



# 操作マニュアル

ソフトウェア・バージョン1.0.76+、マニュアル・バージョンD

このたびは DiGiCo デジタルミキシングコンソール SD8 をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。  
SD8 の優れた機能を十分に発揮させるとともに、末永くご愛用いただくために、この取扱説明書をご使用の前に必ず  
お読みください。

## 0.1 安全上のご注意

取扱説明書には、お使いになる方や他の人々への危害と財産の損害を未然に防ぎ、安全に正しくお使いいただくために、重要な内容を記載しています。次の内容をよく理解してから本文をお読みになり、記載事項をお守りください。また、お読みになった後は、いつでも見られる所に大切に保管してください。

●注意事項は危険や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った扱いをすると生じることが想定される内容を次の定義のように「警告」「注意」の二つに区分しています。



### 警告

この表示内容を見逃して誤った取り扱いをすると、死亡または重傷を負う可能性が想定される内容です。

#### ●電源 / 電源ケーブル

- ・電源ケーブルの上に重いものをのせたり、熱器具に近づけたり、無理に引っ張ったりしないでください。ケーブルが破損して火災や感電の原因となります。電源ケーブルが傷んだときは（断線・芯線の露出等）、販売店に交換をご依頼ください。
- ・AC100V、50Hz/60Hz の電源で使用してください。異なる電源で使用すると火災や感電の原因となります。
- ・必ず専用の電源コードを使用してください。これ以外の物を使用すると火災の原因となり大変危険です。また、付属の電源コードを他の製品に使用しないでください。
- ・電源プラグにほこりが付着している場合は、きれいにふき取って使用してください。感電やショートのおそれがあります。
- ・濡れた手で電源プラグを抜き差ししないでください。感電の原因となります。
- ・電源プラグはアース（グラウンド）されている適切なコンセントに接続する。アースされていないコンセントに接続した場合、感電の原因となります。
- ・雷が鳴り出したら、金属部分や電源プラグには触れないでください。感電の恐れがあります。

#### ●分解禁止

- ・分解や改造は行わないでください。製品内部にはお客様が修理 / 交換できる部品はありません。分解や改造は保証期間内でも保証の対象外となるばかりでなく、火災や感電の原因となり危険です。

#### ●水・火・細かい固形物に注意

- ・水や薬品の入った容器やろうそくなどの火器類、金属片などの細かい固形物を機器の上に置かないでください。倒れて、内容物が中に入ったりすると火災や感電の原因となります。

#### ●異常があるとき

- ・煙がでる、異臭がする、水や異物が入った、破損した等の異常がある時は、ただちに電源を切って電源プラグをコンセントから抜き、修理を依頼してください。異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因となります。



### 注意

この表示内容を見逃して誤った取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される内容です。

#### ●電源 / 電源ケーブル

- ・電源プラグを抜くときは、電源ケーブルを持たずに必ず電源プラグを持って引き抜いてください。
- ・長時間で使用にならない時は、安全のため必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。火災の原因となることがあります。
- ・配線は電源を切ってから行ってください。電源を入れたまま配線すると、感電する恐れがあります。また、誤配線によるショート等は火災の原因となります。

#### ●設置

- ・コンソールは、機器の重量に耐える強度を持った安定した場所に設置してください。バランスが崩れて落下すると、けがの原因となります。
- ・コンソールを移動する際は、背中や腰を痛めないように、重量に十分注意してください。必要に応じて、何人かで協力して作業を行ってください。
- ・万一、落としたり破損が生じたりした場合は、そのまま使用せずに修理を依頼してください。そのまま使用すると、火災の原因となることがあります。
- ・以下のような場所には設置しないでください。

直射日光の当たる場所 / 極度の低温又は高温の場所 /  
湿気の多い場所 / ほこりの多い場所 / 振動の多い場所 /  
風通しの悪い場所

#### ●取扱い

- ・電源を入れる前や音声ケーブルの接続時には、各ボリュームを最小にしてください。突然大きな音が出て聴覚障害などの原因になることがあります。
- ・ヘッドホンは大きなボリュームで使用しないでください。耳を痛めることがあります。
- ・ヒューズ及びモジュールを交換する際は、専任のサービス要員にお問い合わせください。正しく取り付けられていないと感電や火災の原因となります。
- ・廃棄は専門業者に依頼してください。燃やすと化学物質などで健康を損ねたり火災などの原因となります。

## 0.2 使用上のご注意

### 取り扱いおよび移動について

コンソール及び電源ユニットは堅牢に仕上げられておりますが、次の事に注意していただくと、性能・耐久性をより長く維持することができます。

- 正しい内寸に作られた頑丈なフライトケースに入れて移動してください。
- フライトケースから出して移動する場合は、各ツマミやコネクター部に衝撃を与えないように十分注意してください。
- 全ての配線を取り外してから、移動してください。
- コンソール及び電源ユニットの外装を、ベンジンやシンナーなどでふかないでください。変質や塗料がはげる原因になることがあります。外装のお手入れには、乾いた柔らかい布をご使用ください。

### 0.3 設置について

- 高電圧送電ケーブル、ブラウン管、テープレコーダー等の強電磁界付近への設置は避けてください。外部からの誘導電界は、音声回路に悪影響を与えます。コンソール本体と電源ユニットも、できるだけ離して設置してください。
- 放熱が良い環境で使用してください。フライトケース等に収納して使用する場合は、通気スペースを充分に取ってください。その際、吸気口や排気口は絶対に塞がないでください。

### 0.4 信号レベルについて

各入出力信号の仕様をご確認の上、以下の点に注意して接続を行ってください。

- コンソールへ接続する入力信号が、適切なレベルのものかどうか確認してください。S/N 比等の特性を悪化させる原因となります。
- バランス入力に同相信号や高周波信号を入力しないでください。また、出力コネクタに信号を入力することも避けてください。
- アンバランス型マイクロホンや、電源内蔵のコンデンサー型マイクロホン、ダイレクトボックスをマイク入力に接続して 48V ファンタム電源を入れないでください。モジュールのみならず、マイク本体や外部機器を破損する危険があります。

### 0.5 保証書について

- 保証書は必ず「お買い上げ年月日」「お買い上げ店名 / 所在地」の記入をご確認いただき、製品とともにお受け取りください。お買い上げ日より 1 年間は保証期間です。保証書の記載事項に基づき、無償修理等を保証させていただきます。修理等はお買い上げの販売店までご依頼ください。
- お買い上げ時に「お買い上げ年月日」「お買い上げ店名 / 所在地」が正しく記入されていない場合は保証書が無効になり、無償修理を受けられないことがあります。記載内容が不十分でしたら、速やかに販売店にお問い合わせください。
- 改造など通常の使用範囲を超えた取り扱いによる、設計・製造以外の要因で起きた故障や不具合は、期間内であっても保証の対象外となります。

#### 0.5.1 故障かな？と思われる症状が出たときには

この取扱説明書をもう一度よくお読みになり、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・修理いたします。

**0.6 目次**

0.1	安全上のご注意	2
0.2	使用上のご注意	2
0.3	設置について	2
0.4	信号レベルについて	3
0.5	保証書について	3
0.5.1	故障かな？と思われる症状が出たときには	3

**第1章 はじめに**

1.1	コンソール	8
1.2	取扱説明書の概要	8
1.3.1	サーフェスのレイアウト	9
1.3.2	スクリーンの割り当て	10
1.3.3	レイヤーとバンク	11
1.3.4	コンソールを使用する	11
1.3.5	チャンネルの選択	12
1.3.6	マスターフェーダー	12
1.3.7	中央セクションのその他の機能	13
1.3.8	チャンネルタイプ	13
1.4	ハードウェア構成	14
1.4.1	接続	14
1.4.2	Audio I/O パネル	15
1.5	セッションを構成する	17
1.5.1	セッションの構造	18
1.5.2	フェーダーをコンソールに割り当てる	19
1.6	セッションの保存 / 読み込み	20
1.6.1	新規ファイルとして保存	20
1.6.2	セッションの保存	20
1.7	音声の同期	21
1.8	ルーティングの基本	22
1.8.1	入出力の選択	22
1.8.2	リップル・チャンネル	23
1.9	プリセット	24
1.10	チャンネルとバスの名称をつける	25
1.11	チャンネルプロセッシング	26
1.11.1	イコライザー	26
1.11.2	ダイナミクス	27
1.11.3	AUX	27
1.12	マトリクス	28
1.13	コントロールグループ	29
1.14	ソロ設定	30

**第2章 チャンネルタイプと機能**

2.1	チャンネルタイプ	32
2.2	チャンネル入力設定 - 共通の項目	32
2.2.1	入力チャンネルストリップセクション	32
2.2.2	チャンネル名	32
2.2.3	チャンネルセーフ	32
2.2.4	チャンネル設定	33
2.2.5	チャンネル・ソロ	35
2.3	チャンネル出力およびインサート - 共通の項目	36
2.3.1	チャンネルストリップ出力エリア	36
2.3.2	チャンネルストリップ・インサート・エリア	37
2.3.3	コンソール出力およびインサートのルーティング	37

2.3.4	FX プリセット	37
2.4	入力チャンネル独自の機能	39
2.4.1	トリムおよびトラック	39
2.4.2	入力ルーティング	39
2.4.3	入力の構成	39
2.4.4	出力ルーティング	40
2.4.5	AUX バスおよびアサインابل・コントロール	40
2.4.6	グループ出力	41
2.4.7	ダイレクト出力	41
2.5	グループチャンネルの独自機能	42
2.6	AUX チャンネル独自の機能	42
2.7	マトリクスチャンネル独自の機能	43
2.8	チャンネル信号処理	43
2.8.1	チャンネル・フィルター	43
2.8.2	チャンネルイコライザー	43
2.8.3	チャンネル・ダイナミクス	44
2.9	LCD スイッチ	45
2.9.1	LCD スイッチについて	45
2.9.2	ソロ	45
2.9.3	SOLO CHOICE	45
2.9.4	GANG	45
2.9.5	JOIN CG	46
2.9.6	Copy Bank From	47
2.9.7	Copy Bank To	47
2.9.8	Clear Bank	47

**第3章 マスターディスプレイ**

3.1	System メニュー	50
3.1.1	Oscillator	50
3.1.2	Clear Over Indicators	50
3.1.3	Overview Clear Screen	50
3.1.4	F11: Reset Engine	50
3.1.5	F12: Reset Surfaces	50
3.1.6	Shut Down	50
3.2	Files メニュー	51
3.2.1	セッションの構造	51
3.2.2	セッションの読み込み	53
3.2.3	セッションの保存	53
3.2.4	新規セッションとして保存	53
3.2.5	Load Presets	54
3.2.6	Save Presets	55
3.3	Options メニュー	55
3.3.1	Surface	55
3.3.2	Solo	56
3.3.3	Brightness	56
3.3.4	Meters	57
3.3.5	Session	57
3.3.6	Status	58
3.4	Layout メニュー	58
3.4.1	Fader Banks	58
3.4.2	Select Channels	59
3.5	Snapshots メニュー	60
3.5.1	スナップショットの保存	60
3.5.2	スナップショットの呼び出し	61

3.5.3	スナップショットの置き換え	61
3.5.4	複数のスナップショットを一括で編集	61
3.5.5	スナップショットの移動	62
3.5.6	スナップショットの名称変更	62
3.5.7	スナップショットの番号を付け直す	62
3.5.8	スナップショットを削除する	62
3.5.9	スナップショットの取り消し	62
3.5.10	スナップショット・グループ	62
3.5.11	Global Recall Scope	64
3.5.12	個別の Snapshot Recall Scope	64
3.5.13	Snapshot Recall Times	65
3.5.14	Snapshot Crossfades	66
3.5.15	スナップショットと MIDI	66
3.5.16	MIDI デバイス	66
3.5.17	MIDI Program および MIDI List	67
3.5.18	Surface Offline & Snapshot Editing	68
3.5.19	Auto Update	68
3.6	Solos メニュー	68
3.6.1	Solo パネル	68
3.6.2	No Solo Setup ディスプレイ	69
3.6.3	ソロバスをコンソール上の操作に割り当てる	70
3.6.4	ソロ出力のルーティング	70
3.6.5	ヘッドホン出力	70
3.7	Matrix メニュー	71
3.7.1	Matrix パネル	71
3.7.2	Matrix Presets	72
3.8	グラフィックイコライザーメニュー	72
3.8.1	Graphic EQ パネル	72
3.8.2	グラフィックイコライザーのギャング	72
3.8.3	Graphic EQ ALL スイッチ	73
3.8.4	グラフィックイコライザープリセット	73
3.9	Setup メニュー	74
3.9.1	Audio I/O	74
3.9.2	ポートの選択	74
3.9.3	ポート・ハードウェア構成	74
3.9.4	ポートのコントロール	75
3.9.5	Socket ディスプレイ	75
3.9.6	端子の一致	75
3.9.7	グループおよび端子名	75
3.9.8	ソケットオプション	75
3.9.9	Audio Sync	76
3.9.10	Timecode & Transport	76
3.9.11	Macros	76
3.9.12	Macro Editor	77
3.9.13	トークバック	78

## 第4章 ネットワーク/ミラーリング

4.1	ネットワークとミラーリング	80
4.1.1	ネットワーク構成	80
4.1.2	ミラーリングを初めて行う場合	80
4.2	マルチコンソール設定	82
4.2.1	FOH コンソールとモニターコンソールで ステージラックを共有する (MADI)	82

## 第5章 トラブルシューティング

5.1	トラブルシューティング	86
5.1.1	コンソールを立ち上げる	86
5.1.2	音声を通らないチャンネルがある	86
5.1.3	希望のスナップショットが呼び出せない	86
5.1.4	スナップショットが希望通りにインサートされない	86
5.1.5	コンソール上の制御を割り当てる	86
5.1.6	コンソール上の制御が音声に動作しない	86
5.1.7	コンソールにチャンネルが表示されない	86
5.1.8	ソロバスから信号がこない	87
5.1.9	ソロに設定していないのに ソロバスから信号が出力される	87
5.1.10	外部キーボード	87
5.1.11	コンソールをリセットする	87
5.1.12	トークバック	87
5.1.13	メーター	87
5.1.14	コンソールのライティング調整	87
5.1.15	ジョイスティックの反応が予想と異なる	87
5.1.16	現在のバージョンでまだ有効になっていない機能	87
5.1.17	診断 (Diagnostics)	88



# DiGiCo SD8 操作マニュアル

## 第 1 章 はじめに



## 第1章 はじめに

### 1.1 コンソール

Digico SD8 は、音声エンジンおよび各種のオンボード入出力を持つコンソールで構成しています。コンソールは全ての音声入出力信号を伝送する光ケーブルまたは MADI リンクを介して、複数の入出力ラックと接続可能です。

コンソールはモノラルもしくはステレオ入力チャンネル× 60、VCA × 12、モノラルもしくはステレオバス× 24、マトリクス入出力× 12、グラフィックイコライザー× 12、ステレオエフェクト× 6 の制御を行うための 3 つのセクションで構成しています。

コンソール向かって左側のセクションは 12 本のフェーダーと 12 セットの割り当て可能な調整用つまみを、中央のセクションはタッチスクリーンに加え、12 個の調整用つまみ、12 セットの割り当て可能な調整用つまみ、12 本のフェーダーと、2 ペアのマスターフェーダーを搭載し、調整を行うチャンネルを自由に割り当て可能です。右側のセクションは 12 本のフェーダーと 12 セットの割り当て可能な調整用つまみに加えモニタリング、ヘッドホン出力、トークバック、マクロ機能の調整つまみを備えています。

全ての割り当てはタッチスクリーンで行います。

SD8 は複数のコンソールおよびラックを使用したネットワークシステムを構築することで多様な音響システムに柔軟に対応します

- ・ ステージラックおよびゲイントラックを共有したフロントオブハウス (FOH) およびモニタリング
- ・ 他のコンソールあるいはノートパソコンから別のコンソールをリモートコントロール など



### 1.2 取扱説明書の概要

本取扱説明書は以下の構成で SD8 の機能について記載しています。

- ・ 第 1 章 コンソールの概要および、基本的な操作方法
- ・ 第 2 章 異なるチャンネル形式の機能
- ・ 第 3 章 マスターセクションのタッチディスプレイで設定を行う各種メニュー
- ・ 第 4 章 ネットワーク、ミラーリングおよびマルチコンソール設定
- ・ 第 5 章 トラブルシューティング

本文内、**太字**で記載している項目はコンソール上およびディスプレイ上で実際に記載されたラベル名を表します。

[ > ] はスイッチを押す順序を表します。例えば、**Layout > Fader Banks** は、**Layout** スイッチを押した後、**Fader Banks** スイッチを押すことを表します。

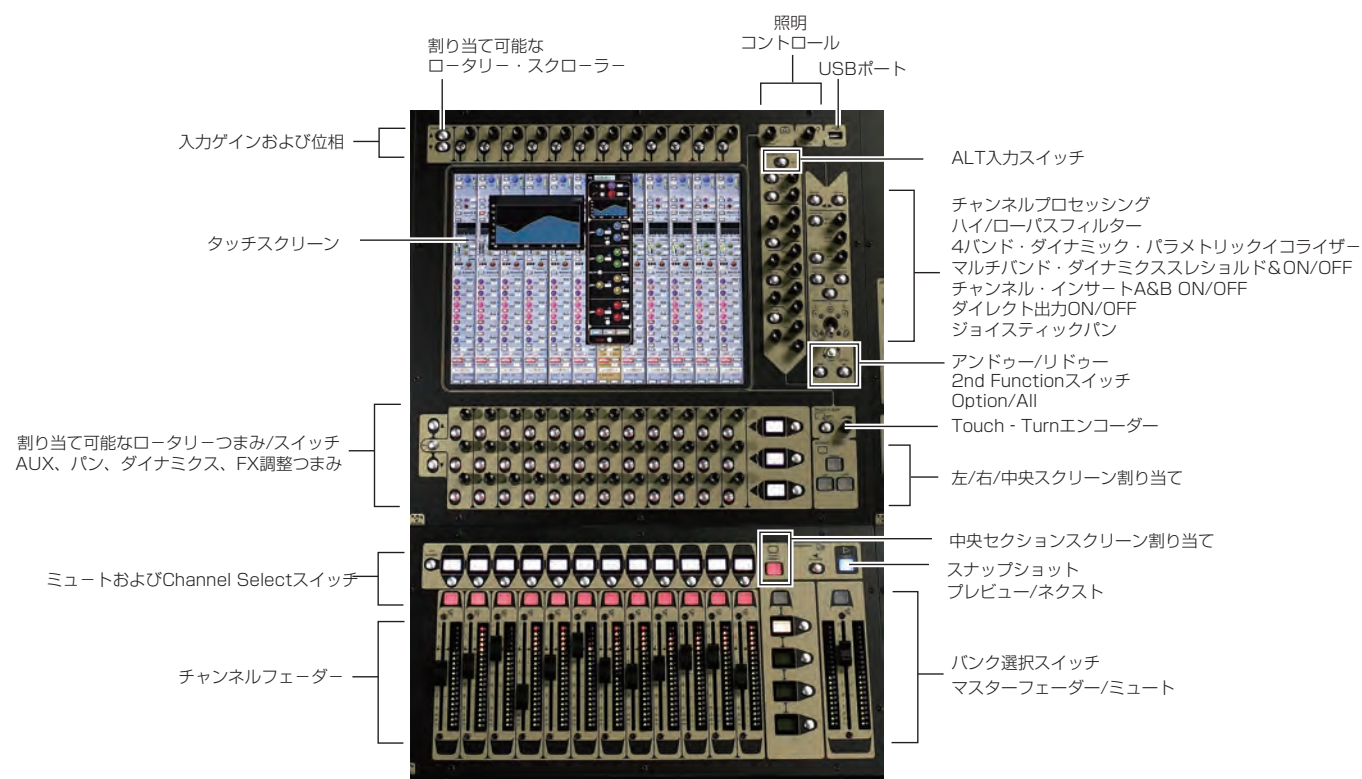


### 1.3 で使用の前に

この章では SD8 の基本的な情報を記載します。この章をお読みいただき、十分に理解された上で以降の章に進んでください。

#### 1.3.1 サーフェスのレイアウト

##### 中央セクション

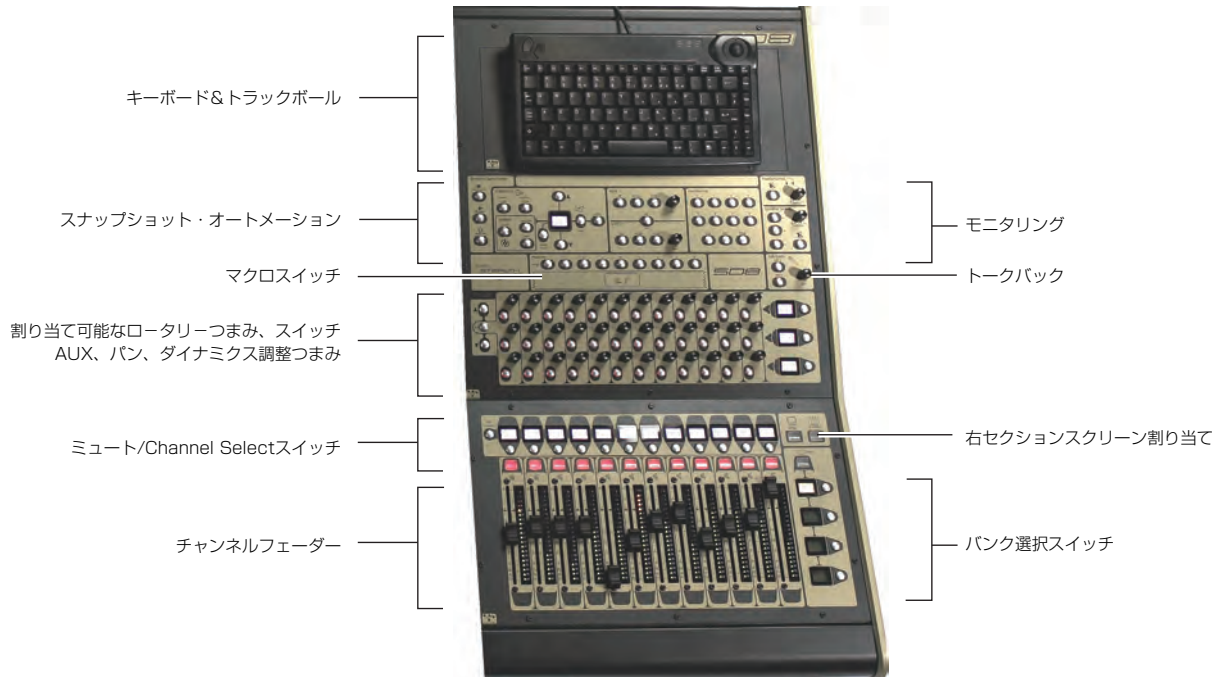


##### 左セクション



## 第1章 はじめに

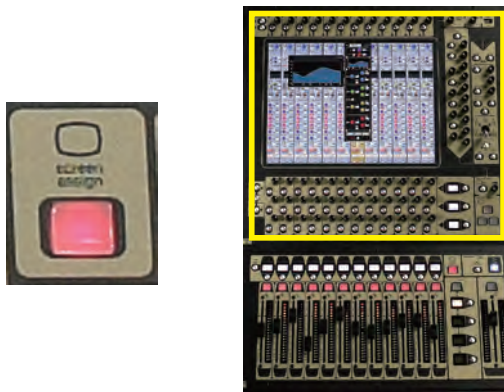
### 右セクション



### 1.3.2 スクリーンの割り当て

SD8は中央セクションのタッチスクリーンを使用してコンソールの様々な機能呼び出します。タッチスクリーンでは左セクション、中央セクション、右セクション、マスタースクリーンの4つのスクリーンを呼び出せます。各セクションには Screen Assign スイッチがあり、スイッチを押すと選択したセクションのイコライザーやダイナミクスのチャンネル設定を中央セクションのタッチスクリーンに呼び出します。呼び出したセクションの **Screen Assign** スイッチは赤色に点灯します。

スクリーンの割り当てを行うと、中央セクション上半分（写真内黄色に囲んだエリア）のスイッチやエンコーダーにも該当するセクションの機能が割り当てられます。



左右のセクションには Screen Assign スイッチに加え、**Assign To Centre** スイッチがあります。このスイッチは選択したセクションのフェーダー、ミュート、ソロを含む全ての制御を中央セクションに呼び出すスイッチです。

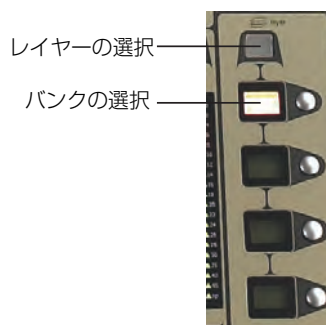


中央セクションには左、右のセクションをスクリーンに呼び出す Left、Right スイッチおよびマスタースクリーンを呼び出す **master** スイッチがあります。マスタースクリーンではチャンネル設定ではなく、システム設定などコンソール全般の設定を行えます。



### 1.3.3 レイヤーとバンク

SD8 のコンソールはレイヤーおよびバンクに分かれています。各バンクは 12 チャンネルで構成し、サーフェス上で有効となっているチャンネルは、**fader bank** と、チャンネルストリップ・セクションのフェーダーの右側にある **bank layer** スイッチを使用して選択します。



「バンク」は 12 本のフェーダーのセットであり、「レイヤー」は最大 4 個のバンクを含みます。コンソールの各セクションは 2 つのレイヤーで構成し、セクションごとに最大 144 チャンネルにアクセスできます。

**fader bank** スイッチ上部にある **bank layer** スイッチを押して、レイヤーを切り替えます。

レイヤー内のフェーダーバンクを呼び出す場合は、希望の **fader bank** スイッチを押してください。3 つのセクション全てを同じバンク・レベルに切り替える場合は、**fader bank** スイッチのいずれかを長押ししてください。

各バンクは、**Layout > Fader Banks** で選択します。初期設定で入力チャンネルは左右セクションの Layer 1 に割り当てられ、別の出力チャンネルが Layer 2 およびコントロールグループが中央セクションに割り当てられます。バンクの割り当て設定はユーザーが自由にカスタマイズでき、セッション中にいつでも保存できます。

### 1.3.4 コンソールを使用する

SD8 の各機能呼び出すには、主に 2 つの方法があります。

- ①キーボードやマウス、タッチディスプレイを使用する
- ②コンソール上のエンコーダーやフェーダー、スイッチャーを使用する

※タッチディスプレイを使用する場合、スクリーンに傷が付かないように指で操作するもしくは、スタイラスペンのようなタッチディスプレイ専用の器具のみを使用してください。また、ディスプレイを強く押さないように注意してください。

機能の呼び出し方法は様々な異なる方法があり、ユーザーは好みのインターフェースを使用して操作を行えます。この取扱説明書では、マウス等を使用せずディスプレイに直接タッチして機能にアクセスする方法を説明します。

マスターセクションの物理的な操作は全て、取扱説明書内の該当する項目で説明しています。マスターセクションのディスプレイ上部には、各種の構成メニューを呼び出すための灰色のスイッチが一行に配置され、スイッチを押すとドロップダウンメニューあるいはポップアップボックスが表示されます。ドロップダウンメニューを開いた場合、メニュー内のいずれかの項目を押すとポップアップ・ディスプレイが開き、スイッチが点灯します。

ポップアップ内のスイッチは機能が停止している場合灰色になり、機能が有効になると、濃淡の薄い背景に切り替わります。テキストボックスを押すとキーボードが開き、ディスプレイもしくは外部キーボードを使用して入力が可能です。

ポップアップボックスを閉じる場合は、**CLOSE** または **CANCEL** マークのついた右上のコーナーにあるボックスをタッチする、もしくはキーパッドの CAN を押してください。

スクリーン右下には Touch-Turn (写真下) と書かれたエンコーダーがあります。これはマスターディスプレイ内に表示されたロータリーポッドにアクセスするつまみです。調整を行うポッドをタッチすると、スクリーン内のポッドの周囲に色つきのリングが表れ、Touch-Turn エンコーダーに割り当てられていることを示します。その後 Touch-Turn エンコーダー回すと選択したポッドの調整が行えます。



### 1.3.5 チャンネルの選択

チャンネルストリップ・ディスプレイ内で金色にライトアップされたチャンネルは現在選択中であることを表し、以下に記載するような細かい調整が可能です。チャンネルの選択はチャンネルストリップ・ディスプレイ内の希望のチャンネルの AUX SEND 部以外のエリアをタッチしてください。

チャンネルの選択を行うと、チャンネルのパラメーター全てを調整可能になります。入出力ルーティングやダイナミクス設定など、ディスプレイ内のチャンネルストリップ上にも表示されていないパラメーターはストリップ内をタッチすることで表れるポップアップボックスを使用して設定できます。

コンソール上に配置された実際のロータリー・エンコーダーはディスプレイ内のポッドを任意で割り当てられます。どの機能が割り当てられているかを明確にするため、ディスプレイ内のポッド周囲に色付きのリングが表示されます。



スクリーン真上の 12 個のロータリー・エンコーダーおよびスイッチは、ディスプレイ内の同列のチャンネルに対応しています。このエンコーダー、スイッチはチャンネルストリップの一番上のチャンネル入力に関する項目の調整を行います。

スクリーン真下の 3 列のエンコーダーおよびスイッチも、同じくディスプレイ内の同列のチャンネルに対応しています。通常、これらのエンコーダーとスイッチは、3 つのハイライトした AUX センドレベルおよび ON/OFF を調整しますが、別機能の割り当ても可能です。ディスプレイ上の AUX センドにタッチすると、タッチした AUX センドおよび次の AUX センドを AUX エンコーダーに割り当てることができ、6 系統の AUX センドを一度にチャンネルストリップ・ディスプレイ内に表示できます。7 つ以上の AUX センドを作成した場合は、ディスプレイ左下にある scroll スイッチで残りの AUX を表示可能です。



チャンネルストリップ・ディスプレイの右側にあるエンコーダーおよびスイッチ（下図）は選択したチャンネルの調整を行います。



### 1.3.6 マスターフェーダー

下側 2 本のマスターフェーダーはデフォルトで一番低いステレオ・グループ出力となるマスター・グループ出力に割り当てられます。マスターフェーダーをソロバス出力に割り当てても可能です。



## 1.3.7 中央セクションのその他の機能



Channel Processing パネル右下の **2nd Function** スイッチを押すと異なる 2 次的な機能の設定が行えます。

- ①ステレオ AUX バンおよびプリ / ポスト切り替え
- ②チャンネルのハードミュート
- ③出力チャンネルディレイの微調整

**Option all** スイッチは主に以下の 2 つの機能があります。

- ①スイッチを瞬間的に押した場合 ( モメンタリー動作 )、ギャングメンバーに割り当てたチャンネルを一時的にギャングメンバーから外します。
- ②スイッチを長押ししながらチャンネルのパラメーターを調整している場合、バンク内の他全てのチャンネルにも調整が適用されます。

## 1.3.8 チャンネルタイプ

SD8 の信号の流れは以下に記す 4 つのチャンネルタイプに分かれています。各チャンネルには全てのチャンネル機能を使用でき、それぞれ以下の特徴があります。

- ・入力チャンネルはコンソールに信号を入力し、ミックスや AUX、グループバスに送ります。
- ・AUX チャンネルは入力チャンネルを多様にミックスし、AUX 出力に送ります。主にモニターミックスやエフェクトセンドに使用します。
- ・グループチャンネルは入力チャンネルをグループとしてミックスし、バス出力やマトリクス出力に送ります。
- ・マトリクスチャンネルはマトリクス出力をコンソールのメイン出力に送ります ( オプション )。

グループ、AUX、マトリクスチャンネルは出力チャンネルです。AUX、マトリクスチャンネルは出力にルーティングされるチャンネルタイプで、4 つのタイプ全てダイレクトに出力ヘルディング可能です。

チャンネルはコンソール上の 12 個のバンクで配置され、入力チャンネルは水色、グループチャンネルは赤色、AUX チャンネルは紫、マトリクスチャンネルは青緑色のそれぞれ異なる色で色分けされます。

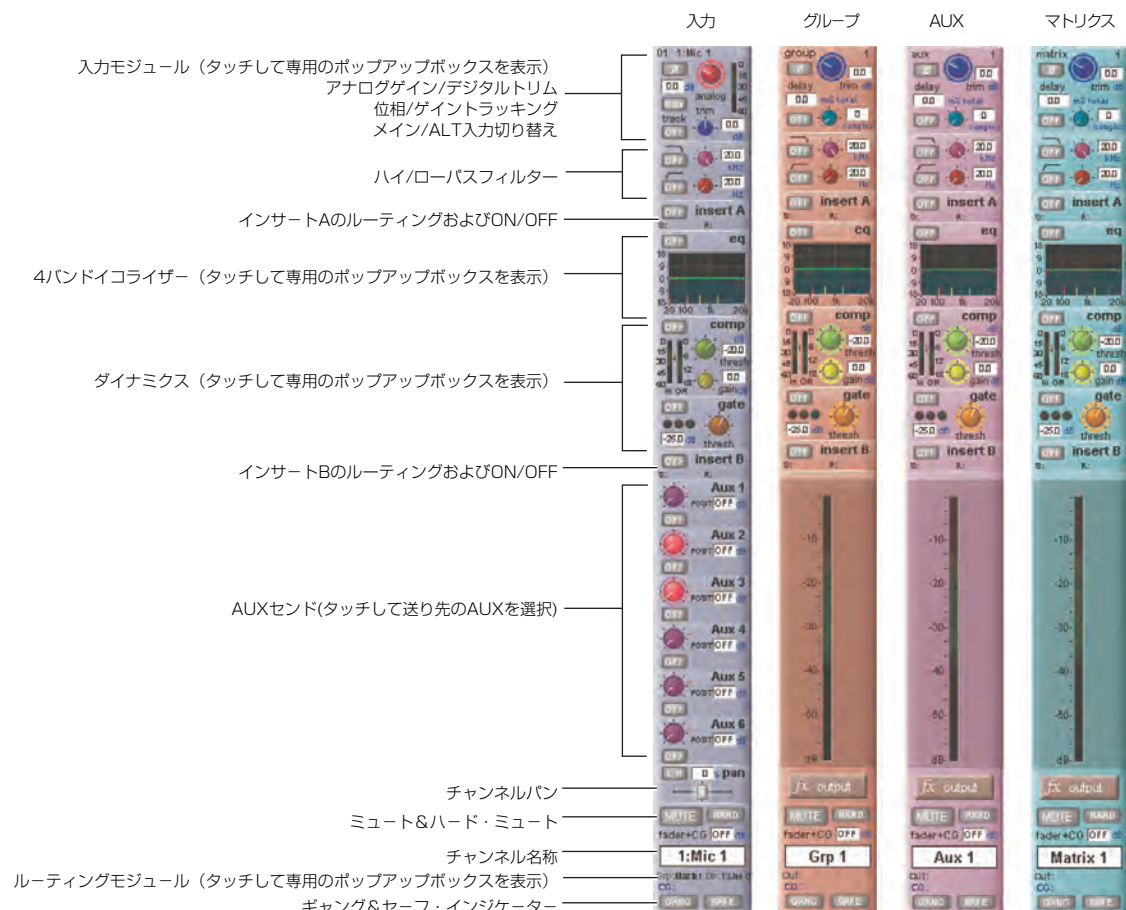
入力チャンネルはチャンネルセクションのレイヤー 1 に割り当てられます。出力チャンネル (グループ、AUX およびマトリクス) は中央セクションに割り当てられます。

コントロールグループも中央セクションに割り当てられます。これらのバンク割り当てはユーザーが自由にカスタマイズでき、随時セッションに保存できます。

バンクまたはレイヤースイッチを数秒間長押しすると、3 つのセクションの全てを同じバンク・レベルまたはレイヤーに切り替えます。

各出力チャンネルタイプの制御項目は同じですが、入力チャンネルタイプは複数の追加機能を搭載しています。

## 1.4 ハードウェア構成



## 第1章 はじめに

### 1.4.1 接続

多様な音響システムの接続についての詳細な情報は各章ごとに記載しています。本章ではコンソール 1 台、ラック 1 台のシンプルな接続構成について記載します。

コンソールおよびラックの電源を入れる前に、全ての接続を完了してください。

コンソールとラックはそれぞれリダンダントの予備電源を搭載しており、常時切り替えが可能です。コンソールの電源を入れるとソフトウェアが自動的に立ち上がり、最後にシャットダウンした時と同じコンソールの設定になります。シャットダウンする場合は **System>Shut Down** スイッチを押し、電源を安全に落とすことができることを示すメッセージが表示されるまでお待ちください。

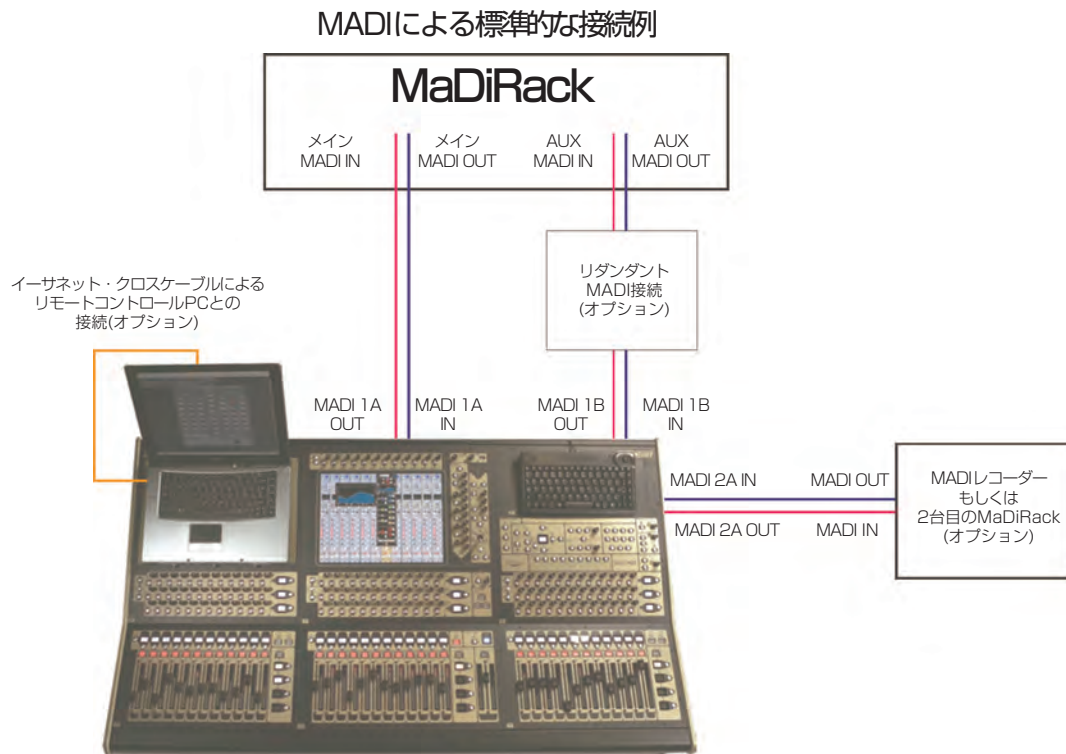
SD8 コンソールの背面パネルには各 8 系統のアナログ入出力および AES 入出力があり、これらの入出力をローカル I/O と呼びます。さらにリモートの MaDiRack は、異なったフォーマットで最大 48 系統の入力および 8 系統の出力に対応します。コンソールと MaDiRack 間は、BNC 端子を使用した 100M 高性能 75 Ω 同軸ケーブルもしくは光ファイバーケーブルで接続します。MaDiRack は、メイン MADI IN & OUT および AUX MADI IN & OUT の MADI 端子ペアを 2 組用意しています。

通常の運用の場合、MADI 接続は以下の形で行ってください（下の系統図参照）。

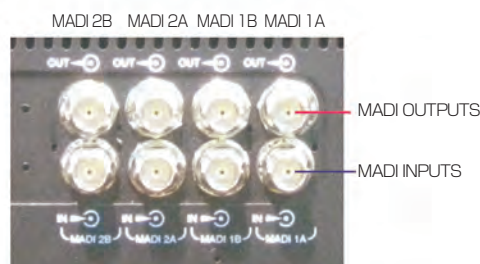
- ・ラックの MAIN MADI IN をコンソールの MADI 1A OUT に接続
- ・ラックの MAIN MADI OUT をコンソールの MADI 1A IN に接続

※オプションで MaDiRack の AUX MADI ポートからコンソールの MADI 1B ポートに MADI ケーブルをもう 1 セット接続することで MADI のリダンダントを確保できます。

コンソールのその他の MADI ポート 2 は MADI レコーダー（詳しくは「1.4.2 Audio I/O パネル」を参照）、または 2 台目の DiGiCo ラックまたはコンソールに接続できます。



### SD8背面パネルのMADI接続

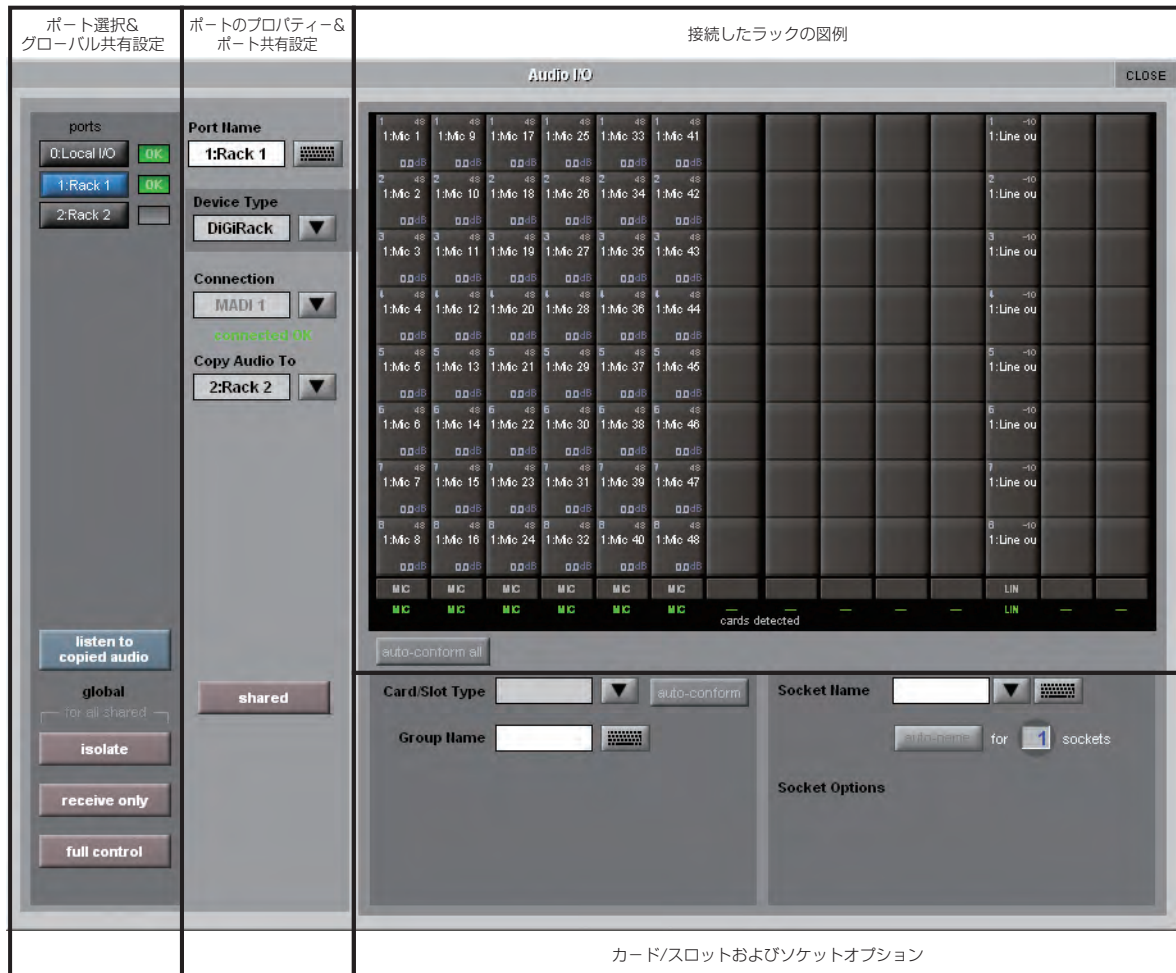


### 1.4.2 Audio I/O パネル

Audio I/O ウィンドウでラックに実装したカードの端子構成や名称設定、パッドやファンタム電源の設定など、SD8 に接続している物理的な入出力の設定を行います。

ローカル I/O: コンソール背面に実装したローカル I/O を利用できます。ローカル I/O は接続しているラックとは独立して動作します。

SD8 の Audio I/O ウィンドウは、マスターディスプレイで **Setup > Audio I/O** の順に選択して呼び出します。



一番左側のセクションにはポートを表示します。各ポートは利用可能な物理的な音声接続（ローカル I/O、MADI ポートあるいは Optocore 接続）に対応しています。

右隣のセクションはポートに関する設定です。ポートを選択すると、選択したポートのステータスを反映してこのセクションの項目が変化し、必要に応じて変更できるようになります。

右上のセクションは選択したポートに接続しているラック構成を視覚的に表示します。選択したポートに応じてグラフィックが変化し、利用可能な物理的な入出力を図示します。図内の「四角」は個別に物理的な音声接続または端子を表示しており、ラックの I/O カードまたはコンソール背面のローカル I/O を列または行で表示します。

右下のセクションでは各チャンネルの名称設定、ファンタム電源の ON/OFF、パッド選択、カードまたはスロット、端子の構成が行えます。

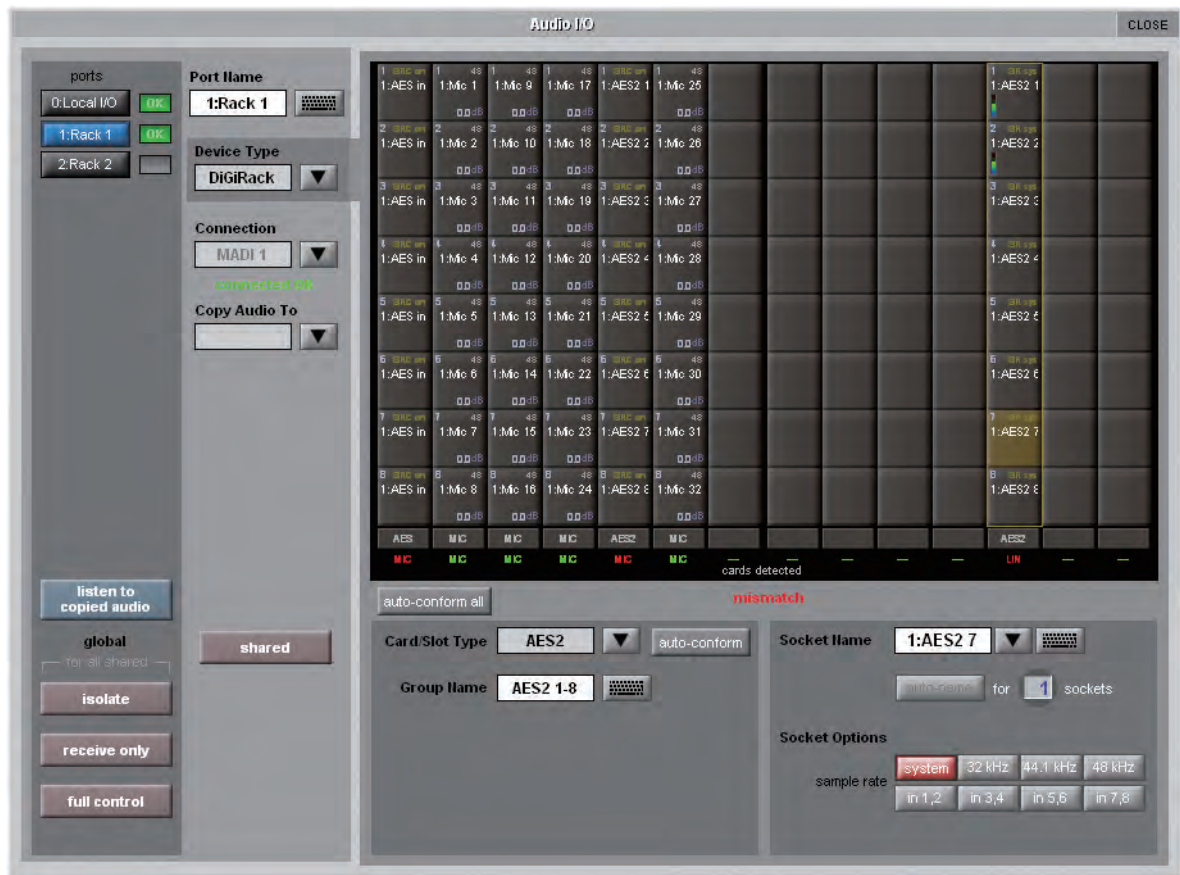
ローカル I/O 構成は固定のためハードウェアの変更は行えません。しかし、Port Name（ポート名）、（各物理的なカードの名称に関係する）Group Name（グループ名）、および Socket Name（端子名、カード上の物理的なコネクタの名称）の変更は可能です。



## 第1章 はじめに

### ラックの接続

Audio I/O ウィンドウ、一番左のポート選択リストでラックを選択した場合、ラックに実装されたカードに応じて以下の画像のように表示が変化します。この画像では、14 個のカード/スロット（7 入力、7 出力）を実装し、利用可能であることを表します。



ラックを使用するためには、ディスプレイに表示されたラックの情報がラックに実装しているカードと一致している必要があります。ラック構成の確認は以下の2つの手順で行えます。

#### 手動によるラックの確認：

各カード（列）を選択し、ウィンドウの下側にある Card/Slot Type ドロップダウンメニューから手動で適切なカードを選択します。正しいカードタイプを選択すると選択したカードの一番下にあるラベルが緑色に変わり、実装しているカードと一致していることを示します。カードタイプ名称が赤くなっている場合は不一致のため、正しいカードタイプを再度選択してください。

#### 自動によるラックの確認：

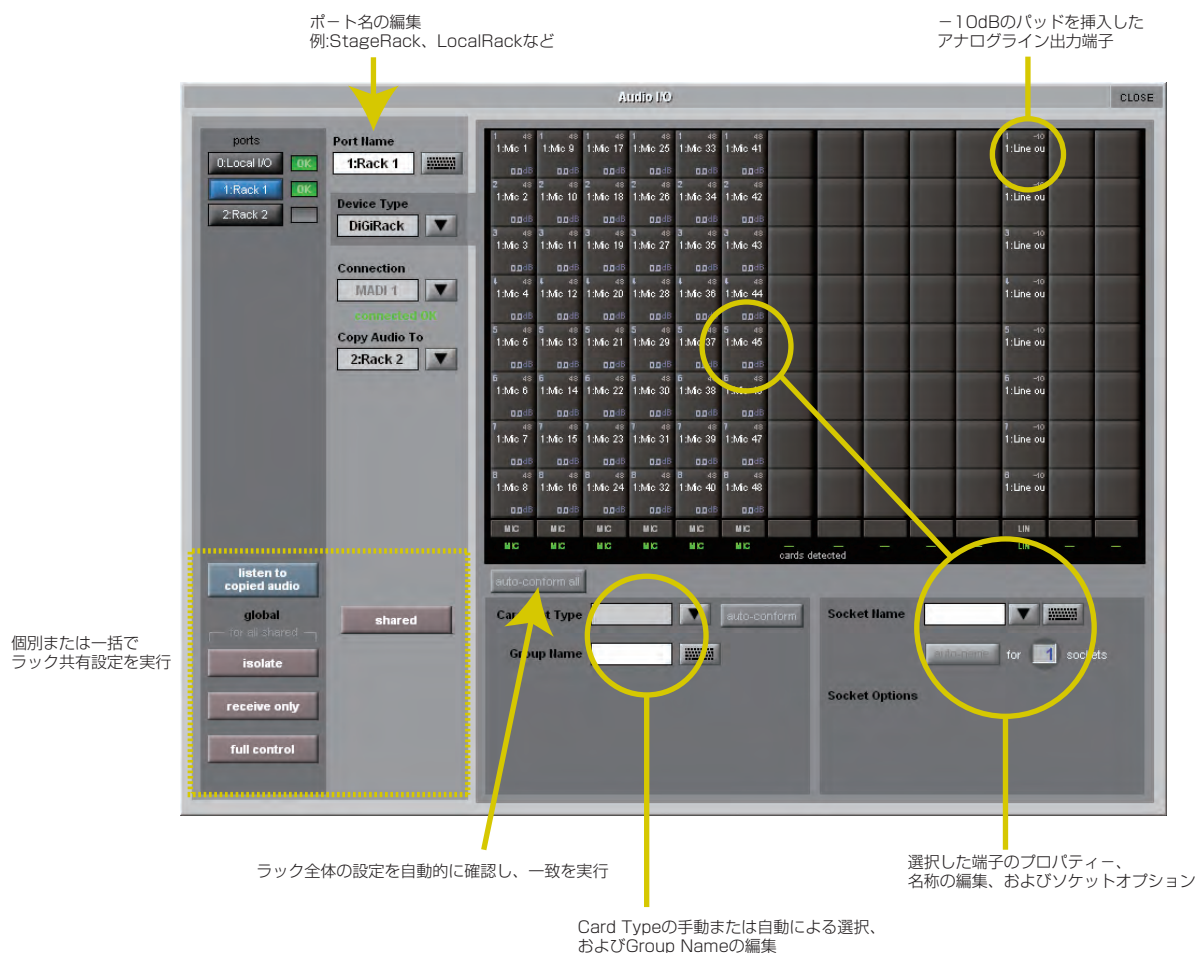
ウィンドウのラック表示セクション真下の **auto-conform all** スイッチを押してください。スイッチを押すと、接続したラックの各スロットで正しいカードを自動的に選択します。完了すると各スロットの下にあるラベルが緑色に変わります。

カード個別に自動確認も可能です。カードに対応する任意の端子をタッチして単独のカードを選択し、右下のセクションにある auto-conform スイッチを押してください。選択したカードに対して、Card/Slot Type を自動的に選択します。

#### 音声をコピーし、コピーした音声を聴く（MADI レコーダー設定）

入力された MADI ストリームを他の MADI 出力にコピーする場合は、ports リストから入力ポートを選択し、**Copy Audio To** ドロップダウンメニューを使用します。例えば、Rack 1 の音声入力を Port 2 に接続した MADI 対応レコーダーにコピーする場合、ports リストで Port 1 を選択した上で **Copy Audio To** ドロップダウンメニューから MADI 2 を選択してください。

SD8 は 56 チャンネルの MADI ストリームを MADI Output 2 に送り、任意で録音できます。さらにレコーダーの MADI Output をコンソールの MADI 2 Input に接続することで、元のソースと同じチャンネルで再生をモニタリングできます。**Listen To Copied Audio** スイッチを押して再生をモニターし、再度同じスイッチを押すことでラックからのライブ・ソースのモニタリングに戻ります。



### 標準的な MADI 接続

DiGiCo 製ラック以外の機器で SD8 と標準的な MADI 接続を行っている場合、通常のラック・スタイルの名称ではなく MADI 1、MADI 2 のような総称的な信号名で表示できます（最大 MADI 56 まで）。この名称をつけることで信号に影響を与えずルーティングが簡単に行えます。

### コンソールからコンロールへのルーティング

2 台の DiGiCo コンソールを MADI または光ファイバーを使用して接続している場合、音声を一括でルーティングできます。ポートは標準的な MADI 接続で 2 台目のコンソールと接続します。

### Isolate / Receive Only / Full Control

ラックを MADI で接続して 2 台の DiGiCo コンソール間で共有するなど、複数のコンソールを使用したシステムの場合、ゲイン、ファンタム電源、パッドの制御は、片方のコンソールのみが行います。この設定状態を回避する場合は、各 SD8 を個別に 3 種類の運転モードのいずれかに設定してください。

これらの運転モードは、ラックごとに個別に設定することも共有するラック全体に対してグローバルに設定することも可能です。

- ・ **Isolate** SD8 コンソールは、ラックと通信を行わないため、入力ゲインや +48V スイッチの調整は、ラック設定に影響を与えません。
- ・ **Receive Only** SD8 コンソールは、ラックの既存の設定を受信しますが、ラックのゲイン等のコントロールは行いません。
- ・ **Full Control** SD8 コンソールが設定をラックに送信し、これに従って変更します。

### 1.5 セッションを構成する

SD8 は、新規ユーザーがこの段階でコンソールの構成を行わなくてもすむように、デフォルト設定を持っていますが、セッションをまとめる上で異なったディスプレイをどのように利用するのかを簡単に記載します。

**Setup > Audio IO** ウィンドウを使用して、ラックに実装したカードの端子構成・名称変更、およびパッドやファンタム電源の設定を含む、SD8 に物理的に接続されている入出力を設定します（前のセクションを参照）。

**File > Session Structure** ウィンドウを使用して、チャンネルタイプごとの DSP チャンネルの割り当て、およびチャンネルの形式をどこで定義するのかを設定します。

**Session Structure** ウィンドウではチャンネルの割り当てを自動的に行えます。**Layout > Channel Faders** ウィンドウを使用して、手動でチャンネルを追加することも可能です。

## 第1章 はじめに

### 1.5.1 セッションの構造

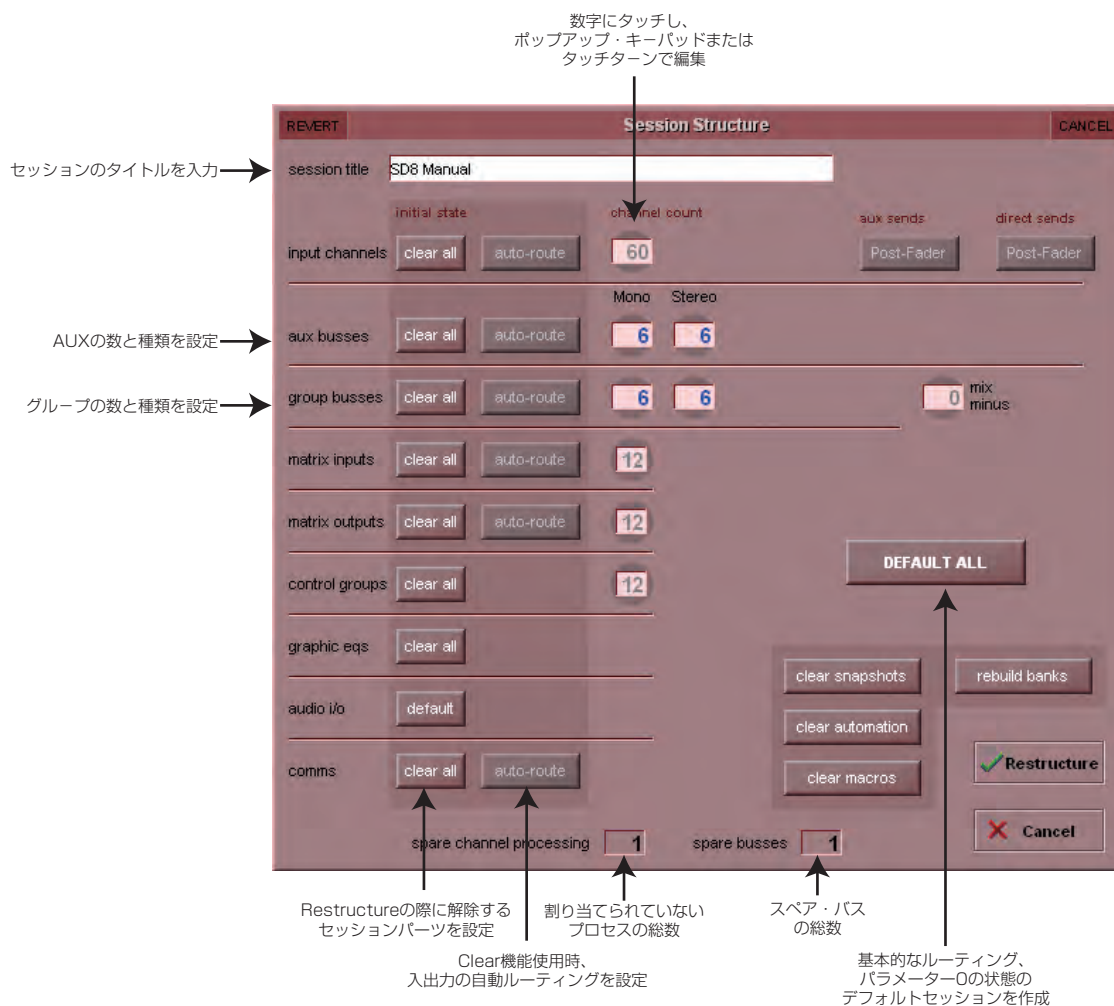
新しいセッションを構成する前に、各バスのタイプがいくつ必要になるのか決定してください。セッション構造の変更はセッションの開始後も可能ですが、基本的なパラメーターを、セッション構成前に設定することが適切なシステム設計を行う上で重要です。チャンネル割り当ての変更は対応するチャンネル・カウント・ボックスにタッチし、ポップアップ数字キーパッドから数字を入力するもしくは Touch-Turn エンコーダーを使用して行えます。セッション構造は AUX、グループタイプのバス数や新しいセッションのどの部分を解除、リセットするか等の設定、削除を選択したチャンネルタイプの入出力の自動ルーティングに関する設定を行います。SD8 は合計 24 モノラル / ステレオの AUX、グループが設定できます。

※ Restructure スイッチの後に DEFAULT ALL スイッチを押すと新規セッションが以下の構成に変更されます。

ラックの最初の 48 入力が入力チャンネル 1 ~ 48、マスターバスがローカル出力 1-2、全入力チャンネルがマスターバスにルーティングされ、ソロパス送りがないときはマスターバスがヘッドホンに送られます。

デフォルトの構成は以下の通りです：

- ・モノラルもしくはステレオ入力チャンネル× 60( 固定)
- ・モノラル AUX × 6、ステレオ AUX × 6 (調整可能)
- ・モノラルグループ× 6、ステレオグループ× 6( 調整可能)
- ・マトリクス入力× 12、マトリクス出力× 12( 固定)
- ・コントロールグループ× 12( 固定)
- ・ステレオマスターバス× 1( 固定)
- ・2 モノラルもしくはステレオソロバス (固定)





**Clear All スイッチ**: ルーティングを変更する場合、セッションのチャンネルからデフォルトでないルーティングまたはプロセッシング（イコライザー、ダイナミクスなど）をクリアできます。既存のセッションを再構成して新しいセッションにする場合に特に便利です。clear snapshots、clear automation および clear macro's も同様の動作になります。

**Rebuild Banks**: セッション構造を変更する場合は、2 通りの方法があります。バンクを再構成せずにセッションを再構成する場合、割り当てた追加チャンネルはコンソール上に「配置」されず、手動でフェーダーに割り当てする必要があります。ただし、Rebuild Banks を有効にした状態でセッションを再構成する場合、コンソールはそのコンソール上で利用可能な全てのチャンネルで構成されます。

**Aux Sends and Direct Sends**: Input Channels セクションの Aux Sends および Direct Sends スイッチの状態を切り替えることで、AUX センドとダイレクト・センドのデフォルト動作を「Post Fader」、「Pre Fader」、「Pre Mute」で変更します。

**Auto-Route**: Auto-route 機能は入力チャンネルに対して連続した入力、およびバスに対して連続した出力をそれぞれ自動的にルーティングします。例えば 60 系統の入力を自動ルーティングした場合、最初の物理的入力（例、1: Mic 1）を入力チャンネル 1 に、2 番目の物理的な入力（1: Mic 2）を入力チャンネル 2 にといった順で、ルーティングできる入力またはチャンネルがなくなるまでこの動作を行います。自動ルーティングで行う項目は以下の通りです。

- ・ 物理的入力に対する入力チャンネルの自動ルーティング
- ・ 物理的出力に対する AUX、グループ、およびマトリクスチャンネルの自動ルーティング
- ・ グループ出力に対するマトリクス入力の自動ルーティング

※ Auto-Route および Aux Send and Direct Sends は「Clear All」スイッチと連動してのみ使用できます。

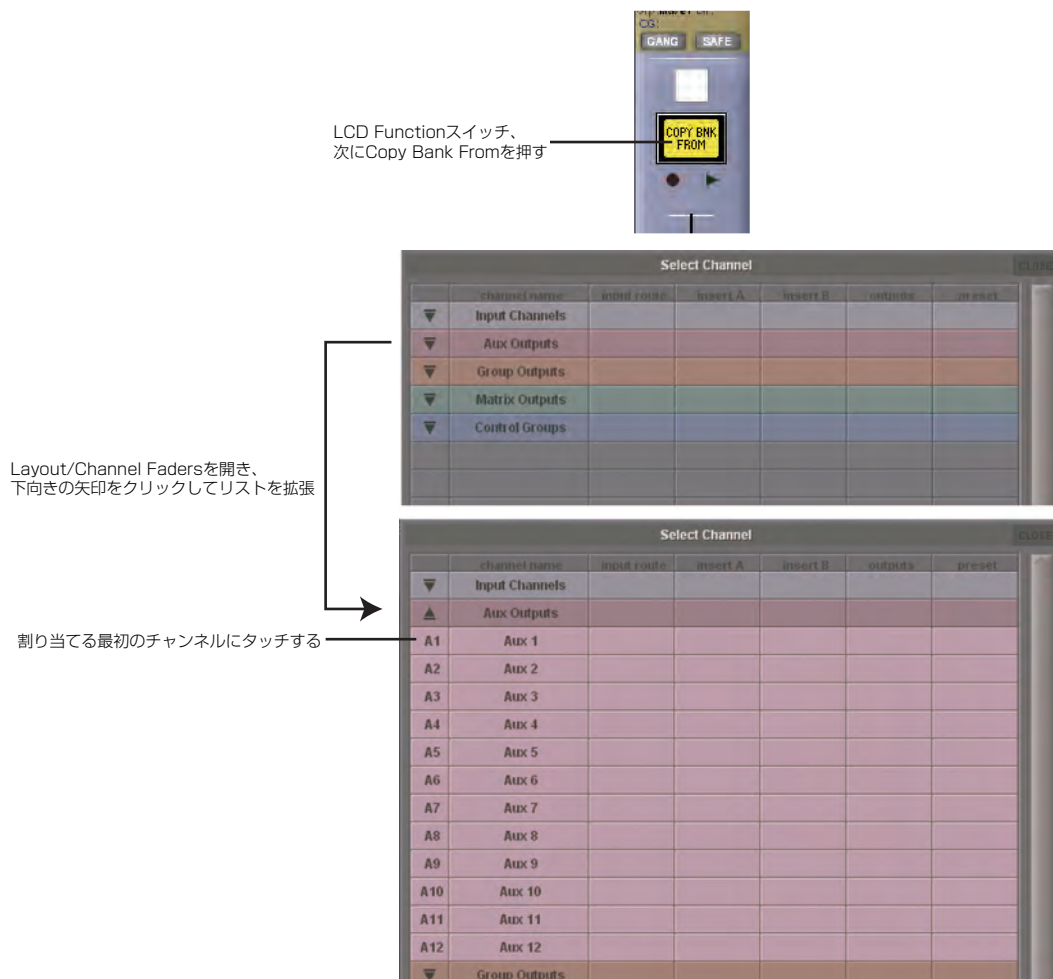
### 1.5.2 フェーダーをコンソールに割り当てる

Rebuild Bank スイッチを押さずにセッションの再構成後、新たに作成したチャンネルがコンソール上に表示されない場合、マスターディスプレイの **Layout/Channel Faders** パネルを開いて、セッションに存在する全ての入出力チャンネルのリストを表示してください。

チャンネルをコンソールに割り当てるには、バンクを選択して **LCD Function** スイッチを押します。

次に **Copy Bank From** と名称の付けられた **LCD Function** スイッチを押して設定モードを開きます。

マスターディスプレイの **Layout/Channel Faders** リストで、割り当てる最初のチャンネルを押します。選択したバンク内のチャンネルの各 LCD スイッチについて、連続したチャンネルがコンソールに対して割り当てられます。再度 **LCD Function** スイッチを押した後に **Solo** と記載された LCD スイッチを押して、設定モードを終了します。



## 第1章 はじめに

### 1.6 セッションの保存 / 読み込み

#### 1.6.1 新規ファイルとして保存

セッションの構成を変更する場合、新規ファイルとしてコンソールのフラッシュ・ドライブに保存します。セッションの再構成後、Save Session パネルが自動的に表示されない場合は、マスターディスプレイの **Files** スイッチにタッチして、**Save As New File** を押してください。

保存先のドライブ（内蔵またはリムーバブル）およびファイルパスを選択し、次に新しいファイル名と詳細を入力してから **Save** スイッチを押してください。

※既存のリストにあるセッション名にタッチした場合は、新規ファイル名としてタッチした名称が自動的に選択され、Save を選択すると古いファイルが上書きされます。



#### 1.6.2 セッションの保存

**Save As New File** スイッチの上にある **Save Session** スイッチは、前回保存または読み込んだファイルと同じ場所、同じ名称で既存のセッションを保存します。そのため既存のセッションを更新する場合の「クイック保存」として機能します。

最後に保存したファイルに上書きする点に注意してください。新しい名称でセッションを保存する場合は、**File** スイッチを使用して、**Save As New File** を選択してください。

#### セッションの読み込み

以前に保存済のセッションを読み込む場合、以下の手順で行ってください。

マスターディスプレイの **Files** スイッチにタッチしてから、**Load Session** を押します。

読み込み元のドライブ（内蔵またはリムーバブル）、リスト上の必要なファイルを選択してから、**Load** スイッチを押します。

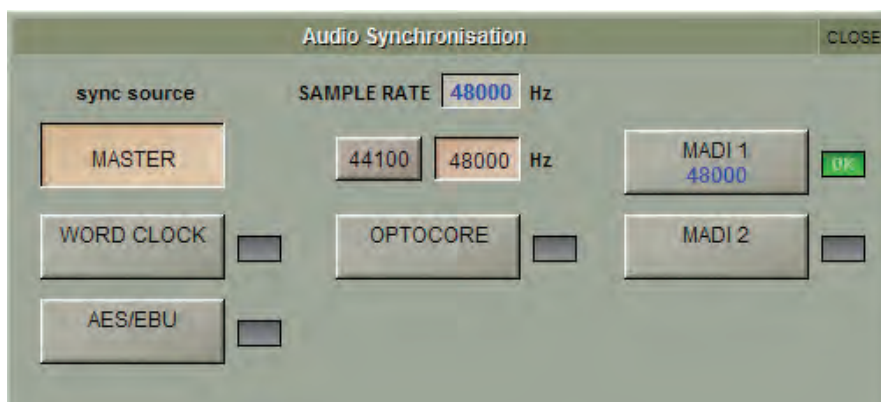


## 1.7 音声の同期

Audio Sync(Synchronisation) パネルは、Setup Menu スイッチ、Audio Sync の順にタッチして呼び出します。

SD8 は 44100Hz (44.1kHz) または 48000Hz (48kHz) のいずれかのサンプリングレートで動作します。デフォルトは内部マスタークロック 48kHz に設定されています。

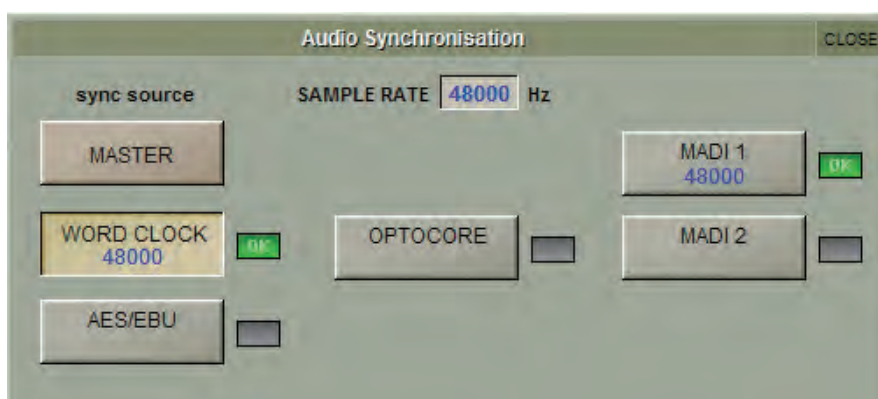
通常の設定では、SD8 がクロック・マスターです。しかし、Audio Sync パネルで設定を行うことで SD8 への外部クロックを使用できます。



SD8 はクロック・ソースとして、Word Clock、AES/EBU、MADI および Optocore を利用可能です。

※外部同期入力で有効なクロックを検知した場合、クロック・ソースとして選択していなくても対応する緑色の OK ボックスが点灯します。

### 外部クロックの例 :Word Clock @48kHz



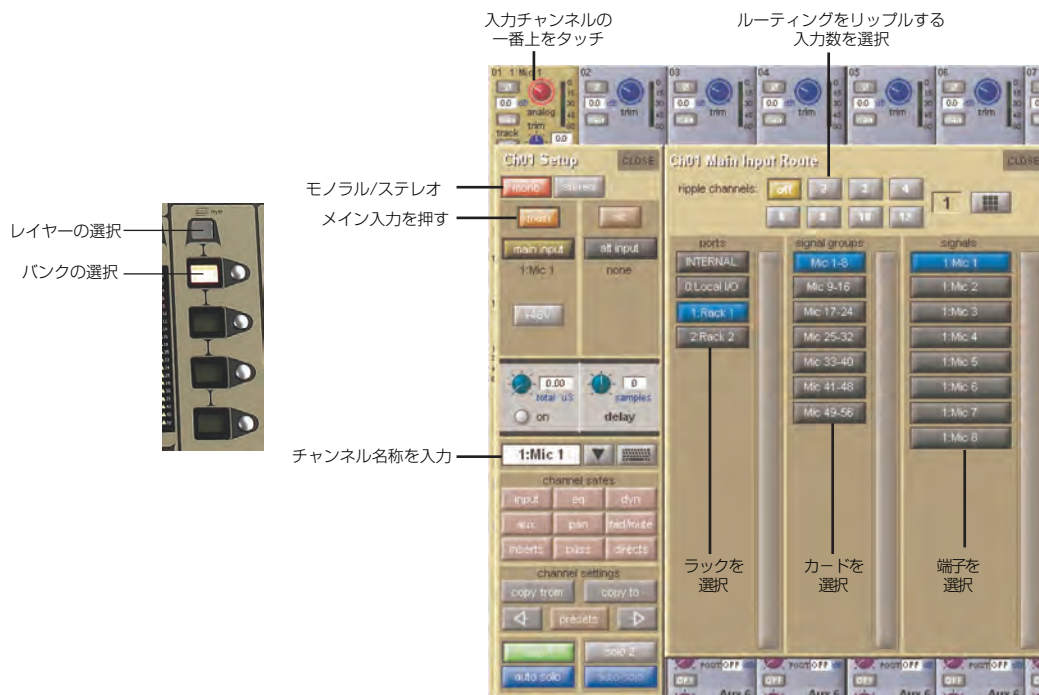
### 1.8 ルーティングの基本

#### 1.8.1 入出力の選択

チャンネル入力、出力、インサートセンド、インサート・リターンのルーティングは、（入力チャンネルの入力の下側にある）チャンネルの **Setup** および **Output** の各ディスプレイから呼び出すルーティング・ディスプレイで設定します。

Channel Input Setup は入力チャンネルディスプレイの一番上をタッチして呼び出します。

Channel Output Setup は任意のチャンネルタイプディスプレイの下側をタッチして呼び出します。



ルーティング・ディスプレイ内は、ルーティング選択の3つのカテゴリーで表示します。

- ・一番左の列は、入力または出力を配置できるポートを表示します。
- ・中央の列は、選択したポート内で利用可能な入力または出力のグループを表示します。
- ・一番右の列は、選択した信号グループ内で利用可能な個別の入力または出力を表示します。

青く点灯したボックスは現在選択中のボックスです。ディスプレイ内で既にルーティングが割り当てられている場合、現在の割り当てを含むポートと信号グループの列は半時点灯します。

各出力に対してルーティングできるチャンネルは1つのみです。別のチャンネルが使用中の出力は青色のテキストで表示されます。別のチャンネルを既に使用中の出力にルーティングしようすると確認のボックスが表れ、どのチャンネルが出力を使用しているのか、および動作を続けた場合は現在のチャンネルがこの出力からルーティングを解除されるという警告メッセージが表示されます。Yes を押すと実行、No を押すとキャンセルします。

入力チャンネルからダイレクト出力にルーティングする場合、あるいは出力チャンネルから出力にルーティングする場合、任意の数の信号を選択でき、新しいルート選択が以前の選択に追加されます。ただし入力、インサートセンド/リターンはモノラルチャンネルの場合1つの信号に対して、ステレオチャンネルの場合2つの信号に対してのみルーティングできます。つまり新しいルート選択は、入力およびインサートセンド/リターンに対するこれまでの選択が失われます。

ステレオチャンネルの場合、左右のルーティングが連続していることが前提です。ステレオ信号をルーティングする場合、左のルートを選択すると、リストでその隣にある信号が、自動的に右のルートとして選択されます。信号グループまたはポートの最後の信号が左のルートとして選択された場合、次の信号グループまたはポートの最初の信号が、右のルートとして選択されます。

入力およびインサート・リターンのルーティングの場合は、内部ポートが以下の信号グループをルーティングします。

- Misc:** オシレーター、ホワイト/ピンクノイズ・ジェネレーター
- Graphic EQs:** 内部グラフィックイコライザーの出力
- Effects:** 作成したエフェクト・センドの出力
- Channels:** 他の入力チャンネルからのダイレクト出力
- Groups:** グループ・バスの出力
- Auxes:** AUX バスの出力

※ルーティングするチャンネルに対する出力は、信号リストからロックアウトされます。また、コンソールは全てのルートを単独のリストで表示します。そのため、左の信号をポートの最後の信号に接続した場合、ポートの種類にかかわらず、右の信号は自動的に次のポートの最初の信号に接続されます。

出力およびインサートセンドのルーティングは、内部ポートから SD8 のグラフィックイコライザー入力、および作成したエフェクトへの入力を呼び出します。



**O:Local I/O** ポートは、SD8 の背面パネルにある入出力のリストです。

**Rack** ポートには、**Audio I/O** ウィンドウで定義したリモート I/O ラックで利用可能な入出力が表示されます。

ルートを選択すると、**Setup** または **Outputs** ディスプレイにあるルーティング・スイッチの下に名称が表示されます。

ルートを作成すると、メーターおよび追加のコントロールがルーティング・スイッチの下側で利用できるようになります。このようなコントロールは作成したルートの種類に依存しています。

入力またはインサート・リターンにルーティングしたローカル入力:	<b>Line</b> または <b>Mic</b> セレクター
入力またはインサート・リターンにルーティングしたライン入力:	追加コントロールなし
モノラル入力にルーティングしたマイクプリアンプ:	ファンタム電源のリモートコントロール用 <b>48V</b> スイッチ、およびディレイ・コントロール
ステレオ入力にルーティングしたマイクプリアンプ:	<b>48V</b> スイッチ、ディレイ・コントロールおよびパン・コントロール
インサート・リターンにルーティングしたマイクプリアンプ:	<b>48V</b> 、位相反転スイッチ (AE) およびゲイントリム
コンソール出力にルーティングした出力:	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>10dB</b> パッド (ラック出力のみ)、センドの <b>ON/OFF</b>、ゲイントリムおよびダイレクト出力に送るチャンネル内の位置 (プリ / ポストフェーダー、プリミュート) を切り替えるセンドポイント・セレクター</li> <li>– <b>10dB</b> パッド (ラック出力のみ)、センドの <b>ON/OFF</b> およびトリム</li> </ul>
コンソール出力にルーティングしたインサートセンド:	センドの <b>ON/OFF</b>
グラフィックイコライザーにルーティングしたインサートセンド:	センドの <b>ON/OFF</b>
グラフィックイコライザーにルーティングした出力:	追加コントロールなし

スイッチがオンになっている場合、スイッチの周囲が赤色または緑色の輪で囲まれます。

### 1.8.2 リップル・チャンネル

ルーティング・ディスプレイの一番上にあるリップル・チャンネル機能により、連続したチャンネル・ルートを現在のディスプレイのルーティングに従うようにできます。チャンネル 1 からチャンネル 8 のダイレクト出力を Channel 1 のダイレクト出力をラック 1 >ラインアウトに、リップル・チャンネル機能でチャンネル 2 ~ 8 を自動的にルーティングすることで、それぞれラック 1 >ラインアウト 1 ~ 8 にルーティングできます。

リップルするチャンネル数を定義するには、灰色の数字が付いたスイッチを選択するか、番号の付いたスイッチの右側にあるキーボード・スイッチを選択し、必要なチャンネル数 (上の例では 8) をキーボードに入力してから OK を押します。リップル・チャンネル機能を構成した後にルーティング操作を行うと、ルーティングしたチャンネルより上の該当する数のチャンネルにも影響します。

リップル・チャンネル機能は、ステレオチャンネルを 2 つのチャンネルとして扱います。そのため、上の例でチャンネル 2 がステレオになっている場合、リップル・チャンネル機能は、チャンネル 1 をライン出力 1 に、チャンネル 2 の L と R をライン出力 2 と 3 に、チャンネル 3 をライン出力 4 にそれぞれルーティングしていきます。

### 1.9 プリセット

プリセットを使用してチャンネル、FX ユニット、グラフィックイコライザーおよびマトリクスを設定を保存 / 呼び出しできます。このセクションでは、各種のプリセットウィンドウの基本的な使用方法を紹介します。



プリセットウィンドウの一番左の列は利用可能なプリセットのグループが含まれており、グループのいずれかにタッチすると、その列にあるグループ内のプリセットのリストを右側 (**name**) に表示します。プリセット名の右側の列には、プリセット (**chs**) (チャンネルおよびマトリクス・プリセットのみ) に設定が含まれるチャンネルの数、作成日および時間 (**notes**)、それにロック状況 (**lock**) が表示されます。

※プリセットウィンドウは、該当するタイプのプリセットのみを表示します。

プリセットを呼び出す場合は、呼び出すプリセットを含むグループの名称にタッチしてからプリセット名にタッチします。一部のプリセットウィンドウの下側にある **recall scope** スイッチは、どの要素を呼び出すか、およびどの要素を変更しないままにするのかを選択できます。点灯している場合、このスイッチがリコールに含まれています。

現在の設定を新規プリセットに保存する場合は、プリセットを保存したいグループにタッチして、**new** スイッチを押します。プリセットの種類に従って、新しいプリセットに自動的に名称が付けられます。プリセットの名称を変更するには、表示されるキーボード・ディスプレイ (または外部キーボード) を使用して新しい名称を入力し、次に必要に応じて、そのプリセットに保存するチャンネル数の設定にタッチし、編集してください (デフォルトは 1 チャンネル)。最後に **OK** にタッチして作業を終了します。

※キーボード・ディスプレイの **CAN** を押すと、ディスプレイはキャンセルされますが、新しいプリセット自体はデフォルトの名称で作成されます。

既存のプリセットを更新して設定を保存する場合、**update** を押した後に上書きするプリセットにタッチして、次に表示される確認画面で **Yes** を押します。

※ **update** を押さないと、上書きしたプリセットが呼び出されるため、保存するはずの設定が失われます。

新規プリセットグループを作成する場合は **new group** を押します。group n という名称の新しいグループを作成します。n は、次に利用可能なプリセットグループ番号です。グループ名を変更するには、表示されるキーボード・ディスプレイ (または外部キーボード) を使用して任意の名称を入力し、**OK** にタッチします。

※キーボード・ディスプレイの **CAN** を押すと、ディスプレイはキャンセルされますが、新しいグループ自体はデフォルトの名称で作成されます。

**edit name** スイッチは、プリセット名やグループ名の編集および、プリセットのロックを行えます。有効になっている時はスイッチが点灯します。プリセット名の編集は、プリセットがアンロック状態の時のみに行えます。**edit name** スイッチを押して、プリセット名にタッチし、キーボード・ディスプレイで新しい名称を入力して **OK** を押してください。プリセットグループの名称を編集する場合は、**edit name** スイッチを押して、グループ名にタッチし、キーボード・ディスプレイで新しい名称を入力して **OK** を押します。

プリセットをロックするには **edit name** スイッチを押し、次にプリセットの lock 列にタッチします。プリセットがロックされ、灰色のロックマークが表示されます。プリセットのアンロックは **edit name** スイッチが有効な状態で、再度ロックにタッチしてください。

プリセットを削除する場合は、**delete** を押してから削除するプリセットにタッチしてから **confirm** を押してください。連続する範囲のプリセットを削除するには、**delete** を押してから **select range** を押し、削除する最初と最後のプリセットにタッチして範囲を選択し、最後に **confirm** を押します。プリセットを 1 つのみ、または連続していない複数の削除する場合は、削除するプリセットにそれぞれタッチしてから、**confirm** を押します。プリセットのグループ全体を削除する場合には、**delete > select all** の順に押して、最後に **confirm** を押してください。

## 1.10 チャンネルとバスの名称をつける

SD8 の様々な項目は、それぞれ独自の名称を付けられます。名称の変更は、下図の下向きの矢印が付いた白黒のテキストボックスとその右にあるキーボード・スイッチを使用します。



手動で名称を作成する場合は、テキストボックスにタッチするか、その右にあるキーボード・スイッチにタッチして、キーボードをディスプレイに表示します。このキーボードには、一般的な **Caps**、**Shift**、**Delete** 機能、さらに Cut、Copy、Paste 機能を搭載し、チャンネル間でテキストの移動が可能です。キーボード・ディスプレイの左下のコーナーの一番下にある矢印スイッチを使用して、テキストボックス内のカーソルを移動します。新しい名称を作成した上で OK を押してください。名称を変更せずにキーボード・ディスプレイを閉じる場合は CAN スイッチを押します。キーボード・ディスプレイを次のチャンネルに移動するには、Next（または外部キーボードの TAB）を押してください。

**Channel Name** ディスプレイを使用すれば、キーボードを使用せずに頻度の高い単語を挿入できます。この機能はチャンネル名称を作成する場合だけでなく、バス名称などの他の名称を付ける場合にも便利です。**Channel Name** ディスプレイは、**Setup** ディスプレイのチャンネル名テキストボックスのすぐ右にある下向きの矢印にタッチして呼び出します。

CAPS	Initial Cap	custom	edit	Channel Name								CLEAR	CLOSE
12 string	bot	crash	gtr	keys	mic	piano	snare	tom		0			
ac	boys	di	glock	kick	mid	princ	soprano	top		1			
acoustic	brass	direct	gong	kit	midl	prog	spare	track		2			
alto	brv	double	gtr	lbr	mono	rack	stage	trombone		3			
audience	cd	drums	guitar	lead	mp3	rear	stalls	trumpet		4			
backing	cello	far	hand	left	near	reverb	strings	voia		5			
backup	choir	feed	harmony	lo	noise	rhythm	sub	volin		6			
band	chorus	till	hat	loops	oh	ride	surr	vocal		7			
baritone	circle	floor	head	madl	oboe	right	sync	vdr		8			
bass	clarinet	flute	hi	main	opto	sax	synth	wind		9			
bongo	click	front	hi-hat	master	organ	seq	tenor	woodwind		L			
luthr	uugie	ix	turn	mid	peru	slide	improv	xylophone		R			

Channel Name ディスプレイで任意の単語にタッチすると、その単語がテキストボックスに挿入されます。同様にチャンネル名に対して、シングルスペースで分けられた、別の単語をさらに追加できます。数値および L/R の識別をディスプレイの右端の列で追加できます。テキストは CAPS（全て大文字）あるいは Initial Caps（最初の文字だけ大文字）で入力できます。この場合、ディスプレイの一番上にある **CAPS** スイッチおよび **Initial Cap** スイッチを押します。どちらも選択していない場合、全てのテキストは小文字になります。

※ Channel Name ディスプレイを開いた時点で、挿入する最初のテキストが以前のテキストを全て上書きする点に注意してください。

※テキストボックスの端以降まで伸びているテキストは表示できません。

標準の単語セット以外に、ユーザーが定義した単語のリストを **Initial Cap** スイッチの隣にある **custom** スイッチを押して挿入できます。カスタム・セットを表示している場合、このスイッチが点灯します。

CAPS	Initial Cap	custom	edit	Channel Name						CLEAR	CLOSE
Soprano	Euphonium									0	
Upper										1	
Lower										2	
Back										3	
Contact										4	
electric										5	
										6	
										7	
										8	
										9	
										L	
										R	

カスタム・セットに新しい単語を追加する場合は、使用するボックスにタッチし、**custom** スイッチの隣にある **edit** スイッチを押して、キーボード・ディスプレイを表示します。必要な単語を入力し、**OK** を押します。キーボード・ディスプレイでは、**Next** スイッチを使用して現在のボックスに挿入したテキストを保存し、カスタム・リストの次のボックスにキーボードを移動します。キーボード・ディスプレイをキャンセルするには、ディスプレイ上の **CAN** スイッチを押すか、**edit** を再度押します。カスタム・リストの単語は、標準リストの単語と全く同じ形で、チャンネル名テキストボックスに挿入されます。**custom** を再度押すと、通常の単語セットの表示に戻ります。

※カスタム名は選択したボックスに表示されるため、アルファベット順に並びません。また標準の単語セットは編集できません。

現在の名称をクリアする場合は、**Channel Name** ディスプレイの右上にある **CLEAR** スイッチをタッチします。Channel Name ディスプレイを閉じる場合は、隣の **CLOSE** スイッチをタッチしてください。

## 第1章 はじめに

### 1.11 チャンネルプロセッシング

#### 1.11.1 イコライザー

イコライザーセクションは4つのパラメトリック・フィルター、およびスウィープ・ハイパス/ローパスフィルターのペアで構成しています。

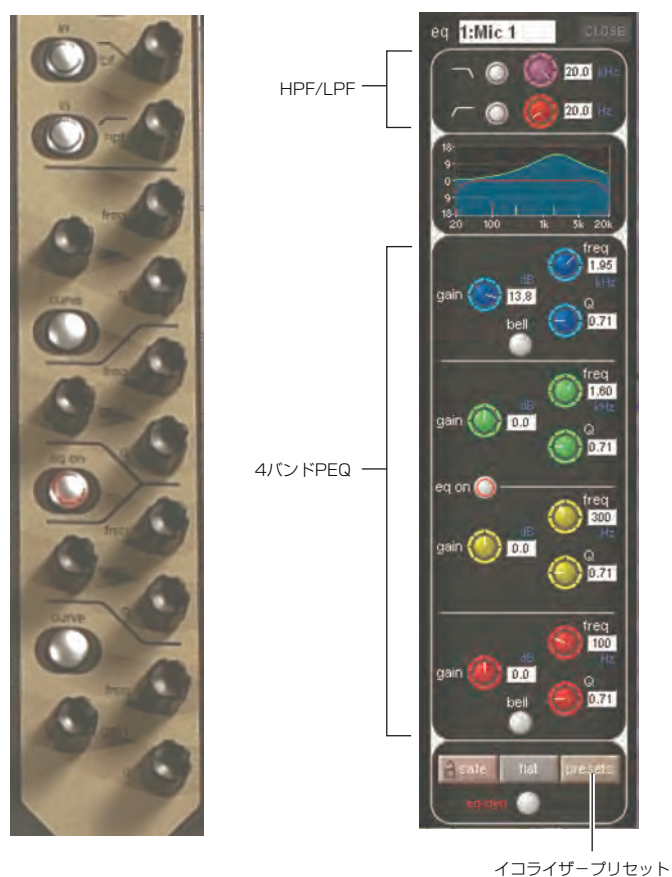
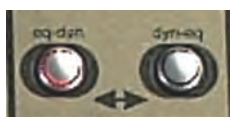
イコライザーを呼び出すには、チャンネルディスプレイの希望のチャンネルにタッチして選択し（色が金色に変わります）、スクリーンの右側にあるエンコーダーおよびスイッチを使用します。

エンコーダーおよびスイッチを調整すると、ディスプレイ上に拡大画面が表示されます。この画面は、スクリーン上のイコライザーグラフにタッチすることで、随時表示できます。

※コントロールを調整しても拡大したビューが表示されない場合、Options パネルを開いて Auto Expand EQ オプションを Yes に変更してください。

イコライザーグラフにタッチすると、独立したパネルに拡大ビューを表示します。

チャンネル信号パスのイコライザーおよびダイナミクスの順序は、コンソール上の HPF/LPF つまみの右にある eq-dyn スイッチを使用して変更できます。



イコライザーの HF、LF フィルターは、個別に in/out スイッチを搭載しています。各帯域が使用するフィルターの種類は、**Curve** スイッチを押して変更できます。



### 1.1.1.2 ダイナミクス

ダイナミクスを呼び出すには、ディスプレイ上のイコライザーグラフの真下にある **Comp** または **Gate** をタッチします。

ディスプレイ内、右上のコーナーにある **Close** スイッチにタッチするとパネルを閉じます。

中央セクションの右側に専用の **Threshold** コントロール、**Gain** コントロールおよび **I/O** スイッチがあります。これらのスイッチを使用することで、ディスプレイでダイナミクス・パネルが開いているかどうかにかかわらず、割り当てたチャンネルのダイナミクスを調整できます。



スクリーンの下にある割り当て可能なエンコーダーおよびスイッチを任意のダイナミクス・コントロールに割り当てられます。入力セクションの左にある **Assign Switch** を押しながら、スクリーン上のダイナミクス・コントロールにタッチします。選択したコントロールを **Status Display** に表示します。

### 1.1.1.3 AUX

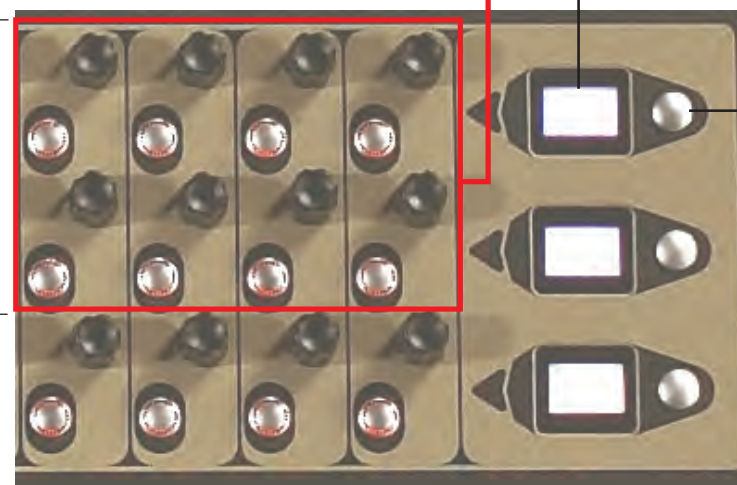
AUX を呼び出す場合は、ディスプレイ上の AUX にタッチするか、コンソールの左側にある **Screen Scroll** スイッチを使用します。

チャンネルディスプレイ上で強調される AUX が変わります。3 列のロータリー・エンコーダーおよびスイッチを、AUX センド、パン (2nd Function ON 時)、ON/OFF、プリ/ポストスイッチ (2nd Function ON 時) として使用できます。



割り当てコントロールを  
表示する液晶ディスプレイ

割り当て可能なAUXセンドエンコーダー  
スクリーンをタッチして割り当て

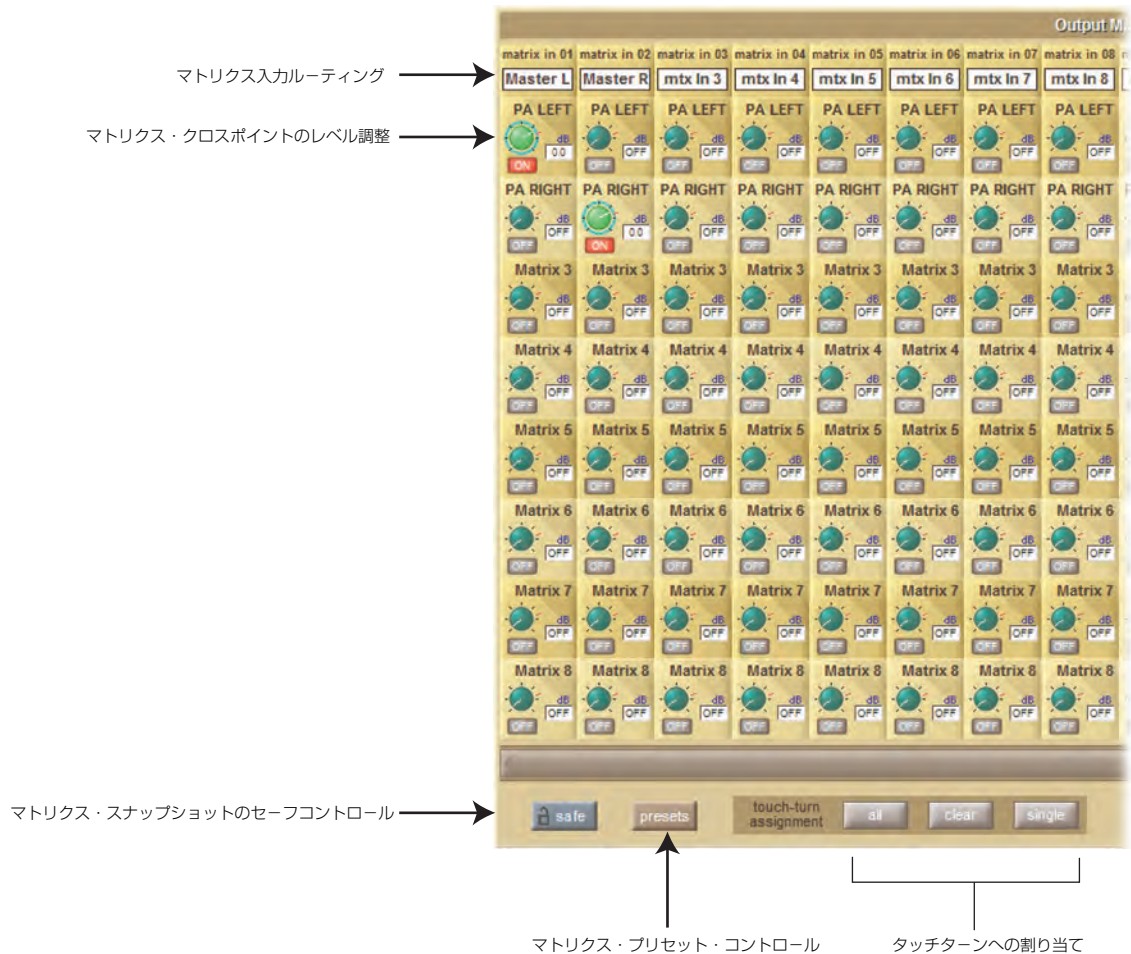


スイッチを長押ししながら  
ディスプレイをタッチして  
機能を割り当て

### 1.12 マトリクス

マトリクスディスプレイはマスターディスプレイメニューの Matrix スイッチで呼び出します。マトリクスディスプレイでは入力をマトリクス出力チャンネルにルーティングし、マトリクスのクロスポイント・レベルを設定します。

入力をルーティングする場合は、該当するマトリクス列の一番上をタッチします。標準の入力ルーティング・ページが開きます。



上図の例では、マスター・ステレオバスをマトリクス 1 とマトリクス 2 の入力 (PA LEFT および PA RIGHT) にルーティングしています。クロスポイント・レベルを調整して、マスターバスそれぞれをどれだけマトリクスチャンネルに送るのかを設定できます。

レベル調整には **multi**、**single**、**all** の 3 つのモードがあります。

**Multi:** ディスプレイ上の調整を行うレベル「ノブ」にタッチ (複数選択可) してから、Touch-Turn エンコーダーを使用して調整します。

**Single:** 調整を行うレベル「ノブ」にタッチして調整します。別の「ノブ」にタッチすると、前の選択を解除します。

**All:** 全ての「ノブ」を同時に調整します。

複数のクロスポイントを調整した場合、相対的なレベルは維持されます。

### 1.13 コントロールグループ

任意の入出力チャンネルを最大 12 個のコントロールグループ (CG) に接続できます。コントロールグループに割り当てると、割り当てた全チャンネルの調整を単一のコンソール上のチャンネルで操作できます。コントロールグループ・フェーダー、ミュート/ソロ、あるいはコントロールの変更は、グループに割り当てられた全てのチャンネルに影響します。

コントロールグループに設定する方法は以下の 2 つの手順があります。

#### 手順 1:

CG フェーダー・バンク上の LCD Function スイッチ (通常は中央セクションに配置) を押します。

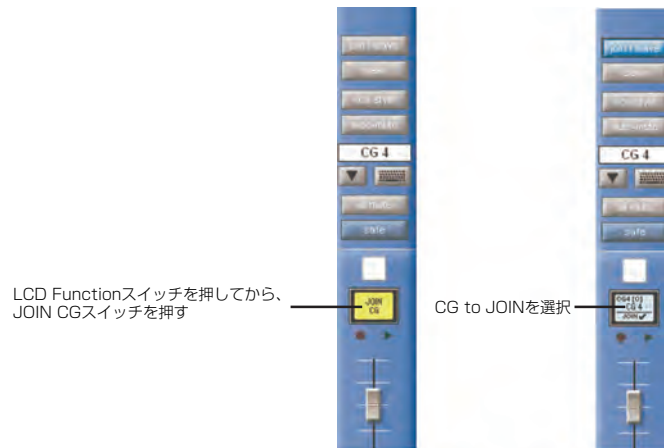
JOIN CG スイッチを押します。

使用する CG の Channel Select スイッチを押します。

CG のメンバーにするチャンネルの Channel Select スイッチを押します。

JOIN CG スイッチから指を離し、SOLO と記載された LCD スイッチを押して、標準のソロモードに戻ります。

#### 手順 2:



グループにするChannel LCDスイッチを押してグループ割り当てを実行



ディスプレイ上で設定を行う CG チャンネルの JOIN/LEAVE スイッチを押します。

CG のメンバーにするチャンネルの Channel Select スイッチを押します。

JOIN/LEAVE スイッチから指を離します。

接続したチャンネル全てのリストとその名称が、Control Group ディスプレイに表示されます。

**Clear** を押すとコントロールグループから全てのチャンネルをクリアします。



任意のCGスクリーン上でJoin/Leaveスイッチを押す

任意のChannel LCDスイッチを押してグループ割り当てを実行

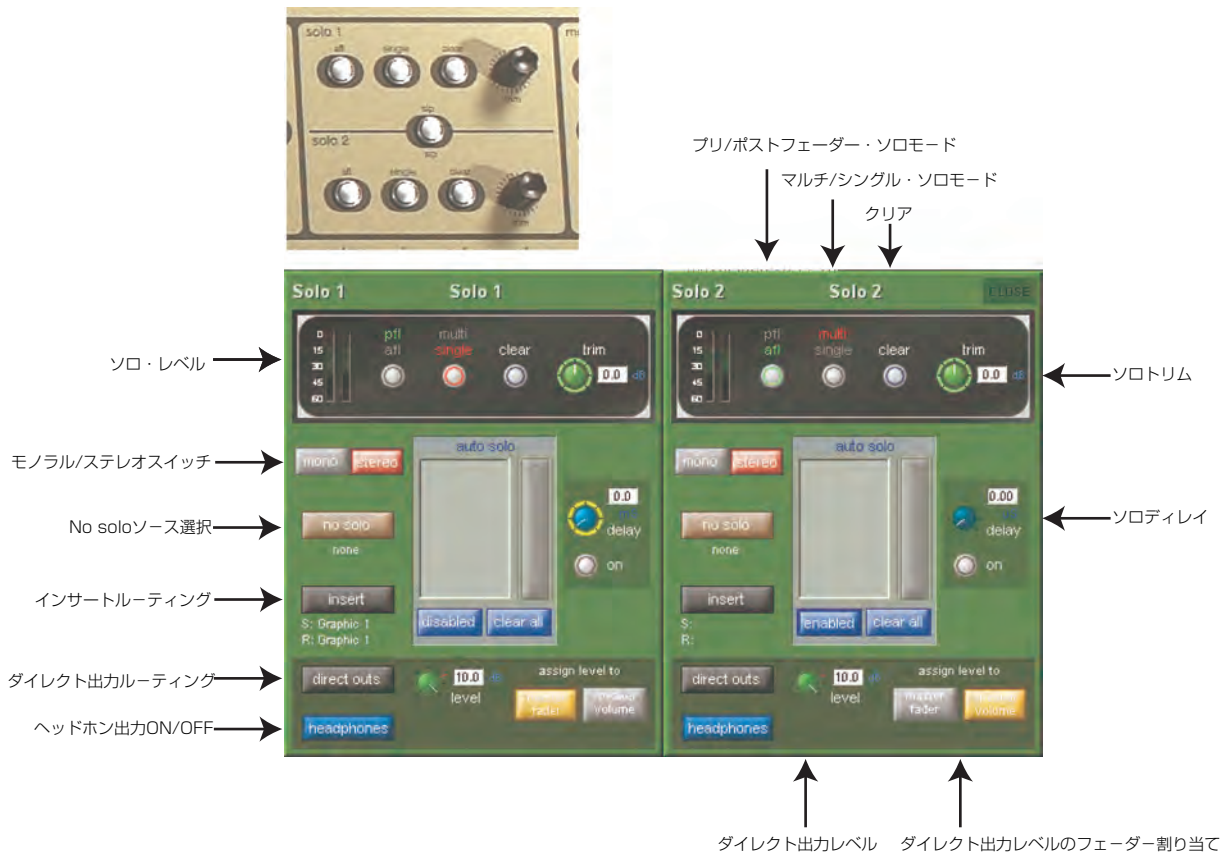
あるチャンネルがコントロールグループとして割り当てている場合でも、それ自体のコントロールを他のグループから独立して調整できます。フェーダーのレベル調整はデシベルの変化に従ってグループに送られるため、グループフェーダーでレベルを 2dB 増加した場合、個別のチャンネルフェーダー間の相対的なレベルにかかわらず、全てのメンバーのレベルが 2dB 上がります。



### 1.14 ソロ設定

Solo を呼び出す場合は、マスターディスプレイの一番上にあるスイッチを押します。このパネルのコントロールの一部は、コンソール上の右セクション (下の写真) にもあります。

ソロバスは 2 本あり、コンソール上のソロ・スイッチは独立して Solo 1、Solo 2 または Solo 1+2 を割り当て可能です。つまり、コンソールをステージモニター用に使用している場合は最初のソロバスを「インイヤー」モニター用に、2 本目のソロバスをウェッジモニター用に使用できます。



各ソロバスに対して、以下の機能を個別に利用可能です。

- ・ mono / stereo スイッチ
- ・ No Solo ソース・ルーティング
- ・ 内部および外部ルーティング機能を持つインサート・ポイント
- ・ ダイレクト出力ルーティング (例、ウェッジモニターへの出力)
- ・ ダイレクト出力レベル・コントロールのマスターフェーダーまたはスピーカー音量ポットへの割り当て
- ・ af または pfl モード
- ・ single または multi ソロモード
- ・ ディレイ
- ・ レベル・トリム
- ・ 自動ソロモード

No Solo: ソロモードになっているチャンネルがない場合、ソロバスに送るソースになります。No Solo ソースは、Solo メーターには表示されません。

Auto Solo: チャンネルを Auto Solo に設定している場合、他のチャンネルがソロになると設定したチャンネルも自動的にソロになります。各ソロバスの Auto Solo 機能は必要に応じて ON/OFF を切り替えられます。Auto Solo 機能を有効にするには、ソロバスがマルチモードになっている必要があります。

# DiGiCo SD8 操作マニュアル

## 第2章： チャンネルタイプと機能

## 第2章 チャンネルタイプと機能

### 2.1 チャンネルタイプ

この章では、SD8 のチャンネルストリップで利用可能な機能を紹介します。最初の 2 つのパートでは、各種のチャンネルストリップについての入力設定および出力セクションについて、3 つ目のパートでは各チャンネルタイプで同じように機能するチャンネル内の信号処理について説明します。各チャンネルタイプで共通する項目を最初に、チャンネルタイプによって固有の機能を次に説明します。

この章を理解するために、第 1 章をあらかじめ読んでください。

### 2.2 チャンネル入力設定 – 共通の項目

#### 2.2.1 入力チャンネルストリップセクション

入力チャンネルストリップセクションは Channel Strip パネルの一番上に配置しています。このセクションでチャンネル入力、スナップショット・セーフ、およびソロパス送りを設定します。基本的な設定の一部はパネル上に表示されますが、パラメーターの大部分はチャンネルの **Setup** ディスプレイに含まれています。**Setup** ディスプレイを開くにはディスプレイの一番上にあるチャンネル入力またはフィルターにタッチしてください。**Setup** ディスプレイには、複数のチャンネル構成項目も含まれています。



※外部入力を選択していないチャンネルは、上図よりも単純なパネルになっています。

入力チャンネルストリップセクションの一番上にある大型のポッドは入力レベルの制御を行い、チャンネルストリップ真上のエンコーダーで調整を行えます。ADC を入力に割り当てている入力チャンネルの場合は、I/O ラックのマイクプリアンプのアナログゲインをリモートコントロールします。それ以外の種類の入力についてはデジタルレベル・トリムです。ゲイン値は、レベルポットの右に表示されます。

ポットの左には位相反転スイッチを搭載し、OFF の場合は灰色、ON の場合は赤色に点灯します。

入力チャンネルストリップセクションの下半分にある出力チャンネルには入力ディレイを搭載しています。ディレイはディスプレイ上の Total delay readout の下にある ON/OFF スイッチで ON/OFF を切り替え、ON の場合はスイッチが赤色に点灯します。スイッチの右にある小型ポットは、コース・ディレイ値の設定を行います。コース・ディレイ値は、ON/OFF スイッチの上に表示されます。チャンネルの一番上のエンコーダーは、エンコーダーの左にある **rotary assign** スクローラーでディレイ・ポットに割り当てられます。出力チャンネル上で、**2nd function** スイッチを押し、ゲイン・エンコーダーを回すことでディレイの微調整が可能です。ディレイ値はディレイ・ポットの右側に、マイクロ秒またはミリ秒単位で表示されます。

※入力チャンネルでは、入力チャンネルストリップセクションの下半分は、トリムおよびトラック・コントロールで使用します。ディレイ機能はチャンネルストリップではなく、Setup ディスプレイ内にあります。

#### 2.2.2 チャンネル名

**Setup** ディスプレイにある白黒のテキストボックスはチャンネル名称の変更に使用します。チャンネル名はスクリーン下部のメモ用ストリップに表示されます。デフォルトでチャンネルには選択した入力信号と同じ名称が与えられます。入力信号が選択されていない場合、このメモ用ストリップに入力チャンネルの場合は **ch**、出力チャンネルの場合には **Aux**、**Grp** または **Matrix** が先頭に付いたチャンネル番号を表示します。

以下の項目は名称変更で固有の設定です。

**Next** スイッチを押すと、**Setup** ディスプレイ全体を次のチャンネルに移動します。

チャンネルの一番上に、入力チャンネルの場合はチャンネル番号と入力信号が、出力チャンネルの場合はチャンネルのタイプと番号が表示されます。このラベルはチャンネル名称を変更しても変化しません。

入力チャンネルの場合、チャンネルに手動で名称を付けてからチャンネル入力信号を変更すると、チャンネル名が入力信号名を追従しません。自動チャンネル・ネーミング機能を再度有効にする場合は、名称をクリアしてからチャンネル入力を再選択します。

※チャンネル Output ディスプレイからも、チャンネル・ネーミング機能に移動できます。

#### 2.2.3 チャンネルセーフ

**Setup** ディスプレイの **Channel Safes** エリアでは、チャンネルにスナップショットを読み込んだ場合、どの項目を読み込みの影響を受けなくするかを設定します。



※上図は入力チャンネルセーフの表示例です。出力チャンネルのセーフ項目は異なります。

保護したいチャンネルの項目をタッチして選択します。セーフをキャンセルするには、該当するスイッチを再度押してください。セーフが ON になっている場合はスイッチが赤色に点灯します。セーフを設定しているチャンネルは、チャンネルのパートのラベルが赤色に変わり、そのチャンネルラベルの背景色も赤色に変わります。

イコライザーおよびダイナミクスの設定も、**eq** および **dynamics** ディスプレイからセーフの ON/OFF が行えます。ディスプレイ（オフラインソフトウェア）の下側の **SAFE** スイッチを押すことで、チャンネル全体のセーフも一括で ON/OFF できます。スイッチはチャンネルの一部がセーフ状態になっていない場合は灰色に、チャンネル全体がセーフ状態になっている場合は赤色に変わります。

※チャンネルの一部がセーフ状態になっている場合、SAFE スイッチを 2 回押すことで、全てのチャンネルセーフを解除します。

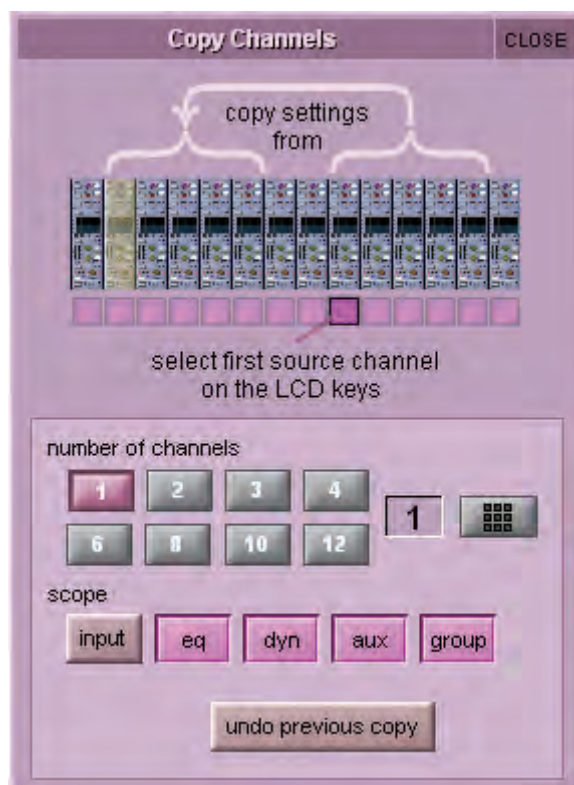
※チャンネルセーフは、スナップショットのリコールを対象とした機能です。以下に示す copy from、copy to およびプリセット機能を使用した場合は、セーフ機能は動作しません。

## 2.2.4 チャンネル設定

Setup ディスプレイの **Channel Settings** エリアで、チャンネル設定をチャンネル間でコピーできます。左右の矢印スイッチを使用して、Setup ディスプレイを隣接するチャンネルに移動します。



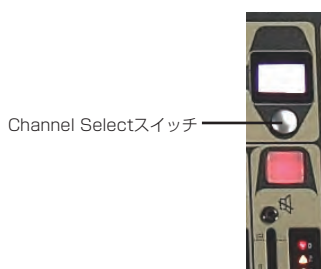
**copy from** スイッチを押すと、別のチャンネルの設定をこのチャンネルおよびその右側のチャンネルにコピーします。**copy from** を押すと、以下の **Copy Channels** ディスプレイが開きます。



チャンネルのコピーを行う範囲は、ディスプレイ下部の **scope** スイッチで選択します。選択した項目のスイッチが点灯します。コピー元のチャンネル数を、灰色の数字スイッチ、もしくはキーボード・スイッチで数字を入力して定義します。その後、コピー元のチャンネルにある **Channel Select** スイッチ（写真参照、複数チャンネルを選択している場合は一番左側のチャンネル）を押して、コピーおよびペーストを実行します。コピー元を複数のチャンネルで設定している場合は、コピー元チャンネルの右側の該当するチャンネル数の設定が、ペースト先のチャンネル（現在の割り当てされたチャンネル）の右側のチャンネルにペーストされます。

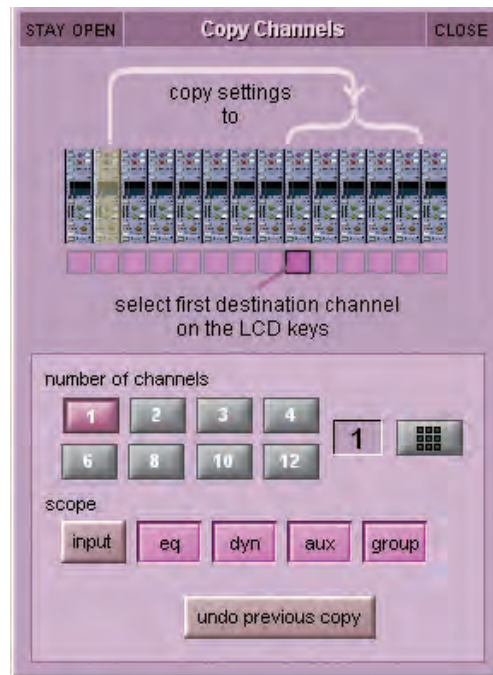
例）チャンネル 1 ～ 8 のイコライザー設定を、チャンネル 9 ～ 16 にコピーする

- ①チャンネル 9 を選択し、**copy from** をタッチします。
- ② **Copy Channels** ディスプレイのスコープ・エリアで、eq スイッチのみを選択します。
- ③チャンネル数を 8 に設定します。
- ④チャンネル 1 の Channel Select スイッチを押してコピー / ペーストを実行します。



## 第2章 チャンネルタイプと機能

**copy to** スイッチは **copy From** スイッチと逆の動作を行い、設定を現在のチャンネルから別のチャンネルにコピー / ペーストします。**copy to** スイッチを押すと、**Copy Channels** ディスプレイが開きます。



※ディスプレイは似ていますが **copy from** スイッチで開く **Copy Channels** ディスプレイとは動作が異なるため注意してください。

チャンネルのコピーを行う範囲は、ディスプレイ下部の **scope** スイッチで選択します。選択した項目のスイッチが点灯します。コピー先のチャンネル数を、灰色の数字スイッチ、もしくはキーパッド・スイッチで数字を入力して定義します。その後、コピー先のチャンネルにある **Channel Select** スイッチ（写真参照、複数チャンネルを選択している場合は一番左側のチャンネル）を押して、コピーおよびペーストを実行します。コピー先を複数のチャンネルで設定している場合は、コピー元チャンネルの右側の該当するチャンネル数の設定が、ペースト先のチャンネル（現在の割り当てされたチャンネル）の右側のチャンネルにペーストされます。

### 例：チャンネル 1 のイコライザー設定をチャンネル 9 ～ 16 にコピーする

- ①チャンネル 1 を選択し、**copy to** をタッチします。
- ② **Copy Channels** ディスプレイのスコープ・エリアで、**eq** スイッチのみを選択します。
- ③チャンネルの数を 8 に設定します。
- ④チャンネル 9 の **Channel Select** スイッチを押してコピー / ペーストを実行します。

**copy from** または **copy to** 機能を誤って使用した場合、**Copy Channels** ディスプレイにある **undo previous copy** スイッチを押すとコピー / ペーストをキャンセルできます。

※特定のチャンネルの設定を複数の別のチャンネルにコピーする場合は **copy to**、チャンネルグループの設定を、別のチャンネルグループにコピーする場合は **copy from** を使用すると便利です。

※いくつか異なるコピーを実行する場合は **Copy Channel** ページ条の **STAY OPEN** スイッチを押してください。スイッチを押すと、**CLOSE** スイッチを手動で押すまでパネルが開いたままになります。

**presets** スイッチを押して、**Presets** ディスプレイ（下の写真）を開きます。**Presets** ディスプレイの基本的な機能は、「1.9 プリセット」を参照してください。



※プリセットはチャンネルタイプごとに固有です。**Presets** ディスプレイは、選択中のチャンネルタイプに適應するプリセットのみを表示します。

チャンネルをデフォルト設定にリセットするには、**default** を押してください。



### 2.2.5 チャンネル・ソロ

SD8 は 2 系統のソロバスを搭載し、各チャンネルを **solo 1**、**solo 2** 個別にまたは両方に送ることができます。例えばコンソールをステージ・モニターとして使用している場合、solo 1 をインイヤーモニター用に、solo 2 をウェッジモニター用に割り当てることができます。

※ソロバスは、マスターディスプレイの一番上にある Solos スイッチを押す、もしくはマスター・ソロ・ディスプレイで設定します。



チャンネルのソロ・ルーティングは、チャンネル Setup ディスプレイ一番下のセクションで割り当てます。緑の **solo 1** および **solo 2** スイッチを押すことで、ソロバス 1/2 にルーティングできます。スイッチはソロバスが ON の場合は緑色に、OFF の場合は灰色に点灯します。

※各チャンネルは、少なくとも 1 系統のソロバスに送ってください。

青色の **auto solo** スイッチが有効になっている場合（文字色が灰色ではなく、白）、別のチャンネルがソロバスに送られていても、そのチャンネルが自動的にソロバスに送られます。

※ **auto solo** が有効になっているチャンネルのリストが、マスター・ソロ・ディスプレイの自動ソロセクションに表示されます。自動ソロ機能を有効にする場合は、マスター・ソロ・ディスプレイの自動ソロ・リストの下にある青色のスイッチを押してください。

※エフェクト・リターンを使用している場合、自動ソロを選択するとソロ・トラックをそのエフェクト・リターンで検聴できます。

### 2.3 チャンネル出力およびインサート – 共通の項目

#### 2.3.1 チャンネルストリップ出力エリア

チャンネルストリップ出力エリアは、Channel Strip ディスプレイの下半分に配置しています。(下の写真は、入力チャンネルのものです。) このセクションでチャンネル出力 (入力チャンネルの場合は、AUX 出力を含む) のルーティングを設定します。

各チャンネルには、インサート A/B の 2 系統のインサートがあります。いずれのインサートも、チャンネルタイプ (モノラルまたはステレオ) に従った構成です。チャンネルストリップ・インサート・エリアは、イコライザーセクションの上 (インサート A) とゲート・セクションの下 (インサート B) にあります。インサート A は、信号処理の前段 (ポスト・フィルター)、インサート B は信号処理の後段のポイントで信号を送受信します。

チャンネルストリップには、基本的な出力およびインサート機能を表示しています。しかし、大部分の出力およびインサート・パラメーターはチャンネル **Output** ディスプレイに配置しており、チャンネルの出力またはインサート・エリアから開きます。



全ての出力チャンネルタイプに対して、チャンネルストリップにチャンネル・メーターが表示されます。入力チャンネルの場合はチャンネルストリップのこの部分に AUX 出力が表示されます。

出力チャンネルのメーター・セクションの下には、**fx output** スイッチがあります。このスイッチは、割り当てたエフェクトの設定ディスプレイを呼び出し、プリセットが割り当てられていない場合には **fx Presets** ディスプレイを呼び出します。

※入力チャンネルの AUX セクションの下には **fx output** スイッチの代わりに、パン・コントロールがあります。FX プリセットをチャンネルのダイレクト出力に割り当てて、パン・コントロールにタッチすると FX プリセット・コントロール・ディスプレイを呼び出します。

チャンネルストリップの下側には、チャンネル名を表示した白黒テキストボックスのメモ用のストリップがあります。

※チャンネルの名称機能は、チャンネルの Setup ディスプレイ、Outputs ディスプレイの両方にあります。

チャンネル名の下には、最後のグループ (**Grp.:**) 出力 (入力チャンネルの場合は、最後のダイレクト出力 (**Dir.:**) の表示もあり)、およびチャンネルが属するコントロールグループ (**CG:**) を表示します。

チャンネルストリップのラベル上部には **MUTE** および **HARD** インジケーターがあります。コンソールの **MUTE** スイッチを押すと、プリミュートに割り当てられているものを除き、チャンネルからの全ての出力が無音になります (このオプションは、AUX およびダイレクト出力で利用可能です)。コンソールの **2nd Function** スイッチを押して、**HARD** ミュートを ON にすると、プリミュートに割り当てられた出力を含め、このチャンネルからの全ての出力が無音にします。

**HARD** スイッチの真下に、チャンネルフェーダーの値を dB 単位で表示するディスプレイがあります。

チャンネルストリップの左下に、**GANG** ディスプレイがあり、**GANG** スイッチの右に **SAFE** スイッチがあります。これは、チャンネルのセーフ設定状況を表示します。



### 2.3.2 チャンネルストリップ・インサート・エリア

チャンネルストリップ・インサート・エリアには、インサートセンドの ON/OFF を切り替えるスイッチがあります。このスイッチは、センドが OFF の場合は灰色、ON の場合は赤色に点灯します。

ON/OFF スwitchの下には、現在のインサート・ルーティングの表示があります。センドは左側で頭に **S** が、リターンは右側で頭に **R** が付いています。ルーティングが未選択の場合、このエリアは S または R の文字以外ブランクとなります。ステレオチャンネルの場合は、インサート・ルーティングの L 側のみを表示します。

### 2.3.3 コンソール出力およびインサートのルーティング

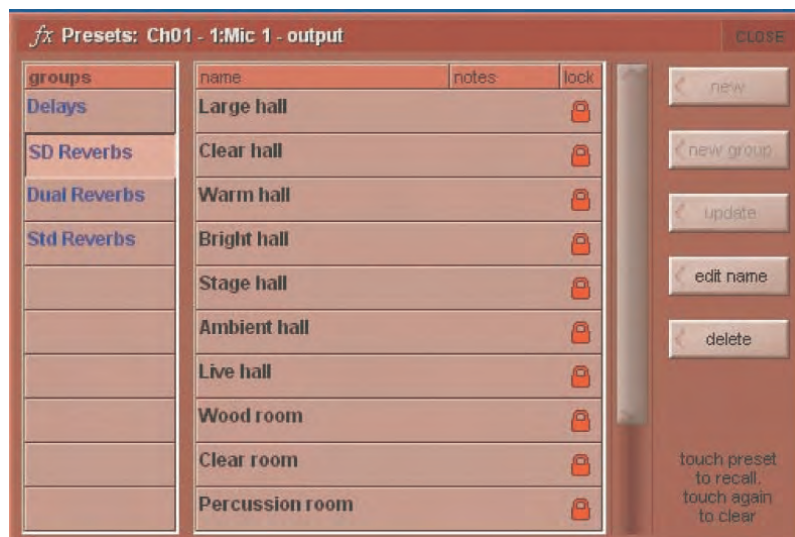
チャンネルタイプ全 4 種類に対応する **Output** ディスプレイでは、外部 I/O ラックおよび内部ロケーションに対して、チャンネルのメイン出力（入力チャンネルの場合はダイレクト出力）、およびインサートセンド/リターンをルーティングを行えます。Output ディスプレイの下側に output（入力チャンネルの場合は direct）、insert A、insert B のスイッチがあります。スイッチのいずれかを選択して、センド（センド/リターン）を上にある信号ルーティング・エリアに割り当てられます。インサートを割り当てた場合は、ins A/B send ルーティング・スイッチが左側、ins A/B return スwitchが右側の列に表示されます。出力（入力チャンネルの場合はダイレクト出力）ルーティング・スイッチが左側の列に表示され、右側の列はブランクになります。ルーティング・スイッチのいずれかを押し、ルーティング・ディスプレイが開きます。

**Insert Send Route** スwitchにあるポート・リストの上に、**send+return** と記載された追加スイッチがあります。スイッチを起動すると、センド/リターンのルーティングを内部ポートの全ての信号に対してリンクします。Graphic 1 入力をインサートセンドに割り当てた場合、Graphic 1 出力が自動的にそのインサート・リターンに割り当てられます。同様に手動でリターンを割り当てた場合は、センドは自動的にその割り当てをコピーします。**send+return** が OFF の場合、スイッチは灰色となり、ON の場合は茶色になります。

### 2.3.4 FX プリセット

**fx Presets** ディスプレイは **Outputs** ディスプレイの一番下の **fx presets** スwitchを押して開きます。**fx Presets** ディスプレイでは各チャンネル出力またはインサートセンドを内部 FX ユニットに送ります。FX プリセットは、**fx presets** スwitchを押した時点で、メイン・チャンネル出力（またはダイレクト出力）、インサートセンド A、またはインサートセンド B のうち、**Outputs** ディスプレイ上で有効になっている全てのチャンネル出力に適用されます。

プリセットウィンドウの基本的な機能は、「1.9 プリセット」に記載しています。この章では fx プリセット独自の機能について説明します。



SD8 には多数のファクトリープリセットを用意しており、ユーザーが調整を行うプリセットの基本になります。ファクトリープリセットは、右側の **lock** 列に赤いロックマークがついています。

プリセットを調整したら変更を消さないように、新規プリセット、またはプリセットの上書きを行ってください。

プリセットをロックする場合は、**edit name** スwitchを押した後、プリセットの lock 列にタッチします。灰色のロックマークが表示されたら、プリセットがロックされていることを表します。ロックに再度タッチすることでプリセットのロックを解除できます。ファクトリープリセットはロックされているため、変更後は別のプリセットとして保存を行ってください。

※ファクトリープリセット自体は編集できませんが、ファクトリープリセットのグループ名は編集が可能です。

FX プリセットを割り当てると、チャンネルストリップの **fx output** スwitchで **FX Preset** ディスプレイを呼び出します。入力チャンネルの場合、FX プリセットを割り当てるチャンネルストリップのパン・エリアにタッチしてプリセット・ディスプレイを呼び出し、ディスプレイにある **fx presets** スwitchを押してください。

各 FX ユニットのセーフ状態にするには、FX プリセット・ディスプレイの一番上にある **safe** スwitchを押してください。チャンネル名および出力はディスプレイの一番上に表示され、各エフェクトの入出力レベルはコントロールの左側にあるメーターに表示されます。

※FX プリセットにはディレイを最大 2 系統、SD または Dual リバーブを 1 系統、標準的なリバーブを 3 系統割り当てられます。

※プリセット・リストで灰色になっているプリセットは、あるタイプのプリセットの最大数を使用済であることを表します。

下図は 4 つのプリセット・テンプレートを表示した状態です。FX ユニットのチャンネル・スクリーンを開くと、各ポットがスクリーンの真下のエンコーダーに割り当てられます。各値は、ポットの右側に表示されます。各 FX ユニット内で利用可能なパラメーターは次項を参照してください。

## 第2章 チャンネルタイプと機能

### マスター FX ディスプレイ

マスター・スクリーンの **fx** メニュー・スイッチを押すとマスター FX ディスプレイを呼び出します。このページでは、単独のラック上に現在割り当てられている全ての FX ユニットが表示されます。この図では、以下にの 4 種類の基本的な **fx** テンプレートが、順番に表示されています。



#### Simple delay:

ディレイ \* 10mS ~ 5S  
フィードバック - 100 ~ 100%  
フィードバック・ローパス・フィルター 20Hz ~ 20kHz  
ドライ・ウェット・ミックス 0 ~ 100%

\* ディレイ・ポットの下にある **tempo** スイッチを使用して、ディレイの長さを設定します。このスイッチを 5 秒以内に 2 回押す (タップする) と、スイッチを押した間の時間がディレイ時間として設定されます。

#### Studio delay:

**simple delay** のパラメーターに加え、**studio delay** はステレオ・フィードバック信号のパンを反転する **cross fb** スイッチ、フィードバック・ハイパス・フィルターおよびモジュレーターを搭載しています。

フィードバック・ハイパス・フィルター 10Hz ~ 10kHz  
変調率 0 ~ 5Hz  
変調深さ 0 ~ 100%

モジュレーター・ポットの下に変調の ON/OFF を切り替えるスイッチ、それに変調メーターがあります。

#### (標準) Std reverb:

プリディレイ 0 ~ 85mS  
ローパス・フィルター 800Hz ~ 24kHz  
ディケイ 2.3 ~ 10.7S  
ドライ・ウェット・ミックス 0 ~ 100%

#### SD/Dual Reverb:

**Std reverb** のパラメーターに加え、**Dual/SD** リバープは以下のパラメーター搭載しています：

初期反射ゲイン OFF ~ 0dB  
ロー・フィルター \* 10Hz ~ 10kHz  
ハイ・フィルター \* 800Hz ~ 24kHz  
ハイ・ダンピング 10Hz ~ 24kHz

\* ロー・フィルターはハイパスで、ハイ・フィルターはローパスです。ハイ・フィルターは Std リバープではローパス・フィルターと切り替わります。

SD reverb のディケイ・ポットの下にある **size** スイッチは、一部のアウトボード・リバーブレーターに搭載された **Size** パラメーターに相当し、ディケイを反射間に変更するスイッチです。On = 大部屋、Off = 小部屋になります。

## 2.4 入力チャンネル独自の機能

### 2.4.1 トリムおよびトラック

外部入力を持つ入力チャンネルには、チャンネルストリップの入力エリアの一番下に、**trim**と書かれた小さなポットと **trackON/OFF** スイッチで構成する、トリム・セクションがあります。トリム・ポットはデジタル入力信号のレベルをトリムし、レベル調整はデシベル単位でポットの右側に表示されます。トラックをオンにすると、トリム・レベルが自動的にアナログ入力レベルに対して行った調整を補償します。アナログ入力レベルが増加すると、チャンネルに入る信号レベルを同じレベルに保つために、トリム・レベルが減少します。この機能はアナログ・レベルを別のコンソールからコントロールしている場合、例えば、このコンソールがモニター・ミックスを実行していて、別のコンソールがフロントオブハウスを実行している場合に特に便利です。トリム・ポットおよび **trackON/OFF** のコントロールは、エンコーダーの右側にあるスクローラーを使用して、チャンネルの上にあるエンコーダーおよびスイッチに割り当て可能です。

### 2.4.2 入力ルーティング

チャンネル **Setup** ディスプレイの一番上には、モノラルまたはステレオのチャンネル形式を定義する 3 個のスイッチがあります。

チャンネル形式は **Setup** ディスプレイの複数の機能に影響を与えるため、構成を進める前に形式の選択を完了することをお勧めします。チャンネルの現在の形式は表示されるメーターの数で確認できます。モノラルチャンネルの場合はメーター 1 つ、ステレオの場合はメーター 2 つです。

モノラルチャンネルの場合、各入力チャンネルは、**main**(メイン)入力と **alt**(代替)入力の 2 本の入力を持ちます。入力ソースはチャンネルストリップの **main** スイッチを使用して選択します。メイン入力を選択するとスイッチは灰色になり、**alt** 入力を選択すると赤になります。**Setup** ディスプレイ上部の **main** および **alt** スイッチを使用して、入力ソースの選択も可能です。このスイッチは現在選択している側が点灯します。ステレオチャンネルの場合、**alt** 入力がステレオ入力の R 側になるため、**main** および **alt** 入力選択スイッチは表示されません。



入力チャンネルで利用可能な入力は、外部 I/O ラックからの入力、コンソールの背面にあるローカル入力、それに各種の内部信号です。**Setup** ディスプレイの **main input** または **alt input** ルーティング・スイッチを押すと、**Input Route** ディスプレイが表示されます。ルーティング方法は「1.8 ルーティングの基本」を参照して行ってください。

### 2.4.3 入力の構成

チャンネルがステレオの場合、**mono** および **stereo** スイッチの下に、バランスと **Width**(幅)の調整が表示されます。左側の青いポットでバランスを調整し、真下の **centre** スイッチを押すとパラメーターをセンターにリセットします。右側の青いポットはステレオ信号の幅に影響を与え、範囲はモノからワイドになります。幅をステレオにリセットする場合は真下の **stereo** スイッチを押してください。バランスと幅の値はパーセンテージで各ポットの右側に表示されます。



ステレオチャンネルには、入力ルーティング・スイッチの上に、通常のステレオ・ペアとして M - S 信号を再生するためのデコード機能の ON/OFF を切り替える **m-s** スイッチも搭載しています。またチャンネルの左右の出力を入れ替える **L<>R** スイッチ、L 信号を左右のバスに送る **L>L+R** スイッチ、それに R 信号を左右のバスに送る **R>L+R** という 3 個の追加スイッチもあります。

入力チャンネルのディレイ調整は、**Setup** ディスプレイの入力ルーティング・エリアの下にあります。**on** スイッチを押すとディレイが ON になり、スイッチの周囲が赤色に囲まれます。左側の青いポットはミリ秒単位でコース・ディレイを調整し、右側の青いポットは、サンプル単位でディレイ量に対する微調整を行います。いずれのポットも、エンコーダーの右側にあるコントローラーを使用して、ゲイン・エンコーダーに割り当てられ、各ポットは上にあるエンコーダーに割り当てられます。

※通常はコース・ポットが選択したチャンネルのゲイン・エンコーダーに、ファイン・ポットが次のチャンネルのエンコーダーに割り当てられています。しかし、選択したチャンネルがチャンネル 12 の場合、コース・ポットは前のチャンネルのエンコーダーに、ファイン・ポットはアサインチャンネルのエンコーダーに割り当てられます。





### 2.4.4 出力ルーティング

入力チャンネルからの信号は、AUX バス、グループ・バス、インサートセンドおよびダイレクト出力の4つのいずれかに送ることが可能です。インサート・ルーティングおよび基本的なダイレクト出力ルーティングについては、「1.8 ルーティングの基本」を参照してください。

入力チャンネルストリップの出力セクションの上半分には AUX バスのレベル調整が、下にはパン調整があります。モノラルチャンネル上で、パン調整は、任意のステレオ・ルーティング先に対する、L/R チャンネルの出力の相対的なレベルに影響を与えます。パン調整はマスターセクションのジョイスティックで調整可能なほか、アサイン・エンコーダー列の1つに割り当てすることも可能です。

パン調整の上にある数字のボックスは、センターからの開きをパーセンテージで表示します。左にパンした場合はマイナス数値となります。

### 2.4.5 AUX バスおよびアサインابل・コントロール

入力チャンネルストリップ内の各 AUX センドは、レベル・トリムと ON/OFF スイッチを搭載しています。ON/OFF スイッチはセンドが OFF の場合は灰色、ON の場合は赤色に点灯します。トリム・レベルは AUX 番号の下チャンネルストリップ右側にデシベル単位で表示されます。

AUX センドポイントは以下の3ポイントを用意し、レベル・トリムの右にあるソース・ディスプレイに表示されます。

PRE      プリフェーダー  
POST     ポストフェーダー  
Pre-M    プリミュート（およびプリフェーダー）

センドポイントを変更する場合は、コンソールの **2nd function** スイッチを押し、AUX センド・エンコーダーの下にあるスイッチを使用します。各 AUX のソースは、AUX チャンネルの **Setup** ディスプレイを使用して、一括で調整も可能です。

ステレオ AUX センド上には、ON/OFF スイッチの右側にパン調整があります。調整はコンソールの **2nd function** スイッチを押し、コンソール画面の下にあるエンコーダー列を使用します。各 AUX に対するパン調整は AUX チャンネルの **Setup** ディスプレイで、チャンネルフェーダーにグローバルにリンクできます。

チャンネルストリップ真下の3列のエンコーダーとスイッチを使用して、AUX センドまたは個別の機能を制御できます。この機能は固定機能と呼ばれ、AUX を移動してもパラメーターが保持されます。LCD スイッチ隣の各列の左端にあるスイッチは、AUX センドと固定機能でスイッチの割り当てを切り替えます。ディスプレイ上の AUX センドにタッチすると、センドに対して、最も高い利用可能なエンコーダーの列を割り当て、それ以外の利用可能なエンコーダーの列をその下の AUX センドに割り当てます。エンコーダー右にあるスクロールスイッチを使用して、割り当てられた AUX をスクロールできます。

2つのスクロールスイッチの間に挟まれた **AUX** と記載されたスイッチを押すと、自動的に AUX センドが3列のエンコーダーに割り当てられます。このスイッチを長押しすると入力チャンネルをサービス選択したバンク全33つのセクションに3列のエンコーダーを AUX センドとして割り当てます。

※ Channel Strip パネルで同時に表示できる AUX は6系統までです。このパネルは、常に該当する AUX の下にあるエンコーダーの列に AUX を割り当てます。そのためチャンネル・コンソールの専用 AUX エンコーダーで制御する AUX が表示されない場合もあります。

デフォルトで、エンコーダーは AUX レベルを、スイッチは AUX の ON/OFF を設定します。ただし、(Channel Strip パネルの左側にある) **2nd function** スイッチを押すと、スイッチは AUX ソース・セクター (PRE、POST、PRE-M を切り替え) に、エンコーダーはステレオチャンネルのパン・コントロールになります。モノラル AUX の場合、エンコーダーにはこの2次機能はありません。



※ Options メニューの Surface タブおよび Solo タブを使用して、AUX の追加コンソールの割り当てが行えます。詳しくは「第3章 マスターディスプレイ」を参照してください。

### 2.4.6 グループ出力

グループ出力はチャンネル Outputs ディスプレイのグループ・セクションから呼び出します。ディスプレイの左にある mono スイッチにタッチすると、ディスプレイの右側に利用可能なモノラルグループのリストが表示され、stereo スイッチにタッチすると、ステレオグループのリストを表示します。選択中のグループ出力のスイッチが点灯し、リスト内の任意のグループにタッチすると、そのチャンネルをグループにルーティングします。各チャンネルは作成したモノラルおよびステレオグループの数だけルーティングが可能です。

ステレオチャンネルから送られているモノラルグループは、チャンネル出力の LR をモノサミングした信号を受信します。一番若い番号の選択グループ出力をチャンネルストリップのチャンネル名左下に、選択中のダイレクト出力をチャンネル名の右下に表示します。

新しいセッションを作成すると、一番若い番号を持つステレオグループが、常にマスターに指定されます。マスターになったグループはデフォルトで全ての入力チャンネルがルーティングされ、マスターフェーダーが割り当てられます。

### 2.4.7 ダイレクト出力

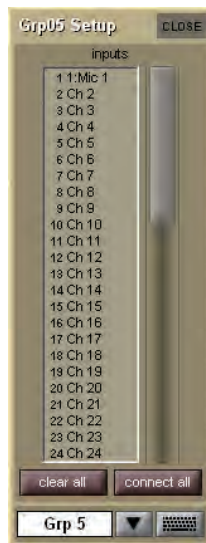
基本的なルーティングについては「1.8 ルーティングの基本」を参照してください。ダイレクト出力のルーティングは、**direct outs** ルーティング・スイッチの下にある出力レベル・メーターに隣接する灰色の on スイッチを押して ON になります。ダイレクト出力は、デフォルトでポストフェーダーから送られますが、on スイッチの右側のスイッチで、プリフェーダーあるいはプリミュートに切り替えられます。現在の選択は、スイッチの右側に表示しています。





### 2.5 グループチャンネルの独自機能

グループチャンネルの入力信号は、入力チャンネル **Output** ディスプレイで設定します。グループチャンネル **Setup** ディスプレイの上側には、そのグループで選択中の全入力リストを表示します。入力リストは右側のスクロールバーでスクロールできます。リストの下にはスイッチが 2 個あり、**clear all** はグループにルーティングされている全ての入力をクリアするスイッチで、スイッチを押すとクリアを実行するかの確認ボックスが開きます。**connect all** は、全ての入力チャンネルを選択したグループに接続します。



### 2.6 AUX チャンネル独自の機能

AUX への入力信号は入力チャンネル側で定義するため、**AUX Setup** ディスプレイに入力選択はありません。しかし、AUX Setup ディスプレイの上半分は、複数の構成に関するオプションがあります。



Setup ディスプレイの一番上にある灰色の **set all sends** スイッチは、全ての入力チャンネルからの選択中の AUX に対するセンドに影響を与えます。左側の **pre mute**、**pre fader**、**post fader** の 3 個のスイッチで AUX センドを取り出すポイントを設定します。現在のセンドポイントは、入力チャンネルの AUX センドレベルの隣に表示されます。

※センドポイントは、2nd function スイッチを押して入力チャンネルから個別に選択できます。

**pre mute** スイッチの右側にある **link pans** スイッチを押すと、選択した AUX センドのパン設定を入力チャンネルのメインチャンネル設定にリンクします。有効になると、このスイッチが赤く点灯し、入力チャンネルストリップの AUX パン・スライダもピンク色に点灯します。

**aux to fader** を押すと、全ての入力チャンネルの AUX センドの調整をチャンネルフェーダーに割り当てます。**aux to rotary** を押すと、全ての入力チャンネルの AUX センドの調整を、**Channel Strip** ディスプレイ下にあるエンコーダー列一番上のエンコーダーに割り当てます。

紫色の **copy levels from** スイッチは、選択した AUX バスに対する全ての入力チャンネルからのセンドに影響を与えます。スイッチのリストは、右側のスクロールバーでスクロール可能です。このスイッチを使用して、AUX センドのレベル調整を一括で行えます。OFF はレベルを OFF に、0dB はレベルを 0dB に設定します。fader は、各入力チャンネルの AUX センドレベルが、チャンネルフェーダーのレベルと一致するように設定します。**copy levels from** スイッチは、異なった入力チャンネル AUX センドレベルのセットをその AUX センドにコピーします。

※ copy levels from スイッチを押せば、入力チャンネル内で AUX センドレベルを個別に再調整可能です。

## 2.7 マトリクスチャンネル独自の機能

マトリクスチャンネル入力信号は Matrix 入力ディスプレイで定義するため、Matrix チャンネルには、入力選択がありません。

## 2.8 チャンネル信号処理

各チャンネルタイプは、共通で以下の信号処理機能を搭載しています。

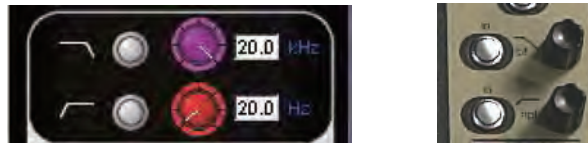
・ハイパスフィルター ・ローパス・フィルター ・4 バンドイコライザー ・コンプレッサー / ゲート

チャンネルストリップの各エリアを押すことで、該当する信号処理ディスプレイが表示されます。

### 2.8.1 チャンネル・フィルター

チャンネルストリップのフィルターセクションは、入力セクションの下にあります。2 個の周波数ポットで構成しており、それぞれ独自の ON/OFF スイッチと、ヘルツ単位のフィルターのカットオフ周波数ディスプレイを搭載し、ON/OFF スイッチは、OFF の時は灰色に、ON の時は赤色に点灯します。ローパス・フィルターは上側に、ハイパスフィルターは下側にあり、どちらも 1 オクターブあたり 24dB のロールオフを持っています。フィルターは信号チェーンで、直接入力セクションをフォローします。

フィルター・エリアは EQ/filters ディスプレイの上にもあり、チャンネルストリップのイコライザーエリアにタッチして呼び出します。フィルターはチャンネル・コンソール上のつまみ部の上側にある、専用のフィルター・エンコーダーおよびスイッチを使用して設定します。



フィルターのグラフィック表示はチャンネルストリップの Insert A の下にあるイコライザーグラフに含まれています。グラフの赤い線は、現在のフィルター設定を表します。

### 2.8.2 チャンネルイコライザー

SD8 のチャンネルイコライザーは 4 バンドで構成しています。それぞれの帯域は、色分けされており HF は青色、HMF は緑色、LMF は黄色、LF は赤色です。ディスプレイは Insert A の下にあり、現在のイコライザーカーブ表示と ON/OFF スイッチで構成しています。ON/OFF スイッチは OFF の時は灰色に、ON の時には赤色に点灯します。グラフ内の緑色の線はイコライザーの周波数特性を、赤い線はフィルター特性を表示します。各帯域の中央周波数はグラフの下側に色分けされた短い線で表示されます。

チャンネルストリップのイコライザーエリアにタッチすると、EQ/filters ディスプレイを表示します。ディスプレイのイコライザーセクションはフィルターセクションの下にあり、上側に別の現在のイコライザーのグラフィック表示を持っています。このイコライザーグラフにタッチすると、グラフの拡大図を開きます。イコライザーは、ディスプレイと同じレイアウトに従った、コンソール上の専用エンコーダーおよびスイッチで設定します。



EQ/filters ディスプレイとコンソール上で、それぞれのバンドは左側に 18dB のゲイン調整、右上に周波数調整 (20Hz ~ 20kHz)、右下に Q 設定を搭載しています。各ポットは、右側にパラメーター値を表示します。HF/LF 各バンドの下側には、フィルターの特性をベルとシェルピングで切り替えるスイッチがあります。

EQ/filters ディスプレイの下側には、**safe**、**flat**、**preset** と記載された灰色のスイッチがあります。**safe** にタッチすると、イコライザーをチャンネルセーフのそのチャンネルのリストに追加します。**flat** にタッチすると、イコライザーのゲイン調整を 0dB にリセットします。**preset** にタッチすると、**Presets** ディスプレイを表示し、プリセットの保存や呼び出しを行います。

上記スイッチの下に、さらに小さな丸いスイッチがあります。このスイッチは信号処理の順序を切り替えるためのもので、同様のスイッチが、コンソール上にもあります。デフォルトではイコライザー→ダイナミクスの順で、スイッチの左側の **eq-dyn** ラベルで示されます。スイッチを押すと順番が逆になり、スイッチの右側のディスプレイのラベルが **dyn-eq** に変わります。

### 2.8.3 チャンネル・ダイナミクス

SD8 のチャンネル・ダイナミクスには、構成を自由に行えるコンプレッサーと、ハイパス/ローパス・フィルタを搭載したゲートを搭載しています。ディスプレイは、**eq** ディスプレイの下にあります。コンプレッサーを ON にするには **comp** ラベルの左にある ON/OFF スイッチを、ゲートを ON にするには **gate** ラベルの左にある ON/OFF スイッチを押してください。

このスイッチは OFF の場合は灰色、ON の場合には赤色に点灯します。ON にするとチャンネルストリップ内のコンプレッサー・ディスプレイに、パラメーター値をデシベル単位で右側に表示したスレッシュド、ゲインのポッド、入力 (In) メーター、およびゲイン・リダクション (GR) メーターが表れます。ゲート・ディスプレイには、パラメーター値をデシベル単位で左側に表示したスレッシュド・ポッド、および 3 個のステータスインジケーターが表れます。**comp** エリアの入力メーターの右側には 2 個の小さな矢印があり、緑色の矢印は現在のコンプレッサーのスレッシュドを、オレンジの矢印はゲートのスレッシュドを表示します。**comp** または **gate** エリアの任意の場所を押すと、**dynamics** ディスプレイを表示します。**dynamics** ディスプレイを開くとコンプレッサーおよびゲートの制御がスクリーン下のエンコーダーに割り当てられます。スレッシュド・スイッチの下にある **on** スイッチを押すとコンプレッサーおよびゲートを ON にします。ratio ポットの下にある **auto gain** スイッチを押すとコンプレッサーの自動ゲイン機能を ON にします。自動ゲイン機能は、スレッシュドに変更を加えた場合にゲインの補償を自動的に調整し、コンプレッサーの出力を一定に保つ機能です。



モノラルチャンネルの場合、コンプレッサー調整の右側に **link** スイッチがあり、2 つのチャンネルをステレオのようにリンクします。完全なステレオリンクとは異なり、**link** スイッチで、別のチャンネルの信号をコンプレッサーのコントロール回路の入力に追加し、このチャンネルの信号を別のチャンネルのコントロール回路の入力に追加する機能です。このスイッチを押すことで左側にチャンネル、グループ、それに AUX 信号グループをリスト表示する **dynamics link** ディスプレイが呼び出され、信号グループのいずれかを選択すると、利用可能な信号がディスプレイの右側にリストで表示されます。リンクする信号を選択してディスプレイを閉じるとリンクが有効になり、**link** スイッチが赤いリングで囲まれ、リンクされたチャンネルの番号と名称が、その上のボックスに表示されます。リンクをキャンセルする場合は、再度 **link** スイッチを押してください。

※リンク・チャンネルに名称がない場合、チャンネル番号が繰り返されます。

**attack** ポットの下にある **key** スイッチを押して、別の信号でゲートにキーを与えることが可能です。**Gate Key Route** ディスプレイが表示され、そこからキー入力を選択できます。連続した入力信号で連続したチャンネル・ゲートにキーを与える場合は、リップル・チャンネル機能を使用します。キー入力が有効な場合、**key** スイッチの周囲が赤いリングで囲まれ、その右のテキストボックスにキー入力を表示されます。

キー入力信号は、range ポットの下にある **key listen** スイッチを押して検聴できます。利用可能なパラメーターと範囲は以下の通りです。

#### コンプレッサー

- スレッシュド (範囲: - 60 ~ 0dB) このポットはコンソール上にもあります。
- アタック (範囲: 0.5 ~ 100ms)
- リリース (範囲: 10ms ~ 10s)
- レシオ (範囲: 1:1 ~ 50:1)
- ゲイン補償 (範囲: 0 ~ 40dB) このポットはコンソール上にもあります

#### ゲート

- スレッシュド (範囲: - 60 ~ 0dB) このポットはコンソール上にもあります。
- アタック (範囲: 0.05 ~ 100ms)
- ホールド (範囲: 2ms ~ 2s)
- リリース (範囲: 5ms ~ 5s)
- レシオ (範囲: 0 ~ 90dB)
- フィルター周波数 (ハイパスおよびローパスの範囲: 20Hz ~ 20kHz)
- Width (範囲: 0 ~ 19.48kHz)

各ポットの右側にはパラメーター値が表示されます。ポットは **dynamics** パネルを拡大するとディスプレイの下にあるコンソール・エンコーダーに自動的に割り当てられ、ポットとエンコーダーの周囲が同色のリングで囲まれます。ディスプレイを 3 バンドに拡大すると、各バンドがエンコーダーの列に割り当てられます。ゲートが ON になっている場合は、エンコーダーの下のに表示されます。

**dynamics** ディスプレイの上側には **safe**、**presets** と名付けられた 2 個のスイッチがあります。**safe** にタッチすると、ダイナミクスをそのチャンネルのチャンネルセーフのリストに追加します。**presets** にタッチすると、**Presets** ディスプレイが表示され、プリセットの保存および呼び出しを実行します。

## 2.9 LCD スイッチ

### 2.9.1 LCD スイッチについて

LCD 機能はチャンネルの LCD スイッチ列隣のスイッチを押して呼び出します。LCD Function スイッチは各 3 つのセクション個別に搭載しています。



LCD ディスプレイしたの Channel Select スイッチは様々な機能を ON にする、または必要に応じてチャンネルの選択に使用します。LCD スイッチを押すことで LCD 機能に関連する全てのチャンネルの Channel Select スイッチにモードを割り当てます。



LCD スイッチの割り当てには 7 種類の機能モードが選択できます。

### 2.9.2 ソロ

lcd function スイッチを押すと、左側の LCD 画面の名称が **SOLO** に変わります。SOLO モードを選択すると、LCD スイッチがソロ・スイッチになります。LCD スイッチの下半分がチャンネル Setup ディスプレイおよび SOLO CHOICE 機能モード（「2.9.3 SOLO CHOICE」を参照）で設定した、どのソロバスがチャンネルに有効であるかを表示します。このスイッチはまた、各バスが AFL か PFL か（マスター・ソロ・ディスプレイの左上のコーナーで定義）も表示します。

LCD スイッチの色はソロになっている場合に緑色、ソロになっていない場合はチャンネルタイプに応じた色で点灯します。

※ソロモードは他のモードが選択されていない場合の、LCD スイッチのデフォルト・モードです。

### 2.9.3 SOLO CHOICE

lcd function スイッチを押すと、左から 2 番目の LCD スイッチの名称が **SOLO CHOICE** になります。このモードを選択した場合、この LCD スイッチを使用して、そのチャンネルに対するソロバスの割り当てを設定します。SOLO CHOICE モードでは、1、2、1+2 の間で切り替え、LCD スイッチの色が青色になります。

### 2.9.4 GANG

lcd function スイッチを押すと、左から 3 番目の LCD スイッチの名称が **GANG** になります。このモードを選択すると、Channel Select スイッチを使用して全てのチャンネル・コントロールをまとめてリンクできます。次に押した Channel Select スイッチは全て、コントロールがリンクされます。現在ギャングされているチャンネルの場合、再度 LCD スイッチを押すとギャング・グループから外することも可能です。チャンネルディスプレイの左下のコーナーにある GANG マークの色は、どのようなギャング・グループがあるのかを表示します。ギャングにしたフェーダーは全て同じ色を共有します。GANG lcd function を選択するたびに新しいギャング・グループが始まり、GANG マークの色が別の色に変わります。

チャンネルをギャングすると、任意のチャンネル・コントロールを操作した場合、ギャング・グループのそれ以外のチャンネル全てが同じ動作になります。パンおよび位相調整はギャングに含まれません。

※複製されるのはフェーダーの動きに関連するレベルの変化であり、フェーダーが動いた物理的な距離ではありません。

※ギャングは、作成後に編集できません。クリアし、再度作成する必要があります。

※チャンネルをミュートすると、既にミュートがかかっているギャング・グループの中のチャンネルは、ミュートがかかったままになります。次にチャンネルのミュートを解除すると、最初にミュートがかかっていたかどうかに関わらず、全てのチャンネルのミュートが解除されます。

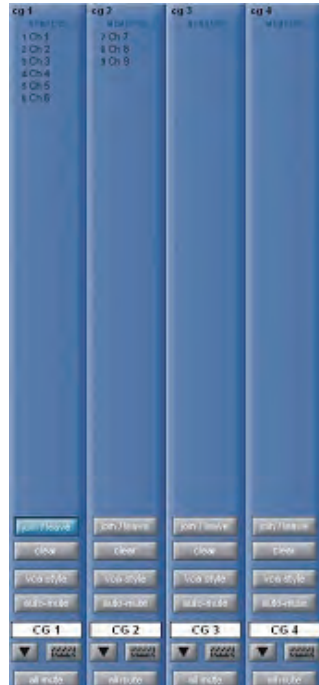
Option スイッチを押すことにより、一時的にチャンネルをギャングから外すことができます。



### 2.9.5 JOIN CG

lcd function スイッチを押すと、左から 4 番目の LCD スイッチの名称が **JOIN CG** になります。このモードを選択すると青いコントロールグループストリップがディスプレイに表示され、**Channels Select** スイッチでチャンネルをコントロールグループに割り当てることができます。コントロールグループは複数のチャンネル出力レベルやミュート機能を、1 本のマスターフェーダーで制御する機能です。コントロールグループには、4 種類のチャンネルタイプから任意のチャンネルの組み合わせで設定できます。

まず、作成するコントロールグループの **Channel Select** スイッチを押してください。LCD 画面にチェックマークが付きます。その後、割り当てを行う全チャンネルの **Channel Select** スイッチを選択します。



※コントロールグループはグループ(GRP)バスとは全く異なります。グループバスは、ルーティングされたあらゆるチャンネルの信号をミックスしますが、コントロールグループは、オーディオのルーティングに関わらず、割り当てされたチャンネルのレベル調整を行うのみの機能です。

1 つのセッションは最大 12 個のコントロールグループの設定が可能です。コントロールグループは、ネーミング機能でも名称を付けることができ、チャンネルストリップの下側にある safe スイッチを使用すれば、新しい Snapshot を起動した時にコントロールグループの割り当てや設定を保護することができます。

#### コントロールグループ・チャンネル割り当て

コントロールグループに設定したチャンネルを追加 / 削除する場合、**JOIN CG** 機能モードに入り、編集するコントロールグループ・チャンネルの Channel Select スイッチを押す、もしくは、コントロールグループ・チャンネルのスイッチ・セットの上側にある **join/leave** スイッチにタッチします。コントロールグループ・ジョインモードに入り、全ての Channel Select スイッチが青色に変わります。コントロールグループ・ジョイン・モードではスイッチの下半分に、編集するコントロールグループの数が表示されます。

※どのチャンネルでも join/leave にタッチすると、全てのチャンネルが JOINCG モードに入るのでご注意ください。

現在グループに含まれているチャンネルの LCD スイッチは水色で表示されます。Channel Select スイッチを押すと、該当のグループからチャンネルが外れます。

グループに含まれていないチャンネルの LCD スイッチは紺色で表示され、Channel Select スイッチを押すとコントロールグループに追加されます。

チャンネルが属しているコントロールグループ全てを、Channel ストリップ・パネルの **GANG** および **SAFE** スイッチの真上に表示します。

※チャンネル内の最初の 2 ~ 3 のコントロールグループ割り当て状況のみがチャンネルストリップに表示されます。

コントロールグループに含まれるチャンネルは全て、対応するチャンネルストリップ・ディスプレイの上半分にリスト表示されます。コントロールグループに現在割り当てられているチャンネルを全てクリアする場合は、**join/leave** スイッチの下にあるコントロールグループの clear スイッチにタッチし、実行を警告するディスプレイで **Yes** を押してください。

#### コントロールグループ・フェーダー・モード

コントロールグループ・フェーダーが、割り当てられたチャンネルのフェーダーと相互に動作する 3 つのモードがあり、チャンネルストリップ・ディスプレイの clear スイッチの下にあるスイッチで動作モードを切り替えます。

moving fader モード 割り当てられたフェーダーが全てコントロールグループ・フェーダーの動きを繰り返します。

※追従するのはフェーダーの動きに関連するレベルの変化であり、フェーダーが動いた物理的な距離ではありません。

vca style モード コントロールグループ・フェーダーを動かすと、全ての割り当てられたチャンネルの出力レベルをフェーダーを動かさずに制御します。

mute only モード コントロールグループは割り当てされたチャンネルのミュート・スイッチのみを制御し、出力レベルは制御しません。

※コントロールグループに割り当てられたチャンネルのフェーダーを動かしても、グループ内の他のチャンネルの出力レベルには影響を与えません。



### コントロールグループのミュート機能

コントロールグループの mute スイッチも、現在のフェーダー・モードに関わりなく相互に動作します。

コントロールグループ・フェーダーの LCD スイッチの上にある mute スイッチを使用して、割り当てられたチャンネルを全てミュートします。この機能は、チャンネルのメモ用ストリップの下のある all mute スイッチからも実行できます。OFF にした場合、コントロールグループ・ミュート・スイッチは、コントロールグループ・ミュートスイッチを起動する前の状態にかかわらず、全ての割り当てされたチャンネルのミュートを解除します。割り当てされたコントロールグループがミュートされている場合に、チャンネルのミュートを解除すると、グループの残りのチャンネルは個別にミュートされたままになりますが、コントロール・ミュート・スイッチは点灯しなくなります。

チャンネルストリップ・パネルのコントロールグループ名の上にある **auto-mute** スイッチにタッチすると自動ミュート機能が ON になります。自動ミュート機能はコントロールグループから外されたチャンネルを自動的にミュートし、コントロールグループに加わる全てのチャンネルのミュートを解除します。

### マスター・コントロールグループ・ディスプレイ

コントロールグループ・チャンネルストリップに加えて、Master パネルの **Control Groups** メニュー・スイッチを押すと、マスター・コントロールグループ・ディスプレイを呼び出します。マスター・コントロールグループ・ディスプレイではセッション内のコントロールグループ全ての概要にアクセスできます。



マスター・コントロールグループ・ディスプレイは、チャンネルの割り当てリストおよびこのディスプレイから調整可能な複数の基本設定 (join/leave, clear, all mute) を含む、各コントロールグループ・チャンネルストリップの基本的なバージョンで構成しています。

### 2.9.6 Copy Bank From

別のチャンネルのバンクを、現在のバンクの位置にコピーする場合は、**COPYBNKFROM** を押します。「PRESS ; A BANK ; BUTTON ; FOR ; COPYIN ; FROM」メッセージが、LCD ディスプレイを横切るように表示されます。現在の位置にコピーするバンクの bank スイッチを押してください。

### 2.9.7 Copy Bank To

現在のバンクを別のバンクの位置にコピーする場合は、**COPYBNKTO** を押します。「PRESS ; A BANK ; BUTTON ; FOR ; COPYIN ; TO」メッセージが、LCD ディスプレイを横切るように表示されます。コピー先のバンクの bank スイッチを押します。

### 2.9.8 Clear Bank

バンクから全てのチャンネルをクリアする場合は、**CLEARBANK** を押します。「CONFIR ; CLEAR ; BANK ; YES ; NO」メッセージが、LCD ディスプレイを横切るように表示されます。クリアをキャンセルするには NO を、継続するには YES を押してください。

- ※バンクはレイヤー間、およびコンソールのセクション間で移動できます。
- ※マスターディスプレイ上の Fader Banks ディスプレイを使用してもバンクのレイアウトを変更できます。
- ※重要：これらの操作に対するやり直し機能がありません。作業は慎重に行ってください！



# DiGiCo SD8 操作マニュアル

## 第3章 マスターディスプレイ

## 第3章 マスターディスプレイ

この章では、マスターディスプレイから設定を行う全ての機能を説明します。マスターディスプレイ一番上にあるメニュー・スイッチの機能を左から右に説明し、センター・セクションのコンソールの機能説明を行います。

マスターディスプレイセンター・セクションのコンソール Master スイッチを押して呼び出します。

### 3.1 System メニュー



#### 3.1.1 Oscillator

オシレーター機能の設定を行います。



オシレーターの周波数は、左側の周波数ポットで、音声レベルは右側のレベルポットで設定します。

各ポットの下にあるスイッチを使用して、オシレーターの標準周波数（100Hz、440Hz、1kHz、10kHz）およびレベル（- 3dB、- 6dB、- 12dB、- 18dB）を設定します。設定値は、ポットの下に表示されます。ステレオチャンネルの場合 1kHz オシレーターを、L 信号に対するパルス ID 信号、あるいはスクリーン・グラフィックに表示するような GLITS 信号に設定できます。

#### 3.1.2 Clear Over Indicators

Clear Over Indicators を押すと、ディスプレイのメーターから全てのピーク LED をクリアします。

#### 3.1.3 Overview Clear Screen

情報バーやステータス・インジケーターなどの一部のパネルは、トラックボールで外部のオーバービュー・スクリーンにドラッグできます。外部スクリーンにドラッグしたパネルを素早くマスターディスプレイに戻す場合に、**Overview Clear Screen** スイッチを押してください。

#### 3.1.4 F11: Reset Engine

F11: Reset Engine を押すと、オーディオ・エンジンが再起動します。

※この動作を行うと一瞬音声が中断します。必要な場合を除き、この機能を使用しないでください。

#### 3.1.5 F12: Reset Surfaces

F12: Reset Surfaces を押すと全てのコンソールの設定をリセットします。この動作は音声に影響を与えません。

#### 3.1.6 Shut Down

ShutDown を押すと、コンソールのコンピューターを終了します。セッションを保存していない場合、Shutdown を押すと警告ディスプレイが表示されます。保存せずに終了する場合は Yes、終了をキャンセルする場合は No を押してください。

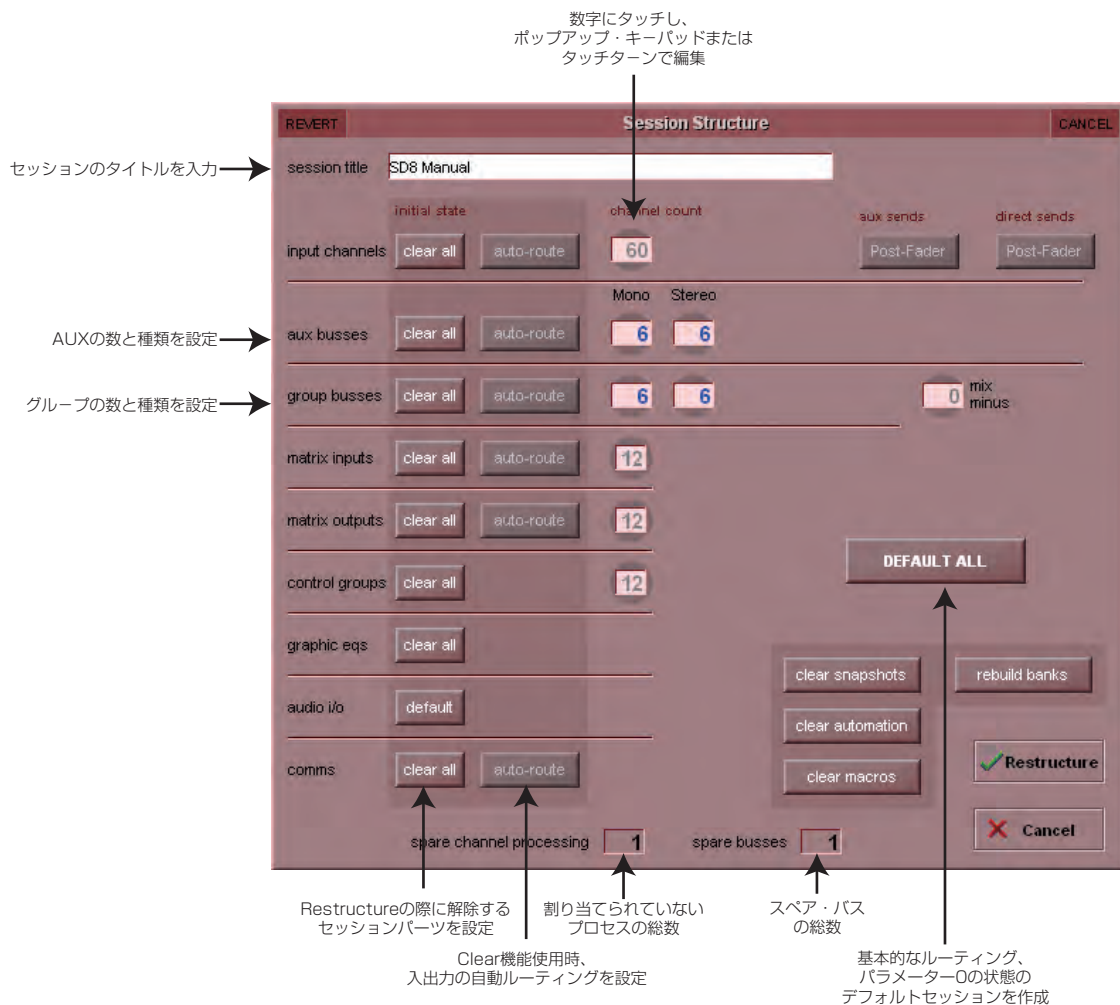
## 3.2 Files メニュー

### 3.2.1 セッションの構造

Files メニューの **Session Structure** にタッチすると、**Session Structure** ディスプレイを表示します。このディスプレイではセッションの名称変更、セッションのチャンネル割り当ての設定を行います。セッションの開始後でも、セッション構造の変更は可能ですが、セッションの構成を行う前にあらかじめパラメーターを検証し、設定することをお勧めします。セッション構造の変更は、ディスプレイの右下のコーナーにある **Restructure** スイッチを押すまでは適用されません。セッションの名称は、セッション・タイトル・ボックスにタッチし、ディスプレイまたは外部キーボードを使用してセッション名を入力して、OK を押してください。

セッション・タイトルの下に、各チャンネルタイプ個別の設定列があります。設定列には **clear all** や **auto-route** スイッチ、セッションの現在のチャンネル数表示などが含まれます。AUX/ グループバスを調整する場合は、対応するチャンネル・カウント・ボックスにタッチした後、ポップアップ・数字キーボードを使用して数字を入力するか、割り当てされた Touch-Turn エンコーダーを使用して調整してください。SD8 は合計で 24 系統のモノラル / ステレオバスを利用できます。ディスプレイの下側にあるスペア・チャンネル処理ボックスにまだ利用可能なプロセッシング・チャンネル数が、右側のスペア・バス・ボックスに利用可能な出力チャンネル数が表示されます。

※ マスターバス用に 2 系統のプロセッシング・チャンネルは保留されます。



※ Default All スイッチ、Restructure スイッチの順に押すと、最初の 48 系統のラック入力が入力チャンネル 1 ～ 48 に、マスターバスがローカル出力 1、2 とラック出力 1、2 にルーティングされる、以下の新規セッションを構成します。入力チャンネルは全てマスターバスにルーティングされ、ソロを設定していなければコンソールのヘッドホンにマスターバスが送られます。



## 第3章 マスターディスプレイ

チャンネルのデフォルト割り当て形式は以下の通りです

- ・ 60 モノラルもしくはステレオ入力チャンネル (固定)
- ・ 6 モノ AUX バス & 6 ステレオ AUX バス (調整可能)
- ・ 6 モノラルグループバス & 6 ステレオグループバス (調整可能)
- ・ 12 マトリクス入力 & 12 マトリクス出力 (固定)
- ・ 12 コントロールグループ (固定)
- ・ 1 ステレオマスターバス (固定)
- ・ 2 モノラルもしくはステレオソロバス (固定)

**Restructure** スイッチを押した状態で **clear all** スイッチを押すと、デフォルトでないルーティングまたは処理 (イコライザー、ダイナミクスなど) は、セッションのチャンネルからクリアされます。新しいセッションを作成するために、既存のセッションを再構築する場合に便利です。

**Restructure** スイッチを押した状態で **auto-route** スイッチを押すと、ラックの物理的な入出力を自動的にセッションの入力および出力チャンネルにルーティングします。この機能を使用することでチャンネル Setup ディスプレイおよび **Output** ディスプレイから手動でルーティングする手間を省けます。

例えば、48 系統の入力を自動ルーティングすると、最初の物理的な入力 (例、1:Mic1) を入力チャンネル 1 に、2 番目の物理的な入力 (1:Mic 2) を入力チャンネル 2 という具合に、入力チャンネルを使い切るまでルーティングを実行します。自動ルーティングは以下のチャンネルに使用できます。

- ・ 入力チャンネルの物理的な入力に対する自動ルーティング
- ・ AUX、グループおよびマトリクスチャンネルの物理的な出力に対する自動ルーティング
- ・ マトリクス入力のグループ出力に対する自動ルーティング

※自動ルーティングは clear all スイッチと連動している場合のみ使用でき、入力チャンネルダイレクト出力では使用できません。

※重要！自動ルーティングを行うと、それまでの入出力ルーティングが上書きされます。また、AUX/グループ/マトリクスチャンネルは、この順番で自動ルーティングされる点に注意してください。任意の順番では自動ルーティングできません。

※コントロールグループは信号のルーティングが含まないため、コントロールグループの auto-route スイッチは存在しません。

入力チャンネルでのダイレクト出力のセンドポイントは、ディスプレイの右上のコーナーにある **direct sends** スイッチで一括に設定できます。このスイッチを有効にする場合は入力チャンネルの clear all スイッチにタッチした上で **direct sends** スイッチで、ポストフェーダー、プリフェーダー、プリミュートを切り替えます。

同様に、AUX チャンネル出力のセンドポイントも、**direct sends** スイッチの左にある **aux sends** スイッチで一括に設定できます。このスイッチを有効にする場合は、AUX バスの **clear all** スイッチにタッチした上で **aux sends** スイッチで、ポストフェーダー、プリフェーダー、プリミュートを切り替えます。

標準のチャンネルタイプ列の下にある **audio i/o** 列と **comms** 列でオーディオ I/O カードとトークバック機能をリセットできます。

ウィンドウの右下にある **clear snapshots** と **clear macros** スイッチで、新しいセッションを作成する際に、既存のスナップショットおよびマクロをクリアできます。

※ clear automation 機能および Comms auto-route は現在のバージョンでは使用できません。

**clear snapshots** スイッチの右側にある **Rebuild Banks** スイッチは、**Session Structure** ディスプレイでの変更をコンソールのレイヤーおよびバンクのレイアウトに反映します。バンクを再構築せずに、セッションを再構成した場合、割り当てた追加チャンネルがコンソールに配置されないため、手動でフェーダーに割り当てする必要があります。しかし、**Rebuild Banks** を有効にした状態で **Restructure** を押すと、全てのチャンネルを利用できる状態にコンソールが再構築されます。

※ Rebuild Banks を使用した場合、デフォルトでないチャンネル・レイアウトの構成は失われます。

**Session Structure** ディスプレイで行った変更をコンソールに更新するには、右下のコーナーにある **Restructure** スイッチを押します。変更を実行せずにディスプレイを終了する場合は、**Restructure** スイッチの下にある **Cancel** をタッチしてください。

実行していない変更をディスプレイからクリアする場合は、ディスプレイの左上のコーナーにある **REVERT** を押してください。

### 3.2.2 セッションの読み込み

**Files** メニューから **Load Session** を押すと、**Load Session** ディスプレイを開きます。ディスプレイ左側の列にはファイル・ディレクトリーが、ディレクトリーの一上には下のフォルダーリストをコンピューターの内部 d: ¥Projects フォルダーの内容と、リムーバブル USB ドライブの内容で切り替える 2 個のスイッチがあります。各フォルダーは、右側にある + 記号にタッチすることで拡張します。リストは右にあるスクロールバーでスクロールできます。

ファイル・ディレクトリーもしくはサブフォルダーにタッチすると、内部のセッションファイルのリストが、スクリーン中央のリストに表示されます。このリストにはファイル名、作成日・時間、セッションの説明および入力、AUX (モノ、ステレオ)、グループ (モノ、ステレオ) およびマトリクスチャンネル (入出力) の数が記載されています。セッションを読み込む場合は、希望のセッションにタッチして右下の **Load** を押してください。セッションをロードせずにディスプレイを閉じる場合は **Cancel** スイッチを押します。

セッションを読み込むと、読み込んだセッションの要約が Master パネル背景の **Session** ディスプレイに表示されます。セッションに変更を加えると、このディスプレイの **File** 表示が、一番最後に保存したセッションのフォルダーのみを表示するようになります。

※ BU 列および partial load、set backup および copy backup スイッチは、現在のバージョンでは使用できません。

※ウィンドウの右側の列のスイッチが有効になっている場合、セッションをリストから選択できません。



### 3.2.3 セッションの保存

**File** メニューから **Save Session** を押すと、現在のセッションを保存します。セッションを保存するとセッションを保存した場所を示す確認ボックスが表示されます。

この機能は、最後に保存したセッションに上書きを行います。最後に保存したセッションを残す場合は、新規セッションとして保存します。以下の章を参照してください。

### 3.2.4 新規セッションとして保存

**File** メニューから **Save As New File** を押すと、**Save Session** ディスプレイが表示されます。ディスプレイの一番上には、ファイル名とセッション・タイトルを表示する 2 つのテキストボックスがあります。ファイル名は通常「sessionxxx.ses」となっており、xxx には自動的に数字が増分して割り当てられ、セッション・タイトルは現在のセッションと同じ名称が付けられます。最後に保存してからセッションに変更を加えていない場合、ファイル名は現在のセッションと同じです。ファイル名とセッション・タイトルを編集する場合は、テキストボックスにタッチしてディスプレイまたは外部キーボードから新しい名称またはタイトルを入力し、**OK** を押してください。別のセッションを上書きする場合、またはセッションを以前に使用した名称で新しいフォルダーに保存する場合は該当のセッションを選択してから保存を行ってください。

セッションファイルの保存場所は、ディスプレイ左側のディレクトリーで設定します。ディレクトリーの一上には、下のフォルダーリストをコンピューターの内部 d:\Projects フォルダーの内容と、リムーバブル USB ドライブの内容で切り替える 2 個のスイッチがあります。各フォルダーは、右側にある + 記号にタッチすることで拡張します。リストは右にあるスクロールバーでスクロールできます。

新しいフォルダーを作成するには、以上の手順でフォルダーの場所を選択し、ディスプレイの右側にある **new folder** スイッチにタッチしてください。その後、外部キーボードでフォルダーの名称を入力して、外部キーボードの **return** スイッチを押します。フォルダーの名称を変更する場合は、ディレクトリー内のフォルダーにタッチし、ディスプレイの右側にある **rename folder** スイッチにタッチします。その後、外部キーボードでフォルダーの名称を入力して、外部キーボードの **return** スイッチを押します。

フォルダーの削除は、ディスプレイの右側にある **delete folder** スイッチを押した後、削除するフォルダーを選択し、確認ポップアップで **Yes** を押します。

※フォルダーの削除はやり直しができないため、使用には十分に注意を払ってください。

セッションに名称を付けて保存する場所を選択したら、ディスプレイ右下のコーナーにある **Save** を押します。保存せずにディスプレイを終了する場合は、**Save** スイッチの下、またはディスプレイの右上にある **Cancel** を押してください。フォルダー内に既に存在するファイル名でセッションを保存しようとする、ポップアップ・メニューが表示され、ファイルの上書きを警告するメッセージが表示されます。上書きを実行する場合は **Yes** を、キャンセルする場合は **No** を押してください。

※最後に保存したセッションを上書きする方が、新規セッションとして保存するよりも素早く行えます。

## 第3章 マスターディスプレイ

セッションを保存したら、保存したセッションファイルの場所を表示する確認メニューが表示されます。

ファイルの名称を変更する場合は名称を変更するファイルを選択し、ディスプレイの右側にある **rename file** を押してください。その後、外部キーボードでファイルの名称を入力して **OK** を押します。ファイルを選択していない状態で **rename file** を押した場合、リストの最初のファイルが自動的に名称変更を選択されます。

※ファイルの保存後は、ファイル名の変更のみ編集可能な項目になります。

ファイルを削除する場合は、削除するファイルを含むフォルダーを選択し、**delete files** にタッチしてください。フォルダーにある全てのファイルを削除する場合は、**select all > confirm delete** の順に選択します。1 つのファイルまたは複数のファイルを選択して削除する場合は、削除するファイルにタッチしてから、**confirm delete** を押してください。連続した範囲のファイルを全て削除する場合は、**select range** にタッチし、削除する範囲の最初と最後のファイルを選択して **confirm delete** を押します。削除プロセスを実行するには、最後に表示される確認ポップアップメニューで **Yes** を押してください。

※ set backup および copy backup 機能は現在のバージョンでは使用できません。



### 3.2.5 Load Presets

**File** メニューから **Load Presets** を押すと、**Load Presets** ディスプレイを開きます。このディスプレイでは他のセッションで作成したチャンネル、FX、グラフィックイコライザーおよびマトリクス・プリセットを現在のセッションにインポートします。ディスプレイ左側の列には、ファイル・ディレクトリーが表示され、ディレクトリーの一番上には、下のフォルダーリストをコンピューターの内部 **d:\Projects** フォルダーの内容と、リムーバブル USB ドライブの内容で切り替える 2 個のスイッチがあります。各フォルダーは右側にある + 記号にタッチして拡張します。リストは右にあるスクロールバーでスクロールできます。

左側のファイル・ディレクトリーもしくはサブフォルダーにタッチすると、内部のプリセット・ファイルリストが、スクリーン中央のリストに表示されます。リストには、ファイル名、作成日&時間、プリセット・ファイルの詳細および入力、Out (fx)、GrEQ (グラフィックイコライザー)、マトリクス・プリセットの数も表示します。

プリセットを読み込むには、希望のプリセット・ファイルにタッチし、ディスプレイ右下のコーナーにある **Load** を押してください。セッションを読み込まずにディスプレイを終了する場合は、**Load** スイッチの下またはディスプレイ右上のコーナーにある **Cancel** スイッチを押します。

※セッションのプリセットも、セッションファイルの一部として保存されます。

※ set backup および copy backup 機能は現在のバージョンでは使用できません。

※ウィンドウ右側にある列のスイッチが有効になっている場合、セッションをリストから選択できません。

### 3.2.6 Save Presets

**File** メニューから **Save Presets** を押すと、**Save Presets** ディスプレイを開きます。ディスプレイの一番上には、最後に作成したプリセット・ファイルのファイル名が表示されたテキストボックスがあります。セッション名は通常「presetsxxx.pre」となっており、xxx は自動的に数字が増分して割り当てられます。ファイル名を編集する場合は、テキストボックスにタッチし、新しい名称またはタイトルをディスプレイまたは外部キーボードから入力し、**OK** を押してください。別のファイルを上書きする場合、またはファイルを前に使用した名称で新しいフォルダーに保存する場合は、該当のファイルを選択してから保存を行ってください。

プリセット・ファイルを保存する場所は、ディスプレイの左側にあるディレクトリーで設定します。ディレクトリーの一番上には下のフォルダーリストを、コンピューターの内部 d: ¥Projects フォルダーの内容と、リムーバブル USB ドライブの内容の間で切り替える 2 個のスイッチがあります。各フォルダーは右側にある + 記号にタッチして拡張できます。また右にあるスクロールバーを使用してスクロールできます。

プリセット・ファイルに名称を付け保存場所を選択したら、ディスプレイの右下のコーナーにある **Save** を押して保存します。保存せずにディスプレイを終了する場合は、**Save** スイッチの下またはディスプレイ右上のコーナーにある **Cancel** スイッチを押してください。フォルダー内に既に存在するファイル名でプリセットを保存する場合は、同じ名称のファイルが上書きされる警告のポップアップ・メニューが表示されます。上書きを実行する場合は **Yes** を、キャンセルする場合は **No** を押してください。

※セッションのプリセットも、セッションファイルの一部として保存されます。

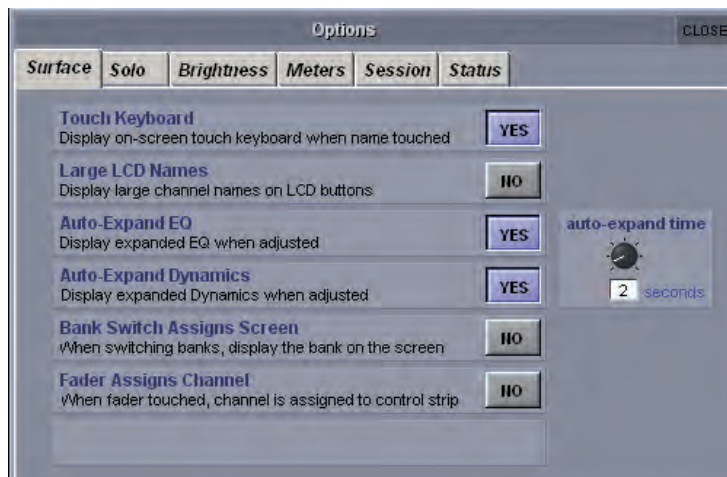
※ set backup および copy backup 機能は現在のバージョンでは使用できません。

## 3.3 Options メニュー

**Options** メニューでは、SD8 のシステム各種システムメニューを 6 つのタブでグループ分けしています。各スイッチは **Yes** を選択すると紫色に点灯し、**No** を選択すると灰色になります。

### 3.3.1 Surface

**Surface** タブはディスプレイ、スイッチ、エンコーダーに関する設定を行います。



#### Touch Keyboard

テキストボックスにタッチした時点で、ディスプレイのキーボードを表示するかを設定します。デフォルトは有効です。

#### Large LCD Names

LCD スイッチ上の名称を大きなフォントで表示します。デフォルトは無効です。

#### Auto Expand EQ

イコライザー調整時にイコライザーディスプレイを表示するかを設定します。デフォルトは有効です。

#### Auto Expand Dynamics

ダイナミクスを調整時に dynamics ディスプレイを表示するかを設定します。デフォルトは有効です。

#### Auto Expand Time

イコライザーディスプレイおよび dynamics ディスプレイのパラメーター調整後、ディスプレイ表示を保持する時間を設定します。現在の設定は、ポットの下に秒単位で表示されます。ポットをタッチし、Touch-Turn エンコーダーで設定します。

#### Bank Switch Assigns Screen

設定を有効にすると bank スイッチを押している、いないに関わらずバンクをスクリーンに割り当てます。デフォルトは無効です。

#### Fader Assigns Channel

設定を有効にすると、タッチするごとに、チャンネルをチャンネル・コンソール上のつまみに割り当てます。デフォルトは無効です。

※このオプションを有効にしている場合、誤って別のフェーダーに触れると、コンソール上の制御を再度割り当ててしまうため注意してください。



## 第3章 マスターディスプレイ

### 3.3.2 Solo

Solo タブは、コンソールのソロ機能に関する設定を行います。



#### Solo Displays Insert

チャンネルの solo スイッチを押した時点で、インサートしている FX またはグラフィックイコライザーのディスプレイを表示するかを設定します。グラフィックイコライザーのディスプレイはマスタースクリーンに表示されます。デフォルトは有効です。

#### Solo Assigns Aux to Faders

AUX チャンネルの solo スイッチを押した時に、AUX チャンネルへのセンドレベルをチャンネルフェーダーに割り当てるかを設定します。デフォルトは無効です。

#### Solo Assigns Aux to Rotaries

AUX チャンネルの solo スイッチを押した時に、AUX エンコーダー一番上の列に AUX チャンネルへのセンドレベルを割り当てるかを設定します。デフォルトは無効です。

#### Solo Assigns Channel

あるチャンネルの solo スイッチを押した時に、チャンネルを自動的にチャンネル・コンソール・コントロールに対して割り当てるかを設定します。デフォルトは無効です。

#### Solo Assigns Channel Also Assigns Screen

設定を有効にすると、チャンネルのソロ実行時に実行したチャンネルのバンクがスクリーンに表示されます。

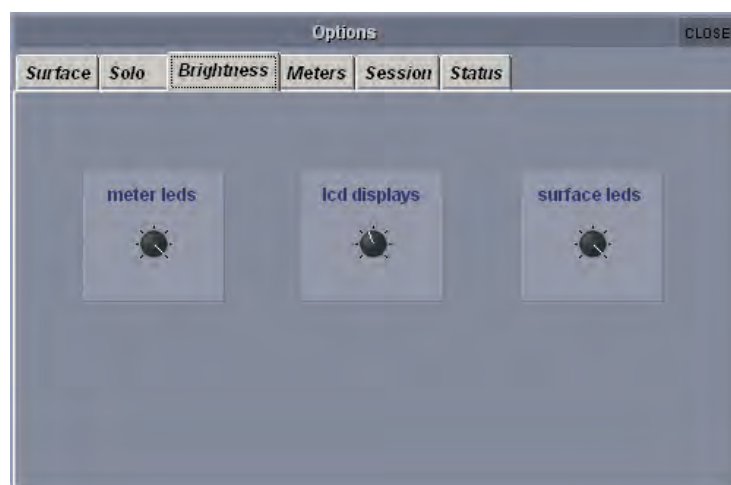
#### Solo Reverts to Output

設定を有効にしている場合、入力チャンネルのソロを無効にするとソロバスを以前にソロモードとしていた出力に戻します。無効にしている場合、入力チャンネルのソロを無効にすると、全てのソロが無効のままになります。

この設定はソロバスがマルチモードではなく、シングルモードの場合に利用可能です。デフォルトは無効です。

### 3.3.3 Brightness

Brightness タブはコンソールのメーター LED、LCD ディスプレイおよびサーフェス LED の輝度を設定します。



各ポットにタッチすることで Touch-Turn エンコーダーに割り当てます。



### 3.3.4 Meters

Meters タブは、メーターに関する設定を行います。



ディスプレイの上半分に並ぶ 4 個のポットはアタック / リリース反応時間（アタック・レートおよびリリース・レート）、ピークホールド時間、オーバーズ・ホールド時間を設定します。それぞれのパラメーター値は各ポットの下に、ミリ秒または秒単位で表示されます。各ポットにタッチすることで Touch-Turn エンコーダーに割り当てます。

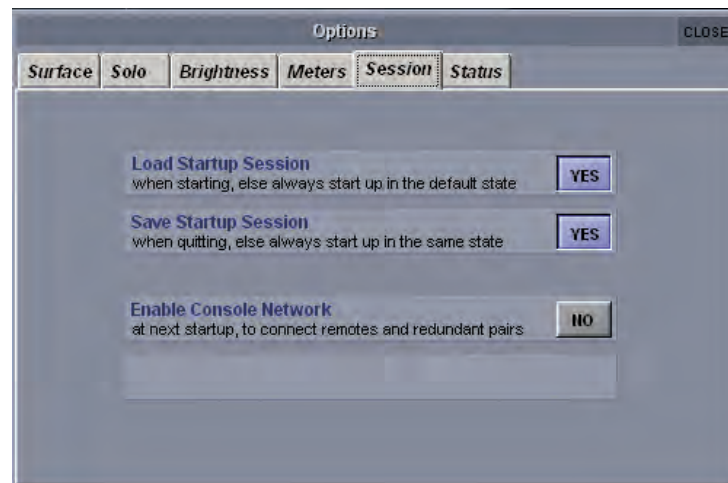
※オーバーズ・ホールド時間を 0 に設定するとホールド時間が 0 ではなく、無限大に設定される点に注意してください。手動で解除するまでオーバーズ LED が点灯し続けます。

各チャンネルで測定を行うポイントは、ディスプレイ下半分の 8 個のスイッチで設定します。入力チャンネルは左側のスイッチで、出力チャンネルは右側のスイッチで調整します。それぞれに対するオプションはトリム前段、トリム後段（プロセッシング前段）、プリフェーダー（プロセッシング後段）、ポストフェーダーです。デフォルトは入力チャンネルがトリム後段、出力チャンネルがポストフェーダーです。

※ディスプレイ下半分の設定は、ディスプレイのメーターではなく、メーター・ブリッジのメーター設定です。

### 3.3.5 Session

Session タブは、コンソールの起動動作に関する設定を行います。



#### Load Startup Session

設定を有効にすると、システム起動時にスタートアップ・セッションを自動的に読み込みます。無効の場合、コンソールは自動的にデフォルト状態で起動します。

#### Save Startup Session

設定を有効にすると、終了時にスタートアップ・セッションを自動的に保存します。無効の場合、コンソールは自動的に終了時と同じ状態で起動します。

#### Enable Console Network

リモート PC およびコンソールでのネットワークを有効にします。詳しくは「4.1 ネットワークとミラーリング」を参照してください

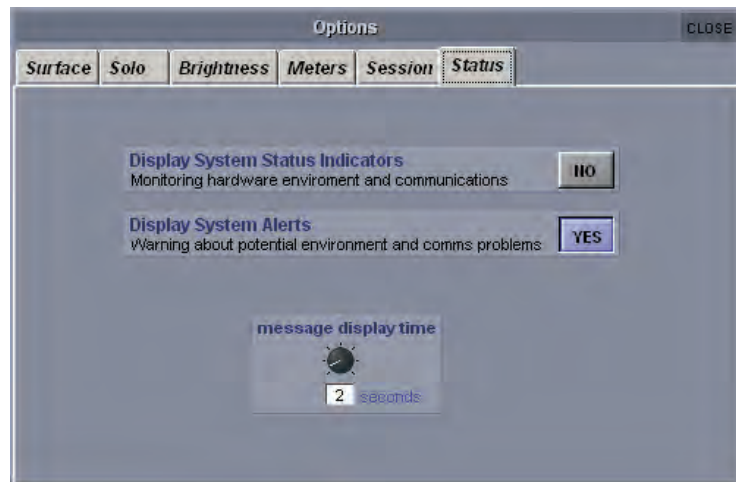
#### Auto-Mirror on Startup

設定を有効にすると、リモートおよびリダundantペアを起動時に自動的にミラーリングします。両方のエンジン上のセッションが同一であることを確実に確認した上で、このオプションを有効にしてください。

## 第3章 マスターディスプレイ

### 3.3.6 Status

Status タブは、コンソールのステータス通知に関する 2 種類の設定を行います。タブ内の設定は全てデフォルトで有効です。



#### Display System Status Indicators

Status ディスプレイを開くかを設定します。Status ディスプレイではシステムのさまざまな状況を常時監視できます。各項目の右にある表示ボックスでは、各ステータスが正常に動作している場合には緑の OK、異常がある場合は赤のエラー、該当しない項目の場合はブランクの灰色のボックスで表示されています。ボックス上でクリックすると、対応した Diagnostics ページ ( 該当のページがある場合 ) が呼び出されます。



#### Display System Alerts

システム警告を表示するかを設定します。ウィンドウの下部の message display time ポットで、警告が表示される時間を設定可能です。現在の設定はポットの下に秒単位で表示されます。ポットにタッチすることで Touch-Turn エンコーダーに割り当てられます。

## 3.4 Layout メニュー

### 3.4.1 Fader Banks

Layout メニューから Fader Banks を押すと、Fader Banks ディスプレイを表示します。Fader Banks ディスプレイでは各フェーダー・バンクの位置を変更可能です。各セクションのレイヤー内で利用可能なバンク・スイッチは、現在のフェーダー・セットとして表示され、左右のセクションのバンクはそれぞれ左と右に、上下のマスター・バンクは中央に表示されます。ディスプレイの下に向かって、灰色の機能スイッチがあり、選択されるとライトグレーに点灯します。



2つのフェーダー・セットを入れ替える場合は、片方のセットのバンクにタッチして黄色に強調されたら、(左のフェーダー・バンクの layer 1 の下にある) **swap** にタッチし、次に入れ替える側のバンクスイッチにタッチします。

フェーダーバンクを新しいバンク位置にコピーする場合、コピーするフェーダーバンクを強調表示し、(move スイッチの右にある) **copy to** にタッチし、次にこのセットをコピーするバンクにタッチします。コピー先のバンクにフェーダーバンクが既にある場合は上書きされます。

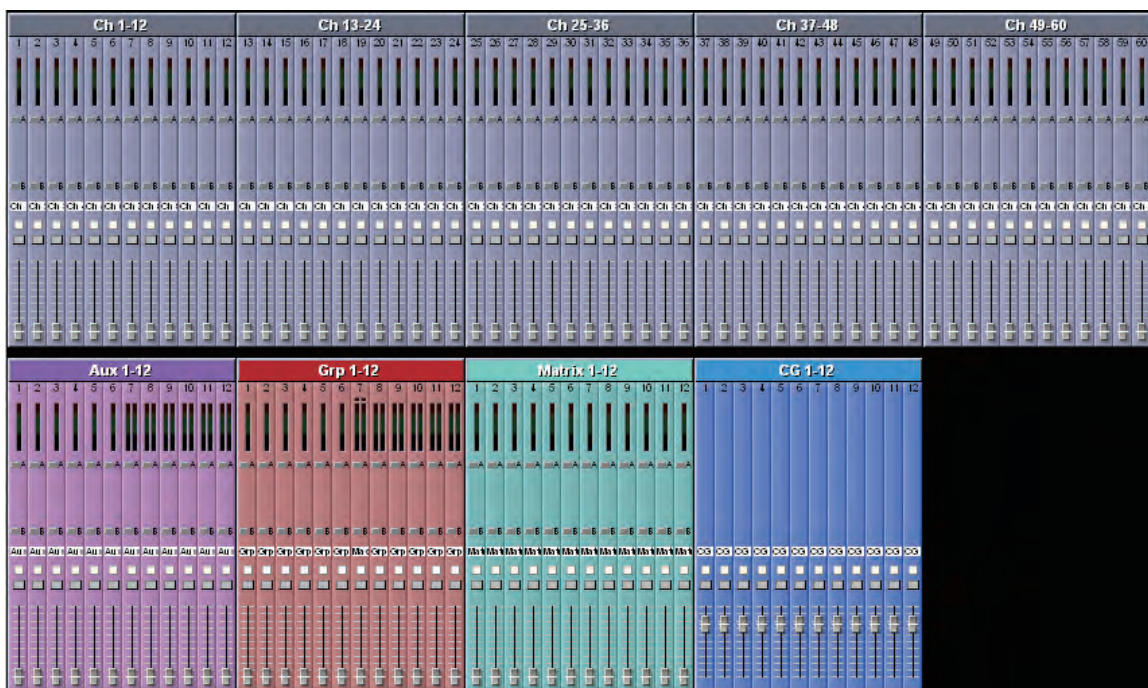
バンクのクリアは LCD スイッチの機能と連動しています。詳しくは「第2章 チャンネルタイプと機能」を参照してください。

バンクの LCD スイッチの名称を編集する場合は、ディスプレイ左下のテキストボックスを使用します。デフォルトでは、スイッチの一番上の列がチャンネルタイプの略号 (入力チャンネルは **Ch**、AUX チャンネルは **Aux**、グループチャンネルは **Grp**、マトリクスチャンネルは **Matrix**、コントロールグループ・チャンネルは **CG**)、およびチャンネル番号の範囲を表示し、下側の列はチャンネルタイプを表示します。どちらの列を編集する場合も、テキストボックスにタッチして、ディスプレイまたは外部キーボードを使用して新しい名称を入力し、**OK** を押してください。右側にあるキーボードアイコンを使用して、一番上の列のネーミング機能も使用できます。

※このラベルは、バンク内のチャンネルフェーダーではなくバンク・スイッチ・ディスプレイに影響します。

### Overview ディスプレイ

各フェーダー・セットを縮小して全体を表示したオーバービューを、マスターディスプレイ上またはコンソール背面の **Overview** VGA 出力に接続した外部スクリーンに表示できます。オーバービュー表示では、フェーダー・ポジション、ミュート、ソロ・ステータス、インサート・ステータス、および表示しているバンク全てのチャンネルのメーターが表示されます。表示されるパラメーターは、外部マウスを使用してオーバービュー表示上でも調整可能です。Fader Bank ディスプレイのマスター・バンクの下にある **on overview** および **on master** スイッチを使用して、外部ディスプレイおよびマスターディスプレイからフェーダー・バンクの追加 / 除外が行えます。



### 3.4.2 Select Channels

**Layout** メニューから **Select Channels** を押すと、**Select Channel** ディスプレイを表示します。**Select Channel** ディスプレイは、セッション内の入力、AUX、グループ、マトリクス、コントロールグループを全てリスト表示します。各チャンネルタイプのチャンネル・リストを開く場合は、左側の列の該当する下向きの矢印にタッチしてください。

セッションのチャンネルのバンク割り当てを調整する場合は、主に **Select Channels** ディスプレイ内の **COPY BANK FROM** 機能を使用します。

※新しいチャンネルをセッションに追加した場合、もしくはセッションを作成した場合、既存のチャンネル全てを Session Structure ディスプレイ内のバンク再構築機能を使用して、コンソールに割り当てられます。



## 第3章 マスターディスプレイ

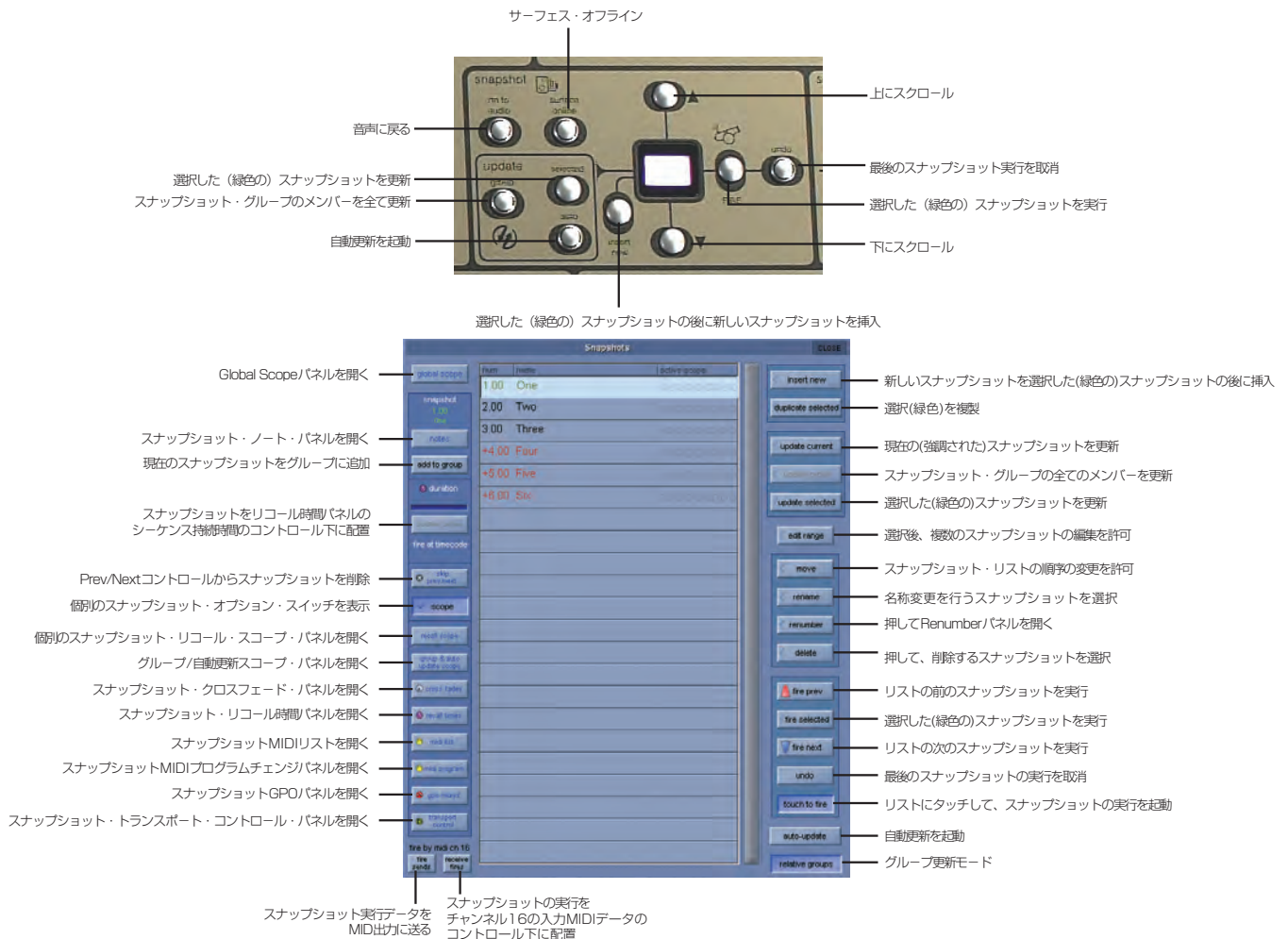
### 3.5 Snapshots メニュー

Snapshots メニューでは、現在のコンソール設定全体のスナップショットを、任意の数（システム・メモリーが許す限り）だけ保存 / 呼び出しが可能です。

スナップショットは単独にも、他のスナップショットとグループ化することもできます。

スナップショットのリコール範囲（読み込み時、どれだけの項目に影響を与えるか）は、コントローラー、または入力チャンネルで設定します。

Snapshots パネルはマスターディスプレイの上にある、Snapshots スイッチで呼び出します。コンソール・コンソール右側のセクションでコンソール上から設定を行います。



※現在のスナップショットは、強調化した（押された）スイッチとして表示されます。緑色で表示されるスナップショット名は、コンソール上で選択されているスナップショットとを表し、その名称がディスプレイに表示されます。Fire スイッチを押すと、選択したスナップショットを呼び出し、現在のスナップショットとしてスクリーン・リスト上で強調表示します。

現在のスナップショット・スイッチの番号の隣にアスタリスク（例、001\*）が表示されている場合、スナップショットの実行後にパラメーターが変更されたことを示しています。

リスト上でスナップショットの名称が黒く表示される場合は標準のスナップショット、赤色または青色で表示される場合はスナップショット・グループのメンバーであることを表します。

#### 3.5.1 スナップショットの保存

スナップショットの保存は全てのコンソール設定を保存します。しかし、スナップショットの呼び出しは、Global および Recall Scopes で呼び出しを一部のチャンネルとコントローラーに制限できます。

コンソールの現在の状態を全てスナップショットに保存する場合は、Snapshot パネル、もしくはコンソールの Insert New スイッチを押してください。新しいスナップショットが、現在選択されている（緑色の）スナップショットの下に挿入されます。Touch to Fire 機能が有効になっている場合はリストの未使用のスイッチにタッチして、新しいスナップショットをリストの最後に追加してから、スナップショットの名称を入力します。

スナップショットを作成する別の方法として、Duplicate Selected スイッチを押して、選択した（緑色の）スナップショットの下にコピーを作成することも可能です。

※ Duplicate Selected はスイッチを押した時点で選択したスナップショットのコピーを作るため、Duplicate Selected を使用した場合、保存したスナップショットが、コンソール上の制御の現在の状態を反映しない場合があります。

### 3.5.2 スナップショットの呼び出し

スナップショットの呼び出しには以下の複数の方法があります。

- ① **Snapshot** パネルから **Touch To Fire** 機能を起動し、必要なスナップショット・スイッチにタッチして呼び出します。
- ② ディスプレイ右側、コンソール上 **Scroll Up/Down** スイッチで選択したスナップショット (ディスプレイ上に緑色で表示) を変更します。次に **Fire** スイッチが割り当てたスナップショットを呼び出します。
- ③ マスターフェーダー真上、コンソール上の **Previous** および **Next** スイッチを使用して、リストを順番に上または下に移動し、スナップショットを呼び出します。
- ④ MIDI チャンネル 16 の特定のイベントによりスナップショットを実行します (「3.5.15 スナップショットと MIDI」を参照)。
- ⑤ **Macro** スイッチにスナップショットの実行を割り当てます。

### 3.5.3 スナップショットの置き換え

スナップショットを更新または変更する場合、必要に応じてコンソール上の制御方法を設定してから、**Update** スイッチのいずれか (**Current**、**Selected**、または **Group**) にタッチします。

※ **Current** スナップショットは、スナップショットを「選択」していることを表し、必ずしもコンソール上のディスプレイに名称が表示されるわけではありません。スナップショットが **Current** になるためには、最後に実行したディスプレイのリスト上で強調されているスナップショットである必要があります。

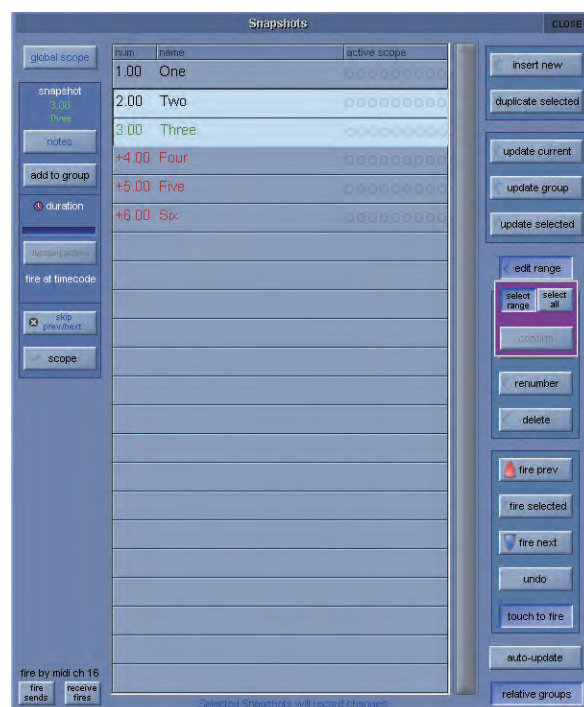
### 3.5.4 複数のスナップショットを一括で編集

個別のコントローラーの変更を、**Edit Range** スイッチを使用して、複数のスナップショットに一括で書き込みます。**Edit Range** はスイッチに関連づけられたスナップショット全体を置換するものではありません。

**Edit Range** スイッチを押すとパネルが表示され、**All**、**Range**、または個別にスナップショットを選択します。

**Select Range** スイッチを押した場合、必要な範囲の最初と最後のスナップショットをタッチすることで、間のスナップショットが全て選択されます。

※編集操作をキャンセルする場合は、再度 **Edit Range** スイッチを押してください。



**Edit** スイッチを押した状態で **Snapshot** スイッチを押しても、スナップショットを実行することはありません。あくまで編集用に選択するだけです。

**Edit** コマンドの操作中は常時 **Snapshot** スイッチを押すことで選択を変更できます。**Confirm** スイッチを押して操作を完了する前に、さまざまなスナップショットで設定やルーティングを変更できます。

他の編集可能な機能呼び出す場合は、**Snapshots** ウィンドウを終了する必要があります。終了動作を行うと、スナップショット編集モードであることを示す警告メッセージが表示されます。

任意の **Snapshot** スイッチを選択している場合、スナップショット可能なコントローラーの変更、ルーティングの変更、および Snapshoot Scope 設定の変更を以前の設定に上書きして、選択した Snapshot 全てに書き込むことが可能です。

**Confirm** スイッチを押すと変更を保存します。

例えば Snapshot 1、2 を選択し、チャンネル 1 の入力ゲインを変更した場合、その後に Snapshot 1、2 を呼び出すと、チャンネル 1 の入力ゲインが新しい値になります。

**Edit** コマンドが有効になっている間に変更したチャンネルだけが、その時点に選択していたスナップショットにのみ影響を受けます。

※ **Snapshot Scopes** および **Crossfade Times** も、**Edit Range** 機能を使用して、複数のスナップショットに編集可能です。



## 第3章 マスターディスプレイ

### 3.5.5 スナップショットの移動

Snapshot リストを特定の順番に表示したい場合、エントリーを移動してリストの順番を変更できます。**Move** スイッチをタッチし、移動するスナップショットにタッチしてください。次に移動を行うリスト上のポイントをタッチします。

### 3.5.6 スナップショットの名称変更

スナップショットの名称を変更する場合は **Rename** スイッチを押し、変更する名称にタッチしてからキーボードを使用して新しい名称を入力します。

### 3.5.7 スナップショットの番号を付け直す

スナップショットはリスト内のどのポイントにも挿入できるため、リストの一部または全体を変更したい場合があります。その場合は Snapshots パネルの下側にある **Renumber** スイッチを押してパネルを開きます。その後 Touch-Turn エンコーダー、もしくはエントリーにタッチして入力し、次に番号を付け直すステップ (1.00 がデフォルト値です)、番号を付け直す範囲を入力します。最後に **OK** スイッチを押すと、リストが設定に従って変更されます。

### 3.5.8 スナップショットを削除する

スナップショットを削除するには、**Delete** スイッチ、**Select Range** もしくは **Select All** の順にタッチします。**Select Range** を押した場合はリスト上で削除したいスナップショットにタッチしてから、**Confirm** を押します。**Select All** を押した場合はスナップショットのリスト全体が強調表示され、**Confirm** を押すとスナップショット全てを削除します。

※ Confirm を押して実行する前に、削除をキャンセルする場合は再度 Delete スイッチを押してください。

### 3.5.9 スナップショットの取り消し

スナップショットを実行すると、実行したスナップショットが有効になる前に、コンソール全体の独立した不可視のスナップショットが保存されます。Undo スイッチを押すと、不可視のスナップショットを以前に実行したスナップショットと同じスコープを使用して実行し、効果を取り消せます。

### 3.5.10 スナップショット・グループ

標準のスナップショット (リストの黒いエントリー) は、コンソール上の制御全ての現在の状態に関する独立したスナップショットです。

スナップショットは、グループのメンバー (リストの赤または青のエントリー) にすることが可能です。

スナップショットをグループのメンバーにすることで、グループ全てのメンバーを、選択した Group Update モードに従って一括で更新できます。

スナップショットをグループのメンバーにする場合は、リストからスナップショットを選択し、Snapshot パネルの左側にある add to group スイッチを押してください。

※スナップショットは、リストでお互いに隣接している場合のみ同じグループのメンバーにできます。1 つのリストを複数の異なったスナップショット・グループに設定することも可能です。

スナップショットがグループのメンバーになっている場合、リスト上のエントリーの色は、Snapshots パネルの右下にある Relative Groups スイッチの設定によって決まります。この設定は、Update Group を押した時にどのようにスナップショットのグループを更新するのかを決定します。

リストの赤いエントリー = Relative Update モードを選択しています。

リストの青いエントリー = Non Relative Update モードを選択しています。

#### Relative Group Update モード (リストの赤いエントリー)

**relative groups** スイッチを有効にしている場合、**Update Group** を押すと、フェーダーや AUX センドなどデジベルコントロールは全て相対的に更新されます。つまり、フェーダーをあるスナップショットで +10dB 上げた場合、そのフェーダーの元のレベルに関わらず同じグループのメンバーとなっているフェーダーが全て +10dB 動きます。+10dB はグループの全てのスナップショットの、そのフェーダーで保存したレベルに適用されます。

ダイナミクス時間、イコライザー周波数と Q、およびパンのようなデジベル以外のコントロールは、操作する前にそのコントロールに対して同じ値を持っていたグループのメンバーのみ変更されます。つまり、あるチャンネルのパン設定が、あるスナップショットのグループで全てのメンバーに対して同じポジションとなっている場合に、いずれかを変更して Relative モードで Update Group を押すと、同じチャンネルのパン設定がグループのメンバーであるその他全てのスナップショットで同じように変更されます。ただし、グループのいずれかのスナップショットがパン設定に対して現在のスナップショットと異なるポジションになっている場合、このスナップショットは、Update Group を押しても変更されません。

#### Non Relative Group Update モード (リストの青いエントリー)

**relative groups** スイッチを無効にしている場合、Update Group を押すと全ての制御が同じ形で動作します。変更される制御が変更前に現在のスナップショットと同じ値を持っていた場合、変更がグループの他のスナップショットに対してのみ適用されます。これは Relative モードの非デジベル制御と同じ動作ですが、この場合はデジベル制御を含む全てのコントロールが対象になります。

## Group & Auto Update Scope

上述の Group Update 機能の動作は、異なった種類のコントロールに対して、スナップショットごとに設定可能な Global Auto Scope および Group and Auto Update Scope の設定に関連しています。

Snapshot パネルの左上にある Global Scope スイッチを押すと、以下のディスプレイが表示されます。

Global Snapshot Scope

CLOSE

channel types	input/trim		delay		filters		eq		dynamics		inserts		sends		fader		mute		panner		to groups		outputs	
	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto
Input devices	✗	✗																						
Input Channels	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Aux Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓				✓	✓	
Group Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	
Control Groups															✓	✓								
FX	✓	✓																						
Matrix Inputs	✓	✓											✓	✓										
Matrix Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓				✓	✓	
Graphic EQ							✓	✓																
Output devices																						✓	✓	

midi

gpo relays

横の列はコンソールの異なるセクション、縦の列は異なる種類の制御を表示し、それぞれに対する Recall および Auto Update ステータスを示しています。赤い X は非搭載、緑のチェックマークは搭載を示しています。これらの設定はマークにタッチして個別に変更することも、行や列の名称にタッチしてその中身を一括で変更することも可能です。

Recall Scope は **Auto Scope** 列が、どの制御を自動グループ更新に含めるかを決定します。赤い X の項目は、**Update Group** を押しても、スナップショットで更新されません。

上の写真の場合、Input Devices (ラックおよびローカル入力端子) は **Auto Scope** に含まれていないため、ゲインやファンタム電源を **Update Group** 機能を利用して更新できないことを表します。それ以外の要素はチェックマークが付いているため、**Update Group** 機能に含めることが可能です。

※ Global Auto Scope に含まれている要素は個別のスナップショットの Group & Auto Update Scope により、グループ更新を予防できます。

リストからスナップショットを選択し **Group & Auto Update Scope** スイッチを押すと、以下のパネルが開きます。

このディスプレイは Global Scope パネルと似ていますが、個別のスナップショットに対する Group and Auto Update Scope を表示し、選択中のスナップショット名はパネルの一番上に記載しています。

Group & Auto-Update Scope: Snapshot 2.00 Two													CLOSE
channel name	input	trim	delay	filters	eq	dynamics	inserts	sends	fader	mute	panner	to groups	outputs
0:Local I/O	×												
1:Rack 1	×												
Input Channels	×	×	×	×	✓	×	×	×	✓	✓	×	×	×
Aux Outputs	×	×	×	×	✓	×	×		✓	✓			×
Group Outputs	×	×	×	×	✓	×	×		✓	✓		×	×
Control Groups									✓				
Matrix Inputs	×							×					
Matrix Outputs	×	×	×	×	✓	×	×		✓	✓			×
Graphic EQ					✓								
0:Local I/O													×
1:Rack 1													×

上の写真の場合、緑のチェックが付いているのはイコライザー、フェーダー、ミュートの各列のみです。そのためそれ以外の要素は、このスナップショットについて Group Update の影響を受けないことを表します。

※スナップショット・グループを使用する場合、更新設定の変更を個別のスナップショットごとに行う前に Global Auto Update Scope を設定することをお勧めします。Global Scope の設定だけで、最も一般的な用途については大半が設定可能です。

## 第3章 マスターディスプレイ

### 3.5.11 Global Recall Scope

スナップショットを保存すると全てのコンソール設定が保存されますが、スナップショットを呼び出す場合、呼び出す項目を特定のチャンネルおよび制御に限定できます。

※チャンネルの全ての要素、およびグラフィックイコライザーやエフェクターなどの機能は、個別にセーフ設定を持っています。セーフ設定が有効になっている項目は、スナップショットの影響を受けません。以降の説明は Global Scope 設定について追加的な内容です。

Global Scope スイッチを押すとパネルを拡大して、全てのスナップショットに対するスコープを表示、編集できます。

Global Snapshot Scope														CLOSE	
channel types	input/trim	delay	filters	eq	dynamics	inserts	sends	fader	mute	panner	to groups	outputs			
	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	recall	auto	
Input devices	✗	✗													
Input Channels	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Aux Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Group Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Control Groups									✓	✓					
FX	✓	✓													
Matrix Inputs	✓	✓					✓	✓							
Matrix Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Graphic EQ				✓	✓										
Output devices													✓	✓	✓

横の列はコンソールの異なるセクション、縦の列は異なる種類の制御を表示し、それぞれに対する Recall および Auto Update ステータスを示しています。赤い X は非搭載、緑のチェックマークは搭載を示しています。これらの設定は、マークにタッチして個別に変更することも、行や列の名称にタッチしてその中身を一括で変更することも可能です。

**Recall Scope** 列は、どの制御をスナップショットの呼び出しに含めるかを決定します。赤い X の項目はスナップショットによって呼び出されません。

上の写真では、Input Devices(ラックおよびローカル入力端子)は Recall のスコープに含まれないため、ゲインやファントム電源がスナップショットを実行しても変更されないことを表します。それ以外の要素はチェックマークが付いているため、スナップショットを実行すると変更される可能性があります ( 個別のセーフ設定による )。

※ Global Recall Scope に含まれる要素は、各スナップショットの Recall Scope を使用して呼び出せないように設定できます。

### 3.5.12 個別の Snapshot Recall Scope

リストでスナップショットを選択し Recall Scope スイッチを押すと、以下のパネルが開きます。

Recall Scope: Snapshot 2.00 Two														CLOSE	
channel name	input/trim	delay	filters	eq	dynamics	inserts	sends	fader	mute	panner	to groups	outputs			
0:Local I/O	✗														
1:Rack 1	✗														
Input Channels	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Aux Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓				✓	✓	✓
Group Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓		✓	✓
Control Groups								✓							
Matrix Inputs	✓						✓								
Matrix Outputs	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓				✓	✓	✓
Graphic EQ				✓											
0:Local I/O													✓	✓	✓
1:Rack 1													✓	✓	✓

このディスプレイは Global Scope パネルと似ていますが、個別のスナップショットの Recall Scope を表示し、パネル上段にスナップショットの名称および数字が表示されます。

Recall Scope の各列に含まれる制御はエントリーに変更を加えた場合、パネルの下に以下の項目で表示されます。



## コントローラー

Input/Trim (ローカル I/O およびラック)	アナログゲイン、スイッチおよびファンタム電源
Input/Trim (入力チャンネル)	入力ルーティング、デジタルトリム、位相およびチャンネル名
Input/Trim (AUX 出力 / グループ出力 / マトリクス出力)	デジタルトリム、位相、ディレイ、およびバス名
Input/Trim (マトリクス入力)	入力ルーティングおよびマトリクス入力名
Delay (全てのチャンネルタイプ)	チャンネル・ディレイ
Filters (全てのチャンネルタイプ)	HPF および LPF
EQ (全てのチャンネルタイプ)	チャンネル HPF および LPF を除く全てのコントローラー
Dynamics (全てのチャンネルタイプ)	ステレオ・リンクを除く全てのコントローラー
Inserts (全てのチャンネルタイプ)	インサートセンド&リターン・ルートおよび ON/OFF スイッチ
Sends (入力チャンネル)	AUX センドレベル、ON/OFF & PRE/POST スイッチおよび AUX パン
Sends (マトリクス入力)	マトリクス・センドレベルおよびスイッチ
Fader (全てのチャンネルタイプ)	チャンネルフェーダー
Mute (全てのチャンネルタイプ)	チャンネル・ミュート
Panner (入力チャンネル)	チャンネル・パン
To Groups (入力チャンネル)	Input Channel to Buss ルーティング・スイッチ
To Groups (Group Channels)	Group to Group ルーティング・スイッチ
Outputs (入力チャンネル)	ダイレクト出力ルーティング、ダイレクト・ゲインおよび ON/OFF スイッチ
Outputs (AUX 出力 / グループ出力 / マトリクス出力)	出力ルーティングおよびゲイン
Outputs (ローカル I/O およびラック)	アナログ出力 10dB パッド

## その他

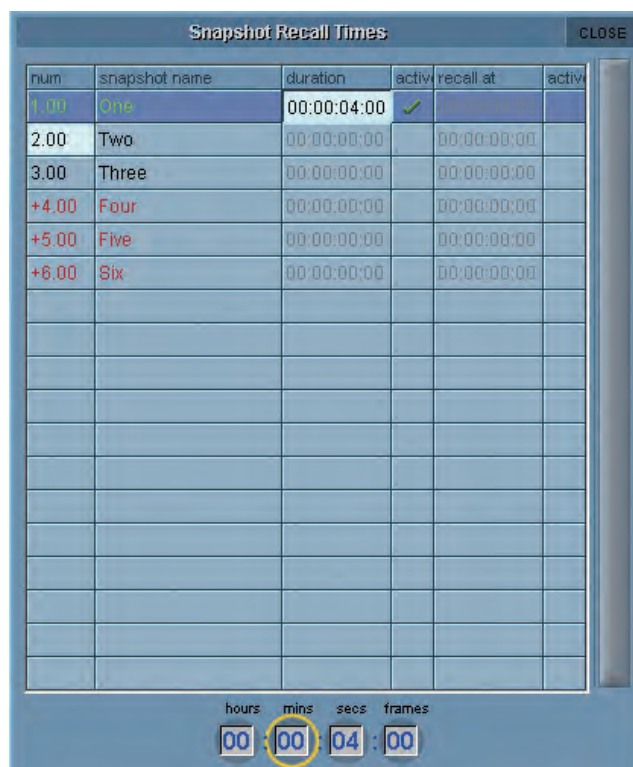
CG Members	コントロールグループ名称および各グループのメンバーリスト
Gangs	チャンネル・ギャング・メンバー
Banks	コンソール上の全てのコントローラーに対する現在の割り当て

## 3.5.13 Snapshot Recall Times

自動的にスナップショットを順番に実行する場合、以下の手順で設定を行ってください。

- ①左側の **Scope>Recall Times** スイッチを押し、必要なスナップショットに対する Duration ボックスに時間を入力します。
- ② **Active** 列のスナップショットに対するエントリーにチェックマークがついていることを確認し、スナップショットを実行して機能を有効にします。
- ③スナップショットを実行すると、リストの次のスナップショットが設定時間が過ぎると自動的に実行され、スナップショットの実行までの残り時間をプログレスバーが示します。プログレスバーが動いている時に **Duration Active** スイッチを押すと、プロセスを停止できます。

各スナップショットには **Recall At** タイムコード・コマンドを搭載していますが、現在のバージョンでは使用できません。



## 第3章 マスターディスプレイ

### 3.5.14 Snapshot Crossfades

秒およびフレーム単位のクロスフェード時間を、Cross Fades パネルの Crossfade Time を調整してスナップショットのさまざまな制御に適用できます。クロスフェードは、スナップショットの進行に従って実行されます。

個別のクロスフェード時間をタッチして選択するか、見出しにタッチして列または行を選択します。次にパネルの下側にある Secs/Frames ボックスに時間を入力します。数値はボックスにタッチして入力するか、Touch Turn エンコーダーを使用してください。

入力トリム、フィルター、イコライザー、ダイナミクス、センド、フェーダー、パンに異なるクロスフェード時間を適用できるほか、与えられたカテゴリ内の全てのチャンネルに適用できます。パラメーター値を 0 に設定すると OFF になります。



### 3.5.15 スナップショットと MIDI

MIDI 設定には、2 種類のエリアがあります。

- ①スナップショットには、MIDI メッセージを添付でき、スナップショット実行時に MIDI メッセージを出力します。MIDI メッセージは、**Scope>MIDI Program** パネルまたは **Scope>MIDI List** パネルで作成します。
- ②スナップショットの実行は、チャンネル 16 に対する入力 MIDI メッセージで制御でき、上記①に含まれる MIDI スナップショットに加え、同じメッセージを出力できます。

MIDI Receive Fires スイッチにより、スナップショットが、以下の入力 MIDI メッセージに応答します。

- 汎用コントローラー A (コントローラー 16) : 値 1 ~ 127 はスナップショット 1 ~ 127 を実行
- 汎用コントローラー B (コントローラー 17) : 値 0 ~ 127 はスナップショット 128 ~ 255 を実行
- 汎用コントローラー C (コントローラー 18) : 値 0 ~ 127 はスナップショット 256 ~ 383 を実行
- 汎用コントローラー D (コントローラー 19) : 値 0 ~ 125 はスナップショット 384 ~ 509 を実行
- 汎用コントローラー D (コントローラー 19) : 値 126 は、リストの前のスナップショットを実行
- 汎用コントローラー D (コントローラー 19) : 値 127 は、リストの次のスナップショットを実行

MIDI が有効になっている場合、**Fire Sends** スイッチで snapshot スイッチを押すたびに上記のメッセージ 1 ~ 509 を送信します。Previous および Next スイッチは MIDI メッセージを出力しません。

### 3.5.16 MIDI デバイス

MIDI を外部デバイスに送信する場合、まず受信デバイスを定義してください。スナップショットでの MIDI メッセージのプログラミングがシンプルに行えるようになります。

**Scope>MIDI Program** または **Scope>MIDI List** スイッチを押してから、**Devices** スイッチを押すと、以下のパネルを開きます。

MIDI Devices				CLOSE
port	chan	name	pc	
A	1	TC	1	
A	2	LEX	1	
A	3	OTHER	1	
A	4	A4	1	
A	5	A5	1	
A	6	A6	1	
A	7	A7	1	
A	8	A8	1	
A	9	A9	1	
A	10	A10	1	
A	11	A11	1	
A	12	A12	1	

SD8 の内蔵 MIDI ポートは、**Port** 列で Port A と呼ばれます。

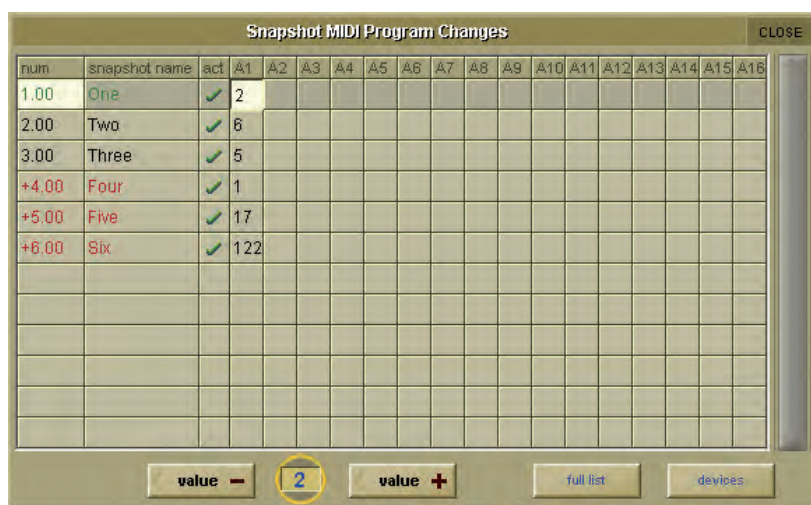
各受信デバイスの受信 MIDI チャンネルと、名称を設定し、次にデバイスが 0 ~ 127 (0) または 1 ~ 128 (1) のどちらをデータに使用するので **PC** 列に 1 または 0 を設定します。情報が分からない場合は、設定を 1 のままにしてください。

以上で、後に使用するためのデバイスを定義したことになります。パネルを終了してください。



## 3.5.17 MIDI Program および MIDI List

MIDI Program Changes パネルには、Port A 上の MIDI チャンネル 16 系統それぞれに対する列と、既存のスナップショットの行で構成しています。各スナップショットに送信するプログラムチェンジについて、タッチ、値の上下スイッチ、Touch Turn エンコーダーを使用して値の入力を行い、該当するスナップショットそれぞれについて、**Active** ボックスにチェックマークがついていることを確認してください。入力すると、この MIDI 情報は、スナップショットの実行時に送信されます。



MIDI プログラムチェンジメッセージを上記の形で入力した場合、Scope>MIDI List パネルに表示され、その他のタイプの MIDI メッセージを入力、編集できます。

**Device Name** (最後の項目で説明)、MIDI ポート、MIDI チャンネル、コマンドの種類、および 2 個のデータ値に関する列があります。

※ MIDI デバイスを定義済の場合、MIDI Device 列でいずれかを選択すると選択したデバイスに以前入力したポートおよび MIDI チャンネルが自動的に入力されます。



単一のスナップショットで複数の MIDI メッセージを送信したい場合、**Insert** スイッチを使用してメッセージ・エントリーに行を追加します。

スナップショットを実行せずに MIDI メッセージをテストする場合は、**Send** スイッチを押してください。パネルの右下にあるディスプレイに出力 MIDI メッセージがあることが表示されます。

また、MIDI メッセージは外部 MIDI 機器で必要なメッセージを生成し、メッセージをコンソールの MIDI IN に送ります。Capture スイッチを押すことで、自動的にリストに入力も行えます。

## 第3章 マスターディスプレイ

### 3.5.18 Surface Offline & Snapshot Editing

コンソール上の Snapshot セクションには、**Surface Offline** および **RTN To Audio** の 2 個のスイッチがあります。

Surface Offline スwitchを押すと、コンソール上での制御と音声エンジン間の応答を停止します。つまりコンソール上で実行した操作は、コンソールを通過する音声に影響を与えません。

RTN To Audio スwitchを押すと、コンソール操作をオーディオ・エンジンに再接続します。サーフェスがオフラインに設定されてからコンソール上で行った変更を無視し、サーフェスがオフラインに設定される前の状態にコンソールを戻します。

※重要！ Surface Offline スwitchを押すと、コンソールの変更が行われ、再度 Surface Offline スwitchを押すと、コンソールに行われた変更が直ちに現在の音声に適用されます。十分に注意して使用してください！

Surface Offline および RTN To Audio スwitchの主な目的は、オフラインの状態でのスナップショットの編集です。スナップショットのプレビュー、調整、更新を現在の音声に影響を与えずに実行できます。

Surface Offline を有効にしている間は、以前に説明したスナップショット機能を全て利用できます。

例えば、現在スナップショット番号 1 を作業中に、スナップショット 2 をチェックまたは編集したい場合は、以下の手順を行います。

- ① Surface Offline スwitchを押します。音声は通常のまま継続します。
- ② スクロールダウンして、スナップショット 2 を実行し、コンソール上で設定を確認します。
- ③ スナップショット 2 の設定を編集し、必要に応じて、Current または Selected で更新します。
- ④ RTN to Audio スwitchを押して自動的にサーフェスをオンラインに戻し、スナップショット 1 に戻します。

### 3.5.19 Auto Update

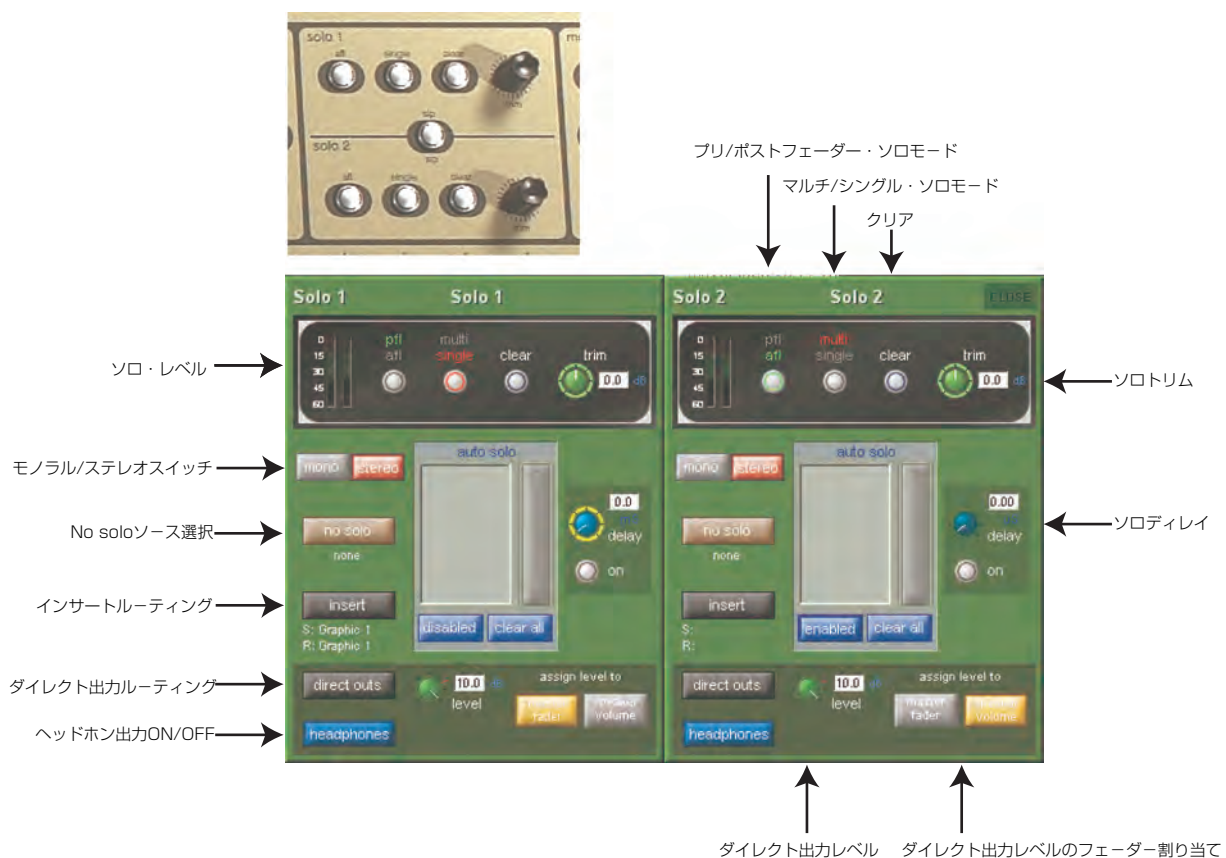
Snapshots パネルの Auto Update スwitchを有効にすると、調整するたびに現在のスナップショットの自動更新を起動するようになります。現在のスナップショットは、Update Current、Selected または Group 機能を使用することなく更新されます。自動更新されるスナップショットの要素は、「3.5.10 スナップショット・グループ」で記述した Group and Auto Update Scope 設定で決定されます。

※手動により誤ってスナップショットを変更する可能性があるため、絶対に必要だという確信がない限り、この機能を OFF にすることをお勧めします。

## 3.6 Solos メニュー

### 3.6.1 Solo パネル

Solos メニューを選択すると、**Solo 1** および **Solo 2** ディスプレイを開きます。これらディスプレイでソロパスの設定を行います。ソロパス 1 は、左側、ソロパス 2 は右側のディスプレイです。



※チャンネル内のソロ機能は、「2.2.5 チャンネル・ソロ」を参照してください。

各ディスプレイの一番上には、ソロメーター、3 個のラジオボタン、入力トリム・ポットを搭載した黒バックのセクションがあります。コンソール上、右セクションも同じコントロールを搭載しています。



最初のスイッチは、チャンネルからバスへ送るポイントを PFL/AFL で選択します。ディスプレイ上では選択した **pfl** または **afl** ラベルが緑色に変わり、コンソール上のスイッチは **afl** を選択した場合に緑色のリングで囲まれます。

2 番目のスイッチは、2 種類のソロ・スイッチ・モードを **multi/ single** で切り替えます。**multi** は、同時に複数のチャンネルをソロバスに送ることが可能です。**single** は、1 チャンネルのみソロバスに送ることができます。**single** モードではソロバス送りを実行中、別のチャンネルの solo スイッチを押すと最初に選択していたチャンネルが解除されます。ディスプレイ上では選択した **multi** または **single** が赤色に変わり、コンソール上のスイッチは **single** を選択した場合に赤色のリングで囲まれます。

ソロバスに送っている信号は **clear** スイッチを押してクリアできます。ソロバスへの送りがいずれかで実行されている場合は Clear スイッチが青色のリングで囲まれます。

ソロバスのレベルは、ディスプレイのトリム・ポットまたはコンソール上のトリム・エンコーダーで調整します。ディスプレイのトリム・ポットは、常時トリム・エンコーダーに割り当てられており、エンコーダーの周囲が緑色のリングで囲まれます。信号は  $\pm 18\text{dB}$  の範囲で調整でき、トリム値は、ディスプレイのトリム・ポットの右側に表示されます。

Solo 1 または Solo 2 ディスプレイの中央には **auto solo** エリアがあり、自動ソロ機能に選択されている全てのチャンネルがリスト表示されます。自動ソロ機能は、別のチャンネルがソロバスに割り当てられると、自動的に選択されたチャンネルをこのソロバスにルーティングします。選択するチャンネルはリストの右側のスクロールバーで必要に応じてスクロールできます。自動ソロ・チャンネルは、Channel Setup ディスプレイで選択します。自動ソロ機能の ON/OFF を切り替えるには、**auto solo** エリア下、左側の青いスイッチ (**enable/disable**) にタッチしてください。

このスイッチのテキストは、自動ソロ機能の ON/OFF 状態を表示します。自動ソロリストのチャンネルは、全て自動ソロリストの下にある **clear all** スイッチを押して削除できます。

※エフェクト・リターンを使用している場合、自動ソロを選択するとソロにしているトラックをエフェクト・リターンで検聴できます。

ソロバス信号には、自動ソロエリア右側のディレイ・ポットでディレイをかけることができます。ポットの下にある **on** スイッチでディレイの ON/OFF を設定します。ポットの調整はポッドをタッチし、Touch-Turn エンコーダーに割り当てて行います。ディレイの調整範囲は 0 ~ 2.7 秒で、設定値はディレイ・ポットの右上に表示されます。

**auto solo** エリア左にある **mono** および **stereo** スイッチは、バス構成をモノラルかステレオで選択します。各スイッチは選択すると赤色に、選択していないと灰色に変わります。選択した構成は各ディスプレイの左上のメーターにも適用されます。

### 3.6.2 No Solo Setup ディスプレイ

**mono** および **stereo** スイッチの下にある **no solo** スイッチは、no channel solo が有効の場合に（該当する）どの信号がバスに存在するかを設定します。デフォルトでは no channel solo 有効時、バスへ送る信号はありません。スイッチを押すと、No Solo Setup ディスプレイを表示します。



No Solo Setup ディスプレイ上部にはソロバスの名称を変更するためのテキストボックスがあります。ボックスもしくはキーボードアイコンにタッチして、ディスプレイまたは外部キーボードで新しい名称を入力し、**OK** を押してください。テキストボックスのすぐ右にある下向きの矢印にタッチすると、**Channel Name** ディスプレイを呼び出すことも可能です。設定したソロバス名はソロ・ディスプレイの上側、および割り当てられたマスターフェーダーに表示されます（詳細は次頁参照）。



## 第3章 マスターディスプレイ

テキストボックス下部には、グループおよび AUX チャンネルから no solo 機能の音声ソースを選択するための 2 列のスイッチがあります。左側の列では、各 AUX、グループチャンネルのモノラルまたはステレオを選択します。選択するとスイッチが点灯し、右側の列にチャンネルリストを表示します。項目がウィンドウに入りきらない場合は、スクロールバーがディスプレイの右側に表示されます。希望のチャンネルにタッチすることで **no solo** 機能の割り当てを行い、**no solo** スイッチの下に選択した信号名が記載されます。ステレオ信号を選択した場合は、左側の信号のみが表示されます。選択を解除する場合は、チャンネルを再度タッチします。**no solo** 機能に信号を選択していない場合は、スイッチ下に none と記載されます。

**No Solo Setup** ディスプレイを終了する場合は、右上の **CLOSE** スイッチを押してください。

自動ソロエリア下のセクションでは、ソロバス出力の設定を行います。エリア中央には、出力レベルポットがあり、ポットにタッチすることで Touch-Turn エンコーダーに割り当てが可能です。バス出力トリムの調整範囲は **OFF** ~ +10dB で、ポットの右側に表示されます。

### 3.6.3 ソロバスをコンソール上の操作に割り当てる

ソロバスの出力レベル調整は、レベルポットの右にある **assign level to master** スイッチのいずれか 1 つを押して、マスターフェーダーもしくはスピーカー調整つまみに割り当てることができます。選択すると、スイッチが茶色に点灯します。

### 3.6.4 ソロ出力のルーティング

各ソロバスはインサートセンド / リターン、ダイレクト出力を含んでおり、いずれも **Solo Outputs** ディスプレイからルーティングを設定できます。**Solo Outputs** ディスプレイは、**no solo** スイッチの下に **insert** スイッチ、またはソロバス出力エリアの左上にある **direct outs** スイッチにタッチして呼び出します。インサート・ポイントは、ヘッドホン出力ではなく、ソロバスのダイレクト出力のみに適用されます。

**Solo Outputs** ディスプレイの上側にも、前述のバス・ネーミング機能があります。ディスプレイの下側に **output**、**insert A** スイッチがあり、スイッチのいずれかを選択すると、センド（またはセンドとリターン）を上にある信号ルーティング・エリアに割り当てます。インサートを割り当てると、**ins A send routing** スイッチが左側の列に、**ins A return routing** スイッチが右側の列に表示されます。出力を割り当てると、左側の列に **outputs routing** スイッチが表示され、右側の列はブランクになります。任意のルーティング・スイッチを押すと、ルーティング・ディスプレイが表示され、インサートおよび出力のルーティングを行えます。

**Insert Send Route** ディスプレイ・スイッチのポート・リスト上部に **send+return** と記載された追加スイッチがあります。このスイッチを起動すると、センドとリターンのルーティングが内部ポート内の全ての信号にリンクされます。例えば、Graphic 1 入力をインサートセンドに割り当てた場合、Graphic 1 の出力が自動的にインサートリターンに割り当てられます。同様に、手でリターンに割り当てた場合、センドが自動的にその割り当てをコピーします。**send+return** スイッチは、有効の場合は茶色に、無効の場合は灰色に点灯します。

インサートセンドとリターン信号を選択すると、トリムレベル・ポットが、**Solo Outputs** ディスプレイの下半分に表示されます。各ポットの左側にはメーター（ステレオチャンネルの場合はメーター 2 系統）、右側にはデジベル単位でトリムレベルを表示します。センドトリムレベル下部にはセンドの ON/OFF を切り替えるスイッチ、リターントリムレベル下部には、リターン信号の位相を反転する **reverse phase** スイッチがあります。いずれのスイッチも、有効の場合は赤いリングで囲まれます。

インサートまたはダイレクト出力をルーティングすると、Solo 1 または Solo 2 ディスプレイのスイッチの下にルートが表示されます。

### 3.6.5 ヘッドホン出力

ディスプレイ左下のコーナーにある **headphone** スイッチにタッチすると、ソロバス信号をアームレスト下、コンソールの側面にある、ヘッドホン端子にルーティングします。起動時にこのスイッチは、青色に変わります。

ヘッドホン出力はどちらも両方のソロバス信号を受信します。どちらのバスからも信号をルーティングしていない場合、**no solo** 信号が割り当てられていない限りヘッドホン出力は無音になります。

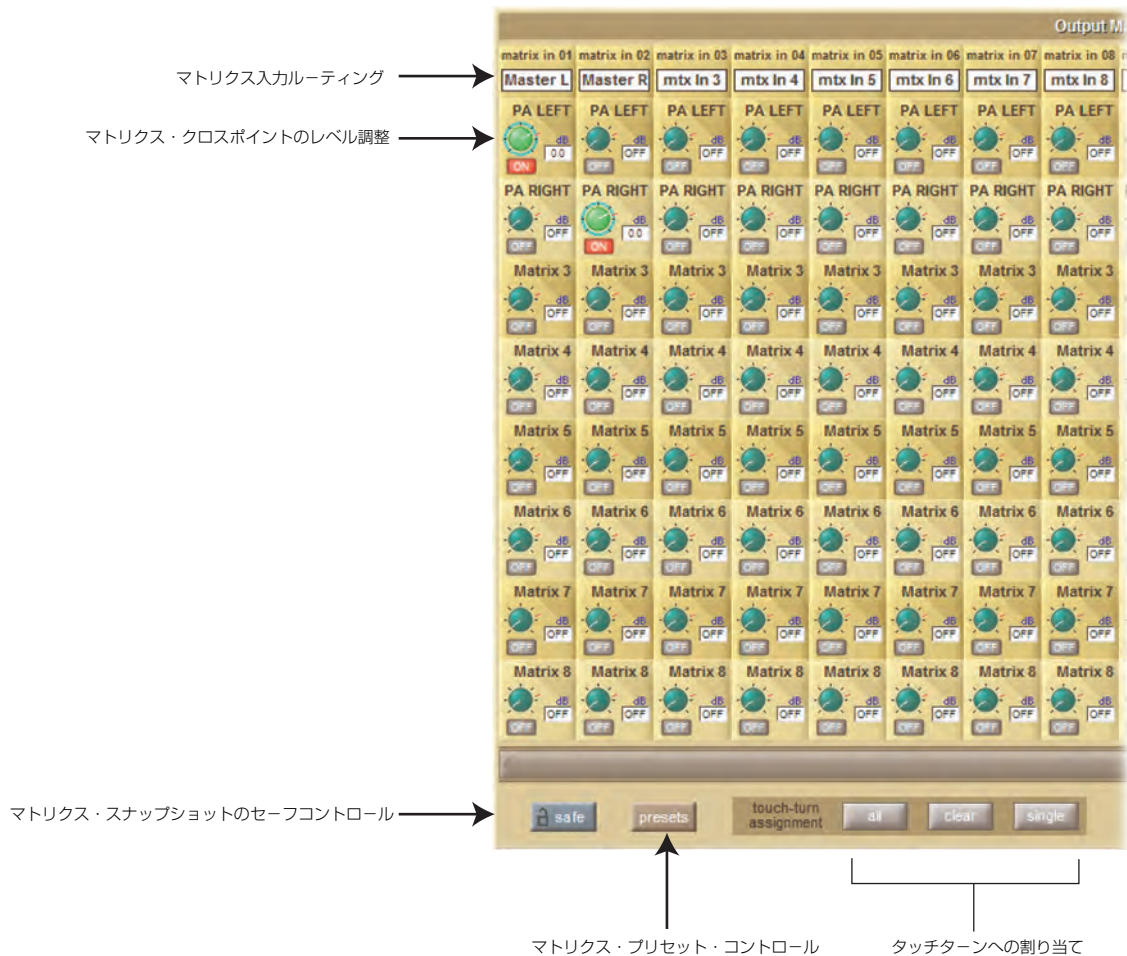
ヘッドホン・レベルは、出力エリアの出力レベルポット、右セクションにあるヘッドホン・レベル・エンコーダーで調整します。ヘッドホン信号をミュートする場合は、コンソール上のヘッドホン・レベル・エンコーダー隣の **mute** スイッチを押してください。**mute** スイッチを有効にすると、スイッチが赤いリングで囲まれます。



### 3.7 Matrix メニュー

#### 3.7.1 Matrix パネル

Matrix メニューを押すと **Matrix Inputs** パネルを開きます。Matrix Inputs パネルはマトリクス入力を選択し、各マトリクス出力に送る入力レベルを設定できます。ディスプレイの各列は、マトリクスに送る入力ポッドを示しており、各行は出力を示しています。



ディスプレイ内の各ポットは列の入力信号から行のマトリクス出力に送る信号レベルを設定します。各入力列の上部には入力名が表示され、各トリム・ポットの上部のラベルにはマトリクス出力名が表示されます。トリム・ポットにタッチして Touch-Turn エンコーダーに割り当てられます。割り当てられるとポットが点灯して、エンコーダーが緑色のリングで囲まれます。

ディスプレイの下側には、3つの **Touch-Turn assignment** スイッチがあります。all スイッチを押すと Touch-Turn エンコーダーに、全てのトリム・ポットを割り当てます。個別のポットにタッチして、選択を解除できます。clear スイッチは、Touch-Turn エンコーダーから全てのポットの割り当てを解除します。single スイッチを押すと、単一の割り当てしか行えなくなり、複数のトリム・ポットを同時に Touch-Turn エンコーダーに割り当ててを防止します。有効になっている場合、スイッチは茶色に点灯します。

※ single 機能が有効になっている場合でも、全ての機能をトリガー可能です。

複数のポットは同時に割り当てることができ、この場合はエンコーダーがポットのポジションに関わらず、同じ量だけ全ての割り当てされたポットを変更します。各トリム・ポットの値は、dB 単位で右側に表示されます。各トリム・ポットは、真下のボックスにタッチして起動します。ボックスが OFF の時は灰色に、ON の時は赤色に点灯します。ポットを回しても自動的に ON になります。

各マトリクス入力信号は、各入力列の上にあるテキストボックスにタッチすることで呼び出される各マトリクスの **Setup** ディスプレイから選択します。

ディスプレイの一番上には、マトリクス入力の名称を変更するために使用できるテキストボックスがあります。テキストボックスの下には、ルーティング・ディスプレイを開く matrix input routing スイッチがあります。ルーティング・ディスプレイについては、「1.8 ルーティングの基本」を参照してください。



### 3.7.2 Matrix Presets

マトリクス入力 **Setup** ディスプレイ下部の **presets** スイッチ、または Matrix パネル左下の **presets** スイッチを押すと、**Matrix Input Presets** ディスプレイを開きます。マトリクス入力 **Setup** ディスプレイ下部の **presets** スイッチを押した場合は、デフォルトで 1 チャンネルのプリセットを、**Matrix** パネル左下の **presets** スイッチを押した場合はデフォルトで 12 チャンネルのプリセットを作成します。**Matrix Input Presets** ディスプレイには、マトリクス入力ルーティング、ポット・トリムレベルおよび ON/OFF スイッチがあります。Matrix Input Presets ディスプレイの **chs** 列は、プリセットに含まれるチャンネル数を表しています。



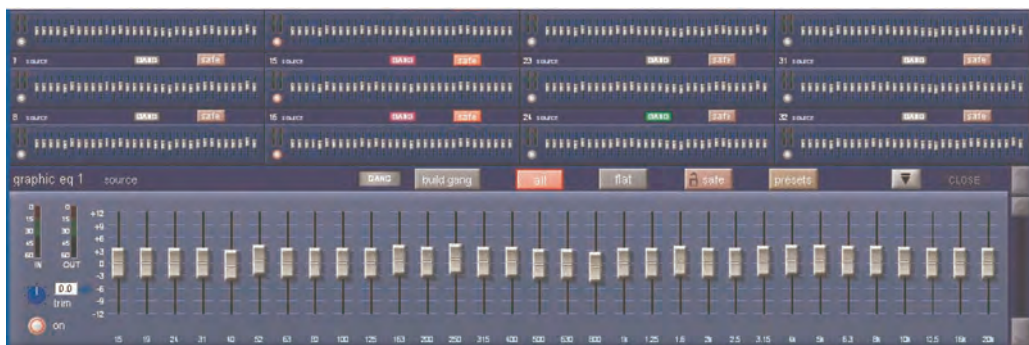
Matrix パネル左下の **safe** スイッチを起動すると、マトリクス設定がスナップショットの呼び出し時に保護されます。

## 3.8 グラフィックイコライザーメニュー

### 3.8.1 Graphic EQ パネル

**Graphic EQs** を押すと、グラフィックイコライザーの設定ディスプレイを開きます。このディスプレイで 12 系統、32 バンドのグラフィックイコライザー全てを設定できます。グラフィックイコライザーは、4 種類のチャンネルタイプ全てのインサートおよび出力に割り当て可能で、また入力チャンネルの入力に送ることも可能です。グラフィックイコライザー割り当ては、各チャンネルのルーティング・ページで行うため、グラフィックイコライザーディスプレイからは設定できません。

ディスプレイは、全 12 系統のグラフィックイコライザーを縮小して表示しており、1 つのみをディスプレイの下側に拡大表示します。



各グラフィックイコライザーは拡大表示で設定しますが、縮小表示からも一部の設定が行えます。設定を行うグラフィックイコライザーにタッチすることで拡大表示に割り当てます。割り当てられたイコライザーは、ディスプレイの右側にあるスクロールバーでスクロール可能です。

拡大表示に割り当てられたイコライザーは、左上にソース表示と番号が表示されます。縮小表示では、拡大表示内の EQ **close** スイッチ左側の **expand** スイッチ（開いた場合は下向きの矢印、閉じた場合は上向きの矢印）を押して開閉できます。

拡大表示の左側には、イコライザーの **IN** および **OUT** 信号のメーター、右側に値を表示した 18dB ゲイントリム・ポット、および ON/OFF スイッチ（ON 時が赤色のリングで点灯）があります。トリム・ポットにタッチすることで Touch-Turn エンコーダーに割り当て可能です。32 バンドのフェーダー下部には、ヘルツ単位の各バンドの周波数が表示され、ディスプレイの各行に関連づけられたゲインが、一番低い帯域の左に表示されます。各帯域は、縮小したディスプレイから変更も可能です。

### 3.8.2 グラフィックイコライザーのギャング

各バンドのフェーダー上部にある灰色の **GANG** および **build gang** スイッチを押すと、異なるグラフィックイコライザーをギャングします。イコライザーをギャングすると、バンドフェーダー、on スイッチ、それにトリム・ポットがロックされます。

- ※フェーダーのギャングは相対的に動作します。イコライザーはギャングした時点で異なった形を持つことができ、帯域を調整すると同じ量だけ移動します。
- ※フェーダーが縮小表示内で移動した場合、ギャングされたイコライザーも同時に移動します。

ギャングを作成するには、ギャングに含めるグラフィックイコライザーにタッチして拡大表示に割り当て、**build gang** にタッチします。**build gang** が有効になるとスイッチが赤色に変わり、**GANG** スイッチも色が変わります。別のイコライザーをギャングに追加する場合は、追加する他のグラフィックイコライザーの **GANG** スイッチにタッチしてください。拡大したイコライザーの **GANG** スイッチの色と同じ色に変わります。ギャングから選択を解除する場合は、再度 **GANG** スイッチにタッチして下さい。灰色に戻り解除が実行されます。最後に **build gang** スイッチにタッチして、設定を終了します。イコライザーのギャング割り当ては、**build gang** スイッチを再度選択して調整できます。

- ※一時的にギャングからグラフィックイコライザー帯域を独立させる場合は、帯域のフェーダー上部の **mute** スイッチを長押しした後、そのフェーダーの調整を行ってください。この動作は、現在調整中のグラフィックイコライザーの特定の帯域に限って実行できます。

### 3.8.3 Graphic EQ ALL スイッチ

32 系統のグラフィックイコライザー全てを同時に調整する場合は、**build gang** スイッチの右にある **all** スイッチを押してください。スイッチが赤色に点灯します。

拡大したイコライザーの帯域を調整すると、全 32 系統のイコライザーの帯域が、その位置に移動します。

※全ての調整は絶対的に動作します。ある帯域に変更を加えると、全てのイコライザーで調整した帯域の設定が同じになります。

※ all 機能は、縮小表示のフェーダーに対する通常の操作には影響を与えません。

1 つのイコライザー内の全 32 バンドを 0dB に戻すには、all スイッチの右にある **flat** スイッチにタッチし、確認ポップアップが表示されたらで Yes を押してください。

※ flat は、拡大したイコライザーにギャングされている他のイコライザーに影響を与えます。

※ all スイッチ選択時に flat を押しても、ギャングされていないイコライザーをフラットにはしません。

**flat** スイッチの右にある **safe** スイッチを有効にすると、グラフィックイコライザー設定をスナップショットの呼び出しから保護できます。

### 3.8.4 グラフィックイコライザープリセット

safe スイッチの右にある **preset** スイッチを押すと、**Graphic EQ Presets** ディスプレイを開きます。**Graphic EQ Presets** ディスプレイでは、現在のイコライザー設定の保存や作成済の設定の読み込みが行えます。

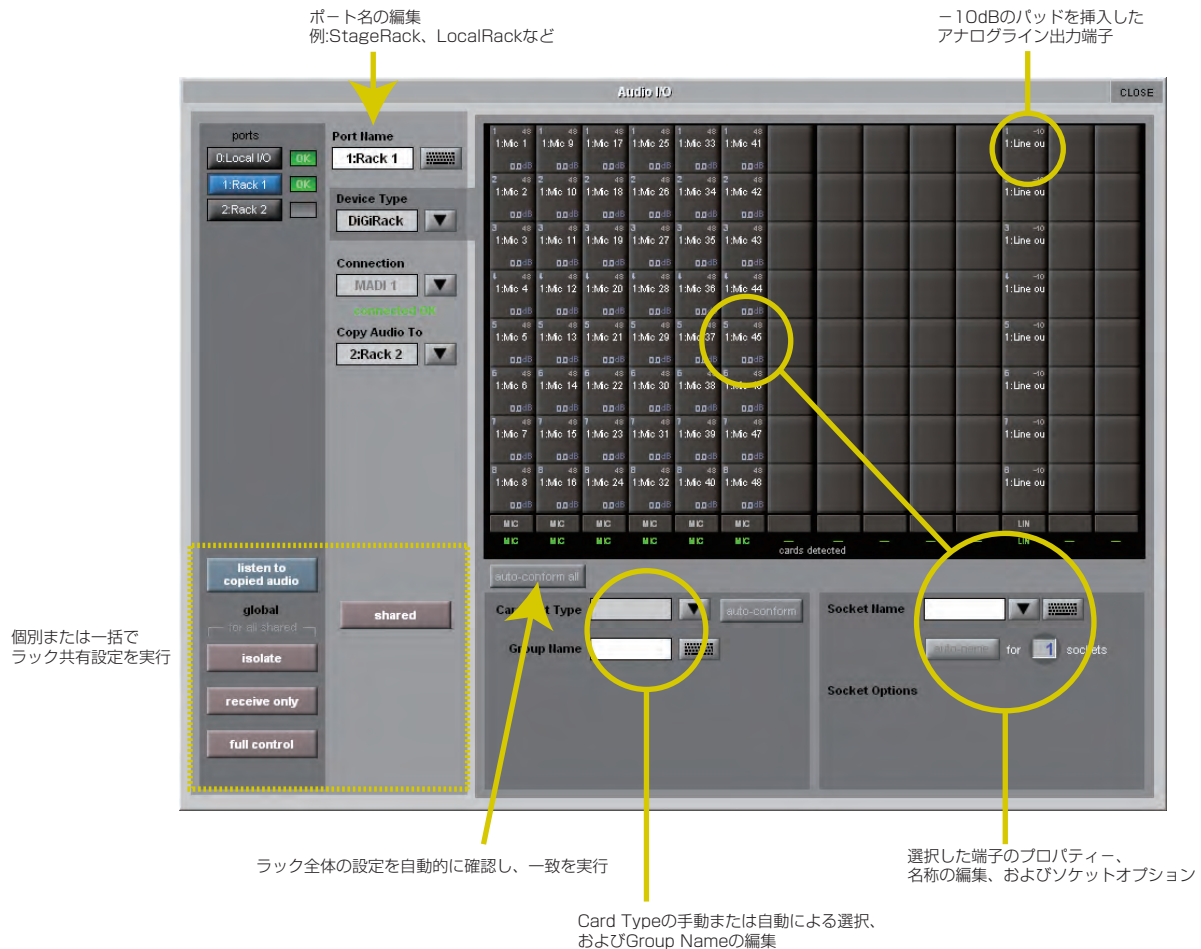
トリム・ポット、on スイッチ、32 本のフェーダー設定は、イコライザープリセットに含まれます。チャンネルをデフォルト設定にリセットする場合は、default を押してください。

## 第3章 マスターディスプレイ

### 3.9 Setup メニュー

#### 3.9.1 Audio I/O

Setup メニューから **Audio I/O** を押すと Audio I/O ディスプレイを呼び出します。Audio I/O ディスプレイでは、ラックに実装したオプションカードの端子の特定や名称変更、パッドやファンタム電源の設定などの SD8 に接続されている物理的な I/O の設定を行います。



#### 3.9.2 ポートの選択

ディスプレイ左上の ports スイッチはディスプレイの残りの部分で、どのポートを構成するのかを選択します。各ポートは物理的な音声接続のセットに対応しています。

**Local I/O** コンソールの背面に実装された I/O カード  
**Rack** MADI で接続されたリモート I/O

ポートを選択したら、選択したポートの接続は、残りの **Audio IO** ディスプレイの大半を構成している端子構成図に表示されます。

各 ports スイッチの右にあるボックスは、接続の現在の状態を表示します。

#### 音声をコピーし、コピーした音声を聴く (MADI レコーダー設定)

入力 MADI ストリームを別の MADI 出力にコピーする場合は、Ports リストの入力ポートを選択し、ドロップダウンメニューの **Copy Audio To** を使用します。例えば Rack 1 の音声入力を Port 2 に接続されている MADI を備えたレコーダーにコピーする場合、ports リストから Port 1 を選択し、**Copy Audio To** から MADI 2 を選択します。

コンソールでは 56 チャンネルの MADI ストリームを MADI 出力 2 に送り、必要に応じて録音できます。

さらに、レコーダーの MADI 出力をコンソールの MADI 2 入力に接続することで、元のソース素材と同じチャンネルで再生をモニターできます。**Listen To Copied Audio** スイッチを押して再生をモニターし、再度押すとラックからのライブ音源のモニターに戻ります。

#### 3.9.3 ポート・ハードウェア構成

ポートは **ports** 選択エリアの右に表示されるように、接続の種類に従って自動的に名称が付きます。この名称は **Port Name** ボックス、または右側のキーボードアイコンにタッチし、ディスプレイ上のキーボードで新しい名称を入力することで編集が可能です。ポートに接続しているデバイスの種類は、**Port Name** ボックスの下にある **Device Type** ボックスの隣にある下向きの矢印にタッチし、表示されるドロップダウン・リストから該当するデバイス (通常は DiGiRack) を選択して変更できます。

※ Local I/O ポートの構成は固定のため、ハードウェアの変更はできません。しかし Port Name、(各物理的なカードの名称に関係する) Group Name および (カード上の物理的なコネクタそれぞれの名称である) Socket Name の変更は可能です。

### 3.9.4 ポートのコントロール

ports 選択エリア真下、ディスプレイ左下のスイッチは、コンソールおよび I/O ラック間のコントロールのレベルを設定します。通常、入力ゲイン、ファンタム電源、および各 MaDiRack 入力のパッドはコンソールからリモートコントロールされますが、MaDiRack を MAD1 で接続し、2 台の DiGiCo コンソールで共有されるようなマルチ・コンソール・システムの場合、コンソール 1 台だけが、ラック設定をリモートコントロールできます。そのため、各コンソールに与えられるコントロールのレベルを定義する必要があります。コントロールには isolate (独立)、receive only (受信のみ) または full control (フルコントロール) の 3 種類があります。

- isolate:** SD8 はラックとコントロール・データを送受信しません。つまりコンソールはラック設定の調整も、戻りのコントロール・データによるコンソール自体の調整も行いません。
- receive only:** SD8 はラックからの設定を受信しますが、コントロール・データの送信は行いません。つまりコンソールからラック設定の調整は行えませんが、戻りのコントロール・データで、コンソール自体の設定は調整できます。
- full control:** SD8 はラックからの設定を受信し、コントロール・データも送信します。つまりコンソールはコンソール自体の設定もラックの設定も行えます。

該当するポートを選択し、shared スイッチを押します。ラックが共有に定義されている場合、パネル左下にある global コントロール・スイッチを使用して、共有されている全てのラックに対するコントロールのレベルを設定できるほか、個別のラックを shared スイッチ下にある isolate、receive only および full connect スイッチを使用してコントロールできます。これらのスイッチは選択したポートに対してのみ影響を与えます。

### 3.9.5 Socket ディスプレイ

ports リストからポートを選択すると、ポートの個別の接続が、Audio I/O ディスプレイの端子構成図に表示されます。Rack または Console ポートの構成図の各列は I/O カードを表しており、I/O カードのタイプは各列の一番下に表示されます。Local I/O ポートの構成図では各行が、I/O 端子のタイプを表しています。

個々の端子では現在の端子名が中央に、カード内の端子番号は左上のコーナーに表示されます。

アナログ入力端子では、現在のゲインが下側に、ファンタム電源が ON の場合、赤色の 48 マークが右上に表示されます。

アナログ・ラック出力端子では 10dB パッドが ON の場合は右上に黄色で、OFF の場合は白色で -10 マークが表示されます。

デジタル入力では Sample Rate Conversion の ON/OFF 状況が表示されます。

構成図内の端子にタッチすると、端子およびカードを構成図下部のエリアに割り当てます。

### 3.9.6 端子の一致

ラックを使用する場合、ラックのディスプレイ上の内容と接続されているラックに物理的に実装されたカードの内容を一致させる必要があります。一致方法は以下の 2 通りの手順があります。

#### 手動による一致

各カード (列) を選択し、手動で該当するカードをウィンドウの下側の部分にある Card/Slot Type ドロップダウンメニューから選択します。正しいカードタイプを選択すると、下側のカードタイプ名が緑色に変わり、カードのタイプがラックに実装したカードと一致したことを表します。一致しない場合、カードタイプ名が赤くなります。正しいカードタイプを再度選択してください。

#### 自動による一致

ラック表示セクション真下の auto-conform all スイッチを使用します。このスイッチを押すと、接続したラックの各スロットに対して正しいカードを自動的に選択します。完了すると、スロットの下側のカードタイプ名が全て緑色に変わります。カードごとに自動確認することも可能です。(カードに対する任意の端子をタッチして) 1 枚のカードを選択し、端子構成図下にある auto-conform スイッチを押します。

### 3.9.7 グループおよび端子名

カードと端子にはデバイスの種類、カード / スロットの種類、それにポートの位置に応じて名称が自動的に付けられます。これらの名称は、端子構成図の下にある Group Name および Socket Name ボックスにタッチするか、右にあるキーボードアイコンにタッチして編集が可能です。ディスプレイ上のキーボードに新しい名称を入力し、OK を押してください。Socket Name ボックスとキーボードアイコンの間にある下向きの矢印にタッチすると、Channel Name ディスプレイが表示されます。Channel Name ディスプレイではキーボードを使用せずに、一般的に使用される単語を挿入できます。

Socket Name ボックスの下にある auto-name 機能を使用して、一定の範囲の端子に対して、同じ名称と増分する番号で名称を付けることも可能です。自動的に名称を付ける端子の数を定義する場合は、数値ディスプレイにタッチし、スクリーンの右側にある Touch-Turn エンコーダーを使用して、キーボードアイコンの下の数値ディスプレイが、正しい数字を設定してください。数値ディスプレイにタッチし、ディスプレイに表示されるキーボードを使用して端子の数を入力することもできます。端子の数を設定したら、auto name スイッチが有効になります。auto name スイッチを押すと、割り当てた端子の名称を、選択した全ての端子に対して繰り返します。割り当てた端子の名称が数字で終わらない場合は末尾に「1」が追加され、残りの端子で増分した数字が追加されます。割り当てた端子の名称の番号が既に使用されている場合、残りの端子に対して、この番号が増分します。

### 3.9.8 ソケットオプション

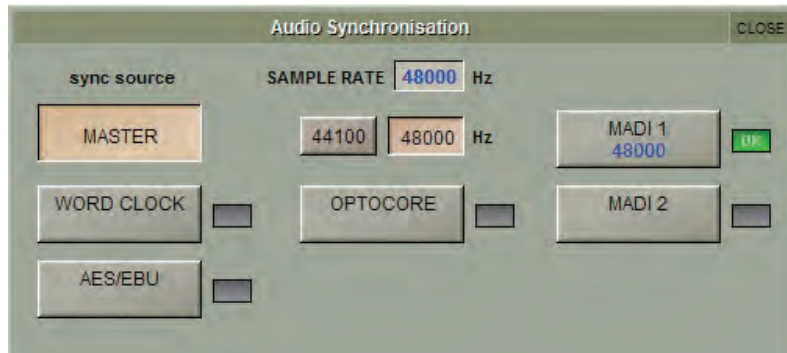
端子の種類により、ソケットオプションが端子名エリアの下に表示されます。



## 第3章 マスターディスプレイ

### 3.9.9 Audio Sync

Setup メニューから **Audio Sync** を選択すると、Audio Sync ディスプレイが開きます。Audio Sync ディスプレイでは音声のサンプリングレートとクロック・マスターを設定します。



SD8 は、サンプリングレート 44,100Hz (44.1kHz) または 48,000Hz (48kHz) で動作し、選択中のサンプリングレートは、ディスプレイの上側にある **SAMPLERATE** ボックスに表示されます。サンプリングレートは、**SAMPLERATE** 表示下側の **44100** および **48000** スイッチで選択でき、デフォルト設定は 48kHz です。

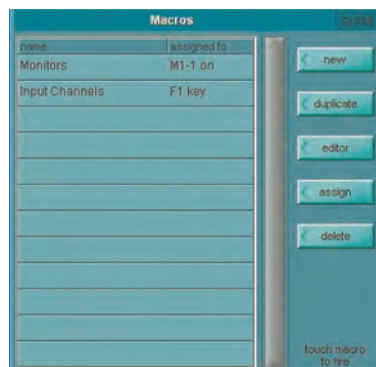
通常の設定では、SD8 がクロック・マスターとなり、**MASTER** スイッチが選択されますが、SD8 を外部クロックに同期する必要がある場合、選択可能な外部クロックのソース (**Word Clock**、**AES/EBU**、**MADI1-4**) がディスプレイの残りの部分に表示されます。正しいクロックを外部同期入力で検知すると、クロック・ソースとしてその入力を選択していない場合でも、右側に緑色の OK マークが表示されます。外部ソースを選択する場合は、緑色の OK マークが表示されているボックスから該当するものを選択してください。

### 3.9.10 Timecode & Transport

このセクションは現在のバージョンでは使用できません。

### 3.9.11 Macros

Setupメニューから **Macros** を押すと、**Macros** ディスプレイを開きます。**Macros** ディスプレイは、コンソール上の **macros** エリアの **assign** スイッチを押して呼び出すことも可能です。



マクロ・コマンドを右セクションの **macros** エリア (下図) の 8 つのスイッチ外部キーボードの機能 (F) スイッチ、およびコンソール上の GPI に割り当てられます。また右側のスイッチが有効になっていない時にマクロにタッチすることで、このリストから直接マクロを実行できます。



マクロを選択すると、**Macros** ディスプレイはスイッチの割り当てを含む作成したマクロ・コマンド全てのリストを備えています。リストは右にあるスクロールバーでスクロール可能です。

※トリガーがない作成済みのマクロもリストに含まれています。

空きのマクロを作成する場合は、ディスプレイ右上の **new** スイッチにタッチしてください。既存のマクロに基づいたマクロを作成する場合は、**new** スイッチ下の **duplicate** スイッチを押し、次にコピーするマクロを押します。マクロはデフォルトで **macro n** という名称で新規に作成されます。n は、自動的に増分する番号で、**Macro Editor** ディスプレイ (「3.9.12 Macro Editor」を参照) を開きます。複製したマクロは、名称以外、コピー元のマクロ設定を全て含みます。

マクロを編集するには **duplicate** スイッチの下にある **editor** スイッチ、編集するマクロの順にタッチしてください。**Macro Editor** ディスプレイ (「3.9.12 Macro Editor」を参照) が開きます。

マクロは **macros** ディスプレイから、**editor** スイッチの下にある **assign** スイッチ、割り当てるマクロの順にタッチし、最後にマクロを割り当てるスイッチを押して割り当てることも可能です。

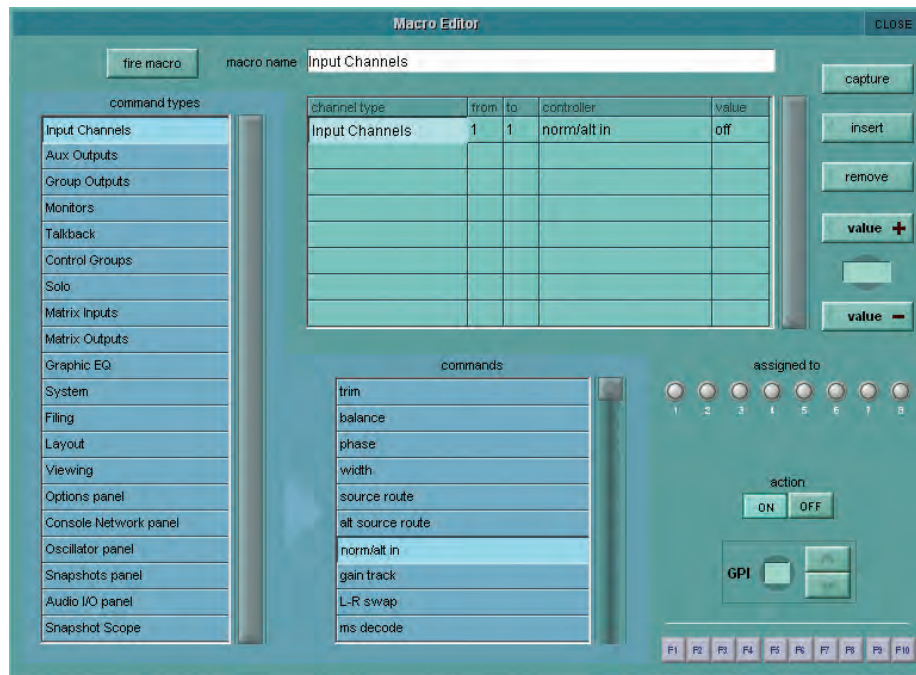
マクロを削除する場合は、**delete** にタッチしてください。リストにあるマクロを全て削除する場合は、**select all**、**confirm** の順にタッチします。マクロを 1 つ、または選択範囲のマクロを削除するには、削除するマクロ、**confirm** の順にタッチします。連続した範囲のマクロを削除する場合は、**select range** にタッチし、最初と最後のマクロにタッチしてから、**confirm** にタッチして削除を実行します。



## 3.9.12 Macro Editor

**Macro Editor** ディスプレイでマクロを定義します。マクロにはコマンドとトリガーに使用するスイッチも含まれます。マスターディスプレイを開くため、チャンネル内の信号処理まで、コンソールのほぼ全てのコマンドをマクロに割り当てできます。

※ fx パラメーターは fx ユニットのセッションで設定した後にコマンドとして含まれるようになります。



編集を行うマクロ名はディスプレイの一番上に表示しています。別のマクロに切り替える場合は、Macro ディスプレイの new macro にタッチしてください（リストにアクセスするために、ディスプレイを動かす必要がある場合があります）。マクロの名称を変更するには、macro name テキストボックスにタッチし、ディスプレイまたは外部キーボードで新しい名称を入力し、OK をタッチしてください。名称は Macros ディスプレイ、およびスマート・キーをマクロに割り当てた LCD ディスプレイに表示されます。

**macro name** テキストボックス下のリストは、マクロに現在含まれているコマンドのリストを表示します。含まれているコマンドのリストに複数のコマンドがある場合、リストの順番にトリガーされます。新しいコマンドはリスト内の選択した行に追加され、その行にあったコマンドに上書きされます。隣接するコマンドの間に新しいコマンド行を挿入する場合は、コマンドを挿入したい行の上にタッチし、含まれたコマンドリストの右にある **insert** スイッチにタッチしてください。

コマンドリストにコマンドを追加する方法は 2 通りあります。

- ① コマンドを表示するリストの行を選択し、ディスプレイ右上の **capture** スイッチにタッチします。スイッチがピンクに変わり、コンソールで行ったコマンドがコマンドリストに追加されるようになります。必要なコマンドを全て実行したら、**capture** スイッチの選択を解除してください。
- ② コマンドを表示するリストの行を選択し、ディスプレイ左のコマンドタイプ・リストでコマンドタイプのいずれかにタッチします。ディスプレイの下半分の中央にコマンドリストを表示します。必要なコマンドにタッチしてコマンドのリストに追加します。

コンソールでの制御（コマンドタイプ・リストの **System** の上にある全てのコマンドタイプ）に関連づけられたコマンドについては、コマンドリストが（チャンネルタイプ別に）コマンドタイプ、（from および to 列に）該当する場合、コマンドに含まれるチャンネルのスコープ、（controller に）コマンド名、それにコマンドに関連づけられた値をリスト表示します。（System から下の）マスターパネルに関連づけられたコマンドタイプについては、コマンドリストが関連づけられているファイル名または値と共に、コマンドを表示します。このリストは、右にあるスクロールバーを使用して、必要に応じてスクロールできます。

**from**、**to**、**value** 列の値は、Touch-Turn エンコーダーおよびコマンドリストの右側にある + および - 値のスイッチを使用して調整できます。調整するボックスにタッチして、エンコーダーやスイッチに割り当てます。現在の値は、スイッチの + / - スイッチ間にあるディスプレイに表示されます。列に数値以外が表示される場合、Touch-Turn エンコーダーと、+ / - スイッチを使用して、オプションを順番に切り替えることができます（ON/OFF、toggle の間での切り替えなど）。+ / - ボックスにタッチし、外部キーボードまたはディスプレイを使用して新しい値を入力し、OK を押してパラメーターの設定も可能です。

リストからコマンドを削除する場合は、削除するコマンドをタッチし、次にコマンドリストの右にある **remove** スイッチを押します。

**Macro Editor** の右下のエリアでは、マクロをトリガーする項目を定義します。action スイッチを押すとマクロの ON/OFF コマンドをトリガーするかどうかを定義します。これは 1 つのマクロスイッチで ON/OFF の切り替えによって 2 つの異なるマクロをトリガーできることを意味します。2 つのマクロをトリガーしない場合は OFF に設定してください。

定義済みの GPI の選択は GPI 番号ボックスにタッチし、Touch-Turn エンコーダーを使用するか、GPI 番号の右にある矢印スイッチで行います。

外部キーボード上にある機能キーに割り当てる場合は、ディスプレイの下側にある F1 から F10 のスイッチにタッチします。

マクロをテストする場合は、ディスプレイ左上の **fire macro** スイッチを押します。マクロを完全に構成したら **Macro Editor** ディスプレイを終了してください。

### 3.9.13 トークバック

コンソール上のトークバック・セクションは、右セクションの右上にあります。トークバック・セクションは左側にゲイン・エンコーダーおよび **a**、**b** と記載された 2 つの **talk** スイッチがあります。**talk** スイッチのいずれかを押し、トークバック・マイクを **Talkback** ディスプレイで割り当てたトーク・バス出力にルーティングします。スイッチを長押しするとラッチ動作 (長押ししている間のみ ON) になり、素早く押した場合はモメンタリー動作 (瞬間的に押すことで ON/OFF 切り替え) となります。トークバックセクションのスイッチはトークバック出力のみに機能します。



Setup メニューから **Talkback** を選択してトークバック・ディスプレイを呼び出します。3 系統のトークバック・バスを設定します。



**Talkback** ディスプレイ右側に、コンソール上のトークバック・セクション、ゲイン・エンコーダーに常時割り当てられたマイク入力ゲイン・ポットがあります。ポットのゲイン値はポット上側にデシベル単位で表示され、信号レベルは右側のメーターに表示されます。ゲイン・ポットの下にある白いボックスにタッチすると、**input route** スイッチで構成される **Talkback Input** ディスプレイを開きます。現在のルーティングは、スイッチの下に表示されます。このスイッチを押すと、通常の形で動作する **TB Input Route** ディスプレイを表示します。

ディスプレイの入力セクション左には **a**、**b** と記載されたスイッチが 2 個あり、それぞれ下にテキストボックスがあります。このスイッチにタッチすると、コンソール上の対応する **talkback** スイッチの ON/OFF を切り替えます。各スイッチの周囲が赤いリングで囲まれて、そのバスが有効となっていることを示します。各スイッチの下にあるテキストボックスにタッチすると、そのトーク・バスに対応する **TB Outputs** ディスプレイを表示します。**TB Outputs** ディスプレイは、名称変更エリアと、**outputs** スイッチで構成されます。現在選択されている最初の出力が、スイッチの下に表示されます。

スイッチを押すと、通常の形で機能する **TB Output Routes** ディスプレイを開きます。最初に選択したルーティングが、**talk** スイッチの下に表示されます。

※複数の出力を、トーク・バスからルーティング可能です。

# DiGiCo SD8 操作マニュアル

## 第 4 章： ネットワーク / ミラーリング

## 第4章 ネットワーク/ミラーリング

### 4.1 ネットワークとミラーリング

#### 4.1.1 ネットワーク構成

SD8 はネットワークカードを搭載し、標準的な PC を使用したリモートコントロールが行えます。ネットワークを確立するためにはコンソールのネットワーク機能が機能しているかを確認し、2 台の機器間でセッションを同期する必要があります。

PC 上の SD8 ソフトウェアは、コンソール・ソフトウェアと同一で、コンソールと一緒に提供される USB キー内の SD8\_Oxx.exe というファイルをインストールして使用します。ZIP ファイルの自己解凍を実行し、インストール・パスを D: ¥SD8 から C: ¥SD8 に変更してください。SD8 フォルダとその内容を C: ¥SD8 にコピーします。次に、セッションの保存・ロードを行う C: ¥Projects という新規フォルダを作成します。最後に、PC 上の C: ¥SD8 フォルダを開き、SD8.exe プログラムをダブルクリックして、アプリケーションを実行します。

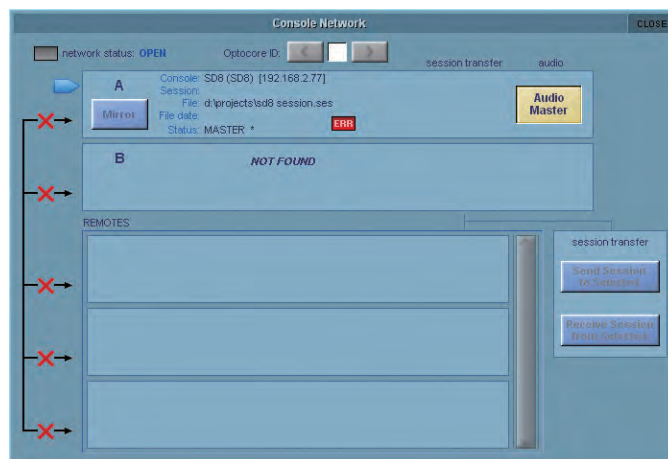
※重要！ コンソールを PC にミラーリングする場合、コンソール自体と同じサブネットである、静的 IP アドレスを PC に設定する必要があります。コンソールのサブネット・マスクは、255.255.255.0 で、その IP アドレスは Network パネルのエントリーの隣にあります。上の写真では、エンジン A に対して 192.168.2.84 となっています。PC の IP アドレスは、192.168.2.xxx. で始まる必要があり、コンソールの IP アドレスと異なる必要があります。PC 上のネットワーク・アドレスの設定は、オペレーティングシステムごとに異なる場合があるので、確認がない場合は、先に進む前に、PC のオペレーティングシステムのドキュメンテーションを参照してください。

例)Windows XP では、IP アドレスとサブネット・マスクは以下の手順で変更します。

- ①コントロールパネル>ネットワーク接続を開きます。
- ②ローカル エリア接続を右クリックして、**プロパティ**を選びます。
- ③リストから**インターネット プロトコル (TCP/IP)** をダブルクリックして、そのプロパティを表示します。
- ④次の IP アドレスを使うようにラジオボタンを設定します。
- ⑤上記の IP アドレスおよびサブネット・マスクを入力します。
- ⑥変更を確認し、コンピューターを再起動します。

コンソールと PC をミラーリングする前に、標準のクロスオーバー・ネットワーク（イーサネット）ケーブルで 2 台のエンジンを接続していることを確認してください。この接続により、2 台のエンジン間で情報の送受信を行います。

マスターディスプレイの一番上にある **Network** スイッチにタッチして Network ウィンドウを呼び出します。



SD8 ソフトウェアを PC 上で実行する場合、ソフトウェアは、複数の「フローティング」ウィンドウとして表示され、それぞれがコンソールのセクションを表しています。コンソール上でのスクリーンタッチは、マウスの右クリックで同じ動作を行います。コンソール・セクション間の切り替えには、Master\Left\Right と記された画面上にある小さなツールバー・スイッチを使用します。

#### 4.1.2 ミラーリングを初めて行う場合

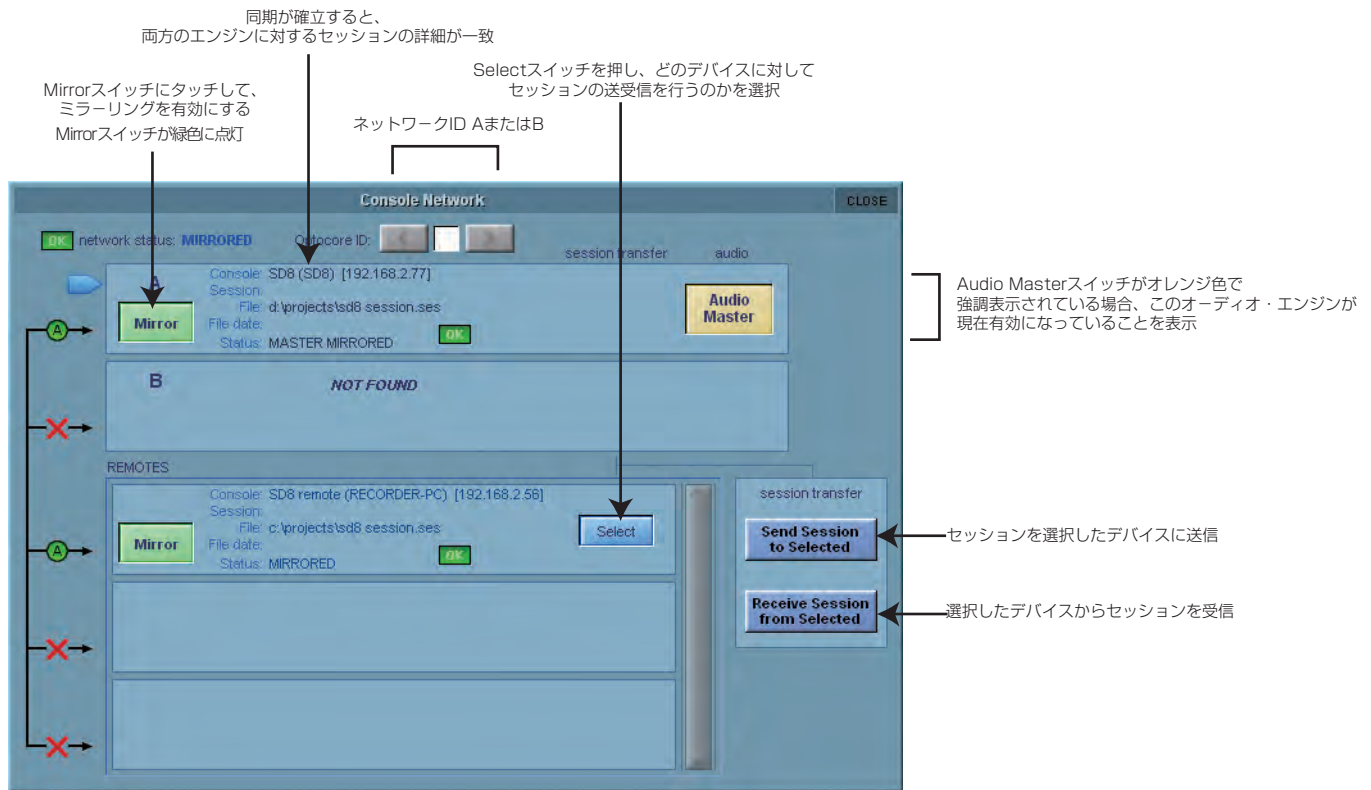
コンソールが接続されていてもネットワークリスト内の機器名の隣に赤い×印が付いている場合、ネットワーキングを有効にする必要があります。

ネットワークを有効にするためには OPTIONS/SESSION タブ内の ENABLE CONSOLE NETWORK (YES/NO) を YES に設定します。必ず両方の機器で YES を設定してください。設定後、両方の機器を再起動し、セッションがロードされたら、NETWORK ウィンドウで Engine A とリモートコントロール機器の両方で黄色の OK が点灯していることを確認してください。この設定はネットワークが 2 台のエンジンを接続しており、ミラーリングは行っていないことを示しています。

2 台の機器をミラーリングする場合は、同じセッションを実行する必要があります。まずセッションをコンソールに読み込み、以下の手順で Network ウィンドウを使用して、リモート PC に転送してください。

- ①コンソールにセッションを読み込みます。
- ② Network ウィンドウを開きます。
- ③リモート PC の Select スイッチを押し、次に Send Session To スイッチを押します。  
現在のコンソールのセッションをコピーし、リモート PC に読み込み、リモート PC の詳細のセクションが新しくロードしたセッションを反映するために変更されます。また、プロセスが完了したかを確認するため、リモート PC 側で処理の進行状況を示すプログレスバーが完全に終了するまでお待ちください。
- ⑤ Mirror スイッチを押します。Mirror スイッチが緑色になり、ミラーリングが実行されました。



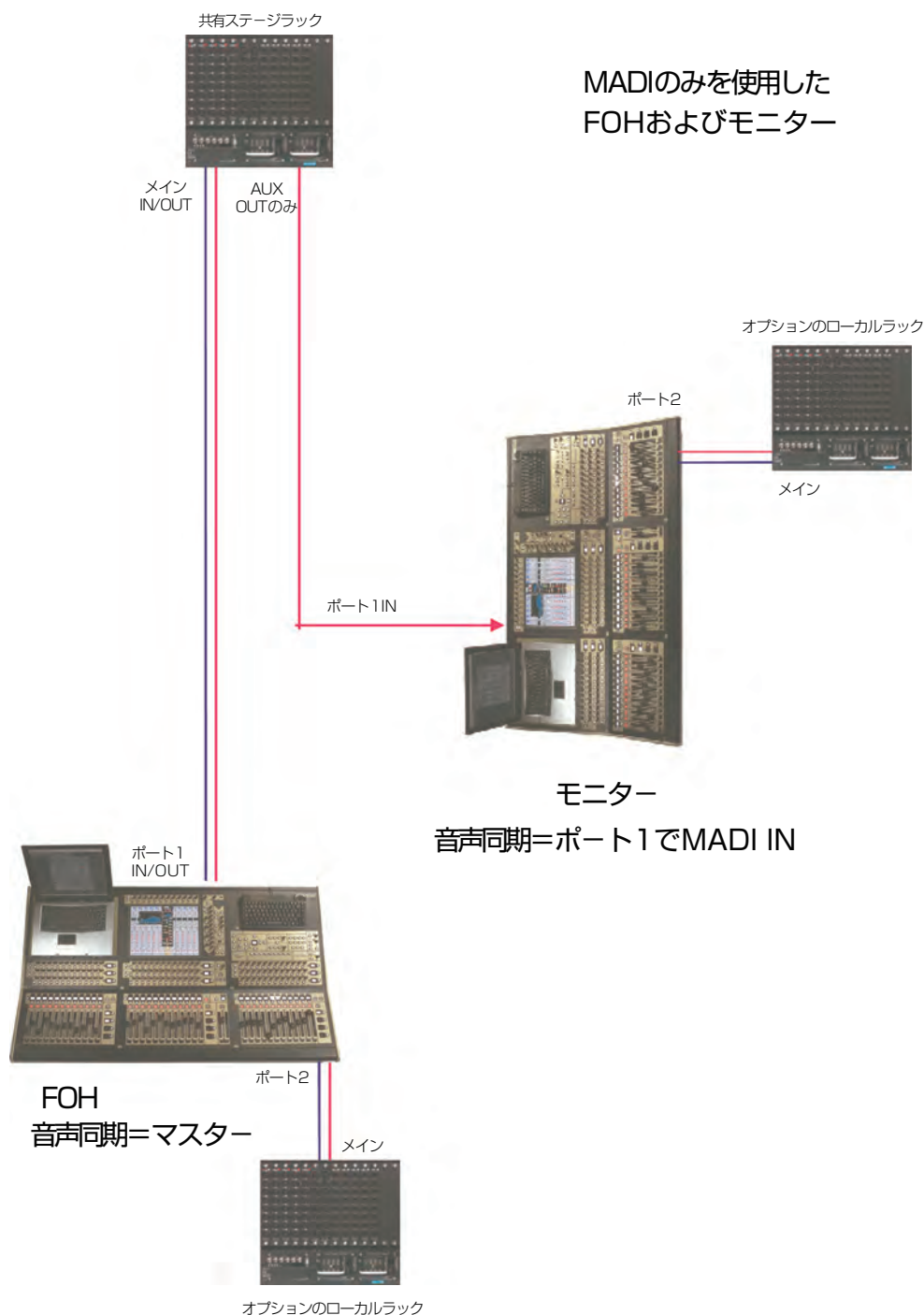


※コンソール上のレイアウト（バンクとチャンネルの配置）はミラーリングされないため、変更する場合は新しいセッティングで他の機器を更新するためにセッションの再同期を行う必要があります。そのため変更後、ネットワークパネルの Mirror スwitchのいずれかを押しミラーリングを解除し、再度セッションを送ってミラーリングを行ってください。

### 4.2 マルチコンソール設定

#### 4.2.1 FOH コンソールとモニターコンソールでステージラックを共有する (MADI)

2 台の SD8 コンソールが、ラックの 2 ペアの MADI ポートを使用して、リモート DiGiRack からの入力を共有できます。  
この場合、片方のコンソールだけがマイクプリアンプのアナログゲインやファンタム電源の ON/OFF などのラック機能を制御できます。  
同じラックを共有している 2 台の SD8 コンソールの設定例は以下の通りです。



モニター・コンソール～ステージラック間の接続は、ステージラックの AUX MADI の単独の MADI OUT をコンソールの MADI 1 IN に接続する形を推奨します。

FOH (マスター・コンソール) は MADI IN および OUT 経由で、ステージラックに接続します。

同様の方法をモニター・コンソールでゲイン・コントロールが必要で、FOH コンソールがゲインの変化を追跡する場合に利用できます。ステージラックの AUX MADI からの MADI OUT を FOH コンソールの MADI 1 IN に接続します。

モニター (マスター・コンソール) は、MADI IN および OUT 経由でステージラックに接続します。

※ゲインを制御するコンソールを Setup / Audio Sync = Master に設定し、追跡するコンソールを Setup / Audio Sync = MADI 1 に設定してください。

- ① Setup > Audio I/O パネルを開いてポートのリスト (例、Port 1) から共有ラック・ポートを選択し、次にそのラックに対する shared スイッチを押します。両方のコンソールでこの設定を実行すると、ラック・コントロール機能の isolate/receive only/full control が利用できるようになります。
- ② 片方のコンソールを、Setup > Audio I/O パネルの共有ラックに対する full control スイッチを使用して、ラックに接続します。
- ③ オペレーターは必要な用途に対して十分なヘッドルームがあるアナログゲインのレベルを設定する必要があります。
- ④ 2 台目のコンソールを receive only モードの共有ラックに接続します。
- ⑤ 共有する全てのチャンネルで receive only モードになっているコンソールに対して、ゲイン・トラッキング (入力チャンネル・スクリーンの上側にある Track スイッチ) をオンにする必要があります。
- ⑥ アナログゲイン・コントロールを「マスター」コンソールで変更すると、「スレープ」コンソールのアナログゲインが変更を反映し、デジタルトリム・コントロールが反対方向に同じ量だけ動いて、変更に対する補償を行います。





# DiGiCo SD8 操作マニュアル

## 第5章： トラブルシューティング

### 5.1 トラブルシューティング

#### 5.1.1 コンソールを立ち上げる

コンソールを立ち上げる際に問題が発生した場合、電源を両方切ってから再度電源を入れ、コンソールの起動時にキーボードの SHIFT キーを押し続けてください。この動作を行うことで、スクリーンに表示される **Revert To Defaults** オプションを選択できるようになり、コンソールが空のセッションで起動し、以前の起動または自動回復セッションを無視します。

#### 5.1.2 音声を通らないチャンネルがある

入力から出力、あるいはモニタリング・システムを信号が通らなくなる場合、音声処理パスに原因がある可能性があります。以下の確認を行ってください。

- ・ **入力チャンネルが ALT 入力を使用するように設定されている**：ALT IN と名称の付けられたディスプレイ上のチャンネル上にある小さな赤いスイッチを探してください。スクリーンにタッチしてチャンネルを割り当て、マスターセクション・セクションの上側にある ALT 入力スイッチを押します。
- ・ **入力チャンネル上のインサート・イン**：チャンネル・インサート A または B が有効になっていますが、センド&リターンのルーティングが設定されていません。
- ・ **チャンネルまたはグループ・フェーダーが下がっている**：信号パスの全てのフェーダーが上がっていることを確認してください。
- ・ **出力ルーティングがない**：入力チャンネル・スクリーンの下側にタッチして Output ビューを開き、チャンネルが正しいパスまたはダイレクト出力にルーティングされていることを確認してください。
- ・ **グループチャンネルのインサート**：チャンネルがルーティングされているバスでインサート A または B が有効となっていながら、センド&リターンのルーティングが設定されていません。
- ・ **ソロが有効になっている**：チャンネルのいずれかでソロが有効になっています。マスターセクションの上にある Solo Clear を押してください。
- ・ **入力チャンネルまたはグループにハードまたはソフト・ミュートがかかっている**：入力または出力チャンネルでミュートが有効になっている可能性があります。ハード・ミュートは 2nd Function スイッチを押し、通常のチャンネル・ミュート・スイッチを押して解除できます。
- ・ **コントロールグループのフェーダーが下がっている**：問題のチャンネルが、ミュートがかかっている、あるいは下がっているコントロールグループのメンバーとなっている可能性があります。
- ・ **入力チャンネルまたはグループのゲート**：入力または出力チャンネルで、開いていないゲートが ON になっています。

#### 5.1.3 希望のスナップショットが呼び出せない

スナップショットの保存には、コンソール設定が全て含まれますが、実行する場合は Global & Individual Recall スコープ（緑のチェックマーク）に含まれる設定のみが呼び出されます。

大部分のチャンネル設定は、ディスプレイ上のチャンネルの上側にタッチして Channel Settings エリアのスイッチを使用して、全てのスナップショット呼び出しから SAFE にできます。

Snapshot パネルで Auto Update スイッチが有効になっている場合、Auto Update Scope に従って、コンソール設定に対する変更を行うたびに現在のスナップショットが更新されます。これは、保存したスナップショットの内容との混乱につながる場合があります。

#### 5.1.4 スナップショットが希望通りにインサートされない

Insert New または Duplicate Selected スイッチを使用してスナップショットをリストにインサートすると、新しいスナップショットが CURRENT スナップショット（リストで強調表示されているもの）ではなく、SELECTED スナップショット（緑でマークされているもの）の下に置かれます。

#### 5.1.5 コンソール上の制御を割り当てる

バンクをスクリーンに割り当てて特定のパラメーターを調整しようとした時に、別のパラメーターが変更されてしまう場合、コンソールの 2nd Function スイッチが有効になっている場合があります。

2nd Function スイッチが押されている場合、以下のスイッチの機能が変わります

- Channel Mute スイッチ → Hard Mute スイッチ
- Aux ON/OFF スイッチ → Aux Pre/Post スイッチ
- ステレオ AUX センド → ステレオ AUX バン
- 出力チャンネルのディレイ調整（粗調整） → 出力チャンネルのディレイ調整（微調整）

調整中のチャンネルが、意図しているチャンネルでない場合があります。ディスプレイ上のチャンネル上側にある小さなチャンネル番号をチェックして、スクリーンに正しいチャンネルが割り当てられていることを確認してください。

#### 5.1.6 コンソール上の制御が音声に動作しない

コンソール上の制御が音声に対して動作しない場合、コンソールの **Surface Online** スイッチが Snapshots セクションで ON になっている可能性があります。スイッチが点滅している場合はサーフェスが **OFFLINE** です。スイッチを再度押して現在のコンソール設定を音声に適用するか、**RTN To Audio** スイッチを押してコンソールを Surface Online スイッチを最初に押した時の状態に戻します。この動作を行うと、コンソールの設定も変更される可能性があります。

Surface Online スイッチでも動作が解決しない場合、マスターディスプレイの **System>Reset Surfaces** スイッチを押してください。これにより全てのフェーダーが一時的に別のポジションにジャンプしてから前の位置にもどります。

※重要！ Reset Surfaces コマンドにより、コンソールのローカル I/O を通過する音声は短時間停止します。

#### 5.1.7 コンソールにチャンネルが表示されない

コンソールからチャンネルにアクセスできなくなった場合、**Clear Bank LCD** 機能を使用してチャンネルのバンクを消去した可能性があります。チャンネルをサーフェスに戻す場合は、マスターディスプレイ上の **Layout > Channel Faders** パネルと連動して **COPY FROM** 機能を使用します。詳しくは、「1.5.2 フェーダーをコンソールに割り当てる」の章を参照してください。

### 5.1.8 ソロバスから信号がこない

ソロバスに音声を通っていない場合、マスターディスプレイの Solos パネルを開いて、パネルの下側にある Solo レベル・コントロールが上がっていることを確認してください。Solo レベルはコンソールの Solo トリムとは別のコントロールです。タッチして **Touch-Turn** エンコーダーに割り当て、もしくはディスプレイ上の Solo パネルにあるスイッチでコンソール上のマスターフェーダーもしくはスピーカーのボリュームつまみに割り当てることによって設定できます。

### 5.1.9 ソロに設定していないのにソロバスから信号が出力される

何もソロに設定していない場合でも、信号をソロバスから取ることができます。マスターディスプレイの Solos パネルの **No Solo** 機能が、グループまたは AUX バスをモニターするように設定されているためです。デフォルトの設定により、マスターバスのモニターが可能ですが、**No Solo** スイッチにタッチして、Stereo Groups のセクションからマスターバス選択を削除することで中止できます。

### 5.1.10 外部キーボード

機能を適切に動作させるために、電源投入前に外部キーボードを接続してください。外部キーボードを使用しなくても、コンソールの機能を全て使用できますが、外部キーボードは名称変更やテキストの入力などに便利です。コンソール起動後に外部キーボードを接続しても動作しないため、使用する場合は接続後にコンソールの再起動を行ってください。

### 5.1.11 コンソールをリセットする

コンソールのリセットは以下の 2 種類の方法があります。通常の操作ではこの機能を使用する必要はありませんが、コンピューターや音声の問題を解決する方法が他にない場合はリセットを行ってください。

- ・マスターディスプレイの **System > Reset Engine**（キーボードでは F11 に相当）でリセット  
Reset Engine スイッチは音声エンジンをリセットしますが、コントロール PC はリセットしません。音声为数秒中断し、ポップノイズなどの音声に関する思わぬ結果が発生する場合がありますので、機能の使用には注意を払ってください。
- ・コンソールの背面パネル（MADI 接続の隣にある小さな四角く赤いスイッチ）の Restart スイッチでリセット  
Restart スイッチはコントロール PC を再起動しますが、オーディオ・エンジンに影響を与えないため音声が中断することはありません。コンソールが再起動するまで音声設定をコントロールできなくなるので、通常の状態ではこの機能を試すことは推奨しません。

### 5.1.12 トークバック

SD8 のトークバックシステムはトークバックマイクロホンの信号をコンソールの Local I/O もしくは MaDiRack にルーティングします。トークバック入力端子のルーティングはマスターディスプレイの **Setup>Talkback** パネルで設定を行います。その後、Local I/O もしくは MaDiRack 上の希望の出力にトークバック信号を挿入します。コンソール上にはトークバック信号を有効にし、選択した出力にルーティングする 2 つのスイッチがあります。トークバック出力レベルは右セクションのつまみで調整します。

### 5.1.13 メーター

コンソールのメーターが動作しない場合、マスターディスプレイの Meter タブにある Options メニューを確認してください。選択することができる複数のメーター構成があり、適切に設定を行ってください。

### 5.1.14 コンソールのライティング調整

ライティングの調整は 2 つの項目があります。コンソール中央セクション上部にはタッチスクリーンの輝度およびバックパネルの照明用端子の明るさを調整するロータリーつまみがあります。

また、マスターディスプレイの **Brightness** タブではメーター LED、LCD ディスプレイ、コンソール上の LED の輝度の調整が行えます。

### 5.1.15 ジョイスティックの反応が予想と異なる

マスターセクションのコンソール・ジョイスティックを使用して、必要に応じてステレオ・パンをコントロールできます。スクリーン上でタッチしてチャンネルを割り当てた場合、ディスプレイ上のパン・ポジション・インジケーターに縦の緑色の線が含まれるようになります。これはジョイスティックの現在位置です。パンを調整する場合は、ジョイスティックが実際のパン・ポジションと一致するまでジョイスティックを動かすと、パン・コントロールを「ピックアップ」して、ジョイスティックで動かせるようになります。

### 5.1.16 現在のバージョンでまだ有効になっていない機能

SD8 には（2009 年 8 月現在）使用できない複数の機能があります。

- ・ダイナミック・オートメーション
- ・モニター・マトリクス
- ・スピーカー選択セクション

### 5.1.17 診断 (Diagnostics)

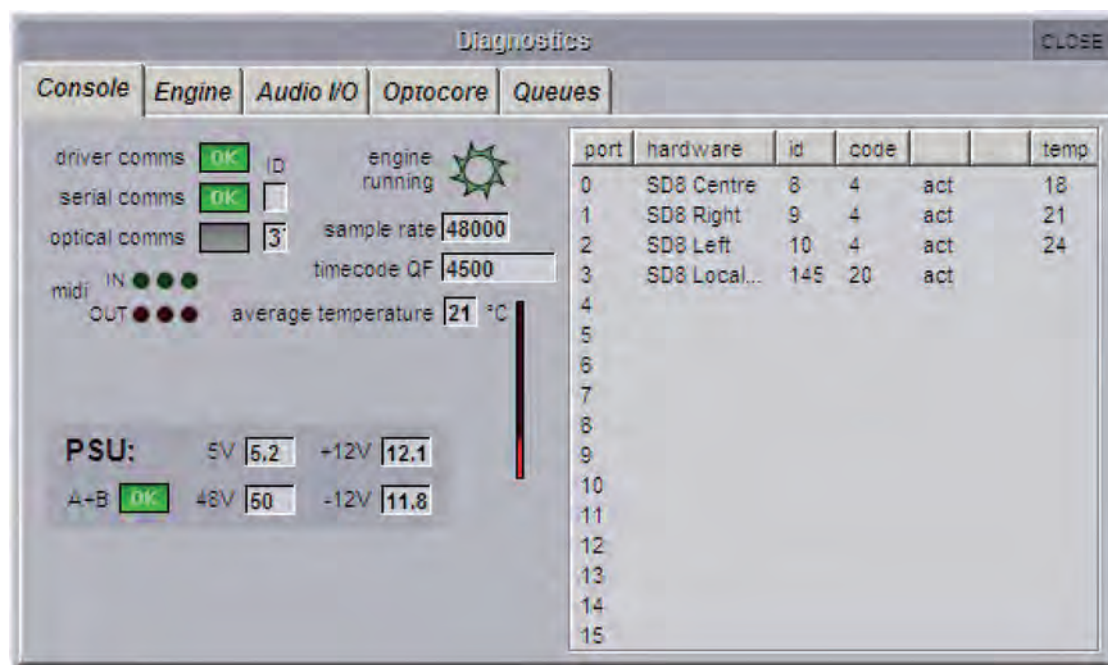
ハードウェアに関する問題が発生している場合、**System > Diagnostics** パネルでチェックを行ってください。

System > Diagnostics にタッチして Diagnostics パネルを呼び出します。

パネルには、Console、Engine、Audio I/O、Optocore、Queues の 5 つのタブがあります。

#### Console

Console タブでは電源、コンソール、ローカル I/O 接続などの物理的なインターフェースを含む、コンソールのハードウェアの状態に関する情報を確認できます。



Console タブの重要なパラメーターは以下の通りです。

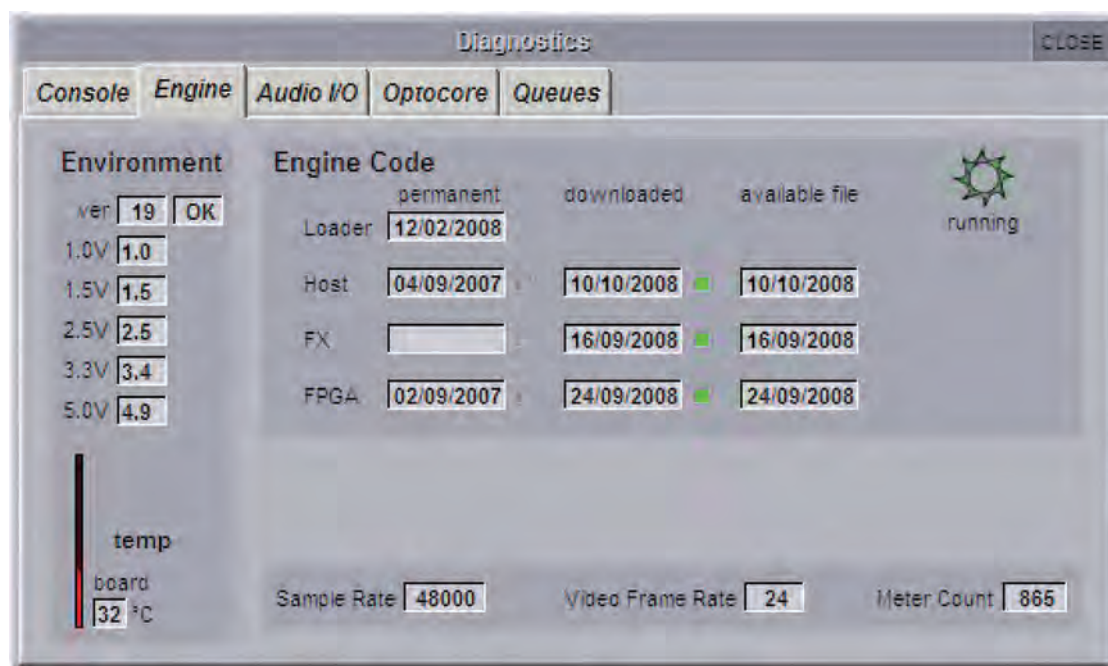
- Engine Running Pin Wheel** エンジンの動作時に、Green Pin Wheel が継続して回転します。エンジンが停止すると、Pin Wheel が赤に変わり、回転しなくなります。
- MIDI In/Out** LED で物理ポート上の MIDI の動作を示します。コンソール内の MIDI 機能が正しく動作していないように思われる場合、MIDI の動作をこのページでモニタリングしてください。
- PSU** ここで表示される Power Supply Voltages はローカル I/O ボードで測定され、電源の問題を診断する場合に役立ちます。A+B OK インジケータは両方の電源が ON になっているかを表します。片方の電源が切れている場合、緑の「OK」が赤の「Err」インジケータに変わります。

Console タブの右側はコンソールのシリアル・デバイス、つまり 3 コンソールとローカル I/O を表示します。各ポートまたはデバイスのハードウェア ID、ファームウェア・コード・バージョンおよび温度をリスト表示しています。

4 台のシリアル・デバイスのいずれかがリストにない場合、または正常に動作していない場合、ハードウェアに問題が生じています。購入された販売店までご連絡ください。



## Engine



Engine タブは Environment および Engine Code の 2 つのセクションに分かれています。

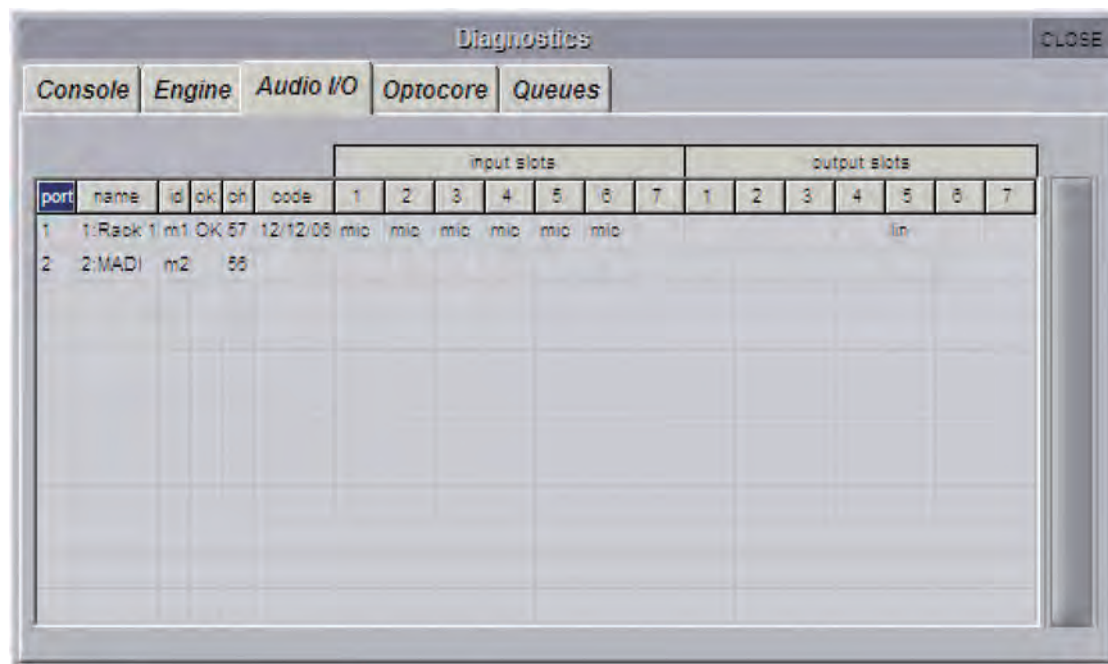
Environment セクションは、エンジン・ボードの Engine Supervisor Code のバージョンおよびエンジン・ボードの電源測定値を表示します。Engine Supervisor Code は、ユーザーによる更新は行えません。エンジン・ボードの電源測定値は数値で表示します。電源が故障している場合、またはエンジン・ボードに故障がある場合、「LO」と表示されます。表示された場合は購入された販売店までご連絡ください。

Engine Code セクションは、エンジンの Host Code、FX Code、および FPGA Code のリリース日を表示します。これらのコードは、ハードウェアに書き込まれており、ユーザーによる更新は行えません。

「downloaded」の列は、コンソールが実際に実行したコードの日付が示されています。ソフトウェアの更新を行った場合は「available file」の日付が「downloaded」の日付より新しくなることがあります。その場合はコンソールの更新を行ってください。

Engine タブエリアの下側は、Sample Rate、Video Frame Rate、Meter Count が表示されます。この値は、DigiCo が特定の故障を見付けるためのものでユーザーが使用できる用途はありません。

## Audio I/O



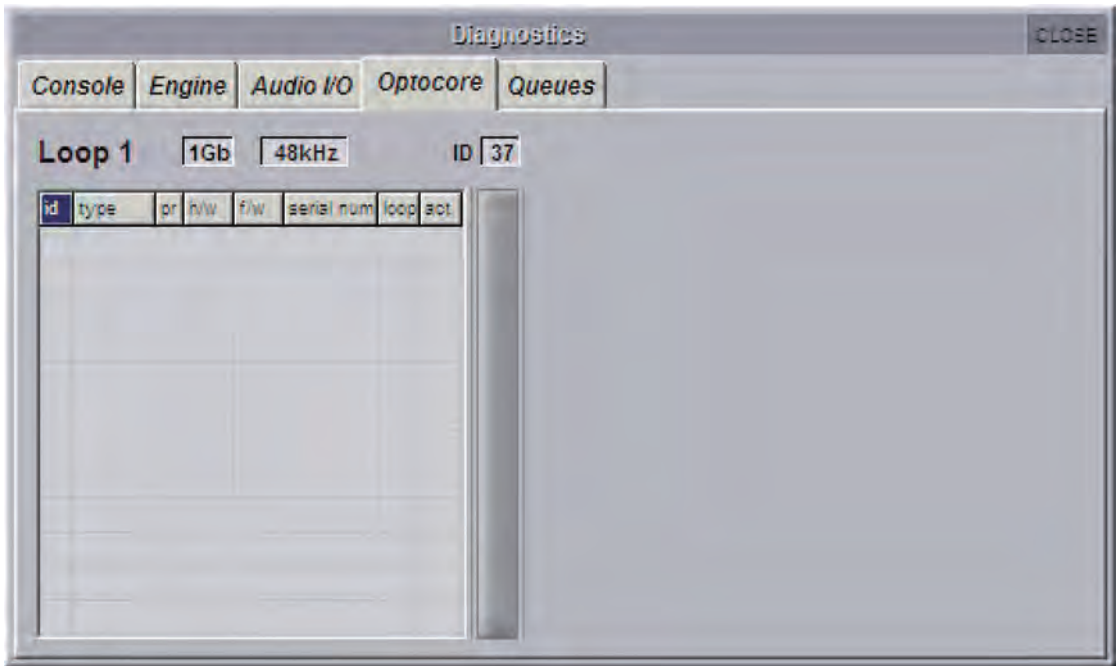
Audio I/O タブではコンソールに接続されている DigiCo ラックの詳細を確認できます。

SD8 には、2 個の MAD1 ポートがあり、各ポートに接続されたラック構成に関する詳細な情報が得られます。これは、ハードウェアの問題や構成の問題を調べるために便利です。

上の図では、Rack として定義された Port 1 が、48 マイク入力（6 枚の 8 入力カード）、ラックの出力スロットの最初にある 1 枚の出力カードで構成されたラックに接続されています。最後の 2 つの出力スロットは空です。また、ラックの Firmware Code が 06 年 12 月 12 日の日付であることも表示します。さらに MADI ポート 2 標準的な MADI 接続で構成されており、その他のラックが接続されていないことがわかります。

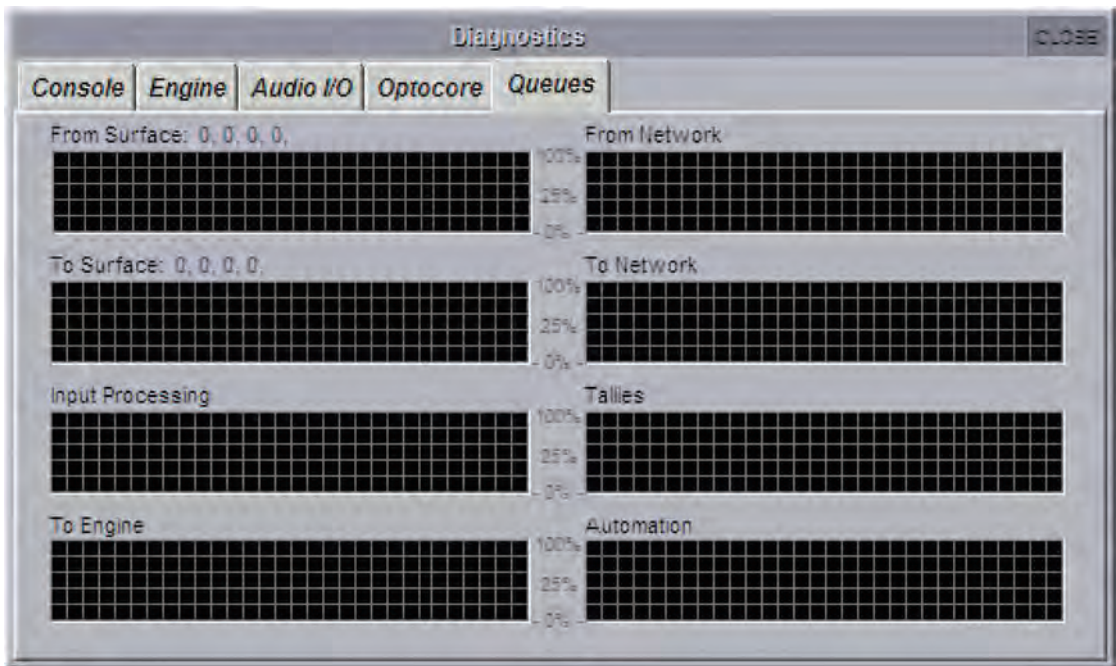
接続したラックの特定のカードや端子について問題がある場合、あるいは Audio I/O パネルがラックの正しい内容を反映していないように思われる場合、Audio I/O タブでカードが実装されているラックのステータス、および接続したラックに対するファームウェア・コード・バージョンを確認できます。

Optocore



SD8 上で Optocore を使用している場合、Optocore タブでタイプ、ファームウェアのリビジョンおよびループ・ステータスを含む、Optocore デバイスの全ての詳細を確認できます。現在のバージョンでは使用できません。

Queues



通常の動作では Queues タブを使用することはありません。

- 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。
- この取扱説明書に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。

2014 年 5 月版



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/>