



Ver.573 新規追加機能

ヒビノインターサウンド株式会社

2012.12

【目次】

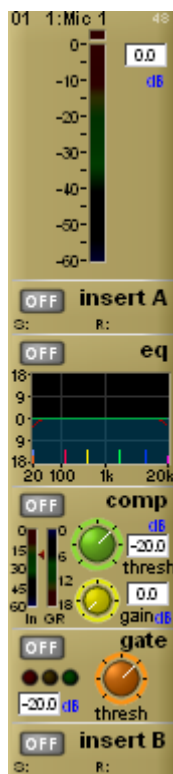
1.	Channel Function.....	4
1.1	Input Channel Meters	4
1.2	Channel Aux Panel	4
1.3	DiGiTube Warmth.....	5
1.4	Signal Processing.....	5
1.5	Buss Routing Indication	8
1.6	Channel Ganging	8
1.7	2 nd Function & Hard Mutes.....	9
1.8	Delay Units	9
2.	System Menu.....	9
2.1	Clear Overview.....	9
3.	File menu.....	10
3.1	Templates	10
3.2	Session Structure.....	10
3.3	GPI/GPO.....	11
3.4	Set Global Defaults	11
3.5	Session Report.....	12
4.	Layout Menu	12
4.1	Channel List.....	12
4.2	Set Spill	13
5.	Snapshots	15
5.1	MIDI command display	15
5.2	SnapshotNotes	16
6.	Option Menu.....	17
6.1	Surface tab	17
6.2	Faders tab	17
6.3	Delays tab.....	18
6.4	Disable tab	18
6.5	Meter tab.....	18
6.6	Console tab.....	18
6.7	Status tab	19

7.	FX.....	20
8.	Matrix.....	21
9.	Graphic EQ.....	21
10.	Setup Menu.....	21
10.1	New Rack Types.....	21
10.2	Macros.....	22
11.	Multi Channels.....	23
11.1	Edit Multi.....	26
12.	Auxes.....	26
12.1	Mix Preset.....	26
12.2	CG Fader Control Aux Sends.....	27
13.	Meters.....	28
14.	Miscellaneous Changes.....	28
14.1	Overview Screen.....	28
14.2	List navigation.....	28
14.3	Offline Software.....	28

1. Channel Function

1.1 Input Channel Meters

新しいメーター・パネルは、channel strips の Input や Filter などの上にメーターを表示できます。メーターを表示するためには、スクリーン画面の左側にある assign Scroll up/down の up ボタンを押してください。



1.2 Channel Aux Panel

新しく追加された機能で、1つのチャンネルの AUX SEND がスクリーンに一括で表示し、かつスクリーン下のエンコーダにアサインしてコントロールできるようになりました。多くの AUX がある場合は Screen Scroll ファンクションでスクロールします。



このディスプレイで AUX を調節した時は、他のチャンネルに移る前に、このスクリーンを一度手動で閉じる必要があります。

1.3 DiGiTube Warmth

チャンネル Setup パネルには、DiGiTube On スイッチと、Warmth ボタンが付きました。Warmth ボタン押された場合、DiGiTube コントロールはデフォルトにセットされます。DiGiTube を On にすると、Warmth ボタンは表示されません。DiGiTube はそれぞれの機種で制限があり、その最大数を使用すると DiGiTube は表示されず、自動的に Warmth ボタンのみの表示となります。



1.4 Signal Processing

Q Shapes

チャンネル EQ は、各々のバンドの Q に影響を及ぼす Precision と Classic ボタンを持っています。また 2nd function ボタンを押すとバンドごとに Precision と Classic の切り替えができます。EQ ボリュームの上にある Precision と Classic ボタンは、4つのバンドをまとめて切り替えます。4バンドともアクティブになるとそのボタンは青くなります。4バンド全てがアクティブでも、異なるモードのバンドが1つのでもあると、どちらのボタンも青く光りません。(一部の機種に限り)

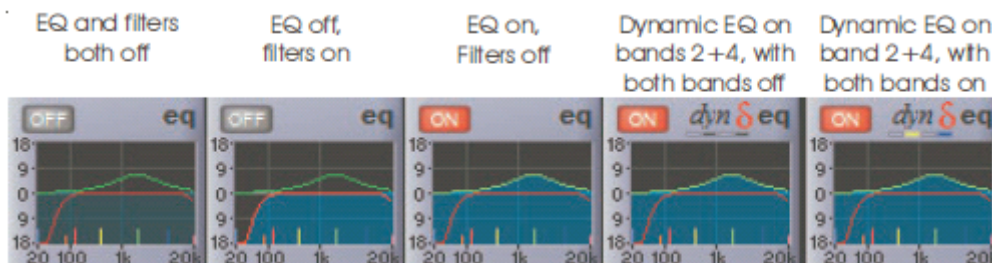
Filter value displays

フィルターの周波数特性を変更しました。



Dynamic EQ indication

チャンネル EQ を拡張していないときの EQ グラフに、Dynamic EQ の各バンドをあらわす指標に色をつけました。バンドのスイッチが切られると灰色になります。



Dynamic EQ の BAND ON ボタンを OFF にすると、Dynamic EQ を OFF にしなくても、そのバンドの Dynamic EQ は無効になります。

Dynamic links

ステレオ Groups と Aux は Dynamics Link のスイッチを切る事ができます。ステレオ時に ON にした LR をリンクしています。

Multiband band bypass

Multiband Compressor の BAND オン/オフは、ミュートの代わりにバイパスとして機能します。

Dynamics module option

2 つの Dynamics module があり、各 3 タイプ選べるようになりました。
モジュール 1 は、compressor、multi band compressor、de-esser です。
モジュール 2 は、gate、ducker、compressor です。

これらの Dynamics は、チャンネル EQ 画面の下にモジュール 1 とモジュール 2 として表示されます。サーフェス上では、COMP (Dyn1) または Gate (Dyn2) と表示され、オン/オフ・スイッチを押すことによってスイッチを入れられます。

ディスプレイには入力メーターおよび GR メーターが表示されます。また、入力メーターの右側には、設定した値を表示するマークがあります。マークはそれぞれその色によって識別されます。そのマークは関連する値のポットと一致します。

モジュール 1 が compressor か multi band compressor のモードである場合、threshold, と gain ポットが表示されます。de-esser の場合は threshold ポットのみ表示します。

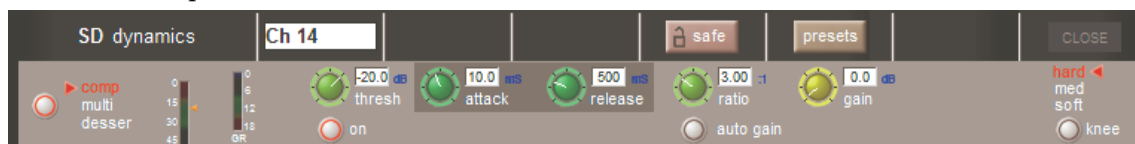


操作したい dynamics のチャンネルをタップすると、操作画面が拡張します。

それぞれのモードからモジュールに戻るためには、拡張したディスプレイ左側のボタンを押します。モジュール 1、(comp/multi/de-esser) とモジュール 2、(gate/duck/comp) は自由に切り替えることができます。

拡張表示されたポットは、スクリーンの下の worksurface エンコーダーに自動的に割り当てられます。ポットはエンコーダーのまわりについている、各色のリングで示されます。Multiband モードの時は、各々のバンドは、エンコーダーの列に割り当てられます。

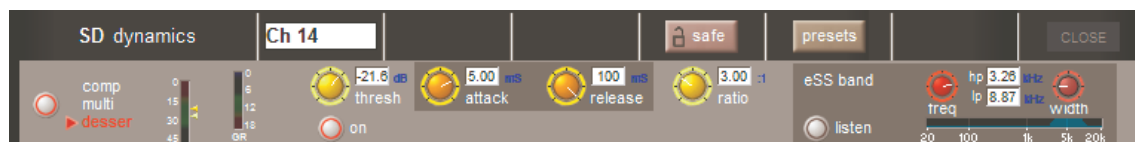
Module1 Compressor



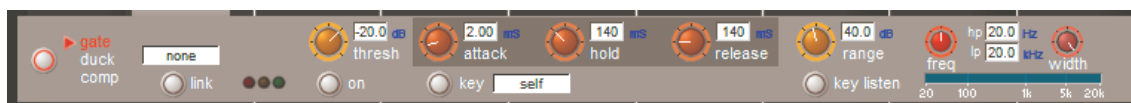
Module1 Multiband compressor



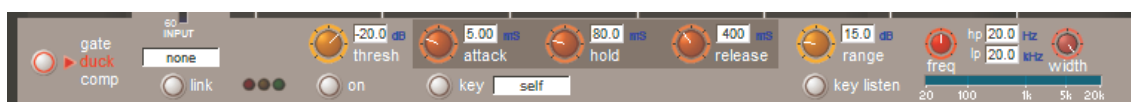
Module1 De-esser



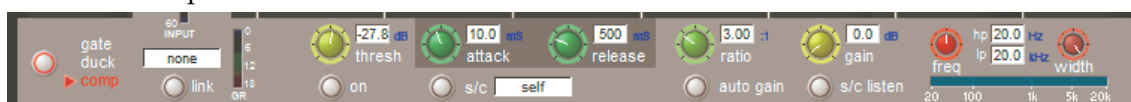
Module2 Gate



Module2 Ducker



Module2 Compressor



1.5 Buss Routing Indication

チャンネル Output パネルのバス Routing 部分で、複数のバスに送られた場合には、バスタイプボタンがハイライトします。これは入力チャンネル、グループ、トークバックが当てはまります。



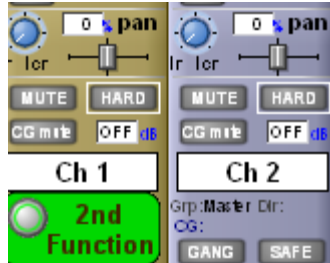
1.6 Channel Ganging

チャンネル Undo は、gang、multi、surround 出力も元の状態に戻します。

最初のギヤング・メンバーを選択するには、LCD メニュー上の GANG を選択します。また、異なる BANK を横切ってギヤングする事ができるようになりました。別に新しいギヤングを組むには、LCD メニューから GANG 機能を再選択します。

1.7 2nd Function & Hard Mutes

HARD ミュートがオンになると、ミュートボタンが点滅するようになりました。また 2ndFunction ボタンが押されていると、スクリーン上の HARD 表示部が白い枠で強調されるようになりました。



1.8 Delay Units

Delay の単位が、seconds、feet、meter、beat-per-minute(bpm)に変更できるようになりました。テンキーの右側にボタンが加えられました。

また、オプション・メニューの delay タブの中でも変更することができます。



2. System Menu

2.1 Clear Overview

System menu の Overview Clear Screen ボタンを押すと、YES・NO の確認画面が出るようになりました。

3. File menu

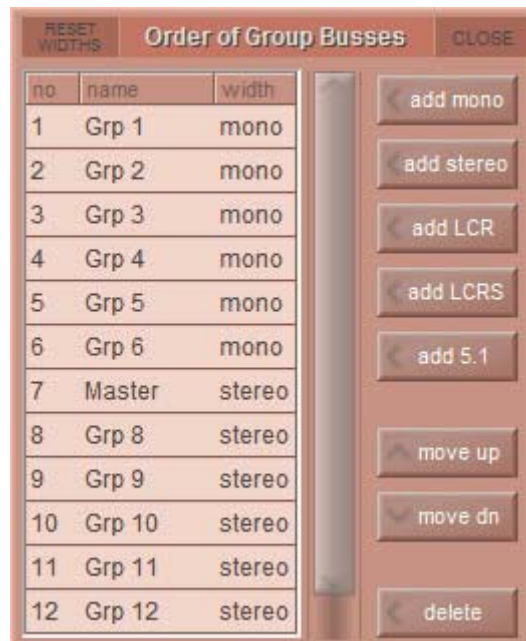
3.1 Templates

Files menu に Session Templates が追加されました。使用するセッションファイルは d ドライブ¥Templates フォルダに手動で入れると、上書き出来ないテンプレート・セッションとして保存できます。

NOTE: Windows Explorer を使用して Templates フォルダに、セッションを追加する事ができます。Template セッションを作るのであれば、まず、通常は D ドライブの Projects フォルダにそのファイルを保存して、その後 Windows に下りて、左上にあるスタートバーを右クリックして、Explore を選んでください。D : ¥Projects から必要なファイルを : ¥Templates フォルダにコピー&ペーストして下さい。この機能を使うことにより、簡単に上書きや消すことが出来ないテンプレートファイルが出来上がります。

3.2 Session Structure

Session Structure パネルで、aux と group に順序をオーダーする機能が増えました。aux と group のチャンネルリストの編集や、順序の変更ができるパネルが開きます。



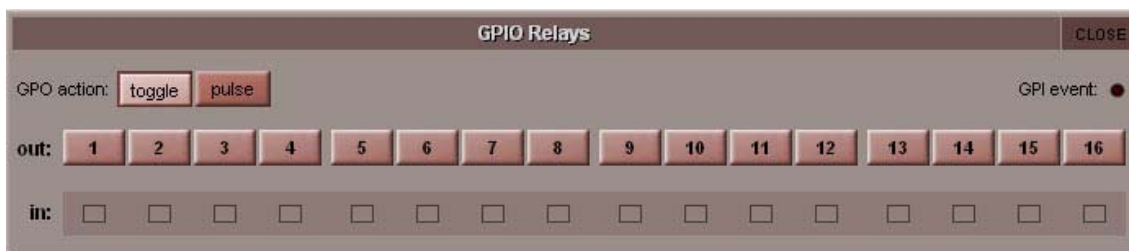
新しい機能で、チャンネルの BANK を作る際に、水平に構築するか、垂直に構築するかを選ぶことができます。

詳細については、3 章のセッションを参照してください。

3.3 GPIO/GPO

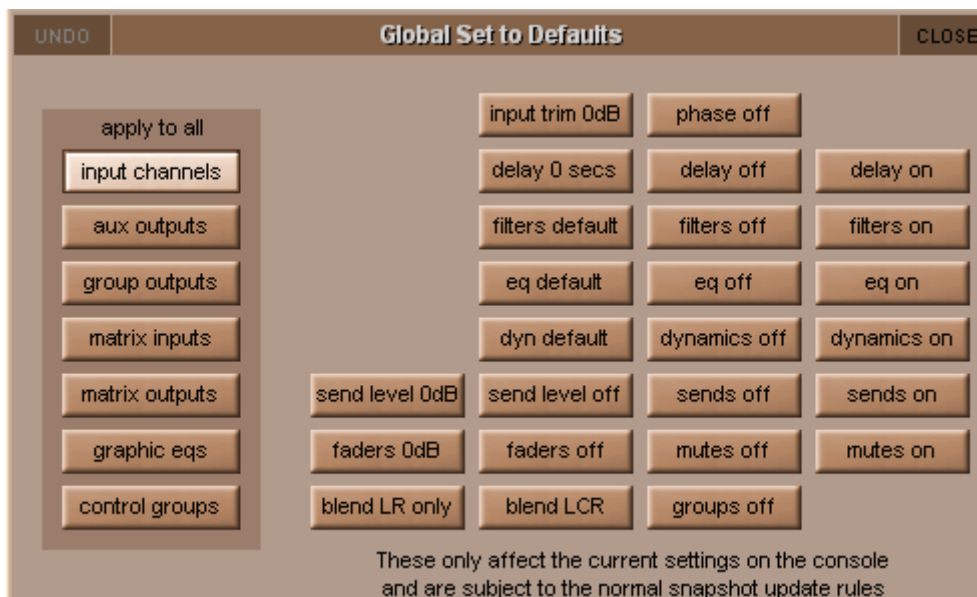
新しく GPIO リレーボタンが、システム・メニューの中に出来ました。そのパネルを開くと、現在の GPIO および GPO の状態を表示するパネルが出てきます。

番号が付けられた 16 個の OUT ボタンがあり、そのボタンで GPO を出すことを可能にします。画面右側にある GPI のライトは、GPI 信号を受けると点灯します。



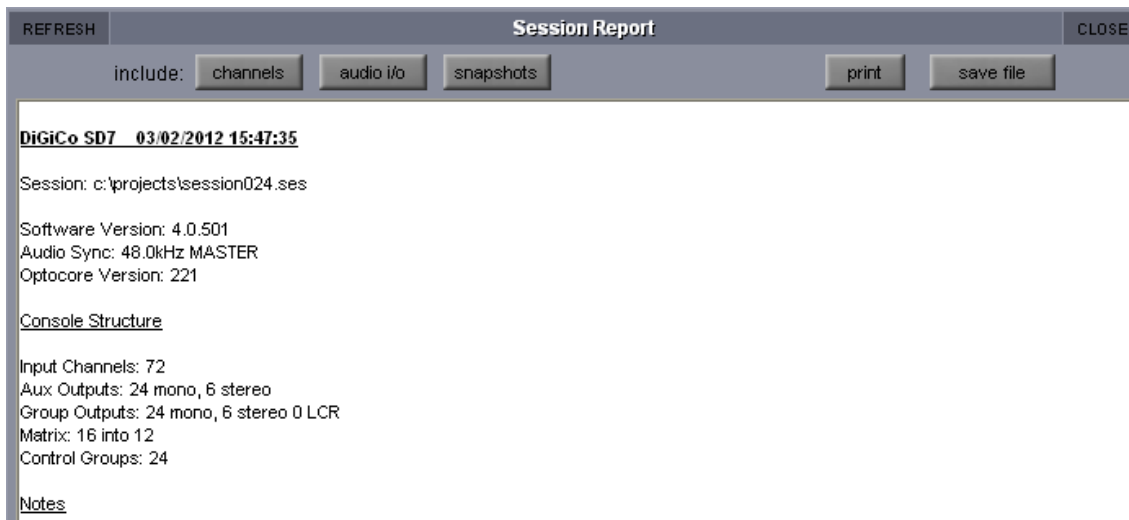
3.4 Set Global Defaults

Set Global Default パネルに blend LR only と blend LCR の 2 つの新規ボタンが追加されました。INPUT チャンネルを LR として使用するか、LCR として使用するかのコントロールを、一括で変更する事ができます。



3.5 Session Report

Session Report パネルに、Audio I/O と Snapshots ならびにチャンネルの詳細を含んだものが、スタンドアローン PC にて印刷できるよう、print ボタンが出来ました。



4. Layout Menu

4.1 Channel List

Groups と Safe の 2 つの新たな列がチャンネル・リストに追加されました。Groups は、入力チャンネルから Group に送られたパネルを表示します。Safes は、全チャンネルをリコール safe 状態にできます。

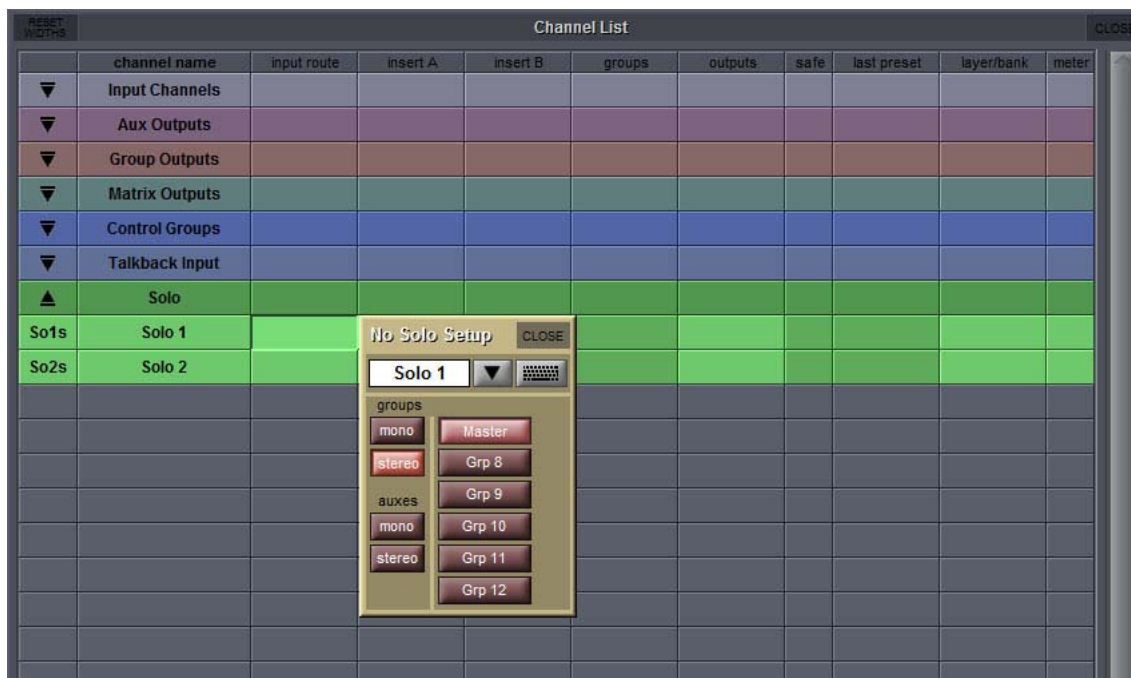


Edit ボタンを押して、Safe 列のボタンを押すとリコール Safe をオン／オフすることができます。その他、5 つの列 (input route、insertA、insertB、groups、output) に触れると、該当する setup パネルが開きます。

GANG すると、リストの左側の列の右側に色のついたバーが現れます。

チャンネル・タイプに当てはまらないセルは、その他のセルに比べて、薄暗く表示されます。

Solo channels が Channel list に加わりました。また、Solo channel の direct out レベル変更をサーフェス上に表示できるようになりました。



4.2 Set Spill

Layout メニューに新しく Set Spill 機能が追加されて、任意のチャンネルを表示できるようになりました。

そのセットはコンソールの中から選択されたチャンネルのグループです。コンソールのレイヤーとは別で、サーフェスに Set Spill として表示できます。

それらは、全てのチャンネルを構成することができ、他のレイヤーやバンクに共通性を持つ必要はありません。

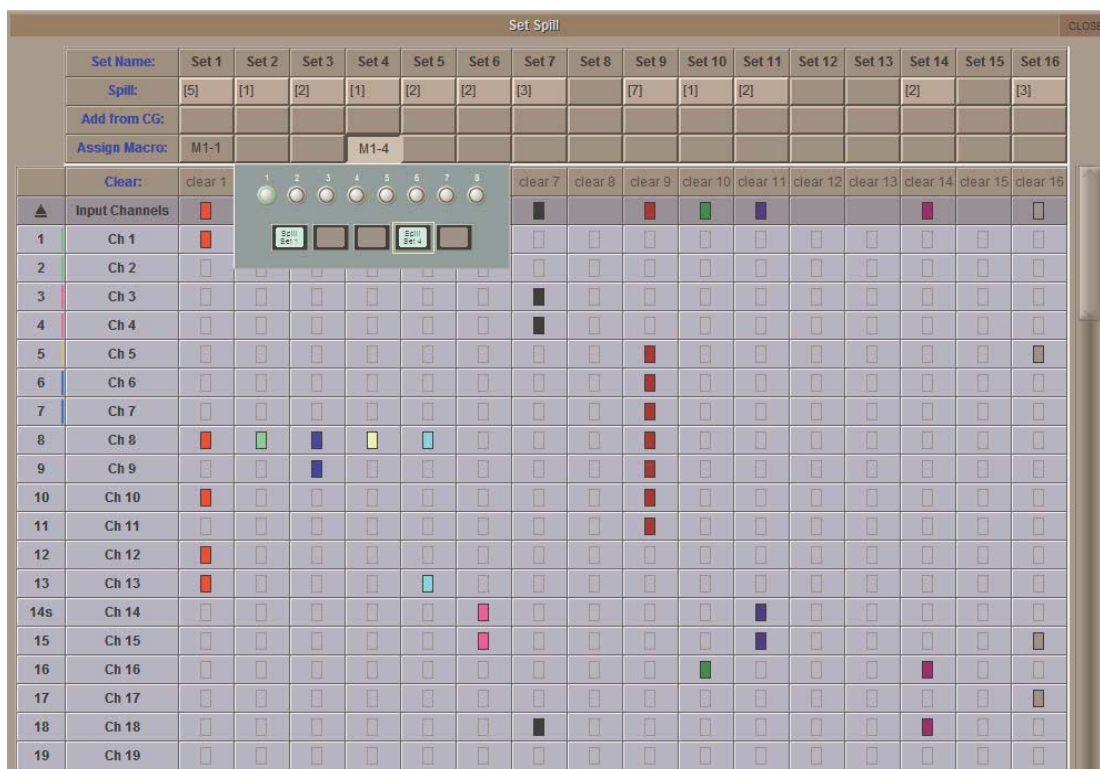
そのセットを作成するためには、各チャンネルのボックスに触れていきます。同じ Set であれば、各チャンネルのボックスは同じ色です。

Set Name : このボックスを押すと、セットネームの名前を変更ができます。スクリーン上にキーボードが出てきますので、名前を打ち込んで **OK** ボタンを押すことにより名前を変更できます。

Add from CG: このボックスを押すことにより、CG で組んだチャンネルを一度に設定できます。

Spill: ボックスには、セットしたチャンネル数が表示されます。また、このボックスをタッチすることにより、**Macro** で組まなくてもそのセットを呼び出すことができます。呼び出した際には、チェックマークが表示されます。

Assign Macro: このボックスにタッチするとマクロボタンが現れ、設定したい **Macro** ボタンを選ぶことによって、このメニューでセットしたものを、表示させることができるようになります。また、そのセットをどのフェーダーポジションに出すかを、**OPTION MENU** 中の **Faders tab** から設定することが可能です。



5. Snapshots

5.1 MIDI command display

スナップショットの MIDI リストパネルは、Command のラベルの付いた列で MIDI のコマンドの略語を示しています。Command 列のキー略語は、パネルの右側に値のコントロールの下に表示されています。

Snapshot MIDI List

num	snapshot name	act	midi device	port	channel	command	note/ctrl	vel/val
1.00	One	✓	A1	A	1	PC	5	
2.00	Two	✓	A1	A	1	PC	6	
3.00	Three	✓	A1	A	1	PC	5	
+4.00	Four	✓	A1	A	1	PC	1	
+5.00	Five	✓	A1	A	1	PC	17	
+6.00	Six	✓	A1	A	1	PC	122	
			A2	A	2	N-Off	46	125
			A3	A	3	CC	7	110

CLOSE

← insert

← capture

← send

← remove

← value +

A1

← value -

N-Off = Note Off
 N-On = Note On
 KP = Key Pressure
 CC = Controller Chg
 PC = Program Chg
 CP = Chan Pressure
 PW = Pitch Wheel

program changes

devices

IN ● A ● B ● C ●
 OUT ● A ● B ● C ●

← insert

← capture

← send

← remove

← value +

A1

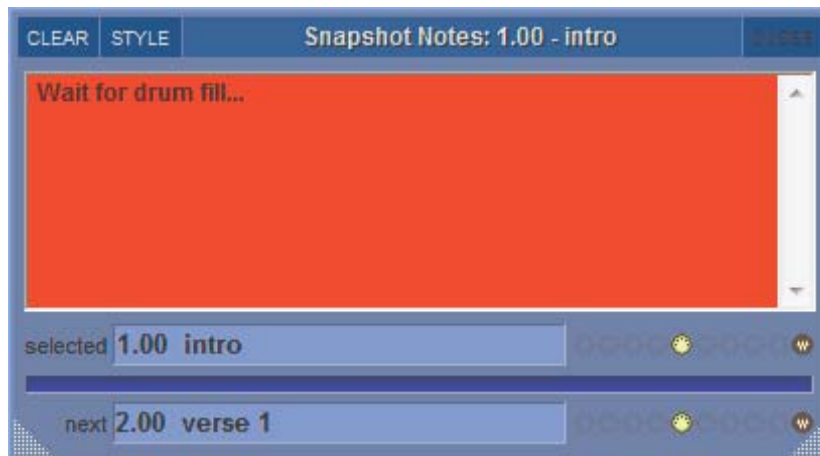
← value -

program changes

devices

5.2 SnapshotNotes

notes button(スナップショットパネルの左上)を押すと、スナップショットのノートパネルが開きます。このボタンがアクティブになっている時は、このパネルにリコールしたスナップショットのメモが表示され、テキストボックスの下に次のスナップショットが表示されます。



メモを追加するには、ウィンドウの中央にあるノートスペース内部をタッチしてテキストを入力します。テキストを消去するには、パネルの左上隅にあるクリアボタンをタッチします。テキストや背景の書式を設定するには、Notes の[スタイル]ボタン (クリアボタンの隣) にタッチします。



パネルの左側にある text size ノブと bold/italic/underline ボタンを使用してテキストのサイズと太字、斜体、アンダーラインを変更することができます。パネルの左側にあるボタンを選択し、テキストや背景の色を変更パネルの中央部のメインカラーパレットの内部をタッチすると、左のボックスに選択されたカラーが表示されます。text colour、background、brightness コントローラを使用して明るさを調整します。

右側のボックスにカスタムカラーとして 12 色を保存することができます。これを行うには、選択した色を表示したまま **add colour** ボタンを押し、希望のカスタムカラーボックスをタッチします。メインカラーパレットの下にスナップショットコントロールからコピーを使用して、他のスナップショットからスタイルをコピーすることができます。スナップリストを移動するためには上下の矢印を使用します。

6. Option Menu

Option menu に下記が追加されました。

6.1 Surface tab

Display Snapshots Overview:このボタンを ON にすると、オーバービュースクリーンにスナップショットのリストが表示されます。

Large LCD Name:このセクションに **name only** というモードが新しく追加されました。LCD の表示は大きく表示します。今までは LCD 表示の下にレベルが表示されましたが、このモードでは、レベル表示はしなくなります。

Global 2nd Function:今までの 2nd Function は、その BANK のみに有効でしたが、Global 2nd Function は、全ての BANK に 2nd Function 機能が有効になります。

6.2 Faders tab

Fader 0db Detent:0db 時に FADER がクリックするモードで、**Input**、**Output**、**GraphicEQ**、**CGs** と選べるようになりました。

CG Faders Control Aux Sends:Aux to Faders mode の時、CG メンバーのインプットからの AUX 送りのレベルをコントロールできるようになりました。詳しくは 1.12.2 を参照してください。

Set Spill Direction:Set Spill で設定したチャンネルをサーフェスのどのポジションに出すかを設定することができます。L Vert を選択するとサーフェスの左側に表示され、その際に設定したチャンネルが多い場合は、左側の BANK に縦列で表示されます。R Vert を選択するとサーフェスの右側に表示され、その際に設定したチャンネルが多い場合は、右側の BANK に縦列で表示されます。Horiz を選択すると、左右の FADER セクションに表示されます。

6.3 Delays tab

Delays の単位が変更できるようになりました。Input、output、FX の各チャンネルを一括で変更できます。単位は second、feet、meter、beats-per-minute の 4 種類です。

6.4 Disable tab

Hard Mute オプションが出来ました。これは、2nd Function ボタンがアクティブ時に、ミュートボタンを押しても Hard Mute に変更できないようにすることができます。

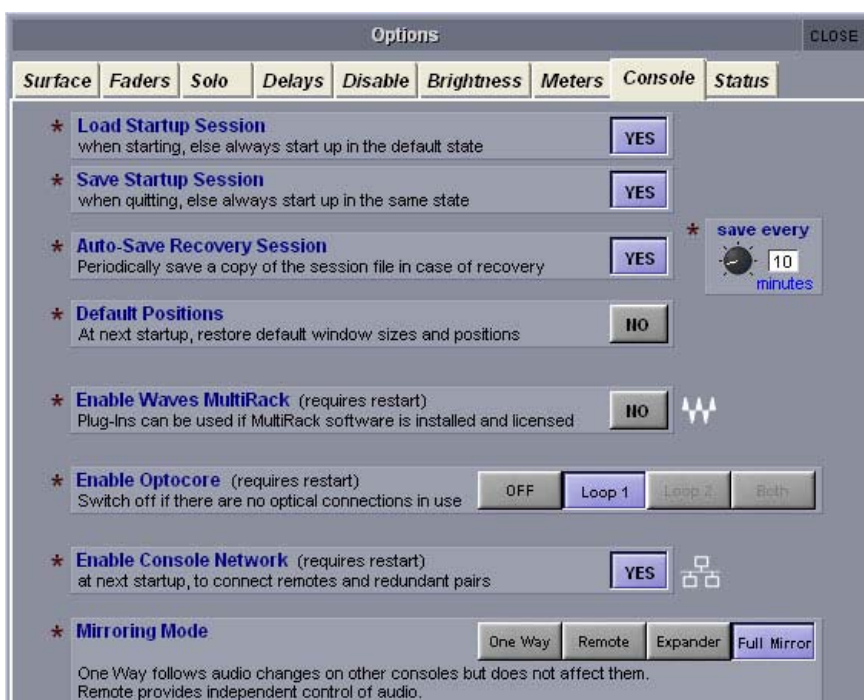
6.5 Meter tab

オプションパネルのメータータブの中からさまざまな規格を選択することができ、今までの SD デフォルトも選択する事ができます。

6.6 Console tab

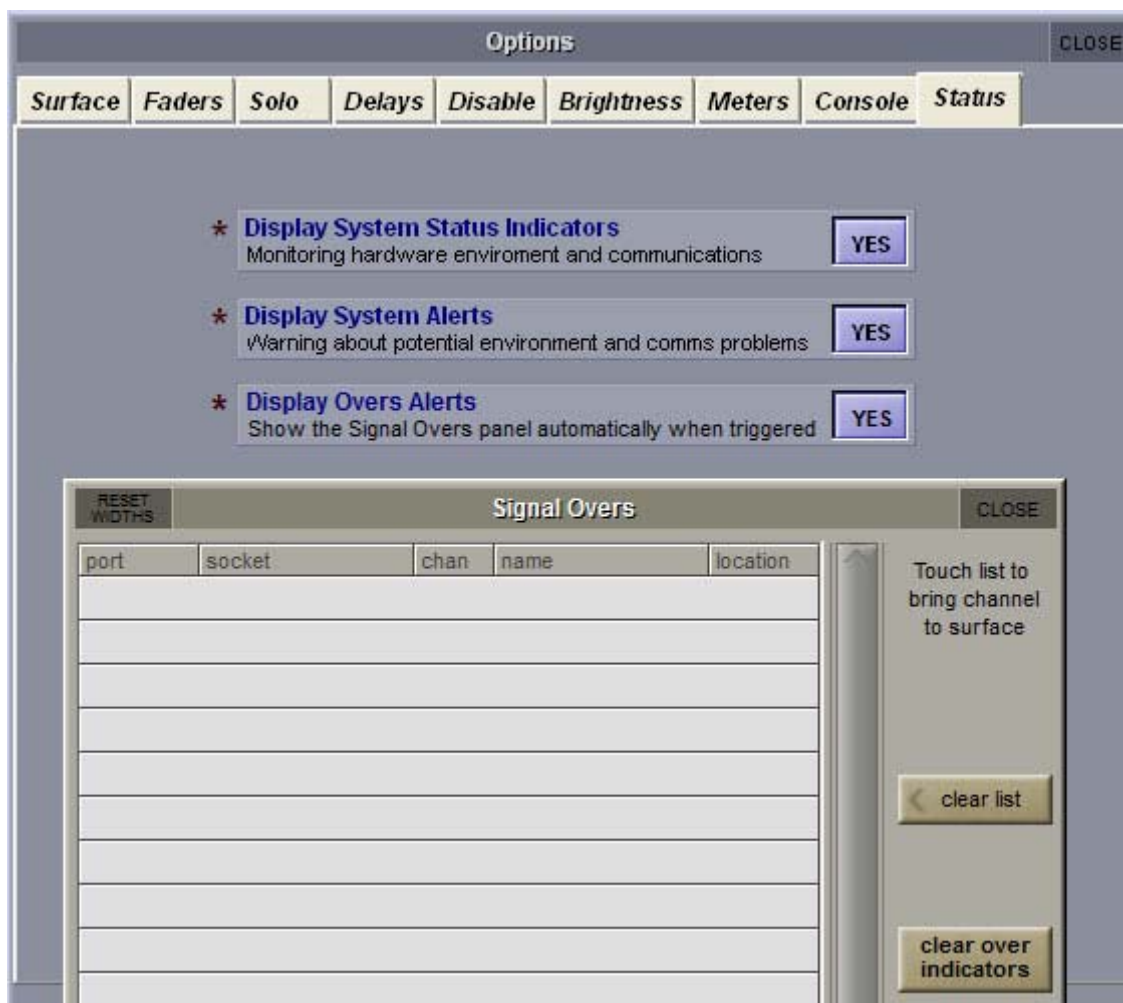
Auto-Save Recovery Session:Auto-Save Recovery Session 機能が使えるようになりました。これはリカバリーセッションの自動保存機能です。自動保存の時間は、右側のポットを使用して決めることができます。

Enable Optcore: Enable Optcore は Optcore 接続を無効にすることができるようにする新しいオプションです。全て Optcore ループを OFF にしたり、ループ 1、ループ 2 またはその両方を有効にできます。



6.7 Status tab

Display Overs Alerts という新しいオプションがあります。Display Overs Alerts がアクティブな状態で、入力もしくは出力信号がオーバーした時に、Signal Overs panel が開き、その信号の詳細とそのチャンネルが表示されます。



7. FX

FX Delays の中に、Ten-Tap Delay が増えました。



8. Matrix

マトリクス送りのレベルを、他のマトリクスの入力から設定をコピーすることができます。また、そのマトリクスチャンネルの送りを OFF にすることもできます。



9. Graphic EQ

ステレオもしくはサラウンドチャンネルにおいて GEQ をインサートした時、その GEQ は自動的に該当する Graphic EQ を GANG するようになりました。

10. Setup Menu

10.1 New Rack Types

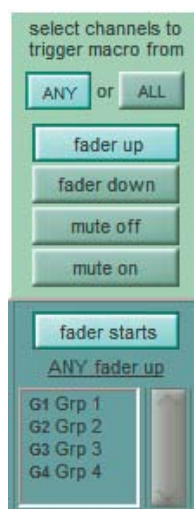
SD MiniRack と NanoRack に対応しました。

10.2 Macros

Macro エディターパネルに、オーディオマスターの変更に応じて Macro を実行できる機能が追加されました。エンジン A もしくは B を選択することで、該当する Macro を実行することができます。



マクロをフェーダースタートをすることで設定すると、該当するマクロが実行されるようになりました。設定は、マクロエディターパネルの右下で行えます。fader starts ボタンを押すと設定画面がポップアップし、下図と同様のチャンネルリストが表示されます。

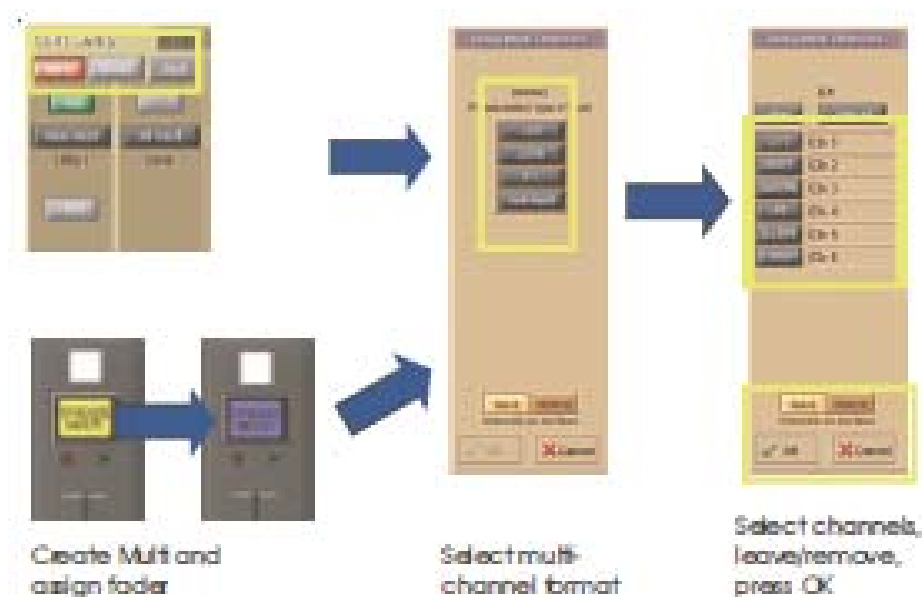


フェーダーを絞りきりから上げる、またはフェーダーを絞りきりにする、もしくはミュートオフ・オンの 4 つのボタンで、マクロを実行するか定義を決めることができます。フェーダーの割り振るかは、フェーダー下にあるチャンネルリスト内のチャンネルの行に触れて、リスト化します。複数のチャンネルが設定されている場合に ANY ボタンがアクティブになっていると、いずれかのチャンネルが、その動作をすることにより、マクロが実行されます。複数のチャンネルが設定していた場合、ALL ボタンがアクティブであれば、全てのチャンネルが設定した動作をしないと、マクロが実行されません。

11. Multi Channels

Multi Channel 画面でインプットチャンネルを Multi としてリンクさせることでコントロールすることができます。最初に、通常のインプット及びアウトプットを通常の手順でルーティングします。そこから Multi Channel を作成するには二通りの方法があります。Setup 画面を開いて画面上部の Multi を選択する方法、もしくは“CREATE MULTI” LCD 機能を使用してチャンネルアサインを解除した場所に Multi を作成する方法です。後者の場合は、LCD Function のボタンを押してから Create Multi を押し、Multi Channel にしたいチャンネルを選びます。

Multi Channel を作成したら、Setup Multi Channel 画面へ移動します。LCR、LCRS、5.1、または multi-input (11 個まで選択可能) からフォーマットを選択し、ディスプレイ上に表示されるリストに、コンポーネントチャンネルの LCD ボタンを押して順番に追加していきます。チャンネルの名前は各コンポーネントに対して表示されます。各チャンネルはコンソール上に残すこともできますし、もしくはディスプレイのベースの方にあるボタンを使って削除することも可能です。最後に“OK”を選択して各チャンネルをリンクします。



Multi は各コンポーネントへのアクセス及びコントロールをする為に展開させることが可能です。展開の方法はチャンネルストリップ上にある **Unfold** ボタンを押します。展開時には通常のチャンネルアサイン情報は省略され、各コンポーネントには個々のチャンネルストリップが付加されます。**Multi** のマスターチャンネルはそれらの項目のページ上の左側に表示されます。

展開されたマスターチャンネルの上部セクションには、**Fold Controls** 機能が有効の際に、**Fold** 状態時にどのチャンネルの、どの項目を表示させるかを決定する為のボタンが各コンポーネントチャンネルに配置されています。(詳細は以下参照)

展開時のマスターチャンネルのセンターエリアではコンポーネントチャンネル間のリンク設定を編集することが可能です。このリンク機能は **Gang** 機能に似たものですが、これはマルチチャンネル信号のコンポーネントに対してのみ限定して適用されます。リンクの作成及び編集の際は、**Set Link** を押して赤色に反転させ、そしてリンクさせたいチャンネルの“チャンネルネーム”下側の **LINK** ボタンを押します。各ボタンは同じ色になってリンク状態であることを通知してくれます。リンクを解除する場合には、**Set Link** がアクティブ状態になっている **LINK** ボタンをもう一度押します。

注意：このリンクのセットを作成し始めた後に“リンク解除”をしてから別のチャンネルを“再リンク”した場合、そのときはまた新たなリンクセットが作成されて別の色で表示されます。チャンネルのリンク作業が終わったら **Set Link** の選択を解除してください。または **Set Link** の下側にあるボタンで **Clear all links** や **Link all** を使用することができます。

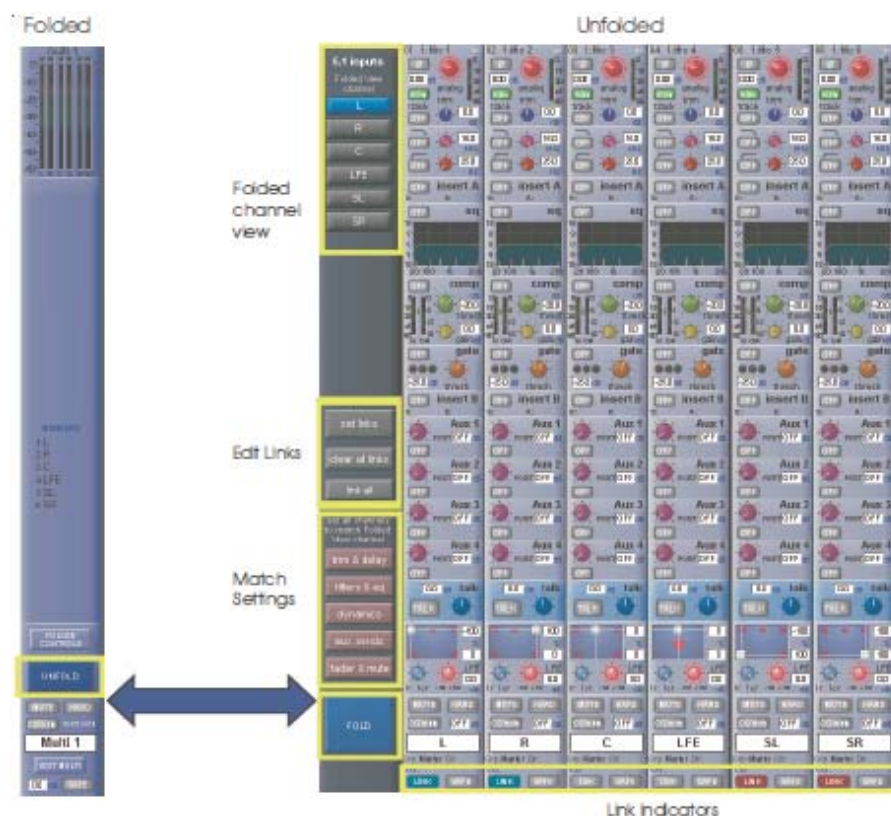
展開中の **Multi** マスターのリンク系統のボタンの下側にはコンポーネントチャンネルの各エレメントのボタンがあります - **trim & delay**、**filters & eq**、**dynamics**、**fader & mutes** これらのボタンの内の一つを押すことで **Multi** の一番表（一番左側）になっているチャンネルのステータス値に、他のチャンネルの値を合わせられます。

展開時の場面での編集作業が完了した場合、**FOLD** ボタンを押して該当するチャンネルを一つに戻します。

FOLD 状態での表示では、**Multi** チャンネルの縦列の真ん中にその **Multi** に含まれているチャンネルが表示されます。また **Folder Control** ボタンを押すとその **Multi** チャンネルの中に表示させたいエレメントを設定することができます。表示できるエレメントは **Input**、**EQ**、**Dynamics**、**Aux Sends** です。ここで表示させたエレメントによる設定は“**Folded View Channel**”として設定されたチャンネルに対して反映されます。

※ここでの“**Folded View Channel**”とは **Fold View** チャンネル上に青文字で表示されているチャンネルのことです。(設定されていないチャンネルは黒色で表示されます)

Folded チャンネルで何かしらのエレメントの値を調整した場合にはリンクされたチャンネルにもその調整が影響します。



Multi チャンネルの列にあるフェーダーとミュートは“リンク設定”に関係なくその Multi のメンバーに対して影響します。つまり、その Multi メンバーにとっての“マスターフェーダー”や“マスターミュート”として機能するということです。

また Multi の列の一番下側にある Channel Mute、Hard Mute、CG Mute のインジケータは、Multi メンバーのどれかが Channel Mute、Hard Mute、または CG Mute になっている場合に点灯します。

Folded 状態の Multi 画面ではサーフェス上の Mute スイッチは 3 つの異なる状態を表示します。

1) 無点灯 (OFF) : Multi のマスターミュートが無効になっている、ミュートされていない状態。もしどれかのチャンネルが個別にミュートされた場合、Unfold ボタンの下側にあるミュートインジケータが赤く点灯します。

2) 赤色に点灯 (ON) : Multi のマスターミュートが有効になっている、ミュートの状態。

3) OFF から ON へフラッシュする : Multi のマスターミュートは有効になっているが、少なくとも一つのチャンネルがミュート無し (オープン) の状態になっているので、それらのステータスを Multi のマスターミュートで上書きします。

11.1 Edit Multi

Multi チャンネルの一番下側にも **Edit Multi** ボタンがあり、これで **Multi** 内のチャンネル構成変更や、**Multi** のクリアや消去を行うことができます。このボタンを押すと **Setup Multi Channels** の画面が開きます。

Multi 内チャンネル構成の編集をする場合、**Setup Multi Channels** の画面で各メンバーの左側に表示されている数字付きのグレーのボタンを押してからアサインしたいチャンネルの選択ボタンを押してください。**Multi** をクリアしたい場合は、画面上部にある **Clear All** ボタンを押して、新しい **Multi** を選択するか、もしくは **Delete Multi** ボタンを押してその **Multi** を完全に消去します。

12. Auxes

12.1 Mix Preset

新しいミックス・プリセットボタンを押すと、**Aux** セットアップパネルのコピーボタンのリスト画面が出てきます。これらはすべての入力チャンネル **AUX** へパラメーターを設定します。



Aux Safe ボタンは、**Aux** セットアップパネル上で有効になります。この **Safe** は **Aux** インプットチャンネルにあります。

Recall と Update scope において、Aux アウトプットの列のセンド項目を使うこと で特定の Aux scope の in / out の切り替えが、全ての Aux センドにおいて可能になりました。これらはインプットチャンネルの Aux センドの項目に切り離され、そして module scope ではなく個々のコントローラ scope を使用します。

Recall Scope: Snapshot 1.00													CLOSE
	channel name	inputtrim	delay	filters	eq	dynamics	inserts	sends	fader	mute	panner	to groups	outputs
▼	Local I/O	✗											
▼	Rack 1	✗											
▼	Rack 2	✗											
▼	Rack 3	✗											
▼	Input Channels	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
▲	Aux Outputs	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓			✓
A1	Aux 1	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A2	Aux 2	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A3	Aux 3	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A4	Aux 4	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A5	Aux 5	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A6	Aux 6	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A7	Aux 7	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A8	Aux 8	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A9	Aux 9	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A10	Aux 10	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A11	Aux 11	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
A12	Aux 12	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓

Press channel names to change whole row, column headings to change whole columns

control group members ✗ gangs ✗ banks ✗

12.2 CG Fader Control Aux Sends

新しい機能で、Option パネルの Fader ページにこのボタンが出来ました。

Aux to Fader がアクティブな状態の時に CG フェーダーバンクを開くと、CG フェーダーがセンター位置に移動して、選択した AUC は、そのメンバーのインプットチャンネル Aux の送りの調整トリム(±18dB) になります。

13. Meters

サラウンドメーターを表示する際、ステレオペアをわかりやすくする為に、メーターの間隔が変更され、LRCS または LRC LFE SL、SR の表示に変更されました。四角い箱のドットは LFE メーターになります。



オプションパネルの Meter タブの中からさまざまなメーターの規格を選択することができます。既存のメーターは SD default になります。これらは、すべての I/O メーターを変換します。

14. Miscellaneous Changes

14.1 Overview Screen

Overview スクリーンは、Overview スクリーンを映し出すモニターのサイズを自動的に検出し、適切な画面に合わせます。

14.2 List navigation

キーボードの上向き矢印と下向き矢印、Tab キーは、スナップショット、プリセットのよう なリストを上下にカーソルを動かして、名前を変更する際に使用します。

14.3 Offline Software

キーボードの PgUp と PgDn で、ロータリー TouchTurn に割り当てられているものを増減 することができます。

Memo

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



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 <http://www.hibino-intersound.co.jp/>