

avantis



ファームウェアリファレンスガイド

・Version 1.2

- 本書は、AvantisファームウェアV1.2の取扱説明書です。
開始する前に、www.allen-heath.comを参照し、最新のAvantisファームウェアを確認してください。

ALLEN & HEATH

はじめに

このたびは本製品をご購入いただき、誠にありがとうございます。

まずこちらの取扱説明書をお読みいただき、性能をご理解いただいた上で用途に応じた最適な使用方法を追求してください。

故障かな？と思われる症状が出たときには

こちらの取扱説明書をもう一度お読みになり、接続や操作などをご確認ください。それでも改善されないときはお買い上げの販売店までお問い合わせください。調整・修理いたしません。

重要

開始前にお読みください

システム・オペレーティング・ファームウェア

Avantisの機能は、実行するファームウェア(オペレーティング・ソフトウェア)により決まります。ファームウェアは、新しい機能の追加や改善のため、定期的に更新されます。

※www.allen-heath.comを参照し、最新のAvantisファームウェアをご確認ください。

ソフトウェア使用許諾契約

本契約はALLEN & HEATH社とお客様との間でのALLEN & HEATH社製ソフトウェア(コンピューターソフトウェア、マニュアルなどの関連書類および電子文書、並びにそれらのアップデート、アップグレード版を含み、以下「許諾ソフトウェア」と定義します)の使用権の許諾に関する条件を定めるものです。

許諾ソフトウェアをご使用いただく前にALLEN & HEATH社のホームページ(www.allen-heath.com/legal/)に記載されたEULA(End User Licence Agreement)をお読みください。お客様による許諾ソフトウェアの使用開始をもって、本契約にご同意いただいたものとなります。

●免責事項

- ・許諾ソフトウェアおよび関連ソフトウェアによる生成物が、直接または間接的に損害を生じたとしても、ALLEN & HEATH社およびヒビノインターサウンド株式会社は一切の責任を負いません。さらに、許諾ソフトウェアを使用した結果の影響に関しても、一切の責任を負わないものとします。
- ・ALLEN & HEATH社およびヒビノインターサウンド株式会社は許諾ソフトウェアの使用または使用不能によって生じたあらゆる損害について、いかなる責任も負いません。
- ・ALLEN & HEATH社およびヒビノインターサウンド株式会社は許諾ソフトウェアについてのサポート、あらゆる種類の保証、障害の修正やバージョンアップの継続等のいかなる義務も負いません。

詳細情報

詳細情報、技術情報は、Allen&HeathのWebサイトを参照してください。Avantisハードウェア、セットアップユーティリティ、および接続の詳細については、www.allen-heath.comから『Avantis Getting Started Guides』をダウンロードし、参照してください。

Allen&Heath Digital Communityに参加して、他のAvantisユーザーと知識や情報を共有することもできます。

1.	Continuity UI.....	6
1.1.	概要.....	6
1.2.	Copy/Paste/Reset、Pre/Post、Safes、Freeze.....	7
2.	Bank View.....	8
2.1.	入力チャンネル.....	8
2.2.	DCAチャンネル.....	8
2.3.	ミックスチャンネル.....	8
3.	プロセッシング.....	9
3.1.	Preamp画面.....	9
3.2.	Ext In画面(ミックスのみ).....	10
3.3.	フィルター画面(ミックスのみ).....	11
3.4.	ゲート(ダッカー)画面.....	11
3.5.	インサート画面.....	12
3.6.	PEQ画面.....	13
3.7.	GEQ画面(ミックスパスのみ).....	14
3.8.	コンプレッサー画面.....	15
3.9.	ディレイ画面.....	16
3.10.	MIDIチャンネル番号(MIDIチャンネルのみ).....	16
4.	ルーティング画面.....	18
4.1.	入力チャンネル.....	18
4.2.	Aux/FXセンド画面.....	19
4.3.	Matrix センド画面.....	20
4.4.	DCA/Group画面.....	20
5.	I/O画面.....	21
5.1.	入力画面.....	21
5.2.	出力画面.....	22
5.3.	Tie Lines(タイライン)画面.....	23
5.4.	Virtual SoundCheck(バーチャルサウンドチェック)画面.....	23
6.	Ganging(ギャング)画面.....	25
7.	メーター画面.....	26
7.1.	RTA.....	26
8.	FX画面.....	28
9.	Scene(シーン)画面.....	30
9.1.	Scene Manager(シーンマネージャー)画面.....	30
9.2.	Recall Filters (リコールフィルター) 画面.....	31
9.3.	Embedded Recall(エンベデッドリコール) 画面.....	32
9.4.	Update(アップデート) 画面.....	32
9.5.	Cue List Editor(キューリストエディター) 画面.....	34
9.6.	Global Scene Safes(グローバル・シーンセーフ) 画面.....	35
10.	Setup(セットアップ)画面.....	36
10.1.	Control/Strip Assign(コントロール/ストリップアサイン)画面.....	36
10.2.	Control/SoftKeys(コントロール/ソフトキー)画面.....	37
10.3.	Control/Surface Preferences(コントロール/サーフェイスプリファレンス)設定画面.....	38



10.4.	Control/Dimmer(コントロール/ディマー)画面	38
10.5.	Control/DCA Spills(コントロール/DCAスピル)画面	39
10.6.	Control/Custom Rotary(コントロール/カスタム)画面	40
10.7.	Audio/PAFL(オーディオ/PAFL)画面	41
10.8.	AUDIO/SIP(オーディオ/SIP)画面	42
10.9.	オーディオ/I/Oポート画面	42
10.10.	Audio/Audio Sync(オーディオ/オーディオ同期)画面	43
10.11.	Audio/Metering(オーディオ/メーターリング)画面	44
10.12.	Audio/Source Selector(オーディオ/ソースセクタ)画面	45
10.13.	Audio/AMM(オーディオ/AMM)画面	46
10.14.	Config/Mixer Config画面	47
10.15.	Config/Input Stereos画面	48
10.16.	Config/Name & Colour画面	48
10.17.	Config/Network画面	49
10.18.	Config/User Profiles画面	50
10.19.	Config/Add Ons(アドオン)画面	50
10.20.	Config/RF Devices	51
10.21.	Talkback(トークバック)画面	52
10.22.	Mute Groups画面	53
10.23.	SigGen(シグナルジェネレーター)画面	54
10.24.	Controllers/Device Manager(コントローラー/デバイス・マネージャー)画面	55
10.25.	Controllers/Quick Setup画面	56
10.26.	Controllers/Advanced画面	57
10.27.	Controllers/Simulator画面	57
11.	Utility	58
11.1.	Status/Home画面	58
11.1.1.	User login(ユーザー・ログイン)画面	58
11.2.	Memory/Show Manager画面	59
11.3.	Memory/Library Manager(ライブラリマネージャー)画面	60
11.4.	Utilities/History(履歴)画面	60
11.5.	Utilities/Date(日付)/Time(時刻)画面	60
11.6.	Utilities/Calibration(キャリブレーション)画面	60
11.7.	Utilities/Firmware(ファームウェア)画面	60
11.8.	MIDI/Control画面	62
11.9.	USB Audio(USBオーディオ)/Manager画面	62
12.	Appendix A(付録A): AMM	64
13.	Appendix B(付録B): dPack	65
13.1.	Dyn8	69
14.	付録C: RackExtra FXモデル	70
15.	付録D: シーンとメモリー内容の表示	78
15.1.	シーンメモリー	78
15.2.	ショーメモリー	80
15.3.	ショーに登録されない項目	80



16.	付録E: テンプレートショー	81
16.1.	FoH	81
16.2.	モニター	81
16.3.	FOH LCR+	81
17.	付録F: I/Oモジュールオプション	82
17.1.	ACE	82
17.2.	AES XLR	82
17.3.	DXリンク	82
17.4.	MADI	82
17.5.	superMADI	82
18.	ブロックダイアグラム	83
19.	仕様	84

1. Continuity UI

1.1. 概要

Avantisには、チャンネルプロセッシング、バンク・オーバービュー、システムセットアップとステータス、メモリマネジメント・メニューなどを表示する2つの画面があります。

各タッチスクリーンには、Touch&Turnロータリーコントロールに加え、ユーザーが設定可能な3つのソフトロータリーが統合されているため、パラメーターを素早く簡単に変更できます。

両方の画面は互いに独立して動作するため、たとえば、2つの個別のチャンネルプロセッシング画面を表示できます。同時に、またはプロセッシングを一方の画面に表示し、I/Oパッチをもう一方の画面に表示することもできます。



1. Screen Mode

スクリーンモードを選択する:

- **Bank:** フェーダーバンクとレイヤーにチャンネルアサインされた全チャンネルのオーバービューです。バンクビュー画面ではCopy、Paste、Reset、Safe、Freeze、Litsen Keyを使用できます。
- **Processing:** 現在選択されているチャンネルのチャンネルプロセッシングにアクセスします。チャンネルが選択されていない場合にアクティブになると、プロセッシング画面モードはタッチされたままになります。**バンク**をタッチするか、右上隅の[X]を使用してプロセッシング画面を閉じ、ラッチを解除します。
- **Routing:** 選択したチャンネルのルーティングとアサインにアクセスします。チャンネルが選択されていない場合にアクティブになると、プロセッシング画面モードはラッチされたままになります。**バンク**をタッチするか、右上隅の[X]を使用してプロセッシング画面を閉じ、ラッチを解除します。
- **I/O:** クロスポイントをタッチして、システムの入出力にパッチを適用します。
- **Ganging:** 最大16のギャンググループを作成して、選択したパラメーターを複数のチャンネルにリンクします。
- **Meters:** インプット、FX、ミックスメーター、RTAスペクトログラム、ユーザー・カスタマイズが4つ可能なメータービューにアクセスします。
- **FX:** 12ユニットのRackFXを設定します。
- **Scenes:** シーンマネージャー、グローバルセーフ、その他のシーン設定にアクセスします。
- **Setup:** ミキサーのストリップレイアウト、バス構成、ソフトキー構成、ステレオ入力構成、ネットワーク設定、オーディオ設定、ユーザープロファイル、環境設定、サーフェイスの輝度設定などにアクセスします。
- **Utility:** ショーマネージャー、ライブラリーマネージャー、ファームウェア・アップデート、システムの診断、フェーダーと画面の調整、MIDIパラメーターにアクセスします。

2. Selected Channel: 現在選択されているチャンネルです。各画面で、個別に選択したチャンネルを表示できます。

- このエリアをタッチして、チャンネルネーミングのキーボードとチャンネルライブラリーのボタンを表示します。
- チャンネルネーミング・キーボードから、チャンネルに色と名前を付けられます。
- チャンネルライブラリーボタンをタッチすると、チャンネルライブラリーを呼び出したり保存したりできます。
- ライブラリーをリコールするときにプリアンプ設定を含めるには、[Recall Preamp]オプションを有効(Enable)にします。
- チャンネルライブラリーは、ルーティング、レベル、または割り当てを保存しません。

3. Menu Tabs: 選択した画面モードのメニューを表示します。

4. Status Barアイコン: 特定の動作モード(バーチャルサウンドチェック、シーンアップデート、オートトラッキングなど)がアクティブな場合、またはシステムエラーが記録されている場合に表示されます。

5. Active Mix: 現在選択されているミックスです。

6. View: 押すとソフトロータリーに設定された画面を切り替えます。

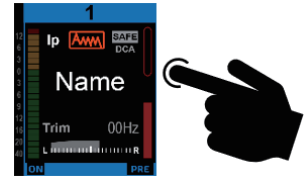
7. Soft Rotaries: パラメーターをコントロールするためユーザーが任意で割り当てできる3つのソフトロータリーです。

8. Touch & Turn: メイン画面のパラメーターまたはSettingにタッチし、ロータリーコントロールで値を調整します。現在選択されているパラメーターはオレンジ色で強調表示されません。

9. Name Block: 表示名、カラー、チャンネルタイプ、番号、メータリング情報、その他のチャンネル・パラメータを表示します。

ブロックをタッチして、プロセッシング画面とルーティング画面で使用するチャンネルを選択します。選択すると、チャンネルストリップが緑色に強調表示されます。

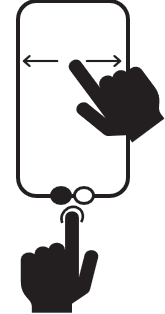
各バンクで1つのチャンネルを選択できます。現在選択されているチャンネルは画面左上に表示されます。



10. Swipe Menu: マルチページメニューをスワイプすると、PAFLメーターまたはその他のオプションが表示されます。メニューをスワイプするか、丸いページインジケータにタッチして、ページ間をスクロールします。

ページ1

- **Listen:** Listenを押しながら、画面の強調表示されている任意の領域をタッチすると、信号パスのその時点で選択されているチャンネルを検聴できます。
- **Options:** Optionsを押したまま、画面の強調表示された領域をタッチして設定します。
- **dB/IO/Name:** タッチすると、Nameブロックのモードが切り替わり、ユーザー定義のチャンネル名称、dB単位のフェーダー位置、またはパッチされたソース/出力先のI/Oソケットが表示されます。
- **Help:** タッチすると、アクティブな画面のヘルプ項目が表示されます。



ページ2

- **PAFLメーター:** 22セグメントのメーターです。

1.2. Copy/Paste/Reset、Pre/Post、Safes、Freeze

次の物理キーは、タッチスクリーンと組み合わせて使用できます。

Copy: 画面の強調表示されたエリアを押したままタッチして、プロセッシングブロックの設定をコピーします。画面上部に操作確認のメッセージが表示されます。

Paste: 画面の強調表示された領域を押したままタッチすると、コピーした設定が貼り付けられます。操作を確認するメッセージが画面上部に表示されます。

Reset: タッチスクリーンの強調表示された領域を押したままタッチすると、関連するパラメーターが工場出荷時のデフォルトにリセットされます。操作を確認するための一時メッセージが画面下部に表示されます。

Pre: Preを押しながらチャンネルネームのブロックをタッチすると、ミックスへの送りをプリフェーダーとポストフェーダーで切り替えます。Preを押しながらマスターミックスのネームブロックをタッチすると、全てのチャンネルのpre / postが切り替わります。

選択したチャンネルまたはミックスのアサインとプリ/ポスト設定は、ルーティング画面でも使用できます。

Safes: Safesを押したままネームブロックを押すと、チャンネルがシーンのリコールからSafe (リコールしない) になります。プロセッシングブロック (PEQなど) を安全にするには、Safesを押したままプロセッシングブロックに触れます。選択したパラメーターのみをSafeにするには、Scenes / Global Safes画面を使用します。

Freeze: Freezeを押しながら**ネームブロック**を押すと、全てのレイヤーでチャンネルが所定の位置にロックされます。

2. Bank View

バンクビュー画面では、アクティブなフェーダーバンクとレイヤーに割り当てられたすべてのチャンネルのオーバービューが一目で把握できます。チャンネル選択とレイヤー選択の両方に準じるため、作業中のチャンネルが常に表示されます。

バンクビューは、1つのプロセッシングブロックを1つまたは複数のチャンネルにコピーするなど、Copy/Paste/Reset、Pre/Post、Safes、Freeze、Listenキーと一緒に使用できます。これらのキーの使用方法については、セクション1.2を参照してください。

2.1. 入力チャンネル



ディスプレイネーム、色、ソースタイプ、プリアンプメーター、ゲイン、+48Vとポラリティー（極性）、ゲートグラフ、フィルター、PEQグラフ、コンプレッサーグラフ、パン、チャンネルメーターを表示します。パーチャル・サウンドチェックがアクティブな場合、チャンネルネームはオレンジ色で囲まれて表示されます。

1. チャンネルネームブロックをタッチして選択します。選択したチャンネルが緑色で強調表示されます。
2. 選択したチャンネル内のプロセッシングブロック(PEQなど)をタッチして、関連するプロセッシングページを開き、チャンネルを選択します。

2.2. DCAチャンネル

ディスプレイネーム、色、メンバー(アサインされたチャンネル)、および「Fader to 0 dB」オプションを表示します。ルーティング画面またはアサイン・キーを使用して、チャンネルを割り当てます。

2.3. ミックスチャンネル

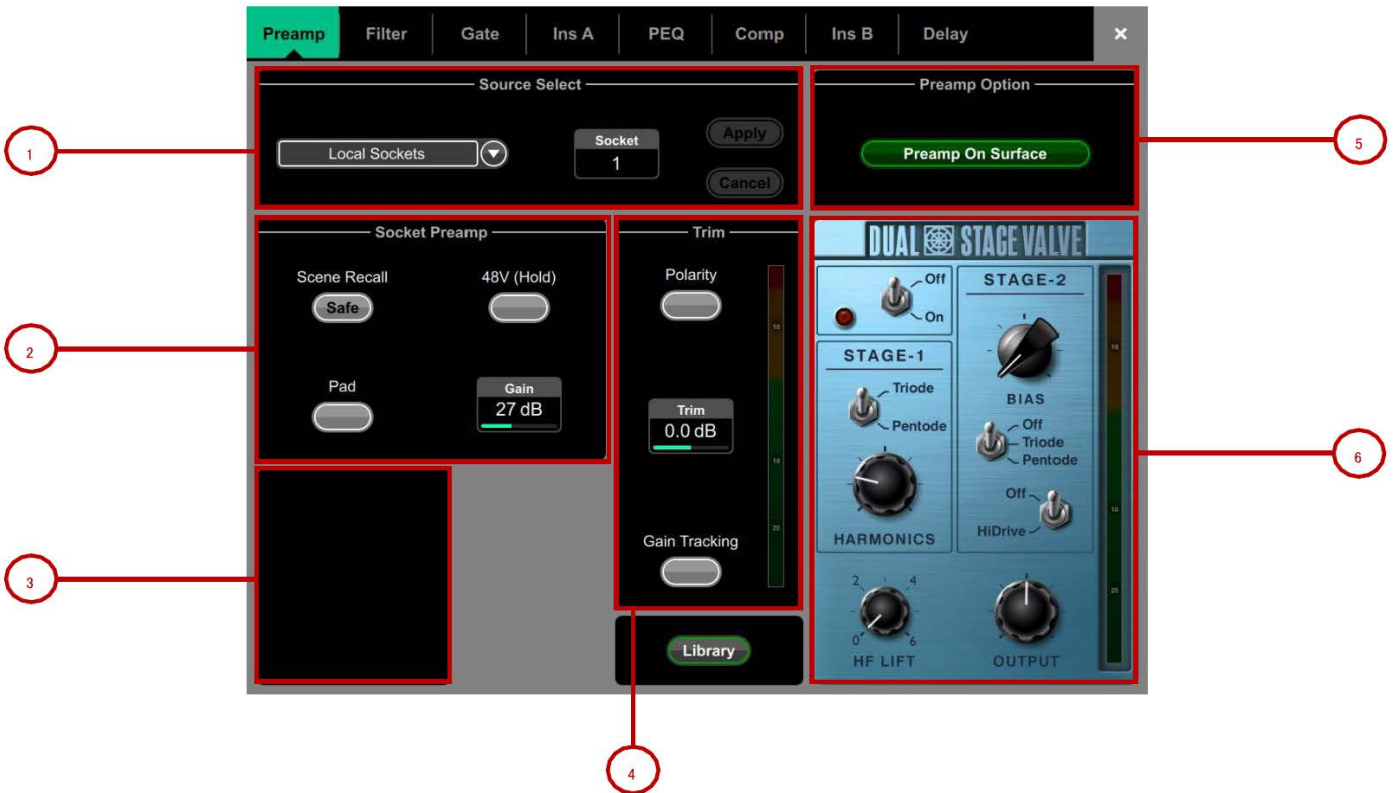
ディスプレイネーム、色、Ext input (エクスターナルインプット/外部入力)、メーター(プリ・プロセッシング)、ポラリティー、PEQグラフ、コンプレッサーグラフ、チャンネルメーター(ポスト・プロセッシング)を表示します。

1. メンバーの数が多く、ストリップに収まらない場合は、リストを上下にスクロールします。
2. 選択したミックスチャンネルの名前をプルダウンして、ソケットナンバーなどのExt Inputソースの詳細を表示します。名前をもう一度プルダウンすると、通常の表示に戻ります。I/Oまたはプロセッシング/Ext In画面を使用して、パッチします。

3. プロセッシング

3.1. Preamp画面

プリアンプページでは、入力チャンネルのパッチやその他の入力設定にアクセスできます。



1. Source Select:ドロップダウンメニューを開いて、チャンネルにパッチするソースを選択し、ソケット・ボックスをタッチしてからソケットまたは番号を回転させて選択します、[Apply]をタッチすると適用します。

パッチできるソースは、ローカル、SLink入力、USBステレオ再生、I/Oポート入力、内蔵エフェクト出力、シグナルジェネレーターがあります。

2. Socket Preamp:パッチが適用されたソースがマイク/ラインXLR入力の場合、そのプリアンプのコントロールを表示します。これは、ソケットにある入力プリアンプのリモートコントロールです。Padスイッチは-20dBの入力アッテネーターの切り替えで、GainとPadの合計値が[Gainボックス]に表示されます。ファンタム電源を有効/無効にするには、48Vボタンを1秒間、長押しします。

Scene Recall Safeオプションを有効にして、プリアンプのGain、Pad、および48V設定をSceneチェンジのRecall対象からSafe(対象外)にします。これは、同じマイクプリアンプを2つ以上のチャンネルにスプリットする場合に役立ちます。

※Safesキーを使用してチャンネルをSafeにすると、関連するPreampが自動的にSafeになります。物理キーを使用してSafeをオフにすると、プリアンプのSafeはオフになります。

3. Stereo Image:チャンネルがステレオとして構成されている場合は、Stereo Image(ステレオイメージ)の設定が表示されます。モードセレクトは、通常ステレオ入力(L / R)、リバース・ステレオ入力(R / L)、左逆極性の(L - Pol / R)、右逆極性+逆ステレオ(R - Pol / L)、モノ・サミング(Mono)、両側へのモノラルソースとして左(L / L)と右(R / R)、ミドル/サイドデコード(M / S)、ペアの最初の入力が Middle信号、2番目の信号がSIDE信号として機能します。Width(幅)は、ステレオイメージを0%(モノラル)から100%(ステレオ)に調整できます。

4. Trim:Trimは、プリアンプのゲインに加えて、またはソースにプリアンプがない場合(I/Oポートからの入力など)に+/- 24dBの調整が可能です。トリムはプリアンプではなくチャンネルの一部であるため、プリアンプがFoHコンソールとモニターコンソールの間で共有されている状況で役立ちます。

5. Preamp Option:ゲインモードのときに、フェーダーストリップのロータリーがプリアンプゲインとチャンネルトリムのどちらをコントロールするかを選択できます。

通常のコンソール単体での操作は、サーフェイスのプリアンプをオンにします。同じプリアンプがFoHコンソールとMonitorコンソール間で共有されている場合は意図しない偶発的なゲイン変更を防ぐために、これをオフにします。オフの場合、専用のプリアンプのロータリーコントロールが無効になり、画面でゲイン設定を調整すると、警告がポップアップ表示されます。

⚙️ **Option**をタッチしたまま、プリアンプ画面の任意の場所をタッチすると、サーフェイスのプリアンプを無効にするグローバル設定にアクセスできます。

これはすべてのチャンネルに影響します。

ゲイントラッキングを有効にすると、プリアンプのゲインの変化を補正するためにトリムが自動的に変化します。これは、2つのミキサーから1つのプリアンプにアクセスできる状況で役立ちます。例: 2つのAvantisミキサーでDT168またはDT164-Wを使用する場合。

Optionをタッチしたまま、プリアンプ画面の任意の場所をタッチして、ゲイントラッキングチャンネルの範囲を定義します。これにより、オペレーターは、希望する範囲のチャンネルでゲイントラッキングを素早く有効または無効にできます。

post-trimの信号レベルがメーターに表示されます。Polarity(極性)はノーマルとリバースを切り替えます。

6. Preamp Model:DEEP Processing モデルがロードされている場合、コントロールを表示します。ライブラリをタッチしてプリアンプライブラリにアクセスし、プリアンプモデルをロードします。

Tube Stage:Dual-Stage Valve DEEP processor から派生したこのモデルは、非常に微妙な色合いから完全なオーバードライブまで、真空管回路の歪み特性をシンプルにしたコントロールセットで再現します。オン/オフスイッチで完全にバイパスできます。

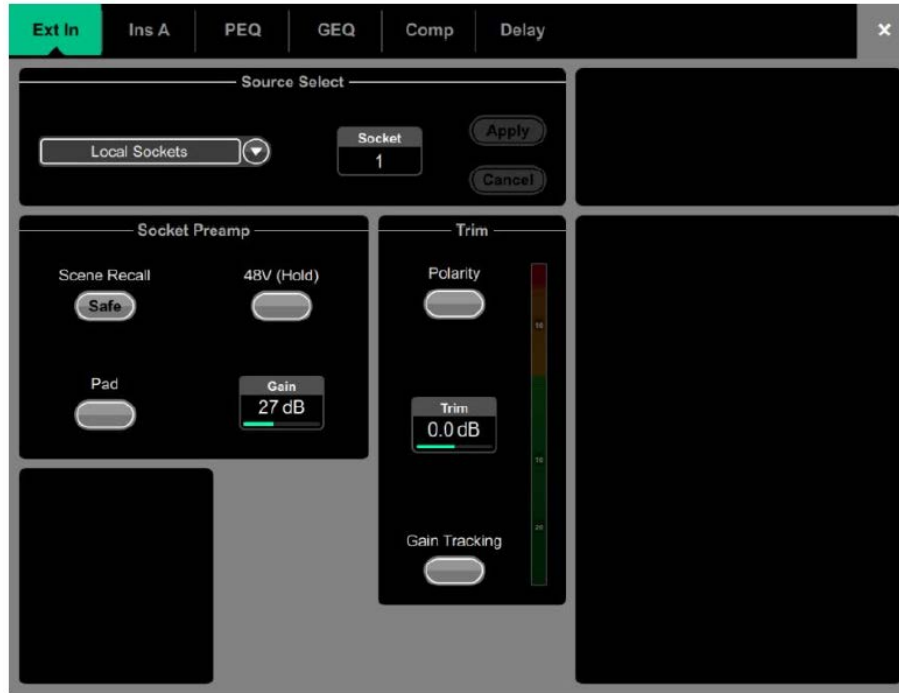
さまざまな歪み特性を提供するロータリーセクタースイッチを介して、いくつかのモードを利用できます。詳細については、セクション13のDual-Stage Valveのセクションを参照してください。

Drive Controlは、信号に適用するディストーションの量を調整します。

Level controlは事実上、レベル損失を補うためのメイクアップゲインです。

3.2. Ext In画面(ミックスのみ)

サミング・バス、コンソール出力、外部コミュニケーションなど、任意のミックスチャンネルにExt Input(外部入力)をアサインできます。Ext Inputは、ミックスチャンネルのプリインサートにサミングします、ミックスのプロセッシングとフェーダーに係ります。



Source Selectドロップダウンメニューを開いてパッチするソースを選択し、Socketボックスをタッチしてスクリーンロータリーを回して必要な**ソケット**またはチャンネル番号を選択し、**Apply**をタッチします。Ext In(外部入力)が割り当てられている場合、このページにソケットプリアンプとトリムのコントロールが表示されます。

3.3. フィルター画面(ミックスのみ)

フィルターページでは、ハイパスフィルターとローパスフィルターを調整します。



- 1. Graph:**HPF(緑色)またはLPF(黄色)のドットをタッチしてドラッグし、フィルターのカットオフ周波数を調整します。
- 2. HPF:**ハイパスフィルターの周波数は20Hzから2kHz、スロープは12dB/octから24dB/octの範囲で選択できます。フィルタータイプはButterworth(最適化された周波数特性)とBessel(最適化された位相レスポンス)の2種類から選択可能です。
- 3. LPF:**ローパスフィルターの周波数は20Hzから20kHzの範囲で調節できます。スロープは12dB/octで固定です。

3.4. ゲート(ダッカー)画面

この画面では、入力チャンネルのゲート設定とサイドチェーンフィルターを設定します。

Libraryをタッチして、ゲート・ライブラリーにアクセスします。ゲートライブラリーにはゲートから切り替え可能なチャンネルダッカーのパラメーターも含まれています。



- 1. Side Chain:**Side Chain Sourceボックスをタッチすると、ゲートへのキー(トリガー)入力を選択するウィンドウが開きます。調整可能なHPFとLPFフィルターを切り替えて、キー信号の周波数範囲を設定できます。フィルターをONにすると、カーブが黄色になります。
- 2. Histogram:**時間経過に伴うゲートの動作を表示します。

3. ゲート設定: グラフ内をタッチしてドラッグするか、パラメーターボックスにタッチして、スクリーンロータリーを使用して調整します。

スレッシュホールド(Threshold)は、信号を通過させるためにゲートが開くレベルを設定します。左側のメーターはグラフと並び、ゲートへの入力信号レベルを表示します。右側のゲインリダクションメーターは、ゲートが閉じている状況を示しています。**Depth**は、ゲートが閉じたときに信号を減衰させる量を設定します。**Attack, Hold, Release**は、信号がスレッシュホールドを上回ったときにゲートが開く速さ、信号がスレッシュホールドを下回った後も開きを保持する時間、および閉じた後に減衰させるまでの時間を設定します。

3.5. インサート画面

チャンネルインサートは外部機器、外部プラグイン、内部Dyn8エンジン(有償プラグインdPack)の16種のうちの1つ、内部RackExtraFXユニットの12種のうちの1つをチャンネルにインサートできます。入力チャンネルにはPost-Gateと、Post-PEQ / Compの2つのインサートポイントが用意されています。



1. Insert Settings: Inを押して、インサートしたデバイスに切り替えます。インサートポイントのオペレーティング・レベルを選択します。デジタルは、AES3またはI/Oポートを介して外部デジタル機器で使用するために0dBで信号を送信します。アナログは、インサートの全体的なゲインが0dBになるように、XLR出力に+4dBuノミナルレベルを補正します。-10dBVは民生用機器のスタンダードです。「Unassign」を押して、現在のインサートのアサインをクリアできます。

2. Insert Patch: ドロップダウンメニューから、センドとリターンを物理ソケット、I/Oポート、Dyn8エンジン、またはFXユニットに割り当てます。ボックスをタッチし、スクリーンロータリーを使用してソケットまたは番号を選択します。Dyn8エンジンを割り当てると、次に使用可能な(未割り当ての)エンジンが自動的に選択されます。Applyをタッチして確定します。

内部のRackExtra FXがアサインされている場合、デバイスのコントロールは、FXライブラリにアクセスするためのボタンと、ドライ/ウェットコントロール(元の信号とエフェクトのみ信号のバランス調整用)と、ともに、便宜上インサート画面に表示されます。

3.6. PEQ画面

パラメトリックイコライザーは、4バンド調整可能です。ロータリーコントロールを使用するか、タッチスクリーンを使用して調整できます。

⚙️ **Option**をタッチしたままナビゲーションタブ領域をタッチするとPEQとコンプレッサーのプロセッシングオーダー(処理と配列の順番)を含むチャンネルオプションにアクセスできます。デフォルトの配列はPEQが最初で、次にコンプレッサーです。配列はチャンネルごと、または全体を逆に配列することもできます。

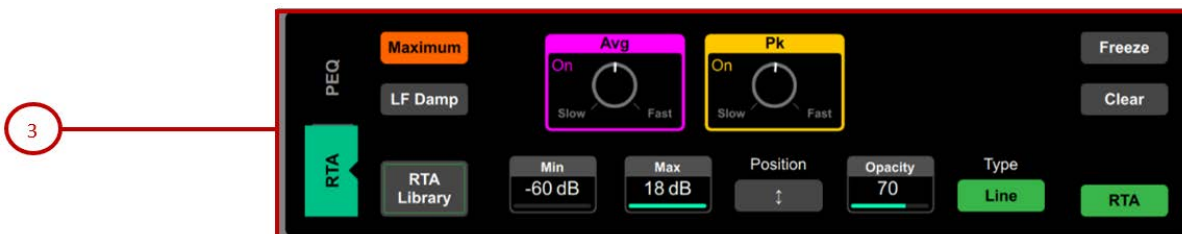
※各チャンネルのPEQ/Compの配列はショーファイルに保存されます。シーンメモリーには保存されません。

⚙️ **Option**をタッチしたまま、PEQ画面の任意の場所をタッチして、塗りつぶされたCurve(EQカーブ)と20Hz~20kHzのオプションにアクセスします。塗りつぶされたCurveは、4つのPEQバンドとHPF / LFPフィルターの個々のレスポンスをシェイド(影)付きの色で表示します。4バンドの周波数範囲は、すべての入力またはミックスを制限またはフルレンジにするためにグローバルに設定できます。



1. **Graph:** 4つのバンドのドット(点)をタッチしてドラッグし、中心周波数を調整します。HPF/LPFのドットをタッチしてドラッグし、カットオフ周波数を調整します。全体的な周波数レスポンスのカーブは、PEQをONにすると黄色になり、OFFにするとグレーになります。

2. **PEQ Settings:** 各バンドのシェルビング、センター、またはカットオフ周波数をスイープします。Widthは、ベル形のEQバンドの幅をオクターブ単位で調整します。Gainは、バンドごとに最大±15dBのブーストまたはカットが可能です。LFおよびHF EQバンドは、シェルビング、ベル、またはロー/ハイカットの12dB/octフィルターとして設定できます。



3. **RTAの設定**—RTAをタッチして、RTA オーバーレイを有効または無効にします。

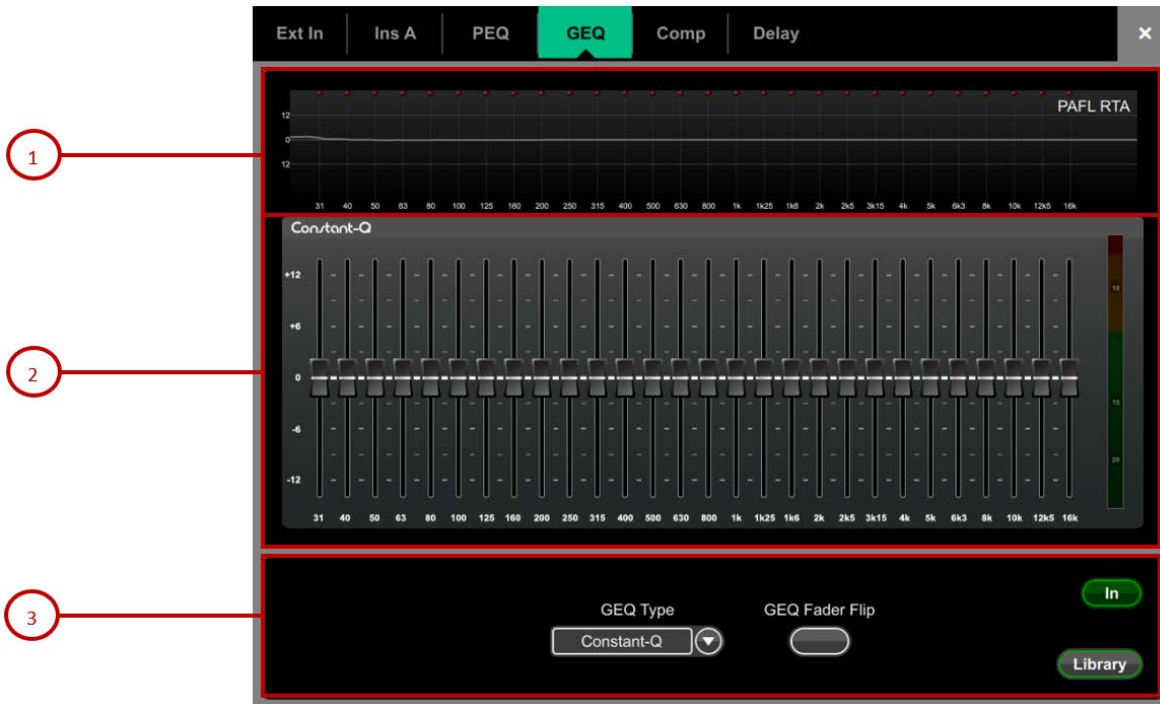
最小および最大スケールを設定し、感度または信号レベルを調整します。Position(位置)にタッチし、グラフ上のRTAエリアをドラッグして、オーバーレイの位置とサイズを変更します。また、オーバーレイのOpacity(不透明度)をコントロールすることもできます。表示のType(バーまたはライン)を選択します。

これは、RTA のメイン画面で選択したタイプとは無関係です。

RTAグラフやその他の設定の詳細については、本ガイドの後半の「Meters」の章を参照してください。

3.7. GEQ画面(ミックスバスのみ)

28バンド、1/3octのグラフィックイコライザーをそれぞれのミックス出力に用意しています。タッチスクリーンまたはフェーダーで調整できます。



1. **Graph:**画面上部に、GEQの加減算された周波数特性のカーブが表示されます。GEQをONにするとカーブが黄色になり、OFFにするとグレーになります。オプションのピークバンドインジケータを搭載したPAFL信号のRTAもグラフ上に重ねることができます。

※PAFLソースが選択したチャンネル(通常は同じチャンネルまたは別の測定マイク)に関連していることを確認します。

2. **GEQスライダー:**周波数スライダーをタッチして選択し、上下にドラッグするか、スクリーンロータリーを使用してゲインを調整します。

3. **GEQ Settings:**GEQ Fader Flipを押して、ミキサーのフェーダーでGEQをコントロールします。フェーダーストリップとそのディスプレイにはGEQの周波数帯域の設定が表示されます。右側のフェーダーが選択したMixのマスターになり、フェーダーストリップメーターには現在選択されているPAFLのRTAが表示されます。GEQ Fader Flipをもう一度押すと、周波数範囲が切り替わり、通常のリミッティングに戻ります。

GEQ Typeのドロップダウンメニューを使用して、使用可能な4つのDEEP Processing GEQモデルのいずれかを選択します。さまざまなタイプのカット/ブーストレスポンスを提供します:

Constant-Q:対称形のカット/ブーストフィルターで構成するGEQです。フィルターの幅(Q)は任意の量のカットまたはブーストに対して1/3octで一定です。

Proportional-Q:ローカット/ブースト用にスムーズなワイドQを提供するプロポーションナルQタイプのGEQです。最大ブースト/カットの場合は1/3octを超えて徐々にタイトになります。

Digi-Q:デジタル型のGEQゲインです。ゲインと幅は、バンドの相互作用を最小限に抑え、スライダー位置にできるだけ近い周波数特性を提供するように最適化されています。

Hybrid:Allen&Heathが開発したコンスタントQとプロポーションナルQの利点を併せ持つGEQです。ブーストはスムーズかつウォームにプロポーションナルQでプロセッシングします。カットはコンスタントQで、帯域の相互作用を最小限に抑えながら、1/3octで減衰します。

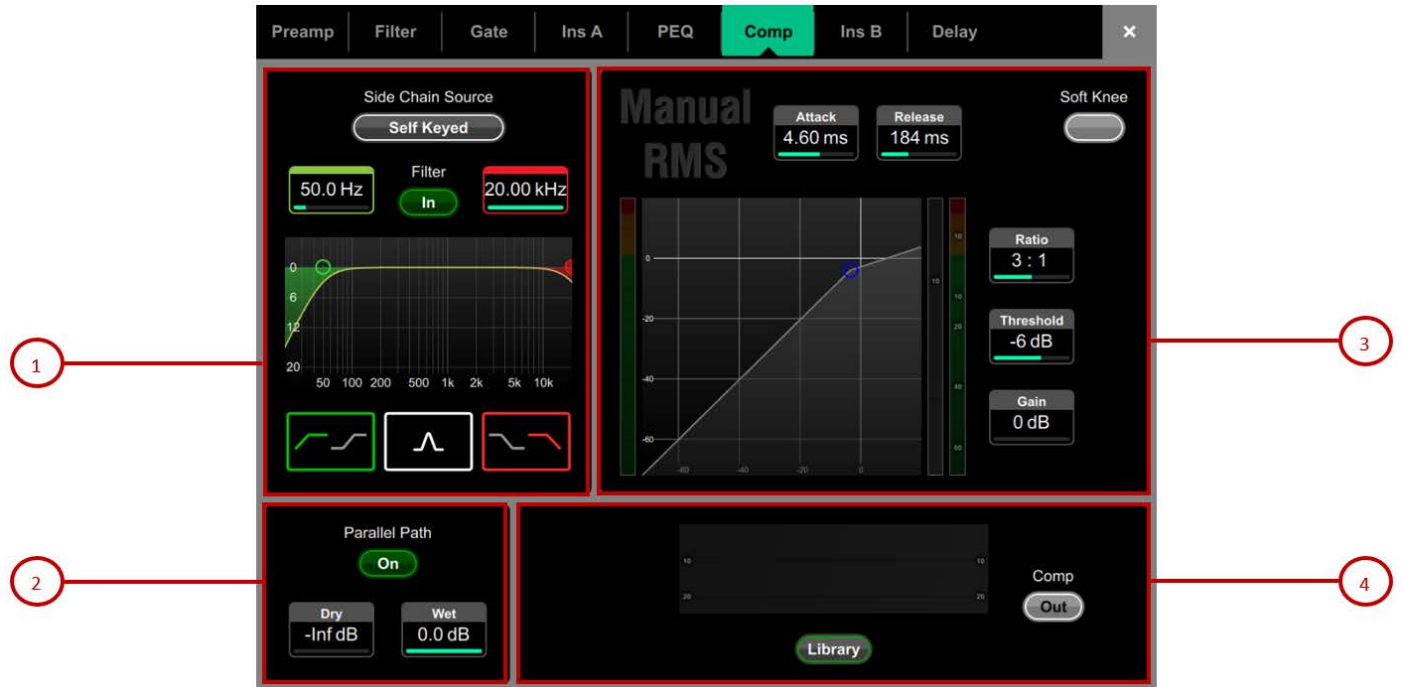
3.8. コンプレッサー画面

この画面は、チャンネルのコンプレッサー設定とサイドチェーンフィルター設定を行います。

Optionをタッチしたままナビゲーションタブ領域をタッチすると、PEQとコンプレッサーのプロセッシングオーダー(処理と配列の順番)を含むチャンネルオプションにアクセスできます。デフォルトの配列はPEQが最初で、次にコンプレッサーです。配列はチャンネルごと、または全体を逆の配列にする事もできます。

※各チャンネルのPEQ/Compの配列はショーファイルに保存されます。シーンメモリーには保存されません。

※コンプレッサーモデルの詳細については、本書の付録Aを参照してください。



1. Side Chain: Side Chain Sourceボックスをタッチすると、ゲートへのキー(トリガー)入力を選択するウィンドウが開きます。調整可能なHPFとLPFフィルターを切り替えて、キー信号の周波数範囲を設定できます。フィルターをONにすると、カーブが黄色になります。

2. Parallel Path: コンプレッサーをかけていないドライ信号とコンプレッサーをかけた出力のバランスを取ることができます。オフにすると、コンプレッサーをかけた信号のみが出力にルーティングされます。

3. Compressor Settings: グラフ内をタッチしてドラッグするか、パラメーターボックスにタッチし、スクリーンローターを使用して調整します。

スレッシュホールド(Threshold)は、圧縮を開始するレベルを設定します。左側のメーターはグラフと並び、コンプレッサーへの入力信号レベルを表示します。右側のゲインリダクションメーターは、信号がどのくらい圧縮されているかを示します。レシオ(Ratio)は、信号がスレッシュホールドを超えたときに実行する圧縮量を設定します。レシオが1:1の場合、非圧縮を意味します。コンプレッサーをリミッターとして使用する場合は、レシオをInfinityに設定してください。Gainは、圧縮後のボリューム全体の低下を補正するためのメイクアップゲインです。ソフト・ニー(Soft Knee)は、スレッシュホールド値に近づくと、緩やかな比率(=レシオ)で徐々に圧縮を設定に近づけていきます。アタック(Attack)とリリース(Release)は、スレッシュホールドを超えたときにコンプレッサーがどのくらいの速さで開始するか、信号がスレッシュホールドを下回ったときにどれだけの時間で圧縮を解除するかを制御します。

4. Compressor Histogram: 時間の経過に伴うコンプレッサーの動作を表示します。

Manual RMS: とても高速なプリ・スレッシュホールドのRMSディテクター(検出器)のレスポンスにより、スレッシュホールド後のカーブを手動で変更する機能が追加されています。追加のアタックまたはスムーズなリリースを備えたクラシックなサウンドのRMSコンプレッションです。

Manual Peak: オート・ホールド/リカバリーや、さまざまなスムーシングの工夫を備えたピークをベースにしたスレッシュホールド・ディテクターのレスポンスが歪みを最小限に抑えます。この有能なアルゴリズムは、超高速のアタックタイムで頭部分の遅れを最小限に抑えます。

Ducker: ゲートとコンプレッサーのプロセッシング・ブロックのライブラリにチャンネル・ダッカーは用意されています。キーソースの選択とLPF / HPFフィルターを備えています。ダッカーにはスレッシュホールド、デプス、アタック、ホールド、リリースのコントロールが含まれています。

3.9. デレイ画面

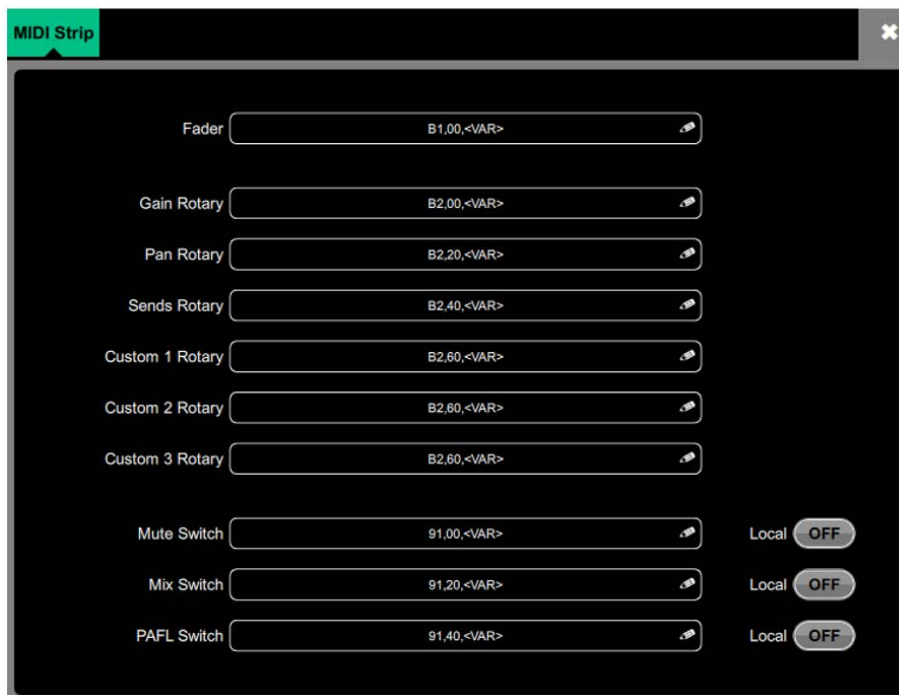
すべてのチャンネルまたはミックスのデレイ設定がこのページに表示され、現在選択されているチャンネルが強調表示されます。画面のロータリーを使用して値を変更するか別のパラメーターボックスをタッチして別のチャンネルのデレイを調整します。Inボタンをタッチして、デレイのイン/アウトを切り替えます。入力デレイは最大340ms、ミックスデレイは最大680msまで調整できます。



⚙️ Optionを長押しし、Delayページの任意の場所をタッチして、デレイの単位と温度の設定にアクセスします。デフォルトの単位はms(ミリ秒)ですが、metres(メートル), feet(フィート), samples(サンプル)に変更できます。これは、入力チャンネルとミックスチャンネルでグローバルに変更できます。Avantisがデレイの影響を補正できるようにdistancesを使用する場合は周囲温度を入力します。

3.10. MIDIチャンネル番号(MIDIチャンネルのみ)

カスタムMIDIメッセージは、フェーダー、6つのロータリー機能(ゲイン、パン、センド、カスタム1~3)、ミュート、ミックス、PAFLキーに割り当てることができます。



コントロールボックスをタッチして、カスタムMIDIメッセージを入力します。<VAR>は変数値を表します。

キーLEDインジケータをローカルのスイッチに追従させる場合は、Localをオンにします。インジケータをリモートメッセージ(MIDI tally)に追従させる場合はオフにしてください。



以下のデフォルトのCCおよびノートオン/オフメッセージは、MIDIストリップ1~32のfactory Template Shows(Hex値を表示)内でアサインされています:

Fader B1, 00, <VAR> to B1, 1F, <VAR> *DAW track Level*
Gain Rotary B2, 00, <VAR> to B2, 1F, <VAR>
Pan Rotary B2, 20, <VAR> to B2, 3F, <VAR>
Sends Rotary B2, 40, <VAR> to B2, 5F, <VAR>
Rotary Custom 1 B2, 60, <VAR> to B2, 7F, <VAR>
Rotary Custom 2 B2, 60, <VAR> to B2, 7F, <VAR>
Rotary Custom 3 B2, 60, <VAR> to B2, 7F, <VAR>
Mute switch = 91, 00, <VAR> to 91, 1F, <VAR> *DAW track Mute*
Mix switch = 91, 20, <VAR> to 91, 3F, <VAR> *DAW track Select*
PAFL switch = 91, 40, <VAR> to 91, 5F, <VAR> *DAW track Solo*

<VAR>は、コントロールの位置によって決まる値です。

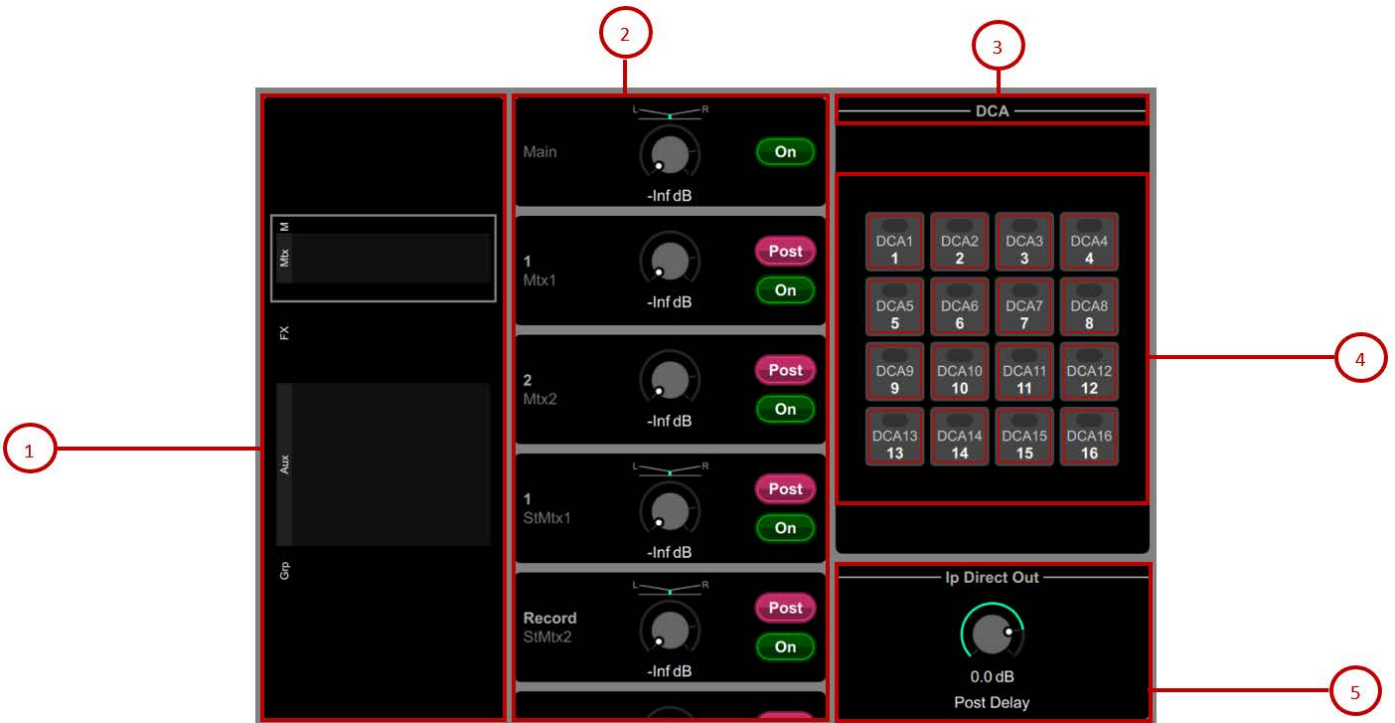
※www.allen-heath.comからMIDI Control Driverをダウンロードします。デフォルトのMIDIメッセージを一般的なHUIまたはMackie Controlプロトコルに変換してDAWで使用します。MIDI Control Driverをトランスレーターとして使用し、レベルやOn/OffコマンドをCC及びNote Onフォーマットで送受信も可能です。MIDIスルーオプションは、A&H MIDIメッセージの変換なしでMIDIメッセージのストレートスルーに使用できます。MIDI Controlドライバーは、WindowsおよびMacOSで使用できます。

4. ルーティング画面

ルーティング画面では、現在選択されているチャンネルのセンド、ルーティング、アサインを表示、調整できます。また、Avantisフェーダーストリップ、Mixキー、Assign/Preキーを使用する代わりに使用することもできます。

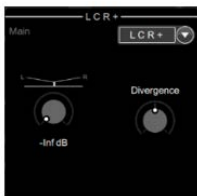
※サーフェイスのフェーダーストリップの使用の詳細については、www.allen-heath.comからダウンロードできる「Avantis Getting Started Guide」を参照してください。

4.1. 入力チャンネル



ルーティング、アサイン、ダイレクトアウトの調整項目を表示します。

1. AUXセンドは、ポストフェーダーの場合は紫色のバーとして表示され、プリフェーダーの場合は緑色のバーとして表示されます。チャンネルがミックスにアサインされている場合はバーが塗りつぶされ、それ以外の場合はアウトラインのみが表示されます。グループの割り当ては紫色のドット(点)で表示されます。
2. この領域をスクロールするか、オーバービュー領域の任意の場所をスクロール/タッチしてコントロールをナビゲートします。On/Offをタッチすると、チャンネルの割り当てがMain Mix、FX Send、AUX、Groupに切り替わります。Pre/Postをタッチして、FXまたはAUXセンドのプリフェーダーまたはポストフェーダーを切り替えます。ロータリーコントロールをタッチし、スクリーンロータリーを使用してメイン・ミックスへのセンド・レベルまたはチャンネル・レベルを調整します。パンコントロールをタッチし、スクリーンロータリーを使用して送りのパンを調整します(ステレオセンドとメインミックスのみ)。



Config / MixerConfigページでLCRまたはLCR +モードが有効になっている場合、Panインジケータをタッチすると、LCRおよびLCR +モードのオプションが表示されます。

LCR +モードには、左右のバランスをとるためのパンと、センター(完全にオフのコントロール)とLRスピーカー(完全にオンのコントロール)の間の信号をブレンドするDivergenceの2つのコントロールがあります。

3. ドロップダウンメニューをタッチして、グローバルダイレクト出力ソースを選択します。この設定はすべてのチャンネルのダイレクト出力に影響し、ポストプリアンプ、ポストLPF、ポストゲート、ポストインサートAリターン、ポストPEQ、ポストコンプレッサー、ポストインサートBリターン、ポストディレイに設定できます。

⚙️ **Option**をタッチしたままルーティング画面の任意の場所をタッチすると、Follow Fader、Follow MuteやFollow Allなど、ダイレクトアウトの詳細パラメーターにアクセスできます。ダイレクトアウトセンドは、DCAレベルとMute、Channel FaderとMute、Follow Allが有効な場合に反映されます。

4. **DCA assignments:** On/Offボタンをタッチして、関連するDCAグループへのチャンネルアサインを切り替えます。

5. **Direct Out:** コントロールにタッチし、スクリーンロータリーを使ってダイレクトアウトレベルを調整します。ダイレクトアウトの現在のソースポイントが表示されます。

4.2. Aux/FXセンド画面

選択したミックスへの入力チャンネル、FXリターン、グループのルーティングとアサインを表示します。



1. Sends overview: 入力、FXリターン、グループからのセンドは、ポストフェーダーの場合は紫色のバー、プリフェーダーの場合は緑色で表示されます。チャンネルがミックスにアサインされている場合はバーが塗りつぶされ、それ以外の場合はアウトラインのみが表示されます。上部のタブを使用して、入力、FXリターン、またはグループを表示します。

2. Routing controls: この領域をスクロールするか、オーバービュー領域をタッチしてルーティングを設定します。On/Offをタッチして、ミックスへのチャンネルアサインを切り替えます。Pre/Postをタッチすると、チャンネルセンドのプリフェーダーまたはポストフェーダーが切り替わります。ロータリーコントロールをタッチし、スクリーンロータリーを使用してチャンネルのセンドレベルを調整します。パンコントロールをタッチし、スクリーンロータリーを使ってチャンネルセンドのパンを調整します(ステレオ・センドのみ)。

3. Mix Source: 選択したミックスに送るチャンネル信号パス内のポイントは、このドロップダウンメニューを使用して各ミックスに対してグローバルに設定されます。Post Preamp、Post Insert A Return、Post PEQ、またはPost Delayに設定できます。

4. Follow Main Pan: このボタンをタッチして、Follow Main Pan を開きます。



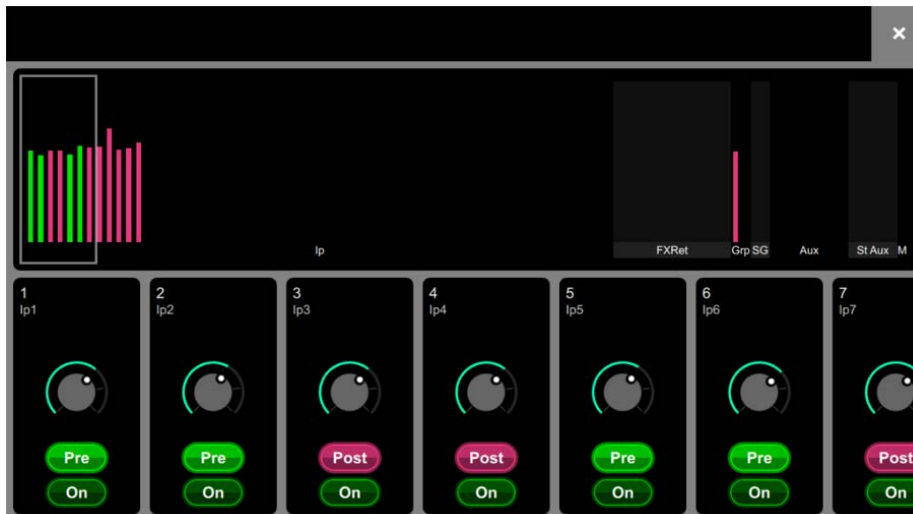
1. Follow / Invert: 各ステレオミックスには独自の設定があります。

Followが有効になっている場合、メイン(LR出力)へのチャンネルパンへの変更の後にセンドパンが続きます。Invertを有効にすると、チャンネルのメインパンがステレオミックスで反転します。Follow とInvertの両方が有効になっている場合、チャンネルのメインパン設定がフォローされ、ステレオミックスに反転されます。Applyをタッチして変更をするか、Discardをタッチしてキャンセルします。

2. Set All: すべてのステレオミックスでFollowおよび/またはInvertをすばやく有効または無効にします。Applyをタッチして変更をするか、Discardをタッチしてキャンセルします

4.3. Matrix センド画面

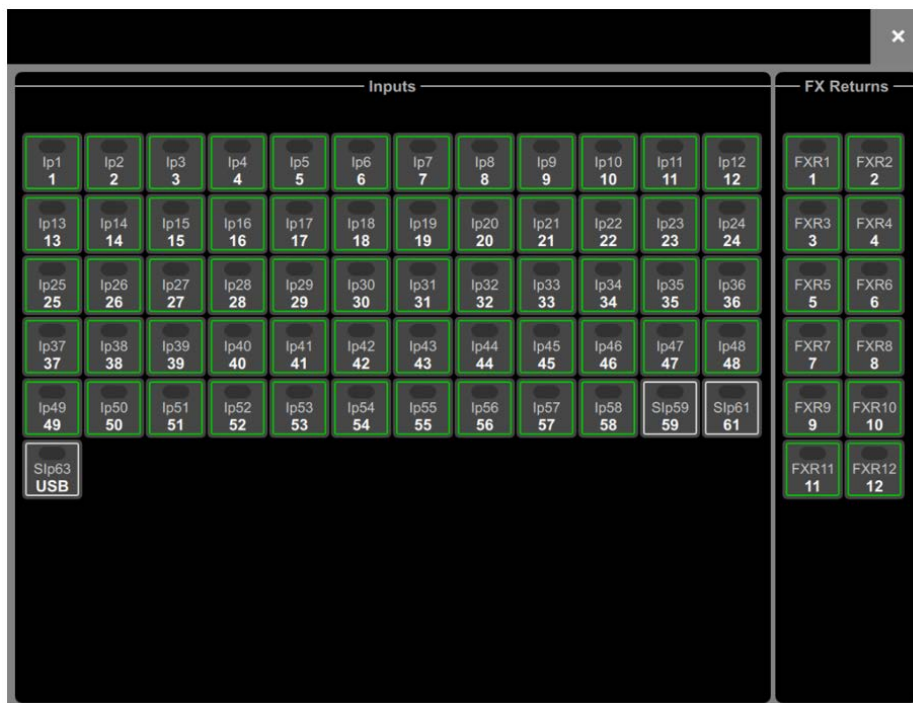
選択したマトリクスへの入力、グループ、AUX、またはメインミックスのルーティングとアサインを表示します。



- 1. Sends overview:**グループ、AUX、メインミックスからのセンドは、ポストフェーダーの場合は紫色のバー、プリフェーダーの場合は緑色のバーとして表示されます。ミックスがマトリクスにアサインされている場合はバーが塗りつぶされ、それ以外の場合はアウトラインのみが表示されます。
- 2. Routing controls:**この領域をスクロールするか、オーバービュー領域をタッチしてルーティングを設定します。On/Offをタッチして、マトリクスへのミックスアサインを切り替えます。Pre/Postをタッチすると、センドのプリフェーダー又はポストフェーダーが切り替わります。ロータリーコントロールをタッチし、スクリーンロータリーを使用してセンドレベルを調整します。パンコントロールをタッチし、スクリーンロータリーを使用して送りのパンを調整します(ステレオマトリクスのみ)。

4.4. DCA/Group画面

DCAまたはグループへのチャンネルの割り当てを表示します。On/Offをタッチして、DCAまたはグループへのチャンネル割り当てを切り替えます。DCAの場合、上部のタブを使用して異なるチャンネルタイプを表示します。



- 🔧 オプションを押したまま、ルーティング画面の任意の場所をタッチすると、DCA fader to 0dBオプションにアクセスします。これにより、DCAレベルが0dBになります。

5. I/O画面

この画面を使用して、アナログソケット、I/Oポート、GX/DX/AB/ARエキスパンダー、USB、またはMEモニターシステムへの入出力をパッチします。パッチは、アクティブな接続を示す実線のクロスポイントを持つマトリクスビューとして提示されます。縞模様のクロスポイントは、現在のシステム設定で出力が使用できない場合など、無効な接続を示します。

画面領域を2本指でピンチして拡大/縮小します。ズームアウトした状態では、I/Oパッチの概要を確認できますが、誤って変更されるのを防ぐため、クロスポイント操作は無効にしてください。

OptionをタッチしたままI/O画面の任意の場所をタッチして、以下の環境設定にアクセスします：

再アサインが行われると、パッチが変更されるたびに確認のポップアップが開きます。

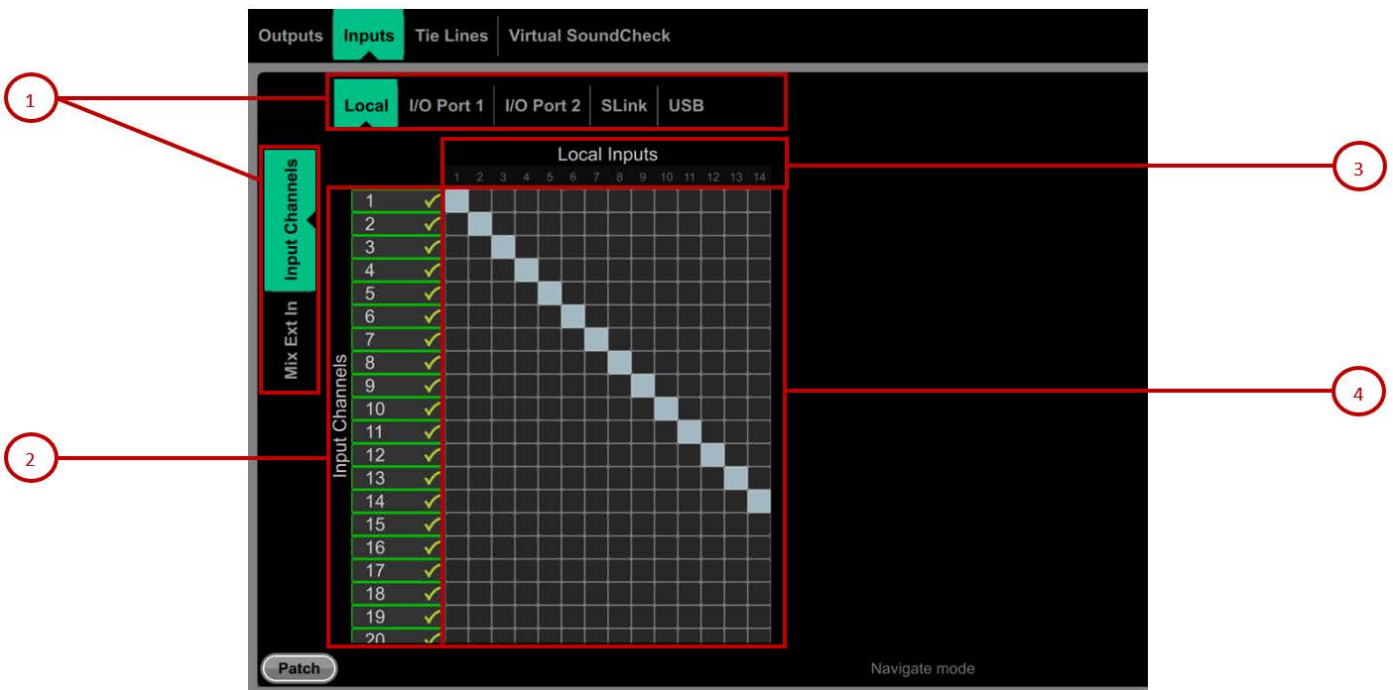
パッチボタンを押したときのみパッチを適用するには、誤ってパッチを変更しないように2本の指で操作する必要があります。このオプションが有効になっている場合は、画面のPatchボタンを押したまま、クロスポイントをタッチしてパッチを適用します。押したままマトリクスに線を引き、ソースを行先に向かい1:1ですばやくパッチします。

I/O画面の操作時、full screenを使用するとタッチスクリーンをフルサイズで利用できます。

multiple tabsを有効にすると、マトリクスビューに複数の項目が同時に表示されます。

5.1. 入力画面

上部に表示されたソースを入力チャンネル、または左側に表示されたミックスチャンネルのExt Inにパッチします。



1. Navigation tab: アイテムをタッチすると、関連するソースまたはチャンネルがマトリクスビューに表示されます。

2. Destinations: 入力とミックスチャンネルの名前と色が表示されます。いずれかのソースがチャンネルにアサインされる、緑色のチェックマークが表示されます。チャンネル名または番号をタッチして、名前と色をエディットします。

3. Sources: ソースナンバーは、すでにパッチされている場合はグレーで表示されます。ソケットで+48Vが検出された場合は赤色で強調表示され、現在のシステム設定で入力を使用できない場合は縞模様で表示されます。

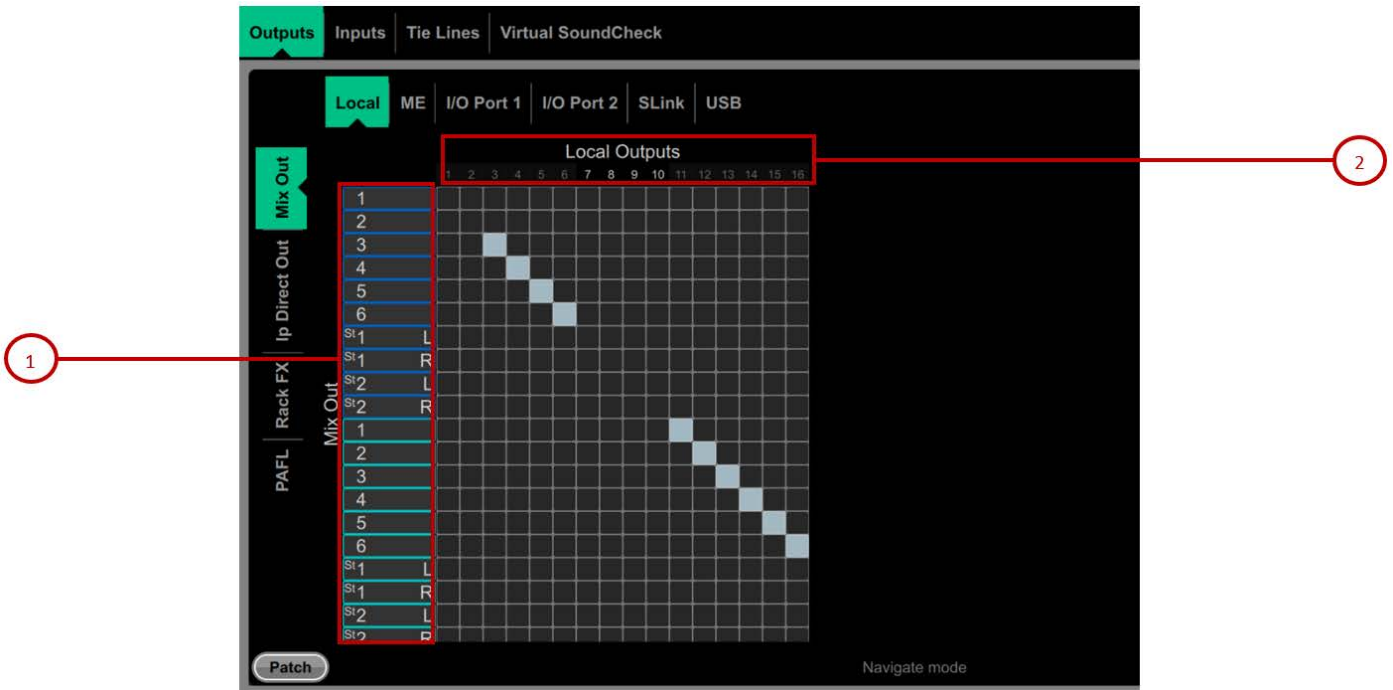
ソケット番号をタッチすると、現在のアサインとソケットで使用可能なコントロールのリストが表示されたウィンドウが開きます。たとえば、ゲイン、プリアンプの場合は+48VとPad、デジタル入力の場合はSRCオプションなどです。

※ AvantisまたはDX32のステレオデジタル入力では、サンプリングレート変換をバイパスできます。

4. Matrix view: ズームレベルが低い場合は、マトリクスの領域をタッチして拡大します。ズームレベルを上げるには、クロスポイントをタッチしてソースにパッチを適用します(Patchボタンを無効)。Confirm when reassigningが有効になっている場合は、再アサインが行われるたびに確認ポップアップが表示されます。アクティブなクロスポイントをタッチして、アサインを解除します。

5.2. 出力画面

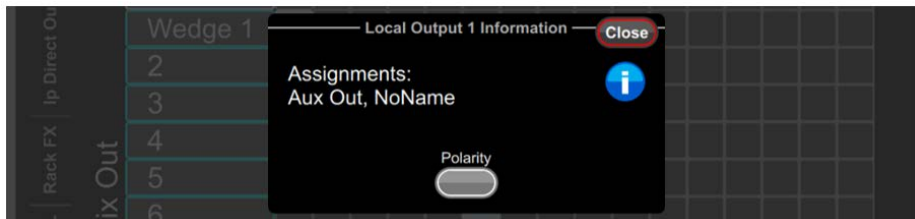
パッチミックス、ダイレクトアウト、RackExtra FXまたはPAFL(左側に表示)の出力(上部に表示)を設定します。



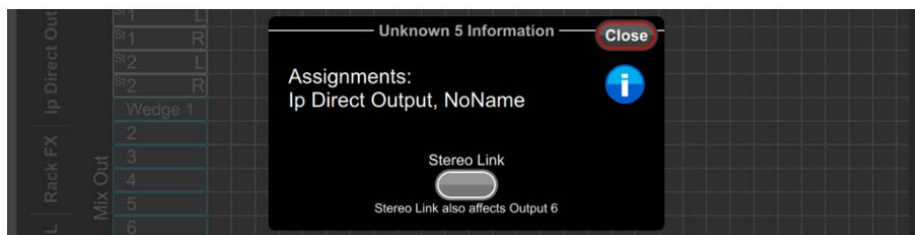
1. **Sources:**チャンネル名と色が表示されます。チャンネル名または番号をタッチして、名前と色を編集します。

2. **Destinations:**出力ナンバーは、すでに使用されている場合はグレーで表示されます。現在のシステム構成で出力が使用できない場合は縞模様で表示されます。

ソケットナンバーをタッチして、現在のアサインと使用可能なコントロールのリストを含むウィンドウを開きます。たとえば、DX32デジタル出力をタッチして、ポラリティ(極性)とサンプルレートの設定にアクセスします。

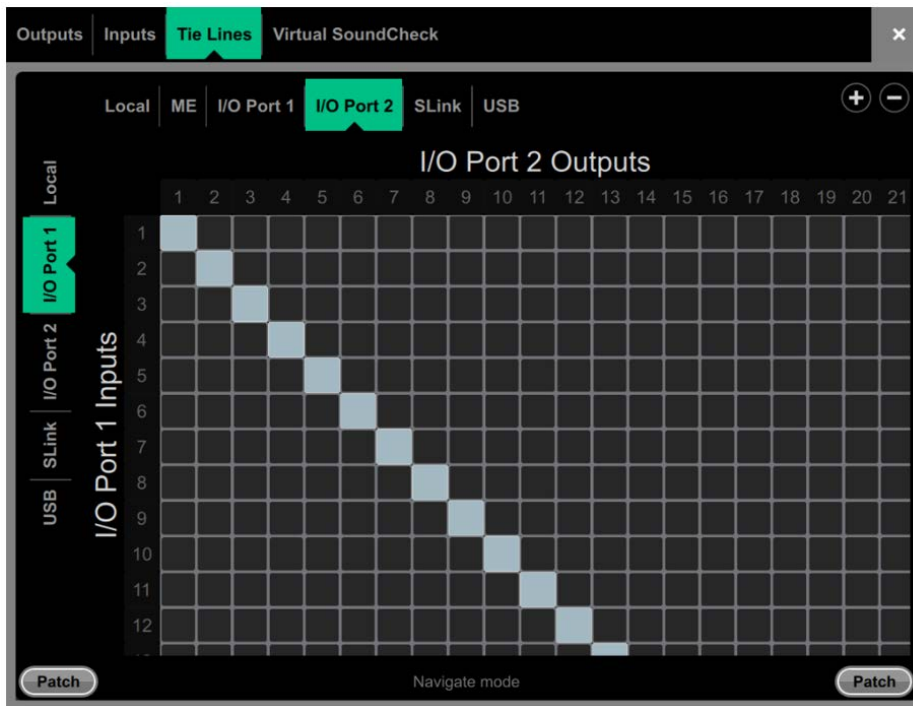


ME出力をタッチすると、Stereo Linkパラメーターにアクセスできます。ステレオリンクの場合、Allen&Heathのパーソナルモニタリングシステムへの出力はステレオペアとして認識され、ME-1ミキサーの1つのキーに割り当てられます。



5.3. Tie Lines(タイライン)画面

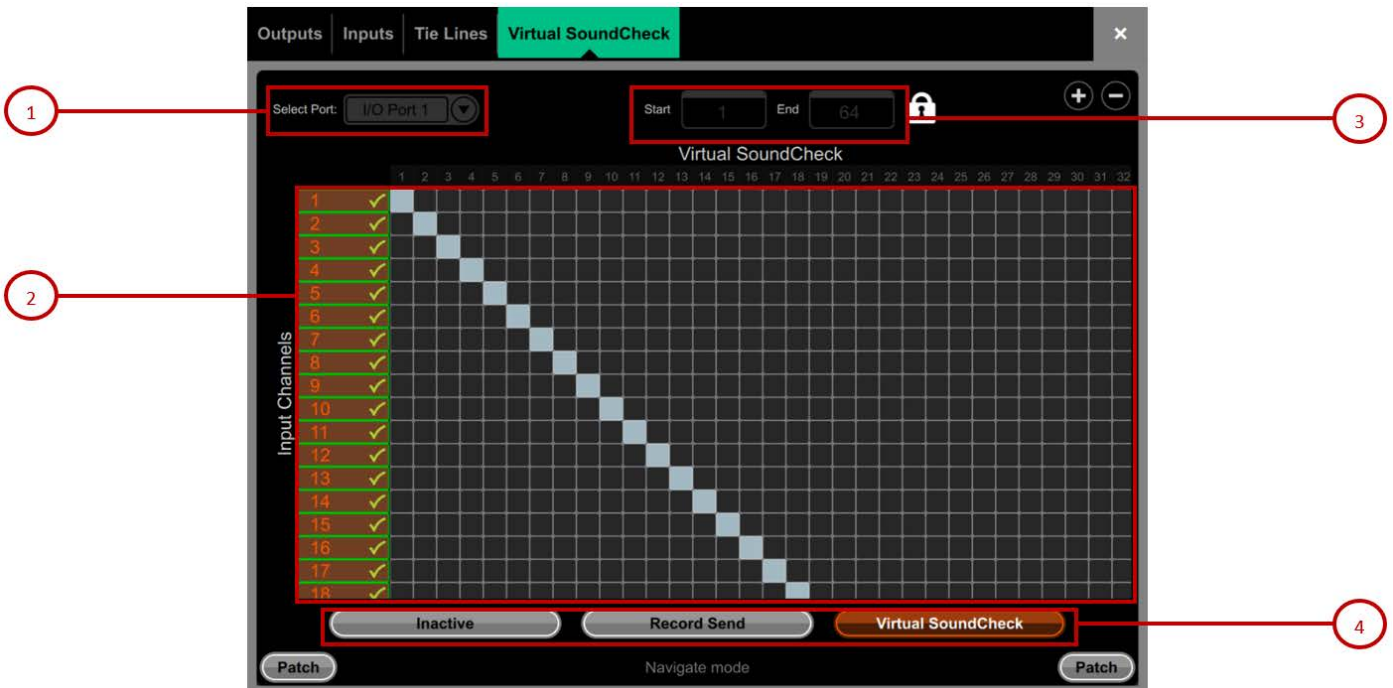
この画面を使用すると、ミックスリソースやバス構成に影響を与えることなく、任意のソース(左側に表示)を1つまたは複数の行先(上部に表示)に直接パッチできます。



タイラインを使用したデジタルスプリット: デジタルスプリットシステム(FoHやモニターなど)では、上図のように、タイラインを使用してローカル入力をAvantisからI/Oポートに送信し、スレーブシステムに送信するのが一般的です。この方法は(チャンネルダイレクトアウトを使用するのとは対照的に)プリアンプの直後の信号を分割して、マスターシステムのデジタルトリムやダイレクトアウトソースの影響を受けないようにします。

5.4. Virtual SoundCheck(バーチャルサウンドチェック)画面

このページを使用して、VirtualSoundCheckを構成および有効にします。RecordSendモードとVirtualSoundCheckモードは、シーンメモリから独立しています。つまり、VirtualSoundCheckでアナログI/O、インサート、FXにパッチを適用でき、VirtualSoundCheckを終了してもこれらの変更はそのまま残ります。また、SafeやRecallフィルタを使用しなくても、VirtualSoundCheckでシーンをリコールして保存できます。



1. **I/O Port:** バーチャルサウンドチェックで使用するI/Oポートを選択します。

2. **Matrix View:** チャンネルをI/Oポートにパッチします。通常、このパッチは1:1のままにして、入力が同じ番号のI/Oポートチャンネルとの間で直接やり取りされるようにします。

3. Range: バーチャルサウンドチェック専用のI/Oポートチャンネルの範囲を制限できます。これは、プラグイン処理や音声分配など、同じI/Oポートを同時に他のアプリケーションに使用する場合に便利です。Record SendまたはVirtual SoundCheckモードの場合、レンジの選択はロックされます。

4. Inactiveはバーチャルサウンドチェックを無効にします。通常のI/Oパッチが使用中です。

Record Sendは、マルチトラックレコーディングのために入力チャンネルからI/Oポートにトリム前段の信号を送ります。これにより、選択したI/Oポートの通常の入力パッチが異なる場合は、一時的にオーバーライドされます。

※ソースポイントは常にトリム前段です(入力ダイレクトアウトソースの設定に従いません)。バーチャルサウンドチェック以外のマルチトラックレコーディングアプリケーションでは、処理されたチャンネルの録音が必要な場合は、代わりにI/O出力とパッチを利用するか、入力ダイレクトアウトをパッチします。

バーチャルサウンドチェックは、ライブ入力の代わりにI/Oポートから入力チャンネルにオーディオを送信し、一時的に通常の入力パッチを無効にします。



Virtual SoundCheck Active: バーチャルサウンドチェックがアクティブであることをユーザーに通知するメッセージが画面に表示されます。他の画面のオレンジ色のボックスをタッチすると、この画面に戻ります。

Virtual SoundCheckボタンが**プロセッシング/プリアンプ**画面にも表示されます。これにより、録音したトラックと並行してライブマイクを使用するなど、個々のチャンネルでバーチャルサウンドチェックを無効にすることができます。

6. Ganging(ギャング)画面

この画面を使用して、最大16のギャンググループを作成および編集します。ギャング(Gang)は、同じタイプの2つ以上のチャンネルまたはミックスのプロセッシングパラメーターとルーティングパラメーターのすべてまたは選択をリンクします。ギャングのチャンネルまたはミックスはメンバー(Members)と呼ばれます。パラメーターはアトリビュート(Attributes)と呼ばれます。

ギャングは、リレイティブ(相対的)な制御ではなく、絶対的な制御を提供します。

※ギャング設定はシーンオートメーションに従います。**Scene / Global Scene Safes**ページを使用して、ギャング設定が上書きされないようにSafe設定できます。



1. Gang:画面上部の16個のギャングタブのいずれかをタッチして、ギャンググループを作成または編集します。チャンネルがすでにアサインされているギャングは黄色でハイライトされます。

2. Members:Input(Ip)タブまたはMixタブのいずれかを選択します。ギャングまたはギャングを解除するチャンネルをタッチします。チャンネルまたはミックスは1つのギャングにのみ属することができます。

3. Attributes:リンクしたいパラメーターをタッチします。ルーティング属性を追加すると、ギャングされたチャンネルからのセンドとアサインがリンクされます。**Apply**をタッチして、変更を確認します。

※プリアンプゲインを連動させることはできません。ゲインコントロールをノミナル・レベルに設定してから、トリムコントロールを連動させて、ミキシング中に入力レベルを調整する事は出来ず。または、Setup / Config / Input Stereosでステレオ入力を構成して、現在のショーの中で2つの入力チャンネルとそのプリアンプを常にリンクできます。

7. メーター画面

さまざまなタブから、すべての入力チャンネル、すべてのFXセンドとリターン、すべてのミックス、最大4つの設定可能なユーザービュー、およびリアルタイムアナライザーのメーターにアクセスできます。



メータータブ: 各メーターの下にチャンネル名と色が表示されます。ゲインリダクションメーターとゲートアクティブインジケータも表示されます。これらのインジケータは、スイッチをInにするとアクティビティが赤く表示され、スイッチを切るとグレーで表示されます。

メーターソースポイントは、すべてのインプットとすべてのミックスに対して一括設定を別々に行うことができます。これは、画面メーターには影響しません。

Optionを長押しし、入力またはミックスメータータブの任意の場所をタッチして、関連するソースポイントを設定します。入力に使用できるパラメーターは、Post Trim、Post Gate/PEQ、Post Compressor、Post Delayです。Mixで使用できるパラメーターは、Post Trim、Post Insert Return、Post PEQ、Post GEQ、Post Compressor、Post Faderです。

Optionを長押しし、ユーザータブの任意の場所をタッチして、ユーザービューを設定します。チャンネルをタッチし、画面の下部にドラッグして設定し、必要に応じてスペーサーまたは行を追加し、Apply(適用)を押して確定します。

7.1. RTA



1. RTAグラフ - 61バンドのReal Time AnalyserまたはSonogramがここに表示されます。右上の表示モードを選択します。

Line モードでは、紫色のAverage (RMS) カーブと黄色の Peak カーブが、各周波数の現在のエネルギーを dB で表示します。オレンジ色のMaximumカーブは、RTAが最後にクリアされるか、ソースが変更されてからのすべてのピークエネルギーを表示します。

Bar モードでは、61本のバーが各周波数のピークエネルギーをdB単位で表示し、最も高いピークにはフィードバック検出を助ける赤いハイライトが表示されます。

2. **ライブラリ** - RTAの設定を保存し、呼び出すためのRTAライブラリを開きます。

3. RTA コントロール - Avg または Pk ボックスをタッチして、グラフ内のそれぞれのカーブを有効 / 無効にします。ロータリ・コントロールで、それぞれのレスポンスをSlowからFastまで調整します。Maximum をタッチすると、最大ピークレベルの有効 / 無効を切り替えます。LF Dampを有効にすると、RTAのレスポンスを低周波数帯域で遅くします。

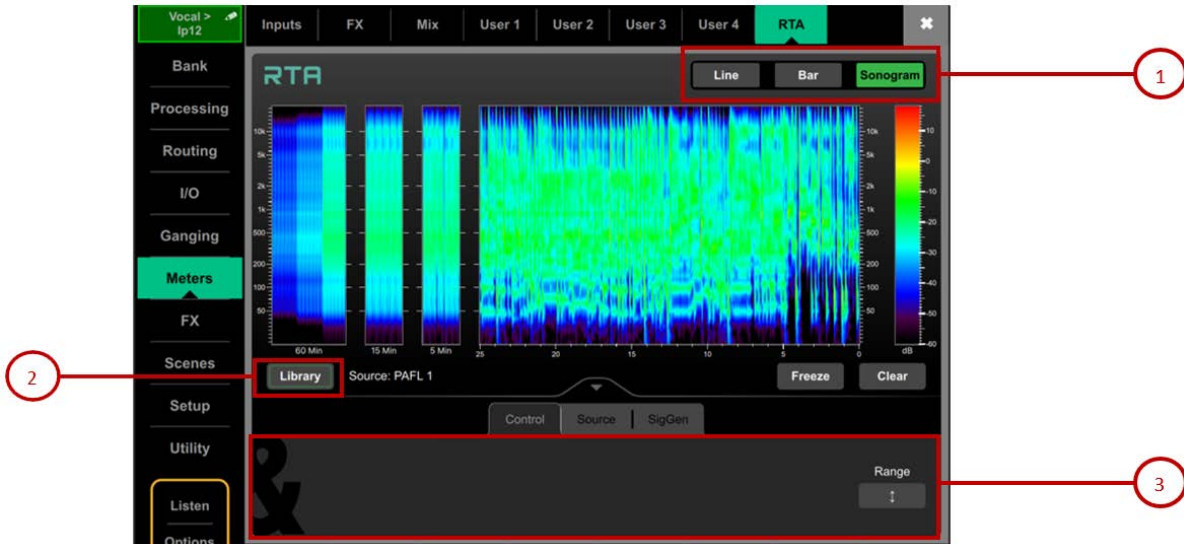
Source タブで、RTA Source を選択します。特定のチャンネルに固定する、外部コントロールに設定する (Avantis DirectorまたはMixPadアプリで選択する)、または現在のチャンネル選択に従うように設定することが可能です。

RTA Source Select ドロップダウンから 'Follow Sel' を選択すると、RTA は Last Sel, Follow Left Sel, Follow Right Sel のいずれかを選択することができます。RTA のソースが左画面のチャンネルである場合、右画面のチャンネルを選択すると'Follow Left Sel' を選択しても RTA のソースポイントは変わりません。

PAFL Overrides Sel を有効にし、PAFL パスを選択すると、PAFL がアクティブなときに RTA が PAFL ソースに追従します。



SigGenタブでは、Signal Generator Type、Level、Muteに素早くアクセスできます。



1. Sonogram - 61バンドのReal Time AnalyserまたはSonogramがここに表示されます。右上隅の表示モードを選択します。

Sonogram モードでは、周波数に対するエネルギー成分が時間と共にプロットされ、dB レベルが色分けされます。25秒間のリアルタイムウィンドウと、5分、15分、60分の平均値が表示されます。ソノグラムは、問題のある周波数、部屋の共振、ミックスのアンバランスを発見するのに有効なツールです。

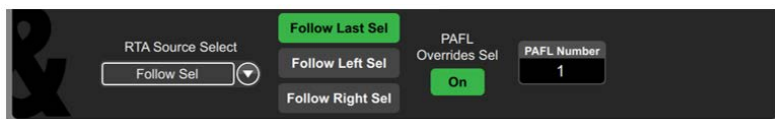
2. ライブラリ - RTAの設定を保存し、呼び出すためのRTAライブラリを開きます。

3. Sonogram Controls - Range にタッチし、グラフの右側にある dB スケールを調整して、Sonogram の焦点領域を限定します。

Source タブで、RTA Source を選択します。これは、特定のチャンネルにロックするか、外部コントロール (Avantis Director または MixPad アプリで選択するため) に設定するか、現在のチャンネル選択に従うように設定することができます。

RTA Source Select ドロップダウンから 'Follow Sel' を選択すると、RTA は Last Sel, Follow Left Sel, Follow Right Sel のいずれかに従うように設定することができます。RTA のソースが左画面のチャンネルである場合、右画面でチャンネルを選択すると'Follow Left Sel' を選択しても RTA のソースポイントは変わりません。

PAFL Overrides Sel を有効にし、PAFL パスを選択すると、PAFL がアクティブなときに RTA が PAFL ソースに追従します。



SigGenタブでは、Signal Generator Type、Level、Muteに素早くアクセスできます。

8. FX画面

FX画面では、12個の仮想RackExtra FXエンジンにアクセスできます。



1. 前面パネルビューと背面パネルビューを切り替えます。

Global Tap Tempoボックスをタッチするか、スクリーンロータリーをタッチして、グローバル・タップテンポにロックされているディレイエフェクトのグローバル・レートを設定します。現在のレートが表示されます。タップテンポは、**Setup/Control/SoftKeys**画面を使用してソフトキーに割り当てることができます。

2. **FXバー**: FXが読み込まれているかに関わらず、12個の slots が画面上部に表示されます。各アイコンの横には、FX名、現在のライブラリープリセット、メーターが表示されます。左から右にスクロールすると、すべてのFX slots が表示されます。デバイスまたは空の slots をタッチして選択します。

3. **前面パネル**: すべてのエフェクトコントロール項目がここに表示されます。**背面パネル**に切り替えて、ルーティング設定にアクセスします。

4. **ライブラリー**: 画面上のLibraryボタンをタッチしてFX ライブラリーにアクセスします。ライブラリーはFXタイプごとにグループ化されています。ファクトリープリセットから読み込むか、以前に保存したユーザープリセットをショーから呼び出すか、USBメモリーから直接呼び出すかを選択します。タッチしてプリセットを選択し、Recallをタッチして読み込みます。

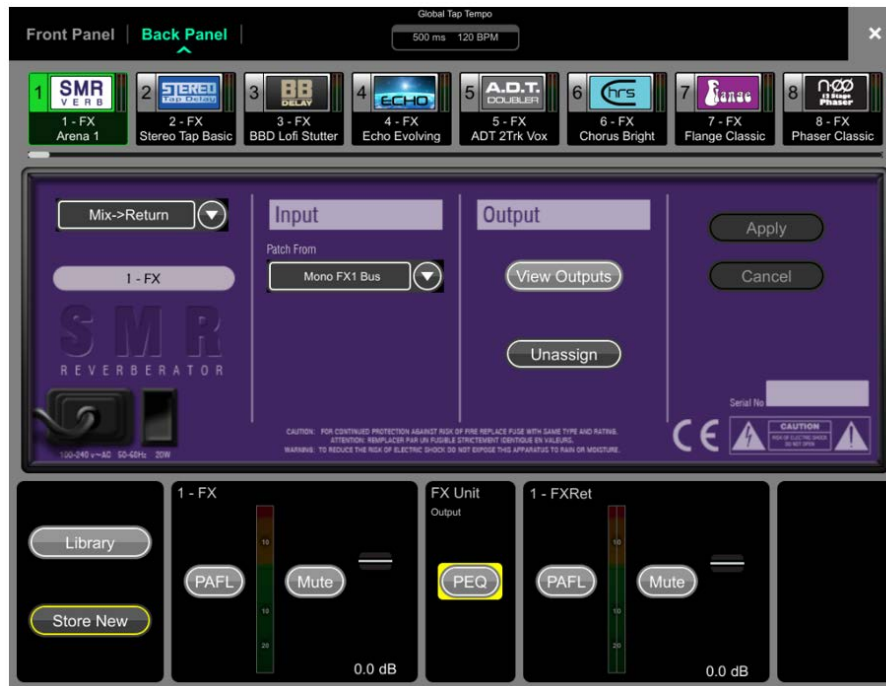
現在のFX設定をユーザープリセットとして保存するには、**Store New**をタッチします。既存のプリセットを現在の設定で更新するには、**Overwrite**をタッチします。

※ FXモデルの詳細については、本書の付録Aを参照してください。

5. 現在選択されているFXの入出力のメーターが表示されます。FXがチャンネルにインサートされている場合、InスイッチとDry/Wetコントロールが表示されます。FXがMix→Returnとして設定されている場合、SendとReturnの両方にPAFL、Mute、フェーダーレベルが表示されます。各FXリターンには4バンドPEQを搭載しています。

PEQスイッチをタッチすると、PEQ画面が表示されます。

※ FX前面パネル、ライブラリーボタン、PEQは、FX Sendまたはリターンが選択されている場合はプロセッシング画面、FXがインサートされているチャンネルが選択されている場合はプロセッシングインサート画面からもアクセスできます。



背面パネル: 選択されているFXのルーティングを編集するには、この画面を使用します。ドロップダウンボックスを使用して、Unassigned(割り当てなし)、Insert(インサート)、またはMix->Returnから選択します。

Insertは、インサートポイントでチャンネル信号パスを分割してFXにルーティングし、チャンネルに戻します。チャンネルを選択し、**Apply**を押して確定します。

一部のFXデバイスでは、**デュアルモノ**モードでFXを2つの別々のモノラルチャンネルに挿入できます。

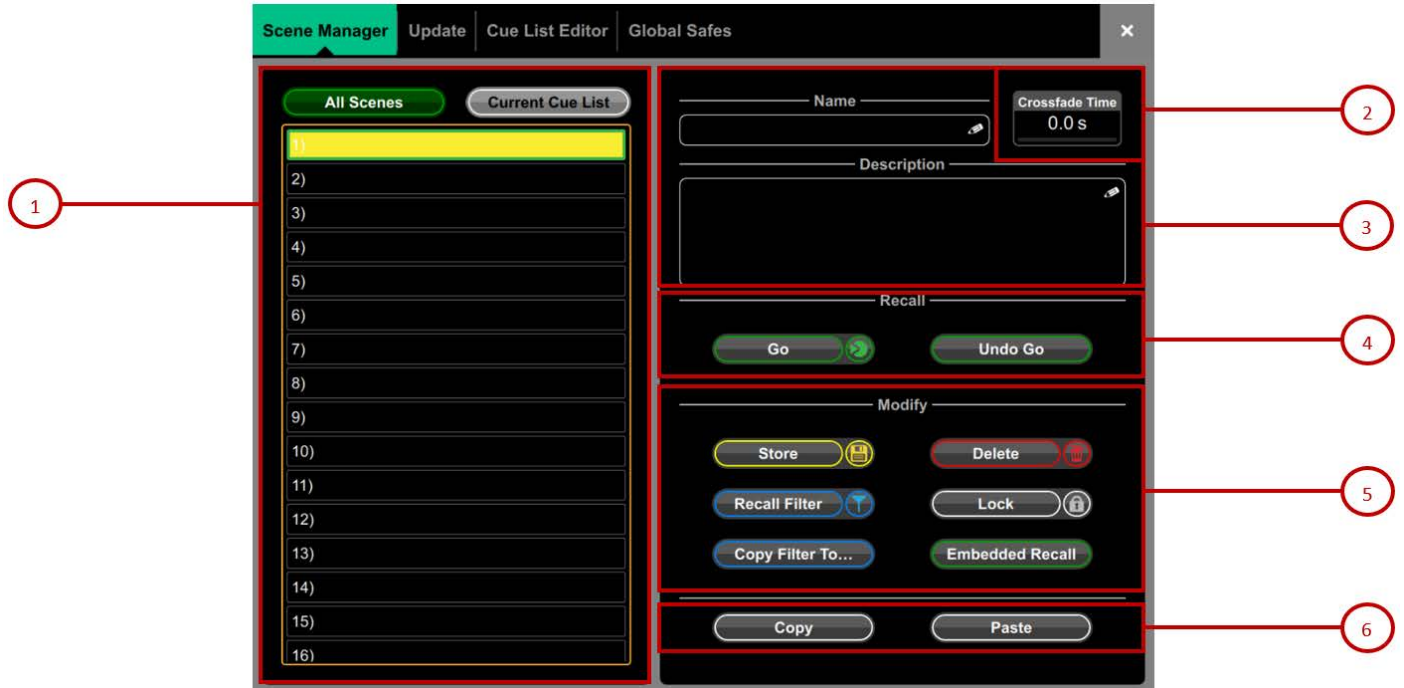
Mix->Returnは、センドバスと専用のステレオFXリターンチャンネルを持つシステムエフェクトとしてFXデバイスにパッチを適用します。FXで使用するバスを選択し、**Apply**を押して確定します。現在のバス構成で使用可能な場合、ソースパッチは対応するFXセンドバスにデフォルト設定されます。出力パッチのデフォルトは、専用のステレオFXリターンチャンネルです。そのチャンネルのプロセッシングプリアンプ画面を使って、FX出力を別の入力チャンネルにアサインし直すことができます。

9. Scene(シーン)画面

この画面でAvantisのシーンメモリーを操作します。最大500個のシーンを保存でき、シーンから1つ以上のキューリストを作成できます。グローバルシーンセーフとシーンごとのリコールフィルターを設定して、特定のパラメーターのリコールをブロックできます。

9.1. Scene Manager(シーンマネージャー)画面

シーンリストにアクセスして、編集やリコールを行ないます。









1. Scene list:500個すべてのシーンまたはCue Listのリストを表示します。黄色で強調表示されているシーンが現在選択されているシーンで、緑色で強調表示されているシーンがNext(次へ)、またはGo(進む)シーンです。

上/下にスワイプするか、スクリーンロータリーを使用してスクロールし、リスト内をタッチしてシーンを選択します。黄色と緑のインジケーターが両方とも移動し、選択が確定します。

シーンコントロールの **Previous**と**Next**に割り当てられているソフトキーを使用すると、Next(緑)シーンを現在のシーンから独立して選択できます。

シーンリストに表示されるアイコンは、次のとおりです:

-  シーンはこのメモリーに保存されます。
-  最後にリコールしたシーンで、ホーム画面にも表示されます。
-  このシーンにはエンベデッドリコールが設定されています。
-  このシーンにはクロスフェードタイムが設定されています。
-  このシーンにはリコールフィルターが設定されています。
-  シーンがロックされます。

2. クロスフェードタイム:クロスフェードタイムをタッチし、画面のロータリーを使用して、現在選択されているシーンの**クロスフェードタイム**を最大20秒で設定します。この時間は、レベルとパンが現在の設定からリコールされているシーンの設定に変更されるまでの時間を設定します。クロスフェードは、入力フェーダーとパン、ミックスフェーダー、DCAフェーダー、センドレベル、パンに影響します。

※クロスフェードはオーディオレベルに影響しますが、ミキサーのフェーダーはすぐに新しい位置に移動します。クロスフェード中にフェーダーを手動で移動すると、関連するチャンネルのクロスフェードが上書きされます。

3. Name & Description:Nameボックスをタッチしてキーボードを開き、現在選択されているシーンの名前を最大14文字で入力します。**Description**ボックスをタッチして、シーンに関する注意を入力します。

4. Recall:Goをタッチするか、Goキーにアサインされたソフトキーを押して、次の(緑色)シーンを呼び出します。これにより、現在の設定が、呼び出されるシーンに保存されている設定で上書きされます。**Undo Go**をタッチするか、**Reset**キーを押したまま、**Go on the Surface**に割り当てられたソフトキーを押して、シーンをリコールすると設定を復元します。

5. Modify:これらの機能は、現在選択されている(黄色の)シーンに影響します。

Storeをタッチするか、Storeに割り当てられたソフトキーを押して、現在のパラメーターをシーンに保存します。Newに割り当てられたソフトキーを押して、現在のパラメーターを次に使用可能な空パラメーターに保存します。

選択したパラメーターのみを現在のシーンまたはシーンの範囲に更新できます。**Update**をタッチして、Update Scene Rangeのウィンドウを開きます(下記参照)。

Deleteをタッチして、シーンの名前、コンテンツ、およびRecall Filterをクリアします。

Recall Filterをタッチして、シーンのリコールフィルター設定を表示および編集します(下記参照)。

Lockボタンをタッチして、シーンをeditからロックし、偶発的変更のアクシデントを防ぎます。

Touch Copy Filter Toをタッチして、現在のリコールフィルター設定を単一のシーン、シーンの範囲、またはすべてのシーンのいずれかにコピーします。

同じユニットまたは異なるユニットからの1つ以上の他のシーンのリコールを自動化できます。**Embedded Recall**をタッチして、シーンのEmbedded Recall設定を開きます(下記参照)。

6. Copyをタッチして、現在選択されている黄色のシーンのコンテンツとリコールフィルターをコピーします。コピー先のシーンをタッチし、**Paste**ボタンをタッチして貼り付けます。シーン名とディスクリプションはコピーされません。

オプションを押したまま、Scene Manager画面の任意の場所をタッチして、いくつかの**Scene management preferences**(シーンの設定管理)にアクセスします。

Scene Overwrite Confirmationは、シーンの保存やシーンマネージャー画面を使用するときに確認ポップアップを表示します。Scene Deleteを行うと、常に確認用のポップアップが表示されます。

Scene Recall Confirmationは、シーンマネージャー画面を使用する際、シーンリコールに確認ポップアップを表示します。Scene Deleteを行うと、常に確認用のポップアップが表示されます。

Display Last Recalledを表示すると、現在選択されているシーンではなく、画面の左上隅に最後にリコールしたシーンが青色で表示されます。

Disable Surface Controlsを押すと、Avantisのシーンコントロールにアサインされたソフトキーがロックされ、誤操作を防ぐことができます。

Auto Storeは、シーンをリコールするたびに、現在の設定を最後にリコールしたシーンに自動的に保存します。通常は、サウンドチェック中に、別のシーンをリコールする前に、すべての変更をシーンに保存するために使用されます。

※**Auto Store**は、ホーム画面に表示されている最後にリコールされたシーンに影響しますが、現在選択されているシーン(黄色)であるとは限りません。

Track Embeddedは、Embedded Recallsが設定されている場合、現在の(黄色の)ポインターを最後にリコールされたシーンに移動します。

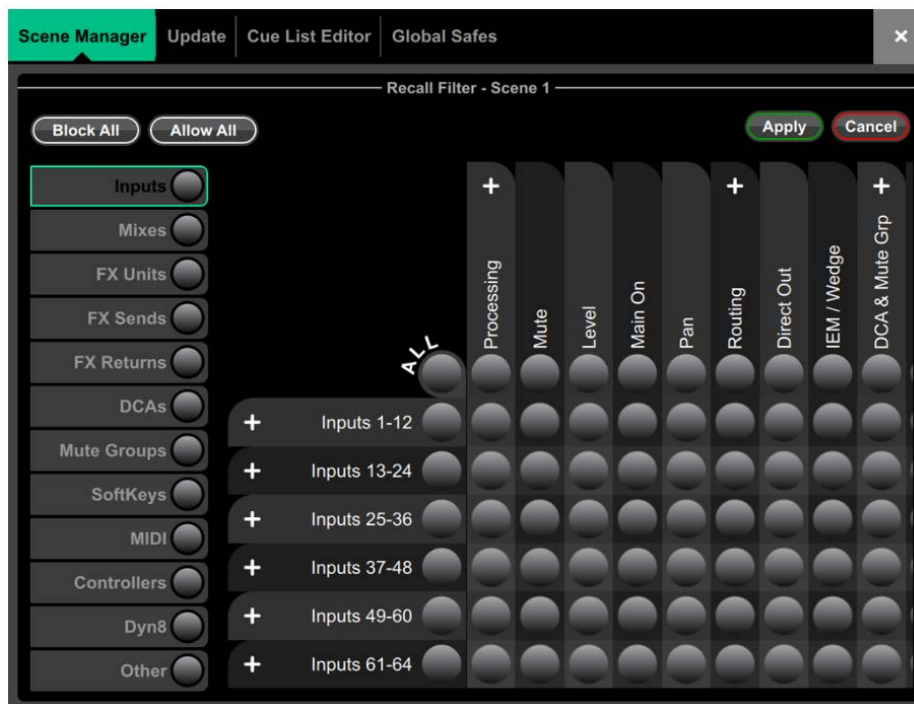
Auto Incrementは、シーンがリコールされるたびに、次(緑色)のポインターをリスト内の次に使用可能なシーンに移動します。そのため、次のシーンは常に現在のシーン+1になります。ボタンを1回押すだけで、連続したシーンを素早くリコールすることができます。

Go on Touchを使用すると、シーンリストとシーンウィジェットの場所をタッチするだけで、シーンをリコールできます。このモードでは、現在選択されているシーンがオレンジ色で強調表示されます。

※Go on Touchがアクティブな場合、確認ポップアップは表示されません。本当に必要な場合にのみ、このパラメーターを使用してください。

9.2. Recall Filters (リコールフィルター)画面

リコールフィルターは、特定のチャンネルやパラメーターがシーンリコールによって上書きされるのを防ぎます。関連付けられているシーンにのみ影響します。



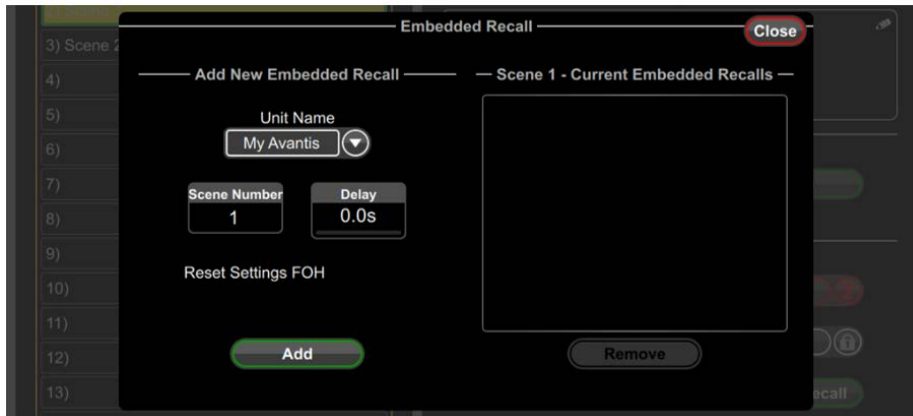
左側のタブを使用して、様々なパラメーターグループを表示します。ピンチ/ピンチアウトでマトリクス表示を拡大/縮小します。上/下または左/右にスワイプして、マトリクス内を移動します。項目をタッチして切り替えます。許可された項目はリコールされ、ブロックされた項目はリコールされません。

表上部のパラメーターラベルをタッチすると、すべてのチャンネルの1つのパラメーターが切り替わります。左側のチャンネルラベルをタッチすると、1つのチャンネルのすべてのパラメーターが切り替わります。Allをタッチして現在のタブのすべての項目を切り替えるか、Block AllまたはAllow Allをタッチして、すべてのタブのすべての項目に影響します。

※シーンリコールフィルターは、シーンマネージャー画面からコピー/ペーストできます(詳細はセクション9.1を参照)。

9.3. Embedded Recall (エンベデッドリコール) 画面

シーンをリコールしたときに、同じまたは別のユニットから1つ以上のシーンをリコールすることができます。ホストシーン内のエンベデッドシーンごとにディレイタイムを設定できます。



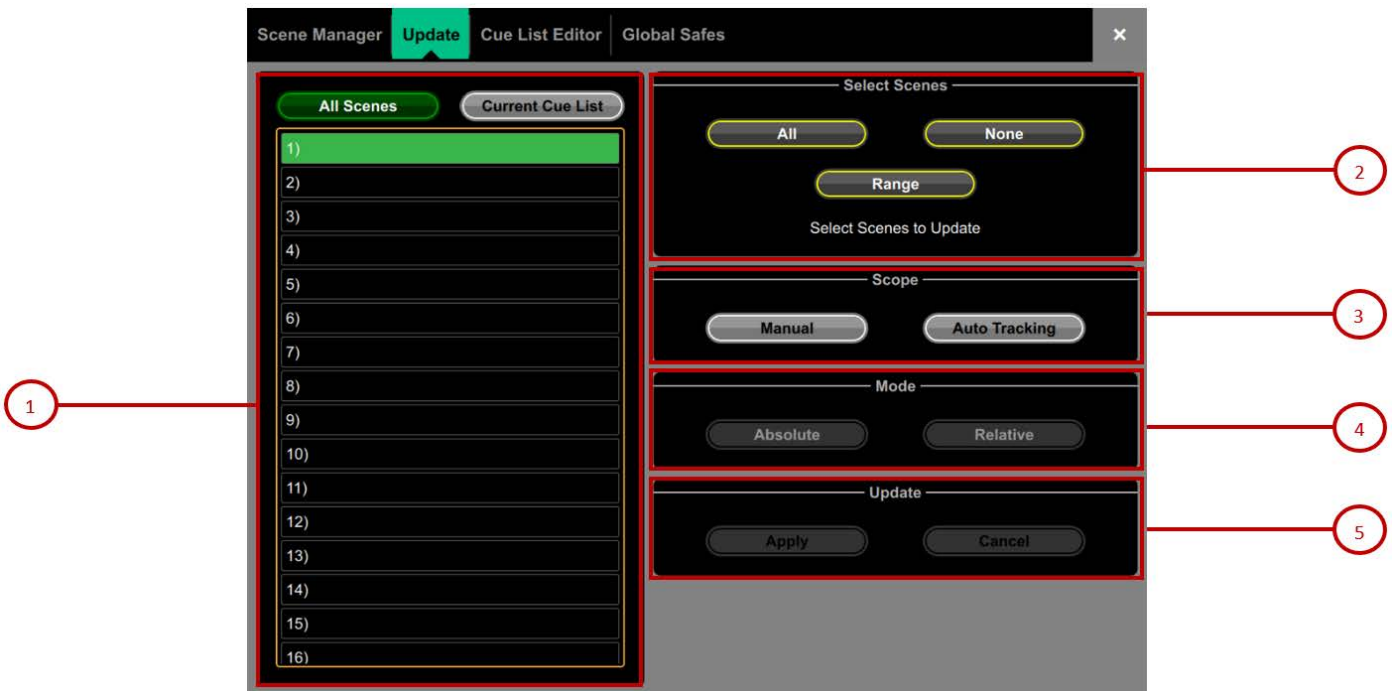
Unit Nameのドロップダウンからターゲットユニットまたはシステムを選択します。Avantisネットワークで見つかったすべての互換性のあるAllen & Heathユニットがここにリストされています。ローカルシステムでシーンを自動化するには、My Avantisを選択します。

Scene Numberを設定して、割り込みたいシーンを選択します。その名前はボックスの下に表示されます。割り込んだシーンのリコールのディレイタイムを設定します。これは、ホストシーンをリコールした後、システムがシーンをリコールする前に待機する時間です。時間は0秒(瞬時)から4分まで設定できます。Addをタッチして、右側のリストにシーンを追加します。

リストには、割り込まれたシーンが、関連するユニットとディレイタイムとともに表示されます。いずれかを選択し、Removeをタッチしてリストから削除します。

9.4. Update (アップデート) 画面

1つまたは複数のシーンのパラメーターを更新します。



1. **Scene List:** タッチして、アップデートに含めるシーンを選択します。このリストから、シーンのナンバーとコンビネーションを選択できます。

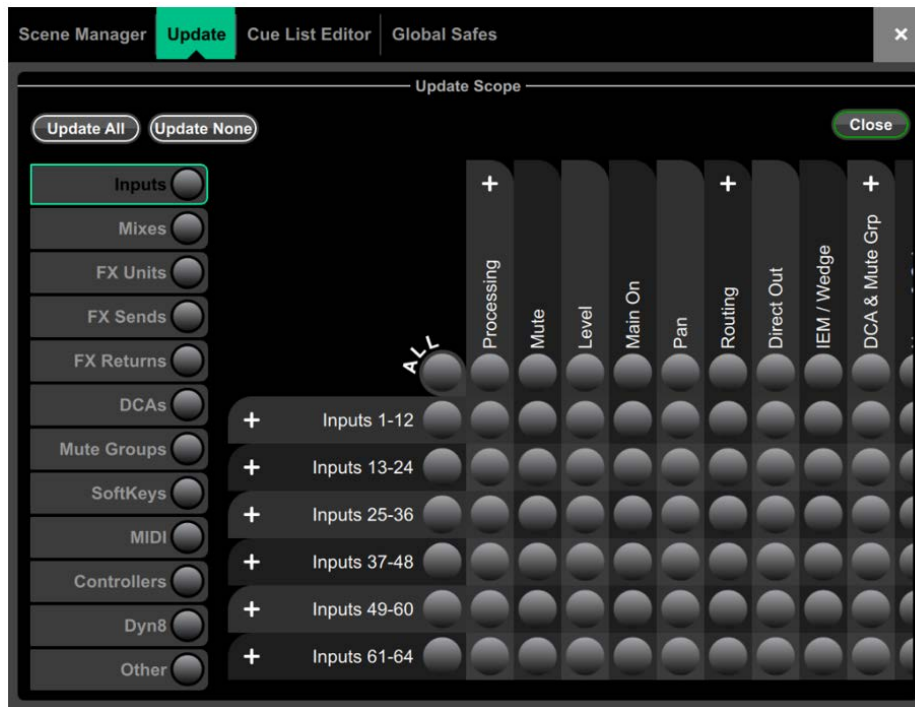
✓ シーンはこのメモリーに保存されます。

🔄 このシーンはアップデートに含まれます: タッチして切り替えます。

2. **Select Scenes:** すべて(All)、なし(None)、またはシーンの範囲(Range) を選択する為のクイックオプションです。

3. **Scope:** 次のいずれかのパラメーターを選択します:

Manual: タッチしてUpdate Scopeを開き、アップデートに含めるパラメーターを手動で選択します。



左側のタブを使用して、さまざまなパラメーターグループを表示します。ピンチ/ピンチアウトして、マトリクスビューをズームインおよびズームアウトします。マトリクス内を移動するには、上/下または左/右にスワイプします。アイテムをタッチして切り替えます。緑で強調表示されている項目は更新され、他のすべての項目は無視されます。+および-記号をタッチして、ネストされたパラメーターを表示および非表示にします。

表上部のパラメーターラベルをタッチすると、すべてのチャンネルの1つのパラメーターが切り替わります。左側のチャンネルラベルをタッチすると、1つのチャンネルのすべてのパラメーターが切り替わります。Update Allをタッチしてすべての項目を選択するか、Update Noneをタッチしてすべてのアイテムの選択を解除します。



Auto Tracking: このパラメーターは、ユーザーが行ったすべてのパラメーター変更を追跡します。パラメーターに必要な変更を行った後、選択したシーンにこれらの変更を適用できます。

一番上のバーにあるこのアイコンは、システムがオートトラッキングモードになっており、パラメーターの変更が記録されていることを表します。ポップアップをタッチすると、いつでも更新ページに戻り、変更を適用またはキャンセルできます。

4. Mode: アップデートモードを選択します。

Absolute: 選択したシーンのターゲットパラメーターを現在の値に上書きします。Absoluteモードで複数のシーンのパラメーターを固定値に変更します。

例: すべてのシーンでIP1フェーダーレベルを0dBに変更します。

Relative: レベル・パラメーターGain/Fader/Send/Master)への変更は、ターゲットシーンで選択したパラメーターに相対的に適用されます。

複数のシーンのパラメーターを固定値で変更するには、Relativeモードを使用します。

例: すべてのシーンでIP1フェーダーレベルを+3dB上げます。

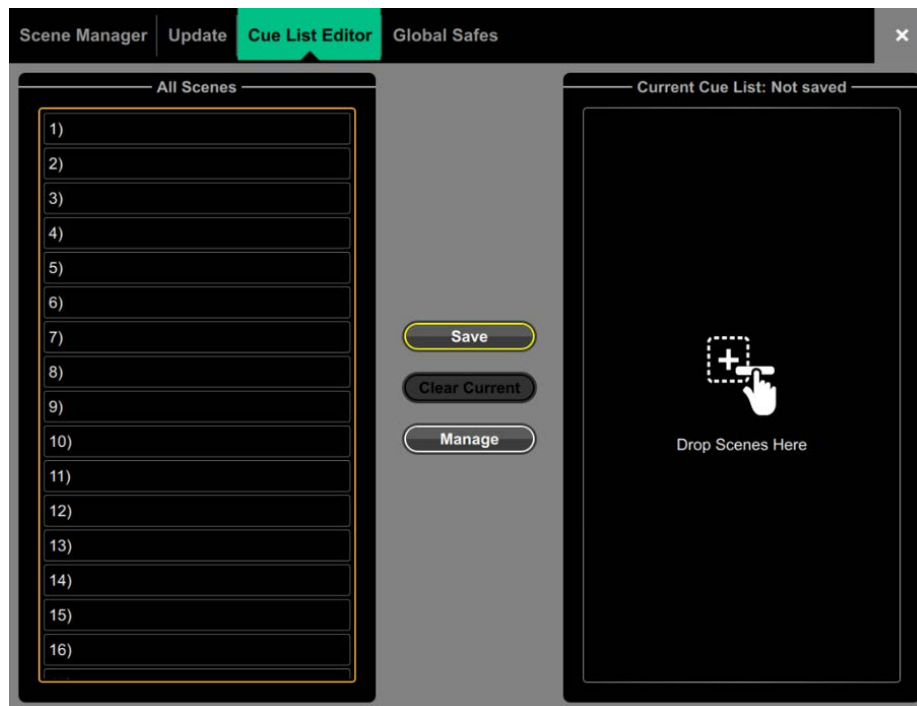
※Relativeモードでのレベル以外のパラメーターの変更は、ターゲットシーンに絶対的に適用されます。

※Manual-Relativeアップデートを実行すると、最後のシーンリコール以降に変更されたパラメーターのみがターゲットシーンに適用されます。

5. Update: Applyを選択して、ターゲットシーンで選択したパラメーターを更新します。アップデートを破棄するには、Cancelを押します。

9.5. Cue List Editor(キューリストエディター)画面

Cue Listは、利用可能なシーンのリストから選択されたシーンのカスタムリストです。Cue Listには、名前を付けたり、保存したり、呼び出したり、削除したりできます。



1. Cue List:ここにシーンをドラッグアンドドロップして、Cue Listを作成します。シーンは任意の順序で配置でき、リスト内で何度でも繰り返すことができます。Cue Listからシーンを削除するには、シーン名の右側にあるゴミ箱アイコンをタッチします。

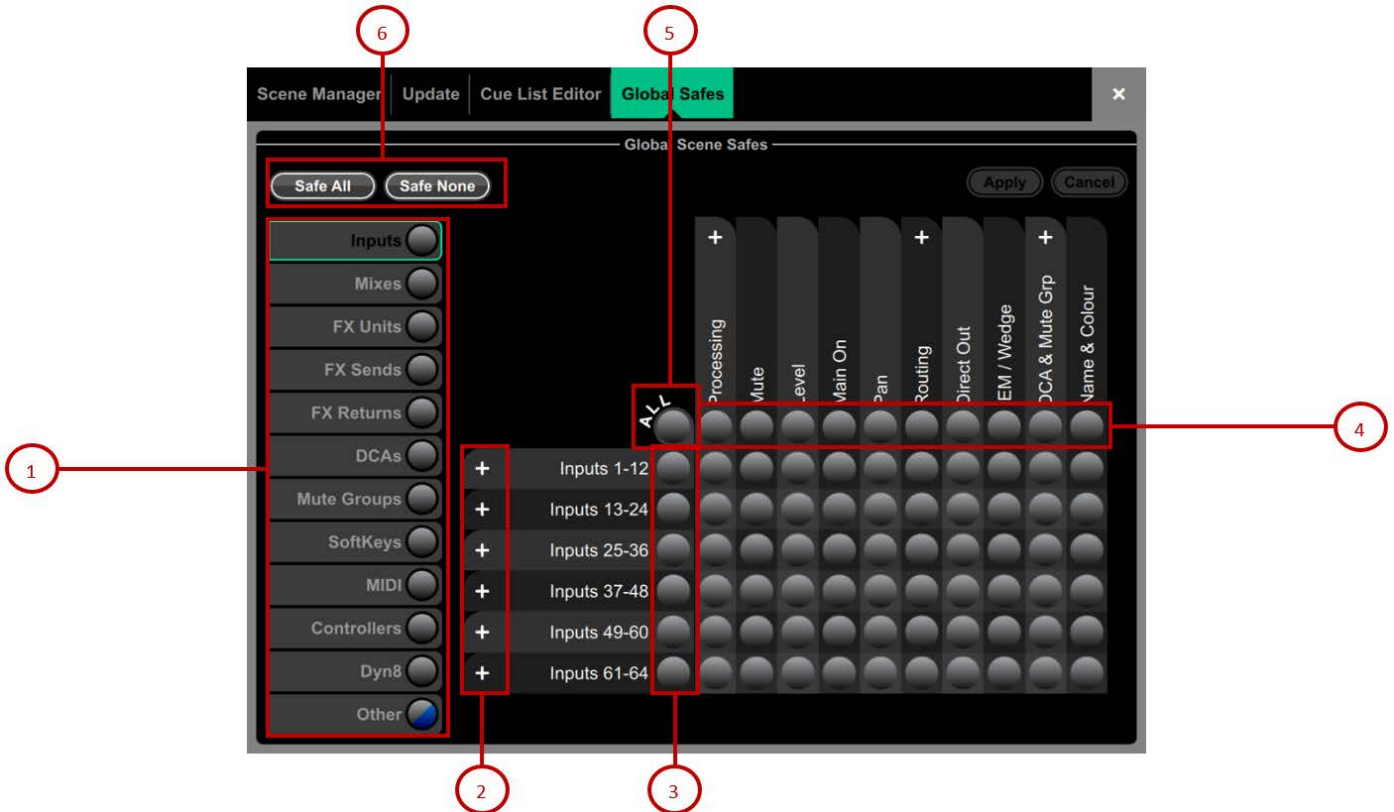
2. Saveをタッチして、現在のCue Listに名前を付けて保存します。Loadをタッチして、以前に保存したCue Listを選択して開きます。Clear Currentをタッチして確認し、現在のCue Listからすべてのシーンを削除します。

Move Upまたは**Move Down**をタッチして、現在のCue Listで選択したシーンを移動します。

Overwriteをタッチして確認し、保存したリストを現在のCue Listで更新します。**Manage**をタッチして、保存されているCue Listを開き削除します(複数可)。

9.6. Global Scene Safes (グローバル・シーンセーフ) 画面

Scene Safesは、特定のチャンネルまたはパラメーターがシーンのリコールによって上書きされるのを防ぎます。リコールフィルターとは異なり、この設定はグローバル(全体)であり、すべてのシーンのリコールに反映します。ソフトキーのアサインなどの特定の設定は、ショー内でグローバルに設定されるように、保護するのが一般的です。



ピンチ/ピンチアウトでマトリクス表示をズームインおよびズームアウトします。上下または左右にスワイプして、テーブル内を移動します。項目にタッチすると、その状態が切り替わります。

セーフアイテム(青色で強調表示)はリコールされません。

1. 左側のタブを使用して、様々なパラメーターグループを表示します。
2. +および-記号をタッチして、ネストされたパラメーターを表示および非表示にします。
3. 左側のチャンネルラベルをタッチすると、1つのチャンネルのすべてのパラメーターが切り替わります。
4. 表上部のパラメーターラベルをタッチすると、すべてのチャンネルの1つのパラメーターが切り替わります。
5. 現在のタブのすべての項目を切り替えるには、Allをタッチします。
6. Safe AllまたはSafe Noneを選択すると、すべてのタブのすべての項目に反映します。

1つ以上の項目がそのタブに保存されている場合、画面タブの青い点が点灯します。

10. Setup (セットアップ) 画面

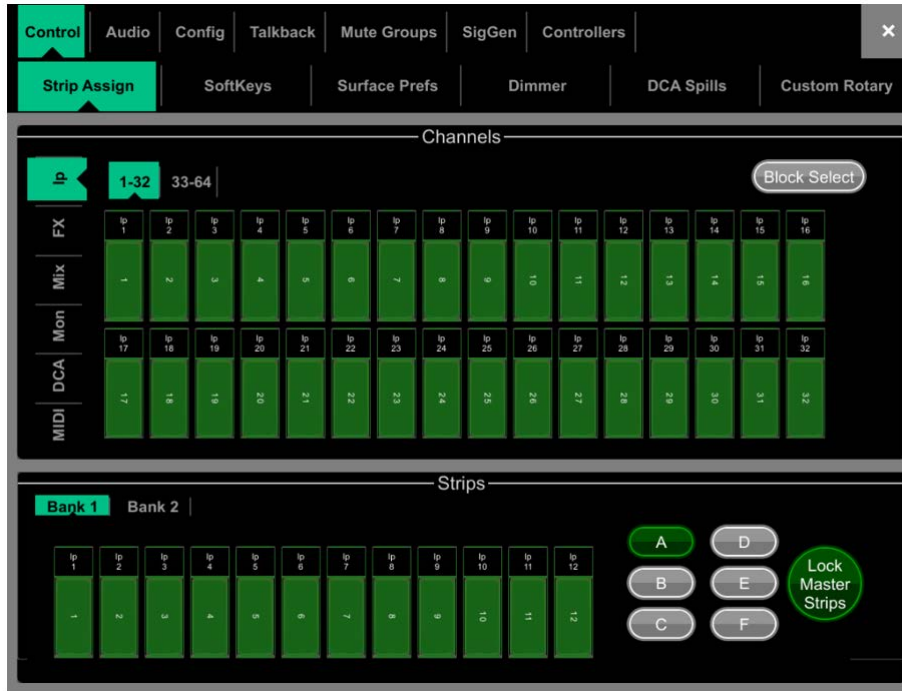
以下のページから、ミキサーバス構成、入力ステレオ構成、ネットワーク設定、オーディオ設定、およびユーザープロフィールにアクセスできます。

10.1. Control / Strip Assign (コントロール/ストリップアサイン) 画面

入力チャンネル、FX、ミックスマスター、DCA、MIDIストリップの任意の組み合わせを6層のフェーダーにアサインできます。これにより、アプリケーションに合わせてミキサーのレイアウトをカスタマイズできます。レイアウトはシーン内に保存され、シーンリコールから保護できます。

ファクトリー・テンプレートショーは、左側に入力チャンネル、右側にミックス・マスターがあるクラシックなレイアウトです。

現在のアサイン状況は、バンクとレイヤーに配置された下側のウィンドウに表示されます。



チャンネルを下側のウィンドウの目的の位置にドラッグ&ドロップします。左側のタブを使用して、使用可能なさまざまなタイプのチャンネルを表示し、上側のタブを使用して、上位/下位のチャンネルに移動します。

Block Selectをオンにし、割り当てたい最初と最後の項目をタッチして、チャンネル範囲を下側のウィンドウにドラッグします。使用可能なストリップよりも多くのチャンネルをドロップすると、現在アサインされているチャンネルを次のレイヤーに上書きします。

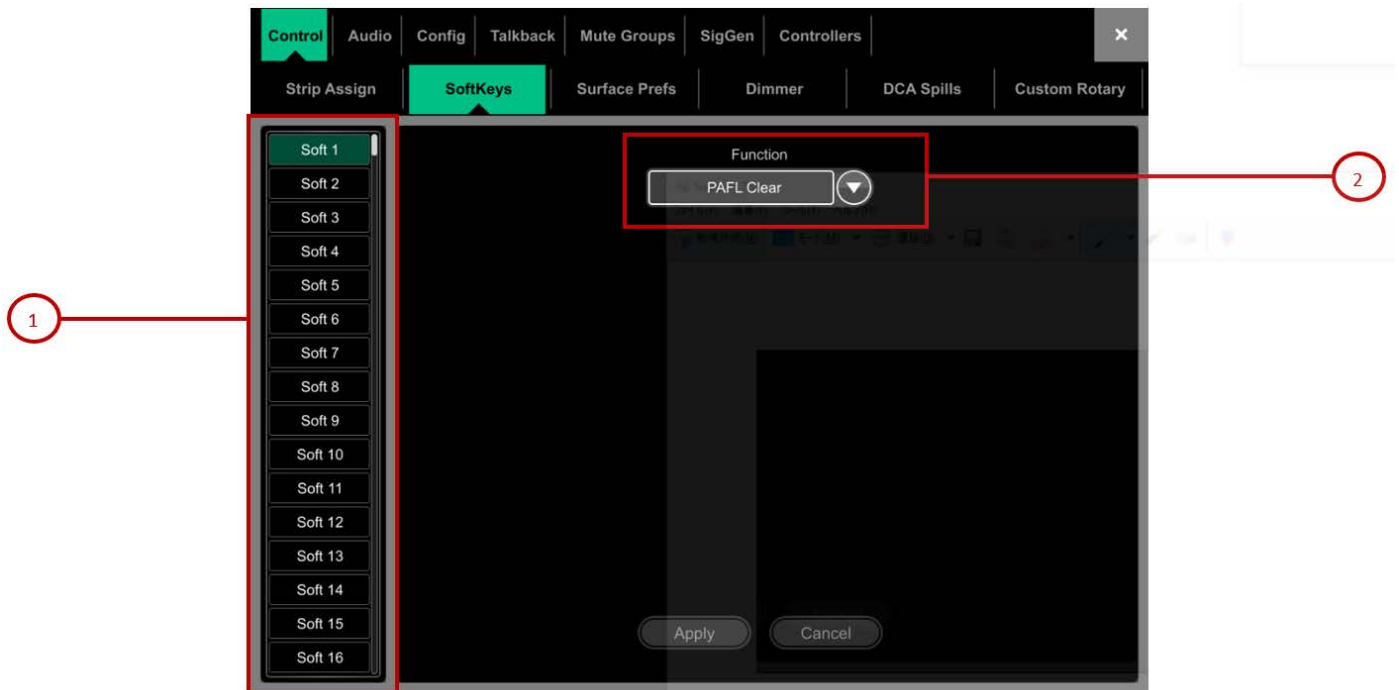
チャンネルを下側のウィンドウから外にドラッグしてアサインを解除します。

Lock Master Stripsをオンにすると、バンク2/レイヤーAのストリップ9~12にアサインされたチャンネルがすべてのレイヤーに表示されます。これは、バンク2で重要なチャンネル(メインなど)に常にアクセスできるようになります。

⚙️ **Option**を押したまま、ストリップアサイン画面の任意の場所をタッチして、アサイン環境設定にアクセスします。Sync Selected Layer with Surfaceをオンにすると、選択したバンクでのサーフェスのアクティブなレイヤーに画面が追従します。

10.2. Control / SoftKeys(コントロール/ソフトキー)画面

Avantisは、24のユーザーが任意でアサイン可能なソフトキー(User-assignable "SoftKeys")を備えています。



1. 画面左のいずれか1つのSoftKeysボタンをタッチして選択します。上/下にスワイプしてスクロールします。

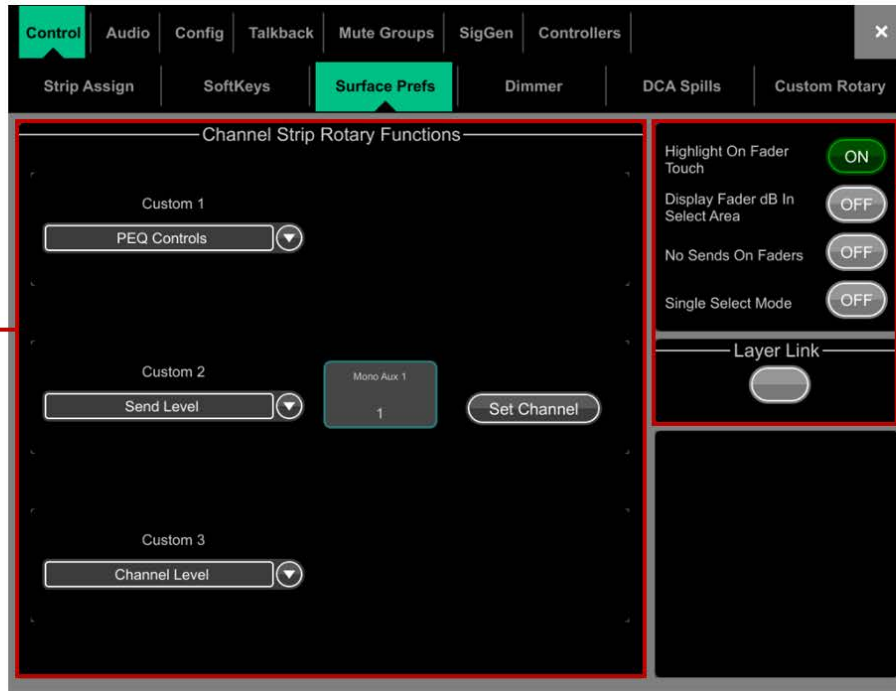
2. Functionドロップダウンメニューを開き、割り当てる機能を選択します。Channel TypeとChannel Numberを設定して、必要なチャンネルを選択します(特定の機能にのみ適用)。機能がオフのときにSoftKeysのLEDを点灯させたい場合は、Invert LEDをオンにします。Applyを押して変更を確定します。

※ソフトキー (SoftKey)のアサインはシーン (Scenes)内に保存されます。シーンのリコール時(Scene recall)にソフトキーのアサインが上書きされないようにするには、Scenes / Global Scene Safes画面を使用して、Safeを1つから全てまで選択ができます。

利用可能なソフトキーの機能は次のとおりです：

- ・ **Unused** : 未使用
- ・ **AMM Control** : AMMゾーンまたはAMM内の個々のチャンネルのオン/オフを切り替えます。
- ・ **Assign On/Off** : バスへのチャンネルアサインをオン/オフします。
- ・ **Channel Processing** - 特定のチャンネルプロセッシングブロックをインサートまたはバイパスする
- ・ **Custom MIDI** : カスタムMIDIメッセージのストリング (テキスト列)を送信します。
- ・ **DCA Spill Active** : DCAスpillモードをオン/オフします。
- ・ **Fader On-Off** : 選択したチャンネルのフェーダーが-infの上にあるときにソフトキーを点灯します
- ・ **Fader Start** : 選択したチャンネルフェーダーが-infより上に移動すると、SoftKeyが瞬間的に点灯します。
- ・ **Level Down** : タッチしてフェーダーのレベルを下げます。
- ・ **Level Up** : タッチしてフェーダーのレベルを上げます。
- ・ **Mix** : 特定のミックスへのクイックアクセス。
- ・ **Mute** : 入力チャンネル、バス、またはDCAのミュート・コントロール。
- ・ **Mute Group** : 指定されたミュートグループをMutes/UnMutes (ミュート/ミュート解除)します。
- ・ **PAFL** : 選択したPAFLへのクイックアクセス。
- ・ **PAFL Mix Sel Scene** : 1つのソフトキーで複数のパラメーターを設定します。
- ・ **PAFL Clear** : 現在アクティブなすべてのPAFLキーをオフにします。
- ・ **Peak Hold Reset** : 現在のすべてのピークホールドインジケーターをクリアします。
- ・ **Scene Controls** : シーンコントロール (Recall, Storeなど)へのクイックアクセス。
- ・ **Sel** : チャンネル・プロセッシングへのクイックアクセス。
- ・ **Send Level Down** : タッチしてAux送レベルを下げます。
- ・ **Send Level Up** : タッチしてAux送信のレベルを上げます。
- ・ **SIP** : Solo In Place (ソロ・イン・プレイス)をアクティブにするには、1秒間押し続けます。
- ・ **Talkback Assign** : 別の出力へのトークバック・アサイン。
- ・ **Talkback** : トークバックを有効にしますmomentary (モーメンタリー/押している間)または latching(ラッチ/押して有効と解除)。
- ・ **Tap Tempo** : 12FXのLまたはRの、いずれか全てかのタップテンポとして割り当てます
- ・ **USB Play/Record** -USB再生/録音システムのトランスポート・コントロール。
- ・ **Virtual Sound Check** -バーチャルサウンドチェックモードを設定します。

10.3. Control / Surface Preferences(コントロール/サーフェイスプリファレンス)設定画面



1. Channel Strip Rotary Functions:ドロップダウン・メニューを使用して、各チャンネルストリップのロータリーコントロールに必要なカスタム機能を選択します。使用可能な機能は、Unused(未使用)、HPF Frequency、Direct Out、Send Level(AUXまたはFX Send)、Compressor Threshold、Channel Level、AMM Priority Level、PEQ Controls、Gate&Compressor Controls、LCR+ Divergenceです。**Apply**をタッチして変更を確定します。

2. 一般的なサーフェイスの環境設定:

Highlight On Fader Touchを選択すると、フェーダーにタッチしたときにチャンネルのネームブロックが点灯します。

Display Fader dBは選択したエリアのフェーダーまたはロータリーを動かすたびに、ネームブロック内のフェーダー位置(dB値)を表示します。

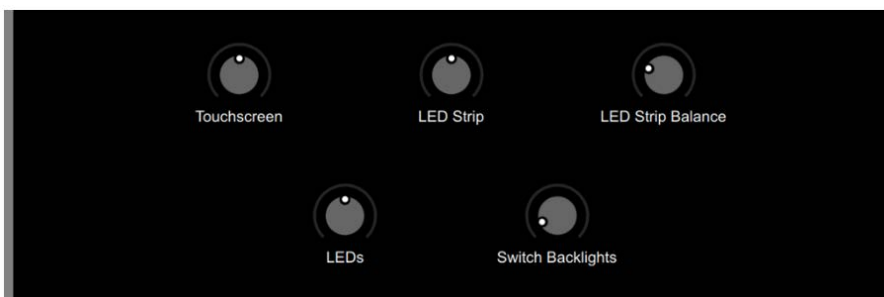
No Sends On Fadersは、いずれかのMixキーを押すことでフェーダーの送りを停止します。このパラメーターが有効な場合、チャンネルフェーダーは常にInputメインレベルまたはMixマスターを制御します。ストリップのロータリーセンド機能、ソフトロータリーセンドウィジェット、またはタッチスクリーン・ルーティング画面を使用してセンドレベルを制御することもできます。

シングルセレクトモードでは、同時に選択できるチャンネル数が1つに制限されます。

Layer Link: ボタンをタッチして、両方のフェーダーバンクのレイヤーをリンクまたはリンク解除します。レイヤーを選択すると、両方のバンクで同じレイヤーが選択されます。

10.4. Control / Dimmer(コントロール/ディマー)画面

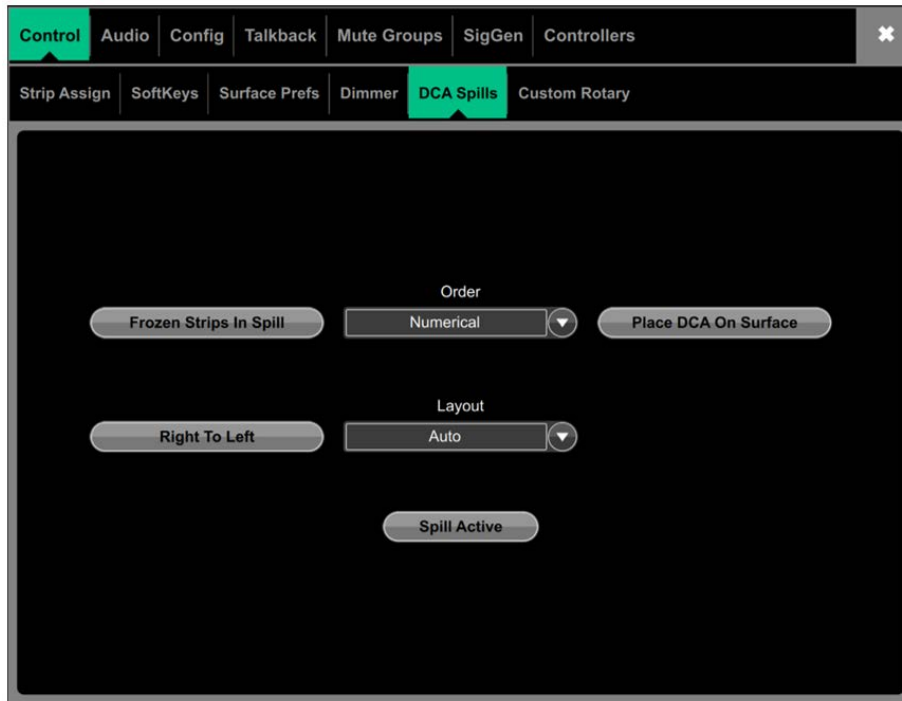
このページを使用して、タッチスクリーン、LED、スイッチバックライト、フェーダーストリップのLCD画面、アームレストLEDストリップ照明の輝度と色調を個別に調整します。これらの設定はシーンメモリーに保存されます。



10.5. Control / DCA Spills(コントロール/DCAスピル)画面

DCA Spills(DCAスピル)は、DCAにアサインされたチャンネルのみをサーフェスにレイアウトします。DCA Mixボタンを押すと、現在のストリップレイアウトからDCAスピルのレイアウトに変わります。

DCA Mix機能をSoft Keyにアサインすることができます。これにより、DCAストリップがアクティブなレイヤーにない場合にスピルを使用したり、一部のDCAをフェーダーのない純粋な「ポピュレーショングループ」として使用したりすることができます。アサインされているGo to Setup / Control / SoftKeysに移動します。



Order: Surfaceにチャンネルが表示される順序です。チャンネル番号に従う場合は**Numerical**に設定し、スピル時のストリップレイアウトの順序に従う場合はStripに設定します。

Layout: **Auto**に設定すると、DCAで使用されていないフェーダーバンクに自動的に移行します。**Manual**に設定すると、スピルのフェーダーバンクを手動で選択できます。

Spill Active: タッチして、DCAスピル機能をグローバルに有効または無効にします。このスイッチはソフトキーにアサインして、アクティブになっている可能性のある通常のストリップレイアウトを素早く復元する方法として使用できます。

Frozen Strips in Spill - 有効にすると、DCAスピル時にフローズン・ストリップがサーフェスに残ります。※DCAチャンネルは常にFrozenチャンネルにオーバーレイされます。

Place DCA on Surface - スピル中、DCAチャンネルを表示したままにします。

10.6. Control / Custom Rotary(コントロール/カスタム)画面

6つの Screen rotaries とFast Grab Tab(即呼び出しタブ)の機能を設定します。



1. Screen rotariesを使用すると、画面上のFast Grab Tabが自動的に開きます。Popout Timeoutは、Fast Grab Tabの画面が自動的に閉じるまでの表示時間を設定します。

※スクリーンロータリーの上にあるViewボタンを使用してFast Grabタブを開いた場合、「Popout Timeout」は無視され、Viewボタンをもう一度押すまでFast Grabタブは画面上に表示されたままになります。

2. Custom Rotariesの機能を選択し、パラメーターがChannel Lockedされているかどうか、またはFollow Sel または Follow Mixのどちらにするかを選択します。

使用できるCustom Rotariesの機能:

- **Unused** : 未使用
- **Preamp** : Gain, Trim, Stereo Width(ステレオ・ワイド)
- **Filter** : HPF及びLPFの周波数
- **Gate** : Threshold, Depth, Attack, Hold, Release
- **Compressor** : コンプレッサーのモデルにより異なる
- **Send Level** : センド・レベル
- **AMM Priority** : AMMの優先順位
- **Monitor IEM** : イヤモニのモニター
- **Monitor Wedge** : ウエッジのモニター

10.7. Audio / PAFL(オーディオ/PAFL)画面

PAFLモニタリングシステムの環境設定を行います。

ストリップ上のPAFLキーは次のように動作します：

- MixPAFLは、モニターの主をオーバーライドします。
- Input PAFLはMix PAFLをオーバーライドします。
- Input PAFLをリリースすると、前の状態のMix PAFLに戻ります。
- MixPAFLを押すと、Input PAFLがすべてクリアされます。



1. PAFL Number: Avantisがモニタリングシステムに使用するPAFLバスを設定します。これは、PAFLキー、Listenキーおよびオーディオの機能に関係します。

Mixer/Config/Mixer Config画面で2つのPAFLバスが設定されている場合、複数のオペレーターが異なるPAFLバスを使用しながら同じAvantisシステムを共有できます。たとえば、1人のエンジニアがPAFL1のAvantisミキサーを使用し、もう1人のエンジニアがPAFL2からIEMをフィードしたiPadを使用します。

※RTA機能はPAFLバス1固定です。

※WedgeおよびIEMストリップはPAFLバス1に固定されています。

Mix Follows Mix PAFLキーを押すと、Mixキーが自動的にアクティブになります。

Mix Follows Input PAFLは、Input PAFLキーを押すと自動的にMixキーをアクティブにします。

Sel Follows PAFLは、PAFLキーを押すと自動的にチャンネルを選択します。

Additive Modeをオンにすると、PAFLの選択が合計されます。auto-cancelを選択すると、オフになったときに自動的にキャンセルされます。

ストリップのPAFLキーを押したときに、入力チャンネルとミックス(アウトプット)マスターのどちらかをPFL(プリフェーダー・リッスン)またはAFL(アフターフェーダー・リッスン)から選択します。

2. PAFL信号とステージからのアコースティックサウンドを揃えるために、680msまでの**ディレイ**を設定できます。

PFL Trimは、PFL信号をAFL信号に対して最大24dB減衰させます。これにより、Mixの出力レベルが低い状態で、大きなPFLレベルを回避できます。

3. Ext Input to PAFL Source: ドロップダウンメニューを使用して、EXT(external signal/外部信号)を選択し、PAFLモニターにアサインします。例えば、FoHとMonitorエンジニア間のコミュニケーション用のI/Oポート入力です。信号は、エンジニアのWedge、またはIEMフェーダーストリップレベルの影響を受けません。

アサインされると、プリアンプのGain、Trim、PAD、ファンタム電源のコントロールが右側のウィンドウに表示されます。

4. Mix to PAFL: PAFLがアクティブでないときに、選択したミックスのどれぐらいがモニターシステムに送られるかを設定します。例えば、Main L/RがPAFLのLとRのバスにフィードするのが一般的です。Touch Set Mixをタッチして、この機能に使用するミックスを選択します。

10.8. AUDIO/SIP(オーディオ/SIP)画面

Solo-In-Placeが有効になっている場合、コンソール、Director、およびIPコントローラーのチャンネルPAFLボタンはSIP選択ボタンとして機能します。

SIPを使用して、システムのメイン出力を介して1つ以上のチャンネル(入力、グループ、およびFXリターン)を個別にリッスンできます。SIPが1つ以上のチャンネルでアクティブな場合、Solo Safeにされていない限り、他のすべてのチャンネルはミュートされます。通常、これにはFXリターンとグループが含まれるため、ソロソースはFXとグループルーティングで聞くことができます。

※ SIPは、システム内のすべての出力へのオーディオに影響を与えるため、注意して使用する必要があります。



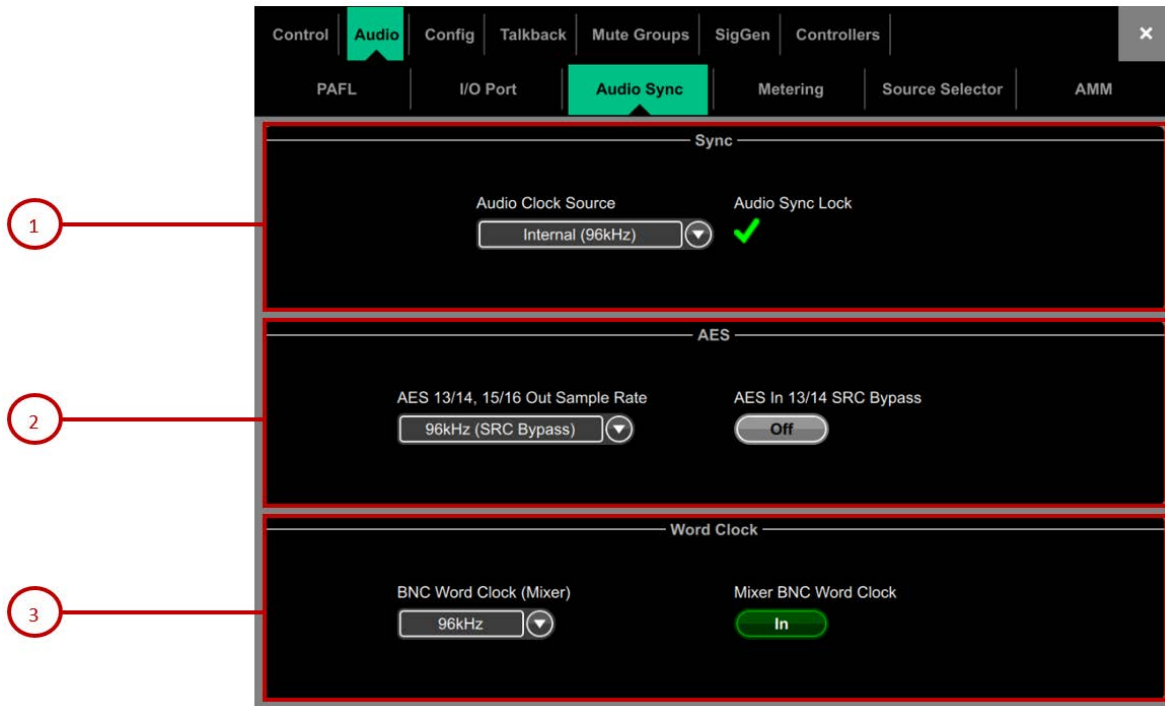
10.9. オーディオ/I/Oポート画面

これらのタブには、I/Oポート1、2、3に装着されたカードの情報が表示され、関連するパラメーターにアクセスできます。それぞれのモジュールの情報については、Appendix D (付録D)を参照してください。

※ DanteカードとWavesカードのクロック、リダンダント、およびその他のオプションは、AudinateまたはWavesAudio、それぞれのソフトウェアでアクセスすることに注意してください。これらの設定へのアクセスは、Avantisのインターフェイスからは提供されません。

10.10. Audio / Audio Sync(オーディオ/オーディオ同期)画面

このページではシステム内のオーディオクロックの設定を行います。



1. Audio Clock Source: Avantisシステムのクロック信号を選択します。内部オーディオクロックを使用するには、**Internal (96kHz)**に設定します。これがデフォルト設定です。オーディオネットワークカードから同期するにはI/Oポートに設定し、背面パネルのBNCソケットにある96kHzワードクロックから同期するにはExt BNCに設定します。

※オーディオネットワークカードを使用して2つまたは複数のシステムをリンクする場合、マスターシステム(通常はプリアンプをコントロールするシステム)はInternalに設定され、他のすべてのシステムは関連するI/Oポートから同期するように設定されます。

※96kHzソースからのみ、またはM-DL-ADAPT'letter-box'アダプターが装着されている場合は、アダプターに装着されている48kHzオーディオネットワークカードからのみ同期します。

2. AES: ミキサー背面のAES出力のサンプリングレートを選択します。**44.1kHz、48kHz、96kHz**から選択します。ミキサーのAES入力でサンプリングレート変換(SRC)をバイパスするかどうかを選択します。

3. Word Clock: 背面パネルのBNCコネクタをIn(クロック入力)またはOut(クロック出力)のどちらとして動作させるかを選択します。クロック出力として動作させる場合は、サンプルレートを**44.1kHz、48kHz、96kHz**から選択します。

10.11. Audio / Metering(オーディオ/メーターリング)画面

Avantisのメーターレスポンスは、エンジニアの好みに合わせて調整できます。

※入力チャンネルとミックスマスターのグローバルメーターソースポイントを設定するには、Optionをタッチしたまま、Meters/InputsまたはMeters/Mix画面のメイン画面をタッチします。



1. Ballistics Config: 速い Attack と Release を使用して、高速レスポンスの絶対値デジタルピークメーターを作成します。これにより、ダイナミクスが非常に速い音を含む信号のデジタルクリッピングを回避できますが、慣れている他のコンソールのメーターよりも気にし過ぎてしまうかもしれないので注意してください。

必要に応じて、よりスローな Attack と Release を使用してレスポンスを減衰させます。

Peak Hold Timeは、40ms～10sまたは∞無限に設定できます。これは、メーターの最も高いセグメントが点灯し続ける時間の長さであり、そのような時間内の最も高い信号レベルを示します。また、赤いピークインジケータにも影響します。

※赤いピークインジケータが点灯し、信号がクリッピングの3dB以内であることを警告します。これは、複数ポイントでの検知であり、信号経路のいくつかのポイントでピークを検出することを意味します。

Peak Hold Resetをタッチすると、現在のピークホールドインジケータがすべて消去されます。

2. Chromatic Meter Config: Utility/USB Audio/Manager画面で使用するクロマティックメーターの色を設定します。

10.12. Audio / Source Selector(オーディオ/ソースセレクト)画面

Source Selector画面では、最大20個のソースセクターおよび、それぞれ最大20個のソースをGPIO、もしくはIPリモートコントローラ経由で制御できます。

Source Selectorで設定されたソースは、Mix出力で相互に選択されます。これは、たとえば、ソースを切り替えるときにautomatic crossfades(自動クロスフェード)を使用して、部屋のバックグラウンドミュージックを選択することに使用できます。

※選択したMix出力にルーティングされているが、メンバーとして選択されていない入力またはグループは、ソースセクターに関係しないことに注意してください。これにより、ソースセクターでアクティブになっているソースに関係なく、優先されるマイク、ペーキング、アナウンス、またはアラームシステムを常に出力ミックスにルーティングできます。



1. Sources:Inputs/Groups: 垂直タブを使用して入力とグループを切り替えます。入力やグループを下の区画にドラッグアンドドロップして、ソースセレクトグループに追加します。

2. Source selector members: このエリアには、現在選択されているソースセレクトグループのメンバーが現在のレベルと共に表示されます。各グループには、最大20個のソースを含めることができ、入力とグループの任意の組み合わせが可能です。

ソースをグループに追加したら、ソースをタッチして、ソースの名前、色、レベルを指定します。ここでソースに指定する名前と色は、システムの他の場所でソースに使用される名前と色とは独立しているため、オペレーターのソースに認識しやすいラベルを付けることができます。

3. Source Selector: タッチして、ソースセレクトグループを選択します。最大20のソースセレクトグループを設定できます。

Outputをタッチして、ソースセレクトグループの出力として使用されるステレオまたはモノラルAUX/MTXを選択します。

Fade In/Out Time: 最大10秒のソース間のフェードイン/フェードアウト時間を設定します。

10.13. Audio / AMM(オーディオ/AMM)画面

オートマチック・マイクミキサー(AMM:Automatic Mic Mixer)は、テーブルの周りに個別のマイクを配置する、複数の人が参加するカンファレンスやパネルディスカッションなど、喋るアプリケーション用に、複数のマイクのレベルを自動でコントロールします。これにより、明瞭度が向上し、話していない時のマイクのレベルを下げることでフィードバックのリスクを減らすことができます。一度設定すると、AMMはほとんど、または全く変更する必要がありませんが、エンジニアはミックスそのもののコントロールを維持できます。

※ AMMは、音楽ではなくスピーチ・アプリケーションを対象としています。

Main Screen(メイン画面):NOMモード

ON:「ON」に切り替えると、AMMは各フェーダーの後にあるゲイン・エレメントを使用してオートマチック・コントロールを行います。

Chair: チャンネルをChair(議長)に設定して、他のチャンネルよりも高い優先順位を付けることができます。たとえば、'Chair'が他の話者に被せることができるようにします。たとえば、Chairのマイク感度や、Chairのチャンネルが開いているときに他のチャンネルが自動的にダッキングされる量を設定できます。

Best Mic: このオプションにより、強い信号の参加者の受信マイク1本を作動させることが守られます。これにより、同じ音声に対して複数のマイクがトリガーすることによって起こされるクロストーク、位相、および環境騒音の問題を防ぐことができます。Chairマイクは、ベストマイクオンの演算には含まれていません。

※関係するすべてのマイクが同じタイプで、同様のポジショニングとゲインを持つ場合のみ、ベストマイクオンを選択することをお勧めします。

Solo: 各入力には、選択したチャンネルを開き、他のすべてのチャンネルを下げるソロオプションがあります。これは加算ではありません。一度にソロにできるチャンネルは1つだけです。

Main Screen(メイン画面):D-Classicモード

ゲートと固定ゲイン減衰を使用するNOMモードとは異なり、D-Classicは'constant gain sharing'アルゴリズムを使用して、入力レベルに比例して各マイクのゲインをダイナミックに整えます。大きい信号はミックスでより多くのゲインを受信します。

Priority Level: チャンネルごとに、優先「レベル」を設定できます。これにより、ミックス演算に入るゲインの量がオフセット(相殺)され、そのチャンネルに高いまたは低い、加ゲインが与えられます。これは、-15dB(低優先)~0dB(オフセットなし)、0dB(オフセットなし)~+15dB(高優先/最大値)までの範囲の可変スライダーです。

ON:「ON」に切り替えると、AMMはチャンネルフェーダーを「0」に設定し、各フェーダーの後にあるゲイン・エレメントを使用してオートマチック・コントロールを行います。

※D-Classicは、Best Mic On、Solo、Chair、その他のセットアップ機能は備えていません。

Input Assign(入力のアサイン)

Input Assign画面は、AMMの数と各AMMのメンバーを指定するために使用します。

1. Inputs: このエリアから目的のAMMに入力をドラッグアンドドロップします。入力ストリップの上のタブを介して、32個のブロックで64個の入力すべてにアクセスできます。BlockSelectをオンにして、アサインするチャンネル範囲の最初と最後の項目をタッチし、下のウィンドウにドラッグします。

2. AMM(s): ここで、各アクティブAMMのメンバーを表示できます。AMMから入力を削除するには、項目を上の区画にドラッグ&ドロップします。Clearボタンは、AMMからすべての入力をすばやく削除します。

3. Number of AMMs: 1、2、4のAMMゾーンから選択します:

1AMM=最大64メンバー

2AMM=AMMあたり最大32メンバー

4AMM=AMMあたり最大16メンバー

複数のAMMをNOMモードで操作する場合、各AMMには独自のChair、Best Mic、およびSoloパラメーターがあります。

AMMモードを含むSetup画面の設定は、すべてのアクティブなAMMゾーンに適用されます。

Setup:NOM

Side Chain Filter: ハイパスフィルターとローパスフィルターを設定して、マイクの誤ったトリガーを引き起こす可能性のあるスピーチレンジの上下の周波数をカットします。

Off Attenuation: クローズドマイクのシャットオフ量を設定します(-10dB~-90dB)。

On Hold Time: トリガーから外れた後、開いているマイクを開いたままにする時間を設定します(1~5秒)。Chair(議長)マイクはホールドタイムの影響を受けません。

NOM Attenuation: 開いているマイクが倍になるときに適用する減衰量を設定します(3~6dB)。

Chair Sensitivity: Chairマイクをオープンするために必要な信号の感度を設定します。そのため、他のマイクをダッキングします(1~10=最低~最高感度)。

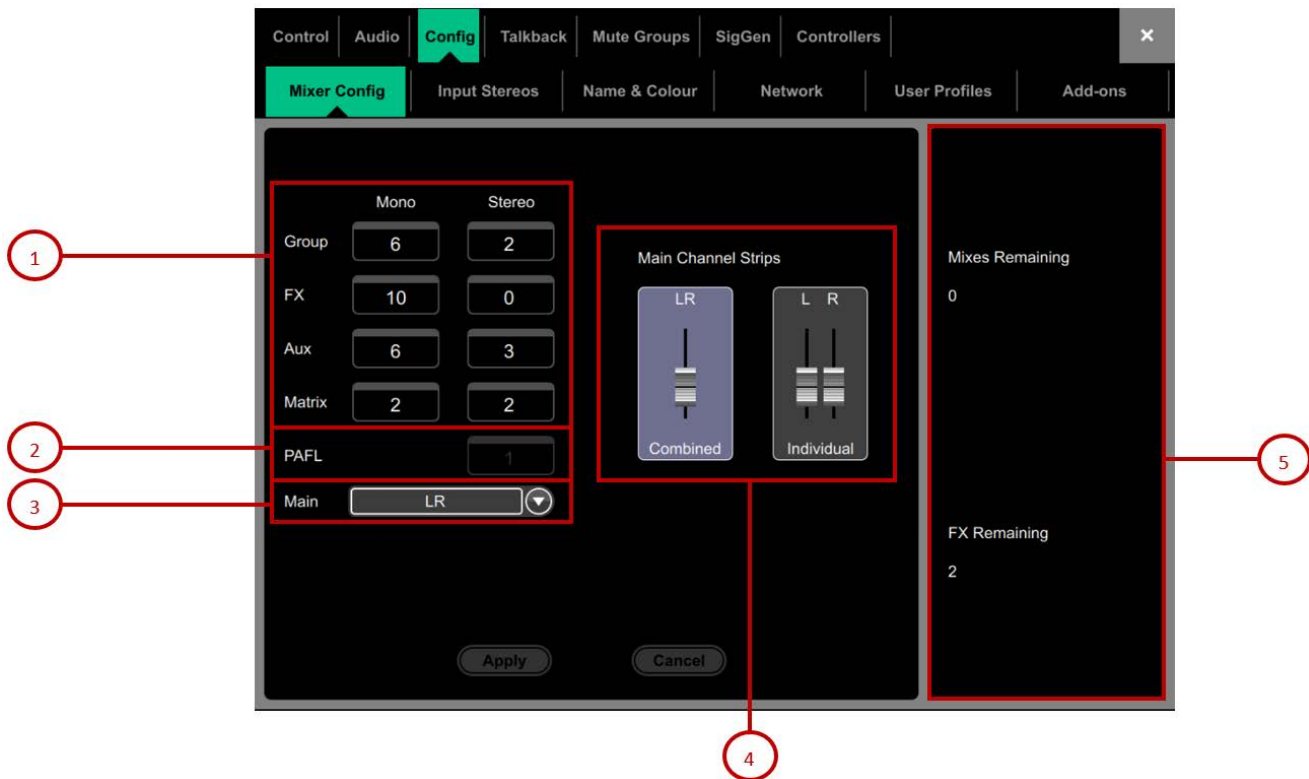
Chair Duck Level: Chairマイクが開いているときに他のマイクに適用される減衰量を設定します(-3~-40dB)。

Setup:D-Classic

Side Chain Filter: ハイパスフィルターとローパスフィルターを設定して、マイクの誤ったトリガーを引き起こす可能性のあるスピーチレンジの上下の周波数をカットします。

10.14. Config / Mixer Config画面

このページを使用して、使用可能な42ミックスバスを再構成します。



1. Bus configuration: ボックスにタッチし、スクリーンロータリーを使ってモノ/ステレオグループ、FXセンド、AUXセンド、マトリクス出力の数を設定します。任意の組み合わせを選択することができますがモノバスはペアでのみ追加//削除できることに注意してください。

2. PAFL: スクリーンロータリーをタッチして、ステレオPAFLバスの数を設定します。一般的なスタンドアロンシステムの場合は1に設定します。複数のオペレーターが同じAvantisシステムを共有している場合は、追加のPAFLバスが役立ちます。たとえば、サーフェイスでFoHをミキシングするエンジニアと、Avantis MixPadアプリでモニターをミキシングするセカンドエンジニアです。

※マルチPAFL操作にはファームウェアV1.02以上が必要です。

3. Main: メインミックスの6つのモードから1つを選択します:

- **None:** Main mixなし。たとえば、特定のモニターと多数のAuxミックスをミキシングします。
- **LR:** 標準ステレオメインミックス。
- **LR+Msum:** ステレオメインミックスで、プリフェーダー、プリプロセスされたLRミックスのモノ・サミング出力を備えています。たとえば、モノラルによるディレイのスピーカーまたはゾーンに送ります。
- **LR+M:** 独立したステレオLRバスとモノMバスを持つ3ウェイのメインミックスです。チャンネルはLRとMの任意の組み合わせに個別にアサインすることができます。Mの典型的なアプリケーションは、センタースピーカー、モノラルPA、またはバス供給されたサブベースです。
- **LCR-**: LCRパンニング付き3ウェイメインミックス。各チャンネルは、L⇄C(センター)⇄Rにパンできます。センターパンでは、フル信号はMに送られ、LとRには送られません。ステレオチャンネルはLRミックスのみに送られます。
- **LCR+:** 3ウェイLCRメインミックスで、2つのコントロールで音の位置決めができます。PanはLとRの間でバランスをとり、DivergenceはCとLRの間で信号をブレンドします。

4. Main Fader Strips: Main LRミックスは、1つの結合されたフェーダーストリップとして、または個々の2つのフェーダーストリップとして表示できます。ギヤングすると、ディレイを含むLRのすべてのプロセッシングがリンクされます。バランスコントロールは、相対的な左右のレベルを調整するために用意されています。

Applyを押して変更を確定します。バス構成以外の現在の設定はすべてそのまま維持されます。

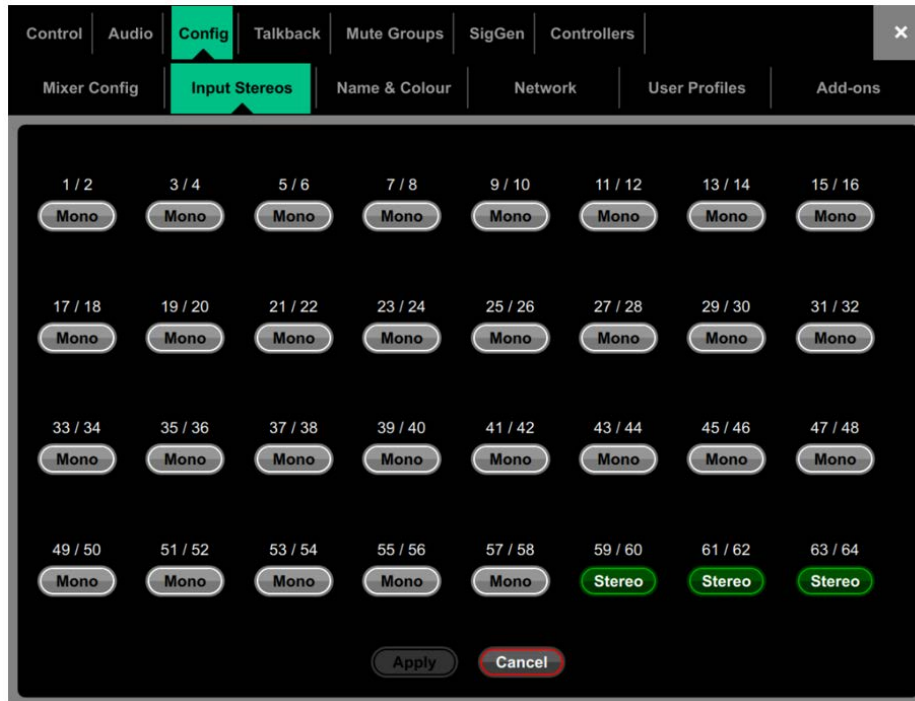
※ ミキサーコンフィグはバスアーキテクチャーを再度アサインし、ミックスパラメーターをリセットします。これらの変更は、本番中に行わないでください、事前に行うよう心掛けてください。

5. 残りのバスとFXセンドの数が表示され、最大数を超えた場合に警告が表示されます。

10.15. Config / Input Stereos画面

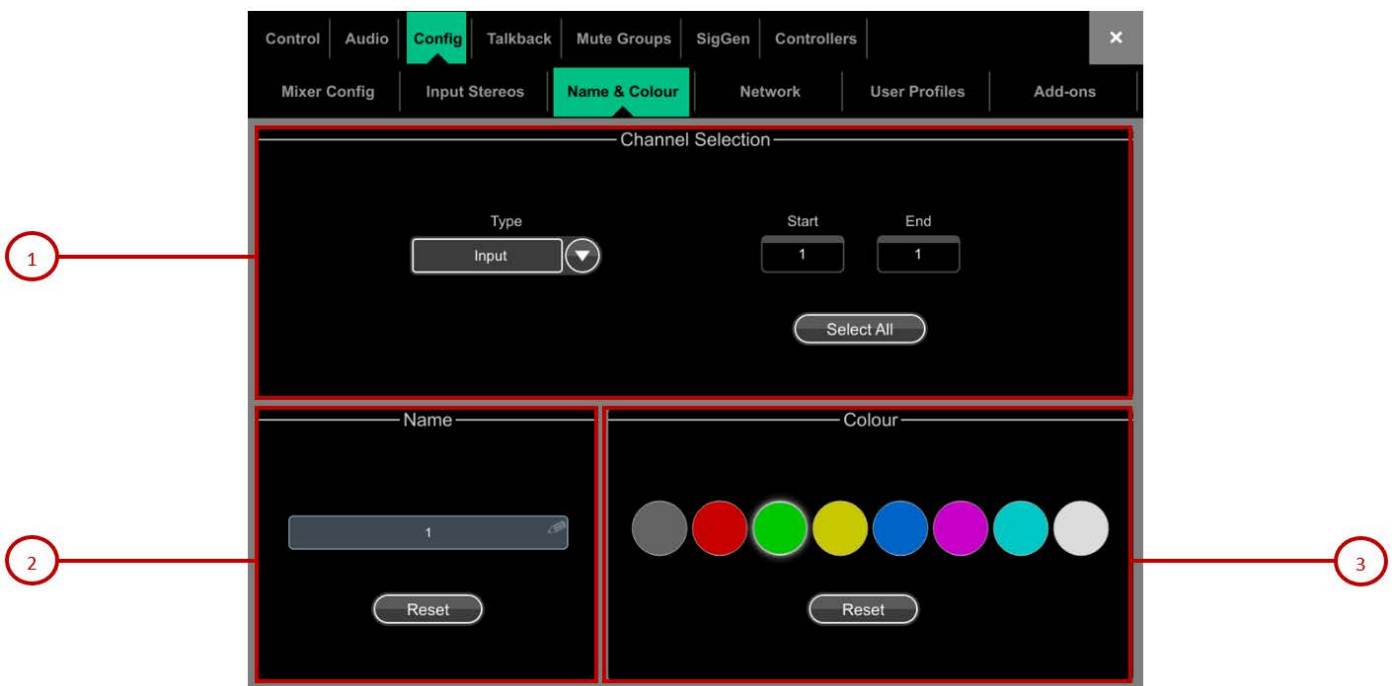
64入力チャンネルの現在のモノラル/ステレオ構成を表示します。ステレオチャンネルは緑色で強調表示されます。ボタンをタッチして設定を変更し、Apply(適用)を押して確定します。ステレオチャンネルでは、1つのフェーダーストリップが使用され、すべての処理制御がリンクされます。

※これは、ミュージックプレーヤーなどのステレオ入力としてチャンネルを恒久的に設定するためのものです。本番のミックス中に、ステレオソースで実行したい場合はギャングを使用してください。



10.16. Config / Name & Colour画面

このページを使用して、チャンネル範囲の名前と色を変更またはリセットします。個々のチャンネルの名前と色は、プロセッシング画面から編集できます。



1. **Channel Selection:** ドロップダウンメニューからチャンネルタイプを設定します。Select Allをタッチするか、StartとEndを設定してチャンネルの範囲を選択します。

2. **Name:** Resetを押すと、選択した範囲のチャンネル名をデフォルトに戻します。単一のチャンネルが選択されている場合は、Nameボックスをタッチして名前を編集します。

3. **Colour:** Colourをタッチして変更するか、Resetを押して、選択した範囲をデフォルトのチャンネルカラーに戻します。

10.17. Config / Network画面

このページでは、ネットワーク上のAvantisを識別するためのIPアドレスおよびユニット名を設定します。



1. IP Settings: 固定IPアドレスを設定するには、IP Addressボックスをタッチしてアドレスを入力します。サブネットマスクとゲートウェイが有効であり、Wi-Fiルーター、アクセスポイント、PCを含むネットワーク上のすべてのデバイスが重複していないIPv4互換アドレスを持っていることを確認してください。

デフォルトのAvantis IPアドレスは192.168.1.80、サブネットマスクは255.255.255.0、ゲートウェイは192.168.1.254です。**Reset**ボタンをタッチすると、デフォルトに復元できます。

ネットワークDHCPサーバー(Wi-Fiルーターなど)によってAvantisにIPアドレスを割り当てるには、DHCPを有効にします。

※DHCPサーバーがAvantisに接続されている場合のみ、DHCPを使用します。DHCPが有効になっていて、サーバーが存在しない状態でAvantisの電源をオンにすると、システムの起動に通常より時間がかかる可能性があります。

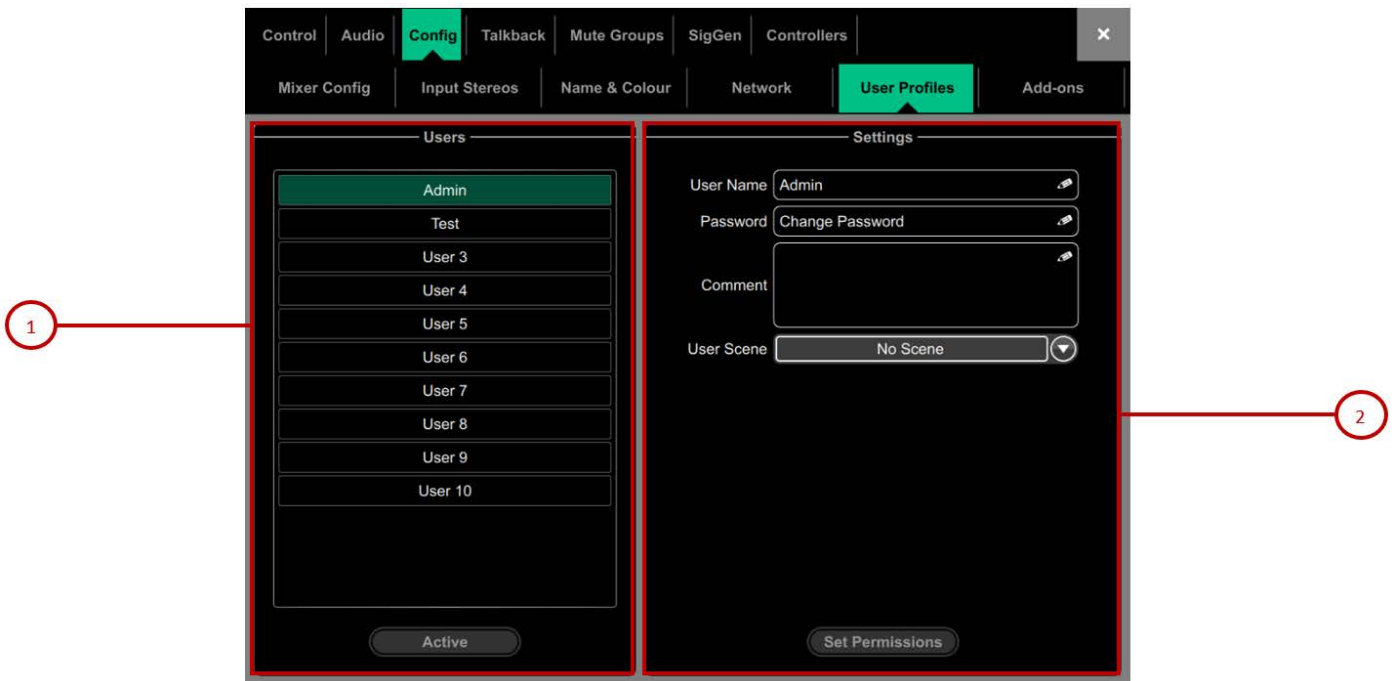
2. Unit Name: ネットワーク上のAvantisを識別するために、最大16文字の名前を設定できます。デフォルトは「Avantis Console」です。

3. Connections: Avantisへのアクティブなネットワーク接続の数を表示します。

※ファームウェアV1.00では、デフォルトの数は3で、外部接続はありません。

10.18. Config / User Profiles画面

管理者を含む最大10個のユーザープロフィールを設定して、オペレーターのアクセスを制限したり、選択した機能を保護したりできます。



1. Users: Adminユーザー(管理者)はすべての機能にアクセスでき、他のユーザーに必要な場合は権限を設定し、パスワードを割り当てることができます。パスワードが設定されている場合は、ユーザーのログイン時、ユーザーの変更時、またはAvantisのロック/ロック解除時に必要になります。リスト内のアイコンは、パスワードが設定されているかどうか、およびユーザーがアクティブであるかどうかを示します。

ユーザーをタッチして、プロフィールを編集します。**Active**をタッチして、**ホーム/ユーザーログイン**画面でこのユーザーを有効にします。

2. Settings: ユーザー名ボックスをタッチして、最大16文字の名前を入力します。**Password**ボックスをタッチして、最大16文字のパスワードを設定または変更します。**Comment**ボックスをタッチして、追加の注意を入力します。

User Sceneドロップダウンをタッチして、ユーザーがログインしたときに自動的に呼び出すシーンを選択します。現在の設定が上書きされます。ユーザーシーンを使用すると、ミキサーを確実にユーザーのスタートポイントに戻すことができます。

※ユーザーシーンは、Userが変更された場合にのみリコールされます。同じユーザーがログインしたときや、ユーザーを変更せずにシステムの電源を入れたときは、呼び出されません。

Set Permissionsを押してPermissionsウィンドウを開きます(下記参照)。

※ユーザープロフィールはAvantisに保存されます。ショーメモリーには保存されません。

User permissions(ユーザーの権限): 各ユーザーは、独自の権限設定を適用できます。ウィンドウの上部にあるタブを使用して、さまざまな権限グループを表示および設定します。

リスト内の項目を選択し、必要に応じて**Enabled/Disabled**ボタンを切り替えます。右側のウィンドウには、現在選択されている項目に含まれる機能の説明が表示されます。**EnableAll/Disable All**ボタンを使用すると、現在開いているタブのすべての項目をすばやく切り替えることができます。**Apply**をタッチして、変更を受け入れます。

10.19. Config / Add Ons(アドオン)画面

この画面はdPackやFree Registration Packなどのソフトウェアアドオンを有効化するために使用します。AvantisのDNAコードもここに表示されます。

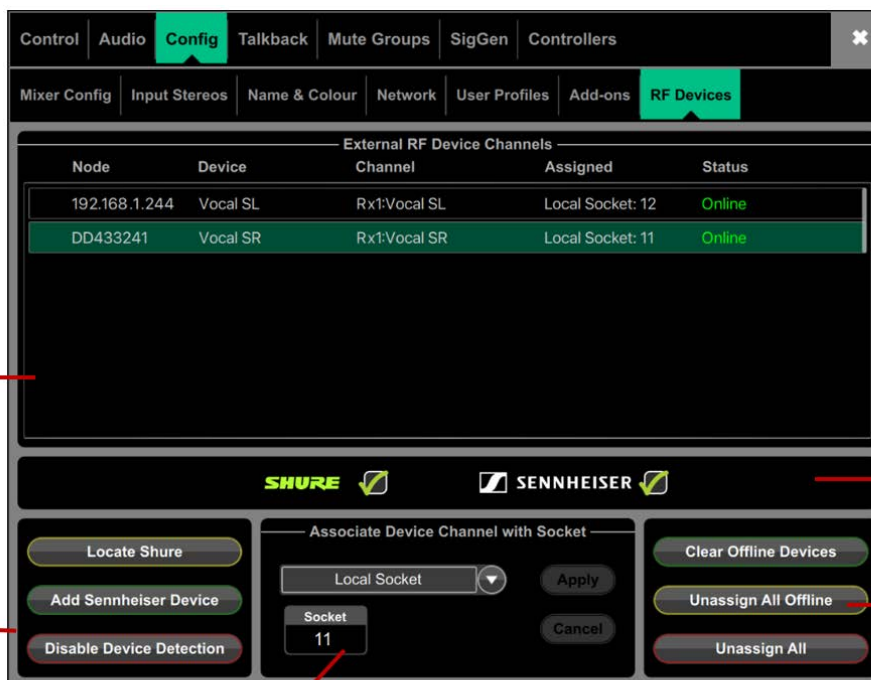
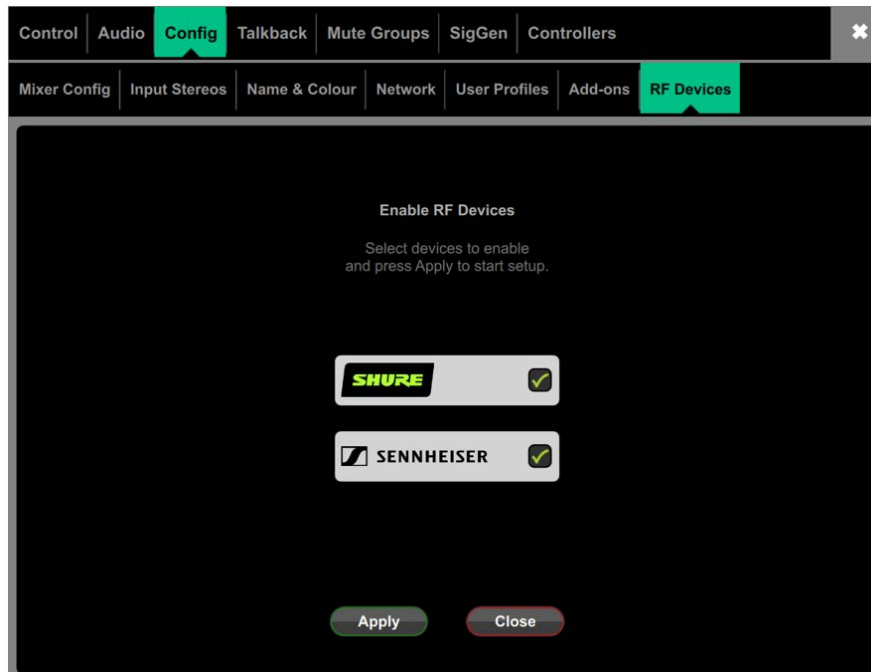
Available Add-onsでアクティブにするソフトウェアアドオンをタッチし、**Enter Add-on Key**をタッチしてキーを入力します。

10.20. Config/RF Devices

この画面を使用して、最大45台の接続されたレシーバーをモニターし、設定することができます。

※ファームウェア1.13以降では、Shure ULX-D、QLX-D、Axient Digitalの各デバイスに対応しています。

※ファームウェア1.20以降では、Sennheiser 2000、2050、300、500(G3/G4) デバイスをサポートしています。



1. **External RF Device Channels**(外部 RF デバイスチャンネル) - ノードとデバイスの名前、受信チャンネル、ソケットの関連付け、オンライン/オフラインの状態に関する情報です。タッチしてデバイスを選択します。

2. **Add Sennheiser Device**(Sennheiser デバイスの追加)- 押して、Sennheiser レシーバーを RF デバイスリストに追加し、レシーバーの IP アドレスを入力します。

3. **Socket** (ソケットに関連付ける)- 選択したRFデバイスチャンネルをローカル、DX、DT、またはI/Oポートソケットに関連付けます。このステップは、入力チャンネルのPreampセクションにRF情報を表示させるために必要です。

4. 検出の有効化/無効化-デバイスが接続されていない場合、ネットワークトラフィックを最小化するために検出を無効化することを推奨します。これは、Shure と Sennheiser で個別に行うことができます。

※Shure の検出を無効にする場合は、Avantis の電源を再投入する必要があります。

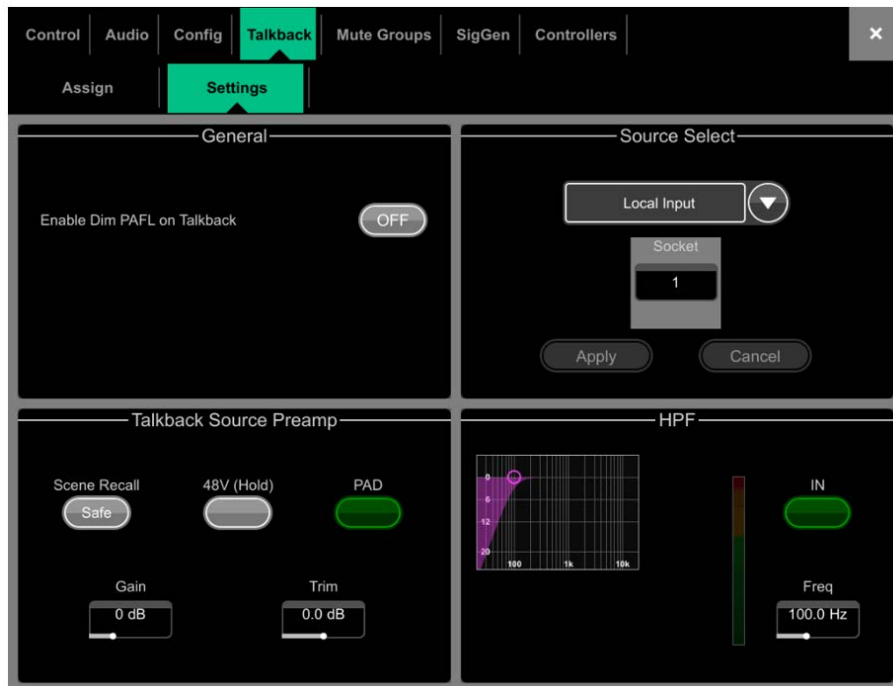
5. **Clear Offline Devices** は、RF Devices リストからオフラインの RF レシーバーを削除します。**Unassign All Offline** は、オフラインの RF デバイスのソケットの関連付けをすべて解除します。**Unassign All**は、オンラインとオフラインの両方のRFデバイスのソケットの関連付けをすべて解除します。

10.21. Talkback(トークバック)画面

この画面を使用して、トークバックのアサインと構成を行います。



Assign: Mixボタンをタッチしてトークバックをアサインします。

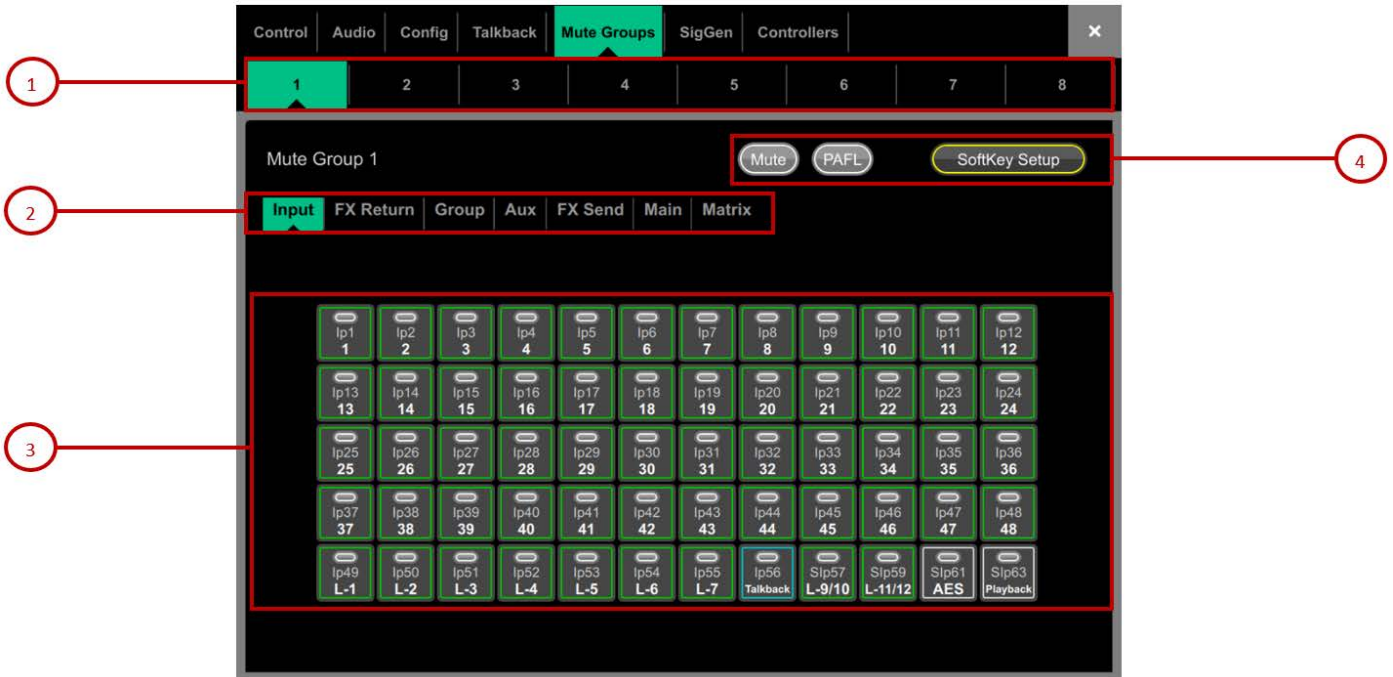


Settings: このページを使用して、トークバックソースを選択し、設定を行います。

1. DimPAFLを有効にすると、エンジニアのモニターからTalkbackマイクへのフィードバックを防ぐために、通話中にPAFL信号が減衰します。
2. **Talkback Source Select:** ドロップダウンメニューとSocketボックスを使用して、任意のシステム入力からトークバックソースを選択します。Applyを押して確定します。
3. **Talkback Source Preamp:** ソースのゲイン、トリム、パッド、ファンタム電源を設定します。また、Scene RecallからソースをSafeにすることもできます。
4. **HPF:** ハイパスフィルターの周波数とIn/Outスイッチです。

10.22. Mute Groups画面

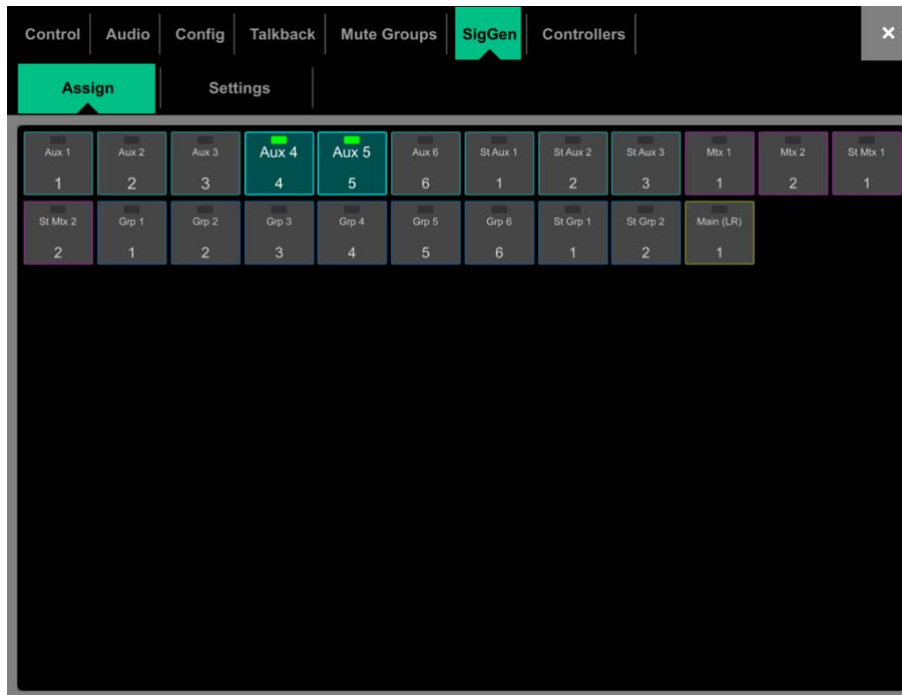
Avantisには、24のDCAグループに加えて8つのミュートグループが用意されています。このページでは、チャンネルとミックスをミュートグループに割り当てたり、ミュートマスターをコントロールしたりできます。1つ以上のソフトキーを割り当て、**Setup/Control/SoftKeys**メニューを使用してミュートグループをコントロールできます。



1. ページ上部のタブを使用して、**Mute Group**を選択します。
2. これらのタブでは、使用可能なすべての入力チャンネル、FXリターン、ミックスをナビゲートできます。
3. **On/ Off**ボタンをタッチして、ミュートグループへのチャンネル割り当てを切り替えます。
4. **Mute**をタッチして、ミュートグループをミュートします。**PAFL**をタッチして、モニターシステムのミュートグループにアサインされたチャンネルを聞きます。ミュートグループをソフトキーに割り当てる場合は、**Soft Key Setup**をタッチして**Setup/Control/Soft Keys**メニューを開きます。

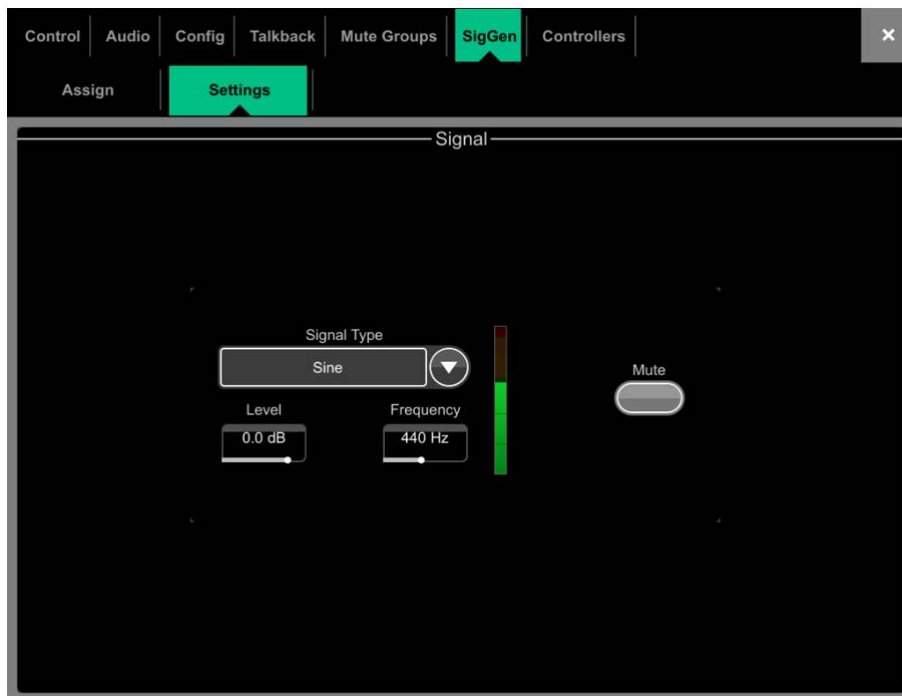
10.23. SigGen(シグナルジェネレーター)画面

シグナルジェネレーターは、サウンドシステムの機器のアライメント調整に役立つテスト信号を提供します。



Assign: Mixボタンをタッチして、シグナルジェネレーターをアサインします。そのため、ミックスプロセッシングを通る信号は、ミックスEQとコンプレッサーの影響を受けます。

※トークバックがアクティブな場合、シグナルジェネレーターは無効になります。



設定

シグナルジェネレーターのレベルはフルオフからフルスケール+18dBまで設定できます。**MUTE**ボタンをタッチしてオフにします。

出力できる信号は次の4種類です:

Sine: 純粋なサイン波を出力します。**Frequency**ボックスを使用して周波数を設定します。これは、20Hz~20kHzの全帯域にわたってスイープできます。

White Noise: 周波数あたりのエネルギーが等しいすべてのオーディオ周波数を含む信号です。

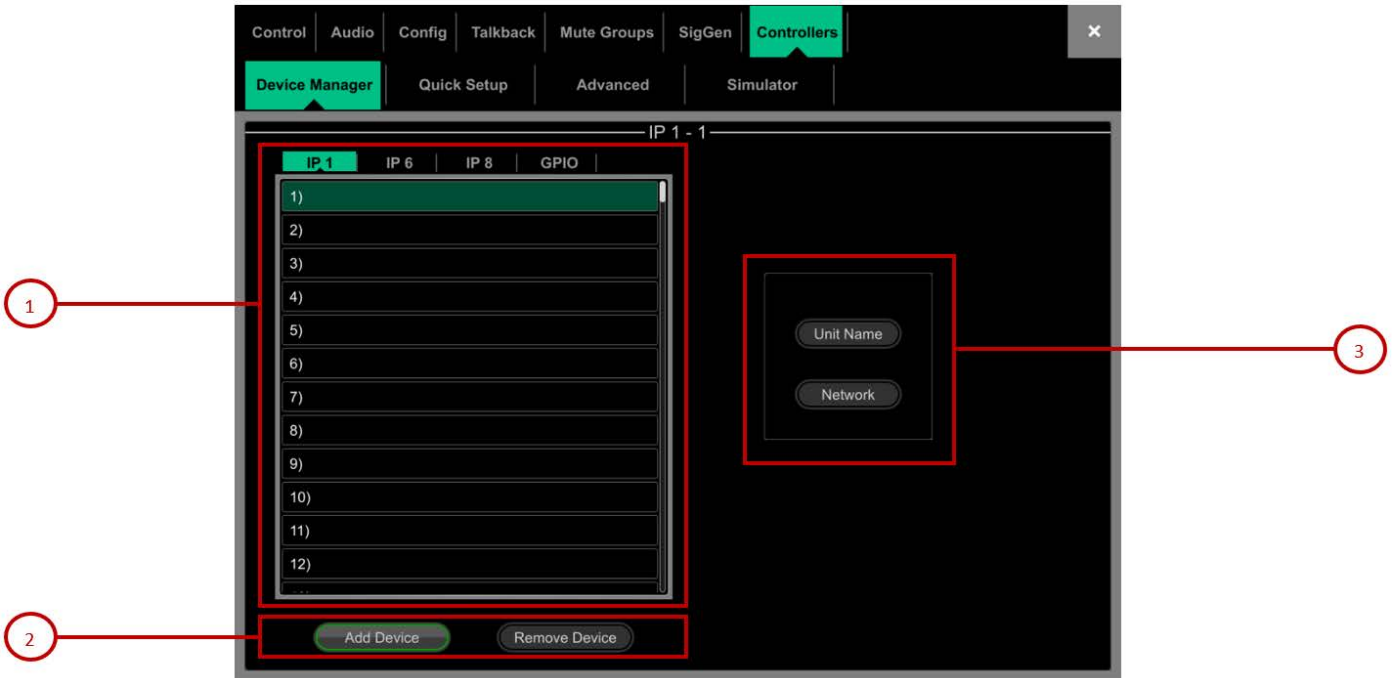
Pink Noise: オクターブあたりのエネルギーが等しいすべてのオーディオ周波数を含む信号です。対数カーブで、通常はスピーカーや部屋のレスポンスのテストに使用されます。

Band Pass Noise: 周波数コントロールで設定された周波数を中心に、バンドフィルター処理されたピンクノイズです。

10.24. Controllers / Device Manager(コントローラー/デバイス・マネージャー)画面

デバイスのタイプごとに最大8個のGPIOモジュールと16個のIPリモートコントローラーが設定可能です。それぞれ個別の割り振りと機能があります。

※デバイスのハードウェアと接続については、「Remote Controller Getting Started Guide」を参照してください。



1. 上部のタブを使用してデバイスタブを選択し、リスト内の16個の場所のいずれかを選択します。リストには、アサインされたデバイスのユニット名が表示されます。



物理的なデバイスがネットワークに接続され、同期されると、リンクアイコンが緑色で表示されます。デバイスが存在しない場合、または追加後に同期している場合は、赤色で表示されます。

※各デバイスのキーとフェーダー/ロータリーのアサインは、Avantis のシーンに保存されます。これらは物理デバイスに保存されません。これらの設定は、リスト内のデバイスのロケーションに属しています。たとえば、デバイスを追加する前に機能やパラメーターをロケーションにアサインしたり、ロケーションの機能やパラメーターに影響を与えずにデバイスを削除したりできます。

2. **Add Device:** タッチして、リスト内の選択した場所にIPコントローラーをアサインします。

Remove Device: タッチして、選択した場所からIPコントローラーのアサインを解除します。

3. **Unit Name:** タッチして、選択したデバイスの名前を編集します。

Network: タッチして、選択したデバイスのIPアドレス、サブネット、DHCP設定を編集します。

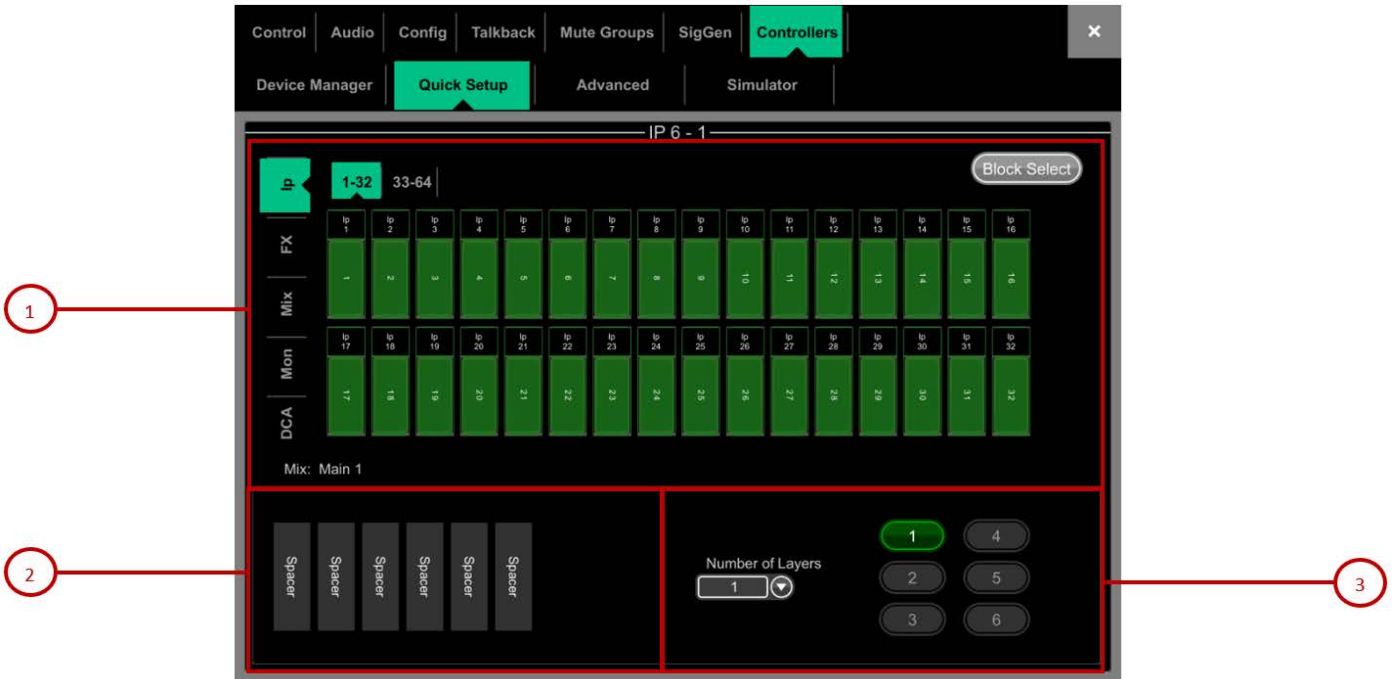
デフォルト設定は次のとおりです:

IP1	IP192.168.1.74	サブネットマスク255.255.255.0	ゲートウェイ192.168.1.254	DHCPオフ
IP6	IP192.168.1.72	サブネットマスク255.255.255.0	ゲートウェイ192.168.1.254	DHCPオフ
IP8	IP192.168.1.73	サブネットマスク255.255.255.0	ゲートウェイ192.168.1.254	DHCPオフ
GPIO	IP192.168.1.75	サブネットマスク255.255.255.0	ゲートウェイ192.168.1.254	DHCPオフ

※ネットワークの競合を回避するために、接続されているすべてのIPコントローラーに重複していない名前とIPアドレスがアサインされていることを確認します。

10.25. Controllers / Quick Setup画面

Quick Setup(クイック・セットアップ)を使用すると、1つまたは複数のチャンネルをIPコントローラーストリップにすばやくアサインし、キーとフェーダー/ロータリーを一連のデフォルトの機能とパラメーターに自動的にマッピングできます。



⚙️ 開始する前に、**Option**をタッチしたままこの画面の任意の場所をタッチして、クイックセットアップのデフォルト設定を編集します。これらの設定により、IPデバイスにアサインしたときのストリップの機能が決まります。すでに割り当てられているストリップには影響しません。

1. チャンネルを下側のウィンドウの目的の位置にドラッグ&ドロップします。左側のタブを使用して、使用可能なさまざまなタイプのチャンネルを表示し、上側のタブを使用して、上位/下位のチャンネルに移動します。

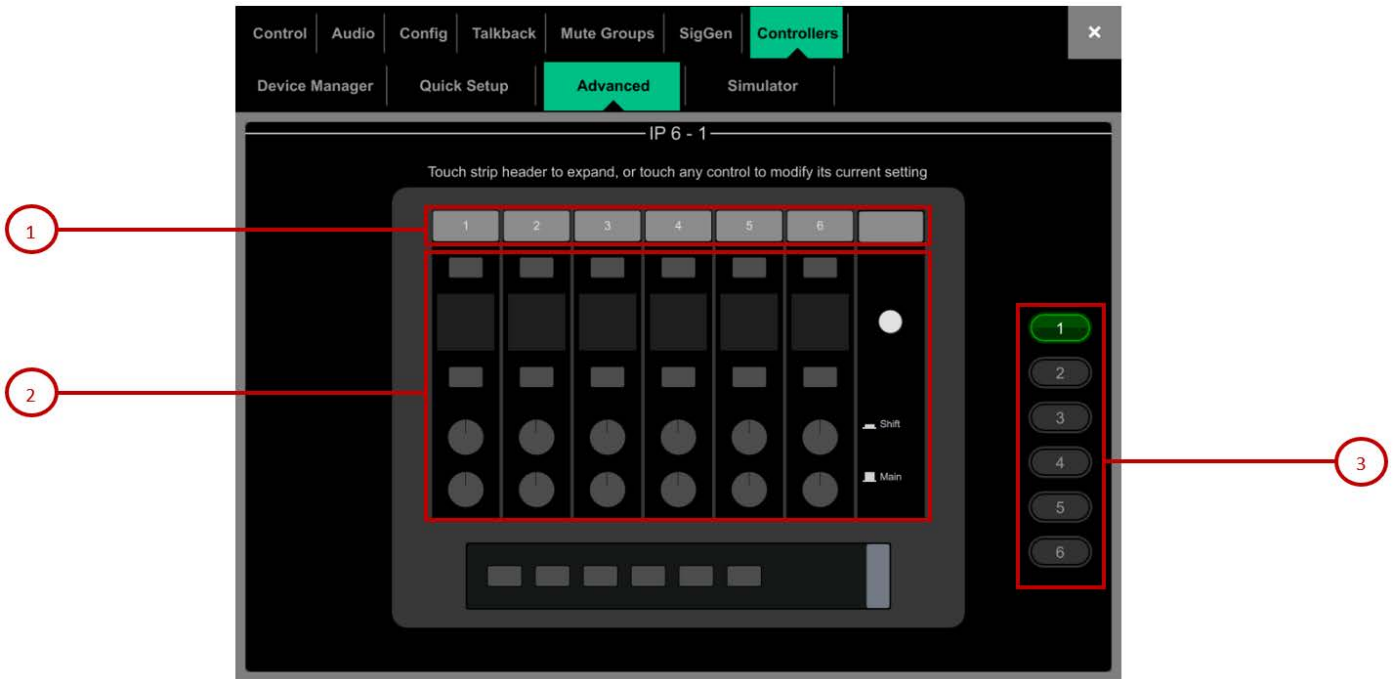
Block Selectをオンにし、アサインしたい最初と最後の項目をタッチして、チャンネルの範囲をドラッグします。

2. アサインを解除するには、チャンネルをボックスの外にドラッグします。

3. ドロップダウンメニューからアクティブなレイヤー数を設定し、チャンネルをアサインするレイヤーを選択します。IPコントローラーの最大6つのソフトキーがレイヤー選択に自動的に割り当てられます。

10.26. Controllers / Advanced画面

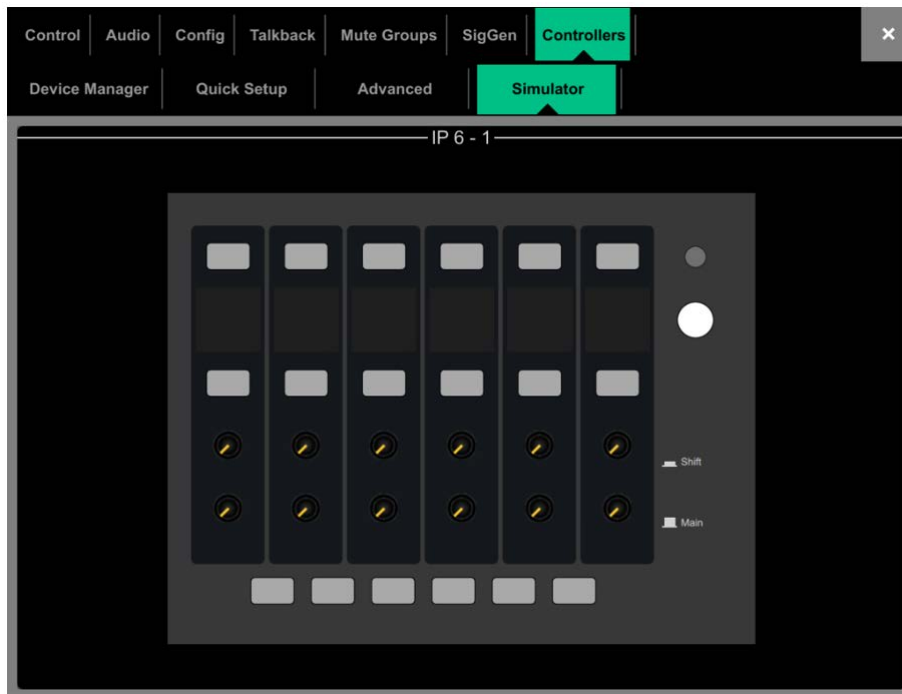
Advancedを使用すると、キーとフェーダー/ロータリーを1対1でアサインできます。



1. ストリップの上部ヘッダーをタッチしてビューを展開し、ストリップにアサインされた機能またはパラメーターを表示します。
2. コントロールをタッチして、機能やパラメーターを割り当てます。IP6のロータリーコントロールが2列で表示されます。下段がメイン機能、上段がセカンダリ(プッシュ・アンド・ターン)機能です。
3. 編集するレイヤーを選択します。

10.27. Controllers / Simulator画面

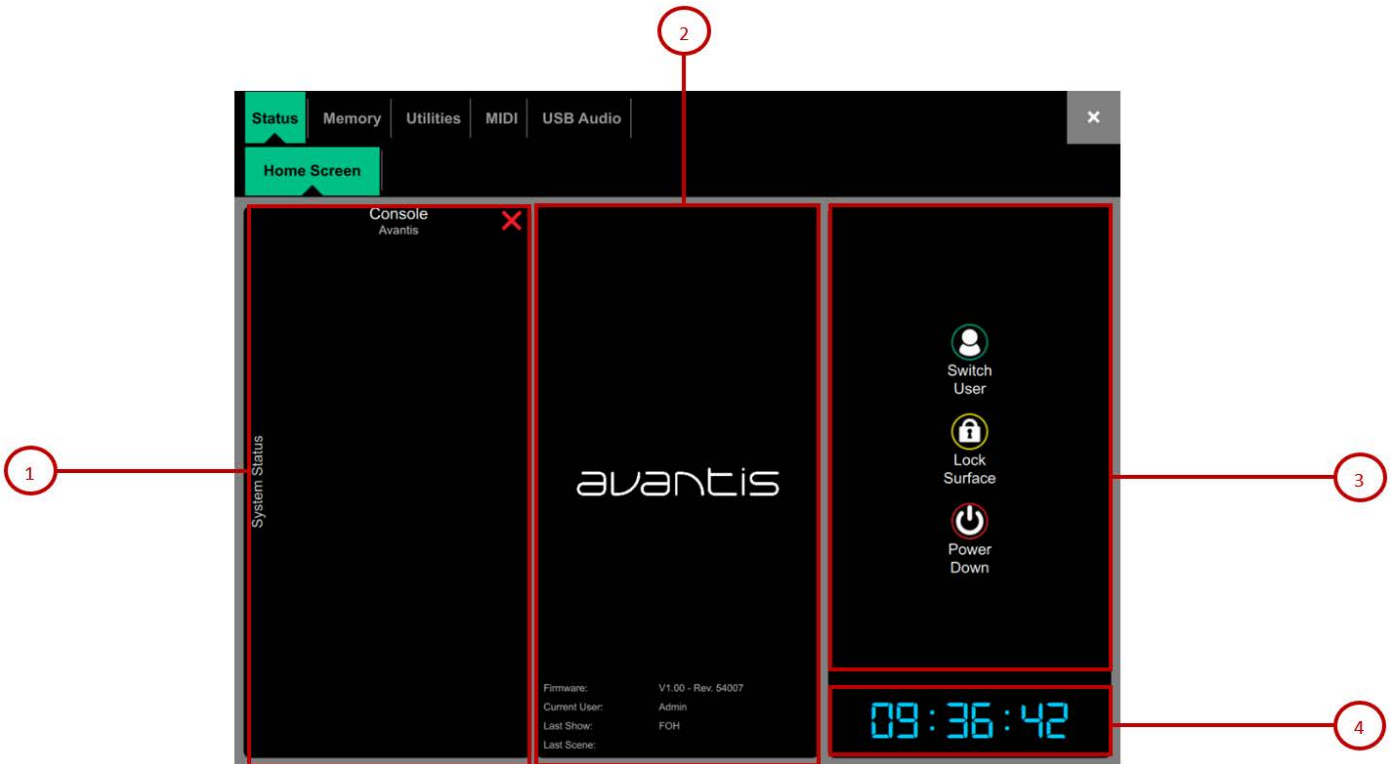
この画面を使用して、選択したデバイスの操作をシミュレートします。



画面上のスイッチをタッチすると、アサインされた機能をコントロールできます。フェーダー/ロータリーにタッチし、スクリーンロータリーを使用してアサインされたパラメーターをコントロールします。

11. Utility

11.1. Status / Home画面



1. System Status: システムコンポーネントのリストを表示します。緑のチェックマークは、コンポーネントが正しく実行されていることを示します。赤い×印は、エラーが検出されたことを示します。重要でないイベントがログに記録されると、青いアイコンが表示されます。コンポーネントをタッチすると、詳細情報が表示されます。

2. System Info: ファームウェアバージョン、現在のユーザー、最後に呼び出したシーンとショーを表示します。

左側の列でシステムコンポーネントを選択すると、PSUの状態、ケーブルリダundant、Audio Sync Lock、DX32Expanderに装着されているI/Oモジュールのタイプなど、そのコンポーネントに関する情報が表示されます。

エラーが検出された場合は、「An Error Occurred」メッセージをタッチしてUtility / Utilities / Historyページを開き、ログを表示します。

3. Switch Userを押して、ユーザーログインページにアクセスします。セクション11.1.1を参照してください。

Lock Surfaceを押すと、サーフェイスとタッチスクリーンのすべてのコントロールをロックできます。サーフェイスをロックすれば、サーフェイスを動かす場合でも、パラメーターが変更されるリスクを最小限に留めることができます。画面を再度タッチして、サーフェイスのロックを解除します。

※現在のユーザーにパスワードが設定されている場合は、サーフェイスをロックまたはロック解除するときにパスワードを入力する必要があります。

電源スイッチを切る前に、**Power Down**を押して確認作業を行い、システムの電源を安全に切ってください。電源を正しく切らないと、直近のパラメーター変更が失われたり、データが破損したりする可能性があります。

4. Clock: 時間、分、秒で時間を表示します。Utility>Utility>Date>Time画面で設定します。

11.1.1. User login(ユーザー・ログイン)画面

システム管理者は、設定を保護し、特定の機能へのアクセスを制限するために、最大9つのユーザープロファイルを設定できます。Home screenのSwitch Userをタッチして、別のユーザーとしてログインできます。

1. Users list(ユーザーリスト): 使用可能なユーザーを表示します。Setup/Config/User Profiles画面で設定および有効化できます。管理者は常に表示されます。アイコンは、ユーザーにパスワードまたはユーザーシーンが設定されているかどうかを示します。Userをタッチして選択し、Loginをタッチしてユーザーを変更します。

パスワードが設定されている場合は、ユーザーがこの画面を使用してログインするとき、システムの電源が入ったとき、またはユーザーがサーフェイスをLock(ロック)またはUnlock(ロック解除)したときに、画面キーボードを使用して入力する必要があります。

2. User Scene(ユーザーシーン): ユーザーが変更されると、設定されている場合、ログイン時にユーザーシーンが自動的に呼び出されます。Surfaceのロック解除、または現在のシステムの電源をオフにしてから同じユーザーで再びオンにしたときは、呼び出されません。

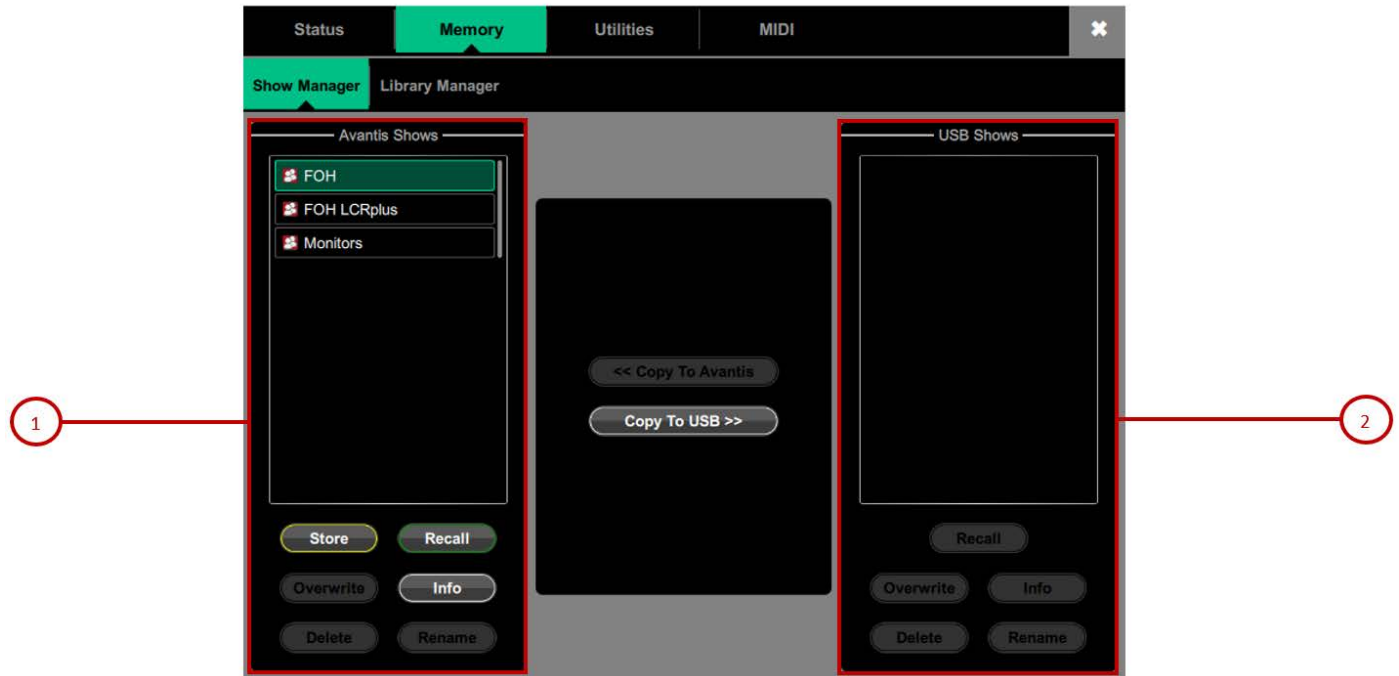
11.2. Memory / Show Manager画面

Show file(ショーファイル)には、Avantisのセットアップ全てが保存されます。これにはミキサーバスの構成、システム環境設定、すべてのシーンメモリー、すべてのライブラリーが含まれます。ユーザープロファイルは、ショーファイルには保存されません。ショーはAvantisに保存され、Avantisシステム間での転送や、USBメモリーへのアーカイブが行えます。

※シーンおよびショーメモリー項目の詳細は、本書のAppendix D(付録D)を参照してください。

User Show(ユーザー・ショー)は、上書き、名前変更、削除が可能です。**Factory Template Show(ファクトリー・テンプレート・ショー)**は、一般的なFoHとモニターアプリケーションの使い慣れたレイアウトとクラシックなミックス構造を用意し、迅速なセットアップが可能です。テンプレートショーは編集、削除できません。ミキサー設定、パッチ、ストリップレイアウトを開始時にリセットするためのデフォルトシーンが含まれています。

※利用可能なテンプレートショーの概要については、本書のAppendix E(付録E)を参照してください。



1. Avantis Shows: Avantisに保存されているテンプレートとユーザーショーを一覧表示します。**Store Show**をタッチし、名前を入力して新しいユーザーショーを保存します。

Showをタッチして選択し、**Overwrite**を押して現在の設定で更新します。既存のショーの名前を変更および削除できます。ショーのファイルサイズと最終更新日を表示するには、**Info**をタッチします。**Recall**をタッチして確認し、ショーを呼び出します。

以前のファームウェアで作成されたショーをロードすると、新機能がリセットされないことを警告するメッセージが表示されます。**Yes**を選択してショーをロードする場合は、続行する前に新しい機能のパラメーターを確認して、適切に設定されているかを確認してください。

※ショーをリコールすると、すべてのシステム設定、バス構成、シーン、ライブラリーが上書きされます。後で使用するために現在の設定を保持したい場合は、まずユーザーショーとしてアーカイブしてください。

※ショーをリコールすると、オーディオが短時間中断されます。ショーはバンド設定やシアターキューを瞬時に呼び出すためのものではありません。瞬時に切り替えたい場合は、シーンを使用します。

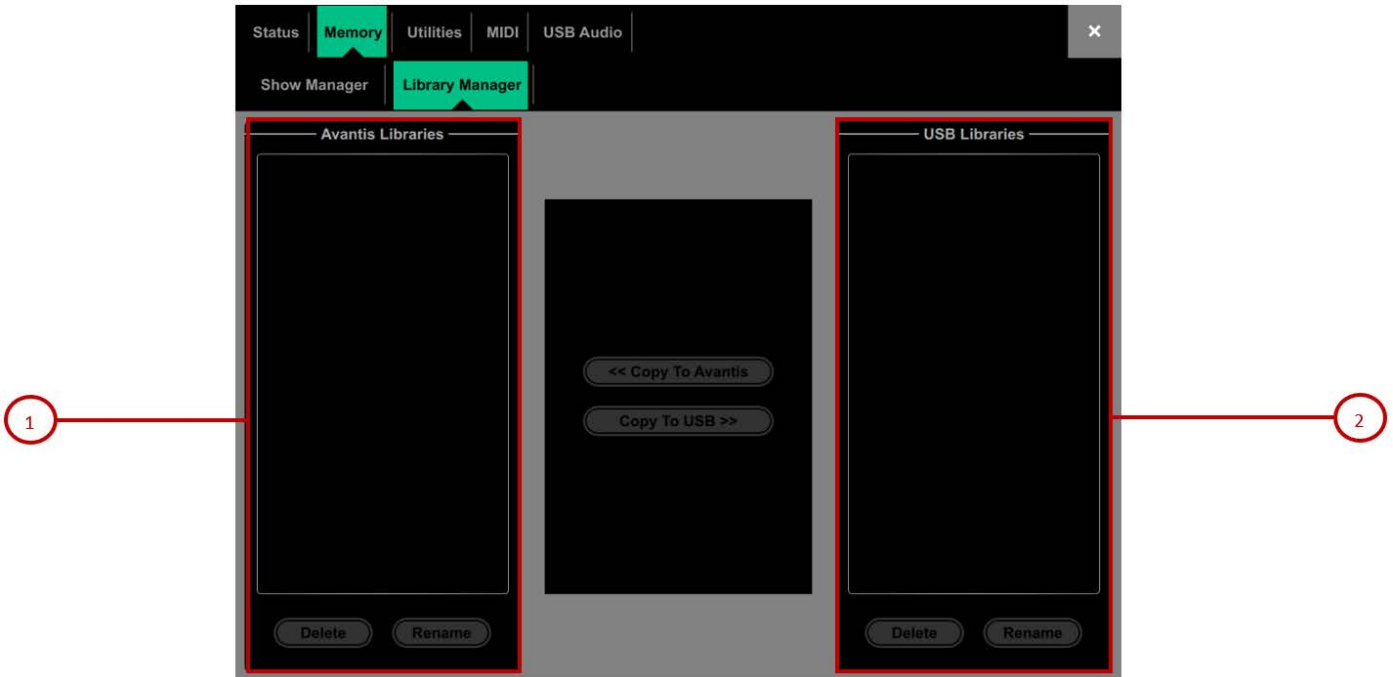
※新しいバージョンのファームウェアで動作しているシステムに保存されているショーは、旧バージョンのファームウェアで動作するシステムにはロードされません。ただし、旧バージョンのショーは、そのバージョン以降のファームウェアで動作しているAvantisシステムに互換性があります。

2. USB Shows: USBドライブに保存されているユーザーリストを表示します。ファイルはUSB AllenHeath/-Avantis//Showsフォルダに保存されます。**Show**をタッチして選択し、**Overwrite**を押して現在の設定で更新します。既存のショーの名前を変更および削除できます。ショーのファイルサイズと最終更新日を表示するには、**Info**をタッチします。**Recall**をタッチして確認し、ショーを呼び出します。

USB Showを選択し、**Copy to Avantis**をタッチして、ファイルをAvantisメモリーにコピーします。**Avantis Show**を選択し、**Copy to USB**をタッチしてファイルをUSBドライブにコピーします。

11.3. Memory / Library Manager(ライブラリマネージャー)画面

このページは、ライブラリプリセットの編集と転送に使用します。ライブラリメモリーには、チャンネルプロセッシング、ミックスプロセッシング、PEQ、GEQ、ゲート、コンプレッサー、FXパラメーターがあります。



1. Avantis Libraries:現在のショーに保存されるライブラリを一覧表示します。Libraryをタッチして選択します。既存のライブラリの名前の変更と削除ができます。USB to copyをタッチして、ライブラリをUSBドライブにコピーします。

2. USB Libraries:USBドライブに保存されているライブラリを一覧表示します。ファイルはUSB AllenHeath/~/Avantis//Librariesフォルダに保存されます。Libraryをタッチして選択します。Copy to Avantisをタッチして、ライブラリをAvantisメモリーにコピーします。

※Avantisライブラリは、ショーファイル内に保存されます。1つ以上のライブラリを別のショーで使用する場合は、まずそれらをUSBにアーカイブし、ショーを呼び出して、ライブラリをAvantisに転送し直します。

11.4. Utilities /History(履歴)画面

このページには、システムの起動やシャットダウン、シーンのリコール時、システムによって認識されたエラーなどのイベントの時間登録が保持されます。

⚙ Optionsを押したまま、この画面の任意の場所をタッチして、詳細なイベントログを表示するオプションにアクセスします。

Avantisシステムに問題があると思われる場合は、ログをUSBキーにコピーして、診断の為に製品管理者、又は輸入販売店までお送りください。

⚙ エラーがログに記録されると、ホーム画面に警告メッセージが表示され、画面の右上隅に黄色い三角形が表示されます。三角形をタッチしてホーム画面に移動し、エラーを調査します。

11.5. Utilities / Date(日付)/Time(時刻)画面

このページを使用して、現在の日付(Date)と時刻(Time)を設定します。時刻はホーム画面に表示され、History(履歴)とEvent Logs(イベントログ)で使用されます。

11.6. Utilities / Calibration(キャリブレーション)画面

このページでは、フェーダーのアライメント、フェーダーのタッチ感度、フェーダーモーターのパフォーマンスを再調整できます。

フェーダーを調整するには、Calibrateボタンをタッチして画面の指示に従い、各ステップで指示された位置にフェーダーを移動します。

※ファームウェアをアップデートしたり、システムのフルリセットを実行した後に、モーターフェーダーの再キャリブレーションが必要になる場合があります。

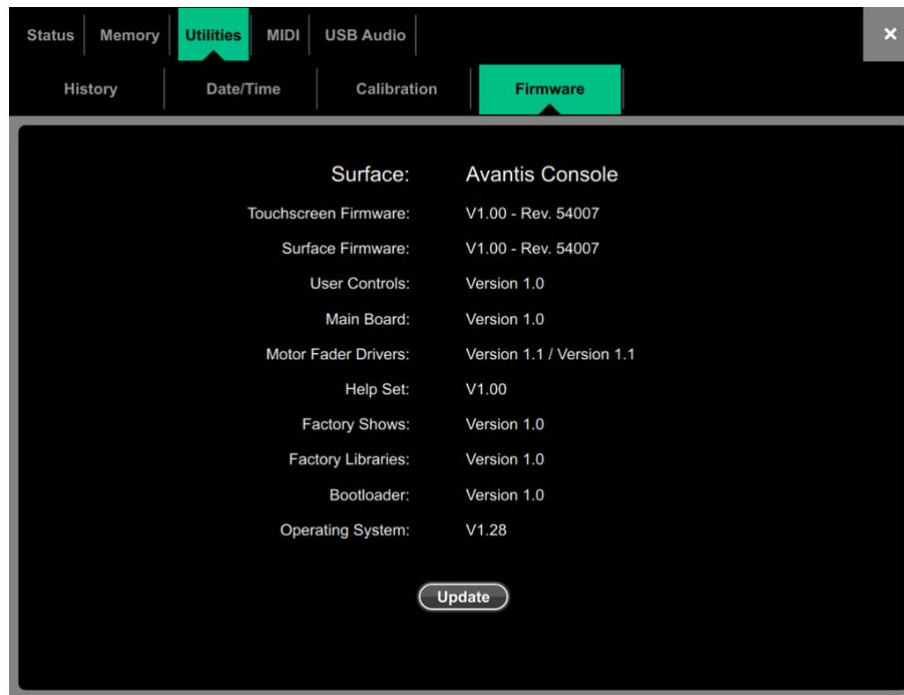
11.7. Utilities / Firmware(ファームウェア)画面

このページを使用して、現在のファームウェア、ドライバー、およびOSのバージョンを表示およびアップデート(更新作業)をします。ファームウェアのアップデートはUSBドライブを使用します。

※Avantisシステムを最新バージョンのファームウェアで最新の状態に保ってください。最新バージョンと情報については、www.allen-heath.comを確認してください。

※Avantisファームウェアをアップデートすると、パラメーターと設定がリセットされます。現在の設定を維持したい場合は、最初にこれらをユーザーショーとして保存してください。ファームウェアの更新は、ユーザーショーまたはユーザープロファイルには影響しません。

※新しいバージョンのファームウェアで動作しているシステムに保存されているAvantisShowは、旧バージョンで動作しているシステムではロードされません。ただし、以前のバージョンのShowデータは、新しいバージョンのファームウェアで動作しているAvantisシステムと互換性があります。

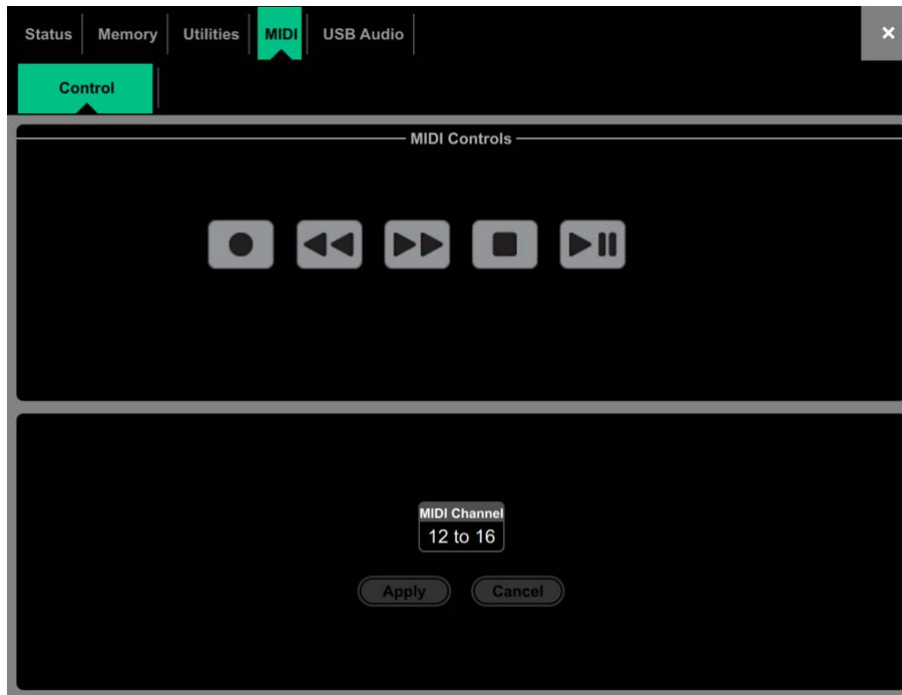


ファームウェアをアップデート(更新)するには:

1. www.allen-heath.comから最新のファームウェアをダウンロードし、.zipファイルを保存します。
2. USBドライブから以前のAvantisファームウェアをすべて削除します。これを行うには、USB内の AllenHeath-Avantisフォルダを調べて、既存のFirmwareフォルダとFirmware.md5ファイルを削除します。他のファイルやフォルダは削除しないでください。
3. zipファイルを開いて、USBドライブのルートディレクトリで解凍します。
※フォルダ名を変更したり、ファームウェア・フォルダ内を参照したりしないでください。ファームウェアが破損する可能性があります。このディレクトリ内のファイルを移動または開こうとすると、オペレーティングシステムが小容量の一時システムファイルを残し、ファームウェアが破損する可能性があります。
4. コンピュータからUSBドライブを安全に取り外してください。
5. USBドライブをAvantis USBポートに差し込み、Firmwareページの**Update**をタッチします。Avantisは'bootloader'画面に再起動し、USBドライブに有効なファームウェアが見つかったら、ドライブに見つかった現在のバージョンとバージョンの詳細が表示されます。
6. **Update**ボタンをタッチします。
※この処理は中断しないでください。転送が完了しない状態で中断すると、ファームウェアが破損する可能性があります。主電源と接続ケーブルを確認し、アップデート中にシステムが妨害されたり電源が切れたりしないことを確認してください。
7. ファームウェアが正常にインストールされると、システムは自動的に再起動します。
8. システムが完全に起動したら、User Show(ユーザー・ショー)またはFactory Template Show(ファクトリー・テンプレート・ショー)を呼び出して設定を復元します。

11.8. MIDI / Control画面

このページでは、MIDIチャンネル番号を割り当て、MIDIトランスポートコントロール(MTC)を操作します。関連するMTCメッセージをTCP/IP経由で送信します。



11.9. USB Audio(USBオーディオ) / Manager画面

内部ストレージへのステレオ録音、およびUSBまたは内部ストレージからの再生のセットアップと管理をします。

サポートされているファイルの種類:

USB/Local Audio playback (再生)	Mono/stereo .WAV ファイル (16/24bit, 44.1/48/96kHz) MP3 ファイル FLAC ファイル
Local Audio recording (録音)	Stereo.WAVファイル (24bit 96kHz)



1. Play: Assignをタッチして、USBまたは内部ストレージから再生に使用する入力チャンネルを選択します。トランスポートコントロールを使用して、トラック間の再生(Play)、一時停止(Pause)、停止(Stop)、スキップ(Skip)を行います。ドロップダウンメニューをタッチして、シングル再生(Play Single)、全再生(Play All)、シングルリピート再生(Repeat Single)、全リピート再生(Repeat All)を選択します。



2. Record: Assignをタッチして、録音するチャンネルを選択します。**Record**ボタンをタッチして録音を開始し、**Stop**ボタンをタッチして録音を停止します。ペアのクロマチックメーターは、録音された信号レベルを示します。クロマチックメーターを設定するには、**Setup/Audio/Metering**に移動します。

3. Audio Directories: 内部ストレージに保存されている再生ファイルが**トラックタブ**に表示されます。ローカル内部ストレージに録音されたトラックは、**Recordings**タブの下に表示されます。接続されたUSBストレージデバイス上の互換性のある再生トラックは、**USB**タブの下に表示されます。

TracksタブまたはRecordingタブで、**Copy to USB**をタッチして、選択したファイルを内部ストレージから接続されたUSBドライブにコピーします。Tracksタブで、**Copy to Internal**をタッチして、選択したファイルを内部ストレージにコピーします。**Delete**をタッチして、選択したファイルを削除します。

内部ストレージの残りのストレージ容量は、TracksタブまたはRecordingsタブに表示され、接続されているUSBストレージデバイスの残りの容量はUSBタブに表示されます。

12. Appendix A(付録A): AMM

Operating Principles: 動作原理

AMMは、常にマイクの動きに比例してミックスレベルを自動的に下げることで機能します。装備されたオートマチック・ゲイン・エレメントが、アサインした各チャンネル内のトリガースソースを導きだします。

AMMは、独自のポストフェーダー・ゲイン・エレメントを使用した自動調整を行うことでコントロールを行います。フェーダーは「0」のままにしておくのが一般的ですが、エンジニアが追加のポストAMMレベルを手動で、ミックス内のマイク間の相対バランスを調整したい場合は、フェーダーを調整できます。

AMMは、すべてのチャンネルのポストフェーダーのセンド(送り)に影響しますが、モニターなどのプリフェーダーのセンドには影響しません。

AMMは、インサートポイントでチャンネルの信号を分析することにより、マイクが開いている(レベルまたは音声を検出する)タイミングを決定します。PEQ、Comp、フェーダーはAMM信号の検出には影響しません。

AMMは複雑なアルゴリズムを使用して、開いているマイクの数に応じてミックスに送信されるマイクレベルを調整することにより、全体的なゲインを自動的に最適化します。

1つのマイクだけが開いている場合、そのレベルは0dBで通過し、他のマイクは減衰します。複数のマイクが開いている場合、全体的なゲインは自動的に減少します。

追加機能により、アンビエンスを維持し、クロストークと誤ったトリガーを排除し、マイクを「Chair(議長)」として選択して、レベルを下げることで他のマイクよりも優先することができます。

NOM(Number of Open Mics)モード

NOM(Number of Open Mics)モードは、Allen & Heath IDR8にインストールされたサウンドプロセッサ用に開発されたAMMから発展したもので、NOMモードはゲートとして機能し、スレッシュホールドを超えると入力をオンにします。開いている各入力レベルの調整は等しく、開いているマイクの数と、開いているマイクが2倍になるたびに適用される減衰量を設定するNOMアッテネーション・パラメーターによって異なります。

Adaptive Threshold: オープン・マイクのスレッシュホールドを設定する必要はありません。NOMモードはバックグラウンドのノイズレベルを感知し、オープン・スレッシュホールド・レベルを自動的に調整して、バックグラウンドノイズに関係なく一貫したトリガーを行います。

Ambience Maintenance: 他のチャンネルを開くまで最後に開いたマイクをオンのまま保持し、一定のバックグラウンドノイズが維持されるようにします。特にブロードキャスト環境に適しています。AMMでアクティブなマイクが1つだけの場合、雰囲気維持のためにマイクは開いたままになります。

Scene(シーン)とAMM

AMMの設定はAvantisシーンに保存されます。ただし、これらは、Scenesメニューの **Scenes / Global Safes** 画面を使用してシーンリコールからグローバルに保護することができます。リスト内のシーンをハイライトし、その **Recall Filter** ボタンをタッチしてフィルターのOthersタブにアクセスし、AMM アイテムをブロックすることで、個々のシーンのリコールから除外することもできます。

ユーザー権限とAMM

AMM設定は、AMMタブの**Setup/Config/User Profiles/Set Permissions**画面でAMMパラメーターを無効にすることで、選択したユーザーから保護することができます。

AMMの使用

マイクをセットアップして配置します。同じタイプのマイクを使用し、参加者がそれぞれに近すぎたり遠すぎたりしないように配置することをお勧めします。誤ったトリガーとフェージングを回避するには、各ボイスからマイクまでの距離をマイク間の距離よりも近づける必要があります。一貫した操作を行うには、各マイクから音声までの距離を同じにする必要があります。

マスターコントロール用にオーディオまたはDCAグループを設定します。AMMに使用するマイクチャンネルを決定します。AMMに割り当てる前に、オーディオグループを介してこれらをLRミックスにルーティングするか(LRミックスからこれらのチャンネルの割り当てを解除することも忘れないでください)、DCAグループを割り当てることをお勧めします。これにより、マスターフェーダーとミュートが提供され、全体をすばやく制御できます。

マイクのゲインと処理を設定します。ゲインを設定する際にPAで予期しない高レベルが発生しないように、グループマスターフェーダーを下げて開始することをお勧めします。PAFLを使用して、オーディオのレベルと品質を確認します。予想される最大のスピーチのゲインを設定します。HPFとPEQを使用して、音声用にサウンドを調整します。

AMMを設定します。セットアップ/オーディオ/ AMM画面を使用します。これにより、現在のモードと割り当て、および自動ゲイン設定を示す青いバーが表示されます。セットアップボタンをタッチして、NOMまたはD-Classicモードを選択し、使用可能な設定を調整します。

チャンネルをAMMに割り当てます。割り当てをオンにすると、フェーダーは自動的に「0」の位置に移動します。AMMが引き継ぎ、マイクをトリガーするのに十分な信号を受信するまでマイクを閉じたままにします。

ミックスでAMMを起動します。誰かに話しかけてもらうことで、1つのマイクをオンにします。グループフェーダーを上げて、部屋に必要な音量を設定します。

13. Appendix B(付録B) : dPack

Avantisには開梱後すぐに、ほとんどのユーザーやアプリケーションのニーズを満たす強力なプロセッシングツールが搭載されています。さらに多くのツールが必要な場合、Avantis dPack有償プラグインでコンソールをアップグレードすることで、Dyn8(最大16インスタンス)、DEEPコンプレッサー、Dual Stage Valveプリアンプなどの追加のdLiveプロセッシングと、追加モデルを取得できます。

Compressors:



16T: 業界標準のクラシックなVCAベースのRMSコンプレッサーにインスパイアされたこのモデルは、ベースやパーカッション、ボーカルに最適です。3つのロータリースイッチでタイトなパンチのあるコンプレッションを生成します。



16VU: オリジナルのビンテージVCAベースのVUメーター付きRMSコンプレッサーを基に、非線形処理とディストーション生成による心地よいサウンドが特徴です。シンプルな3つのロータリースイッチを備えています。



OptTronik : 伝説的な真空管駆動のオプティカルコンプレッサーをベースに、OptTronikは簡単な設定でスムーズかつ音楽的なコンプレッションを提供します。Limit/Compressスイッチは、コンプレッションのレシオの設定に使用します。コンプレッションの量は、Peak Reductionで決定します。Gainを調整することで、プロセッシングにより失われたレベルを補正できます。Emphasisは、コンプレッサーの高域特性を設定します。

v1.20からは、異なるアナログハードウェアをモデルにした「Unit B」を選択でき、アタックとリリースのクロマティクスの違いも選択できます。



Peak Limiter76: 60年代後半の伝説的なFETリミッティング・アンプを忠実にエミュレートしたもので、非線形ディストーション特性、プログラム依存のアタック、リリース、レシオ設定、トレードマークとなっているAll ボタンも装備しています。

外観は、モダンシルバーとビンテージブラックの2つの外観から選択できます。

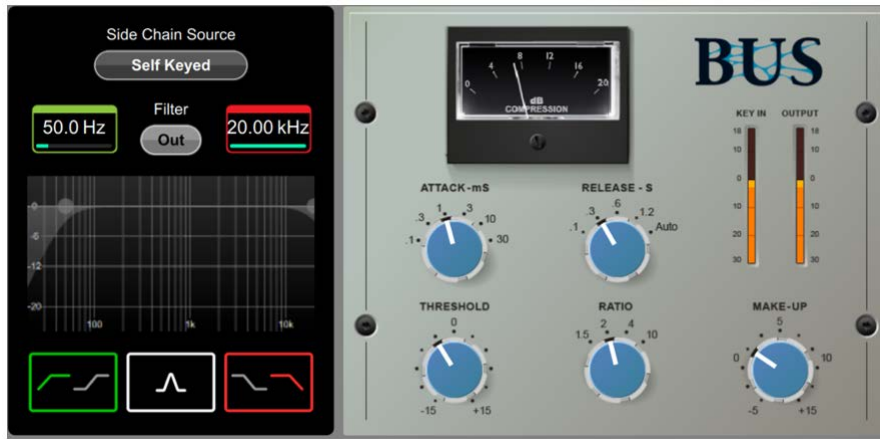


Mighty Compressor: クラシックなトランジスタ構成の VCAダイナミクスプロセッサをイメージしたMightyは、非常に高速なアタックを備えたアグレッシブなサウンドコンプレッサーです。Detectorスイッチは、出力コントロールに加えて、失われた音量を復元するためのスレッシュホールドとリリースの値を簡単にコントロールできる2つの異なる音色が用意されています。

Mighty Compressorは、キック、スネア、ベース、パラレルコンプレッションに特に便利です。



Opto: フィラメントオプトコンプレッサーのプロセッシングを行います。リリースは、非線形指数関数的なリカバーを行うため、開始時は速く、徐々に滑らかにシフトします。これにより、スムーズで音楽的なサウンドコンプレッションが可能です。



Bus: 往年のVCAバス・コンプレッサーにインスパイアされ、LRやサブミックスにおいて、最小限のポンピングで比類ない音のまとまりを提供します。

Expanders (Gate Section):



Dual Threshold Expander:

グラフをタッチしてドラッグするか、パラメータボックスをタッチして画面の回転操作で調整します。Upper Threshold は、エキスパンダーが完全に開き始めるレベルを設定します。Lower Threshold は、エキスパンダーが右側で指定された Depth までゲインを下げ始めるレベルを設定します。2 つのスレッシュホールドを近づけるとエキスパンダーはよりアグレッシブになり、離すと程よく控えめになります。Attack と Release パラメータでは、信号がスレッシュホールドを通過した後エキスパンダーが反応し始める速さと、反応した後エキスパンダーのゲインリダクションが変化する速さを選択することが可能です。EXPボタンは、スレッシュホールドを通過した信号に対して、リニアか対数のどちらかの反応を選択します。



Source Expander:

迅速かつ効果的なエフェクトが可能です。パラメータボックスをタッチして、画面の回転操作で調整します。エキスパンダーを動作させるスレッシュホールド、ゲインリダクションの深さ(量)、応答速度 (Slow、Medium、Fast) を選択します。

Preamp:



Dual-Stage Valve: 著名なスタジオプリアンプにインスパイアされたこのモデルは、非常に繊細な色付けから強いオーバードライブまで、バルブ回路のディストーション特性を再現します。On/Offスイッチでバイパスできます。

Stage-1は、微妙なハーモニック・ディストーションを追加し、アナログ・プリアンプの典型的なバルブサウンドを再現する2つのモードがあります。Triodeは、偶数次のディストーションが豊かで、音楽的で温かみのあるサウンドを実現します。

Pentodeは、奇数次のディストーション(主に3次)がより強く、より鮮明で鋭いサウンドを構築します。

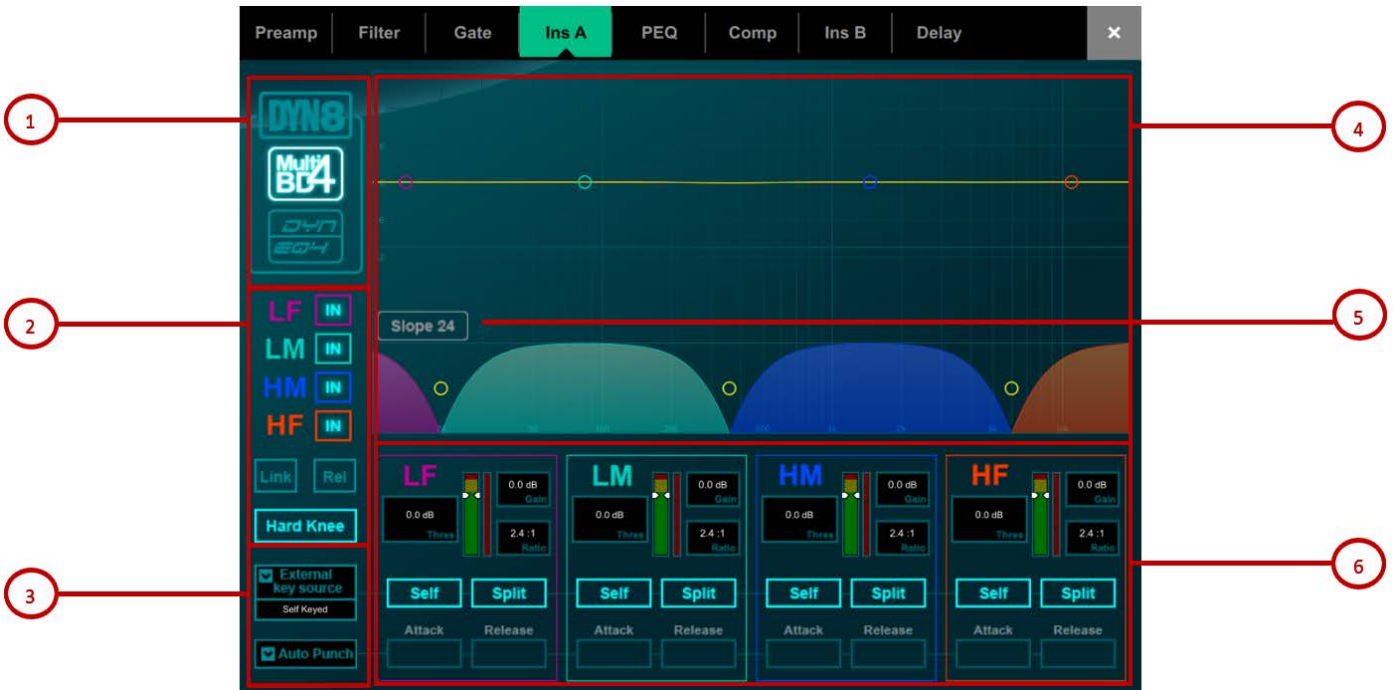
Stage-2はオーバードライブの真空管エミュレーションです。回路をオフにするか、TriodeモードまたはPentodeモードのいずれかに切り替えることができます。Biasは、オーバードライブのレベルをコントロールします。HiDriveをOffにすると、高いレベルでのディストーションとコンプレッションが強調されます。HiDriveはゲイン構造を変更して、連続的なオーバードライブ効果を生じます。

HFは、中域のトーンリフトと高域のコンプレッションを補正します。

Output levelは最終的な出力レベルを補正するためのメイクアップゲインです。

13.1. Dyn8

各エンジンには、4バンドのマルチバンド・コンプレッサーと4バンドのダイナミックEQを搭載しています。



1. マルチバンドコントロール、ダイナミックEQコントロール、または両方のグラフィックからビューモードを選択します。

2. バンドごとのバイパスコントロール

マルチバンド画面には、コンプレッサーのニー(ハードまたはソフト)の設定、素早いセットアップ用にバンド全体のすべてのパラメーターをリンクするオプション、およびオフセットを維持しながらすべてのパラメーターをリンクするRelオプションもあります。

ダイナミックEQ画面には、グラフでバンドが選択した際、スクリーンローター(FreqまたはGain)の機能を選択するパラメーターがあります。



3. 外部キーソースを選択します。各バンドは、選択したキーソースまたはSelf keyedで動作するように設定できます。キーはSplit(ステレオペアの両側に同じキー信号を供給)またはWide(トゥールステレオキー)に設定できます。

目的のバリエーションモードを設定します。マルチバンド・コンプレッサーには、2種類のマニュアル(Peak, RMS)と4種類のオートマチックモード(Punch, Opto, Slow, Fast)があります。マニュアルモードには、バンドごとのアタック/リリースタイムが用意されています。ダイナミックEQには、Std9(標準、スムーズな周波数を意識したリリース)またはFast9(ファストリリース)の2つのバンドごとのバリエーションモードがあります。

4. マルチバンド・グラフには、結果として生じるクロスオーバー周波数特性が表示されます。影付きの塗りつぶしは、ダイナミックなゲインリダクションを表示します。

黄色のカーブは各バンドのメイクアップゲインを示し、青のカーブは最大ゲインリダクションの可能性を示しています。

ダイナミックEQグラフには4バンドの周波数特性が表示され、影付きの塗りつぶしはダイナミックアクティビティを示し、ソリッドのアウトラインは各帯の最大カット/ブーストを示します。

ポイントをタッチしてドラッグし、周波数を調整します。不要な変更を避けるため、ゲインはDirector、またはスクリーンローターを使用してのみコントロールできます。

5. -6、18、または24 dB/octからクロスオーバースロープを選択します。Slope 6は位相加算歪みが最小のため通常、プログラムマスタリングに使用されます。

Slope 18と24は大きな帯域分離を行えるため、ボーカルや楽器のコントロールに適しています。

6. スレッシュホールド、ゲイン(マルチバンド)、レシオ(マルチバンド)、Width(ダイナミックEQ)のバンドごとの調整を行います。

グラフで設定されたダイナミックEQゲインは、設定によってサイドチェーン信号のレベルがスレッシュホールド設定より上または下の場合に、バンドのコンプレッション(カット)またはエクスパンション(ブースト)の最大量になります。

14. 付録C: RackExtra FXモデル

SMRリバーブ



SMR Liveは、Classic、Hall、Room、EMTの4つの設定可能な複雑な空間モデルを備えた空間モデリングリバーブです。これらのモデルはそれぞれ異なる反射と減衰アルゴリズムを使用して、ライブサウンドに理想的な音響空間を提供します。

Classic: 高品質なプレートリバーブをエミュレートします。Shapeは反射パターンを調整します。アタックを高速にする場合は最小位置、初期反射が丸められたイメージにする場合は中間位置、初期反射と末期反射のパターンが分離されたイメージにする場合は最大位置に設定します。シェイプ/サイズ/ディケイでPreDelayを調整すると、素晴らしいホールリバーブが得られます。小さい値の設定は、ライブサウンドアプリケーションではあまり役に立ちません。

Hall: 実際のホールの反射モデルをエミュレートします。シェイプのコントロールは存在せず、反射は豊かな減衰特性を持つSize、Source diffusion、Ref detailで制御します。

Room: 特徴的で複雑な室内反射パターンを正確にエミュレートします。

EMT: クラシカルなプレートリバーブをエミュレートします。ライブ用に優れたトーンバランスを備えた素晴らしいプレートリバーブです。Decayは通常2秒程度に設定します。ライブミキシングに不可欠なSMRプライマリーコントロールは常に表示されます:

LF Cut: 0~400Hz、24dB/octのハイパスフィルターで、リバーブへの入力信号の低域をカットします。

HF Cut: 2kHz~20kHz、24dB/octaveのローパスフィルターで、リバーブに入力された信号の高域をカットします。

PreDelay: リバーブの反射とディケイが聞こえるまでにかかる時間を設定します。

Decay Time: 広域スペクトラムのディケイ設定です。反射音が直接音のレベルより60dB下まで減衰するのに要する時間をRT60と呼びます。これは、室内のリバーブの重要な測定値です。

HF Decay: 高域のディケイ減衰が始まる周波数を設定します。

HF Slope: 高域のディケイ減衰のスロープを設定します。HF DecayとSlopeは、どちらもライブ空間での高周波ディケイスペクトラム調整に不可欠です。HF DecayとSlope Lowを低く設定すると、自然なサウンドのディケイになります。HF DecayとSlope highを設定すると、ドラマチックなディケイが生成されます。

また、リバーブには5ページのスクロール可能なExpertページがあり、精度の高いコントロールが可能です:

Page 1: 反射(Source Diffusion, Size, Shape, Ref Detail)

反射に関する制御を行います。source diffusionとdetail lowをキープすることで、明瞭性を保ちます。ライブアプリケーションでは、小さな値での設定は一般的ではありません。Shapeは、プレートモデルでのみ使用できます。

Page 2: エコー(Echo1, Echo1 level, Echo2, Echo2 level)

ユーザー定義のエコー設定を行います。メインリフレクションを挿入して、エコーリバーブサウンドを作成できます。Echo1は左に、Echo2は右に進みます。エコーはリバーブの上に重ねることができます。

Page 3: ディケイテクスチャー(Body Diffusion, Tail diffusion, Mod depth, Mod speed.)

Body DiffusionとTail diffusionを個別に設定することで、拡散が多すぎて金属的な減衰効果になってしまうことを防ぎます。Mod depthとMod speedを調整することで、リバーブの密度が上がり、コーラス感が追加されます。これはパーカッションには効果的ですが、ピアノやボーカルには効果的ではありません。

Page 4: ディケイスペクトラム(LF decay, LF XOver, Colour, Colour Freq)

クロスオーバー周波数とディケイタイムを備えたLFディケイコントロールを個別に用意し、ライブでの調整に最適な設定です。Colourはディケイの調整要素です。High Freq Colour設定では、特定のプログラムではメタリック感を追加するのに使用しますが、一般的にはアンビエンスの向上に使用します。

Page 5: 反射/ディケイレベル(Reflection level, decay level)

これらのコントロールは、リフレクションとディケイのバランスを保ち、明瞭度を向上させます。

液晶ウィンドウにはプリセット名が表示されます。ライブアップデートのスクリーンロータリーをタッチしてスクロールします。この調整方法は、このモジュールのすべてのライブリバーブプリセット(ファクトリー、ユーザー、USB)をライブで試聴する方法です。ライブラリーウィンドウを使用して、特定のプリセットを選択して呼び出すこともできます。

Stereo Tap Delay



最大ディレイタイム2.7秒のクリーンなデジタルディレイを提供します。ステレオタップディレイの主な機能の1つは、ディレイタイムを1分あたりのエフェクトビートの値に基づいたインターバルに同期させる機能です。ディレイには2つの動作モードがあります：

BPMモード：ディレイ時間は、選択した1分あたりの拍数と対応する値で決まります。標準音符、二連符、および三連符の間隔は、interval selectionホイールを使用して、全体から16番まで選択できます。

MSモード：ディレイタイムをミリ秒単位で直接設定します。このモードは、入力およびフィードバックフィルター、ディレイWidth、および切り替え可能なScatter/Ping-Pongモードをコントロールできます。

※Stereo Tap Delayは、グローバルなタップテンポにロックすることもできます。グローバルレートは、グローバルタップテンポにロックされたディレイ画面を使用するか、グローバルタップテンポとしてアサインされたソフトキーをタッチすることで、手動で入力またはタップできます。

Input filter HP frequency：入力のハイパスフィルターの周波数をディレイに設定します。低域をカットします。

Input Filter LP frequency：入力のローパスフィルターの周波数をディレイに設定します。高域をカットします。

BPM/MSモード：Beats Per Minuteモードとミリ秒モードを切り替えます。BPMモードでは、BPMとノート選択ホイールが表示され、ディレイタイムを選択したBPMのインターバルとして設定できます。

Interval Selection Wheel：選択したBPMに同期して設定するディレイタイムを設定します。値の範囲は、二連符全体から16分音符までです。BPMが低すぎるためインターバルが使用できない場合、インターバルはグレーアウトし、選択できません。

MS time window(MSモード)：ディレイタイムをミリ秒単位で直接設定できます。

Link：左右のディレイタイムをリンクします。

Local/Global Tap：ディレイタイムをグローバル・タップテンポにロックし、コンソール全体またはローカルでこのエフェクトユニットにグローバル同期できるようにします。

Fractional / Notation display：選択した間隔の分数または記譜表示を選択ホイールに表示します。

Feedback filter frequency：ディレイユニットのフィードバックパス内のフィルターの周波数を選択します。

Feedback filter slope：フィードバックフィルターのスロープを選択します。スロープを大きくすると、フィードバックの減衰が大きくなります。

Scatter mode：ピンポンディレイとスカッターでディレイパターンを変更します。Scatter offは、クラシックなピンポンディレイを生成します。Scatter onは、再生パスを再構成して、最短側で1つのディレイを与え、最長側で再生を行い、ピンポンバウンスをいくつかの興味深いディレイパターンに置き換えます。たとえば、一方のエコーともう一方のエコーパターンなどです。

Feedback：ディレイのフィードバック量をコントロールします。この値を大きくすると、リピート音の回数が増えます。

Width：ディレイユニットのステレオ定位をコントロールします。フォーカスされたモノラルサウンドからパンされたワイドステレオディレイを制御できます。

プリセット名が表示されます。ライブアップデートのスクリーンロータリーをタッチしてスクロールします。この調整方法は、このモジュールのすべてのライブラリープリセット(ファクトリー、ユーザー、USB)をライブで試聴する方法です。ライブラリーウィンドウを使用して、特定のプリセットを選択して呼び出すこともできます。

Bucket Brigade Delay



これは、ディレイにbucket brigade device(BBD)チップを使用したビンテージアナログディレイユニットのエミュレーションです。これは、保存されたアナログ信号を各クロックサイクルで連なるキャパシタンスセクションを通過したディスクリットアナログタイム・ディレイラインです。バケツリレー(bucket brigade)する人のラインに似ています。

同等のものとは異なり、長いディレイ時間(最大2.7秒)を設定したBucket Brigadeは、ビンテージ機材を通すと期待される信号劣化を維持します。信号劣化のレベルは、フィードバックパスのさまざまな非線形性を切り替えるDIST (ディストーション) を調整して切り替え可能です。最もクリーンなモードでも、Bucket Brigade Delayを使用すれば信号は劣化し、帯域を制限することに注意してください。

ディレイには2つの動作モードがあります。

BPMモード：インターバルは、選択した1分あたりの拍数と対応する値で決まります。標準音符、二連符、および三連符の間隔は、interval selectionホイールを介して、全体から16番まで選択できます。

MSモード：ディレイタイムはミリ秒単位で直接設定します。stereo beat delayはグローバル・タップテンポにロックもできます。入力フィルターとフィードバックフィルターの両方にコントロールがあり、後者には個々のスロープパラメーターがあります。

※Bucket Brigade Delayは、グローバルなタップテンポにロックすることもできます。グローバルレートは、グローバルタップテンポにロックされたディレイ画面を使用するか、グローバルタップテンポとしてアサインされたソフトキーをタッチすることで、手動で入力またはタップできます。

Input filter HP frequency：入力のハイパスフィルターの周波数をディレイに設定します。低域をカットします。

Input Filter LP frequency：入力のローパスフィルターの周波数をディレイに設定します。高域をカットします。

Width: デレイユニットのステレオ定位をコントロールします。フォーカスされたモノラルサウンドからパンされたワイドステレオデレイを制御できます。

BPM/MSモード: Beats Per Minuteモードとミリ秒モードを切り替えます。BPMモードでは、BPMとノート選択ホイールが表示され、デレイタイムを選択したBPMのインターバルとして設定できます。

BPM画面(BPMモード): タッチし、ロータリーを使ってノート値の同期元のBPMを選択します。

Interval Selection Wheel: 選択したBPMに同期して設定するデレイタイムを設定します。値の範囲は、二連符全体から16分音符までです。BPMが低すぎるためインターバルが使用できない場合、インターバルは灰色に消灯し、選択できません。

MS time window(MSモード): デレイタイムをミリ秒単位で直接設定できます。

Link: 左右のデレイタイムをリンクします。

Local/Global Tap: デレイタイムをグローバルタップテンポにロックし、コンソール全体またはローカルでこのエフェクトユニットにグローバル同期できるようにします。

Fractional / Notation display: 選択した間隔の分数または記譜表示を選択ホイールに表示します。

Low Damp Filter frequency: デレイユニットのフィードバックパス内のローダンプリングフィルターの周波数を選択します。

High Damp Filter frequency: デレイユニットのフィードバックパスで、ハイダンプリングフィルターの周波数を選択します。

Feedback filter slope: フィードバックフィルターのスロープを選択します。多少に関わらずフィルタリングします。

Feedback: デレイのフィードバック量をコントロールします。この値を大きくすると、リピート音の回数が増えます。

Dist: 多少の音質劣化を許容し、フィードバックパスの歪み特性を変更します。

プリセット名が表示されます。ライブアップデートのスクリーンロータリーをタッチしてスクロールします。この調整方法は、このモジュールのすべてのライブラリプリセット(ファクトリー、ユーザー、USB)をライブで試聴する方法です。ライブラリウィンドウを使用して、特定のプリセットを選択して呼び出すこともできます。

エコー



これは、クラシックテープエコーをエミュレートします。当時の機材で発生した非線形効果を忠実にモデル化します。これには、リピートレートの調整に伴う周波数ワーピング(テープ速度を本質的に変化させる)、極度のINTENSITY(強さ)レベルにおける非線形性と高調波成分、およびモーター速度の不正確さ、テープのドリフトとワウに関連するその他のさまざまな効果が含まれます。また、エコーは、当時の機材で発生したテープ上のレコード・ヘッドの飽和および高周波数特性をエミュレートします。エコーは、7つの異なるモードを設定でき、それぞれがテープ上の特定の読み取りヘッドを再現します。読み出しヘッドは合計3つあり、一定の距離だけ離れています。リピートレートを変更することで、それぞれのヘッドでデレイタイムを変化できます。最短のデレイはmode1、最長のデレイはmode3です。mode4~7は読み取りヘッドのコンビネーションで、複雑な繰り返しパターンを生成し、不安定な効果が高くなります。エコーはステレオ入力が可能ですが、出力はモノラルのみです。

Input Gain: エコー入力で最大15dBのゲインをブーストまたはカットできます。

Noise: アナログノイズエミュレーションのオン/オフを切り替えます。

Mode Selector: テープマシンの読み取りヘッドを切り替え、異なる長さのエコーを可能にします。1-3 は1つの読み取りヘッドを選択します。4-7は、マルチレイヤーエコーのために複数のヘッドの組み合わせを選択します。

注意: 4-7で複数のヘッドを選択すると、大きな出力レベルになる不安定性や自己発振が生じる可能性が高くなりますので、ご注意ください。通常の使用では、過度のフィードバックを防ぐためにmode1-3を使用することをお勧めします。

Bass: エコーのフィードバックパスの低域をカットまたはブーストできます。中央の位置では、バイパスされた特性が得られます。

Treble: エコーのフィードバックパスの高域をカットまたはブーストできます。中央の位置では、バイパスされた特性が得られます。

Repeat Rate: テープのモーター速度を調整してエコー時間を制御します。レートが速いほどエコーは短くなります。エコーを最長にする場合、mode3を選択し、リピートレートを一番左に設定します。

Intensity: エコー内のフィードバックパスのIntensity(強さ)をコントロールします。Intensityが高いほど、リピートが多くなります。Intensityを75%以上に設定している場合、ユニットの自己発振が発生し、外部入力が増加して処理されます。これにより出力レベルが大きくなり、モニタリングが必要になる場合があります。複数の読み取りヘッドが選択されている場合(mode4-7)、追加された強度はさらに不安定になるため、クリッピングを避けるように注意する必要があります。

Echo Volume: エコー出力のゲインを15dBのカットまたはブーストできます。

プリセット名が表示されます。ライブアップデートのスクリーンロータリーをタッチしてスクロールします。この調整方法は、このモジュールのすべてのライブラリプリセット(ファクトリー、ユーザー、USB)をライブで試聴する方法です。ライブラリウィンドウを使用して、特定のプリセットを選択して呼び出すこともできます。

Gated Verb



クラシックな80年代のゲートリバーブと、PannedやPowerboxと呼ばれる他の2つのモデルの正確なエミュレーションです。ユーザーインターフェイスを使用すると、高域、低域カットのディケイスpektrumフィルターとゲートエンベロープコントロール(predelay, attack, hold, release)をすぐに調整できます。

80年代ではできなかった、エンジニアが「ゲートのタイムエンベロープを視覚的に確認する」のに役立ちます。またこの調整には、モノラル、ステレオ、音像域のオプションや、ディケイディフィュージョンの調整も含まれています。

Lo cut Decay Filter: 20Hz-6kHz、24dB/octのハイパスフィルターでディケイスpektrumをコントロールします。

Hi cut Decay Filter: 400Hz-20kHz、12dB/octのローパスフィルターでディケイスpektrumをコントロールします。

Time domain Gate envelopeの調整項目:

Predelay: 0-170msで調整可能なゲート開放のプリディレイです(アタック開始前)。

Attack: ゲートが開くまでの時間を設定します。

Hold: ゲートが完全に開いたまま保持する時間を設定します。

Release: ゲートが閉じるまでの時間を設定します。

最大ゲート開放時間(アタック+ホールド+リリース)は500msです。

型式:

Classic nonlinear: クラシックな80年代のゲートリバーブを正確にエミュレートします。

Panner: リバーブのLとRの間を素早くパンします。短時間の移動型のエフェクトです。

Powerbox: ゲートエネルギーの最大パワーを行います。クラシックな非線形ほど装飾性はありません。

Mono/Stereo/Wide: モノラル、ステレオ、ワイドのステレオフィールド出力を切り替えるパラメーターです。

Diffusion: 最小に設定すると、リバーブ減衰における「クリアな」拡散を設定できます。最大に設定すると「リッチな」高拡散なりバーブを生成します。

プリセット名が表示されます。ライブアップデートのスクリーンロータリーをタッチしてスクロールします。この調整方法は、このモジュールのすべてのライブラリプリセット(ファクトリー、ユーザー、USB)をライブで試聴する方法です。ライブラリウィンドウを使用して、特定のプリセットを選択して呼び出すこともできます。

Hypabass



ライブサウンドで使用されるサブハーモニックシンセサイズユニットで、低域の弱いプログラムからインフラベースやサブベーススペクトラムを生成します。最初はアメリカンアナログクラシックをエミュレートしましたが、DSPの実装により、サブハーモニックジェネレーターとフィルタリングステージでより高度な技術を使用できるようになりました。その結果、インフラベースセクションの歪みが減少し、ライブPAの使用に不可欠なインフラおよびサブベーススペクトルの独立した制御が大幅に向上します。

モジュールはステレオ入カステレオ出力です(ソースがモノラルの場合、ソフトウェアでノーマライズ/音量正規化されたモノラル入力を使用)。ステレオ信号は、信号パス全体でステレオのままです。インフラまたはサブベースのパスを生成するためのモノラルはありません。

※注意: 細心の注意が必要です。高レベルのインフラベースをスピークに満たないスピーカーでドライブすると損傷する可能性があります。

操作方法

“Hypabass”は、サブハーモニック合成モジュールです。LF入力のディエンファシス/エンファシストリウムステージは、サブハーモニックジェネレーターにフィードし、ソース入カスペクトルよりも低い歪み、低い周波数スペクトルを作成します。次に、このサブハーモニックスペクトルは、インフラベース(18~36 Hz)とサブベース(36 Hz以上)にバンド分割されます。これにより、インフラとサブベースは別々のレベルコントロールを持つことができます。これは、“InfraBass”と“SubBass”を制御してスピーカーの損傷を防ぎ、キレイな音やエキゾチックな低域キャビネットの響きを処理するために不可欠です。個別のインフラバスマーターとサブベースメーターが用意されています。それぞれが左右両方の信号経路から検出されたピークであり、1つのメーターに表示されます。

UPPER FREQ CUT: サブベースのハーモニックのバンドワイズ上限をコントロールします。この設定は、サブベーススピーカーとオリジナルのベースコンテンツに大きく依存します。通常、生成されたサブベースのハーモニックがオリジナルのベースコンテンツと衝突するのを防ぐために、低めに設定するのが一般的です。ミッドポジションを超えると、Lost Fundamental モードにのみ有効です。

LF INPUT BOOST: このフィルター段は、サブハーモニックジェネレーターへの入カスペクトラムに重点を置き、他のすべてを設定した後、全体的なサブハーモニックの増減を調整できます。

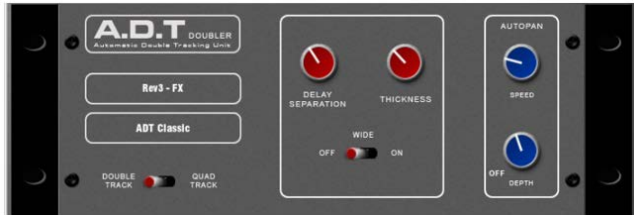
INFRAS BASS モード: これはデフォルト・モードです。入力された低音成分からインフラベースとサブベーススペクトル領域のエネルギーが合成されます。独立したレベルコントロールを使用して、インフラベースとサブベースのバランスをとることができます。

※注意: インフラベースにダメージを与える機器やサブベースの共鳴を避けてください。生成されたサブベースのハーモニックがオリジナルのベースコンテンツと衝突するのを防ぐために、UPPER FREQ CUTは低く保つ必要があります。

LOST FUNDAMENTALモード: これらの倍音は、音楽的にオリジナルの低音コンテンツと関係があるため、ミッドレンジドライバーに出力することで、見かけ上の低音エネルギーを作り出すことができます。ミッドレンジスピーカーシステムをドライブする音楽において、低音の印象を高めるのに有効です。これにより、インフラベースセクションがオフになり、出力スペクトルが変更されて、通常の高音域で動作するようになります。Sub level と UPPER FREQ CUT を使用すると、エンジニアは、入力低音スペクトルを超える高ハーモニックを含むように出力を操作することができます。

プリセット名が表示されます。ライブアップデートの画面ロータリーをタッチしてスクロールします。これは、このモジュールのすべてのライブラリプリセット(ファクトリー、ユーザー、およびUSB)をライブで検証する方法です。ライブラリウィンドウを使用して、特定のプリセットを選択して呼び出すこともできます。

ADT Doubler



短いエコー/コーラス、クラシックなダブルトラック、スラップバックによるテープディレイループを作成できるオートダブルトラックングモジュールです。

ADTは、モノラル入力からステレオのダブルトラック音とクアッドトラック音を作成するのに非常に効果的です。ステレオワイズエンハンサーも搭載しています。トラックされたボイスは、ステレオ フィールドでオートパンができます。ADT は、クラシックなダブルリング エフェクトの作成、現場での厚みのあるプログラムやコーラスに頼らずにステレオ サウンド フィールドを作成するのに最適です。

モジュールはステレオ入力、ステレオ出力で、ソースがモノラルの場合、ソフトウェアで正規化されたモノラル入力を使用します。ADT はモノラル ソースからステレオ フィールドを作成します。

Delay Separation: 厚みを増すためのコーラスを生成する場合は短い遅延分離である最小位置に設定します。クラシックダブルリングにはミッドポジションに設定します。3/4程度の位置は厚みのあるエコーコーラス用に使用します。最大位置は厚みのないテープループとスラップバック・エコーの効果を得ることができます。

Thickness: ディレイボイスにフラッターモジュレーションを作成します。非常に高い設定では、一部のプログラムで音の細部がつぶれることがあります。

Double/Quad Track: 最初の位置のダブルトラックを消去します。幅を切り替えると、クアッドトラックが厚くなります。一部のプログラムでは、クアッドは厚すぎたり、音の細部がにじむことがあります。

Wide: ステレオ音像を強調するために、左右のディレイの差を広げます。

Autopan: コーラスボイスを自動的にパンします(ドライ信号ではなく、ウェット信号のみ)。これは、ステレオフィールド全体にわたるウェットエフェクト(ドライ信号ではありません)のレベルモジュレーションです。完全なシグナルオートパンニングではありません。

Depth: ステレオフィールド全体の動きの量を決定します。影響を強くするには、高く設定します。

Speed: ステレオフィールド全体の移動速度を設定します。

プリセット名が表示されます。ライブアップデートのスクリーンロータリーをタッチしてスクロールします。この調整方法は、このモジュールのすべてのライブラリープリセット(ファクトリー、ユーザー、USB)をライブで試聴する方法です。ライブラリーウィンドウを使用して、特定のプリセットを選択して呼び出すこともできます。

コーラス



コーラスは、各コーラスユニットのサウンドに異なるステレオフィールド作成テクニックを行っていた80年代後半のコーラスに由来します。

このコーラスは、3つのステレオフィールドエミュレーションを使用してクラシックなコーラスを再現します。これらのエミュレーションは、さまざまなステレオフィールドを作成する任意の組み合わせで切り替えることができます。すべてのスイッチはステレオを強調するものではありません。

従来のRateコントロールとDepthコントロールは、センターパネルをカバーします。モジュレーターを駆動するLFOは、正弦波または整流された形状に切り替えることができます。オートパンニングセクションでは、コーラスボイスをパンし、ステレオレベルシマー(もう1つのクラシックモジュレーターエフェクト)を生成します。

モジュールはステレオ入力、ステレオ出力で、ソースがモノラルの場合、ソフトウェアで正規化されたモノラル入力を使用します。

Stereo Field Emulations: すべてのスイッチを上げると、すべてのステレオエンハンスメントがオフになります。3つのステレオフィールドエミュレーションがあり、それぞれがスイッチを押すとアクティブになります。モノラル入力からステレオフィールドを作成します。3つのエミュレーションスイッチは、多くのクラシックなコーラスエフェクトと同様に、互いに組み合わせると多くの異なるステレオフィールドサウンドを作成することができます。3つすべてを一緒に選択すると、「ステレオ」ではなく、こもった音に聞こえる可能性があるため、プログラムによっては、注意してください。

LFO Splitは、左右に2つの別々のLFOが使用され、レートによって異なるリッチなステレオ音像が作成されます。

Wideは、左右の音声を離して非常に広いステレオイメージを生成しますが、プログラムによりフェイジー(位相に関連した変化)に聞こえる場合があります。

MultiVoiceステレオフィールドは、左右に複数の声部を分割して作成します。通常、太いステレオ・サウンドを生成しますが、一部のプログラムでは音が途切れることがあります。

Rate: 最小位置がスロー速度です。ディープ・コーラスのDepth設定が高い場合に最適です。中間位置は中速度です。クラシックなコーラスサウンドは、Depthを中間位置で使用します。最大位置は高速度です。明るいコーラスの低Depth設定で使用します。

Depth: 最小位置は小さな声のためのピッチ変化を行います。高速のレートで便利です。最大位置は大きい声の為にピッチ変化、聞こえるピッチ変化を引き起こす可能性があります。遅いレートが最適です。音のピッチが変わることがあります。速度が遅い場合に最適です。

Sine/Rectified: モジュレーターによるサイン波と整流されたLFOモジュレーターを切り替えます。

Autopan: コーラスボイスを自動的にパンします(ドライ信号ではなく、ウェット信号のみ)。これは、ステレオフィールド全体にわたるウェットエフェクト(ドライ信号ではありません)のレベルモジュレーションです。完全なシグナル、オートパンニングではありません。

Pan Depth: ステレオフィールド全体の動きの量を設定します。影響を強くするには、高く設定します。

Speed: ステレオフィールド全体の移動速度を設定します。

プリセット名が表示されます。ライブアップデートのスクリーンロータリーをタッチしてスクロールします。この調整方法は、このモジュールのすべてのライブラリープリセット(ファクトリー、ユーザー、USB)をライブで試聴する方法です。ライブラリーウィンドウを使用して、特定のプリセットを選択して呼び出すこともできます。

シンフォニックコーラス



クラシックな80年代のコーラスエフェクトを忠実にエミュレーションしています。シンプルで使いやすく、使うことの多いエフェクトです。このユニットには、周波数とDepthの2つのコントロールがあり、ステレオモジュレーターのリートとディレイ範囲をコントロールします。このユニットは、非常に緩やかなフェイジング/フラジングを行い、豊かで活気のある幅広いコーラスサウンドを生成します。

ライブエンジニアは、通常、このユニットを使用してボーカルや弦楽器の音を太くし、モノラルソースから空間的なサウンドを作成します。このコーラスから2つのファクトリープリセット SymphonicVoxとSymphonyStringsが作られました。

モジュールはステレオ入力、ステレオ出力で、ソースがモノラルの場合、ソフトウェアで正規化されたモノラル入力を使用します。

Frequency: モジュレーターの色度を調節します。最小設定は非常に遅いモジュレーションです。最大は高速のモジュレーションです。基になった80年代のユニットと同様に、最大周波数設定は極端で、宇宙船のようなサウンド効果となります。自然に運用するには、Depth設定を短くする必要があります。一般的な設定は、中央の位置の左側にあります。

Depth: モジュレーターの色度深度を調節します。最小位置は、微妙なモジュレーションを生み出す短いディレイDepthです。プログラムによっては、フェイジング/フラジングタイプのサウンドが発生しやすくなる場合があります。中間位置は典型的なディレイDepthで、豊かなコーラス効果を作り出します。Depthを高く設定し、周波数も高く設定しすぎると極端に聞こえる場合があります。中間位置から調整を開始することをお勧めします。

プリセット名が表示されます。ライブアップデートのスクリーンロータリーをタッチしてスクロールします。この調整方法は、このモジュールのすべてのライブラリープリセット(ファクトリー、ユーザー、USB)をライブで試聴する方法です。ライブラリーウィンドウを使用して、特定のプリセットを選択して呼び出すこともできます。

フランジャー



Ambient、Vintage、Wildの3つのクラシックなフランジャーです。かつて、ペダルフランジャーの調整中に、多くのLFOモジュレーターとステレオスプリット技術が発見されました。それらをすべて実装したフランジャーです。

クラシックなディープフランジを行う場合は、Stereo SplitとStereo Spread offを設定し、トライアングルモジュレーション、Vintageタイプを選択し、DepthとRegenerationを調整します。Manualスイッチは、LFOを上書きする形で処理を行います。マニュアル・フランジ・スイープは、ほんの一握りの歴史的なフランジャーしかありません。

モジュールはステレオ入力、ステレオ出力で、ソースがモノラルの場合、ソフトウェアでノーマライズ(音量正規化)されたモノラル入力を使用します。

Stereo Splitは左右に2つの別々のLFOを使用し、左右の異なる方向にフランジングするため、強調されたステレオイメージを作成します。非常にサイケデリックな効果を生成します。Enhanced Stereo Splitはフランジゾーンの強度を下げます。

Stereo Spreadは左右のフランジをダイナミックディレイでオフセットすることで、強調されたステレオイメージを作成します。プログラムに応じて、非常にワイドなステレオまたはフェイジーに聞こえます。Enhanced Stereo Spreadは、フランジゾーンの強さを下げることができます。Stereo SplitとSpread offの両方を設定すると、ステレオイメージは保持されます。クラシカルなディープフランジ効果を得る場合は、Stereo SplitとSpreadの両方をオフにします。

LFOタイプ:

手動でのスピード制御は手動でのスイープ制御になります(LEDが緑色に点灯)。サイン波、整流サイン波、インバート整流サイン波、オートオシレータの三角波を選択できます。Speedはoffから高速モジュレーションまでの範囲です。自動モードのときはLEDが赤色になり、手動モードのときは緑色になります。

Depth: フランジゾーンの深さを調整します。最小位置は、きつめのフランジゾーンで動作します。最大位置では、効果はフランジゾーンのスイープイン/スイープアウトして、より大きな音色変化を生み出します。Depthを高く設定すると、極端なサウンドに聞こえます。

Regenerate: フランジのディレイラインにフィードバックを生成し、フランジをより際立たせます。最小位置では、フランジ音が聞こえなくなります。最大位置は非常にアグレッシブなサウンドになります。

エミュレーションタイプ:

Ambient: 高域が豊かで、微妙なフランジ感を生成し、トラックに空気感を作成します。空間的なオーバーヘッドマイクに最適です。

Vintage: テープマシンのフランジャーを彷彿とさせるクラシックでシルキーなサウンドを作成します。Regenコントロールは低域と高域のバランスがよく、フランジングはあまりアグレッシブな感じになりません。

Wild: ワイルドでドラマチックな効果です。音が裏返しになります。

プリセット名が表示されます。ライブアップデートのスクリーンロータリーをタッチしてスクロールします。この調整方法は、このモジュールのすべてのライブラリープリセット(ファクトリー、ユーザー、USB)をライブで試聴する方法です。ライブラリーウィンドウを使用して、特定のプリセットを選択して呼び出すこともできます。

MOO 12 Stage Phaser



MOO 12Stage Phaserは豊富でリッチなテクスチャーのフェイズをコントロールできる、12Stageのクラシックエミュレーションです。ユーザーは、フィードフォワードとフィードバック、およびオフセットコントロールを使用してフェイザーを手動でスイープする「ゼロ」Depth Manualモードをコントロールできます。

特徴的なクラシックサウンドは、OFFSETと周囲のフェイズに関するコントロールと周波数の動く範囲を注意深くエミュレーションすることによってプログラムされます。同様に重要なのは、サウンドに厚みを加える豊かな倍音を生成する、コンバインドされたアナログディレイラインによって生成される倍音のエミュレーションです。SPLIT/MONO LFOスイッチは、同相の強烈なフェイジングとスプリットフェイズモードを切り替え、空間的な回転エフェクトを生み出します。

フェーズチェーン出力またはフィードバック共鳴パスの段数を変更することで、さまざまな効果を生み出せます。設定は、ユニットに適用された機器により異なります。数字が小さいほど、クリーンで効果の薄いサウンドが得られます。段数が多いほど、フェイジングサウンドが豊かになります。

Phasing Stages: 関連するフェイズのどのポイントも出力として使用するかを選択します。6段目でクリーンフェイズが生成されます。しかし、クラシックなリッチサウンドは12段目です。

Resonant Stages: 関連するフェイズのどのポイントもfeedback 'mix resonance' サークットに取り込むかを選択します。クラシックは12段目です。

Mix Resonance: 入力へのフィードバック量をコントロールします。クラシカルなサウンドは5~8を設定してください。10は完全に共鳴状態になります。

LFO Rate: 0.1~10Hzの間で設定します。

LFO Select switch: サイン波/整流サイン波/インバート整流サイン波/線形(三角波)から選択できます。クラシックなユニットでの効果はLinear(Triangular)を使用します。遅めのフェイジングにサイン波を使用することで音が良くなります。Rectified variantsで、ノッチやフェイズスパイクが発生し、クールな音が出る場合があります。Rectified variantsは、2倍の速度になります。

LFOスプリットスイッチの「Mono」設定は、左右のフェイズチェーンが同位相でモジュレートされ、最も強い効果が得られます。「Split」は、左右のフェイズが同位相にならず、ステレオの渦を作り出し、空間的なロータリー効果を追加します。

Depth: フェイズに関連したLFOモジュレーションの量またはDepthをコントロールします。極端な設定は不自然に聞こえることがあります。このコントロールを最小に設定すると、LFOモジュレーターがオフになり、Offsetコントロールを使ったフェーズチェーンのマニュアルスイープに依存します。

Offset: フェイザーの動作周波数範囲をシフトします。最大値に設定すると、フェイザーがより高い周波数で動作させます。設定を低くすると、frequency phase sweepsを低くすることができます。マニュアルモード(Depth= 0)では、ユーザーはこのコントロールを使用してフェイズサウンドを調整できます。

プリセット名が表示されます。ライブアップデートのスクリーンロータリーをタッチしてスクロールします。この調整方法は、このモジュールのすべてのライブラリープリセット(ファクトリー、ユーザー、USB)をライブで試聴する方法です。ライブラリーウィンドウを使用して、特定のプリセットを選択して呼び出すこともできます。

ディエッサー



フラグシップのiLiveFXエンジンをベースに、ディエッサーは、ハイエンドのハードウェアユニットで一般的に見られるクラシックなオート・スレッショルド回路をエミュレートします。これにより、シグナルレベルに関係なくコンスタントに耳につく音が減少し、より自然なディエッシングプロセスが実現します。比較すると、スレッショルドベースのディエッシングはコンスタントではないリダクションの動きを生成し、不自然な音声を引き起こす可能性があります。

ディエッサーは、調整可能な周波数ポイントと、子音領域のモニタリングを可能にするListenボタンを備えています。ディエッサーのResponseと適用されるReduction量は、ボーカルプログラムに合わせて調整できます。

2つのチャンネルは独立していますが、Linkスイッチでコントロールリンクします。

Mode: EQのバンドタイプをクラシック、シェルフ、バンドパスの3ポジションに切り替えるスイッチです。

Listen: 左右のチャンネルをモニタリングするモメンタリースイッチで、ゲインリダクションが適用される前のバンドを聴くことができます。ListenボタンはLink設定とは関係なく、Linkが設定されている場合でも、左Listenは左チャンネルをモニタリングし、右ListenはRチャンネルをモニタリングします。

Frequency: 耳につく音が含まれていると思われる領域の下限を調整します。通常は6kHzの範囲付近になります。チャンネルで聞こえる“ess”をキャプチャするように値を調整します。周波数は3kHzから8kHzまで調整可能です。多くの高度なディエッサーと同様に、これは単純なノッチフィルターではありません。通常、周波数を歯擦音の中心周波数よりわずかに低く設定する必要があります。

Reduction: 選択した周波数帯域に適用されるゲインリダクションの量をコントロールします。Minの場合、ディエッサーはバンドを減衰しません。Maxの場合、ディエッサーは帯域を最大24dB減衰します。

Response: ディエッサーが子音の存在に反応する速度を調整します。中間の設定は、iLive上で見つかった速度に対応します。Fast設定は非常に高速で、SlowはiLiveの応答時間の約半分です。ボーカルプログラムでわずかな音の変化を避けるには、SlowまたはMediumを使用してみてください。

Link: 左右のディエッサーチャンネルを強制的に一致させます。2つのチャンネルが異なる、ゼロ以外の設定でリンクがオンになっている場合、Rチャンネルの設定は左チャンネルの設定と一致するように設定されます。その後、リンクコントロールをオフにすると、Rチャンネルはリンクが最初にアクティブになる前の設定を再試行します。

プリセット名が表示されます。ライブアップデートのスクリーンロータリーをタッチしてスクロールします。この調整方法は、このモジュールのすべてのライブラリープリセット(ファクトリー、ユーザー、USB)をライブで試聴する方法です。ライブラリーウィンドウを使用して、特定のプリセットを選択して呼び出すこともできます。

ディメンションコーラス



バケット・ブリルガード・テクノロジーに基づくクラシック・コーラス・モデルです。微妙な空間コーラスから重いモジュレーションまで様々な密度を提供する4つのモードがあり、Mode Eはオリジナルのアウトボードユニットの能力を超えた広がりのあるサウンドを提供します。

コントロール:

Mode: Mode 1は繊細で、最も自然な声と小さなステレオスプレッドを生成します。Mode 2では、ボイスの幅が大きくなります。Mode 3は、コーラスのモジュレーションスピードとデプスの両方を上げて、厚みのあるサウンドにします。Mode 4は最も極端で、ボイスが大きく、速く、広くなります。オリジナルデバイスを拡張して、より激しいコーラスの進行に続くモード「E」を含ませました。これにより、非常にアグレッシブなコーラスモードが生成されますが、ユニットのボイスアーキテクチャは引き続き使用されます。

Output: Send / Returnコンフィグレーションで使用する場合はWET(ウェット)のみに設定し、チャンネルに挿入する場合はDRY+WET(ドライ+ウェット)に設定し、そのチャンネルのWET/DRYコントロールを完全にWETに設定します。

Transient Controller



業界標準のトランジェント・シグナル・プロセッサを正確にモデル化したものです。

トランジェント・シグナル・プロセッサは、入力信号のアタックとサステインのエンベローブをカットしたりブーストしたりします。これにより、サウンド・エンジニアはオーディオ・プログラムの瞬間的な動作をより詳細にコントロールできます。このプロセッサはオートスレッシュホールド方式を採用しており、アタックとリリースの時間を自動設定して信号エンベローブの特定部分をブーストまたはカットするため、コントロールが非常に簡単になります。2つの独立したリンク可能なプロセッシングチャンネルがあり、それぞれにプリゲインとポストゲインの補整、2つの最適化された動作モードがあります。

コントロール:

Attack: トランジェントのアタック部分に適用されるゲインの量を設定します。トランジェント信号の最初の立ち上がりを最大15dBまでブーストまたはカットできます。

Sustain: トランジェントの後に適用されるゲインの量を設定し、信号のサステイン・エンベローブをブーストまたはカットします。最大で24dBのカットまたはブーストが可能です。ドラムのサステイン・ゲインを変更すると、残響音を追加または削除することができ、音質を変化させることができます。

Pre Gain: プロセッシングの前段で最大15dBのブーストまたはカットができます。

Post Gain: プロセッシングの後段で最大15dBまでブーストまたはカットできます。

In: プロセッサのインとアウトを切り替えます。これらは、各チャンネルに対して独立したコントロールです。プロセッサ・チャンネルがOut(未入力)になると、ユーザー・インターフェイスはグレイアウトします。

Metering: 本機は、入力と出力の両方にシグナルとピークの LED インジケータを備えています。シグナルLEDは、3段階あります。シグナルがある場合は緑、公称レベルが0を超えると黄色、クリッピングに近づくとオレンジになります。

Mode: モードスイッチは、Transient(過渡的)モードとContinuous(連続的)モードを切り替えます。望まないサウンドになった場合は、モードを変更してみてください。

- **Transient Mode:** デフォルトのTransient Modeは、パーカッシブなトランジェントな素材に使用するように設計されています。自動化されたアタックとリリースは素早く反応し、鋭いトランジェントも捕らえ、最小限の歪みでプロセッシングされます。
- **Continuous Mode:** ベースやギターなど、より安定した状態の信号に最適です。トランジェントへの反応が遅く、よりスムーズなレスポンスが得られます。

Link: 2つのプロセッシングチャンネルをリンクさせ、右チャンネルのパラメータを左チャンネルに合わせて変更します。リンクが解除されると、右チャンネルの以前のパラメータに戻ります。リンクすると、チャンネル 1 と 2 の両方に共通のサミングされたモノラルサイドチェーンが有効になります。

15. 付録 D: シーンとメモリー内容の表示

15.1. シーンメモリー

シーンメモリーには、以下のパラメーターと設定が保存されます。

入力チャンネル

- プリアンプゲイン、パッド、+48V
- デジタルトリム、ポラリティー
- ステレオイメージ
- HPFおよびLPFフィルター
- インサートのイン/アウトとレベル
- PEQ
- ゲートとコンプレッサー
- レベル(チャンネルフェーダー)
- ミュート
- パン
- ルーティングのアサイン、センド、パン
- ディレイ
- ダイレクトアウトレベル
- DCA/ミュートグループの割り当て
- 名前と色

FXセンド、FXリターン

- レベル
- ミュート
- ルーティングのアサイン、センド、パン
- DCA/ミュートグループの割り当て
- 名前と色

DCA

- アサイン
- レベル
- ミュート
- 名前と色

ミュートグループ

- アサイン
- ミュート

MIDIストリップ

- MIDIメッセージ
- 名前と色

ミックスチャンネル

- 外部入力ゲイン、パッド、+48V
- デジタルトリム、ポラリティー
- インサートのイン/アウトとレベル
- PEQ
- GEQ
- コンプレッサー
- レベル(チャンネルフェーダー)
- ミュート
- パン
- ルーティングのアサイン、センド、パン
- ディレイ
- DCA/ミュートグループの割り当て
- 名前と色
- ソースポイント

FX

- 各ユニットのFX/パラメーター
- PEQ

その他

- AMM設定
- IPコントローラーの設定
- ソースセレクト設定
- Dyn8のルーティングとパラメーター
- ソフトキー設定
- GPIO設定
- パッチベイ: 入力ソース、インサート、出力、タイラ
イン
- Virtual SoundCheckの設定
- I/Oポート: オプションカードの設定
- 出力の位相
- デジタル出力サンプリングレート
- トークバックHPF
- ギャング
- モニターアウト用MEステレオ構成
- グローバルダイレクトアウトソース
- グローバルタップテンポ
- 各バンクのストリップアサイン
- ミキサー照明設定
- ソフトロータリーコントロール

15.2. ショーメモリー

ショーメモリーには以下の設定が保存されます。

現在の設定

- Showが最後に保存されたときに保存された上記のすべての設定

シーン

- 名前と内容を含むすべてのシーン(1~500)
- シーンリコールフィルター
- グローバル・シーンセーフ画面
- ロールプロファイルとロールセーフ
- キューリスト
- 現在のキューリスト
- シーンパラメーター(編集確認、オートストア、オートインクリメント、トラック埋め込み、Go on Touch)

ライブラリー

- すべてのユーザーライブラリー

セットアップ

- ミキサー構成
- 入力ステレオ構成
- オーディオクロックソース
- BNCワードクロック出力パラメーター
- トークバック・アサイン、ソース・アサイン、HPF、Dimパラメーター
- シグナルジェネレーター割り当てと設定
- AES出力サンプリングレートオプション
- AES入力SRCバイパス
- Sync Selected Layer with Surfaceのパラメーターによるストリップアサイン
- カスタムロータリー機能
- レイヤーリンク
- サーフェイスの環境設定(LCDのDisplayパラメーターやNo Sends on Faders)

PAFL

- PAFLのプリファレンス(環境設定: Additiveモード、IEM Mix to Headphones、Mix Follows PAFL、Sel Follows PAFL、AFL)
- PAFLディレイとトリム
- PAFLレベルへのメイン出力
- PAFLスイッチへの外部入力トークとトリム
- SIP Safes

その他

- PEQ/コンプ構成
- カスタムメーター
- MIDIチャンネル番号
- 入力PEQ: 20-20kオプション
- Mix PEQ: 20-20kオプション
- PEQグラフのオプション
- I/O画面のオプション
- RTAのShow Peak Bandオプション
- Enable Preamp on Surfaceオプション

15.3. ショーに登録されない項目

以下の設定は、ショーメモリーには保存されません。これらの設定はAvantisまたはサーフェイスに固有の設定です。

- ネットワーク設定
- イベントログ
- ユーザープロファイル

16. 付録E: テンプレートショー

テンプレートショーは、使い慣れたレイアウトと典型的なミックス設定を用意し、ミックス作業を迅速に行えます。ミキサー設定、バッチ、Surfaceレイアウトを開始時点にリセットするためのデフォルトシーンが含まれています。

FoH, MONのショー:

- 左バンクの入カフェーダーストリップ、右バンクのMixとDCAマスター。
- SLinkソケットからの入力チャンネル1~48ソース。
- Local Inputsからの入力チャンネル49-56ソース。
- ステレオとして設定された入力チャンネル57/58、59/60、プレイバック用ローカル入力9-12(XLR)からソース。
- ステレオとして構成され、ローカル13/14(AES)から供給される入力チャンネル61/62
- ステレオとして設定され、USBステレオプレイバックからソース供給される入力チャンネル63/64。
- コンプレッサーのパラメーターに割り当てられたカスタムロータリー(SELに従う)
- SoftKeys、IP Controllers、Virtual SoundCheckの設定、トークバックHPF、Soft Rotary Controlsはグローバルセーフ項目です。

16.1. FoH

このテンプレートは、FoHとFoHからのモニターをミックスするためのステレオLRメインミックスを備えた基本的な構成とレイアウトが設定されています。これは工場出荷時のデフォルトで読み込まれるショーになっています。

バス構成:

- 4 グループ(2モノラル、2ステレオ)
- 8 モノFXセンド
- 13 AUX(8モノラル、5ステレオ)
- 4 マトリクス(2モノラル、2ステレオ)
- LR(シングルフェーダーストリップ)

16.2. モニター

このテンプレートは、Avantisを16系統のモニターミックスを持つ専用のモニターコンソールとして設定します。

バス構成:

- 0 グループ(0モノラル、0ステレオ)
- 8 モノFXセンド
- 16 AUX(8モノラル、8ステレオ)
- 4 マトリクス(2モノラル、2ステレオ)

16.3. FOH LCR+

このテンプレートでは、FOHとFOHからのモニターをミックスするための3ウェイLCR+メインミックスと、ダイバージェンスコントロール付きのセンタースピーカーまたはセンタークラスターという伝統的なアーキテクチャとレイアウトが設定されています。

バス構成:

- 4 グループ(2モノ、2ステレオ)
- 8モノFXセンド
- 12 Aux (8モノ、4ステレオ)
- 4 マトリクス(2モノ、2ステレオ)
- LCR+ (フェーダーストリップ分離型)

17. 付録F:I/Oモジュールオプション

17.1. ACE

1. **Mode:** デュアルケーブルリダント接続を行う場合はRedundancy Onに設定します。Redundancy Offに設定すると、Link1からIn1-64で、両方のリンクが同じ64出力を共有しているリンク1(例:FOH/MONスプリット)で64の入力を受け入れます。Redundancy Offに設定すると、Link1-32(In1)、Link2(33-64)は、両方のリンクが同じ64出力を共有しているLink1からの32入力とLink2からの32入力を受け入れます。

17.2. AES XLR

1. **Output Sample Rate:** I/Oモジュールのグローバル出力サンプリングレートを96kHz、88.2kHz、48kHz、44.1kHzから選択します。

2. **Input SRC Bypass:** 個々の入力ベースで入力サンプリングレート変換を無効にします。

※AESソースがAvantisから供給される、またはAvantisと共有される96kHzクロックから同期している場合のみ、SRCをオフにします。

17.3. DXリンク

1. **Redundancy:** DXエキスパンダーにデュアルケーブルリダント接続を行う場合はOnに設定します。リダントモードでは、DX Linkソケットはリダントペア1&2および3&4になります。

17.4. MADI

1. **MADI Aux BNC Mode:** In1Thruに設定すると、受信したLink1ストリーミングがAux BNCに複製されます。Out1Mirrorに設定すると、MADI出力がAux BNCに分割されます。Wordclock Outに設定すると、Aux BNCにワードクロック信号が供給されます。

2. **MADI Redundant Link:** MADIカードのリンク2をデュアルリダント接続として使用する場合は、このパラメーターを有効にします。

3. **MADI Input Routing:** Redundant Linkを無効にすると、受信MADIチャンネルをLink1またはLink2から8チャンネルのブロック単位で送信するかどうかを選択できます。

4. **Receiver Status:** 2つのリンクステータスを表示します。ストリーミングで何らかのエラーが検出された場合、つまりストリーミングがMADI規格に完全に準拠していない場合、Avantisは入力オーディオをミュートします。ただし、これらのエラーを無視するパラメーターは、サードパーティの機器とより広い互換性を可能にするために提供されています。

※ストリームエラーは、厳密に必要な場合にのみ無視し、低レベルでオーディオの整合性をチェックします。ストリームにエラーがあると、出力にフルスケールのデジタルノイズが発生する可能性があります。

17.5. superMADI

1. **Sample Rate:** MADIリンクの各ペアのサンプリングレート/モードを選択します:

96kHz HiS	High Speed MADI: 128チャンネル@96kHz
96kHz SMux	SMUX MADI: 128チャンネル@96kHz
48kHz	MADI: 128チャンネル@48kHz

オーディオのアートファクトやドロップアウトを防ぐために、接続されているすべてのMADIハードウェアでサンプリングレート/モードが一貫していることを確認してください。

2. **Redundancy:** リンクのペアごとにデュアルケーブルリダントのオン/オフを切り替えます。

3. **Inputs:** 各リンクペアの入力ルーティングを32チャンネルのブロックで設定します。

4. **Outputs:** 各リンクペアの出力ルーティングを32チャンネルのブロック単位で設定します。

5. **Sync Source Link:** AvantisのクロックソースとしてsuperMADIモジュールが選択される場合は、同期ソースとして使用するLinkを選択します。

オーディオ同期オプションの詳細については、セクション10.9を参照してください。

BNC Status(BNCステータス)およびOpto Status(オプトステータス)画面は、受信MADIストリームの正常性を監視するために使用します。受信ストリームに問題がある場合(つまり、ストリームがMADI規格に完全に準拠していない場合)、赤色の仮想LEDで示されます。Avantisシステムは、破損した情報を持つMADIストリーミングをミュートしますが、ストリーミング内のエラーを無視するように選択できます。これは、MADI規格に完全に準拠していないサードパーティ製機器とのインターフェイスに役立ちます。

※ストリームエラーは、厳密に要求される場合にのみ無視し、低レベルでオーディオの整合性をチェックします。ストリームにエラーが発生すると、出力にフルスケールのデジタルノイズが発生する場合があります。

1. **Ignore Symbol Error:** MADIストリームの4B5Bエラーを無視する場合に選択します。

2. **Ignore Parity Errors:** MADIストリームのAES3/パリティエラーを無視する場合に選択します。

3. **Ignore Valid Inverted:** MADIストリームのAES3Validエラーを無視する場合に選択します。

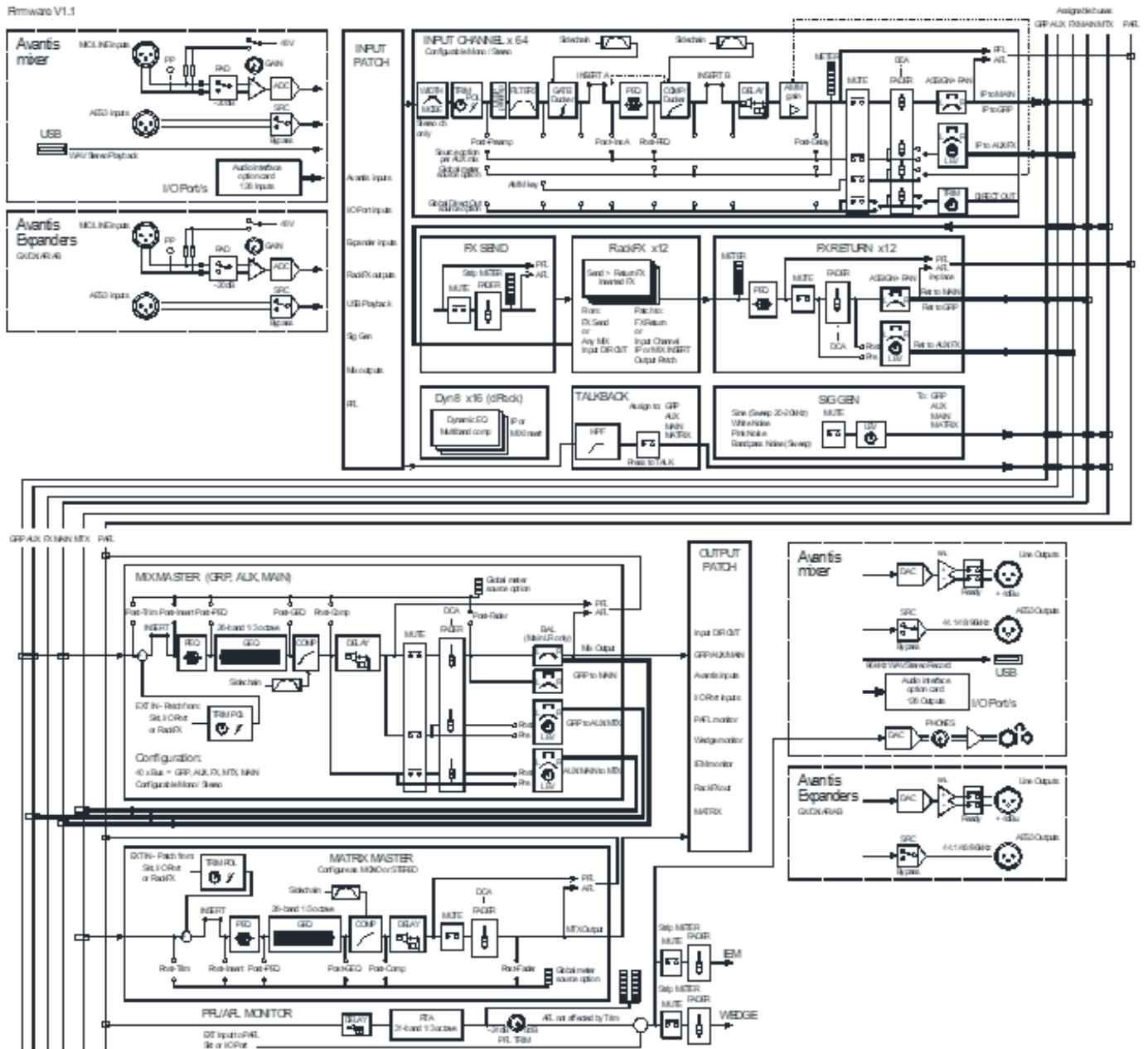
4. **Ignore Active Inverted:** MADIストリームのAES3Activeエラーを無視する場合に選択します。

18. ブロックダイアグラム

AVANTIS BLOCK DIAGRAM

Firmware V1.1

64 Input channels x 42 bus Mix Engine



19. 仕様

入力プロセッシング		コンプレッサー	プリ/ポストPEQ、チャンネル個別
64入力チャンネルプロセッシング	設定可能なモノラルまたはステレオ	サイドチェーン	セルフキーおよび任意のソース選択が可能、In/Out、Self'listen'
トリム	+/-24dBデジタルトリム	サイドチェーンローカットフィルター	12dB/oct、20Hz-5kHz
位相	正相/逆相	サイドチェーンハイカットフィルター	12dB/oct、120Hz-20kHz
ステレオWidth	L/R,R/L,L-Pol/R,R-Pol/L,Mono,L/L,R,R,M/S	スレッシュホルド	-46dBuから18dBu
ハイパスフィルター	12dB/18/24dB/oct、20Hz-2kHz、イン/アウト切り替え可能	コンプレッサーパラメーター	Thres、Ratio、Attack、Release、Knee:タイプ依存
ローパスフィルター	12dB/oct、20Hz-20kHz、イン/アウト切り替え可能	タイプ/モデル	様々なピークおよびRMSベースのコンプレッサーモデル
インサート	任意のソケットにアサイン、In/Out、+4dBu/-10dBVレベル	パラレルコンプレッサー	Wet/Dryコントロール
ディレイ	任意のソケットにアサイン、In/Out、+4dBu/-10dBVレベル	チャンネルダイレクトアウト	チャンネルごとの個別トリム
ゲート	最大340ms、イン/アウトコントロール	オプション	ソース、follow Fader、follow Mut(すべてグローバル)
サイドチェーン	セルフキーおよび任意のソース選択可能、In/Out、Self'listen'		グローバルに選択可能なソースポイント
サイドチェーンローカットフィルター	12dB/oct、20Hz-5kHz	ミックスプロセッシング	
サイドチェーンハイカットフィルター	12dB/oct、120Hz-20kHz	42 ミックスプロセッシングチャンネル	モノ/ステレオグループ、AUX、メイン、MATRIX、PAFLとして設定
スレッシュホルド	-72dBu~+12dBu	メインミックスモード	なし、LR、LCR、LR+MSum、LR+M
Depth	0~60dB	ミックスへの外部入力	割り当て可能なソース
アタック	50us~300ms	トリム	+/-24dBデジタルトリム
Hold	10ms~5s	位相	正相/逆相
リリース	10ms~1s	インサート	任意のソケットにアサイン、In/Out、+4dBu/-10dBVレベル
PEQ			チャンネルごとに1つのインサートポイント:プリEQ
タイプ	4バンドフルパラメトリック、±15dB	GEQ	28バンド、31Hz-16kHz、±12dB
周波数範囲	入力のグローバル設定=20~20kHzまたはアナログ	タイプ	Constant-Q、Proportional-Q、digiGEQ、ハイブリッド
アナログ範囲設定	20-200Hz、35-1kHz、500-15kHz、2k-20kHz	ゲイン	周波数はLCDストリップに表示
バンド1	選択可能なLFシェルビング、ベル、ハイパス	PEQ	入力チャンネル
バンド2	ベル	コンプレッサー	入力チャンネル
バンド3	ベル	ディレイ	最大680ms、入力/出力
バンド4	選択可能なHFシェルビング、ベル、ローパス	FX	
ベル幅	非コンスタントQ、可変、1.5~1/9オクターブ	FXプロセッシング	12x RackFXエンジン、内蔵モジュール
シェルビングタイプ	クラシック・バクサンダル	モード	センドリターン、インサート、デジタイゼーション、FXダイレクトアウト
ハイパス、ローパス可能なフィルター	選択 12dB/oct	FXリターン	
バンド入出力	チャンネル個別	12 ステレオ専用リターン	フェーダー、パン、ミュート、グループへのルーティング、AUX、FX、メイン
			各リターン用4バンドPEQ



トークバック	割り当て可能なソース
ハイパスフィルター	12dB/オクターブ、20Hz~400Hz
ルーティング	Groups,Aux,Main,Matrix
シグナルジェネレーター	サイン波、ホワイトノイズ、ピンクノイズ、バンドパスノイズ
サイン、バンドパススイープ	20~20kHz
コントロール	レベル、ミュート
ルーティング画面	To Groups,Aux,Main,Matrix
RTA	31バンド、1/3oct、20~20kHz
ソース	選択したPAFLソースに準拠
ピークバンド表示	ドミナント周波数を表示するパラメーター



MEMO

Dotted lines for memo



MEMO

ALLEN & HEATH

- この製品を安全にお使いいただくために、設置・運用には十分な安全対策を行ってください。
- 商品写真やイラストは、実際の商品と一部異なる場合があります。
- 掲載内容は発行時のもので、予告なく変更されることがあります。変更により発生したいかなる損害に対しても、弊社は責任を負いかねます。
- 記載されている商品名、会社名等は各社の登録商標、または商標です。



ヒビノインターサウンド株式会社

〒105-0022 東京都港区海岸2-7-70 TEL: 03-5419-1560 FAX: 03-5419-1563
E-mail: info@hibino-intersound.co.jp <https://www.hibino-intersound.co.jp/>

2023年3月