



Quick Start

Version: 3.8.40 - September, 2020





このマニュアルは **Trinnov Audio ST2 Pro** と **MC** のクイックスタートマニュアルです。

このマニュアルでは アナログの入出力 を使用して、ステレオ モニター を調整する例を解説しています。

本製品の詳細についてはユーザーズマニュアルをご参照ください。

I 設置と配線

II ソフトの設定

III Mic の設置

IV CALIBRATION

V Tips





I. 設置と配線

1. プロセッサは必ず安定した場所に設置してください。
2. 周りに熱を発生する機器がない場所に置いてください。
周りの機器からの熱が影響ないことを確認してください。また、プロセッサが十分に放熱ができていることを確認してください。
3. フロントパネルのAC電源スイッチが**OFF**の位置にあることを確認してください。



4. AC電源をプロセッサ 背面のACインレットに入れ、隣りにあるAC電源を**ON**にしてください(この状態ではまだプロセッサは起動しません)。



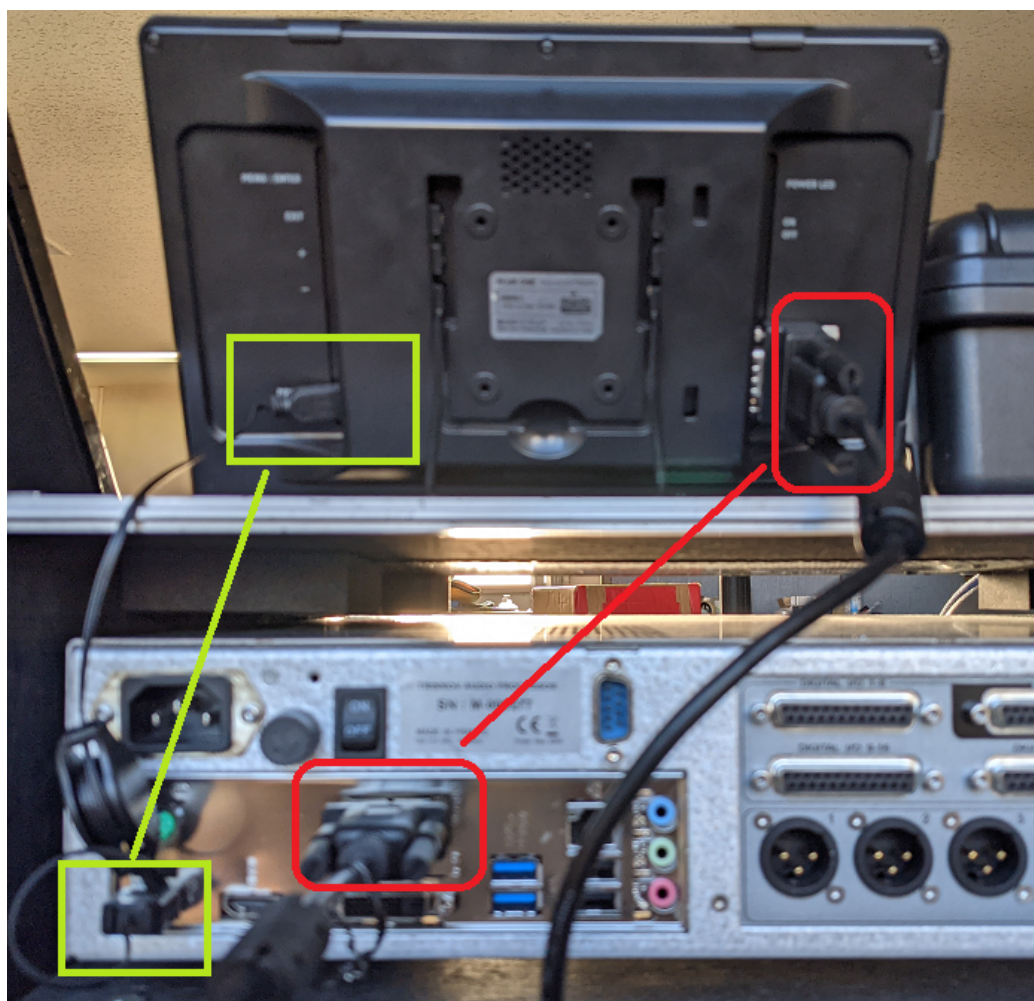
5. PCモニターとキーボード+マウスを背面のIOシールド部に接続してください。
 - a. MCには HDMI, DVI, VGA の出力があります。
 - b. ST2には HDMI, VGA の出力があります。どれか 1つを使用してPCモニターに接続してください。





ワイヤレス キーボードが添付されている場合は、キーボードの電源を入れてください。電源スイッチは左図の赤枠の辺りにあります。

※ デモキットの小型ディスプレイを使用する場合は、USBケーブルを本体のUSBポートに（モニターの電源として使用します）、VGAケーブルを本体のVGAポートに接続してください。





6. アナログ出力信号の接続

スピーカーへの信号がアナログの場合、XLRを使用して接続してください。

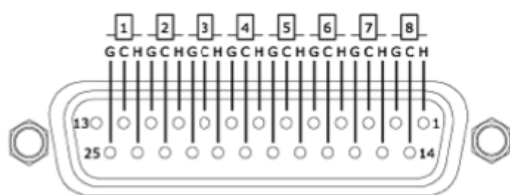


ST2のアナログ出力

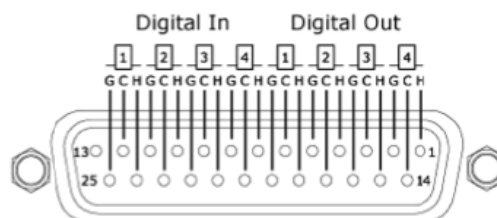


MCのアナログ出力

MCのDB25コネクタは、全てTASCAMフォーマットの配線となっています(止めねじはインチサイズです)。



Analog DB-25 Connectors



AES/EBU DB-25 Connectors

7. スピーカーシステムが**OFF**になっていることを確かめて、ユニットの電源を入れる

フロントパネルの電源スイッチを“ON”のポジションに倒してください。プロセッサの起動が始まります。HOME画面が表示されるまでしばらくお待ち下さい。



HOME画面

8. インターネットに接続する

プロセッサのLANポートとインターネットに繋がっているハブやスイッチをLANケーブルで接続してください。これは必須ではありませんが、弊社からリモートでデモを行うことができるようになるため、より効率的なデモ体験ができます。





II ソフトの設定

9. Profile の設定 (MCのみ)

MCには8ch以上のAESとアナログの入出力が装備されています。どの入出力セットを使用するかをあらかじめソフトで設定しておくことが可能です。この設定を“Profile”で管理しています。

Home > Select を開くと、Profiles の適当なボタンをクリックすることで、これからどの I/O を使用するかを決定することができます。

この例では、“ANA I/O” をクリックしてアナログの入出力を使用します。



10. プロセッサーを **Mute** する

操作画面の最上にある **Mute** ボタンをクリックして、プロセッサからの出力を **Mute** してください。Mute状態では、ボタンは**赤色**になります。



※注意: スピーカー や 耳 を守るため 必ず **MUTE** してください !



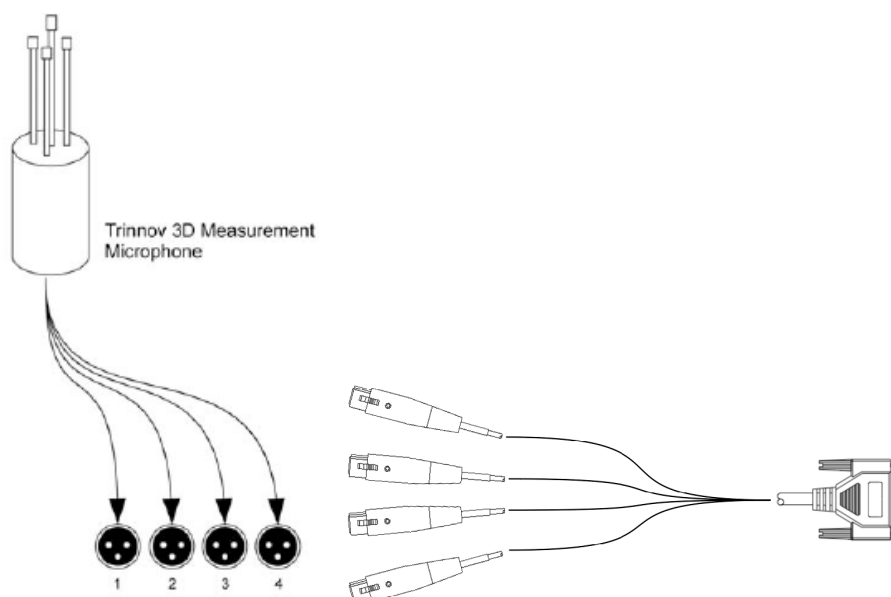


11. マイクを接続する ※マイクの電源はまだ入れないでください。

- a. **ST2**では 3DマイクからのXLRを番号順にST2のXLRに接続してください。



- b. **MC** では、同梱の XLR > DB25 変換ケーブルを使用して、“ANALOG INPUT 1-8” に接続してください



※注意: マイクの電源はまだ入れないでください。



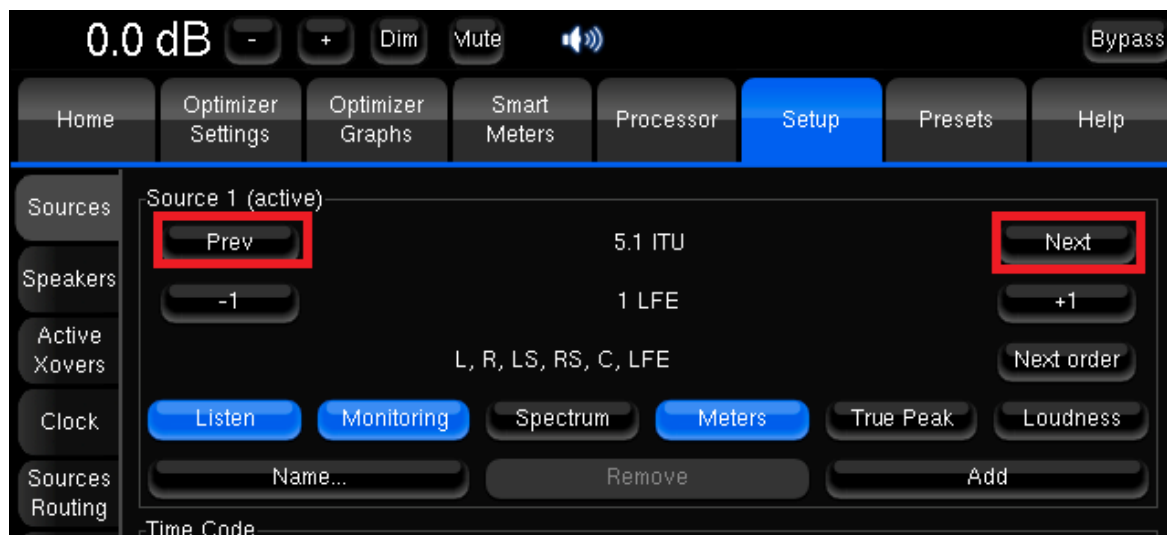


12. Setup > Sources の設定

GUI の上の(横に並んでいる)メニューで、“Setup” をクリックし、縦のメニューの “Sources” をクリックして開きます。

Source 1 でソースが “Stereo” になるまで **Prev** か **Next** ボタンをクリックしてください。

LFE は “-1”, “+1” をクリックし、“**OLFE**” に設定してください。



13. Setup > Speakers の設定

縦のメニューの **Speakers** をクリックして開いてください。

- Loudspeaker number** を **-1** と **+1** をクリックして “**2**” に設定してください。
- Subwoofer number** は 同様に “**0**” に設定してください。

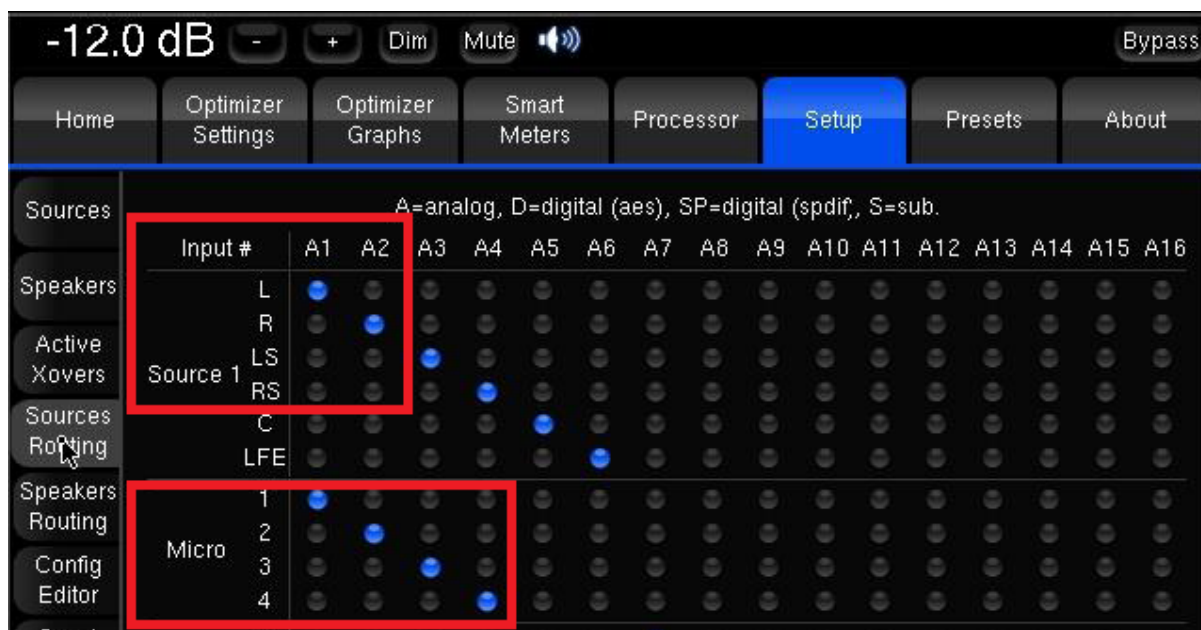




14. Setup > Sources Routing の設定

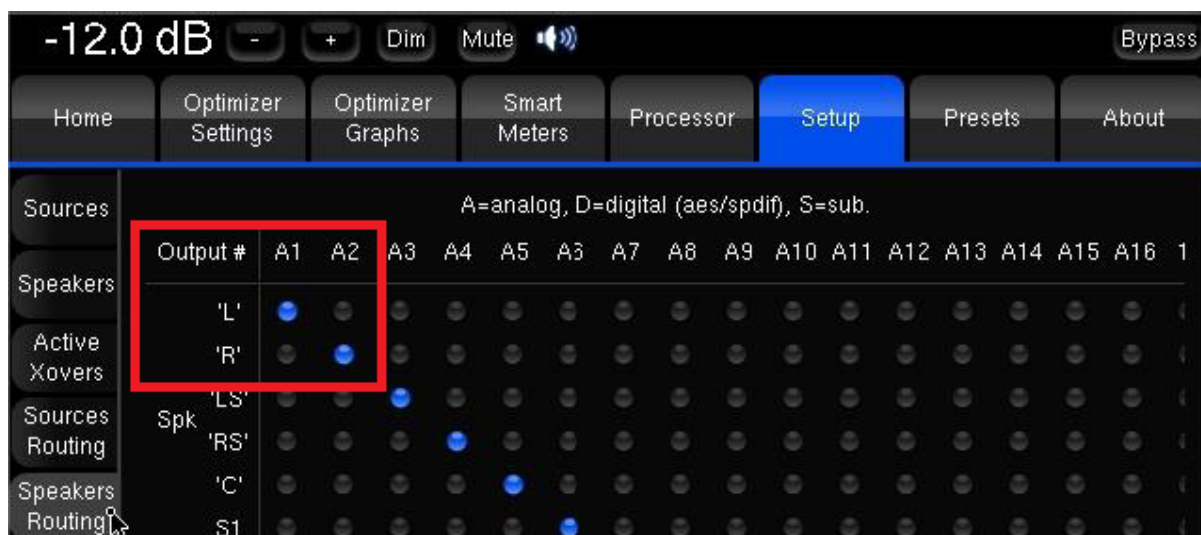
縦のメニューの **Source Routing** を開いてください。

- Source 1** の入力の **L** に **A1**, **R** に **A2** をクリックして選択してください。これは「試聴用の音(ソース)をアナログ(A)の 1, 2 につなぎます」という意味です。
- Micro** の 1, 2, 3, 4 入力に、それぞれ **A1, A2, A3, A4** をクリックして選択してください。これは「測定用マイク出力をアナログ(A)の 1-4 につなぎます」という意味です。



15. Setup > Speakers Routing の設定

縦のメニューの **Speaker Routing** を開き、**Output 1** の **L** に **A1**, **R** に **A2** をクリックして選択してください。これは「スピーカー L/R をアナログ出力(A)の 1, 2 につないでいます」という意味です。





16. Setup > Clock の設定

縦のメニューの **Clock** を開き、Clock Mode の **Master 48k** をクリックして選択してください。

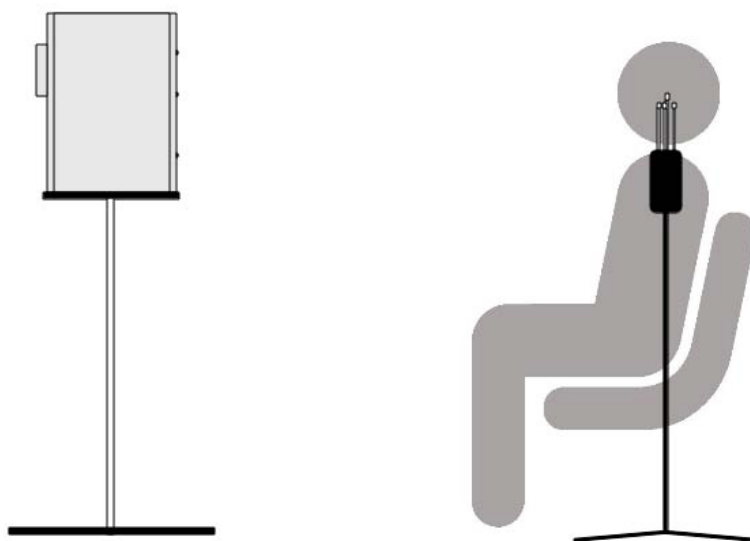
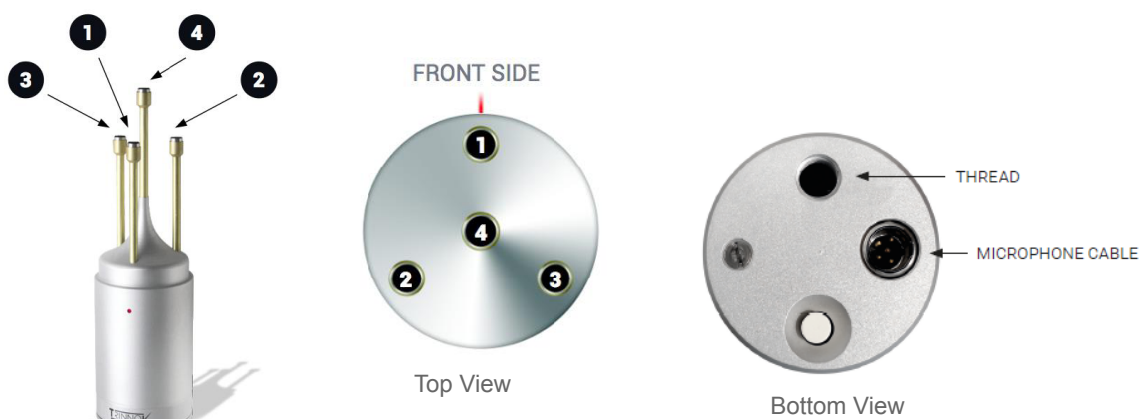




III Mic の設置

17. マイクを設置します

- Trinnov 3D マイクは、4つのカプセルを持つ特殊なマイクです。
4つのカプセルには、番号がついています。**赤い電源LED**の真上にあるカプセルが**#1**です。そこから反時計回りに**#2**, **#3**と続き、中心の背が高いカプセルが**#4**となっています。
- マイクをリスニングポイント付近に置きます。測定中に動かないよう、マイクスタンドに取り付けてください。**マイクが床に対して垂直**になるように設置してください。
- カプセルの**#1をスピーカーの方向**に向けてください。この位置がセンターであることが理想的です。
- カプセルの**#2**と**#3**のスピーカーからの距離が同じになるようにマイクのローテーションを合わせてください
- カプセルの**#4が、耳の高さ**となるようにマイクスタンドの高さを合わせてください。





IV CALIBRATION

18. Optimizer Settings > Calibration を開いてください

マシンによりますが、まだ未使用のマシンであれば測定データが無いため、Calibrated の部分は **No !** と表示されています。

もしここに **Yes** と表示されている場合、誰かが既に Calibration を行った事を意味しています。この測定を消して良いことを他のスタッフに確かめてください。



19. プロセッサが **Mute** になっていることをもう一度確かめてください。

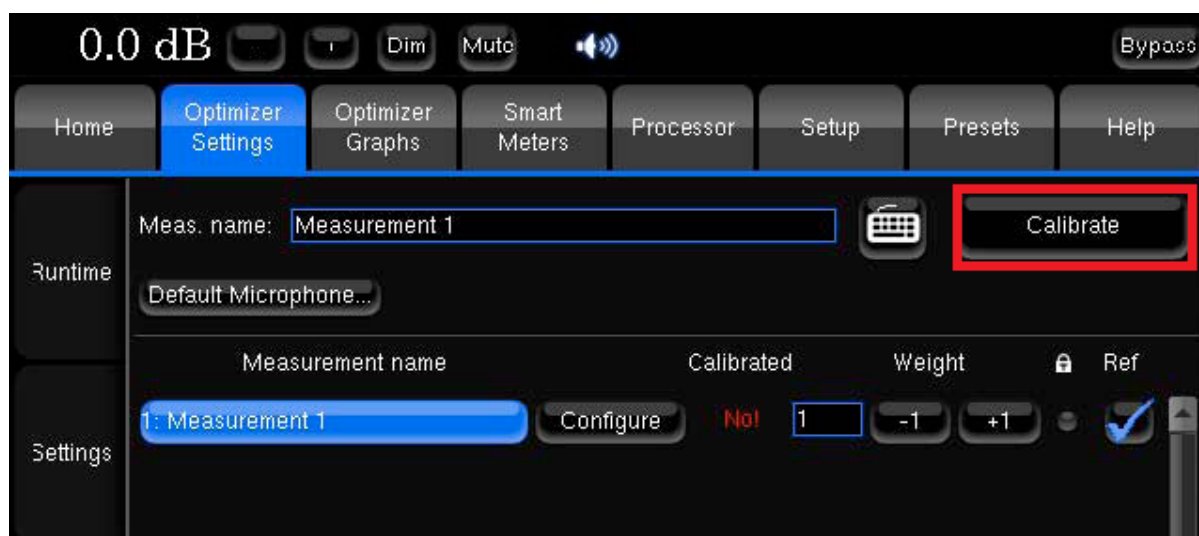


20. “-1” をクリックし、プロセッサのマスター レベルを -30dB 程度まで下げてください。





21. **Calibrate** ボタンをクリックしてください。



22. マイクの電源を入れるようダイアログが表示されます。マイクの底にある電源スイッチを入れ、マイクの電源を入れて、ダイアログの**OK**をクリックしてください。

- 自動測定が開始され、左スピーカーからバースト信号が出されますが、現時点ではプロセッサのマスターレベルを下けているため、バースト信号がスピーカーから小さすぎるかもしれません。

23. “+” をクリックして、徐々にマスターレベルを上げていってください。

- バースト信号は、最初、左スピーカーから出力されます。
- プロセッサが信号を感知するまで、左スピーカーからバーストが出続けます。
- プロセッサが信号を感知すると、自動的に右スピーカーからバーストが出力されます。
- ここでいったん **Cancel** し、そのレベルでもう一度 **Calibrate** を行うことをお勧めします。

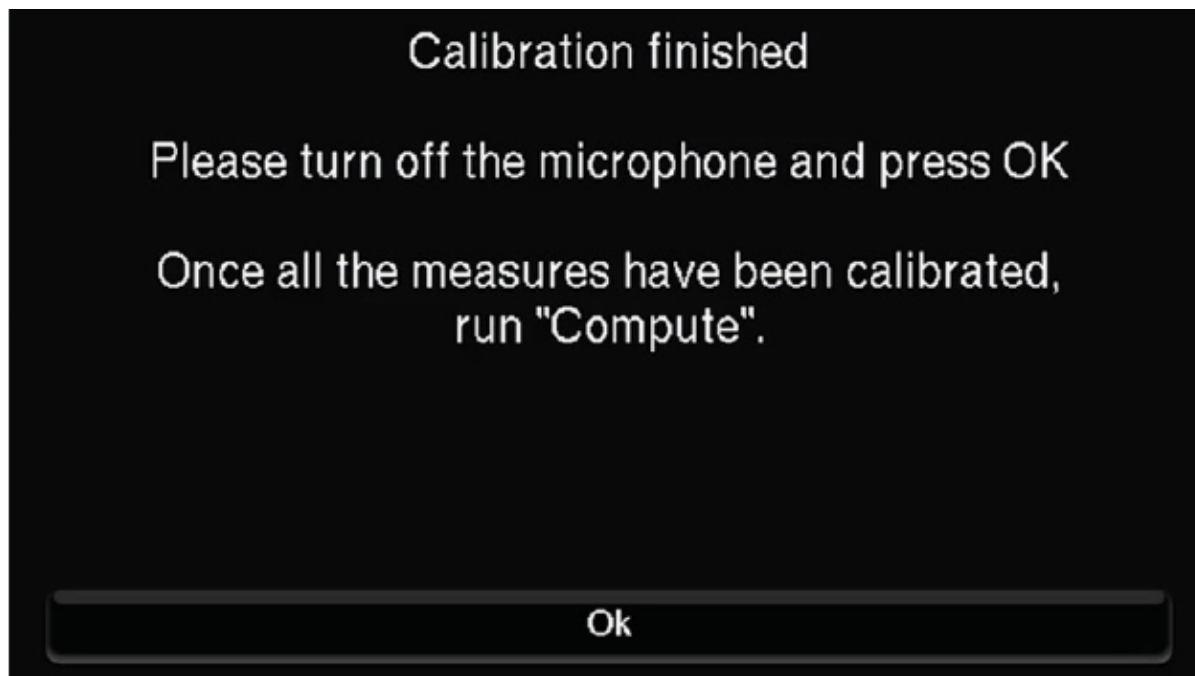
注意: Calibration中は、人は動かずにそのままその場所に静止してください。





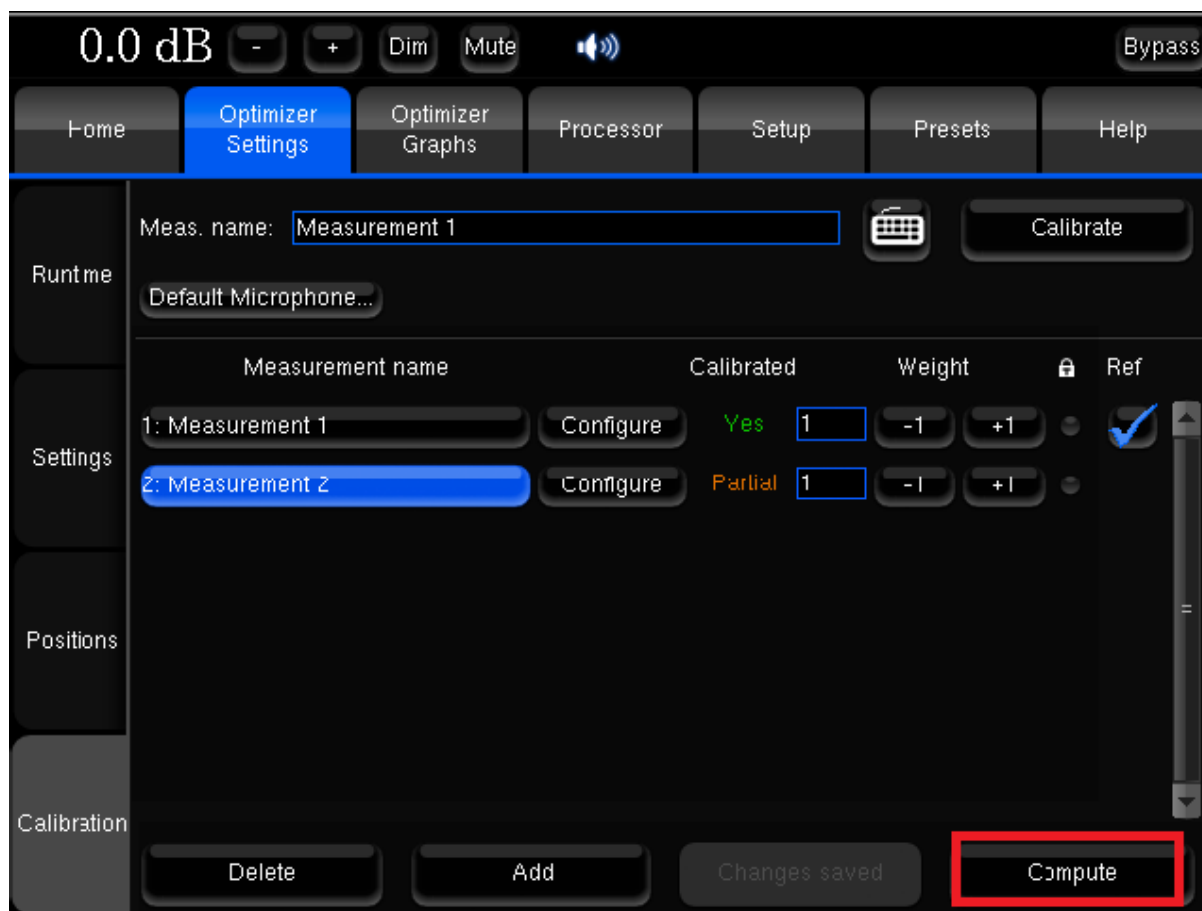
24. 測定が終了したら「測定は終了しました。マイクの電源を**OFF**にして**OK**を押してください。測定が終わったら “**Compute**” を押してください」とのダイアログが表示されます。

- a. マイクの電源を**OFF**にしてください。
- b. OKをクリックしてダイアログを閉じてください。





25. 画面右下の **“Compute”** ボタンをクリックします。



26. フィルター計算が始まります。



Mute ボタンの隣に、処理を行っていることを示すアイコンが表示されます。

※注意:この間はプロセッサから音は出ません。





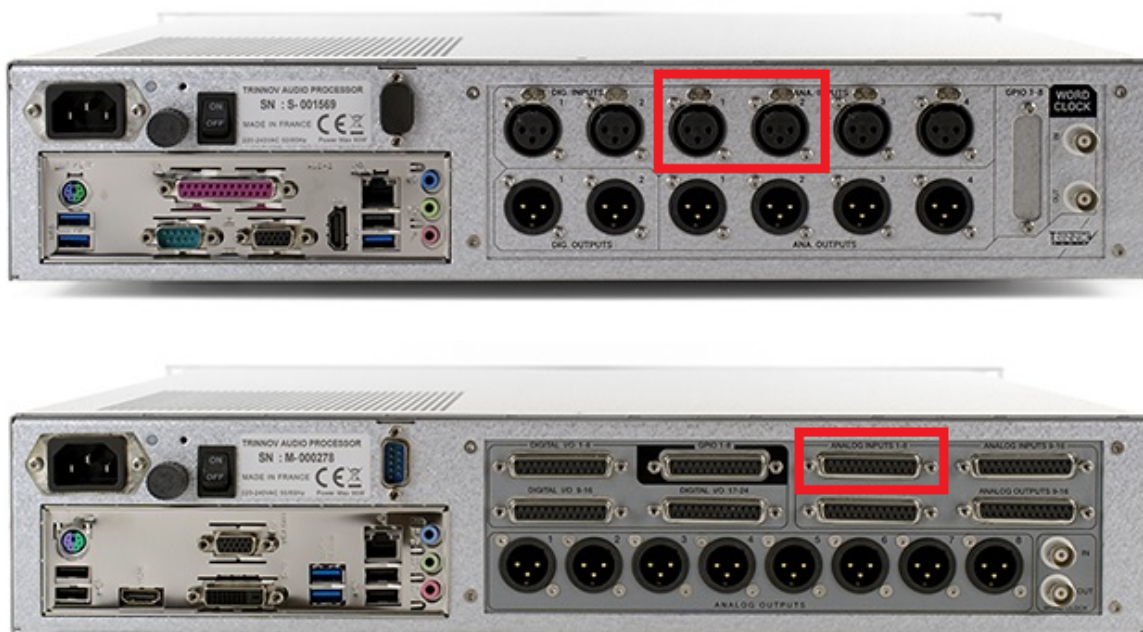
27. フィルター計算が終了すると「フィルター計算が終了しました。**Mute**を外してください」とメッセージが出ます。

OKをクリックしてメインGUIに戻ってください。

次のステップを終えるまで、**Mute**は外さないでください。

28. 入力をマイクからソースにつなぎかえてください。

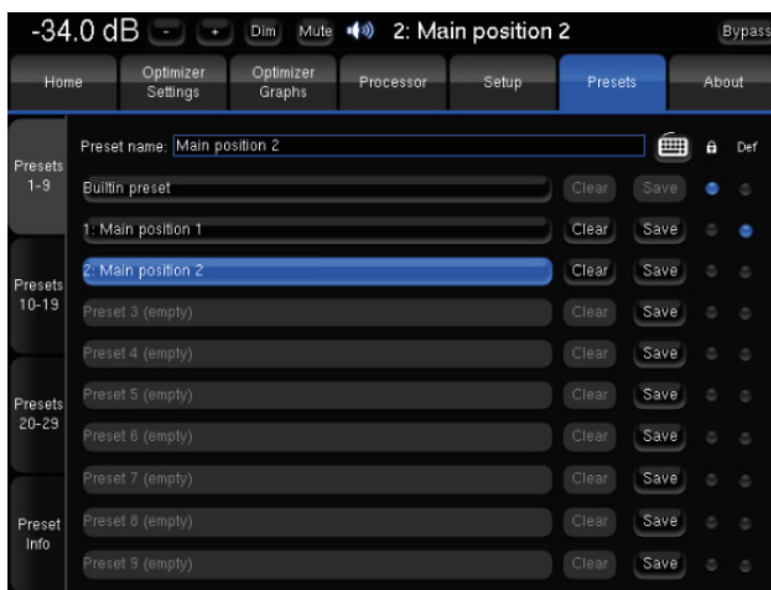
ソース(コンソール出力など)をプロセッサのアナログ入力 1 / 2 に接続してください。





29. Preset に保存してください。

最後に最適化した結果を残したければ、Presets ページを開き、空いているバンクの右隣にある "Save" ボタンをクリックして保存してください。

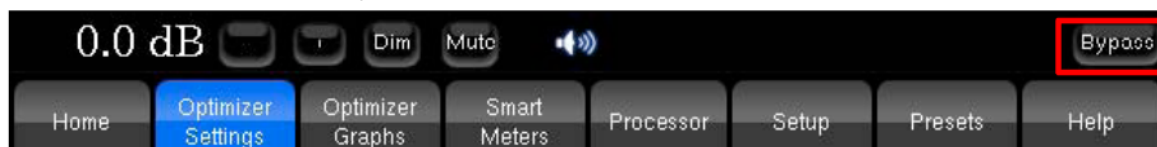


30. 試聴しましょう。音質比較

- まず、プロセッサのレベルを下げてください。
- 音楽ソースなど、普段聴き慣れているソースを流し、
- スピーカーの Mute を解除して、ゆっくりとレベルを上げていってください。
- 聴きやすい音量になったら、比較試聴ができます。

※以上で測定と最適化は終了です。プロセッサの **Mute** を解除し、ソースを入力して比較試聴します。

操作画面、右上の Bypass ボタンを押すと、元々のシステムの音を聴くことができます。



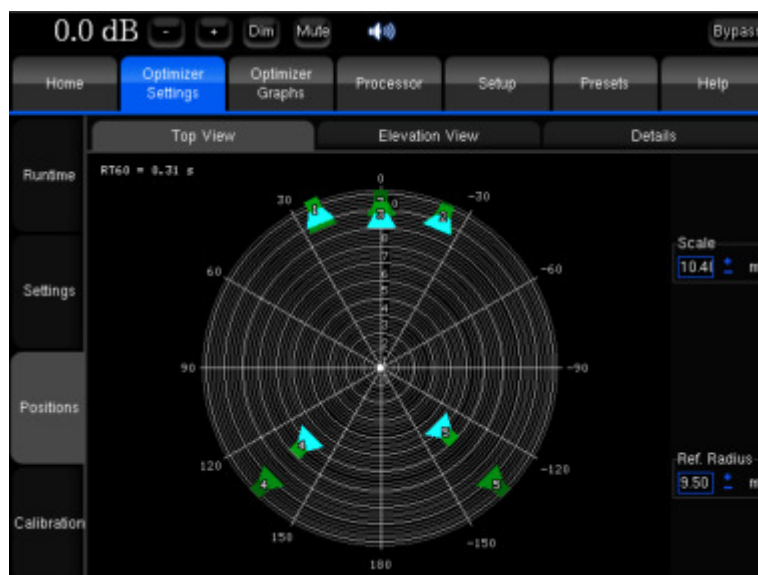


Tips

測定が正しく行えたかをチェックする

「マイクを正しく設置していたか」は、正しい測定を行うための大きな要素です。これは、Optimizer Settings > Position で確認することができます。

- ここで示されている、暗い緑で示されているスピーカーは、SMPTEで推奨されているスピーカーの位置です(リファレンス)。
- 明るい緑で示されているスピーカーは、Calibration時にTrinnovプロセッサーが認識したスピーカーの位置です。
- 右下の Ref Positions を +/- することで、リファレンススピーカーの位置を現実のスピーカー位置の半径に近づけて差を比べてください。
- リファレンス位置と実測位置があまりにも大きく異なっている場合、スピーカー位置の変更を検討してください。
- マイクがスピーカーシステムの中心を正しく捉えていない場合、マイクの位置を調整して、再度 Calibration することを検討してください。



スタジオの音響設計者やアコースティシャンに助言を求める

デフォルトの設定では、Optimizer Settings > Settings > Main Settings で、フィルターの変換範囲が全帯域で +6/-10dB と設定されています。





これは部屋の大きさやモニターの種類によっても意見が分かれると思われますが、アコースティシャンから見ると「フィルターのかけ過ぎ」とのご意見が出るかもしれません。

Optimizer Settings > Settings > Limiter Curve では、周波数範囲ごとに何dBブースト/アッテネートして良いかを設定することができます。



これは Calibration したデータを用いて再計算することが可能です。設定を行い、Main Settings の下にオレンジ色で表示される Apply Changes をクリックすると再計算が開始されます。

手順:

1. まず、何も変更していないデフォルトで Calibration したデータを Preset に保存してください。
2. 次に上記で設定を変更してから Apply Changes をクリックし、再計算結果を別の Preset に保存してください。
3. これらを聴き比べてください。

※ 同様のことは、Processor > Output の FIR や User EQ の設定時にも応用できます。

