

# PM1D V2 システムソフトウェア 追補マニュアル

この追補マニュアルでは、PM1D システムソフトウェア V2.0 で追加 / 変更された機能を中心に説明します。従来のマニュアルと併せてご利用ください。

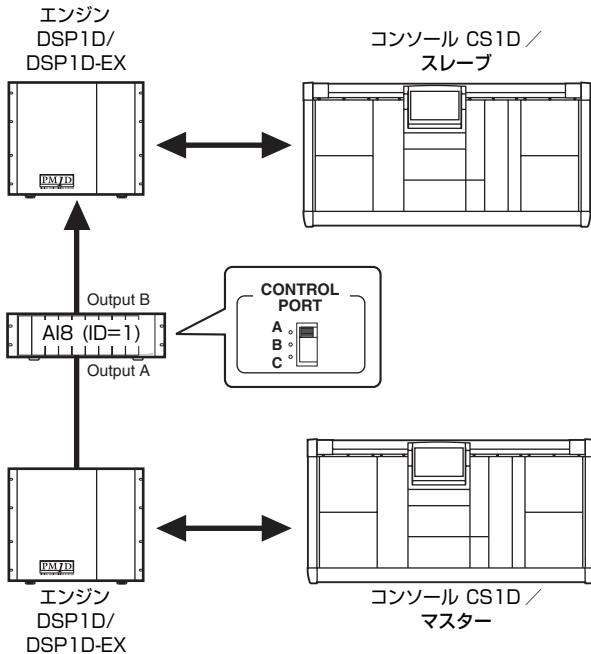
## 目次

■ 主な変更点 .....	2	■ その他の変更点 .....	10
ゲインの自動調整機能 .....	2	セーブ / ロード時にフィルタリング .....	10
PM1D Manager のリモートコントロール 機能 .....	2	HPF の直前からダイレクト出力 .....	11
VCM エフェクトの追加 .....	3	USER DEFINE に機能追加 .....	11
CH COPY 画面にチャンネル移動機能 .....	3	MIDI イベントをリストから入力 .....	12
■ シーン / ライブラリーの変更点 .....	5	OSCILLATOR & TALKBACK 画面に CLEAR ALL ボタン追加 .....	13
TC EVENT 画面のイベントリコール機能を 拡張 .....	5	MONITOR/CUE 信号を DSP1D から出力 ...	13
オートストア時のライブラリー上書き .....	6	グローバルペーストの制限解除 .....	14
チャンネルのリコールセーブの対象に ユニット設定を含めるか選択 .....	7	CH COPY 画面の WITH MIX SEND 選択 .....	14
プリセットシーンの追加 .....	7	MY8-DA96 カードの対応 .....	14
インプット EQ / チャンネルライブラリーの ユーザーエリア拡張 .....	7	作成したデータの互換性 .....	14
■ 各種画面の変更点 .....	8	■ 付録 .....	15
FADER VIEW 画面の追加 .....	8	シーンメモリープリセットリスト .....	15
メーターブリッジに現在時刻を表示 .....	8	VCM エフェクトパラメーターリスト .....	18
GEQ のパッチ状態を表示 .....	8		
GR メーター表示 .....	9		

# 主な変更点

## ゲインの自動調整機能

HA コントロールのマスターとなる CS1D で HA ゲインを調整した場合、スレーブとなる CS1D でアッテネーターが自動調整され、各チャンネルの出力レベルが変化しないように設定できるようになりました。



マスターは、AI8 をコントロールしているポートに接続されている DSP1D 経由で接続されている CS1D(または PM1D Manager) を指します。スレーブは、マスター以外のポートに接続されている DSP1D 経由で接続されている CS1D(または PM1D Manager) を指します。マスターとスレーブを切り替えることもできます。

### ■ ゲインの自動調整機能のオン / オフを設定する

1. スレーブの CS1D で、IN EQ ファンクションの ATT 画面を呼び出します。



2. 画面上部の AUTO GAIN ADJUSTMENT ボタンをクリックして、ENABLE(有効)に設定します。ENABLE に設定すると、自動調整機能が有効になります。

AUTO GAIN ADJUSTMENT **ENABLE**

3. GAIN ADJ ボタンをオン / オフして、チャンネルごとに機能のオン / オフを設定します。

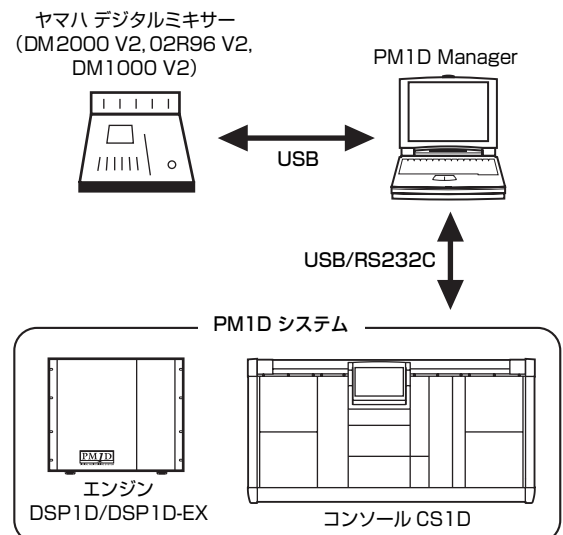
**GAIN ADJ**

### Note

- すべてのチャンネルを一括してオンにしたい場合は [SET ALL] ボタン、一括してオフにしたい場合は [CLEAR ALL] ボタンをクリックします。
- 通常はスレーブの CS1D だけで自動調整機能をオンに設定します。マスターの CS1D でもオンにすると、マスターの CS1D の出力レベルも自動調整されます。
- ペアに設定されているチャンネルの場合でも、GAIN ADJ ボタンのオン / オフは連動しません。また、ペアに設定されているチャンネルのどちらかの GAIN ADJ ボタンがオンの場合でも、アッテネーターは連動しません。
- ペアに設定されているチャンネルで GAIN ADJ ボタンをオフにする際、偶数チャンネルのアッテネーターの値は奇数チャンネルと同じ値に切り替わります。急に音量が大きくなる場合もありますので、ご注意ください。
- アッテネーターがリコールセーフの対象に設定されていて、リコールしたシーンの GAIN ADJ ボタンがオンの場合、リコールした HA ゲインに対してこの機能が有効になります。GAIN ADJ ボタンと AUTO GAIN ADJUSTMENT ボタンの設定はリコールセーフの対象とならないので、あらかじめこれらを設定してシーンにストアしておく必要があります。

## PM1D Manager のリモートコントロール機能

PM1D Manager とヤマハ デジタルミキサー (DM2000、02R96、DM1000) を USB 経由で接続すると、これらのデジタルミキサーから PM1D システムをリモートコントロールできるようになりました。詳しくは、PM1D Manager V2 取扱説明書をご参照ください。



## VCM エフェクトの追加

ヤマハ デジタルミキサー (DM2000 など) に Add-On Effects パッケージとしてリリースされた各種エフェクトが、VCM エフェクトとして標準で利用できるようになりました。VCM エフェクトを利用するには、使用する VCM エフェクト数をあらかじめ指定して、使用できる GEQ モジュールの数を制限する必要があります。



VCM (Virtual Circuitry Modeling) 技術によりアナログ回路の特性をモデリングしたコンプレッサーや EQ、オープンリールテープ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 OpenDeck、新規アルゴリズムで豊かな残響音となめらかな減衰を実現するリバーブ REV-X が搭載されています。それぞれの VCM エフェクトについて詳しくは、巻末の 18 ページをご参照ください。

VCM エフェクトを使用するためには、以下の DSP CONFIG 画面で使用する VCM エフェクト数をあらかじめ指定して、使用できる GEQ モジュールの数を制限しておく必要があります。



設定値	VCM エフェクト	従来のエフェクト	使用できる GEQ
-	-	EFFECT 1 ~ 8	GEQ 1 ~ 24
1	EFFECT 1	EFFECT 2 ~ 8	GEQ 1 ~ 22
1-2	EFFECT 1 ~ 2	EFFECT 3 ~ 8	GEQ 1 ~ 20
1-3	EFFECT 1 ~ 3	EFFECT 4 ~ 8	GEQ 1 ~ 18
1-4	EFFECT 1 ~ 4	EFFECT 5 ~ 8	GEQ 1 ~ 16
1-5	EFFECT 1 ~ 5	EFFECT 6 ~ 8	GEQ 1 ~ 14
1-6	EFFECT 1 ~ 6	EFFECT 7 ~ 8	GEQ 1 ~ 12
1-7	EFFECT 1 ~ 7	EFFECT 8	GEQ 1 ~ 10
1-8	EFFECT 1 ~ 8	-	GEQ 1 ~ 8

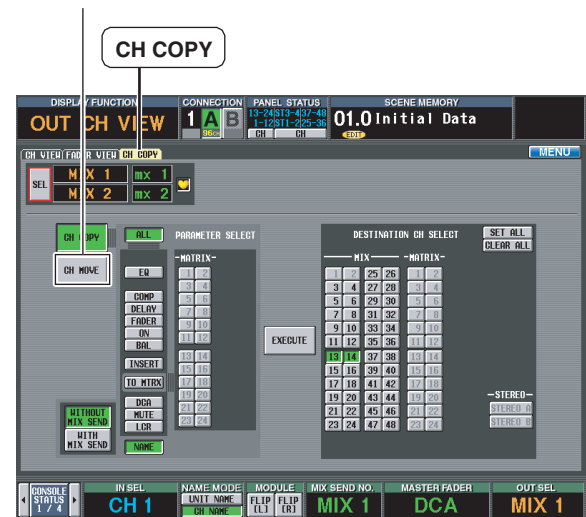
### Note

- ・ 一つのエフェクトモジュールで VCM エフェクトを使用するためには、2 つの GEQ モジュールを無効にする必要があります。
- ・ この設定を変更すると、一時的にエフェクトや GEQ の出力がミュートされます。
- ・ 無効になった GEQ では、パラメーターのコントロールはできませんが、ミュート状態となります。
- ・ エフェクトのリコール方法は、従来のエフェクトと同じく、EFFECT LIBRARY から該当するエフェクトをリコールします。
- ・ VCM エフェクトをかけた信号と異なる信号経路を通った信号をミックスすると、各経路での遅延時間の差によりコムフィルター効果 (特定の周波数のレベルが下がる現象) が発生する場合がありますので、ご注意ください。

## CH COPY 画面にチャンネル移動機能

CH COPY 画面に従来のグローバルチャンネルコピーのための CH COPY 機能だけでなく、チャンネルを移動する CH MOVE 機能が追加されました。

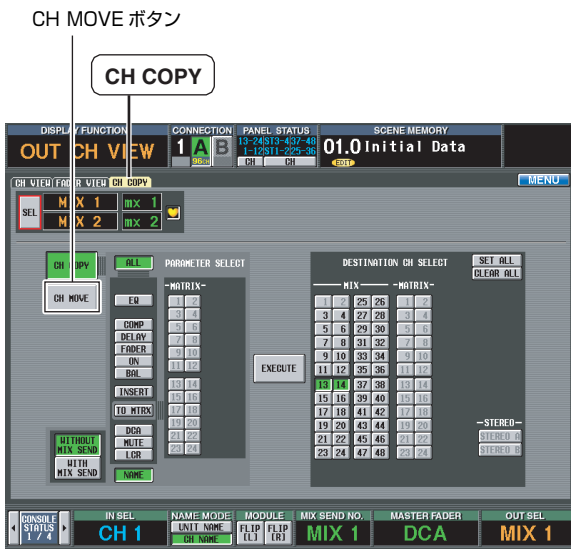
### CH MOVE ボタン



CH MOVE 機能により、任意の入力チャンネルまたは出力チャンネルを指定したチャンネルに移動し、それに伴い移動元と移動先の間にあるチャンネルも前または後ろに移動します。CH MOVE 機能进行操作する方法は、CH COPY 画面を操作して実行する方法とパネル操作から実行する方法の 2 種類あります。

## ■ CH COPY 画面でチャンネル移動

1. IN CH VIEW または OUT CH VIEW ファンクションの CH COPY 画面を呼び出します。



2. CH COPY/CH MOVE 欄で、CH MOVE ボタンをオンにします。

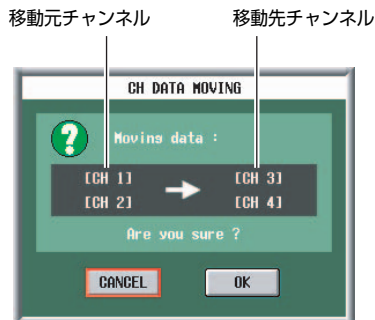
CH COPY ボタンがオンの場合は、従来のチャンネルコピー機能が使用できます。



3. [SEL] スイッチを使って、移動元になるチャンネルを選択します。
4. DESTINATION CH SELECT 欄から移動先のチャンネルを選択します。



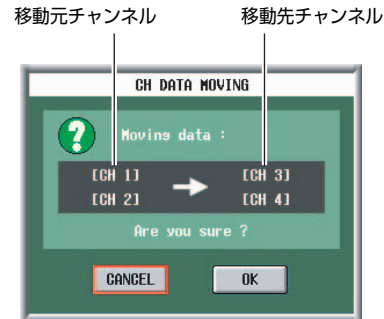
5. EXECUTE ボタンをクリックします。CH DATA MOVING ポップアップウィンドウに、移動元チャンネルと移動先チャンネルが表示されます。



6. 実行するには OK ボタンをクリックします。チャンネル移動が実行されます。

## ■ パネル操作でチャンネル移動

1. [SEL] スイッチを使って、移動元になるインプットチャンネルを選択します。
2. [CHANNEL COPY] スイッチを押します。
3. [SHIFT] キーを押しながら、移動先チャンネルの [SEL] スイッチを押します。CH DATA MOVING ポップアップウィンドウに、移動元チャンネルと移動先チャンネルが表示されます。



4. 実行するには OK ボタンをクリックします。チャンネル移動が実行されます。

### Note

- ・ 移動元のチャンネルは、1 チャンネルまたはペア化可能な 2 チャンネルです。
- ・ 1 チャンネルで移動できるのは、移動元と移動先の間ペア化されたチャンネルがなく、かつ HA GAIN GANG、HA A/B LINK、GATE LINK、COMP LINK、DELAY GANG、PAN MODE で GANG PAN/INV PAN/BALANCE、M/S DECODE がすべてオフの場合のみです。
- ・ 2 チャンネルで移動する場合は、移動先の先頭はペア化可能なチャンネルの先頭になります。したがって、L チャンネルと R チャンネルが入れ替わることはありません。
- ・ チャンネルの移動は、以下の同一チャンネルセクション内でのみ実行できます。
  - インプットチャンネル 1 ~ 96
  - ステレオインプットチャンネル 1 ~ 8
  - MIX チャンネル 1 ~ 48
  - STEREO チャンネル A/B
  - MATRIX チャンネル 1 ~ 24

# シーン / ライブラリーの変更点

## TC EVENT 画面のイベントリコール機能を拡張

TC EVENT 画面で使用するシーンを順番に登録しておき、あらかじめ設定したインターバルタイムに沿って自動的にリコールしたり、マニュアル操作でリコールしたりできるようになりました。



TC EVENT 画面に以下の機能が追加されました。

### ① EVENT RECALLING



次の3つのボタンを使って、イベントリストの動作を切り替えます。

ボタン	内容
DISABLE	イベントリストに登録されたシーンをリコールする機能が無効になります。
ENABLE [ALL MANUAL]	イベントリストに登録されたシーンを、すべてマニュアル操作でリコールします。リスト内にタイムコードを指定したイベントがあれば、タイムコードの進行に従ってリコール候補のイベントが切り替わりますが、マニュアルでリコール操作を行わない限り、イベントはリコールされません。
ENABLE	イベントリストに登録されたシーンを、指定された条件（タイムコードやインターバルの時刻、またはマニュアル操作）に従ってリコールします。

CS1Dの状況を示すディスプレイ上部のインジケータには、ENABLE 選択時は **TC** と表示されますが、ENABLE [ALL MANUAL] 選択時には **TC [M]** と表示されます。

### ② EVENT TRIGGER

イベントごとにリコールする条件を表示する欄です。

☑ ボタンをクリックすると表示される TC EVENT ポップアップウィンドウで、次の3つのボタンの中から条件を選びます。



ボタン	内容
MANUAL	EVENT RECALL 欄 (④) の EVENT RECALL ボタンや USER DEFINE スイッチ を使って、イベントをリコールします。EVENT TRIGGER 欄には "[MANUAL]" と表示されます。
INTERVAL	直前のシーンがリコールされてから一定時間経過した後に、シーンをリコールします。このボタンを選んだ場合は、INTERVAL TIME(インターバルタイム)を 0.1 ~ 999.9sec の範囲で設定します。リスト内の EVENT TRIGGER 欄には、"↔" の記号とインターバルタイムが表示されます。
TIME CODE	タイムコード (LTC、内部タイムコード) が任意の時刻まで到達したときに、シーンをリコールします。このボタンを選んだ場合は、タイムコード (時間 / 分 / 秒 / フレーム) を指定します。リスト内の EVENT TRIGGER 欄には、タイムコードが表示されます。

直前のリコール操作から一定時間が経過したときにリコールされるイベント

マニュアル操作でリコールするイベント

タイムコードが既定の時刻まで到達したときにリコールされるイベント

No.	EVENT TRIGGER
000	00:00:00.00
001	00:01:00.00
002	[MANUAL]
003	↔ 05.0sec
004	00:04:00.00
005	
006	



### ③ SCENE MEMORY (シーンメモリー)

リコールするシーンの番号とタイトルです。[RECALL SCENE] ボタンをクリックすると表示される TC EVENT ポップアップウィンドウで、該当するシーンの番号を選択します。



ボタン	内容
DIRECT	指定したシーンをリコールします。リコールするシーンを右側で選択します。
INC	カレントシーンの一つ後ろの番号のシーンをリコールします。
DEC	カレントシーンの一つ前の番号のシーンをリコールします。
DISABLE	シーンリコールされません。

### ④ EVENT RECALL (イベントリコール)

イベントのリコール操作を行ないます。次の3つのボタンが利用できます。

ボタン	内容
PREV	このボタンをクリックすると、最後にリコールされたイベントの一つ前のイベントがリコールされ、そのイベントが選択状態になります。
DIRECT	このボタンをクリックすると、イベントリストで現在選択されているイベントがリコールされます。
NEXT	このボタンをクリックすると、最後にリコールされたイベントの一つ後のイベントがリコールされ、そのイベントが選択状態になります。主に EVENT TRIGGER 欄を [MANUAL] に指定したイベントをリコールするのに使用します。

### ⑤ MOVE UP/MOVE DOWN (ムーブアップ / ムーブダウン)



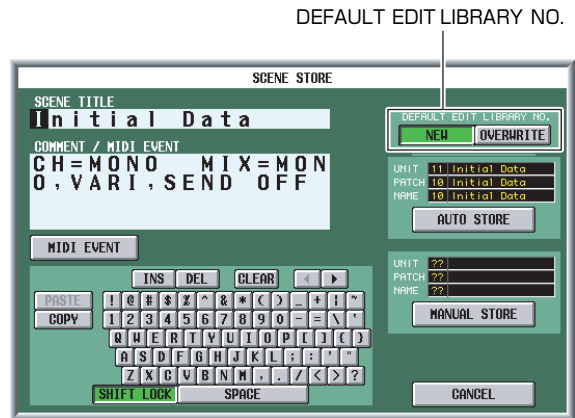
イベントリスト内で現在選ばれているイベントの順番を1つ上 (MOVE UP) または下 (MOVE DOWN) に移動させるボタンです。

#### Note

- EVENT TRIGGER 欄にタイムコードが表示されるイベントが選ばれているときは、ボタンがグレー表示となり使用できません。タイムコードのイベントの順番を入れ替えるには、タイムコードを書き換えてください。

### オートストア時のライブラリー上書き

シーンをオートストアするときに、エディットされているライブラリーのストア先の初期選択として、未使用のライブラリーに保存するか、または元のライブラリーに上書き保存するかを設定できるようになりました。



SCENE MEMORY[STORE] スイッチ (または MEMORY 画面の STORE ボタン) を押したときに表示される SCENE STORE ポップアップウィンドウに、以下のボタンが追加されました。



DEFAULT EDIT LIBRARY NO.	
NEW	未使用のライブラリー番号のうち最も小さい番号を選びます (従来と同様)。
OVERWRITE	最後にリコールされたライブラリーの番号が選ばれます (リコール元が読み込み専用だった場合は、またはライブラリーがプロテクトされていた場合は、未使用のライブラリー番号のうち最も小さい番号が選ばれます)。オートストア時にライブラリーがいっぱいになるのを防ぎたい場合や、設定済みのライブラリーを調整したい場合に便利です。

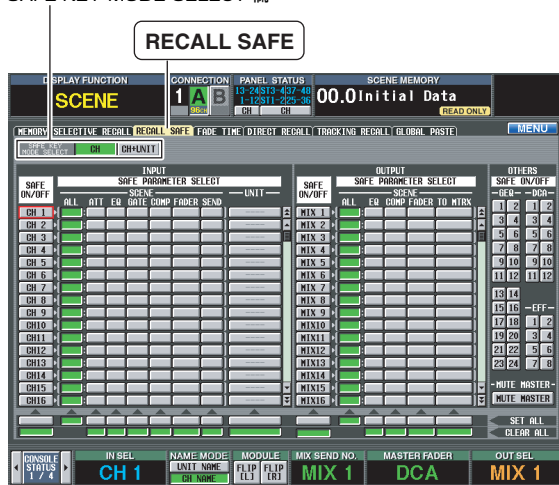
#### Note

- ポップアップウィンドウを閉じたあとも、この設定は記憶されません。

## チャンネルのリコールセーフの対象にユニット設定を含めるか選択

リコールセーフ機能の対象として、従来のチャンネル設定だけでなく、そのチャンネルにパッチされたユニットの設定も対象に含めるかどうかを一括して設定できるようになりました。

SAFE KEY MODE SELECT 欄



SAFE KEY MODE SELECT	
CH	選択されているチャンネルのリコールセーフをパネル操作または IN CH VIEW 画面でオン / オフすると、そのチャンネルの設定のみがオン / オフされます (従来と同様)。
CH+UNIT	選択されているチャンネルのリコールセーフをパネル操作または IN CH VIEW 画面でオン / オフすると、そのチャンネルにパッチされたユニットのリコールセーフも連動してオン / オフされます。

### Note

- CH+UNIT ボタンがオンのときにパネルの SAFE [RECALL] スイッチまたは IN CH VIEW 画面のボタンでリコールセーフ対象を選択することは、CH ボタンがオンのときに画面の SAFE ON/OFF ボタンと UNIT ボタンをオンにするのと同じ効果になります。
- CH+UNIT ボタンがオンのときにパネルの SAFE [RECALL] スイッチまたは IN CH VIEW 画面のボタンを押すと、画面の SAFE ON/OFF ボタンと UNIT ボタンも連動してオン / オフされます。

## プリセットシーンの追加

シーンメモリーに工場出荷時から用意されているプリセットシーン 00.0 ~ 00.9 を見直し、より実用的なシーンデータが追加されました。詳しくは、巻末の「シーンメモリープリセットリスト」(15 ページ) をご参照ください。

### Hint

- プリセットシーンを使用する場合は、以下の手順をおすすめします。
  - プリセットシーンをリコールします。
  - INPUT PATCH 画面で、接続されているユニットの信号を使用する入力チャンネルにパッチします。AUTO SETUP ボタンをクリックすると、接続されているユニットの順でチャンネル 1 から順にパッチされるので便利です。
  - OUTPUT PATCH 画面で接続されているユニットの信号にバスをパッチします。

### Note

- 異なる信号経路を通った信号をミックスすると、各経路での遅延時間の差によりコムフィルター効果 (特定の周波数のレベルが下がる現象) が発生する場合がありますので、ご注意ください。

## インプット EQ/ チャンネルライブラリーのユーザーエリア拡張

インプット EQ ライブラリーおよびインプットチャンネルライブラリーのユーザーエリアが拡張されました。

- インプット EQ ライブラリー  
No. 001 ~ 199 (ユーザーエリアは No. 038 ~ 199)
- インプットチャンネルライブラリー  
No. 000 ~ 199 (ユーザーエリアは No. 001 ~ 199)

# 各種画面の変更点

## FADER VIEW 画面の追加

IN CH VIEW ファンクションおよび OUT CH VIEW ファンクションに FADER VIEW 画面が追加されました。

### FADER VIEW



- ① **ON(オン)/MUTE(ミュート)**  
チャンネルのオン/オフ、および DCA グループのミュートのオン/オフを切り替えます。対応するチャンネルの [ON] スイッチ、DCA [MUTE] スイッチと連動しています。
- ② **レベル**  
チャンネルおよび DCA グループのレベルを調節します。現在の値は、すぐ下のボックスで確認できます。対応するチャンネル/DCA グループのフェーダーやエンコーダーと連動しています。
- ③ **CUE(キュー)**  
チャンネルおよび DCA グループのキューモニターのオン/オフを切り替えます。対応するチャンネル/DCA グループの [CUE] スイッチと連動しています。
- ④ **DISPLAY CH**  
FADER VIEW 画面に表示されるチャンネルを切り替えます。

#### ・IN CH VIEW ファンクションの場合

INPUT [PANEL]	パネルアサイン機能で設定されたチャンネル、DCA グループ 1 ~ 12
CH 1-48/ST IN 1-4	インプットチャンネル 1 ~ 48、 ST IN チャンネル 1 ~ 4、 DCA グループ 1 ~ 12
CH 49-96/ST IN 5-8	インプットチャンネル 49 ~ 96、 ST IN チャンネル 5 ~ 8、 DCA グループ 1 ~ 12

#### ・OUT CH VIEW ファンクションの場合

MIX 1-48	MIX 1 ~ 48 チャンネル、 STEREO A/B チャンネル、 DCA グループ 1 ~ 12
MATRIX	MATRIX 1 ~ 24 チャンネル、 STEREO A/B チャンネル、 DCA グループ 1 ~ 12

## メーターブリッジに現在時刻を表示

メーターブリッジブロックの TIME CODE インジケーターに現在時刻を表示できるようになりました。また、PREFERENCE 画面に表示を切り替えるためのパラメーターが追加されました。

### PREFERENCE

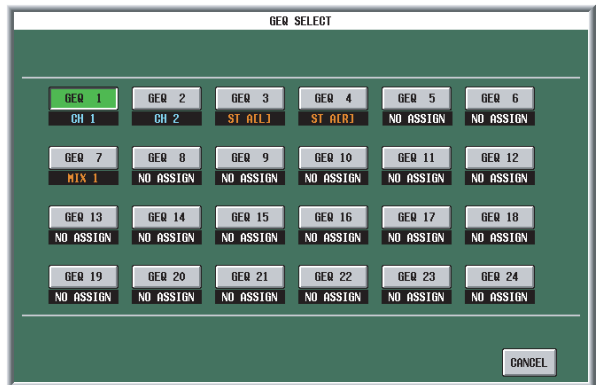
### TIME CODE DISPLAY 欄



TIME CODE DISPLAY	
PRESENT TIME	現在時刻を 24 時間表示 (時 / 分 / 秒) で表示します。
TIME CODE	タイムコードを表示します。

## GEQ のパッチ状態を表示

GEQ PARAMETER 画面で使用する GEQ モジュールを選択する場合、GEQ SELECT ポップアップウィンドウで既にパッチされている GEQ モジュールを判別できるようになりました。

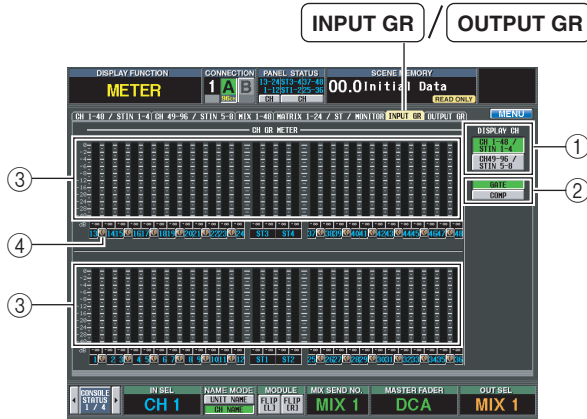


既にパッチされている GEQ にはその信号経路が表示され、パッチされていない GEQ には "NO ASSIGN" と表示されます。



## GR メーター表示

METER ファンクションに INPUT GR 画面および OUTPUT GR 画面が追加され、インプット系チャンネルのゲート/コンプレッサーによるゲインリダクション量およびアウトプット系チャンネルのコンプレッサーによるゲインリダクション量がメーターで表示されるようになりました。



### ④ ペアアイコン



奇数 / 偶数番号の順に並んだ 2 チャンネルのペアの設定状態を表示します。

### ① DISPLAY CH

INPUT GR/OUTPUT GR 画面に表示されるチャンネルを切り替えます。

INPUT GR 画面の場合



CH 1-48/ST IN 1-4	インプットチャンネル 1～48、 ST IN チャンネル 1～4
CH 49-96/ST IN 5-8	インプットチャンネル 49～96、 ST IN チャンネル 5～8

OUTPUT GR 画面の場合



MIX 1-48	MIX 1～48 チャンネル
MATRIX 1-24/ STEREO	MATRIX 1～24 チャンネル、 STEREO A/B チャンネル

### ② GATE/COMP (ゲート/コンプレッサー)



ゲインリダクション量をメーターに表示する対象として、ゲートまたはコンプレッサーを選択するボタンです。INPUT GR 画面の場合のみ表示されます。

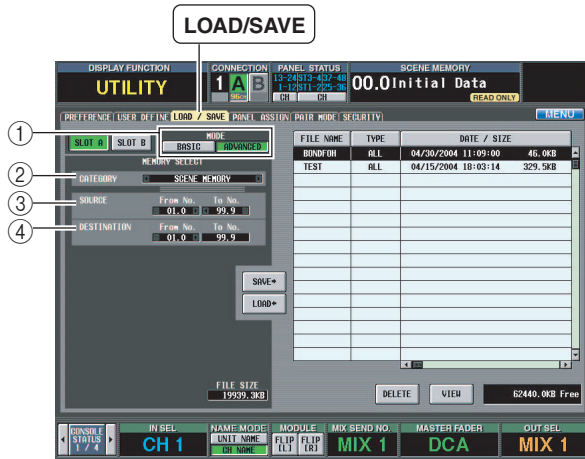
### ③ メーター

各チャンネルのゲインリダクション量を表示するピークレベルメーターです。現在のフェーダーの値を下のボックスで確認できます。

# その他の変更点

## セーブ / ロード時にフィルタリング

メモリーカードにシーンやライブラリーデータをセーブするときに、任意のデータの任意の範囲を選んでセーブできるようになりました。また、メモリーカードからデータをロードするときも、任意の範囲のデータを任意の番号からロードできるようになりました。



従来のようにシーンメモリー / 各種ライブラリーの全部のデータ、または選択した一部のデータをメモリーカードにセーブ / ロードする BASIC モードに加えて、範囲指定してデータをセーブ / ロードできる ADVANCED モードが追加されました。

### ■ ADVANCED モードの場合

LOAD/SAVE 画面で ADVANCED ボタンをオンにすると、画面左側に次の各項目が表示されます。

#### ① MODE (モード)



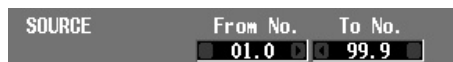
BASIC モードと ADVANCED モードを切り替えます。

#### ② CATEGORY (カテゴリー)



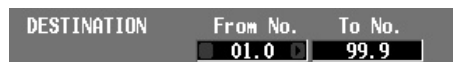
セーブ / ロード対象として選ばれているシーンメモリー / 各種ライブラリーを表示します。項目の変更は、左右の [ ] / [ ] ボタン、または [DATA] エンコーダーを使います。

#### ③ SOURCE (セーブ / ロード元の番号)



セーブ / ロード元となるシーンメモリー / ライブラリーの開始番号と終了番号を表示します。番号の変更は、それぞれのボックスの左右にある [ ] / [ ] ボタン、または [DATA] エンコーダーを使います。

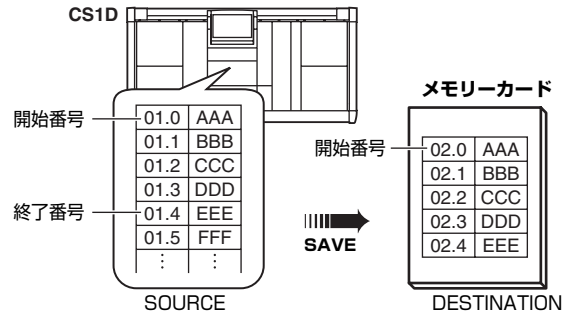
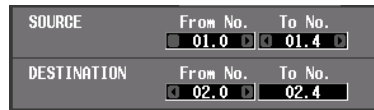
#### ④ DESTINATION (セーブ / ロード先の番号)



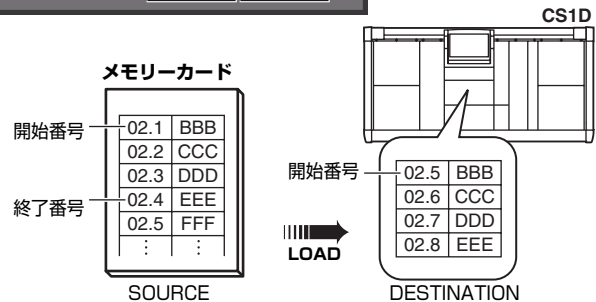
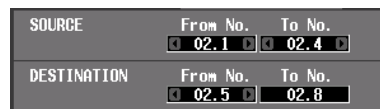
セーブ / ロード先となるシーンメモリー / ライブラリーの開始番号と終了番号を表示します。セーブ / ロード先の番号を変更したいときは、開始番号に対応するボックスの左右にある [ ] / [ ] ボタンまたは [DATA] エンコーダー

を使います (終了番号に対応するボックスの値は、開始番号と SOURCE の範囲に応じて自動的に変化します)。

### セーブ先の開始番号を変更した場合



### ロード先の開始番号を変更した場合



### Note

- メモリーカードをフォーマットする場合は、コンピューターなどの外部機器を使って FAT16 方式でフォーマットしてください。CS1D は FAT32 方式に対応しておりません。
- V2.0 より前のシステムソフトウェアでセーブしたデータもロードできません。
- システムソフトウェア V2.0 では、エフェクトライブラリーに VCM エフェクトがプリセットとして追加されています。したがって、以前のエフェクトライブラリーのデータをロードする場合は、そのままロードしようとすると一部のデータがロードされない場合があります。その場合は、DESTINATION 欄でロード先の開始番号を変更してロードすることをおすすめします。

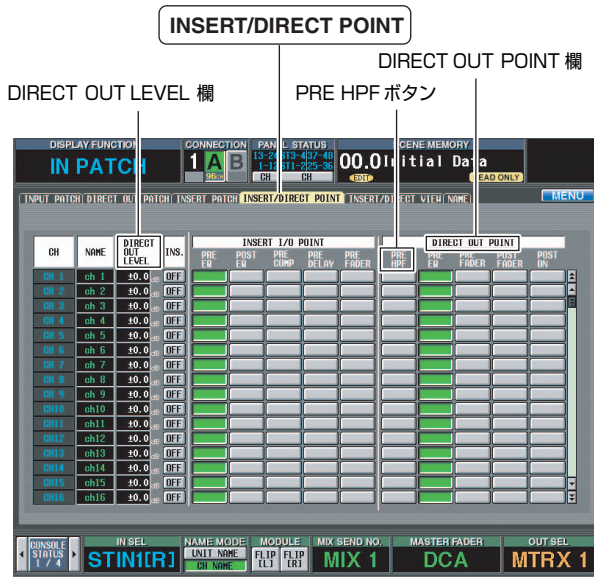
### ■ BASIC モードの場合

BASIC モードでは、従来の機能に加えて、UNIT LIBRARY、PATCH LIBRARY、NAME LIBRARY のセーブ / ロードの対象となる範囲も指定できます。

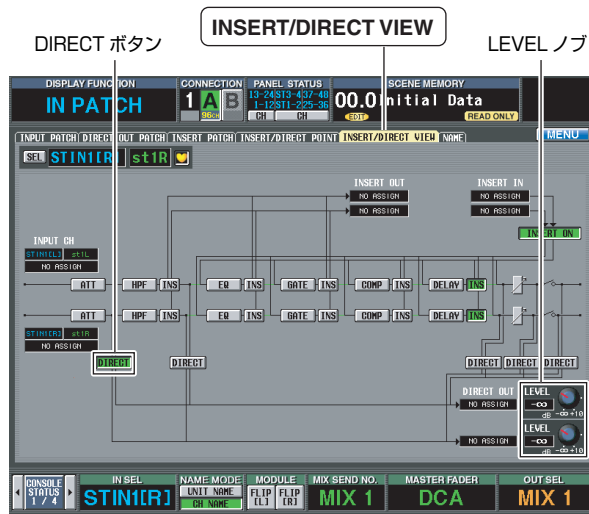


## HPF の直前からダイレクト出力

インプットチャンネルの HPF の直前からダイレクト出力できるようになりました。また、ダイレクト出力レベルを調整できるようになりました。



INSERT/DIRECT POINT 画面で HPF 直前からのダイレクト出力を設定する場合は、DIRECT OUT POINT 欄で該当するチャンネルの PRE HPF ボタンをオンにします。ダイレクト出力レベルは DIRECT OUT LEVEL 欄に表示されますが、変更は INSERT/DIRECT VIEW 画面で行ないます。



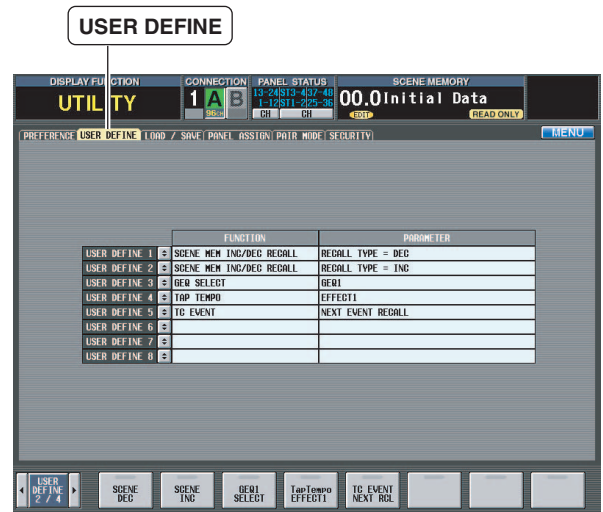
INSERT/DIRECT VIEW 画面で HPF 直前からのダイレクト出力を設定する場合は、HPF の直前にある DIRECT ボタンをオンに設定します。ダイレクト出力レベルは、画面右下に追加された LEVEL ノブで調節します。ペアに設定されているチャンネルでも、ダイレクト出力レベルは連動しません。

### Hint

- これらの設定は、シーンメモリーにも保存されます。
- V2.0より前のシステムソフトウェアのデータを読み込んだ場合は、ダイレクト出力レベルは 0 dB に設定されます。また、ダイレクトアウトポイントの初期値は PRE EQ です。

## USER DEFINE に機能追加

USER DEFINE[1] ~ [8] スイッチに割り当てられる機能が追加されました。



追加された機能は以下のとおりです。

FUNCTION	PARAMETER	解説
GEQ SELECT	GEQ1 ~ 24	GEQ PARAMETER 画面を表示
TAP TEMPO*	CURRENT	表示している画面にあるタップテンポ機能を利用する
	EFFECT1 ~ 8	指定したエフェクトのタップテンポ機能を利用する
TC EVENT	NEXT EVENT RECALL	1つ後の番号のイベントをリコール
	PREV EVENT RECALL	1つ前の番号のイベントをリコール
	DIRECT EVENT RECALL	TC EVENT 画面に登録された任意のイベントのリコール
	ENABLE/DISABLE	TC EVENT 画面の ENABLE ボタンと DISABLE ボタンの切り替え
TALKBACK DIRECT ASSIGN	ENABLE[ALL MANUAL]/DISABLE	TC EVENT 画面の ENABLE[ALL MANUAL] ボタンと DISABLE ボタンの切り替え
	MIX 1 ~ 48, MATRIX 1 ~ 24, STEREO, MONITOR B	任意のアウトプット系チャンネルに、トークバック信号を送信（オフにすると、元のトークバック設定に戻ります）

\* TEMPO パラメーターを含むエフェクトタイプが選択されているときのみに有効です。USER DEFINE スイッチの LED は、テンポ測定時および設定後とも、そのときの設定されたテンポで点滅します。タップテンポ機能については、PM1D システムソフトウェア V1.5 追補マニュアル (51 ページ) をご覧ください。

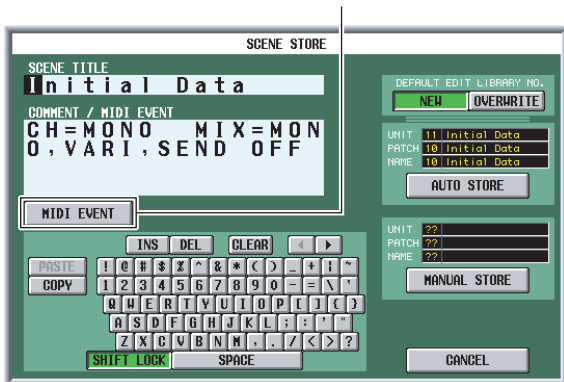
## MIDI イベントをリストから入力

シーンリコール時の MIDI イベント機能で、16 進数だけではなくリストからも MIDI イベントを入力できる MIDI EVENT SETUP ポップアップウィンドウが追加されました。また、このウィンドウを呼び出すための MIDI EVENT ボタンが、SCENE STORE ポップアップウィンドウおよび SCENE TITLE ポップアップウィンドウに追加されました。また、MIDI イベントを出力するタイミングを一定時間遅らせることができるようになりました。

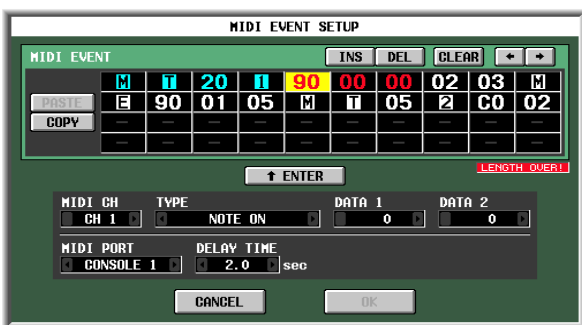


1. SCENE ファンクション MEMORY 画面の STORE ボタンをクリックして SCENE STORE ポップアップウィンドウ、または TITLE EDIT ボタンをクリックして SCENE TITLE EDIT ポップアップウィンドウを表示します。

MIDI EVENT ボタン



2. MIDI EVENT ボタンをクリックして、MIDI EVENT SETUP ポップアップウィンドウを表示します。



このポップアップウィンドウでは、以下の 2 種類の方法で MIDI イベントを割り当てることができます。

### ① 16 進数を直接入力する

一連のメッセージを 16 進数を使って直接入力する方法です。任意の入力ボックスをクリックして選択し（ボックスが反転表示になります）、[DATA] エンコーダーを回すことで、メッセージを入力できます。また、[INC]/[DEC] スイッチの操作で選択位置を移動することができます。

なお、16 進数が入力されたボックスをクリックすると、そのボックスを含めて、有効な MIDI メッセージと解釈される範囲の値が赤く変わります。また、ウィンドウ下部には、そのメッセージから解釈される MIDI チャンネル (MIDI CH)、メッセージのタイプ (TYPE)、データの値 (DATA 1、DATA 2) が表示されますので、適切な MIDI メッセージが入力されたことを確認できます。

なお、このウィンドウでメッセージを入力したり編集したりするときは、以下の各ボタンが利用できます。

[←]/[→] ボタン	反転部分を左右に移動します。
INS ボタン	反転部分にスペース (空白) を挿入します。PS/2 キーボードの <Insert> キーを押した場合も同じ効果が得られます。
DEL ボタン	反転部分の文字を削除します。PS/2 キーボードの <Delete> キーを押した場合も、同じ効果が得られます。
CLEAR ボタン	MIDI メッセージ入力ボックスに入力されたメッセージをすべて消去します。

### ② メッセージの種類を指定する

MIDI チャンネル、メッセージの種類、データの値を指定し、それを 16 進数に変換する方法です。

データを入力する先頭のボックスをクリックします。次に、TYPE ボックスの左右の [↑]/[↓] ボタン、または [DATA] エンコーダーを使って、メッセージの種類を選びます。続いて MIDI CH、DATA 1、DATA 2、MIDI PORT の各ボックスで MIDI チャンネル、MIDI イベントの各種設定、出力ポートを指定します。最初に選択したメッセージの種類によって、MIDI CH、DATA 1、DATA 2 の各ボックスで選択可能な値は、次のように異なります。

また、DELAY TIME ボックスの設定で、MIDI イベントを出力するタイミングをシーンリコールから一定時間遅らせることもできます。遅延時間は、0.1 sec 単位で設定できます。

TYPE	MIDI CH	DATA 1	DATA 2
NOTE OFF (ノートオフ)	1 ~ 16	ノートナンバー (0 ~ 127)	ノートオフベロシティ (0 ~ 127)
NOTE ON (ノートオン)			ノートオンベロシティ (0 ~ 127)
KEY PRESSURE (キープレッシャー)			プレッシャーの値 (0 ~ 127)
CONTROL CHANGE (コントロールチェンジ)	コントロールナンバー (0 ~ 127)	コントローラーの値 (0 ~ 127)	
PROGRAM CHANGE (プログラムチェンジ)	プログラムナンバー (0 ~ 127)		-
CHANNEL PRESSURE (チャンネルプレッシャー)	プレッシャーの値 (0 ~ 127)		-
PITCH BEND (ピッチベンド)	ピッチベンドの MSB (0 ~ 127)		ピッチベンドの LSB (0 ~ 127)
EXCLUSIVE MESSAGE (エクスクルーシブメッセージ)			-

すべての値を指定したら、画面内の "↑ ENTER" ボタンをクリックすると、そのメッセージに対応する 16 進数が、MIDI EVENT SETUP ウィンドウの入力ボックスに入力されます。必要に応じて、任意の入力ボックスをクリックして [DATA] エンコーダーを回すことで、メッセージを編集できます。

### Note

- 入力可能な MIDI イベントのバイト数は、MIDI 出力先ポートなどのデータやコメントも含め最大 32 バイトです。これを超えると "LENGTH OVER!" のメッセージが表示されます。

・ DELAY TIME の設定は、SCENE STORE(または SCENE TITLE EDIT) ポップアップウィンドウでも以下の手順で設定できます。

1. COMMENT/MIDI EVENT 欄にカーソルを移動して [EVENT CODE SET] ボタンをクリックします。
2. 文字パレットの T および 0 ~ 9 を使って、遅延時間を 100msec 単位の 2 桁で設定します。たとえば、MIDI イベントの出力をシーンリコールから 500msec 遅延させる場合は、“T05” と入力します。遅延させない場合は、入力する必要ありません。
3. 文字パレットの 1、2(コンソール 1 または 2) または E(エンジン) をクリックして、MIDI イベントを出力する MIDI 端子を選択します。

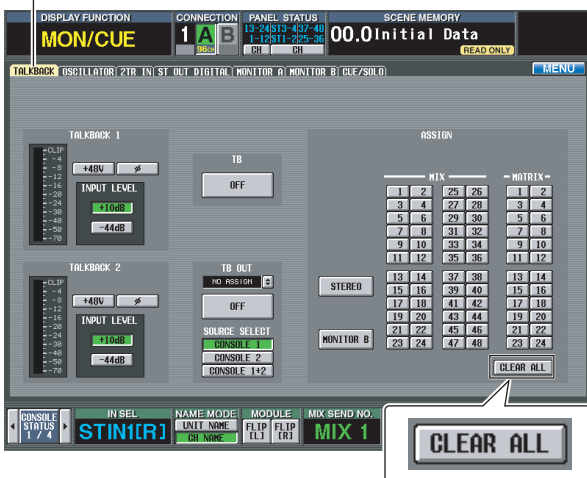
## OSCILLATOR & TALKBACK 画面に CLEAR ALL ボタン追加

OSCILLATOR 画面と TALKBACK 画面に、バスへの割り当てをすべて解除する CLEAR ALL ボタンが追加されました。

### OSCILLATOR

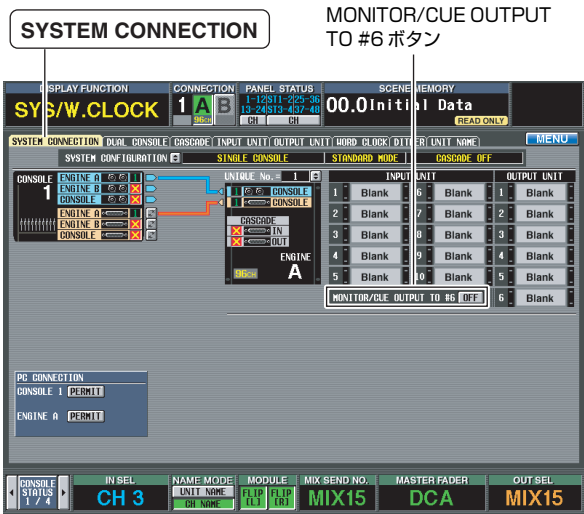


### TALKBACK



## MONITOR/CUE 信号を DSP1D から出力

MONITOR A/B 信号および CUE 信号を DSP1D の OUTPUT 6 端子に出力できるようになりました。PM1D Manager のリモートコントロール機能を使用するときの MONITOR/CUE 操作に便利です。



### MONITOR/CUE OUTPUT TO #6 OFF

SYSTEM CONNECTION 画面の MONITOR/CUE OUTPUT #6 ボタンをオンにすると、DSP1D の OUTPUT 6 端子 (チャンネル 25 ~ 32) に接続されているユニットに MONITOR A/B 信号および CUE 1/2 信号が出力されます。各チャンネルに出力される信号は、以下のとおりです。

チャンネル番号	出力信号
25/26	MONITOR A L/R
27/28	MONITOR B L/R
29/30	CUE 1 L/R (コンソール 1 の CUE 信号)
31/32	CUE 2 L/R (コンソール 2 の CUE 信号)

### Note

- ・ アウトプットバッチが設定されている場合でも、MONITOR/CUE OUTPUT #6 がオンのときは MONITOR/CUE 信号が優先的に出力されます。
- ・ ユニットに出力される MONITOR/CUE 信号は、エンジンからコンソールに出力される信号と同じです。コンソールで信号処理する TALKBACK DIMMER や CUE INTERRUPT、ON/OFF、LEVEL などは、ユニットから出力される信号に対しては無効です。したがって、出力される信号とメーター表示が一致しない場合があります。エンジンから出力される信号については、PM1D System Block Diagram をご参照ください。



## グローバルペーストの制限解除

グローバルペースト機能で一度に選択できるシーン数は従来 100 シーンまででしたが、その制限がなくなりました。ただし、101 シーン以上を一度にペーストした場合は、アンドゥ操作ができなくなります。大切なデータは SELECT ALL でバックアップしてから、グローバルペーストを実行してください。

## CH COPY 画面の WITH MIX SEND 選択

OUTPUT CH VIEW ファンクションの CH COPY 画面で、従来は ALL パラメーターが選択されているときだけ WITH MIX SEND を選択できました。V2.0 では、ALL が選択されていなくても WITH MIX SEND だけでも選択できるようになりました。

## MY8-DA96 カードの対応

MY8-DA96 カードが対応し、CS1D や PM1D Manager から表示 / 編集できるようになりました。

## 作成したデータの互換性

システムソフトウェア V2.0 で作成したデータ（シーン、各種ライブラリー、SETUP など）をシステムソフトウェア V1 (V2.0 より前のバージョンをすべて含む) のシステムにロードすることはできません。ただし、システムソフトウェア V1 のシステムで作成したデータは、システムソフトウェア V2.0 のシステムにロードできます。

## シーンメモリープリセットリスト

Scene #	Title
<b>00.1</b>	<b>Front of House</b>

USの著名FoHエンジニアによるFoH用のプリセットです。内蔵エフェクトへのStereo Mix Sendの他、Front Fill、Delayed Speakerまで考慮された出力システムの初期値が搭載されています。

<b>INPUT CH1-96</b>	EQ ON, TO STEREO ON, MIX SEND ON, CH ON
<b>STEREO INPUT1-8: 内蔵 EFFECT RETURN</b>	TO STEREO ON, CH ON
<b>MIX1-16: 内蔵 EFFECT SEND</b>	PAIR ON, MIX ON, LEVEL 0 dB
<b>MIX17-18: Stereo Sub Feed</b>	PAIR ON, MIX ON, LEVEL 0 dB, GEQ INSERT, INSERT ON
<b>STEREO A-B</b>	STEREO ON, LEVEL 0 dB, GEQ INSERT, INSERT ON
<b>MATRIX1-12: Front Fill Speaker, Delay Speaker, Rec Out</b>	MATRIX ON, LEVEL -∞ dB, GEQ INSERT, INSERT ON (MATRIX1-6)
<b>GEQ1-12</b>	GEQ ON, LINK ON

Scene #	Title
<b>00.2</b>	<b>Monitor</b>

USの著名モニターエンジニアによるモニターミックス用のプリセットです。MIX1-20まではWedge用としてGEQをインサート、MIX25-44は10系統のインイヤーモニターを想定しています。それぞれのモニター経路に4系統のエフェクトを割り当てています。Stereo出力はSide Fill用と考え、GEQをインサートしました。

<b>INPUT CH1-96</b>	HPF ON—F: 50 Hz—SLOPE: 18 dB, EQ ON, MIX SEND ON—PRE FADER, TO STEREO ON, CH ON
<b>STEREO INPUT1-8: 内蔵 EFFECT RETURN</b>	HPF ON—F: 50 Hz—SLOPE: 18 dB, EQ ON, MIX SEND ON—PRE FADER (ただし、内部フィードバックループになってしまうMIXバスへのSENDはOFF), TO STEREO ON (STEREO INPUT 1, 2, 5, 6), CH ON
<b>MIX1-20: Wedge Mix</b>	GEQ INSERT, INSERT ON, MIX ON, LEVEL 0 dB
<b>MIX21-24: 内蔵 EFFECT1-4 SEND</b>	MIX ON, LEVEL 0 dB
<b>MIX25-44: In Ear Monitor</b>	PAIR ON, EQ ON, COMP ON—THR: 0 dB—RATIO: ∞ : 1—ATTACK: 0 msec—KNEE: HARD, MIX ON, LEVEL 0 dB
<b>MIX45-48: 内蔵 EFFECT5-8 SEND</b>	MIX ON, LEVEL 0 dB
<b>STEREO A-B: Side Fill Mix</b>	GEQ INSERT, INSERT ON, LEVEL 0 dB
<b>GEQ1-24</b>	GEQ ON, LINK ON (GEQ21-24)

Scene #	Title
<b>00.3</b>	<b>FoH &amp; Mon</b>

1台のコンソールでFoH、モニターを兼用するためのプリセットです。Mixの後半をモニターセンドと考え、WedgeにはGEQをインサート。Matrix出力でFront fillやDelayed Speakerを考慮した設定です。

<b>INPUT CH1-96</b>	EQ ON, TO STEREO ON, MIX SEND ON, CH ON
<b>STEREO INPUT1-8: 内蔵 EFFECT RETURN</b>	TO STEREO ON, CH ON
<b>MIX1-16: 内蔵 EFFECT SEND</b>	PAIR ON, MIX ON, LEVEL 0 dB
<b>MIX17-18: Stereo Sub Feed</b>	PAIR ON, MIX ON, LEVEL -∞ dB, GEQ INSERT, INSERT ON
<b>MIX25-36: In Ear Monitor</b>	PAIR ON, EQ ON, COMP ON—THR: 0 dB—RATIO: ∞ : 1—KNEE: HARD, MIX ON, LEVEL 0 dB
<b>MIX37-48: Wedge Mix</b>	GEQ INSERT, INSERT ON, MIX ON, LEVEL 0 dB
<b>STEREO A-B</b>	STEREO ON, LEVEL 0 dB, GEQ INSERT, INSERT ON
<b>MATRIX1-12: Front Fill Speaker, Delay Speaker, Rec Out</b>	PAIR ON, MATRIX ON, GEQ INSERT, INSERT ON (MATRIX1-6)
<b>GEQ1-24</b>	GEQ ON, LINK ON (GEQ1-12)

Scene #	Title
<b>00.4</b>	<b>In Ear Monitor</b>

インイヤーマニター主体のモニターミックスを想定したプリセットです。緊急時のためにインイヤ、Wedgeモニターそれぞれを OutputDCA でまとめた PM1D ならではの実用性の高いプリセットです。

#### INPUT CH1-96

ATT: -10 dB, HPF ON—F: 50 Hz—SLOPE: 18 dB, EQ ON, COMP ON, TO STEREO ON, MIX SEND ON, VARI PAN LINK ON, FIXED MIX PAN ON, CH ON, LEVEL 0 dB

#### STEREO INPUT1-8: 内蔵 EFFECT RETURN, 2track Input

ATT: -10 dB, HPF ON—F: 50 Hz—SLOPE: 18 dB, EQ ON, COMP ON, TO STEREO ON, MIX SEND ON, VARI PAN LINK ON, FIXED MIX PAN ON, PAN MODE: BALANCE, CH ON

#### MIX1-24: In Ear Monitor

PAIR ON, EQ ON, DCA 11 ASSAIGN, MIX ON, LEVEL 0 dB

#### MIX25-36: Wedge Mix

GEQ INSERT, INSERT ON, DCA12 ASSIGN, MIX ON, LEVEL 0 dB

#### MIX45-48: 内蔵 EFFECT SEND

EQ ON, DCA9 ASSIGN, MIX ON, LEVEL 0 dB

#### STEREO A-B

EQ ON, LEVEL 0 dB

#### GEQ1-24

GEQ ON, LINK ON (GEQ1-12)

#### DCA9, 11-12

DCA LEVEL 0 dB

Scene #	Title
<b>00.5</b>	<b>Musical</b>

ミュージカルでの使用を想定したプリセットです。MIX1-12は Fix に設定されており、バスとして使用することを想定しています。

#### INPUT CH1-96

ATT: -3 dB, INSERT OFF—PRE DELAY, EQ ON, TO STEREO ON, FIXED MIX PAN ON

#### STEREO INPUT1-8: 内蔵 EFFECT RETURN, 2track Input

EQ ON, FIXED MIX PAN ON

#### MIX1-12

FIX, PAIR ON (MIX5-6,11-12), EQ ON, TO MATRIX ON—LEVEL: 0 dB (MIX5, 11 から MIX 偶数バスへの送りと MIX6, 12 から MIX 奇数バスへの送りは  $-\infty$  dB), MIX ON, LEVEL 0 dB

#### MIX13-48: 内蔵 EFFECT SEND 他

VARI, PAIR ON (MIX13-24), EQ ON, DCA12 ASSIGN (MIX13-22), DCA10 ASSIGN (MIX25-26), DCA11 ASSIGN (MIX33-35), MIX ON, LEVEL 0 dB

#### STEREO A-B

EQ ON

#### MATRIX1-24

EQ ON, MATRIX ON, LEVEL 0 dB

#### EFFECT1-8

EFFECT1: MIX25, EFFECT2: MIX26, EFFECT3: MIX27, EFFECT5: MIX33, EFFECT6: MIX34, EFFECT7: MIX35, EFFECT8: MIX36

Scene #	Title
<b>00.6</b>	<b>OB Truck</b>

中継車 (Outside Broadcasting Truck/Van) での使用を想定したプリセットです。放送用途に実践的な HPF の設定、内蔵・外部両方のエフェクト SEND を想定した MIX SEND の設定などが特徴的です。

#### INPUT CH1-96

HPF ON—F: 95 Hz—SLOPE: 18 dB, EQ ON, COMP ON, MIX1-12 SEND ON, FIXED MIX PAN ON, CH ON

#### STEREO INPUT1-8: Playback, 内蔵 EFFECT RETURN

MIX1-12 SEND ON (STIN1-4), FIXED MIX PAN ON, CH ON

#### MIX1-4: 内蔵 EFFECT SEND

MIX ON, LEVEL 0 dB

#### MIX5-12: 外部 EFFECT SEND

PAIR ON (MIX5-8), MIX ON, LEVEL 0 dB

#### MIX37-48: Wireless Camera Mix, Playback Mix, Mic Mix 他

FIX, INSERT ON (MIX45-48), PAIR ON (MIX45-48), DELAY ON—86 msec@fs=48 kHz (MIX41), DCA11 ASSIGN (MIX45-46), DCA12 ASSIGN (MIX41, 47-48), TO STEREO ON (MIX41, 45-48), MIX ON (MIX41, 45-48), LEVEL 0 dB (MIX41, 45-48)

#### STEREO A-B

INSERT ON—POST ON, TO MATRIX ON—MATRIX1-2 SEND LEVEL: 0 dB—MATRIX3 SEND LEVEL:-3.1 dB (STEREO A L/R), STEREO ON, LEVEL 0 dB

#### MATRIX1-3

PAIR ON (MATRIX1-2), MATRIX ON, LEVEL 0 dB

#### EFFECT1-8

EFFECT1: MIX1, EFFECT2: MIX2, EFFECT3: MIX3, EFFECT4: MIX4, EFFECT5: MIX45-46, EFFECT6: MIX47-48, EFFECT7: STEREO B L/R, EFFECT8: STEREO A L/R, EFFECT5-8: MULTI BAND DYNA.

#### DCA11-12

DCA LEVEL 0 dB

Scene #	Title
<b>00.7</b>	<b>Theatre</b>

劇場での使用を想定したプリセットです。LCR パンニングのための初期設定が施されています。

<b>INPUT CH1-96</b>	HPF OFF—F: 20 Hz, EQ ON, LCR ON, CH ON
<b>STEREO INPUT1-8: 内蔵 EFFECT RETURN 他</b>	HPF OFF—F: 20 Hz, EQ ON, LCR ON, CH ON
<b>MIX1-12: Stage Mix, Monitor Mix 他</b>	FIX (MIX1-4), EQ ON, DELAY ON —0.00 msec, MIX ON (MIX1-8), LEVEL 0 dB (MIX1-8)
<b>MIX13-48: 内蔵 EFFECT SEND 他</b>	PAIR ON (MIX13-20), EQ ON, DELAY ON—0.00 msec (MIX25-48), MIX ON (MIX13-20,25-48), LEVEL 0 dB (MIX13-20)
<b>STEREO A-B</b>	LCR CENTER BUS CONTROL ON, EQ ON, TO MATRIX ON (STEREO A L/R), STEREO ON, LEVEL 0 dB
<b>MATRIX1-24: Delay Mix 他</b>	PAIR ON (MATRIX1-8), EQ ON, DELAY ON—0.00 msec, MATRIX ON, LEVEL 0 dB (MATRIX1-12)
<b>EFFECT1-8</b>	EFFECT1: MIX13-14, EFFECT2: MIX15-16, EFFECT3: MIX17-18, EFFECT4: MIX19-20

Scene #	Title
<b>00.8</b>	<b>Broadcast</b>

放送用途での使用を想定したプリセットです。放送ならではのインプットチャンネルのEQ、コンプが設定されており、複数系統への送りを想定しています。

<b>INPUT CH1-24: Radio Lapel Mic</b>	EQ ON—LOW TYPE: SHELF—LOW F: 71 Hz—LOW G: -3 dB—HIGH MID Q: 0.90—G: +4 dB, COMP ON—THR:—18 dB—RATIO: 3.5: 1, DCA1 ASSIGN (CH13), DCA2 ASSIGN (CH14), DCA3 ASSIGN (CH15), DCA4 ASSIGN (CH16), DCA5 ASSIGN (CH17), DCA6 ASSIGN (CH18), DCA7 ASSIGN (CH19), DCA8 ASSIGN (CH20), DCA9 ASSIGN (CH21), DCA10 ASSIGN (CH22), DCA11 ASSIGN (CH23), DCA12 ASSIGN (CH24), TO STEREO ON, FIXED MIX PAN ON, CH ON
<b>INPUT CH25-96</b>	HPF OFF—SLOPE: 12 dB, EQ ON, FIXED MIX PAN ON, CH ON, LEVEL 0 dB
<b>STEREO INPUT1-8: 内蔵 EFFECT RETURN, Playback</b>	TO STEREO ON, FIXED MIX PAN ON, CH ON
<b>MIX1-16: Recording Mix</b>	MIX ON, LEVEL 0 dB
<b>MIX21-24: 内蔵 EFFECT SEND</b>	MIX ON, LEVEL 0 dB
<b>MIX25-48: Sub Group</b>	FIX, PAIR ON, TO STEREO ON, MIX ON, LEVEL 0 dB
<b>STEREO A-B</b>	COMP ON—THR: -18 dB (STEREO A), STEREO ON
<b>EFFECT1-8</b>	EFFECT1: MIX21, EFFECT2: MIX22, EFFECT3: MIX23, EFFECT4: MIX24
<b>DCA1-12</b>	DCA LEVEL 0 dB

Scene #	Title
<b>00.9</b>	<b>Live Recording</b>

ライブレコーディングを想定したプリセットです。MIX1-48をFIXとしてレコーダー送りと想定、各チャンネルのダイレクトアウトも録音に使用できる設定となっています。

<b>INPUT CH1-96</b>	DIRECT OUT POST ON, HPF OFF - SLOPE: 12 dB, EQ ON, TO STEREO ON, CH ON
<b>STEREO INPUT1-8: 内蔵 EFFECT RETURN 他</b>	DIRECT OUT POST ON, HPF OFF—SLOPE: 12 dB, EQ ON, TO STEREO ON, CH ON
<b>MIX1-48: Recording Mix</b>	FIX, TO MATRIX ON—PRE FADER, MIX ON, LEVEL 0 dB
<b>STEREO A-B</b>	STEREO ON
<b>MATRIX1-4: 内蔵 EFFECT SEND</b>	MATRIX ON, LEVEL 0 dB
<b>EFFECT1-8</b>	EFFECT1: MATRIX1, EFFECT2: MATRIX2, EFFECT3: MATRIX3, EFFECT4: MATRIX4
<b>DCA1-12</b>	DCA LEVEL 0 dB

## VCM エフェクトパラメーターリスト

### 072: REV-X HALL, 073: REV-X ROOM, 074: REV-X PLATE

2 IN/2 OUT の新規開発した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興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 TIME	0.47–46.92 s <sup>*1</sup>	リバーブの残響の長さです。
INI. DLY	0.0–125.0 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ひろがりです。
ROOMSIZE	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 PLATE 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。

### 075: COMP276

レコーディングスタジオで定番として求められるアナログコンプレッサーの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。モノラルの 2 つのチャンネルを独立してコントロールできます。

Parameter	Range	Description
INPUT 1	–180 to 0 dB	CH1 のインプットレベルを調節します。
OUTPUT 1	–180 to 0 dB	CH1 のアウトプットゲインを調節します。
RATIO 1	2:1, 4:1, 8:1, 12:1, 20:1	CH1 のコンプレッサーのレシオです。
ATTACK 1	0.022–50.4 ms	CH1 のコンプレッサーのアタックタイムです。
RELEASE1	10.88–544.22 ms	CH1 のコンプレッサーのリリースタイムです。
MAKE UP1	OFF, ON	CH1 の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。
SIDEHPF1	OFF, ON	CH1 のコンプレッサーのサイドチェインの HPF をオンにすると、低域へのコンプレッサーのかけが弱くなり、低域の出力が強調されます。
INPUT 2	–180 to 0 dB	CH2 のインプットレベルを調節します。
OUTPUT 2	–180 to 0 dB	CH2 のアウトプットゲインを調節します。
RATIO 2	2:1, 4:1, 8:1, 12:1, 20:1	CH2 のコンプレッサーのレシオです。
ATTACK 2	0.022–50.4 ms	CH2 のコンプレッサーのアタックタイムです。
RELEASE2	10.88–544.22 ms	CH2 のコンプレッサーのリリースタイムです。
MAKE UP2	OFF, ON	CH2 の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。
SIDEHPF2	OFF, ON	CH2 のコンプレッサーのサイドチェインの HPF をオンにすると、低域へのコンプレッサーのかけが弱くなり、低域の出力が強調されます。

### 076: COMP276S

レコーディングスタジオで定番として求められるアナログコンプレッサーの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	1:2, 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インの HPF をオンにすると、低域へのコンプレッサーのかけが弱くなり、低域の出力が強調されます。

### 077: COMP260

ライブ SR で定番として求められる 1970 年代半ばのコンプレッサー / リミッターの特性をエミュレートしています。モノラルの 2 つのチャンネルを独立してコントロールできます。また、ステレオリンクによって、いくつかのパラメーターを連動させることもできます。

Parameter	Range	Description
THRE.1	–60 to 0.0 dB	CH のコンプレッサーのスレッシュホールドです。
KNEE1	SOFT, MEDIUM, HARD	CH1 のコンプレッサーのニーです。
ATTACK1	0.01–80.0 ms	CH1 のコンプレッサーのアタックタイムです。
RELEASE1	6.2–999 ms	CH1 のコンプレッサーのリリースタイムです。
RATIO1	1.0–500, ∞	CH1 のコンプレッサーのレシオです。
OUTPUT1	–20 to 40 dB	CH1 のアウトプットゲインを調節します。
THRE.2	–60 to 0.0 dB	CH2 のコンプレッサーのスレッシュホールドです。
KNEE2	SOFT, MEDIUM, HARD	CH2 のコンプレッサーのニーです。
ATTACK2	0.01–80.0 ms	CH2 のコンプレッサーのアタックタイムです。
RELEASE2	6.2–999 ms	CH2 のコンプレッサーのリリースタイムです。
RATIO2	1.0–500, ∞	CH2 のコンプレッサーのレシオです。
OUTPUT2	–20 to 40 dB	CH2 のアウトプットゲインを調節します。
ST LINK	OFF, ON	CH1 と CH2 をステレオリンクさせます。THRE.、KNEE、ATTACK、RELEASE、RATIO パラメーターがリンクし、OUTPUT はリンクしません。



## 078: COMP260S

ライブSRで定番として求められる1970年代半ばのコンプレッサー/リミッターの特性をエミュレートしています。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
THRE.	-60 to 0.0 dB	コンプレッサーのスレッシュホールドです。
KNEE	SOFT, MEDIUM, HARD	コンプレッサーのニーです。
ATTACK	0.01-80.0 ms	コンプレッサーのアタックタイムです。
RELEASE	6.2-999 ms	コンプレッサーのリリースタイムです。
RATIO	1.0-500, ∞	コンプレッサーのレシオです。
OUTPUT	-20 to 40 dB	アウトプットゲインを調節します。

## 079: 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	アウトプットゲインです。
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 *1	EQ6のカットオフ周波数です。
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。

\*1. 16.0 Hz to 20.0 kHz (LPF-1, LPF-2), 1.0 kHz to 20.0 kHz (HSH-1, HSH-2)

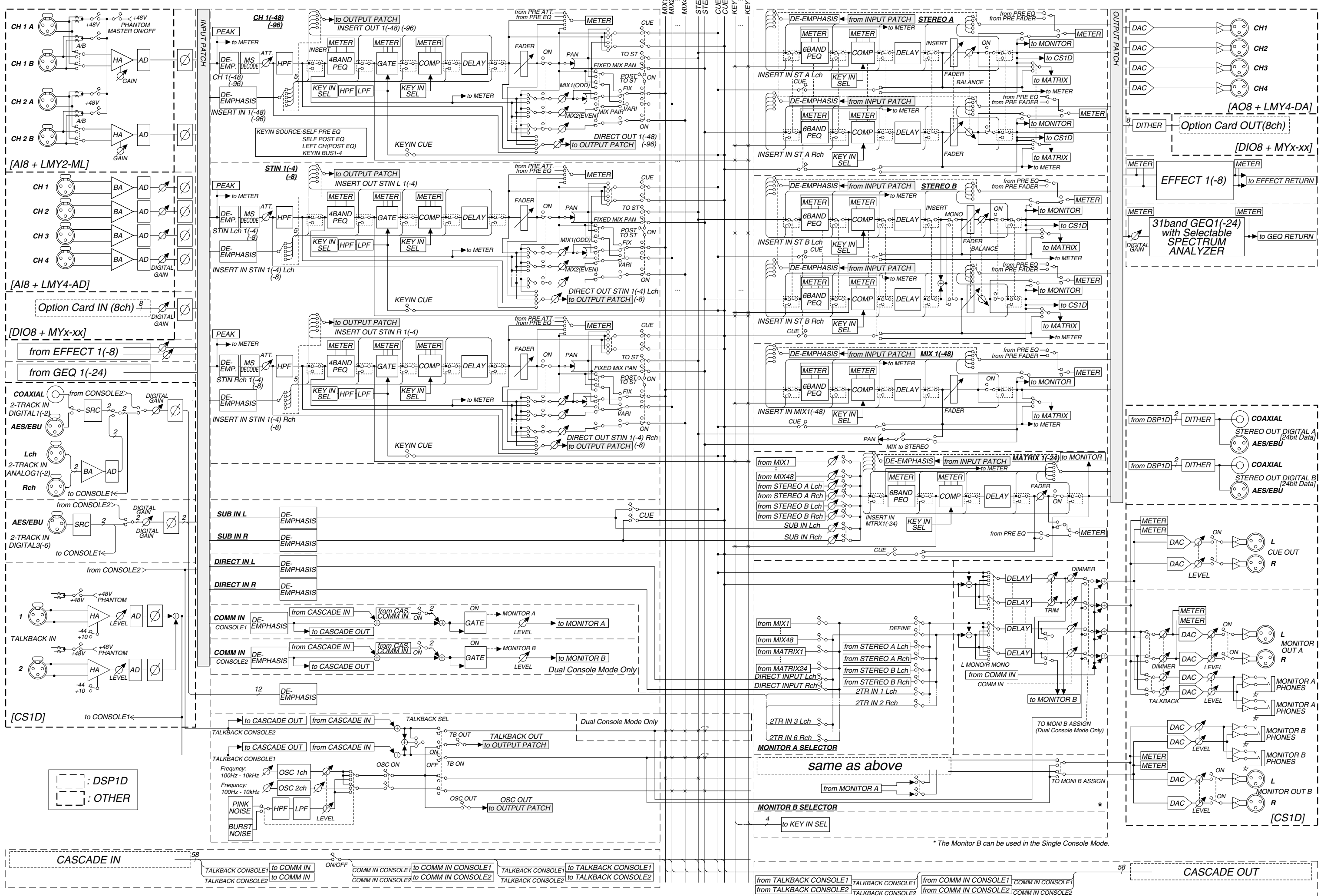
## 080: OPENDECK

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、テープの質や再生速度など、様々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	再生デッキの出カ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。



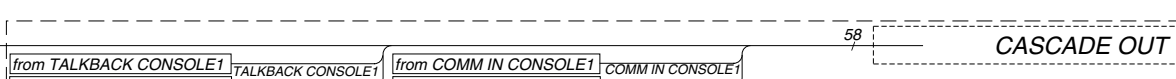
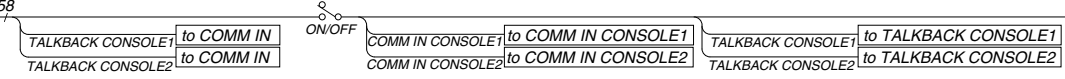
# PM1D V2.0 System Block Diagram (CS1DV2, DSP1D, AI8, AO8, DIO8)



  : DSP1D  
  : OTHER

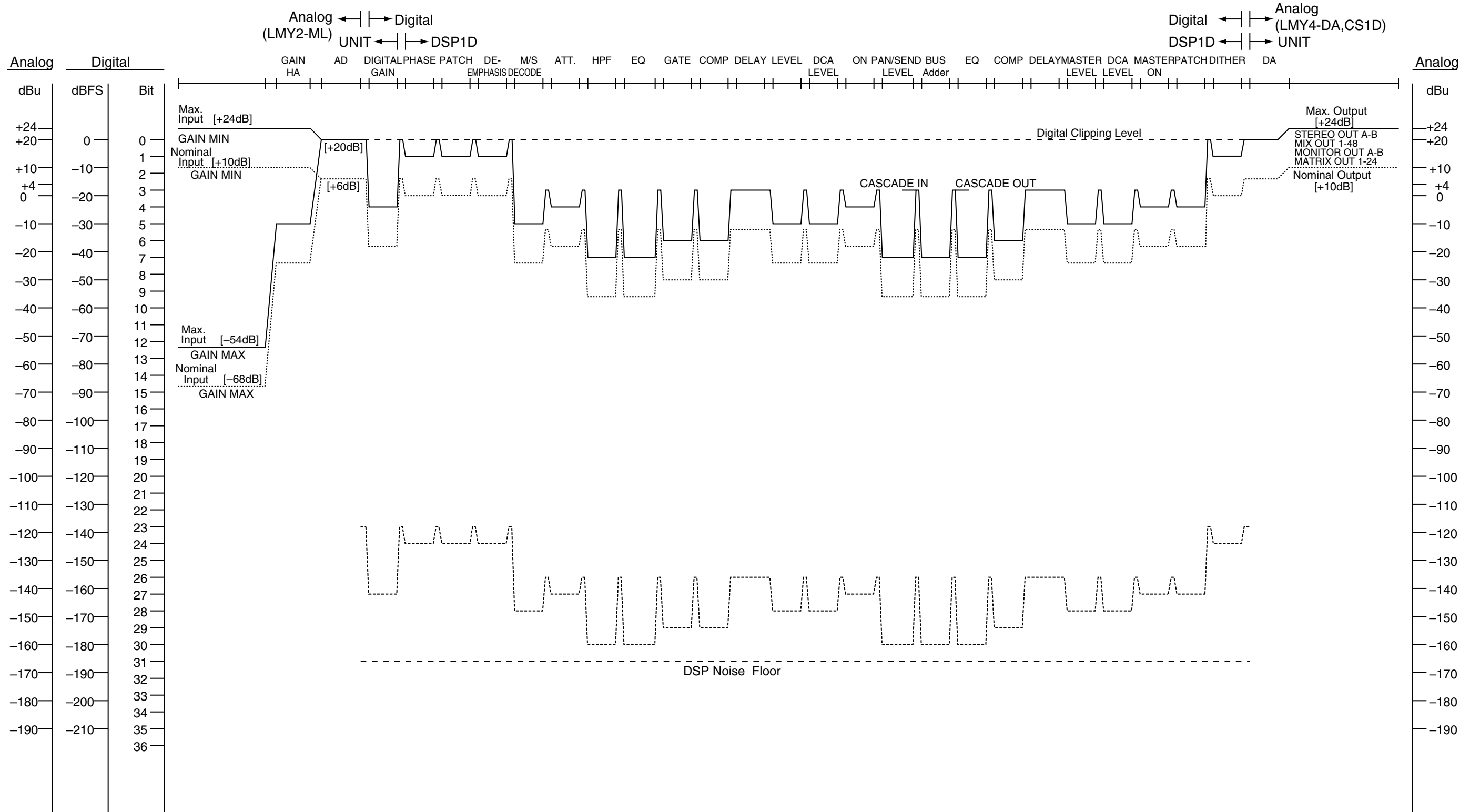
\* The Monitor B can be used in the Single Console Mode.

CASCADE IN



CASCADE OUT

# PM1D System V2.0 Level Diagram



[0dBu = 0.775Vrms]  
 [0dBFS = Full Scale]