



MRXセットアップマニュアル

このマニュアルでは、MTX-MRX Editorのインストール方法や、MTX-MRX Editorを使ったMRXシリーズのアプリケーション例を紹介しています。

MRX本体の詳細についてはMRX本体に付属の取扱説明書を、MTX-MRX Editorの詳細については「MTX-MRX Editorユーザーガイド」(PDFファイル)をそれぞれご参照ください。

お知らせ

- ・このソフトウェアおよびセットアップマニュアル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セットアップマニュアル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。
- ・このソフトウェアおよびセットアップマニュアル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。
- ・アプリケーションのバージョンアップなどに伴うシステムソフトウェアおよび一部の機能や仕様の変更については、下記URLをご参照ください。
<http://www.yamahaproaudio.com/japan/ja/>
- ・このセットアップマニュアル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、実際の仕様と異なる場合があります。
- ・ヤマハ(株)および第三者から販売もしくは提供されている音楽/サウンドデータは、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、ご必要に応じて権利者から許諾を得る、著作権の専門家にご相談されるなどご配慮をお願いします。
- ・Ethernetはゼロックス社の商標です。
- ・Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- ・iPad、Bonjour、AirDropおよびiTunesは米国およびその他の国で登録されたApple Inc.の商標です。
- ・SDHCロゴ、およびSDロゴはSD-3C, LLCの商標です。



- ・本書に記載されている会社名および製品名は、それ各社の商標または登録商標です。

はじめに

MRXセットアップマニュアルでは、MRXとMTX-MRX Editorを使ったセットアップについて説明をします。

また、代表的な例として、以下のパターンでの設定方法について簡単に説明します。

細かいパラメーターの設定については、「MTX-MRX Editorユーザーガイド」や「MRX Designerユーザーガイド」をご参照ください。

ここで紹介する3例のファイルはMTX-MRX Editorをインストールすると、以下フォルダーに格納されます。

● 32bit OSの場合

C:\Program Files\Yamaha\MTX-MRX Editor\V*.*\ProjectFile

● 64bit OSの場合

C:\Program Files(x86)\Yamaha\MTX-MRX Editor\V*.*\ProjectFile

*.*はインストールしたMTX-MRX Editorのバージョンとなります。

例1：MRX7-D Ballroom-*.mtx

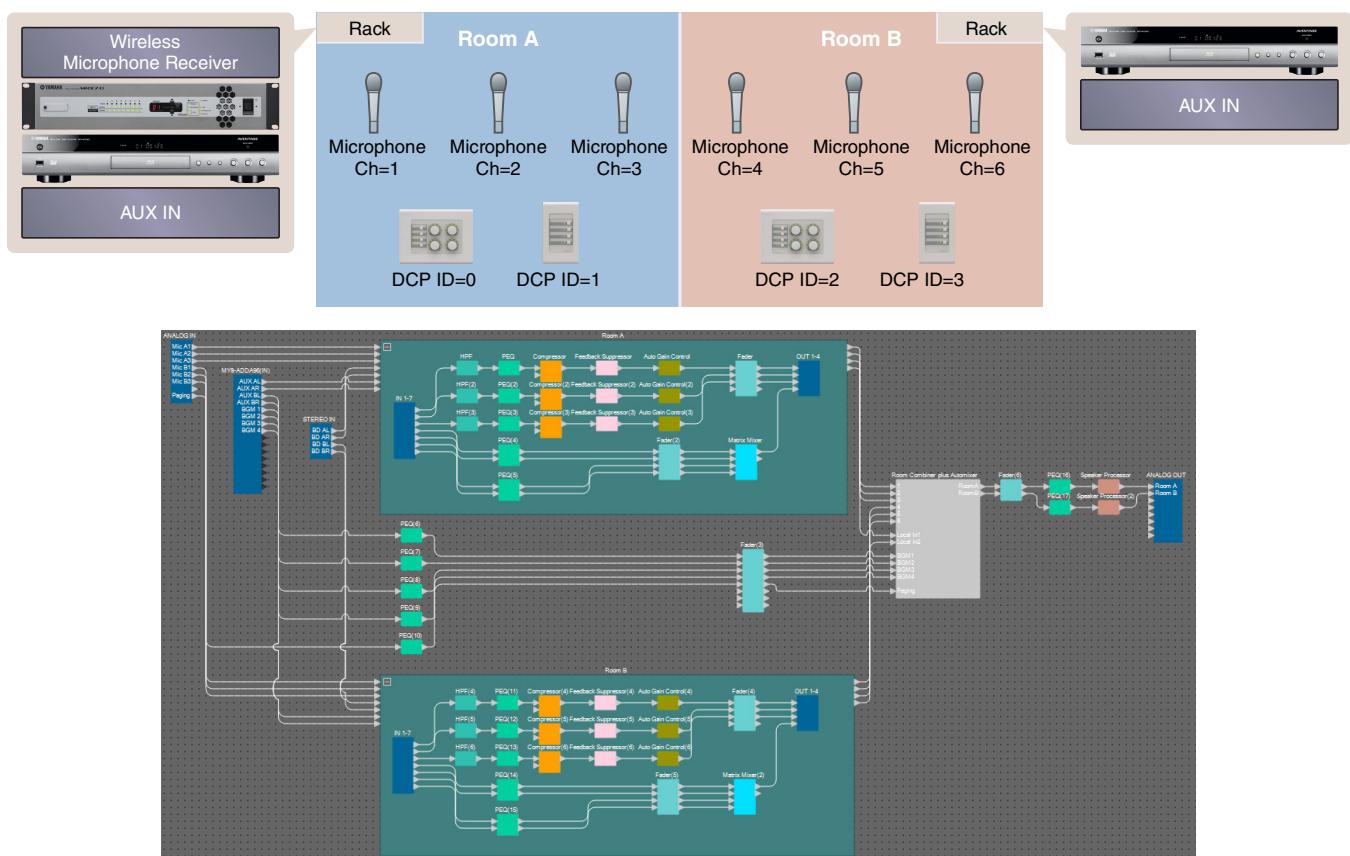
例2：MRX7-D Conference-*.mtx

例3：MRX7-D+PGM1+MCP1 Fitness-*.mtx

-*は管理番号です。-*がないこともあります。

例1) ルームコンバインできるボールルーム

ボールルームのように部屋を分割したり結合したりする場合の例です。



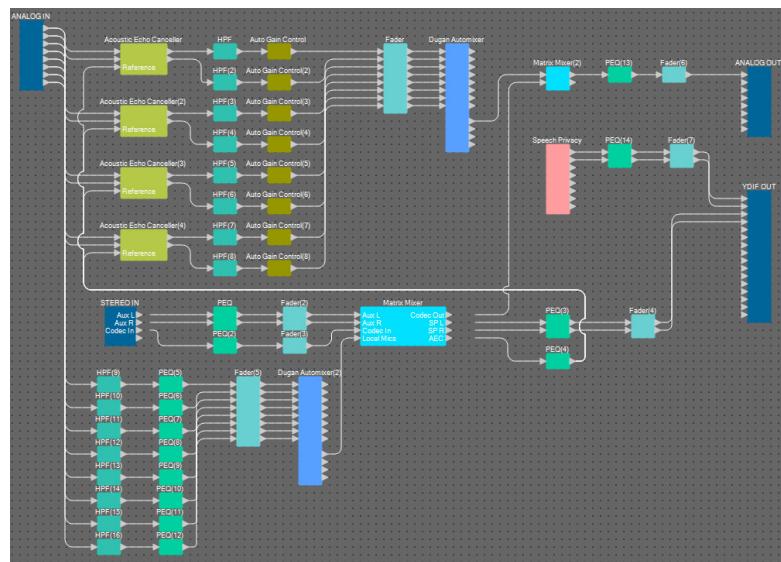
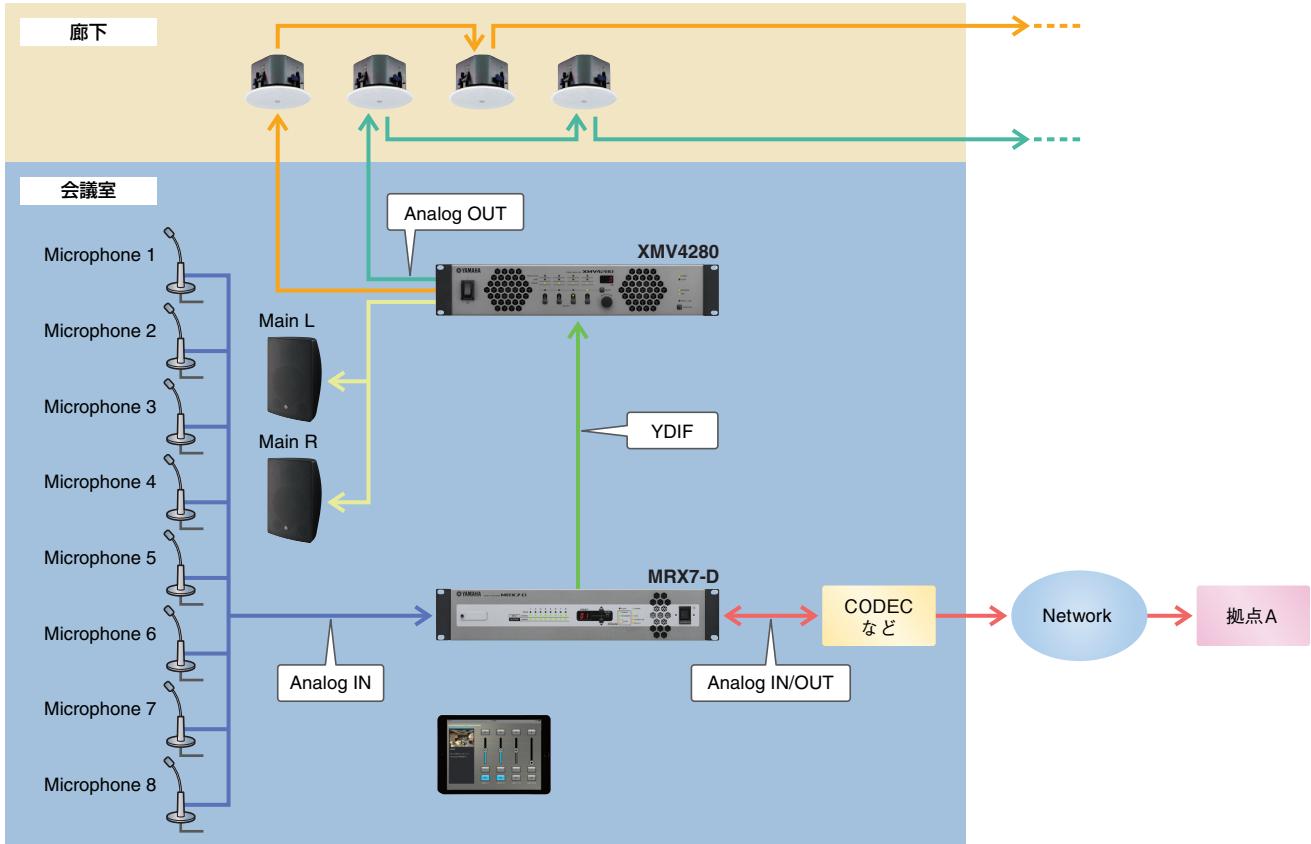
想定している機材は以下のとおりです。

- | | | |
|----------------|--------------------------|-----------------------|
| ・ MRX7-D×1 | ・ アンプ(2Ch分) | ・ AUX INなどのステレオ入力端子×2 |
| ・ MY8-ADDA96×1 | ・ スピーカー(必要数) | ・ ワイヤレスマイクレシーバー(6ch分) |
| ・ DCP4V4S×2 | ・ SDメモリーカード×1 | ・ ワイヤレスマイク×6 |
| ・ DCP4S×2 | ・ Blu-rayプレイヤーなどのBGM音源×2 | |

スピーカーの数は特に規定しませんが、スピーカーの条件にあったアンプを選択してください。ケーブル類は必要な数を用意してください。

例2) Speech Privacyを併用した遠隔会議システム

遠隔会議システムのある部屋と、その外部に会議内容が漏洩するのを防ぐスピーチプライバシーを設定する例です。遠隔地が1カ所で、会議室にマイクが8本あるとします。



想定している機材は以下のとおりです。

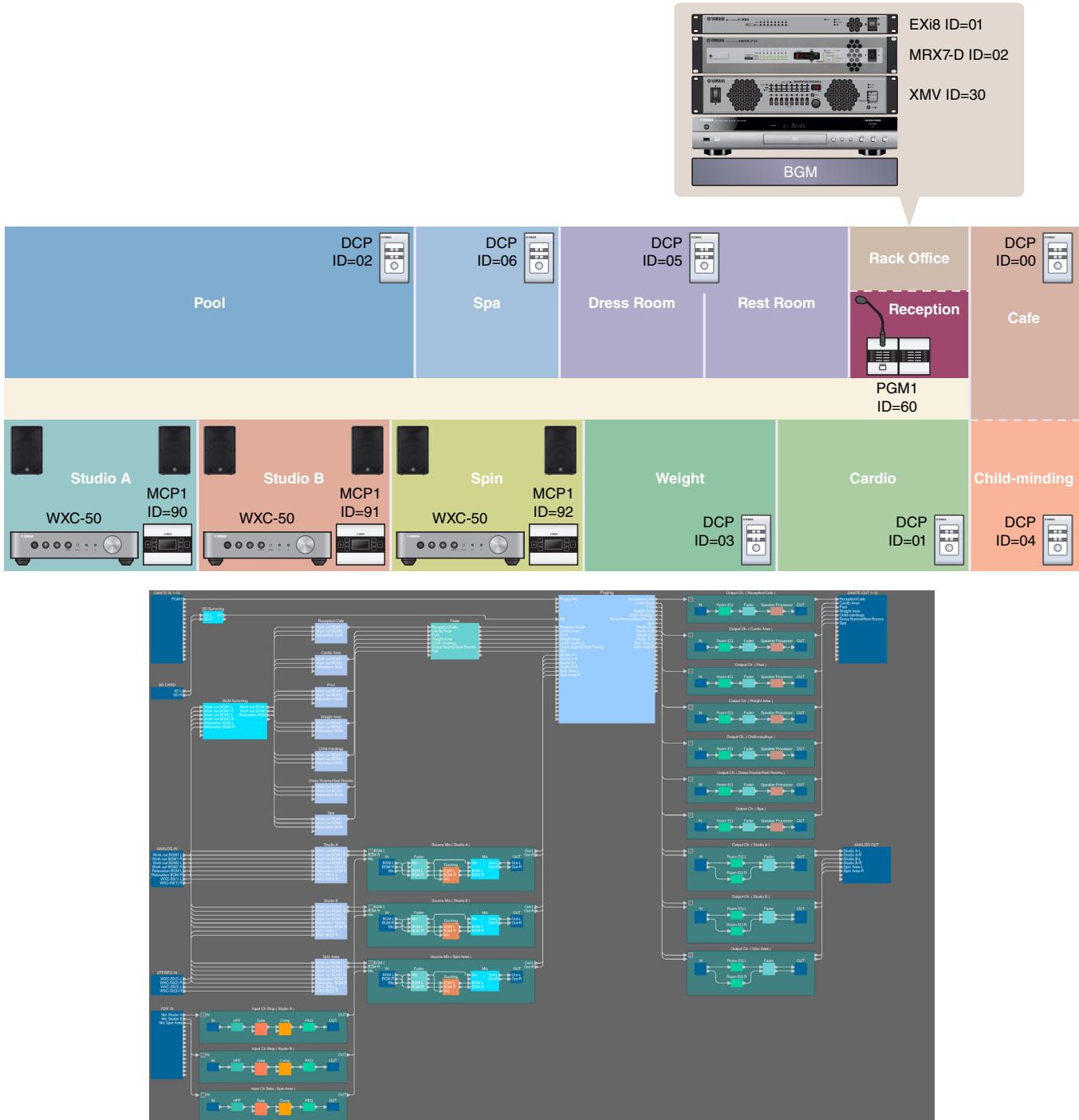
- ・ MRX7-D×1
- ・ XMV4280×1
- ・ ProVisionaire TouchがインストールされているiPad×1
- ・ CODEC×1
- ・ スピーカー (必要数)
- ・ SDメモリーカード×1
- ・ AUX INなどのステレオ入力端子×2
- ・ ワイヤレスマイク×8

スピーカーの数は特に規定しませんが、スピーカーの条件にあったアンプを選択してください。ケーブル類は必要な数を用意してください。

例3) PGM1を使った館内放送システム例

フィットネスクラブなどの空間でPGM1を使った館内放送システムとMCP1によるBGM切り替えを想定しています。

大きな音が必要な空間にはDBR15などのパワードスピーカーを配置しています。



想定している機材は以下のとおりです。

- ・ MRX7-D×1
- ・ EXi8×1
- ・ XMV8280-D×1
- ・ DCP1V4S×7
- ・ MCP1×3
- ・ PGM1×1
- ・ PGX1×1
- ・ SWR2100P-5GなどのPoE対応ギガネットワークスイッチ×1
- ・ WXC-50×3
- ・ DBR15などのパワードスピーカー ×6
- ・ キャノン(オス)などの出力端子×6 (パワードスピーカー用)
- ・ スピーカー(必要数)
- ・ SDメモリーカード×1
- ・ Blu-rayプレイヤーなどのBGM音源×3
- ・ ワイヤレスマイクレシーバー(3ch分)
- ・ ワイヤレス用ヘッドセットマイク×3

スピーカーの数は特に規定しませんが、スピーカーの条件にあったアンプを選択してください。ケーブル類は必要な数を用意してください。

セットアップの流れ

シグナルプロセッサー MRXシリーズやパワーアンプリファイア XMVシリーズなどの機器をコンピューターに接続して、MTX-MRX Editorで設定をするまでの流れは以下のようになります。

	例1	例2	例3
MTX-MRX Editorをインストールする		ページ5	
MTX-MRX Editorを起動する		ページ6	
Device Configuration Wizardで機器の構成を作成する	ページ7	ページ65	ページ110
MRXのコンフィギュレーションを設定する	コンポーネントの配置と結線をする	ページ13	ページ71
	コンパイルする	ページ32	ページ88
	スナップショットを設定する	ページ33	—
	パラメーターリングループを設定する	ページ38	ページ89
	DCPを設定する	ページ42	—
	MCP1を設定する	—	ページ176
	ProVisionaire Touchで使用するRemote Control Setup Listを作成する	—	ページ93
プリセットを設定する	ページ53	ページ97	ページ185
EXT. I/Oの設定をする	—	ページ99	ページ190
機器を接続する	ページ61	ページ104	ページ198
MRXの電源を入れる	ページ62	ページ105	—
アンプの電源を入れる	ページ62	ページ105	—
コンピューターのTCP/IPアドレスを設定する	ページ62	ページ105	ページ199
スピーチプライバシーの環境音を送信する	—	ページ106	—
MTX-MRX Editorをオンラインにする	ページ63	ページ107	ページ200
設定の反映結果を確かめる	ページ64	ページ108	ページ201

PGM1の設定についてはページ142を参照してください。

MTX-MRX Editorをインストールする

MRXシリーズのデバイスをコンピューターと接続して使用するためには、ヤマハプロオーディオサイトにある「ダウンロード」ページからMTX-MRX Editorをダウンロードします。

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

動作環境

OS	Windows 10 (32bit/64bit)
CPU	Core i3/i5以上
メモリー	4 GB以上
ハードディスク	230 MB以上(インストール時480 MB以上)
その他	Bonjourがインストールされていること、Ethernet (1000BASE-T以上)搭載環境

NOTE

上記の動作環境は、MTX-MRX Editorバージョン4.0.0に対するものです。ソフトウェアの最新バージョン、および動作環境については、下記URLに最新情報が掲載されています。

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

お使いのコンピューターによっては、動作環境以上の条件を必要とする場合があります。

MTX-MRX Editorは以下の手順でインストールします。

1. ダウンロードした圧縮ファイルの解凍先にある「setup.exe」をダブルクリックする。

MTX-MRX Editorのセットアップウィザードが表示されます。

2. 画面の指示に従ってインストールを実行する。

NOTE

お使いのコンピューターにBonjourがインストールされていない場合は、インストールの途中でBonjourのインストールを要求する画面が表示されます。

Bonjourのインストールを要求された場合は、ヤマハプロオーディオウェブサイトからBonjourをダウンロードして、インストールしてから、再度MTX-MRX Editorをインストールしてください。

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

MTX-MRX Editorを起動する

以下の手順でMTX-MRX Editorを起動します。

1. デスクトップのMTX-MRX Editorのアイコンをダブルクリックする。

NOTE

「ユーザー アカウント制御」ダイアログが表示されることがあります。[続行]または[はい]をクリックしてください。

2. 「Network Setup」ダイアログが表示された場合、[OK]または[Cancel]をクリックする。

セットアップは「コンピューターのTCP/IPアドレスを設定する」で行ないます。

3. 「Startup」ダイアログが表示されるので、[New file]を選択して、[OK]をクリックする。

「Device Configuration Wizard」が起動します。続けて基本設定を制作します。

「Device Configuration Wizardで機器の構成を作成する」以降では各例に沿って説明していきます。

例1 ルームコンバインできるボールルーム

Device Configuration Wizardで機器の構成を作成する

MRX内部のコンフィギュレーションを設定する前に、MTX-MRX EditorのWizardを使って機器の構成を作成します。
基本設定をすると結線やIDなどに関する情報を印刷できます。

以下の手順で基本設定を行なってください。

1. 構築するMTX/MRXシステムの名称を入力して、[Next>]をクリックする。



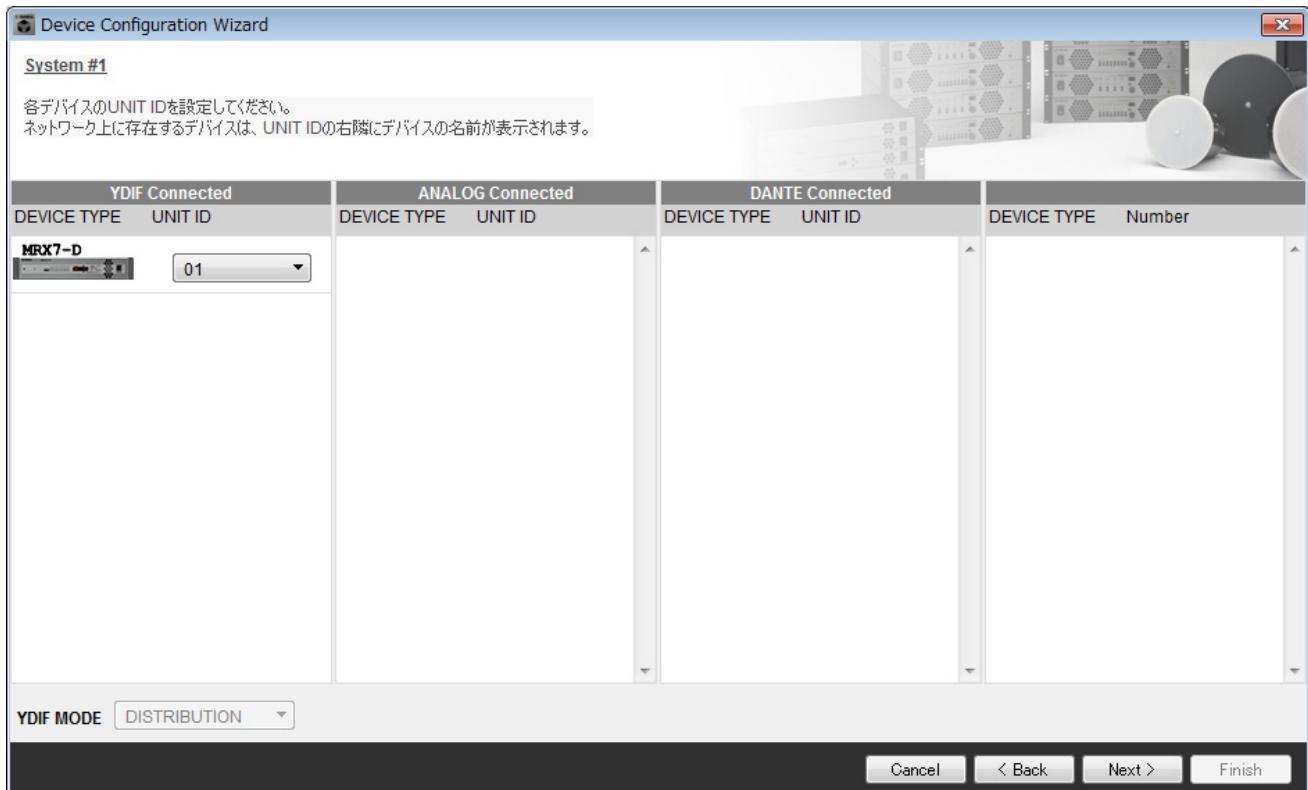
2. MTX/MRXシステムで接続する機材の台数を設定したあと、[Next >]をクリックする。

「YDIF Connected」のMRX7-Dの台数を1に設定してください。



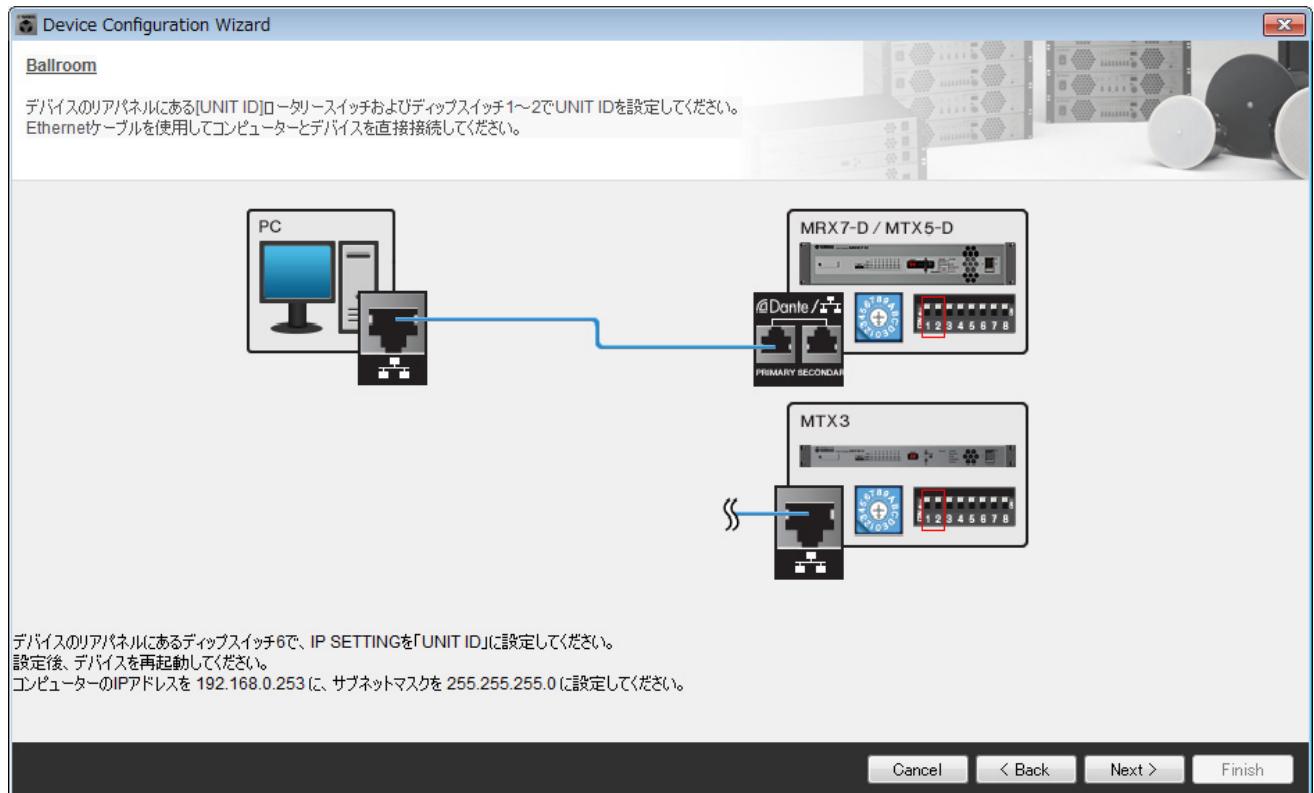
3. MRXのUNIT IDが1になっていることを確認したら、[Next >]をクリックする。

UNIT IDは特に理由がない限りは割り当てられたものを使用してください。



4. 機器の[UNIT ID]ロータリースイッチとディップスイッチを設定する。

コンピューターのIPアドレスはWizard完了後の「コンピューターのTCP/IPアドレスを設定する」で設定します。
手元に機器がない場合は「機器を接続する」の段階で設定をしてください。

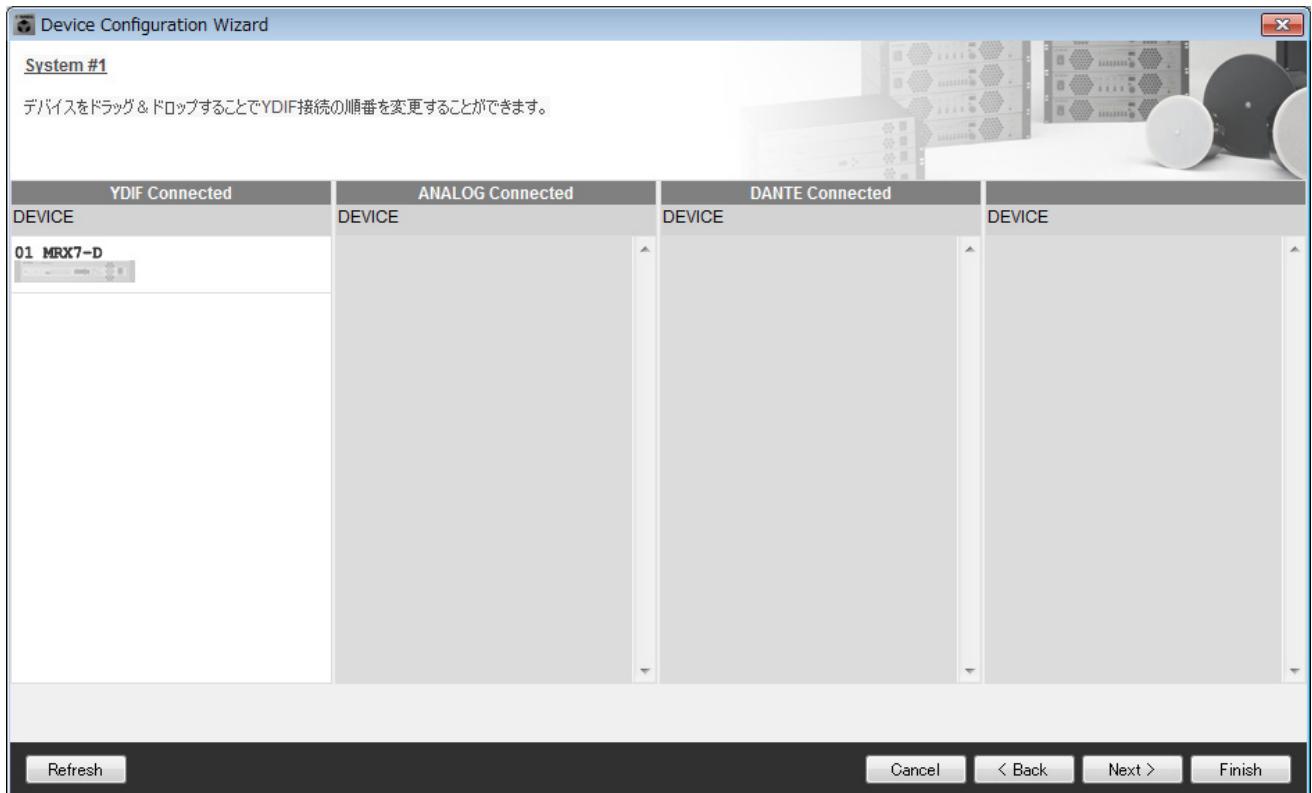


以下のように設定します。

MRX7-D	UNIT ID = 01 [UNIT ID] ロータリースイッチ=1 ディップスイッチ=すべてOFF(上側)

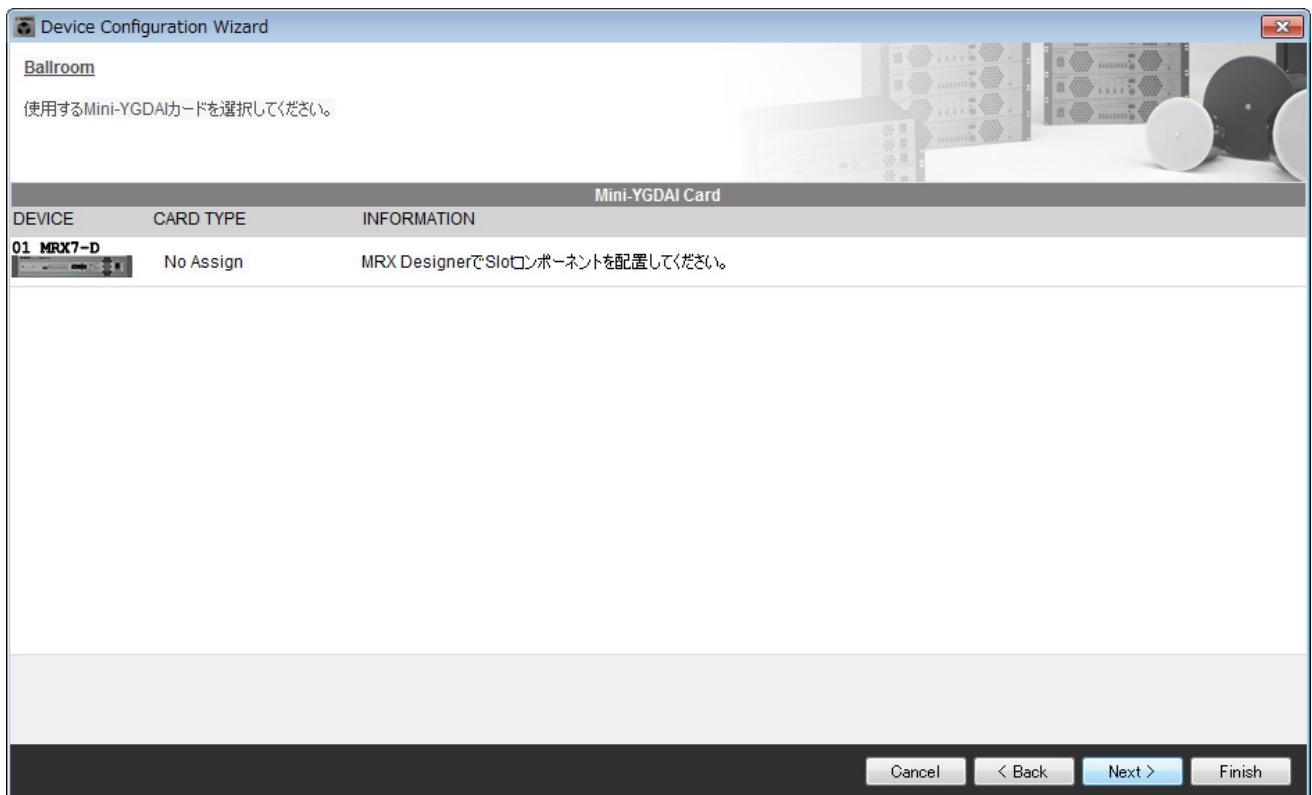
5. MRXの[UNIT ID]ロータリースイッチとディップスイッチを設定し終わったら、[Next>]をクリックする。

6. 画面に機器が表示されていることを確認し、[Next >]をクリックする。



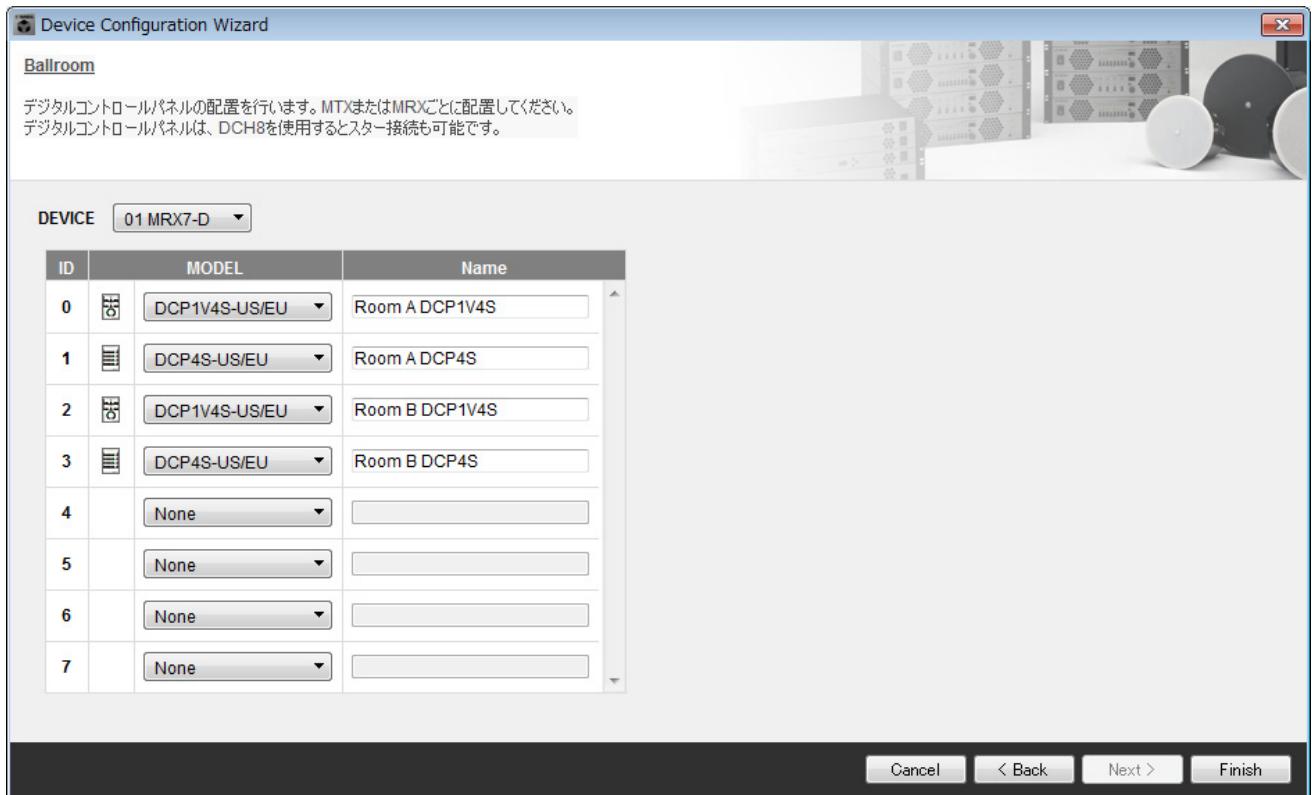
7. [Next >]をクリックする。

MRXではMRX DesignerでMini-YGDAIカードの選択をします。

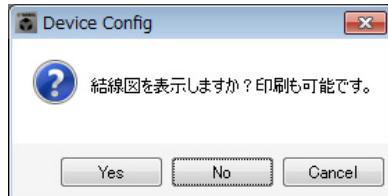


8. MRXに接続するDCPのモデルを選択し、名称を記入して[Finish]をクリックする。

部屋それぞれにDCP4SとDCP4V4Sを1台ずつ配置するので、ID=0にRoom AのDCP4V4S、ID=1にRoom AのDCP4S、ID=2にRoom BのDCP4V4S、ID=3にRoom BのDCP4Sを割り当てます。



9. 「結線図を表示しますか？ 印刷も可能です。」ダイアログが表示されたら、[Yes]をクリックする。



結線図が表示されます。必要に応じて[Print]をクリックして、印刷をしてください。
画面を閉じる場合は[Close]をクリックしてください。



DCPのディップスイッチを結線図の「Digital Control Panel」で指示されているように設定してください。
終端となるDCP(ID=3)のディップスイッチ4を上にしてください。



NOTE

接続図は、[File]メニュー→[Print Configuration Diagram]を選択することで再度表示できます。

Device Configuration Wizardで機器の構成を変更する場合は、Project画面の[Device Config]ボタンをクリックしてください。



MRXのコンフィギュレーションを設定する

コンポーネントの配置と結線をする

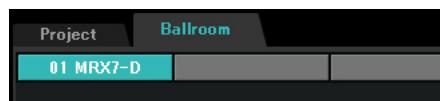
MRX DesignerでMRX内部のコンフィギュレーションを設定します。
各設定が終わったら、[File]メニュー→[Save]で保存することをおすすめします。

NOTE

「ユーザー アカウント制御」ダイアログが表示されることがあります。[続行]または[はい]をクリックしてください。

■ MRX Designerを起動する

「Device Configuration Wizardで機器の構成を作成する」の手順1で設定したシステム名称のタブをクリックして、設定画面に移動してください。



移動したあと、「Open MRX Designer」ボタンをクリックして、MRX Designerを起動します。

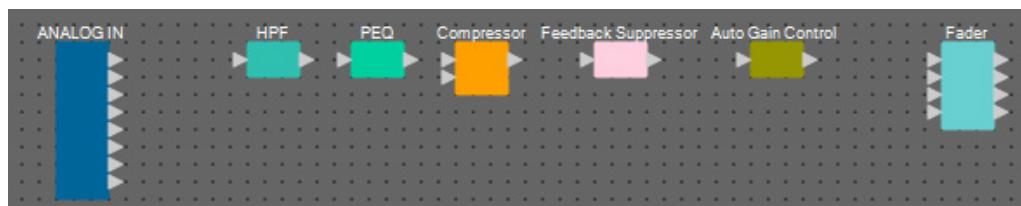


■ Room Aのマイクに関するコンポーネントの配置と結線をする

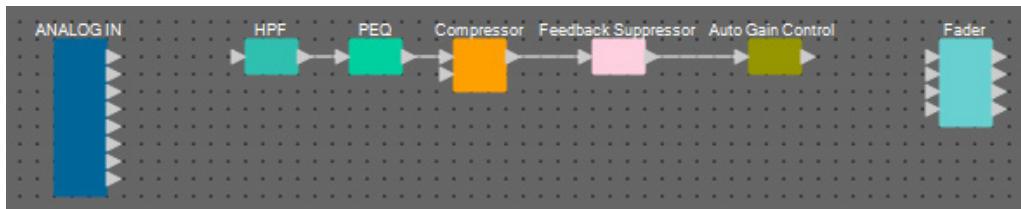
ここではRoom Aのマイクに関するコンポーネントの配置と結線をします。

1. 以下のコンポーネントを「Components」エリアからドラッグ&ドロップでデザインシートに配置する。

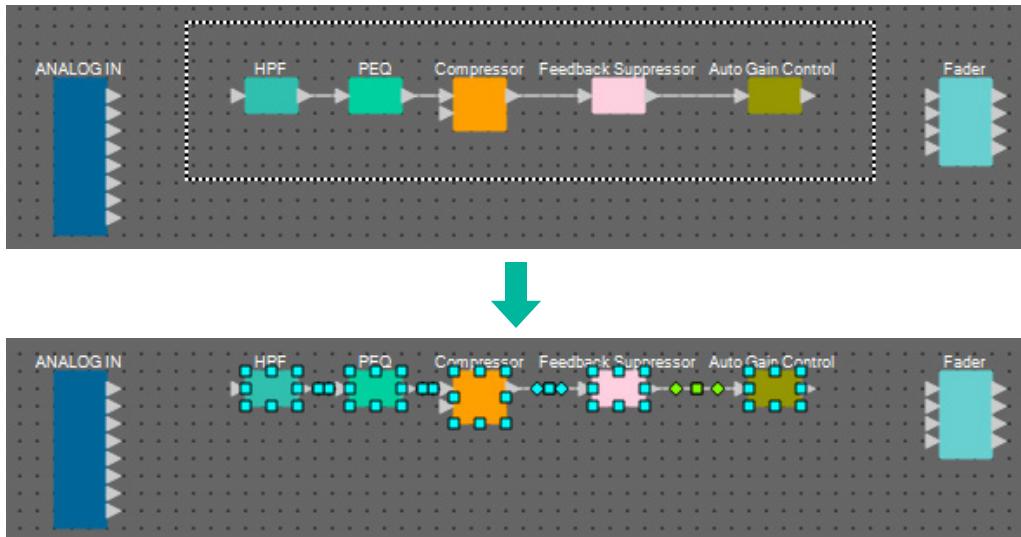
- ・「ANALOG IN」
- ・「HPF」(MONO)
- ・「PEQ」(MONO、4 BAND)
- ・「Compressor」(MONO)
- ・「Notch FBS」(Feedback Suppressor)
- ・「Auto Gain Control」(MONO)
- ・「Fader」(4 CH)



2. 「HPF」から「Auto Gain Control」までのポート間をドラッグ&ドロップで結線する。



3. 「HPF」から「Auto Gain Control」までの範囲を選択して、コンポーネントとワイヤーを選択した状態にする。



4. 選択されているコンポーネントとワイヤーをコピーして、2回ペーストする。または選択されているコンポーネントとワイヤーを<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする。

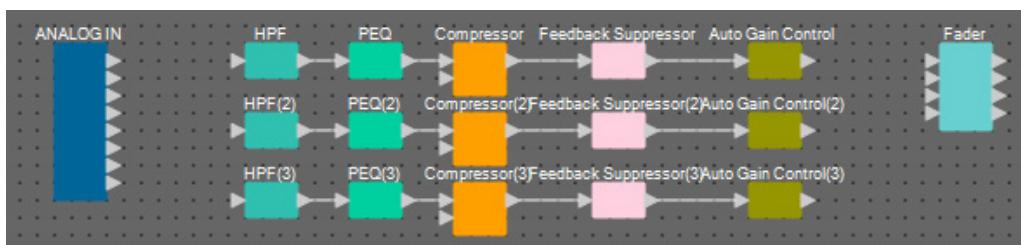
必要に応じて、コンポーネントの位置を変更してください。

コピーする方法には以下があります。

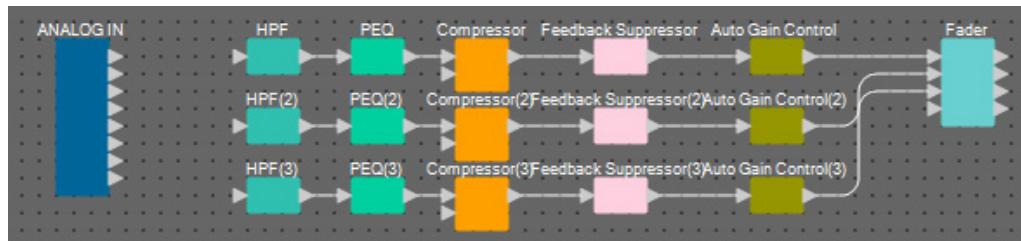
- ・<Ctrl> + <C>
- ・右クリックしてコンテキストメニューの[Copy]を選択
- ・[Edit]メニュー→[Copy]を選択

ペーストする方法には以下があります。

- ・<Ctrl> + <V>
- ・右クリックしてコンテキストメニューの[Paste]を選択
- ・[Edit]メニュー→[Paste]を選択



5. 各「Auto Gain Control」から「Fader」に結線する。



6. 「Fader」をダブルクリックする。

「Fader」コンポーネントエディターが開きます。



7. 結線されていないチャンネル4をオフにして、右上にある[×]ボタンをクリックして、コンポーネントエディターを閉じる。

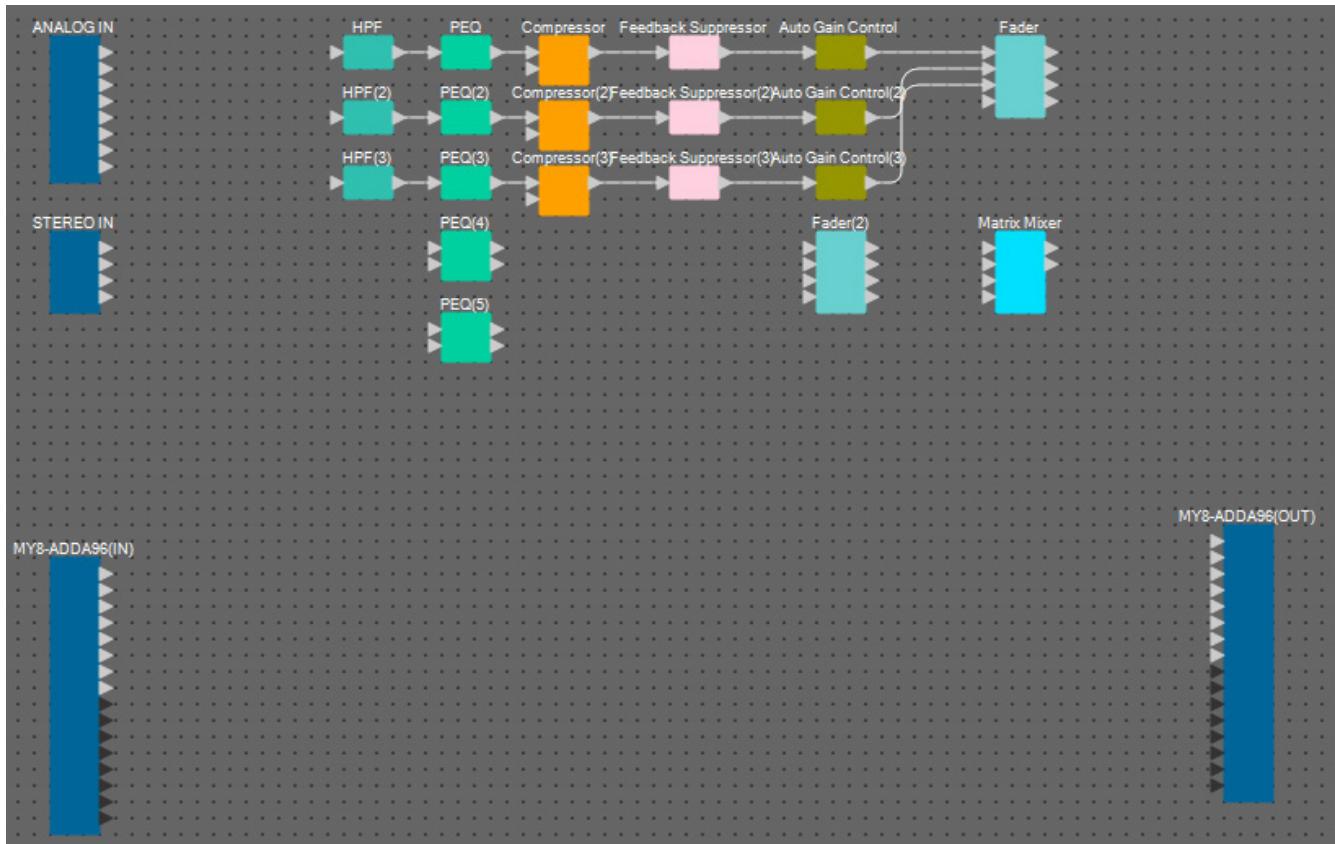


■ Room Aのマイク以外に関するコンポーネントの配置と結線をする

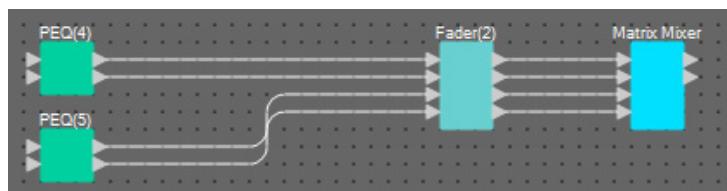
Room AにあるBlu-rayプレイヤーやAUX INからの入力に関するコンポーネントの配置と結線をします。

1. 以下のコンポーネントを「Components」エリアからドラッグ&ドロップでデザインシートに配置する。

- ・「STEREO IN」
- ・「SLOT」(MY8-ADDA96)
- ・「PEQ」(STEREO、4 BAND)×2
- ・「Fader」(4 CH)
- ・「Matrix Mixer」(IN=4、OUT=2)

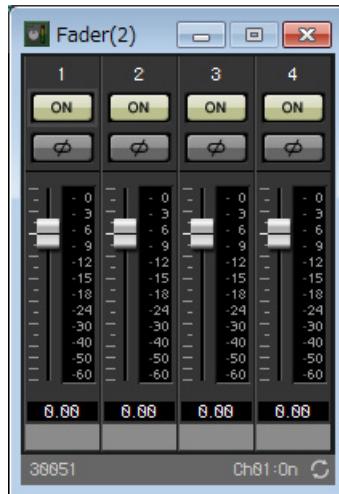


2. 「PEQ」から「Matrix Mixer」までのポート間をドラッグ&ドロップで結線する。



3. 「Fader(2)」をダブルクリックする。

「Fader」コンポーネントエディターが表示されます。



4. チャンネル3と4をオフにする。

[ON]ボタンはAUXかBDかを切り替えるパラメーターリンクグループに登録します。フェーダーのチャンネル1/2がオンならチャンネル3/4がオフ、チャンネル1/2がオフならチャンネル3/4がオンとなるようにしますので、これ以降は変更しないようにしておいてください。

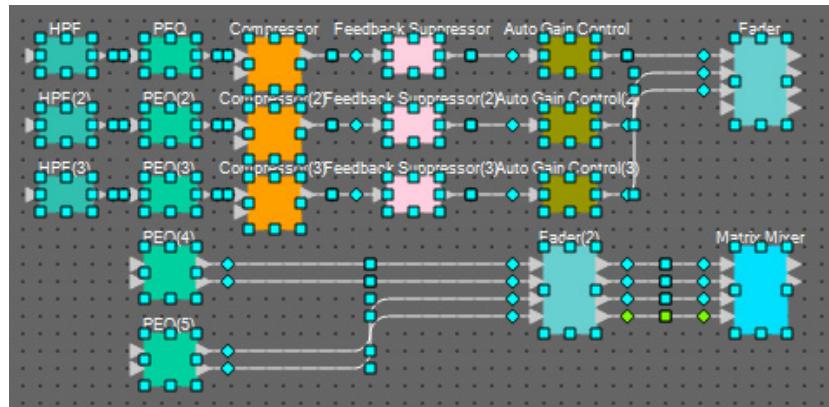


5. 右上にある[X]ボタンをクリックして、コンポーネントエディターを閉じる。

■ Room Aのコンポーネントをブロック化する

Room Bでも同じコンポーネントと結線をするので、作業が楽になるようにUser Defined Block機能を使ってブロック化します。

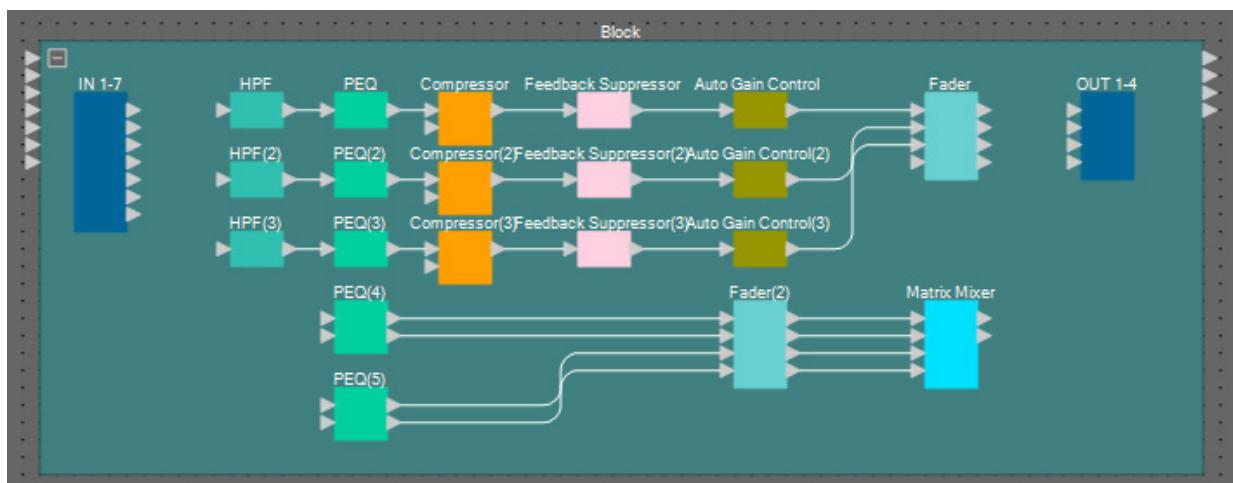
1. インプット/アウトプットのコンポーネント以外を範囲選択して、コンポーネントとワイヤーを選択した状態にする。



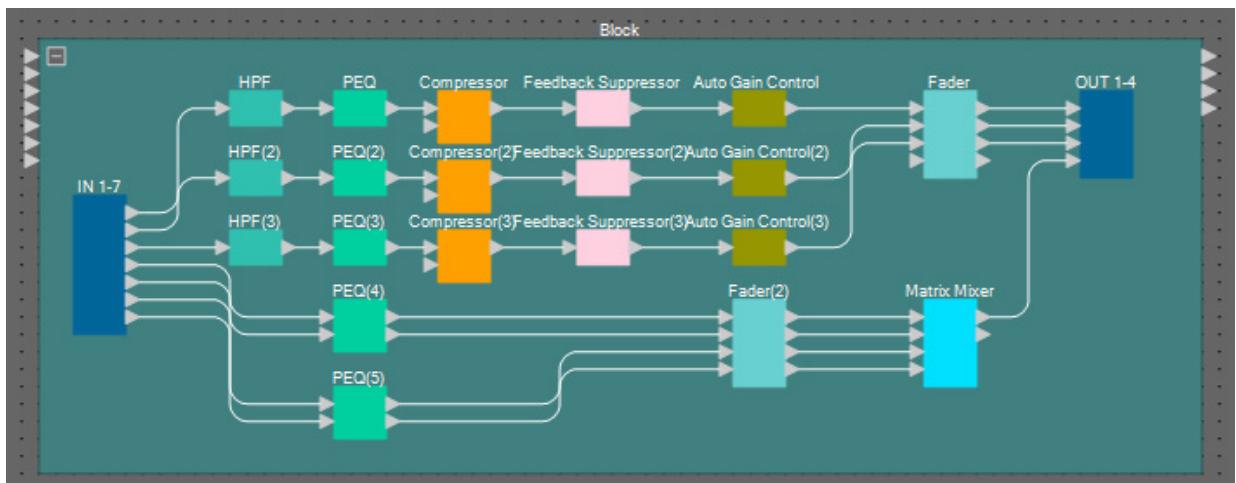
2. [Edit]メニュー→[Create User Defined Block]を選択し、ダイアログボックスでINに7、OUTに4にして、[OK]ボタンをクリックする。



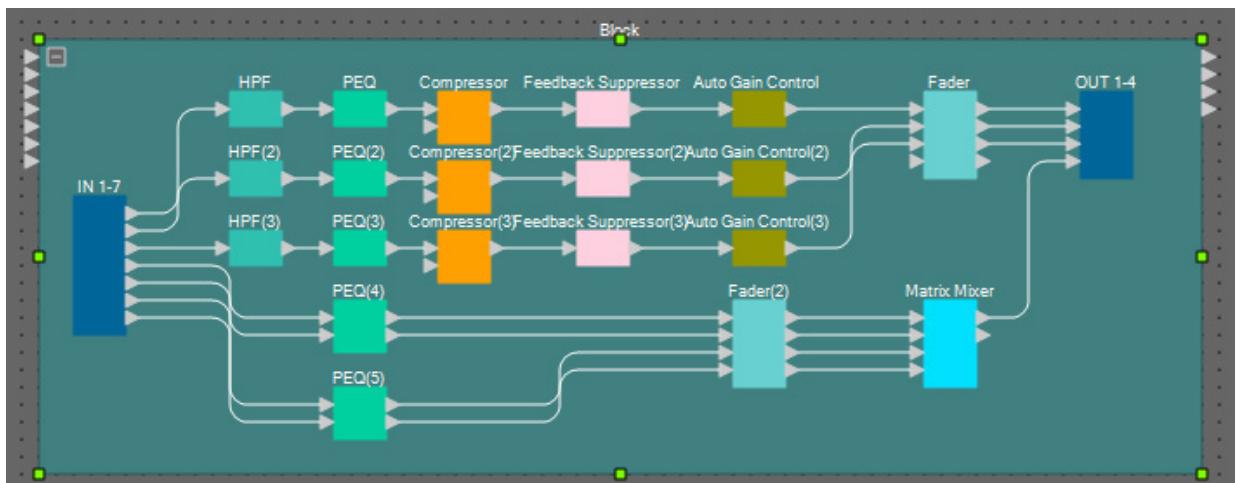
3. 必要に応じて、User Defined Blockの位置や大きさ、コンポーネントの位置を変更する。



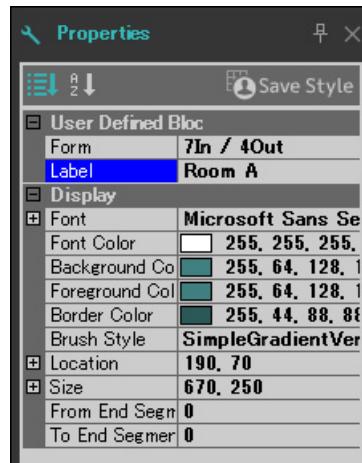
4. User Defined Blockで以下のように結線する。



5. User Defined Blockのコンポーネントやワイヤー以外の部分をクリックして、User Defined Blockが選択されている状態にする。



6. 「Properties」エリアの[Label]でUser Defined Blockの名称を「Room A」にする。

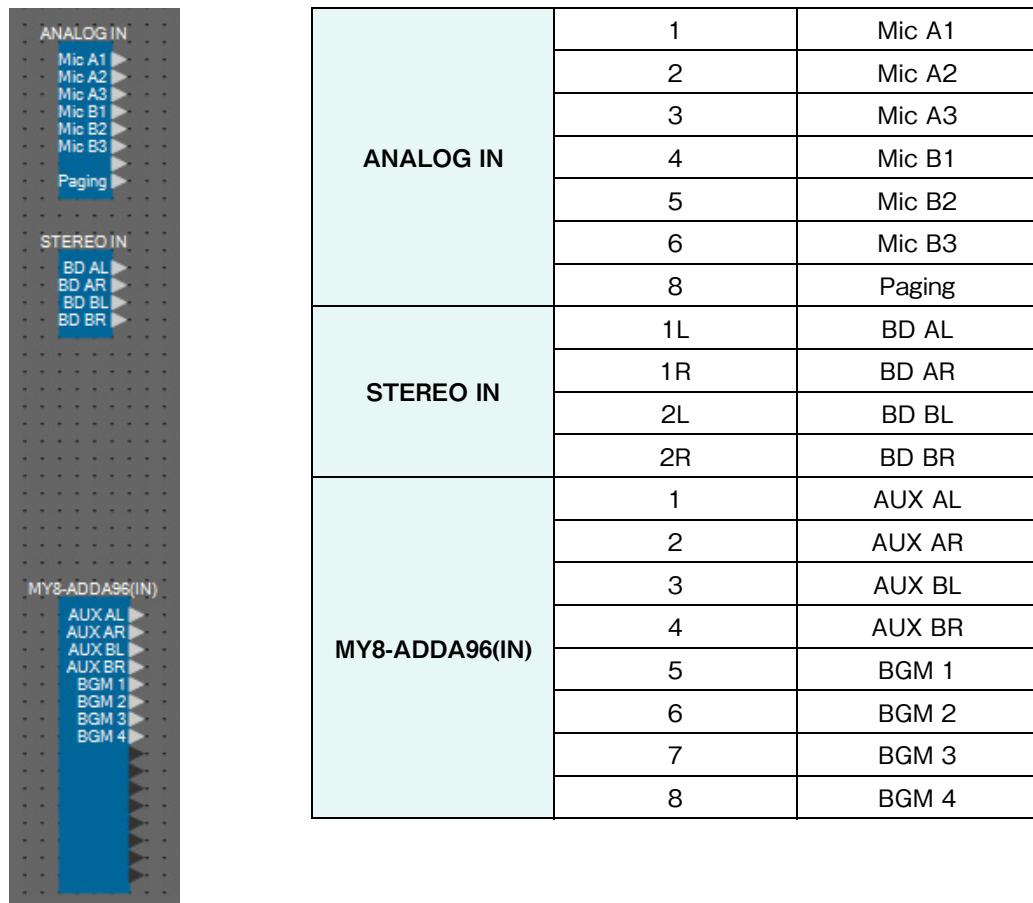


■ インプットコンポーネントにポート名を表示させる

これ以降の結線で混乱しないように、「Port Name」ダイアログでポート名を入力します。「Port Name」ダイアログは各インプットコンポーネントのポートをクリックして、「Properties」エリアの[Label]の編集エリアの右側にあるボタンをクリックすると開きます。

「ANALOG IN」はコンポーネントをダブルクリックして表示される、「ANALOG IN」コンポーネントエディターでもポート名を入力できます。

ここでは以下のようなポート名にしています。

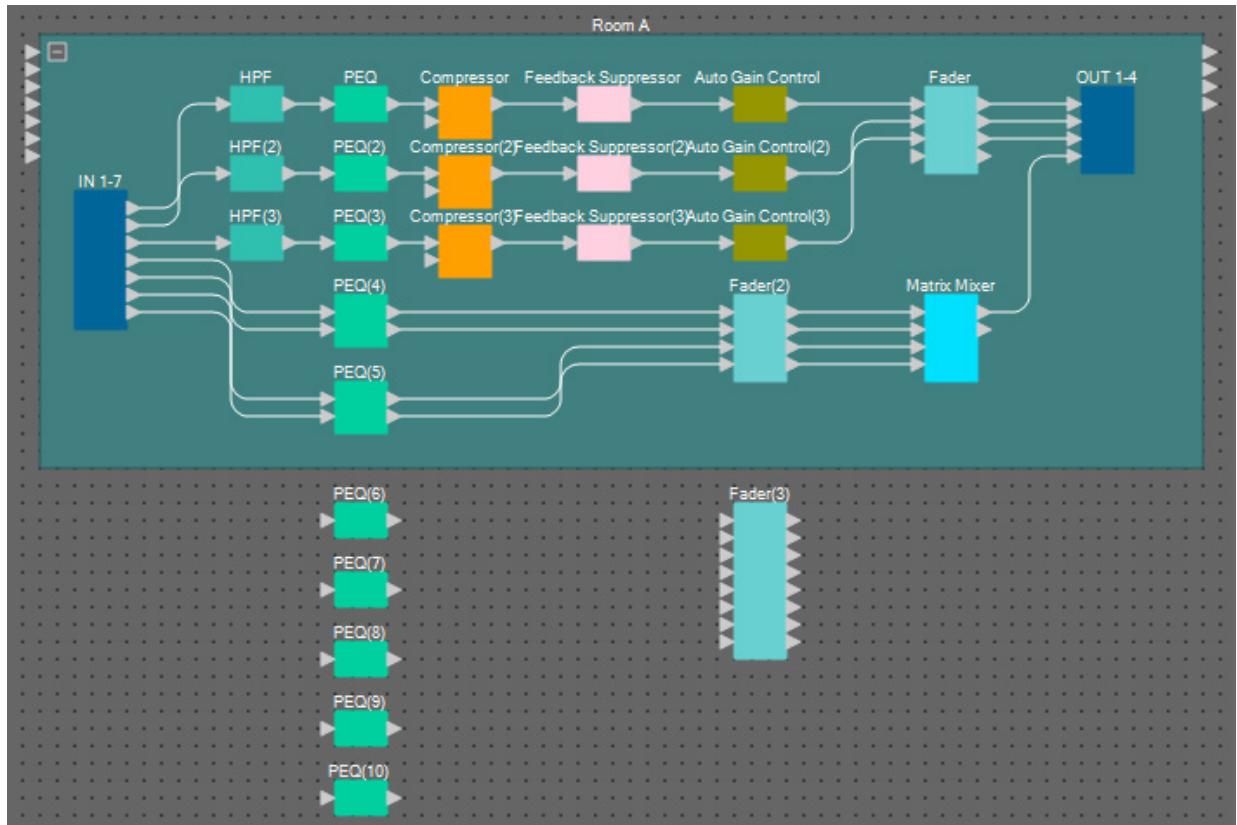


■ Room A/B共用の入力に関するコンポーネントの配置と結線をする

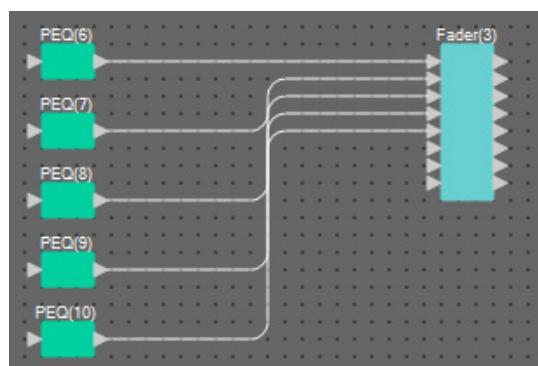
BGMやページングマイクに関するコンポーネントの配置と結線をします。

1. 以下のコンポーネントを「Components」エリアからドラッグ&ドロップでデザインシートに配置する。

- PEQ(MONO、4 BAND)×5
- Fader(8 CH)



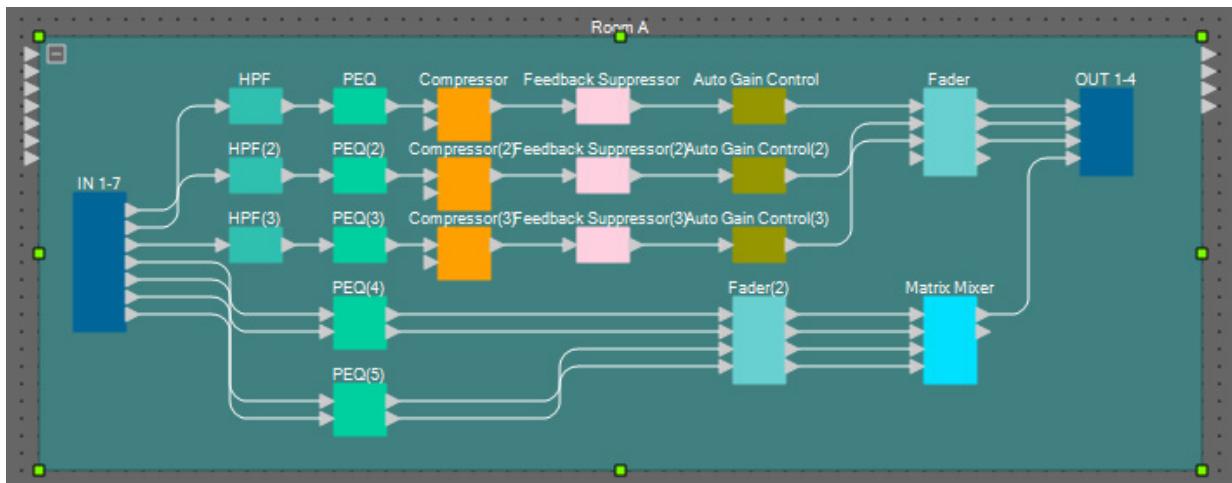
2. 各PEQとFaderを結線する。



■ Room Bを作る

Room AのUser Defined Blockをコピーして、Room Bを作ります。

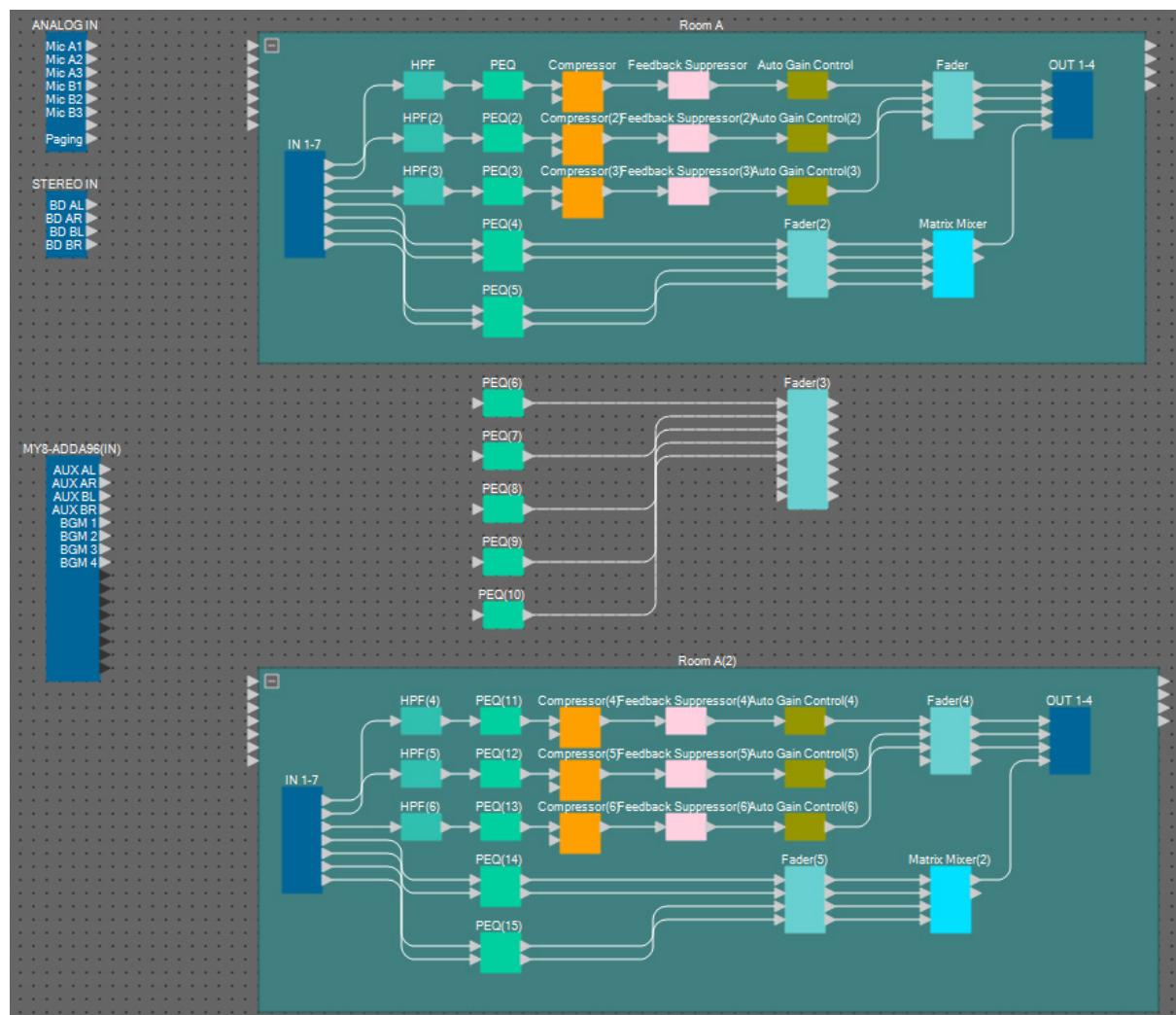
1. Room AのUser Defined Blockのコンポーネントやワイヤー以外の部分をクリックして、User Defined Blockが選択されている状態にする。



2. User Defined Blockを<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする。

User Defined Blockがドロップした場所にコピーされます。

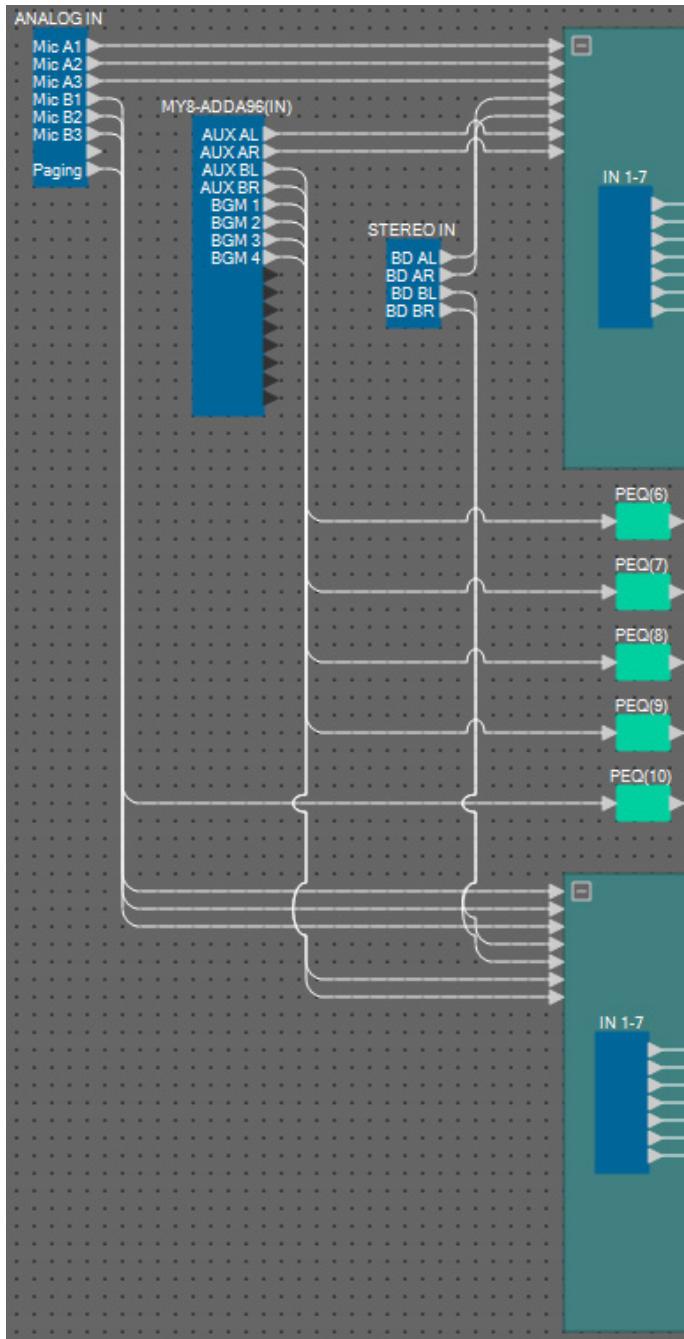
3. 必要に応じてUser Defined Blockの位置や大きさを変更する。



4. ペーストしたUser Defined Blockを選択して、「Properties」エリアの[Label]でUser Defined Blockの名称を「Room B」にする。

■ インプットコンポーネントと結線する

インプットコンポーネントとそれ以外のコンポーネントを以下のように結線します。



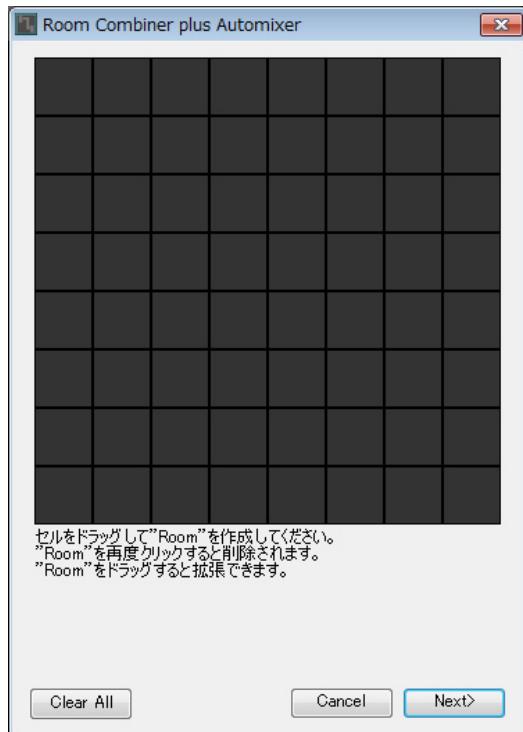
インプットコンポーネント	ポート番号	ポート名称	接続先コンポーネント/ブロック	ポート番号
ANALOG IN	1	Mic A1	Room A	1
	2	Mic A2	Room A	2
	3	Mic A3	Room A	3
	4	Mic B1	Room B	1
	5	Mic B2	Room B	2
	6	Mic B3	Room B	3
	8	Paging	PEQ(10)	1
	9			
MY8-ADDA96(IN)	1	AUX AL	Room A	6
	2	AUX AR	Room A	7
	3	AUX BL	Room B	6
	4	AUX BR	Room B	7
	5	BGM 1	PEQ(6)	1
	6	BGM 2	PEQ(7)	1
	7	BGM 3	PEQ(8)	1
	8	BGM4	PEQ(9)	1
STEREO IN	1	BD AL	Room A	4
	2	BD AR	Room A	5
	3	BD BL	Room B	4
	4	BD BR	Room B	5

■ 「Room Combiner plus Automixer」コンポーネントの配置と結線をする

部屋の分割/結合を管理する「Room Combiner plus Automixer」コンポーネントを配置して、結線をします。

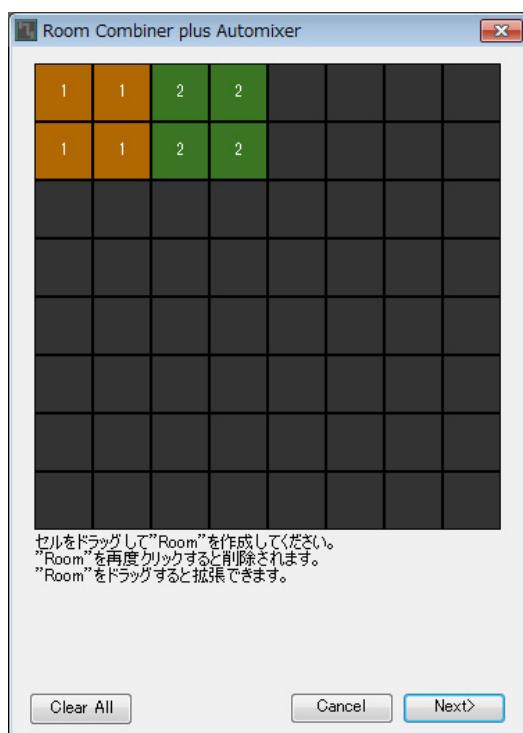
1. 「Room Combiner plus Automixer」コンポーネントを「Components」エリアからデザインシートにドラッグ&ドロップする。

部屋のデザインをするダイアログが表示されます。



2. セルをドラッグして、Roomを作成し、[Next]ボタンをクリックする。

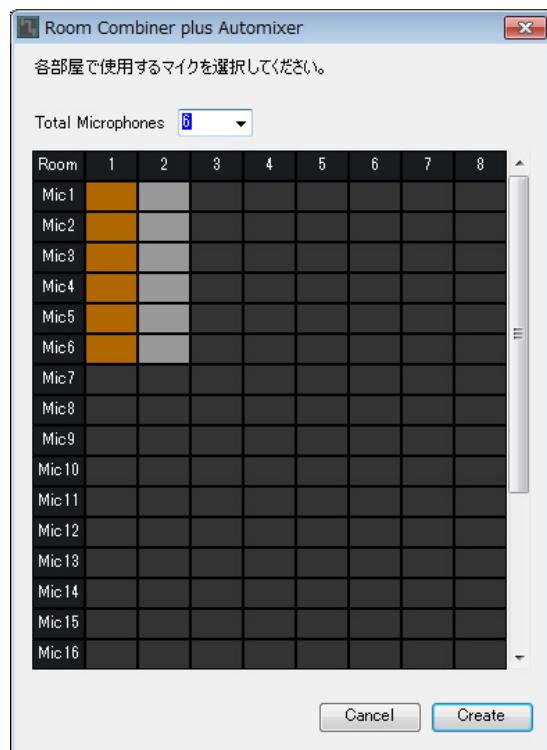
今回はRoom AとRoom Bなので2つのRoomを作ります。この例では、4つのセルでひとつのRoomを作っています。

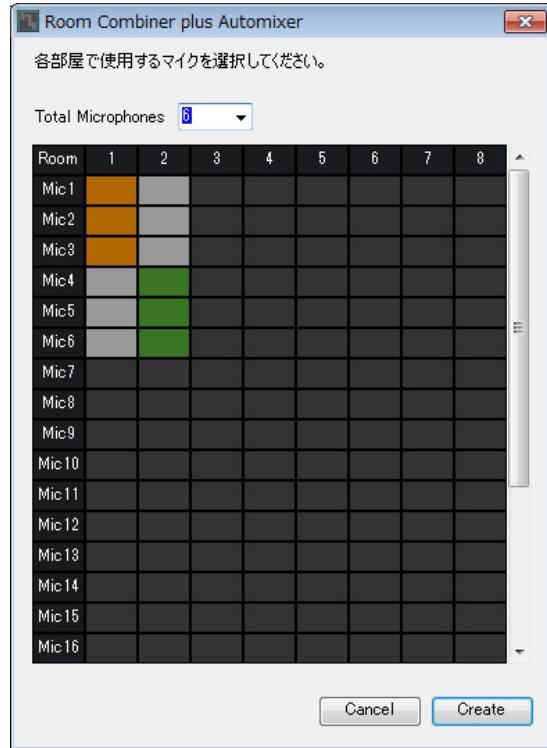


3. 必要に応じて、Roomをクリックして番号を付け替えて、[Next]ボタンをクリックする。

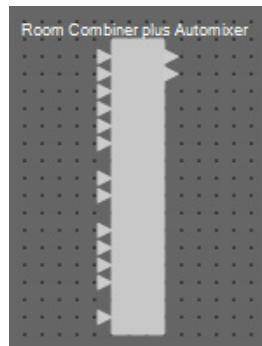


4. [Total Microphones]を[6]にする。



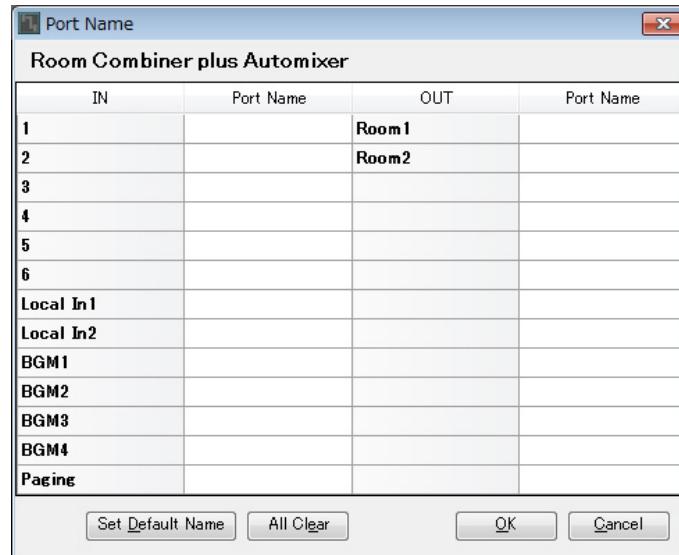
5. マス目をクリックして、Mic4、Mic5、Mic6をRoom 2に割り当てる。**6. [Create]ボタンをクリックする。**

「Room Combiner plus Automixer」がデザインシートに配置されます。



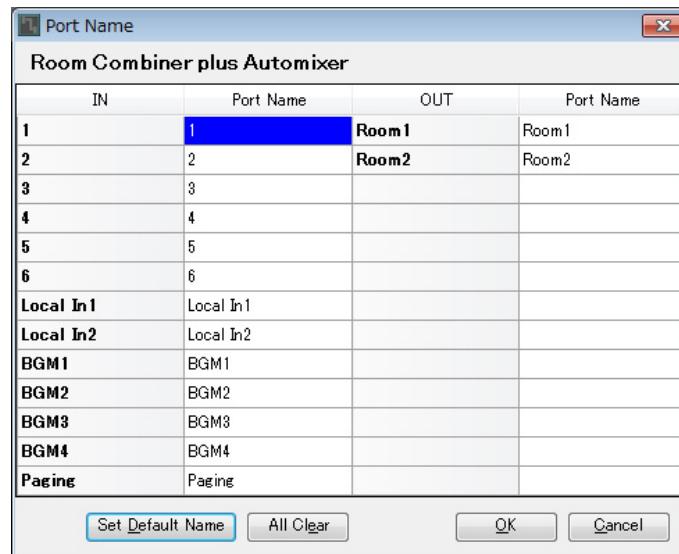
7. 「Room Combiner plus Automixer」のポートをクリックして、「Properties」エリアの編集エリアの右側にあるボタンをクリックする。

「Port Name」ダイアログが開きます。

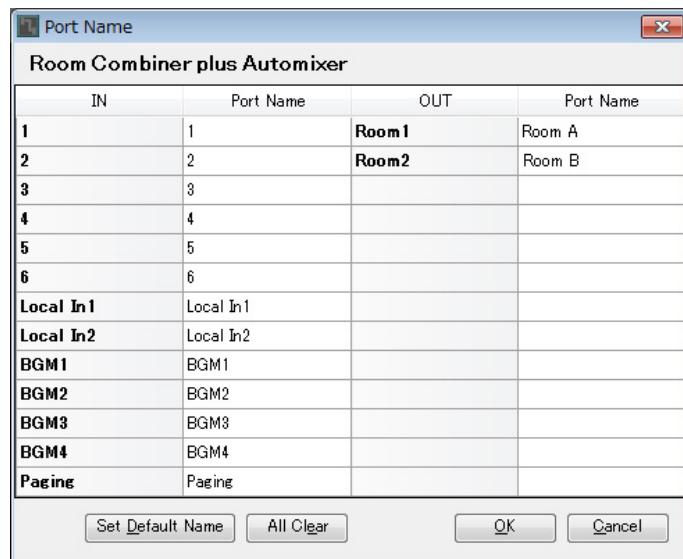


8. [Set Default Name]ボタンをクリックする。

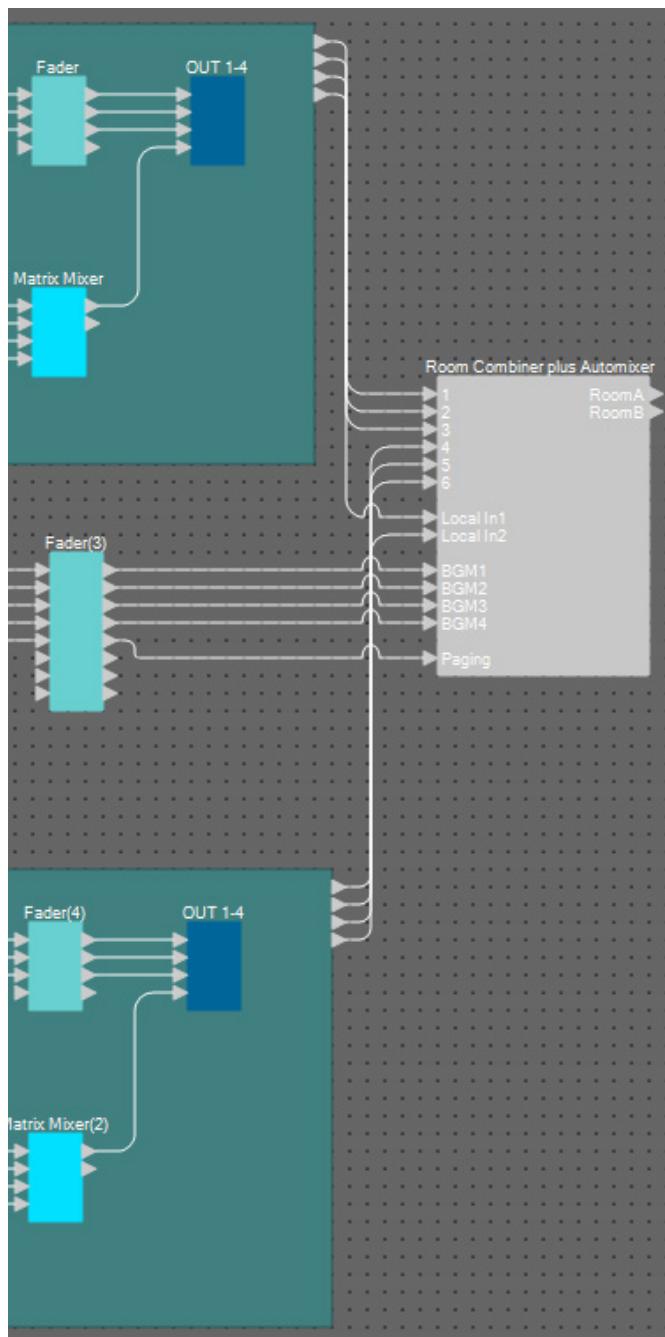
ポート名にデフォルト名称が入ります。



9. Room 1のポート名をRoom Aに、Room 2のポート名をRoom Bに変更して、[OK]ボタンをクリックする。



10. 以下のように「Room Combiner plus Automixer」の入力に結線します。



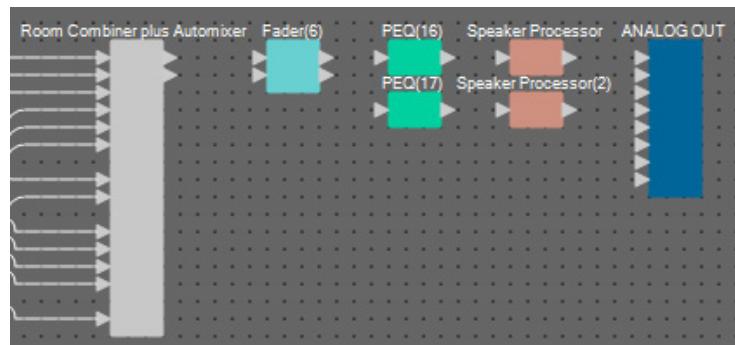
接続元 コンポーネント/ ブロック	ポート 番号	Room Combiner plus Automixerの 入力ポート
Room A	1	1
Room A	2	2
Room A	3	3
Room B	1	4
Room B	2	5
Room B	3	6
Room A	4	Local In1
Room B	4	Local In2
Fader(3)	1	BGM1
Fader(3)	2	BGM2
Fader(3)	3	BGM3
Fader(3)	4	BGM4
Fader(3)	5	Paging

■ 「Room Combiner plus Automixer」からアナログ出力までのコンポーネントの配置と結線をする

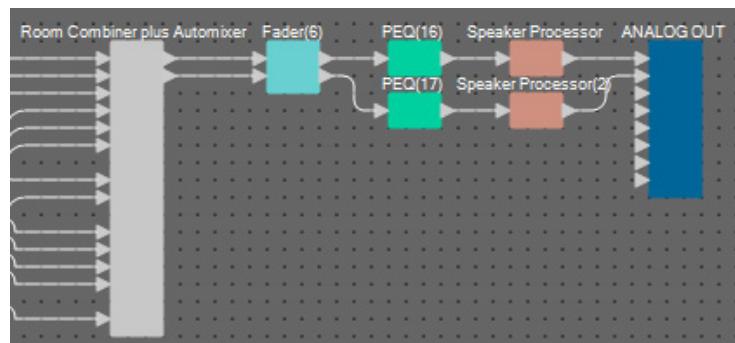
「Room Combiner plus Automixer」からアナログ出力までに必要となるコンポーネントの配置と結線をします。

1. 以下のコンポーネントを「Components」エリアからドラッグ&ドロップでデザインシートに配置する。

- Fader(2 CH)
- PEQ(MONO、6 BAND)×2
- Speaker Processor(1 Way)×2
- ANALOG OUT

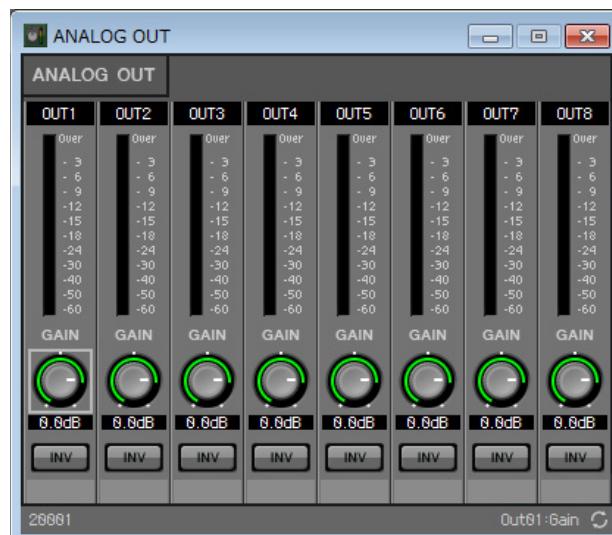


2. 「Room Combiner plus Automixer」から「ANALOG OUT」までを結線する。

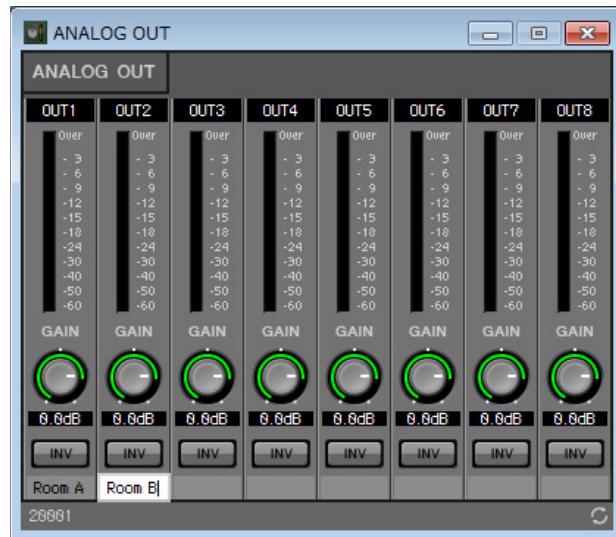


3. 「ANALOG OUT」をダブルクリックする。

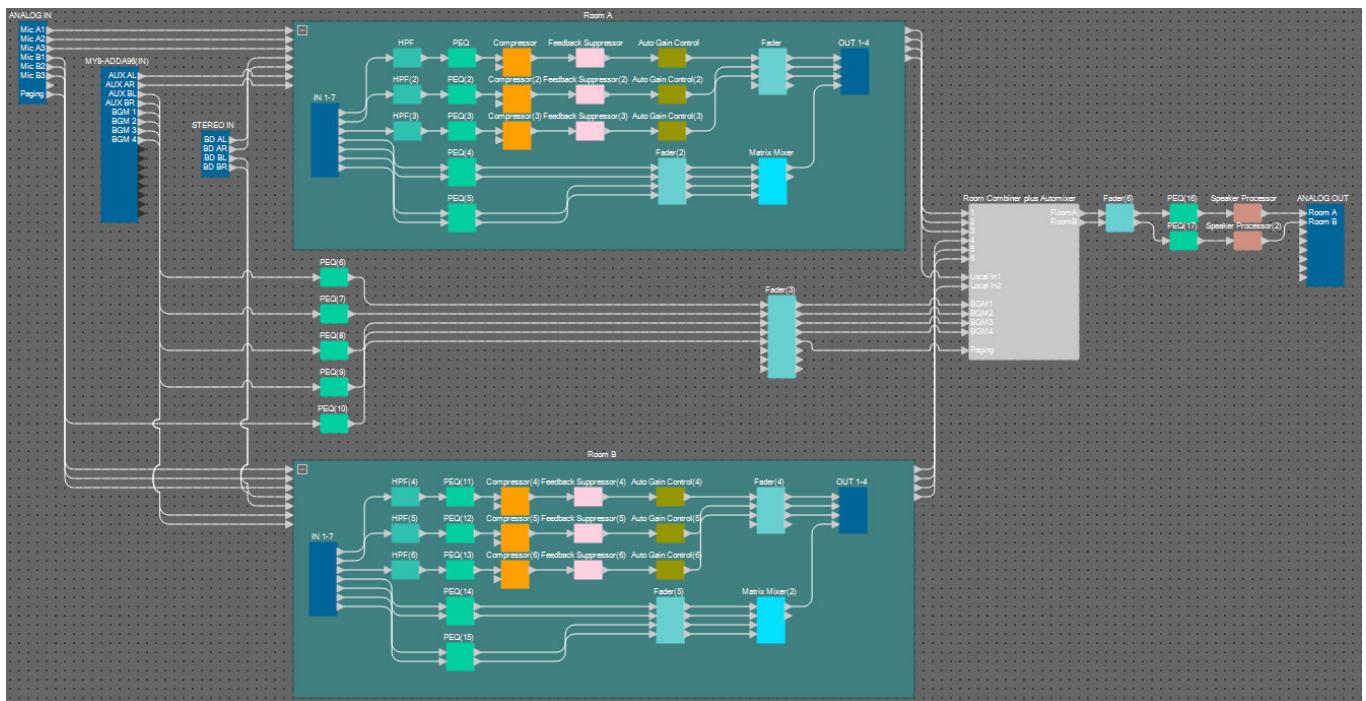
「ANALOG OUT」コンポーネントエディターが開きます。



4. OUT 1のポート名を[Room A]、OUT 2のポート名を[Room B]にする。



5. 右上にある[X]ボタンをクリックして、コンポーネントエディターを閉じる。



これでコンポーネントの配置と結線は終了です。必要に応じてコンポーネントの位置を移動したり、ワイヤーの配線を変えたりしてください。

コンパイルする

MRXのコンポーネントの配置や結線に問題がないか解析します。

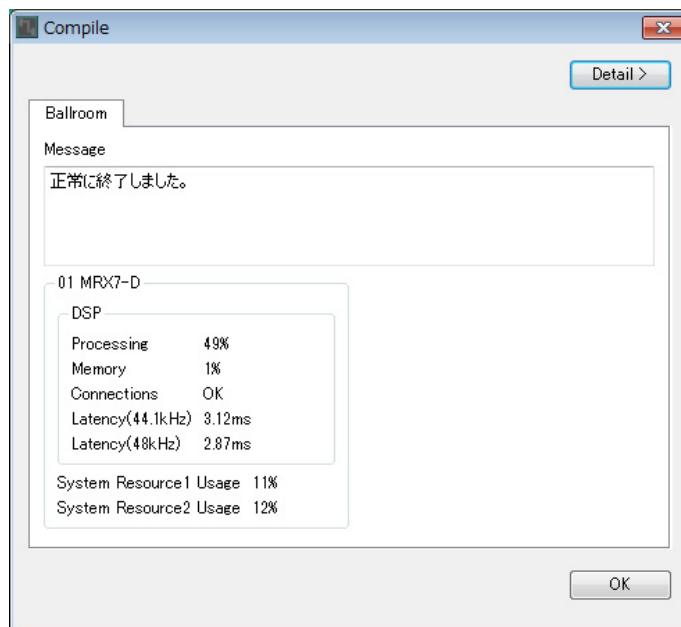
1. ツールボタンの[Compile]ボタン(Compile)をクリックする。

解析がはじまります。

2. 解析結果を確認する。

「Message」欄に「正常に終了しました。」と表示されれば問題ありません。

問題がある場合は、[Detail]ボタンをクリックして、対処方法を確認して対処してください。



これでコンパイルは完了です。

スナップショットを設定する

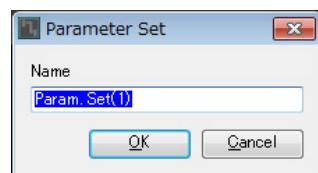
この例では部屋の分割/結合をDCPのスイッチ操作で切り替えます。分割した状態のプリセットと結合されている状態のプリセットをリコールしても良いのですが、すべてのパラメーターをリコールするよりも「Room Combiner plus Automixer」エディターにあるコンバインボタンのオン/オフの状態のみリコールした方が早く設定が切り替わります。ここではスナップショットの作り方を説明します。

1. MRX Designerの左側にある「Parameter Sets」エリアを開く。



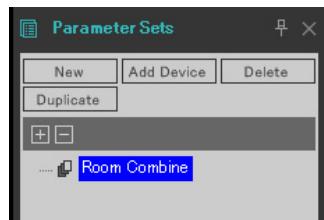
2. [New]ボタンをクリックする。

パラメーターセット名を設定するダイアログが開きます。



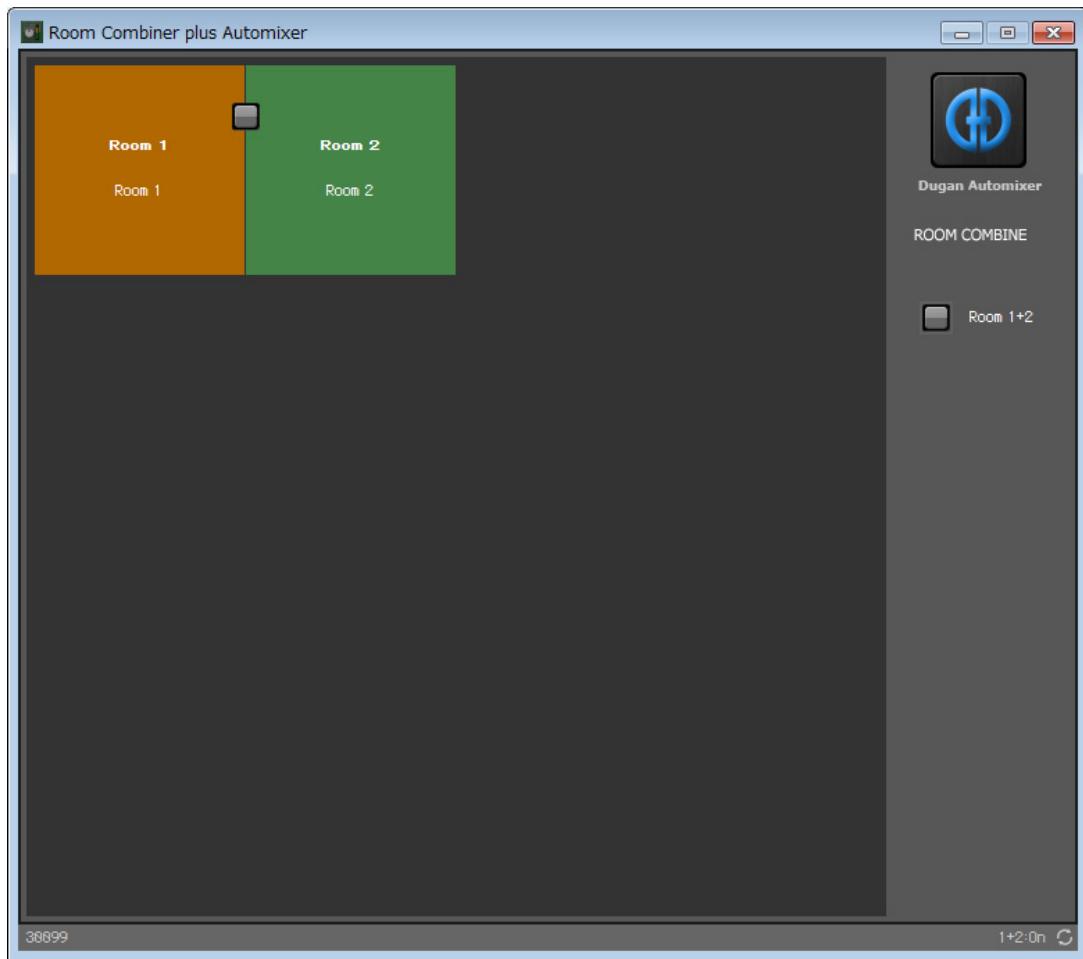
3. [Room Combine]と入力して、[OK]ボタンをクリックする。

「Parameter Sets」エリアに[Room Combine]という名前のパラメーターセットが表示されます。



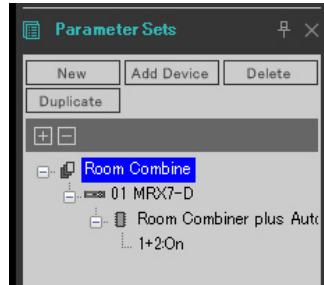
4. 「Room Combiner plus Automixer」をダブルクリックする。

「Room Combiner plus Automixer」コンポーネントエディターが開きます。



- 5. <Ctrl>を押しながら、[Room 1 + 2]ボタン(■)を「Parameter Sets」エリアの[Room Combine]にドラッグ&ドロップする。**

1+2のパラメーターが[Room Combine]パラメーターセットに登録されます。

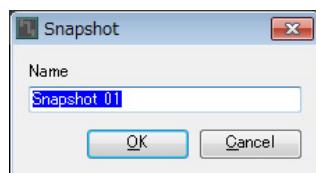


- 6. RoomCombinerで部屋を分割した状態のスナップショットを作るために、「Room Combiner plus Automixer」コンポーネントエディターで部屋が2色になっている状態で、「Snapshot」のNo 01をクリックする。**



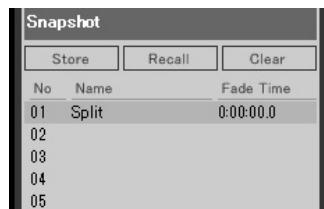
- 7. [Store]ボタンをクリックする。**

スナップショット名を設定するダイアログが開きます。

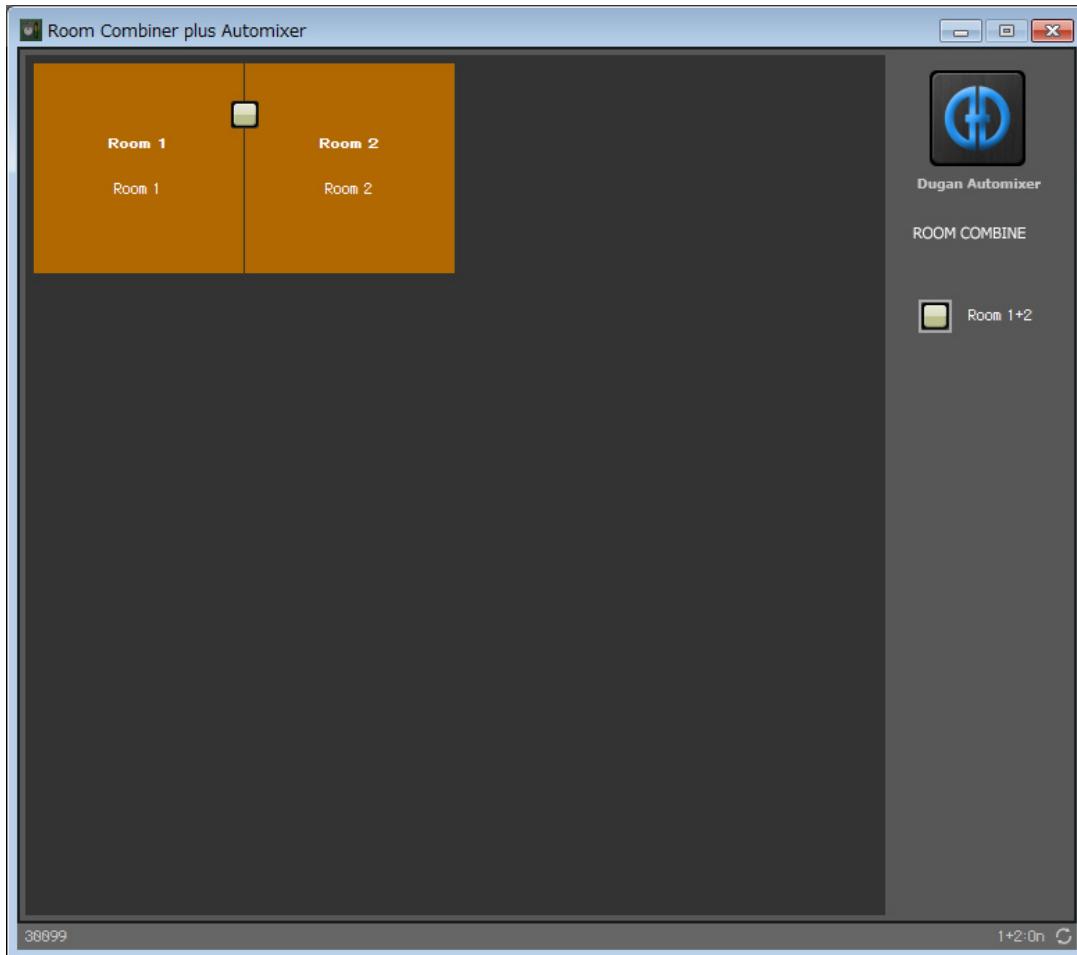


- 8. [Split]と入力して、[OK]ボタンをクリックする。**

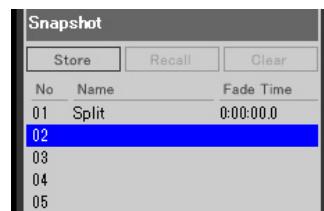
「Snapshot」に[Split]という名前のスナップショットが表示されます。



- 9.** RoomCombinerで部屋を結合した状態のSnapShotを作るために、「Room Combiner plus Automixer」コンポーネントエディターで[Room 1 + 2]ボタン()をクリックする。
部屋が結合した状態になります。

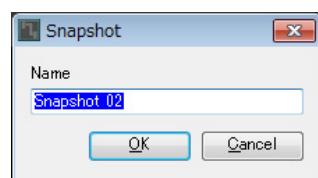


- 10.** 「Room Combiner plus Automixer」コンポーネントエディターで部屋が1色になっている状態で、「Snapshot」のNo 02をクリックする。



- 11.** [Store]ボタンをクリックする。

スナップショット名を設定するダイアログが開きます。



12. [Combined]と入力して、[OK]ボタンをクリックする。

「Snapshot」に[Combined]という名前のスナップショットが表示されます。



これでスナップショットの設定は完了です。[Split]のスナップショットをリコールすると部屋が分割され、[Combined]のスナップショットをリコールすると部屋が結合されます。

パラメーターリンクグループを設定する

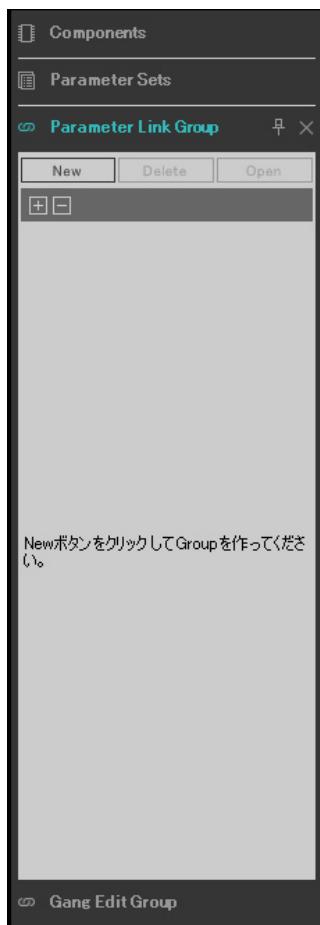
この例ではBlu-rayプレイヤーやAUX Inなどのステレオ系入力で2つのフェーダーを1つにまとめたり、L/RのONボタンを1つにまとめたりしたほうがDCPのスイッチやノブを無駄に消費しません。

ここではLevel系やON/OFF系の複数パラメーターを連動させるパラメーターリンクグループを作成して、DCPのノブやボタンで複数のパラメーターを同時に変更できるようにします。

スナップショットのようにパラメーターを<Ctrl>を押しながらドラッグ＆ドロップすることで登録できますが、今回は登録するパラメーターが全部で24個あるので、別の方で登録します。スナップショットでも同様の操作ができます。

1. MRX Designerの左側にある「Parameter Link Group」エリアを開く。

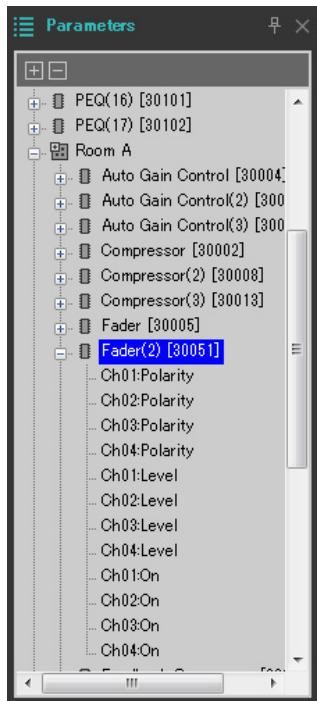
登録したパラメーターを確認するために開いています。



2. MRX Designerの右側にある「Parameters」エリアを開く。



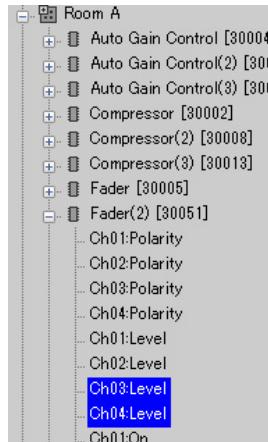
3. Room AのAUXのレベルは、Room Aの「Fader(2)」で調整するので、「Parameters」エリアの [Room A]→[Fader(2)]を開く。



4. [Ch03:Level]をクリックしたあと、<Ctrl>を押しながら[Ch04:Level]をクリックする。

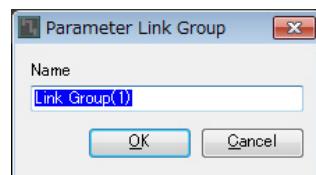
<Ctrl>を押しながらクリックすることで複数選択ができます。

連続したパラメーターを選択する場合は、始点となるパラメーターをクリックしてから、<Shift>を押しながら終点となるパラメーターをクリックすると、複数選択できます。



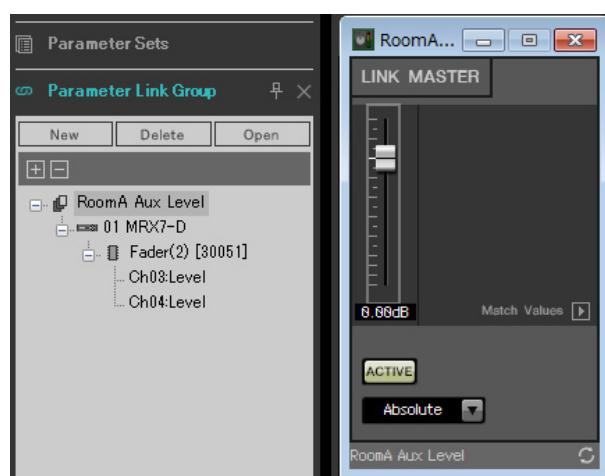
5. 右クリックして、[Add to Parameter Link Group]→[Add New Group]を選択する。

パラメーターリンクグループ名を設定するダイアログが開きます。



6. [RoomA Aux Level]と入力して、[OK]ボタンをクリックする。

「Parameter Link Group」エリアの[Room A Aux Level]グループが生成され、Link Masterエディターが開きます。



7. Link Masterエディターのコンボボックスで[Absolute]を選択する。

8. Room Aの「Fader(2)」をダブルクリックする。

「Fader(2)」コンポーネントエディターが開きます。

9. Link Masterエディターのフェーダーを操作して、「Fader(2)」コンポーネントエディターのチャンネル3と4のフェーダーが運動していることを確認する。

10. Link Masterエディターと「Fader(2)」コンポーネントエディターの右上にある[X]ボタンをクリックして、エディターとコンポーネントエディターを閉じる。

手順2から10を繰り返して、以下のパラメーターリンクグループを作ってください。

パラメーターリンクグループ名	コンポーネント	パラメーター	Link Masterエディターのコンボボックス設定
RoomA BD Level	[Room A]→[Fader(2)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
RoomA BD-AUX On/Off	[Room A]→[Fader(2)]	Ch01:On	Opposite
		Ch02:On	
		Ch03:On	
		Ch04:On	
RoomA Matrix On/Off	[Room A]→[Matrix Mixer]	In01Out01:On	Equal
		In02Out01:On	
		In03Out01:On	
		In04Out01:On	
RoomB Aux Level	[Room B]→[Fader(5)]	Ch03:Level	Absolute
		Ch04:Level	
RoomB BD Level	[Room B]→[Fader(5)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
RoomB BD-AUX On/Off	[Room B]→[Fader(5)]	Ch01:On	Opposite
		Ch02:On	
		Ch03:On	
		Ch04:On	
RoomB Matrix On/Off	[Room B]→[Matrix Mixer(2)]	In01Out01:On	Equal
		In02Out01:On	
		In03Out01:On	
		In04Out01:On	

[Room BD-AUX On/Off]はAUXかBDかを切り替えるパラメーターリンクグループです。フェーダーのチャンネル1/2がオンならチャンネル3/4がオフ、チャンネル1/2がオフならチャンネル3/4がオンにします。

これでパラメーターリンクグループの設定は完了です。

DCPを設定する

各部屋にあるDCP4V4SとDCP4Sにパラメーターを割り当てて、スイッチやノブ操作で変更できるようにします。部屋が分割している状態を「Room Split」、部屋が結合している状態を「Room Combine」というライブラリー名称で設定します。

スイッチやノブには以下のパラメーターを割り当てます。割り当てる手順については後述します。

● 「Room Split」のパラメーター

DCP	スイッチ/ノブ	設定するパラメーターを含むコンポーネント/スナップショット/パラメーターリンクグループ	パラメーター
Room A の DCP4V4S	スイッチ1	Room Combiner plus Automixer	Room 1 の Mics [ON] ボタン
	スイッチ2	Room Combiner plus Automixer	Room 1 の BGM [ON] ボタン
	スイッチ3	パラメーターリンクグループの RoomA BD-AUX On/Off	Link Master の [ON] ボタン
	スイッチ4	パラメーターリンクグループの RoomA Matrix On/Off	Link Master の [ON] ボタン
	ノブ1	Room Combiner plus Automixer	Room 1 の Mics ノブ
	ノブ2	Room Combiner plus Automixer	Room 1 の BGM ノブ
	ノブ3	パラメーターリンクグループの RoomA BD Level	Link Master の フェーダー
	ノブ4	パラメーターリンクグループの RoomA Aux Level	Link Master の フェーダー
Room A の DCP4S	スイッチ1	プリセット	01_Split *
	スイッチ2	プリセット	02_Combine *
	スイッチ3	Room Combiner plus Automixer	Room 1 の BGM リスト (Inc/Upper Limit=4)
	スイッチ4	Room Combiner plus Automixer	Room 1 の BGM リスト (Dec)
Room B の DCP4V4S	スイッチ1	Room Combiner plus Automixer	Room 2 の Mics [ON] ボタン
	スイッチ2	Room Combiner plus Automixer	Room 2 の BGM [ON] ボタン
	スイッチ3	パラメーターリンクグループの RoomB BD-AUX On/Off	Link Master の [ON] ボタン
	スイッチ4	パラメーターリンクグループの RoomB Matrix On/Off	Link Master の [ON] ボタン
	ノブ1	Room Combiner plus Automixer	Room 2 の Mics ノブ
	ノブ2	Room Combiner plus Automixer	Room 2 の BGM ノブ
	ノブ3	パラメーターリンクグループの RoomB BD Level	Link Master の フェーダー
	ノブ4	パラメーターリンクグループの RoomB Aux Level	Link Master の フェーダー
Room B の DCP4S	スイッチ1	プリセット	01_Split *
	スイッチ2	プリセット	02_Combine *
	スイッチ3	Room Combiner plus Automixer	Room 2 の BGM リスト (Inc/Upper Limit=4)
	スイッチ4	Room Combiner plus Automixer	Room 2 の BGM リスト (Dec)

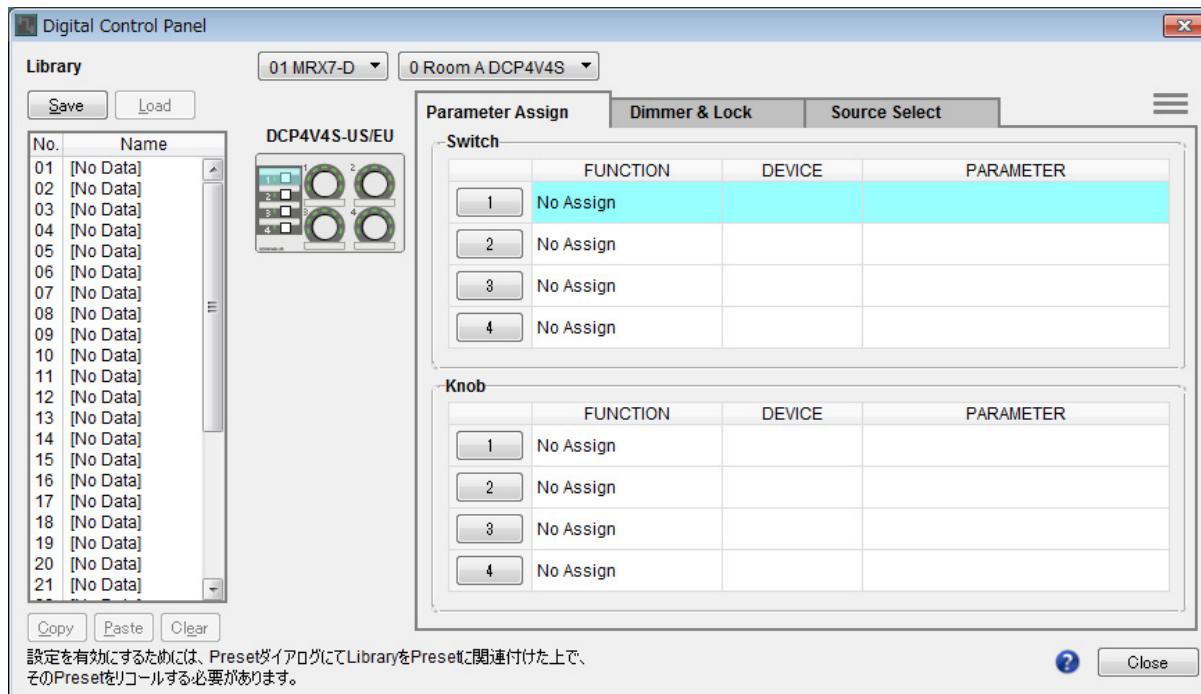
* この時点ではプリセットを設定していないので、プリセット番号のみの表示となります。プリセットをリコールすることで、DCP4Sのスイッチにあるインジケーターがどっちのプリセットがリコールされているのかわかります。(コンバインボタンのオン/オフをDCPのスイッチで切り替えるようにすると、現在のオン/オフ状態がDCPを見ただけではわからなくなります。)

「Room Combine」のパラメーターは、「Room Split」のパラメーターの赤文字部分を1またはAにしてください。

Room AのDCP4V4Sのスイッチ1(パラメーター)とDCP4Sのスイッチ1(プリセット)にパラメーターを設定する方法を説明します。今回はコンポーネントエディターなどからパラメーターを<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする方法で説明しますが、「Parameters」エリアから<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする方法もあります。

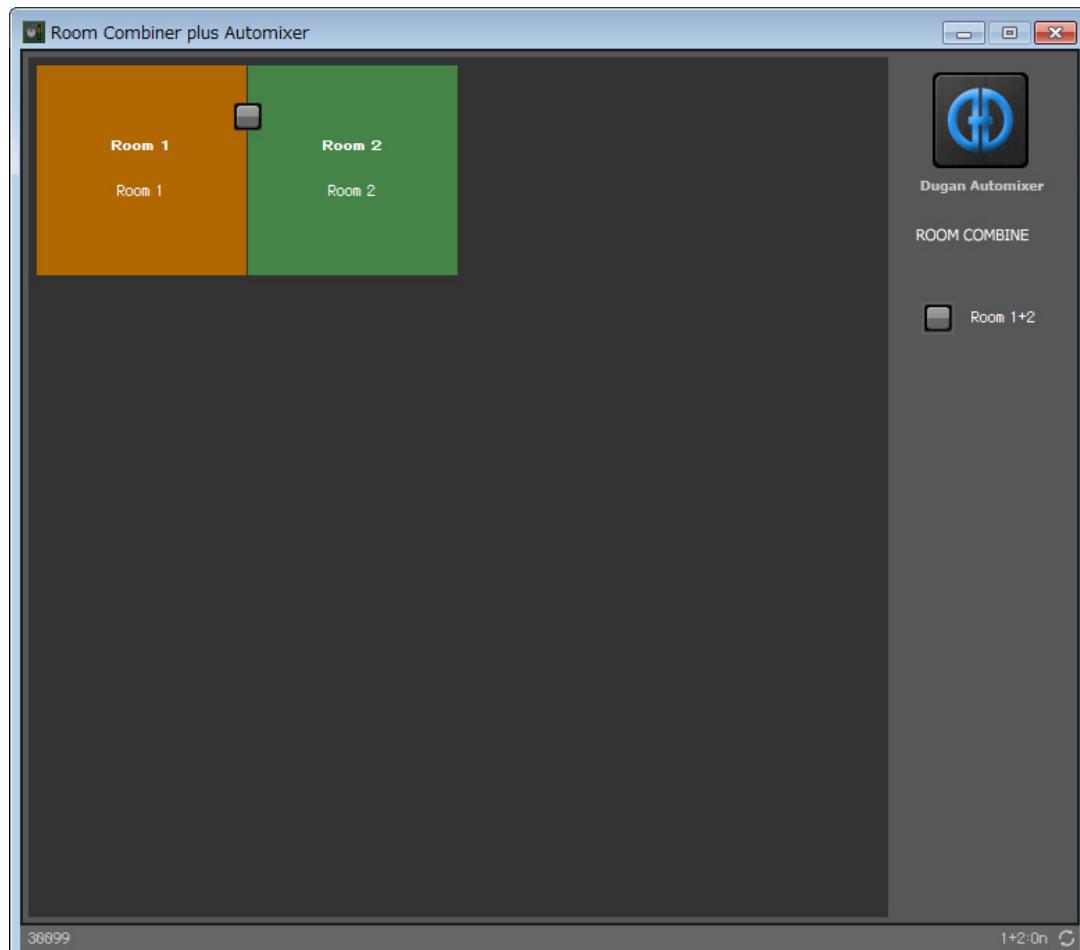
1. [Controller]メニュー→[Digital Control Panel]を選択する。

「Digital Control Panel」ダイアログが開きます。



2. 「Room Combiner plus Automixer」をダブルクリックする。

「Room Combiner plus Automixer」エディターが開きます。



3. 「Room 1」または「Room 2」をダブルクリックする。

コンバイナーパラメーター設定ウィンドウが開きます。



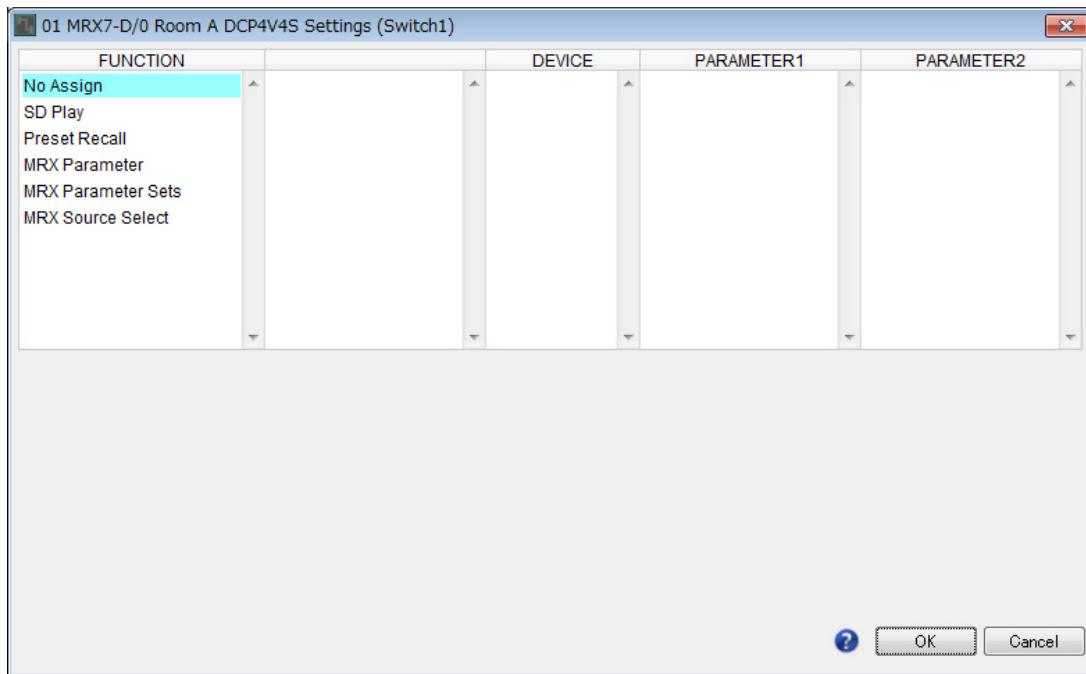
4. すべての[ON]ボタンをオンの状態にする。

初期設定ではすべてがオフなので、そのままでは音が出ない状態になります。

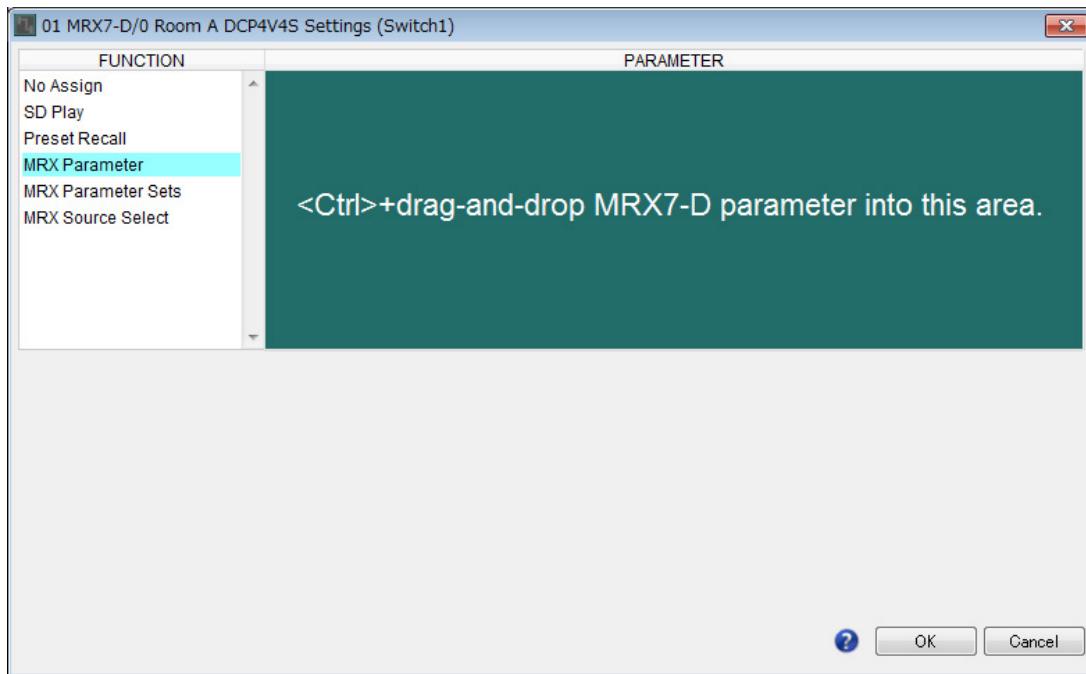


5. 「Digital Control Panel」ダイアログの「Switch」[1]ボタンをクリックする。

「Settings」ダイアログが開きます。

**6. 「FUNCTION」の[MRX Parameter]をクリックする。**

[MRX Parameter]を登録する画面に切り替わります。



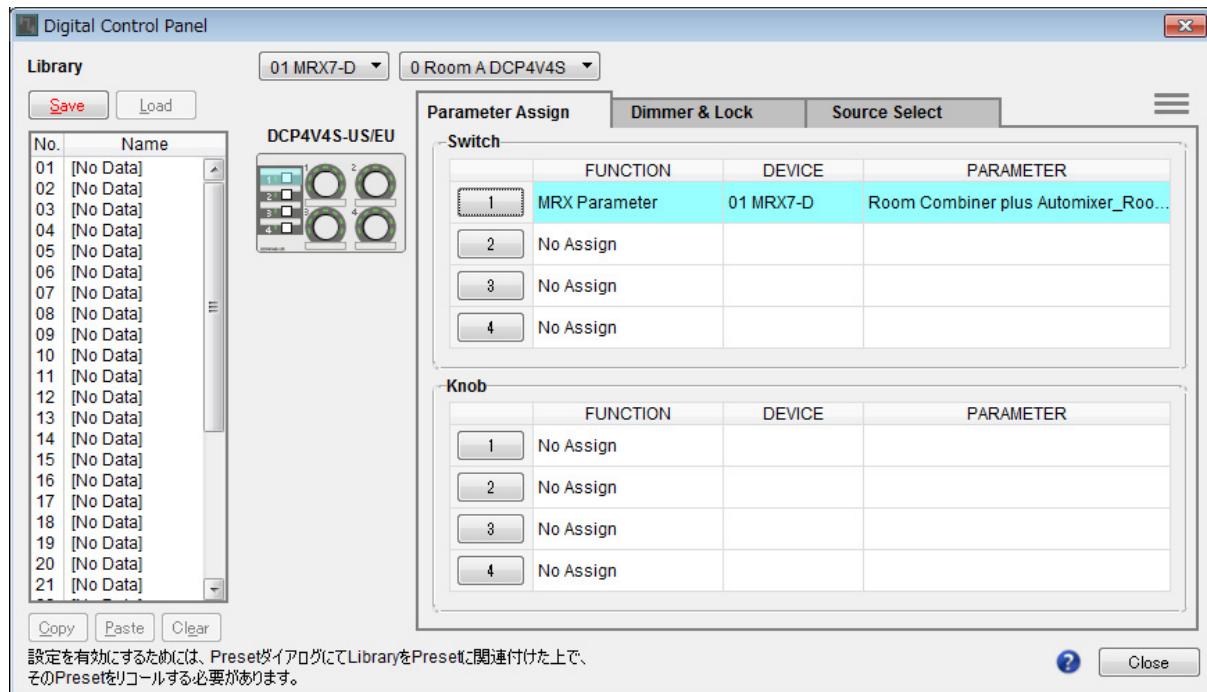
- 7. コンバイナーパラメーター設定ウィンドウのRoom 1のMics [ON]ボタンを、「Settings」ダイアログの「PARAMETER」エリアに、<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする。**

Room 1のMics [ON]ボタンが登録されます。



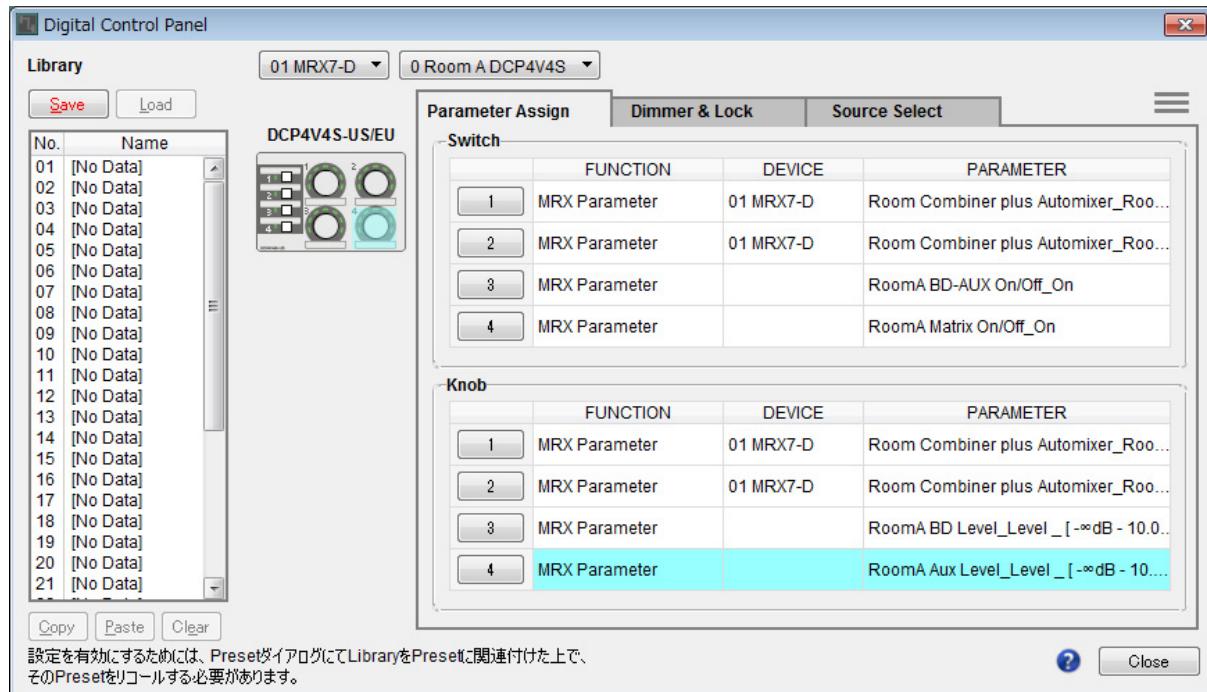
- 8. [OK]ボタンをクリックする。**

Room 1のMics [ON]ボタンが登録された状態の「Digital Control Panel」ダイアログが表示されます。



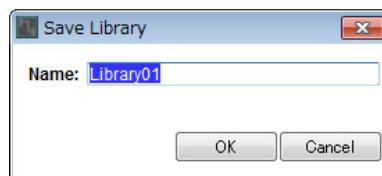
9. 手順2から7の手順のように他のパラメーターを登録する。

パラメーターリンクグループのLink Masterエディターはパラメーターリンクグループを右クリックして表示されるコンテキストメニューから[Open Link Master]を選択すると表示されます。



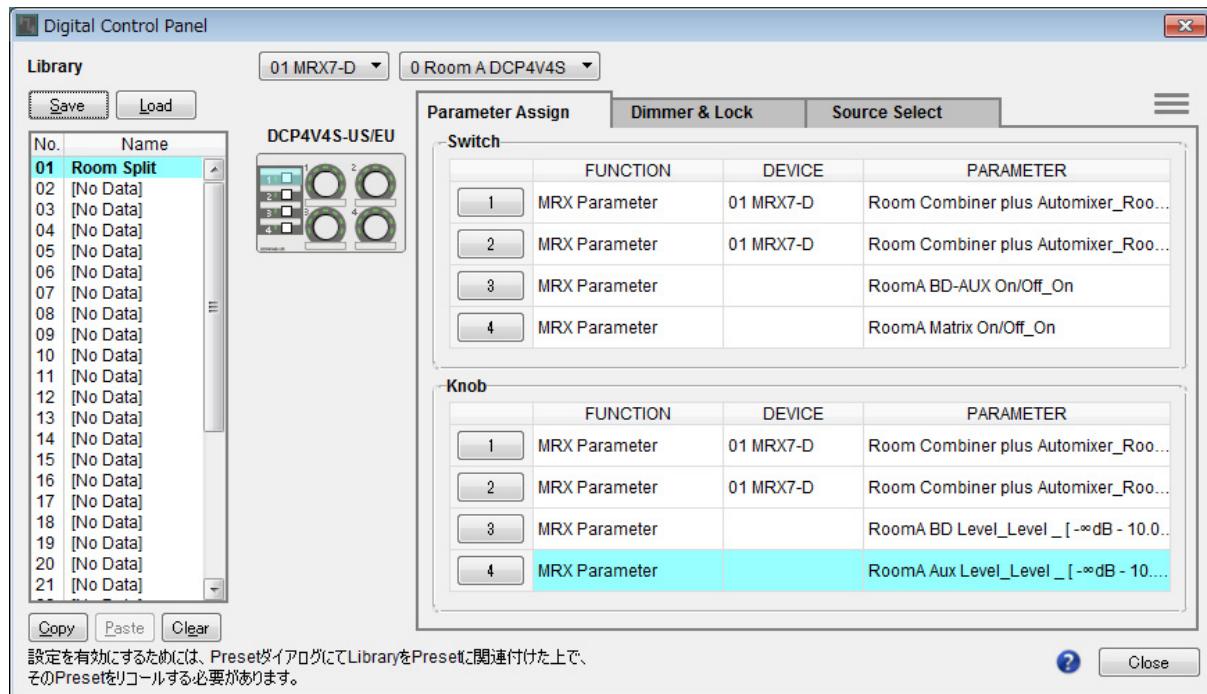
10. 「Library」のNo. 01をクリックして、[Save]ボタンをクリックする。

「Save Library」ダイアログが開きます。



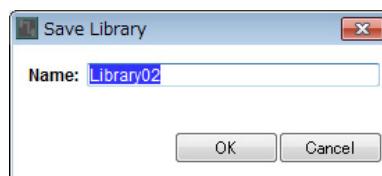
11. [Room Split]と入力して、[OK]ボタンをクリックする。

「Library」のNo. 01として登録されます。



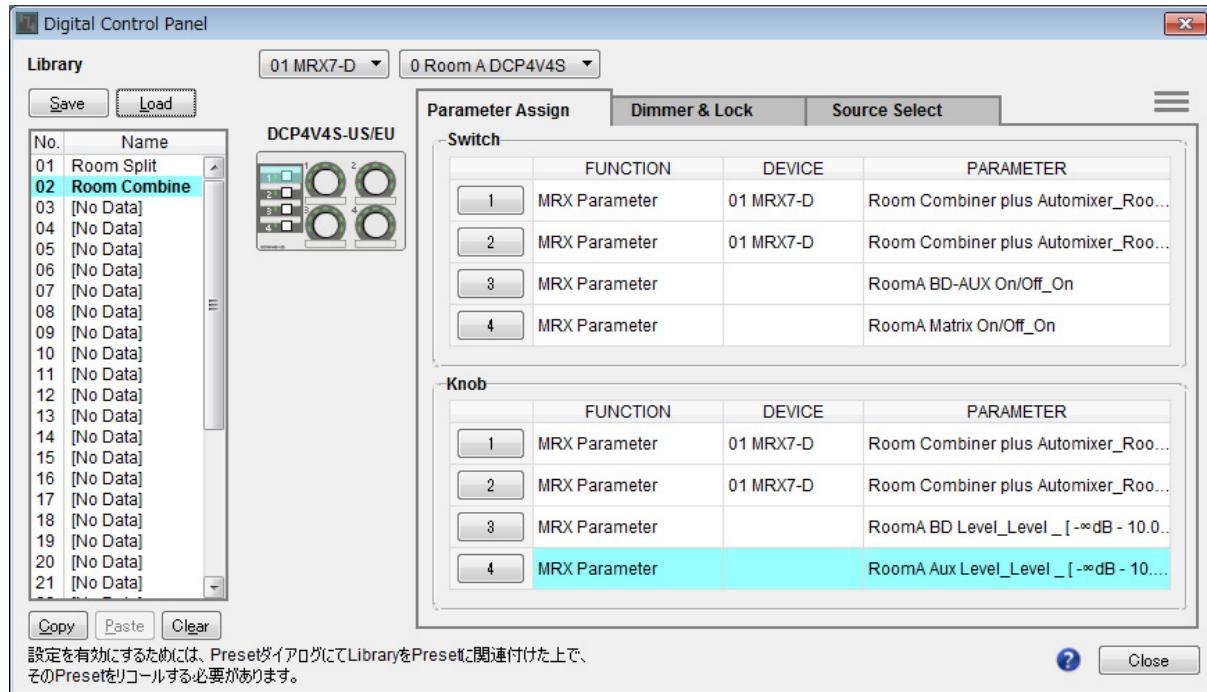
12. Room AのDCPは「Room Split」と「Room Combine」が同じなので、「Library」のNo. 02をクリックして、[Save]ボタンをクリックする。

「Save Library」ダイアログが開きます。



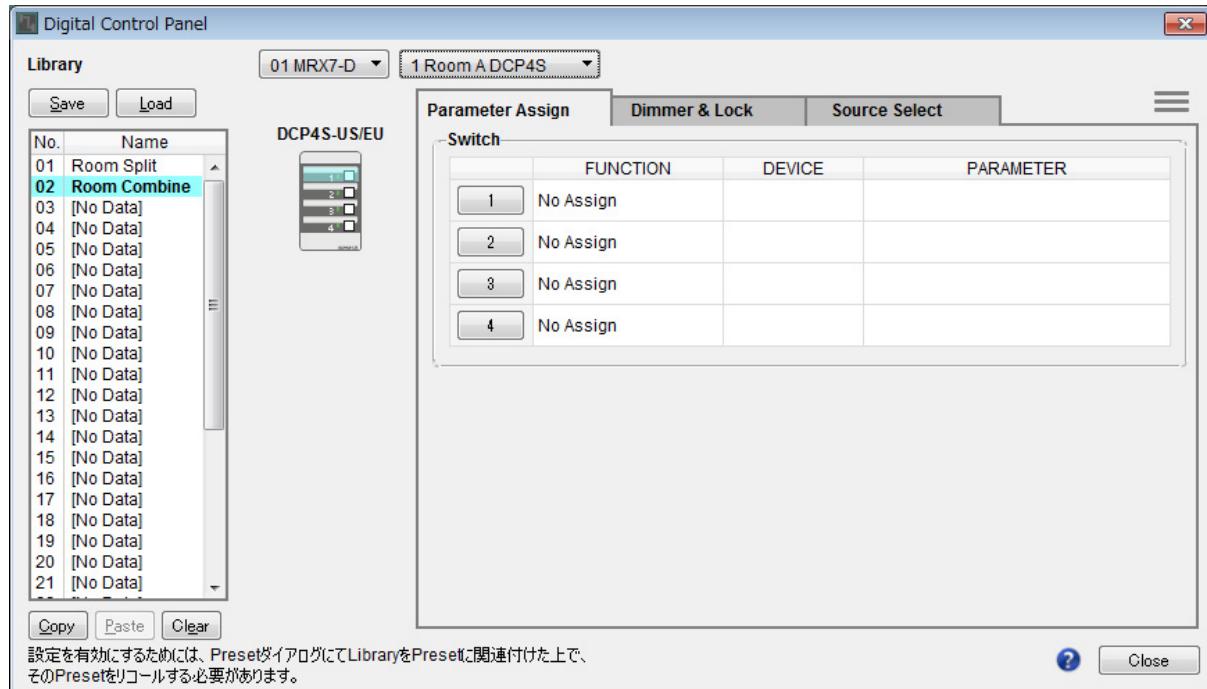
13. [Room Combine]と入力して、[OK]ボタンをクリックする。

「Library」のNo. 02として登録されます。



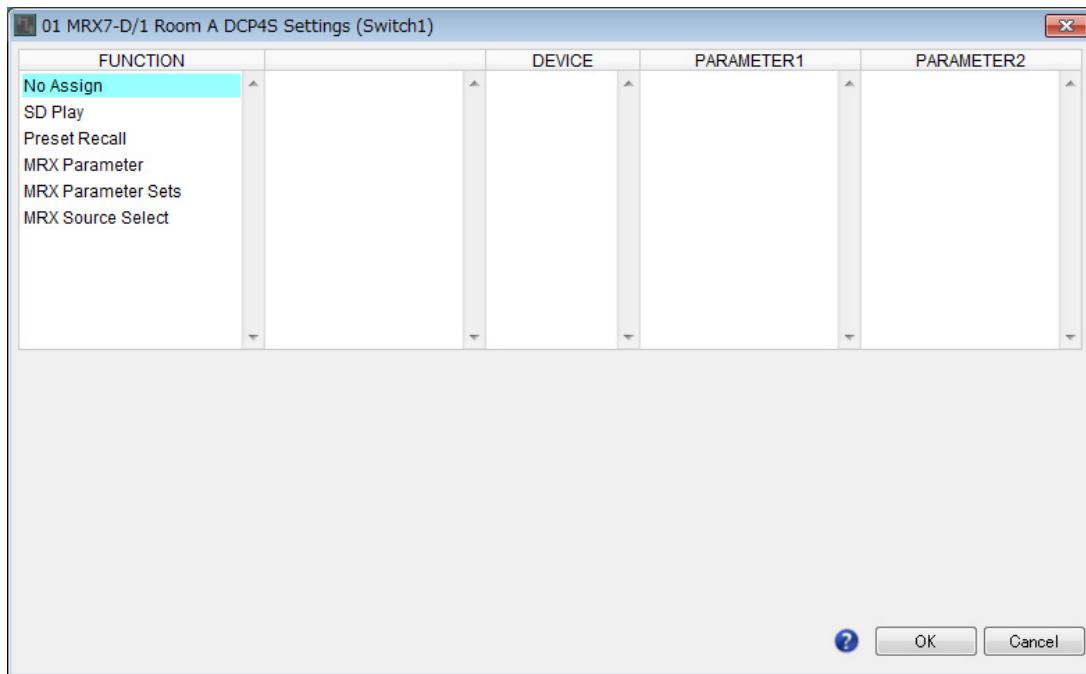
14. DCP選択リストボックスで[1 Room A DCP4S]を選択する。

ID=1のRoom A DCP4Sの設定画面に切り替わります。



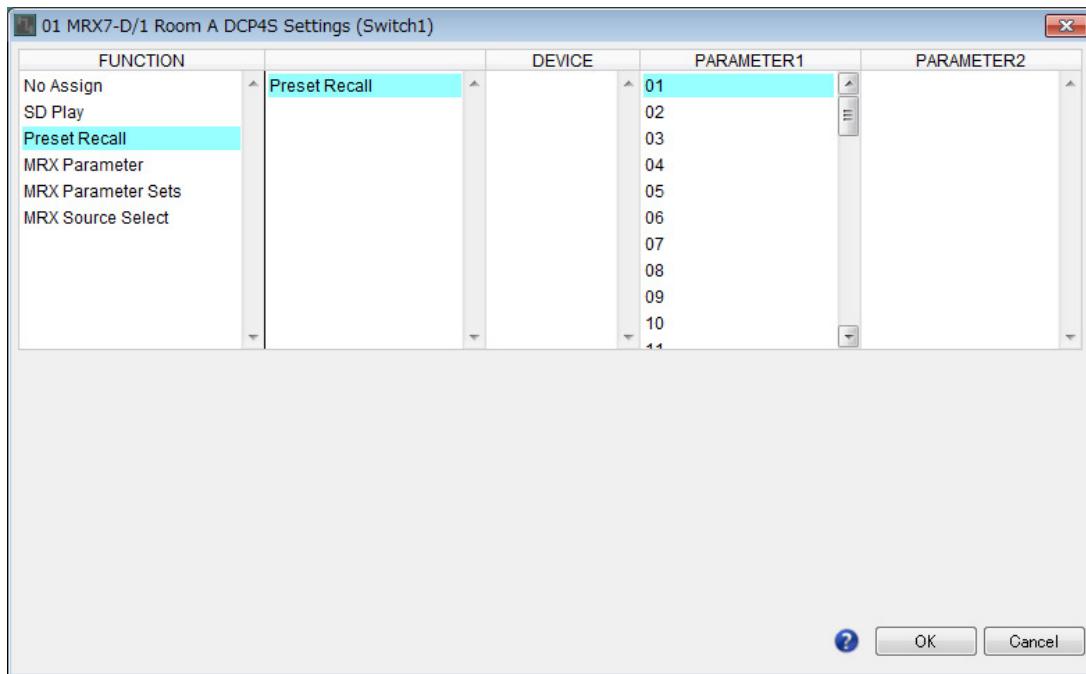
15. 「Digital Control Panel」ダイアログの「Switch」[1]ボタンをクリックする。

「Settings」ダイアログが開きます。



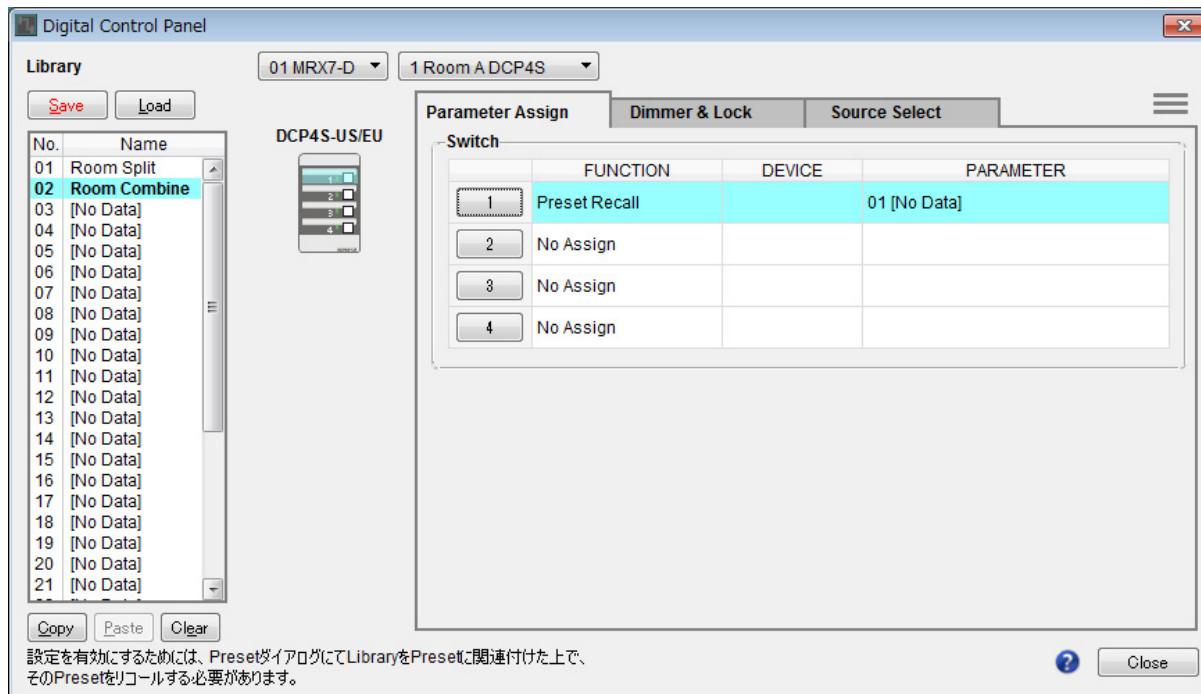
16. 「FUNCTION」の「Preset Recall」をクリックする。

リコールするプリセットを登録する画面に切り替わります。

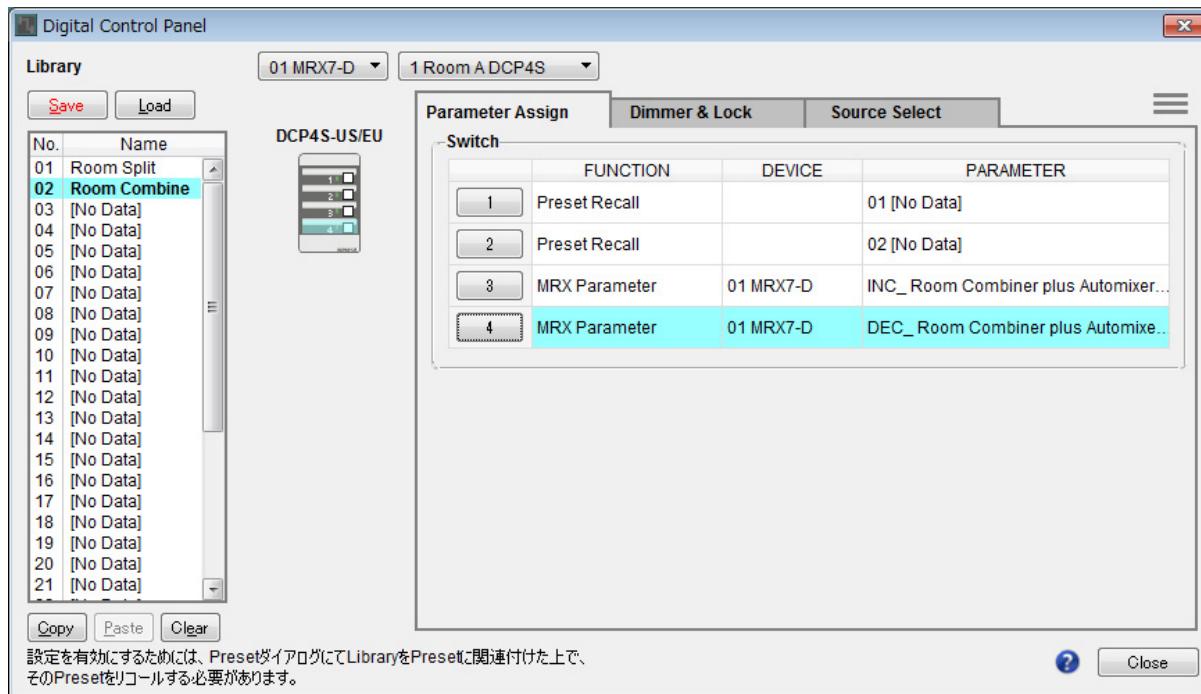


17. 「PARAMETER 1」で[01]をクリックして、[OK]ボタンをクリックする。

プリセットの01が登録された状態の「Digital Control Panel」ダイアログが表示されます。

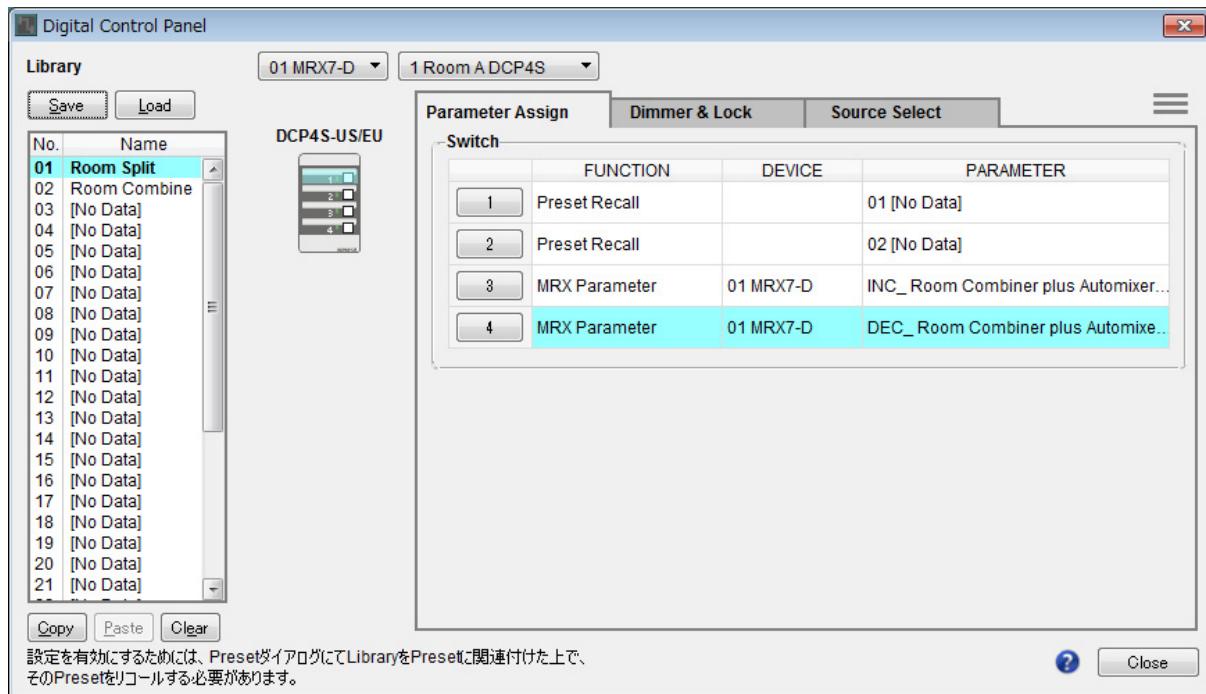


18. 同様に他のスイッチにもプリセットやパラメーターを登録する。



19. 「Library」のNo. 01とNo.02それぞれを選択して[Save]ボタンをクリックする。

Room AのDCP4Sに設定が上書きされます。



20. Room BのDCPも同様に設定する。

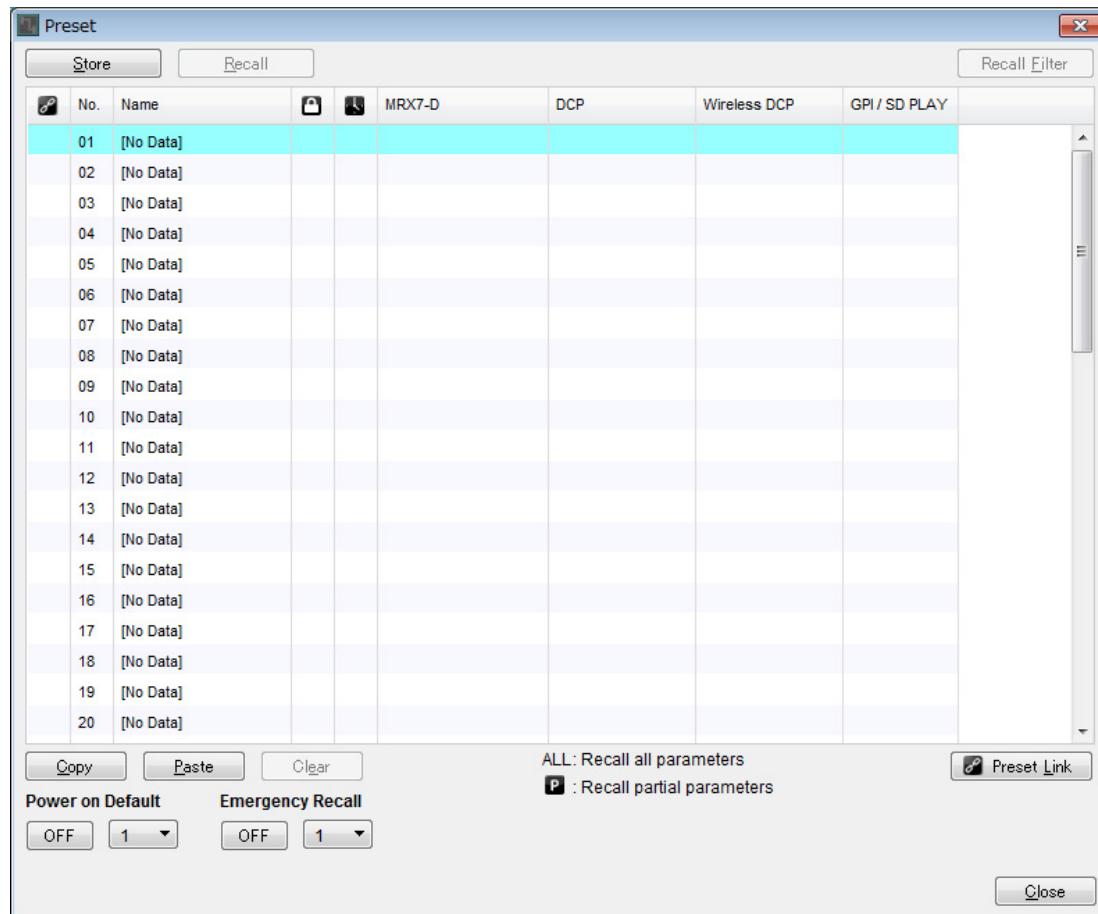
Room Bの「Room Combine」の設定はRoom Aの「Room Combine」と同じです。Room AのDCPでメニューボタン(≡)をクリックして[Copy]を選択し、Room BのDCPに切り替えてメニューボタンで[Paste]を選択します。そのあと「Room Combine」として上書き保存することで作業が楽になります。

プリセットを設定する

DCP4Sからリコールされるプリセットの設定をします。

1. ツールボタンの[Preset]ボタン()をクリックする。

「Preset」ダイアログが開きます。



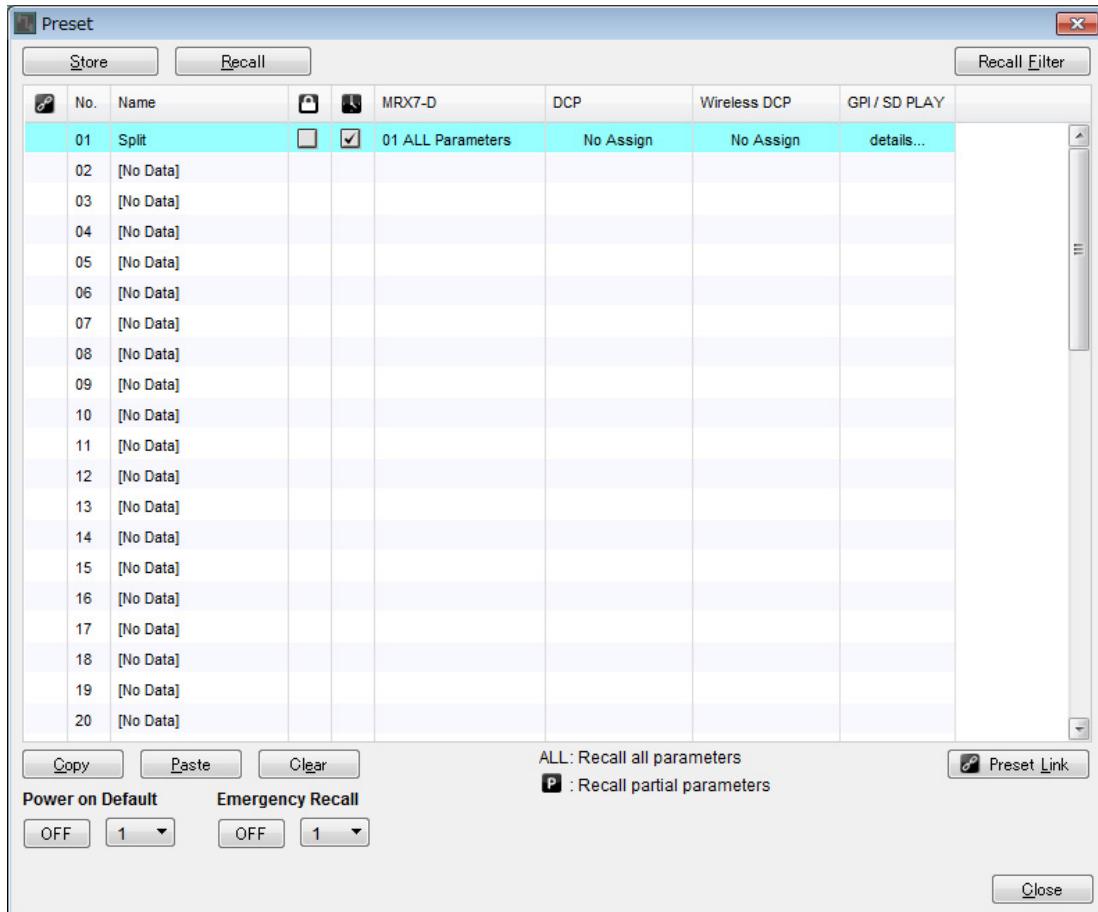
2. No.01をクリックして、[Store]ボタンをクリックする。

「Store Preset」ダイアログが開きます。



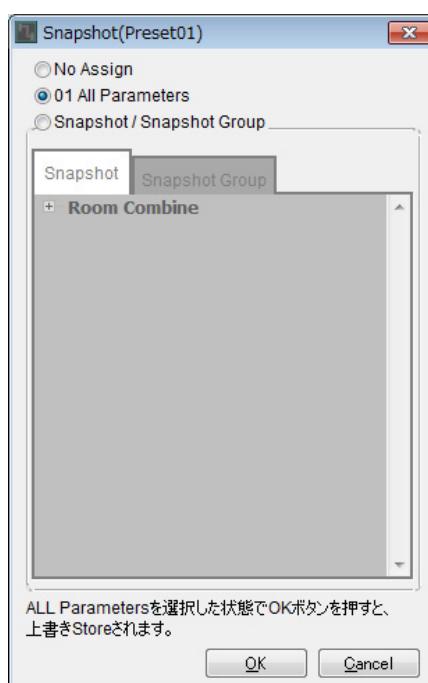
3. [Split]と入力して、[OK]ボタンをクリックする。

現在の状態が「Split」という名前のプリセットとして登録されます。



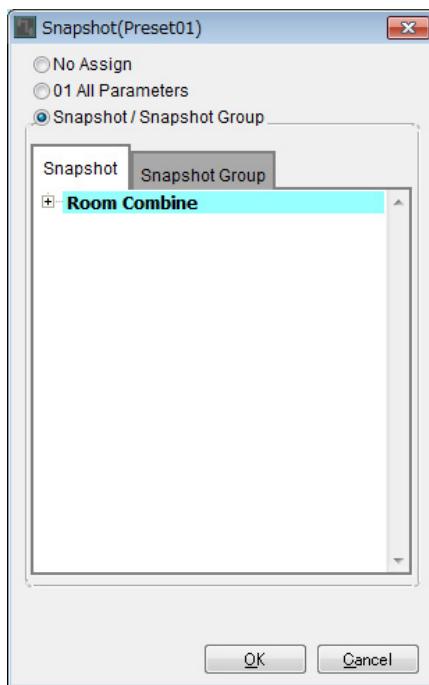
4. No.01の[MRX7-D]欄をクリックする。

「Snapshot」ダイアログが開きます。

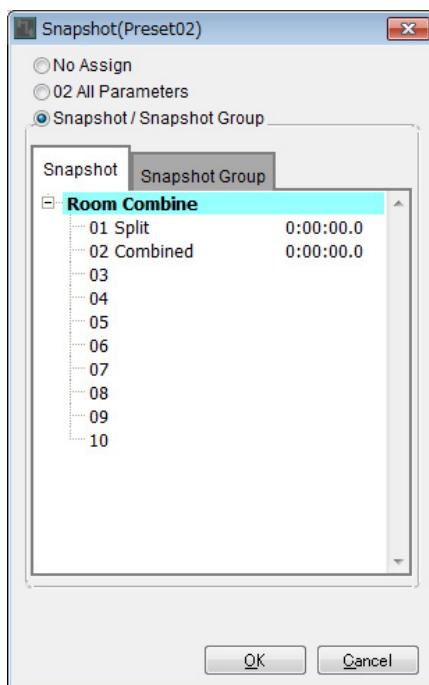


5. [Snapshot/Snapshot Group]にチェックを入れる。

スナップショットを登録する画面に切り替わります。

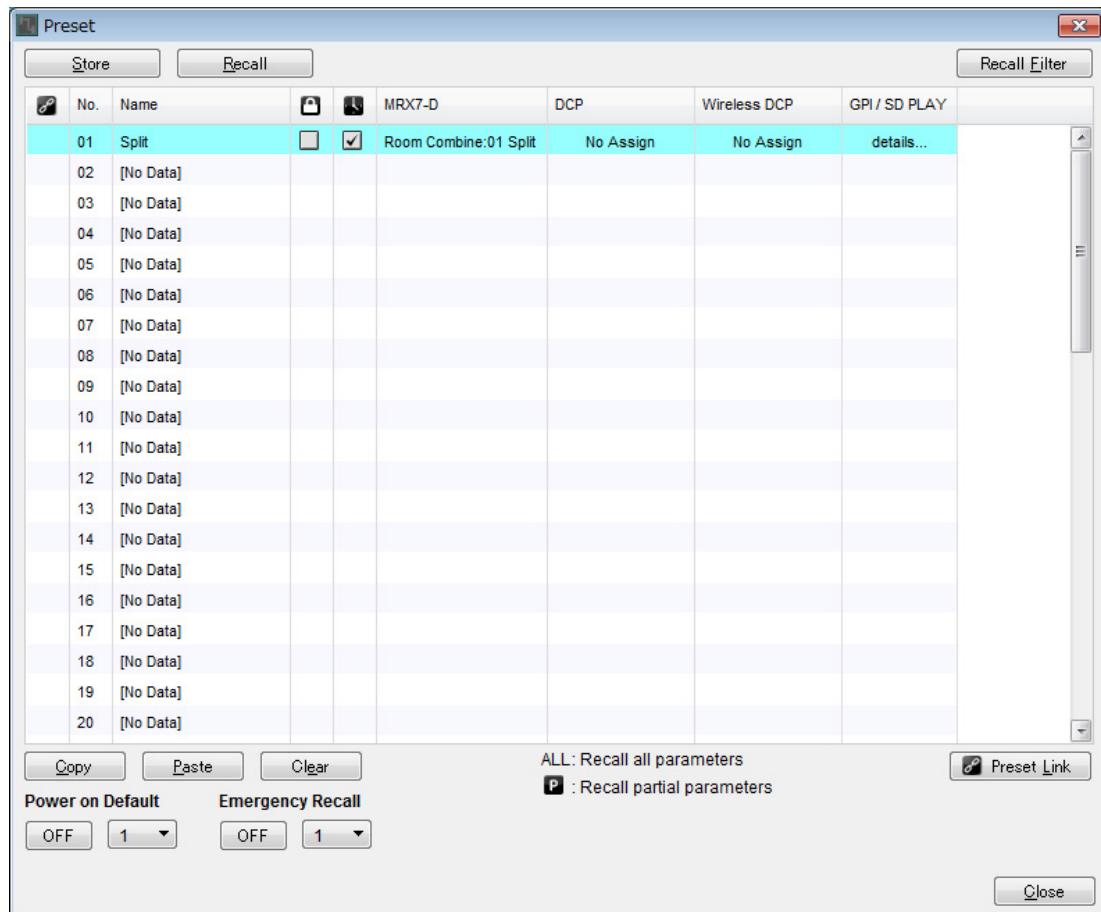


6. [+]をクリックして、スナップショットを展開する。



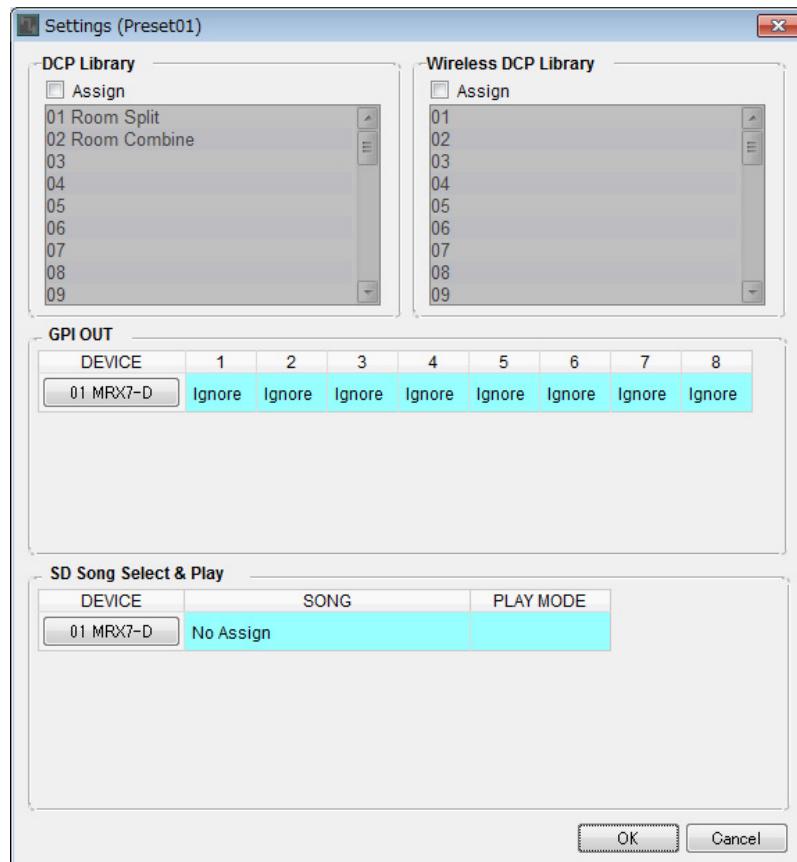
7. [01 Split]をクリックして、[OK]ボタンをクリックする。

プリセットがリコールされるとスナップショットがリコールされるようになります。

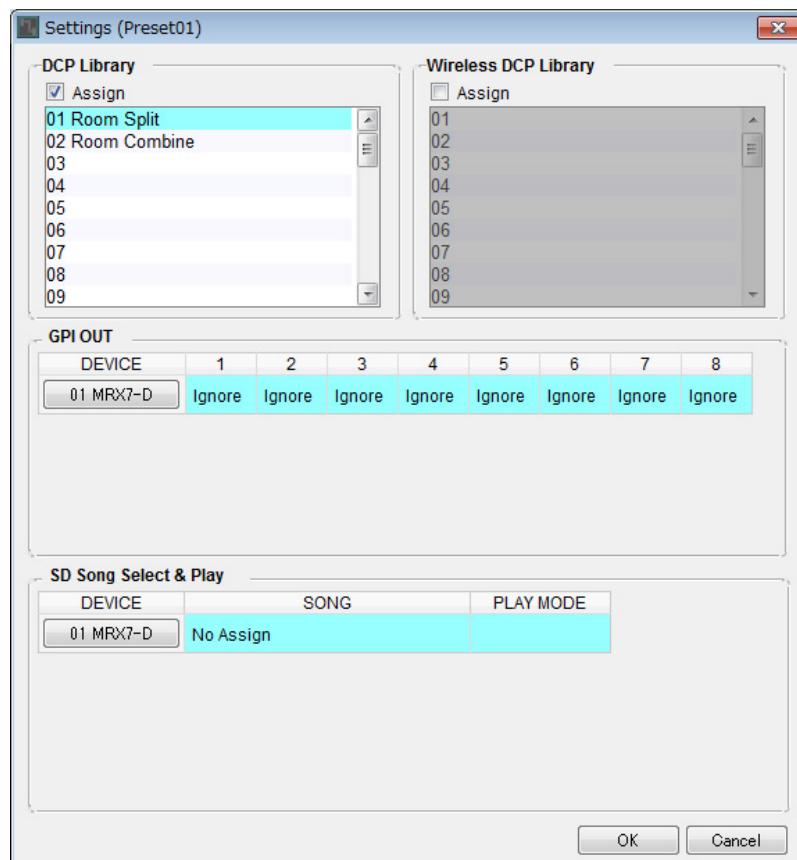


8. No.01の[DCP]欄をダブルクリックする。

「Settings」ダイアログが開きます。

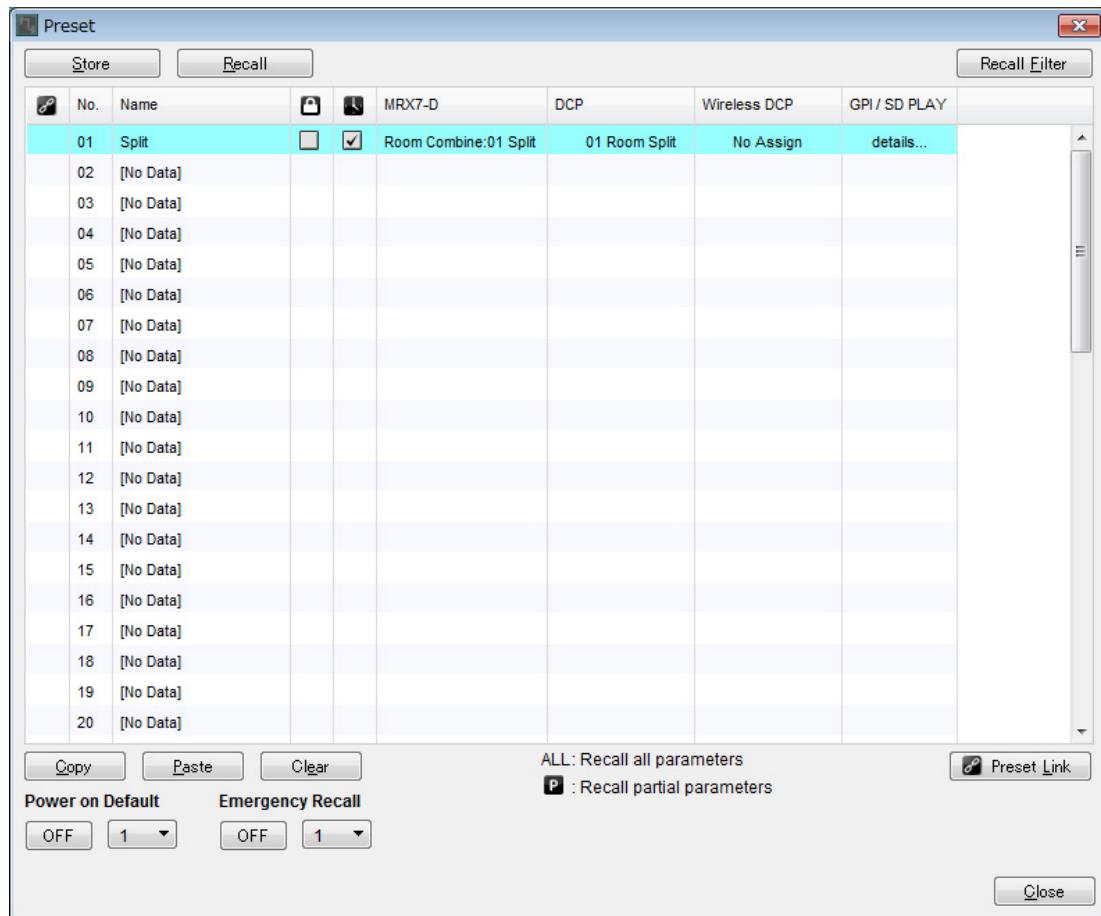


9. 「DCP Library」の[Assign]チェックボックスにチェックを入れる。



10. [01 Room Split]をクリックして、[OK]ボタンをクリックする。

プリセットがリコールされるとライブラリーがロードされるようになります。



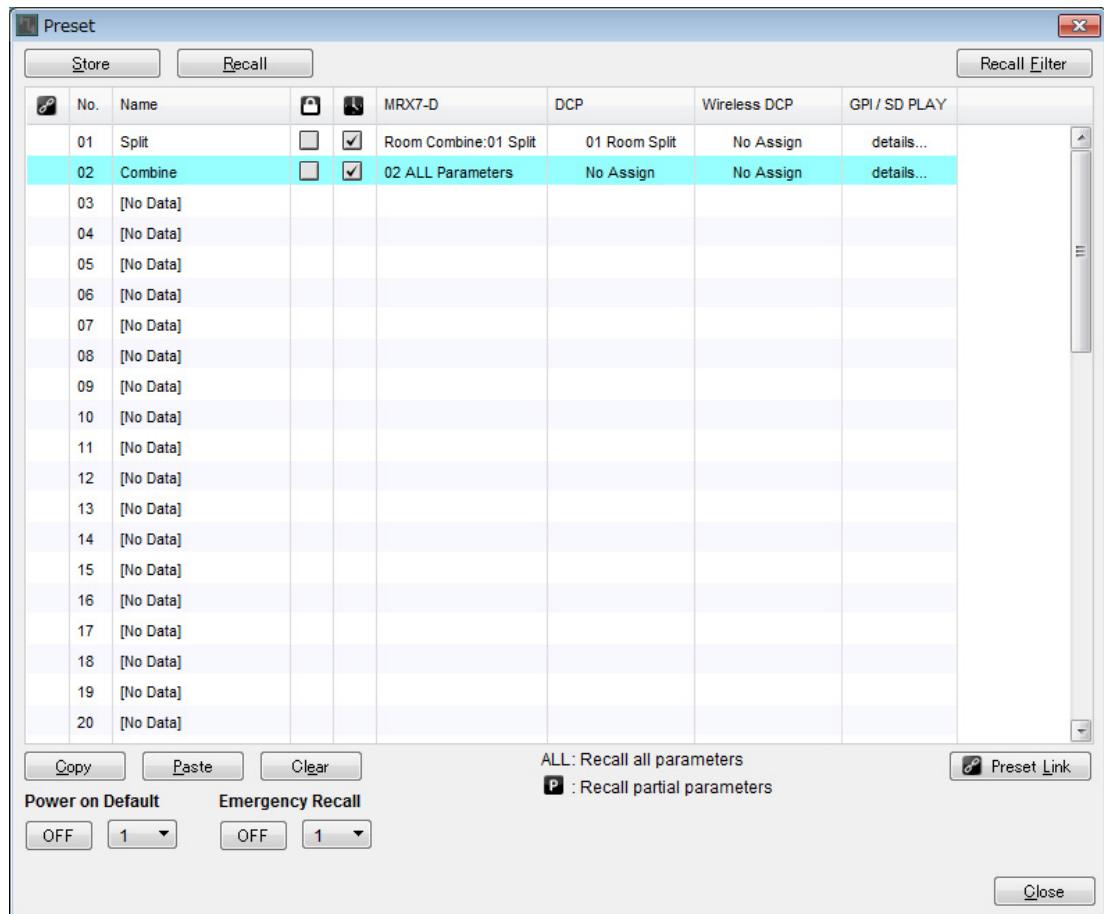
11. No.02をクリックして、[Store]ボタンをクリックする。

「Store Preset」ダイアログが開きます。



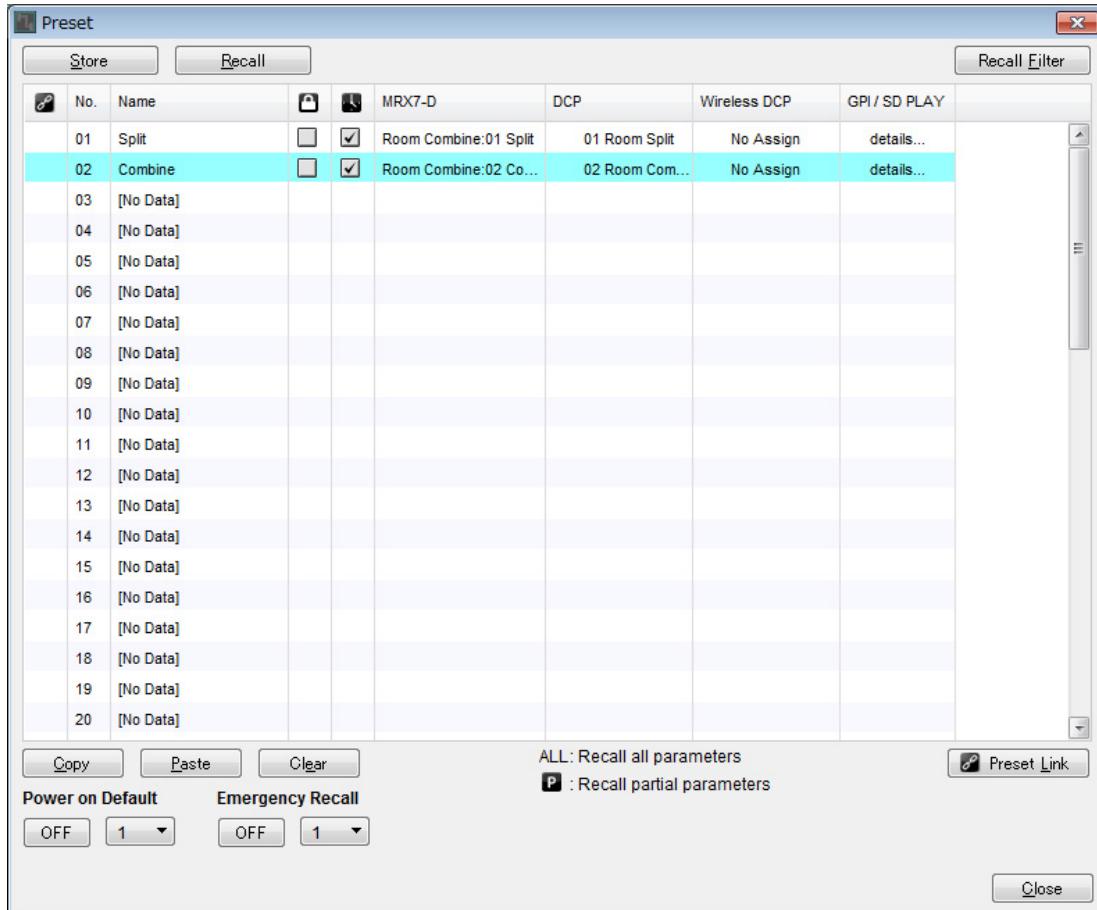
12. [Combine]と入力して、[OK]ボタンをクリックする。

現在の状態が「Combine」という名前のプリセットとして登録されます。



13. 「Combine」プリセットも同様に設定する。

MRX7-Dではスナップショットの[02 Combine]を設定して、DCPではライブラリーの[02 Room Combine]を設定してください。



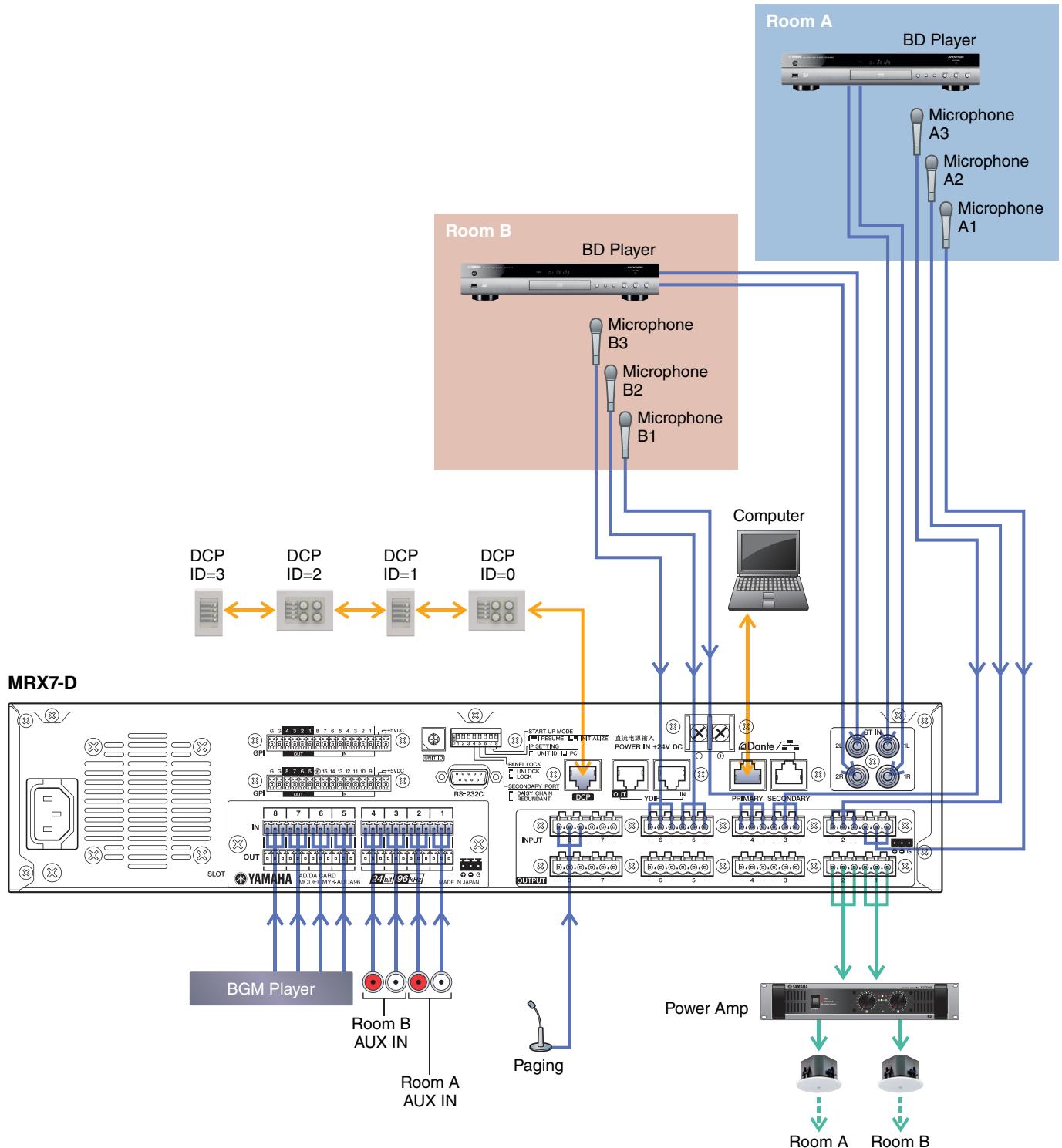
14. [Close]ボタンをクリックする。

「Preset」ダイアログが閉じます。

オフライン状態での設定は以上です。もう一度、設定を保存してください。

機器を接続する

MRXなどの各種機材をラックなどにマウントしたあと、MRXと各機器を以下のように接続します。SDメモリーカードは、この段階でMRXに挿入してください。



MRXの電源を入れる

MRXの電源を入れます。

MRXの電源を切る場合はアンプの電源を先に切ってください。

アンプの電源を入れる

アンプの電源を入れます。

不要な音が出力されないように、アンプ本体ですべてのチャンネルのアップテネーター値を最低にして起動することをおすすめいたします。

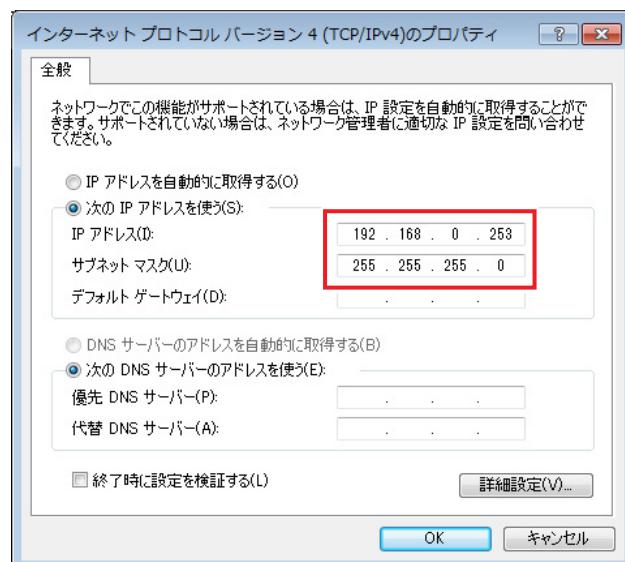
コンピューターのTCP/IPアドレスを設定する

MRXとコンピューターで通信をするために、コンピューターのTCP/IPを以下のように設定します。

- 1. MTX-MRX Editorの[System]メニュー→[Network Setup]を選択する。**
「Network Setup」ダイアログが表示されます。
- 2. [Open Network Connection]をクリックする。**
「ネットワークの接続」が表示されます。
- 3. MRXを接続するアダプターを右クリックして、[プロパティ]を選択する。**
「ローカルエリア接続のプロパティ」ダイアログが表示されます。
- 4. [インターネットプロトコルバージョン4 (TCP/IPv4)]を選択して、[プロパティ]をクリックする。**
「インターネットプロトコルバージョン4 (TCP/IPv4)のプロパティ」ダイアログが表示されます。
- 5. [次のIPアドレスを使う(S)]をクリックする。**
- 6. [IP アドレス]に「192.168.0.253」を入力し、[サブネットマスク]に「255.255.255.0」を入力する。**

NOTE

MRX7-DのIPアドレスは「192.168.0.1」に設定されています。



- 7. [OK]をクリックする。**

NOTE

設定をするとWindowsファイアウォールでMTX-MRX Editorがブロックされる場合があります。[プライベートネットワーク]にチェックを入れて、[アクセスを許可する]をクリックしてください。

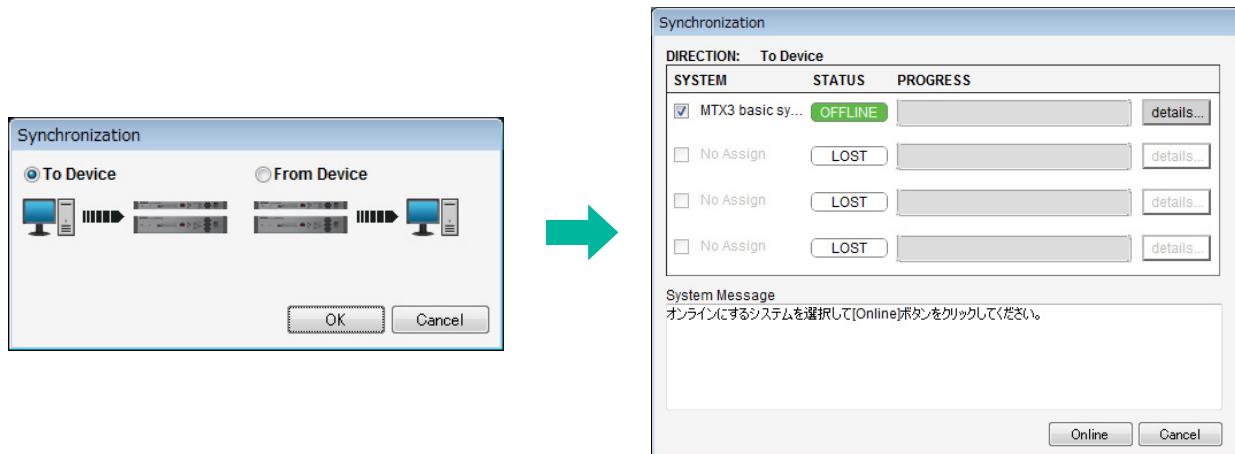
MTX-MRX Editorをオンラインにする

MTX-MRX Editorの右上にある[Online]ボタンをクリックしてください。正常にオンラインになると、左側のインジケーター1が青く点灯します。



「Synchronization」ダイアログが表示されたら、「To Device」にチェックを入れて、[OK]ボタンをクリックしてください。ダイアログの表示が切り替わったら、オンラインにするシステムにチェックを入れて、[Online]ボタンをクリックしてください。

MTX-MRX Editorで設定したプロジェクトがMRXに送信されます。



設定の反映結果を確かめる

主なチェック項目は以下です。各パラメーターの設定については「MTX-MRX Editorユーザーガイド」と「MRX Designerユーザーガイド」をご参照ください。

- 1. DCP4Sのスイッチ1を押して「Split」プリセットをリコールする。**
- 2. BGMやBlu-ray Disc Player、AUX INなどから音声信号をMRX7-Dに入力して、入力レベルを調整する。**

BGMの入力レベルの調整は「Fader(3)」で個別にしてください。BGM全体の調整はDCP4V4Sのノブ2でできます。Blu-ray Disc PlayerやAUX INの入力レベルの調整は「Fader(2)」と「Fader(5)」で個別にしてください。

NOTE

Blu-ray Disc PlayerやAUX INの調整のときは、Matrix Mixerをオン状態にしてください。またFaderのオン/オフ状態でどちらの入力を受け付けるか決めていますので、調整するときにDCP4V4Sのスイッチ3で切り替えてください。

- 3. 出力レベルの調整を「Fader(6)」で個別にする。**

- 4. 「ANLOG IN」エディターでマイクの入力レベルを調整する。**

必要に応じて[+48V]ボタンをオンにしてください。

注記

ファンタム電源が不要な場合、ボタンをオフにしてください。

ファンタム電源をオンにする場合、本体/外部機器の故障やノイズを防ぐために、次の内容にご注意ください。

- [INPUT] 端子にファンタム電源非対応の機器を接続するときは、ボタンをオフにする。
- ボタンをオンにしたまま、[INPUT] 端子でケーブルの抜き差しをしない。
- ファンタム電源のオン/オフは、出力レベルを最小にした状態で行なう。

NOTE

マスタースイッチはありません。故障の原因となりますので、接続する機器に合わせて設定してください。

- 5. その他入出力の調整をする。**

- 6. DCP4Sのスイッチ2を押して「Combine」プリセットをリコールする。**

入出力のレベルを確認してください。

「Split」と「Combine」でDCPからでは操作できないパラメーターをそれぞれに設定しないといけない場合は、そのパラメーターをパラメーターセットの「Room Combine」に登録して、パラメーター変更前の状態を「Split」に、パラメーター変更後の状態を「Combine」に、それぞれストアしてください。

- 7. DCPの設定確認をする。**

DCPが設定通りに動くかどうか確認します。

すべての設定が終わったら、プロジェクトを保存して、MTX-MRX Editorをオフラインにしてください。

以上で、例1での設定は完了です。

例2 Speech Privacyを併用した遠隔会議システム

■ 用語

遠隔会議システムにおける用語を説明します。

用語	説明
近接地	遠隔会議システムにおける自分側の会議室のこと。Near-endとも言う。
遠隔地	遠隔会議システムにおける相手側の会議室のこと。Far-endとも言う。
From Far-end	遠隔地(相手側)からの入力信号
Far-end Voice	近接地(自分側)のスピーカーで再生する遠隔地からの信号
Near-end Mic.	近接地のマイクからの入力信号
Near-end Voice	近接地のスピーカーで再生する近接地のマイクからの信号
To Far-end	遠隔地に送信するエコーキャンセル処理した近接地のマイク信号
CODEC	データをデジタル通信回線で送受信するための装置

Device Configuration Wizardで機器の構成を作成する

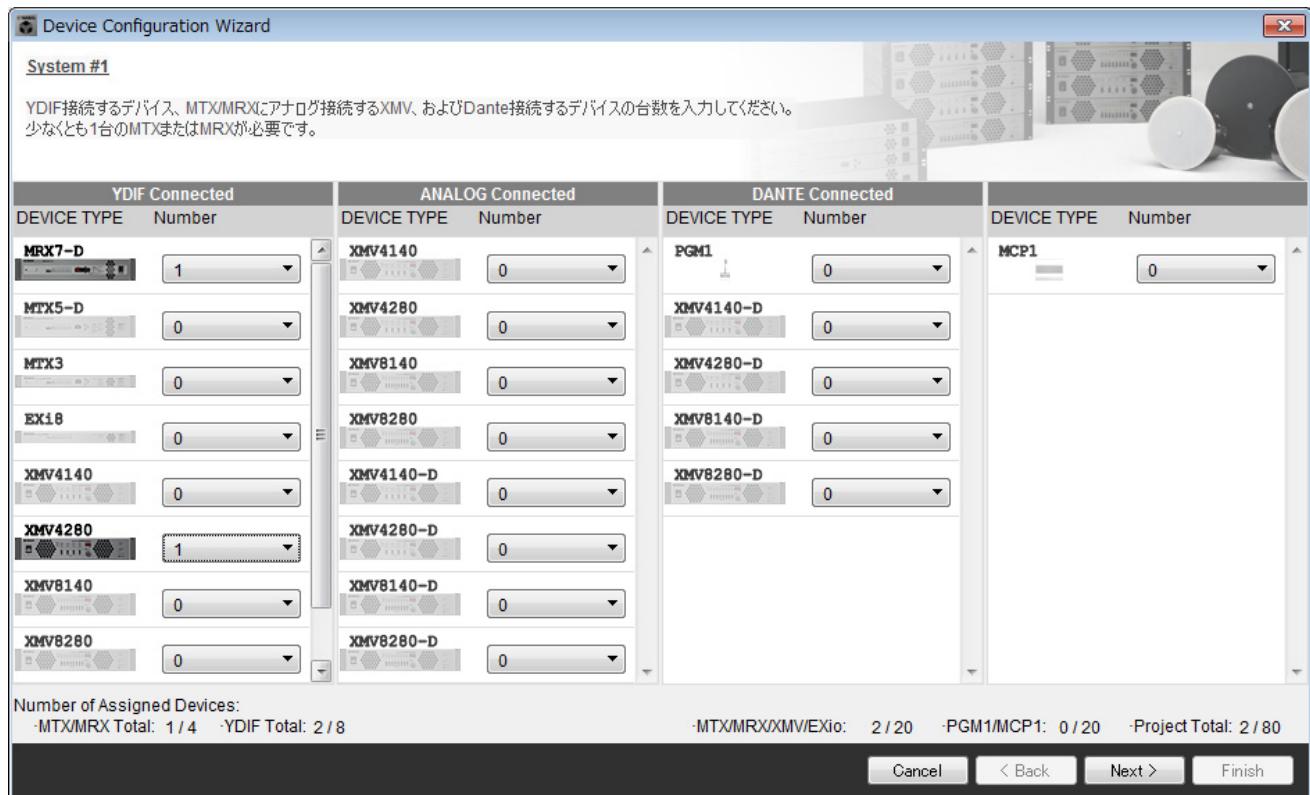
MRX内部のコンフィギュレーションを設定する前に、MTX-MRX EditorのWizardを使って機器の構成を作成します。基本設定をすると結線やIDなどに関する情報を印刷できます。
以下の手順で基本設定を行なってください。

1. 構築するMTX/MRXシステムの名称を入力して、[Next>]をクリックする。



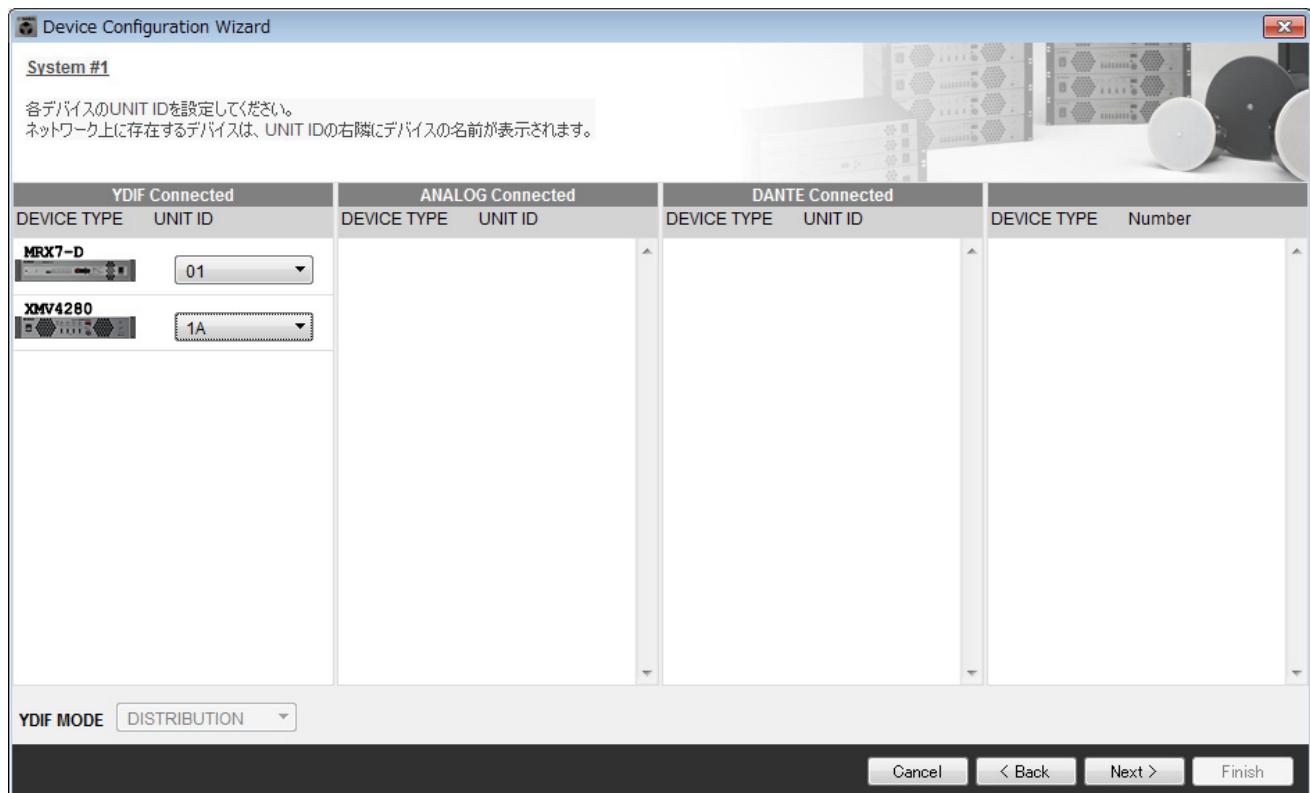
2. MTX/MRXシステムで接続する機材の台数を設定したあと、[Next>]をクリックする。

「YDIF Connected」のMRX7-Dの台数を1に、接続するXMV4280の台数を1に設定してください。



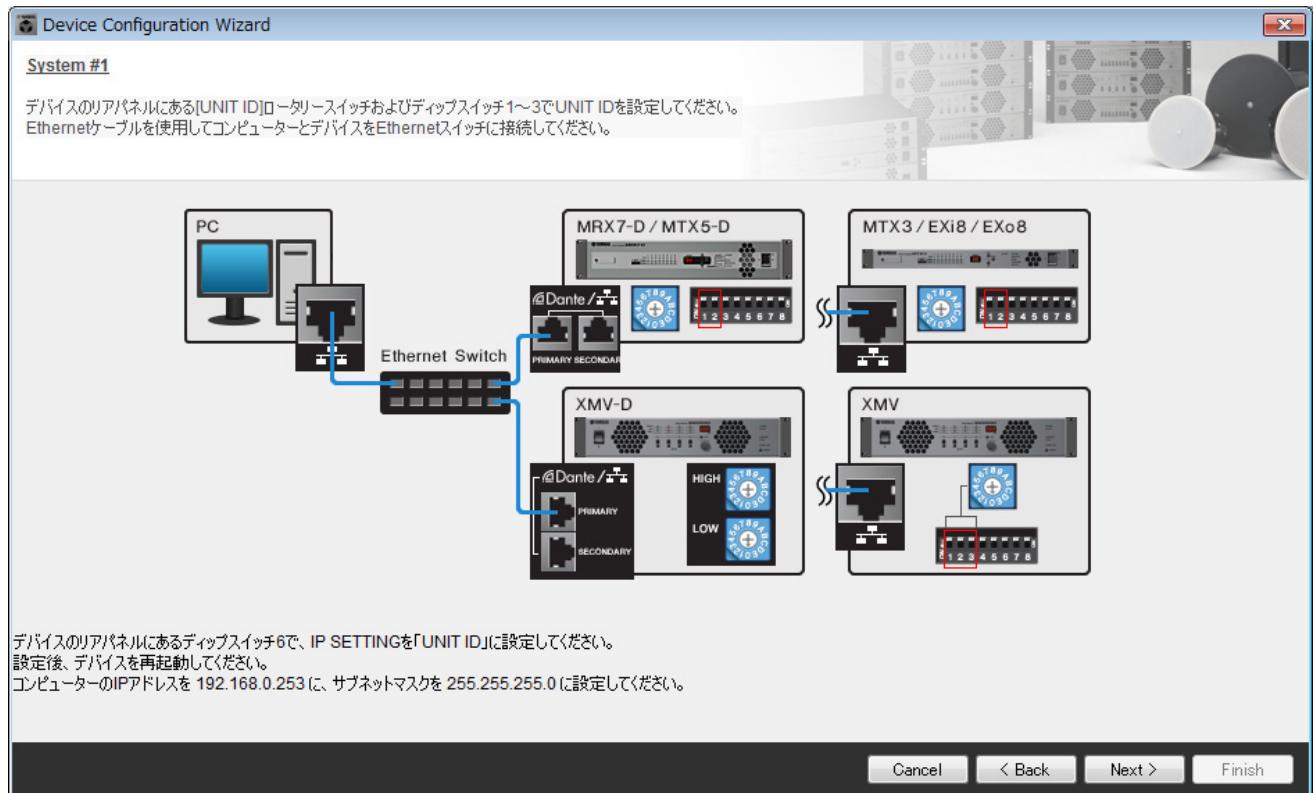
3. 各機器のUNIT IDを設定して、[Next>]をクリックする。

UNIT IDは特に理由がない限りは割り当てられたものを使用してください。今回はUNIT IDの変更方法を説明するために、XMVのUNIT IDを1Aに設定します。



4. 機器の[UNIT ID]ロータリースイッチとディップスイッチを設定する。

コンピューターのIPアドレスはWizard完了後の「コンピューターのTCP/IPアドレスを設定する」で設定します。
手元に機器がない場合は「機器を接続する」の段階で設定をしてください。



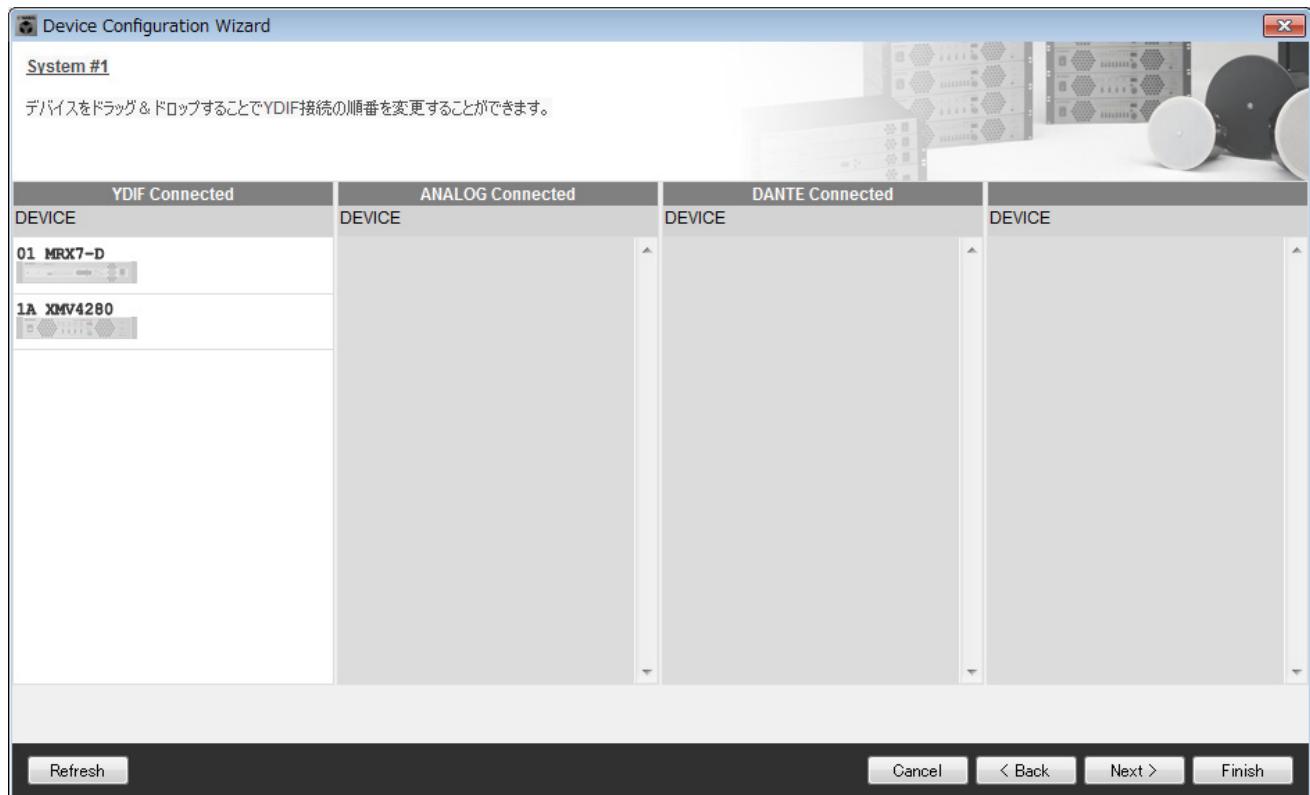
以下のように設定します。

MRX7-D	UNIT ID = 01 [UNIT ID] ロータリースイッチ=1 ディップスイッチ=すべてOFF(上側)
XMV	UNIT ID = 1A [UNIT ID] ロータリースイッチ=A ディップスイッチ= 1がON(下側)、それ以外はOFF(上側)

5. MRXおよびXMVの[UNIT ID]ロータリースイッチとディップスイッチを設定し終わったら、[Next>]をクリックする。

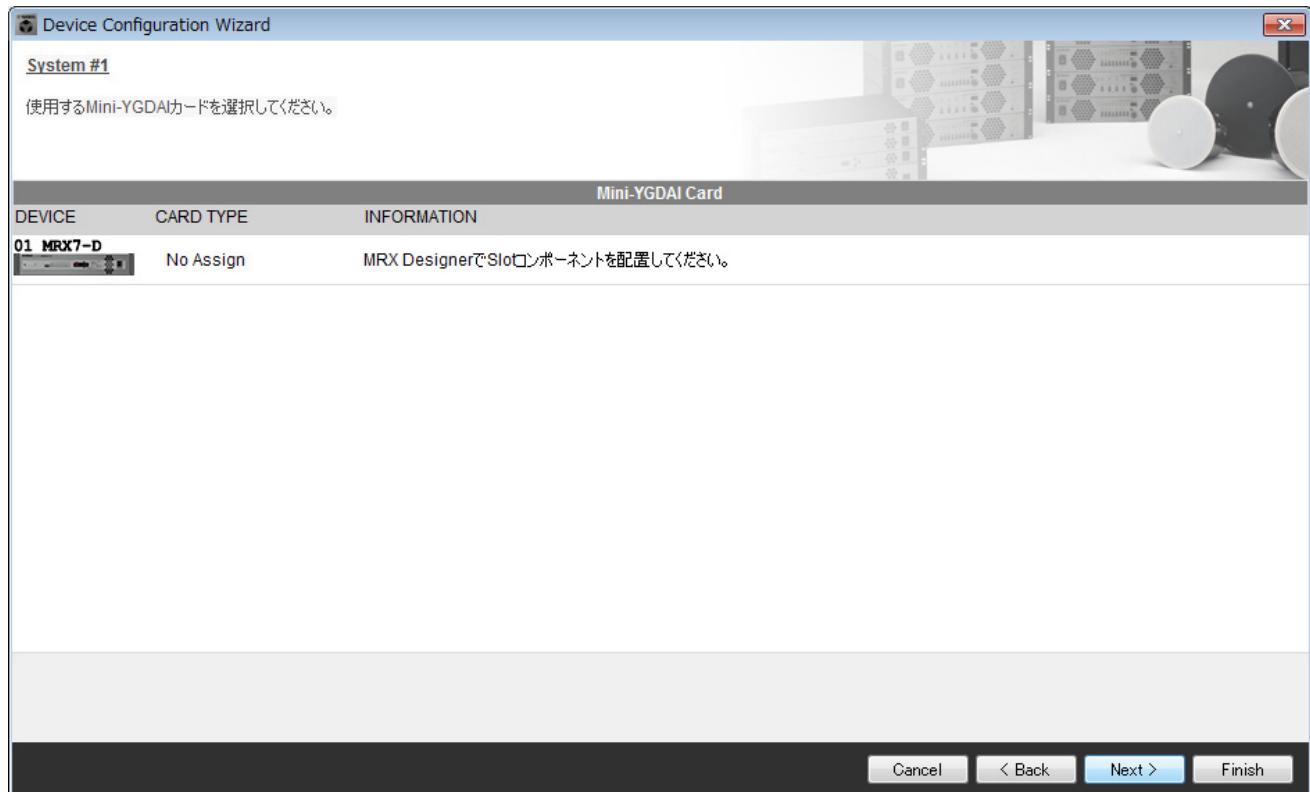
6. 画面にMRXおよびXMVが表示されていることを確認し、[Next>]をクリックする。

MRXおよびXMVはそれぞれ1台なので、順番を入れ替える必要はありません。



7. [Next>]をクリックする。

MRXではMRX DesignerでMini-YGDAIカードの選択をします。

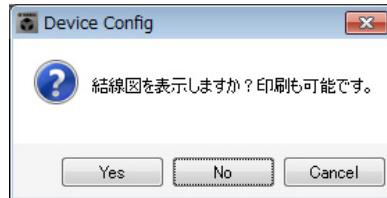


8. MRXに接続するDCPのモデルを選択し、名称を記入して[Finish]をクリックする。

この例ではProVisionaire Touchを使用するので、DCPは設定しません。



9. 「結線図を表示しますか？ 印刷も可能です。」ダイアログが表示されたら、[Yes]をクリックする。



結線図が表示されます。必要に応じて[Print]をクリックして、印刷をしてください。
画面を閉じる場合は[Close]をクリックしてください。



NOTE

接続図は、[File]メニュー→[Print Configuration Diagram]を選択することで再度表示できます。

Device Configuration Wizardで機器の構成を変更する場合は、Project画面の[Device Config]ボタンをクリックしてください。



MRXのコンフィギュレーションを設定する

コンポーネントの配置と結線をする

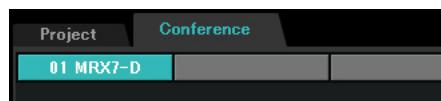
MRX DesignerでMRX内部のコンフィギュレーションを設定します。
各設定が終わったら、[File]メニュー→[Save]で保存することをおすすめします。

NOTE

「ユーザー アカウント制御」ダイアログが表示されることがあります。[続行]または[はい]をクリックしてください。

■ MRX Designerを起動する

「Device Configuration Wizardで機器の構成を作成する」の手順1で設定したシステム名称のタブをクリックして、設定画面に移動してください。



移動したあと、「Open MRX Designer」ボタンをクリックして、MRX Designerを起動します。

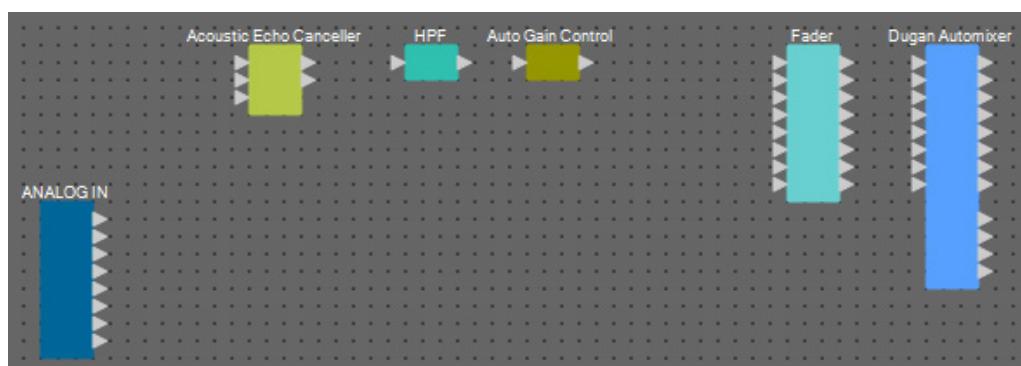


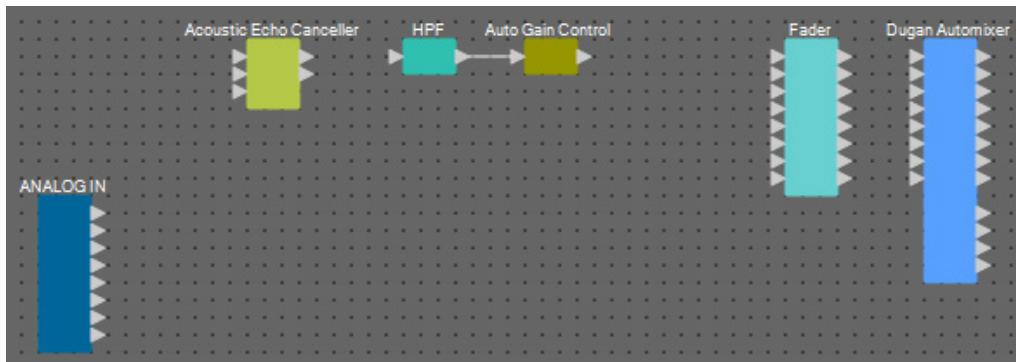
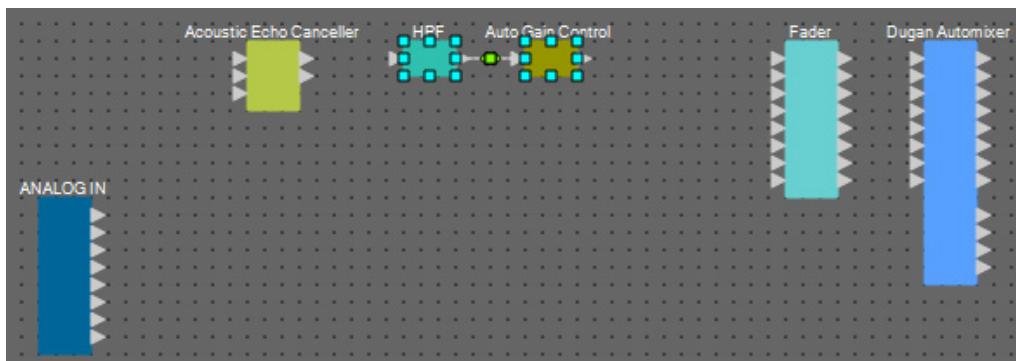
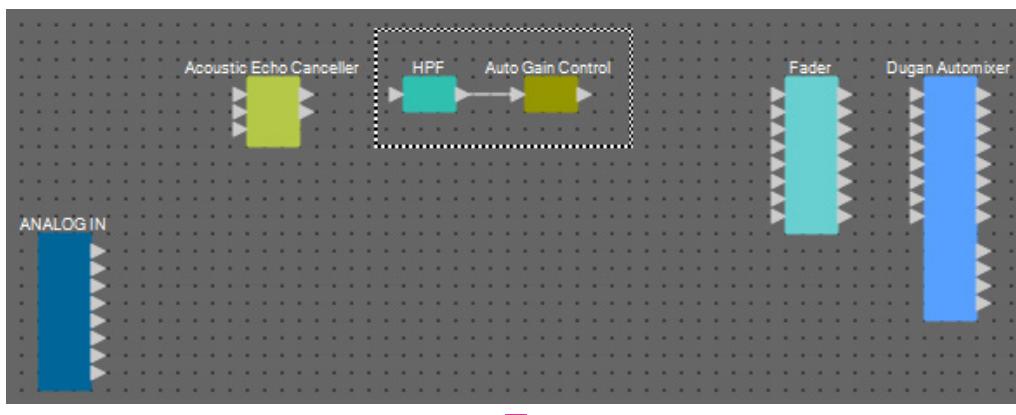
■ To Far-endに対応する近接地のマイクに関するコンポーネントの配置と結線をする

近接地のマイクからの入力を遠隔地に送るためのコンポーネントの配置と結線をします。

1. 以下のコンポーネントを「Components」エリアからドラッグ&ドロップでデザインシートに配置する。

- ・「ANALOG IN」
- ・「Acoustic Echo Canceller」
- ・「HPF」(MONO)
- ・「Auto Gain Control」(MONO)
- ・「Fader」(8CH)
- ・「Dugan Automixer」(8CH)



2. 「HPF」と「Auto Gain Control」のポート間をドラッグ&ドロップで結線する。**3. 「HPF」から「Auto Gain Control」までを範囲選択して、コンポーネントとワイヤーを選択した状態にする。**

4. 選択されているコンポーネントとワイヤーをコピーして、1回ペーストする。または選択しているコンポーネントとワイヤーを<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする。

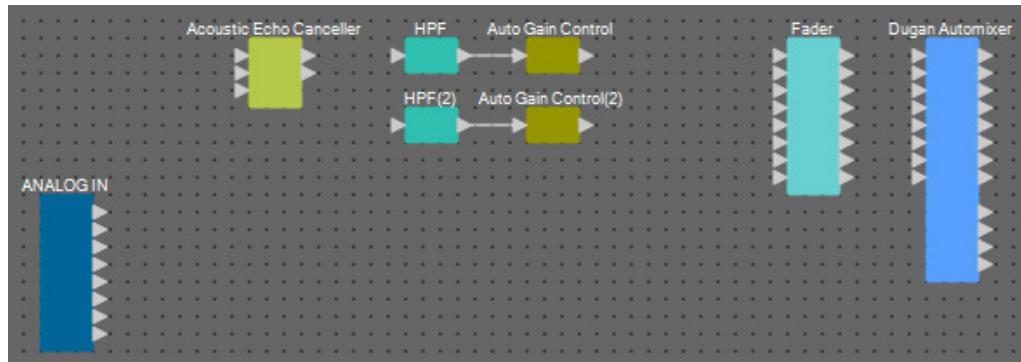
必要に応じて、コンポーネントの位置を変更してください。

コピーする方法には以下があります。

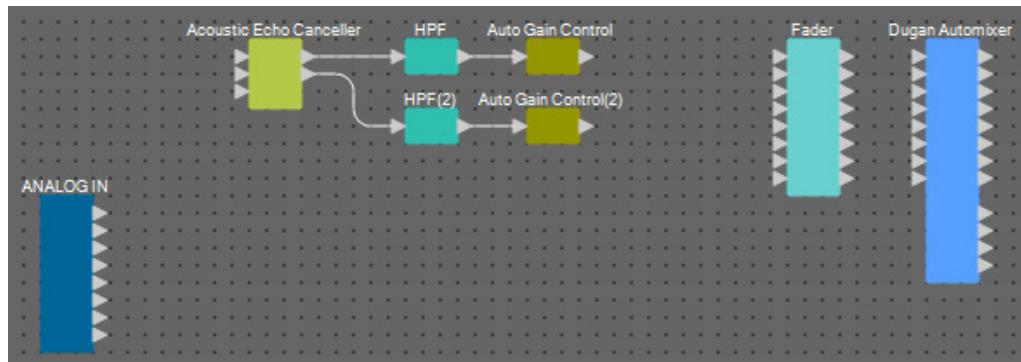
- <Ctrl> + <C>
- 右クリックしてコンテキストメニューの[Copy]を選択
- [Edit] メニュー→[Copy]を選択

ペーストする方法には以下があります。

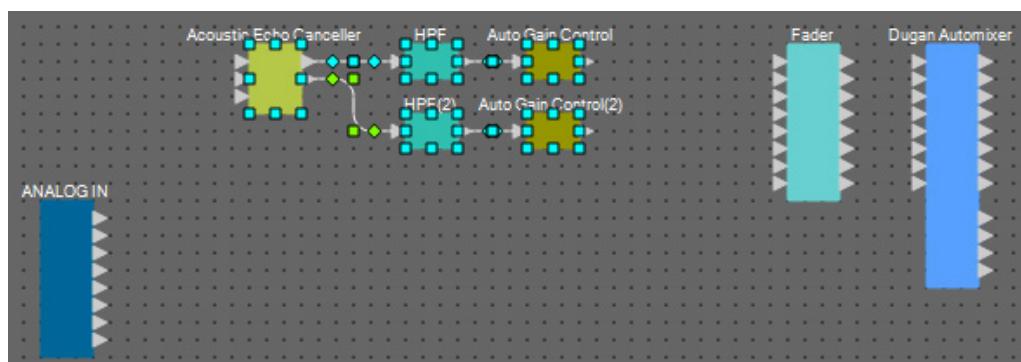
- <Ctrl> + <V>
- 右クリックしてコンテキストメニューの[Paste]を選択
- [Edit] メニュー→[Paste]を選択



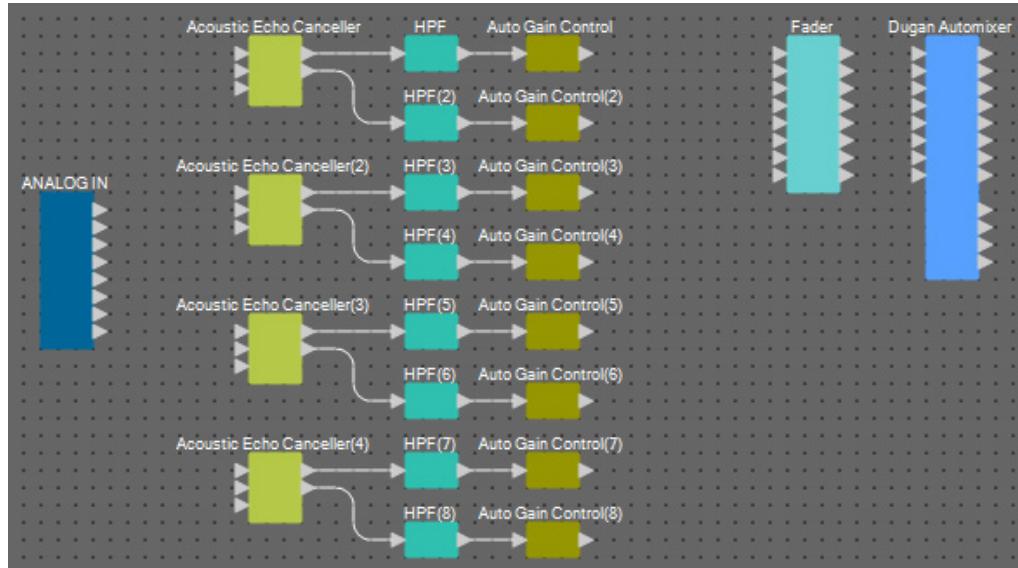
5. 「Acoustic Echo Canceller」と「HPF」、「HPF(2)」のポート間をドラッグ&ドロップで結線する。



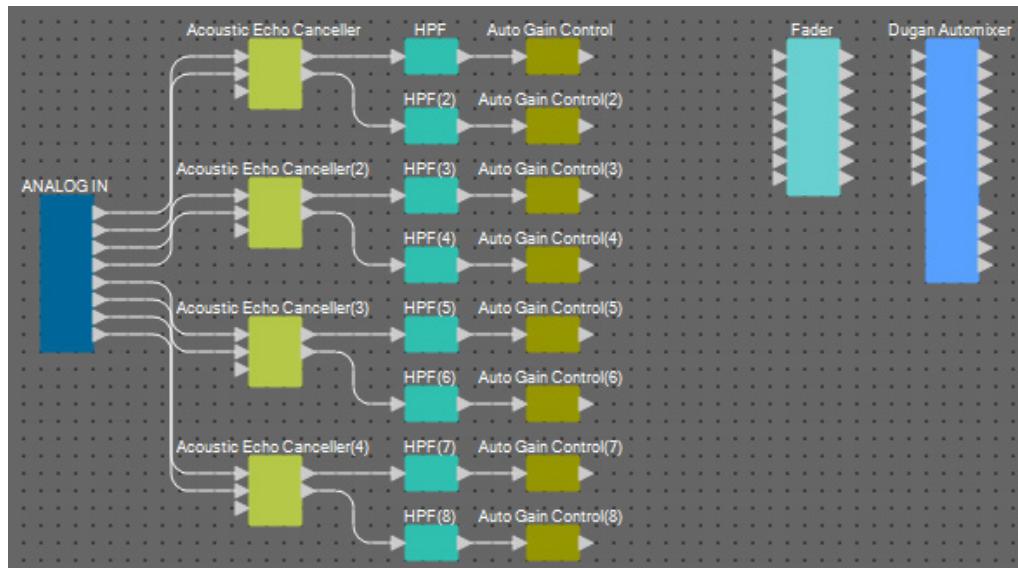
6. 「Acoustic Echo Canceller」から「Auto Gain Control」までを範囲選択して、コンポーネントとワイヤーを選択した状態にする。



- 7. 選択されているコンポーネントとワイヤーをコピーして、4回ペーストする。または選択されているコンポーネントとワイヤーを<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする。**
必要に応じて、コンポーネントの位置を変更してください。

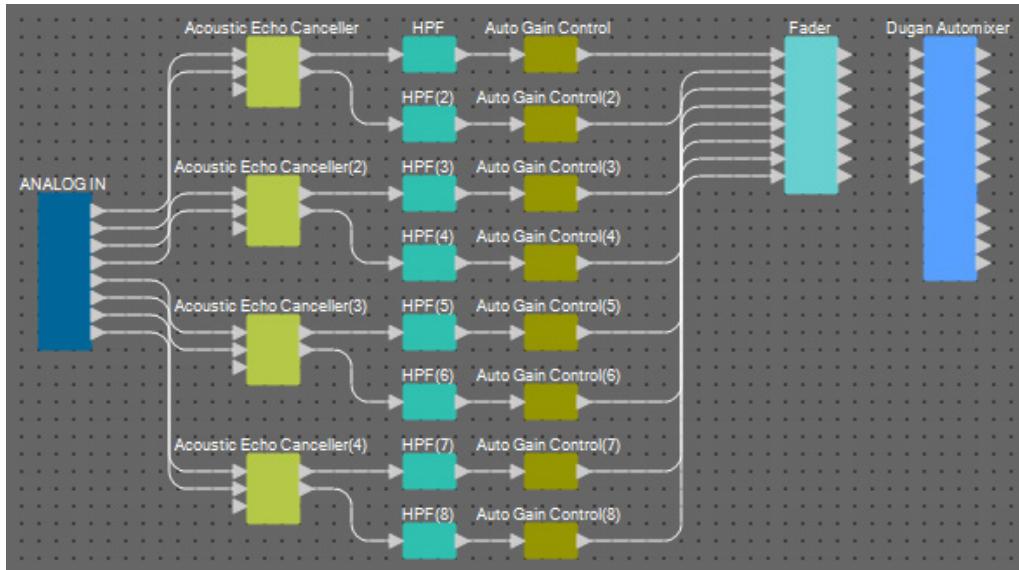


- 8. 「ANALOG IN」のポート1から8と、各「Acoustic Canceller」のMic In1/2ポートをドラッグ&ドロップで結線する。**

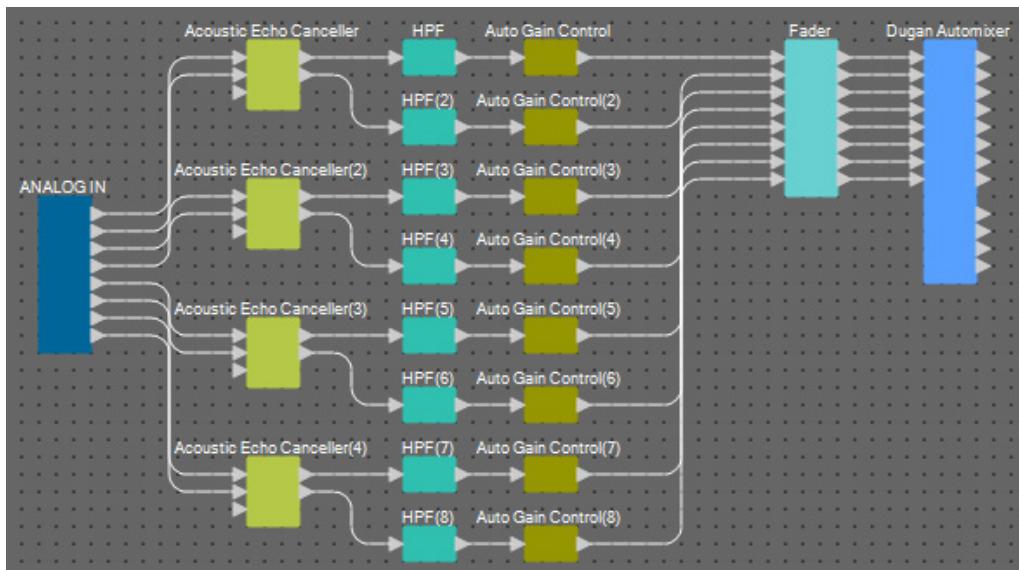


9. 各「Auto Gain Control」の出力ポートと「Fader」の入力ポートの間をドラッグ&ドロップで結線する。

「Auto Gain Control」の出力ポートを範囲選択して、「Fader」の入力ポートにドラッグ&ドロップすると、一気に結線できます。



10. 「Fader」の出力ポートと「Dugan Automixer」の入力ポートの間をドラッグ&ドロップで結線する。

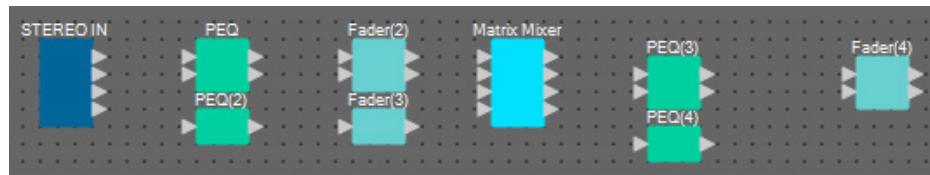


■ To Far-endに対応するマイク以外に関するコンポーネントの配置と結線をする

MRX7-Dの[ST IN]端子にAUX L/Rと遠隔地からの音声信号を入力するようにします。

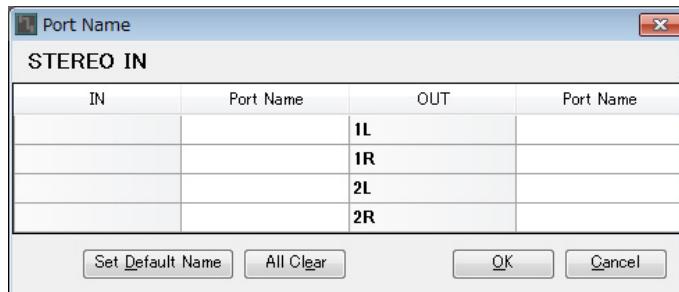
1. 以下のコンポーネントを「Components」エリアからドラッグ&ドロップでデザインシートに配置する。

- ・「STEREO IN」
- ・「PEQ」(STEREO、3BAND)
- ・「PEQ」(MONO、3BAND)
- ・「Fader」(2CH)×2
- ・「Fader」(1CH)
- ・「Matrix Mixer」(IN=4、OUT=4)
- ・「PEQ」(STEREO、4BAND)
- ・「PEQ」(MONO、4BAND)



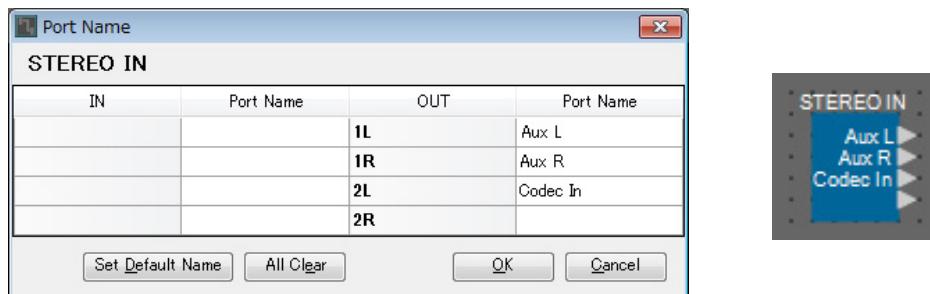
2. 「STEREO IN」のポートをクリックして、「Properties」エリアの編集エリアの右側にあるボタンをクリックする。

「Port Name」ダイアログが開きます。

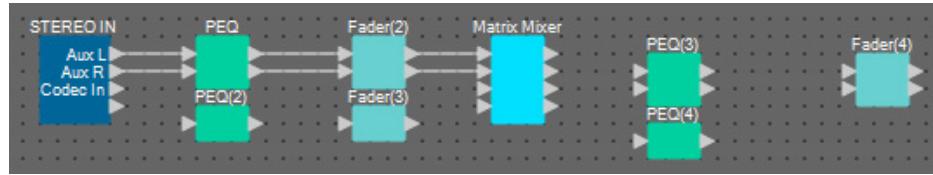


3. ポート名を入力して、[OK]ボタンをクリックする。

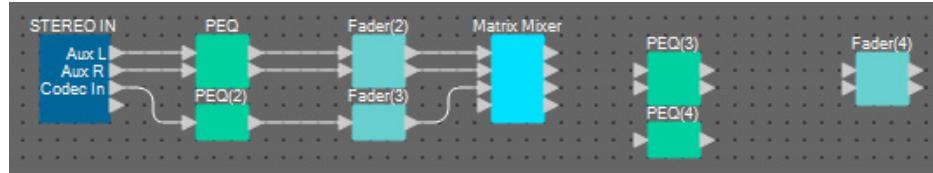
この例では1Lに[Aux L]、1Rに[Aux R]、2Lに[Codec In]としています。



4. 「STEREO IN」の出力ポート1/2から「Matrix Mixer」の入力ポート1/2までのポート間をドラッグ&ドロップで結線する。

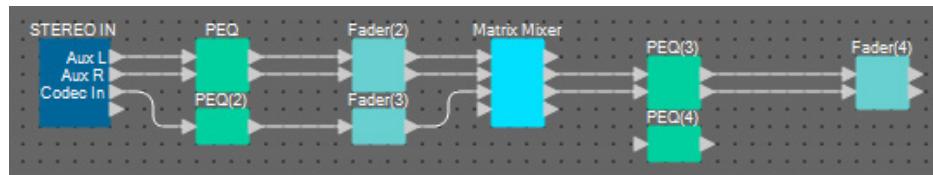


5. 「STEREO IN」の出力ポート3から「Matrix Mixer」の入力ポート3までのポート間をドラッグ&ドロップで結線する。

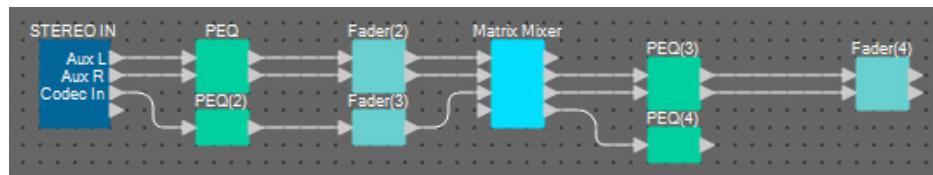


6. 「Matrix Mixer」の出力ポート2/3から「Fader(4)」の入力ポート1/2までのポート間をドラッグ&ドロップで結線する。

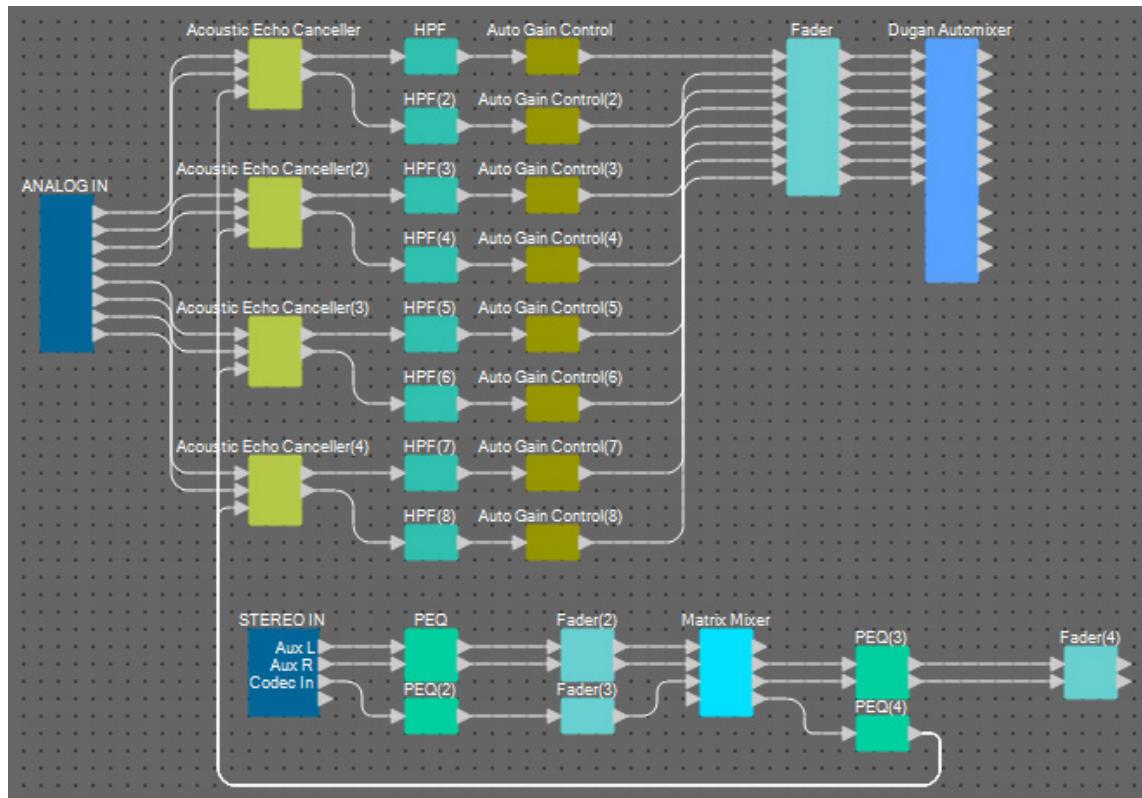
「Matrix Mixer」の出力ポート1は遠隔地へのAuxの送信に使います。「Matrix Mixer」の出力ポート2/3は近接地のスピーカーへの出力に使います。「Matrix Mixer」の出力ポート4はAECのリファレンスへの入力に使います。



7. 「Matrix Mixer」の出力ポートと「PEQ(4)」の入力ポート1までのポート間をドラッグ&ドロップで結線する。

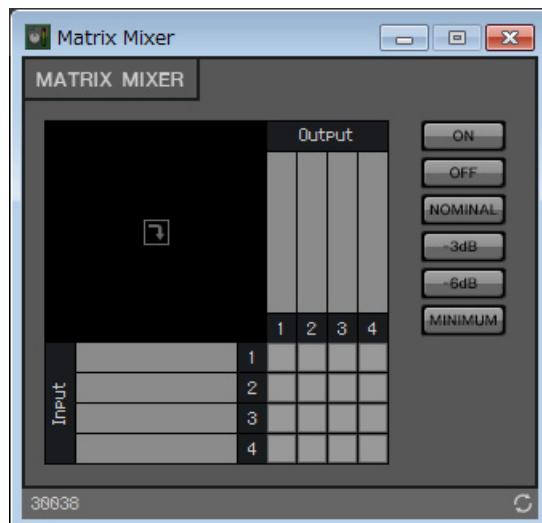


8. 「PEQ(4)」の出力ポートを各「Acoustic Echo Canceller」のReferenceポートまでドッグ&ドロップで結線する。



9. 「Matrix Mixer」をダブルクリックする。

「Matrix Mixer」コンポーネントエディターが開きます。



10. Input 1のポート名表示部分をダブルクリックする。

「Port Label」ダイアログが表示されます。

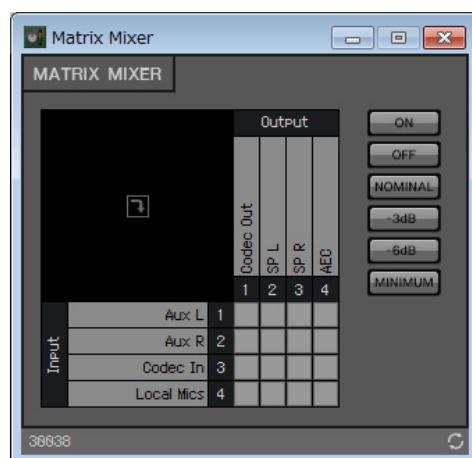


11. [Aux L]と入力して、[OK]ボタンをクリックする。



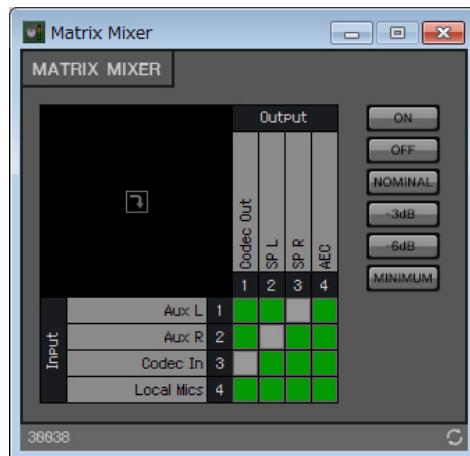
12. 手順10と11を繰り返して、他のポートも名称をつける。

この例では以下のように名称をつけています。



Input	1	Aux L
	2	Aux R
	3	Codec In
	4	Local Mics
Output	1	Codec Out
	2	SP L
	3	SP R
	4	AEC

13. マス目をクリックして、以下イラストのようにセンドをオンにする。



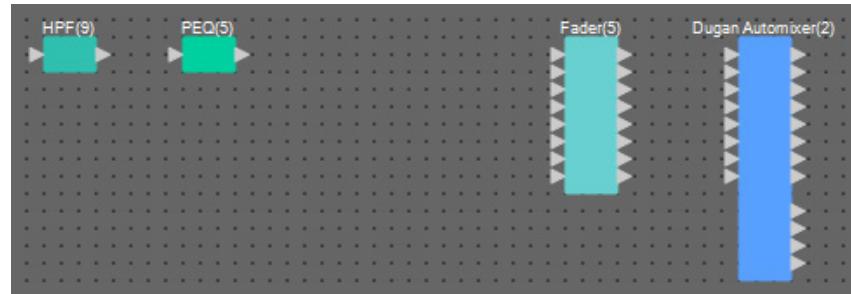
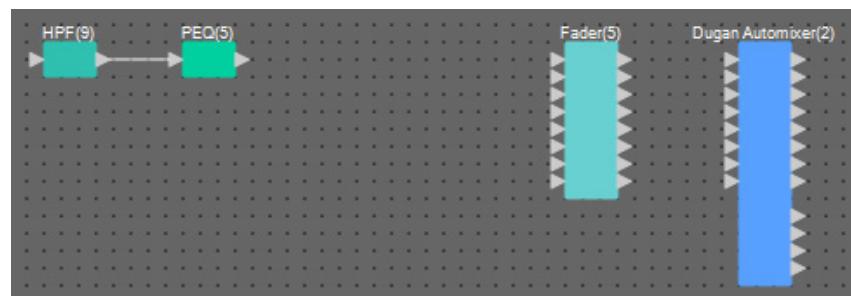
14. 右上にある[X]ボタンをクリックして、コンポーネントエディターを閉じる。

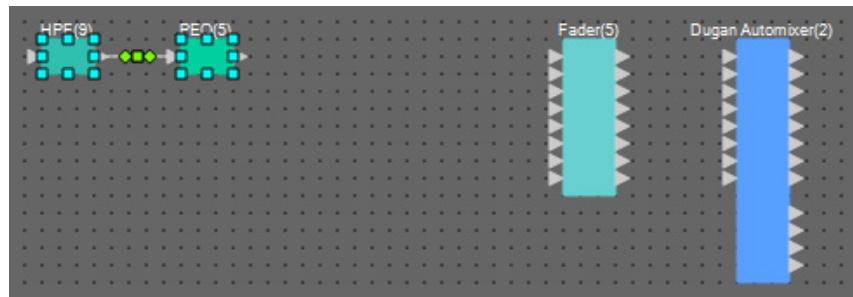
■ Near-end Voiceに対応するマイクに関するコンポーネントの配置と結線をする

マイクからの入力を近接地のスピーカーに出力するための設定をします。

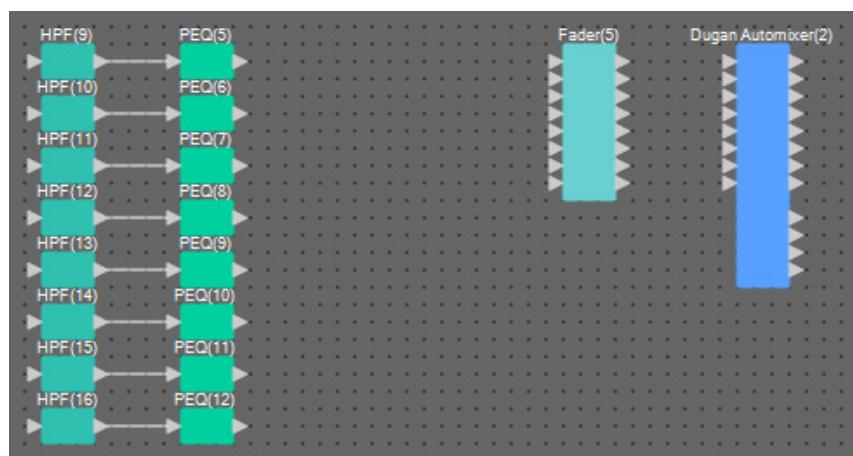
1. 以下のコンポーネントを「Components」エリアからドラッグ&ドロップでデザインシートに配置する。

- ・「HPF」(MONO)
- ・「PEQ」(MONO、4BAND)
- ・「Fader」(8CH)
- ・「Dugan Automixer」(8CH)

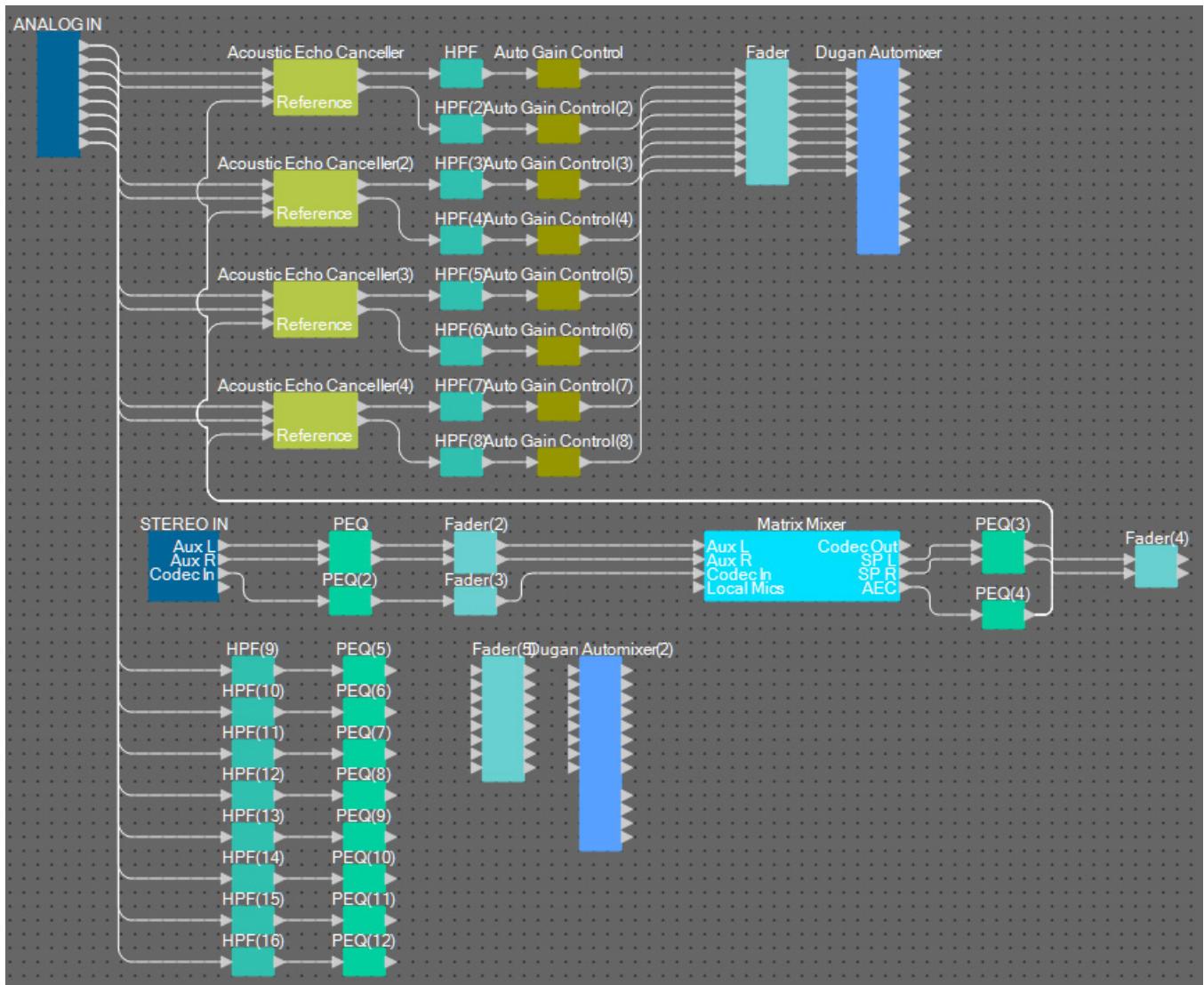
**2. 「HPF(9)」と「PEQ(5)」のポート間をドラッグ&ドロップで結線する。**

3. 「HPF(9)」から「PEQ(5)」までを範囲選択して、コンポーネントとワイヤーを選択した状態にする。**4. 選択されているコンポーネントとワイヤーをコピーして、7回ペーストする。または選択されているコンポーネントを<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする。**

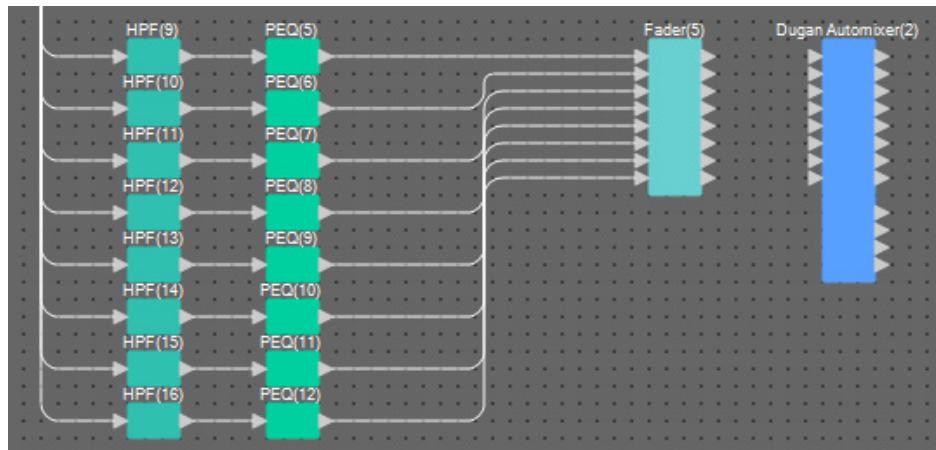
必要に応じて、コンポーネントの位置を変更してください。



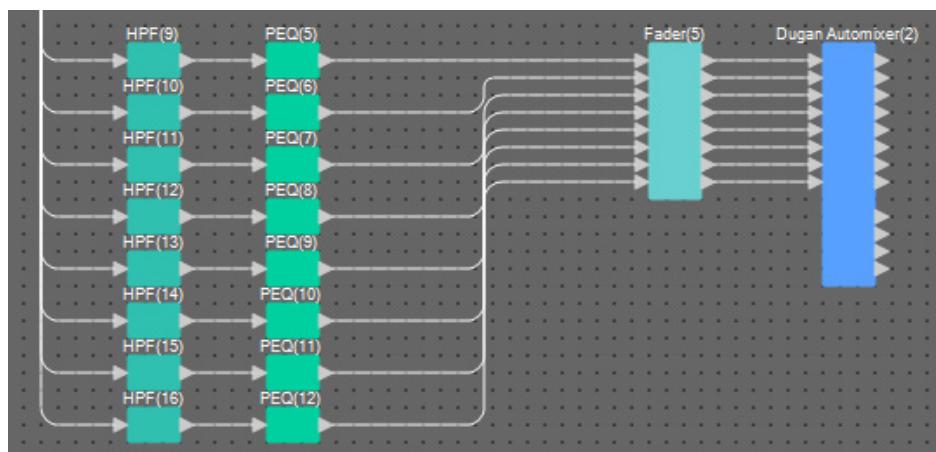
5. 「ANALOG IN」のポート1から8と、各「HPF」の入力ポートをドラッグ&ドロップで結線する。



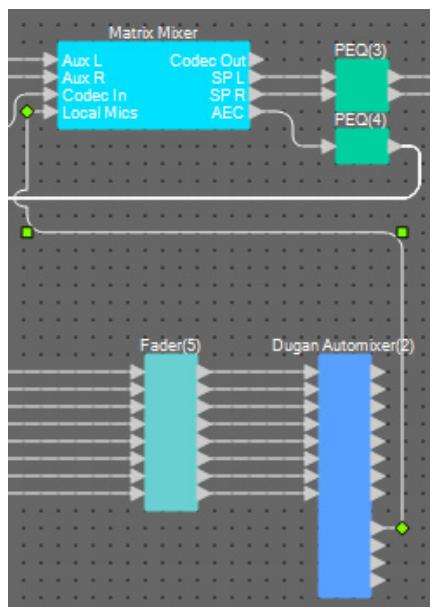
6. 各「PEQ」の出力ポートと「Fader」の入力ポートの間をドラッグ&ドロップで結線する。



7. 「Fader(5)」の出力ポート1から8と「Dugan Automixer」の入力ポート1から8の間にドラッグ&ドロップで結線する。



8. 「Dugan Automixer(2)」の出力ポートaと「Matrix Mixer」の入力ポート4の間にドラッグ&ドロップで結線する。

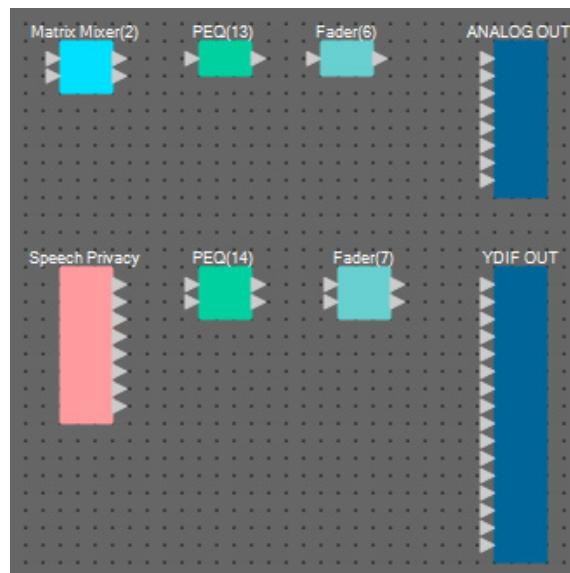


■ 出力に対応するマイクに関するコンポーネントの配置と結線をする

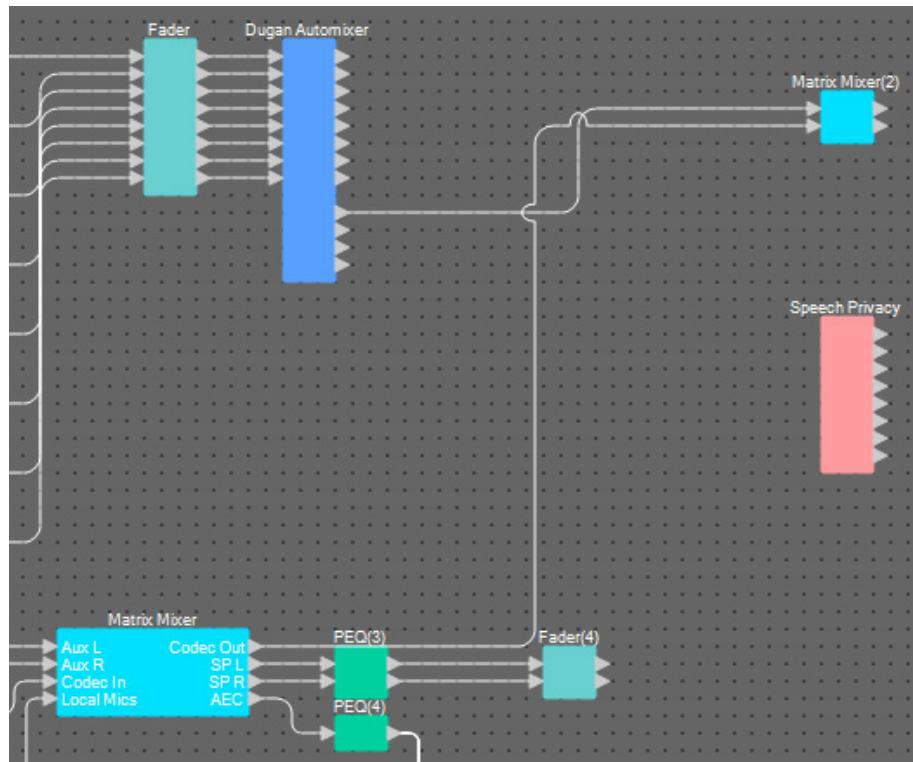
会議室のスピーカーや廊下のスピーカー、CODECへの出力に関するコンポーネントの配置と結線をします。「ANALOG OUT」の1をCODECに、「YDIF OUT」の1と2をスピーチプライバシー(廊下のスピーカー)に、「YDIF OUT」の3と4を会議室のスピーカーに割り当てます。

1. 以下のコンポーネントを「Components」エリアからドラッグ&ドロップでデザインシートに配置する。

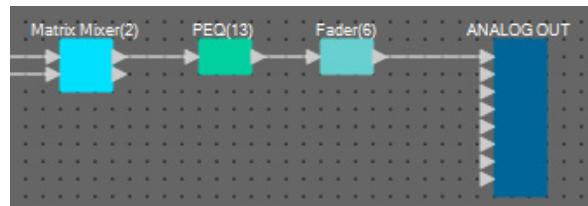
- ・「Matrix Mixer」(IN=2、OUT=2)
- ・「PEQ」(MONO、4BAND)
- ・「Fader」(1CH)
- ・「Speech Privacy」
- ・「PEQ」(STEREO、4BAND)
- ・「Fader」(2CH)
- ・「ANALOG OUT」
- ・「YDIF OUT」



2. 「Dugan Automixer」の出力ポートaと「Matrix Mixer(2)」の入力ポート1の間をドラッグ&ドロップで結線する。同様に「Matrix Mixer」の出力ポート1(Codec Out)と「Matrix Mixer(2)」の入力ポート2の間をドラッグ&ドロップで結線する。



3. 「Matrix Mixer(2)」の出力ポート1から「ANALOG OUT」の入力ポート1までのポート間をドラッグ&ドロップで結線する。



4. 「Matrix Mixer(2)」をダブルクリックする。

「Matrix Mixer」コンポーネントエディターが開きます。

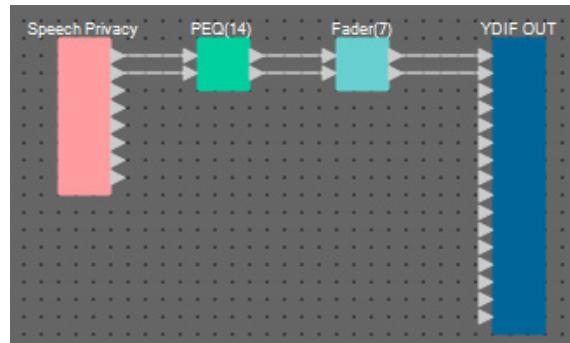


5. マス目をクリックして、以下イラストのようにセンドをオンにする。



6. 右上にある[X]ボタンをクリックして、コンポーネントエディターを閉じる。

7. 「Speech Privacy」の出力ポート1と1W/Offsetから「YDIF OUT」の入力ポート1と2までのポート間をドラッグ&ドロップで結線する。



8. 「Speech Privacy」をダブルクリックする。

「Speech Privacy」コンポーネントエディターが開きます。



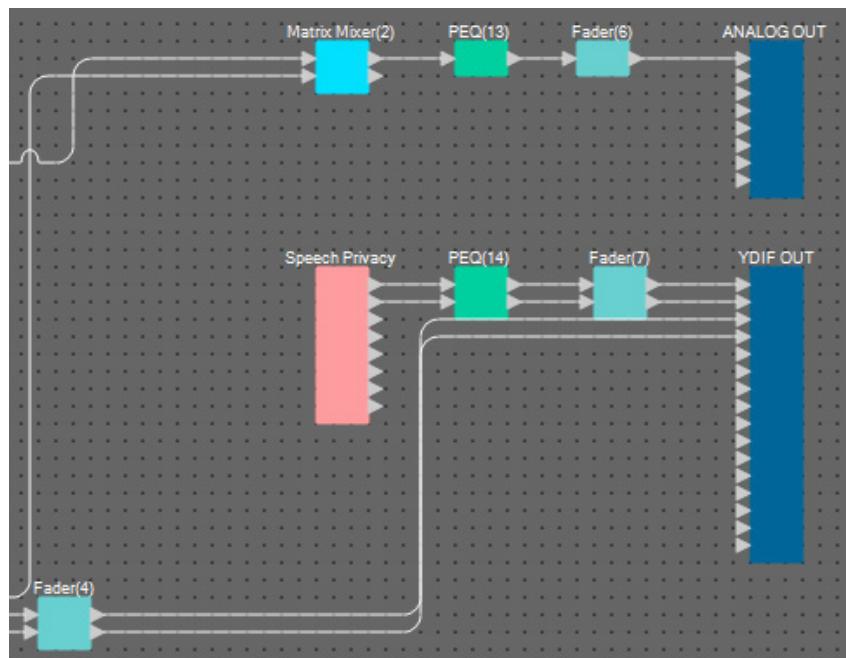
- 9. 系統1の[Environmental Sound]リストボックスで「Building」を選択して、系統1の[ON]ボタンをクリックしてオン状態にする。**

スピーチプライバシーを廊下のスピーカーから出すため、環境音を「Building」(空調音)にしています。



- 10. 右上にある[X]ボタンをクリックして、コンポーネントエディターを閉じる。**

- 11. 「Fader(4)」の出力ポート1と2から「YDIF OUT」の入力ポート3と4までのポート間をドラッグ&ドロップで結線する。**



これでコンポーネントの配置と結線は終了です。必要に応じてコンポーネントの位置を移動したり、ワイヤーの配線を変えたりしてください。

コンパイルする

MRXのコンポーネントの配置や結線に問題がないか解析します。

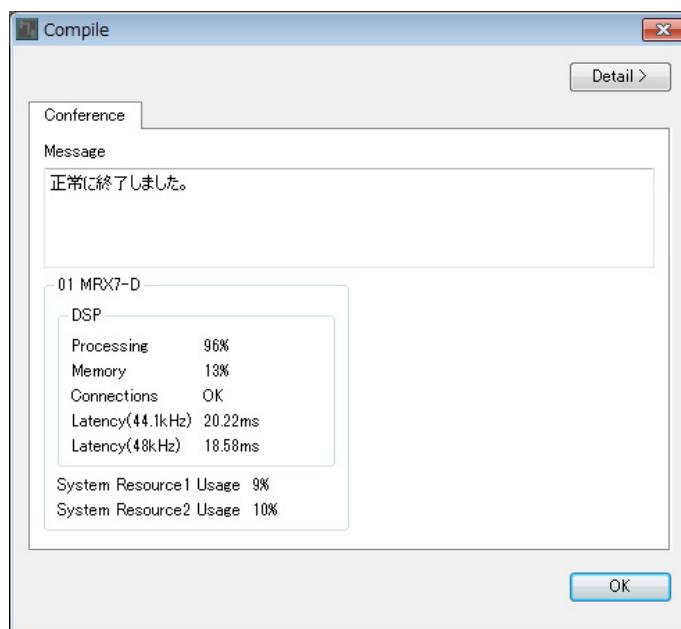
1. ツールボタンの[Compile]ボタン(Compile)をクリックする。

解析がはじまります。

2. 解析結果を確認する。

「Message」欄に「正常に終了しました。」と表示されれば問題ありません。

問題がある場合は、[Detail]ボタンをクリックして、対処方法を確認して対処してください。



これでコンパイルは完了です。

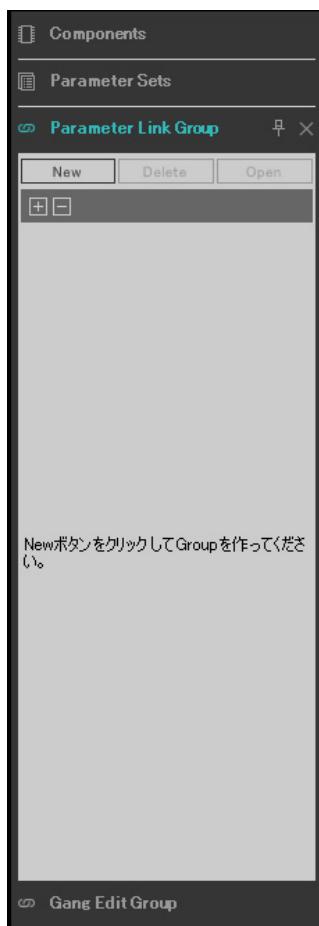
パラメーターリンクグループを設定する

この例では会議室のスピーカーのステレオ系出力で2つのフェーダーを1つにまとめたり、マイクのONボタンを1つにまとめたりしたほうがProVisionaire Touchで操作がしやすくなります。

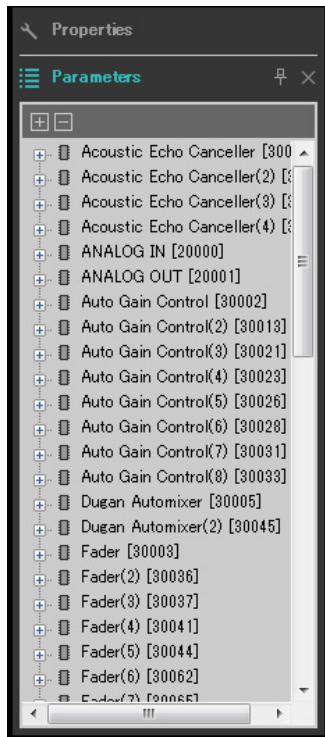
ここではLevel系やON/OFF系の複数パラメーターを連動させるパラメーターリンクグループを作成して、ProVisionaire Touchのフェーダーやボタンで複数のパラメーターを同時に変更できるようにします。

1. MRX Designerの左側にある「Parameter Link Group」エリアを開く。

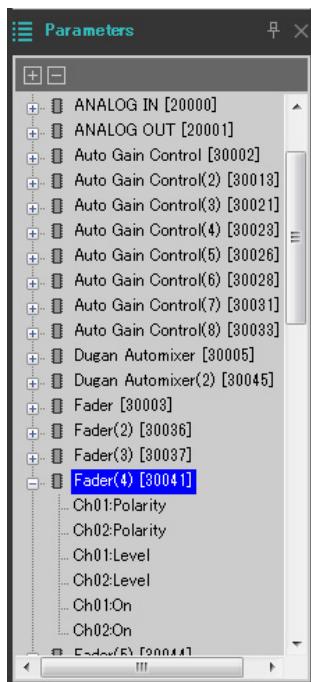
登録したパラメーターを確認するために開いています。



2. MRX Designerの右側にある「Parameters」エリアを開く。



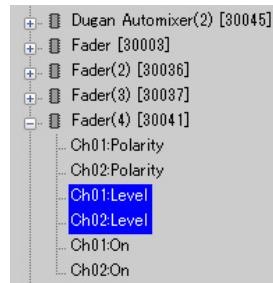
3. 会議室のスピーカーのレベルは、「Fader(4)」で調整するので、「Parameters」エリアの[Fader(4)]を開く。



4. [Ch01:Level]をクリックしたあと、<Ctrl>を押しながら[Ch02:Level]をクリックする。

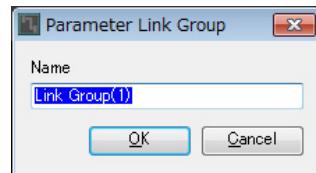
<Ctrl>を押しながらクリックすることで複数選択ができます。

連続したパラメーターを選択する場合は、始点となるパラメーターをクリックしてから、<Shift>を押しながら終点となるパラメーターをクリックすると、複数選択できます。



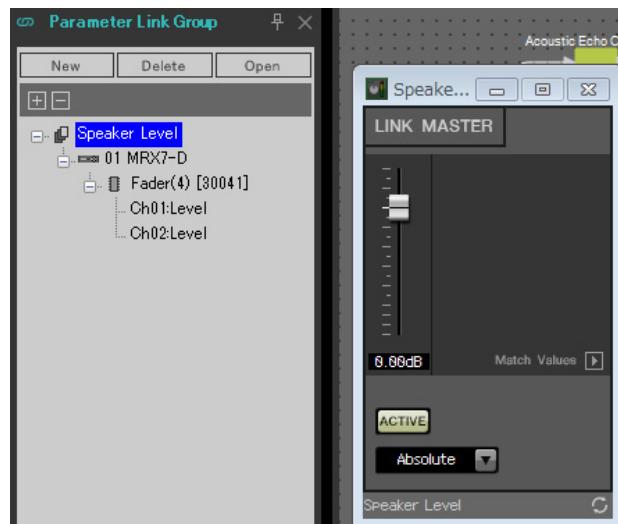
5. 右クリックして、[Add to Parameter Link Group]→[Add New Group]を選択する。

パラメーターリンクグループ名を設定するダイアログが開きます。



6. [Speaker Level]と入力して、[OK]ボタンをクリックする。

「Parameter Link Group」エリアの[Speaker Level]グループが生成され、Link Masterエディターが開きます。



7. Link Masterエディターのコンボボックスで[Absolute]を選択する。

8. 「Fader(4)」をダブルクリックする。

「Fader(4)」コンポーネントエディターが開きます。

9. Link Masterエディターのフェーダーを操作して、「Fader(4)」コンポーネントエディターのフェーダーが連動していることを確認する。

10. 「Fader(4)」コンポーネントエディターの右上にある[×]ボタンをクリックして、コンポーネントエディターを閉じる。

Link Masterエディターは次の「Remote Control Setup Listに登録する」で使用するので開いたままにします。

手順2から10を繰り返して、以下のパラメーターリンクグループを作ってください。

パラメーターリンク グループ名	コンポーネント	パラメーター	Link Masterエディターの コンボボックス設定
Mics On/Off	[Fader(5)]	Ch01:On Ch02:On Ch03:On Ch04:On Ch05:On Ch06:On Ch07:On Ch08:On	Absolute

これでパラメーターリンクグループの設定は完了です。

ProVisionaire Touchで使用するRemote Control Setup Listを作成する

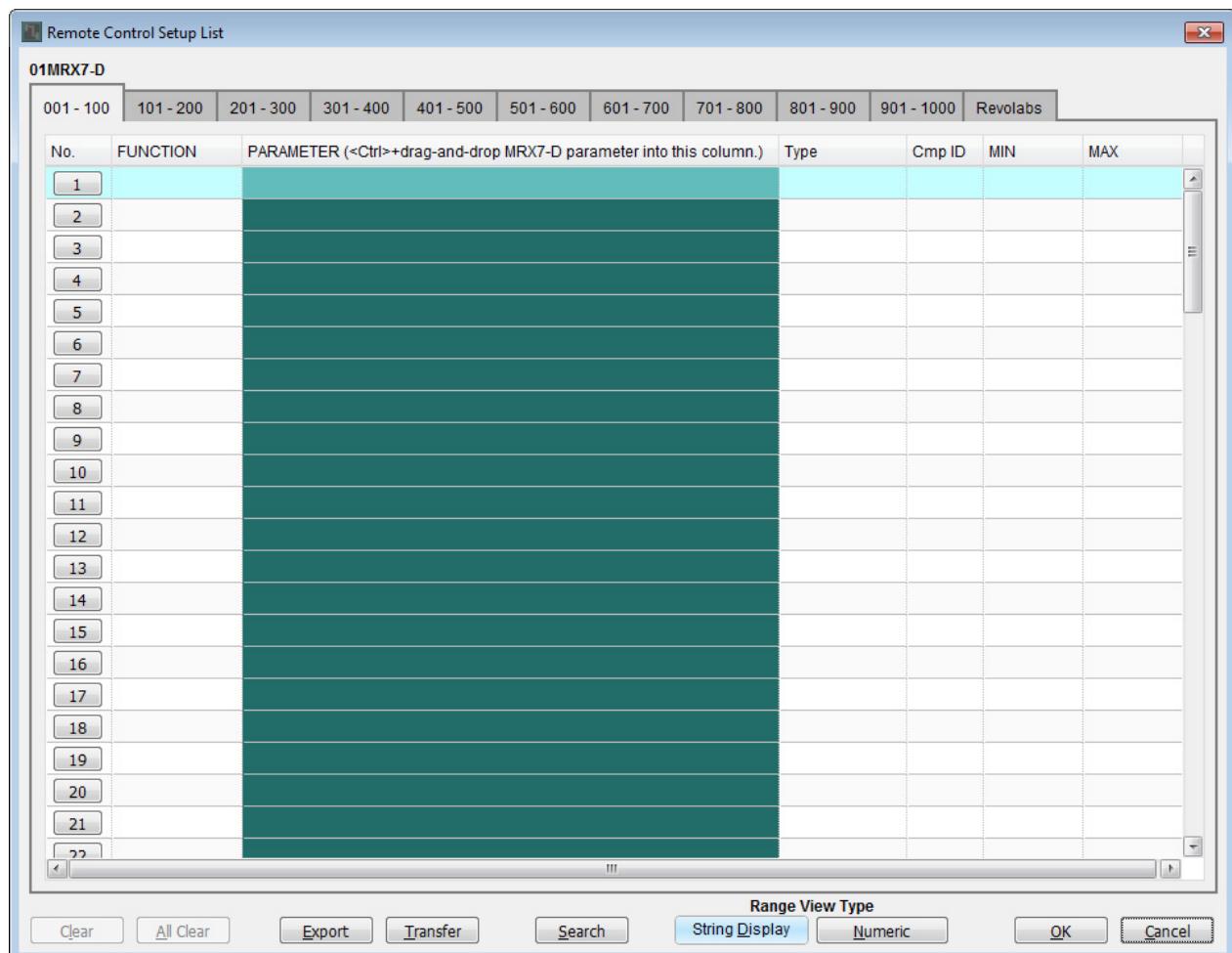
ProVisionaire Touchの操作でパラメーターを変更するために、Remote Control Setup Listにパラメーターを登録して、ファイルを出力します。出力したrcslファイルをProVisionaire Touchの書類としてiPadに追加してください。Remote Control Setup Listには以下のパラメーターを登録します。登録する手順については後述します。

No.	登録するパラメーターを含むコンポーネント/パラメーターリンクグループ	パラメーター
001	Speaker Level	Link Masterのフェーダー
002	Mics On/Off	Link Masterの[ON]ボタン
003	Speech Privacy	系統1の[ON]ボタン

Remote Control Setup Listに登録する方法を説明します。今回はコンポーネントエディターなどからパラメーターを<Ctrl>を押しながらドラッグ＆ドロップする方法で説明しますが、「Parameters」エリアからドラッグ＆ドロップする方法もあります。

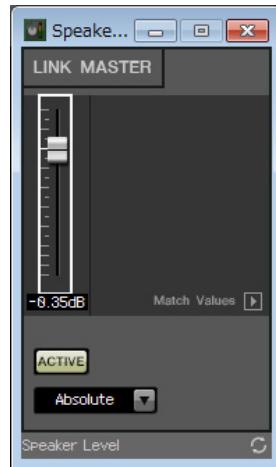
1. [Tools]メニュー→[Remote Control Setup List]を選択する。

「Remote Control Setup List」ダイアログが開きます。



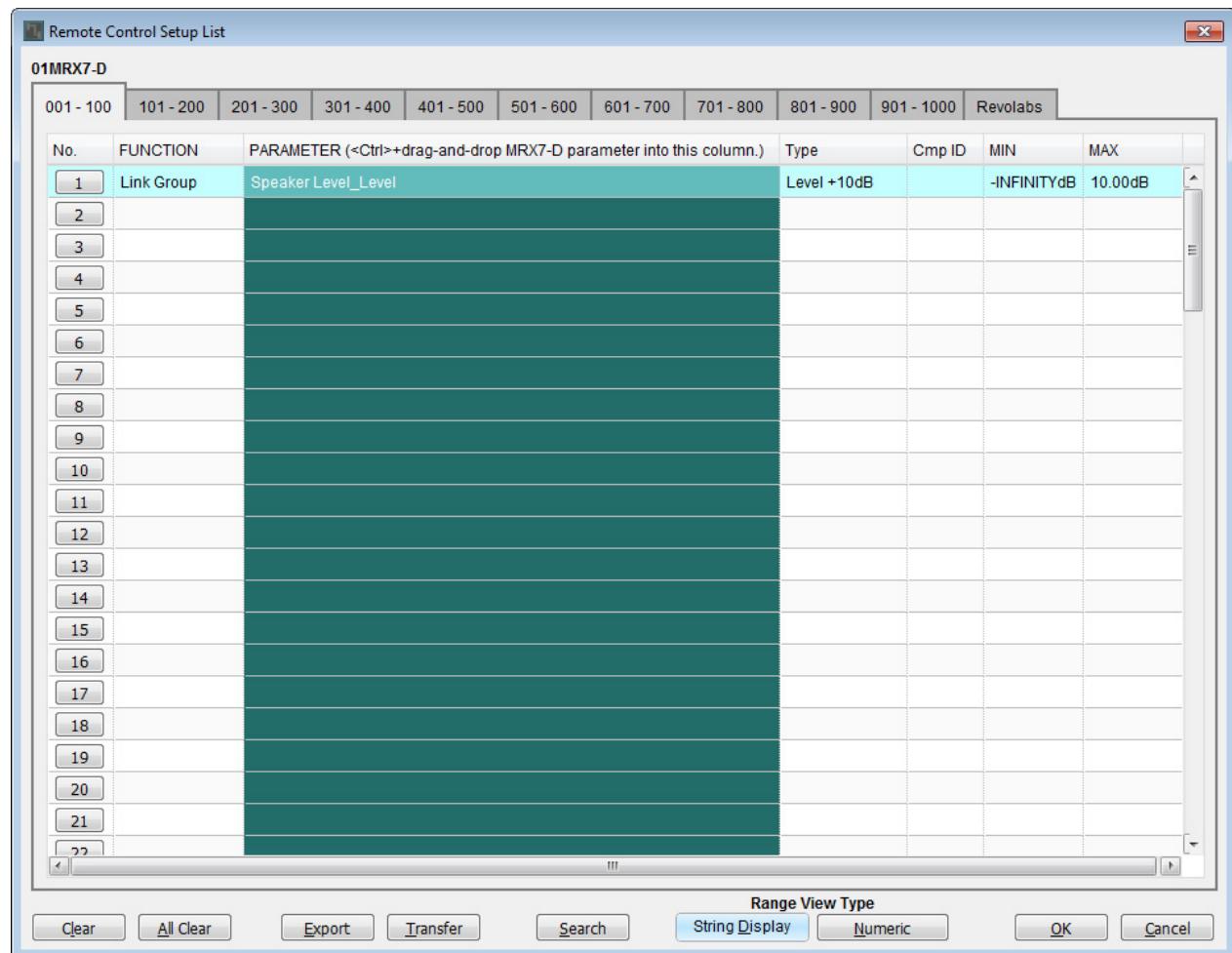
2. 「Speaker Level」のLink Masterエディターをクリックする。

「Speaker Level」のLink Masterエディターにフォーカスが移動します。Link Masterエディターが閉じている場合は、「Parameter Link Group」エリアの「Speaker Level」を右クリックして表示されるコンテキストメニューから[Open Link Master]を選択すると表示されます。

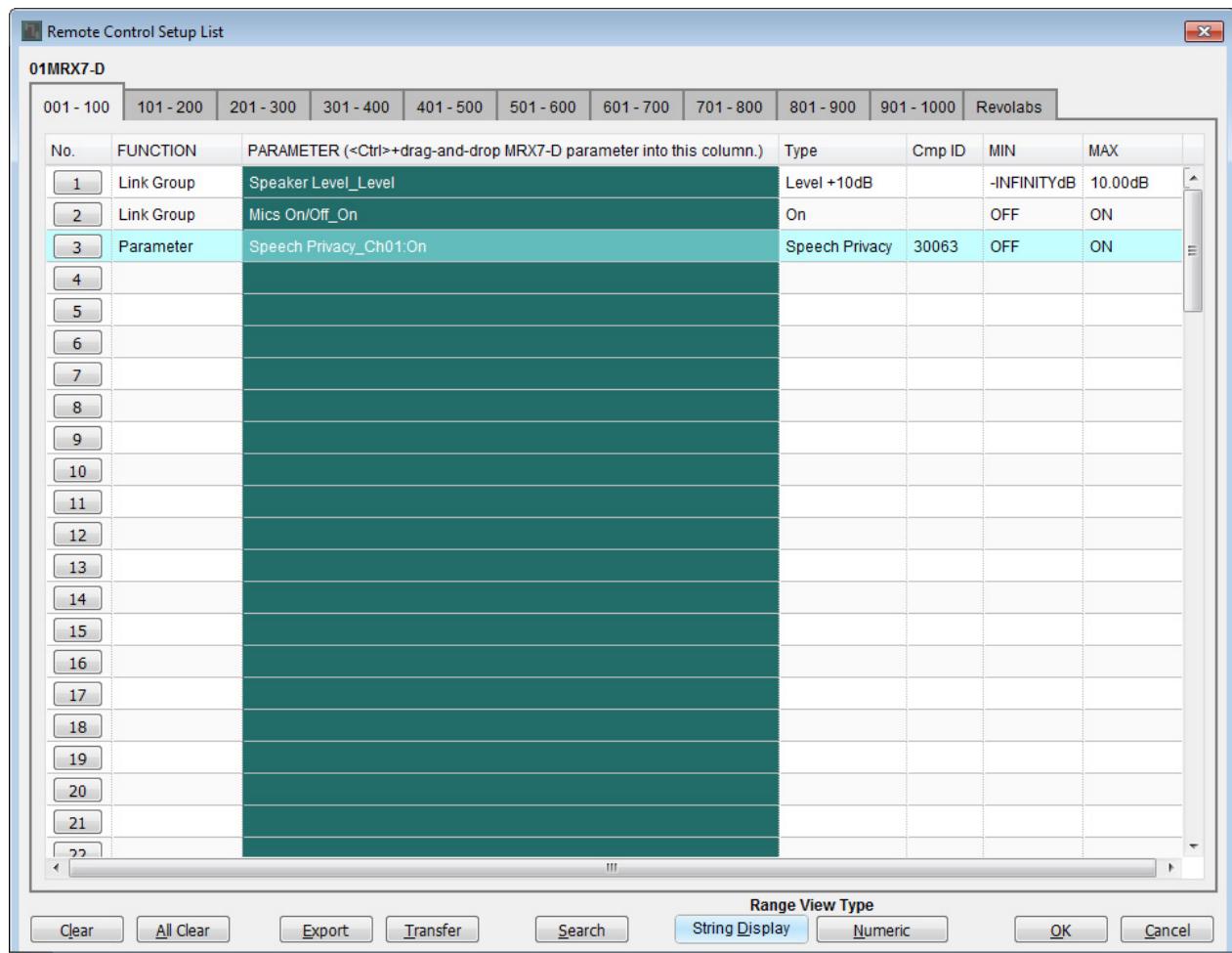


3. Link Masterエディターのフェーダーを、「Remote Control Setup List」ダイアログのNo.001の行にある「PARAMETER」エリアに、<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする。

「Speaker Level」のフェーダーが登録されます。

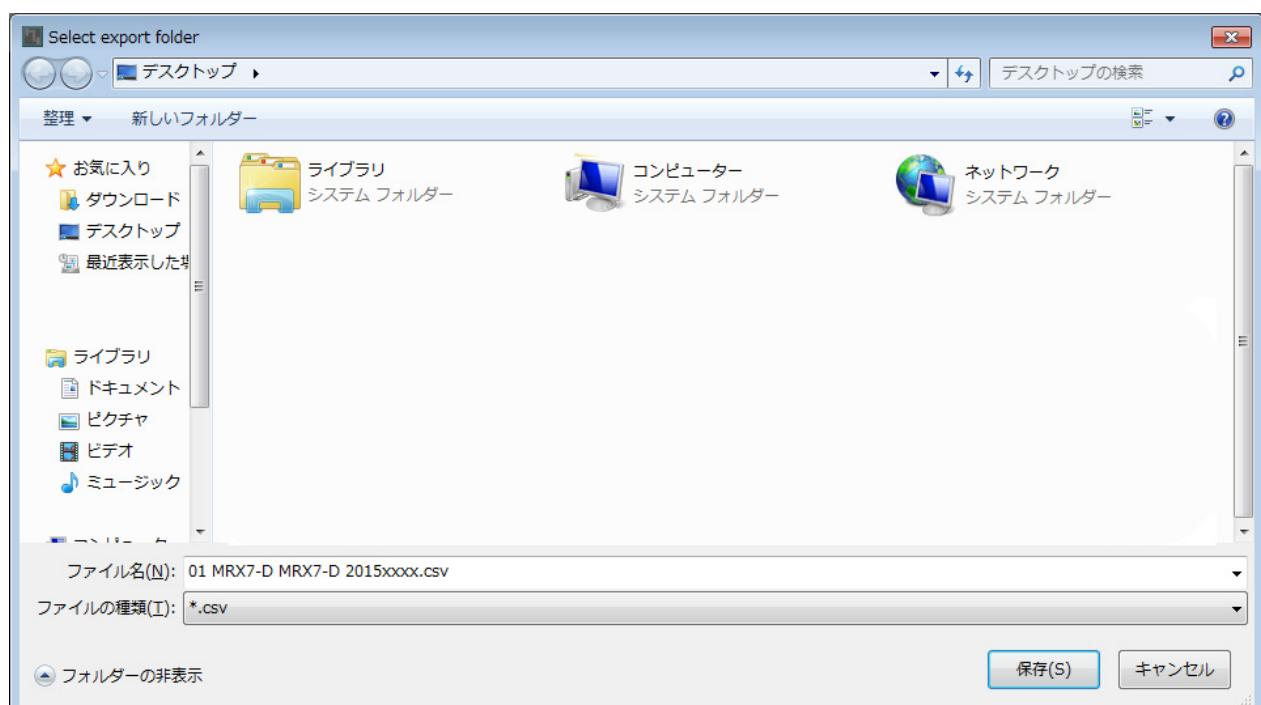


4. 手順2から3の手順のように他のパラメーターを登録する。



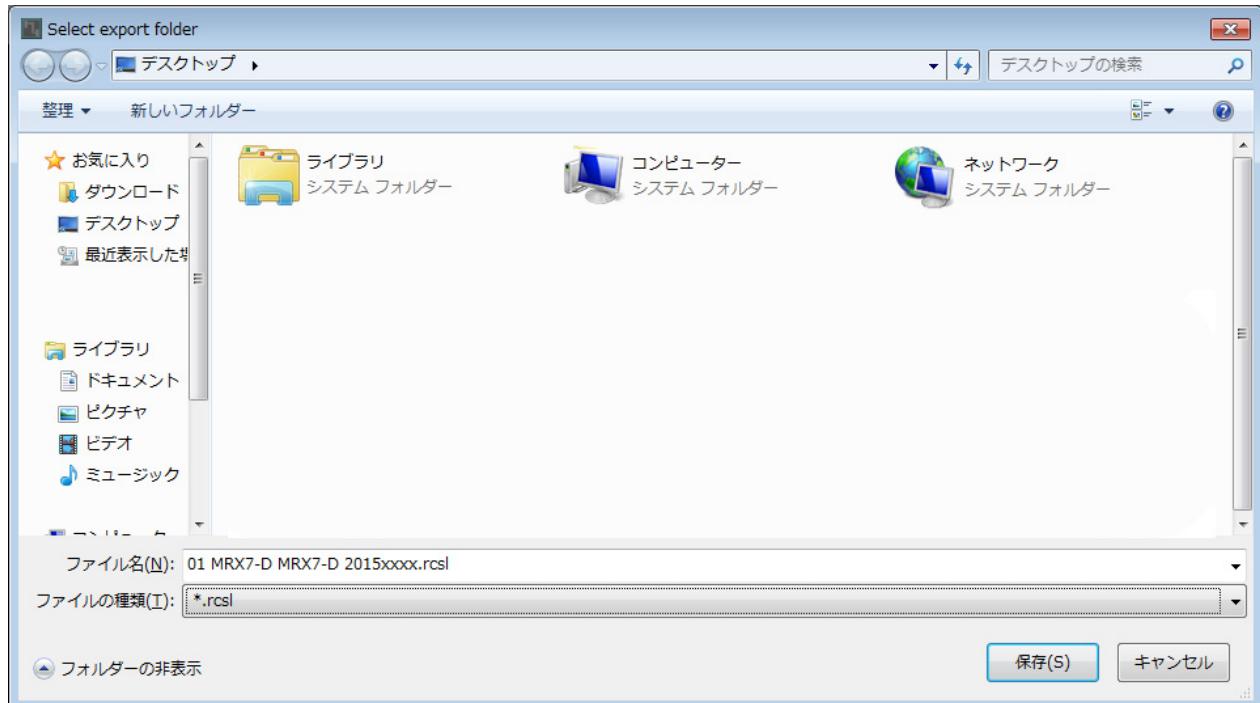
5. [Export]ボタンをクリックする。

ファイル保存のダイアログが開きます。



6. 「ファイルの種類」を「rctl」に切り替える。

ファイルの拡張子が「rctl」になります。



7. 任意のフォルダー、任意の名称に変えて、[保存]ボタンをクリックする。

ProVisionaire Touchで使用するRemote Control Setup Listが保存されます。

8. 「Remote Control Setup List」ダイアログの[OK]ボタンをクリックする。

「Remote Control Setup List」ダイアログが閉じます。

9. Link Masterエディターやコンポーネントエディターの右上にある[X]ボタンをクリックして、エディターとコンポーネントエディターを閉じる。

これでRemote Control Setup Listへの登録は完了です。ProVisionaire Touchの使い方については、「ProVisionaire Touchセットアップガイド」を参照してください。

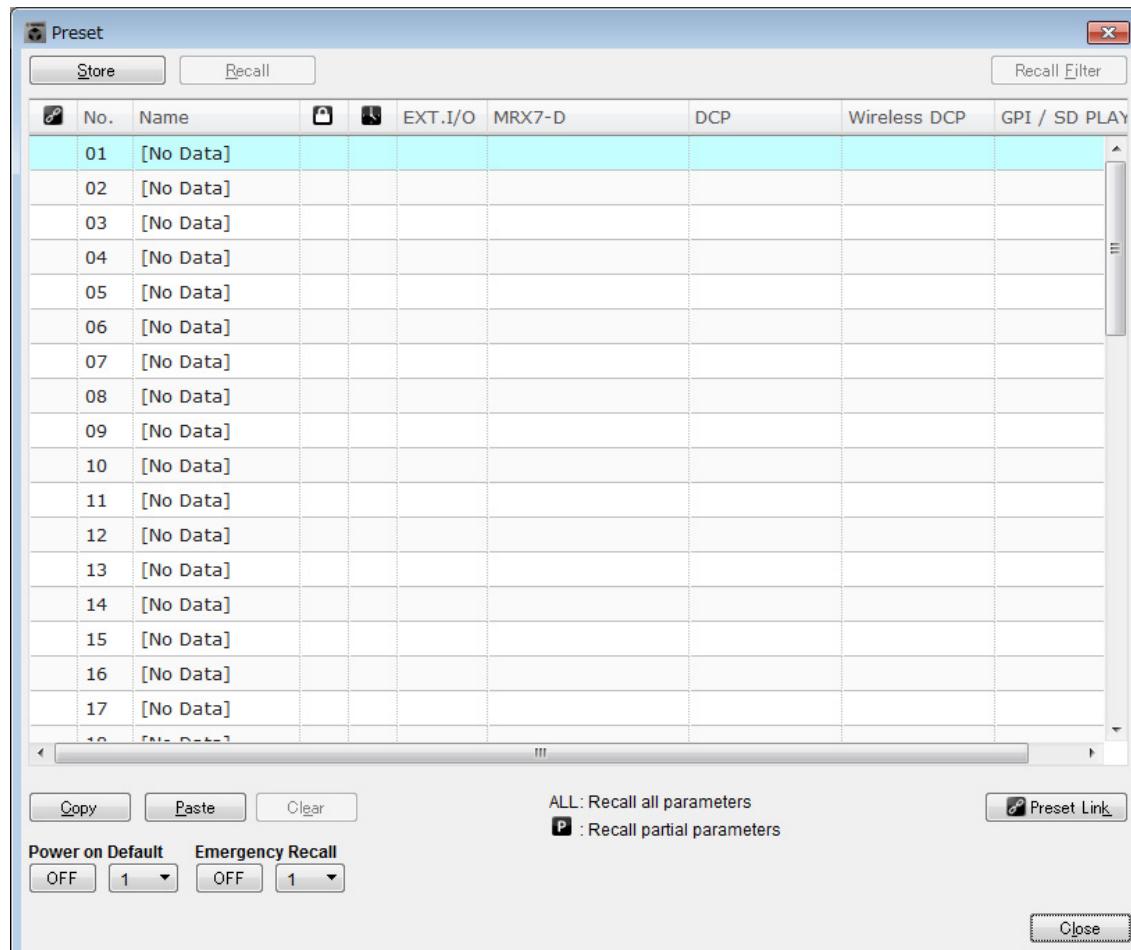
作成したファイルは「File Transfer」アプリケーションで送信できます。アプリケーションの使い方については、「MRX Designerユーザーガイド」を参照してください。

プリセットを設定する

MRXでは起動時に呼び出されるプリセットを設定する必要があります。

1. ツールボタンの[Preset]ボタン()をクリックする。

「Preset」ダイアログが開きます。



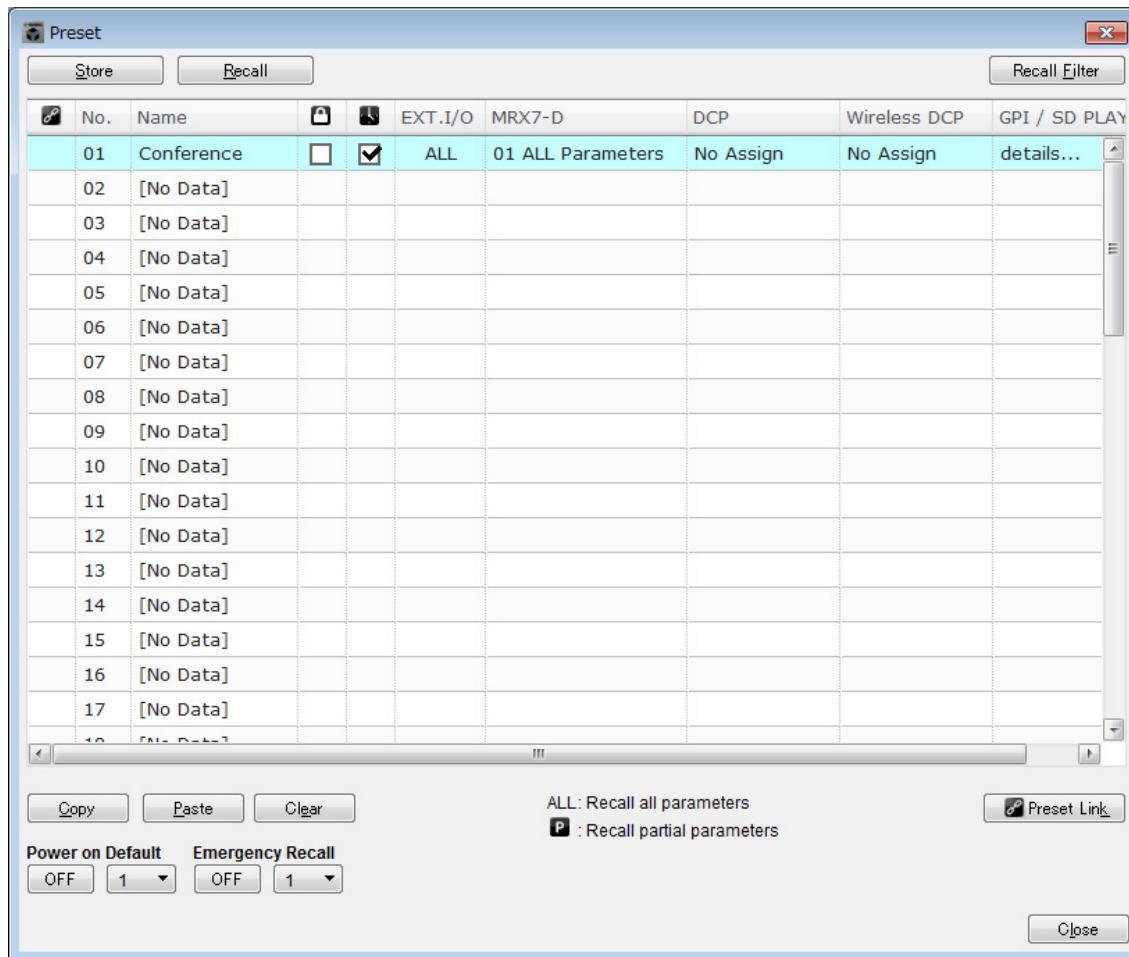
2. No.01をクリックして、[Store]ボタンをクリックする。

「Store Preset」ダイアログが開きます。



3. [Conference]と入力して、[OK]ボタンをクリックする。

現在の状態が「Conference」という名前のプリセットとして登録されます。



4. [Close]ボタンをクリックする。

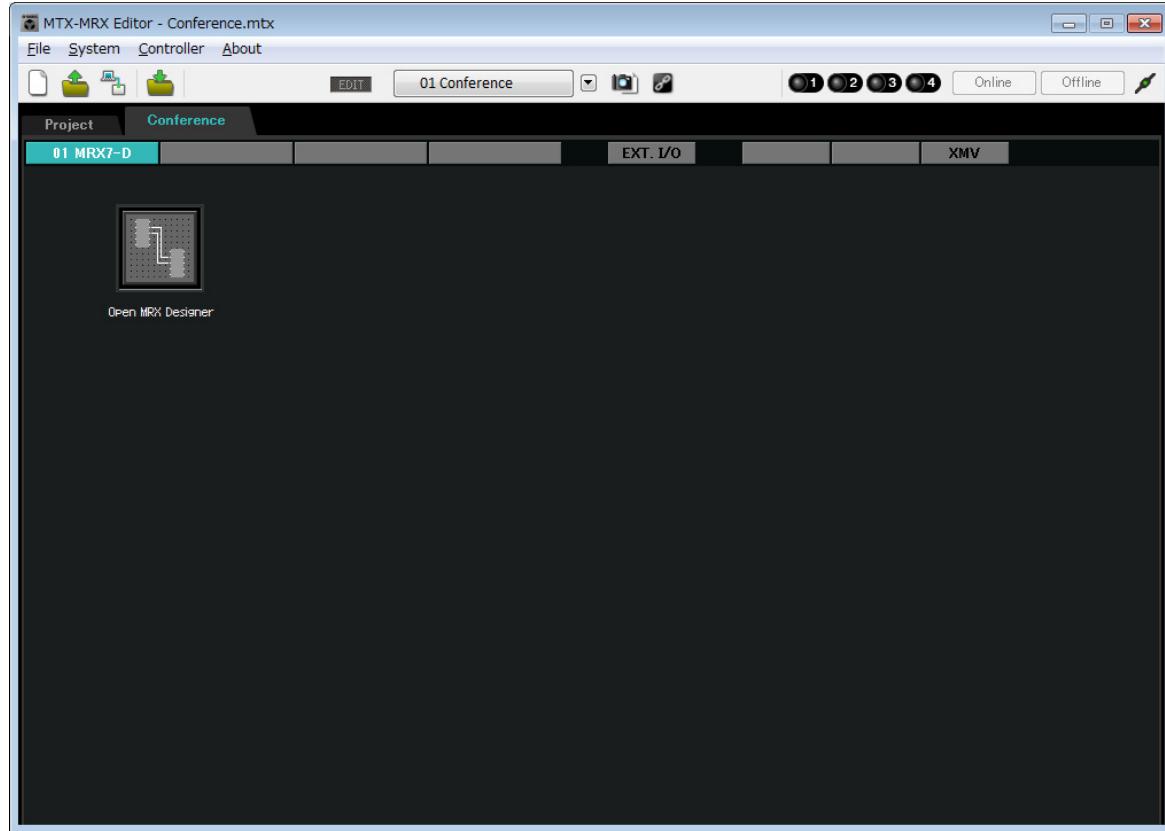
「Preset」ダイアログが閉じます。

EXT. I/Oの設定をする

MRX DesignerでMRXのYDIF 1から4に音声信号を出力するように設定をしました。ここではXMVのどのチャンネルがYDIF 1から4の音声信号を受信するかを設定します。

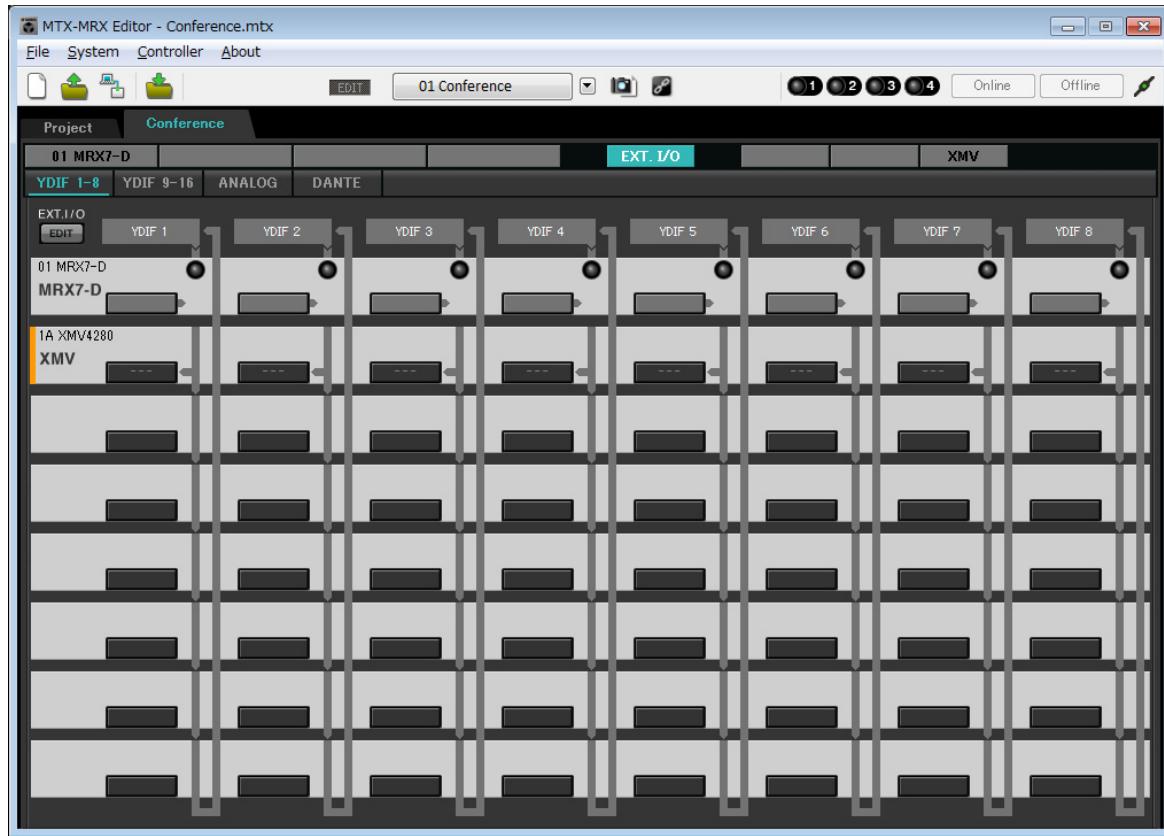
この設定はMTX-MRX Editorで行ないます。

1. MTX-MRX Editorに表示を切り替える。



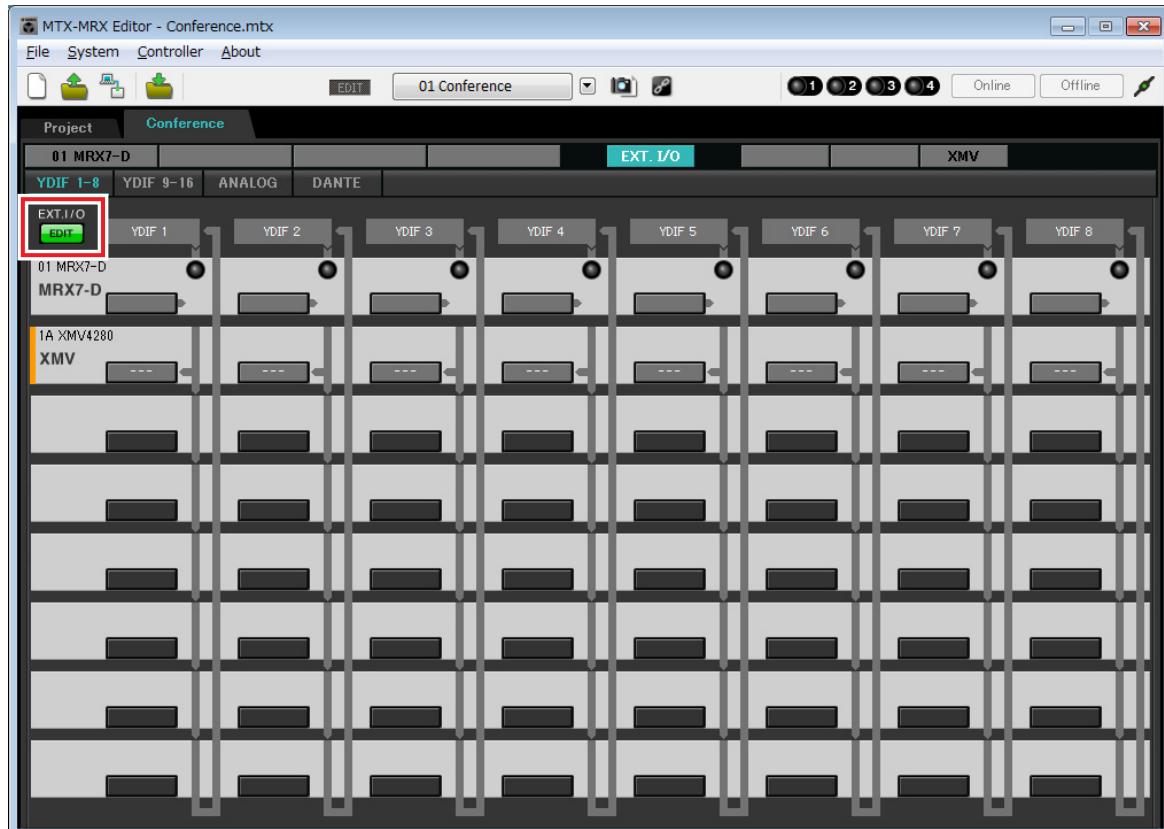
2. [EXT. I/O] ボタンをクリックする。

「EXT. I/O」画面に切り替わります。



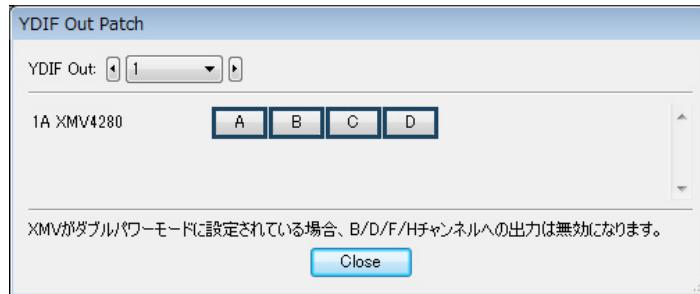
3. [EDIT] ボタンをクリックする。

XMVのYDIF 1-8からの入力が設定できるようになります。



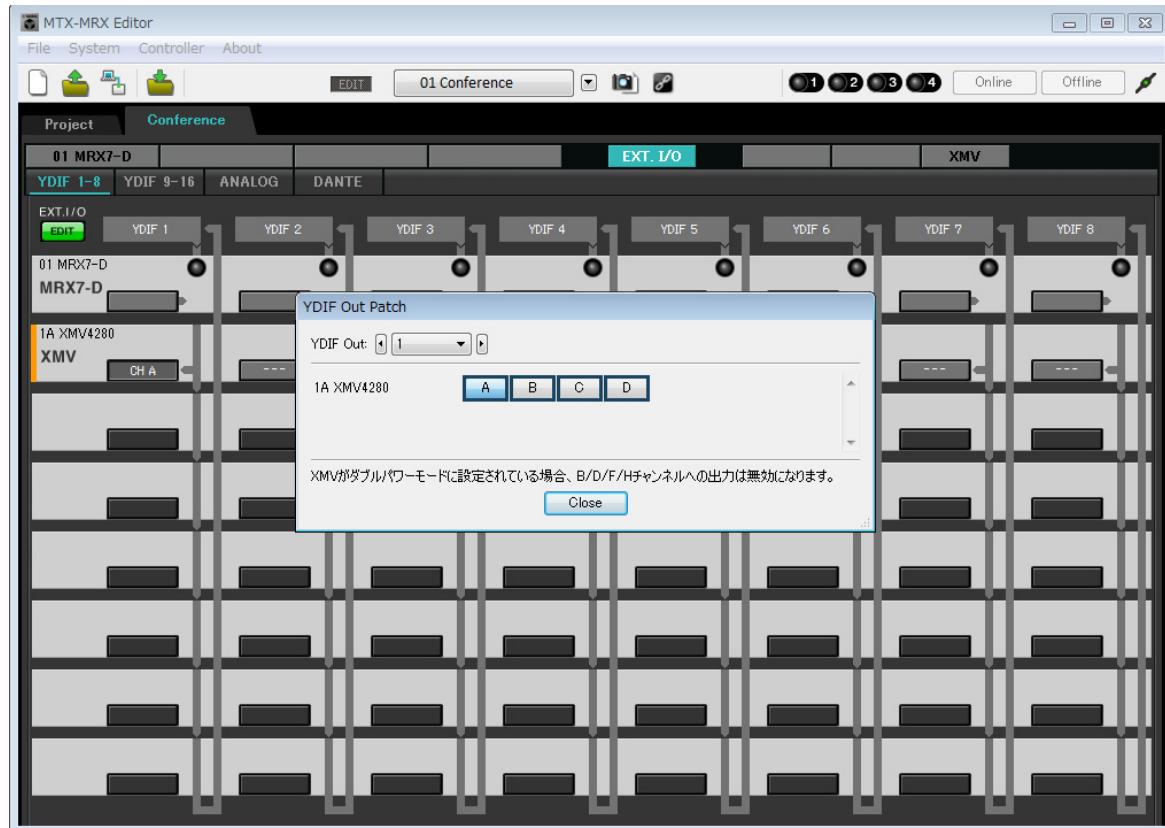
4. 「YDIF 1」のXMVの出力経路選択ボタンをクリックする。

「YDIF Out Patch」ダイアログが表示されます。



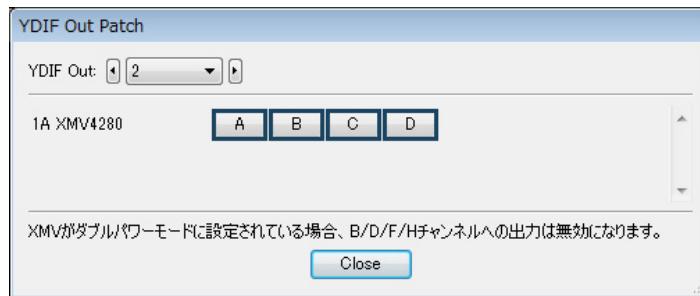
5. [A]ボタンをクリックする。

YDIF 1の音声信号をXMVのAチャンネルから出力します。



6. [YDIF Out:] リストボックスでチャンネルを2に切り替える。

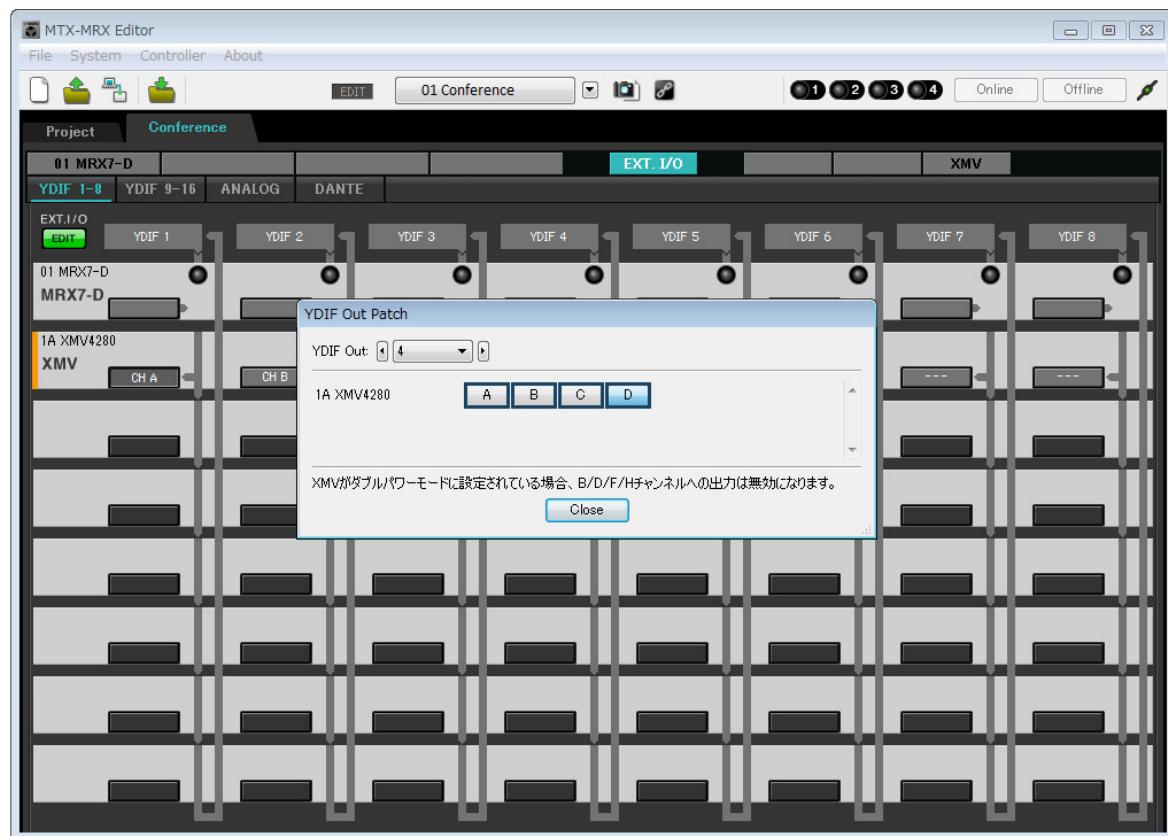
編集対象がチャンネル2に切り変わります。



7. [B]ボタンをクリックする。

YDIF 2の音声信号をXMVのBチャンネルから出力します。

8. 手順6から7の手順のように3/4チャンネルをC/Dに割り当てる。

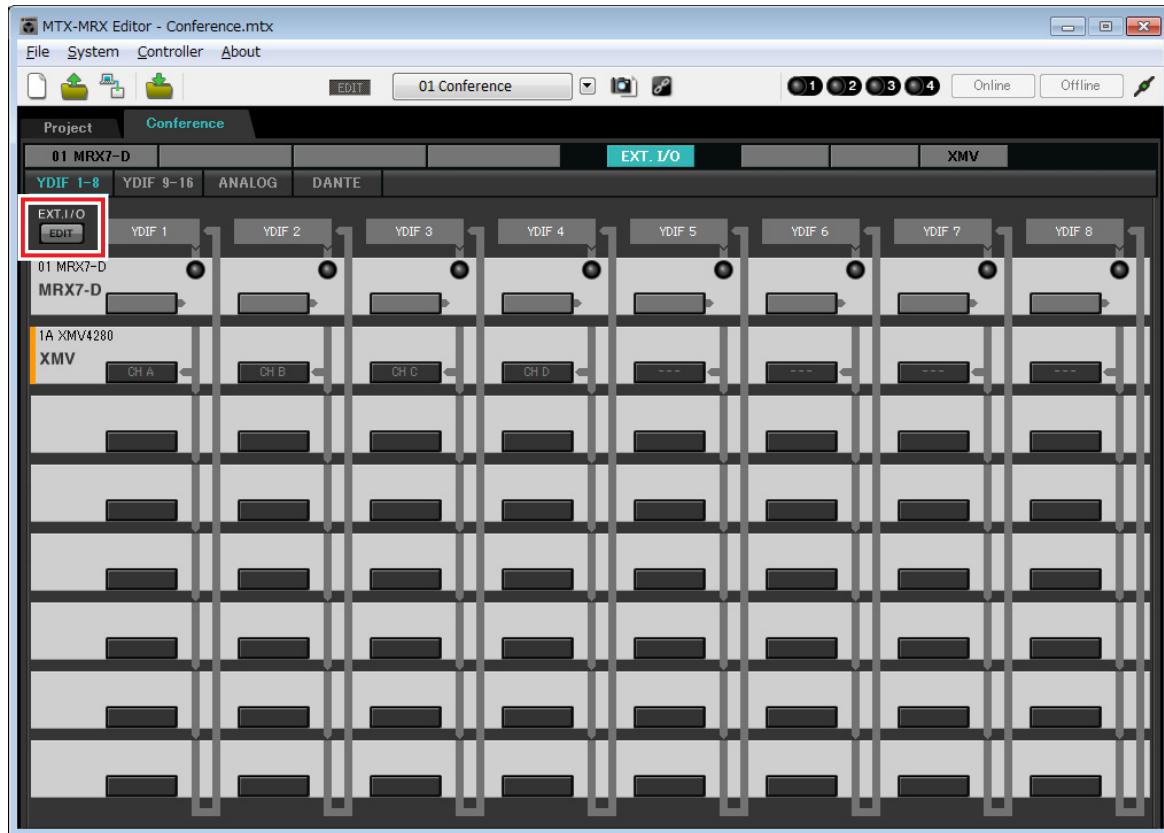


9. [Close]ボタンをクリックする。

「YDIF Out Patch」ダイアログが閉じます。

10. [EDIT]ボタンをクリックする。

YDIFの出力経路選択ボタンが無効になります。

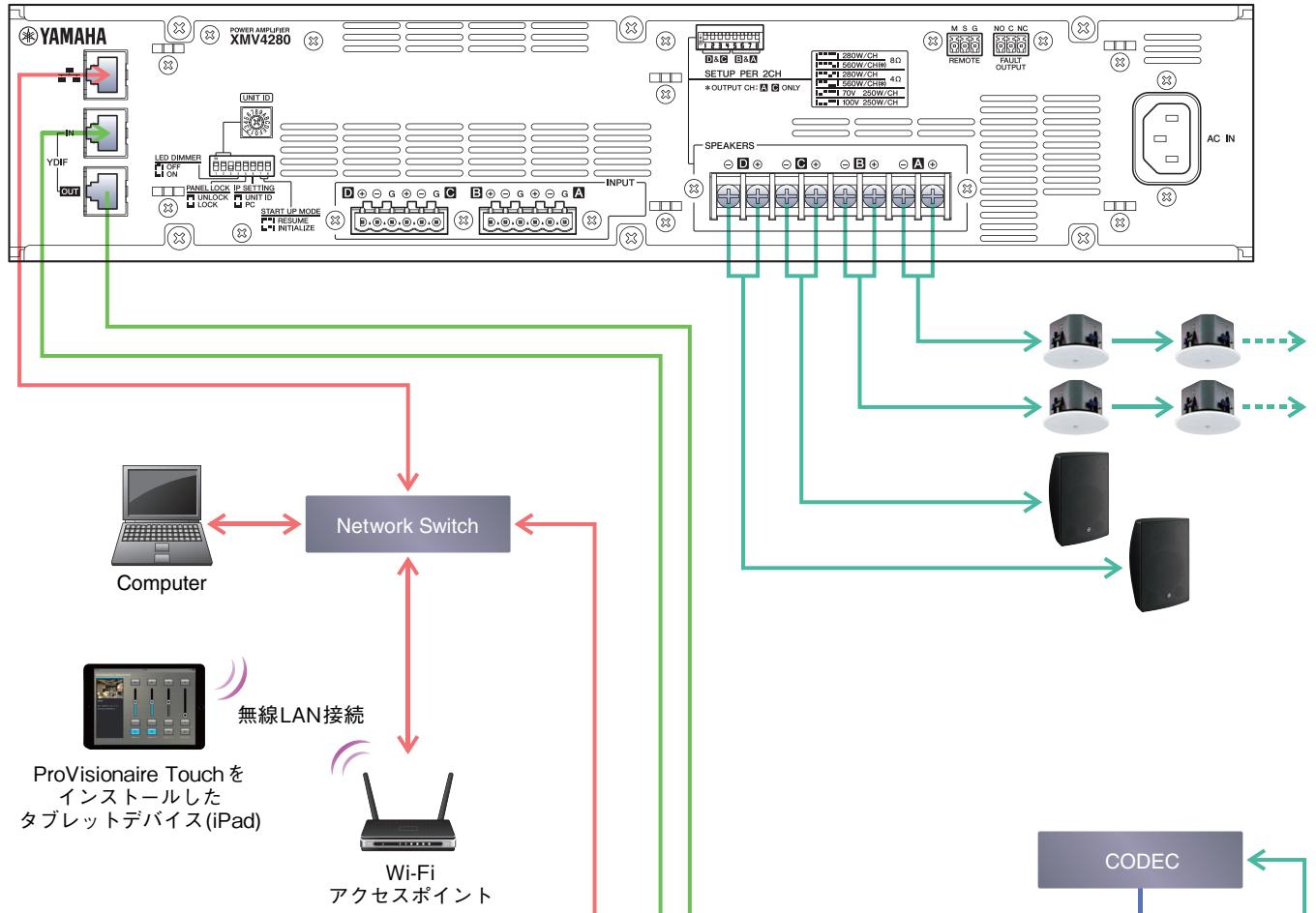


オフライン状態での設定は以上です。もう一度、設定を保存してください。

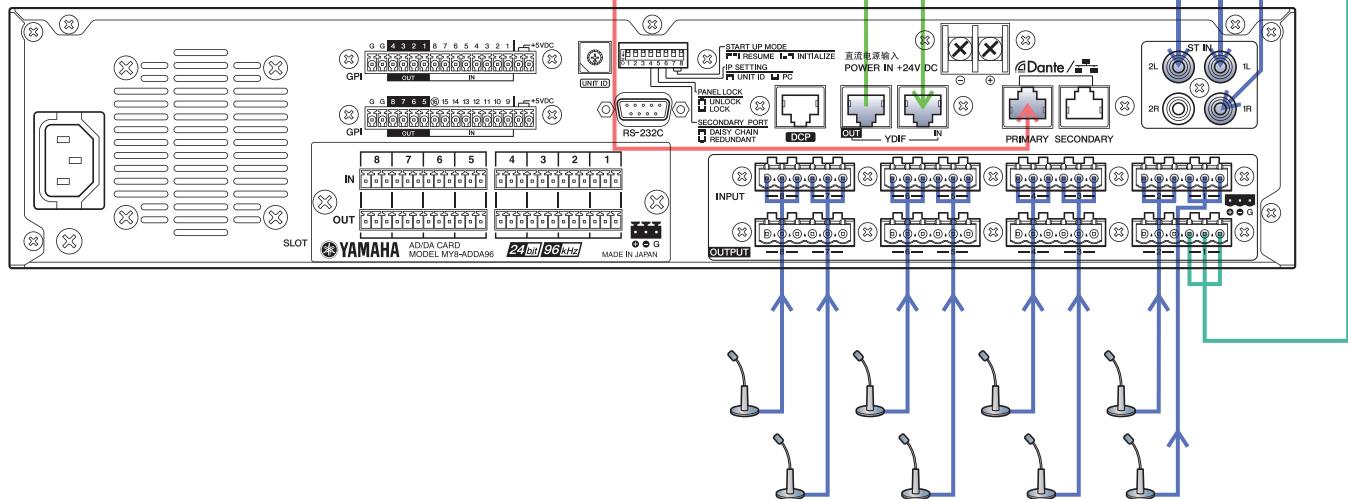
機器を接続する

MRXなどの各種機材をラックなどにマウントしたあと、MRXと各機器を以下のように接続します。SDメモリーカードは、この段階でMRXに挿入してください。

XMV4280



MRX7-D



MRXの電源を入れる

MRXの電源を入れます。

MRXの電源を切る場合はアンプの電源を先に切ってください。

アンプの電源を入れる

XMVの電源を入れます。

不要な音が出力されないように、アンプ本体ですべてのチャンネルのアップテネーター値を最低にして起動することをおすすめいたします。

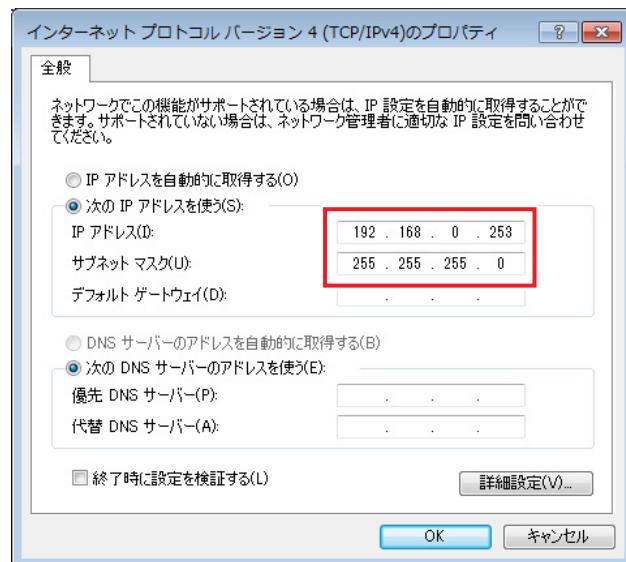
コンピューターのTCP/IPアドレスを設定する

MRXとコンピューターで通信をするために、コンピューターのTCP/IPを以下のように設定します。

- 1. MTX-MRX Editorの[System]メニュー→[Network Setup]を選択する。**
「Network Setup」ダイアログが表示されます。
- 2. [Open Network Connection]をクリックする。**
「ネットワークの接続」が表示されます。
- 3. MRXを接続するアダプターを右クリックして、[プロパティ]を選択する。**
「ローカルエリア接続のプロパティ」ダイアログが表示されます。
- 4. [インターネットプロトコルバージョン4 (TCP/IPv4)]を選択して、[プロパティ]をクリックする。**
「インターネットプロトコルバージョン4 (TCP/IPv4)のプロパティ」ダイアログが表示されます。
- 5. [次のIPアドレスを使う(S)]をクリックする。**
- 6. [IP アドレス]に「192.168.0.253」を入力し、[サブネットマスク]に「255.255.255.0」を入力する。**

NOTE

MRX7-DのIPアドレスは「192.168.0.1」に設定されています。



- 7. [OK]をクリックする。**

NOTE

設定をするとWindowsファイアウォールでMTX-MRX Editorがブロックされる場合があります。[プライベートネットワーク]にチェックを入れて、[アクセスを許可する]をクリックしてください。

スピーチプライバシーの環境音を送信する

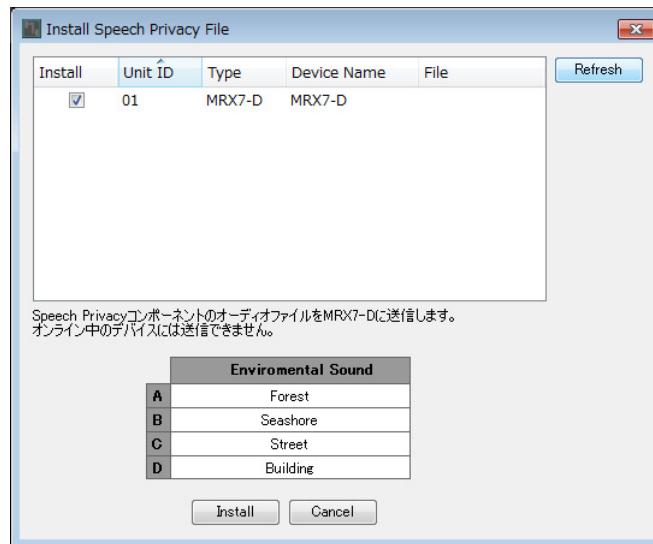
オンラインにする前に、スピーチプライバシーで使用する環境音をMRXに送信します。

1. MRX Designerを起動する。

2. [File]メニュー→[Install Speech Privacy File]を選択する。

「Install Speech Privacy File」ダイアログが表示されます。

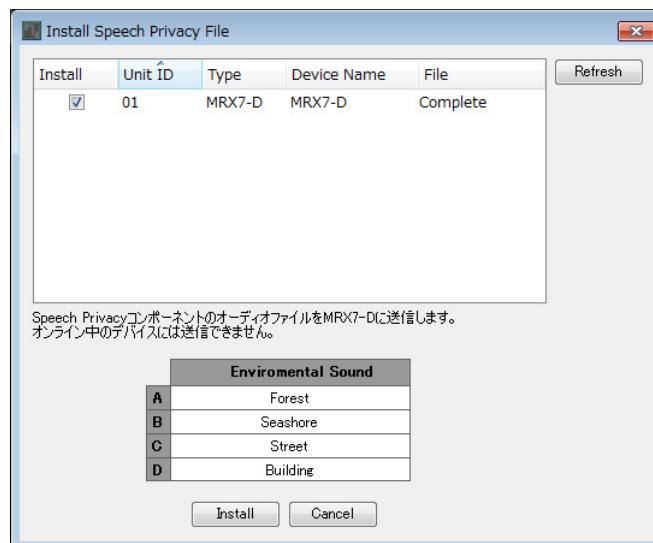
File欄にInstalledと表示されている場合は、すでに環境音がMRXにインストールされていますので、送信する必要はありません。



3. Install欄にチェックを入れ、[Install]ボタンをクリックする。

時間がかかる旨のダイアログが表示されます。[Yes]ボタンをクリックして継続してください。

4. File欄にCompleteと表示されたら、ダイアログを閉じる。



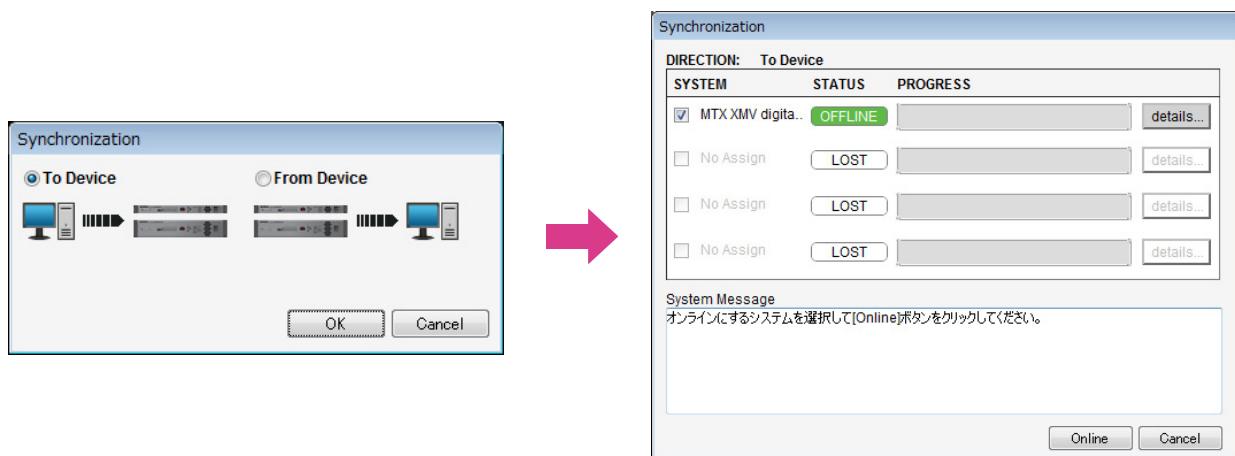
MTX-MRX Editorをオンラインにする

MTX-MRX Editorの右上にある[Online]ボタンをクリックしてください。正常にオンラインになると、左側のインジケーター1が青く点灯します。



「Synchronization」ダイアログが表示されたら、「To Device」にチェックを入れて、[OK]ボタンをクリックしてください。ダイアログの表示が切り替わったら、オンラインにするシステムにチェックを入れて、[Online]ボタンをクリックしてください。

MTX-MRX Editorで設定したプロジェクトがMRXに送信されます。



設定の反映結果を確かめる

主なチェック項目は以下です。各パラメーターの設定については「MTX-MRX Editorユーザーガイド」と「MRX Designerユーザーガイド」をご参照ください。

1. AUX INなどから音声信号をMRX7-Dに入力して、入力レベルを調整する。

AUX INの入力レベルの調整は「Fader(2)」で行なってください。部屋のスピーカーからのレベル調整はProVisionaire Touchでできます。

2. Speech Privacyの出力レベルを「Fader(7)」で調整する。

3. 「ANLOG IN」エディターでマイクの入力レベルを調整する。

必要に応じて[+48V]ボタンをオンにしてください。

注記

ファンタム電源が不要な場合、ボタンをオフにしてください。

ファンタム電源をオンにする場合、本体/外部機器の故障やノイズを防ぐために、次の内容にご注意ください。

- [INPUT] 端子にファンタム電源非対応の機器を接続するときは、ボタンをオフにする。
- ボタンをオンにしたまま、[INPUT] 端子でケーブルの抜き差しをしない。
- ファンタム電源のオン/オフは、出力レベルを最小にした状態で行なう。

NOTE

マスタースイッチはありません。故障の原因となりますので、接続する機器に合わせて設定してください。

4. その他入出力の調整をする。

5. ProVisionaire Touchの設定確認をする。

ProVisionaire Touchが設定通りに動くかどうか確認します。

すべての設定が終わったら、プロジェクトを保存して、MTX-MRX Editorをオフラインにしてください。

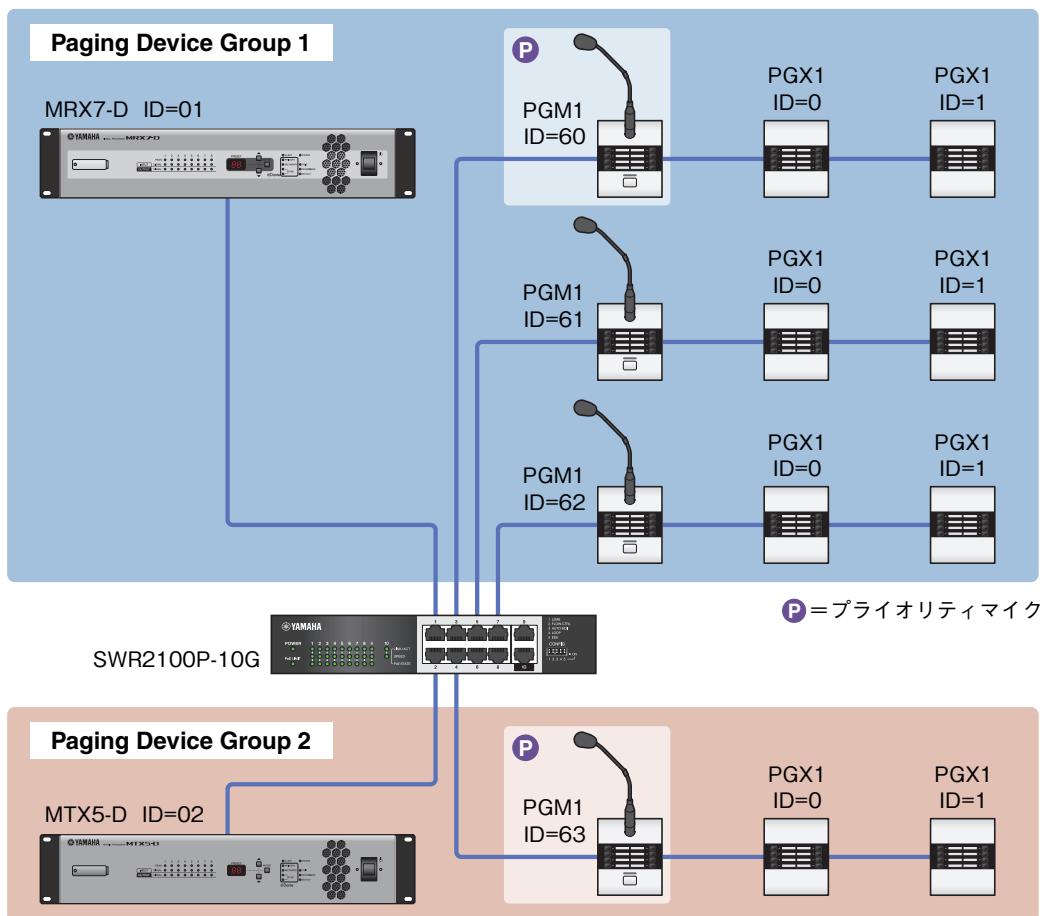
以上で、例2での設定は完了です。

例3 PGM1を使った館内放送システム例

「Paging」コンポーネントを配置して、PGM1のゾーン/メッセージ選択ボタンに放送先(ゾーン、ゾーングループ)や録音済みメッセージを割り当てます。

ボタンで放送先を選択(複数選択可)したり、SDカードに録音済みのメッセージを再生できます。

MRXに挿入するSDカードにはOpening Chime、Closing Chime、メッセージの音声ファイルを保存しておいてください。



PGM1はMRXを含むMTX/MRXシステム1つにつき4台まで接続できます。PGM1は1台のMRXをコントロールでき、このPGM1とMRXの組み合わせをPaging Device Groupと呼びます。Paging Device Groupの中の1台のPGM1が1st Priority Micとなって、他のPGM1より優先的に放送することができます。
PGM1の使い方は3種類あります。

■ マイク放送

1. ゾーン/メッセージ選択ボタンで放送範囲を選択する。

2. PTTボタンを押す。

設定されていればOpening Chimeが鳴ります。

3. ステータスインジケーターが赤点灯したらマイクに向かって話す。

4. 話し終わったらPTTボタンを押す。

設定されていればClosing Chimeが鳴ります。

■ SDカードに録音済みのメッセージを再生

- 1. ゾーン/メッセージ選択ボタンで放送範囲を選択する。**
- 2. ゾーン/メッセージ選択ボタンで再生するメッセージを選択する。**
- 3. PTTボタンを押す。**

設定されていればOpening Chimeが鳴ります。
 メッセージが再生され、ステータスインジケーターが赤点灯します。
 メッセージの再生が終了すると、自動でPTTがオフになります。
 設定されていればClosing Chimeが鳴ります。

■ SDカードに録音済みのメッセージをスケジューラーで再生

Pagingイベントを発行することで、指定したゾーンあるいはゾーングループに、設定したメッセージを再生します。

Device Configuration Wizardで機器の構成を作成する

MRX内部のコンフィギュレーションを設定する前に、MTX-MRX EditorのWizardを使って機器の構成を作成します。
 基本設定をすると結線やIDなどに関する情報を印刷できます。
 以下の手順で基本設定を行なってください。

- 1. 構築するMTX/MRXシステムの名称を入力して、[Next>]をクリックする。**



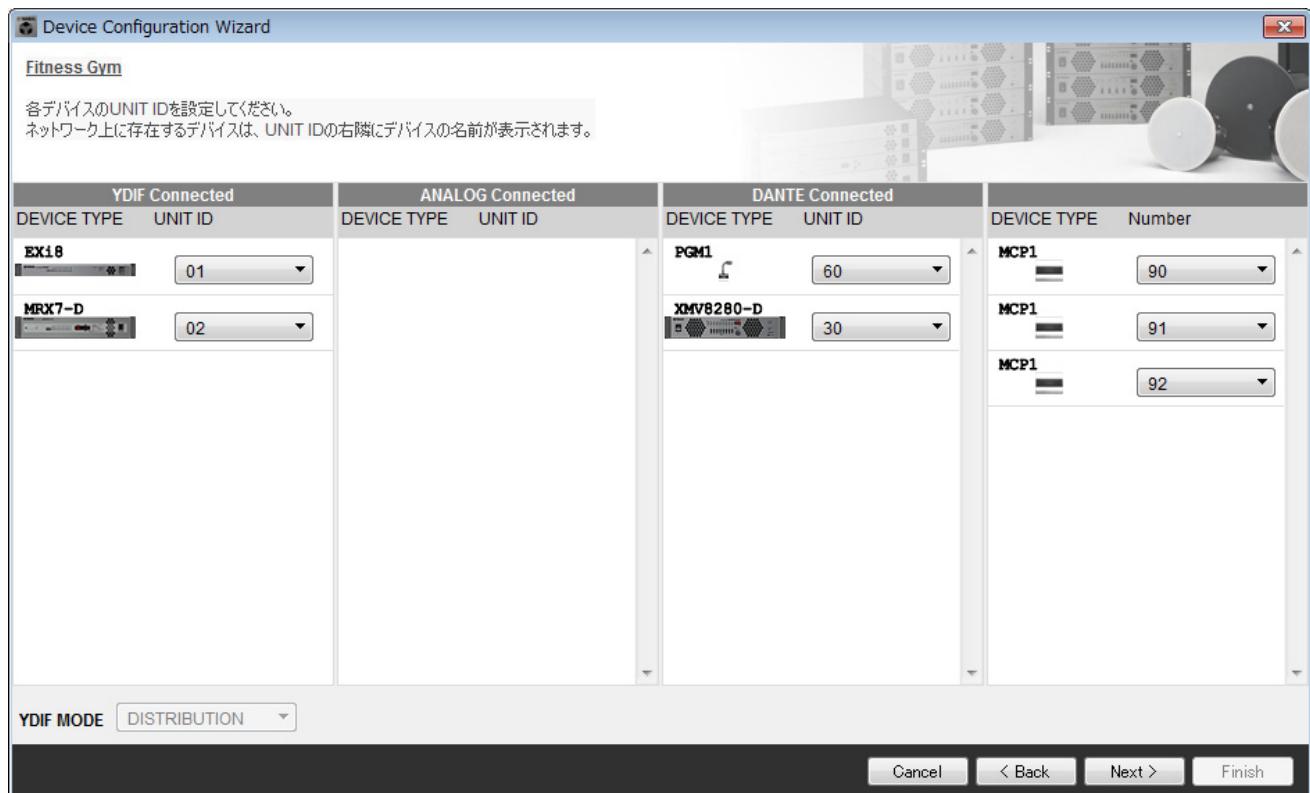
2. MTX/MRXシステムで接続する機材の台数を設定したあと、[Next>]をクリックする。

「YDIF Connected」のMRX7-Dの台数を1に、EXi8の台数を1に、「DANTE Connected」のPGM1の台数を1に、XMV8280-Dの台数を1に、一番右の列のMCP1の台数を3に設定してください。



3. 各機器のUNIT IDを設定して、[Next>]をクリックする。

UNIT IDは特に理由がない限りは割り当てられたものを使用してください。

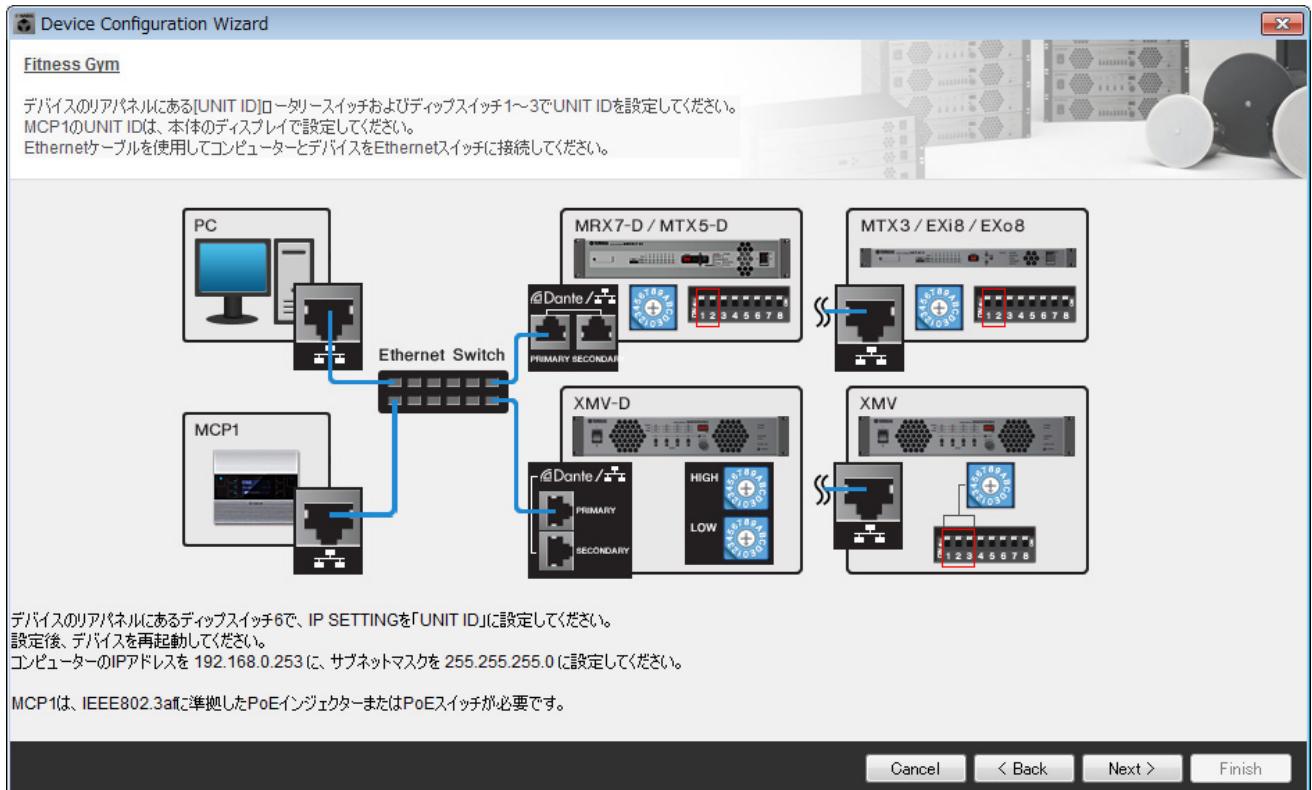


4. 機器の[UNIT ID]ロータリースイッチとディップスイッチを設定する。

コンピューターのIPアドレスはWizard完了後の「[コンピューターのTCP/IPアドレスを設定する](#)」で設定します。

手元に機器がない場合は「[機器を接続する](#)」の段階で設定をしてください。

MCP1のUNIT IDの設定は「[機器を接続する](#)」の段階で行ないます。



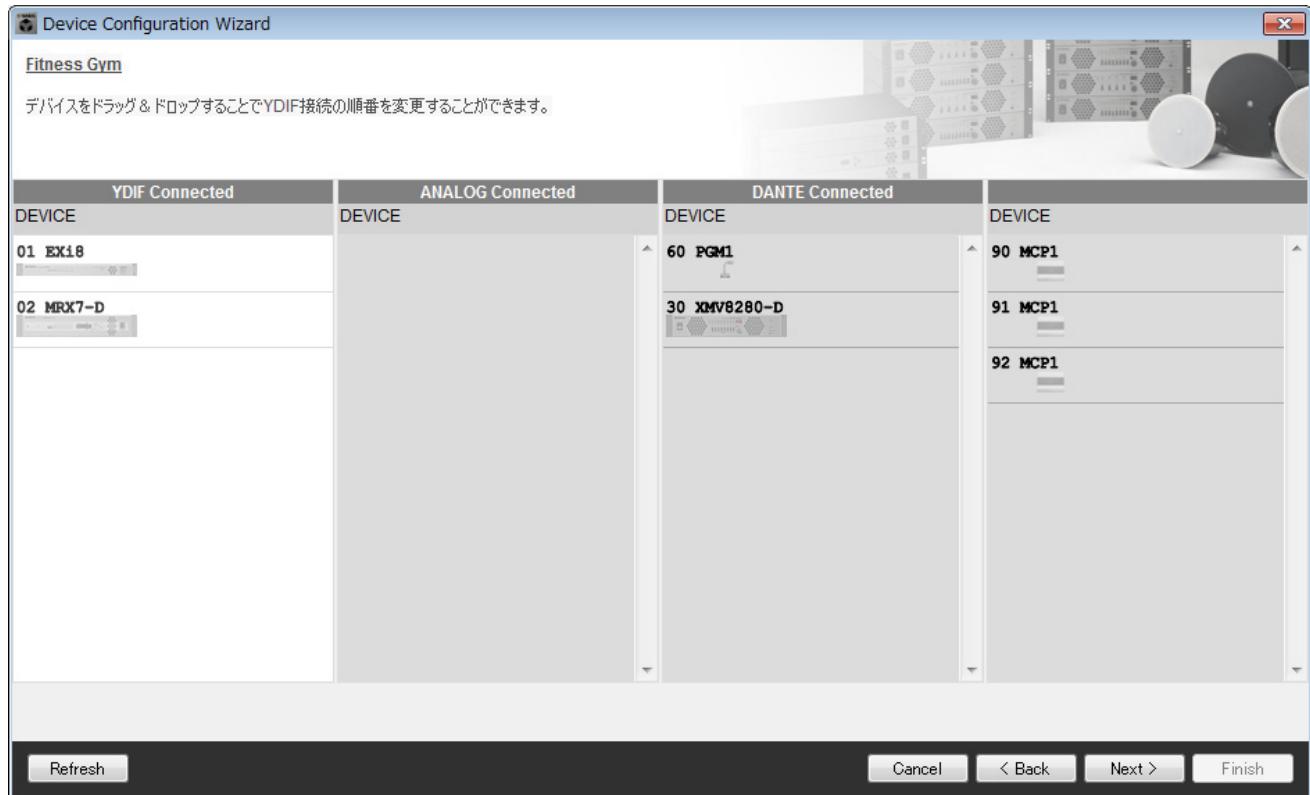
以下のように設定します。PGM1のUNIT IDの設定方法については手順8で説明します。

EXi8	UNIT ID=01 [UNIT ID] ロータリースイッチ=1 ディップスイッチ=すべてOFF(上側)
MRX7-D	UNIT ID=02 [UNIT ID] ロータリースイッチ=2 ディップスイッチ=すべてOFF(上側)
XMV	UNIT ID=30 [UNIT ID] ロータリースイッチ=0 ディップスイッチ= 1と2がON(下側)、 それ以外はOFF(上側)

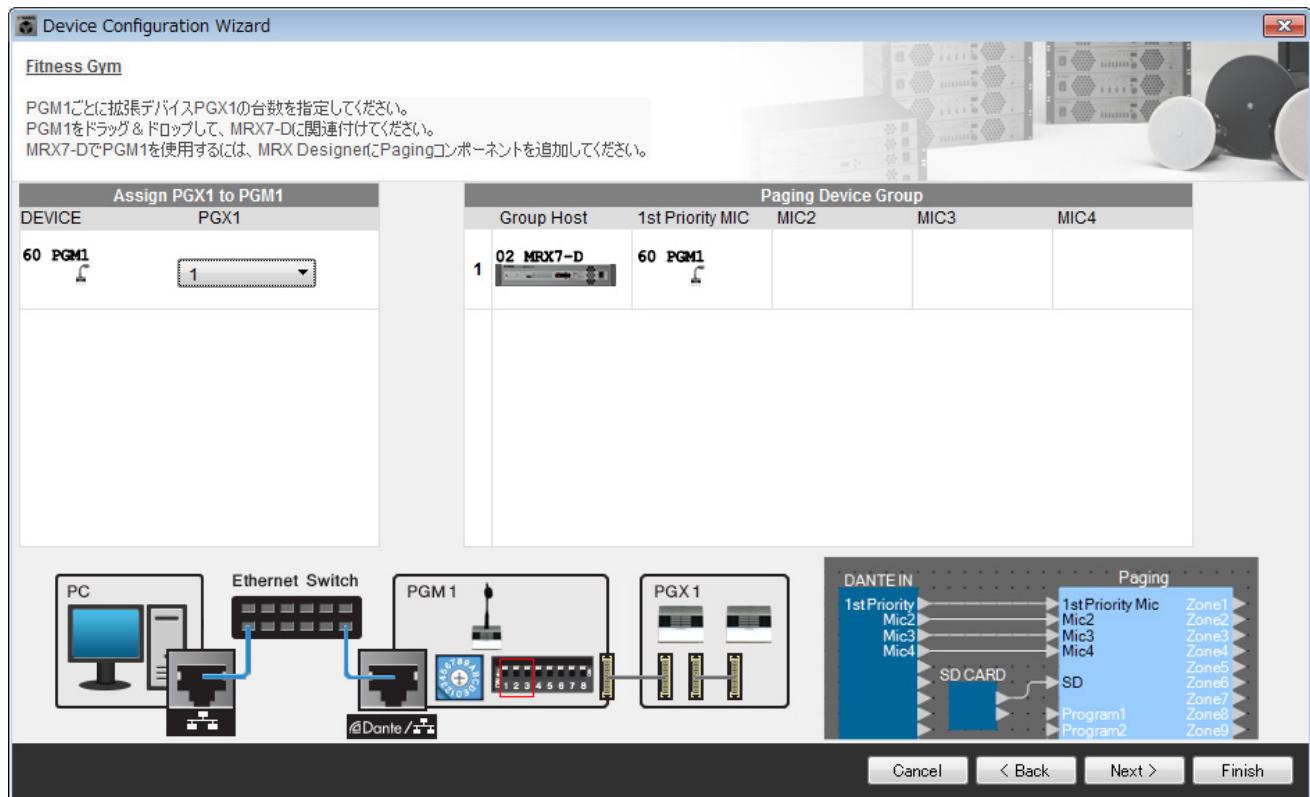
5. 機器の[UNIT ID]ロータリースイッチとディップスイッチを設定し終わったら、[Next>]をクリックする。

6. 画面に機器が表示されていることを確認し、[Next >]をクリックする。

順番の入れ替えはしないでください。

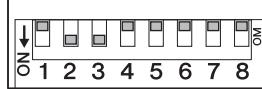


7. PGX1の台数を1に設定する。



8. PGM1の[UNIT ID]ロータリースイッチとディップスイッチを設定する。

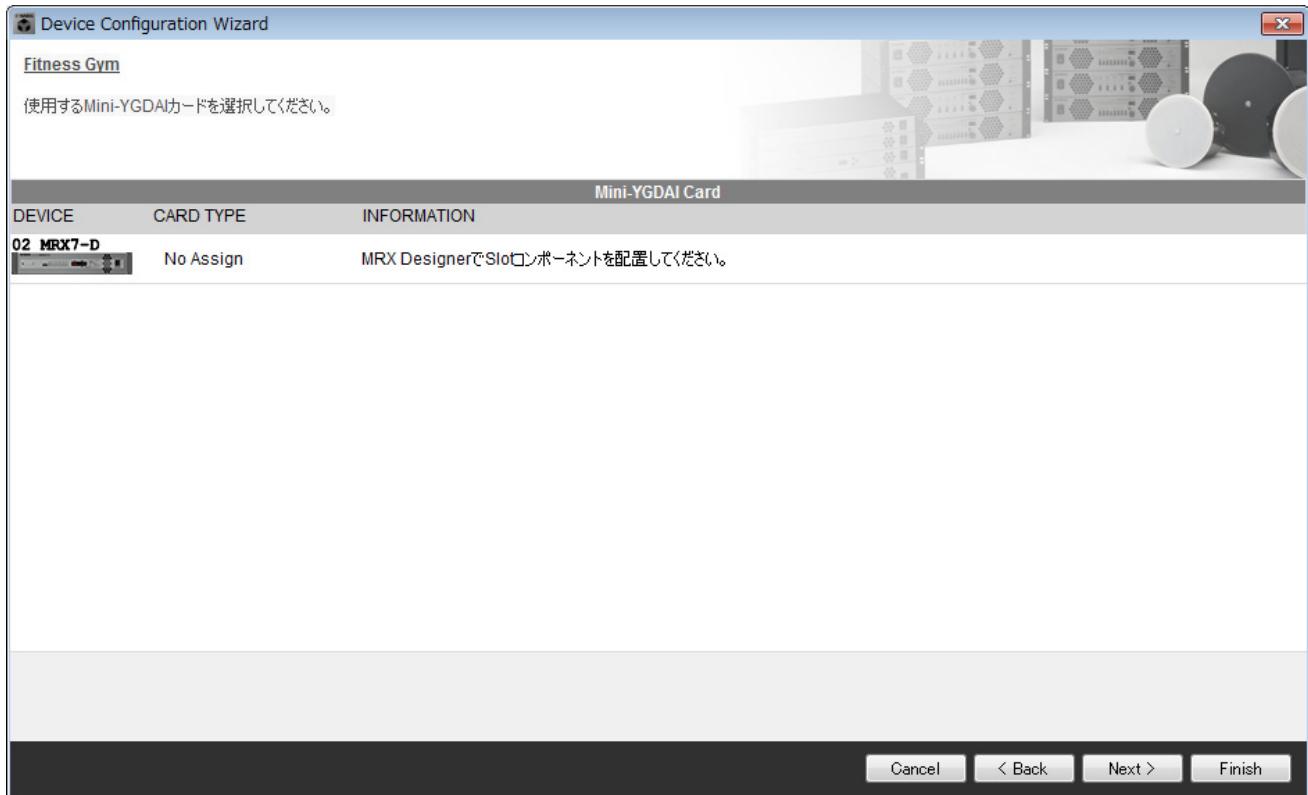
手元に機器がない場合は「[機器を接続する](#)」の段階で設定をしてください。
以下のように設定します。

PGM1  	UNIT ID=60 [UNIT ID] ロータリースイッチ=0 ディップスイッチ=2と3がON(下側)、 それ以外はOFF(上側)
---	---

9. PGM1の[UNIT ID]ロータリースイッチとディップスイッチを設定し終わったら、[Next>]をクリックする。

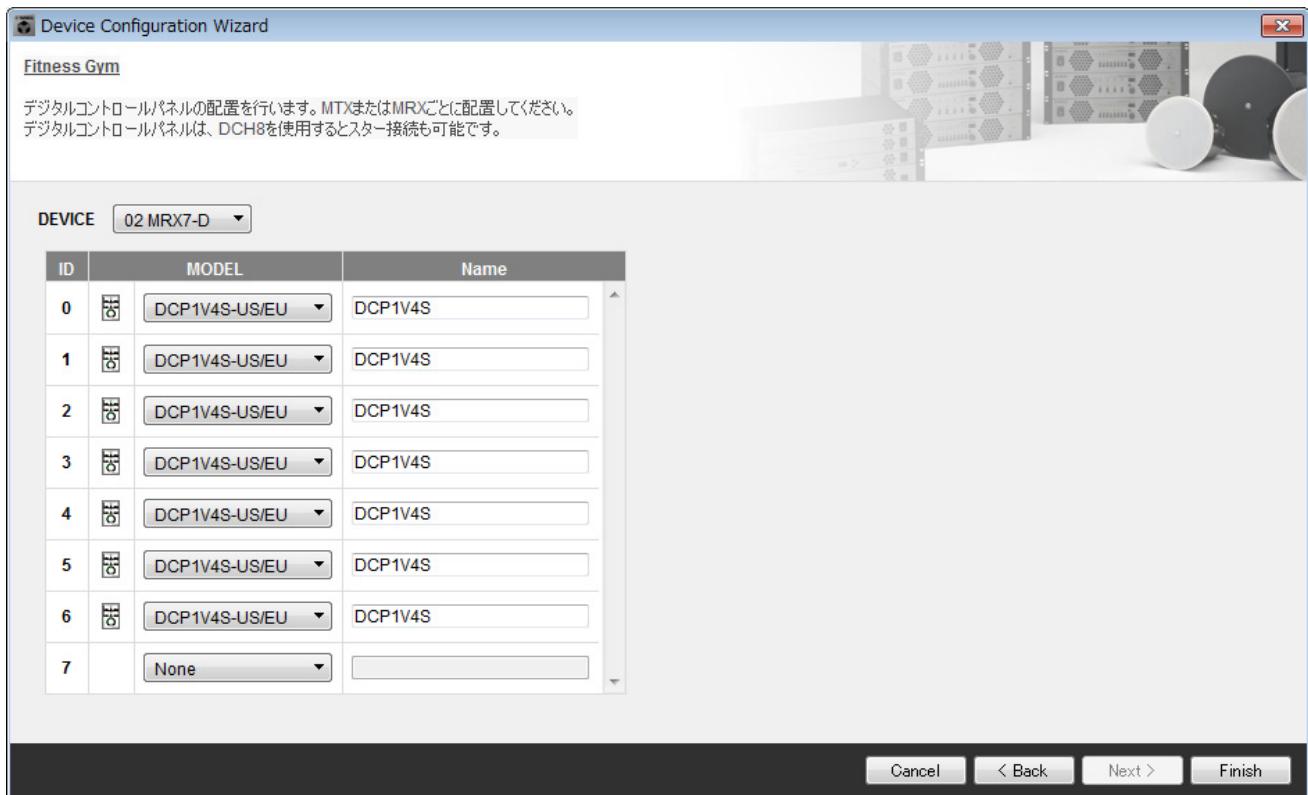
10. [Next>]をクリックする。

MRXではMRX DesignerでMini-YGDAIカードの選択をします。

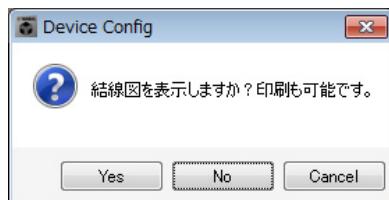


11. MRXに接続するDCPのモデルを選択し、名称を記入して[Finish]をクリックする。

この例ではDCP1V4Sを7台設定してください。

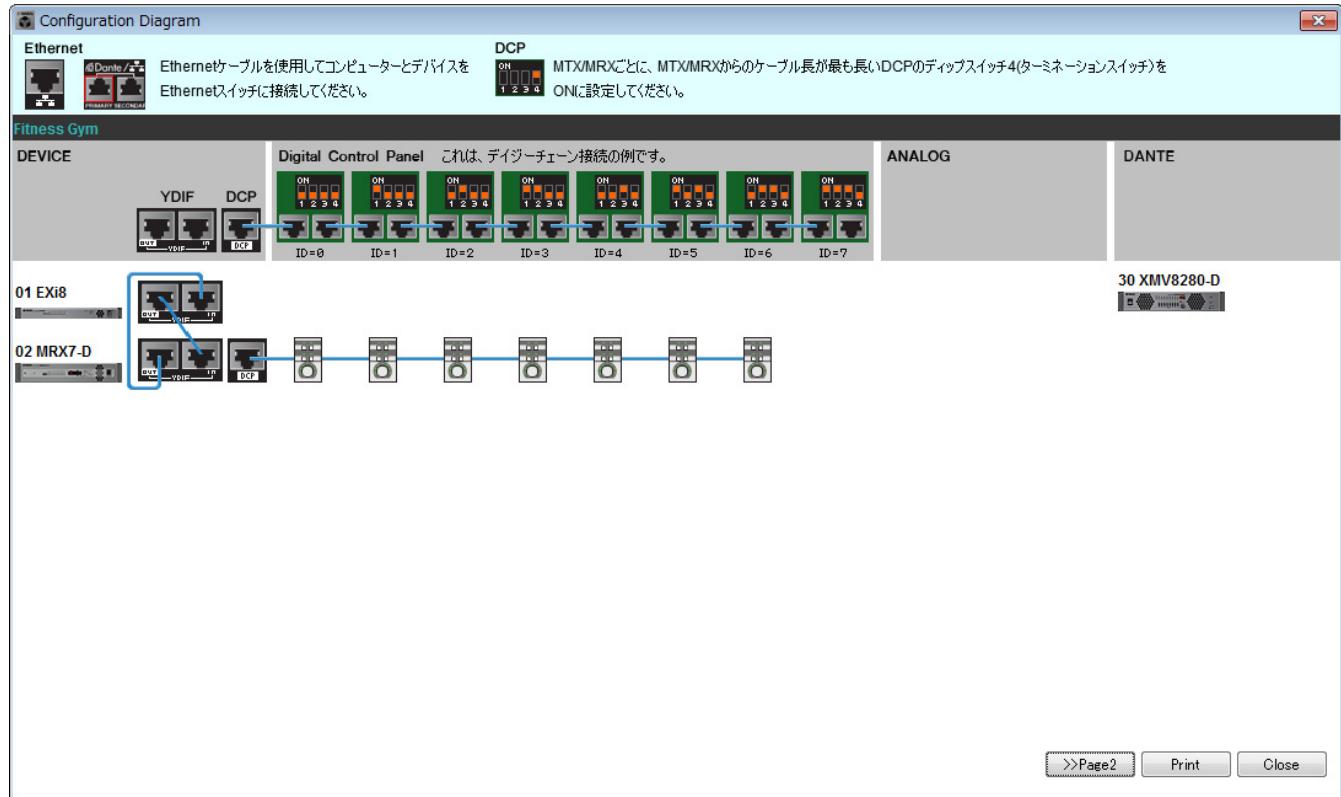


12. 「結線図を表示しますか？ 印刷も可能です。」ダイアログが表示されたら、[Yes]をクリックする。

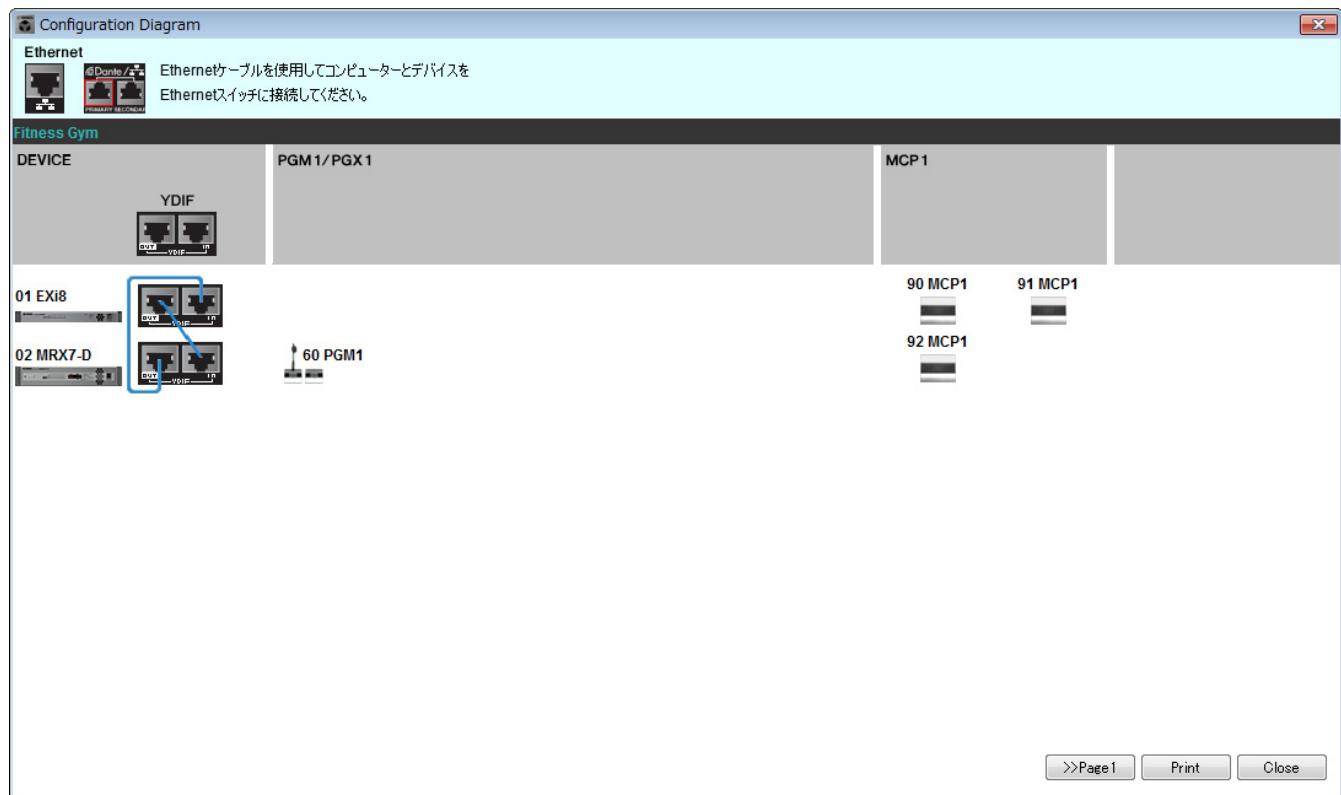


結線図が表示されます。必要に応じて[Print]をクリックして、印刷をしてください。
 [>>Page2]/[>>Page1]ボタンをクリックするとページが切り替わります。
 画面を閉じる場合は[Close]をクリックしてください。

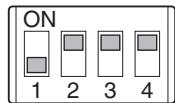
Page 1



Page 2



DCPのディップスイッチを結線図の「Digital Control Panel」で指示されているように設定してください。
終端となるDCP(ID=6)のディップスイッチ4を上にしてください。

**NOTE**

接続図は、[File]メニュー→[Print Configuration Diagram]を選択することで再度表示できます。

Device Configuration Wizardで機器の構成を変更する場合は、Project画面の[Device Config]ボタンをクリックしてください。



MRXのコンフィギュレーションを設定する

コンポーネントの配置と結線をする

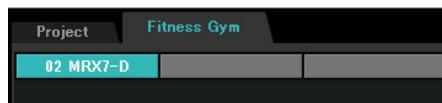
MRX DesignerでMRX内部のコンフィギュレーションを設定します。
各設定が終わったら、[File]メニュー→[Save]で保存することをおすすめします。

NOTE

「ユーザーアカウント制御」ダイアログが表示されることがあります。[続行]または[はい]をクリックしてください。

■ MRX Designerを起動する

[「Device Configuration Wizardで機器の構成を作成する」の手順1](#)で設定したシステム名称のタブをクリックして、
設定画面に移動してください。



移動したあと、「Open MRX Designer」ボタンをクリックして、MRX Designerを起動します。

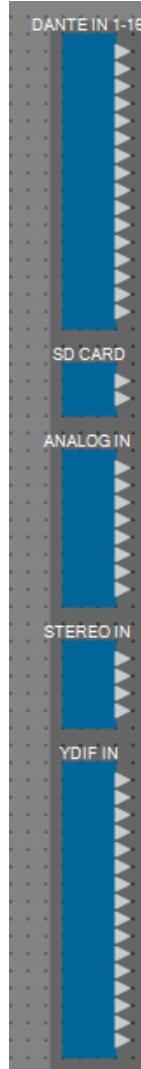


■ インプットコンポーネントの配置

ここでは使用するインプットコンポーネントを配置します。

以下のコンポーネントを「Components」エリアからドラッグ&ドロップでデザインシートに配置してください。

- ・「DANTE IN 1-16」
- ・「SD CARD」
- ・「ANALOG IN」
- ・「STEREO IN」
- ・「YDIF IN」

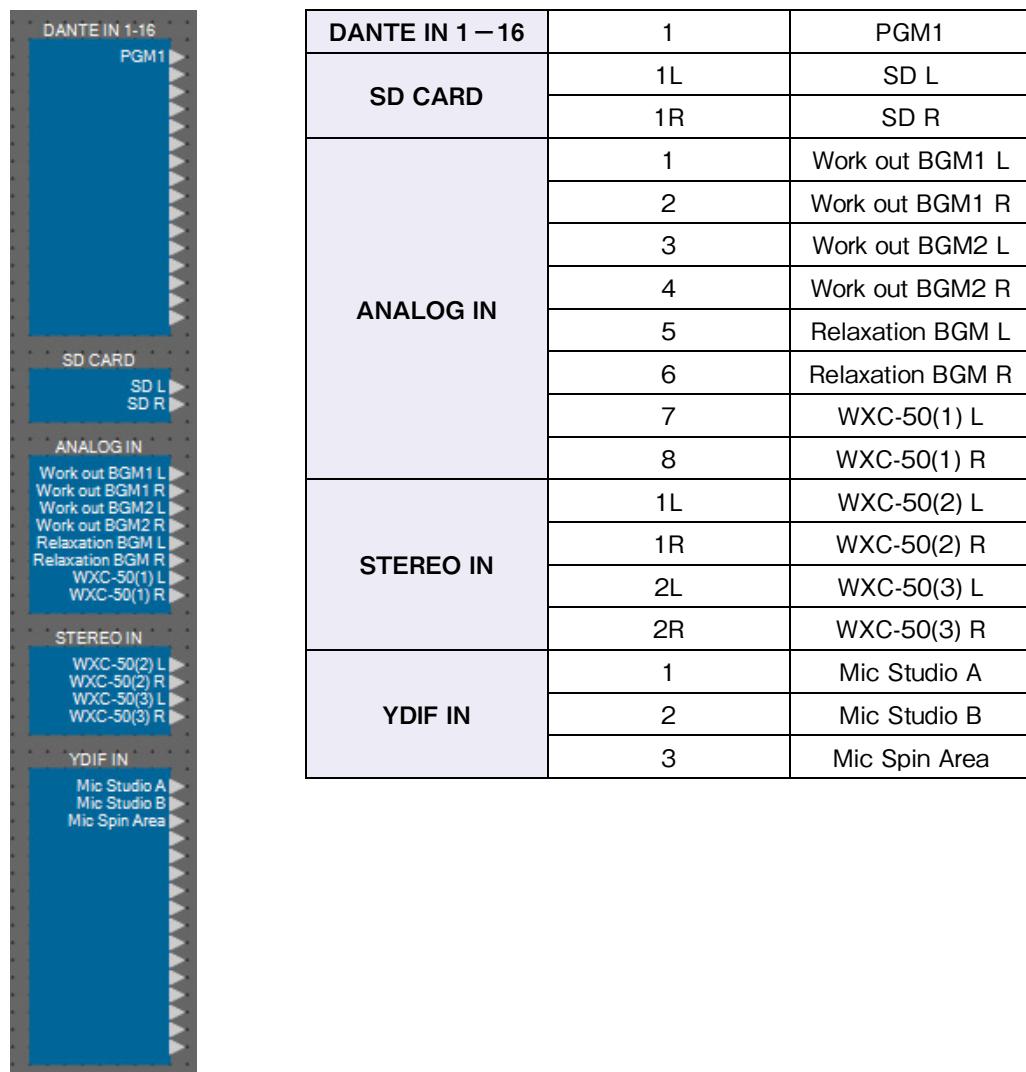


■ インプットコンポーネントにポート名を表示させる

これ以降の結線で混乱しないように、「Port Name」ダイアログでポート名を入力します。「Port Name」ダイアログは各インプットコンポーネントのポートをクリックして、「Properties」エリアの[Label]の編集エリアの右側にあるボタンをクリックすると開きます。

「ANALOG IN」はコンポーネントをダブルクリックして表示される、「ANALOG IN」コンポーネントエディターでもポート名を入力できます。

ここでは以下のようなポート名にしています。

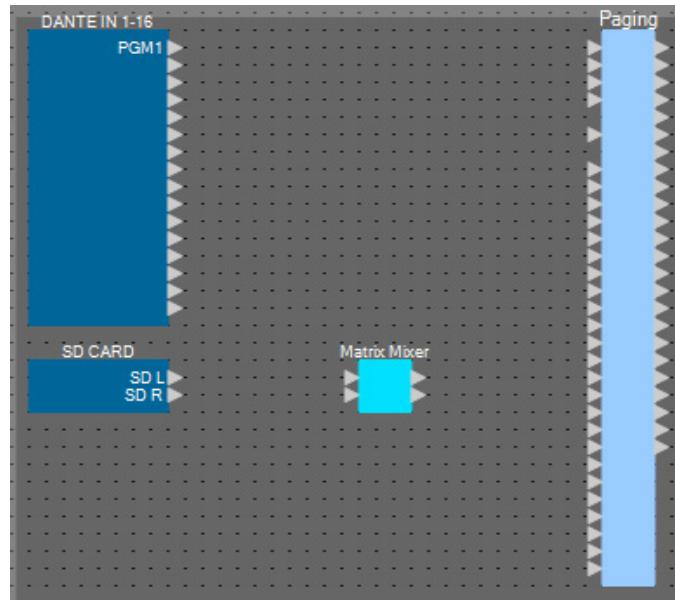


■ ReceptionのPGM1に関するコンポーネントの配置と結線をする

ここではReceptionのPGM1に関するコンポーネントの配置と結線をします。

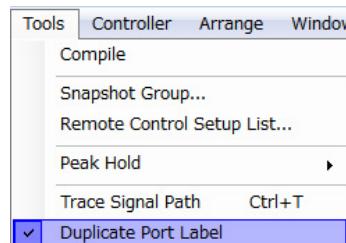
1. 以下のコンポーネントを「Components」エリアからドラッグ&ドロップでデザインシートに配置する。

- ・「Matrix Mixer」(2In/2Out)
- ・「Paging」



2. [Tools]メニューの[Duplicate Port Label]をクリックする。

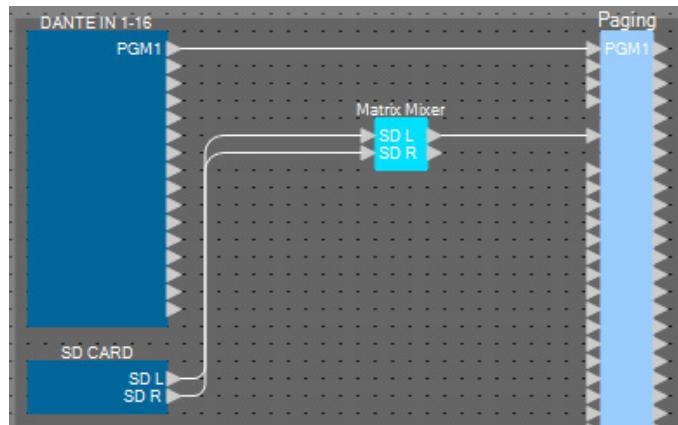
結線したときにポート名が引き継がれるようになります。



3. 「DANTE IN 1-16」のポート1と「Paging」の1st Priority Micポートをドラッグ&ドロップで結線する。



4. 「SD CARD」のポートと「Matrix Mixer」の入力ポートをドラッグ&ドロップで結線して、「Matrix Mixer」の出力ポート1と「Paging」のSDポートをドラッグ&ドロップで結線する。



5. 「Matrix Mixer」をダブルクリックする。

「Matrix Mixer」コンポーネントエディターが開きます。



6. Input 1と2をOutput 1に出すように設定して、Output 1に「SD」と記入したあと、右上にある[X]ボタンをクリックして、コンポーネントエディターを閉じる。

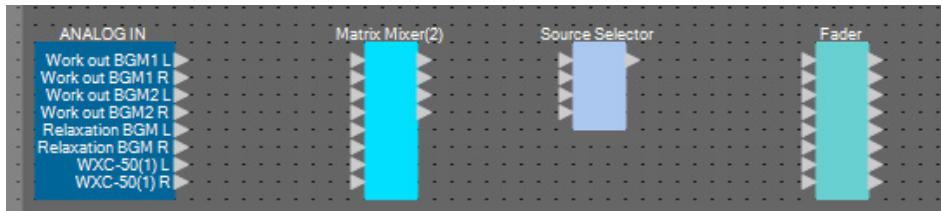


■ BGM(モノラル)の入力に関するコンポーネントの配置と結線をする

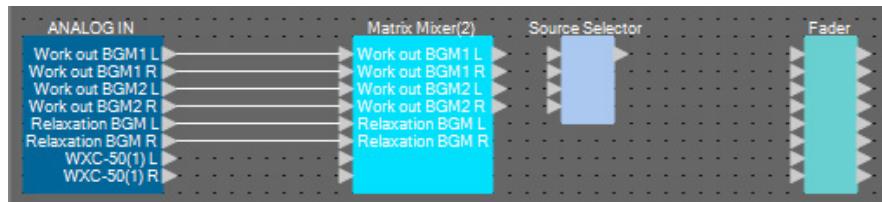
ここでは館内に流すBGM(モノラル)の入力に関するコンポーネントの配置と結線をします。

1. 以下のコンポーネントを「Components」エリアからドラッグ&ドロップでデザインシートに配置する。

- ・「Matrix Mixer」(8In/4Out)
- ・「Source Selector」(4Source/1Ch)
- ・「Fader」(8Ch)

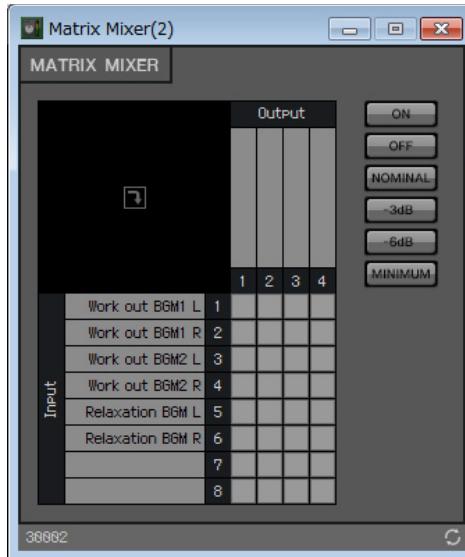


2. 「ANALOG IN」のポート1から6と「Matrix Mixer(2)」の入力ポート1から6をドラッグ&ドロップで結線する。

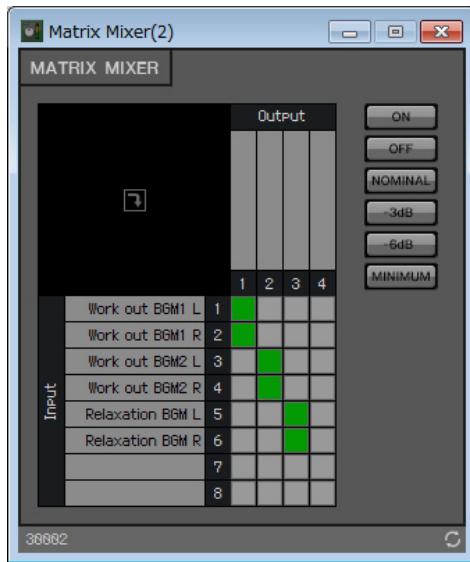


3. 「Matrix Mixer(2)」をダブルクリックする。

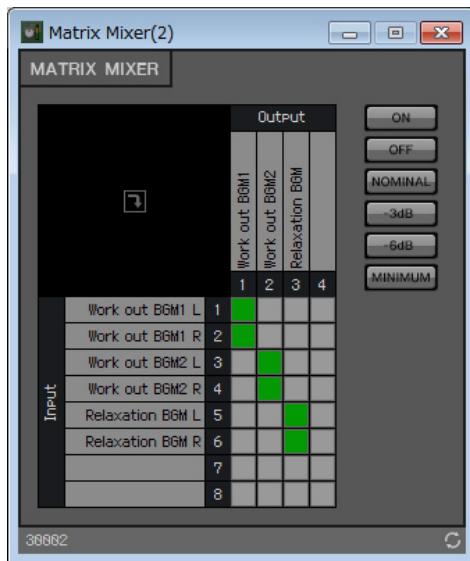
「Matrix Mixer」コンポーネントエディターが開きます。



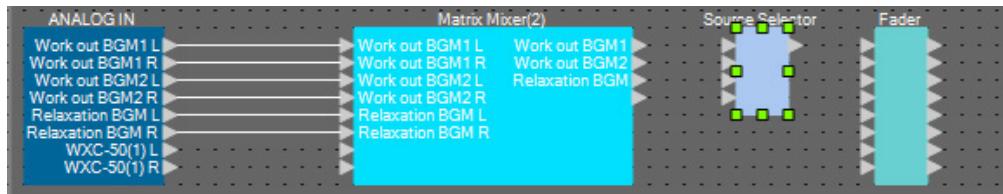
4. Input 1と2をOutput 1、Input 3と4をOutput 2、Input 5と6をOutput 3に出すように設定する。



5. Output 1に「Work out BGM1」、Output 2に「Work out BGM2」、Output 3に「Relaxation BGM」と記入したあと、右上にある[X]ボタンをクリックして、コンポーネントエディターを閉じる。



6. 「Source Selector」をクリックして、選択した状態にする。



7. 選択されているコンポーネントをコピーして、6回ペーストする。または選択されているコンポーネントを<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする。

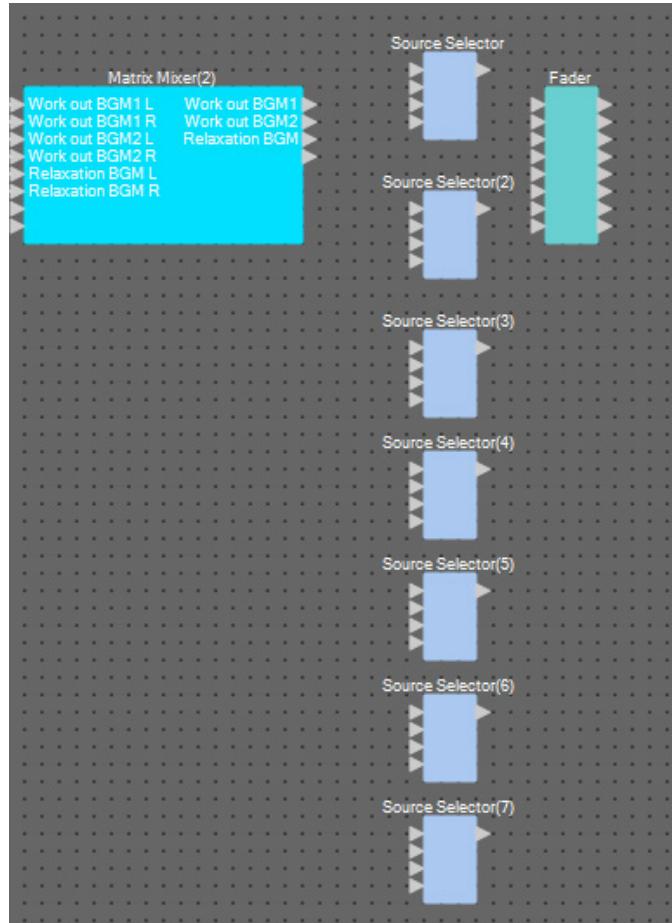
必要に応じて、コンポーネントの位置を変更してください。

コピーする方法には以下があります。

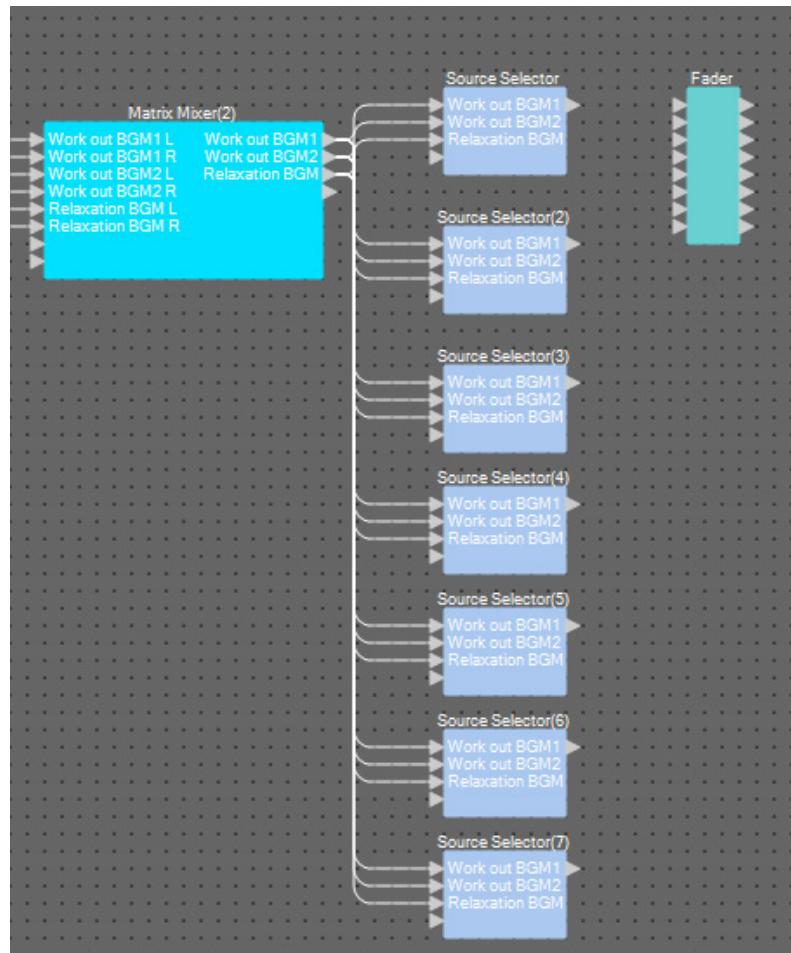
- <Ctrl> + <C>
- 右クリックしてコンテキストメニューの[Copy]を選択
- [Edit] メニュー→[Copy]を選択

ペーストする方法には以下があります。

- <Ctrl> + <V>
- 右クリックしてコンテキストメニューの[Paste]を選択
- [Edit] メニュー→[Paste]を選択

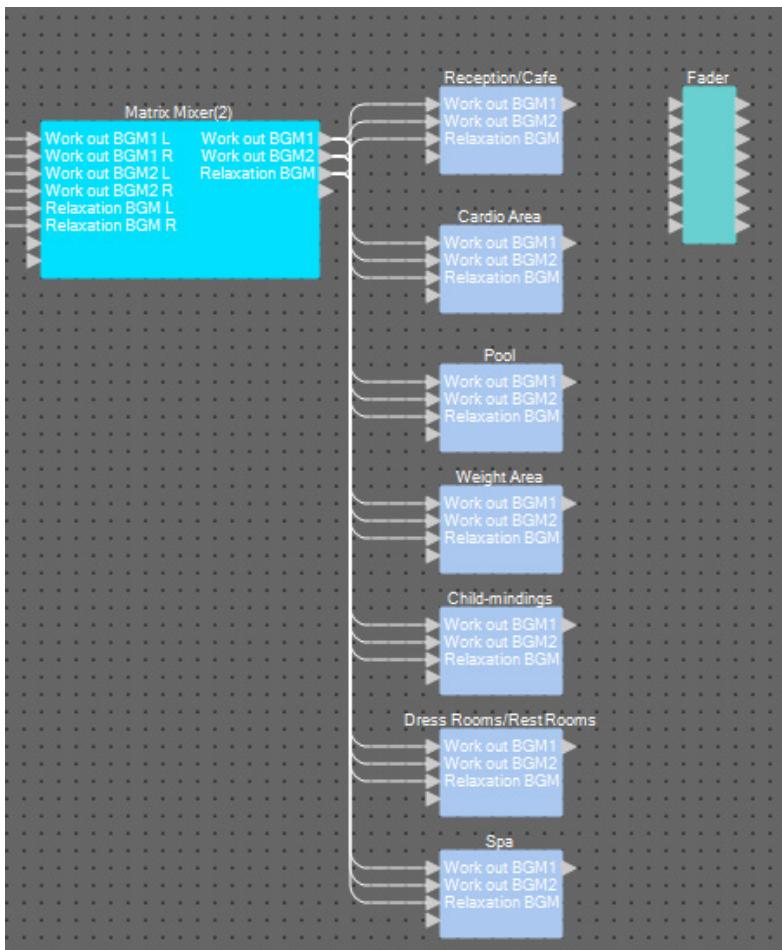


8. 「Matrix Mixer(2)」の出力ポート1から3と各「Source Selector」の入力ポート1から3をドラッグ&ドロップで結線する。



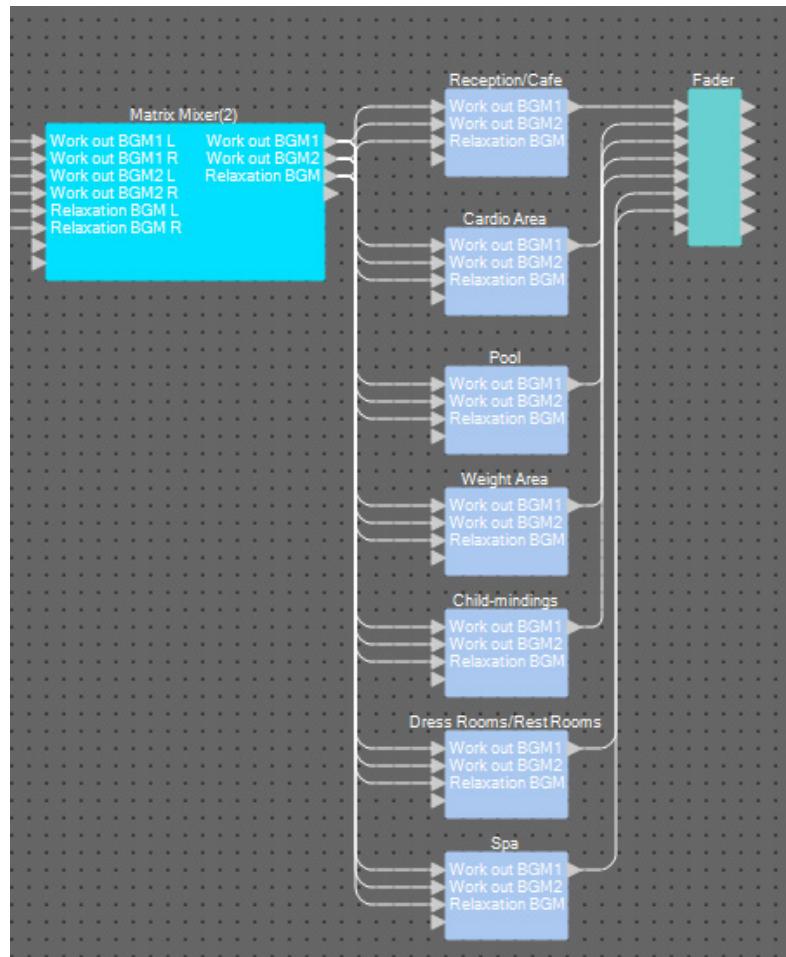
9. 各「Source Selector」のLabelを識別しやすいように名称をつける。

各「Source Selector」コンポーネントのラベル部分をクリックすると編集できるようになります。



Source Selector	Reception/Cafe
Source Selector(2)	Cardio Area
Source Selector(3)	Pool
Source Selector(4)	Weight Area
Source Selector(5)	Child-mindings
Source Selector(6)	Dress Rooms/ Rest Rooms
Source Selector(7)	Spa

10. 各「Source Selector」の出力ポート1と「Fader」の入力ポート1から7をドラッグ&ドロップで結線する。



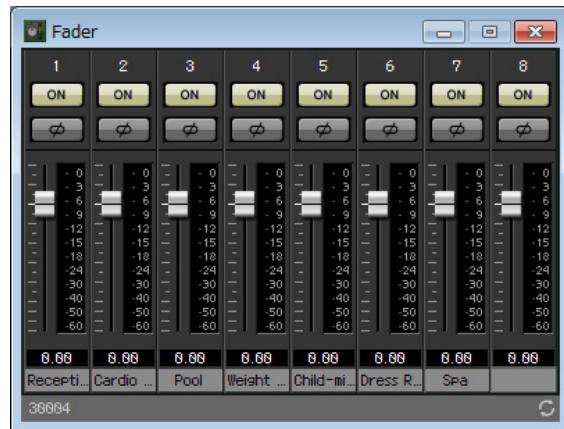
11. 「Fader」をダブルクリックする。

「Fader」コンポーネントエディターが開きます。



12. チャンネル1から7までの名称をつける。

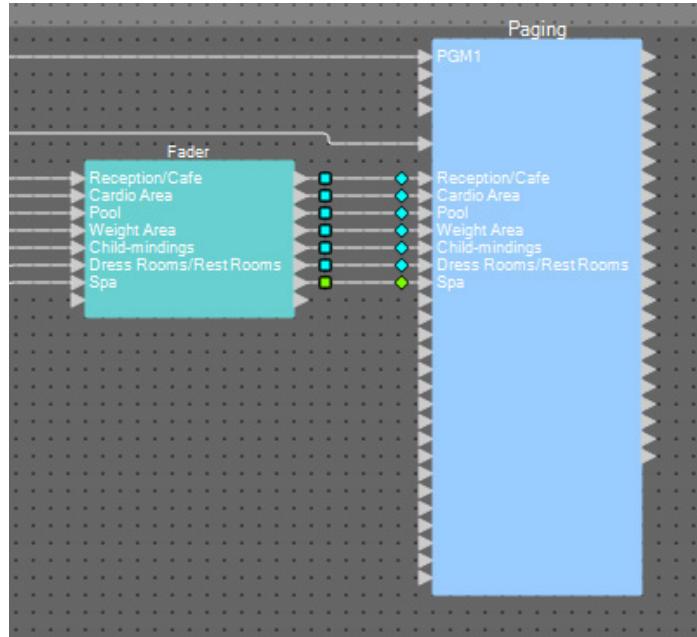
各「Source Selector」コンポーネントのラベル部分をクリックすると編集できるようになるので、それをコピーすると作業が楽に進めます。



13. チャンネル8をオフにしたあと、右上にある[X]ボタンをクリックして、コンポーネントエディターを閉じる。



14. 「Fader」の出力ポート1から7と「Paging」のProgram 1から7をドラッグ&ドロップで結線する。

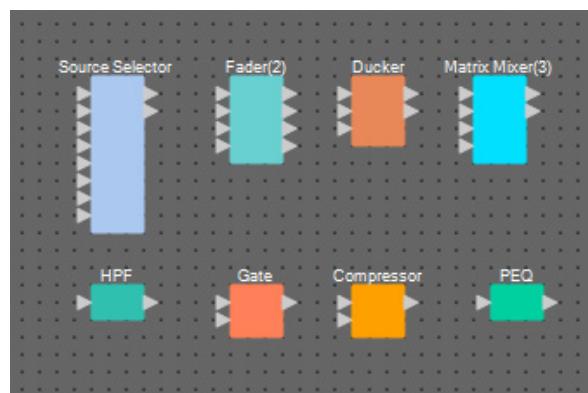


■ BGM(ステレオ)とワイヤレスマイクの入力に関するコンポーネントの配置と結線をする

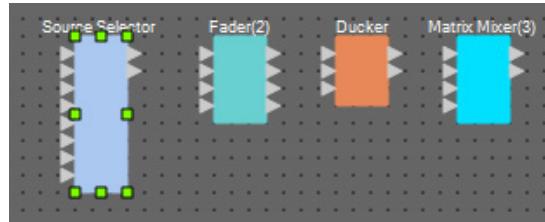
ここではStudio A/BやSpin Areaに流すBGM(ステレオ)とワイヤレスマイクの入力に関するコンポーネントの配置と結線をします。

1. 以下のコンポーネントを「Components」エリアからドラッグ&ドロップでデザインシートに配置する。

- ・「Source Selector」 (4Source/2Ch)
- ・「Fader」 (4Ch)
- ・「Ducker」 (Stereo)
- ・「Matrix Mixer」 (4In/2Out)
- ・「HPF」 (Mono)
- ・「Gate」 (Mono)
- ・「Compressor」 (Mono)
- ・「PEQ」 (Mono/3Band)

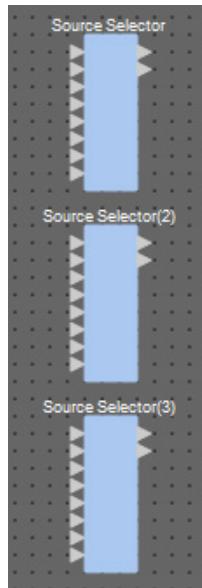


2. 「Source Selector」をクリックして、選択した状態にする。

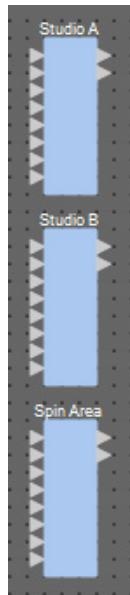


3. 選択されているコンポーネントをコピーして、2回ペーストする。または選択されているコンポーネントを<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする。

必要に応じて、コンポーネントの位置を変更してください。

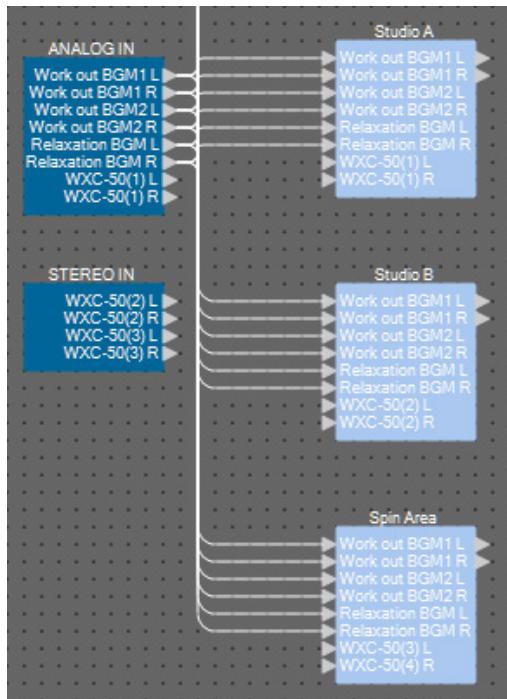


4. 各「Source Selector」のLabelを識別しやすいように名称をつける。

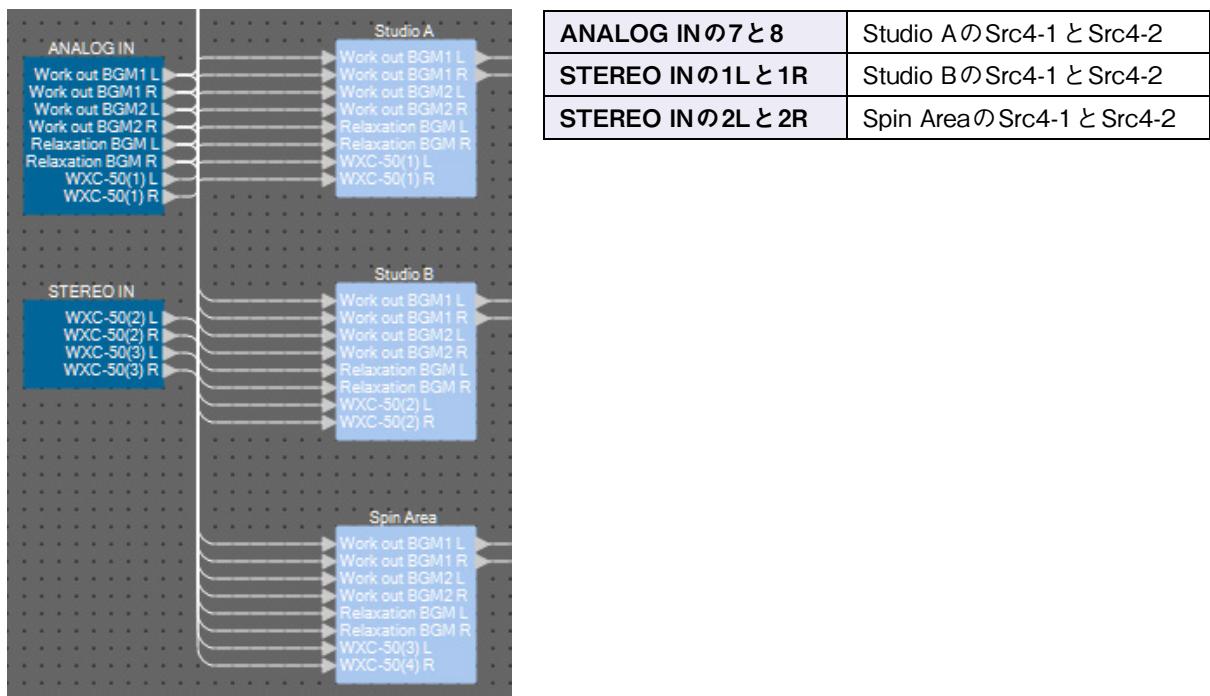


Source Selector	Studio A
Source Selector(2)	Studio B
Source Selector(3)	Spin Area

5. 「ANALOG IN」の出力ポート1から6と各「Source Selector」のSrc1-1からSrc3-2をドラッグ&ドロップで結線する。



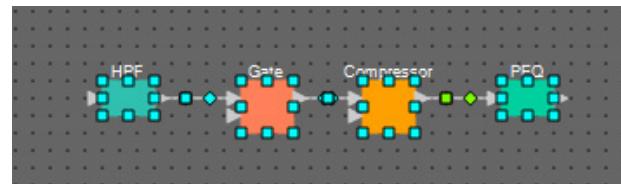
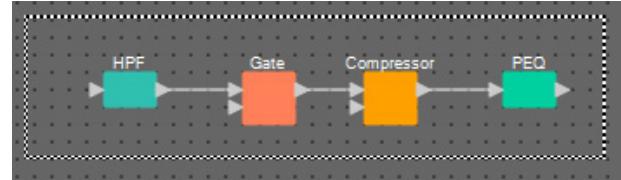
6. WXC-50の出力を各「Source Selector」のSrc4-1とSrc4-2にドラッグ&ドロップで結線する。



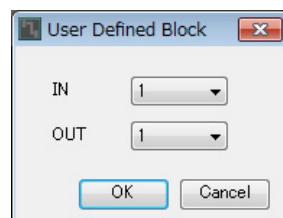
7. 「HPF」から「PEQ」までのポート間をドラッグ&ドロップで結線する。



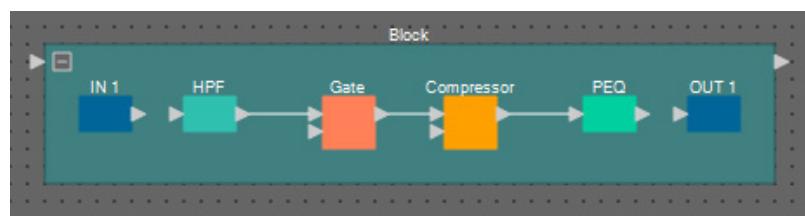
8. 「HPF」から「PEQ」までを範囲選択して、コンポーネントとワイヤーを選択した状態にする。



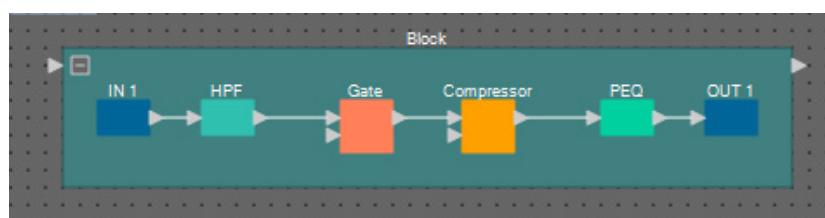
9. [Edit]メニュー→[Create User Defined Block]を選択し、ダイアログボックスでINに1、OUTに1にして、[OK]ボタンをクリックする。



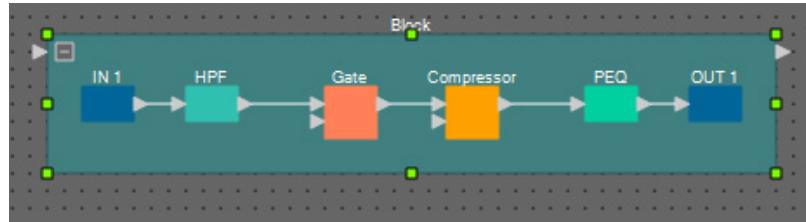
10. 必要に応じて、User Defined Blockの位置や大きさ、コンポーネントの位置を変更する。



11. 「IN 1」と「HPF」、 「PEQ」と「OUT 1」のポートをドラッグ&ドロップで結線する。

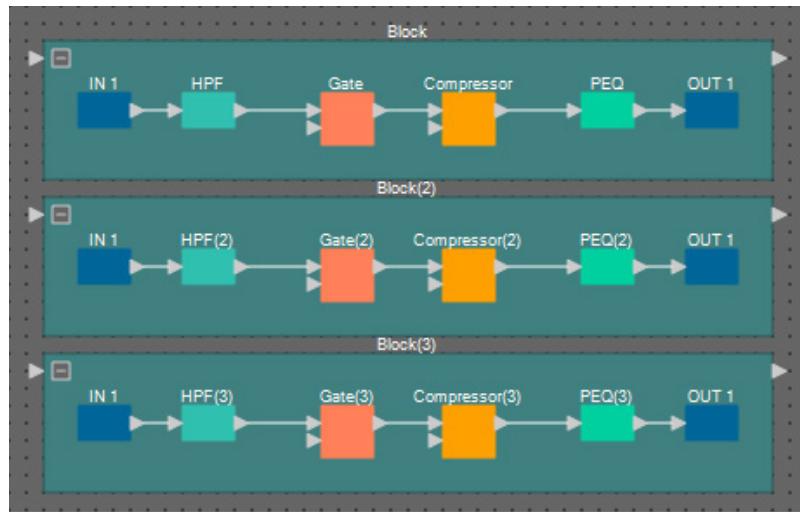


- 12.** User Defined Blockのコンポーネントやワイヤー以外の部分をクリックして、User Defined Blockが選択されている状態にする。

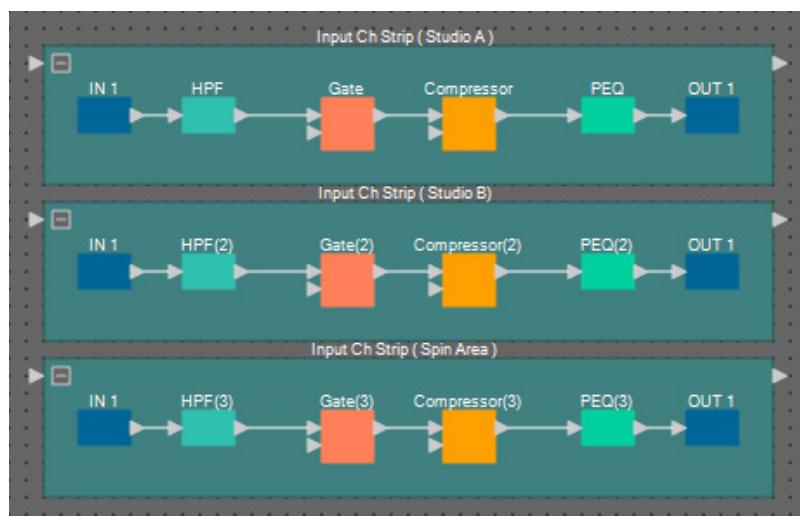


- 13.** 選択されているUser Defined Blockをコピーして、2回ペーストする。または選択されているUser Defined Blockを<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする。

必要に応じて、User Defined Blockの位置を変更してください。

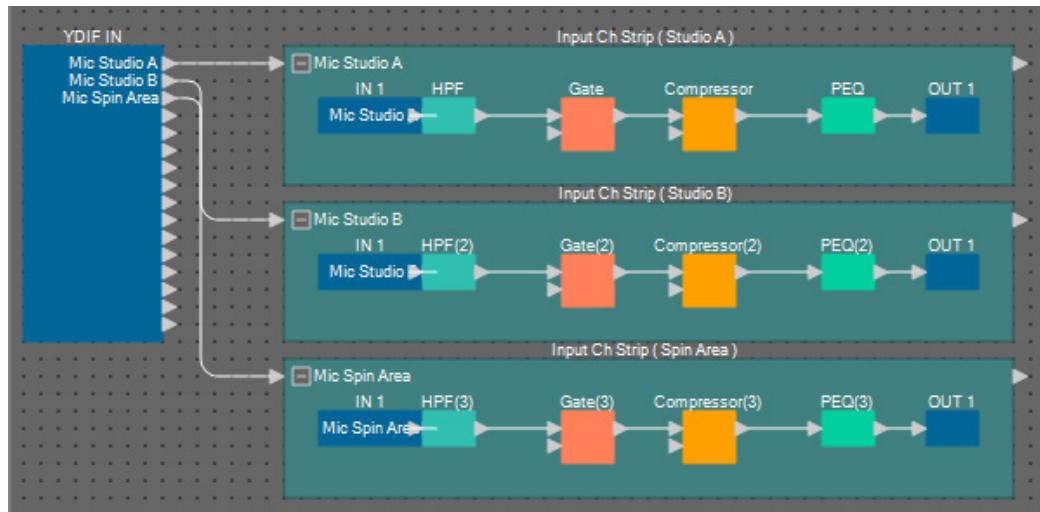


- 14.** 各User Defined BlockのLabelを識別しやすいように名称をつける。



Block	Input Ch Strip (Studio A)
Block(2)	Input Ch Strip (Studio B)
Block(3)	Input Ch Strip (Spin Area)

15. 「YDIF IN」の出力ポート1から3と各User Defined Blockの入力ポートをドラッグ&ドロップで結線する。

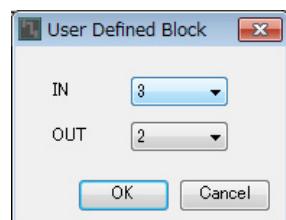


YDIF IN 1	Input Ch Strip (Studio A)
YDIF IN 2	Input Ch Strip (Studio B)
YDIF IN 3	Input Ch Strip (Spin Area)

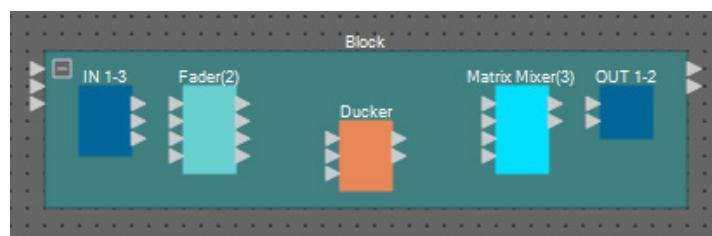
16. 「Fader(2)」から「Matrix Mixer(3)」までを範囲選択して、コンポーネントを選択した状態にする。



17. [Edit]メニュー→[Create User Defined Block]を選択し、ダイアログボックスでINに3、OUTに2にして、[OK]ボタンをクリックする。

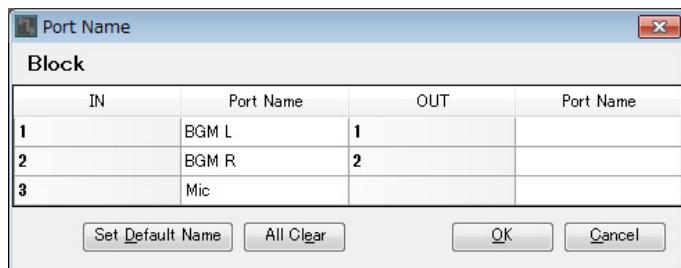


18. 必要に応じて、User Defined Blockの位置や大きさ、コンポーネントの位置を変更する。



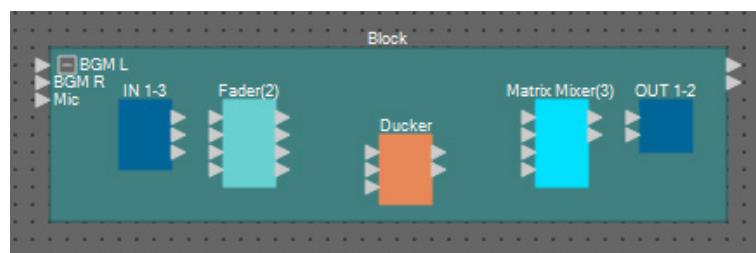
19. User Defined Blockの入力ポート名をつける。

「Port Name」ダイアログでポート名を入力します。「Port Name」ダイアログはポートをクリックして、「Properties」エリアの[Label]の編集エリアの右側にあるボタンをクリックすると開きます。出力ポート名はあととの操作で自動的に入力されます。

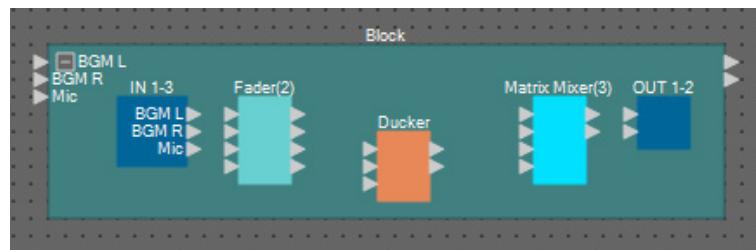


IN 1	BGM L
IN 2	BGM R
IN 3	Mic

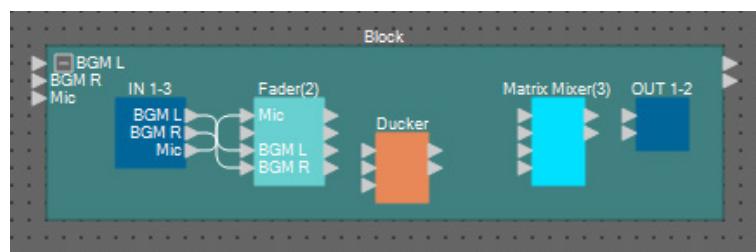
20. ポート名を入力したあと、[OK]ボタンをクリックする。



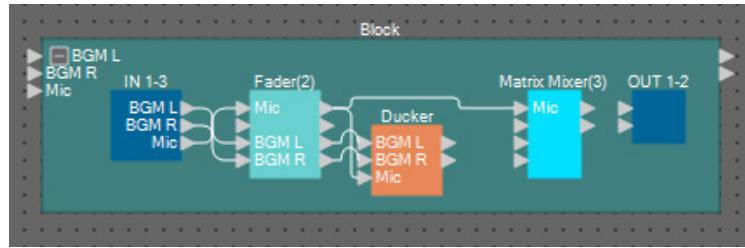
21. User Defined Blockの「IN」にもポート名を入力する。



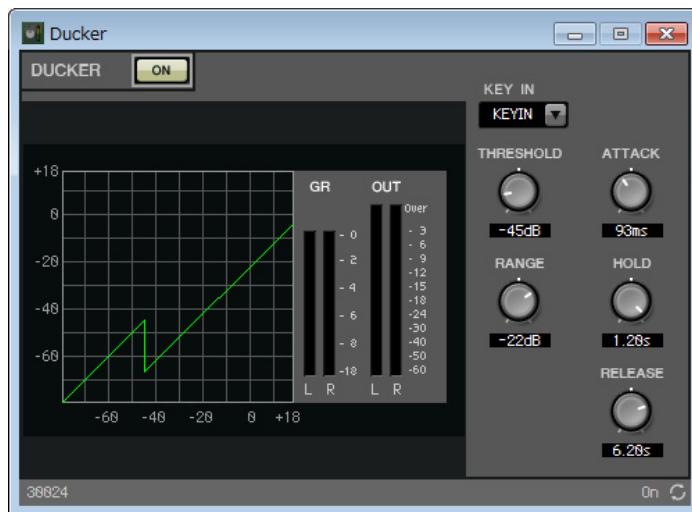
22. 「IN」の出力ポート1と2を「Fader(2)」の入力ポート3と4に、「IN」の出力ポート3を「Fader(2)」の入力ポート1にドラッグ&ドロップして結線する。



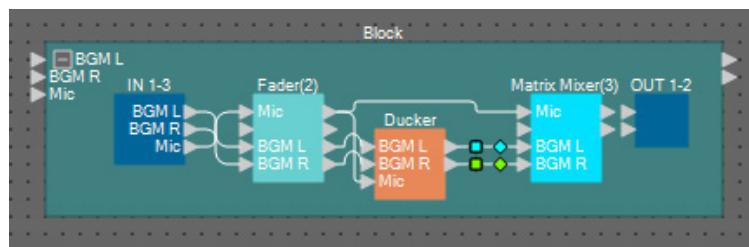
- 23.** 「Fader(2)」の出力ポート1を「Ducker」のKeyINと「Matrix Mixer(3)」の入力ポート1に、
「Fader(2)」の出力ポート3と4を「Ducker」の入力ポート1と2にドラッグ&ドロップして結線する。



- 24.** 「Ducker」をダブルクリックして、KEY INがKEYINになっていることを確認してコンポーネントエディターを閉じる。



- 25.** 「Ducker」の1Lと1Rを「Matrix Mixer(3)」の入力ポート3と4にドラッグ&ドロップして結線する。



26. 「Matrix Mixer(3)」をダブルクリックする。

「Matrix Mixer」コンポーネントエディターが表示されます。



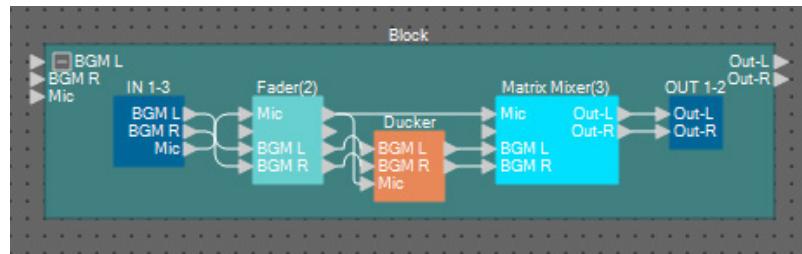
27. Outputにポート名を入力する。



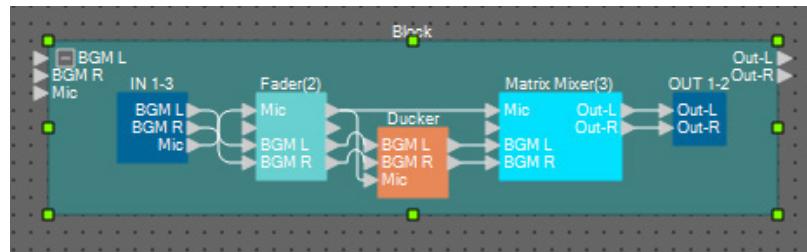
28. MicをOut-LとOut-Rで有効にして、BGM LはOut-L、BGM RはOut-Rで有効にしたあと、右上にある[X]ボタンをクリックして、コンポーネントエディターを閉じる。



29. 「Matrix Mixer(3)」の出力ポートと「OUT」の入力ポートをドラッグ&ドロップして結線する。

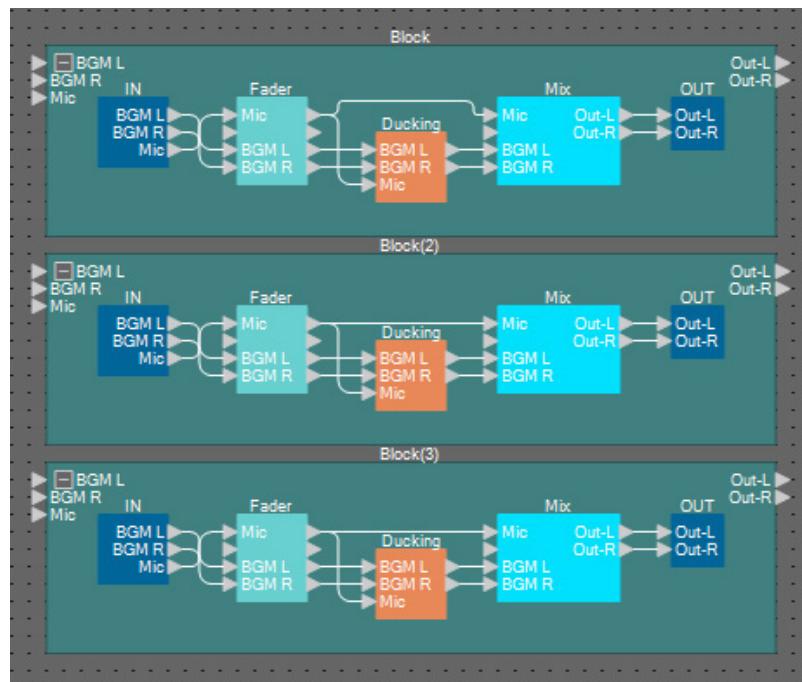


30. User Defined Blockのコンポーネントやワイヤー以外の部分をクリックして、User Defined Blockが選択されている状態にする。

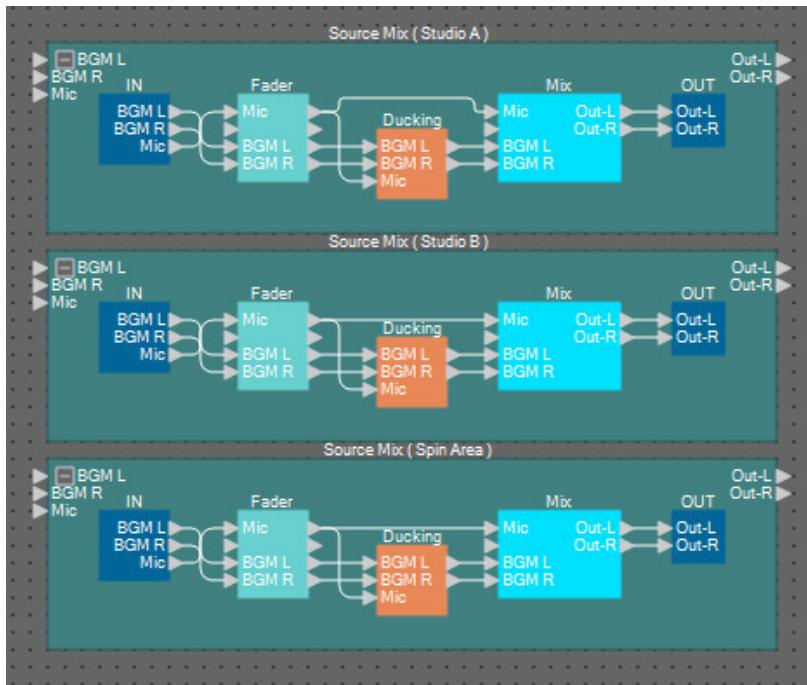


31. 選択されているUser Defined Blockをコピーして、2回ペーストする。または選択されているUser Defined Blockを<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする。

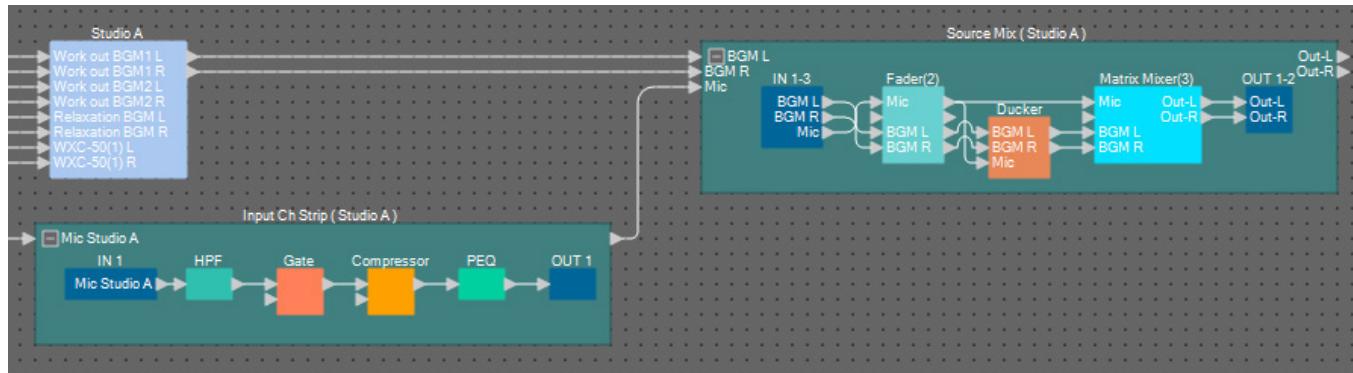
必要に応じて、User Defined Blockの位置を変更してください。



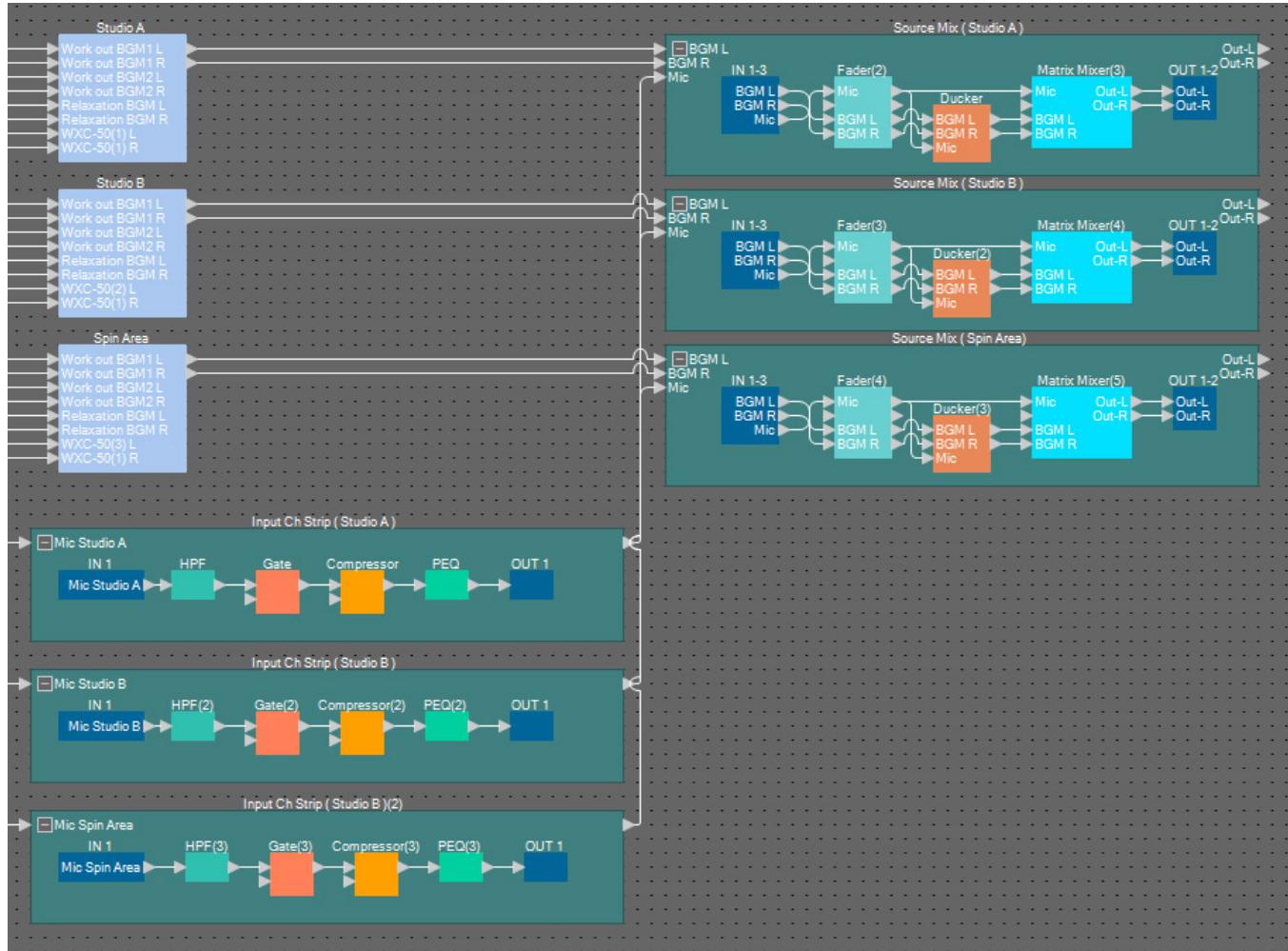
32. 各User Defined BlockのLabelを識別しやすいように名称をつける。



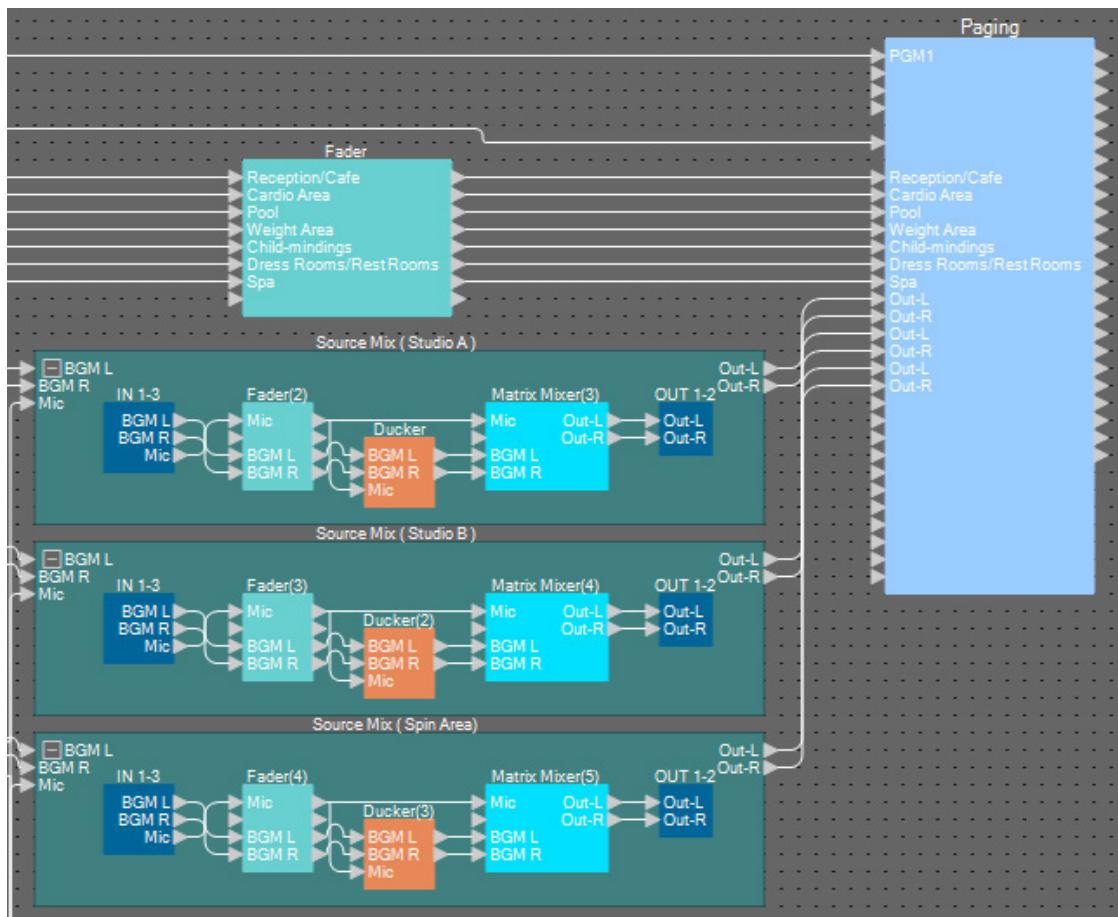
33. 「Studio A」(Source Selector)の出力ポート1と2を「Source Mix Studio A」(User Defined Block)の入力ポート1と2に、「Input Ch Strip (Studio A)」(User Defined Block)の出力ポートを「Source Mix Studio A」(User Defined Block)の入力ポート3にドラッグ&ドロップして結線する。



34. Studio BとSpin Areaも同様に結線をする。



35. 各Source Mixの出力端子を「Paging」のProgram 8から13にドラッグ&ドロップして結線する。



Source Mix (Studio A)	Out-L	Program 8
	Out-R	Program 9
Source Mix (Studio B)	Out-L	Program 10
	Out-R	Program 11
Source Mix (Spin Area)	Out-L	Program 12
	Out-R	Program 13

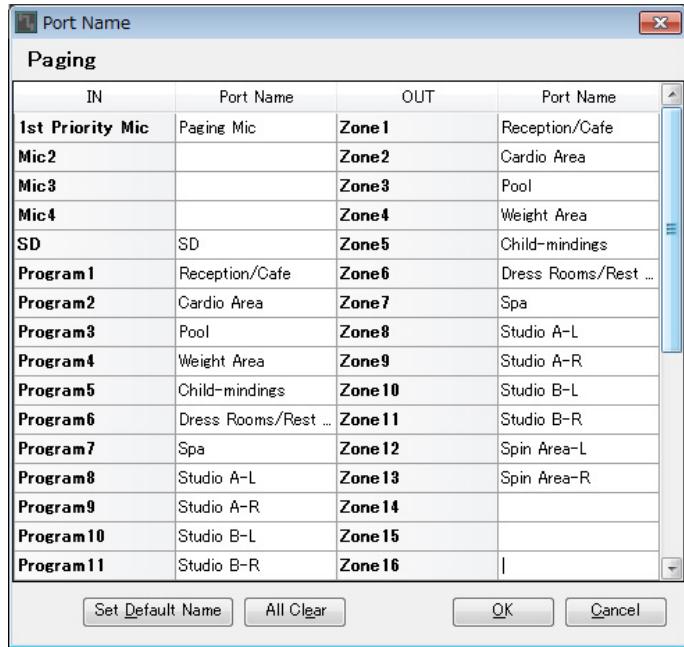
■ Pagingに関する設定をする

ここでは「Paging」コンポーネントの設定をします。

1. 「Paging」の入出力ポート名をつける。

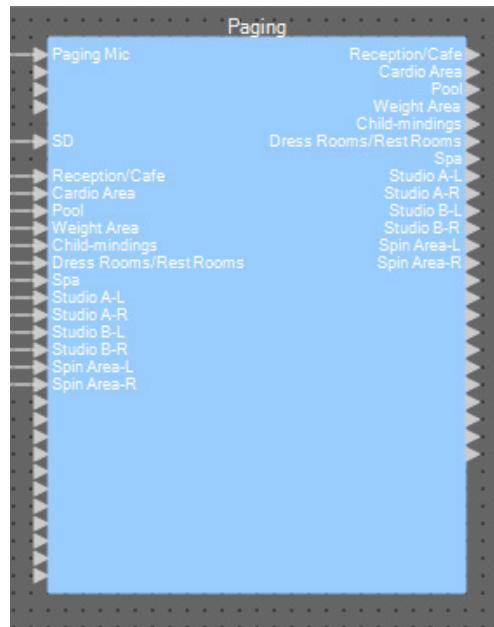
「Port Name」ダイアログでポート名を入力します。「Port Name」ダイアログはポートをクリックして、「Properties」エリアの[Label]の編集エリアの右側にあるボタンをクリックすると開きます。

入力ポート名を記入したあと、記入されているポート名をクリックして出力ポート名の欄にコピー & ペーストをすると作業が楽に進めます。



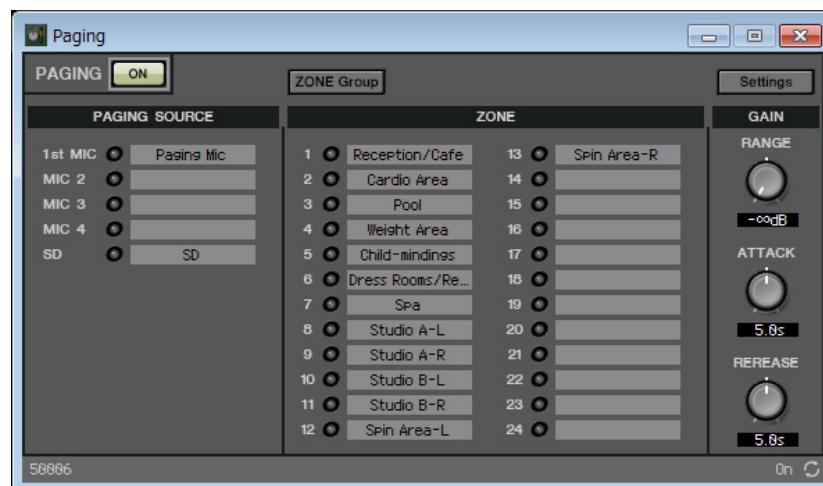
1sr Priority Mic	Paging Mic
SD	SD
Program1	Reception/Cafe
Program2	Cardio Area
Program3	Pool
Program4	Weight Area
Program5	Child-mindings
Program6	Dress Rooms/Rest Rooms
Program7	Spa
Program8	Studio A-L
Program9	Studio A-R
Program10	Studio B-L
Program11	Studio B-R
Program12	Spin Area-L
Program13	Spin Area-R
Zone1	Reception/Cafe
Zone2	Cardio Area
Zone3	Pool
Zone4	Weight Area
Zone5	Child-mindings
Zone6	Dress Rooms/Rest Rooms
Zone7	Spa
Zone8	Studio A-L
Zone9	Studio A-R
Zone10	Studio B-L
Zone11	Studio B-R
Zone12	Spin Area-L
Zone13	Spin Area-R

2. ポート名を入力したあと、[OK]ボタンをクリックする。



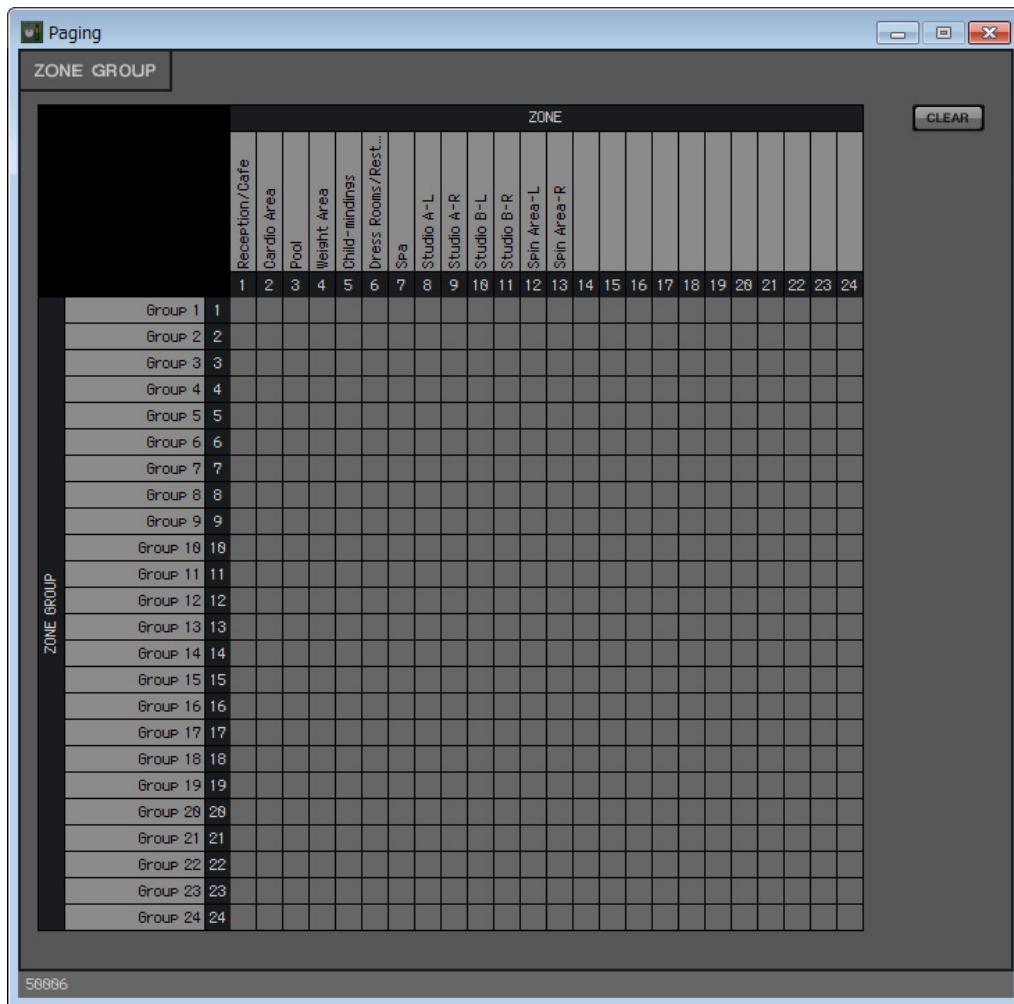
3. 「Paging」をダブルクリックする。

「Paging」コンポーネントエディターが開きます。



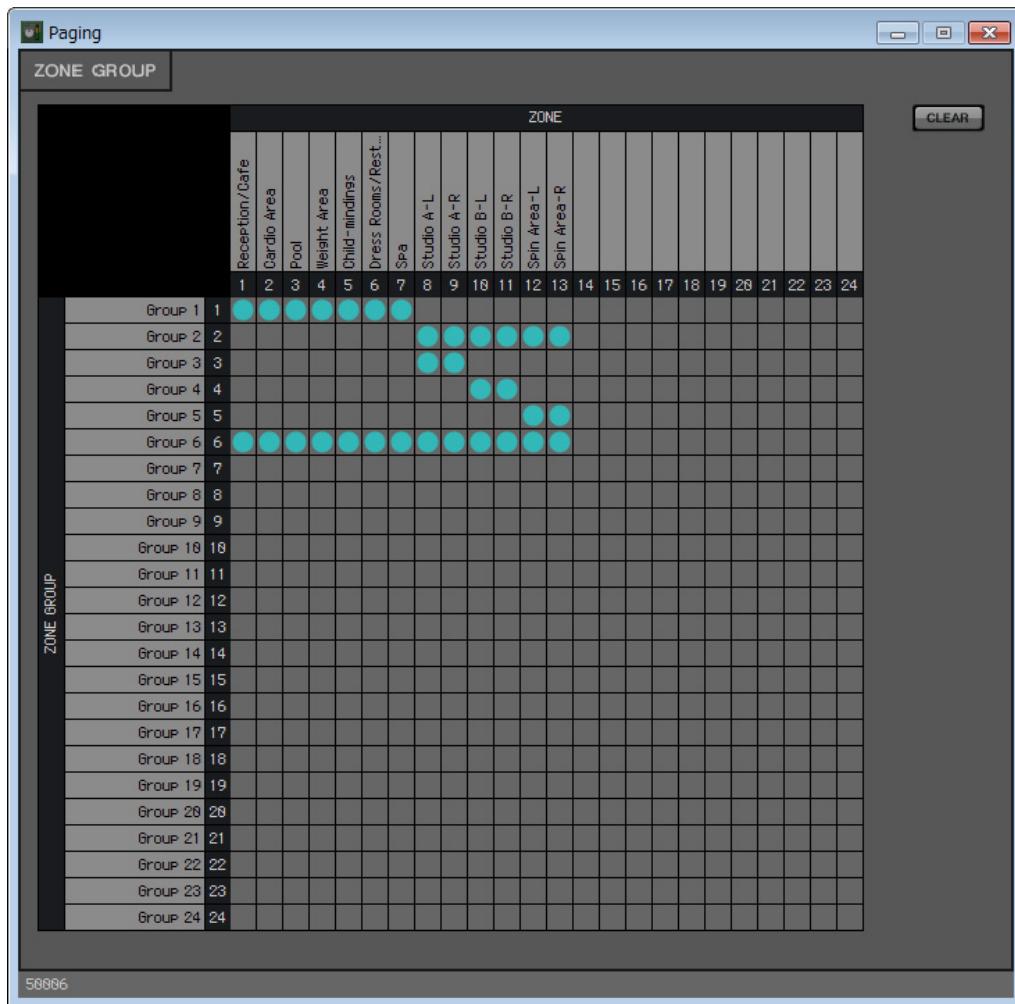
4. ゾーングループを作るため、[ZONE Group]ボタンをクリックする。

「Zone Group」 ウィンドウが開きます。



5. ゾーングループマトリクスをクリックして、ゾーングループを作成する。

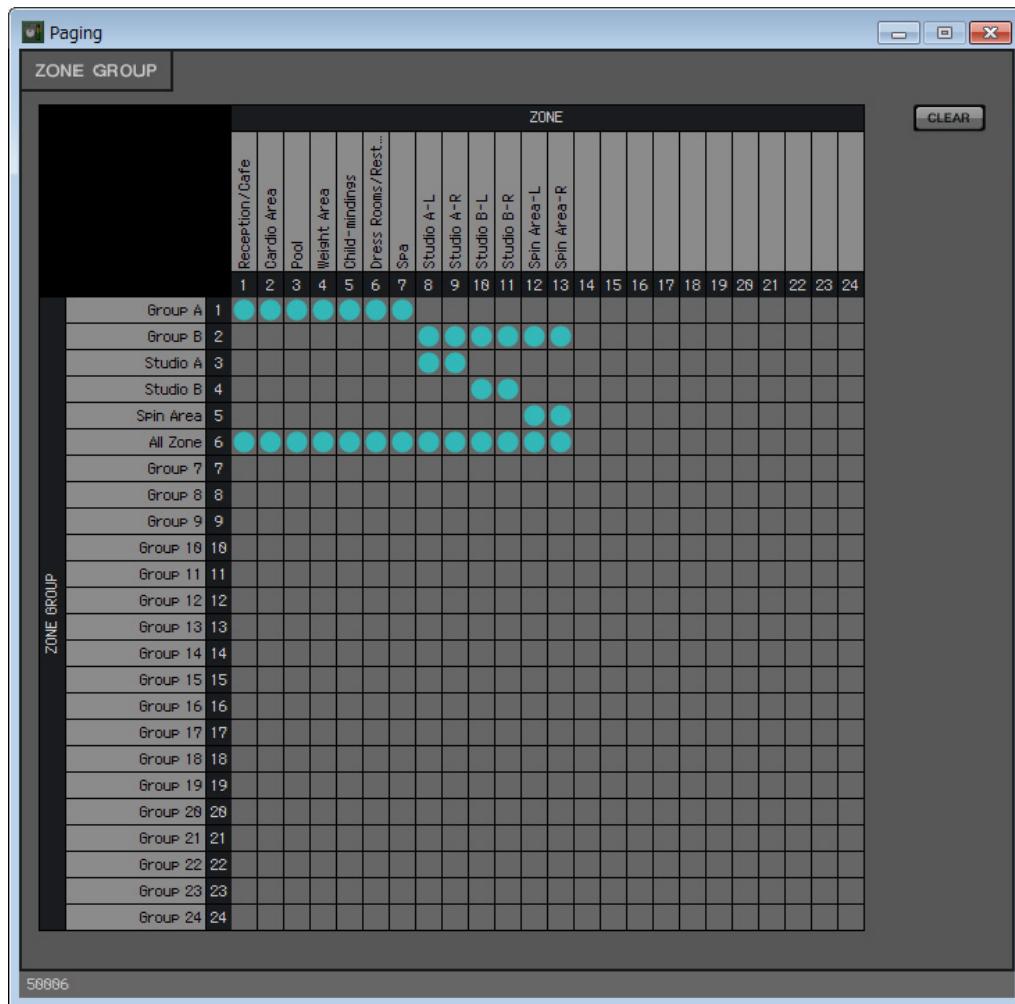
ここでは以下のようにゾーングループを作ります。



Group 1	ZONE 1 から 7	モノラル放送領域全般用
Group 2	ZONE 8 から 13	ステレオ放送領域全般用
Group 3	ZONE 8 と 9	STUDIO A用
Group 4	ZONE 10 と 11	STUDIO B用
Group 5	ZONE 12 と 13	Spin Area用
Group 6	ZONE 1 から 13	全館放送用

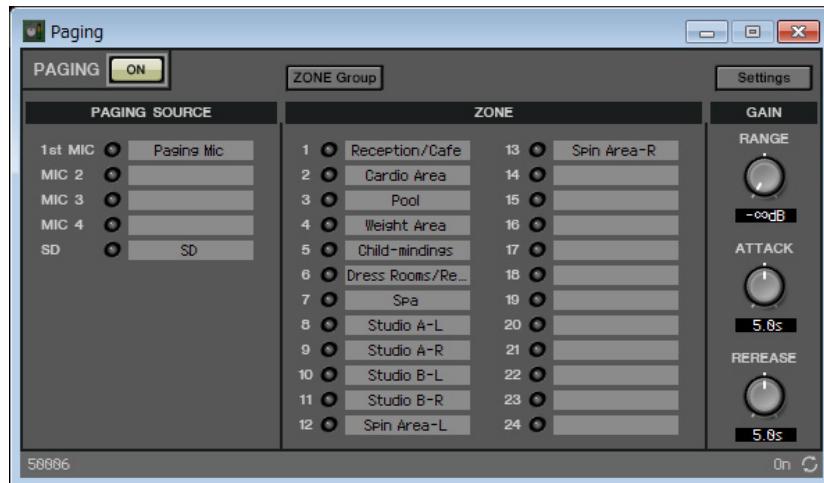
6. ゾーングループ名を入力する。

ZONE GROUPの名称部分をダブルクリックすると、ゾーングループ名を編集できます。



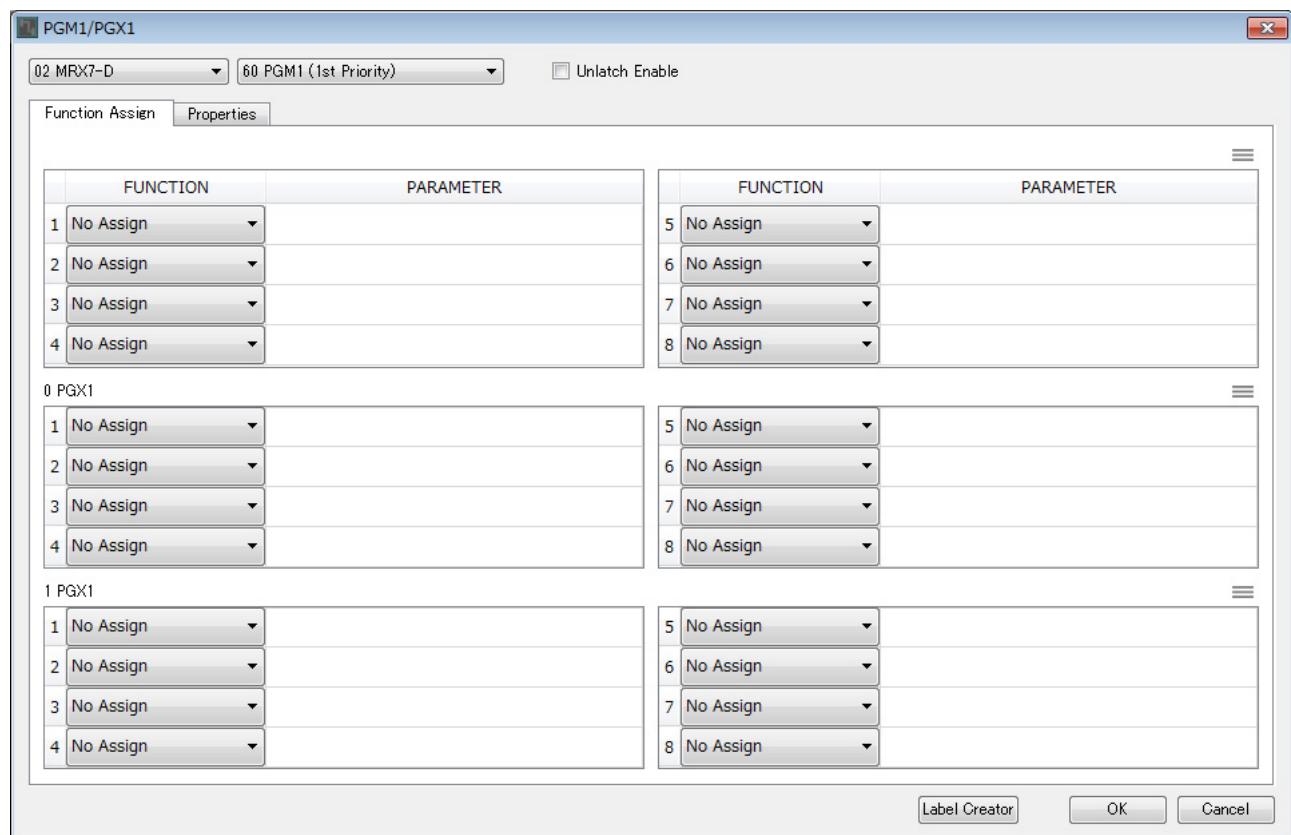
Group 1	Group A
Group 2	Group B
Group 3	Studio A
Group 4	Studio B
Group 5	Spin Area
Group 6	All Zone

7. 右上にある[X]ボタンをクリックして、ウィンドウを閉じる。



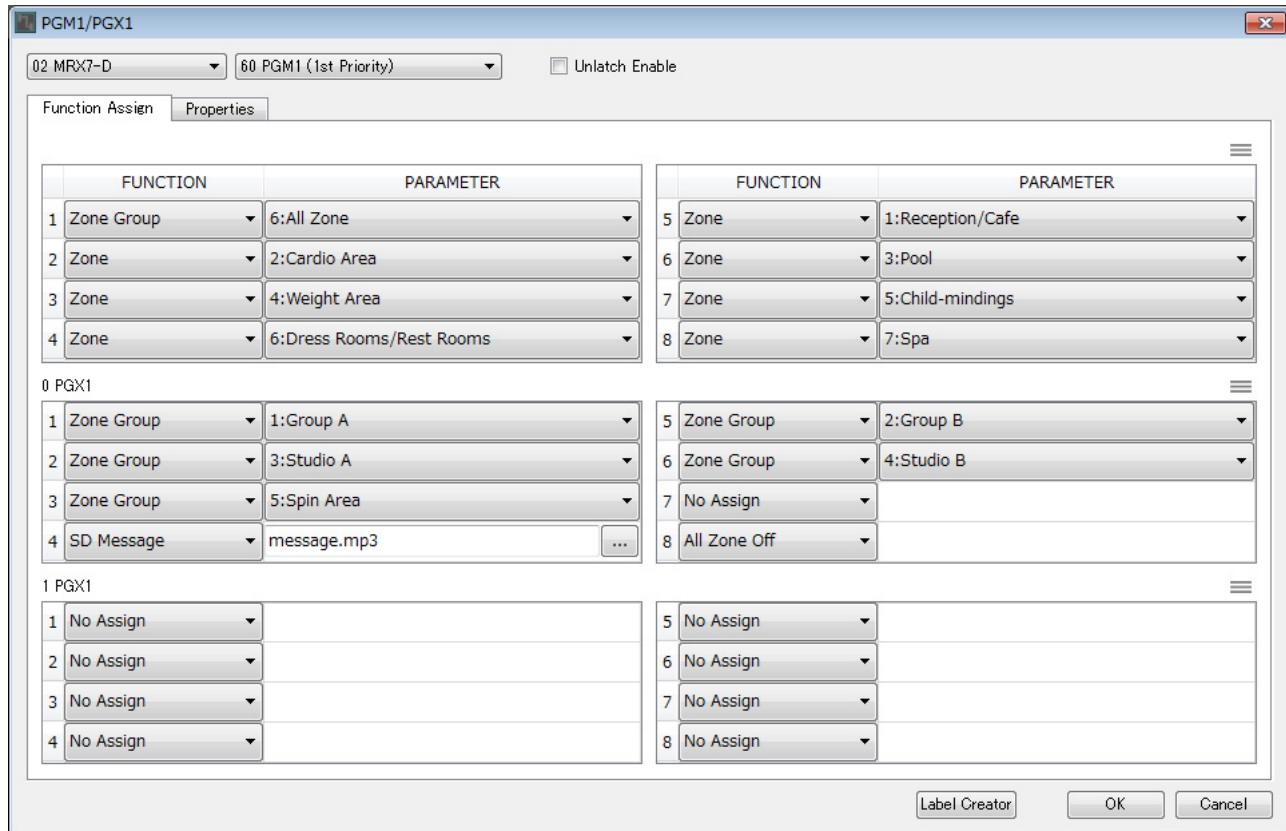
8. PGM1/PGX1のゾーン/メッセージ選択ボタンに割り当てをするために、[Settings] ボタンをクリックする。

「PGM1/PGX1」ダイアログが開きます。



9. ゾーン/メッセージ選択ボタンに割り当てる。

ここでは以下のように割り当てます。

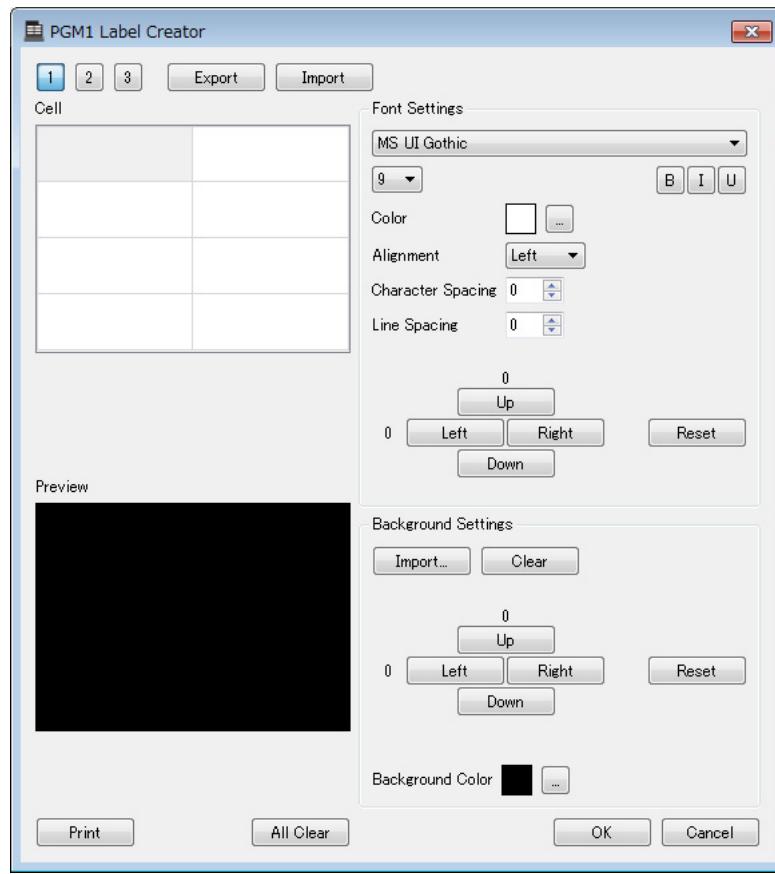


PGM1	1	Zone Group	All Zone
	2	Zone	Cardio Area
	3	Zone	Weight Area
	4	Zone	Dress Rooms/ Rest Rooms
	5	Zone	Reception/Cafe
	6	Zone	Pool
	7	Zone	Child-mindings
	8	Zone	Spa

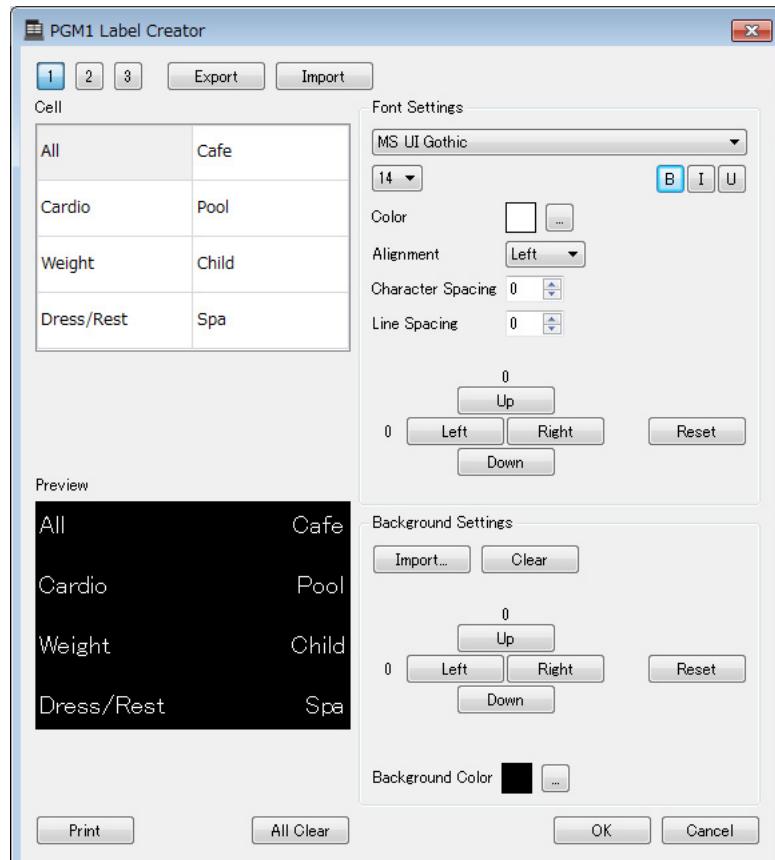
PGX1	1	Zone Group	Group A
	2	Zone Group	Studio A
	3	Zone Group	Spin Area
	4	SD Message	任意のファイル
	5	Zone Group	Group B
	6	Zone Group	Studio B
	7	No Assign	
	8	All Zone Off	

10. 必要に応じて、PGM1/PGX1のラベルを用意するために[Label Creator]ボタンをクリックする。

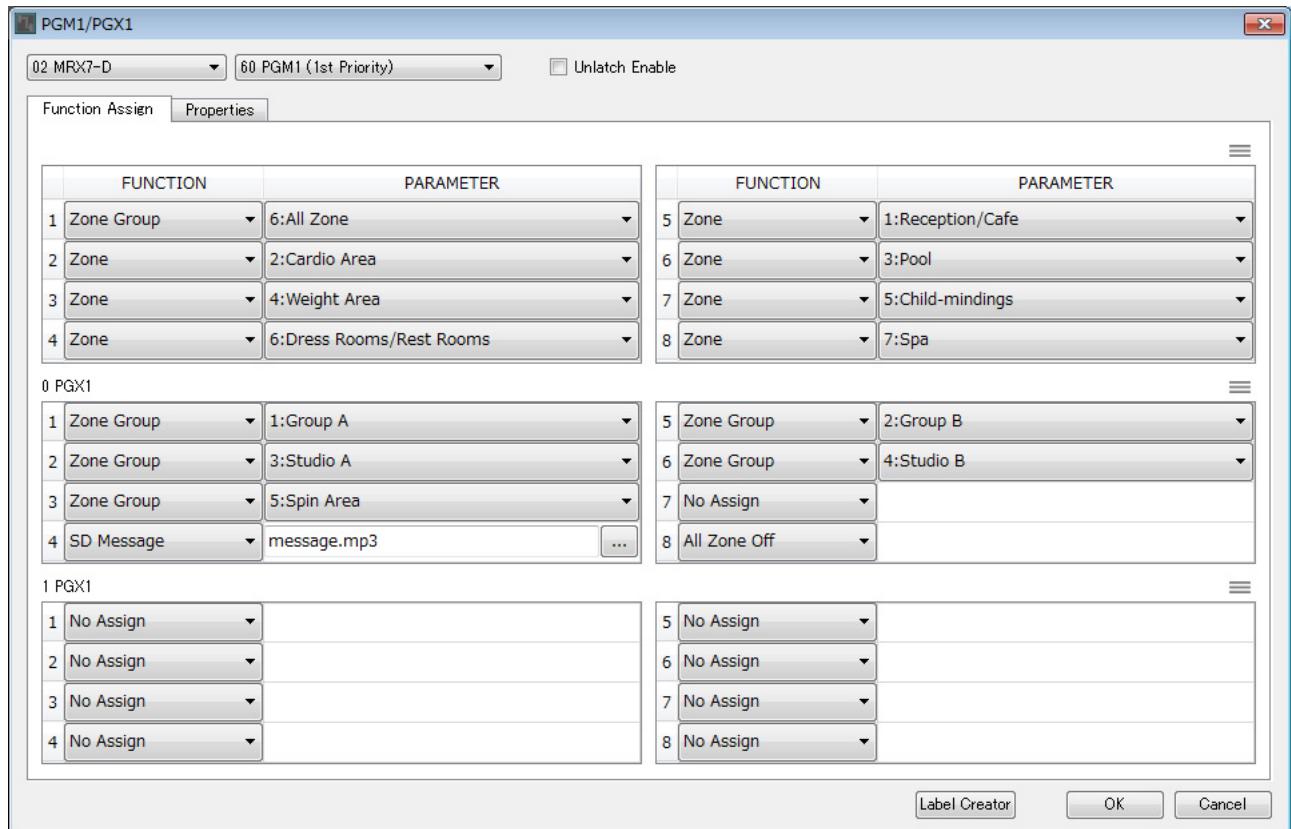
「PGM Label Creator」が起動します。



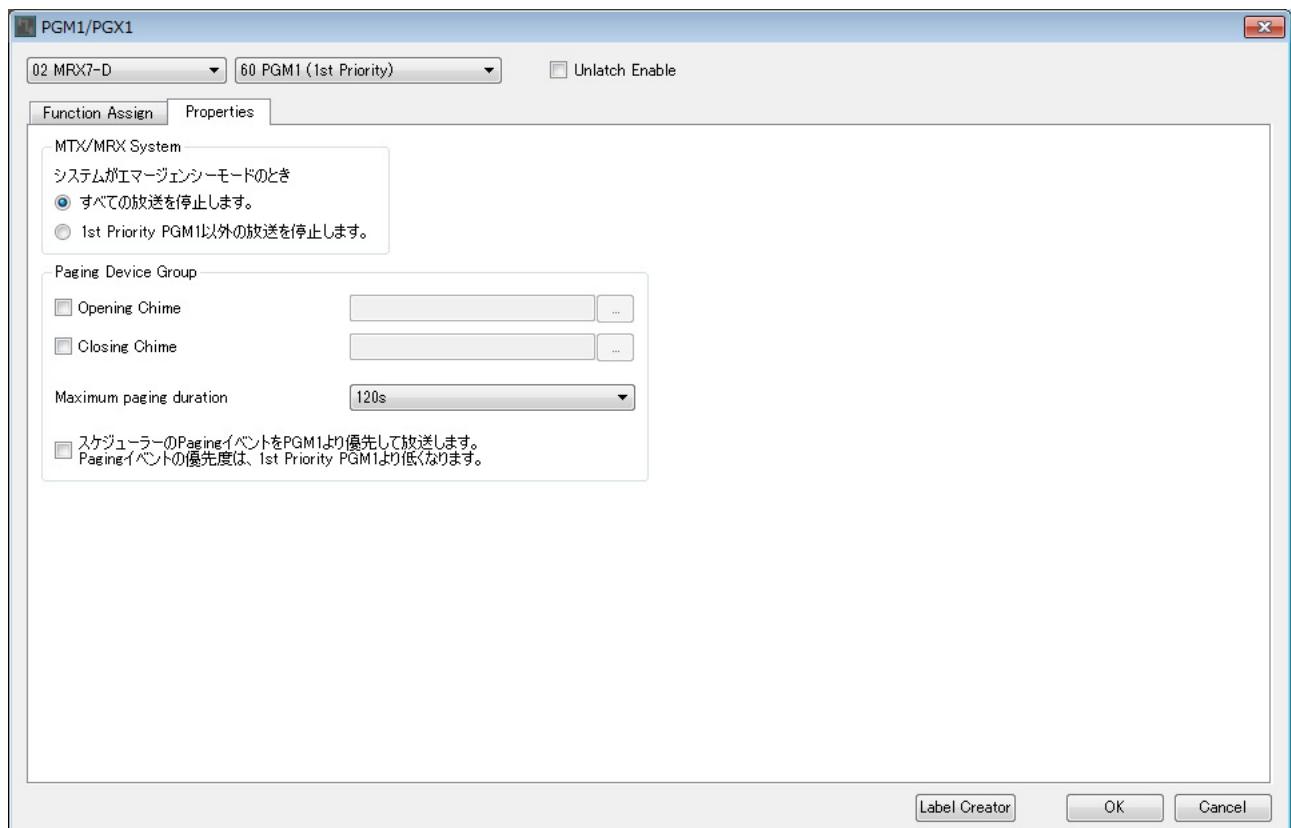
11. 印刷するラベルをデザインする。



12. 印刷する場合は[Print]ボタンをクリックして印刷、ファイルとして保存する場合は[Export]ボタンをクリックして保存してから[OK]ボタンをクリックする。



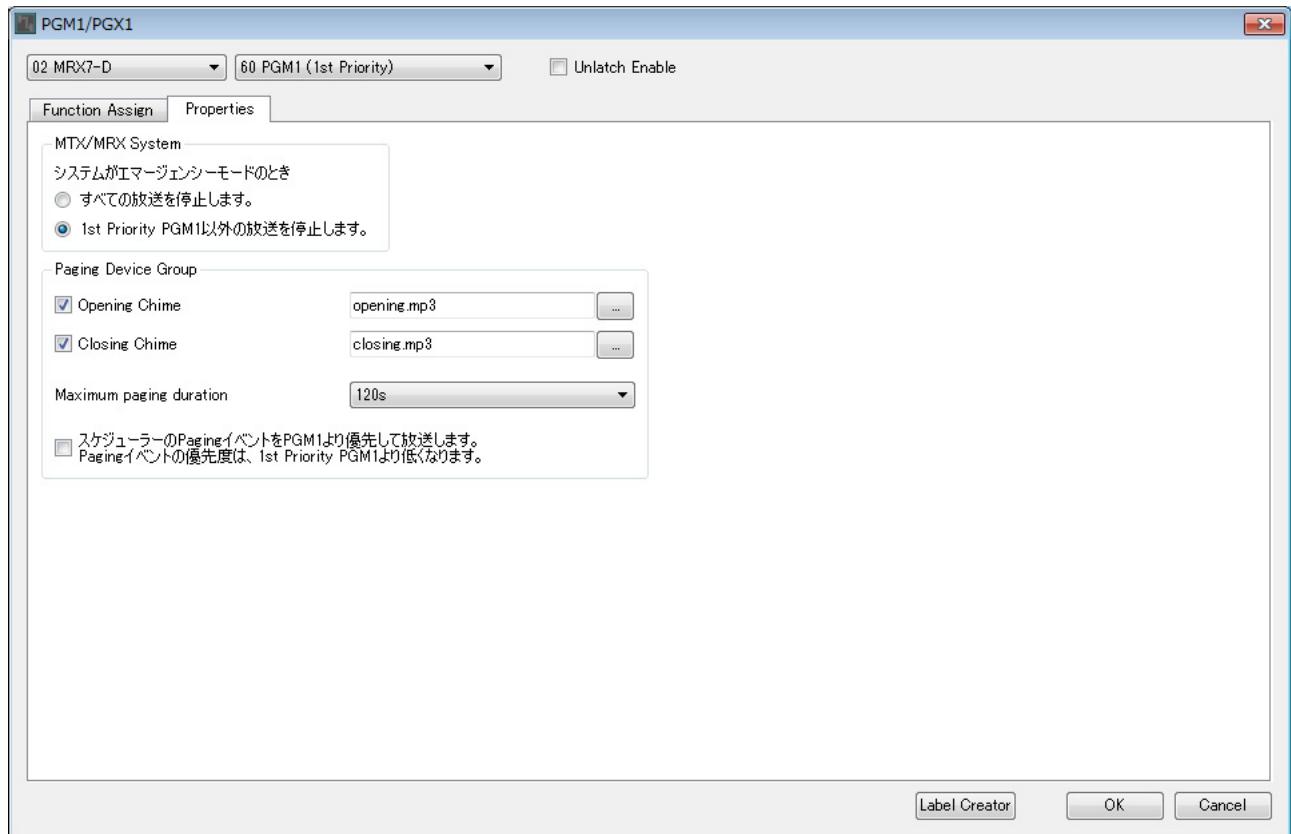
13. [Properties]タブをクリックする。



14. MTX/MRXシステムやPaging Device Group内のPGM1の共通設定をする。

ここではエマージェンシーモードのときに1st Priority Micのみページング放送可能とし、放送開始前後にチャイムが鳴るようにしています。

この設定ではエマージェンシーモードのとき1st Priority MicのPTTボタンを押すと、チャイムは鳴らず、ATTACKとRELEASEは0秒となります。



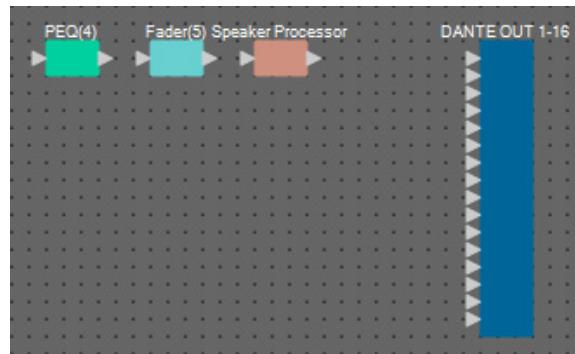
15. [OK]ボタンをクリックして、ダイアログを閉じる。

■ BGM(モノラル)の出力に関するコンポーネントの配置と結線をする

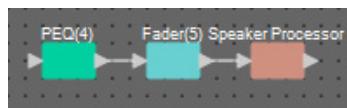
ここでは館内に流すBGM(モノラル)の出力に関するコンポーネントの配置と結線をします。
DANTEでつながっているXMVに出力します。

1. 以下のコンポーネントを「Components」エリアからドラッグ&ドロップでデザインシートに配置する。

- ・「PEQ」 (8Band/Mono)
- ・「Fader」 (1Ch)
- ・「Speaker Processor」 (1Way)
- ・「DANTE OUT 1-16」



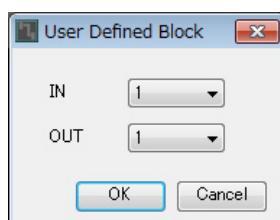
2. 「PEQ(4)」から「Speaker Processor」までのポート間をドラッグ&ドロップで結線する。



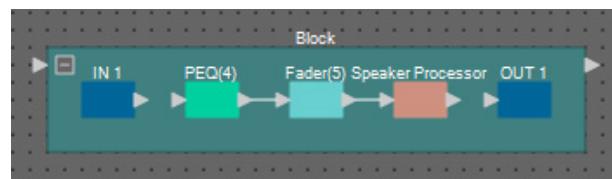
3. 「PEQ(4)」から「Speaker Processor」までを範囲選択して、コンポーネントとワイヤーを選択した状態にする。



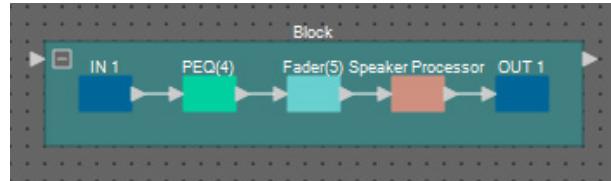
4. [Edit]メニュー→[Create User Defined Block]を選択し、ダイアログボックスでINに1、OUTに1にして、[OK]ボタンをクリックする。



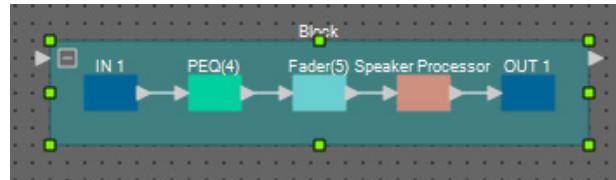
5. 必要に応じて、User Defined Blockの位置や大きさ、コンポーネントの位置を変更する。



6. 「IN 1」と「PEQ(4)」、「Speaker Processor」と「OUT 1」のポート間をドラッグ&ドロップで結線する。

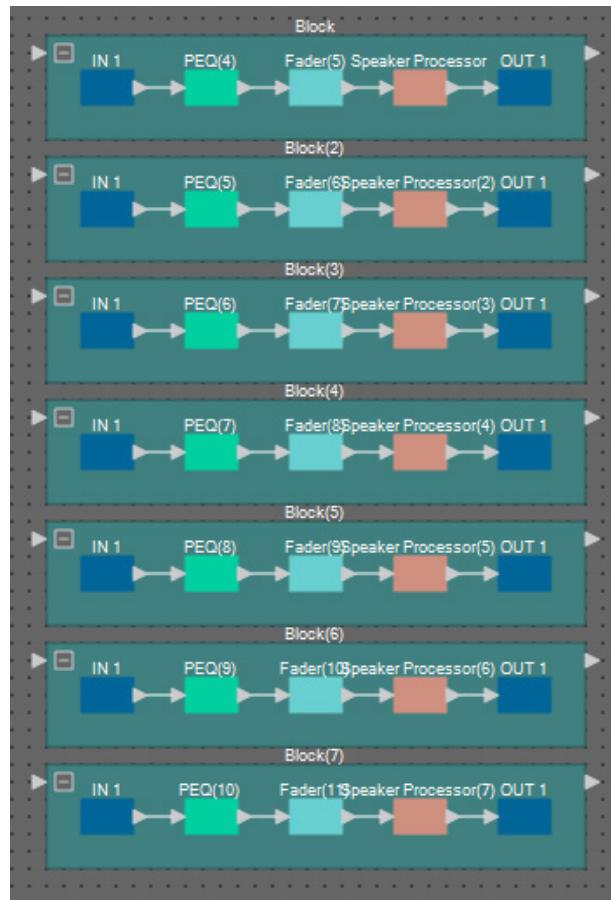


7. User Defined Blockのコンポーネントやワイヤー以外の部分をクリックして、User Defined Blockが選択されている状態にする。

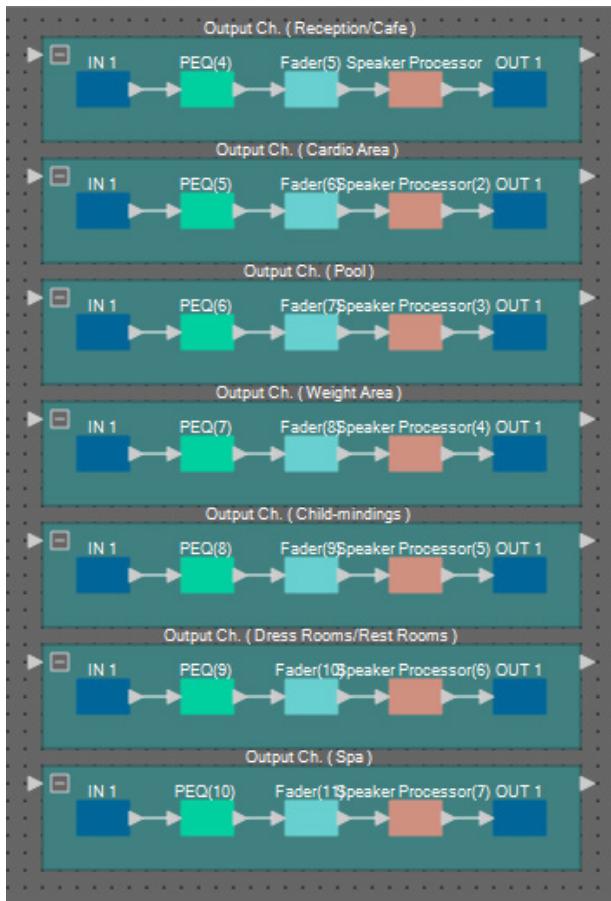


8. 選択されているUser Defined Blockをコピーして、6回ペーストする。または選択されているUser Defined Blockを<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする。

必要に応じて、User Defined Blockの位置を変更してください。

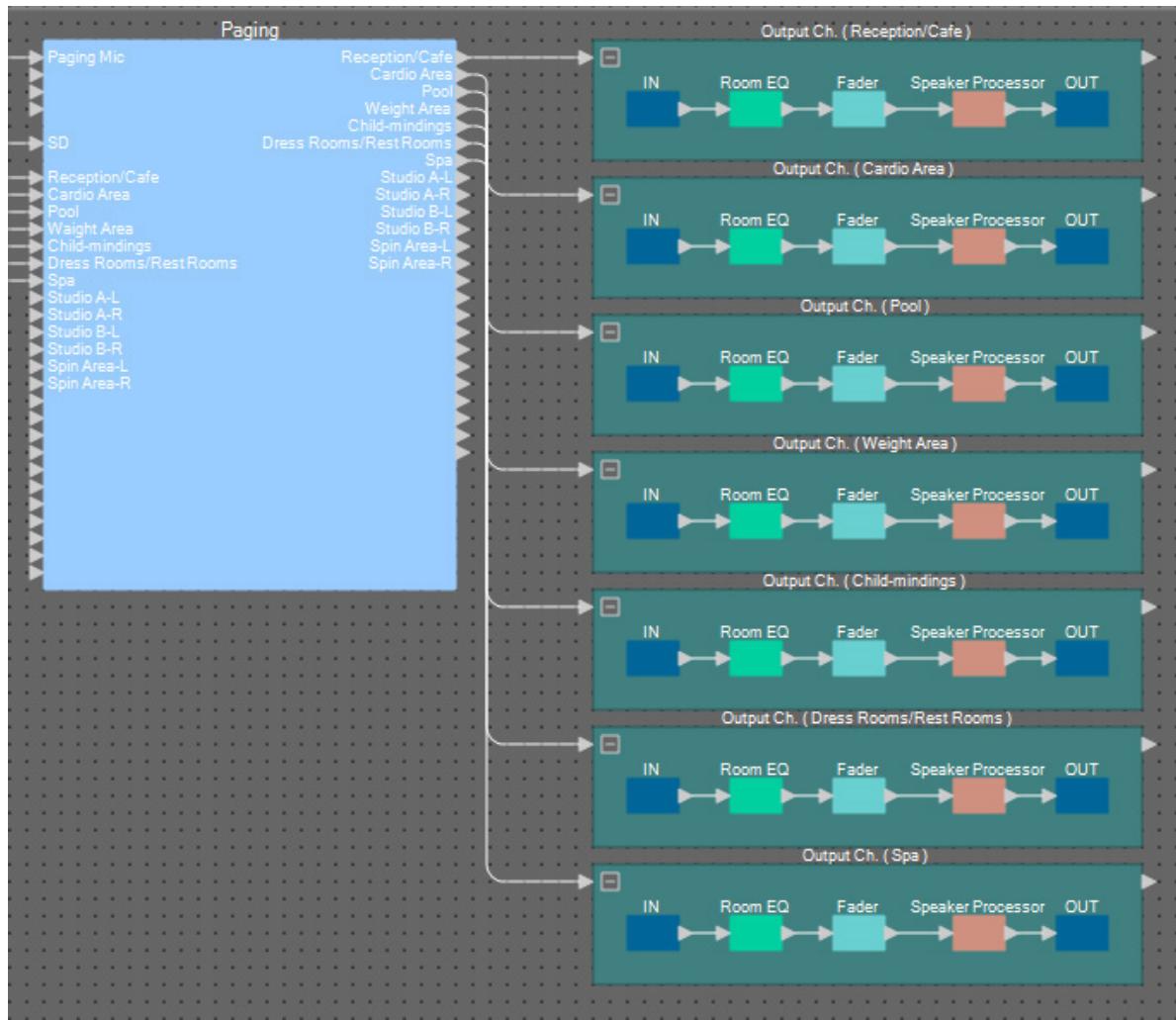


9. 各User Defined BlockのLabelを識別しやすいように名称をつける。

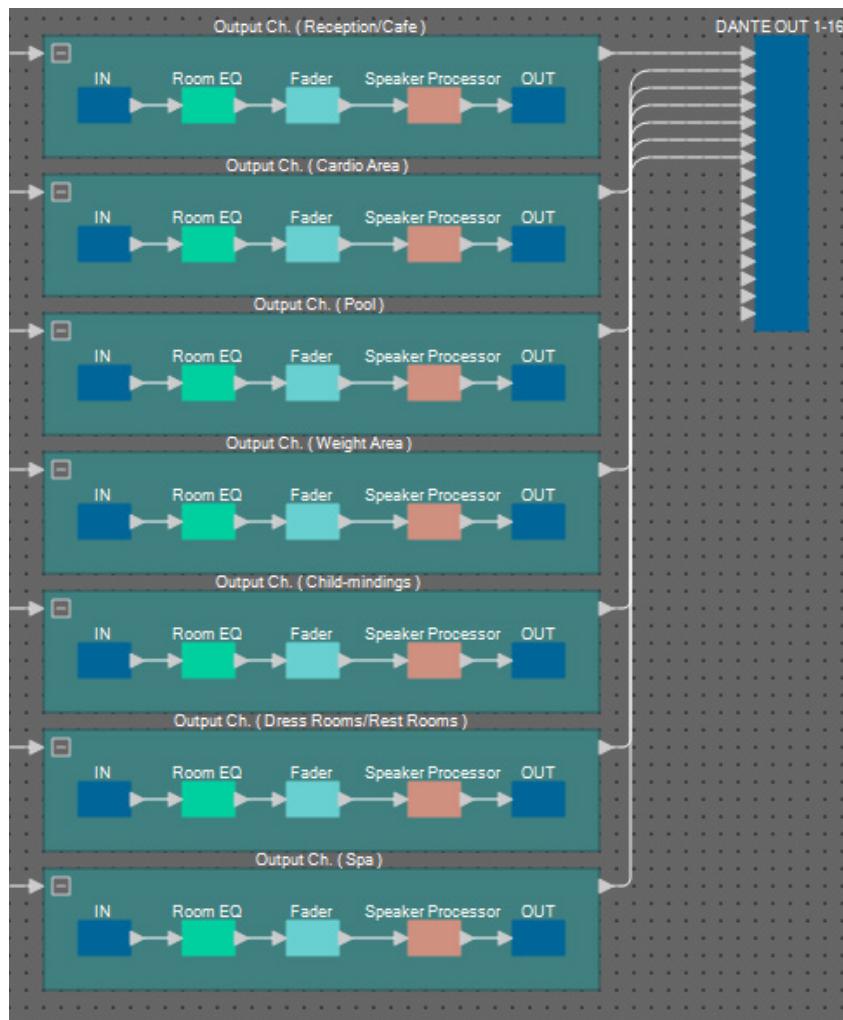


Block	Output Ch. (Reception/Cafe)
Block(2)	Output Ch. (Cardio Area)
Block(3)	Output Ch. (Pool)
Block(4)	Output Ch. (Weight Area)
Block(5)	Output Ch. (Child-mindings)
Block(6)	Output Ch. (Dress Rooms/Rest Rooms)
Block(7)	Output Ch. (Spa)

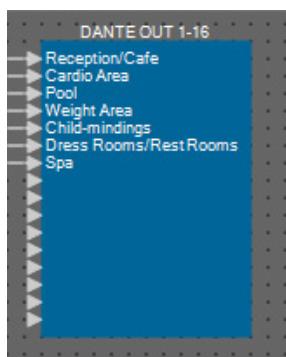
10. 「Paging」のZone 1から7と各User Defined Blockの入力ポートをドラッグ&ドロップで結線する。



11. 各User Defined Blockの出力ポートと「DANTE OUT 1-16」の入力ポート1から7をドラッグ&ドロップで結線する。



12. 「DANTE OUT 1-16」の入力ポートのLabelを識別しやすいように名称をつける。



1	Reception/Cafe
2	Cardio Area
3	Pool
4	Weight Area
5	Child-mindings
6	Dress Rooms/Rest Rooms
7	Spa

■ BGM(ステレオ)の出力に関するコンポーネントの配置と結線をする

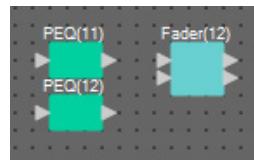
ここでは館内に流すBGM(ステレオ)の出力に関するコンポーネントの配置と結線をします。
MRX7-Dのアナログ出力に出力します。

1. 以下のコンポーネントを「Components」エリアからドラッグ&ドロップでデザインシートに配置する。

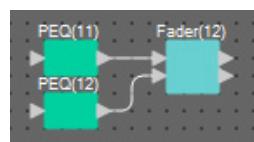
- ・「PEQ」 (8Band/Mono)
- ・「Fader」 (2Ch)
- ・「ANALOG OUT」



2. 「PEQ(11)」を1回コピー&ペーストする。

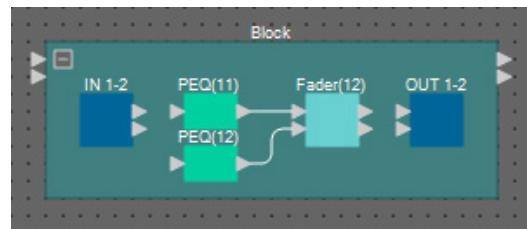


3. 各「PEQ」の出力ポートを「Fader(12)」の入力ポートにドラッグ&ドロップで結線する。

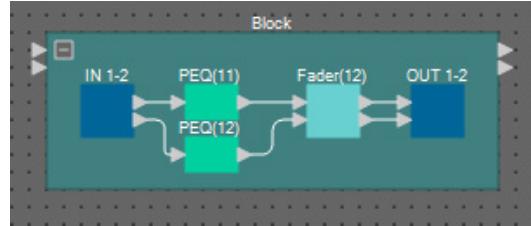


4. 「PEQ」と「Fader」を2IN/2OUTのUser Defined Blockにする。

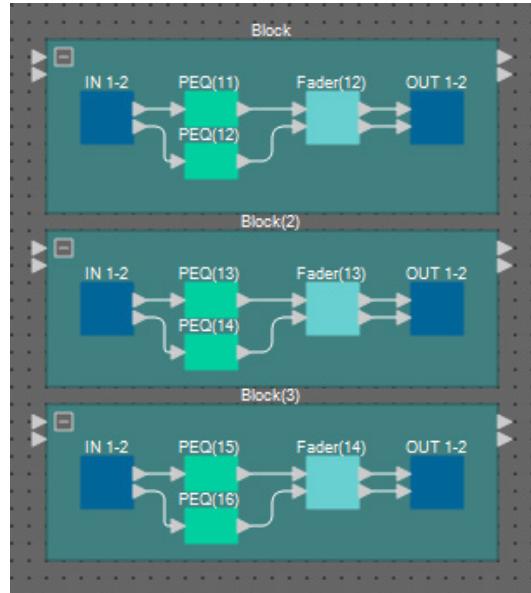
必要に応じて、User Defined Blockの位置や大きさ、コンポーネントの位置を変更してください。



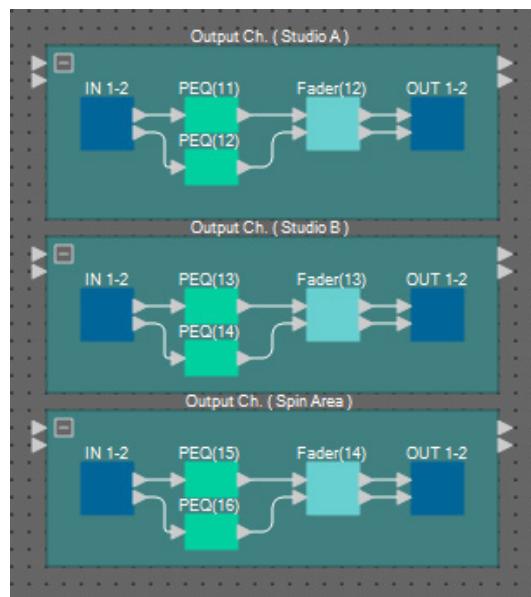
5. 「IN 1-2」と各「PEQ」、「Fader(12)」と「OUT 1-2」のポート間をドラッグ&ドロップで結線する。



6. User Defined Blockをコピーして、2回ペーストする。

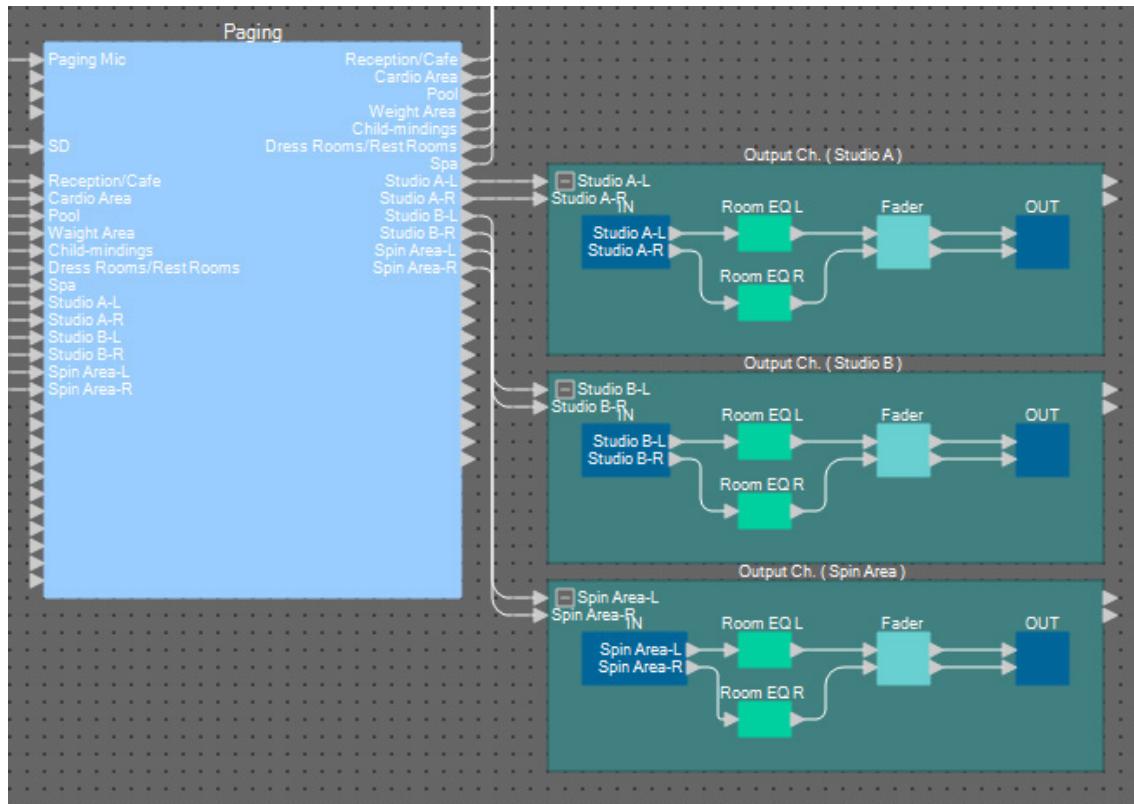


7. 各User Defined BlockのLabelを識別しやすいように名称をつける。

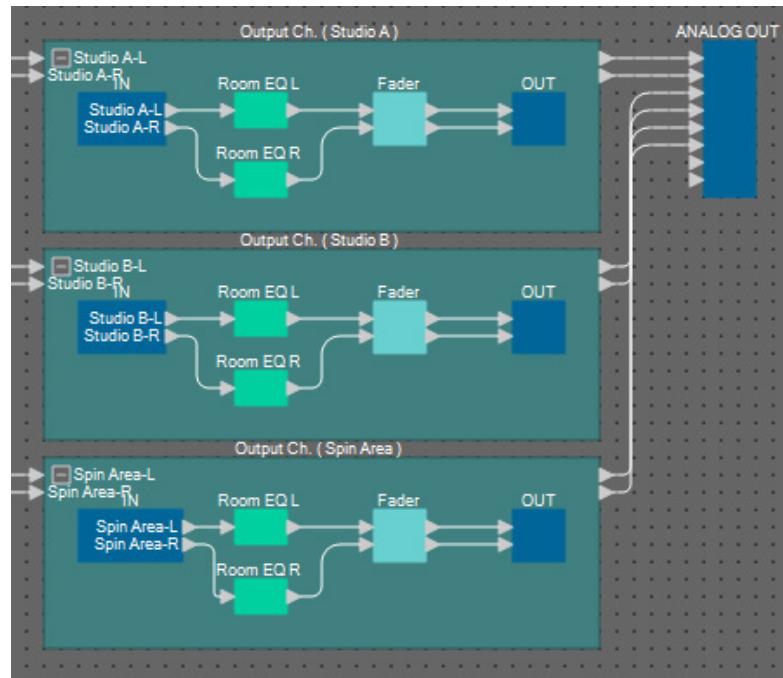


Block	Output Ch. (Studio A)
Block(2)	Output Ch. (Studio B)
Block(3)	Output Ch. (Spin Area)

8. 「Paging」のZone 8から13と各User Defined Blockの入力ポートをドラッグ&ドロップで結線する。



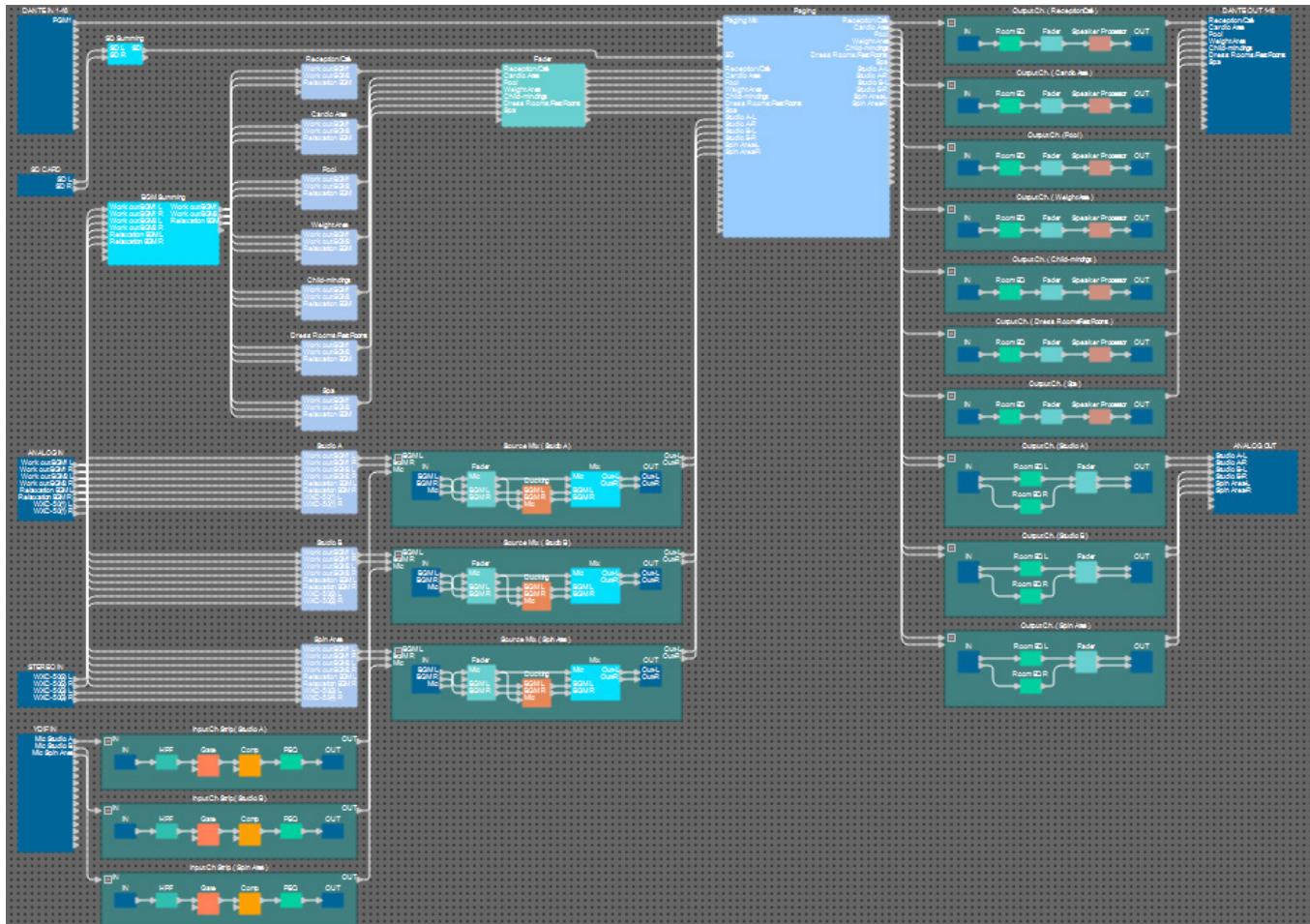
9. 各User Defined Blockの出力ポートと「ANALOG OUT」の入力ポート1から6をドラッグ&ドロップで結線する。



10. 「ANALOG OUT」の入力ポートのLabelを識別しやすいように名称をつける。



1	Studio A-L
2	Studio A-R
3	Studio B-L
4	Studio B-R
5	Spin Area-L
6	Spin Area-R



これでコンポーネントの配置と結線は終了です。必要に応じてコンポーネントの位置を移動したり、ワイヤーの配線を変えたりしてください。

コンパイルする

MRXのコンポーネントの配置や結線に問題がないか解析します。

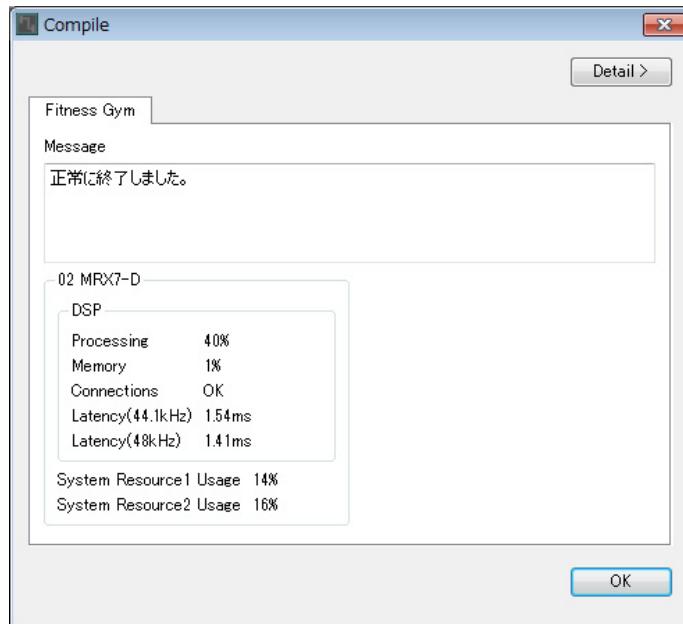
1. ツールボタンの[Compile]ボタン(Compile)をクリックする。

解析がはじまります。

2. 解析結果を確認する。

「Message」欄に「正常に終了しました。」と表示されれば問題ありません。

問題がある場合は、[Detail]ボタンをクリックして、対処方法を確認して対処してください。



これでコンパイルは完了です。

パラメーターリンクグループを設定する

この例ではステレオ系出力で2つのフェーダーを1つにまとめたり、L/RのONボタンを1つにまとめたりしたほうがMCP1のスイッチを無駄に消費しません。

ここではLevel系やON/OFF系の複数パラメーターを連動させるパラメーターリンクグループを作成して、MCP1のスイッチで複数のパラメーターを同時に変更できるようにします。

スナップショットのようにパラメーターを<Ctrl>を押しながらドラッグ＆ドロップすることで登録できますが、今回は登録するパラメーターが全部で24個あるので、別の方で登録します。

1. MRX Designerの左側にある「Parameter Link Group」エリアを開く。

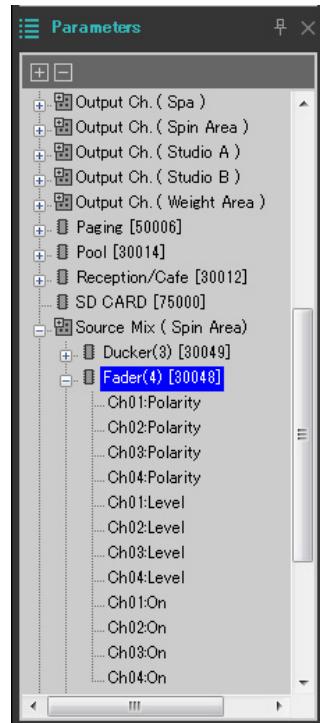
登録したパラメーターを確認するために開いています。



2. MRX Designerの右側にある「Parameters」エリアを開く。



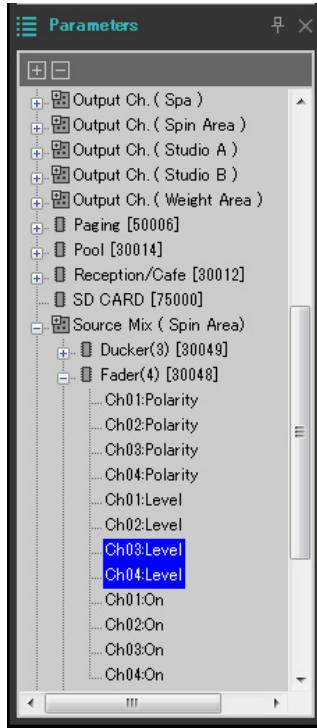
3. Spin AreaのBGMのレベルは、Source Mix (Spin Area)の「Fader(4)」で調整するので、「Parameters」エリアの[Source Mix (Spin Area)]→[Fader(4)]を開く。



4. [Ch03:Level]をクリックしたあと、<Ctrl>を押しながら[Ch04:Level]をクリックする。

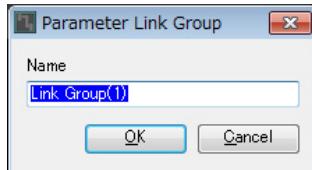
<Ctrl>を押しながらクリックすることで複数選択ができます。

連続したパラメーターを選択する場合は、始点となるパラメーターをクリックしてから、<Shift>を押しながら終点となるパラメーターをクリックすると、複数選択できます。



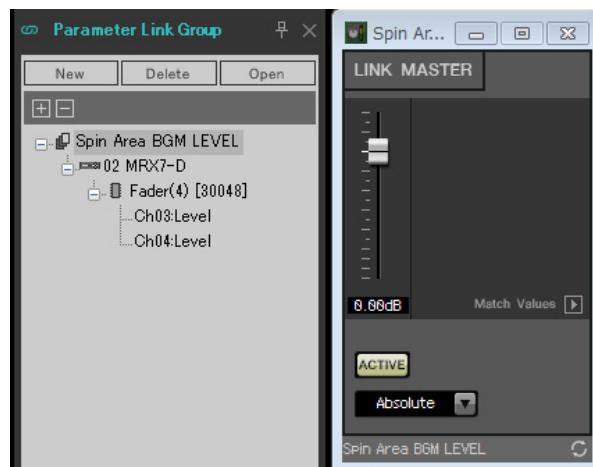
5. 右クリックして、[Add to Parameter Link Group]→[Add New Group]を選択する。

パラメーターリンクグループ名を設定するダイアログが開きます。



6. [Spin Area BGM LEVEL]と入力して、[OK]ボタンをクリックする。

「Parameter Link Group」エリアの[Spin Area BGM LEVEL]グループが生成され、Link Masterエディターが開きます。



- 7. Link Masterエディターのコンボボックスで[Absolute]を選択する。**
- 8. Source Mix (Spin Area)の「Fader(4)」をダブルクリックする。**
「Fader(4)」コンポーネントエディターが開きます。
- 9. Link Masterエディターのフェーダーを操作して、「Fader(4)」コンポーネントエディターのチャンネル3と4のフェーダーが連動していることを確認する。**
- 10. Link Masterエディターと「Fader(4)」コンポーネントエディターの右上にある[X]ボタンをクリックして、エディターとコンポーネントエディターを閉じる。**

手順2から10を繰り返して、以下のパラメーターリンクグループを作ってください。

パラメーターリンクグループ名	コンポーネント	パラメーター	Link Masterエディターのコンボボックス設定
Spin Area BGM ON	[Source Mix (Spin Area)]→[Fader(4)]	Ch03:On	Equal
		Ch04:On	
Spin Area Master LEVEL	[Output Ch. (Spin Area)]→[Fader(14)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
Spin Area Master ON	[Output Ch. (Spin Area)]→[Fader(14)]	Ch01:On	Equal
		Ch02:On	
Studio A BGM LEVEL	[Source Mix (Studio A)]→[Fader(2)]	Ch03:Level	Absolute
		Ch04:Level	
Studio A BGM ON	[Source Mix (Studio A)]→[Fader(2)]	Ch03:On	Equal
		Ch04:On	
Studio A Master LEVEL	[Output Ch. (Studio A)]→[Fader(12)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
Studio A Master ON	[Output Ch. (Studio A)]→[Fader(12)]	Ch01:On	Equal
		Ch02:On	
Studio B BGM LEVEL	[Source Mix (Studio B)]→[Fader(3)]	Ch03:Level	Absolute
		Ch04:Level	
Studio B BGM ON	[Source Mix (Studio B)]→[Fader(3)]	Ch03:On	Equal
		Ch04:On	
Studio B Master LEVEL	[Output Ch. (Studio B)]→[Fader(13)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
Studio B Master ON	[Output Ch. (Studio B)]→[Fader(13)]	Ch01:On	Equal
		Ch02:On	

これでパラメーターリンクグループの設定は完了です。

DCPを設定する

各エリアにあるDCP1V4Sにパラメーターを割り当てて、スイッチやノブ操作で変更できるようにします。
スイッチやノブには以下のパラメーターを割り当てます。割り当てる手順については後述します。

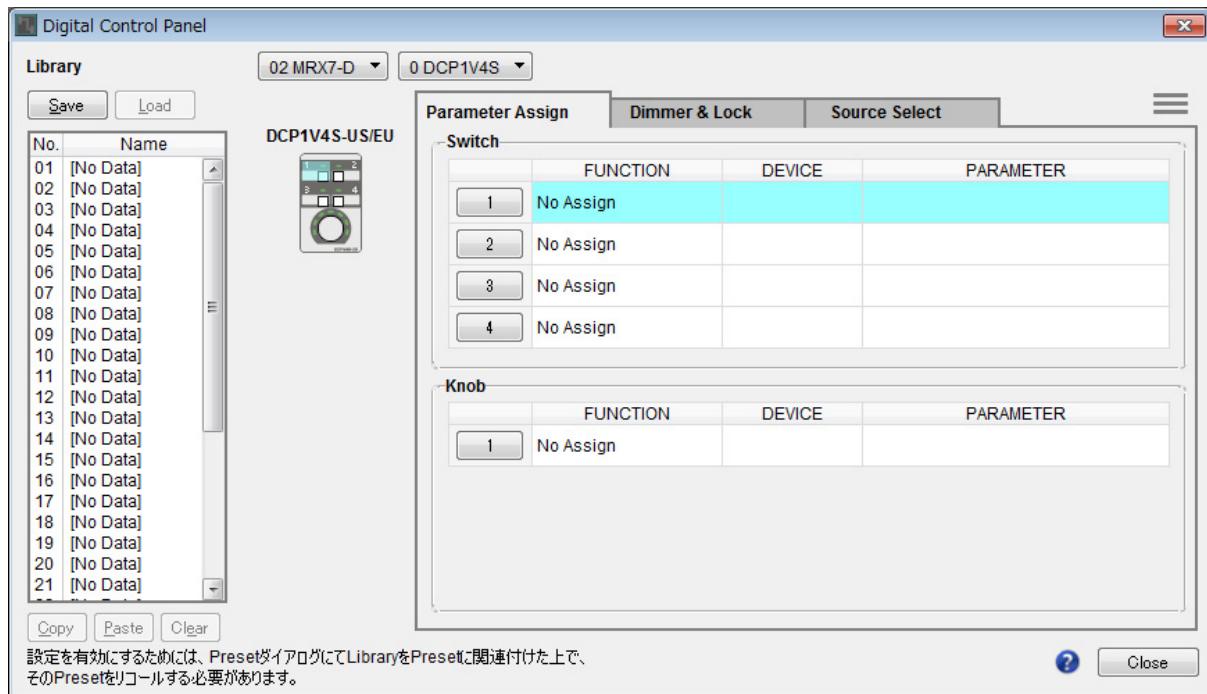
エリア	スイッチ/ノブ	設定するパラメーターを含むコンポーネント	パラメーター
Reception/ Cafe	スイッチ1	Reception/CafeのSource Selector	1
	スイッチ2		2
	スイッチ3		3
	スイッチ4		4
	ノブ	Fader	チャンネル1のレベル
Cardio Area	スイッチ1	Cardio AreaのSource Selector	1
	スイッチ2		2
	スイッチ3		3
	スイッチ4		4
	ノブ	Fader	チャンネル2のレベル
Pool	スイッチ1	PoolのSource Selector	1
	スイッチ2		2
	スイッチ3		3
	スイッチ4		4
	ノブ	Fader	チャンネル3のレベル
Weight Area	スイッチ1	Weight AreaのSource Selector	1
	スイッチ2		2
	スイッチ3		3
	スイッチ4		4
	ノブ	Fader	チャンネル4のレベル
Child-mindings	スイッチ1	Child-mindingsのSource Selector	1
	スイッチ2		2
	スイッチ3		3
	スイッチ4		4
	ノブ	Fader	チャンネル5のレベル
Dress Rooms/ Rest Rooms	スイッチ1	Dress Rooms/Rest RoomsのSource Selector	1
	スイッチ2		2
	スイッチ3		3
	スイッチ4		4
	ノブ	Fader	チャンネル6のレベル
Spa	スイッチ1	SpaのSource Selector	1
	スイッチ2		2
	スイッチ3		3
	スイッチ4		4
	ノブ	Fader	チャンネル7のレベル

各スイッチ4はBGMを流さないときに使います。

Reception/CafeのDCP1V4Sのスイッチ1(ソースセレクト)とノブ(パラメーター)にパラメーターを設定する方法を説明します。今回はコンポーネントエディターなどからパラメーターを<Ctrl>を押しながらドラッグ＆ドロップする方法で説明しますが、「Parameters」エリアから<Ctrl>を押しながらドラッグ＆ドロップする方法もあります。

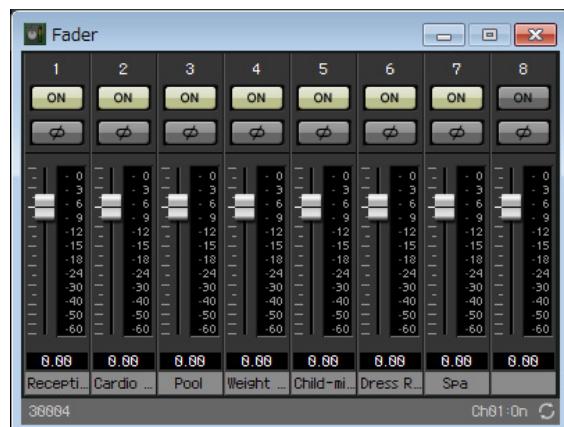
1. [Controller] メニュー→[Digital Control Panel] を選択する。

「Digital Control Panel」ダイアログが開きます。



2. 「Fader」コンポーネントをダブルクリックする。

「Fader」コンポーネントエディターが開きます。



3. 「Digital Control Panel」ダイアログの「Source Select」タブをクリックする。

Source Select画面に切り替わります。



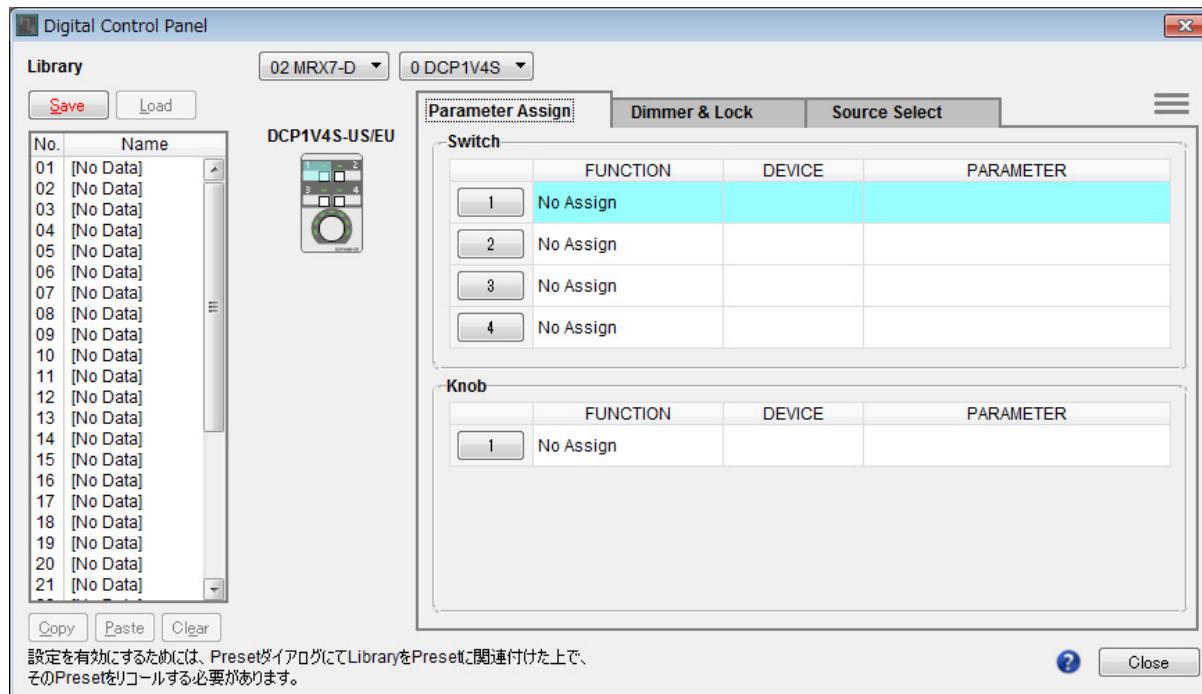
4. [COMPONENT]で[Reception/Cafe]を選択する。

MRX Source SelectのPARAMETER 1にReception/CafeのSource Selectorコンポーネントが設定されます。



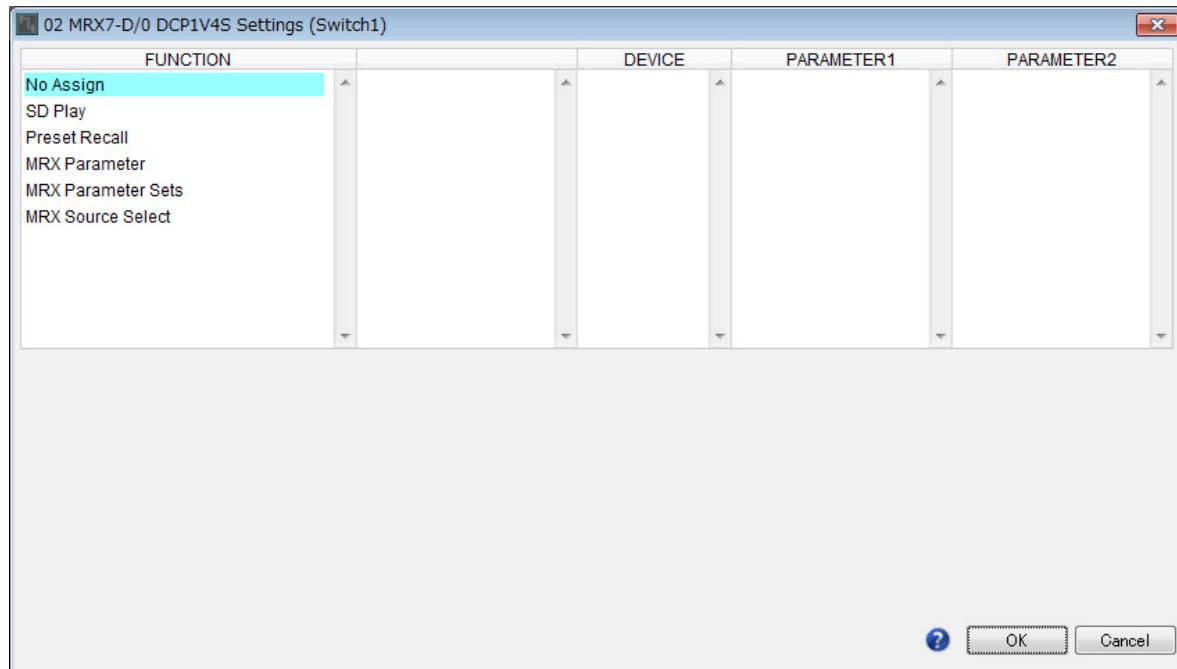
5. 「Parameter Assign」タブをクリックする。

Parameter Assign画面に切り替わります。



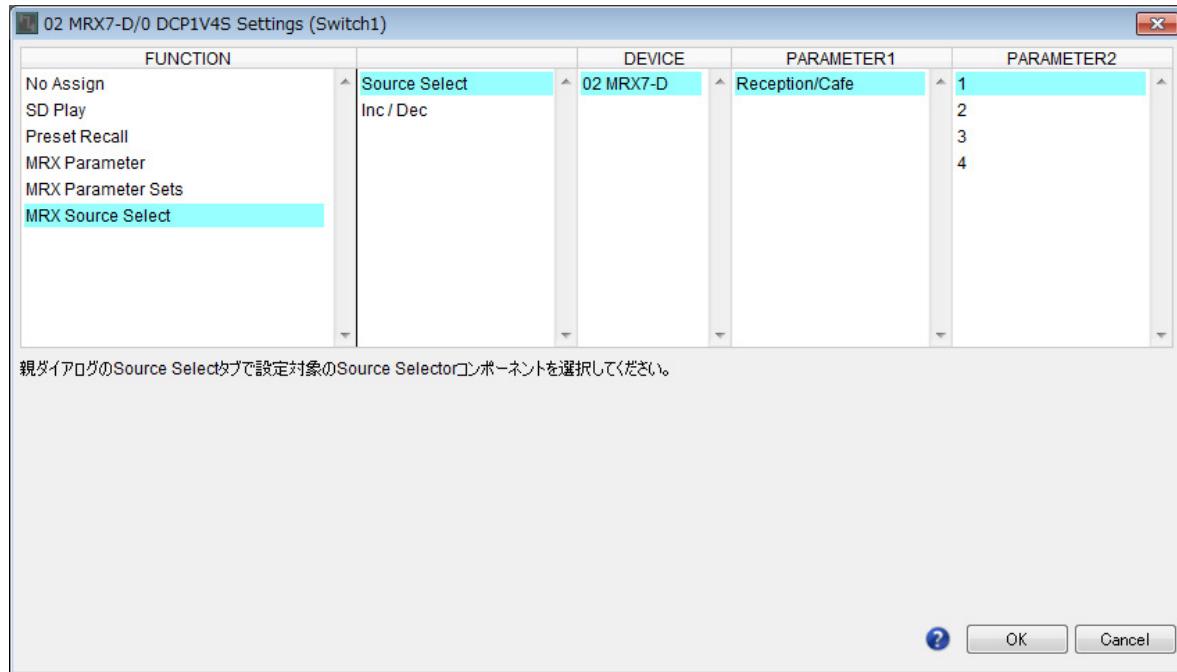
6. 「Switch」[1]ボタンをクリックする。

「Settings」ダイアログが開きます。



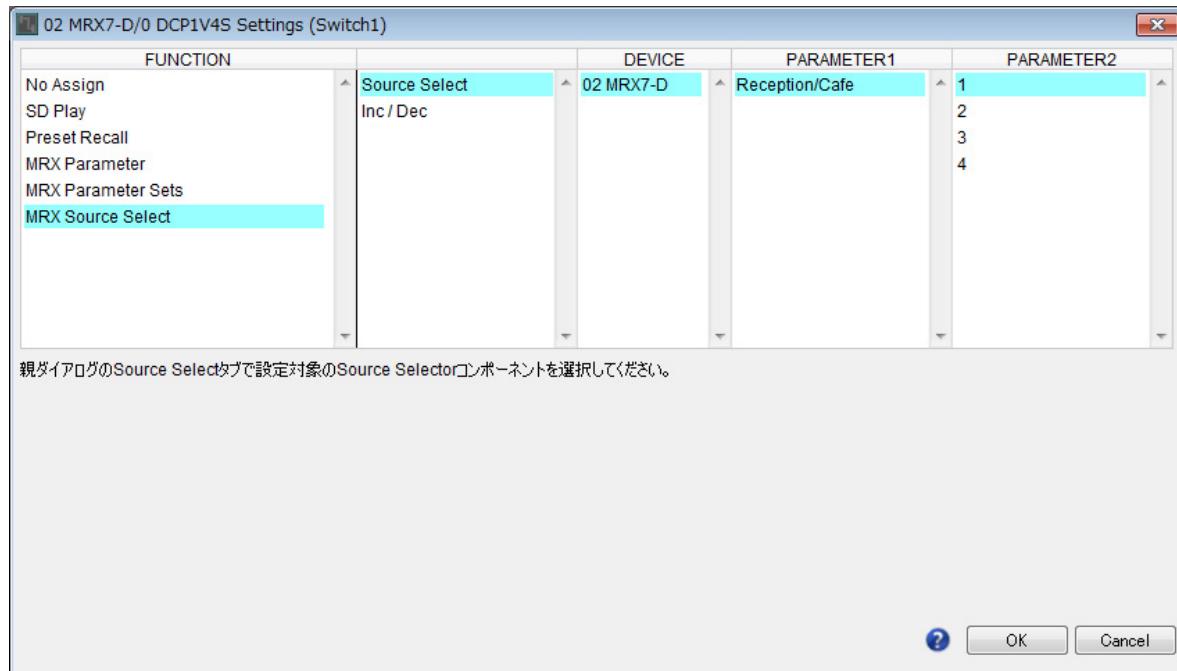
7. 「FUNCTION」の[MRX Source Select]をクリックする。

[MRX Source Select]を登録する画面に切り替わります。



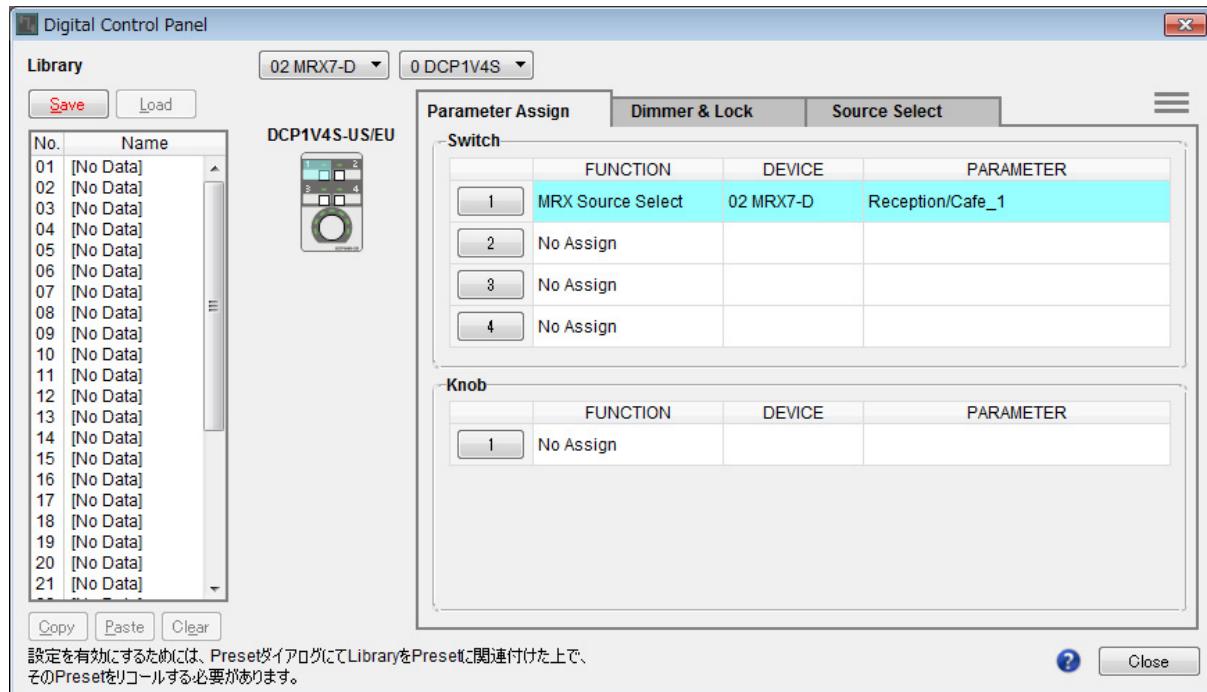
8. 「PARAMETER2」で[1]を選択する。

DCPのスイッチ1を押すとWork out BGM1の音声が流れるようになります。

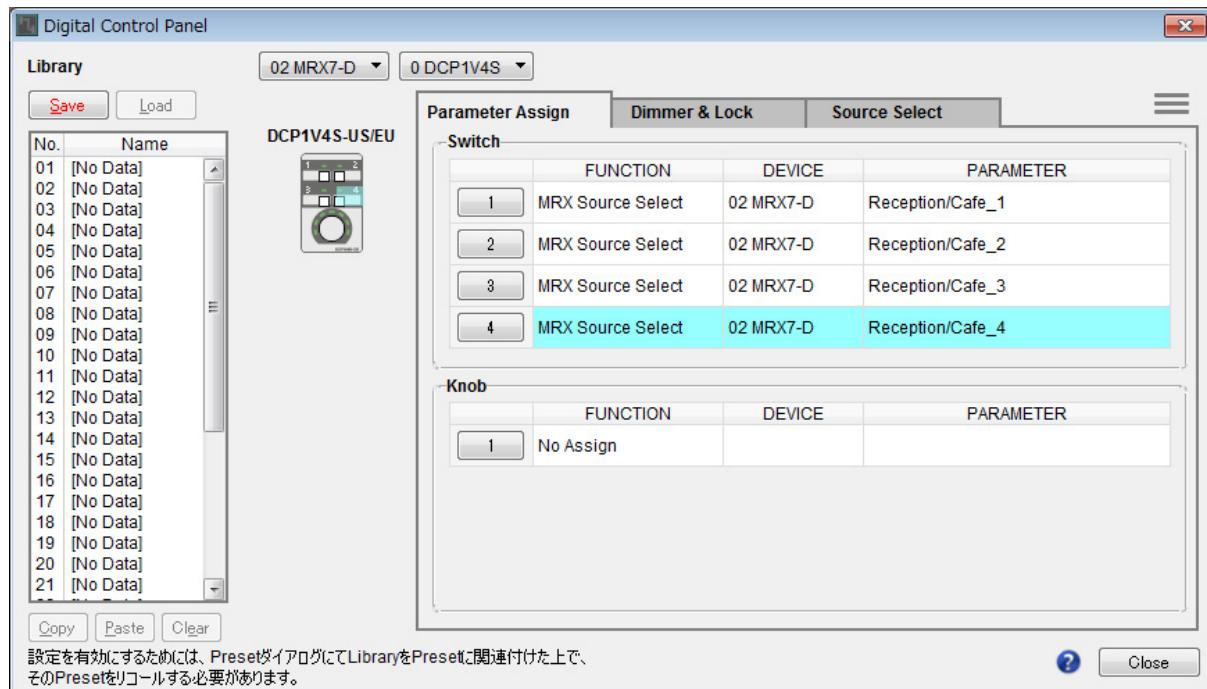


9. [OK]ボタンをクリックする。

Reception/CafeのSource Selector [1]ボタンが登録された状態の「Digital Control Panel」ダイアログが表示されます。

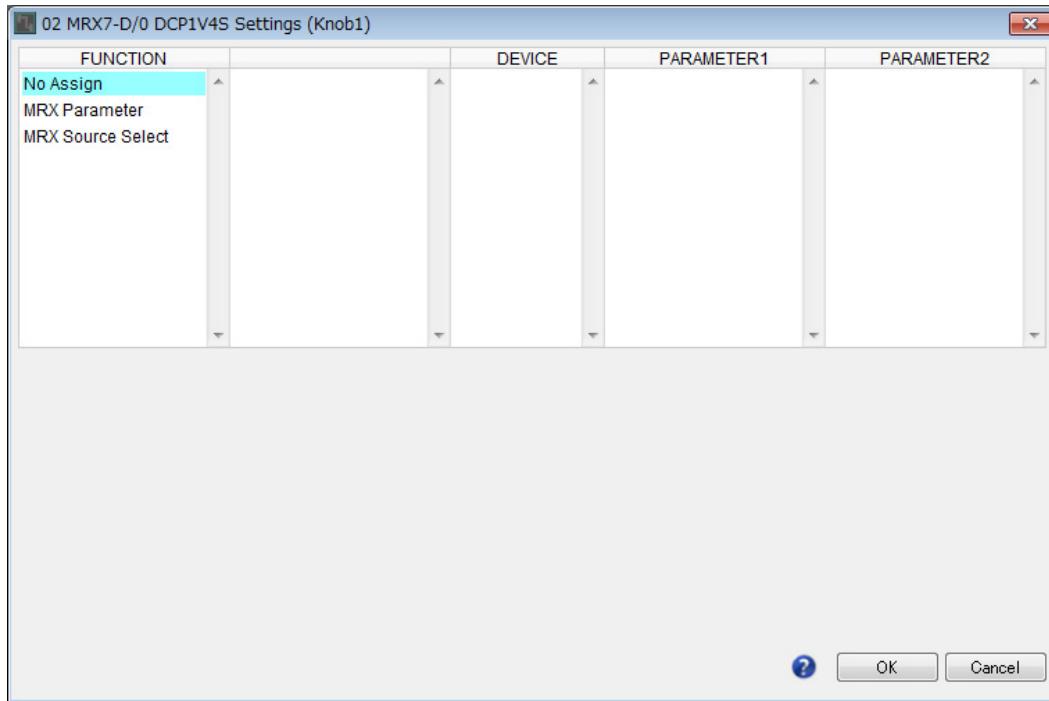


10. 手順6から9の手順のように他のパラメーターをスイッチに登録する。

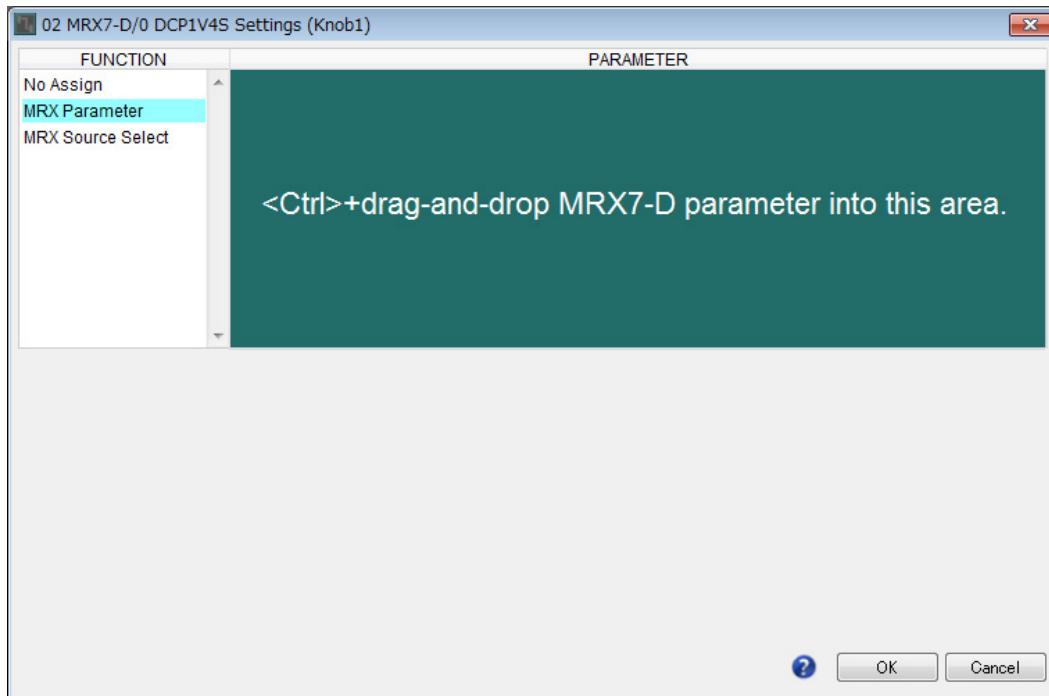


11. 「Knob」 [1]ボタンをクリックする。

「Settings」 ダイアログが開きます。

**12. 「FUNCTION」 の[MRX Parameter]をクリックする。**

[MRX Parameter]を登録する画面に切り替わります。

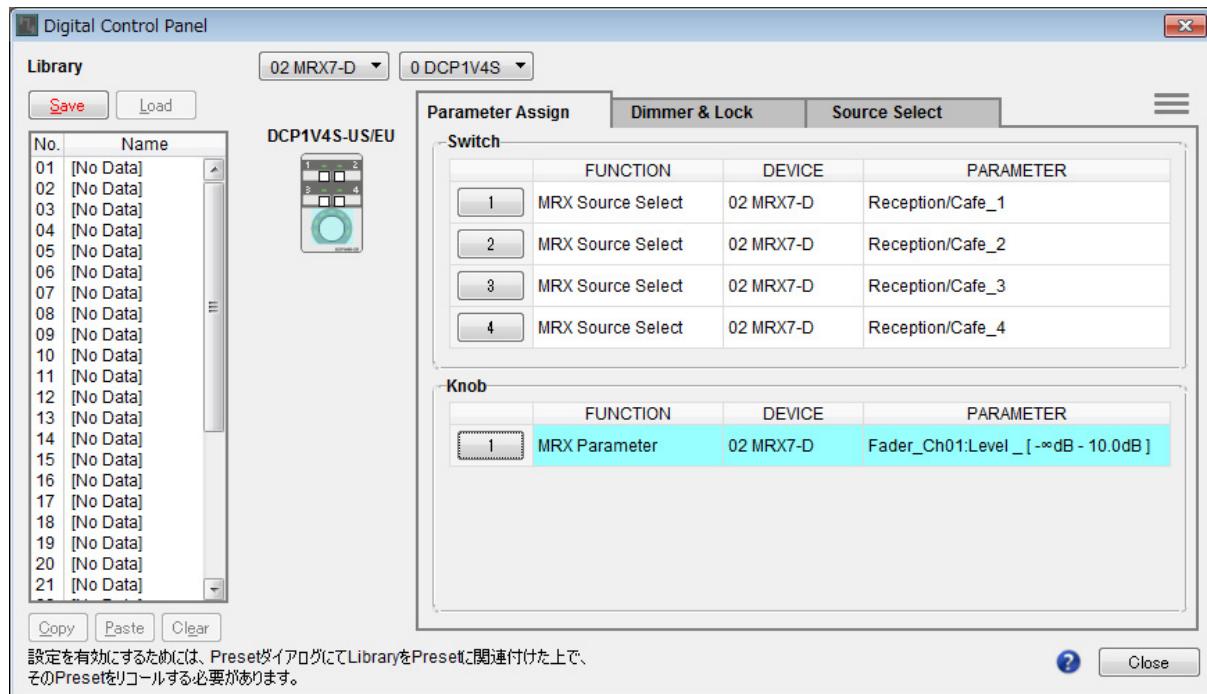


13. 「Fader」コンポーネントエディターのチャンネル1のフェーダーを、「Settings」ダイアログの「PARAMETER」エリアに、<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする。
「Fader」のチャンネル1のフェーダーが登録されます。



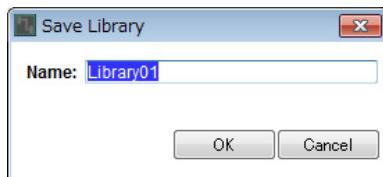
14. [OK]ボタンをクリックする。

ノブにFaderのチャンネル1のフェーダーが登録された状態の「Digital Control Panel」ダイアログが表示されます。



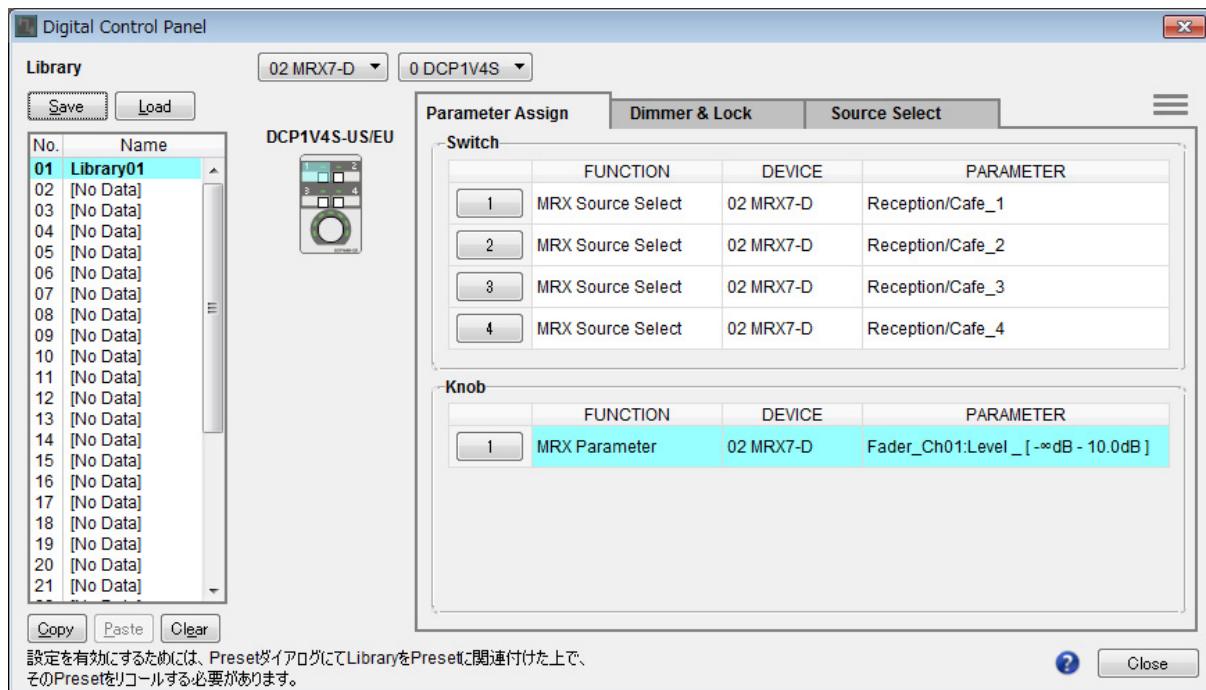
15. 「Library」のNo. 01をクリックして、[Save]ボタンをクリックする。

「Save Library」ダイアログが開きます。

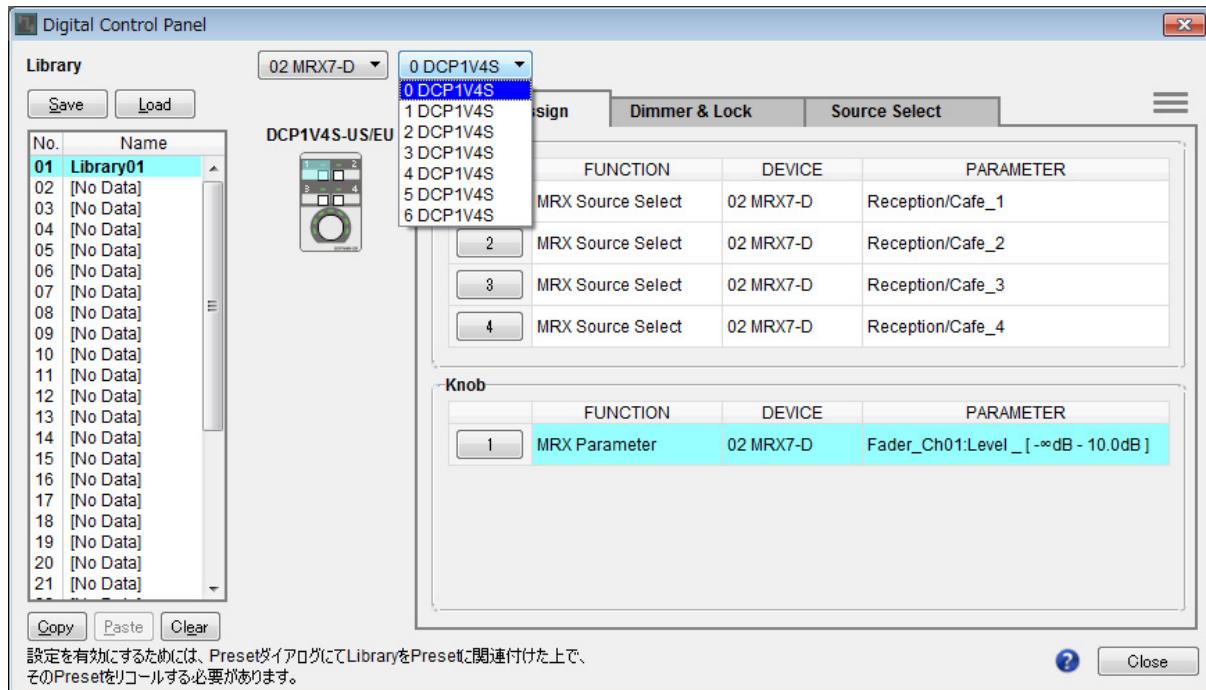


16. [OK]ボタンをクリックする。

「Library」のNo. 01として登録されます。



17. DCP選択リストボックスで他のDCPを選択して、手順3から16の手順のように、同様に設定をする。



18. すべてのDCPに設定をしたら、[Close]ボタンをクリックする。

「Digital Control Panel」ダイアログが閉じます。

MCP1を設定する

StudioやSpin AreaにあるMCP1にパラメーターを割り当てて、スイッチ操作で変更できるようにします。ホームページのスイッチには以下のパラメーターを割り当てます。Source SelectorとFaderの割り当て方はDCPとほぼ同じです。パラメーターリンクグループの割り当て方と画面のデザインについては後述します。

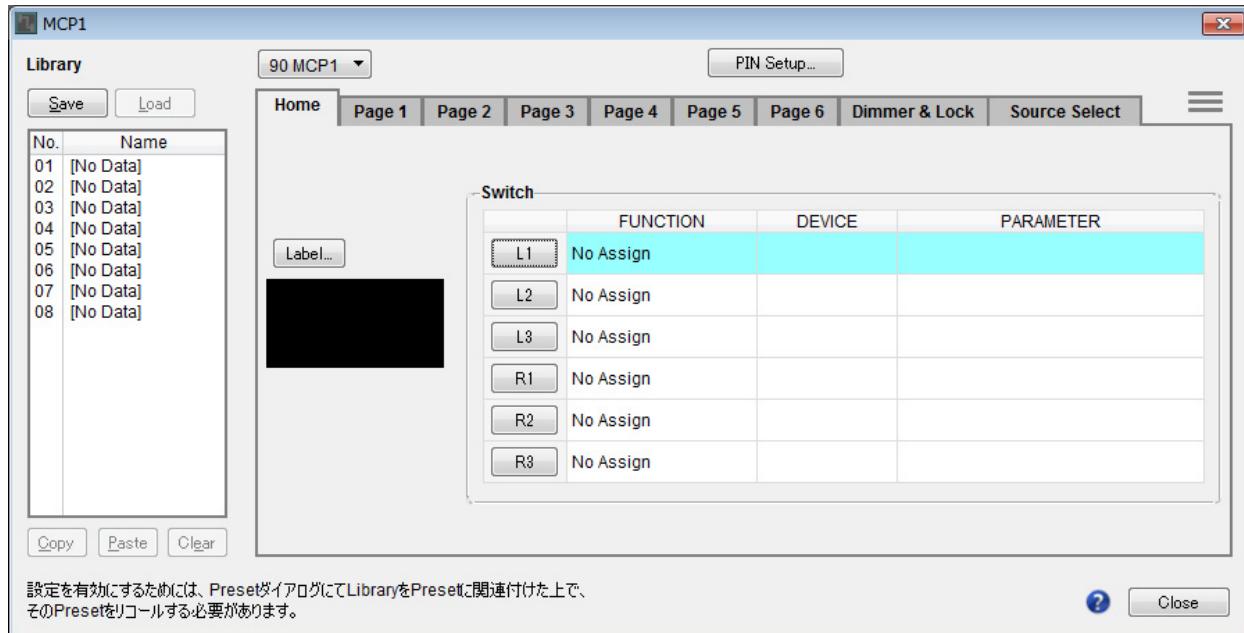
エリア	スイッチ	設定するパラメーターを含むコンポーネント	パラメーター
Studio A	L1	Studio AのSource Selector	1
	L2		3
	L3	Source Mix(Studio A)のFader(2)	チャンネル1のレベル
	R1	Studio AのSource Selector	2
	R2		4
	R3	パラメーターリンクグループのStudio A BGM LEVEL	リンクマスターのレベル
Studio B	L1	Studio BのSource Selector	1
	L2		3
	L3	Source Mix(Studio B)のFader(3)	チャンネル1のレベル
	R1	Studio BのSource Selector	2
	R2		4
	R3	パラメーターリンクグループのStudio B BGM LEVEL	リンクマスターのレベル
Spin Area	L1	Spin AreaのSource Selector	1
	L2		3
	L3	Source Mix(Spin Area)のFader(4)	チャンネル1のレベル
	R1	Spin AreaのSource Selector	2
	R2		4
	R3	パラメーターリンクグループのSpin Area BGM LEVEL	リンクマスターのレベル

各L3スイッチはマイクのレベルを調整するのに使います。

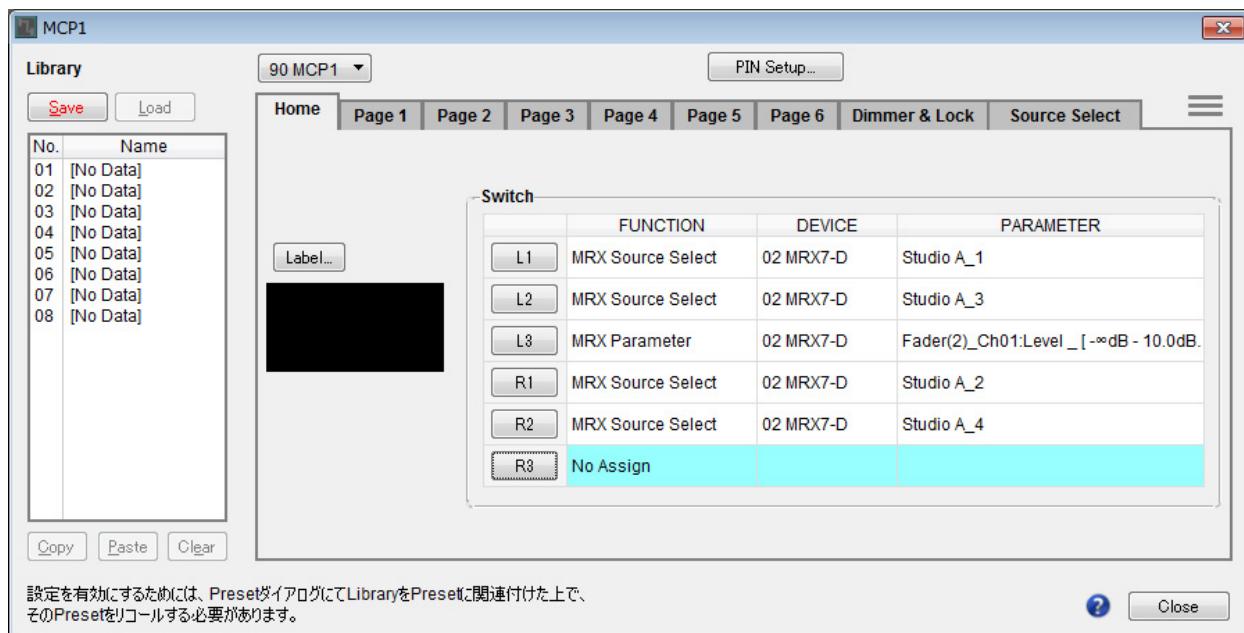
Studio AのR3スイッチ(パラメーターリンクグループ)と画面のデザインをする方法を説明します。

1. [Controller]メニュー→[MCP1]を選択する。

「MCP1」ダイアログが開きます。

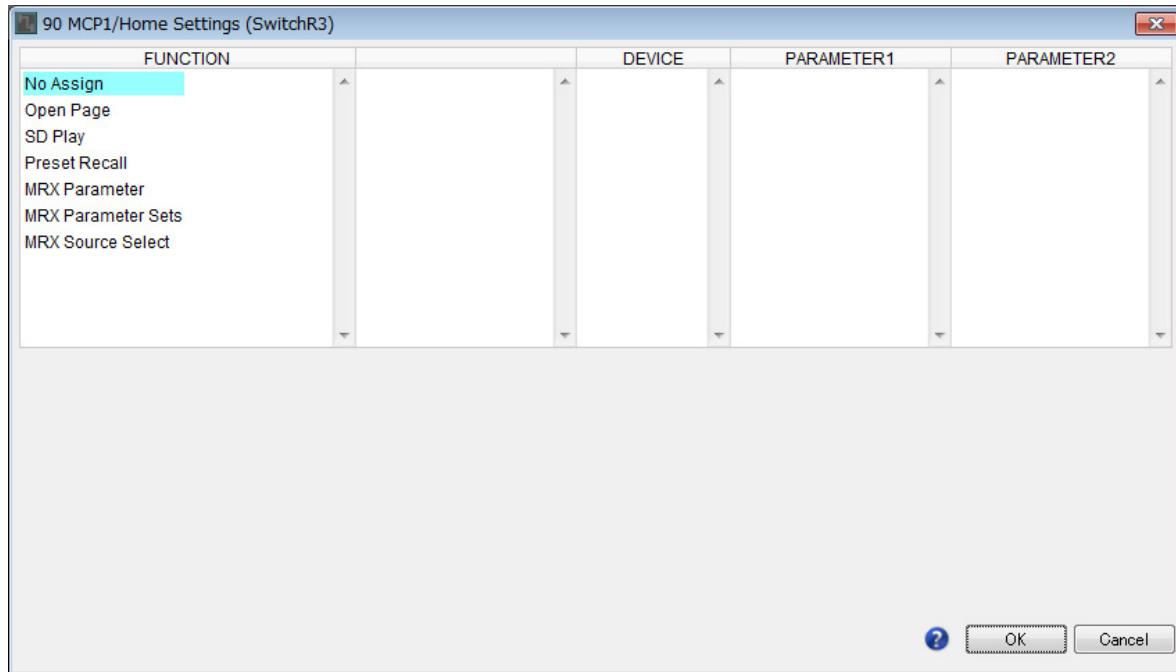


2. 「Source Select」タブで該当するSource Selectorを設定してから、L1/2/3とR1/2スイッチの設定をする。



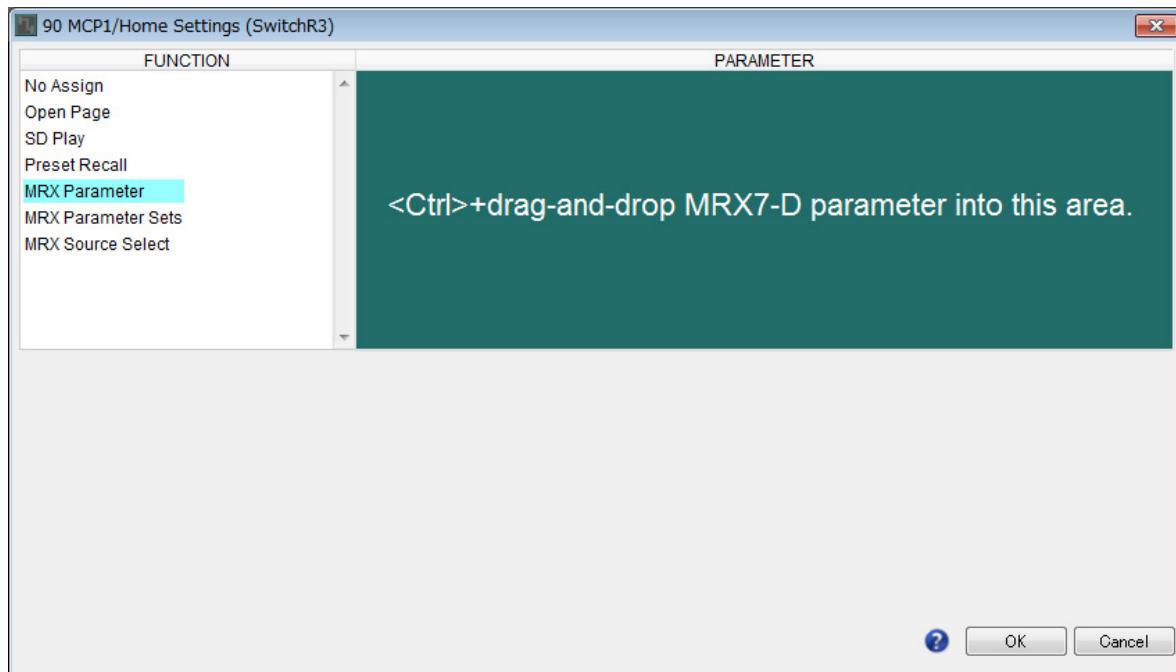
3. 「Switch」 [R3] ボタンをクリックする。

「Settings」 ダイアログが開きます。



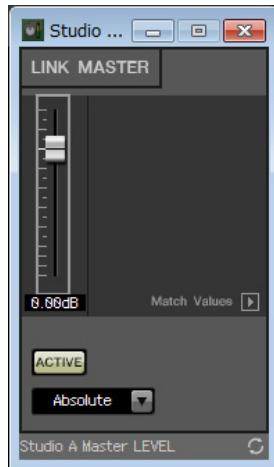
4. 「FUNCTION」 の [MRX Parameter] をクリックする。

[MRX Parameter] を登録する画面に切り替わります。



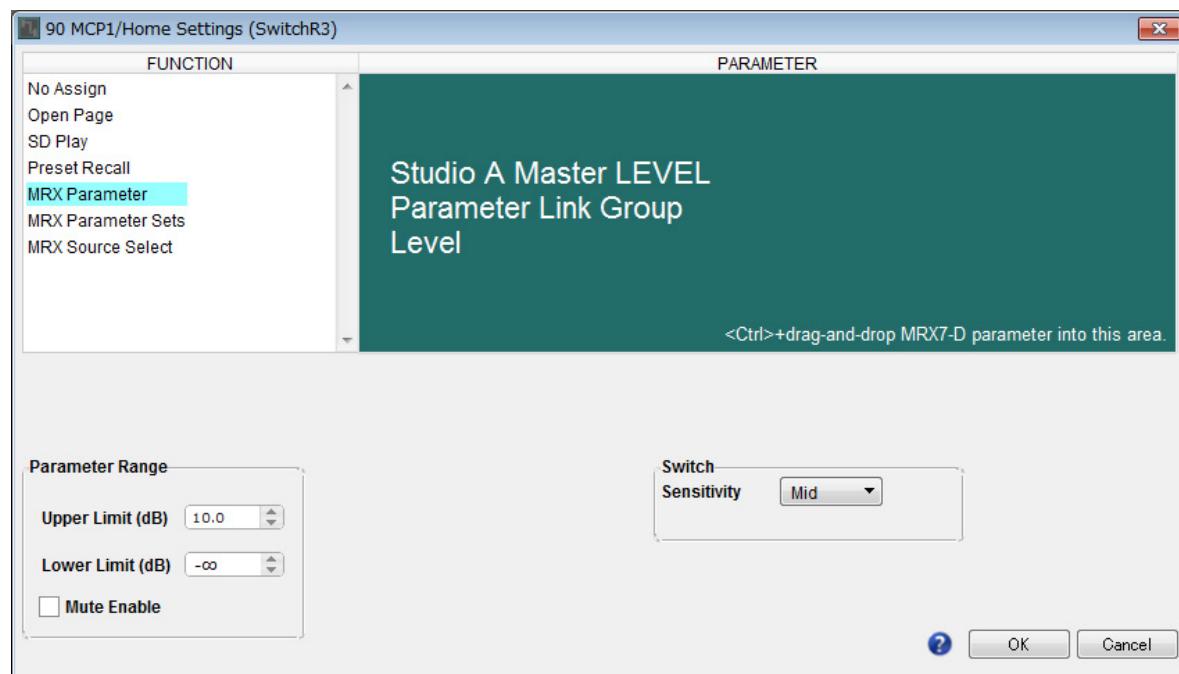
5. 「Parameter Link Group」エリアの[Studio A Master LEVEL]を右クリックして、[Open Link Master]を選択する。

Studio A Master LEVELのLink Masterエディターが開きます。



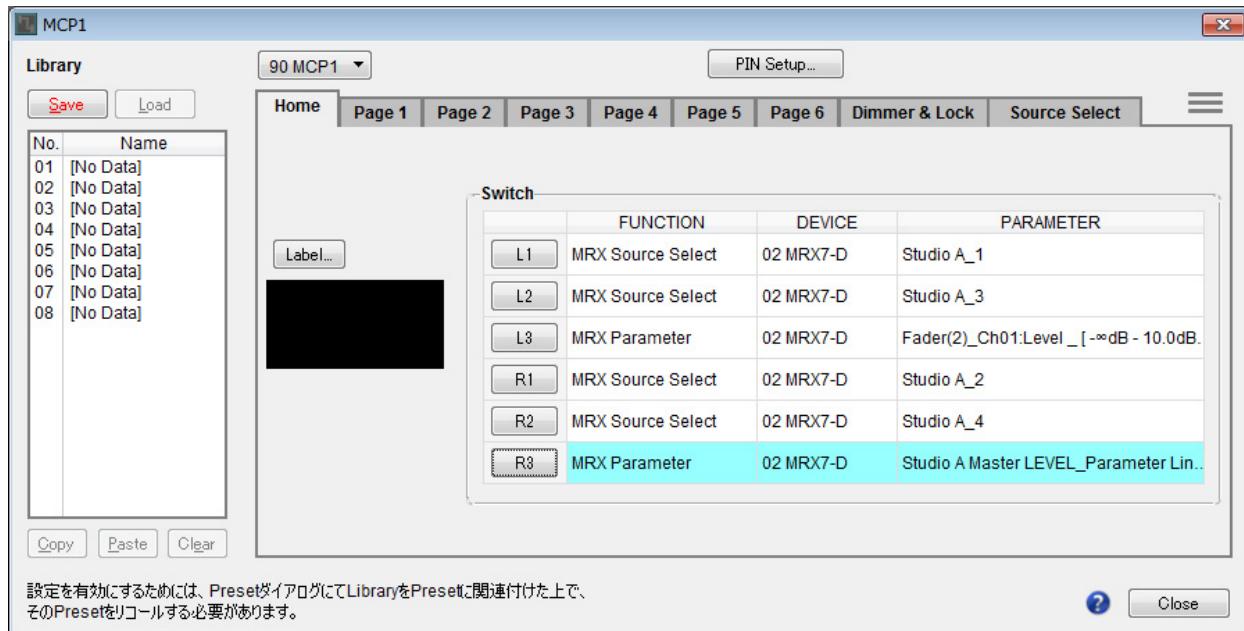
6. Studio A Master LEVELのLink Masterエディターのフェーダーを、「Settings」ダイアログの「PARAMETER」エリアに、<Ctrl>を押しながらドラッグ&ドロップする。

Studio A Master LEVELのLink Masterエディターのフェーダーが登録されます。



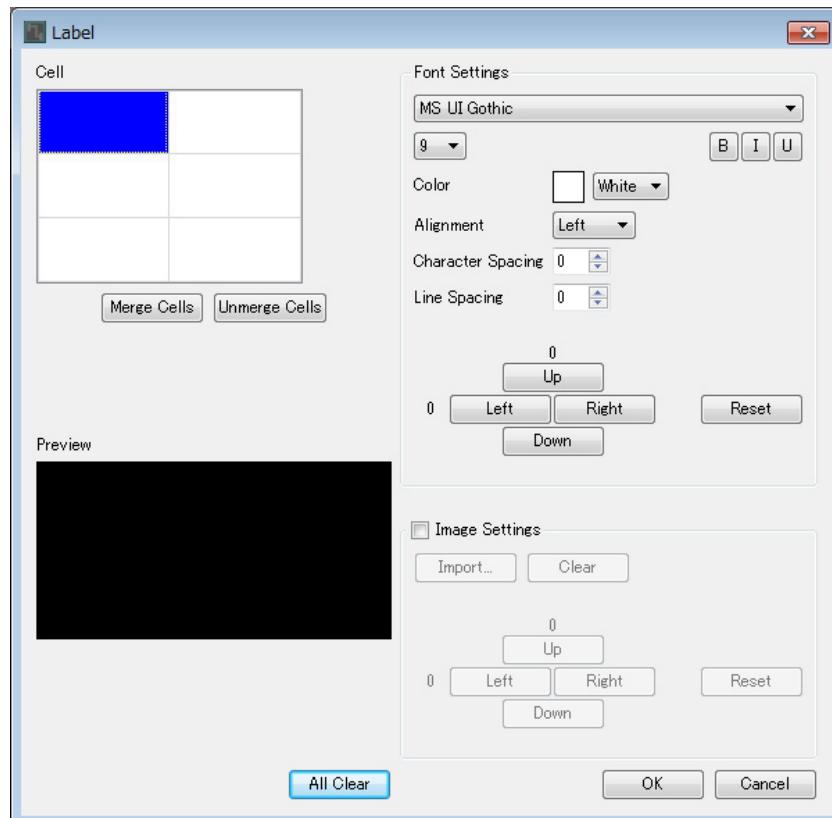
7. [OK]ボタンをクリックする。

R3スイッチにStudio A Master LEVELのLink Masterエディターのフェーダーが登録された状態の「MCP1」ダイアログが表示されます。



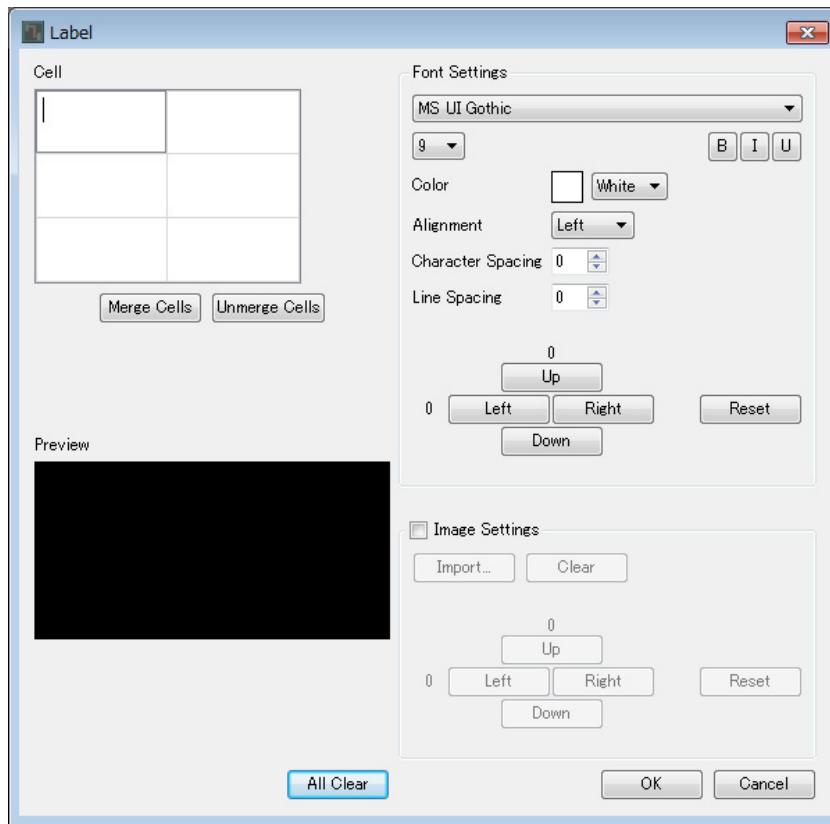
8. MCP1のディスプレイに表示する画面を作成するために、[Label]ボタンをクリックする。

「Label」ダイアログが開きます。



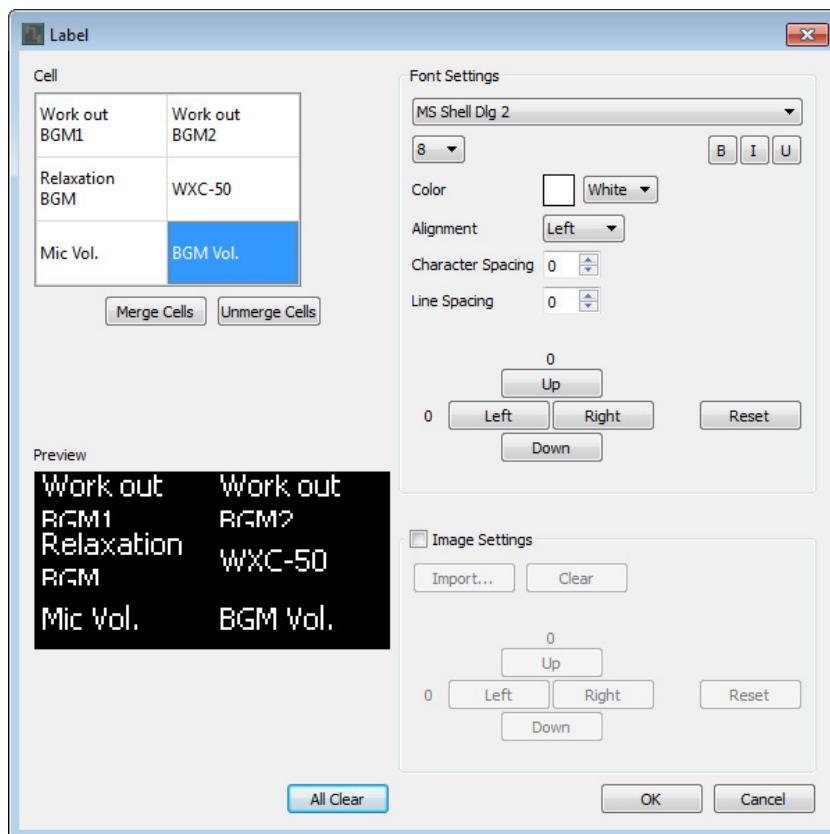
9. 文字列を入力する[Cell]をダブルクリックして、編集可能状態にする。

セルを選択したあと<F2>を押しても編集可能になります。

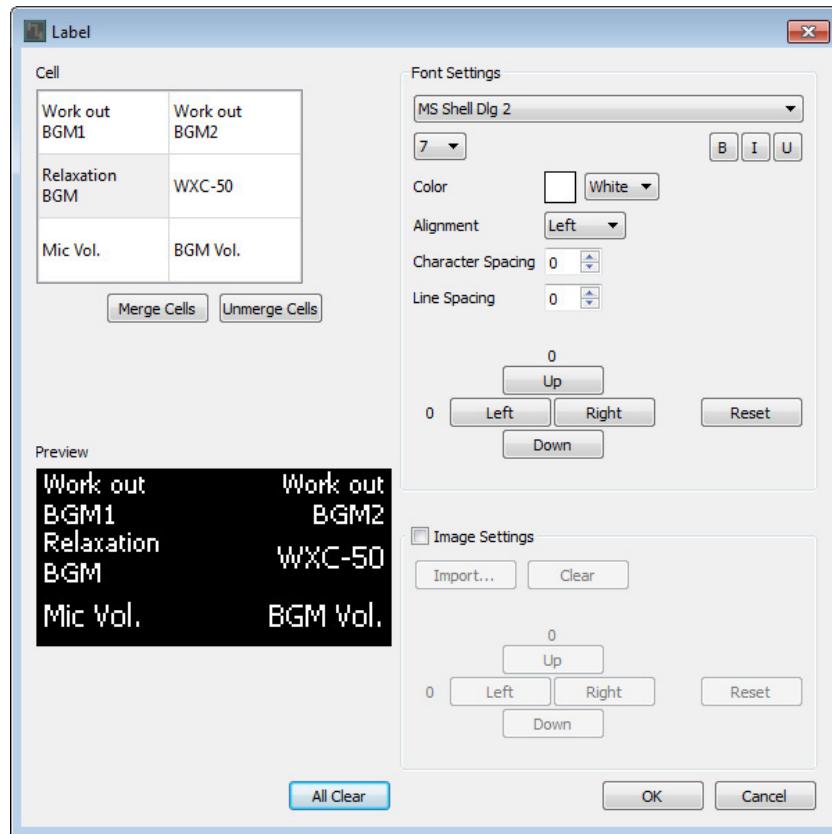


10. 文字列を入力する。

セル内で改行する場合は、<Alt>を押しながら<Enter>を押してください。

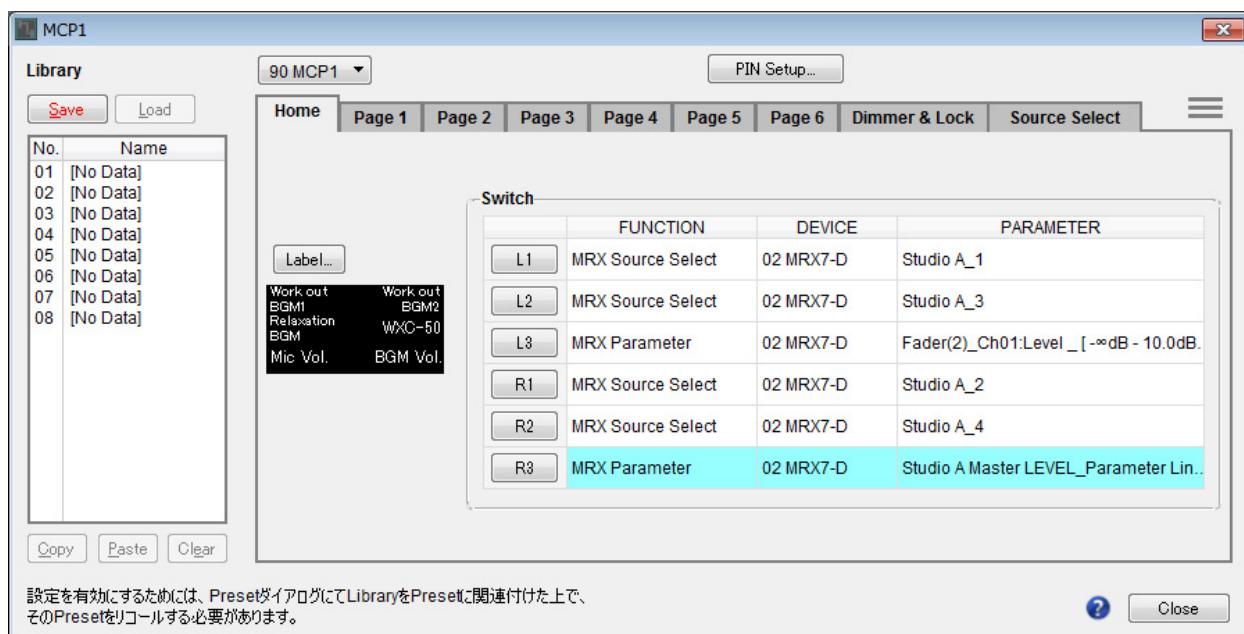


11. [Font Settings]でセル内の表示を[Preview]を見ながら調整する。



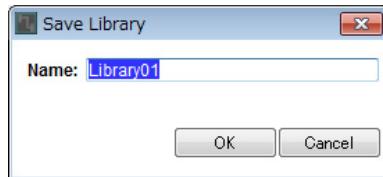
12. 設定したら、[OK]ボタンをクリックする。

ラベルのプリビューが表示された状態の「MCP1」ダイアログが表示されます。



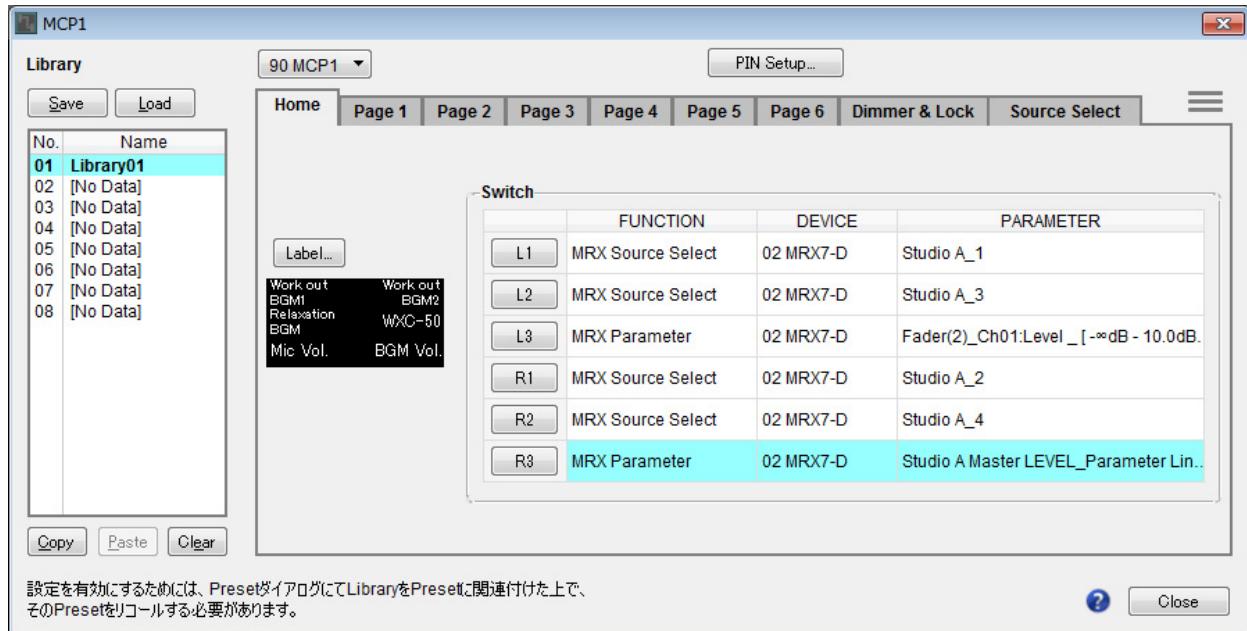
13. 「Library」のNo. 01をクリックして、[Save]ボタンをクリックする。

「Save Library」ダイアログが開きます。

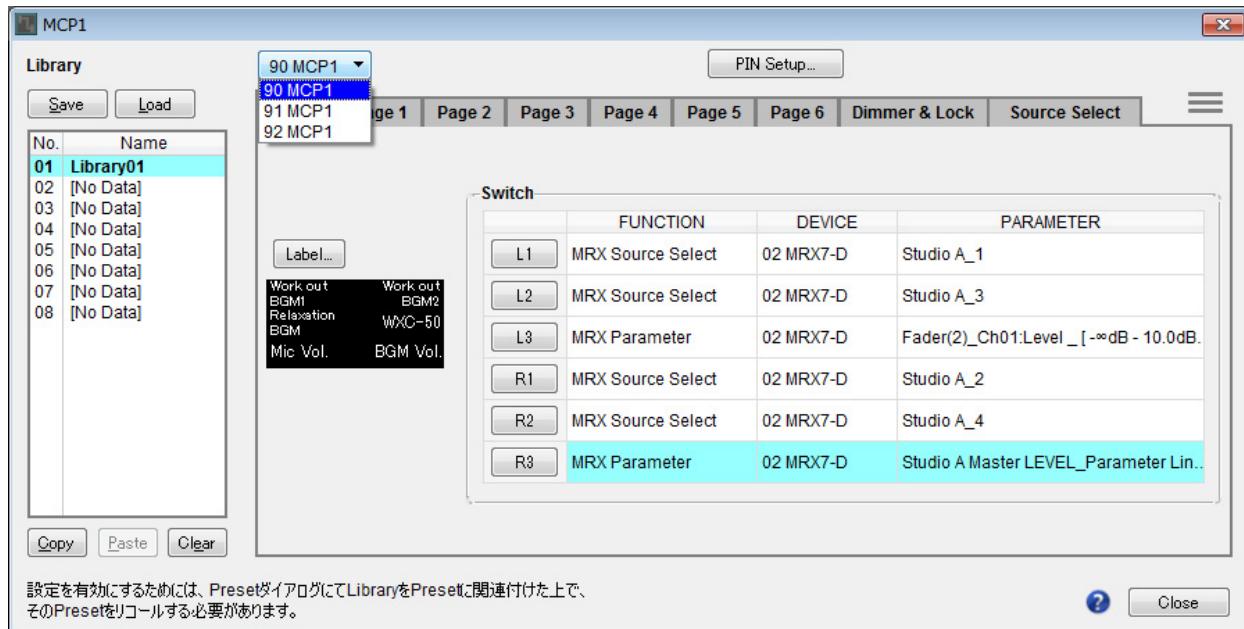


14. [OK]ボタンをクリックする。

「Library」のNo. 01として登録されます。



15. MCP1選択リストボックスで他のMCP1を選択して、手順2から14の手順のように、同様に設定をする。



16. すべてのMCP1に設定をしたら、[Close]ボタンをクリックする。

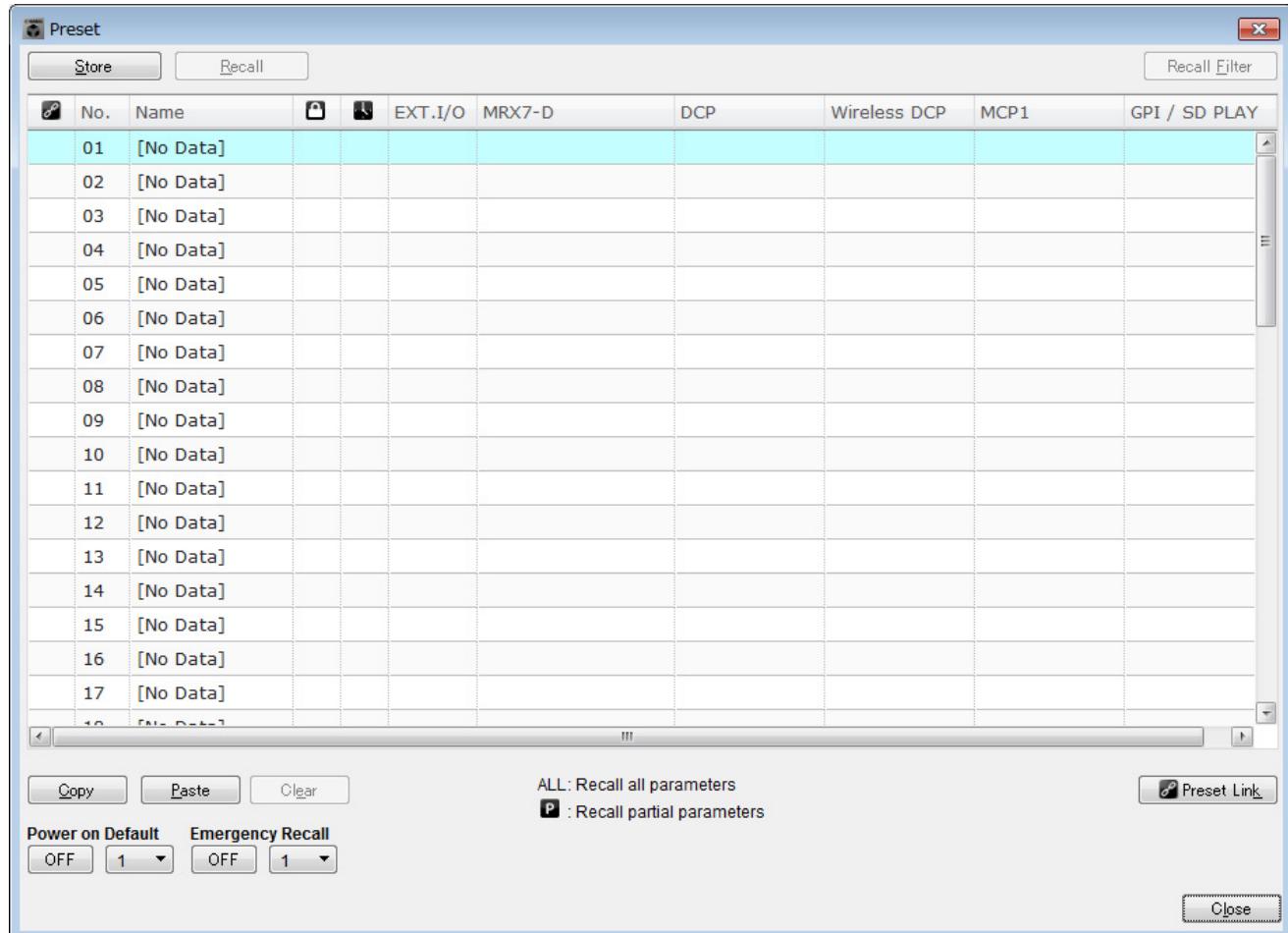
「MCP1」ダイアログが閉じます。

プリセットを設定する

MRXでは起動時に呼び出されるプリセットを設定する必要があります。

1. ツールボタンの[Preset]ボタン()をクリックする。

「Preset」ダイアログが開きます。



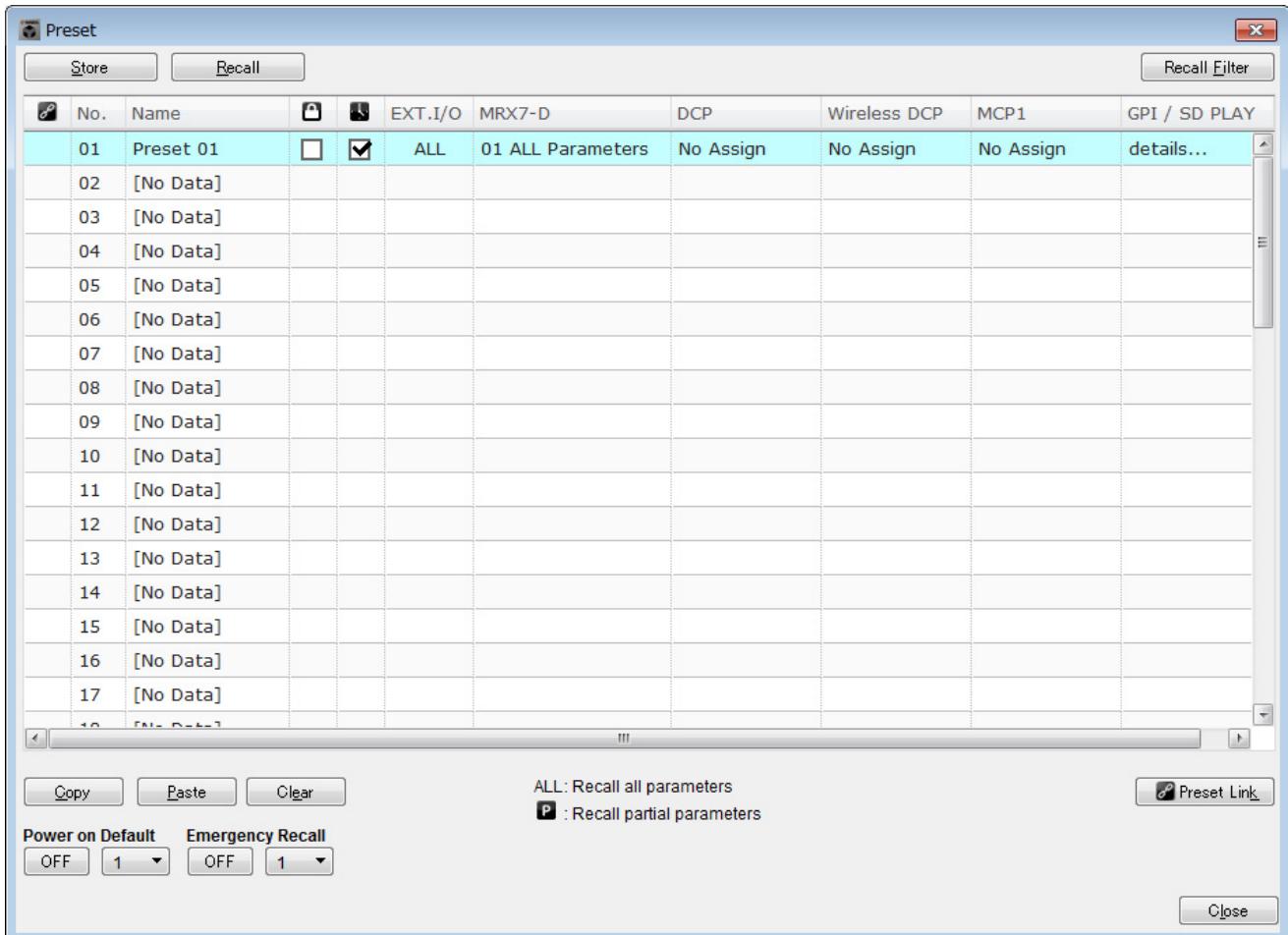
2. No.01をクリックして、[Store]ボタンをクリックする。

「Store Preset」ダイアログが開きます。



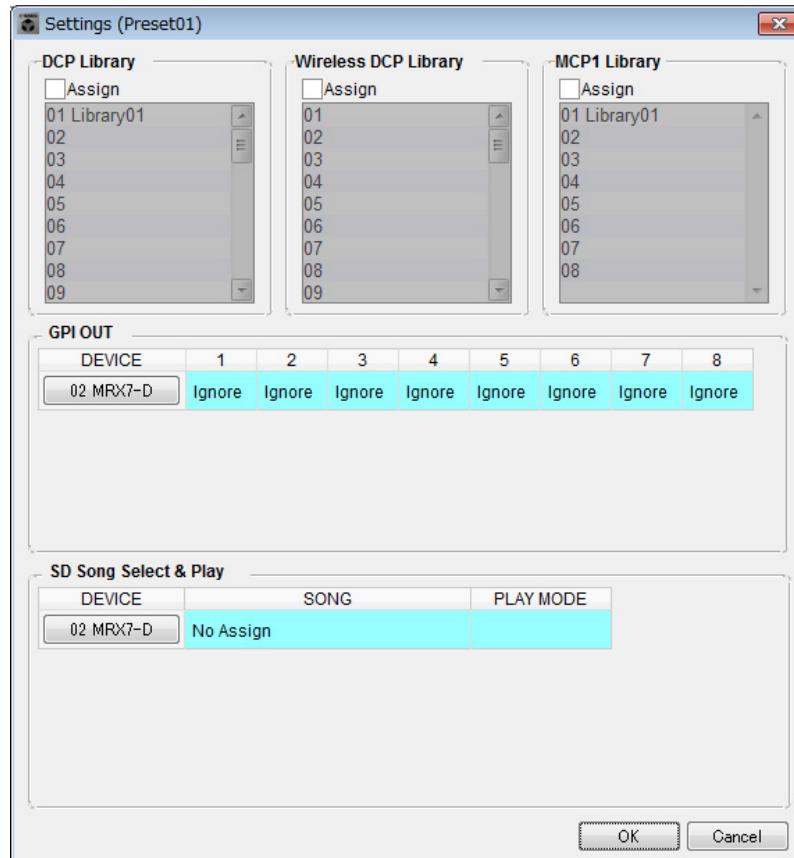
3. [OK]ボタンをクリックする。

現在の状態が「Preset 01」という名前のプリセットとして登録されます。



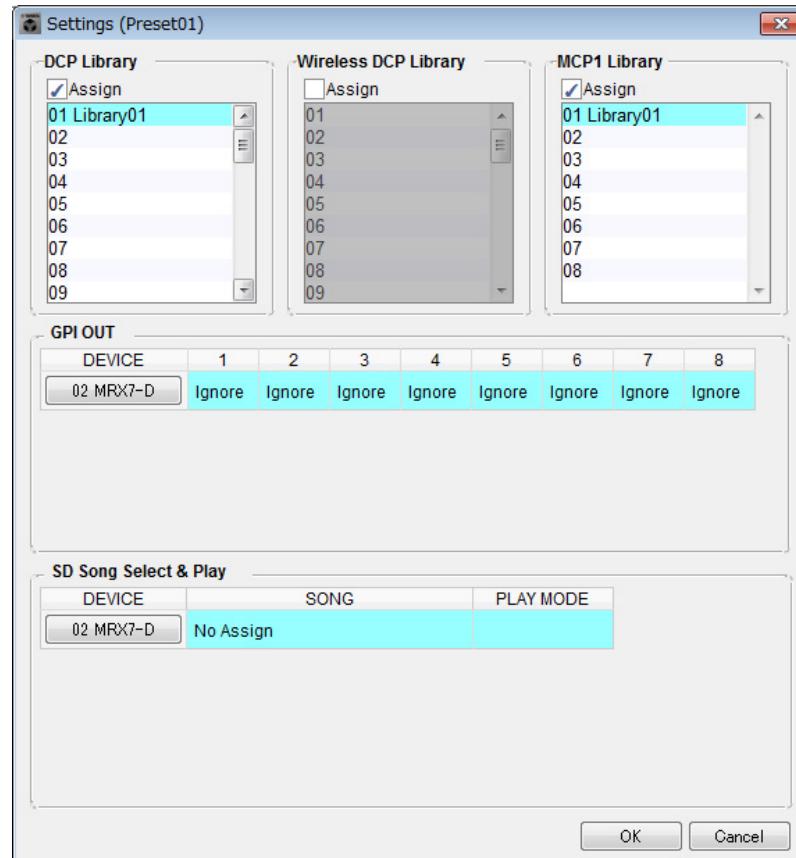
4. 「DCP」列の[No Assign]と表示されているセルをダブルクリックする。

「Settings」ダイアログが開きます。



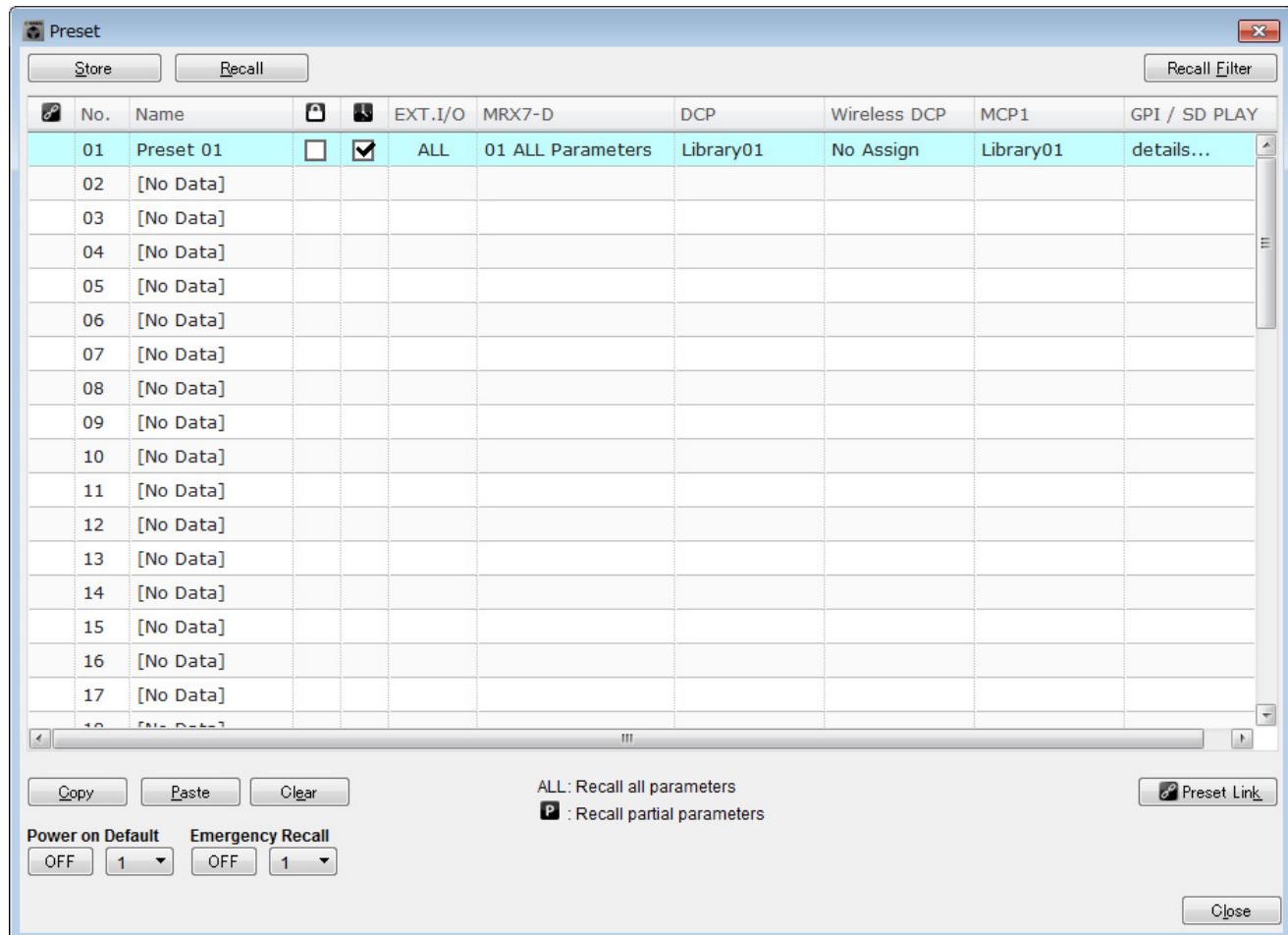
5. 「DCP Library」と「MCP1 Library」の[Assign]チェックボックスにチェックを入れる。

MRX7-Dが起動したときに呼び出すライブラリーが選択できるようになります。



6. 「DCP Library」と「MCP1 Library」の[01 Library01]を選択して、[OK]ボタンをクリックする。

「DCP Library」と「MCP1 Library」に[01 Library01]が登録されている「Preset」ダイアログが表示されます。



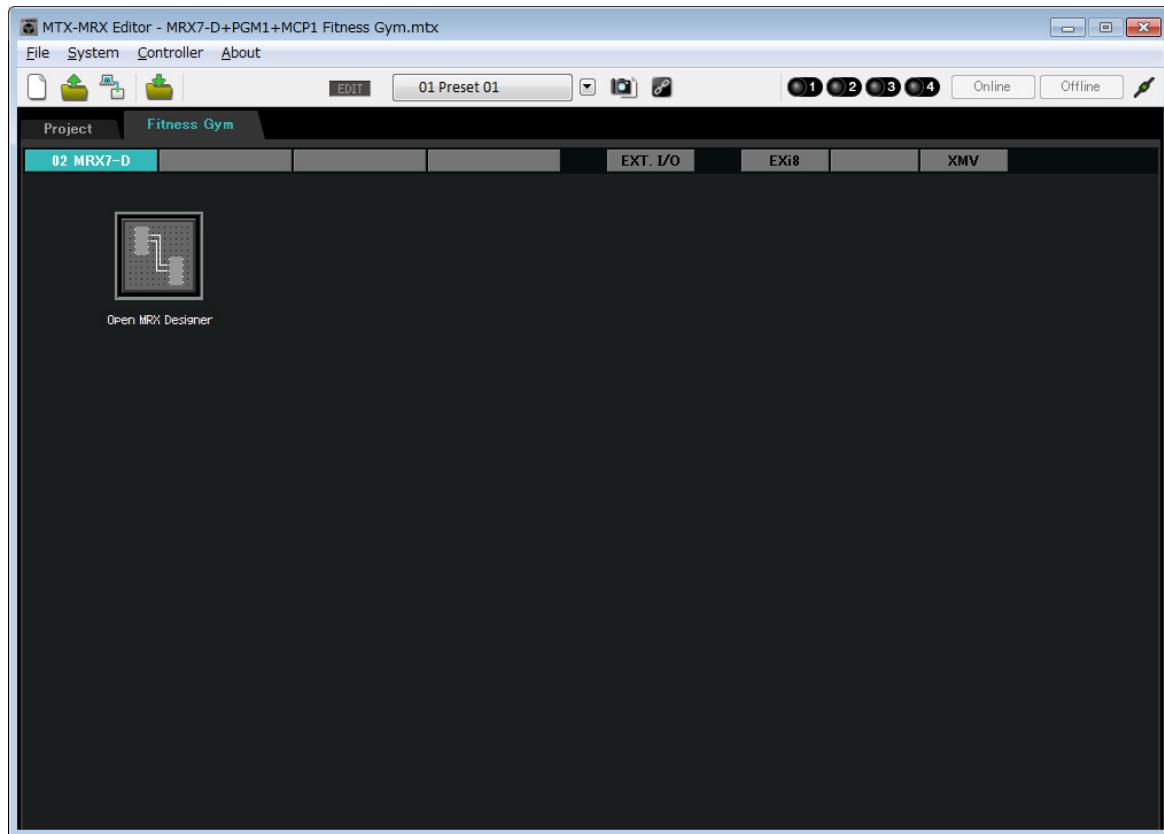
7. [Close]ボタンをクリックする。

「Preset」ダイアログが閉じます。

EXT. I/Oの設定をする

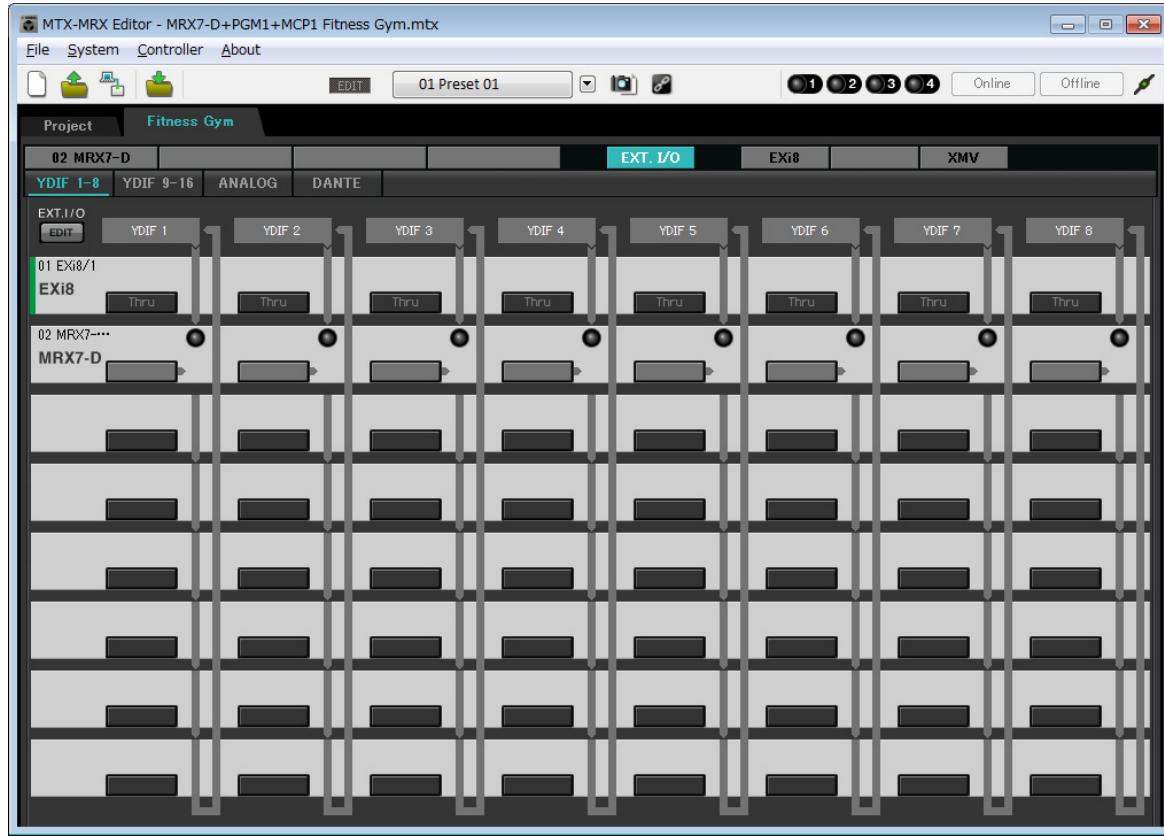
MRX Designerでデジタル入出力を使うように設定をしました。ここではYDIFの設定とDANTEの設定をします。この設定はMTX-MRX Editorで行ないです。

1. MTX-MRX Editorに表示を切り替える。



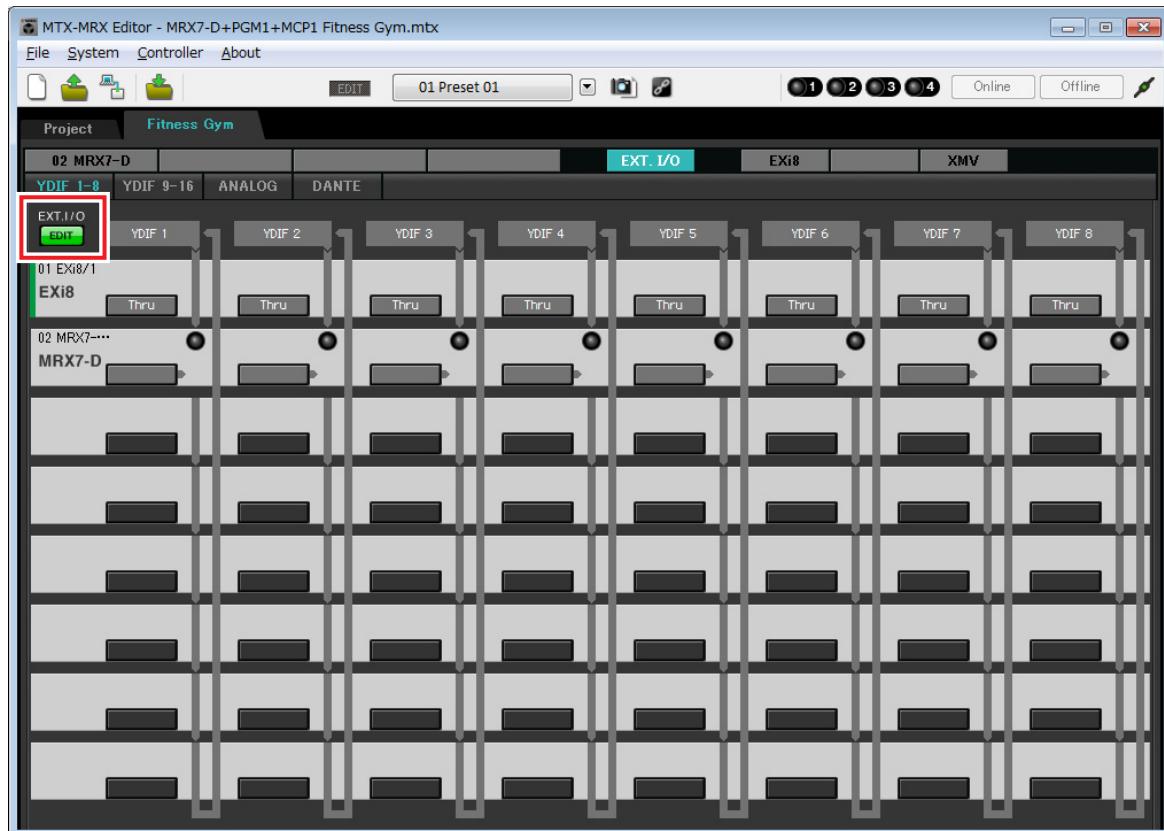
2. [EXT. I/O] ボタンをクリックする。

「EXT. I/O」画面に切り替わります。



3. [EDIT] ボタンをクリックする。

EXi8のYDIF 1-8からの出力が設定できるようになります。



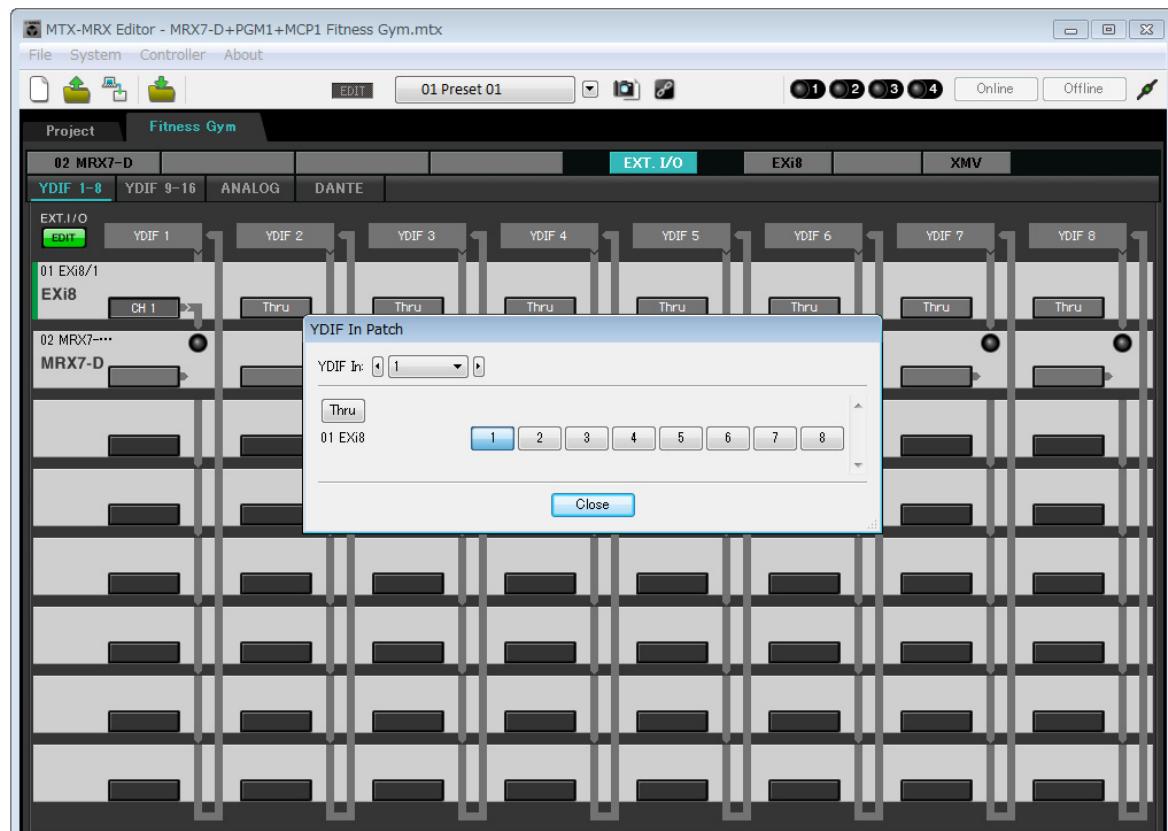
4. 「YDIF 1」のEXi8の入力経路選択ボタンをクリックする。

「YDIF In Patch」ダイアログが表示されます。



5. [1]ボタンをクリックする。

EXi8の[INPUT]端子1からYDIF 1に音声信号を出力します。



6. [YDIF In:] リストボックスでチャンネルを2に切り替える。

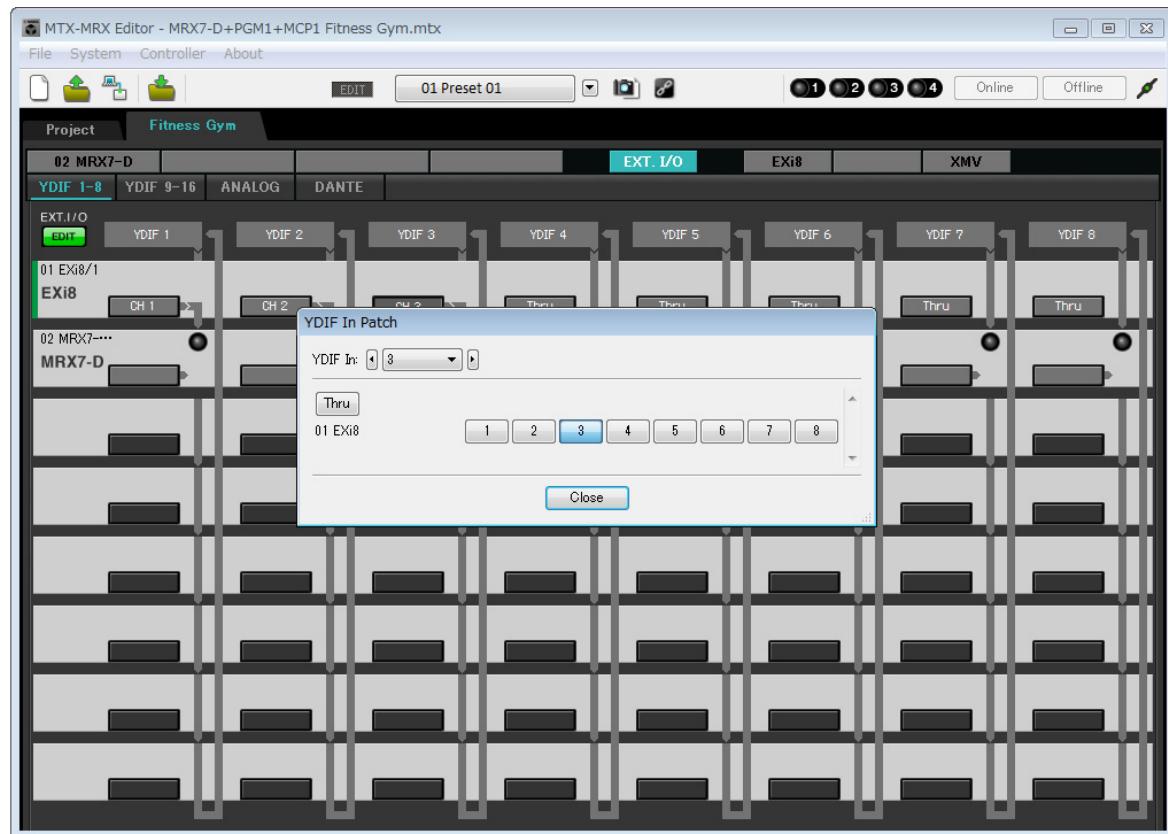
編集対象がチャンネル2に切り変わります。



7. [2]ボタンをクリックする。

EXi8の[INPUT]端子2からYDIF 2に音声信号を出力します。

8. 手順6から7の手順のように3チャンネルを3に割り当てる。

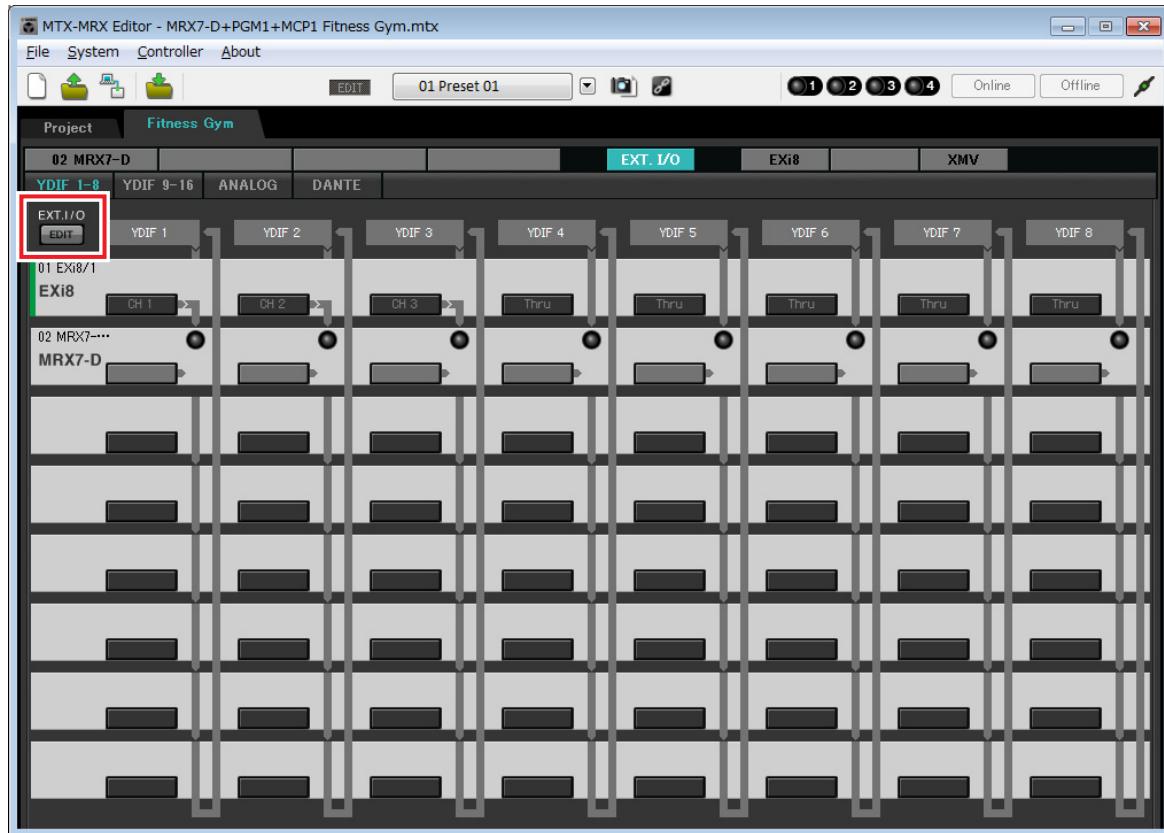


9. [Close]ボタンをクリックする。

「YDIF In Patch」ダイアログが閉じます。

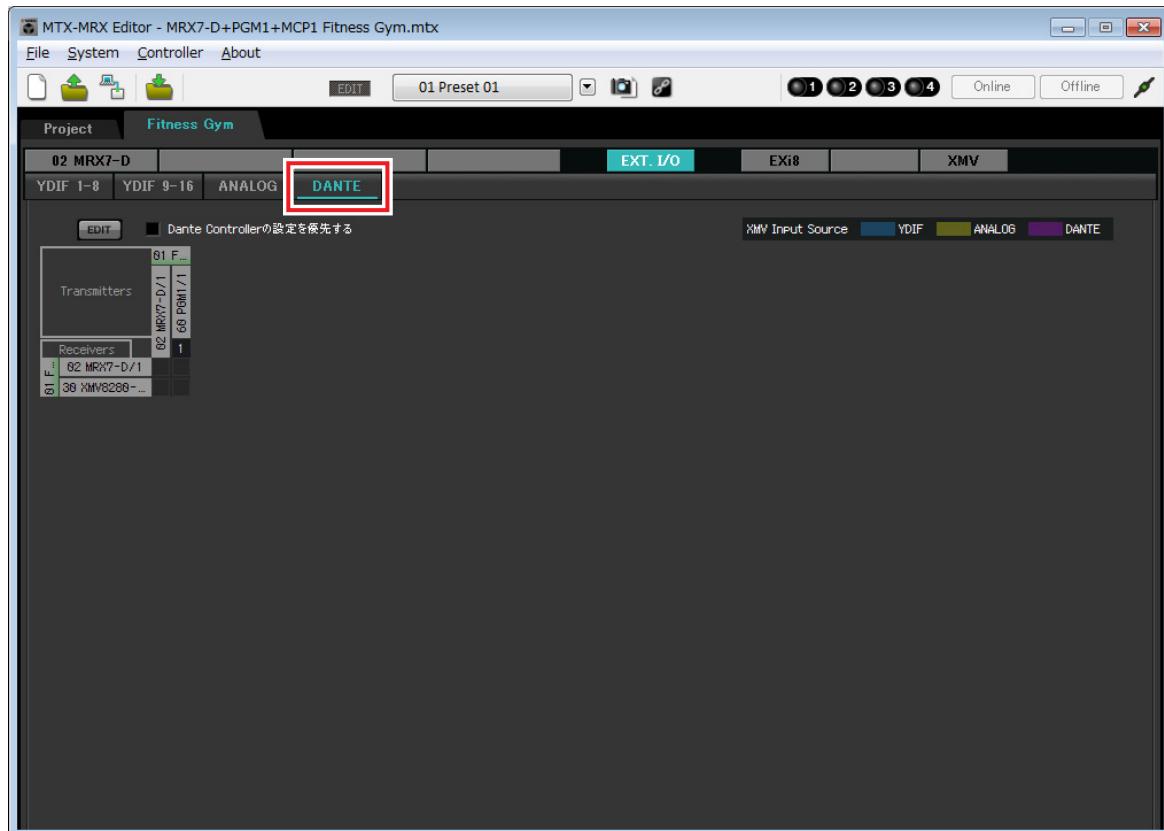
10. [EDIT]ボタンをクリックする。

YDIFの入力経路選択ボタンが無効になります。



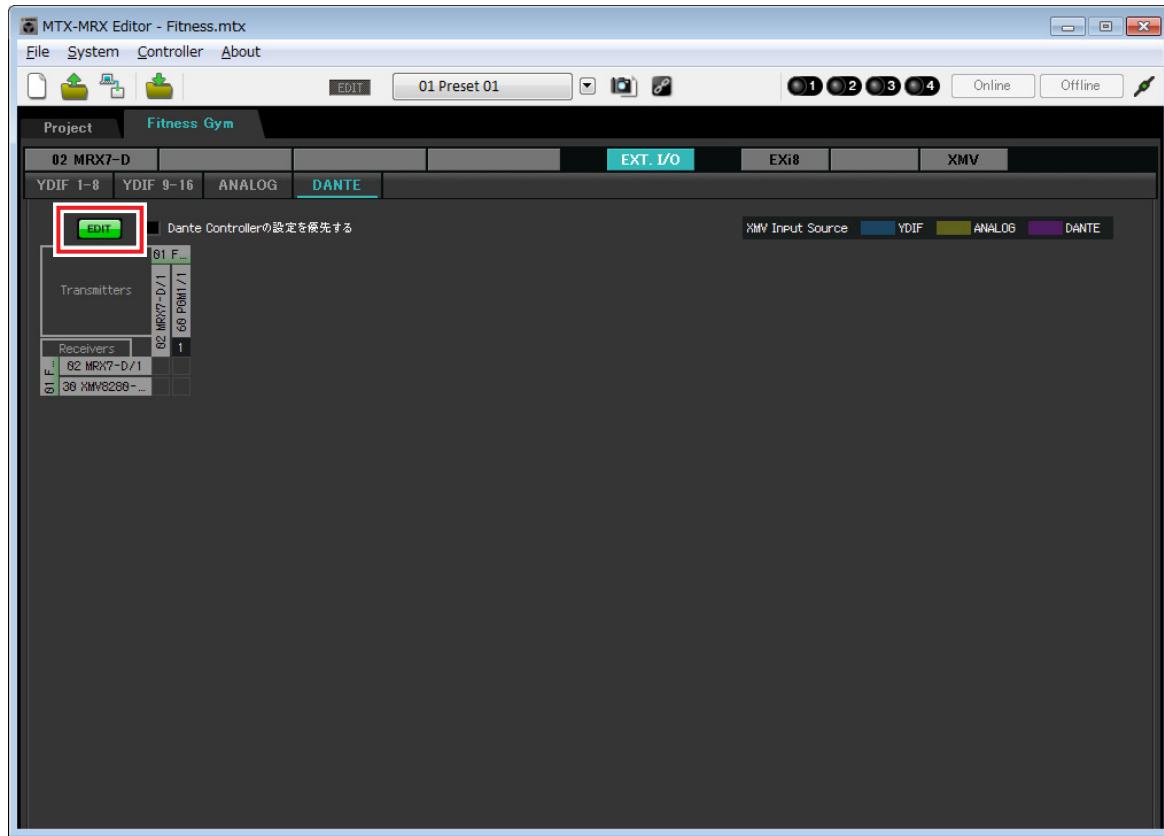
11. [DANTE]ボタンをクリックする。

Danteの設定画面に切り替わります。



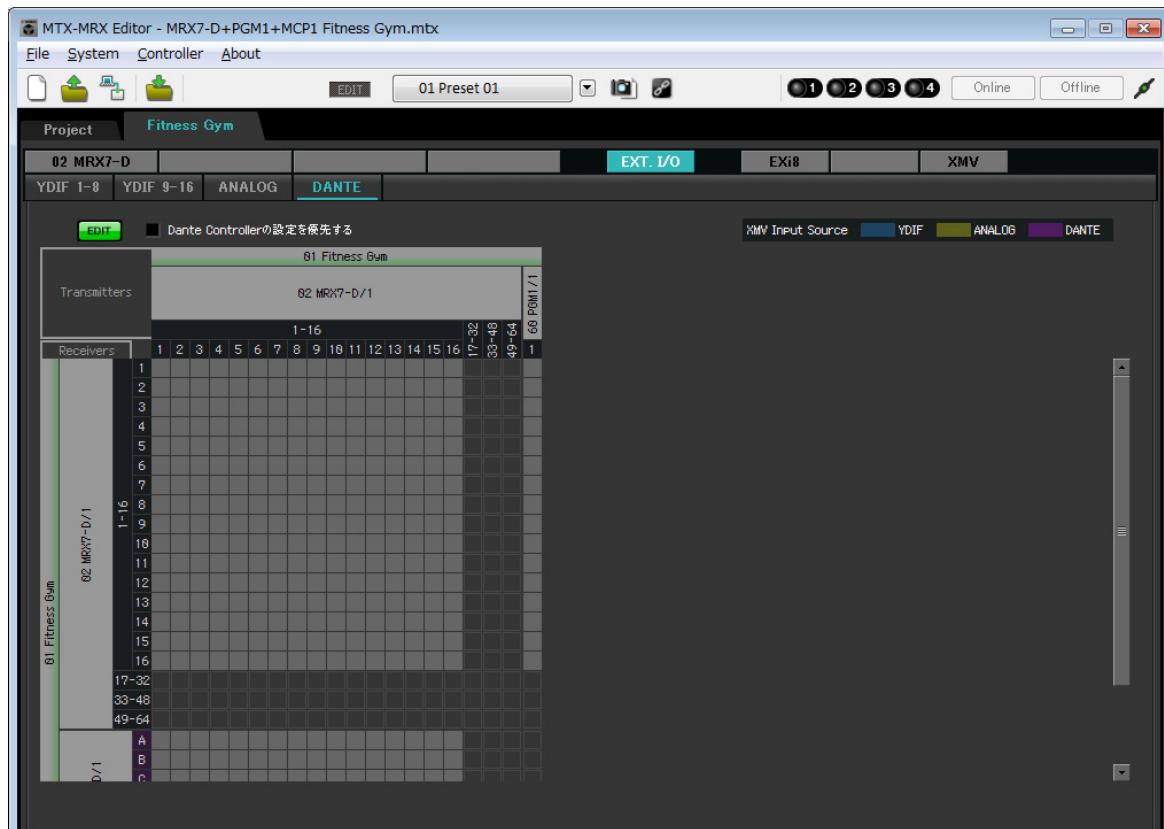
12. [EDIT]ボタンをクリックする。

Danteの入出力が設定できるようになります。



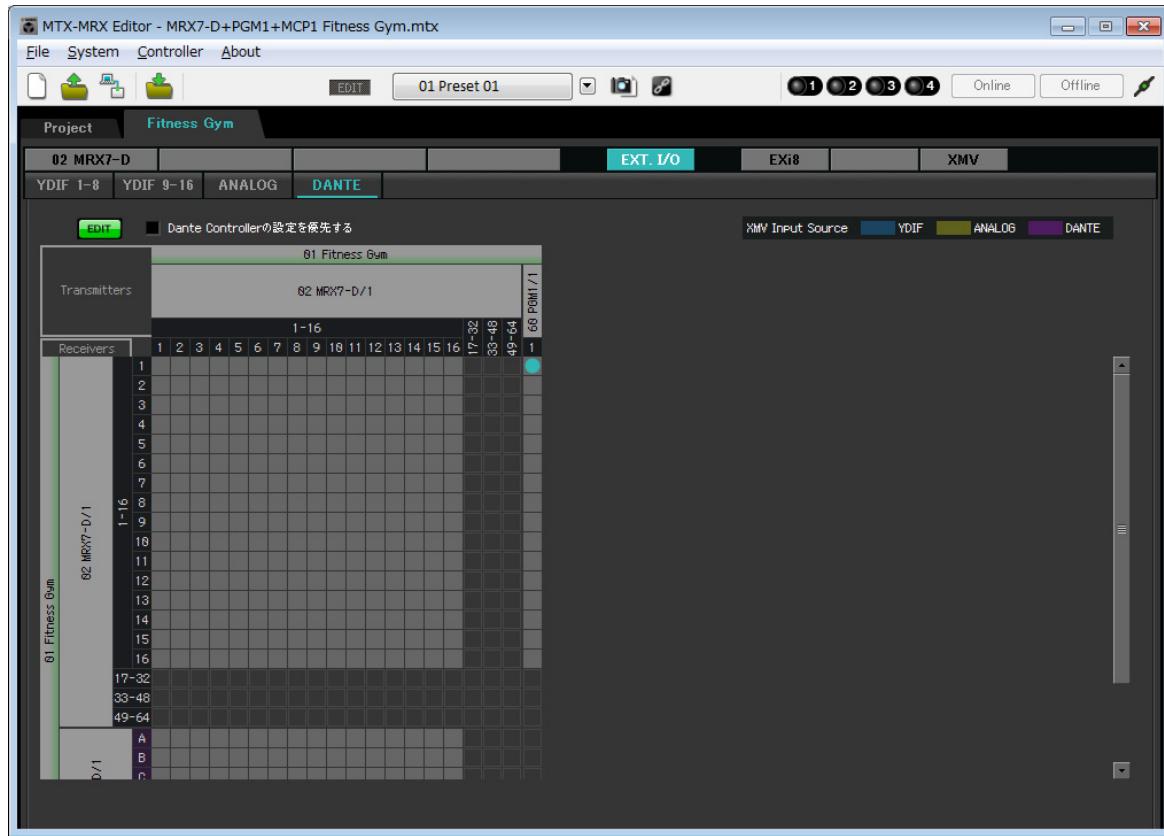
13. [Receivers]と[Transmitters]のMRX7-Dの[1-16]と、[Receivers]のXMV8280-Dをクリックして表示を展開する。

表示がすでに展開されている場合は、そのままにしておいてください。

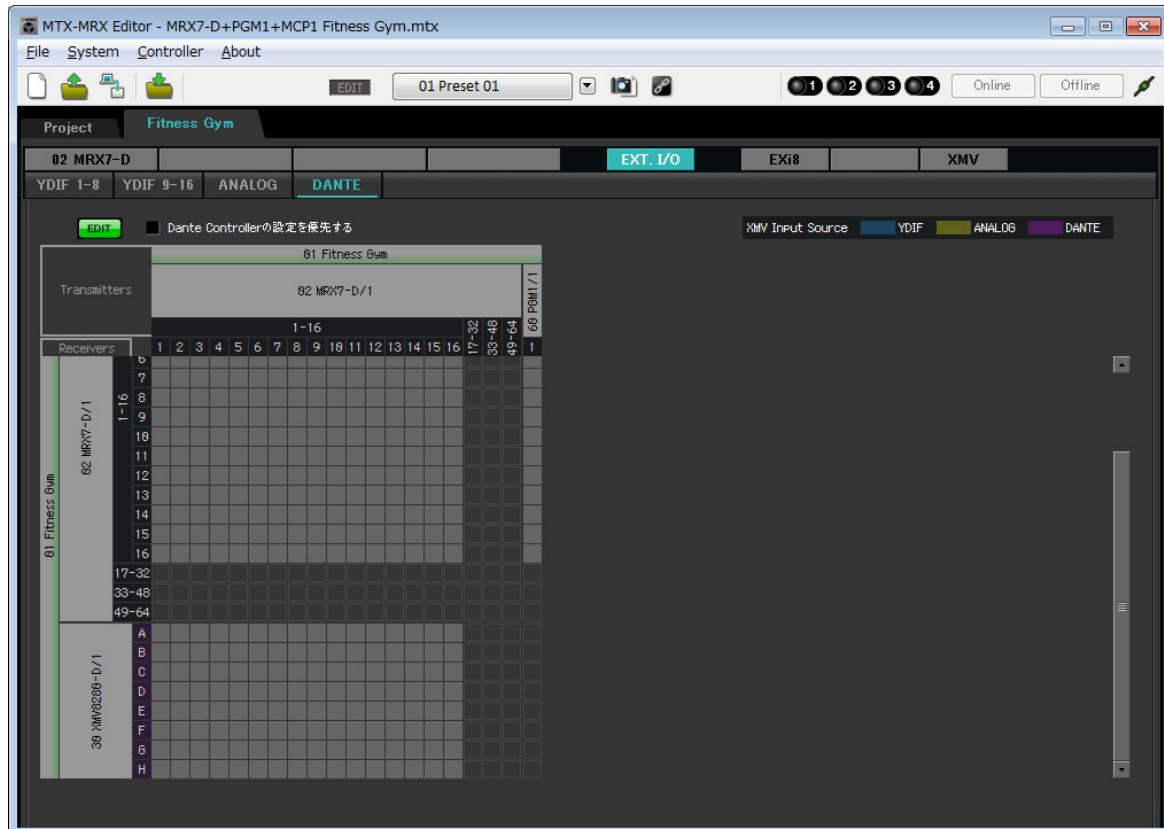


14. PGM1とMRX7-Dの1が交差するところをクリックする。

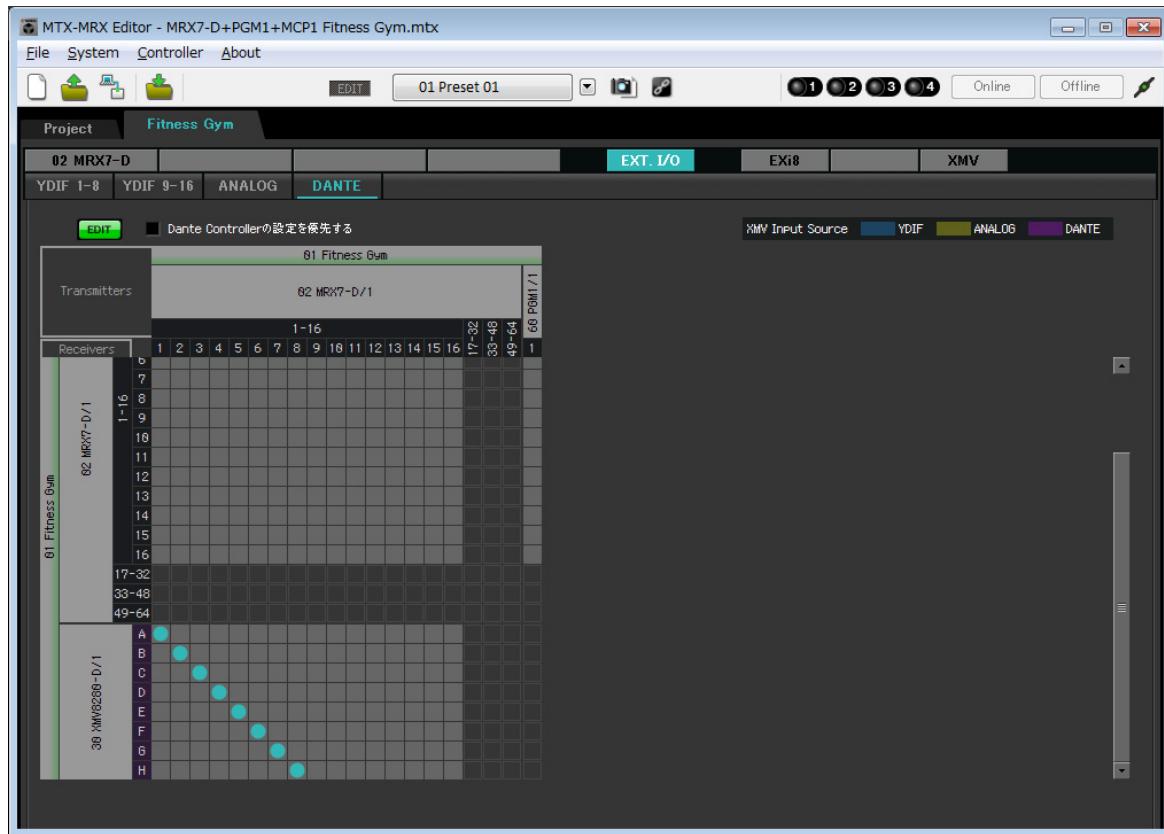
グリッドに○が表示されます。



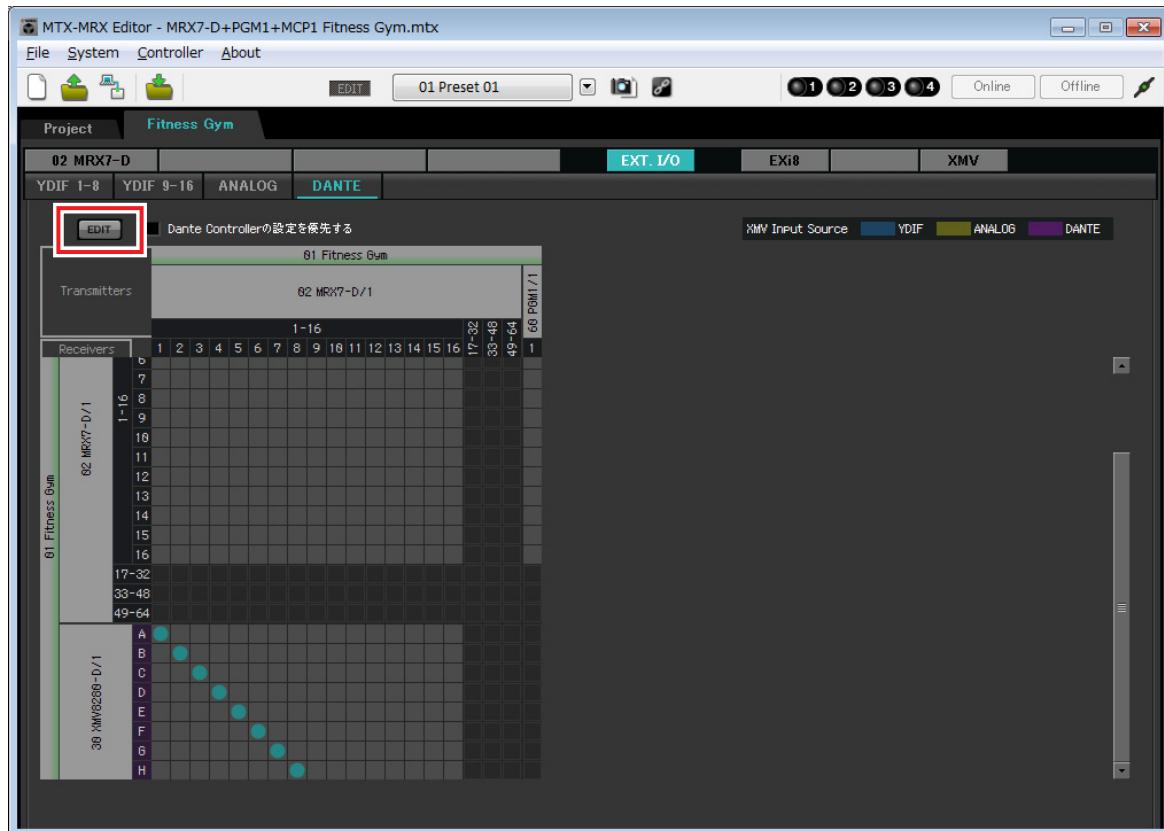
15. スクロールして、XMVの入力が見えるようにする。



16. XMVの入力とMRXの出力でAは1、Bは2、Cは3というようにHと8が交差するところをクリックする。



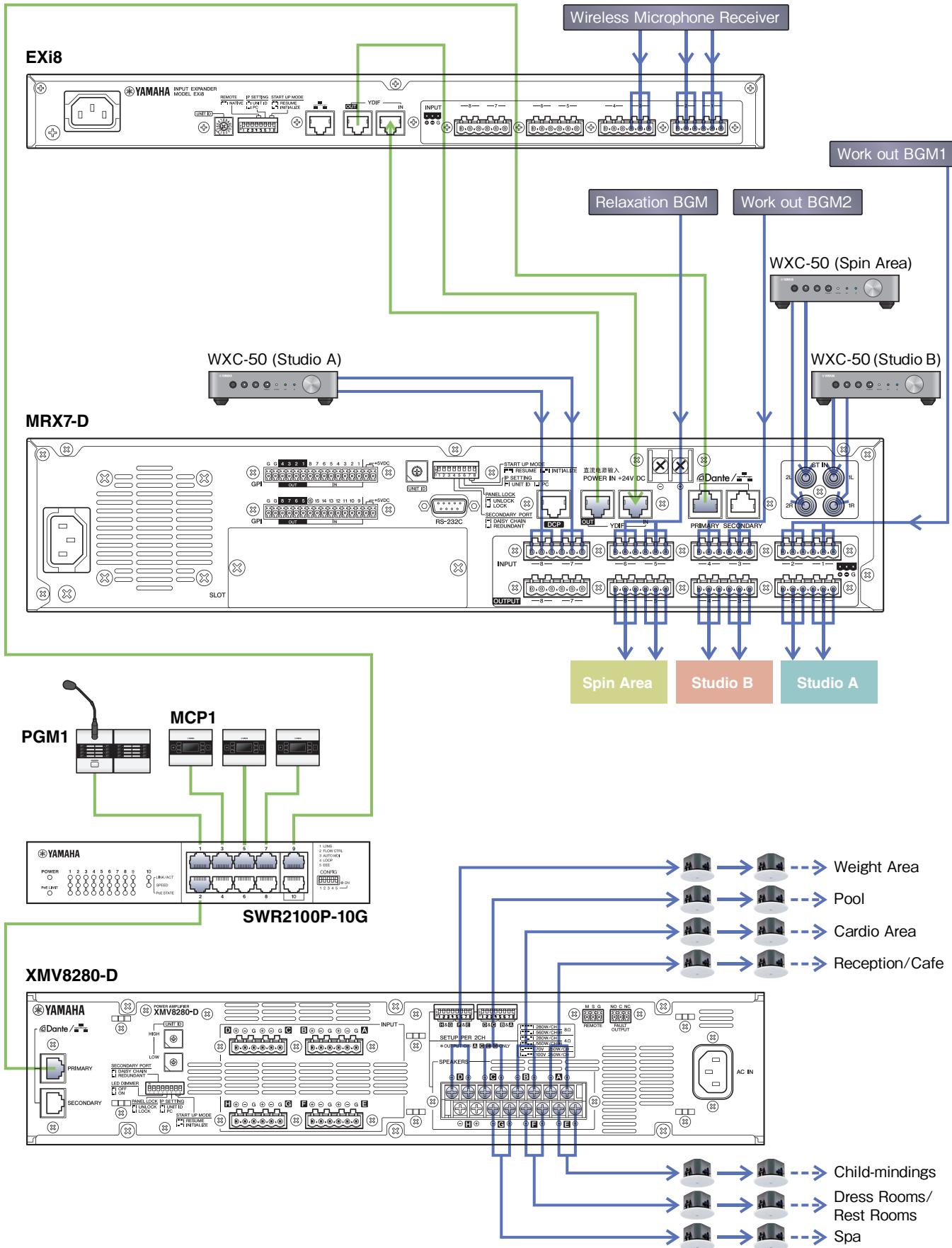
17. [EDIT]ボタンをクリックして、設定をロックする。



オフライン状態での設定は以上です。もう一度、設定を保存してください。

機器を接続する

MRXなどの各種機材をラックなどにマウントしたあと、MRXと各機器を以下のように接続します。SDメモリーカードは、この段階でMRXに挿入してください。



PoE対応ギガネットワークスイッチの電源を入れる

PGM1やMCP1が起動します。

MCP1のUNIT IDを設定する

MCP1のホームスイッチをロングタッチして、ユーティリティーページに遷移します。

[Settings]→[Unit ID]でStudio Aでは90、Studio Bでは91、Spin Areaでは92にUNIT IDを設定します。

設定したあとリターンスイッチをタッチしてください。

UNIT ID設定の詳細については「MCP1施工説明書」の「UNIT IDの設定」を参照してください。

アンプやパワードスピーカー以外の機器の電源を入れる

アンプやパワードスピーカー以外の機器の電源を入れます。

アンプやパワードスピーカー以外の機器の電源を切る場合はアンプやパワードスピーカーの電源を先に切ってください。

アンプやパワードスピーカーの電源を入れる

アンプやパワードスピーカーの電源を入れます。

不要な音が出力されないように、アンプやパワードスピーカー本体すべてのチャンネルのアッテネーター値を最低にして起動することをおすすめいたします。

コンピューターのTCP/IPアドレスを設定する

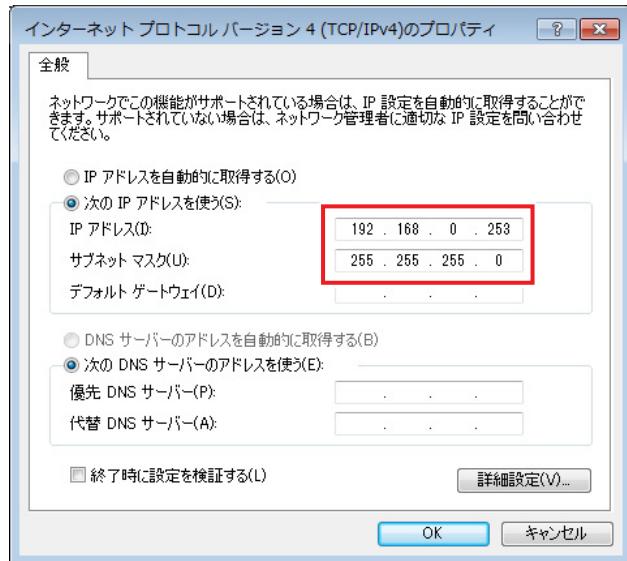
MRXとコンピューターで通信をするために、コンピューターのTCP/IPを以下のように設定します。

- 1. MTX-MRX Editorの[System]メニュー→[Network Setup]を選択する。**
「Network Setup」ダイアログが表示されます。
- 2. [Open Network Connection]をクリックする。**
「ネットワークの接続」が表示されます。
- 3. MRXを接続するアダプターを右クリックして、[プロパティ]を選択する。**
「ローカルエリア接続のプロパティ」ダイアログが表示されます。
- 4. [インターネットプロトコルバージョン4 (TCP/IPv4)]を選択して、[プロパティ]をクリックする。**
「インターネットプロトコルバージョン4 (TCP/IPv4)のプロパティ」ダイアログが表示されます。
- 5. [次のIPアドレスを使う(S)]をクリックする。**

6. [IP アドレス]に「192.168.0.253」を入力し、[サブネットマスク]に「255.255.255.0」を入力する。

NOTE

MRX7-DのIPアドレスは「192.168.0.2」に設定されています。



7. [OK]をクリックする。

NOTE

設定をするとWindowsファイアウォールでMTX-MRX Editorがブロックされる場合があります。[プライベート ネットワーク]にチェックを入れて、[アクセスを許可する]をクリックしてください。

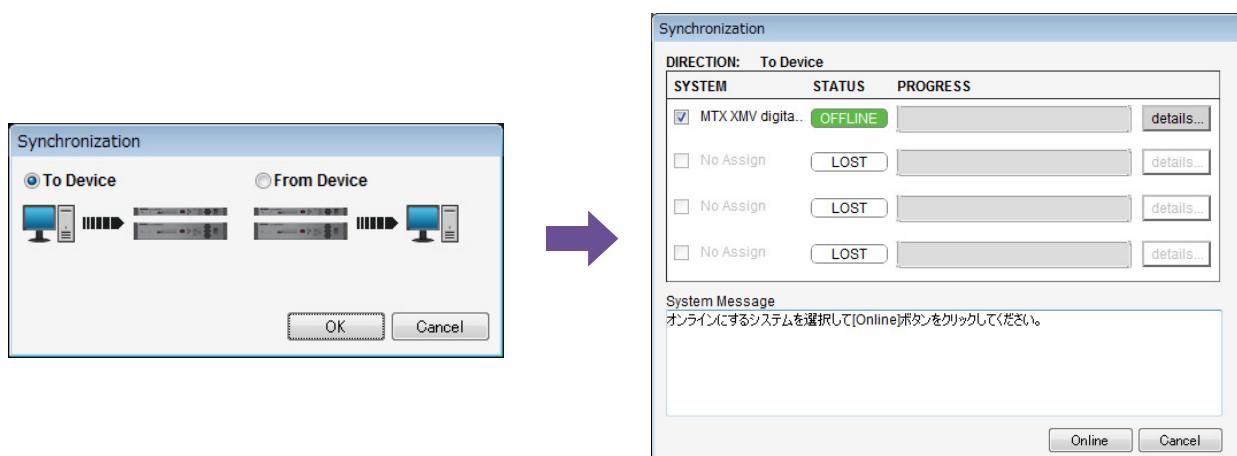
MTX-MRX Editorをオンラインにする

MTX-MRX Editorの右上にある[Online]ボタンをクリックしてください。正常にオンラインになると、左側のインジケーター1が青く点灯します。



「Synchronization」ダイアログが表示されたら、「To Device」にチェックを入れて、[OK]ボタンをクリックしてください。ダイアログの表示が切り替わったら、オンラインにするシステムにチェックを入れて、[Online]ボタンをクリックしてください。

MTX-MRX Editorで設定したプロジェクトがMRXに送信されます。



設定の反映結果を確かめる

主なチェック項目は以下です。各パラメーターの設定については「MTX-MRX Editorユーザーガイド」と「MRX Designer ユーザーガイド」をご参照ください。

- 1. 「Output Ch.」 User Defined Block内にある「Speaker Processor」でスピーカーに適した値を設定する。**
- 2. アナログ入力やステレオインなどから音声信号をMRX7-Dに入力して、入力レベルを調整する。**
入力レベルは「Fader」のコンポーネントエディターと「Source Mix」 User Defined Block内の「Fader」のコンポーネントエディターで確認できます。
- 3. 「Output Ch.」 User Defined Block内にある「PEQ」でEQを調整する。**
StudioやSpin Areaではマイクを使用しているので、マイクに音声を入力しながら調整をしてください。
- 4. マイクに音声を入力しながら、「Input Ch. Strip」 User Defined Block内にあるコンポーネントのパラメーターを調整する。**
- 5. PGM1を操作して、正しくページング放送ができるか確認する。**
- 6. DCPやMCP1を操作して、正しく動作するか確認する。**

すべての設定が終わったら、プロジェクトを保存して、MTX-MRX Editorをオフラインにしてください。

以上で、例3での設定は完了です。

Q&A

Q: iPadにrcslファイルを送る方法がわからない。

A: rcsIファイルをコンピューターからiPadに送る方法には、「iTunesでファイルを共有する」「メールに添付してiPadに送る」「AirDropで送る」「File Transferアプリケーションで送る」があります。ここではiTunesを使った方法を説明します。

1. iPadをコンピューターにつなぐ。

iTunesが起動します。iTunesが起動しない場合は、手動で起動してください。

2. デバイス(iPad)のボタンをクリックして、[App]をクリックする。

3. 「ファイル共有」にある「P.V. Touch」をクリックする。

「ファイル共有」は画面の下の方にあるので、必要に応じてスクロールしてください。

4. [ファイルを追加]ボタンをクリックして、rcsIファイルを選択する。

Q: スピーチプライバシーの音が出ない。

A: MRXに環境音を送信していない可能性があります。例2の「スピーチプライバシーの環境音を送信する」の手順で環境音を送信してください。

ソフトウェアのアンインストール（アプリケーションの削除）

アンインストールは「設定」から実行します。

[スタート]を右クリック→[設定]→[アプリ]で、削除したい項目を選択し、[アンインストール]をクリックします。

ダイアログが表示されますので、画面の指示に従って削除を実行してください。

「ユーザー アカウント制御」画面が表示された場合は、[続行]または[はい]をクリックしてください。