

DREAM

DIGITAL RECORDING EDITING AND MIXING

Product Family Overview



Table of Contents

DREAM ファミリー	5
ユーザーインターフェース	5
製品	6
共通機能	10
QDC テクノロジー	10
DREAM Satellite	10
ハイパフォーマンスワークステーション	10
ディスクレコーダーディスプレイ	11
レコーディング	11
プレイバック	13
BINNACLE™ EDITING	14
はじめに	14
カット&ペースト	15
マルチトラックエディティング	15
マルチレイヤーエディティング	15
フェードとクロスフェード	16
スリップとナッジ	16
トリム	16
ネーミングとオートネーミング	16
64 段階のアンドゥ	16
ネームによる検索	16
オルタネイティブエディットリスト	17
クリップベースのイコライゼーション	17
タイムコンプレッション / エクスパンション	17
ファイルの互換性	17
ミキシング	18
DREAM ミキシング概説	18
アーキテクチャ	18
DREAM Constellation と Station ^{plus} フォーマット	20
パッチとアサイン	21
入力からフィードへのパッチ	21
バスエレメントからフィードへのパッチ	21
出力のパッチ	21
バスフォーマット選択	21
オートマチックバスリダクション	21
アサインメント	21
フェーダーの操作	22
パラメータコントロール	22
パンニング	22
イコライザー	23
ダイナミクス	23
オグジュアリーセンド	23
グルーピング	23
モニタリング	24
キャリブレートされた基準信号レベル	24
メータリング	24
Station ^{plus} 外部メーターオプション	24
DREAM Constellation メータリング	24
メーターバリスティックス	24
オートメーション	24
パラメータ可能なマトリクス	25
強固、反復可能、統合性	25

トリムとタッチエネイブルモードでの簡単エディット	25
オーディオエディティング後のオートメーション	25
トークバック	25
DREAM STATION ^{PLUS} 概要	26
完全統合システム	26
拡張された機能性	26
フレンドリーなマルチフォーマット	26
DREAM CONSTELLATION 概要	26
フル装備システム	26
拡張性	27
マシンコントロール	27
シリアル9ピンコントロール	27
同期	27
サウンドライブラリー管理	27
クリップのインポート	27
AudioBase	28
ストレージオプションとディスク管理	28
ハードディスク	28
DVD RAM サポート	28
バックアップ	29
ソフトウェアオプションとシステムアップグレード	29
Satellite オプション	29
Station ^{plus} オプション	30
DREAM Constellation オプション	30
ストレージアップグレード	30
I/O アップグレード	31
ソフトウェアオプション	31
主な性能	33
DREAM Satellite	33
DREAM Station ^{plus}	33
DREAM Constellation	33
システム仕様	34
アナログ入出力	34
AES/EBU 入力	34
AES/EBU 出力	34
同期	34
サイズと電源条件	35
DREAM Satellite	35
DREAM Station ^{plus}	35
DREAM Constellation	35
DREAM QDC Engine	35

DREAMファミリー

FairlightのDREAM- Digital Recording, Editing And Mixing - はモジュール式デジタルプロダクション/ポストプロダクションシステムのファミリーで、共通した操作原理とデータの互換性そして共通のネットワークコアであるMediaLinkによってひとくくりにしたものです。各DREAMファミリー製品は最高級のパフォーマンスと即座の投資回収を提供するように設計されていますが、作業の流れ全体の各部分を受け持つという概念ももっています。

比較的小規模なスタジオ向けに、DREAMファミリーは直接的なエディティングとトラック配備から十分に育てられたマルチフォーマットミキシングに至るまで - その間の全ての段階で、最小の機器余裕と再投資で自然なアップグレードと成長軌道を提供します。DREAMファミリーは必要な分だけ大きくするように設計されてきています。

より大規模なマルチルームスタジオはDREAMファミリー製品を運用の広がりに応じて配置することで優れた経済性と優れた自己完結型作業ルームをつくりあげ、より大きなプロジェクト用には最も洗練されたマルチルーム能力を引き出す必要がある時に無理なく結合することができることがわかるでしょう。

Fairlightの既存のオーディオプラットフォームとの互換性があり、QDCテクノロジーエンジンをそのコアに採用、DREAMファミリーはよりすばらしいパフォーマンス、よりすぐれたシステム統合性、よりすぐれた経済性を発揮します。

DREAM一式の製品にはDREAM Satellite：一体型エディティングワークステーション、DREAM Station^{plus}：統合されたエディター/ミキサーでオプションのフェーダーモジュールによる拡張可能型、DREAM Constellation：大型ミキシングコンソール型の完全オートメートの統合ミキサー/エディターがあります。全てのDREAMシステムはチームとしてあるいは個々での作業を可能としており、24ビット、96kHzでマルチチャンネル、マルチフォーマットの性能をもち、全てが必要に応じて拡張することのできる共通のハードウェアコアを基本にしています。

並外れた柔軟性とFairlight自慢のプラットフォームからのスムーズなアップグレードパスを提供し、DREAMはデジタルオーディオプロダクションとポストプロダクションの未来への扉を開きます。しかも、DREAMファミリーはメディア業界の現実性を念頭に今日出回っている他のポストプロダクションシステムより経済性にすぐれ使いやすくより柔軟性のある設計がされています。

ユーザーインターフェース

DREAMファミリーはユーザーインターフェース設計において大きく進化しています。各システムは専用のハードウェアインターフェースコンソールとグラフィクスディスプレイの組み合わせで構成されています。それぞれのコンソールインターフェースはキータッチを少なくするように工夫されていて、これによりミキシングとエディティング操作のほとんどの効率とスピードがあがります。カレントプロジェクトのリアルタイムウェーブフォーム表示はプロジェクト上の洗練されたクリップベースのエディティングを任意のスケールで行うのに必要なすべての情報を表示します。DREAM Station^{plus}とConstellationにはさらにもう1つのグラフィクスディスプレイがあり、ここでそのときに選択されているマルチフォーマット信号系統、全てのミキサーチャンネル及びバスの完全な一覧、リアルタイムオートメーションプレイバックを表示します。

カスタムパネルハードウェア

DREAMコントロールパネルには3色LEDのカスタム仕様のキースイッチがありそのときに選択されている操作モードをわかりやすく示します。カスタムキースイッチはプロフェッショナル環境で最大限の信頼性をもったスムーズで正確な操作のために特別に設計されました。キースイッチの点滅がパラメータステータスと稼動状態を問合せたり、見てわかる双方向性の表示となっています。

全てのロータリー及びリニアコントロールはモーター化されタッチセンスですぐに表示が更新されオートメータ化されたパラメータデータを見ることができます。

製品

DREAM Stellite

48トラックまで拡張できる完全仕様エディティングシステムです。



DREAM Station^{plus}

48チャンネル完全装備、48リターンチャンネル、48バス、4マルチフォーマットバス、4ステレオオグジュアリー、統合されたモニタリングシステムとトークバック機能装備の48トラックまでのエディティング/オートメータ化ミキシング（7.1フォーマットのモノ）です。



DREAM Station^{plus} Master Side Car
Station^{plus} を 12 フェーダーずつ拡張します。



DREAM Constellation

統合された48トラックエディターをそなえた完全オートメート化、完全仕様の大型ミキシングシステムです。



共通機能

DREAMファミリーはSatelliteからStation^{plus}そしてDREAM Constellationにいたるまで機能セットにおいて自然な発展をさせていきます。各製品は弟分の能力すべてを順次引き継いでいます。ですから、Station^{plus}には完全なSatellite Editorが含まれ、それにミキシング機能とスタジオコントロール機能を追加しています。ConstellationはStation^{plus}の機能性すべてを包括し、さらに能力、機能性、ハードウェアコントロールを追加しています。操作方法は製品ごとに同じようにマップされているので、Satelliteユーザーはすぐに全ての製品のエディティング機能にアクセスすることができ、ConstellationやStation^{plus}オペレーターはシステム間を最小限の慣れと試用時間ですばやく移行することができます。DREAMファミリーはシステム間の総合的なプロジェクト互換を自然に提供しているので、プロダクションリソースを置いて個別に装備されたスタジオ間で効率的に共有することができます。

QDCテクノロジー

DREAM一式はFairlightのパワフルなQDCテクノロジープラットフォームを基本にしています。QDCは高度な機能性、接続性、処理パワーを提供し、高度で優れた技術をデジタルオーディオ処理に提供します。このパワフルなコアテクノロジーはデュアルプロセッサコントロールシステムを採用しており、Fast Wide SCSIとSyncシステム、独立40ビット浮動小数点DSPプロセッサカードのアーレーと連結し、それぞれに4つのペア(8)のアナログデバイスSHARC DSPにより、システム内での各処理ファンクションでリアルタイム40ビット浮動小数点演算を実現しています。

QDCがDREAM一式に提供するパフォーマンスは非常に重要なパフォーマンス標準に反映されます。QDCパワーのシステムは隙間のないスムーズなパンチイン/パンチアウトをデジタルオーディオの48の離れたトラックに同時に48kHz24ビット解像度で全てを1つのハードドライブで実行することができます。QDCテクノロジーは無制限で同時のリアルタイムクロスフェードを全48トラックにクロスフェードパラメータを設定しながら行い、その処理後のプレイバックもレンダリングなしでキャッシングの待ち時間なしで即座に行えます。QDCは常に全48トラックにわたるプレイバックで完全に同期しながらウェーブフォームを即座に表示させることができます。QDCテクノロジーは8トラックしか管理しない他のシステムよりも快適に48トラックで動作します。全てのQDCベースのシステムは16ビット、20ビット、24ビット解像度でレコーディングすることができ、いつでも自由にプロジェクトでミックスすることができます。プロジェクト、ライブラリー、クリップの互換の問題なく必要な解像度を選択します。さらに、このパフォーマンスはサンプルレートを選択して作業を始めるだけで、簡単に96kHzでの操作に拡張することができます。

全てのDREAMシステムは同じハードウェアとソフトウェアプラットフォームを共有しているのでメンテナンストレーニングや費用は最小限にでき、システム相互の互換性が約束されています。

DREAM Satellite

DREAM SatelliteはDREAM ConstellationとDREAM Station^{plus}に事実上含まれており、それを一体型エディティングシステムとして入手することができます。ですからSatellite機能は3製品全てに同じく装備されています。

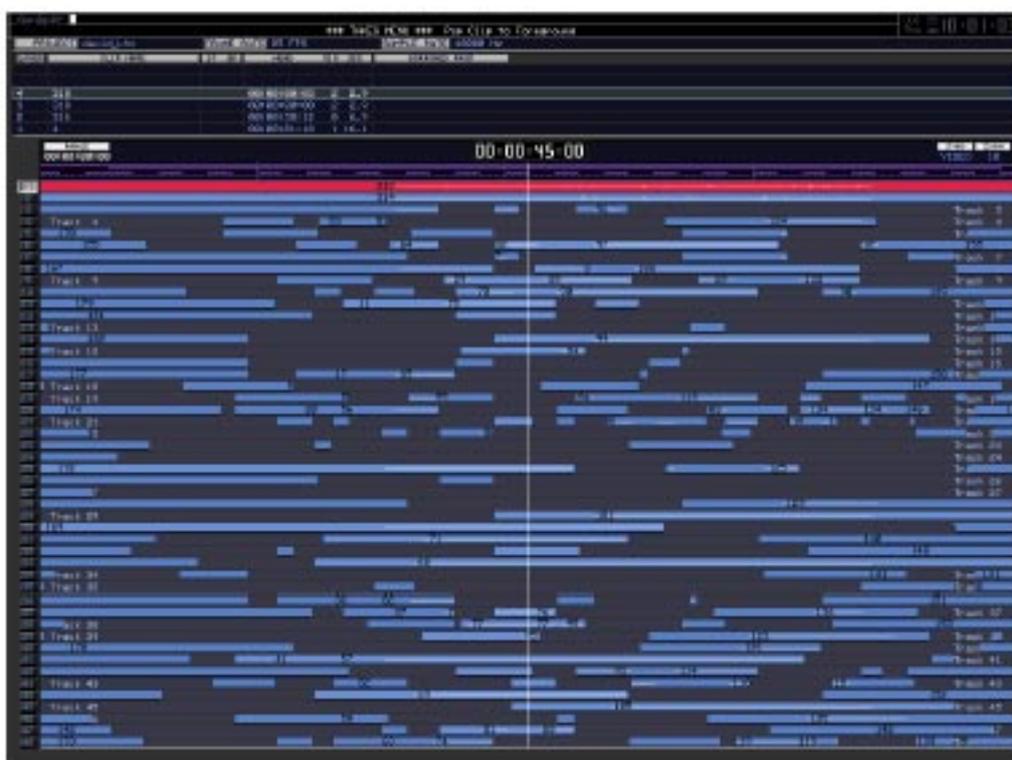
ハイパフォーマンスワークステーション

DREAM Satelliteはオーディオ獲得、エディティング、トラックレイアウトの行程を効率化及び簡素化するために設計されてきました。直感的な操作とFairlightのMFXを簡単に利用するところまで広がってきています。DREAM SatelliteにはQDCテクノロジーのパワーとパフォーマンスを統合したBinnacle™エディティングを搭載し、本来の24ビット、96kHzデジタルオーディオクオリティでの48トラックを可能としています。スタジオの既存のアナログあるいはデジタルミキサーと一緒に使うために設計されているので、DREAM Satelliteは32と48トラック仕様でアナログあるいはデジタル入出力の選択が可能となっています。また、SatelliteはMFX3.48とMFX3plus-ベースのプロジェクトフォーマットの両方に互換性があります。

ディスクレコーダーディスプレイ

Satelliteグラフィクスディスプレイは一般のオーディオプロジェクトで作業するのに必要な全ての情報を表示します。情報は必要な時だけスムーズですばやく表示され、表示量が増えてもディスプレイが混乱せず読み取りやすい状態を保ちます。プロフェッショナルエディターに必須であると考えられている高解像度、スムーズなスクロールのウェーブフォームは全てのトランスポートモードで表示され、プロジェクト内の全てのオーディオの詳細を一覧できます。エディットポイントを探して異なるソースからオーディオを合わせることはごく簡単なことです。ズーム機能によって表示されたオーディオのタイムスケールを8時間から200ms(6フレーム)の間ですぐに伸び縮みさせることが可能です。トラックは1, 2, 4, 8, 16, 24, 32, 48のグループで詳細情報量を増減して表示させることができます。

ディスクレコーダーの上の部分にはトラックアームとメータリング、プロジェクト管理とパストリーナビゲーション、EQ、クロスフェード、クリップデータ、SFXライブラリー、データベース検索、オートロケーション、パッチの機能別グラフィクスが表示されています。



レコーディング

入力

QDCエンジンはその標準配置の最大48のデジタルAES/EBU入出力に装備されています。最大48アナログ入出力も装備されており、MADIオプションも利用できます。QDCアナログ入出力は最先端の24ビットA/D,D/Aコンバーターを採用し、デジタルレコーディング業界でまたとなく比べるものがないパフォーマンスを実現しています。

24ビットワイドワードオーディオ

DREAMファミリーは16-,20-,24-ビットのオーディオをサポートしています。プロジェクトはこれらのビットの全てあるいは任意のビットのオーディオクリップを含むことができ、新しくより高いクオリティのレコーディングに並んで既存の16ビットライブラリー素材を再利用することができます。レコーディングされたオーディオのディスクストレージスペースは必要に応じて用意され、それぞれのサンプルのためにディスク上で使われている必要なだけのビット数で、ユーザーはオーディオクオリティとファイルサイズ間の選択をすることができます。EQ、タイムコンプレッション、クロスフェードを含む全てのオーディオプロセッシングは任意のビットのオーディオの間で実行することができます。

トラックアーミング

DREAMレコーディングはその概観と感覚は従来のテープレコーダーのようで、専用のトラック選択キーがあります。トラックのアームはArmメニュー内のトラックキーを使って行います。入力直感的なPatch Inputsスクリーンディスプレイを通して、あるいは双方向性のコンソールインターフェースを使って任意のトラックにパッチすることができます。

48トラックの同時レコーディングの必要のないDREAMアプリケーションはコスト節約のためにハードウェア入力を少なくインストールすることができ、内部ルーティング機能を使って入力チャンネルを必要な分だけレコーダートラックに配置します。

パンチイン/アウト

マルチトラックテープレコーダーと同じように、DREAMシステムはPlayからRecordモードに入るとき、テープからソースに切り替え、従来のやり方でパンチイン/アウトを任意のトラックに行うことができます。レコーディングの間、Recordのためにアームされていない全てのトラックはプレイバックモードになり、既存のトラックを再生しながらオーバーダビングすることができます。

レコーディングの間、DREAMシステムはレコーディング中のトラックの内容をロードし続けるので、レコーディングが終わった後すぐに再生する準備ができています。これはディスクドライバーのデータレートに依存し、QDCは一般に48kHz、24ビットのバンドウィズを96トラック以上1つのスタンダードUltraWideドライブを使って行うことができます。このような48トラック全てにおける隙間のないドロップイン/アウトが48kHzサンプルレートで単一のハードディスクにおいて可能です。

ノンデストラクティブレコーディングとADRテイク管理

DREAMシステムは通常レコーディングが可能になるたびに新しいクリップ(オーディオのピース)を作成することによってレコーディングを行います。前にオーディオをレコーディングしてあるトラックの一部の上にレコーディングすると既存のものの最上層部に新しいクリップが置かれます。再生の時、元のトラックにレコーディングしたかのように聞こえますが、実際には下層部にあるオーディオは消去されておらず、後で簡単に復元することができます。もちろん、必要ならば既存のオーディオを置き換えることもできます。

マルチレイヤーレコーディング

今説明した能力を使って新しいレコーディングを既存のものの最上部に置き、従来のワークステーションよりもトラックをよりよく使える新しいレコーディング環境が作られます。複数のテイクが必要ならいつでも、DREAMは同じトラック上に異なるバージョンのレコーディングをすることができ、各バージョンはレイヤーとして別のテイクの上へと重ねられていきます。これによって、レコーディングをトラックからトラックへいちいち移動させてリバーブやヘッドフォンセンドを変更したりすでにレコーディングしたトラックをミュートしたりする必要もなく、複数のテイクがあるレコーディングはとても簡単になります。

全てのクリップは自動的にナンバーが割り当てられ、レコーディングに関連したラベルをつけることができ、クリップまたはクリップのセクションをスタックの最上部に試聴できるように持ってきて完全な合成のテイクをつくるようにエディットすることが簡単にできます。

テープモード

テープモードは上書きレコーディングモードで、デストラクティブなマルチチャンネルレコーディング(最大全48トラック) 完全に継ぎ目のないドロップイン/ドロップアウトを異なるビットウィズの素材に対して行うことができ、DREAMの概念を音楽レコーディングとポストプロダクションミキシング作業にあてはめます。

テープモードはDREAMを従来のテープ仕様のレコーディングとドロップイン/ドロップアウト機能で全体の行程を簡単にオペレーターにわかりやすくします。テープモードはドロップイン処理の間、既存の素材の存在を検知し自動的に適切なファンクションを実行してスムーズで継ぎ目のないレコーディングを実現させます。

ゲートレコーディング

ゲートレコーディングはレコーディング中の無音の問題を解決し、ビデオテープからソースダイアログトラックをロードするのに役立つ、あるいは音楽の中の長いテイクをレコーディングするのに役に立ちます。レコーディングの間、DREAMはスレッシュホールドより下にオーディオが落ちるポイントを計算して後で使用できるようにこのポイントを保存します。つまり、レコーディングが終わるとすぐに、あるいは同じワークセッション中いつでも、Gateコマンドを出すと無音部分が捨てられます。この後の段階でも、重要なものが取り除かれていないかをチェックしてから最終のコマンドを出してディスクからオーディオを消去することができます。Gateコマンドは前のセッションでレコーディングされたオーディオを処理するのにも使うことができます。この場合、DREAMはオーディオレベルをスキャンしゲート移行ポイントを計算します。

オートマチックダイアログリブレース

ADRメニューは自動のパンチイン/アウトを行い、Rehearse, Record, Playモードがあります。リハーサルの間、トランスポートはプリロールからポストロールの最後までをループし、レコーディング範囲にくると入力に切り替わります。Recordモードはいつでも選択することができます。そして、次のサイクルで、トランスポートはレコードに入り、すぐに新しいテイクをプレイします。

新しいテイクをレコーディングするには、オペレーターは単にプリロール中にRecordモードに戻すだけです。見てポンで入れる特別なコマンドはRecordに早く入ったり、ポストロールポイントを超えてもプレイすることができます。

Eight General Purpose Outputs (GPOs)はインジケータを点灯させて他の機能に切り替えます。任意のチャンネルからユーザー選択可能な長さ、間隔、前後好きな通りの警告ピープ音を出力させて聞くことができます。キュートラックは必要に応じてプリロールあるいはレコーディング範囲、ポストロール中に自動的にミュートさせることもできます。

プレイバック

チャンネル容量

DREAMは最大48トラックを画面にあわせてスクロールさせながら表示し、ユーザーは自由にそれらのうちのどこにでもオーディオクリップを置いたりレコーディングすることができます。7000を超えるクリップを1つのプロジェクトで使ったり必要に応じて任意のトラックに置くことができます。

QDCエンジンは選択されたコントローラーによって、32または48トラックの配置構成が可能です。

スクラッピングオプション

エディットポイントを確定させるために、2つのオーディオスクラッピングオプションを使用できます。まず、Linear Jogといわれるものですが、これは、再生ヘッドの前後にテープをワイプさせるのと同じです。非常にゆっくりの速度から2倍速再生スピードまでプレイし、デジタルフィルタリングを使って普通低いサンプルレートで起こるエイリアスを防ぎます。

2つめのタイプはLoop Jogと呼ばれ、Fairlightワークステーション独自のものです。このモードでは、オーディオは普通1フレーム幅でループしてプレイされます。ループの終わりはそのときのプレイポジションで、ループはジョガーホイールでオーディオクリップ上を効率的に移動します。これは一定のピッチでエディットポイントを探す大きな助けとなります。

トランスポートスマート

PlayコマンドはPlayメニューのスペシャルメニューと呼ばれるところにスマートを持ちます。このメニューに含まれているものは、最後に再生が始まったポイントのところにロケートして繰り返しをする「Play Again」、トランスポートロケーションをエディットが最後に実行されたところにプリロールする「Play Edit」、アクティブクリップのヘッドまたは始まりにプリロールする「Play Head」があります。オンラインビデオはどれも同じLocateとPlayコマンドを使ってオーディオクリップをそのビデオのロケートポイントとして使うことができます。

ジャンプとオートロケーション

ジャンプはトランスポートを1つのクリップから次のクリップへ、1つのタイムコードマークから次へ、あるいはプロジェクト内の他の行きたいポイントに手軽に移動させる方法です。

JumpキーはBinnacleキーの内部リングに位置して、あるタイプの機能にロケートするためにいつでも用意されています。たとえば、Jump to Pointsが選択された場合、Jumpキーはそのときに選択されているトラックのクリップの次あるいは前、あるいは最後にロケートします。Jump to Marksが選択された場合、DREAMシステムは次または前のタイムコードマーク（プロジェクトごとに最大1000を見てポンで作成する）にロケートします。

クリップネームにジャンプすることもでき、たとえば、'gu'という文字列で始まる名前あるいは'shot'という言葉を含む名前のクリップのヘッドにロケートするということが可能です。

包括的なオートロケーションシステムは任意のタイムコードあるいはユーザーマークにジャンプすることができます。

BINNACLE™ EDITING



はじめに

DREAMエディティングソフトウェアは独自のオブジェクトベース設計でつくられ、直感的な使用、操作の迅速性、パワフルで柔軟になっています。FairlightのMFXシリーズは最速のオーディオエディターであるという評判を得て、DREAMファミリーはこのプラットフォームを大きく進化させました。次のセクションで見られるように、異なる状況に対応するよう設計された多くのエディットがあり、通常1つのコマンドでエディティング環境での好きな変更を完了させることができます。

Fairlightの独自のマルチレイヤーでエディティング行程の多くのスピードアップとエディティングが複雑になってきた時のより簡単なオーディオ管理にアプローチしています。たとえば、マルチテイクレコーディングとエディティングは全てのテイクの管理がシステムによって自動的に実行されるので単純なタスクとなっています。

システムではオーディオのピースを別のピースの最上部にペーストすることによってオーディオの置き換えができるようになっています。オリジナルバージョンは同じようにレイヤーの最上部を取り除くだけで復元することができ、そういった作業が繰り返すばやくできるのです。スクリーンはいつでもレイヤーの最新の状態を表示し、トランスポートの現在位置にある全てのクリップ名も表示されています。

全てのDREAM製品はレベル、フェード、EQのクリップベースの信号処理エディットオプションをそなえており、一方 Station^{plus} と Constellation も追加のオートメート化したプロセッシングをそなえています。

Binnacle™ (船のコンパスのいれものに由来した名前です) は全てのエディティングとジョガーホイールまわりのトランスポートファンクションを中央集中化して、オペレーターにワンタッチあるいはツータッチでのエディティングの選択を提供します。ワンタッチエディティングは既存の Fairlight MFX3 モデルをベースにしており、簡単にエディティングプロセスに近い構造をしたものです。このアプローチは非常に簡単にマスターすることができます。ツータッチエディティングは第二の天性となり、ほんのわずかな手間でこれまで最速のエディターとして広く注目されてきた Fairlight MFX エディターに比べて 50% というエディティング操作の効率を大幅に上げます。

Binnacle™ には Transport & Range, Play/Jog, Jump, From/To, Copy, Cut, Erase, Trim/Slip, Fade の専用キーがあります。また BLUE ファンクションもあり、1つのキーショートカットでキー操作ができるようになっています。Undo と Redo キーは過去のエディットの64段階のレイヤーに即座にアクセスすることができ驚くほどの柔軟性を発揮します。

Binnacle™ では、システム内でユーザーがどこにしようとエディティングファンクションは専用のキーでいつでも使えます。Binnacle™ は MFX シリーズコンソールからの Fairlight のワークステーション経験を自然に進化させ、Range, Zoom, Jump, Jog のようなコマンドがあります。いくつかの新しい重要な基礎も定義しています。エディットは次の3つの構成要素を基本にして「構成」されています。

エディットモード - カット、コピー、トリム、スリップ、フェード
エディットのターゲット - クリップ/レンジ、ヘッドまたはテイル
それに関連するオプション - レンジオン/オフ、全レイヤーまたはレイザー

Binnacle™ エディットを実行するには、ユーザーはまず関連するモードを選択します。Binnacle は常にどこか1つのモードにあるので、同じタイプの複数のエディットを実行するとき、モードはエディットの間に選択しなおす必要がありません。次にユーザーは必要な修正するものを選択します。“Range” モードはFROM と TO キーを使って定義したポイントの境界範囲内に全てのエディットの影響が及ぼされます。“All Layers” は自動的にRange モードを解除し、エディットが最上部のレイヤーだけでなくレンジ内の全てのオーディオに影響するようになります。”Razor” モードはユーザーがオーディオと同じようにタイムをカット/ペーストできます。適切な修正するもの(通常 none) を選択したら、ユーザーは適切なターゲットキーを押し、それを押しながらジョグホイールを使うか他の適当な方法でトランスポートを動かし、“Track Sel” キーを使ってトラックを変更します。用意ができたなら、単にターゲットキーをはなすだけで、エディットは完了します。たとえば、“Cut” モードで選択したオーディオを新しいロケーションに同期してペーストするといった具合です。一般的なカット&ペーストエディットは1つのキー操作 - ターゲットキーだけで可能です。

Track to Track Razor Mode and Multi-layer Cut and Paste with Sync Point のような MFX エディティングに匹敵する新しいエディティング操作が利用できます。Insert Space, Split Clip/Layer, Fill, Backward/Forward Fill はすべていつでも利用することができます。Finger Memory を使って、ユーザーはキー操作を本当の楽器のように“プレイ”し、驚くべきエディティングスピードのために両手を最大限に活かすことができます。

カット & ペースト

これは最も一般的な種類のエディティングで、クリップは1つのポジションからカットされ、別のタイムコード位置やトラックにペーストされます。DREAM システムでは、カッティングの際にクリップに関連するトランスポート位置を一時的にシンクポイントとして保存するかオーディオ内にフックするという利点を付け加えました。このポイントはオーディオをプロジェクト内にペーストして戻すときにカーソルで置かれます。

Cut モードでは、オペレーターはオーディオ内で関連するポジションまでジョグし(スクラビングと識別するためのウェーブフォーム一覧を使って)、そのクリップターゲットキーを押し、行き先にロケートし好きなトラックを選択してターゲットキーをはなします。オーディオは新しいポジションにペーストされます。

Fill コマンドは定義したレンジを自動的にクリップボードにそのときにあるもので埋め、クロスフェードで重なり部分をスムーズな移行にすることができます。システムでは、各連続するフィルセグメントを自動的に入れ替え、連続を保証、不具合のないフィルを行います。

Station^{Plus} や Constellation を使っている場合、上のようなオートメーションに加えて、クリップでコピーと移動をすることができます。

マルチトラックエディティング

たいていのエディットは複数のトラックで同時に行うことができます。オーディオは1つのタイムコードロケーションやトラックの1つのグループから別のところに思いのままに移動あるいはコピーすることができます。

タイムはトラックへ挿入したり削除したりすることができ、オーディオトラックが置かれた後に映像が再編集された場合にオーディオを再度コンフォームすることが簡単にできます。トラックは全てのクリップエンドを同じタイムコードにトリムすることができ、フェードポイントは複数のトラックに同時に入れることができます。レベル変更も複数のトラック上の複数のクリップ上に同時に行うことができます。

マルチレイヤーエディティング

同じタイムコードで複数のテイクをレコーディングするとき、システムは一番後でレコーディングしたクリップを最上部においたクリップのスタックを作成します。

テイクは現在位置にあるカーソルのもとにあるクリップレイヤーの全ての名前をディスプレイスクリーンの最上部に表示します。Take メニューは再生してスタックの最上部までクリップをスクロールしていくことができます。

同じ方法で、複数のテイクは一緒にエディットすることができます。使えるフレーズを含んだクリップはスタックの最上部に連続して置き、そして使えないピースは捨ててしまいます。残りのクリップは場所がずらされて必要な

ところでクロスフェードされます。“All Layers”はエディットが同時に全てのレイヤーに影響するようにできます。

フェードとクロスフェード

Fadeモードはフェードをクリップのヘッドかテイルに追加するための1つのキーストロークオプションを提供します。これらは即座に現れ、クリップに表示されます。1つのクリップのヘッドが前のクリップのテイルの上に置かれた場合、単にHeadターゲットキーを押すだけで自動的に2番目のクリップからその時のプレイカーソルラインまでクロスフェードが作成されます。フェードやクロスフェードのための計算時間などなく、リアルタイムでクオリティの劣化もなく即座に修正することができます。直線形、クロスフェードレベルなどの各フェードの特性は、個々に設定することができます。自動的なフェードは必要に応じてレンジ内の全てのクリップに即座に置かれ、フェードをスムーズにする作業をたくさんのクリップに同時に行うことができます。既存のフェードを呼び出して調整したり連続したクリップやクリップの一部に使うことができます。

スリップとナッジ

クリップは同じトラック上の他のクリップに関連して、重なりあっているとしてもお互いに関連するタイムにスリップさせることができます。クリップ内のシンクをスリップさせることもでき、これは、特にクリップのタイム位置は正しいのにオーディオがシンクから外れているというような場合に便利です。

Nudgeメニューは1つのキー操作でフレーム単位あるいはサブフレーム単位でクリップを移動させることができます。これは、サウンドエフェクトや音楽トラックの位置をすばやく修正するのに便利です。ナッジはトランスポートがプレイ中に実行することができるので、調子を合わせながら1つのトラックを別のトラックに同期させてナッジすることができます。

さらに、Station^{Plus} または Constellation を使っている場合、クリップでオートメーションをナッジやスリップすることができます。

トリム

クリップのヘッドやテイルのトリムは非常に高速です。トリムの間、元のウェーブフォームの全体の内容は「オープンアウト」され、トリムを完全に試聴してクリップの隠れた部分の内容を簡単に評価することができます。これは好きなトラックでその場で完了することができるので、他のクリップあるいは映像あるいはオーディオ自体に対する必要な長さを簡単に計ることができます。DREAMシステムでは別のウィンドウでエディットを実行する必要はありません。

ネーミングとオートネーミング

予め割り当てられたシードネームを使って、クリップはレコーディングされるごとに自動的に名前がつけられ、作業ごとにナンバーが増加していきます。シードネームは全体的に(トラック全部に)あるいは個々にアサインすることができます。各トラックに異なるシードネームをつけて文字、テイク、サウンドエフェクトタイプによってレコーディングを簡単に分類することができます。クリップの名前はレコーディング中でもいつでも上書きすることができます。ネームはクリップ同志でコピーすることもできます。

64段階のアンドゥ

DREAMでは前のバージョンのエディットに思いのまま即座にアクセスすることができます。Undoキーを押すと順に最後の64エディットをさかのぼっていきます。Redoキーは一度Undoキーを押してアンドゥにしたエディットに戻るだけです。

ネームによる検索

プロジェクトの間に作成されたクリップの名前は画面上に表示させることができます。個々のクリップのその他の情報には、その長さ、ステレオ/モノフォーマット、レベル、そのクリップが別のクリップから借用されたものかどうか、そのヘッドのタイムコードロケーションといったものがあります。このリストはネームまたはサウンドグループに共通した文字列のようなネームの一部をタイプすることによってフィルターされ、入力した文字列に合う名前をもつクリップだけが表示されます。たとえば、“shot”で検索するとgun shot, rifle shot, shot 1, shot 2などが該当します。これはすばやくロケートされ試聴することができます。

オルタネイティブエディットリスト

カレントプロジェクトのコピーを簡単に作成することができます。これは、オペレーターがプロジェクトのレコーディングやエディティングを続けたいが元のバージョンを変更しないで置いておきたい場合に便利です。

クリップベースのイコライゼーション

パワフルな4バンドパラメトリックイコライゼーションをプロジェクト内の各クリップにほどこし、双方向スクリーンを使って設定することができます。EQ設定はA/B試聴することができ、クリップ間でバンドごとにコピーすることができます。クロスフェードとフェードは任意のクリップにいつでも行うことができ、様々なユーザー定義の法則で全てのクリップを個々にリアルタイムレベル調節することができます。これらのDSP機能の全てはリアルタイムで行われレンダリングの必要はありません。

タイムコンプレッション/エクスパンション

Timefx™

Timefxソフトウェアは周波数領域タイムコンプレッション/エクスパンション、バリスピードとバリピッチを提供し、オーディオを必要なタイムフレームに合うように操作することができます。Timefxにはオーディオコンテンツの種類にプロセッシングフォーマットをよりよく合わせられるように6つのアルゴリズムがあります。Timefxは特定の範囲を埋めるのに必要な変更の量を計算したりあるいはわかっている目標の長さにオーディオを伸ばすことによって、変更をオリジナルに対するパーセンテージとして指定することができます。バリスピードとバリピッチに対しては、音楽的な間隔を使って変更する量を設定することもできます。

Serato™ Time Sculptor

できるだけ最良の結果を求める人々のために、オプションのSerato™ Time Sculptor コンプレッション/エクスパンション及びピッチシフトソフトウェアは最先端のプロセッシングアルゴリズムで、極端なセッティングでも高く必要とされている素材でトータルに透明性のある自然なエクスパンション/コンプレッションエフェクトを完全なマスタリングクオリティで作成します。

ファイルの互換性

全てのDREAMシステムはBROADCAST WAVEファイルフォーマットでモノ/ステレオオーディオをインポート/エクスポートして簡単に別のデジタルオーディオシステムとやりとりすることができます。オプションのAVTransferファイルエクスチェンジはソフトウェアが包括的なファイルフォーマット変換を行うことができるように"Fix-up"ツールキットがあります。AVTransferはFairlight, AES 31, OMFバージョン1及び2, AIFF, WAV, BWAV, Open TL, discreet edit, DSP Media プロジェクトとのコンポーネントの追加や削除のやりとりをすることができます。またOMFバージョンを変換することもでき、ドロップフレームエラーを修正したりオーディオサンプルレートやビット長を変更することができます。AVTransferはFairlightシステムとLightworks, Avid, ProTools, AMS Neve Audiofile, Final Cut Pro, Sadie, Wave Frame, Tascam, Nuendo, Akai, discreet editなどの業界で最も一般的なプロ用ワークステーションとの間でインポート/エクスポートすることができます。

ミキシング

DREAM Station^{plus} と Constellation と Satellite (via SoftMix)はすべて、Satelliteのエディティング馬力に洗練された完全オートメートのマルチフォーマットミキシングとスタジオコントロール機能を追加しています。ですから Station^{plus} と Constellation はミキサーディスプレイを搭載し、ミキサーの完全な概観の機能を持ち、その時に選択された信号系統をまとめて表示します。フェーダーレベル、信号メーター、ライブとトラックフィードの名前とパラメータ状態、パスはリアルタイムで更新されます。モノまたはマルチフォーマットパスとリンクグループ信号系統は下の方にEQ、ダイナミクス、サラウンドパンナーパラメータ、センドとフェーダーレベル、パッチネーム、リアルタイムメータリングのグラフィック表示と一緒に完全に表示されます。

次の示されたディスプレイは DREAM Constellation のものです。



DREAM ミキシング概説

アーキテクチャ

ターミノロジー

物理入出力

バランスのアナログまたは AES/EBU/MADI デジタルオーディオ入出力。

トラックフィード

ディスクレコーダトラックを含む信号系統はレコーディング、エディティング、ミックスパスへのルーティングが可能です。各トラックフィードには入力ゲイン、フェーズ、ディレイ、6バンドEQ、コンプレッサー、リミッター/エクスパンダー/ゲート、オグジュアリーセンド、ダイレクトアウト、インサート、フェーダー、マルチフォーマットサラウンドパンナーがあります。

ライブフィード

リアルタイム信号から物理的入力にわたされる信号系統は完全に処理されてミックスパスにルートされます。各ライブフィードには入力ゲイン、フェーズ、ディレイ、6バンドEQ、コンプレッサー、リミッター/エクスパンダー/ゲート、オグジュアリーセンド、ダイレクトアウト、インサート、フェーダー、マルチフォーマットサラウンド

パンナーがあります。

リターン

物理的な入力からきてミックスバスにルートすることができるリアルタイム信号です。リターンはグループごとに1つのフェーダーで8つまでのグループでコントロールすることができます。各リターンには2バンドEQとオグジュアリーセンドがあります。

バス

ミキシング操作の行き先です。バスはステレオ、LCRS、5.1または7.1のようなマルチシグナル(バスエレメント)で配置することができます。バスタイプにはMain bus, Sub-Buses, Multi-track Buses, Auxiliary Busesがあります。サブバスはメインバスにミックスすることができ、例えば、別々の台詞と音楽とエフェクトを一緒にしたり音楽のサブミキシングのようにすることができます。マルチトラックバスはまとめたフィードをディスクや他のI/Oにレコーディングするためにバスシステムを用意します。

バスエレメント

バスの1つの構成要素である信号です。各バスエレメントにはコンプレッサー、リミッター/エキスパンダー/ゲート、インサート、フェーダーが含まれています。バスエレメントのプールはユーザーによって作成されたバスとしてバスに割り当てられます。これは予め準備したりすることもなくリアルタイムで行われ、ユーザーは思いのままにバスを定義したりなくしたりでき、いつでもリソースの割り当てに最大限の柔軟性をもたせることができます。DREAM Constellationでは48のバスエレメントを使うことができ、Station^{plus}では24バスエレメントあるいはQDCを4つ装備していれば48のバスエレメントを使うことができます。

フェーダーグループ

いくつのチャンネルでも1つのマスターコントロールのもとにグループ化することができ、フェーダーレベル、EQ、コンプレッション、センドレベルなどのような信号処理パラメータをグループ内の全ての構成要素に対して同時にコントロールすることができます。マスターコントロールの動きは各構成要素へのオフセットとして与えられます。

Constellation Channel

DREAM Station^{plus}とConstellationオペレーションは本来マルチフォーマットです。フィードはConstellationが1つのサラウンドフォーマットシステムとしてのコントロールするためにオーディオを編成するようにリンクすることができます。Constellation Channelが編成されるとき、そのエレメントは自動的に各バスエレメントの役割をするようにパンされます。Constellation Channelは従来のステレオチャンネルと同じですが、8エレメントへ広げられ(7.1)、それぞれのエレメントは一時的に展開して個々のコントロールにアクセスすることができます。

DREAM Constellation と Station^{plus} フォーマット

下の例は基本仕様です。オプションの I/O とフェーダーパネルを特定の制限内でとりつけることができます。

	Dream 24	Dream 48	Station ^{plus} Dual QDC	Station ^{plus} Tri QDC	Station ^{plus} Quad QDC
フェーダー	24	48	1*	1*	1*
トラック	48	48	48	48	48
ライブフィード	48	48	8	32	48
最大リターン	48	48	-	-	48
バスエレメント	48	48	24	32	48
メインバス (数 / 最大フォーマット)	1 / 7.1	1 / 7.1	1 / 7.1	1 / 7.1	1 / 7.1
サブバス (数 / 最大フォーマット)	8 / 7.1	8 / 7.1	4 / 7.1	4 / 7.1	4 / 7.1
マルチトラックバス (数)	32	32	32	32	32
Aux バス (数 / 最大フォーマット)	12 / 7.1	12 / 7.1	4 / Stereo**	4 / Stereo**	4 / Stereo**
オプションアナログ入力 (最小 / 最大)	24 / 96	48 / 96	8 / 48	8 / 48	8 / 96
オプションアナログ出力 (最小 / 最大)	24 / 96	48 / 96	8 / 48	8 / 48	8 / 96
オプションデジタル I/O AES (最小 / 最大)	24 / 96	48 / 96	8 / 48	8 / 48	8 / 96
デジタル I/O MADI (標準 / 最大)	0 / 96	0 / 96	0 / 48	0 / 48	0 / 48

*2つのオプションスライドカーユニットを購入すれば24フェーダーを追加で取り付け可能です。

**注意：リダクションモードでのサブバスはAuxバスとして使うことができます。

パッチとアサイン

パッチとルーティング作業は直感的なコントロールパネルインターフェースで簡単に行うことができます。I/Oパッチはまったく柔軟で、DREAMシステムはアナログとデジタル両方のクロスポイントスイッチングシステムを効果的に結びつけています。ミキサー状態を呼び出すだけで実際のスタジオコンフィギュレーションをこのように完全に移すことができます。専用の選択キーを使ってパッチ操作を行うことができ、パッチは1つの入力とチャンネルあるいは複数のチャンネルでも同時に行うことができます。

入力からフィードへのパッチ

入力パッチ操作は最初に行き先のフィードを選択してから入力ソースを選択することによって行われます。Station^{plus}にはソフトキーメニューオプションがあり、デジタルまたはアナログ入力を選択することができ、一方DREAM Constellationにはデジタル入力とアナログ入力それぞれに別々の選択キーがあります。直感的なボタン点灯でその時のパッチ状態がすぐにわかるようになっています。

入力の分岐は簡単に行うことができます。DREAMは物理的な入力を同時に複数の行き先に接続することができます。

バスエレメントからフィードへのパッチ

バスエレメントは内部的にトラックからライブフィードにパッチすることができます。繰り返しになりますが、行き先のフィードをまず選択してからバスを選択します。

出力のパッチ

バス出力は入力パッチと同じように物理的な出力にパッチすることができます。慣れ親しんだ点灯システムが採用されていて、ユーザーが有効なI/Oから選択できるようになっています。複数チャンネルバスは予め定義された順番で簡単な2ボタン複数選択手順で出力のグループにパッチすることができます。バスは複数の行き先に送るために任意のタイプの複数の物理的な出力にパッチすることができます。

バスフォーマット選択

バスフォーマット選択は単に予め定義された標準：Mono, Stereo, LCR, Dolby Surround (LCRS), 5.0, 5.1, 6.1, 7.1から1つを選択するだけで行うことができます。

オートマチックバスリダクション

オートメーションされたマルチフォーマットプロダクションは進化したサラウンドミキシング設計によって簡単に行われます。メインバスに低い方のサラウンドフォーマットでサブバスが定義されているとき（例：メインバス-7.1でサブバス-Dolby Surround）、システムはメインバスのパンナーポジションを基にしてそのバスへ自動的にダウンミキシングを行います。これらの減じられたバスミックスはStation^{plus}とConstellationの両方でメインバスのパラメータデータを基にしますが、各ミックスで個別にトリムすることもできます。全てのパラメータは全てのミックスのオートメーションに書き込まれます。この柔軟性によってサラウンドミックスを同じプロジェクト内にそれぞれ持ち込まれたフォーマットをすばやく適正化することができます。

アサインメント

アサインメントは行き先のバスを選択してからソースフィードまたはサブバスを選択するだけで簡単に行うことができます。前述のようにおなじみのボタン点灯によってユーザーはわかりやすく有効なフィードを選択したり既存のルーティングを修正することができます。ソースフィードはそれらの専用キーを押すことによってその時の選択のインとアウトを切り替えることができます。複数の選択はグループで最初のを押さえながら最後のものを押すことによって簡単に行うことができます。

“Stem Assignment”はユーザーが与えられたフィードを行き先の全てのエレメントあるいはサブセットだけに送るかどうかを定めることができます。そこで特定のフィードが特定のバス行き先に送られることから適切に排除されます。（例：5.1ミックスバスのセンターエレメント）

フェーダーの操作

Station^{plus} 上の1つのフェーダーと DREAM Constellation と Station^{plus} Sidecar 上の複数のフェーダーは従来のオーディオオペレーターと同じように扱うことができます。タッチセンス、モーター駆動のフェーダー、パンコントロール、ミュートとソロボタン全てが思い通りに扱うことができます。Station^{plus} のフェーダーへの信号パスを呼び出すには、Call ボタンを押して選択キーを使ってフィードまたはバスを選択するだけです。DREAM Constellation でフェーダーストラップ上の Call ボタンを押すと、セントラルパネルに信号パスパラメータが呼び出されます。“Follow”モードによってフィードかバスが自動的にセントラルフェーダーチャンネルコントロールにアサインされるように選択されます。エディティングの間、これは一番最後にエディットされたトラックが常に自動化されたレベルまたはEQ調整に使われるということを意味します。

各 DREAM Constellation の LCD ディスプレイは完全なグラフィカルで、信号パス名、ユーザー名、フェーダーまたはパンレベル、フェーダーが後述のようにパラメータをコントロールするのに使われているときのパラメータ値を表示するのに使われています。

フェーダーグループはフェーダーグループをセットアップすることによって1つのフェーダーでコントロールすることができます。フェーダーグループにはフェーダー単体のコントロールまたは信号パスの任意のパラメータがあります。

フェーダーはリンクグループの構成要素になることもできます。リンクグループ内の信号パスはサラウンドフォーマットパスの構成要素として扱われます。リンクグループは8つまでの構成要素に含むことができます。リンクグループ内のパンニングは自動的に構成要素が対応するバスエレメントに自動的にパンするように設定されます。

フェーダーセットのマッピング

DREAM Constellation と Station^{plus} Sidecar は信号パスを有効な物理フェーダーに柔軟にマッピングすることができます。フェーダーセットは保存して専用のフェーダーセットボタンを押すことによって簡単に呼び出すことができます。信号パスは複数のフェーダーセットで現れることができ、フェーダーセットは好きな順序に定義することができます。フェーダーセットにはフィードとバスの混合も含むことができ、各セットアップを複製することもできます。

パラメータコントロール

DREAM Station^{plus} は “パラメータパッド” を通して信号パスパラメータのコントロールを行います。10のタッチセンスモーター駆動ノブと8つのソフトキーによって全てのパラメータを包括的にコントロールすることができます。

パラメータネームと値はパラメータパッド LCD 上の各コントロールの横にリアルタイムで表示されます。信号処理ブロックはEQ、パン、ダイナミクス、Aux センド、プラグインのための専用のパラメータパッドファンクションボタンを押すことによってパラメータパッドに呼び出されます。

DREAM Constellation には DREAM Channel Panel (DCP) が用意されていて信号パスパラメータのコントロールに使われます。DCP には各共通ファンクション用に専用のタッチセンス、モーター駆動コントロールが用意されています。

パンニング

Station^{plus} には the Parameter Pad と sidecar に左右、前後のロータリーパンコントロールがあります。さらに、トラックボールを2次元のパンコントロールとして使うことができます。DREAM Constellation パンニングセクションにはジョイスティックパンナーがあり、複雑な2次元サラウンドパンニング移動をトラックボールパンナーと同じように行うことができます。

パンニングは個々のモノフィードあるいはマルチフォーマットリンクグループに与えることができます。Divergence コントロールは1つのエレメントから可能な出力まで共有されたエネルギーの量に影響を与えます。分岐を増やすと調整された出力のイメージを広げます。

リンクグループの場合では、“Spread” と “Rotate” の2つの追加コントロールが使えます。Spread コントロールはパンコントロールを送っている信号の効果幅を決めます。最大の広がり度で個々のグループエレメントは関連出力にだけ送られ、パンコントロールはバランスコントロールとして働き、出力のエネルギーを増やします。Spread コントロールが縮小されると、パンコントロールはサウンドフィールドのグループ全体に移動します。Rotate コン

トロールは文字通りサウンドフィールド全体をリスナーがその場でまわっているかのように回転させます。この効果はカメラパンの視覚効果をまねたものです。

サブバスまたはブームチャンネルはパンナー内の個々のレベルコントロールとともに与えられます。

イコライザー

EQパラメータはStation^{plus}上でパラメータパッド内にあります。DREAM Constellationには各ファンクション用の専用コントロールがあります。各フィードには完全仕様の6バンドイコライザーが用意されています。従来のFairlightイコライゼーションはその透明性、緻密で正確な周波数レスポンスコントロールで評判を得ました。バンド1と6はシェルビングとロウ/ハイパスに切り替えることができます。他の4つのバンドはシェルビングレスポンスを含む完全なパラメトリックです。EQセクションにはそれぞれ自体のレベル補正コントロールがあり、各バンドは個々にインアウト切り替えが可能でオートメーションに対応しています。

ダイナミクス

繰り返しになりますが、Station^{plus}には柔軟なパラメータパッドにダイナミクスパラメータコントロールをそなえています。DREAM Constellationには専用のファンクション単位のノブパラメータコントロールがあります。2つの独立したダイナミクスセクションが用意されています。第一に、完全仕様のコンプレッサーでスレッシュホルドレベル、ゲインリダクションラシオ、アタックタイム、リリースタイム、ホールドタイム、ゲインメイクアップについてのコントロールをします。

第二のダイナミクスセクションは、リミッターまたはエキスパンダーまたはゲートとして使うことができます。リミッターはスレッシュホルドレベル、アタックタイム、リリースタイム、ホールドタイム、ゲインメイクアップのコントロールを行います。エキスパンダーとゲートはスレッシュホルドレベル、リダクションラシオ、リダクションデプス(レンジ)、アタックタイム、リリースタイム、ホールドタイムについてのコントロールをします。

2つのダイナミクスセクションは、個々にインアウト切り替えをすることができ、オートメーションが可能です。

オグジュアリーセンド

DREAM Station^{plus}には4つのオグジュアリーセンドがあり、モノあるいはステレオとして設定可能です。オグジュアリーセンドレベルはパラメータパッドからコントロールします。各センドはプリフェーダーとポストフェーダーの切り替えをすることができます。バスをステレオとして定義している場合、パンコントロールも使えます。

DREAM Constellationのチャンネルパネルのオグジュアリーセンドセクションには最初の4つのオグジュアリーバスと残りの8つのバスのための2つの追加セットのコントロールのための4つの分離したセットがあります。12の有効なオグジュアリーバスのそれぞれを7.1までのマルチフォーマットで定義することができます。各センドのロータリーコントロールはセンドレベルまたはパンニングをコントロールすることができます。

グループピング

洗練されたパラメータグループピングオプションはDREAMの使いやすさとスピードのコアとなっています。バス、リターン、グループ、フェーダーグループ、リンクグループすべてが同じ操作性と手順を共有します。全てのバスとグループエレメントは個々に展開として知られる手順でコントロールすることができます。グループが展開されるとき、それぞれの構成要素は個々に調整することができます。再編成するとき、これらすべてが再びマスターフェーダーのコントロール下に戻り、このときマスターコントロールの動きが構成要素の設定へのオフセットとしてレコーディングされることとなります。

グループにはステム構造があり、バスまたはリンクグループでの場合、グループの各構成要素は名目では、メインバスのバスエレメントの1つのアサインされています。このアサインメントは本当は行き先のバスエレメントへのアサインメントを限定することによってではなくパンニングで作成されています。これを実行するには、各構成要素は1つをバスエレメント位置にパンして、スプレッドは最大限にし、ディバージェンスは最小限にし、ローテーションは0にします。

ステム構造をもつグループが作成されたとき、パン設定は前の値を無視して強制的にこれら極端な設定となります。あとでグループは展開してパンを個々に設定することができます。

モニタリング

DREAMファミリーには便利でパワフルなモニターが備え付けられており、外部サラウンドモニタリングコントロールシステムを取り付ける必要はありません。複数のラウドスピーカーセットとサラウンドフォーマットは簡単で一貫性を持って対応することができます。

DREAM Station^{plus} と Dream Constellation の両方がコントロールルームモニタースピーカー出力の9つの分離設定を提供します。ユーザーはメインモニターとその他のスピーカーの切り替えをすばやく行うことができます。

モニタリングシステムはモニターセットの中で必要なモニターフォーマットより少ないラウドスピーカーの時自動的にダウンミキシングを行います。モニターソースはバスのいずれかから、あるいはテーブルターンあるいはその他外部デバイスの16のプリセット外部ソースのセットから選択することができます。モニターコントロール選択には、Mute、Dimコントロールと個々のスピーカーミュートがあります。

DREAM Constellation にはコントロールルームモニター出力に加えてスタジオラウドスピーカーを提供しており、ユーザーは16までのコントロールルームと8つのスタジオモニタリングコンフィギュレーションを専用ボタンに保存することができます。これらのコンフィギュレーションにはソースとスピーカー選択の両方があります。

キャリブレートされた基準信号レベル

DREAM Constellationはフィルムまたはマスタリング作業のためにキャリブレートされたモニタリングレベルをサポートします。

メータリング

すべてのDREAMシステムにはレコーディングと再生における統合されたトラックメータリングがあります。信号レベルはトラックアーミングビデオディスプレイ内で各トラックについて表示されます。

また、Station^{plus} と Constellation にはその時に選択された信号系統とメインバス出力のためにミキサーディスプレイ内でメータリングがあり、全てのチャンネルのメーターがあります。オプションの外部高解像度メーターも装着することができ、これはその時に選択された信号系統の信号レベルをマルチチャンネルフォーマットで自動的に表示します。外部メータリングポイントはユーザー自身のメーターシステム選択の中に入っています。

Station^{plus} 外部メーターオプション

メインメータリングユニットとサイドメータリングユニットの2つの外部メータリングオプションを Station^{plus} で使うことができます。メインメータリングユニットはStation^{plus} に取り付けて、8つの高解像度バスメーターとなります。サイドメータリングユニットはオプションのStation^{plus} Side Carにとりつけて、12の高解像度チャンネルメーターとなります。

DREAM Constellation メータリング

DREAM Constellation のレベルメータリング装置にはモジュラー Constellation メーターブリッジが含まれており、個々のLED棒グラフメーターをそれぞれのフェーダーストライトに対して表示します。追加のマスターメータリングユニットは、その時選択されたメーターセットのバスエレメントに対する8つの高解像度メーターとなっています。メインのメータリングユニットではVUメーターのような様々なタイプのアナログメーターに合うようにされています。

メーターバリスティックス

メーターはピークホールドでピークレベルを表示することができます。最後にリセットしてからの最大信号レベルを数値表示もします。

オートメーション

DREAM Station^{plus} と Constellation は全てのミックスパラメータを総合的なダイナミクスオートメーションにします。DREAMオートメーションは包括的なので操作しやすくなっています。モーター駆動のタッチセンスフェーダーとノブは全てのパラメータの現在値をはっきりと示し、ダイレクトに即座にアクセスして見てポンでコントロールや修正を行うことができます。

パラメータ可能なマトリクス

オートメートにするパラメータの選択はシンプルな双方向性選択手順で簡単に行うことができます。1つのフィードの1つのパラメータはConstellationコントロールパネルの専用オートメーションエネイブルボタンを押すことによって書き込みか更新の選択をすることができます。同じように、フィードまたはバスの選択も選択キーとその設定に利用可能な特定のパラメータを使って行うことができます。このアプローチによって複雑なコントロール選択が簡単になり、様々なミックスデータを守り、オートメートされたミックスをたやすくします。

強固、反復可能、統合性

オートメーションデータはディスクレコーダープロジェクトファイルに書き込まれ、プロジェクト管理作業を簡単にし、手堅さ、反復性、全てのミックスオートメーションとの完全な同期性を約束します。

トリムとタッチエネイブルモードでの簡単エディット

DREAMオートメーションにはオートメーションデータの書き込みや更新でいくつかの方法があります。オペレーターはIN/OUTキーを使って手動でオートメーションレコードにパンチイン/アウトすることができ、これはIN/OUTポイントをオートメート化したドロップインのために設定するのに使うこともできます。タッチモードでは、オートメーションがフェーダー、ノブ、ボタン上でタッチされたときだけ可能となります。全てのモードが新旧のオートメーションデータのスムーズな移行のため調整可能なGlide InとGlide Outをサポートしています。

新しいオートメーションデータは絶対値で書き込まれるか、相対的なトリムオフセットを与えることによってその時のレベルから調整されることもできます。

オーディオエディティング後のオートメーション

DREAM Station^{plus}とConstellationの洗練されたオーディオエディティングツールはエディティングオートメーションデータに与えることができます。データはオーディオのあるトラックとクリップ間や個々のオーディオでカット、コピー、ペーストすることができます。

トークバック

DREAM Station^{plus}とConstellationの両方に包括的なトークバック装置がそなえられています。Station^{plus}は1つのコンフィギュア可能なトークバックグループを提供し、Constellationは2つの独立したトークバックグループを提供しています。(マイクは含まれていません)

DREAM STATION^{PLUS} 概要

完全統合システム

DREAM Station^{plus}は完全仕様のデジタルオーディオレコーディング/エディティング/オートメートミキシングシステムで、7.1までのフォーマットでの最終ミックスを行うことができます。

拡張された機能性

Station^{plus}は48トラックSatelliteの機能全てをフル仕様に結合し、フルオートメーション化された144チャンネルミキシングシステムです。

Station^{plus}の各チャンネルは6バンドEQと2ステージダイナミクスセクションを完全オートメート、ハイパフォーマンスコンプレッサーに加えて選択可能なリミッター/エキスパンダー/ゲートを装備しています。

チャンネルイコライザーセクションでは4つの完全なパラメトリックバンドを備え、それぞれを10Hz ~ 22kHzの範囲で同時に操作でき、加えて2バンドのシェルピング/フィルターをもち、シェルフと6/12dB/Octaveフィルターの切り替えが可能です。

Station^{plus}のバス構成は、メインミックスと4つのサブバスで、それぞれが7.1に対応しています。4つのモノ/ステレオオグジュアリーが装備されており、全てのバスにバス対応ダイナミクスプロセッシングが備わっています。バスはバスエレメントが自動的に割り当てられた24のプールをから配置することができます。Station^{plus}は、個別にプレ/ポストフェーダーを設定してサブバスからメインバスへのダイレクトな出力をステムベースのミキシングや国別改作のために行うことができます。

フレンドリーなマルチフォーマット

Station^{plus}はマルチフォーマットでの作業に最初から対応しており、Diverge, Spread, Rotateのような洗練されたパンニング装置を組み込み、サラウンドミックスの非常に効果的なコントロールが可能となっています。洗練されたグルーピング機能によってリンクされたマルチフォーマットのオーディオソースをステレオチャンネルの概念の簡単な延長として作成することができます。

Station^{plus}はマルチスピーカーセット選択に加えてマルチフォーマット互換のモニタリングのための統合されたモニターバスダウンミックスを組み合わせています。統合されたトークバックシステムにはマルチデスティネーショントークバックルーティングとオシレーターをもったオートマチックスレート機能を備えています。

Station^{plus}は全てのパラメータにおいて完全オートメーションです。Station^{plus}のコントロールパネルはカスタム設計のタッチセンスムービングノブとフェーダー、操作を明確に簡単に確認することができるマルチカラーLEDをもった緻密につくられたスイッチが装備されています。Station^{plus} Sidecarは12フェーダー単位で24フェーダーまでの拡張が可能で、外部メーターオプションを取り付けて画面上のメーターをさらに緻密にすることができます。

DREAM CONSTELLATION 概要

フル装備システム

DREAM Constellationは48ミックスバスエレメントのリターンで144チャンネルが可能です。この48バスエレメントのプールはメインバス、最大8つのサブバス、12のオグジュアリーセンドに必要に応じて分けられ、それら全てが7.1フォーマットに対応します。6バンドEQ、フィルタリング、2ステージダイナミクスプロセッシングが96チャンネルで同時に使用できます。バスシステムは複数のサラウンドフォーマットに加えてマルチシステム作業のためのバス対バスミキシングを同時につくることができます。独自のグルーピングとパンニングシステムによってエフェクトを重ねたり、最も複雑なサラウンドサウンドミックスを簡単に仕上げるようにミックスマトリックスの操作をスムーズにシンプルにすることができます。

完全なデジタルオーディオシステムのFairlight DREAMセットの一部として、DREAM Constellationは複雑なポストプロダクションプロジェクトのためのルーティングとプロセッシングを行う役割を果たし、時間とコストを節約し創造性を増し収益性を上げます。物理的なI/Oはアナログ、AES、MADIフォーマットで装備でき、洗練された内部パッチングシステムによってトータルに自由な入力/出力/バス対外部/内部デスティネーションへのルーティングを行うことができます。

DREAM Constellationは現在世界規模で使われているシネマ再生フォーマットに対して7.1チャンネルまで対応します。モニタリングバスシステムはプログラム可能なフォールドダウン/フォールドアップモードで完全にセットアップすることができ複数のスピーカーセット、オーディオソース（内部/外部とも）フォーマットに即座に切り替えることが可能となっています。

拡張性

DREAM Constellationは様々な追加のチャンネルカードを装備したQDCエンジンを動作させながらコントロールパネルの要素を構成します。Constellationは様々なシャシサイズがそろっていて、それぞれフェーダー数、チャンネルパネル、メーターブリッジを選ぶことができます。システム設計でフェーダーアサインメント、パネル領域、バス構成、ダイナミクス操作、パンニング、オグジュアリー、その他のたいいていの主要な機能などのためのオプションを取り入れることができます。DREAM Constellationの独自設計の集大成はチャンネルコントロールやコンフィギュレーション装置に対して、チャンネル個別からローカルに、あるいはセントラルコントローラーからグローバルにアクセスできる能力です。DREAM Constellationの拡張されたコントロールパネルにはムービングタッチセンサーロータリーコントロールとフェーダーがそろえられており、最大限のアクセス性と洗練されたオートメーションシステムを含んだすべての装備の可視性を実現しています。マルチトリムモードによって1つのコントロールから複数チャンネルの直感的なコントロールが可能となり、さらにたいいていのセットアップやミックス行程をスピードアップさせています。

DREAM Constellationの包括的なオートメーションシステムはプロセッシング、ルーティング、サードパーティのプラグインなど各オンボードファンクションの各パラメータを含んでいます。完全仕様のGPIOを装備したマクロプログラミングシステムはキーの拡張カスタマイズ可を可能とし、DREAM Constellationを迅速にかつ簡単に特別なワークフローや必要なコンフィギュレーションに統合させることができます。これは、DREAM Constellationがパワフルなミキシングシステムであるということだけでなく完璧なレコーディングとエディティング環境にもなるということを考えて時に特にパワフルな能力となります。

マシンコントロール

シリアル9ピンコントロール

DREAMシステムは業界標準のソニー9ピンシリアルコントロール装備の機器のトランスポートコントロールを行い、外部ビデオ（またはオーディオ）機器のコントロールをコンソールから直接行うことができます。ディスク仕様のビデオまたはテープ機器は1つのボタンを押すことによってオンライン/オフライン選択をすることができ、プレイ、早送り、巻き戻しなどの全てのモードでビデオにオーディオが追従します。

ロックアップタイムは非常に高速ですが、プレイボタンを1秒押す間にプレイするビデオと一緒にオーディオを聴くことができます。映像にサウンドを同期させる一日の作業全体について、時間を大幅に節約することができます。DREAMは2つのマシンコントロール出力に加えて9ピン入力を装備しているので、別の9ピンコントローラーのスレーブになることができます。

同期

DREAMシステムは標準のフレームレート、AES/EBUシンク、デジタルワードクロック、ビデオカラーバック、システムへのデジタル入力、内部クリスタルの全てのタイムコードに同期することができます。システムのロックアップタイムは極めて高速です。

サウンドライブラリー管理

クリップのインポート

ライブラリーからのサウンドエフェクトのインポートはImportモードを使って簡単に行えます。1つのプロジェクトで以前に作成したサウンドも手軽にカレントプロジェクトに持ってくるすることができます。必要なクリップを新しいプロジェクトの永久的な（ポータブル）部分にしようとしなない限りはディスクスペースを複製することはありません。クリップは別のプロジェクトから借用してカレントプロジェクトの適当なトラックに即座に置くことができます。クリップをビデオにロックして聞いてみることも簡単にでき、実際にサウンドをカレントプロジェクトに転

送する前に映像と同期させてサウンドを聴いてみるができます。

DREAMのImportファンクションは複数のトラックで操作することができ、多くの素材用に作った複雑なエフェクトを1つのコマンドでインポートすることができます。

サウンドはシステムに接続されたディスクドライブから借用したりコピーすることができます。インポートソースプロジェクト内のクリップは前述の名前による検索機能を使ってロケートすることができます。ライブラリーからクリップの任意の部分をインポートしたり、クリップの全体の範囲をインポートすることができるので、後でエディティングする手間を省くことができます。

AudioBase

AudioBaseはDREAM環境内でのオーディオクリップのデータベースです。データベースのレコードはDREAMオーディオプロジェクト内のクリップまたは外部WAVファイルから作成することができます。検索に必要な情報を全てもってきて、試聴し、オーディオをその時に開いているプロジェクトの任意のポイントに置くことができます。AudioBaseとAudioBase2の2つのバージョンのAudioBaseが使用可能となっています。両バージョンはそれぞれ独自のユーザーインターフェースをしていますが、AudioBaseは一体型のワークステーションでの利用のみのために設計されており、一方、AudioBase2はサーバーベースの使い方設計されているため複数のワークステーションが同じサーバーベースのサウンドエフェクトライブラリーを共有することができます。

AudioBase2で、専用のSQLサーバーデータベースによって中央のSFXライブラリーへFairlightのMediaLinkネットワークキングを通してアクセスすることができます。これは複数のワークステーションが同時に巨大な中央ライブラリーにアクセスするのに必要なパワーとスピードを満たしており、管理ツールもこれらのライブラリーを管理するのに備わっています。FairlightはMediaLinkサーバー上にWAVフォーマットでデジタル化した汎用の広範囲なSFXライブラリーを提供することができ、カテゴリー、記述、その他のデータフィールドは予め入力されすぐに使えるようになっています。AudioBase2へアップグレードすることによりPCとMacワークステーションでAudioBase2 SFX Libraryを共有することができ、ローカルエリアネットワークまたはインターネットでアクセスすることができます。専用の"Spotting"アプリケーションによって遠隔地のPCとMacユーザーが番組で使うSFXを試聴して選択することができます。準備された"Spot Lists"によってFairlightワークステーションに直接ロードして、これらの予め選択したものを実際のセッションの間にすぐに使えるようになっています。インターネットアクセスが適切なセキュリティ許可が互いに与えられていれば、遠隔地のユーザーは世界中のどこからでもアクセスできます。ワークステーションで最終的なリストが開かれている時、選択されたサウンドは実際にサーバー上の元のロケーションから直接プレイされます。オーディオデータが実際に転送されるわけではないので転送時間は無視してよいのです。この非常に新しいワークフローによってライブラリーからサウンドを選択するプロセスは劇的にスピードアップし文字通り惑星上のどこからでもプロジェクトで作業ができるといってもよいでしょう。

ストレージオプションとディスク管理

ハードディスク

QDCエンジンはSCSIを使って非常に高速なディスク転送レートを誇っています。結果としてシステムは48トラックの連続したオーディオを1つのハードディスクからリアルタイムクロスフェードを全トラックに行いながらプレイすることができます。実際の転送レートは一般的には従来のSCSIドライブを使って48kHzオーディオで96トラックが可能となっています。4台までのストレージデバイスをシャシに収納し、さらに外部SCSIオプションを使って14台が可能となっています。QDCはホットスワップリムーバブルメディアを完全サポートし、再起動せずにキャリアのディスクの抜き差しができるようになっています。新しいドライブは認識され準備ができると自動的にオンラインになります。1つの36Gbyteハードディスクでモノトラックタイムで100時間(44.1kHzサンプルレートで)が可能です。

DVD RAM サポート

DVD-RAMドライブの読み込みや書き込みをハードディスク並みに行うことができます。DVD-RAM上のファイルシステムはQDCがサポートする任意のものが可能です。それにはFAT16, FAT32, FLFS, RBFが含まれています。現時点のDVD-RAMドライブのパフォーマンスはレコーディングには非常に低速で(16bit 48kHzでおおよそ4トラック)再生については2倍速です。ですが、DVD-RAM技術は改良が続けられ、高速で便利なバックアップフォーマットになっていくことでしょう。

バックアップ

バックアップはテープに代表されるようないずれかの接続されたSCSIデバイスにバックグラウンドで実行することができます。

DREAMはExabyteのMammothシリーズの高速データカートリッジテープバックアップユニットをサポートし、最大40時間のリアルタイムモノオーディオをバックアップ、リストアすることができます。1つのテープカートリッジには最大30時間のオーディオを含む複数のプロジェクトを保存することができ、それぞれ別々にハードディスクにリストアすることができます。

ソフトウェアオプションとシステムアップグレード

Satellite オプション

追加のQDCカード

I/Oの数またはシステム内のエディティングとレコーディングトラック数をアップグレードするには追加のQDCカードを購入する必要があります。

取りつけられるQDCの合計数は次の値の最大値を超えるか同等でなければなりません。

- ・ 32 に分割されたトラックの数
- ・ 16 に分割されたアナログ入力数
- ・ 32 に分割されたアナログ入力とデジタル入力の合計
- ・ 32 に分割されたアナログ出力とデジタル入力の合計

Satellite への MFX3.48 のアップグレード

QDC エンジンを使う MFX3.48 システムは単に Satellite コンソールと特別アップグレードソフトウェアライセンスを購入するだけで Satellite システムにアップグレードすることができます。

Merlin アップグレード

このアップグレードによってユーザーは Satellite システムに Merlin コントローラーを購入して使用することができます。ユーザーによってはアップグレードしてエディティングセッションでは Satellite の機能をそのまま使いレコーディングセッションで Merlin の機能を使いたいという人もいるでしょう。

Softmix

Fairlight の Satellite, MFX3.48, Merlin システムは今日市場で入手できる中で最もパワフルな一体型レコーディング/エディティングシステムです。SoftMix は QDC エンジンのパワーを開放し、これらのマシンを完全に成熟したサラウンド可能なミキシングシステムに伝達し、パワフルなトラックベースのダイナミクスとイコライゼーションをそなえ、Fairlight の Plug-ins Manager 5 をサポートし、全てがトータルなダイナミクスオートメーションで行われます。たいいていの場合で、SoftMix によって別のミキサーと一緒に使う必要がなくなりますが、別のミキサーがすでにある場合には、SoftMix にはプラグイン、ルーティング、サブミキシング機能があるので作業環境のスピードと柔軟性が驚くほどよくなります。

システムをミキシングしていてもプロジェクトを完了しようとしていても、SoftMix は PC ベースのパッケージを簡単に使うのに必要な全部のパワーを映像を完成させるためのオプションのハードウェアフェーダーとメータリングとともに提供します。

SoftMix システムは SoftMix, SoftMix PI, SoftMix Auto の 3 つのモジュールで構成されています。

SoftMix はコアパッケージで、Windows 2000 または XP のスタンダード PC で動作します。SoftMix は Merlin または Satellite の 24 トラックあるいは 48 トラック仕様となります。

24 トラック SoftMix: 32 チャンネル (24 トラック プラス 8 x 完全仕様の "Live Feeds") を 12 ミックスバスへ。

48 トラック SoftMix: 56 ミキシングチャンネル (48 トラック プラス 8 x 完全仕様の "Live Feeds") を 16 ミックスバスへ。

SoftMix PI は各チャンネルにオンボードのダイナミクスと EQ を追加し、Fairlight の Plug-ins Manager 5 システムをサポートし、サードパーティのプラグインをオンラインにします。

SoftMix Auto はパラメータのダイナミクスオートメーションを可能にします。

SoftMix PI と SoftMix Auto は個別にいつでも SoftMix に加えることができます。

全てのミキシングとオンボードプラグインは QDC の 40 ビット浮動小数点 DSP 設計内で実行され、DREAM Console と Station システムと同じアルゴリズムを使います。その結果、まったく素晴らしいサウンドとなります。期待通りに、プラグインデータを含む全てのデータが他の DREAM 製品全てと互換性を持ちます。SoftMix システムは DREAM 製品群のそれぞれと完全なパートナーです。

Station^{plus} オプション

トラックアップグレード

Station^{plus} は 24/8/16 コンフィギュレーションを 48/8/24 コンフィギュレーションにアップグレードすることができます。このアップグレードには QDC カードが必要です。

Station^{plus} Sidecar

Station^{plus} Sidecars は Station^{plus} のコントロール手段に 12 のモーター駆動フェーダー、ジョイスティック、コンフィギュレーションコントロールを加えます。最大取り付けは 2 つです。

Station^{plus} メータリング

Station^{plus} には 2 つのタイプのメーターをつけることができます。Main Metering Unit は Station^{plus} 自体に装備され、8 つの高解像度メインパスメーターとなります。Side Metering Unit はさらに 12 の高解像度メーターをチャンネルメータリングのために加えます。Side Metering Unit は Master Sidecar によってコントロールされ、Master Sidecar は Side Metering Units を購入する前に取り付けおかなければなりません。Side Metering Units は各 Sidecar に取り付けることができます。

DREAM Constellation オプション

オプションは最初の購入時あるいは後でいつでも追加することができます。

Constellation Channel Panel

シングルパネルフレームサイズで、アサインブルチャンネルコントロールの完全なセットとジョイスティックがついています。十分なスペースが確保されていれば、最大 4 つのチャンネルコントロールパネルを 1 つのフレームにとりつけることができます。

Constellation Fader Panel (12 フェーダー)

シングルパネルフレームサイズです。取り付けるスペースに関して、1 つのフレームに取り付けられるフェーダーパネルの数に制限はありません。

Constellation Main Metering Unit

8 チャンネルの高精度の Main Meters とステレオ VU メーター、デジタル位相メーターを提供します。DREAM Main Meter Unit は外部メーターソースを Main Meter システムに統合するために切り替え可能な外部デジタル/アナログ入力も提供します。

Constellation Side Meter Unit

12 チャンネルの高精度のチャンネルメーターを提供します。

ストレージアップグレード

DREAM システムは 1 つの 9GB ハードドライブを標準とし、24 ビットオーディオを 48kHz のサンプリングレートで 18 時間のストレージを提供しています。これは 9, 18, 36 GB 容量のドライブを増やすことができます。

3 つの内部ストレージスロットがあります。ブートドライブはこれらのうちの 1 つを使います。他の 2 つはハードドライブ、Exabyte テープバックアップシステム、リムーバブルハードドライブベイなどの承認された様々な周辺機器を取り付けることができます。内部ドライブベイは同梱のデバイスしか取り付けることができなく、また Fairlight の承認したディストリビュータあるいはオフィスによってのみ取り付けことができ、そうでない場合にはシステム保証はできません。

外部ドライブは最大2つのFairlight製のPCI SCSIカードを取り付けることによって追加することができます。最大7つの承認されたタイプのドライブを各カードに接続することができ、ケーブルの制限とインストール方法が遵守されます。ユーザーは自分でドライブを購入して外部 SCSI バスに置くことができます。この機器はFairlightの保証外となります。

I/O アップグレード

I/Oの数またはシステム内のエディティングとレコーディングトラック数をアップグレードするには追加のQDCカードを購入する必要があります。

取り付けられるQDCの合計数は次の値の最大値を超えるか同等でなければなりません。

- ・ 32に分割されたトラックの数
- ・ 16に分割されたアナログ入力数
- ・ 32に分割されたアナログ入力とデジタル入力の合計
- ・ 32に分割されたアナログ出力とデジタル入力の合計

AES2 SRC Digital I/O Card

デジタル入出力から DREAM Constellation または Station^{plus} への8つのサンプルレート変換を追加します。AES1カードと一緒にあるいは代わりに使用されます。

AES1 Digital I/O Card

任意のシステムに8つのデジタル入出力を追加します。(QDC inc. AO1sに最大4カード)

AI1 Analog Input Card

任意のシステムに8つのアナログ入力を追加します。(QDCカードに最大2AIカード)

AO1 Analog Output Card

任意のシステムにハイクオリティなアナログ入力8チャンネルを追加します。

AO1M Analog Monitor Card

AO1Mは低インピーダンス(600オーム)動作可能で、モニターアンプへのダイレクト接続のためにソフトウェアコントロールされたミューティングリレイを追加します。ConstellationとStation^{plus}にのみ対応しています。

USIO MADI card

ConstellationとStation^{plus}に48MADI I/Oチャンネルを、Constellationには56MADI I/Oチャンネルを追加します。

ソフトウェアオプション

MediaLink ネットワーキングクライアントライセンス

DREAM QDC エンジンには100BaseTネットワークアダプタを使ってビルトインのネットワーク機能とビルトインのTCP/IPサポートが備わっています。全てのDREAMシステムに標準でFTPサーバーソフトウェアが装備されており、PCを接続して対応するFTPクライアントパッケージをPC上で使ってQDCのハードドライブとのファイル転送のやりとりをすることができます。MediaLinkクライアントソフトウェアはQDCがMediaLinkサーバーシステムのフルクライアントとしてオーディオプロジェクトやSFXライブラリーにリアルタイムアクセスして超高速のネットワークデータ転送をするのに必要となります。

MediaLink サーバー

FairlightのMediaLinkネットワークソリューションはオーディオポストプロダクションや放送業界のための優れた統合ソリューションで、あらゆるマルチルーム環境で接続ができるワークステーションを提供します。オーディオポストプロダクション、放送プロダクション、映画、テレビポストプロダクションに必要とされる作業に対する特別仕様として設計され、MediaLinkはオーディオプロセスのあらゆる観点でのワークフローと生産性を大幅に高め、小さなワークグループから大きな放送局やテレビ、映画スタジオまでに対応することができます。

MediaLink ネットワーキングは継ぎ目のないリアルタイムの共有、バックアップを提供し、複数のDREAMワークステーションにまたがるオーディオデータの供給が経済的かつ100Mbit技術と標準のイーサネットカテゴリ5UTPツイストペアケーブルで実現されています。

FairlightのMediaLinkサーバーはMicrosoft Windows™ 2000サーバー環境のもとで独立したマルチプロセッサAudio Serverオペレーションとなっています。MediaLinkサーバーは複数のMediaLinkネットワークを維持して、各

ネットワークは複数のDREAMとその他のFairlightシステムをサポートしています。ストレージオプションには非常に高速な転送レートとデータ確実性をもった1つまたは複数のRAIDアレイがあり、個々のハードディスクがエラーを起こしても安心してデータは自動的に修復されるようになっています。

MacintoshとPCベースのワークステーションも標準のTCP/IPプロトコルソフトウェアと100BaseT高速イーサネット接続を使ってこのネットワークを共有することができます。エディットリスト、内部変換ファイル(たとえばOMFI) 標準の16,20,24ビットフォーマットのオーディオデータを接続したシステム間で変換することができます。

Plug-Ins Manager 5

Fairlight Plug-Ins Manager 5はDREAMファミリーのミキシング/エディティングシステムにサードパーティのプラグインのパワーと柔軟性を提供します。

Plug-Ins Manager 5は専用の40ビット浮動小数点DSPカード上で動作する幅広いハイパフォーマンスリアルタイムプラグインをサポートします。インターネットを通して追加で承認されたサードパーティプラグインを購入してダウンロードすることができます。

Plug-Ins ManagerはDREAMミキサー環境とSoftMixに境界なく統合されます。プラグインはフィードに選択してパッチすることができますリアルタイムでミックスに追加したりディスクにレコーディングすることができます。プラグインパラメーターはDREAM Station^{Plus}またはConstellationコントロールパネル上のスイッチ、ポット、フェーダーでマップあるいはコントロールすることができます、最大限の精度と使いやすさとなっています。また、各プラグインは直感的な画面上のグラフィカルユーザーインターフェースをもっていて、トラックボールやマウスでコントロールすることができます。

2つのバージョンのプラグインハードウェアが利用可能で、6または強力な15 SHARC DSP プロセッサが用意されています。これらの最先端のプロセッサは複数のプラグインを同時にリアルタイムで動作させながらも素晴らしいサウンドクオリティを実現しています。カードは同じ機能性をもっていますが、異なる能力を持ちます。6DSPカードはコンプレッサー、エキスパンダー、リバーブの平均的な組み合わせを簡単に扱うことができ、15 DSPカードの方はエフェクトの選択肢は少ないもののハイエンドMasterVerb Pro プロセッサを8つ同時に扱うことができます。

Plug-Ins Manager 5は音楽プロダクション、サウンドデザイン、エフェクトの幅広いシグナルプロセッシング作業をカバーする80の優れたクオリティのエフェクトをファミリーに提供し、思いのままの空間シミュレーションをすることができます。

- Reverb - MasterVerb Pro など3つのパワフルで素晴らしいサウンドのリバーブ、最も進化したリバーブユニットの1つが利用可能。
- Delay - モノ、ステレオ、LCR、マルチタップ、テンポマッチング、パターンディレイ
- Dynamic Range Control - コンプレッサー、リミッター、エキスパンダー、ディエッサー、ゲート
- Flanging, Phasing and Chorus - 洗練されたマルチバスコーラスエフェクトを含むモノ/ステレオ関連エフェクト
- Modulation - トレモロ、リングモジュレーション、SSBモジュレーション
- Filtering - ロー/ハイカット、4ポール、レゾナンス、DCフィルター
- Panning - オートパン、ステレオパンとステレオエキスパンダー
- Distortion - ディスーションとオーバードライブの複数の歪み感

主な性能

DREAM Satellite

フル機能デジタルオーディオワークステーション
32または48トラック
ビルトインマシンコントロール
最大48のアナログ/デジタルI/O
MediaLink ネットワーキング対応
Binnacle™ パワー
既存の Fairlight QDC システムとのプロジェクト互換
オプションの SoftMix での32または56チャンネルミキシングエンジン

DREAM Station^{plus}

48トラック
最大144チャンネルミキシングエンジン
4オグジュアリー - モノまたはステレオ
4サブバス - それぞれ最大7.1
バス対バスミキシング
最大32のマルチトラックバス
全トラックとライブフィード上のリアルタイム6バンドEQ
全チャンネル上のリアルタイム2ステージダイナミクス
トータルダイナミクスオートメーション
ムービングタッチセンスロータリーコントロールとフェーダー
強化されたサラウンドパンニングシステム
オプションの Sidecar フェーダー拡張ベイ

DREAM Constellation

48トラック
ミックスへの最大144チャンネル入力
12オグジュアリー - それぞれ最大7.1
最大7.1のマルチフォーマットメインバス
それぞれ最大7.1の8マルチフォーマットサブバス
最大32のマルチトラックバス
強化されたサラウンドパンニングシステム
全チャンネル上のリアルタイム6バンドEQ
全チャンネル上のリアルタイム2ステージダイナミクス
トータルダイナミクスオートメーション
ムービングタッチセンスロータリーコントロールとフェーダー
バス対バスミキシング
リダクションレベルコントロールをもったバスリダクションミキシング
最大84のフェーダー
モジュラー、カスタマイズ可能なコントロール面
オプションのサードパーティプラグイン

システム仕様

アナログ入出力

入力インピーダンス	>10k オウム
出力インピーダンス	<55 オウム
最大入力レベル	+24dBu
最大出力レベル	+24dBu
標準操作レベル	+14 dBu から +24 dBu までで調整可能
入力信号対ノイズ比	>113 dB A-weighted (A/D conversion)
出力信号対ノイズ比	>113 dB A-weighted (A/D conversion)
システム内 S/N 比	>110 dB A-weighted
システム内 THD	<0.0008%
バンドウィズ(.25dB)	20Hz から 20kHz
サンプルレート	32kHz から 48kHz, 96kHz (シンクソースにロック)
内部シンククリスタル	32, 44.056, 44.100, 44.044, 47.952, 48, 48.048 kHz, 96kHz

AES/EBU 入力

最小差	200mV
入力インピーダンス	110 Ohms transformer isolated
Channel status	QDC テクノロジーシステムはチャンネルステータスに関係ありません

AES/EBU 出力

出力レベル	4V
出力インピーダンス	110 Ohms transformer isolated
Channel status	プロフェッショナル、ノーマルオーディオ、ソースロック、サンプル周波数はプロジェクトのサンプルレート、ステレオ、24 ビットワード長に設定されます。

同期

システムサンプルレート	32, 44.056, 44.1, 48, 96kHz (ユーザー選択可能)
Run-up/Run-down サンプルレート	44.044, 44.056, 47.952, 48.048, 95.904, 96.096kHz
SRC Range オプションのサンプルレートコンバーター I/O モジュール使用)	入力 : 8kHz ~ 108kHz の範囲で 0.33 ~ 3.0 x システムサンプルレート 出力 : 現システムサンプルレートは任意にコンバートされます

サイズと電源条件

DREAM Satellite

幅	419 mm / 16.5 "
奥行き	451 mm / 17.75 "
前面の高さ	40 mm / 1.6 "
背面の高さ	98 mm / 3.85 "
重量	10.5 kg
使用電源	85-264 VAC 50-60 Hz
消費電力	60 Watts

DREAM Station^{plus}

幅	669 mm / 26 "
奥行き	525 mm / 20.7 " (+135 mm / 5.3 " キーボード引き出し拡張時)
前面の高さ	40 mm / 1.6 "
背面の高さ	131 mm / 5.2 "
重量	31 kg
使用電源	85-132 / 170-264 VAC 50-60Hz (auto-ranging)
消費電力	130 Watts

DREAM Constellation

幅	3 Bay - 1622 mm / 63.86 " 5 Bay - 2603 mm / 102.5 "
奥行き	1012 mm / 39.8 "
メーターブリッジの高さ	947 mm / 37.3 "
メーターフェーダーの高さ	720 mm / 28.3 "
重量	512 kg (5 Bay)
使用電源	85-132 or 170-264 VAC (switch selectable)
消費電力	3 Bay - 1000 Watts; 5 Bay - 1500 Watts

DREAM QDC Engine

幅	485 mm (19 "Rack Mounting)
奥行き	460 mm / 18.1 "
高さ	360 mm / 14.2 "(8 RU)
使用電源	85-275 VAC 49-63Hz
重量	31 kg
消費電力	300 Watts



