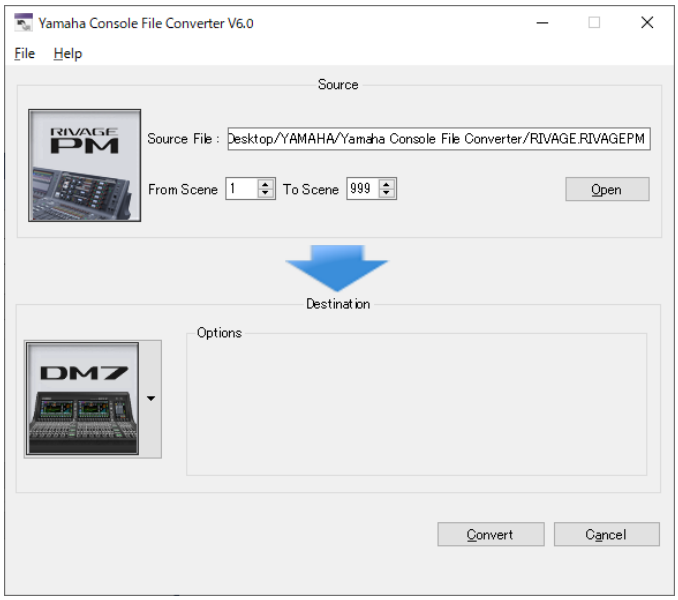
Console File Converter User Guide



Rev.6.0

ご注意

- このソフトウェアおよび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、下記 URL をご参照ください。
  https://www.yamahaproaudio.com/
- 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。
- 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。

目次

1. はじめに 4
   1.1. Console File Converter の概要 4
   1.2. 対象機種とバージョン 4
2. コンバート手順 5
   2.1. 手順の概要 5
   2.2. <Step 1> コンバート元ファイルの準備 5
   2.3. <Step 2> コンバートの実行 6
   2.4. <Step 3> コンバート先のコンソールでの再設定作業 7
3. 資料編 9
   3.1. コンバートオプションに関して 9
   3.2. PM5D と M7CL の間の互換性について 12
      3.2.1. チャンネルマッチング 12
      3.2.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様 12
      3.2.3. ライブラリーリンクについて 15
   3.3. PM5D と CL/QL の間の互換性について 17
      3.3.1. チャンネルマッチング 17
      3.3.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様 17
   3.4. M7CL と LS9 の間の互換性について 21
      3.4.1. チャンネルマッチング 21
      3.4.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様 21
   3.5. M7CL と CL/QL の間の互換性について 23
      3.5.1. チャンネルマッチング 23
      3.5.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様 23
   3.6. LS9 と CL/QL の間の互換性について 26
      3.6.1. チャンネルマッチング 26
      3.6.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様 26
   3.7. RIVAGE PM と CL/QL の間の互換性について 29

3.7.1. チャンネルマッチング 29
3.7.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様 29
3.8. RIVAGE PM と DM7 の間の互換性について 33
3.8.1. チャンネルマッチング 33
3.8.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様 33
3.9. CL と DM7 の間の互換性について 35
3.9.1. チャンネルマッチング 35
3.9.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様 35
3.10. Recall Safe や Focus Recall の扱いについて 37

1. はじめに

1.1. Console File Converter の概要

Console File Converter は、異なる機種間の「共通パラメーター」を対象にコンソールファイルのコンバートを行ないます。しかし、対象となる機種の間で異なる仕様もあるため、コンバートできないパラメーター、または完全に再現されないパラメーターもあります。
コンバート対象パラメーター、およびコンバート対象外パラメーターの概要は下記のとおりです。

コンバート対象パラメーター

- Input チャンネルの HA(RIVAGE PM を除く), Fader, On, EQ, Dynamics 等のパラメーター
- Output チャンネルの Fader, On, EQ, Dynamics 等のパラメーター
- Input チャンネル、Output チャンネルのチャンネルネーム
- エフェクトパラメーター

コンバーターは、コンソールファイルに含まれるカレントシーンと、シーンリスト内のライブラリーとシーンを対象にして、上記パラメーターをコンバートします。ただし、CL/QL の Dante インプットパッチライブラリー、PM5D の GEQ ライブラリーはコンバートされません。

コンバート対象外パラメーター

- Patch 設定
- Monitor 設定
- Word Clock や Digital I/O の設定
- MIDI やリモートコントロールの設定
- User Defined Key やパネルのカスタマイズ設定

コンバート対象外のパラメーターはデフォルト状態に設定されます。これらのパラメーターに関しては、コンバート後に必要に応じて手動で設定しなおす必要があります。

各機種のパラメーターごとの詳細なコンバート仕様に関しては、「3 資料編」をご覧ください。

1.2. 対象機種とバージョン

Console File Converter は、以下の 6 シリーズのコンソールのデータフォーマットをサポートしています。

PM5D シリーズ	M7CL シリーズ	LS9 シリーズ	CL/QL シリーズ	RIVAGE PM シリーズ	DM7 シリーズ
PM5D V2 PM5D-RH V2 DSP5D	M7CL-32 V3.5 M7CL-48 V3.5 M7CL-48ES V3.5	LS9-16 LS9-32	CL5 CL3 CL1 QL5 QL1	PM10 PM7 PM5 PM3	DM7

Console File Converter は、これらの機種の間で下記のパターンでコンバートできます。

- PM5D シリーズ⇔M7CL シリーズ
- M7CL シリーズ⇔LS9 シリーズ
- CL/QL シリーズ⇔PM5D シリーズ
- CL/QL シリーズ⇔M7CL シリーズ
- CL/QL シリーズ⇔LS9 シリーズ
- CL/QL シリーズ⇒DM7
- RIVAGE PM シリーズ⇔CL/QL シリーズ

- RIVAGE PM シリーズ⇒DM7 シリーズ

ただし、これらの機種のすべてのバージョンの Firmware や Editor で作成されたデータフォーマットに対応しているわけではありません。対応バージョンに関する最新情報については、ヤマハプロオーディオウェブサイト(https://www.yamahaproaudio.com/) をご覧ください。

2. コンバート手順

2.1. 手順の概要

あるコンソールで使用していたデータを、異なる機種のコンソールで使用するためには、次のような 3 ステップの作業が必要になります。

Step 1： コンバート元のコンソールファイルを準備する。
Step 2： Console File Converter でコンソールファイルのコンバートを実行する。
Step 3： 生成されたファイルをコンバート先のコンソールや Studio Manager/CL Editor/QL Editor/RIVAGE PM Editor/DM7 Editor で読み込み、コンバート対象外のパラメーターを設定しなおす。
このセクションでは、これらの作業手順を詳細に解説していきます。

2.2. <Step 1> コンバート元ファイルの準備

コンソールファイルは 2 通りの方法で作成できます。

- コンソール本体の SAVE/LOAD 画面にてデータを保存する
  コンソールファイルが、フラッシュ ATA カードやコンパクトフラッシュ(PM5D)、もしくは USB メモリー(M7CL, LS9, CL, QL, RIVAGE PM, DM7)に書き出されます。

- Studio Manager/ 各 Editor にてデータを保存する
  コンソールと Studio Manager/CL Editor/QL Editor/RIVAGE PM Editor/DM7 Editor を同期させた上で”Save Session”または”Save”操作を行ない、データを保存してください。このとき、ファイルフォーマットとして Editor File (.YSE, .CLE)ではなく Console File (.PM5, .M7C, .L9A, .CLF, .PM10ALL, .PM10PART, .PM7ALL, .PM7PART, .RIVAGEPM, .DM7F 拡張子)を選ぶようにしてください。

Important

- PM5D にて 301 番以降にストアされたシーンは、コンバートされません。コンバートを行なう前に 300 番以前に移動するようにしてください。また、RIVAGE PM, DM7 から RIVAGE 以外の他機種へは、番号を詰めて 1 番から 300 番まで入ります。
- RIVAGE から DM7 は番号がそのまま入りますが、500 番以降にストアされたシーンは、コンバートされません。コンバートを行なう前に 500 番より前に移動するようにしてください。

- コンバーターは、Recall Safe や Selective Recall、Focus Recall の設定、さらに Patch/HA ライブラリーのリンクの設定を考慮しつつ、シーン番号の若い番号から順番にリコールした結果を再現するようにコンバート処理を行ないます。もし、コンバート元のシーンリストが実行順に並んでいない場合には、コンバートを実行する前にコンソールや Studio Manager、各 Editor を使用してシーンリストを並べ替えておくことをおすすめします。

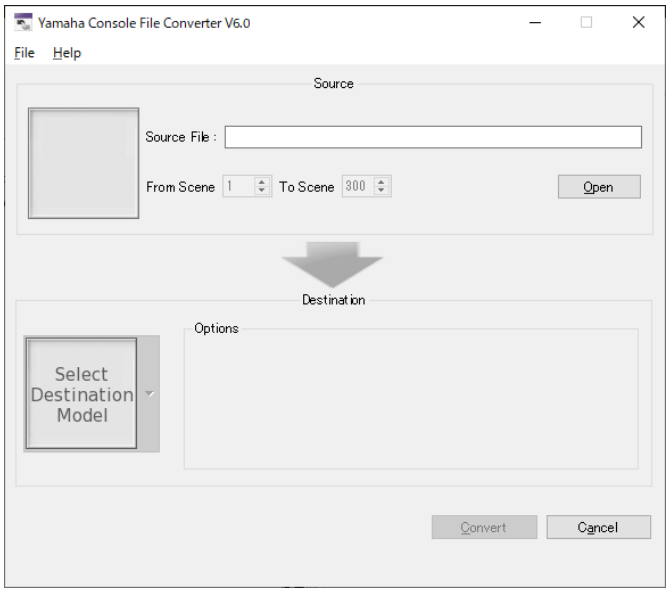
- ライブラリーには、機種ごとに異なる数の読み出し専用プリセットが含まれています。コンバート先にすでにプリセットがあるとコンバートできませんので、コピーしたいライブラリーをコンバート可能な番号にあらかじめ移動してください。番号は 3.1　ライブラリー変換表をご覧ください。

- Recall Safe や Patch/HA ライブラリーのリンクがコンバート結果に与える影響に関しては、3 資料編をご覧ください。

- RIVAGE PM シリーズのコンソールファイルは互換性がありますのでコンバートの必要はありません。

2.3. <Step 2> コンバートの実行

Console File Converter を起動し、コンバートを実行します。



画面例

- Step 2a. コンバート元のコンソールファイルを PC にコピーする
  コンバート元のコンソールファイルを、コンパクトフラッシュや USB メモリーから、コンピューター上の任意のフォルダーにコピーしておいてください。

- Step 2b. Console File Converter にてコンバートするファイルを選択する
  “Open"ボタンを押してコンバート対象のファイルを選択するか、もしくはファイルをドラッグアンドドロップしてください。

- Step 2c. コンバートするシーン番号の範囲を設定する
  up/down ボタンで範囲を変更するか、手動で番号を入力します。入力できる範囲は、PM5D、CL/QL、M7CL、LS9 は 1 から 300 です。RIVAGE PM は 1 から 999 まで、DM7 は 1 から 499 までですが、これら以外の他機種に変換するとシーンがストアされていない番号を詰めて、1 から 300 に入ります。

- Step 2d. コンバート先の機種を選択する
  互換性のある機種がドロップダウンメニューに表示されます。

- Step 2e. オプションを選択する
  必要に応じてオプションのチェックを入れてください。オプションについては”3.1 コンバートオプションに関して”にて詳細に説明します。

- Step 2f. コンバート処理を実行する
  “Convert” ボタンを押してください。すでに同じファイルが存在する場合、上書きの確認メッセージが表示されます。
  コンバート処理が終わると、コンバート元のファイルと同一名称のファイルが生成されます。ただし、拡張子(.M7C, .PM5, .L9A, .CLF, .PM10ALL など)はコンバート先のコンソールに対応した

ものに変更されています。生成されたファイルはコンバート元と同じフォルダーに出力されます。

- RIVAGE PM へのコンバードについては、拡張子が.PM10ALL になります。PM10 以外でもそのまま読めます。

2.4. <Step 3> コンバート先のコンソールでの再設定作業

コンバーターによって生成されたコンソールファイルを実際にコンソールで読み込んでみると、Patch や Word Clock などの「コンバート対象外パラメーター」は、デフォルト状態に設定されているはずです。実際に運用を始めるためには、それらのパラメーターを再設定する必要があります。

- Step 3a. コンバーターによって生成されたファイルを、コンソールや Studio Manager/CL Editor/QL Editor/RIVAGE PM Editor/DM7 Editor でロードしてください。

> Tips
> 特定のライブラリーやシーンを個別に読み込むこともできます。
> - CL Editor/QL Editor の Scene ウィンドウまたは Library ウィンドウで、読み込みたいシーンまたはライブラリーを OPEN する。
> - RIVAGE PM Editor の LOAD SELECT 画面で、読み込みたいシーンまたはライブラリーを LOAD する。
> - CL/QL、RIVAGE PM の LOAD SELECT 画面で、読み込みたいシーンまたはライブラリーを USB メモリーから LOAD する。
> - PM5D の LOAD(ロード)画面で、読み込みたいシーンまたはライブラリーをメモリーカードから LOAD する。
> - Studio Manager にコンバートで生成されたファイルを読み込んだ後、SCENE 画面または LIBRARY 画面で、読み込みたい個別のシーンまたはライブラリーを SAVE します。準備ができたら LS9/M7CL/PM5D で同期し、シーンまたはライブラリーを読み込みます。

- Step 3b. シーンリストの先頭のシーンをリコールした後、Insert や Direct Out、Effect Patch を含む Input Patch、Output Patch を設定します。また、Key In Source も必要に応じて変更してください。

> Tips
> PM5D では、他のシーンをリコールしたときにそれらの Patch 設定が上書きされないように、シーンとリンクされている Input/Output Patch Library に設定した内容をストアしておくと良いでしょう。
> M7CL、LS9、CL、QL、RIVAGE PM では、Patch 設定に対して Recall Safe をかけておくと便利です。もし、複数のパッチパターンを使用する場合、PM5D では複数のライブラリーリンクを作成します。M7CL/LS9/CL/QL/RIVAGE PM では、Focus Recall 機能を使って、希望するパッチをリコールします。

- Step 3c. シーンを 1 つ 1 つリコールしながら、必要に応じて Pair やチャンネルリンクの設定を行ない、ストアしなおしてください。（PM5D または RIVAGE PM と、他機種との間のコンバートでは必要です。）

- Step 3d.それぞれのシーンに対して、必要に応じて Focus Recall (Selective Recall)の設定を行なってください。

- Step 3e. 必要に応じて、他のパラメーターに対する Recall Safe 設定なども行なってください。

- Step 3f. RIVAGE PM は HA の設定(Gain、Phantom)がコンバートされません。コンバート後、HA の設定を行なってください。

3. 資料編

このセクションでは、各種パラメーターが実際にどのようなルールでコンバートされるのか、詳細な情報をまとめています。

3.1. コンバートオプションに関して

Console File Converter では、下表に示すコンバートオプションを選択してデータをコンバートできます。

		Destination				
		PM5D	M7CL	LS9	CL/QL	RIVAGE PM
Source	PM5D	-	Option1 Option2 Option3 Option5	N/A	Option1 Option4 Option5 Option6	N/A
	M7CL	Option1 Option2 Option3 Option5	-	Option1	Option1 Option2 Option4	N/A
	LS9	N/A	Option1	-	Option1 Option4	N/A
	CL/QL	Option1 Option5 Option6	Option1 Option2	Option1	-	Option6
	RIVAGE PM	N/A	N/A	N/A	Option6	-

Option 1: Set Output Channel EQ and Dynamics to default values
Option 2: Convert between Matrix1-8 and Mix17-24
Option 3: Convert between ST IN and FX RTN
Option 4: Convert between Attenuator and Digital Gain
Option 5: Convert from/to Gate Library
Option 6: Convert from/to CL/QL 8Band PEQ Library
注意：Option 2 と Option 3 を同時には選択できません。

ライブラリー変換表

	CL/QL	PM5D	M7CL	LS9	RIVAGE PM *5
INPUT CH	1-199	1-199 *3	1-199	-	1-100 *3
OUTPUT CH	1-199	1-199 *4	1-199	-	1-100 *4
DYNAMICS	42-199	*1	42-199	42-199	1-199
INPUT EQ	41-199	41-199	41-199	41-199	1-199
OUTPUT EQ	4-199	4-199 *2	4-199	4-199	1-199 *2
8Band PEQ	1-199	-	-	-	1-199
EFFECT	28-199	56-199	58-199	58-199	各種 1-100
GEQ	1-199	-	1-199	1-199	1-199
PREMIUM RACK	各種 1-100	-	-	-	各種 1-100
DANTE INPUT PATCH	1-10	-	-	-	-

*1 Option 5 が選択されていると GATE 5-199 と、選択されていないと COMP 37-199 と変換されます。
*2 Option 6 が選択されていると 8Band PEQ ライブラリーが変換されます。選択されていないと PM5D は LOWER 側の 4 バンドが、RIVAGE PM は 1,2,7,8 バンドが変換されます。

*3 コンバート先のチャンネル名は空白、アイコンは DYNAMIC になります。CL/QL ではチャンネルカラーが「Blue」になります。
*4 コンバート先のチャンネル名は空白、アイコンは空になります。CL/QL ではチャンネルカラーが「Orange」になります。チャンネルがペアになっている場合、バランスはセンターに、パンは「L63」と「R63」になります。
*5 RIVAGE PM は変換表の上にあるライブラリーから順に最大 600 個まで変換されます。601 個以降は変換されないため、表中の数字は変更可能な番号を表しています。
注意：変換先のライブラリーが READ ONLY の場合、変換されません。また、コンバート元もしくはコンバート先が DM7 の場合、ライブラリーは変換されません。

オプション選択時の効果は以下のとおりです。

Option 1: Set Output Channel EQ and Dynamics to default values

出力側の EQ、ダイナミクスパラメーターは、アンプ、スピーカーシステムや会場の特性に依存していることもあり、エンジニアが別のコンソール、アンプ、スピーカーシステムに移行する場合でも、コンバートしなくても良い場合があります。
このオプションが選択されると、Mix/Matrix/Stereo/Mono の EQ、ダイナミクスパラメーターはコンバートされず、デフォルト状態のままコンバート先のコンソールファイルに保存されます。
EQ 等のライブラリーはコンバートされます。
センドパラメーター（Input から Mix/Matrix のセンドレベル、センドの On/Off）は Input チャンネルに属するパラメーターとして扱われ、このオプションに依存せず、常にコンバートされます。

Option 2: Convert between Matrix1-8 and Mix17-24

PM5D および CL が 24 Mix バス構成であるのに対し、M7CL は 16 Mix バス構成です。M7CL において、さらに Mix バスの本数が必要な場合には、8 本の Matrix バスを Mix バスの本数拡張のためにも使用できます。
このオプションが選択されていると、M7CL の Matrix 1-8 は PM5D/CL の Mix17-24 にマッピングされてコンバートされます。M7CL は Matrix バスを Mix バスの拡張として使用できます。このオプションが選択されていると、M7CL の Matrix 1-8 が PM5D の Mix 17-24 とみなされます。このオプションは M7CL を 24 本の Mix バスを持つコンソールとして使いたい場合に有用です。QL には Mix 17-24 がないので、このオプションを選択しないでください。
このオプションが選択されている状態で、PM5D/CL から M7CL へコンバートすると、PM5D/CL における Input から Mix 17-24 へのセンドパラメーターの設定が、M7CL の Input から Matrix 1-8 へのセンドパラメーターに反映されます。また、Mix 17-24 のミックスパラメーター（PEQ やダイナミクス等）も、Matrix 1-8 に反映されます。Stereo から Matrix へのセンドパラメーター、Mix から Matrix へのセンドパラメーターはデフォルト状態に設定されます。
インプットチャンネルライブラリーに関しても、同様の振る舞いになります。
M7CL から PM5D/CL へのコンバートに関しても、同様の振る舞いになります。

Option	PM5D / CL		M7CL
☐ unchecked	Mix 17-24	⇔	n/a
	Matrix 1-8	⇔	Matrix 1-8
✓ checked	Mix 17-24	⇔	Matrix 1-8
	Input to Mix 17-24	⇔	Input to Matrix 1-8
	Matrix 1-8	⇔	n/a
	Stereo/Mix to Matrix	⇔	n/a

Option 3: Convert between ST IN and FX RTN

PM5D と M7CL は Input チャンネルの数が異なります。
このオプションが選択されていると、コンバート処理において、M7CL の ST IN 1-4 は PM5D における FX RTN 1-4 として扱われます。このオプションは、シーンにおけるエフェクトリターンの設定を保持したままコンバートしたい場合に有用です。

このオプションが選択されている状態で、PM5D から M7CL へコンバートすると、PM5D における FX RTN 1-4 のパラメーター（ダイナミクスを除く）は、M7CL の ST IN 1-4 に反映されます。また、DCA グループへのアサイン設定に関しても、FX RTN 1-4 の設定が ST IN 1-4 に反映されます。
M7CL から PM5D へのコンバートに関しても、同様の振る舞いになります。

Option	PM5D		M7CL
☐ unchecked	ST IN 1-4	⇔	ST IN 1-4
	Fx RTN 1-4		n/a
✓ checked	ST IN 1-4		n/a
	Fx RTN 1-4	⇔	ST IN 1-4

Option 4: Convert between Attenuator and Digital Gain

PM5D、M7CL、LS9 にはデジタルゲインがないためアッテネーターをデジタルゲインの代わりに使うことがあります。このオプションは、アッテネーターをデジタルゲインとしてコンバートしたい場合に有用です。
このオプションが選択されている状態で、CL/QL へコンバートするとアッテネーターがデジタルゲインに反映されます。
インプットチャンネルライブラリーに関しても、同様の振る舞いになります。

Option	PM5D/M7CL/LS9		CL/QL
☐ unchecked	Attenuator (-)	→	Attenuator
	Attenuator (+)	→	Digital Gain
	Attenuator	⊕	Attenuator
			Digital Gain
✓ checked	Attenuator	n/a	Attenuator
		→	Digital Gain

Option 5: Convert from/to Gate Library

PM5D は M7CL や CL/QL とダイナミクス系ライブラリーの構成が異なっています。(GATE と COMP に分かれています。)
このオプションが選択されているときは、PM5D の GATE と M7CL や CL/QL の Dynamics の間でライブラリー変換をします。
このオプションが選択されていないときは、PM5D の COMP と M7CL や CL/QL の Dynamics の間でライブラリー変換をします。

Option 6: Convert from/to CL/QL 8Band PEQ Library

PM5D、RIVAGE PM はアウトプット EQ と 8 バンドパラメトリック EQ の 2 つをアウトプット EQ ライブラリーに保存しています。
このオプションが選択されているときは、PM5D、RIVAGE PM のアウトプット EQ と CL/QL の 8 バンドパラメトリック EQ の間でライブラリー変換をします。このとき、PM5D の HPF、LPF はパラメトリック EQ のバンドと兼用になっていますが、BAND1 の HPF、BAND8 の LPF 設定を優先して CL/QL と変換します。RIVAGE PM の 8 バンドパラメトリック EQ からの場合は、NOTCH フィルターA、B、C の 3 つも CL/QL 間でコンバートします。
このオプションが選択されていないときは、PM5D、RIVAGE PM のアウトプット EQ(PM5D は Low4 バンド、RIVAGE PM は 1,2,7,8 バンド) と CL/QL のアウトプット EQ の間でライブラリー変換をします。

以降は、機種間のシーン変換の詳細について説明します。

3.2. PM5D と M7CL の間の互換性について

3.2.1. チャンネルマッチング

コンバーターは両機種のチャンネルを下表のようにマッチングさせてコンバートを行ないます。

PM5D		M7CL	備考
Input 1-48	⇔	Input 1-48	
ST IN 1-4	⇔	ST IN 1-4	
Fx RTN 1-4	⇦	n/a	(option 3)
Stereo A	⇔	Stereo	
Stereo B	⇔	Mono	
Mix 1-16	⇔	Mix 1-16	
Mix 17-24	⇦	n/a	(option 2)
Matrix 1-8	⇔	Matrix 1-8	
Effect 1-4	⇔	Effect Rack 5-8	
GEQ 1-12	⇦	n/a	
DCA 1-8	⇔	DCA 1-8	

3.2.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様

Input Channel

Input Patch	✘	
Channel Name	✓	! 1)
Pair / Channel Link	✘	
HA		
Gain	✓	
Phantom	✓	
Phase	✓	
HPF		
On/Off	✓	
Frequency	✓	
Input Channel Attenuator	✓	
Input Channel Delay	✘	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	
Type I/II, Shelf/Peak	✓	
Link	✘	
Dynamics		
Type	✓	! 2)
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	! 3)
Link	✘	
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	! 4)
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	! 5)
Patch	✘	
Direct Out		
On/Off	✓	
Pick up point	✓	! 5)
Patch	✘	
Input to Stereo On/Off	✓	
Input to Mix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	! 4)
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	

Output Channel

Output Patch	✘	
Channel Name	✓	! 1)
Bus Setup		
Vari/Fix	✓	
Pair	✓	
Follow Pan	✘	
Pick up point	✘	
Output Channel Attenuator	✘	
Output Channel/Port Delay	✘	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	! 6)
Type I/II, Shelf/Peak	✓	! 6)
Link	✘	
Dynamics		
Type	✓	
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	! 3)
Link	✘	
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	! 4)
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	! 5)
Patch	✘	
Mix to Stereo		
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	! 4)
Mix/Stereo to Matrix		
On/Off	✘	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	! 4)
Pre/Post	✘	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	

Global

DCA	▪	
Channel Name	✓	! 1)
Fader level	✓	
Assignment –Input	✓	
Assignment -Output	✘	
Mute group		
Assignment –Input	✓	
Assignment -Output	✓	
Mute Safe assignment	✓	
Mute Master	✓	! 7)
Effect		
Type	✓	! 8)
Title	✓	! 8)
Bypass	✓	! 8)
Mix balance	✓	! 8)
Parameters	✓	! 8)
Patch	✘	
GEQ		
Parameters	✘	
Patch	✘	
Scene information		
Comment	✓	
Time stamp	✓	
Library link	✓	! 9)
Recall Safe	✘	! 9)
Focus / Selective Recall	✘	! 9)
Tracking Recall	✘	
Fade Time	✘	

<凡例> ✓ ：コンバート対象 ! ：下記 Notes の特殊コンバートロジックを参照 ✘：コンバート対象外

*Notes

1) チャンネルネームは最初の 4 文字のみが再現されます。

2) Input チャンネルのダイナミクスパラメーターは、PM5D と M7CL の双方が実現できる構成の場合のみ、再現されます。たとえば、PM5D から M7CL へコンバートする場合、PM5D における Gate、Compressor モジュールの設定は、常に M7CL の Dynamics1、Dynamics2 に再現されます。M7CL から PM5D へコンバートする場合、M7CL における Dynamics1 パラメーターは、Dynamics の Type が Gate、Ducking の場合のみ、PM5D の Gate モジュールに再現されます。M7CL の Dynamics2 のパラメーターは、Dynamics の Type が Compressor、Compander の場合のみ、PM5D の Compressor モジュールに再現されます。

PM5D: Gate, M7CL: Dynamics1

PM5D	Gate	Ducking	Off
M7CL	Gate	Ducking	Other types

PM5D: Comp, M7CL: Dynamics2

PM5D	Compressor	Compander	Off
M7CL	Compressor	Compander	Other types

<凡例>　青い項目名と矢印は設定値がそのまま再現される構成であることを示す
オレンジの項目名と矢印はコンバート時に設定値が補正されることを示す

3) Key in source は下表のようなルールに従って再現されます。

Dynamics Keyin Source –Input Channel

PM5D	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	Self Pre EQ	近隣の Ch
M7CL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Post EQ	Mix 13-16	近隣の Ch

Dynamics Keyin Source -Mix Channel

PM5D	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	Self Pre EQ	近隣の Ch	Self Pre EQ
M7CL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Pre EQ	Mix 13-16	Self Pre EQ	近隣の Ch

Dynamics Keyin Source -Matrix Channel

PM5D	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	Self Pre EQ	Matrix 1-8	Stereo AL-BR
M7CL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Pre EQ	Mix 13-16	Matrix 1-8	Self Pre EQ

Dynamics Keyin Source -Stereo Channel

PM5D	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	Self Pre EQ
M7CL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Pre EQ	Mix 13-16

PM5D	Matrix 1-8	Stereo A L/R	Stereo BL	Stereo BR
M7CL	Self Pre EQ	Stereo A L/R	Mono	

4) Pan/Balance に関しては、PM5D と M7CL の双方が実現できる構成の場合のみ、パラメーター設定が再現されます。Pan と Balance の考え方の違いにより、完全に再現できないパラメーターもあります。そのような場合には、コンバーターは「奇数チャンネルの音声が Left に、偶数チャンネルの音声が Right に割り振られる」というルールに基づいて、適切な設定値に補正して変換します。

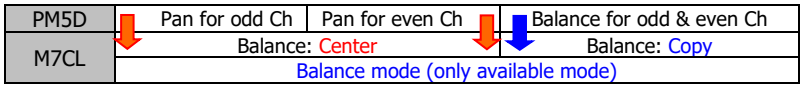
Input to Stereo & Input to Mix: Pan/Balance -Input Channel 1-48

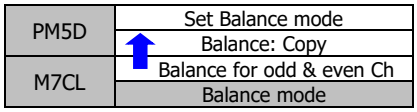
PM5D	Individual/Gang/Inv.Gang mode		Balance mode	
M7CL	Pan for odd Ch Pan: Copy	Pan for even Ch Pan: Copy	Balance for odd & even Ch Pan: L63	Pan: R63
	Individual mode (only available mode)			

PM5D	Set Individual mode	
M7CL	Pan: Copy Pan for odd Ch	Pan: Copy Pan for even Ch
	Individual mode	

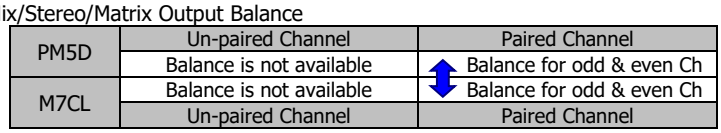
Input to Stereo & Input to Mix: Pan/Balance -ST IN/Fx RTN

	Individual/Gang/Inv.Gang mode	Balance mode

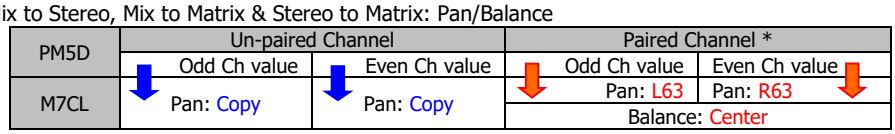


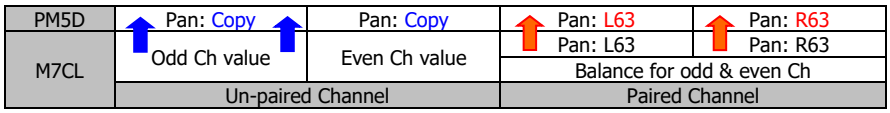


Mix/Stereo/Matrix Output Balance



Mix to Stereo, Mix to Matrix & Stereo to Matrix: Pan/Balance





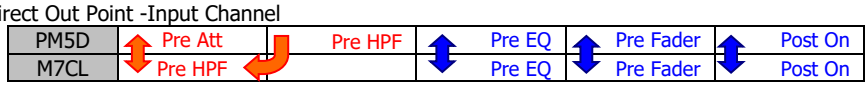
* PM5D のペアされたチャンネルは、Mix to Stereo, Mix to Matrix, Stereo to Matrix Balance において Balance 設定を持っていない

5) Insert ポイントと Direct Out ポイントに関しては、コンバート先の機種において同じポイントを選択できない場合に、適切な設定値に補正されて変換されます。

Insert Point -Input Channel

Insert Point -Output Channel

Direct Out Point -Input Channel



6) PM5D の Output EQ に関しては、LOWER バンドのパラメーターのみが再現されます。

7) コンバート元におけるカレントシーンの Mute Master の On/Off 設定が、コンバート後の全シーンメモリーに反映されます。PM5D では、シーンリコールによって Mute Master の設定が変化するため、もし Mute Master をシーンリコールから切り離して手動で操作したい場合には、Mute Master に対して Recall Safe をかけてください。

8) PM5D と M7CL は Effect ユニット数が異なるため、Effect の設定は部分的に再現されます。PM5D から M7CL へコンバートする場合、PM5D における Effect 1-4 が M7CL の Rack 5-8 に再現されます。M7CL から PM5D へコンバートする場合、M7CL における Rack 5-8 が Effect ユニットとして設定されている場合には、それらの設定が PM5D の Effect 1-4 に再現されます。

Effect module

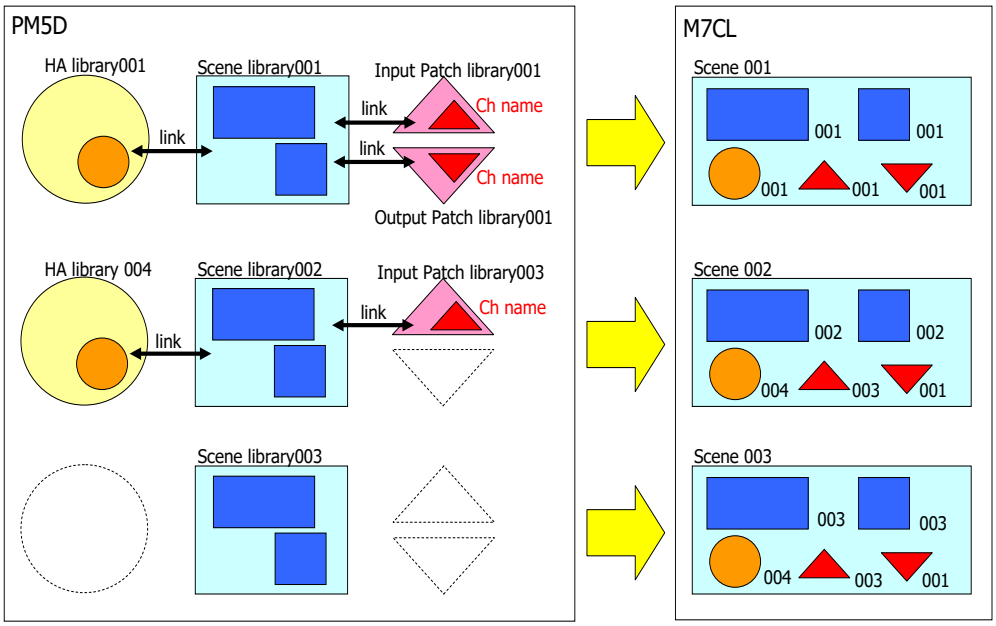
9) HA パラメーター、 チャンネルネーム設定や、 Library link Recall, Recall Safe, Focus & Selective Recall の再現性については、“3.2.3 ライブラリーリンクについて” または “3.10 Recall Safe や Focus Recall の扱いについて” を参照してください。

3.2.3. ライブラリーリンクについて

PM5D では、HA パラメーターは HA Library に属し、チャンネルネームは Input Patch Library や Output Patch Library に属しています。
一方、M7CL では HA、チャンネルネーム共にシーンメモリーに属しています。
この違いに関しては、コンバート対象のシーンが小さい番号から大きな番号に向けて、順番にリコールされることを仮定した上で、下記のように扱われています。

■ PM5D ⇒ M7CL 方向のコンバート

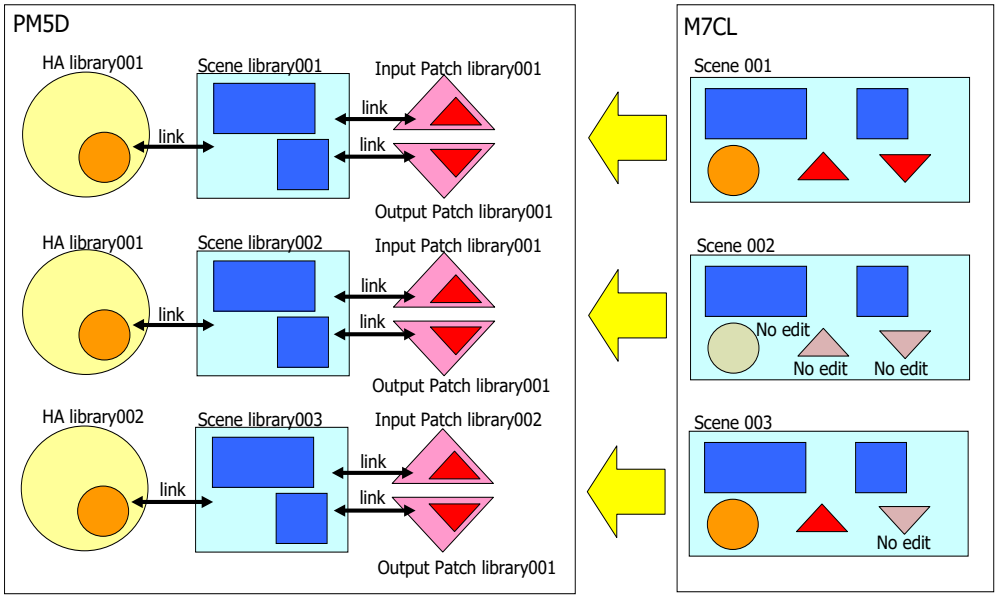
ある PM5D のシーンが HA/Input Patch/Output Patch Library とリンクされている場合、リンクされたライブラリーに保存されている HA パラメーター、Input チャンネルネーム、Output チャンネルネームの設定内容は、M7CL の同一番号のシーン内に保存されます。
もし、PM5D のシーンがどのライブラリーともリンクされていない場合、コンバート結果の M7CL のシーン内には、その 1 つ前の番号のシーンと同じ HA パラメーター値、チャンネルネーム設定が保存されます。
コンバート処理によって生成された M7CL の Focus Recall の設定は、すべてのカテゴリがリコールされるように設定されます。



PM5D から M7CL への連続シーン変換の例

■ M7CL ⇒ PM5D 方向のコンバート

コンバーターは HA/Input Patch/Output Patch Library とのリンクを生成しつつ、PM5D のシーンデータを作成します。
M7CL において、HA パラメーターやチャンネルネームの設定が、その前の番号のシーンと異なる場合には、コンバーターは自動的に PM5D の HA/Input Patch/Output Patch Library を作成し、生成した PM5D のシーンに対して、そのライブラリーへのリンクを設定します。
HA パラメーターやチャンネルネームの設定が変わらない場合には、コンバーターは最後に作成した HA/Input Patch/Output Patch Library へのリンク情報を、生成した PM5D のシーンに対して設定します。



M7CL から PM5D への連続シーン変換の例

この振る舞いは PM5D コンソールでシーンをストアしたときと同じ振る舞いです。HA/Input Patch/Output Patch Library に属するパラメーターが編集されていた場合には、PM5D は自動的に最小番号の空きスロットを見つけてストアを行ない、その番号へのリンクを作成します。もし何も編集されていなければ、PM5D は現状のリンク状態を保持します。

3.3. PM5D と CL/QL の間の互換性について

3.3.1. チャンネルマッチング

コンバーターは両機種のチャンネルを下表のようにマッチングさせてコンバートを行ないます。

PM5D		CL/QL	備考
Input 1-48	⇔	Input 1-48	Input 49 以降は対象外
ST IN 1-4	⇔	ST IN 1-4	
Fx RTN 1-4	⇔	ST IN 5-8	
Stereo A	⇔	Stereo	
Stereo B	⇔	Mono	
Mix 1-24	⇔	Mix 1-24	
Matrix 1-8	⇔	Matrix 1-8	
Effect 1-8	⇔	Effect Rack 1-8	
GEQ 1-12	⇔	n/a	
DCA 1-8	⇔	DCA 1-8	
n/a	⇔	DCA 9-16	

3.3.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様

Input Channel

Input Patch	✘	
Channel Name	✓	! 1)
Pair / Channel Link	✘	
HA		
Gain	✓	! 2)
Phantom	✓	! 2)
Phase	✓	
HPF		
On/Off	✓	
Frequency	✓	
Input Channel Attenuator/Digital Gain	✓	! 3)
Input Channel Delay	✓	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	
Type I/II, Shelf/Peak	✓	
Link	✘	
Dynamics		
Type	✓	! 4)
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	
Link	✘	
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	! 5)
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	! 6)
Patch	✘	
Direct Out		
On/Off	✓	
Pick up point	✓	! 6)
Patch	✘	
Input to Stereo On/Off	✓	
Input to Mix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	! 5)
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	

Output Channel

Output Patch	✘	
Channel Name	✓	! 1)
Bus Setup		
Vari/Fix	✓	
Pair	✓	
Follow Pan	✘	
Pick up point	✘	
Output Channel Attenuator	✘	! 7)
Output Channel/Port Delay	✘	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	! 8)
Type I/II, Shelf/Peak	✓	! 8)
Link	✘	
Dynamics		
Type	✓	
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	! 9)
Link	✘	
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	! 5)
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	! 6)
Patch	✘	
Mix to Stereo		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	! 5)
Mix/Stereo to Matrix		
On/Off	✘	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	! 5)
Pre/Post	✘	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	

Global

DCA		
Channel Name	✓	!1)
Fader level	✓	
Assignment –Input	✓	
Assignment -Output	✓	
Mute group		
Assignment –Input	✓	
Assignment -Output	✓	
Mute Safe assignment	✓	
Mute Master	✓	!10)
Effect		
Type	✓	!11)
Title	✓	!11)
Bypass	✓	!11)
Mix balance	✓	!11)
Parameters	✓	!11)
Patch	✘	
Premium Rack	✘	
GEQ		
Parameters	✘	
Patch	✘	
Scene information		
Comment	✓	
Time stamp	✓	
Library link	✓	!12)
Recall Safe	✘	!12)
Focus / Selective Recall	✘	!12)
Tracking Recall	✘	
Fade Time	✓	! 13)

<凡例> ✓：コンバート対象 ！：下記 Notes の特殊コンバートロジックを参照 ✘：コンバート対象外

Input Channel		Output Channel	
Surround		Surround	
L,R,C,LFE,Ls,Rs ON	✘	Mode Stereo, 5.1	✓
PAN	✓	3.1,6.1	✘
Divergence	✓		
LFE Level	✓		

<凡例> ✓：コンバート対象 ！：下記 Notes の特殊コンバートロジックを参照 ✘：コンバート対象外

*Notes

1) チャンネルネームは最初の 4 文字のみが再現されます。

2) PM5D の内蔵 INPUT 端子の HA の設定は、CL/QL からコントロールされる Rio3224-D/Rio1608-D の HA 設定として再現されます。また、PM5D の内蔵 ST IN 端子の HA の設定は、CL/QL の内蔵 OMNI IN 端子の HA の設定として再現されます。

3) CL/QL では Attenuator に加えて新規に Digital Gain が導入されています。PM5D にて Attenuator を 0dB 以上に設定した場合は、その設定値は CL の Digital Gain として再現されます。また、CL/QL から PM5D へコンバートする場合、CL/QL の Attenuator と Digital Gain の加算値が PM5D の Attenuator に反映されます。また、Option 4 を選択すると PM5D の Attenuator は CL/QL の DIGITAL GAIN にだけそのままコピーされます。

4) Input チャンネルのダイナミクスパラメーターは、PM5D と CL/QL の双方が実現できる構成の場合のみ、再現されます。たとえば、PM5D から CL/QL へコンバートする場合、PM5D における Gate、Compressor モジュールの設定は、常に CL/QL の Dynamics1、Dynamics2 に再現されます。CL/QL から PM5D へコンバートする場合、CL/QL における Dynamics1 パラメーターは、Dynamics の Type が Gate、Ducking の場合のみ、PM5D の Gate モジュールに再現されます。CL/QL の Dynamics2 のパラメーターは、Dynamics の Type が Compressor、Compander の場合のみ、PM5D の Compressor モジュールに再現されます。これらの条件に当てはまらない場合には、ダイナミクスパラメーターはデフォルト状態に設定されます。

PM5D: Gate, CL/QL: Dynamics1

PM5D	Gate	Ducking	Off
CL/QL	Gate	Ducking	Other types

PM5D: Comp, CL/QL: Dynamics2

PM5D	Compressor	Compander	Off
CL/QL	Compressor	Compander	Other types

<凡例> 青い項目名と矢印は設定値がそのまま再現される構成であることを示す
オレンジの項目名と矢印はコンバート時に設定値が補正されることを示す

5) Pan/Balance に関しては、PM5D と CL/QL の双方が実現できる構成の場合のみ、パラメーター設定が再現されます。Pan と Balance の考え方の違いにより、完全に再現できないパラメーターもあります。そのような場合には、コンバーターは「奇数チャンネルの音声が Left に、偶数チャンネルの音声が Right に割り振られる」というルールに基づいて、適切な設定値に補正して変換します。

Input to Stereo & Input to Mix: Pan/Balance -Input Channel 1-48

PM5D	Individual/Gang/Inv.Gang mode		Balance mode	
	Pan for odd Ch	Pan for even Ch	Balance for odd & even Ch	
CL/QL	Pan: Copy	Pan: Copy	Pan: L63	Pan: R63
	Pan mode (only available mode)			

PM5D	Individual mode	
	Pan: Copy	Pan: Copy
CL/QL	Pan for odd Ch	Pan for even Ch
	Pan mode	

Input to Stereo & Input to Mix: Pan/Balance -ST IN/Fx RTN

PM5D	Individual/Gang/Inv.Gang mode		Balance mode
	Pan for odd Ch	Pan for even Ch	Balance for odd & even Ch
CL/QL	Pan: Copy	Pan: Copy	Balance: Copy
	Pan mode		Balance mode

PM5D	Individual mode		Balance mode
	Pan: Copy	Pan: Copy	Balance: Copy
CL/QL	Pan for odd Ch	Pan for even Ch	Balance for odd & even Ch
	Pan mode		Balance mode

Mix/Stereo/Matrix Output Balance

PM5D	Un-paired Channel	Paired Channel
	Balance is not available	Balance for odd & even Ch
CL/QL	Balance is not available	Balance for odd & even Ch
	Un-paired Channel	Paired Channel

Mix to Stereo, Mix to Matrix & Stereo to Matrix: Pan/Balance

PM5D	Un-paired Channel		Paired Channel *	
	Odd Ch value	Even Ch value	Odd Ch value	Even Ch value
CL/QL	Pan: Copy	Pan: Copy	Pan: L63	Pan: R63
			Balance: Center	

PM5D	Pan: Copy	Pan: Copy	Pan: L63	Pan: R63
			Pan: L63	Pan: R63
CL/QL	Odd Ch value	Even Ch value	Balance for odd & even Ch	
	Un-paired Channel		Paired Channel	

* PM5D のペアされたチャンネルは、Mix to Stereo, Mix to Matrix, Stereo to Matrix Balance において Balance 設定を持っていない

6) Insert ポイントと Direct Out ポイントに関しては、コンバート先の機種において同じポイントを選択できない場合に、適切な設定値に補正されて変換されます。

Insert Point -Input Channel

PM5D	Pre EQ	Post EQ	Pre Delay	Post Fader
CL/QL	Pre EQ		Pre Fader	Post On

Insert Point -Output Channel

PM5D	Pre EQ	Post EQ	Pre Fader	Post On
CL/QL	Pre EQ		Pre Fader	Post On

Direct Out Point -Input Channel

PM5D	Pre Att	Pre HPF	Pre EQ	Pre Fader	Post On
CL/QL		Pre HPF	Pre EQ	Pre Fader	Post On

7) PM5D の Attenuator の値域は-96.0dB - +24.0dB、一方 CL/QL の値域は-96.0dB - 0.0dB であるため、PM5D から CL/QL へコンバートする場合に適切な値にリミットされる場合があります。

8) PM5D の Output EQ に関しては、LOWER バンドのパラメーターのみが再現されます。

9) Key in source は下表のようなルールに従って再現されます。

Dynamics Keyin Source -Mix Channel

PM5D	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	近隣の Ch	Self Pre EQ
CL/QL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	Self Pre EQ	近隣の Ch

Dynamics Keyin Source -Matrix Channel

PM5D	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	Matrix 1-8	Stereo AL-BR
CL/QL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	Matrix 1-8	Self Pre EQ

Dynamics Keyin Source -Stereo Channel

PM5D	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	Matrix 1-8
CL/QL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	Self Pre EQ

PM5D	Stereo A L/R	Stereo BL	Stereo BR
CL/QL	Stereo L/R	Mono	

10) コンバート元におけるカレントシーンの Mute Master の On/Off 設定が、コンバート後の全シーンメモリーに反映されます。PM5D では、シーンリコールによって Mute Master の設定が変化

するため、もし Mute Master をシーンリコールから切り離して手動で操作したい場合には、Mute Master に対して Recall Safe をかけてください。

11) PM5D から CL/QL へコンバートする場合、PM5D における Effect 1-8 が CL/QL の Effect Rack 1-8 に再現されます。ただし、CL/QL にて使用できないタイプ（De-Esser）が選択されている場合、コンバート後の CL/QL のシーンデータには Rev-X Hall が展開されバイパスされた状態で再現されます。
一方、CL/QL から PM5D へコンバートする場合、CL/QL の Effect Rack 1-8 のうち Effect ユニットとして使用しているものに限り、それらの設定が PM5D の Effect 1-8 に再現されます。
CL/QL の Effect Rack を GEQ として使用している場合には、その状態は PM5D のシーンには再現されません。

12) Library link Recall, Recall Safe, Focus & Selective Recall の再現性に関しては、“3.2.3 ライブラリーリンクについて” または “3.10 Recall Safe や Focus Recall の扱いについて” を参照してください。

13) PM5D から CL/QL へコンバートする場合、Individual Mode が必ず On になります。CL/QL から PM5D へコンバートする場合、Pan は変換されません。

3.4. M7CL と LS9 の間の互換性について

3.4.1. チャンネルマッチング

コンバーターは両機種のチャンネルを下表のようにマッチングさせてコンバートを行ないます。

M7CL		LS9	備考
Input 1-48	⇔	Input 1-48	(LS9-16: 1-32)
ST IN 1-4	⇔	ST IN 1-4	
Stereo	⇔	Stereo	
Mono	⇔	Mono	
Mix 1-16	⇔	Mix 1-16	
Matrix 1-8	⇔	Matrix 1-8	
Effect/GEQ Rack 1-8	⇔	Effect/GEQ Rack 1-8	
DCA 1-8	⇔	n/a	

3.4.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様

Input Channel

Input Patch	✘	
Channel Name	✓	! *1)
Channel Link	✓	
HA		
Gain	✓	
Phantom	✓	
Phase	✓	
HPF		
On/Off	✓	
Frequency	✓	
Input Channel Attenuator	✓	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	
Type I/II, Shelf/Peak	✓	
Dynamics		
Type	✓	
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	
Patch	✘	
Direct Out		
On/Off	✓	
Pick up point	✓	! *2)
Patch	✘	
Input to Stereo On/Off	✓	
Input to Mix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	

Output Channel

Output Patch	✘	
Channel Name	✓	! *1)
Bus Setup		
Vari/Fix	✓	
Pair	✓	
Follow Pan	✓	
Pick up point	✓	
Output Channel Attenuator	✓	
Output Port Delay	✘	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	
Type I/II, Shelf/Peak	✓	
Dynamics		
Type	✓	
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	
Patch	✘	
Mix to Stereo		
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	
Mix/Stereo to Matrix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	

Global

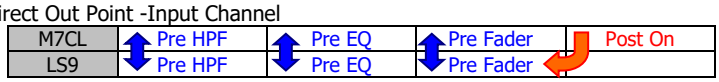
DCA	✘	
Mute group		
Assignment -Input	✓	
Assignment -Output	✓	
Mute Safe assignment	✓	
Mute Master	✓	
Effect		
Type	✓	! *3)
Title	✓	
Bypass	✓	
Mix balance	✓	
Parameters	✓	
Patch	✘	
GEQ		
Parameters	✓	
Patch	✘	
Scene information		
Comment	✓	
Time stamp	✓	
Recall Safe	✘	! *4)
Focus	✘	! *4)
Fade Time	✘	

<凡例> ✓：コンバート対象 ！：下記 Notes の特殊コンバートロジックを参照 ✘：コンバート対象外

*Notes

1) チャンネルネームは最初の 6 文字のみが再現されます。
2) Direct Out ポイントに関しては、コンバート先の機種において同じポイントを選択できない場合に、適切な設定値に補正されて変換されます。

Direct Out Point -Input Channel



<凡例>　青い項目名と矢印は設定値がそのまま再現される構成であることを示す
オレンジの項目名と矢印はコンバート時に設定値が補正されることを示す

3) Effect に関しては、LS9 で使用できないタイプを除き、相互に再現されます。
下記の Effect タイプが含まれている M7CL のシーンをコンバートする場合、コンバート後の LS9 のシーンデータは、Rev-X Hall が展開されバイパスされた状態で再現されます。
- Comp 276, Comp 276s
- Comp 260, Comp 260s
- Equalizer 601
- Open Deck

4) Recall Safe & Focus Recall の再現性について
“3.10 Recall Safe や Focus Recall の扱いについて” を参照してください。

3.5. M7CL と CL/QL の間の互換性について

3.5.1. チャンネルマッチング

コンバーターは両機種のチャンネルを下表のようにマッチングさせてコンバートを行ないます。

M7CL		CL/QL	備考
Input 1-48	⇔	Input 1-48	Input 49 以降は対象外
ST IN 1-4	⇔	ST IN 1-4	
n/a	⇐	ST IN 5-8	
Stereo	⇔	Stereo	
Mono	⇔	Mono	
Mix 1-16	⇔	Mix 1-16	
n/a	⇐	Mix 17-24	(Option2)
Matrix 1-8	⇔	Matrix 1-8	
GEQ/Effect Rack 1-8	⇔	Effect Rack 1-8	
n/a	⇐	GEQ Rack 1-16	
DCA 1-8	⇔	DCA 1-8	
n/a	⇐	DCA 9-16	

3.5.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様

Input Channel

Input Patch	✘	
Channel Name	✓	
Channel Link	✘	
HA		
Gain	✓	! 1)
Phantom	✓	! 1)
Phase	✓	
HPF		
On/Off	✓	
Frequency	✓	
Input Channel Attenuator/Digital Gain	✓	! 2)
Input Channel Delay	✘	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	
Type I/II, Shelf/Peak	✓	
Dynamics		
Type	✓	
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	! 3)
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	! 9)
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	
Patch	✘	
Direct Out		
On/Off	✓	
Pick up point	✓	
Patch	✘	
Input to Stereo On/Off	✓	
Input to Mix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	! 9)
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	

Output Channel

Output Patch	✘	
Channel Name	✓	
Bus Setup		
Vari/Fix	✓	
Pair	✓	
Follow Pan	✓	
Pick up point	✓	
Output Channel Attenuator	✓	! 4)
Output Port Delay	✘	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	
Type I/II, Shelf/Peak	✓	
Dynamics		
Type	✓	
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	! 3)
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	
Patch	✘	
Mix to Stereo		
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	
Mix/Stereo to Matrix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	

Global

DCA		
Channel Name	✓	
Fader level	✓	
Assignment –Input	✓	
Mute group		
Assignment -Input	✓	
Assignment -Output	✓	
Mute Safe assignment	✓	
Mute Master	✓	
Effect		! 5)
Type	✓	
Title	✓	
Bypass	✓	
Mix balance	✓	
Parameters	✓	! 6)
Patch	✘	
GEQ		! 7)
Parameters	✓	
Patch	✘	
Scene information		
Comment	✓	
Time stamp	✓	
Recall Safe	✘	! 8)
Focus	✘	! 8)
Fade Time	✘	

<凡例> ✓：コンバート対象 ！：下記 Notes の特殊コンバートロジックを参照 ✘：コンバート対象外

*Notes

1) M7CL-32/48 の内蔵 INPUT 端子の HA の設定、もしくは M7CL-48ES に接続された SB168-ES の HA 設定は、CL/QL からコントロールされる Rio3224-D/Rio1608-D の HA 設定として再現されます。また、M7CL-32/48 の内蔵 ST IN 端子の HA の設定、もしくは M7CL-48ES の OMNI IN 端子の HA の設定は、CL/QL の内蔵 OMNI IN 端子の HA の設定として再現されます。

2) CL/QL では Attenuator に加えて新規に Digital Gain が導入されています。M7CL にて Attenuator を 0dB 以上に設定した場合は、その設定値は CL/QL の Digital Gain として再現されます。また、CL/QL から M7CL へコンバートする場合、CL/QL の Attenuator と Digital Gain の加算値が M7CL の Attenuator に反映されます。また、Option 4 を選択すると M7CL の Attenuator は CL/QL の DIGITAL GAIN にだけそのままコピーされます。

3) Key in source は下表のようなルールに従って再現されます。

Dynamics Keyin Source –Input Channel

M7CL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 13-16	Self Post EQ	近隣の Ch
CL/QL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	近隣の Ch

Dynamics Keyin Source -Mix Channel

M7CL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 13-16	Self Pre EQ	近隣の Ch
CL/QL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Pre EQ	Mix 21-24	近隣の Ch

Dynamics Keyin Source -Matrix Channel

M7CL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 13-16	Self Pre EQ	Matrix 1-8
CL/QL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Pre EQ	Mix 21-24	Matrix 1-8

Dynamics Keyin Source -Stereo Channel

M7CL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 13-16	Self Pre EQ	Stereo L/R	Mono
CL/QL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Pre EQ	Mix 21-24	Stereo L/R	Mono

4) M7CL の Attenuator の値域は-96.0dB - +24.0dB、一方 CL/QL の値域は-96.0dB - 0.0dB であるため、M7CL から CL/QL へコンバートする場合に適切な値にリミットされる場合があります。

5) CL/QL から M7CL へコンバートする場合、CL/QL において Effect Rack1-4 にマウントされた Effect ユニットは、M7CL の GEQ/Effect Rack 1-4 において Blank の状態として再現されます。

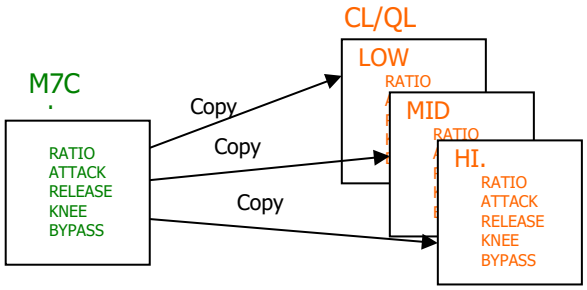
6) M7CL と CL/QL の間では、M.Band Dyna. および M.Band Comp のパラメーターの種類および値域が異なるため、適切な設定値に補正されてコンバートされます。

M.Band Dyna. / M.Band Comp

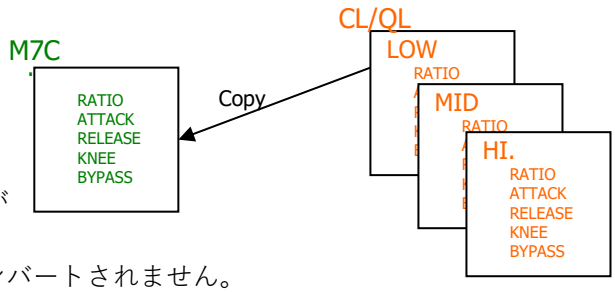
	LOW/MID/Hi. GAIN	TOTAL	EXP.RAT	MAKE UP
M7CL	-96.0dB - +12.0dB	n/a	1:1 - ∞:1	n/a
CL/QL	-12.0dB - +12.0dB	0dB	1:1 - 5:1	ON

また、M.Band Comp の RATIO、ATTACK、RELEASE、KNEE、BYPASS パラメーターに関しては、M7CL では全バンドに対する共通設定でしたが、CL/QL ではバンドごとに設定することが可能になりました。これに伴い、これらのパラメーターは下図のようにコンバートされます。

- M7CL から CL/QL へのコンバート
M7CL における共通設定のパラメーター値が、CL/QL における各バンドのパラメーター値にコピーされます。



- CL/QL から M7CL へのコンバート
CL/QL における LOW バンドのパラメーター値が、M7CL の共通設定のパラメーター値にコピーされます。



7) Effect Rack 1-8 にマウントされた GEQ のみがコンバート対象になります。CL/QL の GEQ Rack 1-16 にマウントされた GEQ はコンバートされません。

8) Recall Safe & Focus Recall の再現性について
“3.10 Recall Safe や Focus Recall の扱いについて” を参照してください。

9) Pan/Balance に関しては、M7CL と CL/QL の双方が実現できる構成の場合のみ、パラメーター設定が再現されます。Pan と Balance の考え方の違いにより、完全に再現できないパラメーターもあります。そのような場合には、コンバーターは「奇数チャンネルの音声が Left に、偶数チャンネルの音声が Right に割り振られる」というルールに基づいて、適切な設定値に補正して変換します。

Input to Stereo & Input to Mix: Pan/Balance -ST IN/Fx RTN

CL/QL	Pan mode		Balance mode
	Pan for odd Ch	Pan for even Ch	Balance for odd & even Ch
M7CL	Balance: Center		Balance: Copy
	Balance mode (only available mode)		

CL/QL	Set Balance mode
	Balance: Copy
M7CL	Balance for odd & even Ch
	Balance mode

3.6. LS9 と CL/QL の間の互換性について

3.6.1. チャンネルマッチング

コンバーターは両機種のチャンネルを下表のようにマッチングさせてコンバートを行ないます。

LS9		CL/QL	備考
Input 1-32 (LS9-32:1-64)	⇔	Input 1-64	Input 65 以降は対象外
ST IN 1-4	⇔	ST IN 1-4	
n/a	⇐	ST IN 5-8	
Stereo	⇔	Stereo	
Mono	⇔	Mono	
Mix 1-16	⇔	Mix 1-16	
n/a	⇐	Mix 17-24	
Matrix 1-8	⇔	Matrix 1-8	
GEQ/Effect Rack 1-8	⇔	Effect Rack 1-8	
n/a	⇐	GEQ Rack 1-16	
n/a	⇔	DCA 1-16	

3.6.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様

Input Channel

Input Patch	✘	
Channel Name	✓	
Channel Color	✓	
Channel Link	✘	
HA		
Gain	✓	! 1)
Phantom	✓	! 1)
Phase	✓	
HPF		
On/Off	✓	
Frequency	✓	
Input Channel Attenuator/Digital Gain	✓	! 2)
Input Channel Delay	✘	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	
Type I/II, Shelf/Peak	✓	
Dynamics		
Type	✓	
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	! 3)
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	! 10)
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	
Patch	✘	
Direct Out		
On/Off	✓	
Pick up point	✓	! 4)
Patch	✘	
Input to Stereo On/Off	✓	
Input to Mix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	! 10)
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	

Output Channel

Output Patch	✘	
Channel Name	✓	
Bus Setup		
Vari/Fix	✓	
Pair	✓	
Follow Pan	✓	
Pick up point	✓	
Output Channel Attenuator	✓	! 5)
Output Port Delay	✘	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	
Type I/II, Shelf/Peak	✓	
Dynamics		
Type	✓	
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	! 3)
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	
Patch	✘	
Mix to Stereo		
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	
Mix/Stereo to Matrix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	

Global

DCA	✘	
Mute group		
Assignment -Input	✓	
Assignment -Output	✓	
Mute Safe assignment	✓	
Mute Master	✓	
Effect		! 6)
Type	✓	
Title	✓	
Bypass	✓	
Mix balance	✓	
Parameters	✓	! 7)
Patch	✘	
GEQ		! 8)
Parameters	✓	
Patch	✘	
Scene information		
Comment	✓	
Time stamp	✓	
Recall Safe	✘	! 9)
Focus	✘	! 9)
Fade Time	✘	

<凡例> ✓：コンバート対象　　✘：コンバート対象外

! ：下記 Notes の特殊コンバートロジックを参照

*Notes

1) LS9 の内蔵 HA の設定は、CL/QL からコントロールされる Rio3224-D/Rio1608-D の HA 設定として再現されます。

2) CL/QL では Attenuator に加えて新規に Digital Gain が導入されています。LS9 にて Attenuator を 0dB 以上に設定した場合は、その設定値は CL/QL の Digital Gain として再現されます。また、CL/QL から LS9 へコンバートする場合、CL/QL の Attenuator と Digital Gain の加算値が LS9 の Attenuator に反映されます。また、Option 4 を選択すると LS9 の Attenuator は CL/QL の DIGITAL GAIN にだけそのままコピーされます。

3) Key in source は下表のようなルールに従って再現されます。

Dynamics Keyin Source –Input Channel

LS9	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 13-16	Self Post EQ	近隣の Ch
CL/QL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Post EQ	Mix 21-24	近隣の Ch

Dynamics Keyin Source -Mix Channel

LS9	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 13-16	Self Pre EQ	近隣の Ch
CL/QL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Pre EQ	Mix 21-24	近隣の Ch

Dynamics Keyin Source -Matrix Channel

LS9	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 13-16	Self Pre EQ	Matrix 1-8
CL/QL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Pre EQ	Mix 21-24	Matrix 1-8

Dynamics Keyin Source -Stereo Channel

LS9	Self Pre EQ	Self Post EQ	Mix 13-16	Self Pre EQ	Stereo L/R	Mono
CL/QL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Self Pre EQ	Mix 21-24	Stereo L/R	Mono

<凡例>　青い項目名と矢印は設定値がそのまま再現される構成であることを示す
オレンジの項目名と矢印はコンバート時に設定値が補正されることを示す

4) Direct Out ポイントに関しては、コンバート先の機種において同じポイントを選択できない場合に、適切な設定値に補正されて変換されます。

Direct Out Point -Input Channel

LS9	Pre HPF	Pre EQ	Pre Fader	
CL/QL	Pre HPF	Pre EQ	Pre Fader	Post On

5) LS9 の Attenuator の値域は-96.0dB - +24.0dB、一方 CL/QL の値域は-96.0dB - 0.0dB であるため、LS9 から CL/QL へコンバートする場合に適切な値にリミットされる場合があります。

6) CL/QL から LS9 へコンバートする場合、CL/QL において Effect Rack1-4 にマウントされた Effect ユニットは、LS9 の GEQ/Effect Rack 1-4 において Blank の状態として再現されます。

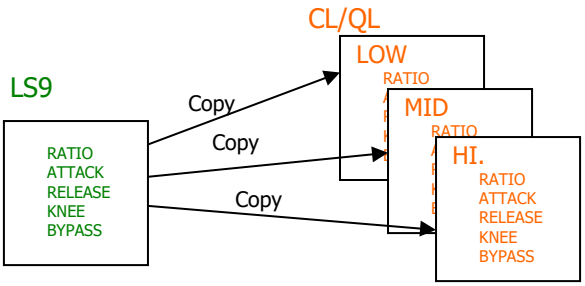
7) LS9 と CL/QL の間では、M.Band Dyna. および M.Band Comp のパラメーターの種類および値域が異なるため、適切な設定値に補正されてコンバートされます。

M.Band Dyna. / M.Band Comp

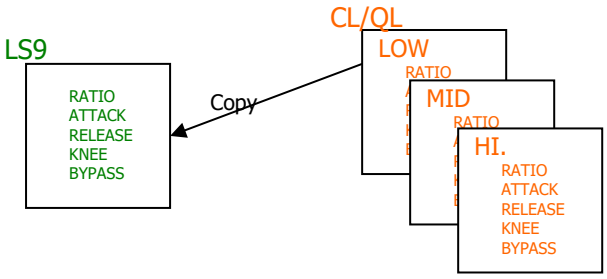
	LOW/MID/Hi. GAIN	TOTAL	EXP.RAT	MAKE UP
LS9	-96.0dB - +12.0dB	n/a	1:1 - ∞:1	n/a
CL/QL	-12.0dB - +12.0dB	0dB	1:1 - 5:1	ON

また、M.Band Comp の RATIO、ATTACK、RELEASE、KNEE、BYPASS パラメーターに関しては、LS9 では全バンドに対する共通設定でしたが、CL/QL ではバンドごとに設定できるようになりました。これに伴い、これらのパラメーターは下図のようにコンバートされます。

- LS9 から CL/QL へのコンバート
LS9 における共通設定のパラメーター値が、CL/QL における各バンドのパラメーター値にコピーされます。



- CL/QL から LS9 へのコンバート
CL/QL における LOW バンドのパラメーター値が、LS9 の共通設定のパラメーター値にコピーされます。



8) Effect Rack 1-8 にマウントされた GEQ のみがコンバート対象になります。CL/QL の GEQ Rack 1-16 にマウントされた GEQ はコンバートされません。

9) Recall Safe & Focus Recall の再現性について
“3.10 Recall Safe や Focus Recall の扱いについて” を参照してください。

10) Pan/Balance に関しては、LS9 と CL/QL の双方が実現できる構成の場合のみ、パラメーター設定が再現されます。Pan と Balance の考え方の違いにより、完全に再現できないパラメーターもあります。そのような場合には、コンバーターは「奇数チャンネルの音声が Left に、偶数チャンネルの音声が Right に割り振られる」というルールに基づいて、適切な設定値に補正して変換します。

Input to Stereo & Input to Mix: Pan/Balance -ST IN/Fx RTN

CL/QL	Pan mode		Balance mode
	Pan for odd Ch	Pan for even Ch	Balance for odd & even Ch
LS9	Balance: Center		Balance: Copy
	Balance mode (only available mode)		

CL/QL	Set Balance mode
	Balance: Copy
LS9	Balance for odd & even Ch
	Balance mode

3.7. RIVAGE PM と CL/QL の間の互換性について

3.7.1. チャンネルマッチング

コンバーターは両機種のチャンネルを下表のようにマッチングさせてコンバートを行ないます。

RIVAGE PM		CL/QL	備考
Input 1-72	⇔	Input 1-72	・CL/QL の機種によって上限は異なる ・CL/QL は Mono になる
Input 73-88	⇔	ST IN 1-8	RIVAGE PM の Input が奇数→偶数の順でペア設定されている場合のみコンバート可能
Input 89-144	⇔	n/a	
Stereo A	⇔	Stereo	
Stereo B	⇔	Mono	
Mix 1-24	⇔	Mix 1-24	
Mix 25-72	⇔	n/a	
Matrix 1-8	⇔	Matrix 1-8	
Matrix 9-36	⇔	n/a	
GEQ Rack 1-16	⇔	GEQ Rack 1-16	Dugan 設定時は対応が異なる
GEQ Rack 17-48	⇔	n/a	
Plug In a1-l16	⇔	Effect Rack 1-8	
Plug In m1-x16	⇔	Premium Rack 1-8	
DCA 1-16	⇔	DCA 1-16	
DCA 17-24	⇔	n/a	

3.7.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様

Input Channel

Input Patch	✘	
Channel Name / Color / Icon	✓	! 1)
Pair	✓	! 2)
Channel Link	✘	
HA		
Gain	✘	
Phantom	✘	
Phase	✓	
HPF		
On/Off	✓	
Frequency	✓	
Input Channel Attenuator/Digital Gain	✓	
Input Channel Delay	✓	
EQ		! 3)
On/Off	✓	! 4)
Q/F/G	✓	! 4)
Type, Shelf/Peak	✓	! 4)
Bypass	✓	! 4)
Link	✘	
Dynamics		! 3)
Type	✓	! 5)
On/Off	✓	! 5)
Parameters	✓	! 5)
Key in source	✓	! 9)
Link	✘	
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	! 6)
Insert		
On/Off	✓	! 7)
Insertion point	✓	! 7)
Patch	✘	

Output Channel

Output Patch	✘	
Channel Name / Color / Icon	✓	! 1)
Bus Setup		
Vari/Fix	✓	
Pair	✓	
Follow Pan	✓	
Send Point	✘	
Mix Minus	✘	
Output Channel Attenuator	✘	
Output Channel/Port Delay	✘	
EQ		
On/Off	✓	! 8)
Q/F/G	✓	! 8)
Type, Shelf/Peak	✓	! 8)
Bypass	✓	! 8)
Link	✘	
Dynamics		
Type	✓	! 10)
On/Off	✓	! 10)
Parameters	✓	! 10)
Key in source	✓	! 9)
Link	✘	
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Balance	✓	! 12)
Insert		
On/Off	✓	! 7)
Insertion point	✓	! 7)
Patch	✘	
Mix to Stereo	▪	

Global

DCA		
Channel Name / Color / Icon	✓	! 1)
Fader Level	✓	
Assignment -Input	✓	
Assignment -Output	✓	
Mute group		
Name	✓	
Assignment -Input	✓	
Assignment -Output	✓	
Mute Safe Assignment	✓	
Mute Master	✘	
Effect		
Type	✓	! 13)
Title	✓	! 13)
Bypass	✓	! 13)
Mix balance	✓	! 13)
Parameters	✓	! 13)
Patch	✘	
Premium Rack	✓	! 14)
GEQ		
Parameters	✓	! 15)
Patch	✘	
Scene information		
Comment	✓	
Time stamp	✓	
Playback link	✓	
Recall Safe	✘	! 11)
Focus / Selective Recall	✘	! 11)
Overlay	✘	
Fade Time	✘	

Input Channel		
Direct Out		
On/Off	✓	
Pick up point	✓	! 7)
Patch	✘	
Input to Stereo On/Off	✓	
Input to Mix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	! 6)
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	
Surround		
L,R,C,LFE,Ls,Rs ON	✓	
PAN	✓	
Divergence	✓	
LFE Level	✓	

Output Channel		
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	
Mix/Stereo to Matrix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	! 16)
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	
Surround		
Mode Stereo, 5.1	✓	
3.1, 6.1	✘	

Global

<凡例>　✓ :コンバート対象　! : 下記 Notes の特殊コンバートロジックを参照　✘ : コンバート対象外

*Notes

1) CL/QL にないチャンネルカラーは OFF になります。CL/QL にないアイコンは用途が近いものか Blank になります。

2) CL/QL の ST IN は、RIVAGE PM でペア設定されます。

3) THEATRE モードではコンバートされません。

4) RIVAGE PM の EQ A/B は、どちらか選択されている方だけが CL/QL に変換されます。CL/QL の EQ は、RIVAGE PM の EQ A に変換されます。RIVAGE PM には EQUALIZER と別に LPF がありますが、LPF が ON のときは、こちらが優先されて CL/QL の EQ に変換されます。CL/QL の LEGACY TYPE I/TYPE II は、RIVAGE PM の LEGACY と異なるため変換されません。

5) RIVAGE PM の DYNAMICS A/B は、どちらか選択されている方だけが CL/QL に変換されます。CL/QL の DYNAMICS は、RIVAGE PM の DYNAMICS A に変換されます。インプットチャンネルのダイナミクスのパラメーターは、RIVAGE PM と CL/QL の両方で再現できるものだけ変換されます(下表参照)。RIVAGE PM の LEGACY COMP、COMP260 は CL/QL の COMP に、CL/QL の COMP は RIVAGE PM の LEGACY COMP に変換されます。RIVAGE PM と CL/QL の両方で再現できない場合、ダイナミクスのパラメーターはデフォルト設定となります。RELEASE、HOLD、DECAY のパラメーターは、RIVAGE PM や CL/QL が 48 kHz のワードクロック時に取りうる近い値に変換されます。

Dynamics1

RIVAGE PM	GATE	DUCKING	LEGACY COMP	COMP260	EXPANDER	Other types
CL/QL	GATE	DUCKING	COMP	COMP	EXPANDER	Off

Dynamics2

RIVAGE PM	LEGACY COMP	COMP260	DE-ESSER	Off	Other types
CL/QL	COMP	COMP	DE-ESSER	Other types	Off

<凡例>　青い項目名と矢印は設定値がほぼ再現される構成であることを示す
オレンジの項目名と矢印はコンバート時に設定値が補正されることを示す

6) パン/バランスは、RIVAGE PM と CL/QL の両方で再現できるものだけ変換されます(下表参照)。パン/バランスの考え方の違いによって完全に再現できないパラメーターは、「ペアの小さいチャンネルの音声が L に、大きいチャンネルが R に割り振られる」というルールに基づいて適切な値に補正されます。

Input to Stereo & Input to Mix/Matrix: Pan/Balance -Input Channel 1-72

RIVAGE PM	Pan mode		Balance mode (Pair)	
	Pan for Left Ch	Pan for Right Ch	Balance for Left & Right Ch	
CL/QL	Pan: Copy	Pan: Copy	Pan: L63	Pan: R63
	Pan mode (only available mode)			

RIVAGE PM	Pan mode (no Pair)	
	Pan: Copy	Pan: Copy
CL/QL	Pan for Left Ch	Pan for Right Ch
	Pan mode	

7) RIVAGE PM の Insert 1 とコンバートします。変換先に同じインサートポイントやダイレクトアウトポイントがない場合は、適切な値に補正されます。

Insert Point -Input Channel

RIVAGE PM	Pre Filter	Pre EQ	Pre DYN1	Pre DYN2	Pre Fader		Post On
CL/QL		Pre EQ			Pre Fader		Post On

Insert Point -Output Channel

RIVAGE PM	Pre Filter	Pre EQ	Pre DYN	Pre Delay	Post Fader	Post On
CL/QL		Pre EQ		Pre Fader		Post On

Direct Out Point -Input Channel

RIVAGE PM	Pre Filter	Pre EQ	Pre DYN1	Pre DYN2	Pre Fader	Post Fader	Post On
CL/QL	Pre HPF	Pre EQ			Pre Fader		Post On

8) CL/QL の 4 バンドと RIVAGE PM の 1、2、7、8 バンドが変換されます。RIVAGE PM の EQ A/B は、どちらか選択されている方だけが CL/QL に変換されます。CL/QL の EQ は、RIVAGE PM の EQ A に変換されます。RIVAGE PM には EQUALIZER と別に HPF、LPF がありますが、HPF、LPF が ON のときは、こちらが優先されて CL/QL の EQ に変換されます。CL/QL の LEGACY TYPE I/TYPE II は、RIVAGE PM の LEGACY と異なるため変換されません。

9) KEY IN SOURCE は下表のように変換されます。

RIVAGE PM	Self Pre EQ	Self Post EQ	Other types	Default
CL/QL	Self Pre EQ	Self Post EQ	Default	Other types

10) RIVAGE PM の DYNAMICS A/B は、どちらか選択されている方だけが CL/QL に変換されます。CL/QL の DYNAMICS は、RIVAGE PM の DYNAMICS A に変換されます。アウトプットチャンネルのダイナミクスのパラメーターは、RIVAGE PM と CL/QL の両方で再現できるものだけ変換されます(下表参照)。RIVAGE PM の LEGACY COMP、COMP260 は CL/QL の COMP に、CL/QL の COMP は RIVAGE PM の LEGACY COMP に変換されます。RIVAGE PM と CL/QL の両方で再現できない場合、ダイナミクスのパラメーターはデフォルト設定となります。RELEASE のパラメーターは、RIVAGE PM や CL/QL が 48 kHz のワードクロック時に取りうる近い値に変換されます。

Dynamics1

RIVAGE PM	Legacy Comp	Comp260	Expander	Off	Other types
CL/QL	Comp	Comp	Expander	Other types	Off

11) Recall Safe & Focus Recall の再現性について
“3.10 Recall Safe や Focus Recall の扱いについて” を参照してください。

12) RIVAGE PM の MIX には To Stereo Balance と Output Balance の 2 つがあります。RIVAGE PM から CL/QL へは Output Balance の値がコンバートされます。CL/QL から RIVAGE PM へは To Stereo Balance と Output Balance に同じ値がコンバートされます。

13) RIVAGE PM の Plug-In a1 から I16 と、CL/QL の Effect Rack 1-8 の間で、RIVAGE PM と CL/QL の両方で再現できる Type のみ最大 8 つまでコンバートされます。RIVAGE PM から CL/QL へコンバートする場合、HQ.Pitch は CL/QL で奇数 Rack にしか設定できないため、変換

先が偶数 Rack のとき Blank になります。CL/QL から RIVAGE PM へコンバートする場合、a1 から詰めてマウントされます。ただし、1 行で収まらない場合には次の行へマウントします。
ライブラリー変換の場合、RIVAGE PM から CL/QL へは、下表の番号の小さいライブラリーから順に、CL/QL の EFFECT ライブラリーの No.028 から空いた番号を詰めて変換されます。CL/QL から RIVAGE PM へは、各ライブラリーにデータが振り分けられ、同じ番号に変換されます。

No.	LIBRARY	No.	LIBRARY	No.	LIBRARY
1	Reverb	11	Symphonic	21	Amp Simulate
2	Early Reflections	12	Phaser	22	Dyna.Filter
3	Gate Reverb	13	Auto Pan	23	Dyna.Flange
4	Mono Delay	14	Tremolo	24	Dyna.Phaser
5	Stereo Delay	15	HQ.Pitch	25	Stereo Reverb
6	Mod.Delay	16	Dual Pitch	26	Comp276
7	Delay LCR	17	Rotary	27	Equalizer601
8	Echo	18	Ring Mod.	28	Open Deck
9	Chorus	19	Mod.Filter	29	REV-X
10	Flange	20	Distortion		

14) RIVAGE PM の Plug-In m1 から x16 と、CL/QL の Premium Rack 1-8 の間で、RIVAGE PM と CL/QL の両方で再現できる Type のみ最大 8 つまでコンバートされます。RIVAGE PM から CL/QL へコンバートする場合、U76 は CL/QL で奇数 Rack→偶数 Rack の順で Rack を 2 つ使用するため、変換先が偶数 Rack になるとき、当該 Rack が Blank になり、次の Rack から変換されます。CL/QL から RIVAGE PM へコンバートする場合、m1 から詰めてマウントされます。ただし、1 行で収まらない場合には次の行へマウントします。
ライブラリー変換の場合、下表の番号の小さいライブラリーから順に変換されます。

No.	LIBRARY	No.	LIBRARY	No.	LIBRARY
1	Portico5033	4	U76	7	DynamicEQ
2	Portico5043	5	Opt-2A	8	BussComp369
3	Portico5045	6	EQ-1A	9	MBC4

15) GEQ Rack に Dugan が設定されていた場合、RIVAGE PM から CL/QL へのコンバートでは Dugan16 が再現されます。チャンネルグループの d, e は c に補正されます。CL/QL から RIVAGE PM へのコンバートでは Dugan32 が再現されます。再現できないパラメーターはデフォルト設定となります。また、Dugan の後に設定されているパラメーターは、CL/QL で再現できる数だけ変換されます（下表参照）。

RIVAGE PM	Dugan32		Dugan64	
	GEQ 1-16	GEQ 17-24	GEQ 1-32	GEQ 33-40
CL/QL	GEQ 1-8	GEQ 9-16	GEQ 1-8	GEQ 9-16
	Dugan16		Dugan16	

RIVAGE PM	Dugan32		Dugan32	
	GEQ 1-16	GEQ 17-28	GEQ 1-16	GEQ 17-24
CL/QL	GEQ 1-4	GEQ 5-16	GEQ 1-8	GEQ 9-16
	Dugan8		Dugan16	

16) RIVAGE PM がペアでパンモードの場合は、CL/QL に変換されません。

3.8. RIVAGE PM と DM7 の間の互換性について

3.8.1. チャンネルマッチング

コンバーターは両機種のチャンネルを下表のようにマッチングさせてコンバートを行ないます。

RIVAGE PM		DM7	備考
Input 1-120	→	Input 1-120	
Input 121-144	↔	n/a	
Stereo A/B	→	Stereo A/B	
Mix 1-48	→	Mix 1-48	
Mix 49-72	↔	n/a	
Matrix 1-12	→	Matrix 1-12	
Matrix 13-36	↔	n/a	
DCA 1-24	→	DCA 1-24	

3.8.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様

Input Channel

Input Patch	✘	
Channel Name / Color / Icon	✓	
Pair	✓	
Channel Link	✘	
Phase	✓	
HPF/LPF		
On/Off	✓	
Frequency	✓	
Input Channel Attenuator/Digital Gain	✓	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	
Type, Shelf/Peak	✓	
Bypass	✓	
Dynamics		! 1)
Type	✓	
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	! 2)
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	! 3)
Direct Out		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pick up point	✓	! 3)
Patch	✘	
Delay		
On/Off	✓	
point	✓	! 3)
Time	✓	
Input to Stereo On/Off	✓	
Input to Mix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	
Surround		
L,R,C,LFE,Ls,Rs ON	✘	

Output Channel

Output Patch	✘	
Channel Name / Color / Icon	✓	
Bus Setup		
Vari/Fix	✓	
Pair	✓	
Follow Pan	✓	
Mix Minus	✘	
Output Channel Attenuator	✓	
EQ		
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	
Type, Shelf/Peak	✓	
Bypass	✓	
Dynamics		! 1)
Type	✓	
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	! 2)
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Balance	✓	
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	! 3)
Delay		
On/Off	✓	
Time	✓	
Mix to Stereo		
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	
Point	✓	! 3)
Mix/Stereo to Matrix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	
Surround		
Mode Stereo, 5.1	✘	
3.1, 6.1	✘	

Global

DCA		
Channel Name / Color / Icon	✓	
Fader Level	✓	
Assignment -Input	✓	
Assignment -Output	✓	
Mute group		
Name	✓	
Assignment -Input	✓	
Assignment -Output	✓	
Mute Safe Assignment	✘	
Mute Master	✘	
Effect		
Type	✘	
Title	✘	
Bypass	✘	
Mix balance	✘	
Parameters	✘	
Patch	✘	
Premium Rack	✘	
GEQ		
Parameters	✘	
Patch	✘	
Scene information		
Comment	✓	
Time stamp	✓	
Playback link	✘	
Recall Safe	✘	! 4)
Focus / Selective Recall	✘	! 4)
Overlay	✘	
Fade Time	✘	

Input Channel		Output Channel	Global
PAN	✘		
Divergence	✘		
LFE Level	✘		

<凡例>　✓ :コンバート対象　！: 下記 Notes の特殊コンバートロジックを参照　✘: コンバート対象外

*Notes

1) ダイナミクスのパラメーターは、RIVAGE PM と DM7 の両方で再現できるものだけ変換されます(下表参照)。RIVAGE PM と DM7 の両方で再現できない場合、ダイナミクスのパラメーターはデフォルト設定となります。RELEASE、HOLD、DECAY のパラメーターは、RIVAGE PM や DM7 が 48 kHz のワードクロック時に取りうる近い値に変換されます。

Dynamics2 -Input Channel / Dynamics1 -Output Channel

RIVAGE PM	LEGACY COMP	COMP260	EXPANDER	GATE	DUCKING	DE-ESSER	Off	Other types
DM7	LEGACY COMP	COMP260	EXPANDER	GATE	DUCKING	DE-ESSER	Off	COMP260

<凡例>　青い項目名と矢印は設定値がほぼ再現される構成であることを示す
オレンジの項目名と矢印はコンバート時に設定値が補正されることを示す

2) KEY IN SOURCE は下表のように変換されます。

Key In source -Input Channel

RIVAGE PM	Self Post EQ	Other Pre EQ	Other types
DM7	Self	Other Pre DYN1/Proc	Default

Key In Source -Output Channel

RIVAGE PM	Self Post EQ	Other types
DM7	Self	Default

3) 変換先に同じポイントがない場合は、適切な値に補正されます。DM7 の Insert は、RIVAGE PM の Insert 1 と変換します。

Insert Point -Input Channel

RIVAGE PM	Pre Filter	Pre DYN1	Pre Fader	Post On	Other types
DM7	Pre Filter	Pre DYN1	Pre Fader	Post On	Default

Insert Point -Output Channel

RIVAGE PM	Pre Filter	Pre Delay	Post Fader	Post On	Other types
DM7	Pre Filter	Pre Delay	Post Fader	Post On	Default

Direct Out Point -Input Channel

RIVAGE PM	Pre Filter	Pre DYN1	Pre Fader	Post Fader	Post On	Other types
DM7	Pre Filter	Pre DYN1	Pre Fader	Post Fader	Post On	Default

Delay Point -Input Channel

RIVAGE PM	Pre Filter	Pre DYN1	Pre Fader	Post Fader	Other types
DM7	Pre Filter	Pre DYN1	Pre Fader	Post Fader	Default

Mix to Stereo Point -Mix Channel

RIVAGE PM	Pre Filter	Pre Delay	Pre Fader	Post Fader	Post On	Other types
DM7	Pre Filter	Pre Delay	Pre Fader	Post Fader	Post On	Default

4) Recall Safe & Focus Recall の再現性について
“3.10 Recall Safe や Focus Recall の扱いについて” を参照してください。

3.9. CL/QL と DM7 の間の互換性について

3.9.1. チャンネルマッチング

コンバーターは両機種のチャンネルを下表のようにマッチングさせてコンバートを行ないます。

CL/QL		DM7	備考
Input 1-72	→	Input 1-72	
ST IN 1-8	→	Input 73-88	
Stereo	→	Stereo A	
Mono	→	Stereo B	
Mix 1-24	→	Mix 1-24	
Matrix 1-8	→	Matrix 1-8	
DCA 1-16	→	DCA 1-16	

3.9.2. パラメーターごとの詳細なコンバート仕様

Input Channel

Input Patch	✘	
Channel Name / Color / Icon	✓	! 1)
Pair	✓	! 2)
Channel Link	✘	
Phase	✓	
HPF/LPF		
On/Off	✓	
Frequency	✓	
Input Channel Attenuator/Digital Gain	✓	
EQ		! 3)
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	
Type, Shelf/Peak	✓	
Bypass	✓	
Dynamics		! 4)
Type	✓	
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	! 5)
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	! 6)
Direct Out		
On/Off	✓	
Pick up point	✓	! 6)
Patch	✘	
Delay		
On/Off	✓	
Time	✓	
Input to Stereo On/Off	✓	
Input to Mix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	
Surround		
L,R,C,LFE,Ls,Rs ON	✘	
PAN	✘	
Divergence	✘	
LFE Level	✘	

Output Channel

Output Patch	✘	
Channel Name / Color / Icon	✓	! 1)
Bus Setup		
Vari/Fix	✓	
Pair	✓	
Follow Pan	✓	
Output Channel Attenuator	✓	
Output Channel Delay	✘	
EQ		! 3)
On/Off	✓	
Q/F/G	✓	
Type, Shelf/Peak	✓	
Bypass	✓	
Dynamics		! 4)
Type	✓	
On/Off	✓	
Parameters	✓	
Key in source	✓	! 5)
Fader level	✓	
On/Off	✓	
Balance	✓	
Insert		
On/Off	✓	
Insertion point	✓	! 6)
Mix to Stereo		
On/Off	✓	
Pan/Balance	✓	
Mix/Stereo to Matrix		
On/Off	✓	
Level	✓	
Pan/Balance	✓	
Pre/Post	✓	
LCR		
LCR assignment	✓	
LCR ratio	✓	
Surround		
Mode Stereo, 5.1	✘	
3.1, 6.1	✘	

Global

DCA		
Channel Name / Color	✓	
Fader Level	✓	
Assignment -Input	✓	
Assignment -Output	✓	
Mute group		
Name	✓	
Assignment -Input	✓	
Assignment -Output	✓	
Mute Safe Assignment	✘	
Mute Master	✘	
Effect		
Type	✘	
Title	✘	
Bypass	✘	
Mix balance	✘	
Parameters	✘	
Patch	✘	
Premium Rack	✘	
GEQ		
Parameters	✘	
Patch	✘	
Scene information		
Comment	✓	
Time stamp	✓	
Playback link	✘	
Recall Safe	✘	! 7)
Focus / Selective Recall	✘	! 7)
Overlay	✘	
Fade Time	✘	

<凡例>　✓ :コンバート対象　！: 下記 Notes の特殊コンバートロジックを参照　✘: コンバート対象外

*Notes

1) チャンネルカラーは色が近いものになります。

2) CL/QL の ST IN は、DM7 でペア設定されます。

3) CL/QL の EQ は、DM7 の EQ A に変換されます。アウトプットチャンネルのパラメーターは、CL/QL の 4 バンドが DM7 の 1、2、7、8 バンドに変換されます。

4) CL/QL の DYNAMICS は、DM7 の DYNAMICS A に変換されます。インプットチャンネルのダイナミクスのパラメーターは、CL/QL と DM7 の両方で再現できるものだけ変換されます(下表参照)。CL/QL の COMP は DM7 の LEGACY COMP に変換されます。CL/QL と DM7 の両方で再現できない場合、ダイナミクスのパラメーターはデフォルト設定となります。RELEASE、HOLD、DECAY のパラメーターは、CL/QL や DM7 が 48 kHz のワードクロック時に取りうる近い値に変換されます。

Dynamics1

CL/QL	GATE	DUCKING	COMP	EXPANDER
DM7	GATE	DUCKING	LEGACY COMP	EXPANDER

Dynamics2

CL/QL	COMP	DE-ESSER	Other types
DM7	LEGACY COMP	DE-ESSER	Off

<凡例>　青い項目名と矢印は設定値がほぼ再現される構成であることを示す
オレンジの項目名と矢印はコンバート時に設定値が補正されることを示す

5) KEY IN SOURCE は下表のように変換されます。

CL/QL	Self Post EQ	Other types
DM7	Self	Default

5) 同じインサートポイントやダイレクトアウトポイントがない場合は、適切な値に補正されます。

Insert Point -Input Channel

CL/QL	Pre Fader	Post On	Other types
DM7	Pre Fader	Post On	Default

Insert Point -Output Channel

CL/QL	Pre Fader	Post On	Other types
DM7	Pre Delay	Post On	Default

Direct Out Point -Input Channel

CL/QL	Pre HPF	Pre Fader	Post On	Other types
DM7	Pre Filter	Pre Fader	Post On	Default

6) Recall Safe & Focus Recall の再現性について
“3.10 Recall Safe や Focus Recall の扱いについて” を参照してください。

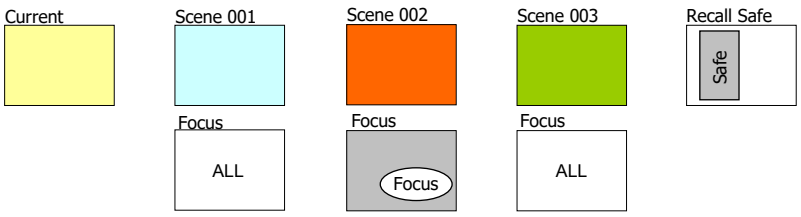
3.10. Recall Safe や Focus Recall の扱いについて

Recall Safe や Selective Recall、Focus Recall などの設定自体はコンバートされませんが、コンバーターはコンバート元の機種における、それらの機能の効果を考慮し、コンバート処理を行ないます。これらの機能が有効になっている場合、シーンがどのような順番でリコールされるかによって、カレントミックスの状態は異なってきます。コンバーターは、シーンがシーンリストの番号順にリコールされることを仮定しています。もし、コンバート対象のシーンリストが実行順になっていない場合には、コンバートを実行する前に Studio Manager 等を使用してシーンリストを並べ替えておくことをおすすめします。

ここでは、Recall Safe や Focus Recall がコンバート結果にどのような影響を与えるのか、例を示しつつ解説します。

凡例

長方形はコンバート対象のコンソールファイル内における、各種データを表しています。黄色の長方形はカレントデータを表し、水色、オレンジ、黄緑の長方形は Scene 001, 002, 003 を表しています。それぞれのシーンには Focus Recall の設定が関連付けられています。一番右側の長方形は、シーンによって変化しない、グローバルな Recall Safe の設定を表しています。Focus Recall と Recall Safe の図において、白い部分はリコールされ、グレーの部分はリコールから除外されることを表しています。

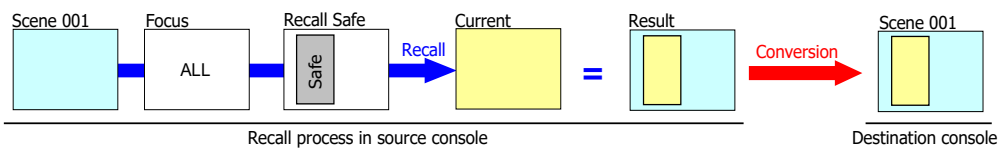


1. カレントデータ

「カレントデータ」は、Focus Recall や Recall Safe の影響を受けずにコンバートされます。

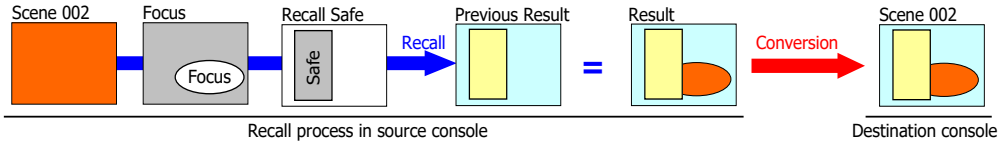
2. Scene 001

Scene001(水色の長方形)が、カレント上にリコールされます。
この例では Scene001 の Focus 設定は"ALL"になっています。一方、グローバルな Recall Safe として、図中の灰色の部分が Safe されるように設定されています。
その状態で Scene001 をリコールすると、リコール前のカレントデータ（黄色の部分）と Scene001（水色）が合成されたような、「Result」で表されるような状態になります。黄色の部分は Recall Safe 機能によって、Scene001 のリコール時に状態が保持されます。
そして、この Result の状態が赤矢印で示される「コンバートルール」に基づいて、コンバート先のシーンデータに変換されます。



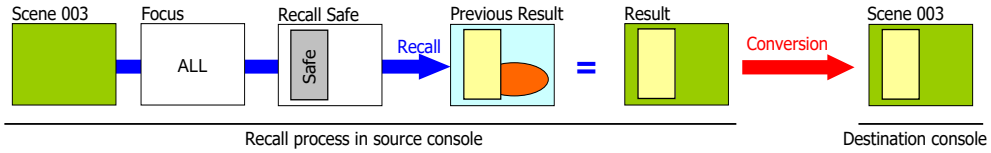
3. Scene 002

次に、Scene002(オレンジ）が、カレント上にリコールされます。
Scene002 は、白い楕円の部分が Focus されてリコールされるように Focus 設定がされています。同時に、グローバルな Recall Safe の設定も有効です。Scene002 をリコールした結果は、Scene001 をリコールした状態から、切り抜かれたオレンジ色の部分を合成しただけです。
そして、この Result の状態がコンバートルールに基づいて、コンバート先のシーンデータに変換されます。

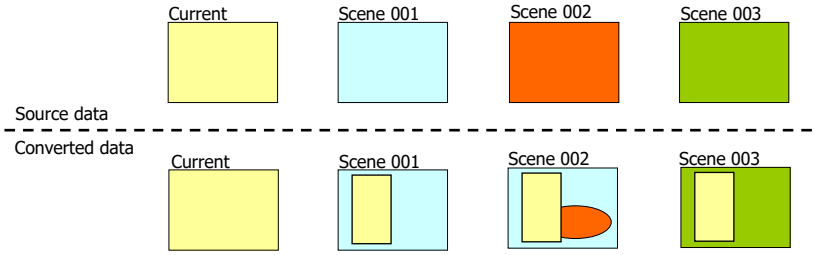


4. Scene 003

次に、Scene003(黄緑）が、カレント上にリコールされます。
Scene003 の Focus 設定は”ALL"になっています。Scene003 をリコールすると、Recall Safe によって Safe されているパラメーター以外の部分が、すべて置き換えられ、黄色と黄緑の部分が合成された状態になります。
そして、この Result の状態がコンバートルールに基づいて、コンバート先のシーンデータに変換されます。



ポイントは、下図で示されるように、コンバートによって生成されたシーンがコンバート元のシーンの状態と同じではない、ということです。



もし、コンバートされたシーンを 001 から 003 まで順番にリコールしていけば、コンバート元のコンソールで 001 から 003 まで順番にリコールした状態が正確に再現されます。（デフォルト値が設定されるパラメーターや、値が変換されるパラメーターは除く）
しかし、もしコンバートされたシーンを、Recall Safe の設定などを行なわずに順不同でリコールした場合には、コンバート元のコンソールでリコールした結果とは異なる状態が再現されることになります。

したがって、Recall Safe / Selective Recall / Focus Recall の設定がどうなっているかチェックしてから、ミックスを進めるようにしてください。

© 2015 Yamaha Corporation

2023 年 11 月 発行 YJMK-G0