

LS9 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	Meter ウィンドウ	61
Master ウィンドウ	10	Group/Link ウィンドウ	64
Overview ウィンドウ	13	Scene ウィンドウ	67
Custom Fader Layer ウィンドウ	24	Custom Fader Layer Setup ウィンドウ	74
Selected Channel ウィンドウ	26	User Defined Keys Setup ウィンドウ	75
Library ウィンドウ	45	ショートカット	76
Patch Editor ウィンドウ	48	付録	77
Rack ウィンドウ	52		

* 仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

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

LS9 Editor とは？

LS9 Editor は、LS9 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に保存したりできます。Studio Manager から起動して使用します。LS9 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」→「LS9 Editor の起動と設定」→「LS9 本体との同期 (→ P.8)」

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。

LS9 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 DME-N Network Driver (Windows) または Network-MIDI Driver (Mac) の設定を行なって 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。
 - ・ エディターを開くには、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。

□ 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。

NOTE Input port と Output port は必ず設定してください。

① 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。

② Fast Sync

同期を高速化して同期にかかる時間を短縮できます。この機能の有効 / 無効を設定します。有効にして同期がエラーになる場合は無効にしてください。

③ Window Control from Console

LS9 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。この操作の有効 / 無効を設定します。

④ Level Meter

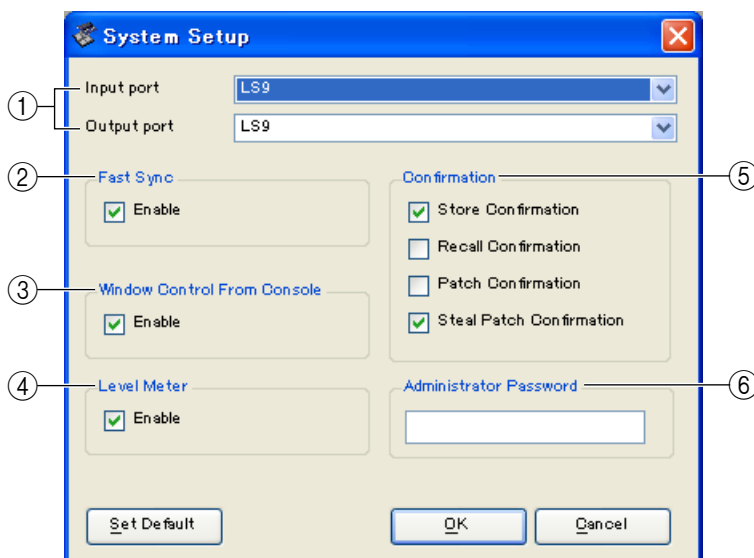
レベルメーターの機能を無効にすると描画や通信の負荷を軽減できます。レベルメーター機能の有効 / 無効を設定します。

⑤ Confirmation

ストア時 (Store Confirmation)、リコール時 (Recall Confirmation)、パッチ時 (Patch Confirmation)、既に設定されているパッチを変更するようなパッチ時 (Steal Patch Confirmation) に確認のダイアログボックスの表示 / 非表示を設定します。

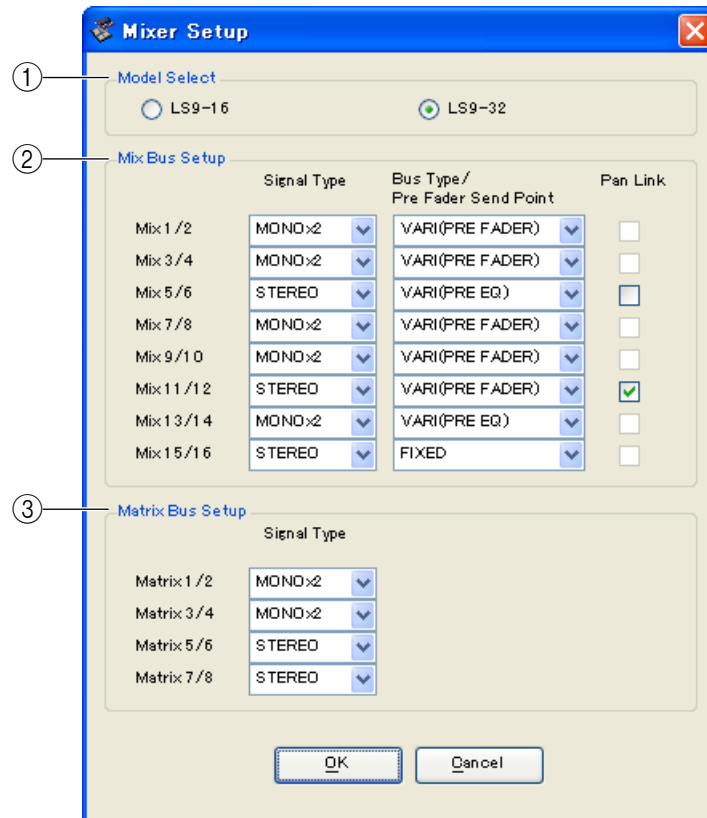
⑥ Administrator Password

LS9 本体に設定されている Administrator のパスワードを入力します。このパスワードが正しく入力されないと、LS9 Editor から LS9 本体への同期ができません。



□ コンソールのセットアップ

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。



① Model Select

LS9 本体のモデル名を設定します。LS9 本体と同期すると、自動的に設定されます。

② Mix Bus Setup

MIX バスに関する設定を行ないます。

Signal Type: 奇数 / 偶数番号の順に並んだ 2 つの MIX バスごとに、MONOx2 として扱うか STEREO として扱うかを選択します。

Bus Type/Pre Fader Send Point: 奇数 / 偶数番号の順に並んだ 2 つの MIX バスごとに、Send Point を VARI(PRE EQ) か VARI(PRE FADER) または FIXED から選択します。

Pan Link: Signal Type が STEREO かつ BUS TYPE が VARI のときのみ有効で、ステレオの MIX バスに送る PAN の設定が STEREO バスへの PAN に連動します。

③ Matrix Bus Setup

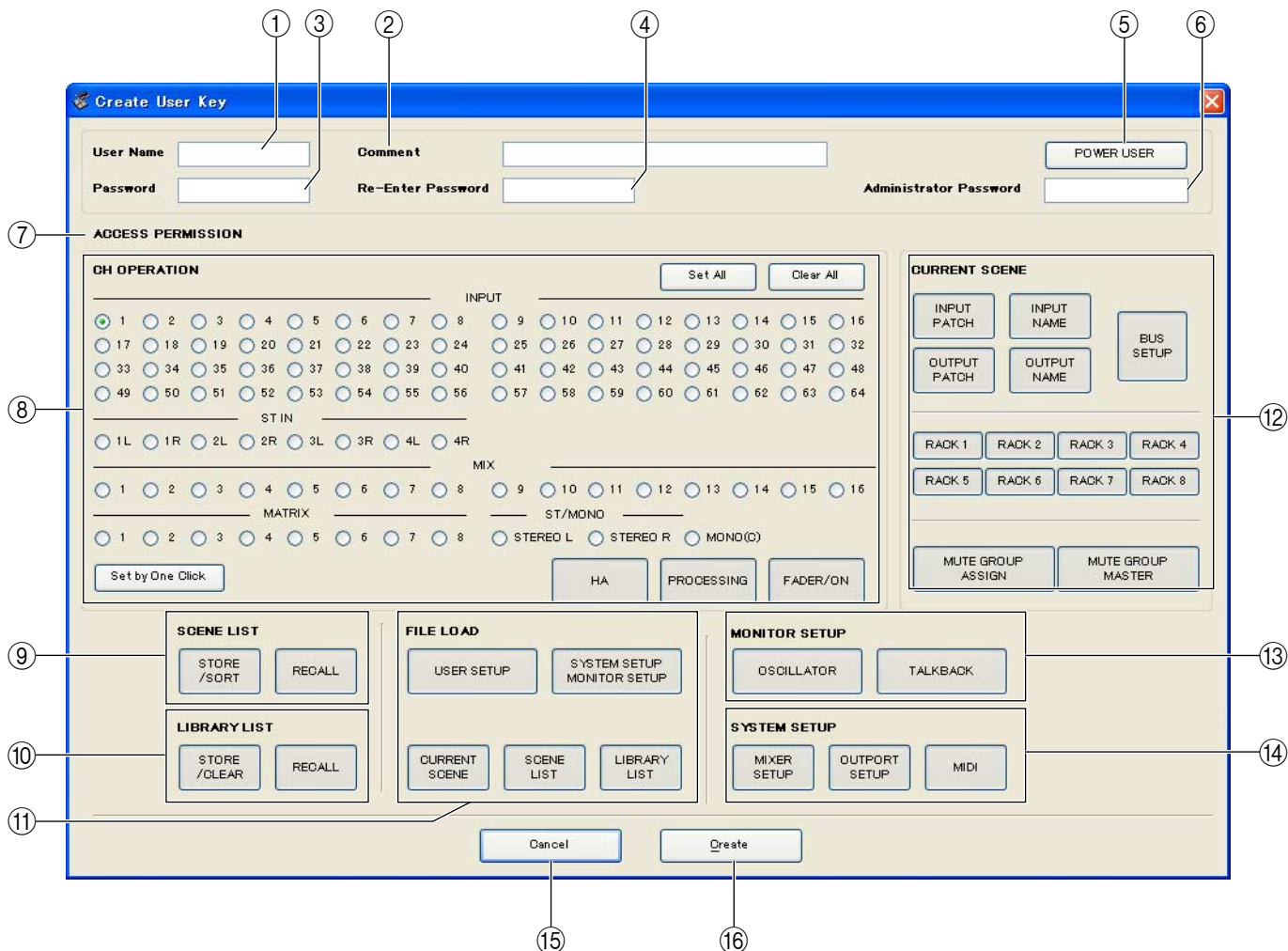
MATRIX バスに関する設定を行ないます。

Signal Type: 奇数 / 偶数番号の順に並んだ 2 つの MATRIX バスごとに、MONOx2 として扱うか STEREO として扱うかを選択します。

■ ユーザー認証キーの作成

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

LS9 本体でユーザーごとに操作できるパラメーターを設定するのに使用する、ユーザー認証キー(拡張子は“.L9U”)を作成します。作成したユーザー認証キーは USB メモリーを使って LS9 本体で読み込みます。



① User Name

ユーザー名を設定します。半角英大文字と数字で 8 文字まで入力できます。

② Comment

ユーザーごとのコメントを設定します。半角英数字で 32 文字まで入力できます。

③ Password

LS9 本体で読み込むときに使用するパスワードを設定します。半角英数字で 8 文字まで入力できます。大文字小文字を区別します。

④ Re-Enter Password

誤入力防止のためにパスワードを再度設定します。

⑤ POWER USER

このユーザーがパワーユーザーかどうかを設定します。パワーユーザーは、LS9 本体でユーザーレベルを設定したユーザー認証キーを作成したり編集したりできます。

⑥ Administrator Password

LS9 本体で設定されている Administrator のパスワードを入力します。LS9 本体で Administrator のパスワードが設定されていない場合には必要ありません。このパスワードが異なっていると読み込み時にパスワード入力を要求されます。

⑦ ACCESS PERMISSION

ユーザーごとに操作できるパラメーターを設定します。

⑧ CH OPERATION

INPUT,ST IN,MIX,MATRIX,ST/MONO: パラメーターを設定するチャンネルを選択します。

HA: 選択したチャンネルのヘッドアンプゲインとファンタム電源の操作権限を変更します。

PROCESSING: 選択したチャンネルの信号処理全般のパラメーター(フェーダーと [ON] キーを除く) の操作権限を変更します。各チャンネルの PROCESSING の対象パラメーターは LS9 取扱説明書の巻末資料をご参照ください。

FADER/ON: 選択したチャンネルのパン / バランス、フェーダー、チャンネルオン、センドオン / オフ、センドレベルの操作権限を変更します。

Set All: 全チャンネルの HA、PROCESSING、FADER/ON をオンにします。

Clear All: 全チャンネルの HA、PROCESSING、FADER/ON をオフにします。

Set by One Click: このボタンがオンになっていると、チャンネル選択で HA、PROCESSING、FADER/ON をすべてオンにします。既にすべてオンになっていた場合はすべてオフにします。

⑨ SCENE LIST

STORE/SORT: シーンのスストアやソートを行なう権限を変更します。

RECALL: シーンリコールを行なう権限を変更します。

⑩ LIBRARY LIST

STORE/CLEAR: ライブラリーのスストアやクリアを行なう権限を変更します。

RECALL: ライブラリーのリコールを行なう権限を変更します。

⑪ FILE LOAD

USER SETUP: ファイルロード時にユーザー定義キーやプリファレンスを読み込む権限を変更します。

SYSTEM SETUP MONITOR SETUP: ファイルロード時にシステムセットアップやモニターセットアップを読み込む権限を変更します。

CURRENT SCENE: ファイルロード時にカレントシーンを読み込む権限を変更します。

SCENE LIST: ファイルロード時にシーンリストを読み込む権限を変更します。

LIBRARY LIST: ファイルロード時にライブラリーリストを読み込む権限を変更します。

⑫ CURRENT SCENE

INPUT PATCH: インпутパッチの操作権限を変更します。

INPUT NAME: インпут系チャンネル名の設定権限を変更します。

OUTPUT PATCH: アウトプットパッチの操作権限を変更します。

OUTPUT NAME: アウトプット系チャンネル名の設定権限を変更します。

BUS SETUP: バスの操作権限を変更します。

RACK: ラックの操作権限を変更します。

MUTE GROUP ASSIGN: ミュートグループの設定権限を変更します。

MUTE GROUP MASTER: ミュートグループ有効 / 無効の操作権限を変更します。

⑬ MONITOR SETUP

OSCILLATOR: オシレーターの設定権限を変更します。

TALKBACK: トークバックの設定権限を変更します。

⑭ SYSTEM SETUP

MIXER SETUP: ミキサーセットアップの設定権限を変更します。

OUTPORT SETUP: アウトポートセットアップの設定権限を変更します。

MIDI: MIDI の設定権限を変更します。

⑮ Create

ユーザー認証キーを作成します。

⑯ Cancel

画面を閉じます。

セッションの操作

LS9 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...」

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。LS9 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、LS9 本体のデータのみを保存したファイル（拡張子は“.L9A”）も扱えるので、USB メモリーを使って LS9 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）。

Undo/Redo 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
- ・ 本体との同期
- ・ セッションの操作

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。

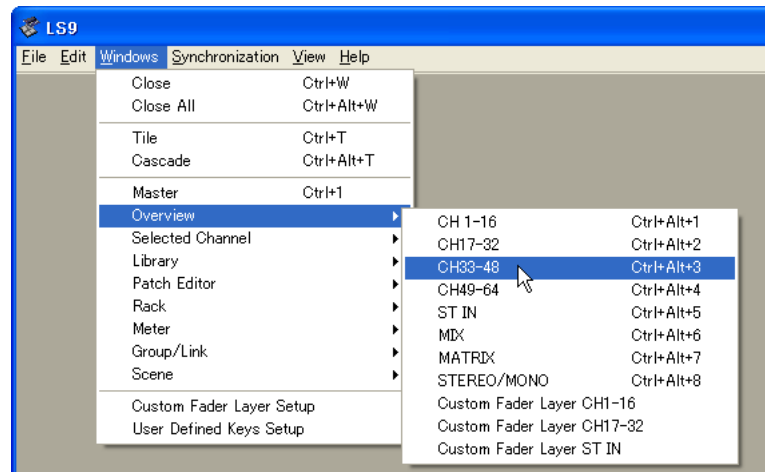
- ・ Setup 項目の変更
- ・ Synchronization
- ・ ウィンドウ のオープン / クローズ
- ・ ウィンドウ のサイズや位置の変更

この他にも機能によっては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。Master 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。

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。Overview ウィンドウや Rack 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。

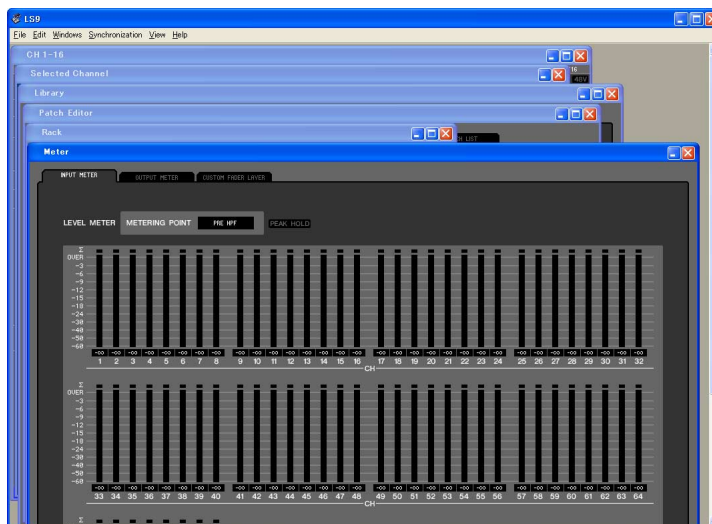


Tile や Cascade を選択するとエディター内のウィンドウを整列できます。

● Tile



● Cascade



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。

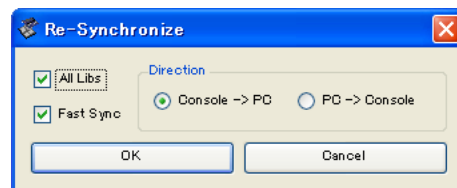


LS9 本体との同期

LS9 Editor を初めて起動した時点では、本体と LS9 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 LS9 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. [Synchronization] 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 LS9 Editor のどちらの状態に合わせるか選択します。

[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。

PC -> Console: LS9 Editor のパラメーター設定を本体にコピーします。

Console -> PC: 本体のパラメーター設定を LS9 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。

・ PC -> Console で同期する場合、本体に READ ONLY に設定したデータがあるときは、READ ONLY のデータを LS9 Editor にコピーするかどうか選択するダイアログが表示されます。コピーしない場合には本体で READ ONLY に設定したデータに関しては同期しません。

Offline Edit 機能

本体と LS9 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」で同期をとります。

Master 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。LS9 Editor を OFFLINE から ONLINE にした場合、LS9 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。

操作子の基本操作

各操作子は以下の操作が可能です。

□ ノブ

- ・ ドラッグ
- ・ クリックしてから上下左右カーソルキー
- ・ クリックしてから PageUp/PageDown キー(カーソルキーよりも大きく動きます)
- ・ クリックしてから Home で左振り切り
- ・ クリックしてから End で右振り切り
- ・ <Ctrl>(<⌘>)+ クリックで初期値
センドのノブなどは、初期値に関係なく $-\infty$ に設定できます。
- ・ <Ctrl>(<⌘>)+<Shift>+ クリックでノミナル
センドのノブなどは、初期値に関係なくノミナル値に設定できます。

□ フェーダー

- ・ ドラッグ
- ・ クリックしてから上下(横のフェーダーでは左右)カーソルキーで操作可能
- ・ クリックしてから PageUp/PageDown キー(カーソルキーよりも大きく動きます)

- ・ クリックしてから Home で最大値
- ・ クリックしてから End で最小値
- ・ <Ctrl>(<⌘>)+ クリックで初期値
各チャンネルのフェーダーなどは、初期値に関係なく $-\infty$ に設定できます。
- ・ <Ctrl>(<⌘>)+<Shift>+ クリックでノミナル
各チャンネルのフェーダーなどは、初期値に関係なくノミナル値に設定できます。

□ 数字表示のみ

- ・ クリックしてから上下ドラッグ
- ・ クリックしてから上下カーソルキー
- ・ クリックしてから PageUp/PageDown キー(カーソルキーよりも大きく動きます)
- ・ クリックしてから Home で最大値
- ・ クリックしてから End で最小値
- ・ <Ctrl>(<⌘>)+ クリックで初期値

□ バーグラフ

- ・ ドラッグ
- ・ <Ctrl>(<⌘>)+ クリックで $-\infty$
- ・ <Ctrl>(<⌘>)+<Shift>+ クリックでノミナル

Master ウィンドウ



Master ウィンドウでは、LS9 本体との同期やシーンのリコール、Overview ウィンドウの表示などが行なえます。このウィンドウを開くには、[Windows] メニューから [Master] を選択するか、LS9 本体で USER DEFINED KEYS に [LS9 EDITOR CONTROL] の [MASTER] を割り当てて実行します。

CHANNEL SELECT



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] ボタンをクリックして表示されるリストの中から選択するか、左右矢印のチャンネル選択ボタンをクリックします。チャンネル名のテキストボックス内で、名称を変更できます。

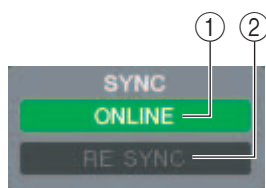
LS9 本体のパネル上にある [SEL] キーと連動します。

また、アイコンを右クリック (<control> キー + クリック) してアイコンを変更でき、左クリックすると背景色を変更できます。

ここで設定した背景色は、Overview ウィンドウのチャンネル名の背景色にもなります。

SYNC

LS9 Editor と LS9 本体との接続状態の表示と同期を行ないます。



① [ONLINE]/[OFFLINE] ボタン

このボタンをクリックするたびに ONLINE/OFFLINE の状態が切り替わります。

[Synchronization] メニュー → [Offline Edit] と同じ動きをします。(→ P.8)

ONLINE

LS9 Editor と LS9 本体が正しく接続されていると、このインジケータが表示されます。この状態のとき、LS9 Editor と LS9 本体のパラメーターが連動します。

OFFLINE

LS9 Editor と LS9 本体が接続されていない場合、接続に問題がある場合、または Offline Edit が選択されている場合にこのインジケータが表示されます。この状態のときは LS9 Editor と LS9 本体のパラメーターは連動しません。

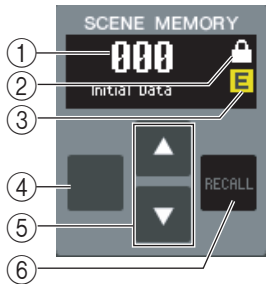
② [RE SYNC] ボタン

このボタンをクリックすると Synchronization ダイアログが開きます。

[Synchronization] メニュー→[Re-Synchronize] と同じ働きをします。(→ P.8)

■ SCENE MEMORY

現在リコールされているシーンの表示およびリコール、ストアを行ないます。



① シーンナンバーディスプレイ

ストア / リコールの対象として選ばれているシーン番号を表示します。

② プロテクトインジケーター

プロテクトがかかったシーンメモリーは鍵のアイコンが表示されます。リードオンリーのシーンメモリーは R のアイコンが表示されます。

③ エディットインジケーター

シーンをリコールした後でパラメーターを変更すると、エディットインジケーターが点灯します。

④ [STORE] ボタン

シーンナンバーディスプレイ (①) に表示されている番号にカレントシーンをストアするボタンです。

⑤ [▲]/[▼] ボタン

シーンナンバーディスプレイ (①) に表示されている番号を増減させるボタンです。実際にストア / リコールを行なうまではシーンナンバーディスプレイ (①) は点滅表示し、この間は LS9 上の表示と一致しません。

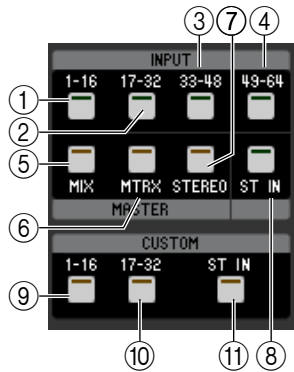
⑥ [RECALL] ボタン

シーンナンバーディスプレイ (①) に表示されている番号のシーンをリコールするボタンです。

■ Layer Keys

各 Overview ウィンドウを開きます。

NOTE LS9 本体のパネル上のレイヤーセクションとは連動しません。



① [1-16] ボタン

INPUT CH 1 ~ 16 ウィンドウを開きます。

② [17-32] ボタン

INPUT CH 17 ~ 32 ウィンドウを開きます。

③ [33-48] ボタン

INPUT CH 33 ~ 48 ウィンドウを開きます。

オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-32 を選択しているときか、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ有効です。

④ [49-64] ボタン

INPUT CH 49 ~ 64 ウィンドウを開きます。

オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-32 を選択しているときか、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ有効です。

⑤ [MIX] ボタン

MIX ウィンドウを開きます。

⑥ [MATRIX] ボタン

MATRIX ウィンドウを開きます。

⑦ [STEREO] ボタン

STEREO/MONO ウィンドウを開きます。

⑧ [ST IN] ボタン

STEREO IN ウィンドウを開きます。

⑨ **[1-16] ボタン**

Custom Fader Layer (INPUT CH) CH 1 ～ 16 ウィンドウを開きます。

⑩ **[17-32] ボタン**

Custom Fader Layer (INPUT CH) CH 17 ～ 32 ウィンドウを開きます。

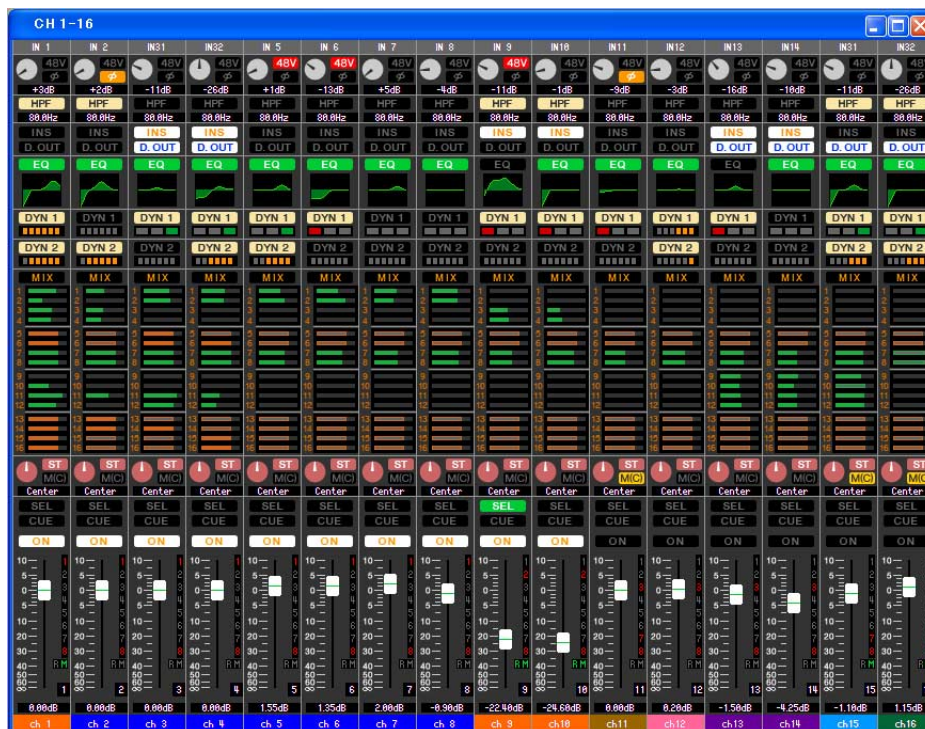
オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-32 を選択しているときか、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ有効です。

⑪ **[ST IN] ボタン**

Custom Fader Layer (ST IN) ウィンドウを開きます。

Overview ウィンドウ

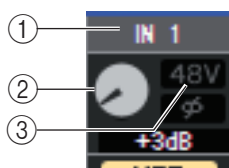
INPUT CH ウィンドウ



INPUT CH 1 ~ 16, 17 ~ 32, 33 ~ 48 (*), 49 ~ 64 (*) のミックス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] メニューまたはウィンドウ内を右クリック (<control> キー + クリック) で表示されるメニューで選択できます。

このウィンドウを表示するには以下の方法があります。

- [Windows] メニューから [Overview] を選択して CH1-16/CH17-32/33-48 (*)/49-64 (*) を選択する
 - Master ウィンドウの Layer Keys で [1-16] ボタン / [17-32] ボタン / [33-48] ボタン (*) / [49-64] ボタン (*) をオンにする
 - LS9本体で USER DEFINED KEYS に [LS9 EDITOR CONTROL] の [OVERVIEW] で [CH1-16] / [CH17-32] / [CH33-48] (*) / [CH49-64] (*) を割り当てて実行する
- (*) INPUT CH 33-48, 49-64 は、オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-32 を選択しているとき、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ表示可能です。



① INPUT PATCH

クリックして INPUT CH 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
IN 1 ~ IN32 (*)	INPUT 端子 1 ~ 32 (*)
SLOT1-1...SLOT1-16, SLOT2-1 (*)...SLOT2-16 (*)	スロットに装着された I/O カードの入力チャンネル
2TR IN L, 2TR IN R	2TR DIN 端子の L/R チャンネル
PB OUT L, PB OUT R	USB メモリーレコーダー出力の L/R チャンネル
RACK1A, RACK1B... RACK5L (A)...RACK8R (B)	ラック 1 ~ 8 の L/R 出力

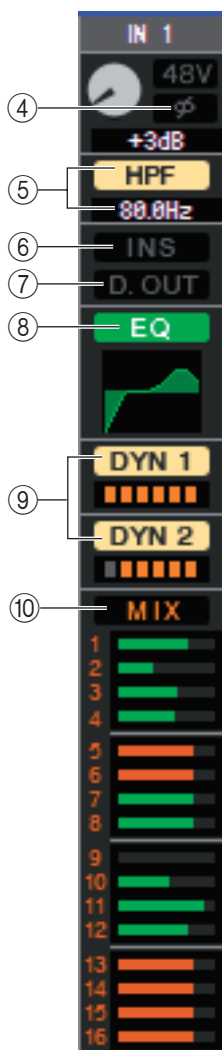
(*) INPUT 端子 17-32, スロット 2 は、オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-32 を選択しているとき、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ表示可能です。

② HA GAIN

画面上のノブをドラッグして、内蔵ヘッドアンプまたは INPUT CH にパッチされた外部ヘッドアンプ (AD8HR) のゲインを調節します。

③ 48V

内蔵ヘッドアンプまたは INPUT CH にパッチされた外部ヘッドアンプ (AD8HR) のファンタム電源 (+48V) のオン / オフを切り替えます。



④ φ(フェイズ)

AD 変換後の信号の位相を反転させます。

⑤ 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。

⑥ INS(インサート)

インサートインの有効 / 無効を切り替えます。(INPUT CH 1 ~ 32 のみ)

⑦ D.OUT(ダイレクトアウト)

ダイレクト出力の有効 / 無効を切り替えます。

⑧ 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 (HPF の設定は残ります)。

⑨ DYN1/DYN2 (ダイナミクス 1/ダイナミクス 2)

2 系統のダイナミクスプロセッサのオン / オフを切り替えます。

ゲート (ダイナミクス 1 のみ) が割り当ててある場合は、ボタンのすぐ下にゲートの状態を表示します。

ゲート状態表示				
オン / オフ状態	オン	オン	オン	オフ
開閉状態	クローズ	オープン	オープン	—
備考	ゲインリダクション量が 30dB 以上	ゲインリダクション量が 0 ~ 30dB	ゲインリダクション量が 0dB	—

ゲート以外が割り当ててある場合は、ボタンのすぐ下に GR メーターを表示し、オンの間ゲインリダクション量を表示します。

それぞれのダイナミクスプロセッサのタイプ選択は、Selected Channel ウィンドウで行ないます。

⑩ MIX SEND

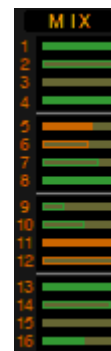
ボタンのすぐ下にあるバーグラフに、INPUT CH から VARI タイプの MIX バスに送られる信号のセンドレベルを表示します。バーグラフを左右にドラッグして、センドレベルを設定することもできます。バーグラフをドラッグしている間は、PAN/TO STEREO MONO ⑪ の数値表示部にセンドレベルが表示されます。

バーグラフを、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらクリックすると最小値 ($-\infty$ dB) に、<Ctrl> キー(<⌘> キー) と <Shift> キーを押しながらクリックするとノミナル値 (0.00dB) になります。

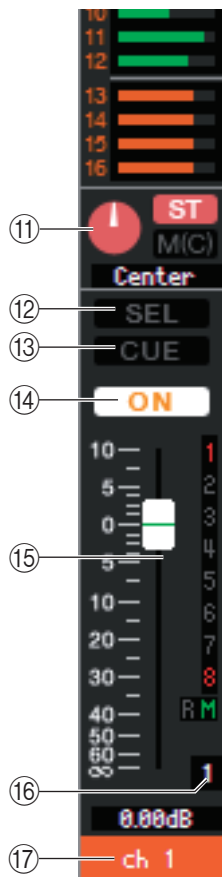
INPUT CH から MIX バスに送られる信号の送出位置 (プリ / ポスト) やオン / オフ状態に応じて、バーグラフの表示が変化します。

センドのオン / オフは、バーグラフの左にあるチャンネル番号のクリックで切り替えます。

NOTE 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。



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



⑪ PAN/TO STEREO MONO

PAN ノブで INPUT CH から STEREO バスの L/R チャンネル (または L/C/R の各チャンネル) に送られる信号の定位を調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらクリックすると Center 位置になります。

[ST] ボタンで INPUT CH から STEREO バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。

[M(C)] ボタンで INPUT CH から MONO バスへ送られる信号のオン / オフを切り替えます。

Selected Channel ウィンドウで LCR MODE に設定されていると、[ST] ボタンと [M(C)] ボタンの代わりに **[LCR]** ボタンが表示され、[LCR] ボタンで INPUT CH から LCR バスへ送られる信号のオン / オフを切り替えます。

⑫ SEL (セレクト)

操作の対象となる INPUT CH を選びます。LS9 本体のパネル上にある INPUT セクションの [SEL] キーと連動しています。

⑬ CUE

INPUT CH の信号をキューモニターするボタンです。LS9 本体のパネル上にある INPUT セクションの [CUE] キーと連動しています。

⑭ ON

INPUT CH のオン / オフを切り替えます。LS9 本体のパネル上にある INPUT セクションの CH [ON] キーと連動しています。

⑮ フェーダー

INPUT CH の入力レベルを調節します。LS9 本体が SENDS ON FADER モードのとき以外は、LS9 本体のパネル上にある INPUT セクション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。

フェーダーノブを、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらクリックすると最小値 (-∞ dB) に、<Ctrl> キー (<⌘> キー) と <Shift> キーを押しながらクリックするとノミナル値 (0.00dB) になります。

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。



そのチャンネルが所属するミュートグループの番号が赤で表示されます。

そのチャンネルがリコールセーフに設定されているときに、R の文字が緑で表示されます。

そのチャンネルがミュートセーフに設定されているときに、M の文字が緑で表示されます。

⑯ チャンネル番号

INPUT CH 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 ウィンドウが開きます。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すると、Additional View として Selected Channel ウィンドウが開きます。

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。

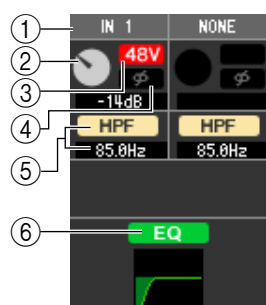
背景色は、Selected Channel ウィンドウのチャンネル選択部アイコンの背景色と同じ色になります。



ST IN CH 1 ～ 4 のミックス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] メニューまたはウィンドウ内を右クリック (<control> キー + クリック) で表示されるメニューで選択できます。

このウィンドウを表示するには以下の方法があります。

- [Windows] メニューから [Overview] を選択して “ST IN” を選択する
- Master ウィンドウの Layer Keys で [ST IN] ボタンをオンにする
- LS9 本体で USER DEFINED KEYS に [LS9 EDITOR CONTROL] の [OVERVIEW] で [ST IN] を割り当てて実行する



① INPUT PATCH

ST IN CH 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、INPUT CH と共通です。(→ P.13)

② HA GAIN

画面上のノブをドラッグして、内蔵ヘッドアンプまたは ST IN CH にパッチされた外部ヘッドアンプ (AD8HR) のゲインを調節します。

③ 48V

内蔵ヘッドアンプまたは ST IN CH にパッチされた外部ヘッドアンプ (AD8HR) のファンタム電源 (+48V) のオン / オフを切り替えます。

④ φ (フェイズ)

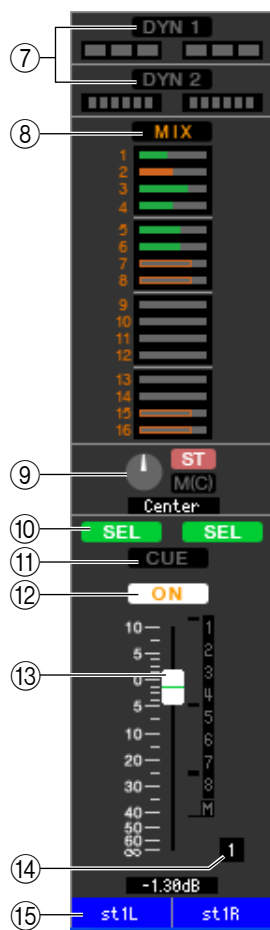
AD 変換後の信号の位相を反転させます。

⑤ 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調節できます。

⑥ EQ (イコライザー)

EQ のオン / オフを切り替えます (L/R の設定が連動します)。INPUT CH のイコライザー (→ P.14) と共通です。



⑦ DYN1/DYN2(ダイナミクス 1/ ダイナミクス 2)

2 系統のダイナミクスプロセッサのオン / オフを切り替えます。INPUT CH のダイナミクス 1/ ダイナミクス 2(→ P.14) と共通です。

⑧ MIX SEND

INPUT CH のミックスセンド(→ P.14) と共通です。

⑨ BALANCE

BALANCE ノブで ST IN CH から STEREO バスの L/R チャンネル (または L/C/R の各チャンネル) に送られる信号のバランスを調節します。BALANCE ノブ以外は INPUT CH の PAN/TO STEREO MONO(→ P.15) と共通です。

⑩ SEL(セレクト)

操作の対象となる ST IN CH を選びます (L/R を個別に選択できます)。LS9 本体のパネル上にある ST IN セクションの [SEL] キーと連動しています。

⑪ CUE

ST IN CH の信号をキューモニターするボタンです (L/R が連動します)。LS9 本体のパネル上にある ST IN セクションの [CUE] キーと連動しています。

⑫ ON

ST IN CH のオン / オフを切り替えます (L/R の設定が連動します)。LS9 本体のパネル上にある ST IN セクションの CH [ON] キーと連動しています。

⑬ フェーダー

ST IN CH の入力レベルを調節します。LS9 本体が SENDS ON FADER モードのとき以外は、LS9 本体のパネル上にある INPUT セクション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。INPUT CH のフェーダー(→ P.15) と共通です。

⑭ チャンネル番号

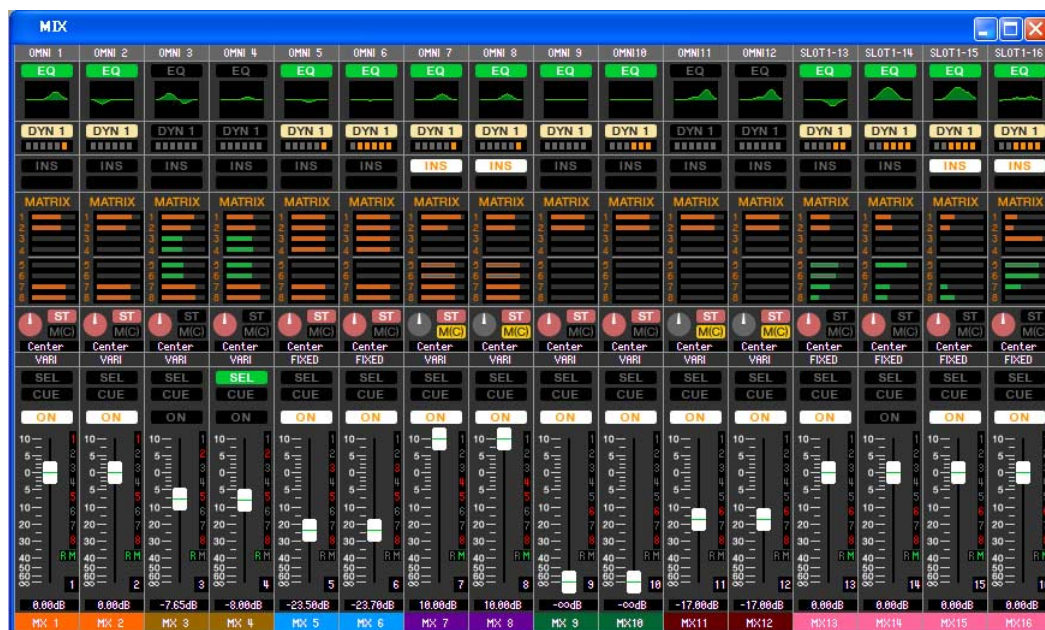
ST IN CH の番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開きます。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらダブルクリックすると、Additional View として Selected Channel ウィンドウが開きます。

⑮ 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。

背景色は、Selected Channel ウィンドウのチャンネル選択部アイコンの背景色と同じ色になります。

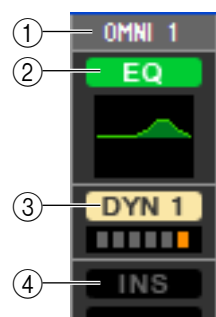
MIX ウィンドウ



MIX チャンネル 1 ～ 16 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] メニューまたはウィンドウ内を右クリック (<control> キー + クリック) で表示されるメニューで選択できます。

このウィンドウを表示するには以下の方法があります。

- [Windows] メニューから [Overview] を選択して “MIX” を選択する
- Master ウィンドウの Layer Keys で [MIX] ボタンをオンにする
- LS9 本体で USER DEFINED KEYS に [LS9 EDITOR CONTROL] の [OVERVIEW] で [MIX] を割り当てて実行する



① OUTPUT PATCH

クリックして MIX チャンネルに割り当てる出力ポートを次の中から選択します。

OMNI1 ～ OMNI16 (*)	OMNI 端子 1 ～ 16 (*)
SLOT1-1...SLOT1-16, SLOT2-1 (*)...SLOT2-16 (*)	スロットに装着された I/O カードの出力チャンネル
RACK1A, RACK1B... RACK5L (A)...RACK8R (B)	ラック 1 ～ 8 の L/R 出力
2TR OUT L, 2TR OUT R	2TR OUT DIGITAL 端子の L/R チャンネル
REC IN L, REC IN R	USB メモリーレコーダー入力の L/R チャンネル

(*) OMNI 端子 9 ～ 16 や SLOT2 は、オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-32 を選択しているときか、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ表示可能です。

複数パッチされている場合は、先頭のポートのみが表示されます。

このウィンドウでパッチを変更した場合は、それまでに割り当てられていたポートはキャンセルされ、新しく選択されたポートのみが割り当てられます。

② EQ(イコライザー)

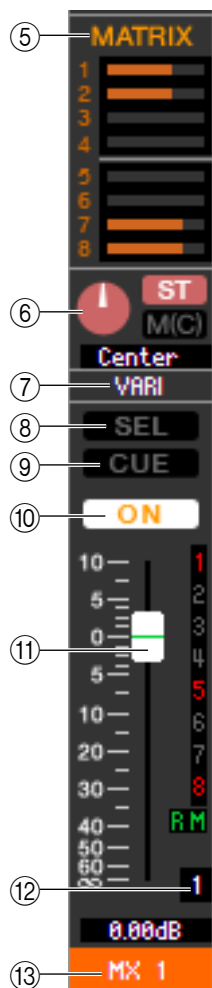
EQ のオン / オフを切り替えます。INPUT CH のイコライザー(→ P.14) と共通です。

③ DYN1(ダイナミクス 1)

ダイナミクスプロセッサのオン / オフを切り替えます。INPUT CH のダイナミクス 2 (→ P.14) と共通です。

④ INS(インサート)

インサートインの有効 / 無効を切り替えます。



⑤ MATRIX SEND

MIX チャンネルから MATRIX バス 1 ~ 8 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。バーグラフをドラッグしている間は、PAN/BALANCE(⑥)の数値表示部にセンドレベルが表示されます。

バーグラフを、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらクリックすると最小値 (−∞ dB) に、<Ctrl> キー(<⌘> キー) と <Shift> キーを押しながらクリックするとノミナル値 (0.00dB) になります。

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変化します。

センドのオン / オフは、バーグラフの左にあるチャンネル番号のクリックで切り替えます。

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

⑥ PAN/BALANCE

PAN ノブで MIX チャンネルから STEREO バスの L/R チャンネル (または L/C/R の各チャンネル) に送られる信号の定位を調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらクリックすると Center 位置になります。ステレオバスとして設定されている場合は、奇数チャンネルと偶数チャンネルのバランスを調節します。ステレオバスの設定は、Mixer Setup 画面の Mix Bus Setup で行ないます。

[ST] ボタンで 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。

[MONO] ボタンで MIX チャンネルから MONO バスへ送られる信号のオン / オフを切り替えます。Selected Channel ウィンドウで LCR MODE に設定されていると、[ST] ボタンと [MONO] ボタンの代わりに [LCR] ボタンが表示され、[LCR] ボタンで MIX チャンネルから LCR バスへ送られる信号のオン / オフを切り替えます。

⑦ VARI/FIXED

現在選ばれている MIX バスのタイプ (VARI/FIXED) を表示します。このパラメーターの切り替えは、Mixer Setup 画面の Mix Bus Setup で行ないます。

⑧ SEL (セレクト)

操作の対象となる MIX チャンネルを選びます。

⑨ CUE

MIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。

⑩ ON

MIX チャンネルのオン / オフを切り替えます。

⑪ 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。フェーダーノブを、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらクリックすると最小値 (−∞ dB) に、<Ctrl> キー(<⌘> キー) と <Shift> キーを押しながらクリックするとノミナル値 (0.00dB) になります。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。



そのチャンネルが所属するミュートグループの番号が赤で表示されます。

そのチャンネルがリコールセーフに設定されているときに、R の文字が緑で表示されます。

そのチャンネルがミュートセーフに設定されているときに、M の文字が緑で表示されます。

⑫ チャンネル番号

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 ウィンドウが開きます。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すると、Additional View として Selected Channel ウィンドウが開きます。

⑬ 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。

背景色は、Selected Channel ウィンドウのチャンネル選択部アイコンの背景色と同じ色になります。

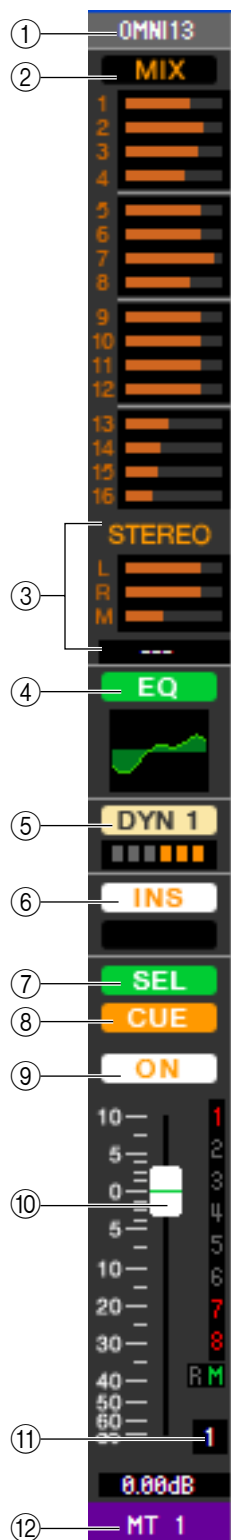
MATRIX ウィンドウ



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] メニューまたはウィンドウ内を右クリック (<control> キー + クリック) で表示されるメニューで選択できます。

このウィンドウを表示するには以下の方法があります。

- [Windows] メニューから [Overview] を選択して “MATRIX” を選択する
- Master ウィンドウの Layer Keys で [MTRX] ボタンをオンにする
- LS9 本体で USER DEFINED KEYS に [LS9 EDITOR CONTROL] の [OVERVIEW] で [MATRIX] を割り当てて実行する



① OUTPUT PATCH

MATRIX チャンネルに割り当てる出力ポートを選択します。選択可能な出力ポートは、MIX と共通です (→ P.18)

② MIX(MIX チャンネルからのセンドレベル)

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 ⑤MATRIX SEND と共通です。(→ P.19)

③ STEREO(STEREO チャンネルから MATRIX バスへのセンドレベル)

STEREO 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。バーグラフをドラッグしている間は、すぐ下の数値表示部にセンドレベルが表示されます。操作方法や表示の意味は、MIX ウィンドウの ⑤MATRIX SEND と共通です (→ P.19)。

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。INPUT CH のイコライザー(→ P.14) と共通です。

⑤ DYN1(ダイナミクス 1)

ダイナミクスプロセッサのオン / オフを切り替えます。INPUT CH のダイナミクス 2 (→ P.14) と共通です。

⑥ INS(インサート)

インサートインの有効 / 無効を切り替えます。

⑦ SEL(セレクト)

操作の対象となる MATRIX チャンネルを選びます。

⑧ CUE

MATRIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。

⑨ ON

MATRIX チャンネルのオン / オフを切り替えます。

⑩ 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。

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.19)。

⑪ チャンネル番号

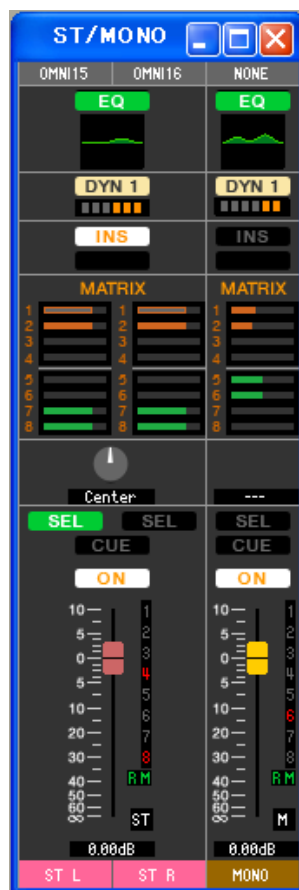
MATRIX チャンネルの番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開きます。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらダブルクリックすると、Additional View として Selected Channel ウィンドウが開きます。

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。

背景色は、Selected Channel ウィンドウのチャンネル選択部アイコンの背景色と同じ色になります。

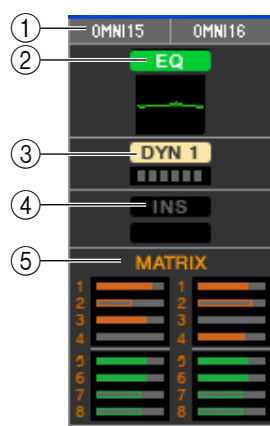
STEREO/MONO ウィンドウ



STEREO と MONO 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] メニューまたはウィンドウ内を右クリック (<control> キー + クリック) で表示されるメニューで選択できます。

このウィンドウを表示するには以下の方法があります。

- [Windows] メニューから [Overview] を選択して “STEREO/MONO” を選択する
- Master ウィンドウの Layer Keys で [STEREO] ボタンをオンにする
- LS9 本体で USER DEFINED KEYS に [LS9 EDITOR CONTROL] の [OVERVIEW] で [ST/MONO] を割り当てて実行する



① OUTPUT PATCH

STEREO/MONO チャンネルに割り当てる出力ポートを選択します。選択可能な出力ポートは、MIX と共通です (→ P.18)

② EQ(イコライザー)

EQ のオン / オフを切り替えます (L/R の設定が連動します)。INPUT CH のイコライザー (→ P.14) と共通です。

③ DYN1(ダイナミクス 1)

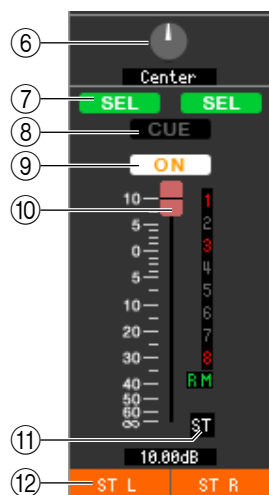
ダイナミクスプロセッサのオン / オフを切り替えます。INPUT CH のダイナミクス 2 (→ P.14) と共通です。

④ INS(インサート)

インサートインの有効 / 無効を切り替えます (L/R の設定が連動します)。

⑤ MATRIX SEND

STEREO/MONO チャンネルから MATRIX バス 1 ~ 8 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 MATRIX と共通です (→ P.19)。



⑥ BALANCE

STEREO チャンネルの左右のバランスを調節します。

⑦ SEL(セレクト)

操作の対象となるチャンネルを選びます (L/R 独立して指定できます)。LS9 本体のパネル上にある STEREO/MONO MASTER セクションにある [SEL] キーと連動しています。

⑧ CUE

STEREO/MONO チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。LS9 本体のパネル上にある STEREO/MONO MASTER セクションにある [CUE] キーと連動しています。

⑨ ON

STEREO/MONO チャンネルのオン / オフを切り替えます。LS9 本体のパネル上にある STEREO/MONO MASTER セクションにある [ON] キーと連動しています。

⑩ フェーダー

STEREO/MONO チャンネルの出力レベルを調節します。LS9 本体のパネル上にある STEREO/MONO MASTER セクションにある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。

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.19)。

⑪ チャンネル番号

チャンネルの番号 (ST または M) 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 ウィンドウが開きます。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すると、Additional View として Selected Channel ウィンドウが開きます。

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。

背景色は、Selected Channel ウィンドウのチャンネル選択部アイコンの背景色と同じ色になります。

Custom Fader Layer ST IN ウィンドウ



Custom Fader Layer ST IN CH 1 ~ 4(*)のミックス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] メニューまたはウィンドウ内を右クリック (<control> キー+ クリック) で表示されるメニューで選択できます。

このウィンドウを表示するには以下の方法があります。

- [Windows] メニューから [Overview] を選択して "Custom Fader Layer ST IN" を選択する
- Master ウィンドウの Layer Keys で STEREO IN の [CUSTOM] ボタンをオンにする

(*) Custom Fader Layer ST IN 3/4 は、オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-32 を選択しているときか、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ表示可能です。

STIN1

Custom Fader Layer(ST IN) に割り当てる ST IN チャンネルを選択します。「Custom Fader Layer Setup ウィンドウ」でも設定できます。

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 (INPUT CH 1 ~ 64, ST IN CH 1 ~ 4) またはアウトプット系チャンネル (MIX チャンネル 1 ~ 16, MATRIX チャンネル 1 ~ 8, STEREO/MONO チャンネル) の各種パラメーターを設定します。

このウィンドウを表示するには以下の方法があります。

- [Windows] メニューから [Selected Channnel] を選択して“MAIN VIEW”を選択する
- Overview の各ウィンドウでチャンネル番号をダブルクリックする
- LS9 本体で USER DEFINED KEYS に [LS9 EDITOR CONTROL] の [SELECTED CHANNEL] を割り当てて実行する

NOTE [Windows] メニューから [Selected Channnel] を選択して“ADDITIONAL VIEW”を選択すると、選択されていないチャンネルのウィンドウを表示することもできます。この ADDITIONAL VIEW では、表示チャンネルが LS9 本体のパネル上の [SEL] キーと連動しません。

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 (INPUT CH 1 ~ 64, ST IN CH 1 ~ 4)、MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO/MONO 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

● INPUT CH のウィンドウ

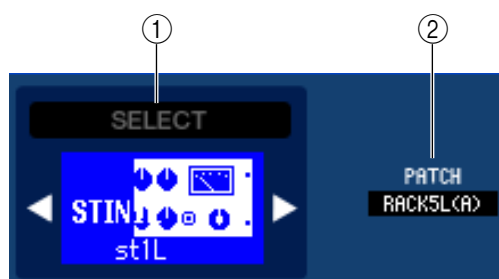


● ST IN CH のウィンドウ



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、INPUT CH 1 ~ 48、ST IN CH 1 ~ 4 に共通です。

□ CHANNEL SELECT(チャンネル選択)



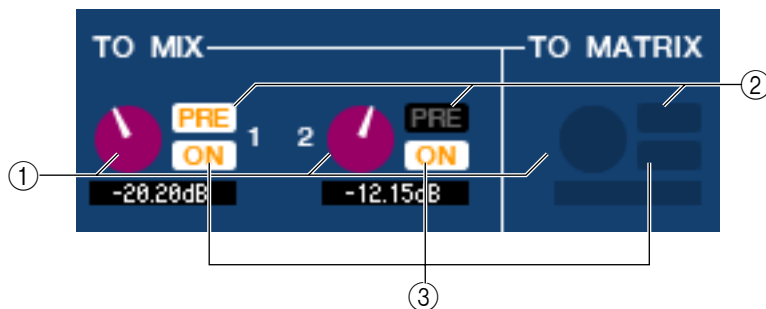
① SELECT(チャンネル選択)

操作の対象となるチャンネルの ID 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三角ボタンを使用します。Main View で選択されたチャンネルは LS9 本体のパネル上にある INPUT セクションの [SEL] キーと連動します。また、アイコンを右クリック (<control> キー+クリック) してアイコンが選択でき、左クリックして背景色を選択できます。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 INPUT PATCH

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.13)。

□ MIX SEND



① MIX センドレベル

インプット系チャンネルから 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、すぐ下の数値ボックスで確認できます。

② PRE(プリ / ポスト)

インプット系チャンネルから 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。オンのときは PRE POINT、オフのときは POST FADER になります。PRE POINT の設定は Mixer Setup 画面で行ないます。

③ ON(MIX センドオン / オフ)

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

HINT

- ・ MIX バスがステレオとして使用された場合は、奇数側のノブが PAN となります。

奇数側のノブ

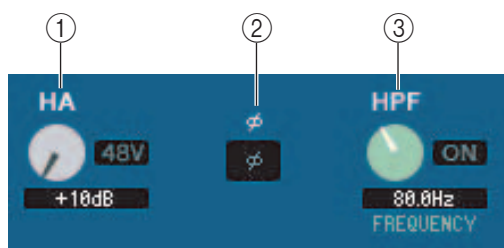


- ・ MIX バスに FIXED タイプが選択されていた場合は、ON ボタンのみ有効です。



- ・ ステレオ / モノの設定や VARI タイプ / FIXED タイプの設定は、Mixer Setup 画面で行ないます。

□ HA GAIN/φ/HPF



① HA(HA ゲイン)

内蔵ヘッドアンプまたはインプット系チャンネルにパッチされた外部ヘッドアンプ (AD8HR) のゲインを調節します。現在の設定値は、ノブの下にある数値ボックスで確認できます。<Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらノブをクリックすると初期値 (+10 dB) になります。[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。

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 [ON] 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、ノブの下にある数値ボックスで確認できます。また、イコライザーの EQ グラフ上に H で表示されます。

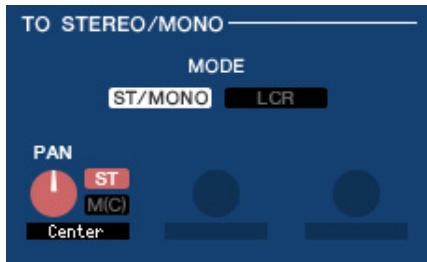
□ TO STEREO/MONO

インプット系チャンネルから STEREO バス / MONO バスへのセンドを設定します。

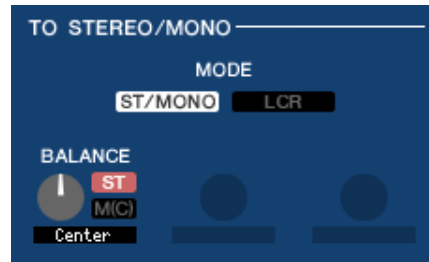
MODE

・ ST/MONO ボタン

このボタンがオンのときは STEREO L/R バスおよび独立した MONO バスとして扱います。



[INPUT CH 1 ~ 48]

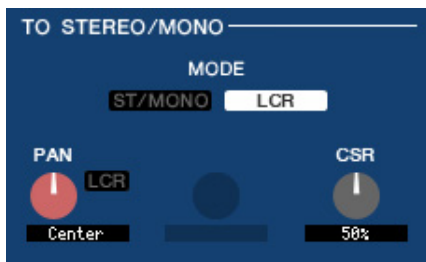


[ST IN CH 1 ~ 4]

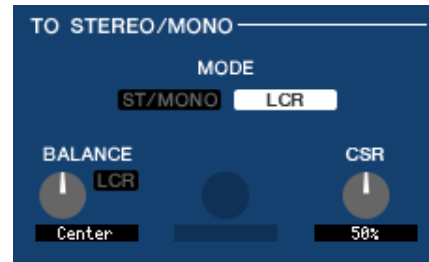
PAN (ST IN では BALANCE)	インプット系チャンネルから STEREO バスの L/R チャンネルに送られる信号の定位を調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらクリックすると Center 位置になります。LS9 本体のパネル上にある SELECTED CHANNEL セクションの [PAN] エンコーダーと連動しています。
ST	インプット系チャンネルから STEREO バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。
M(C)	インプット系チャンネルから MONO バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。

・ LCR ボタン

このボタンがオンのときは連動する L/C/R バスとして扱います。



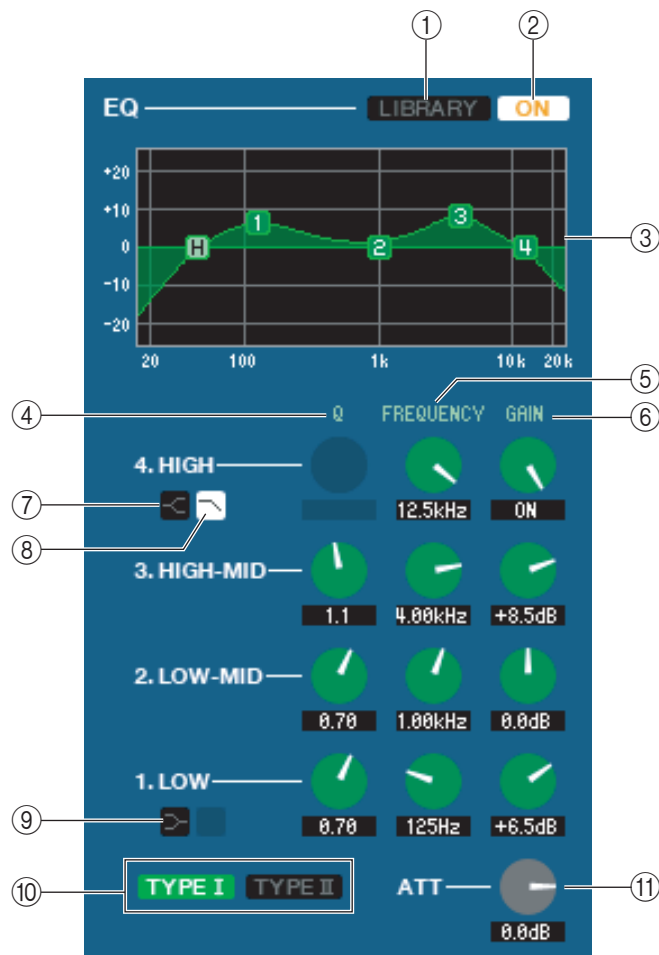
[INPUT CH 1 ~ 48]



[ST IN CH 1 ~ 4]

PAN (ST IN では BALANCE)	インプット系チャンネルから L/C/R の各チャンネルに送られる信号の定位を調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらクリックすると Center 位置になります。LS9 本体のパネル上にある SELECTED CHANNEL セクションの [PAN] エンコーダーと連動しています。
LCR	インプット系チャンネルから L/C/R バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。
CSR(センターサイドレシオ)	STEREO バスの L/R 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。

□ EQUALIZER



① LIBRARY

LIBRARY ウィンドウの INPUT EQ ページを呼び出します。

② ON

EQ のオン / オフを切り替えます。

③ EQ グラフ

現在選ばれているチャンネルの EQ の特性を表示します。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 (HPF の設定は残ります)。

④ Q

⑤ FREQUENCY

⑥ GAIN

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

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 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)。

⑩ TYPE I/TYPE II(EQ タイプ)

EQ のタイプとして TYPE I(従来の YAMAHA デジタルミキサー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。

⑪ ATT(アッテネーション)

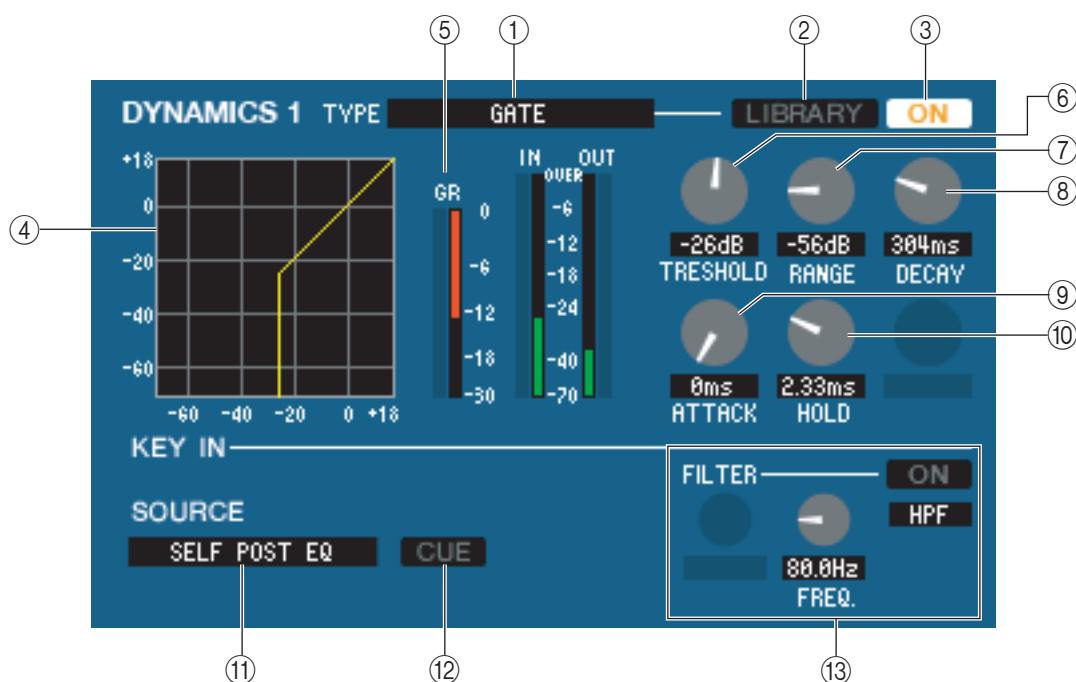
アッテネーション / ゲイン量を設定します。

□ DYNAMICS 1/2

2系統のダイナミクスプロセッサーで、それぞれ次の中からタイプを選択できます。

DYNAMICS1:	GATE、DUCKING、EXPANDER、COMPRESSOR
DYNAMICS2:	COMPRESSOR、COMPANDER-H、COMPANDER-S、DE-ESSER

GATE/DUCKING が選択されたとき



① TYPE

現在選ばれているゲートのタイプを表示します。クリックしてタイプを選択できます。

② LIBRARY

ダイナミクス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 DYNAMICS ページが開きます。

③ ON

ゲートのオン / オフを切り替えるボタンです。

④ レスポンス曲線

現在選ばれているチャンネルのゲートの特性を表示します。

⑤ 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。

⑥ THRESHOLD

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越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。

⑦ RANGE

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。

⑧ DECAY

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。

⑨ ATTACK

キーイン信号がスレッシュホー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。

⑩ HOLD

キーイン信号がスレッシュホー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。

⑪ KEY IN SOURCE

クリックして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
MIX OUT 13 ~ 16	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
CH 1 ~ 64 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、CH49 ~ 56、CH57 ~ 64、STIN1L ~ STIN4R の 9 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)
STIN1L ~ STIN4R POST EQ	

⑫ CUE

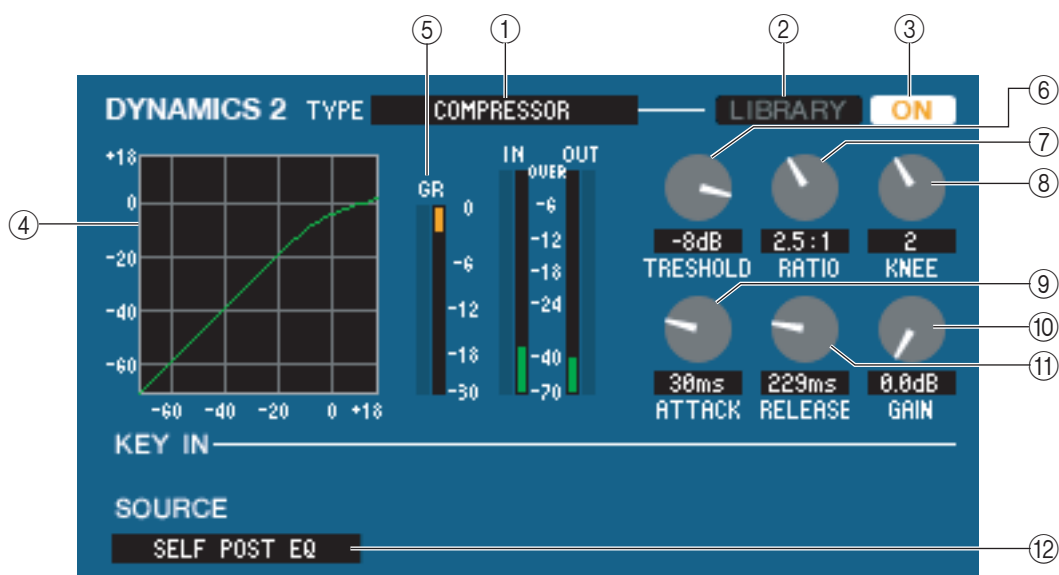
現在選ばれているキーイン信号をキューモニターするボタンです。ADDITIONAL VIEW にはありません。

⑬ KEY IN FILTER

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。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、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、ノブでカットオフ周波数を調節します。

COMPRESSOR が選択されたとき



① TYPE

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。クリックしてタイプを選択できます。

② LIBRARY

ダイナミクス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 DYNAMICS ページが開きます。

③ ON

コンプレッサーのオン/オフを切り替えるボタンです。

④ レスポンス曲線

現在選ばれているチャンネルのコンプレッサーの特性を表示します。

⑤ 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。

⑥ THRESHOLD

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越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。

⑦ RATIO

キーイン信号がスレッシュホー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。

⑧ KNEE

出力レベルが変化する鋭さを設定します。HARD、1 ~ 5 の中から選択できます。

⑨ ATTACK

キーイン信号がスレッシュホー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。

⑩ GAIN

コンプレッサー通過後の信号のゲインを設定します。

⑪ RELEASE

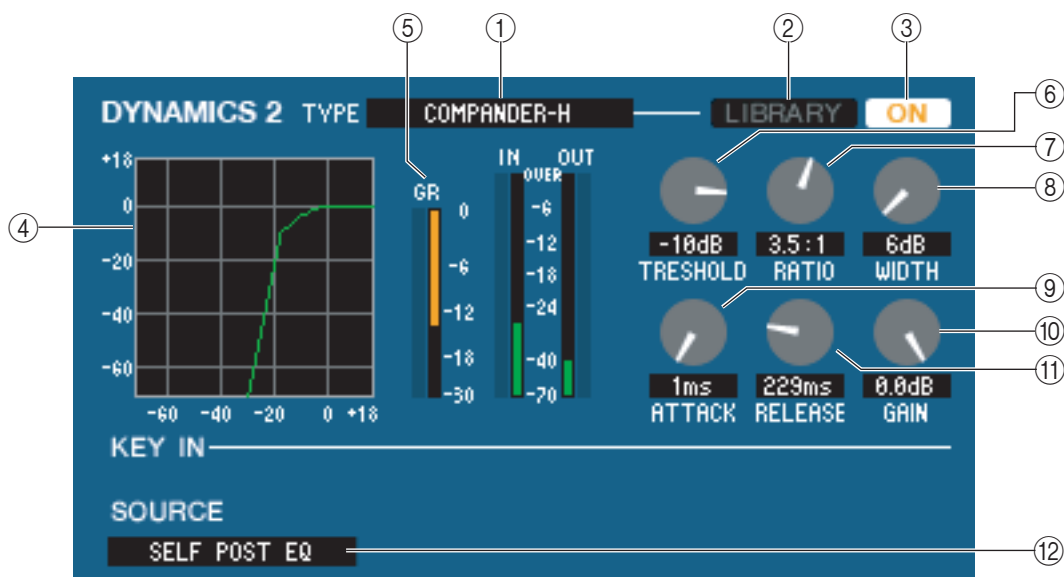
キーイン信号がスレッシュホールドを下回ってから、圧縮が解除されるまでの時間を設定します。

⑫ KEY IN SOURCE

クリックしてキーインとして利用する信号を選択します。

選択できる信号は GATE と共通です。

COMPANDER-H、COMPANDER-S が選択されたとき



① TYPE

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。クリックしてタイプを選択できます。

② LIBRARY

ダイナミクス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 DYNAMICS ページが開きます。

③ ON

コンプレッサーのオン / オフを切り替えるボタンです。

④ レスポンス曲線

現在選ばれているチャンネルのコンパンダーの特性を表示します。

⑤ 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。

⑥ THRESHOLD

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越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。

⑦ RATIO

キーイン信号がスレッシュホー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。

⑧ WIDTH

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。

⑨ ATTACK

キーイン信号がスレッシュホー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。

⑩ GAIN

コンプレッサー通過後の信号のゲインを設定します。

⑪ RELEASE

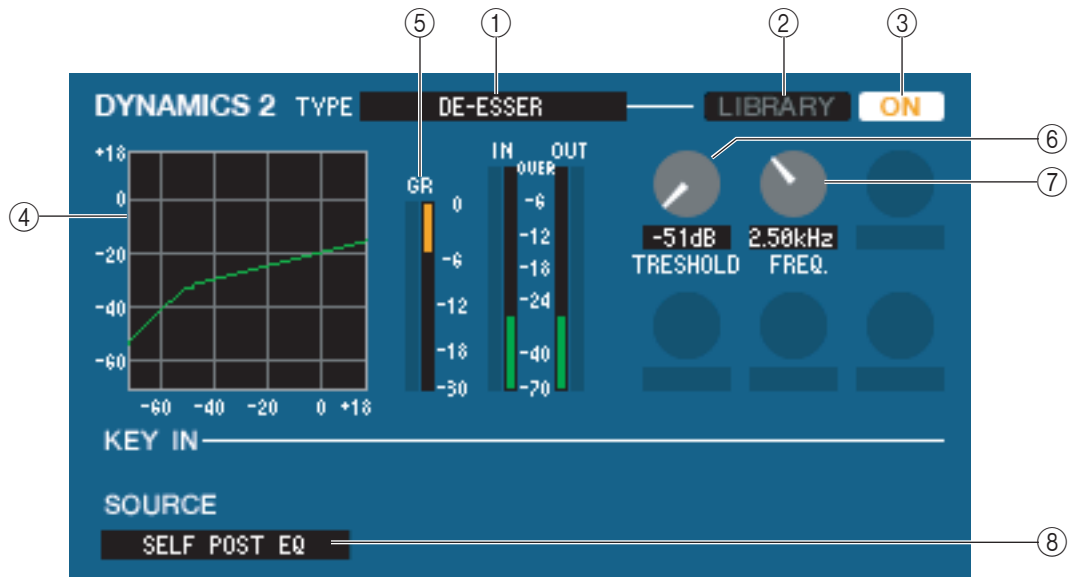
キーイン信号がスレッシュホールドを下回ってから、圧縮が解除されるまでの時間を設定します。

⑫ KEY IN SOURCE

クリックしてキーインとして利用する信号を選択します。

選択できる信号は GATE と共通です。

DE-ESSER が選択されたとき



① TYPE

現在選ばれているタイプがディエッサーであることを表示します。

② LIBRARY

ダイナミクス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 DYNAMICS ページが開きます。

③ ON

ディエッサーのオン / オフを切り替えるボタンです。

④ レスポンス曲線

現在選ばれているチャンネルのディエッサーの特性を表示します。

⑤ GR メーター

ディエッサーによるリダクション量を表示するメーターです。

⑥ THRESHOLD

ディエッサーが動作する基準レベルを設定します。キーイン信号に対して最低周波数で設定した周波数以上の帯域のレベル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。

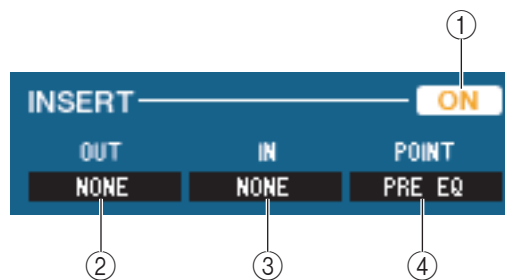
⑦ FREQ.(最低周波数)

キーイン信号に対してディエッサーを動作させる、最低周波数を設定します。

⑧ KEY IN SOURCE

キーインとして利用する信号を表示します。SELF POST EQ 固定です。

□ INSERT (INPUT CH 1 ～ 32 のみ)



① ON

インサートイン / アウトの有効 / 無効を切り替えます。

② OUT (インサートアウト)

クリックして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
SLOT1-1...SLOT1-16, SLOT2-1 (*)...SLOT2-16 (*)	スロットに装着された I/O カードの出力チャンネル
RACK1A, RACK1B...RACK5L (A)...RACK8R (B)	ラック 1 ～ 8 の L/R 入力

(*) SLOT2 は、オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-32 を選択しているとき、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ表示可能です。

③ IN (インサートイン)

クリックして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。

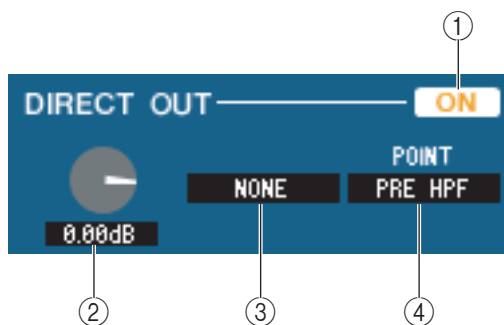
NONE	割り当てなし
SLOT1-1...SLOT1-16, SLOT2-1 (*)...SLOT2-16 (*)	スロットに装着された I/O カードの入力チャンネル
RACK1A, RACK1B...RACK5L (A)...RACK8R (B)	ラック 1 ～ 8 の L/R 出力

(*) SLOT2 は、オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-32 を選択しているとき、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ表示可能です。

④ 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、PRE FADER または POST ON から選択します。

□ DIRECT OUT (ST IN CH は除く)



① ON

ダイレクト出力のオン / オフを切り替えます。

② DIRECT OUT GAIN

ダイレクトアウトのゲインを調節します。現在の設定値はノブの下にある数値ボックスで確認できます。<Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらノブをクリックするとノミナル値 (0.0dB) になります。

③ DIRECT OUT PORT

クリックしてダイレク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
OMINI1 ～ OMNI16 (*)	OMINI 端子 1 ～ 16 (*)
SLOT1-1...SLOT1-16, SLOT2-1 (*)...SLOT2-16 (*)	スロットに装着された I/O カードの出力チャンネル
2TR DOUT L, 2TR DOUT R	2TR OUT DIGITAL 端子の L/R チャンネル

(*) OMNI 端子 9 ～ 16、SLOT2 は、オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-32 を選択しているときか、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ表示可能です。

④ DIRECT OUT POINT

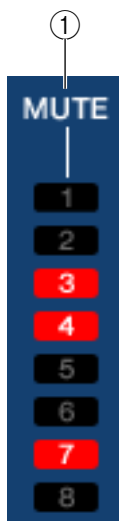
ダイレクトアウトをパッチする位置を PRE HPF、PRE EQ、PRE FADER のどれかから選択します。

□ RECALL SAFE/MUTE SAFE

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。



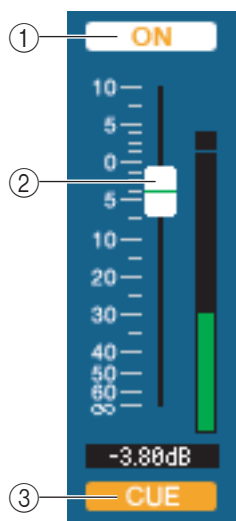
□ MUTE GROUP



① MUTE GROUP

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。

□ フェーダー



① ON

インプット系チャンネルのオン / オフを切り替えます。LS9 本体のパネル上にある INPUT セクションの CH [ON] キーと連動しています。

② フェーダー

インプット系チャンネルの入力レベルを調節します。LS9 本体のパネル上にある INPUT セクションのフェーダーと連動しています。フェーダーの右側には信号レベルを表わすメーターがあり、現在の設定値はすぐ下の数値ボックスで確認できます。フェーダーノブを、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらクリックすると最小値 (−∞ dB) に、<Ctrl> キー(<⌘> キー) と <Shift> キーを押しながらクリックするとノミナル値 (0.00dB) になります。

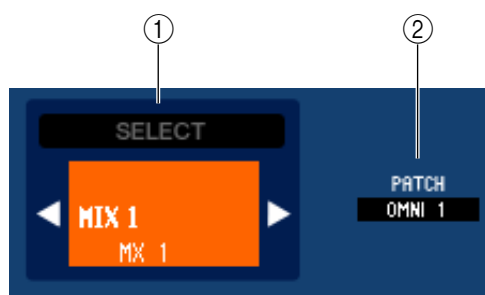
③ CUE

インプット系チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。LS9 本体のパネル上にある INPUT セクションの [CUE] キーと連動しています。

MIX チャンネルが選ばれている場合



CHANNEL SELECT(チャンネル選択)



① 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通です (→ P.27)。

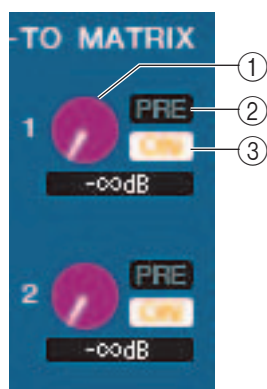
② OUTPUT PATCH

MIX チャンネルに割り当てる出力ポートを選択します (選択可能な出力ポートは→ P.18)。

複数パッチされている場合は、先頭のポートのみが表示されます。

このウィンドウでパッチを変更した場合は、それまでに割り当てられていたポートはキャンセルされ、新しく選択されたポートのみが割り当てられます。

TO MATRIX



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 ON(MATRIX センドオン / オフ)

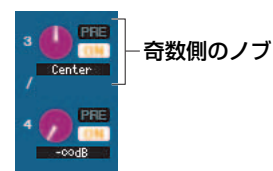
MIX チャンネルから MATRIX バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。

③ 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として、PRE または POST を選択します。オンのときは PRE POINT、オフのときは POST FADER になります。PRE POINT の設定は Mixer Setup 画面で行ないます。

HINT

- ・ MATRIX バスがステレオとして使用された場合は、奇数側のノブが PAN となります。
- ・ ステレオ / モノの設定は、Mixer Setup 画面で行ないます。



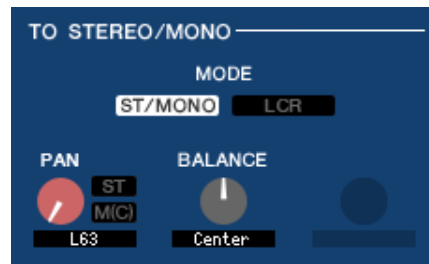
□ TO STEREO/MONO

MIX チャンネルから STEREO バス / MONO バスへのセンドを設定します。

MODE

・ ST/MONO ボタン

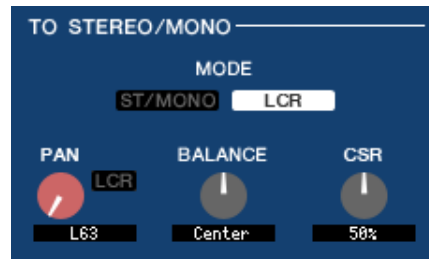
このボタンがオンのときは STEREO バスおよび独立した MONO バスとして扱います。



PAN	MIX チャンネルから STEREO バスの L/R チャンネルに送られる信号の定位を調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー)を押しながらクリックすると Center 位置になります。LS9 本体のパネル上にある SELECTED CHANNEL セクションの [PAN] エンコーダーと連動しています。選択された MIX バスがステレオバスとして使用された場合は、奇数チャンネルは L63/ 偶数チャンネルは R63 に固定になります。
ST	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。
MONO	MIX チャンネルから MONO バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。
BALANCE	選択された MIX バスがステレオバスとして使用された場合のみ表示されます。ステレオバスの左右音量のバランスを調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー)を押しながらクリックすると Center 位置になります。

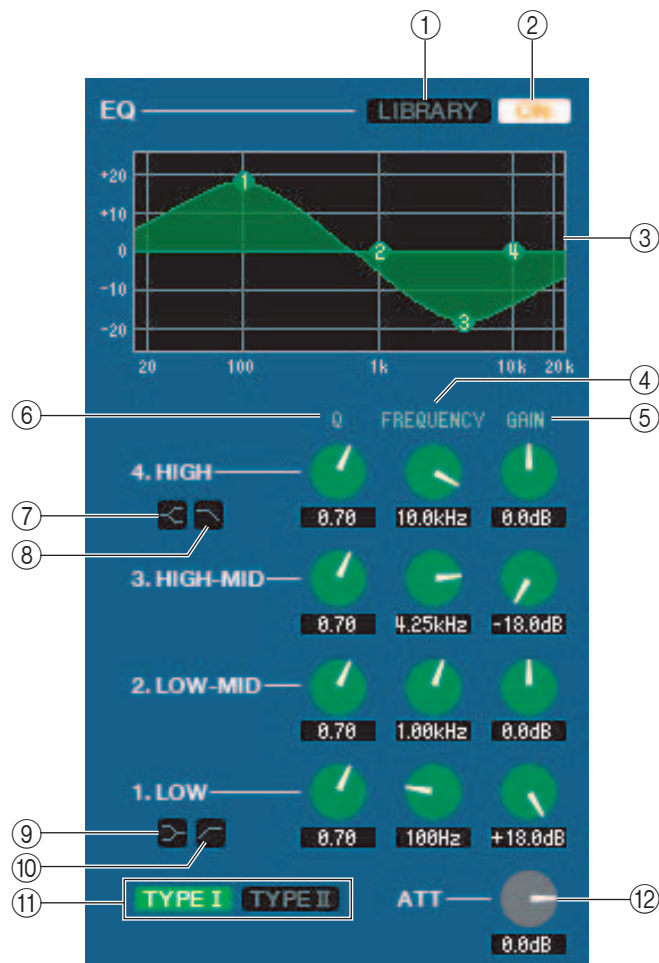
・ LCR ボタン

このボタンがオンのときは連動する L/C/R バスとして扱います。



PAN	MIX チャンネルから L/C/R の各チャンネルに送られる信号の定位を調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー)を押しながらクリックすると Center 位置になります。LS9 本体のパネル上にある SELECTED CHANNEL セクションの [PAN] エンコーダーと連動しています。選択された MIX バスがステレオバスとして使用された場合は、奇数チャンネルは L63/ 偶数チャンネルは R63 に固定になります。
BALANCE	選択された MIX バスがステレオバスとして使用された場合のみ表示されます。ステレオバスの左右音量のバランスを調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー)を押しながらクリックすると Center 位置になります。
CSR(センターサイドレシオ)	STEREO バスの L/R 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。

□ EQUALIZER



① LIBRARY

LIBRARY ウィンドウの OUTPUT EQ ページを呼び出します。

② ON

EQ のオン / オフを切り替えます。

③ EQ グラフ

現在選ばれているチャンネルの EQ の特性を表示します。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。

④ Q

⑤ FREQUENCY

⑥ GAIN

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

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 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)。

⑩ 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。

⑪ TYPE I/TYPE II(EQ タイプ)

EQ のタイプとして TYPE I(従来のデジタルミキサーのアルゴリズム) または TYPE II(新開発のアルゴリズム) を選びます。

⑫ ATT(アッテネーション)

アッテネーション / ゲイン量を設定します。

□ DYNAMICS 1

タイプが COMPRESSOR、EXPANDER、COMPAND H、COMPAND S である点と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ダイナミクス (→ P.32) と共通です。

□ INSERT

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.35) と共通です。

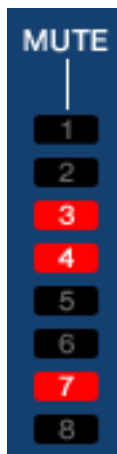
□ RECALL SAFE/MUTE SAFE

インプット系チャンネルのリコールセーフ / ミュートセーフと共通です。

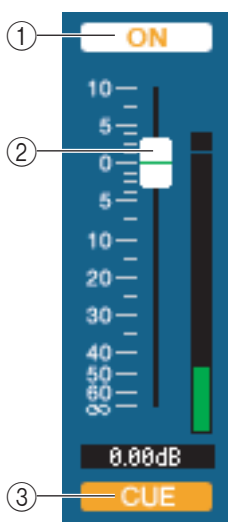


□ MUTE GROUP

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。



□ パン / フェーダー



① ON

MIX チャンネルのオン / オフを切り替えます。

② フェーダー

MIX チャンネルの出力レベルを調節します。フェーダーの右側には信号レベルを表わすメーターがあり、現在の設定値はすぐ下の数値ボックスで確認できます。フェーダーノブを、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらかリックすると最小値 (−∞ dB) に、<Ctrl> キー(<⌘> キー) と <Shift> キーを押しながらかリックするとノミナル値 (0.00dB) になります。

③ CUE

MIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。

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を除けば、MIX チャンネルのチャンネル選択と共通です (→ P.37)。

□ FROM MIX、ST/MONO

① FROM MIX、ST/MONO センドレベル

VARI タイプの MIX バス、STEREO/MONO バスから MATRIX バスへ送られる信号のセンドレベルを調節します。現在の値はすぐ下の数値ボックスで確認できます。

・ PRE/POST

MIX バス、STEREO/MONO バスから MATRIX バスへ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。オンのときは PRE POINT、オフのときは POST FADER になります。

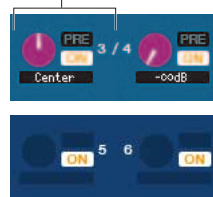
② ON(FROM MIX、ST/MONO センドオン / オフ)

MIX バス、STEREO/MONO バスから MATRIX バスへ送られる信号のオン / オフを切り替えます。

HINT

・ MIX バスと MATRIX バスがステレオとして使用された場合は、奇数側のノブが PAN となります。

PAN(奇数側)



・ MIX バスに FIXED タイプが選択されていた場合は、ON ボタンのみ有効です。

・ ステレオ / モノの設定や VARI タイプ / FIXED タイプの設定は、Mixer Setup 画面で行ないます。

□ BALANCE



選択された MATRIX バスがステレオとして使用された場合のみ表示されます。ステレオの左右音量のバランスを調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー)を押しながらクリックすると Center 位置になります。

□ EQUALIZER

MIX チャンネルのイコライザー(→ P.39) と共通です。

□ DYNAMICS 1

タイプが COMPRESSOR、EXPANDER、COMPAND H、COMPAND S である点と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ダイナミクス(→ P.31) と共通です。

□ INSERT

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.35) と共通です。

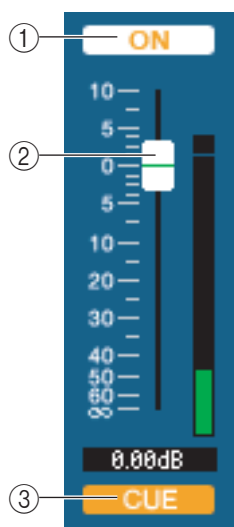
□ RECALL SAFE/MUTE SAFE

MIX チャンネルの RECALL SAFE/MUTE SAFE と共通です(→ P.40)。

□ MUTE GROUP

MIX チャンネルの MUTE GROUP と共通です(→ P.40)。

□ フェーダー



① ON

MATRIX チャンネルのオン / オフを切り替えます。

② フェーダー

MATRIX チャンネルの出力レベルを調節します。フェーダーの右側には信号レベルを表わすメーターがあり、現在の設定値はすぐ下の数値ボックスで確認できます。フェーダーノブを、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー)を押しながらクリックすると最小値($-\infty$ dB) に、<Ctrl> キー(<⌘> キー)と <Shift> キーを押しながらクリックするとノミナル値(0.00dB)になります。

③ CUE

MATRIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。

STEREO/MONO チャンネルが選ばれている場合

● STEREO チャンネルのウィンドウ



● MONO チャンネルのウィンドウ



□ CHANNEL SELECT(チャンネル選択)

操作の対象が STEREO/MONO チャンネルであることを除けば、MIX チャンネルのチャンネル選択と共通です(→ P.37)。

□ TO MATRIX

MIX チャンネルの TO MATRIX と共通です(→ P.37)。

□ BALANCE(MONO チャンネルは除く)



STEREO バスの左右音量のバランスを調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらクリックすると Center 位置になります。

□ EQUALIZER

MIX チャンネルのイコライザー(→ P.39) と共通です。

□ DYNAMICS 1

タイプが COMPRESSOR、EXPANDER、COMPAND H、COMPAND S である点と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ダイナミクス(→ P.31) と共通です。

□ INSERT

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.35) と共通です。

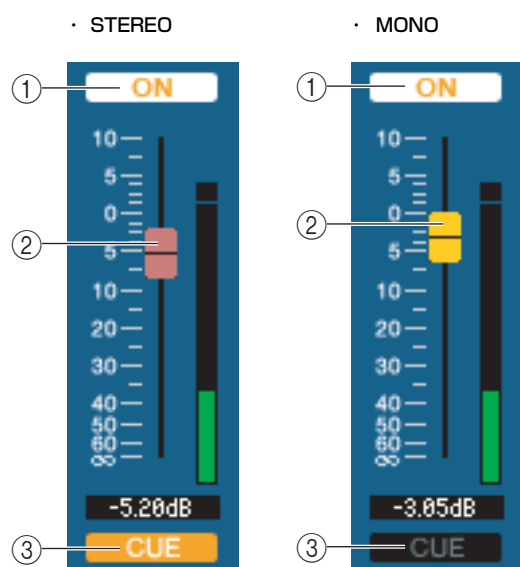
□ RECALL SAFE/MUTE SAFE

MIX チャンネルの RECALL SAFE/MUTE SAFE と共通です(→ P.40)。

□ MUTE GROUP

MIX チャンネルの MUTE GROUP と共通です(→ P.40)。

□ フェーダー



① ON

STEREO/MONO チャンネルのオン / オフを切り替えます。LS9 本体のパネル上にある STEREO/MONO MASTER セクションの [ON] キーと連動しています。

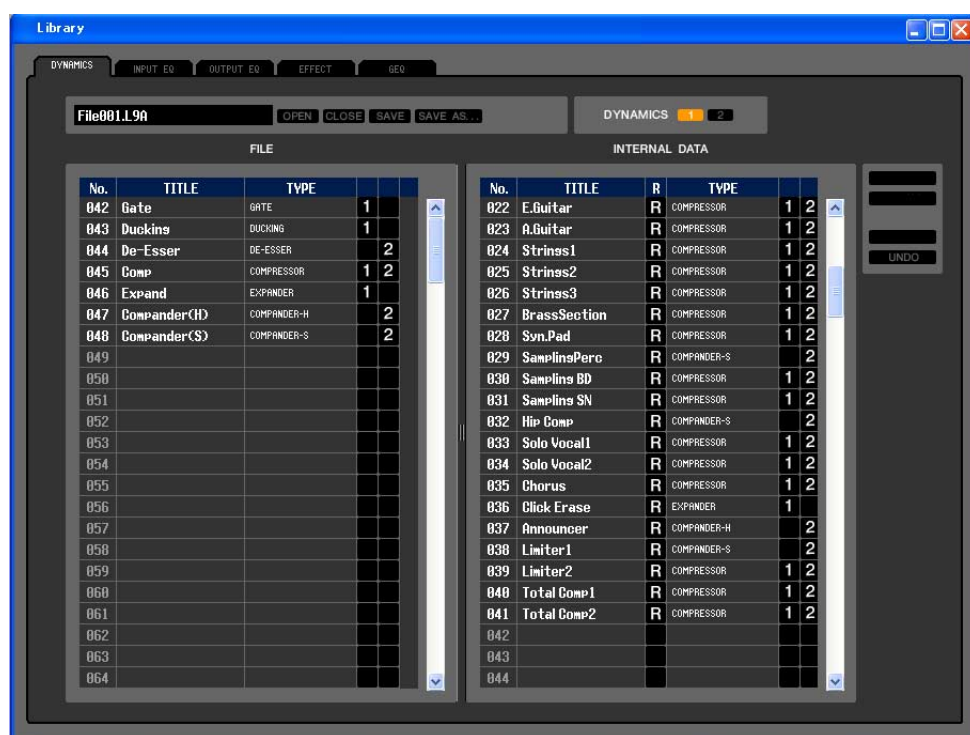
② フェーダー

STEREO/MONO チャンネルの出力レベルを調節します。LS9 本体のパネル上にある STEREO/MONO MASTER セクションのフェーダーと連動しています。フェーダーの右側には信号レベルを表わすメーターがあり、現在の設定値はすぐ下の数値ボックスで確認できます。

③ CUE

STEREO/MONO チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。LS9 本体のパネル上にある STEREO/MONO MASTER セクションの [CUE] キーと連動しています。

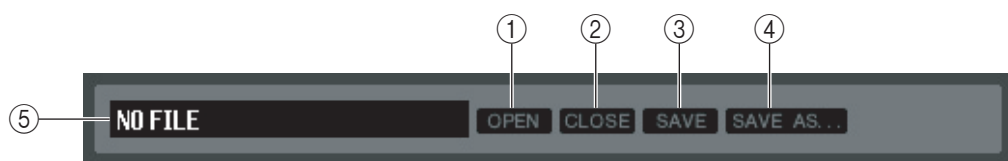
Library ウィンドウ



LS9 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 LS9 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、DYNAMICS、INPUT EQ、OUTPUT EQ、EFFECT、GEQ 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。

このウィンドウを表示するには [Windows] メニューから [LIBRARY] を選択して “DYNAMICS”、“INPUT EQ”、“OUTPUT EQ”、“EFFECT”、“GEQ” のいずれかを選択します。



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。USB メモリー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)

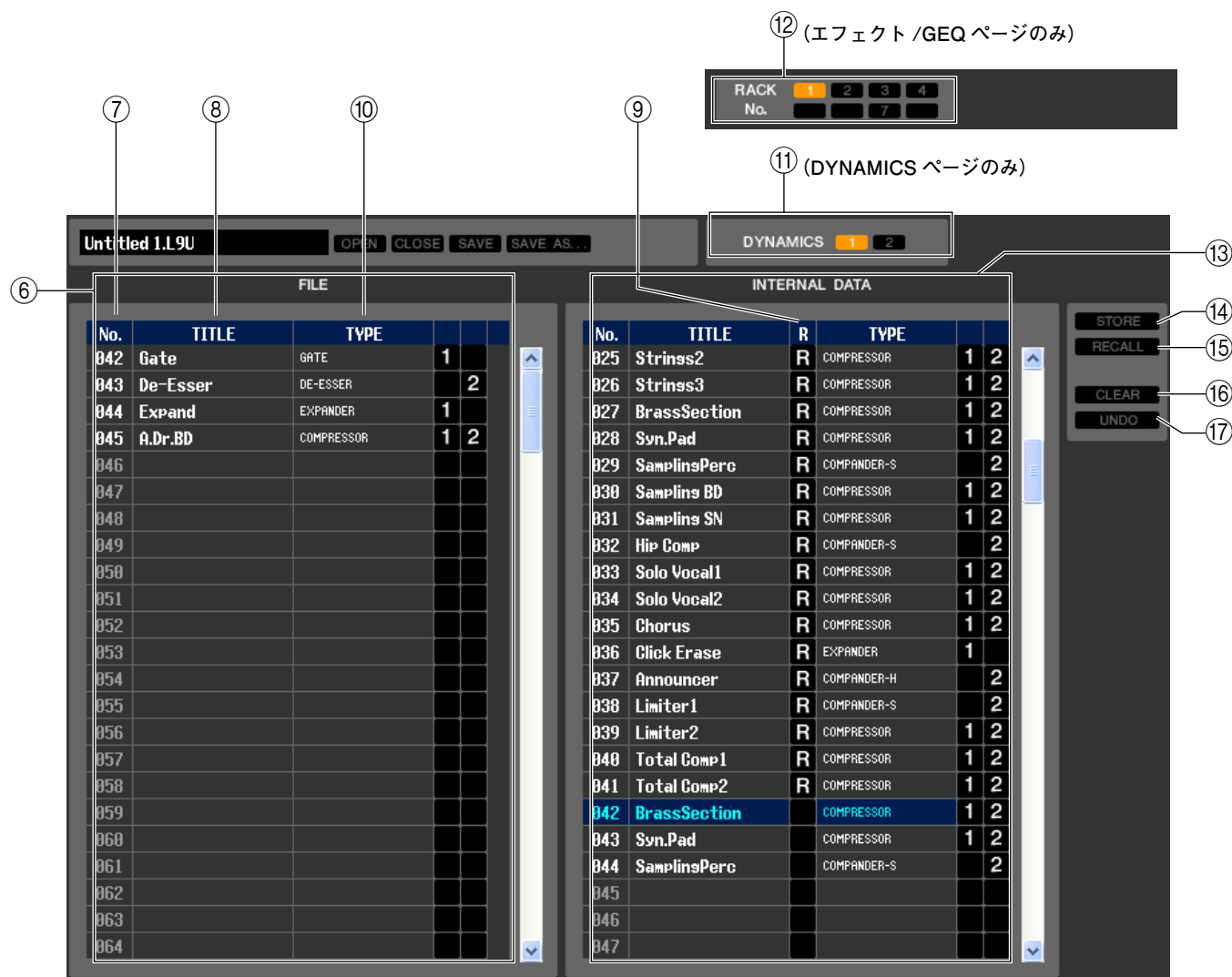
現在開かれているライブラリーのファイルをコンピューターのドライブに保存します。編集したライブラリーを USB メモリーに保存し直したり、コンピューターのハードディスク上にバックアップを作るときに利用します。

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

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)

ライブラリーに含まれるデータの番号です。

⑧ TITLE

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

読み込み専用のデータはこの欄に“R”と表示され、上書き保存やタイトルの変更ができません。

⑩ TYPE

エフェクトのタイプを表示します。

ダイナミクスの場合、そのチャンネルでリコール可能なダイナミクス系列も表示します。“1”と表示されているもののみ DYNAMICS1 でリコールでき、“2”と表示されているもののみ DYNAMICS2 でリコールできます。どちらも表示されていないデータは、そのチャンネルではリコールできません。

EQ の場合は、TYPEI/TYPEII の表示を行いません。

⑪ DYNAMICS(DYNAMICS ページのみ)

2系統あるダイナミクスのどちらをストア / リコールの対象とするか選択します。

⑫ RACK No.(ラック選択)(エフェクト / GEQ ページのみ)

どのラックをストア / リコールの対象とするか選択します。

NOTE HQ Pitch, Freeze は Rack6, Rack8 にマウントされたエフェクトモジュールへはリコールできません

⑬ INTERNAL DATA

LS9 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。

これを行なうには、まず以下の方法でコピー元 / 移動元となるデータを選択します。

- **単一のデータを選ぶには**

任意のデータの列をクリックします。

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckins		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

- **番号の連続した複数のデータを選ぶには**

最初のデータをクリックして選び、<Shift> キーを押しながら最後のデータをクリックします。

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckins		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

- **番号の離れた複数のデータを選ぶには**

最初のデータをクリックし、<Ctrl> キー(<⌘> キー)を押しながら残りのデータをクリックします。

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckins		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

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。

- **データ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、データ番号の右側に ► のマークが表示されます。

この状態でドロップすると、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、コピー元のデータがコピー先に上書きされ、コピー元はそのまま残ります (コピー元に複数のデータが含まれる場合、そのデータを開始位置として番号の連続したデータに上書きされます)。

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckins		DUCKING
044	A.Dr.BD	►	GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

- **データを移動するには**

同じリスト内であれば、選択したデータを別の位置に移動させ、リスト内のデータ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、選択したデータがその位置に移動し、データ番号も変更になります (移動元に複数のデータが含まれる場合は、その位置に連続したデータが挿入されます)。

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckins		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

NOTE • GEQ ライブラリの InitialData はコピーできません。

• READ ONLY のデータは移動できません。

⑭ **STORE**

リスト内の選択したデータに現在の設定を保存します。

⑮ **RECALL**

リスト内の選択したデータをリコールします。

⑯ **CLEAR**

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、タイトルが空欄に戻ります)。

⑰ **UNDO**

最後に行なったライブラリーのリコール、ストア、コピー、移動操作を取り消します。

何度もクリックすると、UNDO と REDO を繰り返します。

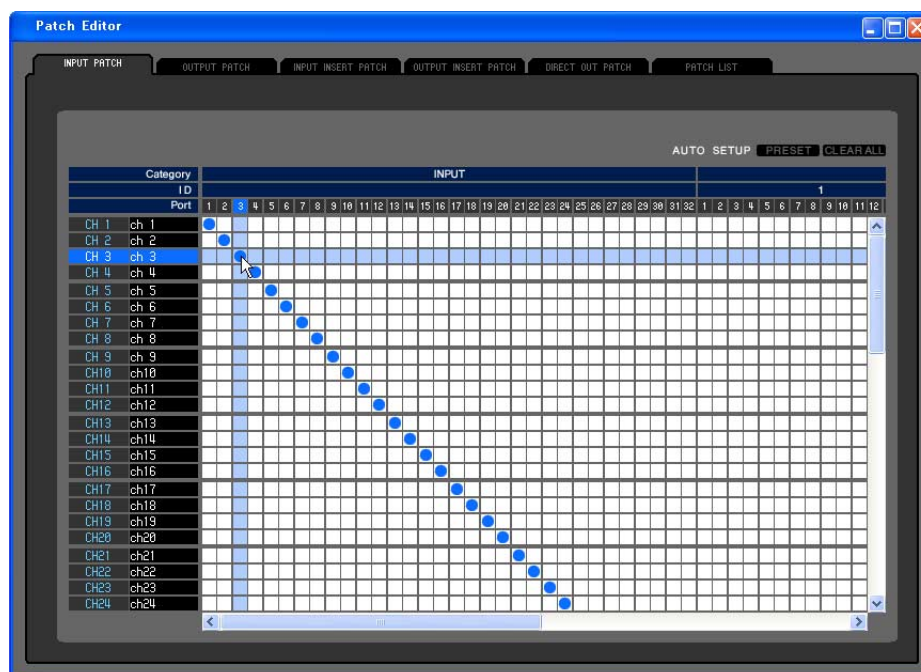
Patch Editor ウィンドウ

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。

このウィンドウを表示するには [Windows] メニューから [PATCH Editor] を選択して “INPUT PATCH”、“OUTPUT PATCH”、“INPUT INSERT PATCH”、“OUTPUT INSERT PATCH”、“DIRECT OUT PATCH”、“PATCH LIST” のいずれかを選択します。

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。

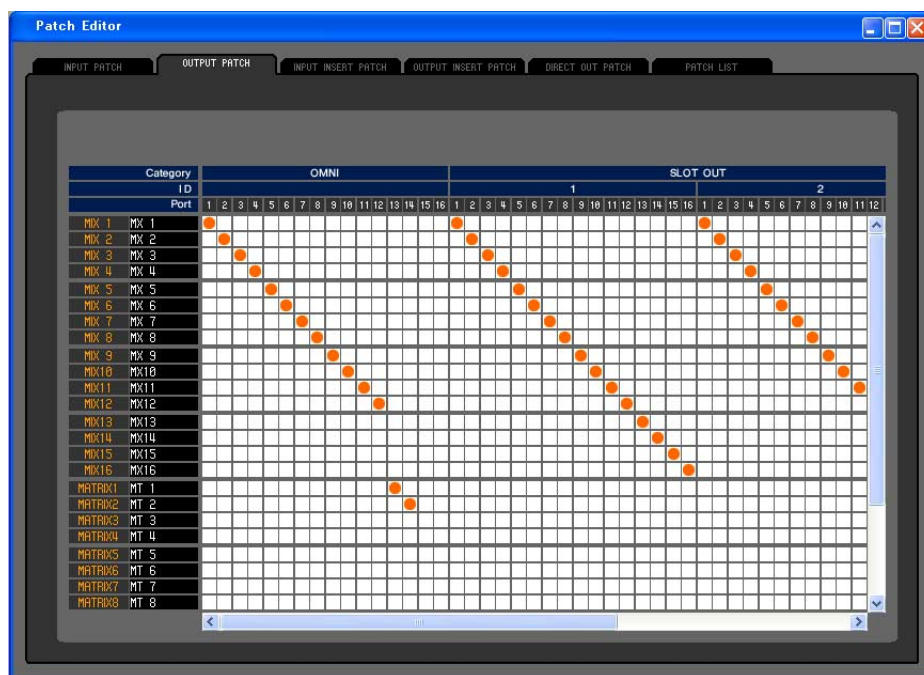
PRESET

このページのパッチが初期設定になります。

CLEAR ALL

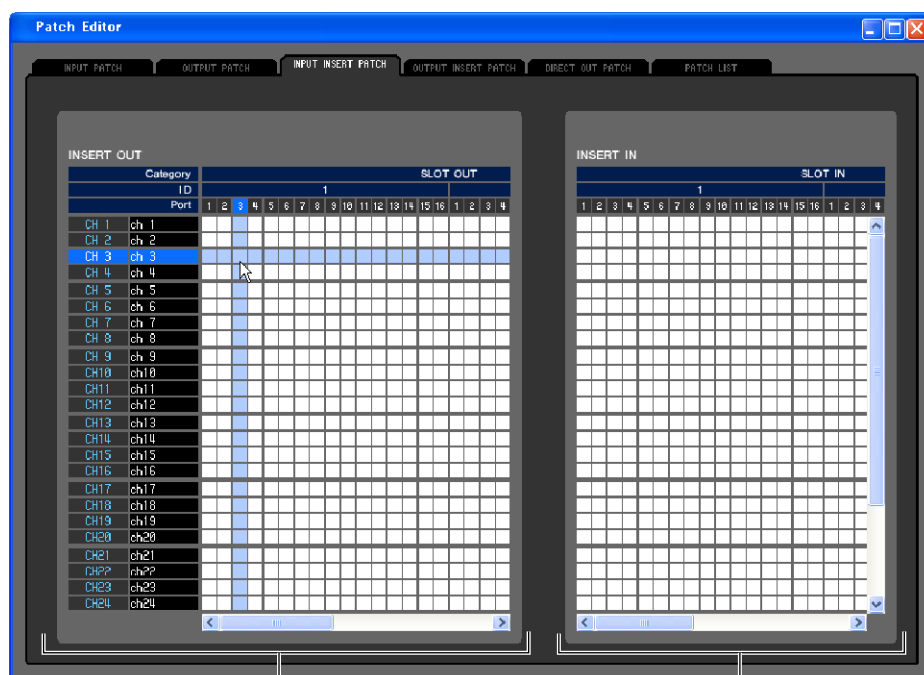
このページのパッチをすべてクリアします。

OUTPUT PATCH ページ



アウトプット系チャンネルの出力に割り当てる出力ポートを選択します。

INPUT INSERT PATCH ページ

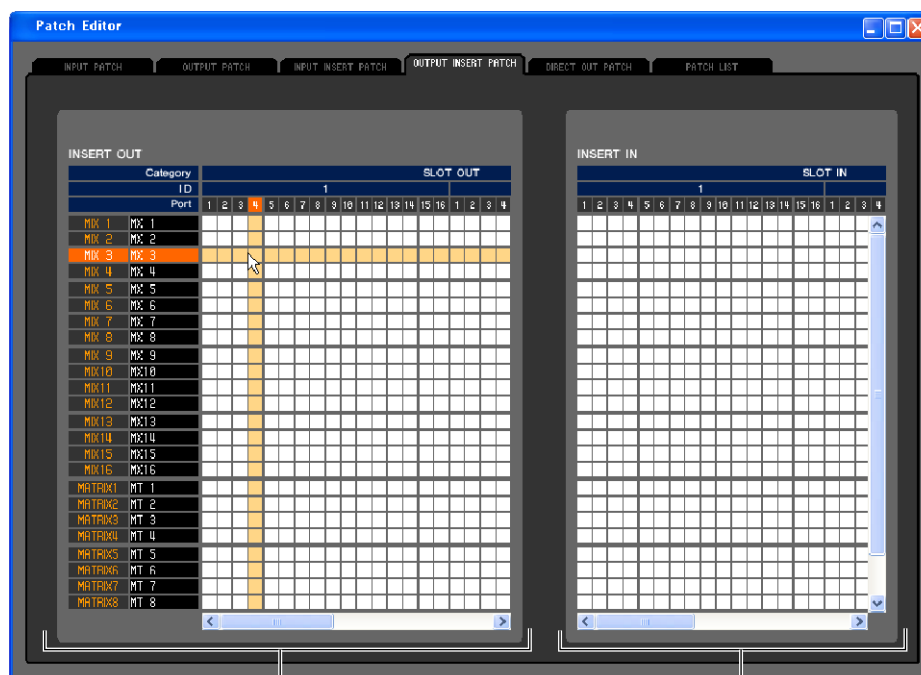


出力ポートの選択

入力ポートの選択

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。

OUTPUT INSERT PATCH ページ

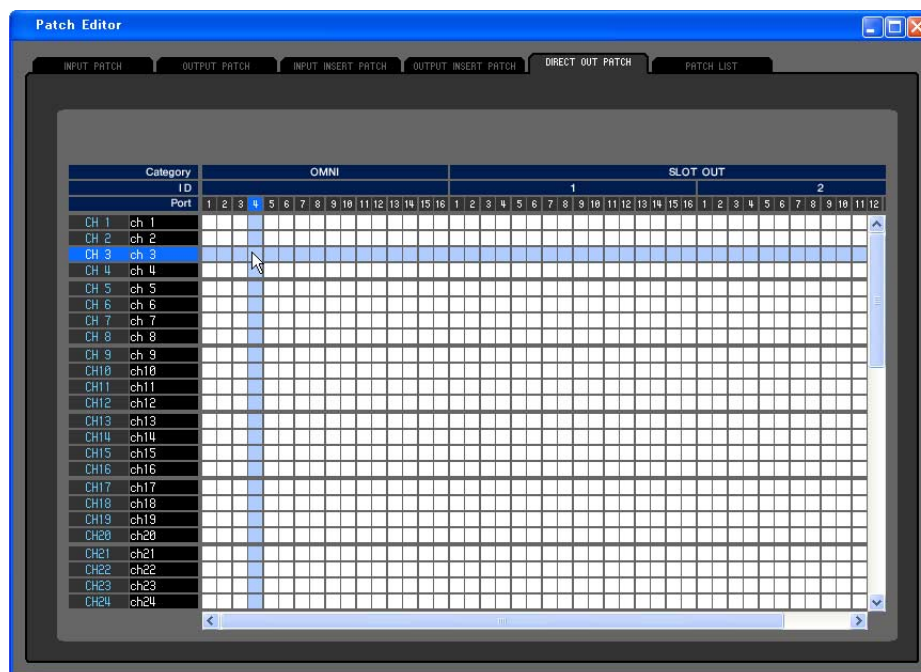


出力ポートの選択

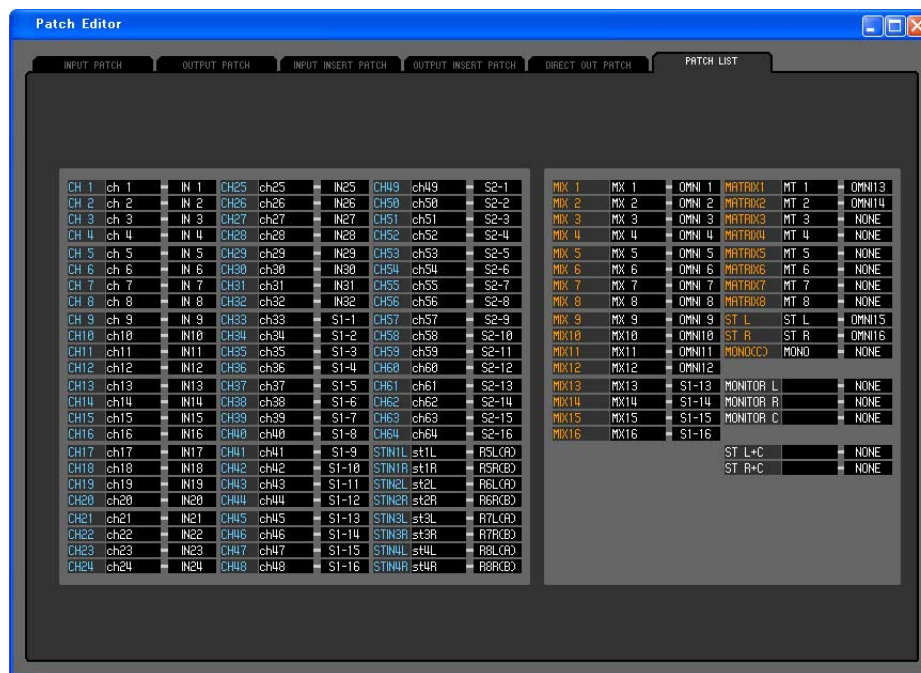
入力ポートの選択

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。

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。



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。

CH 1	ch 1	IN 1	CH25	ch25	IN25	CH49	ch49	NONE	MIX 1	MX 1	OMNI 1	MATRIX1	MT 1	NONE
CH 2	ch 2	IN 2	CH26	ch26	IN26	CH50	ch50	NONE	MIX 2	MX 2	OMNI 2	MATRIX2	MT 2	NONE
CH 3	ch 3	IN 3	CH27	ch27	IN27	CH51	ch51	NONE	MIX 3	MX 3	OMNI 3	MATRIX3	MT 3	NONE
CH 4	ch 4	IN 4	CH28	ch28	IN28	CH52	ch52	NONE	MIX 4	MX 4	OMNI 4	MATRIX4	MT 4	NONE

①

②

③

④

⑤

⑥

① インプット系チャンネル番号

② 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。

③ 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。

④ アウトプット系チャンネル番号

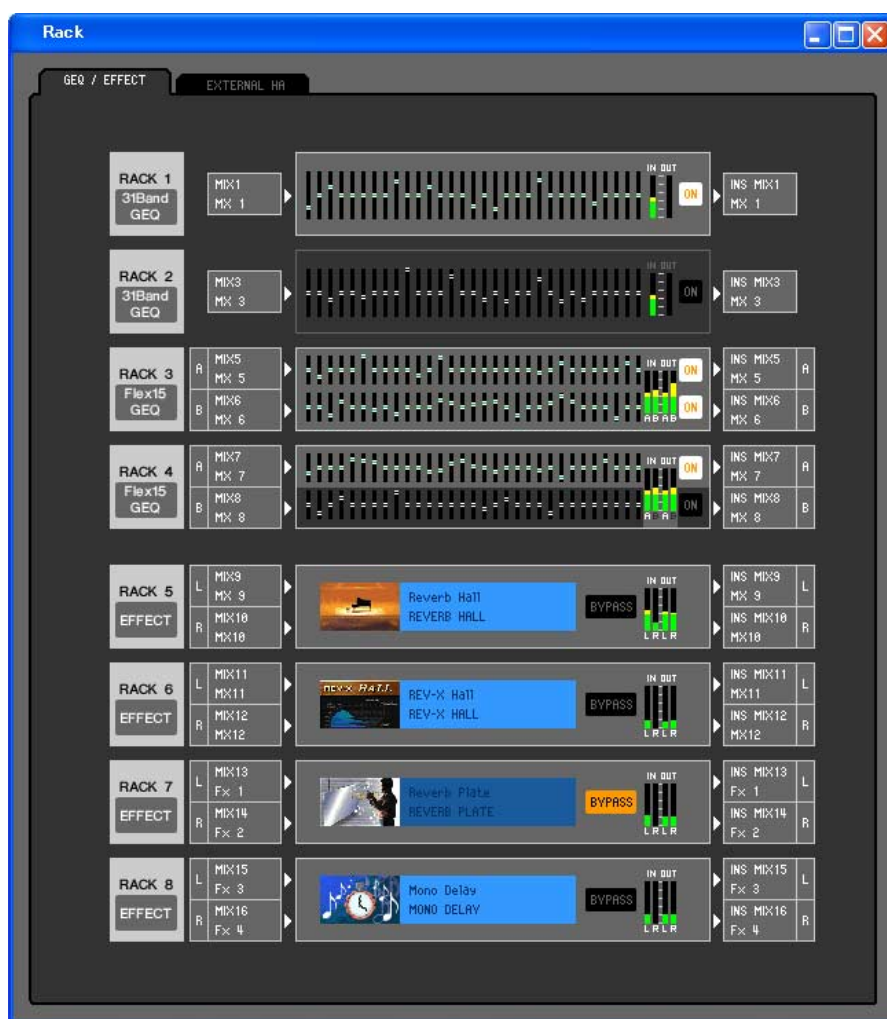
⑤ アウトプット系チャンネル名

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。

⑥ 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。

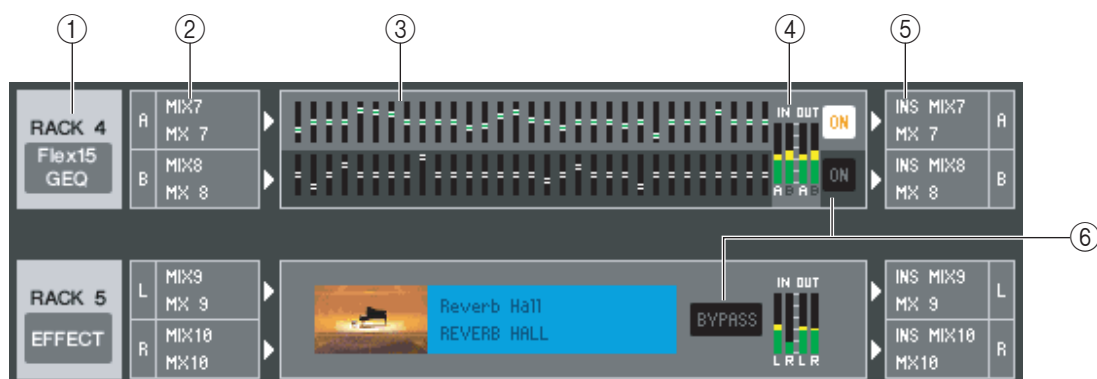
Rack ウィンドウ



GEQ やエフェクト、外部ヘッドアンプの設定を行ないます。

このウィンドウは、GEQ/EFFECT ページと EXTERNAL HA 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。

GEQ/EFFECT ページ



① マウント

ラックにマウントする GEQ モジュールやエフェクトモジュールを次の中から選択します。

BLANK	割り当てなし
31 Band GEQ	31 バンド 1IN/1OUT のグラフィックイコライザー
Flex15GEQ	31 バンド中任意の 15 バンドが操作可能な 2IN/2OUT のグラフィックイコライザー
EFFECT	内蔵エフェクト (RACK5 ～ 8 の場合のみ)

② インプットパッチ

ラックに割り当てる入力ポートを次の中から選択します。

NONE	割り当てなし
MIX1 ～ 16 (*)	MIX チャンネル 1 ～ 16
MATRIX1 ～ 8 (*)	MATRIX チャンネル 1 ～ 8
ST L, ST R, MONO(C) (*)	STEREO チャンネル L/R, MONO チャンネル
INS CH 1 ～ 32	INPUT CH 1 ～ 32 のインサートアウト
INS MIX 1 ～ 16	MIX チャンネル 1 ～ 16 のインサートアウト
INS MATRIX1 ～ 8	MATRIX チャンネル 1 ～ 8 のインサートアウト
INS ST L, INS ST R, INS MONO (C)	STEREO チャンネル L/R, MONO チャンネルの各インサートアウト

(*) エフェクトモジュールのみ選択可能です。

ラックに何もマウントされていないときは表示されません。

③ モジュールイメージ

ラックに割り当てられている GEQ モジュールやエフェクトモジュールのイメージとパラメーターを表示します。この画面でのパラメーター編集はできません。

ダブルクリックすると、そのラックのモジュールエディターが表示されます

コンピューターキーボード上の <Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらダブルクリックすると、追加のラックモジュールエディターを複数開けます。この追加のエディターでは、ラックの選択ボタンが LS9-32 本体の RACK のポップアップウィンドウと連動しません。

④ インプットメーター/ アウトプットメーター

ラックに入出力される信号のレベルを表示します。

⑤ アウトプットパッチ

ラックに割り当てる出力ポートを次の中から選択します。

NONE	割り当てなし
IN CH 1 ～ 64 (*1) (*2)	INPUT 端子 1 ～ 64 (*1)
STIN1L ～ STIN4R (*2)	ST IN 端子 1 ～ 4 の L/R チャンネル
INS CH 1 ～ 32	INPUT CH 1 ～ 32 のインサートイン
INS MIX 1 ～ 16	MIX チャンネル 1 ～ 16 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 ST L, INS ST R, INS MONO (C)	STEREO チャンネル L/R, MONO チャンネルの各インサートイン

(*1) INPUT CH 33 ～ 64 は、オフライン編集で Mixer Setup の Model Select で LS9-32 を選択しているとき、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ表示可能です。

(*2) エフェクトモジュールのみ選択可能です。

⑥ ON, BYPASS

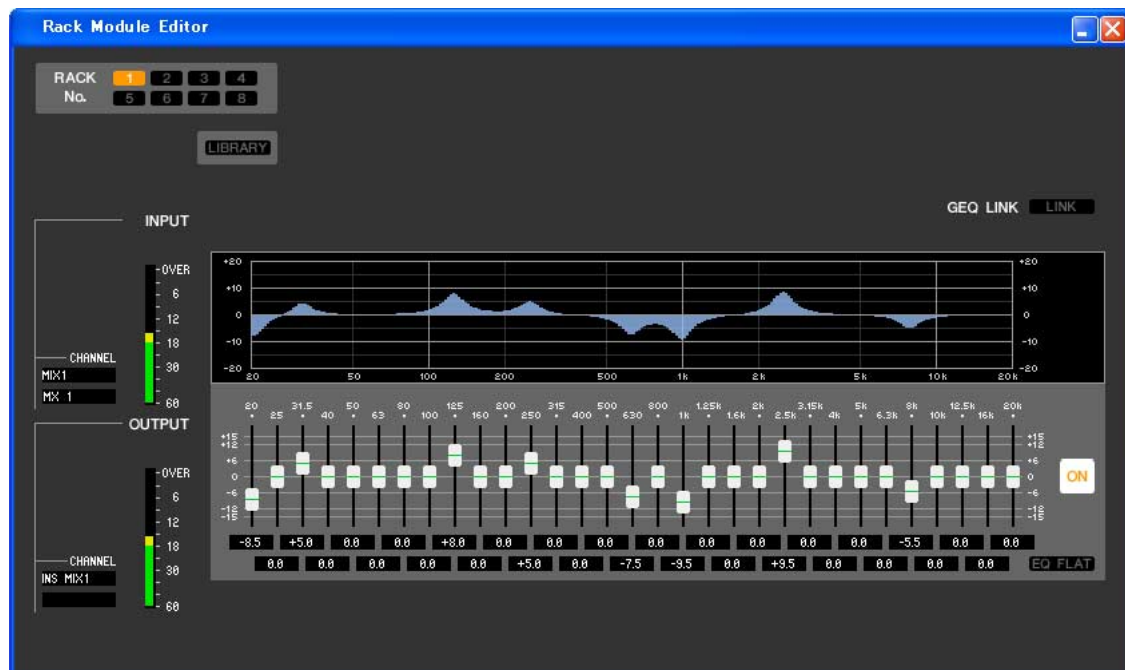
GEQ モジュールやエフェクトモジュールの有効 / 無効を切り替えます。

GEQ モジュールは ON ボタン点灯時に有効です。

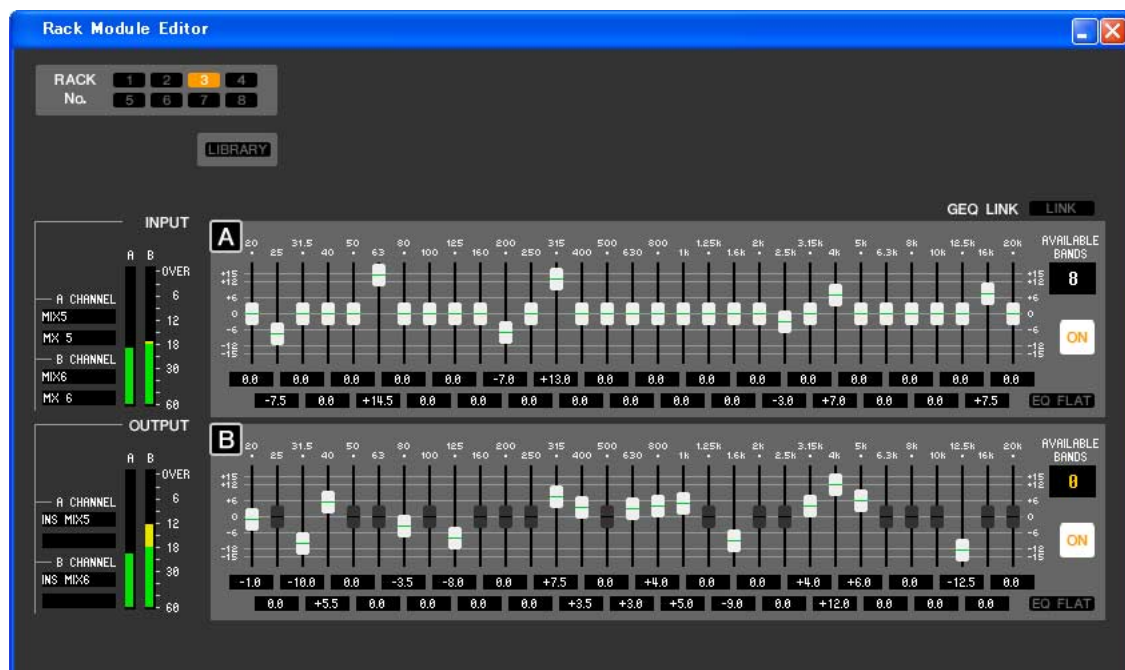
エフェクトモジュールは BYPASS ボタン消灯時に有効です。

ラックモジュールエディターGEQ 画面

● 31 Band GEQ



● Flex15GEQ



GEQ 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。

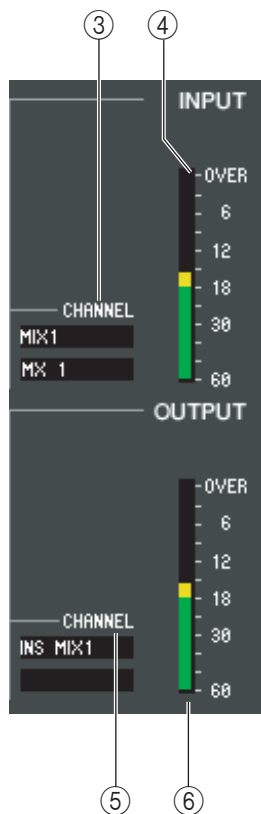


① RACK No.(ラック選択)

操作の対象となるラックを選びます。

② LIBRARY

GEQ 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 GEQ ページが開きます。



③ インプットパッチ

CHANNEL 欄をクリックし、現在選ばれている GEQ モジュールの入力チャンネルにパッチする信号経路を、次の中から選択します。⑤ アウトプットパッチと連動します。

NONE	割り当てなし
MIX1 ～ 16 (*)	MIX チャンネル 1 ～ 16
MATRIX1 ～ 8 (*)	MATRIX チャンネル 1 ～ 8
ST L, ST R, MONO (C) (*)	STEREO チャンネル L/R, MONO チャンネル
INS CH 1 ～ 32	INPUT CH 1 ～ 32 のインサートアウト
INS MIX 1 ～ 16	MIX チャンネル 1 ～ 16 のインサートアウト
INS MATRIX1 ～ 8	MATRIX チャンネル 1 ～ 8 のインサートアウト
INS ST L, INS ST R, INS MONO (C)	STEREO チャンネル L/R, MONO チャンネルの各インサートアウト

(*) 表示のみで選択できません。

すぐ下のボックスにはチャンネルの名前が表示されます。

④ インプットメーター

現在選ばれている GEQ モジュールに入力されている信号のレベルを表示します。

⑤ アウトプットパッチ

CHANNEL 欄をクリックし、現在選ばれている GEQ モジュールの出力チャンネルにパッチする信号経路を、次の中から選択します。③ インプットパッチと連動します。

NONE	割り当てなし
IN CH 1 ～ 64 (*1) (*2)	INPUT 端子 1 ～ 64 (*1)
STIN1L ～ STIN4R (*2)	ST IN 端子 1 ～ 4 の L/R チャンネル
INS CH 1 ～ 32	INPUTCH1 ～ 32 のインサートイン
INS MIX 1 ～ 16	MIX チャンネル 1 ～ 16 のインサートイン
INS MATRIX1 ～ 8	MATRIX チャンネル 1 ～ 8 のインサートイン
INS ST L, INS ST R, INS MONO (C)	STEREO チャンネル L/R, MONO チャンネルの各インサートイン

(*1) INPUT CH 33 ～ 64 は、オフライン編集で Mixer Setup の Model Select で LS9-32 を選択しているときか、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ表示可能です。

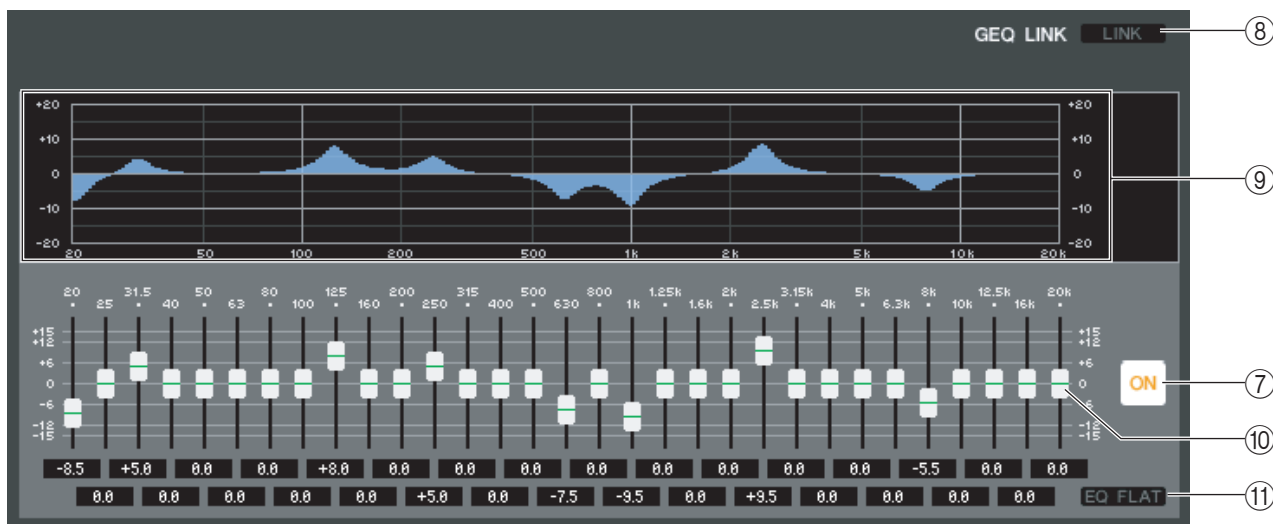
(*2) 表示のみで選択できません。

すぐ下のボックスにはチャンネルの名前が表示されます。

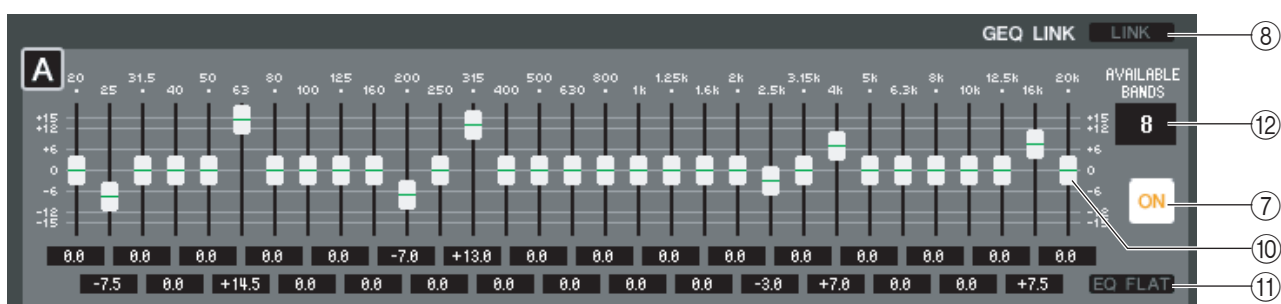
⑥ アウトプットメーター

現在選ばれている GEQ モジュールに出力されている信号のレベルを表示します。

● 31 Band GEQ



● Flex15GEQ



⑦ ON(GEQ 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。

⑧ LINK

奇数 / 偶数番号の順で隣り合った2つの 31 Band GEQ モジュールの設定や、Flex15GEQ の A グループと B グループ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。

⑨ 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。

⑩ 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。<Ctrl> キー(<⌘> キー)を押しながらクリックすると 0.00dB になります。

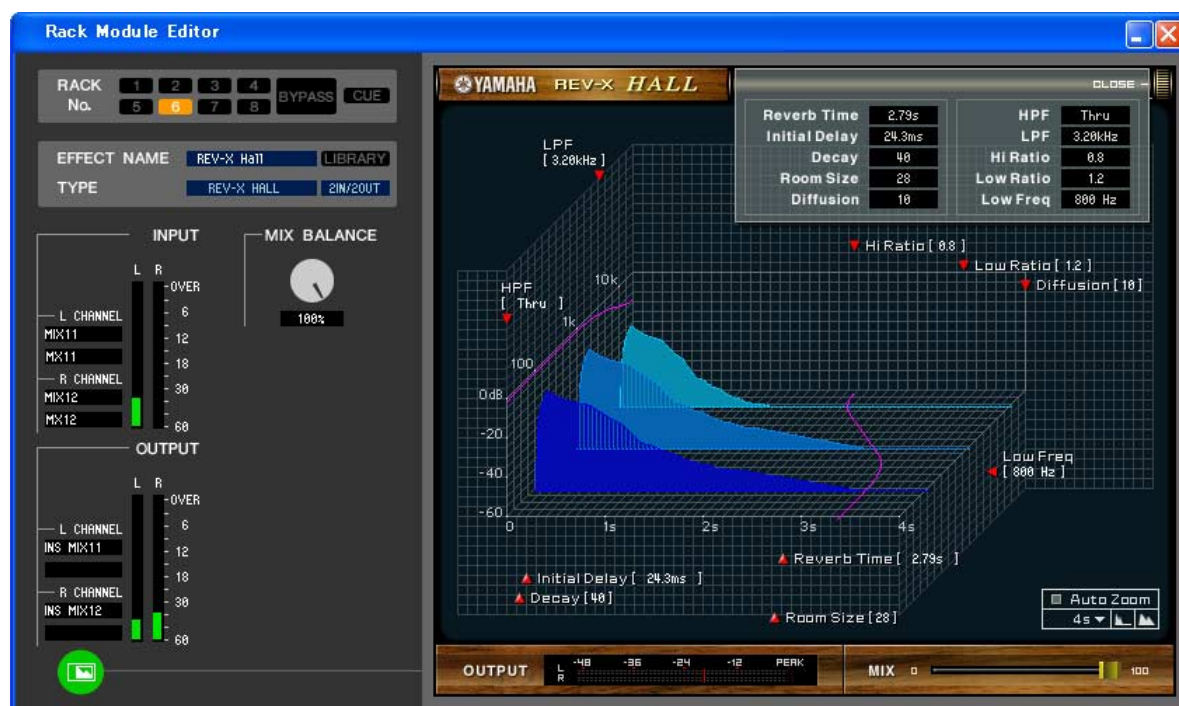
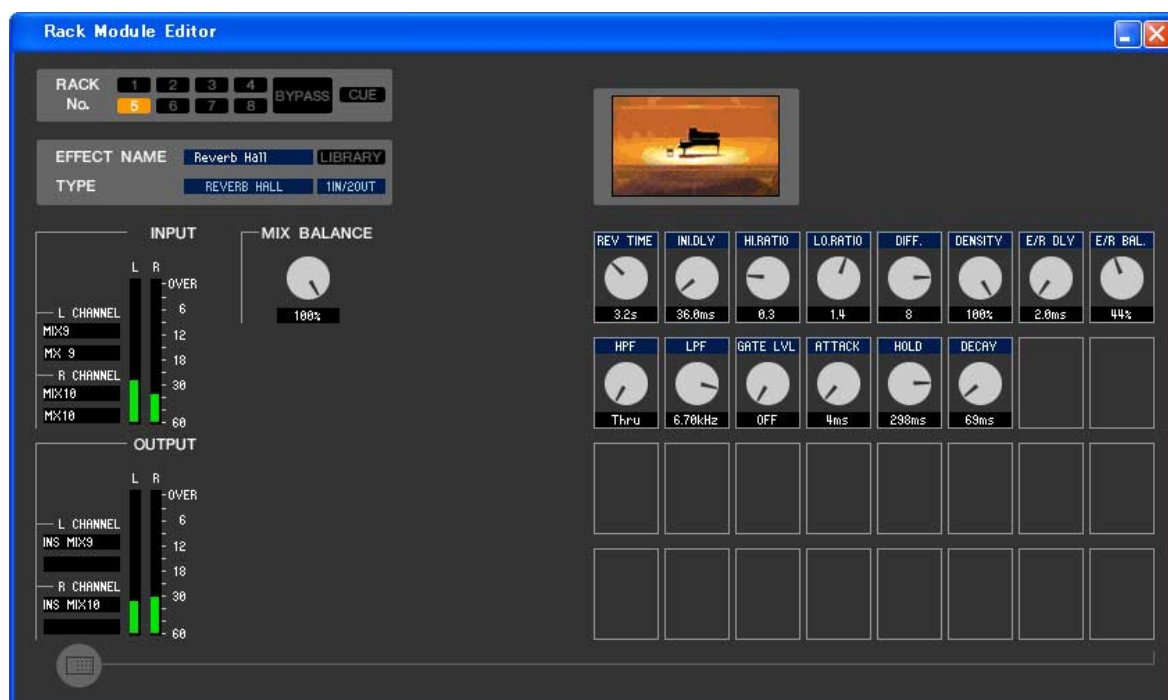
⑪ EQ FLAT

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。

⑫ AVAILABLE BANDS(操作可能バンド数)(Flex15GEQ のみ)

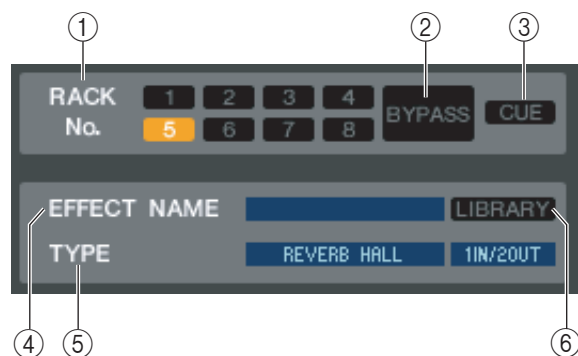
Flex15GEQ で操作できる帯域は、31 バンドのうちの任意の 15 バンドです。この数値表示ボックスには、操作可能なバンドの残数が表示されています。15 バンド操作するとこの数字はゼロになり、それ以上新たなバンドを操作することはできません。この状態から他の帯域を操作するには、操作済みのバンドを 0dB に戻してから操作してください。

ラックモジュールエディターエフェクト画面



NOTE 専用の GUI 画面の詳細については、付録をご覧ください。

内蔵エフェクト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。



① RACK No.(ラック選択)

操作の対象となるラックを選びます。エフェクトモジュールで使用できるのは5～8のみで、1～4はGEQモジュール専用です。

② BYPASS

エフェクトを一時的にバイパス状態にするボタンです。GEQモジュール使用時は無効です。

③ CUE

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。GEQモジュール使用時は無効です。

④ EFFECT NAME(エフェクト名)

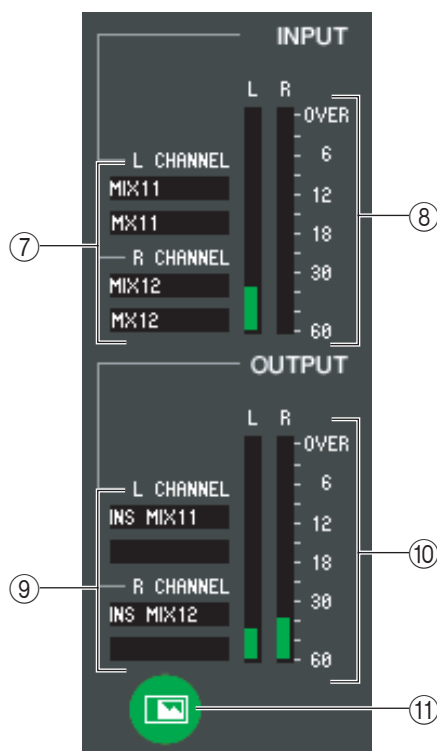
現在選ばれているエフェクトのタイトルを表示します。

⑤ EFFECT TYPE

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。

⑥ LIBRARY

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。



⑦ インプットパッチ

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	割り当てなし
MIX 1～16 (*)	MIX チャンネル 1～16
MATRIX1～8 (*)	MATRIX チャンネル 1～8
ST L、ST R、MONO (C) (*)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネル
INS CH 1～32	INPUT チャンネル 1～32 のインサートイン
INS MIX 1～16	MIX チャンネル 1～16 のインサートイン
INS MATRIX1～8	MATRIX チャンネル 1～8 のインサートイン
INS ST L、INS ST R、INS MONO (C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートイン

(*) エフェクトモジュールのみ選択可能です。

すぐ下のボックスにはチャンネルの名前が表示されます。

⑧ インプットメーター

内蔵エフェクトに入力されてい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	割り当てなし
CH 1～64 (*1) (*2)	INPUT CH 1～64 (*1)
STIN1L～STIN4R (*2)	ST IN CH 1～4 の L/R チャンネル
INS CH 1～32	INPUT CH 1～32 のインサートアウト
INS MIX 1～16	MIX チャンネル 1～16 のインサートアウト
INS MATRIX1～8	MATRIX チャンネル 1～8 のインサートアウト
INS ST L、INS ST R、INS MONO (C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートアウト

(*1) INPUT CH 33～64 は、オフライン編集で Mixer Setup の Model Select で LS9-32 を選択しているとき、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ表示可能です。

(*2) エフェクトモジュールのみ選択可能です。

すぐ下のボックスにはチャンネルの名前が表示されます。

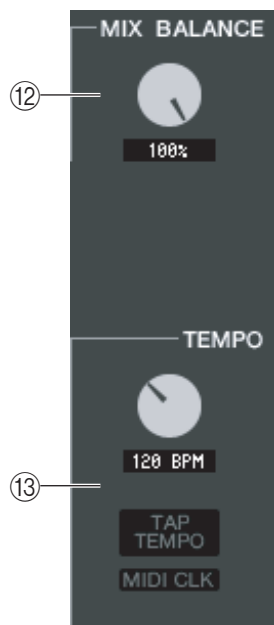
⑩ アウトプットメーター

内蔵エフェクトから出力されている信号のレベルを表示します。

⑪ パラメーター表示切り替えボタン

エフェクトタイプとして“046 REV-X HALL”以降のいずれかが選ばれているときに、一般的なパラメーター画面と専用の GUI 画面を切り替えます。

専用の GUI 画面の詳細については、付録をご参照ください。

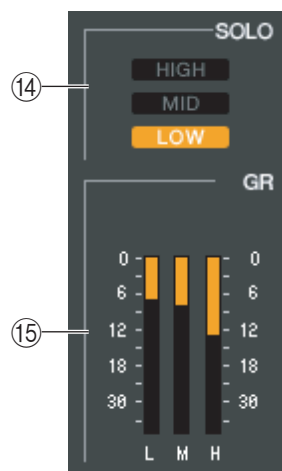


⑫ MIX BALANCE

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。

⑬ TEMPO

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ている 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。

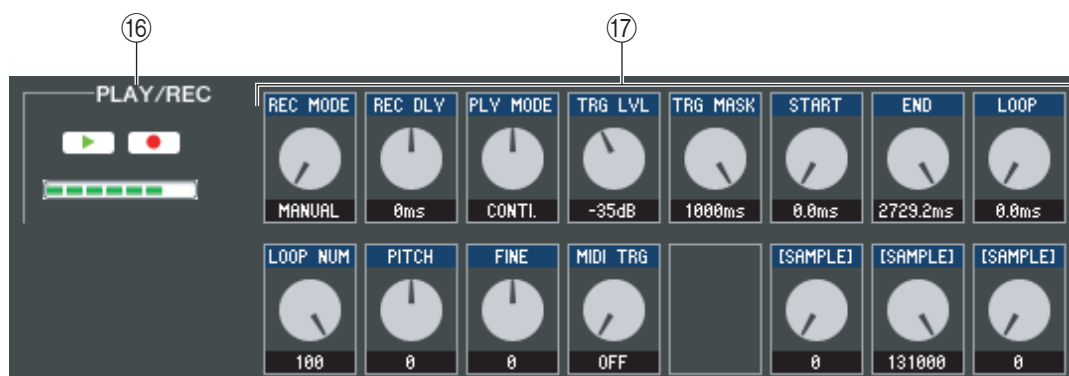


⑭ SOLO

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。

⑮ GR メーター

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、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。

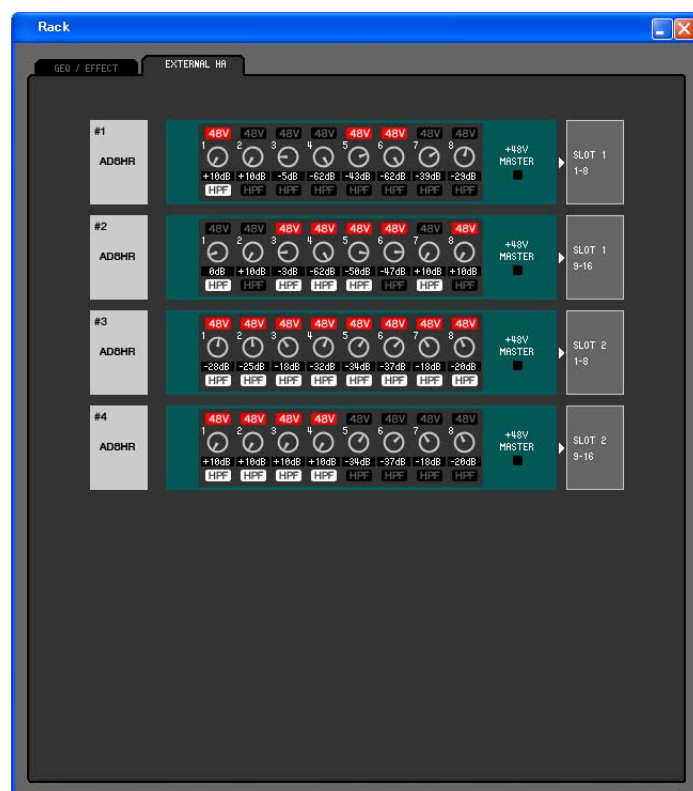


⑯ PLAY/REC(再生/録音) ボタン

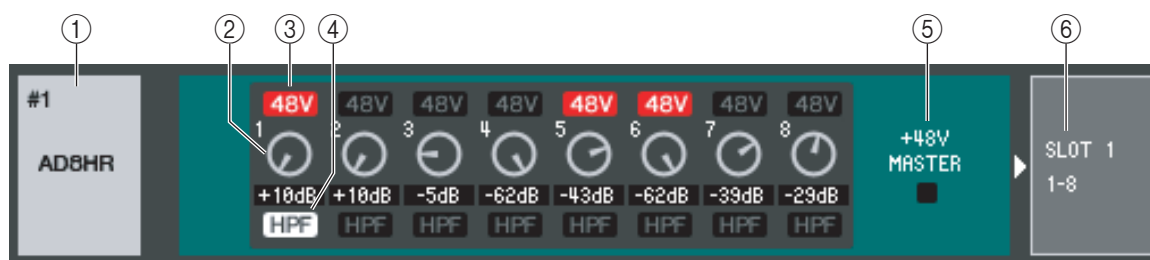
エフェクトタイプとして“042 FREEZE”が選ばれているときに、エフェクトに入力されている信号の録音/再生を行いません。

⑰ 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。



NOTE LS9-16 は最大2台、LS9-32 は最大4台のヘッドアンプ機器を接続できます。#3/#4は、オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-32 を選択しているとき、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ表示可能です



① 外部 HA 名表示

現在接続されている外部ヘッドアンプ機器のモデル名を ID 番号ごとに表示します。

② GAIN

チャンネルごとのゲインを設定します。現在の設定値は、下のボックスで確認できます。

③ 48V

チャンネルごとのファンタム電源 (+48V) のオン / オフを切り替えます。

④ HPF (ハイパスフィルター)

チャンネルごとの HPF のオン / オフを切り替えます。

⑤ +48V MASTER

マスターファンタム電源のオン / オフ状態を表示します

⑥ スロット / チャンネル

外部ヘッドアンプ機器のオーディオ出力が接続されているスロット / チャンネルを次の中から選択します。

NONE
SLOT1 1-8
SLOT1 9-16
SLOT2 1-8 (*)
SLOT2 9-16 (*)

(*) SLOT2は、オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-32 を選択しているとき、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ表示可能です

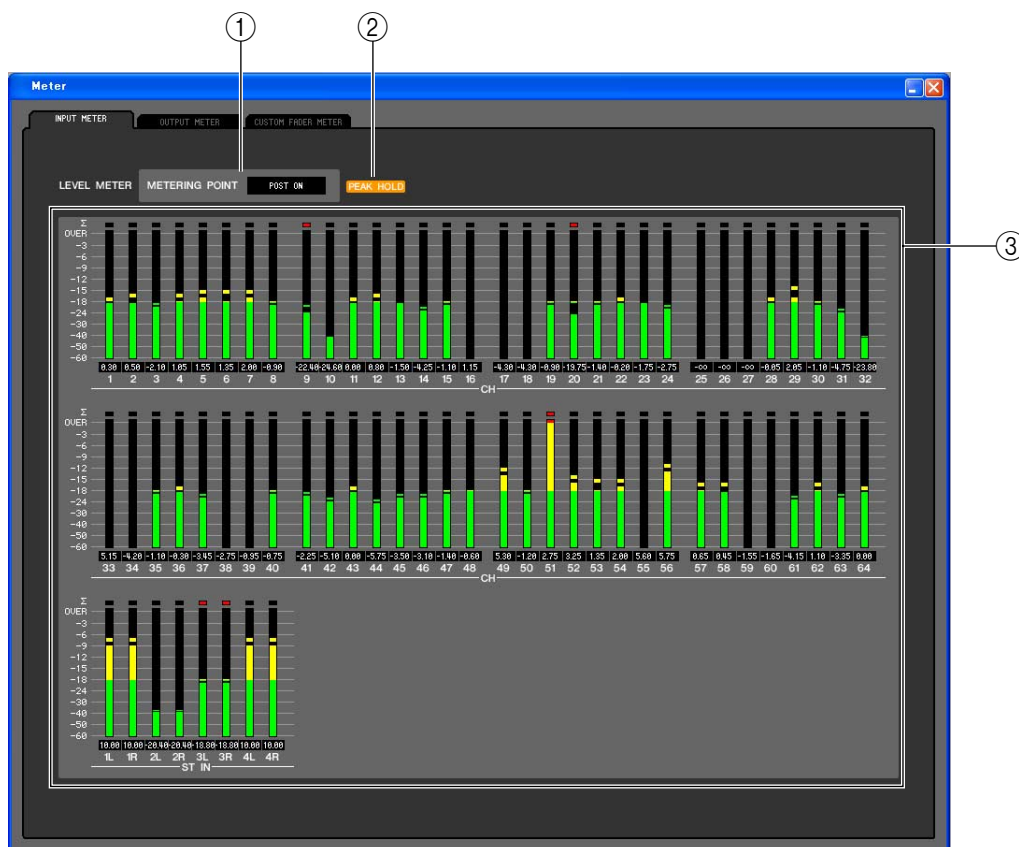
Meter ウィンドウ

LS9 内の各部の信号レベルを表示します。信号の有無、オーバーロードの有無を確認できます。

このウィンドウは INPUT METER、OUTPUT METER、Custom Fader Layer Meter 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。

NOTE Meter ウィンドウに LS9 本体の信号レベルを表示させるには、LS9 Editor と LS9 本体が同期していることを確認してください。

INPUT METER ページ



① METERING POINT

メーター表示するポイントを次の中から選択します。

PRE HPF、PRE FADER、POST ON

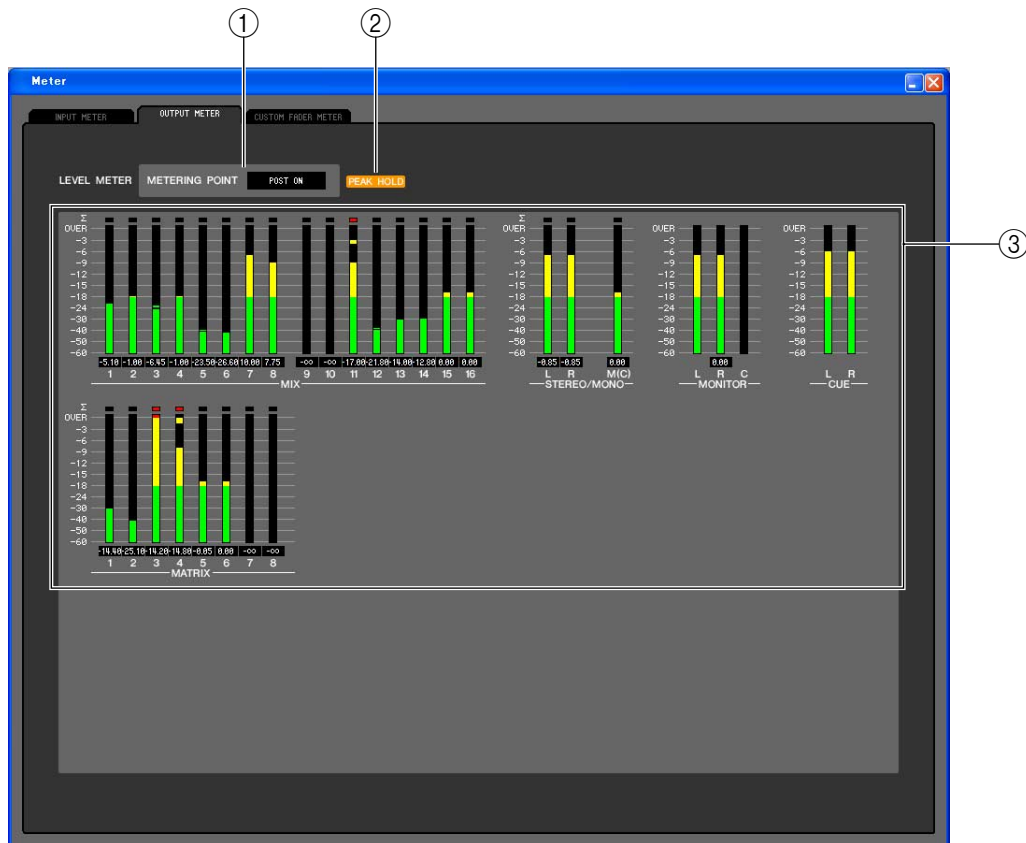
② PEAK HOLD

ピークホールドのオン / オフを設定します。

③ メーター

各チャンネルの入力レベルを表示するピークレベルメーターです。現在のフェーダーの値を下のボックスで確認できます。

各チャンネルにある複数の検出ポイントのうち 1 箇所でもクリップすると、Σ のセグメントが点灯します



① **METERING POINT(メータリングポイント)**

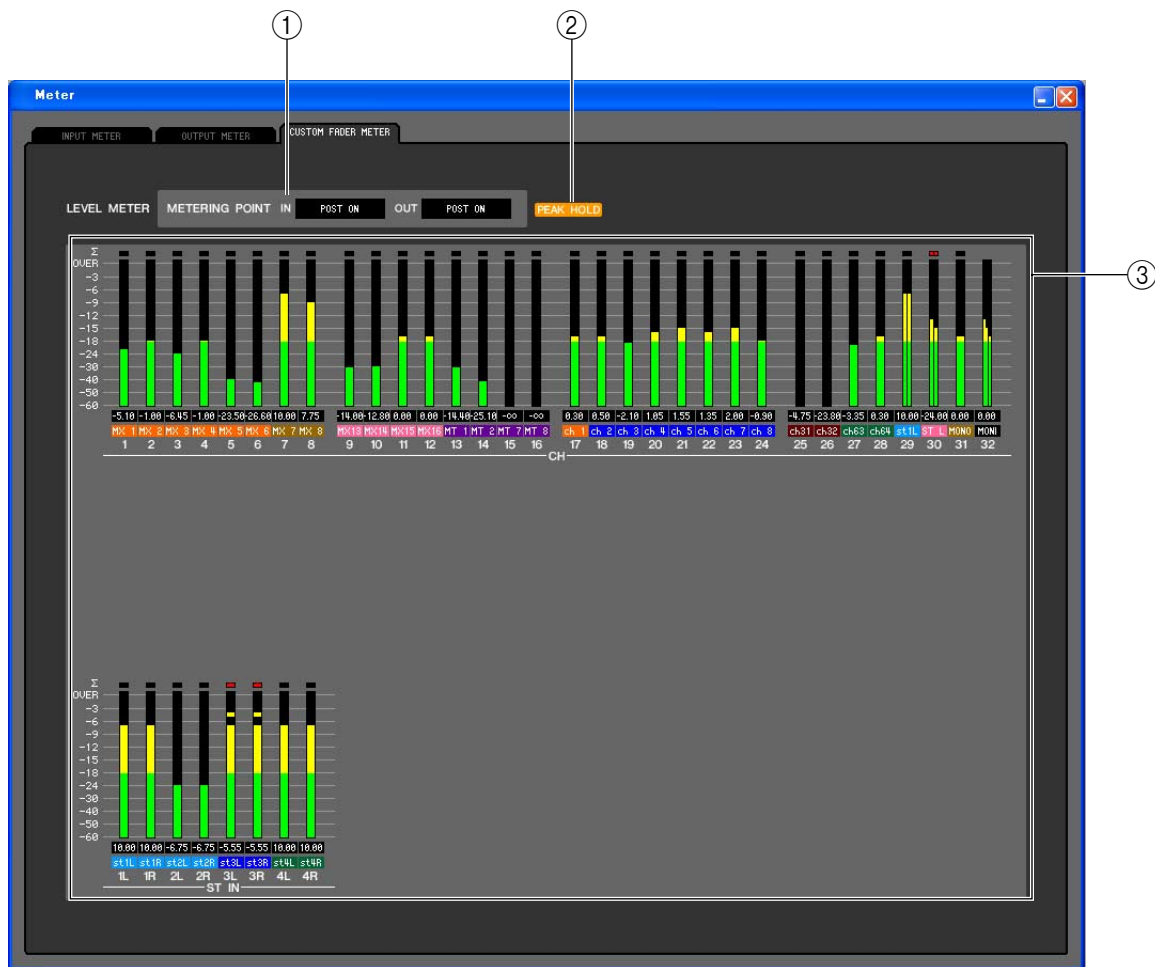
メーター表示するポイントを次の中から選択します。
PRE EQ、PRE FADER、POST ON

② **PEAK HOLD**

INPUT METER ページと共通です。

③ **メーター**

INPUT METER ページと共通です。



① METERING POINT(メータリングポイント)

メーター表示するポイントを、INPUT 系チャンネルおよび OUTPUT 系チャンネルそれぞれ次の中から選択します。

IN: PRE HPF、PRE FADER、POST ON

OUT: PRE EQ、PRE FADER、POST ON

② PEAK HOLD

INPUT METER ページと共通です。

③ メーター

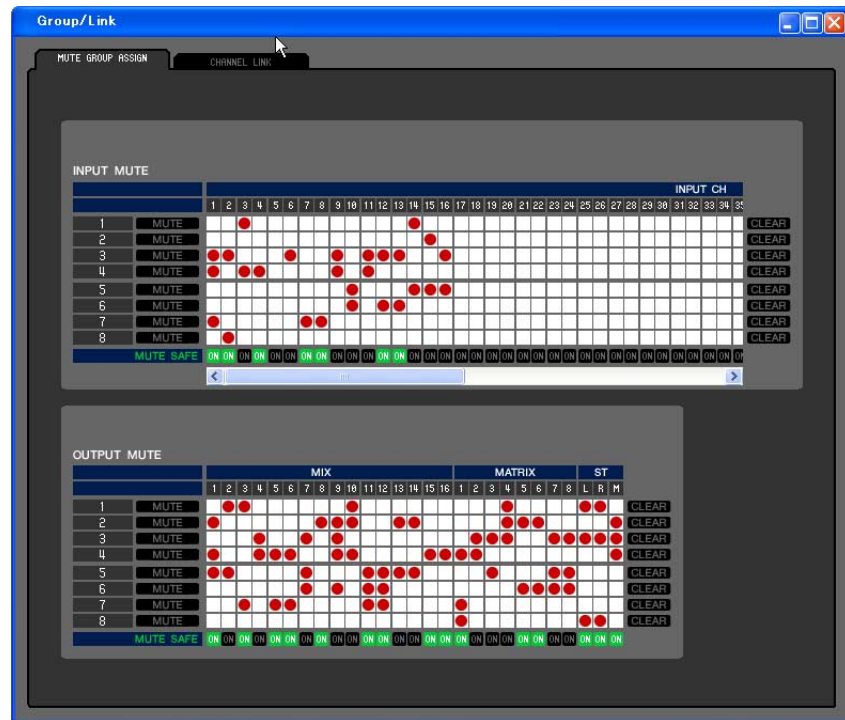
各チャンネルの入力レベルを表示するピークレベルメーターです。現在のフェーダーの値を下のボックスで、アサインされているチャンネルの ID をその下のボックスで確認できます。

各チャンネルにある複数の検出ポイントのうち 1 箇所でもクリップすると、Σ のセグメントが点灯します。

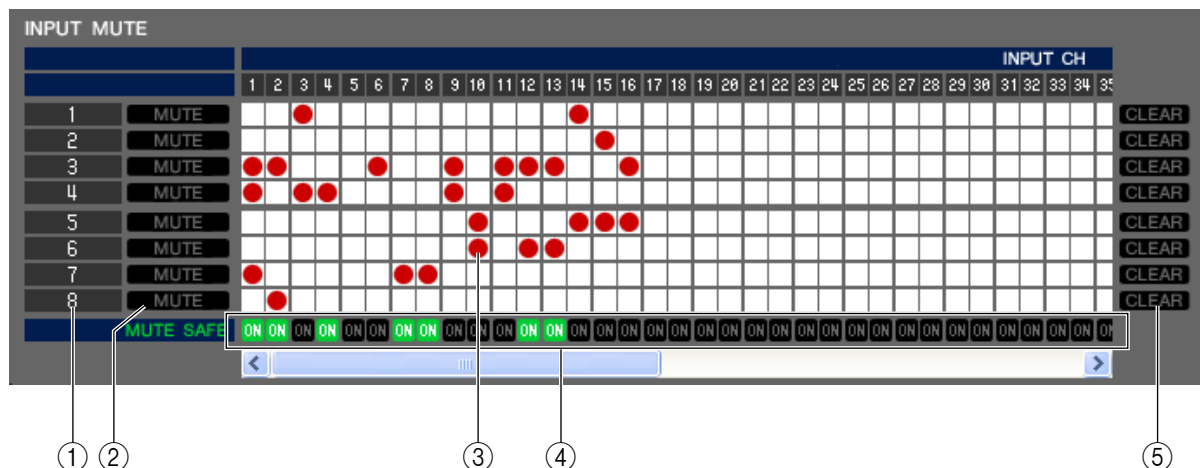
Group/Link ウィンドウ

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。MUTE GROUP ASSIGN ページと Channel Link ページの 2 ページに分かれています。

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 ミュートグループ

ミュートグループの番号です。

② MUTE MASTER

インプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルのミュートグループごとに、有効 / 無効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。

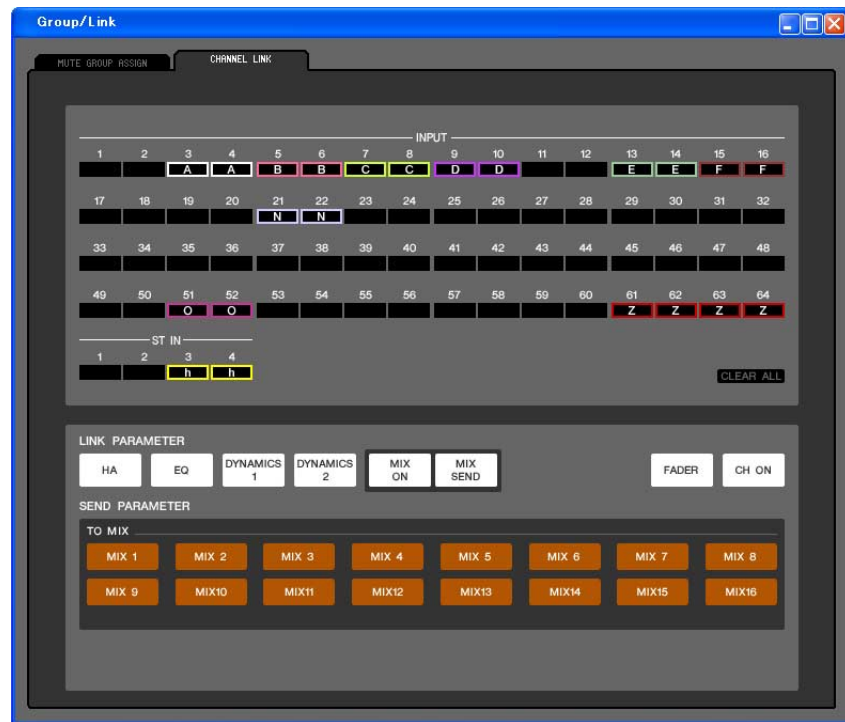
④ MUTE SAFE ON

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。

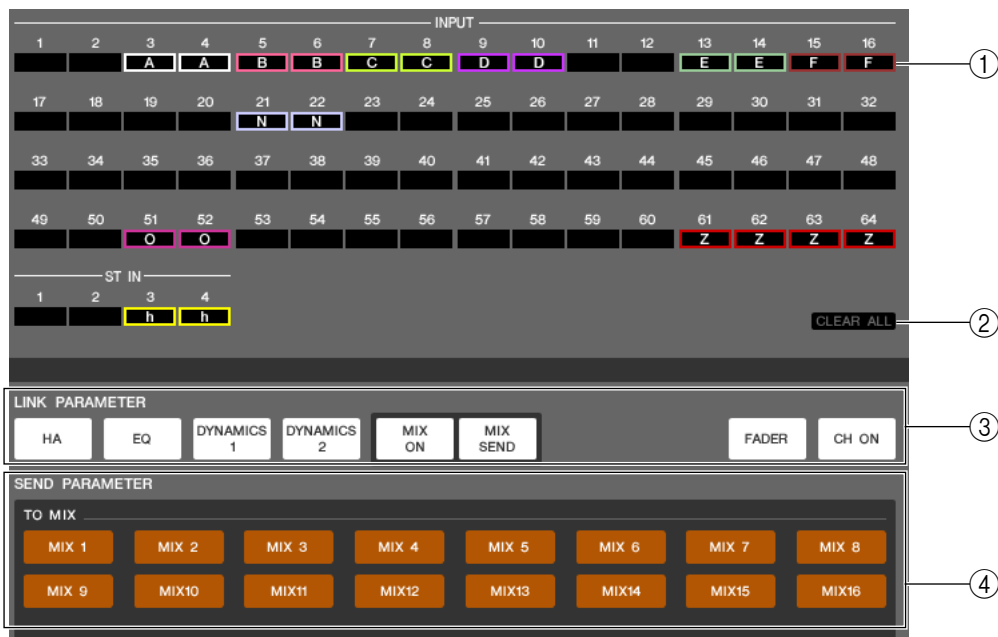
⑤ CLEAR

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。

CHANNEL LINK ページ



入力チャンネルをリンクすると、複数チャンネルのパラメーターが同時操作できます。



① リンクボタン

入力チャンネルに割り当てるリンクグループ A ～ Z、a ～ h を選択します。リンクしない場合は NONE を選択します。
INPUT CH 1 ～ 64 で 32^(*) グループ、ST IN CH で 2 グループまで割り当てできます。

(*) オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-16 を選択しているとき、LS9-16 とオンラインで編集しているときは、INPUT CH 1 ～ 32 で 16 グループまで割り当て可能で、リンクグループとして A ～ R を選択できます。

② CLEAR ALL

すべてのチャンネルのリンクを解除します。

③ LINK PARAMETER

同時操作可能なパラメーターを選択します。

HA	ヘッドアンプゲインとファンタム電源の設定
EQ	イコライザーの設定
DYNAMICS1	ダイナミクス 1 の設定
DYNAMICS2	ダイナミクス 2 の設定
MIX ON	MIX SEND のオン / オフ
MIX SEND	入力チャンネルから MIX バスに送るセンド量
FADER	フェーダーレベル値
CH ON	入力チャンネルモジュール出力のオン / オフ

④ SEND PARAMETER

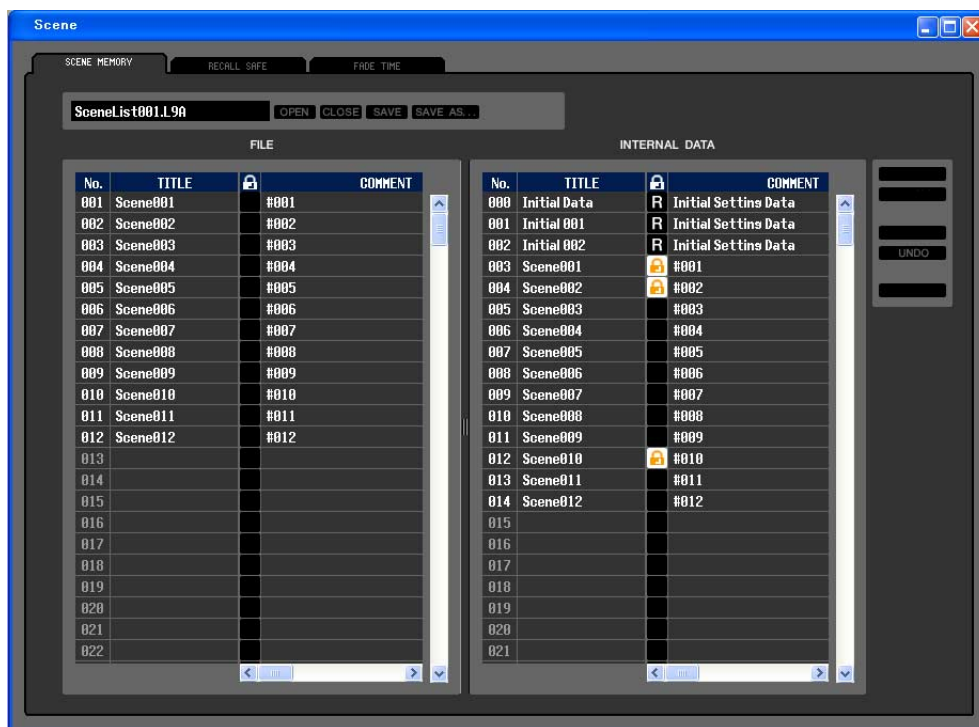
MIX SEND のバスごとにリンクの設定をします。

Scene ウィンドウ

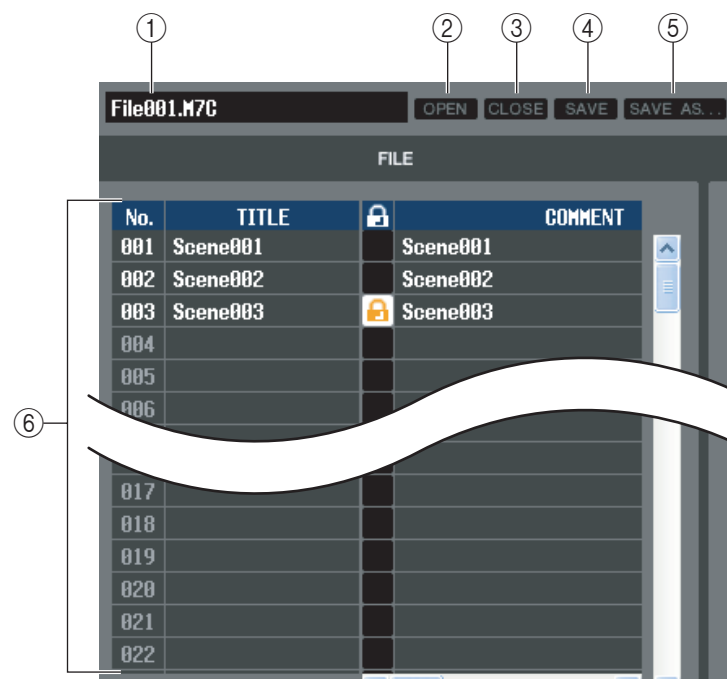
シーンメモリーの管理や、シーンのリコール時の動作に関する各種設定を行ないます。

このウィンドウは、SCENE MEMORY、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



LS9 本体のシーンメモリーを編集します。また、USB メモリー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 LS9 本体のシーンメモリーにコピーしたりできます。



① 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。

② OPEN(ファイルを開く)

コンピューターのドライブ上にあるシーンライブラリーのファイルを開きます。

③ 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。

④ 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。

⑤ 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。

⑥ FILE(ファイル)

OPEN ボタン (②) 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。

⑦ No.	⑧ TITLE	⑨ PROTECT	⑩ COMMENT	⑪ FOCUS							⑫ TIME STAMP	⑬ FADING
000	Initial Data	R	Initial Settings Data	ALL	RACK	HA	IN PATCH	OUT PATCH	IN	OUT		FADING
001	Scene001		Scene001	ALL	RACK	HA	IN PATCH	OUT PATCH	IN	OUT	08/01/2005 00:00:00	FADING
002	Scene002		Scene002	ALL	RACK	HA	IN PATCH	OUT PATCH	IN	OUT	08/01/2005 00:00:00	FADING
003	Scene003		Scene003	ALL	RACK	HA	IN PATCH	OUT PATCH	IN	OUT	08/01/2005 00:00:00	FADING
004												
005												
006												
007												
008												
009												
010												

⑦ No.

シーン番号です。

⑧ TITLE

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

シーンごとのプロテクトのオン / オフ表示です。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は、この欄に“R”と表示されます。

⑩ 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。

⑪ FOCUS(フォーカス)

シーンリコールでリコールされるパラメーターを次の中から選択します。ALL を選択すると他のボタンは選択できませんが、ALL 以外は複数選択できます。

ALL	シーンに含まれる全ての設定をリコールします
RACK	GEQ と内蔵エフェクトの設定をリコールします
HA	内蔵ヘッドアンプと外部ヘッドアンプの設定をリコールします
IN PATCH	インプットパッチの設定をリコールします
OUT PATCH	アウトプットパッチの設定をリコールします
IN	INPUT 系チャンネル (INPUT、ST IN、DCA) のヘッドアンプ以外の設定をリコールします
OUT	OUTPUT 系チャンネル (MIX、MATRIX、STEREO/MONO) の設定をリコールします
WITH SEND (*)	OUTPUT 系チャンネルへのセンドの設定をリコールします

(*) OUT が選択されたときのみ選択可能です

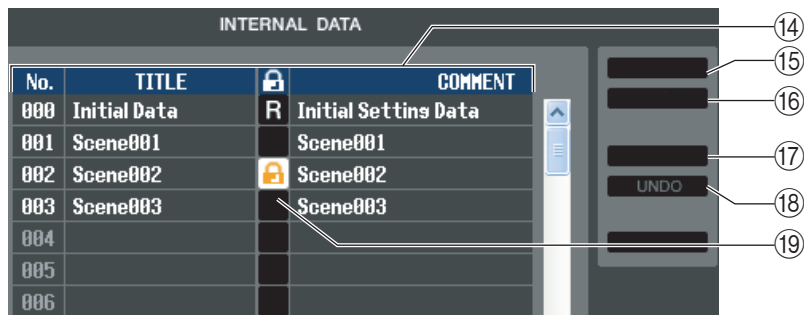
⑫ TIME STAMP

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。

⑬ FADING

シーンごとのフェード機能のオン / オフを切り替えます。

フェード機能の設定については、FADE TIME ページをご参照ください。



⑭ INTERNAL DATA

LS9 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。

⑮ 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。

⑯ 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。

⑰ CLEAR(クリア)

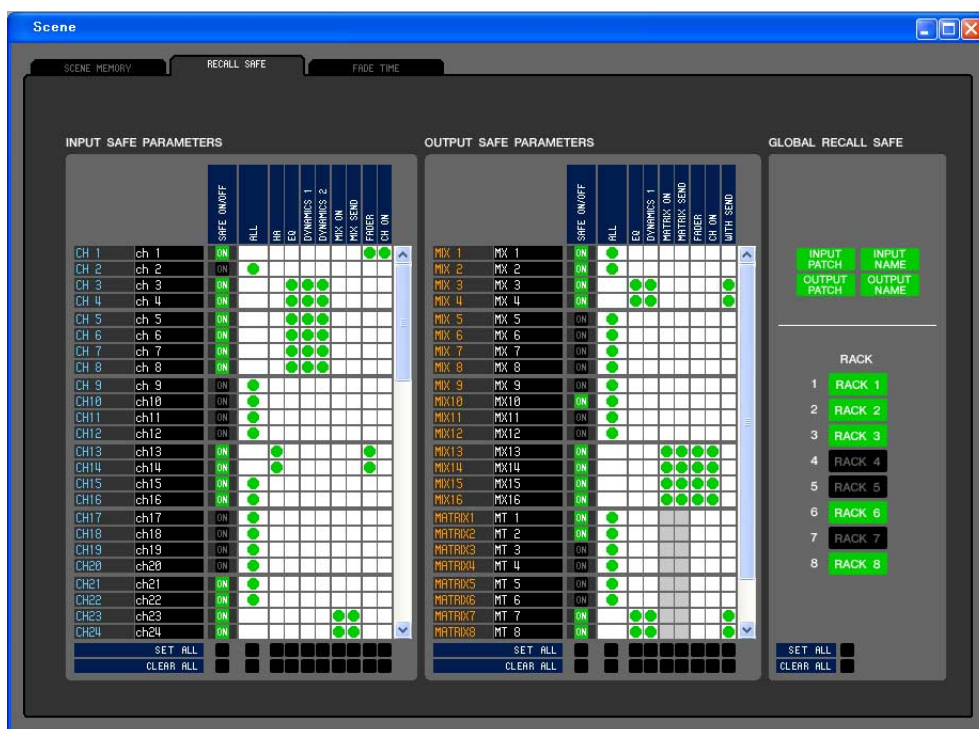
リスト内で選択した単一シーン、または複数のシーンを消去します (消去されたシーンは、タイトルが空欄に戻ります)。

⑱ UNDO(アンドゥ)

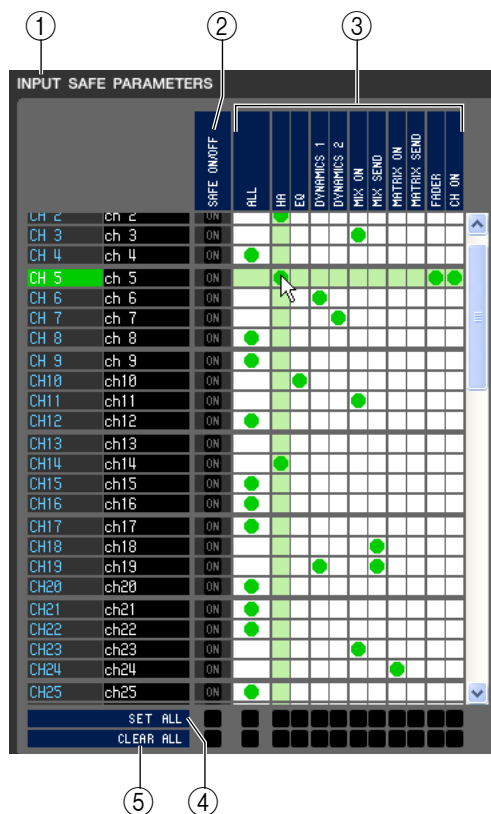
最後に行なったシーンのリコール、ストア、コピー、移動操作を取り消します。

㉑ 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。



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。



① INPUT SAFE PARAMETERS(インプットセーフパラメータズ)

インプットチャンネルと ST IN CH のリコールセーフ機能の一括表示 / 設定変更を行ないます。含まれる項目は次のとおりです。

② SAFE ON/OFF(セーフオン / オフ)

リコール対象から除外するチャンネルを選ぶオン / オフボタンとして機能します。

③ パラメーターマトリクスグリッド

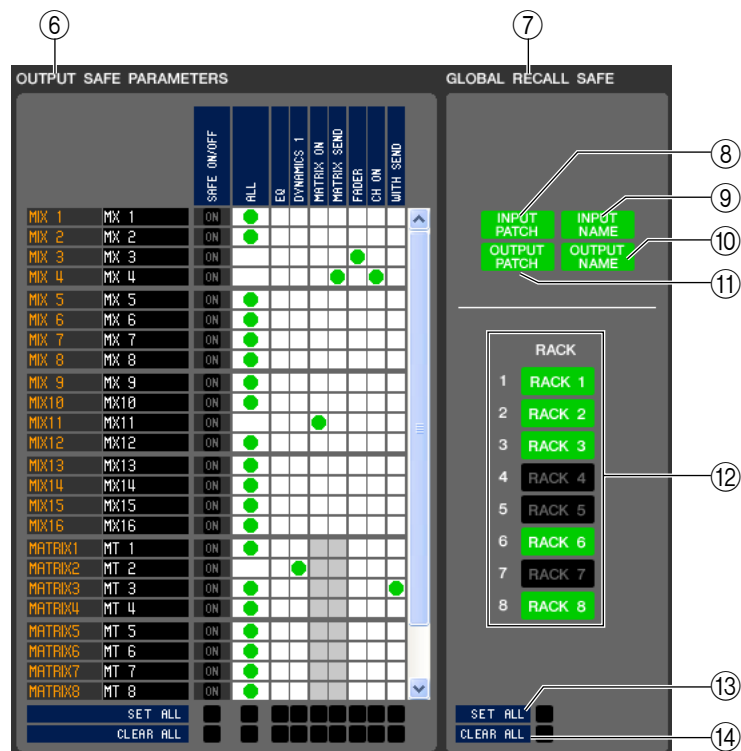
リコール対象から除外するパラメーターを選びます。ALL ボタンがオンのときは、すべてのパラメーターが除外されます。

④ SET ALL(セットオール)

すべてのインプットチャンネルおよび ST IN CH、または該当するパラメーターのボタンをすべてオンに切り替えます。

⑤ CLEAR ALL(クリアオール)

すべてのインプットチャンネルおよび ST IN CH、または該当するパラメーターのボタンをすべてオフに切り替えます



⑥ OUTPUT SAFE PARAMETERS(アウトプットセーフパラメーターズ)

アウトプット系チャンネルのリコールセーフ機能の一括表示 / 設定変更を行ないます。含まれる項目はインプットセーフパラメーターズ (①) と共通です。

⑦ GLOBAL RECALL SAFE(グローバルリコールセーフ)

パッチ、ラックのリコールセーフ機能の表示 / 設定変更を行ないます。

⑧ INPUT PATCH

INPUT PATCH をリコール対象から除外するオン / オフボタンとして機能します。

⑨ INPUT NAME

インプット系チャンネルのチャンネル名をリコール対象から除外するオン / オフボタンとして機能します。

⑩ OUTPUT NAME

アウトプット系チャンネルのチャンネル名をリコール対象から除外するオン / オフボタンとして機能します。

⑪ OUTPUT PATCH

OUTPUT PATCH をリコール対象から除外するオン / オフボタンとして機能します。

⑫ RACK

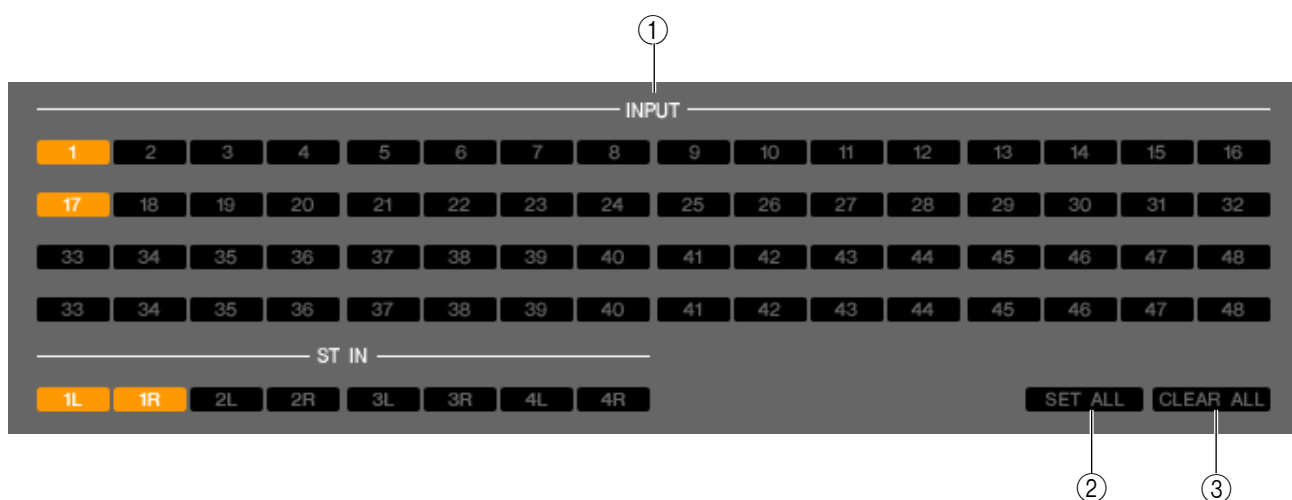
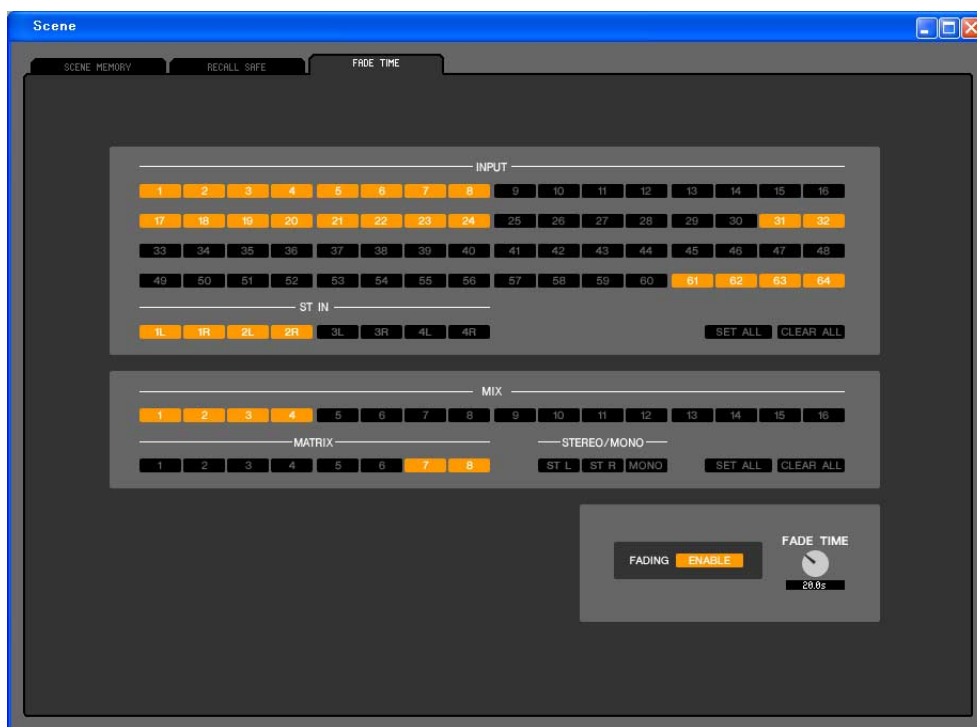
RACK をリコール対象から除外するオン / オフボタンとして機能します。

⑬ SET ALL(セットオール)

8 ～ 12 のパラメーターのボタンをすべてオンに切り替えます。

⑭ CLEAR ALL(クリアーオール)

8 ～ 12 のパラメーターのボタンをすべてオフに切り替えます。



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ので、設定したいシーンをリコールしてから操作してください。

① INPUT CHANNEL FADING ENABLE(インputチャンネルフェーディングイネーブル)

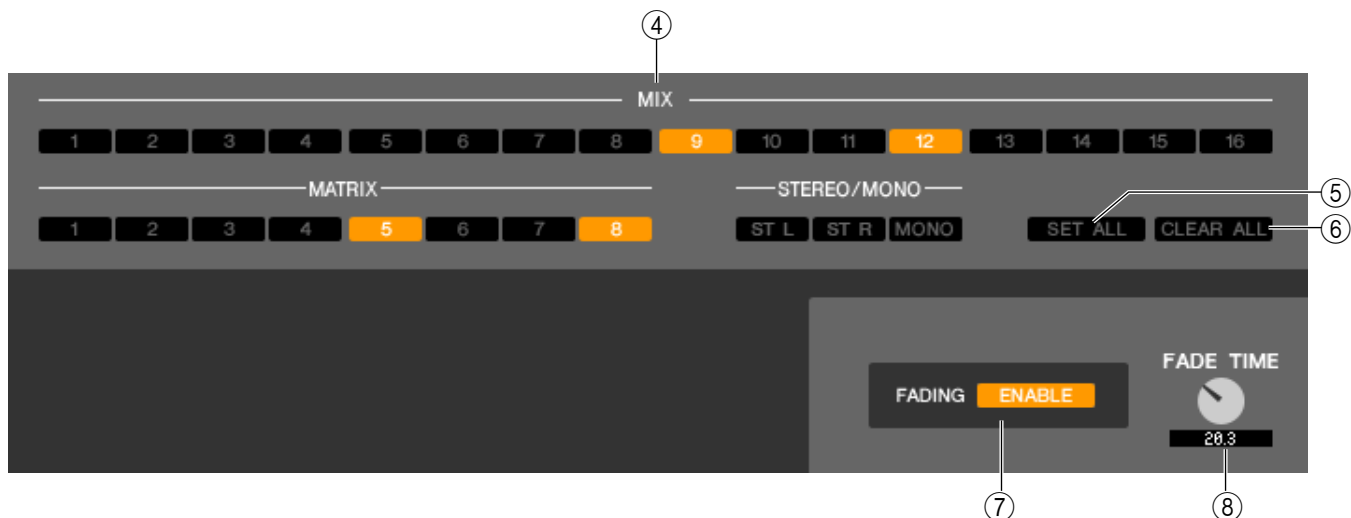
リコール対象から除外するインプット系チャンネルを選ぶオン / オフボタンとして機能します。

② SET ALL(セットオール)

すべてのインプット系チャンネルのボタンをオンに切り替えます。

③ CLEAR ALL(クリアーオール)

すべてのインプット系チャンネルのボタンをオフに切り替えます。



④ **OUTPUT CHANNEL FADING ENABLE(アウトプットチャンネルフェーディングイネーブル)**

リコール対象から除外するアウトプット系チャンネルを選ぶオン / オフボタンとして機能します。

⑤ **SET ALL(セットオール)**

すべてのアウトプット系チャンネルのボタンをオンに切り替えます。

⑥ **CLEAR ALL(クリアーオール)**

すべてのアウトプット系チャンネルのボタンをオフに切り替えます。

⑦ **FADING ENABLE(フェーディングイネーブル)**

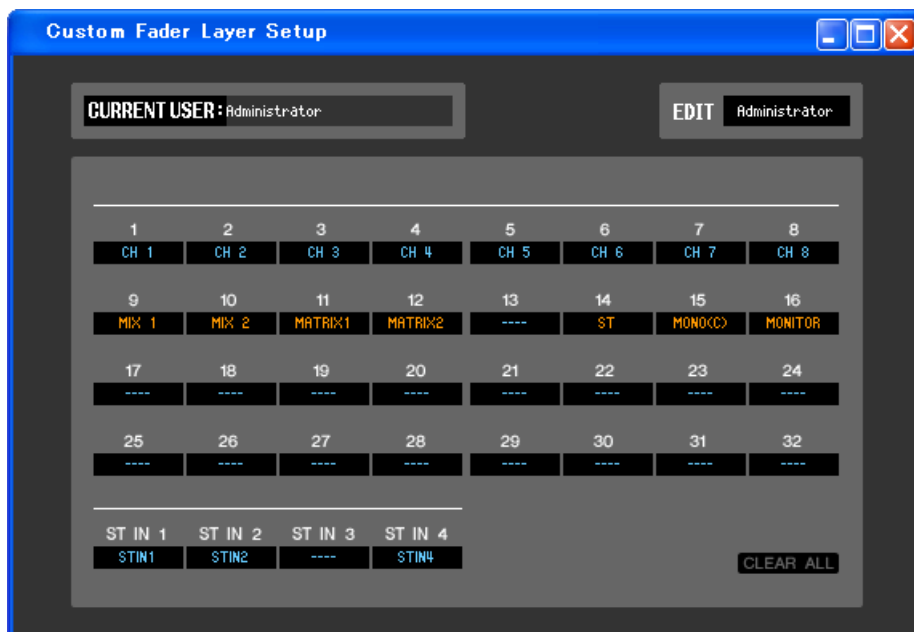
現在のシーンでフェーダーのフェード機能の有効 / 無効を切り替えます。

⑧ **FADE TIME(フェードタイム)**

画面上のノブをドラッグして、フェードタイムを調節します。現在の値は、すぐ下の数値ボックスで確認できます。

Custom Fader Layer Setup ウィンドウ

Custom Fader Layer は、LS9 内部のチャンネルを自由に組み合わせてユーザーレベル別に独自のレイヤーを作成できます。Custom Fader Layer Setup ウィンドウではこの Custom Fader Layer の設定を行います。



NOTE CH 17～32、ST IN 3/4 は、オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-32 を選択しているときか、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ表示可能です。

Current User

LS9 本体の現在のユーザー名を表示します。一度も本体との同期を行っていない初期状態では Administrator になります。LS9 Editor 上では常に Administrator 権限で操作でき、ユーザー認証キーには常に Administrator の設定情報が保存されます。

Edit User Select

Custom Fader Layer Setup ウィンドウで表示 / 編集するユーザーレベルを選択します。

初期状態では Administrator か Guest から選択します。

USB メモリーに保存されたユーザー認証キーで認証されている LS9 本体と同期した場合は、Administrator/Guest/Ext. User から選択します。

NOTE Overview ウィンドウで表示されるのは、現在のユーザーの設定です。

NOTE Administrator と Guest の設定情報のみセッションファイルに保存されます。

チャンネル ID

Custom Fader Layer の各チャンネルストリップに割り当てるチャンネルを選択します。

CLEAR ALL

初期状態の何もアサインされていない状態に戻します。

User Defined Keys Setup ウィンドウ



NOTE INPUT CH 33 ~ 64 は、オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-32 を選択しているときか、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ表示可能です。

□ Current User

LS9 本体の現在のユーザー名を表示します。一度も本体との同期を行っていない初期状態では Administrator になります。LS9 Editor 上では常に Administrator 権限で操作でき、ユーザー認証キーには常に Administrator の設定情報が保存されます。

□ Edit User Select

User Defined Keys Setup ウィンドウで表示 / 編集するユーザーレベルを選択します。

初期状態では Administrator か Guest から選択します。

USB メモリーに保存されたユーザー認証キーで認証されている LS9 本体と同期した場合は、Administrator/Guest/Ext. User から選択します。

NOTE Administrator と Guest の設定情報のみセッションファイルに保存されます。

□ 機能名

各ユーザー定義キーに設定する機能やパラメーターを選択します。

ボタンをクリックすると、Parameter List ダイアログが開きます。

設定できるパラメーターの詳細については、「LS9-16/32 取扱説明書」をご参照ください。

ショートカット

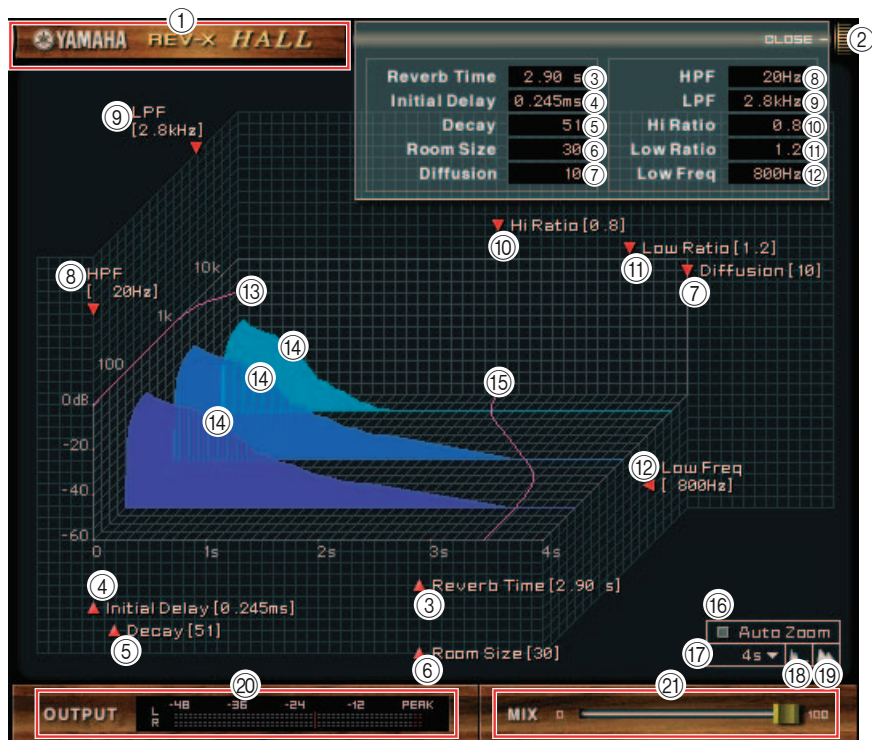
メニュー	動作	キー操作	
		Windows	Mac
File メニュー	新規セッションを作成する	Ctrl+N	⌘+N
	保存されているセッションを開く	Ctrl+O	⌘+O
	開いているセッションを保存する	Ctrl+S	⌘+S
Edit メニュー	Undo	Ctrl+Z	⌘+Z
	Redo	Ctrl+Y	⌘+Y
Windows メニュー	選択されているウィンドウを閉じる	Ctrl+W	⌘+W
	すべてのウィンドウを閉じる	Ctrl+Alt+W	⌘+Option+W
	ウィンドウを並べて表示	Ctrl+T	⌘+T
	ウィンドウを重ねて表示	Ctrl+Alt+T	⌘+Option+T
	Master ウィンドウを開く	Ctrl+1	⌘+1
	INPUT CH(CH1-16) ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+1	⌘+Option+1
	INPUT CH(CH17-32) ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+2	⌘+Option+2
	INPUT CH(CH33-48) ウィンドウを開く (*)	Ctrl+Alt+3	⌘+Option+3
	INPUT CH(CH49-64) ウィンドウを開く (*)	Ctrl+Alt+4	⌘+Option+4
	ST IN ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+5	⌘+Option+5
	MIX ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+6	⌘+Option+6
	MATRIX ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+7	⌘+Option+7
	STEREO/MONO ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+8	⌘+Option+8 (**)
	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
	Rack ウィンドウを開く	Ctrl+6	⌘+6
	Meter ウィンドウを開く	Ctrl+7	⌘+7
	Group/Link ウィンドウを開く	Ctrl+8	⌘+8
	Scene ウィンドウを開く	Ctrl+9	⌘+9
Synchronization メニュー	Re-Synchronize ウィンドウを開く	Ctrl+0	⌘+0
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

(*) オフライン編集で Mixer Setup 画面の Model Select で LS9-32 を選択しているとき、LS9-32 とオンラインで編集しているときのみ表示可能です。

(**) 「ユニバーサルアクセスのズーム機能」のショートカット設定の割り当てを変更 / 解除するか、テンキーの <8> キーを使用してください。

REV-X HALL/REV-X ROOM/REV-X PLATE

各部の名称と機能



① EFFECT NAME

エフェクト名が表示されます。

② [OPEN/CLOSE]

クリックするたびにパラメーターの表示が開いたり、閉じたりします。

③ [Reverb Time]

残響が減衰して消えるまでの時間です。値を大きくするほど残響が持続します。

▲をドラッグして値を変更することができます。

NOTE 値の範囲は「0.3 ~ 30.0 s」です。ただし Room Size によって設定できる値が変化します。

④ [Initial Delay]

原音が入力されてから残響が始まるまでの遅れです。値を大きくするほど残響の発生が遅れます。

▲をドラッグして値を変更することができます。

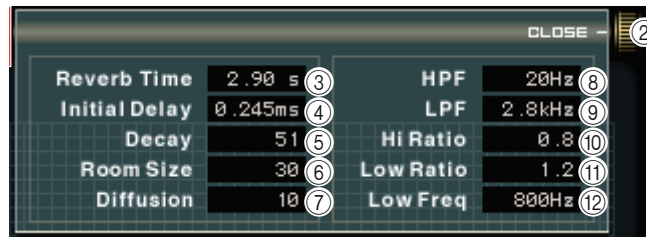
NOTE 値の範囲は「0.0 ~ 125.0 ms」です。

⑤ [Decay]

残響のエンベロープ形状です。値によって残響の特性が変化します。

▲をドラッグして値を変更することができます。


NOTE 値の範囲は「0 ~ 53」です。



⑥ [Room Size]

空間の広さです。値を大きくするほど広い空間をシミュレートします。


この値は **Reverb Time** と連動しています。この値を変えると、**Reverb Time** も変化します。

Studio Manager では、 をドラッグして値を変更することができます。

NOTE 値の範囲は「0 ～ 28」です。

⑦ [Diffusion]

残響の密度と広がりです。値に大きくするほど密度が増し、広がり感が強くなります。


Studio Manager では、 をドラッグして値を変更することができます。

NOTE 値の範囲は「0 ～ 10」です。

⑧ [HPF]

残響の低域成分をカットするフィルターです。この値で指定した周波数以下の成分がカットされます。

このフィルターは原音には影響を与えません。


 をドラッグして値を変更することができます。

NOTE 値の範囲は「Thru ～ 8.00 kHz」です。

⑨ [LPF]

残響の高域成分をカットするフィルターです。この値で指定した周波数以上の成分がカットされます。


このフィルターは原音には影響を与えません。

 をドラッグして値を変更することができます。

NOTE 値の範囲は「1.00 kHz ～ Thru」です。

⑩ [Hi Ratio]


高域の残響の長さです。高域の残響時間を **Reverb Time** との比率で指定します。

 をドラッグして値を変更することができます。

NOTE 値の範囲は「0.1 ～ 1.0」です。

⑪ [Lo Ratio]


低域の残響の長さです。低域の残響時間を **Reverb Time** との比率で指定します。

 をドラッグして値を変更することができます。

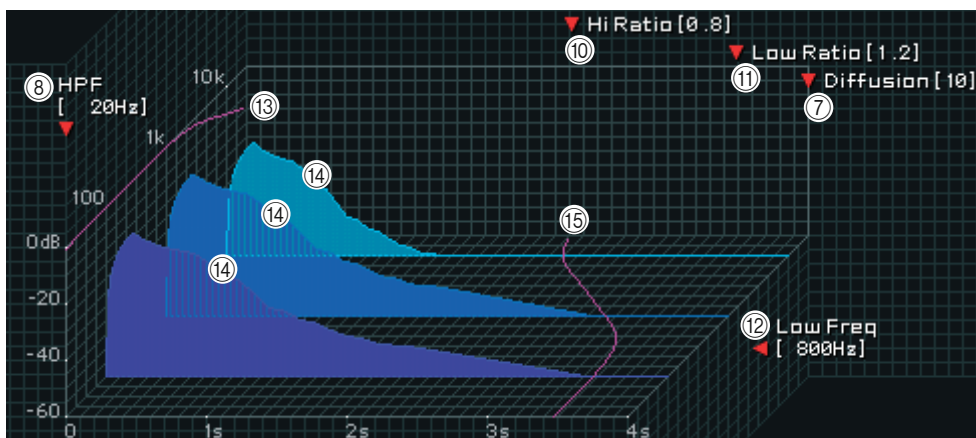
NOTE 値の範囲は「0.1 ～ 1.4」です。

⑫ [Low Freq]

Lo Ratio の基準になる周波数です。この値以下の周波数帯域が Lo Ratio の影響を受けます。

 をドラッグして値を変更することができます。

NOTE 値の範囲は「22.0 Hz ～ 18.0 kHz」です。



⑬ フィルター周波数特性曲線

HPF と LPF の値によって曲線が変化します。

⑭ 残響イメージ図

高域 (10 kHz)、中域 (1 kHz)、低域 (100 Hz) の残響のイメージ図です。各パラメーターの値によって変化します。縦軸がレベル、横軸が残響時間、形状がエンベロープを表します。

⑮ 残響時間曲線

高域 (10 kHz)、中域 (1 kHz)、低域 (100 Hz) の残響時間を表す曲線です。
Reverb Time、Hi Ratio、Lo Ratio の値によって曲線が変化します。



⑯ [Auto Zoom] ボタン

☒ をクリックすると、時間軸（グラフの横軸）が自動調節されます。

⑰ 時間軸設定ボタン

時間軸（グラフの横軸）に割り当てる時間の長さを秒単位で指定します。

⑱ [] (ズームアウト) ボタン

クリックすると、時間軸（グラフの横軸）に割り当てられる秒数が増えます。
その結果、グラフの横幅が縮小表示されます。

⑲ [] (ズームイン) ボタン

クリックすると、時間軸（グラフの横軸）に割り当てられる秒数が減ります。
その結果、グラフの横幅が拡大表示されます。



⑳ [OUTPUT] メーター

エフェクトの出力レベルが表示されます。



㉑ [MIX] スライダー

原音とエフェクト音のバランスを調節します。
この値を 0% にすると原音だけが、100% にするとエフェクト音だけが出力されます。

NOTE 値の範囲は「0 ~ 100%」です。

索引

- B**
BYPASS53
- C**
CHANNEL LINK ページ65
CLEAR47,65,69
CLEAR ALL ...48,70,71,72,73,74
CUSTOM FADER LAYER METER
ページ63
Custom Fader Layer Setup
ウィンドウ74
Custom Fader Layer ウィンドウ24
Custom Fader Layer ST IN
ウィンドウ25
- D**
DIRECT OUTPUT PATCH ページ ...50
- E**
EXTERNAL HA ページ60
- F**
FADE TIME73
FADE TIME ページ72
FADING68
FADING ENABLE73
FILE68
FOCUS68
- G**
GEQ/EFFECT ページ52
GLOBAL RECALL SAFE71
Group/Link ウィンドウ
CHANNEL LINK ページ65
MUTE GROUP ASSIGN ページ ..64
- I**
INPUT CHANNEL FADING ENABLE
.....72
INPUT CH ウィンドウ13
INPUT INSERT PATCH ページ49
INPUT METER ページ61
INPUT PATCH ページ48
INPUT SAFE PARAMETERS70
INTERNAL DATA69
- L**
Library ウィンドウ45
- M**
Master ウィンドウ10
MATRIX ウィンドウ20
Meter ウィンドウ61
CUSTOM FADER LAYER METER
ページ63
INPUT METER ページ61
OUTPUT METER ページ62
MIX ウィンドウ18
MUTE GROUP ASSIGN ページ64
- O**
Offline Edit8
OUTPUT CHANNEL FADING
ENABLE73
OUTPUT INSERT PATCH ページ ...50
OUTPUT METER ページ62
OUTPUT PATCH ページ49
OUTPUT SAFE PARAMETERS71
Overview ウィンドウ13
- P**
Patch Editor ウィンドウ48
DIRECT OUTPUT PATCH
ページ50
INPUT INSERT PATCH ページ ...49
INPUT PATCH ページ48
OUTPUT INSERT PATCH
ページ50
OUTPUT PATCH ページ49
PATCH LIST ページ51
PATCH LIST ページ51
PROTECT68,69
- R**
Rack ウィンドウ52
EXTERNAL HA ページ60
GEQ/EFFECT ページ52
ラックモジュールエディター
GEQ 画面54
ラックモジュールエディター
エフェクト画面57
RECALL69
RECALL SAFE ページ70
Redo6
REV-X77
- S**
SAFE70
SCENE MEMORY ページ67
Scene ウィンドウ67
FADE TIME ページ72
RECALL SAFE ページ70
SCENE MEMORY ページ67
Selected Channel ウィンドウ26
BALANCE42,44
DIRECT OUT35
DYNAMICS31
EQUALIZER30,39
FROM MIX, ST/MONO41
HA GAIN/ ϕ /HPF28
INSERT35
MATRIX チャンネル41
MIX SEND28
MIX チャンネル37
MUTE GROUP36,40
RECALL SAFE/MUTE SAFE36
STEREO/MONO チャンネル43
To MATRIX37
TO STEREO/MONO29,38
インプット系チャンネル26
チャンネル選択27
パン40
フェーダー36,40,42,44
SET ALL70,71,72,73
ST IN ウィンドウ16
STEREO/MONO ウィンドウ22
STORE69
Synchronize8
- T**
TIME STAMP68
- U**
Undo6,69
User Defined Keys Setup
ウィンドウ75
- あ**
アウトプットセーフパラメータズ ...71
アウトプットチャンネルフェーディング
イネーブル73
- い**
インプットセーフパラメータズ70
インプットチャンネルフェーディング
イネーブル72
- く**
クリア69
クリアーオール70,71,72,73
グローバルリコールセーフ71

し

ショートカット76

す

ストア69

せ

セーフ70

セッション6

セットアップ2

 コンソール3

 システム2

セットオール70、71、72、73

そ

操作子8

と

同期8

な

名前を変えて保存45、67

ふ

ファイルを閉じる45、67

ファイルを開く45、67

フェーディングイネーブル73

フェードタイム73

フォーカス68

ほ

保存45、67

ゆ

ユーザー認証キー4

ら

ラックモジュールエディターGEQ
 画面54

ラックモジュールエディターエフェクト
 画面57

り

リコール69