

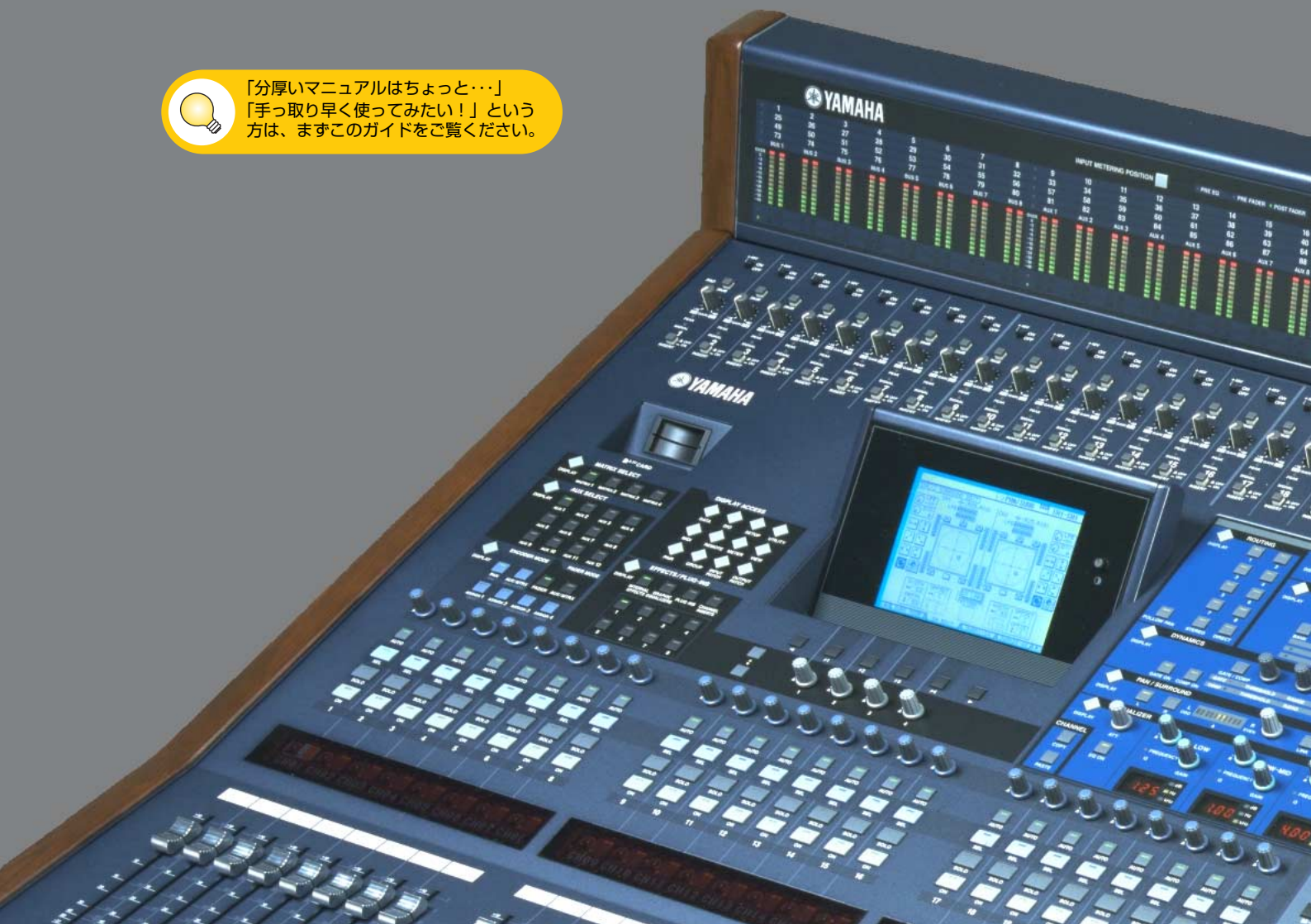
DM 2000 *Version 2* DM 2000VCM クイックスタートガイド

このクイックスタートガイドは、ヤマハデジタルミキシングコンソール DM2000 に初めて触れるユーザーの皆様を対象読者としております。したがって、本ガイドはオーディオミキシングについて詳しく解説したものではありません。

より詳しい情報をお求めの方は、製品に付属の取扱説明書をご覧ください。



「分厚いマニュアルはちょっと…」
「手っ取り早く使ってみたい!」という
方は、まずこのガイドをご覧ください。



目次

初期設定からのスタート	3
リアパネル	3
フロントパネル	4
チャンネルフェーダーの操作	5
インプットチャンネルのパッチ	6
アウトプットチャンネルのパッチ	7
チャンネル名	8
エンコーダーモードとフェーダーモード	10
SELECTED CHANNEL セクションのコントロール類	11
イコライザー	11
パン	12
ダイナミクス	12
AUX/MATRIX センド	13
ルーティング操作	15
フェーズ/インサート	16
ディレイ	16
チャンネルペア	17
フェーダーグループ	18
ミュートグループ	18
エフェクト	19
エフェクトのエディット	19
エフェクトを使う	20
信号にエフェクトをかける	21
グラフィックイコライザー	22
シーンメモリー	23
リコールセーフ	23
シーンのフェード	24
シーンのコピー/ペースト	24
モニター	25
ユーザー定義キー	26
DM2000V2 ショートカットリスト	27
[SEL] キーを使う	27
その他のショートカット	27
その他のヒント	28

初期設定からのスタート

SCENE MEMORY [STORE] キーを押したまま電源を入れると、コンソール内のメモリーがすべて消去されて工場出荷時の初期設定に戻ります。（梱包を開けて初めて本機を使う場合は、もちろんこの操作は不要です！）



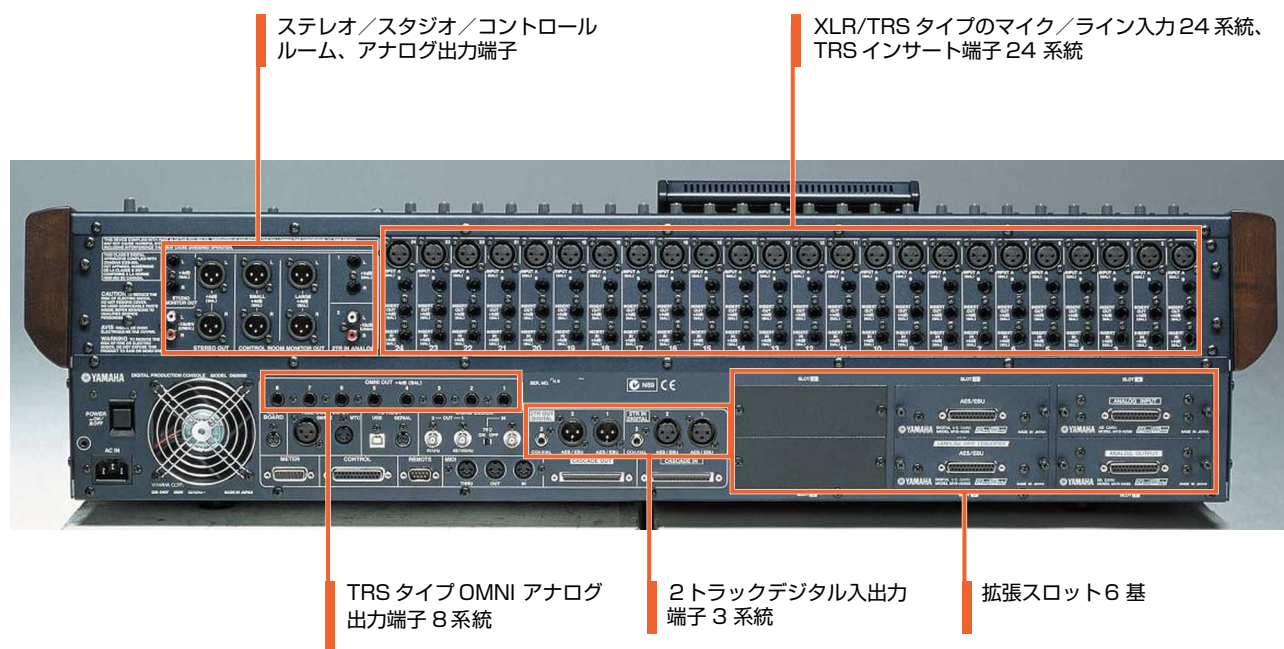
メモリーを消去せずに空の設定からスタートするには、SCENE MEMORY（シーンメモリー）セクションの[▲]/[▼]キーでシーン「00」を選択し、[RECALL]キーを押してシーン00を呼び出します。



全フェーダーが下がり、ミキサー機能もすべて初期状態に設定されます。

リアパネル

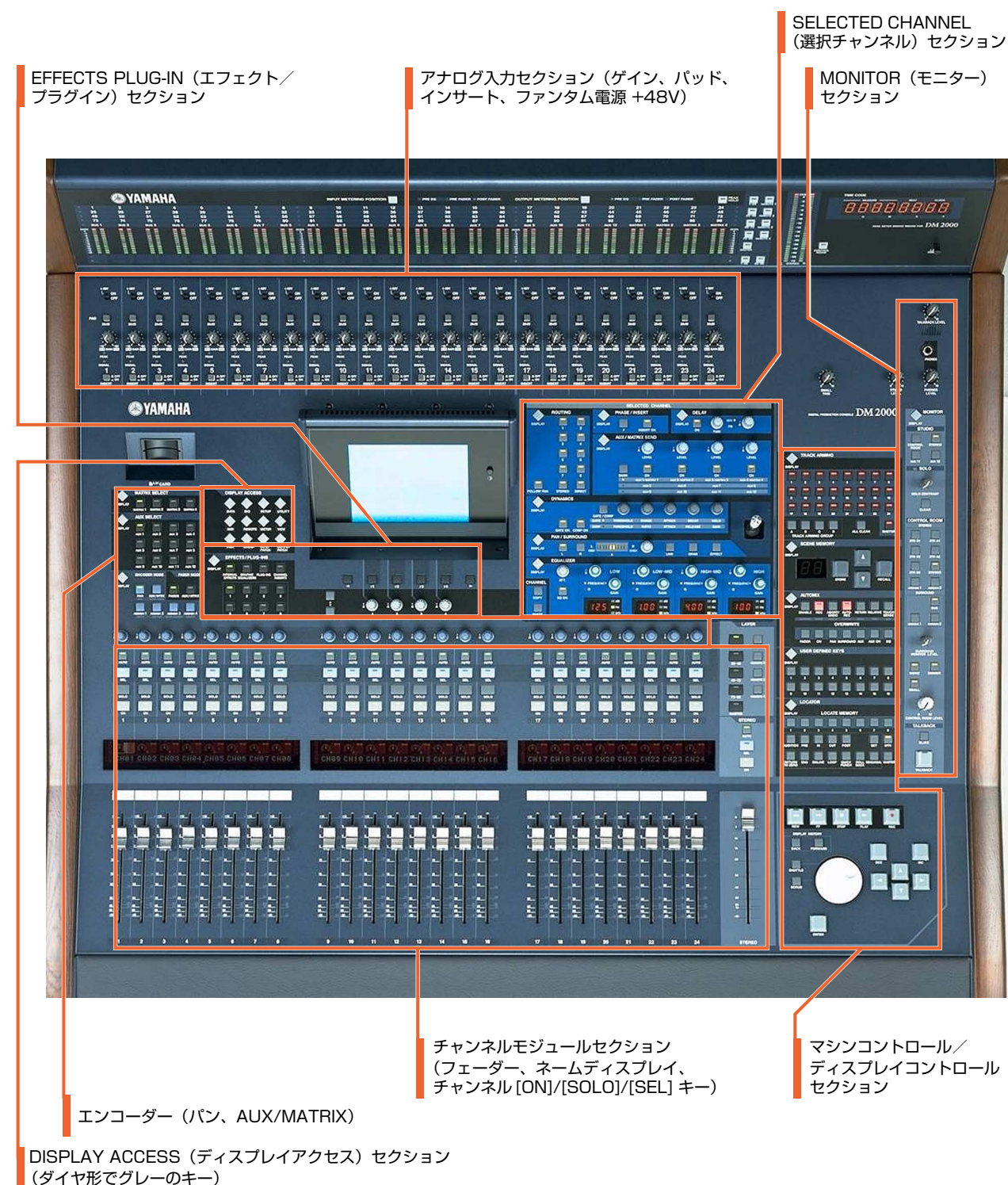
オーディオ端子は、以下の6種類を含め、すべてリアパネルにあります。



その他、各種コントロールや同期機能用の端子があります。たとえば、**CONTROL** 端子（25 ピン、D-sub）は GPI 入出力用。**CASCADE IN/OUT** 端子は別の DM2000 や O2R96 を接続してバスが共有できます。**METER** 端子は別売のメーターブリッジを接続します。

フロントパネル

フロントパネルのコントロール類は、次のように区分けされています。

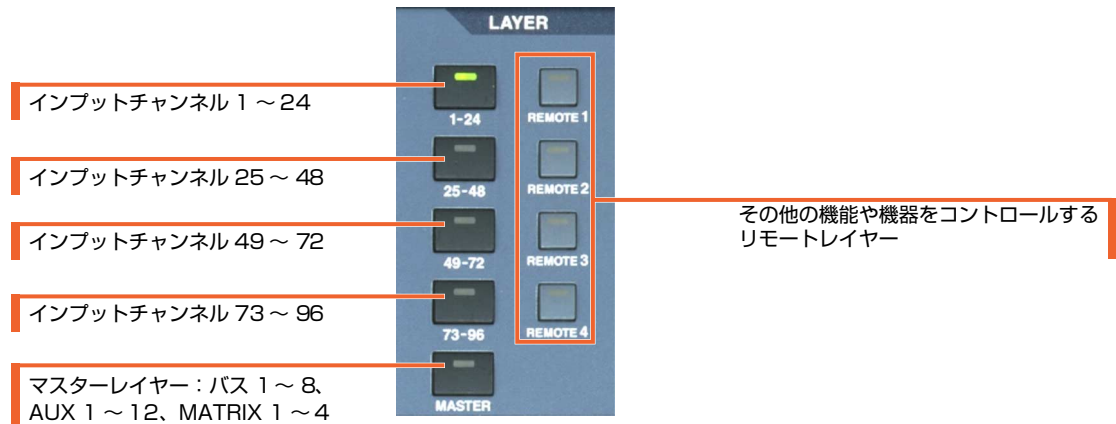


SELECTED CHANNEL セクションはコンソールを理解する上のかなめです。チャンネルの重要な機能の設定がここに集約されており、ここで選べるチャンネルは一度に1つのみです。希望のチャンネルの **[SEL]** キーを押すと、そのチャンネルが選択され、**SELECTED CHANNEL** セクションでそのチャンネル設定が確認できます。他のチャンネル設定を確認するには、該当チャンネルの **[SEL]** キーを押してください。

チャンネルフェーダーの操作

DM2000 のフェーダーは 9 つのレイヤーに分かれています。

レイヤーを切り替えると、選んでいたすべてのチャンネル設定が保存されるので、チェックしたいチャンネルレイヤーを自在に選べます。



各フェーダーは、本機に入力される個々の信号をコントロールします。どのフェーダーがどの入力信号をコントロールするかは、「INPUT PATCH」（インプットパッチ）ページで変更できます。

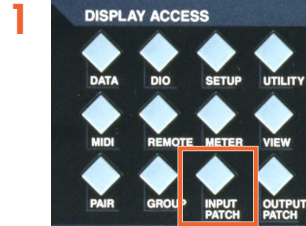
以下は初期設定のパッチです。

- 🔊 フェーダーチャンネル 1 ~ 24 は、コンソール上のアナログ入力 24 系統をコントロール
- 🔊 フェーダーチャンネル 25 ~ 48 は、スロット 1, 2, 3 からの入力 1 ~ 8 をコントロール
- 🔊 フェーダーチャンネル 49 ~ 72 は、スロット 4, 5, 6 からの入力 1 ~ 8 をコントロール
- 🔊 フェーダーチャンネル 73 ~ 88 は、内蔵エフェクトからの入力信号をコントロール
- 🔊 フェーダーチャンネル 89 ~ 96 は、各 2-Trk インプットからの入力信号をコントロール

インプットチャンネルのパッチ

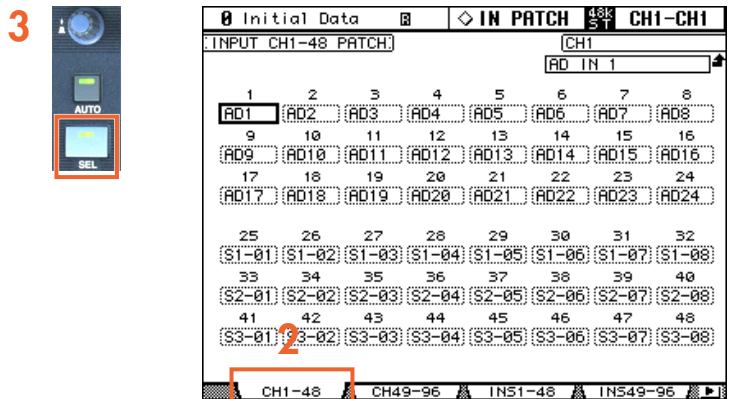
インプットチャンネルのパッチを変更するには（例：スロット1ーインプット9～16など）、次の手順に従います。

1. **DISPLAY ACCESS [INPUT PATCH]** キーを押します。



2. 「CH 1ー48」または「CH49ー96」が表示されるまで繰り返し押します。

3. 希望のチャンネルの **[SEL]** キーを押します（または画面上のカーソルを希望のチャンネル番号に移動します）。



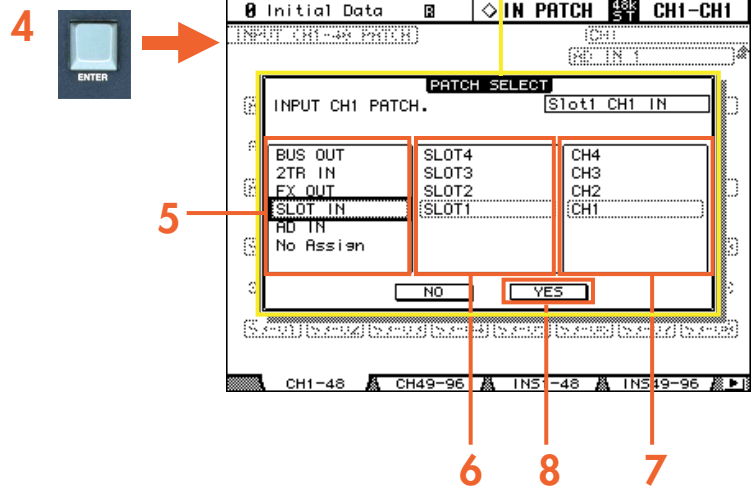
4. **[ENTER]** キーを押します（フロントパネル右下にあるパラメーターホイールのそばにあります）。これで「PATCH SELECT」（パッチセレクト）ウィンドウが開きます。

5. このウィンドウの左の欄から入力タイプを選択します（AD IN / SLOT IN / FX OUT など）。

6. **[ENTER]** キーを押して、次の欄に移り、希望の項目を選択します（SLOT 番号や FX 番号など）。

7. **[ENTER]** キーを押して、最後の欄に移り、希望の項目を選択します（CH 番号や L/R など）。

8. **[ENTER]** キーを押し、**YES** をクリックして、パッチの変更を終了します。

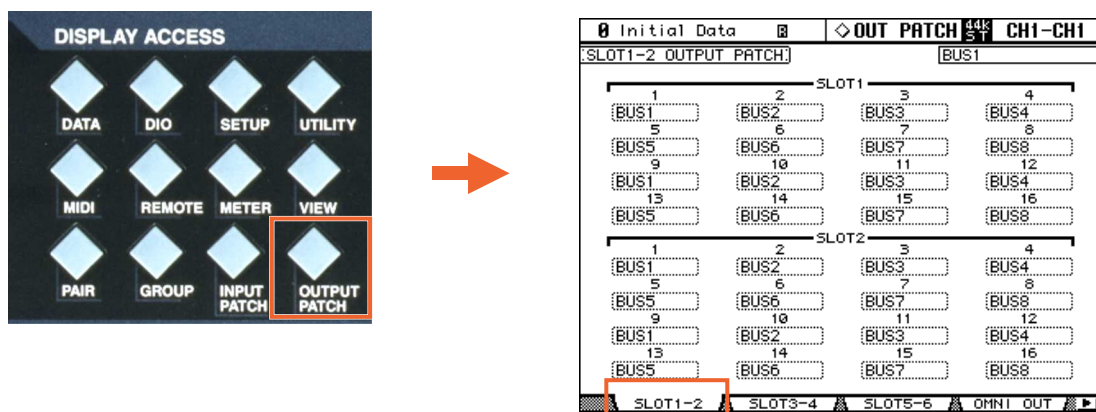


アウトプットチャンネルのパッチ

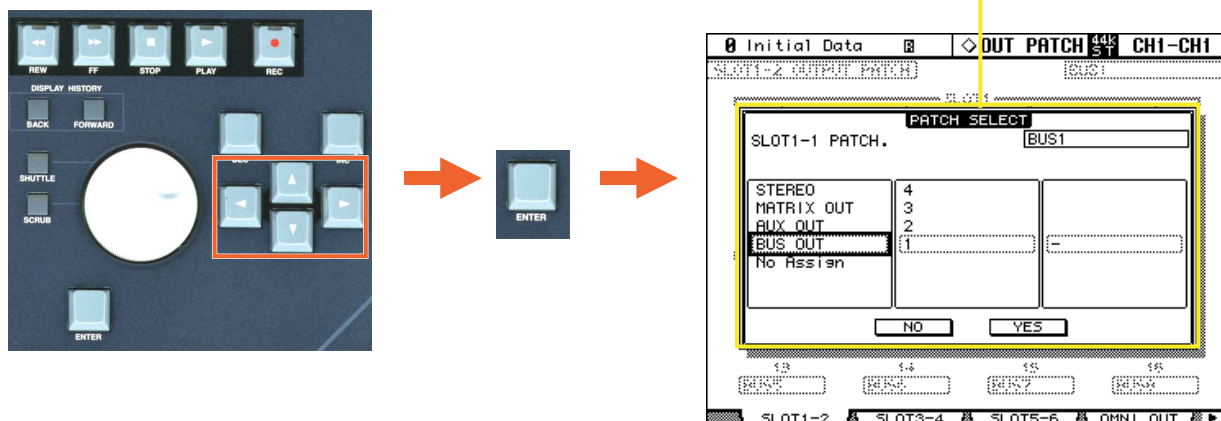
STEREO アウトプットチャンネルだけは、リアパネルの専用の出力端子から出力できます。その他のアウトプットチャンネルは OMNI OUT または SLOT 出力に割り当てることが必要です。これは「**OUTPUT PATCH**」(アウトプットパッチ) ページで設定します。

初期設定のパッチでは、AUX1 ～ 8 が OMNI1 ～ 8 に、BUS1 ～ 8 が各 SLOT 出力チャンネル 1 ～ 8 にそれぞれ割り当てられています。

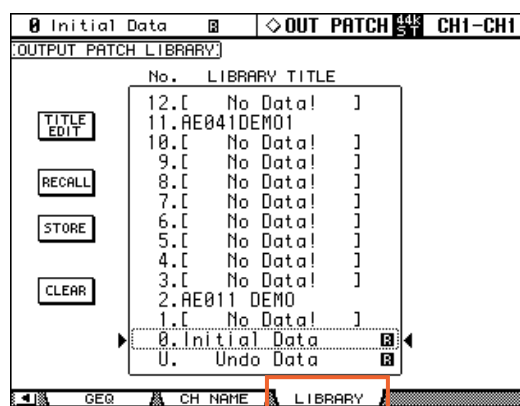
アウトプットパッチを変更するには、**DISPLAY ACCESS [OUTPUT PATCH]** キーを押して（必要に応じてもう 1 回押します）、希望の「**SLOT**」ページまたは「**OMNI**」ページを表示させます。



カーソルキーで希望の出力端子を反転表示させ、**[ENTER]** キーを押して「**PATCH SELECT**」(パッチセレクト) ウィンドウを開きます。次に、チャンネルのタイプと番号を選択し、「**YES**」で **[ENTER]** キーをクリックしてパッチを設定します。



パッチの編集がすべて終わったら、設定をパッチライブラリに保存しましょう。DISPLAY ACCESS セクションのキーで、インプットパッチライブラリとアウトプットパッチライブラリにそれぞれアクセスできます。各パッチライブラリには 32 個のメモリーがあります。

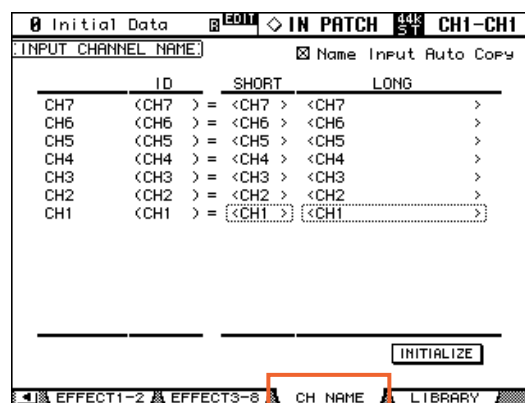
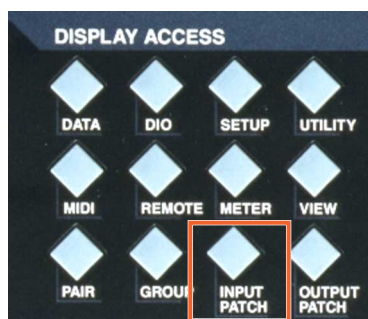


チャンネル名

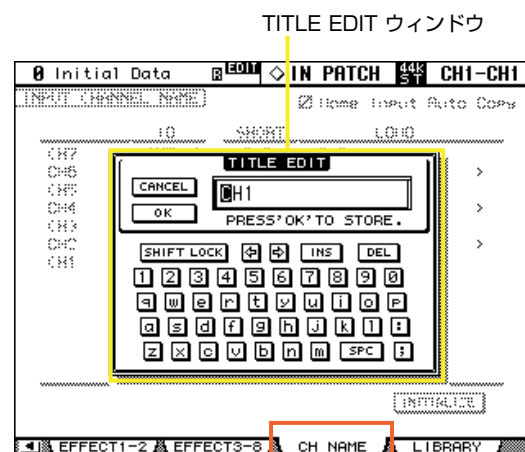
DM2000 の各チャンネルに名前をつけて、フェーダーの上にあるチャンネルモジュールディスプレイ (①) に表示できます。また、現在選択中のチャンネル名は LCD の右上に常に表示されます。



チャンネル名を入力するには、まず **DISPLAY ACCESS [INPUT PATCH]** キーを押し「CH NAME」タブで「INPUT CHANNEL NAME」(チャンネルネーム) ページを表示させます。

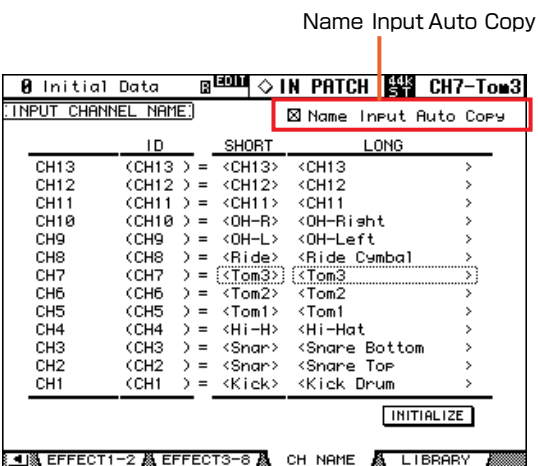


希望のチャンネルの **[SEL]** キーを押してチャンネルを選び、**[ENTER]** キーを押して「LCD に TITLE EDIT」(タイトルエディット) ウィンドウを表示します。コンピュータのキーボードをリアパネルに接続している場合は、キーボードから名前をタイプできます。ディスプレイに表示されているキーボードを使う場合は、**カーソルキー**と **[ENTER]** キーで入力します。



長い名前（ロングネーム：16 文字）と短い名前（ショートネーム：4 文字）がつけられます。ショートネームはフェーダーの上にあるチャンネルモジュールディスプレイに表示され、ロングネームは参照用として使われます。「CH NAME」（チャンネルネーム）タブのページ右上にある「Name Input Auto Copy」のボックスをチェックすると、LONG 欄に名前を入力した時に、その先頭の 4 文字が自動的に SHORT 欄にコピーされます。

バス、AUX、MATRIX のチャンネルに名前をつけるには、「[OUTPUT PATCH]」（アウトプットパッチ）ページを使ってください。



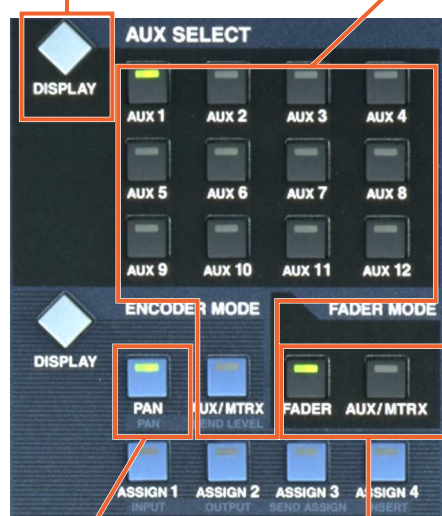
あるページが表示されている間に、そのページとは関係ない別のチャンネルのロングネームを確認したい場合は、該当チャンネルの [SEL] キーを 1 秒以上押したままにすると、ロングネームがフェーダーの上のチャンネルモジュールディスプレイに表示されます。

エンコーダーモードとフェーダーモード

フェーダーの上にあるエンコーダーノブを使って、各種チャンネルパラメーターが編集できます。特にパンと AUX センドの編集に便利です。

複数チャンネルの AUX センド情報を一度に確認したい場合は、**AUX SELECT [DISPLAY]** キーを押します。キーを押すたびに、LCD のページが切り替わり他のチャンネル設定が確認できます。このページでは PRE/POST 設定を変更したり、カーソルで回転ノブを選択し **[ENTER]** キーを押すことで、AUX センドをオフにできます。

エンコーダーで AUX を編集するには、**ENCODER MODE [AUX/MTRX]** キーを押してから、その上の **AUX SELECT [AUX1] ~ [AUX12]** キーの 1 つを押します。エンコーダーを回すと AUX レベルがチャンネルモジュールディスプレイに表示されます。



エンコーダーでパンを編集するには、**ENCODER MODE [PAN]** キーを押して、操作したいチャンネルのエンコーダーを回します。パンポジションがチャンネルモジュールディスプレイに表示されます。

FADER MODE [AUX/MTRX] キーを押すと、チャンネルレベルではなく、**AUX センドレベルがフェーダーに反映されます**。フェーダーに反映させたい AUX を選ぶには、**SELECT [AUX1 ~ 12]** キーを押します（上記ステップ2と同じ）。**FADER MODE [FADER]** キーを押すと、通常のフェーダー動作に戻ります。

SELECTED CHANNEL セクションのコントロール類

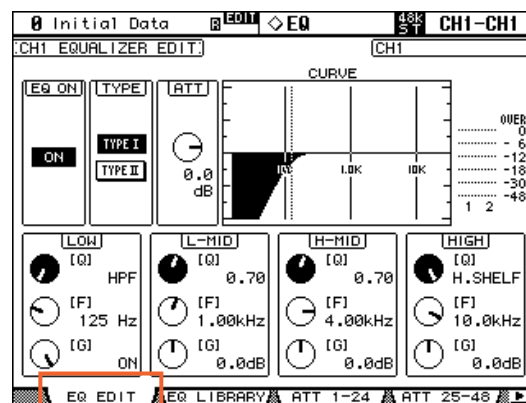
チャンネルを選択すると、SELECTED CHANNEL セクションでその設定が確認、調整できます。現在選択しているチャンネル名と番号は、LCD 画面の右上に常に表示されています。

◆ SELECTED CHANNEL セクション



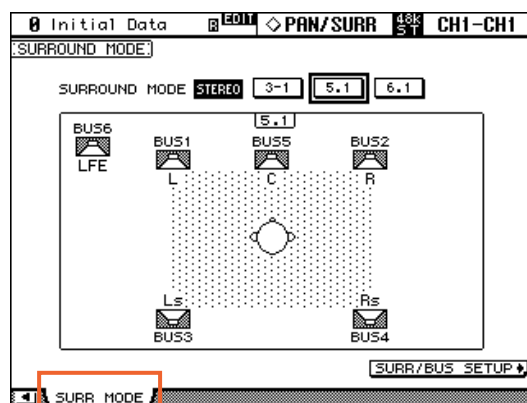
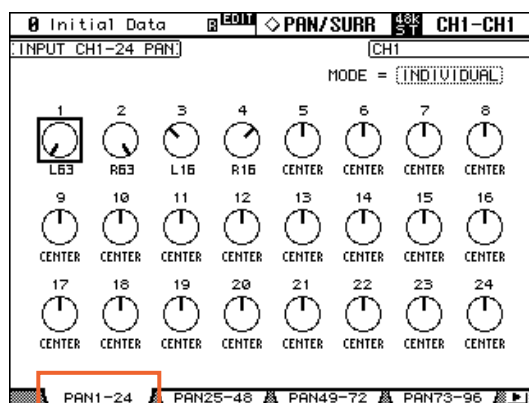
◆ イコライザー

EQ つまみの一つを動かすと、「EQ EDIT」(EQ エディット) ページが表示されます。全部で4つのバンドがあり、FREQUENCY と Q の切り替えは、該当バンドの **FREQUENCY/Q コントロール** ノブを押します。LOW バンドをローシェルフまたは HPF に設定するには、Q をそれぞれ最大または最小位置に設定します。同様に、HIGH バンドはハイシェルフか LPF に設定できます。EQ には2種類のタイプ (TYPE I と TYPE II) があり、音色に多少の差があります。ATT はアッテネーター、つまりデジタルトリムで、EQ をかける前にチャンネル信号レベルをアッテネートします。



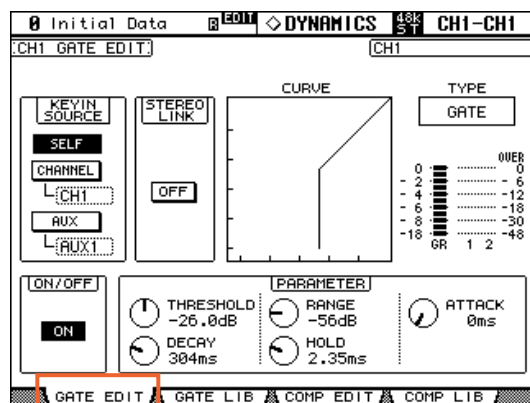
◆ パン

選択した入力チャンネルのパン設定とサラウンドパン設定をここで調節します。(アウトプットチャンネルにはパン設定はありません)。チャンネルがステレオペアの左または右の場合は、L または R ボタンが表示されます。サラウンドモードを選択するとジョイスティック操作ができるようになります。サラウンドモードにするには、**PAN/SURROUND [DISPLAY]** キーを押し、「SURROUND MODE」(サラウンドモード) ページを表示させて、SURROUND MODE: 3-1/5.1/6.1 のいずれかを選択します。これでバス (1-8) の一部がサラウンドバスになります。

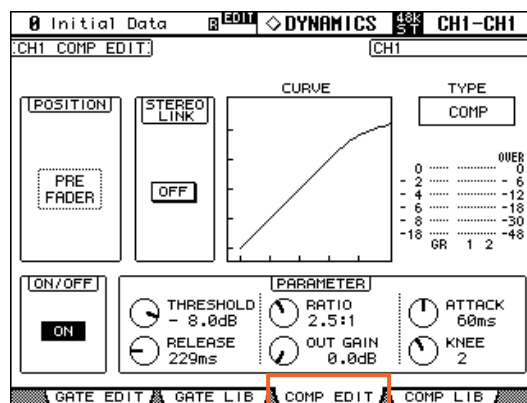


◆ ダイナミクス

各入力チャンネルにはゲートとコンプレッサーがあります。アウトプットチャンネルはコンプレッサーのみです。DYNAMICS キーまたはコントロールノブを操作すると、該当する **GATE** (ゲート) ページまたは **COMP** (コンプ) ページが表示されます。GR メーター (ゲインリダクション量) とキーイン (トリガーソース) もここで確認できます。コンプレッサーはプリ EQ、プリフェーダー (つまりポスト EQ)、またはポストフェーダーに配置できます。

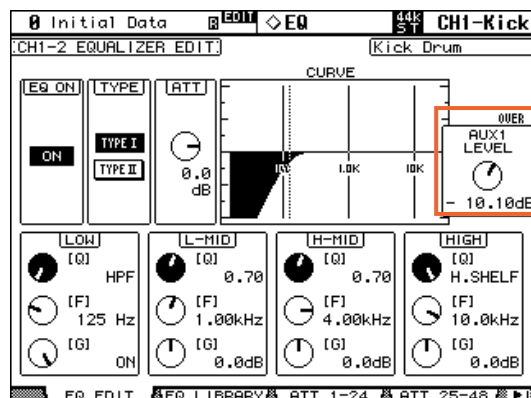


or

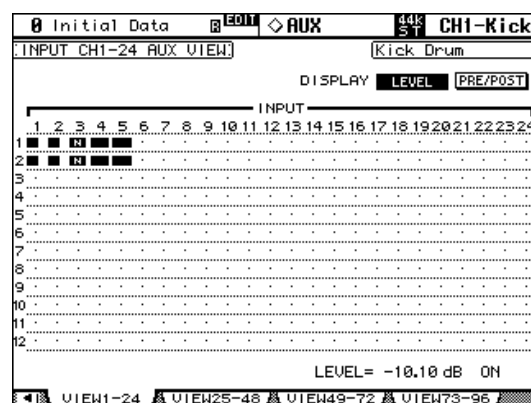
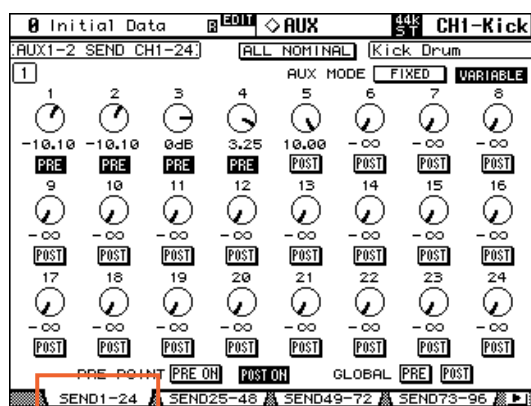


◆ AUX/MATRIX センド

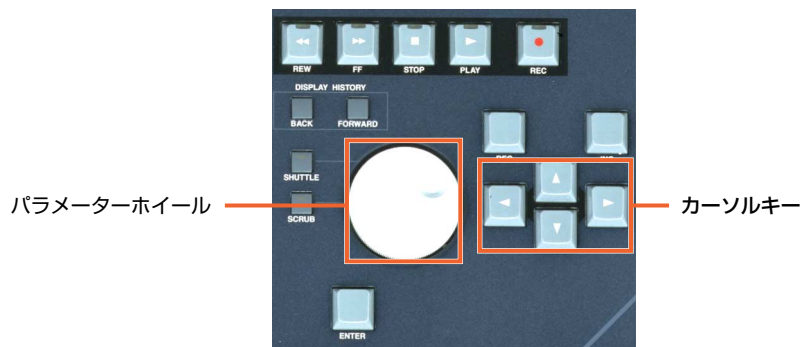
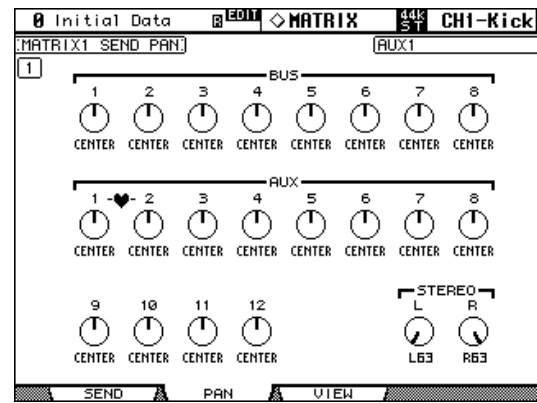
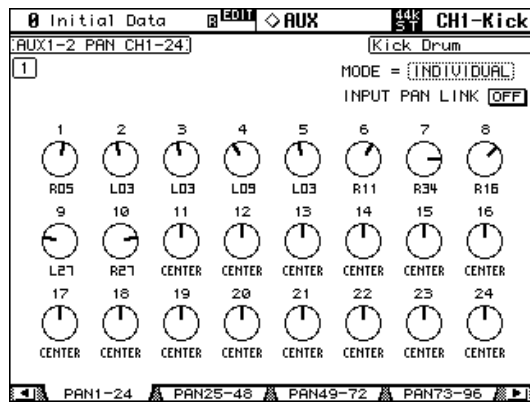
各インプットチャンネルには 12 系統の AUX センドがあり、各バスと AUX チャンネルには 4 系統の MATRIX センドがあります。このセクションではそのレベルとオン/オフを設定します。インプットチャンネルを選択し、[BANK] キーで希望の AUX (1 ~ 4、5 ~ 8、9 ~ 12) を選択してから、センドレベルを調整します。AUX や MATRIX が表示されていない場合、センドレベルを調整したりコントロールノブを押すだけで、レベル設定が表示されます。



AUX/MATRIX SEND [DISPLAY] キーを押すと、関連データが LCD で確認できます。または、コンソール左手にある AUX SELECT、MATRIX SELECT セクションで、確認したい AUX/MATRIX の番号を押して表示させることもできます。どちらのセクションでも [DISPLAY] キーを繰り返し押すと、全チャンネルのレベルとプリ/ポスト設定にアクセスできます。「VIEW」(ビュー) ページでは、各フェーダーレイヤーの AUX/MATRIX センドすべてがバーグラフで表示されます。

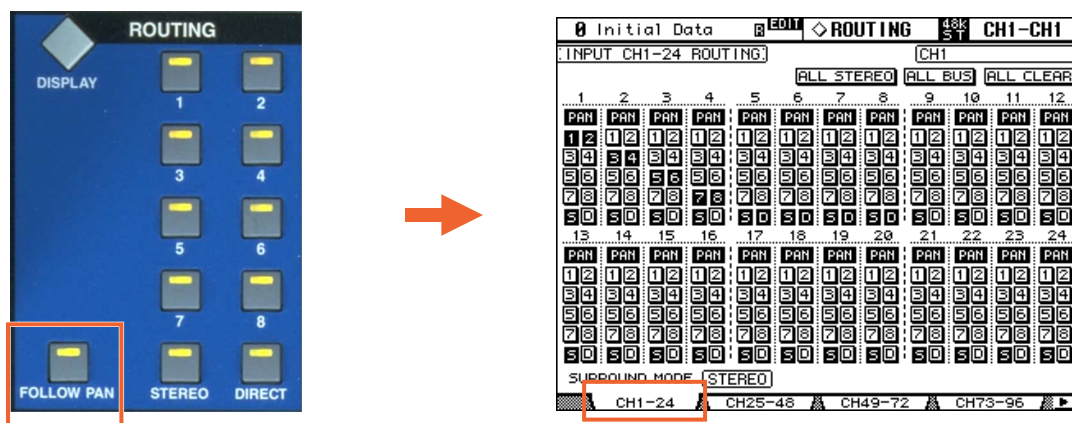


ステレオペアのAUX センドやMATRIX センド（これは常にステレオ）では、パンコントロールが使えます。設定はコンソール右下にあるパラメーターホイールとカーソルキーで調整します。

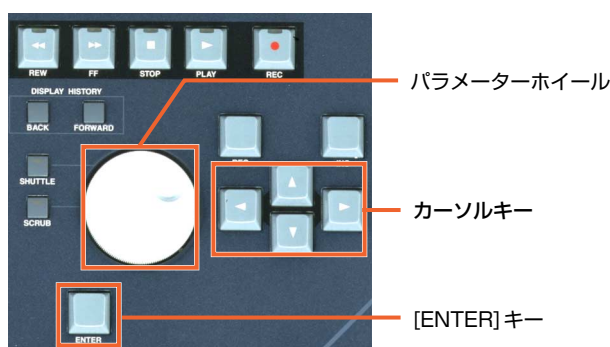
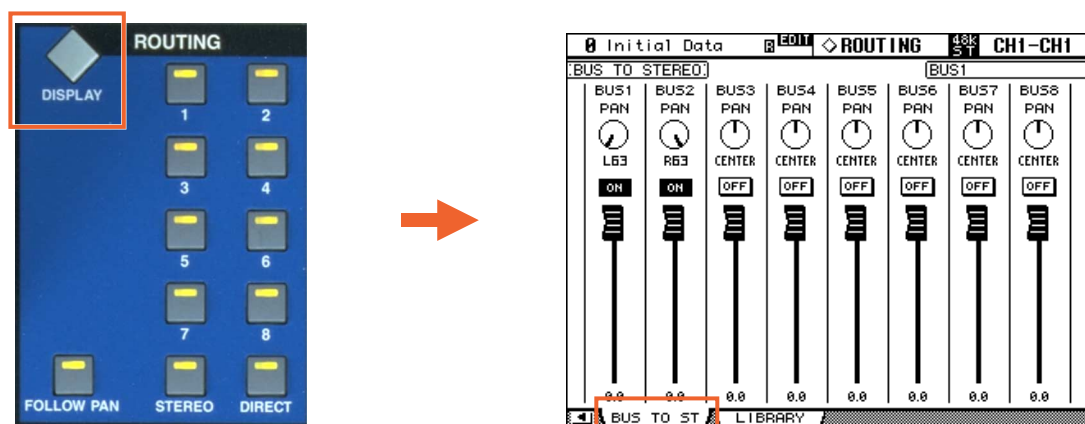


◆ ルーティング操作

選択チャンネルを任意のバスアウト 8 系統、ステレオバス、ダイレクトアウトにルーティングできます。ルーティング先のキーを押して、チャンネルをバスにルーティングします（アウトプットチャンネルではこれらのキーは使えません）。[FOLLOW PAN] キーを押すと、インプットチャンネルのパン設定がバスアウトにも適用されます。アナログのコンソールでよくあるステレオのサブグループとしてバスを使用している場合に、この機能は便利です。バスの割り当てはチャンネルモジュールディスプレイにも表示されます。

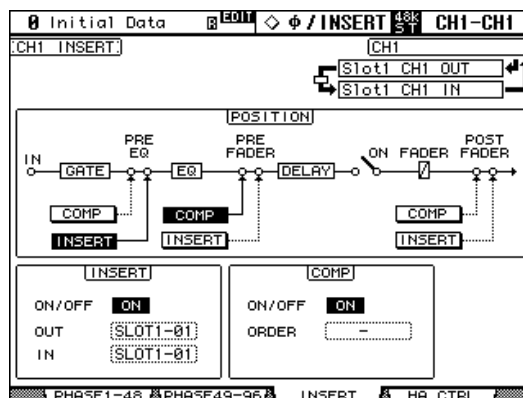


バスアウトはステレオアウトにもルーティングできます（アナログコンソール上のサブグループと類似しています）。ROUTING [DISPLAY] キーを押して「BUS TO ST」（バス→ステレオ）ページを表示させます。このページでバス 1 ～ 8 のルーティング、パン、ステレオバスへのミックス量が設定できます。カーソルキー、パラメーターホイール、[ENTER] キーでパラメーターを調整します。



◆ フェーズ／インサート

SELECTED CHANNEL セクションの PHASE/INSERT [DISPLAY] キーを押して LCD にフェーズ、インサート情報を表示させます。フェーズのリバー스는インプットチャンネルでのみ使用できます。インサートアウトの送り先、インサートインのソース信号をリアパネルの各端子、または内蔵エフェクトプロセッサから選択してください。インサートの位置もここで変更できます。



◆ ディレイ

DELAY [DISPLAY] キーを押すと、各チャンネルのディレイ設定が確認できます。ディレイ機能はインプット／アウトプットチャンネルすべてに搭載されています。ディレイタイムの最大値はサンプリング周波数によって異なります。たとえば 44.1kHz なら最大ディレイタイムは 984.1 ミリ秒です。インプットチャンネルには FB.GAIN (フィードバックゲイン) と MIX パラメーターがあり、簡単なディレイエフェクトを作ることができます。

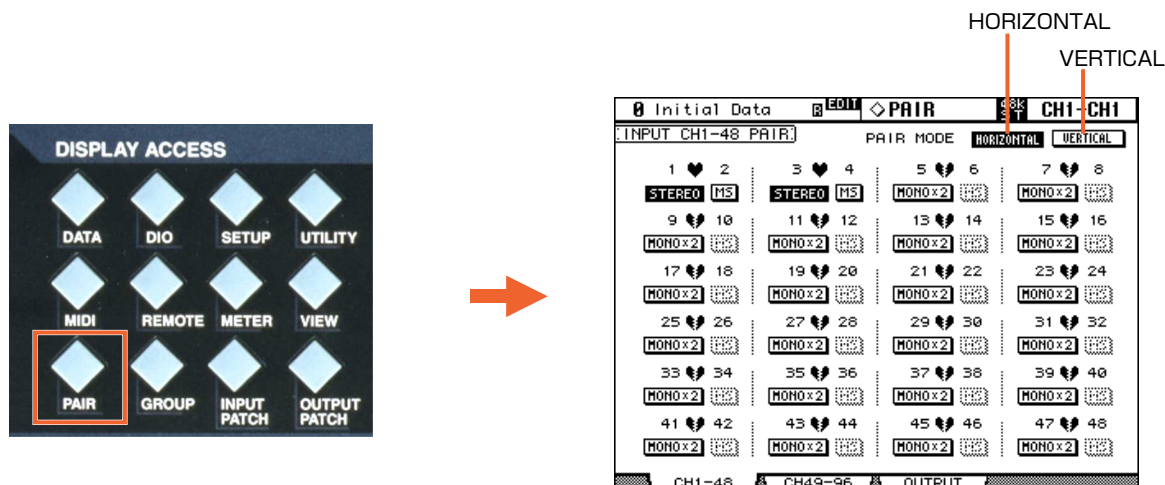
「DELAY SCALE」は、ディレイタイムの表示単位を、距離、サンプル数、BPM (拍/分)、フレーム数 (タイムコードのフレームレートとリンク) から選択します。



0 Initial Data		EDIT		◇ DELAY		44k ST		CH1-CH1							
INPUT CH1-24 DELAY						CH1									
DELAY SCALE						Meter	Feet	SAMPLE	beat	FRAME	GAIN				
1		2		3		4		5		6		7		8	
ON		OFF		OFF		OFF		OFF		OFF		OFF		OFF	
[msec]		984.1		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0	
[meter]		338.1		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0	
MIX		+100		+100		+100		+100		+100		+100		+100	
FB.GAIN		0%		0%		0%		0%		0%		0%		0%	
9		10		11		12		13		14		15		16	
OFF		OFF		OFF		OFF		OFF		OFF		OFF		OFF	
[msec]		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0	
[meter]		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0	
MIX		+100		+100		+100		+100		+100		+100		+100	
FB.GAIN		0%		0%		0%		0%		0%		0%		0%	
17		18		19		20		21		22		23		24	
OFF		OFF		OFF		OFF		OFF		OFF		OFF		OFF	
[msec]		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0	
[meter]		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0		0.0	
MIX		+100		+100		+100		+100		+100		+100		+100	
FB.GAIN		0%		0%		0%		0%		0%		0%		0%	

チャンネルペア

シンセサイザーや CD プレーヤーなどステレオ入力ソースによっては、インプットチャンネルをステレオペアに組むと便利です。チャンネルペアには2種類のモードがあり、「PAIR」(ペア) ページで選択します。



HORIZONTAL モードでは同じレイヤーの隣り合った奇数・偶数チャンネルでペアになります。

VERTICAL モードでは、異なるレイヤーのチャンネル（上のフェーダーレイヤー（1～24）のチャンネルと、それに対応するフェーダーレイヤー（25～48）のチャンネル、またフェーダーレイヤー（49～72）のチャンネルと、それに対応するフェーダーレイヤー（73～96）のチャンネル）でペアが組まれます。ただし、マスターチャンネルは HORIZONTAL のペアのみです。

チャンネルをペアにするとフェーダーレベル、オン／オフ設定、EQ、ゲート、コンプ、AUX 設定が同じになります。ただしパンとルーティングのパラメータは独立したままとなります。

HORIZONTAL のペアを組む時は、以下の要領で画面を使わずに簡単にできます。

左チャンネルに設定したいチャンネルの [SEL] キー (1) を押したまま、右チャンネルに設定したいチャンネルの [SEL] キー (2) を半秒間押し続けます (その逆でも可)。

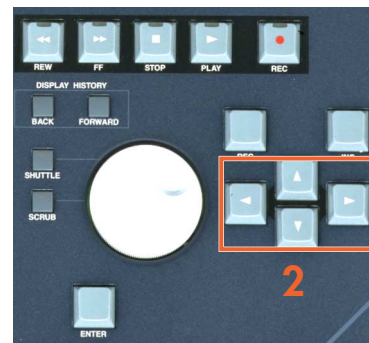
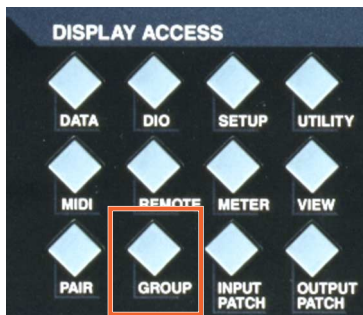


フェーダーグループ

フェーダーグループを使うと、1本のフェーダーを操作するだけでグループに組んだフェーダーを同時に動かします。インプットチャンネルでは8個のフェーダーグループまで、アウトプットチャンネルでは4個のフェーダーグループまで作成できます。

以下の要領でフェーダーをグループ化します。

- 1. DISPLAY ACCESS**
[GROUP] キーで「FADER GROUP」（フェーダーグループ）ページを表示します。



- 2.** コンソールの右下にあるカーソルキーでグループを選択します（インプットチャンネルは A～H、アウトプットチャンネルは Q～T）。

- 3.** グループに追加したいフェーダーのチャンネル [SEL] キーを押して、グループに入れます。



0 Initial Data																[EOL] GROUP		44k		CH8-CH8	
INPUT CH1-48 FADER GROUP																☐ INPUT		FADER		MASTER	
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24																☐ ENABLE		MASTER			
A	●●●																				

これで1本のフェーダーを操作すると、同じグループのフェーダーすべてが同じに動きます。他のフェーダーを動かさずに1本だけ調整したい場合は、そのチャンネル [SEL] キーを押したままフェーダーを動かします。（ただし、この時、「FADER GROUP」（フェーダーグループ）ページが表示されていないことを確認してください。表示されていると、そのチャンネルがグループから外れてしまいます。）

NOTE 複数のグループに同じチャンネルを同時に入れることはできません。

ミュートグループ

ミュートグループを作成すると、キーを1つ押すだけでグループ内のチャンネルすべてのオン/オフができます。インプットチャンネルでは8個のミュートグループ、アウトプットチャンネルでは4個までミュートグループを作成できます。ミュートグループにチャンネルを入れるには、フェーダーグループと同じ要領（上記のステップ1～3）で行いますが、「MUTE GROUP」（ミュートグループ）ページを使います（インプットチャンネルはグループI～P、アウトプットチャンネルはU～X）。

これでチャンネル [ON] キーを押すと、そのチャンネルと同じミュートグループに入っているすべてのチャンネルのオン/オフが切り替わります。

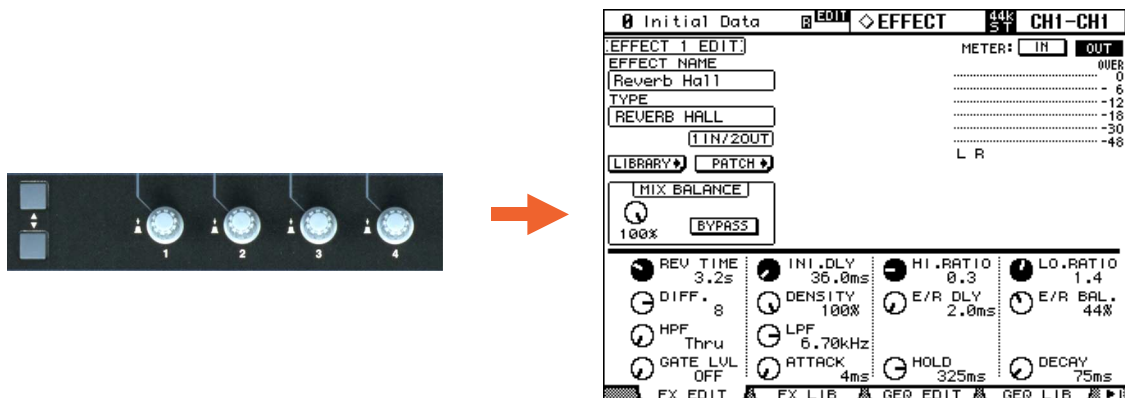
エフェクト

本機は8基のマルチエフェクトプロセッサーを搭載しています。**EFFECTS/PLUG-INS [INTERNAL EFFECTS]** キーを押すと画面でこれらのエフェクトが確認でき、その中から選ぶには下図のように [1] ~ [8] キーを押します。



◆ エフェクトのエディット

エフェクトパラメーターは、画面下にある4つのエンコーダーでエディットします。エフェクトに5種類以上のパラメーターがある場合は、エンコーダーの横にある上下の矢印キーでパラメータ間を移動します。

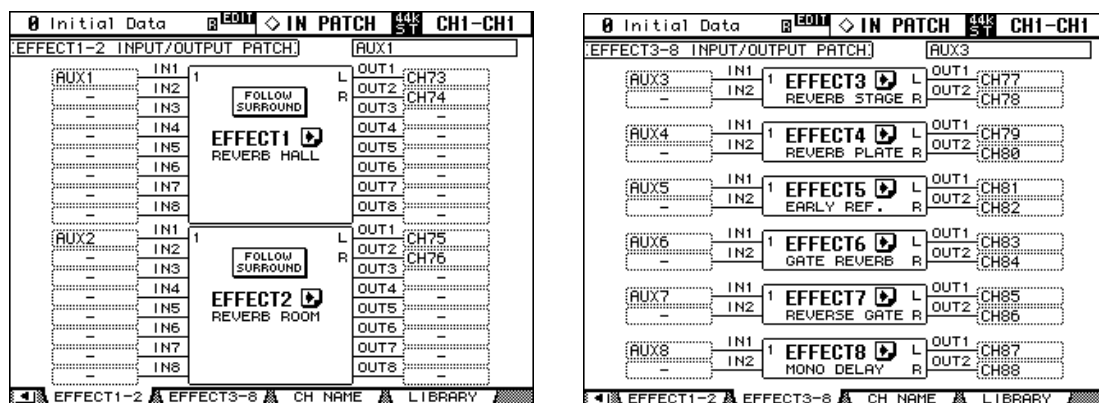


エフェクトのタイプを変更するには（たとえばリバーブからディレイへ）、EFFECTS/PLUG-INS [DISPLAY] キーを押し、「EFFECT LIBRARY」（エフェクトライブラリー）ページを表示させます。パラメーターホイールでリストをスクロールし、画面左にある「RECALL」ボタンにカーソルを移動して [ENTER] キーを押します。



◆ エフェクトを使う

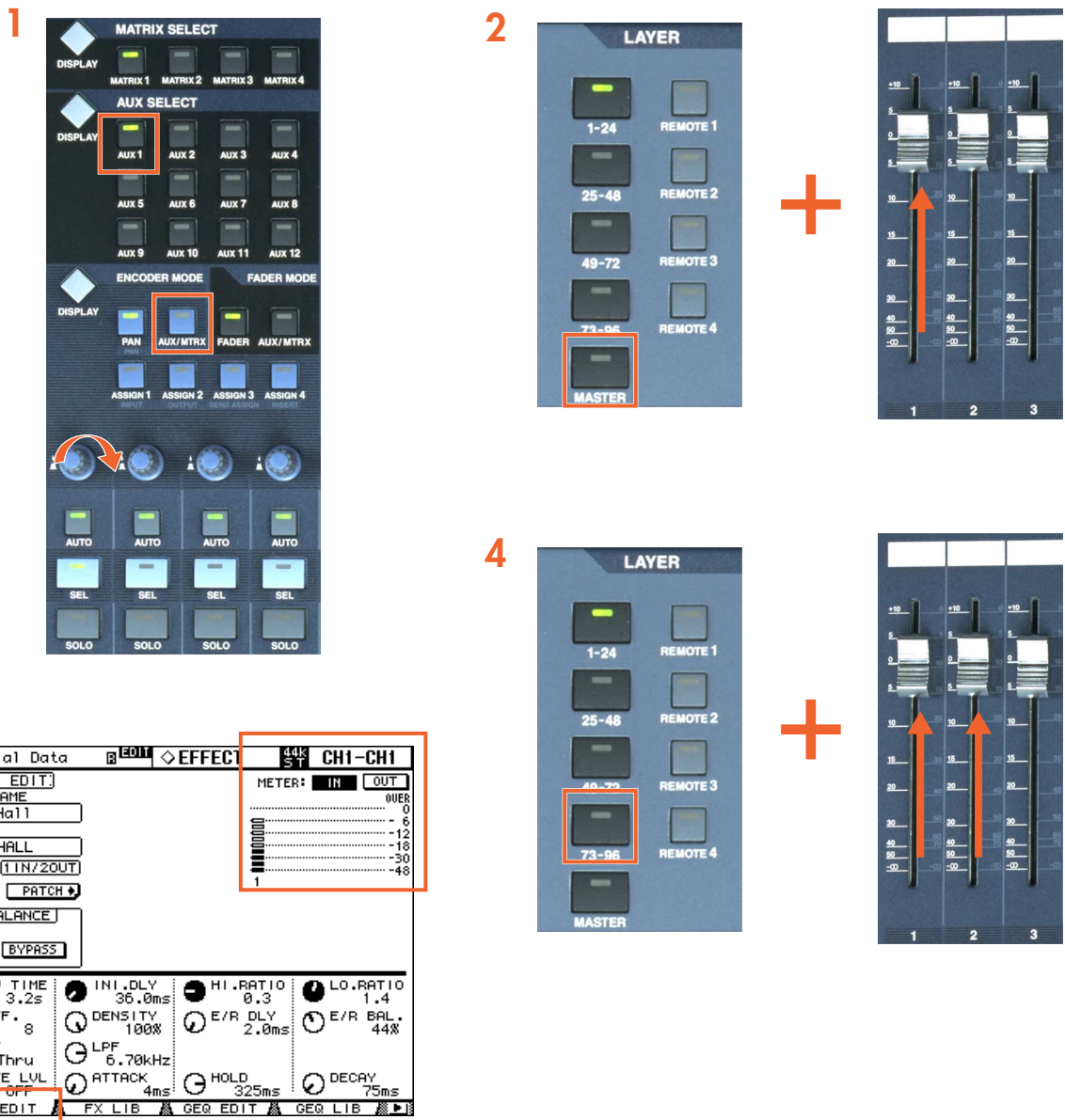
エフェクトを使う前にまずパッチをします。工場出荷時の初期設定では、AUX1～8がFX1～8に、FX1～8のステレオ出力はインプットチャンネル73～88にそれぞれパッチされています。これは便利ですが、必要に応じて変更することもできます。たとえば INSERT OUT/IN で一つのエフェクトを一つのチャンネルのみにインサートすることもできます。エフェクトのパッチを変更するには、「INPUT PATCH」（インプットパッチ）ページから「EFFECT1-2」または「EFFECT3-8」タブのページを選択します。



NOTE Surround (5.1) エフェクトが使用できるのはエフェクト1と2のみです。

信号にエフェクトをかける

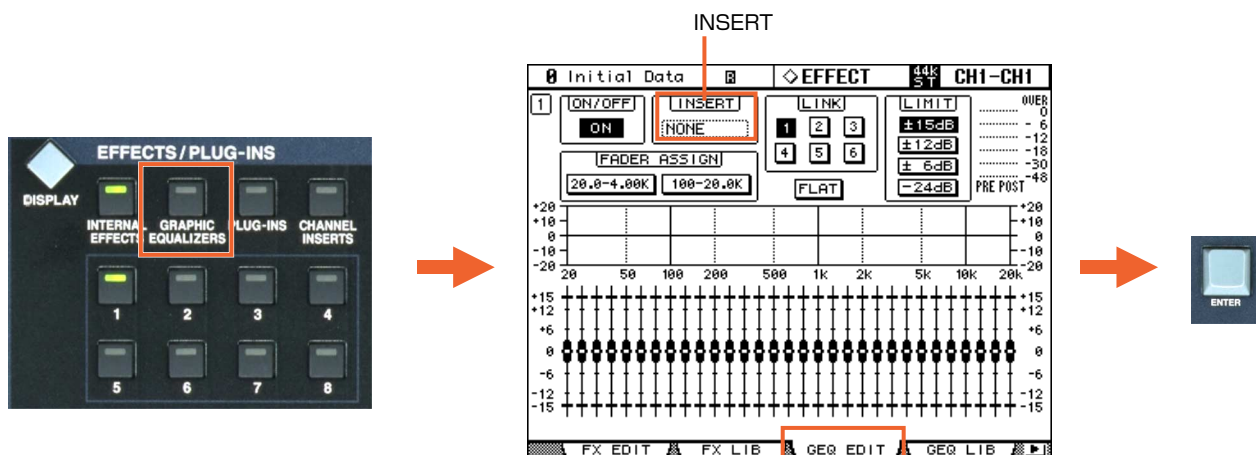
1. オーディオ信号をエフェクトに送ります。初期設定のパッチを使う場合は、該当チャンネルのAUX 1 センドレベルを上げてください。
2. AUX 1 マスターフェーダーが 0dB（初期設定の位置）になっていることを確認します。
3. エフェクト1のレベルメーターに信号が入っているのがわかるはずですが。メーターは「FX EDIT」（エフェクトエディット）ページで確認できます。
4. フェーダー 73 と 74 を上げていくと、ステレオバスでエフェクトの出力信号が聞こえ始めます。



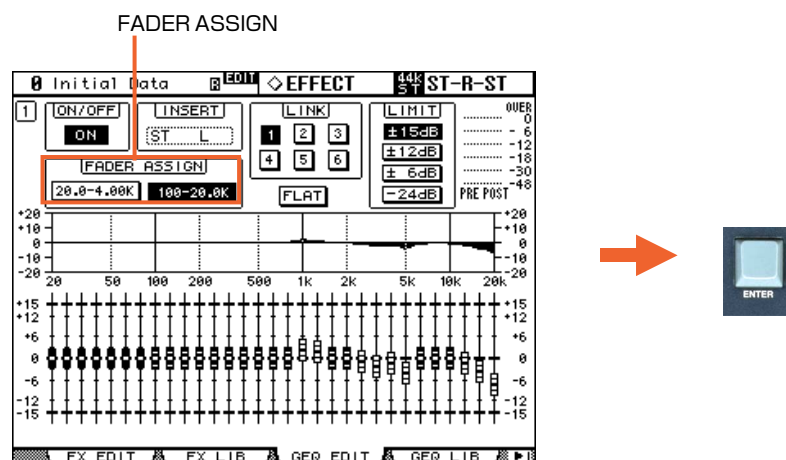
グラフィックイコライザー

本機には任意のバス、AUX、マトリックス、ステレオマスターチャンネルで使用できる 6 つのグラフィックイコライザーが搭載されています。この GEQ 機能にアクセスするには、**EFFECTS/PLUG-INS** セクションで **[GRAPHIC EQUALIZERS]** キーを押してから、下図の数字キーで 6 つの GEQ の中から 1 つを選びます。

このページで INESRT パラメーターにカーソルを移動し、**[ENTER]** キーを押して GEQ をインサートするチャンネルを選択します。GEQ は常にポストフェーダーにインサートされ、内蔵または外付けエフェクトで使用する通常のインサートポイントとは別になっています。



カーソルを **[FADER ASSIGN]** パラメーターの一つに移動して **[ENTER]** キーを押すと、チャンネルフェーダーで GEQ バンドをコントロールできます。



チャンネルモジュールディスプレイには、各フェーダーでどの周波数バンドを調整しているかが表示され、フェーダー操作中は、そのゲイン値が表示されます。LCD のページが別の画面に切り替わると、チャンネルフェーダーは元の機能に戻り、通常のミキサー作業が続けられます。

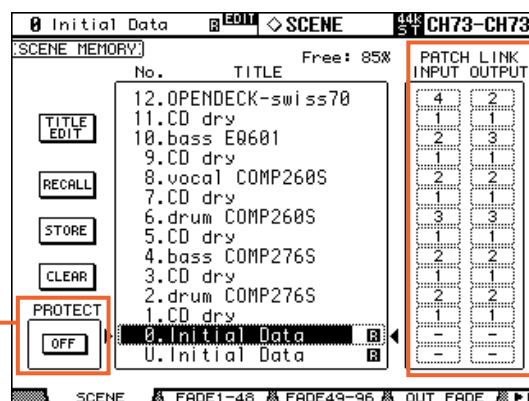
NOTE **[GEQ EDIT]** (GEQ エディット) ページが表示されている時にのみ、フェーダーで GEQ を編集できます。

シーンメモリー

本機には 99 個のシーンメモリーがあり、各シーンには、インプットチャンネル、アウトプットチャンネル、エフェクトパラメータの設定すべてを含むミキシングパラメーターをストアできます。



SCENE MEMORY [DISPLAY] キーを押すと「SCENE MEMORY」(シーンメモリー) ページにシーンメモリーのリストが表示されます。

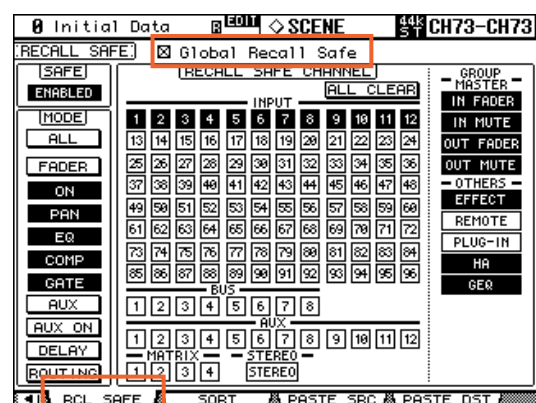


シーンをストアする時に、その名前を入力できます。シーンがプロテクト (PROTECT) されていると、[STORE] キーを押してもシーンを上書きできないので、誤ってデータを消す心配がありません。

パッチリンク機能 (PATCH LINK) は、シーンごとに異なるパッチ設定が必要な場合に便利です。パッチ設定はシーンの一部ではなく、インプットパッチライブラリー、アウトプットパッチライブラリーに保存されます。(このライブラリーを開くには、該当する [DISPLAY ACCESS] キーを押します)。任意のパッチライブラリーをシーンにリンクさせればシーンを呼び出したときに、そのパッチも呼び出すことができます。

◆ リコールセーフ

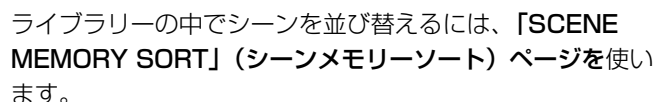
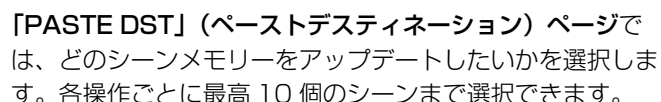
シーンを呼び出した時に特定のパラメーターだけを変更したくない場合は、「RECALL SAFE」(リコールセーフ) ページで設定します。このページの中央上にある「Global Recall Safe」ボックスがチェックされていると、指定したパラメーターはどのシーンを呼び出してもリコールセーフの対象となり、上書きされません。チェックを外して現在のシーンをストアすると、リコールセーフ設定はそのシーンにのみ適用されます。



シーンを呼び出すと、通常フェーダーはシーンに保存されている設定に従って即時に移動します。フェードタイム機能を使うと、フェーダーがゆっくり動き、設定位置に到達するまで最高 30 秒かかるようになります。**「Global Fade Time」** ボックスをチェックすると、どのシーンでも同じフェードタイムが適用されます。1 つのチャンネルに対してフェードタイムを設定してから **[ENTER]** キーをダブルクリックすると、その設定タイムがすべてのインプット／アウトプットチャンネルにコピーされます。



「PASTE SRC」（ペーストソース）ページでは、どのチャンネルのどのパラメーターをコピーしたいかを選択します。



モニター

モニターセクションでは聴きたい信号を選んだり、そのレベルを調整します。

1.

[CONTROL ROOM LEVEL] コントロールノブでコントロールルームモニターのリスニングレベルを調整します。[DIMMER] キーはスピーカーレベルを約 20dB アッテネートします。
2.

コントロールルームモニター（およびヘッドホン）で聴きたい信号は、**CONTROL ROOM** セクションのキーで選択します。
3.

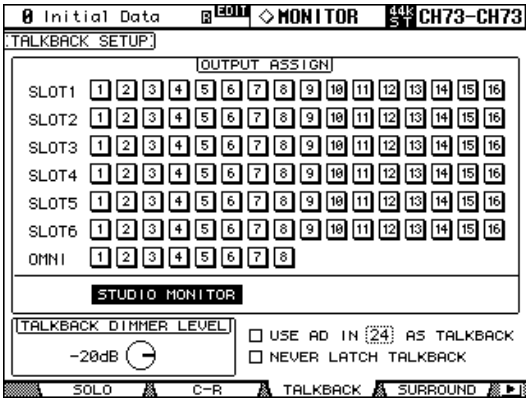
スタジオモニターで聴きたい信号は、**STUDIO** セクションのキーで選択します。CONTROL ROOM セクションのキーを押すと、コントロールルーム信号もスタジオにルーティングされます。
4.

SOLO [CLEAR] キーを押すと、全チャンネルのソロ機能がオフになります。ソロコントラスト機能 (SOLO CONTRAST) は、一部のチャンネルをソロにしても、全体のミックスをバックグラウンドで聴くことができます。
5.

MONITOR [DISPLAY] キーで、各種モニター機能のページにアクセスします。

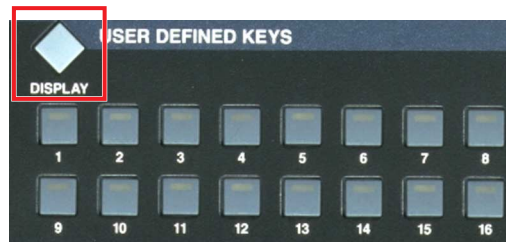


コンソール右上には、小型のトークバックマイクが搭載されており、レベル調整も付いています。[TALKBACK] キーは [CONTROL ROOM LEVEL] コントロールノブのすぐ下にあります。トークバック信号を各出力にルーティングするには、「MONITOR」（モニター）ページから「TALKBACK」（トークバック）タブで「TALKBACK SETUP」（トークバックセットアップ）ページを開きます。

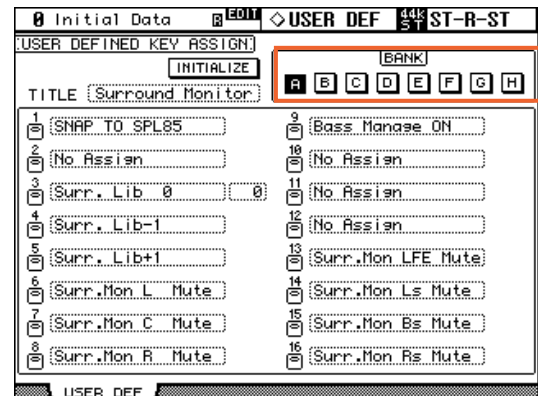


ユーザー定義キー

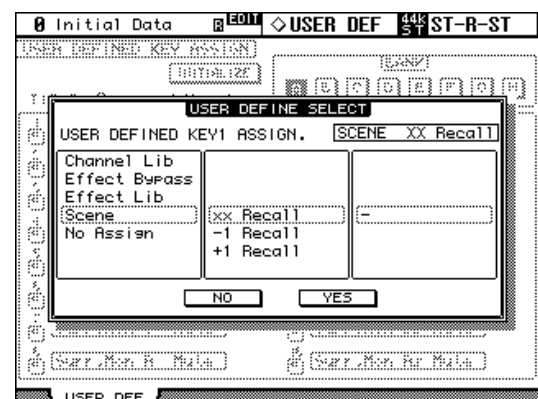
様々な機能を 16 個のユーザー定義キー（USER DEFINED KEYS）にプログラムして、ショートカットなど便利な用途に使用します。USER DEFINED KEYS [DISPLAY] キーを押すと、キーに割り当てられる機能が表示されます。



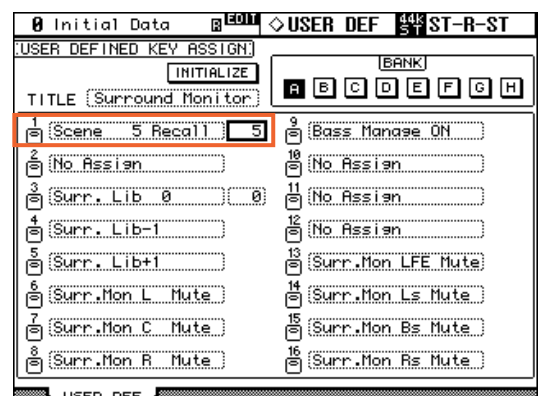
キーに対応して 8 つの機能バンクがあります。目的に応じて適切なバンクを選ぶか、個々のボタンごとに機能を定義します。各バンクには用途に合ったタイトルがつけられます。



新しい機能をユーザー定義キーに割り当てるには、まずカーソルを「USER DEF」（ユーザー定義）ページの該当フィールドに移動し、[ENTER] キーを押して「USER DEFINE SELECT」（ユーザー定義セレクト）ウインドウを開きます。左の欄で一般的な機能から選び、まん中と右の欄に選択肢があれば、詳細機能を選択します。



シーンやライブラリーのメモリーを直接リコール（xx Recall）する機能を選択した場合は、パラメーターホイールと [ENTER] キーで番号（シーンリコールならシーン番号）を指定してください。



ユーザー定義キーの詳細は、後述の「その他のヒント」をお読みください。

DM2000V2 ショートカットリスト

[SEL] キーを使う

1. チャンネルペアを組む

チャンネル [SEL] キーを押しながら隣り合うチャンネルの [SEL] キーを押すと、ステレオペアが組めます。左チャンネルの番号が奇数、右チャンネルの番号が偶数であれば、インプットチャンネルでもアウトプットチャンネルでもこのショートカットが使えます。最初に押した [SEL] キーのチャンネルがペアのマスターとなるので、その設定（ただしパンとパスルーティングの設定は除く）がもう 1 つのチャンネルにコピーされます。もう一度同じ操作をすると、ペアが解除され、それぞれのチャンネルはモノになります。

2. チャンネル名を表示する

チャンネルのロングネーム（長い名前）を表示させるには、そのチャンネル [SEL] キーを 1 秒以上押し続けます。名前がチャンネルモジュールディスプレイに表示されます。

3. チャンネル設定をコピーする

チャンネル [SEL] キーでソースとなるチャンネルを選択し、[CHANNEL COPY] キー（SELECTED CHANNEL セクション）を押します。次に、コピー先のチャンネル [SEL] キーを押してから [PASTE] キーを押します。

NOTE  コピーするパラメーターは、[SETUP]（セットアップ）ページ画面の [PREFERENCES 2]（プリファレンス 2）ページで指定します。

その他のショートカット

1. EQ ゲインを 0dB に設定する

EQ バンドのゲインを 0dB にリセットするには、[FREQUENCY/Q] コントロールノブを 1 秒間押し続けます。

2. EQ をリセットする

チャンネルのパラメトリック EQ 全体を初期設定に戻すには、LOW バンドと HIGH バンドの [FREQUENCY/Q] コントロールノブを同時に押します。

3. AUX をオン／オフする

AUX のオン／オフボタンを素早く切り替えるには、操作したい AUX SELECT ([1] ~ [12]) キーを押したままにします。フェーダーの上にあるチャンネル [ON] キーがその AUX の AUX オン／オフキーになります。



これはミックスマイナスを作成（AUX センドから特定チャンネルだけを除外）するのに便利です。まず AUX の SEND 1-24 ページの一番上にあるボタンで、AUX を ALL NOMINAL に設定します。次に、AUX SELECT [1] ~ [12] キーの中から操作する AUX センドのキーを押したまま、マイナスにしたい（つまり AUX センドから除外したい）インプットチャンネルの [ON] キーを押してオフにします。

4. AUX をソロにする

インプットチャンネルフェーダーのレイヤー設定はそのまま、AUX マスターをソロにするには、希望の AUX SELECT [1] ~ [12] キーを押して選択し、もう一度そのキーを押すとソロになります。3 回押すと、ソロがキャンセルになります。AUX がソロ状態のとき、その AUX SELECT キーが点滅します。

NOTE  この機能を無効にするには、[MONITOR]（モニター）ページ画面の [SOLO]（ソロ）ページにある [AUX/SOLO LINK] オプションを使います。

5. STEREO ミックスを AUX にコピーする

任意の LAYER キーを押したまま、AUX SELECT [1] ~ [12] キーの 1 つを押し、画面に表示される確認のメッセージで [YES] をクリックします。これでフェーダーレベルが選択した AUX センドにコピーされます。AUX の [SEND 1-24] ページで [GLOBAL PRE] ボタンをクリックして、AUX センドがすべて PRE 設定になっていることを確かめます。

NOTE  一度にコピーできるのは 1 つのレイヤーのみなので、同じ手順で各フェーダーレイヤーごとに、ミックス全体を AUX センドにコピーしてください。



この手順を使うと、レコーディング中にヘッドフォン用のモニターミックスを簡単に作れます（AUX 11/12 を直接 STUDIO MONITOR OUT に送ることができます）。また、ライブで舞台上のミュージシャンのために素早くステージ用のモニターミックスを作ることもできます。

6. フェーダーで GEQ をエディットする

[GEQ EDIT]（GEQ エディット）ページ（[EFFECTS/PLUG-INS]（エフェクト／プラグイン）ページ画面）で [FADER ASSIGN] ボタンの一つをクリックして、そのフェーダーの GEQ バンドにアクセスします。このページから別のページに切り替えると、フェーダーは通常のモードに戻りますが、カーソル位置は記憶されるので、次回 [GEQ EDIT] ページを開いたときは、[ENTER] キーを押すだけで、フェーダーでのコントロールができます。

7. シーンのフェードタイムをコピーする

同じフェードタイムをシーン内のすべてのチャンネルに割り当てるには、まず一つのチャンネルで希望のフェードタイムを入力し、[ENTER] キーをダブルクリックします。フェードタイムがその他すべてのインプットまたはアウトプットチャンネルにコピーされます。

その他のヒント

1. グループを作成する

ユーザー定義キーのバンク F の初期設定は、INPUT GROUP ASSIGN（インプットグループアサイン）になっています。キー 1～8 はインプットチャンネルのフェーダーグループ、キー 9～16 はインプットチャンネルのミュートグループです。チャンネルをグループに追加するには、そのチャンネルを選んで、対象となるバンク F のユーザー定義キーを押します。そのキーが点灯してチャンネルがグループに割り当てられたことを表示します。



同じチャンネルを一度に複数のフェーダーグループ、ミュートグループに入れることはできません。

2. DCA フェーダー

DCA（またはアナログ VCA）タイプのフェーダーマスターを設定するには、まず「FADER GROUP」（フェーダーグループ）ページの一番上にある「INPUT FADER MASTER」ボックスにチェックを入れます。次に、4 つのリモートレイヤーのうちの 1 つを選びます（「DISPLAY ACCESS [REMOTE]」キーを押し、TARGET として USER ASSIGNABLE LAYER を選択します）。これで、自由に他のチャンネルも組み合わせ、選択したリモートレイヤーにすべてのグループマスターフェーダーを表示できます。

3. ミュートマスタースイッチ

ユーザー定義キーのバンク G は、初期設定では 12 個のミュートグループマスタースイッチから構成されています。これを使用するには、まず、「MUTE GROUP」（ミュートグループ）ページで「INPUT MUTE MASTER」ボックスと「OUTPUT MUTE MASTER」ボックスをチェックしてください。

4. AD824 または AD8HR のリモートコントロール

AD824 または AD8HR のヘッドアンプ設定をリモートコントロールするには、「SETUP」（セットアップ）ページ画面の「REMOTE」（リモート）タブのページで「REMOTE FUNCTION」に「HA」を選択します。次に、どのユニットをどのスロットで使うかを指定します（ユニットの ID は、AD ユニットのフロントパネルに表示されます）。「ENCODER MODE」セクションの「ASSIGN 1～4」キーの一つを HA Gain に割り当て、インプットゲインがチャンネルエンコーダーからコントロールできるようにします。ファンタム電源は、「PHASE/INSERT」（フェーズ/インサート）の「HA CTRL」ページからコントロールできます。

5. シーンメモリーのオートアップデート

「SETUP」（セットアップ）ページ画面の「PREFERENCES1」（プリファレンス 1）タブのページにはシーンメモリーのオートアップデート機能があります。これをオンにすると、別のシーンを呼び出す前の最後のミックス設定がシャドウメモリーにストアされます。次回そのシーンに戻ると、最後にストアされたシャドウメモリー設定が呼び出されるので、そのシーンのオリジナルの設定を呼び出すには、「RECALL」キーを押してください。つまり、各シーンにつき 2 種類のメモリー（オリジナルの内容と最後にエディットした内容）が保存できるわけです。

6. 現在のシーンへ戻る

シーンメモリーリストをスクロールしていると、現在どのシーンが選ばれていたかすっかり忘れてしまうことがあります。現在のシーンを表示させるには、「SCENE [UP]/[DOWN]」キーを同時に押します。

7. ユーザー定義キー

初期設定以外に次のような使い道もあります。

- ・ Scene +1/-1 Recall：次のシーンまたは前のシーンをリコールします。
- ・ OSC On/Off: 内蔵オシレーターをコントロールします。
- ・ Talkback Assign: トークバックのデスティネーションを選択します。
- ・ FL CH/Port: フェーダーの上にあるチャンネルモジュールディスプレイに表示するチャンネル名と入力端子名とを切り替えます。
- ・ Studio Manager: PC または Mac 上で DM2000 Editor の様々なウィンドウを開いたり閉じたりします。

8. メモリーを初期化する

コンソール上のメモリーをすべて消去して初期設定に戻すには、まずコンソールの電源を切ります。次に、「SCENE MEMORY [STORE]」キーを押しながら電源を入れます。カーソルで「INITIALIZE」ボタンを選択してすべてのライブラリを消去し、初期設定に戻します。

www.yamahaproaudio.com
で最新ダウンロードをチェック！