



DiGiCo V1528 Release Notes

2022 年 2 月

■目次

1.0 Aux Nodes Panel - Input/Groups and Aux Buss Views.....	3
1.1 SRC MADi DMI に対応 (DMI MADi V167+)	4
1.2 SD シリーズで MQ Rack のライン /AES の切り替えに対応.....	5
1.3 Audio Preset のコピー、出力の移動とコピー機能	6
1.4 d&b Soundscape との連携	7
1.5 その他の新機能	8
2.0 Theatre バージョン固有の機能	9
2.1 Sections	9
2.1.1 セクションへのチャンネルアサイン	9
2.1.2 Section Scope	9
2.1.3 セクションの Auto-Update Exclusions.....	10
2.2 キューグループにおける Relative Changes.....	10
2.2.1 Cue Group Section Scopes.....	10
2.2.2 Maintain Relative Changes Scope	11
2.2.3 キューグループでの Relative Changes を有効にする	11
2.2.4 一時的と永続的な Relative Changes	11
2.3 Cue Mode Indicators	12
2.4 マトリクスエイリアス	13
2.4.1 マトリクスエイリアスの作成	13
2.4.2 マトリクスエイリアスのアサイン	13
2.5 CG Cue コピー	14
2.6 その他のシアター機能	14
2.6.1 SD10 マスターフェーダー	14
2.6.2 FX 自動アップデート	14
3.1 エラーの修正.....	15

1.0 Aux Nodes Panel - Input/Groups and Aux Buss Views

Layout > Aux Nodes において、パネルの下部に新しいボタンが追加されました。



input/groups ボタンを押すと、最後に選択されたチャンネルのチャンネルごとの Aux センドが表示されます。これは、以前のバージョンと同じ表示です。

aux buss ビューは、Aux バスへ送られるすべてのチャンネルまたはグループのコントリビューション (全容を一覧できる画面) を表示します。

aux buss ビューでは、Aux コントリビューションパネルにチャンネルまたはグループのいずれかを表示することができます。パネルの右下にある **Show** セクションで選択します。

コンソールに 128 を超えるインプットチャンネルがある場合、**129-256** ボタンが利用可能になります。



Options>Solo>Solo Displays All Aux Sends が有効な場合、入力チャンネルまたは Aux マスターのいずれかをソロにすると、**aux nodes** パネルが開き、適切なビューが選択されます。

follow selection ボタンは、**input/ groups** ビューと **aux buss** ビューをリンクしています。ノードが選択されている場合、**input/groups** と **aux buss** ビューを切り替えると、選択されたチャンネルのセンドが表示されます。

例えば、**input/groups** ビューで aux 17 を選択するとします。**aux buss** ビューを選択すると、aux 17 のすべてのコントリビューションが表示されます。**aux buss** ビューで CH3 のノードを選択すると、**input/groups** ビューが選択されたときに Ch3 の aux センドが表示されます。

Bring to Surface ボタンをクリックすると、選択したチャネルまたはバスがワークサーフェスに表示されます。選択したチャンネルでノードルプロセッシングが使用されている場合、そのチャンネルのノードルプロセッシングパネルが開きます。

1.1 SRC MADI DMI に対応 (DMI MADI V167+)



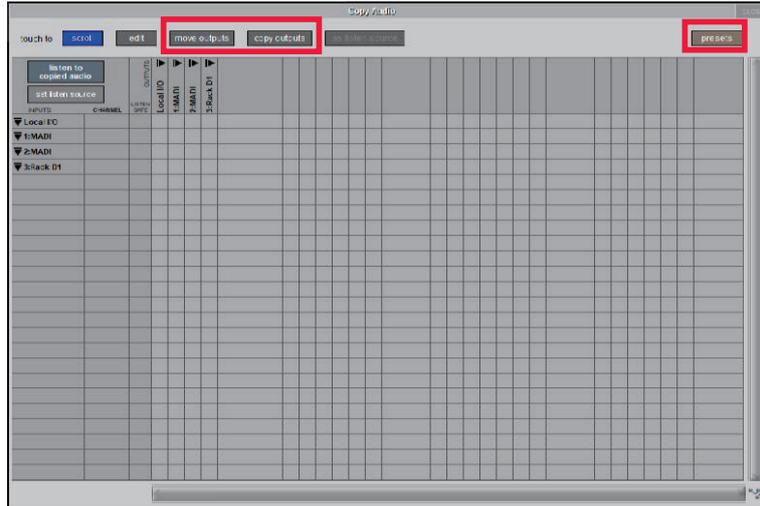
V167+ で動作する DMI MADI カードで、SRC (サンプリング・レート・コンバーター) が利用できるようになりました。この設定は **audio I/O** パネルで管理されます。

「48kHz」、「96kHz **smux**」、「96kHz **hispeed**」の3つのサンプルレートが選択可能です。

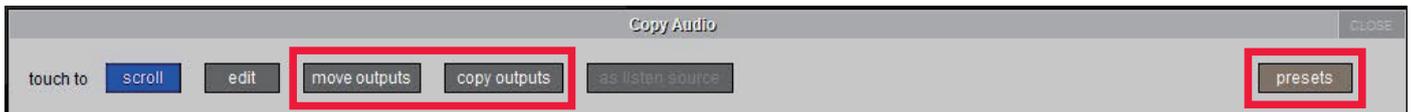
選択したサンプルレートは、接続されたデバイスのサンプルレートと一致させる必要があります。**オート SRC 機能はありません。**

コンソール内部のサンプルレートと接続されたデバイスのサンプルレートによって、表示される SRC の状態が決定されます。**SRC active** または **SRC inactive** と表示されます。

1.3 Audio Preset のコピー、出力の移動とコピー機能



Setup>Copy audio に、**move outputs**、**copy outputs**、**presets** の各ボタンをパネル上部に新たに追加しました。また、**scroll** と **edit** ボタンもここに移動しました。



move outputs は、出力のルーティングをある場所から別の場所に移動させることができます。

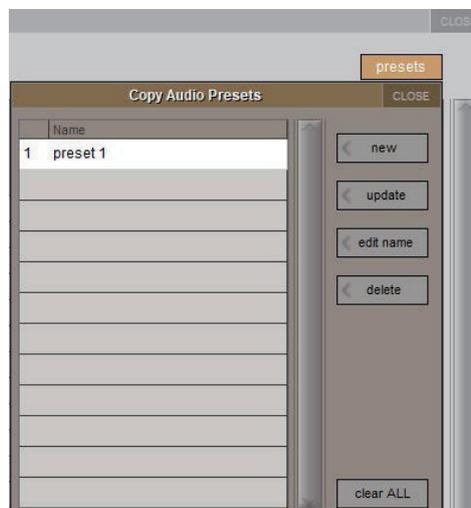
例：Copy Audio でローカル IO に送られるチャンネルの選択になっていますが、代わりにこれをラック出力に送ることが必要になりました。

move outputs を押して、ソースの出力デバイスを選択し、次に送り先の出力デバイスを選択すると、Copy Audio のルーティングが移動されます。

copy outputs を使うと Copy Audio のルーティングができ、ある出力機器から別の出力機器にコピーすることができます。

copy outputs を押して、ソースの出力デバイスを選択し、次に送り先のデバイスを選択すると、Copy Audio ルーティングのコピーが作成されます。

presets を使って、**Copy Audio** で作成したルーティングを保存することができ、時間を節約することができます。

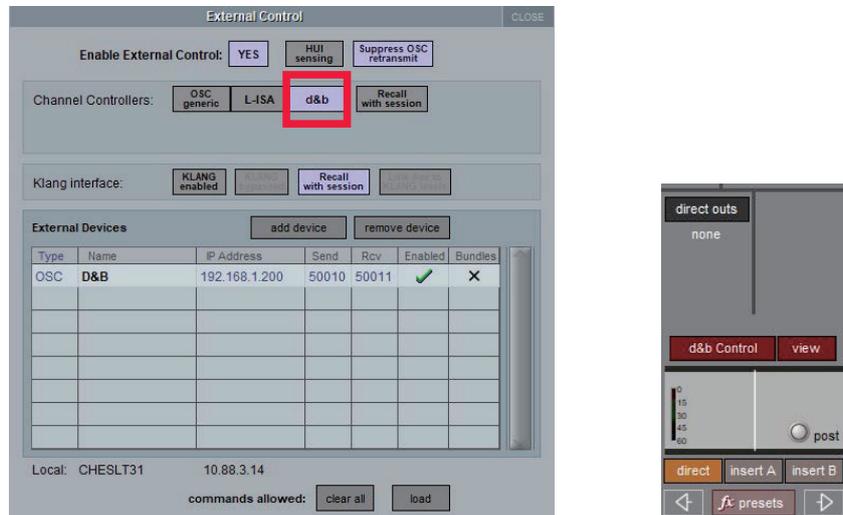


presets パネルでは、プリセットの作成・更新、名前の編集、不要になったプリセットの削除が可能です。また、すべてのプリセットをクリアすることもできます。

1.4 d&b Soundscape との連携

d&b Soundscape の双方向制御が可能になりました。リモートコントロールを行うには、DS100、d&b ArrayCalc/R1 が動作するコンピューターと RemoteProtocolBridge が動作するコンピューターが必要です。

d&b ボタンが **Setup>External Control** に追加されました。osc デバイスを追加することで通信が可能になります。



External Control パネルで有効にすると、**d&B Control** と **view** ボタンが入力チャンネルとグループ出力の **Output Setup** パネルの下部に表示されるようになります。特定のチャンネルで有効にすると、ボタンの背景が赤くなり、標準のチャンネルパンコントローラーに代わって Soundscape Control が表示されます。チャンネルストリップの Soundscape Control、またはグループの **d&b** ボタンを押すと、Soundscape Control パネルが開きます。



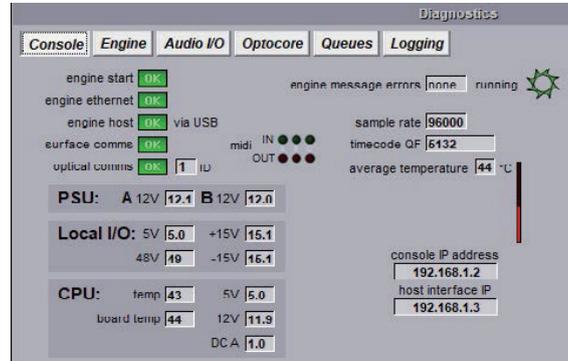
コントロールは以下の通りです。

- サウンドオブジェクト x の位置（ロータリー）
- サウンドオブジェクトの y 位置（ロータリー）
- サウンドオブジェクトのスペースファクター（ロータリー）
- サウンドオブジェクトのエンスペースセンドゲイン（ロータリー）
- サウンドオブジェクトディレイモード（3つのトグルボタン）
- 拡大表示で X/Y 位置の小さな表示をタッチすると、さらに拡大表示されます。
- Object Number ボタンをタッチして、チャンネルストリップが制御するサウンドオブジェクトを選択します。
- Mapping ボタンをタッチすると、チャンネルストリップのコントロールが対象とするマッピングエリアが選択できます。

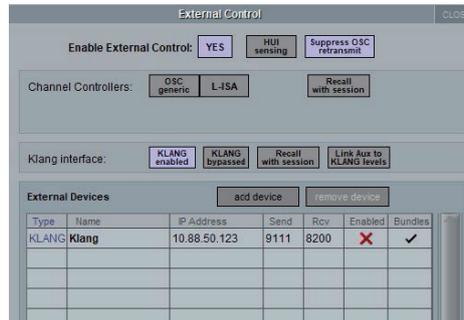
詳細については、www.dbaudio.com を参照してください。

1.5 その他の新機能

- SD12 でシアターソフトが使えるようになりました。
- KLANG : Konductor が Audio IO のポートおよびデバイスタイプに追加されました。
- **System>Diagnostics>Console** で、Diagnostics ステータスライトが追加されました。各ステータスライトは以下の通りです : **engine start**、**engine ethernet**、**engine host**、**surface comms**、**optical comms**。利用可能なステータスライトは、コンソールによって異なる場合があります。



- エンジン /PC/ アプリケーションの通信に関するエラー・レポート・メッセージが、画面上とコンソールログの両方でより分かりやすくなりました。
- **Settings > External Control** で、OSCバンドルの送信を個々の接続に対して有効にできます。KLANG 接続の場合、バンドルは常にアクティブになります。DiGiCo iPad 接続の場合、バンドルは無効となります。



- **Save as new file** で、セッションをテンプレートとして保存すると、現在のセッションを Integrated sessions フォルダに保存するよう Waves に指示するようになりました。
- **Layout > Fader Banks** で、レイヤー名が SD12、Quantum2、Quantum3 で使用できるようになりました。
- SD12 で、マトリックス入力パネルをマスター画面、左画面、フローティングパネルのいずれかに割り当てることができるようになりました。
- Alt 入力に個別のデジタルトリム値をストアできるようになりました。この機能は、V1528 以降で作成された新しいセッションでのみ正しく機能します。
- KLANG がアクティブの時、**Copy to KLANG** ボタンが Aux マスターセットアップパネルの **copy levels** ドロップダウンメニューに、新たに表示されるようになりました。これは、Aux センドレベルを、そのミックスとスナップショットの KLANG レベルにコピーします。
- V2 iPad アプリ (for IOS 15) 対応の DOOSC ファイル (DiGiCo OSC ファイル) が含まれています。

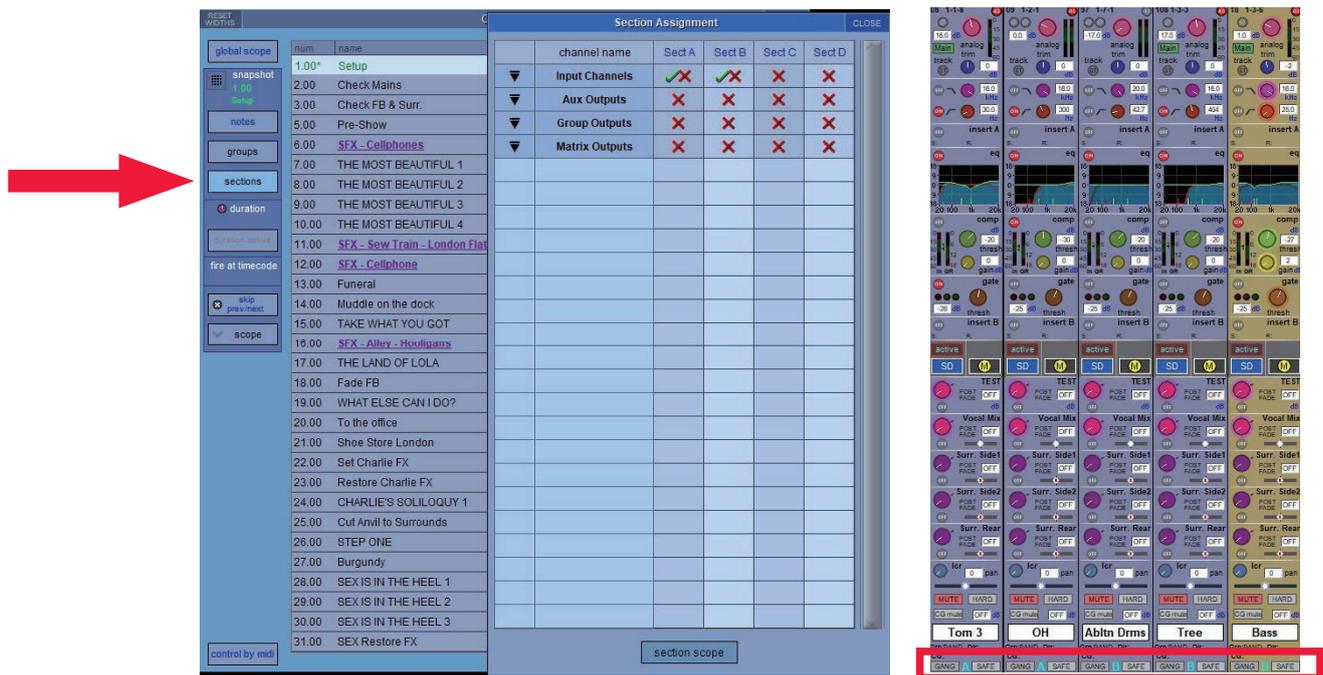
2.0 Theatre バージョン固有の機能

2.1 Sections

Sections は、任意の数のチャンネルまたはバス (Aux/ グループ/ マトリクス) を含むことができます。セクションは、A,B,C,D の4つです。チャンネルやバスは、1 つのセクションにしかアサインできません。チャンネルは必ずしもセクションにアサインする必要はありません。

2.1.1 セクションへのチャンネルアサイン

Cue List で、左側の **groups** ボタンの下にある **sections** ボタンをタッチすると、**Section assignment** パネルが表示されます。ドロップダウン・リストから、チャンネルやバスをセクションにアサインすることができます。チャンネルが **sections** にアサインされると、チャンネルストリップの下に対応する文字が表示されます。



2.1.2 Section Scope

Section assignment パネルの下部には、**section scope** ボタンがあります。これをタッチすると、Section Scope のパネルが表示されます。

	input/trim	delay	filters	eq	dynamics	inserts	sends	fader	mute	panner	to groups	outputs	external
	recall update												
Section A	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Section B	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Section C	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Section D	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Included for auto-update: Section A - input routes, trims, phase, channel name, Mustard insert position & tube/preamp

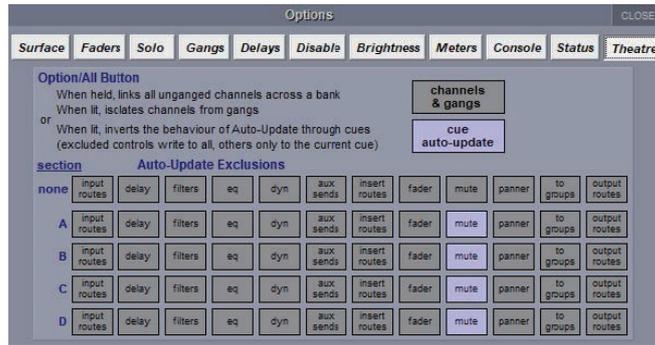
copy group section scope from...

各セクションは、モジュールごとに個別の recall と update のスコープを設定することができます。変更した内容は、個々のキューのリコールと Update Scope パネルに反映されます。**Section Scope** の設定は、すべてのキューに適用されません。

copy group section scope from... ボタンを使用すると、グループのセクションスコープ設定をコピーできます。

2.1.3 セクションの Auto-Update Exclusions

Options>theatre で、各セクション (section) に異なる Auto-Update Exclusions(オート・アップデート機能の除外) を定義することができます。セクションに含まれないチャンネルは、"none" の設定となります。



2.2 キューグループにおける Relative Changes

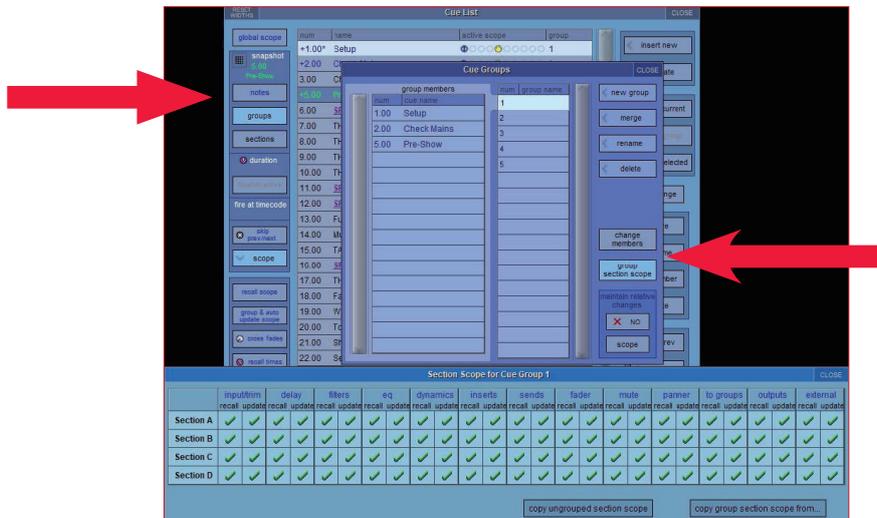
任意のキューグループにおいて、フェーダーだけでなくキューグループ内の任意の dB コントローラーに **Relative Changes** を適用できるようになりました。どのコントローラに適用するかは、**Cue groups** パネルからアクセスできる新しいスコープで設定します。これが機能するためには、チャンネルがセクションに含まれている必要があります。スコープの外にあるコントローラーは、そのセクションであらかじめ定義された Auto-Update のルールに従います。

注意 : この機能は、以前の **Cue Group オプションの Relative faders** を置き換えるものです。

2.2.1 Cue Group Section Scopes

各キューグループは、個別のリコールスコープとアップデートスコープを設定することができます。このスコープにアクセスするには、**Cue Groups** パネルを開いてグループリストからグループを選択し、**Group Section Scope** ボタンをタッチします。変更された内容は、それぞれのキューのリコールとアップデートのスコープパネルに反映されます。

copy group section scope from... をタッチして他のグループを選択すると、他のグループからリコールスコープとアップデートスコープをコピーすることができます。**copy ungrouped section scope** を押し、**Section scope** のリコールとアップデートが現在選択されている **group section scope** にコピーされます。



2.2.2 Maintain Relative Changes Scope

relative changes 機能の影響を受けるコントローラは、**Cue Groups** パネルからアクセスできる **Maintain Relative Change** スコープで設定します。スコープはキューグループごとに **section** で設定されます。

下の例では、Cue Group 1 において、セクション A にはフェーダーが、セクション B には Aux センドが含まれていることが示されています。その他のコントローラは、**Options>Theatre** で定義された Auto Update exclusions に従います。



2.2.3 キューグループでの Relative Changes を有効にする

これは、**Cue list** の **Cue Groups** パネルまたはマクロコマンドから **Options>theatre** 全体に有効 / 無効化されます。

2.2.4 一時的と永続的な Relative Changes

Relative Changes オプションを有効にしてスコープ内のコントローラを変更した場合、その変更は一時的なもので、**Update group** ボタンを押すまですべてのキューに永続的に書き込まれることはありません。Update group ボタンを押さない場合、そのキューグループのメンバーでない最初のキューを呼び出すと、変更されたコントローラは以前に保存された設定に戻ります。

例)

Cue Group には Cue 1 と Cue 2 があり、セクション A には **Cue Group 1 の Relative Change** に含まれるフェーダーが設定されています。入力チャンネル 1 はセクション A にあります。Cue Groups パネルは以下のように表示されます。



Cue1 では CH1 のフェーダーは 0dB に、Cue2 では CH1 のフェーダーは -5dB に設定されています。Cue1 ではフェーダーを 3dB 下げ、-3dB に位置します。Cue 2 を呼び出すと、-3dB の変更により CH1 のフェーダーは -8dB に設定されます。

この新しいフェーダーポジションを Cue 1 と Cue 2 の両方に永続的に書き込むには、キューグループを更新する必要があります。これは、スナップショットコントロールセクションにあるワークスペースの **group update** ボタンを押すか、キューリストの **update group dB changes only** ボタンを押すことで行われます。このボタンを押すと、**Channel Cue** と **Module Cue** の両方のモジュールデータが更新され、この変更が表示されます。次にこれらのキューを呼び出すと、Cue 1 の CH1 のフェーダー値は -3dB、Cue 2 のそれは -8dB になります。

group update 前にキューグループのメンバーでないキューを呼び出すと、変更した内容が失われます。次にこれらのキューを呼び出すと、Cue 1 の CH1 のフェーダー値は 0dB に、Cue 2 のフェーダー値は -5dB になります。

2.3 Cue Mode Indicators

Cue Mode Indicators パネルが追加されました。このパネルには、**auto-update** の状態 (on / off) と **relative changes in cue group** (Disabled / Enabled / Active) の両方が表示されます。パネルはコンソール上の任意の場所に配置できます。**Options>Status** で Disabled / Enabled を選択でき、デフォルトでは Enable になっています。このオプション設定はコンソールのオプションであり、セッションファイルと一緒に保存されません。



auto-update は
OFF
relative changes in cue group は
OFF



auto-update は
ON
relative changes in cue group は
OFF



auto-update は
ON
relative changes in cue group は
ON になっているが、現在のキューがキューグループに含まれていないか、**Maintain Relative Changes Scope** に何も含まれていないキューグループに含まれている。



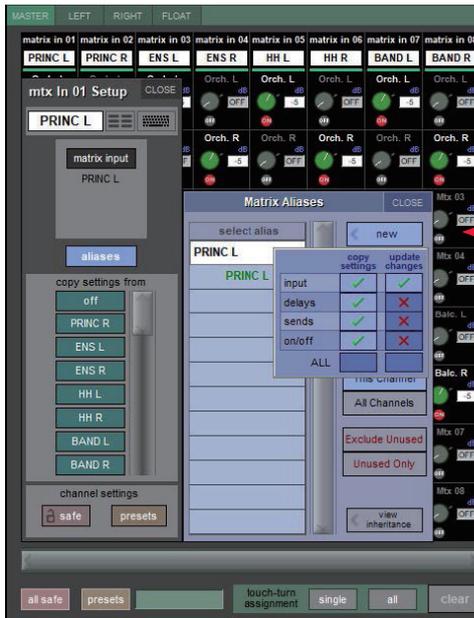
auto-update は
ON
relative changes in cue group が ON で、現在のキューがキューグループにあり、1つまたは複数のコントローラが **Maintain Relative Changes Scope** に含まれる。

2.4 マトリクスエイリアス

各マトリクス入力に対して**エイリアス**を作成することができるようになりました。各エイリアスは、各マトリクス入力の各ノードのインプット、ディレイ、センド、オン/オフの設定を呼び出すことができます。

2.4.1 マトリクスエイリアスの作成

マトリクスエイリアスは、マトリクス入力設定パネルから作成できます。**Matrix Input Setup** パネルに **Aliases** ボタンが追加されました。**Aliases** ボタンをタッチすると、**Matrix Aliases** パネルが表示されます。



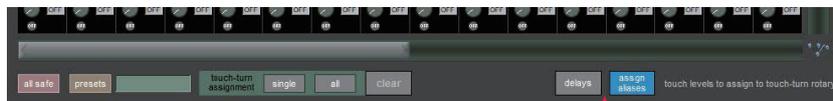
New を押すと、**Alias scope** パネルが開き、Alias に含まれるコントローラが定義されます。

エイリアスに新しい名前を付け、キーボードの **Enter** キーを押してエイリアスを作成します。

2.4.2 マトリクスエイリアスのアサイン

マトリクスエイリアスは、**Matrix Input Setup** パネルまたは **Matrix Aliases Assignment** パネルからアサインできます。

新しく **assign aliases** ボタンが **Matrix** 入力パネルに追加されました。これにより **Matrix Alias Assignment** パネルを開くと、すべてのマトリクス入力にエイリアスのアサインができるようになります。



Alias	Queue Name	Matrix 1	Matrix 2	Matrix 3	Matrix 4	Matrix 5	Matrix 6	Matrix 7	Matrix 8	Matrix 9	Matrix 10	Matrix 11	Matrix 12
27.00	Burgundy	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
28.00	SEX IS IN THE HEEL 1	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
29.00	SEX IS IN THE HEEL 2	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
30.00	SEX IS IN THE HEEL 3	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
31.00	SEX Restore FX	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
32.00	Factory Facade	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
33.00	HISTORY OF WRONG GUY	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
34.00	Lola as a man	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
35.00	Maria & Womara	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
36.00	NOT MY FATHER'S SON	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
36.50	Restore FB	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
37.00	CHARLIE'S SOULQUOY 2	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
38.00	SAY YEAH! 1	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
39.00	SAY YEAH! 2	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
40.00	SAY YEAH! 3	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
41.00	SAY YEAH! 4	PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
37.00	CHARLIE'S SOULQUOY 2	Matrix 1	Matrix 2	Matrix 3	Matrix 4	Matrix 5	Matrix 6	Matrix 7	Matrix 8	Matrix 9	Matrix 10	Matrix 11	Matrix 12
		PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R
		PRINC L	PRINC R	ENS L	ENS R	HH L	HH R	BAND L	BAND R	Subs	Pedal	Vox/FB L	Vox/FB R

現在のキューは、緑色の文字で表示されます。

各入力に対して作成された利用可能なマトリクスエイリアスをここに表示しています。

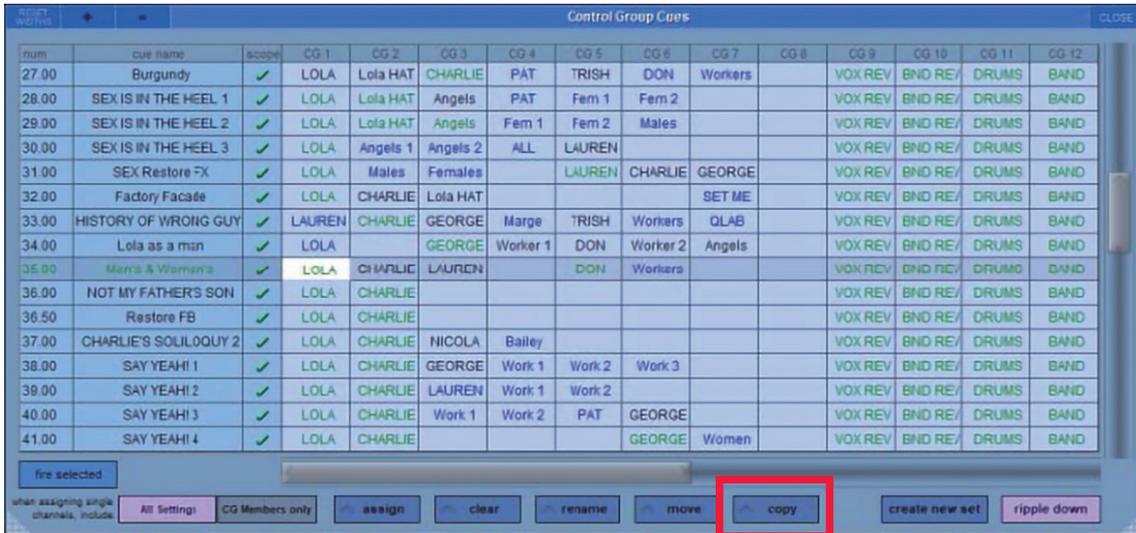
選択されたキューは、白の背景で表示されます。

キューの中にあるエイリアスを変更するには、まずキューを選択し、リストから新しいエイリアスを選択します。現在選択されているキューは、背景が白色で表示されます。

現在のキューに対して Alias を変更した場合、設定を変更するためにキューを呼び出す必要があります。

2.5 CG Cue コピー

CG Cue で、新しいコピーボタンを使って、あるセルの内容を別のセルに移動できるようになりました。CG のアサインと現在のエイリアスを、ある Cue のある CG から別の CG または同じ Cue のある CG にコピーすることができます。



num	cue name	scope	CG 1	CG 2	CG 3	CG 4	CG 5	CG 6	CG 7	CG 8	CG 9	CG 10	CG 11	CG 12
27.00	Burgundy	✓	LOLA	Lola HAT	CHARLIE	PAT	TRISH	DON	Workers		VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND
28.00	SEX IS IN THE HEEL 1	✓	LOLA	Lola HAT	Angels	PAT	Fem 1	Fem 2			VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND
29.00	SEX IS IN THE HEEL 2	✓	LOLA	Lola HAT	Angels	Fem 1	Fem 2	Males			VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND
30.00	SEX IS IN THE HEEL 3	✓	LOLA	Angels 1	Angels 2	ALL	LAUREN				VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND
31.00	SEX Restore FX	✓	LOLA	Males	Females		LAUREN	CHARLIE	GEORGE		VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND
32.00	Factory Facade	✓	LOLA	CHARLIE	Lola HAT			SET ME			VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND
33.00	HISTORY OF WRONG GUY	✓	LAUREN	CHARLIE	GEORGE	Marge	TRISH	Workers	QLAB		VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND
34.00	Lola as a man	✓	LOLA		GEORGE	Worker 1	DON	Worker 2	Angels		VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND
35.00	Mens & Womens	✓	LOLA	CHARLIE	LAUREN		DON	Workers			VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND
36.00	NOT MY FATHER'S SON	✓	LOLA	CHARLIE							VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND
36.50	Restore FB	✓	LOLA	CHARLIE							VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND
37.00	CHARLIE'S SOLIDQUY 2	✓	LOLA	CHARLIE	NICOLA	Bailey					VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND
38.00	SAY YEAHI 1	✓	LOLA	CHARLIE	GEORGE	Work 1	Work 2	Work 3			VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND
39.00	SAY YEAHI 2	✓	LOLA	CHARLIE	LAUREN	Work 1	Work 2				VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND
40.00	SAY YEAHI 3	✓	LOLA	CHARLIE	Work 1	Work 2	PAT	GEORGE			VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND
41.00	SAY YEAHI 4	✓	LOLA	CHARLIE				GEORGE	Women		VOX REV	BND RE/	DRUMS	BAND

fire selected

when assigning angle channels, include

All Settings CG Members only assign clear rename move **copy** create new set ripple down

2.6 その他のシアター機能

2.6.1 SD10 マスターフェーダー

SD10T では、マスターフェーダーがアサイン可能になりました。これは **Layout>Fader banks** で行います。

2.6.2 FX 自動アップデート

Thetre バージョンの Auto update は、同じタイプのダイナミクスと FX にのみ影響するようになりました。

3.1 エラーの修正

- Aux 1 のロータリーを一度調整すると、マウスで操作できなくなる不具合を修正しました。
- SD7 & Quantum7 Broadcast において、サラウンドバスでセッションを作成した場合、4 つの専用 Aux ロータリーから Aux センドを調整することができませんでした。
- KLANG がアクティブな時にチャンネルの拡張 Aux パネルを開くと、ワークサーフェスがフリーズすることがありました。
- Mustard EQ がグループのアップデートルールに正しく従わないことがありました。
- Macros において、MIDI port B は MIDI port B にはまっていないコンソールで正しく報告されませんでした。
- SD9 Broadcast において、セッションロード時に、選択されたモニターソースだけでなく、追加のオーディオがモニターにルーティングされていました。
- Quantum コンソールで、ブリッジメーターがプリトリムに設定されている場合、Copied Audio を聞くを有効にすると、ブリッジメーターは Copied Audio ソースのメーターではなく、Source のメーターを表示し続けます。
- 部分ロードを行った後にテンプレートセッションを直接ロードすると、Access Violation が発生する可能性があります。
- Mustard EQ はグループアップデートのルールに正しく従いませんでした。
- TC レートが 25fps でない場合、スナップショットの継続時間が正しくありませんでした。
- KLANG app から KLANG ノードをオフにすると、コンソールの Aux ノードは以前の状態に戻らずにオフになりました。
- メーターブリッジの設定が異なるレイヤーを切り替えると、別のレイヤーのメーターが空のチャンネルポジションに表示されることがありました。
- SD12-96 セッションを SD12 に変換すると、元のセッションでチャンネルの順番が変更された場合、バンクが正しく構築されないことがありました。
- iPad アプリケーションからステレオ出力バスをソロにすると、左だけがソロになります。
- KLANG の設定を保存したセッションで KLANG が無効になっている場合、Aux センドのクロスフェーダーのレベルは Link Aux to KLANG センドが有効のままだとジャンプすることがありました。
- Quantum コンソールから SD コンソールへ、保存時に TrueSolo が有効になっているセッションをコンバートすると、コンバートしたセッションで TrueSolo パネルが開いたままになってしまうことがありました。



ヒビノインターサウンド株式会社

〒105-0022 東京都港区海岸2-7-70 TEL: 03-5419-1560 FAX: 03-5419-1563

E-mail: info@hibino-intersound.co.jp <https://www.hibino-intersound.co.jp/>

- 商品写真やイラストは、実際の商品と一部異なる場合があります。
- 掲載内容は発行時のもので、予告なく変更されることがあります。変更により発生したいかなる損害に対しても、弊社は責任を負いかねます。
- 記載されている商品名、会社名等は各社の登録商標、または商標です。