



デジタルミキシングコンソール

DM5 DM5 COMPACT (DM5C)

ユーザーガイド

JA

目次

はじめに 11

製品について	11
マニュアルの構成について	12
ユーティリティソフトウェアの構成について	13
ファームウェアのアップデート	14
接続	15
アナログ入力の接続	15
アナログ出力の接続	16
I/Oデバイスとの接続	17
デジチェーン接続	18
スター接続	20
リダンダント接続	22

各部の名称と機能 25

トップパネル	25
リアパネル	27
フロントパネル	31

基本操作 32

トップパネルの基本操作	32
画面の基本操作	33
画面内のユーザーインターフェース	34

画面の基本構成 37

タッチスクリーン	37
SELECTED CHANNEL VIEW画面について	41
OVERVIEW画面について	49
ADMINエリア	52
User Defined Keys/Fader Bank	56

ガラスキーエリア	59
画面	61
EQ画面	61
DYNAMICS画面	66
SCENE画面	70
Scene List画面	70
Scene List画面(Comment)	72
Scene List画面(Focus)	73
FOCUS画面	74
Scene List画面(Fade Time)	76
FADE TIME画面	77
Individual Fade Time画面	78
Scene List画面(GPI)	79
Scene List画面(Playback Link)	80
PLAYBACK LINK画面	81
Recall Safe画面	82
Global Paste画面	84
Scene List画面(MIDI) (Theatre Package対応)	86
MIDI TX画面	87
AFC Image画面 (Theatre Package対応)	88
GENERAL画面	89
DELAY COMPENSATION画面	91
USER SETUP画面	92
USER SETUP画面	92
PREFERENCE画面	94
Preference2タブ	97
Surface画面 (DM5 Only)	98
CUSTOM FADER画面	99
GUEST USER LEVEL画面	101
USER DEFINED KEYS画面	102
USER DEFINED KNOBS画面	105
CREATE USER KEY画面	108
BUS SETUP画面	111
BUS SETUP画面	111
BUS SETUP (Send Point) 画面	112

WORD CLOCK画面	114
MIDI/GPI画面	117
MIDI/GPI(MIDI Setup)画面	117
MIDI/GPI(Program Change)画面	119
MIDI/GPI(Control Change)画面	122
MIDI/GPI(GPI)画面	123
MIDI/GPI(Fader Start)画面	125
Audio Follow Video画面 (Broadcast Package対応)	128
DATE/TIME画面	130
NETWORK画面	131
NETWORK (For Mixer Control) 画面	131
NETWORK (For Device Control) 画面	133
NETWORK画面 Immersiveタブ (Theatre Package対応)	135
Immersive Soundポップアップ画面(1CH)	137
Immersive Soundポップアップ画面(Object1-36、Object37-72、Object73-108、Object109-128)	138
OBJECT ASSIGN画面	139
PY Slot画面	141
PY Slot画面	141
PY64-MD画面	142
PY8-AE画面	147
PY64-D画面	149
PY-DSP画面	151
SAVE/LOAD画面	152
PATCH画面	155
グリッド画面	155
Inputパッチ画面 (リスト画面)	158
Outputパッチ画面(リスト画面)	161
Output portパッチ画面	164
Recordingパッチ画面	165
Sub Inパッチ画面	166
RACK画面	167
RACK画面	167
GEQ Edit画面	168
PEQ Edit画面	171
FX画面	174
Premium画面	176

I/O DEVICE画面	178
DANTE SETUP(Setup)画面	178
DANTE DOMAIN MANAGER画面	181
DANTE SETUP(Device Mount)画面	183
DANTE I/O DEVICE 画面	184
DEVICE SELECT画面	186
DEVICE LIST画面	187
SUPPORTED DEVICE画面	188
DVS or MANUAL画面	189
CONSOLE I/O画面	190
OMNI IN画面	191
OMNI OUT画面	193
I/O DEVICE画面: HA	195
I/O DEVICE画面：OUTPUT	197
I/O DEVICE画面: WIRELESS	199
I/O DEVICE画面: PowerAmp	201
DANTE PATCH(Input)画面	203
DANTE PATCH(Output)画面	204
ASSIST画面	205
RECORDER画面	206
RECORDER画面	206
RECORDER画面	208
RECORDER画面	210
LIVE REC画面	212
DAW REMOTE画面	214
DAW REMOTE SETUP画面	217
BLUETOOTH AUDIO画面	219

MONITOR画面	220
MONITOR(MONITOR)画面	220
MONITOR画面	222
MONITOR SOURCE DEFINE画面	225
MONITOR (CUE) 画面	226
CUE画面	228
PHONES画面	231
MONITOR (OSCILLATOR) 画面	233
OSCILLATOR画面	234
MONITOR (TALKBACK) 画面	237
TALKBACK画面	239
CH JOB画面	241
DCA GROUP ASSIGN画面	241
DCA SCENE GRID画面 (Theatre Package対応)	243
MUTE GROUP ASSIGN画面	244
CH LINK画面	246
CH LINK SET画面	247
CH COPY画面	249
CH DEFAULT画面	251
CH MOVE画面	252
NAME画面	253
CH PARAMETER画面	255
1chGain画面	255
12chGain画面	257
12chD.Out画面	259
Insert画面	260
Delay画面	261
Send画面	263
To Stereo画面	265
Fader画面	267
AUTOMIXER 画面	268
CH LIBRARY画面	272
ACTOR画面 (Theatre Package対応)	274

SURROUND画面 (Broadcast Package対応)	276
SURROUND SETUP画面	276
DOWNMIX SETUP画面	277
Ch Parameter画面 (Surround Panタブ)	278
Ch Parameter画面 (Surround Panタブ)	280
MONITOR(MONITOR)画面(Surround)	281
MONITOR(MONITOR)画面	284
MONITOR SOURCE EXT DEFINE画面	287
SURROUND CUE画面	288
PHONES画面	289
MAINTENANCE画面	290
MAINTENANCE画面	290
MAINTENANCE画面 Calibrationタブ	292
FADER CALIBRATION画面	293
INPUT PORT TRIM画面	295
OUTPUT PORT TRIM画面	296
LED CALIBRATION画面	297
MAINTENANCE画面DeviceSettingsタブ	298

音に関する操作 299

OVERVIEW画面からGAINを操作する	299
OVERVIEW画面からEQを操作する	300
OVERVIEW画面からダイナミクスを操作する	301
SELECTED CHANNEL VIEW画面からEQを操作する	302
SELECTED CHANNEL VIEW画面からダイナミクスを操作する	303
OVERVIEW画面からインサートを操作する	304
SELECTED CHANNEL VIEW画面からインサートを操作する	305
インプットチャンネルをダイレクト出力する	306
OVERVIEW画面からディレイを操作する	307
SELECTED CHANNEL VIEW画面からディレイを操作する	308
SENDS TO	309
フェーダーを使って送りを設定する(SENDS ON FADERモード)	310
Port to Port HA機能	311
ミックスマイナス	316

STモードとLCRモード	317
STEREOバスに信号を送る	318
DCAについて	319
DCAにチャンネルを割り当てる	320
DCAを操作する	321
MUTEグループについて	322
ミュート中の一時解除機能	323
ミュートグループにチャンネルを割り当てる	324
チャンネルリンク	325
CH LINK画面で行うチャンネルリンクの各種操作	326
チャンネルを一時リンクする	327
チャンネルのパラメーターをコピーする	328
チャンネルのパラメーターを初期化する	329
DSP リソース管理	330
GEQ/PEQ	331
SELECTED CHANNEL VIEW画面からGEQ/PEQ をチャンネルにインサートする	332
プラグインについて	333
Live Rec	339
USB MIDIのポートを設定する	340
オートミキサーについて	341
AFC Imageコントロール（Theatre Package対応）	343
AFC Image設定	343

その他の操作 344

シーンをストアする	344
シーンをリコールする	345
シーンを削除する	346
シーンを複製する	347
シーン番号とタイトルを変更する	348
フォーカス機能を使う	349

フェード機能を使う	351
シーンリコールに連動して外部機器にコントロール信号をする出力(GPI OUT)	352
グローバルペースト機能を使う	353
リコールセーフ機能を使う	354
設定データをUSBメモリーにセーブする	355
USBメモリーからファイルをロードする	356
ファイルを編集する	357
ディレクトリーを作成する	358
モニター機能を利用する	359
キュー機能を利用する	361
ソロ機能を利用する	363
オシレーターを利用する	364
トークバックを利用する	365
PHONESを利用する	366
METER画面を操作する	367
User Definedキーに機能をアサインする	371
User Definedキーに割り当て可能な機能	372
User Definedノブに機能をアサインする	385
User Definedノブに割り当て可能な機能	388
カスタムフェーダーバンクを設定する	393
Assist機能を利用する	394
Danteについて	397
Dante Controllerの設定	398
I/O DEVICEをマウントする	399
I/O DEVICEをパッチする	400
マニュアルやショートカットを利用する	401

DM Editor 403

DM Editorについて	403
Fileメニュー	404

Setupメニュー	405
Windowメニュー	406
Helpメニュー	407
Editorの操作概要	408
Editorの起動時の操作	409
Editorと本体の同期	410
Editorのオフラインエディット機能	411

お知らせ 412

本書の記載内容に関するお知らせ	412
FXパラメーター	413
Premiumパラメーター	429

資料 443

一般仕様	443
オーディオ特性	445
アナログ入力規格	448
アナログ出力規格	449
デジタル入出力規格	450
コントロールI/O規格	451
Dimensions	452
トラブルシューティング	454
オプションカードの取り付け	455

はじめに

製品について

使用対象者

本製品は、ホールやイベント、スタジオなどで、PAシステムでのミキシング操作ができる方を対象としています。

使用目的

本製品は、ホールやイベント、放送 / プロダクションでのミキシングのために使用します。

モデルの違いについて

	アナログ入力数	モノラルインプットチャンネル	タッチスクリーン(大)、タッチスクリーン(小)	フェーダー
DM5	32	60	各2	26
DM5 Compact (DM5C)	16	48	各1	13

お知らせ

イラストは特にことわりがない場合、DM5のものを使用しています。

ソフトウェアパッケージ

Broadcast Package (DEK-BR) DM5シリーズに放送用途機能を追加するためのソフトウェアパッケージ。

Theatre Package (DEK-TH) DM5シリーズに劇場用途機能を追加するためのソフトウェアパッケージ。

Dugan Automixer License (DEK-DUGAN) DM5シリーズでAutoMixerの機能拡張するためのソフトウェアパッケージ。

マニュアルの構成について

DM5シリーズのマニュアルは、ヤマハプロオーディオのウェブサイトからPDF形式でダウンロードできます。HTML形式のマニュアルを閲覧することもできます。

<https://www.yamahaproaudio.com/>

■ はじめにお読みください

製品の概要や安全上のご注意などを説明しています。

■ DM5シリーズユーザーガイド（本書）

DM5シリーズのすべての画面と機能や操作方法、システムセットアップ方法を詳細に説明しています。

https://manual.yamaha.com/audio/mixers/dm5_dm5c/

■ DM Editorインストールガイド

DM Editorのインストール手順について説明しています。

https://manual.yamaha.com/audio/apps_software/dm_editor/

■ DM StageMix ユーザーガイド

DM5シリーズのシステムをワイヤレスコントロールする iPad アプリケーションについて説明しています。

https://manual.yamaha.com/audio/apps_software/dm_stagemix/

■ DM5 Series Block Diagram

DM5およびDM5 Compactのブロックダイアグラムです(英語のみ)。

各マニュアルはヤマハウェブサイトからダウンロードできます。ヤマハウェブサイトには常に最新のマニュアルデータが掲載されていますので、必要に応じてご活用ください。

<https://download.yamaha.com/>

ユーティリティソフトウェアの構成について

DM5シリーズには、各種ユーティリティソフトウェアが用意されています。ソフトウェアの詳しい情報については、ヤマハプロオーディオのウェブサイトに掲載されています。

<https://www.yamahaproaudio.com/>

ダウンロードの方法やインストール、詳しい設定などについては、上記ウェブサイトやダウンロードしたプログラムのインストールガイドをご参照ください。

■ DM Editor

本体の設定や操作をコンピューター上で行うソフトウェアです。本体設定のバックアップや、本体がない場所でのセットアップも行えます。

■ DM StageMix

iPad を使って、本体を遠隔操作するソフトウェアです。

■ MonitorMix

Wi-Fi 接続したスマートデバイスを使って、DM5 シリーズのモニターミックスのバランスを遠隔操作するソフトウェアです。

■ Console File Converter

ヤマハ RIVAGE PM シリーズ、CL シリーズ、QL シリーズなどの設定ファイルを、それぞれで利用できるファイルに変換するソフトウェアです。

■ ProVisionaire シリーズ

設置環境や運用方法に合わせたコントロールパネルの作成と、機器のリモートコントロール、モニタリングが可能なソフトウェアです。

ファームウェアのアップデート

本製品は、操作性向上や機能の追加、不具合の修正のために、本体のファームウェアをアップデートできる仕様になっています。

ファームウェアのアップデートに関する情報は、下記ウェブサイトに掲載されています。

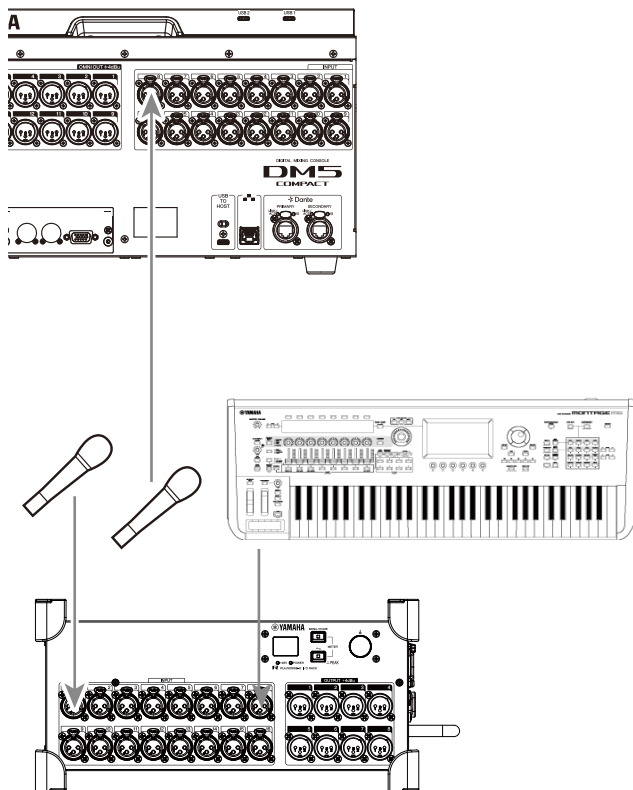
<https://www.yamahaproaudio.com/>

アップデートの手順や本体の設定については、ウェブサイトを用意されているファームウェアアップデートガイドをご参照ください。

接続

アナログ入力の接続

DM5シリーズやI/OデバイスのINPUT端子には、主にマイクやラインレベル機器を接続します。



RUio1608SB-D

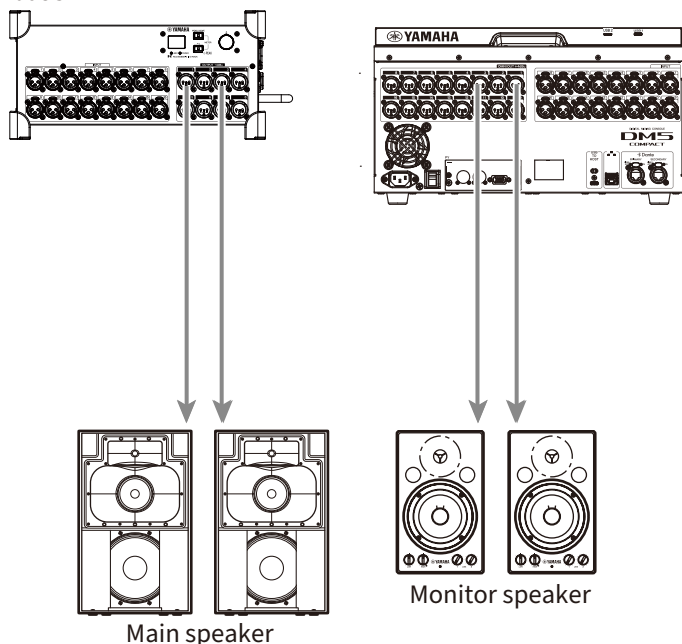
パッチを切り替えるには、PATCH画面で設定します。SELECTED CHANNEL VIEW画面にあるPATCHボタンからもパッチを切り替えられます。

アナログ出力の接続

DM5シリーズのOMNI OUT端子とI/OデバイスのOUTPUT端子には、アウトプット系チャンネル（MIX、MATRIX、STEREO(L/R)）の出力信号、モニター信号（MONITOR OUT L/Rチャンネル）、インプットチャンネルのダイレクト出力信号などがパッチできます。

DM5シリーズのフロントパネルには、モニター用のPHONES出力端子が装備されており、モニターソースとして選んだ信号を常時モニターできます。また、MONITOR OUT L/Rチャンネルを任意の出力端子に割り当てれば、同じ信号を外部スピーカーでモニターすることもできます。

RUio1608SB-D



パッチを切り替えるには、PATCH画面で設定します。SELECTED CHANNEL VIEW画面にあるPATCHボタンからもパッチを切り替えられます。

I/Oデバイスとの接続

DM5シリーズとI/Oデバイス（RUio1608SB-Dなど）の接続には、デイジーチェーン接続と、スター接続の2つのオプションがあります。

また、主回線（PRIMARY）と副回線（SECONDARY）の2つのポートを備えた機器同士では、万が一の障害に強いリダンダント接続ができます。

関連リンク

- 「Danteについて」(397ページ)
- 「デイジーチェーン接続」(18ページ)
- 「スター接続」(20ページ)
- 「リダンダント接続」(22ページ)

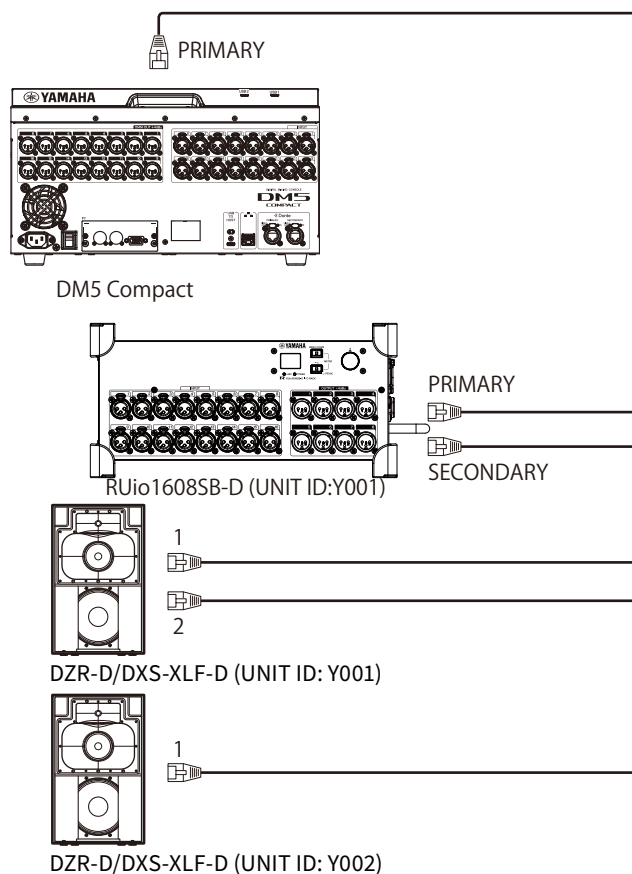
デジチェーン接続

デジチェーンとは、機器を数珠つなぎにする接続方法です。ネットワーク構築が簡単で、ネットワークスイッチも不要です。接続機器の台数が少ない簡単なシステムのときに使用します。

接続する機器の台数が増えると伝送遅延が大きくなるため、システム構成に応じて Dante レイテンシー設定を大きくする必要があります。また、ケーブルの断線などによりシステムに障害が発生すると、ネットワークがそこで分断され、その先の機器との伝送ができなくなります。

■ DM5シリーズとI/Oデバイスの接続例

DM5シリーズとI/OデバイスのDante端子を使って、以下のように接続します。



はじめに > 接続

■ I/Oデバイスの設定

DM5シリーズをRUio1608SB-D、DZR-D/DXS-XLF-Dと接続する場合、以下のように設定します。

[RUio1608SB-Dの設定]

- UNIT ID = 1
- SECONDARY PORT = DAISY CHAIN
- START UP MODE = REFRESH

[DZR-D/DXS-XLF-Dの設定]

- UNIT ID = 任意のID
- MODE (DANTE MODE) = STANDARD

DZR-D/DXS-XLF-DのUNIT IDは、DZR-D/DXS-XLF-D本体のDANTE SETUP画面で設定します。

[DM5シリーズの設定]

Dante ネットワークの設定はDANTE SETUPのSetup画面やDevice Mount画面で行います。

お知らせ

DZRのDanteにはSECONDARYの機能がありません。

関連リンク

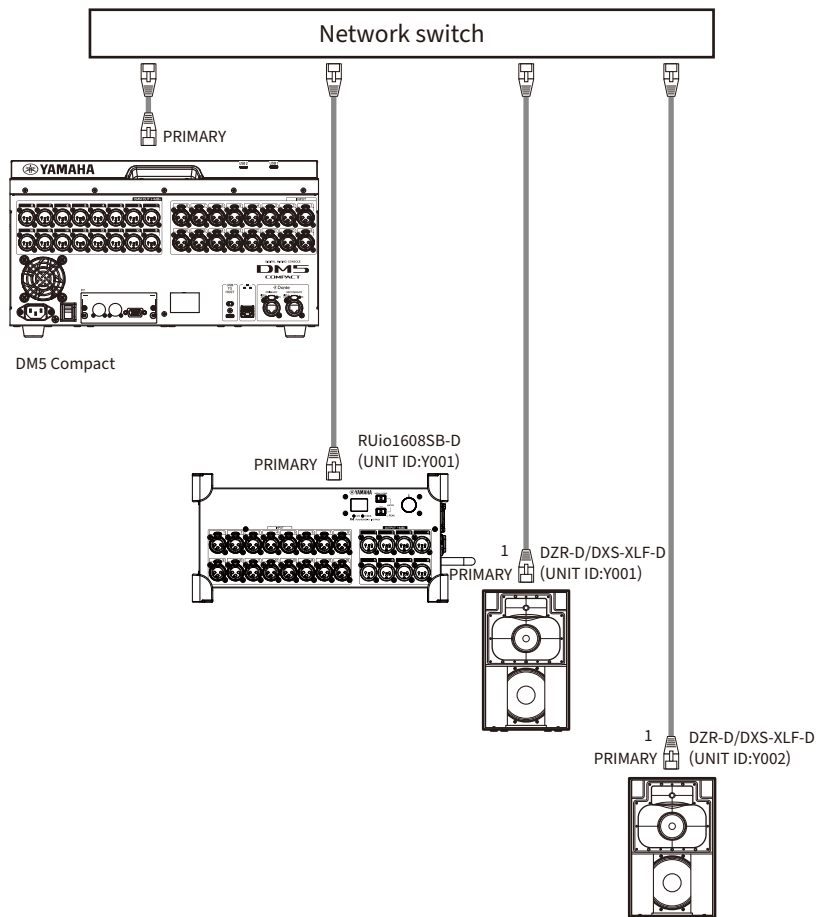
- 「DANTE SETUP(Setup)画面」 (178ページ)
- 「DANTE SETUP(Device Mount)画面」 (183ページ)

スター接続

スター接続とは、ネットワークスイッチを中心に機器を接続する方法です。ネットワークスイッチには、ネットワークを制御/監視するためのさまざまな機能（任意のデータ回線のクロック同期や音声の伝送を優先させるQoSなど）が盛り込まれているものをおすすめします。

■ DM5シリーズとI/Oデバイスの接続例

DM5シリーズとI/OデバイスのDante端子を使って、以下のように接続します。



はじめに > 接続

■ I/Oデバイスの設定

DM5シリーズをRUio1608SB-D、DZR-D/DXS-XLF-Dと接続する場合、以下のように設定します。

[RUio1608SB-Dの設定]

- UNIT ID = 1
- SECONDARY PORT = DAISY CHAIN
- START UP MODE = REFRESH

[DZR-D/DXS-XLF-Dの設定]

- UNIT ID = 任意のID
- MODE (DANTE MODE) = STANDARD

DZR-D/DXS-XLF-DのUNIT IDは、DZR-D/DXS-XLF-D本体のDANTE SETUP画面で設定します。

[DM5シリーズの設定]

Dante ネットワークの設定はDANTE SETUPのSetup画面やDevice Mount画面で行います。

お知らせ

DZRのDanteにはSECONDARYの機能がありません。

関連リンク

- 「DANTE SETUP(Setup)画面」 (178ページ)
- 「DANTE SETUP(Device Mount)画面」 (183ページ)

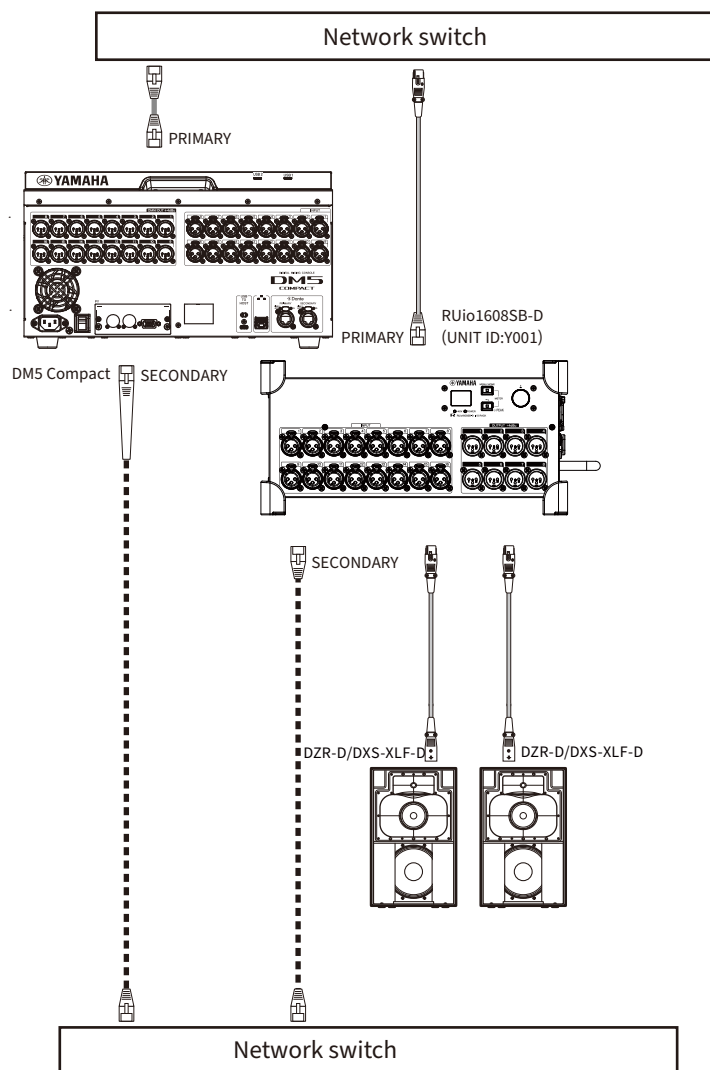
リダンダント接続

リダンダント接続とは、主回線(PRIMARY)と副回線(SECONDARY)の2回線で構成されたネットワークです。通常はPRIMARY回線で通信していますが、PRIMARY回線に断線などのトラブルが発生した場合は、自動的に通信がSECONDARY回線に切り替わります。スター接続のときに、この方法で接続することによって、デジチェーンで構築されたネットワークよりも、ネットワーク障害に強い環境を構築できます。

■ DM5シリーズとI/Oデバイスの接続例

DM5シリーズとI/OデバイスのDante端子を使って、以下のように接続します。

はじめに > 接続



■ I/Oデバイスの設定

DM5シリーズをRUio1608SB-Dと接続する場合、以下のように設定します。

[RUio1608SB-Dの設定]

- UNIT ID = 1

はじめに > 接続

- SECONDARY PORT = REDUNDANT
- START UP MODE = REFRESH

[DM5シリーズの設定]

Dante ネットワークの設定はDANTE SETUPのSetup画面やDevice Mount画面で行います。

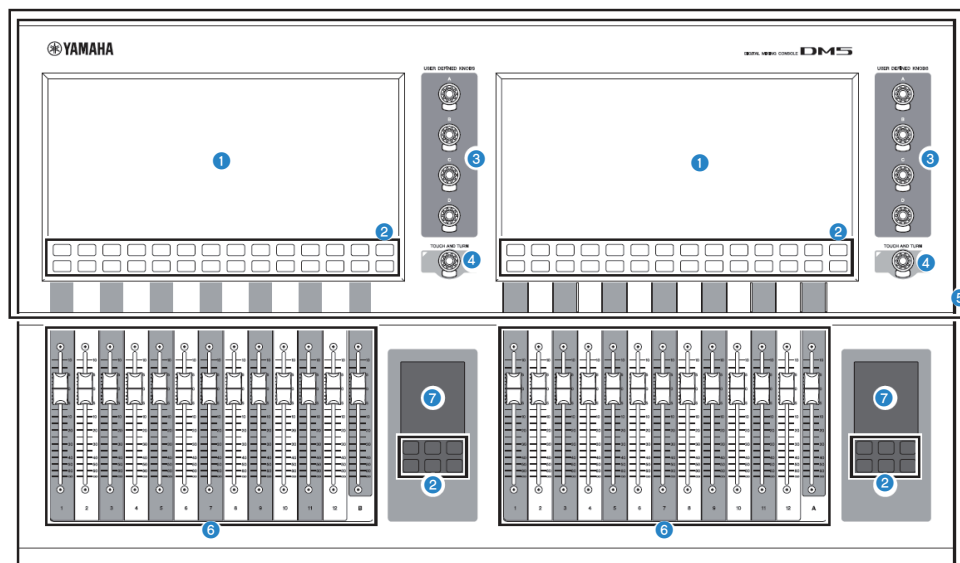
関連リンク

- 「DANTE SETUP(Setup)画面」 (178ページ)
- 「DANTE SETUP(Device Mount)画面」 (183ページ)

各部の名称と機能

トップパネル

DM5シリーズのトップパネルの機能と名称について説明します。



① タッチスクリーン (大)

静電容量式のマルチタッチスクリーンです。メニューやパラメーターの設定を画面上で行います。

ご注意

- 先のとがったものや、爪などの硬いもので、画面を操作しないでください。画面を傷つけたり、タッチスクリーンでの操作ができなくなるおそれがあります。

お知らせ

タッチスクリーンには、工場出荷時に透明の保護フィルムが貼られていますので、はがしてからご使用ください。

② ガラスキー

タッチスクリーン(大)または(小)に配置された静電容量式の物理キーです。キー部分が盛り上がっているため、タッチスクリーンでありながらも、物理的なキーを触っているような感覚で使用できます。

ご注意

- 爪などの先端が細いもので押すと反応しない場合があるため、指の腹で押してください。
また、スタイラスペンなどの先端が硬いもので強く押すと破損するおそれがあるため、使用しないでください。

③ [USER DEFINED KNOBS]

タッチセンス付きノブです。[A]～[D]にあらかじめ割り当てた機能进行操作します。タッチするとそのノブに割り当てた機能がタッチスクリーンに表示されます。

④ [TOUCH AND TURN]

タッチスクリーン(大)で選択したノブのパラメーター进行操作します。

⑤ チルトパネル

タッチスクリーン(大)の見やすさに応じて、傾きの角度を4段階で調整できます。

⑥ フェーダー

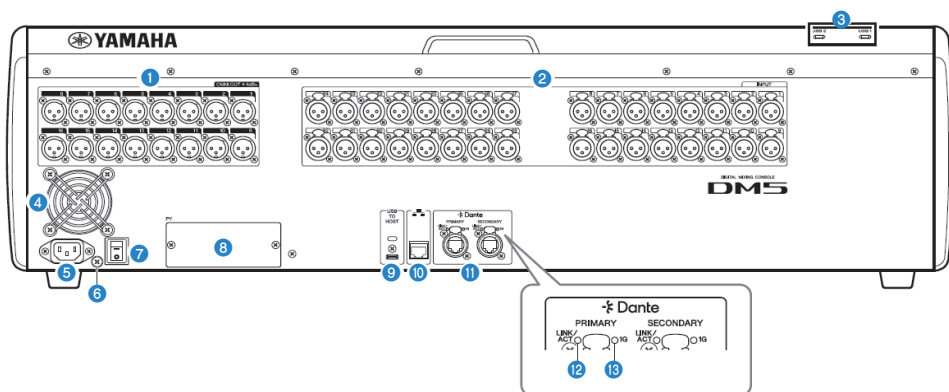
タッチセンス付きの100 mmモーターフェーダーです。チャンネルの入力や出力レベルを調節します。また、SENDS ON FADERモードでは、各チャンネルから現在選ばれているMIXバスやMATRIXへのセンドレベルを調節します。各Bay12本とMainフェーダーの構成です。

⑦ タッチスクリーン(小)

静電容量式のマルチタッチスクリーンです。画面上のUSER DEFINED KEYSであらかじめ割り当てた機能进行操作します。また、FADER BANKでパネル上のフェーダー割り当てを切り替えるときに使用します。

リアパネル

DM5シリーズのリアパネルの機能と名称について説明します。



1 [OMNI OUT]

アナログオーディオ信号を出力するバランスXLR3ピン出力端子です。

2 [INPUT]

ラインレベル機器やマイクのアナログオーディオ信号を入力するバランスXLR3ホール入力端子です。

3 USB端子

USB Type-C™ (USB 2.0)の端子です。USBストレージデバイスを接続し、システムの各種設定データを設定ファイルとしてセーブ、ロードできます。

また、MP3やWAVのファイルを再生できます。

■ USBメモリーのフォーマット

サポートしているフォーマット形式は、FAT16/FAT32/exFAT です。

■ 誤消去防止

USB メモリーには、誤ってデータを消してしまわないようにするため、ライトプロテクトできるものがあります。大切なデータが入っている場合は、ライトプロテクトで書き込みができないようにしてください。逆にセーブする場合などは、お使いの前にUSB メモリーのライトプロテクトが解除されていることをご確認ください。

使用可能なUSB メモリーの情報は、ヤマハプロオーディオウェブサイトをご参照ください。

<http://www.yamahaproaudio.com/>

ご注意

- セーブ/ロード/デリートなどデータのアクセス中は、USB メモリーを抜いたり、本体の電源を切ったりしないでください。記憶メディアが壊れたり、本体およびメディアのデータが壊れたりするおそれがあります。

4 排気口

本製品には冷却用ファンが装備されています。



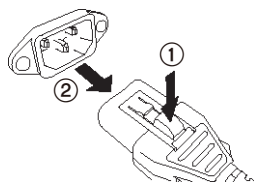
注意

本製品の通風孔をふさがないでください。内部の温度上昇を防ぐため、本製品の前面/背面には通風孔があります。通風孔をふさぐと、製品内部に熱がこもり、故障や火災の原因になることがあります。

5 AC IN (電源入力) 端子

付属の電源コードを接続します。まず本体と電源コードを接続し、次に電源プラグをコンセントに差し込みます。電源コードを接続するときは、ロックされるまでしっかり奥に差し込んでください。付属の電源コードはラッチによるロック機構(Vロック)を備えており、電源コードが意図せず外れてしまうのを防ぎます。

電源コードを取り外すときは、電源コードのラッチを押して取り外してください。



注意

電源コードを接続したり、取り外したりする前に必ず電源をオフにしてください。

6 アースねじ

コンセントが接地されている場合、本体は付属の電源コードを通じて適切にアース接続されます。さらに、アースねじを使用してアース接続すると、ハムノイズ、干渉ノイズなどが改善される場合があります。

7 電源スイッチ[—]/[○]

電源のオン(—) / オフ(○) を切り替えます。長時間使用しないときは、必ず電源コードをAC コンセントから抜いてください。

スイッチが (○) の場合、電源がオフになります。

ご注意

- 電源スイッチのオン/ オフを連続して素早く切り替えると、誤動作の原因になることがあります。電源スイッチをオフにしてから再度オンにする場合は、6 秒以上の間隔を空けてください。

8 [PY]

別売のPYカードを装着して、入出力ポートや機能を拡張するためのカードスロットです。

9 [USB TO HOST]

USB Type-C™ (USB 2.0) の端子です。

USBケーブルでコンピューターやスマートデバイスと接続できます。端子のすぐ上にセキュリティスロットがあり、付属のケーブルフックを取り付けられます。

USBケーブルでコンピューターと接続することで、最大18イン/18アウト、96 kHz/32ビットまたは48 kHz/32ビットのオーディオインターフェースとして機能します。また、USB-MIDIによるDM5シリーズのコントロールと、DAWソフトウェアのリモートコントロールができます。

コンピューターとの通信にはYamaha Steinberg USB Driverのインストールが必要です。

ご注意

- [USB TO HOST] 端子でコンピューターと接続するときは、コンピューターや本製品の停止（ハングアップ）によるデータの損失を防ぐため、以下のことを行ってください。
- USBケーブルの抜き差しをする前に、すべてのアプリケーションを終了させてください。
- USBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行ってください。コンピューターや本製品が停止したときは、アプリケーションやコンピューターを再起動するか、本製品の電源を入れなおしてください。
- USBケーブルは、3m未満のものをご使用ください。

10 ネットワーク端子

イーサネットケーブル（CAT5e以上を推奨）を使用して、コンピューターと接続するRJ-45端子です。

DM Editorなどの対応アプリケーションを使用して、外部からコントロールします。

11 Dante [PRIMARY]/[SECONDARY]

RUio1608SB-DなどのI/O デバイスをはじめ、Danteオーディオネットワークと接続するための端子です。コネクタはNeutrik 社製etherCON CAT5eと適合するRJ-45 コネクタをお使いください。これらの端子は、最大64イン/64アウト、96 kHz/24ビットまたは32ビット、48 kHz/24ビットまたは32ビットに対応します。

ご注意

- Dante ネットワーク内では、ネットワークスイッチのEEE機能(*)を使用しないでください。EEE機能に対応したスイッチ間では、消費電力の相互設定が自動で調整されますが、相互設定の調整が正しく機能しないスイッチもあります。これにより、Dante ネットワーク内の不適切な面でスイッチのEEE機能が有効になってしまう可能性があり、クロック同期性能が悪化して音声途切れる場合があります。そのため、以下の点にご注意ください。
- マネージドスイッチを使用する場合、Dante を使用するすべてのポートのEEE機能をオフにしてください。EEE機能がオフにできないスイッチは使用しないでください。
- アンマネージドスイッチを使用する場合、EEE機能に対応したスイッチを使用しないでください。これらのスイッチはEEE機能をオフにできません。

*EEE (Energy Efficient Ethernet) 機能: ネットワークのトラフィックが少ないときにイーサネット機器の消費電力を減らす技術。グリーンイーサネットや IEEE802.3az とも呼ばれます。

12 [LINK/ACT]

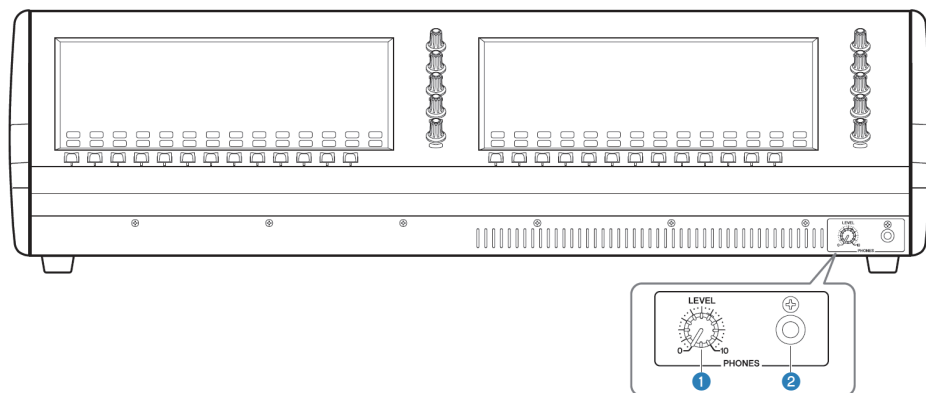
[PRIMARY] と [SECONDARY] それぞれの通信状態を表すインジケータです。イーサネットケーブルが正しく接続されている場合には速く点滅します。

13 [1G]

Dante ネットワークがギガビットイーサネットとして機能しているとき、正常時に点灯するインジケータです。

フロントパネル

DM5シリーズのフロントパネルの機能と名称について説明します。



① **[PHONES LEVEL]**

PHONES 出力端子から出力される信号のレベルを調節します。

② **[PHONES]**

MONITOR 信号またはCUE 信号をモニターするヘッドホン端子です。

基本操作

トップパネルの基本操作

ここでは、トップパネルで行う基本操作について説明します。

[TOUCH AND TURN]ノブの操作

タッチスクリーン内で操作したいパラメーターを押して、[TOUCH AND TURN]ノブですぐに操作できます。このときタッチスクリーン内の操作できるパラメーターにピンク色の枠が表示されます。

画面の基本操作

画面を切り替える

Bay スクリーンでは、画面右上の■を押すとメニューバーが表示されます。メニューバーのボタンを押して選択することで、画面を切り替えられます。ADMINエリアでは、画面左上のボタンを押すと画面を切り替えられます。HOME ボタンを押すと、「Preference2タブ」(97ページ)で設定した画面に切り替えられます。

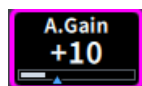
お知らせ

画面上で、選択時にピンク色の枠が表示された領域には、[TOUCH AND TURN] ノブで操作できるパラメーターがあります。

[TOUCH AND TURN]ノブを使ってパラメーターを操作する

操作するパラメーターをタップして選択したあと、[TOUCH AND TURN] ノブを操作します。選択されているパラメーターにはピンク色の枠が表示されます。

画面にてパラメーターの値を設定する



操作するパラメーターをタップして選択したあと、上下または左右にスライドしてパラメーターの値を設定します。選択されているパラメーターにはピンク色の枠が表示されます。

スクロールする

スクロールバーが出ている画面などでは、画面を上下または左右にスライドすると、続きの画面が表示されます。スワイプすると、素早くスクロールできます。このほか、下記のような使い方ができます

- ・ **ピンチイン / ピンチアウト**

EQ のQ が操作できます。

- ・ **3本の指で上下にスライド**

複数バンドのEQ ゲインのブースト/ カット量を同時に調整できます。

- ・ **4本の指で上下にスライド、または3本指でピンチイン / ピンチアウト**

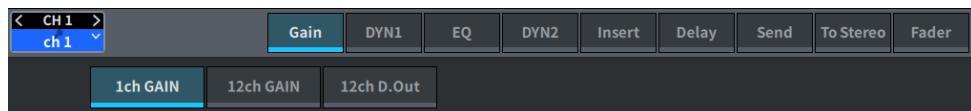
複数バンドのEQ ゲイン調整量を一括して拡大 / 縮小できます。

画面内のユーザーインターフェース

ここでは、タッチスクリーン上のユーザーインターフェースの種類と操作方法を説明します。

タブ

複数のページを切り替えるときに使用します。タブにはページ名が表示されます。

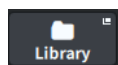


ボタン

特定の機能を実行したり、パラメーターのオン/オフを切り替えたり、複数の選択肢の中から1つを選択したりするときに使用します。オン/オフを切り替えるボタンは、オンに設定されているときは色がはっきりと表示され、オフに設定されているときは薄暗く表示されます。



 ボタンを押すと、詳細を設定するために別画面がポップアップして表示されます。



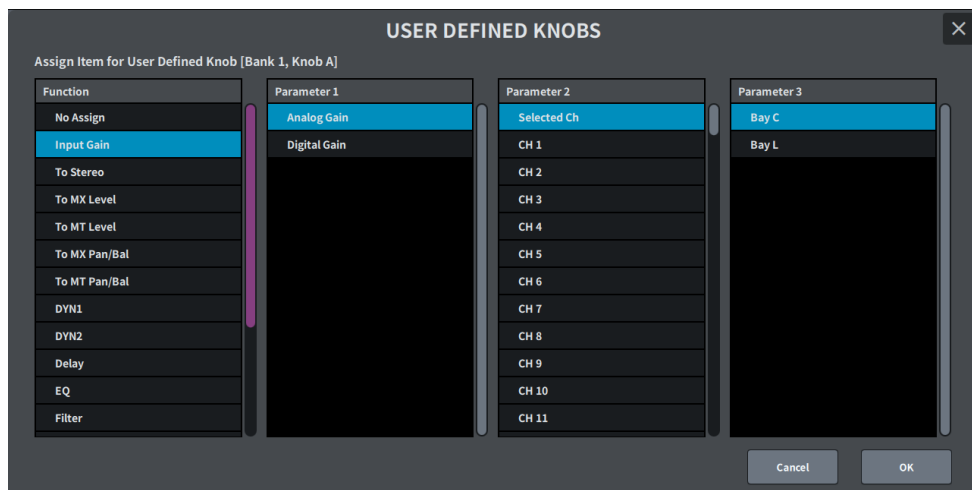
 ボタンを押すと、プルダウンメニューが表示されます。



拡大  ボタンや縮小  ボタンを押すと、EQやダイナミクスなどの画面が拡大したり縮小したりします。

リスト画面

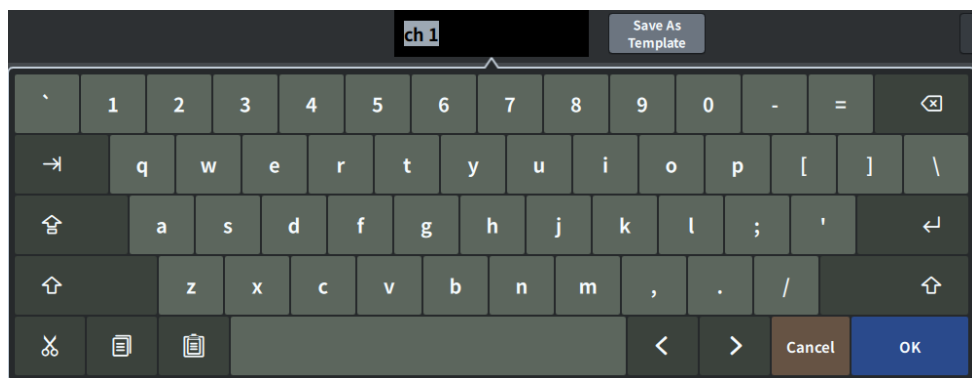
User Defined ノブの設定画面など、リストの中から項目を選ぶ場合は、次のような画面が表示されます。



リスト内部では、青色の項目が操作対象として選択されます。[TOUCH AND TURN]ノブを使ってリストを上下にスクロールさせます。

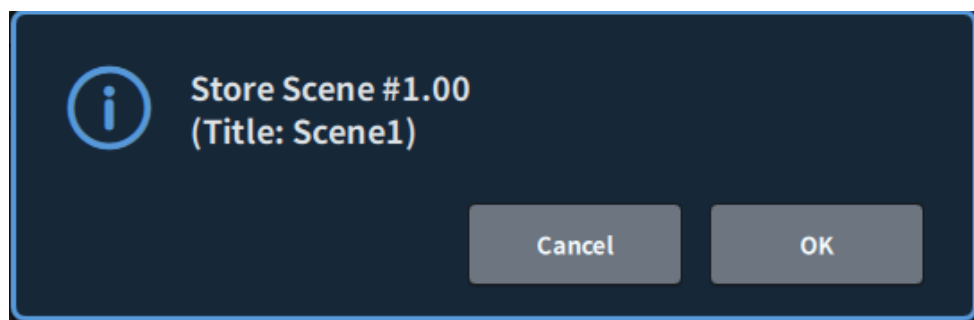
キーボード画面

シーンやライブラリーに名前やコメント、またチャンネルネームを付けるときには、次のキーボード画面が表示されます。画面内の文字を押して文字を入力します。



ダイアログ

直前に行った操作に対して、何か確認が必要なときは、次のようなダイアログが表示されます。OKボタンを押すと操作が実行されます。またCANCELボタンを押すと操作が無効になります。



画面の基本構成

タッチスクリーン

タッチスクリーンには、以下の情報が表示されます。



メインエリア

メインエリアの内容は、現在選ばれている機能に応じて異なります。ミックス操作の中心となる画面には、次の2種類があります。この画面を切り替えるにはHOMEボタンを押します。

SELECTED CHANNEL VIEW画面

画面の基本構成 > タッチスクリーン



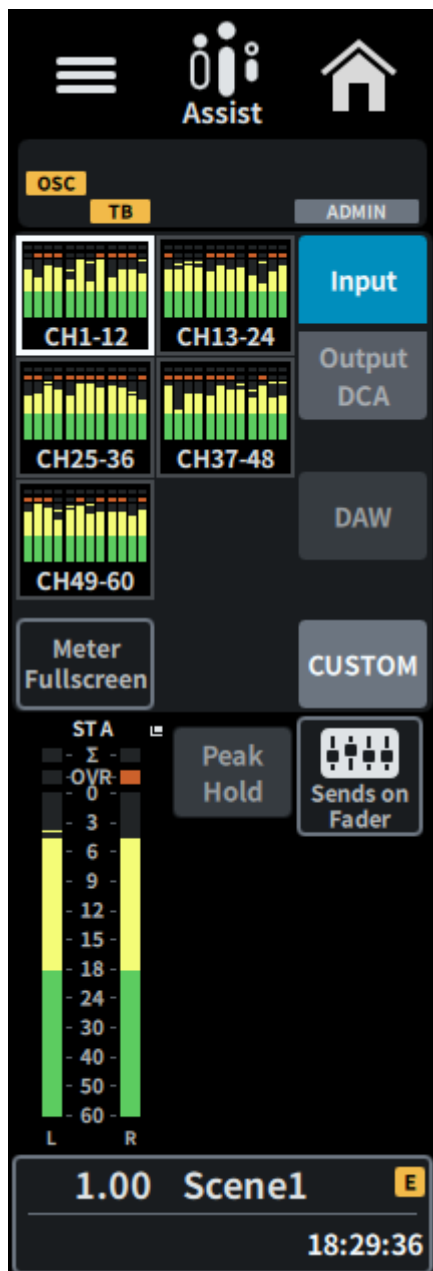
現在選ばれているチャンネルのミックスパラメーターを一括表示する画面です。この画面の詳細な説明は「SELECTED CHANNEL VIEW画面について」(41ページ)をご参照ください。

OVERVIEW画面



12チャンネル分の主要パラメーターを同時に表示する画面です。この画面の詳細な説明はOVERVIEW画面についてをご参照ください。

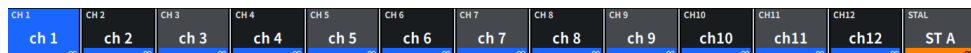
ADMINエリア



この画面の詳細な説明は「ADMINエリア」(52ページ)をご参照ください。

SELエリア

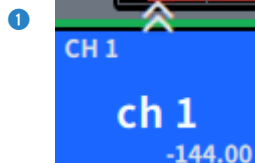
SELエリアを押すと、画面内SEL(操作/表示対象チャンネル)が切り替わります。



チャンネルネームディスプレイ

チャンネル番号、チャンネルネームを表示します。

チャンネルネームディスプレイにタッチして上にスライドすると「NAME画面」(253ページ)が表示されます。



お知らせ

チャンネルネームディスプレイをタッチするとチャンネルの選択 (SEL) 操作になります。

SELECTED CHANNEL VIEW画面について



現在選ばれているチャンネルのミックスパラメーターを一括表示する画面です。



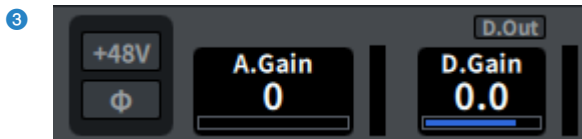
選択チャンネル

現在操作対象として選ばれているチャンネルの番号、名前、チャンネルカラーを表示します。<を押すと1つ前のチャンネル、>を押すと次のチャンネルに切り替わります。Vを押すとチャンネルの一覧が表示され、任意のチャンネルに切り替えられます。



Input Selectボタン

押すと、Input Select画面が開き、Input A/Bの切り替え、パッチの変更ができます。



HAインジケーター

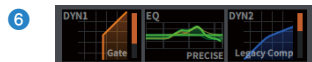
HAのファンタム電源(+48V)のオン/オフ状態と入力の位相を表示します。押すとポップアップ画面が表示されてファンタム電源のオン/オフと正相(グレー)または逆相(オレンジ)の切り替えができます。

4 A. Gain

HAのアナログゲインを表示します。ゲインコンペンセーションがオンのときは、オンにしたときのアナログゲインの位置を示すインジケータが青色で表示されます。右側にアナログHA直後のレベルが表示されます。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更でき、再度押すとGain画面が表示されます。

5 D. Gain

デジタルゲインの設定値が表示されます。上部にダイレクトアウトのオン/オフが表示されます。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更でき、再度押すとGain画面が表示されます。



DYN1

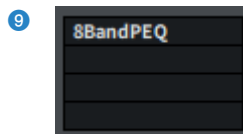
DYN1の拡大表示／縮小表示を切り替えます。

7 EQ

EQの拡大表示／縮小表示を切り替えます。EQまたはDYN2をタッチ&ホールドして横にスライドさせると、EQとDYN2の順番を入れ替えられます。

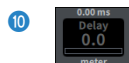
8 DYN2

DYN2の拡大表示／縮小表示を切り替えます。



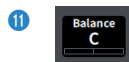
INSERT

押すと、エフェクトをインサートするための画面が表示されます。



Delay

ディレイタイムを表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更でき、再度押すとDelay画面が表示されます。



Pan/Balance

信号の定位を表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更でき、再度押すとTo Stereo画面が表示されます。

12



ST A/B

STEREO AバスとBバスに送られる信号のオン/オフを表示します。押すとオン/オフを切り替えるポップアップ画面が表示されます。

13



Fader

フェーダーのレベルを表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更でき、再度押すとFader画面が表示されます。

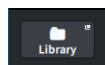
14



ON/CUE

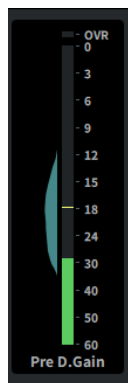
チャンネルとキューアウトのオン/オフ、選択しているキューバスが表示されます。押すとオン/オフを切り替えるポップアップ画面が表示されます。

15



「CH LIBRARY画面」(272ページ)が開きます。

16



LEVELメーター

チャンネルのMetering Pointで設定した信号レベルが表示されます。

A.Gainが存在し、Metering PointがPre GC、またはPre D.Gainの場合に、メーターの横に入力レベルの分布をヒストグラムとして表示します。多くのレベルが観測される領域ほど横幅が太く表示されます。

押すと、Metering Pointの切り替え、Peak Holdのオン/オフ、ヒストグラムのリセットをするポップアップ画面が表示されます。



ペア設定ポップアップボタン

押すと、CHANNEL PAIRINGを行う画面が表示されます。



Insertボタン

押すと、エフェクトをインサートするための画面が表示されます。



Automixerボタン

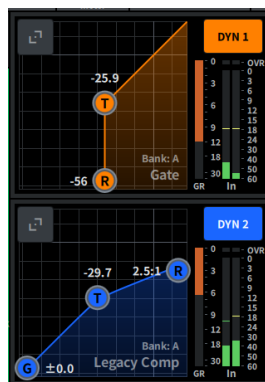
DUGAN AUTOMIXER画面が開きます。



EQ

EQグラフ、バンク、タイプ、HPF、LPF、EQ ATTなどを表示します。このフィールドを押すとパラメーター名と値が表示され、[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節できます。拡大ボタンを押すとEQ画面が表示されます。

21



DYN1

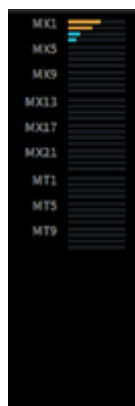
ダイナミクス1で選択されているダイナミクスタイプ、スレッショルド値、入出力特性グラフ、GR (ゲインリダクション)メーター、入出力のレベルインジケータを表示します。このフィールドを押すと、チャンネルネームエリア上部にパラメーター名と値が表示され、[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節できます。拡大ボタンを押すとDYN1画面が表示されます。

22

DYN2

ダイナミクス2で選択されているダイナミクスタイプ、スレッショルド値、入出力特性グラフ、GR (ゲインリダクション)メーター、入出力のレベルインジケータを表示します。このフィールドを押すと、チャンネルネームエリア上部にパラメーター名と値が表示され、[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節できます。拡大ボタンを押すとDYN2画面が表示されます。

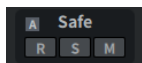
23



MIX/MATRIX Sends

選択されているチャンネルからのMIX、MATRIXバスへの送りがレベル表示されます。押すと [TOUCH AND TURN]ノブを使ってセンドパラメーターが調節できます。再度押すとSend画面に切り替わります。

24



Safe

Recall Safe、Solo Safe、Mute Safeの状態が表示されます。押すとオン/オフを切り替えるポップアップ画面が表示されます。

25



DCA/Mute

選択チャンネルが所属しているDCAとミュートグループが表示されます。押すと、DCA/Muteを割り当てる画面が表示されます。

お知らせ

MUTE GROUP CONTROLがオンでチャンネルがミュートになっているときやDCA MAINがオフのときは、各インジケーターが点滅します。

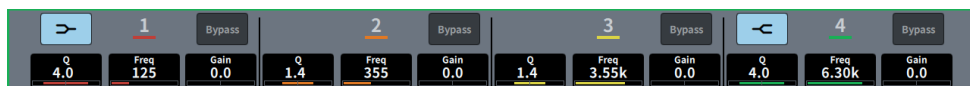
Selected Ch View Mode

SELECTED CHANNEL VIEW画面の下部にEQやダイナミクス等のパラメーター名と値が表示され、[TOUCH AND TURN]ノブで操作できます。

またこのエリアは「Preference2タブ」(97ページ)のSelected Ch Viewでモードを切り替えられます。

Module : 機能ごとにパラメーターを操作します。

EQ



ダイナミクス

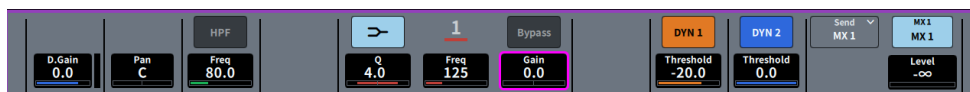


MIX/MATRIX SENDS



* Altボタンを押したときやUSER DEFINEDキーにALTERNATE FUNCTIONが割り当てられているときは、Pre/Postの設定ができます。

Channel : 選択したチャンネルのパラメーターを操作します。



① Send選択ボタン

押すと、インプットチャンネルの送り先を選択する画面を表示します。

② No Assignボタン

押すと、送り先の割り当てを外します。

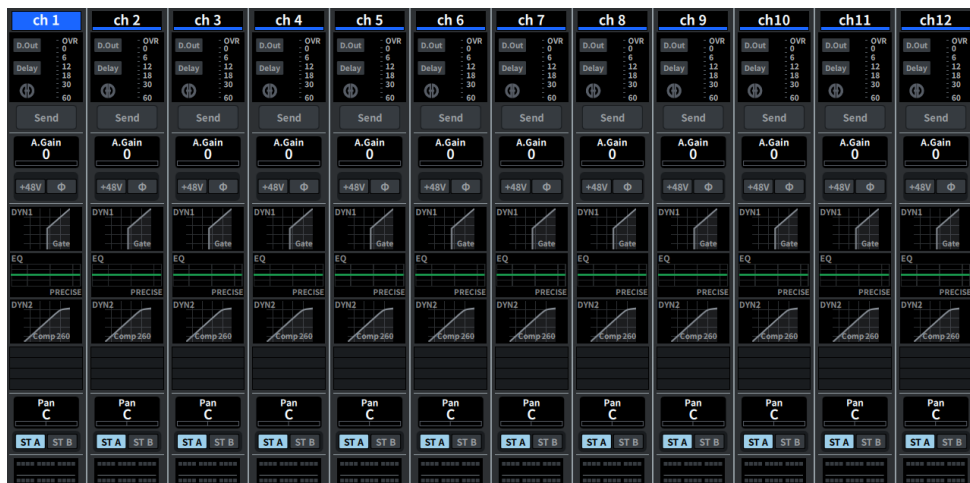
③ Set for All Input Channelsボタン

押すでオンにすると、その直後に選択したS送り先のをすべてのインプットチャンネルに対して適用します。

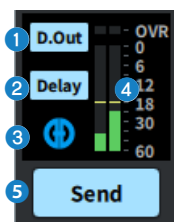
④ MX1-MX48、MT1-MT12ボタン

送り先を選択します。

OVERVIEW画面について



レイヤー選択した12チャンネル分の主要パラメーターを同時に表示する画面です。



- 1 **D.Out**
押すと12chD.Out画面が表示されます。
- 2 **Delay**
押すとDelay画面が表示されます。
- 3 **AutoMixer**
押すとAUTOMIXER画面が開きます。
- 4 **LEVELメーター**
チャンネルのMetering Pointで設定した信号レベルが表示されます。
- 5 **Send**
押すと選択されているチャンネルからのMIX、MATRIXバスへの送りがレベル表示されます。

6



A. Gain/D. Gain

HAのアナログゲインを表示します。ゲインコンペンセーションがオンのときは、オンにしたときのアナログゲインの位置を示すインジケータが青色で表示されます。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更でき、再度押すとGain画面が表示されます。

アナログゲインが存在しない場合は、デジタルゲインが表示されます。

7



HAインジケータ

HAのファンタム電源(+48V)のオン/オフ状態と入力の位相を表示します。押すとポップアップ画面が表示されてファンタム電源のオン/オフと正相(グレー)または逆相(オレンジ)の切替ができます。

8



DYN1

押すと、「DYNAMICS画面」(66ページ)が開きます。

9



EQ

押すと、「EQ画面」(61ページ)が開きます。

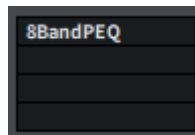
10



DYN2

押すと、「DYNAMICS画面」(66ページ)が開きます。

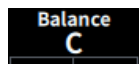
11



Insert

「Insert画面」(260ページ)が開きます。

12

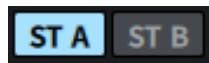


Pan/Balance

信号の定位を表示します。

画面を押して項目を選択すると、上下左右へのスライド操作または [TOUCH AND TURN] ノブで値を変更できます。再度画面を押すと、「To Stereo画面」(265ページ)が表示されます。

13



ST A/B

STEREO AバスとBバスに送られる信号のオン/オフを表示します。押すとオン/オフを切り替えるポップアップ画面が表示されます。

14



DCA/Mute

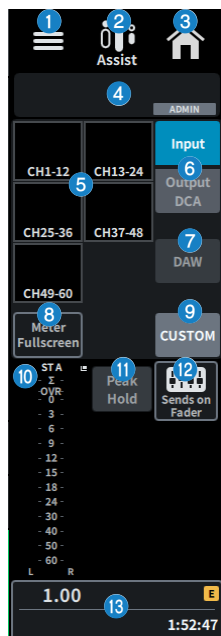
選択チャンネルが所属しているDCAとミュートグループが表示されます。押すと、DCA/Muteを割り当てる画面が表示されます。

お知らせ

MUTE GROUP CONTROLがオンでチャンネルがミュートになっているときやDCA MAINがオフのときは、各インジケーターが点滅します。

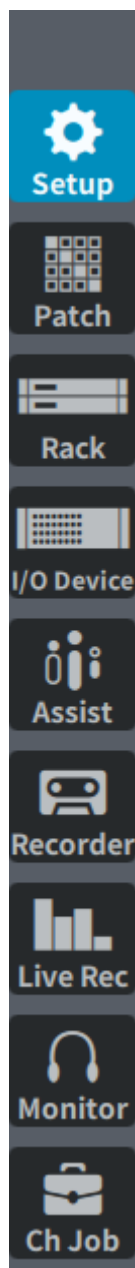
ADMINエリア

ADMINエリアには、頻繁に使用する機能や、システム設定をする画面へのアイコンが用意されています。



① メニューボタン

押すとメニューバーが開き各機能にアクセスできます。



② Assistボタン

Assistが有効なときにアイコンが動作します。押すとAssist画面が開きます。

③ HOMEボタン

押すと、OVERVIEW画面とSELECTED CHANNEL VIEW画面を呼び出し、交互に切り替えます。

④ ステータス表示

- **USB1 USB2:** USBのアクセスランプ
- **OSC ALT:**
OSC: Oscillator On
ALT: User Defined Key Alternate Function Active
同じ領域に表示し、ALTの方を優先的に表示
- **VSC:** Virtual Sound Check On (点滅)
- **TB:** Talkback On
- **SOLO:** SOLO On
- **DAW:** DAWの接続ステータス。点灯でオンライン
- **ONLINE:[n]:** オンラインのEditor, StageMixの数
- **PLAY REC:** Recorderのステータス(Play 緑点灯 Rec 赤点滅)
- **ADMIN [User Name]:** 現在ログイン中のユーザー名

⑤ METER表示

選択したチャンネルのレベルを画面上に表示します。押すと、そのレイヤーがフェーダーに展開されます。

⑥ Fader Bank切り替えボタン

押すとMETER表示が選択したFader Bankに切り替わります。

⑦ DAWボタン

DAW画面を表示します。

⑧ Meter Fullscreenボタン

押すとMETER画面が開きます。

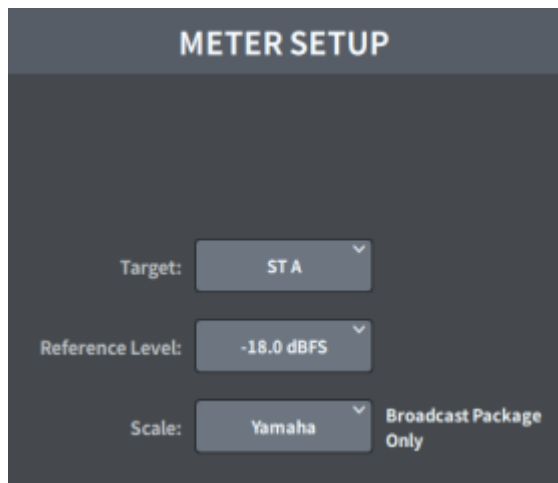
⑨ CUSTOMボタン

Fader BankをCustomに切り替えます。

10 METERレベル表示

ST、Monitorのレベルを表示します。

押すとMETER SETUP画面が表示されます。



METER SETUP画面ではTargetで表示内容（ST A/Monitor）をReference Levelで推奨値（-18.0dBFS/-20.0dBFS）を選択できます。

11 Peak Holdボタン

オンにすると、各メーターのピークが保持されます。

12 Sends On Faderボタン

SENDS ON FADERモードのオン/ オフを切り替えます。オンにすると、チャンネルストリップでMIX/MATRIXバスへのセンドレベルを調節できます。

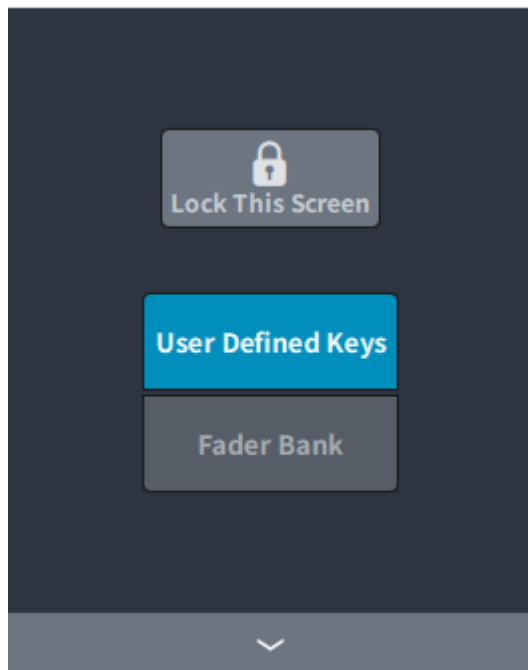
13 SCENE

押すと、「Scene List画面」（70ページ）を表示します。

User Defined Keys/Fader Bank

フェーダー横のタッチスクリーン(小)でUser Defined Keysであらかじめ割り当てた機能进行操作したり、パネル上のフェーダー割り当てを切り替えたりします。

切り替えは画面上部にある「V」の部分を下にスワイプして表示される画面で行います。



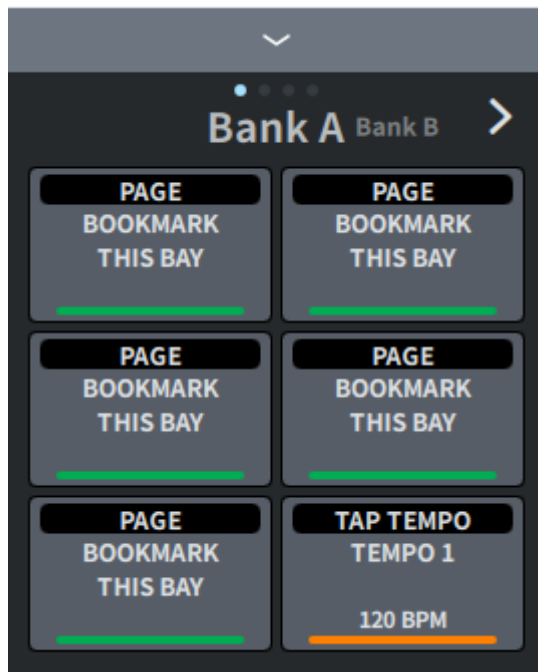
Lock This Screen

押して、オンにするとLock状態になり誤動作を防止できます。

長押しするとLock状態を解除できます。

User Defined Keys

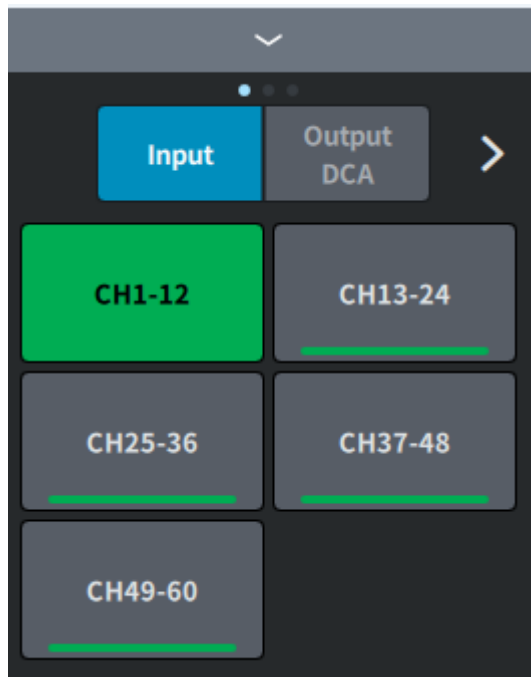
あらかじめ割り当てた機能进行操作します。



バンクの切り替えは ">" もしくは "<" 表示部をタップするか"Bank A" のタイトル部分を水平方向にスワイプします。

Fader Bank

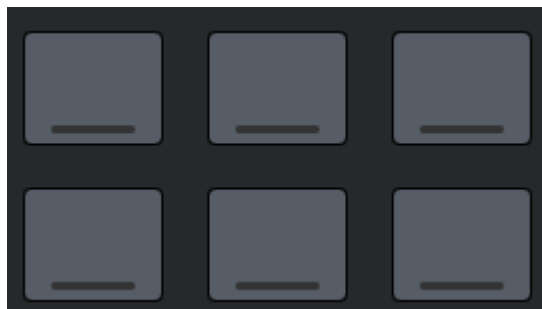
フェーダーバンクボタンを押すとフェーダーバンクが選択されます。



フェーダーバンクボタンの切り替えは ">" もしくは "<" 表示部をタップするかフェーダーバンクボタンを水平方向にスワイプします。

ガラスキー

ガラスキーにも User Defined Keys を配置できます。



ガラスキーエリア

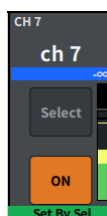


① ガラスキー（上）

通常は[CUE]キーとしてチャンネルのCUE送りのオン/オフを切り替えます。

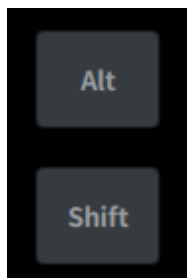
お知らせ

Set by SEL機能のとき[CUE]キーは[Select]キーとして使用されます。



② [ON]キー

チャンネルのオン/オフを切り替えます。



Altボタン

User Defined Keys の Alternate Function - Unlatch と同動作です。

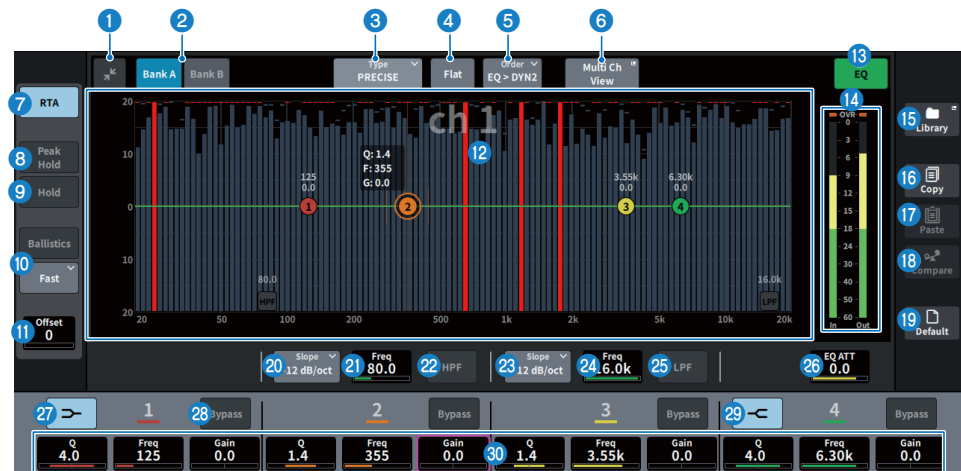
Shiftボタン

他のキーと組み合わせて、各種機能を設定します。

画面

EQ画面

現在選択されているチャンネルのEQのすべてのパラメーターを変更できます。特定のチャンネルのEQを細かく設定したいときに便利です。



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

- 1 拡大縮小ボタン**
画面を拡大縮小します。
- 2 Bankボタン**
EQのパラメーターの保存先のA/Bを切り替えます。
- 3 Typeボタン**
EQのタイプをPRECISE、AGGRESSIVE、SMOOTH、LEGACYに切り替えます。
Global Settingで各チャンネルのタイプを設定できます。
- 4 EQ Flatボタン**
押すと確認画面が出て、OKを押すと、EQのすべてのバンドのGAINパラメーターが0dBにリセットされます。
- 5 Process Orderボタン**
EQとDYN2の順番を切り替えます。
- 6 Multi Ch Viewボタン**
Multi Ch View画面が開きます。

7 RTAボタン

オンにすると、EQ処理した入力信号を周波数解析した特性グラフが、EQの周波数特性グラフの下に薄く重ねて表示されます。

8 Peak Hold (ピークホールド)

RTAを表示しているグラフにピークが保持されます。

9 Holdボタン

オンにすると、周波数解析した特性グラフが保持されます。

10 Ballisticsフィールド

• Ballisticsボタン

オンにすると、グラフ描画に減衰速度を持たせることができます。

• Fast/Slow切り替えボタン

減衰速度(Fast/Slow)を切り替えます。

11 Offset

RTA表示のためのオフセットを設定します。

12 EQグラフ

EQやフィルターのパラメーターの設定値が表示されます。

13 EQ ON/OFFボタン

EQのオン/オフを切り替えます。

14 EQ IN/OUTレベルメーター

EQ通過前と通過後のピークレベルを表示します。ステレオのチャンネルは、L/Rの両方のチャンネルのメーターを表示します。

15 Libraryボタン

押すと、CH LIBRARY画面が表示されます。

16 Copyボタン

A/B切り替えボタンで選択しているバンクのEQの各パラメーターの設定値が、バッファーマemoryにコピーされます。

17 Pasteボタン

押すと、バッファーマemoryにコピーされている設定値が、現在選択しているバンクのEQにペーストされます。バッファーマemoryに有効なデータがコピーされていないときは、ペーストできません。

18 Compareボタン

押すと、バッファーマemoryに保管されている設定値と、現在で選択している設定値を、入れ替えて比較できます。バッファーマemoryに有効なデータが保管されていないときは、比較できません。

19 Defaultボタン

押すと確認画面が出て、OKを押すと、EQ/フィルターの各パラメーターが初期設定値にリセットされます。

20 HPFタイプ切り替えボタン

HPFのオクターブあたりの減衰量を -6dB/oct 、 -12dB/oct 、 -18dB/oct 、 -24dB/oct に切り替えます。

21 HPF Frequency

HPFのカットオフ周波数を表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更できます。

22 HPF ON/OFFボタン

HPFのオン/オフを切り替えます。

23 LPFタイプ切り替えボタン

LPFのオクターブあたりの減衰量を -6dB/oct 、 -12dB/oct に切り替えます。

24 LPF Frequency

LPFのカットオフ周波数を表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更できます。

25 LPF ON/OFFボタン

LPFのオン/オフを切り替えます。

26 EQ ATT

アッテネーターを調節します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更できます。

27 Low Shelving ON/OFFボタン

オンにすると、LOWバンドがシェルビングタイプに切り替わります。

28 Bypassボタン

EQバンドをバイパス状態にします。

29 High Shelving ON/OFFボタン

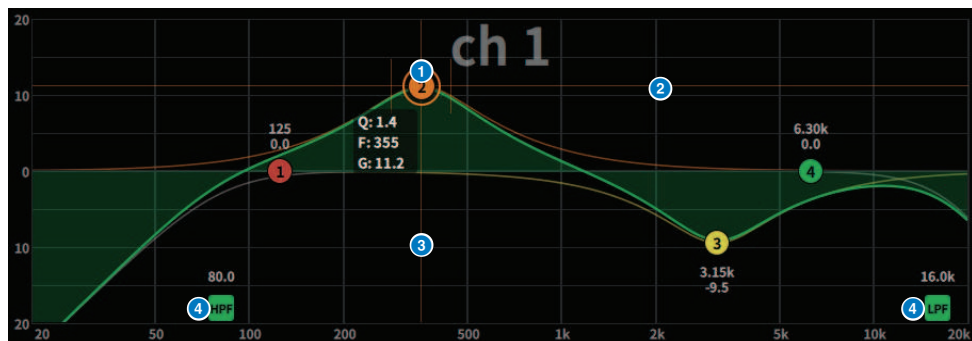
オンにすると、HIGHバンドがシェルビングタイプに切り替わります。

30 EQパラメーター設定

各バンドのQ、Frequency、Gainパラメーターを表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更できます。

タッチ操作

EQ画面をタッチして行うEQの操作について説明します。



1 本指による操作

① 選択バンドのハンドル

バンドのハンドルをドラッグして、周波数やゲインを調整します。

ボールをダブルタップするとゲインをリセットします。

複数のバンドのボールが重なっている場合はタップすると選択が変わります。

② G軸

上下にドラッグして、周波数を固定してゲインを調整します。

③ F軸

左右にドラッグして、ゲインを固定して周波数を調整します。

④ HPF/LPF

ドラッグして、周波数を調整します。ダブルタップしてオン/オフします。

マルチタッチ操作

・ PINCH

ピンチして、選択しているバンドのQを調整します。

マルチバンド操作

複数バンドのパラメーターを一括して調節できます。

・ BOOST

3本の指で、0dBより上の領域をタップしたまま上下にスライドすると、ブーストしているすべてのバンドのブースト量を拡大/縮小できます。

・ CUT

3本の指で、0dBより下の領域をタップしたまま上下にスライドすると、カットしているすべてのバンドのカット量を一括して増減できます。

• **EXPAND**

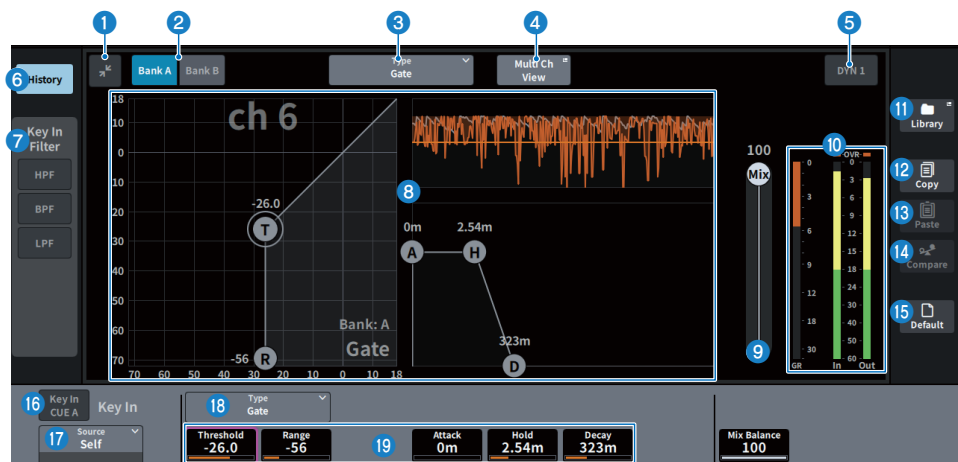
4本の指で、タップしたまま上下にスライドすると、すべてのバンドのゲイン調整量を一括して拡大/縮小します。0dBラインをはさむように3本の指を置いて、ピンチしても同じ操作ができます。

ブーストバンド： ブーストエリア（0dBより上の領域）に設定したバンド。マルチタッチ操作でバンドのブースト量を変更できます。

カットバンド： カットエリア（0dBより下の領域）に設定したバンド。マルチタッチ操作でバンドのカット量を変更できます。

DYNAMICS画面

ダイナミクスすべてのパラメーターを表示/変更できます。特定のチャンネルのダイナミクスを細かく設定したいときに便利です。



1 拡大縮小ボタン

画面を拡大縮小します。

2 Bankボタン

ダイナミクスのパラメーターの保存先のA/Bを切り替えます。

3 Typeボタン

ダイナミクスのタイプをLegacy Comp、Comp 260、Gate、De-Esser、Expander、Ducking、FET Limiter、Diode Bridge Compに切り替えます。

4 Multi Ch Viewボタン

Multi Ch View画面が開きます。

5 ダイナミクス ON/OFFボタン

ダイナミクスのオン/オフを切り替えます。

6 Historyボタン

押すと、ダイナミクスグラフに過去10秒間の履歴が表示されます。

7 Key In Filter (ダイナミクスのタイプがDe-Esser、FET Limiter、Diode Bridge Compの場合は表示されません)

キーイン信号を通過させるフィルターに関する設定を行います。

• フィルター選択ボタン

フィルターの種類をHPF、BPF、LPFの中から選びます。オンになっているボタンを押すと、フィルターが無効になります。

• Q

フィルターのQの設定が表示されます。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更できます。

• Frequency

フィルターのカットオフ周波数の設定が表示されます。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更できます。

8 ダイナミクスグラフ

ダイナミクスの入出力特性が表示されます。

9 Mix Balance

入力信号とのバランスを調整します。

10 ダイナミクス入出力レベルメーター/GRメーター

ダイナミクス通過前と通過後のピークレベル、およびゲインリダクション量が表示されます。ステレオのチャンネルは、L/Rの両方のチャンネルのメーターが表示されます。

11 Libraryボタン

押すと、CH LIBRARY画面が表示されます。

12 Copyボタン

A/B切り替えボタンで選択しているバンクのダイナミクスの各パラメーターの設定値が、バッファーマemoryにコピーされます。

13 Pasteボタン

押すと、バッファーマemoryにコピーされている設定値が、現在選択しているバンクのダイナミクスにペーストされます。バッファーマemoryに有効なデータがコピーされていないときは、ペーストできません。

14 Compareボタン

押すと、バッファーマemoryに保管されている設定値と、現在で選択している設定値を、入れ替えて比較できます。バッファーマemoryに有効なデータが保管されていないときは、比較できません。

15 Defaultボタン

押すと、ダイナミクスの各パラメーターが初期設定値にリセットされます。

16 Key In CUE Aボタン

Key In SOURCEとして選んだ信号をキューモニターするボタンです。ほかの画面に移動したときはCUEが解除されます。

お知らせ

キューモードとしてMIX CUEモード([CUE]キーがオンのチャンネルをすべてミックスしてモニターするモード)が選ばれている場合でも、Key In CUE Aボタンをオンにすると、該当する信号のみが優先的にモニターされます。それまでオンになっていた[CUE]キーは、強制的に解除されます。

17 Key In SOURCE選択ボタン

ダイナミクスを起動させるキーイン信号を次の中から選びます。

- **Self**: 同じチャンネルの信号。
- **Other Pre DYN1**: 他のチャンネルのプリDYN1の信号 (24チャンネルごとのグループから選択) (Input ChのDYN1のみ)
- **Other Pre Proc**: 他のチャンネルのプリProcの信号 (24チャンネルごとのグループから選択) (Input ChのDYN 2のみ)
- **MX Out**: MIXチャンネルの出力信号
- **EXT IN 1-4**: EXT IN 1-4として選択した信号

18 Typeボタン

ダイナミクスのタイプを次の中から選びます。

- **Legacy Comp**: PM1DやPM5Dをはじめ、歴代のヤマハデジタルミキサーに搭載されている標準的なコンプレッサーです。
- **Comp 260**: ヤマハ独自のVCM (Virtual Circuitry Modeling)技術による、アナログテイストのコンプレッサーです。コンプレッションカーブ設定(Knee)はHard / Soft-1 / Soft-2 / Soft-3 / Soft-4 / Soft-5 の6段階から選択可能です。アタック/リリースタイム設定は可変ですが、プリセット設定はモデリング元である機器の固定特性を再現しています。
- **Gate**: スレッシュホルドレベル(Threshold)より小さい信号が入力された場合、出力を一定の値(Range)で小さくします。
- **De-Esser**: ボーカルに含まれる歯擦音などの高域の子音成分のみを検出し、その帯域を圧縮する動作を行います。
- **Expander**: スレッシュホルドレベル(Threshold)より小さい信号が入力された場合、一定の比率(Ratio)で出力レベルを小さくします。
- **Ducking**: スレッシュホルドレベル(Threshold)より大きい信号が入力された場合、出力を一定の値(Range)で小さくします。Key In Sourceによって、BGMを小さくするときに使用すると効果的です。
- **FET Limiter**: スタジオで標準的に使用されるFETコンプレッサー・リミッターのモデリングです。THRESHOLDが内部的に固定されているため、INPUTレベルを調整することによってコンプレッションのかかり具合を調整します。
- **Diode Bridge Comp**: Diode Bridgeを使ったコンプレッサーのモデリングです。

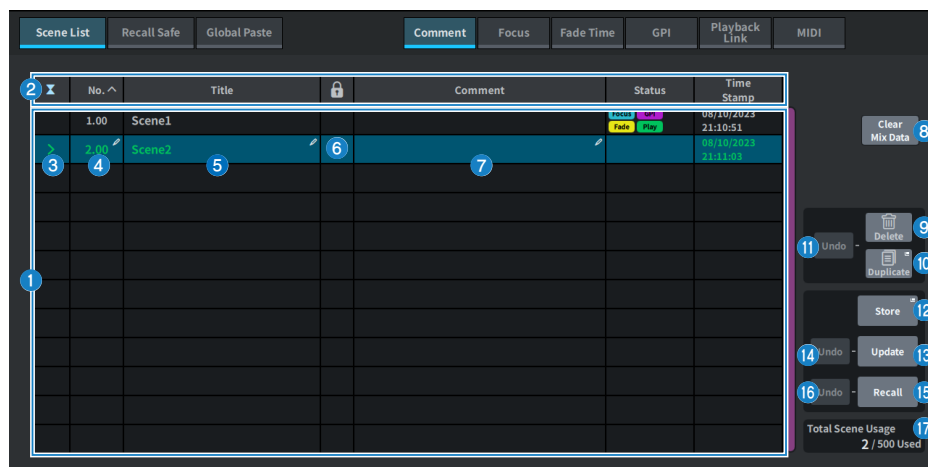
19 ダイナミクスパラメーター設定

ダイナミクスのパラメーターの設定値が表示されます。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更できます。パラメーターの種類は、現在選ばれているタイプに応じて異なります。

SCENE画面

Scene List画面

ミキサーの設定を保存したシーンを管理する画面です。



1 シーンリスト

メモリーに保存されたシーンの各種情報を表示します。

2 ソートボタン

押した場所に応じて、次のように並び替えが実行されます。

- **No.**
シーン番号順に並び替えます。
- **Title**
タイトルの数字/アルファベット順に並び替えます。
- **Comment**
コメントの数字/アルファベット順に並び替えます。
- **Time Stamp**
作成日時順に並び替えます。

お知らせ

同じ場所を繰り返し押すと、リストの並び方(昇順または降順)が変わります。

3 カレントシーン選択ボタン

押すと、最後にリコールまたはストアしたシーンが選択されます。カレントシーンはリスト内緑でハイライトされます。

4 シーン番号

シーンの番号を表示します。

5 シーンタイトルボタン

シーンに付けられたタイトルを表示します。押すと、タイトルを編集するキーボードが表示されます。シーンタイトルの最大文字数は16です。

6 プロテクト(錠前)マーク

プロテクトの有無を表示します。押すと、そのシーンが書き込み禁止になり、ボタンが点灯します。もう一度押すと、書き込み禁止が解除されます。

7 選択されたシーン

リスト内で青くハイライトされているシーンが、現在選ばれているシーンです。

8 Clear Mix Dataボタン

押すと、カレントシーンを初期化します。

9 Deleteボタン

押すと、選択しているシーンを削除します。

10 Duplicateボタン

押すと、選択しているシーンを複製します。

11 Delete Duplicate Undoボタン

削除や複製操作を取り消します。直前の動作のみ有効です。

12 Storeボタン

現在のカレントミックスデータを新規ストアします。押すと、シーンに名前を付けて保存するSCENE Store画面が表示されます。

13 Updateボタン

最後にリコールまたはストアしたシーンに対し、現在のカレントミックスデータを上書きして更新します。

14 Update Undoボタン

ストア操作を取り消します。直前の動作が、上書き保存の場合のみ有効です。

15 Recallボタン

押すと、現在選ばれているシーンをリコールします。

16 Recall Undoボタン

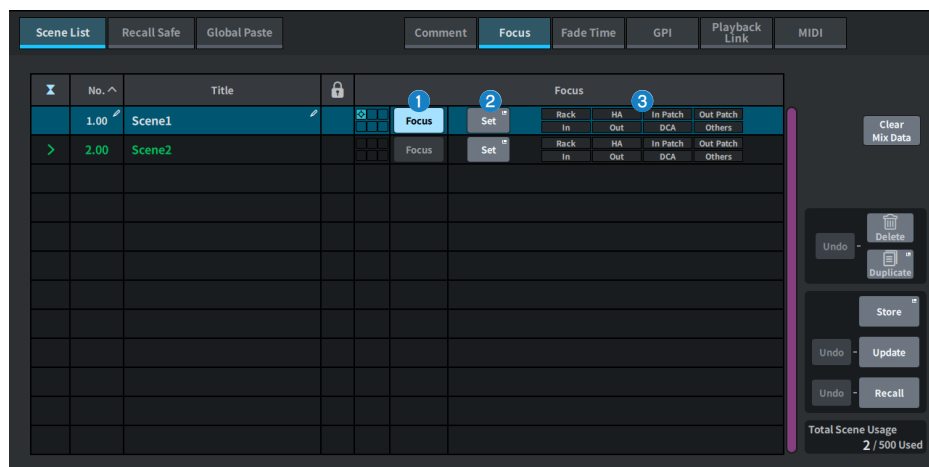
リコール操作を取り消します。直前の動作がリコール操作の場合のみ有効です。

17 Total Scene Usage表示

シーンのリソース使用状況を表示します。シーンデータの最大数は500です。

Scene List画面(Focus)

シーンをリコールする際に、データのどの部分をリコールするかを選択する画面です。



① Focusボタン

シーンごとにフォーカス機能の有効/無効を切り替えます。

② Setボタン

押すと、リコール対象となるパラメーターを選択するFOCUS画面が表示されます。

③ フォーカスパラメーター表示セクション

シーンごとに設定されているフォーカスの設定状態をインジケーター(緑：すべてのパラメーター、青：一部のパラメーター)で表示します。

The screenshot shows the Focusrite Focusrite Control software interface. The top section is the Mixer, and the bottom section is the Channel Strip. The Mixer section has 10 channels (CH 1 to CH 10) and 10 outputs (1 to 10). The Channel Strip section has 10 channels (CH 1 to CH 10) and 10 outputs (1 to 10). The interface is labeled with numbers 1 through 10, corresponding to the numbered list in the text.

チャンネルネームを表示します。

画面に表示させるパラメーターのカテゴリを選択します。下にある+/-ボタンを押すと、カテゴリごとにパラメーター表示を展開したり、閉じたりできます。

すべてのチャンネル選択をフォーカス対象または非対象に設定します。

チャンネルごとにフォーカス設定をオン/オフします。

すべてのチャンネルですべてのパラメーターのフォーカス設定をオン/オフします。

チャンネルに属するすべてのパラメーターのフォーカス設定をオン/オフします。

選択したパラメーターのすべてのチャンネルのフォーカス設定をオン/オフします。

8 パラメーター設定ONボタン

チャンネルごとにパラメーターのフォーカス設定をオン/オフします。

9 Set by SELボタン

オンにすると、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルのフォーカス設定をオン/オフできます。

10 All Onボタン、All Offボタン

すべての設定をオン/オフします。

11 Libraryボタン

押すと、Focusライブラリー画面が表示されます。

12 Revertボタン

フォーカス設定を変更する途中に、仮設定内容をキャンセルして元に戻します。

13 Applyボタン

フォーカス設定を変更した場合に、ボタンを押して設定を有効にします。変更を確認するダイアログが表示されます。

14 Input、Output、DCAタブ

押すと、チャンネルごとにフォーカスを設定するための画面が表示されます。

15 Rackタブ

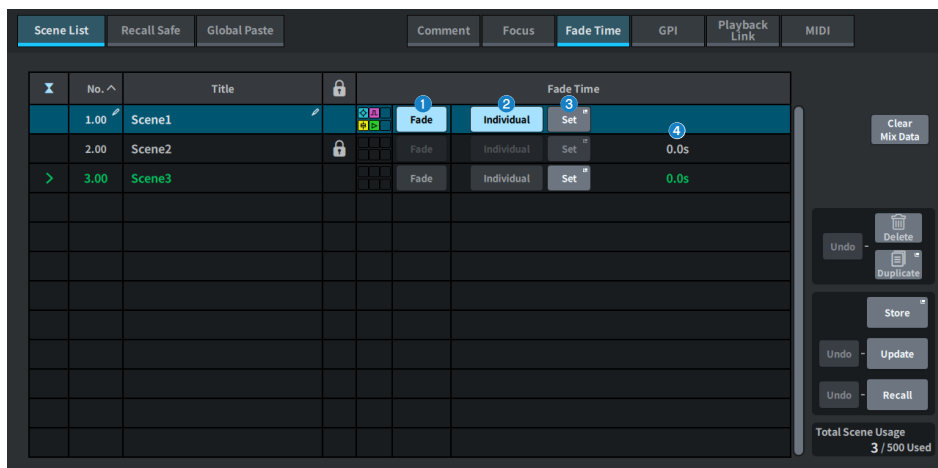
押すと、Rack（Premium、FX、EQ、Automixer）ごとにフォーカスを設定するための画面が表示されます。

16 Bus/Othersタブ

押すと、Mixバスタイプ、チャンネルリンクやフェーダーのレイヤー位置などにフォーカスを設定するための画面が表示されます。

Scene List画面(Fade Time)

シーンをリコールしたときに、任意のチャンネルのフェーダーが新しい値に到達するまで、一定の時間をかけて連続変化させる機能を設定する画面です。



① Fadeボタン

シーンごとにフェード機能の有効/無効を切り替えます。

② Individual ボタン

フェード機能のGlobal モードとIndividual モードを切り替えます。チャンネルごとにフェードタイムやオフセットタイムを設定するときはオンにします。オンのとき、インプットチャンネルではPan も個別に設定できます。

③ Setボタン

押すと、フェード機能を利用するチャンネルを選んだり、フェードタイム(フェーダーが新しい値に到達するまでの時間)を設定したりするFade Time画面が表示されます。Individualモードの場合はIndividual Fade Time画面が表示されます。

④ Fade Time表示

シーンごとに設定されているフェードタイムを表示します。

FADE TIME画面

フェード効果を加えるチャンネルを選んだり、フェードタイムを調節したりする画面です。



① チャンネル表示フィールド

チャンネル選択フィールド②で選択した、フェード効果を加えるチャンネル/DCAをハイライト表示します。

② チャンネル選択フィールド

フェード効果を加えるチャンネル/DCAを選択します。

③ Set by SELボタン

オンにすると、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルを追加できます。

④ Fade Time設定表示

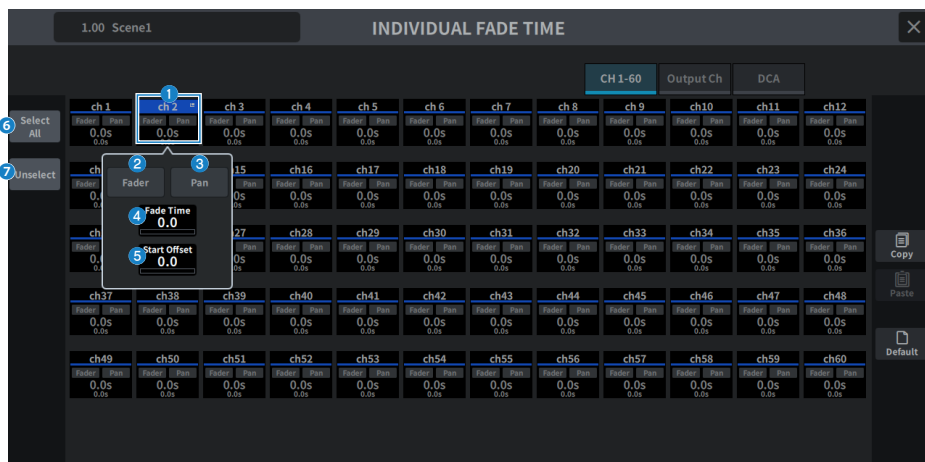
フェードタイムを設定、表示します。[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節できます。

⑤ All Onボタン/All Offボタン

すべての設定をオン/オフします。

Individual Fade Time画面

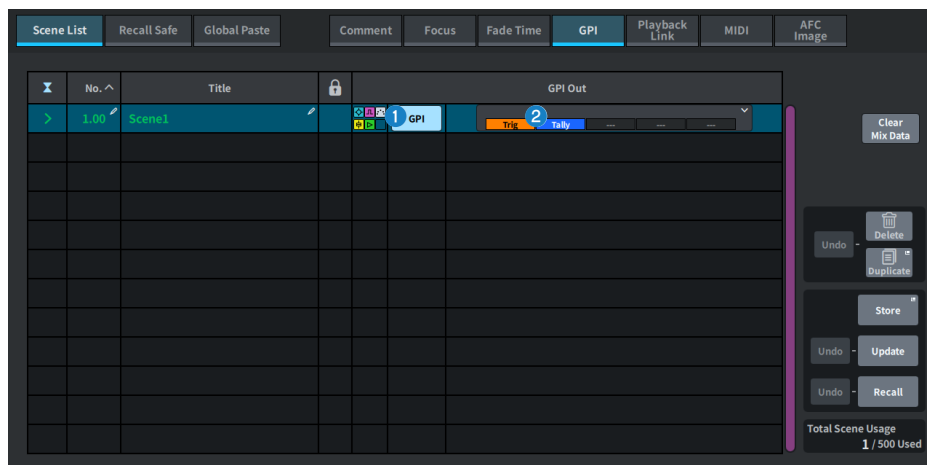
チャンネルごとにフェード タイムやオフセットタイムを設定する画面です。



- ① **チャンネル選択フィールド**
フェード効果を加えるチャンネル/DCAを選択します。
押すとポップアップ画面が表示されます。
- ② **Faderボタン**
Faderのフェード機能のオン/オフを設定、表示します。
- ③ **Panボタン**
Panのフェード機能のオン/オフを設定、表示します。インプットチャンネルのみ。
- ④ **Fade Time設定表示**
フェードタイムを設定、表示します。[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節できます。
- ⑤ **Start Offset設定表示**
開始するオフセットの設定、表示をします。[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節できます。
- ⑥ **Select Allボタン**
すべてのチャンネルを選択します。
- ⑦ **Unselectボタン**
チャンネルの選択をすべて解除します。

Scene List画面(GPI)

シーンをリコールしたときに、外部機器に対してコントロール信号をGPIから出力する設定を行う画面です。



① GPIボタン

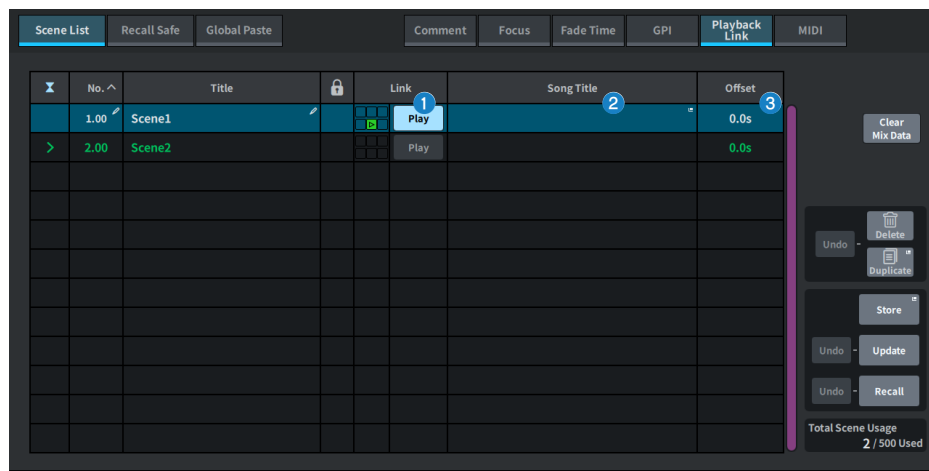
オンにすると、選択したシーンをリコールしたときに、コントロール信号を出力します。

② GPIパラメーター表示セクション

シーンごとに設定されているGPIの設定状態(PY Slot)をインジケータで表示します。このセクションを押して表示されるポップアップ画面で設定します。

Scene List画面(Playback Link)

シーンをリコールしたときに、USBメモリー内の特定のオーディオファイルが再生されるようにリンク設定する画面です。



① Playボタン

シーンごとにプレイバックリンク機能の有効/無効を切り替えます。

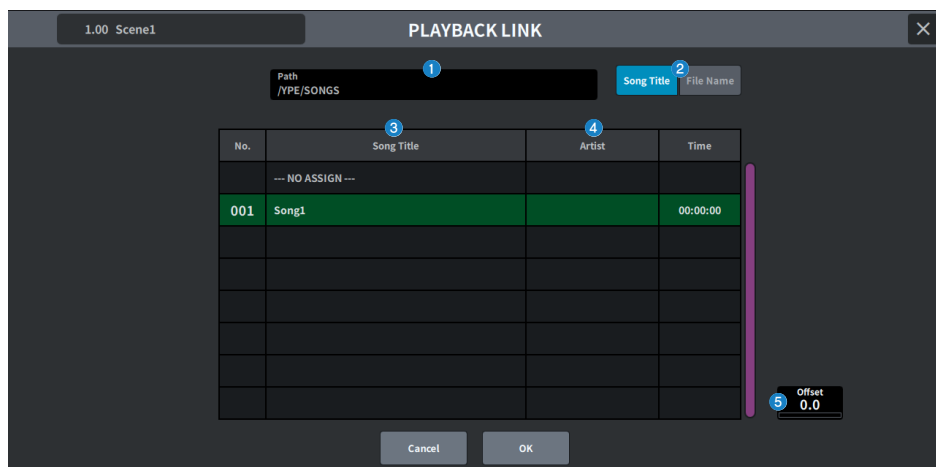
② ソング選択ボタン

押すと、ソングの選択やオフセットタイム(シーンをリコールしてから再生を開始するまでの時間)の設定を行うPlayback Link画面が表示されます。また、ボタン内に選択したソングのタイトルが表示されます。

③ オフセットタイム表示

リコール操作のあとで、対応するオーディオファイルの再生が開始されるまでの時間を表示します。オフセットタイムはPlayback Link画面で設定します。

PLAYBACK LINK画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① パス表示

現在の階層を表示します。

② Song Title/File Name切り替えボタン

リストの表示をソング名とファイル名とで切り替えます。

③ Song Title/File Name リスト

/YPE/SONGS/フォルダー内のオーディオファイルのソング名およびファイル名を表示します。

④ Artistリスト

/YPE/SONG/フォルダー内のオーディオファイルのアーティスト名を表示します。

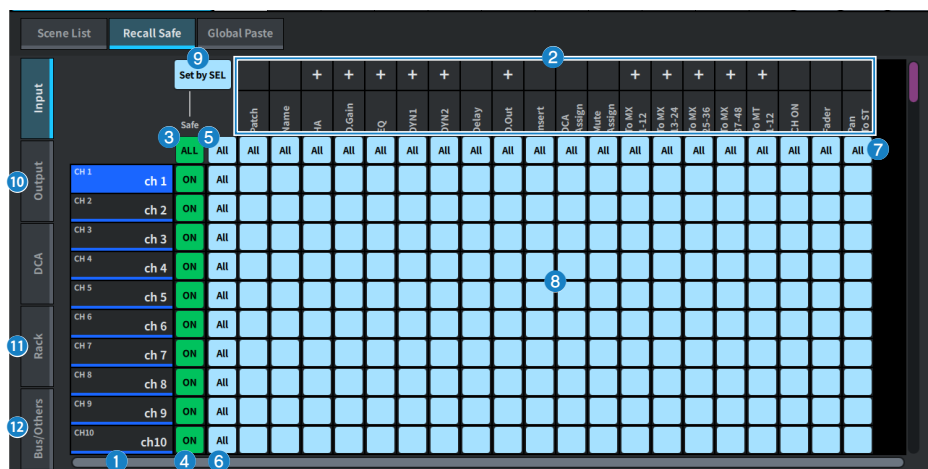
⑤ Offset

[TOUCH AND TURN]ノブを使って、リコール操作後オーディオファイルの再生までにかかる時間を設定します。

Recall Safe画面

シーンやプリセットをリコールしたときのリコールセーフを設定します。

リコールセーフとは、特定のパラメーター/チャンネル（DCAグループ）をリコール操作から除外する機能です。



8 パラメーター設定ONボタン

チャンネルごとにパラメーターのリコールセーフ設定をオン/オフします。

9 Set by SELボタン

オンにすると、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルのリコールセーフ設定をオン/オフできます。

10 Input、Output、DCAタブ

押すと、チャンネルごとにリコールセーフを設定するための画面が表示されます。

11 Rackタブ

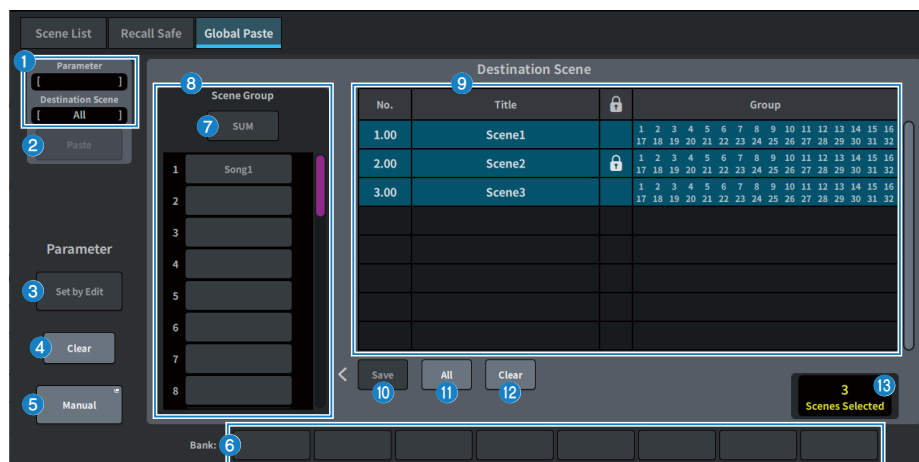
押すと、Rack（Premium、FX、EQ、Automixer）ごとにリコールセーフを設定するための画面が表示されます。

12 Bus/Othersタブ

押すと、Mixバスタイプ、チャンネルリンクやフェーダーのレイヤー位置などにリコールセーフを設定するための画面が表示されます。

Global Paste画面

任意のチャンネル/パラメーターの設定内容をメモリー内のシーンデータにコピー＆ペーストする機能を設定します。



Statusフィールド

- 1 Status**
コピー元となるパラメーターとペースト先のシーンを表示します。
- 2 Pasteボタン**
押すと、選択した項目がメモリー内のシーンにペーストされます。

Parameterフィールド

- 3 Set by Editボタン**
オンにすると、パネルやタッチスクリーンを操作してチャンネルやパラメーターを選択できます。
- 4 Clearボタン**
選択したパラメーターを解除できます。Set by Editボタンをオンにすると表示されます。
- 5 Manualボタン**
押すと、Global Paste Parameter画面が表示されます。この画面で、コピー元となるチャンネルやパラメーターを選択します。

6 Bankボタン

押すと、Bankボタンに保存されたパラメーター設定をリコールします。選択されたBankボタンをもう一度押すと、キーボード画面が表示されます。

Destination Sceneフィールド

7 SUMボタン

オンにすると、SUMモードになります。SUMモードでは、複数のScene Groupの設定を展開できます。

8 Scene Groupボタン

押すと、保存された設定をSCENE LISTにあるDestination Sceneに展開できます。選択されたScene Groupボタンをもう一度押すと、キーボード画面が表示されます。

9 シーンリスト

ペースト先のシーン（Destination Scene）を選択します。選択されたシーンはハイライト表示されます。

グループ欄のシーングループ一覧を押すと、各シーンが所属するグループのみが表示されます。

10 Saveボタン

オンにすると、Saveモードになります。Saveモードでは、シーンリストの内容を選択したScene Groupに保存できます。

11 Allボタン

シーンリストのすべてのシーンを選択します。

12 Clearボタン

シーンリストのハイライト表示された選択内容をクリアします。

13 選択シーン表示

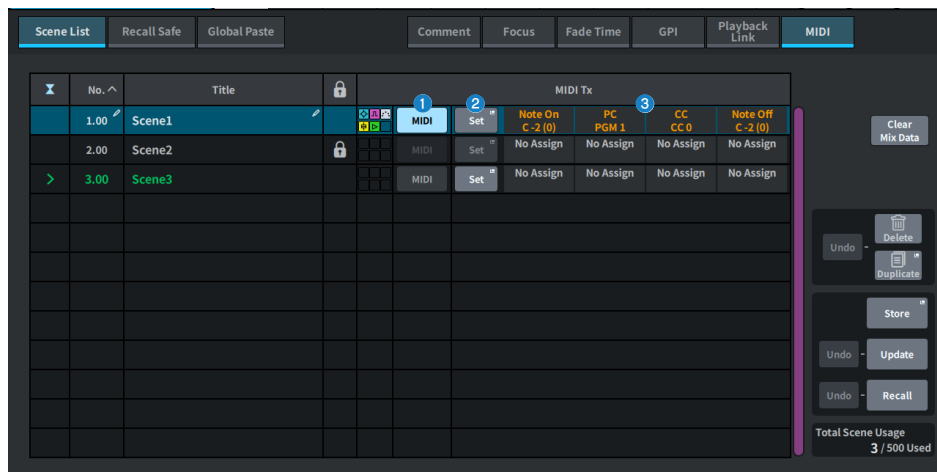
選択されたシーン数を表示します。

Scene List画面(MIDI) (Theatre Package対応)

シーンのリコール時に複数のMIDIイベントを発行できます。

利用できるMIDIメッセージは以下の4種類です。

- **Note On**
C2 (0) - G8(127) (Velocityは127固定)
- **Note Off**
C2 (0) - G8(127) (Velocityは0固定)
- **Program Change**
No. 1 - 128
- **Control Change**
NO. 0 - 119、Value 0 - 127



① MIDIボタン

オンにすると、シーンリコール時に設定されたMIDIメッセージを発行します。

② Setボタン

シーンリコールに紐づけるMIDIメッセージを設定するMIDI画面を開きます。

③ MIDIメッセージインジケータ

シーンリコールに紐づいているMIDIメッセージを表示します。MIDIメッセージは左から順番に送信されます

MIDI TX画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① デバイス選択ボタン

押すとUSBまたはPYを選択する画面が表示されます。PYが選択されている場合はPYカードの状態に合わせて"Online"(緑色),"Virtual"(黄色),"No MIDI"(グレー)のインジケータを表示します。

② MIDI CH選択ボタン

押すとCH1-CH16またはCH ALLを選択する画面が表示されます。CH ALLに設定すると、MIDIメッセージがすべてのチャンネルに送信されます。

③ MIDIメッセージコマンドボタン

押すとMIDIコマンドを選択する画面が表示されます

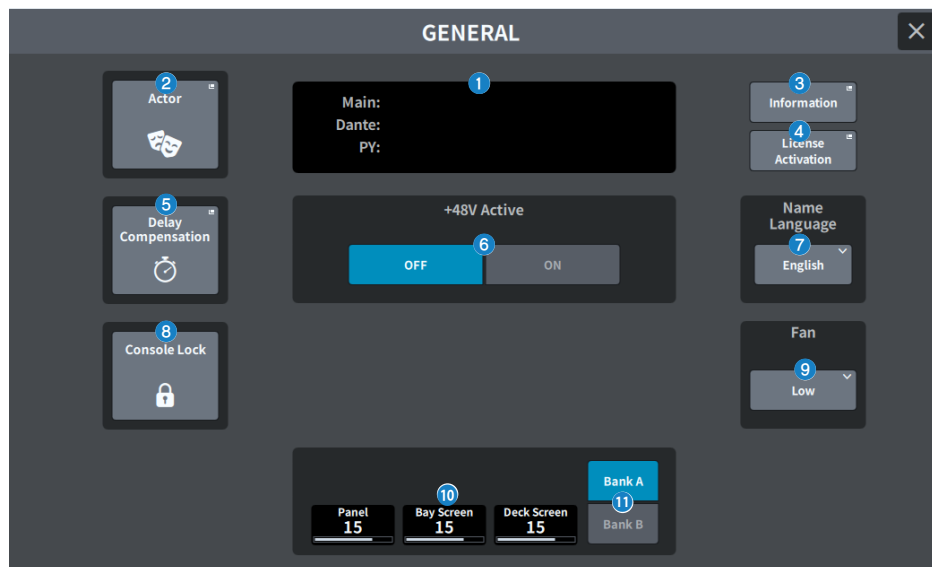
④ MIDIメッセージパラメーターノブ

[TOUCH AND TURN]ノブでパラメーターを設定します。

GENERAL画面

バージョンとライセンスを表示します。

タッチスクリーン、トップパネルのLED、USER DEFINED KEYSディスプレイ、LEDライティングバーの輝度を設定します。



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① Version

システムソフトウェアのバージョンを表示します。

② Actorボタン (Theatre Package対応)

押すと、ACTOR画面が表示されます。

③ Informationボタン

押すと、INFORMATION画面が表示されます。

INFORMATION画面ではログを表示するLogタブ、ユーザーガイドとショートカットが表示されるManualタブ、システムソフトウェアのライセンスを表示するLicenseタブが表示されます。

④ License Activationボタン

押すと、LICENSE ACTIVATION画面が表示されます。

LICENSE ACTIVATION画面にはDEKのライセンスステータスを確認できるLicense Listタブ、ライセンスを有効化するためにPV Portalと接続するためのQRコードが表示されるQR Codeタブがあります。

5 Delay Compensationボタン

押すと、インサートや、ルーティングによるDSP処理による遅延(タイミング)を自動的に合わせるDelay Compensation画面が開きます。

6 +48V Activeボタン

ファンタム電源(+48V)のオン/オフを切り替えます。このボタンがオフのとき、[INPUT]端子入力のチャンネルの+48Vボタンをオンにしても、ファンタム電源は供給されません。

ご注意

・ ファンタム電源に関するご注意

- ・ 本体/外部機器の故障やノイズを防ぐために、次の注意事項をお守りください。
- ・ ファンタム電源が不要な場合はオフにしてください。
- ・ リアパネルの[INPUT]端子に、ファンタム電源非対応の機器を接続するときは、オフにしてください。
- ・ オンにしたまま、リアパネルの[INPUT]端子でケーブルの抜き差しをしないでください。
- ・ オン/オフは、出力コントロールを最小にした状態で行ってください。

7 Name Languageボタン

チャンネルネームに使用する言語を選択します。

お知らせ

英語以外を入力する場合は、DM EditorやDM StageMixを使用します。選択した言語とチャンネルネームに使用した言語が異なっている場合、一部の文字でうまく表示されないことがあります。

8 Console Lockボタン

コンソールロックを実行するボタンです。パスワードが設定されているときにこのボタンを押すと、PASSWORDポップアップ画面が表示され、正しいパスワードを入力するとコンソールロックが実行されます。パスワードがない状態でこのボタンを押すと、ただちにコンソールロックが実行されます。

9 Fanボタン

機器内部の冷却ファンの回転速度をHIGH(高)とLOW(低)の2段階で切り替えます。

10 Brightness

・ Panel

トップパネル上のLEDの明るさを設定します。

・ Bay Screen

タッチスクリーン(大)の明るさを設定します。

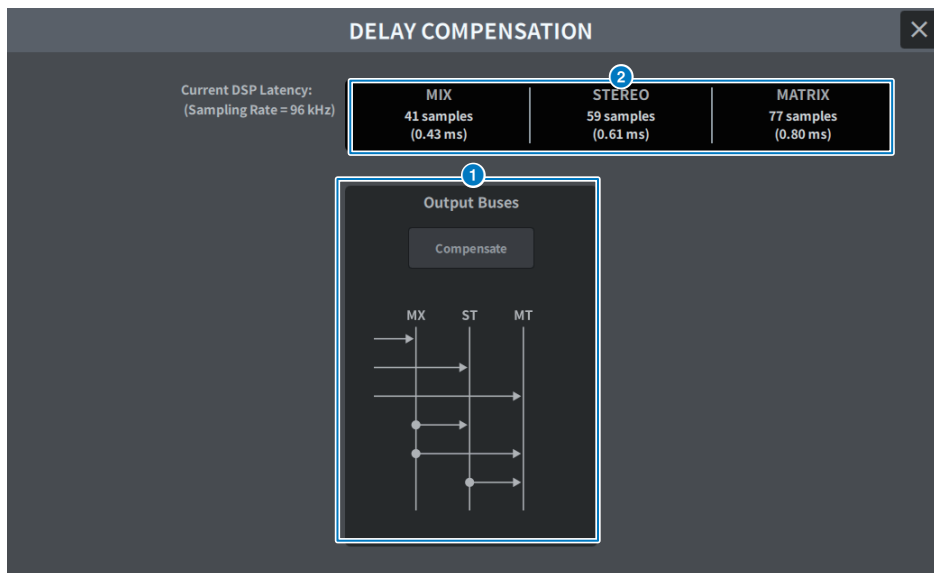
・ Deck Screen

タッチスクリーン(小)の明るさを設定します。

11 Bankボタン

パネルセッティングを設定するバンク (A/B) を選択します。

DELAY COMPENSATION画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

お知らせ

初期設定ではINPUT INSERTSのみオンです。

① OUTPUT BUSES COMPENSATEボタン

オンにすると、MIX/ST/MATRIXのバスごとの遅延を自動的に合わせます。この補正を行うと、MIXバスからの出力が36サンプル、STEREOバスからの出力は18サンプル遅延します。

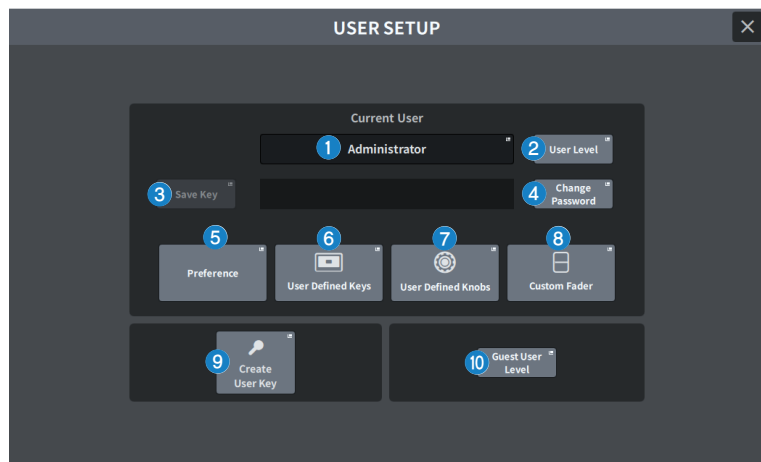
② レイテンシー表示

DSP（エンジン）に入ってからINPUTを通して各バスに出力されるまでのレイテンシー（msec）が表示されます。Delay Compensationをかけていくことでレイテンシーは増加します。また、Fs（サンプリングレート）によっても変動します。

- **MIX** : INPUTからMIX OUTまでのレイテンシー
- **STEREO** : INPUTからSTEREO OUTまでのレイテンシー
- **MATRIX** : INPUTからMATRIX OUTまでのレイテンシー

USER SETUP画面

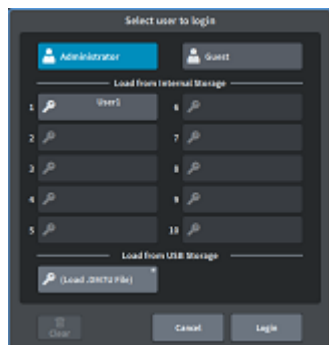
USER SETUP画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① Current Userボタン

押すと、ログインするユーザーを切り替える画面が表示されます。



② User Levelボタン

押すと、ログインしているユーザーを設定するCREATE USER KEY画面が表示されます。

③ Save Keyボタン

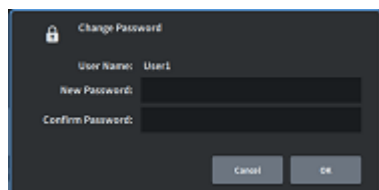
押すと、ユーザー認証キーの上書き保存を行う画面が表示されます。



パワーユーザー（Administrator）は空きスロットに新規保存ができます。

④ Change Passwordボタン

押すと、パスワードを変更する画面が表示されます。



⑤ Preferenceボタン

押すと、各種の環境設定を行うPREFERENCE画面が表示されます。

⑥ User Defined Keysボタン

USER DEFINEDキーに機能をアサインするUSER DEFINED KEYS画面を表示します。

⑦ User Defined Knobsボタン

USER DEFINEDノブに機能をアサインするUSER DEFINED KNOBS画面を表示します。

⑧ Custom Faderボタン

押すと、チャンネルを自由に組み合わせ可能なカスタムフェーダーに関する設定を行うCUSTOM FADER画面が表示されます。

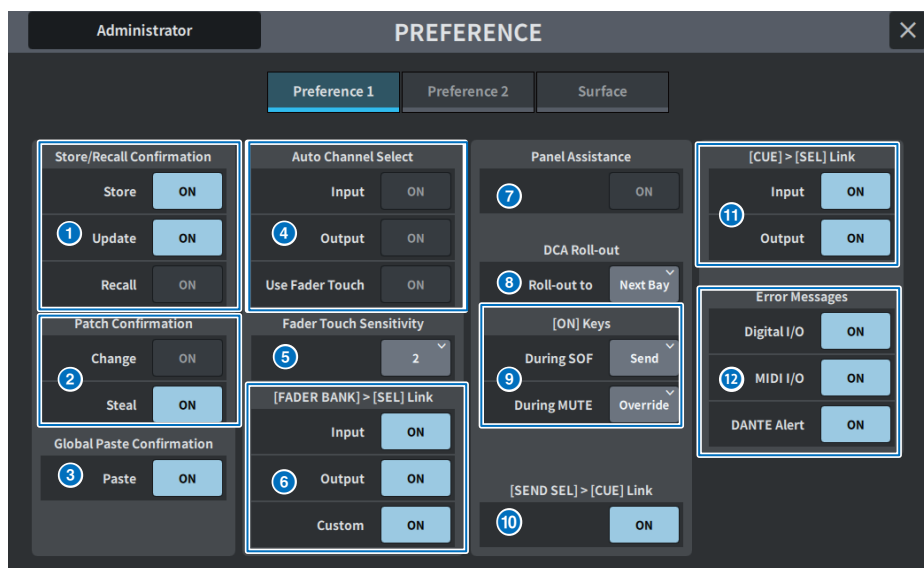
⑨ Create User Keyボタン

押すと、新規のユーザー認証キーを作成するCREATE USER KEY画面が表示されます。

⑩ Guest User Levelボタン(パワーユーザー（Administrator）のみ)

押すと、ログインするゲストを設定するGUEST USER LEVEL画面が表示されます。

PREFERENCE画面



1 Store/Recall Confirmation

シーンのストア/アップデート/リコール操作に関するオプション機能のオン/オフを選択します。オンにすると、それぞれストア/アップデート/リコール操作を行うときに、確認メッセージが表示されます。

2 Patch Confirmation

パッチ操作に関するオプション機能のオン/オフを選択します。

• Change

オンにすると、インプット/アウトプットパッチを変更するときに、確認のメッセージが表示されます。

• Steal

オンにすると、すでにポートがパッチされたインプット/アウトプットパッチを変更するときに、確認のメッセージが表示されます。

3 Global Paste Confirmation

オンにすると、グローバルペーストを実行するときに、確認のメッセージが表示されます。

4 Auto Channel Select

あるチャンネルの[ON]キーやフェーダーを操作したときに、そのチャンネルを選択状態にするかどうかを設定します。

- **Input**
- **Output**

インプットチャンネルとアウトプットチャンネルのオン/オフを個別に設定できます。

- **Use Fader Touch**

フェーダーに搭載されているタッチセンス機能により、フェーダーに触るとそのチャンネルを選択状態にします。

5 Fader Touch Sensitivity

タッチセンスの感度を5段階で設定できます。値が高いほど、タッチセンスの感度が高くなります。

6 [FADER BANK] > [SEL] Link

フェーダーバンクの選択にチャンネルの選択を連動させるかどうかを設定します。Input (インプットチャンネル)、Output (アウトプットチャンネル)、Custom (カスタムフェーダーバンク)を個別に設定できます。ボタンをオンにすると、対応するフェーダーバンクを選んだときに、そのバンクで最後に選択したチャンネルが選ばれます。

7 Panel Assistance

BrightnessのPanelが50パーセント未満のときにオンにすると、パネル上のLED表示全体を薄く点灯します。

8 DCA Roll-out

Roll-out to

DCA Roll-outするBayを設定します。

9 [ON] Keys

During SOF

SENDS ON FADERモードにおける[ON]キーの動作を選択します。

- **Send**: センドのオン/オフ
- **Channel**: チャンネルのオン/オフ
モニターエンジニアが、SENDS ON FADER中でも常にチャンネルのオン/オフをコントロールしたい場合に有効です。

During MUTE

ミュート時における[ON]キーの動作を選択します。

- **Override**: ミュートのオン/オフ
- **Channel Off**: チャンネルのオン/オフ

10 [SEND SEL]>[CUE] Link

SENDS ON FADERモードのときに、送り先のバスを切り替えるとCUE状態が追従する動作をオン/オフします。

11 [CUE]>[SEL] Link

キュー操作にチャンネルの選択を連動させるかどうかを設定します。

12 Error Messages

• Digital I/O

オンにすると、デジタルオーディオの入出力(PYスロットのデジタル入出力)にエラーが起きたときに、エラーメッセージが表示されます。

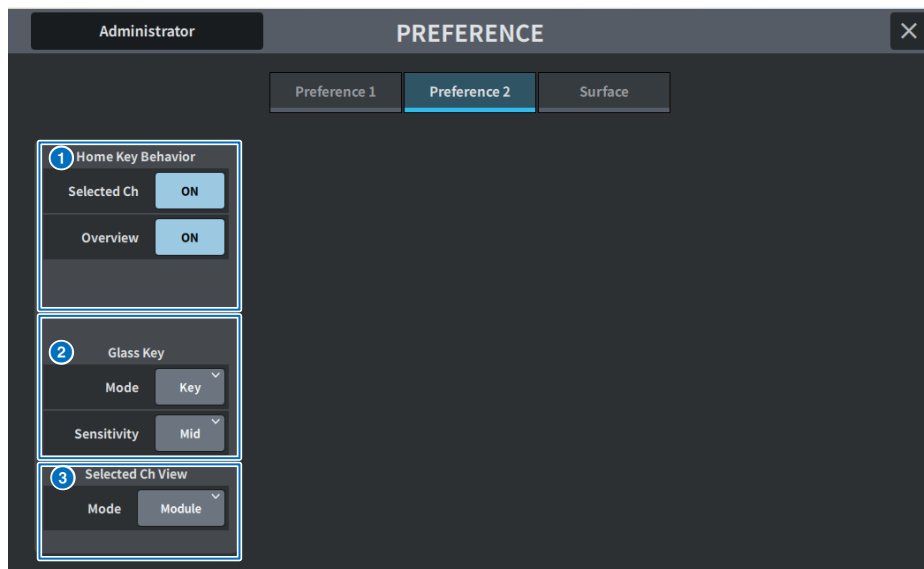
• MIDI I/O

オンにすると、MIDIの送受信にエラーが起きたときに、エラーメッセージが表示されます。

• DANTE Alert

オンにすると、Danteにエラーが起きたときに、エラーメッセージが表示されます。

Preference2タブ



1 Home Key Behavior

ホームキーの挙動を設定します。

ホームキーを押したときに表示が切り替わり、オンにした画面(Selected channel view / Overview)が表示されます。

2 Glass Key

ガラスキーのモードを選択します。

Key : ガラスキーを押してオン/オフします。感度 (Low/Mid/High) を設定できます。

Touch : ガラスキーに触れてオン/オフします。

3 Selected Ch View

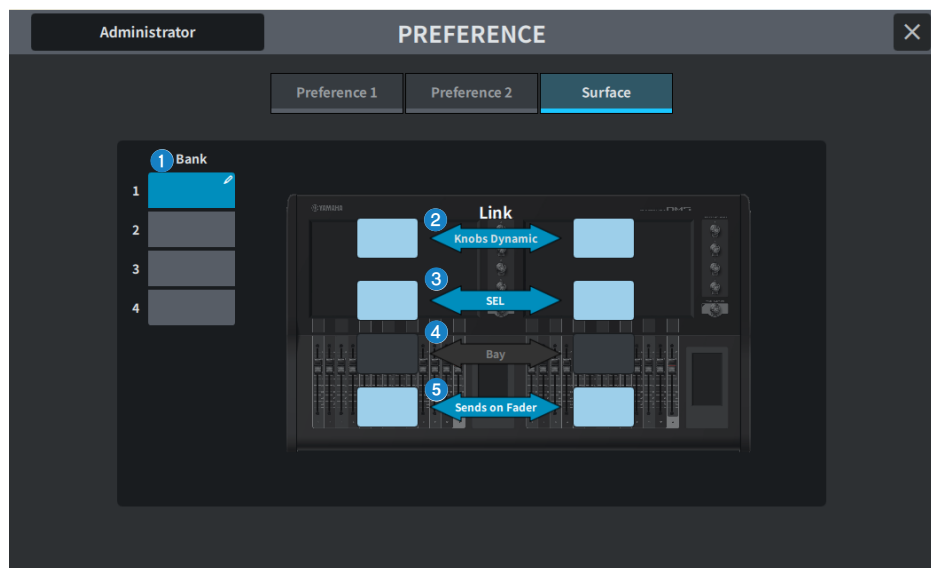
Selected Ch Viewのモードを選択します。

Module : 機能ごとにパラメーターを操作する。

Channel : 選択したチャンネルのパラメーターを操作する。

Surface画面 (DM5 Only)

サーフェスの複数のBayのレイヤー選択を連動させる設定を行います。



1 Bank

押すと、保存された設定をリコールします。

2 Knobs Dynamic

User Defined ノブの Dynamic Mode (「User Defined ノブに機能をアサインする」(385ページ)) を連動します。

3 SEL

チャンネルの選択を連動します。

4 Bay

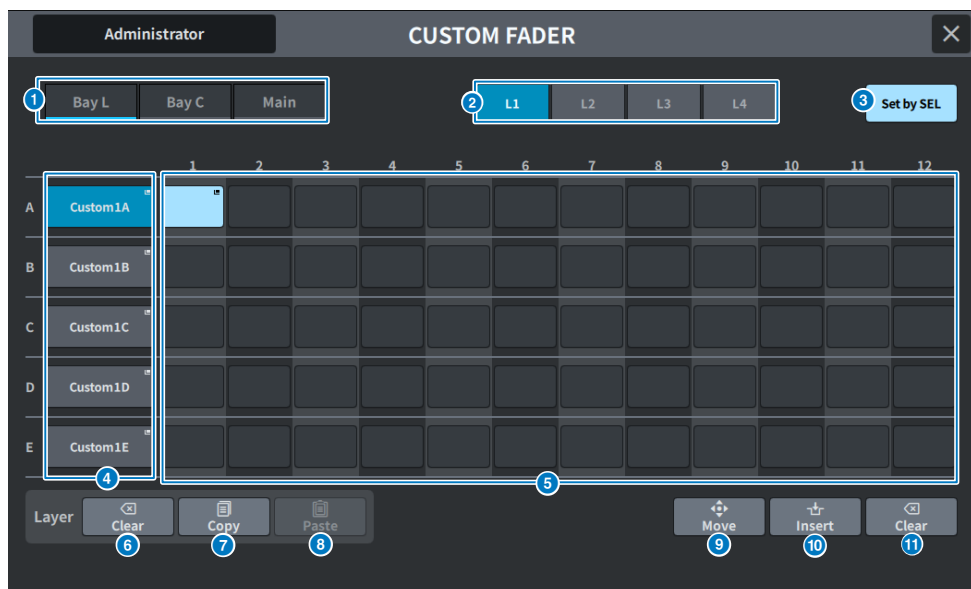
Bayの設定やフェーダーのレイヤー選択を連動します。

5 Sends on Fader

Sends on Faderのオン/オフ、送り先のバスを連動します。

CUSTOM FADER画面

CUSTOM FADER画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

1 Bay選択ボタン

チャンネルの組み合わせを設定するBayまたはメインフェーダーを選びます。

2 バンク選択ボタン

設定したいバンクを選択します。

3 Set BY SELボタン

オンにすると、選択中のフェーダーアサインボタンにガラスキーの[Select]キーでチャンネルをアサインできます。

4 NAMEポップアップボタン

押すと、レイヤーに名前をつけるキーボードを表示します。

5 フェーダーアサインボタン

カスタムフェーダーをアサインする位置を選択します。選択されたフェーダーアサインボタンをもう一度押すと、アサインするチャンネルを選択するCH SELECT画面が表示されます。また、アサインされているチャンネルを表示します。

6 Layer Clearボタン

選択中のレイヤーの設定を、アサインなしにするボタンです。押すと確認画面が出て、OKボタンを押すと実行されます。Cancelボタンを押すと、何も変更せずに元の画面に戻ります。

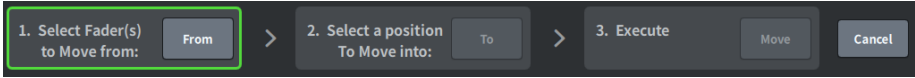
7 Layer Copyボタン

選択されているレイヤーをコピーします。

8 Layer Pasteボタン

選択されているレイヤーにペーストします。

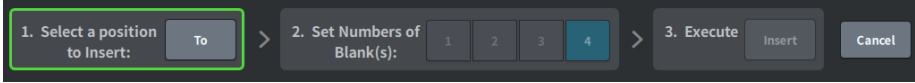
9 Moveボタン



The interface for the Move button consists of three steps separated by right-pointing chevrons. Step 1 is '1. Select Fader(s) to Move from:' with a 'From' button. Step 2 is '2. Select a position To Move into:' with a 'To' button. Step 3 is '3. Execute' with 'Move' and 'Cancel' buttons.

押すと、フェーダーを移動するMOVEモードに入ります。移動元をフェーダーアサインボタンで選んだあとに、Toボタンを押します。それから、移動先のフェーダーアサインボタンを選び、Moveボタンを押します。

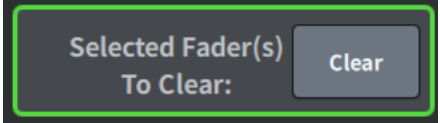
10 Insertボタン



The interface for the Insert button consists of three steps separated by right-pointing chevrons. Step 1 is '1. Select a position to Insert:' with a 'To' button. Step 2 is '2. Set Numbers of Blank(s):' with four buttons labeled 1, 2, 3, and 4. Step 3 is '3. Execute' with 'Insert' and 'Cancel' buttons.

押すと、フェーダーを追加するINSERTモードに入ります。追加する位置をフェーダーアサインボタンで選んだあとに、追加数（1～4）を選択します。それから、Insertボタンを押します。

11 Clearボタン



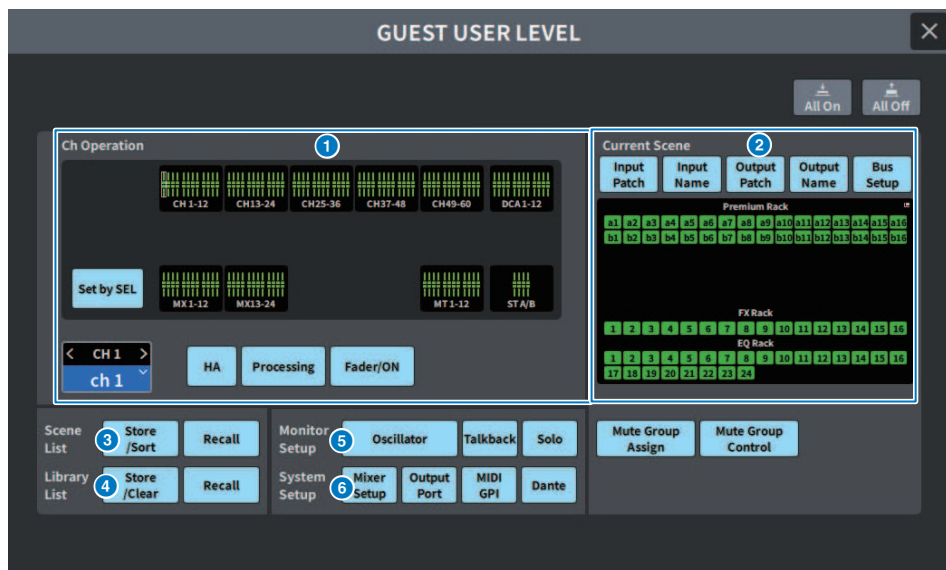
The interface for the Clear button shows a box with the text 'Selected Fader(s) To Clear:' and a 'Clear' button.

押すと、アサインしているフェーダーをクリア（アサインなし）します。

押すと、フェーダーブロックを削除するCLEARモードに入ります。削除するフェーダーをフェーダーアサインボタンで選んだあとに、Clearボタンを押します。

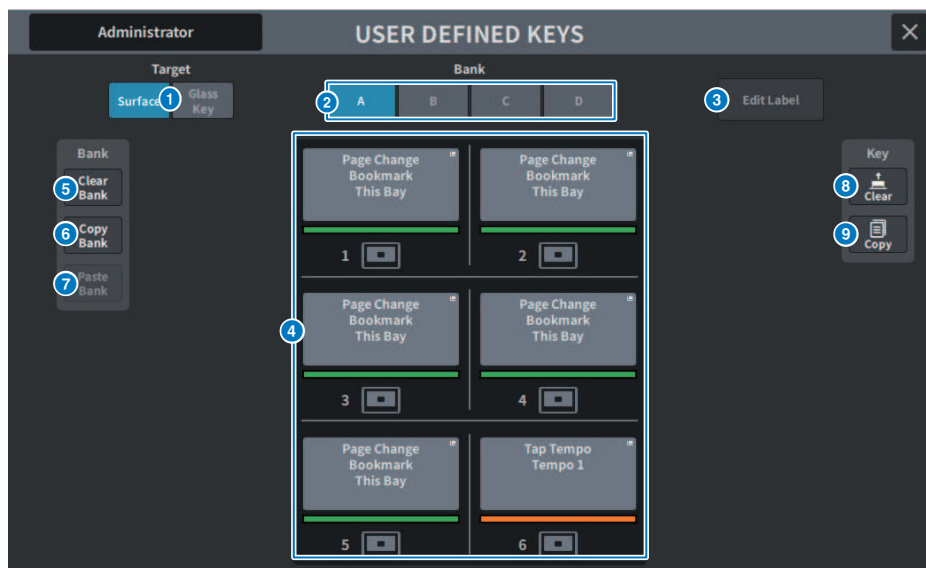
GUEST USER LEVEL画面

ユーザーレベルを表示/ 変更する画面です。



設定項目はCREATE USER KEY画面に準拠します。

USER DEFINED KEYS画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① Targetボタン

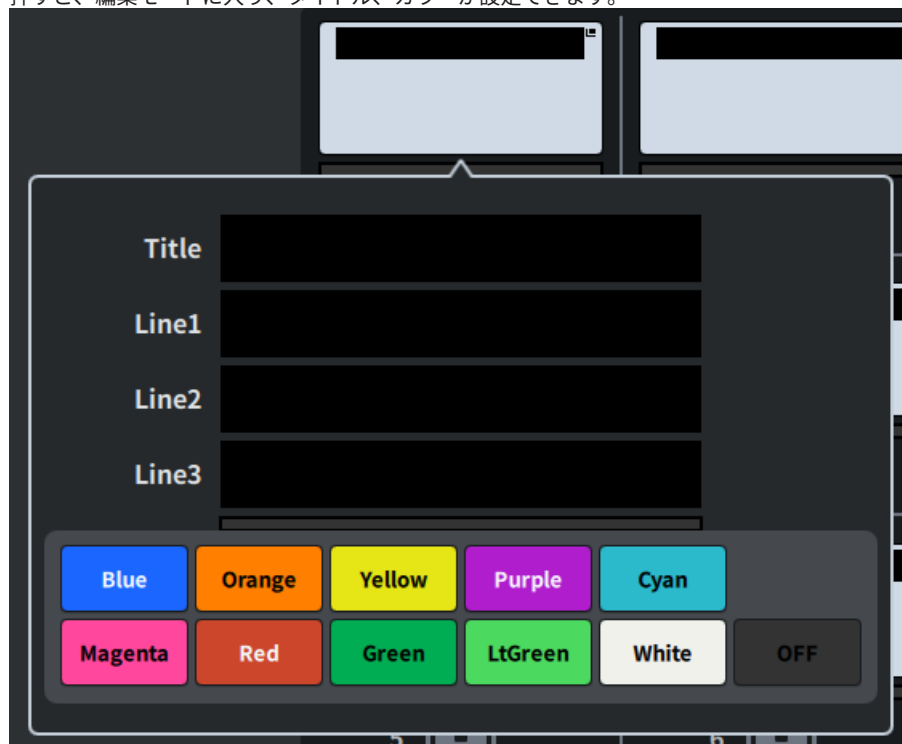
設定するUSER DEFINEDキーをタッチスクリーン(小)(Surface)、ガラスキーから選択します。

② Bank タブ

USER DEFINEDキーのバンク(パネルは[A]～[D]、ガラスキーはBay LとBay C)を切り替えます。

③ Edit Labelボタン

押すと、編集モードに入り、タイトル、カラーが設定できます。



もう一度押すと通常モードに戻ります。

お知らせ

ガラスキーのUSER DEFINEDキーはタイトルやラインが自動入力されません。Edit Labelボタンを押して、手動で入力してください。

④ USER DEFINED KEYS

USER DEFINEDキーに対応したボタンです。押すと、機能を割り当てるためのUSER DEFINED KEY画面が表示されます。何も割り当てられていないボタンには“No Assign”と表示されます。

⑤ Clear Bankボタン

押すと、確認メッセージが表示されます。OKを押すと、現在のBankをすべてクリアします。

⑥ Copy Bankボタン

押すと、現在のBankをコピーします。

7 Paste Bankボタン

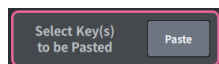
押すと、確認メッセージが表示されます。OKを押すと、コピーしたBankの設定をペーストします。Surfaceとガラスキーではバンク数が異なるため、コピーペーストする方式が異なります。パターン（Left、Middle、Right）が表示されますので、選択して実行してください。

8 Clearボタン

押すと、クリアモードに入ります。クリアしたいキーを選択して、Clearボタンを押します。

9 Copyボタン

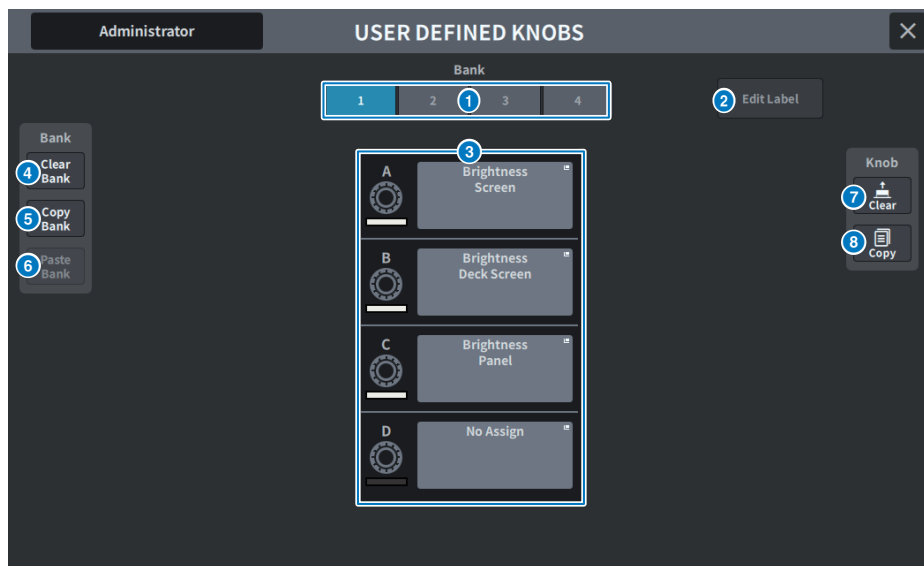
押すと、コピーモードに入ります。コピーしたいキーを選択します。



Pasteボタン

ペーストしたいキーを押して選択します。（複数選択可）

USER DEFINED KNOBS画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① Bank 1-4タブ

USER DEFINEDノブのバンク([1]/[2]/[3]/[4])を切り替えます。

② Edit Labelボタン

押すと、編集モードに入り、タイトル、カラーが設定できます。



もう一度押すと通常モードに戻ります。

③ USER DEFINED KNOBS A-D

パネル上にあるUSER DEFINEDノブ[A]～[D]に対応したボタンです。押すと、機能を割り当てるためのUSER DEFINED KNOB画面が表示されます。何も割り当てられていないボタンには“No Assign”と表示されます。

④ Clear Bankボタン

押すと、確認メッセージが表示されます。OKを押すと、現在のBankをすべてクリアします。

⑤ Copy Bankボタン

押すと、現在のBankをコピーします。

⑥ Paste Bankボタン

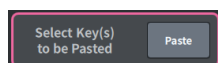
押すと、確認メッセージが表示されます。OKを押すと、コピーしたBankの設定をペーストします。

⑦ Clearボタン

押すと、クリアモードに入ります。クリアしたいノブを選択して、Clearボタンを押します。

⑧ Copyボタン

押すと、コピーモードに入ります。コピーしたいノブを選択します。

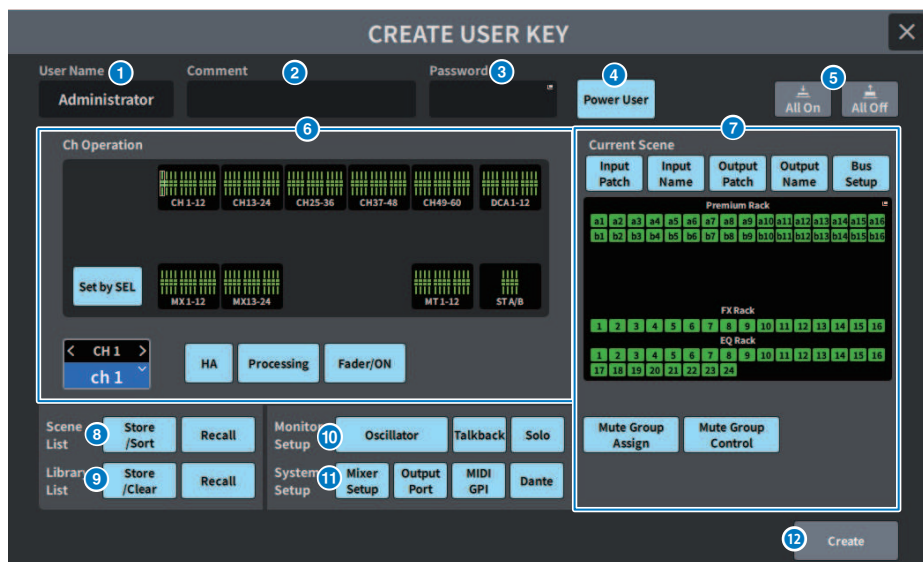


Pasteボタン

押すと、ペーストモードに入ります。ペーストしたいノブを押して選択します。（複数選択可）

CREATE USER KEY画面

ユーザー認証キーを作成して、本体やUSB メモリーに保存する画面です。



1 User Name

ユーザー名が表示されます。ここを押すと、キーボード画面が表示され、最大16文字のユーザー名を設定できます。

2 Comment

ユーザーに関するコメントが表示されます。ここを押すと、キーボード画面が表示され、最大32文字のコメントを入力できます。

3 Password

パスワードを設定します。ここを押すと、キーボード画面が表示され、最大8文字のパスワードを設定できます。

4 Power User

パワーユーザー権限を与えるかどうかを設定します。

5 All On、All Off

設定できる項目のすべてを許可/クリアします。

6 Ch Operation

インプット系チャンネル、アウトプット系チャンネル、DCAグループについて、チャンネルごとに操作できる範囲を設定します。現在選択されているチャンネルが設定の対象となります。CH OPERATIONの下部には選択中のチャンネルの設定が表示されます。設定の対象チャンネルはパネルの選択チャンネルを押して選択します。選択チャンネル/グループによって、表示されるボタンの種類が異なります。

- **INPUT チャンネル**: [HA]、[Processing]、[Fader/ON]
- **MIX/MATRIXチャンネル**: [With Send]、[Processing]、[Fader/ON]
- **STEREOチャンネル**: [Processing]、[Fader/ON]
- **DCAグループ**: [DCA Main]、[DCA Group Assign]
- **HA**: そのチャンネルにパッチされたHA (ヘッドアンプ) に対する 操作を制限します。
- **Processing**: そのチャンネルの信号処理全般のパラメーター(フェーダー、[ON] キー、センドレベルなどは除く) の操作を制限します。
- **Fader/ON**: そのチャンネルのフェーダー、[ON] キー、センドレベルなどの 操作を制限します。
- **With Send**: そのチャンネルへのセンドパラメーター操作を制限します。
- **DCA Main**: そのDCA グループのフェーダー、ON/OFF、ICON/COLOR/ NAME の操作を制限します。
- **DCA Group Assign**: そのDCA グループへのアサインの変更操作を制限します。
- **Set by SEL**: このボタンがオンの場合は、ガラスキーにある該当するチャンネルの[Select]キーを押すことで、そのチャンネルの上記の操作権限をまとめて設定/ 解除します。

7 Current Scene

カレントのシーンメモリーに対して操作できる範囲を設定します。

- **Input Patch/Input Name**: インプット系チャンネルのパッチや名前に対する操作を制限します。
- **Output Patch/Output Name**: アウトプット系チャンネルのパッチや名前に対する操作を制限します。
- **Bus Setup**: バスのセットアップに対する操作を制限します。
- **Premium Rack/FX Rack/EQ Rack**: 各ラックに対する操作を制限します。このエリアを押すと表示される、RACK CREATE USER LEVEL 画面で設定します。
- **Mute Group Assign/Control**: ミュートグループアサインやミュートグループコントロールに対する操作を制限します。
- **Automixer**: Automixerに対する操作を制限します。

8 Scene List

シーンメモリーに対して操作できる範囲を設定します。

- **Store/Sort**: ストア/ ソート操作
- **Recall**: リコール操作

9 Library List

各種ライブラリーに対して操作できる範囲を設定します。

- **Store/Clear**: ストア/ クリア操作
- **Recall**: リコール操作

10 Monitor Setup

モニターセットアップの操作できる範囲を設定します。

- **Oscillator**
- **Talkback**
- **Solo**

11 System Setup

システムセットアップの操作できる範囲を設定します。

- **Mixer Setup**
- **Output Port**
- **MIDI GPI**
- **Dante**

お知らせ

- Danteボタンで、制限される内容は以下のとおりです。
- DANTE Control ID の変更
- Secondary Port 設定の変更
- Dante Patch 変更の主導権(This Console or Dante Controller) の変更
- Bit Depth の変更
- Latency の変更
- Device Mount の変更
- Remote HA Assign の変更
- Dante Input Patch の変更
- Dante Output Patch の変更
- Dante Input Patch Library の変更(Recallの変更のみ)
- Preferred Leader の変更
- 操作が制限された場合には、「Permission Denied」というメッセージを画面下部に表示します。
- 工場出荷時は Off (制限しない) となっています。

12 Createボタン

設定した各種ユーザー権限にてユーザー認証キーを作成します。

BUS SETUP画面

BUS SETUP画面

バスの基本設定（ステレオ/モノラルの切り替え、Pan Linkなど）を変更します。

BUS SETUP									
MX 1-24		MT		Send Point (Input)		Send Point (Output)		Surround Setup	
		1 Signal Type		2 For Input Channels Bus Type (Mix Minus: Broadcast Package Only)			3 Pan Link / N-1 Owner		
MX	1/2	Stereo	Mono x2	Vari	Fixed	Mix Minus			
MX	3/4	Stereo	Mono x2	Vari	Fixed	Mix Minus			
MX	5/6	Stereo	Mono x2	Vari	Fixed	Mix Minus			
MX	7/8	Stereo	Mono x2	Vari	Fixed	Mix Minus			
MX	9/10	Stereo	Mono x2	Vari	Fixed	Mix Minus			
MX	11/12	Stereo	Mono x2	Vari	Fixed	Mix Minus			

① シグナルタイプ切り替えボタン

2バスごとに信号の処理方法を選択します。Stereo (ステレオ信号)またはMono×2 (モノラル信号×2系統)が選択できます。

② バスタイプ選択ボタン

2バスごとにバスタイプを選択します。Vari (センドレベルが可変)、Fixed (センドレベルが固定)、Mix Minus(Broadcast Package対応)が選択できます。

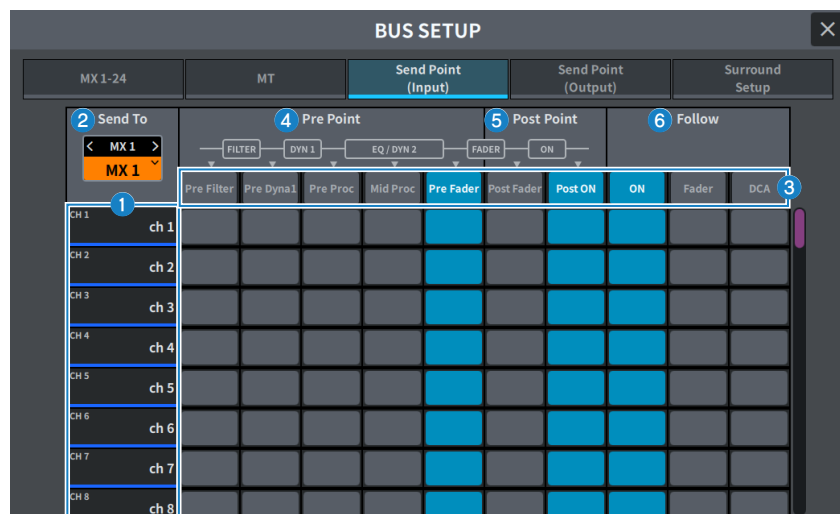
③ Pan Linkボタン

このボタンは、Signal Type がStereoで、Variの設定になっている場合に表示されます。ボタンがオンのときは、該当するチャンネルに送られる信号が、To Stereoのパンと連動します。

N-1 Ownerボタン

Mix Minus(Broadcast Package対応)を選択しているときに表示されます。押すと、ミックスマイナス設定のOwnerチャンネル(ミックスマイナスを利用するインプットチャンネル)を選択する画面が表示されます。

BUS SETUP (Send Point) 画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① チャンネルリスト

チャンネルを表示します。

② Send To

信号の送り先としてMIX/MATRIXバスのチャンネルを選択します。<を押すと1つ前のチャンネル、>を押すと次のチャンネルに切り替わります。Vを押すとチャンネルの一覧が表示され、任意のチャンネルに切り替えます。

③ Allボタン

押すと、すべてのチャンネルが選択したセンドポイントに設定されます。

④ Preセンドポイント選択ボタン

Preがオンのチャンネルのセンドポイントをチャンネルごとに選択します。各ボタンに対応する設定内容は、次のとおりです。

ボタン	センドポイント
Pre Filter	フィルターの直前
Pre Dyn1	DYNAMICS1の直前
Pre Proc	EQとDYNAMICS2の直前
Mid Proc	EQとDYNAMICS2の間
Pre Fader	フェーダーの直前

5 Postセンドポイント選択ボタン

Preがオフ(Post)のチャンネルのセンドポイントをチャンネルごとに選択します。各ボタンに対応する設定内容は、次のとおりです。

ボタン	センドポイント
Post Fader	フェーダーの直後
Post ON	[ON]キーの直後

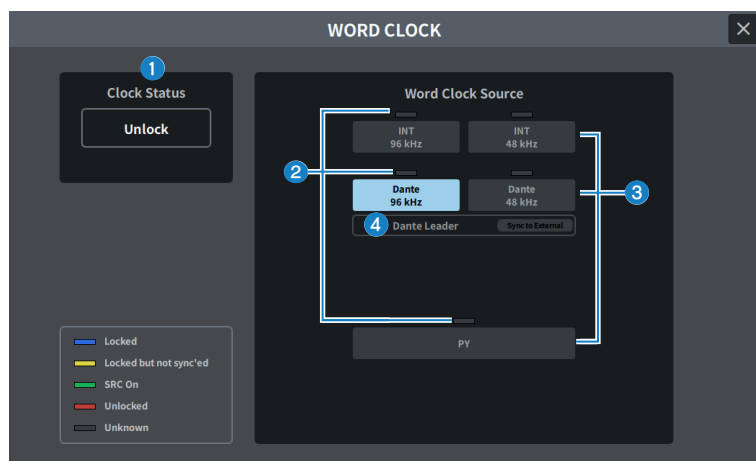
6 Follow設定ボタン

MIX/MATRIXバスへ送る信号をセンドポイントにかかわらずON/Fader/DCAに追従させるかどうかをチャンネルごとに選択します。各ボタンに対応する設定内容は、次のとおりです。

ボタン	設定
ON	Follow ON
Fader	Follow Fader
DCA	Follow DCA

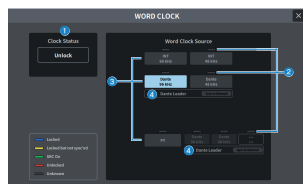
WORD CLOCK画面

DM5シリーズのワードクロックを設定する画面です。

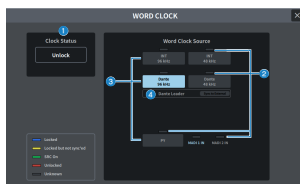


装着されているPYカードにより表示が変わる場合があります。

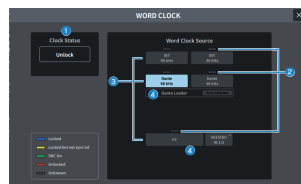
PY64-D



PY64-MD



PY8-AE



① クロック周波数表示

現在選ばれているクロックの周波数(48 kHz、96 kHz)を表示します。同期が外れている場合はこの位置に「Unlock」と表示されます。

② クロックステータス表示

クロックソースごとに、クロックへの同期状態（ステータス）を示します。表示内容は次のとおりです。

• Locked（青色）

選択したクロックソースと同期したクロックが入力されていることを示します。該当する端子/スロットに外部機器が接続されている場合は、その機器とDM5シリーズとの間で正常な入出力が行われています。なお、サンプリング周波数が近接している場合、非同期であってもこのステータスを示すことがあります。

• Locked but not sync'ed（黄色）

有効なクロックが入力されていますが、選択したクロックソースとは同期していません。該当する端子に外部機器が接続されている場合、その機器とDM5シリーズとの間では、正常な入出力が行えません。

• SRC On（緑色）

PYスロットや[AES/EBU]端子に適用されるステータスです。該当するチャンネルのSRC（サンプリングレートコンバーター）が有効となっていることを示します。このため、たとえ非同期であっても、DM5シリーズとの間で正常な入出力が行われています。

• Unlocked（赤色）

有効なクロックが入力されていません。該当する端子に外部機器が接続されている場合、その機器とDM5シリーズの間では、正常な入出力を行えません。

• Unknown（灰色）

外部機器が接続されていない、有効なクロック入力がないなどの理由で、クロックの状態を検出できないことを示しています。その端子/スロットを選択することはできますが、有効な接続が確立されるまで、正常な同期は行えません。

お知らせ

- クロックソースとして選択したポートのインジケータが青色に変わり、クロックの周波数が表示されれば、DM5シリーズが新しいクロックで正常に動作していることが分かります。
- 選択したクロックのインジケータが水色にならない場合は、外部機器と正しく接続されているかどうか、また、外部機器がクロック情報を送信できるように設定されているかどうかをご確認ください。
- ワードクロックの設定を変更したときに、出力端子からノイズが発生することがあります。スピーカーを保護するために、ワードクロックの設定を変更するときは、必ずパワーアンプのボリュームをしぼってください。

③ クロック選択ボタン

クロックとして使用するクロックソースを次の中から選択します。

- INT 96 kHz
- INT 48 kHz

内蔵クロック(サンプリング周波数96 kHz、48 kHz)をクロックソースとして使用します。

- DANTE 96 kHz
- DANTE 48 kHz

Danteオーディオネットワークから供給されるワードクロック(サンプリング周波数96 kHz、48 kHz)をクロックソースとして使用します。

- PY

リアパネルにあるPYカードスロットから供給されるワードクロックをクロックソースとして使用します。

お知らせ

本体を工場出荷時の状態に初期化すると、ワードクロックの初期値はDANTE 96 kHzになります。

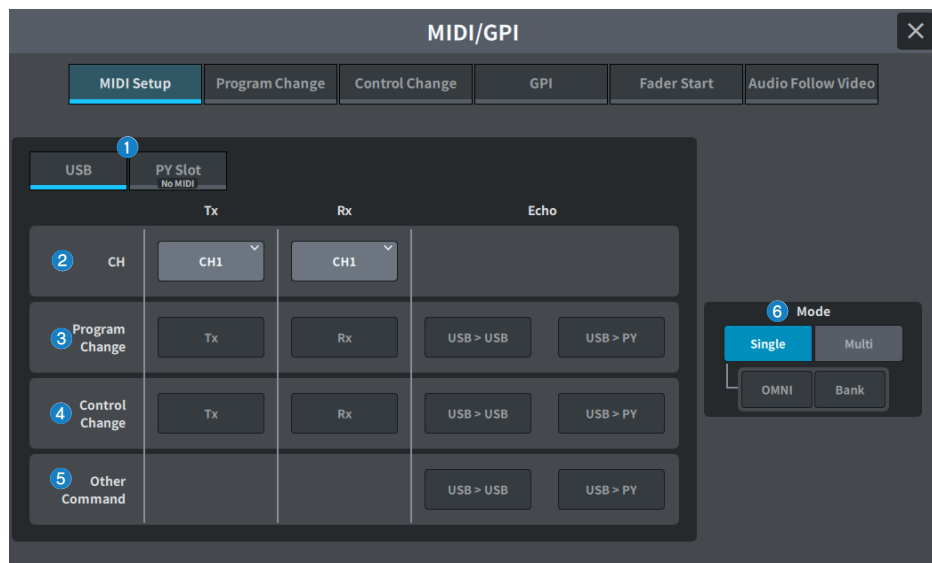
④ DANTEクロックステータス表示

Danteオーディオネットワーク内でクロックリーダーやクロックフォロワーになっているときに表示されます。

MIDI/GPI画面

MIDI/GPI(MIDI Setup)画面

MIDIの入出力を設定する画面です。



① USB/PY Slot

MIDIメッセージ送受信の設定対象とするコンポーネントを選択します。

- **USB**
USBポート
- **PY Slot**
PYスロット

② CHフィールド

MIDIメッセージを送受信するチャンネルの設定を行います。

- **Tx CH**
MIDIメッセージを送信するMIDIチャンネルを選択します。
- **Rx CH**
MIDIメッセージを受信するMIDIチャンネルを選択します。

③ Program Changeフィールド

MIDIプログラムチェンジメッセージの送受信のオン/オフを切り替えます。

- **Tx**
プログラムチェンジの送信のオン/オフを切り替えます。
- **Rx**
プログラムチェンジの受信のオン/オフを切り替えます。
- **Echo**
プログラムチェンジのエコー出力(外部から受信したプログラムチェンジをそのまま送信する機能)のオン/オフを切り替えます。

④ Control Changeフィールド

MIDIコントロールチェンジメッセージの送受信のオン/オフを切り替えます。

- **Tx**
コントロールチェンジの送信のオン/オフを切り替えます。
- **Rx**
コントロールチェンジの受信のオン/オフを切り替えます。
- **Echo**
コントロールチェンジのエコー出力(外部から受信したコントロールチェンジをそのまま出力する機能)のオン/オフを切り替えます。

⑤ Other Commandフィールド

その他のMIDIメッセージのエコー出力(外部から受信したその他のメッセージをそのまま出力する機能)のオン/オフを切り替えます。

⑥ Program Change Modeフィールド

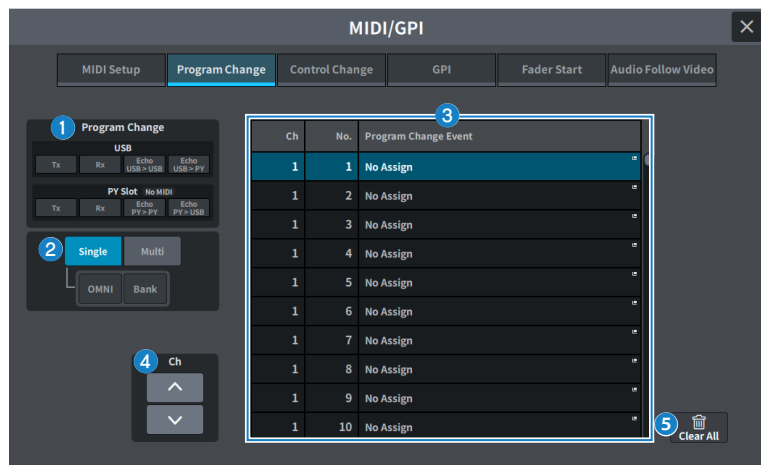
プログラムチェンジの送受信方法を選択します。

- **Single**
このボタンがオンのときは、単一のMIDIチャンネルのプログラムチェンジのみを送受信します(シングルモード)。
- **Multi**
このボタンがオンのときは、複数のMIDIチャンネルのプログラムチェンジを送受信します(マルチモード)。
- **OMNI**
このボタンがオンのときは、シングルモードですべてのMIDIチャンネルのプログラムチェンジを受信します。シングルモードの送信、マルチモードの送受信に対しては無効です。
- **Bank**
このボタンがオンのときは、シングルモードでバンクセレクトメッセージ(使用するプログラムチェンジのグループを切り替える機能)の送受信ができます。

MIDI/GPI(Program Change)画面

プログラムチェンジにシーンメモリーを割り当てる画面です。

シーンリコール時、対応するナンバーのプログラムチェンジメッセージを外部機器に送信できます。また、外部機器からプログラムチェンジメッセージを受信したときに、対応するシーンをリコールできます。



① Program Changeフィールド

MIDIプログラムチェンジの送受信のオン/オフを切り替えます。MIDI Setup画面のProgram Changeフィールドと連動しています。

USB

• Tx

オンのときは、シーンのリコールを実行したときに対応するプログラムチェンジをUSBポートに送信します。

• Rx

オンのときは、USBポートでプログラムチェンジを受信したときに対応するシーンをリコールします。

• Echo USB>USB / Echo USB>PY

オンのときは、外部から受信したプログラムチェンジをそのまま出力します。

PY Slot

• Tx

オンのときは、シーンのリコールを実行したときに対応するプログラムチェンジをPYスロットに送信します。

• Rx

オンのときは、PYスロットでプログラムチェンジを受信したときに対応するシーンをリコールします。

• Echo PY>PY / Echo PY>USB

オンのときは、外部から受信したプログラムチェンジをそのまま出力します。

② Program Change Modeフィールド

プログラムチェンジの送受信モードを選択します。MIDI Setup画面と連動しています。

③ リスト

MIDIチャンネル/プログラムチェンジナンバーごとに、割り当てられているシーンのリコール操作を表示するリストです。リストに表示される項目は、次のとおりです。

• CH/Bank

“CH”と表示されているときは、プログラムチェンジを送受信するMIDIチャンネル(1~16)を表します。プログラムチェンジの送受信モードがシングルモードで、Bankボタンがオンのときには、表示が“Bank”に変わり、この欄の番号がバンクナンバーに相当します。

• NO

1~128のプログラムナンバーを表します。

• Program Change Event

それぞれのチャンネル(バンクナンバー)/プログラムナンバーに割り当てられたシーン番号/シーン名を表示します。個々の割り当ての表示部分を押しと、割り当てる内容を選択するMIDI Program Change画面が表示されます。

④ スクロールボタン

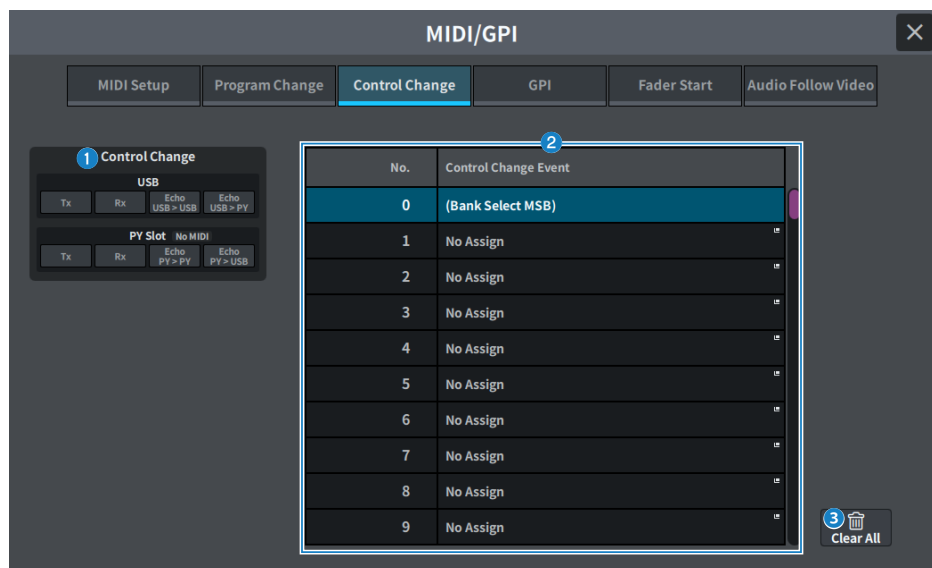
リストをチャンネルやバンク単位で上下にスクロールします。

5 CLEAR ALLボタン

押すと、リスト内のすべてのシーンのリコールの割り当てが消去されます。

MIDI/GPI(Control Change)画面

コントロールチェンジにフェーダーの操作、[ON]キーのオン/オフなどのパラメーターを割り当てる画面です。MIDIコントロールチェンジメッセージを使って、割り当てたパラメーターを制御できます。



① Control Changeフィールド

コントロールチェンジの送受信のオン/オフを切り替えたり、エコー出力させるかどうかを設定します。MIDI Setup画面と連動しています。

② リスト

コントロールナンバーごとに割り当てられたフェーダー/ノブの操作、[ON]キーのオン/オフ切り替えなどが表示されます。

• No.

コントロールナンバーを表します。使用できるコントロールナンバーは、1～31、33～95、102～119です。

• Control Change Event

当てられたパラメーターの種類を表示/選択します。各パラメーターを押すと、コントロールナンバーの割り当てを変更する、MIDI Control Change画面が表示されます。

③ CLEAR ALLボタン

押すと、リスト内のパラメーターの割り当てがすべて消去されます。

MIDI/GPI(GPI)画面

GPI(General Purpose Interface)の入出力端子を設定します。



① GPI INステータスインジケータ

GPI INポートに入力されている電圧の状態を表示します。

② スイッチ属性選択ボタン

押すたびに、Latch(ラッチ)とUnlatch(アンラッチ)に表示が切り替わります。

• Latch

主にオルタネートタイプ(押すたびにオン/オフが切り替わる)スイッチを接続した場合などに選択します。

• Unlatch

主にモーメンタリタイプ(押している間だけオンになり、離すとオフになる)スイッチを接続した場合などに選択します。

③ GPI INPUTボタン

押すと、GPI INPUT画面が表示されます。ボタンには、現在設定しているファンクション名やパラメーター名が表示されています。

4 POLARITY MODE選択ボタン

GPI INポートの極性を選択します。



…… (ローアクティブ)入力信号がローレベルのときにアクティブになります。



…… (ハイアクティブ)入力信号がハイレベルのときにアクティブになります。

5 GPI OUTPUTボタン

押すと、GPI OUTPUT画面が表示されます。ボタンには、現在設定しているファンクション名やパラメーター名が表示されています。

6 TESTボタン

オンにしている間、対応するGPI OUTポートがアクティブになり、コントロール信号が出力されます。

7 POLARITY MODE選択ボタン

GPI OUTポートの極性を選択します。



…… (ローアクティブ)GPI OUTポートがアクティブのときに接地します。



…… (ハイアクティブ)GPI OUTポートがアクティブのときにオープンになります。

8 GPI OUTステータスインジケータ

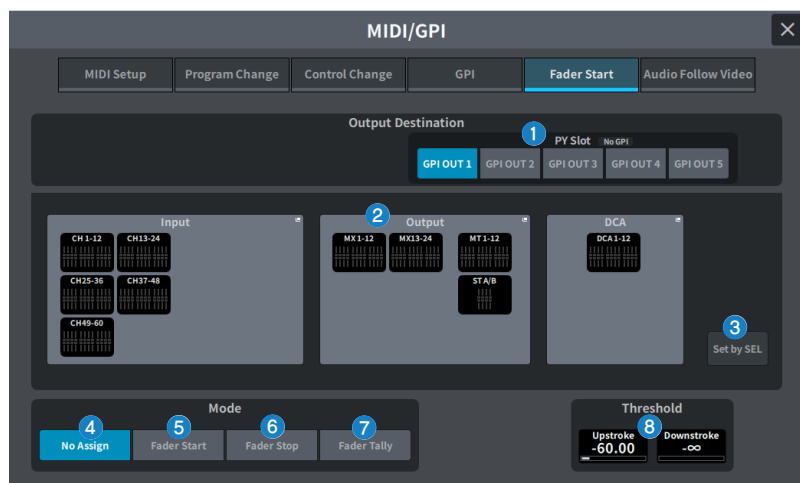
各GPI OUTポートから出力されている電圧の状態を表示します。

9 PY Slot

GPIを設定する対象を表示します。

MIDI/GPI(Fader Start)画面

GPI OUTポートに接続した機器を、フェーダーの操作に連動させる設定をします。



Output Destinationフィールド

① GPI OUT1～GPI OUT5ボタン

設定するGPI OUTポートを選びます。

② フェーダー表示

選択されたフェーダーを表示します。押すとGPI OUT FADER START画面を開き、チャンネルを設定できます。

Set by SELボタンがOnのとき、ガラスキーの[Select]キーでフェーダーを選択します。

③ Set by SELボタン

オンにすると、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルを追加できます。

Modeフィールド

GPI OUTポートから信号を出力するトリガーとなるフェーダー操作のモードを選択します。選択できるフェーダーモードは次のとおりです。

④ No Assign

選択したチャンネルのフェーダーが操作されても信号は出力されません。

5 Fader Start

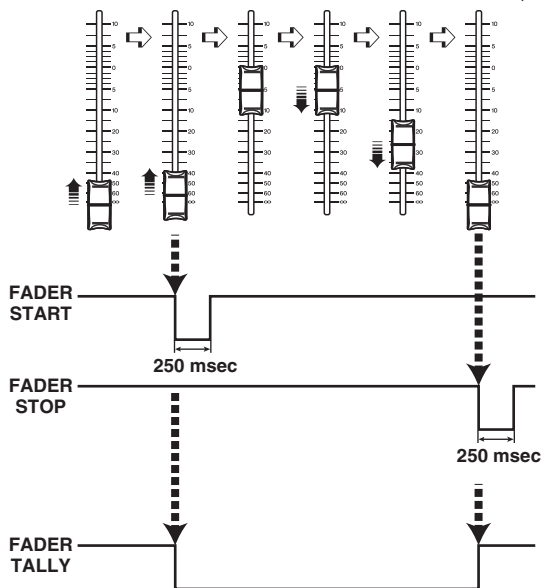
選択したチャンネルのフェーダーが、Upstrokeで設定したレベル(−138.0dB〜10.0dB)未満から、そのレベルを超えたときに、250msecの長さのトリガー信号を出力します。

6 Fader Stop

選択したチャンネルのフェーダーが、Downstrokeで設定したレベル(−∞dB〜9.95dB)まで到達したときに、250msecの長さのトリガー信号を出力します。

7 Fader Tally

選択したチャンネルのフェーダーが、Upstrokeで設定したレベル(−138.0dB〜10.0dB)未満からそのレベルを超えたときに、トリガー信号を出力します。この信号は、フェーダーがDownstrokeで設定したレベル(−∞dB〜9.95dB)に到達するまで(または、そのGPI OUTポートが別のトリガーを受けるまで)保持されます。次の図は、それぞれのフェーダーモードでフェーダーを操作したときに、GPI OUTポートからの出力信号がどのように変化するかを表したものです。ThresholdフィールドのUpstrokeは−60.00、Downstrokeは−∞の設定の場合です(この図はGPI OUTポートのPOLARITYとしてローアクティブを選択した場合です。POLARITYがハイアクティブの場合は、出力信号の極性が逆になります)。



お知らせ

ハイレベルのとき、ポートの出力信号としてはオープンになります。受信側でハイレベルが必要な場合は、+5V電源ピンから取ってください。ただし、その場合は流せる電流値に制限があります。詳細はコントロール入出力規格をご参照ください。

Thresholdフィールド

8 Upstroke/Downstroke

トリガー信号を出力するときの境目となるレベルを設定します。Upstrokeはそのレベルを超えたとき、Downstrokeはそのレベルを下回ったときにトリガー信号が出力されます。

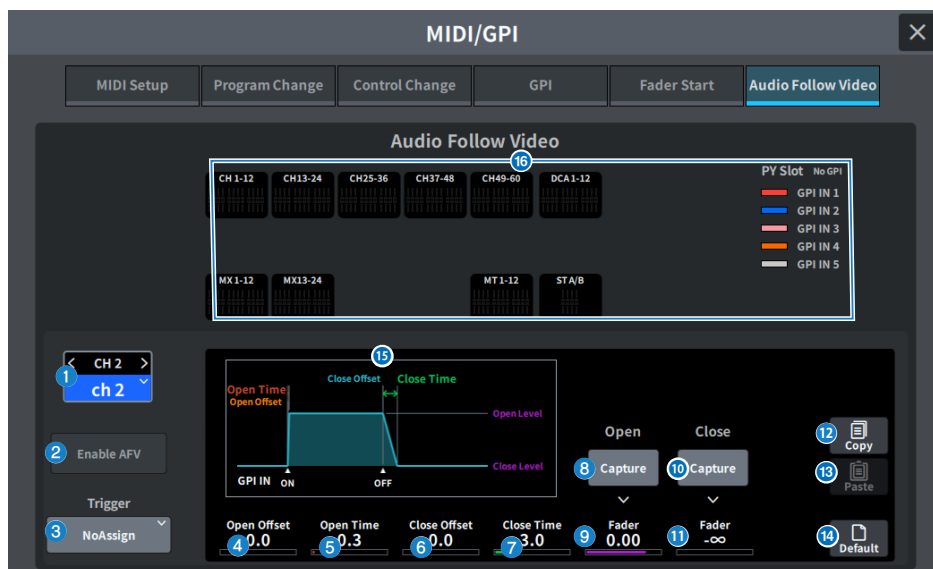
画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで操作できます。

お知らせ

- Upstroke/Downstrokeで設定するThreshold値は、各チャンネル(フェーダー)、各GPI OUT PORTに対して共通です。ただし、GPI OUT PORTごとにチャンネル(フェーダー)は選択できます。ModeをFader StartにしているときはUpstrokeの設定値のみ、ModeをFader StopにしているときはDownstrokeの設定値のみ有効となります。ModeをFader Tallyにしているときは、Upstroke/Downstroke両方の設定値が有効となります。
- Fade Timeの設定に関わらず、そのシーンがリコール完了したときに達する位置を判別してリコール直後にトリガー信号が出力されます。

Audio Follow Video画面（Broadcast Package対応）

ミキシングコンソールがVideo SwitcherからのTallyを受けて映像に対応するフェーダーレベルを自動制御する放送局で用いられている機能です。この機能によりオペレーターの負荷を軽減するとともに、突然のカメラ切り替えに対応できず音声聞こえないといったトラブルを回避できます。



1 選択チャンネル

Audio Follow Video (AFV) の対象となるチャンネルを選択します。<を押すと1つ前のチャンネル、>を押すと次のチャンネルに切り替わります。Vを押すとチャンネルの一覧が表示され、任意のチャンネルに切り替えられます。

2 Enable AFVボタン

チャンネルのAFV機能をオン/オフします。

3 Trigger選択ボタン

チャンネルのAFVのトリガーとなるGPI INを選択します。

4 Open Offset

GPI INのONイベントを受けてから、フェードを開始するまでの時間です。

5 Open Time

フェードを開始してからOpen Level（フェーダーオープンに対応するフェーダーレベル）に達するまでの時間です。

6 Close Offset

GPI INのOFFイベントを受けてから、フェードを開始するまでの時間です。

7 Close Time

フェードを開始してからClose Level（フェーダークローズに対応するフェーダーレベル）に達するまでの時間です。

8 Open Fader Level Captureボタン

現在のチャンネルフェーダーレベルを、Open Fader Levelとして設定します。

9 Open Fader Level Fader

GPI INのオンイベントで設定するフェーダーレベルです。

10 Close Fader Level Captureボタン

現在のチャンネルフェーダーレベルを、Close Fader Levelとして設定します。

11 Close Fader Level Fader

GPI INのオフイベントで設定するフェーダーレベルです。

12 Copyボタン

現在表示しているパラメーターをコピーします。

13 Pasteボタン

コピーしたパラメーターをペーストします。

14 Defaultボタン

パラメーターを初期値に戻します。

15 AFVグラフ表示

AFVによるフェーダーレベルの変化を示すグラフです。

16 Overview表示

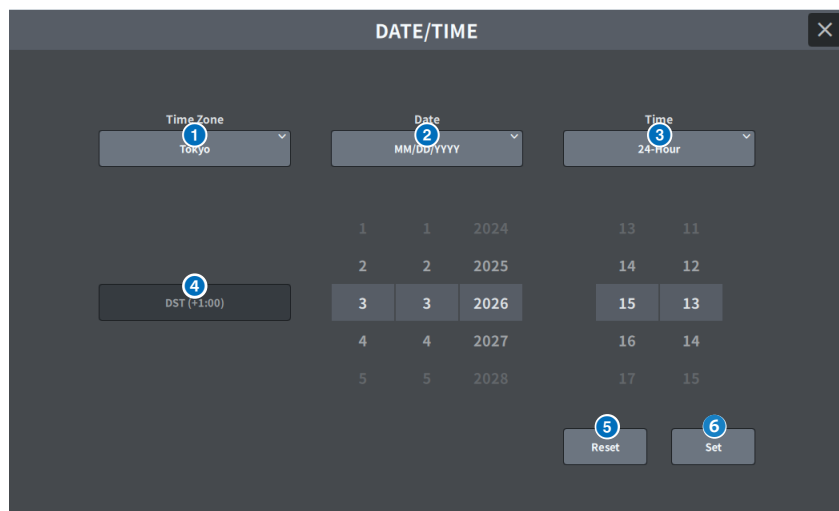
チャンネルのアサイン状態を表示します。

お知らせ

- オペレーターがフェーダーを手動操作している場合には、手動操作を優先します。
- AFVによるフェード中にシーンリコールによるフェード（Global FadeまたはIndividual Fade）が発動した場合、AFVによるフェードは中断されます。

DATE/TIME画面

本体に内蔵された時計の日時設定、および日付/時刻の表示方法を選択します。



The image shows a 'DATE/TIME' settings screen with a dark grey background. At the top, there's a title bar with 'DATE/TIME' and a close button (X). Below the title bar, there are three dropdown menus: 'Time-Zone' (set to 'Tokyo'), 'Date' (set to 'MM/DD/YYYY'), and 'Time' (set to '24-hour'). Below these, there's a 'DST (+1:00)' button. In the center, there's a date selection grid with rows for years 2024 to 2028 and columns for months 1 to 5. The date '3/3/2026' is selected. To the right of the grid, there's a time selection grid with rows for hours 13 to 17 and columns for minutes 11 to 15. The time '15:13' is selected. At the bottom right, there are two buttons: 'Reset' and 'Set'.

- ① Time Zone**
内蔵時計のタイムゾーンを設定します。
- ② Date（日付）**
日付の表示方法と日付を設定します。
- ③ Time（時刻）**
12時間表記と24時間表記の切り替えを設定します。
- ④ DST（夏時間）**
内蔵時計の夏時間を設定します。
- ⑤ Resetボタン**
元の時刻設定に戻します。
- ⑥ Setボタン**
設定した日時を決定します。

NETWORK画面

NETWORK（For Mixer Control）画面

NETWORK（For Mixer Control）画面では、DM5シリーズのNETWORK端子を使ってコンピューターやiOS機器と接続するときに必要なネットワークの設定します。

接続するコンピューターやネットワークに合わせて設定してください。

お知らせ

LANに接続する場合の設定方法は、DM Editorのインストールガイドをご参照ください。

NETWORK

For Mixer Control For Device Control Immersive

DHCP Static IP

2 IP Address 0 0 0 0

3 Subnet Mask 0 0 0 0

4 Gateway Address 0 0 0 0

5 Name Yamaha DM5

6 PIN

7 Bus Permission

1 IPアドレス取得方法ボタン

IPアドレスの取得方法を選択します。

- **DHCP :**
IPアドレスをDHCP（Dynamic Host Configuration Protocol）で自動的に取得します。
- **Static IP :**
IPアドレスを自分で設定します。

2 IP Address

インターネットやLAN内で、個々の装置を識別するアドレスを設定します。

③ Subnet Mask

ネットワークで使用するIPアドレスのうち、ネットワークを識別するネットワークアドレスに何ビットを使用するかを定義します。

④ Gateway Address

ネットワーク内部で、媒体やプロトコルが異なるデータを相互変換する機器（ゲートウェイ）を特定するアドレスを設定します。

⑤ Name

ネットワーク内で表示する名前を設定します。

⑥ PIN

MonitorMixアプリケーションで、DM5シリーズ本体に接続するときに入力するPIN（4桁の数字パスワード）を設定します。

MonitorMixとは、演奏者がステージ上からモニターバランスを調節するためのアプリケーションです。

⑦ Bus Permission button

このボタンを押すと、モニターミックスに接続するバスを選択する画面が表示されます。

お知らせ

- IPアドレス取得方法ボタンでDHCPを選択した場合、②、③、④の設定は不要です。Static IPを選択した場合は、②、③、④を設定する画面を表示します。各項目の値を入力してください。
- For Mixer ControlとFor Device Controlで異なるサブネットを設定してください。
- IPアドレス「192.168.4.xxx」はコンソールで使用するため、IP AddressとGateway Addressは「192.168.4.xxx」以外のアドレスを設定してください。

NetworkのエラーメッセージはNETWORK（For Device Control）画面と共通です。

NETWORK（For Device Control）画面

NETWORK（For Device Control）画面では、Danteオーディオネットワーク上の機器をコントロールするときに必要なネットワークの設定します。

NETWORK

For Mixer Control For Device Control Immersive

DHCP 1 Static IP

2 IP Address 0 0 0 0

3 Subnet Mask 0 0 0 0

4 Gateway Address 0 0 0 0

DANTE Primary
IP Address: 0.0.0.0
Subnet Mask: 0.0.0.0
Gateway Address: 0.0.0.0

1 IPアドレス取得方法ボタン

IPアドレスの取得方法を選択します。

- **DHCP :**

IPアドレスをDHCP（Dynamic Host Configuration Protocol）で自動的に取得します。

- **Static IP :**

IPアドレスを自分で設定します。

2 IP Address

Danteオーディオネットワーク内で個々の装置を識別するアドレスを設定します。

3 Subnet Mask

Danteオーディオネットワークで使用するIPアドレスのうち、ネットワークを識別するネットワークアドレスに何ビットを使用するかを定義します。

4 Gateway Address

Danteオーディオネットワーク内部で、媒体やプロトコルが異なるデータを相互変換する機器（ゲートウェイ）を特定するアドレスを設定します。

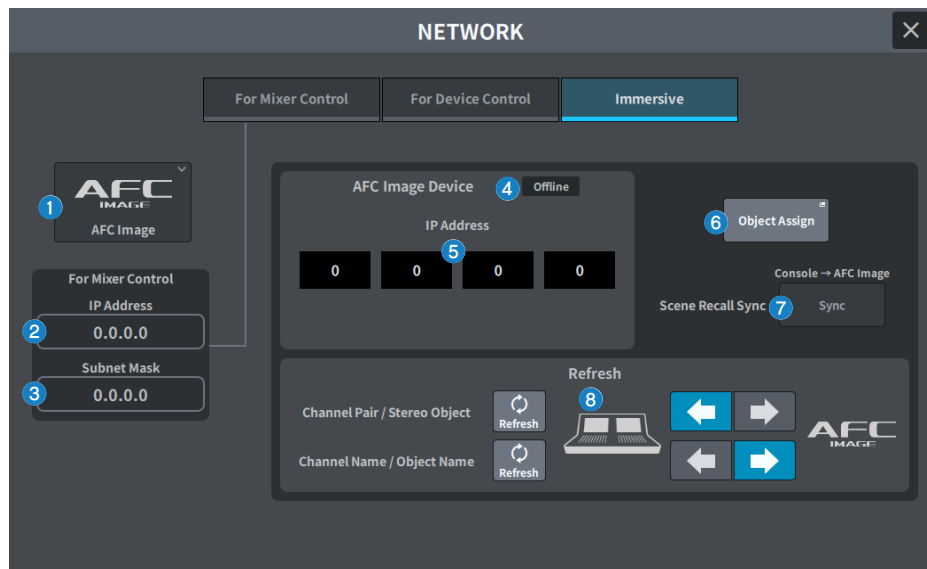
お知らせ

- IPアドレス取得方法ボタンでDHCPを選択した場合、②、③、④の設定は不要です。Static IPを選択した場合は、②、③、④を設定する画面を表示します。各項目の値を入力してください。
- For Mixer ControlとFor Device Controlで異なるサブネットを設定してください。
- For Device Controlで設定したIPアドレスとDante Controller上で確認できるDM5シリーズのPRIMARYポートのIPアドレスのサブネットが異なる場合、DM5シリーズはDanteオーディオネットワーク上の機器を発見できなくなります。
- IPアドレス「192.168.4.xxx」はコンソールで使用するため、IP AddressとGateway Addressは「192.168.4.xxx」以外のアドレスを設定してください。

Networkのエラーメッセージ

エラーメッセージ	説明	対応方法
Dante Control Communication Error!When Console Dante Primary IP is set as Static, Device Control IP Address must be in same Subnet.	Dante PrimaryとDevice Controlのサブネットが一致しておらず、Dante通信が確立できない。	同一サブネットに設定してください。
Network Address Error!Device Control and Mixer Control IP Address must be in different Subnet.	Device ControlとMixer Controlが同一サブネットに設定されているため、ネットワーク設計と競合する。	異なるサブネットに設定してください。
Network Address Error!The entered IP Address is using a subnet that is reserved on this network.	入力したIPアドレスがコンソールで使用しているサブネットを設定している。	別のサブネットを設定してください。
Network Address Error!The entered IP Address is using a subnet that is reserved on this network.Please change the IP Address to a different Subnet.	予約済みのサブネットを指定しているため通信競合の恐れがある。	サブネットを変更してください。
Network Address Error!Following IP Address is reserved in this network.Please change IP Address's subnet: 192.168.4.xxx	コンソールで使用しているIPアドレス（192.168.4.xxx）の予約サブネットを使用している。	192.168.4.xxx以外のアドレスを設定してください。

NETWORK画面 Immersiveタブ（Theatre Package対応）



この画面に含まれる項目は、以下のとおりです。

- ① **Immersiveデバイス設定ボタン**
押して、AFC Imageを選択してマウントします。
- ② **IPアドレス表示**
設定したIPアドレスが表示されます。
- ③ **Subnet Mask表示**
設定したSubnet Maskが表示されます。
- ④ **接続状態表示**
 - **Online:**接続中
 - **Offline:**非接続
- ⑤ **ネットワーク設定**
使用するAFC ImageのIPアドレスを設定します。
- ⑥ **Object Assign**
押すと、AFC Imageのオブジェクトアサイン画面を開きます。

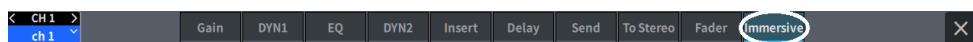
7 **Scene Recall Sync**

オンにすると、コンソールでのシーンリコールと同期して AFCのシーンをリコールできます。

8 **Refresh**

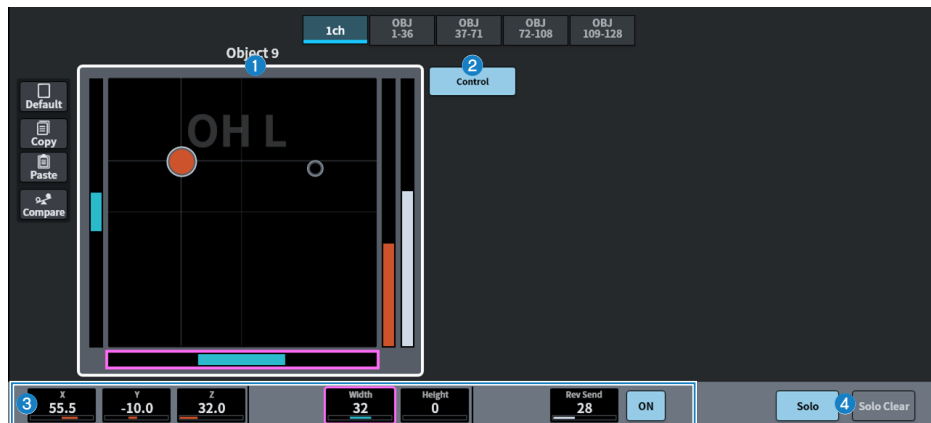
チャンネルのペア状態や名前、アイコン、チャンネルカラーを一致させます。方向設定ボタンで方向を決め、REFRESHボタンで設定します。

Immersive Soundポップアップ画面(1CH)



Theatre Packageが有効な場合にタッチスクリーン（大）上部に表示されるImmersiveボタンを押すとImmersive Soundポップアップ画面が表示されます。

AFC Imageのパラメーターを表示/変更できます。



① イマーシブサウンドグラフ

AFC Imageのパラメーターを表示します。

② Controlボタン

コントロールのオン/オフを切り替えます。オフのときはコンソールから位置操作ができません。

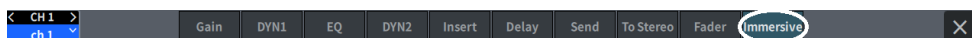
③ パラメーター

オブジェクトの位置（X、Y、Z）やサイズやセンドレベルが表示されます。[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節できます。

④ Solo

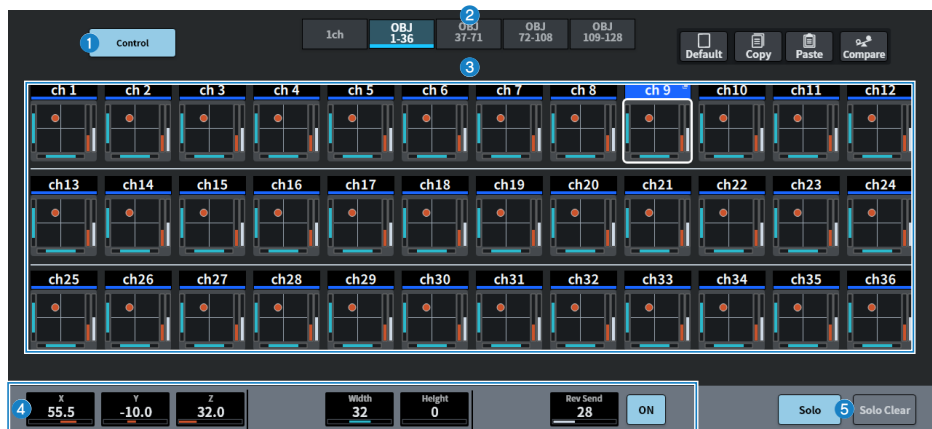
ソロ機能のオン/オフを切り替えます。Solo Clearボタンですべてのソロ機能を無効にします。AFC ImageでShow モードをオンにするとSolo、Solo Clearボタンは非表示となります。

Immersive Soundポップアップ画面(Object1-36、Object37-72、Object73-108、Object109-128)



Theatre Packageが有効な場合にタッチスクリーン（大）上部に表示されるImmersiveボタンを押すとImmersive Soundポップアップ画面が表示されます。

該当する複数チャンネルにおけるAFC Imageのパラメーターを表示/変更できます。



① Controlボタン

コントロールのオン/オフを切り替えます。オフのときはコンソールから位置操作ができません。

② 表示切替ボタン

画面に表示させるオブジェクトを切り替えます。

③ イマーシブサウンドグラフ

オブジェクトのパラメーターを表示します。

④ パラメーター

オブジェクトの位置（X、Y、Z）やサイズやセンドレベルが表示されます。[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節できます。

⑤ Solo

ソロ機能のオン/オフを切り替えます。Solo Clearボタンですべてのソロ機能を無効にします。AFC ImageでShow モードをオンにするとSolo、Solo Clearボタンは非表示となります。

OBJECT ASSIGN画面

AFC IMAGE OBJECT ASSIGN									
1 AFC Object	2 Channel	3 Input A	Input B	4 Set All	5 Direct Out	6 Output			
Object1	CH 1 ch 1	DANTE 1 DANTE 1	---	Pre Filter	ON	DANTE 1			
Object2	CH 2 ch 2	DANTE 2 DANTE 2	---	Pre Filter	ON	DANTE 2			
Object3	CH 3 ch 3	DANTE 3 DANTE 3	---	Pre Filter	ON	DANTE 3			
Object4	CH 4 ch 4	DANTE 4 DANTE 4	---	Pre Filter	ON	DANTE 4			
Object5	CH 5 ch 5	DANTE 5 DANTE 5	---	Pre Filter	ON	DANTE 5			
Object6	MX 1								
Object7	MX 2								
Object8	MX 3								
Object9	▼								
Object10	▼								
Object11	▼								
Object12	▼								

Generate Custom Fader
 7 Generate

この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① AFCオブジェクト番号

AFCオブジェクトの番号を示します。

② チャンネルアサイン

オブジェクトにアサインしているInput/Mixを表示します。押すと、チャンネルをアサインする画面が表示されます。

③ Inputパッチ

オブジェクトにInputチャンネルがアサインされているとき、そのInputパッチが表示されます。また、押してInputパッチを変更できます。

④ Direct Out ポイント

信号の取り出しポイントをPre Filter、Pre DYN1、Pre Proc、Mid Proc、Pre Fader、Post Fader、Post Onから選択します。Set Allボタンを押すと、オブジェクトにアサインされているInputチャンネルすべてを一括設定できます。

⑤ Direct Outパッチ

オブジェクトにInputチャンネルがアサインされているとき、そのDirect Outパッチが表示されます。また、押してDirect Outパッチを変更できます。

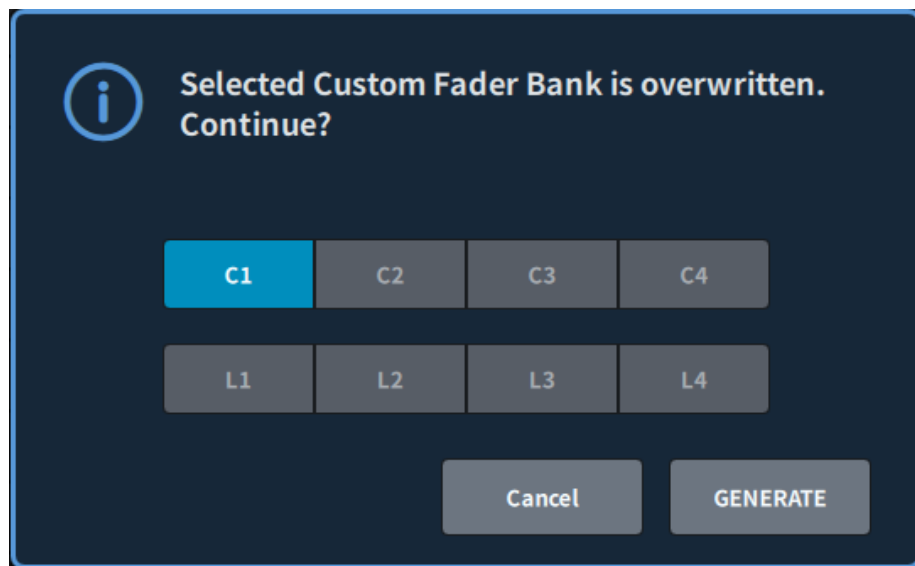
⑥ Outputパッチ

オブジェクトにMixチャンネルがアサインされているとき、そのOutputパッチが表示されます。また、押してOutputパッチを変更できます。

7 Generate Custom Fader

現在のアサインの並びからカスタムフェーダーの設定を生成します。

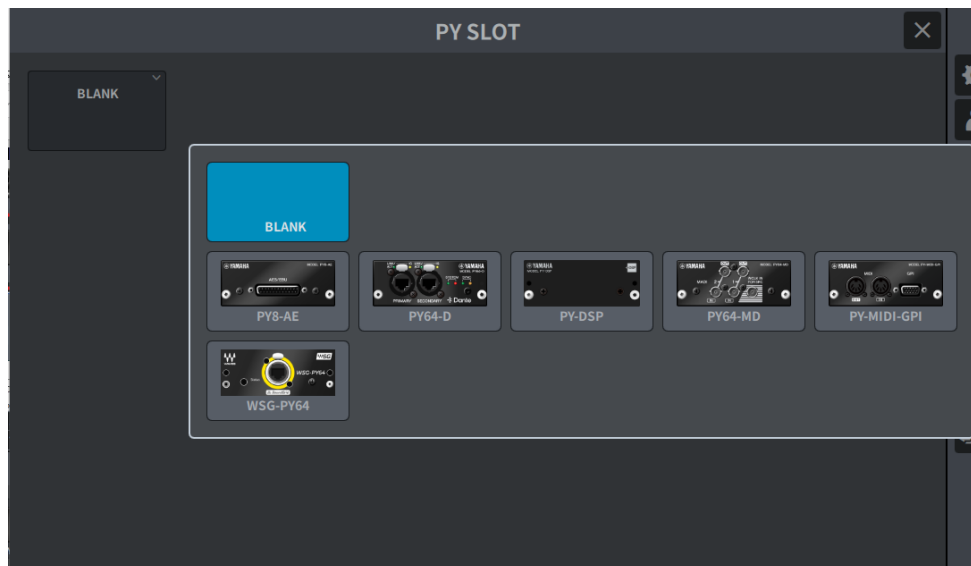
Generateボタンを押すと、設定を保存するカスタムフェーダーバンクを選択する画面が表示されます。



PY Slot画面

PY Slot画面

使用するPYカードを追加します。



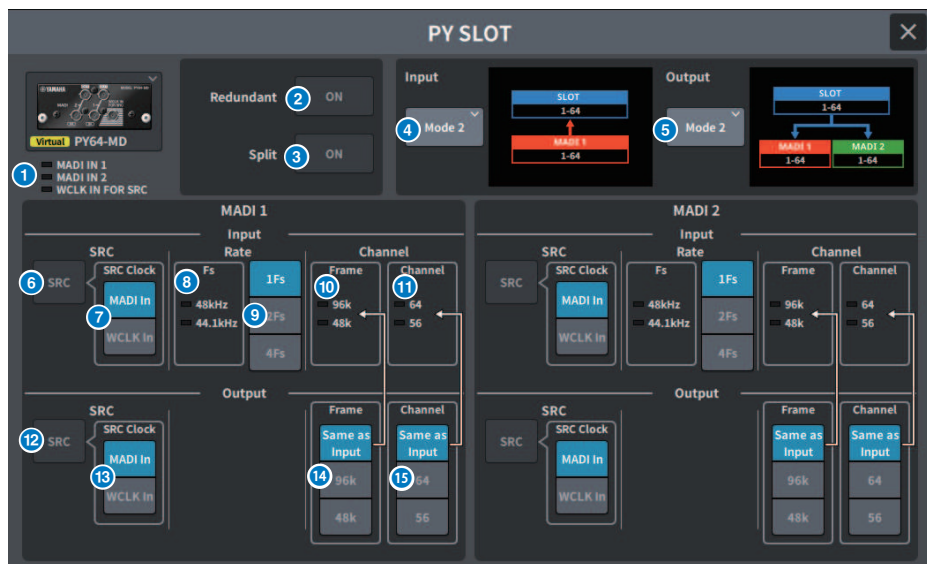
カードを選択すると設定画面が表示されます。

選択したカードがオンラインのときは「Online」、オフラインのときは「Virtual」とインジケーター表示されます。

- **PY8-AE**…「PY8-AE画面」(147ページ)が表示されます。
- **PY64-D**…「PY64-D画面」(149ページ)が表示されます。
- **PY-DSP**…「PY-DSP画面」(151ページ)が表示されます。
- **PY64-MD**…「PY64-MD画面」(142ページ)が表示されます。
- **PY-MIDI-GPI**…MIDI/GPIボタンを押すとMIDI/GPI(MIDI Setup)画面が表示されます。
- **WSG-PY64**…WSG-PY64が表示されます。詳細はユーザーガイドを参照してください。

PY64-MD画面

図はPY64-MDカードを選択したときの画面です。この画面に含まれる項目は以下のとおりです。



1 Input インジケータ

入力信号の状態を示します。

MADI 1 IN、MADI 2 IN：同期で点灯、非同期で点滅。有効な入力がないと消灯。

WCLK IN FOR SRC：サンプリング周波数が検出されると点灯。有効な入力がないと消灯。

2 Redundantボタン

オンのとき、リダンダントを有効にします。

お知らせ

Redundant ボタンがオンのときに、Input Modeボタンは無効になります。MADI1(1-64チャンネル)がPrimary、MADI2(1-64チャンネル)がSecondaryになります。

3 Split ボタン

オンのとき、入力信号を分岐して出力に送ります。送り先は同系統の出力端子になります。

MADI 1 INへの入力信号をMADI 1 OUTへ、MADI 2 INへの入力信号をMADI 2 OUTへそれぞれ分岐します。

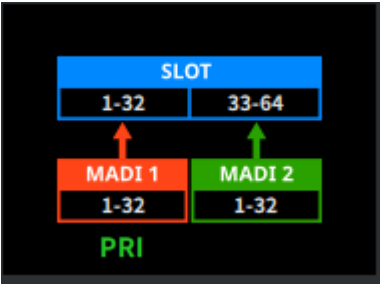
お知らせ

Split ボタンがオンのときに、Output Modeボタンは無効になります。

④ Input Modeボタン

入力信号の設定を選択します。

• Mode1



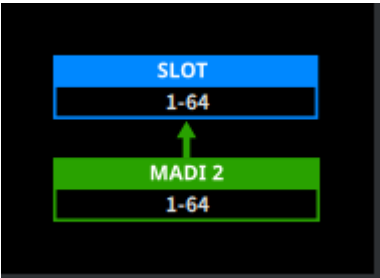
MADI1(1-32チャンネル)の信号をSLOT 1-32へ、MADI2(1-32チャンネル)の信号をSLOT 33-64へ入力します。

• Mode2



MADI1(1-64チャンネル)の信号を入力します。

• Mode3

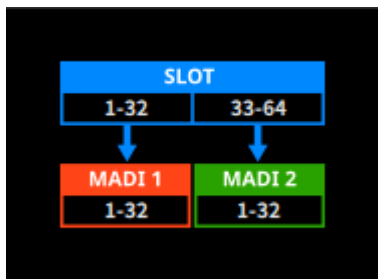


MADI2(1-64チャンネル)の信号を入力します。

5 Output Modeボタン

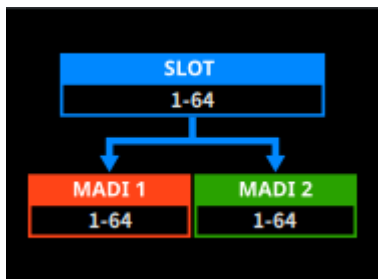
出力信号の設定を選択します。

• Mode1



SLOT 1-32の信号をMADI1(1-32チャンネル)へ、SLOT 33-64の信号をMADI2(1-32チャンネル)へ出力します。

• Mode2



SLOT 1-64の信号をMADI1、MADI2両方へ出力します。

6 Input SRCボタン

入力信号のSRCオン/オフを選択します。

7 Input SRC Clockボタン

SRCオン時の入力信号のクロックを選択します。

• MADI In

MADI INのクロックをSRCクロックとする。

• WCLK In

WCLK IN FOR SRCのクロックをSRCクロックとする。

8 Input Fsインジケータ

入力信号が48kHz系か44.1kHz系かを表示します。有効な入力信号がないときは消灯します。

9 Input Rate ボタン

入力信号のRateを選択します。

- **1Fs**

44.1 kHz/48 kHz、最大64チャンネル

- **2Fs**

88.2 kHz/96 kHz、最大32チャンネル

- **4Fs**

176.4 kHz/192 kHz、最大16チャンネル

10 Input Frame インジケータ

入力信号のFrameフォーマットを表示します。有効な入力信号がないときは消灯します。

11 Input Channel インジケータ

入力信号のチャンネルフォーマットを表示します。有効な入力信号がないときは消灯します。

12 Output SRCボタン

出力信号のSRCオン/オフを選択します。

13 Output SRC Clockボタン

SRCオン時の出力信号のクロックを選択します。

- **MADI In**

MADI INのクロックをSRCクロックとする。

- **WCLK In**

WCLK IN FOR SRCのクロックをSRCクロックとする。

14 Output Frame ボタン

出力信号のFrameフォーマットを設定します。

- **Same As Input**

MADI INと同じFrameフォーマットで出力する。

- **96k**

96k Frameフォーマットで出力する。

- **48k**

48k Frameフォーマットで出力する。

15 **Output Channel ボタン**

出力信号のチャンネルフォーマットを設定します。

- **Same As Input**

MADI INと同じチャンネルフォーマットで出力する。

- **64**

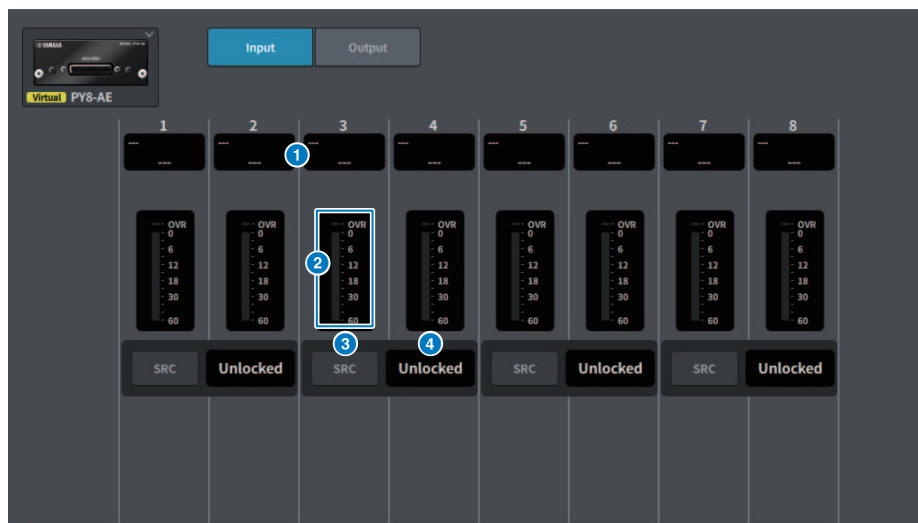
64チャンネルで出力する。

- **56**

56チャンネルで出力する。

PY8-AE画面

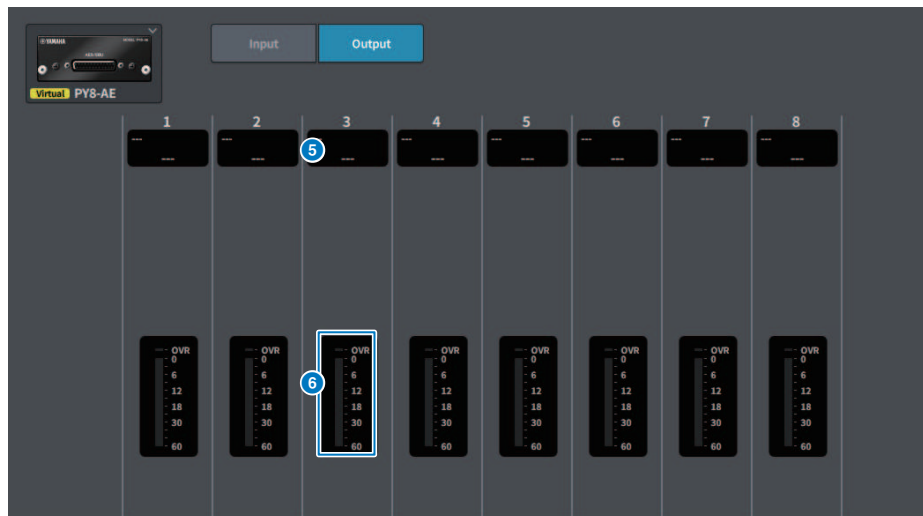
Input



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

- ① **パッチ表示**
パッチされているチャンネルを表示します。
- ② **レベルメーター**
入力レベルが表示されます。
- ③ **SRCボタン**
2チャンネルごとにサンプリングレートコンバーターのオン/オフを切り替えます。
- ④ **クロックステータス表示**
入力されている信号の状態を表示します。

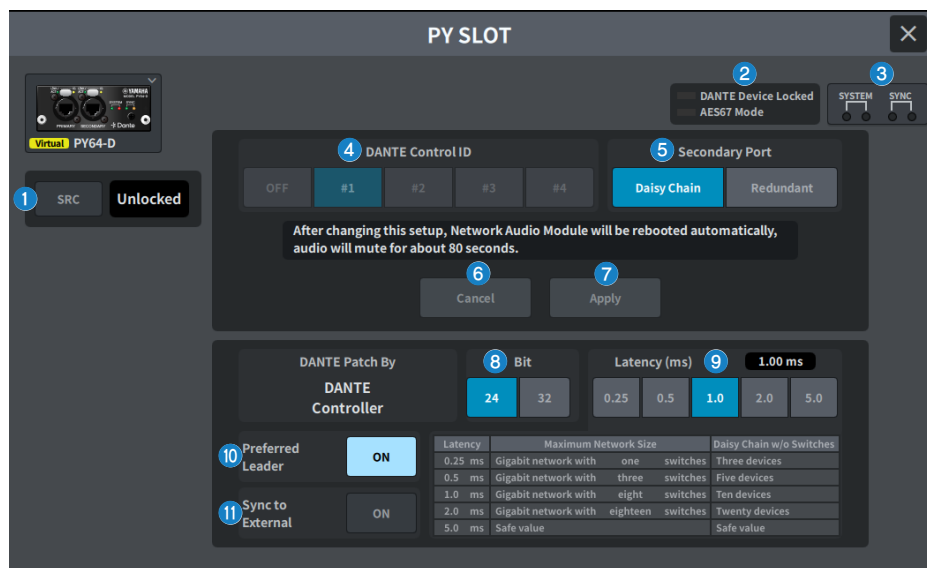
Output



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

- ⑤ **パッチ表示**
パッチされているチャンネルを表示します。
- ⑥ **レベルメーター**
信号の出力レベルが表示されます。

PY64-D画面



図はPY64-Dカードを選択したときの画面です。この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① SRCボタン

SRCの有効/無効を選択します。入力されている信号の状態を表示します。

② Statusインジケータ

• DANTE Device Locked

Dante機器のオーディオネットワーク設定の変更を防止するDANTE Device Locked機能が有効な場合、インジケータが赤色に点灯します。

• AES67 Mode

AES67(オーディオネットワークの相互接続規格)モードが有効な場合、インジケータが緑色に点灯します。

③ SYSTEM/SYNCインジケータ

Danteの動作状態を表すインジケータです。押すと、メッセージが表示されます。メッセージが表示されるパターンではインジケータの横にエラーアイコンやインフォメーションアイコンが表示されます。

④ DANTE Control IDボタン

コンソール本体側のDante Setup画面内のID設定に連動します。

5 Secondary Port選択ボタン

Danteオーディオネットワークの接続方法を、接続機器が少数台の簡単なシステムのときに使用するデジチェーンと複数台接続するときのリダントから選択します。

6 Cancelボタン

DANTE Control IDやSecondary Portを変更する途中に、仮設定内容をキャンセルします。

7 Applyボタン

DANTE Control IDやSecondary Portを変更した場合に、ボタンを押して設定を有効にします。変更を確認するダイアログが表示されます。

8 Bit選択ボタン

Danteオーディオネットワークのビットレートを24ビットと32ビットから選択します。

9 Latency選択ボタン

Danteオーディオネットワークのレイテンシーを0.25ms/0.5ms/1.0ms/2.0ms/5.0msから選択します。

10 Preferred Leaderボタン

ONにすると、Danteオーディオネットワーク内でリーダーになる優先順位が上がります。

11 Sync To Externalボタン

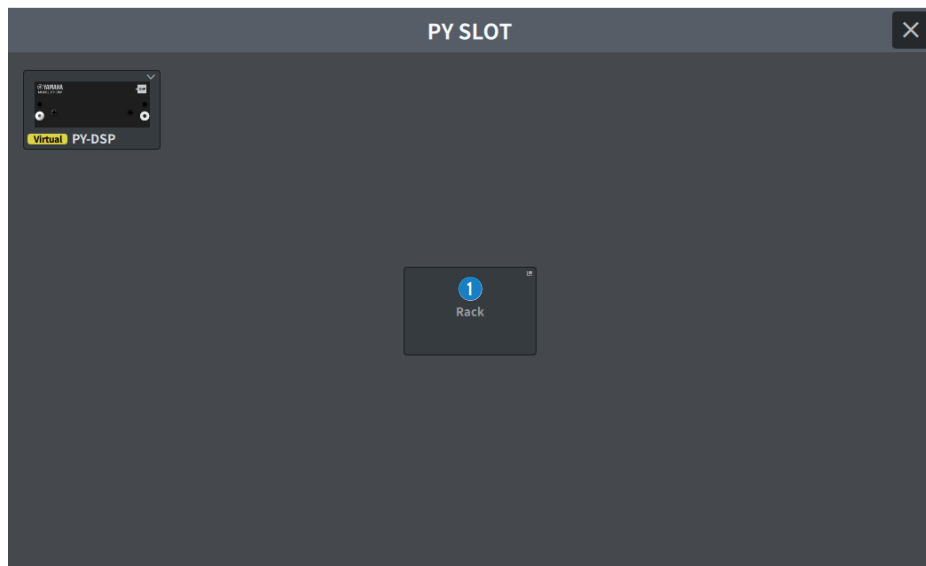
オンにすると外部クロックソースから供給されるワードクロックに同期します。

リアパネルにあるWORD CLOCK IN端子やAES/EBU INから供給されるワードクロックをクロックソースとして使用する場合、自動的にオンになります。

お知らせ

- WORD CLOCK画面
- SRCオンのときに、PY64-Dをクロックソースに設定できません。また、PY64-Dがクロックソースのときに、SRCオンもできません。
- DM5シリーズから変更できるサンプリング周波数はDANTE 96kHzとDANTE 48 kHzのみです。それ以外はDante Controllerから設定してください。
- DANTE 96kHzとDANTE 48 kHz以外のサンプリング周波数が選ばれたとき、サンプリング周波数とプルアップを表示します。そのときSRCオフであるとクロックステータスはUnlockになります。

PY-DSP画面

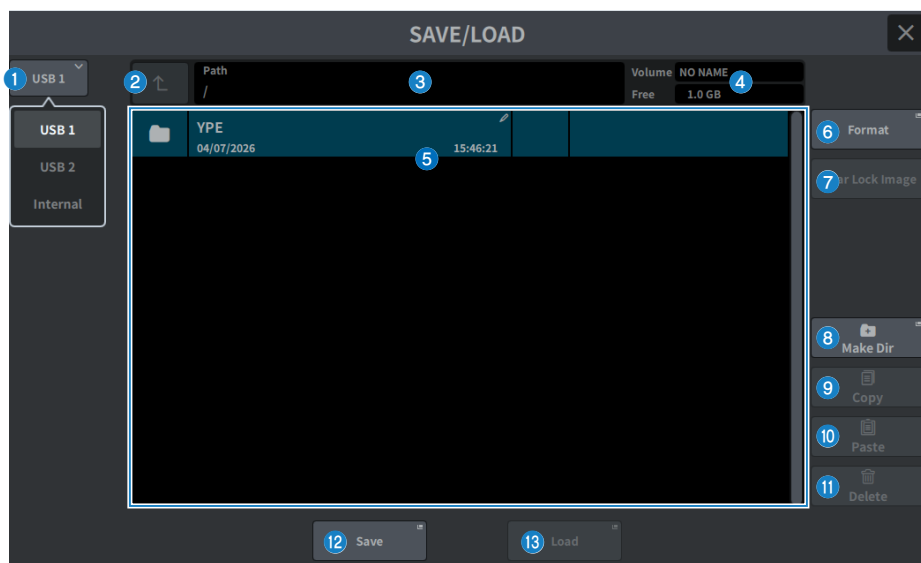


① Rackボタン

押すとRACK画面が表示されます。Premium RACKはPY-DSPカードにより使用できます。

SAVE/LOAD画面

SAVE/LOAD画面には、保存されているファイルやサブディレクトリーが表示されます。



① USB1/USB2/INTERNAL 切り替えボタン

ファイルのロード/セーブ先を選択します。

② ディレクトリー移動ボタン

カレントディレクトリーを一つ上のディレクトリーに移動します。

カレントディレクトリーが一番上の階層の場合は、グレースアウトします。

③ カレントディレクトリー表示

現在のディレクトリー（カレントディレクトリー）のパスが表示されます。

④ ボリューム名表示

ストレージデバイスのボリューム名と空き容量が表示されます。

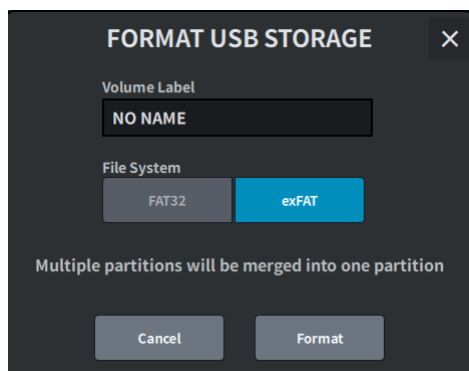
接続するストレージデバイスの容量によって、空き容量の取得にかかる時間が異なります。大容量のストレージデバイスを接続した場合、空き容量の取得に3分以上かかることがあります。

⑤ ファイルリスト

ストレージデバイスに保存されているファイルやサブディレクトリーが表示されます。着色した行は、操作対象として選ばれていることを表しています。

⑥ Formatボタン

押すとFORMAT USB STORAGE画面が表示されます。



File System選択ボタン:フォーマットの形式（FAT32 / exFAT）を選択します。

Formatボタン:USBストレージデバイスをフォーマットします。

7 Clear Lock Imageボタン

コンソールロック画面に設定した画像を削除します。

8 Make Dirボタン

ディレクトリを作成します。

9 Copyボタン

選択したファイルをコピーします。

10 Pasteボタン

コピーしたファイルをペーストします。

11 Deleteボタン

選択したファイルを削除します。

12 Saveボタン

DM5シリーズの設定を保存します。

Saveボタンを押すと、SAVE画面が表示されます。

ストレージの容量不足で設定ファイルの保存ができなかった場合、エラーメッセージが表示されます。

13 Loadボタン

選択しているDM5シリーズ設定ファイルをロードします。

CONSOLE LOCK画面に表示する画像ファイル(png、bmp、jpgファイル)もロードできます。

Loadボタンを押すと、LOAD画面が表示されます。

ファイルロード後、ライセンスがないに関わらず、特定のライセンス機能が使われる設定のときメッセージを表示します。

お知らせ

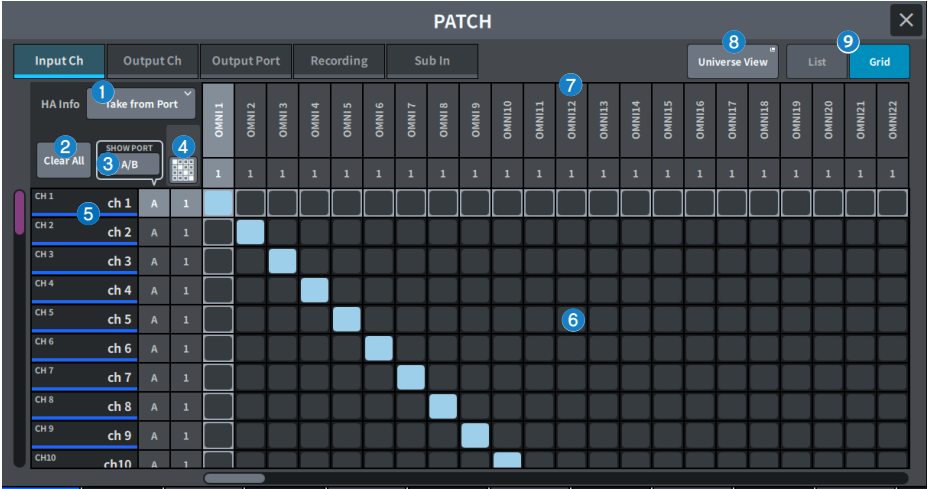
DM5シリーズがサポートするフォーマット形式

形式	最大ボリュームサイズ	ファイルサイズ制限	従来機種との互換性
FAT32 (MBRパーティション)	2TB	4GB	あり
FAT32 (GPTパーティション)	18EB	4GB	なし
exFAT	256TB	なし	なし

PATCH画面

グリッド画面

インプットチャンネル、アウトプットチャンネルへのパッチを設定します。



① HA Info

インプットパッチを変更するときに、パッチしたポートが保持しているHA設定がそのまま使用されるか (Take From Port)、チャンネルが保持しているHA設定がパッチしたポートにコピーされるか (Take From Channel) を選択できます。Take From Channelボタンが選択された場合、チャンネル側から下記のHA設定がパッチしたポートにコピーされます。これらの設定を持たない (HAのない) 入力からインプットチャンネルのパッチを行なうと、初期値が設定されます。

HA設定と初期値

A.Gain (-6 dB)

+48V ON/OFF (OFF)

GC ON/OFF (OFF)

GC Gain (0 dB)

φON/OFF (OFF)

HPF ON/OFF (OFF)

HPF周波数(80 Hz)

M/S ON/OFF (OFF)

M/S S-Gain (STEREO)

お知らせ

DM5シリーズ、DM3シリーズ、RUio-DシリーズのINPUTを接続する場合、A.Gainの初期値は0dBになります。

② Clear Allボタン

押すと、すべてのパッチを解除します。

③ SHOW PORTボタン

グリッドに表示するポートをA、Bで切り替えます。

④ 連続パッチボタン

連続パッチボタンを押して、ノブを回すと、対象のチャンネルを1対1で連続的にパッチします。連続パッチボタンを押すと、OKボタンとNGボタンが表示されます。OKボタンを押すと、選択した連続パッチが確定します。NGボタンを押すと、変更した連続パッチを元に戻します。

⑤ チャンネル表示

入出力端子に割り当てるチャンネルを表示します。

⑥ グリッド

入出力端子(横列)をインプットチャンネル(縦列)にパッチするグリッドです。現在パッチされているグリッドは白で表示されます。任意のグリッドを押す(またはクリックする)ことで、パッチの設定/解除が切り替わります。

⑦ 入出力ポート

入出力用カテゴリーと入出力端子のチャンネル番号を示します。

8 Universe Viewボタン

押すと、ユニバース画面を表示します。

	OMNI	DANTE	USB	PY Slot	FX	MX	MT/ST	CUE/PB/BT
CH 1-12								
CH13-24								
CH25-36								
CH37-48								
CH49-60								

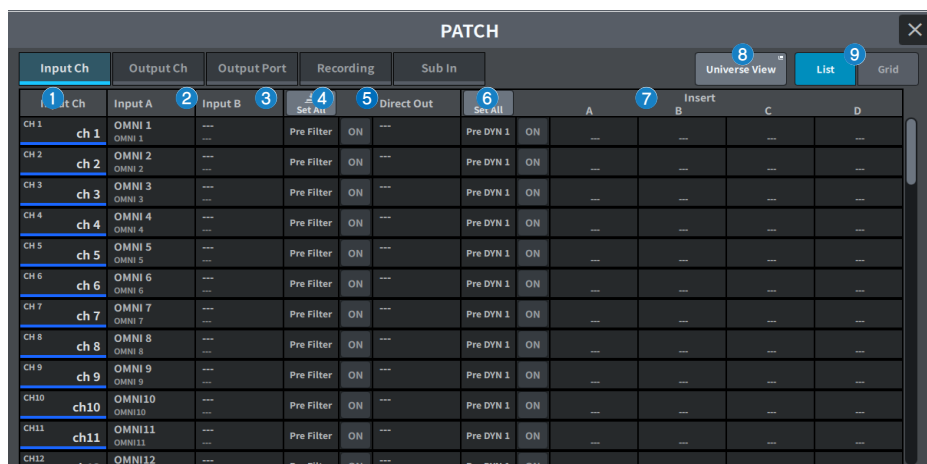
全体を俯瞰して確認できます。白枠はUniverse Viewオフ時に表示する範囲を表します。白枠を移動して選択すると該当範囲を表示します。

9 List/Gridボタン

リスト画面とグリッド画面を切り替えます。

Inputパッチ画面（リスト画面）

インプットチャンネルへの各種設定をします。



① チャンネル表示

入力端子に割り当てるチャンネルを表示します。

② Input A ボタン

インプットチャンネルへのパッチAを表示します。

押すと、パッチ選択画面が表示されます。

③ Input B ボタン

インプットチャンネルへのパッチBを表示します。

押すと、パッチ選択画面が表示されます。

④ Direct Out ポイント

信号の取り出しポイントをPre Filter、Pre DYN1、Pre Proc、Mid Proc、Pre Fader、Post Fader、Post Onから選択します。

Set Allボタンを押すと、一括設定できます。

⑤ Direct Out ボタン

インプットチャンネルの信号をダイレクト出力するポートを表示します。何も選択されていないときは、---を表示します。押すと、パッチ選択画面が表示されます。

ONボタンを押すと、Direct Outのオン/オフを切り替えます。

⑥ Insert ポイント

信号の取り出しポイントをPre Filter、Pre DYN1、Pre Fader、Post Onから選択します。

Set Allボタンを押すと、一括設定できます。

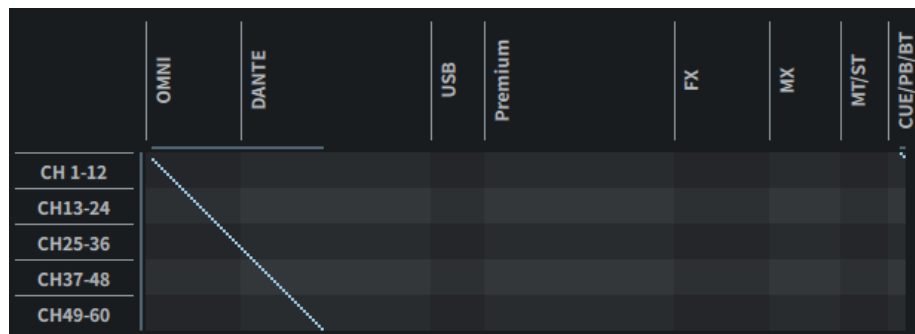
7 Insert ブロックボタン

Insertにアサインされた4つのプラグインを表示します。何も選択されていないときは、---を表示します。押すと、プラグイン選択画面が表示されます。

ONボタンを押すと、インサートのオン/オフを切り替えます。

8 Universe Viewボタン

押すと、ユニバース画面を表示します。



9 List/Gridボタン

リスト画面とグリッド画面を切り替えます。

パッチ選択画面



1 Clear Patch ボタン

選択したパッチをクリアします。

2 Sequential Patch

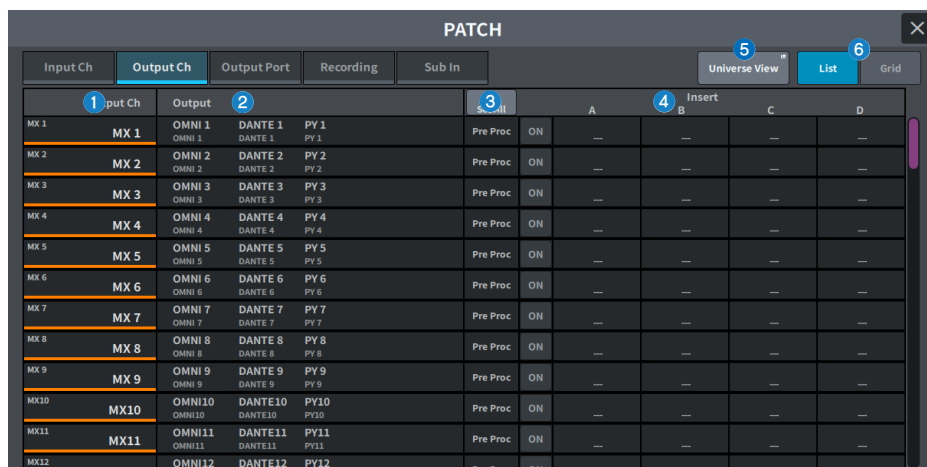
パッチ画面で選択したチャンネルから連続して、Sequential Patchで設定した数のパッチを設定します。

③ HA Info

パッチを変更するときに、パッチしたポートが保持しているHA設定がそのまま使用されるか（Take From Port）、チャンネルが保持しているHA設定がパッチしたポートにコピーされるか（Take From Channel）を選択できます。

Outputパッチ画面(リスト画面)

アウトプットチャンネルへの各種設定します。



① チャンネル表示

出力端子に割り当てるチャンネルを表示します。

② Outputボタン

アウトプットチャンネルへのパッチを表示します。

押すと、パッチ選択画面が表示されます。

③ Insert ポイント

信号の取り出しポイントをPre Filter、Pre Proc、Pre Delay、Pre Fader、Post ONから選択します。

Set Allボタンを押すと、一括設定できます。

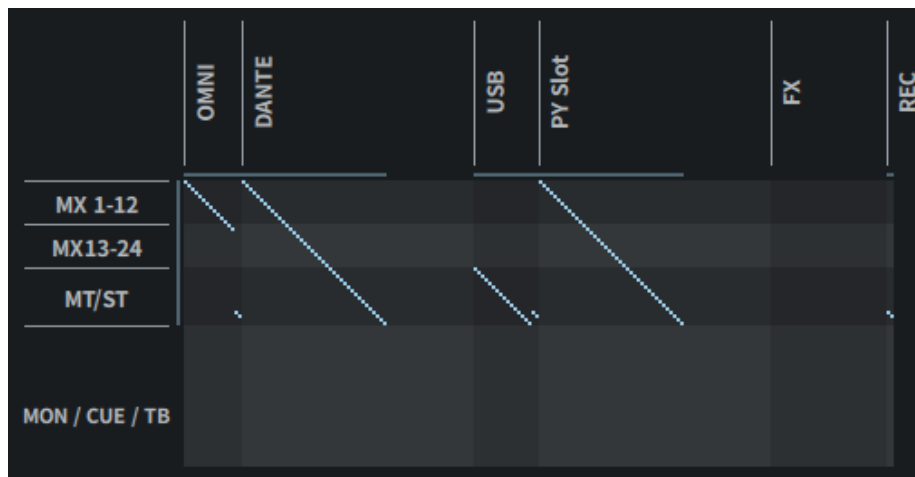
④ Insert ブロックボタン

Insertにアサインされた4つのプラグインを表示します。何も選択されていない時は、---を表示します。押すと、プラグインの選択画面が表示されます。

ONボタンを押すと、インサートのオン/オフを切り替えます。

5 Universe Viewボタン

押すと、ユニバース画面を表示します。



全体を俯瞰して確認できます。

6 List/Gridボタン

リスト画面とグリッド画面を切り替えます。

パッチ選択画面



1 Clear Patch ボタン

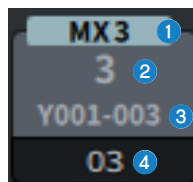
選択したパッチをクリアします。

2 Sequential Patch

パッチ画面で選択したチャンネルから連続して、Sequential Patchで設定した数のパッチを設定します。

Dante Port Label

DanteのパッチボタンにはPort IDやPort Labelが表示されます。



① 既存パッチ表示

パッチ先の選択パッチボタンが、既にパッチされている場合に パッチ元のIDが表示されます。

② Port ID

パッチボタンのIDです。

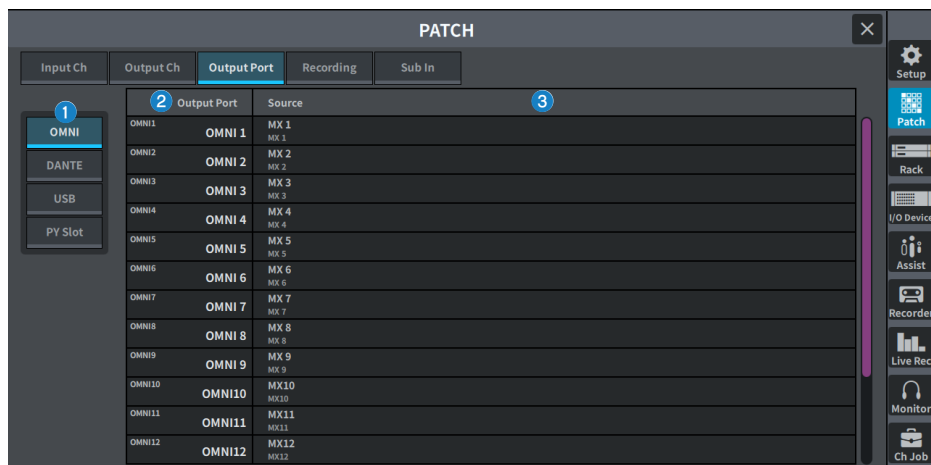
③ Dante Port ID

Danteポートのラベル（デバイスID + ポート番号からなるDanteポートのID文字列）が表示されます。

④ Port Label

Dante Controllerから設定されるチャンネルラベルが表示されます。

Output portパッチ画面



出力端子のパッチ設定をします。

① 出力端子のカテゴリ

出力端子のカテゴリを選択します。

② Output Port

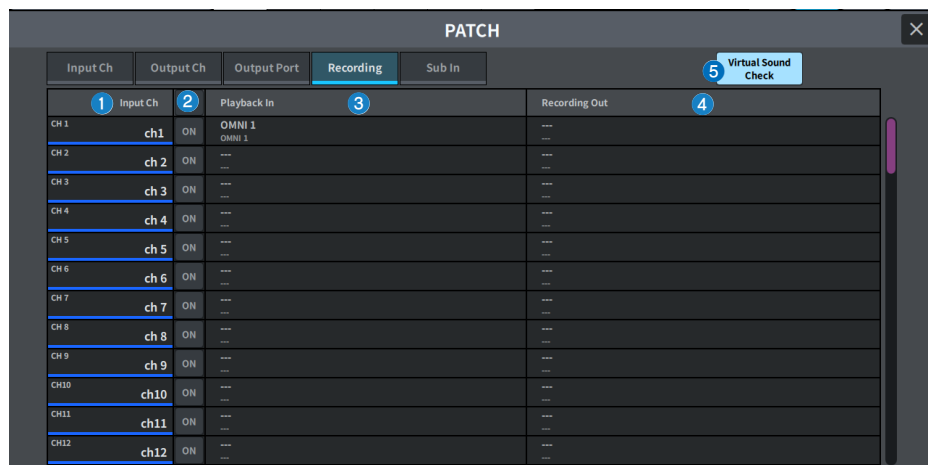
出力端子のポートを表示します。

③ Source

出力端子のソースを表示します。押すと、パッチ選択画面が表示されます。

Recordingパッチ画面

Virtual Sound Checkに使用するレコーダーのパッチ設定をします。



① チャンネル表示

レコーダーに割り当ててるチャンネルを表示します。

② チェックボタン

バーチャルサウンドチェック対象のチャンネルに追加/除外します。

ALLボタンですべてのチャンネルを対象にします。

③ Playback In

DAWなどからの再生トラック(チャンネル)出力をDM5シリーズへ入力するためのパッチを表示します。押すと、選択画面が表示されます。

④ Recording Out

録音するレコーダー(DAWなど)のトラック(チャンネル)入力へ、DM5シリーズから出力するためのパッチを表示します。押すと、選択画面が表示されます。

⑤ Virtual Sound Checkボタン

オンにすると、バーチャルサウンドチェックがONになり、パッチがバーチャルサウンドチェック用に切り替わります。

Sub Inパッチ画面

Sub In（インプットポートから出力バスへのルーティング）のパッチ設定をします。

PATCH

Input Ch

Output Ch

Output Port

Recording

Sub In

1	Output Ch	Sub In	2	ATT	3
MX 1	MX 1	---		0.0	
MX 2	MX 2	---		0.0	
MX 3	MX 3	---		0.0	
MX 4	MX 4	---		0.0	
MX 5	MX 5	---		0.0	
MX 6	MX 6	---		0.0	
MX 7	MX 7	---		0.0	
MX 8	MX 8	---		0.0	
MX 9	MX 9	---		0.0	
MX10	MX10	---		0.0	
MX11	MX11	---		0.0	
MX12	MX12	---		0.0	

① チャンネル表示

Sub Inに割り当てるチャンネルを表示します。

② Sub In

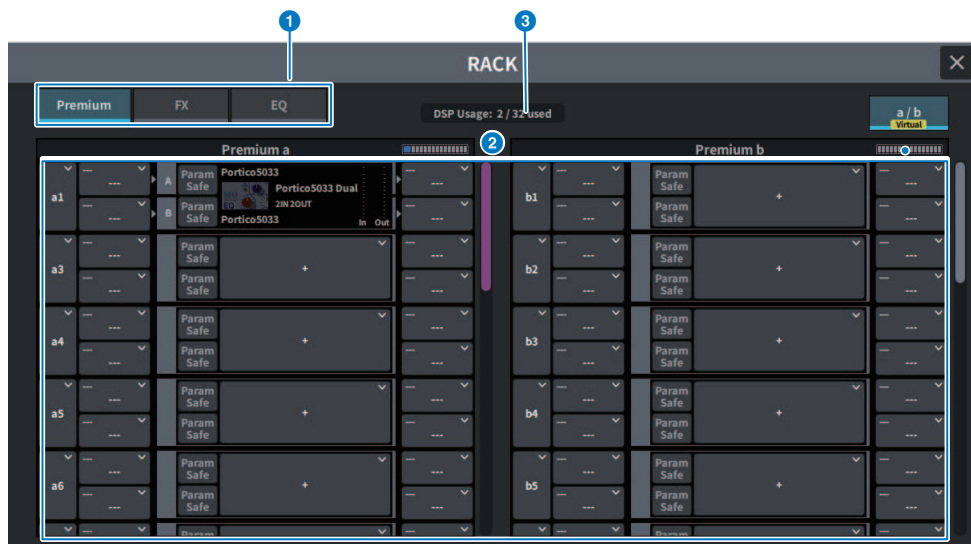
入力元のインプットポートを表示します。押すと、選択画面が表示されます。

③ ATT

各チャンネルのゲインを表示します。

RACK画面

RACK画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① カテゴリー選択タブ

ラックにマウントするプラグインのカテゴリーを選択します。

Premium Rackの使用には、PY-DSPカードが必要です。

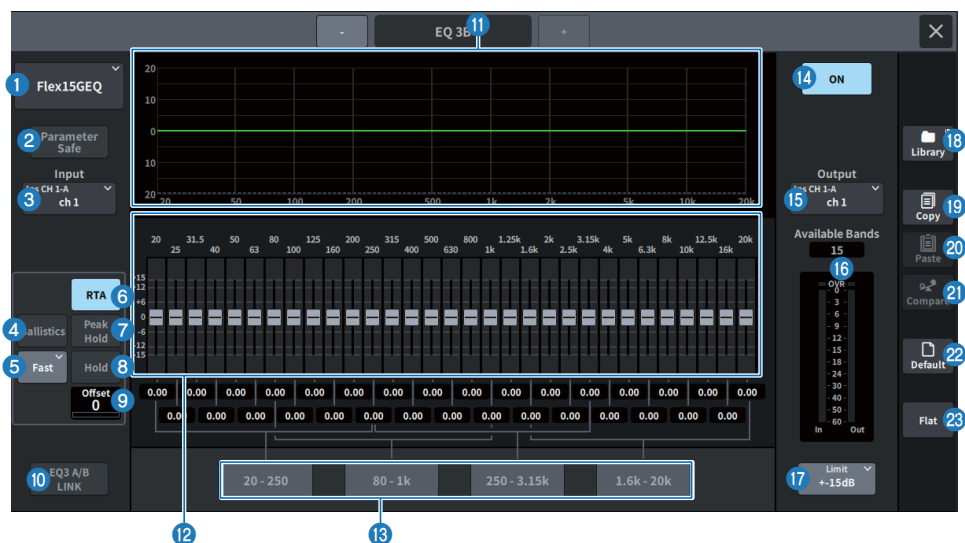
② PLUG-IN選択ボタン

マウントするプラグインを選択します。

③ PLUG-IN DSP USAGE表示

プラグインのリソース使用状況を表示します。

GEQ Edit画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

- ① **EQ選択ボタン**
マウントするEQを選択します。
- ② **Parameter Safeボタン**
パラメーターのリコールセーフのオン/オフを切り替えます。
- ③ **Inputボタン**
押すと、このラックにパッチするチャンネルを選択する画面が表示されます。
- ④ **Ballisticsボタン**
オンにすると、周波数解析した特性グラフの描画に減衰速度を持たせることができます。
- ⑤ **Fast/Slow切り替えボタン**
減衰速度(Fast/Slow)を切り替えます。
- ⑥ **RTAボタン**
オンにすると、EQ通過後の信号を周波数解析した特性グラフが、EQの周波数特性グラフの下に薄く重ねて表示されます。
- ⑦ **Peak Hold (ピークホールド)**
オンにすると、周波数解析した特性グラフにピークが保持されます。

8 Holdボタン

オンすると、周波数解析した特性グラフが保持されます。

9 Offset

RTA表示のためのオフセットを設定します。

10 EQ A/B LINKボタン

押すと、ペアチャンネルのGEQをリンクさせるGEQ LINK画面が表示されます。

11 EQグラフ

31BandGEQ/15BandGEQの現在の大きな特性を表示します。

12 フェーダー

31BandGEQ/15BandGEQの各帯域のブースト/カット量を表示するフェーダーです。実際の設定値は、下の数値ボックスで確認できます。タッチスクリーン上で操作対象として選ばれているフェーダーは、[TOUCH AND TURN]ノブで操作できます。

13 FADER ASSIGNフィールド

フェーダーを使って操作する帯域を選ぶフィールドです。

14 EQ ONボタン

現在選ばれているEQのオン/オフを切り替えます。

15 Outputボタン

押すと、このラックにパッチするチャンネルを選択する画面が表示されます。

16 レベルメーター

EQ通過前と通過後のピークレベルを表示します。ステレオのチャンネルは、L/Rの両方のチャンネルのメーターを表示します。

17 LIMIT選択ボタン

ゲインの可変幅を±15dB、±12dB、±6dB (ブースト/カット両方向)、-24dB (カット方向のみ)から選択します。

18 Libraryボタン

押すと、EQライブラリー画面が表示されます。

19 Copyボタン

選択されているGEQの設定値がバッファーマemoryにコピーされます。

20 Pasteボタン

押すと、バッファーマemoryにコピーされている設定値が、現在のGEQにペーストされます。バッファーマemoryに有効なデータがコピーされていないときは、ペーストできません。

21 Compareボタン

押すと、現在のGEQの設定値とバッファーマモリーのデータが入れ替わります。バッファーマモリーに有効なデータがコピーされていないときは、比較できません。

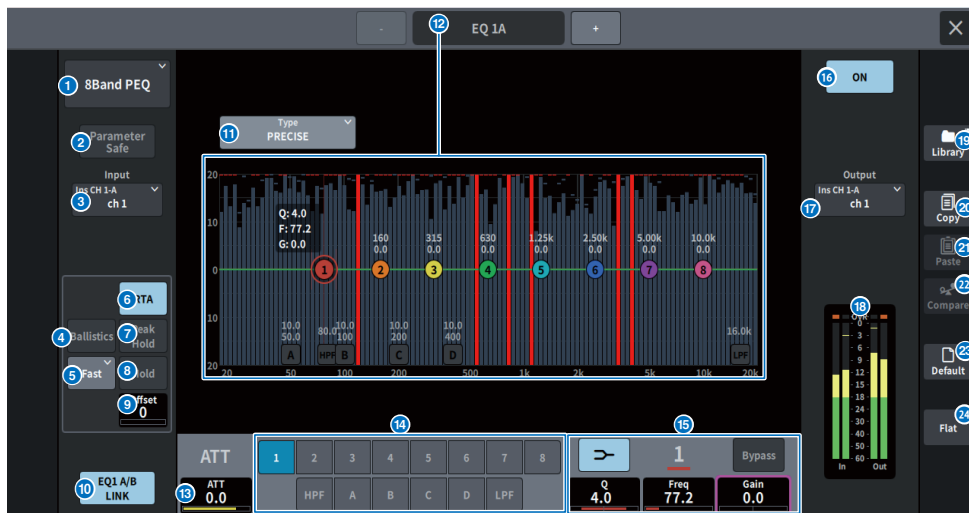
22 Defaultボタン

押すと、パラメーターの設定を初期値に戻します。

23 Flatボタン

押すと、GEQのすべてのバンドのGAINパラメーターが0 dBにリセットされます。

PEQ Edit画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

1 EQ選択ボタン

マウントするEQを選択します。

2 Parameter Safeボタン

パラメーターのリコールセーフのオン/オフを切り替えます。

3 Inputボタン

押すと、このラックにパッチするチャンネルを選択する画面が表示されます。

4 Ballisticsボタン

オンにすると、周波数解析した特性グラフの描画に減衰速度を持たせることができます。

5 Fast/Slow切り替えボタン

減衰速度(Fast/Slow)を切り替えます。

6 RTAボタン

オンにすると、EQ通過後の信号を周波数解析した特性グラフが、EQの周波数特性グラフの下に薄く重ねて表示されます。

7 Peak Hold (ピークホールド)

オンにすると、周波数解析した特性グラフにピークが保持されます。

8 Holdボタン

オンすると、周波数解析した特性グラフが保持されます。

9 Offset

RTA表示のためのオフセットを設定します。

10 EQ A/B LINKボタン

押すと、ペアチャンネルのPEQをリンクさせるPEQ LINK画面が表示されます。

11 EQタイプ切り替えボタン

EQのタイプをPRECISE、AGGRESSIVE、SMOOTH、LEGACYに切り替えます。

12 PEQグラフ

PEQやフィルターのパラメーターの設定値が表示されます。

13 ATT

レベルを調節します。

14 パラメーター選択ボタン

設定するパラメーターを選択します。

15 EQパラメーター

選択したBAND1～BAND8の各バンドやフィルターのパラメーターが表示されます。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで調節できます。

16 EQ ONボタン

現在選ばれているEQのオン/オフを切り替えます。

17 Outputボタン

押すと、このラックにパッチするチャンネルを選択する画面が表示されます。

18 レベルメーター

EQ通過前と通過後のピークレベルを表示します。ステレオのチャンネルは、L/Rの両方のチャンネルのメーターを表示します。

19 Libraryボタン

押すと、EQライブラリー画面が表示されます。

20 Copyボタン

選択されているPEQの設定値がバッファーマemoryにコピーされます。

21 Pasteボタン

押すと、バッファーマemoryにコピーされている設定値が、現在のPEQにペーストされます。バッファーマemoryに有効なデータがコピーされていないときは、ペーストできません。

22 Compareボタン

押すと、現在のPEQの設定値とバッファーマemoryのデータが入れ替わります。バッファーマemoryに有効なデータがコピーされていないときは、比較できません。

23 Defaultボタン

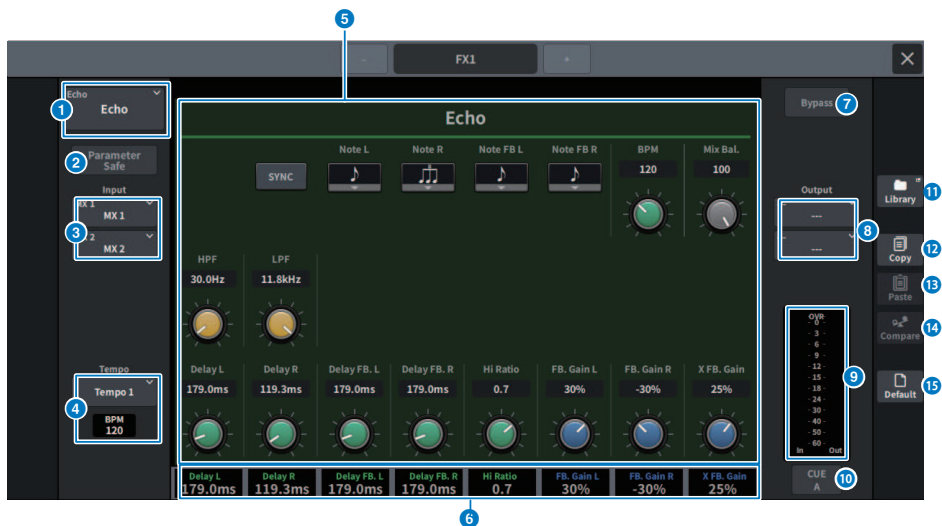
押すと、パラメーターの設定を初期値に戻します。

24 Flatボタン

押すと、PEQのすべてのバンドのGAINパラメーターが0 dBにリセットされます。

FX画面

FXの各ポップアップ画面には以下の項目があります。



1 MOUNTボタン

押すと、マウントするFXを選択するMOUNT画面が表示されます。

2 Parameter Safeボタン

FXのパラメーターのリコールセーフのオン/オフを切り替えます。

3 Inputボタン(L/R)

押すと、このラックにパッチするチャンネルを選択する画面が表示されます。

4 Tempoボタン

タップテンポ機能のテンポを選択します。ディレイ系、変調系のエフェクトタイプが選ばれているときに表示されます。

BPM

選択したタップテンポのBPMを設定します。

5 パラメーターフィールド

現在選ばれているFXに応じたパラメーターが表示されます。

6 パラメーターアクセスフィールド

[TOUCH AND TURN]ノブで操作するパラメーター名とパラメーター値を表示します。操作するパラメーターを切り替えるときは、画面を押します。

7 Bypassボタン

プラグインをバイパス状態にします。

8 Outputボタン(L/R)

押すと、このラックにパッチするチャンネルを選択する画面が表示されます。

9 IN/OUTメーター

FX通過前/通過後の信号レベルが表示されます。

10 CUE Aボタン

オンにすると、FX通過後の信号を検聴できます。

11 Libraryボタン

押すと、ライブラリー画面が表示されます。

12 Copyボタン

選択されているFXの設定値がバッファーマemoryにコピーされます。

13 Pasteボタン

押すと、バッファーマemoryにコピーされている設定値が、現在のFXにペーストされます。バッファーマemoryに有効なデータがコピーされていないときは、ペーストできません。

14 Compareボタン

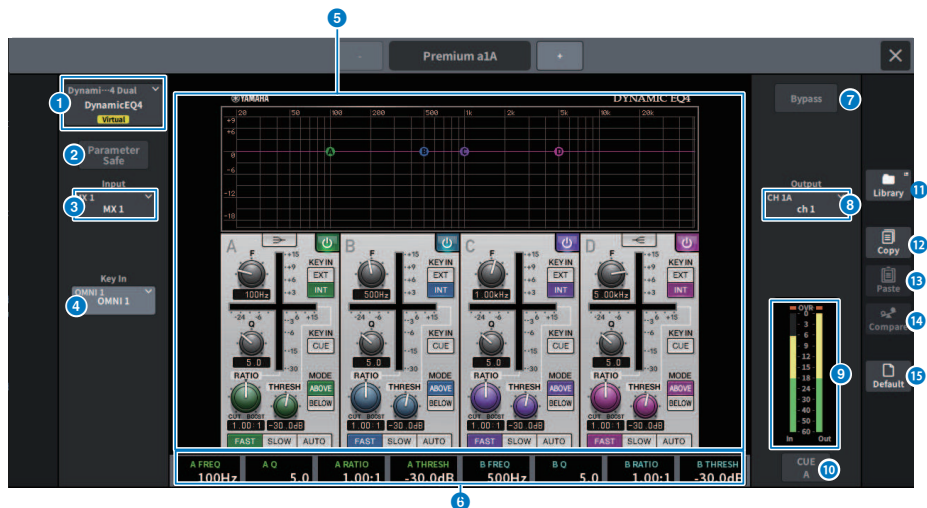
押すと、現在のFXの設定値とバッファーマemoryのデータが入れ替わります。バッファーマemoryに有効なデータがコピーされていないときは、比較できません。

15 Defaultボタン

パラメーターの設定を初期値に戻します。

Premium画面

プラグインの各ポップアップ画面には以下の項目があります。



1 MOUNTボタン

押すと、マウントするPremiumを選択するMOUNT画面が表示されます。

2 Parameter Safeボタン

Premiumのパラメーターのリコールセーフのオン/オフを切り替えます。

3 Inputボタン

押すと、このラックにパッチするチャンネルを選択する画面が表示されます。

4 Key In ボタン

押すと、キーイン信号のソースを選択するKey In Source Select画面が表示されます。



Tempoボタン

タップテンポ機能のテンポを選択します。ディレイ系、変調系のエフェクトタイプが選ばれているときに表示されます。

BPM

選択したタップテンポのBPMを設定します。

5 パラメーターフィールド

現在選ばれているPremiumに応じたパラメーターが表示されます。

6 パラメーターアクセスフィールド

[TOUCH AND TURN]ノブで操作するパラメーター名とパラメーター値を表示します。操作するパラメーターを切り替えるときは、画面を押します。

7 Bypassボタン

プラグインをバイパス状態にします。

8 Outputボタン

押すと、このラックにパッチするチャンネルを選択する画面が表示されます。

9 IN/OUTメーター

Premium通過前/通過後の信号レベルが表示されます。

10 CUE Aボタン

オンにすると、Premium通過後の信号を検聴できます。

11 Libraryボタン

押すと、ライブラリー画面が表示されます。

12 Copyボタン

選択されているPremiumの設定値がバッファーマモリーにコピーされます。

13 Pasteボタン

押すと、バッファーマモリーにコピーされている設定値が、現在のPremiumにペーストされます。バッファーマモリーに有効なデータがコピーされていないときは、ペーストできません。

14 Compareボタン

押すと、現在のPremiumの設定値とバッファーマモリーのデータが入れ替わります。バッファーマモリーに有効なデータがコピーされていないときは、比較できません。

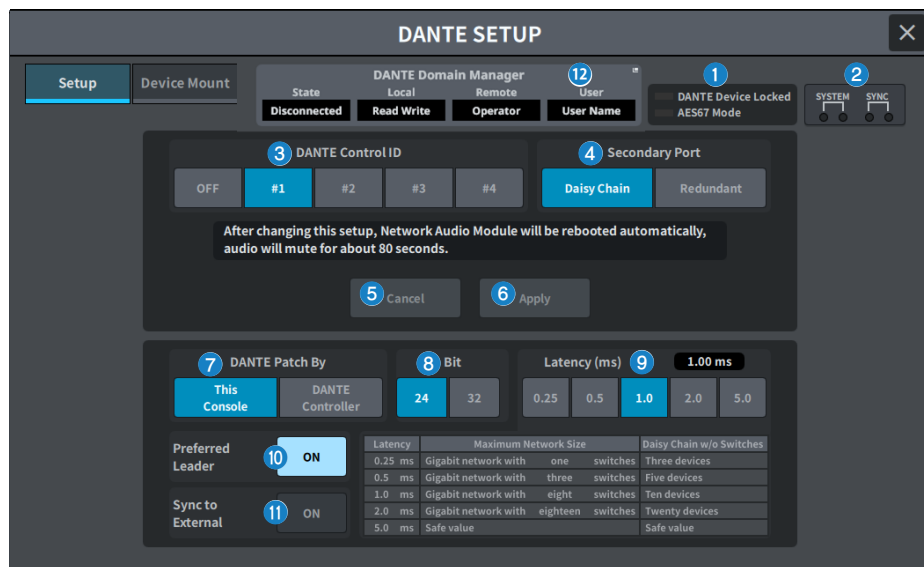
15 Defaultボタン

パラメーターの設定を初期値に戻します。

I/O DEVICE画面

DANTE SETUP(Setup)画面

Danteオーディオネットワークの環境を設定します。



① Statusインジケータ

• DANTE Device Locked

Dante機器のオーディオネットワーク設定の変更を防止するDANTE Device Locked機能が有効な場合、インジケータが赤色に点灯します。

• AES67 Mode

AES67(オーディオネットワークの相互接続規格)モードが有効な場合、インジケータが緑色に点灯します。

② SYSTEM/SYNCインジケータ

Danteの動作状態を表すインジケータです。押すと、メッセージが表示されます。メッセージが表示されるパターンではインジケータの横にエラーアイコンやインフォメーションアイコンが表示されます。

③ DANTE Control IDボタン

DMシリーズ本体のIDを設定します。IDをOFFにするとDANTE Patch By選択ボタンがDANTE Controllerに固定され、Danteのパッチを操作できません。また、マウントしているI/O DEVICEのリモート機能が無効になります。ID #1にするとマウントされているI/Oラックにも共通設定(Bit/Latency/Word Clock)が適用されます。

お知らせ

Danteオーディオネットワーク上にあるデジタルミキシングコンソールには異なるIDを割り振ってください。

④ Secondary Port選択ボタン

Danteオーディオネットワークの接続方法を、接続機器が少数台の簡単なシステムのときに使用するデジチェーンと複数台接続するときのリダundantから選択します。

⑤ Cancelボタン

DANTE Control IDやSecondary Portを変更する途中に、仮設定内容をキャンセルします。

⑥ Applyボタン

DANTE Control IDやSecondary Portを変更した場合に、ボタンを押して設定を有効にします。変更を確認するダイアログが表示されます。

⑦ DANTE Patch By選択ボタン

This Consoleボタンが選ばれているときは、DM5シリーズからDanteのパッチを変更できます。DANTE Controllerボタンが選ばれているときは、Danteのパッチを操作できません。

⑧ Bit選択ボタン

Danteオーディオネットワークのビットレートを24ビットと32ビットから選択します。

⑨ Latency選択ボタン

Danteオーディオネットワークのレイテンシーを0.25ms/0.5ms/1.0ms/2.0ms/5.0msから選択します。

⑩ Preferred Leaderボタン

ONにすると、Danteオーディオネットワーク内でリーダーになる優先順位が上がります。

⑪ Sync To Externalボタン

ONにすると外部クロックソースから供給されるワードクロックに同期します。

お知らせ

PY64-Dを使用する場合はDanteオーディオネットワークのクロック設定に合わせて手動で設定してください。

12 Dante Domain Managerフィールド

Dante Domain Manager(DDM)のステータスを表示します。 ネットワーク上にDDMサーバーが存在する場合や、DM5シリーズがドメインに参加している場合に表示されます。 タッチすると、DANTE DOMAIN MANAGER画面が表示されます。

State

ドメイン参加の状態を表示します。

- Disconnected:
DDMサーバーが同じネットワークに存在しない
- Unmanaged:
DDMサーバーが同じネットワークに存在しており、ドメインに参加していない
- Domain:
DDMサーバーが同じネットワークに存在しており、ドメインに参加している

Local

DM5シリーズのDante設定(Danteパッチを含む)の状態を表示します。

- Read Write:
変更可能
- Read Only:
変更不可

Remote

DM5シリーズのネットワーク上の機器に対するDante設定(Danteパッチを含む)の制御状態を表示します。

- Read Write:
変更可能
- Read Only:
変更不可
- None:
機器の発見および変更不可

User

DDMにログインしている場合、ユーザー名を表示します。

- ログインしていないとき
"Logout"と表示する
- ログイン処理中のとき
"Logging in..."と表示する
- ログインしているとき
ユーザー名を表示する

DANTE DOMAIN MANAGER画面

DANTE DOMAIN MANAGER 画面で、Dante Domain Manager(DDM)へのログインを行います。

① IP Address

DDMのIPアドレスを入力します。

② User Name

DDMのユーザー名を入力します。

③ Password

パスワードを入力します。

アイコンによりパスワードの表示/非表示が切り替えられます。

④ Keep me logged inボタン

オンにすると、次回DDMサーバーに接続時にも同じユーザー名、パスワードで自動的にログインします。

⑤ Log Outボタン

押すと、確認メッセージ "Log out Dante Domain Manager?" [Cancel]/[OK] が表示され、OKを押すと現在のユーザーからログアウトします。

⑥ Closeボタン

ウィンドウを閉じます。

⑦ Log Inボタン

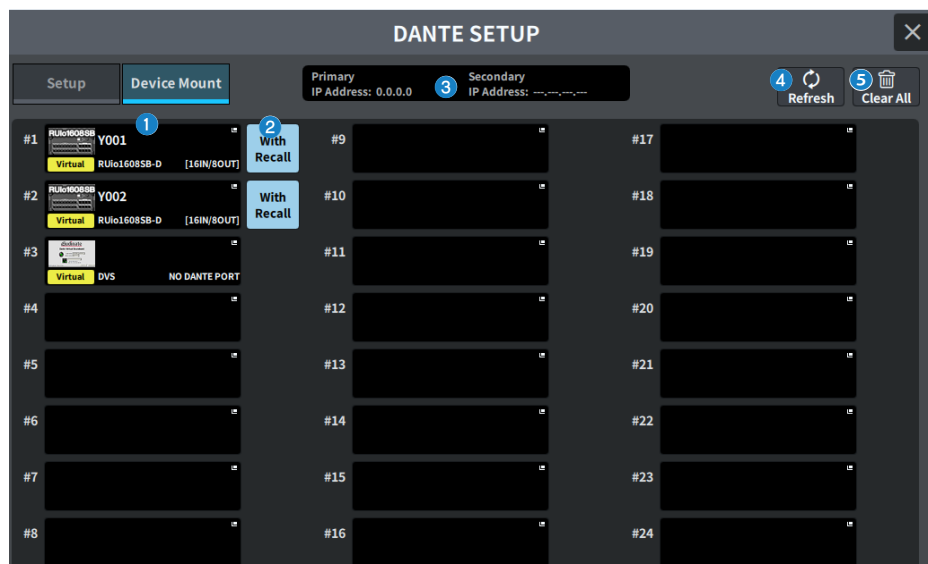
DDMへのログイン処理を開始し、ウィンドウを閉じます。

お知らせ

- NETWORK（For Device Control）画面のIPアドレスとDDMサーバーのIPアドレスのサブネットが異なる場合は、DDMにログインできません。
- Dante Domain Manager(DDM)の仕様として、ログインするユーザーに権限が存在します。このユーザー権限はドメインにエンロールされているときのみ機能します。
- ①Site Control ②Domain Control ③Media Control ④Read Only ⑤None
- DM5シリーズがフルコントロール可能な権限は①～③です。④のRead Onlyでログインした場合は読み取り専用となり、DM5シリーズからパッチ変更はできません。⑤のNoneでログインした場合は制御および監視ができません。そのため、DANTE PATCHの確認およびパッチ変更はできません。

DANTE SETUP(Device Mount)画面

Danteオーディオネットワークにある複数のI/O DEVICEの中から、機器を選択してマウントします。



① I/O DEVICE選択ボタン

I/O DEVICEの機種名、入出力数を表示します。押すと、I/O DEVICEをマウントするDEVICE SELECT画面または対応するDANTE I/O DEVICE画面が表示されます。

② With Recallボタン

オンの場合、対象I/O DEVICEと接続したときとシーンリコールを行ったときに、DM5シリーズに保持されている情報をHAデバイスに反映します。Rシリーズの START UP MODE を“REFRESH”に設定した場合、初回HAパラメーター同期完了後にミュートを解除します。

③ IP Address

Danteオーディオネットワーク内で個々の装置を識別するアドレスを表示します。

④ Refreshボタン

押すと、Dante オーディオネットワークにあるI/O DEVICE情報を、最新の状態に更新します。

⑤ Clear Allボタン

押すと、表示されているI/O DEVICEのマウントをすべて解除します。

DANTE I/O DEVICE 画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

1 I/O DEVICEボタン

I/O DEVICEのID 番号、機種名を表示します。押すと、マウントするI/O DEVICEを選択するDEVICE SELECT画面が表示されます。

2 I/O DEVICE選択ボタン

押すと、対応するI/Oラックが表示されます。

以前設定されて、現在はDanteオーディオネットワークに存在していない機器がある場合は、その機器の下に「Virtual」と黄色で表示されます。同じIDでDEVICE TYPEが異なる機器が接続されている場合は、その機器の下に「Conflict」と赤色で表示されます。同じIDが複数見つかった場合は、その機器の下に「Duplicate」と黄色で表示されます。

3 I/O DEVICE表示

HA表示部分を押すとI/O DEVICE画面が、出力端子部分を押すとDANTE PATCH画面のOUTPUTタブが表示されます。

4 コントロールステータスアイコン

デバイスのコントロール状態を表示します。

Discovering

コントロール対象のデバイスを探している

Declined

コントロール対象のデバイスを発見できているが、接続を拒否されている

Connecting

デバイスとの接続を試みている

Synchronizing

デバイスとの同期中

Controllable デバイスのコントロールが可能

お知らせ

DANTE Setup画面のDANTE Control IDがオフのときはデバイスのコントロールができず、アイコンが非表示になります。（Shure Wireless Receiverを除く）

5 SYSTEM/SYNCインジケータ

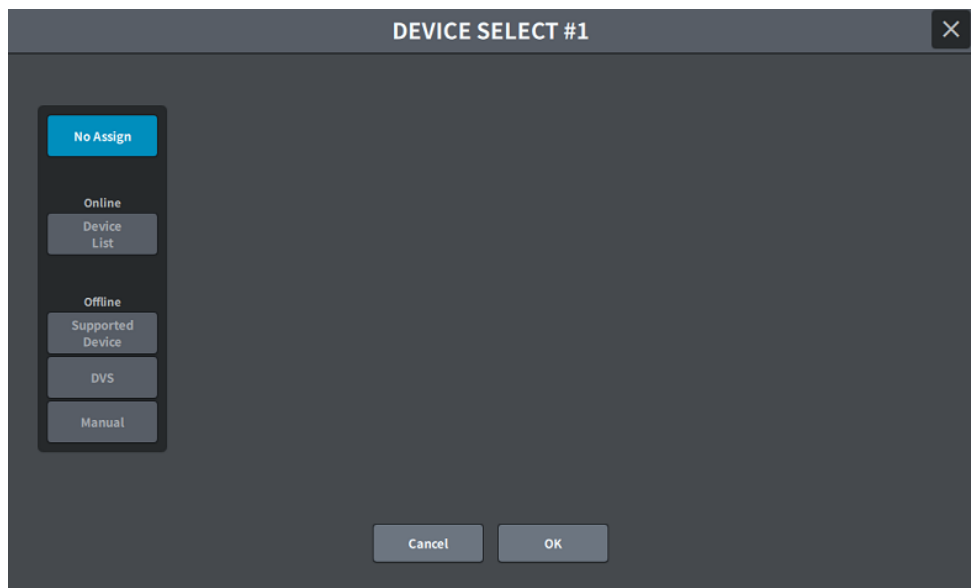
エラー/ 警告/ インフォメーションの各メッセージを表示します。

6 REMOTE ONLYボタン(RUio1608SB-D、RUio0804-D、RUio16FLX-D、Rio3224-D3、Rio1608-D3、Rio3224-D2、Rio1608-D2)

オンにすると、I/O DEVICEのパネルからはHA操作ができなくなります。With Recallを有効にしたデバイスのみオン/オフできます。

DEVICE SELECT画面

この画面には複数のページが含まれており、画面左部のボタンを使ってページを切り替えます。



No Assign

アンマウントする

Device List

オンラインのI/O DEVICEから選択してマウントする

Supported Device

サポートデバイスのリストから選択してマウントする

DVS

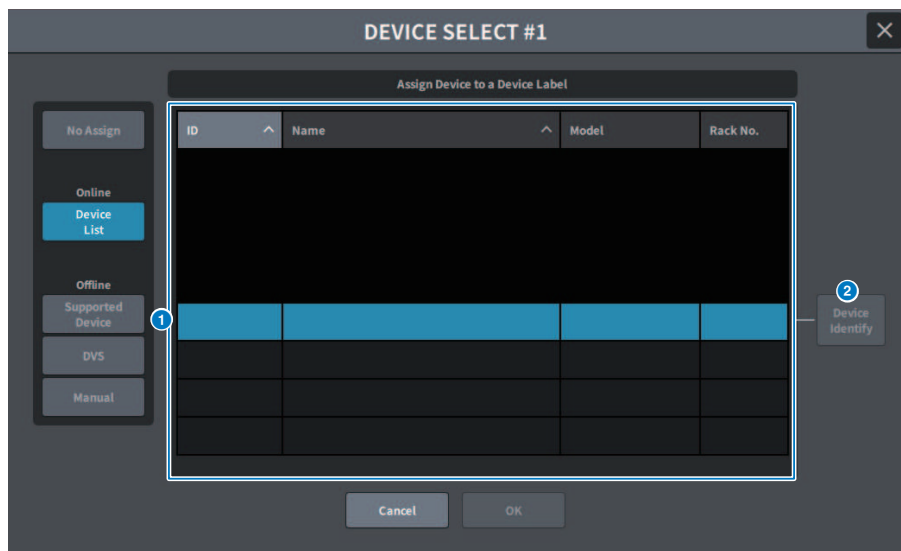
デバイスラベルを入力してマウントする(Dante Virtual Soundcard専用)

Manual

デバイスラベルを入力してマウントする

DEVICE LIST画面

Dante オーディオネットワークにあるI/O DEVICEのリストから選択してマウントします。



1 DEVICE LIST

Dante オーディオネットワークにあるI/O DEVICEのリストが表示されます。リストから、マウントするI/O DEVICEを選びます。

お知らせ

青文字のMODEL情報が表示されてからOKボタンを押してマウントしてください。表示される以前にOKボタンを押すとサポートデバイスとして認識されません。同じUNIT IDの同じI/O DEVICEがマウント済みの場合、OKボタンが無効になりマウントできません。

2 DEVICE IDENTIFYボタン

DEVICE IDENTIFY機能があるI/O DEVICEの場合有効になり、押すと、そのデバイスを認識できます。

Port Identify: [SEL] キーを押すと、該当チャンネルの INPUT PATCH/OUTPUT PATCH に設定されているI/O DEVICEのポートのシグナルインジケータが点灯します。

SUPPORTED DEVICE画面

サポートしているI/O DEVICEから選択して、オフラインでマウントします。



① DEVICE TYPE

サポートしているI/O DEVICEのタイプがリスト表示されます。リストから、マウントするI/O DEVICEのタイプを選びます。

お知らせ

同じUNIT IDの同じI/O DEVICEがマウント済みの場合、OKボタンが無効になりマウントできません。

② I/O DEVICE表示

選択したI/O DEVICEが表示されます。製品名、入出力数とリモート制御アイコン(対応しているデバイスのみ)が表示されます。

③ UNIT ID

画面を押して選択し、上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで操作して、UNIT IDを設定します。

DVS or MANUAL画面

I/O DEVICEのデバイ斯拉ベルを入力してオフラインでマウントします。

DEVICE SELECT #1

Input the Device Label and assign the number of Dante Inputs and Outputs

No Assign

Online Device List

Offline Supported Device

DVS

Manual

Device Label: ①

Input ② Output

Cancel OK

① DEVICE LABEL

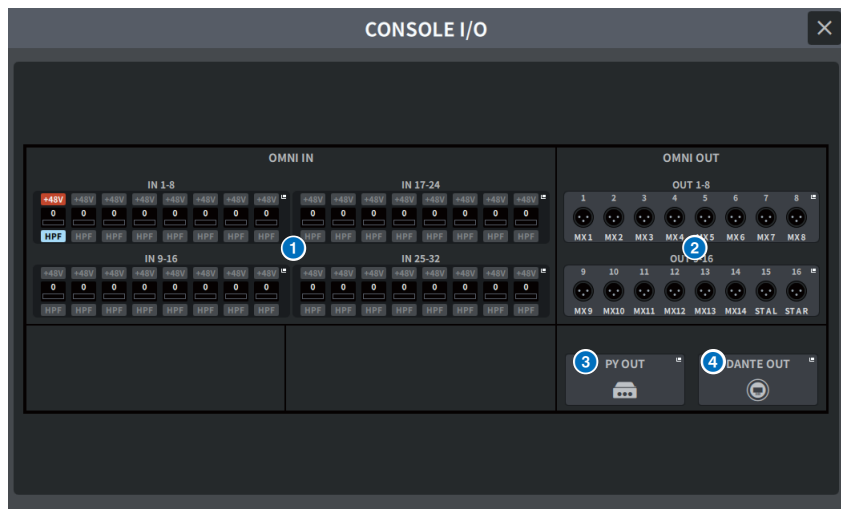
キーボードを使用して入力したI/O DEVICEのデバイ斯拉ベルが表示されます。

② INPUT/OUTPUT

キーボードを使用してDante オーディオネットワークの入出力数を設定します。

CONSOLE I/O画面

コンソールの内部パラメーターを設定します。



- ① 押すと、OMNI IN画面が表示されます。
- ② 押すと、「OMNI OUT画面」(193ページ)が表示されます。
- ③ 押すと、PY OUT画面が表示されます。
- ④ 押すと、DANTE OUT画面が表示されます。

OMNI IN画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

1 パッチ表示

パッチされているチャンネルを表示します。

2 +48Vボタン

ファンタム電源(+48V)のオン/オフを切り替えます。

3 A.GAIN

HAのアナログゲインの設定値を表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更できます。右側のメーターにアナログゲイン通過後のレベルが表示されます。

4 GC (GAIN COMPENSATION)ボタン

チャンネルごとにゲインコンペンセーション(ゲイン補正機能)のオン/オフを切り替えます。

5 PHASEボタン

入力する信号の位相を切り替えます。

6 HPFボタン

ポートごとのハイパスフィルターのオン/オフを設定します。

7 FREQUENCY

HPFのカットオフ周波数を設定します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更できます。

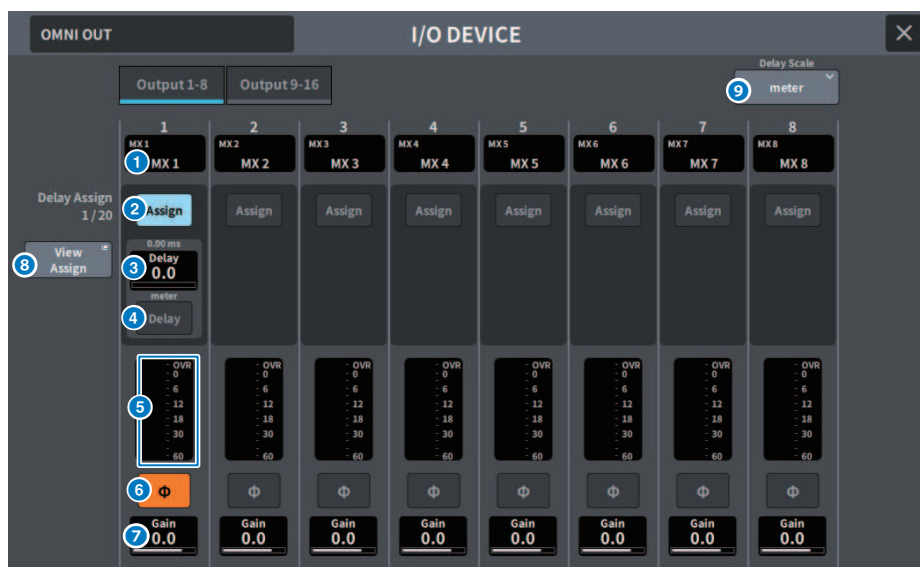
8 M/Sボタン

2チャンネルごとにM/Sデコーダーのオン/オフを切り替えます。

9 S-GAIN

M/Sのサイドゲインを調整します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更できます。

OMNI OUT画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① パッチ表示

パッチされているチャンネルを表示します。

② Assignボタン

出力ポートへのDelayのアサインをオン/オフします。

左側にアサイン済みのリソース数が表示されます。

③ ディレイ設定

チャンネルのディレイの設定値を表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を操作できます。現在の設定値は、表示の上(常にms単位で表示)と下(現在選ばれているスケールで表示)で確認できます。

お知らせ

DELAY SCALEとしてmsec (ミリ秒)が選択されている場合、上には何も表示されません。

④ Delayボタン

ディレイのオン/オフを切り替えます。

⑤ レベルメーター

信号のレベルが表示されます。

⑥ PHASEボタン

出力する信号の位相を切り替えます。

7 Gain設定

出力ポートのアウトプットゲインを表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更できます。

8 View Assignボタン

押すと、出力ポートへのアサインが表示されます。

9 Delay Scaleポップアップボタン

押すと、ディレイタイムの単位を設定するDelay Scaleポップアップ画面を表示します。

I/O DEVICE画面: HA

[TOUCH AND TURN]ノブを使ってI/O DEVICEのHAをリモート操作できます。



① チャンネル表示

パッチされたチャンネルを表示します。

② +48V ボタン

ファンタム電源(+48V)のオン/ オフを切り替えます。

③ A.Gain

I/O DEVICEのHAのゲイン量を表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節できます。なお、右側にあるレベルメーターで、対応するポートの入力レベルを確認できます。

お知らせ

DM5シリーズよりも設定範囲が広い機器の場合は、DM5シリーズから設定できない値があります。同様に、接続した機器側で設定した値がDM5シリーズの設定範囲外の場合は、近似値や限界値で表示されます。

④ GC ボタン

オーディオネットワーク上の信号レベルを一定にするゲインコンペンセーションのオン/ オフを切り替えます。

⑤ HPF ボタン

I/O デバイスのHAに内蔵されているハイパスフィルターのオン/ オフ切り替えを行います。

6 FREQUENCY

I/O デバイスのHA に内蔵されているハイパスフィルターのカットオフ周波数の調節を行います。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節できます。

お知らせ

DM5シリーズと設定値の変化の仕方が異なる機器の場合は、カットオフ周波数が近似値で設定されることがあります。

I/O DEVICE画面：OUTPUT



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① パッチ表示

パッチされているチャンネルを表示します。

② ディレイ設定

チャンネルのディレイの設定値を表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を操作できます。現在の設定値は、表示の上(常にms単位で表示)と下(現在選ばれているスケールで表示)で確認できます。

お知らせ

DELAY SCALEとしてmsec (ミリ秒)が選択されている場合、上には何も表示されません。

③ Delayボタン

ディレイのオン/オフを切り替えます。

④ レベルメーター

信号のレベルが表示されます。

⑤ PHASEボタン

出力する信号の位相を切り替えます。

⑥ Gain

出力ポートのアウトプットゲインを表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更できます。

7 Delay Scaleポップアップボタン

押すと、ディレイタイムの単位を設定するDelay Scaleポップアップ画面を表示します。

8 Output Load Impedance ボタン

出力ポートの負荷抵抗を選択します。(10k Ω /600 Ω)

お知らせ

負荷抵抗の切り替えが出来る機種のみ表示されます。

I/O DEVICE画面: WIRELESS

ワイヤレス機器のチャンネル名やゲインなどを設定します。オフライン状態で設定することはできません。デバイスがオンライン時に、デバイス側の設定内容が反映されます。



お知らせ

モデルによってチャンネル数や表示される内容が異なります。

① Tx.ATT/Tx.GAIN

送信レベルを設定します。押して選択すると[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節できます。操作できないワイヤレス機器では表示されません。

② チャンネルネーム

このボタンを押すとチャンネル名を設定するNAME画面が表示されます。機種によって設定できる文字数が異なります。

③ 周波数

現在設定されているRF シグナルの周波数が表示されます。

④ Rx.LEVEL/Rx.GAIN

受信機のゲイン量を設定します。押して選択すると[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節できます。なお、右側にあるレベルメーターで、入力レベルを確認できます。操作できないワイヤレス機器では表示されません。

5 MUTE ボタン

受信機の音声信号をミュートします。

6 シグナルクオリティメーター

受信したRF シグナルの品質を表示します。縦軸が品質、横軸が時間を表しており、1 秒ごとに接続状況の表示が更新されます。送信機から離れたり、妨害電波の影響でRF シグナルの品質が下がるとバーグラフが低くなります。Shure 社の機器では紫色、それ以外の機器では白色で表示されます。

7 RF (Radio Frequency) シグナルメーター

表示されているバーの数でRF シグナル(A/B チャンネル) のレベルを表示します。右側にはアクティブアンテナインジケータが表示され、どのアンテナが有効かを示します。RF シグナルメーターは、Diversity モードのときはA、B が両方表示されます。QuadversityモードのときはA～D のうち、最も強いレベルのものが表示されます。

お知らせ

バーの数と実際のRF シグナルレベル数値の関係については、各社のマニュアルなどをご参照ください。

8 電池インジケータ

表示されているバーの数で電池残量を表示します。

お知らせ

バーの数と最大動作時間の関係については、各社のマニュアルなどをご参照ください。

9 PORT ASSIGN ボタン

押すと、実際の入力信号がアサインされているポートを指定する画面が表示されます。

PORT ASSIGN ボタンで指定したポートをチャンネルにパッチすると、ワイヤレス機器のコントロールやレベル監視がインプットチャンネルからできるようになります。

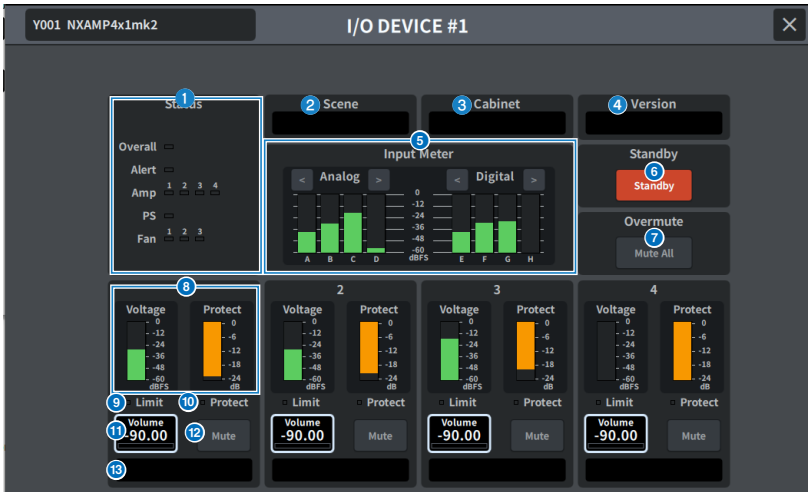
お知らせ

- 対象となっているデバイスのマウントが外された場合、コンソール側のパラメーターは初期値に戻ります。新たにデバイスがマウントされ、かつパッチされれば、そのデバイスのパラメーターが本体に反映されます。
- I/O DEVICEがNo Assign 状態になった場合のみ、該当するラックへのポートアサインすべてが外れます。
- 各社デバイスのコントロールに関して、コントロールパラメーターはシーンやファイルにも保存されません。

I/O DEVICE画面: PowerAmp

I/O DEVICEのアンプをリモート操作できます。

NEXO NXAMPmk2 の場合



1 Status インジケータ

デバイスの状態を表示します。

ステータス	インジケータ表示	
Overall	デバイスの総合的なステータス	
Alert	アラート	緑：正常に動作しています
Amp	各アンプチャンネルの動作ステータス	黄：障害を検知しました
PS	電源ユニットの動作ステータス	橙：一時的に動作していません
Fan	各Fan ユニットの動作ステータス	赤：機能が復帰できない状態です

Alert のインジケータ表示は緑と赤のみ。アラートが発生するとインジケータが赤に変わり、画面下部 にアラート内容が表示されます

2 Scene

リコールされたシーン番号やタイトルが表示されます。

3 Cabinet

NXAMP で選択されているNEXO Setup の名称が表示されます。

4 Version

デバイスのファームウェアバージョンが表示されます。

5 Input Meter

入力しているアナログ入力、デジタル入力、両方の入力レベルが表示されます。

6 Standby ボタン

スタンバイモードのオン/ オフを切り替えます。

7 Overmute ボタン

オーバーミュート（全チャンネルのミュート）のオン/ オフを切り替えます。

8 出力レベルメーター

チャンネルの出力レベルが表示されます。

9 Limit インジケーター

電源やアンプ保護のためのリミッターがかかっている間、点灯します。

10 Protect インジケーター

スピーカー保護のリミッターがかかっている間、点灯します。

11 Volume ノブ

チャンネルボリュームを設定します。

12 Mute ボタン

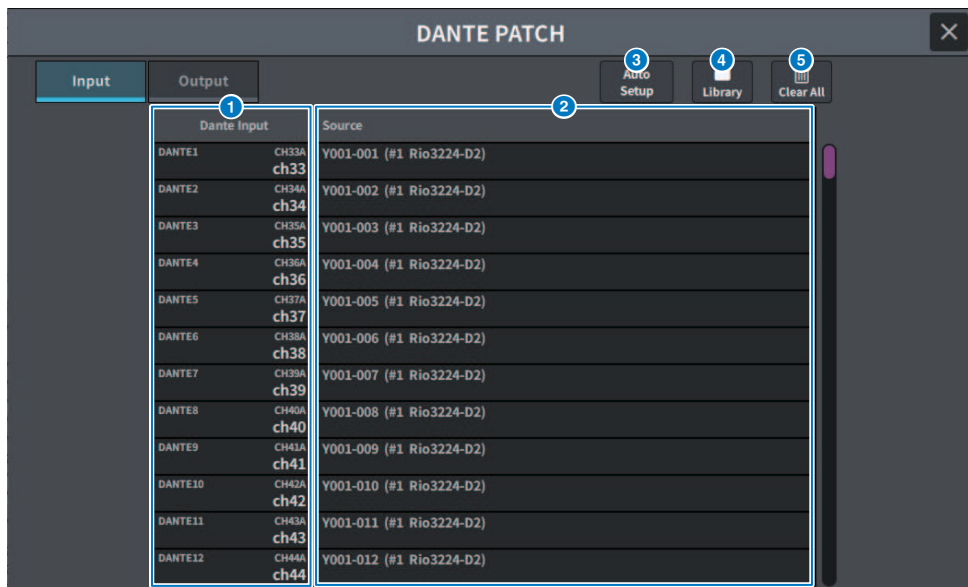
チャンネルのミュートのオン/ オフを切り替えます。

13 チャンネルネーム

チャンネルネーム（NXAMP ではスピーカープリセット名）が表示されます。

DANTE PATCH(Input)画面

インプットでのDANTE PATCHの設定をします。



1 Dante Input

入力チャンネルを表示します。

2 Source

押すと、入力ポートを選択する画面が表示されます。現在選ばれているポートは、ボタン上に表示されます。

3 Auto Setupボタン

押すと、入力ポートを自動的に設定します。

4 Libraryボタン

押すと、DANTE INPUT PATCH LIBRARY画面を表示します。

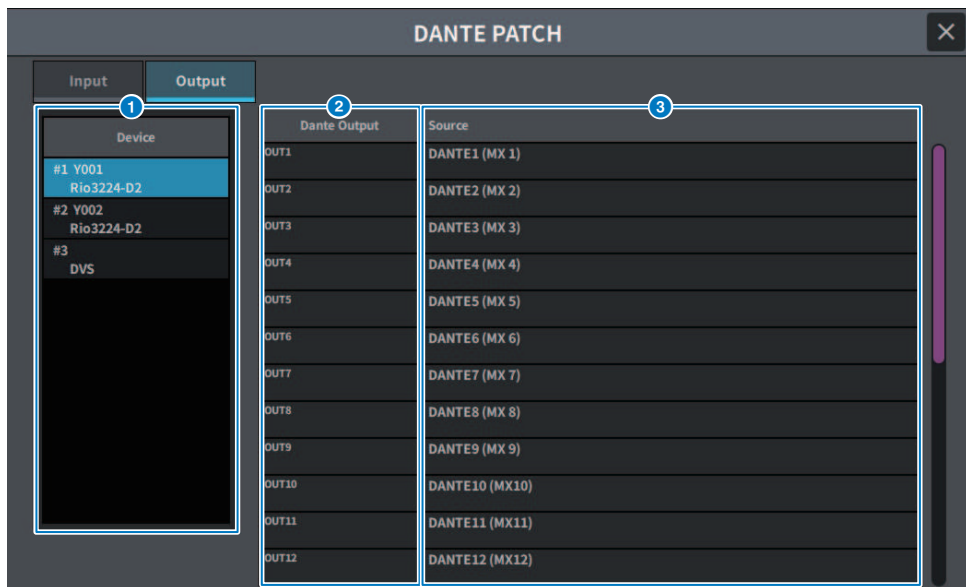
最大100件のインプットパッチのプリセットを登録できます。Libraryに登録することで簡単にすばやくパッチ設定を行えます。

5 Clear Allボタン

押すと、すべてのパッチを解除します。

DANTE PATCH(Output)画面

アウトプットでのDANTE PATCHの設定をします。



1 Device

設定するデバイスを選択します。

2 Dante Output

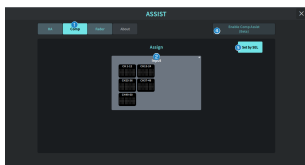
出力チャンネルを表示します。

3 Source

押すと、出力ポートを選択する画面が表示されます。現在選ばれているポートは、ボタン上に表示されます。

ASSIST画面

ASSIST画面は、Assist機能（Assist機能を利用する）の設定をします。



1 Assist Typeボタン

Assist機能を選択します。

- HA・・・HA Assist機能を設定します。
- Comp・・・Comp Assist機能を設定します。
- Fader・・・Fader Assist機能を設定します。

2 Assignフィールド

Assist機能を設定するチャンネルを選択します。

3 User Setup

お知らせ

Assist機能にユーザーの望むゲインやレベルを設定します。

- HA・・・対象とするHAのレベルと最大ゲインをアシスト機能へ設定します。

4 Enable HA/Enable Comp/EnableFader Assistボタン

Assist機能を有効にします。

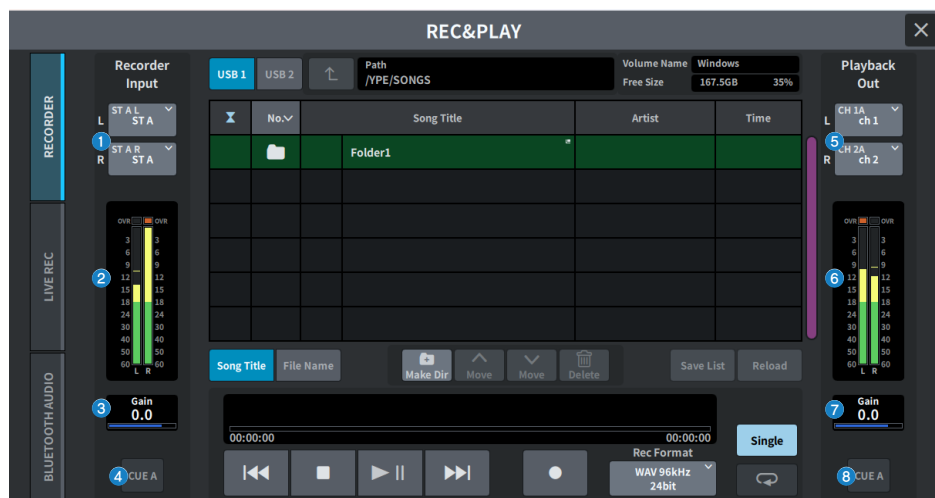
5 Set by SELボタン

オンにすると、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルを追加できます。

RECORDER画面

RECORDER画面

USBストレージデバイスへの録音やオーディオファイルの再生や管理などをします。



1 Recorder Inputボタン(L/R)

押すと、レコーダーのインプットのL/Rチャンネルにパッチする信号を選択する画面が表示されます。

2 Recorder Inputメーター

レコーダーへの入力信号のレベルを表示します。

3 Recorder Input GAIN

レコーダーへの入力信号のレベルを設定します。

4 Recorder Input CUEボタン

CUE Aをオンにすると、レコーダーへの入力信号を試聴できます。

お知らせ

Playback Output CUEボタンと同時にオンにすることはできません。

5 Playback Outputボタン(L/R)

押すと、プレイバック(再生)のアウトプットのL/Rチャンネルにパッチする信号を選択する画面が表示されます。

6 Playback Outputメーター

レコーダーのプレイバックの出力信号のレベルを表示します。

7 Playback Output GAIN

レコーダーのプレイバックの出力信号のレベルを設定します。

8 Playback Output CUEボタン

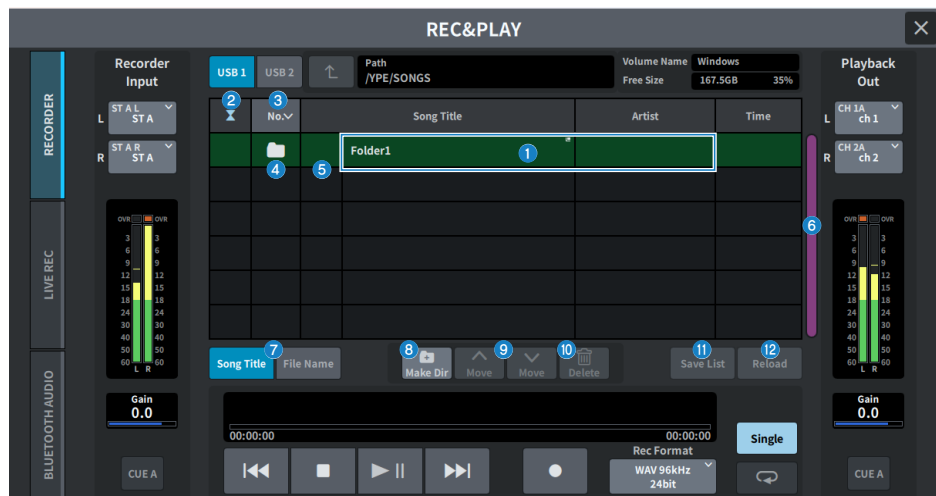
CUE Aをオンにすると、レコーダーのプレイバックの出力信号を試聴できます。

お知らせ

Recorder Input CUEボタンと同時にオンにすることはできません。

RECORDER画面

USBストレージデバイスへの録音やオーディオファイルの再生や管理などをします。



① タイトルリスト

USBメモリー上の選択されているフォルダーに保存された、再生可能なオーディオファイルおよびフォルダーのリストです。緑色の背景の列が、操作の対象として選ばれているソングファイル/フォルダーを示しています。

② 状態表示

再生中、一時停止中、録音中のマークをタイトルリストの左端に表示します。

③ トラック番号

タイトルリスト内のファイル番号を表示します。

④ サブディレクトリー

下の階層のフォルダーがある場合は、トラック番号の位置にフォルダーアイコンが表示されます。フォルダーアイコン部分を押し、下の階層に移動できます。

⑤ Playチェック

複数のソングを連続再生するときに、再生するかどうかをソングごとに設定します。

⑥ スクロールバー

タイトルリストを上下にスクロールします。

⑦ 表示切り替えボタン

リスト内のSong Title表示とFile Name表示を切り替えるボタンです。

8 Make Dirボタン

カレントディレクトリーに新規ディレクトリーを作成します。

9 Move Up/Move Downボタン

選択されているソングのリスト内の順番を入れ替えます。

10 Deleteボタン

選択されているファイルを削除します。

11 Save Listボタン

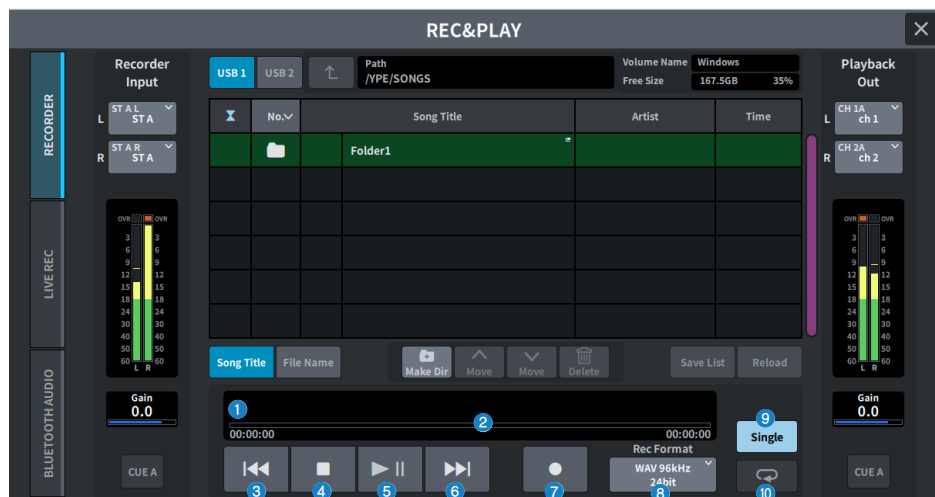
現在のタイトルリスト内の順番、Playチェックの有無をプレイリストとして保存します。

12 Reloadボタン

最後に保存したプレイリストを読み込みます。プレイリストの編集を取り消して以前の状態に戻したいときに使用します。

RECORDER画面

USBストレージデバイスへの録音やオーディオファイルの再生や管理などをします。



TRANSPORTフィールド

ソングの録音/再生を操作します。

① カレントソング

現在選ばれているソングのトラック番号、タイトル、ファイルフォーマットを表示します。再生中録音中は、表示が変わります。

② 経過時間表示

再生中はカレントソングの再生経過時間、録音中は録音経過時間を表示します。

・残り時間表示

再生中はカレントソングの残り時間を表示します。

③ REWボタン

再生ポイントをカレントソングの先頭に移動します。すでに先頭位置にある場合は、Playチェックの入った1つ前のソングの先頭に移動します。カレントソングの先頭位置ではないときに、このボタンを2秒以上押し続けたときは、早戻しを行ないます。再生中にこのボタンを操作すると、ボタンを離れたときの位置から再生を再開します。

④ STOPボタン

再生/録音/録音待機のモードから停止モードに移行します。

5 PLAY/PAUSEボタン

以下のようにモードを切り替えます。

- **停止モード**
再生モードに移行し、カレントソングの先頭から再生開始
- **再生モード**
再生一時停止モード
- **再生一時停止モード**
再生モードに移行し、一時停止しているポイントから再生開始
- **録音待機モード**
録音モード
- **録音モード**
録音一時停止モード
- **録音一時停止モード**
録音モードに移行し、一時停止しているポイントから録音再開

6 FFボタン

再生ポイントを次のPlayチェックの入ったソングの先頭に移動します。このボタンを2秒以上押し続けたときは、早送りを行ないます。再生中にこのボタンを操作すると、ボタンを離れたときの位置から再生を再開します。

7 RECボタン

録音待機モードに移行します。

お知らせ

個々のボタンの機能を、USER DEFINEDキーに割り当てすることもできます。

8 Rec Format/Rateボタン

録音時のファイルフォーマットと録音レートを切り替えます。

PLAYMODEフィールド

カレントソングの再生終了時の動作を設定します。

9 Singleボタン

このボタンがオンのときは、カレントソングのみ再生します。オフのときは、カレントソングの再生終了後に、リスト内のPlayチェックの入った次のソングを再生します。

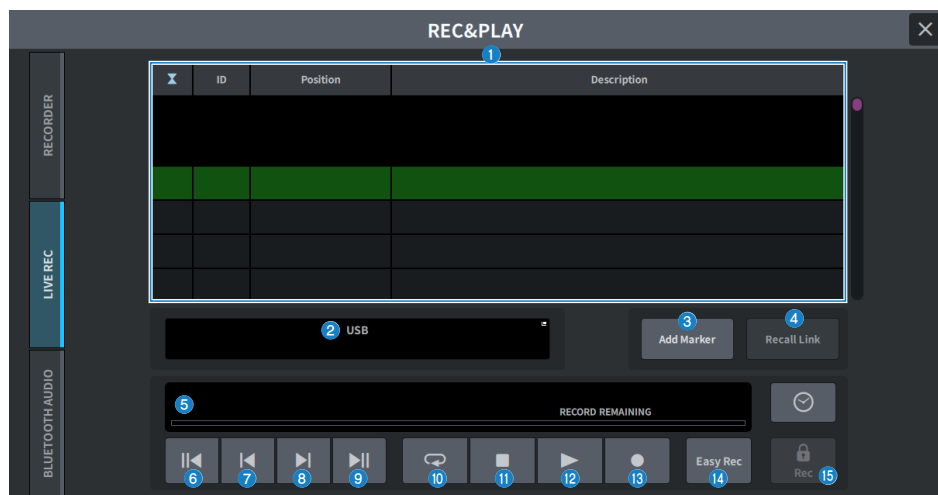
10 REPEATボタン

このボタンがオンのときは、繰り返し再生します。Singleボタンがオンの場合は、カレントソングのみを繰り返し再生し、Singleボタンがオフの場合は、リスト内のPlayチェックの入ったソングすべてをリスト順に繰り返し再生します。オフのときは、1回だけ再生します。

Singleボタンがオンの場合は、カレントソングを1回だけ再生し停止します。Singleボタンがオフの場合は、リスト内のPlayチェックの入ったソングすべてを1回ずつリスト順に再生後停止します。

LIVE REC画面

DAWをリモートコントロールします。



① マーカーリストフィールド

DAW (NuendoやCubase) の現在のプロジェクトに記録されているマーカーの情報がリスト表示されます。

[TOUCH AND TURN]ノブで操作して、リストのスクロールができます。このフィールドを押すと、マーカーの情報を編集するキーボード画面が表示されます。

② 接続先選択ボタン

押すと、接続先を選択するDAW REMOTE SETUP画面が表示されます。

選択されている接続先 (DVSのデバイスラベル、IPアドレス、USB) を表示します。

③ Add Markerボタン

現在の再生位置で、プロジェクトにマーカーを追加します。

④ Recall Linkボタン

シーンリコールをしたときにマーカーを作成するかどうかを設定します。オンのときはボタンが点灯します。

⑤ 再生位置情報表示

現在の位置情報が表示されます。右端のボタンを押すと、時間表示の形式を切り替えられます。

⑥ Go to Project Startボタン

再生位置をプロジェクトの最初に戻します。

7 Go to Previous Markerボタン

再生位置をひとつ前のマーカーに戻します。

8 Go to Next Markerボタン

再生位置をひとつ先のマーカーに進めます。

9 Go to Project Endボタン

再生位置をプロジェクトの最後に進めます。

10 Cycleボタン

プロジェクトのリピートをオン/オフします。

11 Stopボタン

プロジェクトの再生/録音を停止します。

12 Playボタン

プロジェクトの再生を開始します。

13 Recordボタン

プロジェクトの録音を開始/終了します。

14 Easy Recボタン

すぐに全トラックでの録音を開始するボタンです。押すと、最後に録音された位置に再生位置を移動し、全トラックを録音状態にして録音を開始し、レコードパネルを表示してパネルをロックします。実際の録音開始位置からPre-Record Timeで設定した時間さかのぼって記録されます。

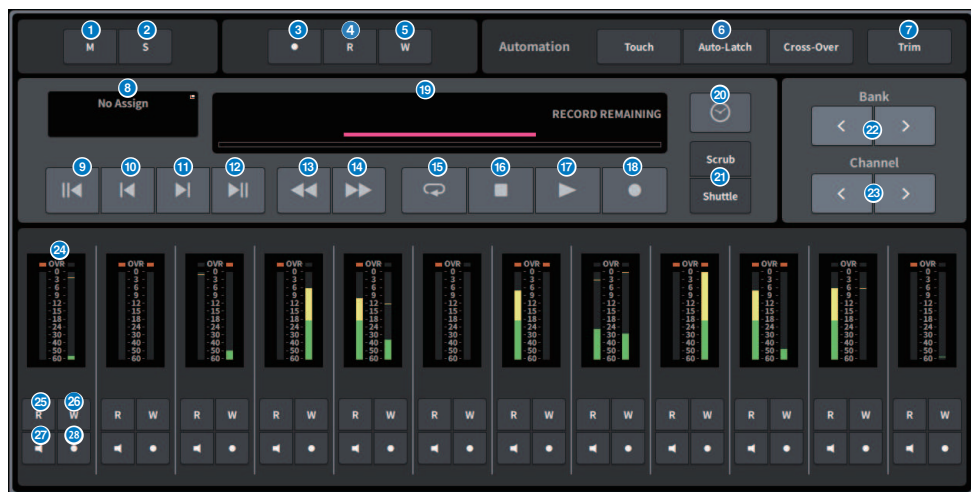
15 レコードロックボタン

録音状態の保持をオン/オフします。録音中に、誤って録音を停止してしまうのを防ぎます。レコードロックボタンのオン状態でSTOPボタンを押した場合、DAW(NuendoやCubase)で、「Do you want to continue recording?」というコンファメーションが表示されます。

DAW REMOTE画面

DAW REMOTE画面は、DAWをリモートコントロールする画面です。

ADMINエリアにあるDAWボタンを押すとDAW REMOTE画面が表示されます。



1 Unmute Allボタン

押すと、すべてのミュートが解除します。ミュートされたチャンネルがあるとき点灯します。

2 Deactivate All Soloボタン

押すと、すべてのソロを解除します。ソロ状態のチャンネルがあるとき点灯します。

3 Rec Arm Allボタン

押すと、すべてのトラックを録音状態にします。

4 Automation Read Allボタン

押すと、すべてのトラックをAutomation Read状態にします。Automation Read状態のトラックが1つでもあるとき点灯します。

5 Automation Write Allボタン

押すと、すべてのトラックをAutomation Write状態にします。Automation Write状態のトラックが1つでもあるとき点灯します。

6 Automationモード選択ボタン

Steinberg の場合

オートメーションの書き込みモードを選択します。

- **Touch** タッチモードでフェーダー値を書き込む
- **Auto-Latch** オートラッチモードでフェーダー値を書き込む
- **Cross-Over** クロスオーバーモードでフェーダー値を書き込む

Others の場合

チャンネルのAutoボタンの機能を選択します。

- **Read** Readのオン/オフボタン
- **Touch** Touchのオン/オフボタン
- **Latch** Latchのオン/オフボタン
- **Write** Writeのオン/オフボタン
- **Trim** Trimのオン/オフボタン
- **Off** Offボタン

7 Trimボタン

Trimモードをオン/オフします。オンにすると点灯します。

8 接続先選択ボタン

現在の接続先を表示します。押すとDAW REMOTE SETUP画面を表示します。

9 Go to Project Startボタン

再生位置をプロジェクトの最初に戻します。

10 Go to Previous Markerボタン

再生位置をひとつ前のマーカーに戻します。

11 Go to Next Markerボタン

再生位置をひとつ先のマーカーに進めます。

12 Go to Project Endボタン

再生位置をプロジェクトの最後に進めます。

13 Fast-Rewindボタン

再生位置に戻します。

14 Fast-Forwardボタン

再生位置を進めます。

15 Cycleボタン

プロジェクトのリピートをオン/オフします。オンにすると点灯します。

16 Stopボタン

プロジェクトの再生・録音を停止します。

17 Playボタン

プロジェクトの再生を開始します。再生中に点灯します。

18 Recordボタン

プロジェクトの録音を開始します。録音中に点灯します。

19 再生位置情報表示

再生位置の時刻を表示します。選択すると[TOUCH AND TURN]ノブで再生位置を移動できます。

20 時刻形式切り替えボタン

情報表示に表示する時刻の表示形式を切り替えます。

21 Scrub/Shuttleボタン

[TOUCH AND TURN]ノブで再生位置を移動するときの機能をオン/オフします。

- **Scrub** 操作中に音声を出力する
- **Shuttle** 指定した方向に進み続ける

22 バンク切り替えボタン

フェーダーにアサインするチャンネルを、12チャンネル単位で左右に移動します。

23 チャンネル切り替えボタン

フェーダーにアサインするチャンネルを、1チャンネル単位で左右に移動します。

24 レベルメーター

チャンネルのレベルを表示します。

25 Automation Readボタン

チャンネルのAutomation Read状態をオン/オフします。Automation Read状態のとき点灯します。

26 Automation Writeボタン

チャンネルのAutomation Write状態をオン/オフします。Automation Write状態のとき点灯します。

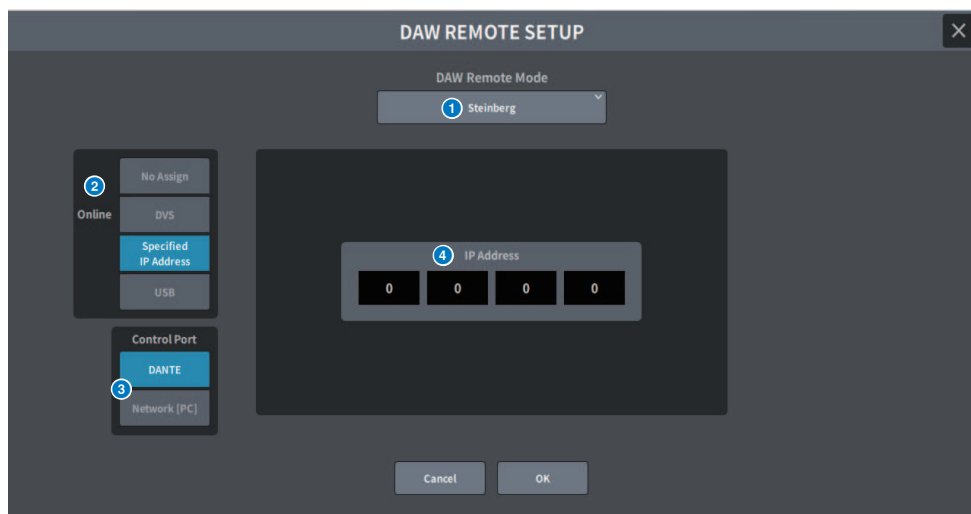
27 Monitorボタン

チャンネルのMonitorをオン/オフします。チャンネルのMonitorがオンのとき点灯します。

28 Rec Armボタン

チャンネルの録音状態をオン/オフします。録音状態のとき点灯します。

DAW REMOTE SETUP画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① DAW Remote Mode選択ボタン

DAW Remote ModeをSteinbergかOthersを選択します。

② 接続先選択ボタン

DAW Remote、およびLive Recの接続先を選択するボタンです。

- **No Assign:** 接続しない
- **DVS:** デバイスリストからDVSを選択して接続する
- **Specified IP Address:** 選択したネットワークに繋がっているコンピュータのIPアドレスを直接指定する
- **USB:** [USB TO HOST]端子経由で接続する

IPアドレス

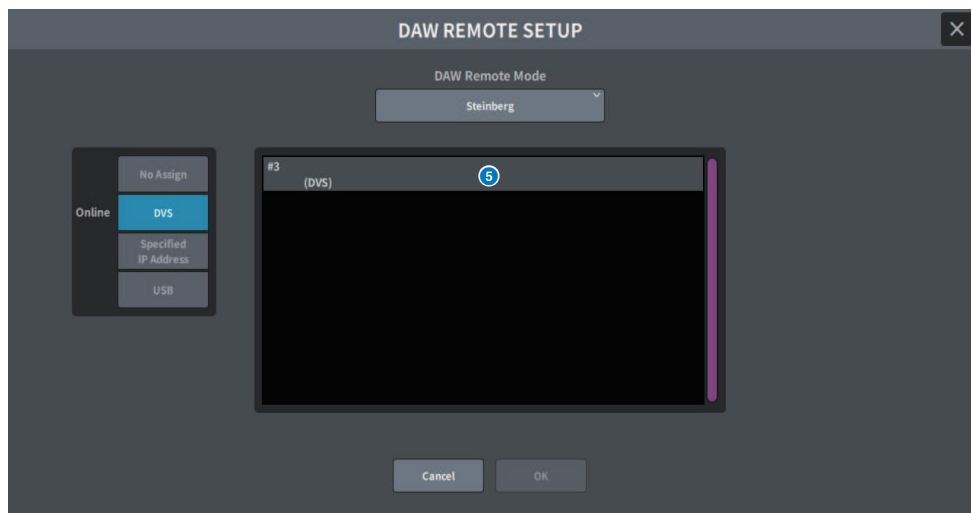
接続先選択ボタンで、Specified IP Addressを選択したとき表示されます。

接続先のIPアドレスを指定します。

Control Port

接続先選択ボタンで、Specified IP Addressを選択したとき表示されます。

接続するネットワーク（DANTE、Network [PC]）を選択します。



DVS選択リスト

接続先選択ボタンで、DVSを選択したとき表示されます。

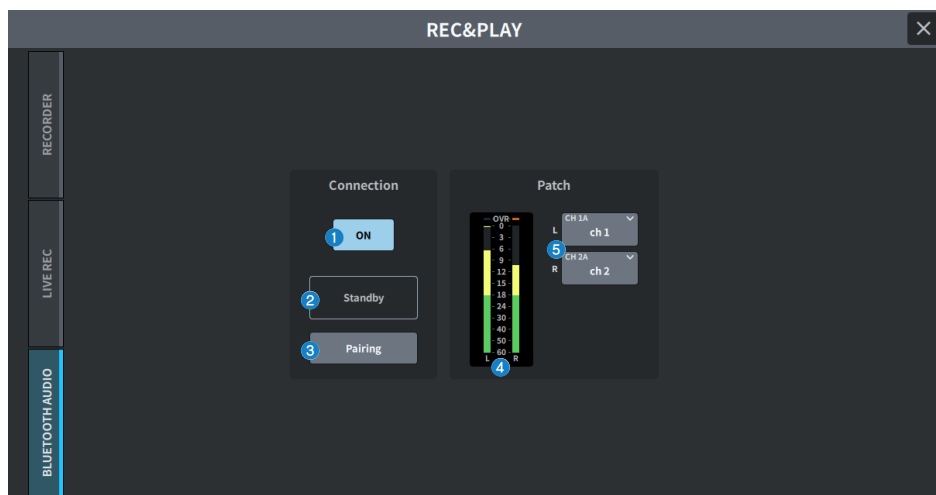
接続先のDVSをリストから選択します。

関連リンク

「USB MIDIのポートを設定する」(340ページ)

BLUETOOTH AUDIO画面

Bluetooth Audioの接続や音声入力画面です。



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① Bluetooth On/Offボタン

Bluetoothのアダプタイズ(PV Portalにコンソールを検出させる信号)の出力/停止を行います。

② 状態表示

Bluetooth接続の状態（Standby、Pairing、Connected）を表示します。

③ 接続ボタン

押して、ペアリング(Pairing) やペアリングキャンセル(Cancel)や通信切断(Disconnect)を行う。

④ Inputメーター

入力信号のレベルを表示します。

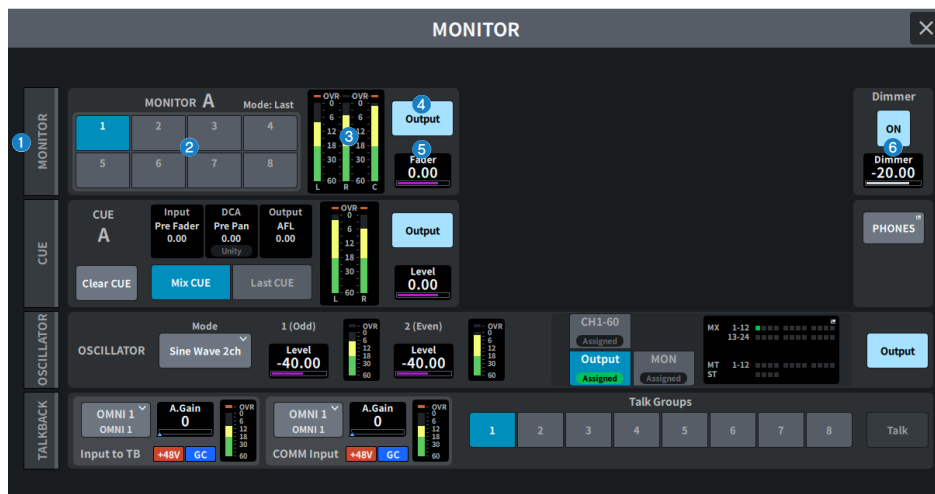
⑤ Input Patchボタン(L/R)

押すと、BluetoothのインプットのL/Rチャンネルにパッチする信号を選択する画面が表示されます。

MONITOR画面

MONITOR(MONITOR)画面

ヘッドホンや外部のモニタースピーカーで確認する信号の操作をします。



1 MONITORタブ

モニターの詳細設定を行うMONITOR画面を表示します。

2 MONITOR SOURCE SELECTボタン

MONITORバスに出力するソースをDEFINE 1-8の中から1系統選択します。

3 メーターフィールド

モニターアウトのL、R、Cチャンネルの出力レベルを表示します。

4 Outputボタン

モニターアウトのオン/オフを切り替えます。

5 Faderレベル

モニターフェーダーのレベルを調節します。[TOUCH AND TURN]ノブ使って調節が行えます。

⑥ Dimmerフィールド

モニター信号を一時的に減衰させるディマー機能の設定を行います。

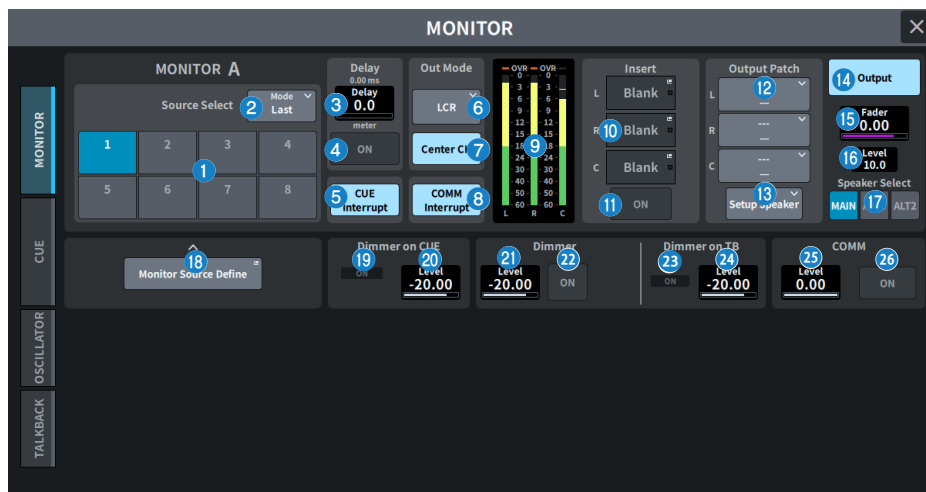
- **ONボタン**

オンにすると、ディマーがオンになり、モニター信号が減衰します。

- **Dimmerレベル**

ディマーがオンのときにモニター信号を減衰させる量を調整します。

MONITOR画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① Source Selectボタン

MONITORバスに出力するソースをDEFINE 1-8の中から選択します。

② Mode

モードを選択します。

• Last

MONITORバスに出力するソースをDEFINE 1-8の中から1系統選択します。

• Mix

MONITORバスに出力するソースをDEFINE 1-8の中から複数選択します。

ソース数が8を超えると選択できません。

③ MONITOR Delay

現在設定されているディレイタイムが表示されます。

現在選択されている単位のディレイタイムと、選択されている単位(スケール)の種類が表示されます。

④ MONITOR Delay ONボタン

オンにすると、モニター信号がMONITOR Delayノブの設定に従って遅延します。

⑤ CUE Interruptボタン

キュー信号をモニター信号に割り込ませるボタンです。このボタンがオンのときにキューを有効にすると、キュー信号がモニター出力に送られます。

6 MONITOR Out Mode

モニターの出力モードを次の中から選択します。

- **LR + C DOWNMIX**

L/C/Rチャンネルをステレオにダウンミックスして出力します。

- **MONO**

モノラルで出力します。

- **LCR**

L/C/Rチャンネルで出力します。

7 Center CH ONボタン

センターチャンネルをモニターしない場合は、オフにします。オフにすると、ダウンミックス時にもセンターチャンネルはモニターされません。

8 COMM Interruptボタン

COMM信号をモニター信号に加算するボタンです。このボタンがオンのときにCOMM信号がモニター出力に送られます。

9 メーター

モニターのL/R/Cチャンネルの出力レベルが表示されます。

10 Insertボタン

押すと、モニターにプラグインをインサートするための画面が表示されます。ボタンに現在設定されているプラグインインサートが表示されます。

11 Insert ONボタン

プラグインインサートのオン/オフを切り替えます。

12 Output Patchボタン

モニター出力の出力先となるスロット/ポートをL、C、Rのチャンネルごとに表示します。押すと、PORT SELECT画面が表示されます。

13 Setup Speakerボタン

押すと、MAIN、ALT 1、ALT 2の出力先を設定する画面が表示されます。

14 MONITOR Outputボタン

モニターアウトのオン/オフを切り替えます。

15 MONITOR Faderレベル

モニターフェーダーのレベルを調節します。

16 MONITORレベル

モニターレベルを表示します。

[TOUCH AND TURN]ノブでモニターレベルを調整します。

17 Speaker Select ボタン

押して出力先のSpeakerを選択します。

- **MAIN**

MAIN Speakerとして設定したL, R, Cの出力先が設定されます。

- **ALT1**

ALT1 Speakerとして設定したL, R, Cの出力先が設定されます。

- **ALT2**

ALT2 Speakerとして設定したL, R, Cの出力先が設定されます。

18 Monitor Source Defineボタン

MONITORバスに出力するソースを設定します。

19 Dimmer on CUEインジケータ

CUEがアクティブのときに、点灯します。

20 Dimmer on CUE

CUEをオンにしたときに、モニター信号の減衰量を調整します。

21 Dimmerレベル

ディマーがオンのときにモニター信号の減衰量を調整します。

22 Dimmer ONボタン

オンにすると、ディマーがオンになり、モニター信号が減衰します。

23 Dimmer on TBインジケータ

トークバックに対するディマー機能のオン/オフ状態を表示します。

24 Dimmer on TBレベル

トークバックをオンにしたときのモニター信号の減衰量を調節します。

25 COMMレベル

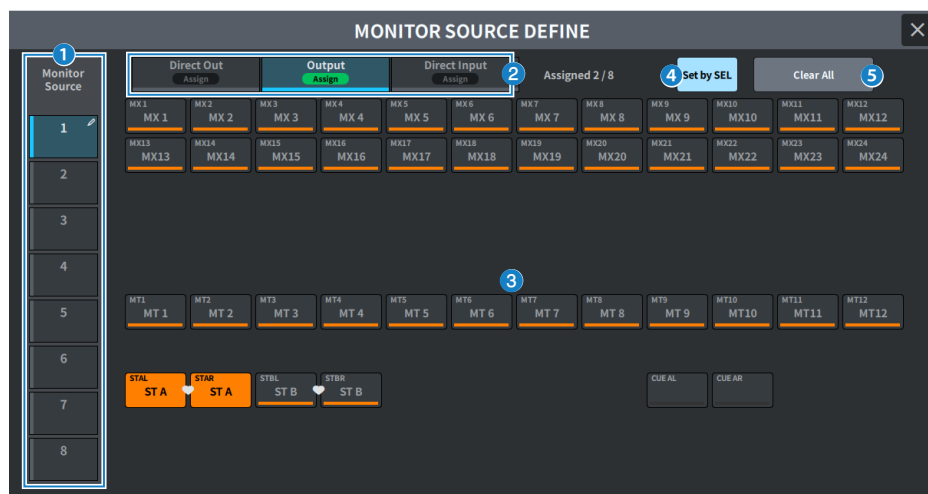
COMM信号のレベルを調節します。

26 COMM ONボタン

オンにすると、COMM信号を有効にします。

MONITOR SOURCE DEFINE画面

MONITORバスに出力するソースをDEFINEボタンに登録する画面です。



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① Source Selectボタン

MONITORバスに出力するソースをDEFINE 1-8の中から1系統選択します。

押すと、名前をつけるキーボードが表示されます。

② 表示切り替えタブ

画面に表示させるチャンネルやバスや入力ポートの種類を切り替えます。

③ モニターソース選択ボタン

DEFINEボタンに割り当てるモニターソースを選択します。選択したモニターソースは、ハイライト表示されます。同じボタンをもう1回押すと、選択が解除されます。

④ Set by SELボタン

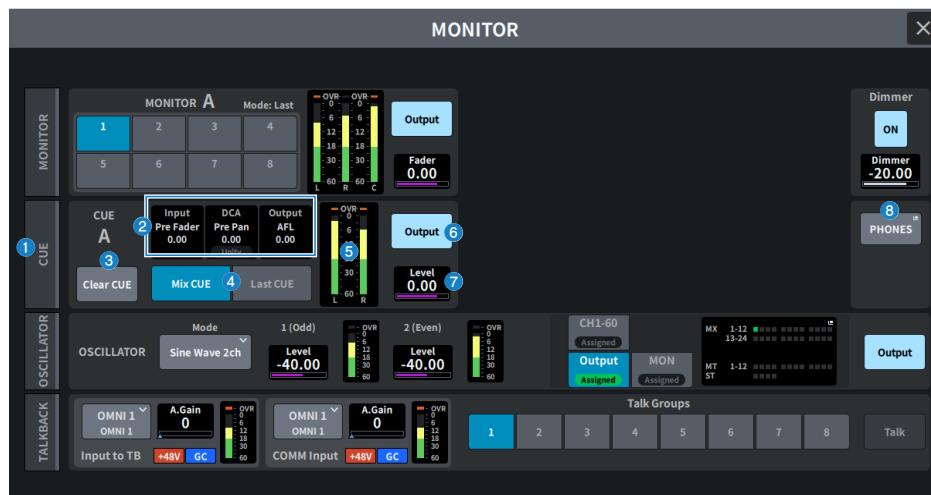
オンにすると、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルを追加できます。

⑤ Clear Allボタン

押すと、すべての選択を解除します。

MONITOR (CUE) 画面

選択した個々のチャンネル/DCAの音をチェックするため、CUE機能进行操作します。



1 CUEタブ

キューの詳細設定を行うCUE画面を表示します。

2 Input/DCA/Output CUEフィールド

インプットキュー、DCAキュー、アウトプットキューの設定状態を表示します。

3 Clear CUEボタン

キューを一括解除するボタンです。CUE Modeの設定がMix CUEモードのときは選択されているチャンネルすべてが解除されます。

4 CUE Modeボタン

複数のチャンネルの[CUE]キーをオンにしたときの動作モードを選択します。

・ Mix CUEモード

選択したすべてのチャンネルをキュー。

・ Last CUEモード

最後に選択したチャンネルのみをキュー。

5 メーター

キューのL/Rチャンネルの出力レベルを表示します。

6 CUE Outputボタン

キューアウトのオン/オフを切り替えるボタンです。

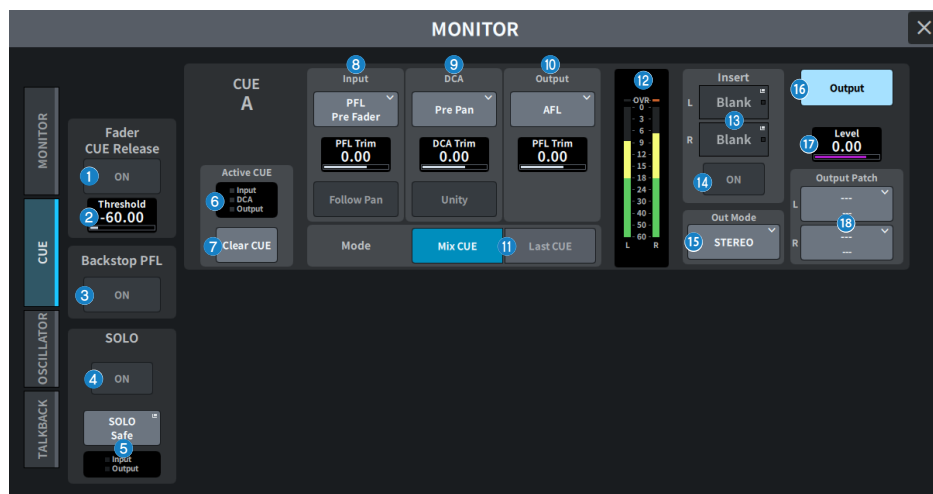
7 CUEレベル

キューアウトの出力レベルを表示します。[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節が行えます。

8 PHONES ボタン

ヘッドホンでモニターする信号に設定を行うPHONES画面が表示されます。

CUE画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

- ① **Fader CUE Release ONボタン (Broadcast Package対応)**
オンにした場合にフェーダーレベルがしきい値(スレッシュホルド値)を超えたとき、そのチャンネルのCUEをクリアします。
- ② **Fader CUE Release Threshold (Broadcast Package対応)**
しきい値(スレッシュホルド値)が表示されます。[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節が行えます。
- ③ **Backstop PFL ONボタン (Broadcast Package対応)**
フェーダーをOFF位置(レベルは-∞)よりも下に押し下げるとCUEがオンになり、フェーダーを上げたり手を離すとCUEがオフになります。
- ④ **SOLO ONボタン**
ソロ操作のオン/オフを切り替えます。
- ⑤ **SOLO Safeボタン**
任意のチャンネルをソロ操作から除外します。
- ⑥ **Active CUEインジケーター**
現在モニターしているキューの種類をインジケーターの点灯で表示します。
- ⑦ **Clear CUEボタン**
キューを一括解除するボタンです。CUE Modeの設定がMix CUEモードのときは選択されているチャンネルすべてが解除されます。

8 Input CUEフィールド

インプットチャンネルのキューに関する設定を行います。

• キューポイント選択ボタン

検聴を行う位置をPFL Pre FILTER (FILTERの直前)、Pre Fader(フェーダーの直前)、AFL(フェーダーの直後)、Post Pan(パンの直後)の中から選びます。

お知らせ

Post Panを選択すると、LCRモードに設定したインプットチャンネルからMONOバスへ送られる信号をモニターできなくなりますのでご注意ください。

• PFL Trim

PFLを選択したときのモニターレベルを設定します。[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節が行えます。

• Follow Panボタン

オンにすると、インプットチャンネルからCUEバスに送られる信号のパンに対し、TO STEREO PANの設定が反映されます。

9 DCA CUEフィールド

DCAのキューに関する設定を行います。

• キューポイント選択ボタン

DCAの検聴を行う位置をPre Pan(パンの直前)またはPost Pan(パンの直後)から選びます。

• DCA Trim

DCAをキューするときのモニターレベルを表示します。[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節が行えます。

• Unityボタン

オンにすると、それぞれのDCAのマスターレベルを0dB(ユニティゲイン)に設定したときと同じ音量で検聴します。

10 Output CUEフィールド

アウトプットチャンネルのキューに関する設定を行います。

• キューポイント選択ボタン

アウトプットチャンネルの検聴を行う位置をPFL(フェーダーの直前)、AFL(フェーダーの直後)の中から選びます。

• PFL Trim

PFLを選択したときのモニターレベルを表示します。[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節が行えます。

11 CUE Modeボタン

複数のチャンネルの[CUE]キーをオンにしたときの動作モードを選択します。

• Mix CUEモード

選択したすべてのチャンネルをキュー。

• Last CUEモード

最後に選択したチャンネルのみをキュー。

12 メーター

キューのL/Rチャンネルの出力レベルを表示します。

13 Insertボタン

押すと、CUEにプラグインをインサートするための画面が表示されます。ボタンに現在設定されているプラグインインサートが表示されます。

14 Insert ONボタン

プラグインインサートのオン/オフを切り替えます。

15 CUE Out Mode選択ボタン

CUE信号の出力をSTEREOかMONOに選択できます。

16 CUE Outputボタン

キューアウトのオン/オフを切り替えるボタンです。

17 CUEレベル

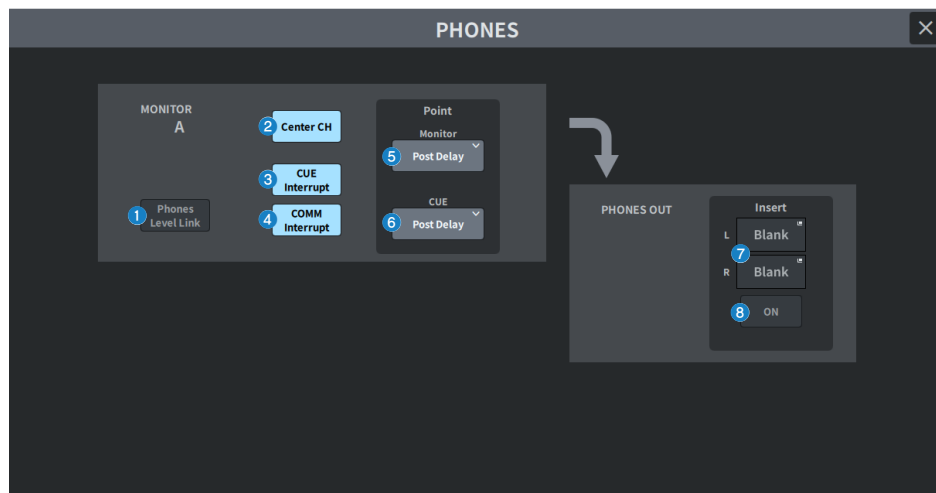
キューアウトの出力レベルを表示します。[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節が行えます。

18 CUE Output Patchボタン

押すと、キュー出力のL/Rチャンネルにパッチする出力ポートを選ぶPORT SELECT画面が表示されます。

PHONES画面

ヘッドホンでモニターする信号に関する設定を行います。



1 Phones Level Linkボタン

オンにすると、PHONES出力端子に送られる信号のレベルをモニターフェーダーのレベルにリンクして操作できます。

2 CENTER CH ONボタン

センターチャンネルをモニターしない場合は、オフにします。

3 CUE Interruptボタン

CUE Interruptのオン/オフを切り替えます。

お知らせ

CUEをモニターソースに選択したときはCUE操作によりモニターソースの遮断を防ぐため、CUE Interruptはオフにすることを推奨します。

4 COMM Interruptボタン

COMM Interruptのオン/オフを切り替えます。

5 Point Monitorボタン

モニター信号を取り出すポイントを次の中から選択します。

- Pre Delay
- Post Delay

⑥ CUE Monitorボタン

キュー信号を取り出すポイントを次の中から選択します。

- Pre Delay
- Post Delay

⑦ Insertボタン

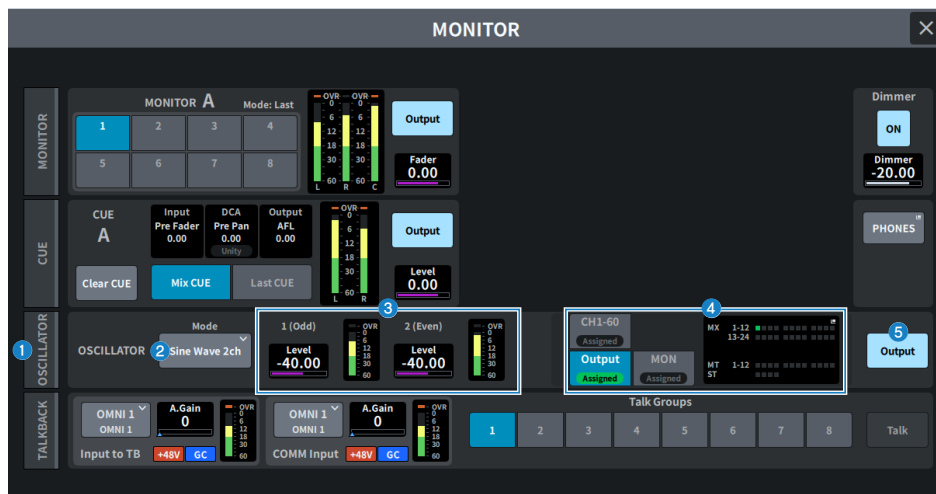
押すと、ヘッドホンでモニターする信号にプラグインをインサートするための画面が表示されます。

⑧ Insert ONボタン

プラグインインサートのオン/オフを切り替えます。

MONITOR (OSCILLATOR) 画面

内蔵オシレーターのサイン波やピンクノイズを任意のバスに出力します。



1 OSCILLATORタブ

オシレーターの詳細設定を行うOSCILLATOR画面を表示します。

2 OSCILLATOR Modeボタン

現在選ばれているオシレーターモードを表示します。押すとモードを切り替える画面を表示します。

- Sine Wave
- Sine Wave 2ch
- Pink Noise
- Burst Noise

3 OSCILLATOR LEVELフィールド

オシレーターのレベルを調節します。LEVEL横にオシレーターの出力レベルをメーター表示します。LEVELを押すと、[TOUCH AND TURN]ノブを使ってオシレーターのレベルを調節できます。設定範囲は-96.00dB~0.00dBです。

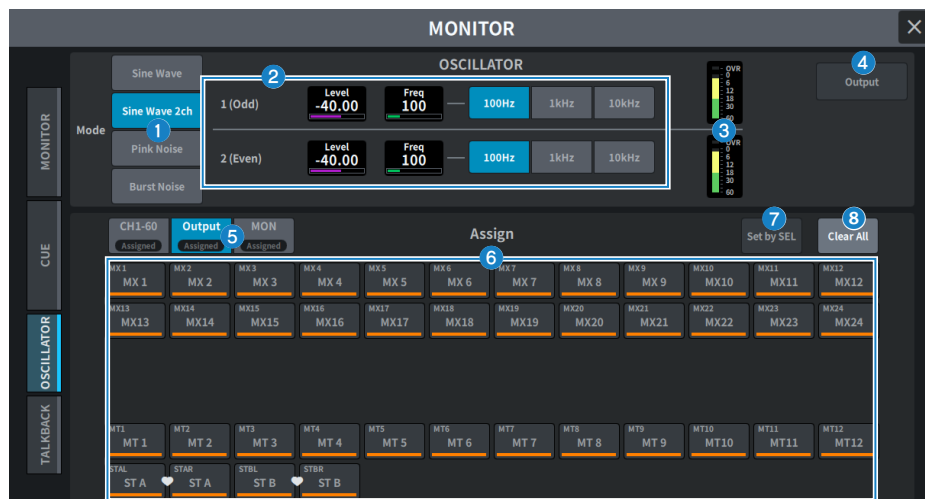
4 OSCILLATOR Assignフィールド

現在選ばれているオシレーターの出力先(インプットチャンネル、バス、モニター)をインジケータで表示します。左側のボタンで、インジケータの表示を切り替えます。いずれかのチャンネル/バスが選択されているボタンには、“Assigned”のインジケータが緑で点灯します。

5 OSCILLATOR Outputボタン

オシレーター出力のオン/オフを切り替えます。

OSCILLATOR画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① OSCILLATOR Modeボタン

オシレーターの動作モードを次の4つから選択します。

- **Sine Wave**
サイン波を連続的に出力します。
- **Sine Wave 2ch**
周波数の違う2つのサイン波を別々に出力します。
- **Pink Noise**
ピンクノイズを出力します。
- **Burst Noise**
ピンクノイズを断続的に出力します。

② パラメーターフィールド

オシレーターのパラメーターを設定します。このフィールドの内容や機能は、動作モード①によって異なります。

Sine Waveの場合

- **Level**

サイン波の出力レベルが表示されます。[TOUCH AND TURN]ノブを使って操作できます。

- **Freq**

サイン波の周波数が表示されます。[TOUCH AND TURN]ノブを使って操作できます。

- **Frequencyボタン**

サイン波の周波数を100Hz、1kHz、10kHzから選択できます。

Sine Wave 2chの場合

- **Level (Odd)**

ODD(奇数)側のサイン波の出力レベルが表示されます。[TOUCH AND TURN]ノブを使って操作できます。

- **Freq (Odd)**

ODD(奇数)側のサイン波の周波数が表示されます。[TOUCH AND TURN]ノブを使って操作できます。

- **Level (Even)**

EVEN(偶数)側のサイン波の出力レベルが表示されます。[TOUCH AND TURN]ノブを使って操作できます。

- **Freq (Even)**

EVEN(偶数)側のサイン波の周波数が表示されます。[TOUCH AND TURN]ノブを使って操作できます。

- **Frequency**

サイン波の周波数を100Hz、1kHz、10kHzから選択できます。

初期値は100Hzです。このときメーターはODD/EVEN2つになります。

Pink Noiseの場合

- **Level**

ピンクノイズの出力レベルが表示されます。[TOUCH AND TURN]ノブを使って操作できます。

- **HPF**

ピンクノイズを加工するHPFのカットオフ周波数が表示されます。[TOUCH AND TURN]ノブを使って操作できます。下にあるボタンでHPFのオン/オフを切り替えます。

- **LPF**

ピンクノイズを加工するLPFのカットオフ周波数が表示されます。[TOUCH AND TURN]ノブを使って操作できます。下にあるボタンでLPFのオン/オフを切り替えます。

Burst Noiseの場合

- **Level、HPF、LPF**

Pink Noiseと共通です。

- **WIDTH**

断続的に出力されるノイズ部分の長さが表示されます。[TOUCH AND TURN]ノブを使って操作できます。

- **INTERVAL**

ノイズとノイズの間の無音部分の長さが表示されます。[TOUCH AND TURN]ノブを使って操作できます。

③ **メーターセクション**

オシレーターの出力レベルを表示するメーターです。

④ **OSCILLATOR Outputボタン**

オシレーターの出力のオン/オフを切り替えます。オンにすると、オシレーターの信号がASSIGNセクションで選んだインプットチャンネルやバスに送られます。もう一度ボタンを押すと、オシレーターがオフになります。

⑤ **表示チャンネル切り替えボタン**

画面に表示させるチャンネルの種類を切り替えます。CH1-60(DM5CはCH1-48)、Output、MONITORが選択できます。いずれかのチャンネル/バスが選択されているボタンには、“ASSIGNED”のインジケーターが緑で点灯します。

⑥ **Assignセクション**

オシレーターの信号を送るチャンネルを選択します。3つのタブで表示させるチャンネル/バスの種類を選び、ボタンを押して個々のチャンネル/バスを指定します(複数選択可)。

Sine Wave 2chをモードとして選択した場合、選択チャンネルの番号が奇数(ODD側)か偶数(EVEN側)かで出力される信号が決まります。たとえば、MIX1にはODDで設定された信号が、MIX2にはEVENで設定された信号が出力されます。Clear Allボタンを押せば、すべての選択を解除できます。

⑦ **Set by SELボタン**

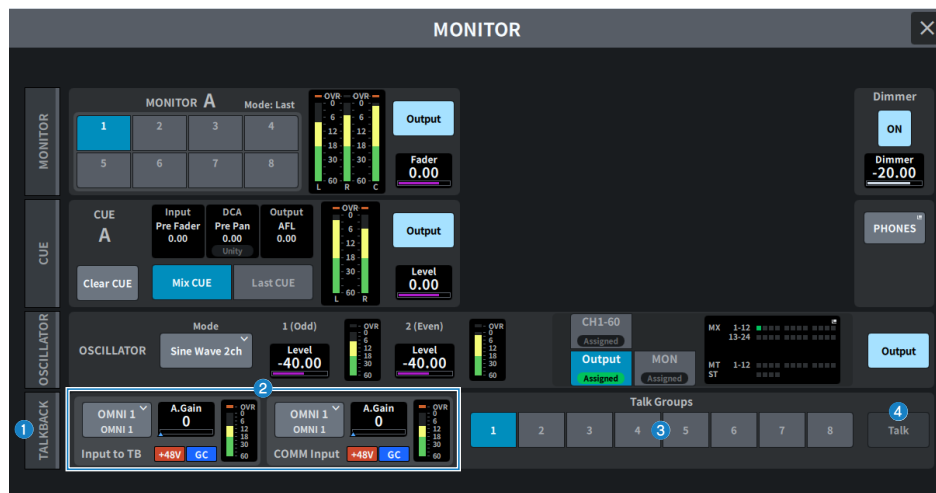
オンにすると、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルを追加できます。

⑧ **Clear All**

すべてのアウトプットチャンネルをオシレーターの信号の送り先から除外します。

MONITOR (TALKBACK) 画面

任意の入力用端子に入力されたマイクの信号を、任意のバスに送り出します。



1 TALKBACKタブ

トークバックの詳細設定を行うTALKBACK画面を表示します。

2 Input to TBフィールド、COMM Inputフィールド

・ TALKBACKパッチボタン

押すと、任意の入力ポート/スロットをトークバックにパッチするINPUT PORT SELECT画面が表示されます。選択したポート/スロット名がボタン内に表示されます。パッチが割り当てられていない場合は「----」と表示されます。

・ A. Gain

対応する入力ポート/スロットのアナログゲインを設定します。[TOUCH AND TURN]ノブを使って操作できます。

・ TALKBACK +48Vインジケータ

対応する入力ポート/スロットの+48Vのオン/オフ状態が表示されます。

・ TALKBACK GCインジケータ

対応する入力ポート/スロットのゲインコンペンセーションのオン/オフ状態が表示されます。

・ TALKBACKレベルメーター

対応する入力ポート/スロットのインプットゲイン通過後のレベルが表示されます。

3 Talk Groupsボタン

TALKBACK画面で設定した出力先を選択します。

④ Talkボタン

トークバックアウトのオン/オフを切り替えます。

TALKBACK画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① Input to TBフィールド、COMM Inputフィールド

・TALKBACKパッチボタン

押すと、任意の入力ポート/スロットをトークバックにパッチするINPUT PORT SELECT画面が表示されます。選択したポート/スロット名がボタン内に表示されます。パッチが割り当てられていない場合は「----」と表示されます。

・TALKBACK +48Vボタン

対応する入力ポートに供給されるファンタム電源(+48V)のオン/オフを切り替えます。

・A. Gain

対応する入力ポート/スロットのアナログゲインを設定します。[TOUCH AND TURN]ノブを使って操作できます。

・TALKBACK GCボタン

対応する入力ポートをトークバックとして利用するときに、対応するゲインコンペーンションをオン/オフします。

・TALKBACK HPF

対応する入力ポートをトークバックとして利用するときに、HPFのカットオフ周波数を設定します。ボタンでHPFのオン/オフを切り替えます。

・TALKBACKレベルメーター

対応する入力ポート/スロットのインプットゲイン通過後のレベルが表示されます。

② Talk Groupsボタン

トークバックの出力先を設定します。

3 Dimmer For Buses

トークバック出力中に選択したバスへの信号の減衰量を設定します。

4 Talkback ONボタン

トークバックアウトのオン/オフを切り替えます。

5 TalkbackOut パッチボタン

押すと、任意の出力端子をトークバックにパッチする画面を表示します。

6 TalkbackOut ONボタン

任意の出力端子をトークバックとして利用するときに、トークバック出力のオン/オフを切り替えるボタンです。

7 Set by SELボタン

オンにすると、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルを追加できます。

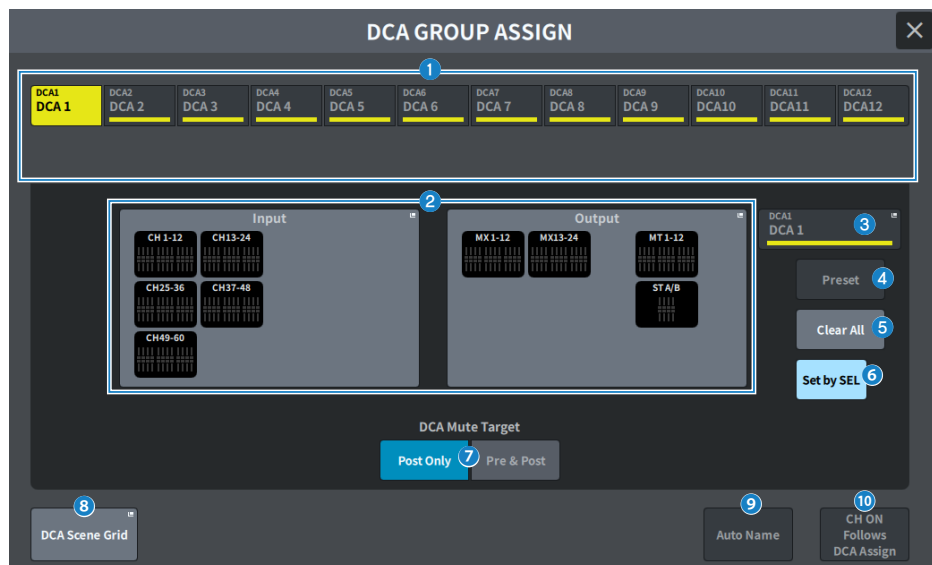
8 Clear Allボタン

すべてのアウトプットチャンネルをトークバックの出力先から除外します。

CH JOB画面

DCA GROUP ASSIGN画面

DCAグループに割り当てるチャンネルを設定します。DCAグループは複数チャンネルのレベルを一括操作できます。



① DCA選択ボタン

操作するDCAを選びます。

② DCAアサインフィールド

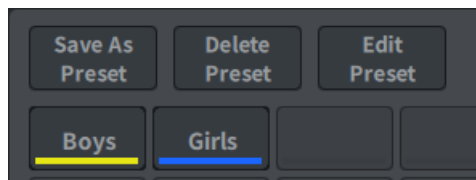
現在選択しているDCAに登録されているチャンネルを黄色でハイライト表示します。このフィールド部分を押すと、アサイン画面が表示されます。

③ DCA表示

現在選択しているDCAを表示します。押すと、DCA名、色、アイコンを編集するNAME画面が表示されます。

④ Preset編集ボタン (Theatre Package対応)

押すとPreset画面が開きます。



- **Save As Presetボタン**

オンにしてPresetボタンを押すと、現在選択されているDCAの設定を保存します。

- **Delete Presetボタン**

オンにしてPresetボタンを押すと、Presetしている設定を削除します。

- **Edit Presetボタン**

オンにしてPresetボタンを押すと、Presetにアサインするチャンネルを選択するDCA PRESET ASSIGN画面が表示されます。

- **Presetボタン**

名前とカラーが表示されます。

⑤ Clear Allボタン

押すと、すべての選択を解除します。

⑥ Set by SELボタン

オンにすると、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルを追加できます。新しいチャンネルを選択に加えるには、このボタンをオンにして、追加するチャンネルの[Select]キーを押します。

⑦ DCA Mute Target

Post Only、またはPre & Postを選択します。Pre & Postに設定すると、Pre Faderに設定されたセンドも連動してミュートします。

⑧ DCA Scene Gridボタン (Theatre Package対応)

押すとDCA SCENE GRID画面が表示されます。

⑨ Auto Nameボタン (Theatre Package対応)

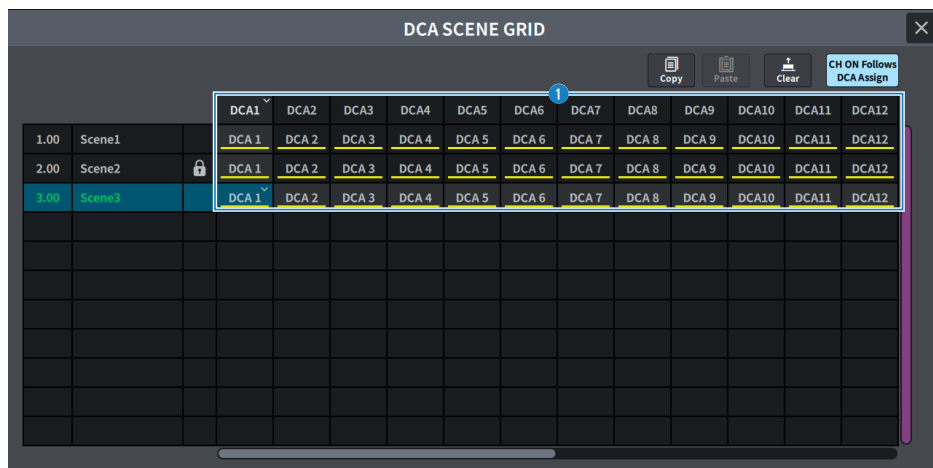
オンにすると、DCAグループにアサインした一番小さい番号のチャンネルの名前をDCAグループ名に設定します。DCAグループのアサインがすべて解除されると空の文字列が設定されます。

⑩ CH ON Follows DCA Assign (Theatre Package対応)

オンにすると、DCAグループにアサインしたチャンネルをオンにします。DCAグループのアサインから解除されたチャンネルはオフにします。DCA GROUP ASSIGN画面、DCA SCENE GRID画面で表示されるチャンネルボタンにチャンネルオンのインジゲーターが表示されるようになります。

DCA SCENE GRID画面（Theatre Package対応）

シーン別にDCAをアサインできます。



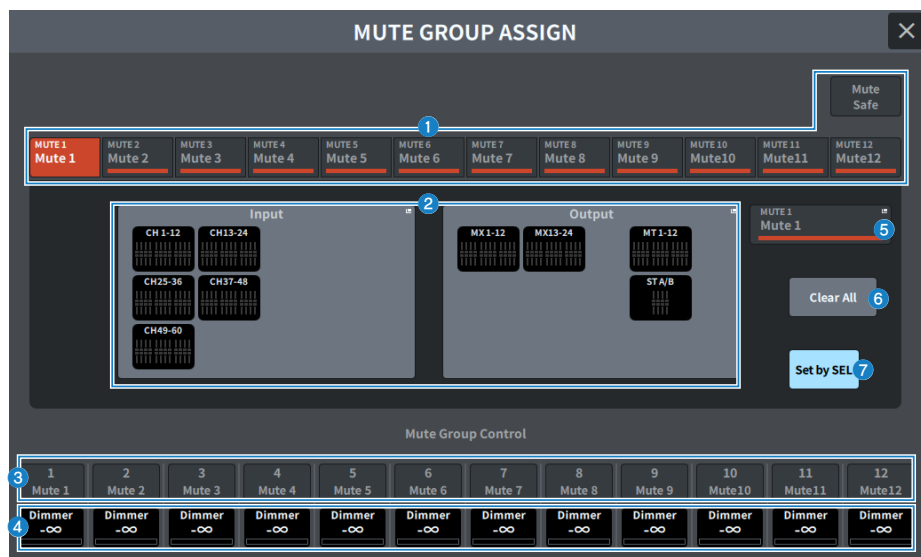
① DCA Grid

特定のシーンにおけるDCA情報を表示します。押すと、アサインするチャンネルを選択する画面が表示されます。一番上のヘッダー部分を押すと、その列まとめてアサインできます。

MUTE GROUP ASSIGN画面

ミュートグループとミュートセーフを設定します。

ミュートグループは複数チャンネルのミュートを一括操作できます。ミュートセーフはミュートグループに登録されているチャンネルの中から、特定のチャンネルのみを一時的に除外できます。



① ミュートグループ/ミュートセーフ選択ボタン

チャンネルを割り当てるミュートグループまたはミュートセーフを選択します。

② ミュートグループアサイン表示フィールド

現在選んでいるミュートグループに登録されているチャンネルが表示されます。

ミュートセーフボタンを選択したときは、ミュートセーフを行うチャンネルが表示されます。登録、解除の方法はミュートグループの場合と同じです。

③ ミュートグループコントロールボタン

ミュートグループごとにミュートのオン/オフを切り替えます。

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]キーは点滅します。

④ Dimmerレベル

ミュートグループごとに、ディマー機能が有効なときのレベルを設定します。

お知らせ

ディマーレベルが $-\infty$ dB以外に設定されていて、そのミュートグループマスターボタンがオンのときは、ボタンがオレンジになります。

5 ミュートグループ表示

現在選択しているミュートグループを表示します。押すと、ミュートグループ名を編集するためのキーボード画面が表示されます。

6 Clear Allボタン

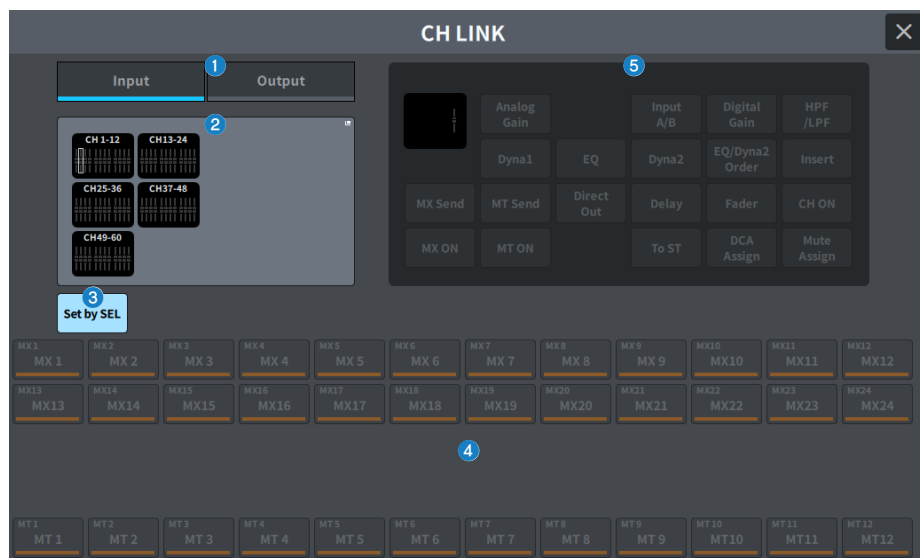
押すと、すべての選択を解除します。

7 Set by SELボタン

オンにすると、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルを追加できます。新しいチャンネルを選択に加えるには、このボタンをオンにして、追加するチャンネルの[Select]キーを押します。

CH LINK画面

インプット系チャンネルまたはアウトプット系チャンネルのフェーダー操作やEQなどのパラメーターを連動(リンク)させる機能を設定します。



① Input/Outputボタン

インプット系チャンネル画面とアウトプット系チャンネル画面を切り替えます。

② CH LINK表示フィールド

現在選んでいるCH LINKに登録されているチャンネルが表示されます。

押すと、CH LINK SET画面が表示されます。

③ Set by SELボタン

オンにすると、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルを追加できます。

④ チャンネル選択ボタン

連動するパラメーターでMX ON、MX Send、MT ON、MT Sendの各ボタンをオンにした場合の対象バスを選びます。

⑤ パラメーター選択ボタン

連動するパラメーターを選びます。

CH LINK SET画面



① Input/Outputボタン

インプットチャンネルとアウトプットチャンネルを切り替えます。

② チャンネル選択ボタン

リンクさせたいチャンネルを選びます。リンクされたチャンネルはリンクグループを示すアルファベットが表示されます。

お知らせ

- リンクしたチャンネルを選択すると同じグループのチャンネルすべてが選択されます。
- グループにチャンネルを追加する場合はグループと追加するチャンネルを選択したあと、Linkボタンを押します。
- 2つのグループを選択してLinkボタンを押すと、2つのグループを1つにできます。その場合は前のグループに統合されます(グループAとグループBを1つにした場合、グループAになります)。
- チャンネルをリンクから外すには、グループを選択したあと、外したいチャンネルを押して非選択にします。

③ Linkボタン

②で選んだチャンネルをリンクします。

④ Unlinkボタン

②で選んだリンクを解除します。

5 Set by SELボタン

オンにすると、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルを追加できます。

6 Unselect All

チャンネルの選択をすべて解除します。

CH COPY画面

各チャンネルのミックスパラメーターの設定値を別のチャンネルにコピーする機能を設定します。



① Fromボタン

CH COPY画面に入ると自動的に選択されています。コピー元を選んだチャンネルを選択しなおしたいときは、このボタンを押します。

② Toボタン

コピー先を選択するモードに切り替わったとき選択されます。

③ Pasteボタン

移動元と移動先を指定したあとでボタンを押すと、チャンネルコピーが実行されます。
コピー元にMIXやMTを選択するとTargetが表示されます。



- Channel Parameters：チャンネルパラメーターをコピーします。
- Incoming Sends：コピー元チャンネルに対するSend設定をコピーします。

④ 表示チャンネル切り替えボタン

画面に表示させるチャンネルの種類を切り替えます。

⑤ ASSIGNセクション

コピー元のチャンネルやコピー先のチャンネルを選択します。

⑥ Set by SELボタン

オンにすると、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルを選択できます。

CH DEFAULT画面

チャンネルのパラメーターを初期設定値に戻す機能を設定します。



① Defaultボタン

チャンネルを選んだあとでこのボタンを押すと、初期化が実行されます。

② 表示チャンネル切り替えボタン

画面に表示させるチャンネルの種類を切り替えます。

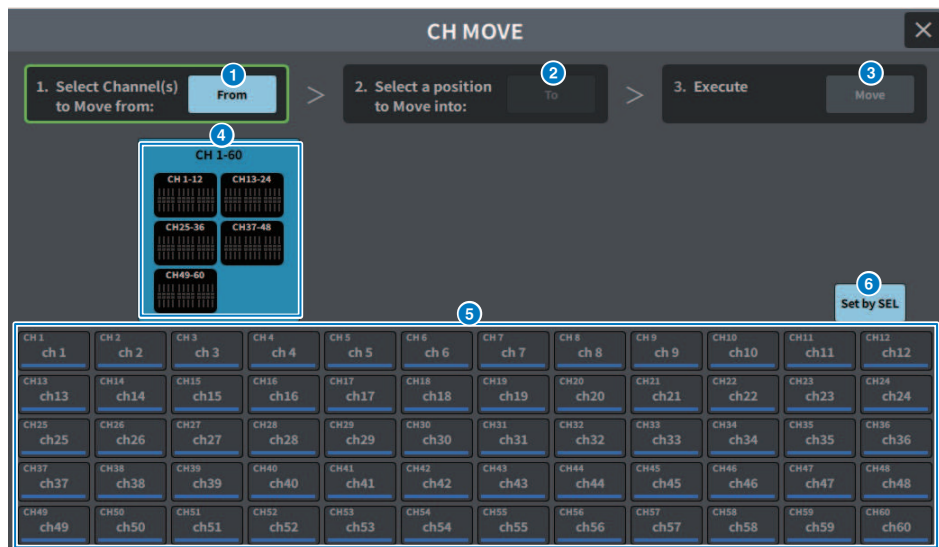
③ ASSIGNセクション

パラメーターを初期設定値に戻すチャンネルを選択します。

④ Set by SELボタン

オンにすると、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルを選択できます。

CH MOVE画面



① Fromボタン

CH MOVEポップアップ画面に入ると自動的に選択されています。移動元を選んだチャンネルを選択し直したいときは、このボタンを押します。

② Toボタン

移動先を選択するモードに切り替わります。

③ Moveボタン

移動元と移動先を指定した後でボタンを押すと、チャンネルの移動が実行されます。

④ 表示チャンネル切り替えボタン

画面に表示させるチャンネルの種類を切り替えます。

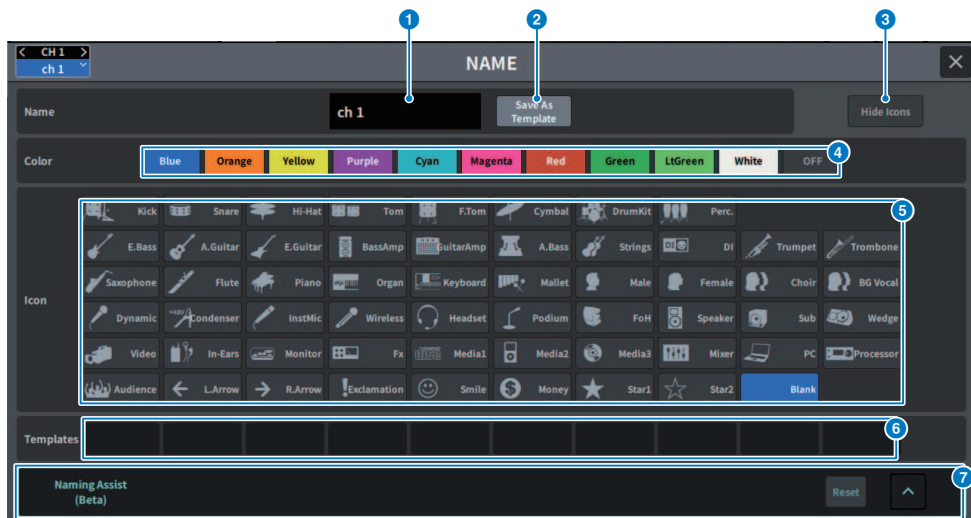
5 ASSIGNセクション

移動元のチャンネルや移動先のチャンネルを選択します。

⑥ Set by SELボタン

オンにすると、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルを選択できます。

NAME画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① チャンネルネームエディットボックス

現在設定されているチャンネルネームを表示します。押すと、名前をつけるキーボードを表示します。

DM EditorまたはDM StageMixから入力することで多言語のチャンネルネームを入力できます。

② Save As Templateボタン

このボタンをオンにして、テンプレート選択ボタンを押すと、テンプレートとして保存します。

③ Hide Iconsボタン

押すと、アイコンを非表示にします。

④ チャンネルカラー選択ボタン

チャンネルカラーを選びます。押すとすぐに変更が反映されます。OFFを選ぶとカラーとアイコンがグレイアウトします。

⑤ アイコン選択ボタン

チャンネルアイコンを選びます。押すとすぐに変更が反映されます。

⑥ テンプレート選択ボタン

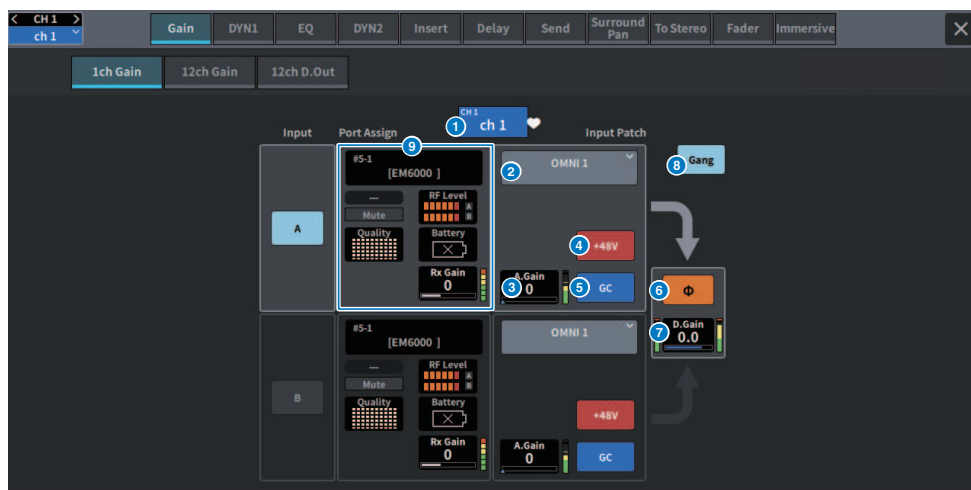
テンプレートを選びます。押すとすぐに変更が反映されます。

7 Naming Assist

チャンネルの入力信号に対応するアイコンとチャンネルネームをおすすめします。
Assist機能を利用する

CH PARAMETER画面

1chGain画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① チャンネル表示

ボタン内に現在のチャンネルの名前やカラーが表示されます。

② パッチ情報

チャンネルのパッチの状態を表示します。

③ A. Gain

HAのアナログゲインの設定値を表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節が行えます。ゲインコンペンセーションがオンのときは、オンにしたときのアナログゲインの位置を示すインジケーターが表示されます。

④ +48Vボタン

ファンタム電源(+48V)のオン/オフを切り替えます。

⑤ GC (GAIN COMPENSATION)ボタン

チャンネルごとにゲインコンペンセーション(ゲイン補正機能)のオン/オフを切り替えます。

⑥ フェイズボタン

入力信号の位相を切り替えます。

7 D. Gain

デジタルゲインの設定値を表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節が行えます。

8 Gangボタン

ステレオの場合のみ表示されます。オンにすると、LRのアナログゲインの差分を保って連動します。デジタルゲインも同様です。

9 PortAssign

ポートにアサインされた情報を表示します。詳細はI/O DEVICE Wireless画面を参照してください。

12chGain画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① チャンネル選択ボタン

チャンネルが表示されます。押すとそのチャンネルが選択されます。ボタン内に現在のチャンネルの名前やカラーが表示されます。

② パッチ情報

チャンネルのパッチの状態を表示します。

③ +48Vボタン

ファンタム電源(+48V)のオン/オフを切り替えます。

④ A. Gain

HAのアナログゲインの設定値を表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節が行えます。ゲインコンペンセーションがオンのときは、オンにしたときのアナログゲインの位置を示すインジケータが表示されます。

⑤ GC (GAIN COMPENSATION)ボタン

チャンネルごとにゲインコンペンセーション(ゲイン補正機能)のオン/オフを切り替えます。

⑥ フェイズボタン

入力信号の位相を切り替えます。

⑦ Gangボタン

ステレオの場合のみ表示されます。オンにすると、LRのアナログゲインの差分を保って連動します。デジタルゲインも同様です。

8 D. Gain

デジタルゲインの設定値を表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブを使って調節が行えます。

12chD.Out画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① チャンネル選択ボタン

② Direct Outボタン

ダイレクトアウトのオン/オフを切り替えます。ボタンの下部に現在設定されているダイレクトアウトポイントが表示されます。

③ Direct Out Patchポップアップボタン

現在選ばれているポートを表示します。何も選択されていないときは、“----”を表示します。押すと、パッチ画面が表示されます。

④ Direct Outポイント

信号の取り出しポイントをPre Filter、Pre DYN1、Pre Proc、Mid Proc、Pre Fader、Post Fader、Post ONから選択します。

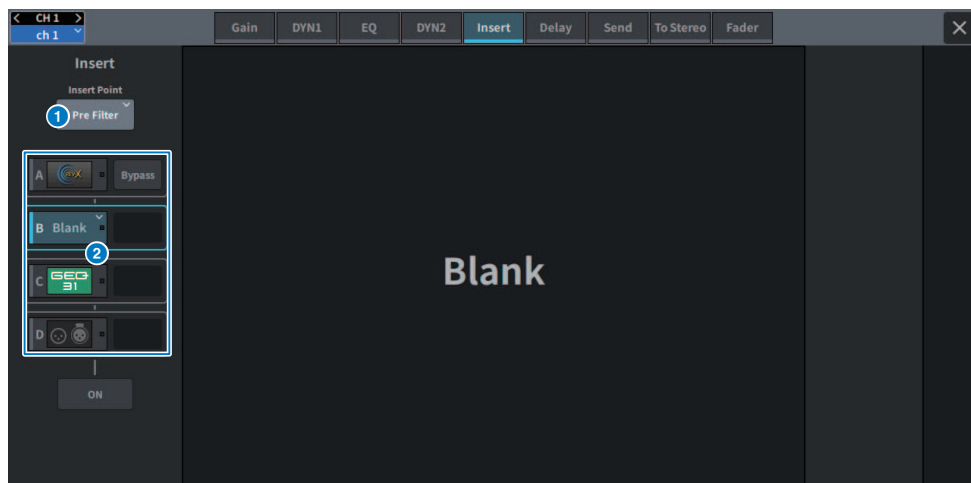
⑤ Follow設定ボタン

インプットチャンネルからダイレクト出力する信号のパラメーターをFADER/ON/DCAに追従させる設定をします。

⑥ Direct Out Level

ダイレクトアウトの出力レベルを表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブを使ってレベルを調節できます。

Insert画面



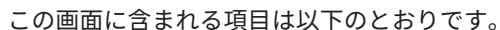
この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

1 Insert Point

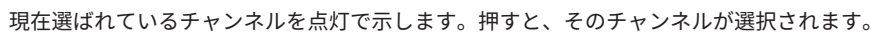
インサートする箇所をPre Filter、Pre DYN1、Pre Fader、Post ONから選択します。

Insertブロック[A]～Insertブロック[D]ボタン

- 2 Insertにそれぞれアサインされた4つのプラグインを表示します。押すと、アサインされているプラグインのエディット画面が表示されます。再度押すと、エフェクトのパッチ設定画面が表示されます。



押すと、ディレイタイムの単位を設定するDelay Scaleポップアップ画面を表示します。



ディレイのオン/オフを切り替えます。

④ ディレイインサートポイント選択ボタン

ディレイのインサートポイントをPre Filter、Pre DYN1、Pre Fader、Post Faderから選択します。

⑤ Gangボタン

チャンネルペア設定すると表示されるボタンです。オンにすると、ディレイタイムの値の差分を保って連動します。

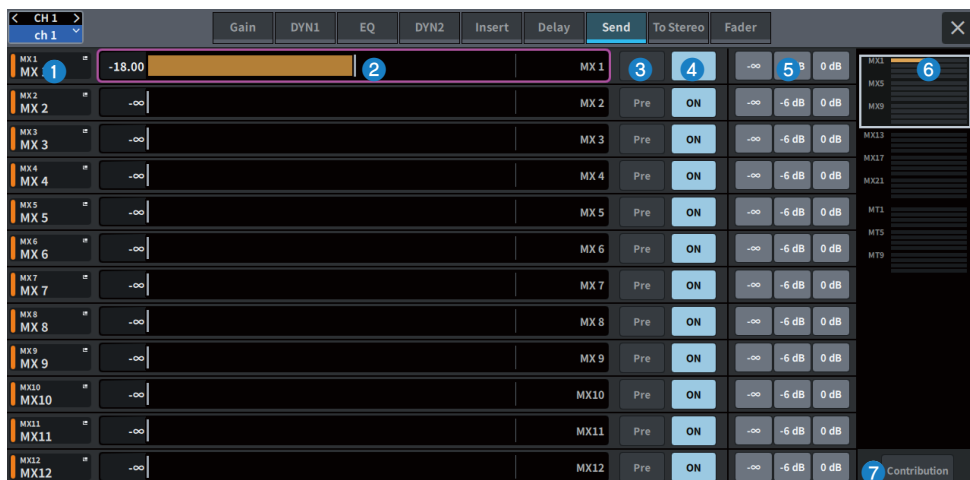
⑥ ディレイ設定

チャンネルのディレイの設定値を表示します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を操作できます。現在の設定値は、ノブの上(常にms単位で表示)とノブの下(現在選ばれているスケールで表示)で確認できます。

お知らせ

Delay Scaleとしてmsec (ミリ秒)が選択されている場合、ノブの上には何も表示されません。

Send画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① 送り先ボタン

押すと、送り先のSend To画面を表示します。

② SENDチャンネルエリア

12チャンネル分のセンドレベルやパンを表示します。

バスのセンドレベルやパンは、画面を押して選択すると左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで操作できます。

③ Preボタン

それぞれのバスに送られる信号のセンドポイントを、PreまたはPostに切り替えます。ボタンが点灯している場合はPREになります。

④ SEND ONボタン

それぞれのバスへのセンドのオン/オフを切り替えるボタンです。

⑤ プリセットボタン

センドレベルの場合は-∞か-6dBか0dBを選択します。

パンの場合はL、C、Rを選択します。

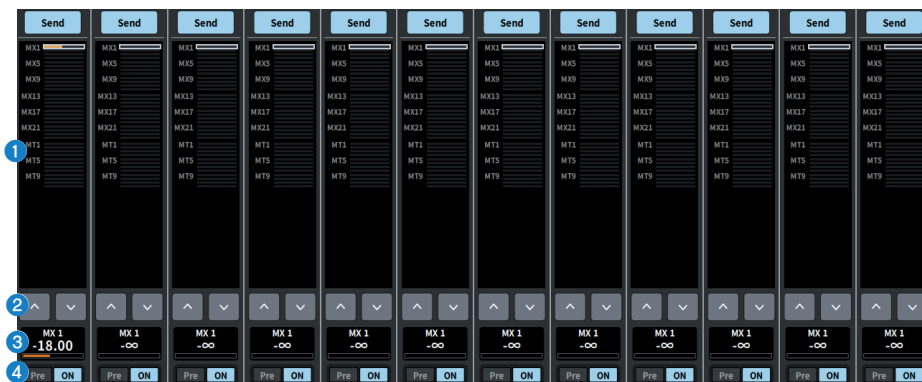
⑥ MIX/MATRIXオーバービュー

チャンネルからのMIX/MATRIXバスへのセンドレベルやパンを表示します。現在詳細表示されているエリアは白枠で表示されます。タップやスライドによってエリアを変更できます。

⑦ Contribution ボタン

押すと、センドレベルやパンを設定したバスをSENDチャンネルエリアに集約して表示します。

OVERVIEW画面



① MIX/MATRIXオーバービュー

チャンネルからのMIX/MATRIXバスへのセンドレベルやパンを表示します。現在レベル表示しているバスは白枠で表示されます。長押しすると対象とするバスを選択する画面が表示されます。

② 選択ボタン

このボタンを使用して、バスの選択ができます。

③ レベル/パン表示

選択されているチャンネルからのMIX、MATRIXバスへのセンドレベルやパンを表示します。

④ Preボタン

それぞれのバスに送られる信号のセンドポイントを、PREまたはPOSTに切り替えます。ボタンが点灯している場合はPREになります。

SEND ONボタン

それぞれのバスへのセンドのオン/オフを切り替えるボタンです。

To Stereo画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① チャンネル選択ボタン

② ST/LCRモード選択ボタン

押すと、モードがSTとLCRとで切り替わります。現在の選ばれているモードが強調して表示されます。

③ TO ST Aボタン

STEREO Aバスに送られる信号のオン/オフを設定します。

④ TO ST Bボタン

STEREO Bバスに送られる信号のオン/オフを設定します。

⑤ TO ST PAN/TO ST BALANCE

MONOチャンネルでは、STEREOバスに送られる信号の左右の定位を調節します。STEREOチャンネルでは、STEREOバスに送られる左右の信号の音量バランスを調節します。画面を押して選択すると上下、左右にスライドや[TOUCH AND TURN]ノブで値を変更できます。

STEREOチャンネルのときは次のボタンが表示されます。

⑥ PAN/BALANCE切り替えボタン

STEREOバスに送られる信号で音量バランスを調節するか (BALANCE)、定位を調節するか (PAN) を切り替えるボタンです。

MIXチャンネルのときは、ST/LCRモード選択ボタンの上に、次のプルダウンメニューが表示されます。

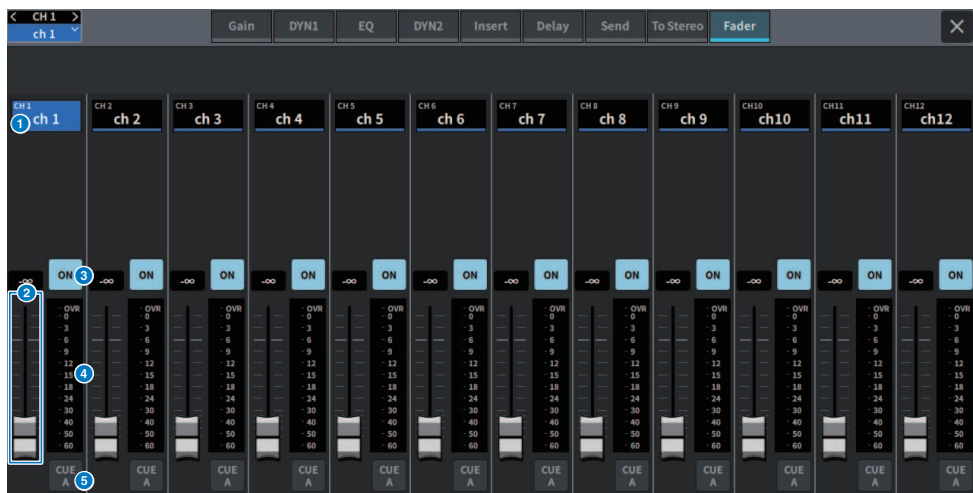
TO STEREOセンドポイント

センドポイントをPre Filter、Pre Proc、Mid Proc、Pre Delay、Pre Fader、Post Fader、Post ONの中から選択します。

7 LR Nominalボタン

オンにすると、モノラルチャンネルのセンターが -3dB 、LR振り切りで 0dB に設定されます。デフォルトはモノラルチャンネルのセンターが 0dB 、LR振り切りで 3dB です。

Fader画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

- 1 **チャンネル選択ボタン**
- 2 **フェーダー**
チャンネルの信号レベルを調節します。
- 3 **ONボタン**
チャンネルのオン/オフを切り替えます。
- 4 **メーター**
レベルを表示するメーターです。
- 5 **CUE**
チャンネルのCUEをオン/オフを切り替えます。

AUTOMIXER 画面

オートミキサーの設定をする画面です。

お知らせ

DEK-DUGANのライセンスを有効にするとチャンネル数が増加（12 → 64）します。



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

■ マスターフィールド

① チャンネル表示選択ボタン

各チャンネルのauto mix gain (オートミックスゲイン)メーターと、man(黄)/auto(緑)/mute(赤)の状態を表示します。押して、下部に表示するチャンネルを選択できます。

② OVERRIDE/PRESET/MUTEボタン

チャンネルコントロールフィールドで選択されている各グループ(a/b/c/d/e)ごとに各設定をします。選択されているグループのみ表示します。

・ OVERRIDE

このボタンを押すと、チャンネルのoverrideボタンがオンのチャンネルは0dB (ユニティゲイン)までフェードインします。オフのチャンネルはすべてミュートされます。

・ PRESET

このボタンを押すと、各チャンネルが、点灯presetインジケーターの横にあるモードボタン(man, auto, mute)のモードに入ります。

・ MUTE

このボタンを押すと、全チャンネルが瞬時に(0.5秒)フェードアウトします。

③ resetボタン

オートミキサーの設定が初期化されます。

④ metersボタン

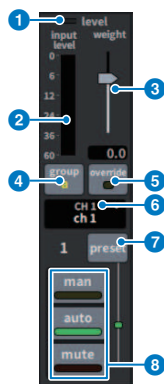
チャンネルコントロールフィールドのメーターインジケータを切り替えます。ボタンを押すと、gain(オートミックスゲイン)、input(入力レベル)、output(出力レベル)に切り替わります。

ご注意

- 通常はメーターをgain表示にしてください。

■ チャンネルコントロールフィールド

各チャンネルは常にman/auto/muteのいずれかのモードになっています。有効なチャンネルモードのインジケータが点灯します。モードを選択するには、そのモードボタンかマスターフィールドのPRESETボタンを押します。



① レベルインジケータ

音声が入力レベルに適切なレベルになると緑に点灯します。

ご注意

- レベルインジケータが点滅したら、入力ゲインを上げます。levelインジケータが赤く点灯したら、入力ゲインを下げます。

② メーターインジケータ

メーターには3種類の表示モードがあります。マスターフィールドのmetersボタンを押すたびにモードが変わります。

gain(緑): オートミキサーのゲインを表示

input(黄): 入力レベルを表示

output(青): 出力レベルを表示

ご注意

- 通常はメーターをgain表示にしてください。

③ weight

入力チャンネル間の相関的な感度を調整します。入力がない場合にauto mix gainメーターがどれもほぼ同レベルになるようにウェイト設定を調整します。たとえば、1本のマイクの近くでノイズが聞こえる場合(例: コンピューターの通気ファンやエアコンの通風音など)、そのチャンネルのウェイト値を下げるとノイズが抑えられます。チャンネルのウェイト設定を変更するには、weightスライダーを[TOUCH AND TURN]ノブを使って調整します。

オートミキサーは、グループ内のすべての入力のミックスに対する特定チャンネルの入力レベルの比を計算します。次の例でweightコントロールの仕組みを説明します。

■ 1つのチャンネルでウェイト設定値を上げた場合

- そのチャンネルのオートミックスゲイン値が上がり、他のチャンネルの値は下がります。
- ウェイト設定値が高いチャンネルは、他のチャンネルに比べてオートミックスゲインを得やすくなります。

■ 1つのチャンネルでウェイト設定値を下げた場合

- そのチャンネルのオートミックスゲイン値が下がり、他のチャンネルの値は上がります。
- 複数のマイクで同時に話している場合に、他のマイクとの聞き分けが難しくなります。

④ group

各チャンネルは5つのグループ(a/b/c/d/e)に割り振ることができます。グループ機能は以下の用途に便利です。

- 複数の部屋を使用時: 各部屋のマイクをグループ分けし、個々のオートミキサーとして使用します。
- ステレオパン: 左右中央にパンさせたマイクをそれぞれのグループに割り当て、安定したステレオ臨場感を維持します。

5 override

マスターフィールドのOVERRIDEボタンをオンにすると、チャンネルoverrideボタンの設定によって、該当チャンネルがmanモードまたはmuteモードに変わります。

- チャンネルoverrideボタンがオンのとき、マスターのOVERRIDEボタンをオンにすると、チャンネルのモードがmanになります。
- チャンネルoverrideがオフのとき、マスターのOVERRIDEボタンをオンにすると、チャンネルモードがmuteになります。
- マスターのOVERRIDEボタンをオフにすると、そのチャンネルは以前のモードに戻ります。オーバーライド機能は、パネルディスカッションのリーダーがシステムをコントロールしたいときに便利です。

以下の手順で設定します。

1. リーダーのチャンネルのoverrideボタンをオンにします。
2. その他のチャンネルのoverrideボタンはオフにします。
3. 必要に応じてマスターフィールドのOVERRIDEボタンをオンにします。

6 チャンネル番号

インサートするチャンネル番号とチャンネルネームが表示されます。

押してインサートするチャンネルを設定します。

7 presetボタン

マスターフィールドのPRESETボタンを押したときのチャンネルモード(man、auto、mute)を選択します。チャンネルごとにプリセットをプログラムするとインジケーターが点灯します。

8 man/auto/muteボタン

man/auto/muteを切り替えます。

man：ゲインを変化させずにオーディオをそのまま通過させます。マイクで歌うときはこのモードにします。

auto：オートミキサーがオンになります。会話のときにこのモードを使います。

mute：チャンネルをミュートします。

CH LIBRARY画面

ライブラリーを使用することで、現在選択されているチャンネルのEQ、ダイナミクスなどの設定をストア(保存)/リコール(読み込み)できます。

INPUT CH LIBRARY

CH 1 ch 1

1 List Filter

Show All Category 1: None Category 2: None All EQ DYN1 DYN2

No. ▾	Title	Type	Category 1 ▾	Category 2 ▾	Focus
001	Initial Data *	MONO (+45V)	Choir ▾		All EQ DYN1 DYN2
002					
003					
004					
005					
006					
007					
008					
009					
010					
011					

3 Clear

4 Store *

5 Recall

Total Library Usage 6 1 / 600 Used

1 List Filter

リストに表示されるデータに選別表示します。

選別する要素はCategory1、Category2、Focusです。

2 リスト

ライブラリーに保存されている設定データ(プリセット)を表示します。色付きの列は、操作の対象として選ばれていることを表しています。

- **Title:** タイトル
- **Type:** 設定データに関する情報(STEREO/MONOやアウトプットチャンネルの種類など)
- **Category1:** チャンネルアイコンの内容



- **Category2:** ユーザー設定
キーボード画面で入力します。
- **Focus:** リコールされるデータ
All : すべてのデータ
EQ、DYN1、DYN2 : EQやダイナミクス of データ

3 Clearボタン

選択されている対象の設定データをクリアします。

4 Storeボタン

現在選択されているチャンネルのEQ、ダイナミクスなどの設定をストアします。

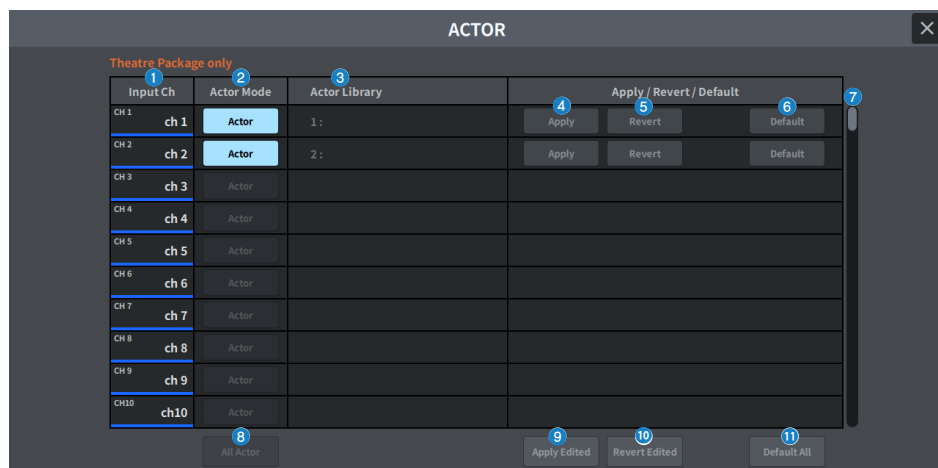
5 Recallボタン

選択されている対象の設定データをリコールします。

6 Total Library Usage

ライブラリーにストアできるユーザープリセットの設定数は、すべてのライブラリーの合計で600です。

ACTOR画面 (Theatre Package対応)



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

1 Input Ch

アクターライブラリーを割り当てるインプットチャンネルを表示します。

2 Actor Mode

オンにするとそのチャンネルがActor Modeに設定されます。

3 Actor Library

設定したアクターライブラリー名を表示します。押すと、アクターライブラリーを設定するACTOR LIBRARY画面が表示されます。

4 Applyボタン

ライブラリーをカレントデータにアップデートします。

5 Revertボタン

そのチャンネルに設定されたライブラリーをリコールします。カレントデータに加えた変更は、リコールしたライブラリーの内容によって上書きされます。

6 Defaultボタン

ライブラリーの設定を解除して、EQとダイナミクス4バンクのカレントデータを初期化します。

7 INPUT NAME選択

[TOUCH AND TURN]ノブで操作します。

8 All Actor

オンにするとすべてのチャンネルがActor Modeに設定されます。

9 Apply Editedボタン

変更されたすべてのチャンネルのライブラリーをアップデートします。

10 Revert Editedボタン

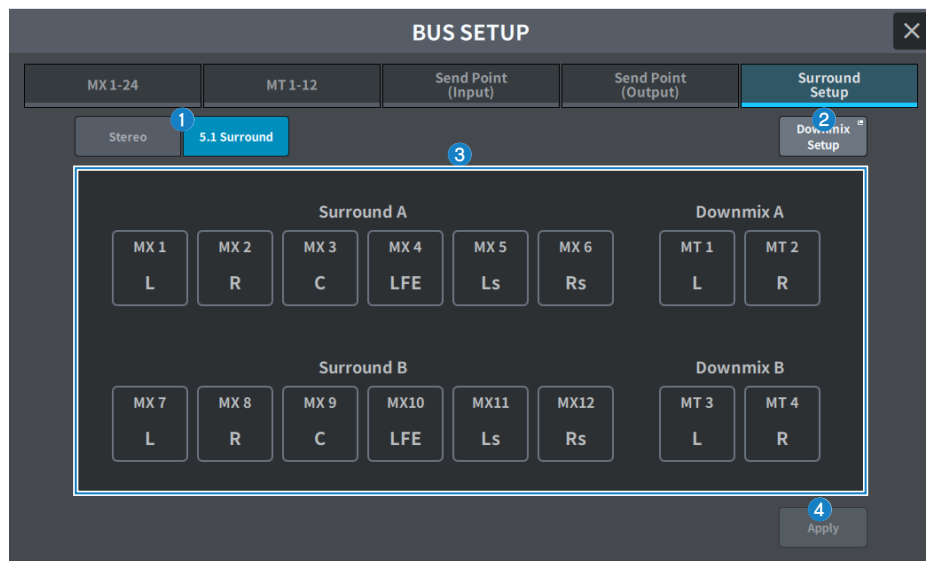
変更されたすべてのチャンネルのライブラリーをリコールします。

11 Default Allボタン

すべてのチャンネルのライブラリーの設定を解除して、EQとダイナミクス4バンクのカレントデータを初期化します。

SURROUND画面 (Broadcast Package対応)

SURROUND SETUP画面



① ミキシングモード選択ボタン

Stereoモードを5.1 Surroundモードを切り替えます。

② Downmix Setupボタン

押すと、DOWNMIX SETUP画面を開きます。

③ Surroundバス設定表示

Surroundバスの設定を表示します。

- ・ Surround A MX 1-6を使用する
- ・ Surround B MX 7-12を使用する
- ・ Downmix A MT 1-2を使用する
- ・ Downmix B MT 3-4を使用する

④ Applyボタン

押すと、選択したモードに切り替えます。

DOWNMIX SETUP画面



① Downmix設定

Surround A、Surround B、MonitorのDownmix係数を設定します。

- アサインボタン (L, R)

Downmix L, Rへのアサインをオン/オフする

- Level

Downmix L, Rへの送り量を設定する

② Apply to Monitorボタン

対応するDownmix設定を、MonitorのDownmix設定に適用します。

Ch Parameter画面 (Surround Panタブ)



1 ページ切り替えボタン

1チャンネル表示、複数チャンネル表示を切り替えます。

2 サラウンドパンイメージ

X-Yグラフ上のボールに位置(Left-Right、Front-Rear)を表示します。

3 アサインボタン (L, C, R, Ls, LFE, Rs)

それぞれのサラウンドチャンネルへの送りをオン/オフします。

4 Surroundアサインボタン (A, B)

サラウンドバスへの送りをオン/オフします。

5 サラウンドパンパラメーター

- LR
Left-Right方向のパンを設定する
- FR
Front-Rear方向のパンを設定する
- Div
Centerチャンネルへの集中度合を設定する
- LFE
Low Frequency Effectチャンネルへの送り量を設定する

⑥ Copyボタン

押すと、サラウンドパンパラメーターをコピーします。

- コピーされるパラメーター
サラウンドパンパラメーター
アサインボタン (L, C, R, Ls, LFE, Rs)
Surroundアサインボタン (A, B)

⑦ Pasteボタン

押すと、コピーしたサラウンドパンパラメーターをペーストします。

⑧ Compareボタン

押すと、コピーしたサラウンドパンパラメーターと比較します。

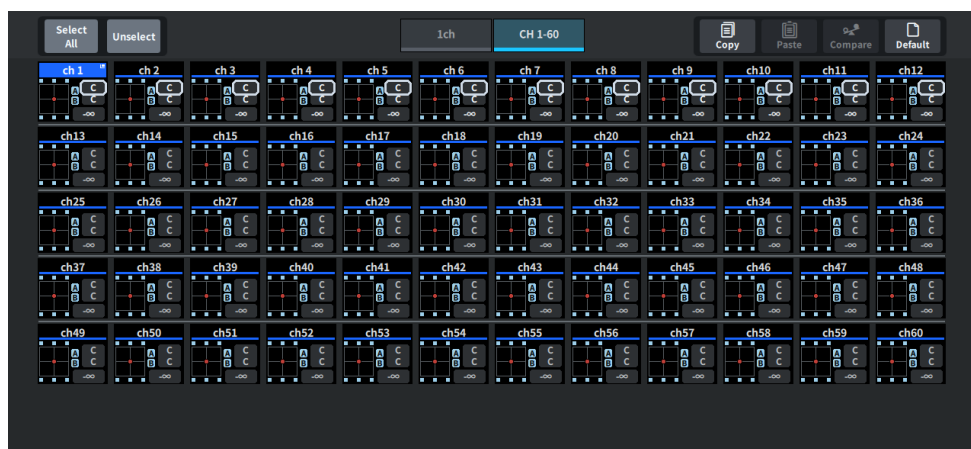
⑨ Defaultボタン

押すと、初期値に戻すか確認するメッセージが表示されます。

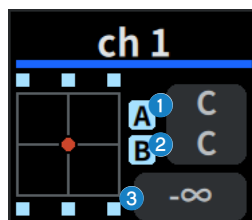
お知らせ

サラウンドパンはシーンのフェード機能に対応していません。

Ch Parameter画面 (Surround Panタブ)



サムネイル表示



- ① LR値表示
- ② FR値表示
- ③ LFE値表示

チャンネルごとのサラウンドパンの位置、サラウンドバスへのアサインを表示します。
選択して、そのチャンネルのLR(Left, Right)値、FR(Front, Rear)値、LFE(Low Frequency Effect)値を操作します。スライド操作で複数チャンネルを選択できます。

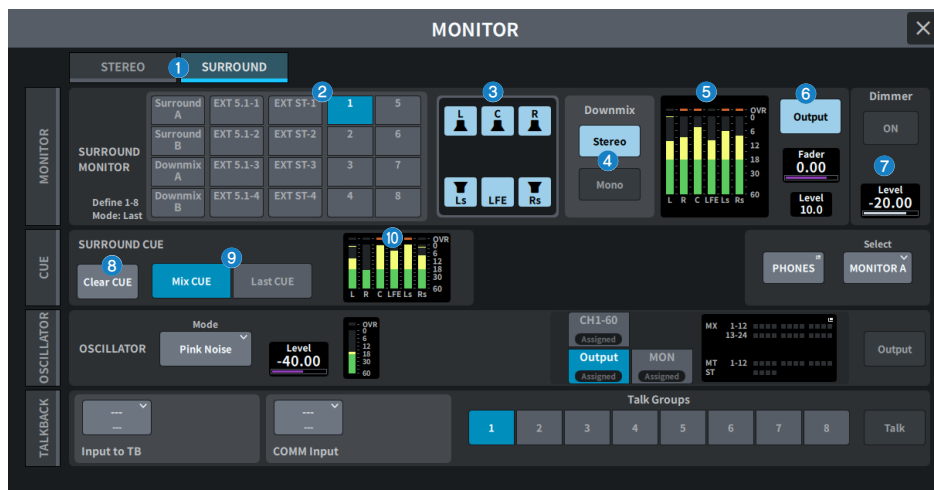
LR, FR値表示を押したときはLRまたはFRを、LFE値表示を押したときはLFEを操作できません。

お知らせ

サラウンドパンはシーンのフェード機能に対応していません。

MONITOR(MONITOR)画面(Surround)

Surround 時のヘッドホンや外部のモニタースピーカーで確認する信号の操作をします。



1 ページ切替タブ

表示するページを切り替えます。

- **STEREO**
Monitor A、Cue A
- **Surround**
Surround Monitor、Surround Cue

② ソース選択ボタン

Surround Monitorのソースを選択します。

- **Surround A**
Surround Aバス
- **Surround B**
Surround Bバス
- **Downmix A**
Downmix Aバス
- **Downmix B**
Downmix Bバス
- **EXT 5.1-1 - EXT 5.1-4**
サラウンド外部入力 1-4
- **EXT ST-1 - EXT ST-4**
ステレオ外部入力 1-4
- **1-8**
モニターソース定義 1-8 (Monitor Aと共通)

③ スピーカーミュートボタン

押すと、対応するスピーカーをオン/オフします。

スピーカーミュートがSOLOモードの場合はソロ動作をします。

④ Downmixボタン

- **Stereoボタン**
オンにするとステレオダウンミックスを出力する
- **Monoボタン**
オンにするとモノラルダウンミックスを出力する

⑤ レベルメーター

ソースのレベルを表示します。

⑥ Output

- **Outputボタン**
Surround Monitorの出力をオン/オフする
- **Level**
Surround Monitorの出力レベルを調整する
- **Fader**
Surround Monitorのフェーダー出力を調整する

7 Dimmer

- **ONボタン**

Surround MonitorのDimmerをオン/オフします。

- **Level**

Surround MonitorのDimmerレベルを調整します。

8 Clear CUEボタン

タッチするとSurround CUEをクリアします。

9 Cue Mode選択ボタン

Surround Cueのモードを選択します。

- **Mix CUE**

Mix CUEモード

- **Last CUE**

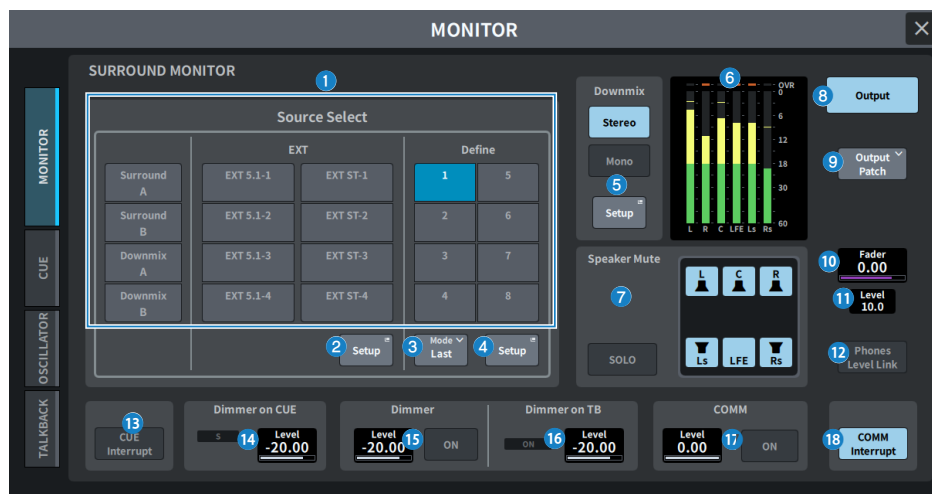
Last CUEモード

10 レベルメーター

Surround Cueのレベルを表示します。

MONITOR(MONITOR)画面

ヘッドホンや外部のモニタースピーカーで確認する信号の操作をします。



1 ソース選択ボタン

Surround Monitorのソースを選択します。

- **Surround A**
Surround Aバス
- **Surround B**
Surround Bバス
- **Downmix A**
Downmix Aバス
- **Downmix B**
Downmix Bバス
- **EXT 5.1-1 - EXT 5.1-4**
サラウンド外部入力 1-4
- **EXT ST-1 - EXT ST-4**
ステレオ外部入力 1-4
- **1-8**
モニターソース定義 1-8 (Monitor Aと共通)

2 Setupボタン (EXT)

タッチするとMONITOR SOURCE EXT DEFINEウィンドウを開きます。

③ Mode選択ボタン (Define)

モニターソース定義1-8の選択モードを選択します。

- **Last**

最後に選択したソースのみ選択

- **Mix**

複数のモニターソースを選択 (合計8ch分まで)

④ Setupボタン (Define)

タッチするとMONITOR SOURCE DEFINEウィンドウを開きます。

⑤ Downmixボタン

- **Stereoボタン**

オンにするとステレオダウンミックスを出力する

- **Monoボタン**

オンにするとモノラルダウンミックスを出力する

- **Setupボタン**

タッチするとDOWNMIX SETUPウィンドウを開く

⑥ レベルメーター

ソースのレベルを表示します。

⑦ スピーカーミュートボタン

タッチして対応するスピーカーをオン/オフします。

SOLOモードの場合はソロ動作をします。

- **SOLOボタン**

スピーカーミュートのSOLOモードをオン/オフします。

⑧ Outputボタン

Surround Monitorの出力をオン/オフします。

⑨ Output Patchボタン

タッチするとOutput Patchを設定する画面を開きます。

⑩ Fader

Surround Monitorの出力フェーダーを調整します。

⑪ Level

Surround Monitorの出力レベルを調整します。

⑫ Phones Level Linkボタン

オンにすると、PHONES出力端子に送られる信号のレベルをSurround Monitorの出力フェーダーのレベルにリンクして操作できます。

13 CUE Interruptボタン

キュー信号をモニター信号に割り込ませるボタンです。このボタンがオンのときにキューを有効にすると、キュー信号がモニター出力に送られます。

14 Dimmer on CUE

- CUEインジケーター

CUEがアクティブのときに点灯する

- Dimmerレベル

CUEをオンにしたときに、モニター信号の減衰量を調整する

15 Dimmer

- Dimmerレベル

ディマーがオンのときにモニター信号の減衰量を調整する

- ONボタン

オンにすると、ディマーがオンになり、モニター信号が減衰する

16 Dimmer on TB

- TBインジケーター

トークバックに対するディマー機能のオン/オフ状態を表示する

- Dimmerレベル

トークバックをオンにしたときのモニター信号の減衰量を調節する

17 COMM

- COMMレベル

COMM信号のレベルを調節調整する

- ONボタン

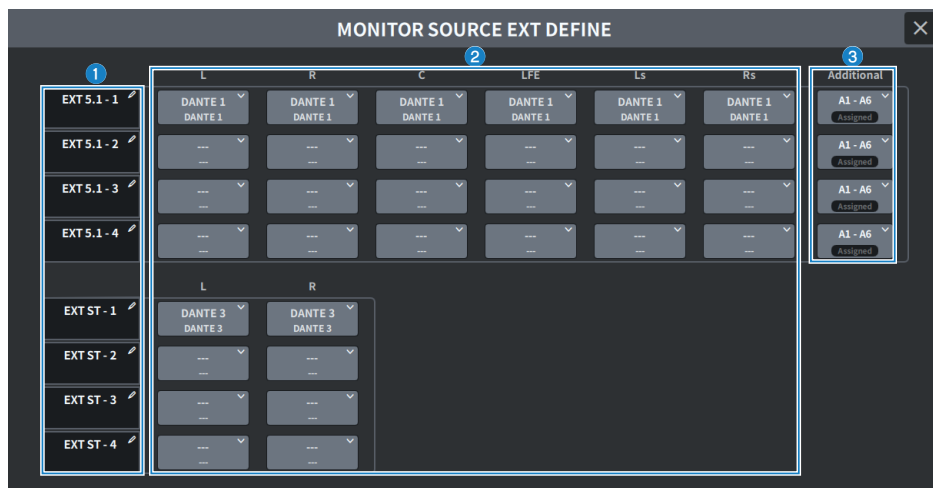
オンにすると、COMM信号を有効にする

18 COMM Interruptボタン

COMM信号をモニター信号に加算するボタンです。このボタンがオンのときにCOMM信号がモニター出力に送られます。

MONITOR SOURCE EXT DEFINE画面

モニター入力のソースを設定します。



① ソースラベル表示

ソースのラベルを表示します。

押すと、ラベルを編集する キーボードが表示されます。

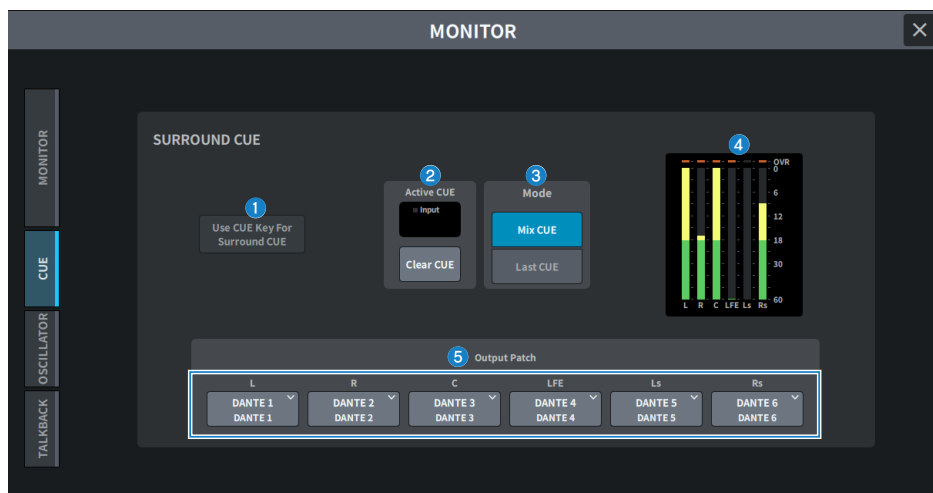
② ソース表示

外部サラウンドソース(5.1ch)の入力元を表示します。

③ ソース表示 (Additional)

7.1.4chなど、外部サラウンドソースが5.1chを超えるフォーマットの追加ソースを最大6chまで設定します。

SURROUND CUE画面



この画面に含まれる項目は以下のとおりです。

① Use CUE Key For Surround CUEボタン

オンにすると[CUE]キーで入力チャンネルのSurround CUEをオン/オフできます。

② Active CUE表示

入力チャンネルのSurround CUEがアクティブの場合、インジケータが点灯（緑）します。

Clear CUEボタン

押すと、キューを解除します。

③ Cue Mode選択ボタン

Surround Cueのモードを選択します。

- Mix CUE

Mix CUEモード

- Last CUE

Last CUEモード

④ レベルメーター

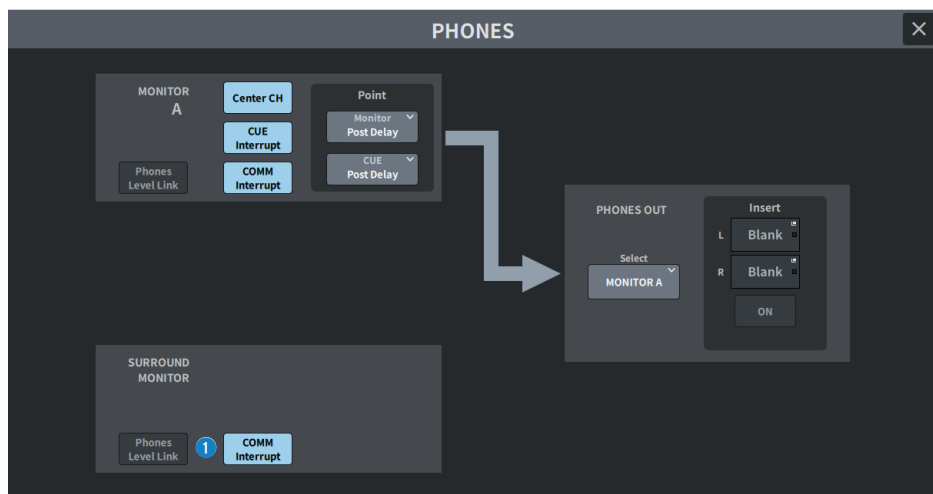
Surround Cueのレベルを表示します。

⑤ Output Patch

Surround Cueのアウトプットパッチを表示します。

PHONES画面

ヘッドホンでモニターする信号に関する設定を行ないます。



① SURROUND MONITOR(Surroundモードのみ)

- Phones Level Linkボタン

Phones LevelをSurround Monitor Level、Surround Monitor Faderと連動させるかどうかを設定します。

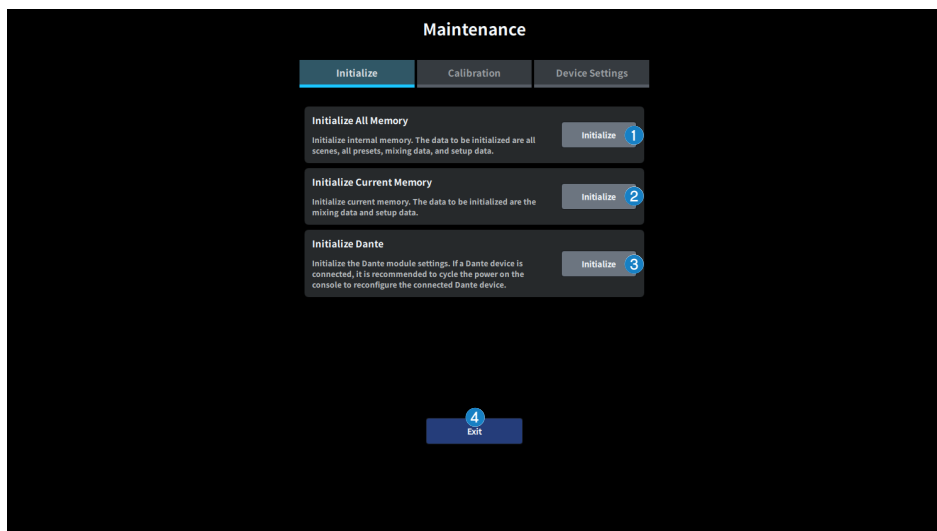
- COMM Interruptボタン

PhonesにCOMM Inputをミックスするかどうかを設定します。

MAINTENANCE画面

MAINTENANCE画面

DM5シリーズのメンテナンスを行う画面です。電源を入れた後、パネルのLEDが点灯してから、BAY Cの[TOUCH AND TURN]ノブを一回押すと、メンテナンス画面が表示されます。



1 Initialize All Memory

Initializeボタンを押すと、内蔵メモリーを初期化します。

初期化されるデータは、シーンすべて、プリセットすべて、ミキシングデータ、セットアップデータです。

OKボタンをタッチすると、初期化を実行します。

お知らせ

- ・ 内蔵メモリーを初期化すると、それまでメモリー内に保存されていた内容が失われますので、慎重に操作してください。
- ・ 内部ストレージも初期化されます。
- ・ Network設定も初期化されます。
- ・ DANTEモジュールも初期化されます。
- ・ 内蔵時計は初期化をしても保持されます。
- ・ DANTE機器を接続している場合は、接続されているDANTE機器との再設定のため、一度電源を入れなおすことをおすすめします。

② Initialize Current Memory

Initializeボタンを押すと、カレントメモリーを初期化します。

初期化されるデータは、ミキシングデータとセットアップデータです。

タッチすると、実行を確認する画面を表示します。OKボタンをタッチすると、初期化を実行します。

初期化が完了したあとは、Exitボタンをタッチせずに、引き続きほかのメニューを選択することもできます。

お知らせ

カレントメモリーを初期化すると、それまでカレントメモリー内に保存されていた内容が失われますので、慎重に操作してください。

③ Initialize Dante

Initializeボタンを押すと、DM5シリーズのDANTEモジュールの設定を初期化します。初期化のあとは、接続されているDANTE機器との再設定のため、一度DM5シリーズの電源を入れなおすことをおすすめします。

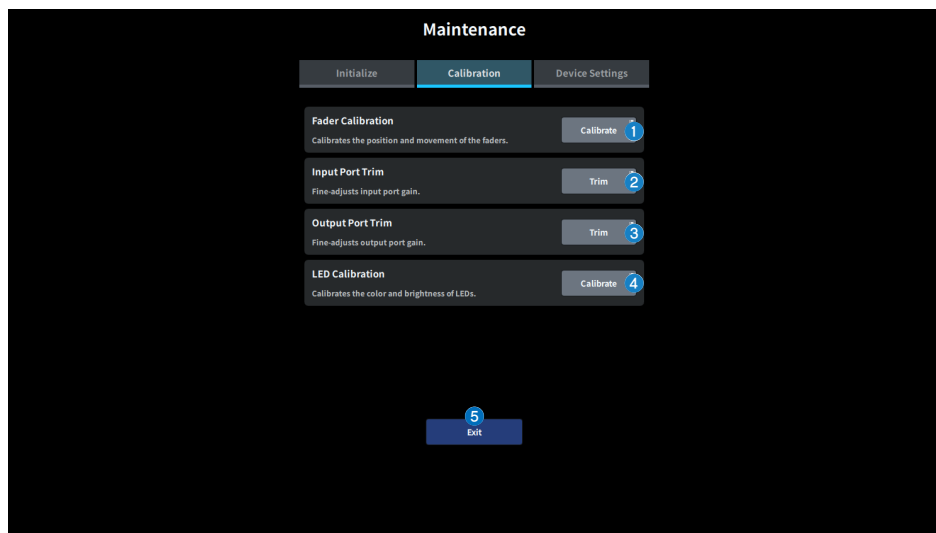
お知らせ

- Dante Device Lockがかかっていても初期化されます。この場合、Dante Device Lockは初期化後に解除されます。
- Dante Domain Managerのドメイン登録が解除されます。
- Receive/TransmitのDante Channel LabelにDM5シリーズの入出力チャンネルに対応したラベルが書き込まれます。

④ メンテナンス画面を閉じます。

MAINTENANCE画面 Calibrationタブ

Calibrationタブを押すと下記の画面が表示されます。



- ① **Fader Calibration画面を表示します。**（「FADER CALIBRATION画面」(293ページ)）
- ② **Input Port Trim画面を表示します。**（「INPUT PORT TRIM画面」(295ページ)）
- ③ **Output Port Trim画面を表示します。**（「OUTPUT PORT TRIM画面」(296ページ)）
- ④ **LED Calibration画面を表示します。**（「LED CALIBRATION画面」(297ページ)）
- ⑤ **メンテナンス画面を閉じます。**

FADER CALIBRATION画面

使用環境によっては、モーターフェーダーの挙動にずれが生じる場合があります。FADER CALIBRATION画面では、この挙動のずれを調整できます。

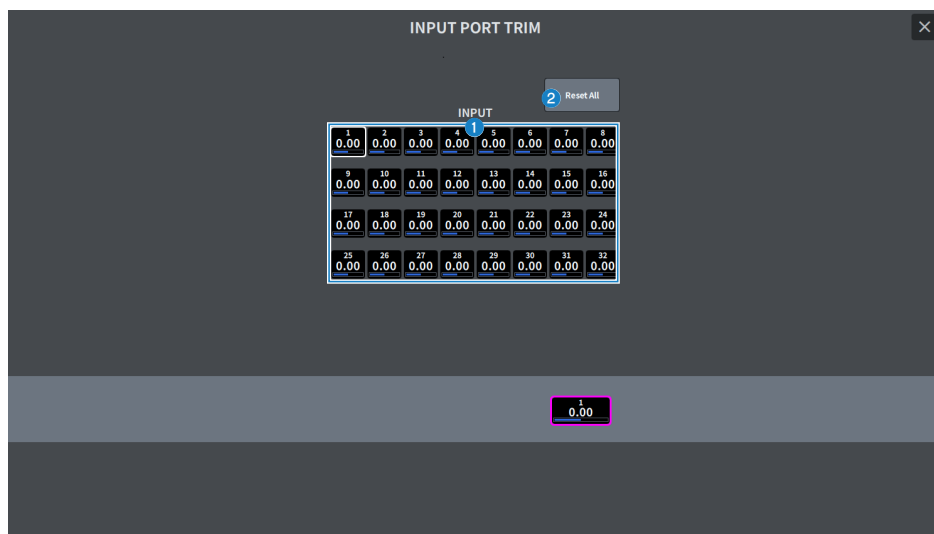
表示されるメッセージに沿って調整を実行します。

画面 > MAINTENANCE画面



INPUT PORT TRIM画面

INPUT PORT TRIM画面では、指定した入力端子のゲインを0.01 dB単位で微調整します。



① 入力ゲインボタン

調整する入力端子を選択します。

入力端子を選択し、[TOUCH AND TURN]ノブを回すと、値を調整できます。

調整後は、通常モードで起動してください。

② Reset Allボタン

すべて0 dBになります。工場出荷時も0 dBです。

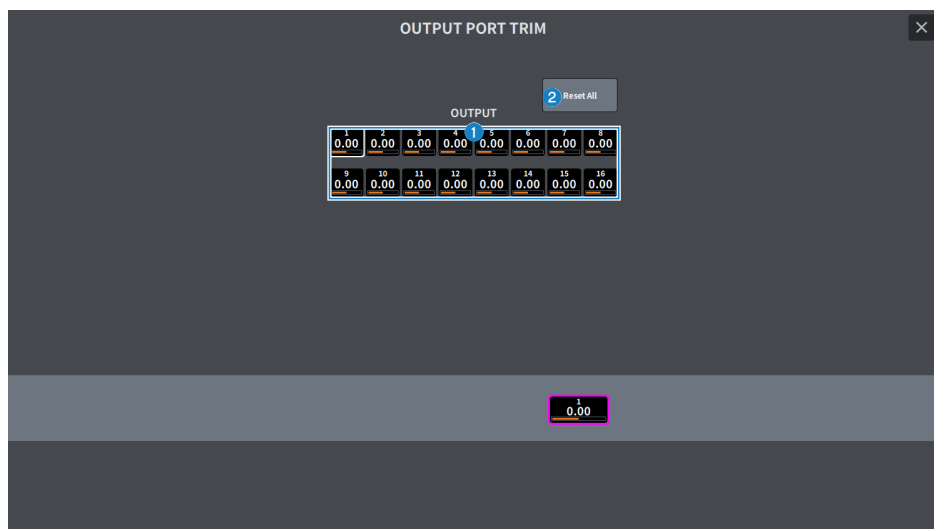
タッチすると、実行を確認する画面を表示します。OKボタンをタッチすると、リセットします。

お知らせ

リセットしたあとは、Exitボタンをタッチせずに、続けて他のメニューを選択できます。

OUTPUT PORT TRIM画面

OUTPUT PORT TRIM画面では、指定した出力端子のゲインを0.01 dB単位で微調整します。



1 OUTPUTゲインボタン

調整する出力端子を選択します。

出力端子を選択し、[TOUCH AND TURN]ノブを回すと、値を調整できます。

調整後は、通常モードで起動してください。

2 Reset Allボタン

すべて0 dBになります。工場出荷時も0 dBです。

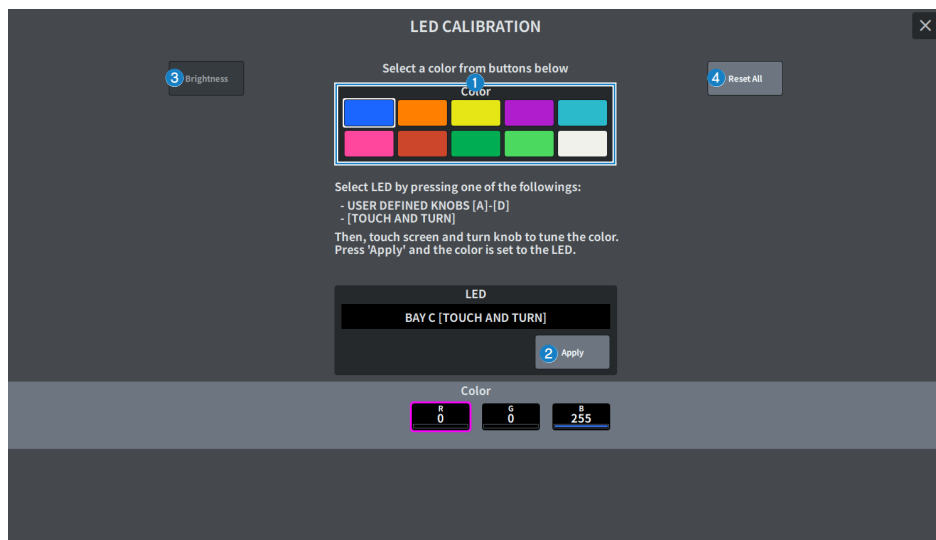
タッチすると、実行を確認する画面を表示します。OKボタンをタッチすると、リセットします。

お知らせ

リセットしたあとは、Exitボタンをタッチせずに、続けて他のメニューを選択できます。

LED CALIBRATION画面

LED CALIBRATION画面では、指定したLEDの色や明るさを調節します。



1 Color

トップパネル上のLEDの色を設定します。

色を選択して、対象となるキーやノブを選択します。

- USER DEFINEDノブ [A]-[D]
- [TOUCH AND TURN] ノブ

2 Applyボタン

調整を反映し、終了します。

3 Brightnessボタン

トップパネル上のLEDの明るさを設定します。

4 Reset Allボタン

すべての設定を工場出荷時の既定値にリセットします。

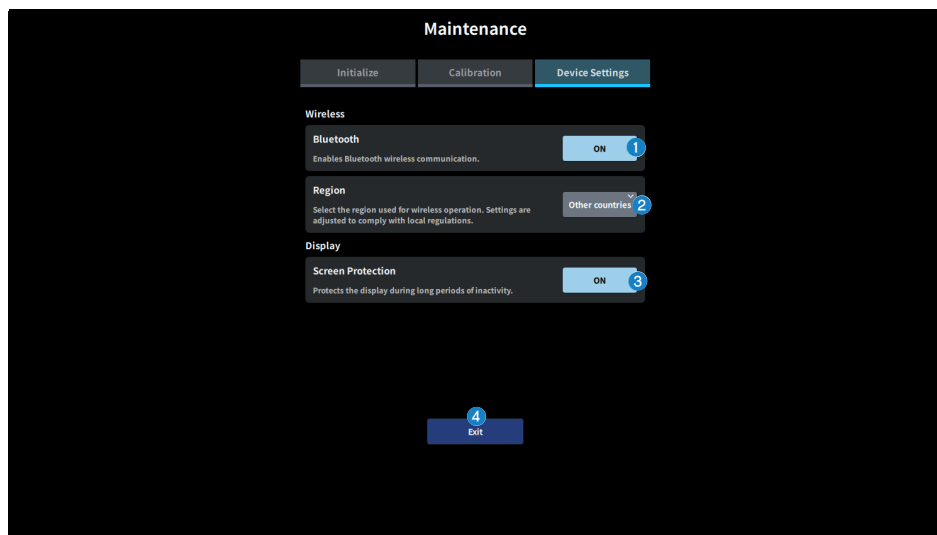
タッチすると、実行を確認する画面を表示します。OKボタンをタッチすると、リセットします。

お知らせ

リセットしたあとは、Exitボタンをタッチせずに、続けて他のメニューを選択できます。

MAINTENANCE画面DeviceSettingsタブ

Device Settingsタブを押すと下記の画面が表示されます。



1 Bluetooth Enable

オンにするとBluetoothが有効になります。

2 Other countries

本製品は、法的な規制基準が異なるさまざまな国・地域で使用できます。ご使用になる国・地域に合わせてカントリーコードを設定してください。

変更は本製品の再起動後に適用されます。

3 Screen Protection

オンにするとScreen Protectionが有効になります。

4時間以上操作されないと画面が暗くなり、8時間以上操作されないと画面のバックライトが消灯します。

4 メンテナンス画面を閉じます。

音に関する操作

OVERVIEW画面からGAINを操作する

- 1** [HOME]ボタンを押して、OVERVIEW画面を表示させます。
[Send]ボタンがオンになっている場合はオフにします。
- 2** A. Gainボタンを押して、Gain画面を表示させます。
Gain画面に切り替わらない場合は、同じチャンネルのA. Gainボタンを再度1回押します。
- 3** 画面内のA. Gainボタンをタップ（選択）して、Gain値を調整します。
[TOUCH AND TURN]ノブによる調整ができます。
また、画面にタッチしたまま、上下/左右にスライドすることでも調節できます。

お知らせ

選択時に赤枠となるパラメーターは、[TOUCH AND TURN]ノブで調節が可能です。

- 4** ほかのインプットチャンネルについても、同様に操作します。
Gain画面を表示させているときは、チャンネルネームボタンを選択して操作するチャンネルを切り替えできます。
- 5** 設定が終わったら、画面右上の×マークを押します。

関連リンク

「12chGain画面」(257ページ)

OVERVIEW画面からEQを操作する

- 1 [HOME]ボタンを押して、OVERVIEW画面を表示させます。**
[Send]ボタンがオンになっている場合はオフにします。
EQフィールドでEQの特性が確認できます。
 - 2 操作するチャンネルのEQフィールドを押し、EQ画面を表示させます。**
EQ画面が表示され、EQのすべてのパラメーターを調節できます。
 - 3 タッチスクリーンや[TOUCH AND TURN]ノブを使って、EQのパラメーターを操作します。**
対象とするパラメーターにタッチしたまま、上下/左右にスライドすることで調節できます。
対応するパラメーターは、[TOUCH AND TURN]ノブによる調節ができます。
- お知らせ**
- 選択時に赤枠となるパラメーターは、[TOUCH AND TURN]ノブで調節が可能です。
- 4 設定が終わったら、画面右上の×マークを押します。**

関連リンク

「EQ画面」(61ページ)

OVERVIEW画面からダイナミクスを操作する

- 1 [HOME]ボタンを押して、OVERVIEW画面を表示させます。**
[Send]ボタンがオンになっている場合はオフにします。
DYN1/2フィールドでダイナミクスのオン/オフとゲインリダクション量が確認できます。
 - 2 操作するチャンネルのDYN1（DYN2）フィールドを押し、DYNAMICS画面を表示させます。**
DYNAMICS画面が表示され、DYNAMICSのすべてのパラメーターを調節できます。
 - 3 DYN1（DYN2）の ONボタンを押して、ダイナミクスのパラメーターを調節します。**
対象とするパラメーターにタッチしたまま、上下/左右にスライドすることで調節できます。
対応するパラメーターは、[TOUCH AND TURN]ノブによる調節ができます。
- お知らせ**
選択時に赤枠となるパラメーターは、[TOUCH AND TURN]ノブで調節が可能です。
- 4 設定が終わったら、画面右上の×マークを押します。**

関連リンク

「DYNAMICS画面」(66ページ)

SELECTED CHANNEL VIEW画面からEQを操作する

- 1** [HOME]ボタンを押して、SELECTED CHANNEL VIEW画面を表示させます。
EQフィールドでEQの特性が確認できます。
- 2** 操作の対象となるチャンネルを選択します。
- 3** EQフィールド左上の拡大ボタンを押します。
EQ画面が表示され、EQのすべてのパラメーターを調節できます。
- 4** タッチスクリーンや[TOUCH AND TURN]ノブを使って、EQのパラメーターを操作します。
対象とするパラメーターにタッチしたまま、上下/左右にスライドすることで調節できます。
対応するパラメーターは、[TOUCH AND TURN]ノブによる調節ができます。

お知らせ

選択時に赤枠となるパラメーターは、[TOUCH AND TURN]ノブで調節が可能です。

- 5** 設定が終わったら、画面左上の縮小ボタンを押します。

関連リンク

「EQ画面」(61ページ)

SELECTED CHANNEL VIEW画面からダイナミクスを操作する

- 1** [HOME]ボタンを押して、SELECTED CHANNEL VIEW画面を表示させます。
DYN1/2フィールドでダイナミクスのオン/オフとゲインリダクション量が確認できます。
 - 2** 操作の対象となるチャンネルを選択します。
 - 3** DYN1（DYN2）フィールド左上の拡大ボタンを押します。
DYNAMICS画面が表示され、DYNAMICSのすべてのパラメーターを調節できます。
 - 4** DYN1（DYN2）の ONボタンを押して、ダイナミクスのパラメーターを調節します。
対象とするパラメーターにタッチしたまま、上下/左右にスライドすることで調節できます。
対応するパラメーターは、[TOUCH AND TURN]ノブによる調節ができます。
- お知らせ**
選択時に赤枠となるパラメーターは、[TOUCH AND TURN]ノブで調節が可能です。
- 5** 設定が終わったら、画面左上の縮小ボタンを押します。

関連リンク

「DYNAMICS画面」(66ページ)

OVERVIEW画面からインサートを操作する

- 1** [HOME]ボタンを押して、OVERVIEW画面を表示させます。
[Send]ボタンがオンになっている場合はオフにします。
- 2** インサートしたいチャンネルのInsertフィールドを押します。
Insertフィールドは、DYN2の下（Panの上）のフィールドです。
INSERT画面が表示されます。
- 3** Insert Pointを選択します。
- 4** 外部機器をアサインしたいInsertブロック（A-D）ボタンを押します。
- 5** 「Outboard」を選択したうえで、オンにして画面を閉じます。
画面右上の×マークで閉じます。
- 6** Outputパッチ選択ボタンを押して、パッチ選択画面を表示させます。
- 7** インサートアウトに使用する出力ポートを指定して画面を閉じます。
- 8** Inputパッチ選択ボタンを押して、パッチ選択画面を表示させます。
- 9** インサートインに使用する入力ポートを指定して画面を閉じます。
- 10** 必要に応じて、ほかのチャンネルについてもインサートの設定を行います。
INSERT画面を表示させているときは、チャンネルネームボタンを選択して操作するチャンネルを切り替えできます。
- 11** 設定が終わったら、画面右上の×マークを押します。

関連リンク

「Insert画面」(260ページ)

SELECTED CHANNEL VIEW画面からインサート进行操作する

- 1** [HOME]ボタンを押して、SELECTED CHANNEL VIEW画面を表示させます。
Delayの左隣にある項目がInsertボタンです。
Insertがオンになっている場合、Insertしているラックなどの情報が表示されます。
Insertがオフになっている場合、文字がグレーアウトします。
- 2** 操作の対象となるチャンネルを選択します。
- 3** Insertボタンを押します。
Insert画面が表示されます。
- 4** 外部機器をアサインしたいInsertブロック（A-D）ボタンを押します。
- 5** 「Outboard」を選択したうえで、オンにして画面を閉じます。
画面右上の×マークで閉じます。
- 6** Outputパッチ選択ボタンを押して、パッチ選択画面を表示させます。
- 7** インサートアウトに使用する出力ポートを指定して画面を閉じます。
- 8** Inputパッチ選択ボタンを押して、パッチ選択画面を表示させます。
- 9** インサートインに使用する入力ポートを指定して画面を閉じます。
- 10** 必要に応じて、ほかのチャンネルについてもインサートの設定を行います。
INSERT画面を表示させているときは、チャンネルネームボタンを選択して操作するチャンネルを切り替えできます。
- 11** 設定が終わったら、画面左上の縮小ボタンを押します。

関連リンク

「Insert画面」(260ページ)

インプットチャンネルをダイレクト出力する

インプットチャンネルの信号は、任意のOMNI OUT端子、DANTE、USB、または任意のカードスロットの出力チャンネルなどへダイレクト出力できます。

- 1** **ダイレクト出力したいインプットチャンネルのOVERVIEW画面のD.Outボタンを押します。**
「12ch D.OUT画面」が表示されます。
- 2** **D.Out Patchボタンを押してパッチ選択画面を表示させます。**
ダイレクト出力に使用する出力ポートを選択します。
- 3** **Pointでダイレクト出力の信号の取り出しポイントを切り替えます。**
- 4** **Levelフィールドでダイレクトアウトの出力レベルを調節します。**
Levelフィールドにタッチしたまま、上下/左右にスライドすることで調節できます。
Levelフィールドは、[TOUCH AND TURN]ノブによる調節ができます。

お知らせ

選択時に赤枠となるパラメーターは、[TOUCH AND TURN]ノブで調節が可能です。

- 5** **D.Out ONボタンを押して、ONに切り替えます。**
この状態で、ダイレクト出力が有効となります。必要に応じて、外部機器の入力レベルなどを設定してください。
- 6** **必要に応じて、ほかのチャンネルについてもダイレクト出力の設定を行います。**

関連リンク

「12chD.Out画面」(259ページ)

OVERVIEW画面からディレイを操作する

- 1** [HOME]ボタンを押して、OVERVIEW画面を表示させます。
- 2** Delayボタンを押して、DELAYポップアップ画面を表示させます。
- 3** 画面内のボタンでディレイを設定します。
Delay Pointを設定します。
Delayフィールドにタッチしたまま、上下/左右にスライドすることで調節できます。
Delayフィールドは、[TOUCH AND TURN]ノブによる調節ができます。
お知らせ
選択時に赤枠となるパラメーターは、[TOUCH AND TURN]ノブで調節が可能です。
- 4** Delay ONボタンを押して、ONに切り替えます。
この状態で、ディレイが有効となります。
- 5** ほかのチャンネルについても、同様に操作します。
12CHのDELAYポップアップ画面を表示させているときは、Faderレイヤーボタンを使って、操作するチャンネルを12チャンネル単位で切り替えできます。
- 6** 設定が終わったら画面右上の×マークを押します。

関連リンク

「Delay画面」(261ページ)

SELECTED CHANNEL VIEW画面からディレイを操作する

- 1 [HOME]ボタンを押して、SELECTED CHANNEL VIEW画面を表示させます。**
Delayボタンに、現在のDelay値とDelay Scaleが表示されます。
 - 2 操作の対象となるチャンネルを選択します。**
 - 3 Delayボタンを選びディレイを設定します。**
Delayフィールドにタッチしたまま、上下/左右にスライドすることで調節できます。
Delayフィールドは、[TOUCH AND TURN]ノブによる調節ができます。
- お知らせ**
選択時に赤枠となるパラメーターは、[TOUCH AND TURN]ノブで調節が可能です。
- 4 必要に応じて、Delayボタンを押してDELAY画面を表示させ、DELAY画面からDelay Pointを設定します。**
 - 5 Delay Pointの設定が終わったら画面右上の×マークを押します。**

関連リンク

「Delay画面」(261ページ)

SENDS TO

SENDS TOを使うことで、MIXバスまたはMATRIXバスに対する各チャンネルの送りを設定できます。

1 [HOME]ボタンを押して、OVERVIEW画面を表示させます。

2 Sendボタンを押してSendフィールドを表示させます。

対象チャンネルは、インプットチャンネル、MIXチャンネル、STEREOチャンネルです。

3 Up/Downボタンを使って、送り先のバスのバンクを選択します。

全チャンネルの送り先の選択が切り替わります。

Faderレイヤーボタンを使って、操作するチャンネルを12チャンネル単位で切り替えることができます。

インプットチャンネルはMIX1からMIX24（MX1-MX24）、MATRIX1からMATRIX12（MT1-MT12）を選択できます。

MIXチャンネルとSTEREOチャンネルは、MATRIX1からMATRIX12（MT1-MT12）を選択できます。

4 Send ON／Preボタンを押して切り替えます。

インプットチャンネル、MIXチャンネル、またはSTEREOチャンネルから、現在選ばれているMIX/MATRIXバスに送られる信号のオン/オフを切り替えます

Preボタンの切り替えで、インプットチャンネル、MIXチャンネル、STEREOチャンネルからVARIタイプのMIXバスまたはMATRIXバスに送られる信号のセンドポイントを選択します。

お知らせ

- チャンネルごとにセンドポイントを柔軟に選択できます。
- FIXEDタイプのMIXバスでは、PreボタンとSENDレベルは表示されません。

5 Send Levelを使って、センドレベルの調節をします。

Send Levelフィールドにタッチしたまま、上下/左右にスライドすることで調節できます。

6 Send Levelフィールドは、[TOUCH AND TURN]ノブによる調節ができます。

チャンネルごとにセンドポイントを柔軟に選択できます。

お知らせ

選択時に赤枠となるパラメーターは、[TOUCH AND TURN]ノブで調節が可能です。

関連リンク

「Send画面」(263ページ)

フェーダーを使って送りを設定する (SENDS ON FADERモード)

レイヤーに展開されているチャンネルから、特定のMIX/MATRIXバスに送るSENDレベルを、トップパネルのフェーダーを使って調節します。

- 1** 信号を送るMIX/MATRIXバスに出力ポートが割り当てられ、対応する出力ポートにモニターシステムや外部エフェクトなどが接続されていることを確認します。
- 2** Admin Area の [SENDS ON FADER] ボタンを押します。
SENDS ON FADERモードに切り替わり、SENDS ON FADER画面が表示されます。フェーダーは、それぞれのチャンネルから現在選ばれているMIX/MATRIXバスへのセンドレベルの値にフェーダーが移動します。また、[ON] キーもSEND ONの状態に変わります。
- 3** MIX/MATRIXバス選択ボタンを使って、送り先となるMIX/MATRIXバスを選択します。

お知らせ

- 現在選ばれているMIX/MATRIXバス選択ボタンをもう1回押すと、対応するMIX/MATRIXチャンネルのキューモニターがオンになります。
- 選択したMIX/MATRIXバスに送られる信号をモニターしたいときは、この方法が便利です。

- 4** トップパネルのフェーダーを使って、レイヤーに展開されているチャンネルから選択したMIX/MATRIXバスへのセンドレベルを調節します。
- 5** 手順3~4を繰り返し、ほかのMIX/MATRIXバスについても同じ要領でセンドレベルを調節します。
Faderレイヤーボタンを使って、操作するチャンネルを12チャンネル単位で切り替えます。
- 6** MIX/MATRIXセンドレベルの設定が終わったら、[SENDS ON FADER] ボタン、または画面右上の×マークを押します。
SENDS ON FADERモードを抜けて通常モードに切り替わります。

Port to Port HA機能

デジタルミキサーのローカルI/Oを簡易的なI/Oポートとして使用して、I/Oデバイスや他のデジタルミキサーの入力チャンネルをリモートHA制御する機能です。

制御のためマウントするデジタルミキサーは、マウントされるデジタルミキサーの内部パッチの状態を通信で受け取り「Port to Port Status」としてメモリに記憶します。

そして、「Port to Port Status」を参照してポートが制御できるか判断できます。また、「Port to Port Status」対応の機器を仮想マウントした場合、オフライン設定できます。

Port to Port HA機能について

マウントするデジタルミキサーがリモートHA制御できるかどうかは、マウントされるデジタルミキサーの内部パッチの設定によって決まります。

下記に、マウントされるデジタルミキサーの内部パッチについて例を示します。

音声を変更したいポートと異なるポートを操作しないように、内部パッチの状態によりPort to Port HA 機能を許可するパターンと許可しないパターンがあります。

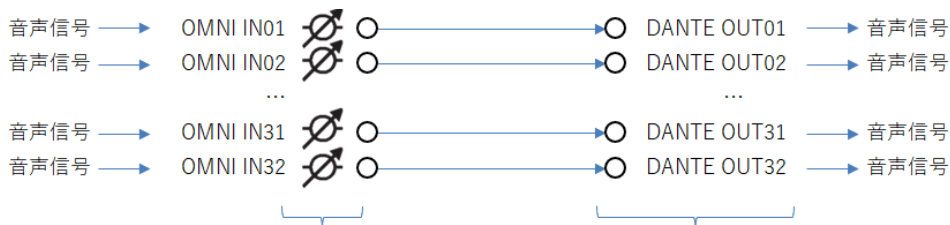
Port to Port HA機能を許可する例

内部パッチが Port to Port かつ DANTE OUT に設定されているときにPort to Port HA 機能が有効になります。

また、アナログ入力 のポート番号 + モデル依存のオフセット = DANTE OUT のポート番号である必要があります。

■DM5シリーズ

DM5シリーズはモデル依存のオフセットが「0」として定義されているため、アナログ入力 のポート番号と同じポート番号の DANTE OUT を設定すれば制御できます。



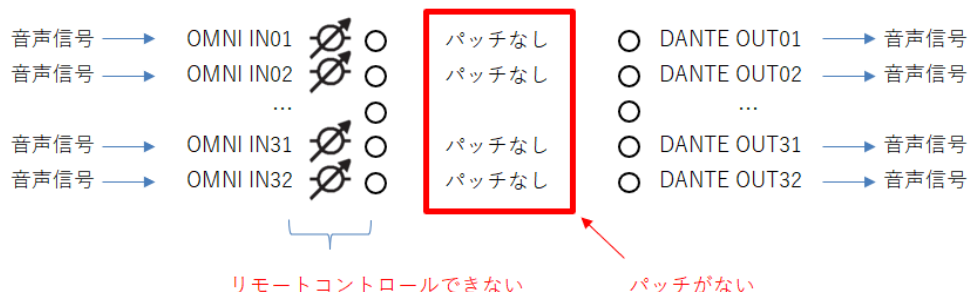
リモートコントロールできるHA Gain 同じポート番号の DANTE OUT

I/Oボックスは内部パッチを変更できないため、DM5と同じようにアナログ入力 のポート番号と同じポート番号の DANTE OUT を制御できます。

Port to Port HA機能を許可しない例

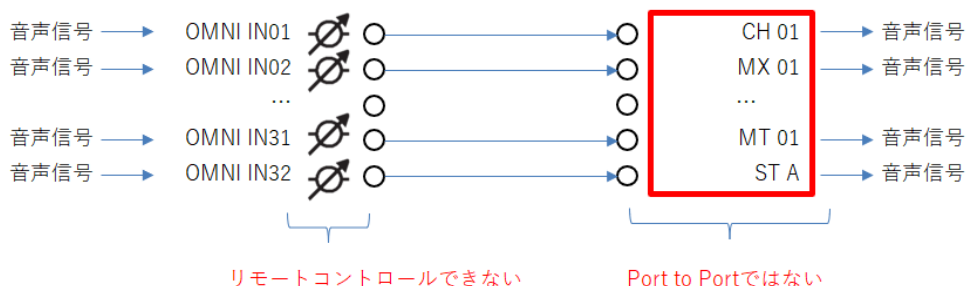
■内部パッチが外れているとき

アナログ入力 のポートがどこにもパッチされていないときは制御できません。



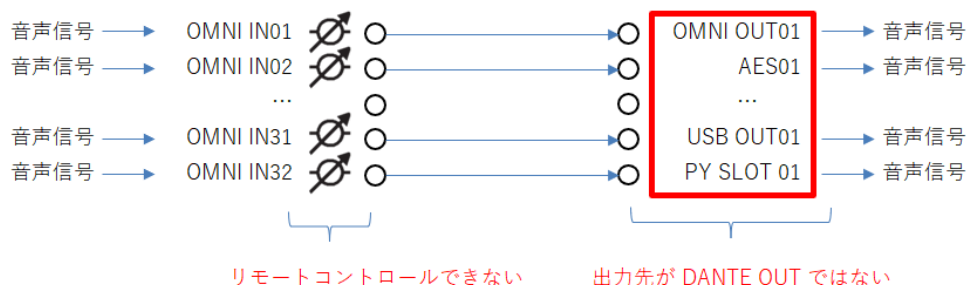
■ Port to Port ではないとき

アナログ入力 のポートが Port to Port ではなく、入力チャンネルや Mix バスなどにパッチされているときは制御できません。



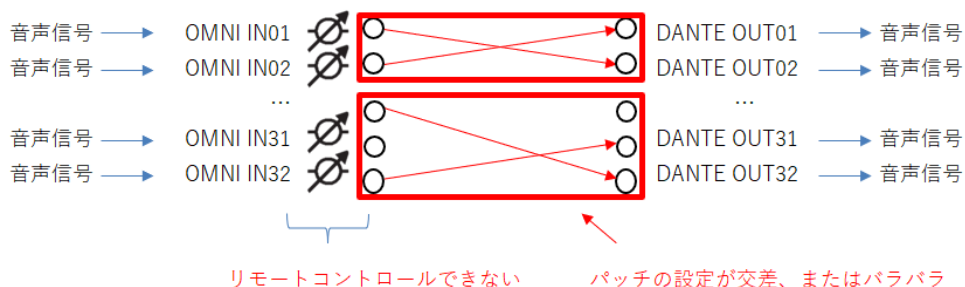
■ Port to Port ではあるが、DANTE OUT ではないとき

Port to Port ではあるが、出力先が DANTE OUT ではないときは制御できません。



■ Port to Port かつ DANTE OUT であるが、パッチ設定がバラバラに設定されているとき
アナログ入力のポート番号 + モデル依存のオフセット = DANTE OUTのポート番号でないときは制御できません。

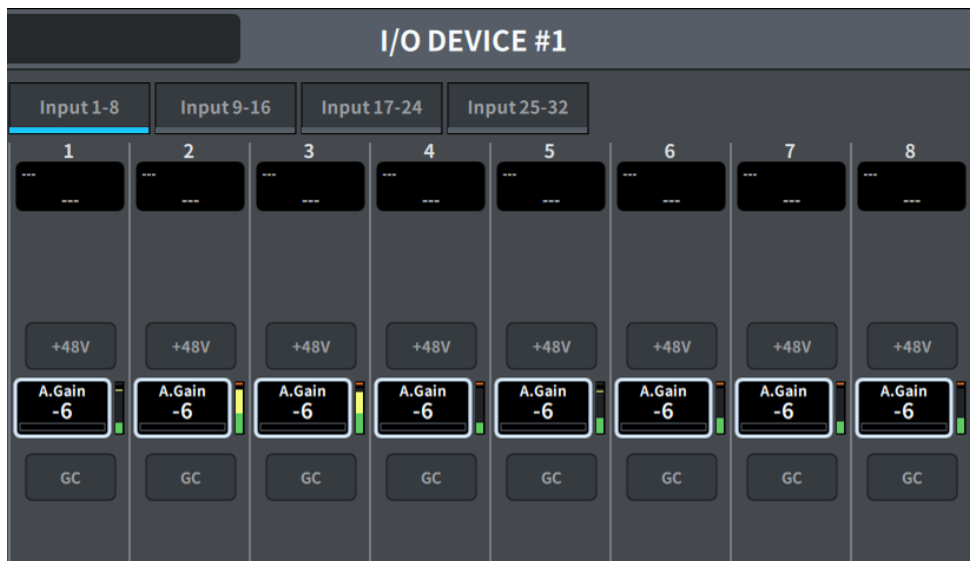
音に関する操作 > Port to Port HA機能



「Port to Port Status」の画面表示

マウントするデジタルミキサーで制御できるかどうか画面で判断できます。

■I/O DEVICE画面



画面からHAパラメーターを制御できるが、「Port to Port Status」が無効なポートについては、画面から操作しても書き戻しが発生します。



Remote HA機能として、マウントしたI/Oの DANTE IN を 入力チャンネル にパッチすると、対象のHAパラメータを表示しますが、マウントしたI/Oがデジタルミキサーである場合、「Port to Port Status」が無効なポートは表示されません。

■SELECTED CHANNEL VIEW画面

- Port to Port Status：有効



- Port to Port Status：無効



■CH PARAMETER画面

- Port to Port Status：有効



- Port to Port Status：無効



■ 「Port to Port Status」 対応の機器のオフライン設定について

Remote HA対応の機器ではw/Recall ON設定のときに接続シーケンスでパラメーターを設定するため、マウント側のデジタルミキサーでHAパラメータのオフライン設定ができません。

デジタルミキサーを仮想マウントした場合でも、I/O DEVICE画面と各Ch画面でHAパラメーターを変更できます。

また、オフラインにあるEditorも同様です。

ミックスマイナス

MIX/MATRIX バスに送られる信号から特定チャンネルの信号だけを抜く機能です。これを利用すれば、演奏者やアナウンサー用のモニター信号として、本人の音声だけを抜いた信号を素早く送ることができます。あらかじめミックスマイナスバスを設定し、Ownerチャンネルを指定することで、中継先にいるアナウンサーのマイク(インプットチャンネル)とモニター(ミックスマイナスバス)を紐付けることができます。

1 メニューバーのSetupボタンを押します。

2 Bus Setupボタンを押します。
BUS SETUP画面が表示されます。

3 Mix Minusボタンを押します。

お知らせ

- 選択したOwnerチャンネルから送られる信号のセンドレベルが、 $-\infty$ dB まで下がります。
- 選択した以外のすべてのインプットチャンネルから送られる信号のセンドレベルは、ノミナルレベル(0.0dB)に設定されます。
- また、送り先のバスへのセンドがオンになり、センドポイントはPost に切り替わります。
- ステレオインプットチャンネルは、両方のチャンネルから送られる信号のセンドレベルが $-\infty$ dB となります。

4 N-1 Ownerボタンを押します。

ミックスマイナス設定のOwnerチャンネル(ミックスマイナスを利用するインプットチャンネル)を選択する画面が表示されます。

5 Ownerチャンネルを選択します。

選択したOwnerチャンネルから送られるセンドがオフされます。

お知らせ

OVERVIEW画面でもSend表示のとき[SHIFT]キーを押しながらN-1 Ownerボタンを押すことで、Ownerチャンネルを選択できます。

関連リンク

「BUS SETUP画面」(111ページ)

STモードとLCRモード

STEREOバスは、メインのスピーカーに信号を出力するために利用します。STEREOバスに信号を送る方法としては、STモードとLCRモードという2つのモードがあり、チャンネルごとに選択できます。それぞれのモードの特徴は、次のとおりです。

STモード

インプットチャンネル、MIXチャンネルからSTEREO AバスとSTEREO Bバスのそれぞれに対して、独立して信号を送る方法です。

- STEREO AバスとSTEREO Bバスに送られる信号のオン/オフを、個別に切り替えができます。
- インプットチャンネル、MIXチャンネルからSTEREO AバスとSTEREO BバスのL/Rに送られる信号の定位はTO ST PANフィールドで操作します。

MONOについて

STEREO BチャンネルをSELECTED CHANNEL VIEWで表示します。STEREO/MONOプルダウンメニューで、STEREO BをMONOに設定できます。MONOのときは、STEREO BのLとRに同じ信号が出力されます。

LCRモード

インプットチャンネル、MIXチャンネルからの信号を、STEREO A (L/R)とSTEREO B (C)の合計3本のバスに一括して送る方法です。

- STEREO AバスとSTEREO Bバスに送られる信号のオン/オフを、一括して切り替えができます。
- インプットチャンネル、MIXチャンネルからSTEREO A (L/R)バスに送られる信号とSTEREO B (C)バスに送られる信号のレベル比を、CSR (センターサイドレシオ)ノブで設定できます。
- インプットチャンネル、MIXチャンネルからSTEREO A (L/R)バスとSTEREO B (C)バスに送られる信号のレベルは、TO ST PANノブ/BALANCEノブの設定に応じて変化します。

お知らせ

- LCRモードを使うには、STEREO BをMONOに設定します。
- STEREO BをCENTERチャンネルとして使用します。

STEREOバスに信号を送る

- 1** 操作するチャンネルに入力ソースが接続されていることを確認し、最適な入力信号が得られるようにヘッドアンプのファンタム電源、ゲイン、フェイズを設定します。
- 2** STEREO AバスとSTEREO Bバスに信号を送りたいインプットチャンネルまたはMIXチャンネルのOVERVIEW画面やSELECTED CHANNEL VIEW画面のPan/Balanceフィールドを押します。
TO STEREOポップアップ画面が表示されます。
- 3** ST/LCRモード選択ボタンを使って、チャンネルごとにSTモードまたはLCRモードを選びます。
- 4** トップパネルで、操作するインプットチャンネルまたはMIXチャンネルの[ON]キーがオンになっていることを確認し、フェーダーを適切な位置まで上げます。
- 5** トップパネルで、操作するSTEREOチャンネルの[ON]キーがオンになっていることを確認し、フェーダーを適切な位置まで上げます。

関連リンク

「To Stereo画面」(265ページ)

DCAについて

複数チャンネルのレベルを一括操作する12系統のDCAが利用できます。

以下の特長があります。

- DCA1～12は、すべてのインプットチャンネルとアウトプットチャンネルで使用できます。
- 同じグループにインプットチャンネルとアウトプットチャンネル両方のチャンネルを混在できます。
- DCAに登録されているチャンネルを一括でキューできます。
- 対応するDCAをユニティゲイン(DCAフェーダーが0dBに合わせたときと同等のレベル)でモニターできます。

お知らせ

DCAの設定は、シーンの一部として保存されます。

関連リンク

「DCA GROUP ASSIGN画面」(241ページ)

DCAにチャンネルを割り当てる

- 1** OVERVIEW画面のDCA/Mute Assignフィールドを押すか、SELECTED CHANNEL VIEW画面のDCA/Muteボタンを押し、DCA/Mute Assignが表示させます。
OVERVIEW画面の[Send]ボタンがオンになっている場合はオフにします。
- 2** DCA Assignボタンを押して、現在選択されているチャンネルを割り当てるDCAを選びます(複数選択可)。
- 3** 同じ要領で、ほかのチャンネルについてもDCAを選択します。
Faderレイヤーボタンを使って、操作するチャンネルを12チャンネル単位で切り替えます。

関連リンク

「DCA GROUP ASSIGN画面」(241ページ)

DCAを操作する

- 1** DCAにインプットおよびアウトプットチャンネルを割り当てます。
- 2** トップパネルのフェーダーを使って、使用したいDCAに属するインプットおよびアウトプットチャンネル同士の相対的なバランスを調節します。
- 3** FADER BANKの[OUTPUT/DCA]ボタンを押して、[DCA 1-12]を選択します。
- 4** [HOME]ボタンを押して、OVERVIEW画面を表示させます。
- 5** 使用したいDCAに対応するフェーダーを操作します。
手順2で設定したレベル差を保ちながら、そのDCAに割り当てられたチャンネルのレベルが変化します。

お知らせ

DCAフェーダーを操作しても、DCAに所属するチャンネルのフェーダーは連動して動きません。

- 6** DCAのオン/ミュートを切り替えるには、そのDCAに対応する[ON]キーを押します。
[ON]キーを押して消灯させると、そのDCAに属するチャンネルは[ON]キーが点滅して、ミュート(フェーダーが $-\infty$ dBまで下がったときと同じ状態)になります。
- 7** DCAをキューモニターするには、そのDCAに対応する[CUE]キーを押します。
[CUE]キーを押して点灯させると、そのDCAに属するチャンネルのキューモニターが有効になります。キューについてはキュー機能を利用するをご参照ください。

MUTEグループについて

以下の特長がある12のミュートグループが利用できます。

- ミュートグループ1～12は、すべてのインプットチャンネルとアウトプットチャンネルで使用できます。
- 同じグループにインプットチャンネルとアウトプットチャンネル両方のチャンネルを混在できます。
- ミュート中に、個別のチャンネルのミュートを一時的に解除することもできます。
- USER DEFINEDキーにミュートグループコントロールを割り当てることもできます。
- ミュートグループは、完全なミュートだけでなく、DIMMER機能により減衰量を調整することもできます。
- MUTE SAFE機能により、特定のチャンネルをミュートグループ機能から除外(SAFE)できます。
- ミュートグループコントロールの名前を変更できます。

ミュート中の一時解除機能

ミュート中の一時解除機能

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]キーを押すと、そのチャンネルのミュートを一時的に解除できます。

お知らせ

[ON]キーでミュートグループの一時解除ができるのは、Preference > [ON] keys > During MUTE が「Override」の場合です。

ONボタンの点滅動作

SELECTED CHANNEL VIEW画面やMETER画面において、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ボタンが点滅します。

ミュートグループにチャンネルを割り当てる

- 1** OVERVIEW画面のDCA/Mute Assignフィールドを押すか、SELECTED CHANNEL VIEW画面のDCA/Muteボタンを押します。
DCA/Mute Assignが表示されます。
- 2** MuteAssignボタンを押して、現在選択されているチャンネルを割り当てるMUTEグループを選びます(複数選択可)。
- 3** 同じ要領で、ほかのチャンネルについてもMUTEグループを選択します。

関連リンク

「MUTE GROUP ASSIGN画面」(244ページ)

チャンネルリンク

チャンネルリンクとは、インプット系チャンネルまたはアウトプット系チャンネルのフェーダー操作や EQ などのパラメーターを連動(リンク)させる機能です。2 本以上のチャンネルをリンクさせたものをリンクグループと呼びます。リンクグループはインプット系チャンネル30個まで、アウトプット系チャンネル18個まで作成できます。連動させるパラメーターの種類は、リンクグループごとに選択できます。ペアが隣り合った2チャンネルに限定された連動だったのに対して、複数チャンネルを組み合わせで連動させることができます。チャンネルをまたいだリンクも可能です。ただし、1つのリンクグループにインプット系チャンネルとアウトプット系チャンネルを混在させることはできません。

- 1** メニューバーのCh Jobボタンを押し、Ch Linkを選択します。
Ch Linkを選択すると、CH LINK画面が表示されます。
- 2** INPUT/OUTPUTボタンで、リンクを設定するチャンネルを選択し、[Set By Sel]ボタンをオンにします。
「Set By Selモード」に移り、[CUE]キーが[Select]キーに切り替わります。
- 3** チャンネルのリンク元の[Select] キーを押しながら、リンク先の[Select] キーを押して、チャンネルをリンクさせます。
- 4** CH LINK 画面のLINK PARAMETER フィールドにある各ボタンを使って、連動させるパラメーターを選びます。
- 5** CH LINK 画面を閉じるには、×マークを押します。

関連リンク

「CH LINK画面」(246ページ)

CH LINK画面で行うチャンネルリンクの各種操作

CH LINK画面の[Set By Sel]ボタンをオンにします。

「Set By Selモード」に移り、[CUE]キーが[Select]キーに切り替わります。

- 3チャンネル以上をリンクさせる
リンク元の[Select] キーを押したまま、リンクグループに加えたいインプット系チャンネルの[Select] キーを順に押します。
- 既存のリンクグループに新しいチャンネルを加える
グループ内の任意の[Select] キーを押しながら、グループに加える[Select] キーを押します。
- リンクを解除する
同じリンクグループに登録されている任意の[Select] キーを押しながら、解除するチャンネルの[Select] キーを押します。
- リンクグループに設定されているチャンネル間のレベルバランスを変更する
リンクされている任意のチャンネルの[Select] キーを押しながら変更したいパラメーターを操作します。

チャンネルを一時リンクする

[SHIFT]キーを押しながらチャンネルネームボタンを押すと、一時リンクされます。画面上部と画面下部のチャンネルネームは黄色の枠で囲まれ、リンクマークが表示されます。



チャンネルネームボタンを押したり、電源を切ったり、ファイルをロードしたりすると、一時リンクは解除されます。シーンリコールしても一時リンクは継続しますが、一時リンクされているチャンネルのペア設定が変わると解除されます。

チャンネルのパラメーターをコピーする

各チャンネルのミックスパラメーターの設定値を別のチャンネルにコピーできます。コピーを実行すると、コピー先のパラメーターに上書きされます。コピーが行えるチャンネルの組み合わせは次のとおりです。

- インプットチャンネル同士
- MIXチャンネル同士
- MATRIXチャンネル同士

お知らせ

パッチ、チャンネルネームの設定はコピーされません。

1 メニューバーのCh Jobボタンを押し、Ch Copyを選択します。

Ch Copyを選択すると、CH COPY画面が表示されます。

お知らせ

[Set By Sel]ボタンがオンの場合、「Set By Selモード」に移り、[CUE]キーが[Select]キーに切り替わります。

2 コピー元のチャンネルを選びます。

チャンネルを選択すると、自動的にコピー先を選択するモードに切り替わります。コピー元に設定したチャンネルに対応するフェーダーのイラストが緑色でハイライト表示されます。

3 コピー先のチャンネルを選びます(複数選択可)。

コピー先に設定したチャンネルに対応するフェーダーのイラストがピンク色でハイライト表示されます。

4 コピーを実行するには、Pasteボタンを押します。

コピーが実行され、コピー先のチャンネルのパラメーターに上書きされます。

5 CH COPY 画面を閉じるには、×マークを押します。

関連リンク

「CH COPY画面」(249ページ)

チャンネルのパラメーターを初期化する

チャンネルのパラメーターを初期設定値に戻せます。この操作はすべてのチャンネルに対して行えます。

お知らせ

チャンネルネーム、パッチ、リコールセーフの設定は初期化されません。

1 メニューバーのCh Jobボタンを押し、CH Defaultを選択します。

CH Defaultを選択すると、CH DEFAULT画面が表示されます。

お知らせ

[Set By Sel]ボタンがオンの場合、「Set By Selモード」に移り、[CUE]キーが[Select]キーに切り替わります。

2 初期化するチャンネルを選びます(複数選択可)。

対応するチャンネルがハイライト表示されます。

3 初期化を実行するには、Defaultボタンを押します。

初期化を確認するダイアログが表示されます。

4 確認ダイアログ内のOKボタンを押します。

選択されたチャンネルのパラメーターが初期化されます。

5 CH DEFAULT 画面を閉じるには、CLOSEボタンを押します。

関連リンク

「CH DEFAULT画面」(251ページ)

DSP リソース管理

プラグイン、GEQ/PEQにそれぞれ専用のDSPリソースを持っており、インサートやラックマウントするたびに、DSPリソースを消費します。

Premium RackのDSPリソース管理 [PY-DSP対応]

Premium Rackで利用できるDSPリソース は32個(16個 x 2グループ) です。

お知らせ

Premium Rackの使用には、PY-DSPカードが必要です。

FX Rack/GEQ/PEQのDSP リソース管理

FX Rackで利用できるDSPリソース は16個、GEQ/PEQで利用できるDSPリソースは24個です。

それぞれのプラグインやGEQ/PEQが使用するDSPリソースについては資料をご参照ください。

GEQ/PEQ

グラフィックEQ (GEQ) について

31BandGEQ

モノラル仕様の31バンドGEQです。バンド幅は1/3オクターブ刻み、ゲインの可変幅は±15dB、±12dB、±6dB (ブースト/カット両方向)、-24dB (カット方向のみ)で、31のすべてのバンドでゲインを調節できます。

Flex15GEQ

モノラル仕様の15バンドGEQです。バンド幅は1/3オクターブ刻み、ゲインの可変幅は±15dB、±12dB、±6dB (ブースト/カット両方向)、-24dB (カット方向のみ)です。Flex15GEQでは、31BandGEQと同じ31バンドのうち、任意の15バンドまでゲインを操作できます(15バンドを使い切ったあとは、設定済みのいずれかのバンドをフラットに戻すまで、新しいバンドのゲインは調節できません)。GEQでは1/12 oct (121バンド)のリアルタイムアナライザー(スペクトラムアナライザーとも呼ばれます)が利用できます。ステレオソースを利用するときは、2台のGEQをリンクできます。

パラメトリックEQ (PEQ) について

8BandPEQ

モノラル仕様の8バンドのPEQです。4系統のノッチフィルターも装備されています。PEQでは1/12 oct (121バンド)のリアルタイムアナライザー(スペクトラムアナライザーとも呼ばれます)が利用できます。

お知らせ

ノッチフィルターA～DはPEQからは独立しており、PEQの各BYPASSボタンの影響は受けません。PEQをBYPASSに設定し、ノッチフィルターのみを利用することも可能です。

SELECTED CHANNEL VIEW画面からGEQ/PEQをチャンネルにインサートする

選択したチャンネルにGEQ/PEQをインサートして使用方法を説明します。

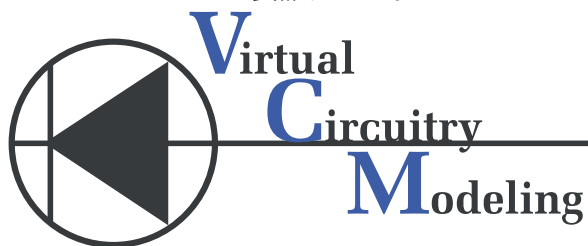
- 1 操作の対象となるチャンネルを選択します。**
- 2 Insertボタンを押して、Insert画面を表示させます。**
Delayの左隣にある項目がInsertボタンです。
Insertがオンになっている場合、Insertしているラックなどの情報が表示されます。
Insertがオフになっている場合、文字がグレースアウトします。
- 3 GEQ/PEQをアサインするインサートのブロックをInsert A～Insert Dボタンで選びます。**
- 4 Insert PatchウィンドウのEQから、インサートするEQラックを選択します。**
- 5 GEQ/PEQを配置しInsert をオンにして、画面左上の縮小ボタンを押します。**

関連リンク

「Insert画面」(260ページ)

プラグインについて

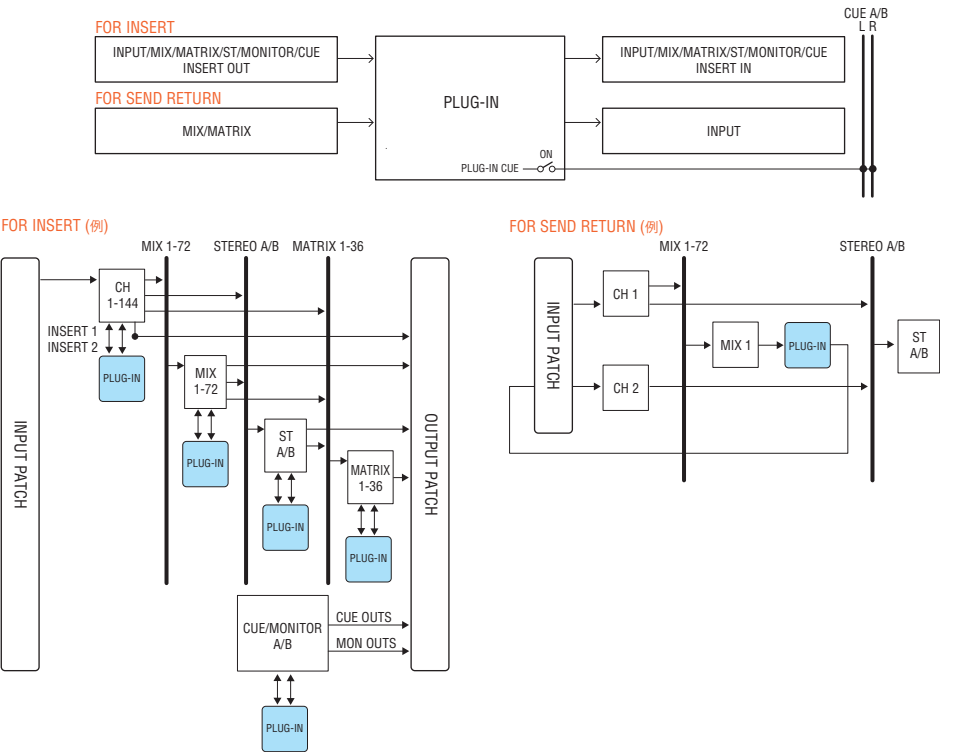
プラグインは、各チャンネルにインサートして使用したり、センド/リターン経由で使用します。DM5シリーズでは20種類のタイプが用意されています。プラグインの種類によってマウントできる最大個数が変わります。プラグインごとのDSPリソース使用量はプラグインタイプリストをご参照ください。



VCM (Virtual Circuitry Modeling/仮想回路モデリング)とは アナログ回路の素子レベル(抵抗やコンデンサーなど)からモデリングする技術です。プラグインにはVCMの技術が使われています。

さらに以下の機能があります。

- プラグインのマウント状態とパラメーターはともにシーンメモリーに保存できます。
- プラグインのパラメーターをストア/リコールできる"PLUG-IN LIBRARY"があります。
- 対応するプラグインに対して、タップテンポ機能が利用できます。USER DEFINEDキーまたはGPIでタップテンポを使用できます。



プラグインタイプリスト

Premium Rack

お知らせ

Premium Rackを使用するにはPY-DSPが必要です。

プラグインタイプ	説明	DSPリソース使用量	タップテンポ機能
REV-X	高密度で豊かな残響の音質、なめらかな減衰、原音を生かす広がりとお行きといった特長を持つ2 IN/2 OUTのリバースアルゴリズムです。音場や目的に合わせてREV-X HALL、REV-X ROOM、REV-X PLATEの3種類から選択できます。	6	-
Analog Delay	Dual Stereo ヤマハE1010のサウンドを元にアナログディレイの音を再現したモデルです。	4	✓
Max100	1970年代後半にしか製造されていないビンテージエフェクトの完全再現モデルです。	1	✓

プラグインタイプ		説明	DSPリソース使用量	タップテンポ機能
Dual Phaser		1970年代中盤に製造されたビンテージエフェクトの完全再現モデルです。	1	✓
OpenDeck		録音デッキ、再生デッキの2台のオープンリールテープレコーダーによって生み出されるテープコンプレッションをエミュレートしたマスタリングプラグインです。	4	-
Vintage Phaser		特定のモデルの再現にこだわることなく、フェーザーに求められるサウンドメイキングを非常に高い自由度で実現したモデルです。	2	✓
HQ. Pitch		安定した効果の得られるモノラルピッチシフターです。	4	✓
Portico 5033	Dual Stereo	Rupert Neve Designs社アナログ5バンドEQのモデリングです。	2	-
EQ-1A	Dual Stereo	代表的な真空管パッシブ型のビンテージEQのモデリングです。	3	-
Equalizer601		1970年代のアナログイコライザーの特性をエミュレートしたイコライザーです。ドライブ感などを得ることができます。	2	-
DynamicEQ	Dual Stereo	動的にゲインが変化して、入力レベルに合わせてカット量やブースト量をコントロールできるEQです。	2	-
Dynamic EQ4	Dual Stereo	2バンドの Dynamic EQを4バンドに拡張したイコライザーです。	3	-
Portico 5043	Dual Stereo	Rupert Neve Designs社アナログコンプレッサー/リミッターのモデリングです。	2	-
Portico 5045	Dual Stereo	Rupert Neve Designs社Primary Source Enhancerのモデリングです。	2	-
U76	Dual Stereo	代表的なビンテージコンプレッサー/リミッターのモデリングです。	3	-
Opt-2A	Dual Stereo	代表的な真空管(光学式)コンプレッサーのモデリングです。	4	-
Comp276 Comp276S	Mono Stereo	レコーディングスタジオで定番として求められるFETゲインリダクションのコンプレッサー特性をエミュレートしたコンプレッサーです。	2	-
Buss Comp 369	Dual Stereo	レコーディングスタジオや放送局で標準的に使われているバスコンプレッサーのモデリングです。	3	-
MBC4	Dual Stereo	直感的に操作できる4バンドのマルチバンドコンプレッサーです。	3	-

プラグインタイプ	説明	DSPリソース使用量	タップテンポ機能
DaNSe	Dual Stereo 非常に優れた音質と操作性を持つDynamic Noise Suppressorです。	8	-

FX Rack

プラグインタイプ	説明	DSPリソース使用量	タップテンポ機能
HD Hall	コンサートホールをシミュレートしたリバーブです。	2	-
HD Room	ルームアコースティックスをシミュレートしたリバーブです。	2	-
HD Plate	プレートエコーをシミュレートしたリバーブです。	2	-
Space Simulator	空間を幅、高さ、奥行きを用いて設定できるリバーブです。	2	-
Gate Reverb	ゲートリバーブの初期反射音です。	1	-
R3 Hall	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のコンサートホールをシミュレートしたリバーブです。	2	-
R3 Room	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のルームアコースティックスをシミュレートしたリバーブです。	2	-
R3 Plate	プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のプレートエコーをシミュレートしたリバーブです。	2	-
Early Ref.	2IN/2 OUTのアーリーリフレクションです。残響の初期反射音のみを取り出したエフェクトです。	1	-
Reverse Gate	SPX2000に搭載されているプリセットバンクのReverse Gateです。Reverse Gateは逆回転風リバーブとも呼ばれます。	1	-
N2 Hall	SPX1000直系のホールリバーブです。	2	-
N2 Room	SPX1000直系のルームリバーブです。	2	-
N2 Stage	SPX1000直系のステージリバーブです。	2	-
Mono Delay	2IN/2 OUTのベーシックなリピーターディレイです。	1	✓
Stereo Delay	2 IN/2 OUTのベーシックなステレオディレイです。	1	✓
Delay LCR	2 IN/2 OUTの3タップディレイです。	1	✓
Cross Delay	ディレイ音が左右に飛び交うタイプのディレイです。	1	✓
Echo	2 IN/2 OUTのクロスフィードバックループ付きステレオディレイです。	1	✓
Ping Pong Delay	2 IN/2 OUT のピンポンディレイです。ディレイ音が左右交互に等間隔で繰り返されるディレイエフェクトです。	1	✓

プラグインタイプ	説明	DSPリソース使用量	タップテンポ機能
Analog Delay Modern	BBD素子を使用したアナログディレイのシミュレーションエフェクトです。BBD素子の設定がロングディレイ設定。	1	-
Analog Delay Retro	BBD素子を使用したアナログディレイのシミュレーションエフェクトです。BBD素子の設定がショートディレイ設定。	1	-
Chorus	2 IN/2 OUTのコラスエフェクトです。	1	✓
Flanger	2 IN/2 OUTのフランジエフェクトです。	1	✓
Phaser	2 IN/2 OUTの16ステージエフェクトです。	1	✓
Auto Pan	音像 (Pan) を左右に周期的に移動させるエフェクトです。	1	✓
Ring Mod	入力音を金属的な音に変化させるエフェクトです。	1	-
G Chorus	複雑なモジュレーションで深みのあるサウンドを得られるコーラスエフェクトです。	1	✓
Classic Flanger	自然なうねりのある音を生み出すフランジャーです。	1	✓
Dyna. Phaser	16段の位相シフトを使ったステレオフェーザーです。	1	-
Tremolo	音量を周期的に変化させるエフェクトです。	1	✓
Dyna. Ring Mod.	入力音のレベルによって、Ring Modulatorのパラメーター“OSC Freq”をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。	1	-
Ens. Detune	音程をわずかにずらした音を付加することによる、うねりの無いコーラスエフェクトです。	1	-
Vintage Flanger	VCM技術を用いたフランジャーです。	1	✓
Rotary Speaker	ロータリースピーカーをシミュレートしたエフェクトです。	1	-
Dual Pitch	2 IN/2 OUT のピッチシフトエフェクトです。	1	✓
Dyna. Filter	入力音のレベルによって、カットオフ周波数をリアルタイムにコントロールするフィルターです。	2	-
Symphonic	コーラスよりも複雑でリッチな変調効果が得られるヤマハ独自の2 IN/2 OUTのシンフォニックエフェクトです。	1	✓
Amp Simulator	ギターアンプをシミュレートしたエフェクトです。	1	-
Comp Distortion	Compressor+ディストーションエフェクトです。	1	-
MBC3	3バンドに帯域分割を行い、それぞれの帯域別にコンプレッサーをかけるエフェクトです。	1	-

プラグインタイプ	説明	DSPリソース使用量	タップテンボ機能
Vintage Wah	VCM技術を用いたオートワウです。フィルターの中心周波数を周期的に変化させます。	2	✓
Auto Synth	ディレイと変調の組み合わせで入力信号を再合成するエフェクトです。	2	-
Isolator	強力な効きのフィルターを使って帯域別に音量をコントロールするエフェクトです。	1	-

お知らせ

プラグインタイプによって、モノラル2 系統で使用するDualとステレオ1 系統で使用するStereoがあります。

関連リンク

- 「RACK画面」(167ページ)
- FXパラメーター
- Premiumパラメーター

Live Rec

DM5シリーズとNuendo Liveとの連携機能を実現するソフトウェア「Yamaha Console Extension」をコンピューターにインストールすることで、DM5シリーズからNuendo Liveを操作して、マルチトラックレコーディングなどを簡単に行えます。

コンピューターとDM5シリーズをDanteで接続する場合、Danteに必要な設定（Dante Virtual SoundcardやDante Controllerの設定）を行います。

コンピューターとDM5シリーズをUSBで接続する場合は、USBオーディオインターフェースとして使用する設定を行います。

お知らせ

Nuendo Liveの他、NuendoやCubaseとも連携ができます。

- 1** メニューバーのLive Recボタンを押して、REC&Play画面を表示させます。
- 2** Live Rec タブを押して、REC&Play画面を表示させます。
- 3** Easy Recボタンを押して録音を開始します。
- 4** 録音が終了したらレコードロックボタンを押したあとにSTOPボタンを押します。
Nuendo Liveで作成した録音は、プロジェクトとして保存されます。

USB MIDIのポートを設定する

DAW REMOTEを使用するには、USB MIDIのポートの設定が必要です。

次の手順で操作してください。

1 DM5シリーズの[USB TO HOST]端子とPCをUSBケーブルで接続する

2 DAWのコントロールサーフェスのポートを設定する

コントロールサーフェスのタイプやリモートデバイスには、HUIまたはMackie HUIを選択してください。

MIDIの入出力ポートには、以下のようにDAW REMOTE用のPort2を選択してください。

Windows : Yamaha DM5-2、Yamaha DM5-3、Yamaha DM5-4

Mac : Yamaha DM5 Port2、Yamaha DM5 Port3、Yamaha DM5 Port4

お知らせ

MIDIの入出力ポートのうちPort1は、シーン、フェーダー、チャンネルのオン/オフ制御用のポートです。

関連リンク

- ・「BLUETOOTH AUDIO画面」(219ページ)
- ・「MIDI/GPI(MIDI Setup)画面」(117ページ)

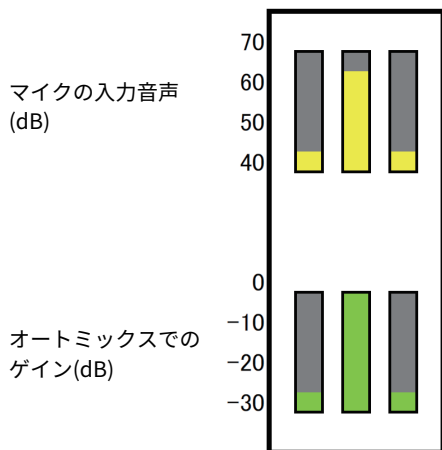
オートミキサーについて

オートミキサーは、台本がないようなスピーチ用途において、有効なマイクを検出してゲイン配分を自動最適化することで、エンジニアがフェーダー操作に掛かり切りになることなく、複数のマイク間で一貫したシステムゲインを維持します。

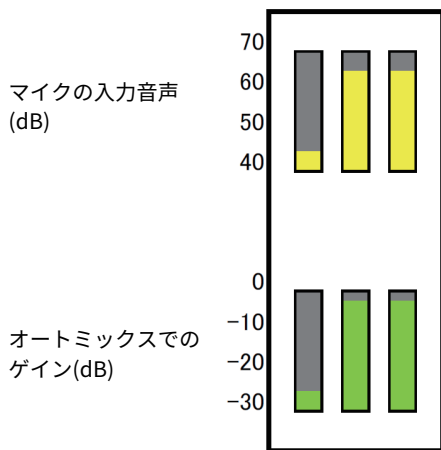
オートミキサーの動作原理

オートミキサーで使用しているDuganスピーチシステムでは、スピーチ用途において最大12本（DEK-DUGANのライセンスを有効にした場合、64本）のマイクのオートミックスゲインを自動調整します。

複数のマイクで1人が話す場合



複数のマイクで2人が話す場合



1人が話した場合には、そのマイクのゲインが瞬時に上がり、他のマイクのゲインは下がります。別の1人が話した場合も同様の動作です。

2人が同時に話した場合には、トータルゲインが一定となるよう2本のマイク間でゲインが自動配分され、残り1本のマイクのゲインは下がります。

オートミキサーは、リミッターやオートレベルコントローラーの機能とは異なります。複数の人が話しているときに、エンジニアはフェーダーで通常どおりレベルバランスを調整できます。誰も話していない場合でも、マイク音声を検出して自動的にゲインを配分するので、フェーダーを上げた状態にしておくことができます。

オートミキサーはフェーダーバランスによってゲイン配分が変動します。インプットレベルの大きなチャンネルに対してより優先的にオートミックスゲインを配分します。以下のような利点があります。

- ・チャンネルオフやフェーダーを下げきっているマイクに入力されたノイズによるオートミックスゲインの不必要な変動を防げます。
- ・各マイクの話者の声量に合わせてゲインやフェーダーを調整し均等な信号レベルで入力することでよりの確にオートミックスゲインが配分されます。

音に関する操作>オートミキサーについて

- 強調したい話者のフェーダーを上げる、または他を下げることで優先的にオートミックスゲインを配分させることができます。

AFC Imageコントロール (Theatre Package対応)

AFC Image設定

AFC Imageでは、オブジェクトを多数配置し、それらを自由に動かすことで、個々のスピーカーを意識せずに多彩な演出ができます。その設定はDM5シリーズからAFC Imageをコントロールすることにより効率的に作業できます。

- 1** メニューバーのSetupボタンを押します。
- 2** NETWORKボタンを押して、NETWORK画面を表示させます。
- 3** Immersiveタブを押して、「NETWORK画面 Immersiveタブ (Theatre Package対応)」(135ページ)を表示させます。

お知らせ

音声はDirect OutまたはOutputでパッチ処理を行ってください。

その他の操作

シーンをストアする

現在のカレントミックスデータを、新しいシーンデータとして保存したり、既存のシーンデータに上書きして更新します。

1 シーンエリアを押します。

Scene List画面が表示されます。

2 Storeボタンを押します

シーンにタイトルやコメントを付けるSCENE STORE画面が表示されます。

お知らせ

- Storeボタンを押すと、自動的にシーン番号とシーン名が提案されます(シーン番号とシーン名の自動提案について)。
- 小数点を付けてストアする場合は、[SHIFT]キーを押しながらStoreボタンを押します。

3 ストア先のシーン番号を入力します。

4 必要に応じて、シーンにタイトルやコメントを付けます。

5 Storeボタンを押します。

ストア操作を確認するダイアログが表示されます。

6 ストアを実行するにはOKボタンを押します。

現在のカレントミックスデータが、手順2で選択したシーン番号にストアされます。なお、ストアを中止する場合はOKボタンのかわりにCANCELボタンを押します。

お知らせ

- ストア操作の確認ダイアログを表示させないようにすることもできます。(PREFERENCE画面)
- プロテクトされているシーン番号には、ストアできません。

関連リンク

「Scene List画面」(70ページ)

シーンをリコールする

カレントメモリーに、シーンデータをリコール(呼び出し)します。シーンリコール時には、フォーカス、リコールセーフの2つのフィルターを通してリコールされます。

1 シーンエリアを押します。

Scene List画面が表示されます。

2 リコール元となるシーン番号を選択します。

最後にリコールまたはストアされたシーン(以降カレントシーンと呼ぶ)以外を選ぶと、番号が点滅します。

3 Recallボタンを押します。

リコール操作を確認するダイアログが表示されます。

4 リコールを実行するにはOKボタンを押します。

手順2で選んだシーンがリコールされます。なお、リコールを中止する場合は、CANCELボタンを押します。

お知らせ

リコール操作の確認ダイアログを表示させないようにすることもできます。

一時リコールセーフ

チャンネルネームボタンを押しながらシーンリコールすると、そのチャンネルが一時リコールセーフされます。

関連リンク

「Scene List画面」(70ページ)

シーンを削除する

ここでは、シーンを削除する方法について説明します。

- 1 シーンエリアを押します。**
Scene List画面が表示されます。
- 2 [TOUCH AND TURN]ノブを回して削除するシーン番号を選び、Deleteボタンを押します。**
削除の操作を確認するダイアログが表示されます。
- 3 削除を実行するには、OKボタンを押します。**
手順2で選んだシーン番号が削除されます。なお、削除を中止する場合はOKボタンのかわりにCANCELボタンを押します。

お知らせ

- プロテクトのかかったシーンは削除できません。
- Undoボタンを押して、シーンの削除の操作を取り消すことができます。

関連リンク

「Scene List画面」(70ページ)

シーンを複製する

任意のシーンを複製して、新しいシーンを作成します。

- 1 シーンエリアを押します。**
Scene List画面が表示されます。
- 2 [TOUCH AND TURN]ノブを回して複製するシーン番号を選び、Duplicateボタンを押します。**
シーンにタイトルやコメントを付けるSCENE DUPLICATE画面が表示されます。
- 3 必要に応じて、シーン番号やタイトルやコメントを付けます。**

お知らせ

複製したシーンは、任意のシーン番号にストアすることができます。

- 4 複製を実行するには、Duplicateボタンを押します。**
複製元で選んだシーンが、手順3で選んだシーン番号に複製されます。なお、複製を中止する場合はDuplicateボタンのかわりにCancelボタンを押します。

関連リンク

「Scene List画面」(70ページ)

シーン番号とタイトルを変更する

ここでは、シーン番号とシーンのタイトルを変更する方法について説明します。

- 1 シーンエリアを押します。**
Scene List画面が表示されます。
- 2 [TOUCH AND TURN]ノブを回して変更するシーン番号を選び、シーンタイトルポップアップボタンを押します。**
シーンにタイトルやコメントを付けるSCENE EDIT画面が表示されます。
- 3 シーン番号やシーンのタイトルを変更します。**
- 4 変更を実行するには、OKボタンを押します。**
手順3で変更した内容が選択したシーンに反映されます。

関連リンク

「Scene List画面」(70ページ)

フォーカス機能を使う

“フォーカス機能”とは、シーンをリコールしたときに、そのシーンのパラメーターを部分的にリコール(読み込み)する機能です。シーンごとに設定できます。たとえば、あるシーンのインプットチャンネルの設定だけをリコールしたい、というような場合に便利です。

お知らせ

フォーカス機能とは逆に、特定のチャンネル/パラメーターをリコール操作から除外する“リコールセーフ”機能もあります。ただし、フォーカスリコール機能はシーンごとに設定できるのに対し、リコールセーフ機能の設定はすべてのシーンに共通です。

1 シーンエリアを押します。

Scene List画面が表示されます。

2 Scene List画面上部のFocusタブを押します。

Scene List画面の右半分にFocusフィールドが表示されます。

3 フォーカスを設定したいシーンのSetボタンを押します。

FOCUS画面が表示されます。

4 設定したいチャンネルを選ぶには、チャンネル表示のボタンを押してチャンネルを表示し、カテゴリー選択リスト(チャンネル)をスクロールします。

5 特定のパラメーターだけをフォーカス対象にしたいときは、パラメーター設定ボタンを使って、フォーカス対象となるパラメーターをオンにします(複数選択可)。なお、すべてのパラメーターをフォーカス対象にする場合は、All Onボタンをオンにします。

6 フォーカス対象のチャンネルのチャンネルフォーカスONボタンをオンにします。

すべてのチャンネルのフォーカスを対象にしたい場合は、ALLチャンネルフォーカスONボタンをオンにします。

7 すべての設定が終わったらApplyボタンを押して設定を適用します。×ボタンを押して画面を閉じます。

フォーカス機能を設定したシーンは、Scene List画面(Focusタブ)のFocus Parameterインジケーターにフォーカス設定状態が表示されます。

お知らせ

FocusボタンをONにしたシーンは、Scene List画面(Commentタブ)のStatusフィールドに"Focus"のインジケーターが表示されます。

8 フォーカス機能を設定したシーンをリコールします。

FOCUS画面で選択したチャンネル/パラメーターのみが、リコールされます。

お知らせ

フォーカス機能は、リコールセーフ機能と併用できます。どちらか一方で、リコール操作から除外されているチャンネル/パラメーターは、リコールされません。

その他の操作 > フォーカス機能を使う

関連リンク

「Scene List画面(Focus)」 (73ページ)

フェード機能を使う

フェード機能とは、シーンをリコールしたときに、任意のチャンネル/DCAのフェーダーが新しい値に到達するまで、一定の時間をかけて連続変化させる機能です。フェード機能の設定は、シーンごとに独立して行えます。

1 シーンエリアを押します。

Scene List画面が表示されます。

2 Scene List画面上部のFade Timeタブを押します。

Scene List画面の右半分にFade Timeフィールドが表示されます。

3 Setボタンを押します。

FADE TIME画面が表示されます。

4 チャンネル選択フィールドで、フェード効果を加えるチャンネル/DCAを選びます(複数選択可)。

選択されたチャンネル/DCAの[SEL]キーが点灯し、チャンネル表示フィールドでは、対応するチャンネル/DCAが緑色にハイライト表示されます。点灯した[SEL]キーをもう1回押して消灯させれば、選択を解除できます。

5 Fade Timeに対応する[TOUCH AND TURN]ノブを使用して、フェードタイムを調節します。

設定範囲は0.0sec～60.0secです。設定が終わったら、OKボタンを押してFADE TIME画面を閉じてください。

お知らせ

ここで設定したフェードタイムは、手順4で選択したすべてのチャンネル/DCAに適用されません。

6 Fadeボタンを押して、フェード機能をオンに設定します。

フェード機能のオン/オフは、シーンごとに設定できます。

お知らせ

FadeボタンをONにしたシーンは、Scene List画面(Commentタブ)のStatusフィールドに"Fade"のインジケーターが表示されます。

7 フェード機能をオンにしたシーンをリコールします。

リコール直後にフェーダーが変化し始め、フェードタイムで設定した時間をかけてリコールしたシーンの値に到達します。

お知らせ

- ・移動中のフェーダーを触ると、その位置でフェード効果が停止します。
- ・フェーダー移動中に同じシーンをリコールすると、すべてのチャンネル/DCAのフェーダーが、目的の位置にすぐに移動します。

関連リンク

「Scene List画面(Fade Time)」(76ページ)

シーンリコールに連動して外部機器にコントロール信号をする出力(GPI OUT)

あるシーンをリコールしたときに、GPI端子に接続した外部機器に対してコントロール信号を出力できます。次のように操作します。

お知らせ

GPI Outの設定については、GPI Outを使うをご参照ください。

1 シーンエリアを押します。

Scene List画面が表示されます。

2 Scene List画面上部の“GPI”タブを押します。

Scene List画面の右半分にGPI Outフィールドが表示されます。

3 GPI Outの各ポートに出力したいコントロール信号を、シーンごとに設定します。

ボタンを押すたびに下記の機能が切り替わります。

- ---- (OFF)何も出力しません。
- TRIGGERシーンがリコールされるとトリガー出力します。
- TALLYシーンがリコールされるとタリー出力します。

4 GPIボタンを押して、GPI Out機能をオンに設定します。

GPI Out機能のオン/オフは、シーンごとに設定できます。

お知らせ

GPIボタンをONにしたシーンは、Scene List画面(Commentタブ)のStatusフィールドに"GPI"のインジケータが表示されます。

5 GPI Outを出力するシーンをリコールします。

リコールしたときにGPI端子に接続した外部機器へ、コントロール信号が出力されます。

関連リンク

「Scene List画面(GPI)」(79ページ)

グローバルペースト機能を使う

グローバルペーストは、任意のチャンネル/パラメーターの設定内容をメモリー内のシーンデータにコピー＆ペーストする機能です。変更内容を、ストア済みの複数のシーンに一括して反映させたいときに便利です。

1 シーンエリアを押します。

Scene List画面が表示されます。

2 Scene List画面上部のGlobal Pasteタブを押します。

Global Paste画面が表示されます。

3 Destination Sceneフィールドでペーストするシーングループを選択します。

シーングループはシーンを選択して保存できます。

4 Parameterフィールドでコピー元となるチャンネルやパラメーターを選択します。

Manualボタンを押すと、GLOBAL PASTE PARAMETERS画面が表示されます。この画面で、コピー元となるチャンネルやパラメーターを選択します。設定が終わったらXボタンを押して、Global Paste画面に戻ります。

5 Pasteボタンを押します。

選択した項目が、選択したシーングループのシーンにペーストされます。ペースト実行中は、プログレスバーが表示されます。ペースト実行中は、Cancelボタンが表示され、ボタンを押すと中止できます。このとき途中でペーストされ、元に戻すことはできません。

お知らせ

- 下記の場合にはダイアログが表示され、ペーストされません。
 - ・プロテクトされているシーンにペーストしようとした場合
 - ・ペーストの実行直前に別操作(DM Editor等)によりシーンが削除され、ペースト先シーンが存在しなくなった場合
- ペーストによってペア設定が解除された場合、ペーストされなかったチャンネルはMONOになります。

関連リンク

「Global Paste画面」(84ページ)

リコールセーフ機能を使う

“リコールセーフ”とは、特定のパラメーター/チャンネル(DCA)のみをリコール操作から除外する機能です。シーンごとに設定可能なフォーカス機能とは異なり、リコールセーフの設定はすべてのシーンに共通です。

- 1 シーンエリアを押します。**
Scene List画面が表示されます。
- 2 Recall Safeタブを押します。**
RECALL SAFE画面が表示されます。
- 3 設定したいチャンネルを選ぶには、チャンネル表示のボタンを押してチャンネルを表示し、カテゴリー選択リスト(チャンネル)をスクロールします。**
- 4 特定のパラメーターだけをリコールセーフ対象にしたいときは、パラメーター設定ボタンを使って、リコールセーフ対象となるパラメーターをオンにします(複数選択可)。** なお、すべてのパラメーターをリコールセーフ対象にする場合は、All Onボタンをオンにします。
- 5 リコールセーフ対象のチャンネルのチャンネルリコールセーフONボタンをオンにします。**
すべてのチャンネルのリコールセーフを対象にしたい場合は、ALLチャンネルリコールセーフONボタンをオンにします。

お知らせ

リコールセーフ機能は、フォーカス機能と併用できます。どちらか一方で、リコール操作から除外されているチャンネル/パラメーターは、リコールされません。

関連リンク

「Recall Safe画面」(82ページ)

設定データをUSBメモリーにセーブする

すべての内部データを一括してUSBメモリーに設定ファイルとしてセーブします。保存されたファイルの拡張子は“.dmxf”になります。

- 1** メニューバーのSetupボタンを押します。
- 2** SAVE/LOADボタンを押して、SAVE/LOAD画面を表示させます。
- 3** Saveボタンを押します。
セーブするデータを選択するSAVE画面が表示されます。
- 4** セーブするデータのタイプを選びます。

お知らせ

セーブ対象のデータが存在するときにSaveボタンが押せる状態になります。

- 5** SAVE画面のSaveボタンを押します。
ファイル名とコメントを入力する画面が表示されます。
- 6** ファイル名やコメントを入力して、Saveボタンを押します。
書き込みの進行状況を表示するPROCESSING画面が閉じたら、ファイルの保存が完了です。

お知らせ

- 上書き保存する、または同じフォルダーに同じファイル名で保存する場合、上書き保存の確認メッセージが表示されます。
- コメントは54文字まで入力できます。
- ファイル名は16文字入力できます。ただし、ドライブ名、パス名、ファイル名の合計で256文字までが制限となりますので、ファイル名の長さによってはファイルが保存できない場合があります。このエラー表示が画面下部に表示されたときは、ファイル名を短くして保存しなおしてください。

関連リンク

「SAVE/LOAD画面」(152ページ)

USBメモリーからファイルをロードする

USBメモリーにセーブされた設定ファイルをコンソールにロードします。同様の手順で、設定ファイルだけでなく、以下のファイルをロードすることもできます。

拡張子	ファイルの内容
.dmxf	内部設定を含むすべてのデータ
.BMP	CONSOLE LOCK画面に表示させる画像ファイル(256色以上の非圧縮Bitmap形式)
.jpg	CONSOLE LOCK画面に表示させる画像ファイル(JPEG形式)
.png	CONSOLE LOCK画面に表示させる画像ファイル(PNG形式)

ご注意

- ロードするデータによっては、ロード直後に信号が出力される設定になる場合がありますので、接続されている機器の電源をオフしたりボリュームをしぼるなどして、信号が出力しても問題ない状態でロードしてください。

- 1 メニューバーのSetupボタンを押します。
- 2 SAVE/LOADボタンを押して、SAVE/LOADを表示させます。
ロードするファイルを選択します。

お知らせ

ロード可能なデータを選択するとLoadボタンが押せる状態になります。

- 3 Loadボタンを押します。
ロードするデータを選択するLOAD画面が表示されます。
- 4 LOAD画面でロードするデータのタイプ、データを選びます。
- 5 Loadボタンを押すと確認のダイアログが表示されます。
- 6 OKボタンを押すとロードが開始されます。
読み込みの進行状況を表示するPROCESSING画面が閉じたら、ファイルのロードが完了です。

関連リンク

「SAVE/LOAD画面」(152ページ)

ファイルを編集する

コピー/ペースト

任意のファイルをバッファメモリーにコピーし、別のファイル名を付けてペースト(貼り付け)します。

- 1** コピーするファイルを選択します。
- 2** Copyボタンを押します。
- 3** 必要に応じて、ディレクトリーのアイコンを押して、ディレクトリーを移動します。
一つ上の階層に移動する場合は、Pathフィールドにある矢印ボタンを押します。
- 4** Pasteボタンを押します。

削除

- 1** 削除するファイルを選択します。
- 2** Deleteボタンを押します。
削除操作を確認するダイアログが表示されます。
- 3** 削除を実行するには、OKボタンを押します。

お知らせ

Lockボタンを押してプロテクトされたファイルは削除できません。

関連リンク

「SAVE/LOAD画面」(152ページ)

ディレクトリーを作成する

- 1** 必要に応じて、ディレクトリーのアイコンを押して、ディレクトリーを移動します。
一つ上の階層に移動する場合は、Pathフィールドにある矢印ボタンを押します。
- 2** Make Dirボタンを押します。
- 3** 作成したいディレクトリー名を入力してSaveボタンを押します。

お知らせ

存在しているディレクトリー名での作成はできません。

関連リンク

「SAVE/LOAD画面」(152ページ)

モニター機能を利用する

MONITOR画面から操作する

任意のモニターソースを選び、PHONES出力端子または外部のモニタースピーカーでモニターします。

1 リアパネルのOMNI OUT端子などにモニターシステムを接続します。

モニター信号は任意の出力端子/出力チャンネルに送信できます。また、ヘッドホンでモニターするときは、フロントパネルのPHONES出力端子にヘッドホンが接続されていることを確認します。

2 メニューバーのMonitorボタンを押します。

MONITOR画面が表示されます。MONITOR画面のMonitorフィールドでは、モニターの設定状況を確認したり、オン/オフを切り替えたりできます。

3 MONITORボタンを押します。

MONITOR設定画面が表示されます。MONITOR設定画面では、モニターの詳細設定を行います。

4 Monitor Source Defineボタンを押して、MONITOR SOURCE DEFINEポップアップ画面を表示し、モニターソースを選びます。

1つのDEFINEには、最大8チャンネルの信号を任意で選択できます。また、Clear Allボタンを押すと、すべての選択を解除できます。

5 Source Selectボタンを使って、モニターソースを選びます。

6 モニター信号L、R、Cの出力先となるポートを指定するには、MONITOR設定画面のOutput Patchボタン(L/R/C)のいずれかを押し、Output Patch画面を表示させ、モニター信号の出力先を次の中から選択します(複数選択可)。

出力ポートを選択したら、CLOSEボタンを押してポップアップ画面を閉じます。同じ要領で、モニター信号L、R、Cのそれぞれに対して出力ポートを指定してください。

お知らせ

必要に応じて、モニター信号L、Rの出力ポートだけを指定し、2本のスピーカーでモニターすることも可能です。

7 モニターを有効にするには、Outputボタンを押してオンに設定します。

手順4で選んだモニターソースが、手順6で選択した出力先へ送られます。

お知らせ

PHONES出力端子からは、MONITOR OUTPUTボタンのオン/オフに関係なく、常にモニター信号が出力されます。

8 モニターフェーダーでモニターレベルを調節します。

Phones Level LinkがONの場合、ヘッドホンでモニターしているときは、PHONES LEVELノブも使ってモニターレベルを調節します。

9 必要に応じて、ディマー、ディレイ、モノラル、CUE INTERRUPTIONに関する設定を行います。

その他の操作 > モニター機能を利用する

お知らせ

モニターのオン/オフ切り替え、モニターソース選択、ディマーのオン/オフ切り替えなどの操作をUSER DEFINEDキーに割り当てることもできます。

関連リンク

「MONITOR(MONITOR)画面」(220ページ)

キュー機能を利用する

ここでは、任意のチャンネル/DCAの[CUE]キーを使って、キュー信号をモニターする方法を説明します。

お知らせ

PHONES画面のCue Interruptをオフにしてしまうと、接続したモニタースピーカーなどにキュー信号が送られませんのでご注意ください。ただし、フロントパネルのPHONES OUT端子からは、モニターのオン/オフ設定とは関係なく、常にキュー信号が出力されます。モニター機能の設定については「モニター機能を利用する」(359ページ)をご参照ください。

1 メニューバーのMonitorボタンを押します。

MONITOR画面が表示されます。MONITOR画面のCUEフィールドでは、キューの設定状況を確認したり、キューのオン/オフを切り替えたりできます。

2 CUEボタンを押します。

CUE画面が表示されます。CUEへの送り先を選択します。

3 Modeセクションで、チャンネルをミックスして検聴するモードか、最後に選択したチャンネルのみを検聴するモードかを選択します。

Mix CUEボタンとLast CUEボタンから選びます。

お知らせ

Mix CUEモードの場合、異なるCUEグループのCUEを同時にオンにすることはできません。あとからオンにしたCUEが属するCUEグループが有効になり、そのCUEグループの信号のみがモニター可能になります。

4 Inputフィールド、DCAフィールド、Outputフィールドのボタンを使って、それぞれのCUEグループの信号の出力位置や出力レベルを設定します。

CUE画面の各部の説明を参考にしながら、操作を行ってください。

5 CUE信号L、Rの出力先となるポートを指定するには、Output Patchボタン(L/R)のいずれかを押します。

パッチ選択画面が表示されます。キュー信号の出力先を次の中から選択します(複数選択可)。

6 手順5で設定したポートへのキューアウトを有効にするには、Outputボタンを押してオンに設定します。

7 任意のチャンネル/DCAの[CUE]キーを押してオンに設定します。

該当するチャンネルのキュー信号が、手順5で選択した出力先やモニターに送られます。また、メーターエリアにCUEメーターが表示され、CUEの出力レベルが確認できます。

お知らせ

- SENDS ON FADER画面のMIX/MATRIXバス選択ボタンを使用するときに、選択したボタンをもう1回押すと、対応するMIX/MATRIXチャンネルのキューがオンになります。
- キューの操作とチャンネル選択の操作を連動させたい場合は、SETUP画面のPREFERENCE画面で“[CUE]→[SEL] LINK”をオンに設定してください。

8 モニターでCUE信号を検聴している場合は、キュー信号のレベルをフェーダーLevelで調節します。

Phones Level LinkをONにして、ヘッドフォンでモニターしているときは、フェーダーLevelとPHONES LEVELノブを使ってキュー信号のレベルを調節します。

お知らせ

手順6で設定したキューアウトポートへのレベル調節は、パッチした先の出力ポートのLevelで調節してください。

9 キューを解除するには、現在オンになっている[CUE]キーをもう1回押します。 CUEポップアップ画面のClear CUEボタンを押せば、すべてのキューを解除できます。

お知らせ

- メーターエリアのCUEメーター部分を押しと、すべてのキューが解除されます。
- ModeセクションでMix CUEモードとLast CUEモードを切り替えると、すべてのキューが解除されます。
- USER DEFINEDキーに、Clear CUEボタンと同じ機能を割り当てることもできます(User Definedキーに割り当て可能な機能)。

関連リンク

「MONITOR (CUE) 画面」(226ページ)

ソロ機能を利用する

特定のチャンネル(1つまたは複数)を、ミキシングの本線出力系で検聴する機能です。

- 1 メニューバーのMonitorボタンを押します。**
MONITOR画面が表示されます。MONITOR画面のCUEフィールドでは、キューの設定状況を確認したり、キューのオン/オフを切り替えたりできます。
- 2 CUEボタンを押します。**
CUE画面が表示されます。
- 3 Modeセクションで、チャンネルをミックスして検聴するモードか、最後に選択したチャンネルのみを検聴するモードかを選択します。**
Mix CUEボタンとLast CUEボタンから選びます。
- 4 SOLO ONボタンを押して、オンに設定します。**
ソロ操作を確認するポップアップが表示されます。
- 5 ソロ操作を実行するには、OKボタンを押します。**
ボタンが点灯し、SOLOモードが有効になります。
- 6 必要に応じて、任意のチャンネル/グループをソロ操作から除外するには、SOLO Safeボタンを押します。**
SOLO SAFE画面が表示されます。
- 7 ソロ操作から除外するチャンネルを選択します(複数選択可能)。**
ここで選択したチャンネルは、SOLOモードでもミュートされません。たとえば、メインのSTEREOチャンネルや外部レコーダーに信号を供給するMIXチャンネルなど、誤ってソロ状態になっては困るチャンネルにプロテクトをかけたいときに便利です。
- 8 任意のチャンネル/DCAの[CUE]キーをオンに設定します。**
該当するチャンネル/DCAのみがそれぞれのバスや出力端子に出力され、それ以外のチャンネル/DCAはミュートされます。また、同じ信号がCUE OUT端子、MONITOR OUT端子からも出力されます。

お知らせ

アウトプットチャンネルの[CUE]キーをオンにすると、該当するバスにだけ信号が送られます。

- 9 ソロを解除するには、現在オンになっているSOLO ONボタンをもう一度押します。**

お知らせ

Last CUEを選択して、Last CUEモードからMix CUEモードに(またはその逆に)切り替えると、それまで有効だったキュー(ソロ)が解除されます。

関連リンク

「CUE画面」(228ページ)

オシレーターを利用する

内蔵オシレーターのサイン波やピンクノイズを任意のバスに出力します。

1 メニューバーのMonitorボタンを押します。

MONITOR画面が表示されます。MONITOR画面のOSCILLATORのフィールドでは、オシレーターの設定状況を確認したり、オシレーターのオン/オフを切り替えたりできます。

なお、オシレーターをより詳しく表示/設定するには、手順2以降のOSCILLATORポップアップ画面を使用します。

2 OSCILLATORボタンを押します。

OSCILLATOR画面が表示されます。この画面では、オシレーターの詳細設定が行えます。

3 Modeボタンを押して、出力したい信号の種類を選びます。

4 パラメーターフィールドを使って、オシレーターのパラメーターを調節します。

表示されるパラメーターは、Modeボタンで選んだオシレーターごとに異なります。パラメーターフィールドに表示された値は、[TOUCH AND TURN]ノブを使用したり、画面タッチしてから上下、左右にスライドしたりして操作します。

5 Assignフィールドのボタンを押して、オシレーターの信号の送り先となるインプットチャンネルやバスを選択します(複数選択可)。

6 オシレーターを有効にするには、Outputボタンを押してオンにします。

オシレーターの信号が、手順5で選択したインプットチャンネルやバスに送られます。もう一度ボタンを押すと、オシレーターがオフになります。

お知らせ

USER DEFINEDキーに、オシレーターのオン/オフやASSIGNの変更を割り当てることもできます。

関連リンク

「MONITOR (OSCILLATOR) 画面」(233ページ)

トークバックを利用する

任意の入力ポートに入力された信号を、任意のバスに送り出します。

1 メニューバーのMonitorボタンを押します。

MONITOR画面が表示されます。MONITOR画面のTALKBACKフィールドでは、トークバックの設定状況を確認したり、トークバックのオン/オフを切り替えたりできます。なお、トークバックをより詳しく表示/設定するには、手順2以降のTALKBACK画面を使用します。

2 TALKBACKポップアップボタンを押します。

TALKBACK画面が表示されます。このポップアップ画面では、トークバックの詳細設定が行えます。

3 入力用端子をトークバックの補助入力として併用するには、次のように操作します。

1 Input TO TBパッチボタンを押して、パッチ選択画面を表示させます。

2 ボタンの中から、トークバックに利用するインプットを選択します。同時に選択できるインプットは1系統のみです。

3 Input TO TBフィールドのゲインノブやレベルメーターを使って、接続したマイクの入力レベルを調節します。

お知らせ

HAのゲインを-1dBと0dBの間で変化させると、内部的にPADのオン/オフが切り替わります。ファンタム電源を使用中で、INPUT端子に接続されている機器のHotとCold間の出力インピーダンスに差がある場合にはノイズが発生することがあります。

4 Assignフィールドでトークバックの信号の送り先となるバスを、Talkback Outputフィールドで出力端子を選択します(複数選択可)。

5 トークバックを有効にするには、Talkback ONボタンを押してオンにします。

Talkback ONボタンは、ボタンを押すごとにオン/オフが切り替わります(ラッチ動作)。オンの間、TALKBACK端子と選択したINPUT端子からの信号が、送り先のバスへと出力されます。

お知らせ

- ・ USER DEFINEDキーに、トークバックのオン/オフやAssignの変更を割り当てることも可能です。この場合、ラッチ動作とアンラッチ動作(キーを押している間だけオンになる)を選択できます。
- ・ トークバックがオンのときに、Dimmer onTB を使ってトークバック以外のモニターレベルを下げることもできます。

関連リンク

「TALKBACK画面」(239ページ)

PHONESを利用する

- 1** メニューバーのMonitorボタンを押します。
MONITOR画面が表示されます。
- 2** PHONESボタンを押します。
PHONES画面が表示されます。
- 3** 画面の各ボタンを使って、PHONESの設定を行います。
- 4** 設定が終わったら、×マークを押します。

関連リンク

「PHONES画面」(231ページ)

METER画面を操作する

AdminエリアのMeter Fullscreenボタンを押して表示されるMETER画面(Meter Fullscreen)では、すべてのチャンネルの入出力レベルを画面に表示したり、レベルメーターのメーターポイント(レベルを検出する位置)を切り替えたりできます。

タブ

Input METER画面とOutput METER画面とDCA METER画面を切り替えます。

InputMETER画面

インプットチャンネルのメーターとフェーダーとONボタンが一覧表示されます。



OutputMETER画面

すべてのアウトプットチャンネル、STEREO A/B、CUE、MONITORのメーターが一覧表示されます。

その他の操作 > METER画面を操作する

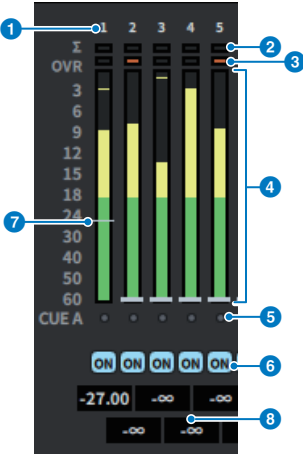


DCA METER画面

DCAのメーターが一覧表示されます。

フェーダーレベル/メーター表示

各チャンネルのメーターとフェーダーが表示されます。



- ① チャンネル番号
チャンネルの番号が表示されます。
- ② Σクリップインジケータ
チャンネル内のいずれかの位置でクリップすると点灯します。

③ OVERインジケーター

チャンネルのメーターポイントでクリップすると点灯します。

④ メーター

チャンネルの入力または出力レベルが表示されます。押すとフェーダーバンクが切り替わります。

⑤ CUE Aインジケーター

CUEの状態が表示されます。

⑥ ONインジケーター

チャンネルのオン/オフ状態が表示されます。押すとオン/オフが切り替わります。

⑦ フェーダー

チャンネルのレベルがフェーダーの位置で表示されます。チャンネルの[ON]キーをOFFにした場合、フェーダーの色がグレーになります。

⑧ フェーダー値/チャンネルネーム表示

チャンネルのレベルが数値(dB)で表示されます。

お知らせ

12チャンネルごとのフェーダーバンクをタッチ（またはクリック）すると、対応するフェーダーレイヤーをパネル上に呼び出しできます。

Metering Pointフィールド

レベルを検出するメーターポイントを次の中から選びます。レベルメーターのメーターポイントは、インプットチャンネルとアウトプットチャンネルとで個別に設定できます。

■ Input METERの場合

- Pre GC
- Pre D. Gain
- Pre HPF
- Pre Fader
- Post On

Pre GCは、インプットパッチしたデバイスにGCがあるときに有効です。GCを持たないチャンネルは、Pre GCのメーターポイントでもPre D. Gainのメーター値を表示します。

■ Output METERの場合

- Pre HPF
- Pre Fader
- Post On

その他の操作 > METER画面を操作する

Reference Levelボタン

0VUのリファレンスレベル推奨値を選択します。（-18 dBFS、-20 dBFS）

Peak Holdボタン

このボタンをオンにすると、各メーターのピークが保持されます。オフにすると、ピークが解除されます。Peak Holdボタンのオン/オフは、インプット/アウトプットチャンネルの両方に影響します。このボタンをオフにすると、それまで保持されていたピークレベルの表示がクリアされます。

お知らせ

User Definedキーに、Peak Holdボタンのオン/オフを切り替える機能を割り当てできます。

User Definedキーに機能をアサインする

- 1** メニューバーのSetupボタンを押します。
- 2** User Setupボタンを押して、USER SETUP画面を表示させます。
- 3** User Defined Keysボタンを押します。
USER DEFINED KEYS画面が表示されます。
- 4** 機能を割り当てたいUser Defined キーに対応するボタンを押します。
User Definedキーに機能を割り当てるポップアップ画面が表示されます。
- 5** Functionフィールドを確認し、[TOUCH AND TURN]ノブを使って、割り当てたいファンクションを選択します。
割り当てできるファンクションやそのパラメーターについては、資料をご参照ください。
- 6** 選択したファンクションにパラメーターがある場合は、Parameter 1フィールド→Parameter 2フィールド→Parameter 3フィールドの順に操作して 割り当てるパラメーターを選びます。
- 7** OKボタンを押して、割り当て画面を閉じます。
- 8** 同様に、ほかのUser Definedキーにも機能を割り当てます。

関連リンク

「USER DEFINED KEYS画面」(102ページ)

User Definedキーに割り当て可能な機能

User Definedキーに割り当て可能な機能を次に示します。

お知らせ

対応していない機能やパラメーターは取り消し線で表示されています。

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3	解説
No Assign	---	---	---	割り当てなし
Alternate Function	Latch			押すたびに、Alternate Function をトグルさせる。
	Unlatch			押ししている間だけ、Alternate Function に切り替える。
Automixer	Group A,B,C,D,E Override On			各グループの Override のオン / オフを切り替える。
	Group A,B,C,D,E Preset On			各グループの Preset のオン/オフを切り替える。
Brightness	Bank Select	A		Brightness の設定 Bank を選択する。
		B		
		Tpggle		
CH ON	Specific Ch	CH	1-60	チャンネルのオン / オフを切り替える。
		MX	1-24	
		MT	1-12	
		ST	A, B	
		DCA	1-12	
CH Select	Inc			Selected Channel セクションで 操作するチャンネルを次のチャンネルに切り替える。
	Dec			Selected Channel セクションで 操作するチャンネルを前のチャンネルに切り替える。

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3	解説
CH Select	Specific Ch	CH	1-60	Selected Channel セクションで操作 するチャンネルを リストで指定した チャンネルに切り 替える。
		MX	1-24	
		MT	1-12	
		ST A	L, R	
		ST B	L, R	
CUE	Output	A		CUE A のオン/ オフ を切り替える。
	Clear CUE	CUE A		CUE A をクリアす る。
		CUE Surround		CUE Surround をク リアする。
	Specific Ch	CH	1-60	キューアウトのオ ン/ オフを切り 替 える。
		MX	1-24	
		MT	1-12	
		ST	A, B	
		DCA	1-12	
	CUE Mode	A		キューのモードを 切り替える。
	CUE Interruption	Monitor A		CUE Interruption 機能のオン/ オフを 切り替える
		Surround Monitor		
		Phones A		
	Input CUE Point	A		インプットチャン ネルのキューポイ ントを切り替え る。
	DCA CUE Point	A		アウトプットチャ ネルのキューポ イントを切り替え る。
	Output CUE Point	A		DCA のキューポイ ントを切り替え る。
	Fader CUE Release	ON		Fader CUE Release のオン/ オ フを切り 替える。
	Backstop PFL	ON		Backstop PFL のオ ン/ オフを切り 替 える。
DAW Remote	Transport	Go to Project Start		DAW のトランスポ ート機能を操作す る。
		Go to Prev Marker		
		Rewind		

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3	解説
DAW Remote	Transport	Fast Forward		DAW のトランスポート機能を操作する。
		Go to Next Marker		
		Go to Project End		
		Cycle		
		Stop		
		Play		
		Rec		
	Jog Wheel	Scrub		Jog Wheelのスクラブモードをオン/オフする。
		Shuttle		Jog Wheelのシャトルモードをオン/オフする。
	Automation	Touch		Automationモードの設定を行う。
		Auto Latch		
		Cross Over		
		Trim		
		Read All		
		Write All		
	Fader Bank	Ch Left		フェーダーにアサインするチャンネルを、1チャンネル単位で左右に移動する。
		Ch Right		
		Bank Left		フェーダーにアサインするチャンネルを、12チャンネル単位(DM5Cは12チャンネル単位、DM5シリーズはBay Link無効時に12チャンネル単位、有効時に24チャンネル単位)で左右に移動する。
		Bank Right		
	Rec Ready All			すべてのトラックを録音状態にする。
	Clear Mute			すべてのミュートを解除する。
	Clear Solo			すべてのソロを解除する。

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3	解説
DAW Remote	Control Room	Downmix	1-4	Control Room機能を操作する。
		Monitor	A-D	
		Main	Reference, Dimmer, Mute	
		Main Source	Mix, Ext, CUE1-4	
		Phones	Mute	
		Phones Source	Mix, Ext, CUE1-4	
		Mix Sum	---	
		Mix Select	Mix 1-8	
		Ext Select	Ext 1-6	
		CUE	Mute CUE 1-4	
		Talkback	Talkback 1-4, Clear Talkback	
Effect Bypass	FX Rack 1-16			Effectをバイパス状態にする。
Fader Bank Select	This Bay	CH	1-12, 13-24, 25-36, 37-48, 49-60	現在のBayのフェーダーバンクを選択する。
		MX	1-12, 13-24	
		MT	1-12	
		ST/MON		
		DCA	1-12	
		CUSTOM	1A-4E	
		DAW	1-12, 13-24	
	Bay C	CH	1-12, 13-24, 25-36, 37-48, 49-60	Bay Cのフェーダーバンクを選択する。
		MX	1-12, 13-24	
		MT	1-12	
		ST/MON		
		DCA	1-12	
		CUSTOM	1A-4E	
		DAW	1-12, 13-24	
	Bay L	CH	1-12, 13-24, 25-36, 37-48, 49-60	Bay Lのフェーダーバンクを選択する。
		MX	1-12, 13-24	
		MT	1-12	
		ST/MON		
		DCA	1-12	
		CUSTOM	1A-4E	

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3	解説
Fader Bank Select	Bay L	DAW	1-12, 13-24	Bay Lのフェーダーバンクを選択する。
Fader Bank Snapshot	This Bay, Bay C, Bay L, Bay All			各Bayで現在のフェーダーのレイヤーや位置を記憶(キーを2秒以上押す)。または最後に記憶したレイヤーや位置に戻す(キーを押し、2秒未満で離す)。
GEQ FREQ Bank	Dec	This Bay, Bay C, Bay L		GEQのEDIT画面にてフェーダーを使って操作する帯域を変更する。
	Inc	This Bay, Bay C, Bay L		
Global Paste	All In One	Group 1-32, Current Scene, All Scenes	W/ Screen W/O Screen	グローバルペーストを一括で実行する。
		No Scene	-	Current Sceneはカレントシーンが所属する最小番号のシーングループを選択する。 NO Sceneは選択したシーングループをクリアする。
	Set by Edit	Group 1-32, Current Scene, All Scenes	W/ Screen W/O Screen	Set by Edit機能のオン/オフを切り替える。
		No Scene	-	
		Paste	-	グローバルペーストを実行する。
GPI Out	1(PY)–5(PY)	Latch		GPI OUT 機能のオン/オフを切り替える。
		Unlatch		押している間だけ GPI OUT 機能をオンにする。
Input A/B	Specific Ch	CH1-60		指定チャンネルのインプットパッチ A/B を切り替える。

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3	解説
Live Rec	Transport	Go To Project Start		DAW のトランスポート機能を操作する。
		Go To Prev Marker		
		Rewind		
		Fast Forward		
		Go To Next Marker		
		Go To Project End		
		Cycle		
		Stop		
		Start		
		Rec		
		Easy Recording		
	Add Marker			Nuendo Live の Add Marker を実行する。
Meter	Peak Hold			メーターのピークホールドをON/OFFさせる。
MIDI	Program Change On	Tx, Rx	PY, Local	プログラムチェンジメッセージをON/OFFさせる。
	Program Change	PGM 1-128		対応するナンバーのプログラムチェンジメッセージを外部機器に送信する。
	Control Change On	Tx, Rx	PY, Local	コントロールチェンジをON/OFFさせる。
	Control Change	CC1-31、CC33-95、CC102-119		対応するナンバーのコントロールチェンジを外部機器に送信する。
	Note On	NOTE ON C-2(0)-G8(127)		対応するMIDI メッセージを外部機器に送信する。
Monitor	Common	Dimmer On		Dimmer のオン/オフを切り替える。
	Monitor A	Output		Monitor A のオン/オフを切り替える。

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3	解説
Monitor	Monitor A	Source Select/Sel Ch Assign	Define 1-8	このキーを押すことでDEFINE を選択する。継続してこのキーを押している間、ガラスキーのAssign キーを押してアサインのオン/ オフを切り替える。
		Dimmer ON		Monitor A のモニター信号を減衰する。
		Source Select Mode		Monitor Aの Source Select Modeをトグルする。
		Mono		Monitor A の出力モードをモノラルにする。
		SpeakerSelect	MAIN	Monitor A の出力先のSpeakerを選択する。
	ALT1			
	ALT2			
	Surround Monitor	Output	---	Surround Monitor の機能を操作する。
		Source Select	Surround A-B, Downmix A-B, Ext5.1-1_4, ExtST-1_4, Define 1-6	
		Dimmer ON	---	
		Source Select Mode	---	
Mute Group Control	Mute 1-12	On		Mute Group Control のオン / オフを切り替える。
	All Mute	On		すべてのMute Group Control のオン/ オフを一斉に切り替える。
Oscillator	ON			オシレーターのオン/ オフを切り替える。

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3	解説
Oscillator	Sel Ch Assign			このキーを押している間、ガラスキーのAssignキーを押してアサインのオン/ オフを切り替える。 また、このキーを押しているときのアサイン設定が保存され、再度このキーを押したときに設定が呼び出される。複数のキーに設定を保存しておいて、アサインを切り替えられる。
	Direct Assign	CH	1-60	選択したチャンネルにオシレーターをアサインする。
		MX	1-24	
		MT	1-12	
		ST	ST AL	
			ST AR	
			ST BL	
			ST BR	
		Monitor	Monitor AL	
			Monitor AR	
			Monitor AC	
		Surround Monitor	Surround Monitor L	
			Surround Monitor R	
			Surround Monitor C	
			Surround Monitor LFE	
			Surround Monitor Ls	
			Surround Monitor Rs	

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3	解説
Page Change	Bookmark	This Bay, Bay C, Bay L		各Bay で現在表示されている画面を記憶(キーを2 秒以上押す)。または最後に記憶した画面を表示(キーを押し、2 秒未満で離す)。
	Bookmark with SEL	This Bay, Bay C, Bay L		各Bay で現在表示されている画面とSEL の状態を記憶(キーを2秒以上押す)。または最後に記憶した画面を表示しSEL の状態を戻す(キーを押し、2 秒未満で離す)。
Recorder	Transport	Play		RECORDER のトランスポート機能。
		Pause		
		Stop		
		FF		
		Next		
		Rew		
		Previous		
		Rec		
		Auto Rec		STOP → REC → PLAY のショートカット機能。1 アクションで録音が始まる。録音中に実行すると録音中のファイルはいったん閉じて、新しいファイルに録音が継続される。
		Rec & Start		待機状態なしに、録音がすぐはじめられる機能。

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3	解説
Recorder	Direct Play	NO Assign		指定したオーディオファイルを先頭から再生する。再生するオーディオファイルは、YPEフォルダーの中のSONGSフォルダーに保存されているもの。
		(Title)		
Save File	USB1			DM5シリーズの設定を保存する。
	USB2			
	Internal			
Scene	Inc Recall			次のシーン番号のシーンをリコール。
	Dec Recall			前のシーン番号のシーンをリコール。
	Direct Recall	Scene List		任意のシーンを直接リコール。
	Recall Undo			リコール操作を取り消す。
	Update Undo			ストア操作を取り消す。
	Inc			ストア/リコールするシーン番号を選ぶ。
	Dec			
	Recall			シーンをリコールする。
	Store			カレントミックスデータをシーンメモリーに新規ストアする。
	Update			カレントシーン(最後にリコールまたはストアされたシーン)に対し、現在のカレントミックスデータを上書きして更新する。
Selected Ch View Mode	Module			Moduleモードにする。
	Channel			Selected Channelモードにする。

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3	解説
Selected Ch View Mode	Toggle			ModuleとChannelをトグルする。
Sends On Fader	MX 1-24	Normal	This Bay, Bay C, Bay L	通常の機能オン/ オフの切り替え (NORMAL) とCUE付きの機能オン/ オフの切り替え。(With CUE)。With CUE は、Sends On Fader モードに入るときやSends On Faderモード中に切り替えるときに、キューが有効になる。また、With CUE でSends On Faderモードから抜けるときに、すべてのアウトプットチャンネルのキューが解除される。
		With CUE	This Bay, Bay C, Bay L	
	MT 1-12	Normal	This Bay, Bay C, Bay L	
		With CUE	This Bay, Bay C, Bay L	
	Sends On Fader	Normal	This Bay, Bay C, Bay L	
		With CUE	This Bay, Bay C, Bay L	
Set By SEL	Set [+48V]			このキーを押しながら、ガラスキーを押してオン/ オフ切り替える。
	Set [Phase]			
	Set [Insert On]			
	Set [Direct Out On]			
	Set [Pre Send]			
	Set [To ST A]			
	Set [To ST B]			
	Set [To LCR]			
	Set [Gain Compensation On]			
Set Nominal Value				このキーを押しながら[SEL] キーを押すと、そのチャンネルのFADERがノミナルレベルになる。 また、ノミナルが設定されているパラメーターノブを押すと、そのパラメーターがノミナルに設定される。
Solo	On			ソロ機能のオン/ オフを切り替える。

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3	解説
Surround Pan	L On	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	サラウンドチャンネルへの送りをオン/オフする。
		CH 1-60	-	
	R On	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	
		CH 1-60	-	
	C On	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	
		CH 1-60	-	
	LFE On	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	
		CH 1-60	-	
	Ls On	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	
		CH 1-60	-	
	Rs On	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	
		CH 1-60	-	
	Panning L	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	サラウンドパンを設定する。
		CH 1-60	-	
	Panning R	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	
		CH 1-60	-	
	Panning Front	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	
		CH 1-60	-	
	Panning Ls	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	
		CH 1-60	-	
	Panning Rs	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	
		CH 1-120	-	
	Panning Back	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	
		CH 1-60	-	
	Panning Side L	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	
		CH 1-60	-	

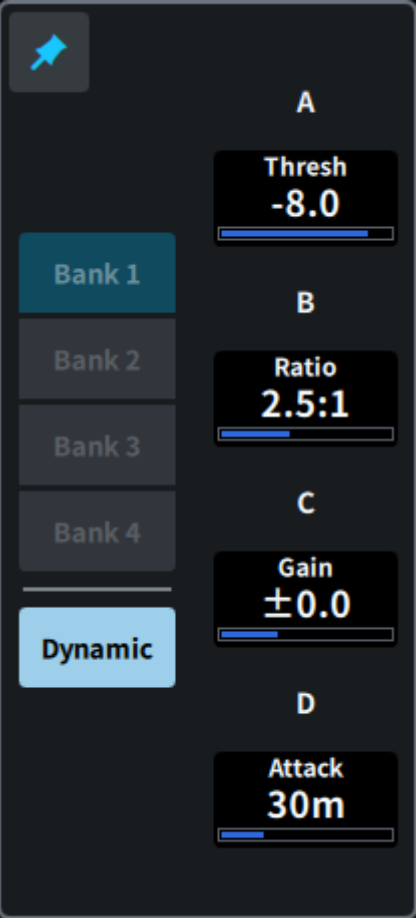
Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3	解説
Surround Pan	Panning Side R	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	サラウンドパンを設定する。
		CH 1-60	-	
	Panning Center	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	
		CH 1-60	-	
	Panning Toggle	Selected Ch	This Bay, Bay C, Bay L	
		CH 1-60	-	
Talkback	ON	Latch	Current Group, Group 1-8	Talkback のオン/オフを切り替える。
		Unlatch	Current Group, Group 1-8	押している間、Talkback がオンになる。
	Talk Group	1-8		このキーを押すと指定Group を選択。継続してこのキーを押している間、アウトプットチャンネルの[SEL]キーを押してアサインのオン/ オフを切り替え。
TAP Tempo	Tempo 1-4			TAP Tempo を設定する。
User Defined Knobs	Dynamic Mode	This Bay		User Defined KnobsのDynamic Modeをオン/オフする。
		Bay C		
		Bay L		

User Definedノブに機能をアサインする

- 1** メニューバーのSetupボタンを押します。
- 2** User Setupボタンを押して、USER SETUP画面を表示させます。
- 3** User Defined Knobsボタンを押します。
USER DEFINED KNOBS画面が表示されます。
- 4** 機能を割り当てたいUser Definedノブに対応するボタンを押します。
User Definedノブに機能を割り当てるポップアップ画面が表示されます。
- 5** Functionフィールドを確認し、[TOUCH AND TURN]ノブを使って、割り当てたいファンクションを選択します。
割り当てできるファンクションやそのパラメーターについては、資料をご参照ください。
- 6** 選択したファンクションにパラメーターがある場合は、Parameter 1フィールド→Parameter 2フィールド→Parameter 3フィールドの順に操作して割り当てるパラメーターを選びます。
- 7** OKボタンを押して、ポップアップ画面を閉じます。
- 8** 同様に、ほかのUser Definedノブにも機能を割り当てます。

その他の操作 > User Definedノブに機能をアサインする

User DefinedノブにタッチするとADMINエリアに下記の画面が表示されます。



この画面でバンク切り替えできます。
通常は短時間で表示されなくなりますが、ピンのアイコンを押すと表示し続けます。

Dynamic Mode

DynamicボタンをオンにするとEQやDynamicsのパラメーターをUser Definedノブを操作するモードに入ります。

	User Definedノブ A	User Definedノブ B	User Definedノブ C	User Definedノブ D
EQ	No Assign	Q	F	G
Legacy Comp	Threshold	Ratio	Gain	Attack
Comp 260				

その他の操作 > User Definedノブに機能をアサインする

Expander	Threshold	Ratio	Gain	Attack
Gate	Threshold	Ratio	-	Attack
Ducking				
De-easer	Threshold	Frequency	Q	-
FET Limiter	Input	Output	Ratio	Attack
Diode Bridge Comp	Threshold	Ratio	Gain	Recovery

関連リンク

「USER DEFINED KNOBS画面」(105ページ)

User Defined ノブに割り当て可能な機能

User Defined ノブに割り当て可能な機能を次に示します。

お知らせ

対応していない機能やパラメーターは取り消し線で表示されています。

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3
No Assign	---	---	---
Input Gain	Analog Gain	Selected Ch CH 1-60	Bay C, Bay L, This Bay ---
	Digital Gain	Selected Ch CH 1-60	Bay C, Bay L, This Bay ---
TO STEREO	Pan/Bal	Selected Ch CH 1-60、MX1-24	Bay C, Bay L, This Bay ---
	CSR	Selected Ch CH 1-60、MX1-24	Bay C, Bay L, This Bay ---
TO MX Level	MX 1-24	Selected Ch CH 1-60	Bay C, Bay L, This Bay ---
TO MT Level	MT 1-12	Selected Ch CH 1-60, MX1-24, ST A, ST B	Bay C, Bay L, This Bay ---
TO MX Pan/Bal	MX 1-24	Selected Ch CH 1-60	Bay C, Bay L, This Bay ---
TO MT Pan/Bal	MT 1-12	Selected Ch CH 1-60, MX1-24, ST A, ST B	Bay C, Bay L, This Bay ---
DYN 1	Threshold	Selected Ch CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	Bay C, Bay L, This Bay ---
		Selected Ch CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	Bay C, Bay L, This Bay ---
	Range	Selected Ch CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	Bay C, Bay L, This Bay ---
		Selected Ch CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	Bay C, Bay L, This Bay ---
	Ratio	Selected Ch CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	Bay C, Bay L, This Bay ---
		Selected Ch CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	Bay C, Bay L, This Bay ---
	Frequency	Selected Ch CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	Bay C, Bay L, This Bay ---
		Selected Ch CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	Bay C, Bay L, This Bay ---
	Attack	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3
DYN 1	Attack	CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
	Hold	Selected Ch	Bay C, Bay L
		CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
	Decay	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
	Release	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
	OutGain	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
	Knee	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
	Type	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
	Q	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
	Input	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
DYN 2	Output	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
	Recovery	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
	Mix Balance	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60, MX1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
	Threshold	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60	---
DYN 2	Range	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60	---
	Ratio	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3
DYN 2	Ratio	CH 1-60	---
	Frequency	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60	---
	Attack	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60	---
	Hold	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60	---
	Decay	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60	---
	Release	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60	---
	OutGain	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60	---
	Knee	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60	---
	Type	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60	---
	Q	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60	---
	Input	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60	---
	Output	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60	---
	Recovery	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60	---
	Mix Balance	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH 1-60	---
Delay	Delay Time	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH1-60, MX 1-24, MT 1-12, ST A L, ST A R, ST B L, ST B R	---
EQ	Band1-8 Q	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
		CH1-60(Band1-4), MX 1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
	Band1-8 Frequency	Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3
EQ	Band1-8 Frequency	CH1-60(Band1-4), MX 1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
		Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
	Band1-8 Gain	CH1-60(Band1-4), MX 1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
		Selected Ch	Bay C, Bay L
Filter	HPF Freq	CH1-60, MX 1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
		Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
	LPF Freq	CH1-60, MX 1-24, MT 1-12, ST A, ST B	---
		Selected Ch	Bay C, Bay L, This Bay
Ch Fader	Specific Ch	CH	CH 1-60
		MX	MX 1-24
		MT	MT 1-12
		ST	ST A-B
		DCA	DCA 1-12
Brightness*	Panel		---
	Screen		---
	Deck Screen		---
CUE	CUE A	Input PFL Trim	---
		DCA Trim	---
		Output PFL Trim	---
		CUE Level	---
Monitor	Common	Dimmer Level	---
		TB Dimmer Level	---
	Monitor A	Delay	---
		Fader	---
	Surround Monitor	Dimmer Level	---
		TB Dimmer Level	---
Oscillator		Fader	---
		Level	---
		Sine2 Level	---
		Sine1 Frequency	---
Automixer	Weight	Sine2 Frequency	---
		Automixer CH1-12	---
		*	---

その他の操作 > User Defined ノブに割り当て可能な機能

Function	Parameter1	Parameter2	Parameter3
DAW Remote	Control Room	Level	---
	Phones	Level	---

* DEK-DUGANライセンスが有効の場合はCH1-64。

カスタムフェーダーバンクを設定する

トップパネル上のフェーダーに展開される組み合わせを、フェーダーバンクと呼びます。フェーダーバンクには、インプットチャンネル、アウトプットチャンネルのほかに、チャンネルの種類に関係なく組み合わせられるカスタムフェーダーバンクがあります。また、各Bayに1本あるMainフェーダーで操作するチャンネルの設定を変更できます。

- 1** メニューバーのSetupボタンを押します。
- 2** User Setupボタンを押して、USER SETUP画面を表示させます。
- 3** Custom Faderボタンを押します。
CUSTOM FADER画面が表示されます。
- 4** 設定したいBAYまたはメインフェーダーとバンクを選択します。
- 5** 設定したいフェーダーアサインボタンを押します。
- 6** 表示されるCH SELECT画面にて、そのフェーダーに設定したいチャンネルを選択します。
フェーダーアサインボタンに、選択したチャンネルの名前が表示されます。
- 7** 手順4～6を繰り返して、ほかのフェーダーにもチャンネルを設定します。
- 8** 選び終わったら×マークを押します。

関連リンク

「CUSTOM FADER画面」(99ページ)

Assist機能を利用する

機器のセットアップやリハーサルの際にオペレーターを支援する機能です。

HA Assist

インプットチャンネルを指定してアシスト機能を有効にすると適切なゲイン値を提案します。リハーサルの際に各チャンネルのHAをすばやく微調整するのに役立ちます。アナログゲインを持つインプットチャンネル対象です。

お知らせ

Gain Compensationが有効な場合、ゲイン値が正しく提案されません。

Fader Assist

対象となるインプットチャンネルを指定してアシスト機能を有効にすると適切なフェーダーレベル値を提案します。インプットチャンネルのみ対象です。

お知らせ

- 対象インプットチャンネルに適切なアイコン(楽器タイプ)を設定することで提案精度が向上します。
- Fader Assistの提案値はチャンネルペアやチャンネルリンクを組んだインプットチャンネルへは正しく設定できません。

Naming Assist

チャンネルに入力した音声を解析しておすすめの楽器を候補として提案します。候補から選択すると該当するアイコンと楽器名が設定されます。（「NAME画面」(253ページ)）

Comp Assist

インプットチャンネルを指定してアシスト機能を有効にすると適切なコンプレッサーパラメータを提案します。リハーサルの際にパラメータ設定時間を短縮し、迅速な音響調整を行うのに役立ちます。

お知らせ

- Comp AssistはDYN2のみで有効になります。
- Comp AssistはLegacy Comp, Comp 260、FET Limiter、Diode Bridge Compのタイプで有効になります。

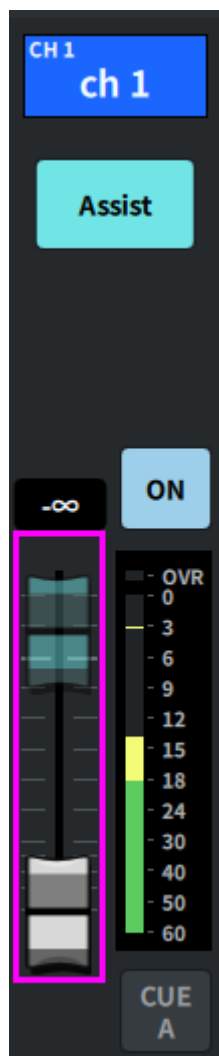
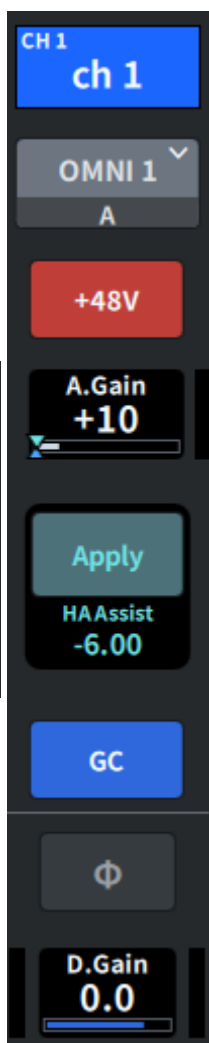
- 1** メニューバーのAssistボタンを押して、ASSIST画面を表示させます。
- 2** 支援したい機能を選択します。
- 3** チャンネル選択ボタンを押して、CH SELECT画面を開きます。

お知らせ

Set by SELボタンをオンにすれば、ガラスキーの[Select]キーでチャンネルを選択できます。

- 4 CH SELECT画面で操作するチャンネルを選択します。**
- 5 Enable HA Assist、Enable Fader Assist、Enable Comp Assistを押して機能を有効にします。**
- 6 HA Assistは1ch GAIN画面や12ch GAIN画面などでゲイン調整、Fader AssistはFader画面でバランス調整を行います。**
推奨する値がHA Assist に表示されます。

HA Assist		Fader Assist
1ch GAIN画面	12ch GAIN画面	Fader画面



関連リンク

- 「ASSIST画面」(205ページ)
- 「NAME画面」(253ページ)

Danteについて

DM5シリーズは、オーディオ信号を伝送するプロトコルとしてDanteを採用しています。Danteとは、Audinate社が開発したプロトコルで、ギガビットイーサネット対応のネットワーク環境で、サンプリング周波数/ビットレートが違う複数のオーディオ信号や、機器のコントロール信号を同時に扱える特長を持っています。そのほか、下記のようなメリットがあります。

- 理論上はギガビットイーサネット環境で最大512イン/512アウトで合計1024チャンネルの音声を伝送ができます。
- ネットワーク内の機器を自動的に検出・設定し、機器名も自由に設定できます。
- 高精度のネットワークシンクロ技術の採用により、低レイテンシー、低ジッター、高サンプル精度を実現します。
- プライマリー回線とセカンダリー回線による、万が一の障害に強いリダンダント接続に対応しています。
- イーサネットでコンピューターと接続し、オーディオインターフェース機器なしで音声を直接入力/出力することができます。
- CAT5eのネットワークケーブルを使用した機器間で最長約100mの長距離伝送ができます。ただし、ケーブルの種類によって、使用できるケーブルの長さは異なります。

Danteの詳細については、Audinate社のウェブサイトをご参照ください。

<https://www.audinate.com/>

また、ヤマハプロオーディオのウェブサイトにも、Danteに関するさまざまな情報を掲載しています。

<https://www.yamahaproaudio.com/>

Danteネットワーク内では、ネットワークスイッチのEEE機能(*)を使用しないでください。

EEE機能に対応したスイッチ間では、消費電力の相互設定が自動で調整されますが、相互設定の調整が正しく機能しないスイッチもあります。これにより、Danteネットワーク内の不適切な場面でスイッチのEEE機能が有効になってしまう可能性があり、クロック同期性能が悪化して音声が途切れる場合があります。そのため、以下の点にご注意ください。

- マネージドスイッチを使う場合、Danteを使用するすべてのポートのEEE機能をオフにしてください。EEE機能がオフにできないスイッチは使用しないでください。
- アンマネージドスイッチを使う場合、EEE機能に対応したスイッチを使用しないでください。これらのスイッチはEEE機能をオフにできません。

*EEE (Energy Efficient Ethernet) 機能とは、ネットワークのトラフィックが少ないときにイーサネット機器の消費電力を減らす技術です。グリーンイーサネットやIEEE802.3azとも呼ばれています。

Dante Controllerの設定

コンピュータのネットワークポートをギガビット対応スイッチングハブに接続します。コンピュータのIPアドレス設定は自動取得(デフォルト設定)にしておきます。Dante Controllerで必要な設定は、下記のとおりです。

- マルチトラック録音をするためにI/O DEVICEからのオーディオ信号をDVSもしくは Dante Acceleratorカードにパッチする
- バーチャルサウンドチェックを行うために、コンピュータからのオーディオ信号を Danteオーディオネットワークに出力して、DM5シリーズのチャンネルに立ち上げられるようにパッチする

マルチトラック再生時は、RECORDING PATCH画面のVIRTUAL SOUND CHECK ONボタンで簡単に切り替えできます。

お知らせ

Dante Controllerの操作や詳しい設定については、Dante Controllerのマニュアルをご参照ください。

I/O DEVICEをマウントする

Dante オーディオネットワークにある複数のI/O DEVICEの中から、機器を選択してマウントします。

- 1** メニューバーのI/O Deviceボタンを押します。
- 2** DANTE I/O Deviceボタンを押して、DANTE I/O DEVICE画面を表示させます。
- 3** 空いているI/O DEVICE選択ボタンを押します。
- 4** I/O DEVICEボタンを押して、DEVICE SELECT画面を表示させます。
- 5** マウントする方法を選び、I/O DEVICEをマウントします。

関連リンク

- ・「DANTE I/O DEVICE 画面」(184ページ)
- ・「DEVICE SELECT画面」(186ページ)

I/O DEVICEをパッチする

Dante 端子に接続したI/O DEVICEとDante オーディオネットワークとのパッチを行います。

- 1** メニューバーのI/O Deviceボタンを押します。
- 2** DANTE Patchボタンを押して、DANTE PATCH画面を表示させます。
- 3** Inputボタンを押して、DANTE PATCH画面のInputタブを表示させます。
I/O DEVICEからDanteオーディオネットワークに入力するパッチを設定します。Auto Setupボタンを用いたりしてSourceのリストに設定します。
- 4** Outputタブを押して、DANTE PATCH 画面のOutputタブを表示させます。
DanteオーディオネットワークからI/O DEVICEに出力するパッチを設定します。Sourceのリストに設定します。
- 5** 設定が終わったら、×ボタンを押して、DANTE PATCH 画面を閉じます。

お知らせ

I/O DEVICEからの信号の入出力には、インプットチャンネル、アウトプットチャンネルとのパッチを行う必要があります。

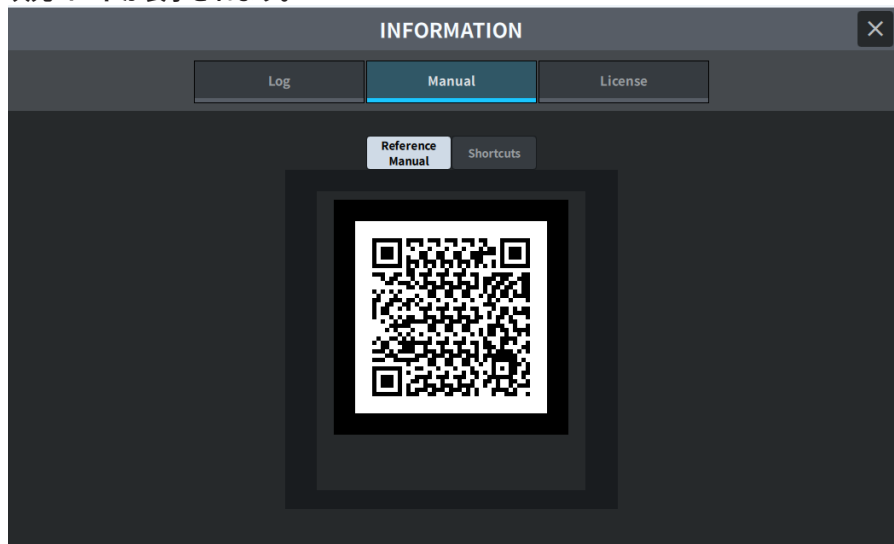
関連リンク

「DANTE SETUP(Device Mount)画面」(183ページ)

マニュアルやショートカットを利用する

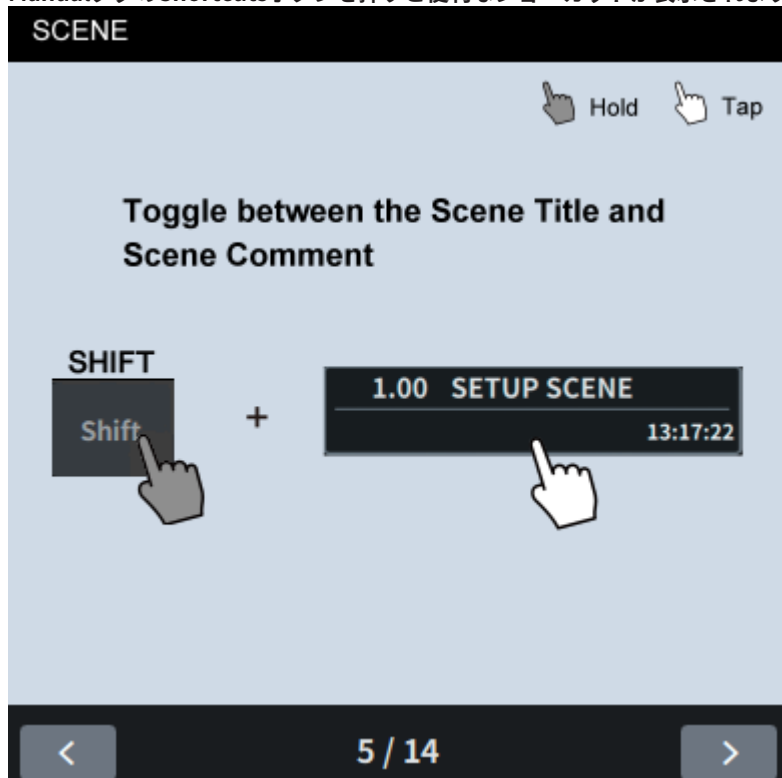
コンソールの機能を調べるためのリファレンスマニュアルを参照したり、便利なショートカットを利用したりします。

- 1 GENERAL画面のInformationボタンを押します。**
ManualタグのReference Manualボタンを押すとユーザーガイドへのURLを参照する2次元コードが表示されます。



その他の操作 > マニュアルやショートカットを利用する

ManualタグのShortcutsボタンを押すと便利なショーカットが表示されます。



下部にある矢印ボタンでページ移動ができます。

関連リンク

「GENERAL画面」(89ページ)

DM Editor

DM Editorについて

DM Editorは、コンピュータ上でDM7/DM5シリーズ本体の設定をあらかじめ準備したり（オフラインエディット）、本体と接続し本体の設定を監視/操作（オンラインモニタリング/オペレーション）したりするソフトウェアです。

DM EditorとDM7/DM5シリーズは、ネットワーク経由で接続します。DM7/DM5シリーズ本体とDM Editorをインストールしているコンピュータが同じネットワーク内で接続します。ネットワークの設定については、DM Editorインストールガイドをご参照ください。

お知らせ

- DM EditorとDM StageMixは、合計3台まで同時に使用できます。ただし、DM Editorはそのうち1台までです。
- このソフトウェアでは、一部にオープンソースソフトウェアを使用しています。各ソフトウェアの使用許諾については、License画面をご覧ください。

ご注意

- このソフトウェアおよびPDF形式の取扱説明書の著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- このソフトウェアおよびPDF形式の取扱説明書の一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- 市販の音楽データは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- このソフトウェアおよびPDF形式の取扱説明書を運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- このPDF形式の取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、最終仕様と異なる場合がありますのでご了承ください。
- アプリケーションのバージョンアップなどに伴うシステムソフトウェアおよび一部の機能や仕様の変更については、ヤマハプロオーディオウェブサイトをご参照ください。
- Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- MacまたはMacintoshは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- その他記載の社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

Fileメニュー

Fileメニューは、ファイル操作をするメニューです。

お知らせ

DM Editorで作成したファイルは、コンピューターに接続したUSBストレージデバイスに保存して、DM7/DM5シリーズ本体のUSB端子経由で直接読み込みできます。同様に、DM7/DM5シリーズ本体でUSBストレージデバイスに保存したファイルも、DM Editorで読み込みできます。

各項目の機能は次の通りです。

- Load :
保存されているファイルを読み込みます。
- Save :
ファイルを上書き保存します。
- Save As :
ファイルを別名で保存します。
- Import Scene/Library... :
ファイル内のライブラリーやシーンのデータを読み込みます。
- Initialize Memory :
 - Current Memory :
DM Editorのカレントメモリーを初期化します。
初期化されるデータは、ミキシングデータとセットアップデータです。
 - All Memory :
DM Editorの全メモリーを初期化します。
初期化されるデータは、シーンすべて、プリセットすべて、ミキシングデータ、セットアップデータです。
- Load User Key :
ユーザー認証キーを読み込みます。
- Channel List :
チャンネル情報を編集する画面を表示します。
- Exit :
DM Editorを終了します。

Setupメニュー

Setupメニューは、DM Editorを使用するときの環境を設定します。

各項目を選択するとチェックマークが表示されて、その機能が有効になります。もう一度選択するとチェックが外れて、機能が無効になります。

- **Unicast Level Meter :**

DM7/DM5シリーズが異なるサブネット上にあってもレベルメーター情報を表示できます。

- **Ch Select Link :**

DM7/DM5シリーズ本体と同期中に、チャンネル選択を本体と同期させるかどうかを設定します。

- **Network Interface :**

DM7/DM5シリーズ本体とコンピューターが通信するネットワークポートを選択します。

お使いの環境に合わせて表示内容は異なります。

Windowメニュー

Windowメニューは、画面表示についての設定をします。

- **Zoom :**

アプリケーションの表示サイズを、50%、75%、100%、125%、150%にします。

Helpメニュー

Helpメニューは、DM Editorのマニュアル、バージョンの情報を表示します。

- **Help :**

Webブラウザを起動して、マニュアルを表示します。

- **About :**

DM Editorのバージョンを表示するAbout画面を表示します。

お知らせ

マニュアルの表示には、インターネット接続が必要です。

Editorの操作概要

マウスやキーボードを使用したDM Editorの操作方法について説明します。

マウスホイールでの操作

マウスホイールを使って、本体の[TOUCH AND TURN]ノブと同様の操作ができます。

PCキーボードでの操作

PCキーボードでは、本体のKEYBOARD画面と同様のテキスト入力ができます。

タッチスクリーンでの操作

タッチパネルPCなどでは、ディスプレイのタッチによる操作ができます。

Editorの起動時の操作

DM Editorを立ち上げると、DM7/DM5シリーズの機種を選択する画面が表示されます。
機種を選んでStartボタンをクリックしてEditorを起動します。

Editorと本体の同期

DM Editorを起動した時点では、DM5シリーズ本体とDM Editorでパラメーターの設定が異なります。このため、最初にDM5シリーズ本体とDM Editorの設定を同期する必要があります。

同期をする前に、ネットワークインターフェースを設定します。

- 1 SynchronizationメニューのConnectを選択します。Connect & Synchronize画面が表示されます。**
- 2 Network Interfaceにて使用するネットワークインターフェースを一覧から選択します。**
- 3 同期する対象となるDM5シリーズ本体と、同期する方向を選びます。**

同期対象のDM5シリーズは、DM Editorを起動するときに設定した機種を選択できます。

Direct IPボタンを使用すると、自動検索ではなくIPアドレスを直接指定できます。

Unicast Level Meterをオンにすると、DM5シリーズが異なるサブネット上にあってもレベルメーター情報を表示できます。

DM5シリーズ本体に接続されているDM EditorやDM StageMixがすでに最大数（合計3台）に達している場合は、リスト左側の名前の横に禁止マークが表示されます。また、禁止マークが表示されていないDM5シリーズ本体を選んでConnectボタンを押しても、他のDM EditorやDM StageMixとの接続状況によっては、接続できなかったことを示すメッセージが表示される場合があります。

同期する方向は下記の通りです。

DM5→PC DM5シリーズ本体のパラメーター設定をDM Editorにコピーします。

DM5←PC DM Editorのパラメーター設定をDM5シリーズ本体にコピーします。

- 4 DM5シリーズ本体に、Administratorのパスワードを設定している場合は、パスワードを入力します。**
- 5 Connectボタンをクリックします。**
同期中はDM5シリーズ本体を操作しないでください。

Editorのオフラインエディット機能

DM5シリーズ本体とDM Editorを連動させない場合は、SynchronizationメニューのDisconnectを選択してオフラインに切り替えます。オフラインエディットで編集した内容をDM5シリーズ本体に反映させたいときは、もう一度SynchronizationメニューのConnectを選択して、「DM5←DM Editor」で同期をとります。

お知らせ

本書の記載内容に関するお知らせ

- 本説明に掲載されているイラストや画面は、すべて説明のためのものです。
- ソフトウェアおよび本説明を使用した結果とその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- 本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。
- SteinbergおよびNuendoは、Steinberg Media Technologies GmbHの登録商標です。
- USB Type-C™およびUSB-C™はUSB Implementers Forumの商標です。
- Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- Mac、iPadは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- IOSは、米国およびその他の国におけるCisco社の商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。
- MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- DynaFontは、DynaComware Taiwan Inc.の登録商標です。
- ソフトウェアは改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。
- 本書は、発行時点での最新仕様で説明しています。最新版は、ヤマハウェブサイトからダウンロードできます。

FXパラメーター

Reverb HD Hall、Reverb HD Room、Reverb HD Plate

ヤマハ直系の密度の高いリバーブシミュレーションです。

- HD Hallは、コンサートホールをシミュレートしたリバーブ
- HD Roomは、ルームアコースティックをシミュレートしたリバーブ
- HD Plateは、プレートエコーをシミュレートしたリバーブ

Parameter	Range	Description
Reverb Time	0.3s - 30.0s	リバーブの残響の長さ
Room Size	0 - 4	(HALL, ROOMのみ) 音が鳴っている空間の大きさ
Plate Type	0 - 2	(PLATEのみ) 響き具合
Initial Delay	0.1ms - 200.0ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間
High Damp Freq	1.0kHz - 20.0kHz	高域の減衰を調整する
Low Ratio	0.1 - 2.4	リバーブの低域成分の残響時間のReverb Timeに対する比率
High Ratio	0.1 - 1.0	リバーブの高域成分の残響時間のReverb Timeに対する比率
HPF	Thru, 21.2Hz - 8.00kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50.0Hz - 16.0kHz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数

Space Simulator

空間を幅，高さ，奥行きを用いて設定できるリバーブです。

Parameter	Range	Description
Reverb Time	0.3s - 30.0s	リバーブの残響の長さ
Width	0.5m - 30.2m	空間の幅
Height	0.5m - 30.2m	空間の高さ
Depth	0.5m - 30.2m	空間の奥行き
Wall Vary	0 - 30	空間の壁の状態。 値が大きくなると乱反射が強くなり，小さくなると乱反射が弱くなる
Space Type	Canyon, White Room	空間シミュレーションのタイプ
Initial Delay	0.1ms - 200ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間
High Ratio	0.1 - 1.0	リバーブの高域成分の残響時間のREV TIMEに対する比率
Diffusion	0 - 10	リバーブ音の左右の広がり
Density	0 - 4	リバーブの密度
HPF	Thru, 21.2Hz - 8.00kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50.0Hz - 16.0kHz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数
E/R Delay	0.1ms - 200.0ms	初期反射音からリバーブ音までのディレイタイム
ER/Rev Balance	E63>R - E<R63	初期反射音とリバーブ音のレベルバランス
Feedback Gain	-99% - +99%	イニシャルディレイのフィードバック量

Gate Reverb

ゲートリバーブの初期反射音です。

Parameter	Range	Description
Type	Type-A, Type-B	初期反射音のパターンのタイプ
Room Size	0.1 - 20.0	部屋の大きさ（反射音の間隔）
Liveness	0 - 10	反射音の減衰のしかた（0: dead, 10: Live）
Initial Delay	0.1ms - 200.0ms	初期反射音が出るまでの遅延時間
Diffusion	0 - 10	反射音の左右の広がり
Density	0 - 3	反射音の密度
Feedback Gain	-99% - +99%	フィードバックの量
Low Ratio	0.1 - 1.0	フィードバックの低域成分
High Ratio	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分
HPF	Thru, 21.2Hz - 8.00kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50.0Hz - 16.0kHz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数

Reverb R3 Hall、Reverb R3 Room、Reverb R3 Plate

プロフェッショナルリバーブ専用機ProR3直系のアルゴリズムを採用したリバーブです。

- ・ R3 Hallは、コンサートホールをシミュレートしたリバーブ
- ・ R3 Roomは、ルームアコースティクスをシミュレートしたリバーブ
- ・ R3 Plateは、プレートエコーをシミュレートしたリバーブ

Parameter	Range	Description
Reverb Time	0.3s - 30.0s	リバーブの残響の長さ
Initial Delay	0.1ms - 200ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間
Low Ratio	0.1 - 2.4	リバーブの低域成分の残響時間のREV TIMEに対する比率
High Ratio	0.1 - 1.0	リバーブの高域成分の残響時間のREV TIMEに対する比率
Diffusion	0 - 10	リバーブ音の左右の広がり
Density	0 - 4	リバーブの密度
HPF	Thru, 21.2Hz - 8.00kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50.0Hz - 16.0kHz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数
E/R Delay	0.1ms - 200.0ms	初期反射音からリバーブ音までのディレイタイム
E/R Balance	E63>R - E<R63	初期反射音とリバーブ音のレベルバランス
Feedback Gain	-99% - +99%	イニシャルディレイのフィードバック量

Early Reflection

2IN/2 OUTのアーリーリフレクションです。残響の初期反射音のみを取り出したエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Type	S-Hall, L-Hall, Random, Reverse, Plate, Spring	初期反射音のパターンのタイプ
Room Size	0.1 - 20.0	部屋の大きさ（反射音の間隔）
Liveness	0 - 10	反射音の減衰のしかた（0: dead, 10: Live）
Initial Delay	0.1ms - 200.0ms	初期反射音が出るまでの遅延時間
Diffusion	0 - 10	反射音の左右の広が
Density	0 - 3	反射音の密度
Feedback Gain	-99% - +99%	フィードバックの量
High Ratio	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分
Low Ratio	0.1 - 1.0	フィードバックの低域成分
HPF	Thru, 21.2Hz - 8.00kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50.0Hz - 16.0kHz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数

Reverse Gate

SPX2000に搭載されているプリセットバンクのReverse Gateです。Reverse Gateは逆回転風リバーブとも呼ばれます。

Parameter	Range	Description
Type	Type-A, Type-B	初期反射音のパターンのタイプ
Room Size	0.1 - 20.0	部屋の大きさ（反射音の間隔）
Liveness	0 - 10	反射音の減衰のしかた（0: dead, 10: Live）
Initial Delay	0.1ms - 200.0ms	初期反射音が出るまでの遅延時間
Diffusion	0 - 10	反射音の左右の広がり
Density	0 - 3	反射音の密度
Feedback Gain	-99% - +99%	フィードバックの量
High Ratio	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分
Low Ratio	0.1 - 1.0	フィードバックの低域成分
HPF	Thru, 21.2Hz - 8.00kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50.0Hz - 16.0kHz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数

Reverb N2 Hall、Reverb N2 Room、Reverb N2 Stage

SPX1000直系のホール、ルーム、ステージリバーブです。

Parameter	Range	Description
Reverb Time	0.3s - 30.0s	リバーブの残響の長さ
Initial Delay	0.1ms - 200ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間
Low Ratio	0.1 - 2.4	リバーブの低域成分の残響時間のREV TIMEに対する比率
High Ratio	0.1 - 1.0	リバーブの高域成分の残響時間のREV TIMEに対する比率
Diffusion	0 - 10	リバーブ音の左右の広がり
Density	0 - 4	リバーブの密度
HPF	Thru, 21.2Hz - 8.00kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50.0Hz - 16.0kHz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数
Reverb Delay	0.1ms - 200.0ms	初期反射音からリバーブ音までのディレイタイム
ER/Rev Balance	E63>R - E<R63	初期反射音とリバーブ音のレベルバランス
Feedback Gain	-99% - +99%	イニシャルディレイのフィードバック量

Mono Delay

2IN/2 OUTのベーシックなリピートディレイです。

Parameter	Range	Description
Delay	1.0 - 2700.0ms	ディレイタイム
Feedback Gain	-99 - +99	フィードバックの量
High Ratio	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
HPF	Thru, 21.2Hz - 8.00kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50.0Hz - 16.0kHz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数
Sync	OFF, ON	テンポパラメーター同期のオンオフ
Note	----, *1 - *14	テンポからDELAYを換算するための値

Stereo Delay

2 IN/2 OUTのベーシックなステレオディレイです。

Parameter	Range	Description
Delay L	1.0 - 1350.0ms	Lチャンネルのディレイタイム
Delay R	1.0 - 1350.0ms	Rチャンネルのディレイタイム
Feedback Gain L	-99 - +99	Lチャンネルのフィードバックの量
Feedback Gain R	-99 - +99	Rチャンネルのフィードバックの量
High Ratio	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
HPF	Thru, 21.2Hz - 8.00kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50.0Hz - 16.0kHz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数
Sync	OFF, ON	テンポパラメーター同期のオンオフ
Note L	----, *1 - *14	テンポからDELAY Lを換算するための値
Note R	----, *1 - *14	テンポからDELAY Rを換算するための値

Delay LCR

2 IN/2 OUTの3タップディレイです。

Parameter	Range	Description
Delay L	1.0 - 2700.0ms	Lチャンネルのディレイタイム
Delay C	1.0 - 2700.0ms	センターチャンネルのディレイタイム
Delay R	1.0 - 2700.0ms	Rチャンネルのディレイタイム
Delay FB	1.0 - 2700.0ms	フィードバックのディレイタイム
Feedback Gain	-99 - +99	フィードバックの量
High Ratio	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
HPF	Thru, 21.2Hz - 8.00kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50.0Hz - 16.0kHz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数
Level L	-100 - +100	Lチャンネルのレベル
Level C	-100 - +100	センターチャンネルのレベル
Level R	-100 - +100	Rチャンネルのレベル
Sync	OFF, ON	テンポパラメーター同期のオンオフ
Note L	----, *1 - *14	テンポからDELAY Lを換算するための値
Note C	----, *1 - *14	テンポからDELAY Cを換算するための値
Note R	----, *1 - *14	テンポからDELAY Rを換算するための値
Note FB	----, *1 - *14	テンポからDELAY FBを換算するための値

Cross Delay

ディレイ音が左右に飛び交うタイプのディレイです。

Parameter	Range	Description
Delay L>R	1.0 - 1638.3ms	左から右へのディレイタイム
Delay R>L	1.0 - 1638.3 ms	右から左へのディレイタイム
Feedback Gain	-99 - +99	フィードバックの量
Type	R first、L first、L cross R、R first 2、L first 2	入力チャンネルの選択
High Ratio	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
HPF	Thru, 21.2Hz - 8.00kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50.0Hz - 16.0kHz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数

Echo

2 IN/2 OUTのクロスフィードバックループ付きステレオディレイです。

Parameter	Range	Description
Delay L	1.0 - 1350.0ms	Lチャンネルのディレイタイム
Delay R	1.0 - 1350.0ms	Rチャンネルのディレイタイム
Delay FB L	1.0 - 1350.0ms	Lチャンネルのフィードバックディレイタイム
Delay FB R	1.0 - 1350.0ms	Rチャンネルのフィードバックディレイタイム
Feedback Gain L	-99 - +99	Lチャンネルのフィードバックの量
Feedback Gain R	-99 - +99	Rチャンネルのフィードバックの量
XFeedback Gain	-99 - +99	L->R, R->Lのフィードバック量
High Ratio	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
HPF	Thru, 21.2Hz - 8.00kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50.0Hz - 16.0kHz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数
Sync	OFF, ON	テンポパラメーター同期のオンオフ
Note L	----, *1 - *14	テンポからDELAY Lを換算するための値
Note R	----, *1 - *14	テンポからDELAY Rを換算するための値
Note FBL	----, *1 - *14	テンポからDELAY FB Lを換算するための値
Note FBR	----, *1 - *14	テンポからDELAY FB Rを換算するための値

Ping Pong Delay

2 IN/2 OUT のピンポンディレイです。ディレイ音が左右交互に等間隔で繰り返されるディレイエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Delay	1.0ms - 1350.0ms	ディレイタイム
Feedback Gain	-99% - +99%	フィードバックの量
High Ratio	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
HPF	Thru, 21.2Hz - 8.00kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50.0Hz - 16.0kHz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数
Sync	Off, On	テンポパラメーター同期のオンオフ
Note	----, *1 - *14	テンポからDELAYを換算するための値

Analog Delay Modern

BBD素子を使用したアナログディレイのシミュレーションエフェクトです。BBD素子の設定がロングディレイ設定。

Parameter	Range	Description
Delay	50 - 1000.0 ms	ディレイタイム
Feedback Gain	-99 - +99	フィードバックの量
Input Level	0 - 100	ディレイの入力レベル
Type	Urban、Dub、Narrow、Soft、Dark	ディレイのキャラクター

Analog Delay Retro

BBD素子を使用したアナログディレイのシミュレーションエフェクトです。BBD素子の設定がショートディレイ設定。

Parameter	Range	Description
Delay	25 - 800 ms	ディレイタイム
Feedback Gain	-99 - +99	フィードバックの量
Input Level	0 - 100	ディレイの入力レベル
Type	Mellow、Dub、Narrow、Soft、Dark	ディレイのキャラクター

Chorus

2 IN/2 OUTのコーラスエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Frequency	0.05Hz - 10.00Hz	モジュレーションのスピード
AM Depth	0% - 100%	振幅変調の深さ
PM Depth	0% - 100%	ピッチ変調の深さ
MOD. Delay	1.0ms - 500.0ms	モジュレーションのディレイタイム
Sync	Off, On	テンポパラメーター同期のオンオフ
Note	*1 - *14	テンポからFrequencyを換算するための値

Symphonic

2 IN/2 OUTのシンフォニックエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Frequency	0.05Hz - 10.00Hz	モジュレーションのスピード
Depth	0% - 100%	モジュレーションの深さ
MOD. Delay	1.0ms - 500.0ms	モジュレーションのディレイタイム
Sync	Off, On	テンポパラメーター同期のオンオフ
Note	*1 - *14	テンポからFrequencyを換算するための値

Flanger

2 IN/2 OUTのフランジエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Frequency	0.05Hz - 10.00Hz	モジュレーションのスピード
Depth	0% - 100%	モジュレーションの深さ
MOD. Delay	1.0ms - 500.0ms	モジュレーションのディレイタイム
Feedback Gain	-99% - +99%	フィードバックの量
Sync	Off, On	テンポパラメーター同期のオンオフ
Note	*1 - *14	テンポからFrequencyを換算するための値

Phaser

2 IN/2 OUTの16ステージエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Frequency	0.05Hz - 10.00Hz	モジュレーションのスピード
Depth	0% - 100%	モジュレーションの深さ
Feedback Gain	-99% - +99%	フィードバックの量
Stage	2 - 16	フェイズシフトの段数
HPF	Thru, 21.2Hz - 8.00kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50.0Hz - 16.0kHz, Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数
Sync	Off, On	テンポパラメーター同期のオンオフ
Note	*1 - *14	テンポからFREQ.を換算するための値

Auto Pan

音像（Pan）を左右に周期的に移動させるエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Frequency	0.0Hz - 39.70Hz	オートパンの周波数
L/R Depth	0% - 100%	左右のパンの深さ
F/R Depth	0% - 100%	前後のパンの深さ
Pan Direction	L<>R, L>>R, L<<R, LTurn, RTurn, L/R	オートパンのタイプ
Pan Curve	0 - 28	パニングカーブを変更
LSF Freq	21.2Hz - 8.0kHz	Low EQのFreq
LSF Gain	-12dB - +12dB	Low EQのGain
EQ Freq	100Hz - 8.0kHz	Mid EQのFreq
EQ Gain	-12dB - +12dB	Mid EQのGain
EQ Q	0.1 - 12.0	Mid EQのQ
HSF Freq	50.0Hz - 16.0kHz	High EQのFreq
HSF Gain	-12dB - +12dB	High EQのGain
Input Mode	Mono / Stereo	入力のモノ/ステレオ

Tremolo

音量を周期的に変化させるエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Frequency	0.0Hz - 39.70Hz	変調の周波数
AM Depth	0% - 100%	振幅変調の深さ
PM Depth	0% - 100%	ピッチ変調の深さ
LFO Phase Diff.	-180deg - +180deg	変調波系のL/R位相差
LSF Freq	21.2Hz - 8.0kHz	Low EQのFreq
LSF Gain	-12dB - +12dB	Low EQのGain
EQ Freq	100Hz - 8.0kHz	Mid EQのFreq
EQ Gain	-12dB - +12dB	Mid EQのGain
EQ Q	0.1 - 12.0	Mid EQのQ
HSF Freq	50.0Hz - 16.0kHz	High EQのFreq
HSF Gain	-12dB - +12dB	High EQのGain
Input Mode	Mono / Stereo	入力モノ/ステレオ

Rotary Speaker

ロータリースピーカーをシミュレートしたエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Rotor Speed Slow	0.0Hz - 2.65Hz	スロー回転時のローターの回転スピード
Horn Speed Slow	0.0Hz - 2.65Hz	スロー回転時のホーンの回転スピード
Rotor Speed Fast	2.69Hz - 39.70Hz	ファスト回転時のローターの回転スピード
Horn Speed Fast	2.69Hz - 39.70Hz	ファスト回転時のホーンの回転スピード
Accel Rotor	0 - 100	ローターにおける回転速度切り替え時の移行時間
Accel Horn	0 - 100	ホーンにおける回転速度切り替え時の移行時間
Drive Rotor	0 - 100	ローターの回転による変調の深さ
Drive Horn	0 - 100	ホーンの回転による変調の深さ
Rotor/Horn Balance	0 - 100	ホーンとローターの音量バランス
LSF Freq	21.2Hz - 8.0kHz	Low EQのFreq
LSF Gain	-12dB - +12dB	Low EQのGain
HSF Freq	50.0Hz - 16.0kHz	High EQのFreq
HSF Gain	-12dB - +12dB	High EQのGain
Mic L-R Angle	0deg - 180deg	出力を取り出すマイクのL/Rの角度
Speed Control	Slow / Fast	回転速度切り替え

Amp Simulator

ギターアンプをシミュレートしたエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Drive	0 - 100	歪み方の度合い
Type	Transistor、VNTG Tube、DST 1、DST 2、 Fuzz	音の歪み方を変化させるデバイス
Speaker Type	Flat、Stack、Combo、 Twin、Radio、 Megaphone	スピーカーのタイプ
Presence	-10 - 10	広域をコントロール
Output Level	0 - 100	出力のレベル

Comp Distortion

Compressor+ディストーションエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Drive	0 - 100	歪み方の度合い
LSF Freq	21.2Hz - 8.0kHz	Low EQのFreq
LSF Gain	-12dB - +12dB	Low EQのGain
LPF	50.0Hz - Thru	Low EQのGain
Output Level	0 - 100	出力のレベル
EQ Freq	100Hz - 8.0kHz	Mid EQのFreq
EQ Gain	-12dB - +12dB	Mid EQのGain
EQ Q	0.1 - 12.0	Mid EQのQ
Edge (Clip Curve)	0 - 100	
Attack	1ms - 40ms	
Release	10ms - 680 ms	
Threshold	-48dB - -6dB	
Ratio	1.0 - 20.0	

MBC3

3バンドに帯域分割を行い、それぞれの帯域別にコンプレッサーをかけるエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Low Attack	1ms - 200ms	低域側においてコンプレッサーが効き始めるまでの時間
Low Threshold	-54dB - -6dB	低域側において効果が効き始める入力レベル
Low Ratio	1.0 - 20.0	低域側においてのコンプレッサーのの圧縮比
Low Gain	-∞ - 18dB	低域側においての出力レベル
Mid Attack	1ms - 200ms	中域側においてコンプレッサーが効き始めるまでの時間
Mid Threshold	-54dB - -6dB	中域側において効果が効き始める入力レベル
Mid Ratio	1.0 - 20.0	中域側においてのコンプレッサーのの圧縮比
Mid Gain	-∞ - 18dB	中域側においての出力レベル
High Attack	1ms - 200ms	高域側においてコンプレッサーが効き始めるまでの時間
High Threshold	-54dB - -6dB	高域側において効果が効き始める入力レベル
High Ratio	1.0 - 20.0	高域側においてのコンプレッサーのの圧縮比
High Gain	-∞ - 18dB	高域側においての出力レベル
XOver Lo	16Hz - 20Hz	3バンドに分割するためのLow/Mid側の周波数
XOver Hi	16Hz - 20Hz	3バンドに分割するためのMid/High側の周波数
Common Release	10ms - 3000ms	3バンドに共通で設定するリリースタイム

Vintage Wah

VCM技術を用いたオートワウです。フィルターの中心周波数を周期的に変化させます。

Parameter	Range	Description
Frequency	0.100Hz - 20.00Hz	LFOのスピード
Bottom	0 - 100	ワウフィルターの可変範囲の最低値
Top	0 - 100	ワウフィルターの可変範囲の最高値
Reso. Offset	-12.0 - 12.0	レゾナンス値のオフセット
Wave	Sine / Tri	波形を選択（サイン波か矩形波）
Type	High, Mid, Low, Bass	ワウのタイプを選択
Drive	0.0dB - 40.0dB	歪み方の度合い
Output	-20.0dB - 10.0dB	出力レベル

Ring Mod.

入力音を金属的な音に変化させるエフェクトです。

Parameter	Range	Description
OSC Freq Coarse	0.5Hz - 5.0kHz	入力波形を変調するための周波数
OSC Freq Fine	0 -100	入力波形を変調するための周波数をより細かく設定
LFO Wave	Tri / Sine	変調波形を選択
LFO Depth	0% - 100%	変調の深さを設定
LFO Freq	0.0Hz - 39.70Hz	変調の周波数
HPF	Thru - 8.0kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50kHz - Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数
LSF Freq	21.2Hz - 8.0kHz	Low EQのFreq
LSF Gain	-12dB - +12dB	Low EQのGain
HSF Freq	50.0Hz - 16.0kHz	High EQのFreq
HSF Gain	-12dB - +12dB	High EQのGain

Dynamic Ring Mod.

入力音のレベルによって、Ring Modulatorのパラメータ“OSC Freq”をリアルタイムにコントロールするエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Sensitivity	0 - 100	入力の変化に対する変調の感度
HPF	Thru - 8.0kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50kHz - Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数
Attack Time	0.3ms - 227ms	エンベロープフォロワーの立ち上がり時間
Release Time	2.6ms - 2171ms	エンベロープフォロワーの収束時間
Direction	up / down	エンベロープフォロワーによる偏重の向き
Lvl Offset	0 - 100	エンベロープフォロワー出力に足すオフセット
LSF Freq	21.2Hz - 8.0kHz	Low EQのFreq
LSF Gain	-12dB - +12dB	Low EQのGain
HSF Freq	50.0Hz - 16.0kHz	High EQのFreq
HSF Gain	-12dB - +12dB	High EQのGain

Auto Synth

ディレイと変調の組み合わせで入力信号を再合成するエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Mod Speed	0 - 100	変調の速さ
Mod Wave Type	TypeA, TypeB	変調用波形
Mod Depth	0 - 100	変調の深さ
Mod Depth Ofst R	-63 - +63	右チャンネルにおける変調の深さのオフセット
HPF	Thru - 8.0kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50kHz - Thru	ローパスフィルターのカットオフ周波数
Delay Time	0.1ms - 170.0ms	ディレイの長さ
Delay Time Ofst R	0 - 884	右チャンネルにおけるディレイの長さのオフセット
Delay Mix	0 - 100	ディレイ音のレベル
FB Gain	-99% - +99%	フィードバック量
FB Level Ofst R	-99% - +99%	右チャンネルにおけるフィードバック量のオフセット
AM Speed	0.00Hz - 39.70Hz	音量変調の速さ
AM Wave	Tri, Sine, Saw, Up, Saw Down	音量変調の波形
AM Depth	0% - 100%	音量変調の深さ
AM Inverse R	Normal / Inverse	右チャンネルにおける音量変調の位相

Dual Pitch

2 IN/2 OUT のピッチシフトエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Pitch 1	-24 - +24	Ch1のピッチ（半音単位）
Fine 1	-50 - +50	Ch1のピッチ（1セント単位）
Level 1	-100 - +100	Ch1の音量
Pan 1	L63 - R63	Ch1のパン
Delay 1	1.0ms - 1000.0ms	Ch1のディレイタイム
Feedback Gain 1	-99 - +99	Ch1のフィードバックレベル
Pitch 2	-24 - +24	Ch2のピッチ（半音単位）
Fine 2	-50 - +50	Ch2のピッチ（1セント単位）
Level 2	-100 - +100	Ch2の音量
Pan 2	L63 - R63	Ch2のパン
Delay 2	1.0ms - 1000.0ms	Ch2のディレイタイム
Feedback Gain 2	-99 - +99	Ch2のフィードバックレベル
Sync	Off, On	テンポパラメーター同期のオンオフ
Note1	----, *1 - *14	テンポからDELAY 1を換算するための値
Note2	----, *1 - *14	テンポからDELAY 2を換算するための値

Dynamic Filter

入力音のレベルによって、カットオフ周波数をリアルタイムにコントロールするフィルターです。

Parameter	Range	Description
Filter Type	LPF(12dB), LPF(18dB), LPF(24dB), HPF, BPF, BEF	フィルターのタイプ
Sensitivity	0 - 100	入力の変化に対する変調の感度
Lvl Offset	0 - 100	エンベロープフォロワー出力に足すオフセット
Resonance	-16 - 111	フィルターにくせをつける
Attack Time	0.3ms - 227ms	エンベロープフォロワーの立ち上がり時間
Release Time	2.6ms - 2171ms	エンベロープフォロワーの収束時間
Direction	Up / Down	エンベロープフォロワーによる偏重の向き
Threshold	0 - 100	エンベロープフォロワーが動き出すレベル
LSF Freq	32Hz - 2.0kHz	Low EQのFreq
LSF Gain	-12dB - +12dB	Low EQのGain
HSF Freq	500Hz - 16.0kHz	High EQのFreq
HSF Gain	-12dB - +12dB	High EQのGain

Isolator

強力な効きのフィルターを使って帯域別に音量をコントロールするエフェクトです。

Parameter	Range	Description
Low Level	-64 - +63	低域のレベル
Mid Level	-64 - +63	中域のレベル
High Level	-64 - +63	高域のレベル
Low Mute	On / Off	低域のミュート
Mid Mute	On / Off	中域のミュート
High Mute	On / Off	高域のミュート
XOver Lo	90Hz - 16kHz	分割するためのLow/Mid側の周波数
XOver Hi	90 Hz - 16kHz	分割するためのMid/High側の周波数

Delayの音符

- *1:

- *2:


FXパラメーター本書の記載内容に関するお知らせ

• *3:



• *4:



• *5:



• *6:



• *7:



• *8:



• *9:



• *10:



• *11:



• *12:



• *13:



• *14:



Premiumパラメーター

REV-X

2 IN/2 OUTのリバーブアルゴリズムです。高密度で豊かな残響の音質、なめらかな減衰、原音を生かす広がりとお行きといった特長を持ちます。音場や目的に合わせてREV-X HALL、REV-X ROOM、REV-X PLATEの3種類を選択できます。

Parameter	Range	Description
REV TYPE	HALL, ROOM, PLATE	リバーブのタイプです。
REV TIME	0.28–27.94 s *1	リバーブの残響の長さです。
INI. DLY	1.0–125.0 ms	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間です。
HI. RATIO	0.1–1.0	リバーブの高域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。
LO. RATIO	0.1–1.4	リバーブの低域成分の残響時間をREV TIMEに対する比率で表しています。
LO. FREQ	22.0 Hz–18.0 kHz	LO. RATIOの基準になる周波数です。
DIFF.	0–10	リバーブ音の左右の広がりです。
ROOM SIZE	0–28	空間の広さです。
DECAY	0–53	ゲートが閉じる速さです。
HPF	THRU, 22.0 Hz–8.00 kHz	ハイパスフィルターのカットオフ周波数です。
LPF	1.00 kHz–18.0 kHz, THRU	ローパスフィルターのカットオフ周波数です。

*1. エフェクトタイプがREV-X HALLで、ROOM SIZE=28 の場合の値です。エフェクトタイプとROOM SIZEの値によって、設定範囲は異なります。

Analog Delay

ヤマハE1010のサウンドを元にアナログディレイの音を再現したモデルです。

Parameter	Range	Description
BBD TYPE	A, B, C, D, E	ディレイ音の音色を調節します。A からE の順でディレイ音の特徴が強くなっていきます。
TIME RANGE	1-200, 201-600, 601-1000	DELAYノブで操作するディレイタイムのレンジを選択します。
INPUT	0.00 to 10.00	入力ゲインを調節します。
BASS	-15.00 to 15.00	入力段で低域のレベルを調節します。
TREBLE	-15.00 to 15.00	入力段で高域のレベルを調節します。
DELAY	1 to 200 ms, 201 to 600 ms, 601 to 1000 ms	ディレイタイムを調節します。
FEEDBACK	0.00 to 10.00	ディレイタイムのフィードバック量を調節します。
FREQUENCY	0.00 to 20.0 Hz	モジュレーションの周波数を調節します。
DEPTH	0.00 to 10.00	モジュレーションの深さを調節します。
MIX	0.00 to 10.00	ドライ音とディレイ音のミックスバランスを調節します。

Max100

1970年代後半にしか製造されていないビンテージエフェクトの完全再現モデルです。

Parameter	Range	Description
MODE	1 to 4	音色の切り替えです。
SPEED	SYNC ON, 0.100 to 10.00 Hz	変調のスピードです。
FOOT	OFF, ON	エフェクトのオン/ オフです。

Dual Phaser

1970年代中盤に製造されたビンテージエフェクトの完全再現モデルです。

Parameter	Range	Description
LFO 1 RATE	SYNC ON, 0.067 to 20.00 Hz	LFO 1のスピードです。
LFO 1 SHAPE	SINE, SQUARE	LFO 1の波形です。
LFO 2 RATE	SYNC ON, 0.111 to 20.00 Hz	LFO 2のスピードです。
LFO 2 SHAPE	SINE, SQUARE	LFO 2の波形です。
PHASER A DEPTH (A DEPTH*1)	1.00 to 10.00	フェイザー A の変調の深さです。
PHASER A FEEDBACK (A FB.*1)	0 to 10.00	フェイザー A のフィードバックの量です。
PHASER A ON/OFF	OFF, ON	フェイザー A のオン/オフです。
PHASER B DEPTH (B DEPTH*1)	1.00 to 10.00	フェイザー B の変調の深さです。
PHASER B FEEDBACK (B FB.*1)	0 to 10.00	フェイザー B のフィードバックの量です。
SWEEP LFO	LFO 1, LFO 2	フェイザー B の LFO です。
PHASER B SWEEP TYPE	NORM/REV	フェイザー B の LFO の位相です
PHASER B ON/OFF	OFF, ON	フェイザー B のオン/オフです。
MODE	1 to 4	2つのフェイザーの接続を並べ替えます

*1. エンコーダーアクセスフィールド表示

OpenDeck

録音デッキ、再生デッキの2 台のオープンリールテープレコーダーによって生み出されるテープコンプレッションをエミュレートしています。デッキの種類、テープの質やテープの速度など、さまざまな組み合わせによって音質が変化します

Parameter	Range	Description
REC DEC	Swss70, Swss78, Swss85, Amer70	録音デッキのタイプを選択します。
REC LVL	-96.0 to +18.0 dB	録音デッキの入力レベルを調節します。レベルを上げていくとテープコンプレッションが起こり、ダイナミックレンジが狭くなったり、音が歪んだりします。
REC HI	-6.0 to +6.0 dB	録音デッキの高域のゲインを調節します。
REC BIAS	-1.00 to +1.00	録音デッキのバイアスを調節します。
REPR DEC	Swss70, Swss78, Swss85, Amer70	再生デッキのタイプを選択します。
REPR LVL	-96.0 to +18.0 dB	再生デッキの出力レベルを調節します。
REPR HI	-6.0 to +6.0 dB	再生デッキの高域のゲインを調節します。
REPR LO	-6.0 to +6.0 dB	再生デッキの低域のゲインを調節します。
MAKE UP	Off, On	REC LVLを動かしたときに、REPR LVLが連動して、一定のアウトプットレベルを保つようになります。アウトプットレベルを変えずに歪み量を変化させることができます。
TP SPEED	15ips, 30ips	テープの速度を選択します。
TP KIND	Old, New	テープの種類を選択します。

Vintage Phaser

特定のモデルの再現にこだわることなく、フェーザーに求められるサウンドメイキングを非常に高い自由度で実現したモデルです。

Parameter	Range	Description
SPEED	SYNC ON, 0.100 Hz to 10.00 Hz	変調のスピードです。
MANUAL	0.00 to 10.00	変調の中心周波数です。
DEPTH	0.00 to 10.00	変調の深さです。
FEEDBACK	0.00 to 10.00	フィードバックの量です。
COLOR	0.00 to 10.00	音色の微調整です。
MODE	1, 2	モデリングする回路構成の種類です。
STAGE	4, 6, 8, 10, 12, 16	モデリングする回路規模です。
FOOT	OFF, ON	エフェクトのオン/ オフです。

HQ.Pitch

1 IN/2 OUTの高品質ピッチシフターです。

Parameter	Range	Description
PITCH	-12 to +12 semitones	ピッチチェンジの変化量(半音単位)です。
FINE	-50 to +50 cents	ピッチチェンジの微調整(1セント単位)です。
DELAY	1.0-1000.0 ms	ピッチチェンジのディレイタイムです。
FB. GAIN	-99 to +99%	フィードバックの量です。
MODE	1-10	ピッチチェンジの精度です。
SYNC	OFF, ON	テンポパラメーター同期のオン/ オフです。

*1:  ただし最大値はTEMPO の設定によります。

Portico 5033

Rupert Neve Designs社アナログ5バンドEQのモデリングです。

Parameter	Range	Description
ALL BYPASS	OFF, ON	EQ のバイパスをオン/ オフします。バイパス状態でも、信号はインプット/ アウトプットトランスフォーマーとアンプ回路を通ります。
TRIM	-12.0 to 12.0 dB	インプットゲインです。
LF FREQ	30.00 to 300.0 Hz	LFの中心周波数です。
LF GAIN	-12.0 to 12.0 dB	LFのゲインです。
LMF IN	OFF, ON	LMFのオン/ オフを切り替えます。
LMF Q	0.70 to 5.00	LMFのQです。
LMF FREQ	50.00 to 400.0 Hz	LMFの中心周波数です。
LMF GAIN	-12.0 to 12.0 dB	LMFのゲインです。
MF IN	OFF, ON	MFのオン/ オフを切り替えます。
MF Q	0.70 to 5.00	MFのQです。
MF FREQ	330.0 to 2500 Hz	MFの中心周波数です。
MF GAIN	-12.0 to 12.0 dB	MFのゲインです。
HMF IN	OFF, ON	HMFのオン/ オフを切り替えます。
HMF Q	0.70 to 5.00	HMFのQです。
HMF FREQ	1.80k to 16.0k Hz	HMFの中心周波数です。
HMF GAIN	-12.0 to 12.0 dB	HMFのゲインです。
LF/HF IN	OFF, ON	LF/HFのオン/ オフを切り替えます。
HF FREQ	2.50k to 25.0k Hz	HFの中心周波数です。
HF GAIN	-12.0 to 12.0 dB	HFのゲインです。

EQ-1A

パッシブ型EQの代表といわれるビンテージEQをエミュレートしたプロセッサです。

Parameter	Range	Description
LOW FREQUENCY (LO FREQ *1)	20, 30, 60, 100 Hz	低域のフィルターの周波数帯域です。
(LOW) BOOST (LO BOOST *1)	0.0 to 10.0	低域のフィルターの増幅量です。
(LOW) ATTEN (LO ATT *1)	0.0 to 10.0	低域のフィルターの減衰量です。
HIGH FREQUENCY (HI FREQ *1)	3k, 4k, 5k, 8k, 10k, 12k, 16k Hz	高域のフィルターの周波数帯域です。
(HIGH) BOOST (HI BOOST *1)	0.0 to 10.0	高域のフィルターの増幅量です。
(HIGH) BAND WIDTH (BAND WID *1)	0.0 to 10.0	高域のフィルターの帯域幅です。
(HIGH) ATTEN SEL (HI ATT F *1)	5k, 10k, 20k Hz	高域のフィルターで減衰させる周波数帯域です。
(HIGH) ATTEN (HI ATT *1)	0.0 to 10.0	高域のフィルターの減衰量です。
IN	OFF, ON	オン/ オフです。オフのときは、フィルター部はバイパスしますが、インプット/ アウトプットトランスフォーマーとアンプ回路を通ります。

*1. エンコーダーアクセスフィールド表示

Equalizer601

1970年代のアナログイコライザーの特性をエミュレートしています。アナログ回路特有の歪みを再現することによって、ドライブ感などを得ることができます

Parameter	Range	Description
LO TYPE	HPF-2/1, LSH-1/2	EQ1のタイプです。
LO F	16.0 Hz to 20.0 kHz	EQ1のカットオフ周波数です。
LO G	-18.0 to +18.0 dB	EQ1のゲインです。
MID1 Q	0.50-16.0	EQ2のQです。
MID1 F	16.0 Hz to 20.0 kHz	EQ2の中心周波数です。
MID1 G	-18.0 to +18.0 dB	EQ2のゲインです。
MID2 Q	0.50-16.0	EQ3のQです。
MID2 F	16.0 Hz to 20.0 kHz	EQ3の中心周波数です。
MID2 G	-18.0 to +18.0 dB	EQ3のゲインです。
INPUT	-18.0 to +18.0 dB	インプットゲインです。
OUTPUT	-18.0 to +18.0 dB	アウトゲインです。
MID3 Q	0.50-16.0	EQ4のQです。
MID3 F	16.0 Hz to 20.0 kHz	EQ4の中心周波数です。
MID3 G	-18.0 to +18.0 dB	EQ4のゲインです。
MID4 Q	0.50-16.0	EQ5のQです。
MID4 F	16.0 Hz to 20.0 kHz	EQ5の中心周波数です。
MID4 G	-18.0 to +18.0 dB	EQ5のゲインです。
HI TYPE	LPF-2/1, HSH-1/2	EQ6のタイプです。
HI F	16.0 Hz to 20.0 kHz	EQ6の中心周波数です。
HI G	-18.0 to +18.0 dB	EQ6のゲインです。
LO SW	OFF, ON	EQ1のオン / オフを切り替えます。
MID1 SW	OFF, ON	EQ2のオン / オフを切り替えます。
MID2 SW	OFF, ON	EQ3のオン / オフを切り替えます。
MID3 SW	OFF, ON	EQ4のオン / オフを切り替えます。
MID4 SW	OFF, ON	EQ5のオン / オフを切り替えます。
HI SW	OFF, ON	EQ6のオン / オフを切り替えます。
TYPE	CLEAN, DRIVE	イコライザータイプを選択します。CLEANはデジタルが得意とする歪みのないクリアな音でアナログ回路の周波数特性の変化をエミュレートします。DRIVEは歪みを加えてアナログらしさが強調されたドライブ感のある音でアナログ回路の周波数特性の変化をエミュレートします。

Dynamic EQ

入力信号に応じてEQゲインが動的に変化し、コンプレッサーやエキスパンダーのようにEQのカット量やブースト量をコントロールできる、新開発のイコライザーです。

Parameter	Range	Description
BAND ON/OFF	OFF, ON	該当バンドのオン/ オフです。
SIDECHAIN CUE	OFF, ON	オンにすると、ダイナミクスを連動させるサイドチェーン信号を、CUEバスに送信してモニターします。
SIDECHAIN LISTEN	OFF, ON	オンにするとダイナミクスに連動させるサイドチェーン信号を、インサートしているチャンネルが送信されているバス(STEREOバスやMIX/MATRIXバスなど) に出します。
FILTER TYPE	Low Shelf, Bell, Hi Shelf	イコライザーとサイドチェーンフィルターのタイプを切り替えます。
FREQUENCY (FREQ 1, FREQ 2 *1)	20.0 to 20.0k Hz	イコライザーとサイドチェーンフィルターで操作する周波数です。
Q (Q 1, Q 2 *1)	15.0 to 0.50	イコライザーとサイドチェーンフィルターのQです。
THRESHOLD (THRESH 1, THRESH 2 *1)	-80.0 to 10.0 dB	プロセッシング効果がかかりはじめるしきい値(スレッシュホールド値) です。
RATIO (RATIO 1, RATIO 2 *1)	∞ : 1 to 1 : 1.50	入力信号に対するブースト/ カット量の比率を設定します。
MODE	BELOW, ABOVE	サイドチェーン信号がスレッシュホールド値を上回ったときに動作するか(ABOVE)、下回ったときに動作するか(BELOW)を設定します。
ATTACK/RELEASE	FAST, SLOW, AUTO	コンプレッションやブーストがかかるときのアタックタイム/ リリースタイムです。

*1. エンコーダーアクセスフィールド表示

Dynamic EQ4

2バンドのDynamic EQを4バンドに拡張したイコライザーです。

Parameter	Range	Description
BAND ON/OFF	OFF, ON	該当バンドのオン/ オフです。
KEY IN SOURCE	INT, EXT	該当バンドに使用するKEY IN信号をメイン(INT) または外部入力(EXT) から選択します。
KEY IN CUE	OFF, ON	オンにすると、サイドチェーン信号をCUEバスに送信してモニターできます。
SHELF ON/OFF	OFF, ON	イコライザーとサイドチェーンフィルターのタイプを切り替えます。
FREQUENCY	20.0 to 20.0k Hz	イコライザーとサイドチェーンフィルターで操作する周波数です。
Q	15.0 to 0.50	イコライザーとサイドチェーンフィルターのQです。
THRESHOLD	-80.0 to 10.0 dB	プロセッシング効果がかかりはじめるしきい値(スレッシュホールド値) です。
RATIO	$\infty : 1$ to $1 : 1.50$	入力信号に対するブースト/ カット量の比率を設定します。
MODE	BELOW, ABOVE	サイドチェーン信号がスレッシュホールド値を上回ったときに動作するか(ABOVE)、下回ったときに動作するか(BELOW)を設定します。
ATTACK/RELEASE	FAST, SLOW, AUTO	コンプレッションやブーストがかかるときのアタックタイム/ リリースタイムです。

Portico 5043

Rupert Neve Designs社アナログコンプレッサー/リミッターのモデリングです。

Parameter	Range	Description
IN	OFF, ON	コンプレッサーのバイパスをオン/ オフします。バイパスのときはボタンが消灯します。ただし、バイパス状態でも、信号はインプット/ アウトプットトランスフォーマーとアンプ回路を通ります。
FB	OFF, ON	Feed-Forward方式とFeed-Back方式を切り替えます。
THRESHOLD	-50.0 to 0.0 dB	スレッシュホールドレベルです。
RATIO	$1.10 : 1$ to $28.9 : 1$, LIMIT	コンプレッションレシオです。
ATTACK	20 to 75 ms	アタックタイムです。
RELEASE	100 ms to 2.50 sec	リリースタイムです。
GAIN	-6.0 to 20.0 dB	出力レベルです。

Portico 5045

Rupert Neve Designs社 Primary Source Enhancer のモデリングです。

Parameter	Range	Description
PROCESS ENGAGE	OFF, ON	エンハンス回路をオン/オフします。オフの時にも信号はオーディオトランスやディスクリートアンプ回路を通ります。
RMS/Peak	RMS, Peak	レベル検出器の動作モードです。
TIME CONSTANT	A, B, C, D, E, F	アタック・リリースタイムです。
THRESHOLD	-42.0 to -12.0 dB	スレッシュホルドレベルです。
DEPTH	0.0 to -20.0 dB	スレッシュホルドレベル以下の信号のアッテネート量です。

U76

さまざまな場面でオールマイティーに活躍する代表的なビンテージコンプレッサー/リミッターのモデリングです。

Parameter	Range	Description
INPUT	-96.0 to 0.0 dB	入力レベルです。
OUTPUT	-96.0 to 0.0 dB	出力レベルです。
ATTACK	5.50 to 0.10 ms	コンプレッサーのアタックタイムです。右いっぱいに戻すと最も速くなります。
RELEASE	1100.0 to 56.4 ms	コンプレッサーのリリースタイムです。右いっぱいに戻すと最も速くなります。
RATIO	ALL, 4, 8, 12, 20	コンプレッションレシオを切り替えます。ALLを押すと強力にかかります。
METER	OFF, +4, +8, GR	メーター表示の切り替えです。

Opt-2A

真空管光学式コンプレッサーの代表的なビンテージモデルをエミュレートしたプロセッサです。

Parameter	Range	Description
GAIN	-56.0 dB to 40.0 dB	出力レベルです。
PEAK REDUCTION (REDUC *1)	-48.0 dB to 48.0 dB	ゲインリダクション量です。
RATIO	2.00 to 10.00	コンプレッションレシオです。
METER SELECT	OUTPUT+10, GAIN REDUCTION, OUTPUT+4	メーター表示の切り替えです。

*1. エンコーダーアクセスフィールド表示

Comp276

レコーディングスタジオで定番として求められるFETゲインリダクションのコンプレッサー特性をエミュレートしています。ドラムやベース向きの太く芯のある音が得られます。

Parameter	Range	Description
INPUT	-180 to 0 dB	インプットレベルを調節します。
OUTPUT	-180 to 0 dB	アウトプットゲインを調節します。
RATIO	2:1, 4:1, 8:1, 12:1, 20:1	コンプレッサーのレシオです。
ATTACK	0.022-50.4 ms	コンプレッサーのアタックタイムです。
RELEASE	10.88-544.22 ms	コンプレッサーのリリースタイムです。
MAKE UP	OFF, ON	コンプレッサーがかかっているときのアウトプットゲインの低下を自動的に補正します。
SIDE HPF	OFF, ON	コンプレッサーのサイドチェーンのHPFをオンにすると、低域へのコンプレッサーのかかりが弱くなり、低域の出力が強調されます。

Comp276S

レコーディングスタジオで定番として求められるFETゲインリダクションのコンプレッサー特性をエミュレートしています。ドラムやベース向きの太く芯のある音が得られます。L/Rチャンネルのパラメーターを連動してコントロールできます。

Parameter	Range	Description
INPUT	-180 to 0 dB	インプットレベルを調節します。
OUTPUT	-180 to 0 dB	アウトプットゲインを調節します。
RATIO	2:1, 4:1, 8:1, 12:1, 20:1	コンプレッサーのレシオです。
ATTACK	0.022-50.4 ms	コンプレッサーのアタックタイムです。
RELEASE	10.88-544.22 ms	コンプレッサーのリリースタイムです。
MAKE UP	OFF, ON	コンプレッサーがかかっているときのアウトプットゲインの低下を自動的に補正します。
SIDE HPF	OFF, ON	コンプレッサーのサイドチェーンのHPFをオンにすると、低域へのコンプレッサーのかかりが弱くなり、低域の出力が強調されます。

Buss Comp 369

レコーディングスタジオや放送局で標準的に使われているバスコンプレッサーのモデリングです。

Parameter	Range	Description
INPUT ADJUST	-15.0 to +15.0 dB	インプットゲインの調整を行います。ただし、通過音量が変わらないように、アウトプットゲインが逆向きに連動して変化します。例えば、INPUT ADJUST が +5dB のとき、インプットゲインは +5dB、アウトプットゲインは -5dB になります。
LINK	ON, OFF	ステレオリンクのオン/オフです(ステレオのみ)。
METER	IN, GR, OUT	メーターの信号ソースを選択します(ステレオのみ)。
VU	IN, OUT	VUメーターの信号ソースを選択します(デュアルのみ)。
COMP IN	ON, OFF	コンプレッサーのオン / オフです。
COMP RATIO	1.5:1, 2:1, 3:1, 4:1, 6:1	コンプレッサーのレシオです。
COMP GAIN	0.0 to +20.0 dB	コンプレッサーのメイクアップゲインです。
COMP RECOVERY	100 ms, 400 ms, 800 ms, 1500 ms, a1, a2	コンプレッサーのリリースタイムです。a1 (auto 1) と a2 (auto 2) は自動的にリリースタイムが変化します。a1 : 100 ms ~ 2 sec の間で自動的に変化します。a2 : 50 ms ~ 5 sec の間で自動的に変化します。
COMP THRESHOLD	-40 to -5 dBFS	コンプレッサーのスレッシュホールドです。
LIMIT IN	ON, OFF	リミッターのオン / オフです。
LIMIT ATTACK	FAST, SLOW	リミッターのアタックタイムです。FAST: 2 ms, SLOW: 4 ms
LIMIT RECOVERY	50 ms, 100 ms, 200 ms, 800 ms, a1, a2	リミッターのリリースタイムです。a1 (auto 1) と a2 (auto 2) は自動的にリリースタイムが変化します。a1 : 100 ms ~ 2 sec の間で自動的に変化します。a2 : 50 ms ~ 5 sec の間で自動的に変化します。
LIMIT THRESHOLD	-16 to -5 dBFS	リミッターのスレッシュホールドです。

MBC4

直感的に操作できる4バンドのマルチバンドコンプレッサーです。

Parameter	Range	Description
LOW CROSSOVER	20 to 500 Hz	低域から中低域までのクロスオーバー周波数です。
MID CROSSOVER	80 to 10 kHz	中低域から中高域までのクロスオーバー周波数です。
HIGH CROSSOVER	1k to 15 kHz	中高域から高域までのクロスオーバー周波数です。
LOW GAIN	-18.0 dB to 12.0 dB	低域の出力ゲインです。
LOW THRESHOLD	-80.0 dB to 0.0 dB	低域のスレッシュホールドです
LOW RATIO	1.0:1 to 20.0:1	低域の圧縮率です。
LOW ATTACK	0.1 to 120 ms	低域のアタックタイムです。
LOW RELEASE	5 to 1000 ms	低域のリリースタイムです。
LOW COMP IN	ON, OFF	低域のコンプレッサーのオン/ オフです。
LOW CUE ON	ON, OFF	オンにすると低域出力をキューモニターします。
LOW MID GAIN	-18.0 dB to 12.0 dB	中低域の出力ゲインです。
LOW MID THRESHOLD	-80.0 dB to 0.0 dB	中低域のスレッシュホールドです。
LOW MID RATIO	1.0:1 to 20.0:1	中低域の圧縮率です。
LOW MID ATTACK	0.1 to 120 ms	中低域のアタックタイムです。
LOW MID RELEASE	5 to 1000 ms	中低域のリリースタイムです。
LOW MID COMP IN	ON, OFF	中低域のコンプレッサーのオン/ オフです。
LOW MID CUE ON	ON, OFF	オンにすると中低域出力をキューモニターします。
HIGH MID GAIN	-18.0 dB to 12.0 dB	中高域の出力ゲインです。
HIGH MID THRESHOLD	-80.0 dB to 0.0 dB	中高域のスレッシュホールドです。
HIGH MID RATIO	1.0:1 to 20.0:1	中高域の圧縮率です。
HIGH MID ATTACK	0.1 to 120 ms	中高域のアタックタイムです。
HIGH MID RELEASE	5 to 1000 ms	中高域のリリースタイムです。
HIGH MID COMP IN	ON, OFF	中高域のコンプレッサーのオン/ オフです。
HIGH MID CUE ON	ON, OFF	オンにすると中高域出力をキューモニターします。
HIGH GAIN	-18.0 dB to 12.0 dB	高域の出力ゲインです。
HIGH THRESHOLD	-80.0 dB to 0.0 dB	高域のスレッシュホールドです。
HIGH RATIO	1.0:1 to 20.0:1	高域の圧縮率です。
HIGH ATTACK	0.1 to 120 ms	高域のアタックタイムです。
HIGH RELEASE	5 to 1000 ms	高域のリリースタイムです。
HIGH COMP IN	ON, OFF	高域のコンプレッサーのオン/ オフです。
HIGH CUE ON	ON, OFF	オンにすると高域出力をキューモニターします。
MAIN GAIN	-18.0 dB to 12.0 dB	最終出力信号のゲインを調節します。
KNEE	HARD, 1, 2, 3, SOFT	コンプレッサーのニーを調節します。

Parameter	Range	Description
FLAVOUR	VCA, OPTO	コンプレッサーの種類に関して、正確に動作するVCAとナチュラルに動作するOPTOを切り替えます。
HARMONICS	ON, OFF	アナログ回路をエミュレーションした音楽的な倍音のオン/オフを切り替えます。
LINK GAIN	—	4バンドの出力ゲインを連動して調節します。
LINK THRESHOLD	—	4バンドのスレッシュホールドを連動して調節します。
LINK RATIO	—	4バンドの圧縮率を連動して調節します。
LINK ATTACK	—	4バンドのアタックタイムを連動して調節します。
LINK RELEASE	—	4バンドのリリースタイムを連動して調節します。

DaNSe

非常に優れた音質と操作性を持つDynamic Noise Suppressorです。

Parameter	Range	Description
TIGHTNESS	50 to 2000 ms	リリースタイムです。
LOW_FREQUENCY	20 Hz to 5.00 kHz	雑音抑制する帯域の下限周波数です。
HIGH_FREQUENCY	80 Hz to 20.00 kHz	雑音抑制する帯域の上限周波数です。
LINK	—	GAIN 1～6 の同時調節ノブです。
THRESHOLD	−80.0 to 0.0 dB	スレッシュホールドレベルです。
GAIN 1	−24.0 to 0.0 dB	BAND1の最大ゲインリダクション量です。
GAIN 2	−24.0 to 0.0 dB	BAND2の最大ゲインリダクション量です。
GAIN 3	−24.0 to 0.0 dB	BAND3の最大ゲインリダクション量です。
GAIN 4	−24.0 to 0.0 dB	BAND4の最大ゲインリダクション量です。
GAIN 5	−24.0 to 0.0 dB	BAND5の最大ゲインリダクション量です。
GAIN 6	−24.0 to 0.0 dB	BAND6の最大ゲインリダクション量です。
LEARN	ON, OFF	LEARN (THRESHOLD と GAIN 1～6 の自動調節) の開始ボタンです。*1
REVERT	—	REVERT (LEARN 直後のパラメータ復元) の開始ボタンです。

*1. 内部の信号処理パラメーターも自動調節されるため、異なる環境でLEARNすると表示されたパラメーターをすべて同じ設定にしても効果が異なる場合があります。LEARN中にパラメーターをリコールセーフしていない状態でシーンリコールやライブラリーリコールを実行すると、LEARNが失敗する可能性があります。

資料

一般仕様

ミキシングキャパシティ			DM5 : 60 Inputs、24 MIX + 12 MATRIX + 2 STEREO + 1 CUE DM5C : 48 Inputs、24 MIX + 12 MATRIX + 2 STEREO + 1 CUE
サンプリング 周波数	外部 クロック	Frequency Range	48 kHz / 96 kHz $\pm$ 200 ppm
	内部 クロック	Frequency	48 kHz / 96 kHz
シグナルディレイ			Less than 1.5 ms、INPUT to OMNI OUT @Fs=96 kHz
スクリーン			DM5 : 13.3" multi-touch screen with Glass key x 2 4.3" multi-touch screen with Glass key x 2 DM5C : 13.3" multi-touch screen with Glass key x 1 4.3" multi-touch screen with Glass key x 1
フェーダー			DM5 : 100 mm touch-sensitive motorized fader (resolution=1024 steps) x 26 DM5C : 100 mm touch-sensitive motorized fader (resolution=1024 steps) x 13
電源電圧			100~240 V、50 / 60 Hz
消費電力			130 W
寸法			DM5 : W826 x H235 x D441 mm (including the rubber feet) DM5C : W446 x H235 x D441 mm (including the rubber feet)
質量			DM5 : 21.5 kg DM5C : 13.3 kg
外装色マンセル値			N2.25
NC値*1		FAN Speed LOW	NC=20
		FAN Speed HIGH	NC=25
動作温度範囲			0~40°C
保管温度範囲			-20~60°C

付属品			はじめにお読みください x 1、電源コード x 1、ダストカバー x 1、ケーブルフック x 1、Nuendo Live and VST Rack Elements Download Informationリーフレット x 1
別売りオプション			DM5 : PYカード DM5C : PYカード、ラックマウントキットRK5

*1. 測定位置: 機器先端から、手前30 cm、上30 cm位置で測定

オーディオ特性

測定時、すべてのフェーダーはノミナルです。信号発生器の出力インピーダンスは150 Ω です。出力負荷インピーダンスは10 k Ω です。

周波数特性

@20Hz-20 kHz, reference to the nominal output level @1 kHz

入力	出力	RL	条件	Min.	Typ.	Max.	単位
INPUT 1-32 (DM5C 1-16)	OMNI OUT 1-16	10 k Ω	GAIN: +64 dB	-1.5	0.0	0.5	dB

全高調波歪率 *1

入力	出力	RL	条件	Min.	Typ.	Max.	単位
INPUT 1-32 (DM5C 1-16)	OMNI OUT 1-16	10 k Ω	+4dBu @20 Hz-20 kHz, GAIN: +64 dB			0.15	%
INPUT 1-32 (DM5C 1-16)	PHONES	40 Ω	50 mW @1 kHz, Phones level control: Max.			0.15	%

*1. 全高調波歪率の測定には、80 kHz、48 dB/octave のローパスフィルターを用いています。

ハム&ノイズ*2

入力	出力	RL	条件	Min.	Typ.	Max.	単位
INPUT 1-32 (DM5C 1-16)	OMNI OUT 1-16	10 k Ω	Rs=150 Ω , GAIN: +64 dB		-128 EIN *1		dBu
					-64		
INPUT 1-32 (DM5C 1-16)	OMNI OUT 1-16	10 k Ω	Rs=150 Ω , GAIN: 0 dB		-85	-83	dBu
-	OMNI OUT 1-16	10 k Ω	Residual output noise; Output channel is off.		-90	-88	dBu
-	PHONES	40 Ω	Residual output noise; PHONES LEVEL: Min.			-94	dBu

*1. EIN はEIN Equivalent Input Noise です。

*2. ハム&ノイズレベルの測定にはA-weightフィルターを用いています。

ダイナミックレンジ *1

入力	出力	RL	条件	Min.	Typ.	Max.	単位
INPUT 1-32 (DM5C 1-16)	OMNI OUT 1-16	10 k Ω	AD + DA, GAIN: 0 dB		109		dB
-	OMNI OUT 1-16	10 k Ω	DA Converter		114		dB

*1. ダイナミックレンジの測定にはA-weightフィルターを用いています。

クロストーク *1

入力	出力	条件	Min.	Typ.	Max.	単位
INPUT n	OMNI IN (n-1) or (n+1)	INPUT 1-32 (DM5C 1-16) , adjacent inputs, GAIN: MIN (CH N $\pm$ 1) -> MIN (CH N)			-100	dB
INPUT n	OMNI OUT (n-1) or (n+1)	Input to output			-100	dB

*1. クロストークの測定には、22 kHz、30 dB/octave のローパスフィルターを用いています。

アナログ入力規格

入力端子	ゲイン	入力インピーダンス	ソースインピーダンス	入力レベル：感度*1	入力レベル：規定レベル	入力レベル：最大ノックリップレベル	コネクタ	Balanced / Unbalanced
INPUT 1-32 (DM5C 1-16)	+64 dB	10 k Ω	50~600 Ω Mics & 600 Ω Lines	-80 dBu (0.078 mV)	-60 dBu (0.775 mV)	-40 dBu (7.75 mV)	XLR 3-hole chassis *2	Balanced
	0 dB			-16 dBu (123 mV)	+4 dBu (1.23 V)	+30 dBu (24.5 V)		

*1. 感度とは、すべてのフェーダーとレベルコントロール類を最大に設定したときに、+4 dBu (1.23 V) もしくは規定レベルを出力するために必要な入力レベルです。

*2. コネクタはバランスタイプ (1=GND, 2=HOT, 3=COLD) です。

*3. 0 dBu = 0.775 Vrmsです。

*4. INPUT 1-32端子には、端子ごとに本体ソフトウェアから設定可能な+48 V DC (ファンタム電源) が搭載されています。

アナログ出力規格

出力端子	出力インピーダンス	負荷インピーダンス	最大出力レベル	出力レベル：規定レベル	出力レベル：最大ノックリップレベル	コネクタ	Balanced / Unbalanced
OMNI OUT 1-8	75 Ω	10 kΩ Lines	+24 dBu (default)	+4 dBu (1.23 V)	+24 dBu (12.3 V)	XLR 3-pin chassis *2	Balanced
PHONES	10 Ω	40 Ω Phones	-	60 mW *3	100 mW	Stereo Phone Socket (TRS) *4	Unbalanced

- *1. 最大出力レベルを変更するための内部スイッチがあります。
- *2. コネクタはバランスタイプ (1=GND, 2=HOT, 3=COLD) です。
- *3. PHONES LEVEL ノブを最大位置から10 dB 低い位置にした場合の値です。
- *4. コネクタはアンバランスタイプ (Tip= LEFT、Ring= RIGHT、Sleeve= GND) です。
- *5. 0 dBu= 0.775 Vrmsです。

デジタル入出力規格

端子	フォーマット	データ長	レベル	Audio	コネクタ
Dante Primary, Secondary	Dante	24-bit / 32-bit	1000BASE-T	64ch input 64ch output @Fs=48 kHz	etherCON CAT5e *1
USB TO HOST	USB	32-bit	USB 2.0	18ch input 18ch output	USB Type-C™ chassis

*1. 接続するケーブルは、CAT5e 以上です。

コントロールI/O規格

端子	フォーマット	レベル	コネクタ
USB	USB 2.0 / 1.1	USB 2.0 / 1.1	USB Type-C™ chassis
NETWORK	IEEE802.3	1000BASE-T	RJ-45 *1

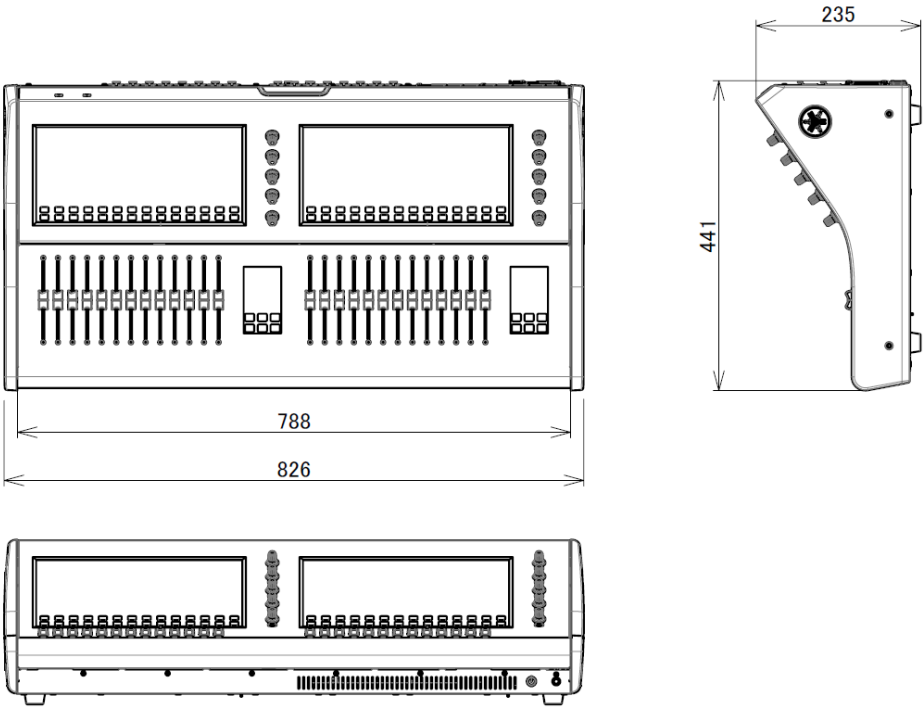
*1. 接続するケーブルは、CAT5e 以上です。

無線ルーターを接続する際は、不正アクセスを防ぐため、SSIDやパスワードを適切に設定してください。

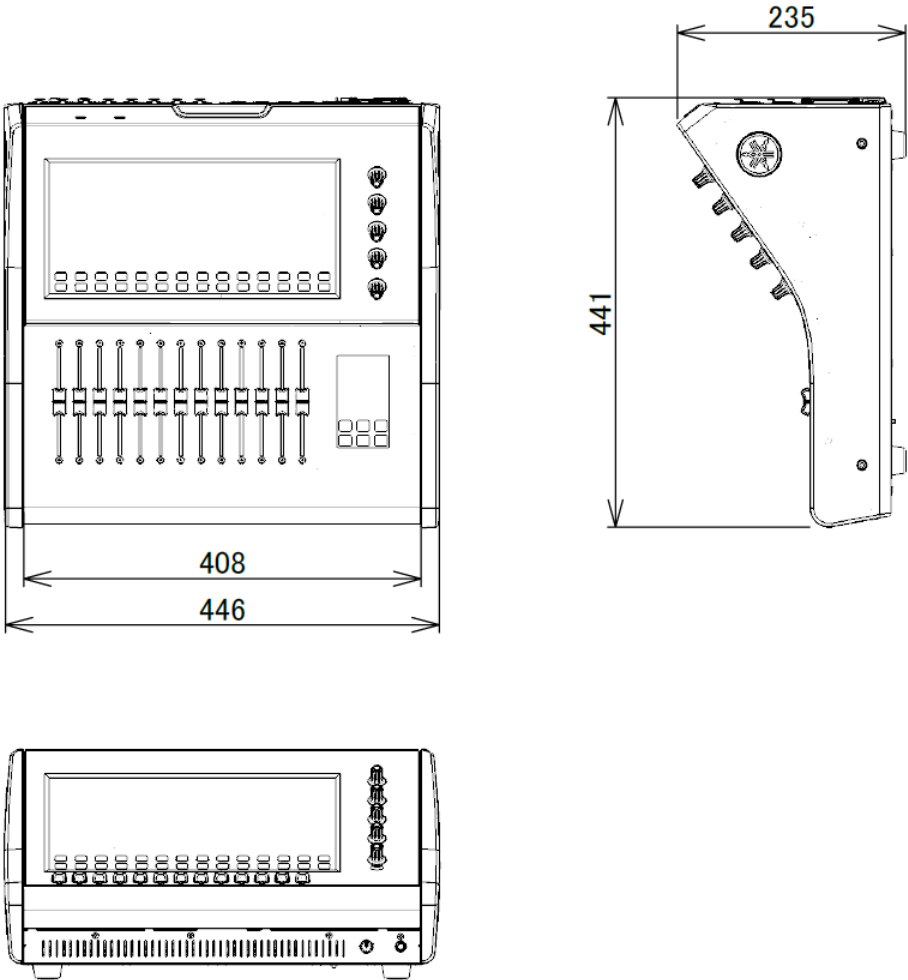
このユーザーガイドには、発行時点の最新の技術仕様が記載されています。最新のユーザーガイドはヤマハのウェブサイトからダウンロードしてください。

Dimensions

DM5



DM5C



Unit: mm
Approximate Munsell value of exterior color: N2.25

トラブルシューティング

ヤマハプロオーディオサイトに、FAQ(よくあるご質問と答え)を掲載しています。
<http://www.yamahaproaudio.com/>

問題と原因	対策
音が出ない	
入力チャンネルの入力ソースの設定が適切でない。	Inputパッチ画面を確認してください。
該当チャンネルの[ON]キーがオフになっている。	オンにしてください。
該当チャンネルのフェーダー/ボリュームが上がっていない。	フェーダー/ボリュームを上げてください。
コンデンサーマイクにファンタム電源を供給していない。	GENERAL画面で+48V Activeボタンをオンにして、INPUT画面(I/O DEVICE画面: HAやOMNI IN画面)で+48V ボタンをオンにしてください。
ミュートがオンになっている。	ミュートグループのアサインとMute Group Controlの設定を確認してください。
ゲートがかかり過ぎている。	DYN1画面で設定を確認してください。
音が小さい	
ゲインの設定が適切でない。	INPUT画面(I/O DEVICE画面: HAやOMNI IN画面)でゲインを調整してください。
ゲートやコンプレッサーがかかり過ぎている。	DYN1画面やDYN2画面で設定を確認してください。
音が歪む	
ゲインの設定が適切でない。	INPUT画面(I/O DEVICE画面: HAやOMNI IN画面)でゲインを調整してください。
入力レベルが大きすぎる。	入力ソースの音量を下げてください。
その他	
DM5シリーズとコンピュータのサブネットマスクが異なる。	Static IPモードでIPアドレスの設定を合わせてください。DHCPモードで使う場合は、DHCPサーバー機能を持つルーターを使用して、コンピュータのDHCP機能を有効にしてください。
モーターフェーダーの挙動にずれが生じている。	MAINTENANCE画面でフェーダーのキャリブレーションを行ってください。
LCDディスプレイ内に、点灯しない点や点灯したままの点がある。	TFTカラー液晶の特性です。故障ではありません。

オプションカードの取り付け

PY カードの取り付け

PY カードを取り付ける前に、DM5シリーズ対応カードかどうかをヤマハプロオーディオウェブサイトで必ずご確認ください。

<https://www.yamahaproaudio.com/>

1 本製品の電源がオフになっていることを確認します。

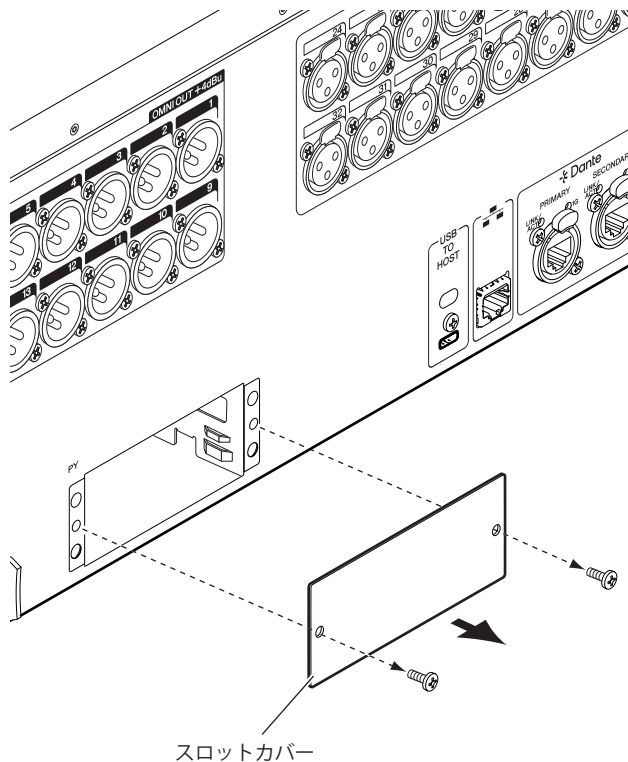


注意

電源がオンの状態で作業すると、感電や故障の原因になります。

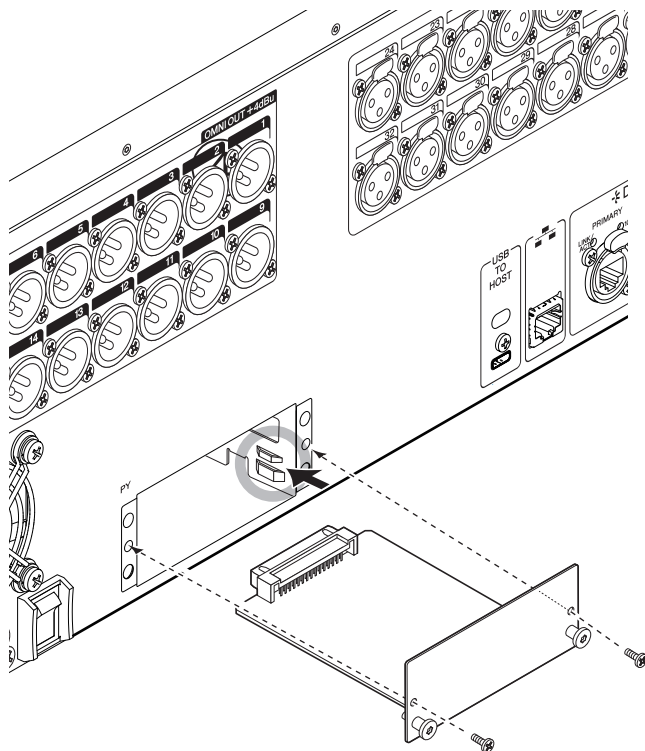
2 [PY] カードスロットの固定ネジを外して、スロットカバーを取り外します。

取り外したネジは、PY カードの取り付けに使用します。スロットカバーは、安全な場所に保管してください。



3 スロット内のガイドレールにPYカードの両端を合わせ、PYカードをスロットに挿入します。

このとき、PYカードの端子部分がスロット内部の端子に正しく挿さるようPYカードをいっぱいまで押し込んでください。



ご注意

- PYカードを取り付けるときは、取り付ける機器のスロットにあるガイドレールに、PYカードの両端を確実に合わせてください。

4 手順2で外したネジでPYカードを固定します。

ネジを取り付けない状態で使用しないでください。PYカードが固定されていないと、故障や誤動作の原因となることがありますのでご注意ください。

PY カードの取り外し

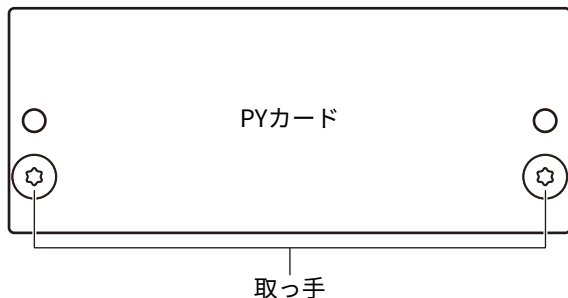
- 1 本製品の電源がオフになっていることを確認します。



注意

電源がオンの状態で作業すると、感電や故障の原因になります。

- 2 PY カードを固定しているネジを外します。
- 3 PY カードの取っ手(下図参照)を持って、手前にゆっくり引き出します。



- 4 保管しておいたスロットカバーを取り付け、ネジで固定します。
スロットカバーを外した状態で使用しないでください。故障や誤動作の原因となることがありますのでご注意ください。

ヤマハ プロオーディオウェブサイト
<https://www.yamahaproaudio.com/>

ヤマハダウンロード
<https://download.yamaha.com/>

© 2026 Yamaha Corporation

2026年9月発行 YJ-A0