

Audia と Nexia のロジックコントロールを使う

● Select 8, Volume/Select 8



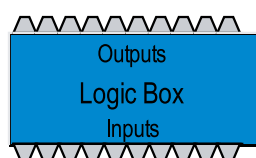
8 ロジック出力

モメンタリーボタン動作

ボタンを押していない状態 = ロジック 0

ボタンを押した状態 = ロジック 1

● LogicBox



20 ロジックポート

ロジック入力 / ロジック出力
のいずれかにアサイン

ロジック入力オープン = ロジック 1

ロジック入力クローズ = ロジック 0

ロジック出力でロジック 1 = オープン

ロジック出力でロジック 0 = クローズ

● Auto Mixer



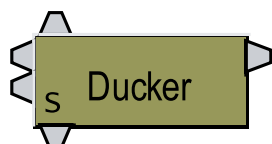
1ch に 1 ロジック出力
1 ブロックで最大 32ch

ロジック出力は通常ロジック 0

対応する入力 ch のゲートが ON になるとロジック 1

ロジック出力の動作はコントロールダイアログボックス
で反転可能

● Ducker



1 ロジック入力
1 ロジック出力

プログラム音声ダッキングされているときロジック入力
が 1 になるためロジック出力も 1

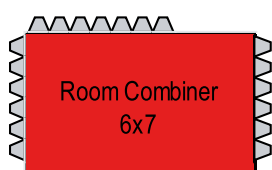
プログラム音声ダッキングされていないときは 0

感知入力の音声信号がスレッシュホールドを超えたときロジッ
ク出力は 1

感知入力の音声信号がスレッシュホールドを超えていないと
きロジック出力は 0

ロジック制御の動作はコントロールダイアログボックスで
反転可能

● Room Combiner



1 可動壁に 1 ロジック入力
1 ブロックで最大 32
(可動壁は最大 58)

ロジック入力 0 のとき可動壁は開いたまま

ロジック入力 1 のとき可動壁は閉じたまま

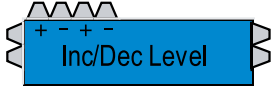
● Remote Preset



1 プリセットに 1 ロジック入力
1 ブロック最大 10 プリセット

ロジックが 0 から 1 に変わるとプリセットを呼び出す

● Level Inc/Dec



1ch のレベル + に 1 ロジック入力
1ch のレベル - に 1 ロジック入力
1 ブロックに最大 4 音声 ch

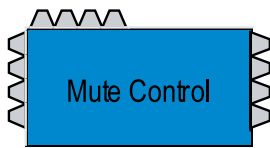
ロジック 1 入力が + になるとレベル増大
ロジック 1 入力が - になるとレベル減少

オプション：増減不可

+ でロジックが 0 から 1 になるとレベル増大

- でロジックが 0 から 1 になるとレベル減少

● Mute Control



1 音声 ch に 1 ロジック入力
1 ブロックに最大 16ch

ロジック入力 1 で音声 ch ミュート

ロジック入力 0 で音声 ch ミュート解除

● Command String



1 コマンドに 1 ロジック入力
1 ブロックに最大 8

ロジックが 0 から 1 になるとコマンドをシリアルポートから出力

● Event Scheduler



1 イベントに 1 ロジック入力
+1 ロジック出力
1 ブロックに最大 8

ロジック出力は通常 0 で設定されたイベントの時間から 250msec 後 1 に変わる

イベントスケジューラ使用不可のときロジック入力は 1

Note: この機能は Audia のみ有効

● Logic Delay



1 デレイに 1 ロジック入力
+1 ロジック出力
1 ブロックに最大 8

ロジック入力が 1 になってから設定した ON 時間が経過したあとロジック出力を 1 に変える

ロジック入力が 0 になってから設定した OFF 時間が経過したあとロジック出力を 0 に変える

● OR Gate



ロジック入力は 2 から 8
ロジック出力は 1

ロジック入力のいずれかが 1 のときロジック出力は 1

ロジック入力がすべて 0 のときロジック出力は 0

入力 1	入力 2	出力
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1

● AND Gate



ロジック入力は 2 から 8
ロジック出力は 1

ロジック入力がすべて 1 でロジック出力が 1
他の場合ロジック出力は 0

入力 1	入力 2	出力
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

● NOT Gate



1 ゲートに 1 ロジック入力
+1 ロジック出力
ブロックに最大 8

ロジック入力が 1 のときロジック出力は 0
ロジック入力が 0 のときロジック出力は 1

入力	出力
1	0
0	1

● NOR Gate



ロジック入力は 2 から 8
ロジック出力は 1

ロジック入力のいずれかが 1 のときロジック出力は 0
ロジック入力がすべて 0 のときロジック出力は 1
(理論上は OR ゲート +NOT ゲートと同じ)

入力 1	入力 2	出力
0	0	1
0	1	0
1	0	0
1	1	0

● NAND Gate



ロジック入力は 2 から 8
ロジック出力は 1

ロジック入力がすべて 1 のときロジック出力は 0
ロジック入力のいずれかが 0 のときロジック出力は 1
(理論上 AND ゲート +NOT ゲートと同じ)

入力 1	入力 2	出力
0	0	1
0	1	1
1	0	1
1	1	0

● XOR Gate



ロジック入力は 2 から 8
ロジック出力は 1

ロジック入力がいずれかが 1 のときロジック出力は 1
ロジック入力がすべて 1 または 0 のときロジック出力は 0

入力 1	入力 2	出力
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

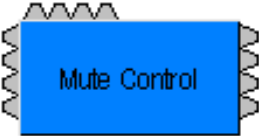



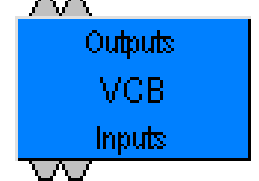


● FlipFlop


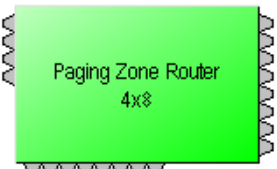


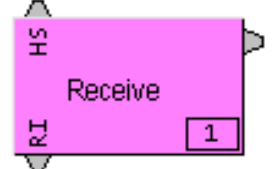
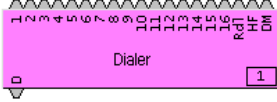



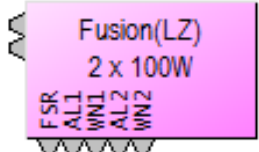
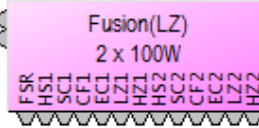
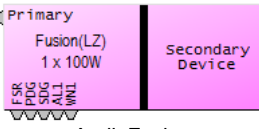
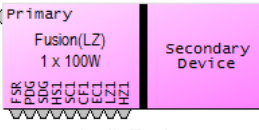
1 ゲートに 1 ロジック入力
+1 ロジック出力
1 ブロックに最大 8








ロジック入力が 0 から 1 になるとロジック出力がそのときの状態からもう 1 つの状態に変化





Audia、Nexiaのロジックコントロール

デバイス	ロジックI/O	動作
 <p>Mute Control</p> <p>ミュートコントロール</p>	1音声チャンネルあたり 1ロジック入力 1ブロックあたり 最大16チャンネル (56ギヤング)	ロジック入力1 = 音声チャンネルミュート ロジック入力0 = 音声チャンネルミュート解除
 <p>Inc/Dec Level</p> <p>レベル増減</p>	各音声チャンネルの(+)への 1ロジック入力でレベル増 各音声チャンネルの(-)に 1ロジック入力でレベル減 1ブロックあたり 最大4音声チャンネル (56ギヤング)	(+)へのロジック1入力 = レベル増大 (-)へのロジック1入力 = レベル減衰 オプション = レベル増減不可 (+)でロジックが0から1になると音声は1目盛り増大 (-)でロジックが0から1になると音声は1目盛り減衰
 <p>Remote Preset</p> <p>リモートプリセット</p>	プリセットあたり1ロジック入力 1ブロックあたり最大10プリセ ット	ロジックが0から1になるとプリセットが呼び出される
 <p>Vol/Sel</p> <p>Select 8 Volume/Select 8</p>	8ロジック入力	モメンタリーボタン動作 ボタンが突き出した状態 = ロジック0 ボタンを押した状態 = ロジック1
 <p>Outputs Logic Box Inputs</p> <p>LogicBox</p>	20ロジックポート ロジック入力またはロジック出力 として自由にアサイン可能	ロジック入力を開く = ロジック1 ロジック入力を閉じる = ロジック0 ロジック出力をロジック1にする = 開く ロジック出力をロジック0にする = 閉じる
 <p>Outputs VCB Inputs</p> <p>VoltageControlBox</p>	4ロジックポート ロジック入力またはロジック出力 として自由にアサイン可能	ロジック入力を開く = ロジック1 ロジック入力を閉じる = ロジック0 ロジック出力をロジック1にする = 開く ロジック出力をロジック0にする = 閉じる
 <p>RED-1</p> <p>RED-1</p>	最大32ロジック入力	DF: ロジック1 = デバイス検出 DF: ロジック0 = デバイス非検出 ロジック出力は通常0 ボタンを押すと250msecだけロジック1に切り替わる
 <p>Auto Mixer 4x1</p> <p>オートマッチックミキサー</p>	入力チャンネルあたり 1ロジック出力 1ブロックあたり最大32チャンネル	ロジック出力は通常ロジック0 対応する入力チャンネルにゲートがかかっている間は ロジック1に切り替わる オプション: ロジック出力の動作はコントロールダイアログで 反転することができる

 <p>ルームコンバイナー</p>	<p>可動壁ごとに1ロジック入力</p> <p>1ブロックあたり最大32室 (58可動壁)</p>	<p>ロジック入力0 = 可動壁は開いたまま</p> <p>ロジック入力1 = 可動壁は閉じたまま</p>
 <p>ページングゾーンルーター (Audiaのみ)</p>	<p>ゾーンごとに1ロジック出力</p> <p>最大28ゾーン</p>	<p>ロジック出力は通常ロジック0</p> <p>対応するゾーンがページングされるとロジック1に切り替わる</p>
 <p>ソース選択</p>	<p>チャンネルごとに1ロジック入力</p> <p>最大16チャンネル</p> <p>チャンネルごとに1ロジック出力</p> <p>最大16チャンネル</p>	<p>ロジック入力がロジック0から1に切り替わると対応する音声ソースが選択される</p> <p>ロジック出力は通常0</p> <p>音声ソースが選択されると対応するロジック出力がロジック1に切り替わる</p>
 <p>ダッカー</p>	<p>1ロジック入力</p> <p>1ロジック出力</p>	<p>ロジック入力が1になると音声ダッキングされロジック出力が1になり、ロジック入力が0になるとダッキングが解除される</p> <p>音声信号が感知入力のスレッシュホールドを超えるとロジック出力は1になり、スレッシュホールドを下回るとロジック出力は0になる</p> <p>オプション: ロジックコントロールの動作はコントロールダイアログで反転することができる</p>
 <p>テレフォンインターフェース 受信</p>	<p>1ロジック入力</p> <p>1ロジック出力</p>	<p>ロジック入力を1にすると電話に出る、または受話器を上げる</p> <p>0にすると電話を切る、または受話器を戻す</p> <p>着信するとロジック出力が1になる</p> <p>着信していないときロジック出力は0</p>
 <p>テレフォン インターフェース ダイヤラー</p>	<p>19ロジック入力</p> <p>1ロジック出力</p>	<p>入力1から16のロジックが0から1になると関連づけられた番号がダイヤルされる</p> <p>Rdl入力がロジック0からロジック1になると最後の番号がリダイヤルされる</p> <p>HF入力がロジック0からロジック1になるとフックフラッシュを生成</p> <p>DM入力が1のときはパルスダイヤルモード、0のときはトーンダイヤルモード</p> <p>ロジック出力が1のときはダイヤル中であることを、0のときはダイヤルしていないことを、それぞれ表す</p>
 <p>テレフォンインターフェース DTMFデコード</p>	<p>17ロジック出力</p>	<p>対応するDTMFトーンが検知されると約250msec間だけロジック出力1からDがHIGHになる (0 → 1 → 0)</p> <p>任意のDTMFトーンが検出されると約250msec間だけAny出力がHIGHになる (0 → 1 → 0)</p>

 <p>Fusion(LZ) 2 x 100W FSR ALL WN1 AL2 WN2</p> <p>AudiaFusion グループロジック付き</p>	<p>ブロックごとに1ロジック出力 さらに チャンネルごとに2ロジック出力</p>	<p>全ロジックとも通常0</p> <p>FSR: ロジック1 = ファンの回転異常</p> <p>AL: ロジック1 = 警告 (ヒートシンク異常、ショートサーキット、チャンネル異常)</p> <p>WN: ロジック1 = 注意 (ヒートシンク、極端なクリップ、インピーダンスが高すぎるまたは低すぎる)</p>
 <p>Fusion(LZ) 2 x 100W FSR HSI SCI CFI ECI LZ1 HS2 SC2 CF2 EC2 LZ2 HZ2</p> <p>AudiaFusion グループなしロジック付き</p>	<p>ブロックごとに1ロジック出力 さらに チャンネルごとに6ロジック出力</p>	<p>全ロジックとも通常0</p> <p>FSR: ロジック1 = ファンの回転異常</p> <p>HS: ロジック1 = ヒートシンク加熱警告 (熱許容量の92%に到達)</p> <p>SC: ロジック1 = ショートサーキット警告 (負荷ショート)</p> <p>CF: ロジック1 = チャンネル故障警告 (ハードウェア異常)</p> <p>EC: ロジック1 = 極端なクリップを警告 (Clip Countスレッシュホールド超)</p> <p>LZ: ロジック1 = 低いインピーダンス警告 (Toleranceパラメーターの許容範囲より低い状態)</p> <p>HZ: ロジック1 = 高いインピーダンス警告 (Toleranceパラメーターの許容範囲より高い状態)</p>
 <p>Primary Fusion(LZ) 1 x 100W Secondary Device</p> <p>AudiaFusion デバイスフェールオーバーと グループロジック付き</p>	<p>ブロックごとに3ロジック出力 さらに チャンネルごとに2ロジック出力</p>	<p>PDG、SDG以外のロジック出力は通常0</p> <p>FSR: ロジック1 = ファン回転異常</p> <p>PDG: ロジック1 = プライマリデバイス良好 PDG: ロジック0 = プライマリデバイス不良 (警告状態)</p> <p>SDG: ロジック1 = セカンダリデバイス良好 SDG: ロジック0 = セカンダリデバイス不良 (警告状態)</p> <p>AL: ロジック1 = 警告 (ヒートシンク、極端なクリップ、チャンネル異常)</p> <p>WN: ロジック1 = 注意 (ヒートシンク、極端なクリップ、インピーダンスが高すぎるまたは低すぎる)</p>
 <p>Primary Fusion(LZ) 1 x 100W Secondary Device</p> <p>AudiaFusion デバイスフェールオーバーと グループなしロジック付き</p>	<p>ブロックごとに3ロジック出力 さらに チャンネルごとに6ロジック出力</p>	<p>PDG、SDGを除く全ロジックは通常0</p> <p>FSR: ロジック1 = ファン回転異常</p> <p>PDG: ロジック1 = プライマリデバイス良好 PDG: ロジック0 = プライマリデバイス不良 (警告状態)</p> <p>SDG: ロジック1 = セカンダリデバイス良好 SDG: ロジック0 = セカンダリデバイス不良 (警告状態)</p> <p>HS: ロジック1 = ヒートシンク加熱警告 (熱許容量の92%に到達)</p> <p>SC: ロジック1 = ショートサーキット警告 (負荷ショート)</p> <p>CF: ロジック1 = チャンネル故障警告 (ハードウェア異常)</p> <p>EC: ロジック1 = 極端なクリップを警告 (Clip Countスレッシュホールド超)</p> <p>LZ: ロジック1 = 低いインピーダンス警告 (Toleranceパラメーターの許容範囲より低い状態)</p> <p>HZ: ロジック1 = 高いインピーダンス警告 (Toleranceパラメーターの許容範囲より高い状態)</p>

 <p>Command String コマンドストリング</p>	<p>コマンドストリングあたり 1ロジック入力</p> <p>ブロックあたり最大8</p>	<p>ロジックが0から1になるとコマンドストリングがシリアルポートから出力される</p>															
 <p>Events イベントスケジューラ</p>	<p>イベントあたり1ロジック入力と 1ロジック出力</p> <p>ブロックあたり最大8</p>	<p>ロジック出力は通常0で予定されたイベント時間から250msec間は1に切り替わっている</p> <p>ロジック入力を1にするとイベントスケジューラは無効になる</p> <p>注意: Nexiaでは使用不可</p>															
 <p>Logic Delay ロジックディレイ</p>	<p>ディレイあたり1ロジック入力と 1ロジック出力</p> <p>ブロックあたり最大8</p>	<p>ロジック入力が1になると、指定したON時間が過ぎてからロジック出力が1になる</p> <p>ロジック入力が0になると、指定したOFF時間が過ぎてからロジック出力が0になる</p>															
 <p>OR Gate ORゲート</p>	<p>2から8ロジック入力 1ロジック出力</p>	<p>いずれかのロジック入力が1になるとロジック出力は1 他の場合ロジック出力は0</p> <p>真理値表</p> <table border="1" data-bbox="893 869 1236 1041"> <thead> <tr> <th>入力1</th> <th>入力2</th> <th>出力</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	入力1	入力2	出力	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
入力1	入力2	出力															
0	0	0															
0	1	1															
1	0	1															
1	1	1															
 <p>AND Gate ANDゲート</p>	<p>2から8ロジック入力 1ロジック出力</p>	<p>ロジック入力が両方とも1のときロジック出力は1 他の場合ロジック出力は0</p> <p>真理値表</p> <table border="1" data-bbox="893 1153 1236 1326"> <thead> <tr> <th>入力1</th> <th>入力2</th> <th>出力</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	入力1	入力2	出力	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1
入力1	入力2	出力															
0	0	0															
0	1	0															
1	0	0															
1	1	1															
 <p>NOT Gate NOTゲート</p>	<p>ゲートあたり1ロジック入力と 1ロジック出力</p> <p>ブロックあたり最大8</p>	<p>ロジック入力が1のときロジック出力は0 ロジック入力が0のときロジック出力は1</p> <p>真理値表</p> <table border="1" data-bbox="893 1429 1125 1534"> <thead> <tr> <th>入力</th> <th>出力</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	入力	出力	1	0	0	1									
入力	出力																
1	0																
0	1																
 <p>NOR Gate NORゲート</p>	<p>2から8ロジック入力 1ロジック出力</p>	<p>ロジック入力が両方とも0のときロジック出力は1 他の場合ロジック出力は0 (理論上はNOTゲート付きのORゲート)</p> <p>真理値表</p> <table border="1" data-bbox="893 1668 1236 1841"> <thead> <tr> <th>入力1</th> <th>入力2</th> <th>出力</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>1</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	入力1	入力2	出力	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0
入力1	入力2	出力															
0	0	1															
0	1	0															
1	0	0															
1	1	0															

 <p>NAND Gate</p> <p>NANDゲート</p>	<p>2から8ロジック入力 1ロジック出力</p>	<p>ロジック入力が両方とも1のときロジック出力は0 他の場合ロジック出力は1 (理論上はNOTゲート付きのANDゲート)</p> <p>真理値表</p> <table border="1" data-bbox="901 398 1244 571"> <thead> <tr> <th>入力1</th> <th>入力2</th> <th>出力</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	入力1	入力2	出力	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0
入力1	入力2	出力															
0	0	1															
0	1	1															
1	0	1															
1	1	0															
 <p>XOR Gate</p> <p>XORゲート</p>	<p>2から8ロジック入力 1ロジック出力</p>	<p>ロジック入力の一方だけが1のときロジック出力は1 他の場合ロジック出力は0</p> <p>真理値表</p> <table border="1" data-bbox="901 683 1244 855"> <thead> <tr> <th>入力1</th> <th>入力2</th> <th>出力</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>0</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	入力1	入力2	出力	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0
入力1	入力2	出力															
0	0	0															
0	1	1															
1	0	1															
1	1	0															
 <p>Flip Flop Gate</p> <p>Flip Flopゲート</p>	<p>ゲートあたり1ロジック入力と 1ロジック出力</p> <p>ブロックあたり最大8</p>	<p>ロジック入力が0から1に切り替わるとロジック出力が現状とは逆の 状態に切り替わる</p>															
 <p>Logic Meter</p> <p>ロジックメーター</p>	<p>メーターあたり1ロジック入力 ブロックあたり最大16</p>	<p>入力ノードがロジック1のとき対応するインジケーターが点灯 入力ノードがロジック0のとき対応するインジケーターが消灯</p>															