

Soundcraft®
by HARMAN

デジタルミキサー

Soundcraft Ui12 & Ui16

取扱説明書
Version 1.0



株式会社 サウンドハウス
〒286-0825 千葉県成田市新泉14-3
TEL:0476(89)1111 FAX:0476(89)2222
<http://www.soundhouse.co.jp> shop@soundhouse.co.jp

安全上の重要事項



ユーザーに危険を警告しています。製品内の電圧により、感電の危険性があります。



安全にご使用いただくためにマニュアルの指示に従ってください。

1. 本マニュアルに記載されている全ての警告と指示に従ってください。
2. 本体を水の近くで使用しないでください。
3. 本体を水または液体の中に入れてください。
4. 本体に直接エアゾールスプレー、クリーナー、消毒剤や殺虫剤を使用しないでください。メンテナンスは乾いた布で拭いてください。
5. 本体の通気口をふさがないように、マニュアルの指示に従って設置してください。
6. 熱源（ラジエーター、ストーブ、アンプ）などの近くに設置しないでください。
7. 安全のため、必ずアース線をアース端子に接続してください。
8. 電源コードは踏まれたり、挟まれる事の無いようにしてください。
9. 電源コードを抜く際は、コードを引っ張らず、プラグ部分を持って引き抜くようにしてください。
10. 製品受領時に外部に損傷（電源コード等を含む）が無いか確認してください。もし製品にダメージが有った場合、ただちに販売店へ連絡してください。修理を行わずに使用を続けると更なる深刻なダメージを被る恐れがあります。その状況で使用を続けた場合は、保証期間内でも保証外の対応となる場合が有ります。
11. アクセサリーやパーツは、メーカーが定めた物をご使用ください。
12. 長期間使用しない場合、雷が発生した時はプラグを抜いてください。
13. 電源周りのトラブルや液体をこぼしてしまった時、高い湿度にさらされた時は、販売店に相談してください。そのまま使用を続けたり、無理に自分で修理を試みないでください。
14. 電源コードのプラグは抜き差し可能で、挿し込むだけで使用できます。
15. 日本国内のみでご使用ください。各地域の法律に従ってご使用ください。
16. 設置について疑問が生じた場合は、販売店に相談してください。

メンテナンスと修理

本製品は最新の電子技術と素材を使用しているため、それに応じたメンテナンスと修理を行う必要があります。機材へのダメージ、使用者へのケガを防ぐためにメンテナンス/修理はSOUNDCRAFTの代理店にて行ってください。

注意！：この製品はFCC規則第15部に準拠しており、Class B digital deviceに認定されています。

本製品を使用すると高周波を発信する場合があります。設置場所および使用方法によっては、無線送信に有害な干渉を引き起こす可能性があります。ラジオやテレビの受信に干渉する場合は、環境に応じて使用するかどうかの判断、または下記の改善策をご検討ください。

- 受信アンテナの方向や位置を変える
- 装置と受信機の距離を離す
- 受信機が接続されているものとは別の回路のコンセントに機器を接続する
- 販売店、またはテレビ・ラジオの技術者に相談する

目次

安全上の重要事項.....	2
メンテナンスと修理.....	3
はじめに.....	6
主な特長.....	6
仕様.....	7
各部の名称.....	9
入力チャンネルルート.....	13
ネットワーク接続.....	14
ソフトウェア・コントロール.....	15
共通基本操作.....	17
タブレット操作画面.....	21
メイン操作ボタン.....	22
スマートフォン操作画面.....	27
ミキサーチャンネル.....	32
入力：GAIN.....	34
入力：MIX.....	35
入力：サブメニュー.....	37
AUX SEND.....	39
AUX MASTER.....	41
FX SENDS.....	42
サブグループ・マスターチャンネル.....	43
マスターチャンネル.....	44
マスター：サブメニュー.....	45
チャンネル EDIT.....	46
DigiTech.....	47
パラメトリック EQ.....	49
グラフィック EQ.....	52
AFS2.....	53
DYNAMICS.....	55
AUX / FX SENDS.....	58
VIEW グループ、MUTE グループ.....	59
MOREME.....	60

FX EDIT	62
REVERB	63
ディレイ	63
コーラス	64
ショー&スナップショット	65
メディアプレーヤー&レコーダー	68
プレイバック&レコーディング	68
SETTINGS	70
ネットワーク設定.....	74
NETWORK CONFIG	74
ダイレクト接続 (HOTSPOT)	75
Wi-Fi.....	76
有線 LAN 設定.....	77
トラブルシューティングガイド	78

はじめに

この度は Soundcraft Ui シリーズ・ミキサーをご購入いただき、誠にありがとうございます。
Ui シリーズは、タブレットや PC からリモートコントロール可能な I/O ボックスタイプのデジタルミキサーです。iOS、Android、Windows、Mac OS に対応。リコールが効くマイクゲインとファンタム電源、4 バンドパラメトリック EQ、ダイナミクスを備えています。本製品の性能を最大限に発揮させ、末永くお使いいただくため、ご使用になる前に、この取扱説明書を必ずお読みください。

主な特長

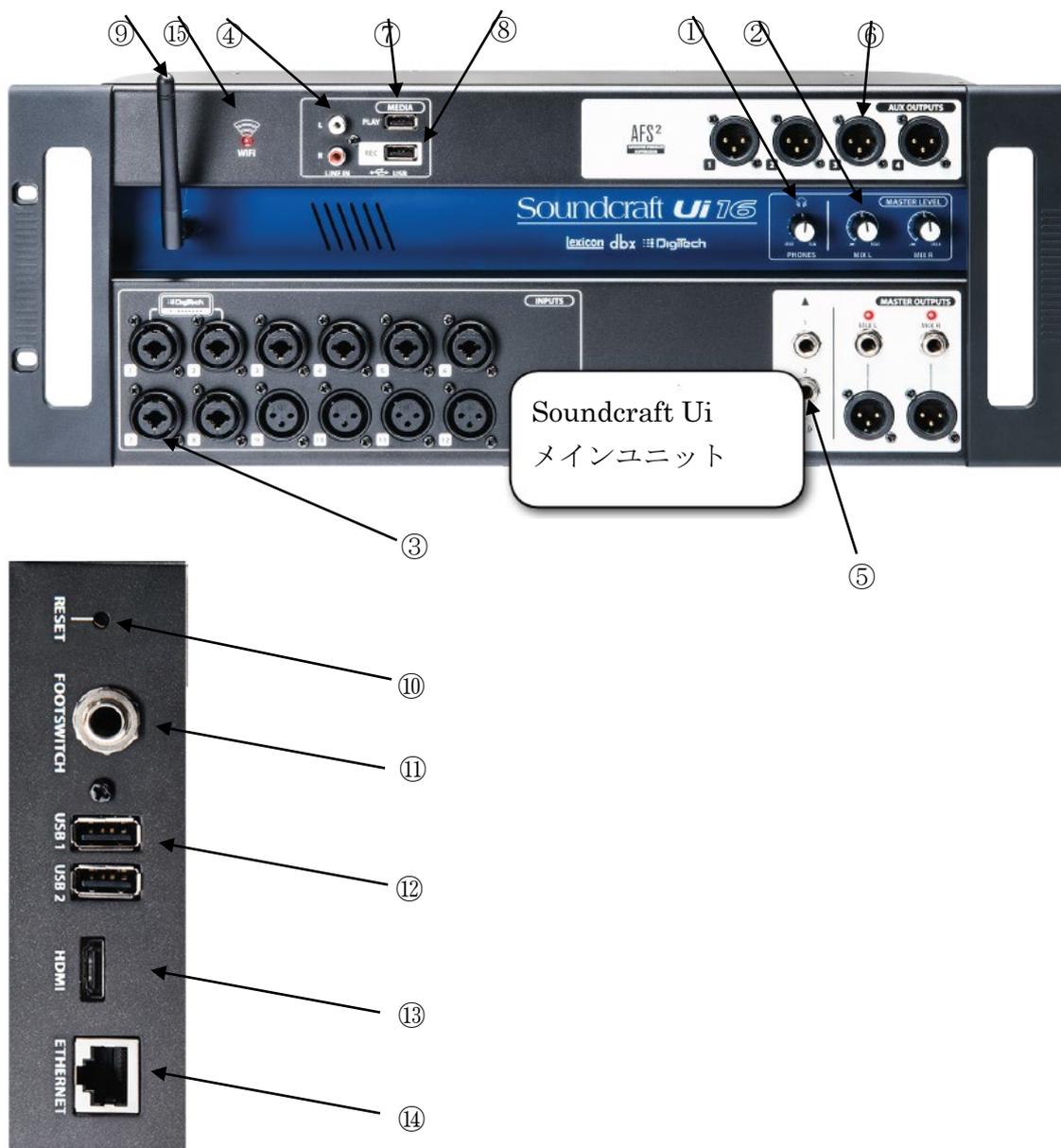
- タブレット、PC、スマートフォンからコントロール可能
- WiFi ネットワーク搭載
- iOS、Android、Windows、Mac OS、Linux の各 OS で動作可能
- 同時に 10 台の端末からコントロール可能
- dbx、Digitech、Lexicon で実績のある Harman シグナル・プロセッサ使用
- リコールが効くリモートコントロール可能なマイク・プリアンプ
- 入力チャンネルで使用可能な 4 バンド・パラメトリック EQ、ハイパスフィルター、コンプレッサー、ディエッサー、ノイズ・ゲートを搭載
- 出力チャンネルで使用可能な 31 バンドグラフィック EQ、ノイズ・ゲート、コンプレッサーを搭載
- 入出力用に Real-Time Frequency Analyzer (RTA) 搭載
- 3/4 専用 Lexicon FX エフェクトプロセッサ搭載：リバーブ、ディレイ、コーラス、ディレイ/リバーブ (Ui16)
- サブ・グループ x 4、ミュート・グループ x 4、ビュー・グループ x 4、他ミキサーコントロール使用可能
- チャンネルセーフ・ロックアウト付きショー/スナップショット・リコール
- オーディオ再生、レコーディング (Ui16) 用 USB 端子 x 2
- 頑丈なシャーシ構造

仕様

モデル	Ui12	Ui16
周波数特性 (±0.25dB)	20Hz - 20kHz	
THD(ひずみ量)	-20dBFS@1kHz<0.006%	
ノイズ	Residual Output Noise: -98dBu MIC 入力 Equivalent Input Noise<-109dBu 重みなし(22Hz - 22kHz) ミックス・ノイズ・マスターレベル(ユニティゲイン)<-90dBu 1 入力->Mix(ユニティゲイン)<-86dBu	
クロストーク(@1kHz)	チャンネル ON 減衰<120dB フェーダー減衰<120dB Mic-Mic -103dB@1kHz、093dB@10kHz Line-Line -103dB@1kHz、093dB@10kHz	
入力ゲイン	Mic/Line ゲイン-40dB →+50dB(0.1dB ステップ):精度は画面のフェーダーの大きさによる)	
ゲート	スレッショルド -inf to +6dB Auto Attack Auto Release	
コンプレッサー	スレッショルド -90dB +6dB Ratio 1:1 -50:1 Attack 1ms - 400ms Release 10ms - 2000ms Makeup ゲイン -24dB - +48	
4 バンド EQ	バンド周波数: 20Hz - 22kHz Q: 0.05 - 15 Gain: -20dB - +20dB HPF: 20Hz - 1kHz	
最大入力レベル	MIC: +11dBu LINE: +30dBu Hi-Z: +17dBu ステレオ: +22dB	
ディエッサー	スレッショルド: -90dB - 6dB	

	Ratio inf - 1:1 周波数 2kHz - 15kHz
EQ 出力	32 バンド GEQ、20Hz- 20kHz ±15dB
コンプレッサー出力	スレッシュホールド -90dB +6dB Ratio: 1:1 - 50:1 Attack: 10ms - 2000ms Makeup Gain: -24dB - +48dB
dbx AFS (全出力)	12 パラメトリック EQ(6 固定、6 フローティング)
レイテンシー	Mic in -ADC -DSP-DAC-Line 出力 1.8ms
入出力レベル	Mic 入力:+20dBu 最大 Line 入力:+20dBu 最大 Mix 出力:+23dBu 最大 ヘッドホン(120Ω): 500mW(片チャンネル)、380mW(両チャンネル)
入出力インピーダンス	Mic 入力:10kΩ Line 入力:10kΩ Hi-Z 入力:250kΩ 全出力:100Ω
USB	最大電流:500mA(1 ポート) 最大電流:900mA(2 ポート)
電源	消費電力:25W AC 入力:100V、50/60Hz
動作環境	周囲温度:5°C- 45°C 湿度:0%- 90% 保管温度:-20°C- 60°C

各部の名称



1. PHONES



ヘッドホン出力のレベルを調します。音源はメイン（初期設定）と Solo バス（AFS/PFL が選択されたとき）を切り替えられます。

2. MIX L /MIX R



MIX L と MIX R 出力レベルを調整します。信号はメイン L/R (XLR 端子) と MIX L/R (フォン端子) に出力されます。

3. COMBO INPUT



Mic/Line 入力 (XLR フォン・コンボ端子) です。入力番号は Ui コントロールソフトウェアのチャンネル番号に对应しています。

4. LINE IN



LINE 入力 L/R (RCA 端子) です。

5. HEADPHONE OUT x 2



ヘッドホン出力 (フォン端子) が 2 つあります。2 つ共にメインからの信号が出力されます。ただし、Solo チャンネルがアクティブ、または AUX オプションが **SETTING** に設定されているときはメインではなく、一番大きい番号の AUX 信号が出力されます。

6. AUX OUTPUTS



AUX マスター出力 (XLR 端子) です。Ui12 は 2 つ、Ui16 は 4 つの AUX 出力端子があります。

7. MEDIA-PLAY

オーディオ再生用 USB メモリを挿入します。再生できるファイル形式は MP3、AAC、WAV、OGG、AIFF、FLAC です。ショーファイルの保存、スナップショット import/export、ソフトウェア・アップデートに使用できます。ユニットのサイドパネルにさらに 2 つの USB 端子があります。



8. MEDIA-REC (最新のソフトウェアにアップデートが必要)



レコーディング用 USB メモリを挿入します。マスターチャンネル出力を USB メモリにステレオ録音します。

9. WiFi アンテナ



WiFi ネットワーク送受信アンテナです。

10. RESET (左サイドパネル)



ユニット全体をリセットします。ネットワーク設定のみをリセットする場合、リセットボタンを 10 秒以上長押しします。

11. FOOTSWITCH (左サイドパネル)



フットスイッチを接続するフォン端子です。FX Mute を ON/OFF します。接続自動検出機能付のため、フットスイッチの接点は非ラッチタイプを使用してください。

12. USB 1&2 (左サイドパネル)



ショーファイルのインポート/エクスポート、ソフトウェアアップデートに使用できます。フロントパネルの USB ポートは主に録音、再生に使用します。

13. HDMI (Ui16)

DHMI ビデオコネクタです。将来、バージョンアップにより使用できるようになります。

14. ETHERNET



イーサネットケーブルを接続します。

15. WiFi



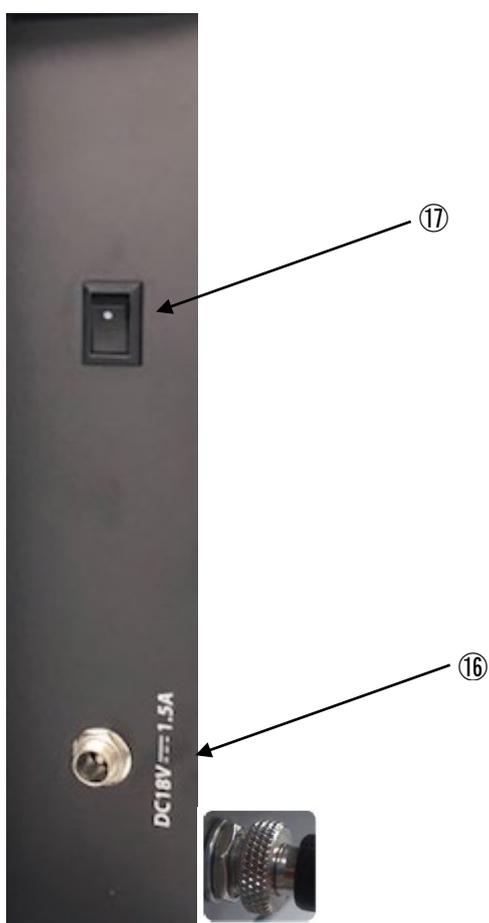
本製品の電源を ON にした後、LED が点滅し始めます。システムが正常に立ち上がり、WiFi が使用可能になったとき点灯に変わります。

※ LED の点滅が止まらない時は、ソフトウェアが正常にロードされなかった可能性があります。再度、電源を入れ直してください。

16. DC18V (右サイドパネル)

電源コネクタです。電源コネクタにはロックがついていて、コネクタを挿し込んだ後、ネジを回してロックすることができます。これによりコネクタが不用意に外れたり、接点の接触が悪くなるのを防ぐことができます。本体の設定を初期状態に戻すには、リセットボタンを押しながら電源スイッチを入れます。

17. 電源スイッチ

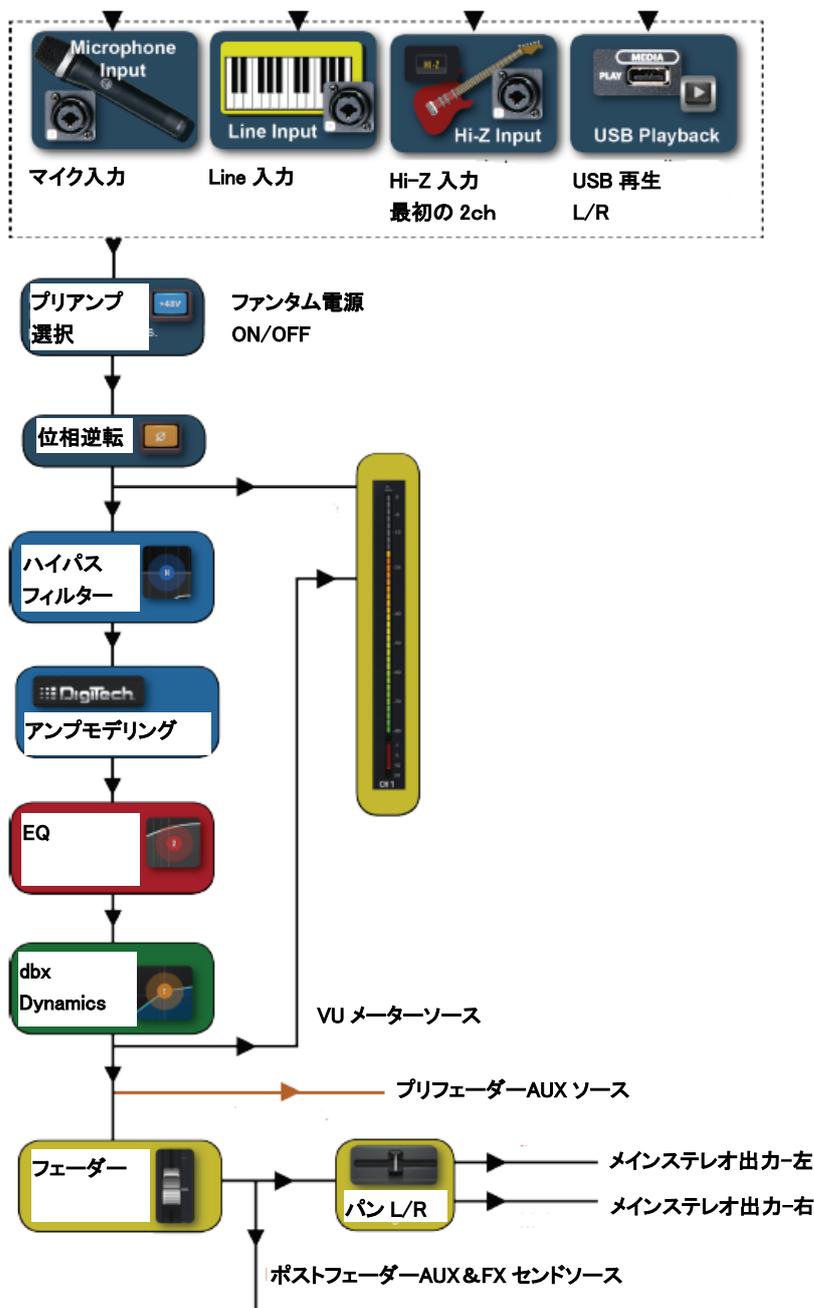


入力チャンネルルート

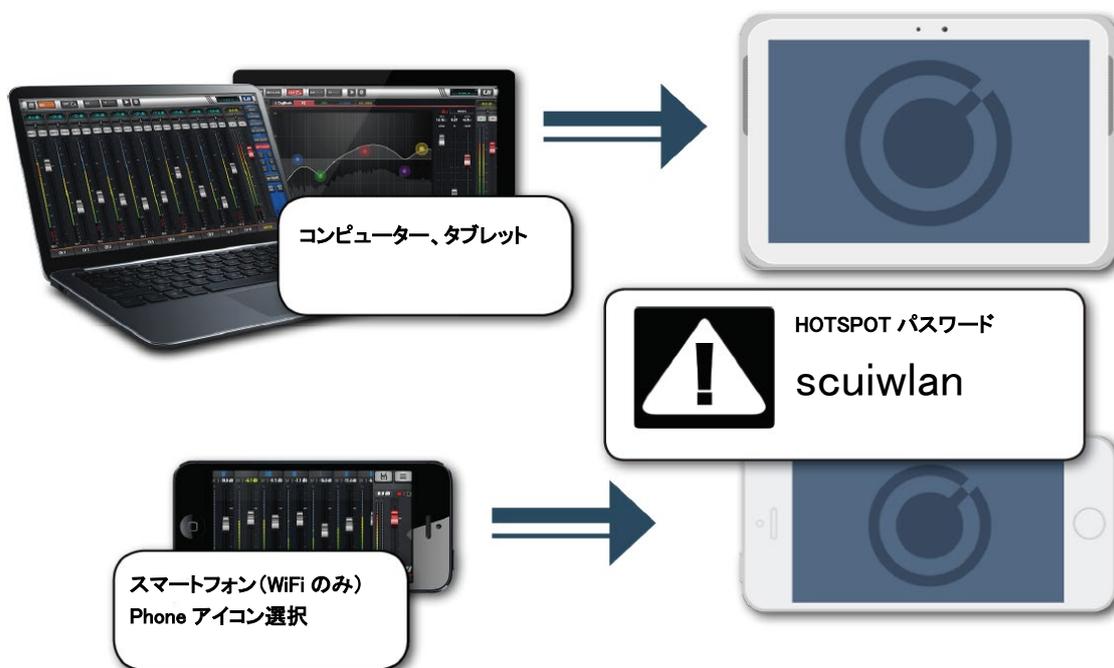
下図のフローダイアグラムは入力端子からセンドバス（AUX、FX、Mix など）までのオーディオ信号の流れを表します。

注意

本製品はオーディオ信号経路全体を通してクリップフリーとなっています。すなわち、EQ のゲインを最大にしても、内部でクリップが起こることはありません。マスターチャンネルのレベルを効果的に調整し出力に対してクリップが発生するのを防ぎます。



ネットワーク接続



本製品は WiFi ダイレクト接続により、コンピューター、タブレット、スマートフォンなどの各種デバイスから、全ての機能をコントロールすることができます。また、ルーターに接続し、無線、有線ネットワークからインターネットに接続することもできます。

1. 本製品に WiFi アンテナが取り付けられていることを確認してから電源を ON にすると、WiFi LED が点滅し始めます。システムが正常に立ち上がり、WiFi が使用可能になったとき点灯に変わります。
2. コントロールするデバイスをネットワークに接続します。アクセスポイントは「Soundcraft Ui」を選択してください。初めて接続する時はパスワード「scuiwlan」を入力する必要があります。
3. デバイスのブラウザを立ち上げて、「ui-mixer.io」を開きます。
推奨するブラウザ
Chrome、Safari の最新版
Android デバイス：Android ブラウザ 4.4 以降
4. コントロール画面が開いたら、使用するデバイスによって画面の大きさを選択してください。

tab : 大型画面
phone : 小型画面

注意

最初にネットワークに接続した後、「Settings」メニューから「NETWORK」を押しパスワードを変更してください。

ソフトウェア・コントロール



ソフトウェアアップデート

ソフトウェア・アップデートに関する情報は Soundcraft のホームページに掲載されています。本製品に搭載されているソフトウェアバージョンは次の手順でチェックできます。

PC タブレット版 : 「SETTINGS」メニューから「ABOUT」タブを開く

スマートフォン版 : 「SETTINGS」メニューから「HELP」タブを開く

ソフトウェアアップデート手順

1. PC、タブレットなどのデバイスからブラウザを開いて、Soundcraft のホームページから Ui ソフトウェア・アップデート・ファイルを.zip のままダウンロードします。
2. .zip ファイルを USB メモリにコピーします。
注意：コピーする前に、USB メモリに.zip の拡張子を持つファイルが無いことを確認してください。
3. デバイスを WiFi 経由で本製品に接続し、ブラウザから「ui-mixer.io」を開きます。
4. .zip ファイルをコピーした USB メモリを本製品の USB ポートに挿し込みます。
5. USB メモリがデバイスにマウントされます。約 10 秒後にソフトウェアが認識されます。
6. 「OK」を押してアップデートを開始します。
7. アップデートが終わるとメッセージが表示されます。
8. 本製品とデバイス両方をシャットダウンして電源を切り、再度投入します。
9. 新しいバージョンのソフトウェアが画面に表示されます。

ミキサーのリセット

ネットワーク・リセット

ネットワークに接続できない時、またはパスワードを忘れてしまった場合、本製品をリセットします。

1. 電源スイッチを ON にして、サイドパネルにある RESET ボタンを約 10 秒間長押しします。
2. ネットワークがリセットされます。
3. パスワードが初期値 (scuiwlan) に戻ります。

フル・リセット (工場出荷時に戻す)

スナップショット、登録ユーザー、プロファイル、ショーを含む全ての設定工場出荷時に戻します。ショーに関してはバックアップを取ることを推奨します。

1. PC、タブレット上で fullreset.txt という名前のテキストファイルを作成し、USB メモリにコピーします。ファイルはブランクのままにしてください。

2. USBメモリを本製品のUSBポートに挿入します。
3. 電源スイッチをONにして、サイドパネルにあるリセットボタンを約10秒間長押しします。
4. USBメモリ上のFullreset.txtファイルが認識され初期化が行われます。
5. 本製品とデバイス、両方の電源をOFFにします。
6. 約10～15秒後に両方の電源をONにします。
7. WiFi LEDが約10～15秒間点滅し、点灯に変わります。

共通基本操作

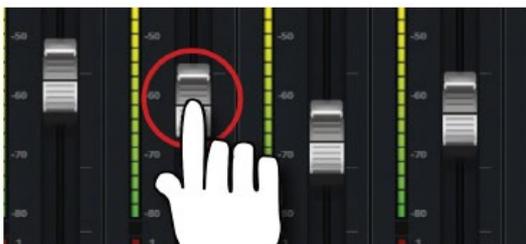
タブレット版とスマートフォン版の操作はいくつかの例外を除いて共通です。

画面スクロール



FXセンド、AUXセンド、グループマスターを含むミキサー画面を左右にスクロールします。

フェーダー／チャンネル名



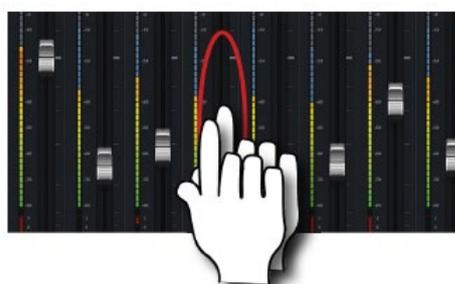
フェーダーをタッチして操作します。チャンネル名をタッチしてチャンネルを選択します。一度選択されると、別のチャンネルが選択されるまで保持されます。

フェーダーをダブルタップ



チャンネル EQ をアクセスします。

チャンネルをダブルタップ



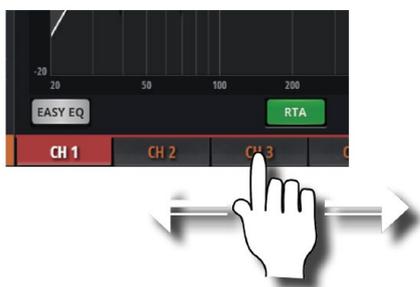
MIX 画面

METER 画面

フェーダーを除くチャンネル部分をダブルタッチすると METER 画面を開くことができます。MIX/GAIN ボタンを押して MIX 画面に戻ります。



チャンネル・スクロール



チャンネル名をタッチ&ホールドしてスライドさせると、FX センド、AUX センド、Group フェーダーを含むチャンネル画面全部を他のチャンネルに切り替えることができます。



ダッシュボード画面

ダッシュボード画面

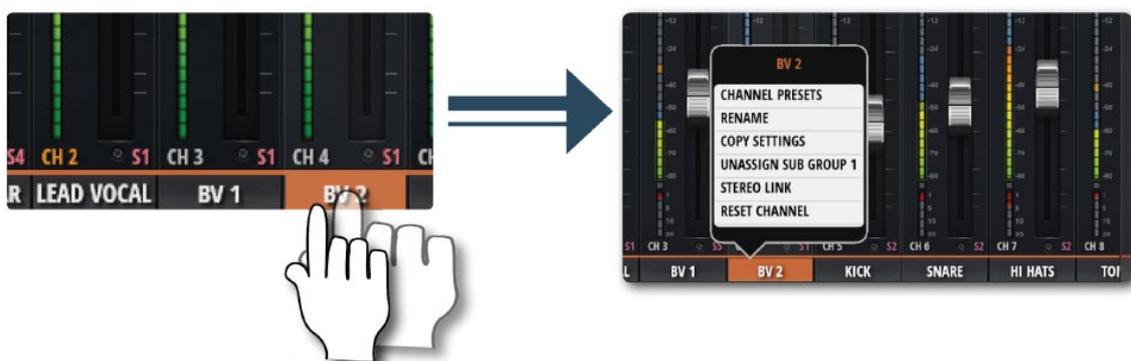
スマートフォン

チャンネル名をダブルクリックすると、ダッシュボード画面が開きます。EQ、dynamics、AUX、FX センドなどのコントロールが可能です。

タブレット

「EDIT」ボタンを押すと、ダッシュボード画面が開きます。

サブメニュー



チャンネル名を長押しするとサブメニューが開きます。CHANNEL PRESET、RENAME、COPY SETTINGS、ASSIGN SUB GROUP、STEREO LINK、RESET CHANNEL が選択可能です。

サイドパネルメニュー

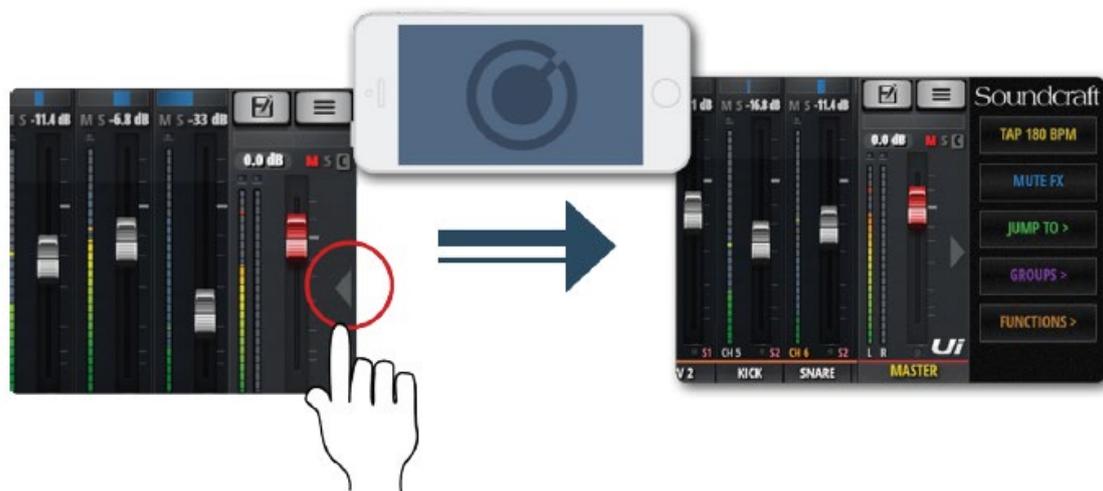
MIX 画面の右側にサイドパネルメニューを表示させることができます。サイドパネルメニューは固定させることもできます。

タブレット



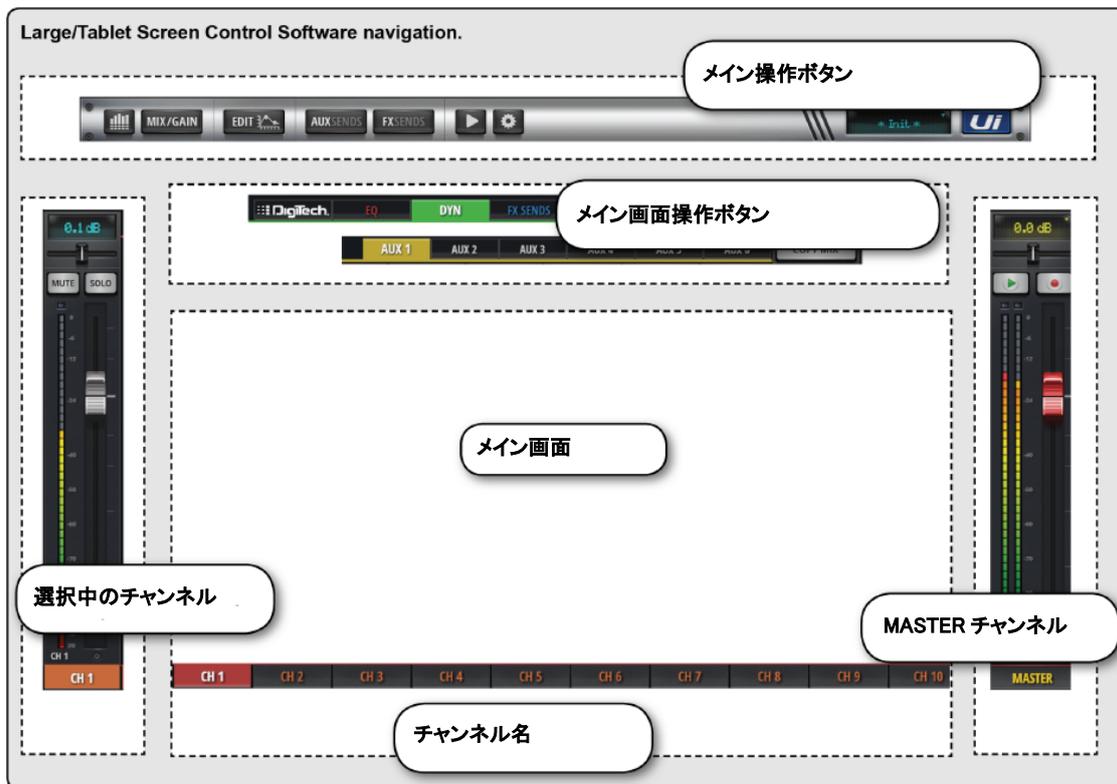
画面右上「Ui」ボタンをタッチするとサイドパネル・メニューを表示させることができます。サイドパネル・メニューを使用すると同じチャンネルグループ内の MUTE、VIEW グループ、TAP TEMPO、MUTE ALL、MUTE FX をコントロールすることができます。

スマートフォン



画面右端にある◀をタッチして右にスライドさせます。TAP TEMPO、MUTE FX、JUMP TO (ミキサーメニュー)、GROUP (ミュート、ビューグループ)、FUNCTIONS (再生、録音)

タブレット操作画面



メイン操作ボタン

METERS

METERS ページにアクセスします。さらに MUTES (ミュートグループ設定)、VIEWS (ビューグループ設定)、SUBS (サブグループ設定) タブにアクセスします。

VU メーター、ゲイン・コントロール・メーターを表示。さらに、CLEAR SOLO、MUTE FX、MUTE ALL ボタンにアクセスできます。



MIX

最も頻繁の使用される画面です。フェーダーを使用して各チャンネルのゲインをコントロールします。チャンネルは左から右に入力チャンネル・フェーダー、ライン入力フェーダー、メディア・プレーヤー・フェーダー、FX リターン・フェーダー、Sub Group フェーダー、AUX Master フェーダーとなっています。表示されるフェーダーはUiの機種により異なります。



GAIN

GAIN 画面からゲイン、フェース反転、ファンタム電源 ON/OFF をコントロールできます。



EDIT

グラフィック EQ、DYNAMICS、FX のプロセッサをコントロールできます。チャンネルタイプによりコントロールできるプロセッサのタブが選択されます。AUX と Master Channel はグラフィック EQ タブが選択されます。



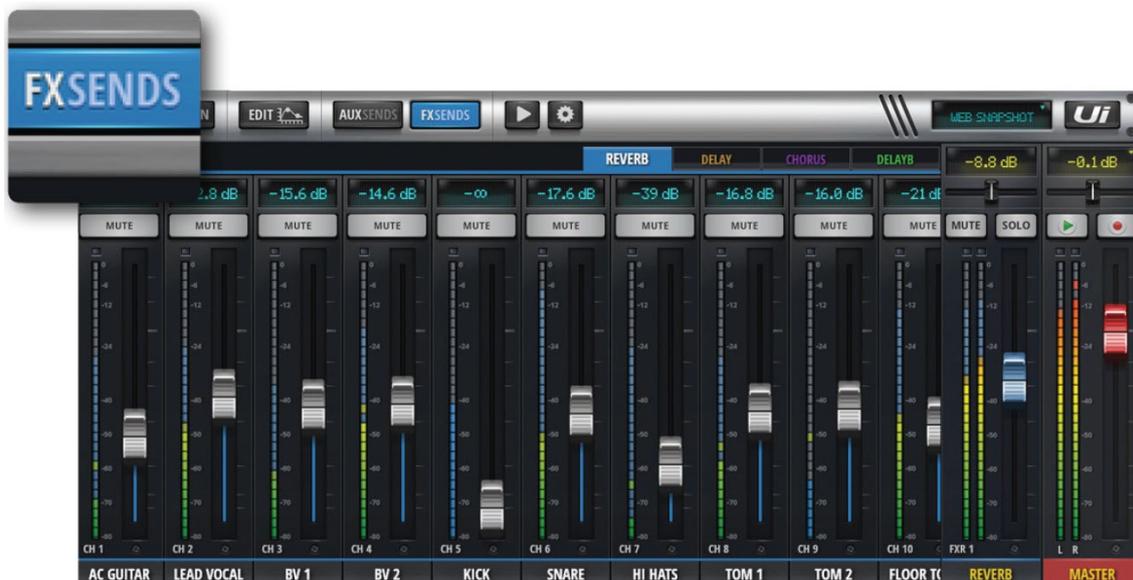
AUX SENDS

AUX チャンネルを選択し、AUX ミックスの出力レベルをフェーダーを使用してコントロールできます。MASTER チャンネルからマスター出力レベルをコントロールできます。



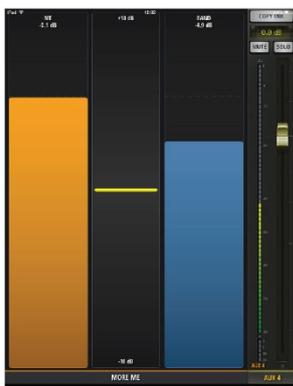
FX SENDS

選択した FX プロセッサに送るミックスをコントロールします。コントロールしたいプロセッサタブを選択し、フェーダーを使用して入力チャンネルに付加したいエフェクト量を調整します。EDIT を選択し、FX アルゴリズムを編集します。



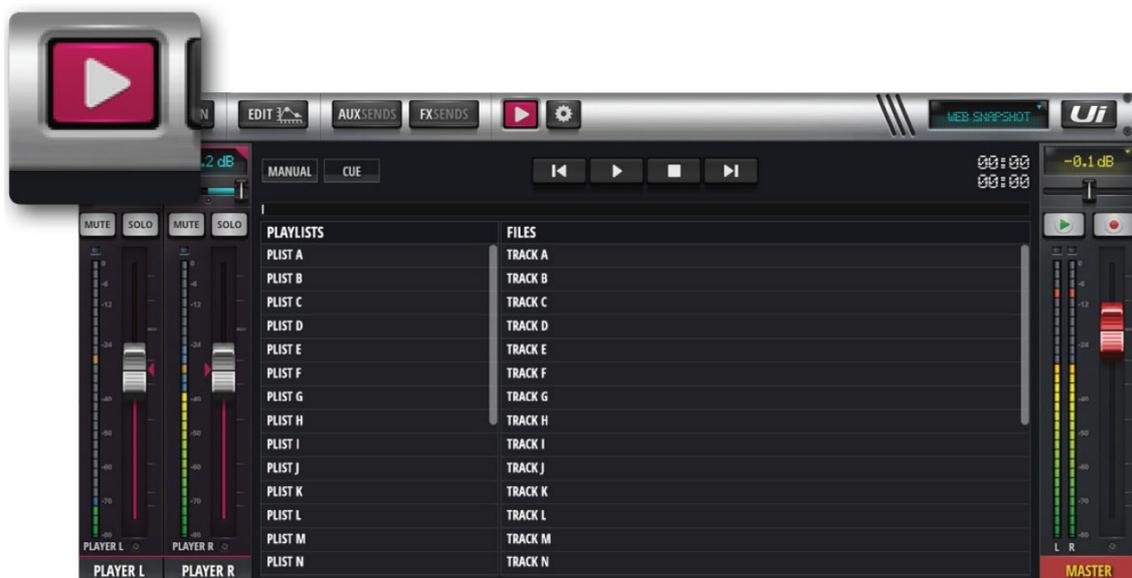
MOREME

ユーザーが選択したチャンネルをアサインしてフェーダーを使用したユーザー定義のモニタリング・ミックスを作ります。入力チャンネルを MOREME にアサインするには、チャンネル名を長押しして、ASSIGN ME を選択します。同様に AUX の場合は ME OUT を選択します。タブレットの場合は、スライドパネルから MOREME を選択するか、画面を縦向きにして MOREME 画面にアクセスします。



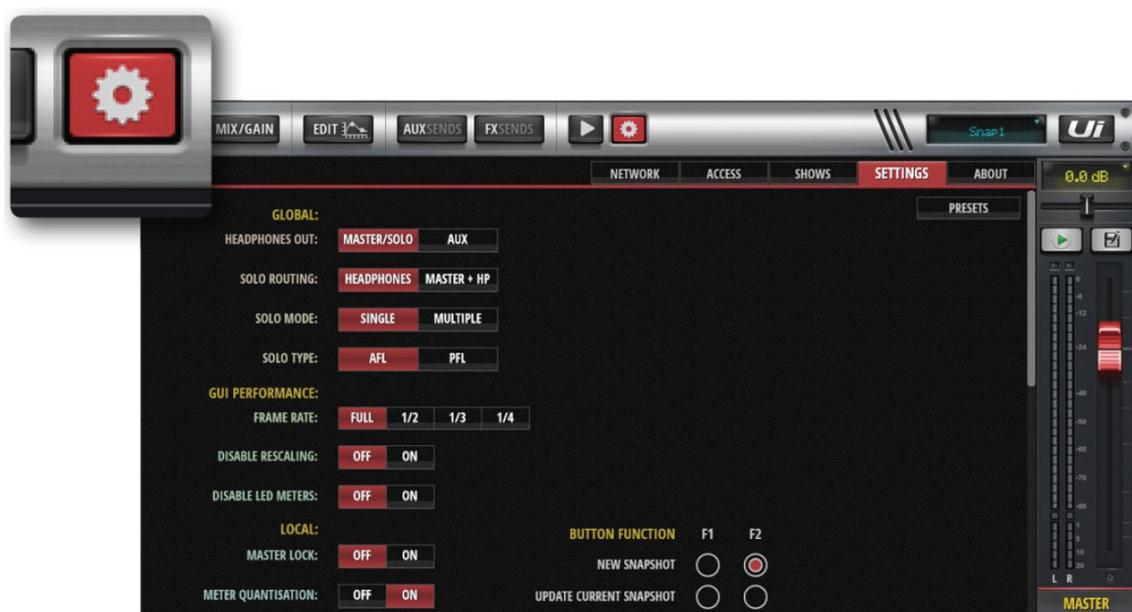
MEDIA

本製品にはメディア・プレーヤーが搭載されていて、バックトラックやバックグラウンドミュージックを使用したミックスを作ることができます。音楽ファイルはUSBメモリから読み込みます。MEDIA ボタンを押し、プレーヤー・ページにアクセスします。ファイルはプレイリストやファイルリストから再生します。PLAYER というチャンネル名を長押ししてチャンネルメニューを表示します。



SETTINGS

システム、ネットワーク、セキュリティ、ショー、スナップショットの設定を行うことができます。



スマートフォン操作画面

MIX

MIX 画面はスマートフォンモードの初期画面となります。この画面から他の画面に切り替えて様々は機能を使用することができます。



NAV

メインメニューにアクセスします。



リターン

MX 画面に戻ります。

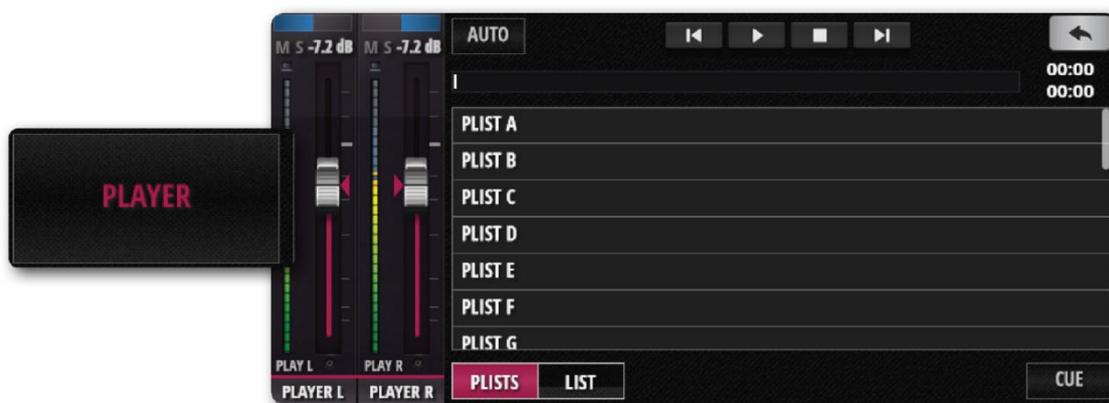


SHOWS/SNAPSHOTS

ショー/スナップショット読み込み/保存画面にアクセスします。

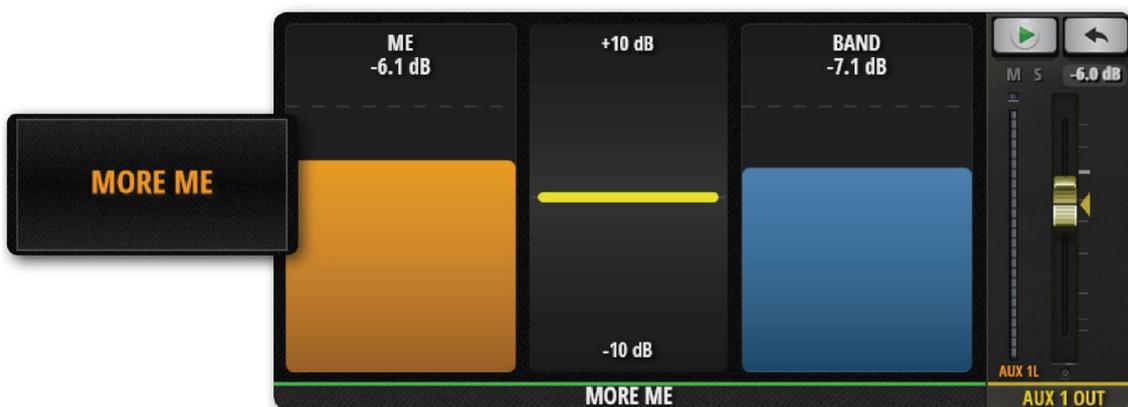
PLAYER

本製品にはメディア・プレーヤーが搭載されていて、バックトラックやバックグラウンドミュージックを使用したミックスを作ることができます。音楽ファイルはUSBメモリから読み込みます。MEDIA ボタンを押し、プレーヤー・ページにアクセスします。ファイルはプレイリストやファイルリストから再生します。PLAYER というチャンネル名を長押ししてチャンネルメニューを表示します。



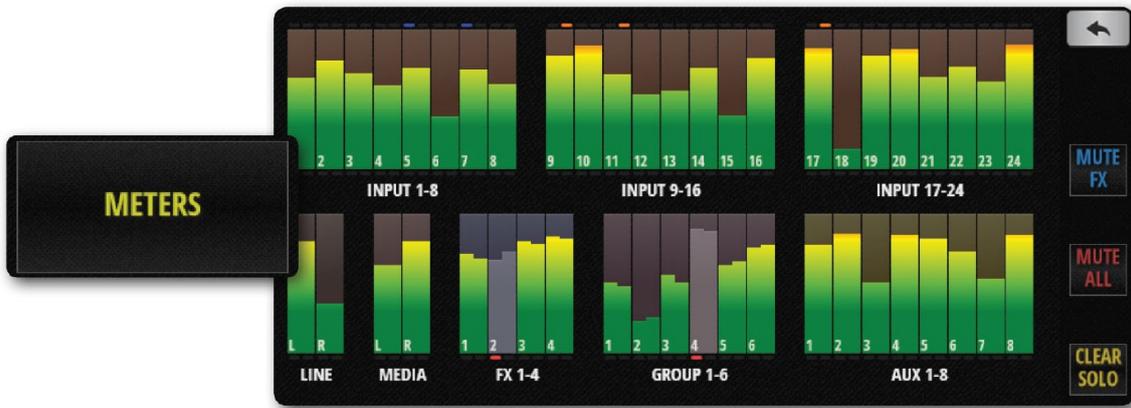
MOREME

ユーザーが選択したチャンネルをアサインしてフェーダーを使用したユーザー定義のモニタリング・ミックスを作ります。入力チャンネルを MOREME にアサインするには、チャンネル名を長押しして、ASSIGN ME を選択します。同様に AUX の場合は ME OUT を選択します。



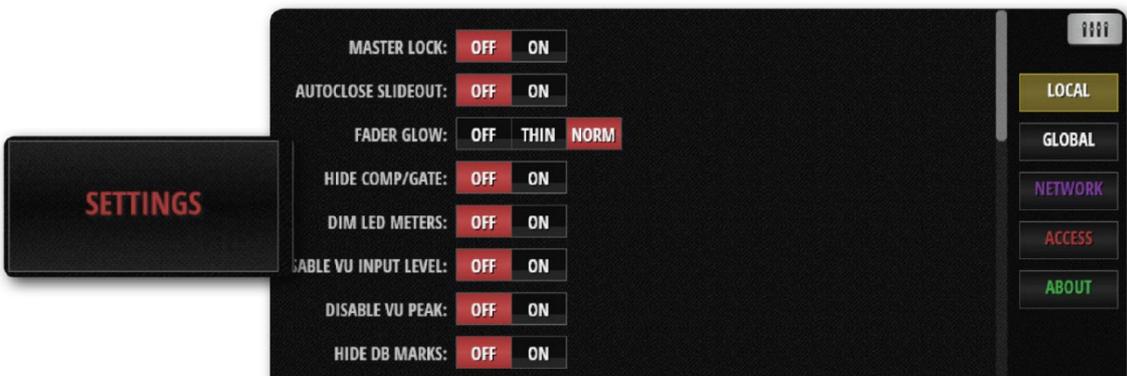
METERS

VU メーター、ファンタム電源 ON/OFF LED、フェース、クリップ、ミュート、ソロを表示します。チャンネルのメーターを押すと、MIX ページのチャンネル・フェーダーを表示します。さらに、CLEAR SOLOS、MUTE FX、MUTE ALL ボタンにアクセスできます。



SETTINGS

LOCAL、GLOBAL (システム設定、オプション選択、画面設定)、NETWORK (WiFi とパスワード)、ACCESS (ユーザー設定)、ABOUT (バージョン) ボタンにアクセスできます。



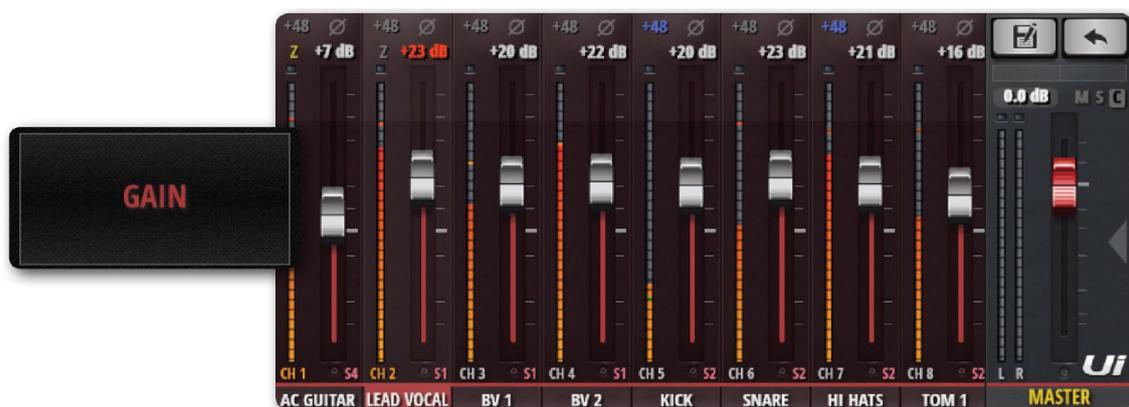
AUX SENDS

AUX チャンネルを選択し、AUX ミックスの出力レベルをフェーダーを使用してコントロールできます。画面右のリストから AUX ミックスを選択します。



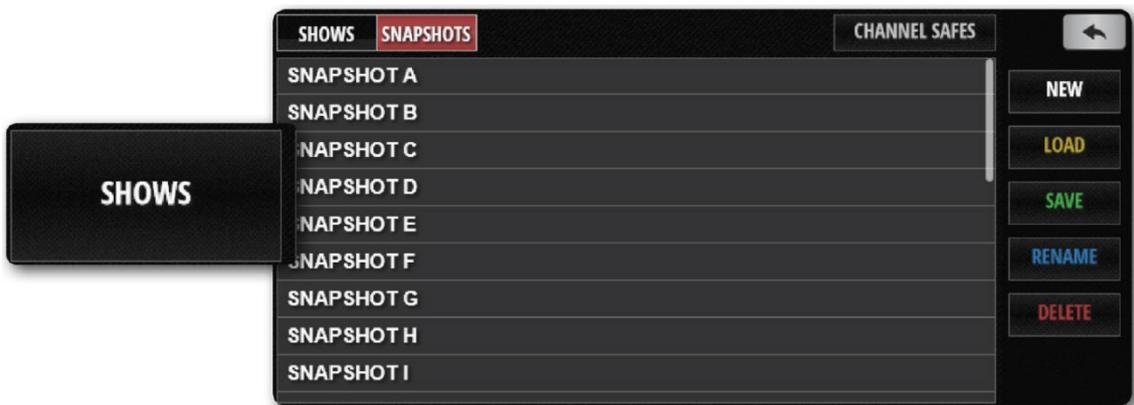
GAIN

GAIN 画面からゲイン、フェース反転、ファンタム電源 ON/OFF をコントロールできます。



SHOWS

ショーとスナップショットの読み込み/保存を行います。ショーはスナップショットから構成されます。スナップショットはミキサー設定全体を保存したものです。



FX SENDS

選択した FX プロセッサに送るミックスをコントロールします。コントロールしたいプロセッサタブを選択し、フェーダーを使用して入力チャンネルに付加したいエフェクト量を調整します。EDIT を選択し、FX アルゴリズムを編集します。



EDIT

チャンネル名をダブルタップするか、EDIT 画面を選択しチャンネル・ダッシュボードを開きます。グラフィック EQ、DYNAMICS、FX と AUX SENDS をコントロールできます。マスターチャンネル名をダブルタップすると、マスターEDIT ページが開きます。



ミキサーチャンネル

本製品には様々なタイプの入出力チャンネルが使用できます。メイン MIX 画面ではスクロールしながら全てのチャンネルを表示、コントロールできます。また、MIX 画面スライドパネルからチャンネルタイプとプリセットを設定することができます。



入力チャンネル

入力チャンネルは GAIN セクション (入力、プリアンプ、フェーズ、ファンタム電源など) と MIX セクションから構成されます。メイン・ステレオ・バスに接続、マスターチャンネルへ出力されます。さらに AUX Send バスに接続、AUX マスターチャンネルへ出力されます。出力チャンネルに関連した項目はそれぞれのソフトウェアページ、または EDIT 画面からコントロールできます。

AUX センド / AUX マスターチャンネル

AUX 出力は本製品の右上にあります。それぞれのチャンネルマスターミックスとは別に、入力ソースからミックスを作ることができます。

一般的に、AUX 出力はミュージシャンがステージ上でステージモニターやインイアー・モニターアンプから自分のミックスを聴くのに使用されます。また、外部 FX デバイスに信号を送ることもできます。

サブグループ・マスターチャンネル

シングル・フェーダーで全体をコントロールする以外に、ドラムキット・ミックスを個別にコントロールしたいとき、サブグループを使用することができます。

FX センド / FA リターンチャンネル

FX センド・フェーダーは入力チャンネルにかけるエフェクトをコントロールします。各エフェクトは FX SENDS 画面から作成できます。

マスターチャンネル

メイン出力ステレオ (L/R) ミックスです。入力チャンネル、FX リターン・チャンネルフェーダーとパン/バランスコントロールにより決めることができます。

入力 : GAIN

入力チャンネルの入力ステージをコントロールすることができます。赤いフェーダーとレベルメーターを持つ帯状のパネルです。

タブレット : MIX/GAIN ボタンをタップして MIX と GAIN を切り替えます。

スマートフォン : GAIN メニューボタンを押し、GAIN ページに移動します。

注意

GAIN 画面と MIX 画面には共通の入力画面とパン/バランスコントロールがあります。



ゲイン、ファンタム電源、フェーズ反転

各入力の入力ゲインは-40dB~+60dB の範囲で調整可能です。音源を繋ぐときはフェーダーを一番下まで下げることが推奨します。赤い Clip LED が頻繁に点滅する場合、信号が歪んでいる可能性があります。この場合、ゲインを下げてください。

MIX 画面から GAIN 画面に切り替えたとき、フェーダーは GAIN フェーダーに切り替わります (フェーダーノブの下は赤くなります)。タブレットでは MUTE、SOLO ボタンが +48V (ファンタム電源) と Φ (フェーズ反転) ボタンに変わります。

スマートフォンではこれらの機能は EDIT ページにあります。

ファンタム電源はコンデンサー・マイクや DI に使用され、チャンネル毎に ON/OFF が可能です。状態は METERS 画面に表示されます。

ファンタム電源を ON にすると、チャンネル出力は一時的にミュートされます。これにより、スピーカーを保護することができます。

レベルメーター

GAIN ページのメーターは入力レベルとクリップの状態を表示します。

入力：MIX

MIX ページはコントロールソフトウェアの初期画面です。入力チャンネルのルーティング、パンニング、フェーダーをコントロールできます。スマートフォンの場合、パンニング/バランス、ソロ、ミュートを MIX 画面に表示します。ただし、コントロールは EDIT ページを使用してください。

タブレット：MIX/GAIN ボタンをタップして MIX と GAIN を切り替えます。

スマートフォン：RETURN ボタンを押すと MIX ページに移動します。

GAIN チャンネル（フェーダーキャップ以外）をダブルタップすると MIX ページに戻ります。

チャンネル名をダブルタップするとそのチャンネルの EDIT ページに移動します。





FADER

マスターステレオミックスに送られるチャンネルレベルを調整します。



メーター

入力レベルとボリュームレベルを表示する VU メーターです。青メーターは入力ゲイン、黄色メーターはボリュームレベルを表しています。

注意：EQ&DYN 設定はボリュームメーターに影響します。



MUTE

メインステレオバスに対するチャンネル出力をミュートします。AUX の PRE、POST の設定によって AUX 出力もミュートすることができます。



SOLO

使用しない設定になっているときはグレー、使用可能のときは黄色になっています。特定のチャンネルだけを聴きたいときに SOLO ボタンを押します。SETTINGS を使用して SOLO チャンネルをヘッドホン、またはヘッドホン+マスター出力に切りかえて送ることができます。2つの SOLO モードが選択できます。

SOLO1：選択済みの SOLO チャンネルを再度選ぶとキャンセルされます。

SOLO+：選択済みの SOLO チャンネルを再度選んでもキャンセルされずに残ります。

注意

AUX オプションが HEADPHONES OUT に設定されていた場合、SOLO の設定に影響されず、常時ヘッドホンに出力されます。

SOLO 出力は初期設定では PFL (プリフェーダー) に設定されています。ただし、GLOBAL SETTINGS の SOLO TYPE を設定して AFL (アフターフェーダー) に変更することもできます。



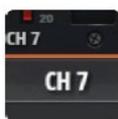
パン/バランス

モノラル・チャンネルではパン・コントロール (青色) として働きます。ステレオ・チャンネルではバランス・コントロール (黄色) として働きます。



チャンネル・ディスプレイ

フェーダー・レベルを dB 表示します。また、パン・スライダーを動かすと、3秒間だけパンポジションを表示します。



チャンネル名

チャンネル名をタップするとそのチャンネルを選択できます。ダブルタップすると EDIT 画面が開きます。長押しするとサブメニューが開きます。

入力：サブメニュー

チャンネル名を長押しするとサブメニューが開き、様々なチャンネルパラメーターにアクセスできます。



CHANNEL PRESETS

チャンネル設定（ファクトリー / ユーザープリセット）全体を呼び出し、保存します。

RENAME

チャンネル名を変更します。

COPY SETTINGS / PASTE SETTINGS

設定をコピーしてから他のチャンネルのサブメニューを開くとペーストメニューが現れ、設定を別のチャンネルにペーストできます。

ASSIGN SUB GROUP

チャンネルをサブグループにアサインします。例えば「Drum Kit」サブグループに選択中のチャンネルをアサインします。一度アサインするとメニューは UNASSIGN SUBGROUP に変わります。

STEREO LINK

2つのモノラル・チャンネルからステレオ・チャンネルを作ります。偶数/奇数 (L/R) チャンネルがリンクされます。チャンネル 2 (右) をリンクすると、チャンネル 1 (左) とステレオチャンネルが作られます。

RESET CHANNEL

チャンネル設定を初期設定に戻します。

AUX SEND

AUX 出力は本製品の右上にあります。それぞれのチャンネルマスターミックスとは別に、入力ソースからミックスを作ることができます。

一般的に、AUX 出力はミュージシャンがステージ上でステージモニターやインイアー・モニターアンプから自分のミックスを聴くのに使用されます。また、外部 FX デバイスに信号を送ることもできます。



AUX SEND 画面では、モニター出力や外部 FX センド用に AUX ミックスを作ることができます。本製品には専用の出力端子が搭載されています。AUX フェーダーはオレンジ色のレベルメーターを持ち、AUX バスへの出力レベルを表します。Ui12 は 4 つの AUX バス、Ui16 は 6 つの AUX バスを搭載しています。SETTINGS の中で、HEADPHONES OUT オプションが AUX に設定されていた場合、Ui12 は 3/4 チャンネル、Ui16 は 5/6 チャンネルが AUX 出力端子へ出力されます。AUX バスに接続されている全てのチャンネルを表示するには、チャンネルの EDIT ページから AUX SENDS 画面を選びます。

AUX1~AUX8 のミックスを作るには AUX タブを選択し、チャンネルボリュームを調整します。画面右の AUX SEND フェーダーは AUX ミックスのボリュームを調整する AUX マスター・チャンネル・フェーダーです。

AUX マスター・チャンネル・フェーダーは AUX MASTERS ボタン (タブレット)、または JUMPTO オプション (スマートフォン) を使用して表示することができます。また、MIX ページチャンネルの右端をスクロールして見ることもできます。

STEREO AUX

ステレオリンク・チャンネルは入力チャンネルと **AUX MASTERS** 両方で作ることができます。ステレオリンク AUX を作るには、**AUX** マスターチャンネル・サブメニュー（チャンネル名を長押し）を使用します。

チャンネル名を長押ししてチャンネル・ポップアップ・メニューに移動し、ステレオリンクにアクセスします。2つのモノラル入力チャンネルがメイン **MIX** ページでステレオリンクされたとき、**AUX SENDS** ページでも同じチャンネルがステレオリンクされます。（2チャンネルは dB 表示の上に緑色のラインにより左右に振ることができます）。

FX ON AUX

AUX ミックスに **FX** を付加することができます。チャンネルリストを最後までスクロールすると **RX RETURN** フェーダーが現れます。チャンネルに割り当てる **FX** 全てを **AUX** 用にコントロールできるわけではありません。**AUX** に **FX** を付加するときは、メインミックスから **FX** 信号全体が付加されます。



M-AUX / COPY MIX

メインミックスを **AUX** ミックスにコピーします。



MIX ページからフェーダーポジションをコピーし、**AUX SENDS** ページのフェーダーを同じ位置に動かします。これにより **AUX** ミックスを調整するとき、全フェーダーが下に降りた状態より調整が始めやすくなります。もし、ミックスフェーダーポジションをメインミックスに反映させたいときはいつでもこのボタンを押します。安全のため、確認メッセージが表示されます。



PRE/POST (タブレットのみ)

入力チャンネルを **AUX** に繋ぐとき、プリ・フェーダー/ポスト・フェーダーの切りかえを行います。初期設定ではプリ・フェーダーが選択されています。**MIX** ページのフェーダーは **AUX** レベルに影響しません。ポスト・フェーダーに切りかえるときは、**PRE** ボタンを押します。**PRE/POST** ボタンを長押しすると **ALL CHANNELS TO PRE/POST** 画面が開きます。

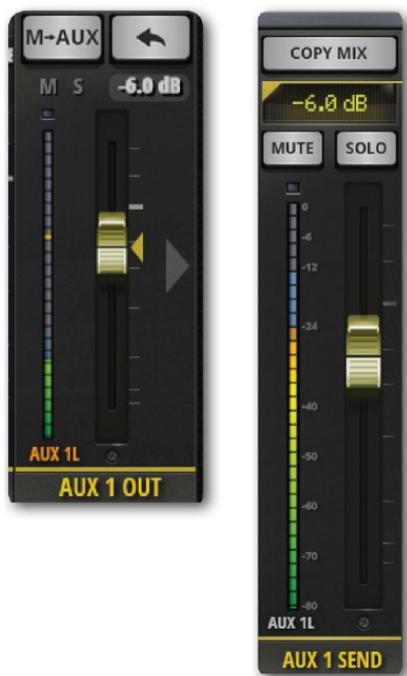


AUX SEND MUTE (タブレット)

AUX ミックスに接続された入力チャンネルのみをミュートします。

AUX MASTER

AUX マスターチャンネルは AUX バスの出力チャンネルになります。つまり、入力チャンネルから構成した AUX1 ミックスは AUX1 出力端子に送られる前に AUX1 マスターチャンネルを通ります。Ui12 には 4 つの AUX バスが、Ui16 には 6 つの AUX バスがそれぞれ使用可能です。SETTINGS の中で、HEADPHONES OUT オプションが AUX に設定されていた場合、Ui12 は 3/4 チャンネル、Ui16 は 5/6 チャンネルが AUX 出力端子へ出力されます。



AUX マスターチャンネルは EDIT チャンネルを持っています。パラメトリック EQ ではなく GEQ (グラフィック EQ) と dbxAFS2 ハウリング・サプレッサーを搭載しています。AUX マスター・チャンネルは AUX MASTERS ボタン (タブレット)、または JUMPTO オプション (スマートフォン) を使用して表示することができます。

FX SENDS

FX SENDS フェーダーにより各入力チャンネルのエフェクト（ディレイ、リバーブ、コーラス）の量を効率良く決めることができます。AUX センドと同じように動作します。接続された入力のミックスは各 FX プロセッサに 1 つ FX SENDS ページに作られます。プロセッシングの後、ミックスは元の FX リターンチャンネルを通して戻ります。ちょうどマスターステレオ・ミックスにおいて、プロセッサ・ミックスの全体のレベルを調整する入力チャンネルと同じように働きます。選択された FX プロセッサに対する FX リターンチャンネルはマスターチャンネルの隣にある FX SENDS 画面に表示されます。



FX リターン・チャンネルは FX RETURNS (タブレット) を選択し、メイン MIX 画面をスクロール、または JUMP TO オプション (スマートフォン) を使用して表示することができます。

チャンネルの EDIT ページと AUX SENDS 画面を選択して各チャンネルの全ての FX 接続を見ることができます。

FX SENDS ページから、最初にどのエフェクトを調整したいかを選択します。グレーフェーダーにより、選択した FX プロセッサに対してチャンネルの信号を増減します。FXR1 REVERB という青い FX RETURN を調整し、ミックスのトータル REVERB 量を調整します。

入力チャンネル FX センドは FX SENDS ページ内で個々にミュートすることができます。

注意

FX センドはポストフェーダーになっています。つまり、各入力のレベルを変更すると FX プロセッサに送るレベルも変わります。各入力チャンネルとメインミックスのレベルは比例関係にあり、さらに FX センドのレベルも同様に比例関係にあります。

サブグループ・マスターチャンネル



個々の、または全体のドラムキットミックスをコントロールする場合、サブグループを使用すると便利です。

入力チャンネルサブメニュー、または DASHBOARD/METERS ページの SUBS 画面から入力チャンネルをサブグループに割り当てます。さらにサブグループは、メインチャンネルフェーダーの位置に従って、シングル・ステレオ・チャンネルにミックスされます。

サブグループ・マスターチャンネルには入力チャンネル毎に EDIT 機能があります。

マスターチャンネル

マスター・ステレオ・チャンネルはメインステレオ（L&R）ミックスの出力チャンネルです。入力チャンネル、FX リターン、パン/バランスコントロールによりレベル調整できます。マスターチャンネルには他のチャンネル同様、EDIT ページタブがあります。AUX マスターを含む出力チャンネルの EQ は、パラメトリック EQ（入力チャンネルとサブグループマスター）ではなくグラフィック EQ（GEQ）です。

マスターフェーダー（赤いフェーダーノブ）はミキサー全体の出力ボリュームをコントロールします。フェーダーによりセットしたレベルはフェーダー上に dB で表示されます。



ディスプレイ&インジケータ

dB 以外にも 3 つの便利なインジケータがあります。

CLIP (C)

入力のどれかにクリップが起こった場合点灯します。

MUTE (M)

いずれかのチャンネルがミュートされたとき点灯します。

SOLO (S)

いずれかのチャンネルが SOLO モードになったとき点灯します。

バランスコントロール（タブレットのみ）

水平フェーダーにより左右のボリュームを調整します。ただし左右のミックスには影響しません。ダブルタップにより左右のバランスは中央に戻ります。スマートフォンによりバランスコントロールするにはマスターチャンネル名をダブルタップして EDIT ページを開きます。

F1&F2 ボタン（タブレットのみ）

F1 と F2 は様々な機能が割り当て可能なボタンです。上図では▶（再生）、●（録音）に設定されています。SETTINGS から CONFIGURATION を開き、スナップショット、スナップショット更新、再生、録音（Ui12（最新のソフトウェア）と Ui16）

録音ボタンを押すと USB メモリに直接録音することができます。録音ボタンは赤に変わります。

マスター：サブメニュー

マスターチャンネル名を長押しすると、マスターサブメニューが現れ、「Set To Zero」とマスターチャンネルプリセットマネージャーにアクセスできます。



SET TO ZERO DB

チャンネルフェーダーレベルを素早くゼロに戻すことができます。MASTER をダブルタップして SET TO ZERO DB をタッチしてください。

MASTER PRESETS

マスターチャンネル・セットアップをプリセットとして保存します。最終ステージ向けセットアップ・ライブラリーを保存することができます。

チャンネル EDIT

EDIT ページから各チャンネルの EQ、ダイナミクス、FX、AUX センドなどのシグナルプロセッシングを行うことができます。プロセッシングの種類とオプションはチャンネルタイプによって異なります。選択したチャンネルは EDIT 画面の左側に表示されます。スマートフォンの場合、EDIT の初期画面から詳細な設定画面を開くことができます。さらに基本的なチャンネルパラメーター（パン/バランス、フェーズ、ファンタム電源他）にアクセスできます。



EDIT ページアクセス

EDIT ページは、EQ (タブタブレット)、EDIT メニュー (スマートフォン) からアクセスできます。

他のアクセス方法

- チャンネルフェーダーつまみをダブルタップして EDIT モードから EQ タブをタップ
- チャンネルタイプ INPUT、LINE IN、PLAYER、SUB GROUP、AUX のチャンネルラベルをダブルタップして EDIT モードから DYN タブをタップ
- チャンネルタイプ FX RETURN のチャンネルラベルをダブルタップして EDIT モードから FX タブをタップ

DigiTech

DigiTech 入力プロセッシングとチャンネルビューは最初の 2 チャンネルのみアクセスできます。アコースティックギターなど、DI ギターピックアップなどを繋ぐための Hi-Z チャンネルを含みます。また、パラメーター設定可能なギターアンプとキャビネットのエミュレーションが可能です。さらに全入力端子を 1 画面で見ることができます。



AMP 選択

ギターアンプモデルを選択します。画面のギターアンプをタップすると様々な種類のギターアンプがポップアップメニューに表示されます。



キャビネット選択

ギター・スピーカー・キャビネット・モデルを選択します。画面のキャビネットをタップすると様々な種類のキャビネットがポップアップメニューに表示されます。



Hi-Z ON/OFF

Hi-Z 入力を ON/OFF します。アコースティックギターの DI 出力などを繋ぎます。



Digitech ON/OFF

Digitech プロセッシングを ON/OFF します。Digitech プロセッシングを OFF にすると、チャンネルはスタンダード入力設定に戻ります。



PRESETS

プリセット管理をポップアップします。Digitech プロセッシングをプリセットとして保存、呼び出しができます。



AMP コントロール

アンプモデル (GAIN、LEVEL、BASS、MID、TREBLE) の詳細設定を行います。アンプモデルをオーバードライブするには GAIN コントロールを使用します。



入力端子コントロール

全入力端子 (FX、High Pass フィルター、Notch フィルター、コンプレッサー、ゲート) を 1 画面に表示できます。

パラメトリック EQ

EQ は特定した周波数の信号の大きさを制御する機能です。入力チャンネル、FX リターンチャンネル、サブ・グループ・マスターチャンネルは同じ画面から 4 バンドパラメトリック EQ、ハイパスフィルター、ディエッサーをコントロールすることができます。RTA (リアルタイム・アナライザー) が搭載され、入力信号をグラフ化して見ることができます。さらに、EQ は Easy EQ (3 バンド、周波数、Q 幅) にスイッチすることができます。



EASY EQ ON/OFF

EASY EQ は 3 バンド、周波数、Q 幅モードをベルカーブ、または Lo/High シェルビングを使用して調整する機能です。EASY EQ を OFF にするとパラメトリック EQ 内にデータは保存されます。ただし、次に EASY EQ を ON にするとデータは消去されます。パラメトリック EQ 設定値は EASY EQ フォーマットにマップされません。



RTA (リアルタイムアナライザー)

RTA を使用して入力信号のスペクトルをリアルタイムに見ることができます。EQ バンドを使用して信号の特性波形を素早く見るのに便利です。RTA は一度に 1 チャンネルでのみ有効にすることができます。あるチャンネルを有効にすると、他のチャンネルの有効な RTA は無効になる。



ED-ESSER (ディエッサー) ON/OFF

ディエッサーを ON/OFF します。オフの場合、ディエッサーボールはドラッグできません。



RESET

EQ の設定値を初期化します。EQ はフラットになり、周波数と Q 幅は初期値に戻ります。



BYPASS

チャンネルプロセッシングの中で、パラメトリック EQ のみバイパスします。ハイパスフィルター、ディエッサーは影響ありません。



EQ / DE-ESSER フェーダーコントロール

フェーダーがコントロールする機能として EQ、またはディエッサーを選択します。3つのコントロールフェーダーにそれぞれ EQ、ディエッサーを割り当てます。EQ を選択すると現在選択されているバンドの値が表示されます。



DS-DE-ESSER ボール

ディエッサーをコントロールするためのボールです。このボールをドラッグしてコントロールします。上下に動かすとスレッシュホールド、左右は周波数を調整します。EQ ボールをピンチして Q 幅を調整します。ダブルタップして個々のバンドをリセットします。



1/2/3/4 - EQ バンドボール

EQ バンドをコントロールするボールです。ドラッグして GAIN (上下)、周波数 (左右) を調整します。ピンチにより Q 幅、ダブルタップして個々のバンド設定をリセットします。



H-ハイパスフィルター・ボール

ハイパスフィルターをコントロールするためのボールです。左右にドラッグしてカットオフ周波数を変更、ダブルタップして値をリセットします。

FREQ
7.11kHz

ディエッサー周波数

ディエッサー周波数をコントロールします。ディエッサー・ダイナミック・フィルターのセンター周波数を決めます。



スマートフォンの場合、DE-ESSER SETUP ボタンをタップします。

THRESH
-14.6dB

ディエッサー・スレッシュホールド

ディエッサー・スレッシュホールド（歯擦音を減衰させる点）をコントロールします。



RATIO
2.5

ディエッサー減衰比

歯擦音を減衰させる量を調整します。スマートフォンの場合、DE-ESSER SETUP ボタンをタップします。



FREQ
14.1kHz

EQ 周波数（タブレットのみ）

EQ バンド周波数をコントロールします。



Q
0.07

EQ Q（タブレットのみ）

Q は EQ バンド（ベルシェイプ）の高さと幅を表します。

Q 値を小さくするとバンド幅が広くなります。逆に大きくすると狭くなります。ダブルタップして値をリセットします。



GAIN
+4.5dB

EQ GAIN（タブレットのみ）

EQ ゲインをコントロールします。選択した EQ を増加、または減衰します。ダブルタップして値をリセットします。



グラフィック EQ

入力チャンネルがパラメトリック EQ を搭載しているのに対して、AUX センド・マスターとステレオ・マスター・チャンネルはグラフィック EQ (GEQ) を搭載しています。ブースト/減衰できる 31 の固定周波数バンドがあり、16 はバンクから選択、15 はミニ GEQ グラフから選択します。さらに、GEQ 画面から dbx2 (自動ハウリング・サプレッサー) にアクセスできます。また、RTA (リアルタイム・アナライザー) を搭載していて、入力信号のスペクトルを表示します。



GEQ バンドボール

オーディオバンドのブースト/カットを行います。ボールを上ドラッグするとブースト、下ドラッグするとカットします。ダブルタップするとリセットします。画面左上の小さなグラフィック EQ の上側、または下側をクリックすると 31 個のバンドの内、初めの 16 バンドと残り 15 バンドを切りかえることができます。



RTA (リアルタイム・アナライザー)

RTA は入力信号をリアルタイムに表示する機能です。EQ バンドの特定の周波数特性を見るのに便利です。



RESET

GEQ をリセットして EQ をフラットにします。



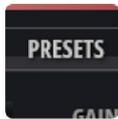
BYPASS

GEQ をバイパスします。



dbx AFS2 SETUP (タブレットのみ)

ハウリング・サプレッサーをセットアップします。



PRESETS

GEQ プリセットを保管/呼び戻すことができます。

AFS2

AFS2 は dbx ハウリング・サプレッサーです。オーディオ・スペクトラム全域からハウリングを検知し削除する 12 種類のインテリジェント・フィルターを搭載しています。Edit 画面と EQ タブを使用してマスターステレオ出力と AUX バスマスターチャンネルに AFS2 をセットアップすることができます。



AFS2 は 2 つのモードで動作します。

固定モード

ハウリングが起こらない最大ヘッドルームを確保するため、演奏前にフィルターを調整します。

ライブモード

演奏中にフィルターを自動調整します。

ライブフィルターは固定フィルターより適応能力が高く、複雑な音響システムにも対応できます。これにより演奏中の条件変更にも柔軟に対応し、システムをハウリングから守ります。また、必要がない場合、フィードバックから外して音の忠実性を高め、他のシステムで使用できるように解放します。

一般的に、演奏前に固定モードを使用してセットアップし、ライブのときにライブモードに切りかえて使用します。

音出し

固定フィルターは演奏前の音出しのときに全ての **EQ** を効かせた状態でセットアップします。ライブ前に音出しをして固定フィルターを設定することにより、ハウリングが起こるまでのポイントに余裕を持たせることができ、安心してライブに使用することができます。



dbx AFS2 SETUP

ハウリング・サプレッサーをセットアップします。



CLEAR FIXED

AFS2 フィルターをクリアして新しいフィルターをセットアップします。



AFS2 MODE

LIVE (ライブ)、FIXED (固定)、LOCK (ロック) のモードから1つを選択します。ライブモードは演奏中に、固定モードは音出しのときに使用し、ロックにより不用意なモード変更を防止します。



SENSITIVITY

AFS2 のハウリング検知レベルを調整します。「高」に設定すると、ハウリングを素早く検知してすぐにフィードバックをかけます。「低」に設定すると、感度を落としてフェードバックを遅らせます。



BYPASS

AFS2 をバイパスします。固定フィルターをセットアップするときは常に AFS2 をバイパスします。

固定モードのとき AFS2 をマニュアルでセットアップ

1. **CLEAR FILTERS** ボタンを押し、フィルターをクリアします。さらに **BYPASS** ボタンを押し、AFS2 をバイパスします。
2. サウンドチェックを行い、演奏に使用する全てのマイクを使用して簡単にミックスを作ります。音出しする **AUX** マスター、またはステレオマスターのフェーダーポジションを記録します。**TARGET GAIN** は 5dB 辺りに設定します。
3. 内部 **FX** プロセッサーや使用するマイクにノイズゲートを使用している場合、音出しの前に全てバイパスしてください。音出しが終了したらノイズゲートを元に戻してください。
4. 演奏が終了したらマスターバスフェーダーを下げてください。
注意
固定モードで音出しを行っているとき、AFS2 により検知されたサウンドは、セットされた固定フィルターによりトリガーされます。使用する全てのマイクがアクティブになっていて検知できる音は何もない状態にしておく必要があります。
5. **FILTER MODE** を **FIXED** (固定) にセットするときは音を出さないでください。
6. **AFS2** のバイパスを解除し、マスターフェーダーを欲しいゲインまでゆっくり上げてください。このとき固定フィルターが働いていないことを確認してください。
7. マスターバス・フェーダーを通常レベルまで戻してください。
8. **FILTER MODE** を **LIVE** (ライブ) にセットしてください。システムはライブモードになり、演奏中にハウリング・サプレッサーが動作するようになります。

DYNAMICS

ダイナミクスはオーディオ・コンプレッサー/リミッター/ゲートの総合的な設定画面です。コンプレッサーはスレッシュホールドを超えた信号レベルをカットします。リミッターはコンプレッサー・リリース・パラメーターを **Inf** (無限大) にセットすることにより設定することができます。ゲートは信号をオープン (スレッシュホールドより上) するか、またはクローズ (スレッシュホールドより下) するかを決めます。ゲートがクローズのときは信号は減衰、またはカットされます。マイクが拾う周辺ノイズをカットするのに使用することができます。



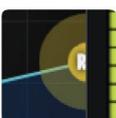
スレッシュヨルド

コンプレッサーのスレッシュヨルドを調整します。左図 T ボールをドラッグして位置を決定します。タブレット端末の場合は水平スレッシュヨルドフェーダーも使用できます。



GATE

ゲートのスレッシュヨルドを調整します。このレベルより小さい信号は減衰します。ゲート領域はグラフ底辺のバーで表されます。



RATIO

コンプレッサーの圧縮率を調整します。スレッシュヨルドを超えた信号を圧縮する比率を決めます。Inf（無限）に設定するとリミッターになります。



ATTACK

コンプレッサーのアタック・タイムを設定します。信号がスレッシュヨルドを超えてからコンプレッションを開始するまでの時間です。





RELEASE

コンプレッサーのリリースタイムを設定します。信号がスレッシュホールド以下になってからコンプレッションが終了するまでの時間です。



GAIN

コンプレッサーのゲイン補正を設定します。コンプレッサーにより減衰した信号のゲインを補います。トータルゲインが増える場合があります。



GRM-METERING (GAIN REDUCTION METERING)

信号レベルを表示するメーターです。入力、出力、ダイナミクスによる信号の減衰量を表示します。



RESET

ダイナミクスの設定を初期値に戻します。



BYPASS

ダイナミクスをバイパスします。



SOFT KNEE / HARD KNEE

コンプレッサーが効き始めるときの変化の度合いを設定します。**HARD KNEE** に設定すると変化が急峻になり、**SOFT KNEE** に設定すると緩やかになります。



PRESET

ダイナミクス関係のプリセットを保存/取込を行います。

AUX / FX SENDS

EDIT 画面の AUX / FX SENDS タブを使用して入力チャンネルが繋がっている全ての出力画面にアクセスすることができます。また、AUX / FX SENDS 画面上で入力チャンネルのミックスを見ることができます。



VIEW グループ、MUTE グループ

本製品は、チャンネルを個別に、またはグループ単位でミュートすることができます。全部で 6 つのミュートグループを作ることができます。また、VIEW グループを作成し、ワンタッチでグループの入力チャンネルを表示することができます。例えば、全ボーカルチャンネルと AUX マスターを「VIEW GROUP 1」に設定することができます。

「VIEW GROUP」ボタンと「MUTE GROUP」ボタンはスライドパネルにあります。



MOREME

MOREME を使用すると、ユーザーが定義したチャンネル・グループを作ることができます。例えばボーカルマイクと楽器を組み合わせ、それらのミックスチャンネルを 1 つのフェーダーでコントロールします。これにより、他のバンドメンバー用とは別に特別なミックスを作ることができます。



スマートフォンの場合、NAV メニューを開いて「MOREME」をタッチするか、緑色の AUX MASTER フェーダーをダブルタップして AUX SENDS 画面を表示し MOREME にアクセスします。MOREME 画面から AUX SENDS 画面に戻るには MOREME フェーダーの間をダブルタップします。

タブレット端末の場合は、スライドパネルから「MOREME」を選択します。

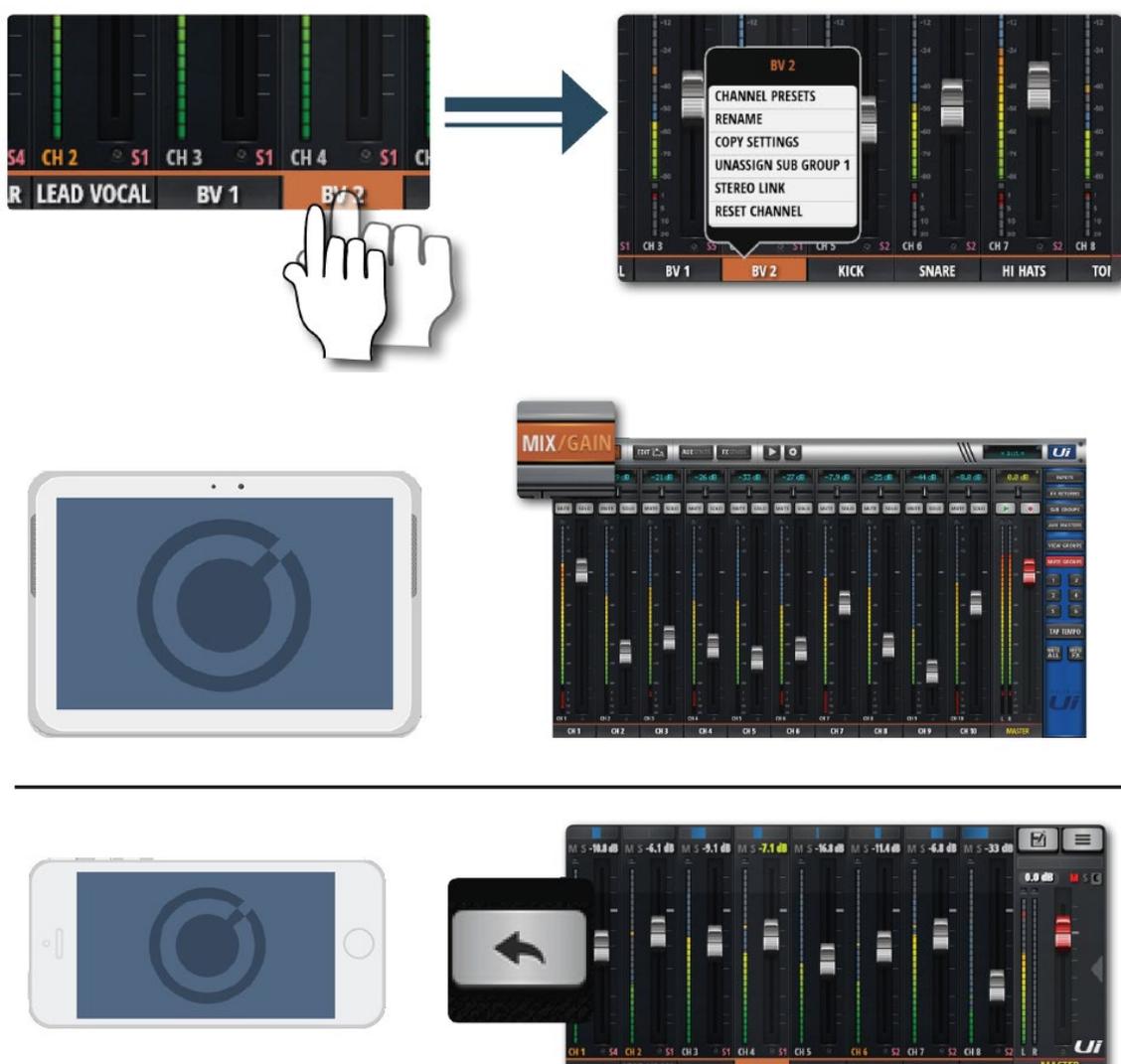
MOREME 画面は縦横どちらでも表示できます。

MOREME を使用するには、ME チャンネルを次の手順で指定する必要があります。

1. MIX 画面で設定するチャンネルのチャンネル・サブメニューを開きます。
2. チャンネル名を長押しして ASSIGN ME を選択します。
3. AUX 出力を指定します。
4. AUX MASTER フェーダーから AUX Master を長押しして ASSIGN ME OUT を選択します。

注意

MOREME に指定されたチャンネル名はオレンジ色になります。



FX EDIT

デジタル FX はミックスに深みと色を加えるのに使用されます。Ui12 は内部に 3 つの Lexicon FX プロセッサ (リバーブ、ディレイ、コーラス) を搭載しています。

Ui16 はさらにもう一つプロセッサを搭載していて、異なる種類のリバーブかディレイ、どちらか選択できます。

内部 FX には専用の FX センドとリターンがあり、FX センドレベルとリターンレベルを調整できます。

FX Edit 画面からプリセットの保存/呼び出しができます。また、フェーダーを使ったパラメーター調整と表示機能もあります。



REVERB

リバーブは閉じられた部屋にいるときに感じる音の残響であり、部屋の大きさ、形、壁の材質などにより変わります。



TIME

リバーブタイム (msec) は残響が減衰するまでの時間です。残響が大きい部屋はこの時間が長くなります。



HF

高域を減衰させて、より自然なリバーブを作ります



BASS

ベースのゲインを調整します。リバーブにより弱められた低域を厚みのある音に再生することができます。また、時々リバーブにより失われることがある低域の明瞭さを再生します。



LPF

ローパスフィルターです。高めに設定すると高域応答性を高め、輝きのあるリバーブを作ります。低めに設定すると低域を強調し暗めのリバーブを作ります。



HPF

ハイパスフィルターです。低域をカットし、うなりやぼんやりした音を低減します。

ディレイ

「ディレイ」はある音が最初に出てから同じ音を短時間に繰り返します。出力にディレイがかかり、入力にフィードバックされると「エコー」になります。一回のリピートが連続的になり、徐々にぼんやりしてきます。

ディレイの設定は msec、音符などいくつかの方法があります。

- DIV 画面を押してドロップダウンを表示し、設定可能な音符を選択します。
- 音楽を再生しながら「TAP TEMPO」ボタンを繰り返し押し、ディレイタイムを決めます。
- 「TAP TEMPO」ボタンを長押ししてディレイを BPM 単位で設定します。



TAP / BPM

「TAP TEMPO」ボタンをタップしながらディレイタイムを設定します。
「TAP TEMPO」ボタンはスライド画面からも使用できます。



TIME

ディレイタイムを msec 単位で設定します。



DIV

ディレイタイムをテンポを音符を使用して設定します。DIV 画面を押してドロップダウンを表示し、設定可能な音符を選択します。



FBACK

ディレイのリPEAT回数を設定します。徐々に聞こえなくなるまで連続的にディレイを繰り返します。値を大きく設定するとリPEAT回数が増え、小さく設定すると減らすことができます。ノブを時計回りいっぱいに戻すと、リPEATはホールドされ、繰り返されなくなります。リPEAT・ホールドはディレイモードが Studio、Mono、Pong Delay のときのみ有効になります。



LPF

ローパスフィルターです。カットオフ周波数を設定し、高域をカットします。

コーラス

コーラスは豊かなサウンドを作ります。2つ以上の音を組み合わせ、1つを基音として他の音をピッチを変えて少しオーバータイムをかけます。トラックを豊かにし、元のトーンを変えずにギターサウンドにしっかりとした厚みを与えます。さらにボーカルトラックに確かな厚みを加えることができます。



DETUNE

音程をずらす量を決めます。



DENSITY

コーラスの密度を調整します。コーラス密度を上げると厚みのある豊かなサウンドになります。



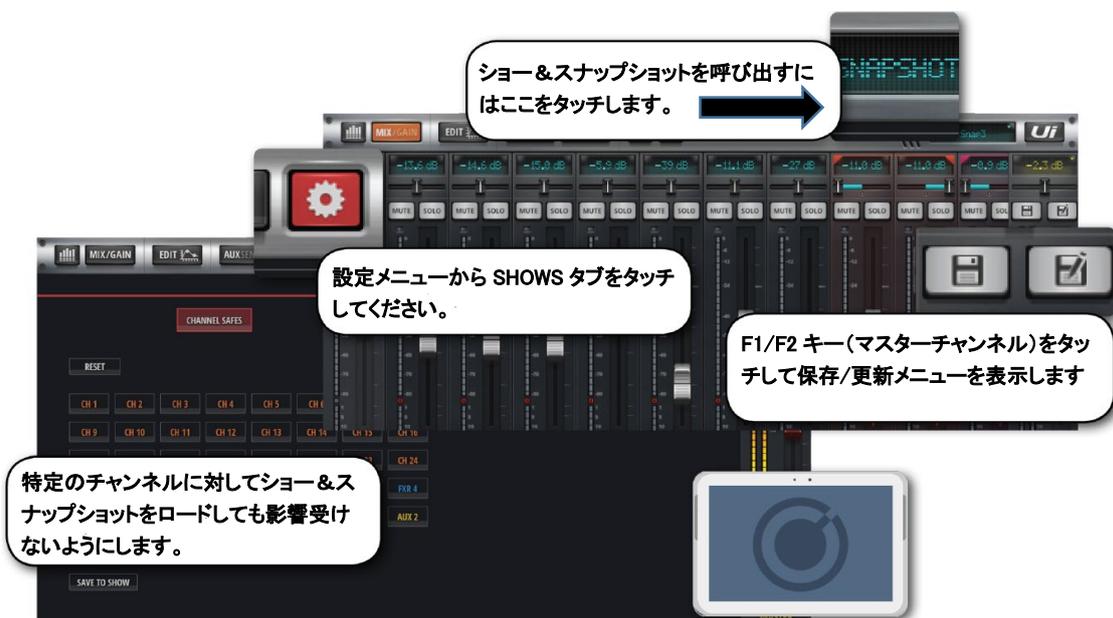
LPF

ローパスフィルターです。カットオフ周波数を設定し、高域をカットします。楽しいことがたくさんありますように

ショー&スナップショット

ショーはスナップショットをまとめたものです。スナップショットはコンソールで設定した全てを記録したもので、保存と呼び出し、表示ができます。

ミキサーで設定した全ての設定を一度に呼び出すことができます。一般的な使い方としては、曲毎に1つのスナップショットを撮ります。スナップショットリストは曲のリストと同じになるかもしれません。曲の終わりにスナップショットを切りかえて次の曲の準備を行います。





タブレットの場合、ショー&スナップショットを表示するには、 設定画面、または画面上部のスナップショットを表示しているウィンドウをタッチします。マスターチャンネルの F1/F2 キーにスナップショットの保存/更新メニューを割り当てることもできます。

スマートフォンの場合、ショー/スナップショット・アイコンをタッチするか、スライド画面の F1 をスナップショットに割り当てます。

初期設定では Default Show と *Init* スナップショットがセットされています。新しいショーを作成するときは Default Show を編集して保存します。初期設定に戻すには Default Show を呼び出します。

ショーをセットアップするには  設定画面から SHOWS/SNAPSHOTS を表示し、SHOWS をタッチしてから NEW ボタンをタッチします。最後にショーの名前を入力します。この画面からショー&スナップショットの作成、呼び出し、消去、名前変更ができます。

スナップショットを保存するには SAVE ボタンをタッチします。

呼び出されたショー&スナップショットは赤文字で表示されます。

スナップショットを撮ると現在選択されているショー内に保存されます。

スナップショットの消去は現在選択されているショー内でのみ可能です。呼び出されていないスナップショットを消去することはできません。消去しようとするエラーメッセージが表示されます。

USB メモリーを使ったインポート/エクスポート

USB メモリーを本体に挿し込んでメモリー内のショーを取り込んだり、本体に保存したショーを USB メモリーに保存したりすることができます。

エクスポート

ショーリストからショーを選択して **EXPORT** をタッチしてから **USB ドライブ** を選択し、**OK** をタッチします。

インポート

IMPORT をタッチしてからインポートするショーを選択し **OK** をタッチします。

チャンネル保護

スナップショットを呼び出しても、特定のチャンネル設定に影響を受けないようにすることができます。メイン画面の **SHOWS/SNAPSHOTS** から **CHANNEL SAFES** を表示し、変更されたくないチャンネルを選択して保存することができます。

メディアプレーヤー&レコーダー

プレイバック&レコーディング

Ui12はUSBメモリーから曲の再生、Ui16は再生と録音ができます。メインステレオミックスを録音中に、このプレーヤーをバックトラックとして使用することができます。プレイバックはUSBメモリー再生用PLAYBACK LとPLAYBACK Rチャンネルを使用します。



録音（Ui16）と再生は本製品に搭載されているUSBソケットに挿し込んだUSBメモリーを通して行われます。Ui16はフロントパネルに録音再生用ソケット、Ui12は再生用ソケットが1つあります。

▶ MEDIA アイコンをタッチするか、スマートフォンの場合 **PLAYER** メニューボタンをタッチします。

USBメモリにある音楽ファイルはプレイリスト、またはファイルリストから再生することができます。

PLAYER チャンネル名を長押しするとチャンネル・メニューが開きます。

Disable Stereo Link

ステレオチャンネルを2つのモノラルチャンネルに分けます。片チャンネルにオーディオ信号、もう片方にテンポ信号を入力するのに便利です。

Place Before Inputs

PLAYER チャンネルフェーダーをチャンネル 1 の前に移動し、最初のフェーダーとして使用できるようにします。

File Types

USB メモリーに保存できる音楽ファイル形式は WAV、AAC、MP3、OGG、AIFF、FLAC です。これらのファイル形式で保存された音楽ファイルは USB メモリーを挿し込んでから MEDIA アイコンをタッチすると画面に表示されます。

F1、F2 PLAY

タブレット端末では、マスターフェーダーの上にある F1、F2 ボタンに「次の曲を再生」する機能を割り当てることができます。(SETTINGS>CONFIG/SETUP)。これにより PLAYER ページを開かずに次の曲を再生することができます。プレーヤーがマニュアルモードのとき、曲が終わると自動的に再生が止まります。このとき F1、F2 を押すと次の曲を再生します。

Manual / Auto

プレーヤーがマニュアルモードのとき、曲が終わると自動的に再生が止まります。オートモードのときはファイルリストにある次の曲が自動的に再生されます。

Cue

プレイリストとも呼ばれ、再生する曲をリストします。F1、F2 PLAY ボタンを使用して続けて再生することができます。

Recorder (Ui16)

RECORD ボタンを押してマスターステレオ出力を録音することができます。この機能は F1、F2 ボタンに割り当てることもできます。

SETTINGS

SETTINGS ページは基本的なシステム設定、ネットワーク（WiFi アクセスポイントのパスワードを含む）、画面設定、アクセス制限などを行うことができます。スマートフォンとタブレット端末では多少異なる画面があるものの、どちらの端末からでも全ての機能にアクセスできます。



SETTINGS 画面の右上にある PRESETS ボタンをタッチして USB メモリーから画面設定を呼び出したり、保存したりすることができます。

GLOBAL

HEADPHONES OUT

MASTER/SOLO、AUX

ヘッドホン出力に対する音源を選択します。通常は MASTER/SOLO を選択します。AFL/PFL が選択されているとき、マスターチャンネル出力、または Solo バスをヘッドホンに接続します。Ui12 は 3/4 チャンネル、Ui16 は 5/6 チャンネルが AUX 出力端子へ出力されます。

SOLO ROUTING

HEADPHONES、MASTER + HP

チャンネルが SOLO に選択されたとき、SOLO バスをヘッドホンだけに出力するか、ヘッドホンとマスターに出力するかを選択します。

SOLO MODE

SINGLE、MULTIPLE

SINGLE : 新しい SOLO を選択すると、前の SOLO は解除されます。

MULTIPLE : 新しい SOLO を選択しても、前の SOLO は解除されずに残ります。

SOLO TYPE

AFL、PFL

PFL (Pre Fade Listen) : SOLO モニターレベルはフェーダーの影響を受けません。フェーダーレベルを下げてもモニターレベルは変わりません。

AFL (After Fade Listen) : SOLO モニターレベルはフェーダーの影響を受けます。

RECORD MODE

32-bit、24-bit、16-bit

レコーディングのサンプルレートを選択します。

GUI PERFORMANCE

FRAME RATE

FULL、1/2、1/3、1/4

ソフトウェアの描画性能を最適化します。

DISABLE RESCALING

ON、OFF

画面にフィットするように表示倍率を自動的に調整します。頻繁に変わる場合、**OFF** に設定してください。

DISABLE LED METERS

OFF、ON

CPU 実行速度の遅いスマートフォンやタブレット端末を使用している場合、CPU 使用率を下げるため、LED チャンネルメーター表示を **OFF** にします。

LOCAL

MASTER LOCK

ON、OFF

ON にすると、マスターチャンネルフェーダーが画面に固定され、他の画面はそれ以外のエリアに表示されます。

METER QUANTISATION

OFF、ON

各メーターを LED バーグラフタイプではなく、数字表示に切りかえます。

FADERGLOW

OFF、THIN、NORM

フェーダー下のラインの種類を消去、細いライン、標準から選択します。フェーダーの種類を一目で認識できるようになります。（FX は青、AUX はオレンジなど）

HIDE COMP/GATE

OFF、ON

ON の場合、各チャンネルメーターの下に、短い LED ゲインメーター（赤）を表示させます。

DIM LED METERS

OFF、ON

メーターの明るさを調整します。

DISABLE VU INPUT LEVEL

OFF、ON

VU メーターの表示/非表示を選択します。

PIN SLIDEOUT IN MIX MODE

OFF、ON

ON の場合、SlideOut 画面を常に表示します。

KINETIC SCROLL

OFF、ON

連続画面スクロールモードを ON/OFF します。ON の場合、スワイプして画面をスクロールすることができます。OFF の場合、画面から指を離すとスクロールが止まります。

MIXER SCROLLING

1 FINGER、2 FINGER

1 本指、または 2 本指スワイプを選択します。

BUTTON FUNCTION

F1、F2

NEW SNAPSHOT、UPDATE CURRENT SNAPSHOT、PLAY、RECORD

ファンクションキーF1 と F2 に上記の機能を割り当てます。

LANGUAGE

ENGLISH、CHINESE、GERMAN、FRENCH、SPANISH

使用言語を選択します。初期設定では英語が選択されます。

NETWORK

本製品をネットワークに接続するには、ダイレクト接続 (HOTSPOT)、WiFi ネットワーク接続 (WI-FI)、有線 LAN 接続 (LAN) の3つの方法があります。ネットワーク設定には CONFIG ボタンを使用します。初期設定において、管理者名は admin、パスワードは admin です。

注意

ダイレクト接続に使用するパスワードは最初のログインの後、直ぐに変更してください。初期設定のまま使用しますとシステムのセキュリティが保てなくなります。

初期パスワード : scuiwlan

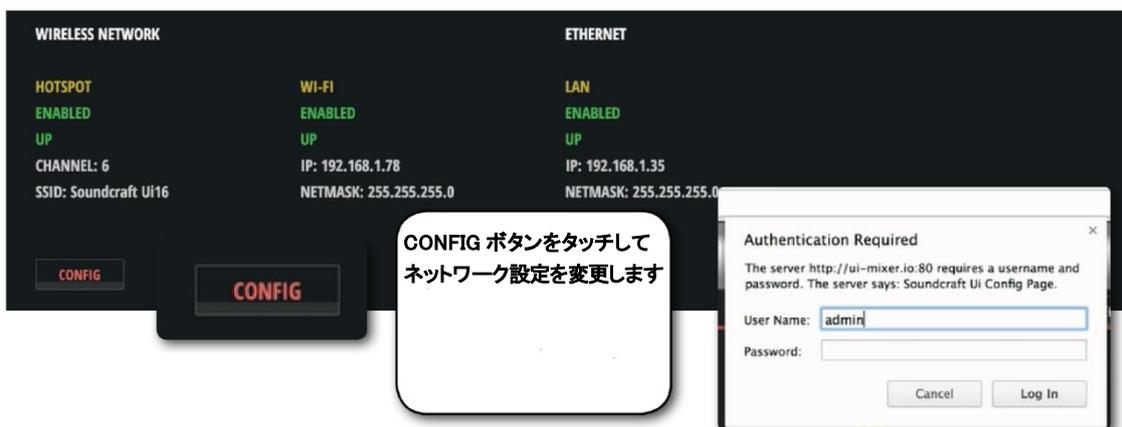
MONITOR ACCESS LIMIT

本製品はマルチユーザー環境で使用することができます。ログインしたユーザー以外の他のユーザーがアクセスできる画面やタブを制限することができます。

ネットワーク設定

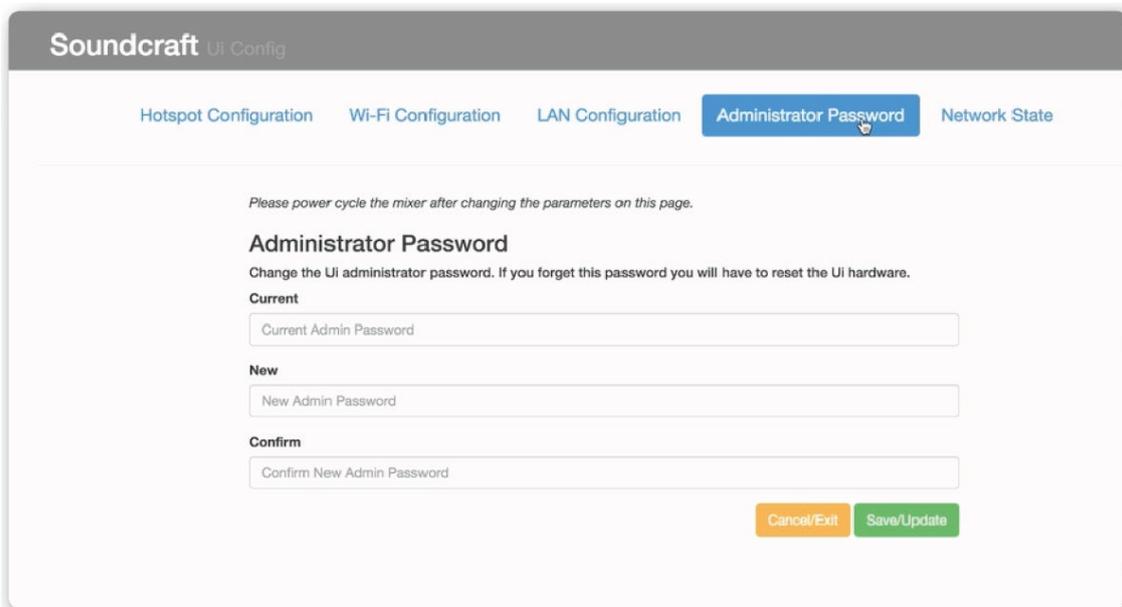
NETWORK CONFIG

ダイレクト接続 (HOTSPOT)、WiFi ネットワーク接続 (WI-FI)、有線 LAN 接続 (LAN) の3つのネットワークモードを設定します。



注意

初期設定において、管理者名は `admin`、パスワードは `admin` です。下図の画面から変更することができます。



ネットワーク設定を工場出荷時の状態に戻すには、リセットボタンを 10 秒以上長押しします。

ダイレクト接続（HOTSPOT）

スマートフォンやタブレット端末とダイレクト接続モードで接続し、コントロールすることができます。Hotspot Configuration から設定を変更し、Save/Update ボタンを使用して保存します。変更した設定を有効にするには本製品の電源を ON/OFF する必要があります。

Soundcraft UI Config

Hotspot Configuration Wi-Fi Configuration LAN Configuration Administrator Password Network State

Please power cycle the mixer after changing the parameters on this page.

Hotspot

Enable the UI's internal Hotspot (AP)

Enabled Disabled Reset Default

SSID

Soundcraft UI16

Wireless Regulatory Domain

United States

Channel (ignored when remote WiFi is configured)

Channel 6, 2.437 GHz

Security

None WPA2

WPA2 Password (factory default is: scuiwlan)

Cancel/Exit Save/Update

Hotspot

Enable/Disable

ダイレクト接続を有効/無効にします。

SSID

本製品のネットワーク ID です。初期設定では Soundcraft Ui になっています。

Wireless Regulatory Domain

WiFi を使用する国、地域を選択します。本製品は電源などが日本国内仕様となっているため、Japan を選択してください。

Channel

WiFi で使用するチャンネルを選択します。

Security

None/WPA2

WiFi のセキュリティを選択します。安全のため WPA2 を選択してください。
パスワードは scuiwlan です。

Wi-Fi

本製品は WiFi ネットワークに接続してコントロールすることができます。設定を変更した場合、Save/Update ボタンを使用して保存します。変更した設定を有効にするには本製品の電源を ON/OFF する必要があります。

Soundcraft UI Config

Hotspot Configuration Wi-Fi Configuration LAN Configuration Administrator Password Network State

Please power cycle the mixer after changing the parameters on this page.

Wi-Fi

Enable to join an existing Wi-Fi network

Enabled Disabled Reset Default

SSID

soundm

Password

Address

DHCP Manual

IP

192.168.1.78

Netmask

255.255.255.0

Gateway

192.168.1.1

html#lan Cancel/Exit Save/Update

Wi-Fi

Enable / Disabled

WiFi ネットワークを有効/無効にします。

SSID

接続する WiFi ネットワーク ID を入力します。

Password

接続する WiFi ネットワークのパスワードを入力します。

Address

DHCP / Manual

DHCP、または手動でネットワーク設定を行います。

有線 LAN 設定

本製品のサイドパネルにあるイーサネット・ポートに LAN ケーブルを接続してシステムをコントロールします。設定を変更した場合、**Save/Update** ボタンを使用して保存します。変更した設定を有効にするには本製品の電源を **ON/OFF** する必要があります。

The screenshot shows the 'LAN Configuration' page in the Soundcraft UI. At the top, there are navigation tabs: 'Hotspot Configuration', 'Wi-Fi Configuration', 'LAN Configuration' (selected), 'Administrator Password', and 'Network State'. Below the tabs, a message reads: 'Please power cycle the mixer after changing the parameters on this page.' The main section is titled 'LAN' and contains the following elements:

- 'Enable the UI's ethernet port': A toggle switch currently set to 'Enabled'. A 'Reset Default' button is located to the right.
- 'Address': A dropdown menu currently set to 'Manual'.
- 'IP': A text input field containing '192.168.1.35'.
- 'Netmask': A text input field containing '255.255.255.0'.
- 'Gateway': A text input field containing '192.168.1.2'.
- At the bottom right, there are two buttons: 'Cancel/Exit' (orange) and 'Save/Update' (green).

初期設定

IP アドレス : 10.10.2.1

サブネットマスク : 255.255.255.0

LAN ケーブル : ストレート、クロスどちらでも使用可

コンピューター側 IP アドレス : 本製品と同じネットワークの IP アドレスを使用してください。

例 : 10.10.2.5 など。

LAN

イーサネット・ポートを有効/無効にします。

Address

DHCP / Manual

DHCP、または手動でネットワーク設定を行います。

トラブルシューティングガイド

音が出ない？

ミキサーを使用していて経験する最も多いトラブルは、入力した音が出力されないことです。様々な原因が考えられるなか、問題を解決する一番良い方法は、信号パスを追っていき、信号が切れている所を見つけることです。

さらに信号ルート、入出力設定、Solo / Mute Group の状態を確認します。

信号パスについては入力チャンネルルート（16 ページ）を参照してください。

Solo は無効になっていますか？

Master Channel の「S」（黄色）が点灯していないか、または DASHBOARD ページに有効な Solo（黄色）がないかをチェックしてください。

有効になっている Solo を全て、または個別にクリアしてください。

DASHBOARD 画面の CLEAR SOLO を使用することもできます。

SETTING により MASTER + HP Solo モードが無効になっている場合、Solo の状態はメイン L/R、または Mono 出力に影響ありません。

全ての有効な Solo を個別に、または DASHBOARD 画面の CLEAR SOLO を使用してクリアしてください。

入力をチェックしてください。

入力ケーブルが正しく接続されているかチェックしてください。入力端子番号と画面の入力チャンネル番号が合っているか確認してください。

メーターの値をチェックしてください。

入出力メーターをチェックすることにより、広範囲に広がる問題を絞り込むことができます。チャンネルメーターは Mic/Line 入力後の信号レベルを表示します。これによりそのチャンネルの入力をチェックすることができます。

出力メーターは出力信号の状態をそのまま表します。

位相は合っていますか？

位相は同時に2つ以上のチャンネルに同じ信号を入力したとき問題になります。位相の問題かどうかをチェックするには、どちらかのチャンネルにある位相スイッチをONにして確認することができます。もし、音が出るようになったときは、位相の問題が発生している可能性があります。バランス入力ケーブルの配線をチェックするなどの対策を行ってみてください。

ゲートが閉まっていますか？

ゲートにより全部の信号をカットするように設定されていることがあります。スレッシュホールドが高すぎて信号がゲートをオープンするレベルに達しない場合、音がでません。これをチェックするには、チャンネルEDITのDYNタブから有効なゲートをバイパスしてみます。

ミュートが有効になっていませんか？

DASHBOARD画面からMute Groups、MUTE ALL、MUTE FXボタンを押して個々のチャンネルをミュートすることができます。これらのミュート状態をチェックしてください。

入力信号に対してフェーダーは十分上がっていますか？

入力信号に対してチャンネルフェーダーが十分に上がっているかチェックしてください。プリフェーダー信号はフェーダーの影響を受けません。

出力信号に対してフェーダーは十分上がっていますか？

出力信号に対してチャンネルフェーダーが十分に上がっているかチェックしてください。プリフェーダー信号はフェーダーの影響を受けません。

出力端子からの出力に問題はありませんか？

出力メーターに信号がある場合、端子からケーブル以降に問題がある可能性があります。

Soundcraft[®] by HARMAN

※この取扱説明書に記載されている商品名、会社名などは、その会社の商標登録です。
また、掲載されている図、写真などの著作権はその会社にあります。