



# PM5DV2/DSP5D Editor

## 取扱説明書

### □ ご注意

- このソフトウェアおよびPDF形式の取扱説明書の著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- このソフトウェアおよびPDF形式の取扱説明書の一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- 市販の音楽データは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- このソフトウェアおよびPDF形式の取扱説明書を運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- このPDF形式の取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、最終仕様と異なる場合がありますのでご了承ください。
- アプリケーションのバージョンアップなどに伴うシステムソフトウェアおよび一部の機能や仕様の変更については、別紙または別冊で対応させていただきます。
- Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- MacまたはMacintoshは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- 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。

**Yamaha プロオーディオホームページ**

<http://proaudio.yamaha.co.jp/>

## 目次

基本操作とセットアップ .....	2
INPUT CH ウィンドウ .....	8
ST IN ウィンドウ .....	11
FX RTN ウィンドウ .....	13
MIX ウィンドウ .....	15
MATRIX ウィンドウ .....	17
STEREO ウィンドウ .....	19
DCA ウィンドウ .....	21
Selected Channel ウィンドウ .....	22
インプット系チャンネルが選ばれている場合 .....	22
MIX チャンネルが選ばれている場合 .....	31
MATRIX チャンネルが選ばれている場合 .....	36
STEREO A/B チャンネルが選ばれている場合 .....	37
Patch Editor ウィンドウ .....	40
Surround Editor ウィンドウ .....	45
GEQ ウィンドウ .....	47
Effect Editor ウィンドウ .....	50

DCA/Mute Group ウィンドウ .....	54
Scene ウィンドウ .....	57
Library ウィンドウ .....	66
Meter ウィンドウ .....	68
Timecode Counter ウィンドウ .....	68
Sync ウィンドウ .....	68
Preference ウィンドウ .....	69
User Defined Keys Setup ウィンドウ .....	71
Fader Mode Assign ウィンドウ .....	72
Output Port Att ウィンドウ .....	72
Word Clock ウィンドウ .....	73
Oscillator ウィンドウ .....	75
Cue/Solo ウィンドウ .....	77
Port Trim ウィンドウ .....	80
ショートカット .....	81
索引 .....	82

\* 仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

用語	定義
Studio Manager	Studio Manager V2 のこと
PM5D Editor	PM5DV2 Editor のこと この Editor は PM5DV2 で動作します。本体ファームウェアが V2 であることをご確認ください。

### メニュー/ボタン名の表記について

Windows と Mac でメニュー やボタンの名称が異なる場合、この取扱説明書では Windows での名称 (Mac での名称) という形で表記します。

# 基本操作とセットアップ

## PM5D/DSP5D Editor とは？

PM5D Editor および DSP5D Editor は PM5D 本体または DSP5D 本体をリモートコントロールしたり、パラメーター設定をコンピューターに保存したりできます。

PM5D/DSP5D Editor は、Studio Manager から起動して使用します。PM5D/DSP5D Editor を使用するためには以下の操作が必要です。

「Studio Manager の起動と設定」→「PM5D Editor あるいは DSP5D Editor の起動と設定」→「PM5D/DSP5D 本体との同期（→ P.5）」

**NOTE** Studio Manager の操作については、*Studio Manager 取扱説明書*をご参照ください。

## PM5D/DSP5D Editor の設定

以下の内容は開いているすべてのエディターで個別に設定する必要があります。

- NOTE**
- 以下の設定の前に、あらかじめ Studio Manager の Setup ウィンドウで MIDI ポートを選択しておいてください。
  - Studio Manager の Setup ウィンドウで PM5D Editor もしくは DSP5D Editor をエディターを起動するには、Studio Manager ウィンドウで各エディターに対応するアイコンをダブルクリックしてください。

### □ PM5D Editor: システムのセットアップ

System Setup ウィンドウを開くには、[File] メニューから [System Setup] を選択します。

Input port と Output port は必ず設定してください。

**Input port/Output port:** あらかじめ Studio Manager で設定したポートの中から、本体と通信するポートを選択します。

**Console Device ID:** PM5D Editor は専用の ID を持つ最高 8 台までの本体のうち任意の 1 台をコントロールできます。コントロールしたい本体の ID を選択します。

**Fast Sync:** PM5D 本体との同期時間を短縮します。同期に失敗する場合はチェックをはずしてください。

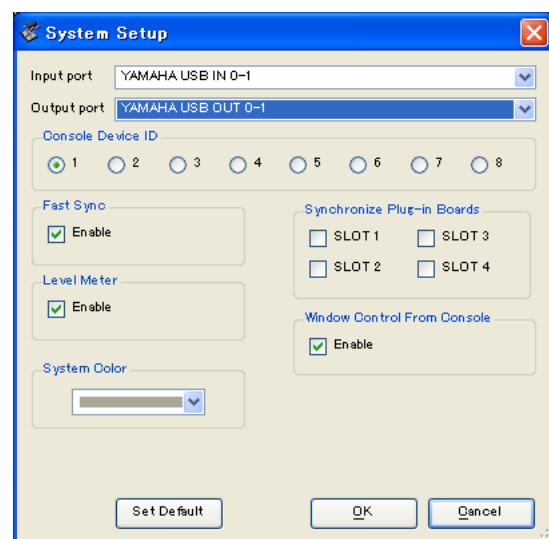
**Level Meter:** PM5D 本体との通信でレベルメーターの情報のやりとりを行なうかどうかを設定します。チェックが入っている状態ではレベルメーターの情報を PM5D から受信しますが、応答速度が遅くなることがあります。応答速度が遅いと感じられる場合にチェックをはずしてください。

**System Color:** PM5D Editor のワークスペースの色を変更することができます。色はプルダウンメニューにある 8 色から選択可能ですが、複数の PM5D Editor を識別したい場合に便利です。

**Synchronize Plug-in Boards:** チェックボックスにチェックを入れた SLOT に装着されている Y96K Plug-in Board の情報も含めてシーンデータに同期させることができます。

**Window Control from Console:** PM5D Editor のウィンドウのオープン / クローズを本体の USER DEFINED KEYS でリモートコントロールできます。この操作を有効にするかどうかを設定します。

**Set Default:** このボタンをクリックすることで、その時点での System Setup の設定を PM5D Editor の初期値として記憶させることができます。



## □ DSP5D Editor: システムのセットアップ

System Setup ウィンドウを開くには、[File] メニューから [System Setup] を選択します。

Input port と Output port は必ず設定してください。

**Input port/Output port:** あらかじめ Studio Manager で設定したポートの中から、本体と通信するポートを選択します。

**Fast Sync:** DSP5D 本体との同期時間を短縮します。同期に失敗する場合は無効にしてください。

**Level Meter:** DSP5D 本体との通信でレベルメーターの情報のやりとりを行なうかどうかを設定します。チェックが入っている状態ではレベルメーターの情報を DSP5D から受信しますが、応答速度が遅くなることがあります。応答速度が遅いと感じられる場合にチェックをはずしてください。

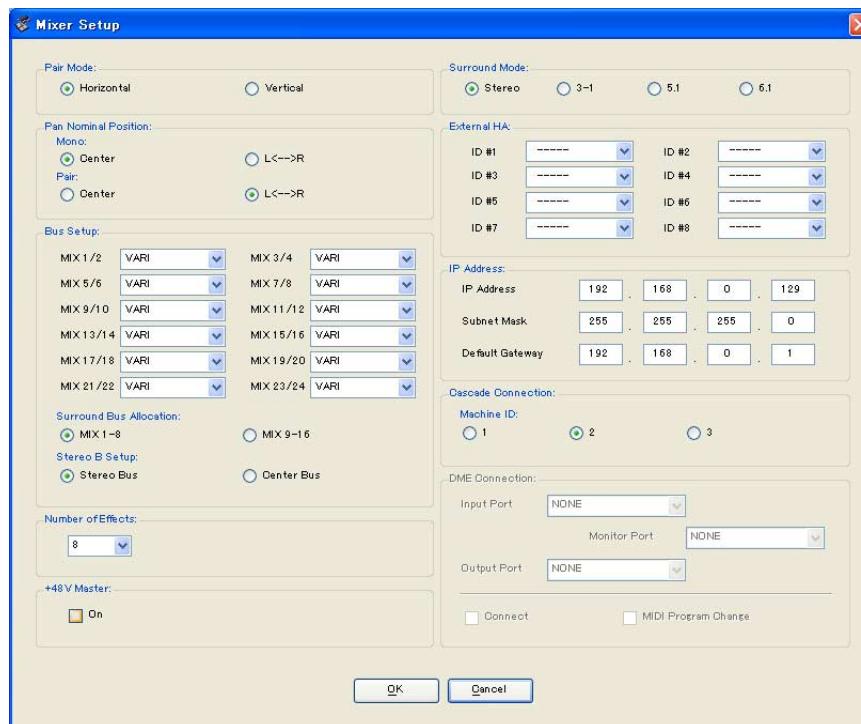
**System Color:** DSP5D Editor のワークスペースの色を変更することができます。色はプルダウンメニューにある 8 色から選択可能です。複数の DSP5D Editor を識別したい場合に便利です。

**Set Default:** このボタンをクリックすることで、その時点での System Setup の設定を DSP5D Editor の初期値として記憶させることができます。



## □ ミキサーのセットアップ

Mixer Setup ウィンドウを開くには、[File] メニューから [Mixer Setup] を選択します。



**Pair Mode:** フェーダーのペアを Horizontal と Vertical のどちらにするか選択します。

**Pan Nominal Position:** パンを中央に合わせたときに信号をノミナルレベルにするのか (Center)、左右に振り切ったときにノミナルレベルにするのか (L<-->R) を設定します。モノラルチャンネルとペアチャンネルのそれぞれに対して設定します。

**Bus Setup:** 奇数 / 偶数番号の順に並んだ 2 つの MIX バスごとに、MIX バスモード (VARI/FIXED) を選択します。サラウンドバスにアサインされている MIX バスは、「SURROUND」と表示されて変更できません。

**Surround Bus Allocation:** サラウンドバスとして使用する MIX バス (MIX1 ~ 8 または MIX9 ~ 16) を選択します。

**Stereo B Setup:** STEREO B バスを、STEREO A バスと同じ信号が送れるようにするか (Stereo Bus)、LCR モードの CENTER バスとして動作するようにするか (Center Bus) を選択します。

**Number of Effects:** 内蔵エフェクトとGEQモジュールの割り当て数を変更します。内蔵エフェクトを1系統減らすと、使用できるGEQモジュールが1基増えます。内蔵エフェクトが8系統(GEQモジュール12基)から内蔵エフェクト使用不可(GEQモジュールが20基)の間で変更できます。流用できるモジュールの数は最大8基です。

**+48V Master:** DSP5D Editorのみの機能です。INPUT端子1～48、ST IN端子1～4のファンタム電源(+48V)のマスタースイッチです。このスイッチがオフのとき、ディスプレイ上に表示される+48Vボタンのオン/オフにかかわらずファンタムがかかりません。

**Surround Mode:** サラウンドモード(STEREO、3-1、5.1、6.1)を選択します。

**External HA:** SLOTを経由して外部に接続する外部HA(AD8HR)の接続ポートを設定します。外部HAには1～8のID(DSP5Dでは1～4)が割り当てられ、それぞれをどのポートに接続するかを選択します。

**IP Address:** DSP5D Editorのみの機能です。IP Address、Subnet Mask、Default Gatewayの値を設定します。

DSP5Dとコンピューターを1対1で接続する場合は、次の初期設定値に合わせることをお勧めします。

- IP Address ..... 192.168.0.129
- Subnet Mask ..... 255.255.255.0
- Default Gateway ..... 192.168.0.1

- NOTE**
- コンピューターのネットワーク設定については *DME-N Network Driver インストールガイド for DSP5D(Windows)* または *Network-MIDI Driver インストールガイド(Mac)* をご参照ください。
  - IP Address を変更したときは、一度 DSP5D Editor と Studio Manager を終了し、*DME-N Network Driver* または *Network-MIDI Driver* の通信ポートの IP Address の値を再設定してください。IP Address を変更すると DSP5D と DSP5D Editor との接続が切れます。

**Cascade Connection:** DSP5D Editorのみの機能です。カスケード接続をする際のCascade Machine IDを設定します。1に設定するとDME Connectionの設定ができます。2および3に設定するとCascade設定がSlaveとなり、DME Connectionの設定はできません。

**DME Connection:** DSP5D Editorのみの機能です。DMEシリーズ(DME32を除く)とDSP5Dを接続するための設定をします。接続方法については本体マニュアルのリファレンス編のグローバルファンクションのMIDIリモートファンクションをご参照ください。

- NOTE** DME Connectionを有効にしても DME のリモートコントロールは DSP5D Editor からはできません。DME のリモートコントロールには別途 DME Designer をご使用ください

• **Input Port / Output Port**

DMEと接続するDSP5D側の端子/スロットを設定します。選択できるのはSLOT1、SLOT2、CASCADE IN/OUT D-SUB、CASCADE OUT RJ-45です。

- NOTE**
- CASCADE IN/OUT D-SUB または CASCADE OUT RJ-45 を選択した場合、Patch Editor の Slot 表示部に選択した端子/スロット名を表示します。
  - CASCADE IN RJ-45 は使用できませんので、DME と DSP5D を Ethernet ケーブルで接続する場合には必ず DSP5D 側は CASCADE OUT RJ-45 に接続してください。

• **Monitor Port**

DMEからのモニター信号を受信するDSP5Dのポートを設定します。選択できるのはInput Portで選択したポート内のステレオチャンネルです。

• **Connect**

DSP5DとDMEの通信の開始と切断を行ないます。チェックが入っている状態が通信開始、チェックが入っていない状態で切断となります。実際の通信の開始もしくは切断はOKボタンをクリックしたあととなります。

• **MIDI Program Change**

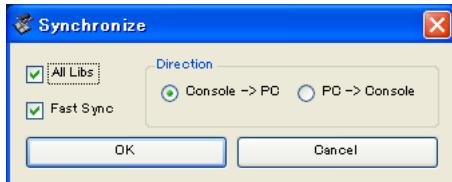
DSP5Dのシーンリコールに同期して、DMEもProgram Change Tableで対応しているシーンをリコールすることができます。チェックを入れるとこの機能が有効となり、MIDIのプログラムチェンジによって同期するようになります。また、この機能を有効にするためには、Connectにチェックが入っている必要があります。

# PM5D/DSP5D 本体との同期

PM5D/DSP5D Editor を初めて起動した時点では、本体と PM5D/DSP5D Editor でパラメーターの設定が異なっています。このため、最初に本体と PM5D/DSP5D Editor の設定を合わせる必要があります。これを本体との同期と呼びます。この操作は以下の手順で行ないます。

## 1. [Synchronize] メニュー → [Re-synchronize] を選択します。

右の画面が表示されます。



## 2. 本体と PM5D/DSP5D Editor のどちらの状態に合わせるかを選択します。

[All Libs] のチェックボックスにチェックを入れると、ライブラリーデータも同期します。

[Fast Sync] のチェックボックスにチェックを入れると、本体との同期時間を短縮します。この項目を有効にするためには、System Setup ウィンドウの [Fast Sync] のチェックボックスにチェックを入れてください。

**PC -> Console (DSP5D):** PM5D/DSP5D Editor のパラメーター設定を本体にコピーします。

**Console (DSP5D) -> PC:** 本体のパラメーター設定を PM5D/DSP5D Editor にコピーします。

## 3. [OK] をクリックします。



同期中は本体を操作しないでください。

**NOTE**

- Studio Manager で同期をとると、Studio Manager で選択されているすべてのエディターとその本体の間で同期がとれます。
- 本体側で、外部からのシーンデータの読み込みが禁止されている場合、Direction は Console (DSP5D) -> PC に設定されます。また、Read Only に設定されているシーンデータがある場合は、Read Only Data のシーンについて Console (DSP5D) -> PC として同期するか、Read Only のシーンについては同期しないかを選択するダイアログボックスが OK 時に表示されます。ここでの選択は Read Only 設定になっているシーンデータすべてに適用されます。

# Offline Edit 機能

本体と PM5D/DSP5D Editor を連動させたくない場合は、[Synchronization] メニュー → [Offline Edit] を選択します。Offline Edit で編集した内容を本体に反映させたいときは、[Synchronization] メニュー → [Re-Synchronize] を選択して、「PC -> Console (DSP5D)」で同期をとります。

Sync ウィンドウの [ONLINE]/[OFFLINE] ボタンでも、Offline Edit を選択できます。

**NOTE**

本体のエフェクトパラメーターには、サンプリング周波数によって表示値が変わるものがあります。PM5D/DSP5D Editor を OFFLINE から ONLINE にした場合、PM5D/DSP5D Editor は本体のサンプリング周波数を読み込んで表示を更新するため、エフェクトパラメーターの表示値が変わることがあります。

# セッションの操作

PM5D/DSP5D Editor では、シーン / ライブラリーデータなどを含む本体のすべてのミックス設定をセッションと呼びます。セッションの操作方法は次のとおりです。

新規セッションを作成する	「File」メニュー → 「New Session」
保存されているセッションを開く	「File」メニュー → 「Open Session」
開いているセッションを保存する	「File」メニュー → 「Save Session」
開いているセッションを新しい名前で保存する	「File」メニュー → 「Save Session As...」

各エディターのウィンドウでセッションを保存すると、そのエディターの設定だけがファイルに保存されます。PM5D/DSP5D Editor で保存したセッションファイルの拡張子は“.YSE”になります。また、PM5D 本体のデータのみを保存したファイル（拡張子は“.PM5”）も扱えるので、メモリーカードを使って PM5D 本体とデータのやり取りができます。

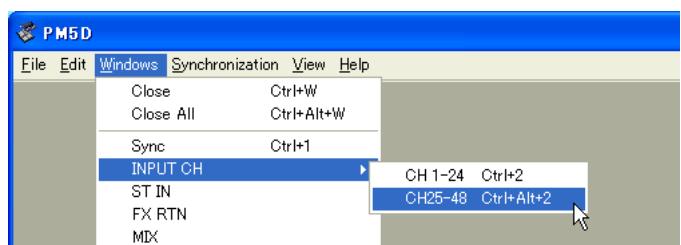
Studio Manager でセッションを保存すると、選択されているすべてのエディターの設定が 1 つのファイルに保存されます（このファイルの拡張子は“.YSM”になります）。

**NOTE**

PM5D バージョン 1 と PM5D Editor (バージョン 1 対応) で保存した拡張子“.PM5”的データは PM5DV2 Editor でも開くことができます。

# ウィンドウの操作

各ウィンドウは、[Windows] メニューから選択して開きます。INPUT CH ウィンドウや Effect Editor ウィンドウでは、表示するチャンネルやライブラリーをサブメニューから選択して開きます。



Library ウィンドウや Scene ウィンドウなどでは、ウィンドウ上部のタブをクリックして、操作対象になるページを切り替えます。



## EDIT 機能

### □ Ch Copy/Ch Paste ( チャンネルコピー / チャンネルペースト ) 機能

Ch Copy/Ch Paste 機能は [SELECT] (あるいは [SEL] ) ボタンによって選択されているチャンネルをコピーしたり貼り付けたりする機能です。

コピーはキーボードの <Ctrl (⌘)> キー + <C> キー操作でも動作します。また貼り付けはキーボードの <Ctrl (⌘)> キー + <V> キー操作でも動作します。

なお、Ch Paste を実行すると Undo 情報がクリアされるため、その時点での Undo はすべてできなくなります。

### □ Ch Move ( チャンネルムーブ ) 機能

Ch Move 機能は特定のチャンネルを同じ構成を持つ任意のチャンネルの位置へ移動する機能です。

Ch Move を選択すると右のダイアログが表示されます。Source および Destination の下にあるボタンをクリックすると、チャンネルリストが表示されます。

移動元 (Source) と移動先 (Destination) を選択して OK ボタンをクリックするとチャンネルが移動します。



Ch Move の対象となるチャンネルは、[SELECT] (あるいは [SEL] ボタン) によって選択されているチャンネルと同じ構成のチャンネルです。また、Output 系のチャンネルでは無効です。

なお、Ch Move を実行すると Undo 情報がクリアされるため、その時点での Undo はすべてできなくなります。

#### NOTE

- Source が Pair チャンネルの場合、Pair の状態のまま移動します。
- Source と Destination の間に Pair チャンネルがある場合、移動は、Pair (2CH 単位) での移動になります。
- 2CH 単位で 1 つの Parameter が ON になっている場合 (GANG や LINK などが ON になっている) も Pair (2CH 単位) での移動になります。

## □ Undo/Redo ( アンドゥ / リドゥ ) 機能

直前 ( ひとつ前 ) の操作を取り消すことを Undo、直前の Undo を取り消すことを Redo と呼びます。Undo を 2 回続ければ 2 つ前までの操作を、3 回続ければ 3 つ前までの操作を、というように操作をさかのぼって取り消すことができます。

Undo/Redo 機能の操作方法は次のとおりです。

Undo	「Edit」メニュー → 「Undo」
Redo	「Edit」メニュー → 「Redo」

ただし、以下の操作を行なった場合、それ以前の操作は Undo/Redo できなくなるか、矛盾が生じるために正しく Undo/Redo されなくなります。

- ・本体での操作
- ・Studio Manager の終了
- ・サラウンドモード / ペアモードの変更
- ・本体との同期
- ・セッションの操作
- ・GEQ の [EQ FLAT] ボタン
- ・GEQ の可変幅変更によるフェーダー位置の移動

**NOTE** 以下の操作は Undo/Redo の操作対象外です。これらの操作は取り消せません。

- ・Setup 項目の変更
- ・Synchronization
- ・ウィンドウ のオープン / クローズ
- ・ウィンドウ のサイズの変更
- ・Ch Copy / Ch Paste
- ・Ch Move

この他にも機能によって取り消せない操作があります。

**NOTE** Library と Scene の操作では、1 つ前の操作だけが Undo/Redo の対象になります。2 つ以上前の操作は取り消せません。これらのウィンドウの Undo/Redo は、それぞれのウィンドウ内の [UNDO] ボタンでのみ可能です。Sync ウィンドウからシーンリコールを行なった場合でも、ショートカットやメニュー操作では取り消せません。

## その他の機能

### □ Ctrl(⌘)+ クリック

操作子や設定値にマウスカーソルを合わせ、<Ctrl> キー(<⌘> キー) を押したままクリックすると、プリセット値 ( インプットチャンネルのフェーダーは「-∞ dB」、パンは「Center」など ) に戻せます。

### □ Ctrl(⌘)+Shift+ クリック

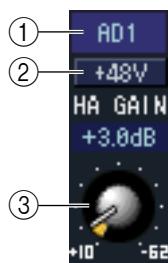
フェーダーや AUX センドのノブなどにマウスカーソルを合わせ、<Ctrl> キー(<⌘> キー) と <Shift> キーを押したままクリックすると、ノミナル値に設定できます。

# INPUT CH ウィンドウ



インプットチャンネル 1～24、25～48 のパラメーターを表示 / 変更します。ウィンドウ内には、チャンネル 1～24、またはチャンネル 25～48 のいずれか一方のレイヤーが表示されます。もう一方のレイヤーのウィンドウを表示させるには、[Windows] メニューから [INPUT CH] を選択して、“CH1-24”または“CH25-48”を選択します。

また、ウィンドウ内に表示させるパラメーターは、[View] メニューで選択できます。



## ① インプットパッチ

インプットチャンネルに割り当てる入力ソースを次の中から選択します。

NONE	割り当てなし
AD1～AD48	INPUT 端子 1～48
AD1L～AD4R	ST IN 端子 1～4 の L/R チャンネル
S1-1, S1-2...S4-15, S4-16	スロット 1～4 に装着された I/O カードの入力 チャンネル DSP5D では SLOT3 と SLOT4 を CASCADE IN/OUT D-SUB に割り当てています。
FX1L, FX1R...FX8L, FX8R	内蔵エフェクト 1～8 の L/R 出力
2TR D1L, 2TR D1R...2TR D3L, 2TR D3R	2TR IN DIGITAL 端子 1～3 の L/R チャンネル *
2TR A1L, 2TR A1R, 2TR A2L, 2TR A2R	2TR IN ANALOG 端子 1/2 の L/R チャンネル *

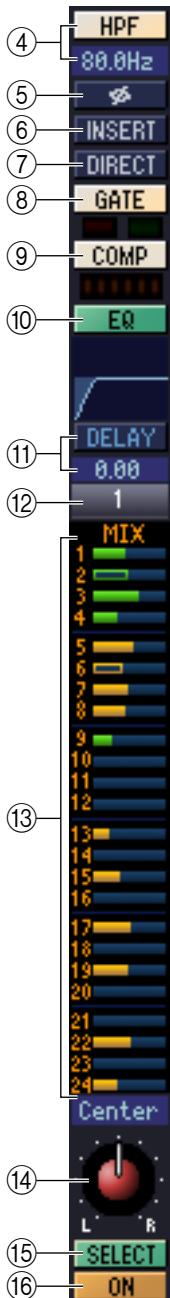
\* この選択肢は PM5D Editor でのみ表示されます。

## ② +48V

内蔵 HA (PM5D-RH モデルならびに DSP5D のみ)、またはインプットチャンネルにパッチされた外部 HA (AD8HR、AD824) のファンタム電源 (+48V) のオン / オフを切り替えます。

## ③ HA GAIN

画面上のノブをドラッグして、内蔵 HA (PM5D-RH モデルならびに DSP5D のみ)、またはインプットチャンネルにパッチされた外部 HA (AD8HR、AD824) のゲインを調節します。



#### ④ HPF (ハイパスフィルター)

ハイパスフィルターのオン / オフを切り替えます。数値部分を上下にドラッグすれば、カットオフ周波数を変更できます。

#### ⑤ φ(フェイズ)

AD 変換後の信号の位相を反転させます。

#### ⑥ INSERT (インサート)

INSERT PATCHされたものの有効 / 無効を切り替えます。

#### ⑦ DIRECT (ダイレクト)

DIRECT OUT PATCHされた Port への出力の有効 / 無効を切り替えます。

#### ⑧ GATE (ゲート)

ゲートのオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にあるインジケーターで、ゲートのオン / オフ状態や開閉状態を確認できます。



#### ⑨ COMP (コンプレッサー)

コンプレッサーのオン / オフを切り替えます。コンプレッサーがオンの間、ボタンのすぐ下にある GR メーターにゲインリダクション量が表示されます。

#### ⑩ EQ (イコライザー)

EQ のオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にあるグラフに、EQ の大まかな特性が表示されます。グラフ上をドラッグすれば、EQ の特性をエディットできます。また、コンピューター キーボードの <Ctrl> キー(⌘ キー)を押しながらグラフをクリックすると、特性がフラットになります。

#### ⑪ DELAY (ディレイ)

ディレイのオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にある数値を上下にドラッグして、ディレイタイムを設定することもできます。

#### ⑫ チャンネル番号

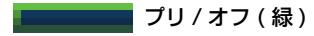
そのモジュールが対応するインプットチャンネルの番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開かれます。また、コンピューター キーボードの <Ctrl> キー(⌘ キー)を押しながらダブルクリックをすると、Locked のウィンドウが開きます。

#### ⑬ MIX SEND (ミックスセンド)

インプットチャンネルから MIX バスに送られる信号のセンドレベルをバーグラフで表示します。バーグラフを左右にドラッグして、センドレベルを設定することもできます。



インプットチャンネルから MIX バスに送られる信号の送出位置 (プリ / ポスト) やオン / オフ状態に応じて、バーグラフの表示が変化します。



**NOTE**

- 左の数字部をクリックすると、オン / オフが切り替わります。

- FIXED タイプの MIX バスでは、バーグラフがノミナルレベル (0dB) の位置に固定されて、オン / オフ状態だけを表示します。

#### ⑭ PAN (パン)

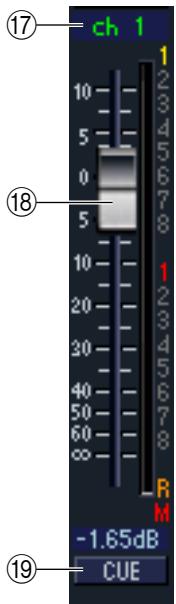
インプットチャンネルから STEREO バスに送られる信号の定位を設定します。PAN のモードによっては BALANCE (バランス) となります。

#### ⑮ SELECT (セレクト)

操作の対象となるインプットチャンネルを選びます。PM5D パネル上にある INPUT チャンネルリストリップの [SEL] キーと連動しています。

#### ⑯ CH ON (チャンネルオン) ボタン

インプットチャンネルのオン / オフを切り替えます。PM5D パネル上にある INPUT チャンネルリストリップの CH [ON] キーと連動しています。



## ⑯ チャンネル名

チャンネル名を表示するテキストボックスです。このテキストボックス内でチャンネル名を変更することもできます。

なお、チャンネル番号(⑯)は Mixer Setup 画面でペアモードを切り替えることでも変わらないのに対し、チャンネル名の表示はペアモードに応じて変化することにご注意ください。

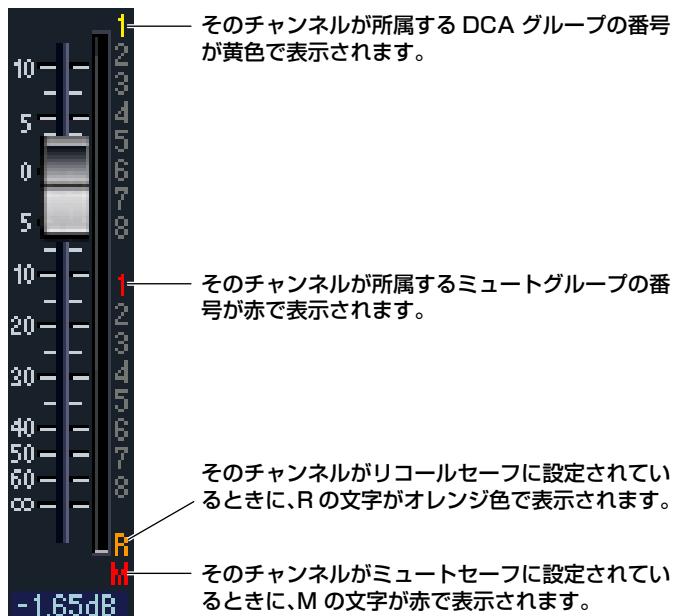
たとえば、CH1-24 のレイヤーが表示されているときに、ペアモードを Horizontal から Vertical に切り替えると、チャンネル 1、2、3...24、25 の順に並んでいたチャンネル名の表示が、チャンネル 1、3、5...45、47 の順に変わります。

## ⑰ フェーダー

インプットチャンネルの入力レベルを調節します。PM5D パネル上にある INPUT チャンネルストリップのフェーダーと連動しています。

現在のフェーダーの値は、フェーダーのすぐ下にある数値ボックスで確認できます。また、フェーダーの右にあるレベルメーターには、入力信号のレベルが表示されます。

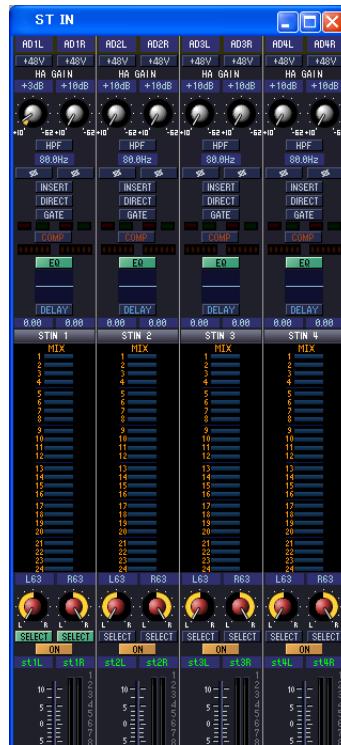
⑯ その他、フェーダー右側の番号やアルファベットで、そのチャンネルが所属する DCA グループ / ミュートグループ、およびリコールセーフ / ミュートセーフの設定状態を確認できます。



## ⑲ CUE ( キュー )

インプットチャンネルの信号をキューモニターするボタンです。PM5D パネル上にある INPUT チャンネルストリップの [CUE] キーと連動しています。SOLO が有効な時は、SOLO として機能します。

# ST IN ウィンドウ



ST IN チャンネル 1 ~ 4 のパラメーターを表示 / 変更します。ウィンドウ内に表示させるパラメーターは、[View] メニューで選択できます。



## ① インプットパッチ

ST IN チャンネルに割り当てる入力ソースを選択します。選択可能な入力ソースは、インプットチャンネルと共通です (→ P.8)。

## ② +48V

内蔵 HA (PM5D-RH モデルならびに DSP5D のみ)、または ST IN チャンネルにパッチされた外部 HA (AD824、AD8HR) のファンタム電源 (+48V) のオン / オフを切り替えます。

## ③ HA GAIN

画面上のノブをドラックして、内蔵 HA (PM5D-RH モデルならびに DSP5D のみ)、または ST IN チャンネルにパッチされた外部 HA (AD824、AD8HR) のゲインを調節します。

## ④ HPF (ハイパスフィルター)

ハイパスフィルターのオン / オフを切り替えます。数値部分を上下にドラックすれば、カットオフ周波数を調節できます。

## ⑤ ϕ(フェイズ)

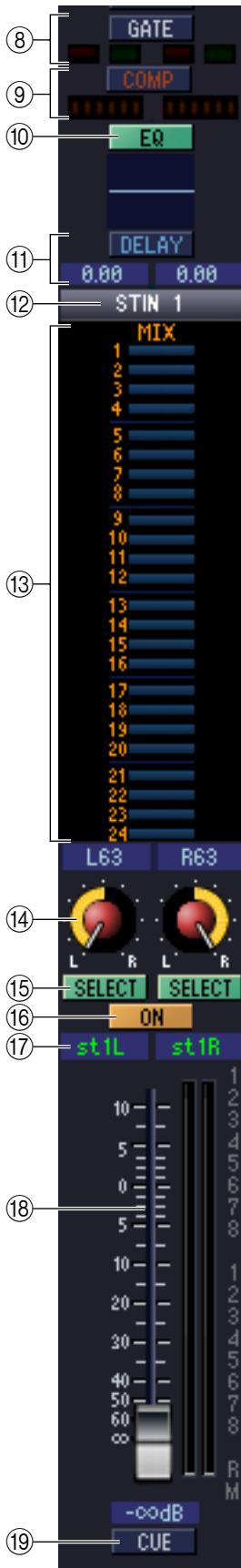
AD 変換後の信号の位相を反転させます。

## ⑥ INSERT (インサート)

INSERT PATCH されたものの有効 / 無効を切り替えます。

## ⑦ DIRECT (ダイレクト)

DIRECT OUT PATCH された Port への出力の有効 / 無効を切り替えます。



## ⑧ GATE ( ゲート )

ゲートのオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にあるインジケーターで、ゲートのオン / オフ状態や開閉状態を確認できます (→ P.9)。

## ⑨ COMP ( コンプレッサー )

コンプレッサーのオン / オフを切り替えます。コンプレッサーがオンの間、ボタンのすぐ下にある GR メーターにゲインリダクション量が表示されます。

## ⑩ EQ ( イコライザー )

EQ のオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にあるグラフに、EQ の大まかな特性が表示されます。グラフ上をドラッグして EQ の特性をエディットしたり、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(⌘ キー) を押しながらグラフをクリックして特性をフラットに戻したりできます。

## ⑪ DELAY ( ディレイ )

ディレイのオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にある数値を上下にドラッグして、ディレイタイムを設定することもできます。

## ⑫ チャンネル番号

そのモジュールが対応する ST IN チャンネルの番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開かれます。また、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(⌘ キー) を押しながらダブルクリックをすると、Locked のウィンドウが開きます。

## ⑬ MIX SEND ( ミックスセンド )

ST IN チャンネルから MIX バスに送られる信号のセンドレベルをバーグラフで表示します。バーグラフを左右にドラッグして、センドレベルを設定することもできます。

ST IN チャンネルから MIX バスに送られる信号の送出位置 (プリ / ポスト) やオン / オフ状態に応じて、バーグラフの表示が変化します (→ P.9)。

## ⑭ PAN ( パン )

ST IN チャンネルから STEREO バスに送られる信号の定位を設定します (L/R を個別に設定できます)。PAN のモードによっては BALANCE ( バランス ) となります。

## ⑮ SELECT ( セレクト )

操作の対象となる ST IN チャンネルを選びます (L/R を個別に選択できます)。PM5D パネル上にある ST IN チャンネルリストリップの [SEL] キーと連動しています。

## ⑯ CH ON ( チャンネルオン ) ボタン

ST IN チャンネルのオン / オフを切り替えます。PM5D パネル上にある ST IN チャンネルリストリップの CH [ON] キーと連動しています。

## ⑰ チャンネル名

チャンネル名を表示するテキストボックスです。このテキストボックス内でチャンネル名を変更することもできます。

## ⑱ フェーダー

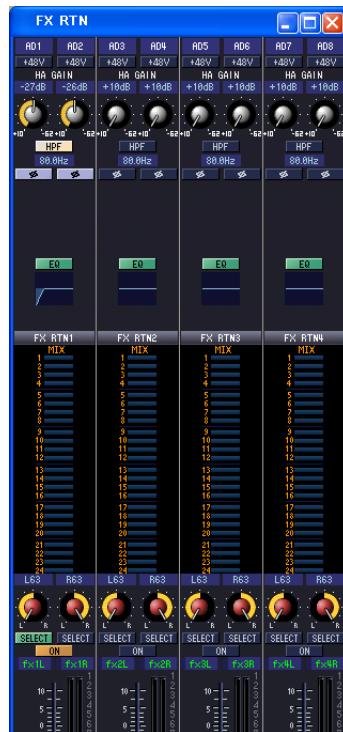
ST IN チャンネルの入力レベルを調節します。PM5D のパネル上にある ST IN チャンネルリストリップのフェーダーと連動しています。

その他、フェーダー右側の番号やアルファベットで、そのチャンネルが所属する DCA グループ / ミュートグループ、およびリコールセーフ / ミュートセーフの設定状態を確認できます (→ P.10)。

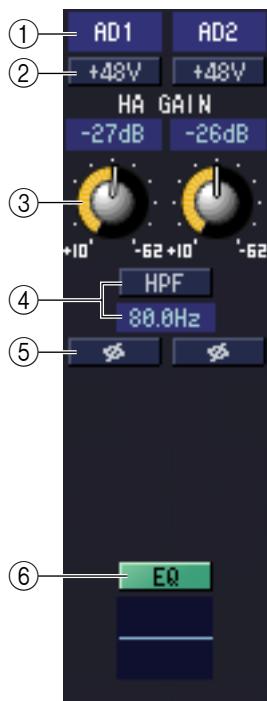
## ⑲ CUE ( キュー )

ST IN チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。PM5D パネル上にある ST IN チャンネルリストリップの [CUE] キーと連動しています。SOLO が有効な時は、SOLO として機能します。

# FX RTN ウィンドウ



FX RTN チャンネル 1 ~ 4 のパラメーターを表示 / 変更します。ウィンドウ内に表示させるパラメーターは、[View] メニューで選択できます。



## ① インプットパッチ

FX RTN チャンネルに割り当てる入力ソースを選択します。選択可能な入力ソースは、インプットチャンネルと共にあります (→ P.8)。

## ② +48V

内蔵 HA (PM5D-RH モデルならびに DSP5D のみ)、または FX RTN チャンネルにパッチされた外部 HA (AD8HR, AD824) のファンタム電源 (+48V) のオン / オフを切り替えます。

## ③ HA GAIN

画面上のノブをドラックして、内蔵 HA (PM5D-RH モデルならびに DSP5D のみ)、または FX RTN チャンネルにパッチされた外部 HA (AD8HR, AD824) のゲインを調節します。

## ④ HPF (ハイパスフィルター)

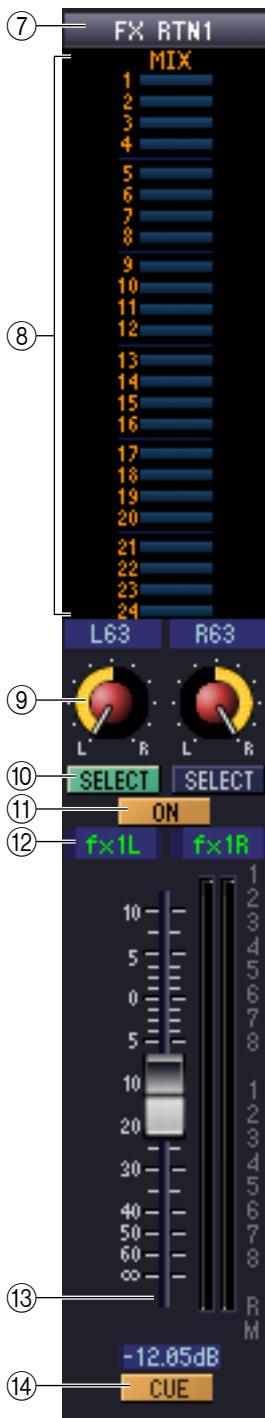
ハイパスフィルターのオン / オフを切り替えます。数値部分を上下にドロップすれば、カットオフ周波数を調節できます。

## ⑤ φ (フェイズ)

AD 変換後の信号の位相を反転させます。

## ⑥ EQ (イコライザー)

EQ のオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にあるグラフに、EQ の大まかな特性が表示されます。グラフ上をドラッグして EQ の特性をエディットしたり、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(⌘ キー) を押しながらグラフをクリックして特性をフラットに戻したりできます。



## ⑦ チャンネル番号

そのモジュールが対応する FX RTN チャンネルの番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開かれます。また、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(⌘ キー)を押しながらダブルクリックをすると、Locked のウィンドウが開きます。

## ⑧ MIX SEND (ミックスセンド)

FX RTN チャンネルから VARI タイプの MIX バスに送られる信号のセンドレベルをバーグラフで表示します (L/R の設定が連動します)。バーグラフを左右にドラッグして、センドレベルを設定することもできます。

FX RTN チャンネルから MIX バスに送られる信号の送出位置 (プリ / ポスト) やオン / オフ状態に応じて、バーグラフの表示が変化します (→ P.9)。

## ⑨ PAN (パン)

FX RTN チャンネルから STEREO バスに送られる信号の定位を設定します (L/R を個別に設定できます)。PAN のモードによっては、BALANCE (バランス) となります。

## ⑩ SELECT (セレクト)

操作の対象となる FX RTN チャンネルを選びます (L/R を個別に選択できます)。PM5D パネル上にある FX RTN チャンネルリストリップの [SEL] キーと連動しています。

## ⑪ CH ON (チャンネルオン) ボタン

FX RTN チャンネルのオン / オフを切り替えます。PM5D パネル上にある FX RTN チャンネルリストリップの CH [ON] キーと連動しています。

## ⑫ チャンネル名

チャンネル名を表示するテキストボックスです。このテキストボックス内でチャンネル名を変更することもできます。

## ⑬ フェーダー

FX RTN チャンネルの入力レベルを調節します。PM5D のパネル上にある FX RTN チャンネルリストリップのフェーダーと連動しています。

その他、フェーダー右側の番号やアルファベットで、そのチャンネルが所属する DCA グループ / ミュートグループ、およびリコールセーフ / ミュートセーフの設定状態を確認できます (→ P.10)。

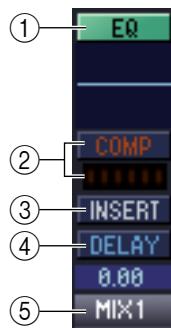
## ⑭ CUE (キュー)

FX RTN チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。PM5D パネル上にある FX RTN チャンネルリストリップの [CUE] キーと連動しています。SOLO が有効な時は、SOLO として機能します。

# MIX ウィンドウ



MIX チャンネル 1～24 のパラメーターを表示 / 変更します。ウィンドウ内に表示させるパラメーターは、[View] メニューで選択できます。



## ① EQ (イコライザー)

EQ のオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にあるグラフに、EQ の大まかな特性が表示されます。グラフ上をドラッグして EQ の特性をエディットしたり、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(⌘ キー) を押しながらグラフをクリックして特性をフラットに戻したりできます。

## ② COMP (コンプレッサー)

コンプレッサーのオン / オフを切り替えます。コンプレッサーがオンの間、ボタンのすぐ下にある GR メーターにゲインリダクション量が表示されます。

## ③ INSERT (インサート)

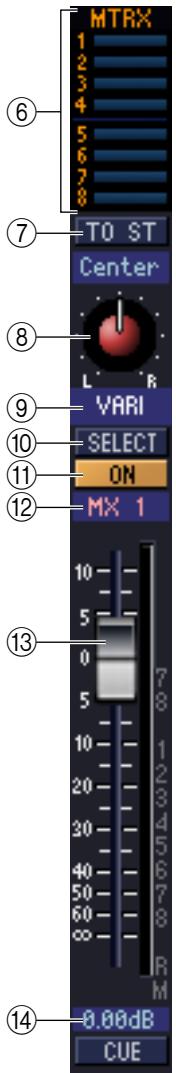
INSERT PATCH されたものの有効 / 無効を切り替えます。

## ④ DELAY (ディレイ)

ディレイのオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にある数値を上下にドラッグして、ディレイタイムを設定することもできます。

## ⑤ チャンネル番号

そのモジュールが対応する MIX チャンネルの番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開かれます。また、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(⌘ キー) を押しながらダブルクリックをすると、Locked のウィンドウが開きます。



## ⑥ MTRX (MATRIX バスへのセンドレベル)

MIX チャンネルからそれぞれの MATRIX バスに送られる信号のセンドレベルをバーグラフで表示します。バーグラフを左右にドラッグして、センドレベルを設定することもできます。

MIX チャンネルから MATRIX バスに送られる信号の送出位置 (プリ / ポスト) やオン / オフ状態に応じて、バーグラフの表示が次のように変化します。

**NOTE** 左側の数字をクリックするとオン / オフが切り替わります。

## ⑦ TO ST (トゥステレオ)

MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。

## ⑧ PAN (パン)

MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号の定位を設定します。

## ⑨ VARI/FIXED (バリ / フィックスト)

現在選ばれている MIX バスのタイプ (VARI/FIXED) を表示します (このパラメーターは表示のみです。PM5D/DSP5D Editor 上で VARI/FIXED を切り替える場合は、Mixer Setup 画面 (→ P.3) で切り替えてください)。

また、サラウンドモードが有効なときは、サラウンドバスに割り当てられている MIX バスではサラウンドチャンネル名 (L, R, Ls, Rs...) が表示され、それ以外の MIX バスでは "FIXED" と表示されます。

## ⑩ SELECT (セレクト)

操作の対象となる MIX チャンネルを選びます。PM5D パネル上の MIX セクションにある MIX [SEL] キーと連動しています。

## ⑪ ON (オン)

MIX チャンネルのオン / オフを切り替えます。

## ⑫ チャンネル名

チャンネル名を表示するテキストボックスです。このテキストボックス内でチャンネル名を変更することもできます。

## ⑬ フェーダー

MIX チャンネルの出力レベルを調節します。現在のフェーダーの値は、フェーダーのすぐ下にある数値ボックスで確認できます。また、フェーダーの右にあるレベルメーターには、信号の出力レベルが表示されます。

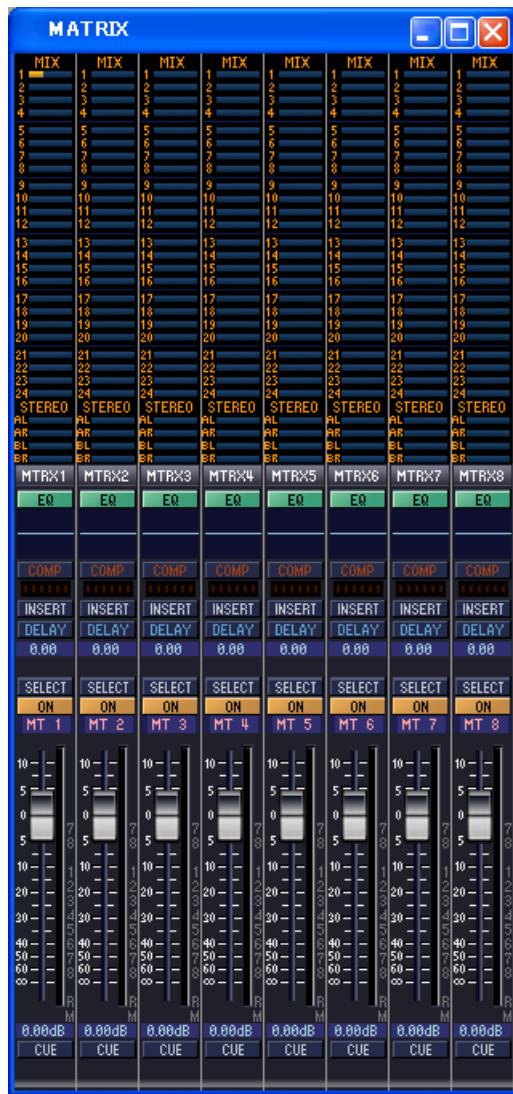
その他、フェーダー右側の番号やアルファベットで、そのチャンネルが所属する DCA グループ / ミュートグループ、およびリコールセーフ / ミュートセーフの設定状態を確認できます (番号やアルファベットの意味は→ P.10)。

## ⑭ CUE (キュー)

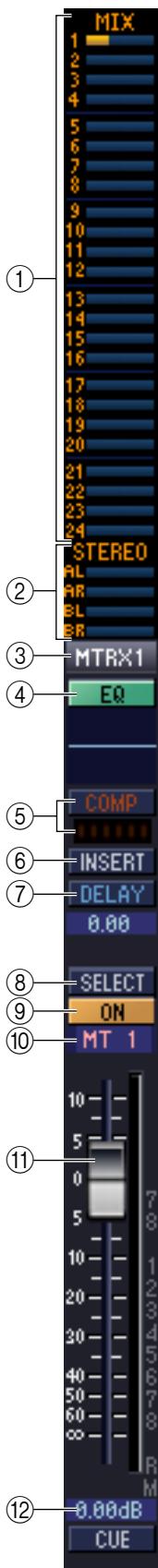
MIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。PM5D パネル上の MIX セクションにある MIX [CUE] キーと連動しています。SOLO が有効なときは、SOLO として機能します。

	プリ / オン (緑)
	プリ / オフ (緑)
	ポスト / オン (黄)
	ポスト / オフ (黄)

# MATRIX ウィンドウ



MATRIX チャンネル 1～8 のパラメーターを表示 / 変更します。ウィンドウ内に表示させるパラメーターは、[View] メニューで選択できます。



## ① MIX (MIX チャンネルから MATRIX バスへのセンドレベル)

それぞれの MIX チャンネルから MATRIX バスに送られる信号のセンドレベルを表示 / 変更します。操作方法や表示の意味は、MIX ウィンドウの MTRX (⑥) と共にあります (→ P.16)。

## ② STEREO (STEREO チャンネルから MATRIX バスへのセンドレベル)

STEREO A/B チャンネルから MATRIX バスに送られる信号のセンドレベルを表示 / 変更します。操作方法や表示の意味は、MIX ウィンドウの MTRX (⑥) と共にあります (→ P.16)。

## ③ チャンネル番号

そのモジュールが対応する MATRIX チャンネルの番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開かれます。また、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(⌘ キー)を押しながらダブルクリックをすると、Locked のウィンドウが開きます。

## ④ EQ (イコライザー)

EQ のオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にあるグラフに、EQ の大まかな特性が表示されます。グラフ上をドラッグして EQ の特性をエディットしたり、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(⌘ キー)を押しながらグラフをクリックして特性をフラットに戻したりできます。

## ⑤ COMP (コンプレッサー)

コンプレッサーのオン / オフを切り替えます。コンプレッサーがオンの間、ボタンのすぐ下にある GR メーターにゲインリダクション量が表示されます。

## ⑥ INSERT (インサート)

INSERT PATCH されたものの有効 / 無効を切り替えます。

## ⑦ DELAY (ディレイ)

ディレイのオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にある数値を上下にドラッグして、ディレイタイムを設定することもできます。

## ⑧ SELECT (セレクト)

操作の対象となる MATRIX チャンネルを選びます。PM5D パネル上の MATRIX セクションにある MATRIX [SEL] キーと連動しています。

## ⑨ ON (オン)

MATRIX チャンネルのオン / オフを切り替えます。PM5D パネル上の MATRIX セクションにある MATRIX [ON] キーと連動しています。

## ⑩ チャンネル名

チャンネル名を表示するテキストボックスです。このテキストボックス内でチャンネル名を変更することもできます。

## ⑪ フェーダー

MATRIX チャンネルの出力レベルを調節します。現在のフェーダーの値は、フェーダーのすぐ下にある数値ボックスで確認できます。また、フェーダーの右にあるレベルメーターには、信号の出力レベルが表示されます。

その他、フェーダー右側の番号やアルファベットで、そのチャンネルが所属する DCA グループ / ミュートグループ、およびリコールセーフ / ミュートセーフの設定状態を確認できます (番号やアルファベットの意味は → P.10)。

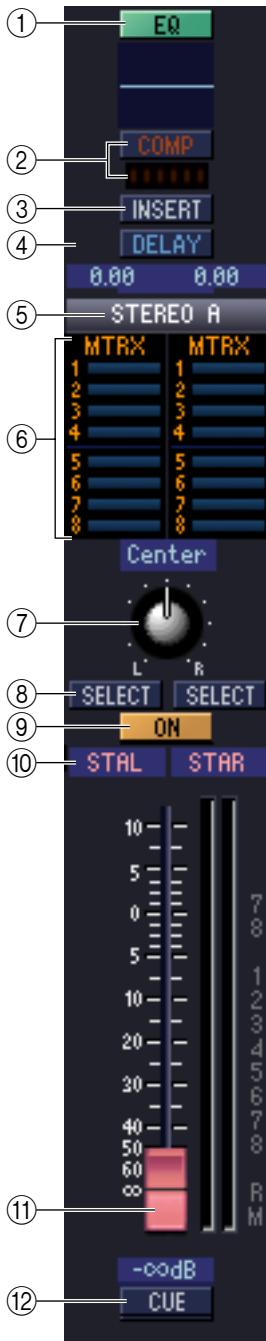
## ⑫ CUE (キュー)

MATRIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。PM5D パネル上の MATRIX セクションにある MATRIX [CUE] キーと連動しています。SOLO が有効なときは、SOLO として機能します。

# STEREO ウィンドウ



STEREO A/B チャンネルのパラメーターを表示 / 変更します。ウィンドウ内に表示させるパラメーターは、[View] メニューで選択できます。



## ① EQ (イコライザー)

EQ のオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にあるグラフに、EQ の大まかな特性が表示されます。グラフ上をドラッグして EQ の特性をエディットしたり、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(⌘ キー) を押しながらグラフをクリックして特性をフラットに戻したりできます。

## ② COMP (コンプレッサー)

コンプレッサーのオン / オフを切り替えます。コンプレッサーがオンの間、ボタンのすぐ下にある GR メーターにゲインリダクション量が表示されます。

## ③ INSERT (インサート)

INSERT PATCH されたものの有効 / 無効を切り替えます。

## ④ DELAY (ディレイ)

ディレイのオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にある数値を上下にドラッグして、ディレイタイムを設定することもできます。GANG をオンにすることで、L/R のディレイタイムがオフセット値を保ったまま連動します。オフにすると L/R のディレイタイムをそれぞれ設定できます。

## ⑤ チャンネル番号

そのモジュールが対応するチャンネルの番号 (STEREO A または B) です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開かれます。また、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(⌘ キー) を押しながらダブルクリックをすると、Locked のウィンドウが開きます。

## ⑥ MTRX (MATRIX バスへのセンドレベル)

STEREO A/B チャンネルからそれぞれの MATRIX バスに送られる信号のセンドレベルを表示 / 変更します。操作方法や表示の意味は、MIX ウィンドウの MTRX (⑥) と共通です (→ P.16)。

## ⑦ BALANCE (バランス)

STEREO A/B チャンネルの左右のバランスを調節します。

## ⑧ SELECT (セレクト)

操作の対象となる STEREO A/B チャンネルを選びます (L/R 独立して指定できます)。PM5D パネル上の STEREO A/B チャンネルストリップにある STEREO [SEL] キーと連動しています。

## ⑨ ON (オン)

STEREO A/B チャンネルのオン / オフを切り替えます。PM5D パネル上の STEREO A/B チャンネルストリップにある STEREO [ON] キーと連動しています。

## ⑩ チャンネル名

チャンネル名を表示するテキストボックスです。このテキストボックス内でチャンネル名を変更することもできます。

## ⑪ フェーダー

STEREO A/B チャンネルの出力レベルを調節します。PM5D パネル上の STEREO A/B チャンネルストリップにある STEREO フェーダーと連動しています。

現在のフェーダーの値は、フェーダーのすぐ下にある数値ボックスで確認できます。また、フェーダーの右にあるレベルメーターには、信号の出力レベルが表示されます。

その他、フェーダー右側の番号やアルファベットで、そのチャンネルが所属する DCA グループ / ミュートグループ、およびリコールセーフ / ミュートセーフの設定状態を確認できます (番号やアルファベットの意味は→ P.10)。

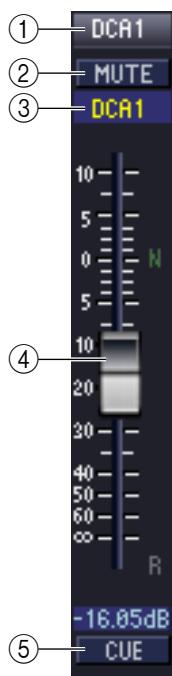
## ⑫ CUE (キュ)

STEREO A/B チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。PM5D パネル上の STEREO A/B チャンネルストリップにある STEREO [CUE] キーと連動しています。SOLO が有効なときは、SOLO として機能します。

# DCA ウィンドウ



DCA グループ 1 ~ 8 のパラメーターを表示 / 変更します。



## ① DCA 番号

DCA グループの番号です。

## ② MUTE (ミュート)

DCA グループのミュートのオン / オフを切り替えます。PM5D パネル上にある DCA ストリップセクションの DCA [MUTE] キーと連動しています。

## ③ DCA グループ名

DCA グループ名を表示するテキストボックスです。このテキストボックス内で DCA グループ名を変更することもできます。

## ④ DCA フェーダー

DCA グループのレベルを調節するフェーダーです。PM5D パネル上にある DCA ストリップセクションの DCA フェーダーと連動しています。

現在のフェーダーの値は、フェーダーのすぐ下にある数値ボックスで確認できます。

コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(⌘ キー)と <Shift> キーを押しながらフェーダー部分をクリックすると、該当するフェーダーがノミナルレベル (0dB) に設定されます。また <Ctrl> キー(⌘ キー)を押しながらフェーダー部分をクリックすると、該当フェーダーが -∞ に設定されます。フェーダーがノミナルレベルのときは、フェーダーの右側にある N の文字が緑色で表示されます。

また、DCA グループがリコールセーフに設定されているときは、フェーダー右下の R の文字がオレンジ色で表示されます。

## ⑤ CUE (キュ)

DCA グループをキューモニターするボタンです。PM5D パネル上の DCA チャンネルストリップにある DCA [CUE] キーと連動しています。

# Selected Channel ウィンドウ

現在選択されているインプット系チャンネル（インプットチャンネル1～48、ST IN チャンネル1～4、FX RTN チャンネル1～4）またはアウトプット系チャンネル（MIX チャンネル1～24、MATRIX チャンネル1～8、STEREO A/B チャンネル）の各種パラメーターを設定します。

このウィンドウで操作可能なパラメーターの種類は、現在選択されているチャンネルの種類に応じて異なります。以下、インプット系チャンネル（インプットチャンネル1～48、ST IN チャンネル1～4、FX RTN チャンネル1～4）、MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネルに分けて Selected Channel ウィンドウのパラメーターを説明します。

## インプット系チャンネルが選ばれている場合



**NOTE** 特に断わり書きがない限り、以下に説明するパラメーターは、インプットチャンネル1～48、ST IN チャンネル1～4、FX RTN チャンネル1～4に共通です。

### □ CHANNEL SELECT (チャンネル選択)



#### ① SELECT (チャンネル選択)

操作の対象となるチャンネルの番号と名称を表示します。チャンネルを切り替えるには、SELECTボタンまたは左右の◀/▶ボタンを使用します。チャンネル名のテキストボックス内で、名称を変更することもできます。

#### ② PAIR (ペア)

選択されているチャンネルのペアの設定状態を示します。ハートのマークをクリックして、ペアの設定／解除を行なうこともできます。

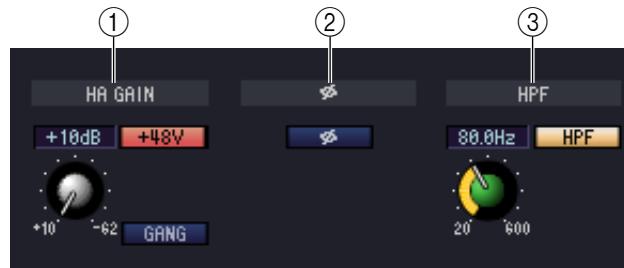
#### ③ INPUT PATCH (インプットパッチ)

インプット系チャンネルに割り当てる入力ソースを選択します（選択可能な入力ソースは→P.8）。

#### ④ LIBRARY (ライブラリー)

LIBRARY ウィンドウの INPUT CH ページを呼び出します。

## □ HA GAIN/φ/HPF (HA ゲイン / フェイズ / ハイパスフィルター)



### ① HA GAIN (HA ゲイン)

内蔵 HA (PM5D-RH モデルならびに DSP5D のみ)、またはインプットチャンネルにパッチされた外部 HA (AD8HR、AD824) のゲインを調節します。現在の設定値は、ノブの上にある数値ボックスで確認できます。+48V ボタンを使って、ファンタム電源のオン / オフを切り替えることもできます。GANG ボタンを使って、パッチ上で隣り合った 2 チャンネルのゲインを、現在のオフセット値を保ったまま連動させることができます。

### ② φ(フェイズ)

AD 変換後の信号の位相を反転させます。

### ③ HPF (ハイパスフィルター)

右側の HPF ボタンを使って、ハイパスフィルターのオン / オフを切り替えます。また、左側のノブを操作してカットオフ周波数を変更できます。現在の設定値は、ノブの上にある数値ボックスで確認できます。

## □ GATE (ゲート) (FX RTN チャンネルは除く)



### ① ゲートグラフ

現在選ばれているチャンネルのゲートの大まかな特性を表示します。

### ② GR メーター

ゲートによるリダクション量を表示するメーターです。

### ③ TYPE (タイプ)

現在選ばれているゲートのタイプを表示します。

### ④ THRESHOLD (スレッショルドレベル)

ゲートが開閉する基準レベルを設定します。キーイン信号がこのレベルを超えたときにゲートが開き、このレベルよりも下がったときにゲートが閉じます。

### ⑤ RANGE (レンジ)

ゲートが閉じている間の信号レベルの減衰量を設定します。

## ⑥ DECAY ( ディケイタイム )

ホールドタイムで設定された時間を経過した後で、ゲートが閉じるまでの時間を設定します。

## ⑦ ATTACK ( アタックタイム )

キーイン信号がスレッショルドを越えてからゲートが開くまでの時間を設定します。

## ⑧ HOLD ( ホールドタイム )

キーイン信号がスレッショルドよりも下がった後で、ゲートが開いている時間を設定します。

## ⑨ ON ( オン / オフ )

ゲートのオン / オフを切り替えるボタンです。

## ⑩ LIBRARY ( ライブラリー )

ゲートライブラリーを呼び出すためのボタンです。このボタンをクリックすると、LIBRARY ウィンドウの GATE ページが開きます。

## ⑪ LINK ( ステレオリンク )

奇数 / 偶数番号の順に並んだインプットチャンネルどうし、および ST IN チャンネルの L/R どうしで、パラメーターの設定やキーイン信号によるゲートの起動を連動させるためのボタンです。

## ⑫ KEY IN SOURCE ( キーインソース )

キーインとして利用する信号を次の中から選択します。

SELF PRE EQ	現在選ばれているインプット系チャンネルの EQ 直前の信号
SELF POST EQ	現在選ばれているインプット系チャンネルの EQ 直後の信号
CH 1 ~ 48 POST EQ	それぞれ該当するインプット系チャンネルの EQ 直後の信号 (ただし選択できる信号は、CH1 ~ 8、CH9 ~ 16、CH17 ~ 24、CH25 ~ 32、CH33 ~ 40、CH41 ~ 48、ST IN 1L/1R ~ 4L/4R の 7 つのグループの中で、そのチャンネルが属するグループのみ)
ST IN 1L/1R ~ 4L/4R POST EQ	それぞれ該当する MIX チャンネルのアウトプットアッテネーション直前の出力信号
MIX 21 ~ 24 OUT	

## ⑬ CUE ( キュー )

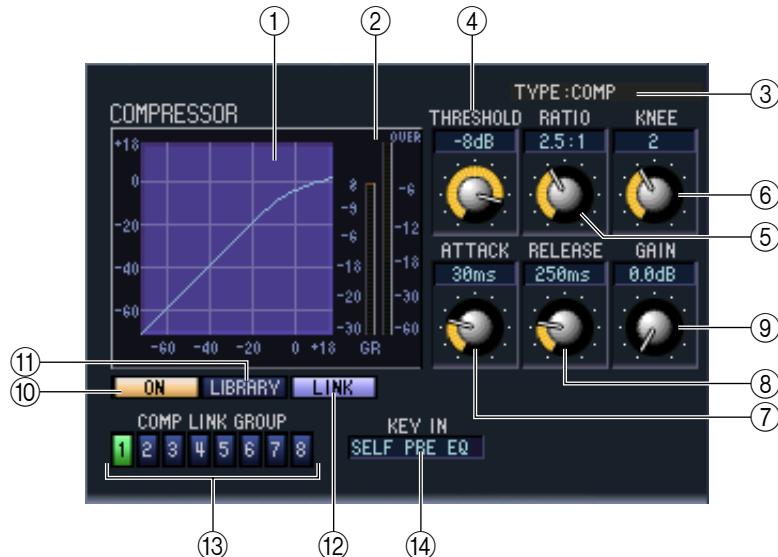
現在選ばれているキーイン信号をキューモニターするボタンです。

## ⑭ KEY IN FILTER ( キーインフィルター )

選択したキーイン信号にかけるフィルターの種類を HPF ( ハイパスフィルター ) 、 BPF ( バンドパスフィルター ) 、 LPF ( ローパスフィルター ) の中から選びます。すぐ下の ON/OFF ボタンで、フィルターのオン / オフを切り替えます。

BPF を選んだときは、右側の 2 つのノブでバンドパス周波数と Q を調節します。また、HPF と LPF を選んだときは、左側のノブでカットオフ周波数を調節します。

## □ COMPRESSOR ( コンプレッサー ) ( FX RTN チャンネルは除く )



### ① コンプレッサーラグフ

現在選ばれているチャンネルのコンプレッサーの大まかな特性を表示します。

### ② GR メーター

コンプレッサーによるリダクション量を表示するメーターです。

### ③ TYPE ( タイプ )

現在選ばれているコンプレッサーのタイプを表示します。

### ④ THRESHOLD ( スレッショルドレベル )

コンプレッサーが動作する基準レベルを設定します。キーイン信号がこのレベルを超えたときに入力信号の圧縮が始まり、このレベルよりも下がったときに圧縮が解除されます。

### ⑤ RATIO ( レシオ )

キーイン信号がスレッショルドを越えたときに、入力信号を圧縮する比率を設定します。

### ⑥ KNEE( ニー )/WIDTH( ウィズ )

TYPE が COMP か EXPANDER の時は、KNEE を設定します。KNEE は出力レベルが変化する鋭さです。HARD、1 ~ 5 の中から選択できます。

TYPE が COMPANDER H か COMPANDER S の時は、WIDTH を設定します。WIDTH はコンプレッサーの効果の境界レベル (THRESHOLD) と、エキスパンダーの効果の境界レベルの幅です。THRESHOLD+WIDTH 以下のレベルにエキスパンダーの効果がかかります。

### ⑦ ATTACK ( アタックタイム )

キーイン信号がスレッショルドを越えてから信号の圧縮が始まるまでの時間を設定します。

### ⑧ RELEASE ( リリースタイム )

キーイン信号がスレッショルドを下回ってから、圧縮が解除されるまでの時間を設定します。

### ⑨ GAIN ( ゲイン )

コンプレッサー通過後の信号のゲインを設定します。

### ⑩ ON ( オン / オフ )

コンプレッサーのオン / オフを切り替えるボタンです。

### ⑪ LIBRARY ( ライブラリー )

コンプレッサーライブラリーを呼び出すためのボタンです。このボタンをクリックすると、LIBRARY ウィンドウの COMP ページが開きます。

### ⑫ LINK ( ステレオリンク )

奇数 / 偶数番号の順に並んだインプットチャンネルどうし、および ST IN チャンネルの L/R どうしで、パラメーターの設定やキーイン信号によるコンプレッサーの起動を連動させるボタンです。

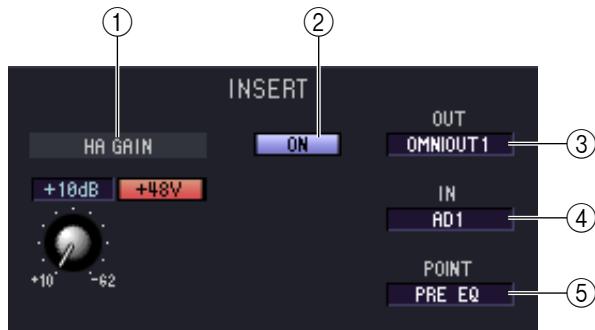
### ⑬ COMP LINK GROUP ( コンプレッサーリンググループ )

そのチャンネルが所属するコンプレッサーリンググループを 1 ~ 8 の中から選びます。

### ⑭ KEY IN ( キーイン )

キーインとして利用する信号を選択します。選択可能な信号の種類は、ゲートのキーイン信号と同等です ( → P.24)。

## □ INSERT ( インサート ) ( FX RTN チャンネルは除く )



### ① HA GAIN ( ヘッドアンプゲイン ) と +48V

INSERT IN にパッチされた入力 (HA 有りの入力) の HA ゲインの調整と、+48V のオン / オフができます。

### ② ON ( オン / オフ )

インサートイン / アウトの有効 / 無効を切り替えます。

### ③ OUT ( インサートアウト )

インサートアウトに割り当てる出力ポートを次の中から選びます。

NONE	割り当てなし
MIXOUT1...MIXOUT24	MIX OUT 端子 1 ~ 24 のチャンネル。 DSP5D では選択できません。
OMNIOUT1...OMNIOUT24	OMNI OUT 端子 1 ~ 24 のチャンネル。 PM5D では選択できません。
S1-1, S1-2…S4-15, S4-16	スロット 1 ~ 4 に装着された I/O カードの出力チャンネル。
FX1L, FX1R…FX8L, FX8R	内蔵エフェクト 1 ~ 8 の L/R 入力。
GEQIN1…GEQIN20	GEQ モジュール 1 ~ 20 の入力。
2TR D1L, 2TR D1R…2TR D3L, 2TR D3R	2TR OUT DIGITAL 端子 1 ~ 3 の L/R チャンネル。 DSP5D では選択できません。

### ④ IN ( インサートイン )

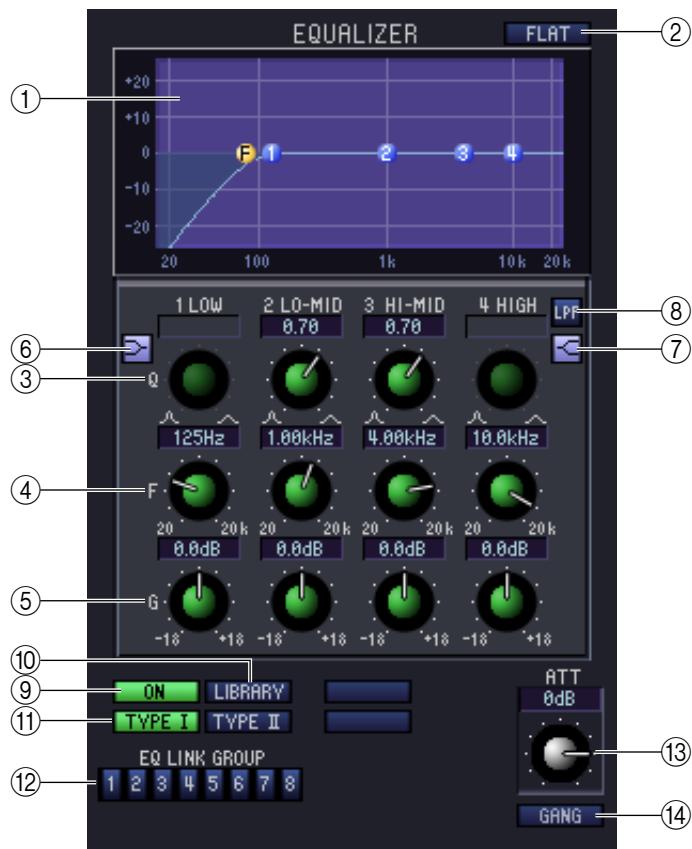
インサートインに割り当てる入力ポートを次の中から選びます。

NONE	割り当てなし。
AD1…AD48	INPUT 端子 1 ~ 48。
AD1L, AD1R…AD4L, AD4R	ST IN 端子 1 ~ 4 の L/R チャンネル。
S1-1, S1-2…S4-15, S4-16	スロット 1 ~ 4 に装着された I/O カードの入力チャンネル。
FX1L, FX1R…FX8L, FX8R	内蔵エフェクト 1 ~ 8 の L/R 出力。
GEQOUT 1…20	GEQ モジュール 1 ~ 20 の出力。
2TR D1L, 2TR D1R…2TR D3L, 2TR D3R	2TR IN DIGITAL 端子 1 ~ 3 の L/R チャンネル。 DSP5D では選択できません。
2TR A1L, 2TR A1R, 2TR A2L, 2TR A2R	2TR IN ANALOG 端子 1/2 の L/R チャンネル。 DSP5D では選択できません。

### ⑤ POINT ( インサートポイント )

インサートイン / アウトをパッチする位置を Pre EQ、Post EQ、Pre Delay、Post Fader の中から選択します。

## □ EQUALIZER ( イコライザー )



### ① EQ グラフ

現在選ばれているチャンネルの EQ の大まかな特性を表示します。

### ② FLAT ( フラット )

このボタンをクリックすると、すべてのバンドのゲインが 0.0dB にリセットされます。

### ③ Q ( キュー )

### ④ F ( フリケンシー )

### ⑤ GAIN ( ゲイン )

LOW, LO-MID, HI-MID, HIGH の 4 バンドのキューニング、中心周波数、ブースト / カット量を調節するノブです。

### ⑥ □ ( LOW シェルビング )

このボタンがオンのとき、LOW EQ がシェルビングタイプに切り替わります (LOW EQ の Q ノブはなくなります)。

### ⑦ □ ( HIGH シェルビング )

このボタンがオンのとき、HIGH EQ がシェルビングタイプに切り替わります (HIGH EQ の Q ノブはなくなります)。

### ⑧ LPF ( ローパスフィルター )

このボタンがオンのとき、HIGH EQ がローパスフィルターに切り替わります。HIGH EQ の Q ノブはなくなり、GAIN ノブはローパスフィルターのオン / オフ切り替えスイッチとして機能します。

### ⑨ ON ( オン / オフ )

EQ のオン / オフを切り替えます。

### ⑩ LIBRARY ( ライブラリー )

LIBRARY ウィンドウの INPUT EQ ページを呼び出します。

### ⑪ TYPE I / TYPE II ( EQ タイプ )

EQ のタイプとして TYPE I ( 従来の 02R シリーズと共に用いられるアルゴリズム ) または TYPE II ( 新開発のアルゴリズム ) を選びます。

### ⑫ EQ LINK GROUP ( EQ リンクグループ )

そのチャンネルが所属する EQ リンクグループを 1 ~ 8 の中から選びます。

### ⑬ ATT ( アッテネーション )

AD 変換後のアッテネーション / ゲイン量を設定します。

#### ⑯ GANG (ギャング)

このボタンをオンになると、奇数 / 偶数番号の順で隣り合った 2 チャンネルのアッテネーション / ゲイン量が、現在のオフセット値を保ったまま連動します。

### □ DELAY (ディレイ) (FX RTN チャンネルは除く)



#### ① TIME (ディレイタイム)

チャンネルごとのディレイタイムを設定します。

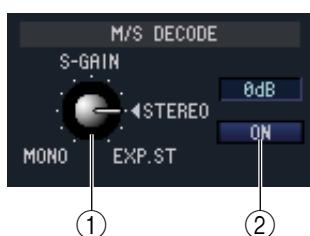
#### ② ON (オン / オフ)

ディレイ機能のオン / オフを切り替えます。現在の数値 (ms 単位) は、右側のボックスで確認します。

#### ③ GANG (ギャング)

このボタンをオンになると、奇数 / 偶数番号の順で隣り合った 2 チャンネルのディレイ時間が、現在のオフセット値を保ったまま連動します。

### □ M/S DECODE (M/S デコード) (FX RTN チャンネルは除く)



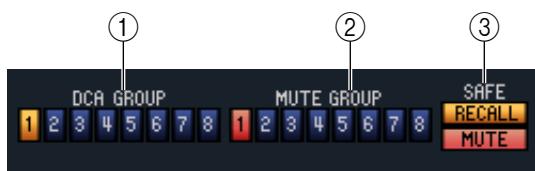
#### ① S-GAIN (S ゲイン)

M マイクのレベルに対する S マイクのレベル比を設定します。現在の数値 (dB 単位) は、右側の数値ボックスで確認できます。

#### ② ON (オン / オフ)

奇数 / 偶数番号の順に並んだ 2 系統のインプットチャンネル ( または ST IN チャンネルの L/R ) 単位で、M/S デコードのオン / オフを切り替えます。

### □ DCA GROUP/MUTE GROUP/SAFE (DCA グループ / ミュートグループ / セーフ )



#### ① DCA GROUP (DCA グループ)

そのチャンネルが所属する DCA グループを 1 ~ 8 の中から選びます。

#### ② MUTE GROUP (ミュートグループ)

そのチャンネルが所属するミュートグループを 1 ~ 8 の中から選びます。

#### ③ RECALL SAFE/MUTE SAFE (リコールセーフ / ミュート)

そのチャンネルのリコールセーフ / ミュートセーフの有効 / 無効を切り替えます。

## □ パン / フェーダー



### ① DIRECT ( ダイレクト出力オン / オフ ) (FX RTN チャンネルは除く )

ダイレクト出力のオン / オフを切り替えます。

### ② ダイレクト出力ポート (FX RTN チャンネルは除く )

インプットチャンネル 1 ~ 48、ST IN チャンネル 1 ~ 4 をダイレクト出力するポートを次の中から選択します。

NONE	割り当てなし
S1-1, S1-2...S4-15, S4-16	スロット 1 ~ 4 に装着された I/O カードの出力チャンネル
2TR D1L, 2TR D1R...2TR D3R	2TR OUT DIGITAL 端子 1 ~ 3 の L/R チャンネル DSP5D では選択できません。

### ③ ダイレクト出力ポイント (FX RTN チャンネルは除く )

ダイレクトアウトのアウトポイントを PRE ATT、PRE HPF、PRE EQ、PRE FADER、POST ON の中から選択します。

### ④ FOLLOW PAN ( フォローパン )

インプット系チャンネルから MIX バスに送られる信号に対し、TO ST PAN ノブ (⑥) がどのように影響するかを次の 2 つのボタンで設定します。

#### • VARI ボタン

このボタンがオンのときは、VARI タイプの MIX バスがペアに設定されているときに、CH to MIX セクションに表示される PAN ノブと TO ST PAN ノブが連動します。

#### • FIXED ボタン

このボタンがオンのときは、FIXED タイプの MIX バスに、TO ST PAN ノブ (⑥) 通過後の信号が送られます。

### ⑤ TO ST ( トゥステレオ )

インプット系チャンネルから STEREO バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。パネル上の SELECTED CHANNEL セクションにある [TO STEREO] キーと連動しています。

### ⑥ TO ST PAN ( トゥステレオパン )

インプット系チャンネルから STEREO バスに送られる信号の定位を調節します。エンコーダーモードとして PAN が選ばれているときの各チャンネルのエンコーダー、および SELECTED CHANNEL セクションの [PAN] エンコーダーと連動しています。PAN のモードによっては BALANCE ( バランス ) となります。

### ⑦ PAN MODE SELECT ( パンモードセレクト )

PAN のモードを INDIVIDUAL、GANG PAN、INV. GANG、BALANCE の中から選択します。

### ⑧ LCR

チャンネルごとに、LCR モードのオン / オフを切り替えます。オンに設定したチャンネルでは、STEREO バスの L/R チャンネルと CENTER チャンネルに送られる信号レベルを、TO ST PAN (⑥) ノブを使って同時に操作できます。

### ⑨ CSR ( センターサイドレシオ )

STEREO バスの L/R チャンネルに対する CENTER チャンネルのレベル比を 0 ~ 100% の範囲で設定します。数値を変更するには、数値ボックス内部を上下にドラッグします。

### ⑩ ON ( オン )

インプットチャンネルのオン / オフを切り替えます。PM5D パネル上にある INPUT チャンネルストリップの CH [ON] キーと連動しています。

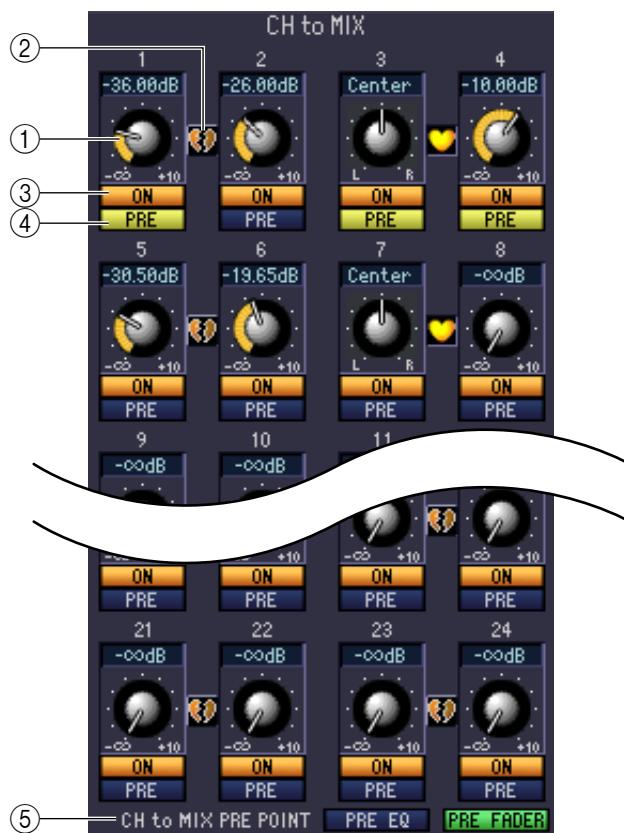
### ⑪ フェーダー

インプットチャンネルの入力レベルを調節します。PM5D パネル上にある INPUT チャンネルストリップのフェーダーと連動しています。現在の設定値は、すぐ下の数値ボックスで確認できます。フェーダー横にレベルメーターが表示されます。

### ⑫ CUE ( キュー )

インプットチャンネルの信号をキューモニターするボタンです。PM5D パネル上にある INPUT チャンネルストリップの [CUE] キーと連動しています。SOLO が有効なときは、SOLO として機能します。

## □ CH to MIX ( チャンネルトゥミックス )



### ① MIX センドレベル

インプットチャンネルから VARI タイプの MIX バスに送られる信号のセンドレベルを調節します。現在の値は、すぐ上の数値ボックスで確認できます。

### ② ペア

奇数 / 偶数番号の順に並んだ MIX チャンネルどうしのペアの設定状態を示します。ハートのマークをクリックして、ペアの設定 / 解除を行なうこともできます。

### ③ ON (MIX センドオン / オフ)

インプットチャンネルから MIX バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。

### ④ PRE (プリ / ポスト)

インプットチャンネルから MIX バスに送られる信号の送出位置として、PRE または POST を選択します。

### ⑤ CH to MIX PRE POINT ( プリポイント )

PRE ボタン (④) が PRE に設定されているときの送出位置として、PRE EQ または PRE FADER を選びます。

**HINT** PRE ボタンが POST に設定されているときは、MIX バスごとに、信号の送出位置として POST ON または POST TO ST が選択できます (→ P.35)。

# MIX チャンネルが選ばれている場合



## □ CHANNEL SELECT ( チャンネル選択 )

操作の対象が MIX チャンネルであることと、INPUT PATCH が OUTPUT PATCH になることを除けば、インプット系チャンネルのチャンネル選択と共に通です ( → P.22)。

## □ COMPRESSOR ( コンプレッサー )

COMP LINK GROUP が A ~ H になる点、キーインとして選択可能な信号の種類が異なる点を除けば、インプット系チャンネルのコンプレッサー ( → P.25) と共に通です。

## □ INSERT ( インサート )

選択可能なインサートポイントが異なる点を除けば、インプット系チャンネルのインサート ( → P.26) と共に通です。

## □ EQUALIZER ( イコライザー )



### ① EQ グラフ

現在選ばれているチャンネルの EQ の大まかな特性を表示します。

### ② FLAT ( フラット )

このボタンをクリックすると、すべてのバンドのゲインが 0.0dB にリセットされます。

### ③ Q ( キュー )

### ④ F ( フリケンシー )

### ⑤ GAIN ( ゲイン )

各バンドのキュ、中心周波数、ブースト / カット量を調節するノブです。

### ⑥ □ ( LOW シェルビング )

このボタンがオンのとき、LOW EQ がシェルビングタイプに切り替わります (LOW EQ の Q ノブはなくなります)。

### ⑦ HPF ( ハイパスフィルター )

このボタンがオンのとき、LOW EQ がハイパスフィルターに切り替わります。LOW EQ の Q ノブはなくなり、GAIN ノブはハイパスフィルターのオン / オフ切り替えスイッチとして機能します。

### ⑧ □ ( HIGH シェルビング )

このボタンがオンのとき、HIGH EQ がシェルビングタイプに切り替わります (HIGH EQ の Q ノブはなくなります)。

### ⑨ LPF ( ローパスフィルター )

このボタンがオンのとき、HIGH EQ がローパスフィルターに切り替わります。HIGH EQ の Q ノブはなくなり、GAIN ノブはローパスフィルターのオン / オフ切り替えスイッチとして機能します。

### ⑩ ON ( オン / オフ )

EQ のオン / オフを切り替えます。

### ⑪ LIBRARY ( ライブラリー )

LIBRARY ウィンドウの OUTPUT EQ ページを呼び出します。

### ⑫ TYPE I/TYPE II ( EQ タイプ )

EQ のタイプとして TYPE I ( 従来の O2R シリーズと共通のアルゴリズム ) または TYPE II ( 新開発のアルゴリズム ) を選びます。

### ⑬ EQ LINK GROUP (EQ リンクグループ)

そのチャンネルが所属する EQ リングループを A ~ F の中から選びます。

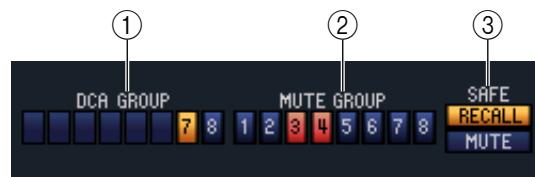
### ⑭ UPPER/LOWER ( アッパー / ロワー )

③～⑨の操作対象になる 4 バンドを LOWER (1 LOW～4 HIGH) または UPPER (5 LOW～8 HIGH) に切り替えます。

## □ DELAY ( ディレイ )

インプット系チャンネルのディレイ ( → P.28 ) と共にです。

## □ DCA GROUP/MUTE GROUP/SAFE ( DCA グループ / ミュートグループ / セーフ )



### ① DCA GROUP ( DCA グループ )

MIX チャンネルが所属する DCA グループを 7/8 の中から選びます。

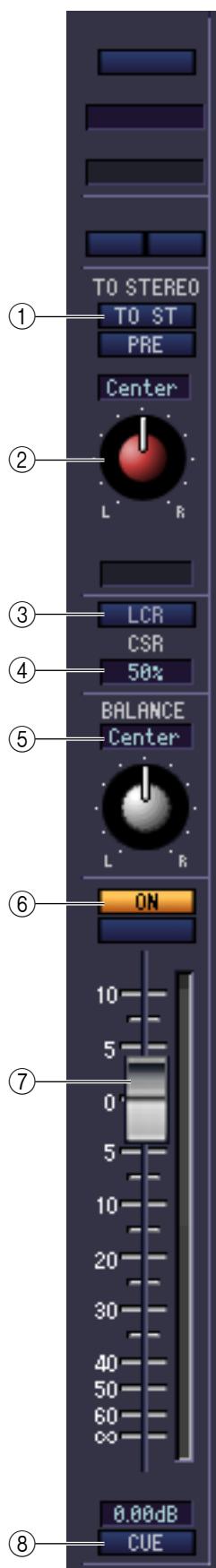
### ② MUTE GROUP ( ミュートグループ )

MIX チャンネルが所属するミュートグループを 1 ~ 8 の中から選びます。

### ③ RECALL SAFE/MUTE SAFE ( リコールセーフ / ミュート )

MIX チャンネルのリコールセーフ / ミュートセーフの有効 / 無効を切り替えます。

## □ パン / フェーダー



### ① TO ST (トゥステレオ)

MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。また、すぐ下にある PRE ボタンで、MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号の送出位置として、PRE (MIX[ON] キーの直前) または POST (MIX[ON] キーの直後) を選択します。

### ② TO ST PAN (トゥステレオパン)

MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号の定位を設定します。

### ③ LCR

チャンネルごとに、LCR モードのオン / オフを切り替えます。オンに設定したチャンネルでは、STEREO バスの L/R チャンネルと CENTER チャンネルに送られる信号レベルを、TO ST PAN (②) ノブを使って同時に操作できます。

### ④ CSR (センターサイドレシオ)

STEREO バスの L/R チャンネルに対する CENTER チャンネルのレベル比を 0 ~ 100% の範囲で設定します。数値を変更するには、数値ボックス内部を上下にドラッグします。

### ⑤ BALANCE (バランス)

ペアに設定されたチャンネルの左右の出力バランスを調節します。ペアに設定されていない場合は表示されません。

### ⑥ ON (オン)

MIX チャンネルのオン / オフを切り替えます。PM5D パネル上にある MIX セクションの MIX [ON] キーと連動しています。

### ⑦ フェーダー

MIX チャンネルの出力レベルを調節します。PM5D パネル上にある MIX エンコーダーと連動しています ([MIX MASTER] キーがオンの場合)。現在の設定値は、すぐ下の数値ボックスで確認できます。フェーダー横にレベルメーターが表示されます。

### ⑧ CUE (キュー)

MIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。PM5D パネル上にある MIX セクションの MIX [CUE] キーと連動しています。SOLO が有効なときは、SOLO として機能します。

## □ MIX to MATRIX ( ミックストウマトリクス )



### ① MATRIX センドレベル

MIX チャンネルから MATRIX バスに送られる信号のセンドレベルを調節します。

### ② ペア

奇数 / 偶数番号の順に並んだ MATRIX チャンネルどうしのペアの設定状態を示します。ハートのマークをクリックして、ペアの設定 / 解除を行なうこともできます。

### ③ ON (MATRIX センドオン / オフ)

MIX チャンネルから MATRIX バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。

### ④ POINT (センドポイント)

MIX チャンネルから MATRIX バスに送られる信号の送出位置を、PRE FADER ( フェーダー直前 ) 、POST FADER ( フェーダー直後 ) 、POST ON ( MIX [ON] キー直後 ) の中から選択します。

### ⑤ CH to MIX POST POINT (ポストポイント)

すべてのインプット系チャンネルから現在選ばれている MIX バスに送られる Post の位置を、POST ON または POST TO ST から選びます。

# MATRIX チャンネルが選ばれている場合



## □ CHANNEL SELECT (チャンネル選択)

操作の対象が MATRIX チャンネルであることと、INPUT PATCH が OUTPUT PATCH になっていることをを除けば、インプット系チャンネルのチャンネル選択と共に通です (→ P.22)。

## □ COMPRESSOR (コンプレッサー)

COMP LINK GROUP が A ~ H になる点、キーインとして選択可能な信号の種類が異なる点を除けば、インプット系チャンネルのコンプレッサー (→ P.25) と共に通です。

## □ INSERT (インサート)

選択可能なインサートポイントが異なる点を除けば、インプット系チャンネルのインサート (→ P.26) と共に通です。

## □ EQUALIZER (イコライザー)

LOWER/UPPER ボタンがない点、EQ LINK GROUP が G/H である点を除けば、MIX チャンネルのイコライザー (→ P.32) と共に通です。

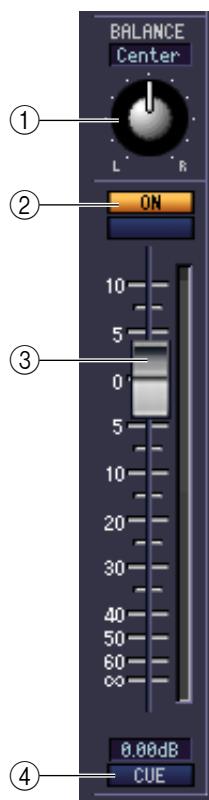
## □ DELAY (ディレイ)

インプット系チャンネルのディレイ (→ P.28) と共に通です。

## □ DCA GROUP/MUTE GROUP/SAFE (DCA グループ / ミュートグループ / セーフ)

MIX チャンネルの DCA グループ / ミュートグループ / セーフと共に通です (→ P.33)。

## □ パン / フェーダー



### ① BALANCE (バランス)

ペアに設定されたチャンネルの左右の出力バランスを調節します。ペアに設定されていない場合は表示されません。

### ② ON (オン)

MATRIX チャンネルのオン / オフを切り替えます。PM5D パネル上にある MATRIX セクションの MATRIX [ON] キーと連動しています。

### ③ フェーダー

MATRIX チャンネルの出力レベルを調節します。PM5D パネル上にある MATRIX セクションの MATRIX エンコーダーと連動しています。現在の設定値は、すぐ下の数値ボックスで確認できます。フェーダー横にレベルメーターが表示されます。

### ④ CUE (キュート)

MATRIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。PM5D パネル上にある MATRIX セクションの MATRIX [CUE] キーと連動しています。SOLO が有効なときは、SOLO として機能します。

## STEREO A/B チャンネルが選ばれている場合



## □ CHANNEL SELECT (チャンネル選択)

操作の対象が STEREO A/B チャンネルであることを除けば、インプット系チャンネルのチャンネル選択と共に通です  
(→ P.22)。

## □ COMPRESSOR ( コンプレッサー )

COMP LINK GROUP が A ~ H になる点、キーインとして選択可能な信号の種類が異なる点を除けば、インプット系チャンネルのコンプレッサー( → P.25 )と共に通です。

## □ INSERT ( インサート )

選択可能なインサートポイントが異なる点を除けば、インプット系チャンネルのインサート( → P.26 )と共に通です。

## □ EQUALIZER ( イコライザー )

MIX チャンネルのイコライザー( → P.32 )と共に通です。

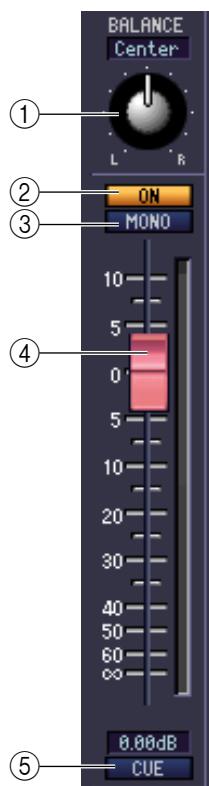
## □ DELAY ( ディレイ )

インプット系チャンネルのディレイ( → P.28 )と共に通です。

## □ DCA GROUP/MUTE GROUP/SAFE ( DCA グループ / ミュートグループ / セーフ )

MIX チャンネルの DCA グループ / ミュートグループ / セーフと共に通です( → P.33 )。

## □ パン / フェーダー



### ① BALANCE ( バランス )

STEREO A/B チャンネルの左右の出力バランスを調節します。

### ② ON ( オン )

STEREO A/B チャンネルのオン / オフを切り替えます。PM5D パネル上にある STEREO A/B チャンネルストリップの STEREO [ON] キーと連動しています。

### ③ MONO ( モノ ) ( ST B チャンネルのみ有効 )

ST B チャンネルのステレオ / モノラルを切り替えます。

### ④ フェーダー

STEREO A/B チャンネルの出力レベルを調節します。PM5D パネル上にある STEREO A/B チャンネルストリップの STEREO フェーダーと連動しています。現在の設定値は、すぐ下の数値ボックスで確認できます。フェーダー横にレベルメーターが表示されます。

### ⑤ CUE ( キュー )

STEREO A/B チャンネルの信号をキュー モニターするボタンです。PM5D パネル上にある STEREO A/B チャンネルストリップの STEREO [CUE] キーと連動しています。SOLO が有効なときは、SOLO として機能します。

## □ STEREO to MATRIX (ステレオトゥマトリクス)



### ① MATRIX センドレベル

STEREO A/B チャンネルから MATRIX バスに送られる信号のセンドレベルを調節します。

### ② ペア

奇数 / 偶数番号の順に並んだ MATRIX チャンネルどうしのペアの設定状態を示します。ハートのマークをクリックして、ペアの設定 / 解除を行なうこともできます。

### ③ ON (MATRIX センドオン / オフ)

STEREO A/B チャンネルから MATRIX バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。

### ④ POINT (センドポイント)

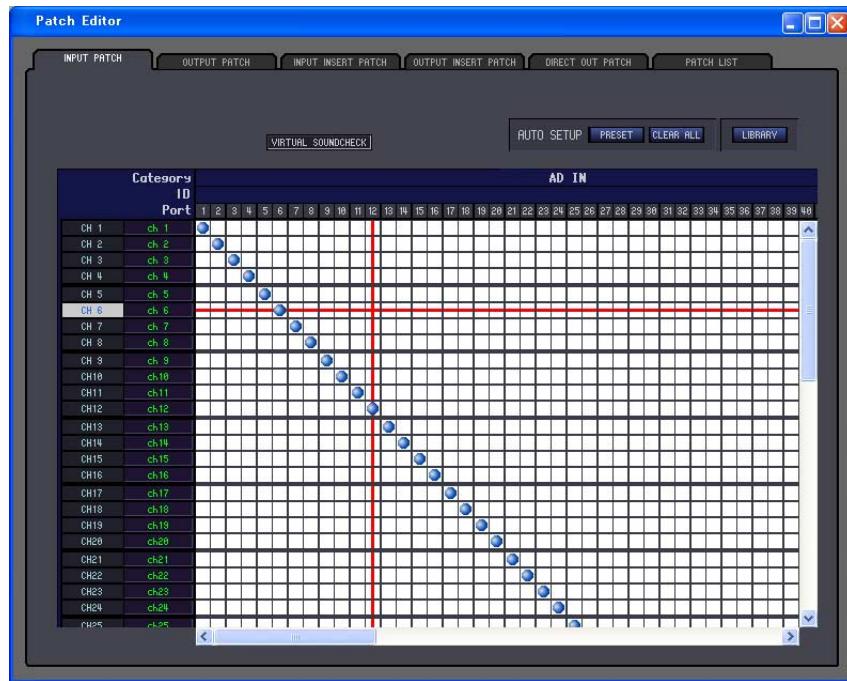
STEREO A/B チャンネルから MATRIX バスに送られる信号の送出位置を、PRE FADER (フェーダー直前)、POST FADER (フェーダー直後)、POST ON (STEREO [ON] キー直後) の中から選択します。

# Patch Editor ウィンドウ

各チャンネルの入出力、およびダイレクトアウトやインサートイン / アウトに入出力ポートを割り当てます。

このウィンドウは、INPUT PATCH、OUTPUT PATCH、INPUT INSERT PATCH、OUTPUT INSERT PATCH、DIRECT OUT PATCH、PATCH LIST の各ページに分かれています。ページを切り替えるには、ウィンドウ上部のタブをクリックします。

## INPUT PATCH ページ

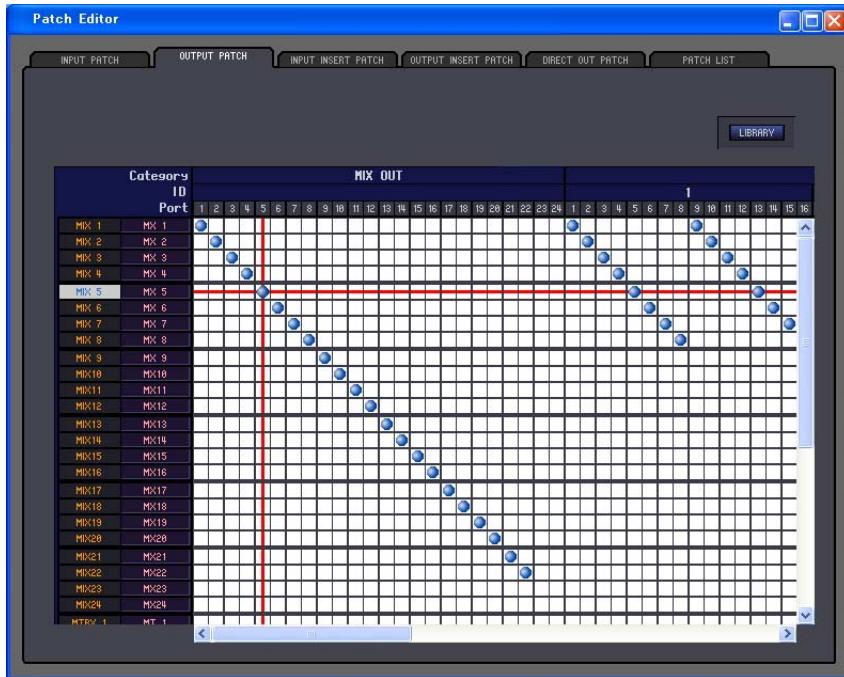


インプット系チャンネルの入力に割り当てる入力ポートを選択します。ウィンドウのサイズを変更できる点を除けば、基本的な操作方法は、PM5D の INPUT PATCH 画面と共通です。

**NOTE**

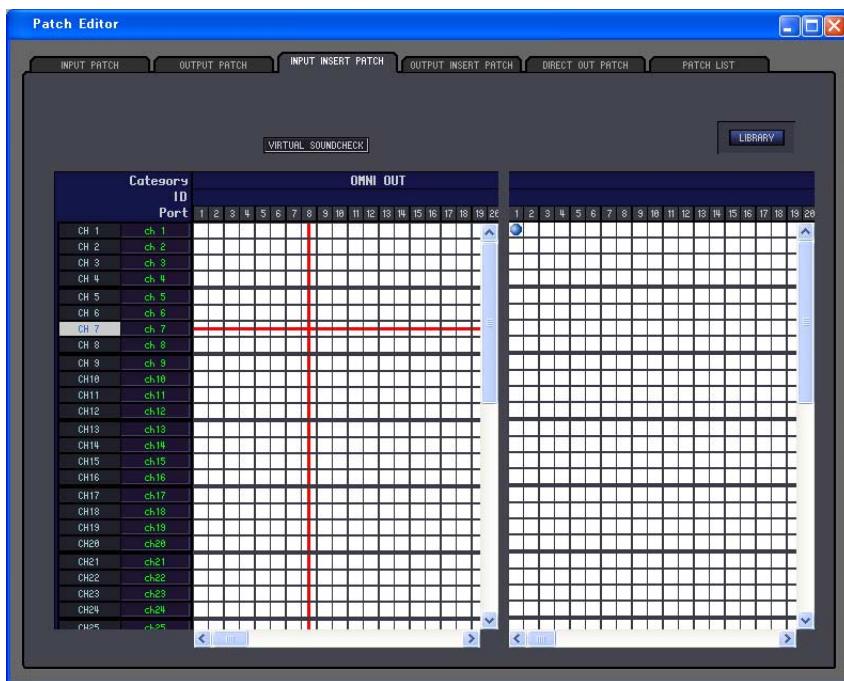
- VIRTUAL SOUNDCHECK は表示のみの機能です。
- DSP5D Editor での VIRTUAL SOUNDCHECK は PM5D と DSP5D が接続されている状態で PM5D で操作したときのみ点灯します。

# OUTPUT PATCH ページ



アウトプット系チャンネルの入力に割り当てる出力ポートを選択します。ウィンドウのサイズを変更できる点を除けば、基本的な操作方法は、PM5D の OUTPUT PATCH 画面と共通です。

# INPUT INSERT PATCH ページ

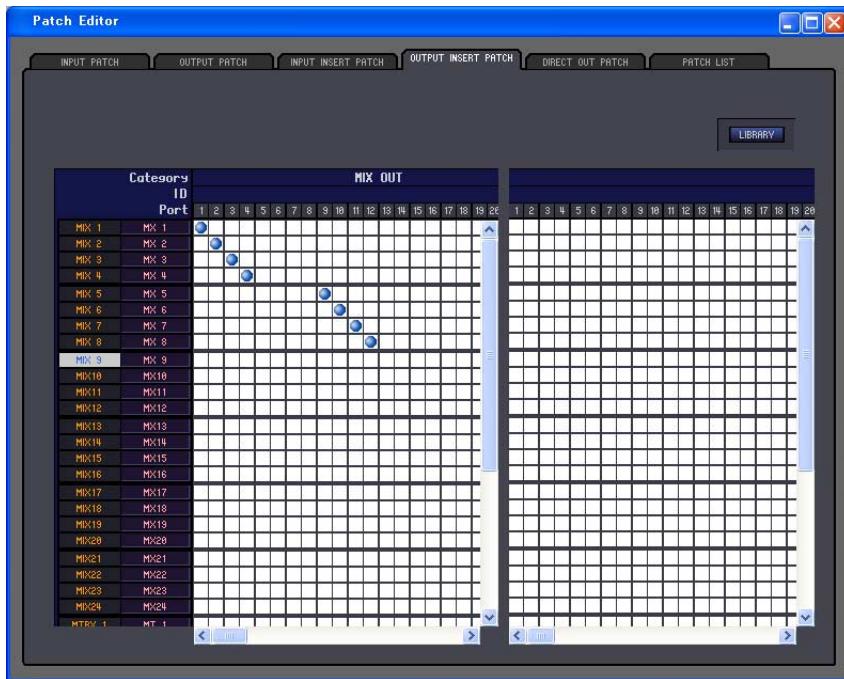


インプット系チャンネルのインサートイン / アウトに入出力ポートを割り当てます。画面左側では出力ポート、画面右側で入力ポートを選択します。ウィンドウのサイズを変更できる点を除けば、基本的な操作方法は、PM5D の INPUT INSERT PATCH 画面と共通です。

**NOTE**

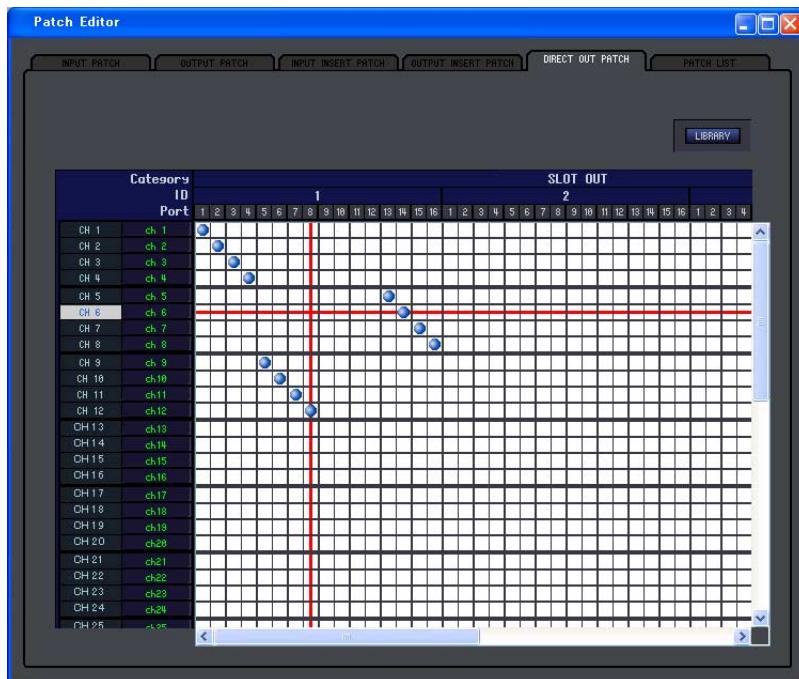
- VIRTUAL SOUNDCHECK は表示のみの機能です。
- DSP5D Editor での VIRTUAL SOUNDCHECK は PM5D と DSP5D が接続されている状態で PM5D で操作したときのみ点灯します。

# OUTPUT INSERT PATCH ページ



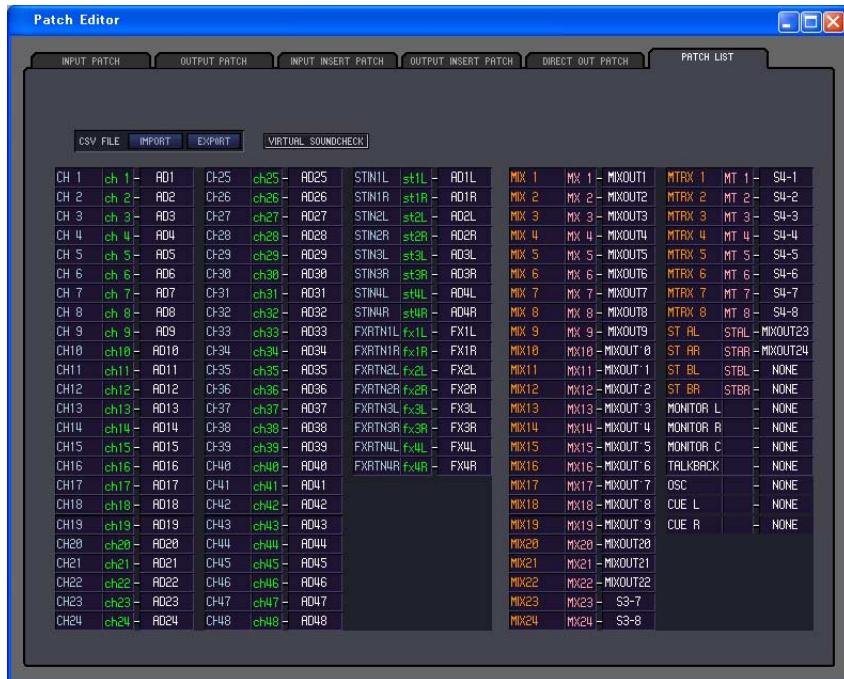
アウトプット系チャンネルのインサートイン / アウトに入出力ポートを割り当てます。画面左側では出力ポート、画面右側で入力ポートを選択します。ウィンドウのサイズを変更できる点を除けば、基本的な操作方法は、PM5D の OUTPUT INSERT PATCH 画面と共通です。

# DIRECT OUTPUT PATCH ページ



インプット系チャンネルをダイレクト出力する出力ポートを選択します。ウィンドウのサイズを変更できる点を除けば、基本的な操作方法は、PM5D の DIRECT OUTPUT PATCH 画面と共通です。

# PATCH LIST ページ



インプットパッチ / アウトプットパッチの一括表示 / 設定変更を行ないます。また、PM5D 本体で CSV ファイルに書き出したインプットパッチ、アウトプットパッチ、チャンネル名のデータをこのページに読み込んだり、逆にこのページの設定内容を CSV ファイルに書き出して PM5D に取り込むことができます。

- NOTE**

  - VIRTUAL SOUNDCHECK は表示のみの機能です。
  - DSP5D Editor での VIRTUAL SOUNDCHECK は PM5D と DSP5D が接続されている状態で PM5D で操作したときのみ点灯します。

CH 1	ch 1	AD1	CH 25	ch25	AD25	STIN1L	st1L	AD1L	MIX 1	MX 1	MIXOUT1	MTRX 1	MT 1	S4-1
CH 2	ch 2	AD2	CH 26	ch26	AD26	STIN1R	st1R	AD1R	MIX 2	MX 2	MIXOUT2	MTRX 2	MT 2	S4-2
CH 3	ch 3	AD3	CH 27	ch27	AD27	STIN2L	st2L	AD2L	MIX 3	MX 3	MIXOUT3	MTRX 3	MT 3	S4-3
CH 4	ch 4	AD4	CH 28	ch28	AD28	STIN2R	st2R	AD2R	MIX 4	MX 4	MIXOUT4	MTRX 4	MT 4	S4-4

## ① インプット系チャンネル番号

### インプット系チャンネル名

インプット系チャンネルの番号と名前です。チャンネル名のボックスをクリックすれば、このページで名前を変更することもできます。

## ② 入力ポート

インプット系チャンネルに割り当てられている入力ポートを表示します。このボックスをクリックし、表示されるポップアップメニューから入力ポートを指定することもできます。

## ③ アウトプット系チャンネル番号

### アウトプット系チャンネル名

アウトプット系チャンネルの番号と名前です。チャンネル名のボックスをクリックすれば、このページで名前を変更することもできます。

## ④ 出力ポート

アウトプット系チャンネルに割り当てられている出力ポートを表示します。このボックスをクリックし、表示されるポップアップメニューから出力ポートを指定することもできます。

## ⑤ IMPORT (CSV ファイルの読み込み)

PM5D 本体で CSV ファイルに書き出したしたインプットパッチ、アウトプットパッチ、チャンネル名のデータを PATCH LIST ページに読み込むためのボタンです。

このボタンをクリックすると、右の図のように、読み込み元となる CSV ファイルが含まれるフォルダを指定するダイアログが表示されます。

ここで CSV ファイルが含まれるフォルダを指定し、OK ボタンをクリックしてください。指定したフォルダに CSV ファイルがあれば、そのデータが PATCH LIST ページに読み込まれます。

**NOTE** 指定したフォルダに必要な CSV ファイルがなければ、PATCH LIST ページの設定は変化しません。たとえば、フォルダ内にインプットパッチの CSV ファイルだけがある場合は、PATCH LIST ページのインプットパッチの設定のみが読み込まれ、残りの設定は変化しません。



## ⑥ EXPORT (CSV ファイルの書き出し)

インプットパッチ、アウトプットパッチ、チャンネル名のデータを、PM5D 本体で読み込み可能な CSV ファイルに書き出すためのボタンです。

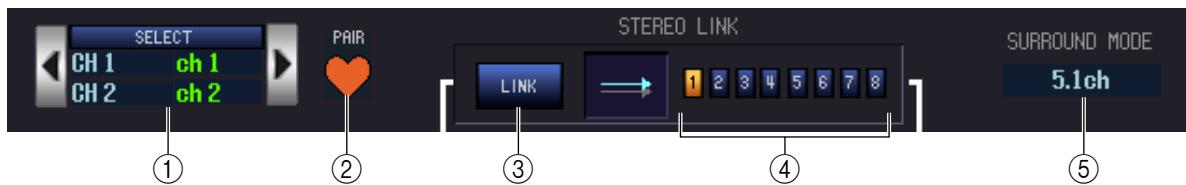
このボタンをクリックすると、書き込み先となる CSV ファイルのフォルダを指定するダイアログが表示されます。

ここで CSV ファイルを保存するフォルダを指定し、OK ボタンをクリックしてください。指定したフォルダに、インプットパッチ、アウトプットパッチ、チャンネル名のデータが個別の CSV ファイルとして保存されます。保存した CSV ファイルは、メモリーカードを使って PM5D 本体で読み込むことができます。

# Surround Editor ウィンドウ



現在選ばれている2系統のインプット系チャンネルのサラウンドパンを設定します。



## ① SELECT (チャンネル選択)

操作の対象となる2チャンネル（奇数／偶数番号の順に並んだ2系統のインプットチャンネル、ST IN チャンネル、FX RTN チャンネル）の番号と名称を表示します。チャンネルを切り替えるには、SELECT ボタンまたは左右の◀/▶ボタンを使用します。チャンネル名のテキストボックス内で名称を変更することもできます。

## ② PAIR (ペア)

選択されている2チャンネルのペアの設定状態を示します。インプットチャンネルが選ばれているときは、ハートのマークをクリックして、ペアの設定／解除を行なうこともできます。

## ③ LINK (リンク)

選択されている2チャンネルどうしで、音像の移動を連動させるかどうかを設定します。このボタンがオンのときは、1～8のLINK PATTERN SELECT ボタンで選んだリンクパターンに従って、2チャンネルの音像が連動します。

## ④ LINK PATTERN SELECT (リンクパターン選択)

1～8のリンクパターンを選択します。現在選ばれているパターンは、左側にイラストで表示されます。

## ⑤ SURROUND MODE (サラウンドモード)

現在選択されているサラウンドモードを表示します。この部分をクリックして、モードを切り替えることもできます。



## ⑥ DIVERGENCE (ダイバージェンス)

インプット系チャンネルを中央に定位させたときに、それぞれのサラウンドバスにどのような比率で信号が送られるかを設定します。現在選ばれているサラウンドモードに応じて、操作可能なパラメーターが次のように変化します。

- ・ **サラウンドモード = 3-1ch/5.1ch**

フロントのダイバージェンスを調節する Div ノブが操作可能となります。このノブを使って、中央に定位させた信号がセンター(C)と左右のバス(L, R)にどのような比率で送られるかを、0～100 の範囲で設定します。

- ・ **サラウンドモード = 6.1ch**

フロントとリアのダイバージェンスを個別に調節する F ノブと R ノブが操作可能となります。これら 2 つのノブを使って、中央に定位させた信号がセンターバス(C, Bs)と左右のバス(L, R, Ls, Rs)にどのような比率で送られるかを、0～100 の範囲で設定します。また、F ノブと R ノブの間に、フロントとリアのダイバージェンスを連動させる LINK ボタンが表示されます。LINK ボタンをオンに切り替えると、F ノブの値が R ノブにコピーされ、2 つのノブが連動します。



## ⑦ LFE (ローフリケンシーエフェクト)

LFE ノブを使って、インプット系チャンネルからサブウーハー用の LFE バスに送られる信号のレベルを $-\infty$ ～+10dB の範囲で調節します。また、ON/OFF ボタンを使って LFE チャンネルに割り当てられた MIX バスへのセンドのオン／オフを切り替えます。

## ⑧ SURROUND BUS ON (サラウンドバスのオン／オフ)

現在選択されているインプット系チャンネルからそれぞれのサラウンドバスに送られる信号のオン／オフを切り替えます。また、左にあるサラウンドバス名のボタンをクリックすると、該当するサラウンドバスの位置に定位が移動します。

## ⑨ PANNING (パンニング) ボタン

それぞれのサラウンドバスに対応するボタンです。現在のサラウンドモードで使用可能なサラウンドバスには、スピーカーのアイコンが表示されます。

## ⑩ グリッド

スピーカー配置上の中心を基点として、現在選ばれているインプット系チャンネルのサラウンドパンを設定します。現在の定位は ● マークで表示されます。このマークを上下左右にドラッグすると定位が移動します。

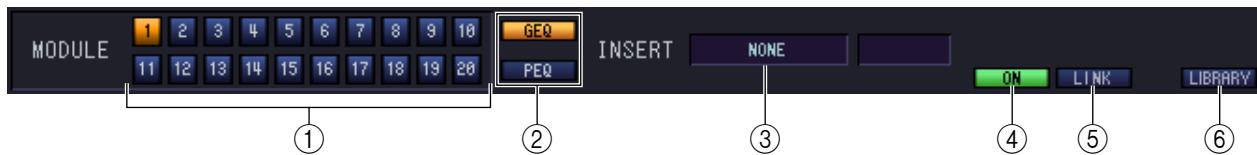
## ⑪ PAN POSITION (パンポジション)

現在選ばれているインプット系チャンネルのサラウンドパンを、前後／左右方向の座標上の位置で示します。

# GEQ ウィンドウ



GEQ モジュール 1 ~ 20 の挿入先の選択や、各種パラメーターの設定を行ないます。GEQ モジュールの数は MixerSetup 画面でのエフェクト数の設定で変わります。



## ① MODULE (モジュール選択)

操作の対象となる GEQ モジュールを選びます。

## ② GEQ/PEQ (GEQ/PEQ 切り替えボタン)

モジュールの動作を GEQ 用にするのか、PEQ 用にするのか切り替えます。

GEQ は 31 バンドでモジュール特性を設定し、PEQ は 8 バンドでモジュール特性を設定します。

## ③ INSERT (挿入先)

現在選ばれている GEQ モジュールの挿入先を、次の中から選びます。

<b>NONE</b>	挿入先なし
<b>INS CH1...INS CH48</b>	インプットチャンネル 1 ~ 48 のインサートイン / アウト
<b>INS STIN1L, INS STIN1R...INS STIN4R</b>	ST IN チャンネル 1 ~ 4 (L/R) のインサートイン / アウト
<b>INS MIX1...INS MIX24</b>	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートイン / アウト
<b>INS MTRX1...INS MTRX8</b>	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートイン / アウト
<b>INS STAL, INS STAR</b>	STEREO A チャンネル (L/R) のインサートイン / アウト
<b>INS STBL, INS STBR</b>	STEREO B チャンネル (L/R) のインサートイン / アウト
<b>INS MON L, INS MON R, INS MON C</b>	MONITOR チャンネル (L/R/C) のインサートイン / アウト

## ④ ON (オン / オフ)

現在選ばれている GEQ モジュールのオン / オフを切り替えます。

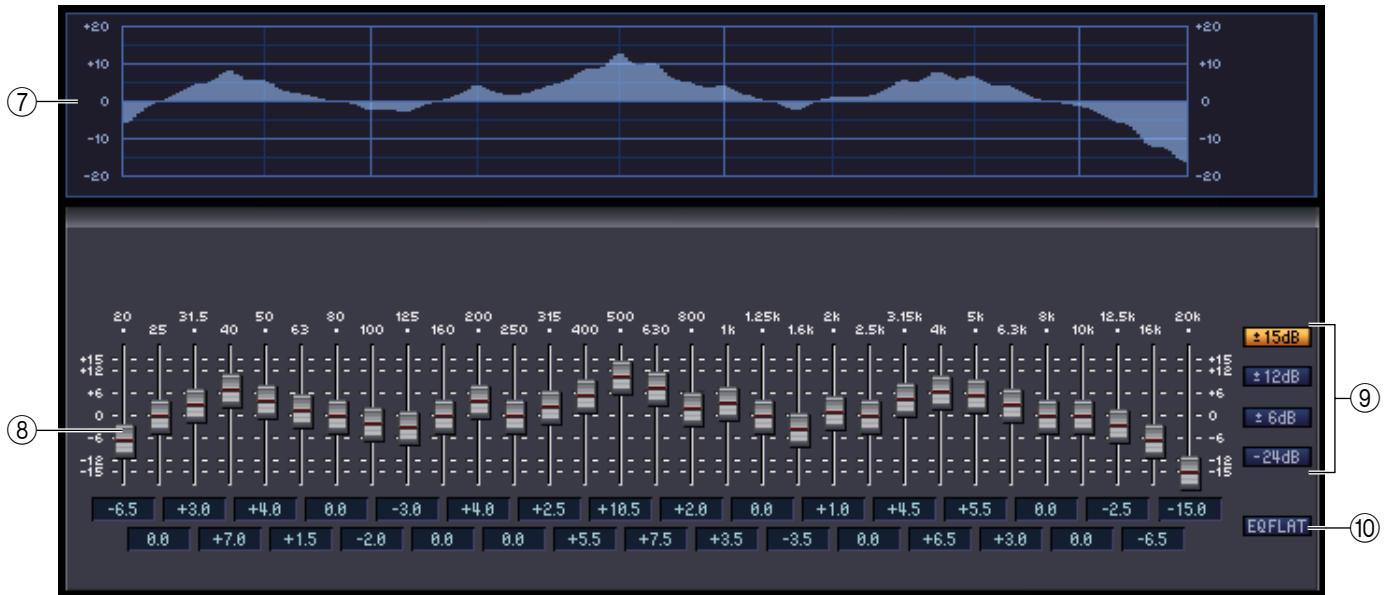
## ⑤ LINK (リンク)

奇数 / 偶数番号の順に並んだ GEQ モジュールの設定を連動させるボタンです。このボタンをクリックすると、動作を確認するウィンドウが表示されます。パラメーターのコピー元 / コピー先になるモジュールに該当するボタンをクリックします。RESET BOTH ボタンをクリックすると、両方のモジュールのパラメーターが初期値にリセットされます。

## ⑥ LIBRARY (ライブラリー)

GEQ モードの時は GEQ LIBRARY ウィンドウを、PEQ モードの時は OUTPUT EQ LIBRARY ウィンドウを表示させるためのボタンです。

# GEQ の場合



## ⑦ GEQ グラフ

現在選ばれている GEQ モジュールの特性を表示するグラフです。

## ⑧ GEQ フェーダー

GEQ モジュールの各帯域をブースト / カットするフェーダーです。各フェーダーの設定値は、下の数値ボックスで確認できます。

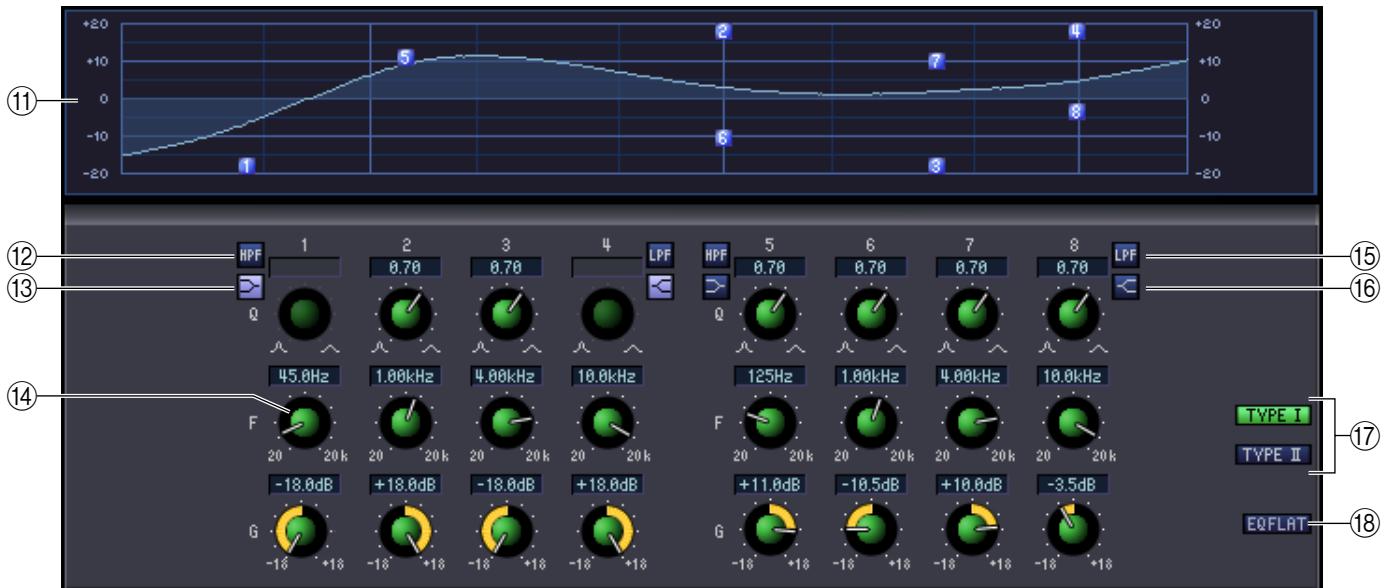
## ⑨ LIMIT (リミット)

フェーダーによる可変幅と可変方向を、± 15dB、± 12dB、± 6dB（以上、ブースト / カット両方向に有効）、- 24dB（カット方向のみに有効）の中から選びます。

## ⑩ EQ FLAT (EQ フラット)

すべての GEQ フェーダーを 0dB の位置にリセットするボタンです。

# PEQ の場合



## ⑪ PEQ グラフ

現在選ばれているモジュールの特性を表示するグラフです。

## ⑫ HPF (ハイパスフィルター) ボタン

このボタンがオンのとき、1と5がハイパスフィルターに切り替わります。1と5のQノブはなくなり、GAINノブはハイパスフィルターのオン／オフ切り替えスイッチとして機能します。

## ⑬ Low Shelving (ローケルビング) ボタン

このボタンがオンのとき、1と5がシェルビングタイプに切り替わります(1と5のQノブはなくなります)。

## ⑭ PEQ ノブ

モジュールの8つのバンドに割り振られたQ(F(中心周波数)、G(ゲイン)の3つのノブを使ってモジュールの特性を設定します。ノブをマウス操作することで数値を変化させる方法と、数値の部分をダブルクリックして数値を入力する方法があります。

## ⑮ LPF (ローパスフィルター) ボタン

このボタンがオンのとき、4と8がローパスフィルターに切り替わります。4と8のQノブはなくなり、GAINノブはローパスフィルターのオン／オフ切り替えスイッチとして機能します。

## ⑯ High Shelving (ハイケルビング) ボタン

このボタンがオンのとき、4と8がシェルビングタイプに切り替わります(4と8のQノブはなくなります)。

## ⑰ TYPE I/TYPE II (EQ タイプ)

EQのタイプとしてTYPE I(従来のO2Rシリーズと共通のアルゴリズム)またはTYPE II(新開発のアルゴリズム)を選びます。

## ⑱ EQFLAT ボタン

すべてのゲインを0dBの位置にリセットするボタンです。

# Effect Editor ウィンドウ



内蔵エフェクト 1～8 のエフェクトタイプ選択、パラメーターの変更、入出力のパッチングを行ないます。使用できるエフェクトの数は Mixer Setup 画面で変更します。

**NOTE** 複数の Effect Editor ウィンドウを開き、番号の異なる内蔵エフェクトの設定を同時に確認することもできます。ただし、ウィンドウ上のパラメーター操作に本体が連動するのは [Locked] ではない Effect Editor ウィンドウでのみ有効です。



## ① EFFECT No. ( エフェクト番号 )

操作の対象となる内蔵エフェクトの番号(1～8)を選びます。

**HINT** メニューバーの [Windows] メニューから [Effect Editor] を選び、サブメニューから内蔵エフェクト 1～8 を選択することもできます。

## ② EFFECT NAME ( エフェクト名 )

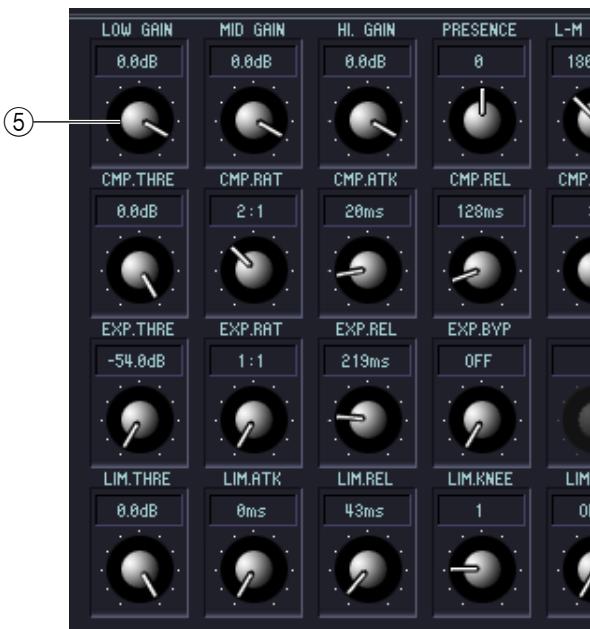
内蔵エフェクト 1～8 で選ばれているエフェクトのタイトルを表示します。

## ③ EFFECT TYPE ( エフェクトタイプ )

現在選ばれているエフェクトタイプを表示します。また、このウィンドウでエフェクトタイプを切り替えることもできます。これを行なうには、テキストボックスをクリックして表示されるポップアップメニューから、新しいエフェクトタイプを選択します。

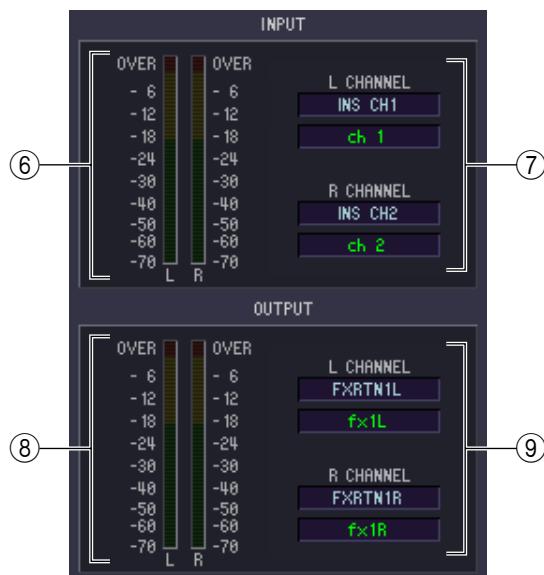
## ④ LIBRARY ( ライブラリー )

エフェクトライブラリーを呼び出すためのボタンです。このボタンをクリックすると、LIBRARY ウィンドウの EFFECT ページが開きます。



## ⑤ エフェクトパラメーター

現在選ばれているエフェクトタイプに応じたエフェクトパラメーターとそれに対応するノブが表示されます。



## ⑥ インプットメーター

内蔵エフェクトに入力される信号のレベルを表示します。

## ⑦ インプットパッチ

L CHANNEL、R CHANNEL 欄欄をクリックし、内蔵エフェクトの入力チャンネル L/R にパッチする信号経路を次の中から選択します。

NONE	挿入先なし
MIX 1...MIX 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 の出力
INS CH1...INS CH48	インプットチャンネル 1 ~ 48 のインサートアウト
INS STIN1L, INS STIN1R...INS STIN4L, INS STIN4R	ST IN チャンネル 1 ~ 4 (L/R) のインサートアウト
INS MIX1...INS MIX24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートアウト
INS MTRX1...INS MTRX8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートアウト
INS STAL, INS STAR	STEREO A チャンネル (L/R) のインサートアウト
INS STBL, INS STBR	STEREO B チャンネル (L/R) のインサートアウト
INS MON L, INS MON R, INS MON C	MONITOR チャンネル (L/R/C) のインサートアウト

挿入先として NONE または INS MON 以外をを選ぶと、すぐ下のボックスにチャンネルの名前が表示されます。

## ⑧ アウトプットメーター

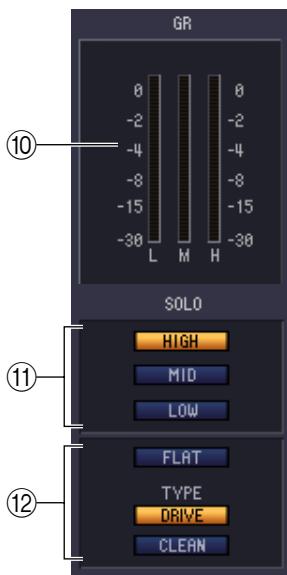
内蔵エフェクトから出力される信号のレベルを表示します。

## ⑨ アウトプットパッチ

L CHANNEL、R CHANNEL 欄をクリックし、内蔵エフェクトの出力チャンネル L/R にパッチする信号経路を次の中から選択します。

NONE	挿入先なし
CH 1...CH 48	インプットチャンネル 1 ~ 48 の入力
STIN1L, STIN1R...STIN4L, STIN4R	ST IN チャンネル 1 ~ 4 (L/R) の入力
FXRTN1L, FXRTN1R...FXRTN4L, FXRTN4R	FX RTN チャンネル 1 ~ 4 (L/R) の入力
INS CH1...INS CH48	インプットチャンネル 1 ~ 48 のインサートイン
INS STIN1L, INS STIN1R...INS STIN4L, INS STIN4R	ST IN チャンネル 1 ~ 4 (L/R) のインサートイン
INS MIX1...INS MIX24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートイン
INS MTRX1...INS MTRX8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートイン
INS STAL, INS STAR	STEREO A チャンネル (L/R) のインサートイン
INS STBL, INS STBR	STEREO B チャンネル (L/R) のインサートイン
INS MON L, INS MON R, INS MON C	MONITOR チャンネル (L/R/C) のインサートイン

挿入先として NONE または INS MON 以外を選ぶと、すぐ下のボックスにチャンネルの名前が表示されます。



## ⑩ GR メーター

エフェクトタイプとして“044 M.BAND DYNA”、“045 M.BAND COMP”または“055 De-Esser”が選ばれているときに、H (HIGH)、M (MID)、L (LOW) のバンドごとのゲインリダクション量を表示します。

## ⑪ SOLO (ソロ)

エフェクトタイプとして“044 M.BAND DYNA”または“045 M.BAND COMP”が選ばれているときに、HIGH、MID、LOW の 3 バンドの中から特定のバンドのみをモニターするためのボタンです。

## ⑫ イコライザー

エフェクトタイプとして“053 EQUALIZER601”が選ばれているときに、EQ 値をフラットにする FLAT ボタン、EQ のタイプを決める DRIVE ボタンと CLEAN ボタンが有効となります。



### ⑬ MIX BALANCE (ミックスバランス)

原音に対するエフェクト音のバランスを調節します。0 (%) で原音のみ、100 (%) でエフェクト音のみが出力されます。

### ⑭ BYPASS (バイパス)

エフェクトを一時的にバイパス状態にするボタンです。

### ⑮ CUE (キュー)

現在選ばれているエフェクトの出力をキューモニターするボタンです。

### ⑯ TEMPO (テンポ)

ディレイ系または変調系エフェクトタイプが選ばれているときに、DELAY (ディレイタイム) パラメーターや, FREQ. (変調速度) パラメーターなど時間関連のパラメーターを調節します。

TEMPO パラメーターの値を設定するには、数値ボックスに BPM (1 分間あたりの拍数) の値を入力するか、TAP TEMPO ボタンを希望するテンポに合わせて連続してクリックします。

また、MIDI CLK ボタンがオンのときは、MIDI ポートから入力される MIDI タイミングクロックに TEMPO パラメーターの値が同期します。

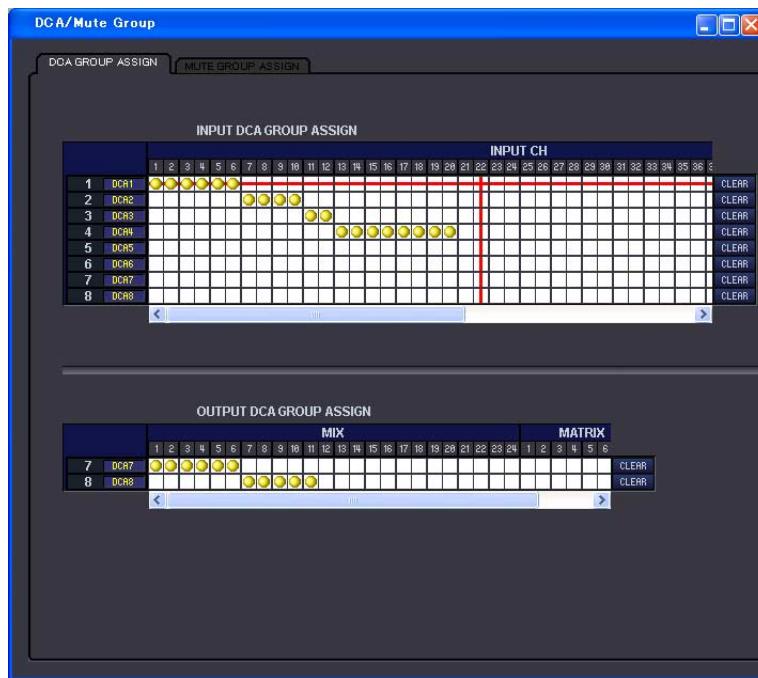
### ⑰ PLAY/REC (再生 / 録音) ボタン

エフェクトタイプとして "042 FREEZE" が選ばれているときに、エフェクトに入力される信号の録音 / 再生を行ないます。

# DCA/Mute Group ウィンドウ

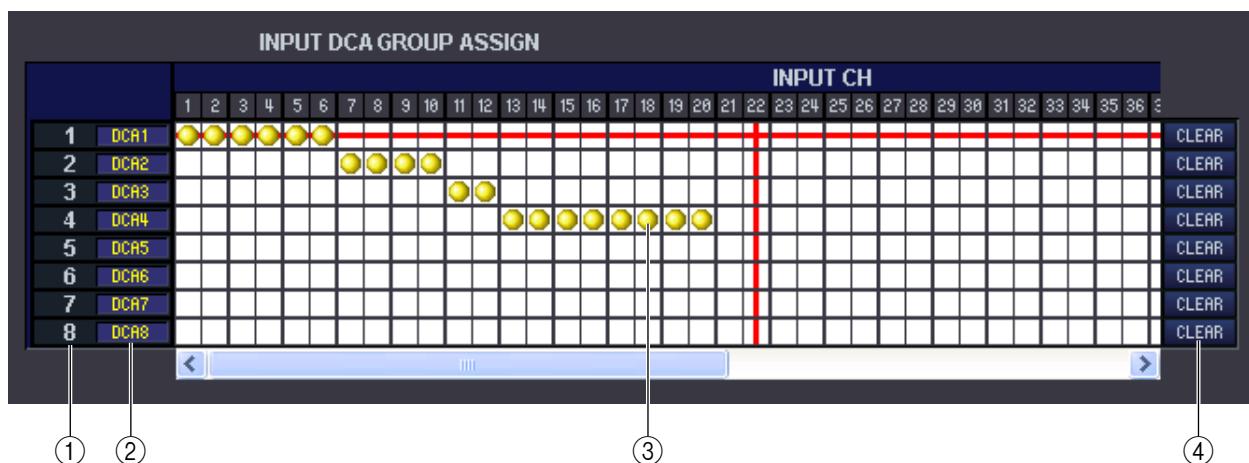
DCA グループ、ミュートグループに割り当てるチャンネルを選択します。DCA GROUP ASSIGN ページと MUTE GROUP ASSIGN ページの 2 ページに分かれています。

## DCA GROUP ASSIGN ページ



DCA グループ 1 ~ 8 に割り当てるチャンネルを指定します。画面上部でインプット系チャンネル、画面下部でアウトプット系チャンネルを DCA グループに割り当てます。

1 つの画面でインプット系チャンネルとアウトプット系チャンネルの両方の割り当てを行なう点、および画面のサイズを左右に拡大 / 縮小できる点を除けば、基本的な操作方法は PM5D の DCA GROUP ASSIGN 画面と共通です。



### ① DCA グループ

DCA グループの番号です。

### ② DCA グループ名

DCA グループの名称です。この部分をマウスでクリックして名称を変更することもできます。

### ③ グリッド

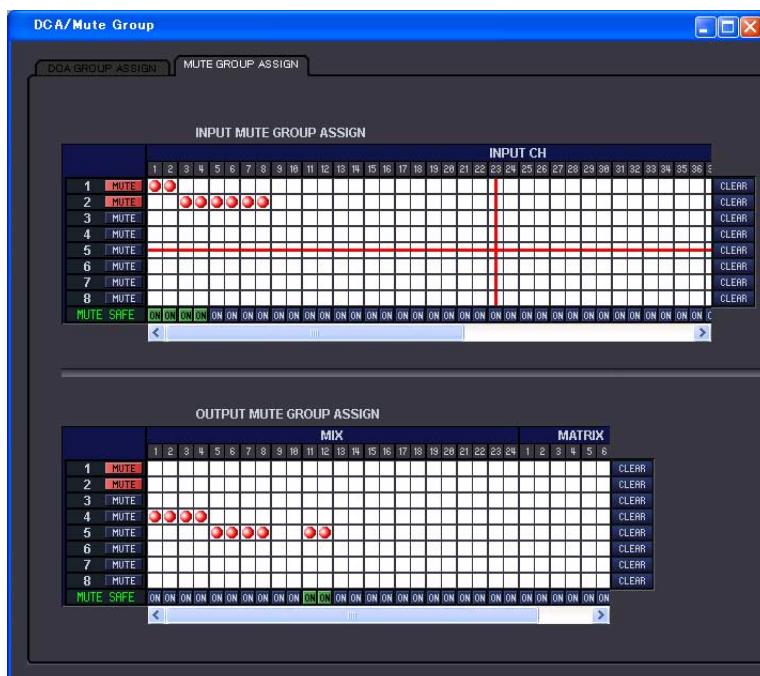
チャンネル（横列）をDCAグループ（縦列）に割り当てるグリッドです。現在パッチされているグリッドには、の印が表示されます。任意のグリッドをクリックすることで、割り当ての設定／解除が切り替わります。

### ④ CLEAR（クリア）

DCAグループに割り当てられたインプット系チャンネル／アウトプット系チャンネルを、一括して解除するボタンです。このボタンをクリックすると、確認のウィンドウが表示されます。解除を実行するには、OKボタンをクリックしてください。

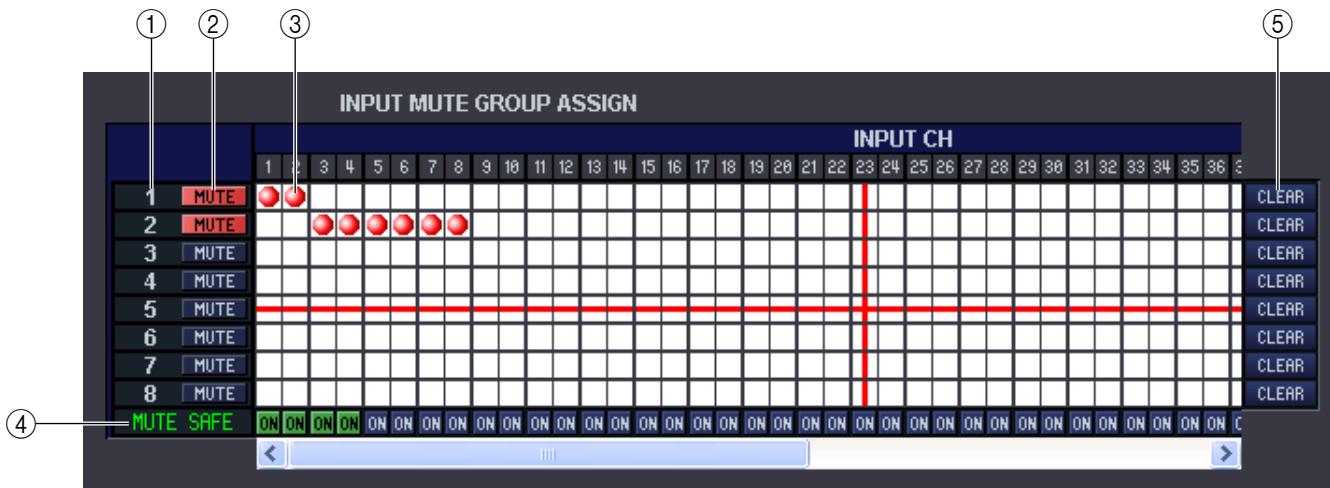
なお、インプット系チャンネルのDCAグループ7/8に対応するCLEARボタンをクリックしても、アウトプット系チャンネルの割り当てには影響しません（逆の場合も同様です）。

## MUTE GROUP ASSIGN ページ



ミュートグループ1～8に割り当てるチャンネルを指定します。画面上部でインプット系チャンネル、画面下部でアウトプット系チャンネルをミュートグループに割り当てます。

1つの画面でインプット系チャンネルとアウトプット系チャンネルの両方の割り当てを行なう点、および画面のサイズを左右に拡大／縮小できる点を除けば、基本的な操作方法はPM5DのMUTE GROUP ASSIGN画面と共通です。



### ① ミュートグループ

ミュートグループの番号です。

### ② MUTE MASTER (ミュートマスター)

ミュートグループ(インプット / アウトプット共通)ごとにミュートのオン / オフを切り替えるボタンです。

### ③ グリッド

チャンネル(横列)をミュートグループ(縦列)に割り当てるグリッドです。現在パッチされているグリッドには、の印が表示されます。任意のグリッドをクリックすることで、割り当ての設定 / 解除が切り替わります。

### ④ MUTE SAFE ON (ミュートセーフオン / オフ)

チャンネルごとにミュートセーフのオン / オフを設定します。このボタンをオンにしたチャンネルは、ミュートグループから除外されます。

### ⑤ CLEAR (クリア)

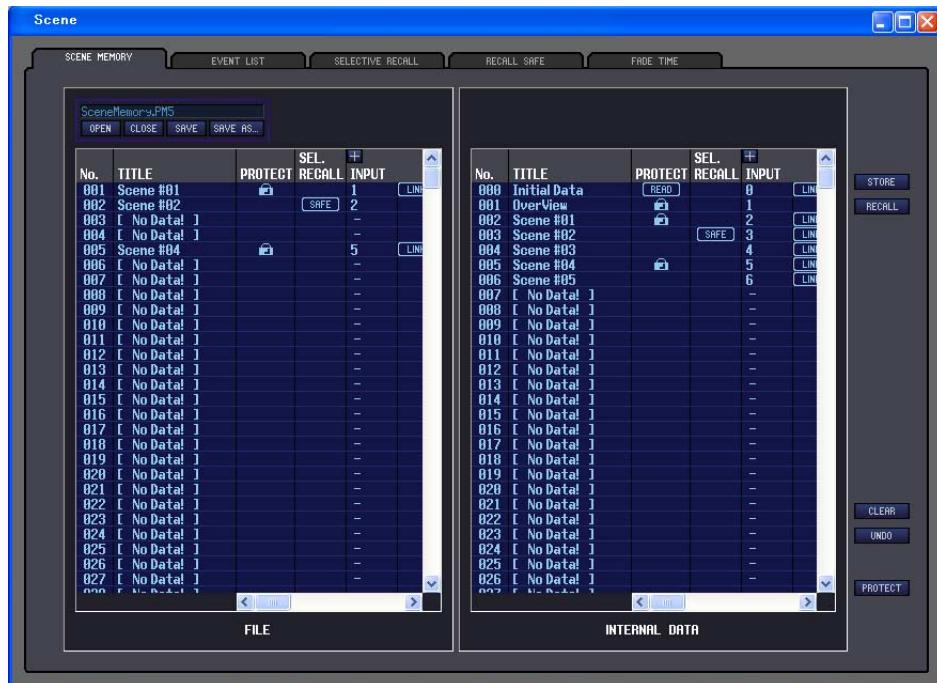
ミュートグループに割り当てられたインプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルを、一括して解除するボタンです。このボタンをクリックすると、確認のウィンドウが表示されます。解除を実行するには、OKボタンをクリックしてください。なお、インプット系チャンネルのMUTEグループ1～8に対応するCLEARボタンをクリックしても、アウトプット系チャンネルの割り当てには影響しません(逆の場合も同様です)。

# Scene ウィンドウ

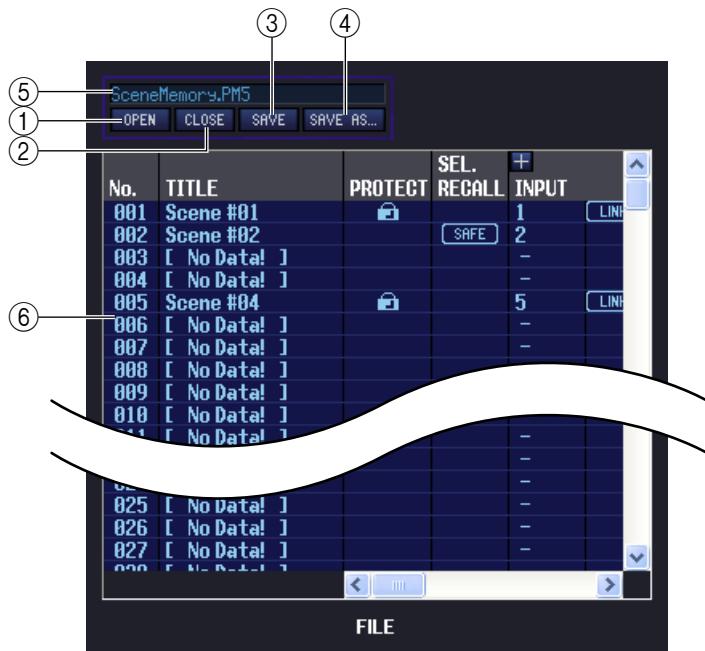
シーンメモリーの管理や、シーンのリコール時の動作に関する各種設定を行ないます。

このウィンドウは、SCENE MEMORY、EVENT LIST、RECALL SAFE、FADE TIME の各ページに分かれています。ページを切り替えるには、ウィンドウ上部のタブをクリックします。

## SCENE MEMORY ページ



PM5D/DSP5D 本体のシーンメモリーを編集します。また、メモリーカードやコンピューターのドライブに保存されているシーンライブラリーのファイルを読み込み、編集することもできます。この場合は編集した後ですべてのシーンをファイルに保存し直したり、任意のシーンをリコールしたり、任意のシーンを PM5D/DSP5D 本体のシーンメモリーにコピーしたりできます。



### ① OPEN ( ファイルを開く )

コンピューターのドライブにあるシーンライブラリーのファイルを開きます。

### ② CLOSE ( ファイルを閉じる )

現在開かれているシーンライブラリーのファイルを閉じます。

### ③ SAVE ( 保存 )

現在開かれているシーンライブラリーのファイルをコンピューターのドライブに保存します。

### ④ SAVE AS ( 別名で保存 )

現在開かれているシーンライブラリーのファイル名を変えて、コンピューターのドライブに保存します。

### ⑤ ファイル名

現在開かれているシーンライブラリーのファイル名を表示します。

## ⑥ FILE ( ファイル )

OPEN ボタン (①) を使って開いたファイルに含まれるシーンの設定内容を表示します。リストに含まれる項目は、次のとおりです。

**HINT** 現在見えていない項目を表示させるには、リストを右にスクロールさせます。また、ウィンドウ中央にある境界線を右方向にドラッグすれば、以下の図のように FILE リストの表示領域を拡大できます。

No.	TITLE	PROTECT	SEL. RECALL	INPUT PATCH LIBRARY	OUTPUT PATCH LIBRARY	HA
001	Scene #01	LOCK	SAFE	1 - InputPatch#01 2 - InputPatch#02 - [NO DATA!] - [NO DATA!] 5 - InputPatch#05 - [NO DATA!]	1 - OutputPatch#01 2 - OutputPatch#02 - [NO DATA!] - [NO DATA!] 5 - OutputPatch#05 - [NO DATA!]	1 2 - - 5 -
002	Scene #02					
003	[ No Data! ]					
004	[ No Data! ]					
005	Scene #04					
006	[ No Data! ]					

### ⑦ No. ( シーン番号 )

000 ~ 500 のシーン番号です (FILE 側は 001 からの開始となります)。

### ⑧ TITLE ( タイトル )

シーンのタイトルです。この部分をダブルクリックして、タイトルを編集することもできます。

### ⑨ PROTECT ( プロテクト )

シーンごとのプロテクトのオン / オフを切り替えます。プロテクトのかかったシーンは、この欄にカギのアイコンが表示され、上書き保存やタイトルの変更ができません。また、読み込み専用のシーン 000 または PM5D 本体で読み込み専用に設定されたシーンは、この欄に "READ" と表示されます。

### ⑩ SEL. RECALL ( セレクティブリコール )

シーンごとのセレクティブリコールの有効 / 無効を切り替えます。“SAFE” と表示されるシーンは SAFE PARAMETER によるセレクティブリコール、“RECALL” と表示されるシーンは RECALL PARAMETER によるセレクティブリコールが有効になります。

### ⑪ ライブラリーリンク

それぞれのシーンにリンクする INPUT PATCH ライブラリー、OUTPUT PATCH ライブラリー、HA ライブラリーの番号、タイトルおよび LINK ボタンを表示します (リストの幅が初期状態のときは、ライブラリーの番号と LINK ボタンが表示されます)。番号部分をダブルクリックし、ポップアップメニューからリンク先のライブラリーを変更することもできます。また、リンクのオン / オフを各ライブラリー表示の右側のセルで設定することができます。

COMMENT	TIME STAMP	MIDI EVENT
Scene 01	03/22/2007 23:47:56	F0 01 0A 5C F7
Scene 02	03/22/2007 23:47:52	D5 A1
Scene 04	03/22/2007 23:48:09	81

### ⑫ COMMENT ( コメント )

シーンごとに付けられたコメントを表示します。この欄をダブルクリックしてコメントを編集することもできます。

### ⑬ TIME STAMP ( タイムスタンプ )

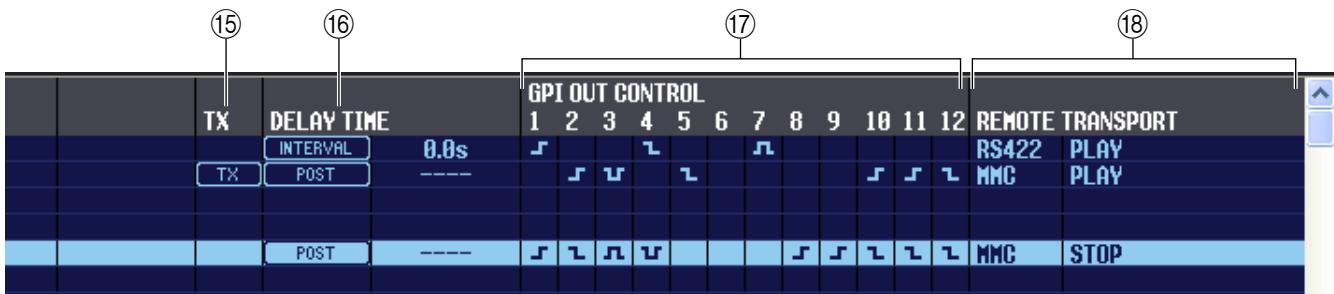
シーンが最後にストアされた時間を月 / 日 / 年 / 時 / 分 / 秒単位で表示します。この欄は表示のみで、変更はできません。

### ⑭ MIDI EVENT ( MIDI イベント )

PM5D Editor のみの機能です。シーンをリコールしたときに、MIDI OUT 端子から出力される MIDI イベントを 16 進数で表示 / 編集します。MIDI イベントを編集するには、変更したい 2 行の 16 進数をクリックし、表示されるポップアップメニューから新しい値を選択します。

**HINT**

- ・ ポップアップメニューから “NOP” を選ぶと、その 2 行の 16 進数は無効となります。
- ・ ポップアップメニューから “END” を選ぶと、それ以降の 16 進数はすべて無効となります。



### ⑯ TX (MIDI イベントの送信)

PM5D Editor のみの機能です。この欄をクリックして “TX” と表示させると、そのシーンに対応する MIDI イベントの送信が有効になります。

### ⑯ DELAY TIME (ディレイ時間)

PM5D Editor のみの機能です。MIDI Program Change および MIDI EVENT を送信するタイミングの設定をします。

- POST

シーンリコールの処理が終了してから、プログラムチェンジや MIDI イベントを送信します。

- INTERVAL

シーンリコールの処理を開始してから、一定時間後にプログラムチェンジや MIDI イベントを送信します。送信開始時間は、0.0 秒から 9.9 秒の範囲で設定します。

### ⑰ GPI OUT CONTROL (GPI アウトコントロール)

PM5D Editor のみの機能です。シーンをリコールしたときに、GPI OUT のポート 1 ~ 12 から送信される信号の極性 (ハイアクティブ / ローアクティブ) と送信方法 (タリー / トリガー) を表示します。この欄をクリックして設定を変更することもできます。選択可能な設定は、次のとおりです。

表示	極性	送信方法
なし	無効	
■	ハイアクティブ	タリー
□	ローアクティブ	タリー
■	ハイアクティブ	トリガー
□	ローアクティブ	トリガー

### ⑱ REMOTE TRANSPORT (リモートトランスポート)

PM5D Editor のみの機能です。シーンをリコールしたときに実行される MMC/RS422 のトランスポートコマンドを表示します。左側がプロトコル (MMC または RS422)、右側がコマンドの種類に相当します。それぞれの項目をクリックし、ポップアップメニューからプロトコルやコマンドの種類を切り替えることもできます。

No. TITLE PROTECT SEL. RECALL INPUT

000	Initial Data	READ		8
001	Over View	LOCK		1
002	Scene #01	LOCK		2
003	Scene #02	SAFE		3
004	Scene #03			4
005	Scene #04			5
006	Scene #05	LOCK		6
007	[ No Data! ]			-
008	[ No Data! ]			-
009	[ No Data! ]			-
010	[ No Data! ]			-
011	[ No Data! ]			-
012	[ No Data! ]			-
013	[ No Data! ]			-
014	[ No Data! ]			-
015	[ No Data! ]			-
016	[ No Data! ]			-
017	[ No Data! ]			-
018	[ No Data! ]			-
019	[ No Data! ]			-
020	[ No Data! ]			-
021	[ No Data! ]			-
022	[ No Data! ]			-
023	[ No Data! ]			-
024	[ No Data! ]			-
025	[ No Data! ]			-
026	[ No Data! ]			-
027	[ No Data! ]			-

## ⑯ INTERNAL DATA ( インターナルデータ )

PM5D/DSP5D 本体のシーンメモリーの内容を表示します。表示される項目は、FILE リスト (⑥) と共に通です。

必要に応じて、単一のシーンまたは複数のシーンを、FILE リストと INTERNAL DATA リストとの間で相互にコピーしたり、同一リスト内で別の位置にコピーまたは移動したりできます。

これを行なうには、まず以下の方法でコピー元 / 移動元となるシーンを選択します。

### ・ 単一のシーンを選ぶには

任意のシーンの列をクリックします。

No. TITLE PROTECT SEL. RECALL

000	Initial Data	READ	
001	Over View	LOCK	
002	Scene #01	LOCK	
003	Scene #02	SAFE	
004	Scene #03		
005	Scene #04		
006	Scene #05		
007	[ No Data! ]		
008	[ No Data! ]		
009	[ No Data! ]		

### ・ 番号の連続した複数のシーンを選ぶには

最初のシーンをクリックして選び、<Shift> キーを押しながら最後のシーンをクリックします。

No. TITLE PROTECT SEL. RECALL

000	Initial Data	READ	
001	Over View	LOCK	
002	Scene #01	LOCK	
003	Scene #02	SAFE	
004	Scene #03		
005	Scene #04	LOCK	
006	Scene #05		
007	[ No Data! ]		
008	[ No Data! ]		
009	[ No Data! ]		

### ・ 番号の離れた複数のシーンを選ぶには

最初のシーンをクリックし、<Ctrl> キー(⌘ キー)を押しながら残りのシーンをクリックします。

コピー元 / 移動元が選択できたら、もう一方のリストの任意の位置 (異なるリスト間で相互にコピーする場合)、または同一リスト内の別の位置 (同じリスト内でコピー / 移動する場合) にドラッグします。

No. TITLE PROTECT SEL. RECALL

000	Initial Data	READ	
001	Over View	LOCK	
002	Scene #01	LOCK	
003	Scene #02	SAFE	
004	Scene #03		
005	Scene #04	LOCK	
006	Scene #05		
007	[ No Data! ]		
008	[ No Data! ]		
009	[ No Data! ]		

### ・ シーンを上書きコピーするには

コピー元をもう一方のリストの任意の行、または同一リスト内で別の行の上にドラッグします。このとき、シーン番号の右側に ▶ のマークが表示されます。

この状態でマウスから手を放すと、保存を確認するダイアログが現われます。OK ボタンをクリックすると、コピー元のシーンがコピー先に上書きされ、コピー元はそのまま残ります（コピー元に複数のシーンが含まれる場合、そのシーンを開始位置として番号の連続したシーンに上書きされます）。

No.	TITLE	PROTECT	SEL. RECALL
000	Initial Data	[ READ ]	
001	Over View	[ Lock ]	
002	Scene #01	[ Lock ]	
003	Scene #02	[ Lock ]	
004	▶ Scene #03	[ Lock ]	
005	Scene #04	[ Lock ]	
006	Scene #05	[ Lock ]	
007	[ No Data! ]		
008	[ No Data! ]		
009	[ No Data! ]		

### ・ シーンを移動するには

同じリスト内であれば、選択したシーンを別の位置に移動させ、リスト内のシーンを並び替えることができます。これを行なうには、選択した移動元を同じリスト内で任意の行間にドラッグします。このとき、行間に >— のマークが表示されます。

この状態でマウスから手を放すと、選択したシーンがその位置に移動し、シーン番号も変更になります（移動元に複数のシーンが含まれる場合は、その位置に連続したシーンが挿入されます）。

No.	TITLE	PROTECT	SEL. RECALL
000	Initial Data	[ READ ]	
001	Over View	[ Lock ]	
002	Scene #01	[ Lock ]	
003	Scene #02	[ Lock ]	
004	Scene #03	[ Lock ]	
005	▶ Scene #04	[ Lock ]	
006	Scene #05	[ Lock ]	
007	[ No Data! ]		
008	[ No Data! ]		
009	[ No Data! ]		

## ② STORE (ストア)

リスト内の選択したシーンに現在の設定をストアします。

## ② RECALL (リコール)

リスト内の選択したシーンの設定をリコールします。

## ② CLEAR (クリア)

リスト内で選択した単一シーン、または複数のシーンを消去します（消去されたシーンは、タイトルが [ No Data! ] に戻ります）。

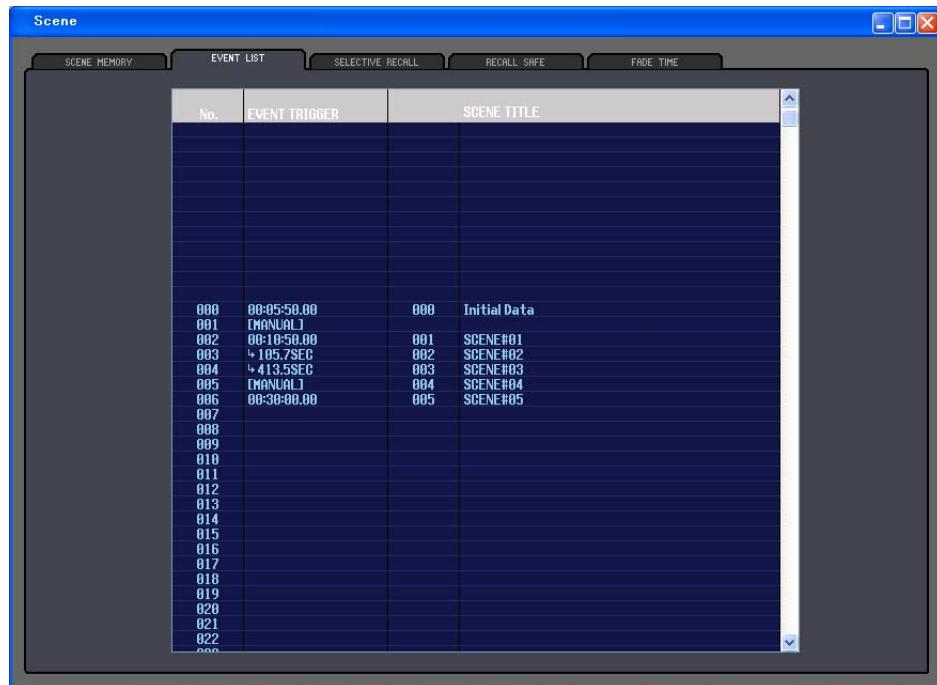
## ② UNDO (アンドゥ)

最後に行なったシーンのリコール、ストア、コピー、移動操作を取り消します。

## ② PROTECT (プロテクト)

リスト内で選択した単一シーン、または複数のシーンにプロテクトをかけます。

# EVENT LIST ページ



PM5D の EVENT LIST 画面に登録されたシーンが、タイムコードの進行や、直前のリコール操作から経過した時間に応じて、どのように切り替わるかを確認するためのページです。

**NOTE**

- このページは、PM5D の EVENT LIST 画面のビューウィーとして機能します。このページではイベントの登録やリコール操作は行なえません。
- EVENT LIST ページを PM5D 本体の EVENT LIST 画面と連動させるには、PM5D Editor が PM5D 本体と同期している必要があります。
- この機能は DSP5D にはありません。

The table displays the same data as the screenshot above, with three numbered callouts pointing to specific columns:

- ① **No. (番号)**: Points to the first column, 'No.'.
- ② **EVENT TRIGGER (イベントトリガー)**: Points to the second column, 'EVENT TRIGGER'.
- ③ **SCENE TITLE (シーンタイトル)**: Points to the third column, 'SCENE TITLE'.

No.	EVENT TRIGGER	SCENE TITLE
000	00:05:50.00	000 Initial Data
001	[MANUAL]	
002	00:10:50.00	001 SCENE#01
003	↳ 105.7SEC	002 SCENE#02
004	↳ 413.5SEC	003 SCENE#03
005	[MANUAL]	004 SCENE#04
006	00:30:00.00	005 SCENE#05
007		
008		
009		
010		
011		
012		
013		
014		
015		
016		
017		
018		
019		
020		
021		
022		
023		

**① No. (番号)**

EVENT LIST に登録されたイベントの番号です。

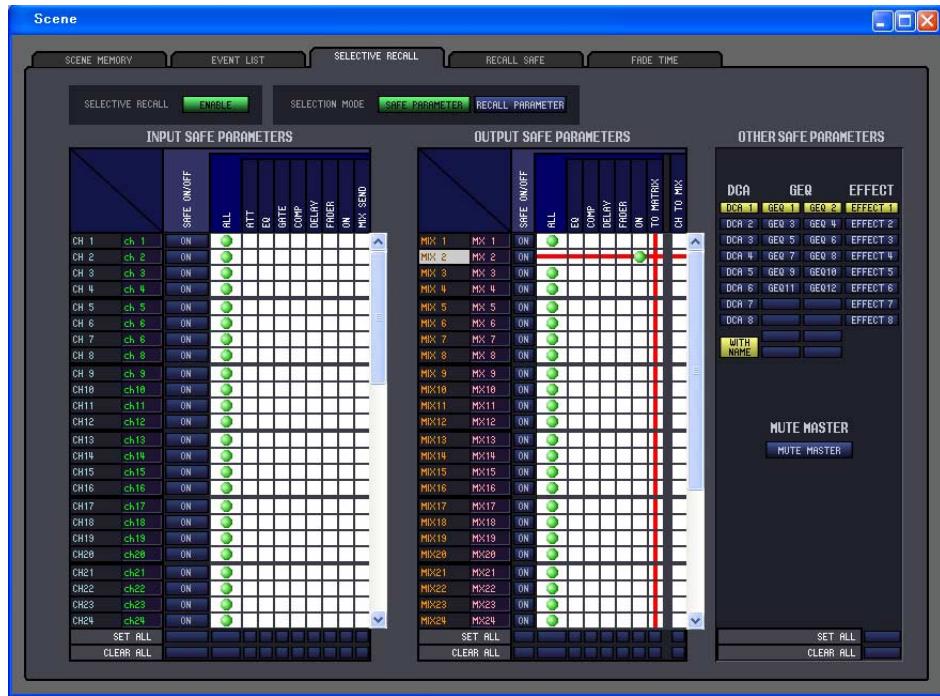
**② EVENT TRIGGER (イベントトリガー)**

イベントごとに設定されているリコールの条件を表示します。タイムコードが任意の時刻に到達したときにリコールされるシーンは時：分：秒：フレーム単位の数値、直前のイベントが実行されてから一定時間経過した後でリコールされるシーンは秒単位の数値、マニュアル操作でリコールされるシーンは [MANUAL] と表示されます。

**③ SCENE TITLE (シーンタイトル)**

リコールされるシーンの番号とタイトルを表示します。

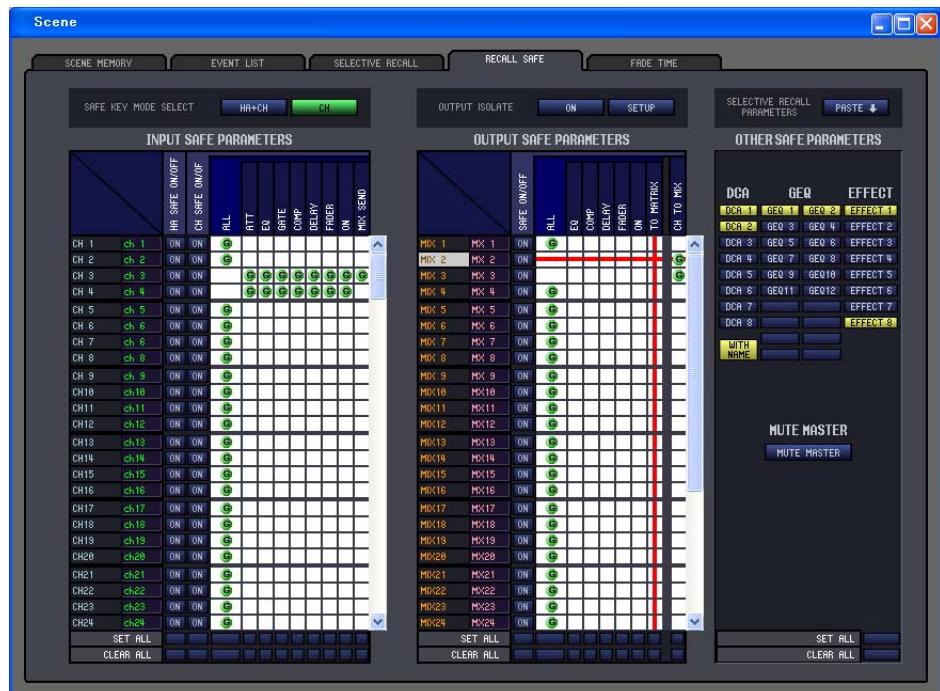
# SELECTIVE RECALL ページ



シーンごとに特定のパラメーター/ チャンネルをリコール操作から除外したり、逆に特定のパラメーター/ チャンネルのみをリコールするセレクティブリコール機能の設定を行なったりします。

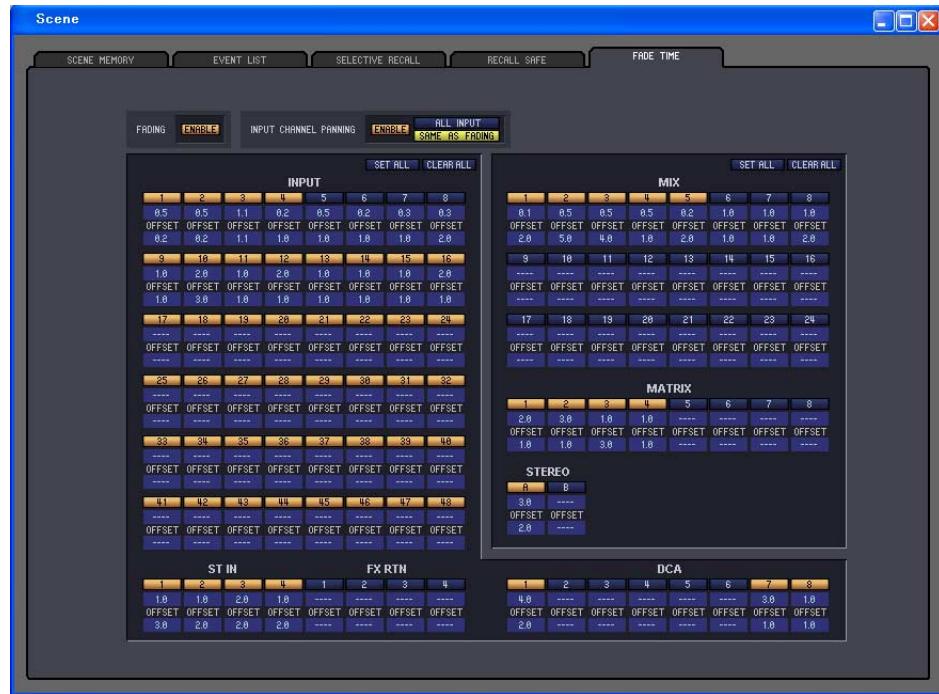
ページ内の表示や操作方法は、PM5D 本体の SELECTIVE RECALL 画面と共通です。

# RECALL SAFE ページ

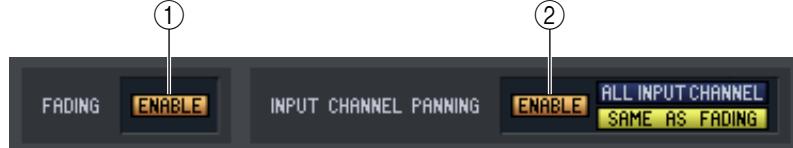


すべてのシーンで特定のチャンネルのみをリコール操作から除外するリコールセーフ機能に関する設定を行ないます。ページ内の表示や操作方法は、PM5D 本体の RECALL SAFE 画面と共通です。

# FADE TIME ページ



シーンをリコールしたときに、フェーダーやパンが新しい値に到達するまでの時間を調節するフェード機能に関する設定を行ないます。フェード機能の設定はシーンごとに独立しています。



## ① FADING ENABLE ( フェード機能の有効 / 無効 )

フェーダーレベルに対するフェード機能の有効 / 無効を切り替えます。

## ② INPUT CHANNEL PANNING ENABLE ( インプットチャンネルパンニングの有効 / 無効 )

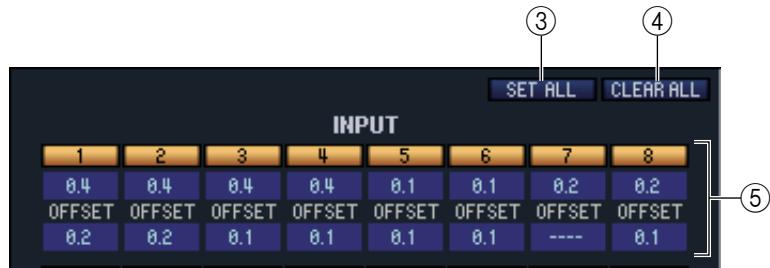
インプット系チャンネルのパン ( バランス ) パラメーターに対するフェード機能の有効 / 無効を切り替えます。このボタンがオンのときに対象となるインプット系チャンネルは、右側の 2 つのボタンで選択します。

- **ALL INPUT CHANNEL ボタンがオンのとき**

すべてのインプット系チャンネルのパン ( バランス ) パラメーターに対して、フェード機能が働きます。

- **SAME AS FADING ボタンがオンのとき**

⑤でフェード機能がオンに設定されたインプット系チャンネルのパン ( バランス ) パラメーターに対して、フェード機能が働きます。



### ③ SET ALL (セットオール)

フェード機能を一括して有効に切り替えるボタンです。すべてのインプット系チャンネル+ DCA グループ、またはすべてのアウトプット系チャンネルを個別に操作できます。

### ④ CLEAR ALL (クリアオール)

フェード機能を一括して無効に切り替えるボタンです。すべてのインプット系チャンネル+ DCA グループ、またはすべてのアウトプット系チャンネルを個別に操作できます。

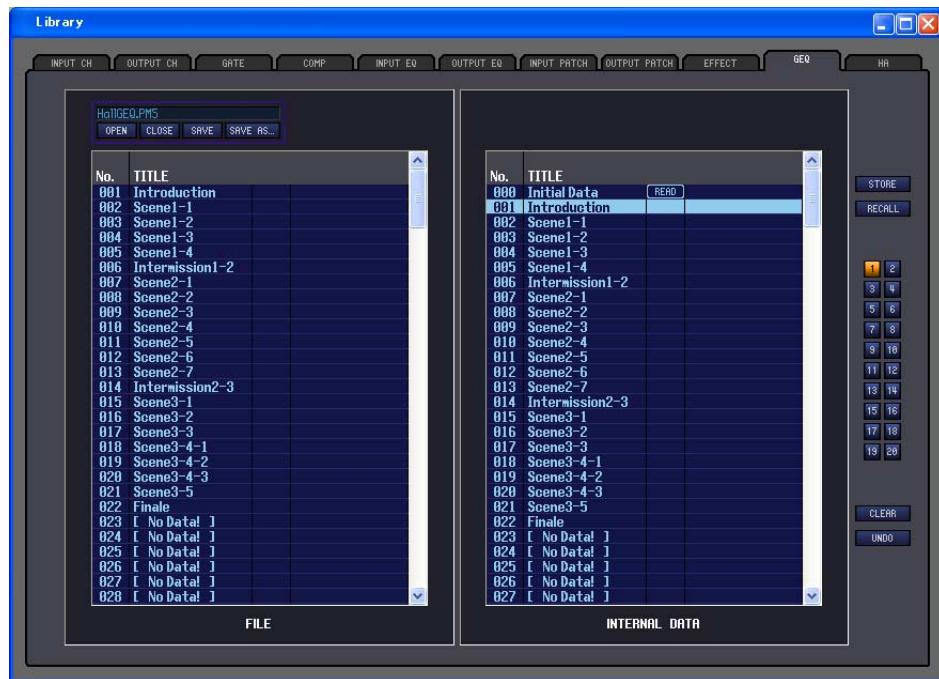
### ⑤ チャンネル設定

インプット系チャンネル、アウトプット系チャンネル、DCA グループごとに、  
フェード機能のオン / オフ設定、およびフェードタイム / オフセットタイムの設定  
を行ないます。

フェードタイム / オフセットタイムの値を変更するには、数値ボックスをクリック  
してから上下にドラッグします。

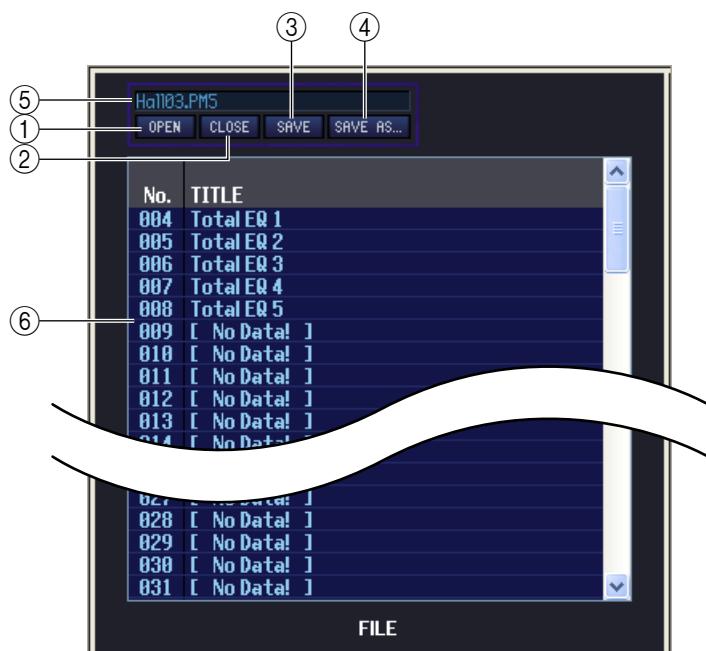
1	フェードのオン / オフ
0.4	フェードタイム
OFFSET	
0.2	オフセットタイム

# Library ウィンドウ



PM5D/DSP5D 本体の各種ライブラリーを編集します。また、コンピューターのドライブに保存されたライブラリーのファイルを読み込み、並び順やタイトルなどを変更したり、任意のライブラリーデータをリコールしたり、任意のライブラリーデータを PM5D/DSP5D 本体のライブラリーにコピーしたりできます。

このウィンドウは、INPUT CH、OUTPUT CH、GATE、COMP、INPUT EQ、OUTPUT EQ、INPUT PATCH、OUTPUT PATCH、EFFECT、GEQ、HA の各ページに分かれており、ページを切り替えるには、ウィンドウ上部のタブをクリックします。なお、操作方法はどのページも共通です。ここでは OUTPUT EQ ページを例に挙げて説明します。



## ① OPEN (ファイルを開く)

コンピューターのドライブ上にあるライブラリーのファイルを開きます。メモリーカードに保存されたライブラリーデータを編集したいときなどに利用します。

## ② CLOSE (ファイルを閉じる)

現在開かれているライブラリーのファイルを閉じます。

## ③ SAVE (保存)

現在開かれているシーンライブラリーのファイルをコンピューターのドライブに保存します。

## ④ SAVE AS (名前を変えて保存)

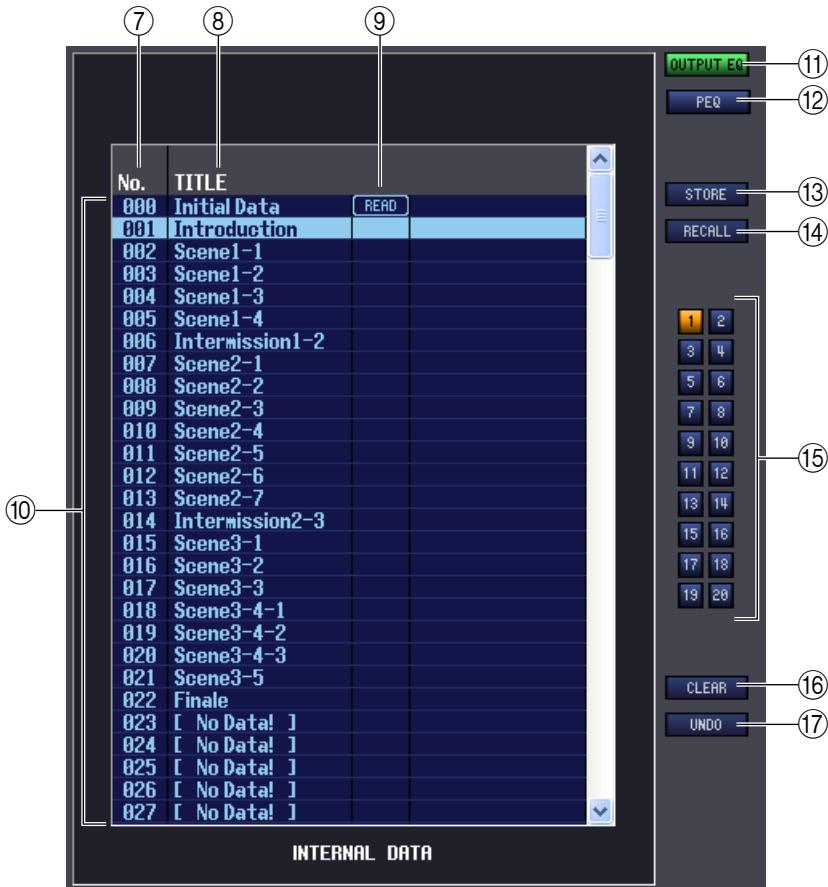
現在開かれているライブラリーのファイル名を変えて、コンピューターのドライブに保存します。

## ⑤ ファイル名

現在開かれているライブラリーのファイル名を表示します。

## ⑥ FILE (ファイル)

OPEN ボタン (①) を使って開いたライブラリーのファイルに含まれるデータの内容を表示するリストです。リストに含まれる項目は、次のとおりです。



### ⑦ No. (番号)

ライブラリーの番号です。

### ⑧ TITLE (タイトル)

ライブラリーのデータに付けられたタイトルです。この部分をダブルクリックして、タイトルを編集することもできます。

### ⑨ READ ONLY (リードオンリー)

読み込み専用のデータは、この欄に“READ”と表示されます。

PREFERENCE の LINKED LIBRARY PROTECTION 機能によって SCENE の PROTECT で LINK された Library (INPUT PATCH/OUTPUT PATCH/HA) も Protect 状態になった場合に、この欄にカギのアイコンが表示されます。それ以外の Library ではカギのアイコンは表示されません。

### ⑩ INTERNAL DATA (インターナルデータ)

PM5D/DSP5D 本体のライブラリーの内容を表示します。表示される項目は、FILE リスト (⑥) と共通です。

必要に応じて、単一のデータまたは複数のデータを、FILE リストと INTERNAL DATA リストとの間で相互にコピーしたり、同一リスト内で別の位置にコピーまたは移動したりできます。操作方法は、Scene ウィンドウの SCENE MEMORY ページと共に記載されています (→ P.60)。

### ⑪ OUTPUT EQ (アウトプットイコライザー)

ライブラリーのリコール先とセーブ元を Output EQ に設定します。OUTPUT EQ の画面で表示されます。

### ⑫ PEQ (パラメトリックイコライザー)

ライブラリーのリコール先とセーブ元を PEQ に設定します。OUTPUT EQ の画面で表示されます。

### ⑬ STORE (ストア)

リスト内の選択したデータに現在の設定を保存します。

### ⑭ RECALL (リコール)

リスト内の選択したデータをリコールします。

### ⑮ モジュール番号

ストア / リコールの対象となるモジュール番号を選択するボタンです。OUTPUT EQ (PEQ 選択時のみ)、Effect、GEQ の画面で表示されます。

### ⑯ CLEAR (クリア)

リスト内で選択した単一データ、または複数のデータを消去します (消去されたデータは、タイトルが [ No Data! ] に戻ります)。

### ⑰ UNDO (アンドゥ)

最後に行なったライブラリーのストア、コピー、移動操作を取り消します。

# Meter ウィンドウ



PM5D/DSP5D 内の各部の信号レベルや内蔵コンプレッサー / ゲートによるゲインリダクション量を表示します。信号の有無、オーバーロードの有無、コンプレッサー / ゲートの動作をコンピューター側から確認できます。

このウィンドウは、INPUT METER、OUTPUT METER、INPUT GR、OUTPUT GR の各ページに分かれています。ページを切り替えるには、ウィンドウ上部のタブをクリックします。

各ページの内容や操作方法は、PM5D の METER ファンクションに含まれる各画面と共通です。

**NOTE** Meter ウィンドウに PM5D/DSP5D 本体の信号レベルを表示させるには、PM5D/DSP5D Editor と PM5D/DSP5D 本体が同期していることを確認してください。

# Timecode Counter ウィンドウ



PM5D 本体が外部から受信しているタイムコード (LTC、MTC)、または内部タイムコードの時刻を時 / 分 / 秒 / フレーム単位で表示します。PM5D 本体の常時表示画面や EVENT LIST 画面に表示されるタイムコードと同じものです。

**NOTE** この機能は DSP5D にはありません。  
Timecode Counter ウィンドウに PM5D 本体が受信 / 生成しているタイムコードを表示させるには、PM5D Editor と PM5D 本体が同期していることを確認してください。

# Sync ウィンドウ

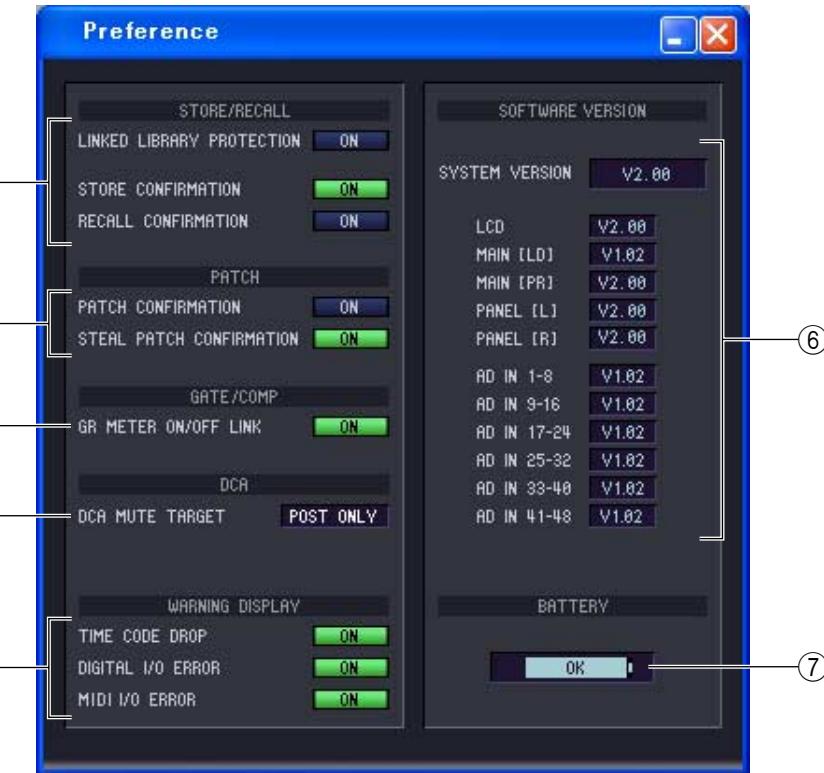


PM5D/DSP5D 本体と PM5D/DSP5D Editor の同期のオン / オフを切り替えるウィンドウです。[Synchronization] メニューと同じ働きをします。ONLINE ボタンをクリックするとオフラインに、OFFLINE ボタンをクリックするとオンラインに切り替わります。RE-SYNC ボタンをクリックすると、Synchronization ダイアログが表示されます (→ P.5)。また、現在のシーン番号や VIRTUAL SOUNDCHECK の状態も表示されます。

# Preference ウィンドウ

PM5D/DSP5D の Preference 設定を行なうためのウィンドウです。

[Windows] → [Utility] → [Preference] で呼び出します。



## ① STORE/RECALL (ストア / リコール)

シーンのストア / リコール操作に関連するオプション機能のオン / オフを切り替えます。設定可能なオプションは、次のとおりです。

### • LINKED LIBRARY PROTECTION

このボタンがオンのときは、プロテクトのかかったシーンにリンクされているライブラリーへの上書きや消去ができなくなります。ライブラリーを変更するときに、プロテクトのかかったシーンの内容が変わってしまうのを防ぐためのオプションです。

### • STORE CONFIRMATION

### • RECALL CONFIRMATION

これらのボタンがオンのときは、それぞれストア / リコール操作を行なったときに、確認のメッセージが表示されます。

## ② PATCH (パッチ)

パッチ操作に関連するオプション機能のオン / オフを切り替えます。設定可能なオプションは、次のとおりです。

### • PATCH CONFIRMATION

このボタンがオンのときは、インプットパッチ / アウトプットパッチを変更するときに、確認のメッセージが表示されます。

### • STEAL PATCH CONFIRMATION

このボタンがオンのときは、インプットパッチ / アウトプットパッチで既にパッチされた箇所を変更するときに、確認のメッセージが表示されます。

## ③ GATE/COMP (ゲート / コンプレッサー)

ゲート / コンプレッサーに関連する次のオプション機能のオン / オフを切り替えます。

### • GR METER ON/OFF LINK

このボタンがオンのとき、現在オフになっているゲート / コンプレッサーでは、GR メーターにリダクション量が表示されなくなります。

#### ④ DCA MUTE TARGET

MIX バスへの送出位置が PRE FADER の場合、DCA[MUTE] キーで MIX バスへの送りをミュートするかどうかを設定します。「POST ONLY」に設定すると PRE FADER の信号はミュートされず、「PRE & POST」に設定すると送出位置に関係なくミュートされます。

#### ⑤ WARNING DISPLAY (警告表示)

以下の症状が起きたときに、警告を表示するかどうかを選択します。

- **TIME CODE DROP**

PM5D Editor のみの機能です。外部から受信するタイムコード (LTC、MTC) が欠落したとき。

- **DIGITAL I/O ERROR**

DIO エラーが検出されたとき。

- **MIDI I/O ERROR**

PM5D Editor のみの機能です。MIDI エラーが検出されたとき。

#### ⑥ SOFTWARE VERSION (ソフトウェアバージョン)

PM5D/DSP5D ファームウェアのバージョン情報を表示します。

Offline 時は ----- と表示します。

#### ⑦ BATTERY (バッテリー)

内蔵バッテリーの電圧状態(電池残量)の目安を表示します。

電圧状態は以下のように表示されます。



# User Defined Keys Setup ウィンドウ

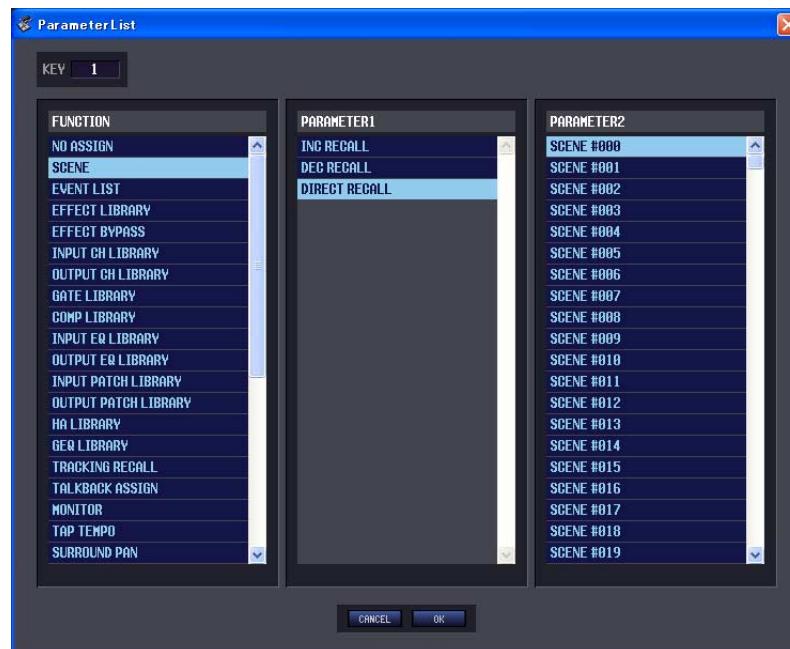
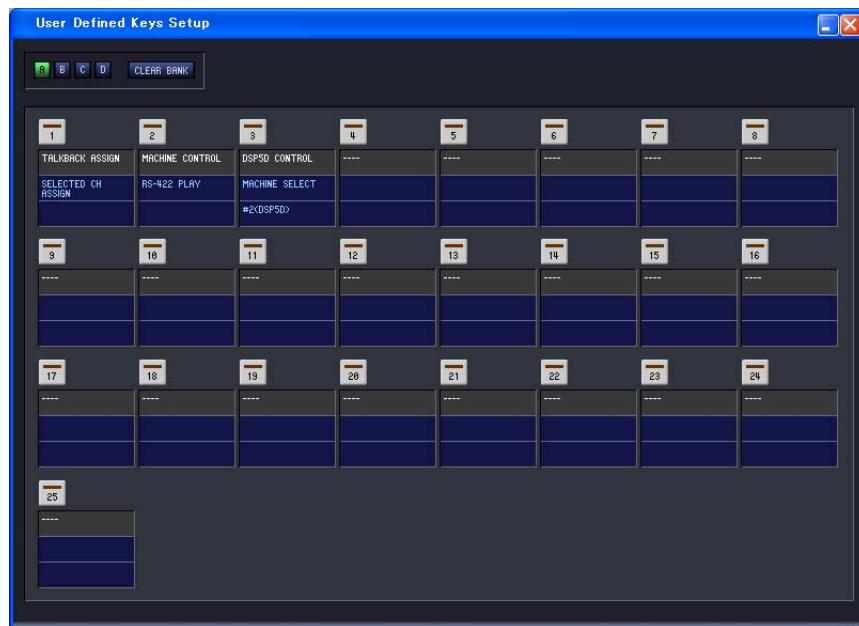
PM5D 本体のユーザー定義キーの機能を Editor 上で割り当てるためのウィンドウです。

[Windows] → [Utility] → [User Defined Keys Setup] で呼び出します。

DSP5D Editor では該当ウィンドウはありません。

該当するユーザー定義キーのボタンをクリックすると設定画面が表示され、割り当てる機能を設定できます。ただし、PM5D 本体とは異なり、割り当てられている機能を実行することはできません。

Console -> PC で同期した場合は、本体の設定が PM5D Editor に反映されます。



# Fader Mode Assign ウィンドウ

PM5D の FADER ASSIGN 画面同様に、任意にフェーダーをアサインする機能を Editor 上で設定するためのウィンドウです。[Windows] → [Utility] → [Fader Mode Assign] で呼び出します。PM5D 本体とは異なり、割り当てられている機能を実行することはできません。

Console > PC で同期した場合は、本体の設定が PM5D Editor に反映されます。

DSP5D Editor では該当ウィンドウはありません。



## • CLEAR ALL

フェーダーアサインの設定を初期化します。

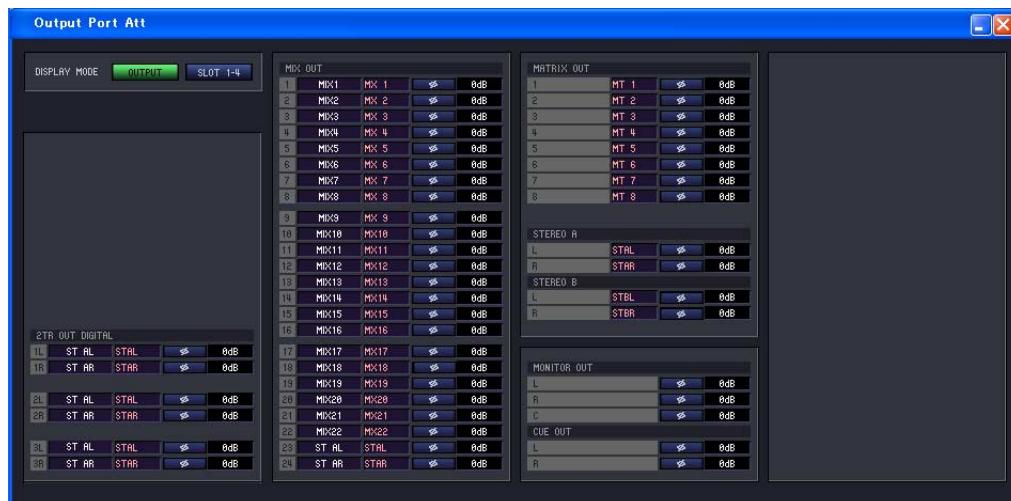
## • CLEAR BANK

フェーダーアサインの設定を BANK 単位 (A ~ F) で初期化します。

# Output Port Att ウィンドウ

PM5D/DSP5D の出力ポートに搭載されているアッテネータの値とフェーズの反転の On/Off を Editor 上で設定するためのウィンドウです。

[Windows] → [System] → [Output Port Att] で呼び出します。



# Word Clock ウィンドウ

DSP5D のワードクロックを Editor 上で設定 / 表示するためのウィンドウです。

[Windows] → [System] → [Word Clock] で呼び出します。

PM5D Editor では該当ウィンドウはありません。



## ① MASTER CLOCK SELECT (マスタークロック選択)

マスタークロックとして使用する内部クロック、または各端子 / スロットから入力される外部クロックを選択します。この設定によって、DSP5D が動作するサンプリングレートが決定されます。選択可能な項目は、次のとおりです。

表示 (ボタン)	内容
INT 96k	DSP5D の内蔵クロック (サンプリングレート = 96kHz)
INT 88.2k	DSP5D の内蔵クロック (サンプリングレート = 88.2kHz)
INT 48k	DSP5D の内蔵クロック (サンプリングレート = 48kHz)
INT 44.1k	DSP5D の内蔵クロック (サンプリングレート = 44.1kHz)
W.CLOCK IN	WORD CLOCK IN 端子から供給されるワードクロック
CASCADE IN (D-Sub)	CASCADE IN (D-Sub) 端子から供給されるワードクロック
CASCADE IN (RJ-45)	CASCADE IN (RJ-45) 端子から供給されるワードクロック
SLOT 1 ~ SLOT 2	スロット 1 ~ 2 のデジタル I/O カード経由で供給されるデジタルオーディオ信号のクロック情報 (2 チャンネル単位で選択可能)

なお、各クロックのステータス（動作状態）は、ボタン左側の ■ のマークの色で確認できます。それぞれの色の意味は、次のとおりです。

### • LOCK (■)

①で選択したソースと同期したクロックが入力されていることを示します。該当する端子 / スロットに外部機器が接続されている場合は、その機器と DSP5D との間で、正常な入出力が行なわれています。なお、サンプリングレートが近接している場合、非同期でもこのステータスを示すことがあります。

- **UNLOCK (■)**

有効なクロックが入力されていません。該当する端子に外部機器が接続されている場合、その機器と DSP5D との間では、正常な入出力を行なえません。

- **LOCK, BUT NOT SYNC'ED (□)**

有効なクロックが入力されていますが、①で選択したクロックソースとは同期していません。該当する端子に外部機器が接続されている場合、その機器と DSP5D との間では、正常な入出力を行なえません。

- **UNKNOWN (■)**

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

- **SRC ON (■)**

SLOT 1 ~ 2 だけの特別なステータスで、該当するチャンネルの SRC (サンプリングレートコンバーター) が有効になっていることを示します。このため、たとえ非同期でも、DSP5D との間で正常な入出力が行なわれています。

**NOTE**

- ワードクロックの設定を変更したときに、出力端子からノイズが発生することがあります。スピーカーを保護するためには、ワードクロックの設定を変更するときは、必ずパワーアンプの出力を絞ってください。
- SRC がオンのチャンネルをワードクロックマスターとして選択しようとすると、サンプリングレートコンバーターを解除する旨の警告メッセージが表示されます。

## ② **Fs (サンプリング周波数)**

DSP5D が動作しているサンプリング周波数が表示されます。マスタークロックを切り替えた直後など、同期が外れている間は “UNLOCKED” と表示されます。

## ③ **SLOT SETUP (スロットセットアップ)**

- **SLOT 番号とカードの種類**

スロット 1 ~ 2 に装着されているデジタル I/O カードの種類と SLOT3/4 として CASCADE を表示します。

- **INPUT FORMAT (入力信号のフォーマット) / OUTPUT FORMAT (出力信号のフォーマット)**

DSP5D がハイサンプリングレート (88.2/96kHz) で動作しているときに、スロットに装着されたデジタル I/O カードで信号を送受信する方法を、次の中から選択します。

**SINGLE (シングル)**

従来の 44.1/48kHz で動作する機器を接続して、チャンネル数をそのままにして送受信するための設定です。デジタル I/O カードの各チャンネルでサンプリング周波数を変換し、DSP5D の半分のサンプリングレート (44.1/48kHz) で送受信します（この設定が選べるのは、96kHz 非対応のデジタル I/O カードが装着されているスロットに限られます）。

**DOUBLE SPEED (ダブルスピード)**

ハイサンプリングレート (88.2/96kHz) で動作する機器を接続して、ハイサンプリングレートのオーディオ信号をそのまま送受信するための設定です（この設定が選べるのは、96kHz 対応のデジタル I/O カードが装着されているスロットに限られます）。

**DOUBLE CHANNEL (ダブルチャンネル)**

従来の 44.1/48kHz で動作する機器を接続して、ハイサンプリングレート (88.2/96kHz) のオーディオ信号を扱うための設定です。DSP5D の半分のサンプリングレート (44.1/48kHz) の信号を 2 チャンネル分合わせて、ハイサンプリングレートのモノラル信号として送受信します（使用できるチャンネル数は、半分になります）。

- **FREQUENCY (サンプリングレート)**

デジタル I/O カードの各チャンネルに入力されている信号のサンプリングレートを 2 チャンネル単位で表示します。

- **SRC (サンプリングレートコンバーター)**

サンプリングレートコンバーターのオン / オフを、2 チャンネル単位で切り替えるボタンです。サンプリングレートコンバーター内蔵のデジタル I/O カードが装着されたスロットに対してのみ有効です。

- **EMPHASIS STATUS (エンファシスステータス)**

入力信号にエンファシス処理がかけられているかどうかを 2 チャンネル単位で表示します。デジタル I/O カードが装着されたスロットに対してのみ有効です。

- **DITHER (ディザー)**

出力信号にディザー処理を行なう bit 数を 2 チャンネル単位で設定します。マウスでクリックすると OFF、16bit、20bit、24bit の選択肢があるポップアップが表示されます。選択肢から設定したい bit 数を選択するとその値に Dither が設定されます。

# Oscillator ウィンドウ

DSP5D のオシレーターを Editor 上で設定 / 表示するためのウィンドウです。

[Windows] → [Monitor] → [Oscillator] で呼び出します。

PM5D Editor では該当ウィンドウはありません。



SINE WAVE 2CH の場合



PINK NOISE の場合



BURST NOISE の場合



## ① OSC ON/OFF (オシレーターON / オフ)

オシレーターのオン / オフを切り替えます。

## ② OSC MODE (オシレーターモード)

オシレーターから出力される波形やノイズの種類を次の中から選択します。

**SINE WAVE 1CH**.....サイン波× 1 チャンネル

**SINE WAVE 2CH**.....サイン波× 2 チャンネル

**PINK NOISE**.....ピンクノイズ

**BURST NOISE**.....バーストノイズ (断続的に出力されるピンクノイズ)

## ③ PARAMETERS (パラメーター)

②の選択に応じて、各種の項目を設定します。

### • LEVEL (レベル)

オシレーターの出力レベルを調節するノブです。設定範囲は -96dB ~ 0dB です。隣りのレベルメーターで出力レベルを確認できます。

### • FREQ (周波数)

オシレーターから出力されるサイン波の周波数を設定する部分です。ノブを使用した設定範囲は 20Hz ~ 20kHz です (現在の設定値はノブ上の数値ボックスで確認できます)。なお、10kHz/1kHz/100Hz の各ボタンを使えば、プリセットされた周波数を選択できます。

**HINT** SINE WAVE 2CH が選ばれているときは、チャンネルごとにレベルと周波数を独立して設定できます。

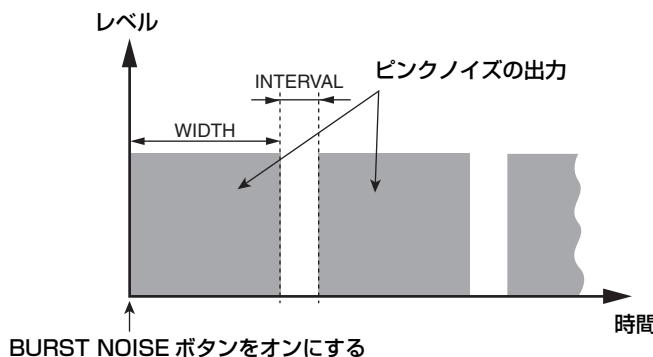
#### ・ **HPF ( ハイパスフィルター ) / LPF ( ローパスフィルター )**

ピンクノイズ / バーストノイズが通過する HPF/LPF に関する設定を行ないます。上のノブでカットオフ周波数 (20Hz ~ 20kHz) を設定し、下のボタンでオン / オフを切り替えます。

#### ・ **WIDTH ( ウィズ ) / INTERVAL ( インターバル )**

バーストノイズが選ばれているときに、ノイズ自体の長さ (WIDTH) と、ノイズとノイズの間の無音部分の長さ (INTERVAL) を設定します。

設定範囲は WIDTH が 0.1 ~ 10sec、INTERVAL が 1 ~ 30sec です ( 現在の設定値をノブの上の数値ボックスで確認できます )。



#### ・ **OSC OUT ( オシレーターダイレクト出力 )**

オシレーターの信号をダイレクト出力する出力端子 / スロットのチャンネルを表示します。出力先を変更するには、PATCH ボタンをクリックして、OUTPUT PATCH 画面を表示します。

SINE WAVE 2CH が選択されている場合、オシレーターダイレクト出力にはオシレーターの L チャンネル側が出力されます。

#### ・ **BUS ASSIGN ( アサイン )**

サイン波やノイズを送り出すバスを次のの中から選択します ( 複数選択可能 )。

**MIX 1 ~ 24** ..... MIX バス 1 ~ 24

**MATRIX 1 ~ 8** ..... MATRIX バス 1 ~ 8

**AL/AR** ..... STEREO A バス L/R チャンネル

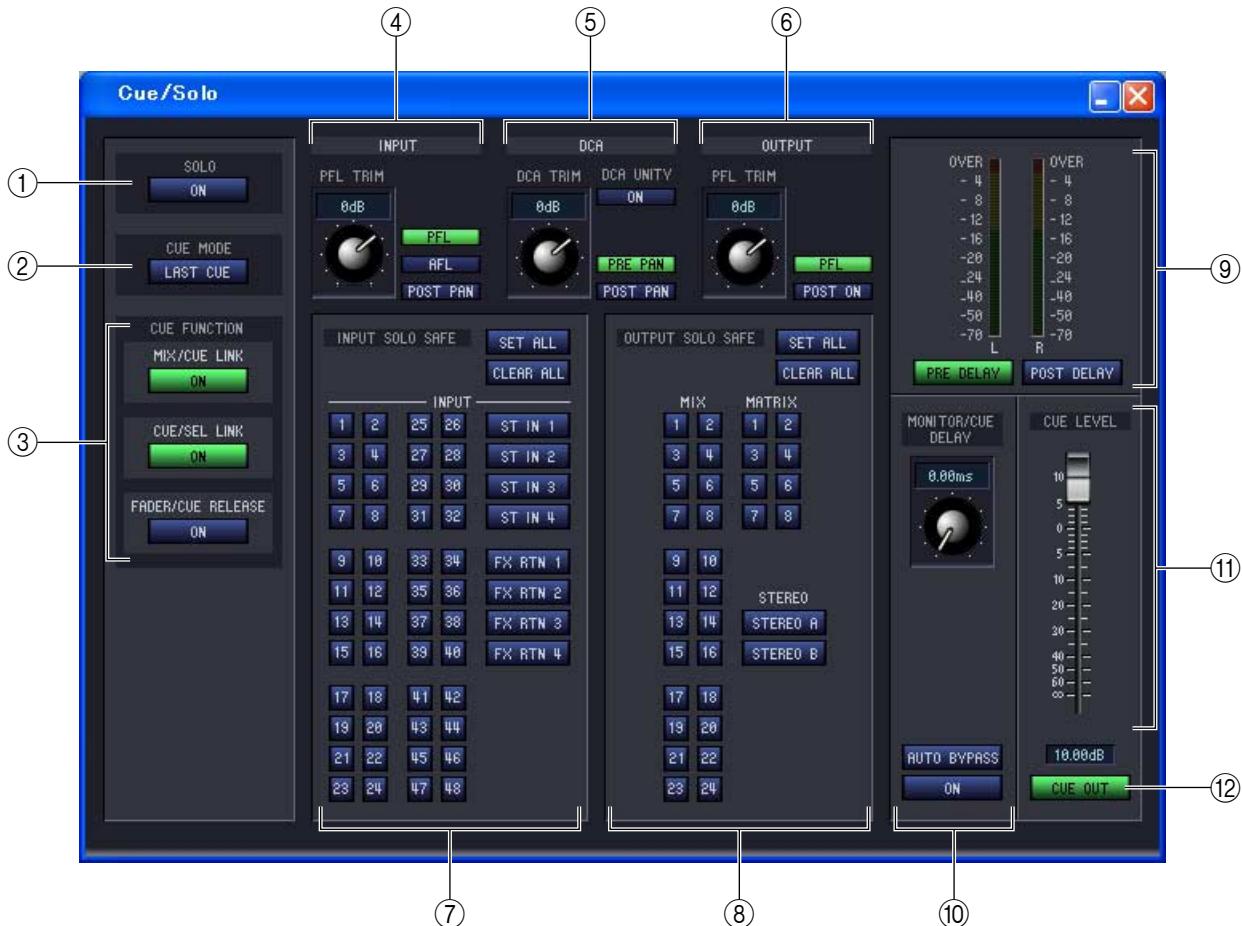
**BL/BR** ..... STEREO B バス L/R チャンネル

SINE WAVE 2CH が選択されている場合、オシレーターの L チャンネルは奇数番号のバスまたは L 側端子に出力され、オシレーターの R チャンネルは偶数番号のバスまたは R 側端子に出力されます。

# Cue/Solo ウィンドウ

PM5D/DSP5D のキューやソロを Editor 上で設定 / 表示するためのウィンドウです。

[Windows] → [Monitor] → [Cue/Solo] で呼び出します。



## ① SOLO ON/OFF (ソロオン / オフ)

[CUE] キーを使ったモニター方法として、CUE モードまたは SOLO モードを選択するボタンです。このボタンをオンにすると、確認のメッセージが表示されます。それぞれのモードでの動作は、次のとおりです。

### ・ CUE モード (SOLO ON/OFF ボタンがオフ )

[CUE] キーが押されたチャンネルの信号を専用の CUE バスに送り、CUE バスを経由して CUE OUT 端子からモニターする方法です。このモードでは、他のバスには影響を与えずに任意のチャンネルの信号がモニターできます。

### ・ SOLO モード (SOLO ON/OFF ボタンがオン )

インプットソロの場合は、いわゆるソロ機能が有効になり、[CUE] キーが押されたチャンネルの信号のみが MIX、MATRIX、STEREO A/B の各バスに送られ、それ以外のチャンネルはミュートされます。アウトプットソロの場合は、そのチャンネルだけがオンになります。なお、[CUE] キーが押されたチャンネルの信号は、CUE OUT 端子経由でもモニターできます。

## ② CUE MODE (キューモード)

複数のチャンネルで [CUE] キーが押されたときの動作を、次の 2 つから選択するボタンです。オフの場合は MIX CUE モードで動作します。

### ・ MIX CUE モード

同じグループ内で [CUE] キーがオンになった複数のチャンネル /DCA グループをモニターします。

- NOTE**
- 異なるグループの [CUE] キーどうしを同時にオンにすることはできません。後から押した [CUE] キーの所属するグループがオンになり、そのグループの信号がモニター可能になります。
  - ペア化されたチャンネルの [CUE] キーを押した場合は、両チャンネルともオンになります。

### ・ LAST CUE モード

最後に [CUE] キーで選択されたチャンネル /DCA グループのみをモニターします。

### ③ CUE FUNCTION ( キューファンクション )

キューに関連する各機能のオン / オフを切り替えます。設定可能な機能は、次のとおりです。

- **MIX CUE LINK**

MIX チャンネルの選択にキュー操作を連動させるかどうかを設定します。このボタンがオンのときは、パネル上の ENCODER MODE セクションで選択されている [MIX] のキーをもう一度押すと、同時にそのチャンネルの [CUE] キーが点灯します。このボタンは DSP5D Editor にはありません。

- **CUE/SEL LINK**

キュー操作にチャンネル選択を連動させるかどうかを設定します。このボタンがオンのときは、任意のチャンネルの [CUE] キーを押すと、同時にそのチャンネルが選択され、[SEL] キーが点灯します。

- **FADER/CUE RELEASE**

フェーダーの位置に応じてキュー操作に制限を加えるかどうかを設定します。このボタンがオンのときは、[CUE] キーが点灯しているチャンネルでフェーダーを $-\infty$  dB の位置から上げると、キューが解除されます。また、フェーダーが $-\infty$  dB の位置よりも上がっているチャンネルは、キュー操作が行なえません ([CUE] キーを押しても無効です)。したがって、フェーダーが $-\infty$  の位置にあるときだけ、キューをオンにできます。

### ④ INPUT ( インプット )

インプット系チャンネルからキュー出力される信号の位置を次の中から選択します。

**PFL ( プリフェーダーリッスン )** ..... フェーダーの直前

**AFL ( アフターフェーダーリッスン )** ..... フェーダーの直後

**POST PAN ( ポストパン )** ..... パンの直後

PFL を選んだ場合は、さらに左側のノブで出力レベルを $-20\text{dB} \sim +10\text{dB}$  の範囲で調節できます。

### ⑤ DCA

DCA グループのキュー出力に関する設定を行ないます。

- **DCA TRIM**

DCA グループをキュー出力するときのレベルを $-20\text{dB} \sim +10\text{dB}$  の範囲で調節します。

- **DCA UNITY ( DCA ユニティ )**

このボタンがオンのときは、DCA [CUE] キーを押したときに、対応する DCA グループを常にユニティゲイン (DCA フェーダーが $0\text{dB}$  に合わせたときと同等のレベル) でモニターできます。

- HINT**
- DCA UNITY ボタンをオンにしておけば、たとえ DCA グループがミュートされていたり、DCA フェーダーが下がっていたりしても、目的の DCA グループを確実にモニターできます。
  - DCA UNITY ボタンがオンのときでも、DCA TRIM ノブで設定した値は有効です (この場合は、DCA TRIM ノブを使ってユニティゲインに対するオフセット値を設定します)。

- **PRE PAN/POST PAN ( プリパン / ポストパン )**

DCA [CUE] ボタンをオンにしたときに、パン通過前の信号をモニターするか (PRE PAN ボタンがオンのとき)、パン通過後の信号をモニターするか (POST PAN ボタンがオンのとき) を選択します。

### ⑥ OUTPUT ( アウトプット )

アウトプット系チャンネルからキュー出力される信号の位置を次の中から選択します。

**PFL ( プリフェーダーリッスン )** ..... フェーダーの直前

**POST ON ( ポストオン )** ..... [ON] キーの直後

PFL を選んだ場合は、さらに左側のノブで出力レベルを $-20\text{dB} \sim +10\text{dB}$  の範囲で調節できます。

### ⑦ INPUT SOLO SAFE ( インプットソロセーフ )

ソロ操作から除外するインプット系チャンネルを選択します (複数選択可能)。各ボタンが対応するインプット系チャンネルは、次のとおりです。

INPUT 1 ~ 48	インプットチャンネル 1 ~ 48
ST IN 1 ~ 4	ST IN チャンネル 1 ~ 4
FX RTN 1 ~ 4	FX RTN チャンネル 1 ~ 4
SET ALL	すべてのインプット系チャンネルをソロセーフに設定
CLEAR ALL	すべてのインプット系チャンネルのソロセーフを解除

## ⑧ OUTPUT SOLO SAFE (アウトプットソロセーフ)

ソロ操作から除外するアウトプット系チャンネルを選択します(複数選択可能)。各ボタンが対応するアウトプット系チャンネルは、次のとおりです。

MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24
MATRIX 1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8
STEREO A/B	STEREO A/B チャンネル
SET ALL	すべてのアウトプット系チャンネルをソロセーフに設定
CLEAR ALL	すべてのアウトプット系チャンネルのソロセーフを解除

**HINT** ペア化された2つのチャンネルは、ソロセーフの設定、およびキューのオン／オフが連動します。ソロセーフの操作は、シンメモリーからは独立して行なえます。

## ⑨ レベルメーター

CUE OUT 端子から出力される信号のレベルを表示するピークレベルメーターです。レベルを検出する位置として、MONITOR/CUE バスの出力に搭載されたディレイの直前(PRE DELAY ボタンがオンのとき)、または直後(POST DELAY ボタンがオンのとき)が選べます。

## ⑩ MONITOR/CUE DELAY (モニター/キューディレイ)

MONITOR/CUE バスの出力に搭載されたディレイ機能の設定を行ないます。ノブでディレイタイム(0～1000msec)を設定し、DELAY ボタンでディレイのオン／オフを切り替えます。AUTO BYPASS ボタンをオンにすると、キュー操作したときに自動的にディレイをバイパスします。

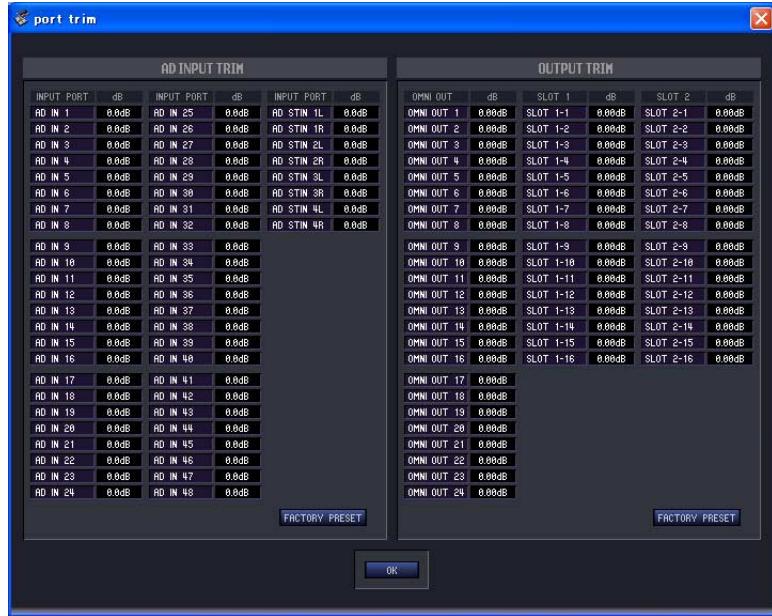
## ⑪ CUE LEVEL

キュー信号の出力レベルを調節します。

## ⑫ CUE OUT (キューアウト)

キュー出力のオン／オフを切り替えます。

# Port Trim ウィンドウ



PM5D Editor では該当ウィンドウはありません。

AD 入出力のゲインを微調整します。

必要に応じて、指定したアナログ入出力ポートのゲインを微調整します。入力ポートは 0.1dB 単位、出力ポートは 0.01dB 単位で調整できます。工場出荷時に各ポートの入力レベルがそろうように設定されているので、通常は設定を変更する必要ありません。

ゲインを微調整するには、調整するポートの dB の部分をマウスの左ボタンを押したまま上下にカーソルを動かすか、dB の部分をダブルクリックして数値を入力してください。すべての入力ポートを工場出荷時の設定に戻したい場合は、FACTORY PRESET ボタンをクリックします。OK ボタンをクリックすると、Port Trim ウィンドウが閉じます。

# ショートカット

メニュー	動作	Windows	Mac
File メニュー	新規セッションを作成する	Ctrl+N	⌘+N
	保存されているセッションを開く	Ctrl+O	⌘+O
	開いているセッションを保存する	Ctrl+S	⌘+S
Edit メニュー	Undo	Ctrl+Z	⌘+Z
	Redo	Ctrl+Y	⌘+Y
	Ch Copy	Ctrl+C	⌘+C
	Ch Paste	Ctrl+V	⌘+V
Windows メニュー	選択されているウィンドウを閉じる	Ctrl+W	⌘+W
	すべてのウィンドウを閉じる	Ctrl+Alt+W	⌘+Option+W
	Sync ウィンドウを開く	Ctrl+1	⌘+1
	INPUT CH (CH1-24) ウィンドウを開く	Ctrl+2	⌘+2
	INPUT CH (CH25-48) ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+2	⌘+Option+2
	Selected Channel ウィンドウを開く	Ctrl+3	⌘+3
	Library ウィンドウを開く	Ctrl+4	⌘+4
	Patch Editor ウィンドウを開く	Ctrl+5	⌘+5
	Surround Editor ウィンドウを開く	Ctrl+6	⌘+6
	Timecode Counter ウィンドウを開く (*)	Ctrl+7	⌘+7
	Effect Editor ウィンドウを開く	Ctrl+8	⌘+8
	Meter ウィンドウを開く	Ctrl+9	⌘+9
	GEQ Editor ウィンドウを開く	Ctrl+0	⌘+0
	DCA/Mute Group ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+1	⌘+Option+1
	Scene ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+3	⌘+Option+3
Library ウィンドウ / Scene ウィンドウの SCENE MEMORY ページ	連続した複数の項目（メモリー）を選択する	Shift + クリック	shift + クリック
	離れて表示されている複数のメモリーを選択する	Ctrl + クリック	⌘ + クリック
	同一セクション内のすべてのメモリーを選択する	Ctrl+A	⌘ + A

(\*) PM5D Editor のみです。

# 索引

## Symbols

+48V Master ..... 4

## A

ALL INPUT CHANNEL ..... 64

## B

Bus Setup ..... 3

BYPASS ..... 53

## C

Cascade Connection ..... 4

CH to MIX ..... 30

CLEAR ..... 61, 67

CLEAR ALL ..... 65

CLOSE ..... 57, 66

COMMENT ..... 58

Console Device ID ..... 2

CSV ファイルの書き出し ..... 44

CSV ファイルの読み込み ..... 44

Ctrl(⌘)+Shift+ クリック ..... 7

Ctrl(⌘)+ クリック ..... 7

Cue/Solo ウィンドウ ..... 77

## D

DCA GROUP ASSIGN ページ ..... 54

DCA/MUTE GROUP ウィンドウ

  DCA GROUP ASSIGN ページ ..... 54

  MUTE GROUP ASSIGN ページ ..... 55

DCA/Mute Group ウィンドウ ..... 54

DCA ウィンドウ ..... 21

DCA グループ ..... 54

DCA フェーダー ..... 21

DIRECT OUTPUT PATCH ページ ..... 42

DIVERGENCE ..... 46

DME Connection ..... 4

## E

EDIT ..... 6

Effect Editor ウィンドウ ..... 50

EFFECT TYPE ..... 50

EQ FLAT ..... 48

EQ フラット ..... 48

EVENT LIST ページ ..... 62

EVENT TRIGGER ..... 62

EXPORT ..... 44

External HA ..... 4

## F

FADE TIME ページ ..... 64

Fader Mode Assign ウィンドウ ..... 72

FADING ENABLE ..... 64

Fast Sync ..... 2, 3

FILE ..... 58, 66

FX RTN ウィンドウ ..... 13

## G

GEQ ウィンドウ ..... 47

GEQ グラフ ..... 48

GEQ フェーダー ..... 48

GPI OUT CONTROL ..... 59

GPI アウトコントロール ..... 59

## I

IMPORT ..... 44

INPUT CHANNEL PANNING  
  ENABLE ..... 64

INPUT CH ウィンドウ ..... 8

INPUT INSERT PATCH ページ ..... 41

INPUT PATCH ページ ..... 40

Input port/Output port ..... 2, 3

INTERNAL DATA ..... 60, 67

IP Address ..... 4

## L

Level Meter ..... 2, 3

LFE ..... 46

Library ウィンドウ ..... 66

LIMIT ..... 48

LINK PATTERN SELECT ..... 45

## M

MATRIX ウィンドウ ..... 17

Meter ウィンドウ ..... 68

MIDI EVENT ..... 58

MIDI イベント ..... 58

MIDI イベントの送信 ..... 59

MIX BALANCE ..... 53

MIX to MATRIX ..... 35

MIX ウィンドウ ..... 15

MODULE ..... 47

MUTE GROUP ASSIGN ページ ..... 55

MUTE MASTER ..... 56

MUTE SAFE ON ..... 56

## N

Number of Effects ..... 4

## O

Offline Edit ..... 5

OPEN ..... 57, 66

Oscillator ウィンドウ ..... 75

OUTPUT INSERT PATCH ページ ..... 42

OUTPUT PATCH ページ ..... 41

## P

Pair Mode ..... 3

Pan Nominal Position ..... 3

PAN POSITION ..... 46

Patch Editor ウィンドウ ..... 40

  DIRECT OUTPUT PATCH ページ ..... 42

  INPUT INSERT PATCH ページ ..... 41

  INPUT PATCH ページ ..... 40

  OUTPUT INSERT PATCH ページ ..... 42

  OUTPUT PATCH ページ ..... 41

  PATCH LIST ページ ..... 43

PATCH LIST ページ ..... 43

PLAY/REC ..... 53

Port Trim ウィンドウ ..... 80

Preference ウィンドウ ..... 69

PROTECT ..... 58, 61

## R

RECALL ..... 61, 67

RECALL SAFE ページ ..... 63

REMOTE TRANSPORT ..... 59

Re-synchronize ..... 5

## S

SAME AS FADING ..... 64

SAVE ..... 57, 66

SAVE AS ..... 57, 66

SCENE MEMORY ページ ..... 57

Scene ウィンドウ ..... 57

  EVENT LIST ページ ..... 62

  FADE TIME ページ ..... 64

  RECALL SAFE ページ ..... 63

  SCENE MEMORY ページ ..... 57

  SELECTIVE RECALL ページ ..... 63

SEL. RECALL ..... 58

Selected Channel ウィンドウ ..... 22

  DCA グループ / ミュートグループ /  
  セーフ ..... 28, 33

  HA ゲイン / フェイズ / ハイパスフィ  
  ルター ..... 23

  M/S デコード ..... 28

  MATRIX チャンネル ..... 36

  MIX チャンネル ..... 31

  STEREO A/B チャンネル ..... 37

イコライザー	27,32
インサート	26
インプット系チャンネル	22
ゲート	23
コンプレッサー	25
ステレオトゥマトリクス	39
チャンネル選択	22
チャンネルルートミックス	30
ディレイ	28
パン/フェーダー	29,34,37,38
ミックストゥマトリクス	35
SELECTIVE RECALL ページ	63
SET ALL	65
Set Default	2,3
ST IN ウィンドウ	11
Stereo B Setup	3
STEREO to MATRIX	39
STEREO ウィンドウ	19
STORE	61,67
Surround Bus Allocation	3
SURROUND BUS ON	46
Surround Editor ウィンドウ	45
SURROUND MODE	45
Surround Mode	4
Synchronize	5
Synchronize Plug-in Boards	2
Sync ウィンドウ	68
System Color	2,3

## T

TEMPO	53
TIME STAMP	58
Timecode Counter ウィンドウ	68
TX	59

## U

UNDO	61,67
User Defined Keys Setup ウィンドウ	71

## W

Window Control from Console	2
Word Clock ウィンドウ	73

## Y

Yamaha プロオーディオホームページ	1
----------------------	---

## あ

アンドウ	61,67
------	-------

## い

イベントトリガー	62
インターナルデータ	60,67
インプットチャンネルパンニングの有効/無効	64

## え

エフェクト	
GR メーター	52
SOLO(ソロ)	52
イコライザー	52
エフェクトタイプ	50
エフェクトパラメーター	51

## く

クリア	61,67
クリアオール	65

## こ

コメント	58
------	----

## さ

サラウンドバスのオン/オフ	46
サラウンドモード	45

## し

ショートカット	81
---------	----

## す

ステレオトゥマトリクス	39
ストア	61,67

## せ

セッション	5
セットアップ	
ミキサー	3
セットオール	65
セレクティブリコール	58

## た

ダイバージェンス	46
タイムスタンプ	58
タブ	6

## ち

チャンネルルートミックス	30
--------------	----

## て

テンポ	53
-----	----

## と

同期	5
----	---

## な

名前を変えて保存	66
----------	----

## は

バイパス	53
パンポジション	46

## ふ

ファイルを閉じる	57,66
ファイルを開く	57,66
フェード	64
フェード機能の有効/無効	64
プロジェクト	58,61

## へ

別名で保存	57
-------	----

## ほ

保存	57,66
----	-------

## み

ミックストゥマトリクス	35
ミックスバランス	53
ミュートグループ	56
ミュートセーフオン/オフ	56
ミュートマスター	56

## ら

ライブラリーリンク	58
-----------	----

## り

リコール	61,67
リコールセーフ	63
リミット	48
リモートトランスポート	59
リンクパターン選択	45

## ろ

ローフリケンシーエフェクト	46
---------------	----