

# RIVAGE PM Firmware

## 主なアップデート内容

### V3.02 で修正した不具合

- PLUG-IN の OUTPUT を SUB IN にパッチした状態で再起動をすると、そのパッチが無効になる不具合を修正しました。
- SEL キーを使用して設定する機能をアサインした USER DEFINED キーを押すと、まれにシステムがクラッシュする不具合を修正しました。

### V3.01 で修正した不具合

- Selected Channel セクションの[COPY]および[PASTE]キーを使用してチャンネルのコピーを行なうと、コントロールサーフェスがフリーズすることがある不具合を修正しました。
- START UP MODE を REFRESH、REFRESH w/o MUTE に設定している Rio-D2 シリーズを REMOTE ONLY の状態で再起動した場合 Rio-D2 シリーズとの接続が Connecting で止まってしまう不具合を修正しました。

### V3.00 の新機能

- ネットワークに接続しているデバイスのデバイス名、スロット、ポートにラベルをつけて、パッチ画面等で確認できるようになりました。
- チャンネルのパラメーターをコピーするときに、コピーするパラメーターを選択できるようになりました。また、インサートされたプラグインを含めてコピーできるようになりました。
- レベルを検出するメーターの切り替えポイントが増えました。(INPUT METER の PRE GC、PRE D.GAIN)
- プラグインに、バックグラウンドノイズや残響の除去を目的とした 6 バンドのノイズサプレッサー DaNSe が追加されました。
- MIX/MATRIX バスからインプットチャンネルに信号を戻す (MixToInput) ことができるようになりました。

- アウトプットチャンネルの入力にインポートポートをパッチできる SUB IN 機能が追加されました。
- THEATRE MODE のときに DCA へのアサインが簡単に行なえるようになりました。
- EQ の各バンクにアッテネーターが追加されました。
- EQ のタイプが特性グラフ上で確認できるようになりました。
- 現在のシステム構成と異なるデータをロードしようとするすると警告が表示されるようになりました。
- ALL タイプのデータをロードするときに、WITH SYSTEM SETTINGS ボタンを押すと以下の項目もロードされるようになりました。
  - ワードクロック設定
  - DANTE SETUP(デバイスマウント、パッチ、ポートネームを含む)
  - RPi0622/222 の RY スロット設定(カード設定を含む)
  - ネットワーク設定(HY スロットや RIVAGE PM StageMix)
  - +48V MASTER
- [SHIFT]キーを押しながらパラメーターをタッチすることで複数チャンネルをまとめて設定できるパラメーターセットに下記項目が追加されました。
  - インプットチャンネルと MIX チャンネルでの STEREO A/B のオン/オフ
  - THEATRE MODE のときの EQ とダイナミクスのバンクリンクのオン/オフ
- ライブラリー画面にソート機能が追加されました。
- Delay Compensation 設定に応じたエンジン内部のレイテンシーが表示されるようになりました。
- RTA がオフセットを設けてリニア表示されるようになりました。
- SENDS ON FADER モードでの[ON]キーの動作を選択できるようになりました。
- SELECTED CHANNEL VIEW 画面や METER 画面で、ミュートグループによってミュートされているチャンネルの ON ボタンが点滅するようになりました。
- [SHIFT]キーが BAY ごとに作用するか、すべての BAY に作用するかを設定できるようになりました。
- シーンのタイトルなどをキーボードで入力するときに OK ボタンの代わりに ENTER キーで確定できるようになりました。

- USER DEFINED キー、USER DEFINED ノブ、[Fn] キーの割り当てに下記機能が追加されました。
  - USER DEFINED キー
    - INPUT A/B の SPECIFIC CH
    - SET BY SEL、SET NORMAL VALUE、OSCILLATOR の BAY ALL
    - SOLO ON
  - USER DEFINED ノブ
    - SPECIFIC CH of CH FADER
  - [Fn]キー
    - VSC ON

### V3.00 の改善点

- フォーカス、グローバルペースト、リコールセーフの各設定画面の操作性、表示機能を改善しました。
- CUSTOM FADER BANK ポップアップ画面での設定の操作性を改善しました。
- 同期処理を行なう DEVICE SYNC 画面にて、データ同期方向の操作を改善しました。
- パッチ画面やメーター表示等でチャンネルネームを表示して、操作性や視認性を改善しました。
- シーンリコール時の MIDI/GPI 出力時間のばらつきを軽減しました。
- ステレオに設定した MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号の PAN を振り切ったときのレベルを、ノミナルレベルに変更しました。
- 何も割り当てられていない USER DEFINED キーや USER DEFINED ノブに機能を割り当てるとき、最後に設定した機能が表示されるようになりました。
- アウトプットチャンネルの選択切り替えに連動して、SEND MASTER が変わるようになりました。
- TWINLANe ネットワークに SYNC できていないデバイスがある場合、DEVICE NOT SYNCED! と表示されるようになりました。

### V3.00 で修正した不具合

- Selected Channel セクションの SEND ノブによる SEND レベルの可変範囲が不正となることがある不具合を修正しました。
- DYNAMICS で DE-ESSER を選択したときに、Selected Channel セクションに FILTER の Q が表示されない不具合を修正しました。
- THEATRE MODE において、シーンリコールでチャンネルがペアになる際に EQ や DYNAMICS が異なる不具合を修正しました。
- RPio622/222 に入力した音声立ち上がらないことがある不具合を修正しました。
- コンソールデータを USB メモリーに保存や読み込みをすると、コンソールファームウェアがまれにフリーズすることがある不具合を修正しました。
- Automixer の UI 上でパッチしているチャンネル名が表示されない不具合を修正しました。

その他軽微な不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- 書き込み禁止を示す錠前マークが付いた状態の画像ファイルを CONSOLE LOCK 時に表示する画像として LOAD を行うと、以降画像ファイルの LOAD および変更ができなくなる不具合が見つかりました。  
画像の LOAD 以外のコンソールの機能に影響はありません。  
不具合が発生した場合はヤマハ修理ご相談センターにお問い合わせください。  
この不具合は次回以降のバージョンで修正予定です。

## バージョンアップ時のご注意

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。

- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケータが消灯したままになることがあります。インジケータを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP (FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- 本バージョン(V3.00)で作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。

- DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り

替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。

- RIVAGE PM Editor 用ネットワーク端子に PM Editor、RIVAGE PM StageMix 以外や、異なる DSP エンジンの PM Editor ネットワークを接続しないで下さい。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同期(144io Sync SRC)モードで Dante カード(HY144-D-SRC)を使用するときは、Dante ネットワーク内でマスターとして動作させる 1 台のみ、Dante Controller で Enable Sync to External にチェックを入れてください。

## V2.52 の新機能

- Theatre Mode を追加しました(Theatre Mode について詳しくは追補マニュアルをご覧ください)。
- USER DEFINED キーと USER DEFINED ノブの表示内容を変更できるようになりました。
- DDM (Dante Domain Manager)に対応しました。
  - HY144-D のファームウェアは V4.0.10.1-2.0.8 以降
  - HY144-D-SRC のファームウェアは V4.0.10.2-2.0.8 以降

を使用して下さい。

- SELECTED CHANNEL VIEW 画面にて EQ やダイナミクスのパラメーターをスクリーンエンコーダーで操作できるようになりました。
- SENDS ON FADER モードのとき、パネルのチャンネルネームディスプレイに ON キーの状態を表示するようになりました。
- HY SLOT4(CSD-R7 の場合は HY SLOT3)の入出力パッチに対応しました。
- HA 設定を TAKE FROM PORT/TAKE FROM CHANNEL から選択できるようになりました。
- MIDI の送信、受信の ON/OFF を USER DEFINED キーなどからできるようになりました。
- Focus Library に対応しました。
- EQ やダイナミクスの各バンクに含まれるパラメーターを拡張しました。

- EQUALIZER : LPF, HPF
- DYNAMICS : KEY IN SOURCE, FILTER

## V2.52 の改善点

- シーン画面が同時に複数ディスプレイで表示できるようになりました。
- シーンリコール時間を短縮しました。
- 表示の遅かった一部の画面の画面遷移時間を短縮しました。

## V2.52 で修正した不具合

- プリファレンス設定を行なう PREFERENCES ポップアップ画面の SURFACE SETTINGS2 にて、INPUT と OUTPUT のいずれか、もしくは両方の AUTO CHANNEL SELECT がオンになっている場合、SENDS ON FADER モードにてフェーダー操作をした直後に SENDS ON FADER モードから抜けると、まれにコンソール上のソフトウェアがハングアップすることがある不具合を修正しました。
- DSP-R10、CSD-R7 を初期化しても、RPio622/222 へのアウトプットパッチ設定が残ってしまう不具合を修正しました。
- DSP ミラーリング使用中、フェイルオーバーが発生したときに、自動的に同期しない不具合を修正しました。
- システム再起動後、まれにメーターが振れないことがある不具合を修正しました。
- 2台のコンソールから Rio-D2 の HA を操作すると片側のコンソールの内容が更新されない不具合を修正しました。
- システム起動時 Unit ID を S1 に設定した RPio622/222 がまれに認識されないことがある不具合を修正しました。
- リコールセーブしているフェーダーをシーンリコール直後に操作したとき、フェーダーが引き戻されることがある不具合を修正しました。
- RPio622/222 の MY SLOT2 に挿入したカードを Port to Port で使用する際に表示が不正となる不具合を修正しました。
- USB メモリを挿したときに、SAVE/LOAD 画面で不正なファイルパスが表示されることがある不具合を修正しました。
- アウトプットチャンネルの Port Identify を実行した時に、Dante のポート複数にパッチしていてもすべて点灯しない問題を修正しました。
- シーンリストの最初で DEC RECALL したときや、最後で INC RECALL したとき、シーン番号がループする不具合を修正しました。

- RIVAGE PM システムに接続された Dante 機器の HA がまれに制御できなくなる不具合を修正しました。
- その他軽微な不具合を修正しました。

## バージョンアップ時のご注意

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケータが消灯したままになることがあります。インジケータを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP (FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。

## 使用上のご注意

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。



- コンソールの USB 端子 に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。

- DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- RIVAGE PM Editor 用ネットワーク端子に PM Editor、RIVAGE PM StageMix 以外や、異なる DSP エンジンの PM Editor ネットワークを接続しないで下さい。
- HY144-D-SRC を DDM サーバに接続した状態で、システムの電源を入れたとき、まれに HY144-D-SRC が起動しない場合があります。その場合はシステムの電源を入れなおして下さい。

## V2.20 の新機能

- HY144-D-SRC オーディオインターフェースカードに対応しました。ただし、カード発売後に最新版のファームウェアをご確認ください。
- HY128-MD オーディオインターフェースカードに対応しました。ただし、カード発売後に最新版のファームウェアをご確認ください。
- コンソールファイル内に保存されている Dante セットアップ情報がロードできるようになりました。(V2.02 以降のシステムにてセーブしたコンソールファイルには、その時点の Dante セットアップ情報が含まれていません)。
- CH JOB メニューの CH COPY でアウトプットチャンネルチャンネルをコピーするときに、WITH SENDS オプションを選択できるようになりました。
- CUE INTERRUPT を MONITOR と PHONES に対してそれぞれ独立して設定できるようになりました。
- MONITOR SOURCE DEFINE に CUE を選択できるようになりました。

## V2.20 の改善点

- PLUG-IN 画面の表示切替速度を改善しました。
- 複数の DSP エンジン間でアウトプットパッチ競合が発生した場合にメッセージが表示できるようになりました。
- SENDS ON FADER モードの動作を改善しました。
- SENDS ON FADER モードのマスターバスを切り替えると、CUE 状態が追従する動作をオン/オフできるようになりました。
- [Shift]キーを押しながら[SENDS ON FADER]キーを押すことにより、SENDS ON FADER ポップアップ画面を表示することなく SENDS ON FADER モードに入ることができるようになりました。
- V2.02 で追加された DSP ミラーリング機能の動作確認ができるようになりました。

## V2.20 で修正した不具合

- RPIo622/222 や Local I/O への音声信号が起動時ごくまれに入出力されない問題を修正しました。
- フォーカスリコールを設定していると、リコールできないシーンがごくまれに作られることがある不具合を修正しました。
- LAST CUE MODE で CUE している時、画面操作で CUE 対象を移動すると音声が出力されないことがある不具合を修正しました。
- SELECTED CHANNEL VIEW 画面で EQ の FREQUENCY をデフォルト値に戻すと BAND 2~8 も BAND 1 の初期値が設定されてしまう不具合を修正しました。
- システムを起動したあと、音声は出力されているのにごくまれにメータが振れないことがある不具合を修正しました。
- Native モードの WSG-Y16-V2 SoundGrid インターフェースカードを挿入して同期すると、カードが Blank 表示になる不具合を修正しました。
- カスタムフェーダーバンクを作成するとき SET BY SEL ボタンがグレイアウトしてオンにできない不具合を修正しました。
- ダイレクトアウトのパッチグリッド画面で表示が更新されない不具合を修正しました。
- RIVAGE PM Editor やコンソールを同期したとき、Extracting 表示が出ている間にプラグインをマウントすると、PM Editor、コンソール、DSP エンジンにてマウント情報が異なった状態のままになる不具合を修正しました。

- SENDS ON FADER モードに入ったときに CUE が全クリアされてしまう不具合を修正しました。
- その他軽微な不具合を修正しました。

## バージョンアップ時のご注意

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケータが消灯したままになることがあります。インジケータを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP (FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメータをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。

## 使用上のご注意

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子 に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。

- DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante カード(HY144-D, HY144-D-SRC)は、DDM(Dante Domain Manager)を正式サポートしていません。将来のバージョンで対応予定です。
- RIVAGE PM Editor 用ネットワーク端子に PM Editor、RIVAGE PM StageMix 以外や、異なる DSP エンジンの PM Editor ネットワークを接続しないで下さい。

## V2.02 の新機能

- 障害が発生して DSP エンジンが停止しても、もう 1 台の DSP エンジンで動作を継続できる DSP Mirroring 機能が追加されました。
- 1 台の DSP エンジンに 2 台のコントロールサーフェスを接続できる Dual Console 機能が追加されました。
- 1 台の DSP エンジンあたり 2 台までの RIVAGE PM Editor を接続できるようになりました。
- RIVAGE PM StageMix によるリモートコントロールに対応しました。1 台のコントロールサーフェス/コンソールあたり最大 2 台まで接続できます。
- 1 つの I/O Network に 4 セットまでの DSP-R10 または 4 台までの CSD-R7 を接続できるようになりました。
- DSP-R10 の HY SLOT2 に挿した TWINLANe ネットワークカード経由で SUB I/O Network を構成できるようになりました。
- DSP-R10 の HY SLOT3 や CSD-R7 の HY SLOT2 に挿した HY144-D カード経由の Dante ネットワークのリモート制御に対応しました。
- 5.1ch サラウンドパン/サラウンドモニターに対応しました。
- バスタイプとして Mix Minus を選べるようになりました。
- Port to Port 機能に、スロットをまたいで音声をパッチできる SLOT BRIDGE が追加されました。
- イベントリストがタイムコードやインターバルでも操作できるようになりました。
- Preview 機能が追加されました。
- Channel Link 機能が追加されました。
- Channel Move 機能が追加されました。
- DSP エンジンの MIDI 端子や GPI 端子を使った制御に対応しました。

- エフェクトプラグインに Portico5045 が追加されました。
- エフェクトプラグインの SEND 用のラックと INSERT 用のラックを分けて表示できるようになりました。
- SEND 用のラックにマウントしたエフェクトプラグインへのパッチを、パッチグリッドから操作できるようになりました。
- CSV File Import/Export の機能が追加されました。
- MUTE GROUP を使っているときのチャンネル ON キーの挙動が切り替えられるようになりました。
- Rio3224-D2/Rio1608-D2(V1.10 以降)、Rio3224-D/Rio1608-D/Ri8-D/Ro8-D (V4.50 以降)に対応しました。
- 1 台の Rio3224-D2/Rio1608-D2/Rio3224-D/Rio1608-D/Ri8-D/Ro8-D は、4 台の RIVAGE PM10/PM7/CL/QL からリモートコントロールできます。

## V2.02 の改善点

- Console Network での通信の安定性を改善しました。
- TWINLANe Network での通信の安定性を改善しました。
- 起動時の TWINLANe ネットワークカードの認識の動作を改善しました。
- FIRMWARE VER の画面で、互換性のないバージョンで動いている機器やモジュールを検知できるようになりました。
- USER DEFINED KEYS に割り当てできる機能を追加しました。
- CUE MODE が LAST CUE であっても CUE STACK が動作するようになりました。
- ステレオチャンネルの Individual Pan に対応しました。
- ペアを組んでもチャンネルネームはコピーされないようになりました。
- Input to Mix の初期値を POST に変更しました。
- リコールセーフの個別パラメーター設定の初期値を ON に変更しました。
- リコールセーフに PLUG-IN GEQ ALLOCATION の設定を追加しました。
- オシレーターの初期値を PINK NOISE, -40dB に変更しました。
- Delay ノブの分解能を変更しました。

# RIVAGE PM Editor と RIVAGE PM StageMix の同時 使用について

RIVAGE PM Editor と RIVAGE PM StageMix を同一の NETWORK 端子に接続して同時に使用する場合は、コントロールサーフェスの NETWORK 設定の MISC タブでその NETWORK 端子の COMMUNICATION QUALITY を STAGEMIX/EDITOR に設定してください。ただし、この場合は通信負荷が上がるため RIVAGE PM StageMix の動作が重くなることがあります。重くなった場合は Wi-Fi 機器の IGMP Snooping を有効にしてお使いください。

## V2.02 で修正した不具合

- 起動時の過渡状態を拾う誤検出で ring connection open! が表示されてしまう不具合を修正しました。
- 同じシーンを 2 回続けて UPDATE するとフォーカスリコールが無効になってしまう不具合を修正しました。
- SYNC 終了後も Extracting 表示が「Extracting scene data...100%」のまま残ることがある不具合を修正しました。
- CHANNEL DYNAMICS の DE-ESSER を使用したときに、特定の周波数にノイズが乗ってしまう不具合を修正しました。
- その他の軽微な不具合を修正しました。