

# DiGiCo

## SD Series 操作マニュアル

Appendix 2:  
Version2(2013 年 6 月版)

シアター・ソフトウェア・オペレーション  
for Software Versions 4.2.576+

目次

A2.1 シアター・オプション・ソフトウェア固有の機能

A2.1.1 自動更新について ..... 3

A2.1.2 Options - Theatre タブ ..... 3

A2.1.3 Channel Sets (チャンネル・セット)..... 4

A2.1.4 Control Group Cues (コントロール・グループ・キュー) ..... 4

A2.1.5 Channel Cues (チャンネル・キュー)..... 6

A2.1.6 エイリアスの作成 ..... 9

A2.1.8 Players (プレイヤー) ..... 11

A2.1.9 キュー・リストの文字スタイルと色 ..... 12

A2.1.10 Matris Nodal Delays (マトリクス・ノード・ディレイ)..... 13

## A2.1 シアター・オプション・ソフトウェア固有の機能

(これらの機能の設計および説明に貴重な貢献をしてくださった英 Autograph 社の Andrew Bruce 氏に感謝いたします。)

### A2.1.1 自動更新について

Auto Update (自動更新) システム (D5T ソフトウェアでの旧称は Live Update) は、チャンネル設定の変更を一度に複数のキューに適用することが可能です。後で説明するように、この自動更新には条件とルールがあります。自動更新の ON/OFF は、Cues パネルの Auto Update ボタンを使用するか、マスター画面の右にある上部マスター・ワークサーフェイス (SD7T のみ) の snapshot control セクションで行います。

例えば、自動更新を ON にした状態で、キューに含まれるチャンネル 1 の EQ に変更を加えると、ショーのすべてのキューに含まれる対応する EQ が更新されます。この自動更新ルールは、エイリアス・システムと併せて働きます (エイリアスの説明を参照)。そのため、チャンネルが複数のエイリアスを使用している場合、EQ などのモジュールに変更を加えると、一致するエイリアスを持つキューのみが更新されます。

このようにすべてのキューに反映させることは、コントロールによっては適切とは限らないため、例えば次のような除外条件があります。

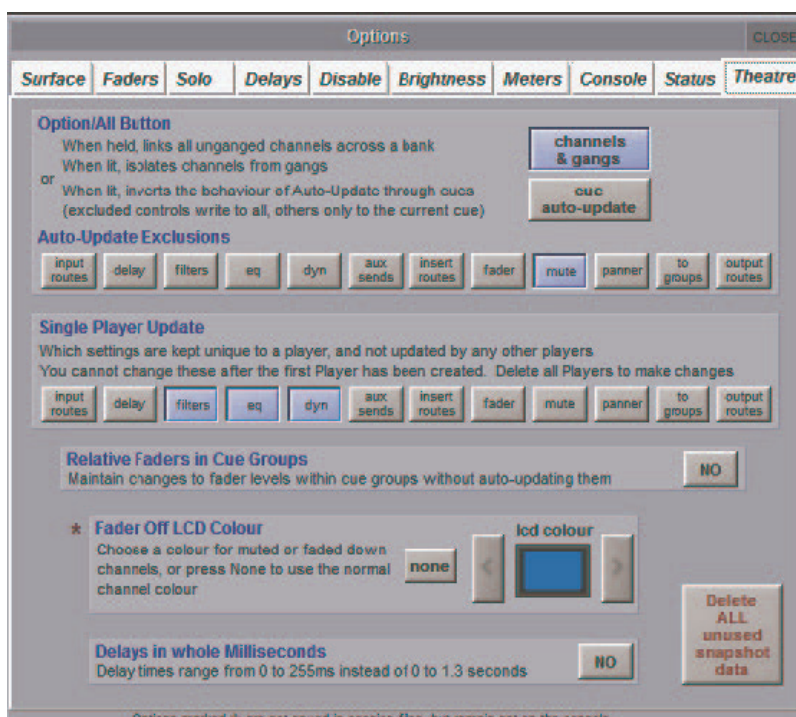
- ・チャンネル・ディレイは、舞台上の役者をキュー単位で追跡するために、変更されるキューのみに制限する必要がある可能性がある。
- ・チャンネルのルーティングは、いくつかの異なるグループ間で、キュー単位で変わる可能性がある。
- ・チャンネルのソフト・ミュート状態は、すべてのキューに反映させる必要はほとんどない。

キュー間の自動更新は、Theatre Options タブの Auto Update Exclusions にも影響されます。自動更新の除外として設定されたモジュールに対する変更は、そのキュー内でのみ行われます。デフォルトでは、ミュートは自動更新から除外されます。

また、ショーで同じ役柄を演じる各「プレイヤー」に適用する設定を作成するオプションもあります。複数の役者が異なる公演で同じ役柄を演じる場合、各公演でその役柄を演じる役者に応じて個別設定を呼び出すことができます。プレイヤーの設定は、自動更新の適用または除外を選択可能です。

さらに、コントローラーやチャンネルを自動更新から保護することも可能です。Cues/Scope/Group & Auto Update Scope では、チャンネルごとにコントローラー・タイプを保護できます。このパネルで赤い×印が付いた項目は、自動更新システムによって更新されません。

### A2.1.2 Options - Theatre タブ



**Option/All Button** : channels & gangs と cue auto-update を切り替えます。

channels & gangs : 標準の SD7 Live スタイルの機能です。Option/All ボタンは、コントローラーのバンク全体に対して操作を実行するか、ギャング機能を無効にしてギャング・チャンネル間の相対調整を行う場合に使用します。

cue auto-update : (上述の) ギャング機能を実行しないで、自動更新機能を反転します (「Theatre モードでの自動更新」の説明を参照)。

# SD Series Theatre Operation

**Excluded Controls Scope**：自動更新機能から除外するコントローラーのタイプを選択します。除外コントロールで Option/All ボタンを使用すると、現在のキューではなくすべてのキューに書き込まれます（Option/All コントロールによって自動更新ルールが反転するため）。

**Fader Off LCD Colour**：チャンネル OFF 時（フェーダー突き下げ時またはチャンネル・ミュート時）のチャンネル LCD ボタンの色を選択します。none を選択した場合、チャンネルの ON/OFF に関係なく、LCD ボタンの色は変わりません。

**Single Player Update**：「プレイヤー」ごとに設定するキュー・モジュールを選択します。この選択は、「プレイヤー」作成後に変更できません。

**Delays in whole Milliseconds**：ロータリー・コントロールによるディレイ値の設定範囲を 0 ～ 255 ms、ステップを 1 ms に変更します。

**Delete ALL unused snapshot data**：セッション内の使用されていないモジュール・キュー・データをすべて削除します。

**Relative Faders in Cue groups**：自動更新が有効の場合、自動更新によって新規フェーダー値をキューに書き込まずに、フェーダー・レベルの相対的変更をキュー・グループのメンバーに一時的に適用します。キュー・リストの update group (faders only) ボタンを押すと、新規フェーダー値をキューに永久的に書き込むことができます。

## A2.1.3 Channel Sets（チャンネル・セット）

マスター画面の Layout メニューにあります。

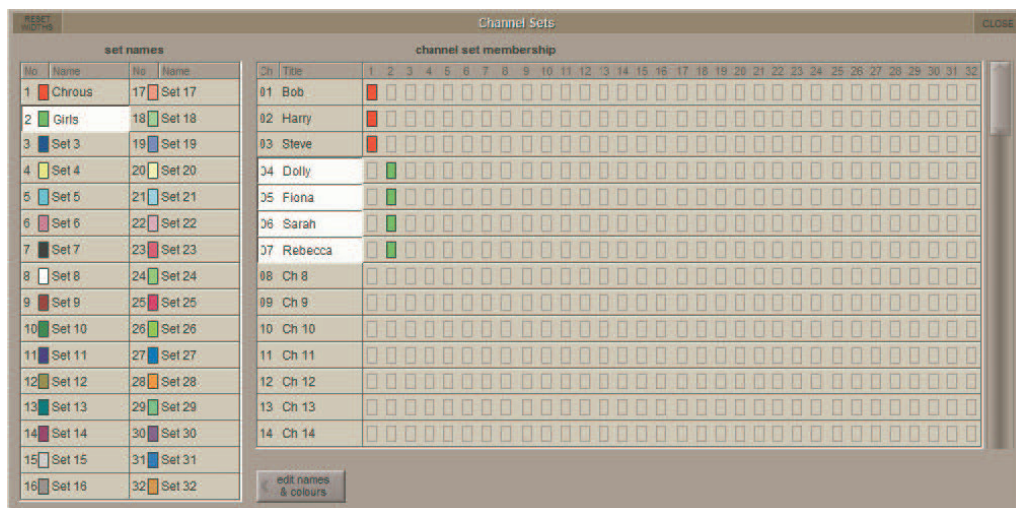
セットとはチャンネルのグループです。使用可能なセットの数はモデルによって異なります。各セットには入力チャンネルの任意の組み合わせを入れることができ、入力チャンネルは任意の数のセットのメンバーにすることが可能です。セットを使用してコントロール・グループにメンバーを割り当てれば、入力チャンネルの定義済みグループ（つまりセット）を素早く選択できます。

備考：コンソールの Set Spill 機能もセットを使用しますが、こちらは任意のタイプのチャンネルを入れることができます。これらのセットをコントロール・グループに割り当てた場合、セットから入力チャンネルのみが使用されます。

チャンネルをセットに割り当てるには、セット名にタッチしてハイライト表示し、リストから、セットに入れるチャンネルの名前にタッチします。チャンネルは、任意の数のセットに所属可能です。役柄を変更する場合はセットを更新できます。

備考：セットがチャンネルのグループの割り当てにすでに使用されている場合、メンバーシップを変更しても、既存の割り当ては遡及的に変更されません。メンバーシップの変更を反映させるには、いったんセットを削除し、割り当て直す必要があります。

各セットの名前および色は編集可能です。編集するには、edit names & colours ボタンを押し、編集する名前または色を選択します。



## A2.1.4 Control Group Cues（コントロール・グループ・キュー）

マスター画面の Layout メニューにあります。セッションの各キューのコントロール・グループ（CG）にメンバーを割り当てるためのパネルです。

キュー・リスト全体にわたってコントロール・グループのメンバーシップをコントロールできることは、ショーのプログラミングにおいて非常に重要です。Control Group Cues パネルを使用すれば、コントロール・グループにメンバーを簡単に割り当てることができます。

Control Group Cues パネルは、キューのリストとコントロール・グループ表で構成され、表にメンバーシップが表示されます。**scope** 列には、チェックマークまたは×印を入れることができます。チェックマークの場合、キューを呼び出した時に CG メンバーシップの変更が再現されます。×印の場合、変更は再現されません。

**ripple down**（リップルダウン）機能：リップルダウンが OFF（ハイライト表示されていない状態）の場合、割り当てまたは割り当て解除は編集中のセルにのみ適用されます。ON の場合、変更は編集中のセル以降のキューにもコピーされます。ただし、状態の変化があるセル以降にはコピーされません。

**メンバーの割り当て**：assign ボタンを押し、割り当て先のセルにタッチします。Assign パネルが開きます。割り当てるチャンネルまたはセットを選択します。最初のチャンネルにタッチした後、キーボードの Shift キーを押しながら、さらにセルを選択することにより、カスタム割り当てが行えます。セットにタッチした場合、そのメンバーが自動的に選択されます。その後、Shift キーを押しながらセルを選択することにより、選択内容を調整できます。

チャンネルにエイリアスがある場合、チャンネル番号の下に表示されます。エイリアスを選択すると、エイリアスがコントロール・グループに割り当てられるほか、そのキューの特定のチャンネルでアクティブになります。

# SD Series Theatre Operation

CG 割り当ての変更は、キューが呼び出された時点でワークサーフェイスに表示されます。例えば、チャンネル 1 をキュー 3 の CG 1 に追加した場合、チャンネル 1 はキュー 3 が呼び出されるまで CG 1 のメンバーとして表示されません。

**All Settings/CG Members only** : チャンネルをコントロール・グループに割り当てる際に、チャンネルの CG メンバーシップだけでなく、チャンネル設定も複数のキューにわたってコピーするかどうかを選択することが可能です。

視認性のために、Assign パネルには入力チャンネルのみが表示されます。Inputs Only 機能を OFF にすると、出力チャンネルも表示できます。

チャンネルは、バンクおよびレイヤーで構成された左右のワークサーフェイスと同様に表示されます。

**割り当ての解除** : 割り当てを解除するには、パネルの一番下にある clear ボタンを押した後、解除するセルにタッチします。キーボードの右クリックを使用して解除することも可能です。

備考: 割り当ておよび割り当て解除を行う際は、リップルダウン機能が正しく設定されていることを確認してください。アンドゥー機能はありません。

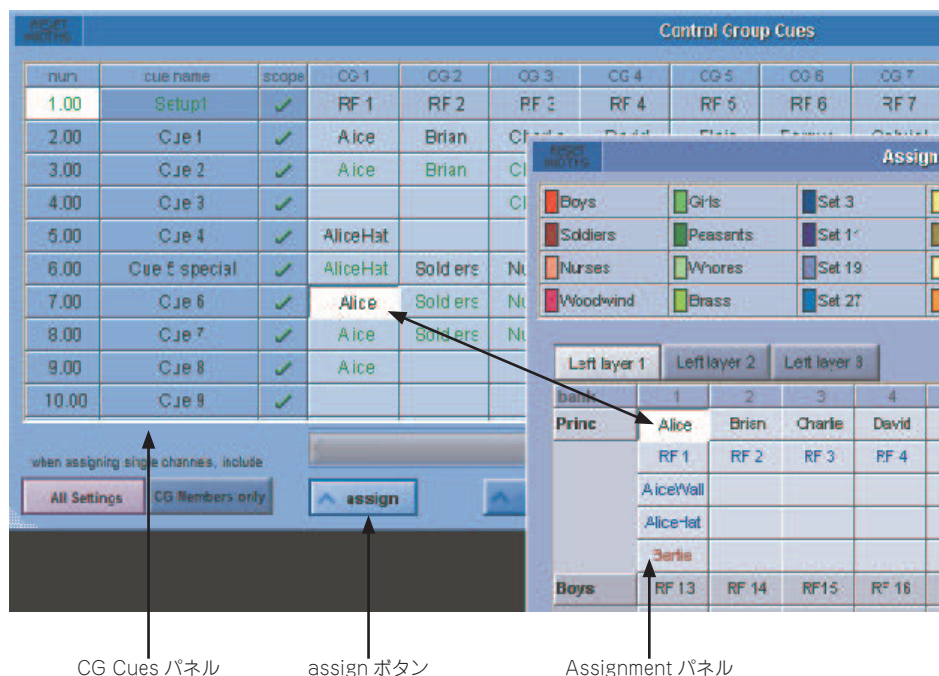
**名前の変更** : セルを選択し、rename ボタンを押し、新しい名前を入力します。

**コントロール・グループ名の色分け** : CG 名の色は、キュー・リスト内で変更が行われた位置を表します。

黒 = 1 つのチャンネル、バンク、またはチャンネル・セットの元の選択項目

緑 = 前のキューの CG と同じ「反映」された項目

青 = キーボードの Shift キーを押しながら追加または削除することで正常に作成された、元の選択項目のバリエーション



黒 = チャンネルの現在の名前  
 青 = 他の位置で使用されているエイリアス  
 赤 = 作成後、まだ使用されていないエイリアス



# SD Series Theatre Operation

## A2.1.5 Channel Cues (チャンネル・キュー)

マスター画面の Layout メニューにあります。

Channel Cues パネルには、各キューの各チャンネルで使用されるチャンネル設定が表示されます。別の設定を選択することも可能です。

チャンネル設定とエイリアス

SD7T の特長は、チャンネル設定を操作できることです。以下の 11 種類のモジュールを組み合わせることにより、1 つのチャンネル（つまりチャンネル設定）を構成できます。

**Input**：入カルーティング、デジタルトリム、位相、digitube

**Delay**：ディレイ設定

**Filters**：ハイパス / ローパス・フィルター（入力チャンネルのみ）

**EQ**：4 バンド EQ（入力チャンネル）、8 バンド EQ（出力チャンネル）

**Dynamics**：シングル / マルチバンド・コンプレッサー、ディエッサー、ダッカー、ゲート

**Inserts**：インサート・ポイント（プリ / ポスト）の設定

**Auxes**：AUX センド設定

**Fader**：フェーダー、ミュート、および CG メンバーシップ設定

備考：フェーダー、ミュート、および CG メンバーシップは、Channel Cues パネルのそれぞれ別の列に表示されます。

**Pan**：チャンネル・パン

**Group**：グループへのルーティング

**Output**：ダイレクトアウト・ルーティングおよび関連プロパティ

各チャンネルには複数のチャンネル設定を登録できます。チャンネルは、2 人以上の役者間で共有可能です。あるいは、1 人の役者に複数の役柄や衣装があり、それに応じて設定の変更が必要になる場合もあります。各チャンネル設定は**エイリアス**とも呼ばれます。エイリアスは共通の要素を持つことがあります。各エイリアスも 11 種類のモジュールで構成されます。

下に示すウィンドウは、一見かなり扱いにくそうに見えるかもしれませんが、キューが呼び出されるまでわからないプログラミングの変更またはエラーを検証・管理・修正するのに非常に便利です。

・ Channel Cues パネルには、チャンネルのエイリアスに変更されるキューが表示されます。

・また、固有の設定が保存されているキュー、およびチャンネルを構成するセクション（モジュール）も表示されます。実際の値は表示されませんが、何らかの変更があることはわかります。キューで固有の設定が不要になった場合、その代わりとしてデフォルトが、別のキューから既知の状態を選択できます。

・チャンネルは当初、省略モードで表示されますが、展開すればすべてのパラメーターを表示できます。

キュー名

チャンネル名  
チャンネル 4 を展開モードで表示

展開されたチャンネルのモジュール  
作成されたキューの番号を含め、モジュール・キュー名を表示

Channel Cues															CLOSE
cue	channels:	Ch 4	Ch 4 inp	Ch 4 del	Ch 4 tit	Ch 4 eq	Ch 4 dyn	Ch 4 ins	Ch 4 aux	Ch 4 fad	Ch 4 mute	Ch 4 CG	Ch 4 pan	Ch 4 grp	Ch 4 out
37.00	MIDI Check 1	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	MUTED			Sargon	Sargon	Sargon
38.00	MIDI Check 2	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	MUTED			Sargon	Sargon	Sargon
39.00	MIDI Check 3	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	MUTED			Sargon	Sargon	Sargon
40.00	MIDI Check 4	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	Sargon	MUTED			Sargon	Sargon	Sargon
41.00	BUFFER	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	MUTED			Recruiter	Recruiter	Recruiter
42.00	PRE-SHOW ACT	Recruiter	Sargon	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	open	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter
43.00	HEADER 1 - PRE	Recruiter	Sargon	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	open	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter
44.00	Mother C - Ring	Recruiter	Sargon	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	open	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter
45.00	End Song	Recruiter	Sargon	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	open	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter
46.00	Delay - Mother C	Recruiter	Sargon	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	open	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter
47.00	HEADER 2 - Ch	Recruiter	Sargon	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	MUTED			Recruiter	Recruiter	Recruiter
48.00	Ellie's Song - Se	Recruiter	Sargon	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	MUTED			Recruiter	Recruiter	Recruiter
49.00	End Song	Recruiter	Sargon	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	MUTED			Recruiter	Recruiter	Recruiter
50.00	HEADER 3 - Cig	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	MUTED			Recruiter	Recruiter	Recruiter
51.00	Yvette - Fraterniz	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	MUTED			Recruiter	Recruiter	Recruiter
52.00	End Song	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	MUTED			Recruiter	Recruiter	Recruiter
53.00	The Invasion	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	Recruiter	MUTED			Recruiter	Recruiter	Recruiter
54.00	Enter Eye Patch	Sergeant	Recruiter	Sergeant	Sergeant	Sergeant	Sergeant	Sergeant	Sergeant	open	Sergeant	Sergeant	Sergeant	Sergeant	Sergeant
55.00	Song Of Hours	Sergeant	Recruiter	Sergeant	Sergeant	Sergeant	Sergeant	Sergeant	Sergeant	open	Sergeant	Sergeant	Sergeant	Sergeant	Sergeant

エイリアスの変更  
キュー 37 - Sargon  
キュー 41 - Recruiter  
キュー 54 - Sergeant

エイリアスの継承  
Sargon, Recruiter、および Sergeant がすべて同じ入力設定を共有していることを示す

備考：チャンネル・キュー情報を展開して個別モジュールを表示した時、モノより大きいバス（ステレオ / サラウンド）は、バスのレッグごとに 1 列ずつ表示されます（ステレオの場合、L/R で 2 列）。

表示フィルター

2つの表示フィルターを備えており、膨大な設定 / データの表示を簡単に操作・管理できます。前の図のように名前を表示する代わりに、設定が変更される位置にのみ「\*」マーカーを表示することも可能です。

色分け

状態に応じて、以下のように色分けされています。

灰色 = 変更なし

黒 = 変更済み

紫 = モジュールのコントロールの一部が変更を継承

備考：チャンネル・キュー・セルの背景色が赤の場合、そのモジュールは再現または更新範囲から削除されています。

changes \* only ボタン  
繰り返しの項目をすべて非表示

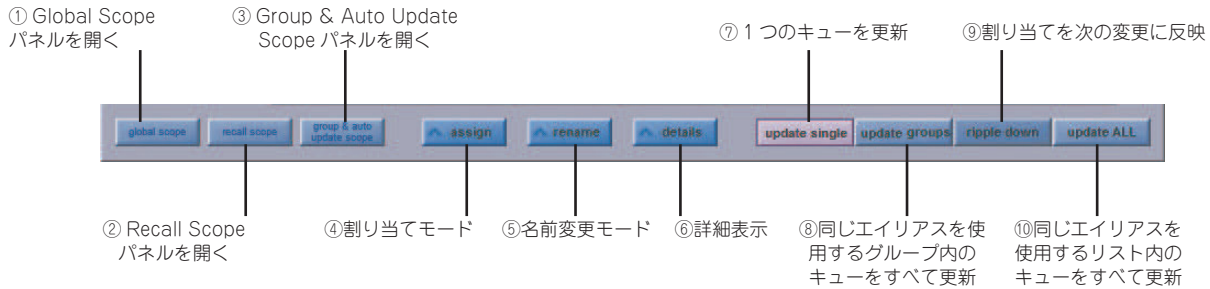
Channel Cues															CLOSE	
key: changes (no changes in this cue; all controls inherit changes)															when expanded, show modules as: changes * only show names	
cue	channels:	Ch 4	Ch 4 inp	Ch 4 del	Ch 4 fill	Ch 4 eq	Ch 4 dyn	Ch 4 ins	Ch 4 aux	Ch 4 fad	Ch 4 mute	Ch 4 CG	Ch 4 pan	Ch 4 grp	Ch 4 out	
37.00	MIDI Check 1	Sargon														
38.00	MIDI Check 2	Sargon														
39.00	MIDI Check 3	Sargon														
40.00	MIDI Check 4	Sargon														
41.00	BUFFER	Recruiter		*	*	*	*	*	*	*			*	*	*	
42.00	PRE-SHOWACT	Recruiter									*	*				
43.00	HEADER 1 - R	Recruiter														
44.00	Mother C - Song	Recruiter														
45.00	End Song	Recruiter														
46.00	Delay - Mother C	Recruiter														
47.00	HEADER 2 - Ch	Recruiter								*	*					
48.00	Ellif's Song - So	Recruiter														
49.00	End Song	Recruiter														
50.00	HEADER 3 - Clu	Recruiter	*													
51.00	Yvette - Fraterniz	Recruiter														
52.00	End Song	Recruiter														
53.00	The Invasion	Recruiter														
54.00	Enter Eye Patch	Sergeant		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
55.00	Song Of Hours -	Sergeant														

Channel Cues パネルのその他のコントロール

choose channels：チャンネル表にはすべての入力チャンネルが表示されます。このパネルに表示されるチャンネルを減らすには、choose channels ボタンを押して Choose Channels パネルを開きます。チェックマークは表示チャンネル、×印は非表示チャンネルを表します。下の例では、入力チャンネル 1 および 2 のみが表に表示されます。

Choose Channels			CLOSE
	channel name	show	
▲	Input Channels	✓✗	
1	Bob	✓	
2	Ch 2	✓	
3	Ch 3	✗	
4	Ch 4	✗	
5	Ch 5	✗	
6	Ch 6	✗	
7	Ch 7	✗	
8	Ch 8	✗	
9	Ch 9	✗	
10	Ch 10	✗	
11	Ch 11	✗	
12	Ch 12	✗	
13	Ch 13	✗	
14	Ch 14	✗	
15	Ch 15	✗	
16	Ch 16	✗	
17	Ch 17	✗	
choose channels			

# SD Series Theatre Operation



① **global scope**/ ② **recall scope**/ ③ **group & auto update scope** : Cues パネルの対応する範囲へのショートカット・ボタンです。

④ **assign** : Assign パネルを開きます。チャンネル設定または個別モジュール設定を選択できます。この機能は、現在選択されている**更新タイプ**に依存します。デフォルトでは、**update single** が選択され、現在のキューのチャンネルまたはモジュール設定のみが更新されます。

⑤ **rename** : 選択したセルのチャンネル設定または個別モジュール設定の名前を変更できます。この機能も現在選択されている**更新タイプ**に依存します。デフォルトでは、**update single** が選択され、現在のキューのチャンネルまたはモジュール設定の名前のみが変更されます。

⑥ **details** : Details パネルを開きます。Details パネルには、すべてのモジュール・コントローラー値、モジュール全体と各コントローラーの再現 / 更新範囲、およびモジュール / コントローラーの継承状態が表示されます。

EQ Cue Details

close

stored: 24/10/12 15:36

created in:

crossfade

00:00

player:

module scope

name Bob

☒

☒

☒

controller	value	recall	update	inherit
eq in	off	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
eq curve 1	bell	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
eq freq 1	6300	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
eq Q 1	0.71	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
eq gain 1	0.00	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
eq on 1	on	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
eq symm Q 1	off	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
dynamic eq on 1	off	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
eq thresh 1	-36.0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
eq attack 1	0.01	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
eq release 1	0.30	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
eq ratio 1	2.00	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

⑦ **update single** : 選択したキューにのみ割り当てまたは名前の変更を適用します（デフォルト設定）。

⑧ **update group** : 選択したキューと同じグループ内の、同じチャンネルまたはモジュール設定を使用しているすべてのキューに割り当てまたは名前の変更を適用します。

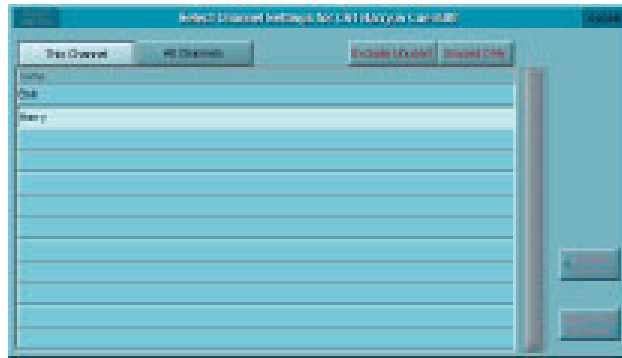
⑨ **ripple down** : 選択したキューから、リストにチャンネル設定またはモジュール設定の変更があるキューの直前まで、すべてのキューに割り当てまたは名前の変更を適用します。

⑩ **update ALL** : 選択したキューと同じチャンネルまたはモジュール設定を使用しているリスト内のすべてのキューに、割り当てまたは名前の変更を適用します。



## キュー内のチャンネル設定の置き換え

キュー内のチャンネル名セルを選択し、assign ボタンを押します。Channel Settings Assign パネルが開きます。



Assign パネルには、選択したチャンネルのすべてのチャンネル設定（エイリアス）が表示されます。この例では、チャンネル 1 には Bob と Harry の 2 つの設定（2 つのエイリアス）があります。

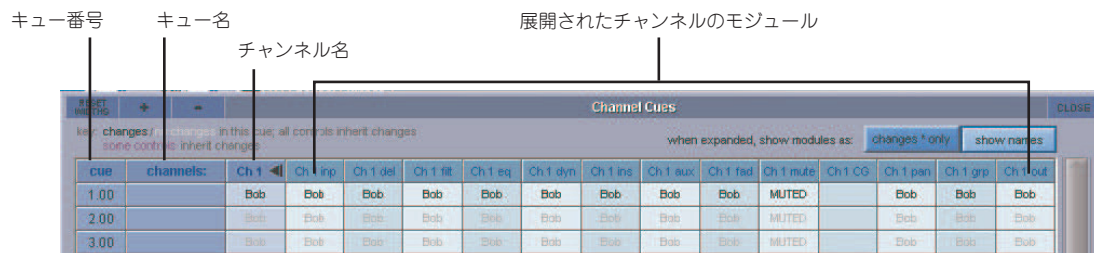
Harry を選択することにより、特定のキュー（この例ではキュー 4）のチャンネル 1 のチャンネル設定をすべて Harry の設定（Harry の設定を構成する 11 種類のモジュール）に置き換えることが可能です。

このチャンネルまたは別のチャンネルからチャンネル設定を選択するためのオプションがあります。

## 展開表示

列の一番上にあるチャンネル番号にタッチすると、チャンネルが展開されて、各キューのチャンネルのモジュール・コンポーネントが表示されます。このモジュールをモジュール・スナップショットと呼びます。

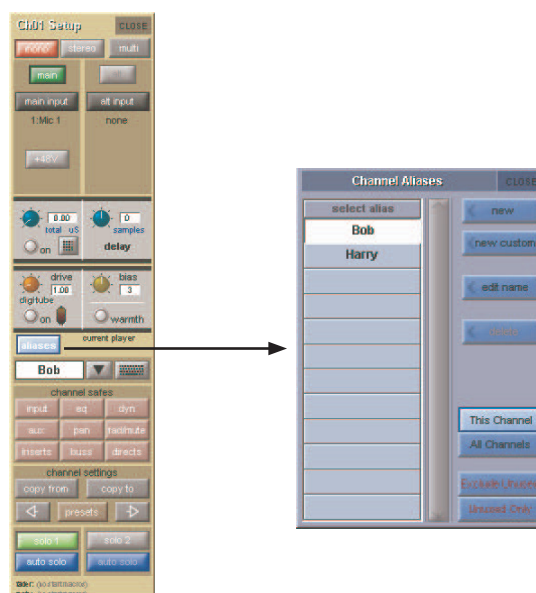
モジュール・スナップショットは、チャンネル設定と同様の方法で割り当てることができます。表内のセルにタッチし、assign ボタンを押します。別のキューの同じチャンネルから、または別のキューの別のチャンネルから、同じタイプのモジュール（例えば EQ）の設定を選択できます。



## A2.1.6 エイリアスの作成

エイリアスは、入力チャンネル・セットアップ・パネルからアクセスできる Channel Aliases パネルで作成します。

備考：使用されていないエイリアスしか削除できません。



# SD Series Theatre Operation

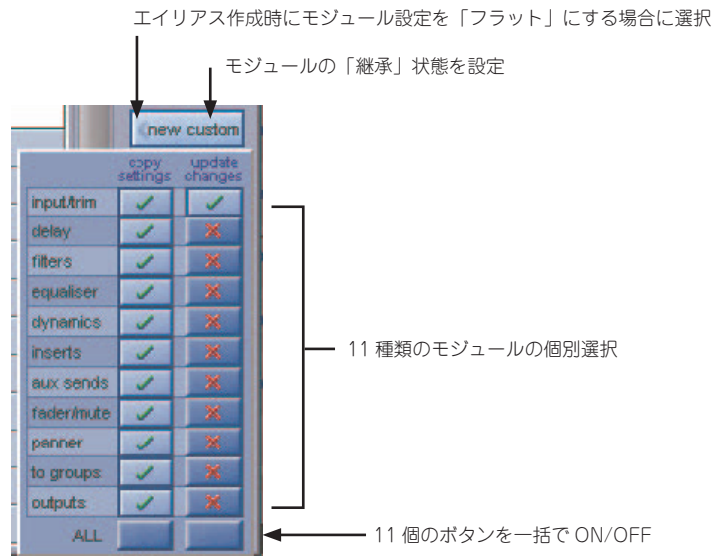
aliases ボタンを押すと、Channel Aliases パネルが開きます。現在のエイリアスはハイライト表示されます。セッション内のどこかで使用されているその他のエイリアスは黒い文字で表示され、存在するものの使用されていないエイリアスは赤い文字で表示されます。

オプションとして、選択したチャンネルのエイリアスを表示するか、すべてのチャンネルのエイリアスを表示するかを選択できるほか、使用されていないエイリアスの表示 / 非表示も選択できます。

**New Aliases:** エイリアスを作成します。画面の指示に従って名前を入力します。新規エイリアスが作成され、自動更新が ON の場合、現在のキューで使用されます。

新規エイリアスは、元のエイリアスの設定をすべて引き継ぎますが、すべてのモジュールで変更の継承から切り離されます。つまり、元のエイリアスに対する変更は新規エイリアスには影響せず、新規エイリアスに対する変更も元のエイリアスに影響しません。

**Custom Alias :** エイリアスを作成する際にそのほかのエイリアスをどのように関連させるか、エイリアスの初期設定を作成時にユーザーが決定できます。



**copy settings :** カスタム・エイリアスを作成する場合、チェックマークの付いたモジュールは、現在のチャンネル設定が維持されます。

**update changes :** チェックマークの付いたモジュールは、元のエイリアスに対する変更によって更新され、このエイリアスを変更すると元のエイリアスの設定が更新されます。赤い×印の付いたモジュールは、元のエイリアスに対する変更から切り離されます。

備考：上の図は、カスタム・エイリアスのデフォルト設定を示しています。現在のチャンネル設定はすべて維持されます。また、入力ルーティング、デジタルトリム、位相、および digitube コントロールを含む入力トリム・モジュール以外のモジュールはすべて、元のエイリアスに対する変更から切り離されます。

## A2.1.7 Module Cues (モジュール・キュー)

Module Cues パネルは、マスター画面の Layout メニューにあり、Channel Cues パネルと機能的に非常によく似ています。このパネルには、1 つのキュー内の、複数のチャンネルのチャンネル設定およびモジュール・キューに関する情報が表示されます。キューが表示され、パネル左側のリストにタッチすると選択できます。チャンネルおよびそのモジュール・キューは右側に表示されます。

チャンネル設定およびモジュール・キューの割り当ておよび名前の変更は、Channel Cues パネルとまったく同じ手順で行えます（前のセクションを参照）。

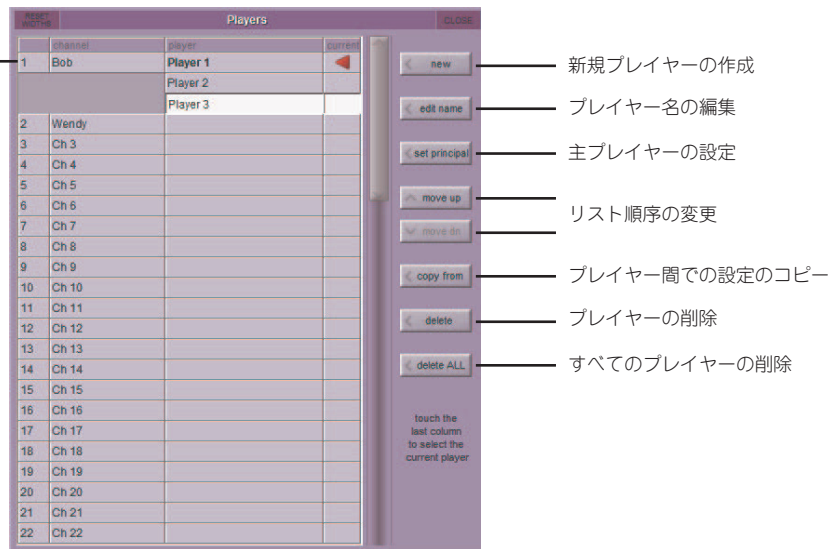


**Current players only/show all players :** モジュール・キューには、各チャンネルの現在選択されているプレイヤーまたはすべてのプレイヤーのモジュール・データが表示されます（次のセクションを参照）。

## A2.1.8 Players (プレイヤー)

マスター画面 /Layout メニューの Players パネルでは、複数の役者名およびチャンネル設定を入力チャンネルと関連付け、1 人を現在のプレイヤーとして選択できます。

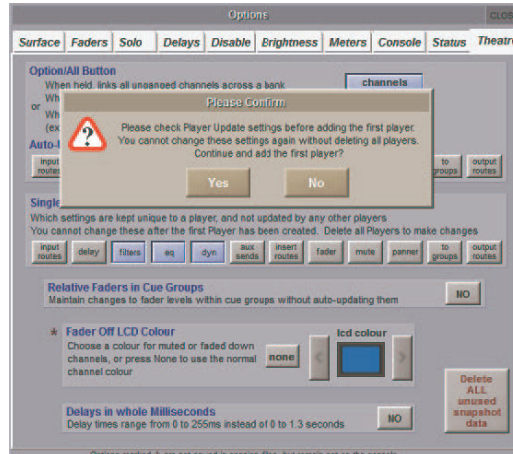
1 つの入力チャンネルに  
3 人のプレイヤー



Options パネルの Theatre タブで **Single Player Update** オプションを設定することにより、「プレイヤー」ごとに固有のキュー設定を保存し、再現できます。それ以外の設定はプレイヤー間で共有可能です。Single Player Update オプションの選択内容はすべてのプレイヤーに適用されるため、最初のプレイヤーを作成する前に設定する必要があります。

Single Player Update は、デフォルト設定では filters、eq、および dyn が選択されます。したがって、これらのモジュールは個々のプレイヤーに固有となり、他のプレイヤーの設定を調整しても更新されません。他の設定 (aux sends や panner など) はすべて、そのチャンネルのすべてのプレイヤー間で更新されます。

備考：最初のプレイヤーを作成した後にオプションを変更することはできません。



Players パネルには、セッション内のすべての入力チャンネル、および作成されたすべてのプレイヤーが表示されます。

**New**：Players パネルで選択したチャンネルに新規プレイヤーを作成します。

最初のプレイヤーを作成する際、Player Update オプションの確認を要求するメッセージが表示されます。新規プレイヤーを作成する場合、このプレイヤーは現在アクティブなプレイヤーから設定および構造（つまり、どのキューでどのエイリアスを使用するか）を継承します。

**Edit name**：選択したプレイヤーの名前を変更できます。

**Set Principal**：リストの先頭のプレイヤーが主プレイヤーと見なされます。このボタンを押すと、選択したプレイヤーがリストの先頭に移動します。

**Move up/Move Down**：選択したチャンネルのプレイヤーの順序を変更できます。

備考：現在のプレイヤー以外しか移動または主プレイヤーとして設定できません。

**Copy From**：あるプレイヤー固有のモジュール設定を別のプレイヤーにコピーします。

**Delete**：選択したプレイヤーおよびその固有キュー・データを削除します。

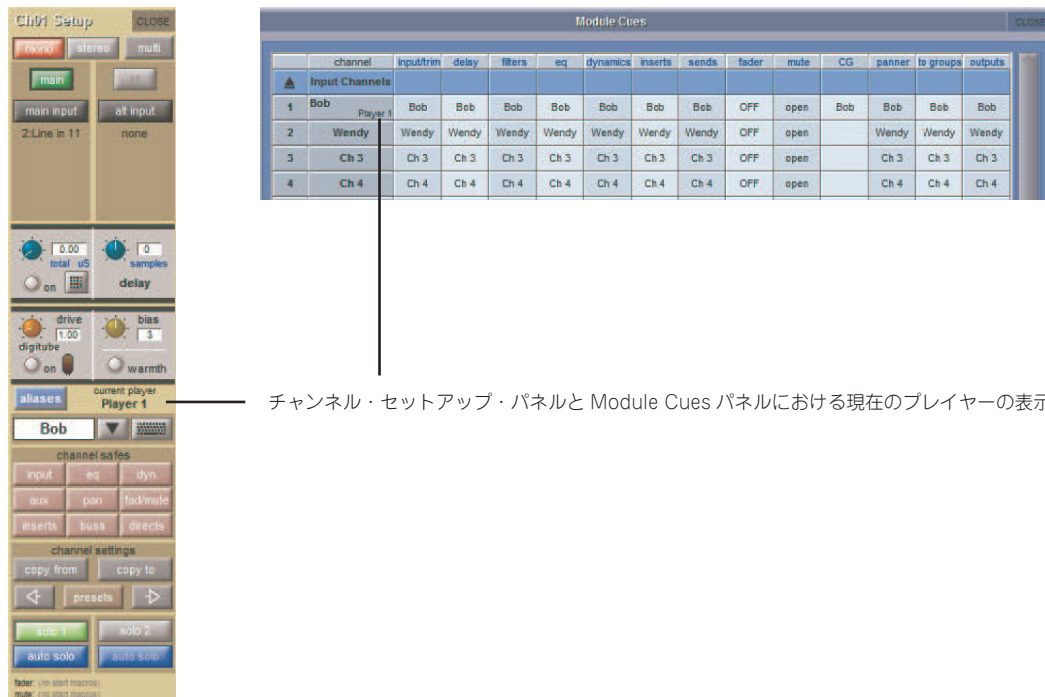
**Delete ALL**：すべてのチャンネルからすべてのプレイヤーを削除します。

右端列の赤い矢印は、各チャンネルの現在選択されているプレイヤーを示します。この列にタッチすると、そのプレイヤーが現在のプレイヤーになります。現在のプレイヤーは、入力チャンネル・セットアップ・パネル、Module Cues、および Channel/Module Cues details パネルにも表示されます。

備考：プレイヤーを現在のプレイヤーにしても、そのプレイヤーの設定はキューが呼び出されるまでチャンネルに適用されません。

# SD Series Theatre Operation

プレイヤーを作成すると、チャンネル・セットアップ・パネルと Module Cues パネルの両方に、以下のように現在のプレイヤーが表示されます。



チャンネル・セットアップ・パネルと Module Cues パネルにおける現在のプレイヤーの表示

## A2.1.9 キュー・リストの文字スタイルと色

SD7T のキュー・リストに表示されるキューには、大きく 2 種類があります。現在のキューは、最後に呼び出されたキューです。選択キューは、プログラミングされた特定のパラメーターを、実際にキューにない状態でも変更できるようにするものです。例えば、MIDI 値を含むキューが呼び出される前に、MIDI 値を変更することが可能です。

・現在のキュー：14.10 **white** background (白い背景に黒い文字)

・選択キュー：19.10 **dark blue/green** background (紺色の背景に緑の文字)

現在のキューと選択キューが重複する場合、現在のキューの背景色が優先されます。

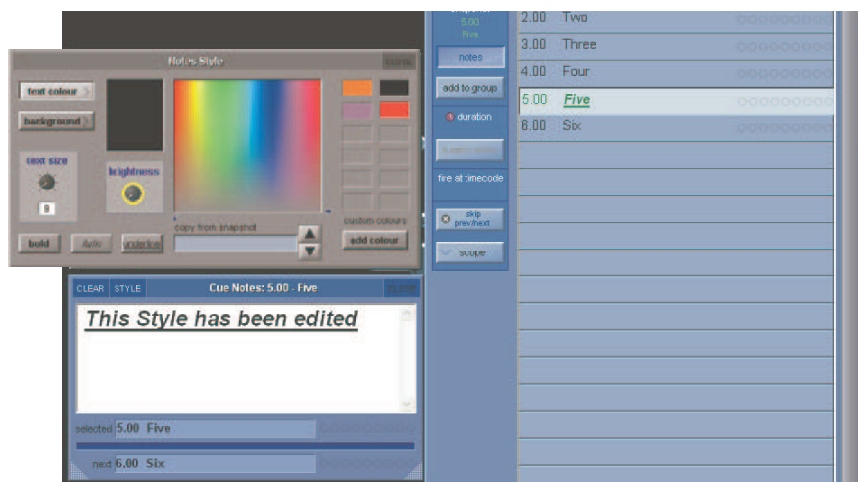
したがって、10.00 **green** text on a white bg (白い背景に緑の文字) は、現在のキューと選択キューが同じであることを示しています。

PC では、キーボードの矢印キーを使用して分離（ロック解除）します。

コンソールでは、ワークサーフェイスの Upper Master セクションにある Cue scroll ボタンを使用します。

分離すると、現在のキューは 20.00 **text goes BLACK** (文字が黒)、選択キューは 21.00 **text goes GREEN** (文字が緑) に変わります。

キューの文字は、Notes Style パレットから選択した色でカスタマイズできます。キューの文字は常に、カスタマイズした色で表示されますが、キュー番号は選択キューであることを示すために緑のままです。キュー名の文字スタイルは、各キューの notes の文字スタイルを変更することで編集できます。それにはキューを選択し、**Notes** ボタンを押し、Cue Notes パネルから **STYLE** を選択します。文字スタイルは normal (標準)、bold (太字)、italic (斜体)、または underline (下線付き) で、文字および背景の色も変更できます。さらに、オプションとして、ユーザー定義ライブラリーに色を追加したり、他のキューからスタイルをコピーしたりすることも可能です。





## A2.1.10 Matrix Nodal Delays( マトリクス・ノード・ディレイ )

SD7Tは、各マトリクス・ノードに最大 1.3 秒のディレイを備えています。

ディレイ時間を調整するには、Matrix Inputs パネルの一番下にある **delays** ボタンを押し、必要なノードにタッチし、ワークサーフェイスの **Touch Turn** コントロールを使用して設定および ON/OFF 状態を調整するか、キーパッド・ボタンにタッチし、値を入力します。

タッチして選択

各ノードをタッチして選択し、ワークサーフェイスの Touch Turn コントロールを使用して設定を調整



選択の解除

赤く点滅中に押すとすべて選択解除

ノード・ディレイの調整

このボタンを押してディレイ設定を表示・調整



NOTE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

NOTE

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



ヒビノインターサウンド株式会社

〒108-0075 東京都港区港南3-5-12 TEL: 03-5783-3880 FAX: 03-5783-3881  
E-mail: [info@hibino-intersound.co.jp](mailto:info@hibino-intersound.co.jp) <http://www.hibino-intersound.co.jp/>