



SD & Quantum

V2025 Release Notes

2025 年 3 月

■目次

1.0 Fourier transform.engine - コントロールの連携	3
1.0.1 セッション と スナップショット の連携.....	4
1.0.2 コンソールインターフェースからプラグインパラメーターを調整する	5
1.0.3 複数のコンソール間で transform.engine を共有する.....	6
1.1 Mustard Source Expander (MSE).....	6
1.2 Sound Devices Astral Control.....	7
1.3 Quantum 225 のシアターバージョンへの拡張.....	9
1.4 エラーの修正	9

1.0 Fourier transform.engine - コントロールの連携

Fourier Audio の transform.engine が Quantum コンソール (Q8/Q7/Q5/Q3/Q2) からコントロールできるようになりました。

コントロールの連携には 2 つの側面があります。

- Transform Plugin Teleporting (Quantum コンソール上でのプラグインインターフェースの表示とコントロール)
- Transform Session と Snapshot の連携

Transform Plugin Teleporting は、コンソールの **Enable Fourier Integration** オプションで有効になり、有効にすると、**Enable Sessions and Snapshot Control** オプションもオプションとして表示される。

注意 : Fourier Audio と Waves の連携を同時に有効にすることはできません。

この連携機能を有効にするには :

- コンソールのイーサネットポートと transform.engine の control ポートをイーサネットケーブルで接続します。
- コンソールの Options > Console タブで、Enable Fourier Integration を Yes に設定し、Settings ボタンを押して設定パネルを開きます。
- transform.engine の control ポートの IP アドレスを入力し、イーサネット接続に使用するコンソールネットワークアダプターを指定します。IP アドレスを変更した後は、コンソールの電源を切る必要があります。

注意 : transform.engine はコンソールと同じサブネットにしなければいけません。

- Transform オーディオインターフェースに使用する Audio IO ポートを選択します。通常は DMI-Dante 64@96 カードか、内蔵の Fourier Interface Card のどちらかになります。Audio I/O パネルで選択したポートの横に Fourier Audio のロゴが表示されます。

The image illustrates the configuration process for Fourier transform.engine integration. It consists of three screenshots:

- Options Console Tab:** Shows the 'Options' console tab with various settings. The 'Internal Card Type' is set to 'NONE'. The 'Enable Fourier Integration' and 'Enable Fourier Sessions and Snapshot Control' options are highlighted in red. A blue arrow points from these options to the next screenshot.
- Transform Settings:** Shows the 'Transform Settings' dialog box. The 'transform.engine IP address' is set to '192.168.3.150'. The 'transform.engine network adapter' is set to 'Intel(R) I210 Gigabit Network Connection'. The 'Define transform audio interface' is set to 'E:Dnt64 D2'. A blue arrow points from this screenshot to the final screenshot.
- Audio I/O:** Shows the 'Audio I/O' panel with a grid of ports. The 'Dnt64 D1' port is highlighted in red. A blue arrow points from this screenshot to the final screenshot.

1.0.1 セッションとスナップショットの連携

transform.engine 上では、特定のコンソールセッションに関連する 2 つのバージョンの showfile が存在することに注意してください。一方には `_autosave` という接尾辞が付き、もう一方には付きません。

“`session name_autosave`” とラベル付けされた showfile のバージョンは、transform.engine がオートセーブを実行するとき自動的に作成され、変更が加えられると継続的に更新されます。コンソールの **Option > Console > Enable Fourier Sessions and Snapshot Control** が「Yes」に設定されている場合、コンソール自身がセッションを保存するたびに、単に「セッション名」とラベル付けされたバージョンが保存されます。

別の transform.engine にバックアップ / 転送するために Transform showfile をリムーバブル USB ドライブに保存する場合は、必ず `_autosave` 接尾辞のないバージョンの showfile を **エクスポート** してください。これは、同じ名前を持つコンソールセッションに関連付けられます。スタンドアローンのコンピュータで実行されている transform.client アプリケーションで、System に移動し、リストから showfile を選択して **Export Showfile** を押し、保存先を選択して確定します。

以下の状況を考慮する必要があります：

既存のコンソールセッションも Transform showfile もない場合

Default All Session Restructure がコンソールで行われたと仮定すると、新しいコンソールセッションを保存する前に、transform.engine は “`_default`” という名前の空白の showfile を作成します。

コンソールにセッションが保存されると、transform.engine は同じ名前のファイルも保存し、それを現在の showfile とします。表示される showfile 名は “`sessionname_autosave`” となります。

コンソールセッションは作成しているが、一致する Transform showfile がない場合

コンソールセッションがロードされ、transform.engine に同じ名前の showfile がない場合、transform.engine にコンソールセッションと同じ名前のデフォルトの showfile を作成し、DiGiCo Cuelist を作成します。このキューリストには、コンソールセッションファイルのスナップショットと一致するスナップショットが入力されます。

コンソールまたはリムーバブルドライブ上にコンソールセッションがあり、それと一致する Transform showfile がある場合

Transform showfile を transform.engine にインポートします。showfile 名がコンソールセッションのファイル名と完全に一致していることを確認してください。一致しない場合は、標準のファイルブラウザではなく、transform.client 内で **Rename Showfile** を使って変更する必要があります。ショーファイルが以前に DiGiCo コンソールとの連携で使用され、「`_autosave`」という接尾辞がついていた場合、コンソールと再び同期するためには、ショーファイル名からこれを削除する必要があることに注意してください。transform.client にインポートし、セッション名を確認したら、コンソールにセッションをロードします。セッションがコンソールにロードされると、同じ名前の transform showfile を探し、これを transform.engine にロードします。

Fourier との連携をオフにして行われたコンソールセッションの場合、その後それが有効になっても、デフォルトでは、ユーザーが有効にするまで、Fourier Transform ユニットに対するコンソールの個々の Snapshot Recall Scope はがアクティブにならないことに注意してください。これは、**Snapshots** パネルの Edit Range 機能を使用することで、すべてのスナップショットに対してすぐに有効にすることができます。

transform.client から transform.engine 上の異なるセッションをロードしたり、スナップショットリストに変更を加えたりすることが可能であるため、コンソールと transform.engine の間で同期が取れなくなる可能性があります。transform.engine のセッションとスナップショットがコンソールと同期しなくなったことをコンソールが検出すると、セッションとスナップショットの連携を一時停止します。一時停止すると、**Fourier** パネル上部にメッセージが表示されます。セッションとスナップショットの連携を再同期して再開するには、コンソールセッションをリロードするか、**Fourier > Settings** の **Re-synchronise Snapshots** ボタンを押す必要があります。

1.0.2 コンソールインターフェースからプラグインパラメーターを調整する

Transform Plugin Teleporting（コンソール上でのプラグインインターフェースの表示とコントロール）のために、ルーティングされたコンソールの Transform オーディオインターフェースのソケット番号（通常は Dante オーディオ）は、Transform プラグインチェーンで使用されているのと同じ番号のソケットに関連付けられています。Dante Controller の transform.engine とのパッチングは、一対一で行う必要があることに注意してください。

例えば、コンソールチャンネル 1 がインサートセンドとリターンを Transform インターフェースのソケットインプット 1 とアウトプット 1 に割り当てている場合、このチャンネルを選択 / ソロすると、同じ番号のソケットルートを持つ Transform プラグインチェーンが表示されます。デフォルトでは、これがプラグインチェーン 1 となります。

transform.engine とのすべてのルーティングが設定されると、3 つの方法で Fourier パネルを開くことができます。

- **Processors > Fourier** を押して Fourier パネルを開きます。
- チャンネルストリップの transform.engine にルーティングされたインサートをタップします。
- transform.engine にルーティングされたインサートまたはアウトプットがあるチャンネルをソロにします。これは、**Options > Solo** にある **Solo Displays Insert and Output** オプションに従います。

プラグインのパラメーターは、コンソールに接続されたタッチスクリーンまたはマウスでコントロールできます。**互換性のあるプラグインであれば、コンソールの Fourier プラグイン・インターフェースのコントロールにタッチし、コンソールのワークスペースのタッチターン・エンコーダーを使ってコントロールすることもできます。**プラグインがタッチターンに対応していない場合は、コンソールのプラグインリスト表示の上部に表示されます。この場合でも、一般的にコントロールは画面タッチで操作できるはずですが。

下記 Fourier Audio 公式 Web より、各社のプラグイン操作対応状況が確認できます。

[Fourier Audio - Plugin Database Testing Status](https://plugins.fourieraudio.com/)

<https://plugins.fourieraudio.com/>

パネルの左側には、チェーン内のすべてのプラグインのリストがあります。プラグインをタップすると表示されます。リストのプラグインの横にアイコンが表示され、バイパス中やリロード中など異なる状態を示すことがあります。

左側のプラグインリストは、下部にある「Collapse」または「Expand」ボタンで折りたたんだり広げたりできます。これにより、プラグインビューアのサイズが大きくなり、プラグインのサイズも大きくなります。



1.0.3 複数のコンソール間で transform.engine を共有する

複数のコンソールが同じ transform.engine に接続することは可能です。1つの transform.engine を複数のコンソールで共有する場合（たとえば、FOHとモニターがそれぞれ独自のチェーンを使用する場合）、transform.engine のセッションとスナップショットを担当するコンソールは1つだけにしてください。このコンソールは、**Option > Console > Enable Fourier Sessions and Snapshot Control** を **Yes** に設定してください。他のすべてのコンソールは、このオプションを **No** に設定してください。

ミラーリングされたコンソールやエンジンのセット（例えば、Quantum7やQuantum852のエンジンAとB）が同じ transform.engine に接続されている場合、両方のコンソールやエンジンで **Enable Fourier Sessions** と **Snapshot Control** を **Yes** に設定することができます。この設定では、transform.engine はオーディオマスターに設定されているコンソールまたはエンジンのセッションとスナップショットコマンドに従います。これらのエンジンの1つが transform.engine と通信できなくなった場合、transform.engine は、オーディオマスターのステータスに関係なく、接続されている唯一のコンソールを待ち受けます。

1.1 Mustard Source Expander (MSE)

Quantum エンジンの Mustard Dynamics 2 には、Mustard Source Expander と呼ばれる新しいプロセッサタイプがあります。



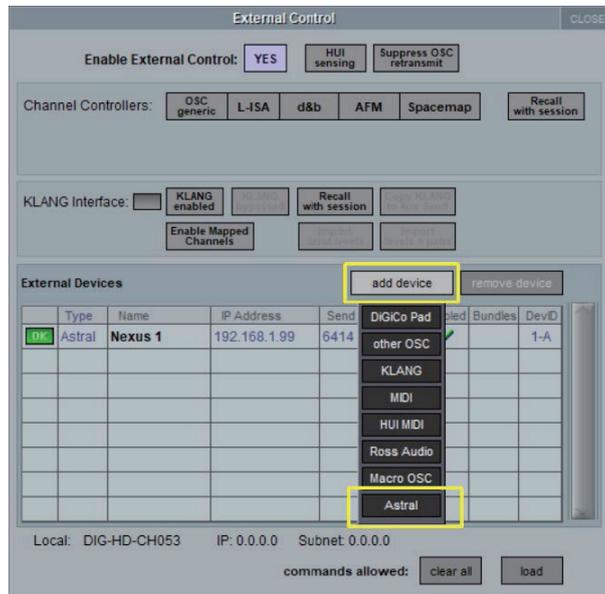
MSE は、信号がスレッシュホールド（閾値）を下回ると、一定量だけレベルを下げます。これはゲートに少し似ていますが、ボーカルやプラスのような非一過性の信号に適しています。シンガーが歌うのを止めたときにレベルを下げることで、フィードバックの可能性を減らし、オープンマイクにこぼれるステージノイズのレベルを全体的に下げることができます。コントロールはスレッシュホールド、デプス（最大 40dB）、リリース・レートです。サイドチェーンも可能です。

Type ボタンを押し、Mustard Dynamics 2 モジュールを選択し、オプションリストから MSE を選択します。

1.2 Sound Devices Astral Control

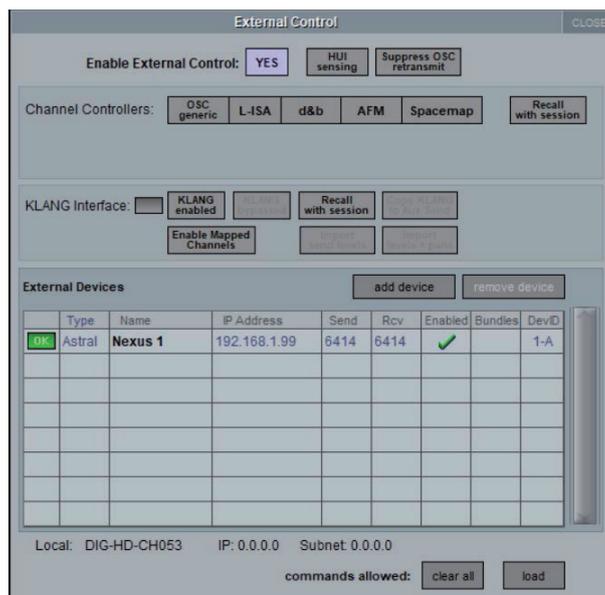
Sound Devices のトランスミッターは、A20 TX ベルトパックのマグネットスイッチや、新しいA20- ハンドヘルドトランスミッターの各種コントロールリングなど、革新的なコントロールオプションを備えています。新しい Astral External コントロール・デバイス・オプションを使えば、3つのレシーバーのどれを使用しているても、Macro をトランスミッターから直接トリガーするようにプログラムすることができます。

コンソールで Astral コントローラーを設定するには、まず外部コントロールに移動し、add device(デバイスの追加) -> Astral を選択します。



Sound Devices ハードウェアとコンソールの IP アドレスを確認してください。

コンソールの IP は External Control パネルで、Astral の IP は Network メニューの Control IP ヘッダーで確認できます。コンソールの External Control で、IP アドレスを入力してください。Astral との統合を使用する場合、送受信ポートが固定されていることに注意してください。

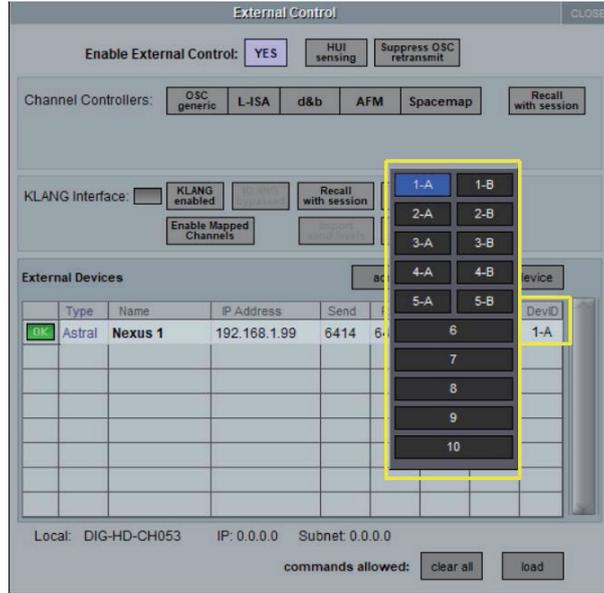


Astral デバイスで、コンソール IP を入力します。これは、以下の方法で行うことができます：

Menu -> System -> Macros -> DiGiCo Console List

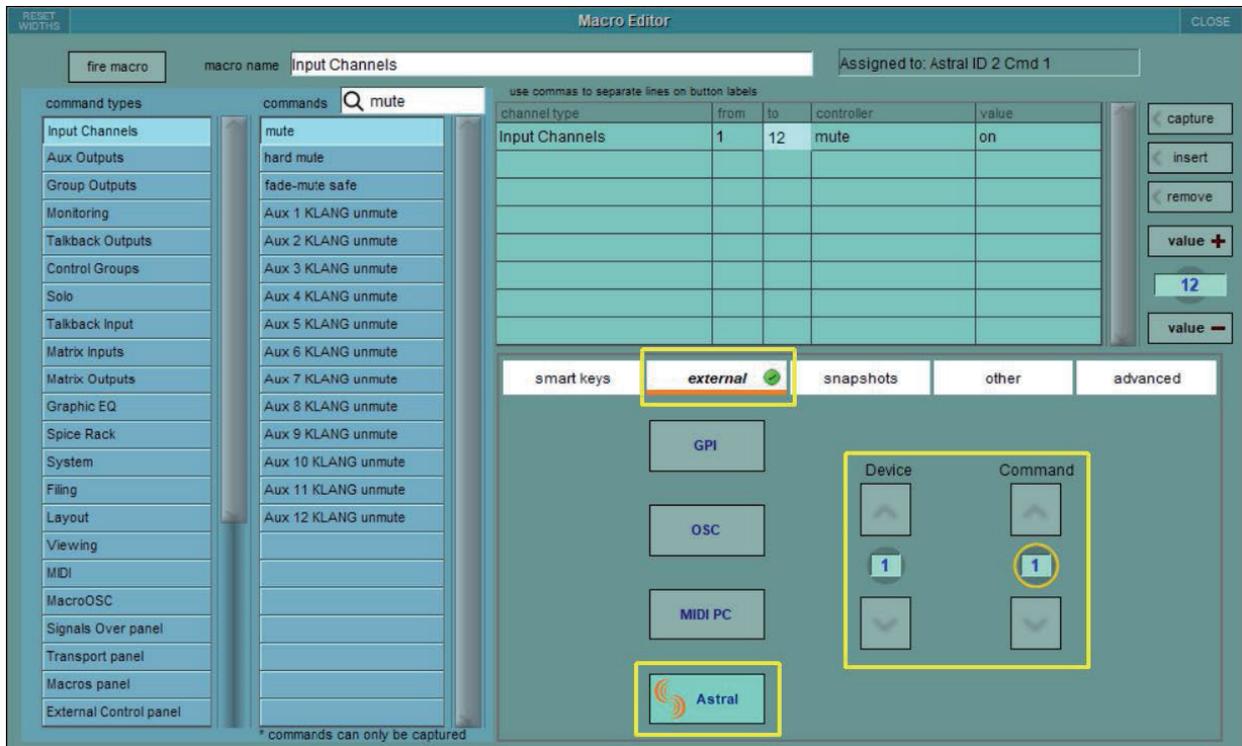
次に、デバイス ID を設定します。ネットワーク上に最大 5 組のリダンダントボックス、または 15 台のシングルボックスを設定することができます。

たとえば、2 台の Nexus ボックスと 2 台のコンソール / エンジンがあるシステムでは、すべてのデバイスに関連する IP アドレスを設定し、両方のコンソールで各 Nexus ボックスを 1-A と 1-B に設定します。



すべてのデバイスに IP アドレスを設定したら、External Control でデバイスを有効にします。

Astral デバイスに Macro が設定されている場合、Device と Command ID の両方を選択することができます。Command ID は Astral の関連 Macro の OSC ID と一致させる必要があり、Device は単に External Control で設定された DevID と一致させます。



1.3 Quantum 225 のシアターバージョンへの拡張

Quantum225 の拡張機能 Theatre ソフトウェアは、DiGiCo シアターコンソールの標準機能を提供し、Pulse アップグレードと同じチャンネル数とプロセッシングを追加します。96 入力チャンネル、48 バス、36 Mustard Processing、48 Nodal Processing を提供し、Matrix も 24 × 24 に拡張します。

その他の機能

- Quantum852 ハードウェアのチャンネルストリップで EQ バンドを移動すると、選択されたチャンネルでそのバンドが選択されます。
- コンソールのサブネットマスクが Diagnostics に表示されるようになりました。
- フェーダー・バンク・パネルからバンクをクリアする際の確認メッセージ。

1.4 エラーの修正

- Macroders で Matrix センドをキャプチャすると、間違ったセンド番号がキャプチャされていました。
- Aux 名が「St 」または「Mo 」で始まる場合、フェーダー上のセンドにその名前が表示されない。
- Quantum852 の Expanded Control エリアが、コンソールが Unattended モードの時にマルチタッチに反応していた。
- L-ISA 統合のデフォルト値が正しくなかった。
- 特定の FX パラメーターを調整した後に Mustard EQ のシェルフを調整すると、オーディオの問題が発生することがあった。
- Quantum7 から Quantum852 へのコンバートの際、ダイナミクスと Spice Rack へのサイドチェイン入力が正しく変換されないことがあった。
- Quantum7 から Quantum852 へのコンバートの際、フローティングメーターの位置が正しく変換されないことがあった。
- Macro を複製または削除すると、特定のスナップショットによって起動される Macro が変更されることがあった。
- ミラーリングされた Quantum852 エンジンで、ソロバスのフェーダーを下げ切っても OFF にならないことがあった。



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。