Signature Plus
12, 16, 22 & 32
USER GUIDE






取扱説明書 Ver1.00

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

目次

安全に関する注意事項 3
はじめに 5
Signature Plus 基本操作 6
各部の名称 11
Lexicon ハードウェアエフェクト設定詳細表 44
トラブルシューティングガイド 53
基本仕様 63
用語集 72

 © 2026Sound House Inc.

安全に関する注意事項

1. すべての指示と警告に従ってください。このマニュアルを安全な場所に保管してください。
2. 本製品を水の近くで使用しないでください。
3. 乾いた布のみを使用してクリーニングしてください。
4. 通風孔をふさがないでください。製造元の指示に従って設置してください。
5. ラジエーター、暖房器具、ストーブ、その他の発熱する機器（アンプを含む）の近くに設置しないでください。
6. 接地極付きプラグを改造しないでください。接地極付きプラグには、2 本の電極と 1 本の接地極があります。接地極は安全のために設けられています。付属のプラグがコンセントに合わない場合は、電気工事業者に依頼して旧式のコンセントを交換してください。
7. 電源コードを踏んだり、挟んだりしないように保護してください。特に、プラグ、コンセント、および本製品からコードが出ている部分に注意してください。
8. 製造元が指定した付属品／アクセサリーのみを使用してください。
9. 雷雨時または長期間使用しない場合は、本製品の電源プラグをコンセントから抜いてください。
10. 修理はすべて、認定を受けたサービス担当者に依頼してください。電源コードやプラグが損傷した、液体をこぼした、内部に異物が入った、雨や湿気にさらされた、正常に動作しない、落下させた場合など、本製品に何らかの損傷が生じたときは修理が必要です。
11. 水滴や飛沫がかからないようにしてください。また、花瓶など、液体の入った容器を本製品の上に置かないでください。
12. 本製品を AC 電源から完全に切り離すには、電源コードのプラグを AC コンセントから抜いてください。
13. 電源プラグまたは延長コードを電源遮断装置として使用する場合は、いつでも容易に操作できる状態にしてください。
14. 感電や火災の原因となるため、壁面コンセントや延長コードに定格容量を超える負荷をかけないでください。
15. 本製品の設置、電源接続、操作、または修理を行う際は、現地で適用されるすべての法律、基準、および規制に従ってください。
16. 必ず指示に従って設置および操作してください。指示に従わない場合、安全上、危険が生じるおそれがあります。

 © 2026Sound House Inc.

安全に関するシンボル



使用する前に取扱説明書をお読みください。



製品に付属する文書に記載された、操作および保守（修理）に関する重要な指示があります。。



絶縁されていない高い電圧が製品内部にあります。

警告

- 本製品を雨や湿気にさらさないでください。火災や感電の危険があります。
- 火のついたろうそくなど、裸火を製品の上に置かないでください。
- 保護接地端子を備えた電源コンセントに接続してください。
- コンソールは、信号を入力しない限り音を出力しません。ただし、アンプやヘッドホンを通して大音量でモニターし続けると、聴力を損なうおそれがあります。音響信号を扱う際は、十分に注意してください。各コントロールを調整する場合、必ずモニターレベルを下げてください。耳は音響に携わるうえで最も重要な器官です。耳を大切にすると、長く音響の仕事を支えてくれます。



製品の設置方法や操作方法についてご不明な点がある場合は、サウンドハウスまでお問い合わせください。



本製品を一般家庭ごみと一緒に廃棄しないでください。不要になった電気・電子機器は、指定された回収場所へ持ち込み、適切に処分してください。廃棄時に分別回収し、適切に再資源化することで、天然資源の保全に役立ちます。また、廃電気・電子機器を適切にリサイクルすることで、人の健康と環境を守ることができます。廃電気・電子機器の処分、再資源化、回収場所について詳しくは、お住まいの地域の自治体、家庭ごみ収集業者、本製品を購入した販売店、または製造元にお問い合わせください。

 © 2026Sound House Inc.

はじめに

この度は、Soundcraft Signature Plus シリーズをご購入いただき、誠にありがとうございます。Signature Plus シリーズは、50 年以上にわたるライブサウンドミキシングの経験を活かし、優れたアナログコントロール、明瞭でクリエイティブなサウンドオプション、他に類を見ないプロフェッショナルなワークフローを集約した、コンパクトで持ち運びやすいアナログミキサーです。本製品の性能を最大限に発揮させ、末永くお使いいただくため、ご使用になる前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

Signature Plus の概要

Signature Plus シリーズは、クリティカルな場面において安定した性能を発揮できるよう、堅牢に設計されています。高品位な Ghost プリアンプ、パワフルな dbx® OverEasy ダイナミクスとインサート、業界屈指の音楽的な Sapphyre EQ、クリアな Lexicon®ハードウェアエフェクトを搭載。さらに、洗練された使いやすいプロフェッショナルワークフローにより、独自の Signature サウンドを引き出せます。

Signature Plus シリーズのコンソールは、新しい技術や発想だけでなく、優れたパフォーマンスツールを生み出してきた 50 年の実績を受け継ぎ、音楽性、創造性、技術的な完成度を融合、Soundcraft が世界最高水準のコンソールで培ってきた、伝統的なアナログ設計を採用しています。

Signature Plus がもたらす操作体験

直感的でプロフェッショナルな操作性

Signature Plus は、用途を重視したわかりやすいレイアウトを採用しています。入力部と出力部が最適に配置されているため、目的の機能へすばやく確実にアクセスできます。色分けされたボタンと、触感に優れた「丸みを帯びた四角形」のノブにより、暗い場所や緊張感の高い現場においても、すばやく正確に調整できます。

創造性を引き出すアナログサウンド

Soundcraft Ghost マイクプリアンプは、滑らかなオーバーロード特性と豊かな倍音を実現します。音楽的な音作りが可能な「Sapphyre EQ」と組み合わせることで、柔軟にサウンドを調整できます。さらに、倍音強調機能を備えた dbx ワンノブコンプレッサーとインサートポイントにより、クリエイティブなサウンドメイクが可能です。

 © 2026Sound House Inc.

Lexicon 独自のハードウェアエフェクト

Signature Plus は、このクラスで唯一 Lexicon ハードウェアプロセッサーを内蔵したコンソールです。Preset Store 機能と Tap Tempo 機能を搭載し、より幅広くクリエイティブなコントロールを実現します。

高度な Talkback To:、Listen、メーター機能

専用の Listen バスにより、メインミックスを中断せずに各チャンネルをモニターできます。また、Talkback To ルーティングにより、必要な相手や場所へ確実に指示を伝えられます。充実した SSM（Simple Success Metering）により、すべての入力と出力の状態をすばやく視覚的に確認できます。

Signature Plus 基本操作

音響に関する基本的な知識があれば、本マニュアルを詳しく読まなくても Soundcraft Signature ミキサーを操作できますが、時間を取って一通りお読みになることをお勧めします。
注意：本マニュアルの図の大部分は、Signature Plus 12 ミキサーを基にしています。Signature 12、16、22、32 で操作方法が異なる場合は、該当するセクションに記載しています。

アナログミキサーの概要

ミキサーの主な機能は、複数の音響入力を組み合わせ、各入力のレベルを個別に調整して複数のミックスへ送ることです。この基本機能により、ソロ演奏からオーケストラまで、あらゆる音響を調整してバランスを整えることができます。
Signature Plus シリーズには、これ以外にも多くの機能が搭載されています。外部エフェクトへのセンド、ステージモニター出力、独立したヘッドホンモニタリング、デジタル入出力などの各種機能とルーティングオプションを使用して、ミックスを整え、音響ミキシング作業をより効率的に行えます。

入力方式

本ミキサーは、マイク、ライン、Hi-Z の各入力方式と選択機能を備え、さまざまなマイクや楽器に対応します。また、電源供給が必要なマイク（コンデンサー／キャパシター型）用の 48V ファンタム電源も搭載しています。ゲインコントロールを使用して、入力レベルを最適に調整できます。

 © 2026Sound House Inc.

Ghost®プリアンプ

Soundcraft Ghost ミキサーのマイクプリアンプは、極めて低いノイズと広いヘッドルームを特長としています。信号品質を損なうことなく、+65 dB という高いゲインに設定できます。

Hi-Z 楽器入力

アコースティックギター、エレクトリックギター、ベースに最適化された切り替え式の入力段です。

Simple Success Metering（SSM）

Simple Success Metering は、音声信号経路上の各入力、チャンネル出力、ミキサー出力に 3 色 LED を 1 つずつ配置し、レベルをすばやく設定できるようにします。
各色のレベル境界値は、MIX チャンネルストリップの LED ラダーメーターに表示されるものと同じです。通常、消灯時は信号が入力されていないことを示します。緑はレベルが低く、MIX への寄与が小さい状態、黄は MIX 内で聞き取れる中程度の音声レベル、赤はピークレベルに達する危険性が高く、通常はレベルを下げる必要がある状態を示します。
Simple Success Metering により、すべての音声信号について、入力からミキサー内部のルーティング出力を経て最終出力に至るまで、主要な「ゲインステージング」ポイントのレベルをすばやく確認できます。

インサート

すべてのモノラル入力チャンネルにインサート端子を備えており、外部プロセッサーを追加して、ミックスに独自の音作りを加えることができます。インサートは、力強いキックやスネア、エレクトリックギターの処理に、より強力なコンプレッサーを接続する用途によく使用されます。また、ディエッサーなどを追加し、声の歯擦音を抑えることもできます。

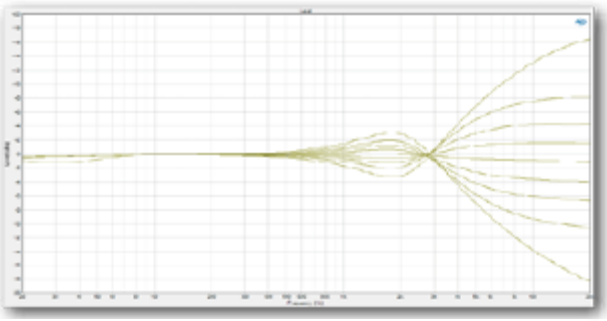
dbx OverEasy ワンノブコンプレッサー

すべてのモノラル入力チャンネルに搭載された dbx OverEasy ワンノブコンプレッサーでは、1 つのノブでコンプレッションのスレッショルドと、それに応じたメイクアップゲインをすばやく直感的に調整できます。dbx OverEasy は軽めのコンプレッションに適しており、スピーチ、ボーカル、アコースティック楽器、ベース、ピアノ、キーボードなどに最適です。

 © 2026Sound House Inc.

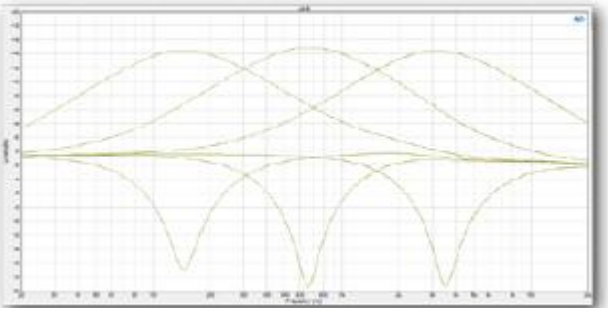
Sapphyre British Asymmetric EQ

Soundcraft Signature Plus ミキサーには、高い評価を得た Soundcraft Sapphyre ミキサー向けに開発された独自の Asymmetric EQ を搭載しています。この EQ により、信号の音色を創造的かつ実用的に、簡単で直感的に整えることができます。音楽の特性に即して動作する EQ です。



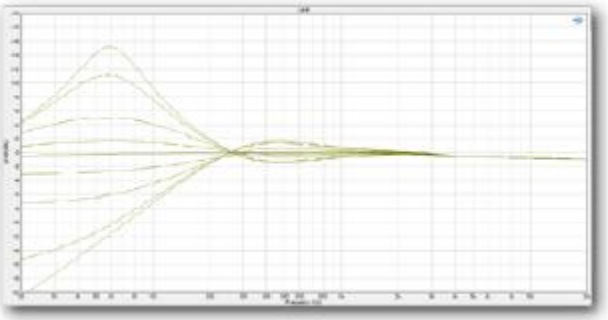
HF - 高域シェルビング

ブースト時にわずかなカットを加えることで耳障りな共振を防ぎ、カット時にわずかなブーストを加えることで明るさを保ちます。



MF（中域、ベル型）

幅広くブーストすることで耳障りな共振を防ぎ、狭い範囲をカットすることで問題のある帯域を正確に補正できます。



LF - 低域シェルビング

ブースト時にわずかなカットを加えることで音の濁りを防ぎ、カット時にわずかなブーストを加えることで音の厚みを保ちます。

EQ のシェルビングバンド（LF および HF）は、カット時に EQ の設定周波数付近をわずかにブーストし、ブースト時にはわずかにカットします。
低域では、ブースト時にわずかなカットを加えることで、信号の濁りを防ぎます。一方、カット時にわずかなブーストを加えることで、信号の大切な「パンチ感」や「厚み」を損なわずに低域を整えることができます。HF シェルフでは、ブースト時にわずかなカットを加えることで、EQ の設定周波数付近における耳障りな共振を防ぎます。また、カットする周波数の手前をわずかにブーストすることで、高域を抑えながら明るさを維持できます。
中域バンド（ベル型）EQ は、ブースト時には広い帯域幅（低 Q）、カット時には狭い帯域幅（高 Q）になります。

 © 2026Sound House Inc.

広い範囲をブーストすることで耳障りな共振や音色の変化を防ぎ、音楽的で心地よい EQ ブーストが得られます。狭い範囲のカットでは、問題のある周波数を的確に処理し、共振、リンギング、ハムノイズを除去して、フィードバックを防止します。カット範囲が広すぎると、音の「厚み」が大きく失われ、細く痩せた音になる場合があります。

GB スタイルルーティング

Signature Plus の信号ルーティングには、信号経路とコントロールを明快に配置した GB ミキサーの設計思想が受け継がれています。すべての Aux バスにプリ／ポスト切り替えを備えるほか、Listen、Mute、Talkback、柔軟なルーティング、サブグループ機能を搭載しています。

内蔵 Lexicon ハードウェア FX

リバーブ、ディレイ、コーラス、フェイジングなどの FX（エフェクト）処理をミキサーに組み込んでいるため、「アウトボード」機器を別途用意したり、貴重な入出力端子を使用したりする必要がありません。Signature Plus の Lexicon ハードウェア FX は、FX Send バスと専用ステレオ FX Return チャンネルを使用して適切に調整できます。また、Signature Plus には、ボタン 1 つで操作できる Store 機能と Tap Tempo 機能も搭載されています。

ミックスフェーダー

フェーダーを使用すると、各チャンネルの相対的な出力レベルを簡単に確認して調整できます。ミックス全体の状態をすばやく把握できます。

出力オプション

すべての入力（ソース）チャンネルを 1 系統の MIX ステレオ出力にミックスできるほか、任意の入力チャンネルを追加のグループ出力へ送ることもできます。また、全チャンネルから複数の独立した Aux（補助）ミックスを作成し、FX（エフェクト）プロセッサーやステージモニターなどへ送ることができます。ヘッドホン出力部と Control Room 出力部では、Listen システムを使用して、Main ミックスまたは AUX ミックス全体、あるいは選択したチャンネルをモニターできます。

 © 2026Sound House Inc.

Listen バス

Listen システムを使用するには、少なくとも 2 つの選択が必要です。1 つ目は、Listen バスの出力先の選択です。Headphone ソースボタンまたは Control Room ソースボタンのいずれか、あるいは両方にある黄色の耳アイコンボタンをオンにします。2 つ目は、入力チャンネルの末尾、FX RTN チャンネル、Aux Send 列、または FX Send 列にある Listen バスボタンを 1 つ以上オンにすることです。Listen 出力経路と Listen ソースの両方を選択すると、選択中の Listen 出力経路が上書きされ、Headphone または Control Room モニタリングのすべてのソース選択より Listen が優先されます。

Talkback To: Bus

Talkback To: Bus では、ミックスエンジニアが専用のトークバックマイク入力に接続したマイクへ話しかけ、トークバックをすばやくオン／オフできます。また、トークバックの送信先として特定の出力バスを指定できるため、必要に応じて特定の相手と会話できます。

4×4 USB-C 192 kHz オーディオ

デジタルオーディオシステムや、コンピューターまたはモバイル機器上の DAW（Digital Audio Workstation）を使用するには、USB-C 接続が必要です。Signature Plus シリーズは、4 チャンネルの入出力経路に対応する USB-C インターフェースを内蔵しています。
たとえば、セット間の BGM 再生、ショーの最中におけるバッキングトラックのミックスへの入力、DAW アプリケーションで作成したヘッドホンミックスの収録アーティストへの送出などに使用できます。この機能は、さまざまな用途に活用できます。

 © 2026Sound House Inc.

各部の名称



 © 2026Sound House Inc.

上の XLR/TRS 端子から順に 1～19



1. XLR/TRS 入力コンボジャック
   マイクまたはラインレベルの XLR 音声信号をここに接続します。コンデンサーマイクを使用する場合は、マイクプリアンプコントロールの上にある横一列のボタンから「Global 48V Phantom」ボタンを解除し、+48V ファンタム電源をオフにしてください。次に、コンデンサーマイクからの XLR ケーブルを接続してから、「Global 48V Phantom」ボタンを再度オンにします。
   警告：XLR 接続のマイクを接続する前や接続中は、ファンタム電源をオンにしないでください。
   ラインレベル機器は、1/4 インチ TS または TRS プラグを使用して、中央の TRS ジャック入力に接続します。シンセサイザー、ドラムマシン、DI ボックスなどを接続できます。
2. TRS インサートジャック
   外部コンプレッサー、ゲート、歯擦音用ディエッサーなどのシグナルプロセッサーをここに接続します。インサートポイントを使用する場合、一方がこのインサートジャックに対応し、もう一方がエフェクトプロセッサーの入力と出力に接続できる専用ケーブルを使用してください。インサートケーブルの詳細については、ケーブルの接続例を参照してください。
3. HI-Z Select ボタン
4. プリアンプゲイン
   このノブを回して、入力信号レベルを上げ下げします。ゲインは最大+65 dB まで調整できます。
5. SSM ポストゲイン入力レベル
   SSM の 3 色 LED メーターは、省スペースの 1 個の LED を使用して、LED ラダーメーターと同様に緑、黄、赤でレベルを表示します。色の変化は、MIX チャンネルの LED ラダーメーターと同じです。
6. PAD ボタン
   PAD ボタンをオンにすると、マイクプリアンプのゲイン調整ノブに入力される前の信号レベルが 20 dB 減衰します。
7. 100Hz High Pass Filter ボタン
   100Hz High Pass Filter ボタンをオンにすると、入力信号に 100Hz のハイパスフィルターが適用されます。100Hz 未満の周波数成分を含まない入力信号に使用します。

 © 2026Sound House Inc.

8. コンプレッサーのスレッショルド調整ノブ
   このノブを回すと、コンプレッサーのスレッショルドとメイクアップゲインを調整できます。ノブを右いっぱいに回すと、スレッショルドが最も高いレベルに設定され、音声信号の最も音量が大きい部分だけにコンプレッサーがかかります。ノブを左に回すと、スレッショルドが音声信号の低いレベルへ移動すると同時に、メイクアップゲインが上がります。
9. コンプレッサーの ON ボタン
   ON ボタンを押すと、コンプレッサーがオンになります。ON ボタンを解除すると、コンプレッサーがバイパスされます。
10. Sapphyre EQ ノブ
    モノ入力チャンネルには、4 つの調整ノブがあります。低域を調整するノブ、中域を調整するノブ、中域の中心周波数を選択するノブ、および高域を調整するノブです。
    Sapphyre EQ では、ノブを右に回したときのブースト帯域幅が、左に回したときのカット帯域幅より広くなっています。
    これらのノブを使用して、音声信号の周波数バランスを調整します。
11. Aux 1～4 ノブ
    入力チャンネルの AUX バス列にあるノブで、各 AUX バスへ送る信号レベルを調整します。通常は、演奏者用モニター（ヘッドホン、インイヤーモニター、ステージモニター）へ送るミックスを作成するときに使用します。Aux 1～4 は、列の右側にある POST ボタンを使用して、すべてのチャンネルを一括してプリフェーダーまたはポストフェーダーに切り替えられます。
    ノブを回すと、最大+10 dB のゲインまでレベルを調整できます。
12. FX Send ノブ
    FX バスへ送るポストフェーダー信号のレベルを調整します。FX バスへ送られた信号は、FX プロセッサーにルーティングされます。
    ノブを回すと、最大+10 dB のゲインまでレベルを調整できます。
13. PAN ノブ
    このノブを回して、チャンネルのステレオ出力内における音声信号の定位を調整します。この設定は、MIX、Group 1-2、および Group 3-4 への出力に反映されます。ただし、POST ボタンがオンになっている AUX 1-4 センドチャンネルには反映されません。

 © 2026Sound House Inc.

14. MIX アサインボタン

MIX ボタンをオンにすると、チャンネル出力の信号が MIX L&R チャンネルにも送られます。

15. GROUP 1-2 および 3-4 アサインボタン

1-2 Group ボタンまたは 3-4 Group ボタンをオンにすると、チャンネル出力の信号が、それぞれ 1-2 Group または 3-4 Group チャンネルの入力にも送られます。両方のボタンを同時にオンにすることもできます。

16. LISTEN ボタン（耳のアイコン）

LISTEN ボタンを使用して、この入力チャンネルの EQ 通過後の信号をモニターします。

LISTEN ボタンをオンにすると、音声信号が Listen バスにも送られます。Listen バスは、以下からモニターできます。

・ヘッドホン出力のモニターセクション
  Listen bus ボタンがオンになっている場合
・Control Room L&R 出力
  Listen bus ボタンがオンになっている場合

17. MUTE ボタン

赤色の MUTE ボタンをオンにすると、このチャンネルのミュート後の信号は出力されず、音声が聞こえなくなります。AUX 1～4 センドがポストフェーダーに設定されている場合も、このチャンネルから信号は送られません。

18. CHANNEL OUTPUT SSM LEVEL LED

チャンネル出力の SSM は、チャンネルストリップのフェーダー通過前の出力レベルを表示します。

SSM の 3 色 LED メーターは、省スペースの 1 個の LED を使用して、LED ラダーメーターと同様に緑、黄、赤でレベルを表示します。色の変化は、MIX チャンネルの LED ラダーメーターと同じです。

19. 入力チャンネルフェーダー

このフェーダーは、チャンネル出力ボタンで選択した出力先への信号レベルを調整します。対象となる出力先は、MIX、Group 1-2、Group 3-4、および POST ボタンがオンになっている AUX センドです。

 © 2026Sound House Inc.

ステレオチャンネルフェーダー



12 チャンネルおよび 16 チャンネルミキサーには、ステレオチャンネルストリップが 1 系統あります。

22 チャンネルおよび 32 チャンネルミキサーには、ステレオチャンネルストリップが 2 系統あります。

1. コンボ入力ジャック（XLR/TRS コンボ入力ジャック）
   マイクまたはラインレベルの XLR 入力信号をここに接続します。ステレオチャンネルでは、コンボジャックに入力されたモノ信号をチャンネルストリップの左右両方へ送ることができます。TRS 部分に接続した場合は、ステレオチャンネルの左チャンネルへ入力されます。コンデンサーマイクを使用する場合は、マイクプリアンプコントロールの上にある横一列のボタンから「Global 48V Phantom」ボタンを解除し、+48V ファンタム電源をオフにしてください。次に、コンデンサーマイクからの XLR ケーブルを接続してから、「Global 48V Phantom」ボタンを再度オンにします。
   警告 : XLR 接続のマイクを接続する前や接続中は、ファンタム電源をオンにしないでください。
   ラインレベル機器は、1/4 インチ TS または TRS プラグを使用して、中央の TRS ジャック入力に接続します。シンセサイザー、ドラムマシン、DI ボックスなどを接続できます。
2. 右音声チャンネル 1/4 インチ TRS ジャック
   外部コンプレッサー、ゲート、歯擦音用ディエッサーなどのシグナルプロセッサーをここに接続します。インサートポイントを使用する場合は、一方がこの Insert ジャックに対応し、もう一方がエフェクトプロセッサーの入力と出力に接続できる専用ケーブルを使用してください。インサートケーブルの詳細については、ケーブルの接続例を参照してください。
3. Ghost プリアンプゲイン調整ノブ
   このノブを回して、入力信号レベルを上げ下げします。ゲインは最大+65 dB まで調整できます。
4. チャンネル入力 SSM LED
   SSM の 3 色 LED メーターは、省スペースの 1 個の LED を使用して、LED ラダーメーターと同様に緑、黄、赤でレベルを表示します。色の変化は、MIX チャンネルの LED ラダーメーターと同じです。
5. PAD ボタン
   PAD ボタンをオンにすると、マイクプリアンプのゲイン調整ノブに入力される前の信号レベルが 20 dB 減衰します。

 © 2026Sound House Inc.

6. 100Hz High Pass Filter ボタン
   100Hz High Pass Filter ボタンをオンにすると、入力信号に 100Hz のハイパスフィルターが適用されます。100Hz 未満の周波数成分を含まない入力信号に使用します。
7. Sapphyre EQ ノブ
   ステレオ入力チャンネルには、3 つの調整ノブがあります。各ノブで低域、中域、高域をそれぞれ調整します。これらのノブを使用して、音声信号の周波数バランスを調整します。
8. AUX 1～4 センドノブ
   入力チャンネルの AUX バス列にあるノブで、各 AUX バスへ送る信号レベルを調整します。通常は、演奏者用モニター（ヘッドホン、インイヤーモニター、ステージモニター）へ送るミックスを作成するときに使用します。AUX 1～4 は、列の右側にある POST ボタンを使用して、すべてのチャンネルを一括してプリフェーダーまたはポストフェーダーに切り替えられます。
   ノブを回すと、最大+10 dB のゲインまでレベルを調整できます。
9. FX Send ノブ
   FX バスへ送るポストフェーダー信号のレベルを調整します。FX バスへ送られた信号は、FX プロセッサーにルーティングされます。

   ノブを回すと、最大+10 dB のゲインまでレベルを調整できます。
10. BALANCE 調整ノブ
    このノブを回して、チャンネルのステレオ出力内における音声信号の左右バランスを調整します。この設定は、MIX、Group 1-2、および Group 3-4 への出力に反映されます。ただし、POST ボタンがオンになっている AUX 1～4 センドチャンネルには反映されません。
11. MIX ボタン
    MIX ボタンをオンにすると、チャンネル出力の信号が MIX L&R チャンネルにも送られます。
12. 1-2 Group および 3-4 Group ボタン
    1-2 Group ボタンまたは 3-4 Group ボタンをオンにすると、チャンネル出力の信号が、それぞれ 1-2 Group または 3-4 Group チャンネルの入力にも送られます。両方のボタンを同時にオンにすることもできます。
13. MUTE ボタン（耳に斜線のアイコン）
    赤色の MUTE ボタンをオンにすると、このチャンネルのミュート後の信号は出力されず、音声が聞こえなくなります。AUX 1～4 センドがポスト

 © 2026Sound House Inc.

フェーダーに設定されている場合も、このチャンネルから信号は送られません。

14. LISTEN ボタン（耳のアイコン）
LISTEN ボタンを使用して、この入力チャンネルの EQ 通過後の信号をモニターします。
LISTEN ボタンをオンにすると、音声信号が Listen バスにも送られます
Listen バスは、以下からモニターできます。
-ヘッドホン出力のモニターセクション
Listen bus ボタンがオンになっている場合
-Control Room L&R 出力
Listen bus ボタンがオンになっている場合チャンネル出力

15. SSM レベル LED
チャンネル出力の SSM は、チャンネルストリップのフェーダー通過前の出力レベルを表示します。
SSM の 3 色 LED メーターは、省スペースの 1 個の LED を使用して、LED ラダーメーターと同様に緑、黄、赤でレベルを表示します。色の変化は、MIX チャンネルの LED ラダーメーターと同じです。

16. 入力チャンネルフェーダー
このフェーダーは、チャンネル出力ボタンで選択した出力先への信号レベルを調整します。対象となる出力先は、MIX、Group 1-2、Group 3-4、および POST ボタンがオンになっている AUX センドです。

 © 2026Sound House Inc.

ステレオ USB チャンネルストリップ



USB-C による 4 入力／4 出力のチャンネル運用に対応する、連動式のステレオチャンネルストリップを 2 系統搭載しています。
1 つ目の Stereo USB 1-2 チャンネルは、チャンネル 1～2 用のコンボ入力、TRS 入力、および USB リターンに対応しています。
2 つ目の Stereo USB 3-4 チャンネルは、ステレオ RCA 入力およびチャンネル 3～4 用の USB リターンに対応しています。

1. Combo Input Jack（XLR/TRS Combo Input Jack）
   マイクまたはラインレベルの XLR 入力信号をここに接続します。 ステレオチャンネルでは、Combo Input Jack から入力したモノラル信号をチャンネルストリップの左右両方に送ることができます。Combo Input Jack の TRS 部に接続した場合は、ステレオチャンネルの左側に入力されます。
   コンデンサーマイクを使用する場合は、まずプリアンプコントロール上部の横一列に配置された「Global 48V Phantom」ボタンをオフにして、+48V ファンタム電源を切ってください。次に、コンデンサーマイクの XLR ケーブルを接続してから、「Global Phantom」ボタンを再度オンにしてください。

警告：XLR 接続のマイクを接続する前や接続中に、ファンタム電源を供給しないでください。

ラインレベルの音源は、TS または TRS 1/4 インチプラグを使用して、中央の TRS 入力部に接続します。シンセサイザー、ドラムマシン、DI ボックスなどのモノラル音源を接続できます。

2. Right Audio Channel 1/4” TRS Jack
   コンプレッサー、ゲート、歯擦音を抑えるディエッサーなどのシグナルプロセッサーを接続します。Insert Point を使用するには、片側がインサートジャック、もう片側がエフェクトプロセッサーへの入出力に分岐した専用ケーブルを使用してください。インサートケーブルの詳細については、ケーブルの接続例を参照してください。
3. Ghost Preamp Gain Control Pot
   入力信号レベルを上げたり下げたりします。ゲインは最大+65 dB まで調整できます。

 © 2026Sound House Inc.

4. RCA Stereo Level Trim Control Pot
   RCA ステレオ入力の音声信号レベルを-20～+20 dB の範囲で調整します。
5. Channel Input SSM LED
   LED メーターには 3 色の SSM LED が 1 つ搭載されており、省スペースながら、ラダーメーターのように信号レベルを緑、黄、赤の 3 色で表示します。表示色の変化は、MIX チャンネルの LED ラダーメーターと同じです。
6. PAD Button
   PAD ボタンをオンにすると、マイクプリアンプのゲイン調整前に入力信号レベルが 20 dB 減衰します。
7. 100HZ High Pass Filter Button
   100HZ High Pass Filter ボタンをオンにすると、入力信号に 100 Hz のハイパスフィルターが適用されます。通常、100 Hz 未満の周波数成分を含まない入力信号に使用します。
8. USB 1-2 Trim Pot and USB 3-4 Trim Pot
   USB 1-2 および USB 3-4 のトリムポットを使用して、両チャンネルストリップの USB リターンレベルと、USB 端子へ出力される信号レベルを調整します。
9. 1-2 USB ON Button and 3-4 USB ON Button
   USB 信号は 2 系統のバスに分岐されます。一方は ON ボタンを経由して各チャンネルストリップの後段へ送られ、もう一方は MIX チャンネル、Headphone Monitoring Selection セクション、および Control Room Monitoring Selection セクションへ送られます。
   チャンネルストリップの ON ボタンをオンにすると、USB 信号は Aux 1-4 センド、FX センド、およびチャンネルストリップの出力コントロールへ送られます。
10. Sapphyre EQ Pots
    ステレオ入力チャンネルには、3 つのロータリーポット式 EQ コントロールがあります。それぞれ低域、中域、高域を調整します。
    これらのコントロールポットを使用して、音声信号の周波数バランスを調整します。
11. AUX 1-4 Send Pots
    入力部から AUX バス列へ送る信号レベルは、AUX ポット列の各ポットで調整します。これらは、演奏者用モニター（ヘッドホン、インイヤーモニター、ステージモニター）へ送るミックスの作成によく使用されま

 © 2026Sound House Inc.

す。AUX 1-4 は、各列の右側にある POST ボタンを使用して、プリフェーダー／ポストフェーダーを一括で切り替えられます。
ポットを回すと、最大+10 dB のゲインを加えることができます。

12. FX Send Pot
ポストフェーダー信号を FX バスへ送るレベルを設定します。FX バスへ送られた信号は、FX プロセッサーにルーティングされます。
ポットを回すと、最大+10 dB のゲインを加えることができます。

13. Balance Control Pot
ポットを回して、チャンネルのステレオ出力定位を調整します。この設定は MIX、Group 1-2、および Group 3-4 への出力に反映されます。ただし､各 AUX 1-4 センドチャンネルの POST ボタンがオンの場合でも、AUX 1-4 への出力には反映されません。

14. MIX Button
MIX ボタンをオンにすると、チャンネル出力の信号が MIX L&R チャンネルへ送られます。

15. 1-2 Group and 3-4 Group Buttons
1-2 Group ボタンまたは 3-4 Group ボタンをオンにすると、チャンネル出力の信号が 1-2 Group または 3-4 Group のチャンネル入力へ送られます。

16. MUTE Button（Ear Off アイコン）
この赤いボタンをオンにすると、チャンネルのミュート後の信号は出力されません。AUX 1-4 センドをポストフェーダーに設定している場合、そのチャンネルの信号は AUX 1-4 にも送られません。

17. Listen Button（Ear アイコン）
Listen ボタンを使用すると、この入力チャンネルの EQ 通過後の信号をモニターできます。
オンにすると、音声信号が Listen バスへ送られます。
Listen バスは、次の出力からモニターできます。
-Headphone Output Monitor セクション（Listen Bus ボタンがオンの場合）
-Control Room L&R 出力（Listen Bus ボタンがオンの場合）

18. Channel Output SSM Level LED
チャンネルストリップのプリフェーダー出力レベルにおける音声信号を表示します。
1 つの LED メーターに 3 色の SSM LED を搭載し､省スペースながら、ラダーメーターのように信号レベルを緑、黄、赤の 3 色で表示します。
表示色の変化は、MIX チャンネルの LED ラダーメーターと同じです。

 © 2026Sound House Inc.

19. Input Channel Fader
チャンネル出力ボタンで選択した出力先への信号レベルを調整します。対象となる出力先は、MIX、Group 1-2、Group 3-4、および POST ボタンをオンにした AUX センドです。

グループチャンネル・コントロール



1. GROUP 1-2 AND 3-4 FADERS
GROUP フェーダーを使用して、各サブグループのレベルを個別に調整します。
2. SUM BUTTON
モノラルの SUM ボタンをオンにすると、サブグループの信号が左右の MIX チャンネル出力へ均等に送られます。客席が横に広く、スピーカーシステムに近いライブイベントなど、モノラルミックスが適している場合によく使用します。ステージ上のすべてのスピーカーへフルミックスを送り、広い客席全体にバランスよく音を届けることができます。
3. LISTEN BUTTON（Ear アイコン）
LISTEN ボタンをオンにすると、チャンネル信号が Listen バスへ送られます。Headphones または Control Room の Listen Bus セクション、あるいはその両方で LISTEN ボタンをオンにすると、この信号をモニターできます。
4. SSM LED
AUX 1-4 の各 SSM LED は、MIX チャンネルの LED ラダーメーターと同じ表示色を使用する 3 色メーターです。信号レベルを緑、黄、赤の 3 色で表示します。
5. MIX BUTTON
MIX ボタンがオフの場合、Group 信号は Group 1-4 の 1/4 インチ TRS Output 端子にのみ送られます。MIX ボタンをオンにすると、その信号は MIX チャンネルバスにも送られます。

 © 2026Sound House Inc.

MIX チャンネルコントロール



1. T/B Mic XLR In Jack
   トークバックに使用するマイクを T/B XLR Input 端子に接続します。
   入力チャンネルの Preamp ポット上部にある+48V Global Phantom ボタンをオンにすると、このXLR端子からファンタム電源が供給されます。
2. T/B Mic Ghost Preamp Pot
   T/B Mic Preamp ポットを回して、マイクプリアンプのゲインを最大+65 dB まで調整します。
4. T/B Mic Preamp SSM LED Meter
   T/B SSM メーターは、マイクプリアンプ通過後の Talkback バスの信号レベルを表示します。
   消灯、緑、黄、赤の表示色は、MIX チャンネルの LED ラダーメーターと同じ信号レベルに従って変化します。
5. LED Ladder Meter
   LED ラダーメーターは、一般的な赤、黄、緑の音声レベルメーターです。
   メーター左側の数値は、左右両チャンネルのアナログ信号レベルを dBu 単位で示します。
   右側の数値は、MIX フェーダーをユニティゲインに設定したときに USB-C バスから出力される左右両チャンネルのデジタル信号レベルを dBFS 単位で示します。
6. MIX to AUX Pots
   MIX to AUX 1-4 ポットを使用して、AUX 1-4 の各メインミックスポットへ直接送る MIX 信号レベルを調整します。MIX 信号全体を 4 系統の AUX 1-4 バスへすばやく送り、モニターミックスを作成する場合や、ロビーなどに設置した補助スピーカー用の出力として使用する場合に便利です。
7. Large T/B Button Status LED
   大型 T/B ボタンの現在のオン／オフ状態を LED で表示します。
8. T/B TALKBACK BUTTON（Large）
   大型 T/B ボタンは、Talkback バスへの音声信号を有効にするメインのトークバックコントロールです。
   大型 Talkback ボタンを押し続けると一時的にオンになり、2 回押すとオンの状態に固定されます。固定された状態は、すばやく 1 回押すと解除されます。
   大型 T/B ボタンをオンにし、さらに MIX チャンネル、AUX 1-4 列、FX

 © 2026Sound House Inc.

バス列、Headphones モニター選択セクション、または Control Room モニター選択セクションのいずれかの T/B 出力ボタンをオンにすると、トークバック機能が有効になります。複数の出力先を同時に選択することもできます。

9. T/B TO MIX BUTTON（Small）
   小型 T/B ボタンをオンにすると、大型 T/B ボタンがオンになっている間、Talkback バスの信号が MIX L&R チャンネルへ送られます。
10. USB-INT Button
11. Mute Button（Speaker アイコン）
    MUTE ボタンをオンにすると、MIX L&R 信号の出力が停止します。
12. DIM Button
    DIM ボタンをオンにすると、MIX L&R 信号のレベルが 12 dB 減衰します。
13. MIX Fader
    MIX フェーダーを使用して、MIX L&R 出力チャンネルへ送る信号レベルを調整します。

AUX センドバス



1. AUX 1～4 SEND ノブ
   このノブを調整して、各 AUX 1～4 バスへ送るチャンネル信号のレベルを変更します。AUX バスは、演奏者用のモニターミックス（ヘッドホン、インイヤーモニター、ステージモニターなど）に使用されます。
2. AUX POST ボタン
   各列の POST ボタンを押すと、AUX 1～4 の信号取り出し位置を一括してフェーダーの前段または後段に切り替えられます。
3. AUX LISTEN ボタン
   黄色の Listen ボタン（耳のアイコン）を押すと、AUX バス信号が LISTEN バスに送られます。コンソールの Headphones または Control

 © 2026Sound House Inc.

Room セクションにある LISTEN 出力バスも有効にすると、AUX バス信号をモニターできます。

4. AUX MUTE ボタン
   各列の Mute ボタンを押すと、その AUX バス出力への信号がミュートされます。
5. AUX T/B ボタン
   Talkback ボタン（T/B）を押すと、その AUX バスに Talkback バスの信号が送られます。この機能を使用するには、MIX チャンネルの大きな T/B ボタンも押してください。
6. MIX TO AUX ノブ
   MIX TO AUX ノブでは、MIX チャンネルから各 AUX 1～4 のメインレベルコントロールへ直接送る信号レベルを調整します。トークイベントの出演者用モニターミックスなど、ミックス信号をステージ上の各 AUX へすばやく送る際に使用できます。
7. AUX OUTPUT ノブ
   AUX 1～4 の出力ノブでは、AUX 1～4 TRS 端子へ送るアナログ AUX 出力信号のレベルを調整します。
8. AUX OUTPUT SSM LED
   AUX 1～4 の SSM LED は 3 色レベルメーターです。MIX チャンネルの LED ラダーメーターと同じく、緑、黄、赤の各色で信号レベルを表示します。

 © 2026Sound House Inc.

FX センドバス



1. FX Send チャンネルノブ
   各入力チャンネルには、Lexicon エフェクトプロセッサーへ送る FX バス信号のレベルを調整する FX Send ノブが 1 つあります。ノブを左いっぱいに回すと、AUX バスへ信号は送られません。0 の位置ではユニティゲインとなります。0 より右に回すと、チャンネルストリップの音声信号より高いレベルで信号が送られます。
2. Listen ボタン
   Listen ボタン（耳のアイコン）を押すと、信号が Listen バスにも送られます。Headphones セクションまたは Control Room セクションの Listen ボタンも押すと、その信号をモニターできます。
3. Mute ボタン
   Mute ボタン（スピーカーOFF のアイコン）を押すと、Lexicon の入力へ送られる前段において、FX Send 列からエフェクトプロセッサーへの信号がミュートされます。
4. T/B ボタン
   FX Sends 列の T/B ボタンを押すと、FX プロセッサーをトークバックバスの送信先として選択できます。トークバックを設定したうえでトークバックマイクに向かって話し、MIX チャンネルの大きな青色の T/B ボタンを押すと、トークバックバスへ音声が送られます。この方法により、必要に応じて、さまざまな FX プリセットや設定を適用した自分の声をモニターし、エフェクトの効果をすばやく確認できます。
5. FX MAIN ノブ
   Lexicon ハードウェアエフェクトプロセッサーセクションへ送る FX 信号のメインレベルを調整します。
6. FX SSM LED
   FX Send からの信号と、FX プロセッサーへ送られる FX MAIN ノブの信号を合わせたレベルを表示します。緑、黄、赤の各 LED は、MIX チャンネルの LED ラダーメーターと同じレベル範囲を示します。

 © 2026Sound House Inc.

FX コンソール



1. Tap Tempo ボタン
   このボタンを 2 回押すと、選択したプログラムのディレイテンポが設定されます。LED が点滅し、現在のテンポを示します。音楽のテンポに合わせてこのボタンを押すと、ディレイタイムが音楽のテンポに同期します。
2. Store ボタン
   プログラムの変更内容を、いずれかのプログラムロケーションに保存します。3 秒間長押しすると、現在のプリセットロケーションにプリセットの 3 つの調整設定が保存されます。保存中は LED が速く点滅し、処理が完了すると 1 秒間点灯します。
3. Pre Delay/Time/Speed ノブ
   リバーブのプリディレイ、または選択したエフェクトの最初のパラメーター（時間または速度に関する設定）を調整します。パラメーターが保存済みの設定値と一致すると、LED が点灯します。
4. Decay/Feedback/Depth ノブ
   リバーブのディケイ、または選択したエフェクトの 2 番目のパラメーター（フィードバックまたは深さに関する設定）を調整します。パラメーターが保存済みの設定値と一致すると、LED が点灯します。
5. Variation ノブ
   選択したプリセットに応じて、Liveliness または Diffusion、もしくは選択したエフェクトの 3 番目のパラメーターを調整します。パラメーターが保存済みの設定値と一致すると、LED が点灯します。

 © 2026Sound House Inc.

6. Program Select ノブ
   FX プリセットを選択します。目的のプログラムまでノブを回して止めると、読み込みが開始されます。読み込みには約 1 秒かかります。ノブは時計回りまたは反時計回りに回すことができ、1 回転するたびに BANK A と BANK B が切り替わります。現在のバンクは、点灯中の LED で確認できます。この LED は、FX プロセッサーがミュートされている場合にも点滅します。プリセットの一覧はフロントパネルに印刷されています。

FX リターン・チェンネルストリップ



1. FX TO AUX 1-4 ノブ
   プリフェーダー信号とポストフェーダー信号を、それぞれ Aux 1-pre バスと Aux 1-post バスへ送ります。
2. LISTEN ボタン
   エフェクトプロセッサー通過後の信号またはプリフェーダー信号を、LISTEN バス系統へ送ります。
3. MUTE ボタン
   FX プロセッサーの出力をミュートします。AUX へ送られるプリフェーダー信号はミュートされません。ただし、各 AUX メイン列の POST ボタンがオンになっている場合は、その信号もミュートされます。
4. MIX ボタン
   オンにすると、FX Return 信号が MIX チャンネルへ直接送られます。
5. 1-2 および 3-4 ボタン
   オンにすると、FX Return 出力が Group 1-2、Group 3-4、またはその両方へ送られます。
6. FX RTN フェーダー
   FX プロセッサーから、割り当てられたバスへ送られる信号のレベルを調整します。
7. PAN ノブ
   Group および MIX へ送られるフェーダー出力の左右バランスを調整します。

 © 2026Sound House Inc.

出力端子



1. A1-A4 Out TRS 端子
AUX 1～4 の信号を出力します。ステージモニター、追加のヘッドホンモニターシステム、ロビー用スピーカーなどの追加スピーカー系統の接続によく使用します。

2. GRP 1-4 Out TRS 端子
GROUP 1～4 チャンネルの音声信号を出力します。この出力は常時有効ですが、MIX バスへ信号を送るには、GROUP チャンネルの MIX ボタンをオンにする必要があります。

3. FX MUTE Footswitch TS 端子
フットスイッチを接続し、FX Return ミュート機能を遠隔操作します。演奏者が曲間のトーク中に FX リバーブをミュートする場合などに使用します。

4. TAP TEMPO Footswitch TS 端子
モーメンタリー式ペダルを接続し、TAP TEMPO のテンポを設定します。直近 2 回の接点操作の間隔から、テンポが自動的に算出されます。

5. MIX L/R Output XLR 端子
MIX チャンネルストリップの出力端子です。ライブイベントでは、信号をフロント・オブ・ハウス（FOH）スピーカーへ送る場合や、音声録音システムのアナログ入力へ送る場合によく使用します。

6. C/RM L/R XLR Output 端子
C/RM モニタリングセクションの出力端子です。ライブイベントでは操作位置の近くに設置したウェッジモニタースピーカーへ接続する場合、プロジェクトスタジオではコントロールルームモニターへ接続する場合によく使用します。

7. Headphone Output TRS 端子
ヘッドホン・モニタリング・マトリクスセクションの出力端子です。

 © 2026Sound House Inc.

トークバックコントロール



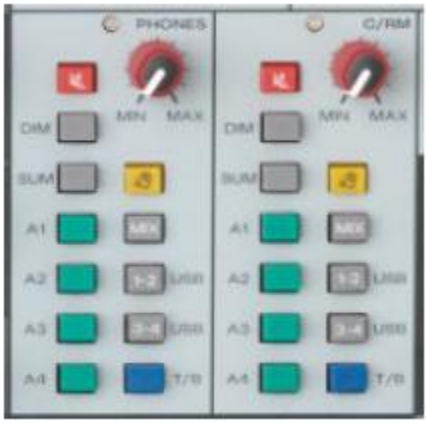
1. TALKBACK XLR マイク入力端子
   トークバックマイクの XLR ケーブルを TALKBACK XLR 入力端子に接続すると、コンソールのトークバックシステムを使用できます。
2. T/B TALKBACK プリアンプ・ノブ
   TALKBACK プリアンプ・ノブは、TALKBACK XLR Ghost プリアンプの入力ゲインを最大+65 dB まで調整します。
   +48V Global Phantom Power ボタンを押すと、トークバックマイクプリアンプにも+48V ファンタム電源が供給されます。
3. T/B SSM LED
   T/B SSM メーターは、マイクプリアンプ通過後のトークバックバスの信号レベルを表示します。
   消灯／緑／黄／赤の表示は、MIX チャンネルの LED ラダーメーターと同じ信号レベルに対応していますが、1 個の LED を使用して表示します。
4. T/B TO：ボタン（小）
   小さい T/B 出力ボタンを押すと、トークバックバスが対応する出力チャンネルに送られます。このとき、大きい T/B ボタンも押されている必要があります。
   小さいトークバック出力ボタンは、MIX チャンネル、AUX 1～4 の各列、FX バスの列、および Headphones または Control Room モニタリング選択部にあり、任意の組み合わせで使用できます。
5. T/B TALKBACK ボタン（大）
   大きい T/B ボタンは、トークバックバスへ音声信号を送るためのメインコントロールです。
   大きい T/B ボタンを押し続けると一時的に有効になり、すばやく 2 回押すとオンの状態に固定されます。オンの状態を解除するには、短く 1 回押します。
   大きい T/B ボタンといずれかの T/B 出力ボタンの両方を押すと、トークバックシステムが有効になります。T/B 出力ボタンは、MIX チャンネル、AUX 1～4 の各列、FX バ

 © 2026Sound House Inc.

スの列、および Headphones または Control Room モニタリング選択部から、任意の組み合わせで選択できます。

6. 大きい T/B ボタンのステータス LED
   大きい T/B ボタンのステータス LED は、ボタンが電子的に有効になっているかどうかを示します。LED が点灯している場合は、大きい T/B ボタンが電子的に有効になっています。

モニターセクション：ヘッドホン、コントロールルーム



1. MUTE ボタン（スピーカーアイコン）
   MUTE ボタンを押すと、Headphone または Control Room モニタリングバスからの信号出力が停止します。
2. DIM ボタン
   DIM ボタンを押すと、信号レベルが 12 dB 下がります。
3. SUM モノサム・ボタン
   SUM ボタンを押すと、左右の信号が合成され、同じ信号が Headphone または Control Room バスの左右両方に送られます。
4. Listen ボタン（耳のアイコン）
   Listen ボタンと Listen バスの入力ボタンを押すと、Headphone および／または Control Room セクションの信号経路が Listen バスの信号経路に切り替わります。

 © 2026Sound House Inc.

5. A1～4 ボタン
   A1～A4 ボタンを押すと、AUX 1～4 の信号が合成され、Headphone および／または Control Room モニターバスに送られます。
6. MIX ボタン
   MIX ボタンを押すと、MIX L&R チャンネルの信号が Headphone または Control Room モニターバスに送られます。
7. 1-2 USB ボタン
   1-2 USB ボタンを押すと、USB-C 端子から入力されたトリム調整後の 1-2 USB 信号が、Headphone および／または Control Room モニターバスに送られます。
8. 3-4 USB ボタン
   3-4 USB ボタンを押すと、USB-C 端子から入力されたトリム調整後の 3-4 USB 信号が、Headphone および／または Control Room モニターバスに送られます。
9. T/B ボタン
   T/B ボタンを押すと、Talkback 出力バスの信号が Headphone および／または Control Room モニターバスに送られます。
10. PHONES または C/R（Headphone または Control Room）出力ノブ
    PHONES または C/R ノブは、各モニター出力の音量を調整します。Headphone の信号は 1/4 インチ TRS PHONES 端子から、C/R の信号は C/R XLR 出力端子から出力されます。
11. PHONES または C/RM SSM LED
    モニタリング用 SSM LED は、それぞれ独立した 3 色メーターです。MIX チャンネルの LED ラダーメーターと同じ信号レベルに応じて、緑、黄、赤に点灯します。

 © 2026Sound House Inc.

USB-C ポート



1. USB 4x4 USB-C 端子
   USB-C ケーブルをコンソールの USB 4x4 端子に接続すると、最大 24 bit／192 kHz の双方向オーディオストリームを 4 系統伝送できます。

AC 電源ポート



1. IEC AC 電源入力端子
   付属の AC 電源コードをここに接続します。
2. 電源スイッチ
   ミキシングコンソールの電源をオン／オフします。
   音響システム全体の電源をオン／オフする際は、原則として信号の流れと逆の順序で操作してください。

 © 2026Sound House Inc.

ファンタム電源コントロール







Signature Plus 12、16、22：

1. Global 48V Phantom Power ボタン
   すべての XLR 入力端子（Talkback XLR を含む）への 48V ファンタム電源をオンにします。

Signature Plus 32：

2. 48V Phantom 1-10
   このボタンを押すと、入力チャンネル 1～10 への 48V ファンタム電源がオンになります。
3. 48V Phantom 11-29
   このボタンを押すと、入力チャンネル 11～29 および Talkback Ghost マイクプリアンプへの 48V ファンタム電源がオンになります。

Lexicon デジタルエフェクト

Lexicon は、現在、定番となっているライブ音響とホームレコーディングの両方に対応するコンソールエフェクトを設計したメーカーです。Lexicon®が誇る深みのある豊かなリバーブアルゴリズムを搭載したエフェクトプロセッサーは、優れた汎用性と高品質なエフェクトを実現し、直感的なフロントパネルコントロールからすぐに操作できます。エフェクトプロセッサーには、16 プログラムずつ 2 つのバンクに分けて、合計 32 のプログラムが収録されています。また、独自に設定したエフェクトを保存できます。

フロントパネルには、Program Select ノブ、Tempo ボタン、Store ボタン、および 3 つの独立した Parameter ノブがあります。選択したエフェクトの主要なパラメーターへすぐにアクセスして調整できます。

本セクションの末尾にある表には、各 FX プログラムにおける Parameter ノブの機能が記載されています。

注意：コンソールの電源を入れると、呼び出されたプログラムは常に BANK A のプログラムとして選択されます。

本格的な Lexicon エフェクトにより、リバーブ、コーラス、ディレイを加え、ミックスに独創的な個性を与えることができます。Tap Tempo 機能を使用すれば、ディレイタイムを

 © 2026Sound House Inc.

直感的に設定できます。また、Store 機能を使用して、32 種類の各プリセットを好みのサウンドに更新できます。さらに、Lexicon の入力信号または出力信号を Listen バスシステムから Headphones または Control Room 出力へ送り、試聴することもできます。フットスイッチを使用すると、手を使わずに FX Bypass および Tap Tempo 入力を操作できます。

FX コントロール

「FX Send Bus」「FX Controls」「FX Return Channel Strip」の各セクションを参照してください。

FX の操作

エフェクトを設定するには、次の 3 つの操作が必要です。

1. 入力チャンネルの FX Send 列にあるポットを調整し、各入力チャンネルから Lexicon ハードウェアエフェクトプロセッサーへ送る入力信号レベルを設定します。
2. Lexicon ハードウェアエフェクトプロセッサーで、使用するエフェクトプリセットを選択します。次に、そのエフェクトのパラメーターを調整します。ディレイプリセットを使用する場合は、Tap Tempo でディレイタイムも設定します。
3. FX Return チャンネルの Aux 1～4 ポットを上げ、各 Aux 列の出力に FX を加えます。また、ルーティングを設定してフェーダーを上げ、信号を FX Return チャンネルの出力へ送ります。

Lexicon ハードウェアエフェクトの操作手順

Program Select ノブを回してプログラムを選択します。ミキサーには 32 種類のプログラムが搭載されており、16 種類ずつ BANK A と BANK B に分かれています。現在選択されているバンクは、BANK A または BANK B の LED で確認できます。Program Select ノブを 360 度（1 回転）回すたびに、選択されるバンクが BANK A と BANK B の間で切り替わります。

音声レベルの設定

1. 音源（ボーカルマイク、ギター、キーボードなど）に合わせて、入力チャンネルのゲインを設定します。
2. 入力チャンネルの FX Send を 12 時の位置に設定します。
3. FX セクションの EFFECTS フェーダーを一番下まで下げます。
4. 選択したチャンネルに音源信号を入力します（マイクに向かって話す／歌う、ギターやキーボードを演奏するなど）。

 © 2026Sound House Inc.

5. FX パネルの SSM LED が黄色に点灯するまで、チャンネルの FX Send レベルを上げます。SSM LED が赤色に点灯したままになる場合は、エフェクトプロセッサーへ送られている信号が大きすぎます。入力チャンネルの FX Send を下げてください。
6. EFFECTS フェーダーを 0 dB の位置に向かって上げ、FX プロセッサーの出力信号が必要なレベルでミックスへ送られるように調整します。
7. 信号に加えるエフェクト量を増減するには、エフェクトをかける入力チャンネルの FX Send レベルを調整します。

Lexicon FX の工場出荷時設定へのリセット

次の手順を実行すると、ユーザーが保存したすべてのプログラムデータが消去され、エフェクトプロセッサーのプリセットが工場出荷時の状態に戻ります。Factory Reset を実行するには、ミキサーの電源を切り、STORE ボタンを押したまま電源を入れます。エフェクトプロセッサーの初期化が完了したら（約 3 秒後）、STORE ボタンを離します。これで、Lexicon エフェクトプロセッサーが工場出荷時のプリセット状態に戻ります。

Reverb リバーブ

残響（略して「リバーブ」）とは、閉ざされた空間の中で音を知覚する仕組みによって生じる複雑な効果です。音波が物体や境界面に当たっても、そこで消えるわけではありません。音の一部は物体に吸収されますが、大部分は反射または拡散します。閉ざされた空間の残響は、その空間の広さや形状、壁面に使用されている素材など、さまざまな要素によって変化します。目を閉じていても、クローゼット、更衣室、大きなホールの違いを音から簡単に聞き分けることができます。リバーブは音響体験を構成する自然な要素であり、リバーブがない音には、多くの人が物足りなさを感じます。

Hall Reverb

Hall は、オーケストラと聴衆を収容できる広さを持つコンサートホールの音響特性を再現します。ホールはその広さと音響特性により、最も自然な響きのリバーブを生み出します。直接音の「後方」にリバーブが残るように設計されているため、音源自体の特性を変えずに、臨場感と空間的な広がりを加えます。このエフェクトは、初期反射音の密度が比較的低く、時間の経過とともに徐々に高くなります。Vocal Hall と Drum Hall のリバーブは、それぞれの用途に合わせて調整されています。

Vocal Hall は全体的な拡散度が低く、ボーカルなど、立ち上がりの穏やかな音源に適しています。

Drum Hall は拡散度が高く設定されており、ドラムや打楽器に含まれる立ち上がりの速い音を滑らかにします。

 © 2026Sound House Inc.

Hall プログラムは、一般的な楽器やボーカルへの使用に加え、別々に録音したトラックに、同じ演奏空間で収録したような一体感を与える場合にも適しています。

Plate Reverb

プレートリバーブは、薄く大きな金属板をスプリングで張力をかけ、垂直に吊り下げたものです。金属板に取り付けたトランスデューサーから信号を送り、金属板を振動させることで、広く開放的な空間で音が鳴っているような効果を作り出します。Plates FX プロセッサーは、初期拡散度が高く、比較的明るく色付けされたサウンドを持つ金属板の特性を再現します。プレートリバーブは音楽の一部として聞こえるように設計されており、元の音を柔らかく厚みのあるサウンドにします。ポピュラー音楽、特に打楽器のサウンドを引き立てる用途によく使用されます。

Room Reverb

Room は、非常に小さな部屋の響きを忠実に再現するため、会話やナレーションに適しています。また、適度に使用することで、エレキギターアンプの録音など、エネルギー感の強い信号に厚みを加えることもできます。かつてレコーディングスタジオで使用されていた残響室は、変則的な形状の部屋にスピーカーと複数のマイクを設置し、部屋のさまざまな場所の響きを収録する仕組みになっていました。

Chamber Reverb

Chamber プログラムは、音の減衰に伴う音色変化が少なく、比較的均一で空間の大きさをあまり感じさせない残響を生成します。初期拡散は Hall プログラムに似ていますが、空間の広さは Hall ほど明確には感じられません。この特性と、残響音の減衰部分における色付けの少なさにより、幅広い音源に使用できます。特に話し声に適しており、音色の変化を抑えながら、聴感上の音量を明確に高めます。

Gated Reverb

ゲートリバーブは、メタルプレートなどのリバーブ信号をゲート機器に通して生成します。Decay Time は瞬時に設定され、Hold Time によって残響の長さと響きが変化します。Gated リバーブは、減衰のないほぼ一定の音を維持し、最後に残響を突然カットします。このプログラムは打楽器、特にスネアやタムに適しています。ほかの音源でもさまざまな設定を試してください。

 © 2026Sound House Inc.

Reverse Reverb

リバースリバーブは、通常のリバーブとは逆の変化をします。通常のリバーブでは、最初に最も大きな一連の反射音が聞こえ、その後、時間の経過とともに小さくなります。一方、Reverse リバーブでは、最も小さな反射音（実質的には残響の末尾）が最初に聞こえ、その後、時間の経過とともに徐々に大きくなり、最後に突然途切れます。

Ambience Reverb

Ambience は、はっきりとした減衰を感じさせずに、小～中規模の部屋の響きを再現します。ボーカル、ギター、打楽器などによく使用されます。

Studio Reverb

Studio は Room リバーブとよく似ており、レコーディングスタジオの主要な演奏スペースに見られる、小規模で音響特性が適切に調整された空間を忠実に再現します。会話やナレーションのほか、個々の楽器やエレキギターのトラックにも適しています。

Arena Reverb

Arena リバーブは、屋内スポーツ施設やスタジアムなど、非常に広い空間を再現します。二次反射音が返るまでの時間が長く、高域成分が抑えられています。主に中低域が強調されたリバーブで、非常に長い残響時間を必要とする「特殊効果」的な用途に最適です。ただし、音数の多い複雑なミックスでは、明瞭度が低下する可能性があるため適していません。

Spring Reverb

スプリングリバーブは、1 つをスピーカー、もう 1 つをマイクとして機能させる 1 対の圧電素子を、シンプルなスプリング機構で接続することにより生成されます。
スプリング特有の「ボヨーン」という響きは、多くのクラシックロックやロカビリーのギターサウンドを構成する重要な要素です。

KARAOKE

Golden Karaoke Patch は、規模を問わず、あらゆる KTV ルームで優れたカラオケパフォーマンスサウンドを実現します。

 © 2026Sound House Inc.

Reverb Controls

Pre Delay

原音が入力されてから残響が始まるまでの時間差を追加します。自然空間では残響が徐々に立ち上がり、最初の時間差も通常は比較的短いため、このコントロールは自然空間の遅延時間を厳密に再現するためのものではありません。最も自然な効果を得るには、Pre Delay を 10～25 ms に設定してください。ただし、音数が多く混み合ったミックスでは、Pre Delay を長くすると明瞭度が向上し、各楽器を分離しやすくなります。

Decay

リバーブが聞こえる時間の長さを調整します。設定値を上げると残響時間が長くなり、一般に広い音響空間を表現できますが、明瞭度が低下する場合があります。設定値を下げると残響時間が短くなります。小さな空間を表現する場合や、控えめな効果が必要な場合に使用してください。

Liveliness

残響の減衰部分に含まれる高域成分の量を調整します。設定値を上げると高域のレスポンスが増え、明るいリバーブになります。設定値を下げると低域が強調された暗いリバーブになります。

Diffusion

初期反射音の密度を調整します。設定値を上げると初期反射音の密度が高くなり、下げると低くなります。実際の空間では、凹凸のある壁面は拡散度が高く、広く平らな壁面は拡散度が低くなります。ドラムや打楽器には、Diffusion を高めに設定してみてください。

Shape

部屋の形状と広さの両方を表現するためのコントロールです。Shape の設定値を下げると、音響エネルギーの大部分が残響の初期部分に集中します。設定値を上げると、音響エネルギーが残響の後半へ移動し、後方の壁から強く跳ね返るような反射音を表現できます。

Boing

スプリングリバーブ特有のこのパラメーターは、スプリングタンク式リバーブの物理的な特性である、スプリングのガラガラとした振動音の量を調整します。

 © 2026Sound House Inc.

Delays

ディレイは、元の音から少し遅れて同じ音を繰り返すエフェクトです。出力を入力に戻す（フィードバックする）と、音が繰り返され、エコーになります。これにより、1 回だけの反復が連続した反復に変わり、繰り返すたびに音量が少しずつ小さくなります。

Studio Delay

スタジオディレイは、最大 2.5 秒のステレオディレイに対応しています。入力に信号がある間、ディレイの出力を減衰させるダッカーを内蔵しています。これにより、繰り返されるディレイ音によって原音が濁るのを抑えます。

Digital Delay

デジタルディレイは、最もクリアで正確なディレイプログラムです。最大 5 秒のモノラルディレイに対応し、ダッキング機能を内蔵しています。

Tape Delay

デジタル技術が登場する以前は、磁気録音テープをループ状にし、録音ヘッドと再生ヘッドを近接して配置した専用のテープレコーダーを使って、ディレイを作り出していました。テープが録音ヘッドから再生ヘッドまで移動する間に生じる時間差を利用してディレイ効果を作り、テープループの走行速度を変えてディレイタイムを調整していました。テープ録音は非常に音楽的な響きを持つ一方、ワウ・フラッター（回転ムラによる音の揺れ）や、大幅な高域の減衰、ある程度の低域の減衰が特有の要素として挙げられます。テープディレイは、最大 5 秒のモノラルディレイに対応しています。

Pong Delay

入力信号の定位を元の位置（中央）に保ちながら、ディレイの反復音を左から右へ移動させるエフェクトです。

最大 5 秒のモノラルディレイに対応しています。

 © 2026Sound House Inc.

Modulated Delay

LFO（低周波発振器）により、ディレイの反復音にコーラス効果を加えます。ギターや楽器のフレーズに、ひと味違ったニュアンスを加えたい場合に最適です。最大 2.5 秒のステレオモジュレーションディレイに対応しています。

Reverse Delay

テープを裏返して逆再生し、テープディレイを通した音を録音する、かつてのスタジオ技法を再現するエフェクトです。ディレイ音が小さい音から大きい音へと徐々に立ち上がり、元の音より先にディレイ音が聞こえるような感覚を生み出します。最大 5 秒のモノラルディレイに対応しています。

ディレイのコントロール

Time Range

タップテンポに対するディレイタイムを調整します。ノブが 12 時の位置にある場合、ディレイの反復音はテンポランプの点滅（4 分音符）に同期します。値を下げると反復間隔が短くなり、値を上げると長くなります。設定範囲は 0～72 です。正確な音符の値については、エフェクトデータ表を参照してください。

Feedback

ディレイの出力信号をディレイの入力に戻し、反復回数を調整します。これにより、反復するたびに少しずつ減衰し、最終的に聞こえなくなる一連のディレイ音が生成されます。設定値を上げると反復回数が増え、下げると減ります。ノブを時計回りに回し切ると、リピートホールドが有効になります。ディレイ音は無限に繰り返されますが、新たな入力信号はディレイエフェクトに取り込まれません。リピートホールドは、スタジオディレイ、デジタルディレイ、ポンディレイのみ使用できます。

Smear

音のにじみ、つまり信号の劣化や周波数成分の損失の度合いを調整します。特にテープディレイにおいて効果が顕著に現れます。設定値を上げるほど、反復するたびに元の信号に比べて音の明瞭さが失われます。

 © 2026Sound House Inc.

Tap Ratio

ポンディレイの 1 回目と 2 回目の反復音の時間間隔を設定します。ノブが 12 時の位置にある場合、左右のチャンネルから反復音が等間隔で交互に出力されます。ノブを反時計回りに回すと、12 時の位置に比べて 1 回目の反復音が早く、2 回目の反復音が遅くなります。時計回りに回すと、1 回目の反復音が遅く、2 回目の反復音が早くなります。

Depth

モジュレーションディレイの変調の強さ、つまり深さを調整します。設定値を下げると控えめな効果になり、上げると船酔いを思わせるような、強い揺らぎが生じます。

テンポボタン

このボタンを 2 回以上タップして、ディレイタイムを設定します。テンポボタンの LED はタップしたテンポに合わせて点滅し、ディレイの反復音は LED の点滅に同期します。タップしてテンポを設定した後、タイムレンジノブを使用してディレイタイムを長く、または短く調整してください。

注意：一部のプログラムでは、ディレイのフィードバックを最大（ノブを時計回りに回し切った位置）にすると、音声を繰り返し再生するループモードに切り替わります。該当するプログラムは、エフェクトデータ表に「+H」と表示されています。

モジュレーションエフェクト

Chorus

コーラスは、加工していない信号と、時間とともにピッチがわずかに変化する信号など、2 つ以上の信号を組み合わせ、豊かで厚みのある音を生み出します。一般的には、トラックの音を太くしたり、元の音色を損なわずにギターの音に厚みを加えたりするために使用します。また、適度に使用すると、ボーカルトラックにも厚みを加えられます。

Knob 1: Speed

コーラス効果の変調速度を調整します。設定値を下げると控えめな効果になり、上げると効果がより顕著になります。

Knob 2: Depth

各ボイスのピッチ変化量を調整します。設定値を下げるとトラックにさりげない厚みと温かみが加わり、上げると複数のボイスが重なる効果がより顕著になります。

 © 2026Sound House Inc.

Knob 3: Voices

追加するコーラスのボイス数を調整します。最大 8 ボイスを追加でき、100 段階できめ細かく変化させられます。

Flanger

このエフェクトは、もともと 2 台のテープレコーダーに同じ音源を同時に録音・再生し、テープリールのフランジ（つば）を手で押さえ、片方ずつ交互に回転速度を落とす手法から生まれました。これにより、位相による音の打ち消し合いと強め合いが連続的に変化し、シュッと流れるような音や、トンネル内に響くような音、フェードするような音が生まれます。

Knob 1: Speed

フランジャー効果の変調速度を調整します。

Knob 2: Depth

フランジャー効果の強さを調整します。設定値を下げると風が軽く吹き抜けるような音になり、上げるとジェット機のような、より劇的な音になります。

Knob 3: Regeneration

変調した信号を入力に戻す量、つまりフィードバック量を調整します。設定値を上げると、信号に金属的な共鳴が加わります。

Phaser

Phaser は、低周波発振器（LFO）を使用して、信号の周波数スペクトル上のノッチを上下に自動移動させ、周期的に変化するコムフィルター状の効果を生み出します。キーボード（特にパッド系のプリセット）やギターに効果的です。

Knob 1: Speed

フェイザー効果の変調速度を調整します。

Knob 2: Depth

フェイザー効果の強さを調整します。

Knob 3: Regeneration

変調された信号を入力に戻す量（フィードバック量）を調整します。設定値を高くすると、エフェクト信号の共振が強まります。

 © 2026Sound House Inc.

Tremolo/Pan

トレモロとパンナーは、信号の振幅を周期的に変化させます。トレモロは両チャンネルの振幅を同時に変化させ、パンナーは各チャンネルの振幅を交互に変化させます。

Knob 1: Speed

トレモロ／パンナーの変調速度を調整します。

Knob 2: Depth

音量の変化の大きさを調整します。

Knob 3: Phase

両チャンネルの振幅を同時に変化させるか（トレモロ）、チャンネル間で交互に変化させるか（パンナー）を設定します。

Vibrato

ビブラートは、信号のピッチを元の音程よりわずかに高い音と低い音の間で、一定の速さで滑らかに変化させる効果です。

Vibrato：ステレオ（エフェクト音のみ）
Rotary：モノラル（エフェクト音のみ）
Tremolo/Pan：ステレオ（エフェクト音のみ）

Knob 1: Speed

ビブラートの変調速度を調整します。

Knob 2: Depth

ピッチ変化の最大量を調整します。設定値を低くすると軽く揺らぐ程度の効果になり、高くすると、より大きくうねるような効果になります。

Knob 3: Phase

左右チャンネルの波形の位相をずらし、音が左右に移動するパンニング効果を生み出します。このエフェクトは、入力信号の周波数スペクトルを移動させます。音のピッチを変えることで、微妙なデチューンから上下 2 オクターブの範囲にわたる音程の変化まで、幅広い効果が得られます。

 © 2026Sound House Inc.

Lexicon ハードウェアエフェクト設定詳細表

Bank	No	NAME	ADJUST 1	DEFAULT	RANGE	ADJUST 2	DEFAULT	RANGE	ADJUST 3	DEFAULT	RANGE	
A	1	SMALL HALL	PREDELAY	10ms	0-100ms	DECAY	1.0s	0-99	LIVELINESS	75	0-99	
A	2	LARGE HALL	PREDELAY	20ms	0-200ms	DECAY	2.0s	0-99	LIVELINESS	35	0-99	
A	3	VOCAL HALL	PREDELAY	10ms	0-200ms	DECAY	1.0s	0-99	LIVELINESS	65	0-99	
A	4	DRUM HALL	PREDELAY	10ms	0-100ms	DECAY	0.8s	0-99	LIVELINESS	75	0-99	
A	5	SMALL PLATE	PREDELAY	2ms	0-100ms	DECAY	1.0s	0-99	LIVELINESS	90	0-99	
A	6	LARGE PLATE	PREDELAY	2ms	0-200ms	DECAY	1.75s	0-99	LIVELINESS	90	0-99	
A	7	VOCAL PLATE	PREDELAY	10ms	0-200ms	DECAY	1.0s	0-99	LIVELINESS	65	0-99	
A	8	DRUM PLATE	PREDELAY	10ms	0-100ms	DECAY	1.0s	0-99	LIVELINESS	75	0-99	
A	9	ROOM	PREDELAY	2ms	0-100ms	DECAY	400ms	0-99	LIVELINESS	50	0-99	
A	10	STUDIO	PREDELAY	5ms	0-100ms	DECAY	500ms	0-99	LIVELINESS	70	0-99	
A	11	CHAMBER	PREDELAY	0ms	0-100ms	DECAY	1.2s	0-99	LIVELINESS	60	0-99	
A	12	AMBIENCE	PREDELAY	0ms	0-100ms	DECAY	400ms	0-99	LIVELINESS	70	0-99	
A	13	ARENA	PREDELAY	25ms	0-200ms	DECAY	2.75s	0-99	LIVELINESS	60	0-99	
A	14	GATED	PREDELAY	0ms	0-200ms	DECAY	300ms	0-99	DIFFUSION	25	0-99	
A	15	REVERSE	Delay Time	240ms	0-740ms	Echo Repeat	44	0-99	Level	50	0-99	
A	16	KARAOKE	PREDELAY	200mS	0-200ms	DECAY	0	0-99	DIFFUSION	50	0-99	
B	1	SPRING	PREDELAY	0	0-100ms	DECAY	1.75s	0-99	BOING	35	0-99	
B	2	STUDIO DELAY	TIME RANGE	275ms	20ms-2.5s	FEEDBACK	15	0-99+H	DUCK THRESHOLD	-6dB	-70-0dB	
B	3	DIGITAL DELAY	TIME RANGE	800ms	20ms-5.0s	FEEDBACK	20	0-99+H	DUCK THRESHOLD	-8dB	-70-0dB	
B	4	TAPE DELAY	TIME RANGE	500ms	20ms-5.0s	FEEDBACK	24	0-99	SMEAR	25	0-99	
B	5	PONG DELAY	TIME RANGE	1.0s	20ms-5.0s	FEEDBACK	30	0-99+H	TAP RATIO	1:01	0-23	
B	6	MOD DELAY	TIME RANGE	345ms	20ms-2.5s	FEEDBACK	25	0-99	MOD DEPTH	75	0-99	
B	7	REVERSE DELAY	TIME RANGE	500ms	20ms-2.5s	FEEDBACK	0	0-99	SMEAR	50	0-99	
B	8	CHORUS	SPEED	25	0-99	DEPTH	75	0-99	VOICES	50	0-99	
B	9	FLANGER	SPEED	15	0-99	DEPTH	25	0-99	REGENERATION	80	0-99	
B	10	PHASER	SPEED	25	0-99	DEPTH	75	0-99	REGENERATION	80	0-99	
B	11	TREMELO/PAN	SPEED	40	0-99	DEPTH	80	0-99	PHASE	50	0-99	
B	12	VIBRATO	SPEED	30	0-99	DEPTH	30	0-99	PHASE	80	0-99	
B	13	REV/DEL SHORT	TIME RANGE	275ms	20ms-2.5s	FEEDBACK	15	0-99+H	DECAY	0.75S	0-99	
			LIVELINESS	60		PREDELAY	2ms		DUCK THRESHOLD	-6dB		SERIAL : DELAY THEN REVERB
B	14	REV/DEL LONG	TIME RANGE	800ms	20ms-2.5s	FEEDBACK	20	0-99+H	DECAY	2.0S	0-99	
			LIVELINESS	40		PREDELAY	10ms		DUCK THRESHOLD	-8dB		SERIAL : DELAY THEN REVERB
B	15	PHASE DELAY	TIME RANGE	500ms	20ms-2.5s	FEEDBACK	20	0-99+H	SPEED	25	0-99	
			DEPTH	75		REGENERATION	80		DUCK THRESHOLD	-8dB		SERIAL : DELAY THEN PHASE
B	16	ROTARY DELAY	TIME RANGE	500ms	20ms-2.5s	FEEDBACK	20	0-99+H	SPEED	50	0-99	
			DOPPLER	60		SPREAD	99		DUCK THRESHOLD	-8dB		SERIAL : DELAY THEN ROTARY

 © 2026Sound House Inc.

音響機器配線の基本

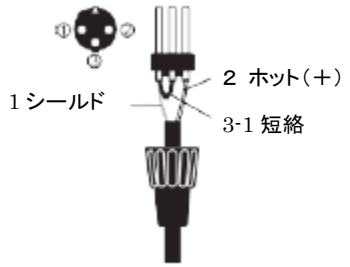
サウンドシステムの最終的な出力品質は、信号経路内の最も弱い部分によって決まります。中でもソース信号は出発点となるため、特に重要です。ミキサーの各操作機能を理解するだけでなく、入力を適切に選択し、マイクを正しく配置して、入力チャンネルを適切に設定することも重要です。ただし、どれほど入念に設定しても、ライブパフォーマンス特有の突発的な変化や予測できない状況に完全に対応できるとは限りません。マイクの位置変更や、大勢の観客による吸音効果に対応できるように、ミキサーには調整幅を十分に確保しておく必要があります（観客のいない状態でのサウンドチェックと、満員の観客を収容した公演とでは、音響特性が異なります）。

入力端子

XLR マイク入力

MIC 入力は XLR タイプのコネクターに対応し、バランスまたはアンバランスの幅広い低レベル信号を入力できるように設計されています。低ノイズ性能が求められる繊細なボーカルから、最大限のヘッドルームが必要なドラムキットまで、さまざまな音源に対応します。プロ仕様のダイナミックマイク、コンデンサーマイク、リボンマイクはローインピーダンスであるため、使用に最適です。低価格のハイインピーダンスマイクも使用できますが、マイクケーブルへの干渉に対する耐性が低く、バックグラウンドノイズが大きくなる場合があります。PHANTOM POWER をオンにすると、プロ仕様のコンデンサーマイクに必要な電圧が入力端子から供給されます。入力レベルは、入力 GAIN ノブを使用して設定してください。

3 極ジャック：バランス
2 極ジャック：アンバランス

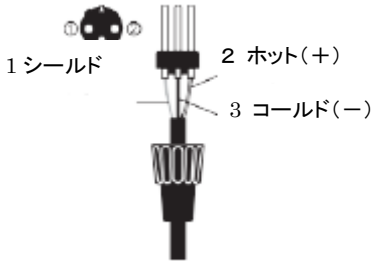


警告

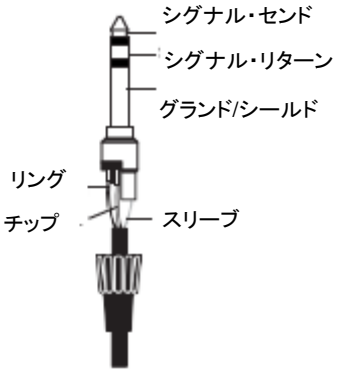
PHANTOM POWER をオンにした状態で、アンバランス信号源を使用しないでください。XLR コネクターの 2 番および 3 番ピンにかかる電圧により、機器が重大な損傷を受けるおそれがあります。バランス接続のダイナミックマイクは、通常、PHANTOM POWER をオンにした状態でも使用できます（詳しくは、マイクのメーカーにお問い合わせください）。

 © 2026Sound House Inc.

バランス XLR マイク



TRS ライン入力



警告

高レベルの信号源を LINE 入力に接続する場合は、入力チャンネルの過負荷や突然の大音量を防ぐため、あらかじめ入力 GAIN ノブを反時計回りいっぱいに回してください。

LINE 入力のゲイン範囲は MIC 入力と同じですが、入力インピーダンスが高く、感度は 20 dB 低く設定されています。そのため、ほとんどのラインレベル信号源に適しています。
3 極 A ゲージプラグ、またはコールド側入力が自動的にグラウンドへ接続される 2 極モノラルプラグに対応しています。キーボード、ドラムマシン、シンセサイザーなど、マイク以外の信号源にはこの入力を使用してください。
この入力はバランス仕様のため、ノイズが少なく、干渉の影響を受けにくくなっています。図のようにプラグを配線すれば、アンバランスの TS 信号源も使用できます。干渉ノイズを最小限に抑えるため、ケーブルはできるだけ短くしてください。信号源がアンバランスの場合は、リングをグラウンドへ接続する必要があります。
GAIN ノブを反時計回りいっぱいに回した状態から、入力レベルを設定してください。

 © 2026Sound House Inc.

インサートポイント

アンバランス仕様のプリ EQ インサートポイントに接続すると、チャンネルの信号経路が分岐され、リミッター、コンプレッサー、特殊な EQ、その他のシグナルプロセッシング機器を追加できます。INSERT 端子は 3 極 A ゲージ端子で、通常はバイパスされています。プラグを差し込むと、EQ セクションの直前で信号経路が分岐されます。
チャンネルからの信号はプラグの TIP から出力され、RING へ戻ります。SLEEVE は共通グラウンドです。
必要に応じて、TIP と RING を短絡したケーブルを使用すれば、信号経路を遮断せずに SEND 信号をプリフェーダー／プリ EQ のダイレクト出力として取り出すこともできます。

コンボ端子および TRS 端子を備えたステレオ入力

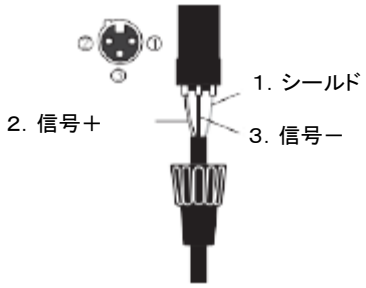
3 極 A ゲージプラグ、またはコールド側入力が自動的にグラウンドへ接続される 2 極モノラルプラグに対応しています。キーボード、ドラムマシン、シンセサイザー、テープレコーダーなどの信号源、またはシグナルプロセッシング機器からのリターン信号には、これらの入力を使用してください。この入力はバランス仕様のため、ノイズが少なく、干渉の影響を受けにくくなっています。図のようにプラグを配線すれば、アンバランス信号源も使用できます。ただし、干渉ノイズを最小限に抑えるため、ケーブルはできるだけ短くしてください。信号源がアンバランスの場合は、RING をグラウンドへ接続する必要があります。

モノラル信号を左右両方の信号経路へ送るには、左端子のみに接続してください。

 © 2026Sound House Inc.

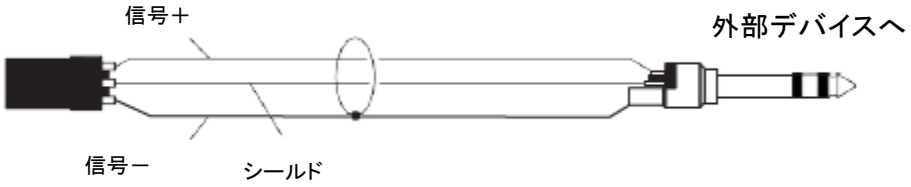
XLR MIX および CONTROL ROOM 出力

MIX 出力には、図に示す配線の XLR 端子を使用しています。また、インピーダンスバランス方式を採用しているため、バランス入力のアンプなどの機器へ長いケーブルで接続できます。



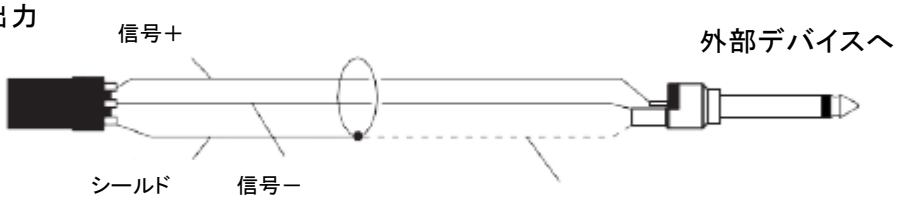
EPM から
インピーダンス
バランス出力

バランス接続



EPM から
インピーダンス
バランス出力

アンバランス接続



経験上、外部機器側ではシールドを接続しないほうがよい場合があります。

 © 2026Sound House Inc.

AUX および GROUP バス出力

AUX および GROUP 出力には、下図に示す配線の 3 極 A ゲージフォン端子を使用しています。また、インピーダンスバランス方式を採用しているため、バランス入力のアンプなどの機器へ長いケーブルで接続できます。



ヘッドホン

PHONES 出力には、図に示すようにステレオ出力として配線された 3 極 A ゲージジャックを使用しています。インピーダンスが 150Ω 以上のヘッドホンに最適です。8Ω のヘッドホンは推奨しません。

極性（位相）

電気信号の極性という概念は、おそらくご存じでしょう。これは特にバランス音声信号において重要です。バランス信号は、不要な干渉を打ち消すうえで非常に効果的です。そのため、2 本のマイクで同じ音を収音する場合、同じ信号を収音している 2 本のマイクは、一方のケーブルのプラス線とマイナス線が逆に配線されていると、互いの信号を打ち消したり、音質を著しく劣化させたりすることがあります。このような位相反転は、マイク同士を近接して使用する場合に大きな問題となるため、音響ケーブルを配線する際は、必ず各ピンを正しく接続してください。

接地とシールド

最適な性能を得るには、可能な限りバランス接続を使用し、すべての信号の基準電位を確実でノイズのない接地点に統一して、すべての信号ケーブルのシールドをグラウンドに接続してください。特殊な状況においてグラウンドループを防止するには、すべてのケーブルのシールドおよび信号グラウンドを、両端ではなく信号源側だけでグラウンドに接続してください。
アンバランス接続を使用せざるを得ない場合は、以下の配線方法に従うとノイズを最小限に抑えられます。

 © 2026Sound House Inc.

INPUTS では、信号源側をアンバランス接続にし、2 芯シールドケーブルをバランス接続の場合と同様に使用してください。
OUTPUTS では、信号線を出力のプラス側ピンに接続し、出力先機器のグラウンドをマイナス側ピンに接続してください。2 芯シールドケーブルを使用する場合は、シールドをミキサー側だけに接続してください。
音響ケーブルをサイリスタ式調光器や電源ケーブルの近くに配線したり、音響機器をこれらの近くに設置したりしないでください。
高品質な業務用マイクや、最近の音響機器の多くに搭載されている出力など、低インピーダンスの信号源を使用すると、耐ノイズ性能が大幅に向上します。安価な高インピーダンスマイクは使用しないでください。適切に製作されたケーブルを使用しても、配線距離が長い場合は干渉の影響を受けることがあります。
接地とシールド処理には、今なお経験や勘に頼る部分があり、上記の内容はあくまで指針です。システムからハムノイズが消えない場合は、アースループまたはグラウンドループが原因である可能性が最も高いと考えられます。

 © 2026Sound House Inc.

コネクターとケーブルの例:

Soundcraft ミキサーで使用する音響コネクター:



XLR



チップ リング スリーブ

3 極 1/4 インチ
A ゲージ TRS 端子



チップ スリーブ

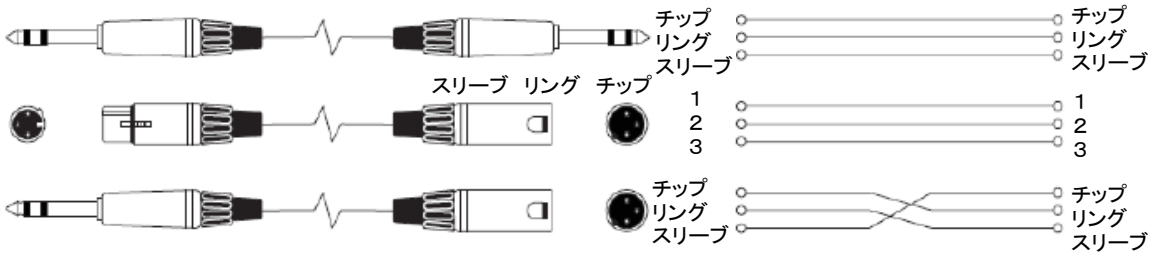
2極 1/4 インチ
A ゲージ TRS 端子



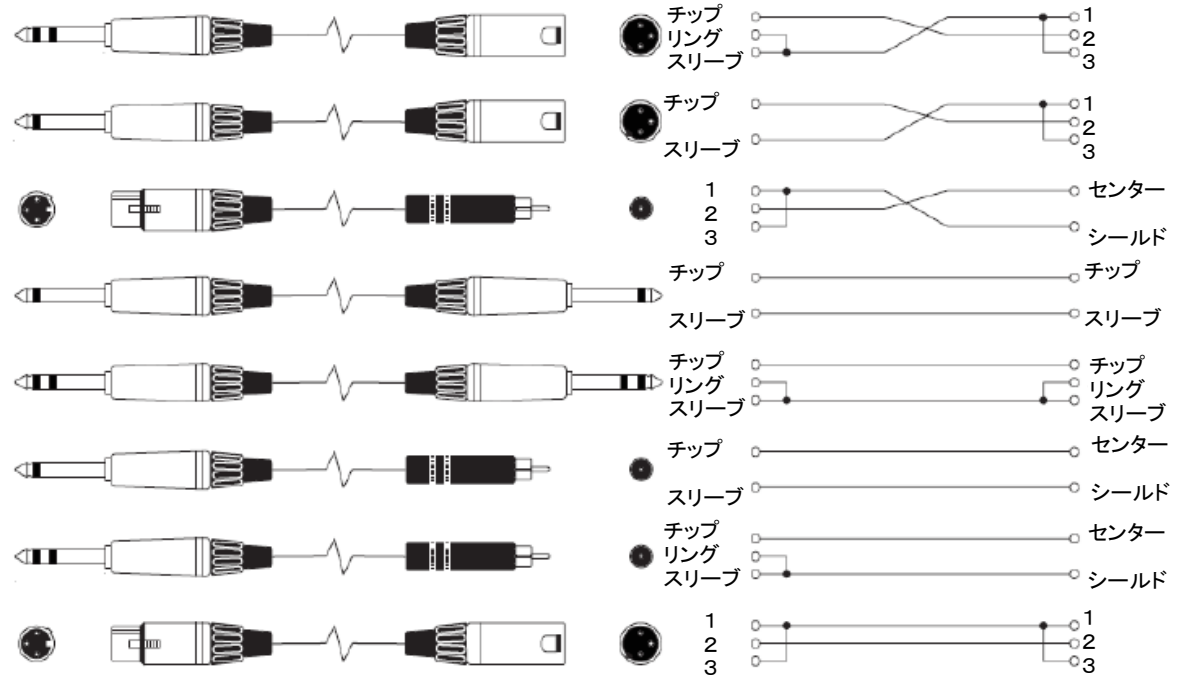
RCA 端子

 © 2026Sound House Inc.

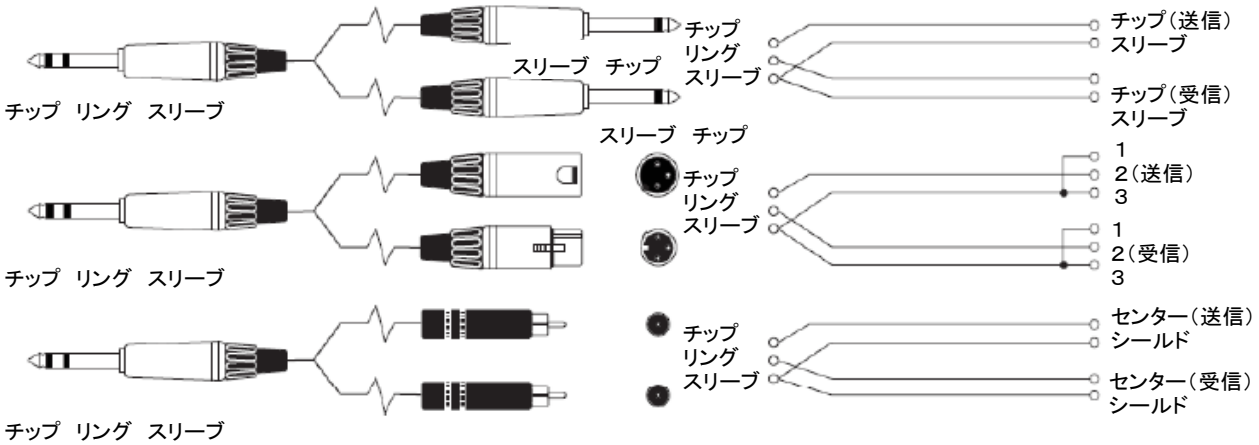
バランス：マイク、ライン入力、ライン出力



アンバランス：ライン入力、ライン出力



インサートケーブル



 © 2026Sound House Inc.

トラブルシューティングガイド

出力から音が出ない

入力信号が出力に送られていない場合は、まず入力信号が正常であり、入力 SSM LED メーターに表示されていることを確認してください。次に信号経路を順に確認し、信号が途切れている箇所を特定します。各信号の正確な経路については、信号経路図を参照してください。

1. Listen ボタンを確認する
   入力チャンネルの Listen インジケーターが点灯している場合は、Listen 機能が有効になっており、Listen が選択されているチャンネル以外はすべてミュートされます。ヘッドホンおよびコントロールルーム出力でも、それぞれの Listen ボタンが有効になっている場合は、この設定の影響を受けます。
   入力チャンネル、FX Return チャンネル、Group チャンネル、または Aux の点灯している Listen ボタンを押して、現在有効な Listen をすべて解除してください
2. 入力チャンネルから Listen バスまでの信号経路を確認する
   この確認には、各チャンネルの Listen ボタンが役立ちます。チャンネルの Listen ボタンを有効にすると、EQ 通過後、Mute 適用前の信号が Listen バスに送られます。この信号はメインメーターに表示されます。また、ヘッドホンやコントロールルーム出力の Listen バスボタンも有効になっている場合は、それぞれの出力から信号を確認できます。
   信号がここまで到達しない原因として、GAIN コントロールの設定が低すぎる、コンデンサーマイクやアクティブ DI など、電源を必要とする機器にファンタム電源が供給されていない、インサートのパッチ接続が不完全、または USB 信号が入力されていないチャンネルの USB ON ボタンが有効になっていることなどが考えられます。
3. 入力チャンネルのルーティング図を確認し、チャンネルの各コントロールが正しく設定されていることを確認する
4. バスを確認する
   信号を MIX ステレオバスまたは Group バスに送っている場合や、Aux バスへのチャンネルの送り量を上げている場合は、そのバスのメインコントロールが正しく設定されていることを確認してください。たとえば、信号をステレオ MIX バスに送っていても、ステレオ MIX フェーダーが下がっていると音は出ません。また、チャンネルを Group に送っていても、Group MIX ボタンが有効になっていないと音は出ません。
5. 信号を送っている各バスのコントロールを確認する

 © 2026Sound House Inc.

FX の音が出ない

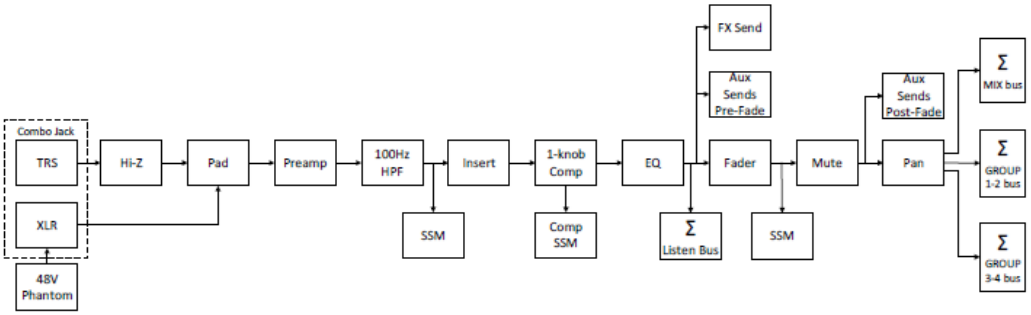
内蔵 FX の音を出すには、正常な入力から FX へ信号を送り、FX 出力を有効な出力先へパッチする必要があります。
内蔵 FX の信号経路には、センド、プロセッサー、リターンの 3 段階があります。FX の音を出すには、3 段階すべてを正しく設定する必要があります。
入力チャンネルの FX Send ノブをパネルに印刷された「0」の位置まで上げ、FX M ノブも「0」の位置に設定してください。FX MSSM LED メーターに信号が表示されます。FX M がミュートされていないことを確認してください。
FX 信号は、対応する FX RTN リターンチャンネルを経由して戻ります。通常の入力チャンネルと同様に、この信号経路を確認してください。信号は MIX へ直接送るか、Group を経由して MIX へ送ります。フェーダーレベルがユニティゲイン付近に設定され、FX Return MUTE ボタンが有効になっていないことを確認してください。

信号経路図

このセクションには、Signature Plus ミキサーの信号経路図を掲載しています。

モノチャンネルストリップ

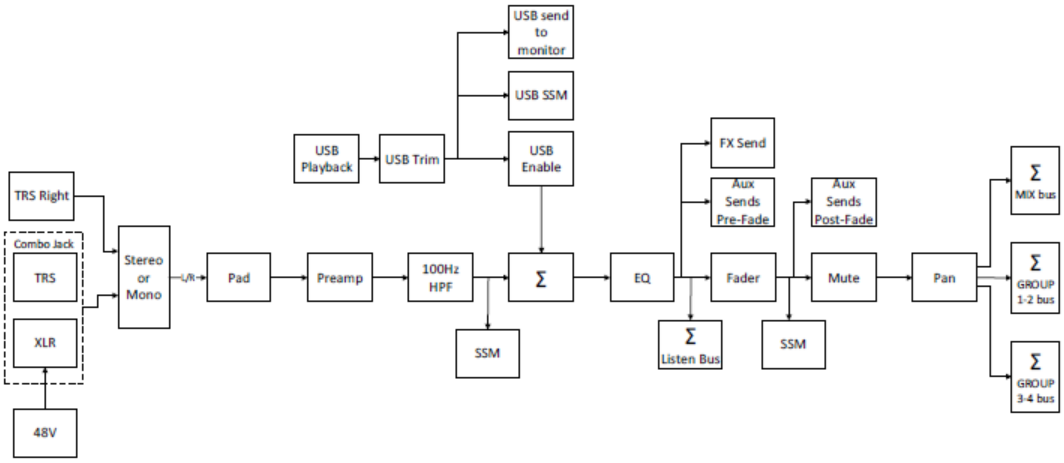
この図は、モノチャンネルストリップ内の信号処理の順序を示しています。Hi-Z、PAD、100Hz HPF、ワンノブコンプレッサーは、それぞれの有効化ボタンを押し込んだ場合にのみ動作します。Hi-Z を使用できるのは、右端の 4 つのモノチャンネルだけです。



 © 2026Sound House Inc.

ステレオチャンネルストリップ

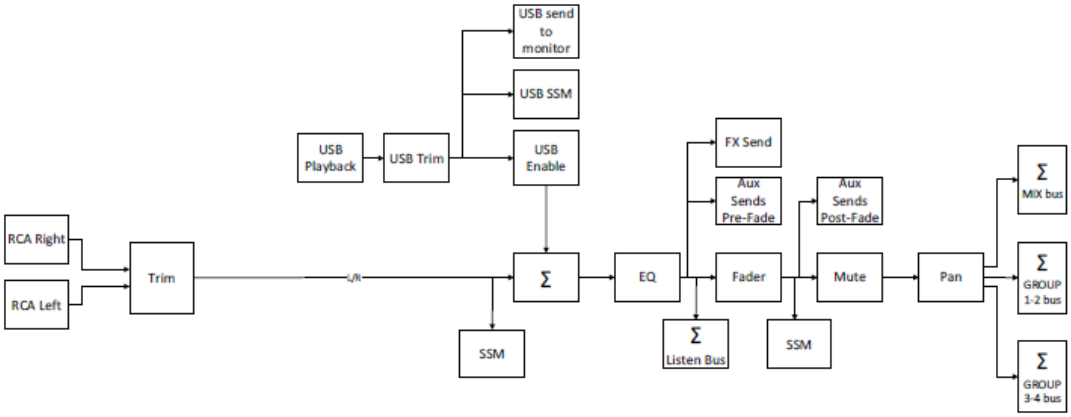
この図は、ステレオチャンネルストリップ内の信号処理の順序を示しています。PAD、100Hz HPF、USB 再生は、それぞれの有効化ボタンを押し込んだ場合にのみ動作します。右チャンネルの TRS 端子を使用しない場合は、コンボジャックからの信号が左右両方のチャンネルに送られます。
USB 再生に対応していないステレオチャンネルもあります。



 © 2026Sound House Inc.

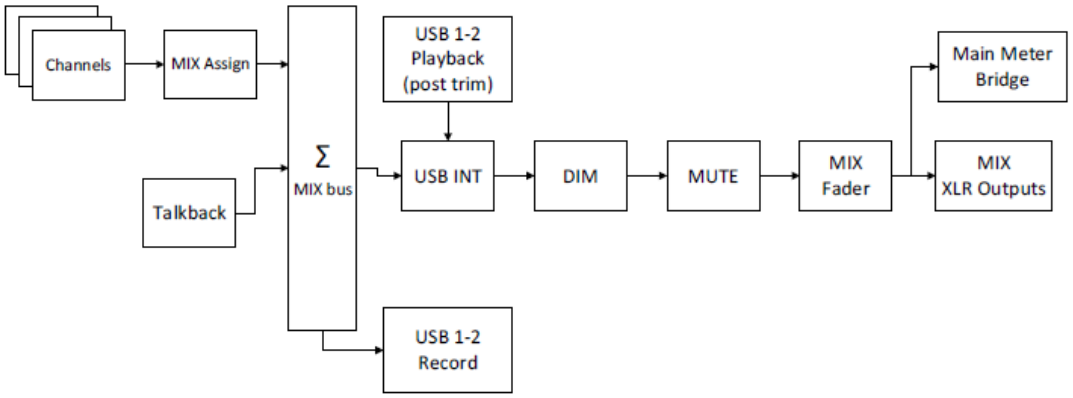
RCA チャンネルストリップ

この図は、RCA チャンネルストリップ内の信号処理の順序を示しています。RCA チャンネルストリップには、USB 3-4 入力のコントロールもあります。USB 3-4 ボタンを有効にすると、RCA 入力と USB 3-4 入力がミックスされ、その後は同じチャンネルストリップ内を通ります。



MIX バス

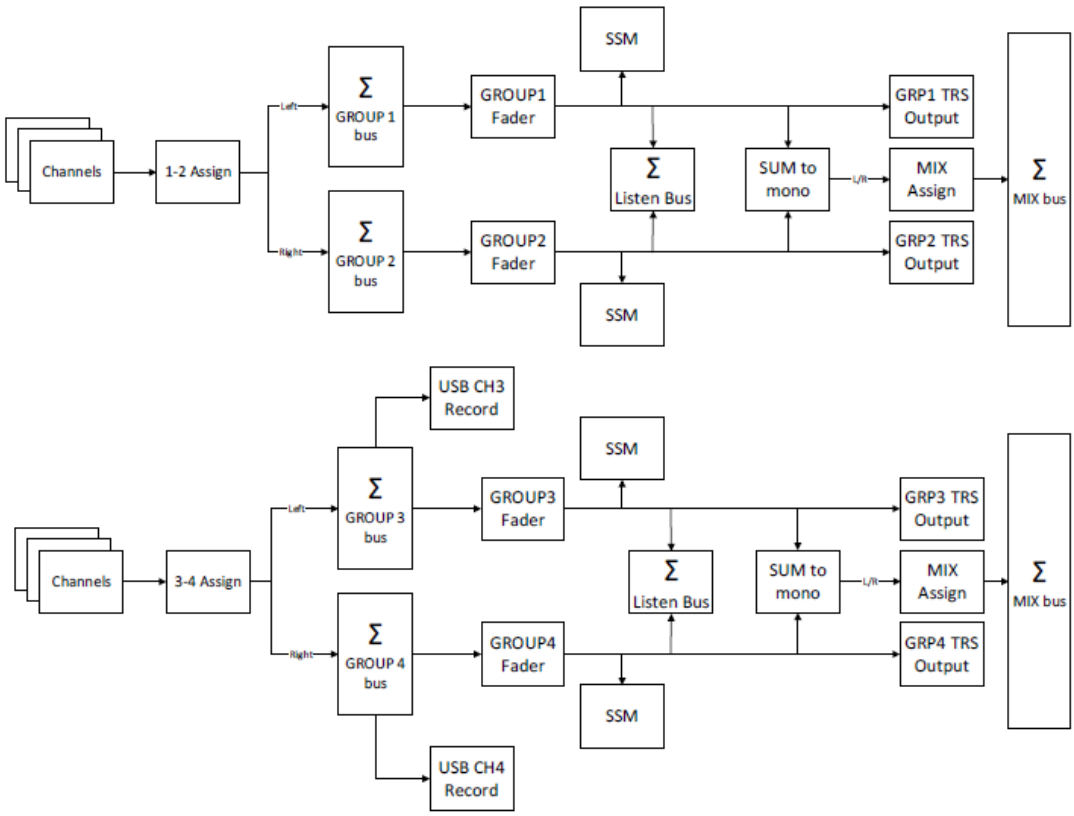
この図は、MIX バス内の信号処理の順序を示しています。USB INT を有効にすると、MIX バスからの信号はミュートされ、USB 再生信号だけが送られます。



 © 2026Sound House Inc.

Group バス

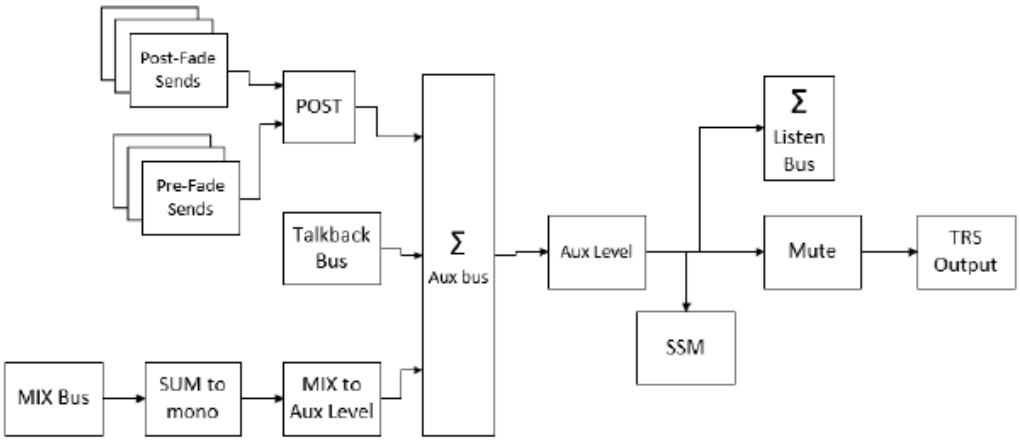
この図は、Group バス内の信号処理の順序を示しています。モノラルへのサミングは、ボタンを有効にした場合にのみ適用され、MIX バスへの送りだけに影響します。Group の TRS 出力は常に独立しています。Group の Listen バスはステレオです。



 © 2026Sound House Inc.

Aux バス

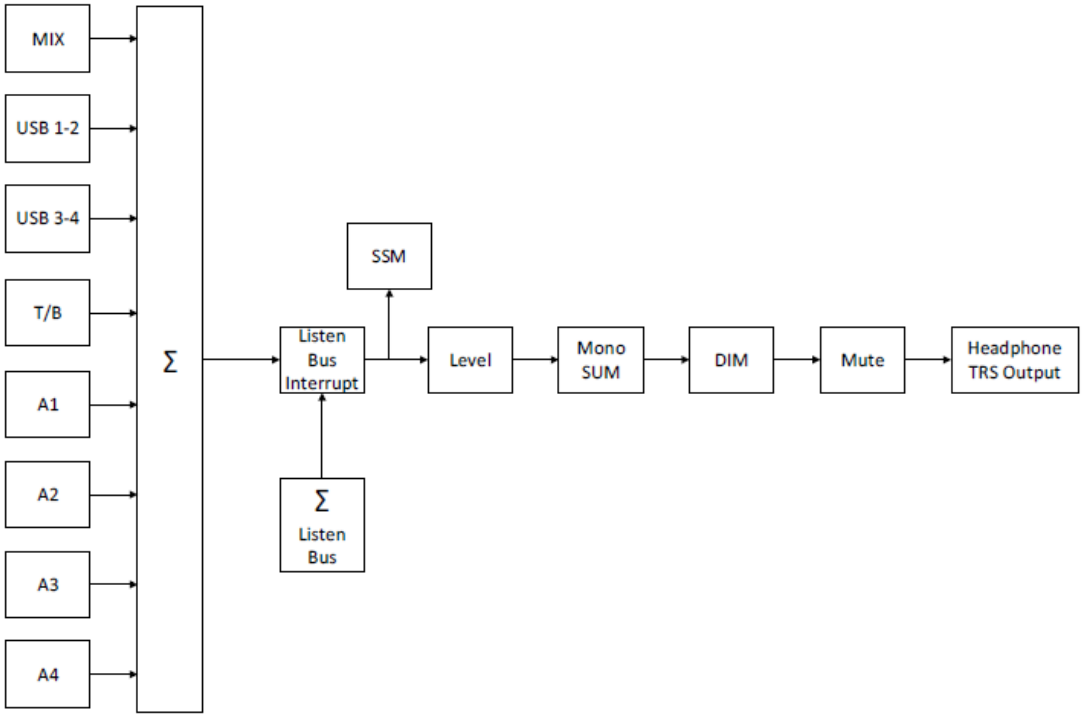
この図は、Aux バス内の信号処理の順序を示しています。モノラルへのサミングは、ボタンを有効にした場合にのみ適用され、MIX バスへの送りだけに影響します。Aux の TRS 出力は常に独立しています。各 Aux の Listen バスはモノラルです。



 © 2026Sound House Inc.

ヘッドホン

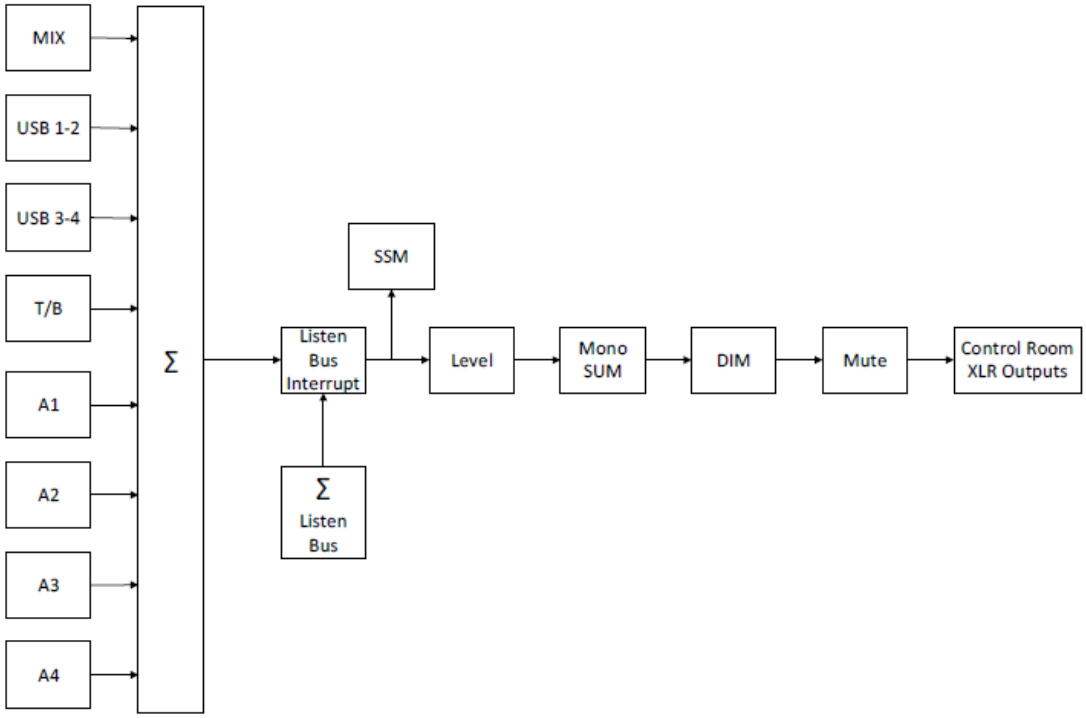
ヘッドホンの信号経路では、現在有効になっているすべてのソースボタンの信号がミックスされます。割り込み動作を行うのは Listen バスボタンだけです。Headphone Listen 割り込みボタン（耳のアイコン）を有効にした状態で Listen ソースボタンを有効にすると、割り込みが行われます。



 © 2026Sound House Inc.

コントロールルーム

コントロールルームの信号経路では、現在有効になっているすべてのソースボタンの信号がミックスされます。割り込み動作を行うのは Listen バスボタンだけです。Control Room Listen ボタンを有効にした状態で Listen ソースボタンを有効にすると、割り込みが行われます。

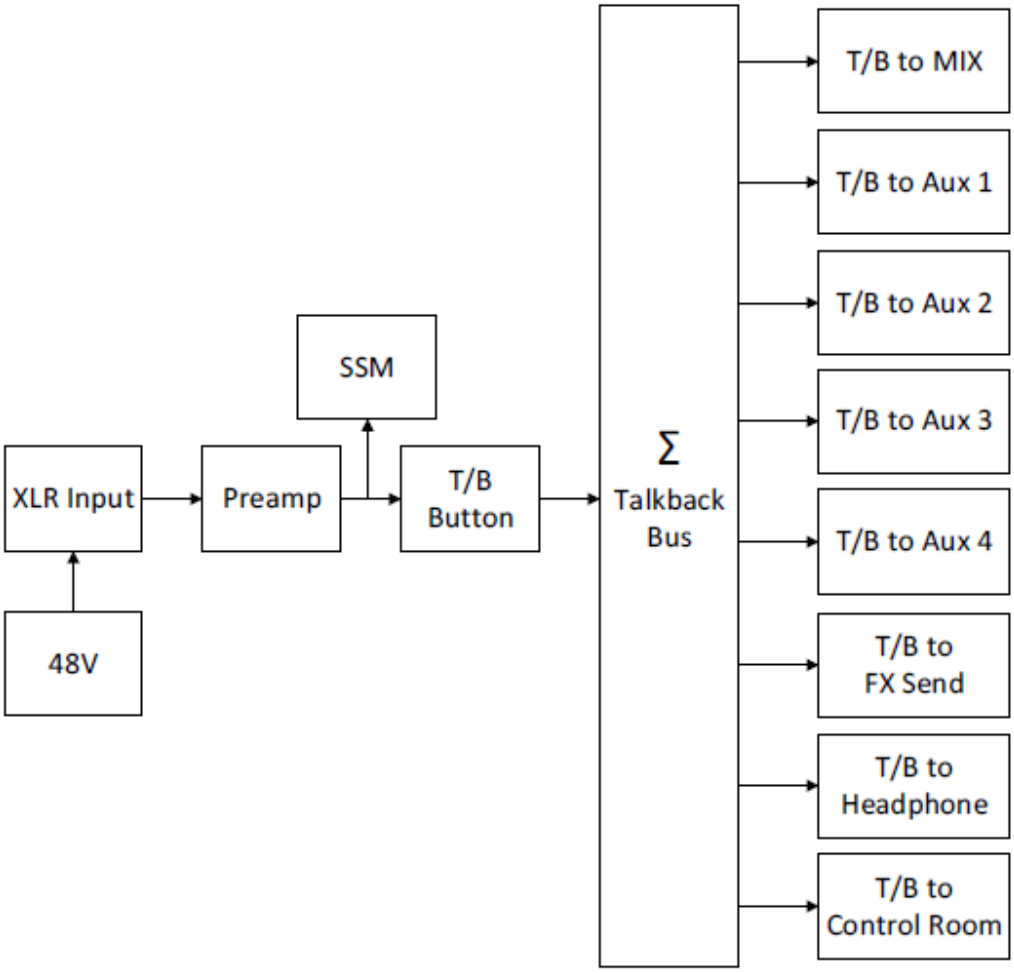


 © 2026Sound House Inc.

トークバック

トークバック機能では、Talkback 信号を Talkback バスへ送り、Talkback バスから送出する T/B バス信号を選択します。通常は、トークバックを送る出力のボタンを選択してから、Mix チャンネルの大きな Talkback 入力ボタンを有効にし、Talkback 入力を Talkback バスへ送ります。

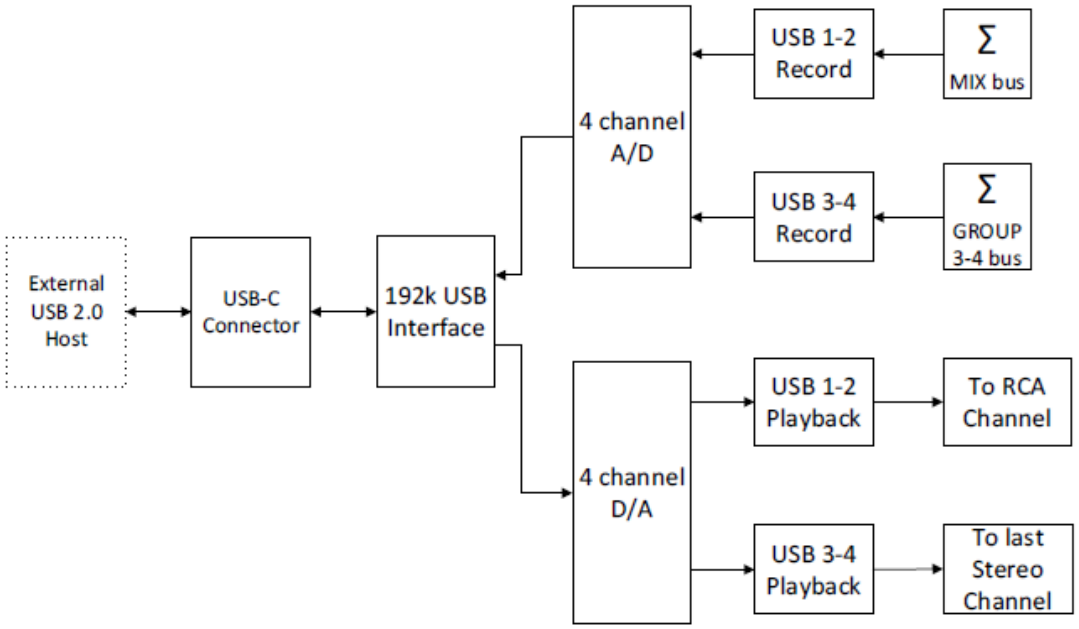
Talkback 入力ボタンを押し続けると、一時的にトークバックを有効にできます。また、ダブルクリックすると Talkback 入力ボタンがロックされ、トークバックが継続して有効になります。Talkback 入力ボタンの LED が点灯している場合は、Talkback 入力が有効です。Talkback 入力ボタンを 1 回クリックするとロックが解除されます。



 © 2026Sound House Inc.

USB オーディオ

・USB 接続には USB 2.0 プロトコルを使用し、USB-C－USB-C ケーブルと USB-C－USB-A ケーブルの両方に対応しています。
・USB 接続はクラスコンプライアントに対応しており、Windows、Mac、iOS、Android など、主要なプラットフォームで使用できます。Windows 用の ASIO ドライバーは、Soundcraft Control Panel アプリケーションに含まれています。
・ サンプルレートはホスト機器側で設定します。Signature は 44.1kHz～192kHz の各種サンプルレートに対応しています。



 © 2026Sound House Inc.

基本仕様

特に記載がない限り、以下の条件とします。

・ すべてのフェーダーをユニティゲインに設定し、1 つのチャンネルのみを任意の出力にルーティングして、その他のチャンネルはすべてミュート
・EQ はフラット、コンプレッサーは OFF、スレッショルドは-10 に設定
・ 試験信号：1 kHz
・ ソースインピーダンス：150 Ω
・ 負荷インピーダンス：200 kΩ
・ 測定には A 特性および AES17（20 kHz）フィルターを使用
・ すべての値は代表値（許容差：±5%）

パラメーター	試験条件	値
等価入力ノイズ（EIN）	プリアンプゲイン：65 dB A 特性 AES17 フィルター（20 kHz）	-128 dBu
周波数特性	1 kHz を基準とした可聴帯域の平坦度 20 Hz～20 kHz	+0.5 dB／-1.5 dB
周波数特性	-3 dB カットオフ	15 Hz ～ 80 kHz
残留ノイズ	1 チャンネルをルーティング、ユニティゲイン A 特性	-90 dBu
残留ノイズ Signature Plus 32 のみ	1 チャンネルをルーティング、ユニティゲイン A 特性	-88 dBu
残留ノイズ RCA チャンネルのみ	チャンネルトリム：12 時位置 A 特性 USB はルーティングなし	-78 dBu
THD+N	プリアンプゲイン：30 dB 任意の出力において+14 dBu AES17 フィルター（20 kHz）	<0.005%
CMRR	プリアンプゲイン：30 dB 入力レベル：-10 dBu	>80 dB

 © 2026Sound House Inc.

パラメーター	試験条件	値
クロストーク	プリアンプゲイン：+30 dB 出力レベル：+14 dBu ルーティングされていない出力における測定信号（+14 dBu 基準）	-80 dB
AUX センド・アイソレーション	プリアンプゲイン：+30 dB AUX 出力をユニティゲインに設定した場合の +14 dBu を基準ユニティゲイン AUX ポット：最小 AUX メインポット：ユニティ	-75 dB
EQ ブースト／カット		±15 dB
ハイパスフィルター	-3dB カット	100 Hz
入力チャンネル PAD		-18 dB
DIM		-12 dB
プリアンプゲイン	PAD：OFF	+6 dB～+65 dB
プリアンプゲイン（PAD 使用時）	PAD：ON	-12dB～+47 dB
最大入力レベル	XLR および TRS バランス入力	+16 dBu
入力インピーダンス	XLR および TRS バランス入力	1.2 kΩ
入力インピーダンス（Hi-Z）	アンバランス構成、TRS 入力端子 Hi-Z ボタン：ON	1 MΩ
ヘッドホン出力	300 Ω 負荷 THD+N が 1%に達するまで駆動	220 mW
ヘッドホン出力	43 Ω 負荷 THD+N が 1%に達するまで駆動	400 mW

 © 2026Sound House Inc.

一般仕様

パラメーター	値
質量	Signature 12：6.1 kg Signature 16：7.8 kg Signature 22：15.9 kg Signature 32：20.5 kg
外形寸法	高さ：106 mm（全モデル、ノブを含む） 奥行き：535 mm（全モデル） 幅： Signature 12：341 mm Signature 16：438 mm Signature 22：560 mm Signature 32：806 mm
電源入力	世界各地域の AC 電源電圧規格に対応 AC 90～260 V、50～60 Hz
最大消費電力	Signature 12：40 W Signature 16：65 W Signature 22：75 W Signature 32：90 W

1 ノブ・コンプレッサー仕様

パラメーター	値	備考
スレッショルド	-20 dBu～+10 dBu	THRESHOLD ノブを反時計回りに回すと、スレッショルドが低くなります。
アタックタイム	10 ms	
リリースタイム	300 ms	
レシオ	1.5：1	
メイクアップゲイン	3 dB～12 dB	THRESHOLD ノブを反時計回りに回すと、メイクアップゲインが増加します。

 © 2026Sound House Inc.

USB 仕様

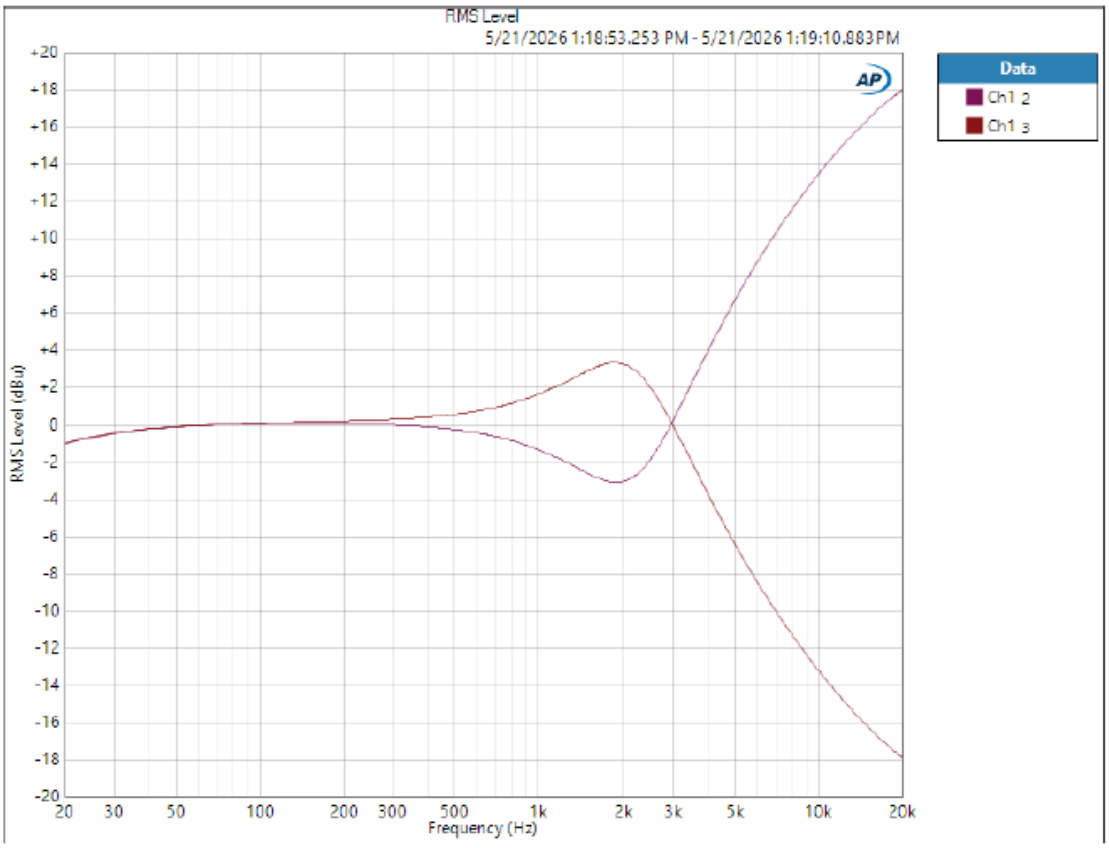
パラメーター	備考	値
対応サンプリングレート		44.1 kHz、48 kHz 88.1 kHz、96 kHz 176.2 kHz、196 kHz
フルスケール再生レベル	USB TRIM ノブ：12 時位置 ユニティゲインに設定したチャンネルを経由して MIX へルーティング	+17 dBu
フルスケール録音レベル	MIX 出力において 0 dBFS に相当するレベル	+20 dBu
ダイナミックレンジ（再生）		94 dB
ダイナミックレンジ（録音）		107 dB
THD+N（再生）	再生レベル：-0.5 dBFS 任意の出力が+14 dBu になるように USB TRIM を調整	<0.01%
THD+N（録音）	モノチャンネルへ入力 プリアンプゲイン：30 dB MIX および GROUP 3-4 へルーティング -1 dBFS に達するようにチャンネルフェーダーを調整	<0.005%

Soundcraft は、予告なく仕様を変更する場合があります。

 © 2026Sound House Inc.

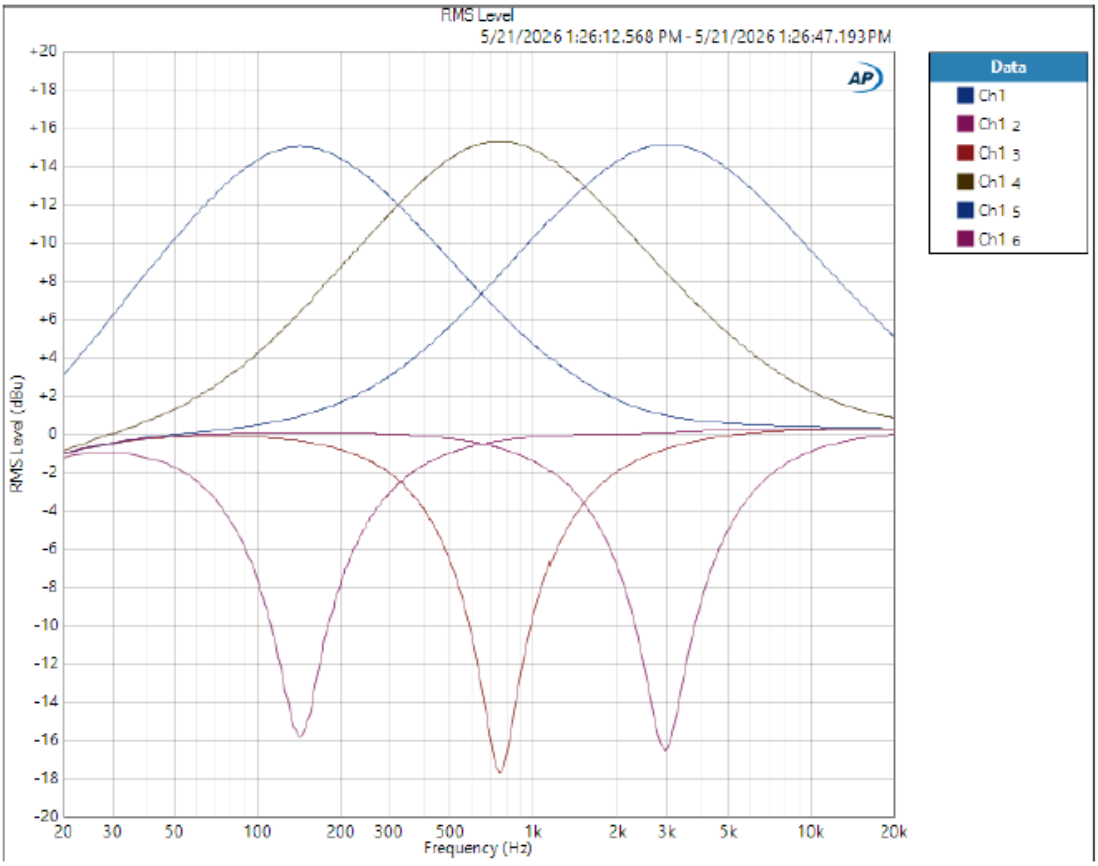
Sapphyre EQ リファレンスカーブ

高域特性



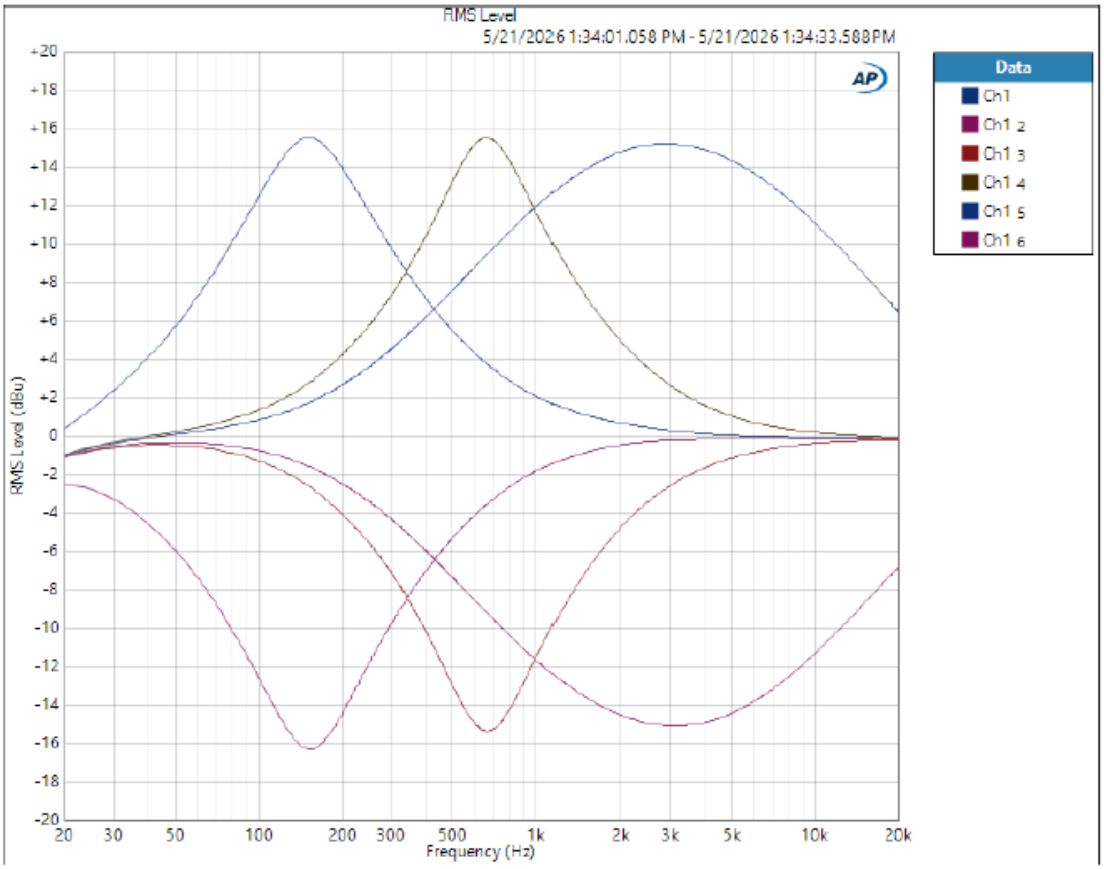
 © 2026Sound House Inc.

中域特性（モノラルチャンネル）



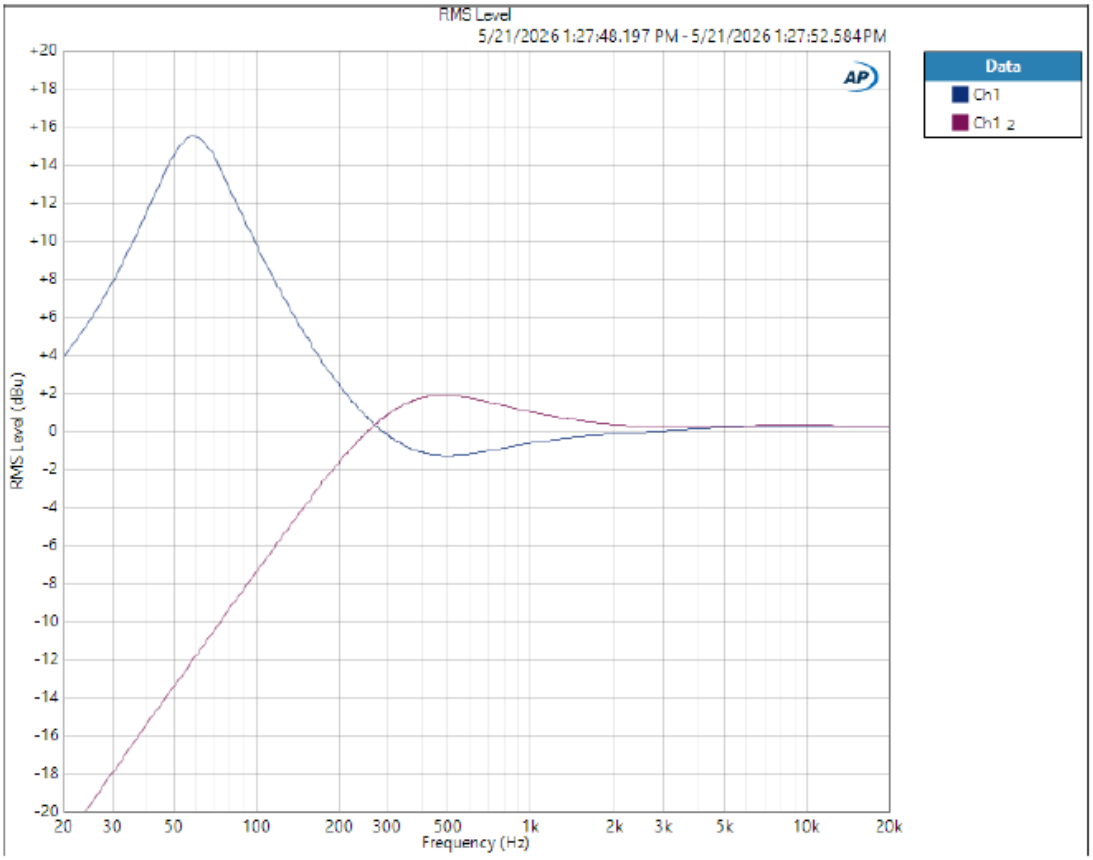
 © 2026Sound House Inc.

中域特性（ステレオチャンネル）



 © 2026Sound House Inc.

低域特性



 © 2026Sound House Inc.

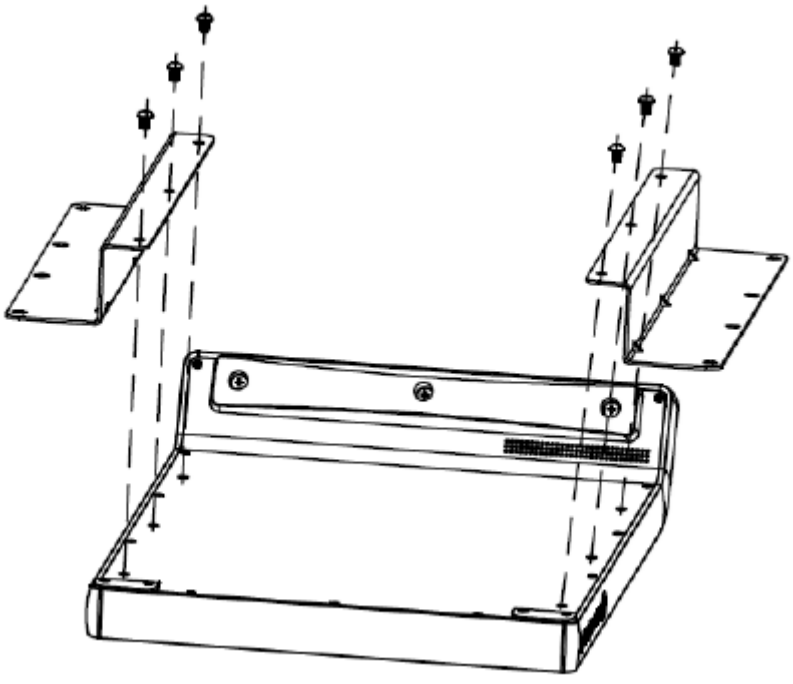
ラックマウントオプション

Signature Plus 12 および Signature Plus 16 には、ラックマウント用延長金具が 1 組付属しています。Signature Plus 22 および Signature Plus 32 は幅が広いため、標準ラックには取り付けられません。

ラックイヤー取り付け用の 6 本のネジは、工場出荷時にコンソールの底面へ取り付けられています。底面に取り付けられている丸頭のネジが該当します。

ラックイヤーの取り付け

1. コンソールを裏返し、底面パネルが上を向くように置きます。
2. 各ラックイヤーをコンソールの左右に配置し、それぞれの 3 つのネジ穴を、取り付け済みの丸頭ネジ付近に合わせます。
3. コンソールの片側から 3 本の丸頭ネジを取り外します。ラックイヤーをスライドさせ、3 つの穴をネジを外した位置に合わせます。ラックイヤーの穴にネジを通し、底面プレート両端の空いたネジ穴へ再度取り付けます。
4. ラックイヤーを取り付けたコンソールは、標準の 19 インチ機器用ラックに設置できます。ラックへの固定には、ラックの穴に適したサイズと長さのネジを別途用意してください。
5. ラックイヤーを取り付けない場合は、6 本の丸頭ネジをコンソール底面のネジ穴に取り付けたままにしておくことができます。



 © 2026Sound House Inc.

用語集

用語	説明
AUX センド	メインのステレオミックスとは独立して、各チャンネルから送られた信号をミックスする AUX センドバスです。
バランス信号	2 本の信号線間で目的の信号を平衡伝送する音声接続方式です。シールド線には信号が流れません。2 本の信号線に同じレベルで混入した干渉ノイズは相殺されます。本書では、各種回路構成に関する用語としても使用します。接続方法の詳細については、該当する各項を参照してください。
クリッピング	信号経路において著しい歪みが発生し始める状態です。通常、信号のピークレベルが回路の電源電圧によって制限されるために発生します。
dB（デシベル）	2 つの電圧または信号レベルの比率を表す単位です。計算式は「dB＝20Log10（V1/V2）」です。接尾辞「u」を付けた場合は、0.775 V RMS を基準とする比率を示します。
イコライザー／EQ	信号経路内の特定の周波数帯域をブーストまたはカットする機器です。
フェーダー	レベルを調整する直線移動式のコントロールです。
フィードバック	増幅された信号を出力するスピーカーにマイクを近づけすぎた場合に発生する「ハウリング」音です。
FX	リバーブやディレイなどの「エフェクト」を音に加える DSP 音声処理です。
周波数特性	周波数に応じた機器のゲイン変化を示します。
ゲイン	信号の振幅変化量です。dB 単位で表します。
ヘッドルーム	クリッピングが発生するまでの、定格レベルを超えて使用できる信号レベルの範囲です。
インサート	信号経路に設けられた分岐接続ポイントです。シグナルプロセッサーや別のミキサーなどの外部機器を、ラインレベルで接続できます。
定格レベル	十分なヘッドルームと S/N 比を確保できる「安全な」動作レベルです。一般的に、低インピーダンスの信号源から入力される定格レベルは 0 dBu～+6 dBu です。
PAN	「panorama」の略称です。左右の出力へ送る信号レベルを調整します。

 © 2026Sound House Inc.

用語	説明
ポット	回転式ポテンショメーターの略称です。
ピーキング	信号が下降し始める前に、瞬間的な最大レベルへ達する点です。また、グラフィックイコライザーなどにおいて、特定の周波数帯域のみに作用し、その帯域の中心周波数に「ピーク」を持つイコライザー特性を表す場合もあります。
位相	2 つの音声信号の相対関係を表す用語です。同相の信号は互いに強め合い、逆相の信号は互いに打ち消し合います。位相は、同一周波数を持つ 2 つの波形間の相対的なずれを示します。
極性	音声接続における正極と負極の向きを表す用語です。通常は正極同士、負極同士を接続します。接続を逆にすると信号が逆相になります（上記の「位相」を参照）。
ポストフェーダー	信号経路におけるフェーダー通過後のポイントです。信号レベルはフェーダーの位置によって変化します。
プリフェーダー	信号経路におけるフェーダー通過前のポイントです。信号レベルはフェーダーの位置による影響を受けません。
ロールオフ	周波数特性の両端においてゲインが低下する特性です。
シェルビング	境界周波数より上または下のすべての周波数に作用するイコライザー特性です。ハイパスまたはローパスから派生した特性です。
SSM	「Simple Success Metering」の略称です。信号レベルの範囲を 3 色で示す LED 方式で、MIX チャンネルの LED ラダーメーターと同様に、色によって信号レベルを確認できます。コンプレッサーの SSM LED は、OverEasy ニーに対する信号レベルの位置を示します。緑は OverEasy カーブより下、黄は OverEasy カーブの範囲内、赤は OverEasy カーブより上であることを示します。
スピル（音かぶり）	他の音源から混入する音響的な干渉です。
トランジェント	信号レベルの瞬間的な上昇です。
アンバランス	1 本の信号線を使用し、ケーブルのシールドを信号のリターンとして使用する音声接続方式です。バランス入力のようなノイズ耐性はありません（上記を参照）。
+48 V	チャンネルのマイク入力から供給できるファンタム電源です。コンデンサーマイクおよびアクティブ DI ボックスへ電源を供給します。

 © 2026Sound House Inc.