

チャンネル

通常ユーザーは32の通常チャンネルを持ち、チャンネル1からチャンネル32までのキー値はそれぞれ「1」から「32」です。拡張機能を持つユーザーの場合、最大で248チャンネルまで利用可能です。

チャンネルの定義

各チャンネルには、通信の宛先やtalk／listen／cue／callの扱い方を定義するプロパティがあります。チャンネルプロパティは、トークの宛先、リッスンソース、およびtalk／listen／cue／callの処理方法を定義します。

チャンネル アサインメント

チャンネルの主な割り当て先は、ユーザーまたはグループのいずれかです。ユーザーが割り当てられている場合、このチャンネルでトークを有効にするとプライベート会話を開始できます。相手が返信すると、このチャンネルはアクティブとして表示されます。グループが割り当てられている場合、ユーザーはそのグループの他のすべてのメンバーとトークできます。グループ内の他のメンバーがトークしている場合、このチャンネルはアクティブとして表示されます。

リッスン オーバーライド

リッスンオーバーライドは、プライマリチャンネルの割り当てが「ユーザー」に設定されている場合にのみ利用可能です。リッスンオーバーライドとして割り当てられるのはグループのみです。

例

- 複数のフォロースポットオペレーターが、チャンネル1にフォロースポットグループを割り当てられています。
- リスニングオーバーライドは「ディレクター」に設定されています。
- ディレクターは、1つのチャンネルで全てのフォロースポットオペレーターと会話できます。
- フォロースポットオペレーターは、ディレクターとのみ会話できます。

リッスン

チャンネルは、設定された音量に関係なく、有効化またはミュートにすることができます。チャンネルの音量を保持したまま、オン／オフを簡単に切り替えることが可能です。自動リッスン／ミュート機能は、**リッスンモード**のプロパティで変更できます。

オプション

- ミュート
- リッスン

トーク

チャンネルのトーク状態は、有効化または無効化できます。トークが有効化されると、受信したオーディオが割り当てられた**ユーザー**または**グループ**に送信されます。有効なトークは、そのトリガー方法も含まれています。受信チャンネルの**応答**動作は、トークがどの方法でトリガーされたかによって変わる場合があります。トークは、対応するチャンネルのPTTボタンで有効／無効にできます。これにより、「ラッチ動作」または「モーメンタリー動作」の状態になります。アクティブオートトークの動作は、**トークモード**で設定可能です。

トーク トリガー

- チャンネルトーク：非アクティブ
- チャンネルトーク：オートトークによりアクティブ
- チャンネルトーク：ラッチ動作でアクティブ
- チャンネルトーク：モーメンタリー動作でアクティブ

トークモード

トークモードは、トークボタンの動作方法を設定します。

モード	説明
Disabled	トークボタン：無効
Momentary	トークボタン：モーメンタリー動作（押している間トーク）
Latch	トークボタン：ラッチ動作（押すと切り替え）
Latch/Mom	トークボタン：ラッチ動作とモーメンタリー動作の両方 • 短く押してトーク状態を切り替え • 長く押してモーメンタリー（押している間トーク）

チャンネルモード

トーク設定は、自動トークおよび返信の動作方法を設定します。

モード	説明
Default	チャンネルは、以下の場合にのみトーク有効に切り替わります： • トークボタンがモーメンタリーまたはラッチで押された場合 • GPIによりチャンネルがトリガーされた場合 • アンサー／リプライ機能が使用された場合
No reply	このチャンネルのすべてのアンサー／リプライ機能を無効にします。
Reply direct	設定すると、 アンサー／リプライ はチャンネルをトリガーせず、最後にアクティブになった送信者との 直接会話 を開始します。
auto reply	有効にすると、このチャンネルは、自動返信やオートトークでトリガーされていない着信トークを受信したときに、自動的にトーク有効に切り替わります。
Autotalk	オートトークが有効なチャンネルは、他のチャンネルがラッチ、モーメンタリー、GPI、またはアンサーによってアクティブになっていない限り、常にトークアクティブになります。
Solo talk	設定すると、このチャンネルがアクティブな間、他のすべてのアクティブなトークを一時的にオフにします。
GPIO control	このチャンネルは通信としては機能せず、 GPIO信号 の送受信のみを行います。
Flex	フレックスモードのチャンネルでは、フレックスリストからユーザーまたはグループを素早く再割り当てすることができます。



例

リッスン モード

チャンネルのリッスン／ミュート状態は、さまざまなイベントによって切り替えることができます。

モード	説明
Listen on talk	チャンネルは、他のチャンネルがミュート状態のときにトークでアクティブになると、自動的にリッスン状態に切り替わります。
Listen on Talk Ignore	このチャンネルがアクティブなときは、状態は変更されません。 (アイソレートは任意で適用可能)
Isolate Ignore	トーク中はリスニングが有効です。他のチャンネルがアクティブな場合でも、このチャンネルはミュートされません。
Fixed	このチャンネルがアクティブな場合、ミュートは解除されず、他のチャンネルがアクティブでもミュートされません。



例

コール モード

チャンネルごとに、コールの送信および受信を個別に有効または無効に設定できます。



オプション

- 無効
- 受信のみ
- 送信のみ
- 送信および受信

キューモード

キューを受信したときの、受信チャンネルの反応は、チャンネルごとに設定できます。

モード	説明
normal	着信の●アテンション信号には、 ACK で応答できます。応答後、キューは●アテンション状態から●ホールド状態に変わります。

モード	説明
ignore	●アテンション信号を受信している間、このチャンネルは●ホールド状態に切り替わりません。
auto answer	このチャンネルが●アテンション信号を受信すると、 ACK が自動的に送信されます。



ワークフロー



チャンネルが **normal** に設定されている場合、次のワークフローが適用されます：

- 「Cue xx のスタンバイ」誰かがグループまたはユーザーに●アテンションキューを送信
- 「スタンバイ中です」ユーザー、またはグループ内の任意のユーザーが ACK を送信できます。これにより状態は●Hold に変わります。
- 「GO Cue xx」キューの送信者は、相手が準備完了であることを確認し、●GO を送信できます。

すべての受信チャンネルが **ignore** に設定されている場合、次のワークフローが適用されます：

- 「Cue xx のスタンバイ」誰かがグループまたはユーザーに●アテンションキューを送信します。
- 「GO Cue xx」キューの送信者は、誰がキューを受信したかを確認できません。それでも●GO 信号は送信可能です。

チャンネルが **auto answer** に設定されている場合、次のワークフローが適用されます：

- 「Cue xx のスタンバイ」誰かがグループまたはユーザーに●アテンションキューを送信します。
- このキューを受信したデバイスが1つでもある場合、チャンネルはキューを受信した時点で自動的に ACK を送信します。これにより状態は●Hold に変わります。
- 「GO Cue xx」キューの送信者は、少なくとも1つのデバイスがキューを受信したことを確認でき、●GO を送信できます。

チャンネルの優先度

チャンネルの優先度は3段階に設定できます。優先度の高いチャンネルは、優先度の低いチャンネルの音量を **DIM**（下げる）ことができます。



オプション



- 低い
- ノーマル
- 高い

レベル

各チャンネルのレベルは個別に設定でき、複数のチャンネル間のバランスを調整できます。



レンジ



- ミュート
- -36dB ~ 24dB

🕒 2024年8月1日 🕒 2021年2月19日

👤 Henk-Jan Blok, Lars Koopmans, Timo Touns



株式会社アートウィズ
〒134-0003 東京都江戸川区春江町5-11-2
Tel : 03-5667-9682