

ユーザース・マニュアル

AUDIOFUSE

Advanced Audio Interface

CONTROL CENTER

ARTURIA®
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

スペシャルサンクス

ディレクション

Frederic Brun

Adrien Courdavault

Nicolas Dubois

エンジニアリング

Pierre Demouveaux

Pierre Pfister

Germain Marzin

Philippe Wicker

Mathieu Nocenti

Baptiste Aubry

Jérôme Laurent

Mathieu Courouble

インダストリアライゼーション

Nicolas Dubois

デザイン

Fablen Deboves

Morgan Perrier

Sébastien Rochard

Daniel Vester

Glen Darcey

マニュアル

Adrien Courdavault

Morgan Perrier

Randy Lee

Jérémie Weber

Tomoya Fukuchi

© ARTURIA SA - 2017 - All rights reserved.

11 Chemin de la Dhuy

38240 Meylan

FRANCE

www.arturia.com

本マニュアルに記載されている情報は、Arturia側から事前の予告なく変更される場合があります。本マニュアルに記載されているソフトウェアは、ライセンス契約、または非公開契約の条項の下、提供されています。ソフトウェア使用許諾書には合法的使用の条件が規定されています。本書のいかなる部分もARTURIA S.A.の書面による明示的な許可なく購入者の個人的な使用以外のいかなる形態、または目的でも複製、または送信することはできません。

このマニュアルで引用されているその他の製品、ロゴ、会社名はそれぞれの所有者の商標、または登録商標です。

Product version: 1.0.1

Revision date: 6 March 2018

安全にご使用頂くための注意

注意事項として以下を含みますが、これらに限定されるものではありません。：

1. 取扱説明書を良く読んで、理解してください。
2. 楽器本体に表示されている指示に従ってください。
3. 楽器や周辺機器を清掃する場合は、まず電源やUSB等全てのケーブルを外してください。また、清掃の際は、乾いた柔らかい布を使用してください。ガソリン、アルコール、アセトン、テレピン油その他有機溶剤は使用しないでください。液体クリーナー、スプレー洗剤、濡れ布巾なども使用しないでください。
4. 楽器を浴室やキッチン、プールなど水気の多い湿った場所で使用しないでください。
5. 楽器を落下の危険性がある、不安定な場所に置かないでください。
6. 楽器の凹みを埋めたり、穴や隙間を塞がないで下さい。これらは、加熱から本体を守るための空気の循環用のものです。また、楽器を発熱体の近くや、風通しの悪い場所に置かないでください。
7. 楽器の筐体を開けたり、異物を挿入したりしないでください。火災や感電の原因になります。
8. いかなる液体も楽器に吹き付けしないでください。
9. 修理の際は正規サービスセンターに持ち込んでください。自身で蓋を開けたりカバーを開けると、保証の対象外となります。不正な調整は、故障や事故の原因になります。
10. 雷発生時には、楽器を使用しないで下さい。距離が離れていても感電の恐れがあります。
11. 楽器を直射日光に当てないでください。
12. ガス漏れが発生している場所付近で楽器を使用しないでください。
13. Arturiaは本製品の不適当な使用方法に起因する故障、破損、データ損失にも責任を持ちません。

仕様変更について：

本マニュアルに含まれる情報は、印刷した時点で正しいと思われるものです。しかし、Arturiaは仕様更新に伴う内容の変更、修正等を事前の告知なく行う場合があります。

重要：

本機は、ヘッドフォンとスピーカーの両方、またはどちらか一方を使用して、聴覚障害を起こすほどの大音量に設定出来る場合があります。そのような大音量や不快に感じるほどの音量で長時間本機を操作、演奏しないでください。難聴、もしくは耳鳴りなどを自覚した場合には、直ちに専門家の診断を受けてください。

注意：

知識の不足による、誤った操作から発生する問題に対するサポートは、保証の対象外となり、料金が発生します。まずこのマニュアルを熟読し、販売店とご相談の上、サポートを要求することをお勧めします。

AudioFuseをお買い上げ頂きましてありがとうございます！

AudioFuseは革新的な次世代のプロ・オーディオインターフェイスで、音質、クリエイティブなプロダクション、価値の新しい基準を設定します。ハイエンドのアナログスタジオ・コンソールの優れたサウンドと堅牢なモバイルインターフェイスの柔軟性とあらゆるレコーディングやパフォーマンスに必要なすべての接続性を提供します。



このマニュアルでは、AudioFuseの付属ソフトウェアであるArturiaの**AudioFuse Control Center**の機能と動作について説明しています。ハードウェアの詳細については、AudioFuseの取扱説明書をご覧ください。

はじめに

親愛なるミュージシャンの皆様

革新的な次世代のプロ・オーディオインターフェイスであるAudioFuseをお買い上げいただき、ありがとうございます。本機は、普通のオーディオインターフェイスではありません。；最高品質のレコーディングを行うために最高品質のコンポーネントを使用して構築されています。ハンバーガーくらいの大きさの筐体の中でこれを実現するということは、これまでにない工学の偉業であると言えます。あなたが訪れるどのようなスタジオにあるはるかに高価なオーディオインターフェイスよりもAudioFuseのサウンドをシンプルさを気に入って頂けるでしょう。

本マニュアルは、AudioFuseを操作するために設計した強力な支援ソフトウェアであるAudioFuse Control Centerを使用して、AudioFuseを最大限に活用するために役立ちます。

AudioFuse Control CenterはAudioFuseのフロントパネルのコントロールを調整する別の方法を提供するだけでなく、フロントパネルからは利用できないパラメーターやルーティング・オプションにもアクセス可能です。

本マニュアルをよくお読みになり、まだAudioFuse Control Centerをダウンロードしていない場合は、以下にアクセスしダウンロードください。： [AudioFuse Control Center](#).

その他の素晴らしいハードウェアやソフトウェアの情報については、弊社ウェブサイトを御覧ください。： www.arturia.com

敬具

Arturiaチーム

もくじ

1. AUDIOFUSE CONTROL CENTERによるこそ！	3
1.1. AudioFuseとAFCCの特長について	3
2. 概要	4
2.1. メインウィンドウ	4
2.1.1. 双方向通信	5
2.1.2. AFCCにはないフロントパネルのコントロール	5
3. セッティング	6
3.1. クロック	6
3.1.1. サンプルレート	6
3.1.2. クロックソース	7
3.2. デジタル I/O	8
3.2.1. デジタル出力	8
3.2.2. デジタル入力	9
3.3. S/PDIF出力	9
3.4. スピーカーB	10
3.4.1. From Phone 2	10
3.4.2. リアンプ	10
3.4.3. グラウンドリフト	10
4. メイン入力と出力	11
4.1. 出力	11
4.1.1. レベル・ノブ	11
4.1.2. ソース・セレクション	12
4.1.3. モノ	12
4.1.4. DIM	12
4.1.5. ミュート	12
4.1.6. スピーカー・セレクション	12
4.2. 入力チャンネル1&2	13
4.2.1. マイクロフォン (XLR)	13
4.2.2. Line / Instrument (1/4)	14
4.3. Phones 1 and 2	15
4.3.1. モノ出力	15
4.3.2. ヘッドフォンソース・セレクション	15
5. Phono Line 3/4	16
5.1. 独立したコントロール	16
5.1.1. ゲイン (両方)	16
5.1.2. Inst (入力3のみ)	16
5.1.3. パッド (両方)	16
5.2. 共有されるコントロール	17
5.2.1. リンク	17
5.2.2. Phono	17
6. ダイレクトモニタリング・ミックス	18
6.1. 共通したコントロール	18
6.2. 入力の設定	19
6.2.1. ベーシック・ディスプレイ	19
6.2.2. SPDIFディスプレイ	19
6.2.3. ADATディスプレイ (44.1/48k)	19
6.2.4. ADATディスプレイ (88.2/96k)	20
7. ミックス・ルーティング	21
8. トークバック	22
9. ツールバー	23
9.1. 上部のツールバー	23
9.1.1. デバイスの選択	23
9.1.2. ファームウェア	23
9.1.3. プリファレンス	24
9.1.4. 診断モード	28
9.1.5. リサイズ・ウィンドウ	28
9.1.6. AFCC Manual(マニュアル)	28
9.2. 下部のツールバー	29

10. ソフトウェアライセンス契約書.....	30
-------------------------	----

1. AUDIOFUSE CONTROL CENTERによろこそ！

Arturiaは、お客様に喜ばれるハードウェア製品を開発する長い歴史を持ちながら、何度もハードウェアの機能を強化する補完的なソフトウェアを作り上げています。

AudioFuse Control Center (AFCC) は、すでに印象的な魅力のAudioFuseオーディオインターフェイスを補完するように特別に設計されたソフトウェアです。これはリクエストの多かったリアンプ機能など物理ユニットでは、直接利用できない機能へのアクセスを提供します。AFCCは、Windows、Mac OS Xシステム。

AudioFuseのポータビリティとAudioFuse Control Centerのパワーとフレキシビリティは、あらゆる種類のポータブル技術を使用して、ほぼすべての場所に移動し、瞬間的に音楽を展開する準備ができていることを意味します。

1.1. AudioFuseとAFCCの特長について

- 24ビット、最大192kHzのサンプルレートに対応した最新世代のAD/DAコンバーター
- 最大14チャンネルの同時オーディオ入出力
- 2マイクプリアンプ：独立した48v/ファンタム電源機能付き
- 4 アナログ入力
 - フロント： XLR/バランス1/4"コンボ入力 (Mic/Instrument/Line)：フェイズ反転機能付
 - リア： バランス1/4" 入力 (Instrument/Line)
- 2 RIAAプリアンプ付きPhono/Line入力
- 4 アナログ出力
- 2 系統の独立したヘッドフォン出力
- 2 アナログ・インサート
- ADAT入出力
- S/PDIF入出力
- ワードクロック入出力
- MIDI入出力 (アダプター付)
- 3ポートUSBハブ
- トークバック機能付き内蔵マイク
- A/B スピーカー・スイッチ
- ダイレクトモニタリング
- セパレートされたマスターとモニターミックス・チャンネル
- USBインターフェイス： PC、Mac、iOS、Androidに対応

2. 概要

2.1. メインウィンドウ

AudioFuse の設計のコンセプトである“あなたの指先に必要なものをすべて”に合わせて、AudioFuse Control Center (AFCC) には1つのメインウィンドウがあります。ツールバーの基本的なセットアップ以外に、目の前のユニットでできるすべてのことが底にあります。追加メニューや代替ページはありません。

メインウィンドウに表示されるコントロールの数は、設定に合わせて変更可能です。以下のチャプターでは、様々な設定について解説します。



The AudioFuse Control Center interface

番号	セクション	機能
1	セッティング [p.6]	サンプルレート、クロック（内/外部）、デジタルI/Oルーティング、スピーカー-Bオプション
2	メイン入出力 [p.11]	入力セッティング（1 & 2）、マスターレベル、アナログオーディオルーティング・オプション
3	Phono Line 3/4 [p.16]	入力セッティング（3 & 4）
4	ダイレクトモニタリング・ミックス [p.18]	パン、ゲイン、ソロ/ミュート、すべての可視入力のステレオリンク
5	ミックス・ルーティング [p.21]	ダイレクトモニタリング・ミックスのディスティネーションを選択
6	トークバック [p.22]	内蔵トークバックマイクのゲインと接続先の設定
7	上部のツールバー [p.23]	デバイスの選択、プリファレンス、ウィンドウサイズの変更、ファームウェアのアップデート

上記の評価からも分かるように、メインウィンドウの大部分のセクションに複数の機能とセッティングがあります。それらを適切なチャプターでさらに詳細に説明しています。

2.1.1. 双方向通信

AudioFuseとControl Centerソフトウェアを相互作用させる方法はとても簡単です。： AudioFuseのボタンを押すか、出力レベル・ノブを動かすと、AFCC内の同じコントロールも同様の動作を行いません。

ボタンは、両方の方法で機能します。：ユニットのボタンを押すか、ソフトウェア上でクリックをすると点灯します。AFCCのノブを動かすと、実際のノブを動かしても実際のノブは動きません。

この現象は、主にメイン入出力セクションで起こりますが、物理的なトークバック・ボタンを押すとAFCCトークバック・セクションのLEDも点灯します。

2.1.2. AFCCにはないフロントパネルのコントロール

AudioFuseのすべてのコントロールがAFCCで表示されるわけではありません。以下にAFCCに表示されない機能のリストをいかに表します。：

コントロール	機能
Gain 1	入力チャンネル1のレベルを設定するためのINST、PADボタンと共に動作します。
Gain 2	入力チャンネル2のレベルを設定するためのINST、PADボタンと共に動作します。
Phones 1	ヘッドフォン1のレベルをコントロールします。
Phones 2	ヘッドフォン2のレベルをコントロールします。
Computer/ direct balance	AFCCでミックスルーティング・ボタンの1つを押したときに、モニターに送られるダイレクト信号とコンピューター信号のブレンドをコントロールします。

これらは、アナログ・コントロールであり、その動作はコンピューターに伝達されることはなく、そのためAudioFuse Control Centerには同等のコントロールがありません。

3. セッティング



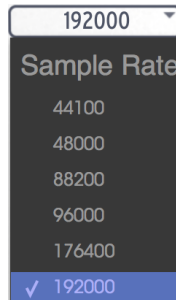
AudioFuseのセッティング・セクション

セッティング・セクションでは、シンクとオーディオ・ルーティングの選択を行うことができます。

3.1. クロック

3.1.1. サンプルレート

AudioFuseのサンプルレートを選択することができます。プルダウンメニューによって選択を行いません。:



~96000)

デジタル入力にADATに設定されている場合、最初の4つのサンプルレートのみが選択可能です。(44100

3.1.2. クロックソース

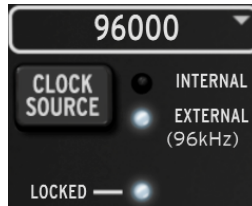
3.1.2.1. インターナル

この設定は、AudioFuseをマスタークロックにしたい場合に選択してください。選択したサンプルレートのデジタルオーディオがデジタル出力ボタンで選択したデバイスに送られます。

i ADATデバイスが受信できる最大サンプルレートは96kで、テープベースのユニットは44.1k、または48kしか受信できません。

3.1.2.2. エクスターナル/ロック

他のオーディオデバイスが接続されており、それをマスタークロックに使用したい場合、まず接続を確認し、望ましいサンプルレートでユニットがクロックを送信していることを確認してください。次にクロックソース・ボタンを押して、クロックソースLEDをインターナルからエクスターナルに切り替えてください。



次にサンプルレート・メニューを使用して、AudioFuseをマスターデバイスと同じサンプルレートに設定してください。

上図のように“Locked LED”が点灯していることを確認できると2つのデバイスが完璧にシンクしていることを意味します。

i 使用している各デバイスのサンプルレートを常にマスターデバイスのサンプルレートに合わせてください。AudioFuseは、シンクしていないオーディオをスピーカーに通すことはできません。

3.2. デジタル I/O

3.2.1. デジタル出力

デジタルアウト・ボタンで選択できるオプションは3種類あります。：

- W. Clock (ワードクロック)：コアキシャル出力で使用可能です。
- S/PDIF：コアキシャル出力とオプティカル出力の両方で使用可能です。
- ADAT：ADAT出力で使用可能です。

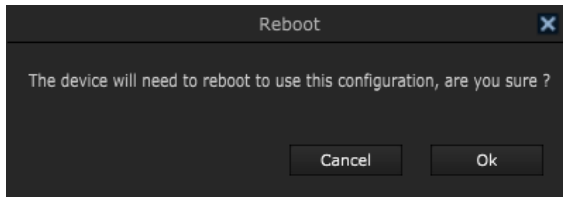


デジタルアウト・ボタンを使用してオプションを切替えると、LEDが点灯し、選択中のオプションを表示します。

i S/PDIFをデジタル出力として選択すると、S/PDIFセクションの3種類のボタンが使用できるようになります。その機能の詳細については、後述します。

デジタルアウト・オプションがADATから他の1つに、またはADATの他のオプションの1つに変更されると、ポップアップ・ウィンドウが表示され、システムを再起動する必要があることが分かります。

i ! 注意： デジタルアウト・オプションを切り替えるとモニター環境で大きなポップノイズが発生する可能性があります。これらの設定を変更する前にモニターシステムのボリュームを下げてください。



i デジタル入力オプションとしてADATが選択されているときは、再起動メッセージは表示されません。

3.2.2. デジタル入力

デジタルアウト・ボタンで選択できるオプションは4種類あります。：

- W. Clock (ワードクロック)：コアキシャル入力で使用可能です。
- S/PDIF coax：コアキシャル入力で使用可能です。
- S/PDIF optical：ADAT入力で使用可能です。
- ADAT：ADAT入力で使用可能です。



デジタルアウト・ボタンを使用してオプションを順に切替えると、LEDが点灯し、選択中のオプションを表示します。

3.3. S/PDIF出力

一部のスピーカーには、デジタル入力があり、AudioFuseはそれらと直接接続することが可能です。デジタルアウトLEDがS/PDIFを選択している場合、これら3種類のボタンが使用可能になります。



使用したいボタンをクリックしてください。これらが選択できるのは1種類のみとなります。

- USBを選択すると、S/PDIF出力はコンピューターからAudioFuseに入力されるオーディオを送信します。
- スピーカーAを選択すると、S/PDIF出力は物理的なスピーカーA出力に送信されている信号と同じものを送ります。出力レベル、モノ、ディム、ミュートの各コントロールは、物理的な出力とS/PDIFの出力に同じように影響します。また、スピーカーA-Bボタンは、物理スイッチと同じように機能します。
- スピーカーBを選択すると、S/PDIF出力は物理的なスピーカーA出力に送信されている信号と同じものを送ります。出力レベル、モノ、ディム、ミュートの各コントロールは、物理的な出力とS/PDIFの出力に同じように影響します。また、スピーカーA-Bボタンは、物理スイッチと同じように機能します。




S/PDIF出力の信号は、コアキシャル出力とADAT出力の両方に送られます。

3.4. スピーカーB

“From Phone 2”ボタンをクリックするとスピーカーBセクションが有効になります。



この時、ブレイクアウトしていた“Re-Amping”と“Ground Lift”ボタンが表示されます。

 “From Phone 2”を選択すると、メイン入出力セクションのスピーカー A/Bボタンがグレーになり、切換えられなくなります。詳細については、[メイン入出力 \[p.11\]](#)を参照してください。

3.4.1. From Phone 2

このボタンが有効な場合、スピーカーB出力は“Phones 2”セクター・ボタンで選択した信号（メイン、Cue 1、Cue 2）を受信します。

この設定では、“Phone 2”出力ノブを使用してスピーカーBの出力ボリュームをコントロールすることもできますが、メイン出力ノブを使用してスピーカーA出力を独立してコントロールすることもできます。

3.4.2. リアンプ


このボタンはリアンプ機能を有効にします。これによりスピーカーBの左出力がギターアンプの入力に合わせてインピーダンスを切り替えるため、ギターアンプに“クリーン”ギターレコーディングをルーティングして出力を再レコーディングすることができます。

前のセクションで説明したようにスピーカーBの左出力音量は“Phones 2”出力ノブを使用してコントロールすることができます。

 リアンプ機能を使用するには“From Phone 2”ボタンがアクティブでなければなりません。

3.4.3. グラウンドリフト

グラウンドリフト・ボタンは、リアンプ出力の電氣的グラウンドを切断し、グラウンドループ“バズ”やハムを取り除くことが可能です。

 グラウンドリフト機能を使用するには、“From Phone 2”と“Re-Amping”ボタンがアクティブでなければなりません。

4. メイン入力と出力

AudioFuse Control Centerウィンドウのこのエリアは、AudioFuse本体にもっともよく似ています。物理ユニットのフロントパネル・ボタンの1つを押すと、AFCCのウィンドウの対応する部分も変更されます。



Control Centerのメイン入出力セクション

i 入力チャンネルボタンは、入力チャンネル1、2にケーブルが接続されている場合にのみ点灯します。上図では、1/4"ケーブルが入力チャンネル1に接続され、XLRケーブルが入力チャンネル2に接続されています。グレーのボタンは、使用されているケーブルによって機能が利用できないことを表します。

4.1. 出力



4.1.1. レベル・ノブ

ノブをクリックして上下にドラッグすると出力レベルが上下します。ノブのグラフィックの下の数字は、現在のレベルを表示しています。これらの数字は、物理的なノブを動かすと、同時に変更されません。

4.1.2. ソース・セレクション

ソフトウェア、または物理ユニットのボタンをクリックして、出力に送られるソース (Main、Cue 1、Cue 2) を選択します。両方のLEDが点灯しているときは、メインが選択されます。

4.1.3. モノ

このボタンを押すとステレオ出力がモノラルになります。フェイズキャンセルについて調べたいとき、そして使用するデバイスがステレオスピーカーでない場合に音に影響する場合がありますので便利です。

4.1.4. DIM

このボタンをクリックするとプリファレンス [p.23] ウィンドウで設定した音量分、出力レベルが下がります。もう一度クリックすると元のレベルに戻ります。デフォルトのDIM量は、-20 dBですが、他の2つの値 (-10 dBと-30dB) も使用可能です。詳細については、ツールバー [p.23] を参照してください。

4.1.5. ミュート

出力をミュートすることができます。ミュートを解除するには、もう一度クリックしてください。

4.1.6. スピーカー・セレクション

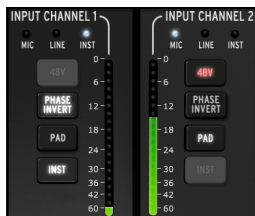
AudioFuseには2ペアのモニタースピーカーを接続ことができ、このボタンを使用してモニタースピーカーを切り替えることができます。おれらのレベルは、出力レベル・ノブでコントロールします。プリファレンス・ウィンドウでは、スピーカーのレベルをリンク、またはオフセットするために使用できる2種類の設定オプションがあります。これらの設定の詳細については、ツールバーのプリファレンス・セクション [p.23] を参照してください。



スピーカーA/Bボタンがグレーの場合、スピーカーBは選択できません。これらは、セッティング・ウィンドウのスピーカーBエリアでFrom Phone 2ボタン [p.6] がクリックされているためです。詳細については、セッティング [p.6] を参照してください。

4.2. 入力チャンネル1&2

これらのチャンネルにケーブルを接続すると、ボタンとLEDが点灯します。接続するケーブルのプラグの種類によって機能が異なります。



4.2.1. マイクフォン (XLR)

マイクをXLRケーブルで接続すると、入力チャンネルのMIC LEDが点灯します。

4.2.1.1. 48v

一部のマイクには“ファンタム電源”が必要になります。これは、48vボタンがオレンジ色に点灯している時に供給されています。

4.2.1.2. フェイズインバート

このボタンは、入力信号の位相を反転させます。例えば、同じソースに2つのマイクを使用する場合に役立ち、そのマイク間の距離によって結合した信号が特定の周波数を過大に強調する場合があります。フェイズインバートは、これらの問題を解決することができます。

4.2.1.3. パッド/ブースト

これらのボタンには、パッド、ブースト、オフの3つの状態があります。

- パッド： ボタンが白く点灯し、入力信号レベルが20dB低下します。
- ブースト： ボタンがオレンジに点灯し、約10dBゲインが加わり、弱い信号がブーストされます。
- オフ： ボタンは点灯せず、信号は影響ありません。




ブーストは、マイクを使用している場合のみ使用可能です。

4.2.1.4. Inst

AudioFuseとAFCCは、マイクがそのチャンネルで使用されている時にはこのオプションが不要であることを感知しているため、ボタンは暗転します。

4.2.2. Line / Instrument (1/4")

楽器（インストゥルメント）が1/4"ケーブルで接続されている場合、その入力チャンネルのLINE LEDが点灯します。INSTボタンを押すとLEDがINSTに切り替わります。

 Audio Fuseの入力に1/4"ケーブルを差し込むとパッド機能が自動的に作動します。より高い入力レベルが必要な場合は、パッドボタンを押して機能を解除してください。

4.2.2.1. 48v

Audio FuseとAFCCは、チャンネルに何らかの楽器（インストゥルメント）が接続されている時、この機能が必要ないことを感知し、ボタンが暗転します。

4.2.2.2. フェイズ・インバート

このボタンは、入力信号の位相を反転させます。例えば、同時に両方の入力に送られているモノラル信号を“ステレオ化”するために使用することができます。

4.2.2.3. パッド

これらのボタンには、パッド、オフの2つの状態があります。

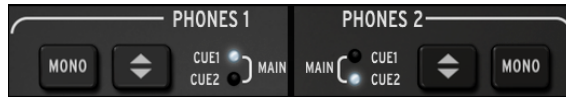
- パッド： ボタンが白く点灯し、入力信号レベルが20dB低下します。
- オフ： ボタンは点灯せず、信号は影響ありません。

4.2.2.4. Inst

このボタンを押すと、入力チャンネルの入力レベルとインピーダンス特性が変化します。使用する楽器に最適なものを選択してください。

4.3. Phones 1 and 2

2系統の独立したヘッドフォン・チャンネルが使用可能です。それらの機能は同じで、それぞれのユーザーがニーズに合わせて設定することができます。



4.3.1. モノ出力

このボタンを押すとステレオ出力がモノラルになります。

4.3.2. ヘッドフォンソース・セレクション

ヘッドフォン出力でモニタースピーカーをする出力を（Main、Cue1、Cue2のいずれかから選択することができます。両方のLEDが点灯しているとメインが選択されています。

5. PHONO LINE 3/4



Phono Line 3/4セクション

このセクションはシンプルに見えますが、これはAudioFuseの機能を大いに拡張します。シンセサイザーやその他の楽器を接続、またはターンテーブルを繋ぐか、リアンプ機能にギターをDAWを経由して転送することができます。

i 入力チャンネル3と4には1/4'コネクターとPhonoコネクターを同時に使用することはできません。Phonoスイッチがアクティブではない時、どちらも入力では使用できません。Phonoスイッチが有効になると1/4'コネクターは無効になります。

このセクションの2つのチャンネルと入力チャンネル1と2の主な違いは、共有するコントロールと独立したコントロールが混在していることです。

5.1. 独立したコントロール

5.1.1. ゲイン（両方）

これらのノブを使用して入力チャンネル3と4の入力ゲインを最適なレベルに調整します。

5.1.2. Inst（入力3のみ）

このボタンは、入力チャンネル3の入力レベルとインピーダンスを変更します。

i またリアンプ機能では、入力3の1/4'コネクターを使用することができます。詳細については、[セッティング \[p.6\]](#)を参照してください。

5.1.3. パッド（両方）

このボタンをクリックすると、入力信号レベルが20dB低下します。

5.2. 共有されるコントロール

5.2.1. リンク



リンク・ボタンをクリックするとゲイン・ノブは2つの値の最小値にジャンプします。その後、一方のノブを回すと他方のノブも回ります。

5.2.1.1. ゲイン

リンク・ボタンが点灯している時、ゲインノブは技術的に“共有されるコントロール”になります。その値は、同じになり、一方のノブを回すと両方のノブが回ります。

5.2.2. Phono

AudioFuseにターンテーブルを接続する場合は、このボタンをクリックし、リアパネルのPhono入力を使用します。これはRIAAスタンダードへの入力と同じです。

左右のチャンネルゲイン・レベルが一致するようにターンテーブルを接続する時は、リンク・ボタンをクリックすることをお勧めしますが、何らかの理由でレベルを独立させる必要がある場合、この機能を使用しないこともあります。



Phonoボタンをクリックすると、入力3と4の1/4端子が無効になります。

6. ダイレクトモニタリング・ミックス



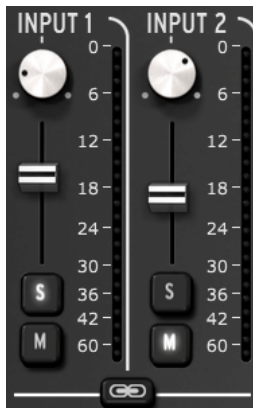
ダイレクトモニタリングミックス・セッション：8チャンネルADATビュー

メインウィンドウのこのエリアでは、表示されているチャンネルの出力レベルとパンを設定したり、チャンネルのソロ、ミュート、リンクを設定することができます。これらのチャンネルから合成されたステレオ信号は、Main、Cue 1、Cue 2出力に送られます。

セッティング セクションのデジタル入力ボタンで選択した内容に応じて、このウィンドウのこのエリアに表示される入力チャンネルの設定は4種類あります。この章ではこれらの設定を説明します。

6.1. 共通したコントロール

各チャンネルと一対のチャンネルには同じようなコントロールがあります。：



- パン：ステレオ位置の調整を行いません。
- レベル・フェーダー：出力レベルを調整します。
- ソロ/ミュート
 - ソロ：ソロボタンが押されている場合、他のすべてのチャンネルをミュートします。
 - ミュート：このボタンを押しているチャンネルのみを消音します。
- リンクチャンネル：チャンネル・ペアの出力レベルを同時にコントロールすることができます。

6.2. 入力の設定

6.2.1. ベーシック・ディスプレイ



これはデジタル入力用にワードクロックが選択されている場合、すべてのサンプルレートで表示されません。もっとも基本的な構成で、4系統のオーディオチャンネルしか使用されません。

6.2.2. SPDIFディスプレイ



デジタル入力が2系統のS/PDIF入力（コアキシャル、またはオプティカル）のいずれかに設定されている場合は、もう1ペアのオーディオチャンネルが追加されます。44100から192000までのすべてのサンプルレートが使用可能です。

6.2.3. ADATディスプレイ（44.1/48k）



デジタル入力が、ADATに設定され、2種類の最低サンプリングレートの内の1つが選択されると、8つのADATチャンネルが表示されます。

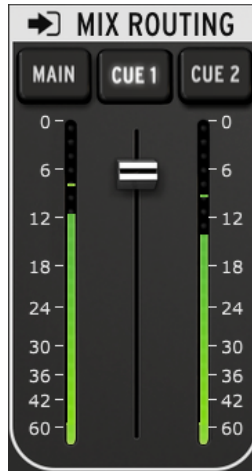
6.2.4. ADATディスプレイ (88.2/96k)



ADATの最大サンプルレートは88200と96000です。これらのレートでは、ADATデバイスからAudioFuseに4チャンネルのオーディオしか送られないため、ダイレクトモニタリングミックス・ウィンドウには、4チャンネルしか表示されません。

i デジタル入力がADATに設定されている場合、サンプルレート176400と192000は使用できません。

7. ミックス・ルーティング



ミックスルーティング・セクション

ミックスルーティング・セクションでは、ダイレクトモニタリング・セクションから出力が送られる宛先を選択することができます。宛先には、Main、Cue 1、Cue 2から選択することができます。これらの出力先の任意の組み合わせを同時に選択することも可能です。

ミックスルーティング・セクションの出力レベルは、2つのLEDレベルメーターの間にあるフェーダーでコントロールすることができます。

8. トークバック



トークバック・セクション



トークバック機能は、96000までのサンプルレートでのみ使用可能です。

トークバック・セクションでは、AudioFuseでトークバック・ボタンを押した時に内蔵マイクからオーディオを受信する宛先 (Speaker、Phones 1、Phones 2) を選択することができます。これらの出力先の任意の組み合わせを同時に選択することができます。

トークバック・マイクのゲインレベルは、選択ボタンの上にあるゲインノブで設定することができます。

トークバック・ボタンを押すとDIMボタンが自動的に有効になります。これが発生するとダイレクトモニタリングミックス・セクションの出力レベルは、[プリファレンス・ウィンドウ \[p.23\]](#)で設定した量だけ減衰させます。これによりヘッドフォンを装着している人は、フィードバックループを防止しつつ、オーディオマテリアルを完全に消音することなくコミュニケーションをとれるようになります。

DIM量を調整する方法については、[ツールバーのチャプター内のプリファレンス・セクション \[p.23\]](#)を参照してください。

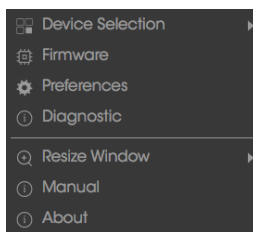


AudioFuse Control Centerウィンドウにはトークバック・ボタンはありません。

9. ツールバー

9.1. 上部のツールバー

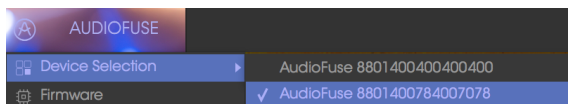
AudioFuse Control Centerウィンドウの左上隅をクリックしてツールバー上部のメニューを開きます。



上部のツールバー・メニュー

メニューに表示される各機能には、追加機能を備えたセカンダリーページがあります。

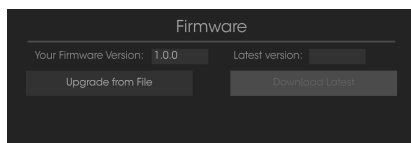
9.1.1. デバイスの選択



デバイス選択ウィンドウ

このウィンドウでは、複数のAudioFuseが同じコンピューターに接続されている場合、複数のデバイスを選択することができます。このようにして、Control Centerソフトウェアで変更するものを指定することが可能です。

9.1.2. ファームウェア

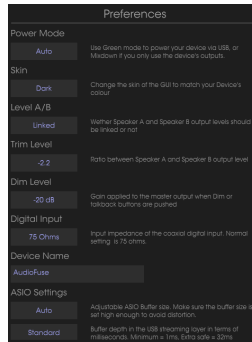


ファームウェアアップグレード・ウィンドウ

AudioFuseファームウェアの新しいバージョンが利用できるようになった場合、更新プロセスに使用するページです。ファイルがコンピューターにダウンロードされたら、“Upgrade from File”をクリックしてファイルの場所に移動し、指示に従ってください。

i ! 注意：ファームウェアのアップデート中にAudioFuseを再起動するポップアップが2回表示されます。スピーカ
ーの損傷を防ぐためにモニターの音量を下げてください。

9.1.3. プリファレンス



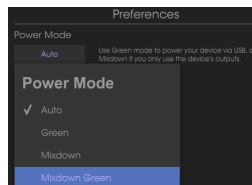
プリファレンス・ウィンドウ



OS Xのプリファレンス・ウィンドウには、ASIO設定のオプションはありません。

プリファレンス・ウィンドウでは、AudioFuseの基本的な設定が決定されます。これらの設定については、一度に説明します。

9.1.3.1. パワーモード



パワーモード・メニュー

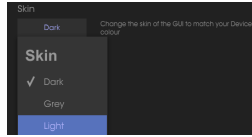
AudioFuseの使用状況を使用する環境に合わせることも可能です。それぞれのモードは次のように設計されています。：

- **AUTO**： DC電源とUSBの両方から電源を供給されるとAudioFuseは、全容量で動作します。：すべての入出力が利用でき、信号は+24 dBuまで上げることができます。

AUTOを選択してもAudioFuseがUSB電源のみに依存している（DC電源が接続されていない）場合、その性能と機能は、グリーン・モードが選択された場合と同じになります。

- **GREEN**： AudioFuseがUSB電源のみに依存している場合、このモードが選択されます。すべての入出力はグリーン・モードでも使用できますが、このモードでの最大信号レベルは+18 dBuです。
- **MIXDOWN**： このモードでは、入力は無効になりますが、最大信号レベルは+24 dBuまで上がります。
- **MIXDOWN GREEN**： このモードでは、入力は無効になり、最大信号レベルは+18 dBuになります。

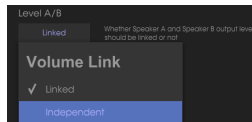
9.1.3.2. スキン



スキンセクション・メニュー

このメニューでは、AudioFuse Control Centerの3種類異なる外観の1つを選択することができます。暗い環境で作業したり、長い時間のセッションで目の疲れを軽減するには、AFCCスキンの設定を“Dark”に変更してみてください。

9.1.3.3. レベル A/B

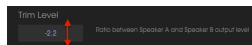


レベルA/Bメニュー

スピーカーAとスピーカーBの両方の出力レベルを同時にコントロールすることができます。リンクさせたくない場合は、“Independent”を選択してください。

レベルA/Bの設定が“Independent”に設定されている場合、出力レベル・ノブを回すと一番上の青いレベルのLEDが点灯します。

9.1.3.4. トリム・レベル



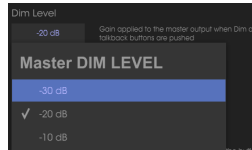
トリムレベル・ウィンドウ

モニタースピーカーの中には、他のモニタースピーカーよりも早くオーディオをクリップする入力特性を持つものがあります。逆に一部のスピーカーは、よりホットな入力に耐えることができます。トリムレベルでは、これらを補うための出力レベルを調整することができます。

値は、正/負の値の方向に変更可能です。適切な比率になるまで値をクリックして、上下にドラッグしてください。設定可能な範囲は-12 dB ~ +12 dBの間です。

値フィールド内をダブルクリックして値を〇にリセットすることも可能です。

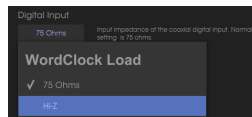
9.1.3.5. DIMレベル



DIMレベル・メニュー

DIMレベル・メニューでは、DIMボタンを押したときにすべてのステレオ出力で発生するレベルの減衰量を指定することができます。

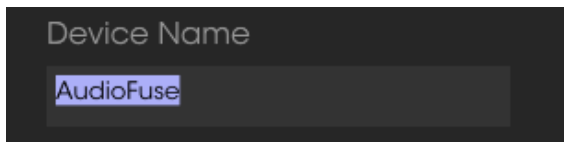
9.1.3.6. デジタル入力



デジタル入力メニュー

“WordClock Load”を使用すると様々な種類のデバイスとのインターフェイスが可能になります。ほとんどのデバイスのインピーダンスは75Ωですが、ハイ・インピーダンスのデバイスとインターフェイスする必要がある場合には、代わりにHi-Z設定を使用してください。

9.1.3.7. デバイス名



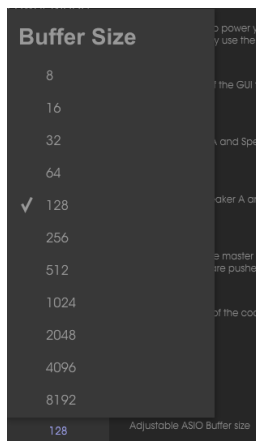
デバイス名ウィンドウ

このフィールドをクリックすると、AudioFuseの名称をパーソナライズすることができます。

9.1.3.8. ASIO設定 (Windowsのみ)

ASIO設定メニューは、Windowsオペレーティングシステムを使用している場合にのみ表示されます。

バッファサイズ



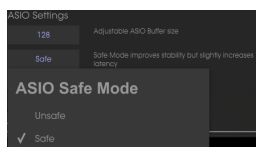
バッファサイズ・メニュー

CPUスピードと負荷の変動は、デジタルオーディオの処理に要する時間に影響を与える可能性があります。そのためAudioFuse Control Centerには、“バッファサイズ”メニューが用意されています。

ただし、AFCCでは選択したUSBストリーミングモードと互換性のないバッファサイズは使用できません。警告メッセージは、互換性がない設定であることを通知します。

AudioFuseは、使用中のUSBストリーミング・モードとの互換性のために最適なバッファサイズを決定するためにバッファサイズを“Auto”に設定することができます。

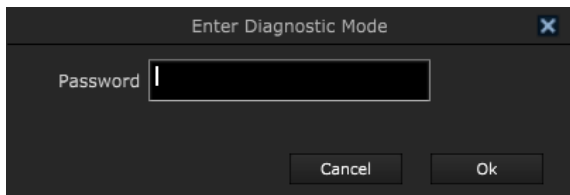
レイテンシー



レイテンシー・メニュー

この設定メニューでは、オーディオ入力と出力の間のレイテンシーを指定することができます。可能な限り、速い設定は、1mSecで“Minimum Latency”です。ほとんどの人間が気付くことができるよりも高速です。可能な限り高い設定は、32mSecで、“Extra Safe”です。

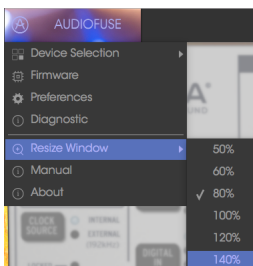
9.1.4. 診断モード



診断モード・ウィンドウ

診断モードは製造工程で使用され、AudioFuseの正確なキャリブレーションを保証します。診断モードに入る必要はありませんが、Arturiaテクニカルサポートに連絡した後、必要な場合は必要なパスワードを入力してください。

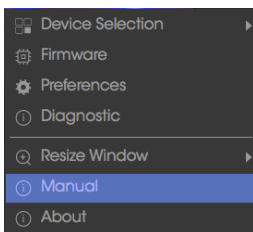
9.1.5. リサイズ・ウィンドウ



リサイズウィンドウ・メニュー

モニターのサイズやお好みに応じてAudioFuse Control Centerが占有する画面の大きさを調整することができます。AFCCは、自動的にモニターのサイズを検出し、それに応じた値を設定しますが、この設定を無効にすることができ、AFCCを次回以降に起動する時に記憶されます。

9.1.6. AFCC Manual(マニュアル)



AudioFuse Control Centerにはヘルプファイル（このマニュアル）が組み込まれています（英文）。それを開くにはドロップダウンメニューから“Manual”を選択してください。

9.2. 下部のツールバー



下部のツールバー

AFCCウィンドウの左下のエリアには、エディット中の値が表示されます。使用中の値のエディットを行う前にその値を表示したい場合、カーソルをコントロール上に移動させ、表示することができます。

10. ソフトウェアライセンス契約書

ライセンス料金（あなたが支払った金額の一部）を考慮し、アトリア社はライセンサーとしてあなた（被ライセンス）にAudioFuse ControlCenter ソフトウェア（以下、ソフトウェア）のコピーを使用する非独占的な権利を与えます。

ソフトウェアのすべての知的所有権は、Arturia社（以下Arturia）に帰属します。Arturiaは、本契約に示す契約の条件に従ってソフトウェアをコピー、ダウンロード、インストールをし、使用することを許諾します。

本製品は不正コピーからの保護を目的としプロダクト・アクティベーションを含みます。OEM ソフトウェアによるレジストレーションの後に、使用可能となります。

インターネット接続は、アクティベーション・プロセスの間に必要となります。ソフトウェアのエンドユーザーによる使用の契約条件は下記の通りとなります。ソフトウェアをコンピューター上にインストールすることによってこれらの条件に同意したものとみなします。慎重にいかのテキストをお読みください。これらの条件を承認できない場合にはソフトウェアのインストールを行わないでください。この場合、本製品（すべての書類、ハードウェアを含む破損していないパッケージ）を、購入日から30日以内にご購入いただいた販売店へ返品して払い戻しを受けてください。

1. ソフトウェアの所有権 お客様はソフトウェアが記録またはインストールされた媒体の所有権を有します。Arturiaはディスクに記録されたソフトウェアならびに複製に伴って存在するいかなるメディア及び形式で記録されるソフトウェアのすべての所有権を有します。この許諾契約ではオリジナルのソフトウェアそのものを販売するものではありません。

2. 譲渡の制限 お客様はソフトウェアを譲渡、レンタル、リース、転売、サブライセンス、貸与などの行為を、Arturia社への書面による許諾無しにおこなうことは出来ません。また、譲渡等によってソフトウェアを取得した場合も、この契約の条件と権限に従うことになります。

本契約で指定され、制限された権限以外のソフトウェアの使用に興味を持たないものとします。

Arturia社は、ソフトウェアの使用に関して全ての権利を与えていないものとします。

3. ソフトウェアのアクティベーション Arturia社は、ソフトウェアの違法コピーからソフトウェアを保護するためのライセンス。コントロールとしOEMソフトウェアによる強制アクティベーションと強制レジストレーションを使用する場合があります。本契約の条項、条件に同意しない限りソフトウェアは動作しません。

このような場合には、ソフトウェアを含む製品は、正当な理由があれば、購入後30日以内であれば返金される場合があります。セクション11に関連する主張は適用されません。

4. 製品登録後のサポート、アップグレード、レジストレーション、アップデート 製品登録後は、以下のサポートアップグレード、アップデートを受けることができます。サポートは新バージョン発表後1年間、前バージョンのサポートを提供します。Arturia社は、サポート（ホットライン、ウェブでのフォーラムなど）の性質をアップデート、アップグレードのためにいつでも変更し、部分的、または完全に調整することができます。

製品登録は、アクティベーション・プロセス中、または後にインターネットを介していつでも行うことができます。このプロセスにおいて、上記の指定された目的のために個人データの保管、及び使用（氏名、住所、メールアドレス、ライセンスデータなど）に同意するよう求められます。Arturia社は、サポートの目的、アップグレードの検証のために特定の代理店、またはこれらの従事する第三者にこれらのデータを転送する場合があります。

5. 使用の制限 お客様は、常に1台のコンピューターで使用することを前提として、一時的に別のコンピューターにインストールして使用することができます。お客様はネットワークシステムなどを介した複数のコンピューターに、ソフトウェアをコピーすることはできません。お客様は、ソフトウェアおよびそれに付随する物を複製して再配布、販売等をおこなうことはできません。お客様はソフトウェアもしくはそれに付随する記載物等をもとに、改ざん、修正、リバース・エンジニアリング、逆アセンブル、逆コンパイル、翻訳などをおこなうことはできません。

6. **著作権** ソフトウェア及びマニュアル、パッケージなどの付随物には著作権があります。ソフトウェアの改ざん、統合、合併などを含む不正な複製と、付随物の複製は強く禁じます。このような不法複製がもたらす著作権侵害等のすべての責任は、お客様が負うものとします。
7. **アップグレードとアップデート** ソフトウェアのアップグレード、及びアップデートを行う場合、当該ソフトウェアの旧バージョン、または下位バージョンの有効なライセンスを所有している必要があります。第三者にこのソフトウェアの前バージョン、下位バージョンを転送した場合、ソフトウェアのアップグレード、アップデートを行う権利を失効するものとします。アップグレード、及び最新版の取得は、ソフトウェアの新たな権利を授けるものではありません。前バージョン、及び下位バージョンのサポートの権利は、最新版のインストールを行った時点で失効するものとします。
8. **限定保証** Arturia社は通常の使用下において、購入日より30日間、ソフトウェアが記録されたディスクに瑕疵がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたします。ソフトウェアのすべての黙示保証についても、購入日より30日間に制限されます。黙示の保証の存続期間に関する制限が認められない地域においては、上記の制限事項が適用されない場合があります。Arturia社は、すべてのプログラムおよび付随物が述べる内容について、いかなる場合も保証しません。プログラムの性能、品質によるすべての危険性はお客様のみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明した場合、お客様が、すべてのサービス、修理または修正に要する全費用を負担します。
9. **賠償** Arturia社が提供する補償はArturia社の選択により (a) 購入代金の返金 (b) ディスクの交換のいずれかになります。お客様がこの補償を受けるためには、Arturia社にソフトウェア購入時の領収書をそえて商品を返却するものとします。この補償はソフトウェアの悪用、改ざん、誤用または事故に起因する場合には無効となります。交換されたソフトウェアの補償期間は、最初のソフトウェアの補償期間か30日間のどちらか長いほうになります。
10. **その他の保証の免責** 上記の保証はその他すべての保証に代わるもので、黙示の保証および商品性、特定の目的についての適合性を含み、これに限られません。Arturia社または販売代理店等の代表者またはスタッフによる、口頭もしくは書面による情報または助言の一切は、あらたな保証を行ったり、保証の範囲を広げるものではありません。
11. **付随する損害賠償の制限** Arturia社は、この商品の使用または使用不可に起因する直接的および間接的な損害（仕事の中断、損失、その他の商業的損害なども含む）について、Arturia社が当該損害を示唆していた場合においても、一切の責任を負いません。地域により、黙示保証期間の限定、間接的または付随的損害に対する責任の排除について認めていない場合があり、上記の限定保証が適用されない場合があります。本限定保証は、お客様に特別な法的権利を付与するものですが、地域によりその他の権利も行使することができます。