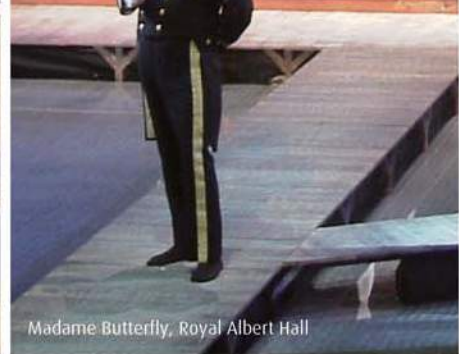




技術仕様



電源：

ヒューズ付き IEC タイプインレット
130W ユニバーサルタイプ電源 80-265VAC 50/60Hz

入出力端子：

アナログ I/O カード：

16In X 16Out ラインレベル入出力 D-sub25 メスコネクタ (8ch 単位) x 4
ヘッドルーム：+22dBu；ダイナミックレンジ：114dB；THD+Noise < 0.002%、
20-20KHz；Latency < 2ms

デジタル I/O カード：

16In X 16Out AES3 入出力 SRC 内蔵 D-sub25 メスコネクタ (16ch 単位) x 2
+ 16Out アナログラインレベル出力 D-sub25 メスコネクタ (8ch 単位) x 2
選択された AES3 入力又は外部ワードクロックにシンク可能
入力サンプリングレート：44.1 / 48 / 96KHz、出力サンプリングレート：48 / 96KHz (ベアごとに設定可能)

MIDI/MTC トリガー入出力ポート、MIDI リモートフェーダー入出力ポート

RJ45 IP ネットワークポート：PC, Mac, Crestron, AMX, 外部リモート機器

オプション：Cobranet、Ethersound、Dante (共に 64In X 64Out, CAT-5)

オプション：MADI (64In X 64Out, BNC 又は光コネクタ)

シャーシ：

2U 19" ラックマウント スチールシャーシ、奥行き 450mm

内蔵 DSP、I/O モジュール、内蔵ハードディスク

設定可能構成：16x16 (16トラック)；32x32 (32トラック)；48x48 (48トラック)；
64x64 (64トラック)

低騒音強制空冷ファン、オプションで冗長化ファン搭載可能

オプション：冗長化電源対応

オプション：音源再生用ハードディスクの冗長化対応 (ミラーリング)

オプション：LCD、スイッチ / エンコーダー搭載ウォールパネル

機能：

・ルーティング / レベル / ディレイマトリクス (16x16, 32x32, 48x48, 64x64)

・全入力チャンネルに 4 バンドパラメトリック EQ 装備
全出力チャンネルに 8 バンドパラメトリック EQ 装備

・入力及び出力チャンネルに任意に割り当て可能な 32ch グループレベルコントロール (フロントパネルで操作可能)

・各入力チャンネルにアナログ (又は AES) / 音源再生トラック / ネットワークオーディオの 3 系統入力のサブミキシング機能搭載

・サブミックス入力、I/O ミックス、レベル / ディレイルーティング、EQ、プレイバックのライブクロスフェード CUE / プリセット

・レベル・ディレイルーティング / イメージ・ディフィニション・ライブラリはエクスポート可能で、TiMax Tracker からのコントロールも可能

・複数のユニットは一つの大規模なシステムとして動作することも、別々のサブシステムとして動作することも可能

・事前に定義済みのサブシステムに対して、モニターのみ / オペレート可 / 編集可等のパスワードによるアクセス管理が可能

・選択したチャンネルを CUE / プリセットに登録可能

・16、32、48、64 トラックのマルチチャンネル・ランダムアクセス・オーディオプレイバック

・D-sub25 ピンコネクタに内蔵された 256 GPIO トリガー入力 (マトリクス)

・フロントパネルで選択可能なメニュー：I/O メーター表示 / SOLO / MUTE、グループのレベル / SOLO / MUTE、CUE / プリセット

・入力チャンネルの SRC により AES3 ベアごとに 44.1 / 48 / 96KHz の異なるサンプリングレートで入力可能

・出力チャンネルの SRC により AES3 ベアごとに 48 / 96KHz の異なるサンプリングレートで出力可能

SoundHub-S のみ：

・イメージディフィニション間のダイナミックなオート・ディレイパンニング

・統合的な効果音の編集、再生及び管理機能

・PC 及び Mac 用のタイムライン・ショーコントロールとミックス・オートメーション

・記録録音用のマルチトラックハードディスクレコーディング機能

・拡張された TiMax Tracker サポート機能



〔輸入代理店〕
株式会社アートウィズ
〒162-0041 東京都新宿区早稲田鶴巻町511
TEL:03-3202-2330 e-mail:sales@artwiz.jp
FAX:03-3202-2331 URL:http://artwiz.jp



サウンドデザイナーとシステムインテグレーターのために

SoundHub-S バージョン用の TiMax2 コントロールソフトウェアは、ライブショーやイベントをデザインするサウンドデザイナーに最適な、最先端のリアルタイム・オーディオ・ショーコントロール・マシーンを提供します。**SoundHub-R** バージョンは、システムインテグレーターに最適な、オーディオ・ルーティング、ミキシング、プロセッシング及びプレイバックの各機能と豊富なりモートコントロールオプションを備えた統合音響システムを提供します。

各 SoundHub システムは、博物館やテーマパーク、会議室、ホテルのバーやクラブ、劇場、オペラハウス、クルーズ船や礼拝堂等の様々な場所、多様なオーディオソースに対応できる、スケーラブルなマルチチャンネル・オーディオ・マトリクスとミキシング・エンジンを用意しています。

コンパクトな 2U サイズのシャーシでありながら、16in/16out から 64in/64out まで拡張可能なアナログ又は AES3 入出力を装備しています。オプションで Cobranet や Ethersound、MADI、Dante といった業界標準のネットワークオーディオインターフェースも搭載可能で、容易に既存のシステムに追加で組込むことができます。各入出力チャンネルには音源の調整やシステムチューニングに利用できるパラメトリック EQ を装備しており、64 トラックまで増設可能なハードディスクプレイバック / レコーディング機能も搭載しています。

全てのマトリクスのクロスポイントにはミキシングやゾーニングのためのレベルコントロール機能に加え、TiMax 独自の特許技術である「スムーズ・ディレイパンニング・アルゴリズム」を搭載したディレイコントロール機能により、自然な音像定位や音像移動を実現します。

正確な音像定位は、ステージ上の特定のパフォーマーや、博物館等の展示物、プレゼンテーションの話者等を際立たせるためにきわめて重要であり、均一な音声ディストリビューションは、音の聞き取りやすさを向上させ、よりインパクトのある音響効果をもたらします。

これらは全て、プログラム後は取り外し可能なコンピュータによりプログラムされ、プリセットや CUE、グループコントロールは階層別のパスワードによる保護が可能です。

特徴

- 16x16 のオーディオマトリクスをベースとしたプラットフォーム
- 2U サイズのシャーシで最大 64x64 入出力まで拡張可能。ネットワークにより大規模システムへも対応
- アナログ又は AES3 デジタル I/O に加え、オプションで Cobranet、Ethersound、MADI 及び Dante に対応
- 最大 64 トラックの内蔵ハードディスク再生・録音機能
- マルチクライアント対応 Windows 及び Mac ソフトウェアによるショープログラミング及びコントロール
- 本体のみで CUE の実行などの運用が可能
- SoundHub-R、-S 共に TiMax Tracker でコントロールが可能
- 全ての入出力チャンネルにマルチバンドパラメトリック EQ を装備
- ルーティングと EQ のライブラリは別のショーファイルで繰り返し使用可能
- スムーズ・ディレイパンニングと音像定位アルゴリズムを装備したディレイマトリクス機能
- 「TimeLine」と「PanSpace」によるオーディオショーコントロールプログラミング（S バージョンのみ）
- カラー LCD ディスプレイのシンプルなフロントパネルからのコントロールとメニュー選択
- 32 グループ設定可能な入出力レベルコントロールグループ機能
- MIDI、SMPTE、GPIO、XML によるコントロールと CUE 実行
- 有線又は無線 IP ネットワークにより複数のコンピュータや AMX、Crestron 等からのコントロールが可能

タスクベースのプログラミングとコントロールソフトウェア

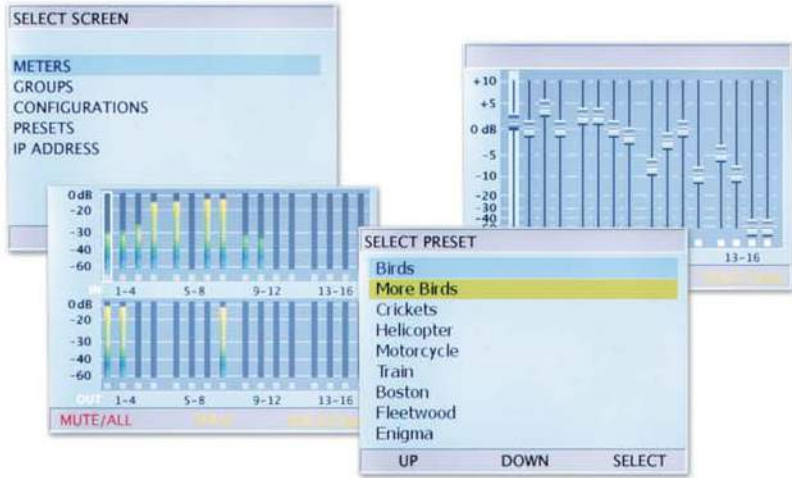


Windows 又は Mac 対応のソフトウェアで、全ての入出力のルーティングやレベル、EQ の設定をプリセット (CUE) に登録することができます。

ショーやプロジェクトの CUE (プリセット) と音源ファイルは、TiMax SoundHub の内蔵ハードディスクに保存され、フロントパネルもしくは、GPIO や MIDI、SMPTE、TCP/IP 等で接続された外部ショーコントロールシステムから実行することも可能です。



直感的なフロントパネルコントロール



ユーザーはシンプルなフロントパネル表示とソフトスイッチ、ロータリーエンコーダーからプリプログラムされたショーを呼び出すことができます。

それぞれのショーでは、オペレーターは CUE やプリセットのリストを順番に実行したり、直接、CUE やプリセットを呼び出して、イベントの場面に合わせたシーンを作り出します。

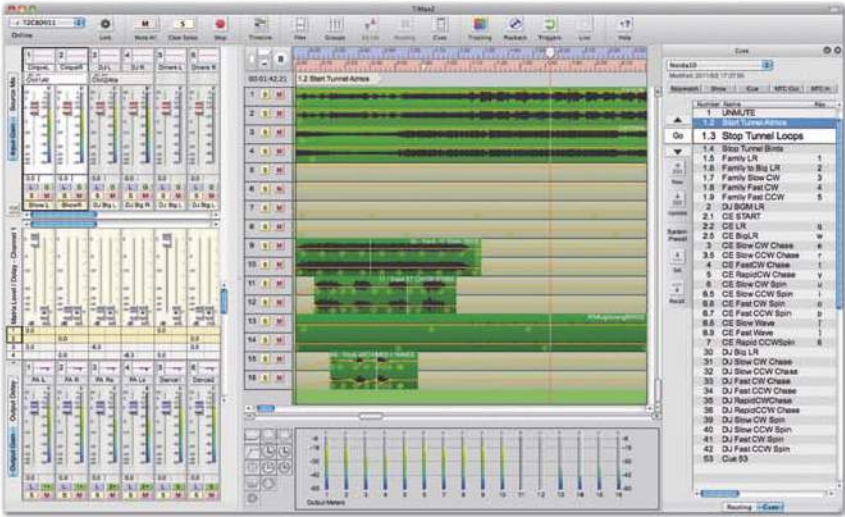
レベルとミュートのグループ機能で複数のゾーンや音源をまとめて制御することができます。入力チャンネル及び出力チャンネルのメーターでは全体的なシステムステータスのモニタリングが可能です。個別の「SOLO」や「MUTE」から、それぞれのゾーンの制御や音源の切替、診断をします。操作はパスワードにより保護されます。

S- バージョンの追加機能

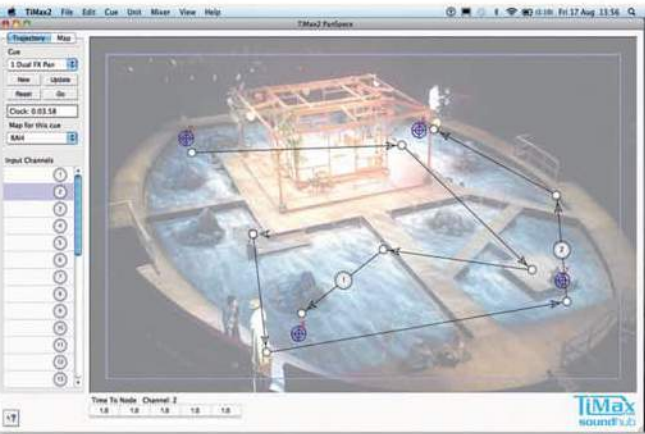
TiMax SoundHub S- バージョンソフトウェアは先進的なショーコントロールとサウンドデザイン的环境を提供し、より高度な演出のプロダクションやイベントの要求にも応えます。

統合されたオーディオマトリクスコントロール画面に加え、S- バージョンでは Cue プログラミング、オブジェクト指向のパンニング機能と、マルチチャンネル音源再生エンジンとその編集機能をパワフルなタイムライン画面に統合しました。

- オブジェクト指向の「TimeLine」と「PanSpace」ディレイパンニング機能
- マルチチャンネルの効果音編集と管理
- ホスト - スレープ統合ショーコントロール環境
- リハーサルやショーの記録用レコーディング機能
- TiMax Tracker の拡張サポート



S- バージョンでは CUE イベントをタイムラインウィンドウ内で個別の CUE としてプログラムが可能です。リハーサル中には、ドラッグアンドドロップ可能なマルチトラック波形表示ウィンドウ上のリンクされた CUE と SHOW のカーソルが CUE イベントのタイミングを分かりやすく表示します。ショー中には CUE プレイリスト上のプログレスバーで確認できます。



パンの動きは「PanSpace」ウィンドウ上で「Image Definition」オブジェクトの周りをマウスでドラッグすることでも作成できます。「Image Definition」オブジェクトのペア又はグループ間の音像移動の軌跡は数値で編集が可能です。

直感的な編集ウィンドウでは音声クリップの非破壊編集が可能です。再生範囲、ループ範囲や回数、クロスフェードの設定、レベルオートメーションのボリュームエンベロープはリハーサル中等でもオンザフライで編集可能です。

全ての編集パラメータはステレオやマルチチャンネルのクリップ間でリンクの設定が可能です。また、複雑なパン設定は新規又は既存のクリップにコピー・ペーストで貼付けることができます。

全てのオーディオクリップ、編集情報、パン情報及びショーコントロールデータを含むショー全体は圧縮してエクスポートが可能です。

CUE には単独のオーディオイベント又はオーバーラップしたマルチチャンネル再生、ループ、パンとレベルのオートメーション等の複数のオーディオイベントをまとめて登録することが出来ます。複数の CUE を順番に実行したり、CUE を直接指定して実行することができ、同時に動作させることも出来ます。

R- シリーズでは、CUE は、MIDI 信号や MTC、SMPTE タイムコード、GO と STOP、GPIO、TCP/IP、XML 及び時分秒曜日指定で実行することが可能です。

全てのトリガーとイベントはコンピューターが接続されていなくても SoundHub ユニット 単独で実行できるため、1 台又は複数台の TiMax SoundHub-S ユニットは真のスタンドアローン・ショーコントロール・スレープ又はホストシステムとして機能します。毎日同じ時間にショーを始めた日、特別な日や特定の時間だけのための特別なショーを設定しておき、実行するという使い方も可能です。

「タイムライン」とグラフィカルな「PanSpace」パンプログラミングでは、レベル及びディレイパラメータから成る「イメージディフィニション」という特殊なオブジェクトベースのデバイスを使用します。アニメーション表示されたマルチチャンネルパンは「イメージディフィニション」オブジェクトをタイムラインの波形表示の上に配置することでプログラムできます。TiMax はこれらのオブジェクトとオブジェクトの間に補間し、カーソルの進みに合わせ、ホットスポットや欠落の無い、スムーズな、臨場感あふれるパンニングを可能にします。

パンの効果は「イメージディフィニション」オブジェクトをタイムラインの波形上に横に移動するだけで無限に変化します。外部音源の場合もダミーの波形表示をバーチャルトラックとして扱うことにより同様の方法でパン可能です。

