



CS1D

CONTROL SURFACE

取扱説明書



！安全上のご注意

安全にお使いいただくため

安全にお使いいただくため、ご使用前にこの「安全上のご注意」をよくお読みください。またお読みになったあと、いつでも見られるところに必ず保存してください。

絵表示 この取扱説明書および製品への表示では、製品を安全に正しくお使いいただき、あなたや他の人々への危害や財産への損害を未然に防止するために、いろいろな絵表示をしています。内容をよく理解してから本文をお読みください。

絵表示の例



：注意(危険・警告を含む)を促す事項



：決しておこなってはいけない禁止事項






：必ずおこなっていただく強制事項

分解禁止



警告




この欄に記載されている事項を無視して、誤った取扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性があります。

設置されるとき	ご使用になるとき
 <p>この機器の電源サプライはAC100V専用です。それ以外の電源(AC200V、船舶の直流電源など)では使用しないでください。火災・感電の原因となります。</p> <p>この機器に水が入ったり、機器がぬれたりしないようご注意ください。火災・感電の原因となります。雨天・降雪時や海岸・水辺での使用はとくにご注意ください。</p> <p>電源コードの上に重い物をのせないでください。コードに傷が付くと、火災・感電の原因となります。とくに、敷物などで覆われたコードに気付かずに重い物を載せたり、コードが本機の下敷きになることのないよう、十分にご確認ください。</p>	 <p>この機器を改造しないでください。火災・感電の原因となります。</p> <p>分解禁止</p>  <p>この機器の上に水などの入った容器や小さな金属物を置かないでください。こぼれたり、中に入ったりすると、火災・感電の原因になります。</p>



注意

この欄に記載されている事項を無視して、誤った取扱いをすると、人が傷害を負ったり、物的損害が発生したりする可能性があります。

設置されるとき	ご使用になるとき
 <p>この機器の通風孔をふさがないでください。内部の温度上昇を防ぐため、この機器のケースの上および底部には通風孔があけてあります。通風孔がふさがると内部に熱がこもり、火災の原因となることがあります。</p> <p>とくに次のような使い方は避けてください。</p> <ul style="list-style-type: none">・機器をあお向けや横倒し、逆さまにする。・本箱や押し入れなど、専用ラック以外の風通しの悪い狭いところに押し込める。・テーブルクロスを掛けたり、じゅうたんや布団の上に置いて使用する。	 <p>大きな音量で長時間ヘッドフォンやスピーカーを使用しないでください。聴覚障害の原因になります。</p> <p>フェーダーに、オイル、グリスや接点復活剤などを補給しないでください。電気接点の接触やフェーダーの動きが悪くなる場合があります。</p>
 <p>この機器は重いので、持ち運びは必ず2人以上の適切な人数で行ってください。</p> <p>この機器を移動する場合は、トップパネルのディスプレイを必ず固定されるまで後ろに倒してから行ってください。</p>	

！ 使用上のご注意 正しくお使いいただくため

コネクターの極性について	お手入れについて
XLRタイプコネクターのピン配列は次のとおりです。 1：シールド(GND)、2：ホット(+)、3：コールド(-) これは、IEC60268規格に基づいています。	スイッチ・ボリューム・フェーダー、ファン・接続端子などの部品は、磨耗部品といわれ、使用とともに性能が劣化します。劣化の進行度合は、使用環境などによって大きく異なりますが、劣化そのものを避けることはできません。劣化した磨耗部品の交換は、販売店へご相談ください。
携帯電話への影響について	ファン排気口のお手入れについて
この機器のすぐ近くで携帯電話などを使用すると、機器にノイズが入ることがあります。そのようなときは、少し離れた場所で電話をしてください。	CS1Dはリアパネルのファン排気口により冷却をしています。定期的に汚れをチェックして目詰まりなど、汚れを掃除機等で取り除いてください。作業を行う場合は必ず電源ユニットPW1DのPOWERスイッチを切り、CS1Dが動作していないことを確認してから行ってください。
他の電気機器への影響について	電源の投入について
この機器のデジタル回路から発生するわずかな雑音が、近くのラジオやテレビに入る可能性があります。そのようなときは、両者を少し離してください。	電源のオン/オフは、必ず電源ユニットPW1DのPOWERスイッチで行ってください。電源コードの抜き差し、OAタップのスイッチ、ブレーカのスイッチなどでオン/オフはしないでください。故障の原因となることがあります。電源ユニットPW1DのPOWERスイッチを素早くオン/オフしないでください。過大電圧により本機が損傷する場合があります。オフからオンする間隔は、最低5秒間はとって行ってください。
バックアップ電池について	
この機器に電源を入れたとき、コントロールサーフェスCS1D上に“WARNING LOW BATTERY!”という、メッセージが出たら、なるべく早く、お買上げ販売店へ電池の交換を依頼してください。この機器に内蔵されているデータバックアップ用の電池が消耗しています。電池が古くなっても、機器は正常に動作しますが、やがて、プリセットプログラム以外のデータが消えてしまいます。電池交換の依頼の際には、データをATA準拠PC FLASH STORAGE CARDに保存することをおすすめします。	

付属のPM1D SYSTEM SOFTWARE DISCのお取り扱いについて

付属するPM1D SYSTEM SOFTWARE DISCは、CD-RメディアにPM1Dに関するドキュメントやソフトウェアが記録されています。

記録されたドキュメントやソフトウェアを使用する場合は、CDドライブが接続されているコンピュータが必要です。

記録された内容についての詳細は、ディスク内にあるドキュメントをお読みください。

ディスクのお取り扱いに関して、以下の事項をお守りください。記録データが損なわれる、ドライブが故障する、レーベル印字がにじむ、などの障害が発生するおそれがあります。

ディスクを直射日光の当たる場所や高温の場所、湿度の高い場所に置かないでください。

ディスク表面(両面)に触らないでください。

ディスクを持つときは、ディスクのふちを持ってください。ディスク記録面のほこりや汚れを取り除いてください。

ディスクを薬品や洗剤で拭かないでください。

ディスクを曲げたり、落としたりしないでください。

ほこりの除去にはエアダスターやクリーナーなどを使用してください。乾いた布などでディスクの表面を強くこするとディスクに傷がつくおそれがあります。

文字を書いたり、ラベルを貼ったりしないでください。

レーベル面に水滴等が付かないようご注意ください。

お客様のディスク取り扱い不注意によりデータが読めなくなった場合、ヤマハ株式会社はディスクの保証はいたしません。

LCD ディスプレイについて

CS1Dに搭載されているLCDディスプレイは、以下に挙げるような特性を持っています。次のような症状が出て、故障や不良品ではありませんので、あらかじめご了承ください。

LCDディスプレイは、非常に精密な技術で製造されているため、ドットの表示不良(常に点灯している、または常に消灯している)が発生する場合があります。

周囲の温度変化に応じて、液晶の表示が影響を受ける場合があります。

表示する環境によっては、明るさのムラや、細かい斑点が目立つことがあります。

液晶ディスプレイは、バックライトとして冷陰極管を使用しているため、時間が経過するのに従って、表示状態が少しずつ変化します。

トラックパッドの取り扱い上の注意

楽な姿勢で手や腕を自然な状態に置き、指で操作面上を軽く滑らせる、また軽く叩くことで操作してください。

本製品は1本の指で操作するように設計されています。従って、以下のような場合は動作しません。

- 1) 手袋をした指で操作
- 2) ペン、ボールペン、鉛筆等の操作
- 3) 2本指以上での操作
- 4) その他の異物を操作面に載せたままでの操作

操作面に水滴が付着、または結露している状態や、濡れた指、汗で湿った指で操作した場合、正常に操作しない場合があります。結露を生じた場合、十分乾燥させるか、拭き取ってから使用してください。

故障の原因となりますので、取り扱いに際して下記の点にご注意ください。

- 1) 物を落としたり、ぶつけたり、強いショックを与えないでください。
- 2) 製品上にコーヒー、ジュース等の液体をこぼさないでください。

傷の原因となりますので、ペン等の先がとがった金属で操作しないでください。

表面シートが汚れたら、乾いた布で汚れを落としてください。特に汚れがひどい場合は水で湿らせた布で拭き取り、十分乾燥させてからご使用ください。

電源投入時、操作面に触れないでください。

著作権について

このソフトウェアあるいは本取扱説明書のどの部分のいかなる方法での複製・配布も、ヤマハ株式会社の文書による承認がない限り、これを禁じます。

商標について

Microsoft、Windows、Windows NTは、Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。

ADATおよびAlesisは、アレシス社の登録商標です。

ティアック、TASCAMは、ティアック株式会社の登録商標です。

コンパクトフラッシュ、Compact Flash™は、SanDisk Corporationの商標です。

その他記載されている社名および製品は、各社の商標および登録商標です。本文中では、®、TMマークなどは明記されていません。



CS1D

CONTROL SURFACE

操作マニュアル



CS1D

CONTROL SURFACE

**操作マニュアル
(設置導入編)**



DIGITAL AUDIO MIXING SYSTEM

目次

はじめに	1
「CS1D 操作マニュアル (設置導入編)」について	1
「CS1D 操作マニュアル (設置導入編)」の表記方法について	1
各コンポーネントの紹介	2
「CS1D 操作マニュアル (設置導入編)」で使用する用語について	4
接続例 (標準モード)	6
コンソールとエンジンの接続	6
エンジンとアナログ入出力用ユニットの接続 (標準モード)	8
エンジンとデジタル入出力用ユニットの接続 (標準モード)	9
接続例 (ミラーモード)	10
コンソールとエンジンの接続 (ミラーモード)	10
エンジンとアナログ入出力用ユニットの接続 (ミラーモード)	12
エンジンとデジタル入出力用ユニットの接続 (ミラーモード)	13
電源の投入と接続の確認	14
電源を投入する	14
各機器の状態を確認する (標準モード)	15
エンジンの確認 (標準モード)	15
アナログ入力用ユニットの確認 (標準モード)	16
アナログ出力用ユニットの確認 (標準モード)	16
デジタル入出力用ユニット (標準モード)	17
各機器の状態を確認する (ミラーモード)	18
エンジン (ミラーモード)	18
アナログ入力用ユニットの確認 (ミラーモード)	19
アナログ出力用ユニットの確認 (ミラーモード)	20
デジタル入出力用ユニットの確認 (ミラーモード)	21
基本設定 (標準モード)	22
オペレーションモードを選択する (標準モード)	22
ワードクロックを設定する (標準モード)	24

基本設定 (ミラーモード)	26
オペレーションモードを選択する (ミラーモード)	26
ワードロックを設定する (ミラーモード)	28
入力用ユニットの動作チェック	30
動作チェックの準備	30
モニターシステムの接続	31
入力ソースの接続	32
入力用ユニットをインプットチャンネルにパッチする	33
入力信号をモニターする	36
出力用ユニットの動作チェック	38
動作チェックの準備	38
モニターシステムの接続	39
入力ソースの接続	40
入力用ユニットをインプットチャンネルにパッチする	41
STEREO A チャンネルを出力用ユニットにパッチする	42
インプットチャンネル 1/2 の入力信号を STEREO バスに送る	44
電源をオフにする	46

はじめに

「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」について

「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」は、PM1Dシステムに含まれるコンポーネント同士を接続し、PM1Dシステムが正常に動作することを確認するまでの操作方法を説明するための導入マニュアルです。

PM1Dシステムを初めて起動したとき、PM1Dの設置場所を移動したり接続をやり直したとき、システム構成を変更したときには、最初にこのマニュアルに従ってシステムの動作確認を行うことをお勧めします。

- このマニュアルでは、最小限必要な操作方法のみを説明しています。PM1Dシステムの詳しい操作方法については「CS1D 操作マニュアル(基本操作)」をご参照ください。
- エンジン(DSPユニットDSP1D-EX{DSP1D})および入出力ユニットの仕様や機能については、各機器に付属の説明書をご参照ください。
- コンソール(CS1D)のトップパネル、リアパネル、フロントパネルにある操作子/端子の機能や操作方法については、「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」をご参照ください。
- コンソール(CS1D)のディスプレイ内部のソフトウェアについては「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。

⚠ 本取扱説明書で使用している画面データは、プロトタイプ品のものです。製品の画面とは多少異なることがありますことを御了承ください。

「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」の表記方法について

- 96CHモデルと48CHモデルとの相違点
「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」は、原則として96CHモデルのPM1Dシステム(エンジンにDSP1D-EXを採用したモデル)を対象に書かれています。96CHモデルと48CHモデル(エンジンにDSP1Dを採用したモデル)とで仕様異なる場合は、48CHモデルの仕様を{ }で括弧で表記します。
- 標準モードとミラーモード
PM1Dシステムのオペレーションモード(システム構成や接続方法を決定する要素)には、コンソール×1台にエンジン×1台を接続する“標準モード”と、コンソール×1台にエンジン×2台を接続して、いずれか1台のエンジンのみを使用する“ミラーモード”があります。
PM1Dシステムをどちらのモードで使用するかによって、使用するエンジンの数だけでなく、接続方法や内部設定も異なりますのでご注意ください。
以下、標準モードのみに該当する説明部分には、次のアイコンを表記します。

DSPx1

また、ミラーモードのみに該当する説明部分には、次のアイコンを表記します。

DSPx2

⚠ PM1DシステムVer1.0では、ミラーモード以外に、2台のエンジンを使用するオペレーションモードはサポートしていません。

- CS1D上の操作子と画面内のノブ/ボタンとの区別について
CS1Dのトップパネル、リアパネル、フロントパネルの操作子(スイッチ、エンコーダー、ボリューム)の名称は、ディスプレイ内に表示されるノブやボタン類と区別するために、[]で括弧で表記します。
例:[TO ST]スイッチをオンに設定してください。(CS1Dのトップパネル上の操作を表しています)
例:BASICボタンをクリックしてください。(ディスプレイ内での操作を表しています)
- 各種のアイコンについて
使用上のヒントや参照すべきページなどを紹介する箇所では、次のアイコンが使われています。



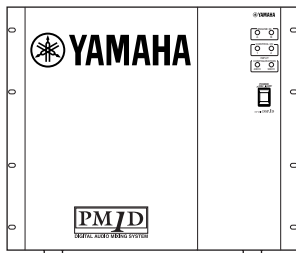
特に重要な項目や、注意すべき操作やなどを説明する箇所では、次のアイコンが使われています。



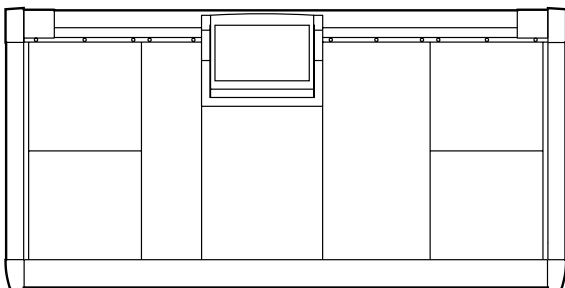
各コンポーネントの紹介

PM1D システムに含まれるコンポーネントには、次の種類があります(実際と同梱されるコンポーネントの種類は、システムに応じて異なります)。

エンジン(DSP1D-EX(DSP1D))
オーディオ信号の入出力、ミックス、エフェクトなど、PM1Dシステムの大抵のオーディオ処理を行うDSPユニットです。エンジンには、96CH 仕様の DSP1D-EX、48CH 仕様の DSP1D という 2 種類のモデルがあります。



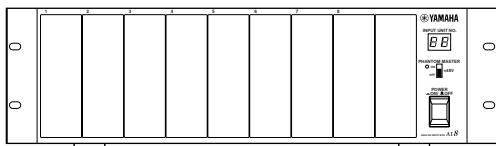
コンソール(CS1D)
PM1D システムのミックス操作、シーンメモリー/ライブラリー操作、各種設定の変更などを行うコンソールです。



パワーサプライ(PW1D)
コンソールに電源を供給するパワーサプライです。



アナログ入力用ユニット(AI8)
アナログのオーディオ信号をエンジンに入力するための入力用ユニットで、アナログ入力カードを最大 8 枚装着できます。



AI8 に装着可能なカードの種類は、次の通りです。

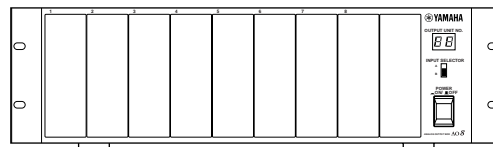
- マイク/ラインインプットカード(LMY2-ML)
- AD カード(LMY4-AD)

AI8 には、装着されたアナログ入力カードの種類に応じて、次のモデルがあります。

- AI8-ML8
マイク/ラインインプットカード × 8 枚を装着したユニット
- AI8-AD8
AD カード × 8 枚を装着したユニット
- AI8-ML4AD4
マイク/ラインインプットカード × 4 枚 + AD カード × 4 枚を装着したユニット

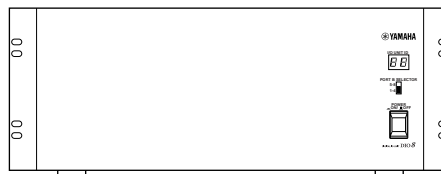
⚠ AI8 へのカードの装着は、ヤマハサービスエンジニアにご依頼ください。決してお客様ご自身では、行わないでください。

アナログ出力用ユニット(AO8)
アナログのオーディオ信号をエンジンから出力するための出力用ユニットで、DA カード LMY4-DA が 8 枚装着されています。



⚠ AO8へのカードの装着は、ヤマハサービスエンジニアにご依頼ください。決してお客様ご自身では、行わないでください。

デジタル入出力ユニット(DIO8)



PM1Dシステムのエンジンとの間で、ADAT、Tascam、AES/EBU の各フォーマットに対応したデジタルオーディオ信号の入出力、およびアナログオーディオ信号の入出力を行うためのユニットです。1 台の DIO8 につき、最大 8 枚のデジタル I/O カードまたはアナログ I/O カードが装着できます。

装着可能なカードの種類は、次の通りです。

カード	フォーマット	Input	Output
MY8-TD	TASCAM	8 IN	8 OUT
MY8-AT	ADAT	8 IN	8 OUT
MY8-AE	AES/EBU	8 IN	8 OUT
MY8-AD	ANALOG IN	8 IN	
MY4-AD	ANALOG IN	4 IN	
MY4-DA	ANALOG OUT		4 OUT
AP8AD*	ANALOG IN	8 IN	
AP8DA*	ANALOG OUT		8 OUT

*:APOGEE 社製品

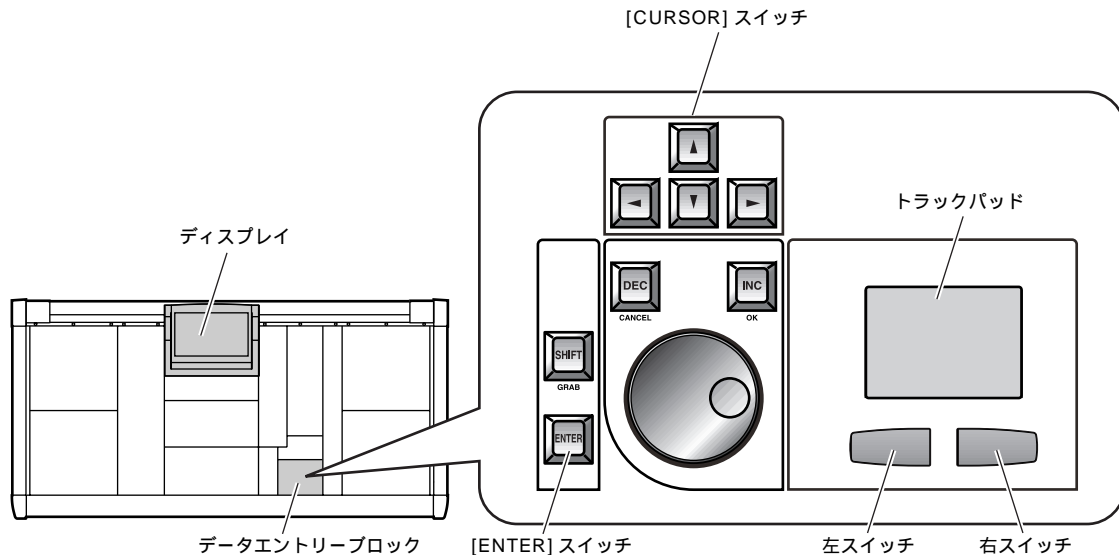
* 2000 年 9 月 1 日現在

⚠ AP8AD/AP8DAは、合計5枚以上装着して使用できません。また、AP8AD/AP8DA と MY8-AD/MY4-AD/MY4-DAを同時に使用する場合にも、以下のような枚数の制限があります。この制限を超えて使用した場合、過電流によりDIO8の故障の原因となる場合がありますので、必ずお守りください。AP8AD または AP8DA を使用しない場合や、AP8AD または AP8DA と MY8-TD/MY8-AT/MY8-AE いずれかのカードを同時に使用する場合のMY8-TD/MY8-AT/MY8-AEの枚数の制限はありません。

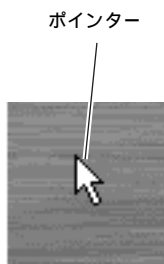
[AP8AD] +[AP8DA] の使用枚数	[MY8-AD]+[MY4- AD]+[MY4-DA] の使用枚数	[MY8-TD]+[MY8- AT]+[MY8-AE] の使用枚数
合計 0 枚	合計 8 枚まで	
合計 1 枚	合計 6 枚まで	DIO8 の空きスロット 枚数まで
合計 2 枚	合計 4 枚まで	DIO8 の空きスロット 枚数まで
合計 3 枚	合計 2 枚まで	DIO8 の空きスロット 枚数まで
合計 4 枚	合計 1 枚まで	DIO8 の空きスロット 枚数まで
合計 5 枚以上は 使用不可	—	—

「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」で使用する用語について

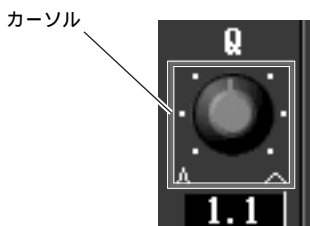
ここでは、CS1D の操作に関する用語のうち、「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」で使用する用語について説明します。より詳しい用語の説明は、「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」をご参照ください。



- ディスプレイ**
 コンソール CS1D の中央上部に配置された、LCD ディスプレイを指します。CS1D の内部設定を変更するときは、このディスプレイに必要な画面を呼び出し、画面内部のボタンやノブを操作します。
- ポインター**
 ディスプレイに表示される矢印を「ポインター」と呼び、これから操作する要素を選択するときに使用します。データエントリーブロックにあるトラックパッドを指で押し、押し続けたまま上下左右に指を動かすことで、ポインターが移動します。



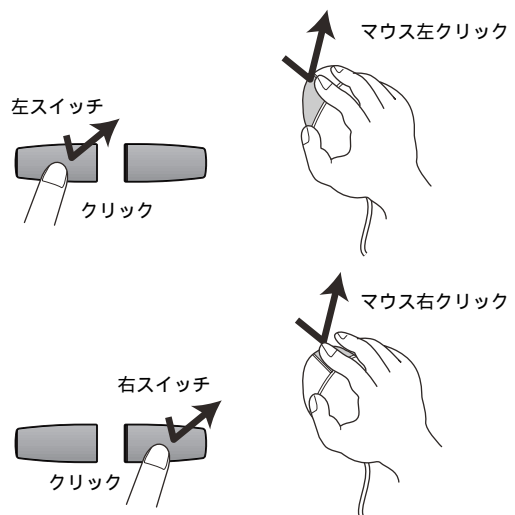
- カーソル**
 ディスプレイ上に表示される、赤い枠線を「カーソル」と呼びます。画面上のある要素がカーソルで囲まれているときは、その要素が操作の対象として選ばれていることを表します。



- クリック**
 画面上の特定の要素にポインターを合わせ、データエントリーブロックにあるトラックパッドの左または右スイッチを押す操作を「クリック」と呼びます。画面上のボタンのオン/オフを切り替えたり、カーソルを特定の要素に移動させるときに使用します。データエントリーブロックにある [CURSOR] スイッチを使ってカーソルを特定の要素に合わせ、[ENTER] スイッチを押した場合も、その要素をクリックしたときと同じ効果が得られます。



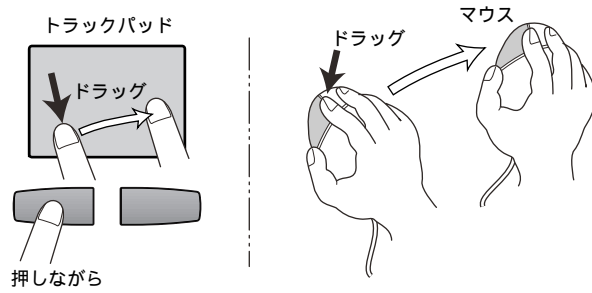
その他、CS1D の MOUSE 端子に接続したマウスを使用する方法、CS1D の KEYBOARD 端子に接続したキーボードの矢印キーや ENTER キーを使用する方法もあります。



- ドラッグ
画面上の特定の要素にポインターを合わせ、左または右のスイッチを押しながら、トラックパッドに指を押しつけて上下左右に動かす操作を“ドラッグ”と呼びます。画面上のノブやスライダーの値を連続的に変化させたり、特定の要素を別の位置に移動するときに使用します。



その他、CS1D の MOUSE 端子に接続したマウスを使用する方法もあります。



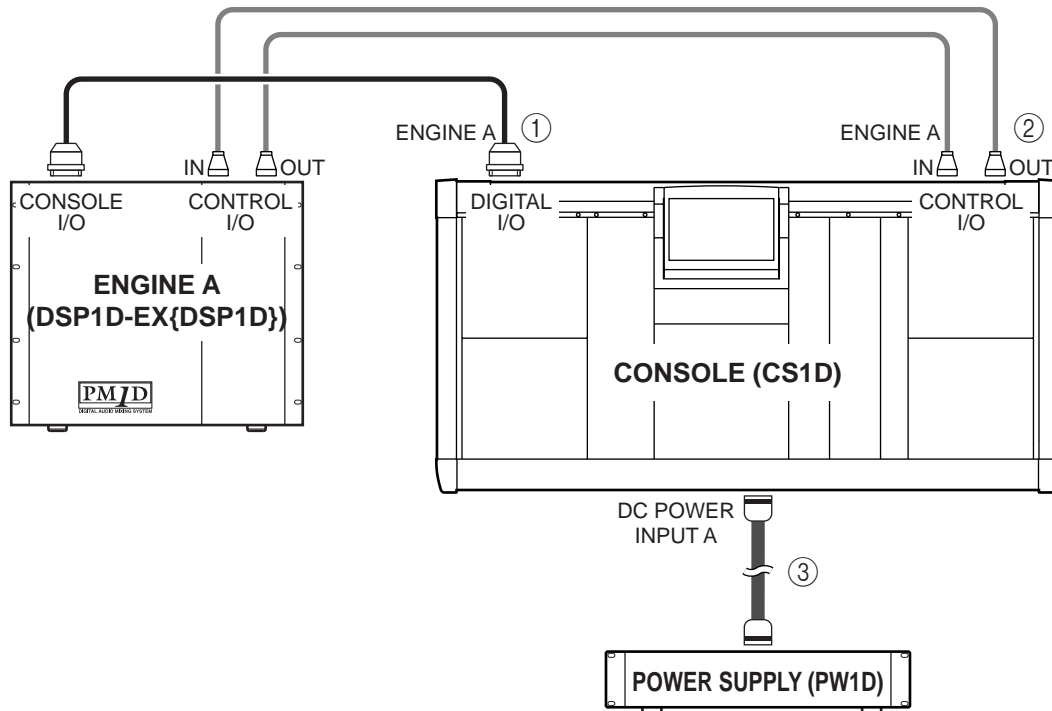
接続例(標準モード)

DSPx1

ここでは、コンソール(CS1D)×1台にエンジン(DSP1D-EX{DSP1D})×1台を使用する標準モードの接続方法について説明します。

コンソールとエンジンの接続

次の図は、標準モードで使用する場合の、コンソールとエンジンの代表的な接続方法を表したものです。



① デジタル入出力端子の接続

コンソールの DIGITAL I/O ENGINE A 端子とエンジンの CONSOLE I/O 端子を、付属の D-sub ハーフピッチ 68 ピンケーブルを使って接続します。

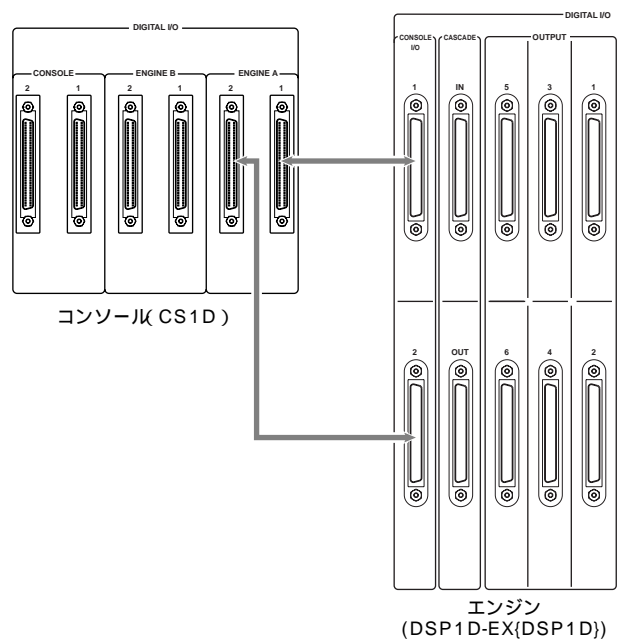
これらの端子は、マルチチャンネルのデジタルオーディオ信号を送受信するためのものです。

コンソールとエンジンのデジタル入出力端子は、同系列の端子が2種類ずつ用意されています(それぞれ1と2の番号が付いています)。

これら2系統の端子は、全く同等の仕様になっており、どちらか一方の端子を接続するだけで正常に動作します。しかし、1と2の両方を接続すれば、片方の端子を予備として使用することも可能です。

⚠ 同じ番号の端子同士を接続してください。違う番号の端子を接続しても正常に動作しません。

通常はこの接続方法をお勧めします。





デジタル入出力端子 1/2 の両方が接続されている場合、電源投入時には 1 の端子が優先されます。

1 または 2 の端子のうち、現在有効となっている側のデジタル出力端子からワードクロックが供給されなくなったときに、受信側の機器が自動的にもう一方の端子へと切り替えます。



- デジタル入出力端子の接続には、必ずヤマハ純正の D-sub ハーフピッチ 68 ピンケーブルのみをご使用ください。これ以外のケーブルを使用した場合の動作は保証しかねます。
- 付属の D-sub ハーフピッチ 68 ピンケーブルと異なる長さのケーブルが必要な場合は、お買い上げ販売店またはヤマハサービスセンターにご相談ください。

② コントロール入出力端子の接続

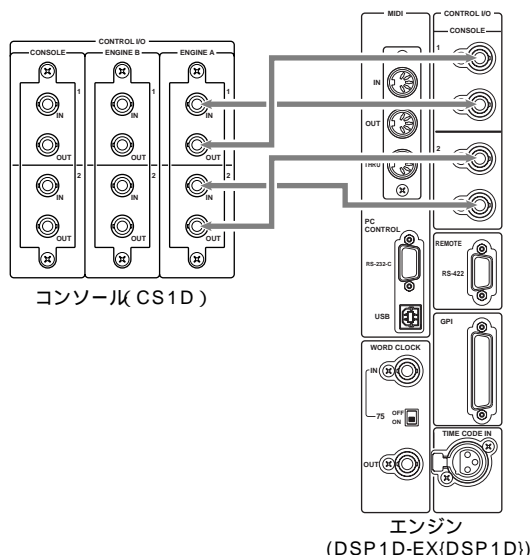
コンソールの CONTROL I/O ENGINE A IN 端子とエンジンの CONTROL I/O OUT 端子、コンソールの CONTROL I/O ENGINE A OUT 端子とエンジンの CONTROL I/O IN 端子を BNC ケーブル(50) で接続します。

これらの端子は、コンソールとエンジンの中で、制御信号を送受信するためのものです。

コンソールとエンジンのコントロール入出力端子は、同系列の端子が 2 種類ずつ用意されています(それぞれ 1 と 2 の番号が付いています)。

これら 2 系統の端子は全く同等の仕様になっており、どちらか 1 系統の端子を接続するだけで正常に動作します。しかし、1 と 2 の両方を接続すれば、片方の端子を予備として使用することも可能です。

通常はこの接続方法をお勧めします。



コントロール入出力端子 1/2 の両方が接続されている場合、電源投入時には 1 の端子が優先されます。

現在有効となっているコントロール出力端子が不通となったときに、受信側の機器が自動的にもう一方の端子へと切り替えます。

③ パワーサプライの接続

コンソールの DC POWER INPUT 端子と、パワーサプライ PW1D の DC OUTPUT 端子を、付属の専用ケーブルを接続します。

コンソールのリアパネルには、A/B 2 系統の DC POWER INPUT 端子が搭載されています。

パワーサプライを 1 台のみ使用する場合は、どちらか一方の DC POWER INPUT 端子に接続してください。



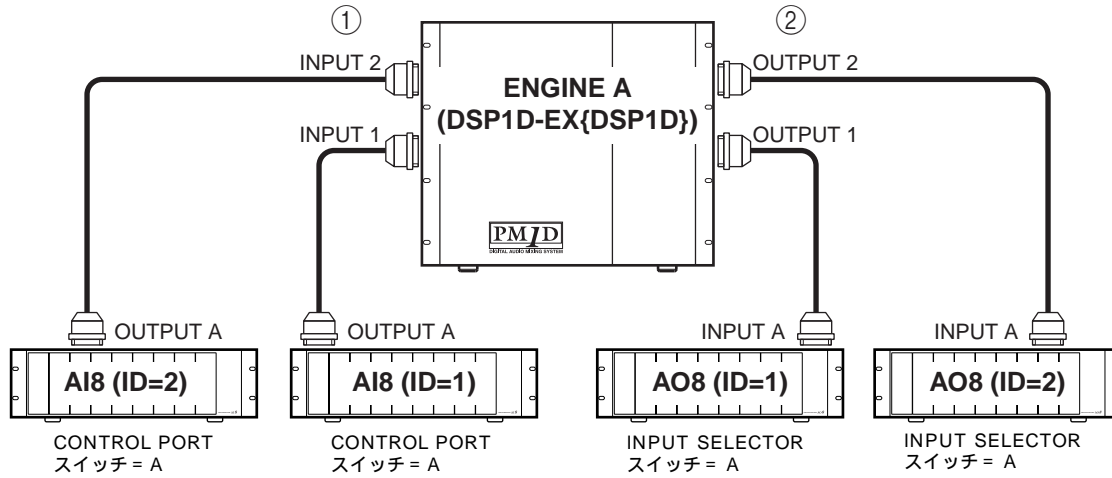
A/B 2 系統の DC POWER INPUT 端子に、2 台のパワーサプライを接続することも可能です。この接続方法を使えば、万が一、使用中に片方のパワーサプライが故障した場合でも、もう 1 台のパワーサプライから電源が供給されるため、引き続き PM1D システムを使用できます。



同じ番号の端子同士を接続してください。違う番号の端子を接続しても正常に動作しません。

エンジンとアナログ入出力用ユニットの接続(標準モード)

次の図は、標準モードで使用する場合の、エンジンとアナログ入出力用ユニットの代表的な接続方法を表したものです。



- ① アナログ入力用ユニット AI8 の接続
アナログ入力用ユニット AI8 の OUTPUT A 端子をエンジンの INPUT 1 ~ INPUT 10 端子に接続します。このとき、AI8 リアパネルのCONTROL PORTスイッチは、A の位置に合わせてください。
- ② アナログ出力用ユニット AO8 の接続
アナログ出力用ユニット AO8 の INPUT A 端子をエンジンの OUTPUT 1 ~ OUTPUT 6 端子に接続します。このとき、AO8 フロントパネルのINPUT SELECTORスイッチを A の位置に合わせてください。



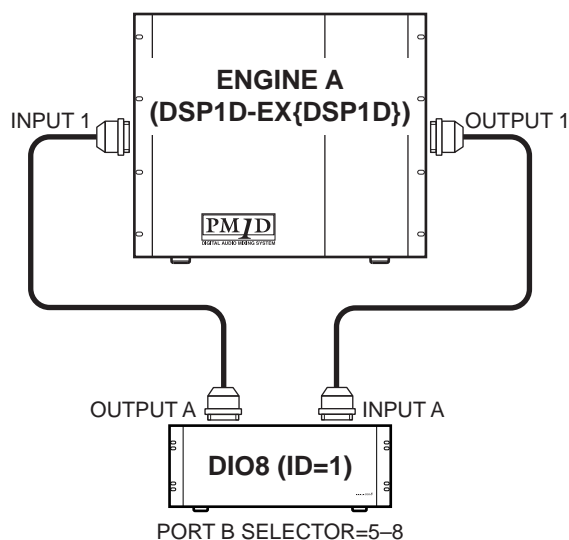
アナログ入力用ユニット AI8 はエンジン側のどのINPUT端子にも接続でき、接続したINPUT端子の番号がそのユニットのID番号となります。同じように、アナログ出力用ユニット AO8 はエンジン側のどのOUTPUT端子にも接続でき、接続したOUTPUT端子の番号がそのユニットのID番号となります。

- ⚠ 入出力を逆に接続しないようにご注意ください。この場合ユニットが認識されず、コントロールできません。

エンジンとデジタル入出力用ユニットの接続 (標準モード)

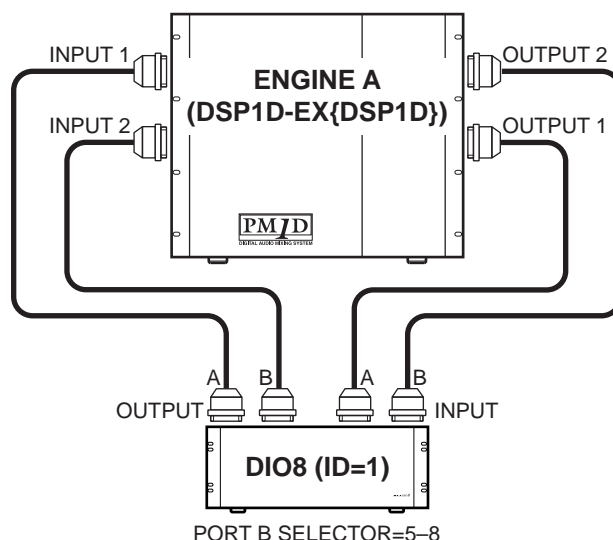
標準モードでデジタル入出力ユニット DIO8 をエンジンに接続する方法は、DIO8 のスロット 1 ~ 8 のうち 1 ~ 4 のみを使用するのか、1 ~ 4 と 5 ~ 8 の両方を使用するのかに応じて異なります。

- ① DIO8 のスロット 1 ~ 4 のみに入出力カードが装着されている場合
 次の図は、DIO8 のスロット 1 ~ 4 のみに、入出力カードが装着されている場合の接続例です。



デジタル入出力用ユニットの OUTPUT A 端子をエンジンの INPUT 1 ~ 10 端子に、デジタル入出力用ユニットの INPUT A 端子をエンジンの OUTPUT 1 ~ 6 端子に接続します。このとき、DIO8 フロントパネルの PORT B SELECTOR スイッチを 5-8 の位置に設定してください。

- ② DIO8 のスロット 5 ~ 8 にも入出力カードが装着されている場合
 次の図は、DIO8 のスロット 1 ~ 4 と、スロット 5 ~ 8 の両方に入出力カードが装着されている場合の接続例です。



デジタル入出力用ユニットの OUTPUT 端子 A/B をエンジンの INPUT 1 ~ 10 端子に、デジタル入出力用ユニットの INPUT 端子 A/B をエンジンの出力端子 OUTPUT 1 ~ 6 端子に接続します。このとき、DIO8 フロントパネルの PORT B SELECTOR スイッチを 5-8 の位置に設定してください。



デジタル入出力用ユニット DIO8 は、エンジン側の INPUT 端子 / OUTPUT 端子にも接続できます。DIO8 は、接続状況から自動的にコントロール端子を選択して、その端子に接続されたエンジンの端子番号をユニットの ID として LED ディスプレイに表示します。上の例では、INPUT1 の端子番号がユニットの ID 番号となります。

- ⚠ 入出力を逆に接続しないようにご注意ください。この場合ユニットが認識されず、コントロールできません。
- ⚠ MY8-AT カードを使用して ADAT フォーマットの信号を扱う場合、接続する機器によっては同期が外れやすい場合があります。より確実に同期させるため、組み合わせで使用しているデジタルオーディオ機器のワードクロックは、ADAT フォーマットの端子以外から取ることをおすすめします。

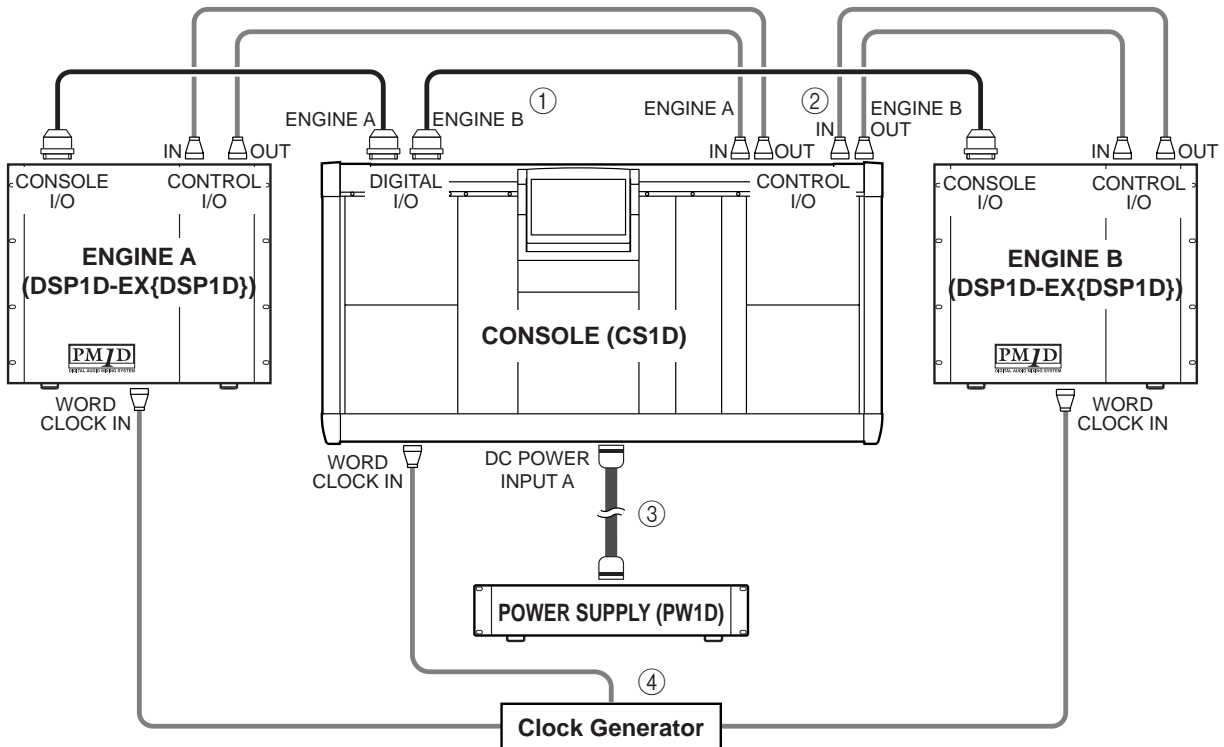
接続例(ミラーモード)

DSPx2

ここでは、コンソール(CS1D)× 1 台にエンジン(DSP1D-EX{ DSP1D })× 2 台を使用するミラーモードの接続方法について説明します。

コンソールとエンジンの接続(ミラーモード)

次の図は、ミラーモードで使用する場合の、コンソールとエンジンの代表的な接続方法を表したものです。



① デジタル入出力端子の接続

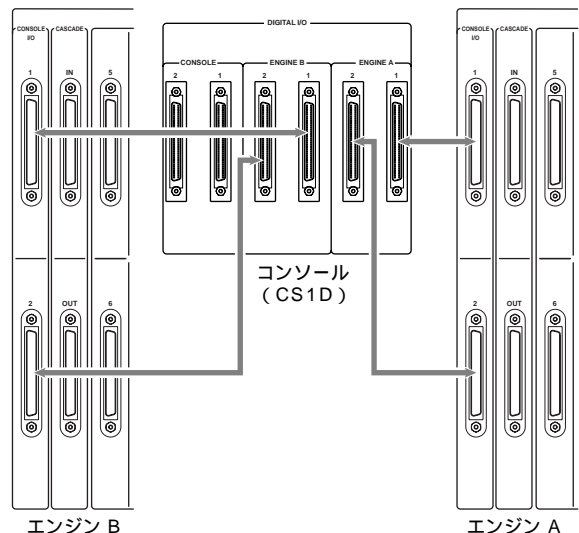
コンソールの DIGITAL I/O ENGINE A 端子とエンジン A の CONSOLE I/O 端子、コンソールの DIGITAL I/O ENGINE B 端子とエンジン B の CONSOLE I/O 端子を、付属の D-sub ハーフピッチ 68 ピンケーブルを使って接続します。これらの端子は、マルチチャンネルのデジタルオーディオ信号を送受信するためのものです。



- デジタル入出力端子の接続には、必ずヤマハ純正の D-sub ハーフピッチ 68 ピンケーブルのみをご使用ください。これ以外のケーブルを使用した場合の動作は保証しかねます。
- 付属の D-sub ハーフピッチ 68 ピンケーブルと異なる長さのケーブルが必要な場合は、お買い上げ販売店またはヤマハサービスセンターにご相談ください。
- コンソールとエンジン A/B のデジタル入出力端子は、同系列の端子が 2 種類ずつ用意されています(それぞれ 1 と 2 の番号が付いています)。これら 2 系統の端子は全く同等の仕様になっており、どちらか一方の端子を接続するだけで正常に動作し

ます。しかし、1 と 2 の両方を接続すれば、片方の端子を予備として使用することも可能です。

通常はこの接続方法をお勧めします。





デジタル入出力端子 1/2 の両方が接続されている場合、電源投入時には 1 の端子が優先されます。

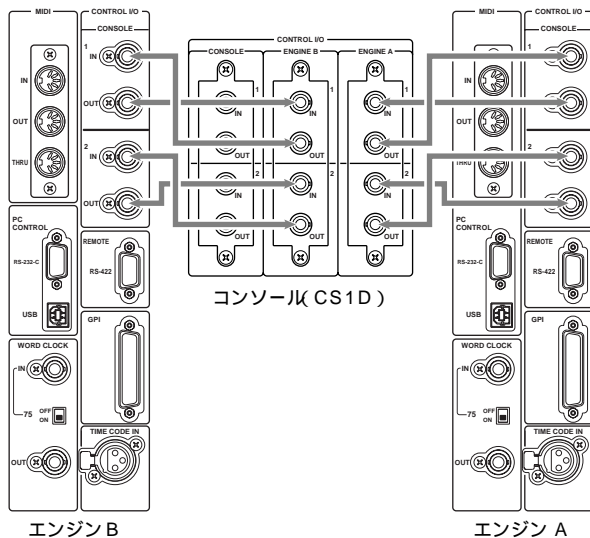
1 または 2 の端子のうち、現在有効となっている側のデジタル出力端子からワードクロックが供給されなくなったときに、受信側の機器が自動的にもう一方の端子へと切り替えます。

② コントロール入出力端子の接続

コンソールの CONTROL I/O ENGINE A IN 端子 / OUT 端子と、エンジン A の CONTROL I/O OUT 端子 / IN 端子をそれぞれ BNC ケーブル(50) で接続します。同じように、コンソールの CONTROL I/O ENGINE B IN 端子 / OUT 端子と、エンジン B の CONTROL I/O OUT 端子 / IN 端子をそれぞれ BNC ケーブル(50) で接続します。これらの端子は、コンソールとエンジン A/B との間で、制御信号を送受信するためのものです。

コンソールとエンジン A/B のコントロール入出力端子は、同系列の端子が 2 種類ずつ用意されています(それぞれ 1 と 2 の番号が付いています)。これら 2 系統の端子は全く同等の仕様になっており、どちらか一方の端子を接続するだけで正常に動作します。しかし、1 と 2 の両方を接続すれば、片方の端子を予備として使用することも可能です。

通常はこの接続方法をお勧めします。



コントロール入出力端子 1/2 の両方が接続されている場合、電源投入時には 1 の端子が優先されます。

コントロール出力端子 1/2 からは、常時同じ信号が出力されています。現在有効となっているコントロール出力端子が不通となったときに、受信側の機器が自動的にもう一方の端子へと切り替えます。

⚠ 同じ番号の端子同士を接続してください。違う番号の端子を接続しても正常に動作しません。

③ パワーサプライの接続

コンソールの DC POWER INPUT 端子と、パワーサプライ(PW1D)の DC OUTPUT 端子を、付属の専用ケーブルを使って接続します。

コンソールのリアパネルには、A/B 2 系統の DC POWER INPUT 端子が搭載されています。パワーサプライを 1 台のみ使用する場合は、どちらか一方の DC POWER INPUT 端子に接続してください。

コンソールの DC POWER INPUT 端子 A/B に、2 台のパワーサプライを接続することも可能です。この接続方法を使えば、万が一、使用中に片方のパワーサプライが故障した場合でも、もう 1 台のパワーサプライから電源が供給されるため、引き続き PM1D システムを使用できます。

④ ワードクロックの接続

外部のクロックジェネレーターのクロック出力端子を、コンソールの WORD CLOCK IN 端子、およびエンジン A/B の WORD CLOCK IN 端子に BNC ケーブル(75) で接続します。

ワードクロックの送信側と受信側の機器を 1 対 1 で接続し、受信側の機器で 75 スイッチをオンに設定してください。

⚠ ワードクロックの送受信回路は基本的に 1 対 1 接続を想定して設計されています。そのため、クロック送信側の 1 端子に対して受信側の機器を複数台接続した場合は性能を損ねたり正常動作をしなくなる場合があります。

やむを得ず、そのような接続をされる場合には、受信側の機器は 1 台のみ 75 スイッチをオンに、残りの機器はすべて 75 スイッチをオフに設定してください。

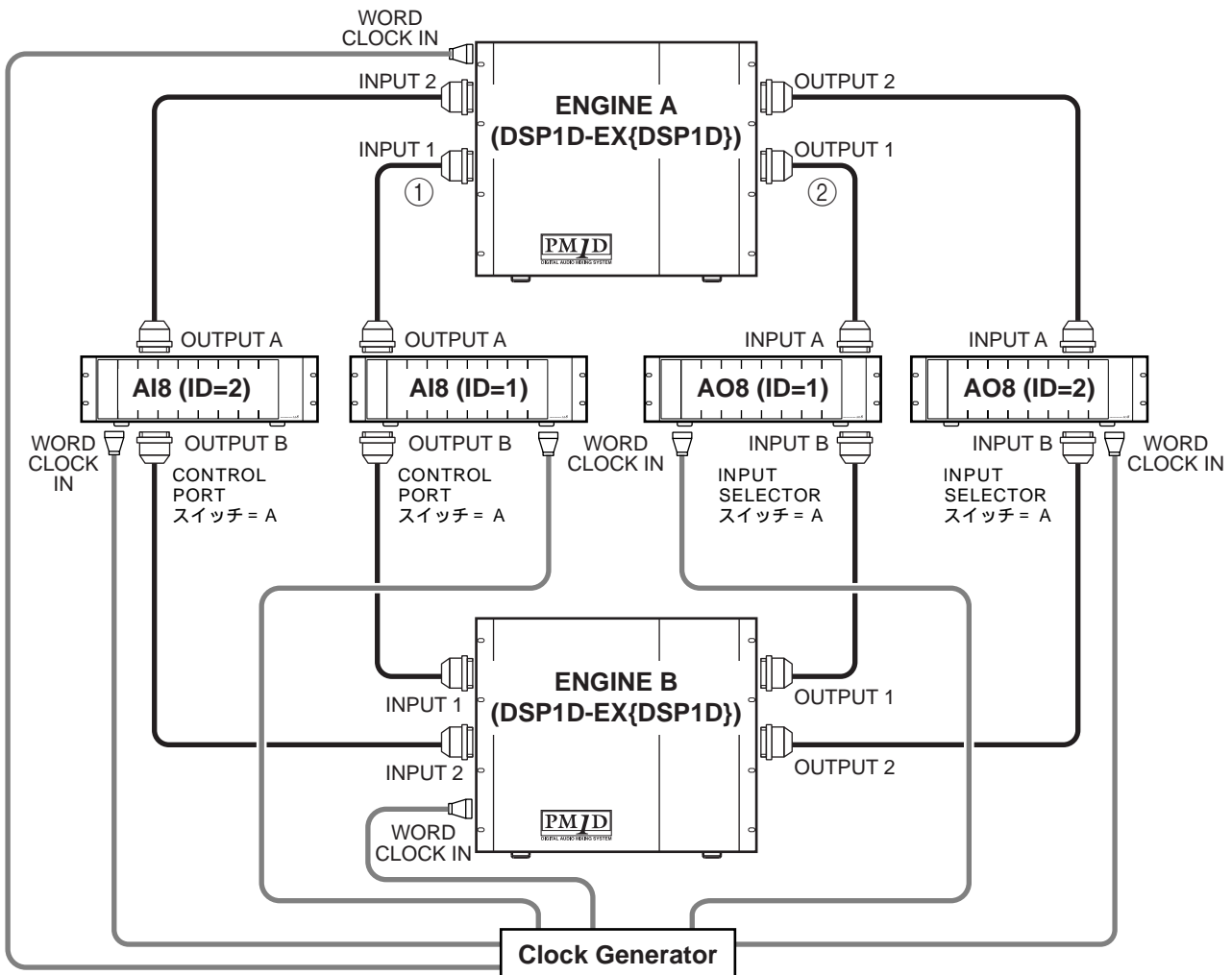
⚠ ミラーモードでは、現在使用しているエンジンが不調になったときに、マニュアル操作でもう 1 台のエンジンに切り替えることができます。

そのときのクロック系の切り替え時間を最小限にするために、外部のクロックジェネレーターからコンソールやエンジン A/B にワードクロックを供給することを推奨しています。

もちろん、この供給方法でなくても切り替えは行われます。

エンジンとアナログ入出力用ユニットの接続(ミラーモード)

次の図は、ミラーモードで使用する場合の、エンジンとアナログ入出力用ユニットの代表的な接続方法を表したものです。



① アナログ入力用ユニット AI8 の接続

アナログ入力用ユニット AI8 の OUTPUT A 端子をエンジン A の INPUT 1 ~ INPUT 10 端子に、AI8 の OUTPUT B 端子をエンジン B の INPUT 1 ~ INPUT 10 端子に接続します。



- ミラーモードで使用する場合、AI8 の OUTPUT 端子 A/B はそれぞれエンジン A/B の同じ番号の INPUT 端子に接続しなければなりません。別の番号の INPUT 端子に接続した場合、エンジン A/B を切り替えたときに入力信号の内容が変わってしまいますので、十分ご注意ください。
- ミラーモードで使用する場合、AI8 の CONTROL PORT スイッチは、初期設定として A の位置に合わせてください。

② アナログ出力用ユニット AO8 の接続

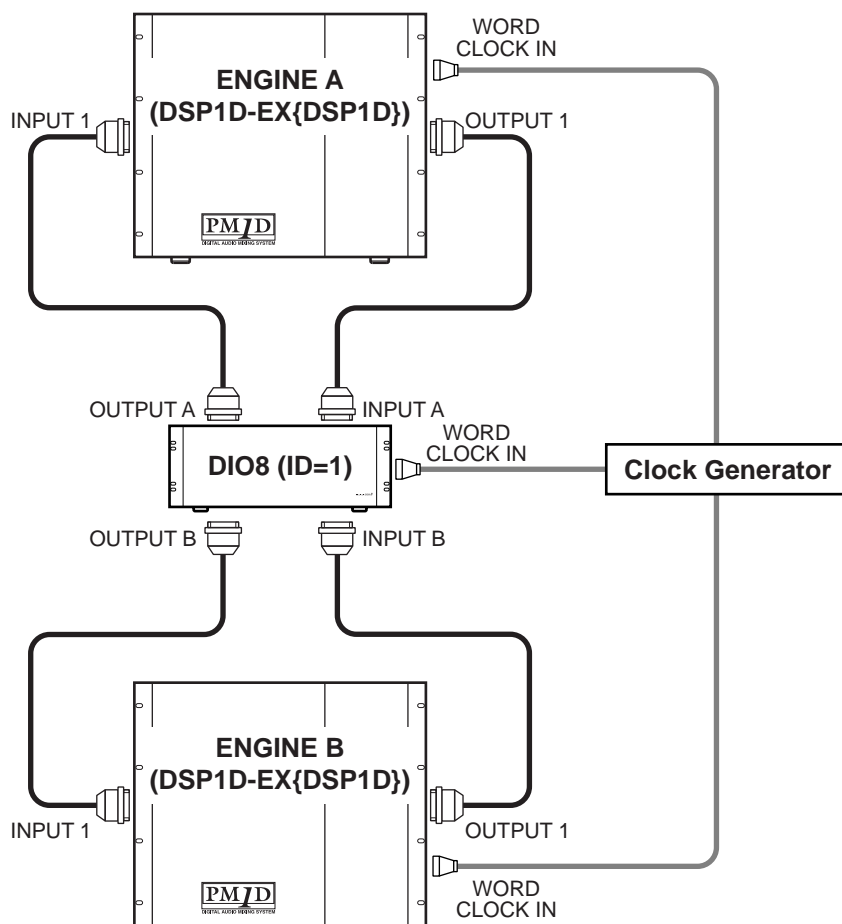
アナログ出力用ユニット AO8 の INPUT A 端子をエンジン A の OUTPUT 1 ~ OUTPUT 6 端子に、AO8 の INPUT B 端子をエンジン B の OUTPUT 1 ~ OUTPUT 6 端子に接続します。



- ミラーモードで使用する場合、AO8 の INPUT 端子 A/B は、それぞれエンジン A/B の同じ番号の OUTPUT 端子に接続してください。別の番号の OUTPUT 端子に接続した場合、エンジン A/B を切り替えたときに、出力信号の内容が変わってしまいますので、十分ご注意ください。
- ミラーモードで使用する場合、AO8 の INPUT SELECTOR スイッチは、初期設定値として A の位置に合わせてください。
- 入出力を逆に接続しないようご注意ください。この場合ユニットが認識されず、コントロールできません。

エンジンとデジタル入出力用ユニットの接続(ミラーモード)

次の図は、ミラーモードで使用する場合の、エンジンとデジタル入出力用ユニットの代表的な接続方法を表したものです。



ミラーモードでDIO8を使用する場合、スロット1～4に搭載された入出力カードのみ使用できます。デジタル入出力用ユニットDIO8のOUTPUT A端子をエンジンAのINPUT 1～10端子に、OUTPUT B端子をエンジンBのINPUT 1～10端子に接続します。同じように、DIO8のINPUT A端子をエンジンAのOUTPUT 1～6端子に、INPUT B端子をエンジンBのOUTPUT 1～6端子に接続します。



- ミラーモードで使用する場合、DIO8のINPUT端子A/Bは、それぞれエンジンA/Bの同じ番号のOUTPUT端子に接続してください。また、DIO8のOUTPUT端子A/Bは、それぞれエンジンA/Bの同じ番号のINPUT端子に接続してください。
- 別の番号の端子に接続すると、エンジンA/Bを切り替えたときに、入出力信号の内容が変わってしまいますので、十分ご注意ください。
- ミラーモードで使用する場合、DIO8フロントパネルのPORT B SELECTORスイッチは初期設定として使用する端子がAならば5-8を、Bならば1-4に設定してください。
- 入出力を逆に接続しないようご注意ください。この場合ユニットが認識されず、コントロールできません。



MY8-ATカードを使用してADATフォーマットの信号を扱う場合、接続する機器によっては同期が外れやすい場合があります。より確実に同期させるため、組み合わせて使用しているデジタルオーディオ機器のワードクロックは、ADATフォーマットの端子以外から取ることをおすすめします。

電源の投入と接続の確認

ここでは、PM1D システムに含まれる各機器の電源を投入し、機器同士の接続状態を確認する方法を説明します。

⚠ 以下の操作を行う前に、6～13ページの説明に従って、機器同士を接続してください。



PM1D システムを初めて起動する場合だけでなく、設置場所を移動して接続をやり直した場合や、システム構成や接続方法を変更した場合にも、最初に以下の方法で確認することをお勧めします。

電源を投入する

PM1D システムに含まれる各機器の接続が終わったら、入出力ユニット、エンジン、コンソール用パワーサプライの順番で電源を入れてください。

⚠ エンジン(DSP1D)やコンソール用パワーサプライ(PW1D)の電源を入れる場合、電源を切って5秒以上経ってから行ってください。故障の原因となる場合があります。

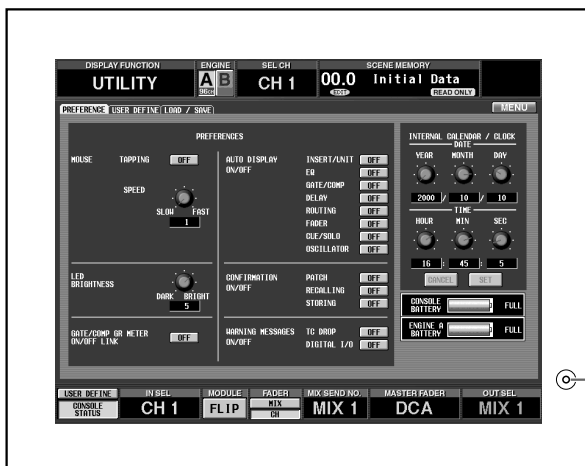
DSPx2

ミラーモードで使用する場合は、同様に、クロックジェネレーターの電源も入れてください。



- 「PM1D 操作マニュアル(設置導入編)」は、CS1D の内部設定が初期状態にあることを前提に書かれています。既に CS1D の設定内容を初期状態から変更してある場合、もしくは初期状態かどうか分からないときは、パワーサプライPW1Dの電源を入れ、LCD画面にオープニングタイトルが表示されたのを確認してから、CS1Dのトラックパッドの下左右スイッチ両方を押し、MEMORY INITIALIZATION ポップアップウィンドウが表示されるまでその状態のまま待ってください。詳しくは「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。ただし、この方法で電源を入れたときは、お客様ご自身が保存したシーンやライブラリーが失われます。誤って重要なデータを消してしまわないように、十分にご注意ください。

CS1D のディスプレイにオープニング画面が現れた後、次のような画面が呼び出されます。



◎ ブライツネス

コンソールを操作する位置から画面が見やすくなるように、画面の角度を見やすい位置に設定し、ディスプレイ右側のブライツネスツマミを調節してください。

⚠ 各機器の電源投入は、必ず各機器の電源スイッチで行ってください。また、各機器の電源を投入する順序も正しく行ってください。

オープニング画面後、“VERSION CHECK”ポップアップウィンドウが表示された場合、PM1D システムのバージョンが正しくない場合がありますので、接続されている機器のバージョンを全て統一させてください。方法は、付属のPM1D SYSTEM SOFTWARE DISC 内にある説明をお読みください。



通常の操作では、最後に電源を切ったときに呼び出していた画面が表示されます。

各機器の状態を確認する(標準モード)

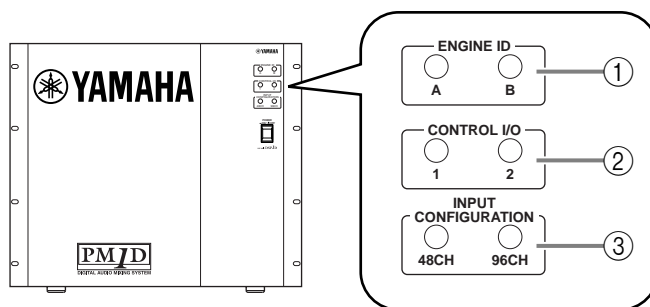
DSPx1

PM1D システムの電源を投入したら、各機器の LED やインジケータで、機器同士の接続が適切かどうかを確認できます。以下の記述に従って、各機器の状態をチェックしてください。

なお、標準モードとミラーモードでは確認方法が異なるため、ここでは標準モードについて説明します。ミラーモードで使用する場合は、「各機器の状態を確認する(ミラーモード)」(P18)に進んでください。

エンジンの確認(標準モード)

エンジン DSP1D-EX(DSP1D)のフロントパネルには、次の情報が表示されます。

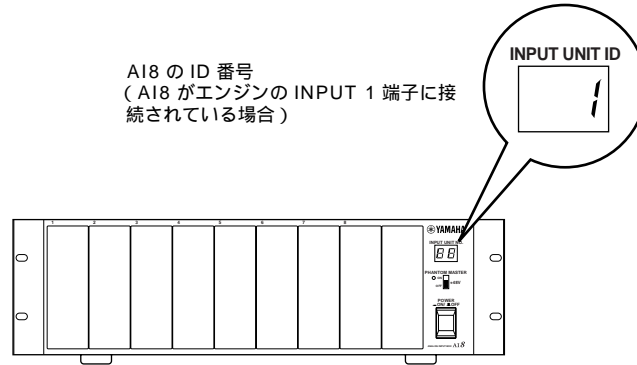


- ① ENGINE ID
エンジン(DSP1D-EX(DSP1D))が、コンソールの ENGINE A 系列または ENGINE B 系列のどちらの端子(DIGITAL I/O、CONTROL I/O)に接続されているかを表すインジケータです。標準モードでは、常時 A の LED が点灯します。
- ② CONTROL I/O
エンジンとコンソールの CONTROL I/O 端子同士が正常に接続されていれば、2 系統(1 または 2)の CONTROL I/O 端子のうち、現在有効となっている端子に相当する LED が点灯します。
- ③ INPUT CONFIGURATION(インпутコンフィギュレーション)
そのエンジンで使用可能なモノラルインプットチャンネルの数を表示します。エンジンが DSP1D-EX の場合は 96CH { DSP1D では 48CH } の LED が点灯します。

⚠ 各インジケータの点灯、点滅表示については (DSP1D-EX(DSP1D)) に付属の取扱説明書をお読みください。

アナログ入力用ユニットの確認(標準モード)

入力用ユニット AI8 とエンジンが正常に接続されていれば、AI8 の INPUT UNIT ID インジケータに、そのユニットの ID 番号(AI8 を接続したエンジンの INPUT 端子番号)が表示されます。



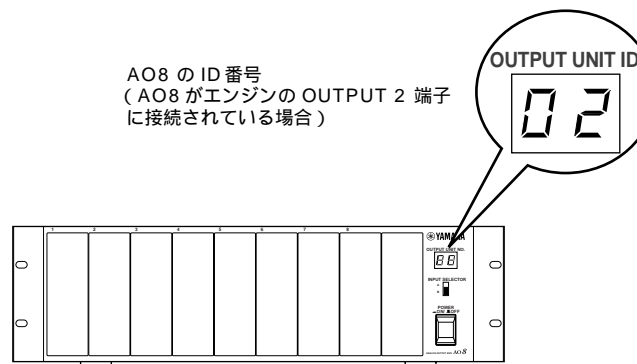
⚠ AI8 の接続やワードクロックの同期が不適切な場合、INPUT UNIT ID インジケータに、次のようなエラー表示が現れます。

- E1AI8 がエンジンの OUTPUT 端子に接続されています。INPUT 端子に接続し直してください。
- E3AI8 リアパネルの OUTPUT 端子に接続されたケーブルが外れているか、接続先が間違っています。ケーブルを確認してください。

- UL(Unlocked).AI8のワードクロックが、PM1Dシステムと同期していません。AI8 の WORD CLOCK IN 端子の接続、もしくは CS1D のワードクロックの設定(P24)を確認してください
- UQ(Unconnected).コントロール信号が正しく受信されていません。エンジンの電源がオンされていることを確認してください。

アナログ出力用ユニットの確認(標準モード)

アナログ出力用ユニット AO8 とエンジンが正常に接続されていれば、AO8 の OUTPUT UNIT ID インジケータに、そのユニットの ID 番号(AO8 を接続したエンジンの OUTPUT 端子番号)が表示されます。複数の端子に接続している場合には、エンジンがコントロール信号送受信に使用している端子の番号が表示されています。



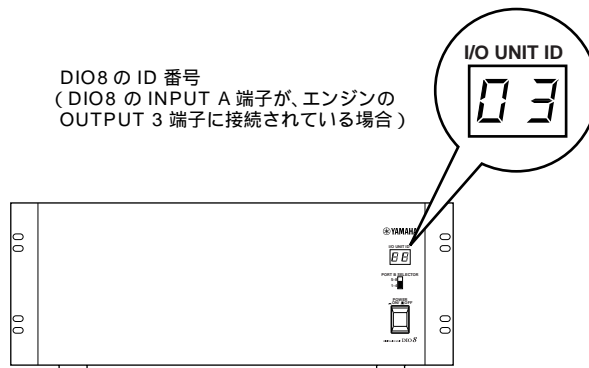
⚠ AO8 の接続やワードクロックの同期が不適切な場合、OUTPUT UNIT ID インジケータに次のようなエラー表示が現れます。

- E2AO8 がエンジンの INPUT 端子に接続されています。OUTPUT 端子に接続し直してください。
- E3AO8 リアパネルの INPUT 端子に接続されたケーブルが外れているか、接続先が間違っています。ケーブルを確認してください。

- UL(Unlocked).....AO8 のワードクロックが PM1D システムと同期していません。AO8 の WORD CLOCK IN 端子の接続、もしくは CS1D のワードクロックの設定(P24)を確認してください。
- UQ(Unconnected).コントロール信号が正しく受信されていません。エンジンの電源がオンされていることを確認してください。

デジタル入出力用ユニット(標準モード)

デジタル入出力用ユニット DIO8 とエンジンが正常に接続されていれば、DIO8 の I/O UNIT ID インジケータに、そのユニットの ID 番号 (DIO8 の INPUT A 端子を接続したエンジンの OUTPUT 端子番号) が表示されます。複数の端子に接続している場合には、エンジンがコントロール信号送受信に使用している端子の番号が表示されています。



⚠ AI8、AO8、DIO8 の各ユニットのインジケータ表示については各ユニット付属の取扱説明書をお読みください。

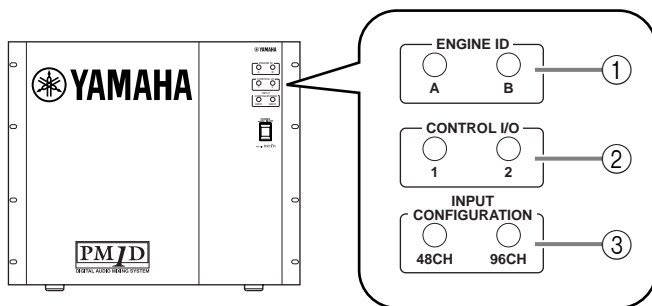
各機器の状態を確認する(ミラーモード)

DSPx2

ここでは、PM1D システムをミラーモードで使用する場合に、各機器の接続状態を確認する方法を説明します。

エンジン(ミラーモード)

エンジン DSP1D-EX{ DSP1D }のフロントパネルには、次の情報が表示されます。



① ENGINE ID

DSP1D-EX{ DSP1D }が、コンソールの ENGINE A 系列または ENGINE B 系列のどちらの端子 (DIGITAL I/O, CONTROL I/O) に接続されているかを表すインジケータです。

A または B どちらか一方の LED が点灯している場合、そのエンジンが使用されていることを表わしています。どちらか一方の LED が点滅している場合、そのエンジンは待機状態であることを表わしています。



- エンジン A/B の両方を接続しているにもかかわらず、電源投入時にエンジン A と B 両方の ENGINE ID LED が点滅する場合、それぞれのエンジンの接続 (デジタル入出力端子、コントロール入出力端子) を確認してください。
- どちらの LED も消灯しているときは、エンジンとコンソール間のデジタル信号またはコントロール信号のコミュニケーションが確立できていません。エンジン A/B とコンソール、コンソールとパワーサプライの接続を確認してください。

② CONTROL I/O

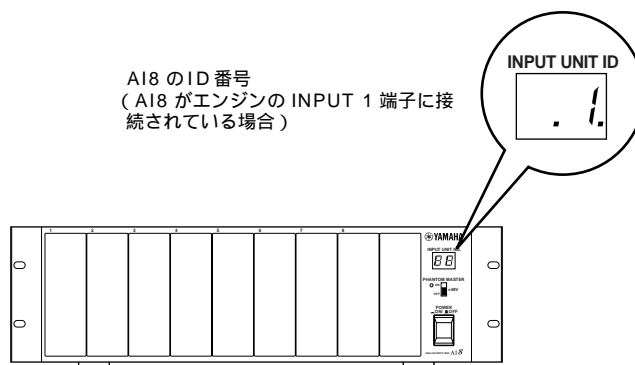
エンジンとコンソールの CONTROL I/O 端子同士が正常に接続されていれば、2 系統 (1 または 2) の CONTROL I/O 端子のうち、現在有効となっている端子に相当する LED が点灯します。



- 電源投入時には 1 の端子が優先されます。1/2 の両方の端子が接続されているにもかかわらず、電源投入時に 2 の LED が点灯する場合は、端子 1 の接続を確認してください。
 - 1 の LED が点滅しているときは、エンジンとコンソール間のコントロール信号のコミュニケーションが確立できていません。DSP1D-EX{ DSP1D } と CS1D の CONTROL I/O 端子同士の接続を確認してください。
- ③ INPUT CONFIGURATION (インプットコンフィギュレーション)
そのエンジンで使用可能なモノラルインプットチャンネルの数を表示します。
DSP1D-EX では「96CH」、DSP1D では「48CH」の LED が点灯します。

アナログ入力用ユニットの確認(ミラーモード)

ミラーモードでは、アナログ入力用ユニット AI8 とエンジンが正常に接続されていれば、AI8 の INPUT UNIT ID インジケータに、そのユニットの ID 番号 (AI8 を接続したエンジンの INPUT 端子番号) が表示され、ID 番号の両側にドット (.) が点灯します。

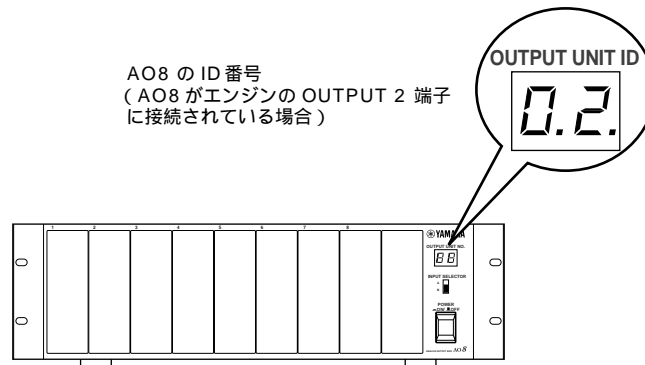


⚠ AI8 の接続や CONTROL INPUT SELECTOR スイッチの設定、ワードクロックの同期が不適切な場合、INPUT UNIT ID インジケータに次のようなエラー表示が現れます。

- E1AI8 がエンジンの OUTPUT 端子に接続されています。INPUT 端子に接続し直してください。
- E3AI8 リアパネルの OUTPUT 端子に接続されたケーブルが外れているか、接続先が間違っています。ケーブルを確認してください。
- UL(Unlocked).....ワードクロックが同期していません。
AI8 の WORD CLOCK IN 端子の接続、もしくは CS1D のワードクロックの設定(P28)を確認してください
- UC(Unconnected)コントロール信号が正しく受信されていません。
エンジンの電源がオンされていることを確認してください。
- ID 番号と A (または b) を繰り返し表示
CS1D からのコントロール信号により、有効なエンジンが A(または B)に強制的に切り替わったため、AI8 の CONTROL INPUT SELECTOR スイッチの設定と実際の動作が一致していません。
この表示が出ることはエラーではありませんが、必要に応じて CONTROL INPUT SELECTOR スイッチの設定、もしくは CS1D の設定を確認してください。

アナログ出力用ユニットの確認(ミラーモード)

ミラーモードでは、出力用ユニット AO8 とエンジンが正常に接続されていれば、OUTPUT UNIT ID インジケータにそのユニットの ID 番号(AO8 を接続したエンジンの OUTPUT 端子番号)が表示され、ID 番号の両側にドット(.)が点灯します。

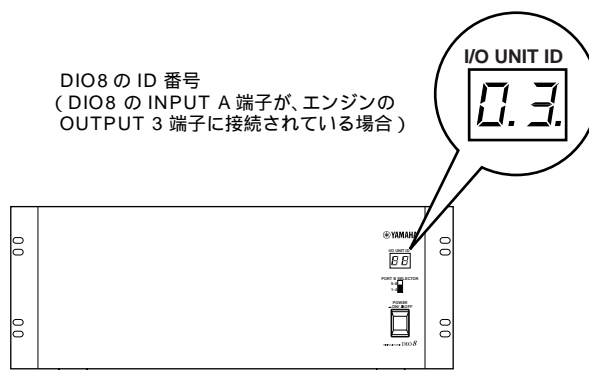


⚠ AO8 の接続や INPUT SELECTOR スイッチの設定、ワードクロックの同期が不適切な場合、OUTPUT UNIT IDインジケータに次のようなエラー表示が現れます。

- E2AO8 がエンジンの INPUT 端子に接続されています。OUTPUT 端子に接続し直してください。
- E3AO8 リアパネルの INPUT 端子に接続されたケーブルが外れているか、接続先が間違っています。ケーブルを確認してください。
- UL(Unlocked).....ワードクロックが同期していません。AO8 の WORD CLOCK IN 端子の接続、もしくは CS1D のワードクロックの設定(P28)を確認してください
- UC(Unconnected)コントロール信号が正しく受信されていません。エンジンの電源がオンされていることを確認してください。
- ID 番号と A(または b)を繰り返し表示
CS1D からのコントロール信号により、有効なエンジンが A(または B)に強制的に切り替わったため、AI8 の INPUT SELECTOR スイッチの設定と実際の動作が一致していません。この表示が出ることはエラーではありませんが、必要に応じて INPUT SELECTOR スイッチの設定、もしくは CS1D の設定を確認してください。

デジタル入出力用ユニットの確認(ミラーモード)

出力用ユニットとエンジンが正常にミラーモード接続され、DIO8 の PORT B SELECTOR が 5-8 の位置に設定されているときは、I/O UNIT ID インジケータに、そのユニットの ID 番号(DIO8 の INPUT A 端子を接続したエンジンの OUTPUT 端子番号)が表示され、その両側にドット(.)が点灯します。



⚠ DIO8 の接続や PORT B SELECTOR スイッチの設定、ワードクロックの同期が不適切な場合、DIO8 の I/O UNIT ID インジケータに次のようなエラー表示が現れます。

- UL(Unlocked)..... DIO8 のワードクロックが PM1D システムと同期していません。DIO8 の WORD CLOCK IN 端子の接続、もしくは CS1D のワードクロックの設定 (P28)を確認してください。
- ID 番号と A(または b)を繰り返し表示
CS1D からのコントロール信号により、有効なエンジンが A(または B)に強制的に切り替わったため、DIO8 の PORT B SELECTOR スイッチの設定と実際の動作が一致していません。この表示が出ることはエラーではありませんが、必要に応じて PORT B SELECTOR スイッチの設定、もしくは CS1D の設定を確認してください。

基本設定(標準モード)

DSPx1

PM1D システムを初めて起動するときには、PM1D のオペレーションモード(システム構成や機器同士の接続方法を決定する要素)を選択したり、システム全体で共有するワードクロックを設定する必要があります。これらの設定を一度済ませておけば、PM1D システムが自動的にその設定を記憶します(ただし、システム構成を変更したときは、再設定が必要になる場合があります)。

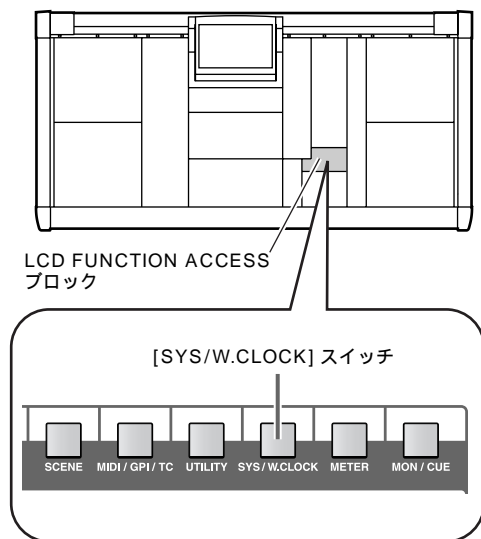
なお、標準モードとミラーモードでは画面の表示や設定内容が異なりますので、ご注意ください。ここでは標準モードの基本設定について説明します。ミラーモードで使用する場合は、「基本設定(ミラーモード)」(P26)に進んでください。

オペレーションモードを選択する(標準モード)

“オペレーションモード”とは、PM1D システムの構成や、機器同士の接続方法を決定する要素です。PM1D システム Ver1.0 のオペレーションモードには、コンソール×1台とエンジン×1台を使用する“標準モード”、またはコンソール×1台とエンジン×2台を使用する“ミラーモード”があります。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [SYS/W. CLOCK] スイッチを何回か押し、次ページの画面を表示させてください。

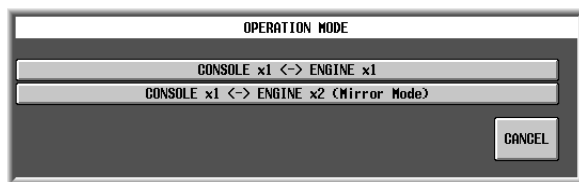


LCD FUNCTION ACCESS ブロックのスイッチ類は、ディスプレイに特定のファンクションを呼び出すためのものです。同じスイッチを繰り返し押すことで、そのファンクションに含まれる画面が順番に切り替わります。



この画面は、各機器の接続状態を確認したり、オペレーションモードを選択する SYSTEM CONNECTION 画面です。

2. “OPERATION MODE” という表記の右側にある ボタンをクリックしてください。オペレーションモードを選択する OPERATION MODE ウィンドウが表示されます。



3. “CONSOLE x1 <-> ENGINE x1” と表示されたボタンをクリックしてください。“CONSOLE x1 <-> ENGINE x1” をクリックすると、“標準モード” が選択され、以前の画面に戻ります。

このとき、OPERATION MODE の欄に“CONSOLE x1 <-> ENGINE x1” と表示されていることを確認してください。



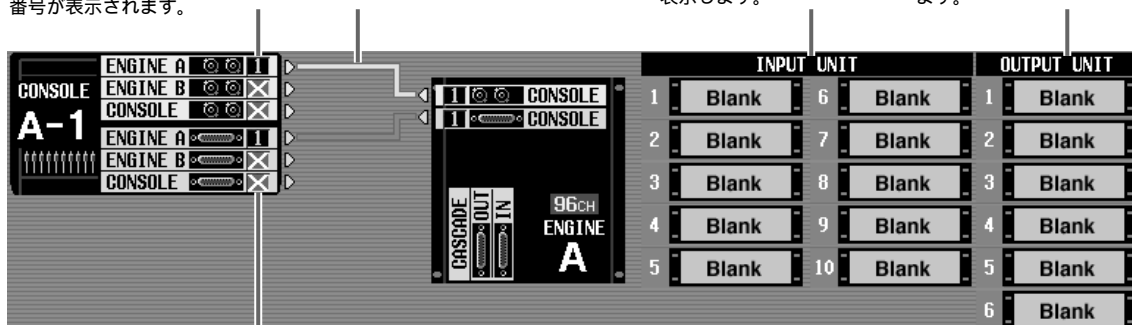
- この切り替えを行うと、ワードクロックが再設定されます。このときに、CS1D や AO8 などの出力端子からノイズが発生することがあります(特に、DIO8 にデジタル I/O カード MY8-AT が装着されている場合)。スピーカーを保護するために、設定変更は、必ずパワーアンプの出力を絞った状態で行ってください。



SYSTEM CONNECTION 画面では、この他にシステム内の配線や各機器の状態を確認することも可能です。

同系列の端子(1/2)が両方とも接続されている場合は、画面上に2本の線が表示されます。このとき、送信側のイラストの端子部分に、現在有効となっている端子の番号が表示されます。

コンソールとエンジンとの接続状態を表示します。画面内の水色の線がコントロール信号、赤い線がデジタルオーディオ信号の接続を表しています。



接続が切れている場合は、番号の代わりに“x”のマークが表示されます。

エンジンのINPUT 端子(1~10)に接続された入力用ユニットの種類を表示します。

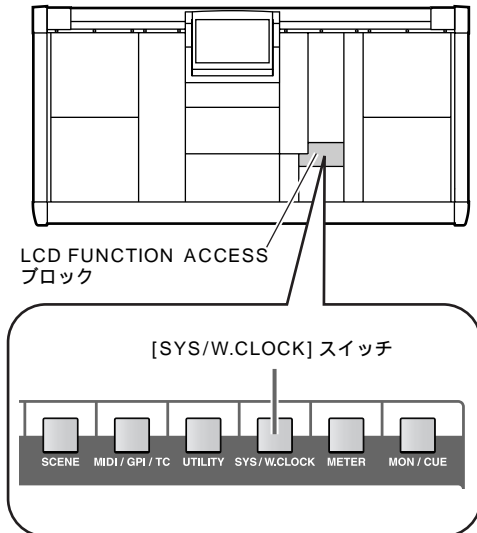
エンジンのOUTPUT 端子(1~6)に接続された入力用ユニットの種類を表示します。

ワードクロックを設定する(標準モード)

PM1D システムを動作させるには、システム内の機器全体のワードクロック(音声系システムクロック)の同期を確立する必要があります。この画面では、PM1D システムを動作させるワードクロックを設定します。一般的にはそのクロックの周波数のことをサンプリングレートとかサンプリング周波数と呼んでいます。

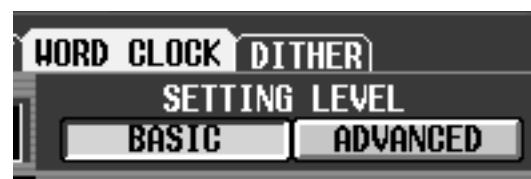
【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [SYS/W.CLOCK] スイッチを何回か押し、次の画面を表示させてください。



この画面は、PM1D システムのワードクロック設定画面です。

2. 画面内の「SETTING LEVEL」と表示されたセクションで、BASIC ボタンがオン(緑色で表示)の状態になっていることを確認してください。BASIC ボタンの代わりに ADVANCED ボタンがオンになっているときは、BASIC ボタンをクリックしてください。





ADVANCED ボタンがオンになっているときは、ワードクロックに関するより詳細な設定が行えます。

3. 次のボタンのうちいずれか1つをクリックして、マスターとなるワードクロックソースを選択してください。
標準モードでは、次の3種類のクロックソースが選択できます。

⚠ ワードクロックの設定を変更したときに、CS1D や AO8 などの出力端子からノイズが発生することがあります(特に、DIO8 にデジタルI/Oカード MY8-AT が装着されている場合)。スピーカーを保護するために、ワードクロックの設定を変更する場合には、必ずパワーアンプの出力を絞った状態で行ってください。

なお、“ワードクロックの設定変更”には、PM1D システムの内部設定の変更だけでなく、外部機器(CD プレーヤー、各種レコーダーなど)のクロック設定の変更も含まれます。

ENGINE A

- INT 48k(初期設定)エンジンの内蔵クロック
48kHz
- INT 44.1k.....エンジンの内蔵クロック
44.1kHz
- W.CLOCK INエンジンの WORD CLOCK
IN 端子に供給されるワード
クロック

通常はINT 48kまたはINT 44.1kを選択します。
また、外部クロックジェネレーターをマスターにする場合には W.CLOCK IN を選び、エンジン/コンソールの WORD CLOCK IN 端子にワードクロックを供給してください。

⚠ ワードクロックの設定を変更したときに、AI8 や AO8 のインジケータに“UL”と表示されたり、ディスプレイにワードクロックが同期していないことを警告するメッセージが表示される場合は、エンジンとコンソールの接続、エンジンと入出力ユニットの接続を確認してください。

基本設定(ミラーモード)

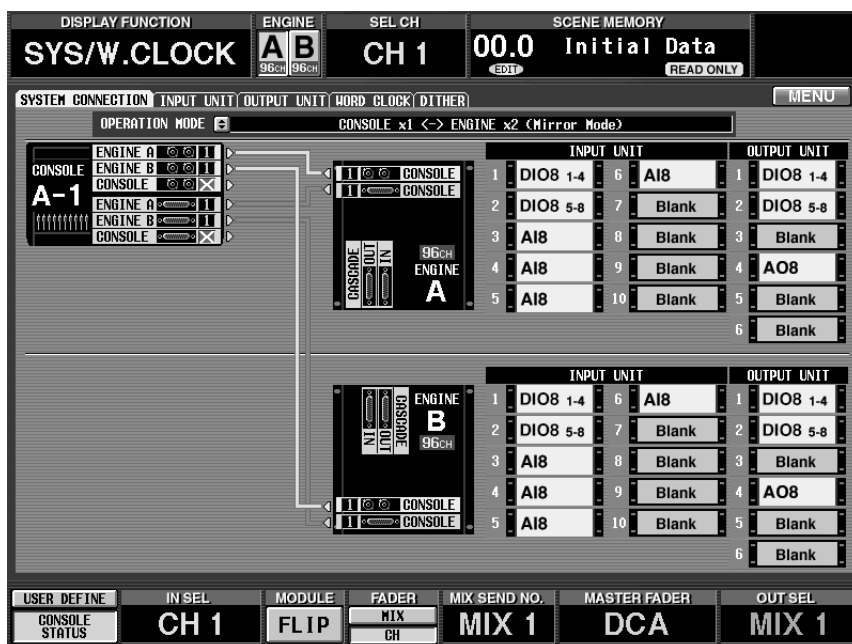
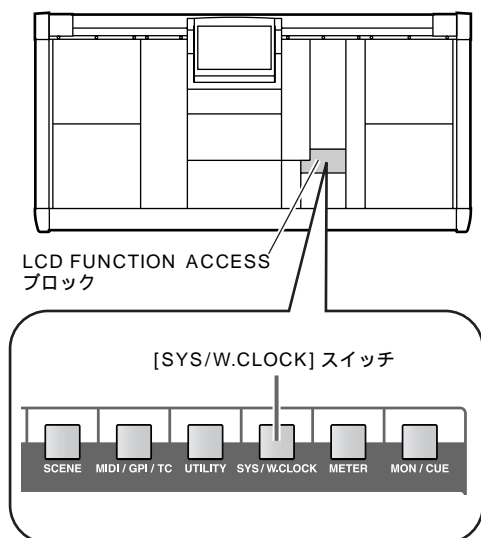
DSPx2

ここでは、PM1D システムをミラーモードで使用する場合の、オペレーションモードの選択方法や、ワードクロックマスターの選択方法について説明します。


オペレーションモードを選択する(ミラーモード)

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [SYS/W.CLOCK] スイッチを何回か押し、次の画面を表示させてください。



この画面は、各機器の接続状態を確認したり、オペレーションモードを選択する SYSTEM CONNECTION 画面です。


2. “ OPERATION MODE ”という表記の右側にある  ボタンをクリックしてください。
オペレーションモードを選択する OPERATION MODE ウィンドウが表示されます。



3. “ CONSOLE x1 <-> ENGINE x2 (Mirror Mode) ”と表示されたボタンをクリックしてください。
“ CONSOLE x1 <-> ENGINE x2 (Mirror Mode) ”をクリックすると、“ミラーモード”が選択され、以前の画面に戻ります。

このとき、OPERATION MODE の欄に“ CONSOLE x1 <-> ENGINE x2 (Mirror Mode) ”と表示されていることを確認してください。



 この切り替えを行うと、ワードクロックが再設定されます。このときに、CS1DやAO8などの出力端子からノイズが発生することがあります(特に、DIO8にデジタルI/OカードMY8-ATが装着されている場合)。スピーカーを保護するために、設定変更は、必ずパワーアンプの出力を絞った状態で行ってください。



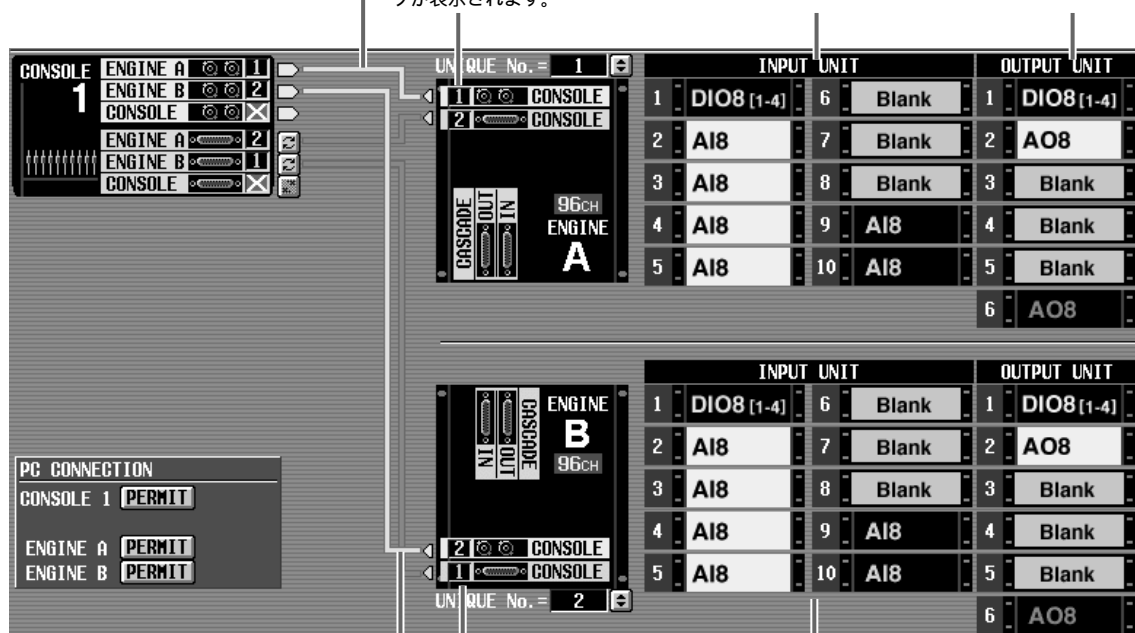
SYSTEM CONNECTION 画面では、この他にシステム内の配線や各機器の状態を確認することも可能です。

コンソールとエンジンとの接続状態を表示します。画面内の水色の線がコントロール信号、赤い線がデジタルオーディオ信号の接続を表しています。

同系列の端子(1/2)が両方とも接続されている場合は、画面上に2本の線が表示されます。端子部分のボタンをクリックして、現在有効となっている端子の番号(1または2)を選択できます。また、接続が切れている場合は、番号の代わりに“x”のマークが表示されます。

エンジンのINPUT端子(1~10)に接続された入力用ユニットの種類を表示します。

エンジンのOUTPUT端子(1~6)に接続された入力用ユニットの種類を表示します。




コンソールとエンジンとの接続状態を表示します。画面内の水色の線がコントロール信号、赤い線がデジタルオーディオ信号の接続を表しています。

同系列の端子(1/2)が両方とも接続されている場合は、画面上に2本の線が表示されます。端子部分のボタンをクリックして、現在有効となっている端子の番号(1または2)を選択できます。また、接続が切れている場合は、番号の代わりに“x”のマークが表示されます。

エンジンのINPUT端子(1~10)に接続された入力用ユニットの種類を表示します。

エンジンのOUTPUT端子(1~6)に接続された入力用ユニットの種類を表示します。

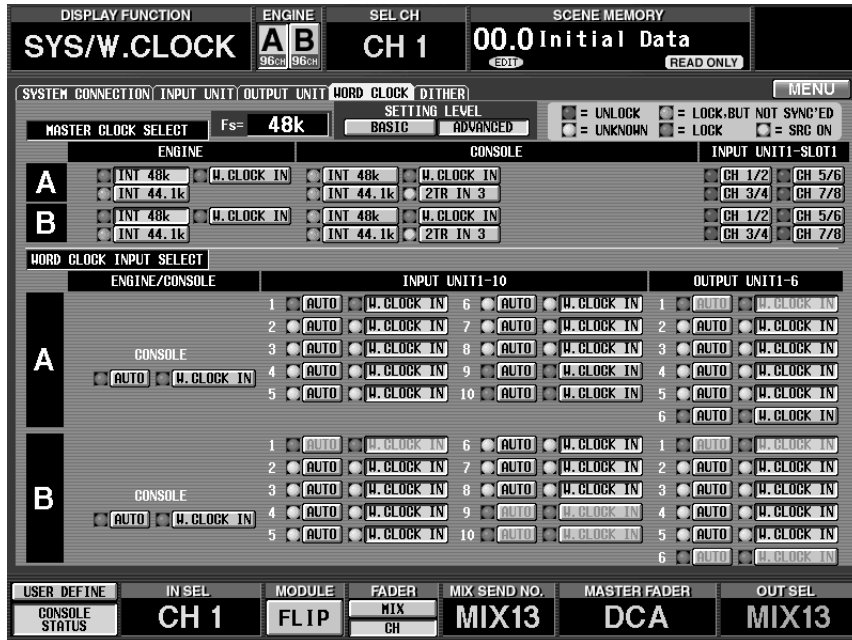
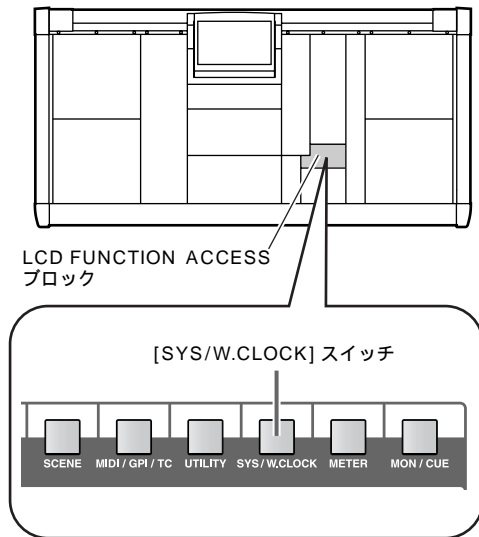
 PM1Dシステムをミラーモードで使用する場合、エンジンAとBのINPUT端子/OUTPUT端子に接続されたユニットの構成が一致していることを、この画面で確認してください。ユニット構成が異なる場合は、エンジンAとBを切り替えたときに信号の流れが変わってしまい、希望したような状態にはなりませんので、ご注意ください。

ワードクロックを設定する(ミラーモード)

ここでは、PM1D システムをミラーモードで使用する場合に、ワードクロックの設定が適切かどうかを確認する方法を説明します。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [SYS/W.CLOCK] スイッチを何回か押し、次の画面を表示させてください。



この画面は、PM1D システムのワードクロック設定画面です。

2. 画面内の 'SETTING LEVEL' と表示されたセクションで、ADVANCED ボタンがオン(緑色で表示)の状態になっていることを確認してください。SYSTEM CONNECTION 画面で 'CONSOLE x1 <-> ENGINE x2 (Mirror Mode)' を選択すると(P26)自動的にADVANCEDボタンがオンになります。

- ADVANCED ボタンがオン



3. マスタークロックセレクトおよびワードクロックインプットセレクトが次のように設定されていることを確認してください。

MASTER CLOCK SELECT

- ENGINEまたはCONSOLEのW.CLOCK INがオン



WORD CLOCK INPUT SELECT

コンソール	W.CLOCK IN
エンジン A/B	W.CLOCK IN
各ユニット	W.CLOCK IN

ワードクロックの設定は自動的に上記のようになります。

⚠ この設定は手動で変更することも可能ですが、システムを安定して動作させるために、外部のクロックジェネレーターから各機器にワードクロックを供給し（P10、12の接続方法をご参照ください）上記の設定でご使用ください。

このように設定しておけば、トラブル等で使用するエンジンをエンジン A/B のどちらに切り替えた場合でも、外部のクロックジェネレーターからワードクロックが、PM1Dシステム内の個々の機器に直接供給されるのでクロック自体の切り替えが発生せず短時間で切り替えが可能になります。

ワードクロックの設定を変更したときに、AI8やAO8のインジケータに“UL”と表示されたり、ディスプレイにワードクロックが同期していないことを警告するメッセージが表示される場合は、クロックジェネレーターとエンジンとの接続、エンジンとコンソールの接続、エンジンと入出力ユニットの接続を確認してください。

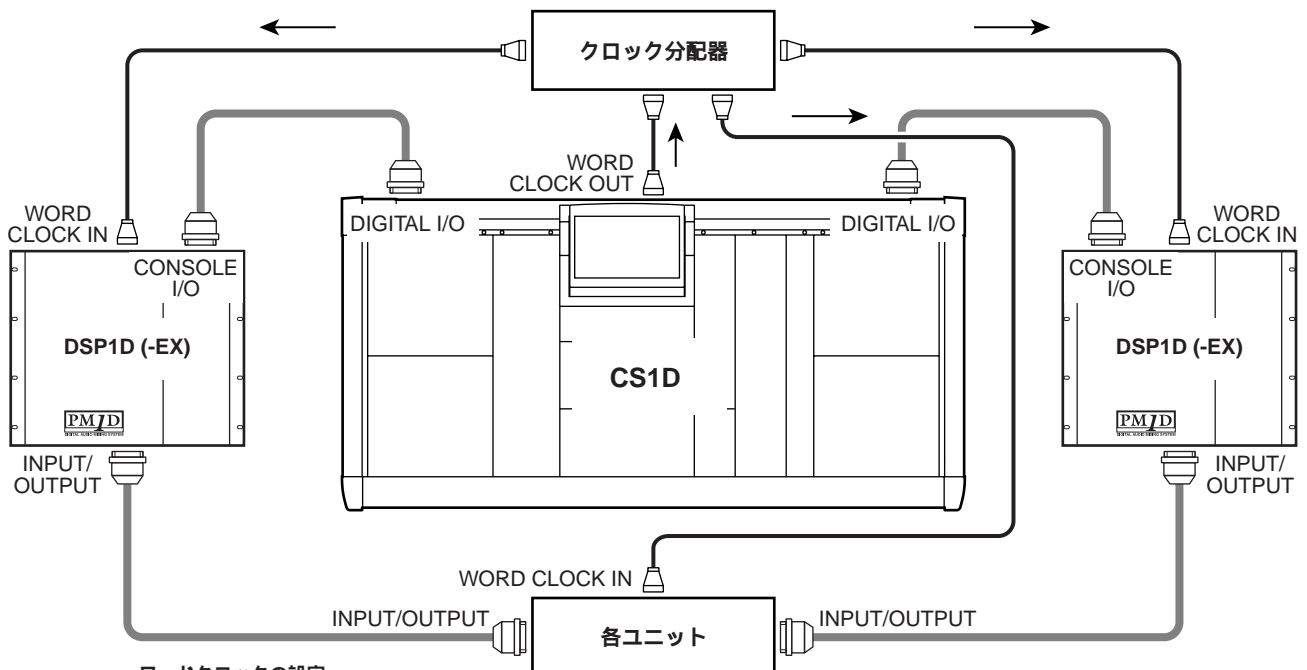
V1.2.5 の特記事項

V1.2.5 より、MASTER CLOCK SELECT 欄で、CONSOLE INT48k、CONSOLE INT44.1k、CONSOLE W.CLOCK IN の各設定が選択できるようになりました。

特にミラーモード使用時に、マスタークロックとしてコンソールのINT 48k / INT 44.1k を選択すれば、外部のクロックジェネレーターは使わずに、システムが構築できます。この場合の接続方法 / 設定方法は、次のようになります。

【設定例 1】

コンソールから出力されるワードクロックを分配して、各コンポーネントに供給します。この例では、コンソールがクロックジェネレーターの役割を果たします。



<ワードクロックの設定>

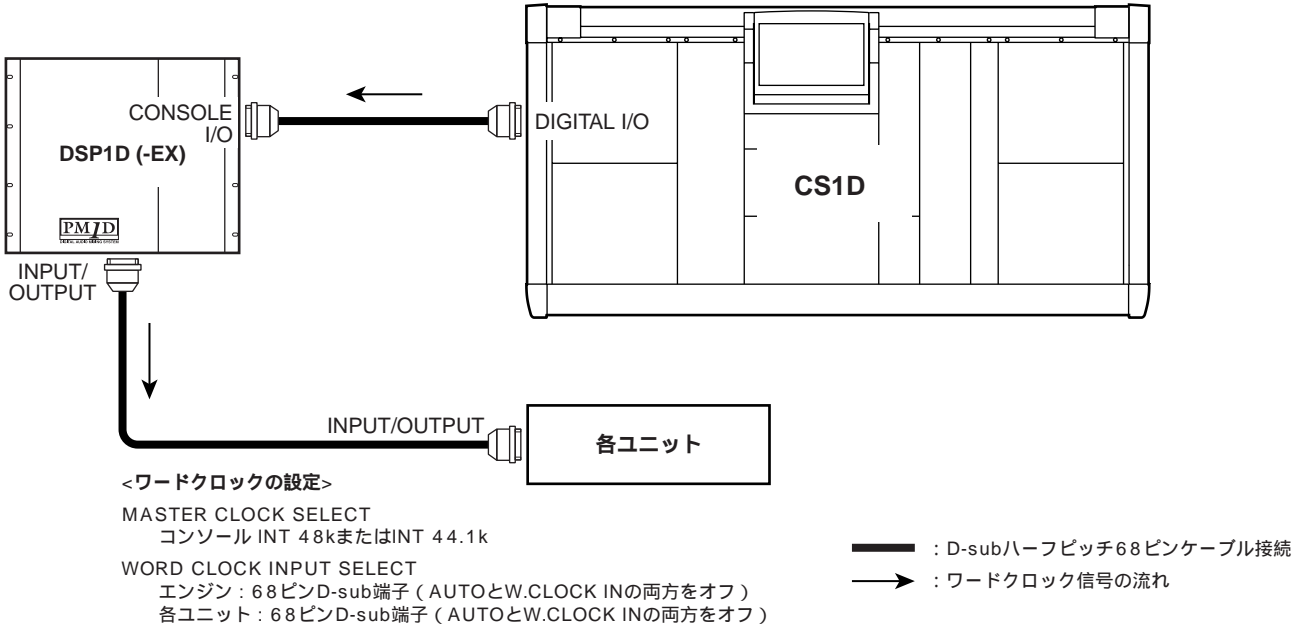
MASTER CLOCK SELECT
コンソール INT 48kまたはINT 44.1k

WORD CLOCK INPUT SELECT
エンジン : W.CLOCK IN
各ユニット : W.CLOCK IN

— : BNCケーブル接続
→ : ワードクロック信号の流れ
— : D-subハーフピッチ68ピンケーブル接続

【設定例 2】

コンソールの DIGITAL I/O 端子から出力されるデジタルオーディオ信号を經由して、ワードクロックを供給します。この場合、68 ピン D-sub ケーブルで接続された各コンポーネントは、該当する端子からワードクロックを抽出します。



⚠ CONSOLE INT 48k および CONSOLE INT 44.1k の設定は、ミラーモードでの使用時に、外部クロックジェネレーターは使わずシステムを構築できるように追加されたものです。これ以外の用途に使用した場合、もしくは精度の高いワードクロックが必要な機器を接続した場合は、正常に動作しないことがあります。このようなときは、マスタークロックとして外部のクロックジェネレーター、またはエンジンの INT 48k / INT 44.1k を使用してください。

入力用ユニットの動作チェック

ここでは、エンジン DSP1D-EX{ DSP1D }に接続された、入力用ユニットの動作をチェックする方法を説明します。大まかな手順は、次の通りです。

入力ソースを入力用ユニットに接続する



モニターシステム(またはヘッドフォン)をコンソールの MONITOR OUT A 端子(または MONITOR A ヘッドフォン端子)に接続する



入力用ユニット エンジン DSP1D-EX{ DSP1D } コンソール CS1D モニターシステムの順で電源を入れる



入力用ユニットをインプットチャンネルにパッチする



インプットチャンネルの [CUE] スイッチを押す



MONITOR OUT A 端子(または MONITOR A ヘッドフォン端子)から信号が出力されるかどうかを確認する

動作チェックの準備

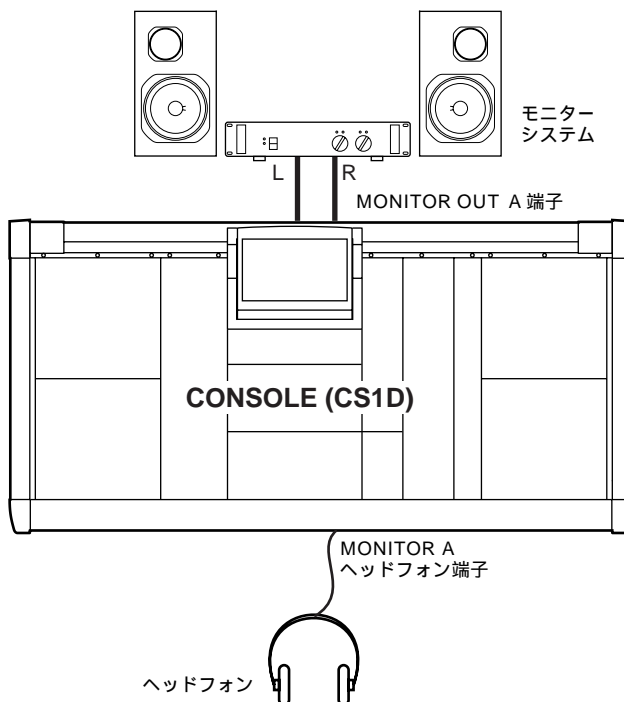
入力用ユニットの動作チェックを始める前に、次の作業が済んでいることを確認してください。

- PM1D システムに含まれる機器同士を接続してください(P6 ~ 13)。
- 入出力用ユニットやエンジンのインジケーター / LED により、機器同士が適切に接続されていることを確認してください(P14 ~ 21)。
- ご使用になる PM1D システムの構成に応じて、オペレーションモードやワードロックマスターを設定してください(P22 ~ 29)。

モニターシステムの接続

入力用ユニットの動作チェックを行うときは、パワードスピーカー、パワーアンプ+スピーカーなどのモニターシステムを、コンソール CS1D のリアパネルにある MONITOR OUT A 端子に接続します(動作チェックが目的のため、大きなパワーは不要です)。

また、ヘッドフォンを使ってモニターする場合は、コンソール CS1D のフロントパネルにある PHONES MONITOR A 端子に接続します。

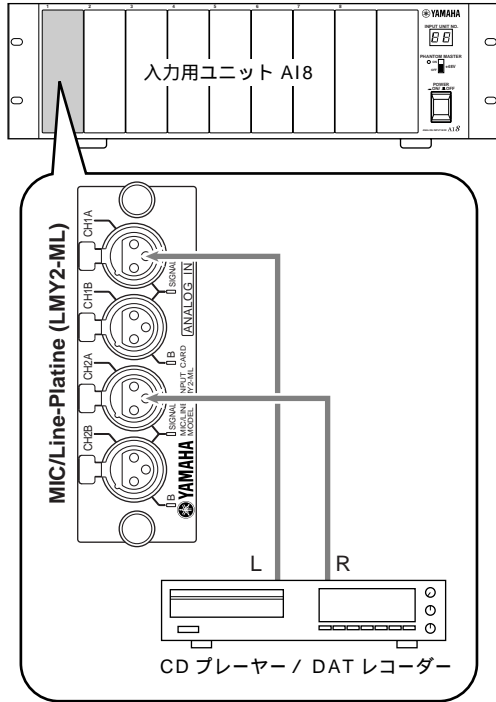


⚠️ コンソールのトップパネル(SELECTED INPUT CHANNEL ブロック)にある MONITOR A/B ヘッドフォン端子と、フロントパネルにある PHONES MONITOR A/B 端子を同時に使用することはおやめください。過電流により、CS1D の故障の原因となる場合があります。

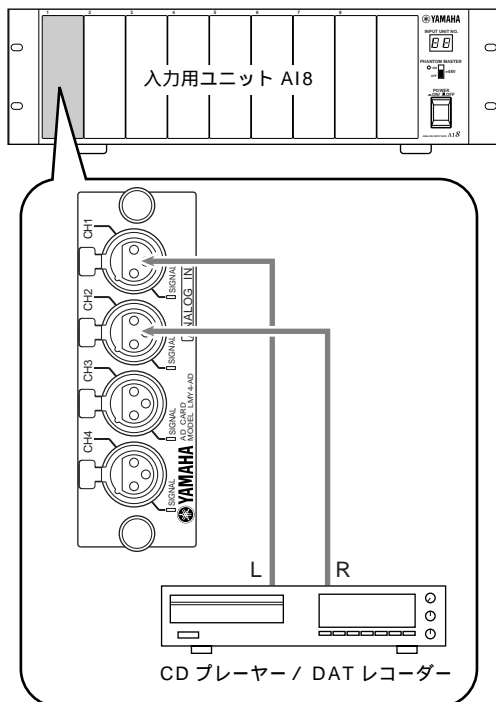
入カソースの接続

チェックする入力用ユニットやカードの種類に応じて、以下の入カソースを接続します。

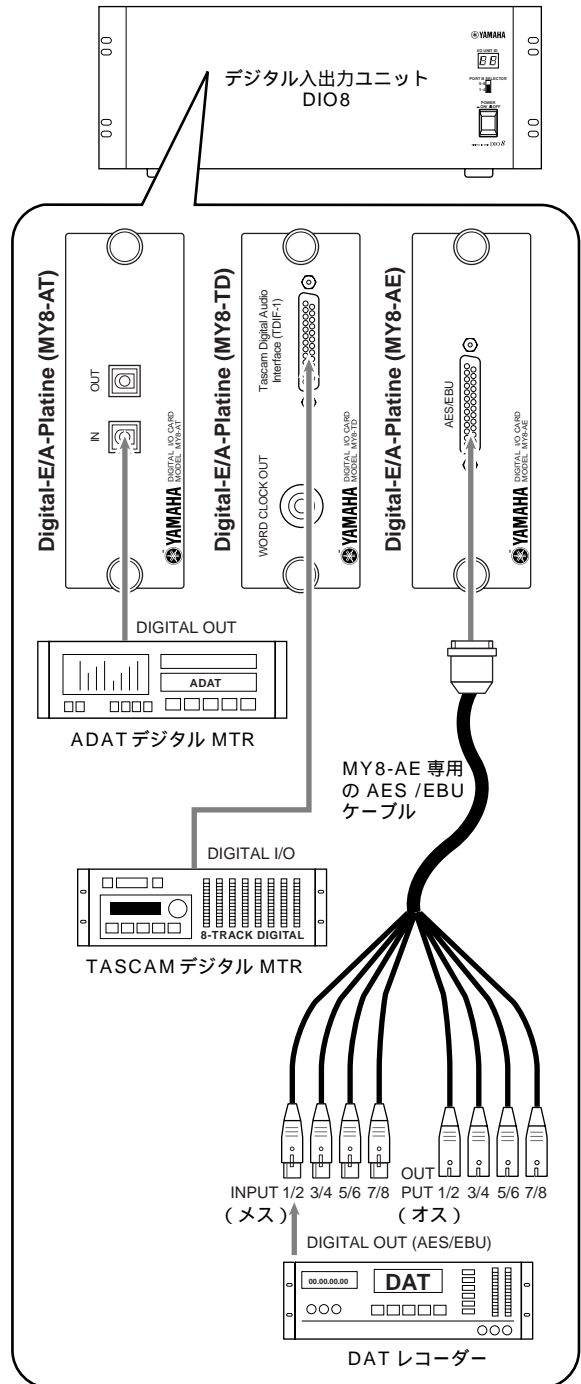
- AI8 に装着されたマイク/ラインインプットカード (LMY2-ML) をチェックする場合
LMY2-MLの入カ端子 1Aと2Aに、CDプレーヤー / DATレコーダーなどのライン出力機器を接続します。



- AI8 に装着された AD カード (LMY4-AD) をチェックする場合
LMY4-ADの入カ端子1/2に、CDプレーヤー / DATレコーダーなどのライン出力機器を接続します。



- DIO8 に装着されたデジタル I/O カード (MY8-AT、MY8-TD、MY8-AE) の入カチャンネルをチェックする場合
使用するデジタル I/O カードのフォーマットに対応した DATレコーダーやデジタル MTR (マルチトラックレコーダー) のデジタル出力端子を接続します。この場合は、レコーダーからデジタル I/O カードの入カチャンネル 1/2 に信号が送られるように、接続 / 設定を行ってください。

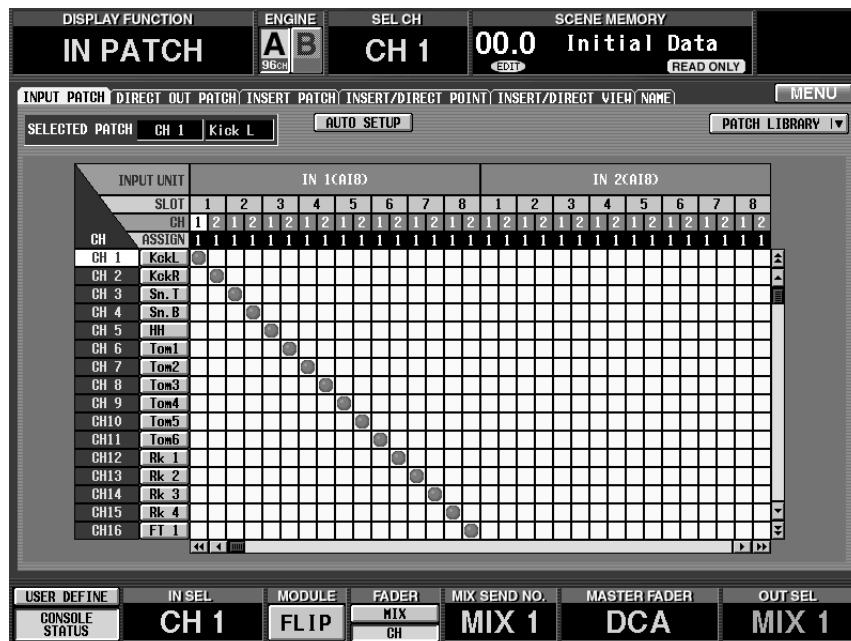
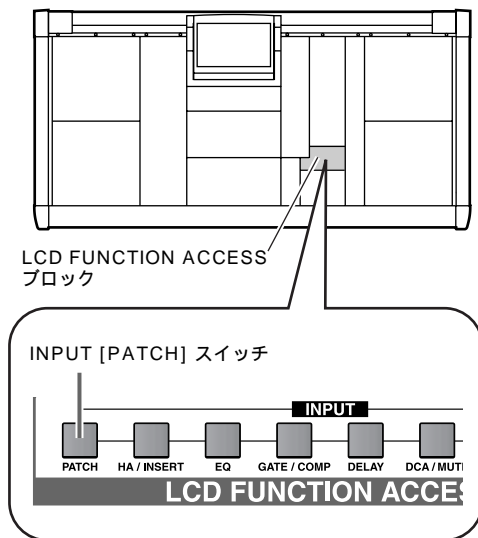


入力用ユニットをインプットチャンネルにパッチする

入力用ユニットにソースを接続しても、そのままでは PM1D システムに信号は入力されません。信号を PM1D システムに送るには、入力用ユニットの各入力端子を PM1D システムのインプットチャンネルに割り当て(パッチする)必要があります。この操作は、コンソール CS1D のディスプレイ内で行います。

【操作手順】

1. PM1Dシステム モニターシステムの順で電源を入れてください。
2. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの INPUT [PATCH] スイッチを何回か押し、次の画面を表示させてください。



この画面は、入力用ユニットやエフェクトリターン信号を、インプットチャンネルにパッチする INPUT PATCH 画面です。

INPUT UNIT	IN 1(A18)								IN 2(A18)								
	SLOT	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
CH	ASSIGN	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
CH 1	KokL	●															
CH 2	KokR		●														
CH 3	Sn. I			●													
CH 4	Sn. B				●												
CH 5	HH					●											
CH 6	Tom1						●										
CH 7	Tom2							●									
CH 8	Tom3								●								
CH 9	Tom4									●							
CH 10	Tom5										●						
CH 11	Tom6											●					
CH 12	Rk 1												●				
CH 13	Rk 2													●			
CH 14	Rk 3														●		
CH 15	Rk 4															●	
CH 16	FT 1																●

パッチ元となる入力端子です。上から順に、入力用ユニットの種類とID、入力カードが装着されたスロット番号、カード上のチャンネル/端子番号を示しています。

パッチ先となるインプットチャンネルの番号です。

入力端子(横列)をインプットチャンネル(縦列)にパッチするグリッドです。現在パッチされているグリッドには ● の印が表示されます。



LCD FUNCTION ACCESS ブロックに並んだスイッチは、ディスプレイに任意のファンクション(機能)を呼び出すためのものです。それぞれのファンクションは複数の画面に分かれており、同じスイッチを繰り返し押し出すことで、表示される画面が切り替わります。

- 左右のスクロールバーを使って、横列(パッチ元)の表示部分に、入力ソースを接続した入力用ユニットを呼び出してください。
見えていない部分の入力用ユニットを表示させるには、左右のスクロールバーを使用します。

CH14	Rk 3																
CH15	Rk 4																
CH16	FT 1																

/ ボタンをクリックすればユニット単位、
 / ボタンをクリックすればスロット単位で表示を切り替えることができます。

表示を左右に移動させるには、このボックスをドラッグします。

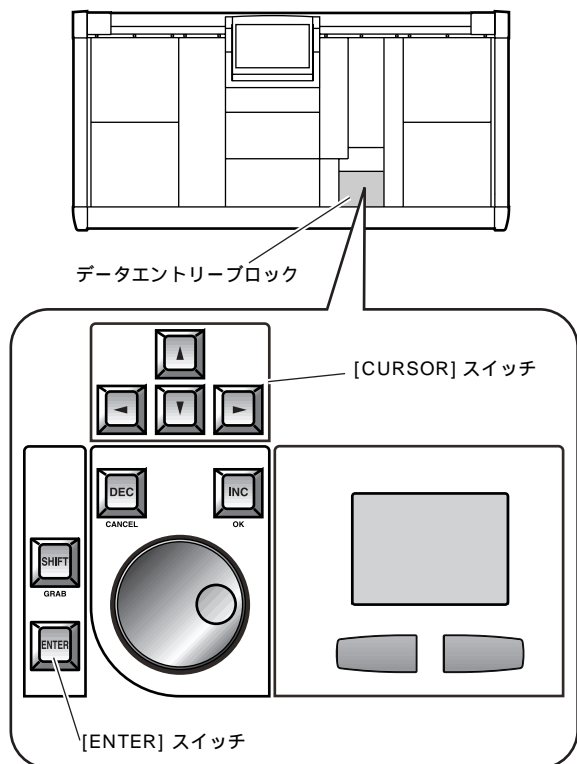
この部分をクリックして、表示を移動させることも可能です。

/ ボタンをクリックすればユニット単位、
 / ボタンをクリックすればスロット単位で表示を切り替えることができます。

- 入力ソースをインプットチャンネル 1/2 にパッチしてください。
入力ソースを接続した端子を任意のインプットチャンネルにパッチするには、IN PATCH 画面で、パッチ元とパッチ先が交差するグリッドに ● 印を表示させます。これを行うには、次の 2 つの方法があります。

コンソール上のスイッチを使用する

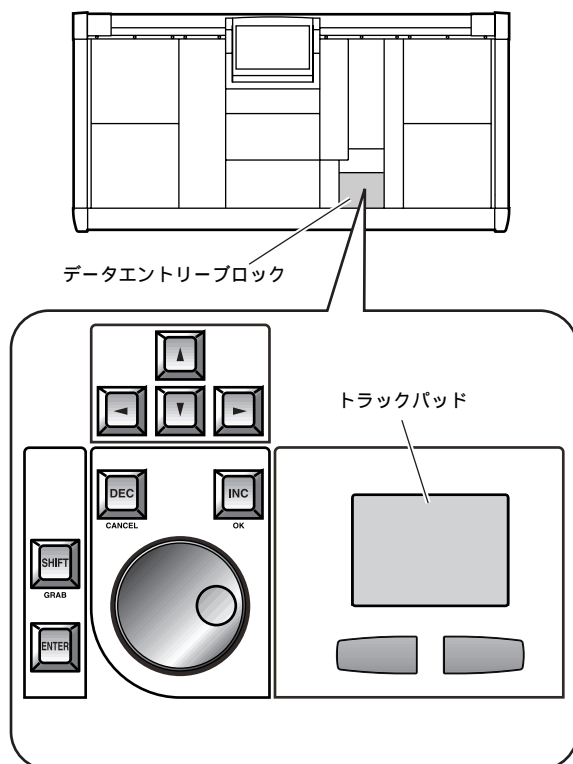
1. データエントリーブロックの [CURSOR] スイッチを使って、画面上のカーソル(赤い枠線部分)を目的のグリッドに移動させます。



2. [ENTER] スイッチを押して、のマークを表示させます。

コンソール上のトラックパッドを使用する

1. トラックパッドを使って、カーソルを目的のグリッドに移動させます(カーソルの形状が指のマークに変わります)。



2. 目的のグリッドをクリックして、のマークを表示させます。
入力ソースをインプットチャンネル 1/2 にパッチした後の画面は、次のようになります。

- マイク/ラインインプットカード(LMY2-ML)を装着した A18 の場合

INPUT UNIT		IN 1(A18)																															
SLOT		1				2				3				4				5				6				7				8			
CH		1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2				
CH	ASSIGN	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
CH 1	ch 1	●																															
CH 2	ch 2		●																														
CH 3	ch 3																																
CH 4	ch 4																																

- AD カード(LMY4-AD)を装着した A18 の場合

INPUT UNIT		IN 1(A18)															
SLOT		1				2				3				4			
CH		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
CH	ASSIGN	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CH 1	ch 1	●															
CH 2	ch 2		●														
CH 3	ch 3																
CH 4	ch 4																

- デジタル I/O カードを装着した DIO8 の場合

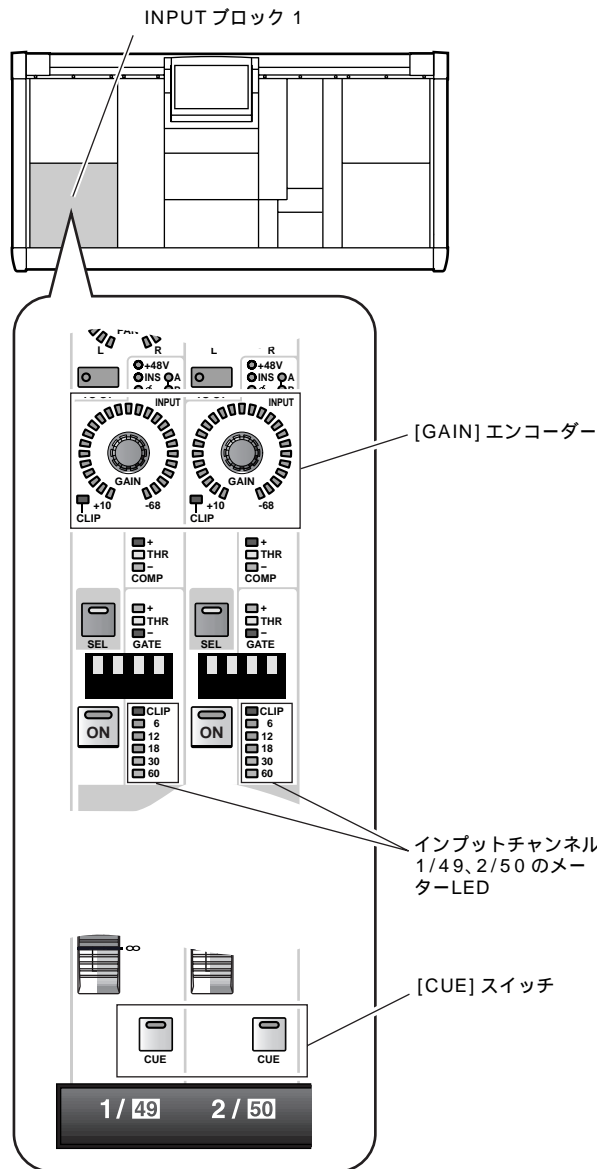
INPUT UNIT		IN 1(DIO8)															
SLOT		1								2							
CH		1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
CH	ASSIGN	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CH 1	ch 1	●															
CH 2	ch 2		●														
CH 3	ch 3																
CH 4	ch 4																

入力信号をモニターする

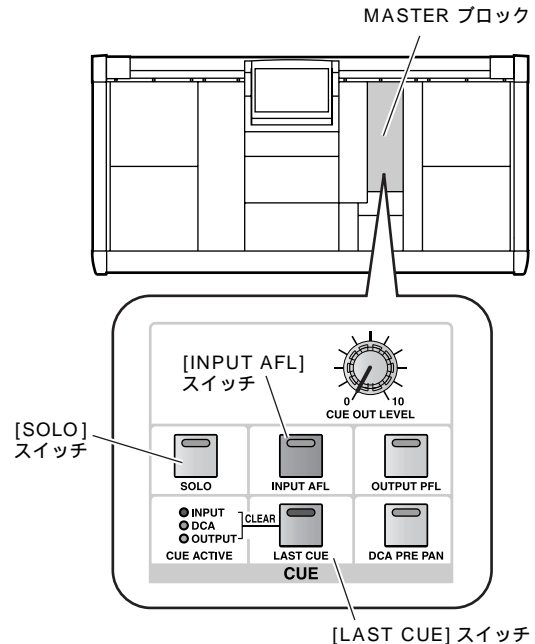
入力ソースをインプットチャンネルにパッチしたら、そのインプットチャンネルの[CUE]スイッチを押して、MONITOR OUT 端子経由で出力されるかどうかをチェックします。

【操作手順】

1. 入力ソースを再生し、コンソールの INPUT ブロック 1で、インプットチャンネル1/49、2/50のメーターLEDが点灯することを確認してください。



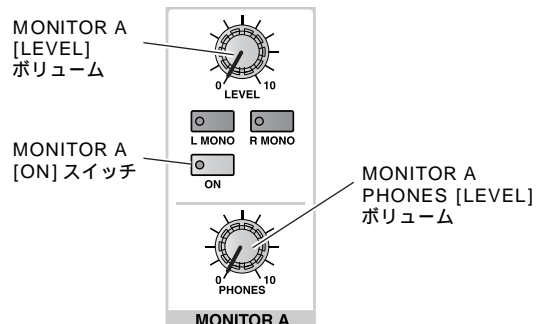
- ⚠ MASTERブロックのCUEセクションで、[SOLO]スイッチ、[INPUT AFL]スイッチ、[LAST CUE]スイッチがオフ(LEDが消灯した状態)になっていることを確認してください。これらのスイッチがオンになっていると、インプットチャンネルの[CUE]スイッチを押しても、MONITOR OUT A端子や MONITOR A ヘッドフォン端子経由からモニターできないことがあります。また、MON/CUE ファンクションの MONITOR A 画面で、CUE INTERRUPTION ボタンがオフに設定されている場合もモニターできません。このボタンがオフになっていないかどうかをチェックしてください(「CS1Dリファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」71ページをご参照ください)。



3. MASTER ブロックの MONITOR A セクションで MONITOR A [ON] スイッチをオンにして、MONITOR A [LEVEL] ボリュームを適切な位置まで上げてください。また、モニターシステムの音量を上げてください。

⚠ 入力ソースをマイク/ラインインプットカード(LMY2-ML)に接続している場合は、メーターLEDのCLIPセグメントが点灯しないように、[GAIN]エンコーダーを調節してください。

2. インプットチャンネル1/49、2/50の[CUE]スイッチを押し、スイッチのLEDを点灯させてください。インプットチャンネル1/2の入力信号が、モニター用のバス(CUEバス)に送られます。





MONITOR A ヘッドフォン端子経由でモニターするときは、MASTERブロックのMONITOR A セクションで、MONITOR A PHONES [LEVEL] ボリュームを適切な位置まで上げてください。

この状態で信号をモニターできれば、ソースを接続した入力用ユニット / カードが正常に動作していることが分かります。

4. 必要に応じて、他の入力用ユニットやカードについても、同じように動作チェックを行ってください。

⚠ 入力ソースがモニターできない場合は、以下の点をチェックしてください。

INPUT ブロックのメーターLED が点灯しない

- 入力ソースの接続は適切ですか？
入力ソースが接続されたユニット / カードを確認してください(P32)
- 入力ソースをマイク / ラインインプットカード (LMY2-ML) を使用する場合は、1A と 2A の入力端子に接続されていますか？
PM1D システムが初期状態のとき、1B や 2B の入力端子は、設定を変更しない限り利用できません。1A と 2A の入力端子に接続し直してください(P32)
- 入力ソースを接続した入力用ユニット / カードが、インプットチャンネルに正しくパッチされていますか？
IN PATCH 画面の設定を確認してください(P33)
- SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの MODULE [FLIP] スイッチがオン(LED が点灯した状態)になっていませんか？
MODULE [FLIP] スイッチがオンのときは、INPUT ブロック 1 と 2 のモジュールが入れ替わります。
MODULE [FLIP] スイッチを押して、LED を消灯させてください(「CS1D リファレンスマニュアル (ハードウェア編)」 P5)
- MASTER ブロックの GLOBAL LAYER セクションで、[49-96] スイッチがオン(LED が点灯した状態)になっていませんか？
96CHモデルでは、GLOBAL LAYER [49-96] スイッチがオン(LED が点灯した状態)になっているとき、CS1D のトップパネルで操作するインプットチャンネルとして CH49 ~ 96 が選ばれています(48CH モデルでは、このスイッチは無効です)。CH1 ~ 48 を操作するには、GLOBAL LAYER [1 - 48] スイッチを押してください(「CS1D リファレンスマニュアル (ハードウェア編)」 P5)

INPUT ブロックのメーターLED は点灯するのに、MONITOR OUT 端子 A、MONITOR A ヘッドフォン端子から信号が出力されない

- モニターシステムの接続は適切ですか？
モニターシステム / ヘッドフォンの接続を確認してください。
- モニターボリュームは上がっていますか？
MONITOR A [LEVEL]、[PHONES] ボリュームを適切な位置まで上げてください。
- MASTERブロックの CUE セクションで、[SOLO] スイッチ、[INPUT AFL] スイッチ、[LAST CUE] スイッチがオフになっていますか？
これらのスイッチがオンになっている場合、[CUE] スイッチを押したインプットチャンネルの信号を、MONITOR OUT 端子 A や MONITOR A ヘッドフォン端子からモニターできないことがあります。すべてオフに設定してください(「CS1D リファレンスマニュアル (ハードウェア編)」 P79)

INPUT ブロックのメーターLED は点灯し、MONITOR A ヘッドフォン端子からは信号が出力されるのに MONITOR OUT 端子 A から信号が出力されない

- CUE INTERRUPTION ボタン(MON/CUE ファンクションの MONITOR A 画面)がオンに設定されていますか？
CUE INTERRUPTION ボタンがオフに設定されているとモニターできません。このボタンをオンにしてください(「CS1D リファレンスマニュアル (ソフトウェア編)」 P71)

出力用ユニットの動作チェック

ここでは、エンジン DSP1D-EX{ DSP1D }に接続された、出力用ユニットの動作をチェックする方法を説明します。大まかな手順は、次の通りです。

入力ソースを入力用ユニットに接続する



モニターシステムを出力用ユニットに接続する



入力用ユニット エンジン DSP1D-EX{ DSP1D } コンソール CS1D モニターシステムの順で電源を入れる



入力用ユニットをインプットチャンネルにパッチする



出力用ユニットを STEREO A チャンネルにパッチする



インプットチャンネルの信号を STEREO バスに送る



STEREO OUT A 端子から信号が出力されるかどうかを確認する

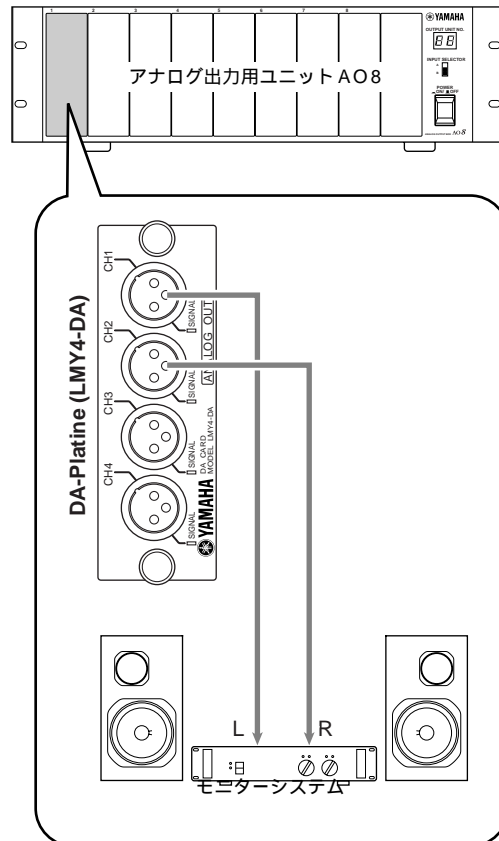
動作チェックの準備

出力用ユニットの動作チェックを始める前に、次の作業が済んでいることを確認してください。

- PM1D システムに含まれる機器同士を接続してください(P6 ~ 13)。
- 入出力用ユニットやエンジンのインジケーター / LED を使って、機器同士が適切に接続されていることを確認してください(P14 ~ 21)。
- ご使用になる PM1D システムの構成に応じて、オペレーションモードやワードロックマスターを設定してください(P22 ~ 29)。

モニターシステムの接続

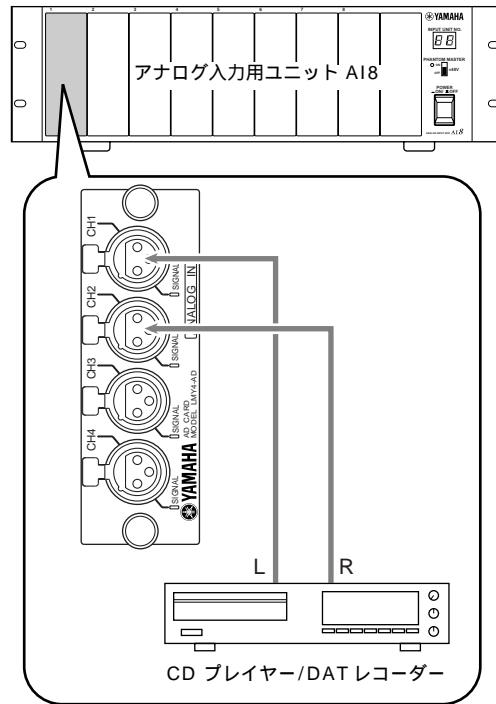
アナログ出力用ユニットの動作チェックを行うときは、パワースピーカー、パワーアンプ+スピーカーなどのモニターシステムを、アナログ出力用ユニット A08 に装着された DA カード (LMY4-DA) に接続します。



- ⚠ デジタル入出力ユニット DIO8 の出力チャンネルをチェックするときは、デジタル I/O カード (MY8-AT、MY8-TD、MY8-AE) の出力端子に、そのカードのフォーマットに対応した DAT レコーダーやデジタル MTR (マルチトラックレコーダー) のデジタル入力端子を接続します。この場合は、モニターシステムで信号を直接モニターすることはできませんので、レコーダーのヘッドフォン端子やアナログ出力端子を経由してモニターするなどの工夫をしてください。

入力ソースの接続

チェック用の音源となる CD プレイヤー / DAT レコーダーなどのライン出力機器を、任意の入力用ユニットに接続します。

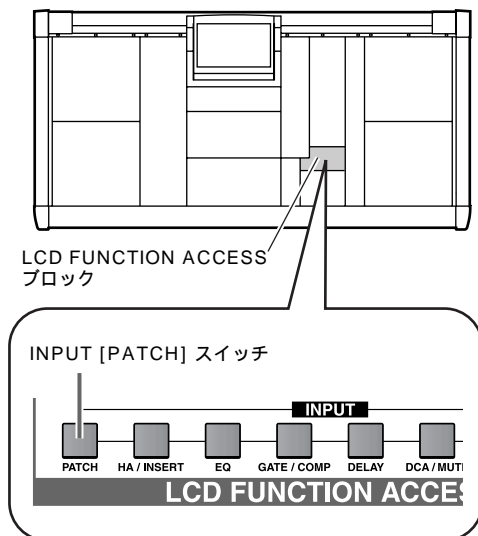


入力用ユニットをインプットチャンネルにパッチする

入力ソースを接続した入力端子を、インプットチャンネル 1/2 にパッチします。詳しい操作方法は、33 ページを参照してください。

【操作手順】

1. PM1Dシステム モニターシステムの順で電源を入れてください。
2. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの INPUT [PATCH] スイッチを何回か押し、次の画面を表示させてください。



3. 入力ソースをインプットチャンネル 1/49、2/50 にパッチしてください。
次の図は、AI8 のスロット 1 に装着された AD カード (LMY4-AD) の端子 1/2 を、インプットチャンネル 1/2 にパッチした場合の例です。

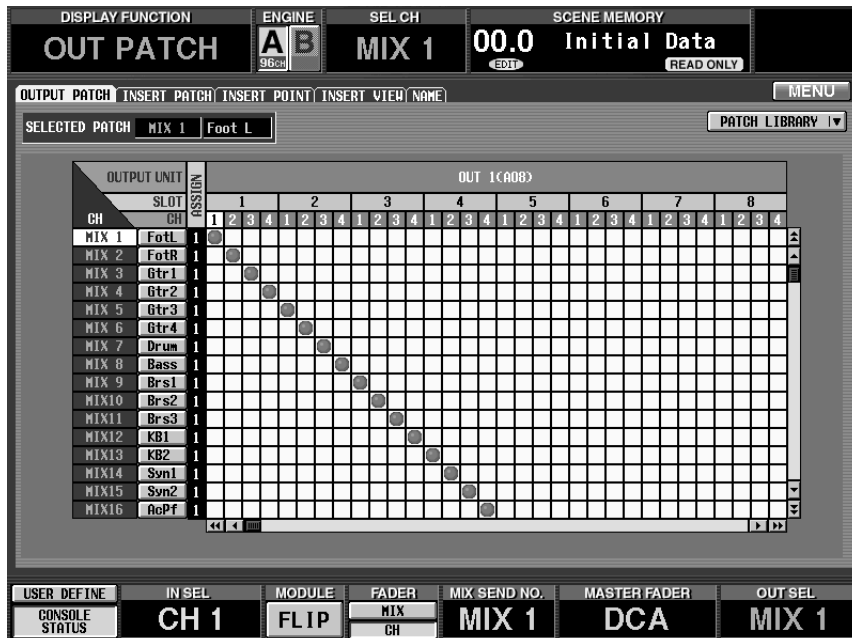
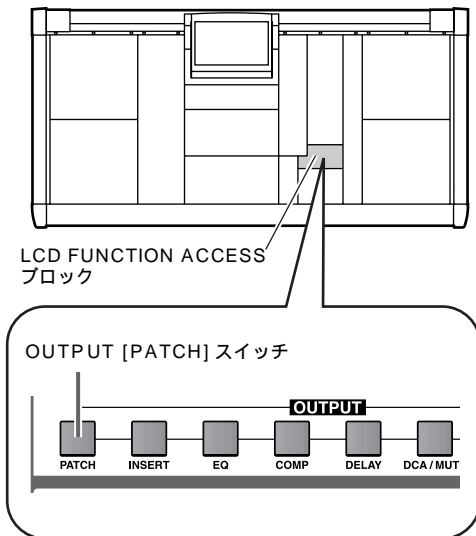
INPUT UNIT		IN 1(A18)															
SLOT		1				2				3				4			
CH		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ASSIGN		1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CH 1	ch 1	●															
CH 2	ch 2	●															
CH 3	ch 3																
CH 4	ch 4																

STEREO A チャンネルを出力用ユニットにパッチする

入力用ユニットの場合と同じように、出力用ユニットにモニターシステムを接続しても、そのままでは PM1D システムからの信号は出力されません。信号を出力するには、PM1D システムのアウトプット系チャンネル(MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネル)を、出力用ユニットの各出力端子に割り当てる(パッチする)必要があります。この操作は、コンソール CS1D のディスプレイ内で行います。ここでは、STEREO A チャンネルの出力信号を、モニターシステムを接続した出力用ユニットにパッチします。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの OUTPUT [PATCH] スイッチを何回か押し、次の画面を表示させてください。



OUTPUT UNIT		ASSIGN	OUT 1(A08)																																	
CH	SLOT		1				2				3				4				5				6				7				8					
	CH		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
MIX 1	FotL	1	●																																	
MIX 2	FotR	1		●																																
MIX 3	Gtr1	1			●																															
MIX 4	Gtr2	1				●																														
MIX 5	Gtr3	1					●																													
MIX 6	Gtr4	1						●																												
MIX 7	Drum	1							●																											
MIX 8	Bass	1								●																										
MIX 9	Brs1	1									●																									
MIX10	Brs2	1										●																								
MIX11	Brs3	1											●																							
MIX12	KB1	1												●																						
MIX13	KB2	1													●																					
MIX14	Syn1	1														●																				
MIX15	Syn2	1															●																			
MIX16	AcPf	1																●																		

パッチ元となるアウトプット系チャンネルです。

パッチ先となる出力端子です。上から順に、出力用ユニットの種類とID、出力カードが装着されたスロット番号、カード上のチャンネル(端子)番号を示しています。

出力端子(横列)をアウトプットチャンネル(縦列)にパッチするグリッドです。現在パッチされているグリッドには●の印が表示されます。この画面は、アウトプット系チャンネルの出力信号を、出力用ユニットや内蔵エフェクトの入力へとパッチする OUTPUT PATCH 画面です。

- 上下のスクロールバーを使って、縦列(パッチ元)の表示部分に“ST A[L]”と“ST A[R]”を呼び出してください。
見えていない部分のアウトプット系チャンネルを表示させるには、上下のスクロールバーを使用します。“ST A[L]”と“ST A[R]”は、それぞれSTEREO AのL/Rチャンネルに相当します。
- 左右のスクロールバーを使って、横列(パッチ先)の表示部分に、モニターシステムを接続した出力用ユニットを表示させてください。
- “ST A[L]”と“ST A[R]”を、モニターシステムを接続した端子にパッチしてください。
次の図は、AO8のスロット1に装着されたDAカード(LMY4-DA)の端子1/2を、STEREO AのL/Rチャンネルにパッチした場合の例です。

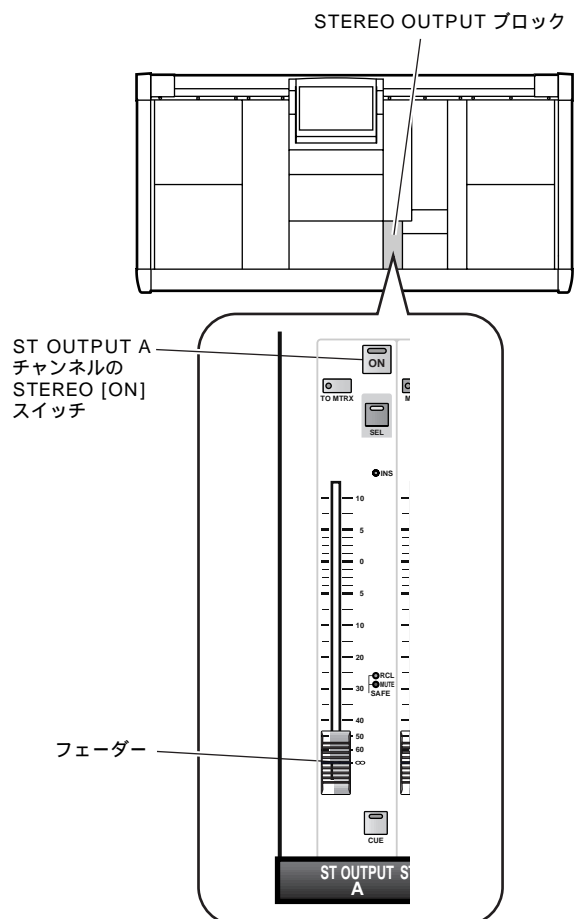
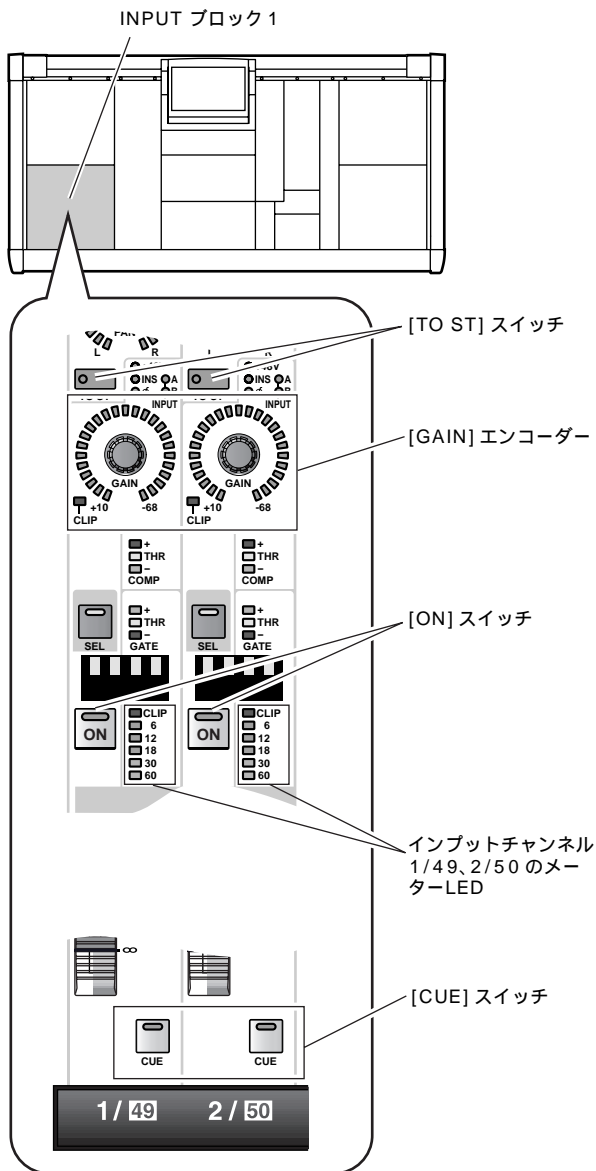
OUTPUT UNIT		ASSIGN	OUT 1(A08)														
CH	SLOT		1			2			3			4			5		
	CH		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
MTRX13	mt13	0															
MTRX14	mt14	0															
MTRX15	mt15	0															
MTRX16	mt16	0															
MTRX17	mt17	0															
MTRX18	mt18	0															
MTRX19	mt19	0															
MTRX20	mt20	0															
MTRX21	mt21	0															
MTRX22	mt22	0															
MTRX23	mt23	0															
MTRX24	mt24	0															
ST A[L]	stAL	1	●														
ST A[R]	stAR	1		●													
ST B[L]	stBL	0															
ST B[R]	stBR	0															

インプットチャンネル 1/2 の入力信号を STEREO バスに送る

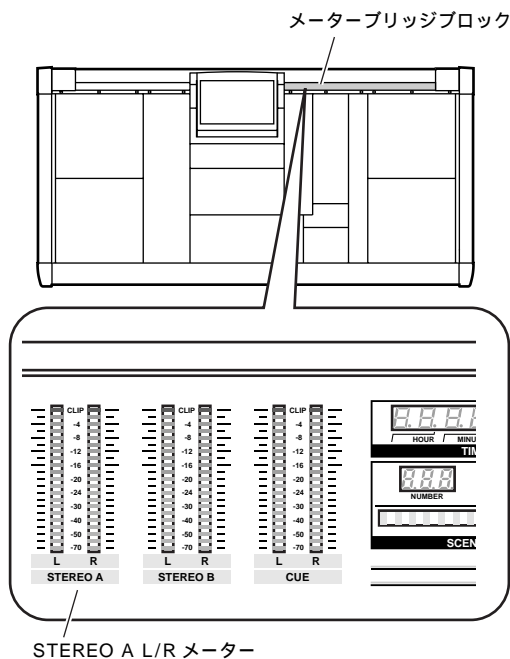
ここまでの操作で、PM1D システムの STEREO バスの信号が、モニターシステムを接続した出力端子へと送出されるようになります。後は入力ソースの信号を STEREO バスに送り、モニターシステム経由でモニターできるかどうかを試してみましょう。

【操作手順】

1. 入力ソースを再生し、コンソールの INPUT ブロック 1 で、インプットチャンネル 1/49、2/50 のメーター LED が点灯することを確認してください。
2. 入力ソースがマイク / ラインインプットカード (LMY2-ML) に接続されている場合は、メーター LED の CLIP セグメントが点灯しないように、[GAIN] エンコーダーを調節してください。
3. インプットチャンネル 1/49、2/50 の [ON] スイッチをオン(LED が点灯した状態) に設定してください。
4. インプットチャンネル 1/49、2/50 の [TO ST] スイッチをオンに設定してください。
5. インプットチャンネル 1/49、2/50 のフェーダーを 0(ノミナルレベル) の位置まで上げてください。
6. STEREO OUTPUT ブロックで、ST OUTPUT A チャンネルの STEREO [ON] スイッチをオンに設定してください。



7. STEREO OUTPUT ブロックで、ST OUTPUT A チャンネルのフェーダーを上げてください。このとき、メーターブリッジブロックの STEREO A L/R メーターで、STEREO A チャンネルの出力レベルを確認できます。



この状態で、モニターシステムから信号がモニターできれば、ソースを接続した出力用ユニット/カードが正常に動作していることが分かります。

8. 必要に応じて、他の出力用ユニットやカードについても、同じように動作チェックを行ってください。

⚠ 入力ソースがモニターできない場合は、以下の点をチェックしてください。

INPUT ブロックのメーターLED が点灯しない

- 入力ソースの接続は適切ですか？
入力ソースが接続されたユニット/カードを確認してください(P32)。
- 入力ソースをマイク/ライン入力カード (LMY2-ML)を使用する場合、1A と 2A の入力端子に接続されていますか？
PM1D システムが初期状態のとき、1B や 2B の入力端子は、設定を変更しない限り利用できません。1A と 2A の入力端子に接続し直してください(P32)。
- 入力ソースを接続した出力用ユニット/カードが、インプットチャンネルに正しくパッチされていますか？
IN PATCH 画面の設定を確認してください(P33)。
- SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの MODULE [FLIP] スイッチがオン(LED が点灯した状態)になっていませんか？
MODULE [FLIP] スイッチがオンのときは、INPUT ブロック 1 と 2 のモジュールが入れ替わります。MODULE [FLIP] スイッチを押して、LED を消灯させてください(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P5)。

- MASTER ブロックの GLOBAL LAYER セクションで、[49-96] スイッチがオン(LED が点灯した状態)になっていませんか？
96CH モデルでは、GLOBAL LAYER [49-96] スイッチがオン(LED が点灯した状態)になっているとき、CS1D のトップパネルで操作するインプットチャンネルとして CH49 ~ 96 が選ばれています。48CH モデルでは、このスイッチは無効です。CH1 ~ 48 を操作するには、GLOBAL LAYER [1 - 48] スイッチを押してください(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P5)。

メーターブリッジブロックの STEREO A L/R メーターが点灯しない

- インプットチャンネルの [ON] スイッチがオフになっていませんか？
INPUT ブロックで、インプットチャンネル 1/49、2/50 の [ON] スイッチをオンに設定してください(P44)。
- インプットチャンネルの [TO ST] スイッチがオフになっていませんか？
INPUT ブロックで、インプットチャンネル 1/49、2/50 の [TO ST] スイッチをオンに設定してください(P44)。
- インプットチャンネルのフェーダーが下がっていませんか？
INPUT ブロックで、インプットチャンネル 1/49、2/50 のフェーダーを上げてください(P44)。

メーターブリッジブロックの STEREO A L/R メーターは点灯しているのに、出力用ユニットから出力されない

- STEREO A チャンネルの STEREO [ON] スイッチがオフになっていませんか？
STEREO OUTPUT ブロックで、STEREO A チャンネルの STEREO [ON] スイッチをオンに設定してください(P44)。
- STEREO A チャンネルの STEREO フェーダーが下がっていませんか？
STEREO OUTPUT ブロックで、STEREO A チャンネルの STEREO フェーダーを上げてください(P45)。
- モニターシステムの接続は適切ですか？
モニターシステムの接続を確認してください(P39)。
- アウトプットチャンネルのパッチングは適切ですか？
OUT PATCH 画面で、モニターシステムが接続された出力用ユニット/カードに対して、STEREO A の L/R チャンネルが適切にパッチされているかどうかを確認してください(P42)。
- ソロ機能がオンになっていませんか？
MASTER ブロックの CUE セクションで、[SOLO] スイッチがオンに設定され、いずれかのチャンネルで [CUE] スイッチがオンになっている場合、他のチャンネルの信号はミュートされます。[SOLO] スイッチをオフにしてください(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P79)。

電源をオフにする

以上で「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」の動作チェックは完了です。

パワーサプライ(PW1D)の電源をオフする前に、現在の状態をシーンメモリーにストアしておくことをおすすめします。現在のユニットの接続状態と、再び電源をオンしたときのユニットの接続状態とが異なる場合、パッチなどの設定が変更されることがあります。シーンをストアする手順は、「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」(P 87) や、「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」(P 18)をご参照ください。

STEREO OUTPUT ブロックのフェーダーを下げ、モニターシステム PM1D システムの順に電源を切ってください。

- ⚠ CS1D 本体を移動する場合は、ディスプレイを必ず固定されるまで後ろに倒してから行ってください。
- ⚠ エンジン(DSP1D)やコンソール用パワーサプライ(PW1D)の電源を入れる場合、電源を切って5秒以上経ってから行ってください。故障の原因となる場合があります。

CS1D

CONTROL SURFACE

**操作マニュアル
（基本操作編）**



DIGITAL AUDIO MIXING SYSTEM

目次

第 1 章 はじめに	1
「CS1D 操作マニュアル (基本操作編)」について	1
「CS1D 操作マニュアル (基本操作編)」の表記方法について	1
PM1D システムの概要	2
フルデジタル / セパレートタイプの SR ミキシングシステム	2
コンポーネントの構成	2
PM1D システムの信号の流れ	4
入出力数とチャンネル構成	6
MIX バス / MATRIX バスについて	8
シーンメモリー / 各種ライブラリー	8
ワードクロックの同期について	8
第 2 章 CS1D のユーザーインターフェース	9
各種のユーザーインターフェースについて	9
ディスプレイ内部のユーザーインターフェース	9
CS1D トップパネル上のユーザーインターフェース	11
外部ユーザーインターフェース	12
各種の基本操作について	14
クリック	14
ドラッグ	14
ドラッグ & ドロップ	14
スクロール	15
任意の画面を呼び出す	16
ボタンを操作する	17
カーソルを移動する	18
ノブやフェーダーの設定値を変更する	19
名前を付ける	20
第 3 章 オーディオ接続とパッチング	22
オーディオ接続	22
アナログ入力用ユニットのオーディオ接続	22
アナログ出力用ユニットのオーディオ接続	24
デジタル入出力用ユニットのオーディオ接続	25
コンソールのオーディオ接続	26
パッチング	28
インプット系チャンネルのパッチング	28
アウトプット系チャンネルのパッチング	30
第 4 章 インプット系チャンネルの基本操作	32
インプット系チャンネルについて	32
インプット系チャンネルの操作に使用するブロック	32
チャンネル割り当ての変更	33
INPUT ブロック / ST IN ブロックの基本操作	34
INPUT ブロック / ST IN ブロック各部の名称と機能	34

ヘッドアンプの設定	36
インプット系チャンネルから STEREO バスに信号を送る	38
インプットチャンネルから MIX バスに信号を送る	39
ペアの設定	43
SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの基本操作	44
SELECTED INPUT CHANNEL ブロック各部の名称と機能	44
ヘッドアンプの設定	46
インプット系チャンネルから STEREO バスに信号を送る	47
インプット系チャンネルから MIX バスに信号を送る	49
ディレイの操作	51
コンプレッサーの操作	52
ノイズゲートの操作	54
4 バンド EQ/HPF の操作	56
第 5 章 アウトプット系チャンネルの基本操作	58
アウトプット系チャンネルについて	58
アウトプット系チャンネルの操作に使用するブロック	58
チャンネル割り当ての変更	59
MIX OUTPUT ブロックの基本操作	60
MIX OUTPUT ブロック各部の名称と機能	60
MIX チャンネルから出力用ユニットに信号を送る	61
MIX チャンネルから MATRIX バスに信号を送る	62
MIX チャンネルから STEREO バスに信号を送る	64
MIX チャンネルのペア設定	65
MATRIX OUTPUT ブロックの基本操作	68
MATRIX OUTPUT ブロック各部の名称と機能	68
MATRIX チャンネルから出力用ユニットに信号を送る	68
MATRIX チャンネルのペア設定	69
STEREO OUTPUT ブロックの基本操作	71
STEREO OUTPUT ブロック各部の名称と機能	71
STEREO A/B チャンネルから出力用ユニットに信号を送る	72
SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの基本操作	73
SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロック各部の名称と機能	73
アウトプット系チャンネルから出力用ユニットに信号を送る	74
MIX チャンネルから MATRIX バス / STEREO バスに信号を送る	76
STEREO A チャンネルから MATRIX バスに信号を送る	78
ディレイの操作	79
コンプレッサーの操作	80
6 バンド EQ/HPF の操作	82
第 6 章 インサートとダイレクトアウト	84
インサート	84
インサートする外部機器の接続	84
インプット系チャンネルにインサートする	85
アウトプット系チャンネルにインサートする	88
ダイレクトアウト	90
ダイレクトアウトの接続	90
インプット系チャンネルの信号をダイレクトアウトする	90

第7章 DCA グループ/ミュートグループ	92
DCA グループ.....	92
チャンネルを DCA グループに割り当てる.....	92
DCA グループを操作する.....	94
ミュートグループ.....	95
インプット系チャンネルをミュートグループに割り当てる.....	95
アウトプット系チャンネルをミュートグループに割り当てる.....	96
ミュートグループを操作する.....	97
第8章 シーンメモリー	99
シーンについて.....	99
シーンメモリーの操作.....	101
シーンをストアする.....	101
シーンをリコールする.....	102
PREVIEW モードを利用する.....	103
シーンを直接リコールする.....	104
第9章 リコールセーフ/ミュートセーフ	105
リコールセーフ.....	105
コンソールの操作でリコールセーフを設定/解除する.....	105
ディスプレイ内部でリコールセーフを設定/解除する.....	106
ミュートセーフ.....	107
コンソールの操作でミュートセーフを設定/解除する.....	107
ディスプレイ内部でミュートセーフを設定/解除する.....	108
第10章 モニター	109
MONITOR A/MONITOR B セクションの基本操作.....	109
MONITOR A/MONITOR B について.....	109
MONITOR A/MONITOR B セクション各部の名称と機能.....	110
MONITOR A セクションを使って信号をモニターする.....	110
MONITOR B セクションを使って信号をモニターする.....	112
キュー/ソロ機能を利用する.....	114
CUE モードと SOLO モードについて.....	114
キュー/ソロのグループについて.....	115
CUE セクション各部の名称と機能.....	116
キュー機能を利用する.....	116
ソロ機能を利用する.....	118
第11章 トークバック/オシレーター	119
トークバック.....	119
オシレーター.....	121

第 12 章 内蔵エフェクト	123
PM1D システムの内蔵エフェクトについて	123
内蔵エフェクトをパッチする	124
内蔵エフェクトを MIX バス経由で利用する	124
内蔵エフェクトをチャンネルにインサートする	127
エフェクト画面の基本操作	129
エフェクトパラメーターをエディットする	129
エフェクトデータをライブラリーからリコールする	130
エフェクトデータをライブラリーにストアする	132
第 13 章 グラフィック EQ	133
グラフィック EQ をチャンネルにインサートする	133
グラフィック EQ を操作する	135
グラフィック EQ をディスプレイ内部で操作する	135
グラフィック EQ を DCA フェーダーで操作する	136
第 14 章 MIDI / タイムコード	138
MIDI プログラムチェンジでイベントをコントロールする	138
タイムコードでイベントをコントロールする	141
第 15 章 メモリーカードのセーブ/ロード	143
メモリーカードに任意のファイルをセーブする	143
メモリーカードから任意のファイルをロードする	145
第 16 章 各種設定	147
コンソールの初期設定	147
内蔵カレンダー / 内蔵時計の設定	149
メーターポイントの設定	150
インプット系チャンネルのメーターポイント	150
アウトプット系チャンネルのメーターポイント	151
ユーザー定義ファンクションの設定	152

第 1 章 はじめに

「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」について

「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」では、入力ソースや再生システムの接続方法、コンソール CS1D の操作方法、CS1D のディスプレイを使った各種設定など、PM1D システムの基本操作について説明します。

- 「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」では、PM1D システムに含まれる機器同士が適切に接続され、各機器が正常に動作することを前提に書かれています。PM1D に含まれる機器同士の接続方法や、動作をチェックする方法については「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」をご参照ください。
- エンジン(DSPユニットDSP1D-EX{DSP1D})および入出力用ユニットの仕様や機能については、各機器に付属の説明書をご参照ください。
- コンソール(CS1D)のトップパネル、リアパネル、フロントパネルにある操作子/端子の詳しい機能や操作方法については、「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」をご参照ください。
- コンソール(CS1D)のディスプレイ内部のソフトウェアの詳しい機能や操作方法については、「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。

⚠ 本取扱説明書で使用している画面データは、プロトタイプ品のもので、製品の画面とは多少異なることがありますことを御了承ください。

「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」の表記方法について

- 96CH モデルと 48CH モデルとの相違点
PM1D システムには 48CH モデルと 96CH モデルがあり、それぞれ使用可能なインプットチャンネルの数が異なります。「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」は、原則として 96CH モデルの PM1D システム(エンジンに DSP1D-EX を採用したモデル)を対象に書かれています。96CH モデルと 48CH モデル(エンジンに DSP1D を採用したモデル)とで仕様異なる場合は、48CH モデルの仕様を{ }で括弧で表記します。
例: [NUMBER] インジケータに 1 ~ 96{1 ~ 48} の番号が表示されます。
- 標準モードとミラーモード
PM1D システムのオペレーションモード(システム構成や接続方法を決定する要素)には、“標準モード”(コンソール×1台にエンジン×1台を接続する)と、“ミラーモード”(コンソール×1台にエンジン×2台を接続し、いずれか 1 台のエンジンのみを使用する)があります。

PM1D システムをどちらのモードで使用するかによって、使用するエンジンの数だけでなく、接続方法や内部設定も異なりますのでご注意ください。

標準モードのみに該当する説明部分には、次のアイコンを表記します。



また、ミラーモードのみに該当する説明部分には、次のアイコンを表記します。



⚠ PM1DシステムVer1.0では、ミラーモード以外に、2台のエンジンを使用するオペレーションモードはサポートしていません。

- CS1D 上の操作子と画面内のノブ/ボタンとの区別について
CS1D のトップパネル、リアパネル、フロントパネルの操作子(スイッチ、エンコーダー、ボリューム)の名称は、ディスプレイ内に表示されるノブやボタン類と区別するために、[]で括弧で表記します。
例: [ON] スイッチをオンに設定してください。(CS1D のトップパネル上の操作を表しています)
例: BASIC ボタンをクリックしてください。(ディスプレイ内での操作を表しています)
- 各種のアイコンについて
使用上のヒントや参照すべきページなどを紹介する箇所では、次のアイコンが使われています。



特に重要な項目や、注意すべき操作やなどを説明する箇所では、次のアイコンが使われています。



PM1D システムの概要

PM1D システムは、コンソール CS1D、パワーサプライ PW1D、DSP ユニット DSP1D-EX{ DSP1D }、アナログ入力用ユニット AI8、アナログ出力用ユニット AO8、デジタル入出力用ユニット DIO8、および入出力用カードで構成される、フルデジタルの SR ミキシングシステムです。ここでは、PM1D システムの概要を、従来のアナログミキシングコンソールとの違いを中心に紹介します。

フルデジタル/セパレートタイプの SR ミキシングシステム

PM1D は、最先端のデジタル音声処理技術が投入された、フルデジタルの SR ミキシングシステムです。28 ビットリニア相当の AD コンバーターと 27 ビットリニア相当の DA コンバーターを採用し、120dB 以上のダイナミックレンジと圧倒的な高音質が得られます。

また、システムをエンジン、コンソール、入出力用ユニットというコンポーネントに分割し、コンパクトにモジュール化することで、自由度の高いシステム構成、圧倒的な入出力数、優れた可搬性と操作性を実現しています。

コンポーネントの構成

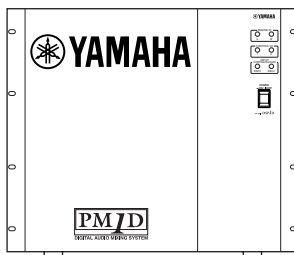
PM1D システムに含まれるコンポーネントには、次の種類があります。

- エンジン(DSP1D-EX{ DSP1D })

最大 10 系統の入力用ユニット、最大 6 系統の出力用ユニットを接続し、オーディオ信号の入出力、ミックス、ルーティング、EQ / ダイナミクス / エフェクト処理など、音声処理の大半を担当する DSP ユニットです。

PM1D システムのエンジンには、次の 2 種類があります。

エンジン	モノラルインプットチャンネル	ステレオインプットチャンネル
DSP1D-EX	96	8
DSP1D	48	4



DSP1D にオプションのインプット DSP ボード (IDB1D) を 1 枚追加すれば、DSP1D-EX と同等の仕様となります。

⚠ ボードの装着は、ヤマハサービスエンジニアにご依頼ください。決してお客様ご自身では行わないでください。

- アナログ入力用ユニット(AI8)

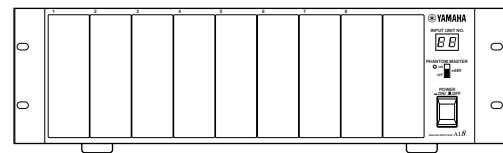
アナログのオーディオ信号をエンジンに入力するための入力用ユニットです。入力用カードを装着するスロットを 8 系統備えています。

AI8 に装着可能なカードには、次の 2 種類があります。

カード		入力端子	チャンネル数
LMY2-ML	マイク/ラインインプットカード	1A, 1B, 2A, 2B	2A または B を切り替えて使用)
LMY4-AD	ADカード	1 ~ 4	4

なお、AI8 には次の 3 種類のモデルがあり、それぞれ工場出荷時に装着されるカードの種類が異なります。

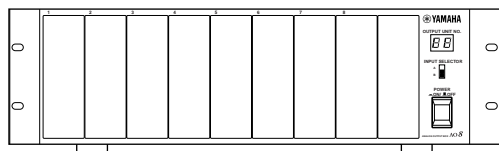
入力用ユニット	装着されたカード
AI8-ML8	LMY2-ML × 8 枚
AI8-AD8	LMY4-AD × 8 枚
AI8-ML4AD4	LMY2-ML × 4 枚、LMY4-AD × 4 枚



⚠ AI8 へのカードの装着は、ヤマハサービスエンジニアにご依頼ください。決してお客様ご自身では、行わないでください。

- アナログ出力用ユニット (AO8)
アナログのオーディオ信号をエンジンから出力するための出力用ユニットです。AO8 には、工場出荷時に DA カード LMY4-DA が 8 枚装着されています。

カード		出力端子	チャンネル数
LMY4-DA	DA カード	1 ~ 4	4



⚠ AO8へのカードの装着は、ヤマハサービスエンジニアにご依頼ください。決してお客様ご自身では、行わないでください。

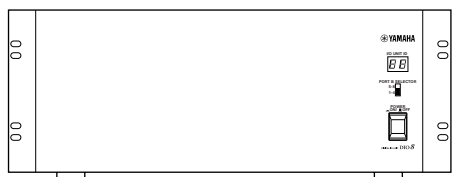
- デジタル入出力ユニット (DIO8)
PM1D システムのエンジンとの間で、ADAT、Tascam、AES/EBU の各フォーマットに対応したデジタルオーディオ信号の入出力、およびアナログオーディオ信号の入出力を行うためのユニットです。デジタル I/O カードまたはアナログ I/O カードを装着するスロットを 8 系統備えています。

DIO8 に装着可能なカードには、次の 8 種類があります。

カード	フォーマット	Input	Output
MY8-TD	TASCAM	8 IN	8 OUT
MY8-AT	ADAT	8 IN	8 OUT
MY8-AE	AES/EBU	8 IN	8 OUT
MY8-AD	ANALOG IN	8 IN	
MY4-AD	ANALOG IN	4 IN	
MY4-DA	ANALOG OUT		4 OUT
AP8AD*	ANALOG IN	8 IN	
AP8DA*	ANALOG OUT		8 OUT

*:APOGEE 社製品

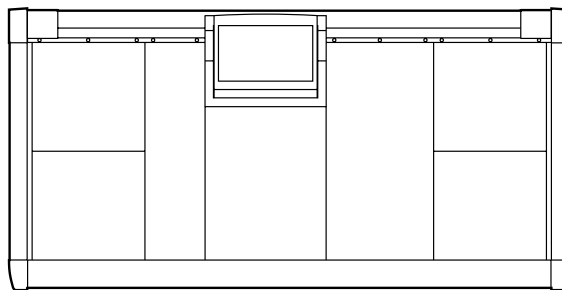
* 2000 年 9 月 1 日現在



⚠ AP8AD/AP8DA は、合計 5 枚以上装着して使用できません。また、AP8AD/AP8DA と MY8-AD/MY4-AD/MY4-DA を同時に使用する場合にも、以下のような枚数の制限があります。この制限を超えて使用した場合、過電流により DIO8 の故障の原因となる場合がありますので、必ずお守りください。AP8AD または AP8DA を使用しない場合や、AP8AD または AP8DA と MY8-TD/MY8-AT/MY8-AE いずれかのカードを同時に使用する場合の MY8-TD/MY8-AT/MY8-AE の枚数の制限はありません。

[AP8AD]+[AP8DA]の使用枚数	[MY8-AD]+[MY4-AD]+[MY4-DA]の使用枚数	[MY8-TD]+[MY8-AT]+[MY8-AE]の使用枚数
合計 0 枚	合計 8 枚まで	
合計 1 枚	合計 6 枚まで	DIO8 の空きスロット枚数まで
合計 2 枚	合計 4 枚まで	DIO8 の空きスロット枚数まで
合計 3 枚	合計 2 枚まで	DIO8 の空きスロット枚数まで
合計 4 枚	合計 1 枚まで	DIO8 の空きスロット枚数まで
合計 5 枚以上は使用不可	-	-

- コンソール (CS1D)
エンジンをコントロールするためのコンソールです。外見は従来のミキシングコンソールと似ていますが、CS1D はあくまでもエンジンを操作するためのコントローラーに過ぎません。PM1D システムのオーディオ信号を処理しているのは、一部モニター系を除きエンジンだということに注意してください。

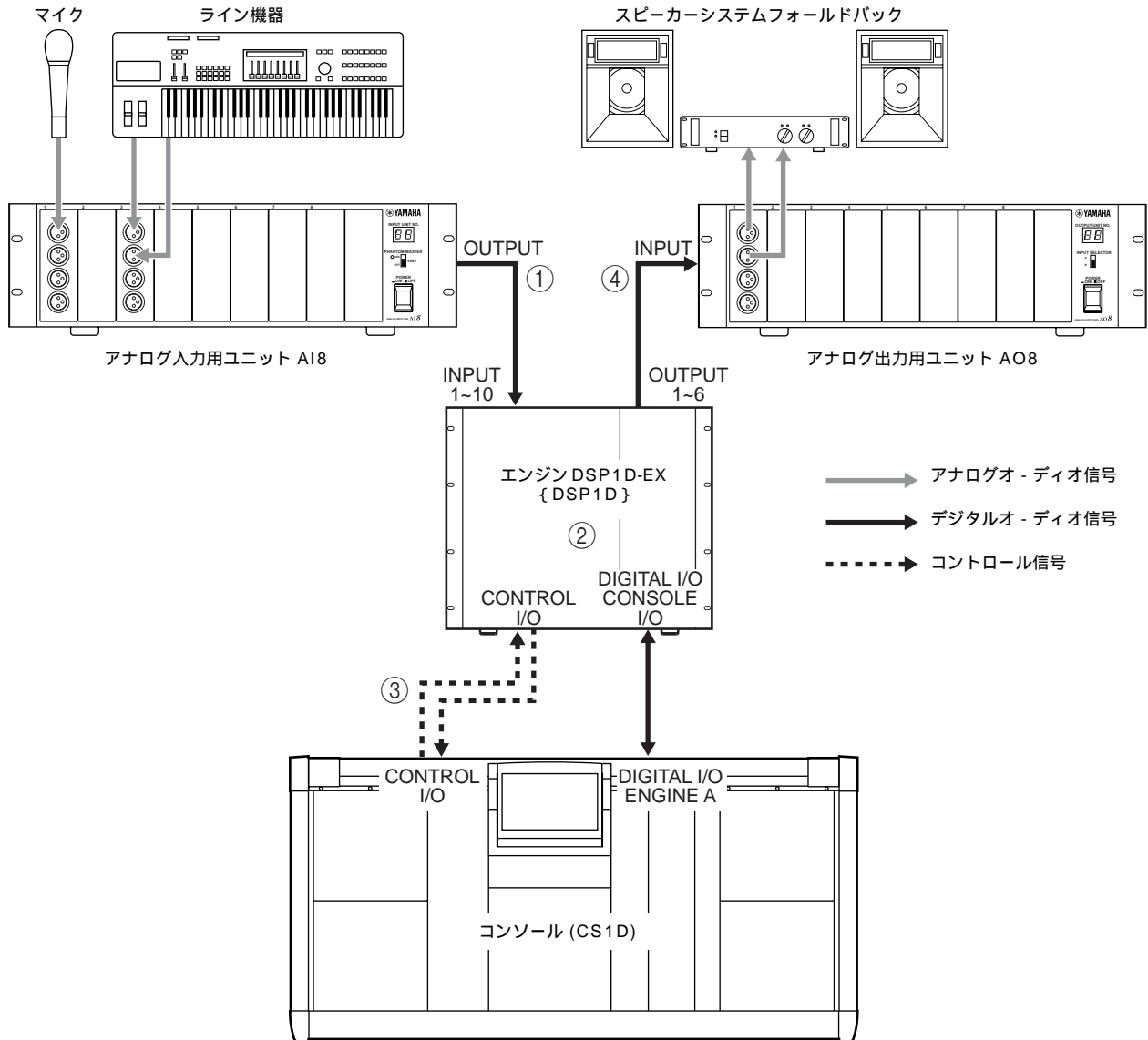


- パワーサプライ (PW1D)
コンソールに電源を供給するパワーサプライです。



PM1D システムの信号の流れ

次の図は、PM1D システム内部の大まかな信号の流れを表したものです。



① アナログ入力用ユニット AI8 に入力された信号は、AD 変換後に、マルチチャンネルのデジタルオーディオ信号としてエンジン DSP1D-EX{DSP1D}へと送られます。

② エンジン DSP1D-EX{DSP1D}に送られた信号はミックス、ルーティング、EQ / ダイナミクス / エフェクト処理などが施されます。

③ エンジンおよび入力用ユニットの動作は、原則としてコンソール CS1D 側からコントロールします。



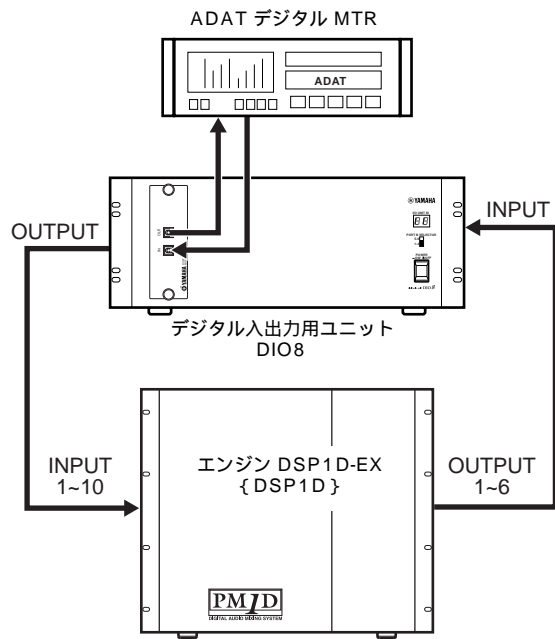
CS1D の 2-TRACK IN DIGITAL 端子 1 ~ 6、2-TRACK IN ANALOG 端子 1/2 から入力された信号をエンジンに送ることも可能です。

④ エンジンで処理された信号は、出力用ユニットを通じて DA 変換され、スピーカーシステムやフォールドバックシステム、レコーディングシステムなどに送られます。



CS1D の STEREO OUT DIGITAL 端子や MONITOR OUT ANALOG 端子から信号を出力することも可能です。

デジタル入出力ユニット DIO8 を使用する場合は、ユニット自体が入力用ユニットと出力用ユニットを兼ねるため、信号の流れは次ページのようになります。

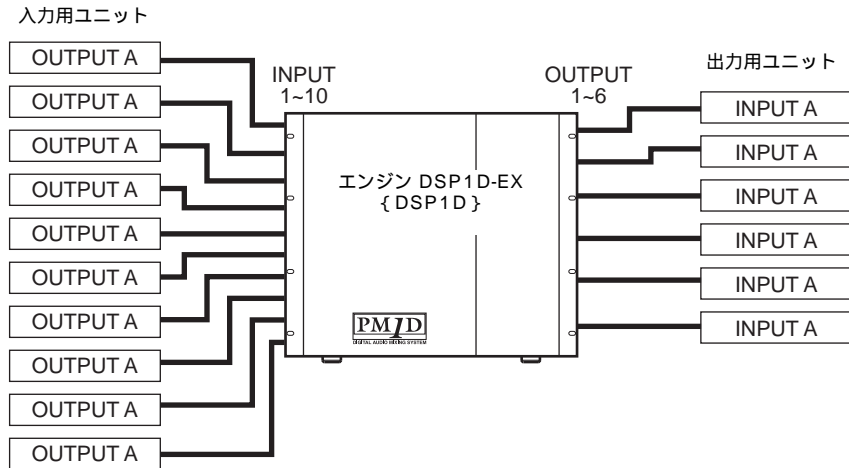


入出力数とチャンネル構成

エンジン DSP1D-EX{ DSP1D }には、入力用ユニットを接続する INPUT 端子 1 ~ 10 と、出力用ユニットを接続する OUTPUT 端子 1 ~ 6 があります。

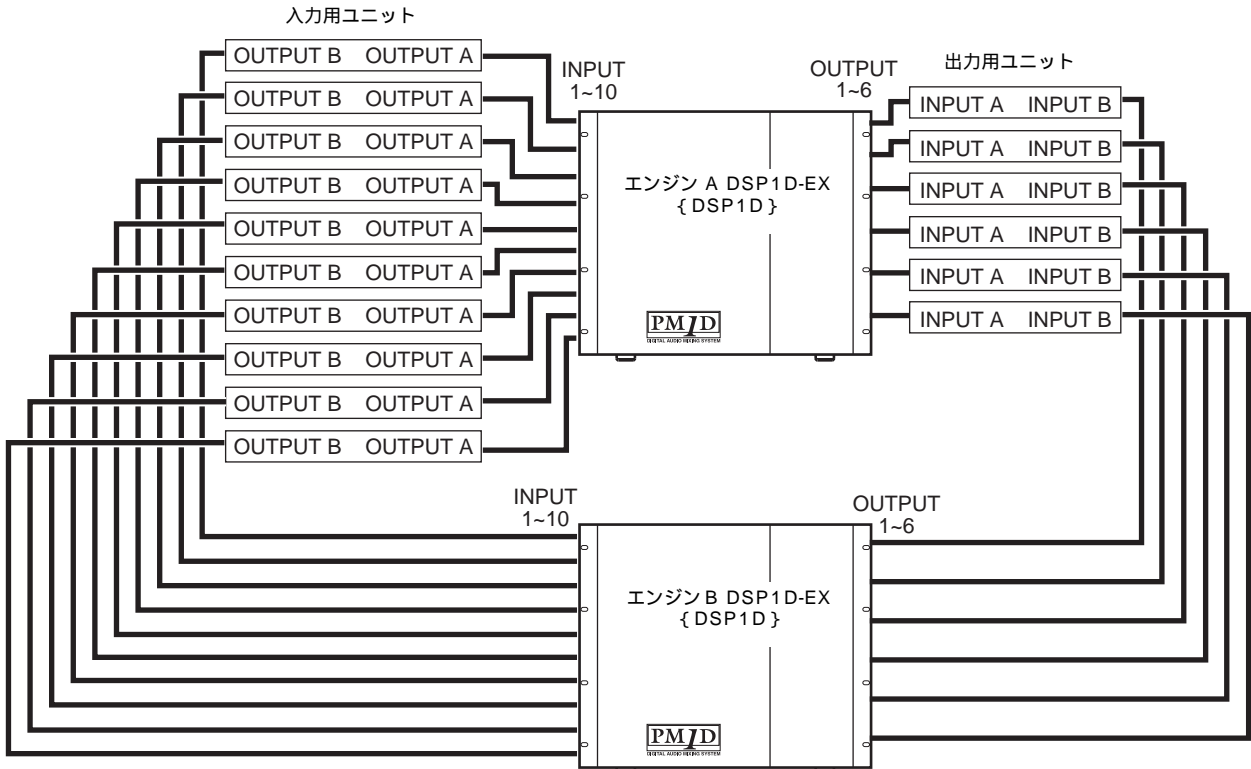
DSPx1

PM1D システムを標準モードで使用する場合は、エンジン 1 台に最大 10 台の入力用ユニット(入力端子 = 最大 320)と最大 6 台の出力用ユニット(出力端子 = 最大 192)を接続します。



DSPx2

PM1D システムをミラーモードで使用する場合は、2 台のエンジンに最大 10 台の入力用ユニット(入力端子 = 最大 320)と最大 6 台の出力用ユニット(出力端子 = 最大 192)を接続します。



どちらのモードでも、入力用ユニットの入力端子を利用するには、CS1Dのディスプレイ内部でインプットチャンネルに割り当てる(パッチする)必要があります。同じように、出力用ユニットの出力端子を利用するには、ディスプレイ内部でアウトプット系チャンネル(MIXチャンネル、MATRIXチャンネル、STEREO A/Bチャンネル)に割り当てる必要があります。

次の表は、48CHモデルと96CHモデルを標準モードまたはミラーモードで使用するときに、必要となるエンジンの種類や台数、使用可能な入出力端子/チャンネルの数を表したものです。

入出力数とチャンネル構成

モデル	標準モード		ミラーモード	
	48CHモデル	96CHモデル	48CHモデル	96CHモデル
エンジン	DSP1D x 1	DSP1D-EX x 1	DSP1D x 2	DSP1D-EX x 2
入力端子	最大 320	最大 320	最大 320	最大 320
出力端子	最大 192	最大 192	最大 192	最大 192
モノラルインプットチャンネル	48	96	48	96
ステレオインプットチャンネル	4	8	4	8
MIXチャンネル	48	48	48	48
MATRIXチャンネル	24	24	24	24
STEREOチャンネル	2(A、B)	2(A、B)	2(A、B)	2(A、B)



96CHモデルと48CHモデルは、それぞれ使用可能なモノラルインプットチャンネル、ステレオインプットチャンネルの数が異なります。ただし、MIXチャンネル、MATRIXチャンネル、STEREO A/Bチャンネルのアウトプット系チャンネルの数は同等です。

ミラーモードでは、2台のエンジン(A/B)のうち1台を予備として用意し、マニュアル操作で切り替えてどちらか1台のみを使用するため、同時に使用できる入出力端子の数やチャンネルの数は、標準モードと変わりません。

MIX バス / MATRIX バスについて

PM1D システムでは、インプットチャンネルの信号を 1 ~ 48 の MIX バスに送ることができます。MIX バスに送られた信号は、EQ、コンプ、ディレイを備えた MIX チャンネルを経由して、MIX 1 ~ 48 にパッチされた出力端子から出力されます。このとき、奇数番号 偶数番号の順で並んだ MIX バスごとに、インプットチャンネルから送出される信号レベルを固定にするか(FIX モード)、可変にするか(VARI モード)を設定することが可能です。FIX モードに設定した MIX バスはグループバスとして、VARI モードに設定した MIX バスは AUX バスとして利用できます。

また、PM1D システムには、24 系統の独立した MATRIX バスが装備されており、MIX チャンネル 1 ~ 48、STEREO A/B チャンネル、SUB IN からの信号を任意のレベルでミックスして MATRIX バスに送ることができます。MATRIX バスに送られた信号は、EQ、コンプ、ディレイを備えた MATRIX チャンネルを経由して、MATRIX 1 ~ 24 にパッチされた出力端子から出力されます。


シーンメモリー / 各種ライブラリー

PM1D システムでは、各チャンネルのミックスパラメーターおよび PM1D システム全体の各種設定をシーンとして内部メモリーに保存できます。シーンには 00 ~ 99 の整数部分と .0 ~ .9 の小数点以下の部分から構成される番号が付けられており、00.0 から 99.9 まで、1000 種類のシーン(うち 10 種類は読み込み専用)が利用できます。

また、PM1D システムでは、パッチデータ、EQ データ、コンプレッサーデータ、エフェクトデータなどの設定値を、シーンメモリーからは独立したライブラリーに保管し、必要に応じて再利用できます。

ワードクロックの同期について

PM1D システムに含まれるすべてのコンポーネント、およびデジタル入出力ユニットに接続されたデジタル機器は、デジタル音声信号を正確に送受信するために、同じワードクロック信号に同期させる必要があります。

 同期が外れている機器が含まれている場合、その機器の入出力信号がミュートされてしまったりクリックノイズが発生する場合があります。

DSPx1

標準モードでは、通常エンジンの内蔵クロックをワードクロックマスターとして、入出力ユニットやコンソールをそれに同期させます。また、外部にクロックジェネレーターをマスターにして、エンジン、コンソール、入出力ユニットにワードクロックを供給することも可能です。

DSPx2

ミラーモードでは、現在使用しているエンジン(A または B のいずれか一方)が不調になったときに、マニュアル操作でもう 1 台のエンジンに切り替えることができます。そのときのクロック系の切り替え時間を最小限にするために、外部のクロックジェネレーターからコンソールやエンジン A/B にワードクロックを供給することを推奨しています。もちろん、この供給方法でなくても切り替えは行われます。



ワードクロックマスターの選択方法は、「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」(P24)、「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」(P44)をご参照ください。



例外として、コンソール CS1D に搭載された 2-TRACK IN DIGITAL 端子 1 ~ 6 には、サンプルレートコンバーターが内蔵されているため、PM1D システムと同期していないデジタル信号でも入力できます。

第 2 章 CS1D のユーザーインターフェース

この章では、コンソールCS1Dのソフトウェアを操作するためのさまざまなユーザーインターフェースを紹介し、その操作方法について説明します。

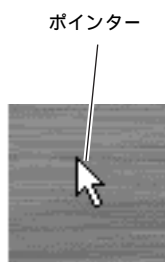
各種のユーザーインターフェースについて

PM1D システムでは、チャンネルごとの音決めやミキシングといった基本パラメーターについては、CS1D のトップパネルに配置されたフェーダーやエンコーダーのみで十分操作できるように設計されています。ただし、より細かい設定を行う場合は、特定の機能(ファンクション)を呼び出し、ソフトウェア上でパラメーターの値を変更する必要があります。ここでは、ディスプレイ内のソフトウェアを操作する各種のインターフェースについて説明します。

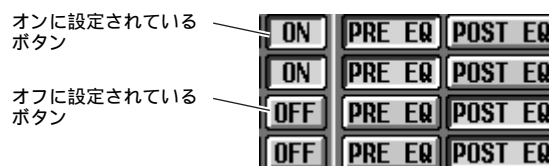
ディスプレイ内部のユーザーインターフェース

CS1D のディスプレイ内部では、次のユーザーインターフェースを使用します。

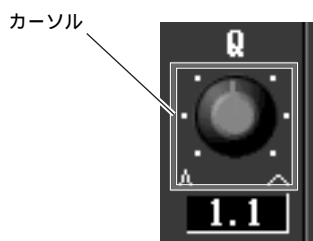
- ポインター
ディスプレイに表示される矢印を“ポインター”と呼びます。ポインターは、これから操作する要素を選択するときに使用します。



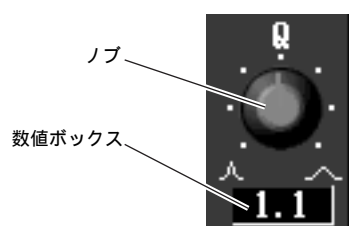
- ボタン
ディスプレイ内のボタンは、パラメーターのオン / オフを切り替えたり、複数の選択肢の中から 1 つを選択するときに使用します。現在オンに設定されているボタンは緑色、オフに設定されているボタンは灰色で表示されます。



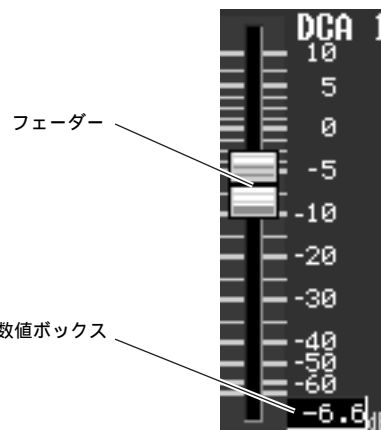
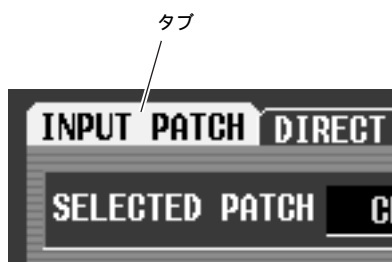
- カーソル
ディスプレイ上に表示される、赤い枠線を“カーソル”と呼びます。画面上のある要素がカーソルで囲まれているときは、その要素が操作の対象として選ばれていることを表します。



- ノブ / フェーダー / 数値ボックス
ディスプレイ内のノブ / フェーダーは、パラメーターの値を変更するときに使用します。現在の値は、数値ボックスで確認できます。



- タブ
ディスプレイ左上に表示される、画面の名称を“タブ”と呼びます。タブは、同じファンクション内で画面を切り替えるときに使用します。



- 文字入力ボックス
チャンネルやシーンなどの名称を付けるときに、文字 / 数字 / 記号を入力するためのボックスです。



- 文字パレット
文字入力ボックスに文字 / 数字 / 記号を入力するとき使用する、キーボードです。



- スクロールバー
表示する項目が多すぎて 1 画面に表示しきれないときに、現在見えていない部分呼び出すために使用するバーです。



スクロールバー

- MENU ボタン
ディスプレイ操作の開始点となる、ファンクションメニューを呼び出すための特殊なボタンです。ファンクションメニュー自体や各種のポップアップウィンドウを除き、すべての画面の同じ場所にこのボタンが配置されています。

MENU ボタン

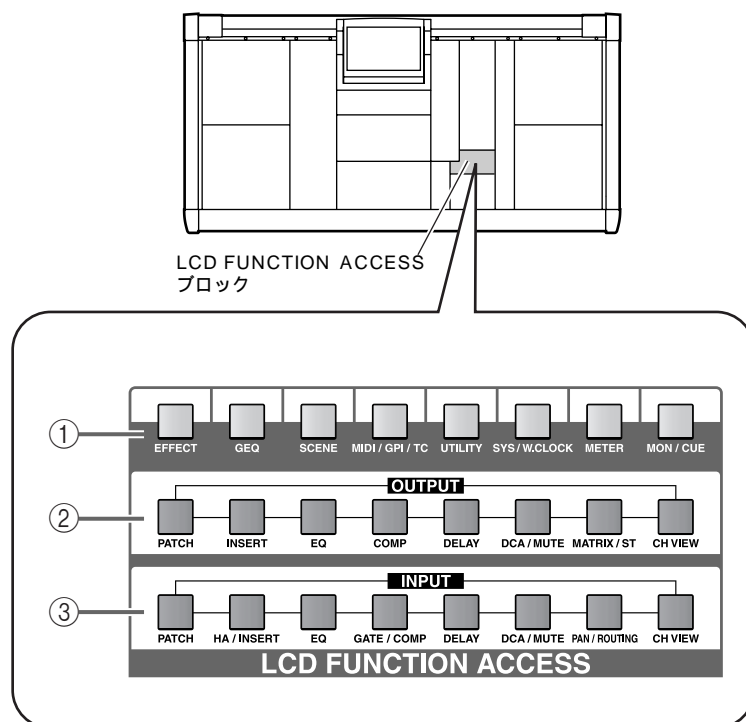


CS1D トップパネル上のユーザーインターフェース

CS1D のトップパネルには、ディスプレイ内部を操作するために、次の操作子が用意されています。

LCD FUNCTION ACCESS ブロック

LCD FUNCTION ACCESS ブロックには、ディスプレイに任意のファンクションや画面を呼び出すためのスイッチが集められています。



- ① グローバルファンクション
PM1Dシステム全体に影響するファンクションを呼び出すスイッチです。
- ② アウトプット系ファンクション
アウトプット系チャンネルに関するファンクションを呼び出すスイッチです。
- ③ インプット系ファンクション
インプット系チャンネルに関するファンクションを呼び出すスイッチです。

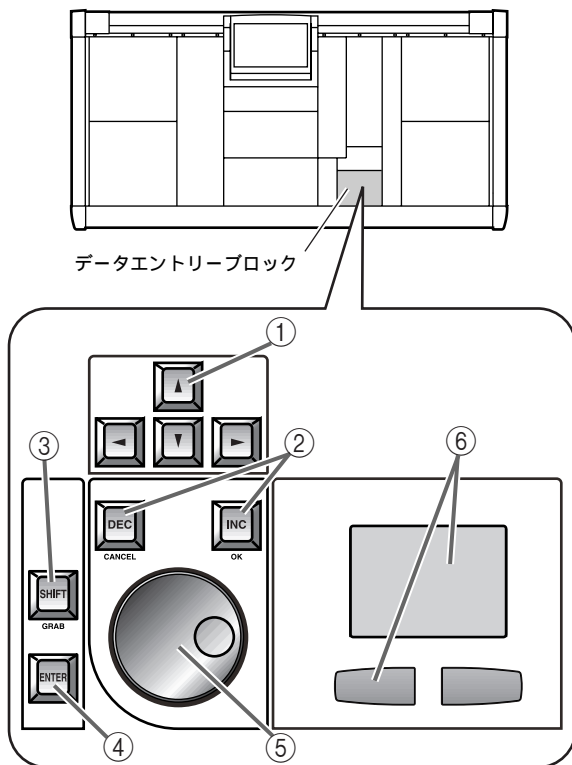
目的のファンクションに対応するスイッチを押せば、そのファンクションの画面がディスプレイに呼び出されます。



[SHIFT/GRAB] スイッチを押しながら、これらの LCD FUNCTION ACCESS スイッチを押すとそのファンクション内にあるページを逆順に呼び出すことができます (Page Back 機能)。また、これらのスイッチを押しつづけることでも Page Back 機能が働きます。

データエントリーブロック

データエントリーブロックには、ディスプレイ内部の設定状態や数値を変更するための操作子が集められています。



- ① CURSOR []/[]/[◀]/[▶] スイッチ
ディスプレイ内のカーソルを、目的のパラメーターまで移動させるときに使用します。

- ② [DEC/CANCEL]/[INC/OK] スイッチ
ディスプレイ内で、現在カーソルのあるパラメーターの設定値を増減させるときに使用します。また、リコール操作やストア操作の実行前に確認用のウィンドウが表示されたときは、ウィンドウ内のCANCELボタンやOKボタンの代用として利用できます。

- ③ [SHIFT/GRAB] スイッチ
ディスプレイ内でノブ型の可変範囲の広いパラメーター上にカーソルがある場合、このスイッチを押しながら [DEC/CANCEL]/[INC/OK] スイッチを押すか、もしくは [DATA] エンコーダーを回すと、パラメーターの変化幅が大きくなります。

また、このスイッチを押しながらCURSOR[]/[]/[◀]/[▶] スイッチを押すと、現在のカーソル位置から別のエリアにカーソルが移動できる画面もあります。詳しくはリファレンスマニュアル(ソフトウェア編)の各画面の説明をご参照ください。

- ④ [ENTER] スイッチ
ディスプレイ内で、現在カーソルがあるボタンのオン/オフを切り替えたりポップアップウィンドウを開けたりするときを使用します。

- ⑤ [DATA] エンコーダー
ディスプレイ内で、現在カーソルがあるパラメーターの設定値を増減させるときに使用します。[SHIFT/GRAB] スイッチを押しながら [DATA] エンコーダーを回せば、パラメーターの値が素早く変化します。

- ⑥ トラックパッド&左右スイッチ
ディスプレイ内のポインターを移動させたり、特定のパラメーターを選択するときを使用します。

また、ディスプレイ内でノブ型の可変範囲の広いパラメーターを操作するときは、トラックパッドの右スイッチを押さえながらパッドを操作すれば、パラメーターの変化幅が大きくなります。

外部ユーザーインターフェース

PM1D システムでは、必要に応じて以下の外部ユーザーインターフェースを追加することができます。

- マウス
CS1Dのリアパネル/トップパネルにある MOUSE 端子にPS/2 対応マウスを接続すれば、トラックパッドと同じ用途に利用できます。
- キーボード
CS1Dのリアパネル/トップパネルにある KEYBOARD 端子にPS/2 対応のキーボードを接続すれば、文字パレットと同様に文字/記号/数字の入力に利用できます。
各キーの機能は、次の通りです(キー配列は、英語キーボードに準拠します)。

キー	機能
PageDown	データエントリーブロックの [DEC/CANCEL] スイッチと同等の機能
PageDown	データエントリーブロックの [INC/OK] スイッチと同等の機能
テンキーの 4、6、2、8 (NumLock キー = オフ)	[CURSOR] スイッチと同等の機能

キー	機能
Alt+PageUp	[DATA]エンコーダーをINC 方向に動かした場合と同等の機能
Alt+PageDown	[DATA]エンコーダーをDEC 方向に動かした場合と同等の機能
Return Enter	[ENTER] スイッチと同等の機能
Shift	[SHIFT/GRAB] スイッチと同等の機能
Ctrl+ ◀ Ctrl+ ▶	文字パレットの ◀、▶ ボタンクリックと同等の機能
Ctrl+c	文字パレットの COPY ボタンクリックと同等の機能
Ctrl+v	文字パレットの PASTE ボタンクリックと同等の機能
Insert	文字パレットの INS ボタンクリックと同等の機能
Delete	文字パレットの DEL ボタンクリックと同等の機能
BackSpace	文字入力ボックスの文字を 1 文字後退して消す(バックスペース機能)
Ctrl+ ◀ Ctrl+ ▶、Tab	文字入力ボックス編集対象切り替え

キー	機能
Esc	MENU ボタンをクリックしたときと同等の機能(通常の画面)
	CANCEL ボタンをクリックしたときと同等の機能(CANCEL ボタンのあるポップアップウィンドウ)または、CANCEL ボタンが無い画面の場合、OK ボタンや EXIT ボタンをクリックしたときと同等の機能
Alt + 0 ~ 9、 -,=,	同一画面内のページ切り替え

⚠ リアパネルとトップパネルにある同種の端子を同時に使用できません。必ず、片方のみで使用してください。

- テンキーパッド

CS1D のリアパネル/ トップパネルにある NUM KEY 端子に PS/2 対応のテンキーパッドを接続すれば、数値の入力やシーンのリコールに利用できます。

各キーの機能は、次の通りです。

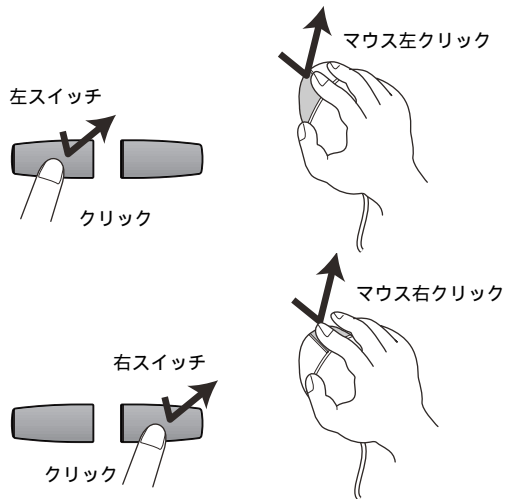
キー	機能
0 ~ 9	SCENE MEMORY ブロックの [0] ~ [9] スイッチと同等の機能
Enter	SCENE MEMORY ブロックの [RECALL] スイッチと同等の機能
+	SCENE MEMORY ブロックの [/INC] スイッチ + [ENTER] スイッチと同等の機能(番号が1つ上のシーンをリコールする)
-	SCENE MEMORY ブロックの [/DEC] スイッチ + [ENTER] スイッチと同等の機能(番号が1つ下のシーンをリコールする)
/	現在のバージョンでは未使用
*	

各種の基本操作について

ここでは、CS1D のディスプレイ内部で行う基本操作について説明します。CS1D のソフトウェア上の操作は、原則としてここに挙げる操作を組み合わせたものとなります。

クリック

画面上の特定の要素にポインタを合わせ、トラックパッドの左右スイッチ(外部マウスを使用する場合は、マウスの左右ボタン)を押す操作を“クリック”と呼びます。クリックは、画面上のボタンのオン/オフ切り替え、カーソルの移動、数値の微調整などに使用します。



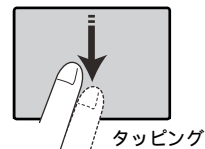
データエントリーブロックの[CURSOR]スイッチを使ってカーソルを特定の要素に合わせ、[ENTER] スイッチを押した場合も、その要素をクリックしたときと同じ効果が得られます(外部キーボードの矢印キーや ENTER キーを使った場合も同様です)。



ポインタを特定の要素に合わせた後で、トラックパッドを叩くことで、左スイッチをクリックしたときと同じ効果を得ることも可能です(この操作を“タッピング”と呼びます)。

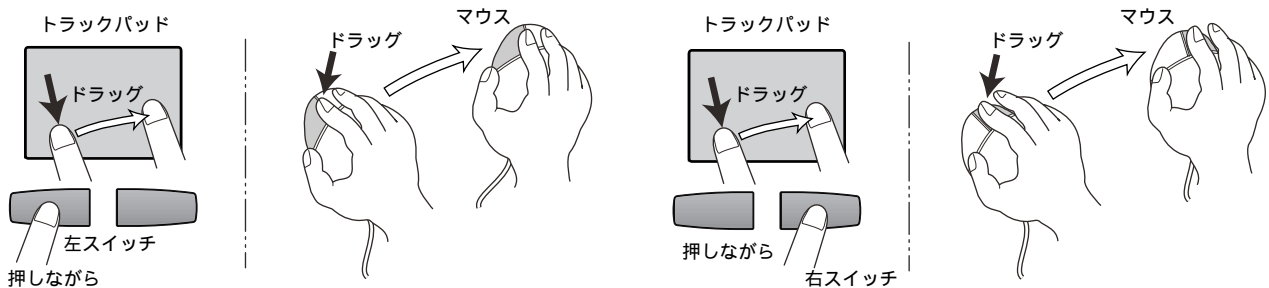
この機能を解除するには、ディスプレイ内(UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面)でタッピングを無効に設定する必要があります。(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P36)。

トラックパッド



ドラッグ

画面上の特定の要素にポインタを合わせ、左または右のスイッチを押しながら、トラックパッドに指を押しつけて上下左右に動かす操作を“ドラッグ”と呼びます。マウスでドラッグを行う場合は、マウスの左ボタンまたは右ボタンを押しながら、上下左右に動かします。ドラッグは、主に画面内のノブやフェーダーの値を変更するときに使用します。



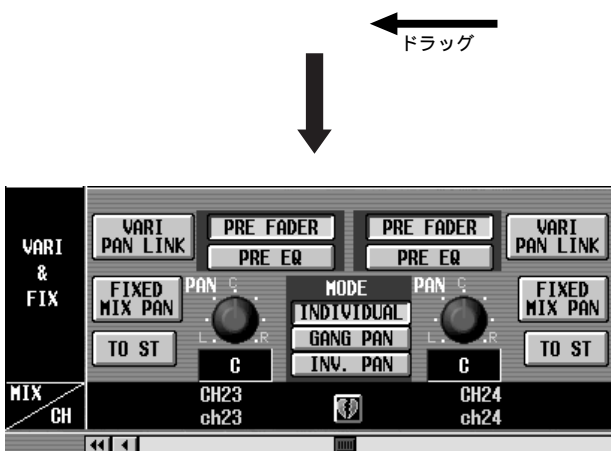
ドラッグ&ドロップ

画面上の特定の要素にポインタを合わせ、画面上の別の位置までドラッグした後で、指を離す操作を“ドラッグ&ドロップ”と呼びます。ドラッグ&ドロップは、EQ やダイナミクスプロセッサの設定を他のチャンネルにコピーする場合などに使用します。

スクロール

表示する項目が多すぎて1画面に表示しきれないときには、スクロールバーのボックスをドラッグするなど、見えていない部分呼び出すことができます。

- スクロールバーのボックスをドラッグする



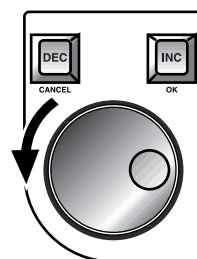
その他、スクロールバーの空白部分や、スクロールバーの端にある ◀ / ▶ ボタンや ◀◀ / ▶▶ ボタンをクリックして、画面をスクロールさせることも可能です。



これらのボタンをクリックすると、スクロールバーのボックスがボタンの示す方向に段階的に移動します。◀ / ▶ よりも ◀◀ / ▶▶ ボタンをクリックしたときの方が、動きが大きくなります。

ここをクリックすると、スクロールバーのボックスがクリックした方向に大きく段階的に移動し、それにつれて画面がスクロールします。

- [DEC/CANCEL]/[INC/OK] スイッチや [DATA] エンコーダーを使って、スクロールバーを操作する



スクロールバーのボックスにカーソルを置いて、[DEC/CANCEL] スイッチを押すか [DATA] エンコーダーを反時計方向に回すと、画面が左方向(上下スクロールの場合は上方向)にスクロールします。また、[INC/OK] スイッチを押すか [DATA] エンコーダーを時計方向に回すと、画面が右方向(上下スクロールの場合は下方向)にスクロールします。



スクロールバーのボックスにカーソルがある場合、[SHIFT/GRAB] スイッチを押しながら [DATA] エンコーダーを回すと、回す方向によって ◀◀ ボタンや ▶▶ ボタンを押したときと同じ効果を得ることができます。

任意の画面を呼び出す

ディスプレイに任意のファンクション / 任意の画面を呼び出すには、次の 2 つの方法があります。

LCD FUNCTION ACCESS ブロックを使う

【操作手順】

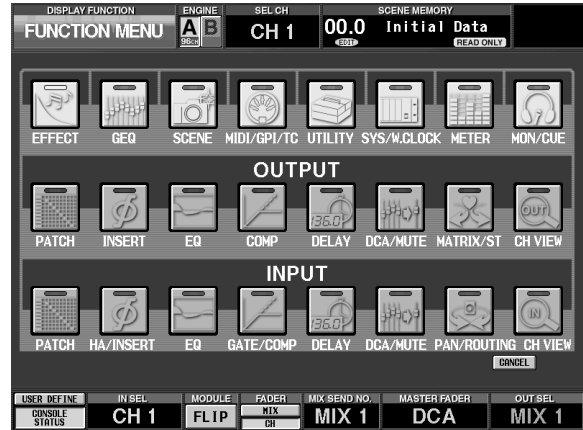
1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックのスイッチの中から、目的のファンクションに相当するスイッチを押してください。
該当するファンクションで最後に操作した画面が、呼び出されます。
2. 同じファンクション内で画面を切り替えるには、手順 1 と同じスイッチを繰り返し押ししてください。
ほとんどのファンクションには複数の画面が用意されています。

また、データエントリーブロックの [SHIFT/GRAB] スイッチを押しながら手順 1 と同じスイッチを押せば、同じファンクション内の前の画面に戻ります。

ディスプレイ内のボタンを使う

【操作手順】

1. いずれかの画面で、MENU ボタンをクリックしてください。
MENU ボタンをクリックすると、ファンクションメニュー画面が呼び出されます。ディスプレイ上の操作で特定の画面を呼び出すときは、この画面が開始点となります。



MENU ボタンは、ファンクションメニュー自体と各種のポップアップウィンドウを除き、すべての画面で同じ場所に配置されています。

2. ファンクションメニュー画面で、目的のファンクションに相当するボタンをクリックしてください。
該当するファンクションで、最後に操作した画面が表示されます。
3. 複数の画面を含むファンクションの場合は、画面上のタブをクリックして画面を選択してください。

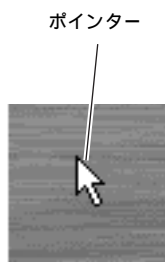
ボタンを操作する

ディスプレイ内部のボタンは、特定のパラメーターのオン/オフを切り替えたり、複数の選択肢の中から1つを選択する用途に使用します。ボタンを操作するには、次のような方法があります。

トラックパッド(マウス)を使う

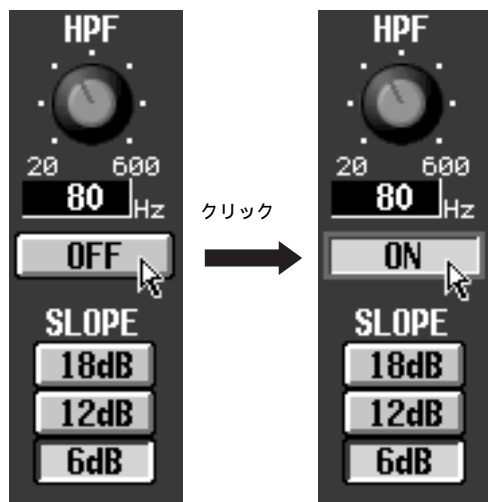
【操作手順】

1. トラックパッド(マウス)をドラッグして、目的のボタンにポインターを合わせてください。



2. トラックパッド(マウス)の左右どちらかのスイッチを使って、ボタンをクリックしてください。ボタンのオン/オフが切り替わります(または、該当するボタンが選択されます)。

- ボタンのオン/オフが切り替わる



ディスプレイ内(UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面)でタッピングが有効に設定されていれば、トラックパッドを叩いてクリックすることも可能です。この場合は、トラックパッド(マウス)の左スイッチを押したときと同じ動作となります。(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P36)

データエントリーブロックのスイッチ/キーボードを使う

【操作手順】

1. [CURSOR]スイッチ(またはキーボードの矢印キー)を使って、目的のボタンにカーソルを合わせてください。



2. [ENTER]スイッチ(またはキーボードのENTERキー)を押してください。ボタンのオン/オフが切り替わります(または、該当するボタンが選択されます)。



カーソルを移動する

ディスプレイ上で変更するパラメーターを選択するために、カーソル(赤枠)を移動させる用途で使します。

カーソルを移動させる

[操作手順]

1. CURSOR[] [] [] [] スイッチを押します。ディスプレイ上のカーソルが、押したスイッチの方向に移動します。但し、押したスイッチの方向に行くべきパラメーターがない場合は、移動しません。

OUTPUT								INSERT							
(A08)								IN 10							
3				4				1		2		3		4	
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2	1	2	1	2
								●							
									●						
											●				

隣のグリッドに移動する



OUTPUT								INSERT							
(A08)								IN 10							
3				4				1		2		3		4	
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2	1	2	1	2
									●						
											●				
													●		



PATCH 画面などでグリッド上にカーソルがある場合、[DATA] エンコーダーを時計方向に回すとカーソルが右に移動し、反時計回りに回すとカーソルが左に移動します。また、[SHIFT/GRAB] スイッチを押しながら [DATA] エンコーダーを時計方向に回すとカーソルが下に移動し、反時計方向に回すとカーソルが上に移動します。

カーソルをスクロールウィンドウから移動させる

[操作手順]

1. [SHIFT/GRAB] スイッチを押しながら、CURSOR [] [] [] [] スイッチを押します。すると、現在カーソルのあるスクロールウィンドウから、押した方向に外へ移動します。

IN/OUT PATCH ファンクションのINSERT PATCH 画面のようなスクロールウィンドウがある画面や、SCENE ファンクションの MEMORY 画面のようなリストウィンドウがある画面などで使用できます。

- [SHIFT/GRAB] スイッチと CURSOR [] [] スイッチを使ったカーソル移動

OUTPUT								INSERT							
(A08)								IN 20							
3				4				1		2		3		4	
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2	1	2	1	2
									●						
											●				
													●		

[SHIFT/GRAB] スイッチ

+
CURSOR [] スイッチ

OUTPUT								INSERT							
(A08)								IN 20							
3				4				1		2		3		4	
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2	1	2	1	2
									●						
											●				
													●		

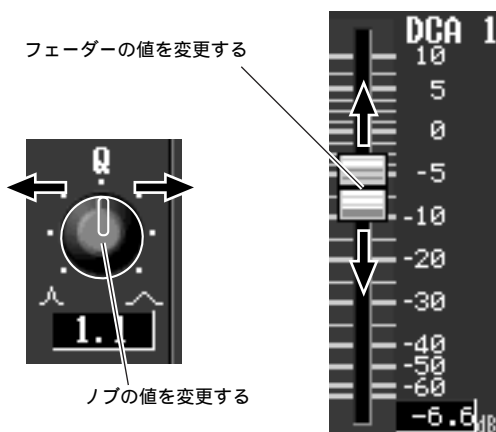
ノブやフェーダーの設定値を変更する

ディスプレイ内部のノブやフェーダーは、特定のパラメーターの設定値を変更する用途に使用します。ノブ/フェーダーを操作するには、次のような方法があります。

トラックパッド(マウス)を使う

【操作手順】

1. 目的のノブ/フェーダーにポインターを合わせ、トラックパッド(マウス)の左または右スイッチを使ってノブ/フェーダーをクリックしてください。カーソルがその位置に移動します。
2. 値を1ステップずつ上下させたいときは、トラックパッド(マウス)の右スイッチまたは左スイッチを使ってノブ/フェーダーをクリックしてください。右スイッチでクリックすれば値が1ステップ上がり、左スイッチでクリックすれば値が1ステップ下がります。
3. 値を連続的に上下させたいときは、トラックパッド(マウス)を使って、ノブ/フェーダーをドラッグしてください。ノブやフェーダーを左右または上下方向にドラッグすることで、数値を連続可変できます。なお、ノブで可変範囲の広いパラメーターのとき、トラックパッド(マウス)の右スイッチを押しながらドラッグすると、左スイッチを押した場合に比べて数値の変化幅が大きくなります。すばやく値を変更したいときは、この方法が便利です。



データエントリーブロックのスイッチ(キーボード)とエンコーダーを使う

【操作手順】

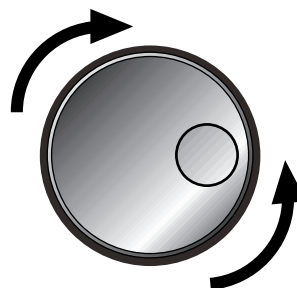
1. [CURSOR]スイッチ(またはキーボードの矢印キー)を使って、目的のノブ/フェーダーにカーソルを合わせてください。
 - ノブにカーソルを合わせる



2. 値を1ステップずつ上下させたいときは、[DEC/CANCEL]/[INC/OK]スイッチ(またはキーボードのPageUp/PageDownキーなど、[DEC/CANCEL]/[INC/OK]スイッチと同様の機能を持つキー)を押してください。
 - 値を1ステップずつ変化させる



3. 値を連続的に上下させたいときは [DATA] エンコーダーを回してください。



- 値を連続的に変化させる



ノブで可変範囲が広いパラメーターのときは、[SHIFT/GRAB]スイッチを押しながら[DEC/CANCEL]/[INC/OK]スイッチを押すか、[DATA]エンコーダーを回すと、パラメーターの変化幅が大きくなります。

名前を付ける

PM1D システムでは、個々のチャンネルに名前(ロングネーム、ショートネーム)を付けたり、シーンや各種ライブラリーのデータにタイトルを付けて保存できます。例えば次の画面は、ライブラリーに名前を付けて保存する LIBRARY STORE ポップアップウィンドウです。

この画面で文字を入力するには、次のような方法を使います。

- LIBRARY STORE ポップアップウィンドウ



1. 文字パレット(またはキーボード)を使って、文字を入力してください。
文字パレットをクリックすると、文字入力ボックスに該当する文字 / 記号 / 数字が入力され、反転部分が右に移動します。



2. 以下の文字も同じ要領で入力してください。



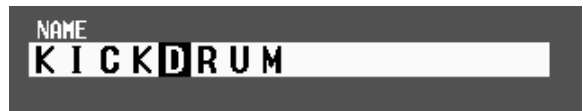
文字の入力中は、文字パレット内のボタンが利用できます。

各ボタンの機能は、次の通りです。

- INS ボタン反転部分にスペース(空白)を挿入します。キーボードの Insert キーを押した場合も、同じ効果が得られます。



- DEL ボタン反転部分の文字を削除します。キーボードの Delete キーを押した場合も、同じ効果が得られます。



- CLEAR ボタン文字入力ボックスに入力された文字をすべて消去します。



- ◀/▶ ボタン反転部分を左右に移動します。



- PASTE ボタンCOPY ボタンを使ってバッファにコピーした文字列を貼り付けます。
 - COPY ボタン文字入力ボックスから指定した文字列を一時的にバッファにコピーします。
 - CAPS LOCK ボタン .アルファベットの大文字と小文字を切り替えます。このボタンがオンのときは、大文字が入力できます。
3. 名前が入力できたら、STORE ボタンをクリックしてください。
入力した名前が確定し、ライブラリーに保存されま
す。



チャンネルごとに名前(ロングネーム、ショートネーム)を付ける IN PATCH/OUT PATCH ファンクションの NAME 画面でも、同じような画面が表示され、基本的な操作方法は共通しています。

- ⚠ 使用可能な文字数は、現在保存しようとしている要素に応じて異なります。それぞれの要素に対して決められた文字数を超えて、文字列を挿入したり、反転部分を移動させることはできません。



パソコンのキ - ボ - ドを接続すると、キ - ボ - ドで文字の入力が可能です。

- ⚠ FILE SAVE ポップアップでは、ファイル名の欄でペーストできません。

第 3 章 オーディオ接続とパッチング

この章では、入出力用ユニットやコンソールCS1Dにマイクやスピーカーシステムなどの入出力機器を接続し、インプット系チャンネルやアウトプット系チャンネルにパッチする方法を説明します。

⚠ 「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」は、PM1D システムに含まれる機器同士が適切に接続され、各機器が正常に動作することを前提に書かれています。PM1D に含まれる機器同士の接続方法や、動作をチェックする方法については「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」をご参照ください。

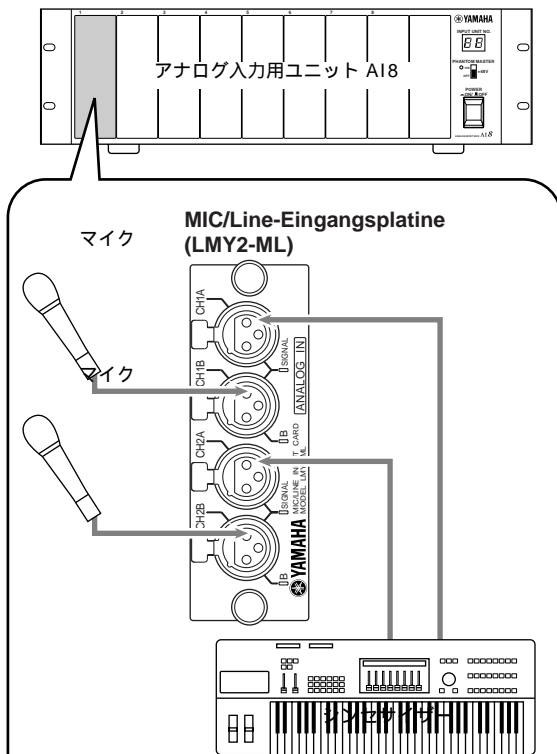
オーディオ接続

ここでは、入出力用ユニットやコンソールのオーディオ接続について説明します。

アナログ入力用ユニットのオーディオ接続

アナログ入力用ユニット AI8 に装着可能な入力用カードには、マイク/ラインインプットカード LMY2-ML と AD カード LMY4-AD の 2 種類があり、カードに応じて仕様やチャンネル数が異なります。

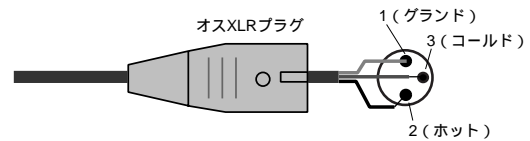
- マイク/ラインインプットカード(LMY2-ML)
LMY2-ML には、1 と 2 の入力チャンネルに対して、A/B 2 種類の XLR-3-31(バランス)入力端子が搭載されています。ただし、同時に使用できる端子はチャンネルごとに A/B いずれか一方のみです(A/B の切り替えは SELECTED INPUT CHANNEL ブロックまたはディスプレイ内で行います)。
- LMY2-ML の接続



これらの端子には、マイクからラインレベル機器まで接続できます。

端子の配線は、次の通りです。

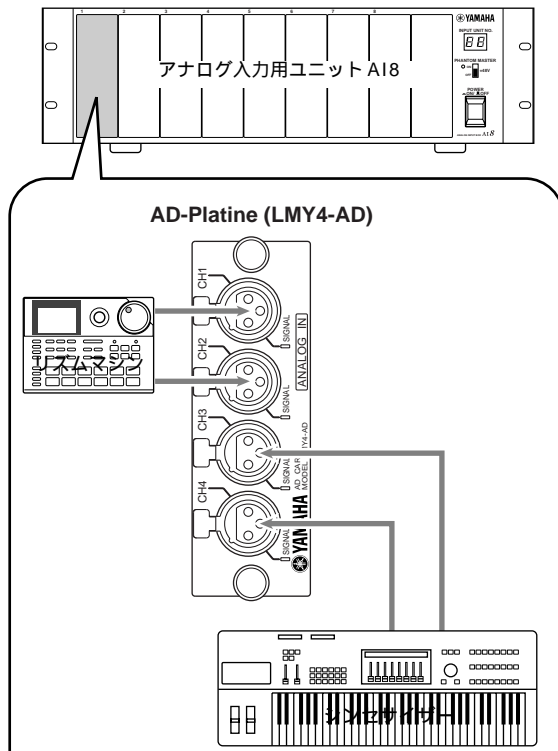
- 入力端子の配線



接続された機器に +48V のファンタム電源を供給する場合は、AI8 のフロントパネルにある PHANTOM MASTER スイッチをオンに切り替え、さらに該当するインプットチャンネルで [+48V] スイッチをオンに設定します(P46)。

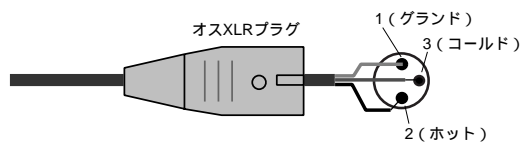
LMY2-ML の 1A と 1B、および 2A と 2B に、それぞれ違う系統の音源(ただし同時には使用しないもの)を接続しておけば、コンソール CS1D で A/B を切り替えるだけで違う設定のインプットチャンネルを共有できます。

- AD カード (LMY4-AD)
 LMY4-AD には、同時使用可能な 4 チャンネルの XLR-3-31 (バランス) 入力端子が搭載されています。
- LMY4-AD の接続



端子の配線は、次の通りです。

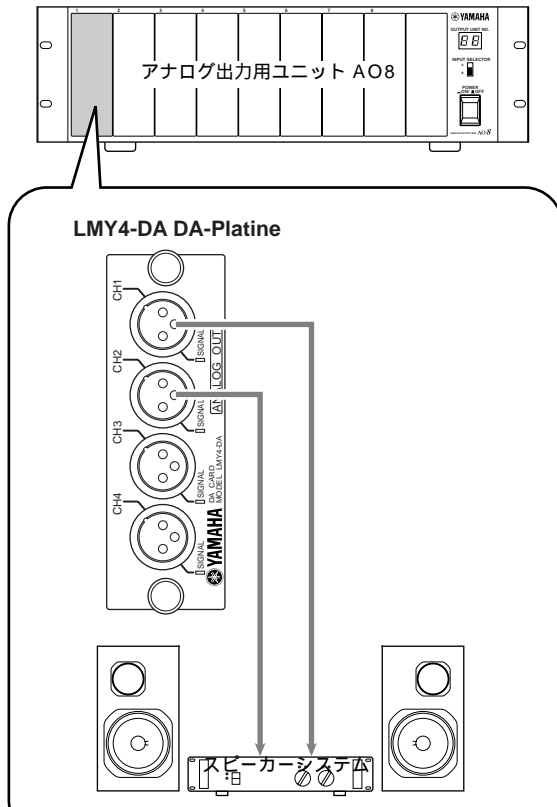
- 入力端子の配線



アナログ出力用ユニットのオーディオ接続

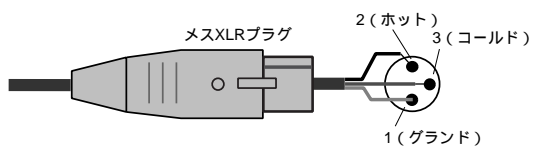
アナログ出力用ユニット AO8 に装着された DA カード LMY4-DA には、4 チャンネルの XLR-3-32(バランス) 出力端子が搭載されています。

- LMY4-DA の接続



端子の配線は、次の通りです。

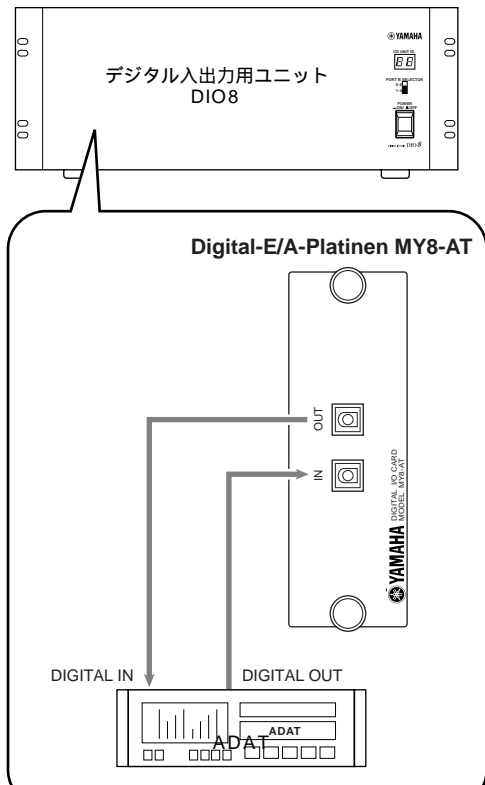
- 出力端子の配線



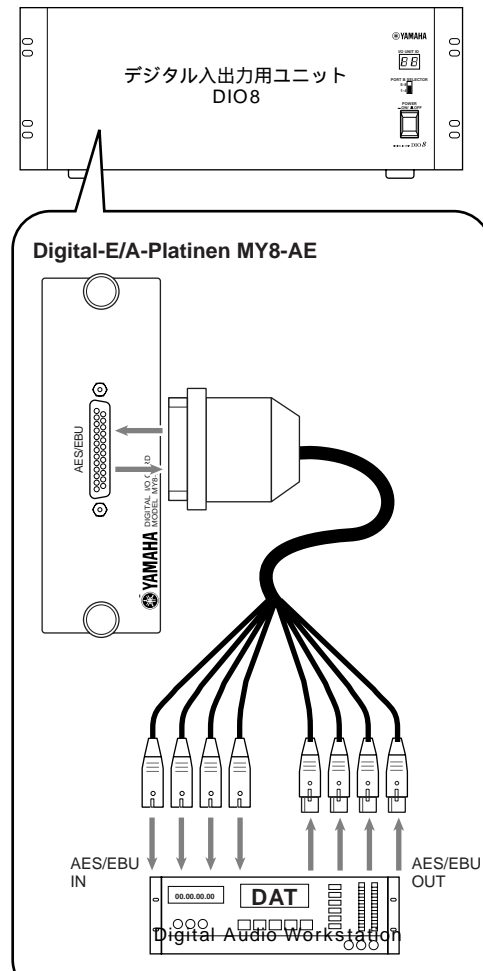
デジタル入出力用ユニットのオーディオ接続

デジタル入出力用ユニット DIO8 は、お客様のシステムに応じて、最大 8 枚までのデジタル I/O カードまたはアナログ I/O カードを装着できます。次の図は、DIO8 に ADAT、Tascam、AES/EBU の各フォーマットに対応したデジタルレコーダーを接続した場合の接続例です。

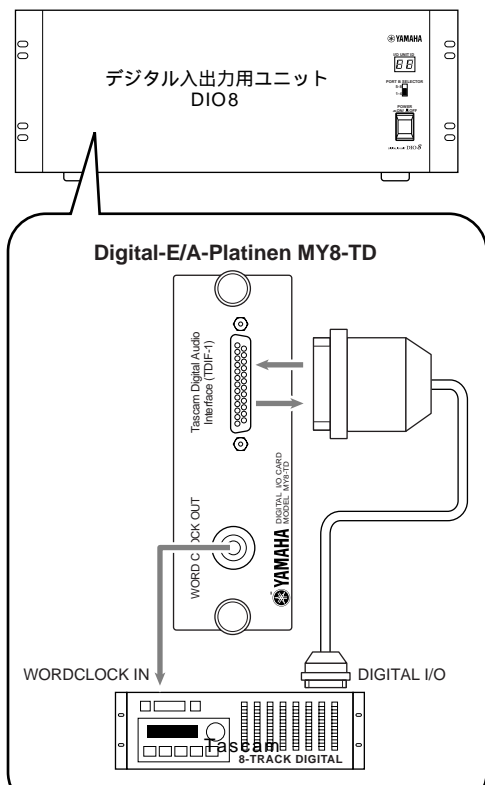
• ADAT フォーマットのデジタル機器の接続



• AES/EBU フォーマットのデジタル機器の接続



• Tascam フォーマットのデジタル機器の接続



- DIO8 に装着されたデジタル I/O カードを介してデジタル機器を接続する場合、PM1D システムとデジタル機器が同一のワードクロックに同期していなければなりません(同期が取れていない場合、その機器の入出力信号がミュートされたりクリックノイズが発生することがあります)。
- デジタル機器をスレーブとして使用する場合の設定方法は、その機器のマニュアルをご参照ください。
- MY8-AT カードを使用して ADAT フォーマットの信号を扱う場合、接続する機器によっては同期が外れやすい場合があります。より確実に同期させるため、組み合わせで使用しているデジタルオーディオ機器のワードクロックは、ADAT フォーマットの端子以外から取ることをおすすめします。

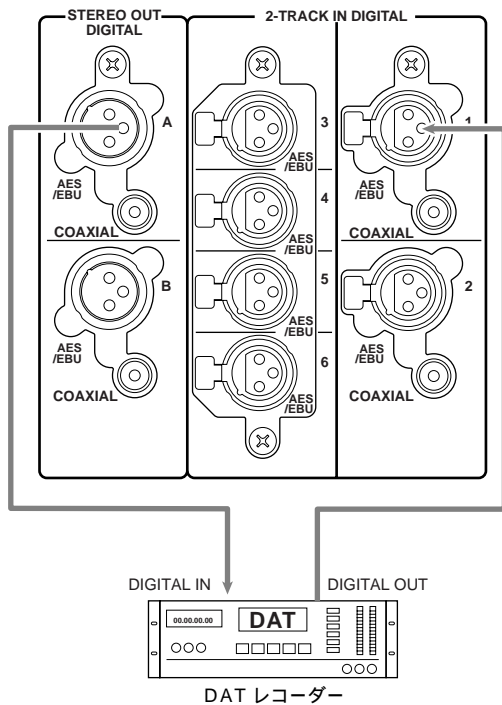
コンソールのオーディオ接続

PM1D システムでは、入出力ユニットおよびエンジンで信号処理の大半を行い、コンソールはその動作をコントロールします。ただし、例外として、CS1D 上でも次の入出力端子が利用できます。

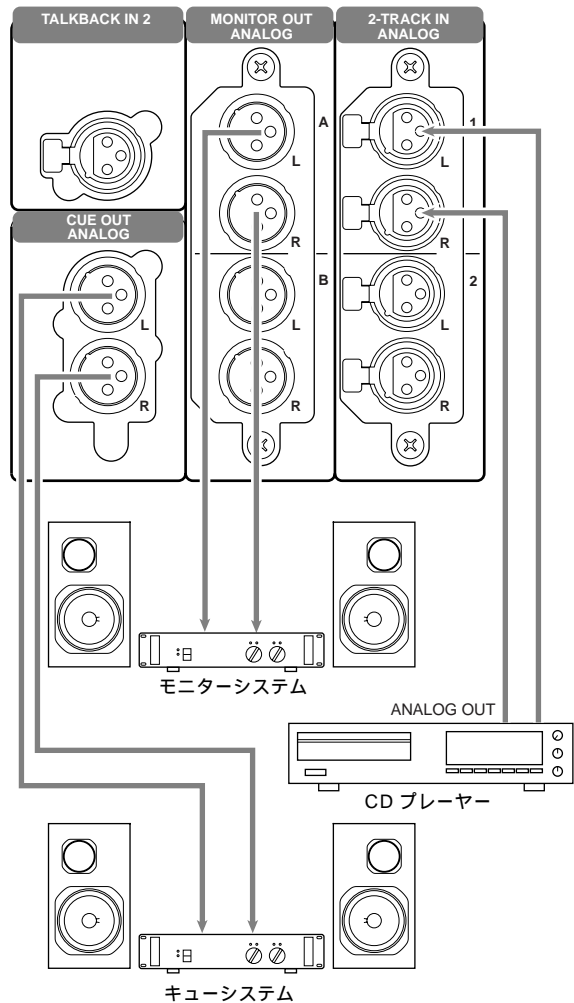
- 2-TRACK IN DIGITAL AES/EBU 端子 (1 ~ 6)
CD プレーヤーや DAT レコーダーなどの外部機器から、AES/EBU フォーマットのデジタルソースを入力する AES/EBU (XLR-3-31) 端子です。
- 2-TRACK IN DIGITAL COAXIAL 端子 (1 ~ 2 のみ)
CD プレーヤーや DAT レコーダーなどの外部機器から、民生用フォーマット (IEC60958) のデジタルソースを入力する COAXIAL (RCA ピン) 端子です。
- 2-TRACK IN ANALOG L/R 端子 (1 ~ 2)
外部からステレオのアナログ信号を入力するための XLR-3-31 (バランス 入力端子) です。
- STEREO OUT DIGITAL AES/EBU 端子 (A/B)
STEREO A/B チャンネルの信号を AES/EBU フォーマットでデジタル出力する AES/EBU (XLR-3-32) 端子です。
- STEREO OUT DIGITAL COAXIAL 端子 (A/B)
STEREO A/B チャンネルの信号を民生用フォーマット (IEC60958) でデジタル出力する COAXIAL (RCA ピン) 端子です。
- MONITOR OUT ANALOG 端子 (A/B)
モニター A/B の信号を出力する XLR-3-32 (バランス) 端子です。
- CUE OUT ANALOG 端子 (A/B)
キュー信号を出力する XLR-3-32 (バランス) 端子です。

⚠ 2-TRACK IN DIGITAL AES/EBU 端子 1/2、2-TRACK IN DIGITAL COAXIAL 端子 1/2、2-TRACK IN ANALOG 端子 1/2 は、それぞれいずれか 1 種類のみが使用できます。使用する端子の選択は、ディスプレイ内 (MON/CUE ファンクションの 2TR IN 画面) で行います。

コンソールのオーディオ接続

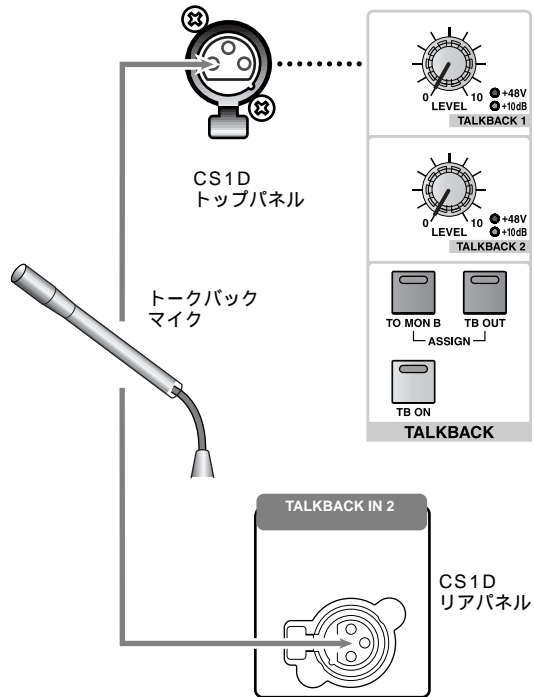


コンソールのオーディオ接続



- TALKBACK IN 1 端子(トップパネル)
- TALKBACK IN 2 端子(リアパネル)
 トークバック用のマイクを接続する XLR-3-3 1(バランス) 端子です。これら 2 系統の端子は、同時に使用できません。

• コンソールのオーディオ接続



パッチング

入出力用ユニットに外部機器を接続しただけでは、エンジンに信号を入力したり、エンジンからの信号を出力することはできません。エンジンとの間で信号の送受信を行うためには、入出力用ユニットの各端子を PM1D システムのチャンネルに割り当てる(パッチする)必要があります。



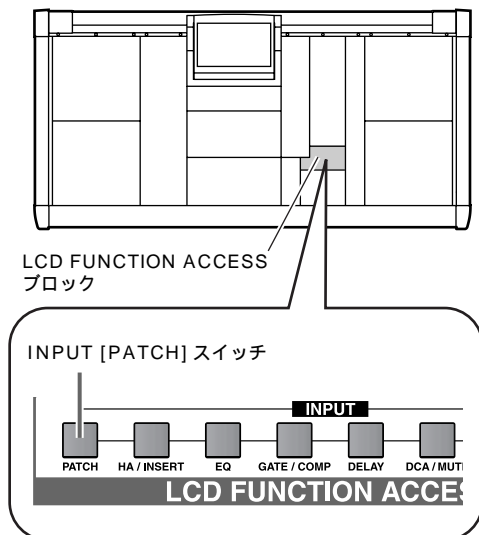
例外として、コンソール CS1D に搭載された出力端子(STEREO OUT DIGITAL AES/EBU、STEREO OUT DIGITAL COAXIAL、MONITOR OUT ANALOG、CUE OUT ANALOGの各端子)については、パッチング操作は不要です。

インプット系チャンネルのパッチング

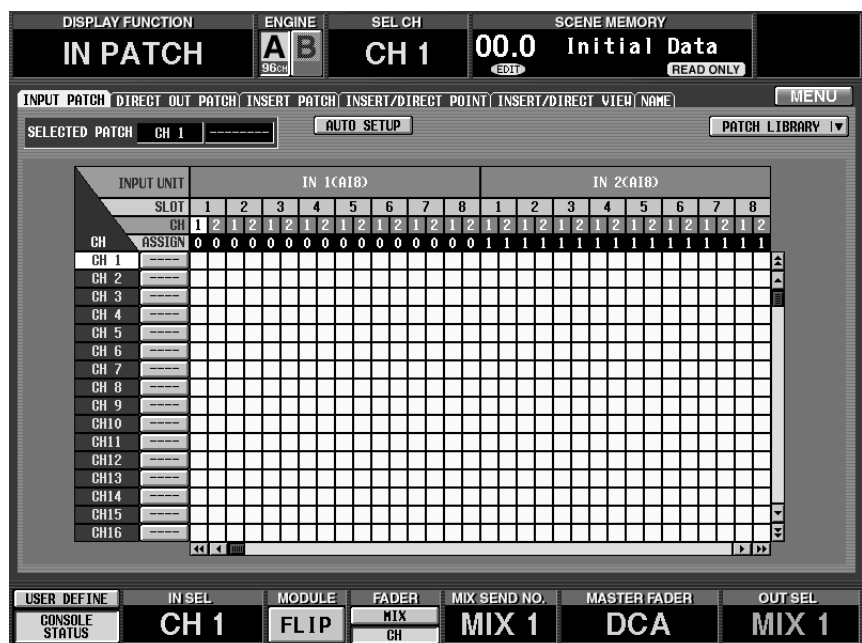
インプット系チャンネルに入出力用ユニットをパッチして、名前を付けます。

【操作手順】

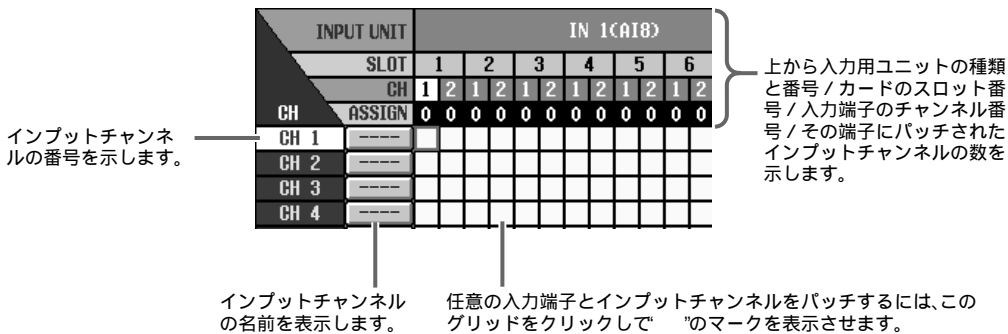
1. LCD FUNCTION ACCESSブロックのINPUT [PATCH]スイッチを何回か押し、次の画面を表示させてください。



この画面は、各種の入力端子や内蔵エフェクトのリターン信号を、任意のインプットチャンネル(モノラル/ステレオ)にパッチする INPUT PATCH 画面です。



2. 左右のスクロールバーを使って、パッチ元となる入力用ユニットを表示させてください。
画面の横方向には、入力用ユニットの ID 番号 / カードのスロット番号 / 入力端子のチャンネル番号が表示されます。現在見えていない部分のユニット / カード / 入力端子を表示させるには、左右のスクロールバーを使用します。



ボタンをクリックすればユニット単位で、
ボタンをクリックすればスロット単位で表示をスクロールさせることができます。

3. 上下のスクロールバーを使って、パッチ先となるインプットチャンネルを表示させてください。
画面の縦方向には、パッチ先となるインプットチャンネル 1 ~ 96 (モノラル) または ST IN チャンネル 1 ~ 8 (ステレオ) が表示されます。見えていない部分を表示させるには、上下方向のスクロールバーを使います。
4. パッチ元とパッチ先が交差するグリッドをクリックしてください。
入力端子とインプットチャンネルをパッチするには、パッチ元とパッチ先が交差するグリッドをクリックしてください。パッチされたグリッドには " " のマークが表示されます (もう一度同じグリッドをクリックすると、パッチが解除され " " のマークが消えます)。

- インプットチャンネル 1 に入力端子をパッチした例

INPUT UNIT		IN 1(CA18)			
SLOT		1		2	
CH		1	2	1	2
ASSIGN		0	0	0	0
CH 1	----				
CH 2	----				
CH 3	----				
CH 4	----				

5. その他のユニット / カード / 入力端子についても、同じ要領でインプットチャンネルにパッチしてください。

⚠ 単一の入力端子を複数のインプットチャンネルにパッチすることは可能ですが、複数の入力端子を単一の入力端子にパッチすることはできません。

6. インプットチャンネルに名前を付けるには、チャンネル番号の右側にあるボタンをクリックしてください。インプットチャンネルにショートネーム (最高 4 文字) とロングネーム (最高 8 文字) を付けることができます。チャンネル番号の右側のボタンをクリックすると、名前を入力する NAME EDIT ポップアップウィンドウが表示されます。

- NAME EDIT ポップアップウィンドウ



7. NAME EDIT ポップアップウィンドウで、SHORT または LONG の文字入力ボックスにカーソルを合わせ、文字を入力してください (文字の入力方法は P20)。



2 つの文字入力ボックスの間にある / ボタンをクリックすれば、ショートネームをロングネームの最初の 4 文字に (またはその逆方向に) コピーできます。

8. 文字を入力したら、OK ボタンをクリックしてください。
INPUT PATCH 画面に戻り、チャンネル番号の右側に名前が表示されます。

INPUT UNIT		IN 1(CA18)			
SLOT		1		2	
CH		1	2	1	2
ASSIGN		1	1	1	1
CH 1	KICK				
CH 2	----				
CH 3	----				



チャンネルに付けたショートネームは、ディスプレイの各画面や、コンソールCS1Dの[NAME]インジケーターなどに表示されます。

- 必要に応じて、他のチャンネルも同様に名前を付けてください。



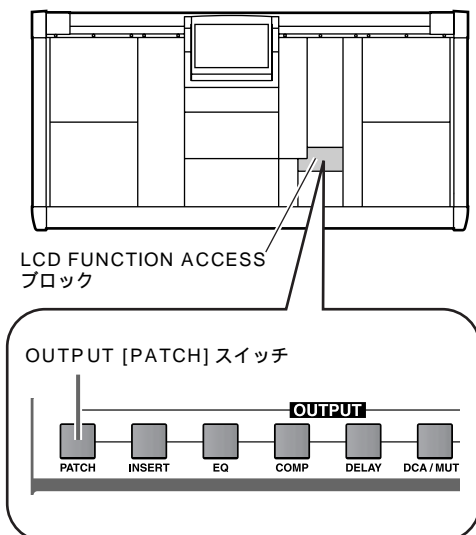
各チャンネルにまとめて名前を付けたい場合は、IN PATCH フังก์ションのNAME画面を利用するのが便利です(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編」 P128)

アウトプット系チャンネルのパッチング

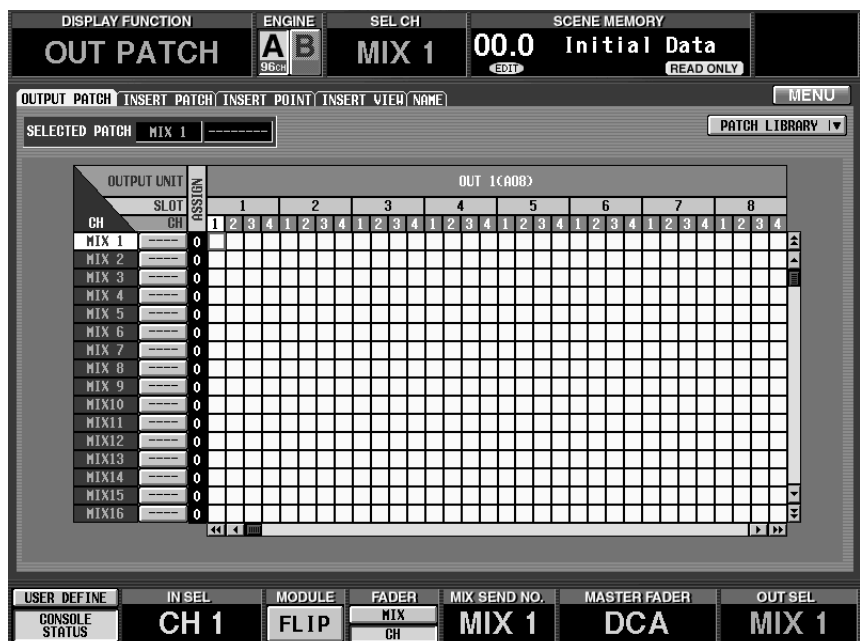
アウトプット系チャンネル(MIXチャンネル、MATRIXチャンネル、STEREO A/Bチャンネル)に出力用ユニットをパッチし、名前を付けます。手順はインプット系チャンネルとほぼ同様です。

【操作手順】

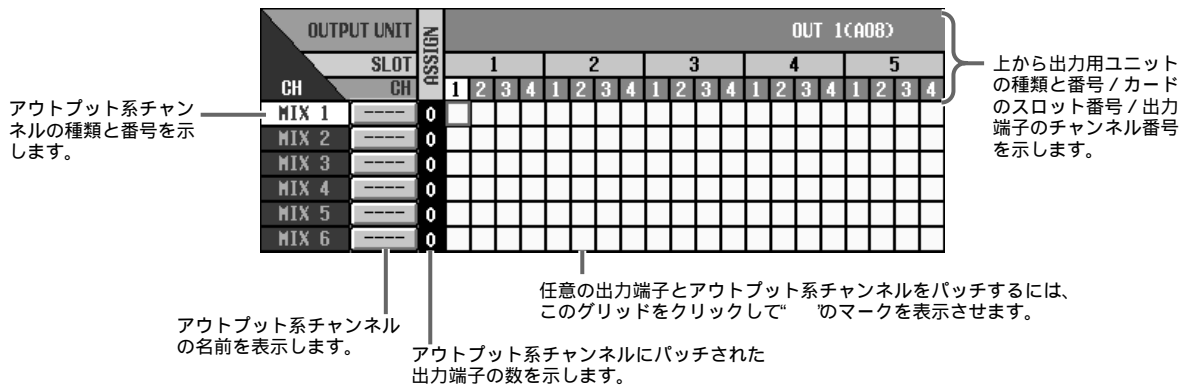
- LCD FUNCTION ACCESS ブロックの OUTPUT [PATCH] スイッチを何回か押し、次の画面を表示させてください。



この画面は、任意のアウトプット系チャンネルを、各種の出力端子や内蔵エフェクトの入りにパッチする OUTPUT PATCH 画面です。



- 上下のスクロールバーを使って、パッチ元となるアウトプット系チャンネルを表示させてください。
画面の縦方向には、パッチ元となる MIX チャンネル (MIX 1 ~ 48) \ MATRIX チャンネル (MTRX 1 ~ 24) \ STEREO A/B チャンネル (ST AL/AR, ST BL/BR) が表示されます。見えていない部分を表示させるには、上下方向のスクロールバーを使います。



- 左右のスクロールバーを使って、パッチ先となる出力用ユニットを表示させてください。
画面の横方向には、出力用ユニットの ID 番号 / カードの スロット番号 / 入力端子のチャンネル番号が表示されます。現在見えていない部分のユニット / カード / 入力端子を表示させるには、左右のスクロールバーを使用します。



ボタンをクリックすればユニット単位で、
ボタンをクリックすればスロット単位で表示をスクロールさせることができます。

- パッチ元とパッチ先が交差するグリッドをクリックしてください。
- その他のユニット / カード / 出力端子についても、同じ要領でアウトプット系チャンネルにパッチしてください。

! 単一のアウトプット系チャンネルを複数の出力端子にパッチすることは可能ですが、複数のアウトプット系チャンネルを単一の出力端子にパッチすることは、できません。

- アウトプット系チャンネルに名前を付けるには、チャンネル番号の右側にあるボタンをクリックしてください。
名前を入力する NAME EDIT ポップアップウィンドウが表示されます。
- NAME EDIT ポップアップウィンドウで、SHORT または LONG の文字入力ボックスにカーソルを合わせ、文字を入力してください (文字の入力方法は P20)。
- 文字を入力したら、STORE ボタンをクリックしてください。
OUTPUT PATCH 画面に戻り、チャンネル番号の右側に名前が表示されます。



チャンネルに付けた名前は、ディスプレイの各画面や、コンソール CS1D の [NAME] インジケータなどに表示されます。

- 他のチャンネルも同様に名前を付けてください。



アウトプット系チャンネルにまとめて名前を付けた場合は、OUT PATCH ファンクションの NAME 画面を利用するのが便利です (「CS1D リファレンスマニュアル (ソフトウェア編)」 P83)

第 4 章 インプット系チャンネルの基本操作

この章では、インプットチャンネル / ST IN チャンネルの基本操作について説明します。

インプット系チャンネルについて

インプット系チャンネルの操作に使用するブロック

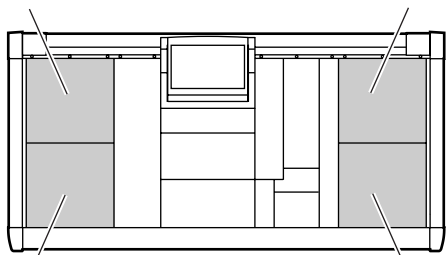
PM1D システムでは、モノラルのインプットチャンネル× 96{ 48 }とステレオの ST IN チャンネル× 8{ 4 }が利用できます。これらのインプット系チャンネルにパッチされた信号は、内蔵の 4 バンド EQ / コンプレッサー / ゲートを通過し、STEREO バスや MIX バスへと送出されます。

コンソール CS1D 上でインプット系チャンネルを操作するには、次の各ブロックを使用します。

- INPUT ブロック 1 ~ 4
モノラルのインプットチャンネル 1 ~ 96{ 1 ~ 48 }のパンやレベルを設定し、STEREO バスや MIX バスに送出するためのブロックです。1 つのブロックに 12 チャンネル分のモジュールが収められています。
- SELECTED INPUT CHANNEL ブロック
任意のインプットチャンネル、もしくは ST IN チャンネルの L または R チャンネルを選択して、ヘッドアンプの設定、EQ / コンプレッサー / ゲートの設定、STEREO バスや MIX バスへの送出など、主要ミックスパラメーターの大半をコントロールするブロックです。

INPUT ブロック 2

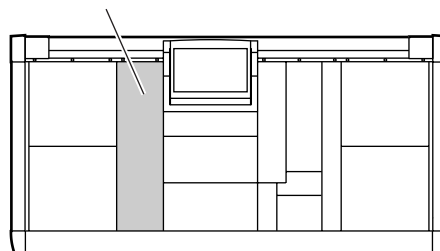
INPUT ブロック 4



INPUT ブロック 1

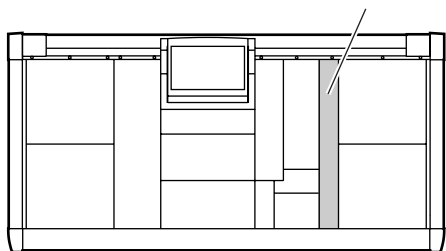
INPUT ブロック 3

SELECTED INPUT CHANNEL ブロック



- ST IN ブロック
ステレオの ST IN チャンネル 1 ~ 8{ 1 ~ 4 }のパンやレベルを設定し、STEREO バスや MIX バスに送出するためのブロックです。

ST IN ブロック

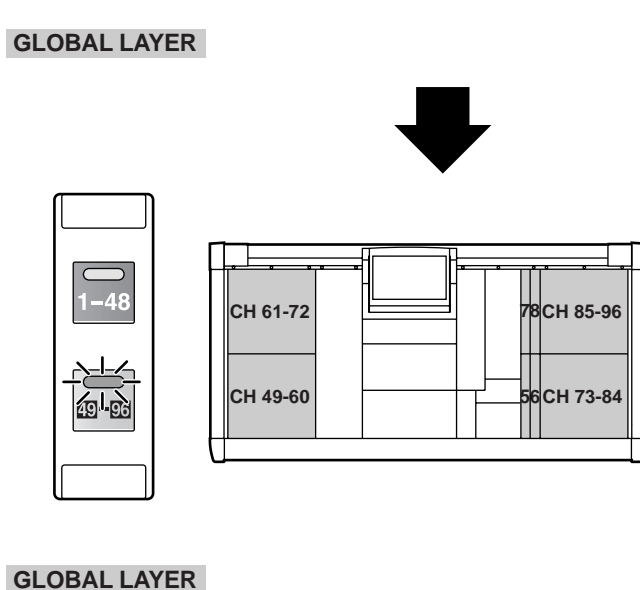
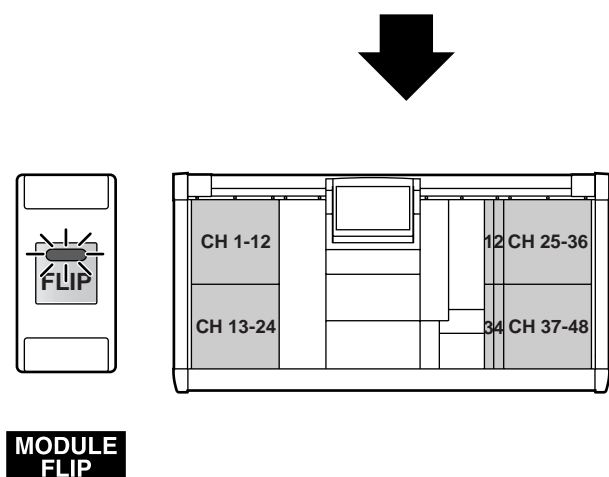
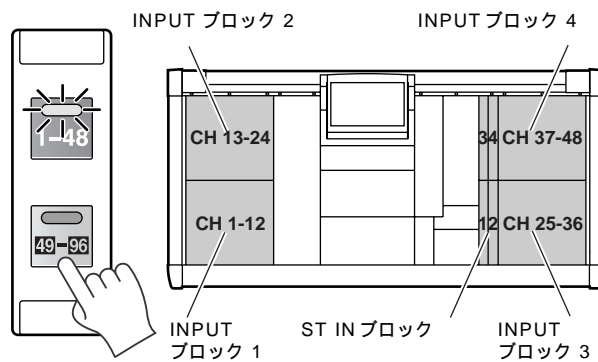
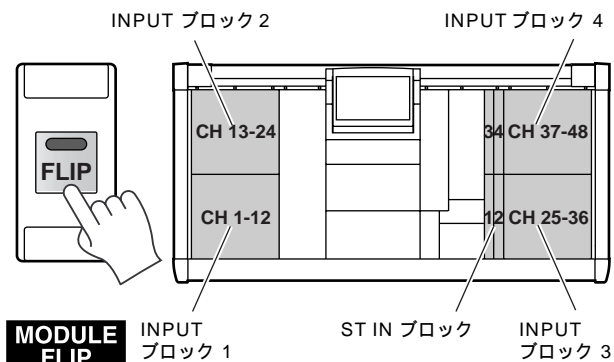


チャンネル割り当ての変更

PM1D システムが初期状態のとき、INPUT ブロック 1 ~ 4 には、それぞれ 1 ~ 12、13 ~ 24、25 ~ 36、37 ~ 48 のインプットチャンネルが割り当てられています。同じように、ST IN ブロックには、ST IN チャンネル 1 ~ 4 が割り当てられています。

ただし、この割り当ては、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの MODULE [FLIP] スイッチ、および MASTER ブロックの GLOBAL LAYER [1-48]/[49-96] スイッチの操作に応じて、次のように変更できます。{ 48CH モデルでは、GLOBAL LAYER [49-96] スイッチは選択できません。GLOBAL LAYER [1-48] スイッチのみが有効となります。}

- MODULE [FLIP] スイッチを使ってチャンネルの割り当てを変更する
- GLOBAL LAYER [1-48]/[49-96] スイッチを使ってチャンネル割り当てを変更する(96CH モデルのみ)



⚠ INPUT ブロック / ST IN ブロックを操作しても、思うような効果が得られない場合は、上記のスイッチが適切に設定されているかどうかを確認してください。

INPUT ブロック / ST IN ブロックの基本操作

ここでは、INPUT ブロック / ST IN ブロックを使った、インプットチャンネルの操作方法について説明します。

! INPUT ブロック / ST IN ブロックでは、同時に複数のチャンネルを操作するために、操作可能なパラメーターの数が必要最小限に抑えられています。このため、ディスプレイやSELECTED INPUT CHANNELブロックを使わなければ操作できないパラメーターもあります。

INPUT ブロック / ST IN ブロック各部の名称と機能

ここでは、この章で操作する INPUT ブロック / ST IN ブロック各部の名称と機能について説明します。

INPUT ブロック

INPUT [MIX] エンコーダー & LED
そのインプットチャンネルから、VARI タイプの MIX バスに送られる信号のセンドレベルを設定します。現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。

INPUT MIX [ON] LED
そのインプットチャンネルから、MIX バスに送られる信号のオン / オフを表示します。

INPUT [PAN] エンコーダー & LED
そのインプットチャンネルから、STEREOバスに送られる信号の定位を設定します。現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。

INPUT [TO ST] スイッチ & LED
そのインプットチャンネルから STEREO バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。

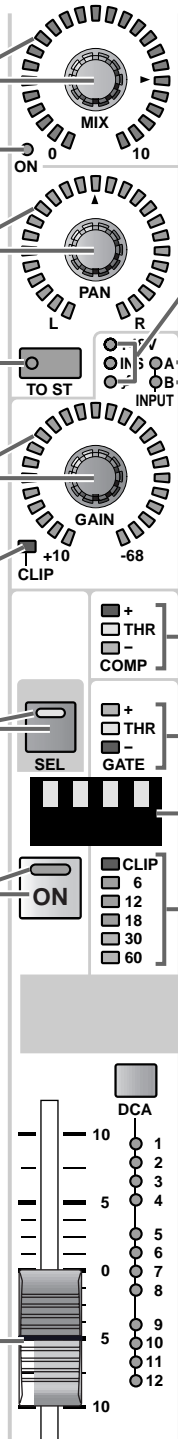
INPUT [GAIN] エンコーダー & LED
マイク / ラインインプットカード(LMY2-ML)をパッチしたインプットチャンネルで、ヘッドアンプの入力感度を調節します。現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。

INPUT [CLIP] LED
そのインプットチャンネルの入力信号がクリップしたときに、この LED が点灯します。

INPUT [SEL] スイッチ & LED
SELECTED INPUT CHANNELブロックやディスプレイ内で、操作の対象となるインプットチャンネルを選択します。

INPUT [ON] スイッチ & LED
そのインプットチャンネルのオン / オフを設定します。このスイッチをオフにすると、そのインプットチャンネルから STEREOバスや MIX バスへは一切信号が送られなくなります。

INPUT フェーダー
そのインプットチャンネルの入力レベルを調節する 100mm フェーダーです。



INPUT [+48V]/[INS]/[] LED
それぞれファンタム電源、インサート、フェイズのオン / オフ状態を表示します。

INPUT [A]/[B] LED
マイク / ラインインプットカード(LMY2-ML)をパッチしたインプットチャンネルで、入力端子 A/B のどちらが有効になっているかを表示します。

COMP [+]/[THR]/[-] LED
内蔵コンプレッサーの動作状態を表示する LED です。LED 表示の意味については、「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。

GATE [+]/[THR]/[-] LED
内蔵ノイズゲートの動作状態を表示する LED です。LED 表示の意味については、「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。

INPUT [NAME] インジケーター
そのインプットチャンネルのショートネームを表示します。

メーター LED
そのインプットチャンネルの入力レベルを表示する 6 ポイントの LED です。

ST IN ブロック

ST IN STATUS [L]/[R] LED

その ST IN チャンネルのモジュールで、L/R のどちらのチャンネルを表示しているかを表す LED です。

ST IN [MIX] エンコーダー & LED

その ST IN チャンネルから、VARI タイプの MIX バスに送られる信号のセンドレベルを設定します。現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。

ST IN MIX [ON] LED

その ST IN チャンネルから、MIX バスに送られる信号のオン/オフを表示します。

ST IN [PAN] エンコーダー & LED

その ST IN チャンネルから、STEREO バスに送られる信号の定位を設定します。現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。

ST IN [TO ST] スイッチ & LED

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

ST IN [GAIN] エンコーダー & LED

マイク / ラインインプットカード (LMY2-ML) をパッチした ST IN チャンネルで、ヘッドアンプの入力感度を調節します。現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。

ST IN [CLIP] LED

その ST IN チャンネルの入力信号がクリップしたときに、この LED が点灯します。

ST IN SEL [L]/[R] スイッチ & LED

SELECTED INPUT CHANNEL ブロックやディスプレイ内で、操作の対象となるチャンネル (任意の ST IN チャンネルの L または R) を選択するスイッチです。

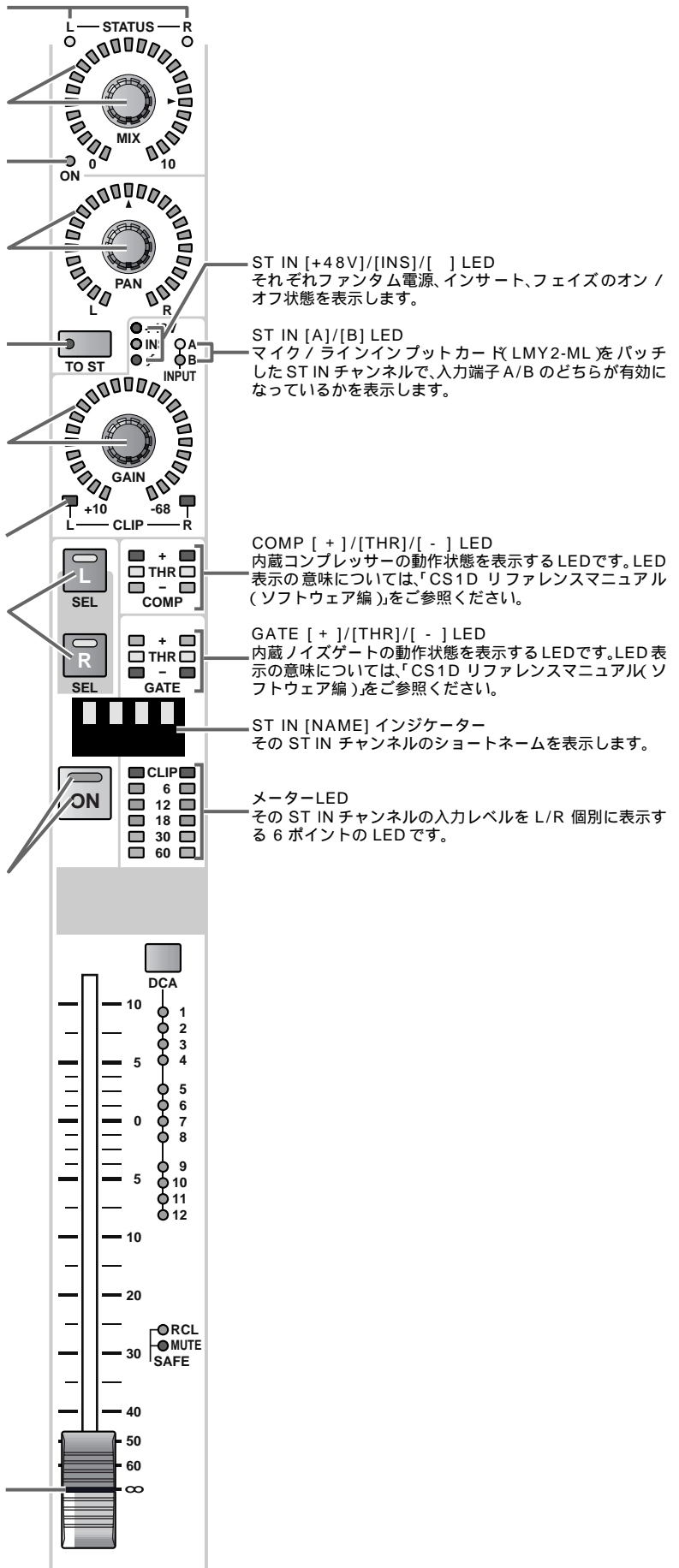
! ST IN チャンネルでは、原則として L/R チャンネルのパラメーターが連動します。このため、ST IN SEL [L]/[R] スイッチのどちらか片方を選び、ST IN ブロックのエンコーダーやフェーダーを操作するだけで、もう一方のチャンネルも追従します。ただし、ヘッドアンプに関するパラメーターや、パン / ディレイに関するパラメーターは、個別に設定する必要があります。

ST IN [ON] スイッチ & LED

その ST IN チャンネルのオン/オフを設定します。このスイッチをオフにすると、その ST IN チャンネルから STEREO バスや MIX バスへは一切信号が送られなくなります。

ST IN フェーダー

その ST IN チャンネルの入力レベルを調節する 100mm フェーダーです。



ヘッドアンプの設定

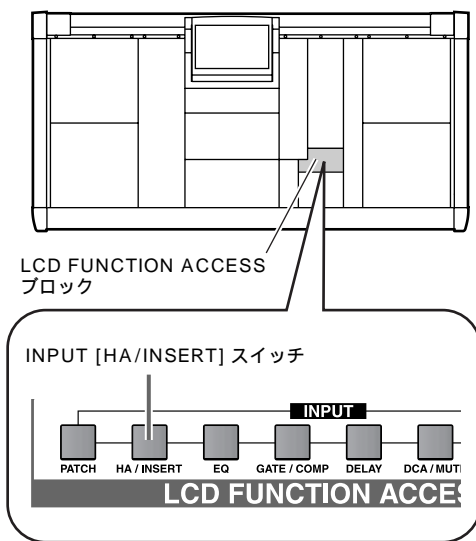
マイク / ラインインプットカード(LMY2-ML)をパッチしたチャンネルでは、操作を始める前に、ヘッドアンプの各種設定(入力端子 A/B の選択、ファンタム電源のオン / オフなど)を済ませておく必要があります。



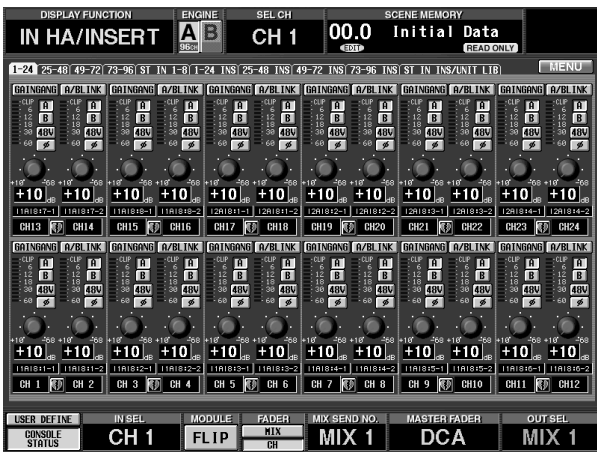
ここではインプットチャンネルを例に説明します。ST IN チャンネルを使用する場合、ヘッドアンプに関する設定は L/R 個別に行う必要があります。ST IN SEL [L]/[R] スイッチを使って片方ずつチャンネルを選び、設定を行ってください。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの INPUT [HA/INSERT] スイッチを何回か押し、次の画面からいずれか 1 つを呼び出してください。



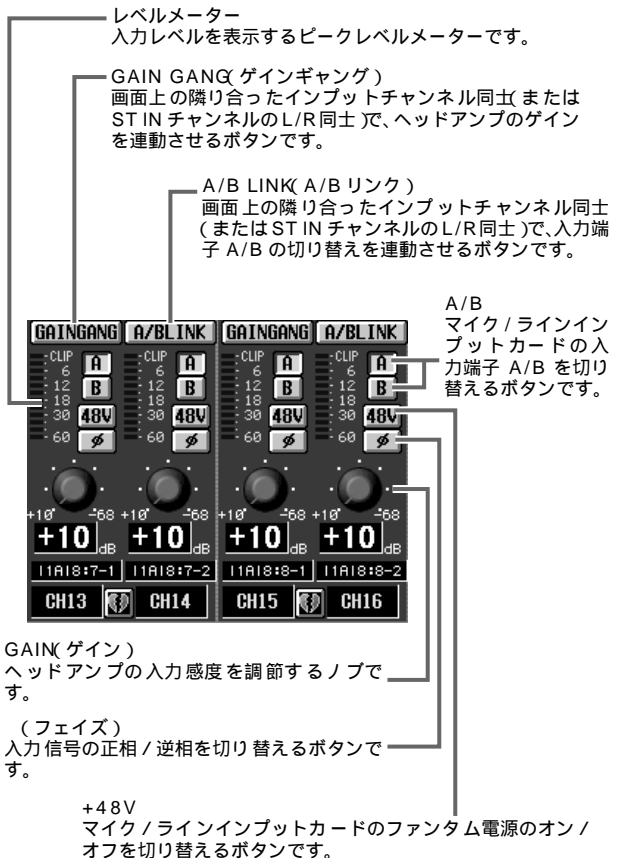
- 1-24/25-48/49-72/73-96
それぞれインプットチャンネル1 ~ 24/25 ~ 48 / 49 ~ 72/73 ~ 96 にパッチされた、入力用カードに関する設定を行います。{ 48CH モデルでは、49-72/73-96 画面は無効です }
- ST IN 1-8
ST IN チャンネル 1 ~ 8 { 1 ~ 4 } にパッチされた、入力用カードに関する設定を行います。
- 1-24 画面 (IN HA/INSERT ファンクション)



⚠ IN HA/INSERT ファンクションの画面で、タブに “INS” と表記されているのは、インサートインポイントにパッチされた入力用カードの設定を行うための画面です。上記の画面と混同しないようにご注意ください。

マイク / ラインインプットカード LMY2-ML がパッチされたチャンネルは、次のパラメーターが表示されます。

- LMY2-ML がパッチされたチャンネルの表示



2. 画面上の A/B ボタンを使って、各チャンネルで使用するカード上の入力端子 (A/B) を選択してください。
3. 画面上の ボタン、+48V ボタンを使って、各チャンネルの位相やファンタム電源のオン / オフを切り替えてください。

ボタンをオンに設定すると、入力信号が逆相となります。また、+48V ボタンをオンにすると、該当する入力端子に +48V のファンタム電源が供給されます。

⚠ ファンタム電源を使用する場合は、入力用ユニット AI8 のフロントパネルに搭載された +48V スイッチを必ずオンに設定してください。このスイッチがオフに設定されていると、そのユニットに装着されたカードでは、ファンタム電源が一切利用できなくなります。

- レベルメーターを監視しながら、画面上の GAIN ノブをドラッグして、チャンネルの入力感度を調節してください。
GAIN ノブは、ヘッドアンプの入力感度を調節するノブです。対応レベルは + 10dB ~ - 68dB で、すぐ下の数値ボックスに現在の値が表示されます。



ディスプレイ内のノブの代わりに、INPUT ブロックの INPUT [GAIN] エンコーダーを使って入力感度を調節することも可能です。この場合はエンコーダー周辺の LED の点灯で、おおよその値を確認できます。

⚠ LMY4-MLF カード (AI8-ML8F ユニットも含む) 内蔵ヘッドアンプのゲインを - 8dB と - 7dB の間で変化させると、内部的に PAD のオン / オフが切り替わります。ファンタム電源を使用中で、カードに接続されている機器の Hot と Cold 間の出力インピーダンスに差がある場合にはノイズが発生することがあります。

- 画面上の隣り合ったインプットチャンネル同士で、ゲインや入力端子 A/B の切り替えを連動させたい場合は、それぞれ GAIN GANG ボタン、A/B LINK ボタンをオンに設定してください。
GAIN GANG ボタンをオンに設定すると、お互いのレベル差を保ったまま、ゲインの設定が連動します。また、A/B LINK ボタンをオンに設定すると、入力端子 A/B の切り替えが連動します。なお、A/B LINK ボタンをオンに設定しても、どちらか一方のチャンネルで A/B ボタンを切り替えるまで、リンクは有効になりませんので、ご注意ください。

インプット系チャンネルから STEREO バスに信号を送る

INPUT ブロック / ST IN ブロックを使って、インプット系チャンネルの信号を STEREO バスに送ります。



ここではインプットチャンネルを例に挙げて説明しますが、ST IN チャンネルを使用する場合も操作方法はほぼ同じです。

【操作手順】

1. インプットチャンネルに入力ソースが正しくパッチされ、ヘッドアンプが適切に設定されていることを確認してください。
2. INPUT ブロックの INPUT [ON] スイッチをオンに設定してください。
3. INPUT [TO ST] スイッチをオンに設定してください。
4. INPUT フェーダーを上げてください。
この状態で、インプットチャンネルの信号が STEREO バスへと送られます。

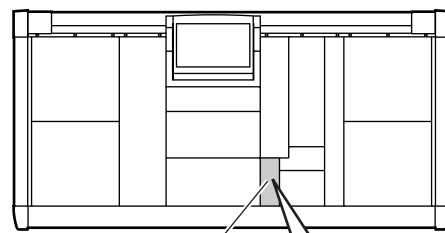


PM1D システムが初期状態のときは、メーターブリッジブロックの STEREO A/STEREO B セクションで、STEREO バスに送られる信号のレベル(STEREO A/B チャンネルのアッテネーター直前のレベル)を確認できます。

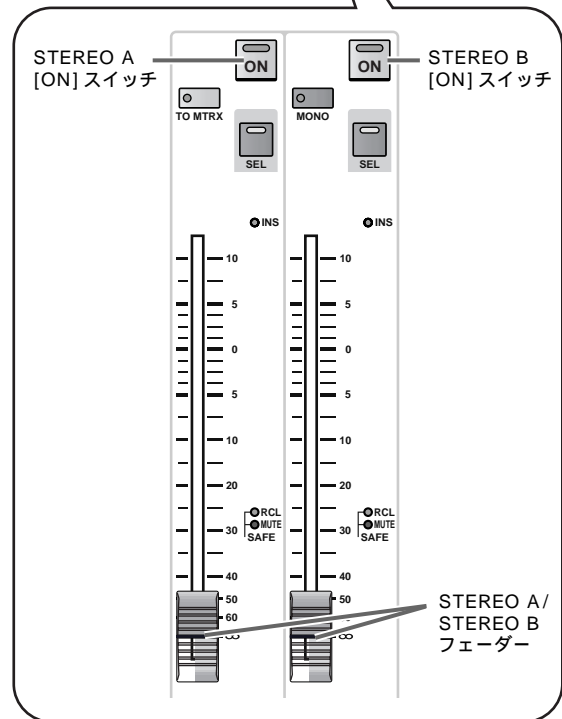
5. 必要に応じて、INPUT [PAN]エンコーダーを使って、信号の定位を調節してください。
現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。また、マークの LED が点灯しているときは、定位が中央に設定されていることを表します。

- ⚠ ST IN チャンネルから STEREO バスへと信号を送る場合は、ST IN SEL [L]/[R] スイッチを使って片方ずつチャンネルを選び、L/Rそれぞれに対して ST IN [PAN] エンコーダーを操作してください。

6. STEREO OUTPUT ブロックの STEREO A [ON] または STEREO B [ON] スイッチをオンに設定してください。
STEREO OUTPUT ブロックは、STEREO バスに送られた信号を STEREO A/B チャンネルを経由して出力用ユニットへと送出するブロックです。



STEREO OUTPUT ブロック



7. STEREO OUTPUT ブロックの STEREO A または STEREO B フェーダーを上げてください。
インプットチャンネルから STEREO バスへと送られた信号が、STEREO A または STEREO B チャンネルにパッチされた出力端子から送出されます。

インプットチャンネルから MIX バスに信号を送る

INPUT ブロック / ST IN ブロックを使って、インプット系チャンネルの信号を MIX バスに送ります。

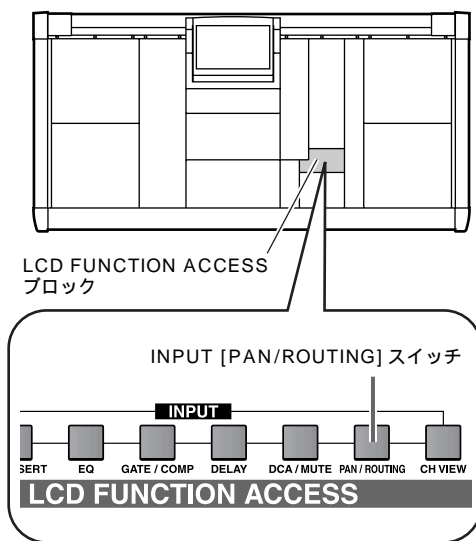


送り先が MIX バスの場合は、まず使用する MIX バスのタイプ (FIX または VARI) をディスプレイ内で選択し、次にチャンネルごとのセンドレベルを設定します。FIX タイプに設定した MIX バスはグループバスとして、VARI タイプに設定した MIX バスは AUX バスとして利用できます。

ここではインプットチャンネルを例に挙げて説明しますが、ST IN チャンネルを使用する場合も操作方法はほぼ同じです。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの INPUT [PAN/ROUTING] スイッチを何回か押し、次の CH to MIX 画面を呼び出してください。

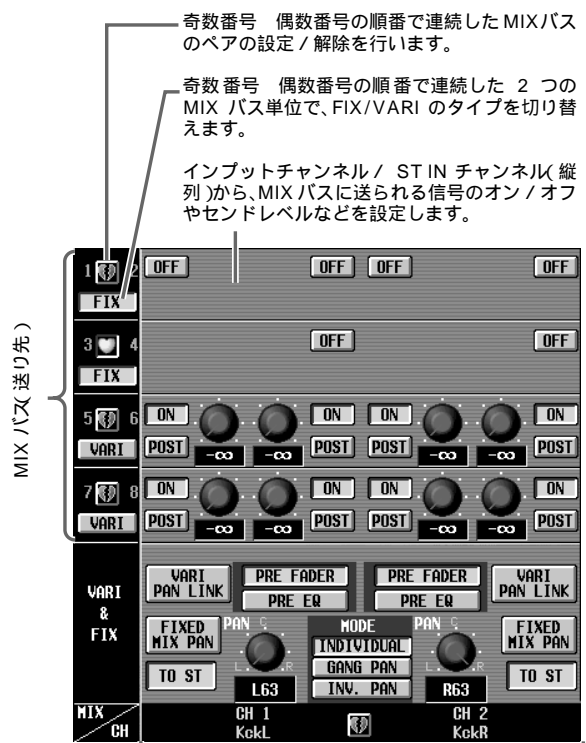


- CH to MIX 画面 (PAN/ROUTING ファンクション)



CH to MIX 画面は、インプットチャンネル / ST IN チャンネルから MIX バスへと送られる信号の設定を行う画面です。

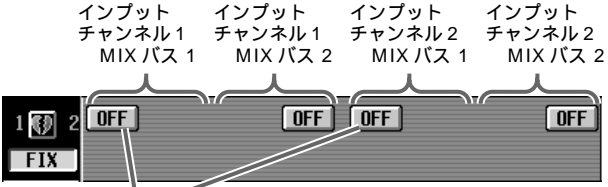
画面上部の縦列は送り先となる MIX バス、画面の横列は送り元となるインプットチャンネル / ST IN チャンネルを表しています。



インプットチャンネル / ST IN チャンネル (送り元)

2. 画面左上のFIX/VARIボタンを使って、奇数番号 偶数番号の順で並んだ MIX バスごとに、FIX タイプまたは VARI タイプを選択してください。FIX タイプと VARI タイプを切り替えると、画面と信号の流れが次のように変わります。

• FIX タイプの MIX バス



ON/OFF ボタン
 インพุットチャンネル / ST IN チャンネルから個々の MIX バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。



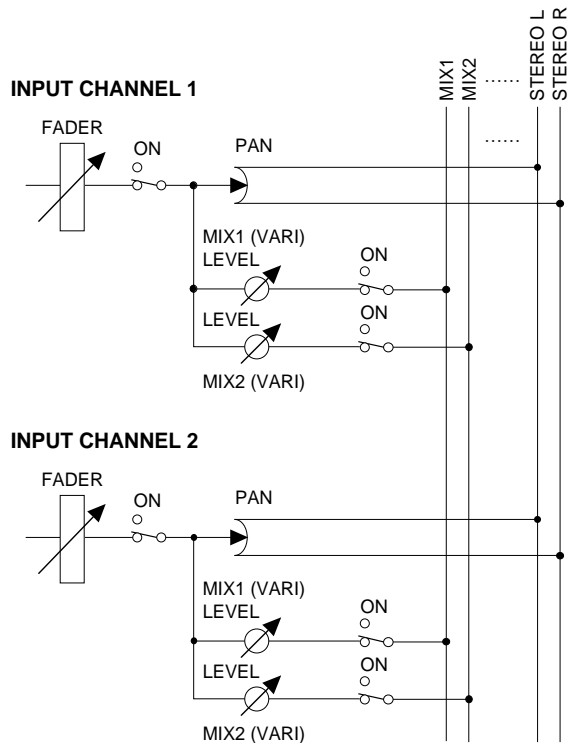
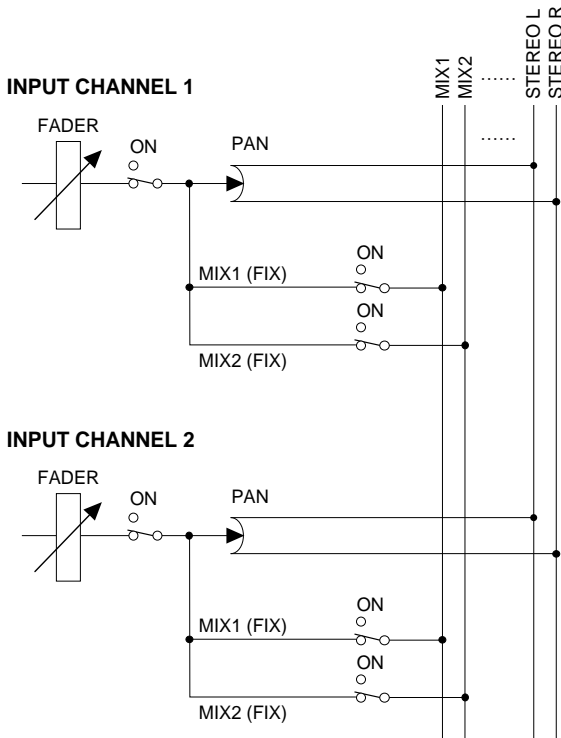
• VARI タイプの MIX バス



ON/OFF ボタン
 インพุットチャンネル / ST IN チャンネルから、個々の MIX バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。

PRE/POST ボタン
 インพุットチャンネル / ST IN チャンネルから、個々の MIX バスに送られる信号のセンドポイントとして PRE または POST (ポストフェーダー) を選択します。PRE を選んだ場合は、さらに PRE FADER / PRE EQ ボタンを使って、プリフェーダーまたはプリEQが指定できます。

LEVEL ノブ
 インพุットチャンネル / ST IN チャンネルから個々の MIX バスに送られる信号のセンドレベルを調節します。



3. 画面上の ON/OFF ボタンを使って、それぞれのインพุットチャンネルから MIX バスに送られる信号のオン / オフを設定してください。FIX タイプの MIX バスの場合は、この操作を行うだけで、各チャンネルからノミナルレベルの信号が該当する MIX バスへと送られます。



INPUT ブロック / ST IN ブロックの操作では、それぞれのインプットチャンネルから、MIXバスに送られる信号のオン / オフを切り替えることができません。

- ⚠ 奇数 偶数の順で並んだ MIX チャンネルの一方のみがリコールセーフに設定されていると、シーンをリコールしたときに、奇数チャンネルと偶数チャンネルとで VARI / FIX の設定が異なることがあります。このような場合は、リコール後の設定が優先されます。

4. 画面上の PRE/POST ボタンを使って、それぞれのインプットチャンネルから VARI タイプの MIX バスに信号が送出される位置 (PRE/POST) を選択してください。
POST を選択した場合は、ポストフェーダーの信号が送られます。
PRE を選択した場合は、さらに画面下の VARI & FIX セクションのボタンを使って、PRE FADER (プリフェーダー) または PRE EQ (プリ EQ) が選択できます。

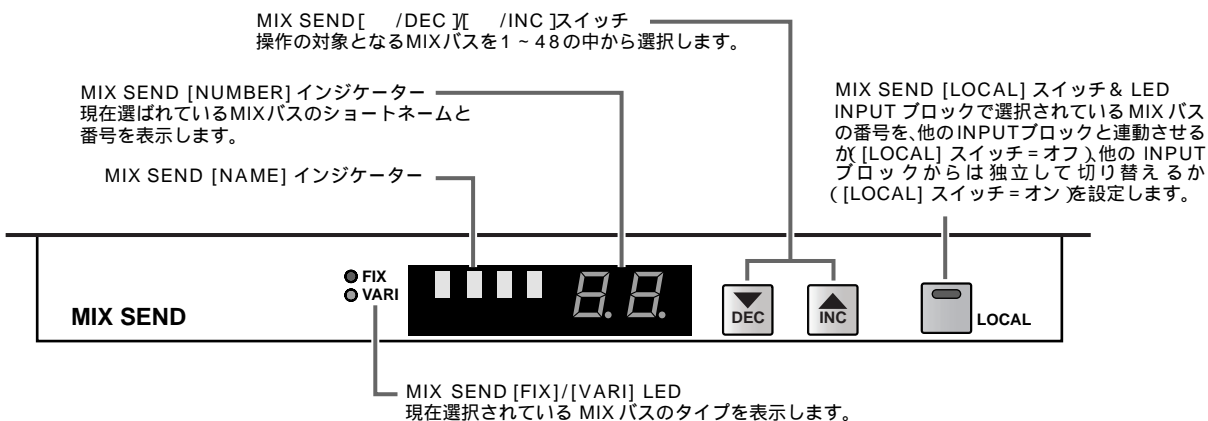
• VARI & FIX セクション



その他、CH to MIX 画面では、奇数番号 偶数番号の順で並んだ MIX バス同士をペアに設定したり、インプットチャンネルの [PAN] エンコーダーを MIX バスに対しても反映させるなど、さまざまな設定が行えます。詳しくは「CS1D リファレンスマニュアル (ソフトウェア編)」をご参照ください。

5. INPUT ブロックの MIX SEND セクションにある [/DEC] [/INC] スイッチを使って、VARI タイプに設定した MIX バスを選択してください。
INPUT ブロックで、VARI タイプに設定された MIX バスへのセンドレベルを調節する場合、まず MIX SEND セクションを使って操作の対象となる MIX バスを選択します。

• INPUT ブロック MIX SEND セクション



操作の対象となるMIXバスを選択するには、この他にMIX OUTPUTブロックのMIX [SEL]スイッチを使う方法や、SELECTED OUTPUT CHANNELブロックのCHANNEL SELECT [/DEC] [/INC]スイッチを使う方法があります。ST INチャンネルには、MIX SENDセクションに相当する部分がないため、これらの方法を利用します。

PM1Dシステムが初期状態のときは、特定のINPUTブロックでMIXバスを選択すると、他のINPUTブロックにも反映されます。ただし、MIX SEND [LOCAL]スイッチをオンに設定したINPUTブロックでは、MIXバスを独立して選択できます。

- インプットチャンネルのINPUT [MIX] エンコーダーを使って、そのチャンネルから目的のMIXバスに送られる信号のセンドレベルを調節してください。現在のおおよその値をエンコーダー周囲のLEDの点灯で確認できます。また、▶マークのLEDが点灯しているときは、ノミナルレベル(0dB)であることを表します。

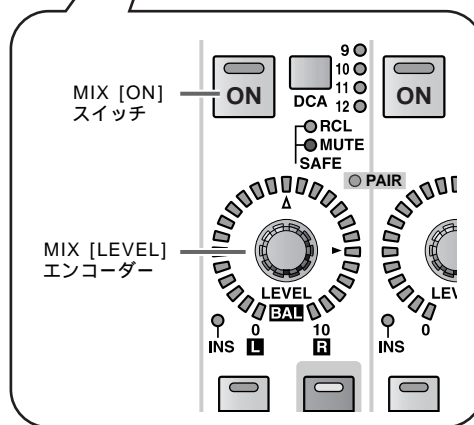
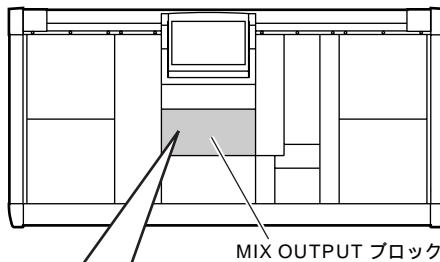
⚠ FIXタイプのMIXバスが選ばれているときは、INPUT [MIX] エンコーダーが無効となり、ノミナルレベルのLEDのみが点灯した状態となります。



PM1Dシステムが初期状態のときは、メーターブリッジブロックのMIX OUT 1～24、MIX OUT 25～48セクションで、それぞれのMIXバスに送られる信号のレベル(MIXチャンネルのアッテネーター直前のレベル)を確認できます。

インプットチャンネル / ST INチャンネルの[MIX]エンコーダーとフェーダーの機能を一時的に入れ替え、フェーダーを使ってセンドレベルを設定することも可能です。詳しくは「CS1Dリファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。

- MIX OUTPUTブロックで、該当するMIXチャンネルのMIX [ON]スイッチをオンに設定してください。MIX OUTPUTブロックは、それぞれのMIXバスに送られた信号を、MIXチャンネル経由で出力用ユニットへと送出するブロックです。



- MIX OUTPUTブロックで、該当するMIXチャンネルのMIX [LEVEL]エンコーダーを上げてください。インプットチャンネルからMIXバスへと送られた信号が、該当するMIXチャンネルにパッチされた出力端子から送出されます。

ペアの設定

モノラルのインプットチャンネル同士をペアに設定し、主要なパラメーターを連動させることができます。

【操作手順】

1. 奇数番号 偶数番号の順に並んだインプットチャンネル同士で、片方の [SEL] スイッチを押しながら、もう一方の [SEL] スイッチを押してください。
チャンネルのパラメーターがコピーされる方向は、[SEL] スイッチを押す順番によって決まります。ペアを組む場合に、最初に押したチャンネルのパラメーターが、後に押したチャンネルにコピーされ、その後連動します。
例えば、CH 1 と CH 2 をペアにする場合、CH 1 の [SEL] スイッチを押しながら CH 2 の [SEL] スイッチを押すと、CH 1 の状態が CH 2 にコピーされます。ペア設定時にコピー / 連動するパラメーターについては、「CS1D リファレンスマニュアル(資料編) (P45)」をご参照ください。パラメーターをリセットする場合は、画面上で行ってください。
2. ペアを解除するには、ペア化された片方のチャンネルの [SEL] スイッチを押しながら、もう一方のチャンネルの [SEL] スイッチを押してください。



ディスプレイ内部でペアの設定 / 解除を行うことも可能です。

SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの基本操作

ここでは、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックを使った、インプットチャンネルの操作方法について説明します。SELECTED INPUT CHANNEL ブロックでは、現在選ばれているチャンネルのみを操作します。同時に操作可能なチャンネルは 1 チャンネルのみに限られる代わりに、ヘッドアンプの設定から、EQ / コンプレッサー / ゲートの設定、STEREO パスや MIX パスへの送出など、インプット系チャンネルのミックスパラメーターのほとんどを、マニュアルで操作できます。

SELECTED INPUT CHANNEL ブロック各部の名称と機能

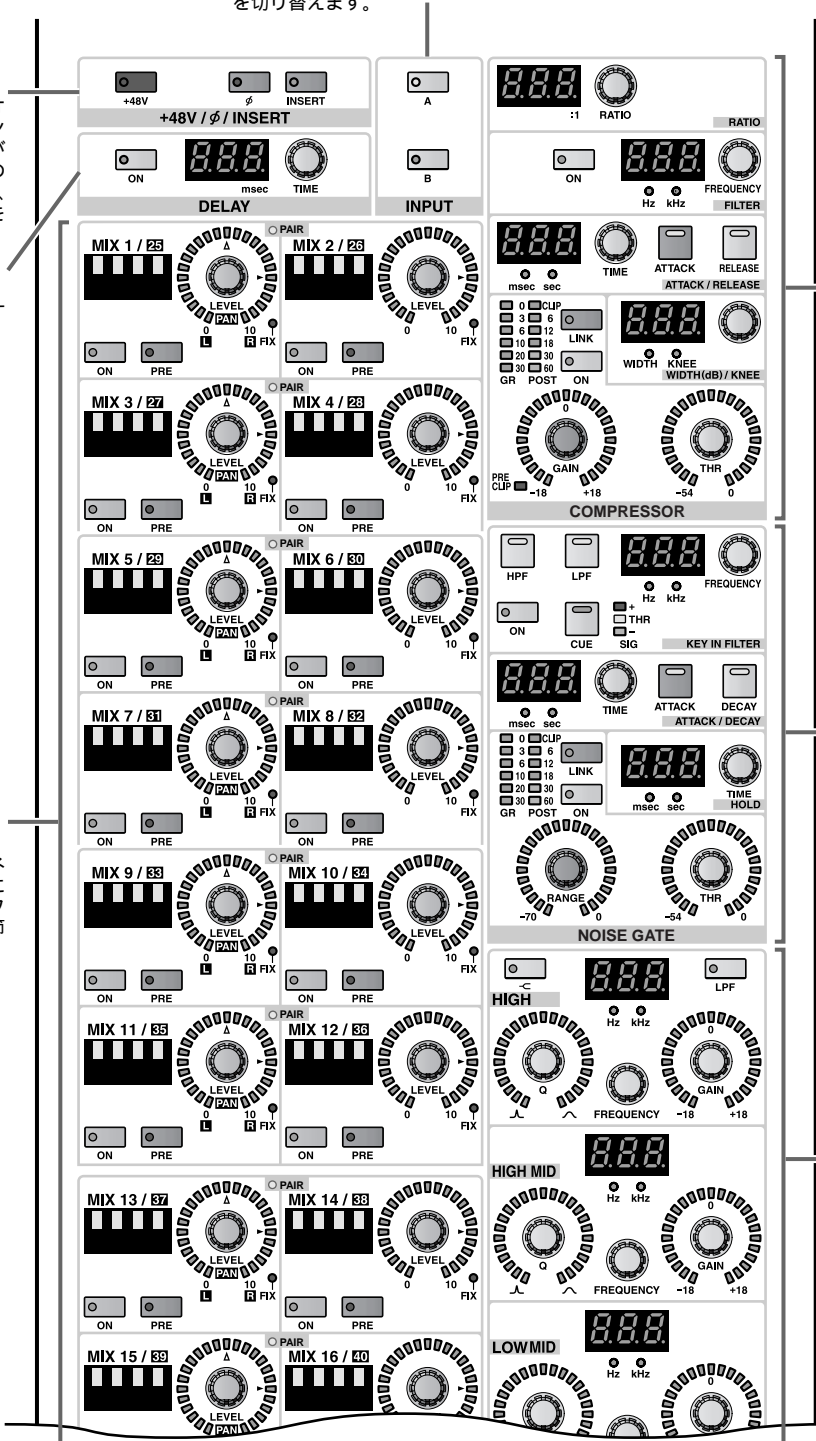
ここでは、SELECTED INPUT CHANNEL ブロック各部の名称と機能について、簡単に説明します。

INPUT(インプット)セクション
 マイク/ラインインプットカード LMY2-ML がパッチされたチャンネルで、入力端子 A/B を切り替えます。

+48V / INSERT(+48V / フェイズ/インサート)セクション
 ファンタム電源のオン/オフ(マイク/ラインインプットカード LMY2-ML がパッチされたチャンネルのみ有効)位相の切り替え、インサートのオン/オフを設定します。

DELAY(ディレイ)セクション
 内蔵のディレイ機能に関する設定を行います。

MIX SEND(ミックス SEND)セクション
 現在選ばれているチャンネルから MIX パス 1 ~ 48 に送られる信号のオン/オフやセンドレベルなどを調節します。



COMPRESSOR コンプレッサーセクション
 内蔵コンプレッサーの設定を行います。

NOISE GATE(ノイズゲート)セクション
 内蔵ノイズゲートの設定を行います。

EQUALIZER(イコライザー)セクション
 内蔵の4バンドEQ(HIGH, HIGH MID, LOW MID, LOW)およびHPFの設定を行います。

GAIN (ゲイン) セクション
 マイク / ラインインプットカード (LMY2-ML) がパッチされたチャンネルで、ヘッドアンプの入力感度を調節します。

CHANNEL SELECT (チャンネルセレクト) セクション
 SELECTED INPUT CHANNEL ブロックで操作するチャンネルを選択 / 表示します。

STEREO (ステレオ) セクション
 STEREO (ステレオ) セクション
 現在選ばれているチャンネルから STEREO バスに送られる信号のオン / オフやパンなどを操作します。

ATTENUATOR (アッテネーター) セクション
 EQ 通過前の信号レベルを減衰させます。

DCA セクション
 現在選ばれているチャンネルを任意の DCA グループに割り当てます。

SAFE (セーフ) セクション
 現在選ばれているチャンネルを、シーンのリコール操作やミュートグループの操作から一時的に除外します。

GLOBAL CONTROL (グローバルコントロール) セクション
 フェーダーやモジュールの入れ替え (フリップ) を行います。

FADER (フェーダー) セクション
 現在選ばれているチャンネルのオン / オフ切り替えや、入力レベルの設定を行います。

ヘッドアンプの設定

SELECTED INPUT CHANNEL ブロックを使って、マイク/ラインインプットカード(LMY2-ML)がパッチされたインプット系チャンネルの、ヘッドアンプに関する設定を行います。

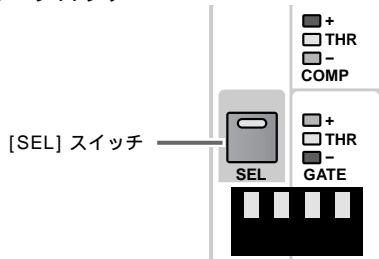


ST IN チャンネルやペアに設定されたインプットチャンネル同士でも、ヘッドアンプの設定に関しては独立して行う必要があります。片方ずつチャンネルを選び、それぞれ独自に設定を行ってください。

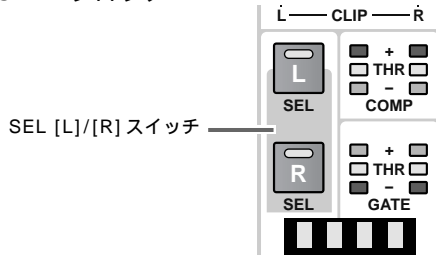
【操作手順】

- INPUTブロックの[SEL]スイッチ、またはST INブロックの[L]/[R]スイッチを使って、操作の対象となるインプット系チャンネルを選択してください。SELECTED INPUT CHANNEL ブロックを操作するときは、まず操作の対象となるインプットチャンネル(またはST INチャンネルのL/R)を選択します。

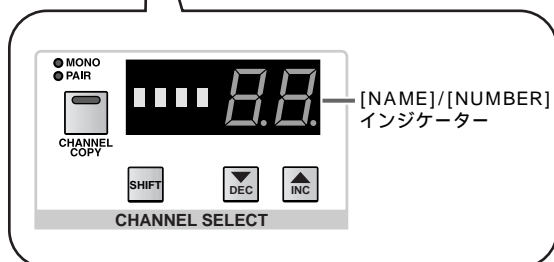
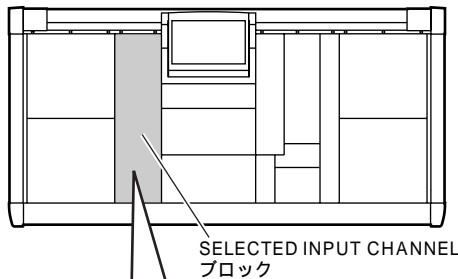
• INPUT ブロック



• ST IN ブロック



チャンネルを選ぶと、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの LED やインジケータなどに、そのチャンネルの各種パラメーターの設定内容が表示されます。また、そのチャンネルの番号とショートネームを、CHANNEL SELECT セクションの [NAME]/[NUMBER]インジケータで確認できます。



- ⚠ 入力用ユニットをパッチしていないチャンネルは [NAME] が表示されません。

[NUMBER] インジケータの番号に対応するチャンネルは、次の通りです。

- 1 ~ 96{ 1 ~ 48 }...モノラルインプットチャンネル 1 ~ 96{ 1 ~ 48 }
- 1L, 1R...8L, 8R.....ST INチャンネル 1 ~ 8{ 1 ~ 4 }の L/R

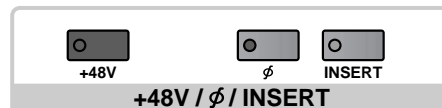


SELECTED INPUT CHANNELブロックのCHANNEL SELECT [/DEC]/[/INC] スイッチを使ってチャンネルを選択することも可能です。詳しくは、「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」(P33)をご参照ください。

- SELECTED INPUT CHANNELブロックの+48V / INSERT セクションを使って、選択したチャンネルの位相やファンタム電源のオン/オフを切り替えてください。

[+48V] スイッチをオンにすると、該当する入力端子に +48V のファンタム電源が供給されます。また、[] スイッチをオンに設定すると、入力信号が逆相となります。

- +48V / INSERT セクション



- ⚠ [+48V]や[]はパッチした入力用ユニットの種類によっては操作できない場合があります。入力用ユニット A18 のフロントパネルに搭載された +48V スイッチは、ユニット全体のマスターファンタムスイッチとして働きます。このため、マスターファンタムスイッチがオフのとき、そのユニットではファンタム電源が利用できませんのでご注意ください。

- SELECTED INPUT CHANNELブロックのINPUT セクションを使って、マイク/ラインインプットカードの入力端子 A/B のうち、いずれか一方を選択してください。

現在選ばれている入力端子 (A/B) に相当するスイッチの LED が点灯します。

- ⚠ パッチした入力用ユニットの種類によっては操作できない場合があります。

4. SELECTED INPUT CHANNEL ブロックのフェーダーセクションにあるレベルメーターを監視しながら、GAIN セクションの [GAIN] エンコーダーを使って、チャンネルの入力感度を調節してください。エンコーダー周辺の LED の点灯で、おおよその値を確認できます。

⚠️ パッチした入力用ユニットの種類によっては操作できない場合があります。

⚠️ 奇数番号 偶数番号の順に並んだインプットチャンネル同士で、ゲインや入力端子 A/B の切り替えを連動させたい場合は、ディスプレイ内の IN HA/INSERT ファンクション(P36)の画面内で、GAIN GANG ボタンや A/B LINK ボタンを利用してください。

SELECTED INPUT CHANNEL ブロックでは、これらの操作は行えません。

⚠️ LMY4-MLFカード(A18-ML8Fユニットも含む)内蔵ヘッドアンプのゲインを - 8dB と - 7dB の間で変化させると、内部的に PAD のオン / オフが切り替わります。ファンタム電源を使用中で、カードに接続されている機器の Hot と Cold 間の出力インピーダンスに差がある場合にはノイズが発生することがあります。

5. 同じ要領で、他のインプット系チャンネルについて、ヘッドアンプの設定を行ってください。

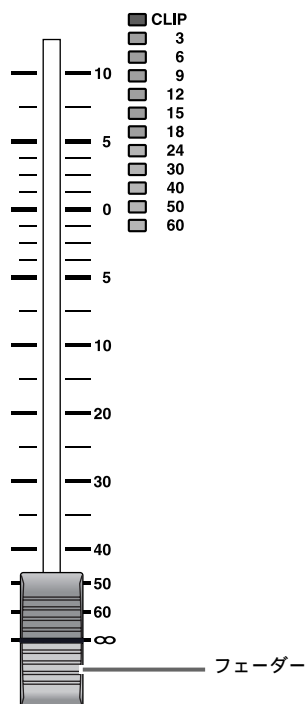
インプット系チャンネルから STEREO バスに信号を送る

SELECTED INPUT CHANNEL ブロックを使って、インプット系チャンネルの信号を STEREO バスに送ります。

【操作手順】

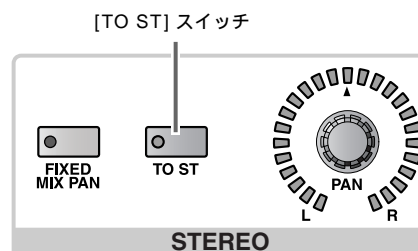
- INPUT ブロックの [SEL] スイッチ、または ST IN ブロックの [L]/[R] スイッチを使って、操作の対象となるインプット系チャンネルを選択してください。
- SELECTED INPUT CHANNEL ブロックのフェーダーセクションにある [ON] スイッチをオンに設定してください。

- フェーダーセクション



- SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの STEREO セクションにある [TO ST] スイッチをオンに設定してください。

- STEREO セクション



⚠️ [ON] スイッチまたは [TO ST] スイッチのいずれか一方でもオフに設定されている場合、そのチャンネルからは STEREO バスに信号が一切出力されませんので、ご注意ください。

- SELECTED INPUT CHANNEL ブロックのフェーダーを上げてください。この状態で、インプットチャンネルの信号が STEREO バスへと送られます。



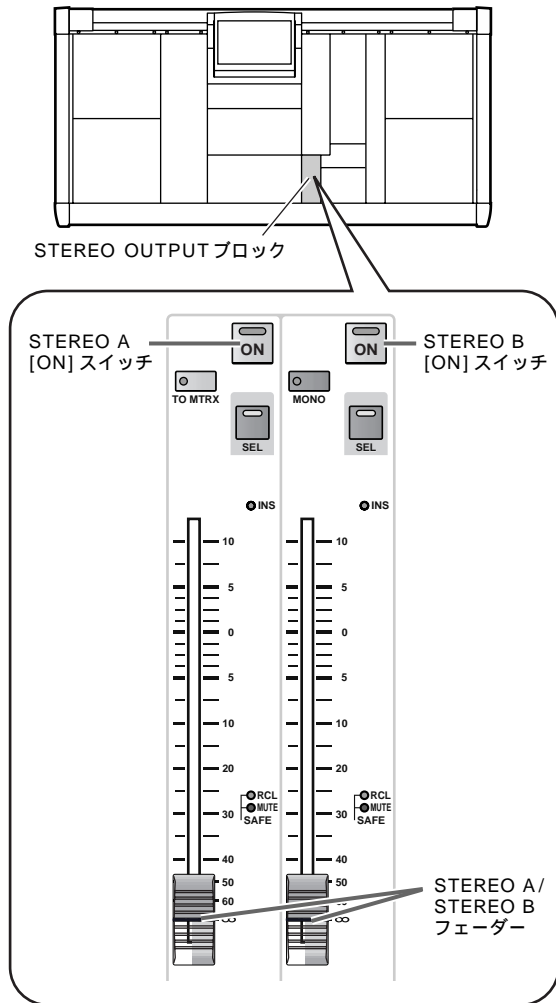
PM1D システムが初期状態のときは、メーターブリッジブロックの STEREO A/STEREO B セクションで、STEREO バスに送られる信号のレベル(STEREO A/B チャンネルのアッテネーター直前のレベル)を確認できます。

- STEREO セクションの [PAN] エンコーダーを使って、信号の定位を調節してください。現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。また、マークの LED が点灯しているときは、定位が中央に設定されていることを表します。



ST IN チャンネルやペアに設定されたインプットチャンネル同士でも、パンの設定に関しては独立して行う必要があります。片方ずつチャンネルを選び、それぞれ独自に設定を行ってください。

6. STEREO OUTPUT ブロックの STEREO A [ON] または STEREO B [ON] スイッチをオンに設定してください。



7. STEREO OUTPUT ブロックの STEREO A または STEREO B フェーダーを上げてください。
 インプットチャンネルから STEREO バスへと送られた信号が、STEREO A または STEREO B チャンネルにパッチされた出力端子から送出されます。

インプット系チャンネルから MIX バスに信号を送る

SELECTED INPUT CHANNEL ブロックを使って、インプット系チャンネルの信号を MIX バスに送ります。SELECTED INPUT CHANNEL ブロックを使えば、特定のインプット系チャンネルから複数の MIX バスに送られる信号を、同時に操作できます。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESSブロックのINPUT [PAN/ROUTING] スイッチを何回か押して CH to MIX 画面を呼び出し、奇数番号 偶数番号の順に並んだ MIX バスごとに、タイプ (FIX/VARI) を選択してください (P40)

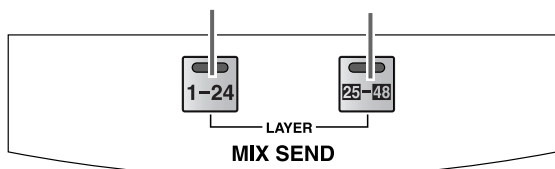


必要ならば、CH to MIX 画面で、奇数番号 偶数番号の順に並んだ MIX バスをペアに設定することも可能です。この場合は、各チャンネルからペア化された MIX バスに送られる信号のオン/オフ、センドレベル、PRE/POST の切り替えなどの要素が連動します。

2. INPUTブロックの[SEL]スイッチ、またはST INブロックのSEL [L]/[R] スイッチを使って、信号の送り元となるインプット系チャンネルを選んでください。
3. SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの MIX SEND LAYER [1-24]/[25-48] スイッチを使って、操作の対象となる MIX バスとして、MIX バス 1 ~ 24、または MIX バス 25 ~ 48 を選択してください。SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの MIX SEND セクションでは、MIX SEND LAYER [1-24]/[25-48] スイッチを使って、操作する MIX バスを選択します。

MIX SEND LAYER [1-24] スイッチ
このスイッチがオンのときは、MIX バス 1 ~ 24 を操作します。

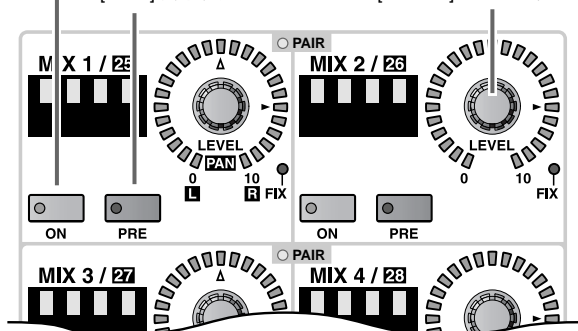
MIX SEND LAYER [25-48] スイッチ
このスイッチがオンのときは、MIX バス 25 ~ 48 を操作します。



4. MIX SEND セクションの [ON] スイッチを使って、現在選ばれているチャンネルからそれぞれの MIX バスに送られる信号のオン/オフを切り替えてください。

• MIX SEND セクション

MIX SEND [ON] スイッチ [PRE] スイッチ [LEVEL] エンコーダー



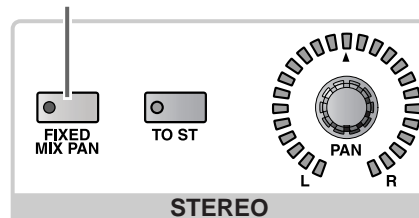
送り先の MIX バスが FIX タイプの場合は、この操作を行うだけで、現在選ばれているチャンネルから、ノミナルレベルの信号が送られます。



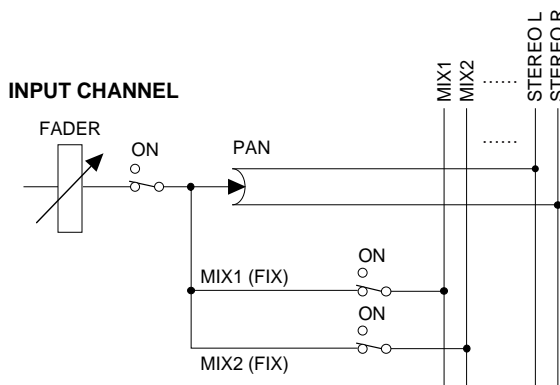
SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの STEREO セクションにある [FIXED MIX PAN] スイッチをオンに設定すれば、そのチャンネルの [PAN] エンコーダーを通過した後の信号が、FIX タイプの MIX バスに送られます。[PAN] エンコーダーによる定位を MIX バスにも反映させたいときは、この方法が便利です。

• STEREO セクション

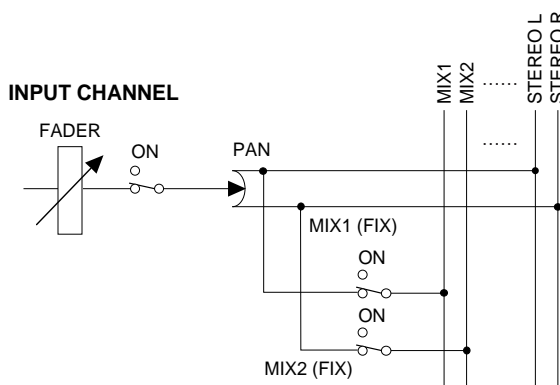
[FIXED MIX PAN] スイッチ



• [FIXED MIX PAN] スイッチがオフのときの信号の流れ



• [FIXED MIX PAN] スイッチがオンのときの信号の流れ



- MIX SEND セクションの [PRE] スイッチを使って、VARI タイプの MIX バスに信号が送出される位置 (PRE/POST) を選択してください。PM1Dシステムが初期状態のとき、MIX SEND [PRE] スイッチの LED が点灯している MIX バスにはプリフェーダー、消灯している MIX バスにはポストフェーダーの位置から信号が送られます。



[PRE] スイッチの LED が点灯しているときに、プリ EQ の位置から信号を送出することも可能です。ただし、この操作は SELECTED INPUT CHANNEL ブロックでは行えません。PAN/ROUTING ファンクションの CH to MIX 画面で操作してください (P41)。

送り先の MIX バスがペアに設定されていれば、奇数番号 偶数番号の順に並んだ MIX バス同士で、MIX SEND [ON] スイッチや MIX SEND [PRE] スイッチが連動します。

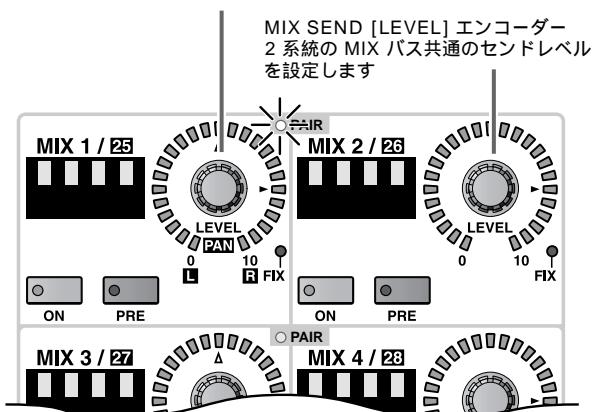
- MIX SEND セクションの [LEVEL] エンコーダーを使って、VARI タイプの MIX バスに送られる信号のセンドレベルを設定してください。MIX SEND [LEVEL] エンコーダーを使って、現在選ばれているチャンネルから、VARI タイプの MIX バスに送られる信号のレベルを設定します。設定範囲は - dB ~ + 10dB で、現在のおおよその値をエンコーダー周囲の LED の点灯で確認できます。また、▶マーク位置の LED が点灯しているときは、ノミナルレベル (0dB) であることを表します。



- FIX タイプの MIX バスが選ばれているときは、MIX SEND [LEVEL] エンコーダーが無効となり、ノミナルレベルの LED のみが点灯した状態となります。
- FIX タイプの MIX バスがペアに設定されているときは、MIX SEND セクションで左右に並んだ [ON] スイッチが連動します。
- VARI タイプの MIX バスがペアに設定されているときは、MIX SEND セクションで左右に並んだ [ON] スイッチ / [PRE] スイッチが連動します。また、左側 (奇数番号) の MIX SEND [LEVEL] エンコーダーは、2 系統の MIX バスに送られる信号の定位を設定する MIX SEND [PAN] エンコーダーとして、右側 (偶数番号) の [LEVEL] エンコーダーは、2 系統の MIX バス共通の MIX SEND [LEVEL] エンコーダーとして機能します。

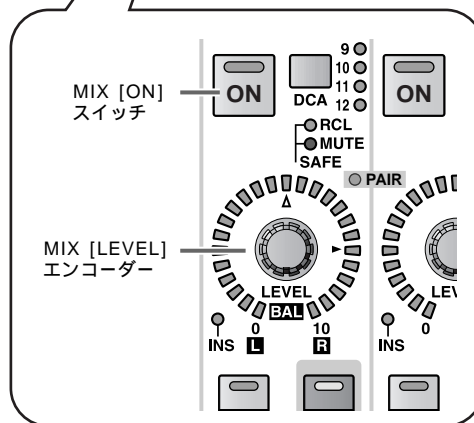
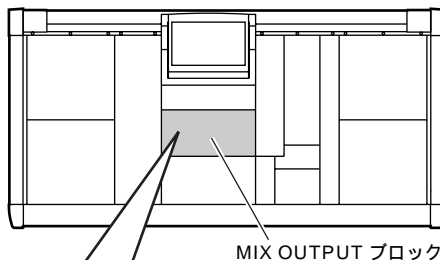
MIX SEND [PAN] エンコーダー
2 系統の MIX バスに送られる信号の定位を設定します

MIX SEND [LEVEL] エンコーダー
2 系統の MIX バス共通のセンドレベルを設定します



PM1D システムが初期状態のときは、メーターブリッジブロックの MIX OUT 1 ~ 24, MIX OUT 25 ~ 48 セクションで、それぞれの MIX バスに送られる信号のレベル (MIX チャンネルのアッテネーター直前のレベル) を確認できます。

- MIX OUTPUT ブロックで、該当する MIX チャンネルの MIX [ON] スイッチをオンに設定してください。



- MIX OUTPUT ブロックで、該当する MIX チャンネルの MIX [LEVEL] エンコーダーを上げてください。インプットチャンネルから MIX バスへと送られた信号が、該当する MIX チャンネルにパッチされた出力端子から送出されます。

ディレイの操作

SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの DELAY セクションを利用すれば、任意のインプットチャンネルの入力信号を一定時間遅延させることができます。例えば、離れて設置されたマイク間の時間差を補正したい場合に便利です。

【操作手順】

1. INPUT ブロックの [SEL] スイッチ、または ST IN ブロックの [L]/[R] スイッチを使って、操作の対象となるインプット系チャンネルを選択してください。
2. SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの DELAY セクションで、DELAY [ON] スイッチをオンに設定してください。



スイッチの LED が点灯し、そのチャンネルでディレイ機能が有効となります。

3. DELAY [TIME] エンコーダーを使って、ディレイタイムを設定してください。
ディレイタイムの設定範囲は 0 ~ 250msec です。



ST IN チャンネルやペアに設定されたインプットチャンネル同士でも、ディレイの設定に関しては独立して行う必要があります。片方ずつチャンネルを選び、それぞれ独自に設定を行ってください。

コンプレッサーの操作

SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの COMPRESSOR セクションを使えば、コンプレッサーのほとんどのパラメーターをマニュアルで操作できます。



PM1D システムのコンプレッサーは、タイプとして COMP(コンプレッサー)、EXPANDER(エクспанダー)、COMPANDER(コンパンダー)が選択できます。ただし、トップパネル上の操作でタイプを選択することはできません。このため、まずライブラリーから希望するタイプを使ったコンプレッサーデータを読み込み、必要に応じて各パラメーターを SELECTED INPUT CHANNEL ブロックで調節します。

COMPRESSOR セクション各部の名称と機能は、次の通りです。

COMPRESSOR [RATIO] エンコーダー & [VALUE] インジケーター
 右側の[RATIO]エンコーダーでコンプレッサーのレシオを設定します。現在の設定値は、左側の[VALUE]インジケーターに表示されます。

COMPRESSOR FILTER [FREQUENCY] エンコーダー & [VALUE] インジケーター
 左側の[ON]スイッチで、内蔵コンプレッサー前段に配置されたHPFまたはLPFのオン/オフを切り替え、右側の[FREQUENCY]エンコーダーでそのカットオフ周波数を設定します。現在の設定値は、[VALUE]インジケーターに表示されます。

COMPRESSOR [ATTACK]/[RELEASE] スイッチ & LED
 HPFとLPFは、同時には使用できません。HPFまたはLPFの切り替えは、ディスプレイ内(IN GATE/COMP ファンクションのCOMP PRM画面)で行います。

COMPRESSOR [ATTACK]/[RELEASE] スイッチ & LED

COMPRESSOR [WIDTH(dB)/KNEE] エンコーダー & [VALUE] インジケーター
 コンプレッサーのタイプがCOMPまたはEXPANDERのとき[WIDTH(dB)/KNEE]エンコーダーを使ってCOMPまたはEXPANDERのKNEE(ニー)パラメーターを設定します([KNEE]LEDが点灯します)。コンプレッサーのタイプがCOMPANDERのとき[TIME]エンコーダーを使ってCOMPANDERのWIDTH(ウィズ)パラメーターを設定します。

COMPRESSOR [ON] スイッチ & LED
 内蔵コンプレッサーのオン/オフを切り替えます。

COMPRESSOR [THR] エンコーダー & LED
 内蔵コンプレッサーの THRESHOLD LEVEL パラメーターを設定します。現在のおおよその値を、周囲のLEDの点灯で確認できます。

COMPRESSOR [GAIN] エンコーダー & LED
 内蔵コンプレッサーの GAIN パラメーターを設定します。現在のおおよその値を、周囲のLEDの点灯で確認できます。

COMPRESSOR [GR] メーターLED
 内蔵コンプレッサーによるゲインリダクション量の信号レベルを表示します。

COMPRESSOR [POST] メーターLED
 コンプレッサー通過後の信号レベルを表示します。

COMPRESSOR [PRE CLIP] LED
 コンプレッサー通過前の信号がクリップしたときに、このLEDが点灯します。

COMPRESSOR [LINK] スイッチ & LED
 ベア化が可能なインプットチャンネル同士で、キーイン信号によるコンプレッサーの起動を連結させるか(リンク=オン)、それぞれ独立したキーイン信号で動作させるか(リンク=オフ)を設定します(リンクがオンのときにはLEDが点灯します)。詳しくは「CS1Dリファレンスマニュアル(ハードウェア編) (P25)」をご参照ください。

COMPRESSOR [ATTACK]/[RELEASE] スイッチ & LED
 コンプレッサーのアタックタイム/リリースタイムを設定します。右側のスイッチでATTACKまたはRELEASEを選び、[TIME]エンコーダーで値を調節します。現在の設定値は、[VALUE]インジケーターに表示されます。

COMPRESSOR FILTER [ON] スイッチ & LED

COMPRESSOR ATTACK/RELEASE [TIME] エンコーダー & [VALUE] インジケーター

COMPRESSOR [CLIP]
 0 CLIP
 3
 6
 12
 18
 20
 30
 30 GR POST ON

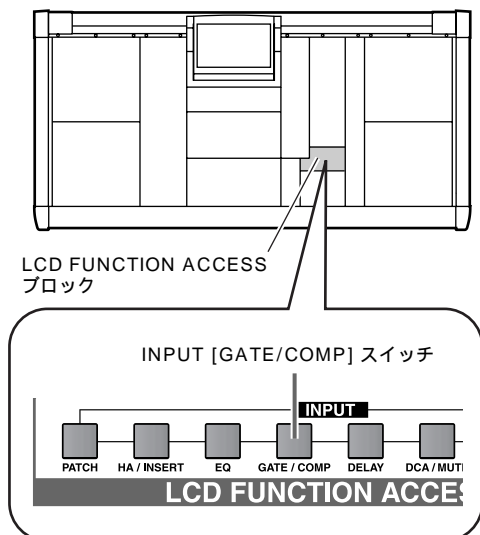
COMPRESSOR [GAIN]
 PRE CLIP -1
 +18

COMPRESSOR [WIDTH(dB)/KNEE]
 WIDTH KNEE
 WIDTH(dB)/KNEE

COMPRESSOR [THR]
 -54
 0

【操作手順】

1. INPUT ブロックの[SEL]スイッチ、または ST IN ブロックの[L]/[R]スイッチを使って、操作の対象となるインプット系チャンネルを選択してください。
2. LCD FUNCTION ACCESS ブロックのINPUT [GATE/COMP] スイッチを何回か押し、次の COMP PRM 画面を呼び出してください。



COMP PRM 画面は、現在選ばれているインプット系チャンネルのコンプレッサーの設定を行うための画面です。

• COMP PRM 画面



3. 画面右上のINPUT COMP LIBRARYボタンをクリックしてください。
次のINPUT COMP LIBRARY ポップアップウィンドウが呼び出されます。このウィンドウでは、インプット系チャンネルのコンプレッサー設定(インプットコンプレッサーデータ)をライブラリーにストア(保存)したり、ライブラリーから既存のデータをリコール(読み出し)します。

• INPUT COMP LIBRARY ポップアップウィンドウ

ライブラリーリスト
メモリーに保存されているインプットコンプレッサーデータを一覧表示します。反転表示されている列は、現在操作の対象として選ばれていることを示します。



エディットセクション
ライブラリーリストで現在選ばれているインプットコンプレッサーデータの設定内容を表示します。

ストアやリコール操作を行うボタン類です。

4. ライブラリーリストの中から、希望するタイプを使用したデータを選択してください。
ライブラリーリストの任意の列をクリックすると、その列が反転表示され、そのデータで使用するコンプレッサーのタイプやパラメーターの設定値がエディットセクションに表示されます。



“READ ONLY”と表示される01～34の番号の列は、読み出し専用のプリセットデータが書き込まれています。最初はこれらのプリセットデータの中から使用目的に近いものをリコールし、必要に応じてパラメーターを修正するといいでしょ。

5. ライブラリーリスト左下のRECALLボタンをクリックしてください。
手順 4 で選択したデータが、手順 1 で選ばれたインプットチャンネルにリコールされます。

画面は INPUT COMP LIBRARY ポップアップウィンドウを抜け出て、元の COMP PRM 画面に戻ります。



ST IN チャンネル、またはペアに設定されたインプットチャンネルの一方が選ばれているときは、両方のチャンネルに同じデータが読み込まれます。

COMP PRM 画面では、この他にも必要に応じてキーイン信号(コンプレッサーが動作する基準信号)を選択したり、コンプレッサーの入力信号を加工するフィルターとしてLPFまたはHPFを切り替えることができます。詳しくは「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)(P142)をご参照ください。

6. SELECTED INPUT CHANNELブロックのCOMPRESSOR セクションで、COMPRESSOR [ON] スイッチをオンに設定してください。
該当するチャンネルのコンプレッサーが有効となります。
7. COMPRESSOR セクションのノブやエンコーダーを使って、ATTACK、RELEASE、THRESHOLD LEVEL、GAIN などのパラメーターを調節してください。



タイプごとのパラメーターの内容については、「CS1Dリファレンスマニュアル(資料編)(P11)」をご参照ください。

COMPRESSOR セクションを操作したときに、関連する画面を自動的に表示させることも可能です。この設定は、UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で行います(「CS1Dリファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P37)。

ノイズゲートの操作

PM1D システムに内蔵されたノイズゲートは、コンプレッサーと同様に、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの NOISE GATE セクションを使って、ほとんどのパラメーターをマニュアルで操作できます。



PM1Dシステムのノイズゲートは、タイプとしてGATE(ゲート)または DUCKING(ダッキング)が選択できます。ただし、トップパネル上の操作でタイプを選択することはできません。このため、まずライブラリーから希望するタイプを使ったノイズゲートデータを読み込み、必要に応じて各パラメーターをSELECTED INPUT CHANNELブロックで調節します。

NOISE GATE セクション各部の名称と機能は、次の通りです。

NOISE GATE KEY IN FILTER [ON] スイッチ & LED

ノイズゲートのキーイン信号用に用意されたフィルター(HPFまたはLPF)を操作します。左上の[HPF]/[LPF]スイッチで操作するフィルターの種類を選んでから、左下の[ON]スイッチでオン/オフを切り替え、右上の[KEY IN FILTER]エンコーダーでカットオフ周波数を調節します。HPFとLPFは同時に使用できます。



HPFとLPFは、ノイズゲートに送られるキーイン信号に対してのみ有効です。STEREOバスやMIXバスに出力される信号には影響しません。

NOISE GATE KEY IN [CUE] スイッチ & LED

フィルター通過後のキーイン信号をモニターします。

NOISE GATE ATTACK/DECAY [TIME] エンコーダー & [VALUE] インジケーター

ノイズゲートのアタックタイム/リリースタイムを設定します。右側のスイッチで ATTACK または RELEASE を選び、[TIME] エンコーダーで値を調節します。現在の設定値は、[VALUE] インジケーターに表示されます。

NOISE GATE [LINK] スイッチ & LED

ベア化が可能なインプットチャンネル同士で、キーイン信号によるノイズゲートの起動を連結させるが(リンク=オン)それぞれ独立したキーイン信号で動作させるが(リンク=オフ)を設定します(リンクがオンのときにはLEDが点灯します)。詳しくは「CS1Dリファレンスマニュアル(ハードウェア編)」をご参照ください。

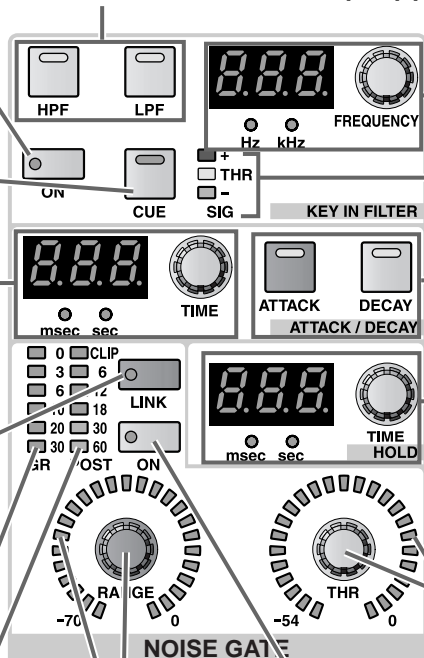
NOISE GATE [GR] メーターLED

内蔵ノイズゲートによるゲインリダクション量の信号レベルを表示します。

NOISE GATE [POST] メーターLED

ノイズゲート通過後の信号レベルを表示します。

NOISE GATE KEY IN FILTER [HPF]/[LPF] スイッチ



NOISE GATE [FREQUENCY] エンコーダー & [VALUE] インジケーター

NOISE GATE SIG [+]/[THR]/[-] LED
ノイズゲート用のキーイン信号(フィルター通過後)のレベルを表示します。それぞれのLEDの表示の意味は、「CS1Dリファレンスマニュアル(ハードウェア編)」をご参照ください。

NOISE GATE [ATTACK]/[DECAY] スイッチ & LED

NOISE GATE HOLD [TIME] エンコーダー & LED

内蔵ノイズゲートの HOLD TIME パラメーターを設定します。現在の設定値は、[VALUE] インジケーターに表示されます。

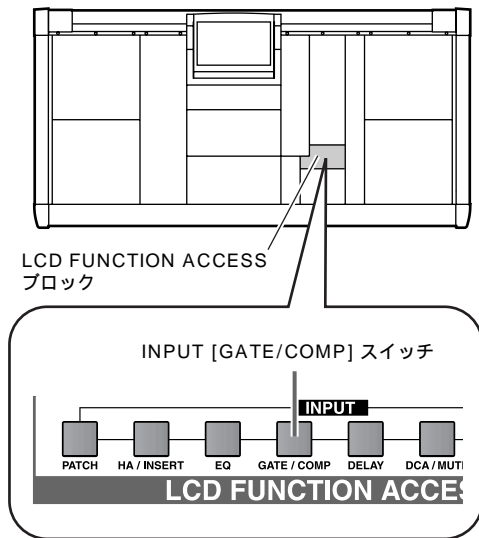
NOISE GATE [THR] エンコーダー & LED
内蔵ノイズゲートの THRESHOLD LEVEL パラメーターを設定します。現在のおおよその値は、周囲のLEDの点灯で確認できます。

NOISE GATE [ON] スイッチ & LED
内蔵ノイズゲートのオン/オフを切り替えます。

NOISE GATE [RANGE] エンコーダー & LED
内蔵ノイズゲートの RANGE パラメーターの設定を行います。現在のおおよその値は、周囲のLEDの点灯で確認できます。

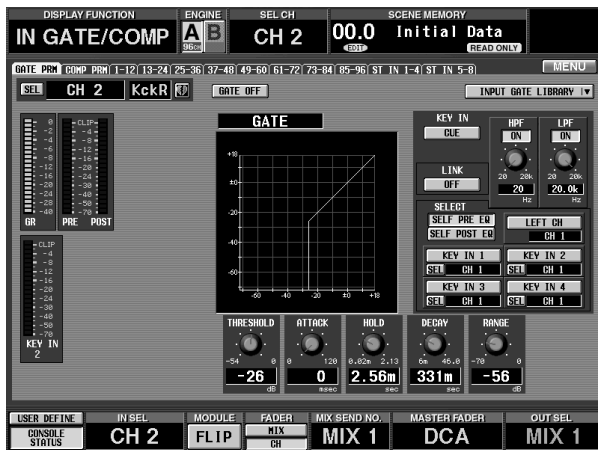
【操作手順】

1. INPUT ブロックの[SEL]スイッチ、または ST IN ブロックの[L]/[R]スイッチを使って、操作の対象となるインput系チャンネルを選択してください。
2. LCD FUNCTION ACCESSブロックのINPUT [GATE/COMP]スイッチを何回か押し、次のGATE PRM 画面を呼び出してください。



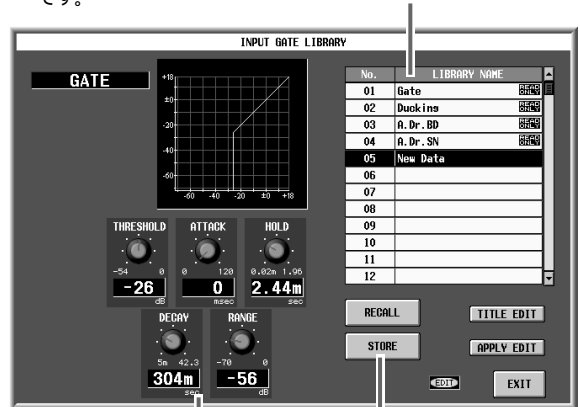
GATE PRM 画面は、現在選ばれているインput系チャンネルのノイズゲートの設定を行うための画面です。

• GATE PRM 画面



3. 画面右上のINPUT GATE LIBRARY ボタンをクリックしてください。
次の INPUT GATE LIBRARY ポップアップウィンドウが呼び出されます。このウィンドウでは、インput系チャンネルのノイズゲート設定(インputノイズゲートデータ)をライブラリーにストア(保存)したり、ライブラリーから既存のデータをリコール(読み出し)します。

- INPUT GATE LIBRARY ポップアップウィンドウ
ライブラリーリスト
メモリーに保存されているインputノイズゲートデータを一覧表示します。反転表示されている列は、現在操作の対象として選ばれていることを示します。また、“READ ONLY”と表示された 01 ~ 04 の番号の列は、工場出荷時に書き込まれたプリセットデータです。



エディットセクション
ライブラリーリストで現在選ばれているインputノイズゲートデータの設定内容を表示します。

ストアやリコール操作を行う
ボタン類です。

4. ライブラリーリストの中から、希望するタイプを使用したデータを選択してください。
ライブラリーリストの任意の列をクリックすると、その列が反転表示され、そのデータで使用するノイズゲートのタイプやパラメーターの設定値がエディットセクションに表示されます。
5. ライブラリーリスト左下のRECALL ボタンをクリックしてください。
手順 4 で選択したデータが、手順 1 で選ばれたインputチャンネルにリコールされます。

画面は INPUT GATE LIBRARY ポップアップウィンドウを抜け出て、元の GATE PRM 画面に戻ります。



ST INチャンネル、またはペアに設定されたインputチャンネルの一方が選ばれているときは、両方のチャンネルに同じデータが読み込まれます。

GATE PRM 画面では、この他にも必要に応じてキーイン信号(ノイズゲートが動作する基準信号)を選択できます。

6. SELECTED INPUT CHANNEL ブロックのNOISE GATE セクションで、NOISE GATE [ON] スイッチをオンに設定してください。
該当するチャンネルのノイズゲートが有効となります。

7. NOISE GATE セクションのノブやエンコーダーを使って、ATTACK、RELEASE、THRESHOLD LEVEL、GAIN などのパラメーターを調節してください。



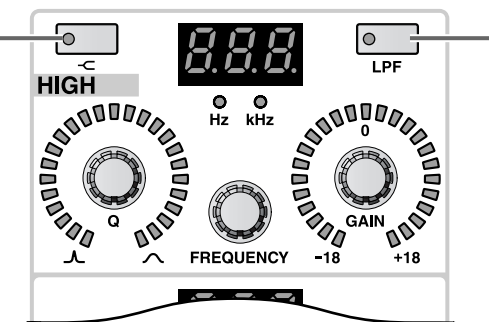
タイプごとのパラメーターの内容については、「CS1Dリファレンスマニュアル(資料編) (P16)」をご参照ください。

NOISE GATE セクションを操作したときに、関連する画面を自動的に表示させることも可能です。この設定は、UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で行います(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P37)。

4 バンド EQ/HPF の操作

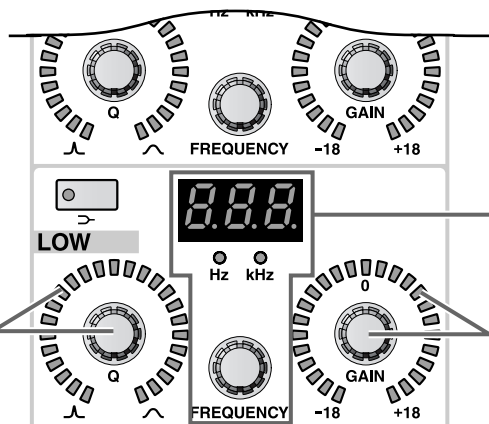
SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの EQUALIZER セクションを使って、4 バンド EQ や HPF を操作します。

EQ [C] スイッチ & LED(HIGH/LOW バンドのみ)
HIGH/LOW バンド EQ のタイプをピーキングからシェルビングへと切り替えます。このスイッチがオンの場合、HIGH バンドの [Q] エンコーダーは無効となります。



EQ [LPF] スイッチ & LED(HIGH バンドのみ)
HIGH バンド EQ のタイプを LPF に切り替えます。このスイッチがオンの場合、HIGH バンドの [Q]/[GAIN] エンコーダーが無効となります。

EQ [Q] エンコーダー & LED
各バンドの Q 急峻度を設定します。現在のおおまかな値を周囲の LED の点灯で確認できます。

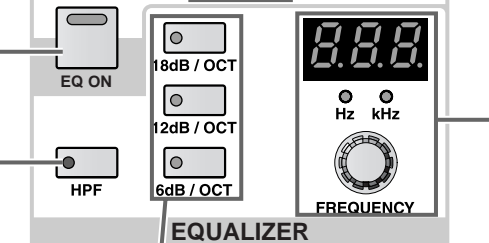


EQ [FREQUENCY] エンコーダー & [VALUE] インジケータ
各バンドの中心周波数を設定します。設定範囲は、各バンドとも 20Hz ~ 20kHz で、現在の値を [VALUE] インジケータで確認できます。

EQ [GAIN] エンコーダー & LED
各バンドのゲインを設定します。設定範囲は -18dB ~ +18dB で、現在のおおまかな値を周囲の LED の点灯で確認できます。

[EQ ON] スイッチ
イコライザー全体のオン / オフを切り替えます。

[HPF] スイッチ & LED



HPF [FREQUENCY] エンコーダー & [VALUE] インジケータ
4 バンド EQ とは独立した HPF の操作を行います。

HPF [6dB/OCT]/[12dB/OCT]/[18dB/OCT] スイッチ & LED

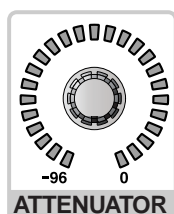
【操作手順】

1. INPUT ブロックの [SEL] スイッチ、または ST IN ブロックの [L]/[R] スイッチを使って、操作の対象となるインプット系チャンネルを選択してください。
2. SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの EQUALIZER セクションで、[EQ ON] スイッチをオンに設定してください。
該当するチャンネルの 4 バンド EQ が有効となります。
3. バンドごとの [Q] エンコーダー、[F] エンコーダー、[GAIN] エンコーダーを使って、それぞれ急峻度、中心周波数、ゲインを設定してください。



EQ によるブーストが原因で、入力信号がクリップする場合は、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの [ATTENUATOR] エンコーダーを下げてください。このエンコーダーは、EQ 前の信号のレベルを調節します。

- [ATTENUATOR] エンコーダー
(SELECTED INPUT CHANNEL ブロック)



4. HIGH バンドまたは LOW バンドをシェルピングタイプの EQ として使用するには、それぞれのバンドの [c] スイッチをオンに設定してください。
5. HIGH バンドを LPF として利用するには、HIGH バンドの [LPF] スイッチをオンに設定してください。
6. HPF を利用するには、[HPF] スイッチをオンに設定してください。
SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの EQUALIZER セクションには、EQ から独立した HPF が搭載されています。
[HPF] スイッチをオンに設定し、HPF [6dB/OCT]/[12dB/OCT]/[18dB/OCT] スイッチ、および HPF [F] エンコーダーを使って、HPF のスロープやカットオフ周波数を調節します。



EQUALIZER セクションを操作したときに、関連する画面を自動的に表示させることも可能です。この設定は、UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で行います(「CS1D リファレンスマニュアル (ソフトウェア編)」 P37)。

コンプレッサーやノイズゲートと同じように、EQ の設定を専用の EQ ライブラリーにストア/リコールすることができます。

第 5 章 アウトプット系チャンネルの基本操作

この章では、MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネルの基本操作について説明します。

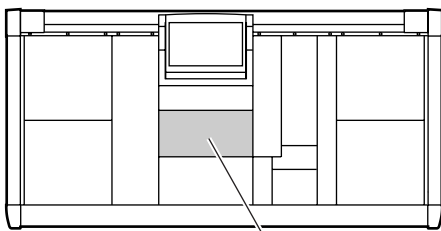
アウトプット系チャンネルについて

アウトプット系チャンネルの操作に使用するブロック

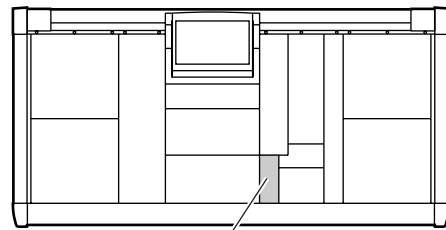
PM1D システムでは、MIX バス 1 ~ 48、MATRIX バス 1 ~ 24、STEREO バスの出力チャンネルとして、MIX チャンネル 1 ~ 48、MATRIX チャンネル 1 ~ 24、STEREO A/B チャンネルが利用できます。これらのアウトプット系チャンネルに送られた信号は、内蔵の 6 バンド EQ / コンプレッサーを通過して、OUT PATCH ファンクションでパッチされた出力端子から送出されます。

コンソール CS1D 上でアウトプット系チャンネルを操作するには、次の各ブロックを使用します。

- **MIX OUTPUT ブロック**
インプットチャンネルや ST IN チャンネルから MIX バス 1 ~ 48 に送られた信号のレベルやオン / オフを設定し、MIX チャンネルにパッチされた出力用ユニット、STEREO バス、MATRIX バスに送出するためのブロックです。
- **STEREO OUTPUT ブロック**
インプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルから STEREO バスに送られた信号をミックスし、STEREO A/B チャンネルにパッチされた出力用ユニットから送出するためのブロックです。

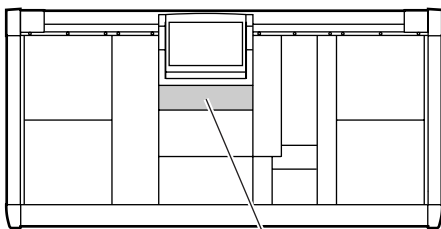


MIX OUTPUT ブロック

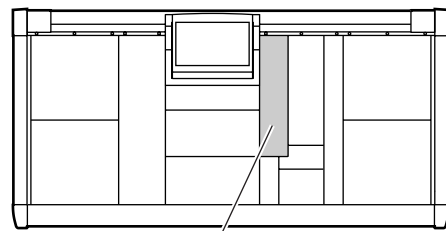


STEREO OUTPUT ブロック

- **MATRIX OUTPUT ブロック**
MIX チャンネル 1 ~ 48、STEREO A チャンネル、SUB IN チャンネルから MATRIX バス 1 ~ 24 に送られた信号のレベルやオン / オフを設定し、チャンネルにパッチされた出力用ユニットから送出するためのブロックです。
- **SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロック**
任意の MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネルの L または R を選択し、オン / オフ切り替え、EQ / コンプレッサーの設定、出力レベルの調節などを行うセクションです。



MATRIX OUTPUT ブロック

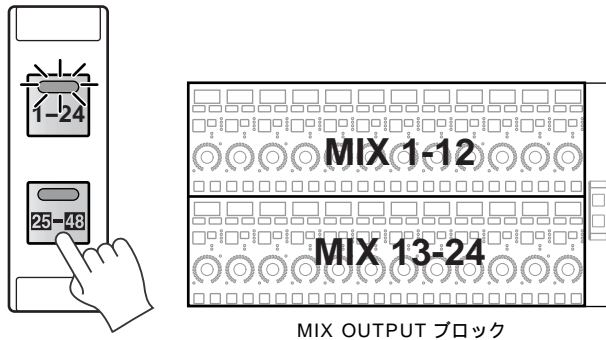


SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロック

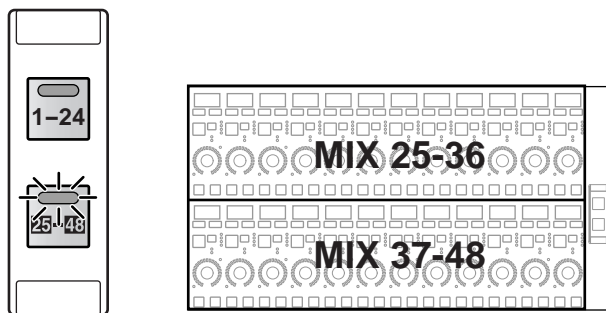
チャンネル割り当ての変更

PM1Dシステムが初期状態のときは、MIX OUTPUT ブロックに MIX チャンネル 1 ~ 24 が割り当てられています。ただし、この割り当ては、MIX OUTPUT ブロックの MIX LAYER [1-24]/[25-48] スイッチの操作に応じて、次のように変更できます。

- MIX LAYER [1-24]/[25-48] スイッチを使ってチャンネルの割り当てを変更する



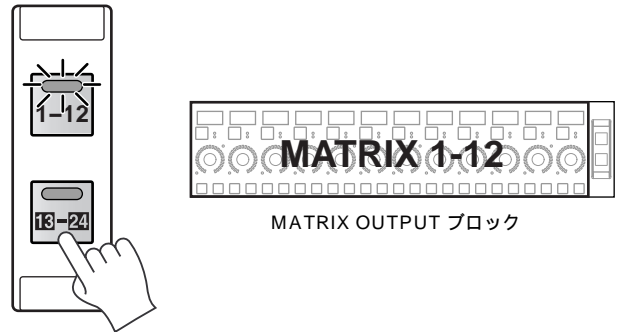
MIX LAYER



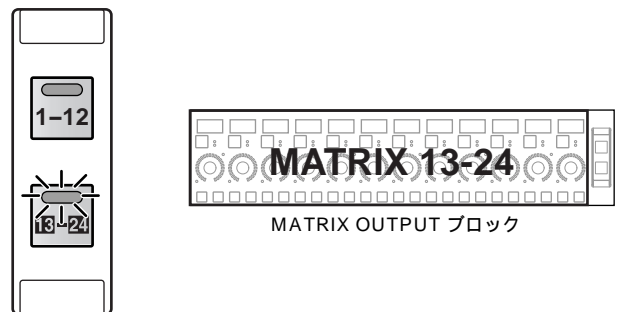
MIX LAYER

同じように、PM1D システムが初期状態のときは、MATRIX ブロックに MATRIX チャンネル 1 ~ 12 が割り当てられています。この割り当ては、MATRIX OUTPUT ブロックの MATRIX LAYER [1-12]/[13-24] スイッチの操作に応じて、次のように変更できます。

- MATRIX LAYER [1-12]/[13-24] スイッチを使ってチャンネルの割り当てを変更する



MATRIX LAYER



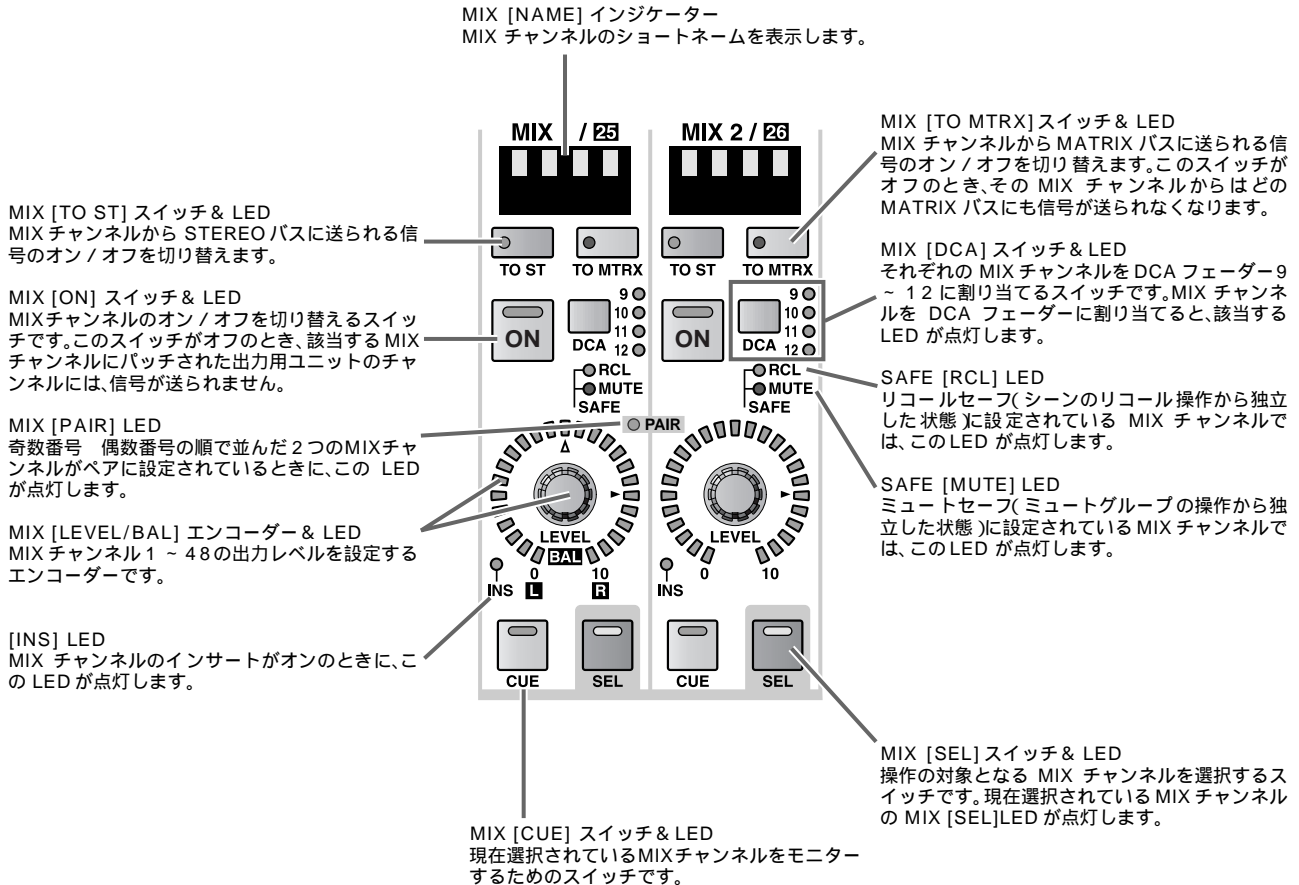
MATRIX LAYER

⚠ MIX OUTPUT ブロック / MATRIX OUTPUT ブロックを操作しても思うような効果が得られない場合は、上記のスイッチが適切に設定されているかどうかを確認してください。

MIX OUTPUT ブロックの基本操作

ここでは MIX OUTPUT ブロックの操作方法について説明します。

MIX OUTPUT ブロック各部の名称と機能

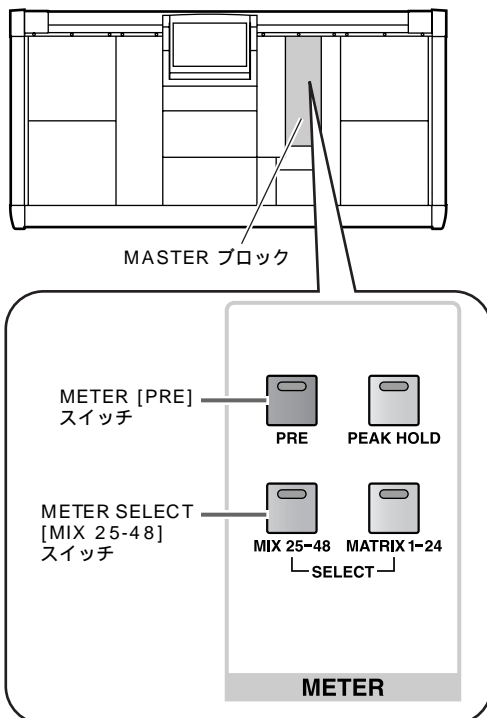


MIX チャンネルから出力用ユニットに信号を送る

インプット系チャンネルから MIX バスに送られた信号を、該当する MIX チャンネルにパッチされた出力用ユニットから送出します。

【操作手順】

1. インプット系チャンネルから MIX バスに適切な信号が送られていることを確認してください。また、該当する MIX チャンネルに、有効な出力用ユニットがパッチされていることを確認してください。
2. MIX OUTPUTブロックで、出力用ユニットに信号を送りたいMIX チャンネルのMIX [ON] スイッチをオンに設定してください。
3. MIX OUTPUT ブロックで、MIX [LEVEL] エンコーダーを上げてください。
該当するMIXチャンネルの信号が、そのチャンネルにパッチされた出力用ユニットから送出されます。
4. MIXバスから出力用ユニットへと送出される信号(ポストフェーダー)のレベルをメーターブリッジで確認するには、コンソール上の MASTER ブロックにある METER セクションで、METER SELECT [MIX 25-48] スイッチをオン、METER [PRE] スイッチをオフに設定してください。
これでメーターブリッジの左右に並んだ 48 本のメーターに、MIX チャンネルのポストフェーダー信号のレベルが表示されます。



メーターに表示されるレベルの検出位置(メーターポイント)は、さらに細かく指定できます。詳しくは「第 16 章 各種設定」の「メーターポイントの設定」をご参照ください。

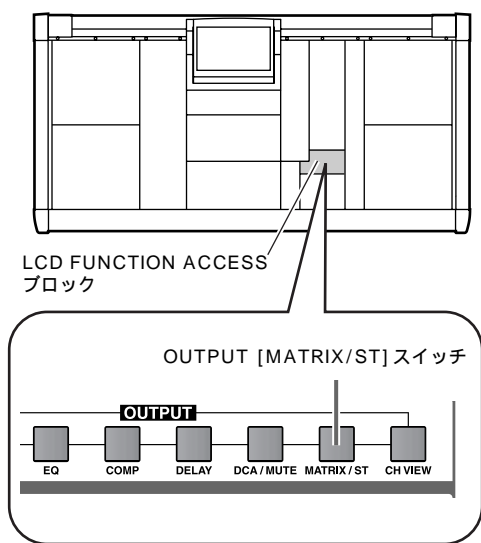
MIX チャンネルから MATRIX バスに信号を送る

インプット系チャンネルから MIX バスに送られた信号を MATRIX バスへと送ります。

【操作手順】

1. インプット系チャンネルから MIX バスに適切な信号が送られていることを確認してください。
2. MIX OUTPUT ブロックで、MATRIX バスに信号を送りたいMIXチャンネルのMIX [TO MTRX]スイッチをオンに設定してください。
3. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの OUTPUT [MATRIX/ST]スイッチを何回か押し、次のMATRIX/ST ROUTING 呼び出してください。

⚠ このスイッチがオフの場合、そのチャンネルからは MATRIX バスに一切信号が送られません。

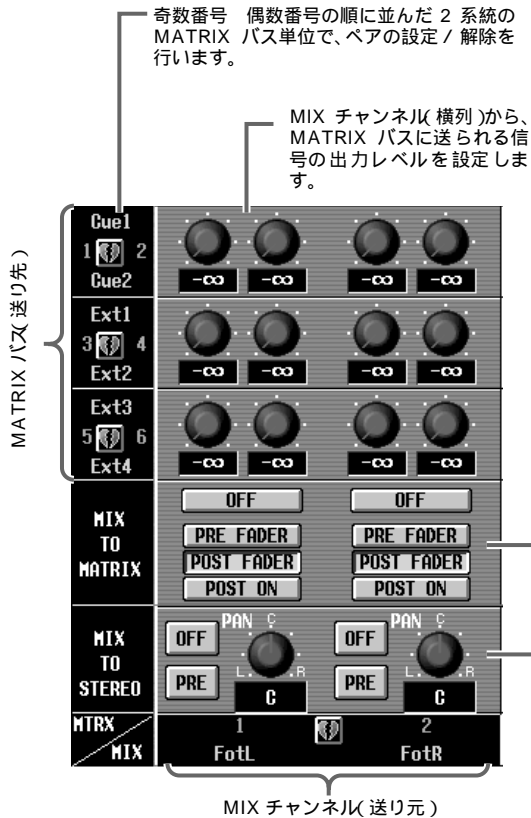


• MATRIX/ST ROUTING 画面(MATRIX/ST ファンクション)



MATRIX/ST ROUTING 画面では、MIX チャンネルから MATRIX バス / STEREO バスに送られる信号の設定を行います。画面上部の縦列は送り先となる MATRIX バス、画面の横列は送り元となる MIX チャンネルを表しています。

• MATRIX/ST ROUTING 拡大図



MIX TO STEREO
MIX チャンネル(横列)から STEREO バスに送られる信号のオン / オフ切り替え、送出位置の選択、およびパンの設定を行います。

MIX TO MATRIX
MIX チャンネル(横列)から MATRIX バスに送られる信号のオン / オフ切り替え、および送出位置の選択を行います。

4. 画面上的 MIX TO MATRIX セクションにあるボタンを使って、MIX チャンネルから MATRIX チャンネルに送られる信号の送出位置を選択してください。以下のボタンが利用できます。

- PRE FADER.....MIX [LEVEL] エンコーダー直前
- POST FADER.....MIX [LEVEL] エンコーダー直後
- POST ON.....MIX [ON] スイッチ直後

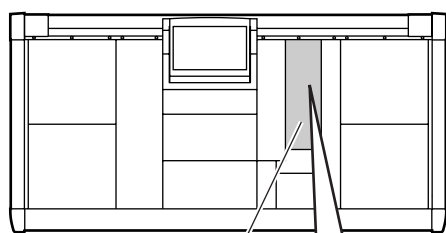


MIX TO MATRIX セクションの ON/OFF スイッチは、MIX チャンネルから MATRIX バスに送られる信号のオン / オフを切り替えるためのもので、MIX OUTPUT ブロックの MIX [TO MTRX] スイッチと連動しています。

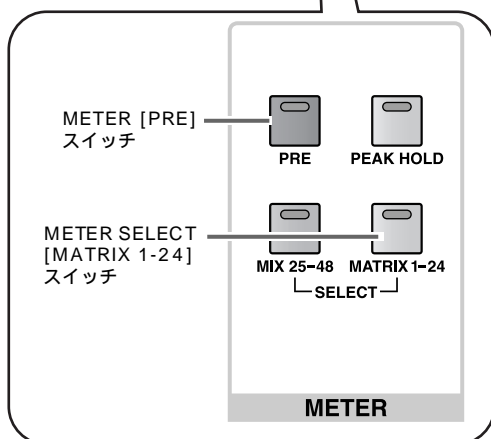
- 画面上で、送り元のMIXチャンネルと送り先のMATRIXバスが交差する位置にあるノブをドラッグして、それぞれのMIXチャンネルからMATRIXバスに送られる信号のレベルを調節してください。現在の設定値は、ノブの下の数値ボックスで確認できます。

⚠ このパラメーターは、ディスプレイ内でのみ操作可能です。

- MATRIXバスに送られる信号(プリフェーダー)のレベルをメーターブリッジで確認するには、コンソール上のMASTERブロックにあるMETERセクションで、METER [PRE] スイッチとMETER SELECT [MATRIX 1-24] スイッチをオンに設定してください。



MASTER ブロック

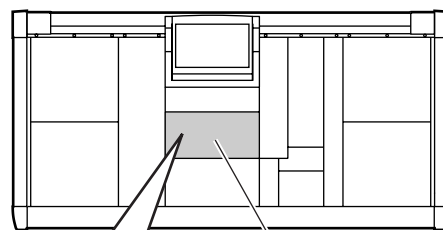


これでメーターブリッジの右側に並んだ 24 本のメーターに、MATRIX チャンネルのプリフェーダー信号のレベルが表示されます。

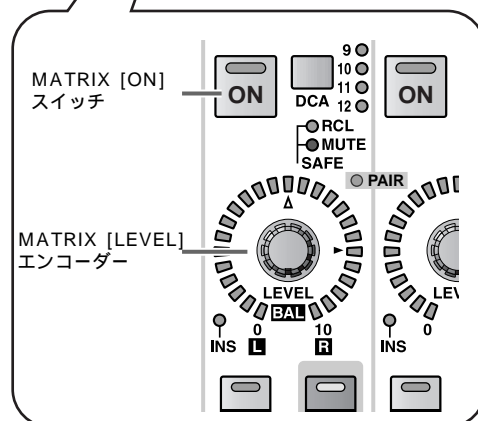


メーターに表示されるレベルの検出位置(メーターポイント)は、さらに細かく指定できます。詳しくは「第 16 章 各種設定」の「メーターポイントの設定」をご参照ください。

- MATRIX OUTPUT ブロックで、該当する MATRIX チャンネルの MATRIX [ON] スイッチをオンに設定してください。



MATRIX OUTPUT ブロック



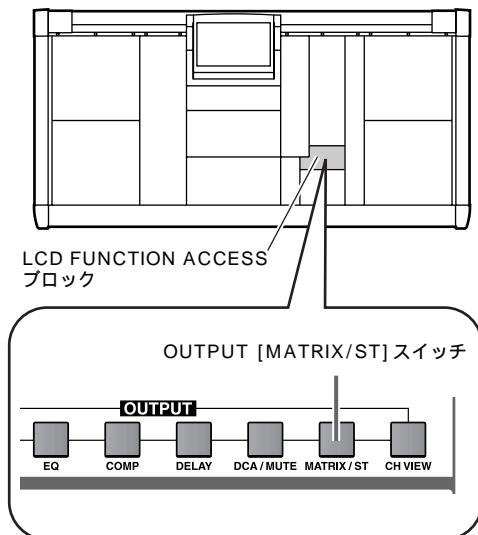
- MATRIX OUTPUT ブロックで、該当する MATRIX チャンネルの MATRIX [LEVEL] エンコーダーを上げてください。MIXチャンネルからMATRIXバスへと送られた信号が、そのMATRIXチャンネルにパッチされた出力端子から送出されます。
- MATRIXチャンネルから出力される信号(ポストフェーダー)のレベルをメーターブリッジで確認するには、コンソール上のMASTERブロックにあるMETERセクションで、METER [PRE] スイッチをオフに設定してください。

MIX チャンネルから STEREO バスに信号を送る

インプット系チャンネルから MIX バスに送られた信号を、STEREO バスへと送ります。

【操作手順】

1. インプット系チャンネルから該当する MIX バスに適切な信号が送られていることを確認してください。
2. MIX OUTPUT ブロックの MIX [ON] スイッチをオンに設定してください。
3. MIX [TO ST] スイッチをオンに設定してください。
- ⚠ MIX [TO ST] スイッチがオフの場合、その MIX チャンネルからは STEREO バスに信号が送られません。
4. MIX [LEVEL エンコーダー] を上げてください。
5. MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号の定位を設定するには、LCD FUNCTION ACCESS ブロックの OUTPUT [MATRIX/ST] スイッチを何回か押し、次の MATRIX/ST ROUTING 画面を呼び出してください。



- MATRIX/ST ROUTING 画面(MATRIX/ST ファンクション)

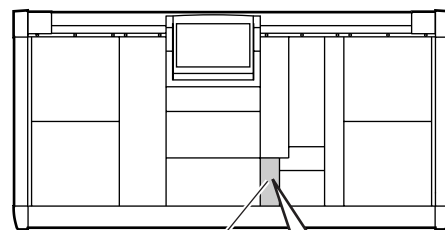


6. MIX TO STEREO セクションにある PAN ノブをドラッグして、それぞれの MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号の定位を調節してください。現在の設定値は、ノブの下の数値ボックスで確認できます。

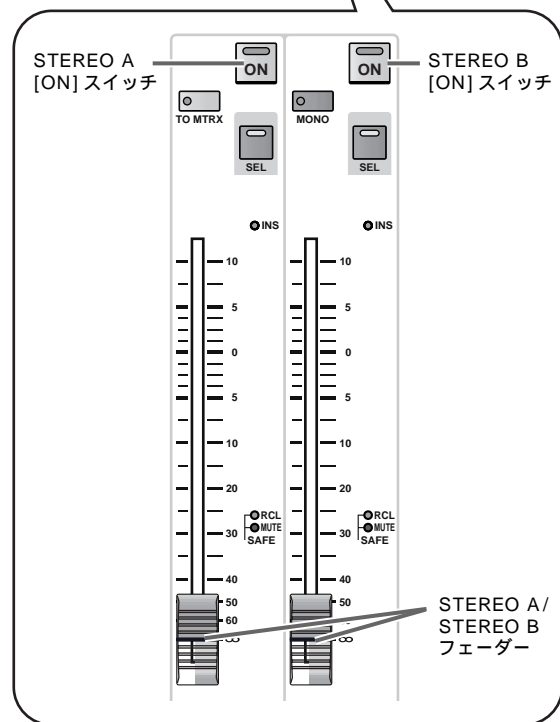


MIX TO STEREO セクションの PRE ボタンをクリックすれば、MIX OUTPUT ブロックの [ON] スイッチ直前の位置から、STEREO バスへと信号を送ることも可能です。MIX チャンネルの信号を出力用ユニットには送らずに、STEREO バスのみに送りたいときは、この方法が便利です

7. STEREO OUTPUT ブロックの STEREO A [ON] または STEREO B [ON] スイッチをオンに設定してください。



STEREO OUTPUT ブロック



8. STEREO OUTPUT ブロックの STEREO A または STEREO B フェーダーを上げてください。MIX チャンネルから STEREO バスへと送られた信号が、STEREO A または STEREO B チャンネルにパッチされた出力端子から送出されます。
9. STEREO A/B チャンネルから出力される信号(ポストフェーダー)のレベルをメーターブリッジで確認するには、コンソール上の MASTER ブロックにある METER セクションで、METER [PRE] スイッチをオフに設定してください。

MIX チャンネルのペア設定

奇数番号 偶数番号の順に並んだ MIX チャンネル同士をペアに設定することができます。ペア化された 2 チャンネルは、パンとディレイを除くすべてのパラメーターが連動します。

【操作手順】

- MIX OUTPUT ブロックで、奇数番号 偶数番号の順に並んだ MIX チャンネルのうち、片方の [SEL] スイッチを押しながら、もう一方の [SEL] スイッチを押してください。

チャンネルのパラメーターがコピーされる方向は、[SEL] スイッチを押す順番によって決まります。ペアを組む場合に、最初に押したチャンネルのパラメーターが、後に押したチャンネルにコピーされ、その後連動します。

例えば、MIX 1 と MIX 2 をペアにする場合、MIX 1 の [SEL] スイッチを押しながら MIX 2 の [SEL] スイッチを押すと、MIX 1 の状態が MIX 2 にコピーされます。ペア設定時にコピー/連動するパラメーターについては、「CS1D リファレンスマニュアル(資料編) (P45) をご参照ください。

パラメーターをリセットする場合は、画面上で行ってください。

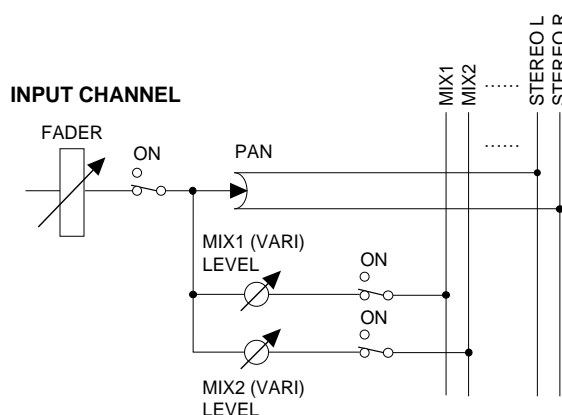
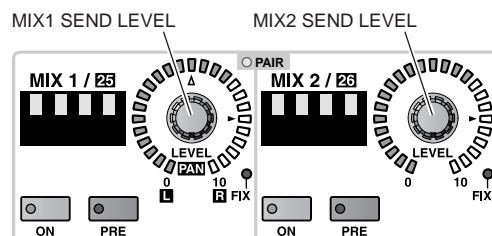
MIX チャンネルをペアに設定した場合、コンソール CS1D 上にある操作子の機能やディスプレイ内部のパラメーターが、次のように変化します。

SELECTED INPUT CHANNEL ブロック

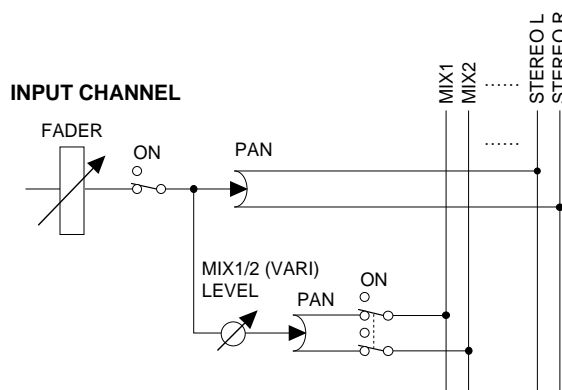
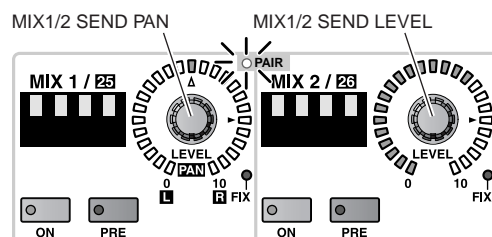
VARI タイプの MIX バスがペアに設定されている場合、MIX SEND セクションの左側(奇数番号)のエンコーダーは定位を設定する [PAN] エンコーダーとして、右側(偶数番号)のエンコーダーは 2 系統の MIX バス共通の [LEVEL] エンコーダーとして機能します。

その他、奇数番号 偶数番号の順に並んだ MIX SEND [ON] スイッチや MIX SEND [PRE] スイッチが連動します。

- VARI タイプの MIX バスがペアに設定されていない場合



- VARI タイプの MIX バスがペアに設定されている場合

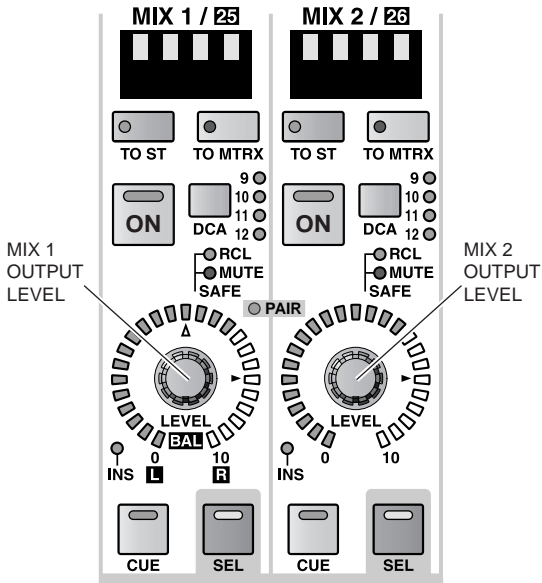


MIX OUTPUT ブロック

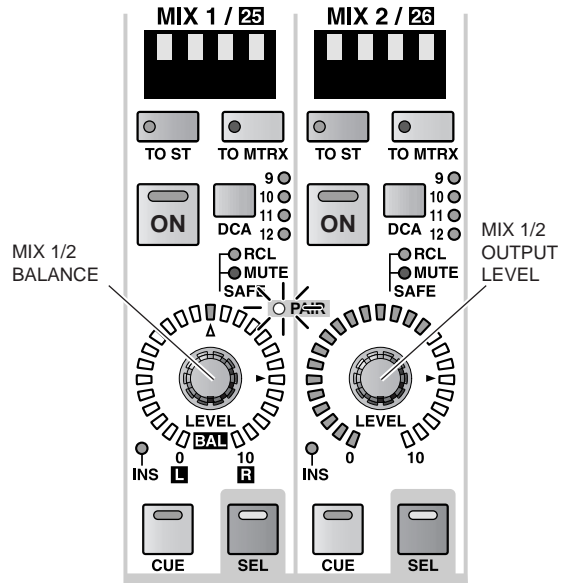
MIX チャンネルがペアに設定されている場合、左側(奇数番号)のエンコーダーは MIX チャンネル同士の音量バランスを設定する[BAL]エンコーダーとして、右側(偶数番号)のエンコーダーは2系統の MIXチャンネル共通の[LEVEL]エンコーダーとして機能します。

また、奇数番号 偶数番号の順に並んだその他のスイッチ類の操作が連動します。

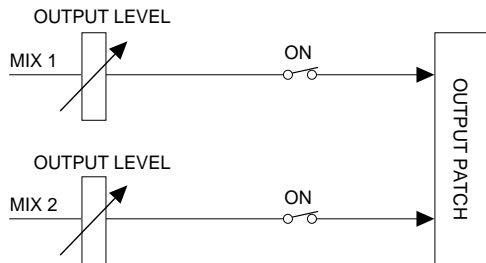
- MIX チャンネルがペアに設定されていない場合



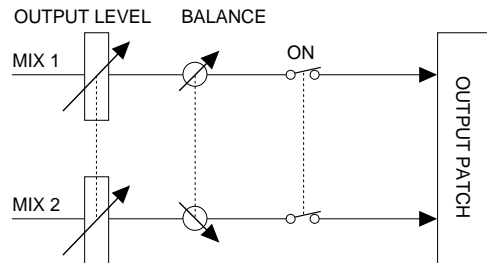
- MIX チャンネルがペアに設定されている場合



MIX CHANNEL



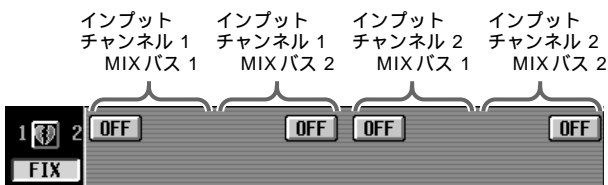
MIX CHANNEL



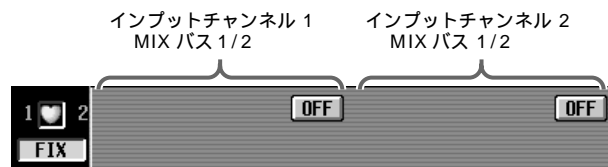
CH to MIX 画面

ペア化されたMIXバスの列で、奇数番号 偶数番号の順に並んだ PRE ボタンや ON/OFF ボタンが共通化されます。また、VARIタイプのMIXチャンネルでは、奇数番号 偶数番号の順に並んだ2つのノブのうち、左側(奇数番号)は2つのMIXバス間の定位を設定するPANノブとして、右側(偶数番号)は2つのMIXバス共通のLEVELノブとして機能します

- FIXタイプのMIXバスがペアに設定されていない場合



- FIXタイプのMIXバスがペアに設定されている場合



- VARIタイプのMIXバスがペアに設定されていない場合



- VARIタイプのMIXバスがペアに設定されている場合



MATRIX / ST ROUTING 画面

送り元となるMIXチャンネルのうち、奇数番号 偶数番号の順に並んだ2つのノブが連動します。

2. ペアを解除するには、ペア化された片方のMIXチャンネルの[SEL]スイッチを押しながら、もう一方のチャンネルの[SEL]スイッチを押してください。

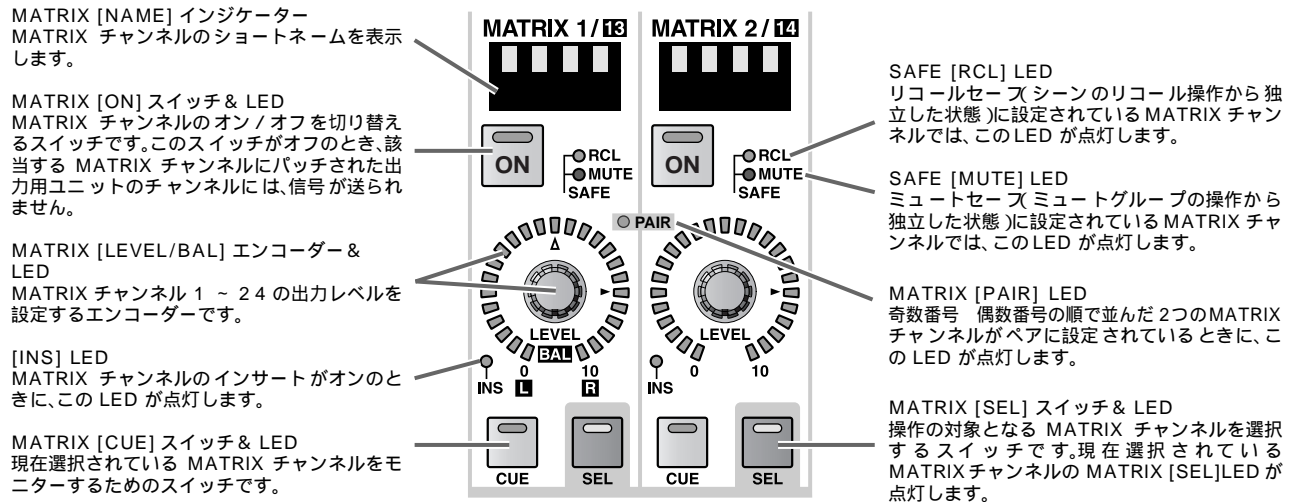


ディスプレイ内の各画面で、MIXチャンネル番号の横の表示されるハートのマークをクリックしてペアの設定/解除を行うことも可能です。

MATRIX OUTPUT ブロックの基本操作

ここでは MATRIX OUTPUT ブロックの操作方法について説明します。

MATRIX OUTPUT ブロック各部の名称と機能

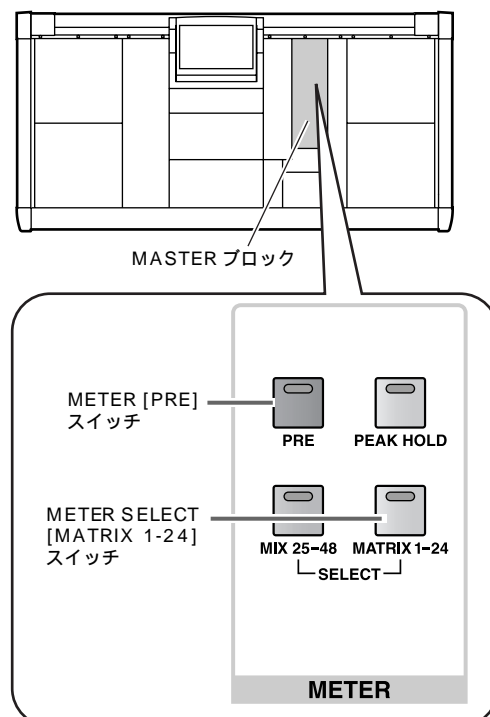


MATRIX チャンネルから出力用ユニットに信号を送る

MIX チャンネルや STEREO A チャンネルから MATRIX バスに送られた信号を、該当する MATRIX チャンネルにパッチされた出力用ユニットから送ります。

【操作手順】

1. MIXチャンネルやSTEREO AチャンネルからMATRIXバスに適切な信号が送られていることを確認してください。また、該当する MATRIX チャンネルに、有効な出力用ユニットがパッチされていることを確認してください。
2. MATRIX OUTPUT ブロックで、MATRIX チャンネルの MATRIX [ON] スイッチをオンに設定してください。
3. MATRIX OUTPUT ブロックで、MATRIX [LEVEL] エンコーダーを上げてください。
該当する MATRIX チャンネルの信号が、そのチャンネルにパッチされた出力用ユニットから送出されます。
4. MATRIX バスから出力用ユニットへと送出される信号(ポストフェーダー)のレベルをメーターブリッジで確認するには、コンソール上の MASTER ブロックにある METER セクションで、METER SELECT [MATRIX 1-24] スイッチをオン、METER [PRE] スイッチをオフに設定してください。
これでメーターブリッジ右側の 24 本のメーターに、MATRIX チャンネルのポストフェーダー信号のレベルが表示されます。





メーターに表示されるレベルの検出位置(メーターポイント)は、さらに細かく指定できます。詳しくは「第 16 章 各種設定」の「メーターポイントの設定」をご参照ください。

MATRIX チャンネルのペア設定

奇数番号 偶数番号の順に並んだ MATRIX チャンネル同士をペアに設定することができます。ペア化された 2 チャンネルは、パンとディレイを除くすべてのパラメーターが連動します。

【操作手順】

- MATRIX OUTPUT ブロックで、奇数番号 偶数番号の順に並んだ MATRIX チャンネルのうち、片方の [SEL] スイッチを押しながら、もう一方の [SEL] スイッチを押してください。チャンネルのパラメーターがコピーされる方向は、[SEL] スイッチを押す順番によって決まります。ペアを組む場合に、最初に押したチャンネルのパラメーターが、後に押したチャンネルにコピーされ、その後連動します。

例えば、MATRIX 1 と MATRIX 2 をペアにする場合、MATRIX 1 の [SEL] スイッチを押しながら MATRIX 2 の [SEL] スイッチを押すと、MATRIX 1 の状態が MATRIX 2 にコピーされます。ペア設定時にコピー/連動するパラメーターについては、「CS1D リファレンスマニュアル(資料編) (P45)」をご参照ください。

パラメーターをリセットする場合は、画面上で行ってください。

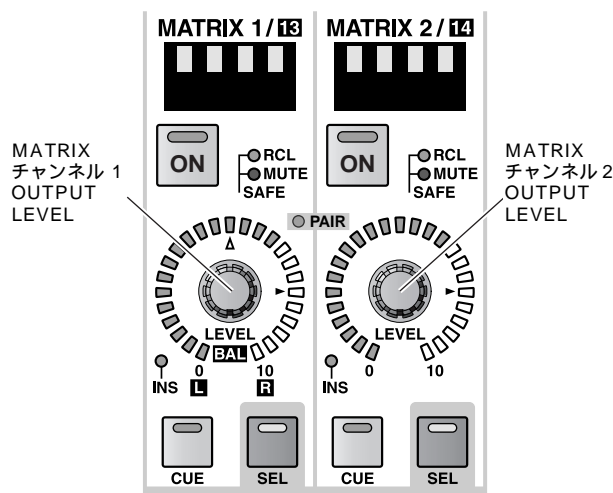
MATRIX チャンネルをペアに設定した場合、コンソール CS1D 上にある操作子の機能やディスプレイ内部のパラメーターが、次のように変化します。

MATRIX OUTPUT ブロック

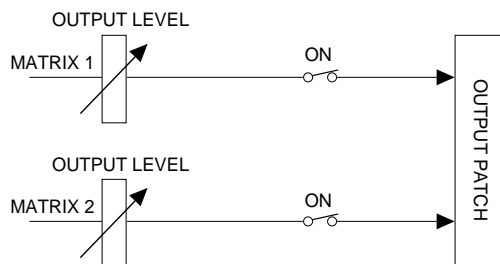
MATRIX チャンネルがペアに設定されている場合、左側(奇数番号)のエンコーダーは MATRIX チャンネル同士の音量バランスを設定する [BAL] エンコーダーとして、右側(偶数番号)のエンコーダーは 2 系統の MATRIX チャンネル共通の [LEVEL] エンコーダーとして機能します。

その他のスイッチ類は、奇数番号 偶数番号の順に並んだ左右のチャンネルが連動します。

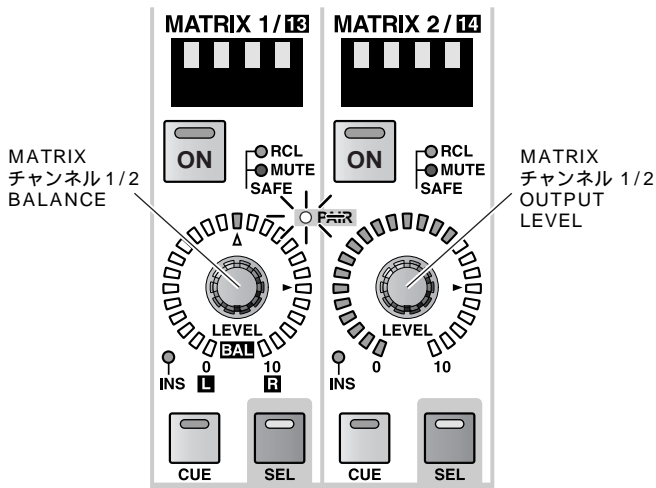
- MATRIX チャンネルがペアに設定されていないとき



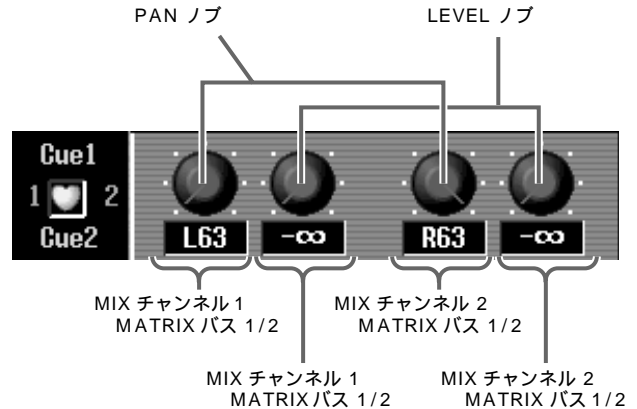
MATRIX CHANNEL



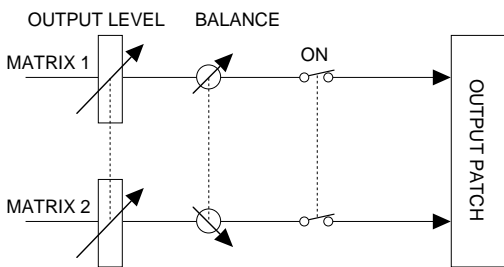
- MATRIX チャンネルがペアに設定されているとき



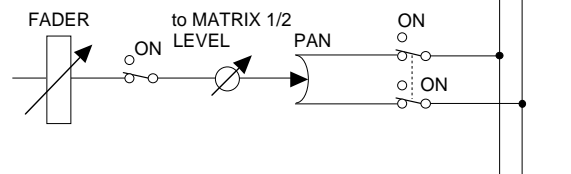
- MATRIX バスがペアに設定されているとき



MATRIX CHANNEL



MIX CHANNEL 1



2. ペアを解除するには、ペア化された片方の MATRIX チャンネルの[SEL]スイッチを押しながら、もう一方のチャンネルの [SEL] スイッチを押してください。

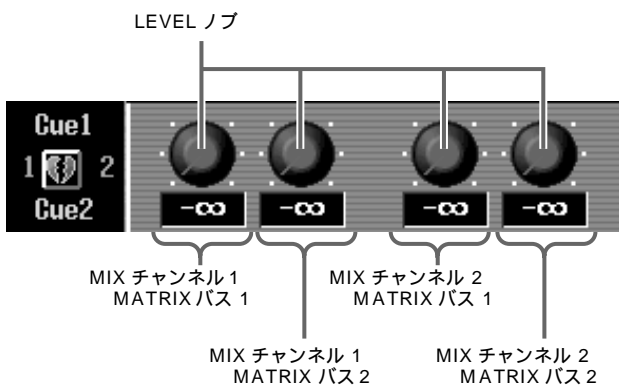


ディスプレイ内の各画面で、MATRIX チャンネル番号の横の表示されるハートのマークをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。

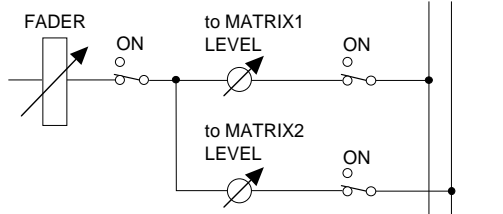
MATRIX / ST ROUTINE 画面

ペア化された MATRIX バスの列で、奇数番号 偶数番号の順に並んだ2つのノブのうち、左側(奇数番号)は2つの MATRIX バス間の定位を設定する PAN ノブとして、右側(偶数番号)は2つの MATRIX バス共通の LEVEL ノブとして機能します。

- MATRIX バスがペアに設定されていないとき



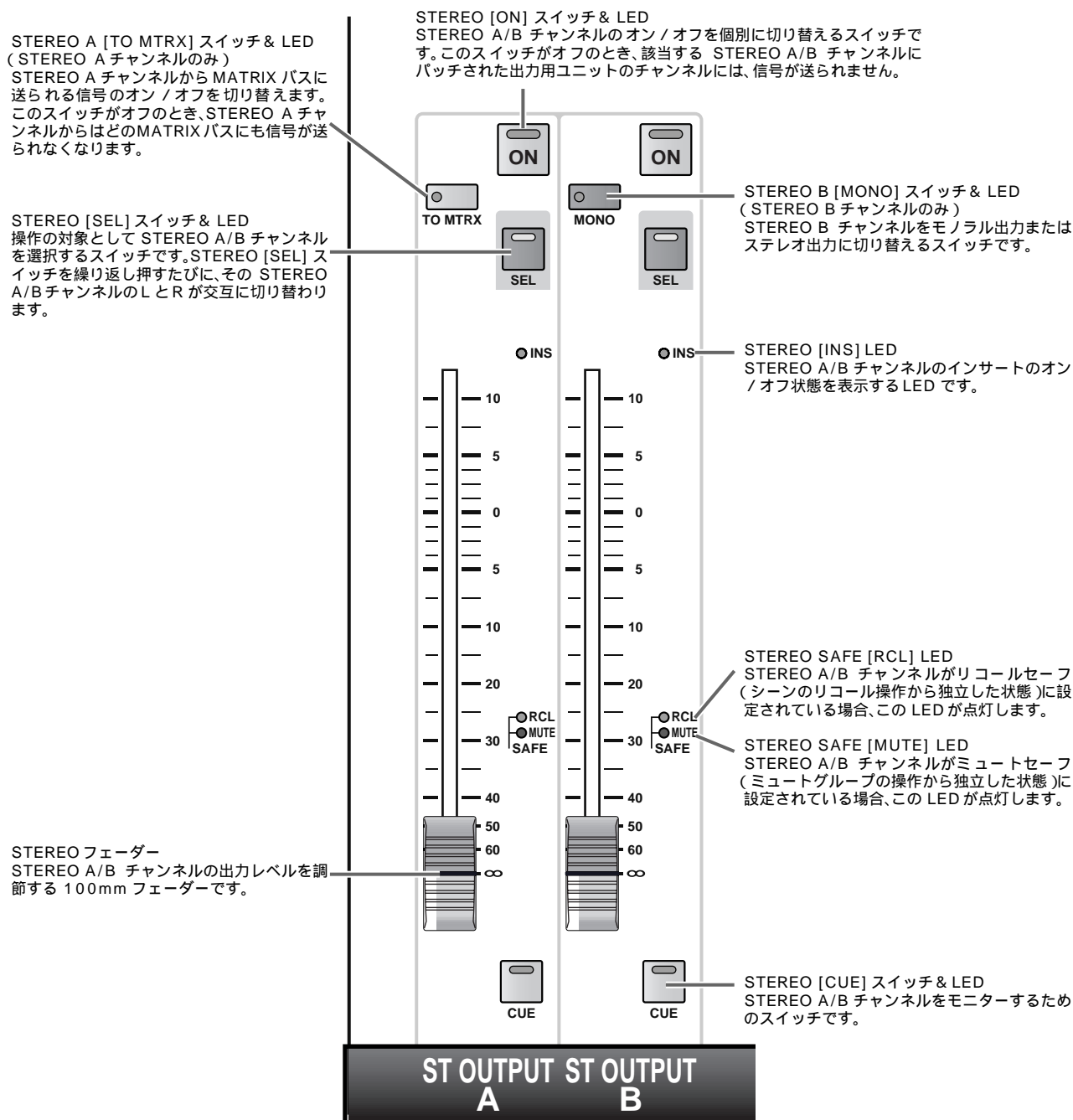
MIX CHANNEL 1



STEREO OUTPUT ブロックの基本操作

ここでは STEREO OUTPUT ブロックの操作方法について説明します。

STEREO OUTPUT ブロック各部の名称と機能

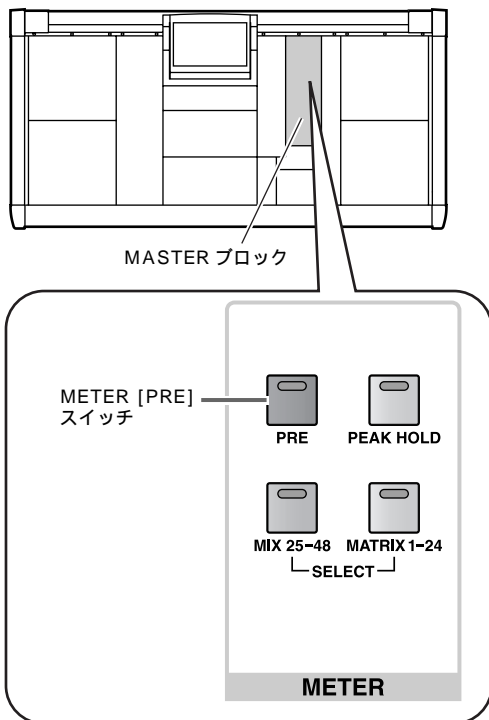


STEREO A/B チャンネルから出力用ユニットに信号を送る

インプット系チャンネルや MIX チャンネルから STEREO バスに送られた信号を、STEREO A/B チャンネルにパッチされた出力用ユニットから送出します。

【操作手順】

1. 各チャンネルからSTEREOバスに適切な信号が送られていることを確認してください。また、STEREO A/B チャンネルに、有効な出力用ユニットがパッチされていることを確認してください。
2. STEREO OUTPUTブロックで、STEREO AまたはBチャンネルのSTEREO [ON]スイッチをオンに設定してください。
3. STEREO OUTPUTブロックで、STEREO AまたはBチャンネルのフェーダーを上げてください。STEREO A/Bチャンネルの信号が、そのチャンネルにパッチされた出力用ユニットから送出されます。
4. STEREOバスから出力用ユニットへと送出される信号(ポストフェーダー)のレベルをメーターブリッジで確認するには、コンソール上のMASTERブロックにあるMETERセクションで、METER [PRE]スイッチをオフに設定してください。これでメーターブリッジのSTEREO A/Bメーターに、STEREO A/Bチャンネルのポストフェーダー信号のレベルが表示されます。



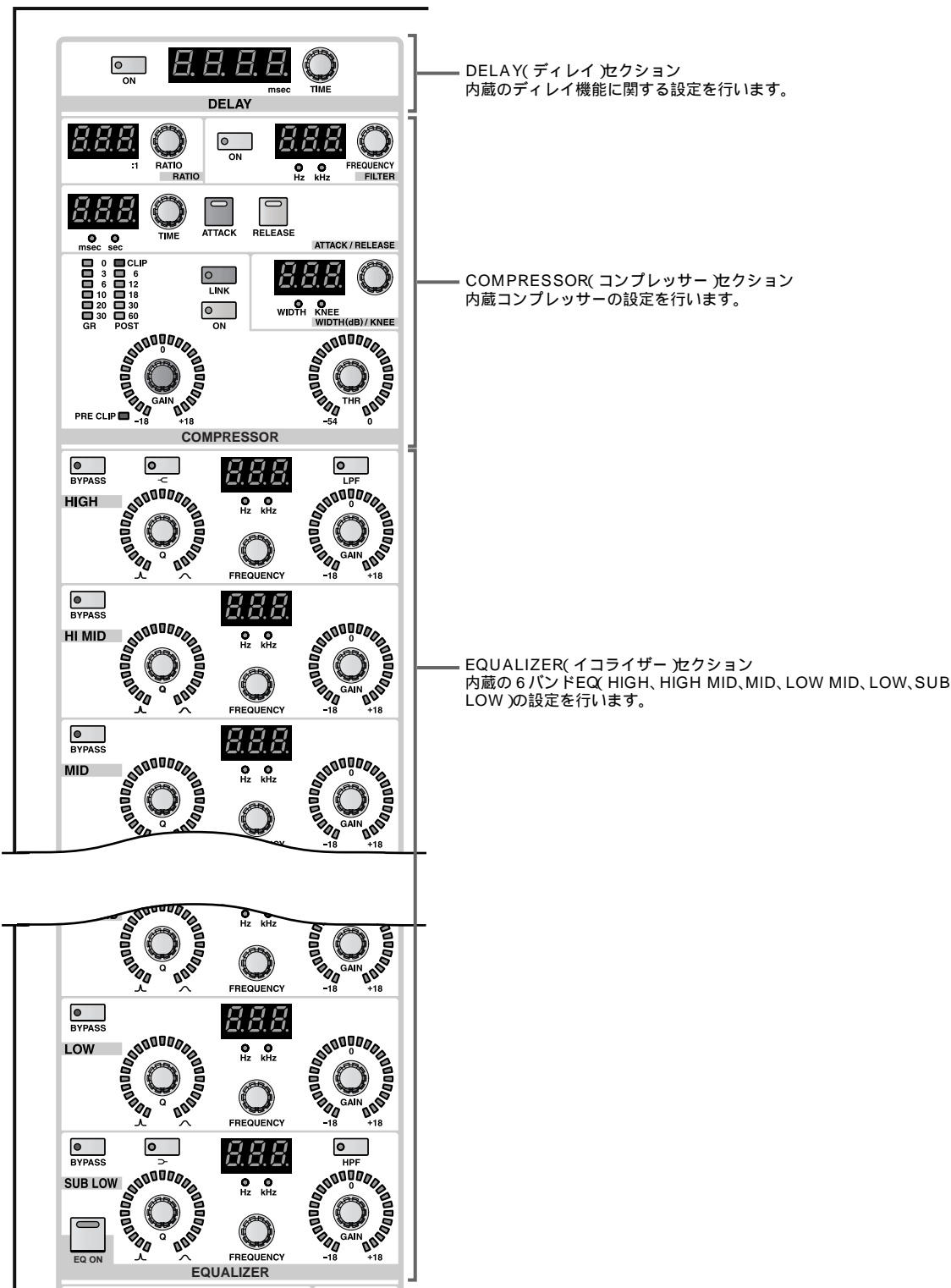
メーターに表示されるレベルの検出位置(メーターポイント)は、さらに細かく指定できます。詳しくは「第16章 各種設定」の「メーターポイントの設定」をご参照ください。

SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの基本操作

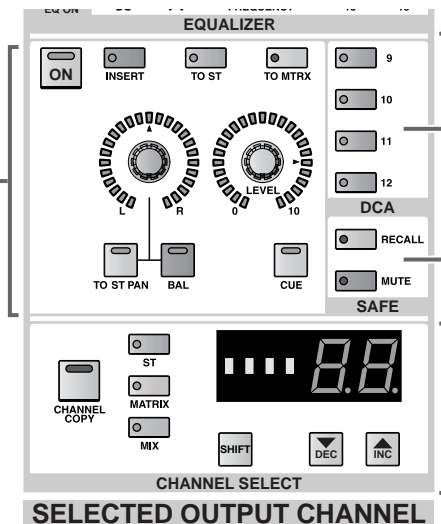
ここでは、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックを使った、アウトプット系チャンネルの操作方法について説明します。SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックでは、MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B の L/R チャンネルのうち、任意の 1 チャンネルを選び、EQ / コンプレッサーで加工した後に、出力用ユニットやその他のパスへと送ります。

SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロック各部の名称と機能

ここでは、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロック各部の名称と機能について、簡単に説明します。



OUTPUT(アウトプット)セクション
現在選ばれているチャンネルから、出力用
ユニットや STEREO バス / MATRIX バ
スに送られる信号のオン / オフや出力レ
ベルなどを操作します。



DCA セクション
現在選ばれているチャンネルを任意の
DCA グループに割り当てます。

SAFE(セーフ)セクション
現在選ばれているチャンネルを、シーンの
リコール操作やミュートグループの操作か
ら一時的に除外します。

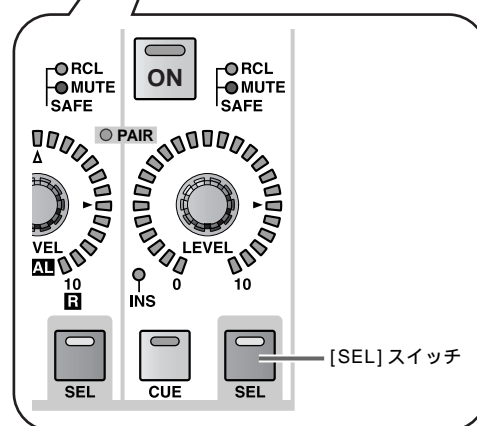
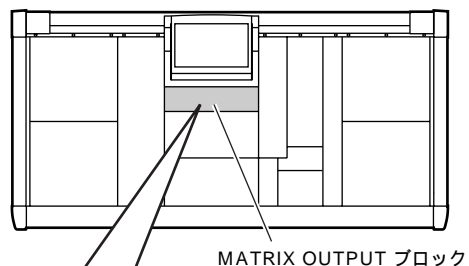
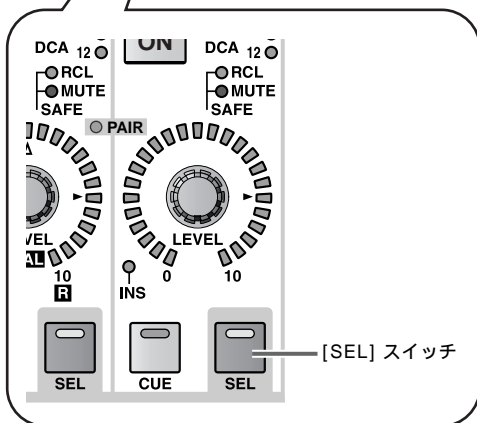
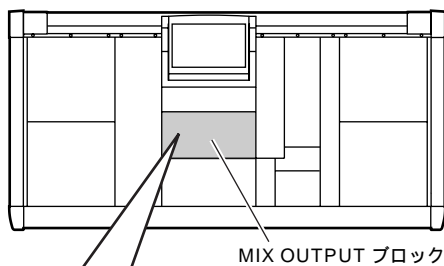
CHANNEL SELECT(チャンネルセレクト)
セクション
SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロッ
クで操作するチャンネルを選択 / 表示しま
す。

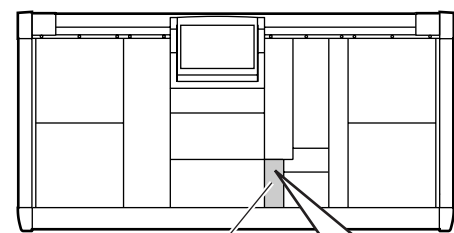
アウトプット系チャンネルから出力用ユニットに信号を送る

SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックを使って、アウトプット系チャンネルの信号を、そのチャンネルにパッチされた出力用ユニットから送出します。

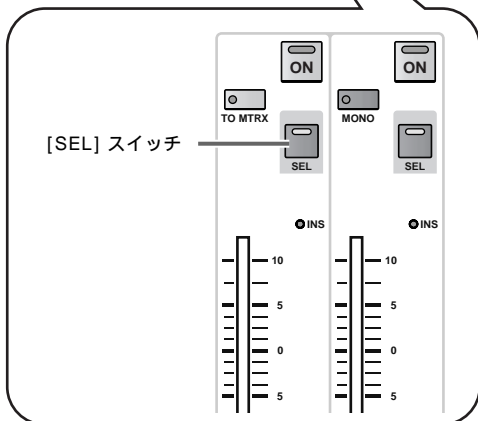
【操作手順】

1. MIX OUTPUT ブロック、MATRIX OUTPUT ブロック、STEREO OUTPUT ブロックの [SEL] スイッチを使って、操作の対象となるアウトプット系チャンネルを選択してください。
SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックを操作するときは、まず操作するアウトプット系チャンネル (MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、または STEREO A/B チャンネルの L/R) を選択します。

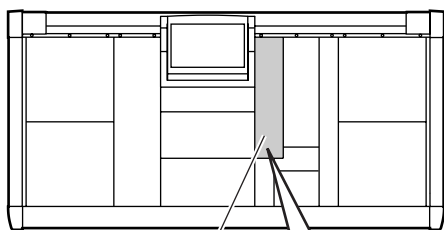




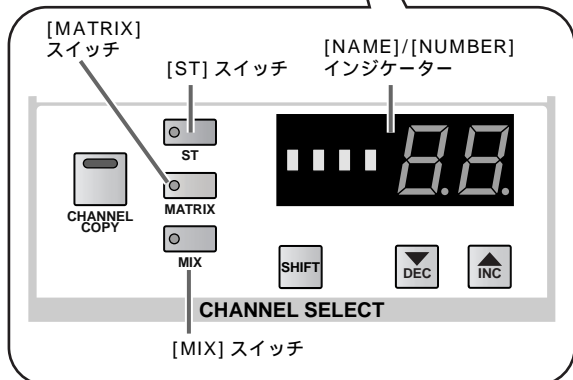
STEREO OUTPUT ブロック



チャンネルを選ぶと、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの LED やインジケータなどに、そのチャンネルの各種パラメータの設定内容が表示されます。また、チャンネルの種類、番号、ショートネームを、CHANNEL SELECT セクションのスイッチ類、[NAME]/[NUMBER] インジケータで確認できます。



SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロック



- STEREO A/B チャンネルが選ばれているとき [ST] スwitchの LED が点灯し、[NUMBER] インジケータに aL (STEREO A の L チャンネル)、aR (STEREO A の R チャンネル)、bL (STEREO B の L チャンネル)、bR (STEREO B の R チャンネル) のうちいずれかが 1 つが表示されます。

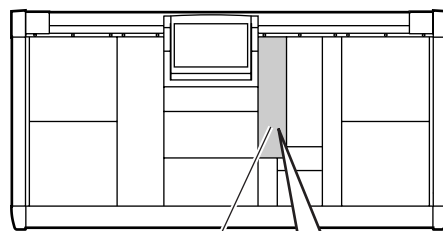
- MATRIX チャンネルが選ばれているとき [MATRIX] スwitchの LED が点灯し、[NUMBER] インジケータに 1 ~ 24 の番号が表示されます。
- MIX チャンネルが選ばれているとき [MIX] スwitchの LED が点灯し、[NUMBER] インジケータに 1 ~ 48 の番号が表示されます。



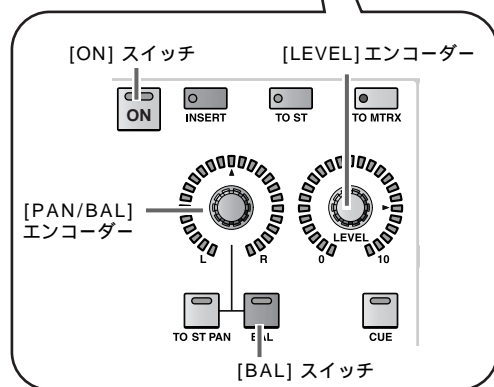
SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの CHANNEL SELECT [/DEC]/[/INC] スwitchを使ってチャンネルを選択することも可能です。詳しくは、「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」(P64)をご参照ください。

STEREO OUTPUT ブロックの [SEL] スwitchを繰り返し押しすと、L チャンネルと R チャンネルが交互に切り替わります。

2. SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの OUTPUT セクションで、[ON] スwitchをオンに設定してください。



SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロック



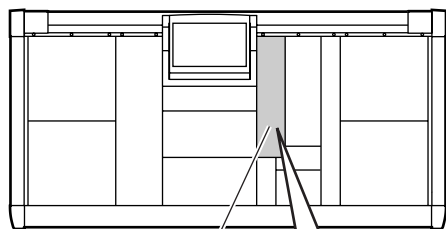
3. OUTPUT セクションで、[LEVEL] エンコーダーを上げてください。
該当するアウトプット系チャンネルの信号が、そのチャンネルにパッチされた出力用ユニットから送出されます。
4. 手順 1 で STEREO A/B チャンネル、またはペア化された MIX/MATRIX チャンネルのうち、いずれか一方のチャンネルを選択した場合は、OUTPUT セクションの [PAN/BAL] エンコーダーを使って、2 チャンネル間の音量バランスを調節してください。
STEREO A/B チャンネル、またはペア化された MIX/MATRIX チャンネルのうち、いずれか一方のチャンネルが選択されている場合、OUTPUT セクションの [BAL] スwitchの LED が点灯します。これは、[PAN/BAL] エンコーダーを使って 2 チャンネル間のバランスを調節可能なことを示しています。

MIX チャンネルから MATRIX バス / STEREO バスに信号を送る

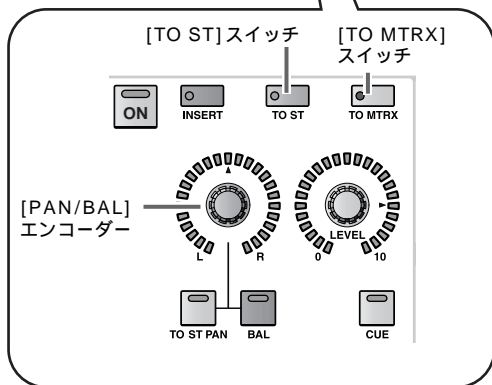
SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックを使って、MIX チャンネルの信号を STEREO バスまたは MATRIX バスに送ります。

【操作手順】

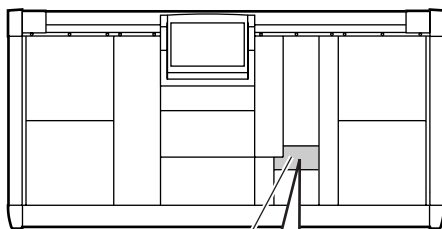
1. MIX OUTPUT ブロックの[SEL]スイッチを使って、操作の対象となる MIX チャンネルを選択してください。
2. MIX チャンネルの信号を STEREO バスに送る場合は、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの OUTPUT セクションで、[TO ST]スイッチをオンに設定してください。また、MATRIX バスに送る場合は、[TO MTRX] スイッチをオンに設定してください。



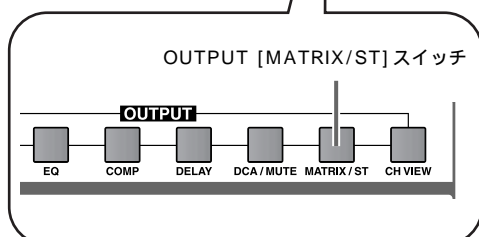
SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロック



3. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの OUTPUT [MATRIX/ST]スイッチを何回か押し、次のMATRIX/ST ROUTING 画面を呼び出してください。



LCD FUNCTION ACCESS ブロック



OUTPUT [MATRIX/ST] スイッチ

- MATRIX/ST ROUTING 画面(MATRIX/ST ファンクション)



4. MIX チャンネルの信号を STEREO バスに送る場合は、画面上の MIX TO STEREO セクションにある PRE ボタンを使って、MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号の送出位置を選択してください。PRE ボタンがオンのときは [LEVEL] エンコーダー通過前(プリフェーダー)の信号が、PRE ボタンがオフのときは [LEVEL] エンコーダー通過後(ポストフェーダー)の信号が STEREO バスに送られます。
5. MIX チャンネルの信号を MATRIX バスに送る場合は、画面上の MIX TO MATRIX セクションのボタンを使って、MIX チャンネルから MATRIX バスに送られる信号の送出位置を、次の中から選択してください。

- PRE FADER.....MIX [LEVEL] エンコーダー直前(プリフェーダー)
- POST FADER.....MIX [LEVEL] エンコーダー直後(ポストフェーダー)
- POST ON.....MIX [ON] スイッチ直後

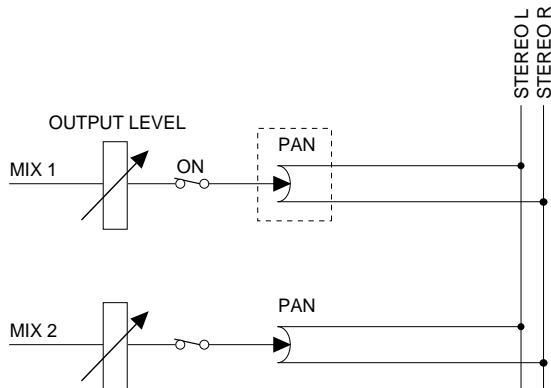
6. SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの OUTPUT セクションで、[ON] スイッチをオンに設定してください。

⚠ 信号の送出位置としてプリフェーダーを選択した場合は、この段階で信号が該当するバスに送られません。

7. OUTPUT セクションで、OUTPUT [LEVEL] エンコーダーを上げてください。

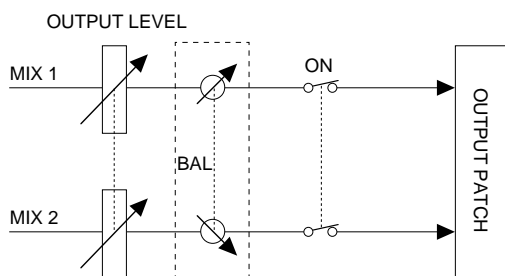
8. MIX チャンネルから STEREO バスに信号を送る場合は、OUTPUT セクションにある [PAN/BAL] エンコーダーを使って、定位を設定してください。SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックで MIX チャンネルが選ばれ、OUTPUT [TO ST PAN] スイッチがオンに設定されているときは、OUTPUT [TO ST PAN] スイッチの LED が点灯します。これは、OUTPUT [PAN/BAL] エンコーダーを使って、MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号の定位を表しています。次の図の点線で囲まれた部分が、OUTPUT [PAN/BAL] エンコーダーに相当します。

- MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号のパンを調節する



9. 送り元の MIX チャンネルがペアに設定されている場合は、OUTPUT [PAN/BAL] エンコーダーを使って、2 チャンネル間のバランスを調節してください。SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックでペアに設定された MIX チャンネルが選ばれているときは、OUTPUT [BAL] スイッチの LED が点灯します。これは、OUTPUT [PAN/BAL] エンコーダーを使って、2 系統の MIX チャンネル間のバランスを設定可能なことを表しています。次の図の点線で囲まれた部分が、[PAN/BAL] エンコーダーに相当します。

- ペアに設定された MIX チャンネル同士の音量バランスを調節する



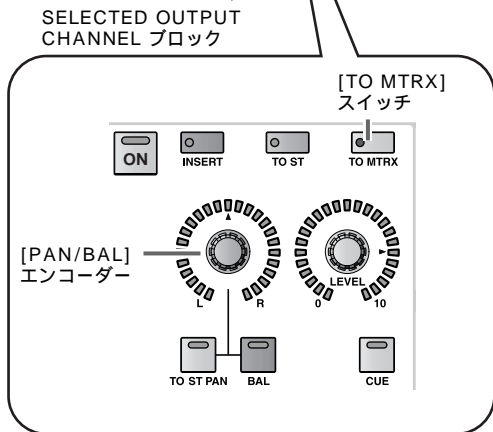
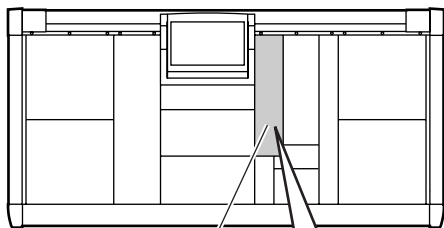
- ⚠ ペアに設定された MIX チャンネルを STEREO バスに送るときは、手順 8 と 9 の両方の機能が利用できます。この場合は、お客様ご自身が OUTPUT [TO ST PAN] または OUTPUT [BAL] スイッチを押し、OUTPUT [PAN/BAL] エンコーダーで設定する要素を選択できます。

STEREO A チャンネルから MATRIX バスに信号を送る

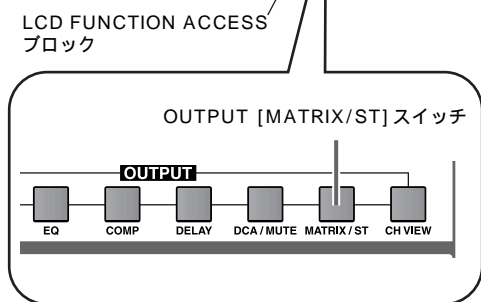
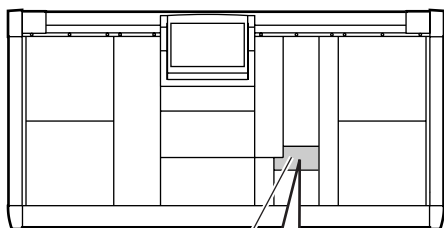
SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックを使って、STEREO A チャンネルの信号を MATRIX バスに送ります。

【操作手順】

1. STEREO OUTPUT ブロックの STEREO A [SEL] スイッチを使って、STEREO A チャンネルを選択してください。
2. SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの OUTPUT セクションで、[TO MTRX] スイッチをオンに設定してください。



3. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの OUTPUT [MATRIX/ST] スイッチを何回か押し、次のMATRIX/ST ROUTING 画面を呼び出してください。



- MATRIX/ST ROUTING 画面 (MATRIX/ST ファンクション)



4. 画面を右側にスクロールさせて、横列の送り元的位置に ST A[L] STEREO A チャンネルの L または ST A[R] STEREO A チャンネルの R を表示させてください。
5. 画面上の MIX TO MATRIX セクションのボタンを使って、STEREO A チャンネルから MATRIX バスに送られる信号の送出位置を、次の中から選択してください。

- PRE FADER.....STEREO A フェーダー直前 (プリフェーダー)
- POST FADER.....STEREO A フェーダー直後 (ポストフェーダー)
- POST ON.....STEREO A [ON] スイッチ直後

6. SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの OUTPUT セクションで、[ON] スイッチをオンに設定してください。

⚠ 信号の送出位置としてプリフェーダーを選択した場合は、この段階で信号が該当するバスに送られません。

7. OUTPUT セクションで、OUTPUT [LEVEL] エンコーダーを上げてください。
8. OUTPUT セクションで、[PAN/BAL] エンコーダーを使って L/R 間の出力レベルのバランスを調節してください。

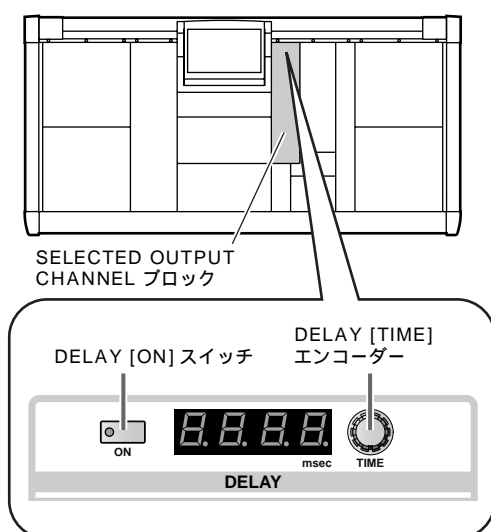
SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックで STEREO A チャンネルが選ばれているときは、OUTPUT [BAL] スイッチの LED が点灯します。これは、OUTPUT [PAN/BAL] エンコーダーを使って、L/R 間のバランスを設定可能なことを表しています。

ディレイの操作

SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの DELAY セクションを利用すれば、任意のアウトプット系チャンネルの出力信号を一定時間遅延させることができます。例えば、離れて設置されたスピーカーシステム同士の時間差を補正するような場合に便利です。

【操作手順】

1. MIX OUTPUT ブロック、MATRIX OUTPUT ブロック、STEREO OUTPUT ブロックの [SEL] スイッチを使って、操作の対象となるアウトプット系チャンネルを選択してください。
2. SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの DELAY セクションで、DELAY [ON] スイッチをオンに設定してください。



スイッチの LED が点灯し、そのチャンネルでディレイ機能が有効となります。

3. DELAY [TIME] エンコーダーを使って、ディレイタイムを設定してください。
ディレイタイムの設定範囲は0 ~ 1000msecです。



STEREO A/Bチャンネルやペアに設定された MIX/MATRIX チャンネル同士でも、ディレイの設定に関しては独立して行う必要があります。片方ずつチャンネルを選び、それぞれ独自に設定を行ってください。

コンプレッサーの操作

SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの COMPRESSOR セクションを使えば、コンプレッサーのほとんどのパラメーターをマニュアルで操作できます。



PM1D システムのコンプレッサーは、タイプとして COMP(コンプレッサー)、EXPANDER(エクспанダー)、COMPANDER(コンパンダー)が選択できます。ただし、トップパネル上の操作でタイプを選択することはできません。このため、まずライブラリーから希望するタイプを使ったコンプレッサーデータを読み込み、必要に応じて各パラメーターを SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックで調節します。

! インプット系チャンネルのコンプレッサーとアウトプット系チャンネルのコンプレッサーは、それぞれライブラリーが独立しています。相互にコンプレッサーデータを読み書きすることはできません。

COMPRESSOR セクション各部の名称と機能は、次の通りです。

COMPRESSOR [RATIO] エンコーダー & [VALUE] インジケーター
右側の [RATIO] エンコーダーでコンプレッサーのレシオを設定します。現在の設定値は、左側の [VALUE] インジケーターに表示されます。

COMPRESSOR ATTACK/RELEASE [TIME] エンコーダー & [VALUE] インジケーター
コンプレッサーのアタックタイム/リリースタイムを設定します。右側のスイッチで ATTACK または RELEASE を選び、[TIME] エンコーダーで値を調節します。現在の設定値は、[VALUE] インジケーターに表示されます。

COMPRESSOR [LINK] スイッチ & LED
奇数番号 偶数番号の順に並んだ MIXチャンネル同士、またはMATRIXチャンネル同士で、キーイン信号によるコンプレッサーの起動を連結させるか(リンク=オン)それぞれ独立したキーイン信号で動作させるか(リンク=オフ)を設定します(リンクがオンのときにはLEDが点灯します)。詳しくは「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編) (P59)」をご参照ください。

COMPRESSOR [GR] メーターLED
内蔵コンプレッサーによるゲインリダクション量の信号レベルを表示します。

COMPRESSOR [POST] メーターLED
コンプレッサー通過後の信号レベルを表示します。

COMPRESSOR [PRE CLIP] LED
コンプレッサー通過前の信号がクリップしたときに、このLEDが点灯します。

COMPRESSOR [GAIN] エンコーダー & LED
内蔵コンプレッサーの GAIN パラメーターを設定します。現在のおおよその値を、周囲のLEDの点灯で確認できます。

COMPRESSOR FILTER [ON] スイッチ & LED
左側の [ON] スイッチで内蔵コンプレッサー前段に配置された HPFまたはLPF のオン/オフを切り替え、右側の [FREQUENCY] エンコーダーでそのカットオフ周波数を設定します。現在の設定値は、[VALUE] インジケーターに表示されます。

COMPRESSOR FILTER [FREQUENCY] エンコーダー & [VALUE] インジケーター
HPF と LPF は、同時には使用できません。HPF または LPF の切り替えは、ディスプレイ内(OUT COMP ファンクションの COMP PRM 画面)で行います。

COMPRESSOR [ATTACK]/[RELEASE] スイッチ & LED

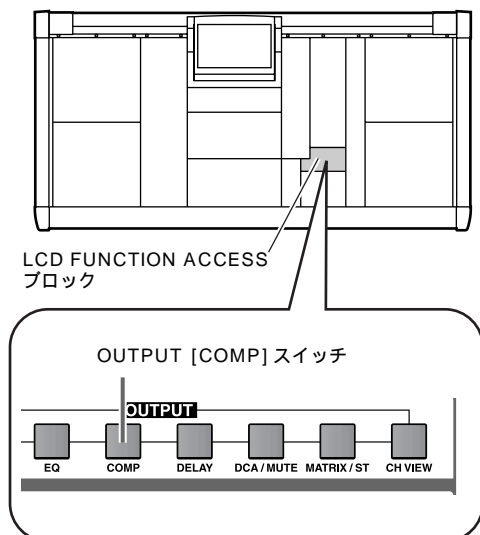
COMPRESSOR WIDTH(dB)/KNEE [TIME] エンコーダー & [VALUE] インジケーター
コンプレッサーのタイプが COMP または EXPANDER のとき [TIME] エンコーダーを使って COMP または EXPANDER の KNEE(ニー)パラメーターを設定します([KNEE] LED が点灯します)。コンプレッサーのタイプが COMPANDER のとき [TIME] エンコーダーを使ってCOMPANDER の WIDTH(ウィズ)パラメーターを設定します。

COMPRESSOR [ON] スイッチ & LED
内蔵コンプレッサーのオン/オフを切り替えます。

COMPRESSOR [THR] エンコーダー & LED
内蔵コンプレッサーの THRESHOLD LEVEL パラメーターを設定します。現在のおおよその値を、周囲のLEDの点灯で確認できます。

【操作手順】

1. MIX OUTPUT ブロック、MATRIX OUTPUT ブロック、STEREO OUTPUT ブロックの [SEL] スイッチを使って、操作の対象となるアウトプット系チャンネルを選択してください。
2. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの OUTPUT [COMP] スイッチを何回か押し、次の COMP PRM 画面を呼び出してください。



COMP PRM 画面は、現在選ばれているアウトプット系チャンネルのコンプレッサーの設定を行うための画面です。

• COMP PRM 画面



3. 画面右上のOUTPUT COMP LIBRARY ボタンをクリックしてください。
次のOUTPUT COMP LIBRARY ポップアップウィンドウが呼び出されます。このウィンドウでは、アウトプット系チャンネルのコンプレッサー設定(アウトプットコンプレッサーデータ)をライブラリーにストア(保存)したり、ライブラリーから既存のデータをリコール(読み出し)します。

• OUTPUT COMP LIBRARY ポップアップウィンドウ

ライブラリーリスト
メモリーに保存されているアウトプットコンプレッサーデータを一覧表示します。反転表示されている列は、現在操作の対象として選ばれていることを示します。



エディットセクション
ライブラリーリストで現在選ばれているアウトプットコンプレッサーデータの
設定内容を表示します。

ストアやリコール操作を行う
ボタン類です。

4. ライブラリーリストの中から、希望するタイプを使用したデータを選択してください。
ライブラリーリストの任意の列をクリックすると、その列が反転表示され、そのデータで使用するコンプレッサーのタイプやパラメーターの設定値がエディットセクションに表示されます。



“READ ONLY”と表示される 01 ~ 09 の番号の列は、読み出し専用のプリセットデータが書き込まれています。最初はこれらのプリセットデータの中から使用目的に近いものをリコールし、必要に応じてパラメーターを修正するといいでしょう。

5. ライブラリーリスト左下のRECALLボタンをクリックしてください。
手順 4 で選択したデータが、手順 1 で選ばれたアウトプットチャンネルにリコールされます。

OUTPUT COMP LIBRARY ポップアップウィンドウを抜け出て、元の COMP PRM 画面に戻ります。



STEREO A/B チャンネル、またはペアに設定された MIX/MATRIX チャンネルの一方が選ばれているときは、両方のチャンネルに同じデータが読み込まれます。

COMP PRM 画面では、この他にも必要に応じてキーイン信号(コンプレッサーが動作する基準信号)を選択したり、コンプレッサーの入力信号を加工するフィルターとして LPF または HPF を切り替えることができます。詳しくは「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編) (P93) をご参照ください。

- SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックのCOMPRESSOR セクションで、COMPRESSOR [ON] スイッチをオンに設定してください。
該当するチャンネルのコンプレッサーが有効となります。
- COMPRESSOR セクションのノブやエンコーダーを使って、ATTACK、RELEASE、THRESHOLD LEVEL、GAIN などのパラメーターを調節してください。



タイプごとのパラメーターの内容については、「CS1Dリファレンスマニュアル(資料編)(P11)」をご参照ください。

COMPRESSOR セクションを操作したときに、関連する画面を自動的に表示させることも可能です。この設定は、UTILITY ファンクションのPREFERENCE 画面で行います(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P37)。

6 バンド EQ/HPF の操作

SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックのEQUALIZER セクションを使って、6 バンド EQ を操作します。

EQ [BYPASS] スイッチ & LED
バンドごとのEQをバイパスするスイッチです。

EQ [C] スイッチ & LED(HIGH/SUB LOW
バンドのみ)
HIGH/SUB LOW バンド EQ のタイプをピー
キングからシェルピングへと切り替えます。こ
のスイッチがオンの場合、HIGH/SUB LOW バ
ンドの [Q] エンコーダーは無効となります。

EQ [LPF] スイッチ & LED(HIGH バンドのみ)
HIGH バンド EQ のタイプを LPF に切り替えま
す。このスイッチがオンの場合、HIGH バンドの
[Q]/[GAIN] エンコーダーが無効となります。

EQ [Q] エンコーダー & LED
各バンドの Q (急峻度) を設定しま
す。現在のおおまかな値を周囲の LED
の点灯で確認できます。

EQ [GAIN] エンコーダー & LED
各バンドのゲインを設定します。
設定範囲は -18dB ~ +18dB で、
現在のおおまかな値を周囲の LED
の点灯で確認できます。

EQ [FREQUENCY] エンコー
ダー [VALUE] インジケーター
各バンドの中心周波数を設定しま
す。設定範囲は、各バンドとも
20Hz ~ 20kHz で、現在の値を
[VALUE] インジケーターで確認で
きます。

EQ [D] スイッチ & LED(SUB
LOW バンドのみ)
SUB LOW バンド EQ のタイプを
ローシェルピングへと切り替えるス
イッチです。
ローシェルピングに切り替えると、
スイッチの LED が点灯します。
このとき、SUB LOW バンドの [Q]
エンコーダーは無効となり、周囲の
LED が消灯します。

[EQ ON] スイッチ
イコライザー全体のオン / オフを切
り替えます。

[HPF] スイッチ & LED(SUB LOW
バンドのみ)
SUB LOW バンド EQ のタイプを
HPF に切り替えます。このスイッチ
がオンの場合、SUB LOW バンドの
[Q]/[GAIN] エンコーダーが無効とな
ります。

The diagram shows the EQ/HPF control panel with the following sections and controls:

- HIGH BAND:** Includes a [BYPASS] switch, a [C] switch, a [Q] knob, a [GAIN] knob, and a [LPF] switch. A digital display shows the frequency in Hz or kHz.
- HI MID BAND:** Includes a [BYPASS] switch, a [Q] knob, a [GAIN] knob, and a [FREQUENCY] knob. A digital display shows the frequency in Hz or kHz.
- LOW BAND:** Includes a [BYPASS] switch, a [D] switch, a [Q] knob, a [GAIN] knob, and a [HPF] switch. A digital display shows the frequency in Hz or kHz.
- SUB LOW BAND:** Includes a [BYPASS] switch, a [Q] knob, a [GAIN] knob, and a [HPF] switch. A digital display shows the frequency in Hz or kHz.
- EQ ON:** A master switch at the bottom left.

【操作手順】

1. MIX OUTPUT ブロック、MATRIX OUTPUT ブロック、STEREO OUTPUT ブロックの [SEL] スイッチを使って、操作の対象となるアウトプット系チャンネルを選択してください。
2. SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの EQUALIZER セクションで、[EQ ON] スイッチをオンに設定してください。
該当するチャンネルの 6 バンド EQ が有効となります。
3. バンドごとの [Q] エンコーダー、[FREQUENCY] エンコーダー、[GAIN] エンコーダーを使って、それぞれ急峻度、中心周波数、ゲインを設定してください。
4. HIGH バンドまたは SUB LOW バンドをシェルピングタイプの EQ として使用するには、それぞれのバンドの [c] スイッチをオンに設定してください。
5. HIGH バンドを LPF として利用するには、HIGH バンドの [LPF] スイッチをオンに設定してください。
6. SUB LOW バンドを HPF として利用するには、SUB LOW バンドの [HPF] スイッチをオンに設定してください。



EQUALIZER セクションを操作したときに、関連する画面を自動的に表示させることも可能です。この設定は、UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で行います (P 148)

コンプレッサーやノイズゲートと同じように、EQ の設定を専用の EQ ライブラリーにストア/リコールすることができます。ただし、アウトプット系チャンネルの EQ ライブラリーは、インプット系チャンネルの EQ とは独立しており、相互に読み書きすることはできません。

第 6 章 インサートとダイレクトアウト

この章では、特定のチャンネルにエフェクトプロセッサなどの外部機器をインサートする方法や、インプット系チャンネルの信号を任意の出力端子からダイレクトアウトする方法を説明します。

インサート

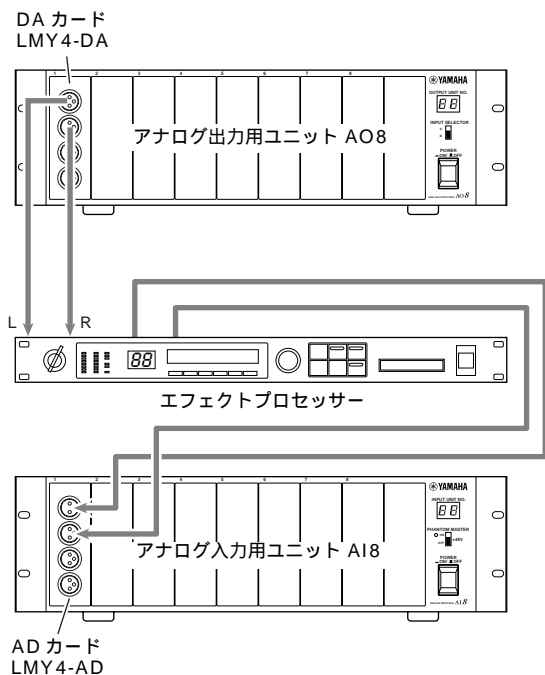
PM1D システムのインプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルに、エフェクトプロセッサなどの外部機器をインサートできます。

インサートする外部機器の接続

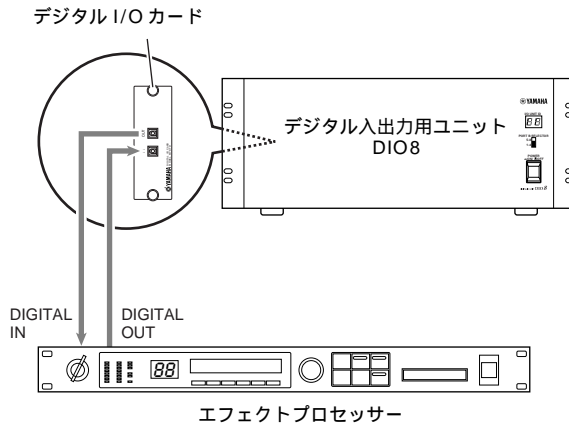
任意のチャンネルに外部機器をインサートする場合、出力用ユニットの出力端子と入力用ユニットの入力端子を、それぞれインサートアウト / インサートイン用の端子として利用します。

次の図は、代表的なインサート接続の例です。

- インサート接続の例



- インサート接続の例



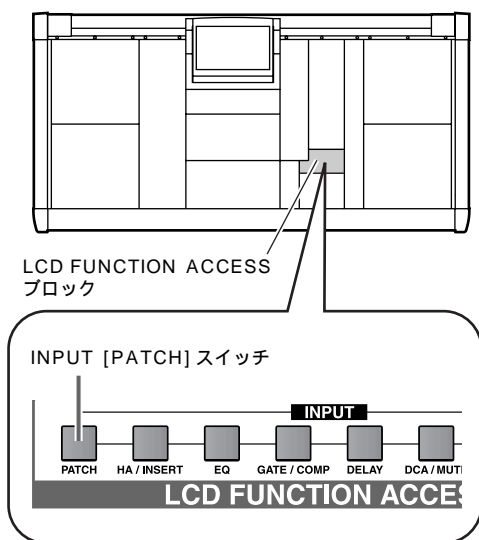
⚠ 「インサート接続の例」のように、デジタル I/O カードを経由して外部デジタル機器をインサートする場合は、PM1Dシステムとデジタル機器のワードクロックが同期していなければなりません。通常は、デジタル機器側をスレーブに設定し、PM1Dのワードクロックに同期させることをお勧めします（スレーブに設定する方法は、その機器のマニュアルをご参照ください）。

インプット系チャンネルにインサートする

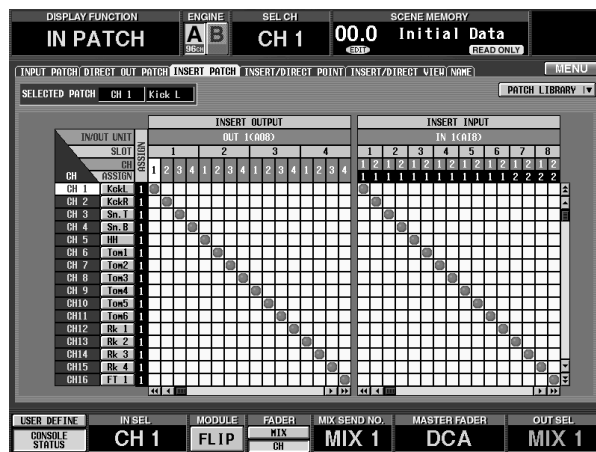
ここでは、入出力用ユニットに接続した外部機器を、インプット系チャンネルに外部機器をインサートする方法について説明します。

【操作手順】

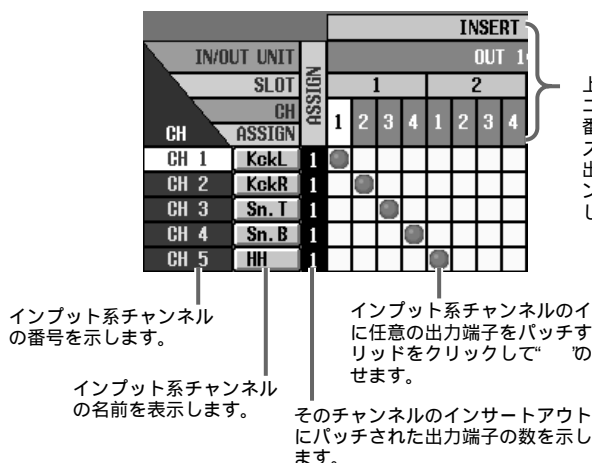
1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの INPUT [PATCH] スイッチを何回か押し、次の INSERT PATCH 画面(IN PATCHファンクション)を表示させてください。



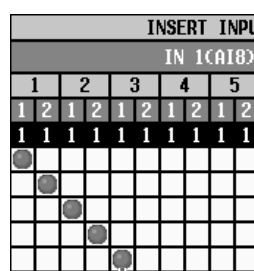
- INSERT PATCH画面(IN PATCHファンクション)



INSERT PATCH画面(IN PATCHファンクション)では、画面の左半分でインサートアウトポイントに出力端子をパッチし、画面の右半分でインサートインポイントに入力端子をパッチします。



上から出力用ユニットの種類と番号 / カードのスロット番号 / 出力端子のチャンネル番号を示します。



上から入力用ユニットの種類と番号 / カードのスロット番号 / 入力端子のチャンネル番号 / その端子にパッチされたインプット系チャンネルの数を示します。

インプット系チャンネルのインサートインに任意の出力端子をパッチするには、このグリッドをクリックして“●”のマークを表示させます。

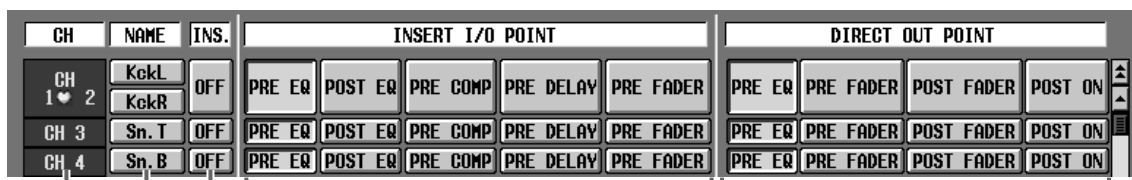
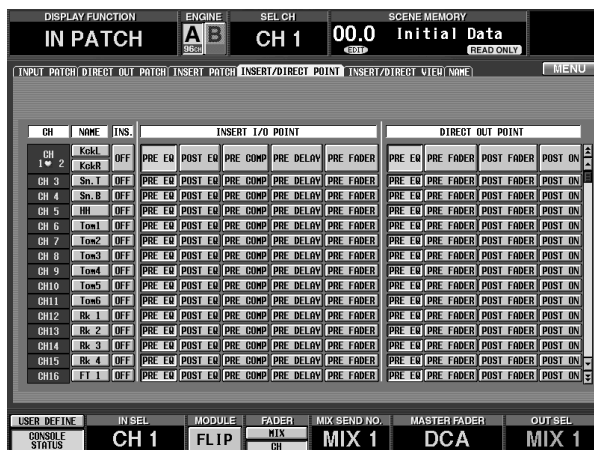
2. 画面の左半分で、外部機器が接続された出力端子と、目的のインプット系チャンネルが交差するグリッドをクリックしてください。
3. 画面の右半分で、外部機器が接続された入力端子と、目的のインプット系チャンネルが交差するグリッドをクリックしてください。
この状態で、該当するインプット系チャンネルに、外部機器を接続した入出力端子がパッチされたこととなります(ただし、次の INSERT/DIRECT OUT 画面で INS. ボタンをオンに設定するまでは、インサートが有効となりませんので、ご注意ください)。

4. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの INPUT [PATCH] スイッチを何回か押し、次の INSERT/DIRECT OUT 画面 (IN PATCH ファンクション) を表示させてください。
 INSERT/DIRECT OUT 画面 (IN PATCH ファンクション) では、インプット系チャンネルごとにインサートのオン/オフを切り替えます。また、インサート I/O ポイント (外部機器をインサートする位置) や、ダイレクトアウトポイント (ダイレクトアウトする位置) の選択も、この画面で行います。



SELECTED INPUT CHANNEL ブロックでもインサートオン/オフの設定が可能です。

• INSERT/DIRECT OUT 画面 (IN PATCH ファンクション)



インプット系チャンネルの番号を示します。

インプット系チャンネルのショートネームを示します。

チャンネルごとにインサートのオン/オフを設定します。

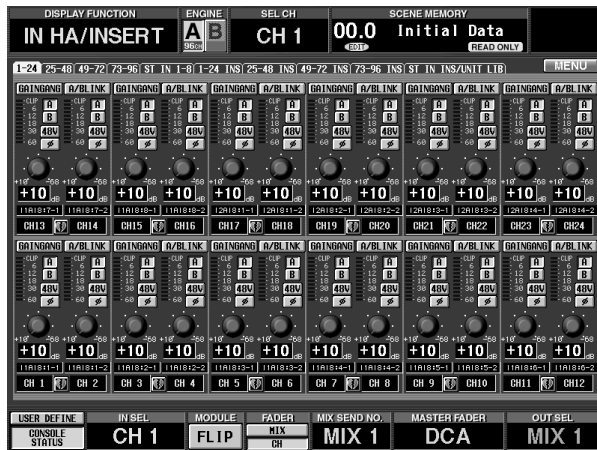
チャンネルごとにインサート I/O ポイントを設定します。

チャンネルごとにダイレクトアウトポイントを設定します。



手順3の状態から INSERT/DIRECT POINT タブをクリックして、INSERT/DIRECT OUT 画面 (IN PATCH) を呼び出すことも可能です。

• IN HA/INSERT ファンクション画面

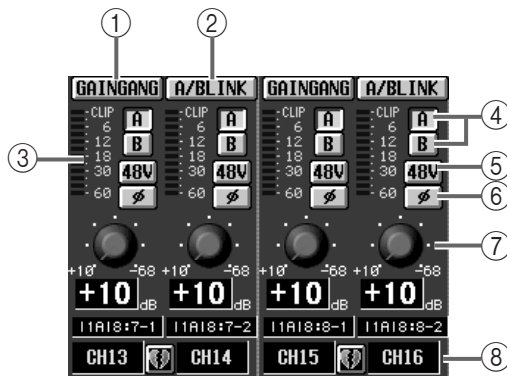


5. 目的のチャンネルの INS. ボタンをクリックして、オンに設定してください。該当するチャンネルのインサートが有効となります。
6. INSERT I/O POINT ポイントを次の中から選択し、該当するボタンをクリックしてください。
 - PRE EQEQ 直前の位置
 - POST EQEQ 直後の位置
 - PRE COMPコンプレッサー直前の位置
 - PRE DELAYディレイ直前の位置
 - PRE FADERフェーダー直前の位置
7. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの INPUT [HA/INSERT] スイッチを押してください。IN HA/INSERT ファンクションの画面が呼び出されます。このファンクションでは、主に入力用カードのプリアンプに関する設定 (A/B 切り替え、ゲイン調節、etc...) を行います。

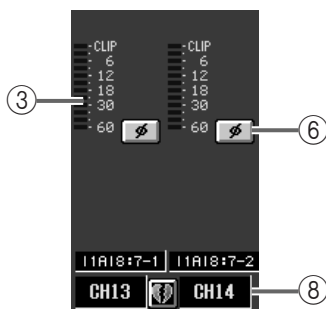
8. 1-24 INS、25-48 INS、49-72 INS、73-96 INS、ST IN INS のタブのうち、外部機器を挿入するチャンネルのタブをクリックしてください。{ 48CH モデルでは、49-72 INS、73-96 INS のタブは無効です。}

手順 3 で挿入ポイントにパッチされた入力用カードの種類に応じて、次の各項目が表示されます。

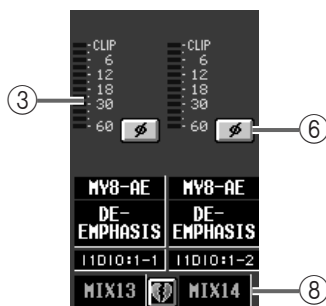
A18 に装着されたマイクライン入力用カード (LMY2-ML) の場合



A18 に装着された AD カード (LMY4-AD) の場合



DIO8 に装着されたデジタル I/O カード (MY カード) の場合



- ① GAIN GANG(ゲインギャング)
このボタンがオンのときは、画面上の隣り合ったインプット系チャンネル同士で、現在の設定値の差を保ちながらヘッドアンプのゲイン設定が連動します。
- ② A/B LINK(A/B リンク)
このボタンがオンのときは、画面上の隣り合ったインプット系チャンネル同士で、入力端子 A/B の切り替えが連動します。

- ③ レベルメーター
入力レベルを表示するピークレベルメーターです。
- ④ A/B
ヘッドアンプ付き AD カードの入力端子 A/B を切り替えるボタンです。
- ⑤ +48V
ヘッドアンプ付き AD カードのファンタム電源のオン/オフを、チャンネルごとに切り替えるボタンです。

⚠ 入力用ユニット A18 のフロントパネルに搭載された +48V スイッチは、ユニット全体のマスターファンタムスイッチとして働きます。このスイッチがオフのとき、そのユニットではディスプレイ上の +48V ボタンの設定とは無関係に、ファンタム電源は利用できませんので、ご注意ください。

- ⑥ (フェイズ)
入力信号の正相 / 逆相を切り替えるボタンです。
- ⑦ GAIN(ゲイン)
プリアンプの入力感度を調節するノブです。対応レベルは +10dB ~ - 68dB で、すぐ下の数値ボックスに現在の値が表示されます。
- ⑧ インプットチャンネルの番号とペアの設定状態を表示します。ハートのマークをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。

9. 必要に応じて、入力用カードの A/B ボタン、+48V ボタン、GAIN、フェイズなどの要素を調節してください。

⚠ 手順 8 で、名前に“ INS ”の付かないタブをクリックすれば、インプット系チャンネルにパッチされた入力用ユニットのプリアンプ設定が行えます。



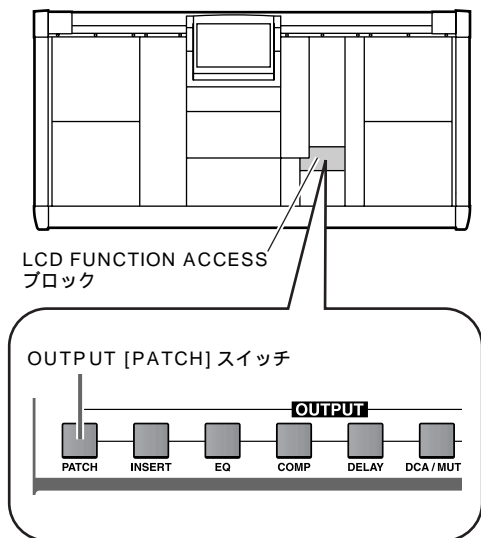
A/B 切り替え、+48V ファンタム電源、(フェイズ)、GAIN(ゲイン) の設定は、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックでも可能です。

アウトプット系チャンネルにインサートする

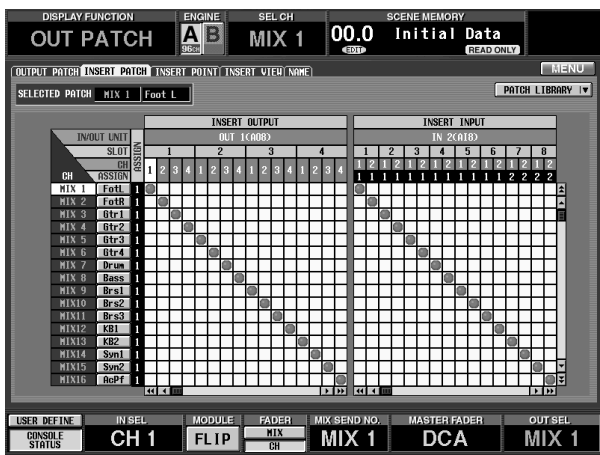
ここでは、任意のアウトプット系チャンネル(MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネル)に外部機器をインサートする方法について説明します。ほとんどの手順は、インプット系チャンネルと共通です。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの OUTPUT [PATCH] スイッチを何回か押し、次の INSERT PATCH画面(OUT PATCHファンクション)を表示させてください。



- INSERT PATCH 画面(OUT PATCH ファンクション)



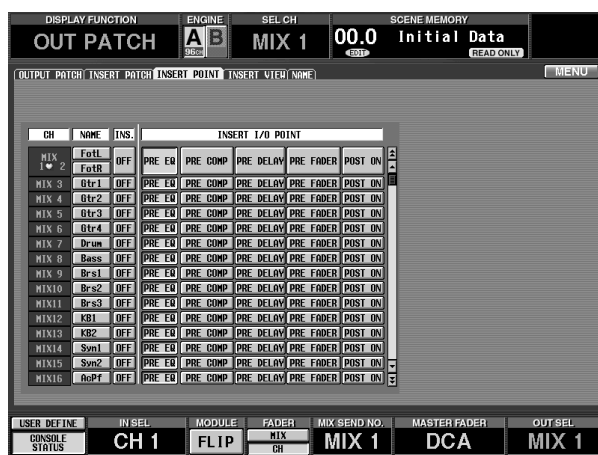
この画面では、IN PATCHファンクションのINSERT PATCH画面と同様、画面の左半分でインサートアウトポイントに出力端子をパッチし、画面の右半分でインサートインポイントに入力端子をパッチします。

2. 画面の左半分で、外部機器が接続された出力端子と、目的のアウトプット系チャンネルが交差するグリッドをクリックしてください。
3. 画面の右半分で、外部機器が接続された入力端子と、目的のアウトプット系チャンネルが交差するグリッドをクリックしてください。

4. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの OUTPUT [PATCH] スイッチを何回か押し、次の INSERT 画面(OUT PATCH ファンクション)を表示させてください。

INSERT POINT 画面(OUT PATCH ファンクション)では、アウトプット系チャンネルごとにインサートのオン/オフを切り替えます。また、インサート I/O ポイント(外部機器をインサートする位置)の選択も、この画面で行います。

- INSERT POINT画面(OUT PATCHファンクション)



手順 3 の状態から INSERT タブをクリックして、INSERT画面(OUT PATCHファンクション)を呼び出すことも可能です。

5. 目的のチャンネルの INS. ボタンをクリックして、オンに設定してください。該当するチャンネルのインサートが有効となります。



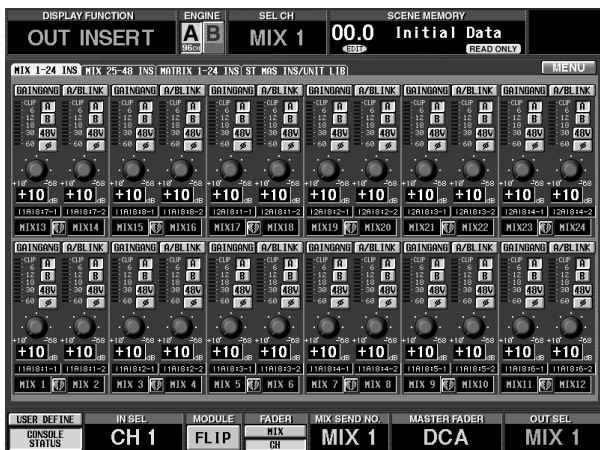
SELECTED OUTPUT CHANNELブロックでもインサートオン/オフの設定が可能です。

6. インサート I/O ポイントを次の中から選択し、該当するボタンをクリックしてください。
 - POST EQEQ 直後の位置
 - PRE COMPコンプレッサー直前の位置
 - PRE DELAYディレイ直前の位置
 - PRE FADERフェーダー直前の位置
 - POST ON[ON] スイッチ直後の位置

7. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの OUTPUT [INSERT] スイッチを押してください。

OUT INSERT ファンクションの画面が呼び出されます。この画面では、主にインサートインポイントにパッチされた入力用カードのプリアンプ設定を行います。

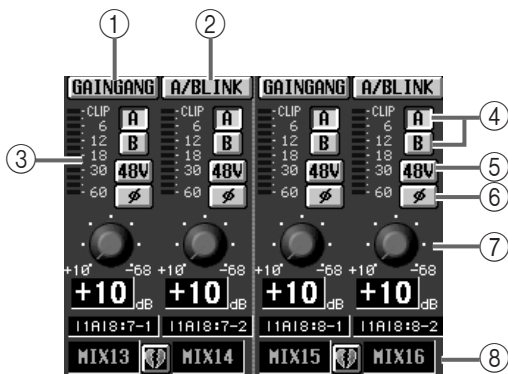
- OUT INSERT ファンクションの画面



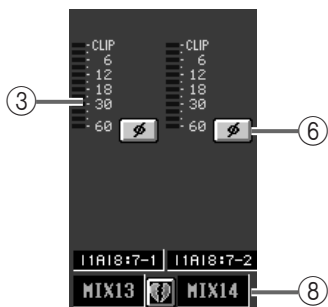
8. MIX 1-24 INS、MIX 25-48 INS、MATRIX 1-24 INS、ST MAS INS のタブのうち、外部機器をインサートするチャンネルのタブをクリックしてください。

手順 3 でインサートインポイントにパッチされた入力用カードの種類に応じて、次の各項目が表示されます。

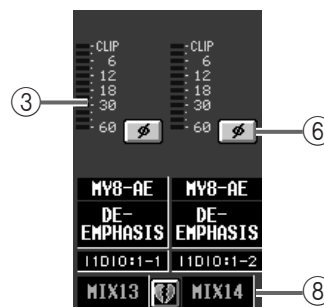
A18 に装着されたマイクラインインプットカード (LMY2-ML) の場合



A18 に装着された AD カード (LMY4-AD) の場合



DIO8 に装着されたデジタル I/O カード (MY カード) の場合



- ① GAIN GANG (ゲインギャング)
このボタンがオンのときは、画面上の隣り合ったインプットチャンネル同士で、現在の設定値の差を保持しながらヘッドアンプのゲイン設定が連動します。
- ② A/B LINK (A/B リンク)
このボタンがオンのときは、画面上の隣り合ったインプットチャンネル同士で、入力端子 A/B の切り替えが連動します。
- ③ レベルメーター
入力レベルを表示するピークレベルメーターです。
- ④ A/B
ヘッドアンプ付き AD カードの入力端子 A/B を切り替えるボタンです。
- ⑤ +48V
ヘッドアンプ付き AD カードのファンタム電源のオン/オフを、チャンネルごとに切り替えるボタンです。
- ⚠ 入力用ユニット A18 のフロントパネルに搭載された +48V スイッチは、ユニット全体のマスターファンタムスイッチとして働きます。このスイッチがオフのとき、そのユニットでは (ディスプレイ上の +48V ボタンの設定とは無関係に) ファンタム電源は利用できませんので、ご注意ください。
- ⑥ (フェイズ)
入力信号の正相 / 逆相を切り替えるボタンです。
- ⑦ GAIN (ゲイン)
プリアンプの入力感度を調節するノブです。対応レベルは +10dB ~ -68dB で、すぐ下の数値ボックスに現在の値が表示されます。
- ⑧ インプットチャンネルの番号とペアの設定状態を表示します。ハートのマークをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。
9. 必要に応じて、入力用カードの A/B ボタン、+48V ボタン、GAIN、フェイズなどの要素を調節してください。

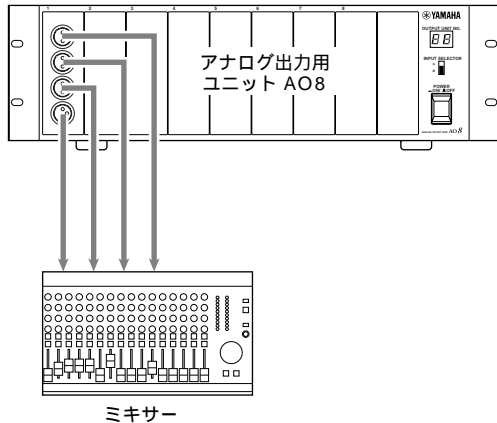
ダイレクトアウト

インプット系チャンネルにパッチした入力ソースを、STEREO バスや MIX バスには影響を与えずに、任意の出力端子からダイレクトアウトできます。

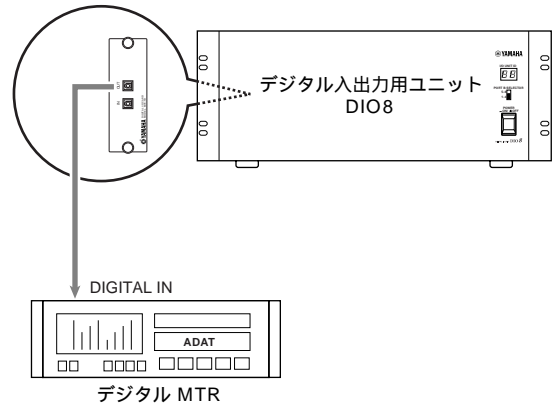
ダイレクトアウトの接続

任意の信号をダイレクトアウトする場合、出力用ユニットの出力端子をダイレクトアウトとして利用します。

• ダイレクトアウトの接続例



• ダイレクトアウトの接続例

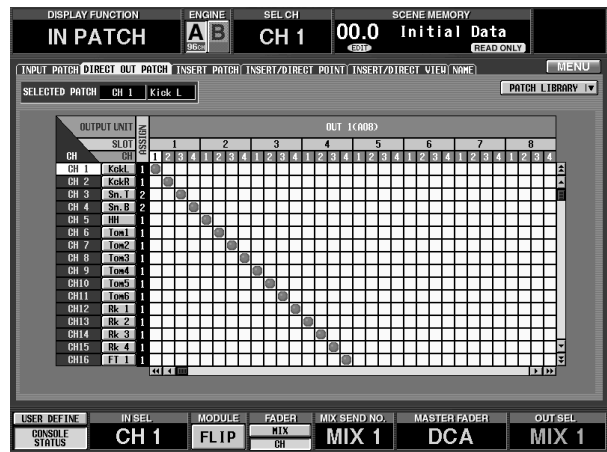
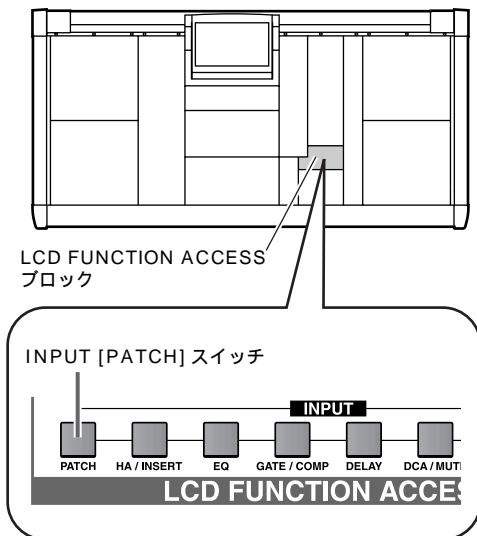


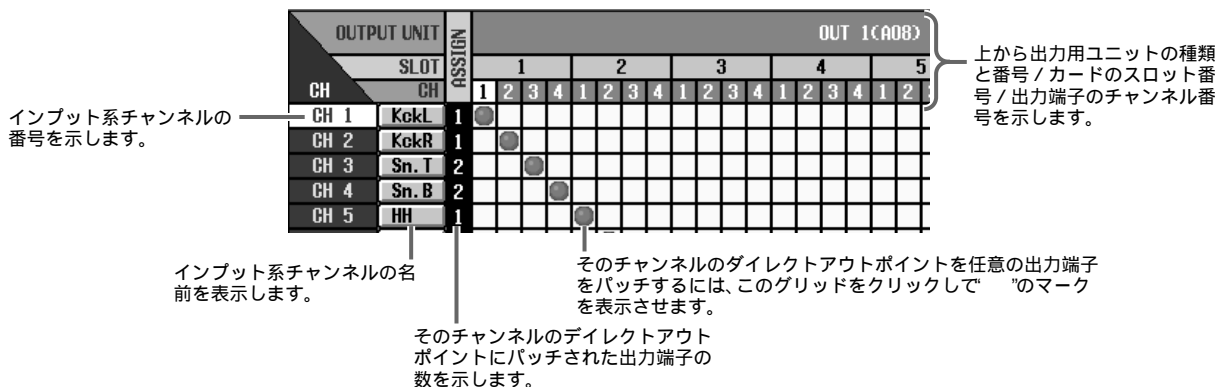
インプット系チャンネルの信号をダイレクトアウトする

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの INPUT [PATCH] スイッチを何回か押し、次の DIRECT OUT PATCH 画面(IN PATCH ファンクション)を呼び出してください。
DIRECT OUT PATCH 画面では、任意のインプット系チャンネルを、ダイレクトアウト先となる出力端子にパッチします。

• DIRECT OUT PATCH 画面 (IN PATCH ファンクション)

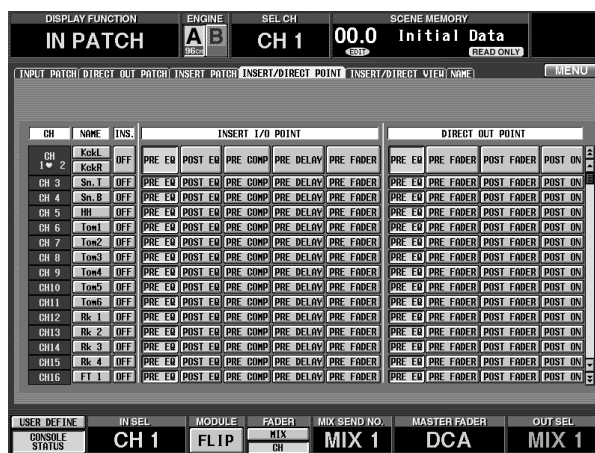




2. インput系チャンネルと、ダイレクトアウトする出力端子が交差するグリッドをクリックしてください。

3. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの INPUT [PATCH] スイッチを何回か押し、次の INSERT/DIRECT OUT 画面(IN PATCH ファンクション)を表示させてください。
 INSERT/DIRECT OUT 画面(IN PATCH ファンクション)では、インput系チャンネルごとにインサートのオン/オフを切り替えます。また、インサートI/Oポイント(外部機器をインサートする位置)や、ダイレクトアウトポイント(ダイレクトアウトする位置)の選択も、この画面で行います。

• INSERT/DIRECT OUT 画面(IN PATCH ファンクション)



CH	NAME	INS.	INSERT I/O POINT					DIRECT OUT POINT			
CH 1	KokL	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ	PRE FADER	POST FADER	POST ON
CH 2	KokR	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ	PRE FADER	POST FADER	POST ON
CH 3	Sn. T	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ	PRE FADER	POST FADER	POST ON
CH 4	Sn. B	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ	PRE FADER	POST FADER	POST ON

インput系チャンネルの番号を示します。

インput系チャンネルのショートネームを示します。

チャンネルごとにインサートのオン/オフを設定します。

チャンネルごとにインサートI/Oポイントを設定します。

チャンネルごとにダイレクトアウトポイントを設定します。

4. 画面のボタンを使って、ダイレクトアウトポイント(ダイレクトアウトされる信号経路上の位置)を次の中から選択してください。

- PRE EQ.....EQ 直前の位置
- PRE FADER.....フェーダー直前の位置
- POST FADER.....フェーダー直後の位置
- POST ON.....[ON] スイッチ直後の位置



ダイレクトアウトポイントの設定は、IN PATCH ファンクションの INSERT/DIRECT POINT 画面や、INSERT/DIRECT VIEW 画面でも行えます。

第 7 章 DCA グループ / ミュートグループ

PM1D システムでは、DCA グループ / ミュートグループに任意のチャンネルを割り当てて、グループ単位でレベルを変化させたり、ミュートのオン / オフを切り替えることが可能です。この章では、DCA グループ / ミュートグループの操作方法について説明します。

DCA グループ

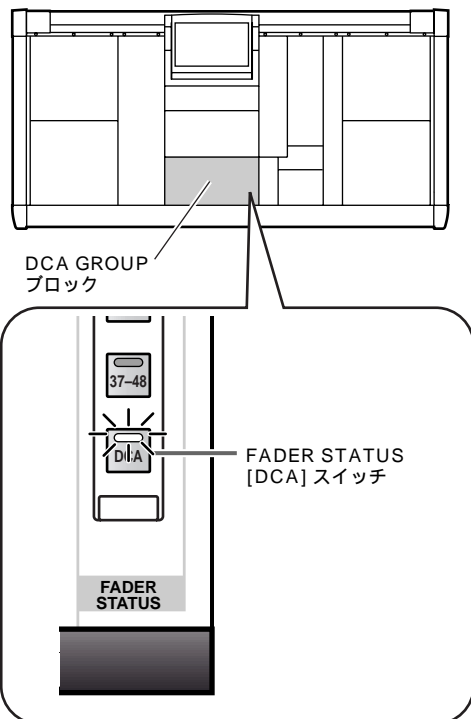
PM1Dシステムには、任意のインプット系チャンネル(インプットチャンネル、ST INチャンネル)およびアウトプット系チャンネル(MIXチャンネル)を割り当て可能な、12のDCAグループがあります。コンソールのDCA GROUPブロックにあるDCAフェーダーを使えば、DCAグループごとにレベルを一括制御できます。

チャンネルをDCAグループに割り当てる

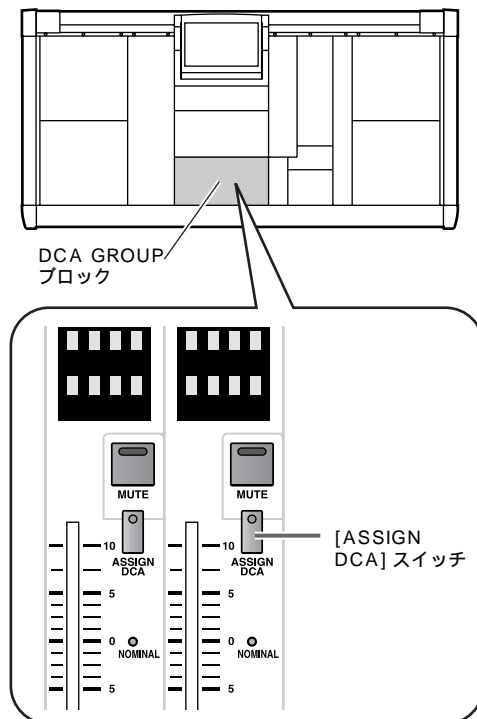
インプット系チャンネル(インプットチャンネル、ST INチャンネル)はDCAグループ1～12に、アウトプット系チャンネル(MIXチャンネル)はDCAグループ9～12に割り当てることができます(ただし、同じDCAグループにインプット系チャンネルとアウトプット系チャンネルを混在させることはできません)。ここでは、それぞれのチャンネルをDCAグループに割り当てる方法を説明します。

【操作手順】

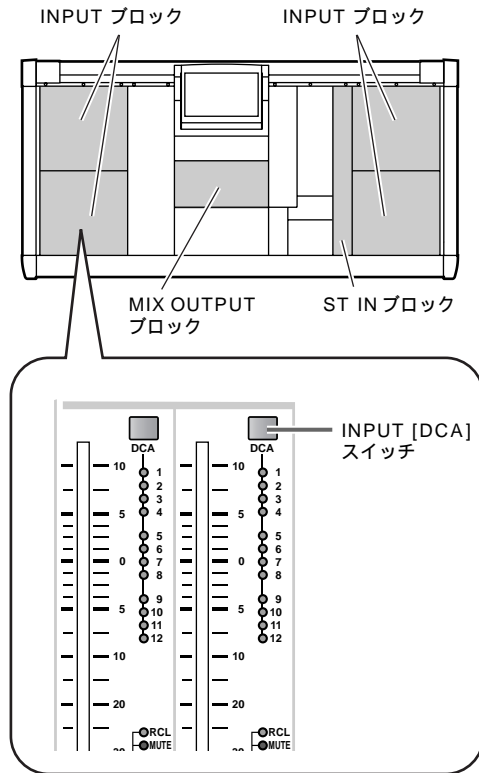
1. コンソールのDCA GROUPブロックにあるFADER STATUS [DCA]スイッチをオン(LEDが点灯した状態)に設定してください。
2. DCA GROUPブロックの[ASSIGN DCA]スイッチ1～12のうちいずれか1つを押して、DCAグループ(1～12)を選択してください。



FADER STATUS [DCA] スイッチは、DCA フェーダーをDCAグループ用のコントローラーとして利用するためのスイッチです(DCA フェーダーは、インプットチャンネルやMIXチャンネル用のフェーダーとしても利用できます)。



3. INPUTブロック、ST INブロック、MIX OUTPUTブロックで、上記のDCAグループに割り当てたいチャンネルの[DCA]スイッチを押してください。そのチャンネルで、割り当て先となるDCAグループに相当する[DCA]LEDが点灯します。インプット系チャンネル(インプットチャンネル、ST INチャンネル)またはアウトプット系チャンネル(MIXチャンネル)が割り当て可能です。



インプット系チャンネル/アウトプット系チャンネルを DCA グループに割り当てる操作は、ディスプレイ内(IN DCA/MUTE ファンクションの DCA ASSIGN 画面、OUT DCA/MUTE ファンクションの DCA ASSIGN 画面)でも行えます。

SELECTED INPUT CHANNEL ブロック (または SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロック) を使って、任意のチャンネルを DCA グループに割り当てることも可能です。この場合は、割り当て元となるチャンネルを [SEL]スイッチで選んだ後で、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの DCA [1] ~ [12] スイッチ (または SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの DCA [9] ~ [12] スイッチ) を使って、DCA フェーダーを選択します。特定のチャンネルを複数の DCA グループに続けて登録したい場合は、この方法が便利です。



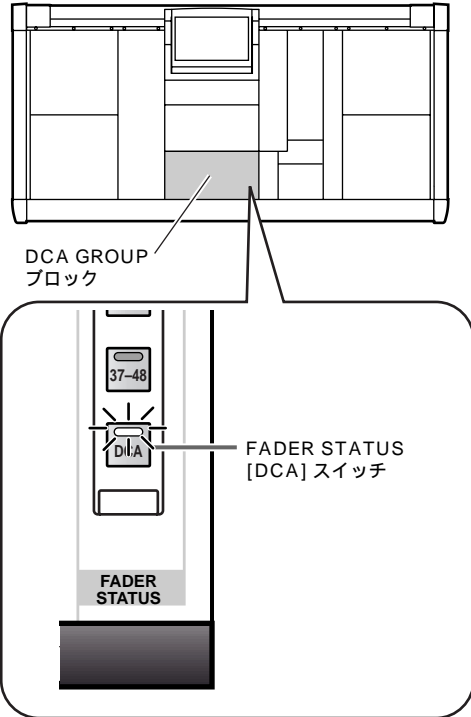
- DCAグループ1～8にアウトプット系チャンネルを割り当てることはできません。
 - DCAグループ9～12に、インプット系チャンネルとアウトプット系チャンネルを混在させることはできません。既にインプット系チャンネルが割り当てられている場合、アウトプット系チャンネルを割り当てようとしても、メッセージが表示され、割り当てることはできません(逆の場合も同様です)。
 - シーンリコール時には、リコールセーフの設定で DCA グループ 9 ~ 12 に混在することが無いように、リコールセーフのチャンネルの DCA グループのデータを操作することがあります。
また、チャンネルライブラリのリコール時にも DCA グループ 9 ~ 12 に混在することが無いようにデータを操作して、チャンネルにリコールすることがあります。
4. 手順1と2を繰り返し、その他のDCAグループにもチャンネルを割り当ててください。
単一のDCAグループに複数のチャンネルを割り当てたり、単一のチャンネルを複数のDCAグループに割り当てることも可能です。

DCA グループを操作する

コンソールの DCA GROUP ブロックにある DCA フェーダーを使えば、それぞれの DCA グループのレベルを一括して制御できます。

【操作手順】

1. DCA グループにインプット系チャンネル/アウトプット系チャンネルを割り当ててください。
2. コンソールの DCA GROUP ブロックにある FADER STATUS [DCA] スイッチをオン(LED が点灯した状態)に設定してください。
4. 特定の DCA グループをミュートしたいときは、DCA GROUP ブロックで該当する DCA グループの DCA [MUTE] スイッチを押してください。

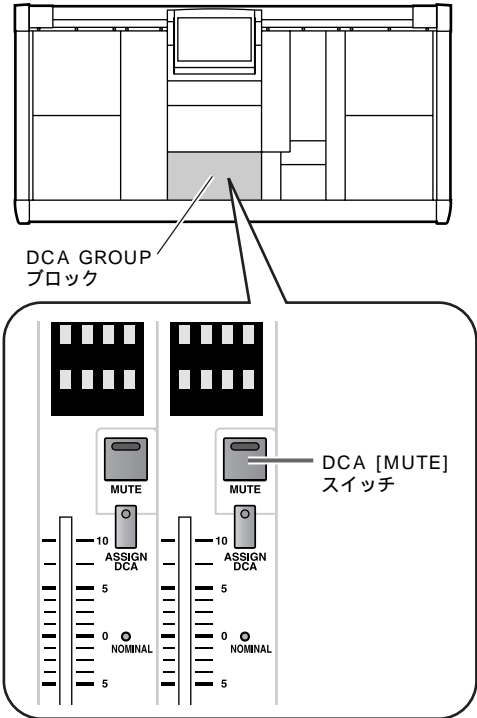


FADER STATUS [DCA] スイッチは、DCA フェーダーを DCA グループ用のコントローラーとして利用するためのスイッチです(DCA フェーダーは、インプットチャンネルや MIX チャンネル用のフェーダーとしても利用できます)。

3. DCA フェーダー 1 ~ 12 を操作してください。
それぞれの DCA フェーダーに割り当てられたインプット系チャンネルおよびアウトプット系チャンネルのレベルが変化します。



DCA グループのレベル操作は、ディスプレイ内 IN DCA/MUTE ファンクションの DCA GROUP ASSIGN 画面、OUT GROUP DCA/MUTE ファンクションの DCA ASSIGN 画面)でも行えます。



DCA [MUTE] スイッチの LED が点灯し、その DCA グループに含まれるインプット系チャンネル/アウトプット系チャンネルは、DCA フェーダーの操作によりレベルが最小値(- dB)に下がったときと同じ状態となります。

5. もう一度スイッチを押すと、DCA [MUTE] LED が消灯し、ミュートが解除されます。



DCA グループの操作は、ディスプレイ内(IN DCA/MUTE ファンクションの DCA GROUP ASSIGN 画面、OUT DCA/MUTE ファンクションの DCA GROUP ASSIGN 画面)でも行えます。

ミュートグループ

PM1Dシステムには、任意のインプット系チャンネル(インプットチャンネル、ST INチャンネル)およびアウトプット系チャンネル(MIXチャンネル、MATRIXチャンネル)を割り当て可能な12のミュートグループがあります。コンソールのSCENE MEMORYブロックにある[1]～[12]スイッチを使えば、ミュートグループごとに、ミュートのオン/オフを操作できます。

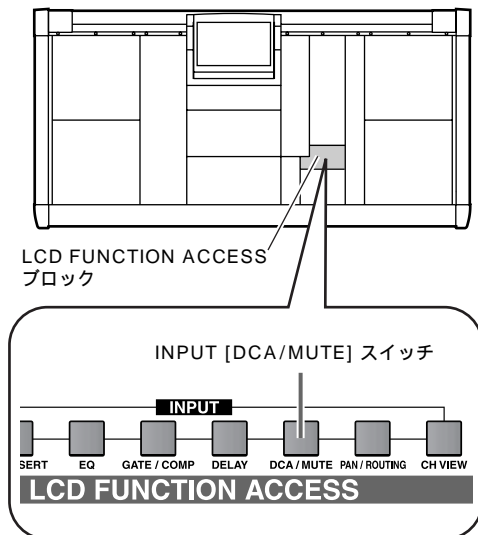
⚠ “ミュートグループ”と、DCA GROUPブロックにあるDCA [MUTE]スイッチを使った“DCAグループのミュート”を混同しないようにご注意ください。それぞれ効果も設定も独立した機能です。

インプット系チャンネルをミュートグループに割り当てる

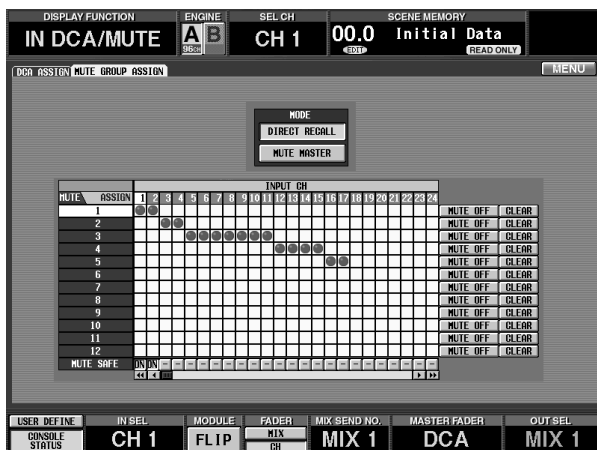
ここでは、インプット系チャンネル(インプットチャンネル、ST INチャンネル)をミュートグループに割り当てる方法を説明します。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの INPUT [DCA/MUTE] スイッチを何回か押し、次の MUTE GROUP ASSIGN 画面(IN DCA/MUTE ファンクション)を表示させてください。



- MUTE GROUP ASSIGN 画面(IN DCA/MUTE ファンクション)



この画面では、上下方向が1～12のミュートグループ、左右方向がインプットチャンネル(またはST INチャンネル)を表しています。現在見えていないチャンネルを表示させるには、左右方向のスクロールバーを使用します。

2. ミュートグループにインプットチャンネルを割り当てるには、お互いが交差するグリッドをクリックしてください。グリッドに“ ”のマークが表示され、ミュートグループにインプットチャンネルが割り当てられます(もう一度同じグリッドをクリックすると、割り当てが解除され、“ ”のマークが消えます)。
3. 同じ要領で、他のミュートグループにもインプットチャンネルを割り当ててください。



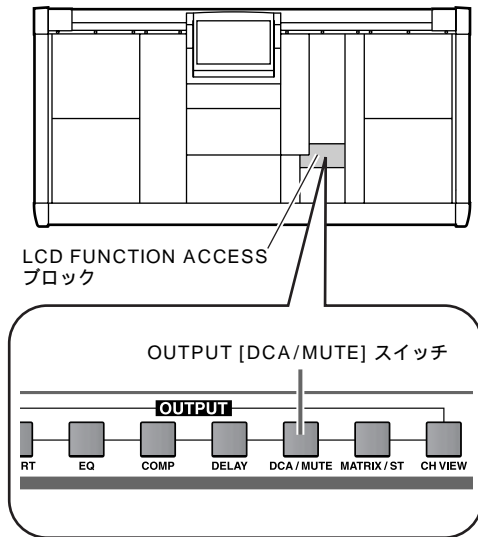
- ミュートグループ9～12に、インプット系チャンネルとアウトプット系チャンネルを混在させることはできません。既にアウトプット系チャンネルが割り当てられている場合、インプット系チャンネルを割り当てようとしても、メッセージが表示され、割り当てることができません(逆の場合も同様です)。
- シーンリコール時には、リコールセーフの設定でミュートグループ9～12に混在することが無いように、リコールセーフのチャンネルのミュートグループのデータを操作することがあります。また、チャンネルライブラリのリコール時にもミュートグループ9～12に混在することが無いようにデータを操作して、チャンネルにリコールすることがあります。

アウトプット系チャンネルをミュートグループに割り当てる

ここでは、アウトプット系チャンネル(MIXチャンネル、MATRIXチャンネル)をミュートグループに割り当てる方法を説明します。

【操作手順】

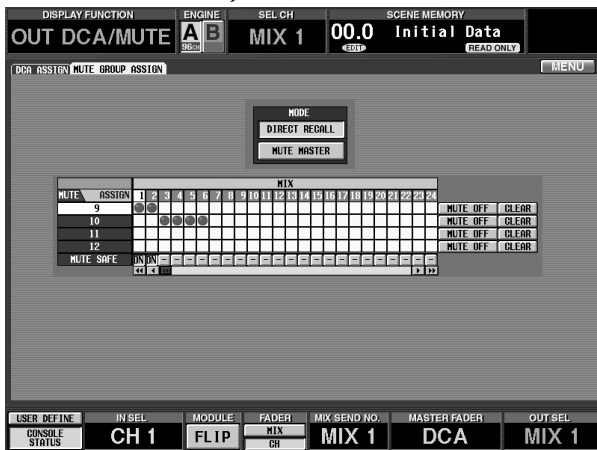
1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの OUTPUT [DCA/MUTE]スイッチを何回か押し、MUTE GROUP ASSIGN 画面(OUT DCA/MUTE ファンクション)を表示させてください。



3. 同じ要領で、他のミュートグループにもアウトプット系チャンネルを割り当ててください。

⚠ ミュートグループ 9 ~ 12 に、インプット系チャンネルとアウトプット系チャンネルを混在させることはできません。既にインプット系チャンネルが割り当てられている場合、アウトプット系チャンネルを割り当てようとしても、メッセージが表示され、割り当てることができません(逆の場合も同様です)。

- MUTE GROUP ASSIGN 画面(OUT DCA/MUTE ファンクション)



この画面では、上下方向が 9 ~ 12 のミュートグループ、左右方向がアウトプット系チャンネル(MIXチャンネル、MATRIXチャンネル)を表しています。現在見えていないチャンネルを表示させるには、左右方向のスクロールバーを使用します。

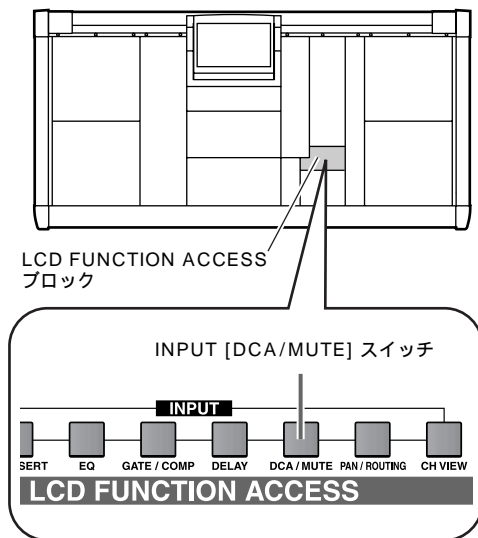
2. ミュートグループにアウトプット系チャンネルを割り当てるには、お互いが交差するグリッドをクリックしてください。
グリッドに “ ” のマークが表示され、ミュートグループにアウトプット系チャンネルが割り当てられます(もう一度同じグリッドをクリックすると、割り当てが解除され、“ ” のマークが消えます)。

ミュートグループを操作する

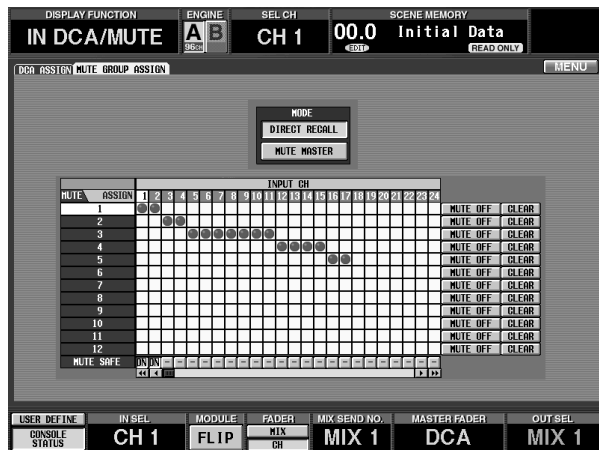
ミュートグループ 1 ~ 12 は、コンソールの SCENE MEMORY ブロックにある SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチを使って、ミュートのオン/オフを切り替えることができます。

【操作手順】

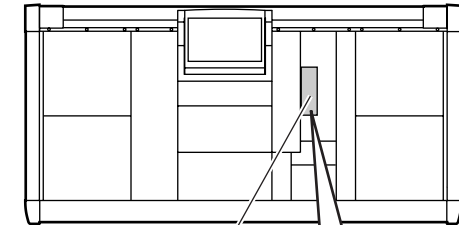
1. ミュートグループ 1 ~ 12 にインプット系チャンネル/アウトプット系チャンネルを割り当ててください。
2. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの INPUT [DCA/MUTE] スイッチを何回か押し、MUTE GROUP ASSIGN 画面(IN DCA/MUTE ファンクション)を表示させてください。



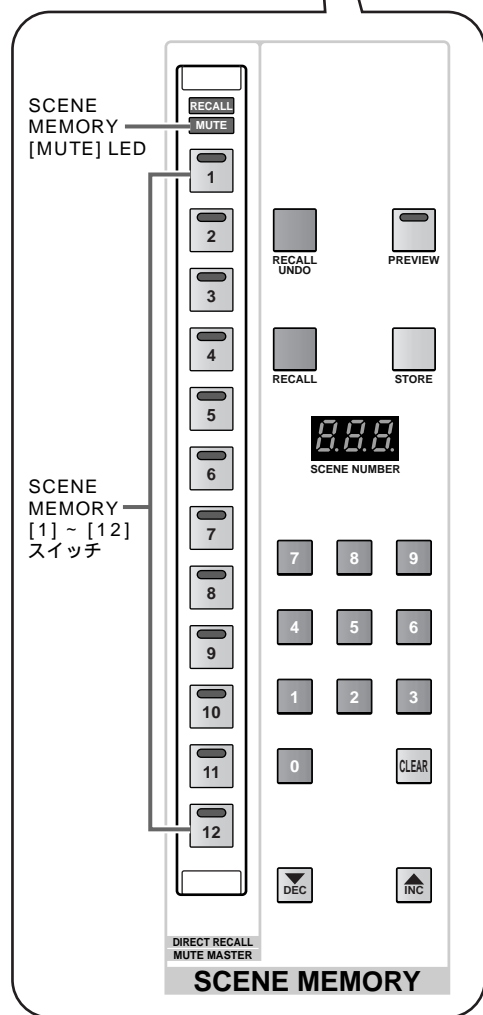
- MUTE GROUP ASSIGN 画面(IN DCA/MUTE ファンクション)



3. MODE セクションの MUTE MASTER ボタンをクリックして、オンに設定してください。
コンソールの SCENE MEMORY ブロックにある SCENE MEMORY [MUTE] LED が点灯します。この状態で、コンソールの SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチが、ミュートグループ 1 ~ 12 のミュートオン/オフを切り替える MUTE MASTER ボタンとして機能します。



SCENE MEMORY ブロック



PM1D システムが初期状態のとき、SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチは、特定のシーンを呼び出す DIRECT RECALL スイッチとして機能します。

SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチの機能切り替えは、OUT DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面、SCENE MEMORY ファンクションの DIRECT RECALL 画面でも、行えます。

4. SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチを押してください。

該当するスイッチの LED が点灯し、そのスイッチに割り当てられたミュートグループがミュート状態 (グループに登録されたすべてのチャンネルの、[ON] スイッチをオフにしたのと同じ状態) となります。



複数のボタンをオンにして、複数のミュートグループを同時にミュートすることも可能です。

5. ミュートをオフにしたいときは、現在 LED の点灯している SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチを押してください。



ミュートグループの操作は、ディスプレイ内 IN DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN画面、OUT DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面)でも行えます。

第 8 章 シーンメモリー

PM1D システムのミックスパラメーターや各種設定は、シーンとしてメモリーにストア(保存)し、後からリコール(読み込み)することができます。この章では、主に CS1D のトップパネルを使ったシーンの操作方法について説明します。



ディスプレイ内の操作で、シーンのストア/リコール操作を行うことも可能です(この方法を使えば、個々のシーンに名前を付けることができます)。詳しくは「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」(P18)をご参照ください。

パッチデータ、ユニットデータ、ネームデータ、EQ データ、コンプレッサーデータ、エフェクトデータなどの要素は、シーンとは独立したライブラリーに保存し、後から再利用できます。ライブラリーについては「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」(P166)をご参照ください。

シーンについて

PM1D システムのシーンには、CS1D 上のすべての操作子の設定(ディスプレイのコントラストや、アナログボリュームの設定を除きます)に加え、次に挙げるディスプレイ内のファンクションの設定が含まれます。

- INPUT 系のすべてのファンクション
- OUTPUT 系のすべてのファンクション
- EFFECT ファンクション
- GEQ ファンクション

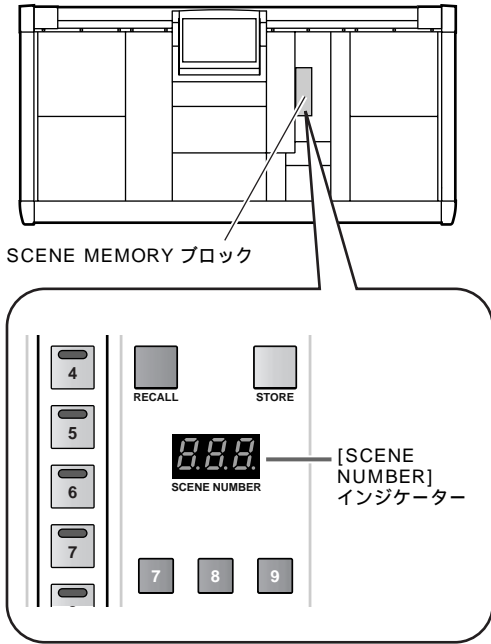
ただし、UNIT、PATCH、NAME の各情報に関しては、設定内容ではなく、リンク先となるライブラリー番号のみを記憶しています。シーンをリコールするときにリンクがオンのライブラリーがあれば、該当する番号のライブラリーが同時にリコールされます。

シーンをメモリーに保存するときは、シーン番号が付けられます。このシーン番号は 00 ~ 99 の整数の部分と、.0 ~ .9 の小数点以下の部分から構成されており、00.0 から 99.9 まで、1000 種類のシーンが利用できます。

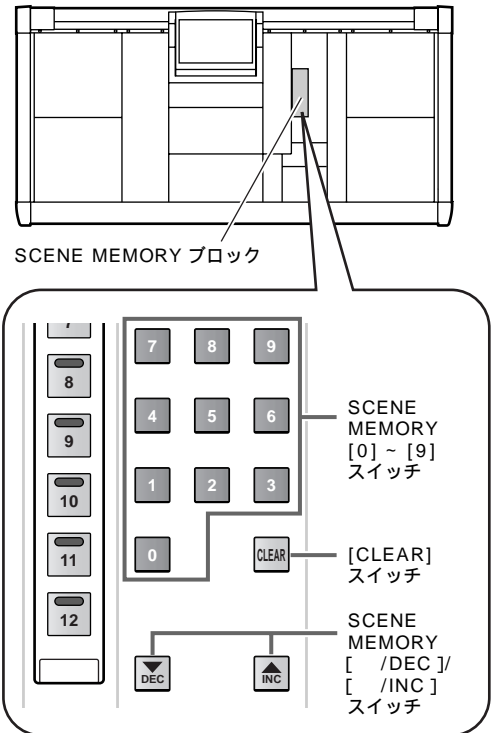


00.0 ~ 00.9 の番号には、工場出荷時にさまざまな設定のシーンがプリセットされています。これらプリセットされたシーンは読み込み専用で上書きができません。それ以外の番号は、いずれも読み書き可能です。

現在選ばれているシーンは、コンソールの SCENE MEMORY ブロックにある [SCENE NUMBER] インジケータで確認できます。

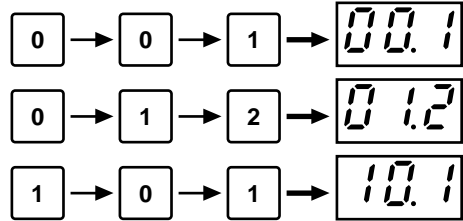


シーン番号の選択方法には、次の 2 種類があります。



- SCENE MEMORY [0] ~ [9] スイッチを使ってシーン番号を直接入力する
シーン番号を 3 桁の数値で指定する方法です。整数部分に当たる 2 桁の値と、小数点以下の部分に当たる 1 桁の値を続けて入力してください(整数部分が 1 桁の場合は、最初に 0 を追加します)。

- シーン番号の入力例



- SCENE MEMORY [/DEC] [/INC] スイッチを使ってシーン番号を上下させる
PM1D システムが初期状態のとき、SCENE MEMORY [/DEC] [/INC] スイッチを押すと、[SCENE NUMBER] インジケータに表示されるシーン番号が 0.1 単位で上下します。



必要ならば、データの保存されていないシーンはスキップすることができます。この設定は、ディスプレイ内(SCENE ファンクションの MEMORY 画面)で行います。

- [CLEAR] スイッチ
[SCENE NUMBER] インジケータが点滅しているときに、このスイッチを押すと変更する前の番号に戻すことができます。

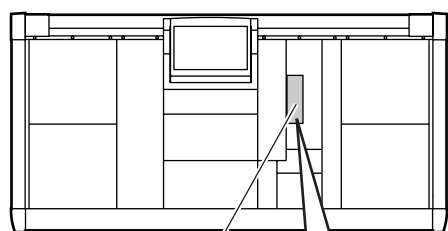
シーンメモリーの操作

シーンをストアする

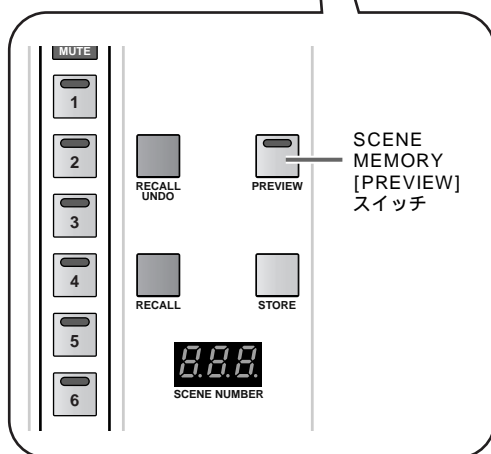
現在のミックス設定を、新規のシーンとして保存します。

パワーサプライ(PW1D)の電源をオフする前に、現在の状態をシーンメモリーにストアしておくことをおすすめします。現在のユニットの接続状態と、再び電源をオンしたときのユニットの接続状態とが異なる場合、パッチなどの設定が変更されることがあります。

⚠ 以下の操作を行う前に、SCENE MEMORY ブロックの SCENE MEMORY [PREVIEW] スイッチがオフになっていることを確認してください(オンになっている場合は、オフに設定してください)。



SCENE MEMORY ブロック



【操作手順】

1. CS1D のパネル上の操作子を使ってミックスパラメーターを設定してください。
2. SCENE MEMORY [0] ~ [9] スイッチ、または SCENE MEMORY [/DEC] [/INC] スイッチを使って、保存先のシーン番号を選択してください。新しいシーン番号を選ぶと、[SCENE NUMBER] インジケーターに表示される番号が点滅します。この点滅は、表示されているシーン番号が、現在CS1D上で操作しているミックスパラメーターと異なることを表しています。

- 点滅する [SCENE NUMBER] インジケーター

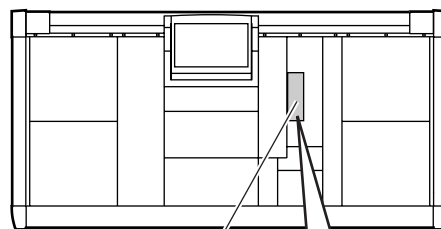


SCENE NUMBER

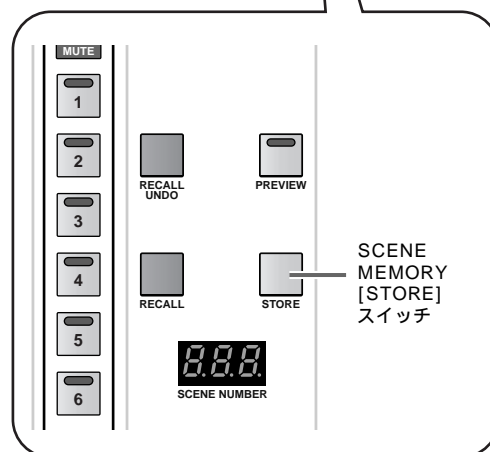
ただし、メーターブリッジブロックの SCENE MEMORY [NUMBER] インジケーターに表示されるシーンナンバーは変化しませんのでご注意ください。このインジケーターは、常に最後にストア/リコールされたシーンナンバーのみを表示します。

3. SCENE MEMORY [STORE] スイッチを押してください。
シーンにタイトルを付けてストアする SCENE STORE ポップアップウィンドウが現れます。必要に応じて、タイトルやコメントを付けてください(文字の入力方法は P20)。
4. [CURSOR] スイッチを使って画面上の STORE ボタンにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押してください。

ストア操作を確認するメッセージがディスプレイに表示されます。OK を選択すると、現在のミックスパラメーターの設定内容が、手順 2 で選択したシーン番号に保存され、[SCENE NUMBER] インジケーターの点滅が止まります。



SCENE MEMORY ブロック



SCENE MEMORY [STORE] スイッチを押したときに、ディスプレイにストア操作を確認するメッセージを表示させないことも可能です。この設定は、ディスプレイ内(UTILITYファンクションのPREFERENCE画面)で行います(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P37)。



- そのシーンとリンクした UNIT、PATCH、NAME の各ライブラリーに変更箇所があれば、SCENE STORE ポップアップウィンドウに続いて、該当するライブラリーのポップアップウィンドウが表示されます。必要に応じてライブラリーのストア操作を行ってください。
- MIDI/GPI/TC ファンクションの TC EVENT 画面で EVENT RECALLING ボタンが "ENABLE" に設定されている場合、[STORE] スイッチを押しても "TIME CODE ACTIVE! CANNOT STORE!" とメッセージが表示され、ストアが行えません。

先に EVENT RECALLING ボタンを "DISABLE" に切り替えてください。

- ストア操作を確認するメッセージが表示されているときに、SCENE MEMORY [0] ~ [9] スイッチや [/DEC] / [/INC] スイッチを使ってシーン番号を変更すると、ストア操作が中断されます。
- メモリーカードへのセーブやロードを行っている間、[STORE] スイッチを押しても "CANNOT STORE!" とメッセージが表示され、ストアが行えません。

シーンをリコールする

メモリーに保存されたシーンを読み込みます。



以下の操作を行う前に、SCENE MEMORY ブロックの SCENE MEMORY [PREVIEW] スイッチがオフになっていることを確認してください。

【操作手順】

1. SCENE MEMORY [0] ~ [9] スイッチ、または SCENE MEMORY [/DEC] / [/INC] スイッチを使って、読み込み元となるシーン番号を選択してください。
新しいシーン番号を選ぶと、[SCENE NUMBER] インジケータに表示される番号が点滅します。
ただし、メーターブリッジブロックの SCENE MEMORY [NUMBER] インジケータに表示されるシーンナンバーは変化しませんのでご注意ください。このインジケータは、常に最後にストア/リコールされたシーンナンバーのみを表示します。
2. SCENE MEMORY [RECALL] スイッチを押してください。
リコール操作を確認するメッセージがディスプレイに表示されます。OK を選択すると、手順 1 で選んだ番号のシーンが読み込まれます。

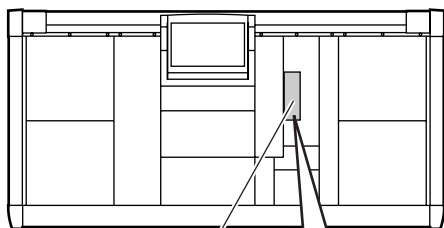


SCENE MEMORY [RECALL] スイッチを押したときに、リコール操作を確認するメッセージを表示させないことも可能です。この設定は、ディスプレイ内 (UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面) で行います。

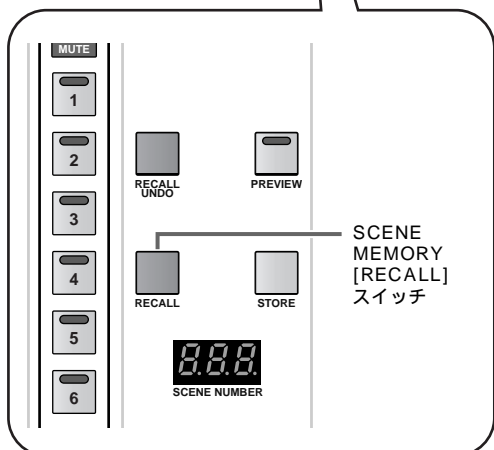
誤ってリコール操作を行ったときは、SCENE MEMORY ブロックの SCENE MEMORY [RECALL UNDO] スイッチを押せば、リコール操作を行う直前の状態に戻すことができます。(リコール操作をアンドゥしたときは、ディスプレイ上段に **EDIT** マークが表示されます)

電源投入直後や PREVIEW モードでの動作中など、アンドゥ操作が行えないときに [RECALL UNDO] スイッチを押すと、"CANNOT UNDO!" とメッセージが表示されます。

リコール操作を確認するメッセージが表示されているときに、SCENE MEMORY [0] ~ [9] スイッチや [/DEC] / [/INC] スイッチを使ってシーン番号を変更すると、リコール操作が中断されます。



SCENE MEMORY ブロック



PREVIEW モードを利用する

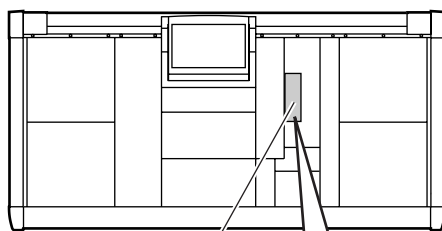
SCENE MEMORY ブロックの動作には、シーンを実際にシステム内部に読み込む“NORMAL モード”と、システム内部の信号処理には影響を与えずに、パラメーターの設定値のみを読み込む“PREVIEW モード”があります。PREVIEW モードを使えば、メモリーにストアされたシーンの設定値を確認したり、その設定値を修正して保存し直すことができます。

【操作手順】

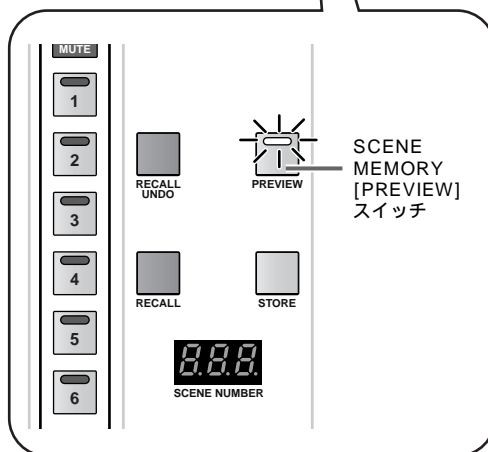
1. コンソールの SCENE MEMORY ブロックにある SCENE MEMORY [PREVIEW] スイッチをオンに設定してください。

スイッチの LED が点灯し、SCENE MEMORY ブロックが PREVIEW モードとなります。

音声信号処理の状態は、PREVIEW モードに入る以前の状態を保持し、PREVIEW モード中のノブやエンコーダーなどの操作は音声信号処理には影響を与えません。



SCENE MEMORY ブロック



2. SCENE MEMORY [0] ~ [9] スイッチ、または SCENE MEMORY [/DEC]/[/INC] スイッチを使って、読み込み元となるシーン番号を選択してください。

新しいシーン番号を選ぶと、[SCENE NUMBER] インジケーターに表示される番号が点滅します。

3. SCENE MEMORY [RECALL] スイッチを押してください。

手順 2 で選んだシーンの設定値のみが読み込まれ、CS1D パネル上の LED やディスプレイに表示されます。ただし、システム内部の信号処理は、リコール操作を行う以前の状態のまま、変化しません。

また、リコールしたシーンにフェードタイムが設定されていても、PREVIEW モードでは無視されます。



特定のチャンネルを SELECTED INPUT CHANNEL ブロックや SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックに呼び出したり、ディスプレイに特定の画面を表示させて、設定値を細かく確認することも可能です。

4. 必要に応じて、コンソール上の操作子を使って、設定値を変更してください。
PREVIEW モードでパネル上の操作子を動かした場合、手順 3 で設定値のみを読み込んだパッチが変更されます。システム内部の信号処理には影響しません。
5. 手順 4 の設定内容を保存したい場合は、必要に応じて保存先のパッチ番号を選び、SCENE MEMORY [STORE] スイッチを押してください。
手順 4 で変更した設定値がメモリーにストアされます。
6. SCENE MEMORY ブロックを NORMAL モードに戻すには、SCENE MEMORY [PREVIEW] スイッチを押して、スイッチの LED を消灯させてください。



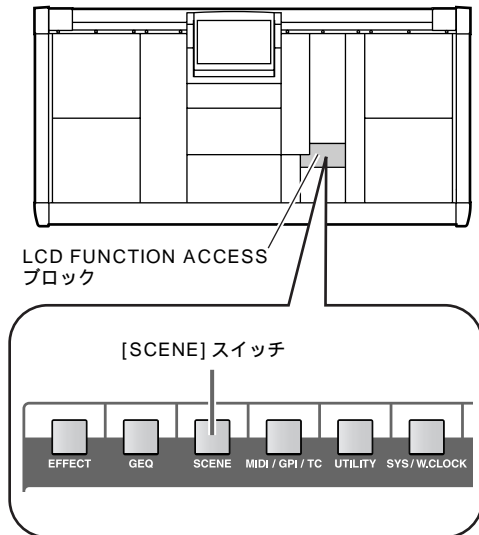
PREVIEW の機能が及ぶ範囲は、[SCENE MEMORY] [UNIT LIBRARY] [PATCH LIBRARY] [NAME LIBRARY] に含まれているパラメーターです。それ以外のパラメーターに関しては、PREVIEW 機能は働きません。

シーンを直接リコールする

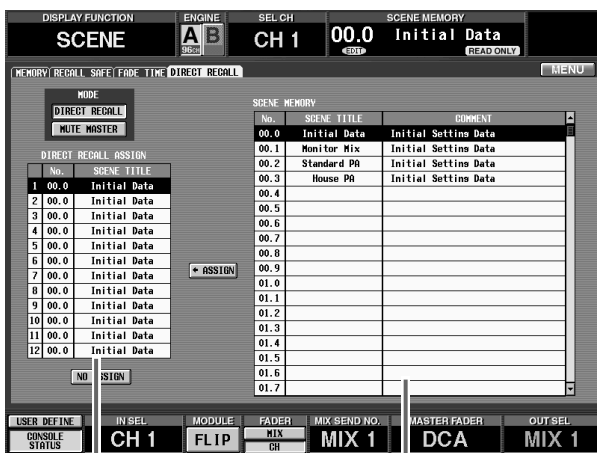
SCENE MEMORY ブロックの SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチに、使用頻度の高いシーンをあらかじめ割り当てておき、ワンアクションでシーンを直接リコールできます。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [SCENE] スイッチを何回か押し、次の画面を表示させてください。



• DIRECT RECALL 画面 (SCENEファンクション)



DIRECT RECALL ASSIGN SCENE MEMORY リスト
リスト

SCENE ファンクションの DIRECT RECALL 画面では、SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチに対してシーンを割り当てます。

2. 画面左側の DIRECT RECALL ASSIGN リストの中から、シーンの割り当て先となるスイッチの番号の列をクリックしてください。反転部分がその列に移動します。
3. SCENE MEMORY リストの中から目的のシーンの列をクリックして、割り当て元となるシーンを選択してください。カーソルがその列に移動します。また、現在リストに表示されていないシーンを表示させるには、リスト右側のスクロールバーを使用します。

4. ASSIGN ボタンをクリックしてください。
手順 2 で選んだ番号のスイッチに、手順 3 で選んだシーンが割り当てられます。
5. 手順 2 ~ 4 を繰り返し、SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチに必要なシーンを割り当ててください。
6. 画面左上の MODE セクションで、DIRECT RECALL ボタンがオンになっていることを確認してください (オフになっている場合は、DIRECT RECALL ボタンをクリックしてください)。DIRECT RECALL ボタンがオンのときは、コンソールの SCENE MEMORY ブロックにある SCENE MEMORY [RECALL] LED が点灯し、SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチが、12 のシーンを直接リコールするダイレクトリコールスイッチとして機能します。



SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチの機能の切り替えは、IN DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面、OUT DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面でも行えます。

7. コンソールの SCENE MEMORY ブロックにある SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチのいずれか 1 つを押してください。該当するスイッチの LED が点灯し、そのスイッチに割り当てられたシーンが読み込まれます。

第 9 章 リコールセーフ / ミュートセーフ

この章では、特定のチャンネルやパラメーターをリコール操作から除外する“リコールセーフ”、特定のチャンネルのみミュート操作から除外する“ミュートセーフ”について説明します。

リコールセーフ

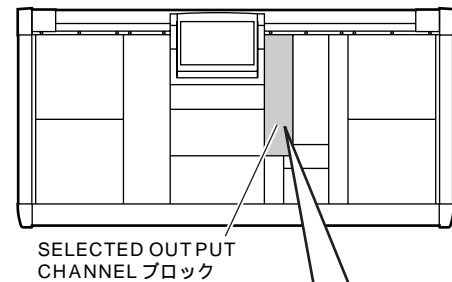
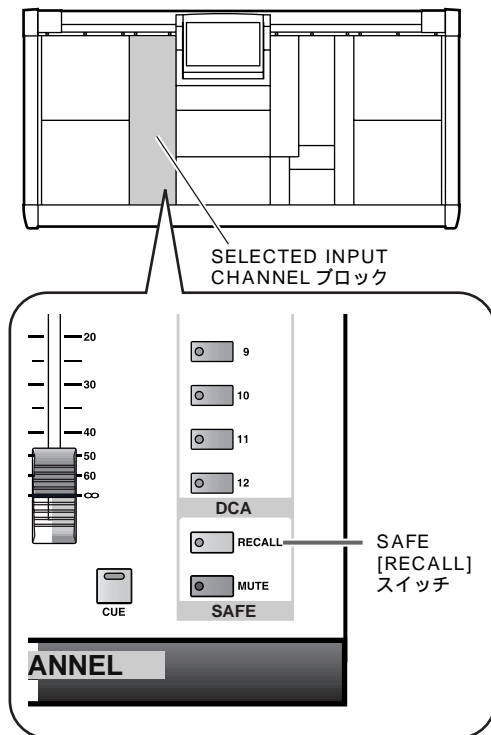
“リコールセーフ”とは、シーンをリコールしたときに、特定のチャンネルやパラメーターが影響を受けないように設定する機能です。例えば、常時マニュアルで操作したいチャンネルをリコールセーフに設定しておけば、新規のシーンをリコールしても、そのチャンネルのパラメーターは変化しません。
あるチャンネルをリコールセーフに設定するには、コンソールのトップパネルを使用する方法と、ディスプレイ内のファンクションを利用する方法があります。

コンソールの操作でリコールセーフを設定 / 解除する

コンソールのトップパネルを操作して、リコールセーフの設定 / 解除を行う方法です。特定のチャンネルのみ、一時的にマニュアルで操作したいときは、この方法が便利です。

【操作手順】

1. [SEL]スイッチを使って、リコールセーフに設定したいチャンネルを選択してください。
インプット系チャンネル(インプットチャンネル、ST IN チャンネル)またはアウトプット系チャンネル (MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネル)が選択できます。
2. 手順1でインプット系チャンネルを選択した場合は、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの SAFE セクションにあるSAFE [RECALL]スイッチを押してください。
3. 手順1でアウトプット系チャンネルを選択した場合は、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの SAFE セクションにある SAFE [RECALL] スイッチを押してください。



どちらの場合でも、SAFE [RECALL] スイッチの LED が点灯し、該当するチャンネルがリコールセーフに設定されます。必要に応じて、他のチャンネルも同様に設定してください。

4. リコールセーフを解除するには、[SEL] スイッチを使って該当するチャンネルを呼び出し、もう一度 SAFE [RECALL] スイッチを押してください。SAFE [RECALL] スイッチの LED が消灯し、該当するチャンネルのリコールセーフが解除されます。

⚠ あるチャンネルについて、奇数 / 偶数チャンネルのどちらか一方にのみリコールセーフが設定されている状態で、そのチャンネルがペアに設定されてい

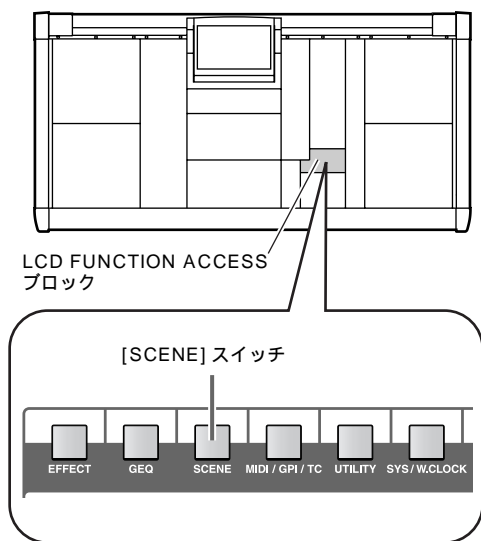
るシーンをリコールした場合、ペアが強制的に解除され、リコールセーフされているチャンネルは、リコール前の状態を維持します。

ディスプレイ内部でリコールセーフを設定 / 解除する

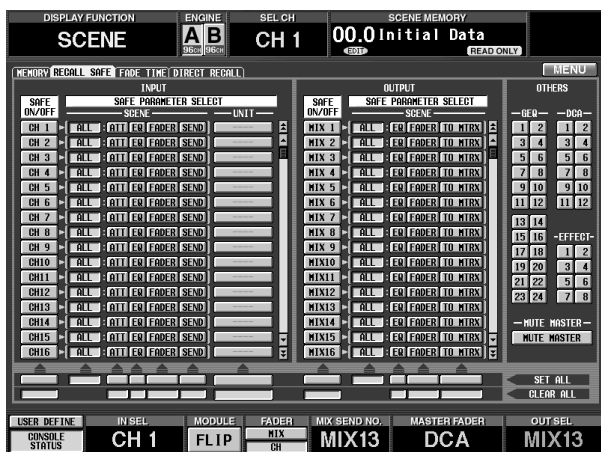
ディスプレイ内のファンクションを使って、リコールセーフの設定 / 解除を行うことも可能です。この方法を使えば、設定 / 解除だけでなく、どのパラメーターに対してリコールセーフを有効にするかを選択できます。また、インプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルだけでなく、DCA グループ、内蔵エフェクト、グラフィック EQ、ミュートマスターなどもリコールの対象として選択できます。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [SCENE] スイッチを何回か押し、次の RECALL SAFE 画面 (SCENE ファンクション) を表示させてください。



- RECALL SAFE 画面(SCENE ファンクション)



2. 画面に並んだボタンの中から、リコールセーフに設定したいチャンネル / パラメーターの SAFE ON/OFF ボタンをオンにしてください。RECALL SAFE 画面では、SAFE ON/OFF ボタンをクリックしてリコールセーフに設定するチャンネル / パラメーターを選びます。各ボタンに対応する要素は、次の通りです。
 - CH 1 ~ 96 { 1 ~ 48 }
インプットチャンネル 1 ~ 96 { 1 ~ 48 }
 - ST IN 1 ~ 8 { 1 ~ 4 }
ST IN チャンネル 1 ~ 8 { 1 ~ 4 }
 - MIX 1 ~ 48 MIX チャンネル 1 ~ 48

- MTRX 1 ~ 24 MATRIX チャンネル 1 ~ 24
- ST A/B STEREO A/B チャンネル
- DCA 1 ~ 12 DCA グループ 1 ~ 12
- GEQ 1 ~ 24 グラフィック EQ のモジュール 1 ~ 24
- EFFECT 1 ~ 8 内蔵エフェクト 1 ~ 8
- MUTE MASTER ミュートグループ全体のオン / オフ

なお、INPUT、ST IN、MIX、MTRX、STEREO A/B の各チャンネルでは、チャンネル全体だけでなく、パラメーターごとにリコールセーフを設定することも可能です。選択可能なパラメーターは、次の通りです。

- ALL そのチャンネルの全パラメーター
- ATT そのチャンネルの ATT パラメーター
- EQ そのチャンネルの EQ パラメーター (ATT は除く)
- FADER そのチャンネルのフェーダー (STEREO A/B は BALANCE を含む)
- SEND/TO MTRX .. そのチャンネルの SEND/TO MATRIX パラメーター (ON、LEVEL、PAN、PRE/POST、PRE POINT)
- UNIT そのチャンネルにパッチされているユニットの各種パラメーター (HA GAIN GANG と HA A/B LINK は ALL に含まれます。)



画面下部に並んだ SET ALL ボタンをクリックすれば、全チャンネル、特定のパラメーターすべて、ユニットすべてをリコールセーフの対象として設定できます。



- SET ALL ボタンがオンになっていると、この画面に表示されていないユニットも含め、すべてリコールセーフに設定されます。現在パッチされていないユニットや、インサートにパッチされたユニットもリコールセーフの対象となりますので、ご注意ください。
- 上記のボタンをオンにただけでは、リコールセーフ機能は利用できません。リコールセーフを有効にするには、該当するチャンネルの SAFE ON/OFF ボタンをオンに設定する必要があります。
- ただし、ユニットのリコールセーフに限り、チャンネルのリコールセーフとは独立しています。このため SAFE ON/OFF ボタンがオフのときでも、UNIT ボタンをオンに設定するだけで、該当するユニットがリコール操作から除外されます。

ボタンをオンに設定したチャンネル/パラメーターが、リコールセーフに設定されます。この間、シーンをリコールしても、該当するチャンネル/パラメーターは影響を受けません。

なお、次に挙げる各要素のように、奇数 偶数の順に並んだ2チャンネルに対して1つしかないパラメーターの場合は、両方のチャンネルがリコールセーフに設定されている場合のみ、リコールセーフが有効となります。

- HA GAIN GANG / HA A/B LINK / GATE LINK / COMP LINK / DELAY GANG / PAN MODE / GEQ LINK



ペアに設定された2チャンネル、ST IN チャンネル、STEREO A/B チャンネルでは、リコールセーフのすべての設定が両チャンネルで連動します。

- リコールセーフを解除するには、RECALL SAFE 画面で、該当するチャンネル/パラメーターのボタンをオフに設定してください。



画面下部に並んだ CLEAR ALL ボタンをクリックすれば、全チャンネル、特定のパラメーターすべて、ユニットすべてをリコールセーフの対処から除外できます。



リコールセーフが設定された状態でシーンをリコールすると、ディスプレイ上段に **EDIT** マークが表示されます。これは、シーンにメモリーされた内容と現在のシーンが異なることを示します。

ミュートセーフ

“ミュートセーフ”とは、ミュートマスターをミュートしたときに、そのグループに含まれる特定のチャンネルのみ、影響を受けないようにする機能です。

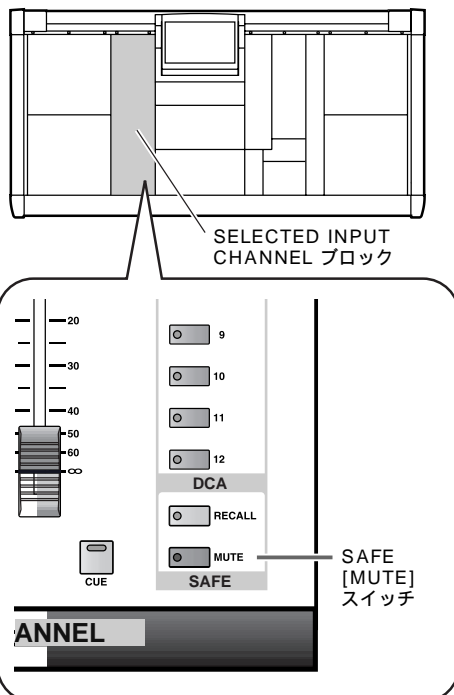
あるチャンネルをミュートセーフに設定するには、コンソールのトップパネルを使用する方法と、ディスプレイ内のファンクションを利用する方法があります。

コンソールの操作でミュートセーフを設定/解除する

コンソールのトップパネルを操作して、ミュートセーフの設定/解除を行う方法です。特定のチャンネルのみ、一時的にミュートグループから除外したいときは、この方法が便利です。

【操作手順】

- [SEL]スイッチを使って、ミュートセーフに設定したいチャンネルを選択してください。
インプット系チャンネル(インプットチャンネル、ST IN チャンネル)またはアウトプット系チャンネル(MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネル)が選択できます。
- 手順1でインプット系チャンネルを選択した場合は、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックのSAFE セクションにあるSAFE [MUTE]スイッチを押してください。
- 手順1でアウトプット系チャンネル/MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネルを選択した場合は、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックのSAFE セクションにあるSAFE [MUTE]スイッチを押してください。どちらの場合でも、SAFE [MUTE] LEDが点灯し、そのチャンネルがミュートセーフに設定されます。必要に応じて、他のチャンネルも同様に設定してください。
- ミュートセーフを解除するには、[SEL] スイッチを使って該当するチャンネルを呼び出し、もう一度SAFE [MUTE] スイッチを押してください。SAFE [MUTE] スイッチのLEDが消灯し、該当するチャンネルのミュートセーフが解除されます。



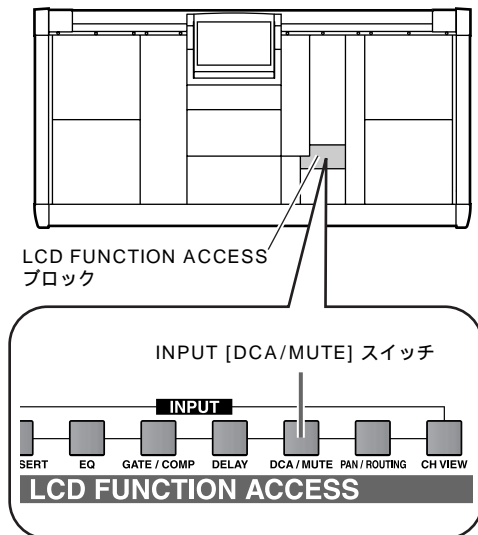
通常ミュートセーフの操作は、シーンメモリーからは独立して行えます。ただし、シーンをリコールして、あるチャンネルがモノラルからペアに切り替わった場合、それまでどちらか一方のチャンネルでもミュートセーフがオンに設定されていたれば、両方のチャンネルがオンになります。

ディスプレイ内部でミュートセーフを設定 / 解除する

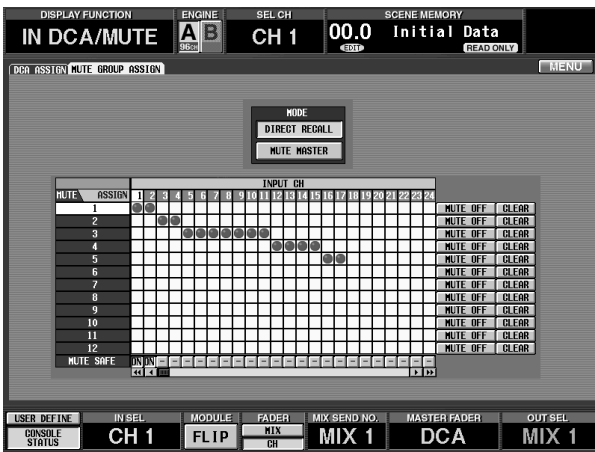
ディスプレイ内のファンクションを使って、ミュートセーフの設定 / 解除を行うことも可能です。複数のチャンネルをすばやく設定したい場合は、この方法が便利です。

【操作手順】

1. インพุット系チャンネルのミュートセーフを設定するには、LCD FUNCTION ACCESS ブロックの INPUT [DCA/MUTE] スイッチを何回か押し、次の MUTE GROUP ASSIGN 画面(IN DCA/MUTE ファンクション) を表示させてください。

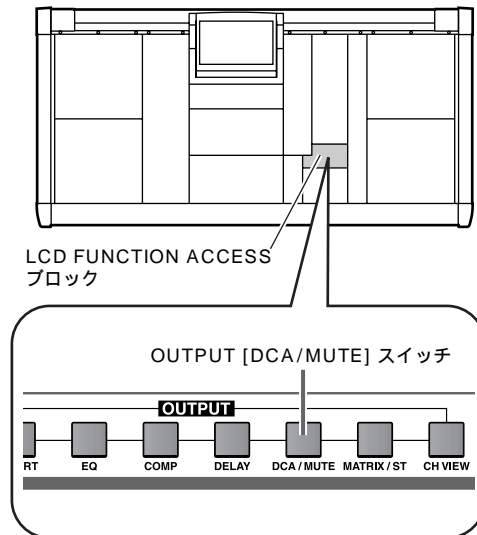


- MUTE GROUP ASSIGN 画面(IN DCA/MUTE ファンクション)

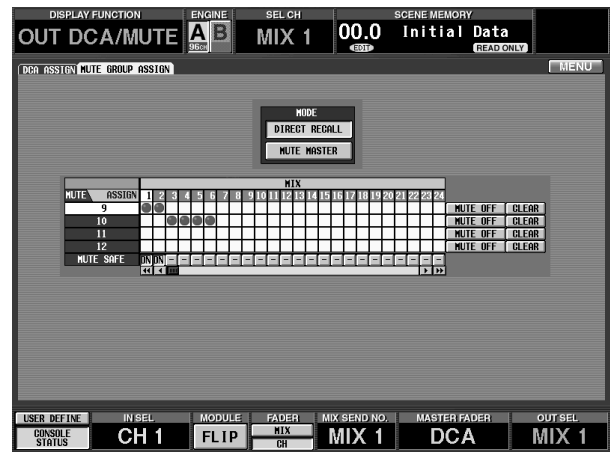


2. グリッドの最下段に並んだ MUTE SAFE ボタンの中から、希望するチャンネルに相当するボタンをクリックしてください。
ボタンの表示が「-」から「ON」になり、そのチャンネルがミュートセーフに設定されます。この間、ミュートグループのミュートオン / オフを切り替えても、該当するチャンネルは影響を受けません。

3. アウトプット系チャンネルのミュートセーフを設定するには、LCD FUNCTION ACCESS ブロックの OUTPUT [DCA/MUTE] スイッチを何回か押し、次の MUTE GROUP ASSIGN 画面(OUT DCA/MUTE ファンクション) を表示させてください。



- MUTE GROUP ASSIGN 画面(OUT DCA/MUTE ファンクション)



4. グリッドの最下段に並んだ MUTE SAFE ボタンの中から、希望するチャンネルに相当するボタンをクリックしてください。
ボタンの表示が「-」から「ON」になり、そのチャンネルがミュートセーフに設定されます。
5. ミュートセーフを解除するには、同じ画面を呼び出し、MUTE SAFE ボタンを再度クリックしてください。
ボタンの表示が「ON」から「-」に戻り、ミュートセーフが解除されます。

第 10 章 モニター

この章では、PM1D システムの MONITOR A/B 出力、およびキュー/ソロ機能など、モニターに関する機能について説明します。

MONITOR A/MONITOR B セクションの基本操作

MONITOR A/MONITOR B について

PM1Dシステムでは、MONITOR A/MONITOR B という2系統のモニター出力が利用でき、それぞれ独立してモニターソースを選んだり、出力レベルを設定できます。コンソール CS1D 上で MONITOR A/MONITOR B を操作するには、MASTER ブロックにある次の各セクションを利用します。

- **MONITOR A セクション**
CS1D リアパネルにある MONITOR OUT 端子 A、もしくはCS1D のトップパネルとフロントパネルにある MONITOR A ヘッドフォン端子から出力されるモニター信号をコントロールするセクションです。モニターソースの選択、出力レベルの設定、ステレオ/モノの切り替え、ディレイ機能の設定が行えます。
- **MONITOR B セクション**
CS1D リアパネルにある MONITOR OUT 端子 B、もしくはCS1D のトップパネルとフロントパネルにある MONITOR B ヘッドフォン端子から出力されるモニター信号をコントロールするセクションです。モニターソースの選択、出力レベルの設定が行えます。



MONITOR A/MONITOR B の操作は、ディスプレイ内 (MON/CUE ファンクションの MONITOR A 画面、MONITOR B 画面) でも行えます。これらの画面を使えば、MONITOR A/MONITOR B セクションよりも、さらに細かい設定が行えます。

⚠ MONITOR A と MONITOR B では、利用できる機能が異なることに注意してください。次の表は、それぞれのモニター出力で選択可能なモニターソース、および利用可能な機能を表したものです。

- MONITOR A と MONITOR B との機能の違い

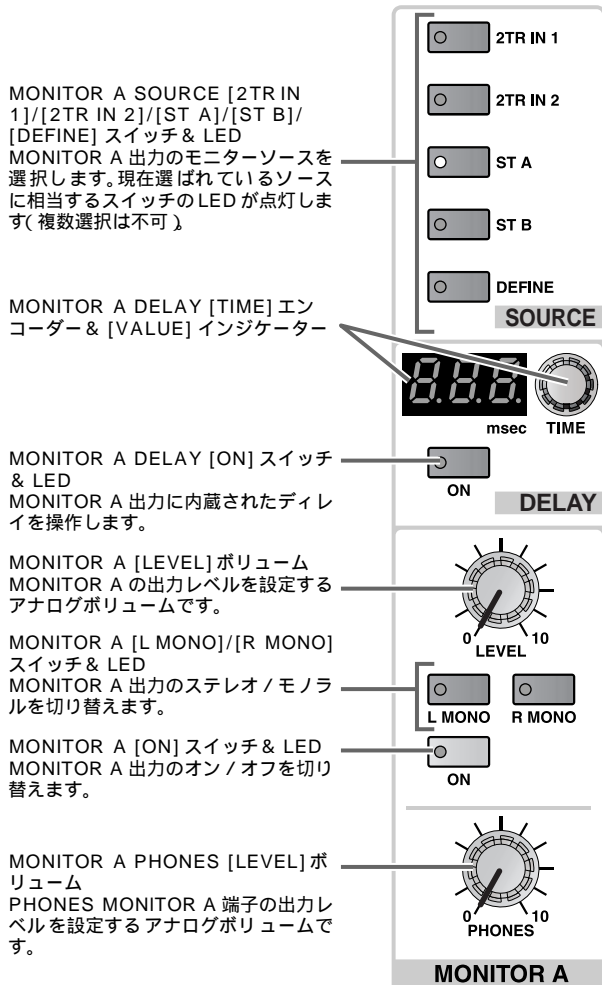
	MONITOR A	MONITOR B
出力端子	MONITOR OUT 端子 A	MONITOR OUT 端子 B
	ヘッドフォン端子 A	ヘッドフォン端子 B
選択可能なモニターソース	2TR IN 1	2TR IN 1
	2TR IN 2	2TR IN 2
	ST A	ST A
	ST B	ST B
	DEFINE	MONITOR A DEFINE
ディレイ機能		×
ゲート機能		×
DIRECT IN		
COMM IN		×
DIMMER		×
キュー/ソロ信号の出力		× (*)

* モニターソースとして MONITOR A を選べば、間接的にキュー/ソロ信号を出力可能。

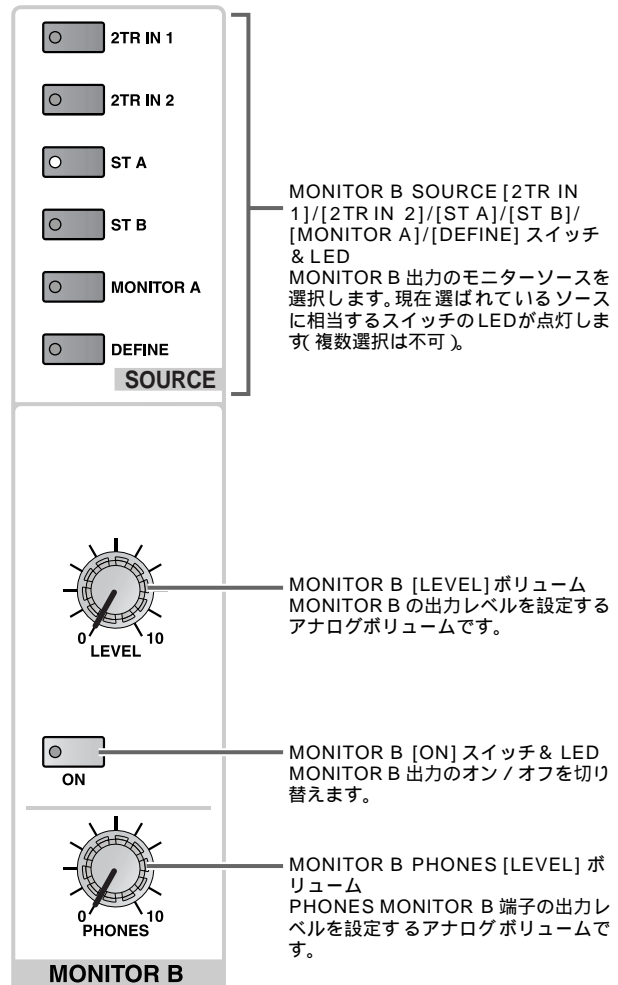
MONITOR A/MONITOR B セクション各部の名称と機能

ここでは、MONITOR A/MONITOR B セクション各部の名称と機能について説明します。

MONITOR A セクション



MONITOR B セクション



MONITOR A セクションを使って信号をモニターする

ここでは、MONITOR A セクションを使って、任意のソースをモニターする方法について説明します。

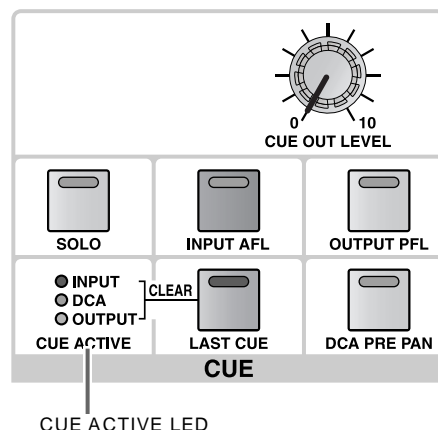
【操作手順】

1. CS1DのリアパネルにあるMONITOR OUT 端子Aに、モニターシステムが接続されていることを確認してください。もしくは、CS1DのトップパネルまたはフロントパネルにあるMONITOR A ヘッドフォン端子にヘッドフォンを接続してください。

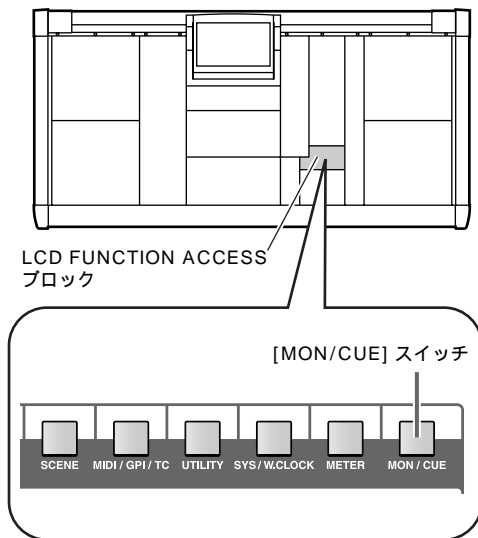
! トップパネル PHONES MONITOR 端子とフロントパネルの MONITOR ヘッドフォン端子を同時に使用することは、おやめください。過電流によりCS1Dの故障の原因となることがあります。

PM1Dシステムが初期状態のとき、インプット系チャンネル、アウトプット系チャンネル、DCA グループの [CUE] スイッチが一カ所でもオンになっていると、MONITOR A セクションの設定が無効となり、キュー信号が MONITOR OUT 端子A から送出されます。現在有効になっている [CUE] スイッチがあるかどうかは、MASTER ブロックの CUE セクションにある CUE ACTIVE LED の点灯で確認できます。

• CUE セクション拡大図



- LCD FUNCTION ACCESS ブロックの[MON/CUE] スイッチを何回か押し、次の MONITOR A 画面を表示させてください。



● MONITOR A 画面(MON/CUE ファンクション)



MONITOR A 画面では、MONITOR A 出力に関するさまざまな設定を行います。ここでは、MONITOR A セクションで SOURCE [DEFINE] スイッチが押されたときに、モニターするソースを指定します。

- 画面上の DEFINE セクションに並んだボタンを使って、SOURCE [DEFINE] スイッチを押したときにモニターするソースを選択してください。選択可能なモニターソースは、次の通りです。
 - MIX 1 ~ 48MIX バス 1 ~ 48 の出力信号
 - MATRIX 1 ~ 24 ...MATRIX バス 1 ~ 24 の出力信号
 - 2TR IN 3 ~ 6 コンソールCS1Dの2-TRACK IN DIGITAL 端子 3 ~ 6 からの入力信号



その他 MONITOR A 画面では、任意の入力端子からの信号を直接モニターする DIRECT IN、任意の入力端子から一定レベル以上の信号が入力されたときに MONITOR A 出力経由でモニターする COMM IN などの機能が利用できます。詳しくは「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。

- MASTER ブロックの MONITOR A セクションで、SOURCE [2TR IN 1]/[2TR IN 2]/[ST A]/[ST B]/[DEFINE] スイッチの中からモニターしたいソースを選び、該当するスイッチを押してください。それぞれのスイッチが対応するソースは、次の通りです。

- [2TR IN 1] スイッチ ..CS1D リアパネルの 2-TRACK IN DIGITAL 1 端子または 2-TRACK IN ANALOG 1 端子からの入力信号
- [2TR IN 2] スイッチ ..CS1D リアパネルの 2-TRACK IN DIGITAL 2 端子または 2-TRACK IN ANALOG 2 端子からの入力信号
- [ST A] スイッチSTEREO A チャンネルの出力信号
- [ST B] スイッチSTEREO B チャンネルの出力信号
- [DEFINE] スイッチ ..あらかじめディスプレイ内 (MON/CUE ファンクションの MONITOR A 画面) で指定された信号

- MONITOR A [ON] スイッチをオンに設定してください。

- MONITOR A [LEVEL] ボリュームを使って、MONITOR OUT 端子 A の出力レベルを調節してください。または、MONITOR A [PHONES] ボリュームを使って PHONES MONITOR A 端子の出力レベルを調節してください。











MONITOR A [LEVEL] ボリュームと MONITOR A [PHONES] ボリュームは独立しています。

- 必要に応じて、DELAY [ON] スイッチや DELAY [TIME] エンコーダーを使って、MONITOR A 専用のディレイ機能を設定してください。

左側の [ON] スイッチでディレイのオン/オフを切り替え、右側の [TIME] エンコーダーでディレイタイムを設定します。ディレイタイムの設定範囲は、0msec ~ 750msec です。

- MONITOR A 出力をモノラルの状態でもモニターしたい場合は、[L MONO] スイッチまたは [R MONO] スイッチをオンに設定してください。MONITOR A [L MONO]/[R MONO] スイッチのオン/オフ状態に応じて、MONITOR A 出力が次ページのように変化します。

MONITOR A [L MONO]/[R MONO] スイッチ

[L MONO] スイッチ	[R MONO] スイッチ	MONITOR Aの出力信号
消灯 	消灯 	ステレオ信号
点灯 	消灯 	左チャンネルのみのモノラル信号
消灯 	点灯 	右チャンネルのみのモノラル信号
点灯 	点灯 	左チャンネル+右チャンネルがミックスされたモノラル信号

MONITOR B セクションを使って信号をモニターする

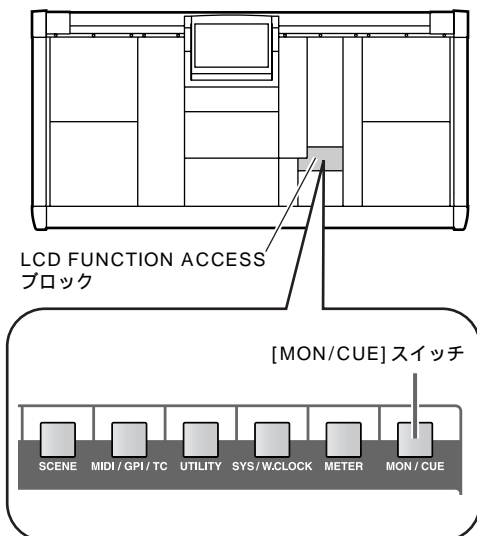
ここでは、MONITOR B セクションを使って、任意のソースをモニターする方法について説明します。

【操作手順】

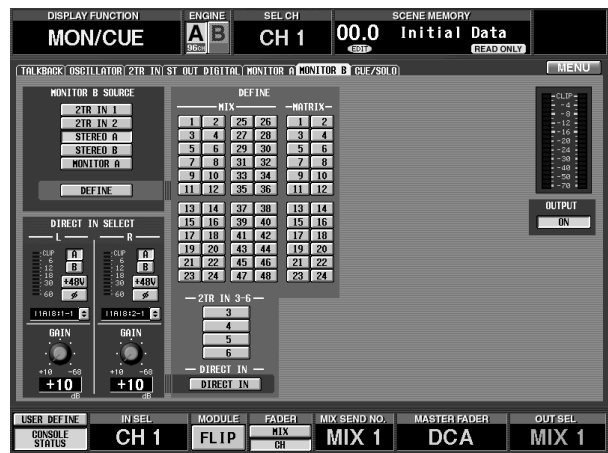
1. CS1Dのリアパネルにある MONITOR OUT 端子 B に、モニターシステムが接続されていることを確認してください。もしくは、CS1D のトップパネルまたはフロントパネルにある MONITOR B ヘッドホン端子にヘッドフォンを接続してください。

⚠️ トップパネル PHONES MONITOR 端子とフロントパネルの MONITOR ヘッドホン端子を同時に使用することは、おやめください。過電流により CS1D の故障の原因となることがあります。

2. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [MON/CUE] スイッチを何回か押し、次の MONITOR B 画面を表示させてください。



• MONITOR B 画面(MON/CUE ファンクション)



MONITOR B 画面では、MONITOR B 出力に関するさまざまな設定を行います。ここでは、MONITOR B セクションで SOURCE [DEFINE] スイッチが押されたときに、モニターするソースを指定します。

3. 画面上の DEFINE セクションに並んだボタンを使って、SOURCE [DEFINE] スイッチを押したときにモニターする信号を選択してください。選択可能なモニターソースは、次の通りです。

- MIX 1 ~ 48MIX バス 1 ~ 48 の出力信号
- MATRIX 1 ~ 24....MATRIX バス 1 ~ 24 の出力信号
- 2TR IN 3 ~ 6 コンソール CS1D の 2-TRACK IN DIGITAL 端子 3 ~ 6 からの入力信号



その他 MONITOR B 画面では、任意の入力端子からの信号を直接モニターするDIRECT INが利用できません。詳しくは「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。

4. MASTER ブロックの MONITOR B セクションで、SOURCE [2TR IN 1]/[2TR IN 2]/[ST A]/[ST B]/[MONITOR B]/[DEFINE] スイッチの中からモニターしたいソースを選び、該当するスイッチを押してください。
それぞれのスイッチが対応するソースは、次の通りです。
 - [2TR IN 1] スイッチ. CS1D リアパネルの 2-TRACK IN DIGITAL 1 端子または 2-TRACK IN ANALOG 1 端子からの入力信号
 - [2TR IN 2] スイッチ. CS1D リアパネルの 2-TRACK IN DIGITAL 2 端子または 2-TRACK IN ANALOG 2 端子からの入力信号
 - [ST A] スイッチSTEREO A チャンネルの出力信号
 - [ST B] スイッチSTEREO B チャンネルの出力信号
 - [MONITOR A] スイッチ
現在 MONITOR A セクションで選択されているモニターソースと同じ信号
 - [DEFINE] スイッチ. ディスプレイ内であらかじめ指定された信号
5. MONITOR B [ON] スイッチをオンに設定してください。
6. MONITOR B [LEVEL] ボリュームを使って、MONITOR OUT 端子 B の出力レベルを調節してください。または、MONITOR B [PHONES] ボリュームを使って PHONES MONITOR B 端子の出力レベルを調節してください。

キュー/ソロ機能を利用する

PM1D システムでは、フレキシブルなキュー/ソロ機能が利用できます。ここでは、キュー/ソロ機能の操作方法について説明します。

CUE モードと SOLO モードについて

CS1D のインプット系チャンネル、アウトプット系チャンネル、DCA グループには、それぞれキュー/ソロ機能で利用する [CUE] スイッチが搭載されています。[CUE] スイッチが押されたときの動作には、CUE モードと SOLO モードがあります。それぞれのモードの違いは、次の通りです。

- CUE モード
[CUE]スイッチが押されたチャンネル/DCA グループのキュー信号が、専用の CUE パスを経由して MONITOR OUT 端子 A、PHONES MONITOR A 端子、CUE OUT 端子から出力されます(キュー機能)。他の出力バスには影響を与えずに、特定のチャンネルの信号をモニターしたい場合は、このモードを選びます。
- SOLO モード
[CUE]スイッチが押されたチャンネル/DCA グループのソロ信号のみが、MIX、MATRIX、STEREO の各バスから出力され、その他のチャンネル/DCA グループはミュートされます(いわゆる“ソロ機能”です)。また、同じ信号を MONITOR OUT 端子 A、PHONES MONITOR A 端子、CUE OUT 端子でもモニターできます。



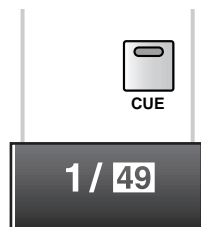
CUEモードとSOLOモードの切り替えは、MASTER ブロックの CUE セクションにある [SOLO] スイッチを 2 秒間押し続けることで行います。

SOLO モードが選ばれているときは、任意のチャンネルのみソロ操作から除外することも可能です(P118)

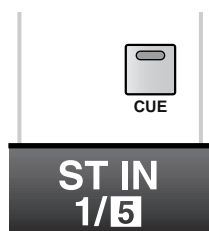
キュー/ソロのグループについて

PM1D システムのキュー/ソロ信号は、次の 3 つのグループに分類することができます。

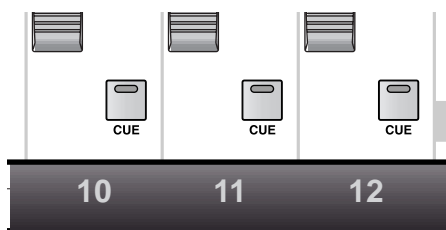
- INPUT CUE グループ
インプット系チャンネルのキュー/ソロ信号です。インプットチャンネル、ST IN チャンネルの [CUE] スイッチが押されたときに、有効となります。
- INPUT チャンネルの [CUE] スイッチ
- OUTPUT CUE グループ
アウトプット系チャンネルのキュー/ソロ信号です。MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネルの [CUE] スイッチが押されたときに、有効となります。
- MIX/MATRIX チャンネルの [CUE] スイッチ



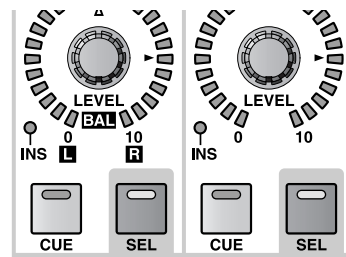
- ST IN チャンネルの [CUE] スイッチ



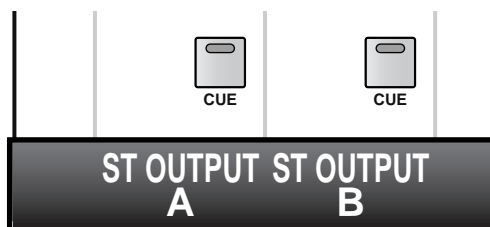
- DCA CUE グループ
DCA グループのキュー/ソロ信号です。DCA GROUP ブロックの [CUE] スイッチが押されたときに、有効となります。
- DCA GROUP ブロックの [CUE] スイッチ



DCA グループについては、「第 7 章 DCA グループ / ミュートグループ」をご参照ください。



- STEREO A/B チャンネルの [CUE] スイッチ

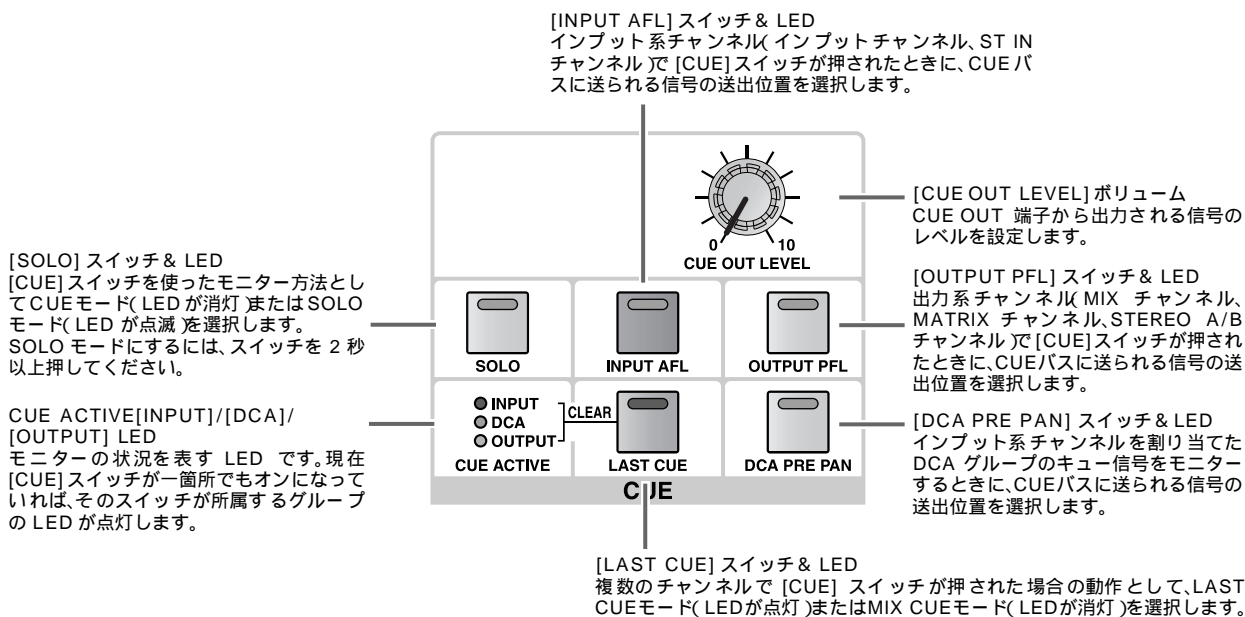


⚠ これら 3 つのグループの [CUE] スイッチを同時にオンにすることはできません。後から押した [CUE] スイッチが所属するグループが優先され、そのグループのキュー/ソロ信号が有効となります。

キューの動作については、「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」(P80)をご参照ください。

CUE セクション各部の名称と機能

キュー/ソロ機能に関する操作は、MASTERブロックのCUEセクション、またはディスプレイ内 MON/CUE ファンクションの CUE/SOLO 画面)で行います。ここでは、CUE セクション各部の名称と機能について説明します。

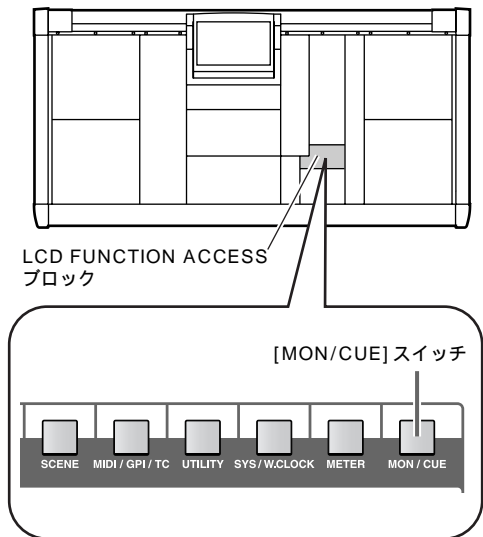


キュー機能を利用する

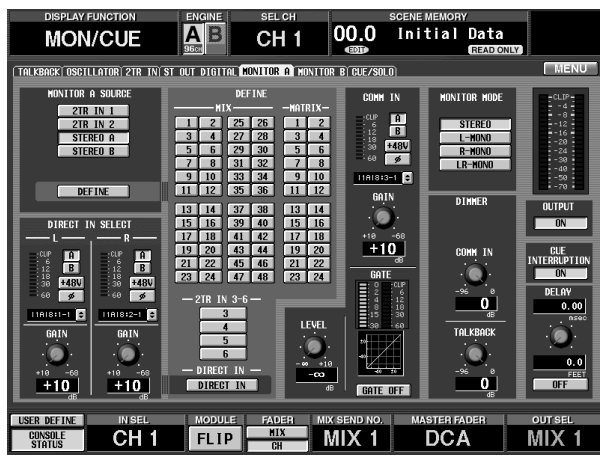
ここでは、任意のチャンネル / DCA グループの [CUE] スイッチを使って、キュー信号をモニターする方法について説明します。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESSブロックの [MON/CUE] スイッチを何回か押し、次の MONITOR A 画面を表示させてください。



• MONITOR A 画面 (MON/CUE ファンクション)



2. 画面右端にある CUE INTERRUPTION ボタンがオンに設定されていることを確認してください。

⚠ CUE INTERRUPTION ボタンは、[CUE] スイッチによるキュー信号の割り込みのオン / オフを切り替えるボタンです。このボタンがオフのときは、[CUE] スイッチを押しても MONITOR OUT 端子 A には影響しませんので、ご注意ください。

3. MASTERブロックのCUEセクションにある[INPUT AFL]スイッチを使って、インプット系チャンネルの[CUE]スイッチが押されたときに、CUEバスに送られる信号の送出位置を選択してください。
[INPUT AFL]スイッチがオフのときはポストフェーダーの位置から、オンときはプリフェーダーの位置から CUE バスへと信号が送られます。
4. CUEセクションの[OUTPUT PFL]スイッチを使って、アウトプット系チャンネルの[CUE]スイッチが押されたときに、CUEバスに送られる信号の送出位置を選択してください。
[OUTPUT PFL]スイッチがオフのときはプリフェーダーの位置から、オンときはポストフェーダーの位置から CUE バスへと信号が送られます。
5. CUEセクションの[DCA PRE PAN]スイッチを使って、インプット系チャンネルが割り当てられたDCAグループの[CUE]スイッチが押されたときに、CUEバスに送られる信号の送出位置を選択してください。
[DCA PRE PAN]スイッチがオフのときはパン通過後の信号、オンときはパン通過前の位置から CUE バスへと信号が送られます。
7. CUEセクションの[SOLO]スイッチがオフ(CUEモード)になっていることを確認してください。
8. 任意のチャンネル/DCAグループの[CUE]スイッチをオンに設定してください。
該当するチャンネルのキュー信号が、MONITOR OUT 端子 A、PHONES MONITOR A 端子、CUE OUT 端子から出力されます。
9. キューを解除するには、現在オンになっている[CUE]スイッチをもう一度押してください。



[LAST CUE]スイッチを押してLAST CUEモードからMIX CUEモード(またはその逆に)切り替えると、それまで有効だったキュー(ソロ)が解除されます。



このスイッチの設定は、インプット系チャンネルが割り当てられたDCAグループに対してのみ、有効です。アウトプット系チャンネルが割り当てられたDCAグループでは、常に[ON]スイッチ直後の位置からCUEバスへと信号が送られます。

6. CUEセクションの[LAST CUE]スイッチを使って、同じグループ内で複数の[CUE]スイッチが押されたときの動作方法として、LAST CUEモード([LAST CUE]スイッチがオン)またはMIX CUEモード([LAST CUE]スイッチがオフ)を選択してください。
それぞれのモードの動作は次の通りです。
 - LAST CUEモード([LAST CUE]スイッチがオン)
最後に[CUE]スイッチで選択されたチャンネル/DCAグループのみをモニターします。



LAST CUEモードでは、各チャンネルの[CUE]スイッチを押すと、[SEL]スイッチも連動しそのチャンネルが選択されます。

- MIX CUEモード([LAST CUE]スイッチがオフ)
同じキューのグループ内で、現在[CUE]スイッチがオンに設定されているすべてのチャンネル/DCAグループをモニターします。



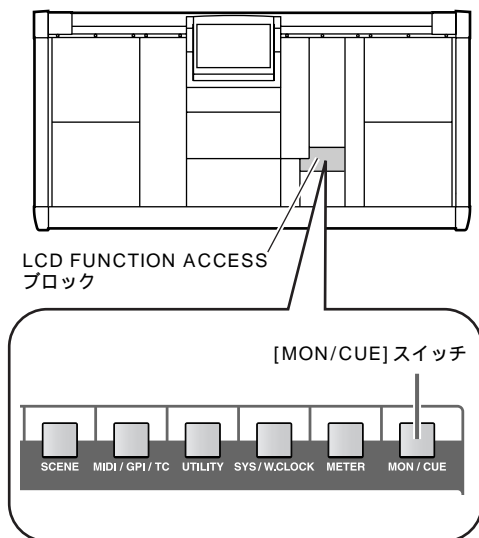
所属するグループの異なる[CUE]スイッチ同士を、同時にオンにすることはできません。後から押した[CUE]スイッチが所属するグループが優先され、そのグループの信号がモニター可能となります。PAIRになったチャンネルは、両チャンネルともオンになります。

ソロ機能を利用する

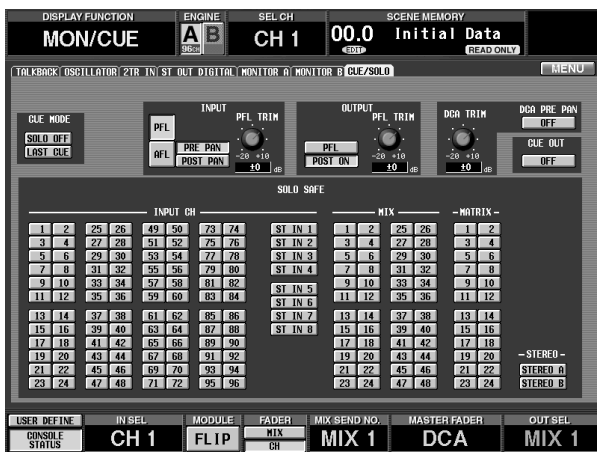
ここでは、PM1D システムのソロ機能の操作方法について説明します。

【操作手順】

1. CUEセクションの [LAST CUE] スイッチを使って、同じグループ内で複数の [CUE] スイッチが押されたときの動作方法として、LAST CUE モード ([LAST CUE] スイッチがオン) または MIX CUE モード ([LAST CUE] スイッチがオフ) を選択してください。
2. CUE セクションの [SOLO] スイッチを 2 秒間以上押し続け、オンに設定してください。
これで SOLO モードが有効となります。SOLO モードでは、MIX、MATRIX、STEREO の各バスに、[CUE] スイッチが押されたチャンネル / DCA グループの信号のみが出力されます。また、同じ信号を MONITOR OUT 端子 A、PHONES MONITOR A 端子、CUE OUT 端子でもモニターできます。
3. 特定のチャンネルのみをソロ操作から除外したいときは、LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [MON/CUE] スイッチを何回か押し、次の CUE/SOLO 画面を表示させてください。



● CUE/SOLO 画面 (MON/CUE ファンクション)



4. CUE/SOLO 画面の SOLO SAFE セクションで、ソロ操作から除外するチャンネルを選択してください (複数選択可能)
SOLO SAFE セクションで選択したチャンネルは、SOLO モードでもミュートされません。例えば、メインの STEREO チャンネルや外部レコーダーに信号を供給する MIX チャンネルなど、誤ってソロ状態になっては困るチャンネルにプロテクトをかけたいときに便利です。
それぞれのボタンが対応するチャンネルは次の通りです。
 - INPUT 1 ~ 96 { 1 ~ 48 }
インプットチャンネル 1 ~ 96 { 1 ~ 48 }
 - ST IN 1 ~ 8 { 1 ~ 4 }
ST IN チャンネル 1 ~ 8 { 1 ~ 4 }
 - MIX 1 ~ 48 MIX チャンネル 1 ~ 48
 - MATRIX 1 ~ 24 MATRIX チャンネル 1 ~ 24
 - STEREO A/B STEREO A/B チャンネル
5. 任意のチャンネル / DCA グループの [CUE] スイッチをオンに設定してください。
該当するチャンネル / DCA グループの信号のみがそれぞれのバスに出力され、それ以外のチャンネル / DCA グループはミュートされます。また、同じ信号が MONITOR OUT 端子 A、PHONES MONITOR A 端子、CUE OUT 端子からも出力されます。
6. ソロを解除するには、現在オンになっている [CUE] スイッチをもう一度押してください。



[LAST CUE] スイッチを押して LAST CUE モードから MIX CUE モードに (またはその逆に) 切り替えると、それまで有効だったキュー (ソロ) が解除されます。

通常キュー / ソロの操作は、シーンメモリーからは独立して行えます。ただし、シーンをリコールして、あるチャンネルがモノラルからペアに切り替わった場合、それまでどちらか一方のチャンネルでもキュー / ソロがオンに設定されていたれば、両方のチャンネルがオンになります。

第 11 章 トークバック / オシレーター

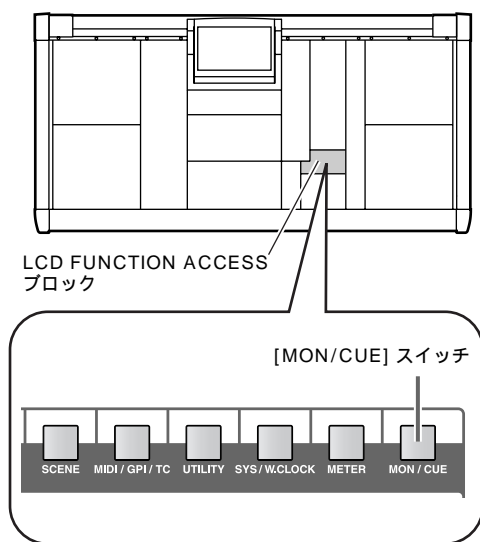
この章では、トークバック / オシレーターの操作方法について説明します。

トークバック

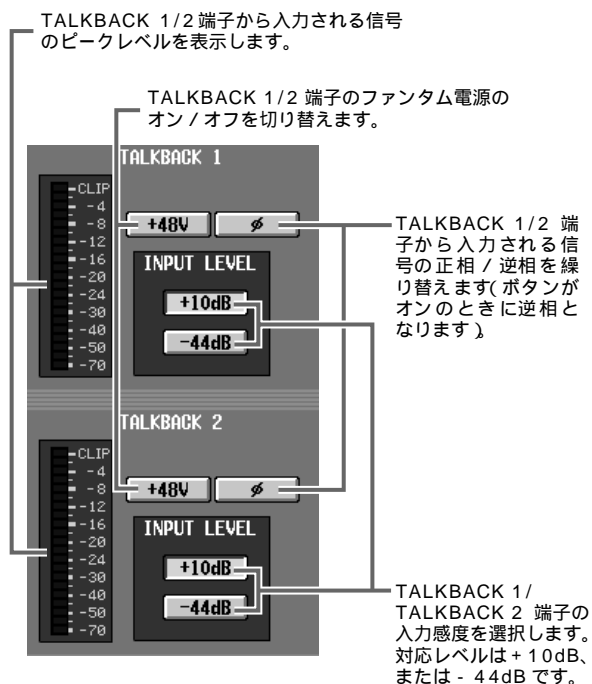
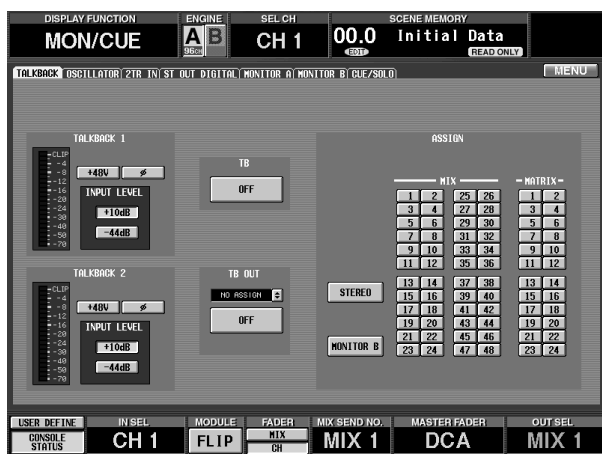
コンソール CS1D には、TALKBACK 1 端子(トップパネル)と TALKBACK 2 端子(リアパネル)という、2 系統のトークバックマイク用の入力端子が搭載されています。これら 2 系統の端子から入力されたトークバック信号は、CS1D 内部でミックスされ、任意のバスや出力端子へと送出できます。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの[MON/CUE]スイッチを何回か押し、次の TALKBACK 画面(MON/ CUE ファンクション)を表示させてください。TALKBACK 画面では、TALKBACK 1/2 端子の設定や、トークバック信号の送信先の選択を行います。
2. TALKBACK 画面の TALKBACK 1/TALKBACK 2 セクションで、TALKBACK 1/2 端子のファンタム電源のオン/オフ、フェイズの正相/逆相、入力感度を設定してください。TALKBACK 画面の TALKBACK 1/TALKBACK 2 セクションでは、次の要素を設定できます。



• TALKBACK 画面(MON/CUE ファンクション)



3. TALKBACK 画面の ASSIGN セクションのボタンを使って、トークバック信号を送出するバスや出力端子を選択してください(複数選択可能)。それぞれのボタンが対応するバス / 出力端子は、次の通りです。

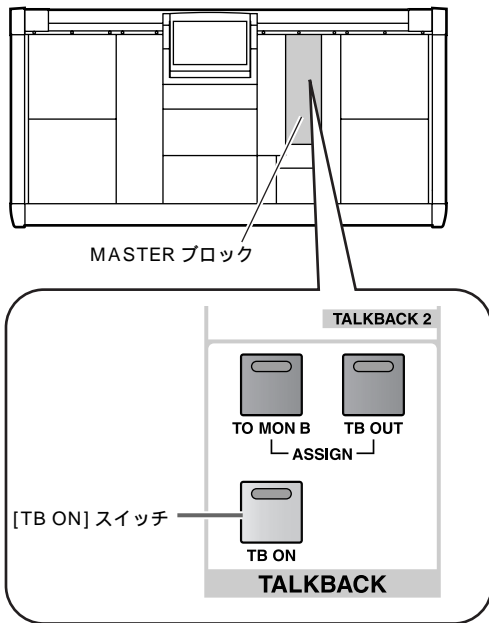
- STEREO.....STEREO バス
- MONITOR BMONITOR OUT 端子 B
- MIX 1 ~ 48MIX バス 1 ~ 48
- MATRIX 1 ~ 24 ...MATRIX バス 1 ~ 24



トークバック信号は、MONITOR OUT 端子 A に直接送信することはできません。ただし、IN PATCH 画面 (INPUT PATCHファンクション) でインプットチャンネルにパッチすれば、通常の入力信号として MONITOR OUT 端子 A でもモニターできます。

必要ならば、トークバック信号を任意の出力端子からダイレクトアウトすることも可能です。詳しくは「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。

4. MASTER ブロックの TALKBACK セクションにある [TB ON] スイッチを押してください。



[TB ON] スイッチの使用方法には、次の 2 種類があります。

- スイッチを 2 秒以上押し続ける
一般的なトークバックの使用方法です。スイッチを押している間 LED が点灯してトークバックがオンになり、スイッチを離すとオフになります。
- スイッチを押し、すぐに離す
スイッチを離しても LED が点灯を続け、トークバックが引き続きオンの状態となります。もう一度スイッチを押してすぐに離すと、オフになります。

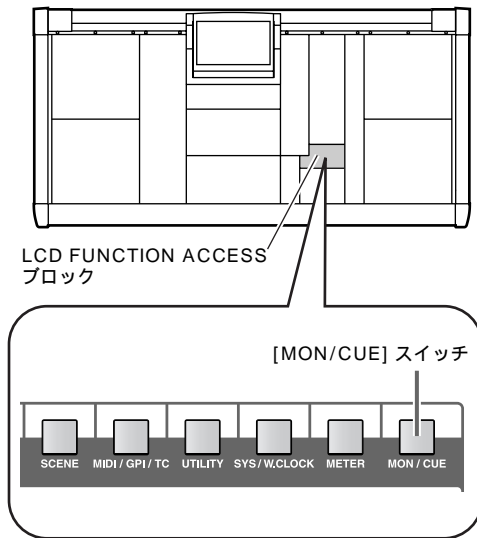
トークバックがオンの間、トークバックマイクの信号が手順 3 で選ばれたバス / 出力端子に送信されます。このとき、TALKBACK 1 端子(トップパネル)と TALKBACK 2 端子(リアパネル)に接続された、どちらのトークバック用マイクでも、全く同等に使用できます。また、必要に応じて、TALKBACK[LEVEL] ボリュームを使って、それぞれの端子の入力レベルを調節してください。

オシレーター

PM1D システムには、テスト用のオシレーターが内蔵されており、サイン波やピンクノイズを任意のバスへと送出できます。出力用ユニットに接続された機器の動作チェックや、会場の特性チェックに利用できます。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの[MON/CUE]スイッチを何回か押し、次の OSCILLATOR 画面 (MON/CUE ファンクション) を表示させてください。
OSCILLATOR 画面では、オシレーターの出力波形や、信号の送信先を選択します。



• OSCILLATOR画面 (MON/CUEファンクション)



2. OSCILLATOR 画面の PINK/BURST セクションにある PINK NOISE ボタンと BURST NOISE ボタンを使って、オシレーターから出力される信号の種類を選択してください。

このボタンをオンにすると、断続的に繰り返されるピンクノイズが、指定されたバスや出力端子へと送られます。ノイズ自体の間隔 (WIDTH) と、無音部分の間隔 (INTERVAL) は、画面上のノブで調節できます。

このボタンをオンにすると、ピンクノイズが、指定されたバスや出力端子へと送られます。

PINK NOISE/BURST NOISE ボタンの両方をオフにすると、サイン波が指定されたバスや出力端子へと送られます。サイン波の周波数は、SINE WAVE FREQ セクションで設定します。



PINK NOISE/BURST NOISE ボタンのいずれかがオンのときに、ノイズを加工する HPF/LPF です。下のボタンでオン / オフを切り替え、上のノブでカットオフ周波数を調節します。

BURST NOISE ボタンをオンに設定したときの、無音部分の間隔を設定します。

BURST NOISE ボタンをオンに設定したときの、ノイズ自体の間隔を設定します。

3. 手順 2 でサイン波を選んだ場合は、SINE WAVE FREQ セクションを使って、サイン波の周波数を設定してください。

サイン波の周波数を連続可変するノブです。



サイン波の周波数をプリセットされた値 (10 kHz / 1 kHz / 100 Hz) に設定するボタンです。

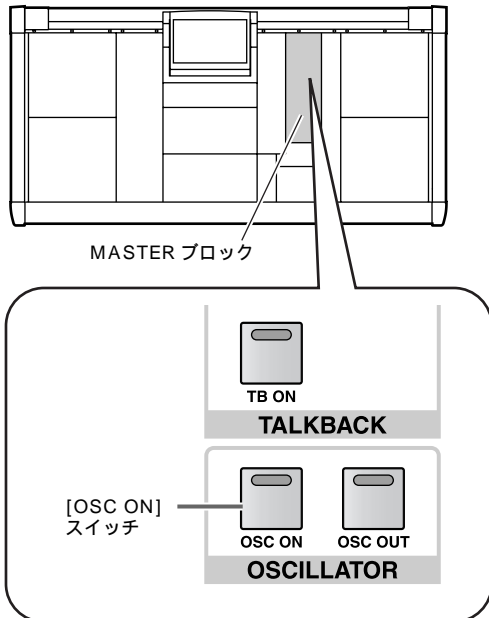
4. OSCILLATOR 画面の OSC セクションにある LEVEL ノブを使って、オシレーターの出力レベルを設定してください。
5. OSCILLATOR 画面の ASSIGN セクションにあるボタンを使って、オシレーターの信号を送出するバスを選択してください。それぞれのボタンが対応するバスは、次の通りです。

- STEREO STEREO バス
- MIX 1 ~ 48 MIX バス 1 ~ 48
- MATRIX 1 ~ 24 ... MATRIX バス 1 ~ 24



必要ならば、オシレーターの信号を、任意の出力端子からダイレクトアウトすることも可能です。詳しくは「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。

6. MASTER ブロックの OSCILLATOR セクションにある [OSC ON] スイッチを押してください。



オシレーターの信号が手順 5 で選択したバスや出力端子へと送られます。もう一度同じスイッチを押せば、オシレーターがオフになります。

第 12 章 内蔵エフェクト

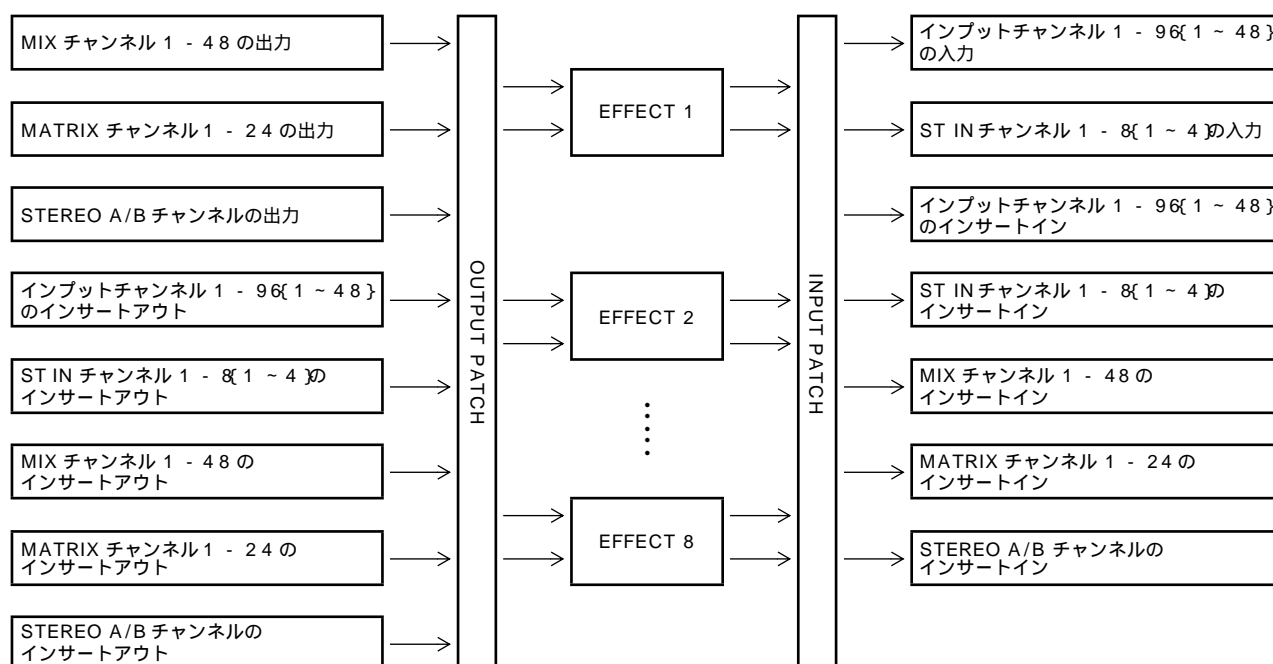
この章では、内蔵エフェクトの操作方法について説明します。

PM1D システムの内蔵エフェクトについて

PM1D システムには、8 系統のエフェクトが内蔵されており、それぞれ 29 種類のエフェクトタイプから 1 種類を選んで利用できます。

これらの内蔵エフェクトの入出力は、特定のバスやチャンネルには固定されていません。任意のアウトプット系チャンネルやインプット系チャンネル、もしくは任意のアウトプット、インプットチャンネルのインサートアウト/インサートインに、自由にパッチできます。

• 内蔵エフェクトの信号の流れ



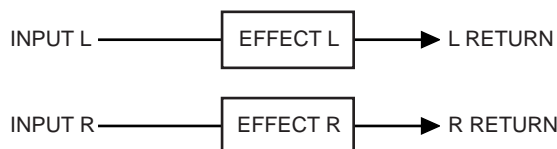
エフェクトの片方の入力のみ信号経路を割り当てた場合は、モノ入力/ステレオ出力として処理されます。

• 一方の入力チャンネルのみに信号経路を割り当てた場合



また、両方の入力チャンネルに信号経路を割り当てた場合の処理は、現在選ばれているエフェクトの種類に応じて異なり、L/Rチャンネルの入力信号を独立してエフェクト処理する“STEREOタイプ”と、L/Rチャンネルの信号をミックスした後でエフェクトに入力し、ステレオ出力する“MIXタイプ”があります。

• 両方の入力チャンネルに信号経路を割り当てた場合 STEREO タイプのエフェクト



MIX タイプのエフェクト



内蔵エフェクトをパッチする

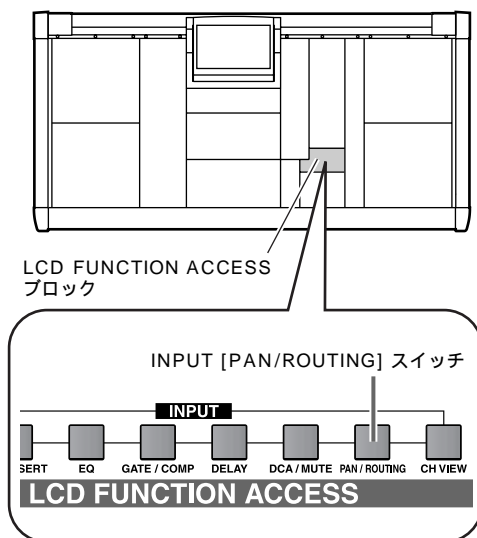
内蔵エフェクトを使用するには、まずエフェクトの入出力を適切な信号経路にパッチする必要があります。ここでは、2つの代表的なパッチ方法を説明します。

内蔵エフェクトを MIX バス経由で利用する

MIX チャンネルの出力をエフェクトの入力に、エフェクトの出力をインプット系チャンネルにパッチする方法です。ここでは、エフェクトセンドとして VARIタイプの MIX バス、エフェクトリターンとしてインプットチャンネルを利用する場合を例に挙げて説明します。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの INPUT [PAN/ROUTING] スイッチを何回か押し、次の CH to MIX 画面を呼び出してください。



- CH to MIX 画面 (PAN/ROUTING ファンクション)

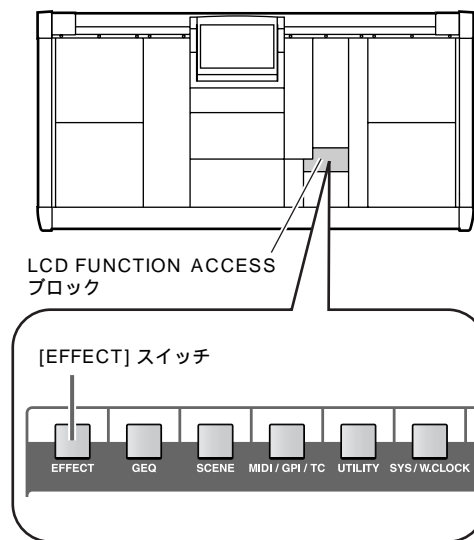


2. 画面左側の VARI/FIX ボタンを使って、エフェクトセンドとして使用する MIX バスのタイプを 'VARI' に設定してください。



VARI/FIX の切り替えは、奇数番号 偶数番号の順に並んだ 2 系統の MIX バス単位で行います。なお、エフェクトの入力をステレオで利用する場合は、これら 2 系統の MIX バスをペアに設定しておくくと便利です。

3. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [EFFECT] スイッチを何回か押し、EFFECT 1 ~ EFFECT 8 の中から、希望するエフェクトの画面を呼び出してください。



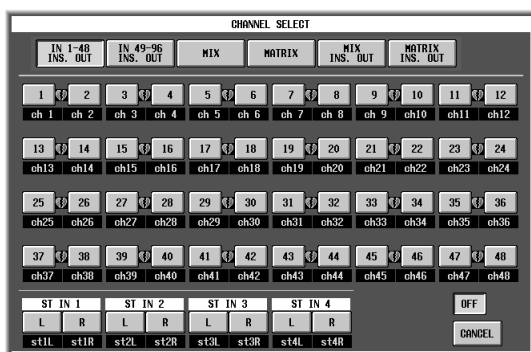
- EFFECT 1 画面 (EFFECT ファンクション)



EFFECT ファンクションには、EFFECT 1 ~ EFFECT 8 まで、8 系統のエフェクトに対応した画面があり、それぞれ独立して設定が行えます。

- 画面左上の INPUT L セクションにある SEL ボタンをクリックしてください。
INPUT L/INPUT R セクションの SEL ボタンをクリックすると、エフェクトの入力にパッチする信号経路を選ぶ CH SELECT ポップアップウィンドウが表示されます。

- CH SELECT ポップアップウィンドウ



このウィンドウでは、まず上段に並んだボタンで信号経路の種類を選び、残りのボタンで個々のチャンネルを選択します。選択可能な信号経路は、次の通りです。

- CH1 INS ~ CH96 INS{ CH1 INS ~ CH48 INS }
インプットチャンネル 1 ~ 96{ 1 ~ 48 }のインサートアウト
- ST1 INS ~ ST8 INS{ ST1 INS ~ ST4 INS { L/R } }
ST IN チャンネル 1 ~ 8{ 1 ~ 4 { L/R } }のインサートアウト
- MIX1 ~ MIX48
MIX チャンネル 1 ~ 48 の出力
- STA(L/R)
STEREO A チャンネル(L/R)の出力
- STB(L/R)
STEREO B チャンネル(L/R)の出力
- MATRIX1 ~ MATRIX24
MATRIX1 ~ 24 チャンネルの出力
- MIX1 INS ~ MIX 48 INS
MIX チャンネル 1 ~ 48 のインサートアウト
- MATRIX1 INS ~ MATRIX24 INS
MATRIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートアウト
- STA(L/R)INS
STEREO A チャンネル(L/R)のインサートアウト
- STB(L/R)INS
STEREO B チャンネル(L/R)のインサートアウト
- OFF
このボタンをクリックすると、選択が解除されます。

⚠ 既に別のエフェクトで使用されているチャンネルは、NAME が赤地に白文字で表示されます。このチャンネルを選択すると、別の機能に影響を与える恐れがありますのでご注意ください。

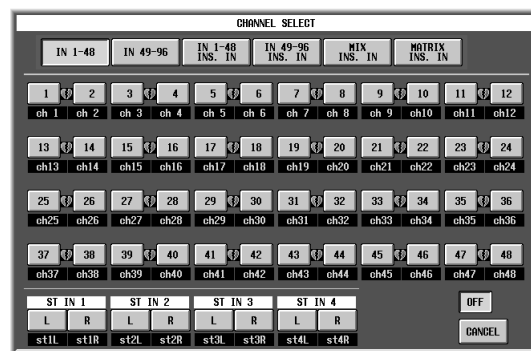
- 画面上段に並んだボタンの中から MIX ボタンをクリックし、次に手順2で VARIタイプに設定した MIX パスの番号をクリックしてください。
番号をクリックすると、元の画面に戻ります。必要に応じて、エフェクトの R 入力にも、MIX チャンネルを割り当ててください。



ペアに設定された MIX チャンネルの片方をエフェクトの L 入力にパッチした場合、エフェクトの R 入力には、自動的にもう一方の MIX チャンネルがパッチされます。

- 画面右上の OUTPUT L セクションにある SEL ボタンをクリックしてください。
OUTPUT L/OUTPUT R セクションの SEL ボタンをクリックすると、エフェクトの出力にパッチする信号経路を選ぶ CH SELECT ポップアップウィンドウが表示されます。

- CH SELECT ポップアップウィンドウ



選択可能な信号経路の種類は次の通りです。

- CH1 ~ CH96{ CH1 ~ CH48 }
インプットチャンネル 1 ~ 96{ 1 ~ 48 }の出力
- CH1 INS ~ CH96 INS{ CH1 INS ~ CH48 INS }
インプットチャンネル 1 ~ 96{ 1 ~ 48 }のインサートイン
- ST1 ~ ST8{ ST1 ~ ST4 { L/R } }
ST IN チャンネル 1 ~ 8{ 1 ~ 4 { L/R } }の出力
- ST1 INS ~ ST8 INS{ ST1 INS ~ ST4 INS { L/R } }
ST IN チャンネル 1 ~ 8{ 1 ~ 4 { L/R } }のインサートイン
- MIX1 INS ~ MIX 48 INS
MIX チャンネル 1 ~ 48 のインサートイン
- MATRIX1 INS ~ MATRIX24 INS
MATRIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートイン
- STA(L/R)INS
STEREO A チャンネル(L/R)のインサートイン
- STB(L/R)INS
STEREO B チャンネル(L/R)のインサートイン
- OFF
このボタンをクリックすると、選択が解除されます。

⚠ 既に別のエフェクトで使用されているチャンネルは、NAME が赤地に白文字で表示されます。

このチャンネルを選択すると、別の機能に影響を与える恐れがありますのでご注意ください。

- 画面上段に並んだボタンの中から IN 1-48 ボタンまたは IN 49-96 ボタン(48CH モデルでは、このボタンは無効です)をクリックし、続いてエフェクトの L 出力にパッチするチャンネルのボタンをクリックしてください。
ボタンをクリックすると、元の画面に戻ります。必要に応じて、R 出力にもインプットチャンネルを割り当ててください。



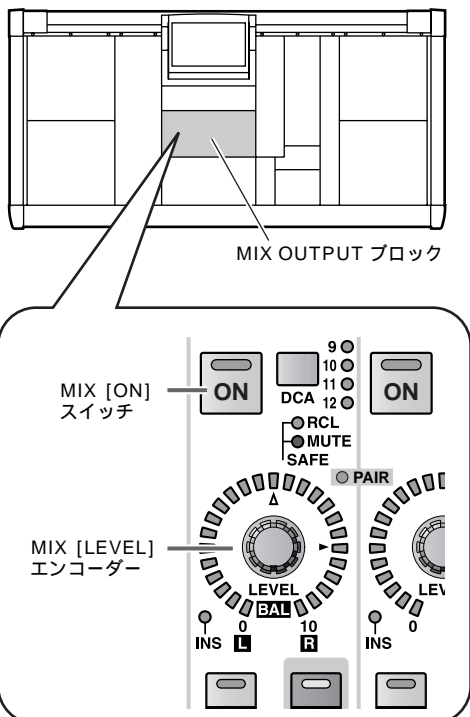
ST IN チャンネル(またはペアに設定されたインプットチャンネル)の片方をエフェクトの L 出力にパッチすると、自動的にもう一方の ST IN チャンネル(またはペアに設定されたインプットチャンネル)が R 出力にパッチされます。

- 入力ソースを立ち上げたインプット系チャンネルから、エフェクトにパッチした MIX バスへと送られる信号のセンドレベルを調節してください。



MIXセンドレベルを上げるには、INPUTブロック(またはST IN ブロック)を使用する方法と、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックを使用する方法があります。また、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックにある MIX SEND [PRE] スイッチを使えば、インプットチャンネルごとにプリフェーダー/ポストフェーダーのどちらの信号を送るかを選択できます。詳しくは「第 4 章 インプット系チャンネルの基本操作」をご参照ください。

- MIX OUTPUT ブロックで、該当する MIX チャンネルの MIX [ON] スイッチをオンに設定してください。また、MIX [LEVEL] エンコーダーを使って、エフェクトのマスターセンドレベルを調節してください。



MIXチャンネル同士がペアに設定されている場合、左側(奇数番号)のエンコーダーは2チャンネル間の音量バランスを設定する MIX [BAL] エンコーダーとして、右側(偶数番号)のエンコーダーは2チャンネル共通の出力レベルを設定する MIX [LEVEL] エンコーダーとして機能します。
詳しくは「第 5 章 アウトプット系チャンネルの基本操作」をご参照ください。

- エフェクトの L/R 出力をパッチしたインプットチャンネル(または ST IN チャンネル)の [ON] スイッチをオンに設定し、フェーダーを使ってエフェクトリターンレベルを調節してください。



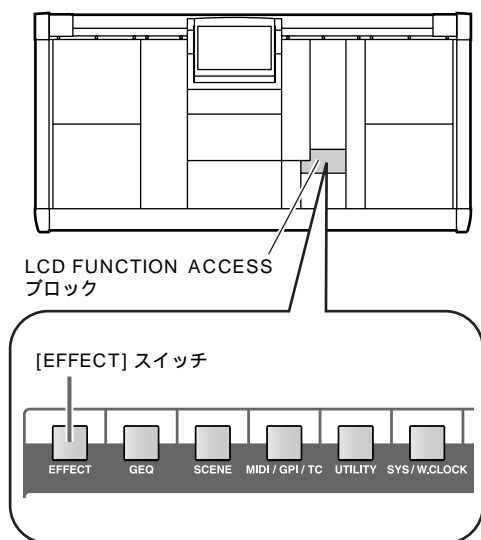
エフェクトの入出力レベルは、EFFECT ファンクションの画面で確認できます。

内蔵エフェクトをチャンネルにインサートする

内蔵エフェクトを、任意のチャンネルのインサートアウトとインサートインの間にパッチする方法です。ここではインブット系チャンネルにエフェクトをインサートする場合を例に挙げて説明します。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの[EFFECT]スイッチを何回か押し、EFFECT 1 ~ EFFECT 8 の中から、希望するエフェクトの画面を呼び出してください。

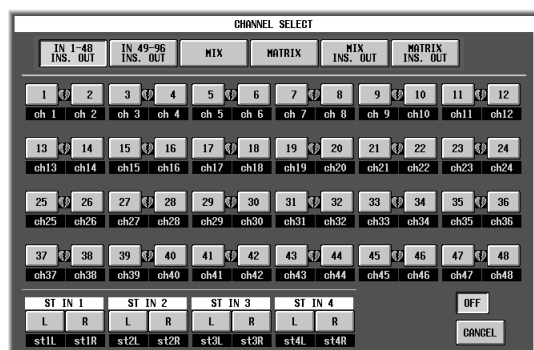


• EFFECT 1 画面(EFFECT ファンクション)



2. 画面左上の INPUT L セクションにある SEL ボタンをクリックしてください。CH SELECT ポップアップウィンドウが表示されます。

• CH SELECT ポップアップウィンドウ



3. 画面上段に並んだボタンの中から、“ IN 1-48 INS. OUT ”または“ IN 49-96 INS. OUT ”ボタン(48CH モデルでは、このボタンは無効です)をクリックしてください。

“INS.OUT”と表記されたボタンは、各チャンネルのインサートアウトをエフェクト入力にパッチするためのものです。インサート先としてMIXチャンネルやMATRIXチャンネルを選択することも可能です。

- ⚠ 既に別のチャンネルで使用されているチャンネルは、NAME が赤地に白文字で表示されます。このチャンネルを選択すると、別の機能に影響を与える恐れがありますのでご注意ください。

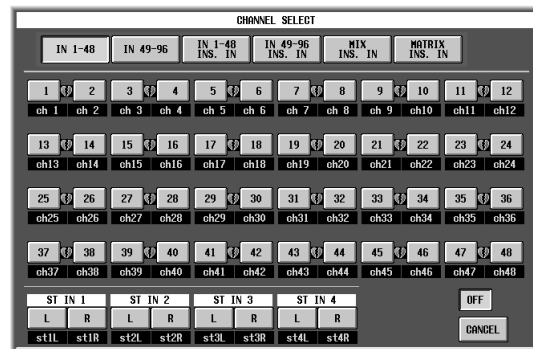
4. エフェクトの L 入力にパッチしたいチャンネルに相当するボタンをクリックしてください。元のエフェクト画面に戻り、INPUT L セクションに選択されたインサートアウトが表示されます。また、必要に応じて、エフェクトの R チャンネルにもインサートアウトを割り当ててください。



ペアに設定されたチャンネル(またはステレオのチャンネル)の片方をエフェクトのL入力にパッチした場合、自動的にもう一方のチャンネルがエフェクトのR入力にパッチされます。

5. 画面右上の OUTPUT L セクションにある SEL ボタンをクリックしてください。エフェクトの送信先となる信号経路を選ぶ CH SELECT ポップアップウィンドウが表示されます。

• CH SELECT ポップアップウィンドウ



6. 画面上段に並んだボタンの中から、“ IN 1-48 INS. IN ”または“ IN 49-96 INS. IN ”ボタン(48CH モデルでは、このボタンは無効です)をクリックしてください。

“INS. IN”と表記されたボタンは、エフェクトの出力を各チャンネルのインサートインにパッチするためのものです。通常は、手順 3 で選んだチャンネルと同じチャンネルのインサートインを選択します。

- ⚠ 既に別のチャンネルで使用されているチャンネルは、NAME が赤地に白文字で表示されます。このチャンネルを選択すると、別の機能に影響を与える恐れがありますのでご注意ください。

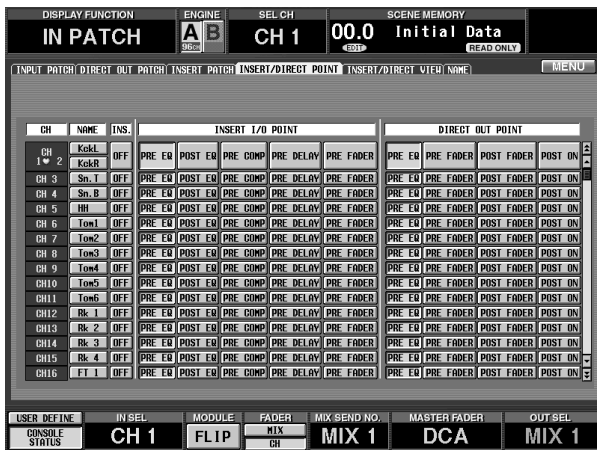
- エフェクトの L 出力にパッチしたいチャンネルに相当するボタンをクリックしてください。
元のエフェクト画面に戻り、OUTPUT L セクションに選択されたチャンネルが表示されます。同じ要領で、R チャンネルの出力にも任意のチャンネルのインサートインを割り当ててください。



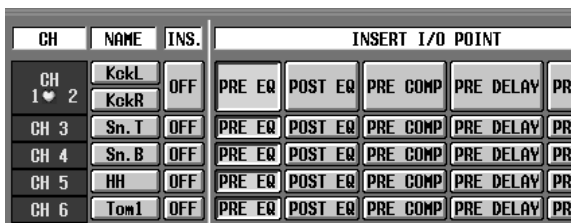
ヘアに設定されたチャンネル(またはステレオのチャンネル)の片方をエフェクトの L 出力にパッチした場合、自動的にもう一方のチャンネルがエフェクトの R 出力にパッチされます。

- LCD FUNCTION ACCESS ブロックの INPUT [PATCH] スイッチを何回か押し、次の INSERT/DIRECT POINT 画面(IN PATCH ファンクション)を表示させてください。

- INSERT/DIRECT POINT 画面(IN PATCH ファンクション)



- INSERT/DIRECT POINT



- エフェクトをインサートしたチャンネルの INS. ボタンをクリックして、オンに設定してください。また、必要に応じて、INSERT I/O POINT を選択してください。



エフェクトをアウトプット系チャンネルにインサートした場合は、OUTPUT [PATCH] スイッチを何回か押し、INSERT POINT画面(OUT PTACH ファンクション)を呼び出し、同様に設定します。

- エフェクトをインサートしたインプットチャンネル(または ST IN チャンネル)の [ON] スイッチをオンに設定し、フェーダーを使って入力レベルを調節してください。
エフェクトの入出力レベルは、EFFECT ファンクションの画面で確認できます。

エフェクト画面の基本操作

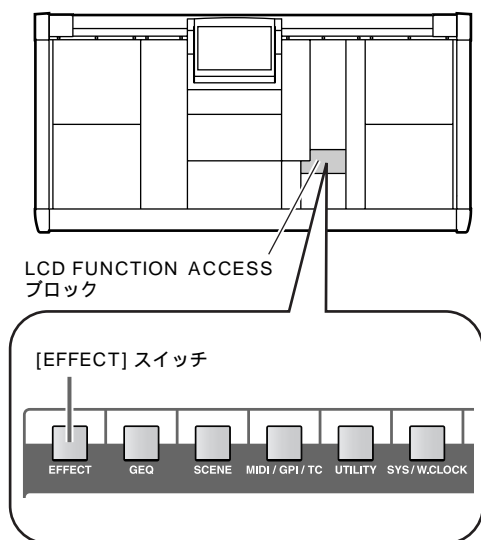
ここでは、EFFECT ファンクションの画面でエフェクトパラメーターをエディットしたり、エフェクトライブラリーのデータをリコール/ストアする方法について、説明します。

エフェクトパラメーターをエディットする

EFFECT ファンクションの画面では、ノブやボタンを使ってエフェクトパラメーターをエディットできます。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの[EFFECT]スイッチを何回か押し、EFFECT 1 ~ EFFECT 8 の中から希望する画面を呼び出してください。



• EFFECT 1 画面 (EFFECT ファンクション)



2. 画面上部中央にあるTYPEノブを使って、効果のタイプを選択してください。
TYPEノブは、現在選ばれているエフェクトに用意された、プリセットの設定を切り替えるノブです。
選択されているエフェクトによっては、この設定が無いものもあります。
3. 画面下部のノブやボタンを使って、エフェクトパラメーターを設定してください。
画面下部には、エフェクトパラメーターをエディットするためのノブやボタンが表示されます。パラメーターの内容は、現在選ばれているエフェクトに

よって異なります。また、手順 2 でタイプを切り替えると、それに応じて各パラメーターの設定値が変化します。



エフェクトパラメーターの設定は、シーンメモリーとは別に、エフェクトライブラリーに保存できます (保存方法は、132 ページをご参照ください)。

【操作手順】

エフェクトパラメーターをエンコーダーで操作する EFFECT ファンクションの EFFECT 1 ~ EFFECT 8 画面が表示されているときに、MIX OUTPUT ブロックのエンコーダーでエフェクトパラメーターをコントロールできます。

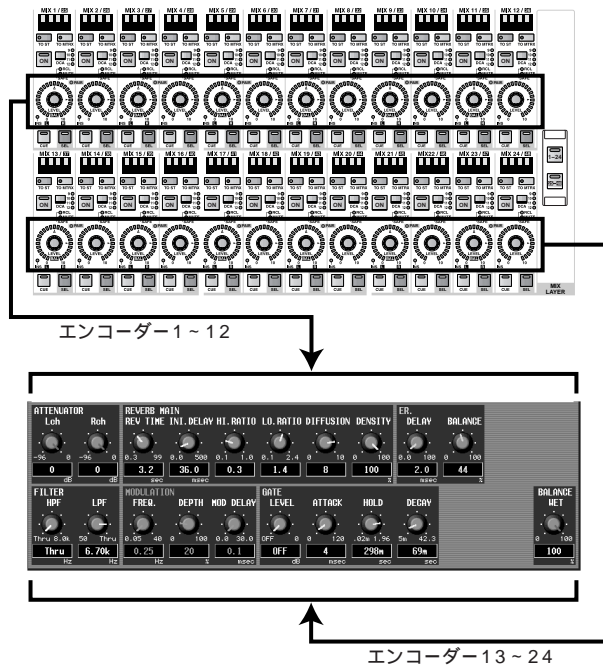
1. EFFECT 1 ~ EFFECT 8 画面を呼び出してください。
2. 画面中央の ASSIGN ボタンをクリックして、オンに設定してください。



ASSIGN ボタン

現在選ばれているエフェクトのパラメーターが、MIX [LEVEL/BAL] エンコーダーに対して、次の図のように割り当てられます。このとき、MIX OUTPUT ブロックの MIX [NAME] インジケーターには、パラメーター名 (最高 4 文字) が表示されます。

CS1D MIX OUTPUTブロック



EFFECT 1 ~ EFFECT 8 画面が表示されているときに、データエントリブロックにある [SHIFT/GRAB] スイッチを押しながら MIX LAYER [1-24] スイッチまたは [25-48] スイッチを押した場合も、同じ効果が得られます。

ASSIGN ボタンのオン/オフ設定は、EFFECT 1 ~ EFFECT 8 画面に共通しています。ASSIGN ボタンがオンのときに EFFECT 1 ~ EFFECT 8 画面を切り替えると、新しい画面のパラメーターが割り当てられます。

- 元の状態に戻すには、ASSIGN ボタンをクリックして、オフに切り替えてください。エンコーダーの機能が元の状態に戻ります。



EFFECT 1 ~ EFFECT 8 以外の画面を呼び出すか、MIX LAYER [1-24] / [25-48] スイッチのどちらかを押した場合も、エンコーダーの機能が元に戻ります。

エフェクトデータをライブラリーからリコールする

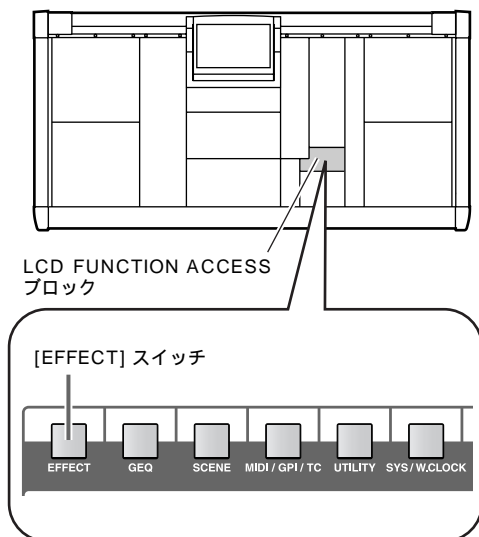
EFFECT ファンクションの画面内で、エフェクトの種類を切り替えることはできません。エフェクトの種類を変更するには、エフェクトライブラリーから、目的のエフェクトを使ったエフェクトデータをリコールする必要があります。ここでは、エフェクトライブラリーから既存のエフェクトデータをリコール(読み込み)する方法を説明します。



ライブラリーとは、PM1D システムの設定内容を保存し、後で再利用するための内部メモリーのことで、シーンメモリーからは独立しています。ここで説明するエフェクトライブラリー以外にも、パッチライブラリー、EQ ライブラリーなどが利用できます。

【操作手順】

- LCD FUNCTION ACCESSブロックの[EFFECT]スイッチを何回か押し、EFFECT 1 ~ EFFECT 8 の中から希望する画面を呼び出してください。



- EFFECT 1 画面(EFFECT ファンクション)



- 画面右上のEFFECT LIBRARYボタンをクリックしてください。

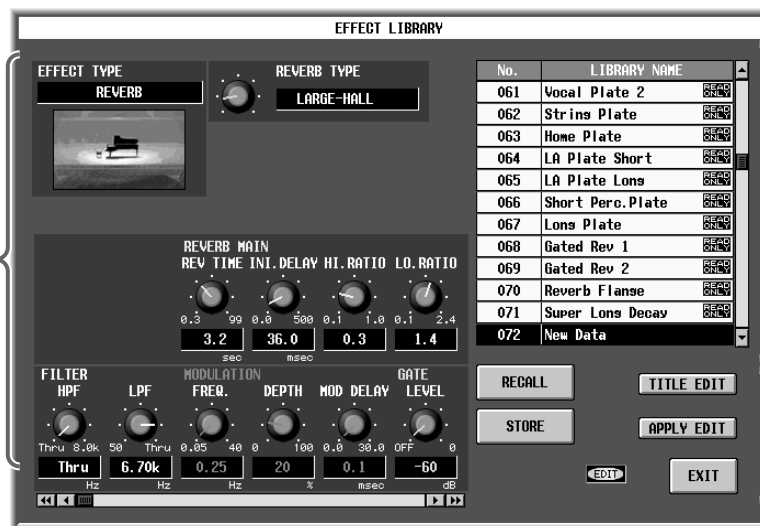
エフェクトライブラリーに保存されたエフェクトデータのリコール/ストアを行う、EFFECT LIBRARY ポップアップウィンドウが表示されます。

- EFFECT LIBRARY ポップアップウィンドウ

- EFFECT LIBRARY ボタン

EFFECT LIBRARY ▼

ライブラリーリストで選ばれているデータのエフェクトの種類や、パラメーターの設定内容を表示します。このウィンドウでエフェクトパラメーターをエディットして、ライブラリーに保存し直すことも可能です。



ライブラリーに保存されたデータを一覧するライブラリーリストです。現在操作の対象として選ばれている列は反転表示となります。

ライブラリーのストアやリコールなどの操作を行うボタンです。

- 画面右側のライブラリーリストをクリックして(またはデータエントリーブロックの CURSOR [] / [] スイッチを使って)エフェクトデータを選択してください。

ライブラリーリストから任意の番号をクリックすると、反転部分はその列に移動します。このとき選ばれたデータの設定内容を、左側の画面に確認できますので、希望するエフェクトを使ったデータを探してください。

- RECALL ボタンをクリックしてください。選択したエフェクトデータが、PM1D システムに読み込まれます。

このとき、ライブラリーポップアップウィンドウから自動的に抜けて、以前の画面に戻ります。

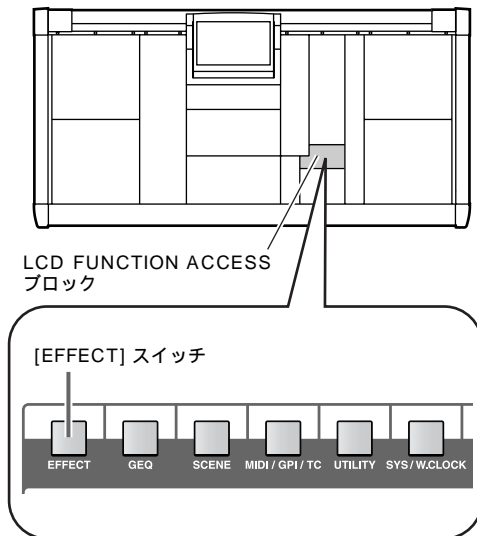
- 必要に応じて、エフェクトパラメーターを変更してください。

エフェクトデータをライブラリーにストアする

エフェクトパラメーターの設定内容をエフェクトライブラリーにストア(保存)し、後から再利用することができます。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESSブロックの[EFFECT]スイッチを何回か押し、EFFECT 1 ~ EFFECT 8の中から希望する画面を呼び出してください。

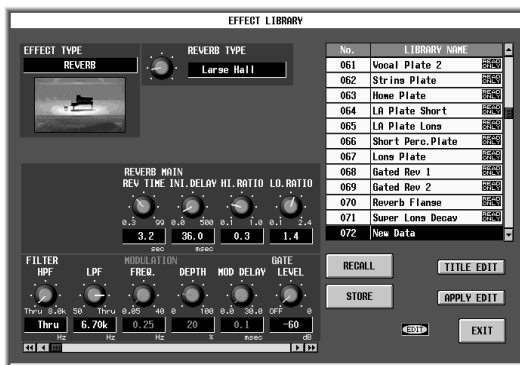


2. 画面右上のEFFECT LIBRARYボタンをクリックしてください。EFFECT LIBRARY ポップアップウィンドウが表示されます。

- EFFECT LIBRARY ボタン



- EFFECT LIBRARY ポップアップウィンドウ



3. ライブラリーリストから保存先となる番号を選び、その列をクリックしてください。

⚠ “READ ONLY”と表示されるデータは工場出荷時に書き込まれたプリセットデータです。これらの番号に上書き保存することはできません。

4. STORE ボタンをクリックしてください。保存するデータに名前を付ける LIBRARY STORE ポップアップウィンドウが表示されます。

- LIBRARY STORE ポップアップウィンドウ



5. 文字パレットを使ってデータに名前を付けてください。文字パレットの使用方法は 20 ページをご参照ください。
6. STORE ボタンをクリックしてください。保存を確認するウィンドウが表示されます。

- 保存を確認するウィンドウ



7. ストアを実行するには OK ボタンをクリックしてください。このとき、ライブラリーポップアップウィンドウから自動的に抜けて、以前の画面に戻ります。

また、OK ボタンの代わりに CANCEL ボタンをクリックすれば、ストアを中断してライブラリーポップアップウィンドウに戻ります。

第 13 章 グラフィック EQ

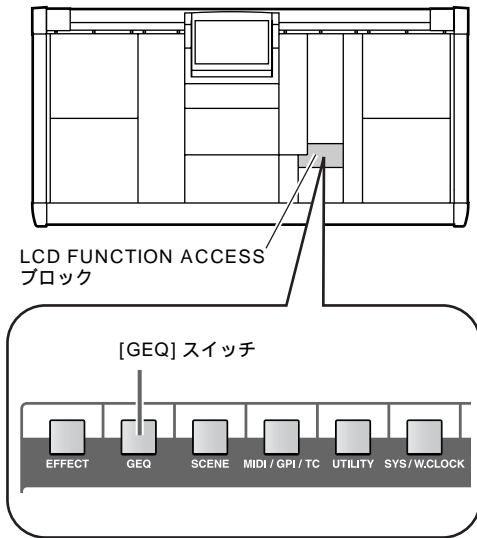
PM1D システムには、31 バンドグラフィック EQ のモジュールが 24 基が搭載されています。この章では、グラフィック EQ の操作方法について説明します。

グラフィック EQ をチャンネルにインサートする

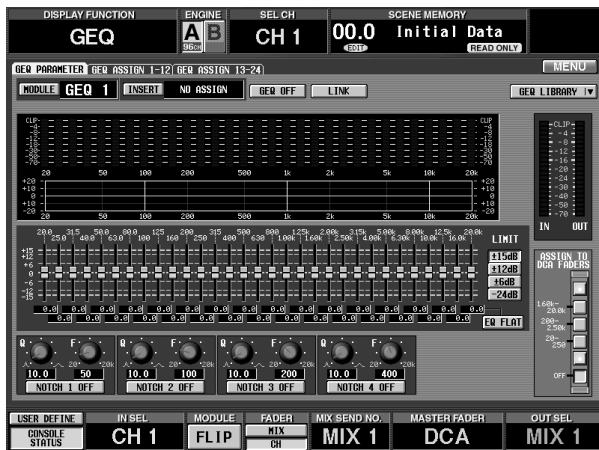
PM1D システムに内蔵された 24 基の GEQ (グラフィック EQ) モジュールは、それぞれ任意のチャンネルのインサートアウト/インサートインにパッチできます。ここでは、グラフィック EQ を任意のインプットチャンネルにインサートする場合を例に挙げて説明します。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [GEQ] スイッチを何回か押し、次の GEQ PARAMETER 画面を呼び出してください。



- GEQ PARAMETER 画面 (GEQ ファンクション)



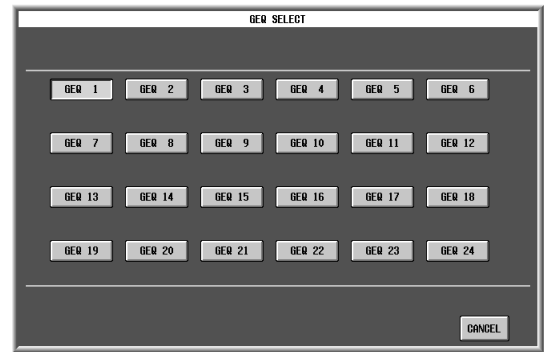
GEQ PARAMETER 画面は、特定の GEQ モジュールを選び、パッチ先のチャンネルを選択したり、パラメーターを設定する画面です。

2. 画面左上の MODULE ボタンをクリックしてください。



GEQモジュール(1~24)を選択するGEQ SELECTポップアップウィンドウが表示されます。

- GEQ SELECT ポップアップウィンドウ

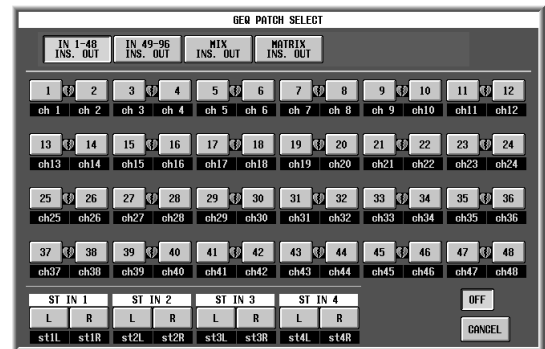


3. GEQ 1 ~ GEQ 24 の中から任意のモジュールを選び、該当するボタンをクリックしてください。ボタンをクリックすると、GEQ PARAMETER 画面に戻ります。このとき、MODULE ボタンの右側に選択したモジュールが表示されていることを確認してください。
4. MODULE ボタンの右隣にある INSERT ボタンをクリックしてください。



GEQ モジュールのパッチ先を選ぶ、GEQ PATCH SELECT ポップアップウィンドウが表示されます。

- GEQ PATCH SELECT ポップアップウィンドウ



このウィンドウでは、まず上段に並んだボタンでチャンネルの種類を選び、残りのボタンでチャンネルの番号を選択します。

パッチ先として、次の信号経路が選べます。

- IN 1-48 INSERT OUT
 インプットチャンネル 1 ~ 48、ST IN チャンネル 1 ~ 4 のインサートアウト / インサートインにパッチします。
- IN 49-96 INSERT OUT{ 48CH モデルでは、このボタンは無効です }
 インプットチャンネル 49 ~ 96、ST IN チャンネル 5 ~ 8 のインサートアウト / インサートインにパッチします。
- MIX INSERT OUT
 MIX チャンネル 1 ~ 48 のインサートアウト / インサートインにパッチします。
- MATRIX INSERT OUT
 MATRIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートアウト / インサートインにパッチします。
- STEREO A(L/R)
 STEREO A チャンネル(L または R) のインサートアウト / インサートインにパッチします。
- STEREO B(L または R)
 STEREO B チャンネルの L/R のインサートアウト / インサートインにパッチします。



あるチャンネルでショートネームの背景部分が赤く表示される場合、そのチャンネルには、すでに何らかの項目(内蔵エフェクト、入出力用ユニット、別の GEQ モジュールなど)がインサートされていることを示しています。このようなチャンネルを GEQ モジュールのパッチ先として選ぶと、それまでインサートされていた項目は解除されてしまいますのでご注意ください。

5. 画面上段に並んだ IN 1-48 INSERT OUT ボタンまたは IN 49-96 INSERT OUT ボタン{ 48CH モデルでは、このボタンは無効です } をクリックし、次に画面下段のボタンをクリックして、チャンネルの番号を選択してください。
 番号をクリックすると、元の GEQ PARAMETER 画面に戻ります。このとき、INSERT ボタンの右側に選択したモジュールが表示されていることを確認してください。



奇数番号 偶数番号の順に並んだ GEQ モジュールの片側に、ステレオのチャンネル(またはペア化された 2 チャンネル)のうち一方を割り当てた場合、もう一方の GEQ モジュールには残りのチャンネルが自動的に割り当てられます。

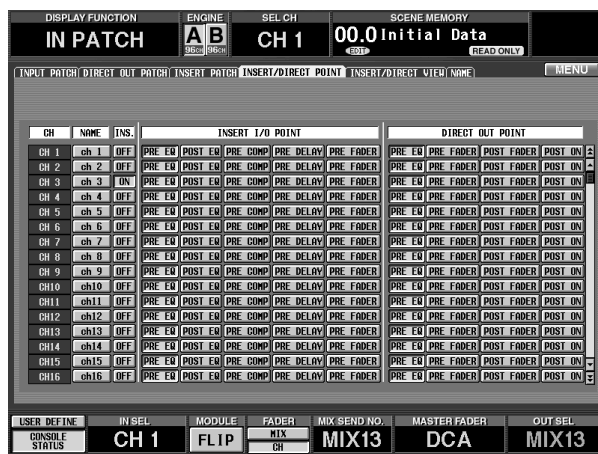
GEQ PARAMETER 画面の LINK ボタンをオンにすれば、奇数番号 偶数番号の順に並んだ GEQ モジュールを連動させることが可能です。

6. 画面上部の中央にある GEQ ON/OFF ボタンをオンに設定してください。



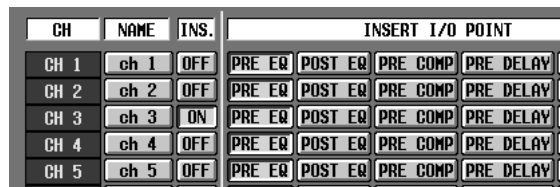
GEQ のオン / オフ切り替えは、GEQ ASSIGN 1-12 / 13-24 画面でも行えます。

7. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの INPUT [PATCH] スイッチを何回か押し、INSERT/DIRECT POINT 画面(IN PATCH ファンクション)を表示させてください。
 - INSERT/DIRECT POINT 画面(IN PATCH ファンクション)



GEQ のインサート先としてインプットチャンネルを選んだ場合、INSERT/DIRECT OUT 画面で該当するチャンネルの INS. ボタンが自動的にオンになります。

- INSERT/DIRECT POINT



8. 必要に応じて、INSERT I/O POINT ポイントを変更してください。



- INS.ボタンのオン / オフが切り替わるのは、GEQ PARAMETER 画面でインサート先を選択 / 解除した場合に限ります。IN PATCH/OUT PATCH 画面で GEQ のインサート先を選択 / 解除しても、この機能は働きません。
- INSERT/DIRECT POINT 画面では、いつでも INS. ボタンのオン / オフ切り替えが行えます。
- グラフィック EQ をアウプット系チャンネルにインサートした場合は、OUTPUT [PATCH] スイッチを何回か押しして INSERT POINT 画面(OUT PATCH ファンクション)を呼び出し、同様に設定します。
- GEQ PARAMETER 画面で GEQ のインサートを解除すると、該当するチャンネルの INS. ボタンが自動的にオフになります。

グラフィック EQ を操作する

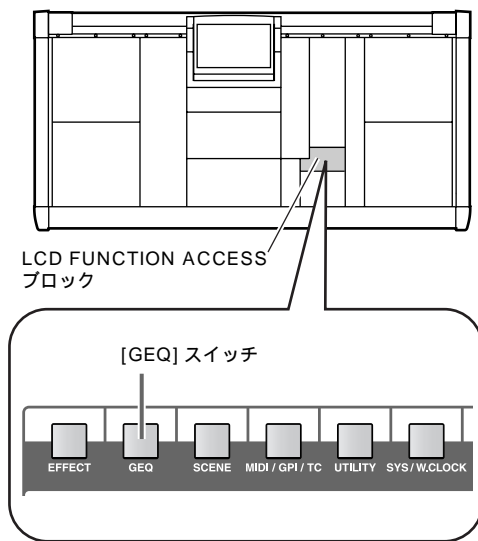
グラフィック EQ を操作するには、ディスプレイ内部の仮想フェーダーや仮想ボタンを使う方法と、コンソール CS1D の DCA フェーダーを使う方法があります。

グラフィック EQ をディスプレイ内部で操作する

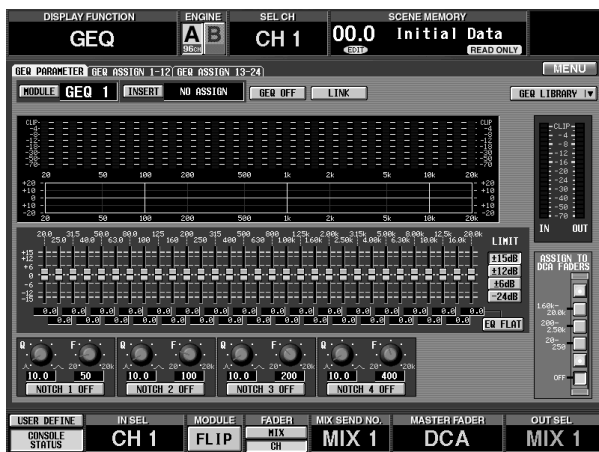
GEQ ファンクションの画面に表示される仮想フェーダーや仮想ボタンなどを使って、任意の GEQ モジュールを操作する方法です。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [GEQ] スイッチを何回か押し、GEQ PARAMETER 画面を呼び出してください。



- GEQ PARAMETER 画面(GEQ ファンクション)



2. 画面左上のMODULEボタンをクリックし、操作するGEQモジュールを選択してください。



このとき、GEQ ON/OFF ボタンがオンに設定されていることを確認してください。同様に、該当するモジュールが適切なチャンネルにインサートされ、そのチャンネルのインサートが有効になっていることも確認してください。



任意の GEQ モジュールを選択するには、この他に GEQ ファンクションの GEQ ASSIGN 1-12/13-24 画面を使う方法もあります。

3. 画面上、フェーダー右側の LIMIT セクションで、各フェーダーの変化幅を設定してください。LIMIT セクションでは、フェーダーによる最大可変幅と可変方向を選択します。±15dB、±12dB、±6dB (以上ブースト/カット両方向)、-24dB(カット方向のみ)が選べます。

- LIMIT セクション



4. 画面下の仮想フェーダーを操作してください。フェーダーの下にある数値ボックスで、ブースト/カット量を確認できます。



LIMIT セクションの下に配置された EQ FLAT ボタンをクリックすれば、すべてのフェーダーを 0dB の位置にリセットできます。



5. 必要に応じて、画面下に並んだ 4 系統のノッチフィルターを操作してください。GEQ モジュール 1 基に対して 4 系統のノッチフィルターが利用できます。NOTCH 1 ~ NOTCH 4 ボタンで各フィルターのオン/オフを切り替え、Q ノブで急峻度、F ノブで中心周波数を調節します。

- ノッチフィルター





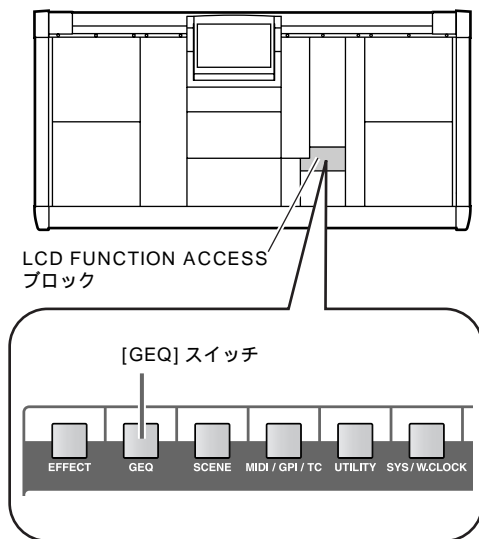
ノッチフィルター1～4は、グラフィックEQからは独立しており、GEQ ON/OFF ボタンの影響は受けません。必要ならば、グラフィックEQ のモジュールを呼び出し、ノッチフィルターのみを利用することも可能です。

グラフィックEQ を DCA フェーダーで操作する

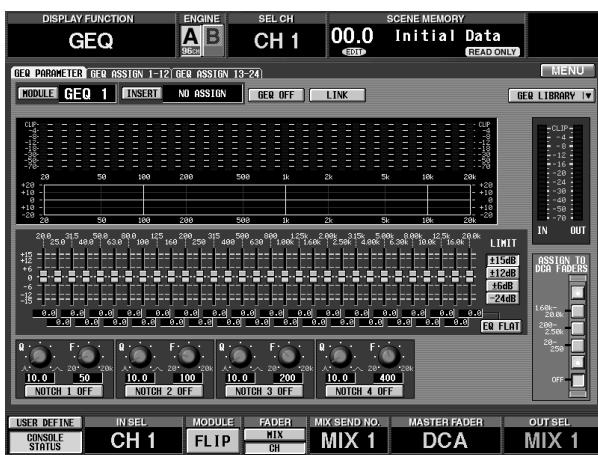
コンソールの DCA GROUP ブロックにある 12 本の DCA フェーダーを使って、グラフィックEQ をリアルタイムにコントロールする方法です。この場合は、現在選ばれている GEQ モジュールを3つの帯域に分割し、帯域ごとに操作します。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [GEQ] スイッチを何回か押し、GEQ PARAMETER 画面を呼び出してください。



- GEQ PARAMETER 画面(GEQ ファンクション)



2. 画面左上の MODULE ボタンをクリックし、操作する GEQ モジュールを選択してください。



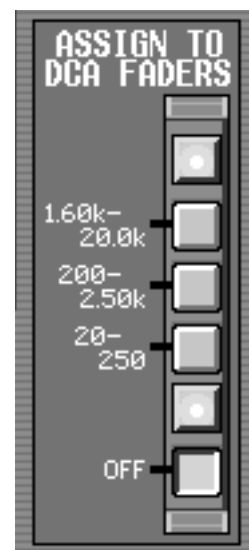
このとき、GEQ ON/OFF ボタンがオンに設定されていることを確認してください。同様に、該当するモジュールが適切なチャンネルにインサートされ、そ

のチャンネルのインサートが有効になっていることも確認してください。



[SHIFT/GRAB] スイッチを押しながら、各チャンネルにある [SEL] スイッチを押すと、そのチャンネルにインサートされている GEQ がある場合、その GEQ が表示されます。

3. フェーダー右側の LIMIT セクションで、各フェーダーの変化幅を設定してください。
4. 画面右下の ASSGN TO DCA FADERS セクションで、次のボタンのうちいずれか1つをクリックして、DCA フェーダーで操作する帯域を選んでください。各ボタンは、それぞれ次の帯域に対応しています。
 - 1.60k-20.0k ボタン
1.6kHz ~ 20kHz の 12 バンドが、DCA フェーダーに割り当てられます。
 - 200-2.50k ボタン
200Hz ~ 2.5kHz の 12 バンドが、DCA フェーダーに割り当てられます。
 - 20-250 ボタン
20Hz ~ 250Hz の 12 バンドが、DCA フェーダーに割り当てられます。



上記のボタンのうちいずれか1つをクリックすると、DCA フェーダーを使ってグラフィックEQ を操作可能となります。

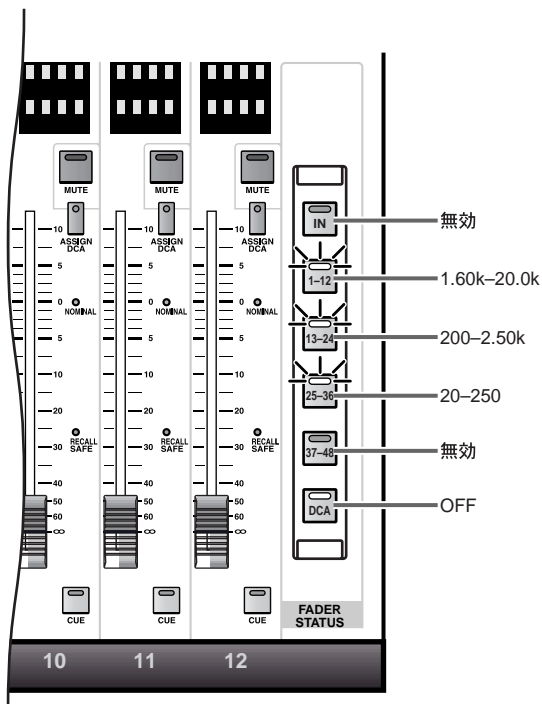
ディスプレイ内で、選ばれた帯域のフェーダー中央の線が赤く変化します。



GEQ PARAMETER 画面を表示しているとき、[SHIFT/GRAB] スイッチを押しながら [DCA STATUS] スイッチを押すことによって、DCA フェーダーでの操作が可能になります。このとき選ばれる帯域は、次の図と同様です。

このとき、CS1D の DCA GROUP ブロックにある [FADER STATUS] スイッチは、次の図のように、グラフィック EQ のバンド切り替えスイッチとして機能します。(バンド切り替えスイッチとして使用可能な [FADER STATUS] スイッチは、LED が点灯します)

• FADER STATUS スイッチ



5. DCA フェーダー 1 ~ 12 を操作してください。
該当する周波数のバンドがカットまたはブーストされます。
6. DCA フェーダーで別のバンドを操作したい場合は、4 ~ 5 の操作を繰り返してください。
7. DCA フェーダーによるグラフィック EQ の操作を終了したいときは、FADER STATUS セクションの [DCA] スイッチを押してください。または、GEQ PARAMETER 画面の ASSIGN TO DCA FADERS セクションで OFF ボタンをクリックしてください。[FADER STATUS] スイッチは通常の状態に戻り、DCA フェーダーは DCA グループのコントロール用フェーダーとして機能します。

DCA フェーダーに再度グラフィック EQ を割り当てるには、GEQ PARAMETER 画面の ASSIGN TO DCA FADERS セクションで、いずれか 1 つのボタンをクリックしてください。



GEQ ファンクションの設定内容は、シーンの一部として保存されます。また、任意の GEQ モジュールの設定を、シーンメモリーとは別に GEQ ライブラリーに保存することも可能です。詳しくは「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。

- ⚠ GEQ の画面を抜け出ると、DCA フェーダーへの割り当てが強制的に解除されます。このとき、DCA GROUP ブロックの [FADER STATUS] スイッチは元の状態に戻ります。

第 14 章 MIDI / タイムコード

この章では、MIDI メッセージやタイムコード(LTC)を使って、PM1D のイベントをコントロールする方法について説明します。

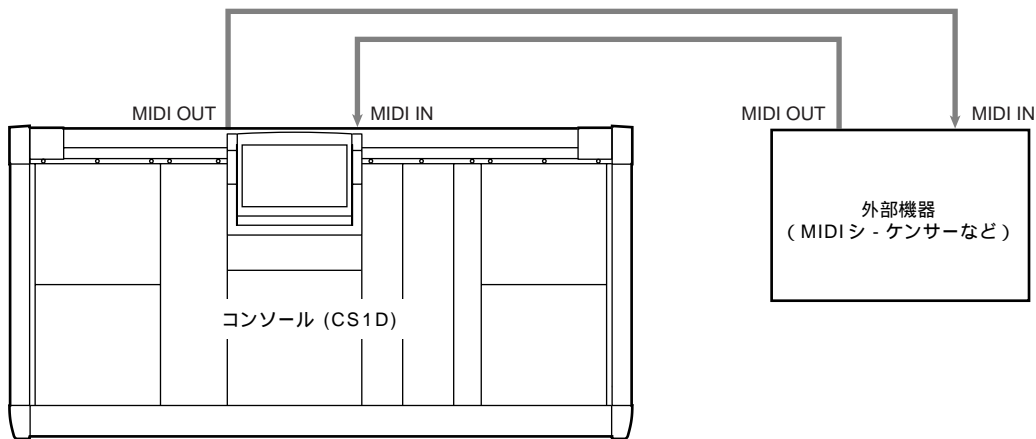
MIDI プログラムチェンジでイベントをコントロールする

PM1D システムでは、MIDI プログラムナンバーに特定のイベント(シーンのリコール/エフェクトのリコール)を割り当てておき、該当するナンバーの MIDI プログラムチェンジメッセージを受信したときに、そのイベントを実行できます。また、コンソール上で特定のイベントを実行したときに、外部機器にプログラムチェンジメッセージを送信することも可能です。

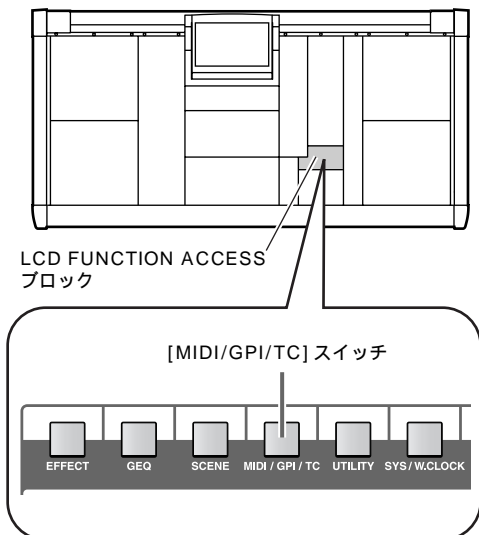
【操作手順】

1. 外部機器の MIDI OUT 端子をコンソール(またはエンジン)の MIDI IN 端子に接続してください。また、コンソール(またはエンジン)の MIDI OUT 端子を外部機器の MIDI IN 端子に接続してください。

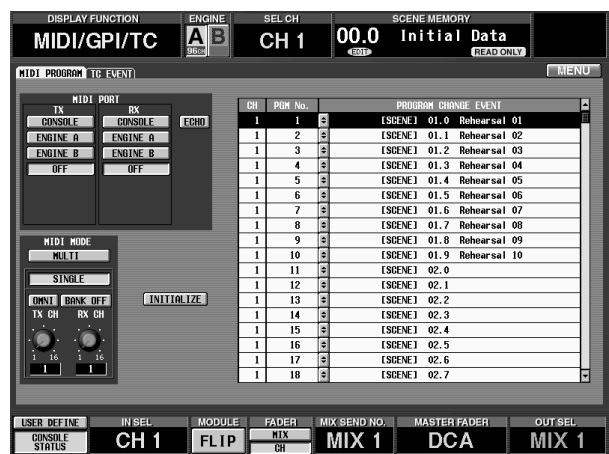
- PM1D システムと外部機器との MIDI 接続



2. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [MIDI/GPI/TC] スイッチを何回か押し、次の MIDI PROGRAM 画面を呼び出してください。



- MIDI PROGRAM 画面(MIDI/GPI/TC ファンクション)



MIDI PROGRAM 画面では、MIDI メッセージを送受信するポートや送受信の方法を選択し、それぞれのプログラムナンバーに対してイベントを割り当てます。

3. 画面上の MIDI PORT セクションで、プログラムチェンジを送受信するポートをボタンで選んでください。MIDI PORT セクションでは、MIDI プログラムチェンジメッセージを送信 (TX) または受信 (RX) するポートを次の中から選択します。
- CONSOLE コンソールのリアパネルにある MIDI IN/OUT 端子
 - ENGINE A エンジン A の MIDI IN/OUT 端子
 - ENGINE B エンジン B の MIDI IN/OUT 端子
 - OFF MIDI メッセージの送受信を行いません



Dsp x2

ENGINE B ボタンは、PM1D システムをミラーモードで使用している場合のみ、有効です。

4. MIDI MODE セクションで、MULTI または SINGLE ボタンを使って、プログラムチェンジの送受信モードを選択してください。次の 2 つのモードのうち、いずれか 1 つが選択できます。

- シングルモード (SINGLE ボタンがオンのとき)
単一の MIDI チャンネルを使って、プログラムチェンジを送受信するモードです。このモードでは、RX CH ノブで設定された MIDI チャンネル (RX CH) のプログラムチェンジ 1 ~ 128 を受信したときに、プログラムナンバーごとに割り当てられたイベントを実行します。また、CS1D 上で該当するイベントを実行したときに、TX CH ノブで設定された MIDI チャンネル (TX CH) のプログラムチェンジ 1 ~ 128 を外部機器へと送信します。

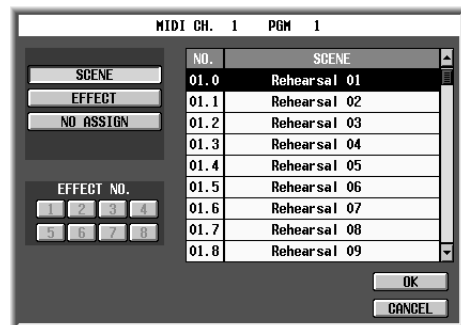
- マルチモード (MULTI ボタンがオンのとき)
複数の MIDI チャンネルを使って、プログラムチェンジを送受信するモードです。このモードでは、MIDI チャンネル 1 ~ 16 のプログラムチェンジ 1 ~ 128 を受信したときに、MIDI チャンネル / プログラムナンバーごとに割り当てられたイベントを実行します。また、CS1D 上で該当するイベントを実行したときに、MIDI チャンネル 1 ~ 16 のプログラムチェンジ 1 ~ 128 を外部機器へと送信します。

5. 手順 4 でシングルモードを選んだ場合は、TX CH / RX CH ノブを使ってプログラムチェンジを送受信する MIDI チャンネルを設定してください。また、必要に応じて OMNI ボタンや BANK ボタンをオンに設定してください。シングルモードが選ばれているときに OMNI ボタンをオンにすると、すべての MIDI チャンネルのプログラムチェンジメッセージを受信可能となります。シングルモードが選ばれているときに BANK ボタンをオンにすると、バンクセレクトメッセージ (バンクナンバー 1 ~ 16) + プログラムチェンジメッセージを組み合わせて、イベントを指定できます。

⚠ シングルモードで OMNI ボタンをオンにした状態と、マルチモードを混同しないようにご注意ください。OMNI ボタンがオンのときには、すべての MIDI チャンネルのプログラムチェンジを受信しますが、実行可能なイベントは RX CH のプログラムチェンジ 1 ~ 128 に割り当てられたイベントに限られます。また、送信可能な MIDI チャンネルは TX CH のみです。

6. 画面右側の PROGRAM CHANGE EVENT リストの中から、イベントを割り当てるプログラムナンバーを選び、その列の [] ボタンをクリックしてください。PROGRAM CHANGE EVENT リストは、個々のプログラムナンバーに対してイベントを割り当てるためのリストです。任意の列の [] ボタンをクリックすると、割り当てるイベントを選択するポップアップウィンドウが表示されます。

- イベントを選択するポップアップウィンドウ



マルチモードでは、MIDI チャンネル 1 ~ 16 / プログラムチェンジ 1 ~ 128 が利用できます。

シングルモードでは、RX CH ノブで選択した MIDI チャンネルのプログラムチェンジ 1 ~ 128 のみが利用できます。

シングルモードで BANK ボタンをオンに設定した場合は、RX CH ノブで選択した MIDI チャンネルのバンクセレクト 1 ~ 16 / プログラムチェンジ 1 ~ 128 が利用できます。この場合、PROGRAM CHANGE EVENT リストの CH 欄に表示された数字が、バンクナンバーに相当します。

7. ウィンドウ左上のボタンをいずれか 1 つクリックして、イベントの種類を選択してください。選択可能なイベントは、次の通りです。

- SCENE シーンメモリーのリコール操作
- EFFECT エフェクトのリコール操作
- NO ASSIGN イベントの割り当てなし

8. 手順 7 でシーンメモリーのリコール操作を選んだ場合は、ポップアップウィンドウ右側のリストからリコールするシーンの番号を選択し、OK ボタンをクリックしてください。
9. 手順7でエフェクトのリコール操作を選んだ場合は、ポップアップウィンドウ左下のボタンでリコール先となる内蔵エフェクト(1 ~ 8)さらに右側のリストでリコールするエフェクトライブラリーのデータを選択し、OK ボタンをクリックしてください。
10. 同じ要領で、他のプログラムナンバーにもイベントを割り当ててください。
11. 外部機器から有効な MIDI チャンネルのプログラムチェンジまたはバンクセレクト+プログラムチェンジを送信してください。
そのプログラムナンバーに割り当てられたイベントが実行されます。また、CS1D 上で特定のイベントを実行したときに、プログラムチェンジ(またはバンクセレクト+プログラムチェンジ)メッセージが外部機器に送信されます。

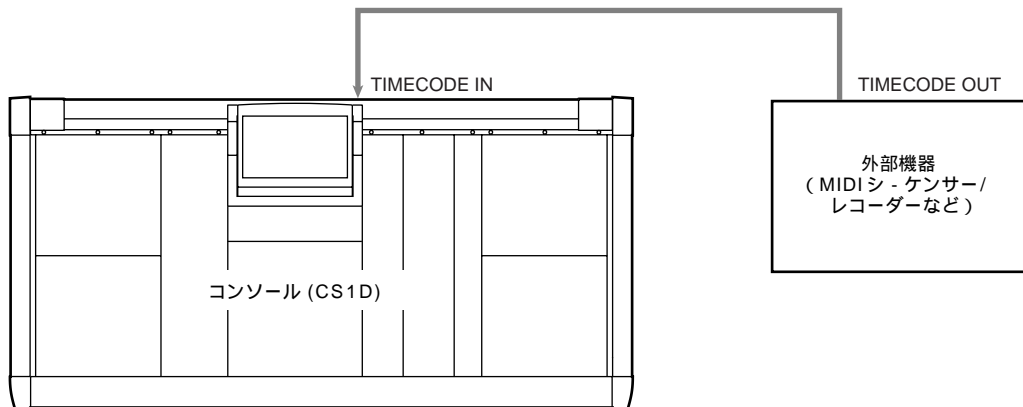
タイムコードでイベントをコントロールする

PM1Dシステムは、TIME CODE IN 端子を経由して受信した LTC タイムコード（または PM1D システム内部で生成されるタイムコード）が、任意の時刻まで到達したときに、特定のシーンをリコールすることができます。ここでは、タイムコードの時刻をキャプチャーし、それぞれの時刻に対して任意のシーンを割り当てる方法を説明します。

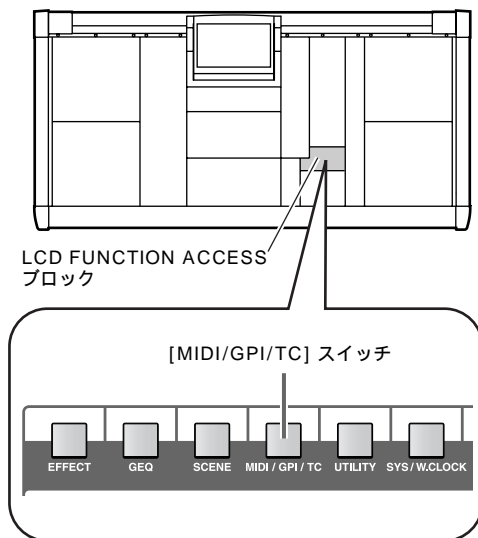
【操作手順】

1. 外部機器のタイムコード出力端子をコンソール（またはエンジン）の TIME CODE IN 端子に接続してください。

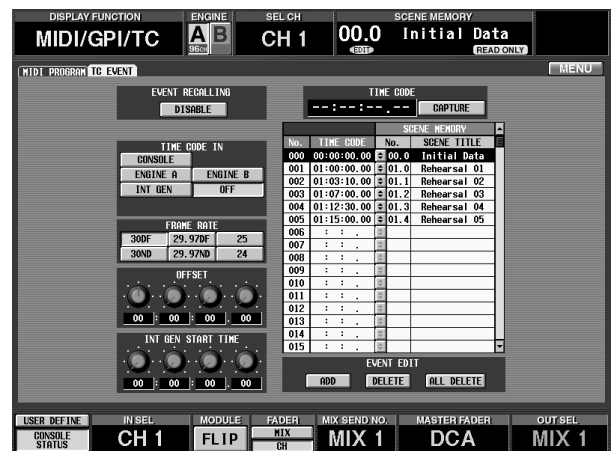
- PM1D システムと外部機器のタイムコード接続



2. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [MIDI/GPI/TC] スイッチを何回か押し、次の TC EVENT 画面を呼び出してください。

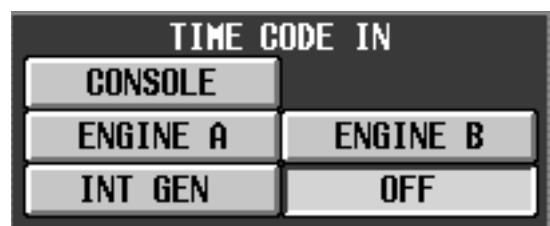


- TC EVENT 画面(MIDI/GPI/TC ファンクション)



TC EVENT 画面は、タイムコードを受信する端子やタイムコードのフレームレートを選択したり、キャプチャーした時刻に任意のシーンナンバーを割り当てる画面です。

3. TIMECODE IN セクションのボタンを使って、タイムコードのソースを選択してください。

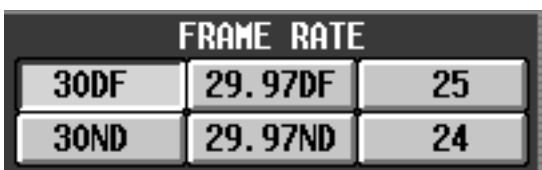


選択可能なソースは次の通りです。

- CONSOLEコンソールのTIMECODE IN 端子から、タイムコード (LTC)を受信します。
- ENGINE AエンジンAのTIMECODE IN 端子から、タイムコード (LTC)を受信します。
- ENGINE B.....エンジンBのTIMECODE IN 端子から、タイムコード (LTC)を受信します。
- INT GEN.....PM1D システム自身が生成する内部タイムコードに追従します。このボタンをクリックした瞬間に、INT GEN START TIME ノブで設定した時刻から、内部タイムコードが生成されます。
- OFFこのボタンをクリックすると、外部からのタイムコードを一切受け付けなくなります。

! TIME CODE IN セクションで“ OFF ”が選ばれているときは、この画面やメーターブリッジブロックの TIME CODE セクションに、タイムコードが表示されません。

4. FRAME RATE セクションのボタンを使って、受信するタイムコードに応じたフレームレートを選択してください。



選択可能なフレームレートは、次の通りです。

- 2424 フレーム / 秒
 - 2525 フレーム / 秒
 - 29.97ND.....29.97 フレーム / 秒 (ノンドロップ)
 - 29.97DF.....29.97 フレーム / 秒 (ドロップフレーム)
 - 30ND.....30フレーム / 秒 (ノンドロップ)
 - 30DF30フレーム / 秒 (ドロップフレーム)
5. 必要に応じて、OFFSET セクションのノブを使って、オフセット値を設定してください。
OFFSET セクションの 4 つのノブは、受信したタイムコードに対して、イベントの時刻を後ろにシフトするオフセット値を設定します。
また、タイムコードのソースとして INT GEN ボタンを選んだときは、INT GEN START TIME ノブを使って、内部生成されるタイムコードの開始時間を設定します。
 6. 外部機器のタイムコード出力をスタートしてください。
このとき、メーターブリッジブロックの TIME CODE セクションや TC EVENT 画面に、現在受信しているタイムコードの時刻が表示されます。

7. シーンをリコールしたいタイミングに合わせて、TC EVENT 画面の CAPTURE ボタンをクリックしてください。
CAPTURE ボタンをクリックするたびに、その瞬間の時刻がすぐ下のリストに追加されていきます。
なお、同じ時刻に既にイベントが記録されている場合は、元のイベントが優先されます。
8. 必要な時刻を最後までキャプチャーしたら、外部機器のタイムコード出力を停止してください。
9. リストの中から最初にキャプチャーしたタイムコードの列をクリックしてください。
シーンメモリーを選択する TC EVENT ポップアップウィンドウが表示されます。
 - TC EVENT ポップアップウィンドウ



10. シーンメモリーを選び、OK ボタンをクリックしてください。
11. キャプチャーしたタイムコードに対して、必要なシーンをすべて割り当てるまで、手順 7 ~ 8 を繰り返してください。



リスト下の ADD ボタン、DELETE ボタン、ALL DELETE ボタンを使えば、新規のタイムコードとイベントをリストに登録したり、リストに登録されたタイムコードを削除できます。

12. EVENT RECALLING ENABLE ボタンをクリックして、オンに設定してください。
この状態で、タイムコードによるイベントのコントロールが有効となります。
- !** このボタンが“ ENABLE ”に設定されている間は、SCENE MEMORY、UNIT/PATCH/NAME LIBRARY のストアやソートが行えません。また、メモリーカードからのロードもできませんので、ご注意ください。
13. 外部機器のタイムコード出力をもう一度スタートしてください。
リストに登録された時刻に到達するたびに、該当するシーンがリコールされます。



- FRAME RATE のボタンや、OFFSET / INT GEN START TIME のノブは、TIMECODE IN セクションで“ OFF ”が選ばれている間のみ、操作できます。
- CAPTURE、ADD、DELETE、ALL DELETE の各ボタンは、EVENT RECALLING ボタンが“ DISABLE ”に設定されている間のみ、操作できます。

第 15 章 メモリーカードのセーブ/ロード

この章では、メモリーカードのセーブ/ロード方法について説明します。PM1D システムでは、システムの全設定、もしくは一部の項目のみの設定を市販のメモリーカードにセーブ(保存)しておき、後からロード(読み込み)することができます。例えば設定内容のバックアップを作成するなど、さまざまな利用法が考えられます。



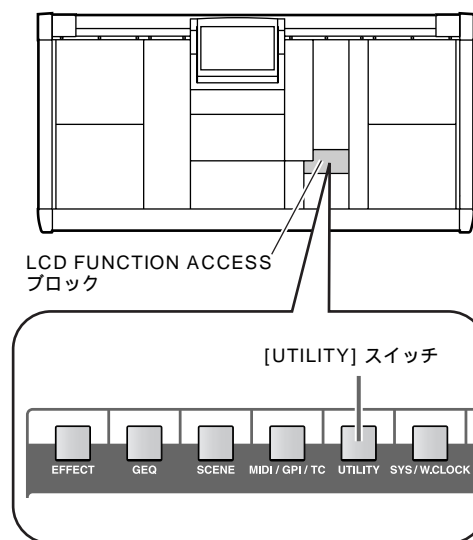
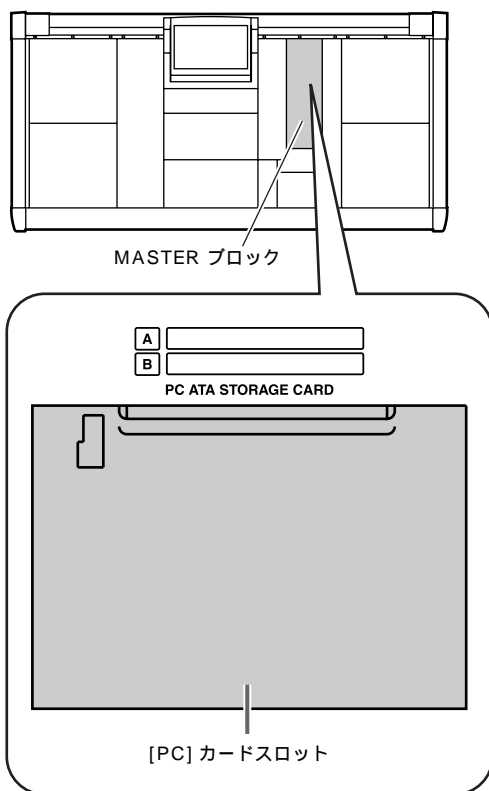
- 利用可能なメモリーカードは、PCMCIA Type II に対応した ATA 準拠の PC FLASH STORAGE CARD、またはコンパクトフラッシュにそのカードの動作が保証された PC カードアダプター(いずれも電源電圧が 3.3V/5V のタイプ)をつけた場合のみです。これ以外のメディアの動作は、保証できません。
- 通常、上記のメモリーカードはフォーマットされた状態で市販されています。このため、PM1D システムで使用する前にフォーマット操作を行う必要はありません。
- フォーマット操作が必要なときは、パーソナルコンピュータなどの外部機器を使ってください。PM1D システムには、メモリーカードをフォーマットする機能はありません。

メモリーカードに任意のファイルをセーブする

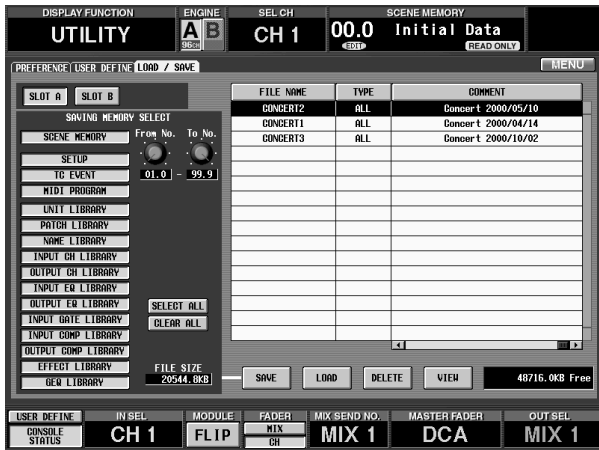
メモリーカード上に、任意の項目の設定データをセーブ(保存)します。

【操作手順】

1. CS1D トップパネル上の [PC] カードスロット A または B に、PC FLASH STORAGE CARD を装着してください。
カードの抜き差しは、CS1D の電源が入った状態で行えます。
2. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [UTILITY] スイッチを何回か押し、次の LOAD/SAVE 画面を呼び出してください。



• LOAD/SAVE 画面 (UTILITY ファンクション)



LOAD/SAVE 画面は、操作の対象となる項目を選んで、セーブ/ロードを実行する画面です。

3. 画面上的 SLOT A/SLOT B ボタンをクリックして、操作するメモリーカードを選択してください。
4. SAVING MEMORY SELECT セクションのボタンを使って、メモリーカードに保存する項目を選択してください。
SAVING MEMORY SELECTセクションでは、セーブの対象となる項目を選択します。選択可能な項目は、次の通りです。
 - SCENE MEMORY
シーンメモリーの内容
 - SETUP
シーンメモリーに記憶されない、PM1D システムの内部パラメーター
 - TC EVENT
TC EVENT 画面 (MIDI/GPI/TC ファンクション) の設定内容
 - MIDI PROGRAM
MIDI PROGRAM 画面 (MIDI/GPI/TC ファンクション) の設定内容
 - UNIT LIBRARY
 - PATCH LIBRARY
 - NAME LIBRARY
 - INPUT CH LIBRARY
 - OUTPUT CH LIBRARY
 - INPUT EQ LIBRARY
 - OUTPUT EQ LIBRARY
 - INPUT GATE LIBRARY
 - INPUT COMP LIBRARY
 - OUTPUT COMP LIBRARY
 - EFFECT LIBRARY
 - GEQ LIBRARY
各種ライブラリーの内容

5. 手順 4 でシーンメモリーを選んだ場合は、画面上の From No. ノブ / To No. ノブを使って、操作の対象となる番号を指定してください(または“ALL”を選択してください)。

例えば SAVING MEMORY SELECT セクションでシーンメモリーを選び、From No. ノブ = 01.0、To No. ノブ = 02.9 に設定した場合、PM1D システムのシーンメモリー内に保存されている 01.0 ~ 02.9 のデータが、メモリーカードに保存されます。また、将来このファイルをメモリーカードからロードした場合は、PM1D システムのシーンメモリー内で同じ番号に読み込まれます。

6. SAVE ボタンをクリックしてください。
ファイル名やコメントを入力するポップアップウィンドウが表示されます。
7. 必要に応じてファイル名やコメントを付け、SAVE ボタンをクリックしてください。
手順 4 ~ 5 で選択したデータが、メモリーカードに保存されます。

⚠ メモリーカードにアクセスしている最中はカードの抜き差しは絶対にしないでください。

以下の文字は、ファイル名には使用できません。入力しようとしても、無視されます(ただし、SPACE は先頭のみ使用不可です)

(SPACE)	¥	/	:	*	?	"
<	>	;	+	=	[]

⚠ FILE SAVE ポップアップウィンドウでは、ファイル名での PASTE はできません。

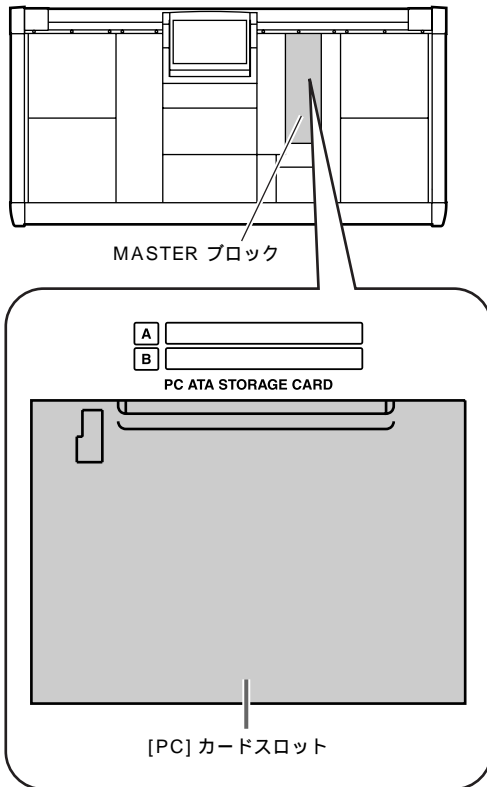
⚠ セーブ中はシーンのリコールやセーブができません。パネルの [STORE] スイッチや [RECALL] スイッチを押すと、“CANNOT STORE!”や“CANNOT RECALL!”というメッセージが表示されます。

メモリーカードから任意のファイルをロードする

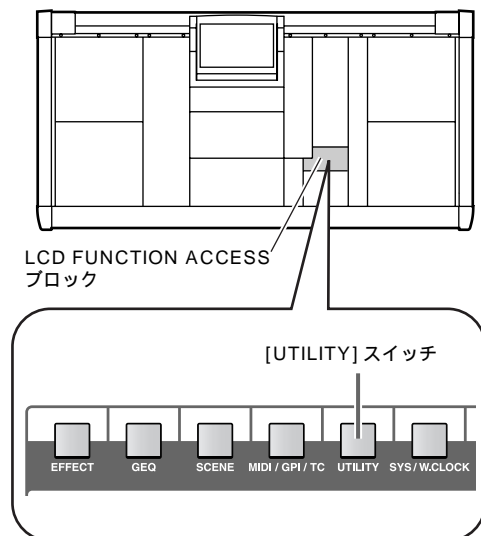
メモリーカードに保存された、任意の設定データを PM1D システムにロード(読み込み)します。

【操作手順】

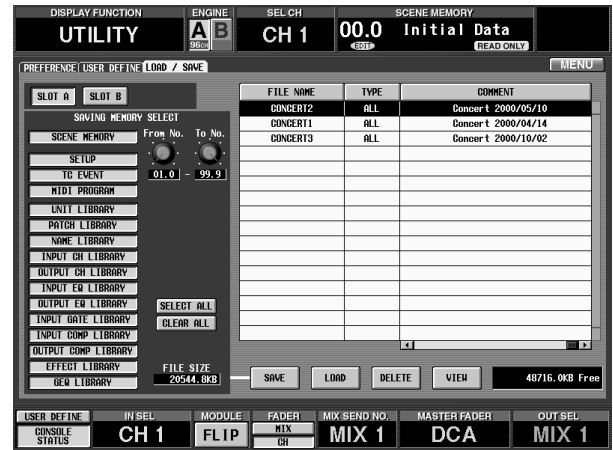
1. CS1D トップパネル上の [PC] カードスロット A または B に、データが保存された PC FLASH STORAGE CARD を装着してください。



2. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [UTILITY] スイッチを何回か押し、次の LOAD/SAVE 画面を呼び出してください。



- LOAD/SAVE 画面 (UTILITY ファンクション)



3. 右側のリストから、読み込み元となるファイルを選び、その列をクリックしてください。カーソルがその列に移動します。



リスト内部では、ファイルごとに次の情報を確認できます。

- FILE NAME(ファイル名)
最高 8 文字のファイル名です。
- TYPE(タイプ)
ファイルの種類を表す要素で、次の種類があります。
 - ALL シーンメモリー/ライブラリー、SETUP、TC EVENT、MIDI PROGRAM を含むすべての内容
 - COMPOSITE..... シーンメモリーの一部分 (From No. ノブと To No. ノブで範囲を指定して保存されたファイル)
 - その他..... 特定の要素のみが保存されたファイル

- DATE/SIZE
ファイルを最後に保存した日付/時間とファイルサイズです。

- COMMENT
ファイルを保存したときに付けられた注釈です。


4. LOAD ボタンをクリックしてください。
手順 3 で選択したファイルが、メモリーカードから PM1D システムに読み込まれます。空の SCENE MEMORY は、空としてロードされます。

⚠ 読み込み元となるファイルのタイプが ALL/COMPOSITE の場合、PM1D のシーンメモリー/ライブラリーの全部または一部が、予期せず書き換えられることがあります。重要なシーンやライブラリーを誤って消去しないように十分ご注意ください。

メモリーカードにアクセスしている最中はカードの抜き差しは絶対にしないでください。

MIDI/GPI/TC ファンクションの TC EVENT 画面で EVENT RECALLING ボタンが "ENABLE" に設定されている場合、LOAD ボタンがグレー表示となり、読み込みが行えません。

先に EVENT RECALLING ボタンを "DISABLE" に切り替えてください。

 ロード中はシーンのリコールやセーブができません。パネルの [STORE] スイッチ や [RECALL] スイッチを押すと、" CANNOT STORE! "や " CANNOT RECALL! "というメッセージが表示されます。

第 16 章 各種設定

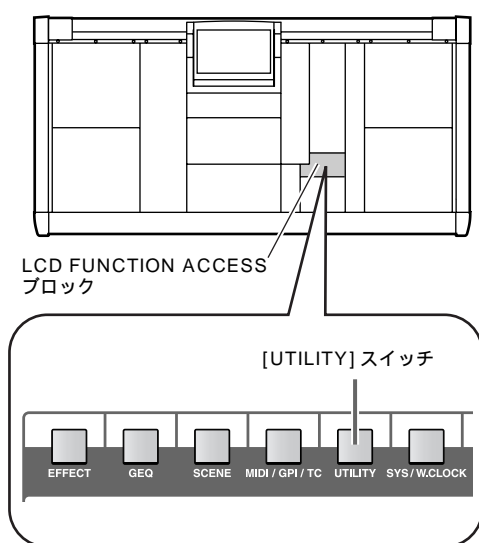
この章では、PM1D システムをカスタマイズするための各種設定について説明します。

コンソールの初期設定

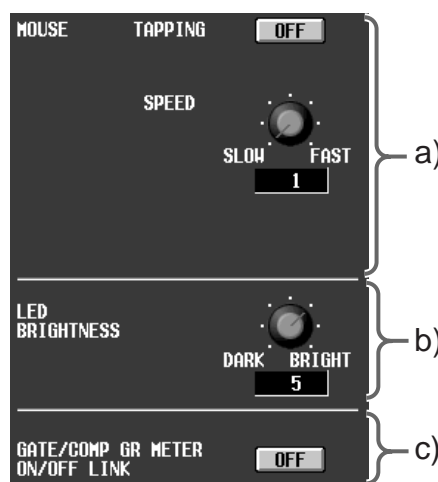
トラックパッド/マウスの動作やディスプレイ内部の動作など、コンソール CS1D の基本動作に関する初期設定を行います。

【操作手順】

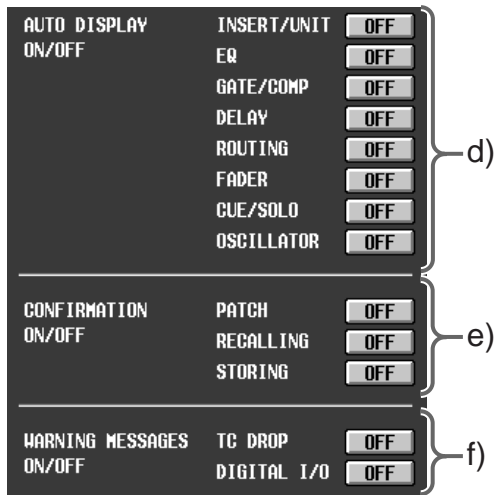
1. LCD FUNCTION ACCESSブロックの [UTILITY] スイッチを何回か押し、次の PREFERENCE 画面を呼び出してください。
2. 画面上のノブやボタンを使って、各種の動作に対する初期設定値を選択してください。設定可能な要素は、次の通りです。



- PREFERENCE 画面 (UTILITY ファンクション)



- a) MOUSE
CS1D内蔵のトラックパッド/ MOUSE 端子に接続されたマウスに関する設定を行います。
- TAPPING
内蔵トラックパッドのタッピングを有効にするかどうかを選択します。
- SPEED
CS1D内蔵のトラックパッド/ MOUSE 端子に接続されたマウスによるポインターの移動速度を設定します。
- b) LED BRIGHTNESS (LED ブライトネス)
CS1D 上の LED の輝度を設定します。
- c) GATE/COMP GR METER ON/OFF LINK (ゲイト/コンプ GR メーターオン/オフリンク)
このボタンがオンのときは、内蔵コンプレッサーのオン/オフに連動して、画面上の GR メーターの表示/非表示が切り替わります。



d) AUTO DISPLAY ON/OFF(オ - トディスプレイオン / オフ)

CS1D 上の SELECTED INPUT CHANNEL / SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックで特定の操作子を変更したときに、該当する画面をディスプレイに表示させるかどうかを設定します。各ボタンが対応する操作子と、呼び出される画面は、次の通りです。

ボタン	操作子	呼び出される画面
INSERT/UNIT ボタン	[INSERT] スイッチ	INSERT/DIRECT VIEW または INSERT VIEW
	UNIT 関連の操作子	HA/INSERT
EQ ボタン	ATT,EQ 関連の操作子	EQ PARAMETER
GATE/COMP ボタン	ゲート / コンプレッサー関連の操作子	GATE PRM / COMP PRM
DELAY ボタン	ディレイ関連の操作子	IN DELAY / OUT DELAY
ROUTING ボタン	ルーティング関連の操作子	PAN/ROUTING / MATRIX/ST または OUT CH VIEW
FADER ボタン	インプット / アウトプットチャンネルのフェーダ - と [ON] スイッチ	IN CH VIEW / OUT CH VIEW
CUE/SOLO ボタン	インプット / アウトプットチャンネルの [CUE] スイッチ	IN CH VIEW / OUT CH VIEW
OSCILLATOR ボタン	[OSC ON] スイッチ、[OSC OUT] スイッチ	OSCILLATOR

e) CONFIRMATION ON/OFF(コンファメーションオン / オフ)

CS1D 上で特定の操作を行うときに、確認メッセージを表示させるかどうかを設定します。各ボタンが対応する操作は、次の通りです。

ボタン	操作
PATCH ボタン	OUT PATCH 画面 / IN PATCH 画面のパッチング変更
RECALLING ボタン	シーンやライブラリーのリコール操作
STORING ボタン	シーンやライブラリーのストア操作

RECALLING ボタンがオンに設定してあっても、以下の方法を使った場合は、確認メッセージなしでシーンがリコールされます。

MIDI プログラムチェンジによるリコール
 TC EVENT 画面によるリコール
 ダイレクトリコール
 USER DEFINE スイッチを使ったリコール

f) WARNING MESSAGES ON/OFF(ワ - ニングメッセ - ジオン / オフ)

PM1D システム内部でエラーが起きたときに、警告メッセージさせるかどうかを設定します。各ボタンが対応するエラーは、次の通りです。

ボタン	エラーの内容
TC DROP	タイムコードにドロップアウトが発生した。
DIGITAL I/O	PM1D システムと同期していないデジタルオ - ディオ信号が入力された。



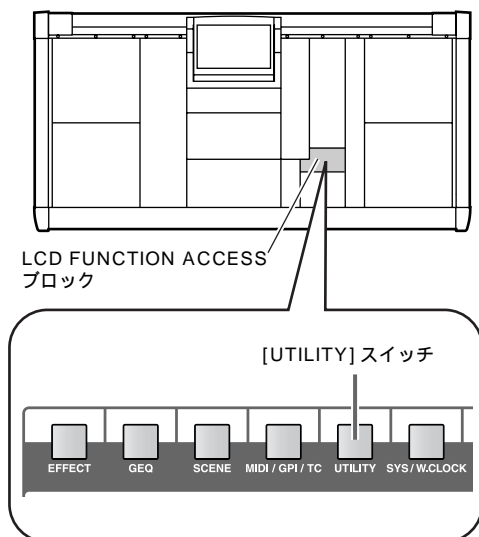
PREFERENCE 画面の設定は、PM1D システムの電源を切っても保持されます。また、CS1D の PC ATA STORAGE CARD スロットに装着されたメモリーカードに設定内容を保存するときに、UTILITY ファンクションの LOAD/SAVE 画面内の SETUP ボタンをオンにすれば、カード上にも保存されます。

内蔵カレンダー / 内蔵時計の設定

内蔵カレンダーの日付、および内蔵時計の時刻を設定します。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESSブロックの [UTILITY] スイッチを何回か押し、次の PREFERENCE 画面を呼び出してください。



- PREFERENCE 画面 (UTILITY ファンクション)



2. INTERNAL CALENDAR / CLOCK セクションの 6 つのノブを使って、年月日と時刻を設定してください。

- INTERNAL CALENDAR / CLOCK セクション



3. 新規の年月日や時刻を確定するには、SET ボタンをクリックしてください。SET ボタンをクリックした瞬間に、新規の年月日や時刻が有効となります。また、SET ボタンの代わりに CANCEL ボタンをクリックすれば、元の年月日や時刻に戻ります。



この画面で設定した日付と時刻は、シーンを内部メモリーに保存したり、設定内容を CS1D の PC ATA STORAGE CARD スロットに装着されたメモリーカードに保存するときの、タイムスタンプ情報に反映されます。

メーターポイントの設定

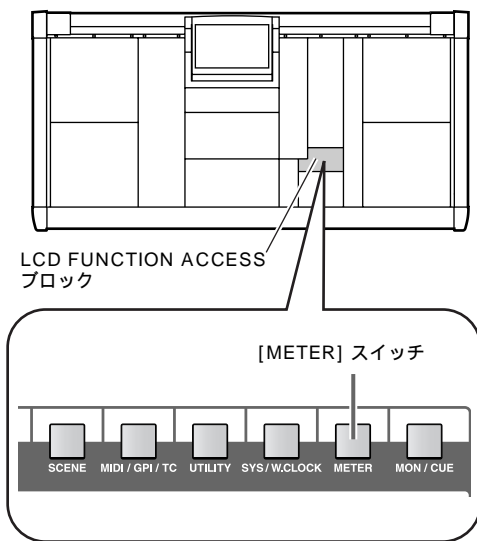
コンソール CS1D に搭載されたレベルメーターのメーターポイント(レベルを検出する位置)を、インプット系チャンネルとアウトプット系チャンネルとで個別に設定します。

インプット系チャンネルのメーターポイント

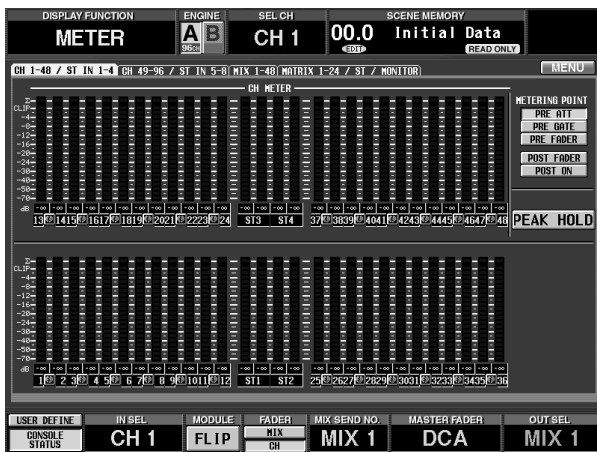
INPUT ブロック / ST IN ブロックのレベルメーターに表示される、入力レベルのメーターポイントを設定します。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [METER] スイッチを何回か押して、CH1-48 / STIN1-4 画面、または CH49-96 / STIN5-8 画面を呼び出してください。〔48CH モデルでは、CH49-96 / STIN5-8 画面は無効です〕



- CH1-48 / STIN1-4 画面(METER ファンクション)



CH1-48 / STIN1-4 画面、CH49-96 / STIN5-8 画面は、インプット系チャンネルの入力レベルを仮想のレベルメーターで表示する画面です。また、この画面でインプット系チャンネルのメーターポイントを選択します。

2. 画面右側のボタンを使って、入力レベルを検出するメーターポイントを、選択してください。選択可能なメーターポイントは、次の通りです。

- PRE ATT.....アッテネーター前の位置
- PRE GATE.....内蔵ゲート直前の位置
- PRE FADER.....フェーダー直前の位置
- POST FADER.....フェーダー直後の位置
- POST ON..... [0N] スイッチ直後の位置

3. インプット系チャンネルのピークレベル表示を保持させたい場合は、PEAK HOLD ボタンをオンに設定してください。



手順 2 と 3 の設定は次のレベルメーターに影響しません。

- INPUTブロック/ST INブロックのレベルメーター
- SELECTED INPUT CHANNEL ブロックのレベルメーター
- CH1-48 / STIN1-4 画面、CH49-96 / STIN5-8 画面のレベルメーター

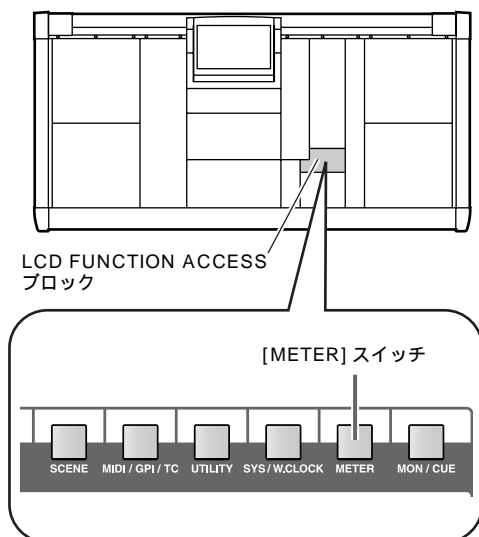
ただし、CS1DのMASTERブロックにある METER [PEAK HOLD] スイッチは、SELECTED INPUT CHANNEL ブロック CLIP LED に対してのみ影響します。

アウトプット系チャンネルのメーターポイント

メーターブリッジブロックに表示される、各種の出力レベルのメーターポイントを選択します。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESS ブロックの [METER] スイッチを何回か押して、MIX1-48 画面、または MATRIX1-24 / ST / MONITOR IN5-8 画面を呼び出してください。



- MATRIX1-24 / ST / MONITOR 画面 (METER ファンクション)



MIX 1-48 画面、MATRIX 1-24 / ST / MONITOR IN 5-8 画面は、アウトプット系チャンネル、モニター出力、キュー出力の出力レベルを仮想的なレベルメーターで確認する画面です。また、この画面でアウトプット系チャンネルのメーターポイントを選択します。

2. 画面右側のボタンを使って、入力レベルを検出するメーターポイントを選択してください。
選択可能なメーターポイントは、次の通りです。
 - PRE EQEQ 直前の位置
 - PRE FADER.....フェーダー直前の位置
 - POST FADER.....フェーダー直後の位置
 - POST ON.....[ON] スイッチ後の位置



CS1D の METER セクション (MASTER ブロック) にある METER [PRE] スイッチを使って、アウトプット系チャンネルのメーターポイントを選択することも可能です。

METER [PRE] スイッチをオンに設定すると、PRE EQ または PRE FADER のうち、ディスプレイ内で選ばれているメーターポイントが有効となります。

METER [PRE] スイッチをオフに設定すると、POST FADER または POST ON のうち、ディスプレイ内で選ばれているメーターポイントが有効となります。

3. アウトプット系チャンネルのピークレベル表示を保持させたい場合は、PEAK HOLD ボタンをオンに設定してください。



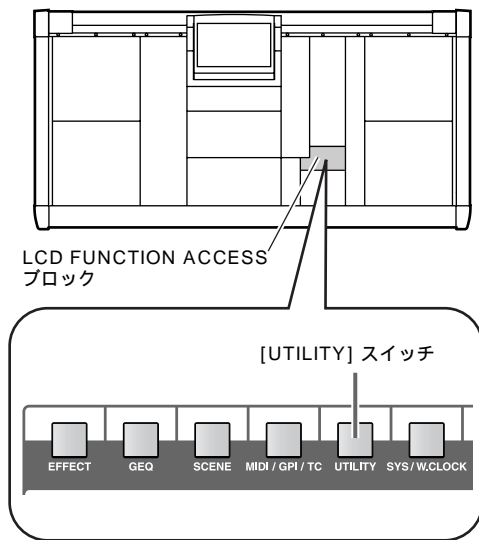
CS1D の METER セクション (MASTER ブロック) にある METER [PEAK HOLD] スイッチを使って、アウトプット系チャンネルのピークホールドのオン / オフを切り替えることも可能です。

ユーザー定義ファンクションの設定

コンソール CS1D の USER DEFINE ブロックにある USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチにユーザーが定義した機能を割り当てておき、スイッチをすることが可能です。

【操作手順】

1. LCD FUNCTION ACCESSブロックの [UTILITY] スイッチを何回か押し、次の USER DEFINE 画面を呼び出してください。



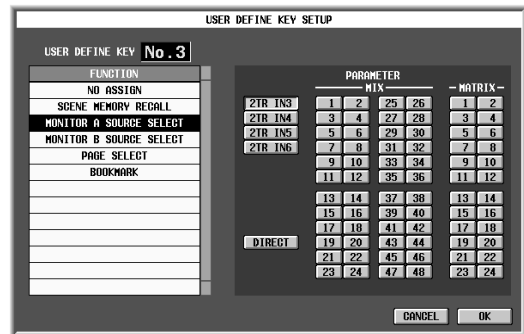
- USER DEFINE 画面 (UTILITY ファンクション)



USER DEFINE 画面は、USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチに任意のファンクションを割り当てる画面です。

2. USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチの中から機能を割り当てるスイッチを選び、その番号に相当する ボタンをクリックしてください。次の USER DEFINE KEY SETUP ポップアップウィンドウが表示されます。

- USER DEFINE KEY SETUP ポップアップウィンドウ



USER DEFINE KEY SETUP ポップアップウィンドウでは、ウィンドウ左側のFUNCTIONリストでスイッチに割り当てるファンクションを選び、右側のPARAMETERセクションで、そのファンクションに固有のパラメーターを選択します。

選択可能なファンクションとそのパラメーターは、次の通りです。

- SCENE RECALL(パラメーター: - 1 / + 1)
現在選ばれているシーンより1つ後ろの番号(または1つ前の番号)のシーンをリコールします。
 - MONITOR A SOURCE SELECT
(パラメーター: 2TR IN 3 ~ 6、DIRECT、MIX 1 ~ 48、MTRX 1 ~ 24)
 - MONITOR B SOURCE SELECT
(パラメーター: 2TR IN 3 ~ 6、DIRECT、MIX 1 ~ 48、MTRX 1 ~ 24)
- それぞれMONITOR A/Bでモニターするソースとして、2TR IN 3 ~ 6、DIRECT IN、MIX チャンネル 1 ~ 48、MATRIX チャンネル 1 ~ 24 を選択します。このファンクションが割り当てられた USER DEFINE スイッチは、現在選ばれているモニターソースとパラメーターが一致しているときに、LED が点灯します。

- ⚠ USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチを使ってモニターソースを切り替えた場合、CS1D上のMONITOR A SOURCE スイッチ / MONITOR B SOURCE スイッチは、次にパネル上の操作でモニターソースを選択するまで、無効となります。

- PAGE SELECT (パラメーター: PREVIOUS、NEXT、LAST)
パラメーターに応じて、ディスプレイに特定の画面を表示させます。

PREVIOUS: 現在選ばれているファンクション内で、前の画面を呼び出します。

NEXT: 現在選ばれているファンクション内で次の画面を呼び出します。

LAST:最後に呼び出した画面を再度呼び出します。

- BOOKMARK(パラメーター:なし)

最後に記憶した画面を呼び出します。このファンクションが割り当てられた USER DEFINE スイッチは、画面が記憶されているときに、LED が点灯します。また、ディスプレイ下部に USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチの機能が表示されているときは、該当するスイッチの位置に“BOOKMARK”と記憶されている画面の名称が表示されます。



画面を記憶するには、BOOKMARK ファンクションを割り当てた USER DEFINE スイッチを 2 秒以上押し続けます。2 秒未満で手を離れたときは、最後に記憶された画面が呼び出されます。

3. スイッチに割り当てるファンクションと、そのファンクション固有のパラメーターを選択してください。
4. OK ボタンをクリックしてください。
5. USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチに必要なファンクションをすべて割り当てるまで、手順 2 ~ 5 を繰り返してください。
6. 割り当てた機能を実行するには、USER DEFINE ブロックの USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチを押してください。



USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチに割り当てた機能を、ディスプレイ内で実行することも可能です。これを行うには、画面左下の USER DEFINE ボタンをクリックして USER DEFINE 1 ~ 8 ボタンを画面下部に表示させ、必要なボタンをクリックします。

- USER DEFINE ボタン



- 画面下部に USER DEFINE 1 ~ 8 ボタンを表示させる





CS1D

CONTROL SURFACE

リファレンスマニュアル



CS1D

CONTROL SURFACE

**リファレンスマニュアル
(ハードウェア編)**



DIGITAL AUDIO MIXING SYSTEM

目次

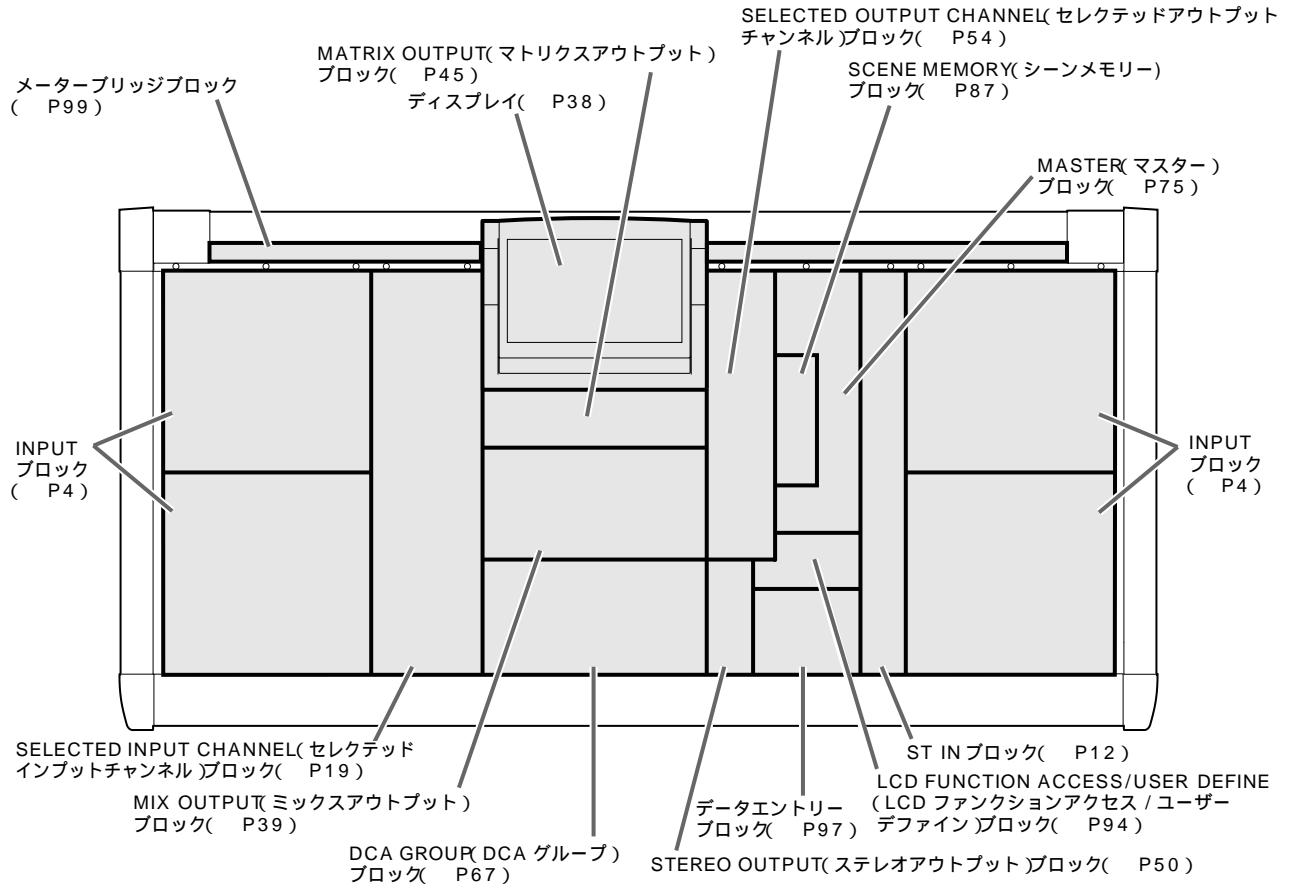
「CS1D リファレンスマニュアル (ハードウェア編)」の構成について	1
「CS1D リファレンスマニュアル (ハードウェア編)」の表記方法について	3
INPUT ブロック	4
INPUT ブロックのチャンネル割り当てについて	5
ST IN ブロック	12
ST IN ブロックのチャンネル割り当てについて	13
SELECTED INPUT CHANNEL (セレクトッドインプットチャンネル) ブロック	19
+48/ /INSERT (+48/ フェイズ/ インサート) セクション	20
INPUT (インプット) セクション	21
DELAY (ディレイ) セクション	21
MIX SEND (ミックスセンド) セクション	22
COMPRESSOR (コンプレッサー) セクション	24
NOISE GATE (ノイズゲート) セクション	26
EQUALIZER (イコライザー) セクション	28
STEREO (ステレオ) セクション	29
GAIN (ゲイン) セクション	30
ATTENUATOR (アッテネーター) セクション	30
FADER (フェーダー) セクション	31
DCA セクション	32
SAFE (セーフ) セクション	33
CHANNEL SELECT (チャンネルセレクト) セクション	33
GLOBAL CONTROL セクション	35
ディスプレイ	38
MIX OUTPUT (ミックスアウトプット) ブロック	39
MIX OUTPUT ブロックのチャンネル割り当てについて	40
MIX チャンネルセクション	41
MIX LAYER セクション	44
MATRIX OUTPUT (マトリクスアウトプット) ブロック	45
MATRIX OUTPUT ブロックのチャンネル割り当てについて	46
MATRIX (マトリクス) チャンネルセクション	47
MATRIX LAYER (マトリクスレイヤー) セクション	49
STEREO OUTPUT (ステレオアウトプット) ブロック	50
SELECTED OUTPUT CHANNEL (セレクトッドアウトプットチャンネル) ブロック	54
DELAY (ディレイ) セクション	57
COMPRESSOR (コンプレッサー) セクション	58
EQUALIZER (イコライザー) セクション	60
OUTPUT (アウトプット) セクション	61
DCA セクション	63
SAFE (セーフ) セクション	64
CHANNEL SELECT (チャンネルセレクト) セクション	64
DCA GROUP (DCA グループ) ブロック	67
DCA フェーダーで操作する要素を選択する	68
DCA フェーダーセクション	69
FADER STATUS (フェーダーステータス) セクション	71
MASTER (マスター) ブロック	75
TALKBACK (トークバック) セクション	76
OSCILLATOR (オシレーター) セクション	77
カードスロットセクション	78

CUE (キュー) セクション	79
MONITOR A (モニター A) セクション	81
MONITOR B (モニター B) セクション	83
ENGINE (エンジン) セクション	85
GLOBAL LAYER (グローバルレイヤー) セクション	85
METER (メーター) セクション	86
SCENE MEMORY (シーンメモリー) ブロック	87
LCD FUNCTION ACCESS/USER DEFINE (LCD ファンクションアクセス / ユーザーデファイン) ブロック	94
LCD ACCESS GLOBAL (LCD アクセスグローバル) セクション	95
LCD ACCESS OUTPUT (LCD アクセスアウトプット) セクション	95
LCD ACCESS INPUT (LCD アクセスインプット) セクション	96
USER DEFINE (ユーザーデファイン) セクション	96
データエントリーブロック	97
メーターブリッジブロック	99
メーターセクション (左)	100
メーターセクション (右)	100
TIME CODE (タイムコード) セクション	101
SCENE MEMORY (シーンメモリー) セクション	101
リアパネルブロック	102
DIGITAL I/O (デジタル I/O) セクション	103
2-TRACK IN DIGITAL (2トラックインデジタル) セクション	104
STEREO OUT DIGITAL (ステレオアウトデジタル) セクション	104
WORD CLOCK (ワードクロック) セクション	105
LAMP (ランプ) 端子	105
2-TRACK IN ANALOG (2トラックインアナログ) セクション	106
MONITOR OUT ANALOG (モニターアウトアナログ) セクション	106
TALKBACK IN 2 (トークバックイン 2) セクション	107
CUE OUT ANALOG (キューアウトアナログ) セクション	107
DC POWER (DC パワー) セクション	108
CONTROL (コントロール) セクション	109
CONTROL (コントロール) セクション	110
入出力信号の流れ	111
フロントパネルブロック	112

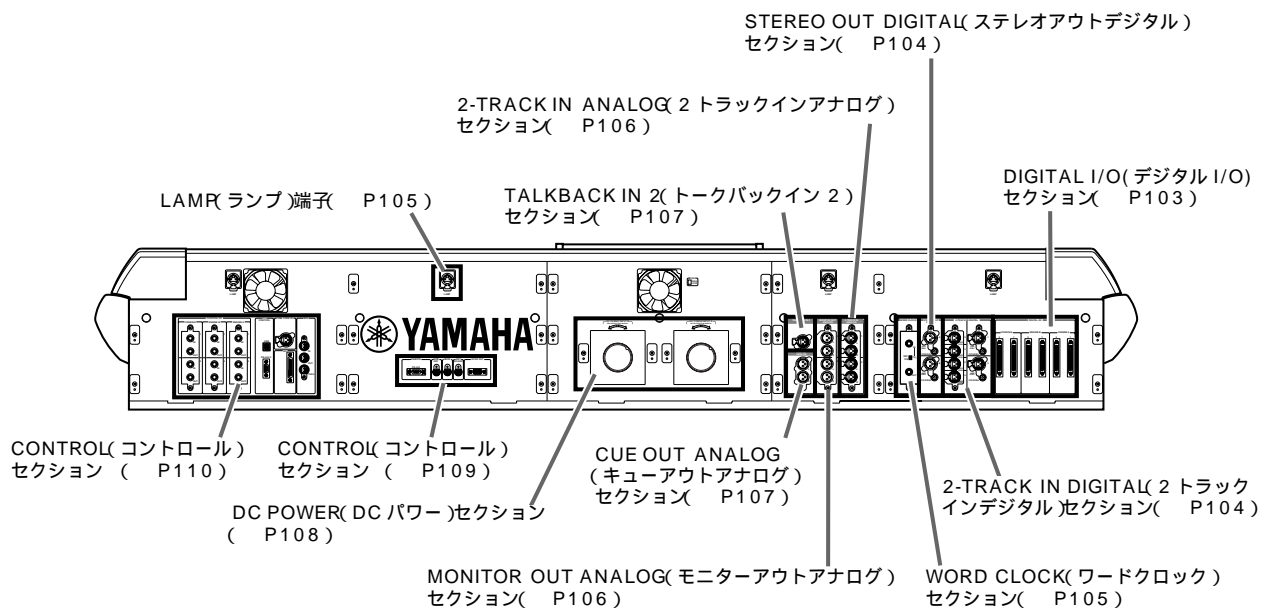
「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」の構成について

「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」では、コントロールサーフェス CS1D を次の各ブロックに分け、ブロックごとに操作子や端子の機能、および操作方法について説明します。

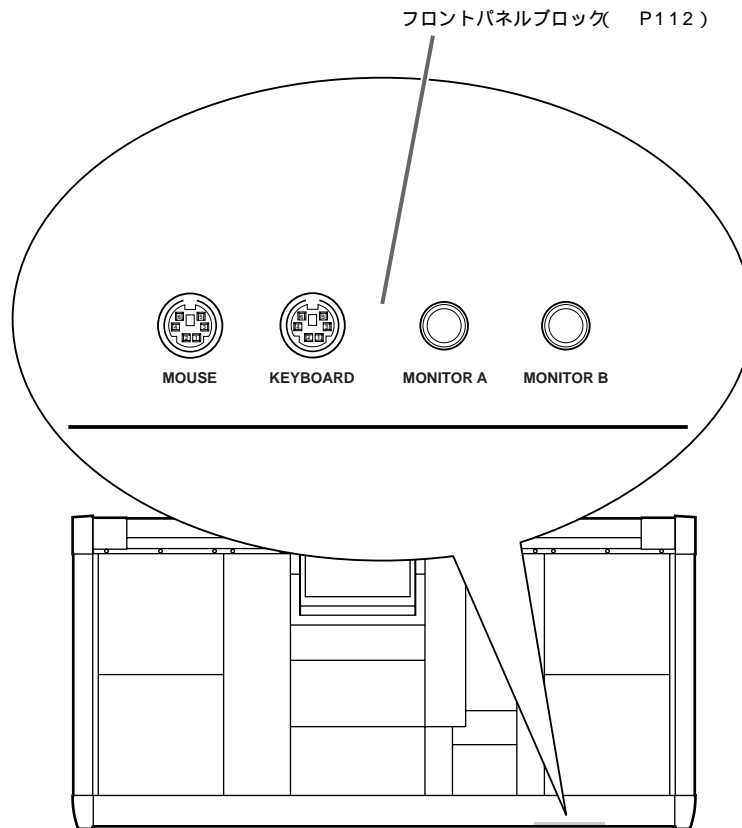
CS1D トップパネル



CS1D リアパネル



CS1D フロントパネル



- エンジン(DSP ユニット)および入出力ユニットの仕様や機能については、各機器に付属の説明書をご参照ください。
- PM1Dシステムの設置方法や接続方法は、「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」をご参照ください。
- PM1Dシステムの基本的な操作方法については、「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」をご参照ください。
- CS1D ディスプレイ内部の機能や操作方法については、「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。

⚠ 本取扱説明書で使用している画面データは、プロトタイプ品のもので、製品の画面とは多少異なることがありますことを御了承ください。

「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」の表記方法について

「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」は、原則として 96CH モデルの PM1D システム(エンジンに DSP1D-EX を採用したモデル)を対象に書かれています。

- 96CH モデルと 48CH モデル(エンジンに DSP1D を採用したモデル)とで仕様が異なる場合は、48CH モデルの仕様を{ }で括って表記します。

例:[NUMBER]インジケータに 1 ~ 96{ 1 ~ 48 }
の番号が表示されます。

- CS1D のトップパネル、リアパネル、フロントパネルの操作子(スイッチ、エンコーダー、ボリューム)の名称は、ディスプレイ内に表示されるソフトウェア上のノブやボタン類と区別するために、[]で括って表記します。また、[]で括られた名称の前にブロック名やセクション名を表記することもあります。

例:INPUT [MIX] エンコーダー、MIX SEND [NAME]
インジケータ

- 使用上のヒントや参照すべきページなどを紹介する箇所では、次のアイコンを使っています。



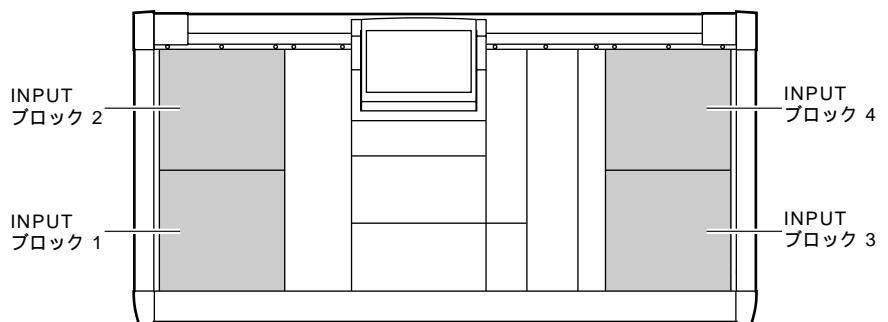
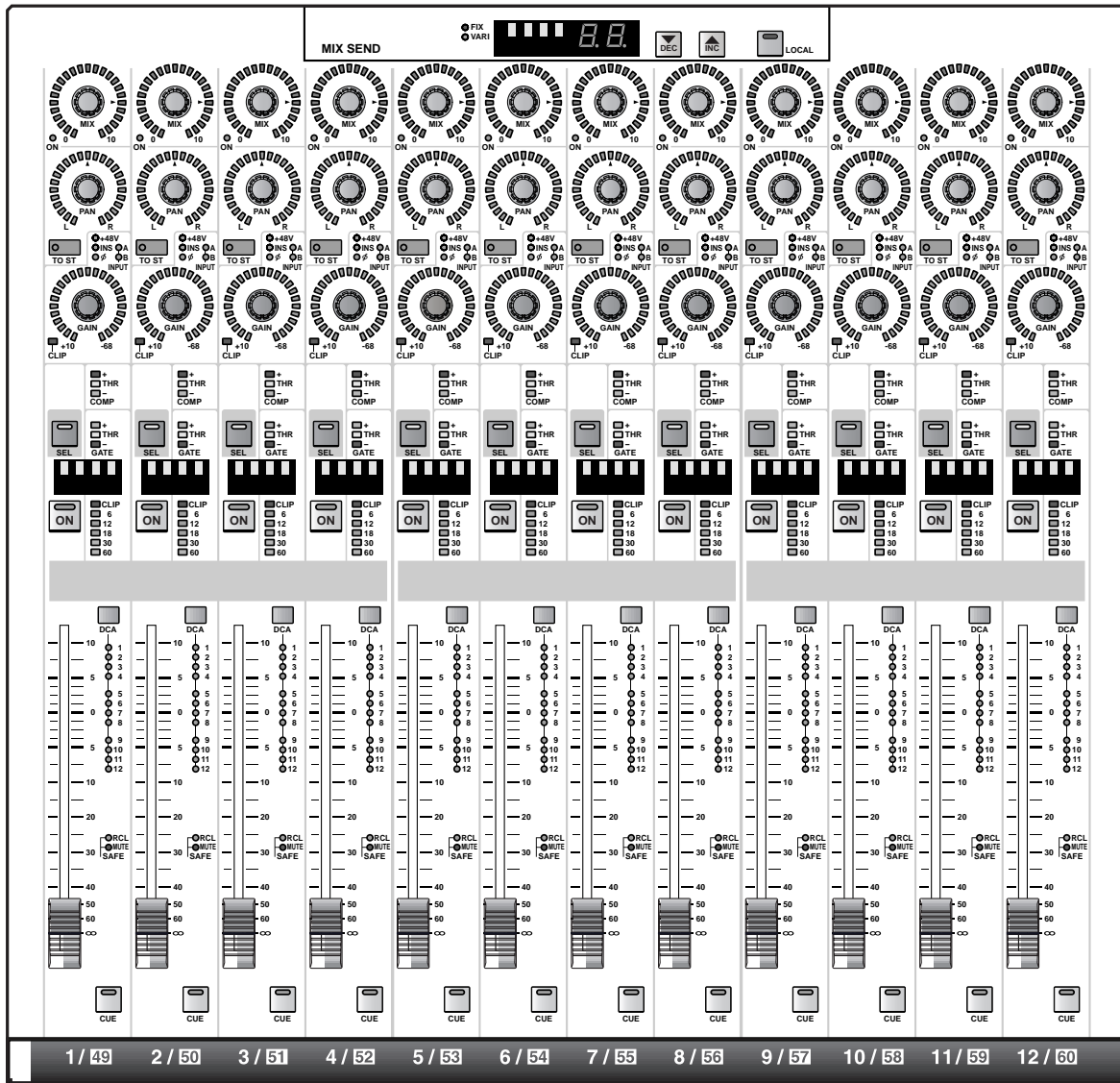
- 特に重要な項目や、注意すべき操作などを説明する箇所では、次のアイコンを使っています。



INPUT ブロック

【機能】

モノラル入力チャンネル 1 ~ 9(1 ~ 48)にパッチされた信号のパンやレベルを設定し、STEREOバスや MIX バス 1 ~ 48 に送したり、DCA グループに割り当てるブロックです。

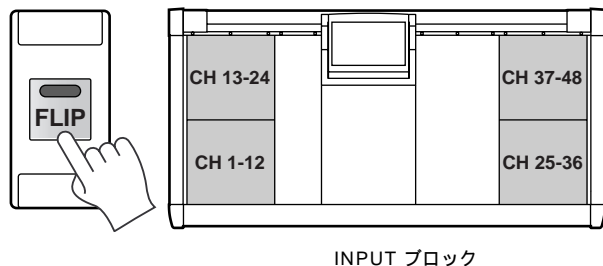


INPUT ブロックのチャンネル割り当てについて

CS1D のトップパネルには、上下左右に 4 つの INPUT ブロックが並んでいます。

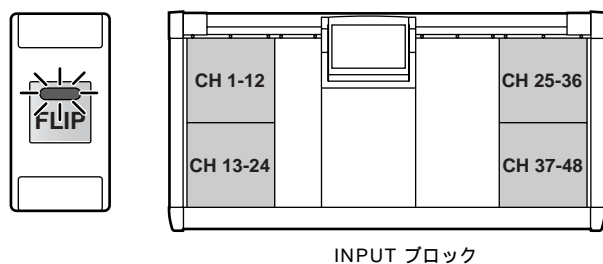
PM1D システムが初期状態のとき、左下 左上 右下 右上のブロックの順に、チャンネル 1 ~ 12、13 ~ 24、25 ~ 36、37 ~ 48 が割り当てられています。ただしこの割り当ては、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの MODULE FLIP スイッチ、および MASTER ブロックの GLOBAL LAYER セクションの操作に応じて、次のように変更することができます。ただし 48CH モデルでは、GLOBAL LAYER セクションは無効です。

MODULE FLIP セクションを使ってチャンネル割り当てを変更する



MODULE FLIP

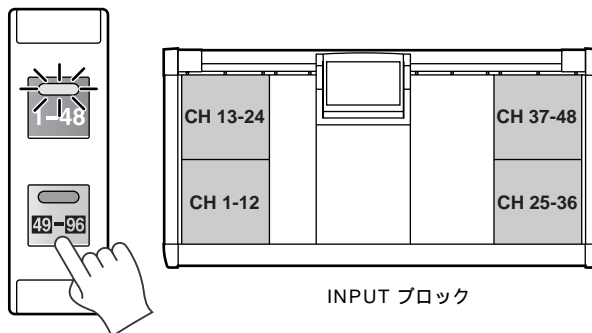
INPUT ブロック



MODULE FLIP

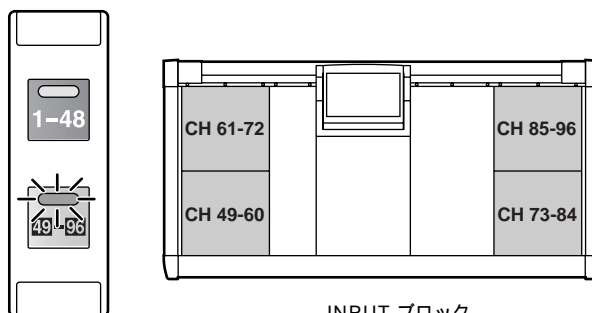
INPUT ブロック

GLOBAL LAYER セクションを使ってチャンネル割り当てを変更する(96CH モデルのみ)



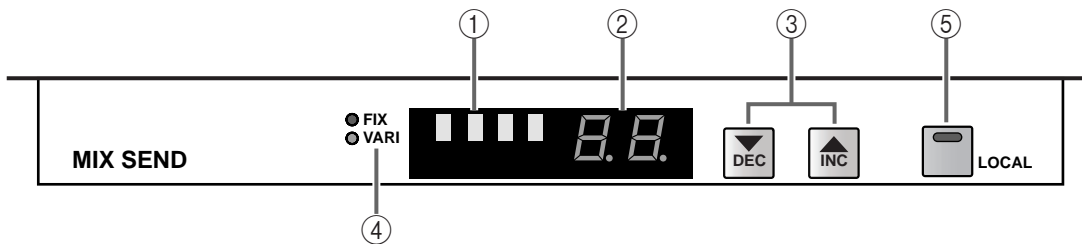
GLOBAL LAYER

INPUT ブロック



GLOBAL LAYER

INPUT ブロック



- ① MIX SEND [NAME] インジケータ
- ② MIX SEND [NUMBER] インジケータ
そのINPUT ブロックで現在選ばれている MIX バスのショートネームと 1 ~ 48 の番号を表示します。
- 操作の対象となるMIXバスを選択するには、次の方法があります。

- 1) MIX SEND [/DEC][/INC]スイッチを使う
- 2) MIX/MATRIX OUTPUT ブロックの MIX [SEL] スイッチを使う
- 3) SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの CHANNEL SELECT [/DEC][/INC] スイッチを使う



SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの FADER FLIP [MIX] スイッチがオンのときは、MIX SEND [NAME] インジケータに“ FLIP ”の文字とショートネームが交互に表示されます。

- ③ MIX SEND [/DEC][/INC] スイッチ
操作の対象となる MIX バスを 1 ~ 48 のの中から選択します。

MIX SEND [/INC] スイッチを押せば、1 つ上の番号の MIX バス選ばれます MIX バス 48 が選ばれているときは、MIX バス 1 へと移行します。

MIX SEND [/DEC] スイッチを押せば、1 つ下の番号の MIX バス選ばれます MIX バス 1 が選ばれているときは、MIX バス 48 へと移行します。

- ⚠ CS1D が初期状態のとき、ある INPUT ブロックで操作の対象となる MIX バスを変更すると、他の INPUT ブロックで選択されている MIX バスも連動して切り替わります。ただし、MIX SEND [LOCAL] スイッチ () がオンに設定された INPUT ブロックは、他の INPUT ブロックからは独立して MIX バスを選択できます。

- ④ MIX SEND [FIX]/[VARI] LED
現在選択されている MIX バスのタイプを表示する LED です。

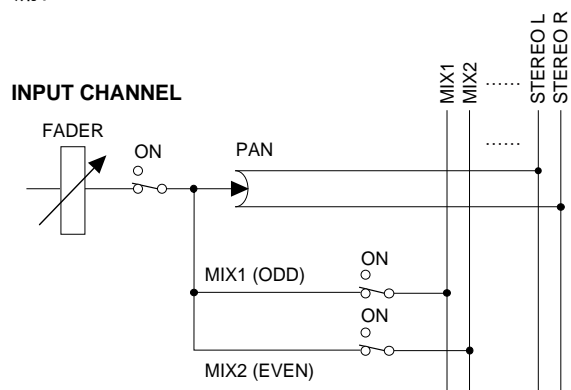
PM1D システムの MIX バス 1 ~ 48 は、奇数 偶数の順に並んだペア (MIX バス 1/2, 3/4, ...) を一単位として、次の 2 つのタイプを自由に選択できます。

- FIX (フィックス)
センドレベルが固定の MIX バスです。MIX バスをグループ出力、もしくは MTR に録音するためのバス出力として利用する場合などに選択します。

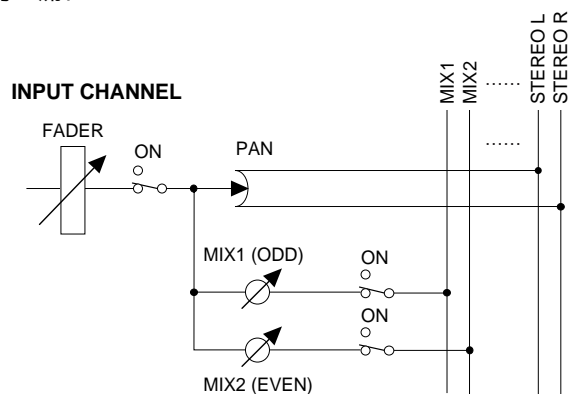
- VARI (バリアブル)
センドレベルが可変の MIX バスです。MIX バスをフォールドバック/エフェクトセンド出力として利用する場合などに選択します。

タイプの選択は、ディスプレイ内 (PAN/ROUTING ファンクションの CH to MIX 画面) で行います。

MIX バス 1/2 のタイプとして FIX を選んだ場合の信号の流れ



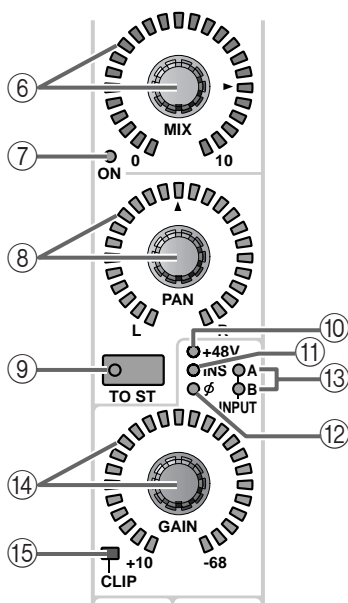
MIX バス 1/2 のタイプとして VARI を選んだ場合の信号の流れ



上記の図は、それぞれ標準的な信号経路の一例を示したものです。より詳しい信号経路については、37 ページのブロック図をご参照ください。

- ⑤ MIX SEND [LOCAL] スイッチ & LED
INPUT ブロックで選択されている MIX バスの番号を、他の INPUT ブロックと連動させるか ([LOCAL] スイッチ = オフ) 他の INPUT ブロックからは独立して切り替えるか ([LOCAL] スイッチ = オン) を設定します。

MIX SEND [LOCAL] スイッチがオンのとき (LED が点灯します) は、その INPUT ブロックの MIX SEND [/DEC][/INC] スイッチ () を押しても他の INPUT ブロックは影響を受けません (逆も同様です)。



- ⑥ INPUT [MIX] エンコーダー & LED
VARIタイプのMIXバスが選ばれているときに、各イン
プットチャンネルからそのMIXバスに送られる信号
のセンドレベルを設定します。

設定範囲は - dB ~ + 10dBで、現在のおおよその
値を周囲のLEDの点灯で確認できます。▶ マークの
LEDが点灯しているときは、ノミナルレベル(0dB)
であることを示します。ただし、FIXタイプのMIXバ
スが選ばれているときは、INPUT [MIX] エンコー
ダーが無効となり、エンコーダーを操作してもLED
の表示はノミナル位置のLEDが点灯したままとなり
ます。

- ⑦ INPUT MIX [ON] LED
各インプットチャンネルから、現在選択されている
MIXバスへ送られる信号のオン/オフ状態を表示し
ます(オンのときにLEDが点灯します)
オン/オフの切り替えはコンソールのSELECTED
INPUT CHANNELブロック、またはディスプレイ内
(PAN/ROUTINGファンクションのCH to MIX画
面)で行います。

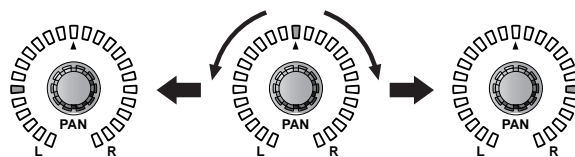
⚠ SELECTED INPUT CHANNELブロックのFADER
FLIPスイッチの設定に応じて、INPUT [MIX] エ
ンコーダー(⑥)とINPUTフェーダー(⑫)の機能を入
れ替える(フリップする)ことができます(P35)

- ⑧ INPUT [PAN] エンコーダー & LED
各インプットチャンネルからSTEREOバスに送られ
る信号の定位を設定します。

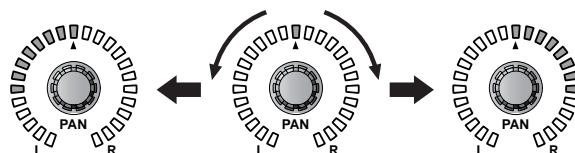
現在のおおよその値を周囲のLEDの点灯で確認でき
ます。マークのLEDが点灯しているときは、定位が
中央に設定されていることを表します。

なお、LCRモード(L/RチャンネルにCENTERチャ
ンネルを加え、3チャンネル再生を行う機能)がオフ
のときとオンのときでは、周囲のLEDの点灯が次の
ように変化します(LCRモードのオン/オフは、
PAN/ROUTINGファンクションのLCR画面で切り
替えます)。

- LCR = オフの場合



- LCR = オンの場合



SELECTED INPUT CHANNELブロックのSTEREO
[FIXED MIX PAN]スイッチがオンに設定されている
場合、FIXタイプのMIXバスに対しても、このINPUT
[PAN]エンコーダーの設定が有効となります。

さらに、PAN/ROUTINGファンクションのCH to
MIX画面でVARI PAN LINKボタンがオンになっ
ていれば、VARIタイプのMIXバスがペアに設定され
ているときに画面に表示されるPANノブが、この
INPUT [PAN]エンコーダーに連動します。詳しくは
「CS1Dリファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」
のCH to MIX(PAN/ROUTINGファンクション)を
ご参照ください。

- ⑨ INPUT [TO ST] スイッチ & LED
各インプットチャンネルからSTEREOバスに送られ
る信号のオン/オフを切り替えます(オンのときに
LEDが点灯します)

このスイッチは、インプットチャンネルからMIXバス
に送られる信号に対しては、影響しません。

- ⑩ INPUT [+48V] LED
そのインプットチャンネルにヘッドアンプ付きAD
カードがパッチされ、ファンタム電源がオンのとき
に、このLEDが点灯します。

それ以外のカードがパッチされているとき、もしく
はファンタム電源がオフのときには消灯します。

- ⑪ INPUT [INS] LED
そのインプットチャンネルでインサートがオンに設
定されているときに、このLEDが点灯します。

インサートのオン/オフ切り替えは、コンソールの
SELECTED INPUT CHANNELブロックまたはディ
スプレイ内(IN PATCHファンクションのINSERT/
DIRECT POINT画面)で行います。

- ⑫ INPUT [] (Phase) LED
そのインプットチャンネルで入力信号の位相を反転
するように設定されているときに、このLEDが点灯
します。

位相の設定は、コンソールのSELECTED INPUT
CHANNELブロックまたはディスプレイ内(IN HA/
INSERTファンクション)で行います。

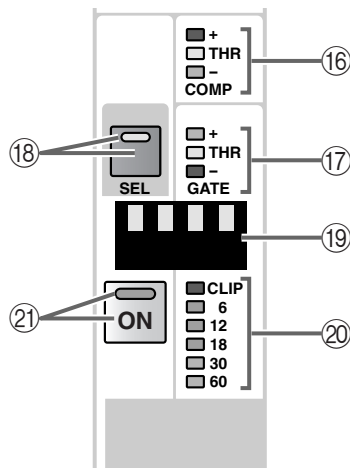
- ⑬ INPUT [A]/[B] LED
入力端子A/Bを切り替え可能なADカードがパッチ
されているインプットチャンネルでは、現在選ば
れている入力端子(A/B)に相当するLEDが点灯し
ます。

その他のタイプのカードがパッチされているインプットチャンネルでは、LEDが消灯します。A/Bの入力端子の切り替えは、コンソールの SELECTED INPUT CHANNELブロック、またはディスプレイ内 (IN HA/INSERT ファンクションまたは IN CH VIEW ファンクション)で行います。

- ⑭ INPUT [GAIN] エンコーダー & LED
そのインプットチャンネルにヘッドアンプ付き AD カードがパッチされているときに、ヘッドアンプの入力感度を調節します。
対応レベルは +10dB ~ -68dB です。現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。

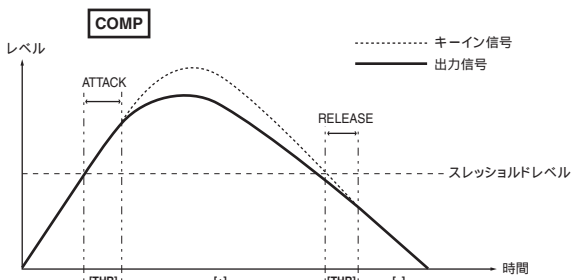
⚠ LMY4-MLFカード(A18-ML8Fユニットも含む)内蔵ヘッドアンプのゲインを -8dB と -7dB の間で変化させると、内部的にPADのオン/オフが切り替わります。ファンタム電源を使用中で、カードに接続されている機器の Hot と Cold 間の出力インピーダンスに差がある場合にはノイズが発生することがあります。

- ⑮ INPUT [CLIP] LED
そのインプットチャンネルの入力信号がクリップしたときに、この LED が点灯します。
ヘッドアンプ付き AD カードがパッチされたインプットチャンネルでこの LED が点灯するときは、INPUT [GAIN] エンコーダー()を使って入力感度を下げてください。また、ヘッドアンプなしの AD カードやデジタル I/O カードがパッチされたインプットチャンネルでこの LED が点灯するときは、それぞれのカードに接続された音源の出力レベルを下げてください。

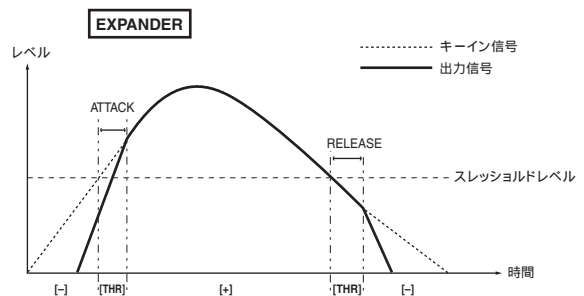


- ⑯ COMP [+]/[THR]/[-] LED
内蔵コンプレッサーの動作状態を表示する LED です。コンプレッサーがオフに設定されているときは、すべての LED が消灯します。
コンプレッサーがオンに設定されているときは、次の各図に示すように、現在選ばれているコンプレッサーのタイプや動作状態に応じて、いずれか1つが点灯します。

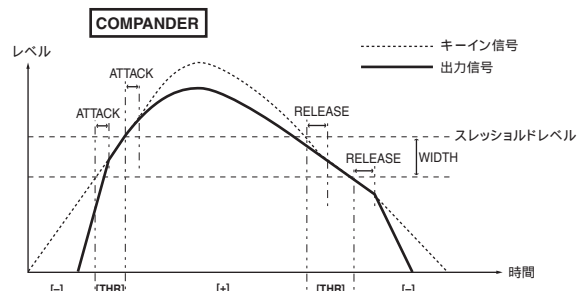
コンプレッサーのタイプが COMP の場合



コンプレッサーのタイプが EXPANDER の場合



コンプレッサーのタイプが COMPANDER の場合



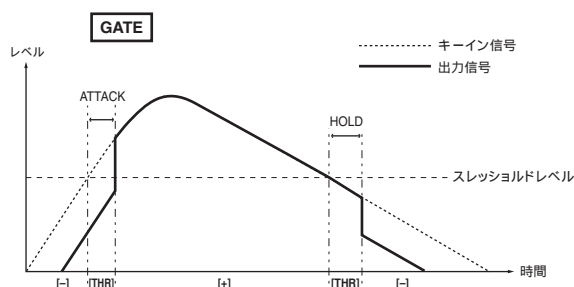
前述の各図は、そのインプットチャンネル自身をコンプレッサーのキーイン信号として利用した場合の例です。



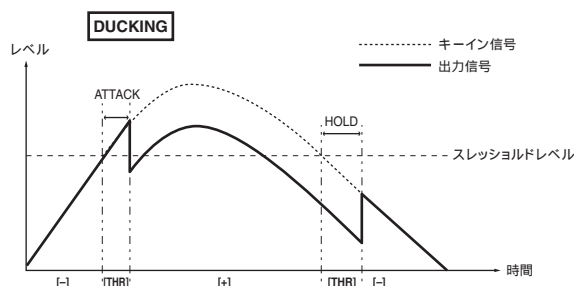
コンプレッサーのオン/オフ切り替えおよびパラメーター設定は、SELECTED INPUT CHANNELブロック、およびディスプレイ内(IN GATE/COMPファンクションのCOMP PRM画面)で行います。

- ⑰ GATE [+]/[THR]/[-] LED
内蔵ノイズゲートの動作状態を表示するLEDです。ノイズゲートがオフに設定されているときは、すべてのLEDが消灯します。ノイズゲートがオンに設定されているときは、次の各図に示すように、現在選ばれているノイズゲートのタイプや動作状態に応じて、いずれか1つが点灯します。

ノイズゲートのタイプがGATEの場合



ノイズゲートのタイプがDUCKINGの場合



上記の各図は、そのインプットチャンネル自身をノイズゲートのキーイン信号として利用した場合の例です。



ノイズゲートのオン/オフ切り替えおよびパラメーター設定は、SELECTED INPUT CHANNELブロック、およびディスプレイ内(IN GATE/COMPファンクションのGATE PRM画面)で行います。

- ⑱ INPUT [SEL] スイッチ & LED
操作の対象となるインプットチャンネルを選択するスイッチです。現在選択されているインプットチャンネルの[SEL] LEDが点灯します。
このスイッチで選択したチャンネルがSELECTED INPUT CHANNELブロックで操作可能となり、ディスプレイ内の表示にも反映されます。



選択したインプットチャンネルがペア化されている場合、ペアのもう一方のインプットチャンネルで[SEL] LEDが点滅します。

[SEL] スイッチを使ってペアの設定/解除を行うことも可能です。

【操作手順】

[SEL] スイッチを使ってペアの設定/解除を行う

- ペアに設定可能なインプットチャンネル同士で、片方の[SEL]スイッチを押しながらもう一方の[SEL]スイッチを押してください。
チャンネルのパラメーターがコピーされる方向は、[SEL]スイッチを押す順番によって決まります。ペアを組む場合に、最初に押したチャンネルのパラメーターが、後に押したチャンネルにコピーされ、その後連動します。

例えば、CH 1 と CH 2 をペアにする場合、CH 1 の[SEL]スイッチを押しながらCH 2 の[SEL]スイッチを押すと、CH 1 の状態がCH 2 にコピーされます。ペア設定時にコピー/連動するパラメーターについては、「CS 1D リファレンスマニュアル(資料編)」(P45)をご参照ください。

パラメーターをリセットする場合は、画面上で行ってください。

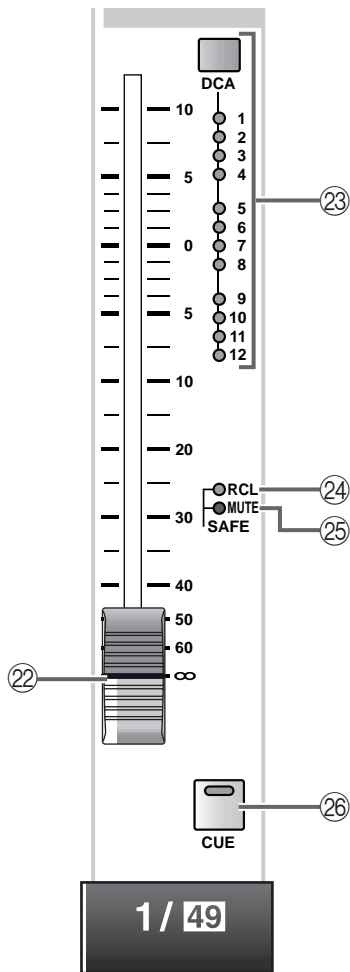
- ペアを解除するには、ペア化された片方のチャンネルの[SEL]スイッチを押しながら、もう一方のチャンネルの[SEL]スイッチを押してください。

- ⑲ INPUT [NAME] インジケーター
インプットチャンネルのショートネームを表示します。ショートネームの入力は、ディスプレイ内(IN PATCH ファンクションのNAME画面など)で行います。

- ⑳ メーターLED
そのインプットチャンネルの入力レベルを表示する6ポイントのLEDです。レベルを検出する位置は、PRE ATT(アッテネーターの前)、PRE GATE(内蔵ノイズゲートの直前)、PRE FADER(フェーダーの直前)、POST FADER(フェーダーの直後)、POST ON([ON]スイッチの直後)の中から選択できます。レベルの検出位置は、ディスプレイ内(METER ファンクション)で選択します。

なお、ディスプレイ内(METER ファンクションのインプットメーター画面)でPEAK HOLDボタンがオンに設定されているときでも、このメーターのピークレベルは保持されません。

- ㉑ [ON] スイッチ & LED
各インプットチャンネルのオン/オフを設定します(オンに設定されたインプットチャンネルではLEDが点灯します)。このスイッチをオフにすると、そのインプットチャンネルからSTEREOバスやMIXバスへは一切信号が送られなくなります。



- ② INPUT フェーダー
各インプットチャンネルの入力レベルを調節する 100mm フェーダーです。可変範囲は - dB ~ + 10dB です。



SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの FADER FLIP セクションの設定に応じて、INPUT フェーダー (②) と INPUT [MIX] エンコーダー () との機能を次のように入れ替える (フリップする) ことが可能です。

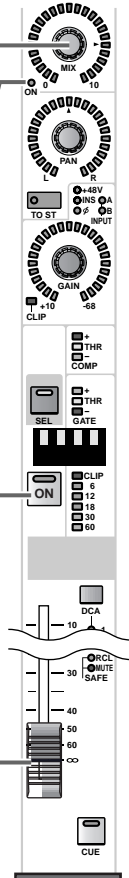
• FADER FLIP [CH] スイッチがオンのとき

VARI タイプの MIX バスが選ばれているときには、その MIX バスへのセンドレベルを調節します。FIX タイプの MIX バスが選ばれているときには、▶ の位置の LED のみが点灯し、エンコーダーは無効となります。

各インプットチャンネルから、現在選択されている MIX バスへ送られる信号のオン / オフ状態を表示します。

各インプットチャンネルのオン / オフを設定します。

各インプットチャンネルの入力レベルを調節します。



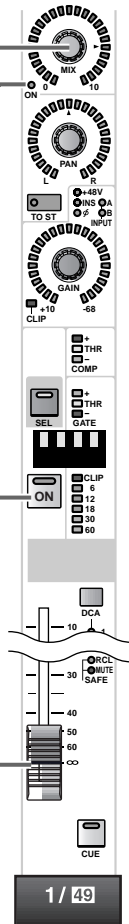
• FADER FLIP [MIX] スイッチがオンのとき

各インプットチャンネルの入力レベルを調節します。

各インプットチャンネルのオン / オフ状態を表示します。

各インプットチャンネルから、現在選択されている MIX バスへ送られる信号のオン / オフを切り替えます。

VARI タイプの MIX バスが選ばれているときには、その MIX バスへのセンドレベルを調節します。FIX タイプの MIX バスが選ばれているときには、フェーダーが 0dB の位置に固定され、無効となります。



②③ INPUT [ASSIGN DCA] スイッチ & LED

各インプットチャンネルを DCA グループ 1 ~ 12 に割り当てるスイッチです。インプットチャンネルを DCA グループに割り当てると、該当する LED が点灯します。また、DCA グループへの割り当て操作を行っている間は、LED が点滅します。



単一のチャンネルを複数の DCA グループに割り当てることも、複数のチャンネルを単一の DCA グループに割り当てることも可能です。

【操作手順】

インプットチャンネルを DCA グループに割り当てる

1. DCA GROUP ブロックの [ASSIGN DCA] スイッチ 1 ~ 12 のうちいずれか 1 つを押して、DCA グループ (1 ~ 12) を選択してください。

選択した [ASSIGN DCA] スイッチの LED が点灯します。

- ⚠ 操作 1 の後で何も操作せずに約 10 秒間経過すると、自動的に [ASSIGN DCA] スイッチの LED が消灯し、割り当て作業が中止されます。

2. INPUT ブロックで、上記の DCA グループに割り当てたいインプットチャンネルの INPUT [DCA] スイッチを押してください。

DCA GROUP ブロックの [ASSIGN DCA] スイッチの LED が点灯している間、その DCA グループに割り当てられた INPUT [DCA] LED がすべて点滅します。



- DCA グループ 9 ~ 12 は、インプット系チャンネルとアウトプット系チャンネルの両方で使用できます。ただし、同じ DCA グループにインプット系とアウトプット系の両方のチャンネルを混在させることはできません。このため、DCA グループ 9 ~ 12 にアウトプット系チャンネルが既に割り当てられている場合、インプット系チャンネルを割り当てようとしてもメッセージが表示され、割り当てることはできません。
- シーンリコール時には、リコールセーフの設定で DCA グループ 9 ~ 12 に混在することが無いように、リコールセーフのチャンネルの DCA グループのデータを操作することがあります。また、チャンネルライブラリのリコール時にも DCA グループ 9 ~ 12 に混在することがないようにデータを操作して、チャンネルにリコールすることがあります。

②④ SAFE [RCL] LED

リコールセーフ(シーンのリコール操作から切り離された状態)に設定されているインプットチャンネルでは、この LED が点灯します。

LED が点灯しているチャンネルは、シーンメモリーをリコールしてもパラメーターが変化しません。

リコールセーフの設定は、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックや、ディスプレイ内(SCENE ファンクションの RECALL SAFE 画面)で行います。

②⑤ SAFE [MUTE] LED

ミュートセーフ(ミュートグループの操作から切り離された状態)に設定されているインプットチャンネルでは、この LED が点灯します。

LED が点灯しているチャンネルは、所属するミュートグループがミュートされた場合でも、変化しません。

ミュートセーフの設定は、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックや、ディスプレイ内(IN DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面)で行います。

②⑥ [CUE] スイッチ & LED

インプットチャンネルをモニターするためのスイッチです。

このスイッチを押すと、該当するインプットチャンネルの PFL(プリフェーダーリスン)、PRE PAN(プリパン)または POST PAN(ポストパン)の位置から信号が CUE バスへと送られ、CUE OUT 端子、MONITOR OUT 端子 A、PHONES 端子経由でモニターできます。

CUE バスに送られる信号位置の切り替えやモニター方法の選択は、コンソール上の MASTER ブロックにある CUE セクション、またはディスプレイ内(MON/CUE ファンクションの CUE/SOLO 画面)で行います。

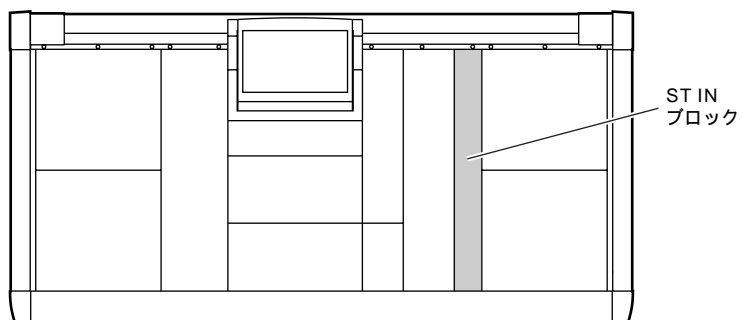
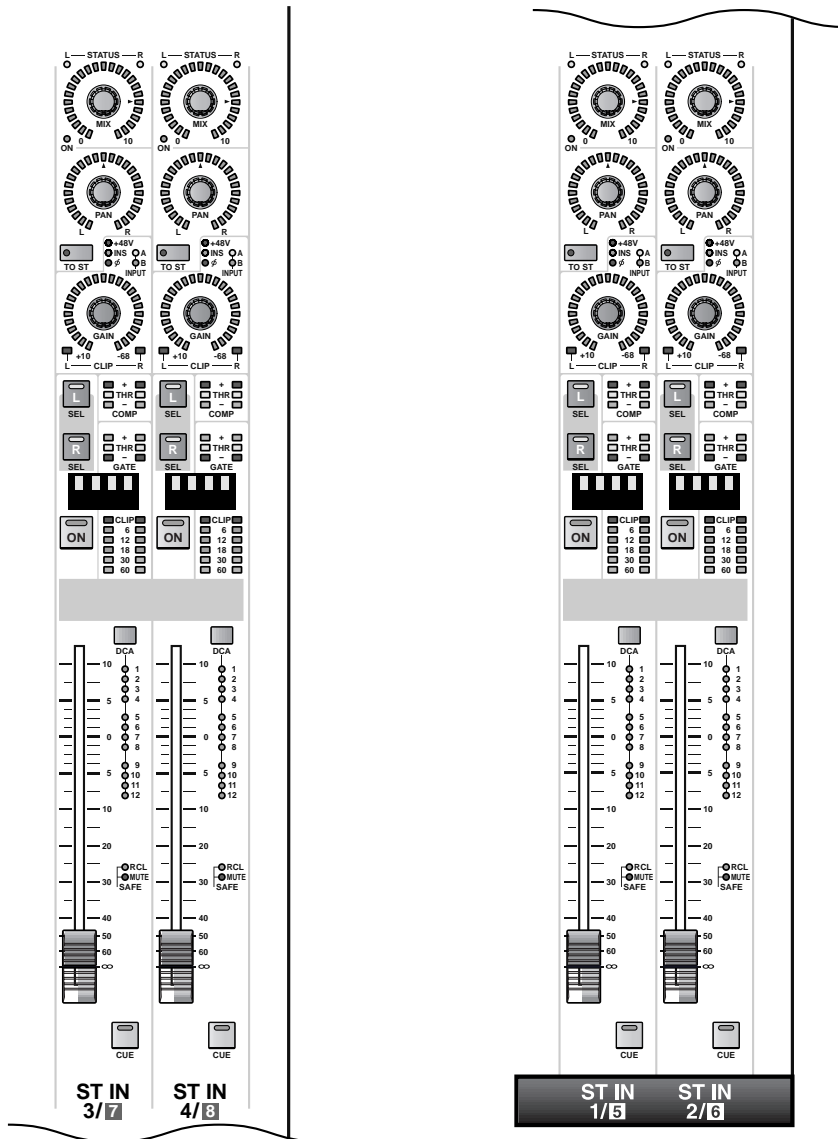


インプットチャンネルの信号の流れについては、37 ページのブロック図をご参照ください。

ST IN ブロック

【機能】

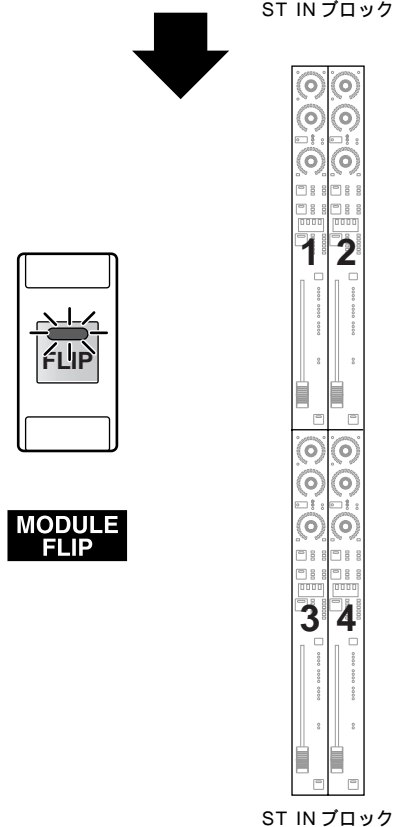
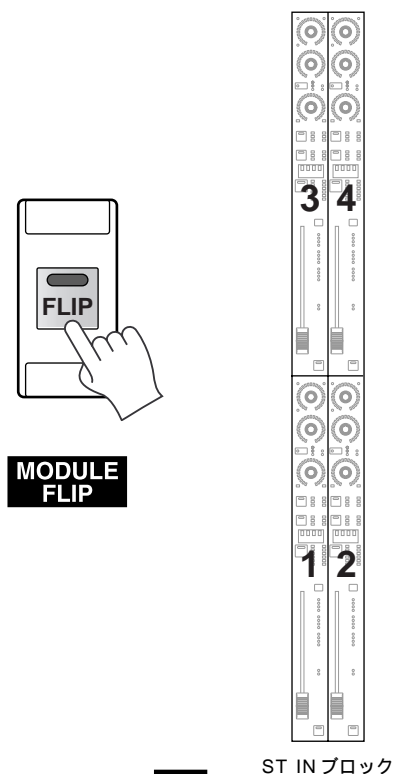
ST IN チャンネル 1 ~ 8(1 ~ 4)にパッチされたステレオ信号のパンやレベルを設定し、STEREO バスや MIX バス 1 ~ 48 に送出したり、DCA グループに割り当てるブロックです。



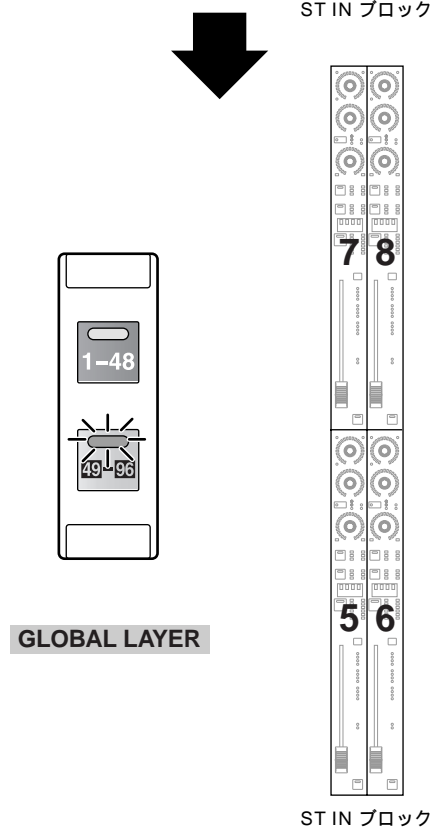
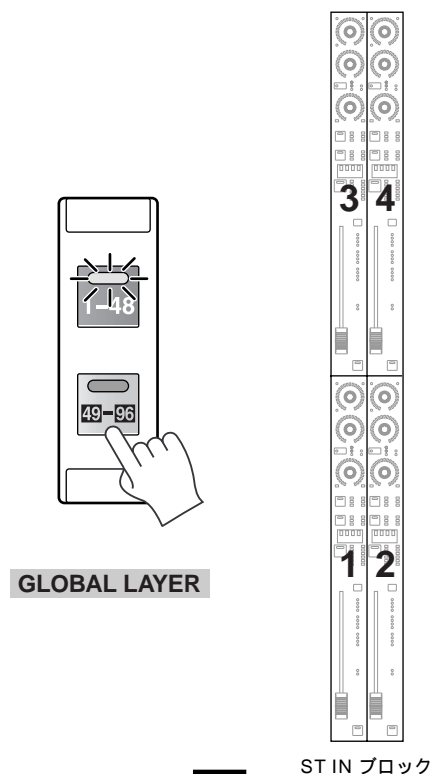
ST IN ブロックのチャンネル割り当てについて

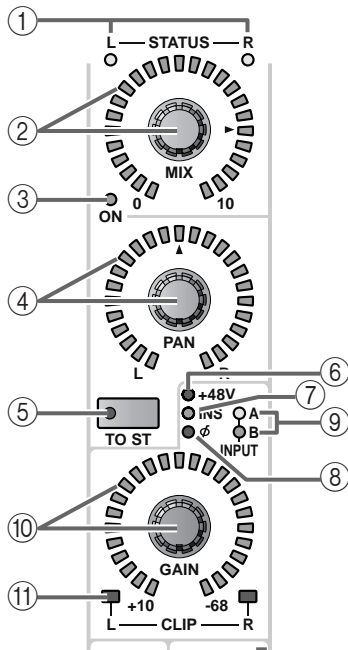
ST IN ブロックには上下に 2 系統ずつ、合計では 4 系統のモジュールが並んでいます。PM1D システムが初期状態のとき、下 2 系統のモジュールで ST IN チャンネル 1/2、上 2 系統のモジュールで ST IN チャンネル 3/4 を操作できるように割り当てられています。ただしこの割り当ては、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの MODULE FLIP スイッチ、および MASTER ブロックの GLOBAL LAYER セクションの操作に応じて、次のように変更することができます { 48CH モデルでは、GLOBAL LAYER セクションは無効です }

MODULE FLIP セクションを使ってチャンネル割り当てを変更する



GLOBAL LAYER セクションを使ってチャンネル割り当てを変更する(96CH モデルのみ)





- ① ST IN STATUS [L]/[R] LED
その ST IN チャンネルのモジュールに、現在左右のチャンネルのどちらを表示しているかを表す LED です。[L] LED が点灯しているときは左チャンネル、[R] LED が点灯しているときは右チャンネルの設定状態がモジュールに表示されています。



ST IN チャンネルにパッチされた 2 チャンネルの信号は、ペアとして処理され、ヘッドアンプの設定 (A/B チャンネル切り替え、ファンタム電源のオン/オフ、ゲイン調節) およびパンとディレイを除くすべてのパラメーターが連動します。

- ② ST IN [MIX] エンコーダー & LED
VARI タイプの MIX バスが選ばれているときに、ST IN チャンネルからその MIX バスに送られる信号のセンドレベルを設定します。

設定範囲は $- \text{ dB} \sim + 10 \text{ dB}$ で、現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。▶ マーク LED が点灯しているときは、ノミナルレベル (0 dB) であることを示します。

ただし、FIX タイプの MIX バスが選ばれているときは、ST IN [MIX] エンコーダーが無効となり、エンコーダーを操作しても LED の表示はノミナル位置の LED が点灯したままとなります。



ST IN チャンネルの送り先となる MIX バスを選択するには、MIX OUTPUT ブロックの MIX [SEL] スイッチ、または SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの CHANNEL SELECT [/DEC][/INC] スイッチを使用します。

- ③ ST IN MIX [ON] LED
ST IN チャンネルから、現在選択されている MIX バスへ送られる信号のオン/オフ状態を表示します (オンのときに LED が点灯します)。

オン/オフの切り替えは、コンソールの SELECTED INPUT CHANNEL ブロック、またはディスプレイ内 (PAN/ROUTING ファンクションの CH to MIX 画面 / MIX ASSIGN 画面)で行います。

- ⚠ SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの FADER FLIP スイッチの設定に応じて、ST IN [MIX] エンコーダー () と ST IN フェーダー () の機能を入れ替える (フリップする) ことができます (P35)。

- ④ ST IN [PAN] エンコーダー & LED
ST IN チャンネルから STEREO バスに送られる信号の定位を設定します。

現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。マークの LED が点灯しているときは、定位が中央に設定されていることを表します。

なお、LCR モード (L/R チャンネルに CENTER チャンネルを加え、3 チャンネル再生を行う機能) がオフのときとオンのときでは、周囲の LED の点灯が次のように変化します (LCR モードのオン/オフは、PAN/ROUTING ファンクションの LCR 画面で切り替えます)。

- LCR = オフの場合



- LCR = オンの場合



このパラメーターは、左右チャンネル独立して設定できます。

- ⑤ ST IN [TO ST] スイッチ & LED
ST IN チャンネルから STEREO バスに送られる信号のオン/オフを切り替えます (オンのときに LED が点灯します)。

このスイッチは、ST IN チャンネルから MIX バスに送られる信号に対しては、影響しません。

- ⑥ ST IN [+48V] LED
その ST IN チャンネルにヘッドアンプ付き AD カードがパッチされ、ファンタム電源がオンのときに、この LED が点灯します。

それ以外のカードがパッチされているとき、もしくはファンタム電源がオフのときには消灯します。



このパラメーターは、左右チャンネル独立して設定できます。

⑦ ST IN [INS] LED

その ST IN チャンネルでインサートがオンに設定されているときに、この LED が点灯します。

インサートのオン / オフ切り替えは、コンソールの SELECTED INPUT CHANNEL ブロックまたはディスプレイ内(IN PATCH ファンクションの INSERT / DIRECT POINT 画面)で行います。

⑧ ST IN [](Phase) LED

その ST IN チャンネルで入力信号の位相が反転されているときに、この LED が点灯します。

位相の設定は、コンソールの SELECTED INPUT CHANNEL ブロックまたはディスプレイ内(IN HA / INSERT ファンクション)で行います。

⑨ ST IN [A]/[B] LED

入力端子 A/B を切り替え可能な AD カードがパッチされている ST IN チャンネルでは、現在選ばれている入力端子 (A/B) に相当する LED が点灯します。

その他のタイプのカードがパッチされている ST IN チャンネルでは、LED が消灯します。

A/B の入力端子の切り替えは、コンソールの SELECTED INPUT CHANNEL ブロック、またはディスプレイ内(IN HA / INSERT ファンクションまたは IN CH VIEW ファンクション)で行います。



このパラメーターは、左右チャンネル独立して設定できます。

⑩ ST IN [GAIN] エンコーダー & LED

その ST IN チャンネルにヘッドアンプ付き AD カードがパッチされているときに、ヘッドアンプの入力感度を調節します。対応レベルは +10dB ~ -68dB です。

現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。

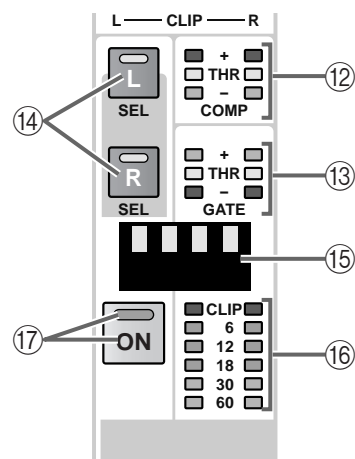


このパラメーターは、左右チャンネル独立して設定できます。

⑪ ST IN CLIP [L]/[R] LED

その ST IN チャンネルの入力信号がクリップしたときに、この LED が点灯します。ヘッドアンプ付き AD カードがパッチされた ST IN チャンネルでこの LED が点灯するときは、ST IN [GAIN] エンコーダー() を使って入力感度を下げてください。

また、ヘッドアンプなしの AD カードやデジタル I/O カードがパッチされた ST IN チャンネルでこの LED が点灯するときは、それぞれのカードに接続された音源の出力レベルを下げてください。

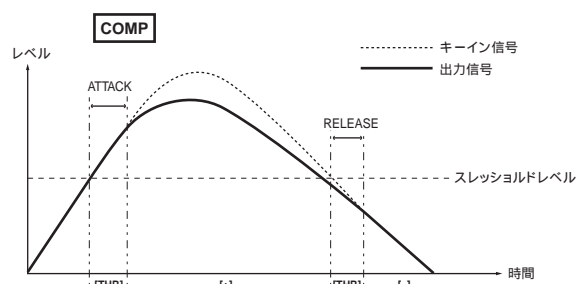


⑫ ST IN COMP [+]/[THR]/[-] LED

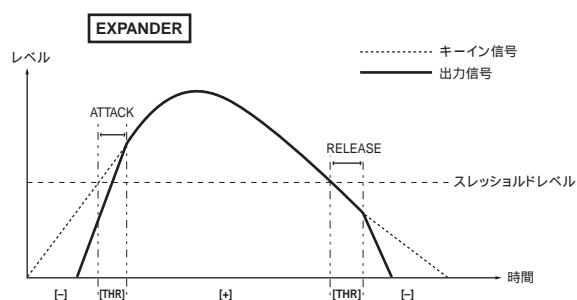
内蔵コンプレッサーの動作状態を表示する LED です。コンプレッサーがオフに設定されているときは、すべての LED が消灯します。

コンプレッサーがオンに設定されているときは、次の図のように、現在選ばれているコンプレッサーのタイプや動作状態に応じて、いずれか 1 つが点灯します。

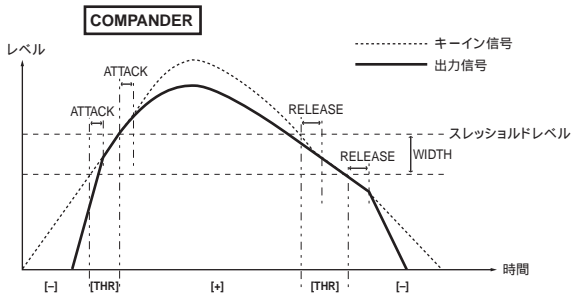
コンプレッサーのタイプが COMP の場合



コンプレッサーのタイプが EXPANDER の場合



コンプレッサーのタイプが COMPANDER の場合



上記の各図は、その ST IN チャンネル自身をコンプレッサーのキーイン信号として利用した場合の例です。

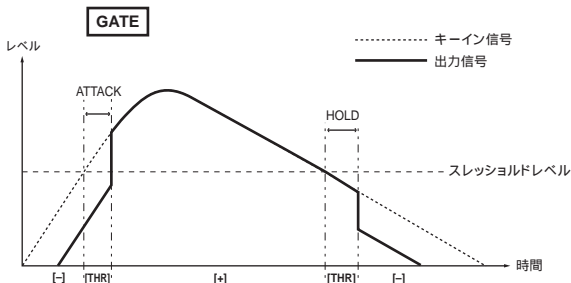


コンプレッサーのオン/オフ切り替えおよびパラメーター設定は、SELECTED INPUT CHANNEL ブロック、およびディスプレイ内 IN GATE/COMP ファンクションの COMP PRM 画面)で行います。

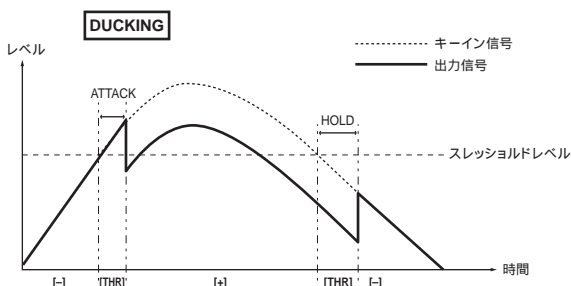
- ⑬ ST IN GATE [+]/[THR]/[-] LED
内蔵ノイズゲートの動作状態を表示する LED です。ノイズゲートがオフに設定されているときは、すべての LED が消灯します。

ノイズゲートがオンに設定されているときは、現在選ばれているノイズゲートのタイプや動作状態に応じて、いずれか 1 つが点灯します。

ノイズゲートのタイプが GATE の場合



ノイズゲートのタイプが DUCKING の場合



上記の各図は、その ST IN チャンネル自身をノイズゲートのキーイン信号として利用した場合の例です。



ノイズゲートのオン/オフ切り替えおよびパラメーター設定は、SELECTED INPUT CHANNEL ブロック、およびディスプレイ内 IN GATE/COMP ファンクションの GATE PRM 画面)で行います。

- ⑭ ST IN SEL [L]/[R] スイッチ & LED
操作の対象となる ST IN チャンネルを選択するスイッチです。

L または R チャンネルのどちらか一方が選択できます。現在選択されているチャンネルの LED が点灯し、もう一方のチャンネルの LED が点滅します。

また、このスイッチで選択したチャンネルが SELECTED INPUT CHANNEL ブロックで操作可能となり、ディスプレイ内の表示にも反映されます。

- ⑮ ST IN [NAME] インジケター
ST IN チャンネルのショートネームを表示します。ショートネームの入力は、ディスプレイ内(IN PATCH ファンクションの NAME 画面など)で行います。

- ⑯ L/R メーター LED
ST IN チャンネルの入力レベルを表示する 6 ポイントの LED です。

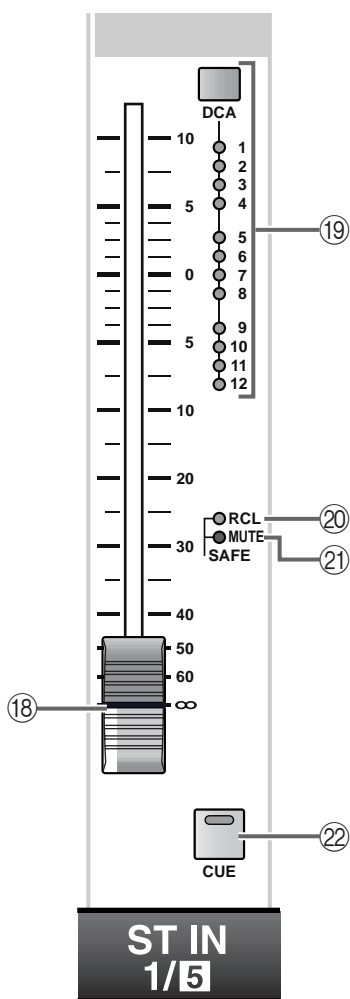
レベルを検出する位置は、PRE ATT(アッテネーターの前)、PRE GATE(内蔵ノイズゲートの直前)、PRE FADER(フェーダーの直前)、POST FADER(フェーダーの直後)、POST ON(ON スイッチの直後)の中から選択できます。

レベルの検出位置は、ディスプレイ内(METER ファンクション)で選択します。

なお、METER セクション(MASTER ブロック)で [PEAK HOLD] スイッチがオンに設定されているときでも、このメーターのピークレベルは保持されません。

- ⑰ ST IN [ON] スイッチ & LED
ST IN チャンネルのオン/オフを設定します(オンに設定された ST IN チャンネルでは LED が点灯します)。

このスイッチをオフにすると、その ST IN チャンネルから STEREO バスや MIX バスへは一切信号が送られなくなります。



- ⑱ ST IN フェーダー
ST IN チャンネルの入力レベルを調節する 100mm フェーダーです。可変範囲は - dB ~ + 10dB です。



SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの FADER FLIP セクションの設定に応じて、ST IN フェーダー() と ST IN [MIX] エンコーダー() との機能を次のように入れ替える(フリップする)ことが可能です。

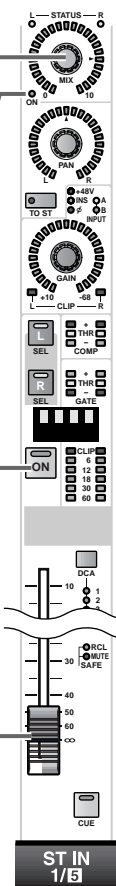
• FADER FLIP [CH] ボタンがオンのとき

VARI タイプの MIX バスが選ばれているときには、その MIX バスへのセンドレベルを調節します。FIX タイプの MIX バスが選ばれているときには、▶ の位置の LED のみが点灯し、エンコーダーは無効となります。

ST IN チャンネルから、現在選択されている MIX バスへ送られる信号のオン / オフ状態を表示します。

ST IN チャンネルのオン / オフを設定します。

ST IN チャンネルの入力レベルを調節します。



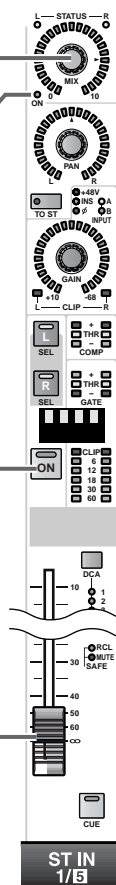
• FADER FLIP [MIX] ボタンがオンのとき

ST IN チャンネルの入力レベルを調節します。

ST IN チャンネルのオン / オフ状態を表示します。

ST IN チャンネルから、現在選択されている MIX バスへ送られる信号のオン / オフを切り替えます。

VARI タイプの MIX バスが選ばれているときには、その MIX バスへのセンドレベルを調節します。FIX タイプの MIX バスが選ばれているときには、フェーダーが 0dB の位置に固定され、無効となります。



- ⑱ ST IN [DCA] スイッチ & LED
ST IN チャンネルを DCA グループ 1 ~ 12 に割り当てるスイッチです。

ST IN チャンネルを DCA グループに割り当てると、該当する LED が点灯します。また、DCA グループへの割り当て操作を行っている間は、LED が点滅します。




単一の ST IN チャンネルを複数の DCA グループに割り当てることも、複数の ST IN チャンネルを単一の DCA グループに割り当てることも可能です。

【操作手順】

ST IN チャンネルを DCA グループに割り当てる

1. DCA GROUP ブロックの [ASSIGN DCA] スイッチ 1 ~ 12 のうちいずれか 1 つを押して、DCA グループ (1 ~ 12) を選択してください。
選択した [ASSIGN DCA] スイッチの LED が点灯します。

 操作 1 の後でも操作せずに約 10 秒間経過すると、自動的に [ASSIGN DCA] スイッチの LED が消灯し、割り当て作業が中止されます。

2. ST IN ブロックで、上記の DCA グループに割り当てたい ST IN チャンネルの ST IN [DCA] スイッチを押してください。
DCA GROUP ブロックの [ASSIGN DCA] スイッチの LED が点灯している間、その DCA グループに割り当てられた INPUT [DCA] LED がすべて点滅します。



- DCA グループ 9 ~ 12 は、インプット系チャンネルとアウトプット系チャンネルの両方で使用できます。ただし、同じ DCA グループにインプット系とアウトプット系の両方のチャンネルを混在させることはできません。このため、DCA グループ 9 ~ 12 にアウトプット系チャンネルが既に割り当てられている場合、インプット系チャンネルを割り当てようとしてもメッセージが表示され、割り当てることはできません。
- シーンリコール時には、リコールセーフの設定で DCA グループ 9 ~ 12 に混在することが無いように、リコールセーフのチャンネルの DCA グループのデータを操作することがあります。
また、チャンネルライブラリのリコール時にも DCA グループ 9 ~ 12 に混在することがないようにデータを操作して、チャンネルにリコールすることがあります。

- ⑳ SAFE [RCL] LED
リコールセーフ(シーンのリコール操作から切り離された状態)に設定されている ST IN チャンネルでは、この LED が点灯します。

LED が点灯しているチャンネルは、シーンメモリーをリコールしてもパラメーターが変化しません。

リコールセーフの設定は、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックや、ディスプレイ内(SCENE ファンクションの RECALL SAFE 画面)で行います。

- ㉑ SAFE [MUTE] LED
ミュートセーフ(ミュートグループの操作から切り離された状態)に設定されている ST IN チャンネルでは、この LED が点灯します。

LED が点灯しているチャンネルは、所属するミュートグループがミュートされた場合でも、変化しません。

ミュートセーフの設定は、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックや、ディスプレイ内(IN DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面)で行います。

- ㉒ [CUE] スイッチ & LED
ST IN チャンネルをモニターするためのスイッチです。

このスイッチを押すと、該当する ST IN チャンネルの POST PAN(ポストパン)、PFL(プリフェーダーリッスン)、または AFL(アフターフェーダーリッスン)の位置から信号が CUE バスへと送られ、CUE OUT 端子、MONITOR OUT 端子 A、PHONES 端子経由でモニターできます。

CUE バスに送られる信号位置の切り替えやモニター方法の選択は、コンソール上の MASTER ブロックにある CUE セクション、またはディスプレイ内(MON/CUE ファンクションの CUE/SOLO 画面)で行います。



ST IN チャンネルの信号の流れについては、37 ページのブロック図をご参照ください。

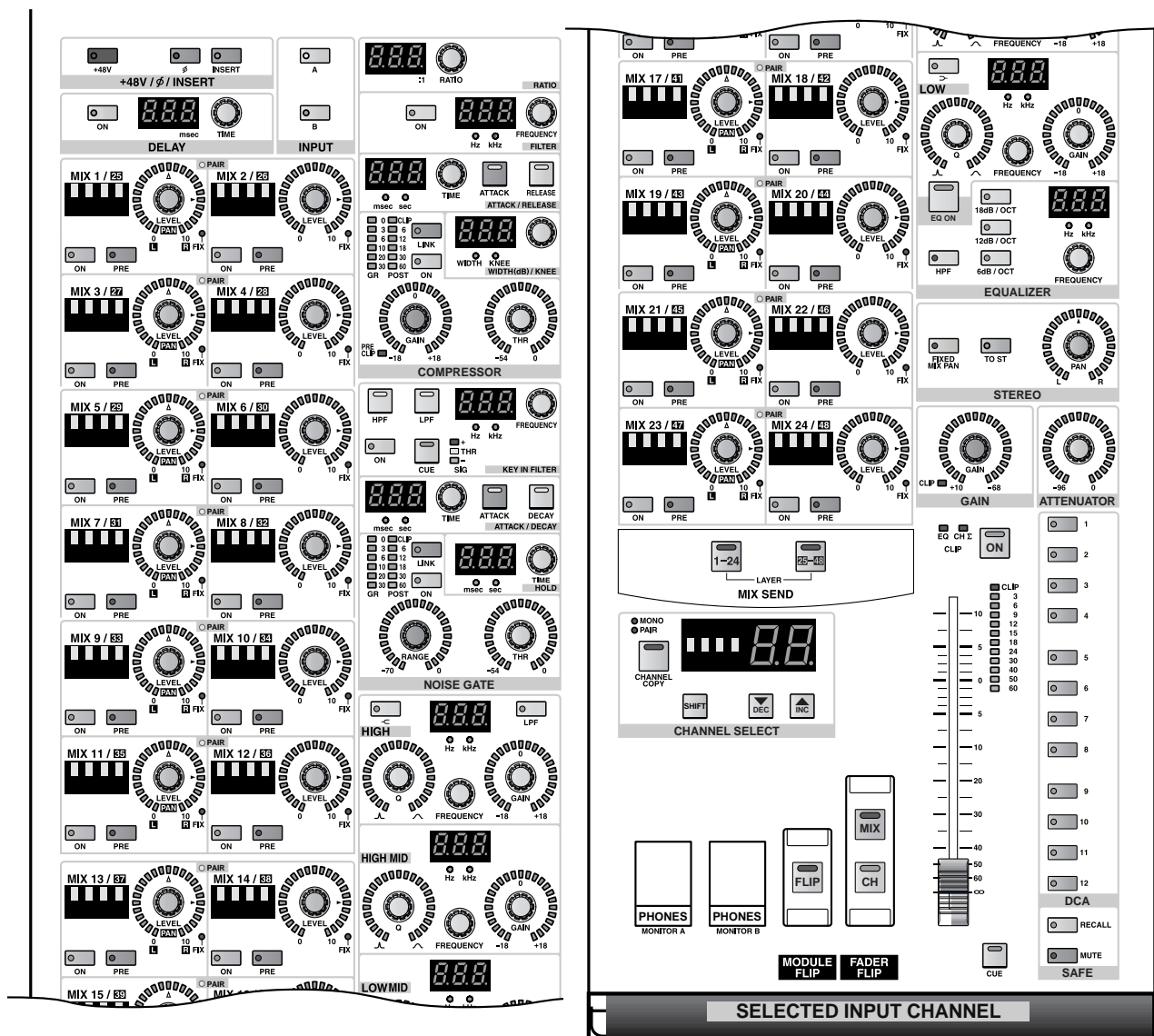
SELECTED INPUT CHANNEL(セレクトッドインプットチャンネル)ブロック

【機能】

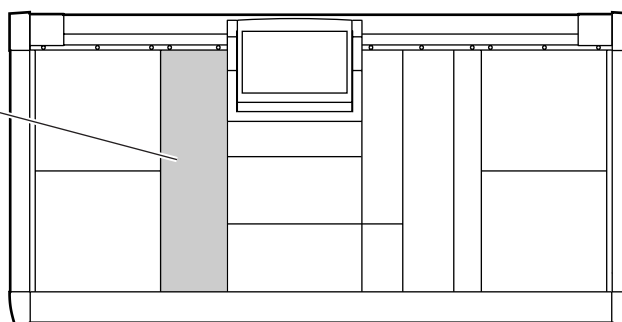
現在選択されているインプットチャンネル、または ST IN チャンネルのパラメーターを設定 / 表示するブロックです。



必要ならば、このブロックを操作したときに、関連する画面を自動的に表示させることも可能です。この設定は、UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で行います。



SELECTED INPUT CHANNEL ブロック



【操作手順】

チャンネルを選択する

SELECTED INPUT CHANNEL ブロックで操作するチャンネルを選択するには、次の方法があります。

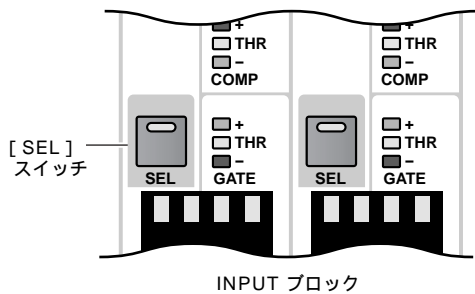
1. [SEL] スイッチを使う

INPUT ブロックの INPUT [SEL] スイッチ、および ST IN ブロックの ST IN SEL [L]/[R] スイッチを使って、目的のチャンネルを直接選択する方法です。

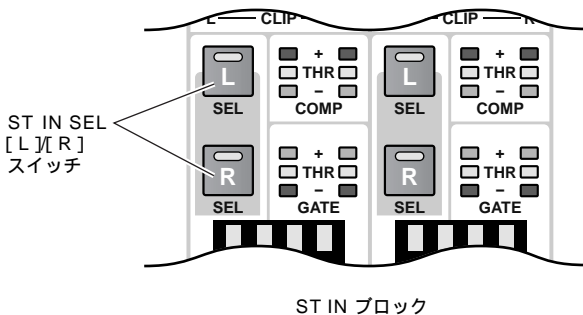
ST IN チャンネルの場合は、左右チャンネルのうちいずれか一方を選択します。

現在選ばれているチャンネルは、[SEL] スイッチの LED が点灯します。

- INPUT ブロックの INPUT [SEL] スイッチを使う



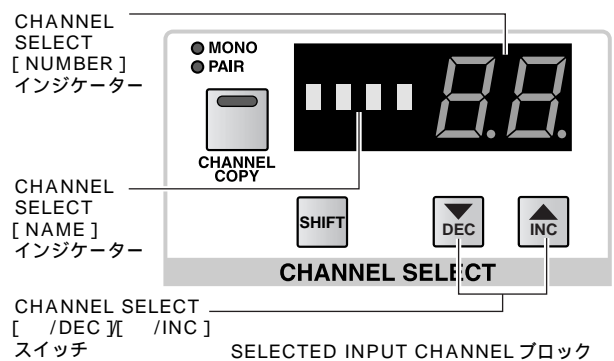
- ST IN ブロックの ST IN SEL [L]/[R] スイッチを使う



2. SELECTED INPUT CHANNEL ブロックを使う

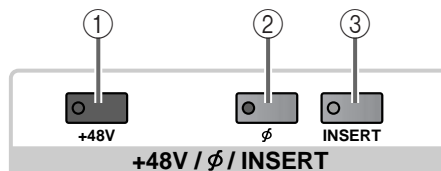
SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの CHANNEL SELECT [/DEC][/INC] スイッチを使って、チャンネルを順番に切り替えていく方法です。
CHANNEL SELECT [/DEC][/INC] スイッチの上に配置された CHANNEL SELECT [NAME] インジケータと CHANNEL SELECT [NUMBER] インジケータで、そのチャンネルの番号とショートネームを確認できます。

- SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの CHANNEL SELECT [/DEC][/INC] スイッチを使う



+48V / /INSERT(+48V / フェイズ / インサート)セクション

ファンタム電源のオン/オフ、位相の切り替え、インサートのオン/オフを設定するセクションです。



- ① [+48V] スイッチ & LED
そのチャンネルにヘッドアンプ付き AD カードがパッチされているときに、ファンタム電源のオン/オフを切り替えるスイッチです(オンのときに、スイッチの LED が点灯します)。
それ以外のカードがパッチされているチャンネルでは、このスイッチは無効です。

- ⚠ 入力用ユニット AI8 のフロントパネルに搭載された +48V スイッチは、ユニット全体のマスターファンタムスイッチとして働きます。
このため、マスターファンタムスイッチがオフのとき、そのユニットではファンタム電源が利用できませんのでご注意ください。

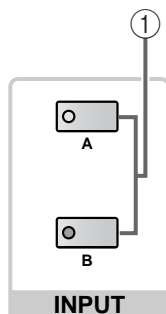
- ② [] (Phase) スイッチ & LED
入力信号の正相/逆相を切り替えるスイッチです。位相が反転しているときに LED が点灯します。

- ③ [INSERT] スイッチ & LED
チャンネルインサートのオン/オフを切り替えるスイッチです。
インサートがオンのときはスイッチの LED が点灯し、ディスプレイ内(IN PATCH ファンクションの INSERT PATCH 画面)で設定されたインサートアウト/インポイントが有効となります。

⚠ インサートアウト/インポイントに適切な端子がパッチされていない状態で、[INSERT] スイッチをオンにすると、そのチャンネルには信号が入力されないことがありますので、十分ご注意ください。

INPUT(インプット)セクション

ヘッドアンプ付き AD カード(LMY2-ML)の入力端子 A/B を切り替えるセクションです。



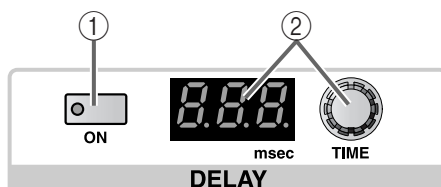
- ① INPUT [A]/[B] スイッチ & LED
入力端子 A/B を切り替え可能な AD カードがパッチされているチャンネルで、入力端子 A/B を選択するスイッチです。

現在選ばれている入力端子 (A/B) に相当する LED が点灯します。

その他のタイプのカードがパッチされているチャンネルでは、LED が消灯します。

DELAY(ディレイ)セクション

内蔵のディレイ機能に関する設定を行うセクションです。



- ① DELAY [ON] スイッチ & LED
選択されたチャンネルのディレイのオン/オフを切り替えるスイッチです。
オンのときにスイッチの LED が点灯し、DELAY TIME [VALUE] インジケータ()に表示されている時間だけ、入力信号が遅延します。
- ② DELAY TIMEエンコーダー & [VALUE] インジケータ
DELAY TIME エンコーダーは、選択されたチャンネルのディレイタイムを設定するのに使用します。
このとき、現在のディレイタイムがミリ秒単位で DELAY TIME [VALUE] インジケータに表示されます。
ディレイタイムの設定範囲は、0msec ~ 250msec です。



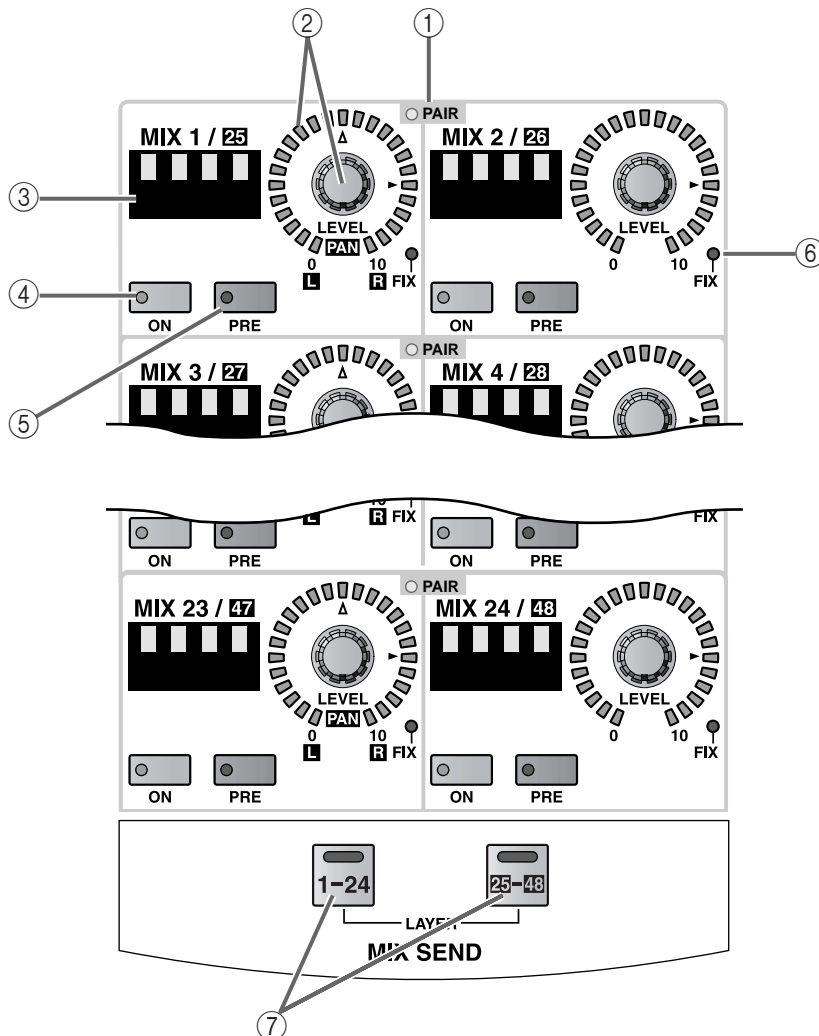
インプットチャンネルや ST IN チャンネルのディレイ機能は、離れたマイク同士の時間差を補正したい場合などに利用すると便利です。

PM1D システムが動作する内部クロックを 48kHz から 44.1kHz に切り替えた場合(もしくはその逆の場合)でも、ディレイタイムは変化しません。ただし、外部から供給されるワードクロックに PM1D システムを同期させている場合、バリピッチによりワードクロックの周波数を変化させると、表示される時間と実際のディレイタイムが異なることがあります

⚠ ペアに設定された 2 チャンネル、および ST IN チャンネルでも、ディレイタイムはチャンネルごとに独立して設定できます。
ここでディレイタイムを変更した場合、その時点から表示されない桁は切り捨てになります。

MIX SEND(ミックスセンド)セクション

現在選ばれているチャンネルから MIX バス 1 ~ 48 に送られる信号のオン/オフやセンドレベルなどを調節するセクションです。

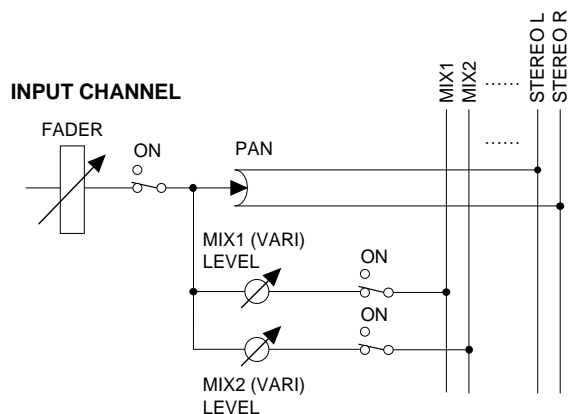
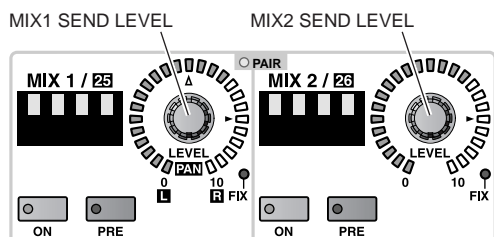


- ① MIX SEND [PAIR] LED
MIX バス 1 ~ 48 のうち、奇数番号 偶数番号の順で並んだ2つのMIXバス(MIXバス1/2、3/4...)がペアに設定されているときに、このLEDが点灯します。
MIXバスのペアの設定/解除は、コンソール上のMIX OUTPUTブロックにあるMIX [SEL]スイッチ、およびディスプレイ内 PAN ROUTING ファンクションなどで行います。
- ② MIX SEND [LEVEL/PAN] エンコーダー & LED
現在選ばれているチャンネルから、VARI タイプに設定された MIX バスに送られる信号のセンドレベルを設定します。
設定範囲は - dB ~ + 10dB で、現在のおおよその値を周囲のLEDの点灯で確認できます。
▶ マークのLEDが点灯しているときは、ノミナルレベル(0dB)であることを示します。
ただし、FIXタイプのMIXバスでは、▶のインプットチャンネルのLEDのみが点灯し、MIX SEND [LEVEL] エンコーダーは無効となります。
また、送り先のMIXバスがペアに設定されているときは、左側のMIXバスのエンコーダーがMIX SEND [PAN] エンコーダー、右側のMIXバスのエンコーダーがMIX SEND [LEVEL] エンコーダーとして機能し、それぞれ現在のおおよその値を周囲のLEDの点灯で確認できます。
[PAN] エンコーダーの周囲にあるLEDのうち、マークが付いたLEDは、定位が中央に設定されていることを表します。

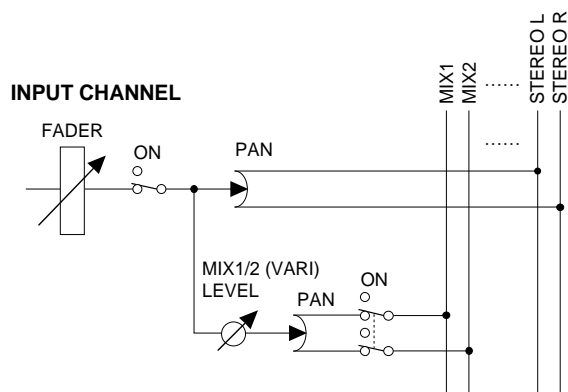
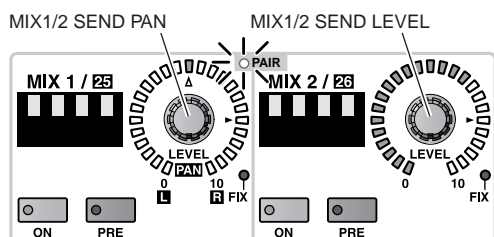


MIX SEND LAYER [1-24]/[25-48]スイッチ()を使って、送り先のMIXバスとしてMIXバス1~24またはMIXバス25~48を選んでから操作します。

- 送り先の MIX バスがペアに設定されていないとき



- 送り先の MIX バスがペアに設定されているとき



- MIX SEND [NAME] インジケーター
MIX バスのショートネームを表示します。

ショートネームの入力は、ディスプレイ内(OUT PATCH ファンクションの NAME 画面など)で行います。

- MIX SEND [ON] スイッチ & LED
選択されたチャンネルから該当する MIX バスに送られる信号のオン/オフを切り替えます(オンのときにはスイッチの LED が点灯します)。

送り先の MIX バスがペアに設定されているときは、奇数番号 偶数番号の順に並んだ MIX バスで、このパラメーターの設定が連動します。

- MIX SEND [PRE] スイッチ & LED
選択されたチャンネルから VARI タイプの MIX バスに送られる信号の位置を設定するスイッチです。

送り先の MIX バスがペアに設定されているときは、奇数番号 偶数番号の順に並んだ MIX バスで、このパラメーターの設定が連動します。

- [PRE] スイッチの LED が消灯しているとき
ポストフェーダーの位置から該当する MIX バスに信号が送られます。

- [PRE] スイッチの LED が点灯しているとき
プリ EQ またはプリフェーダーの位置から該当する MIX バスに信号が送られます。

プリ EQ / プリフェーダー切り替えは、ディスプレイ内(PAN/ROUTING ファンクションの CH to MIX 画面)で行います。

- MIX SEND [FIX] LED
MIX バスのタイプ FIX または VARI を表示する LED です。

該当する MIX バスのタイプが FIX のときに、この LED が点灯します。

FIX/VARI の切り替えは、ディスプレイ内(PAN/ROUTING ファンクションの CH to MIX 画面)で行います。

- MIX SEND LAYER [1-24]/[25-48] スイッチ & LED

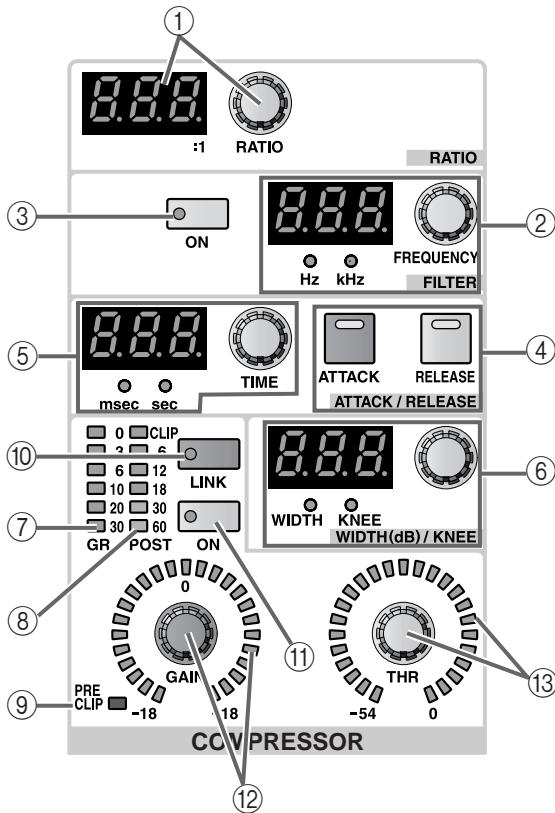
MIX SEND セクションで操作 / 表示する MIX バスとして、MIX バス 1 ~ 24 または MIX バス 25 ~ 48 を選択するスイッチです。

現在選ばれているスイッチの LED が点灯します。

COMPRESSOR(コンプレッサー)セクション

内蔵コンプレッサーの設定を行うセクションです。

コンプレッサーライブラリーへのストア/リコール、コンプレッサーのタイプ切り替え、キーイン信号の選択を除き、すべてのパラメーターをパネル上で操作できます。



- ① COMPRESSOR [RATIO] エンコーダー & [VALUE] インジケーター
内蔵コンプレッサーのレシオを設定します。
設定範囲は、コンプレッサーのタイプとして COMP または EXPANDER が選ばれているときは 1:1 ~ :1(16 段階) COMPANDER が選ばれているときは 1:1 ~ 20:1(15 段階)です。
- ② COMPRESSOR FILTER [FREQUENCY] エンコーダー & [VALUE] インジケーター & [Hz]/[kHz] LED
内蔵コンプレッサー前段に配置された、HPF または LPF のカットオフ周波数を設定します。
設定範囲は 20Hz ~ 20kHz(121 段階)です。
現在の値は[VALUE]インジケーターで確認できます (設定値の単位に応じて [Hz] または [kHz] LED が点灯します)。
HPF または LPF の選択は、ディスプレイ内 (IN GATE/COMPファンクションのCOMP PRM 画面)で行います。



HPF と LPF は同時には使用できません。内蔵コンプレッサーのタイプとしてCOMP が選ばれているときに HPF を選択すれば、“ディエッサー”として利用できます。

- ③ COMPRESSOR FILTER [ON] スイッチ & LED
内蔵コンプレッサー前段に配置された HPF または LPF のオン/オフを切り替えます。
- ④ COMPRESSOR [ATTACK]/[RELEASE] スイッチ & LED
スイッチのすぐ左にある ATTACK/RELEASE [TIME] エンコーダー()で設定する機能を切り替えるスイッチです。
• COMPRESSOR [ATTACK] LED が点灯しているとき
ATTACK/RELEASE [TIME] エンコーダーで ATTACK (アタックタイム)を設定します。
• COMPRESSOR [RELEASE] LEDが点灯しているとき
ATTACK/RELEASE [TIME] エンコーダーで RELEASE (リリースタイム)を設定します。
- ⑤ COMPRESSOR ATTACK/RELEASE [TIME] エンコーダー & [VALUE] インジケーター & [msec]/[sec] LED
COMPRESSOR [ATTACK]/[RELEASE]スイッチ ()の設定に応じて、内蔵コンプレッサーの ATTACK(アタックタイム)または RELEASE(リリースタイム)を調節するエンコーダーです。
設定範囲は、アタックタイムが 0msec ~ 120msec、リリースタイムが 5msec ~ 42.3sec となります (48kHz 動作時)。
現在の値は[VALUE]インジケーターで確認できます (設定値の単位に応じて [msec] または [sec] LED が点灯します)
- ⑥ COMPRESSOR WIDTH(dB)/KNEE [TIME]エンコーダー & [VALUE] インジケーター & [WIDTH]/[KNEE] LED
このエンコーダーの機能は、現在選ばれているコンプレッサーのタイプに応じて変化します。
• コンプレッサーのタイプが COMP または EXPANDER のとき
エンコーダーを使って COMP または EXPANDER の KNEE(ニー)パラメーターを設定します (KNEE LED が点灯します)。
SF1 ~ SF5(SOFT 1 ~ SOFT 5)、Hrd(HARD)が選択できます。

- コンプレッサーのタイプが COMPANDER のときエンコーダーを使って COMPANDER の WIDTH (ウィドゥス)パラメーターを設定します。

設定範囲は、1dB ~ 90dB です。

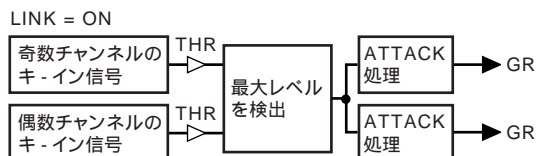
- ⑦ COMPRESSOR [GR] メーターLED
コンプレッサーによるゲインリダクション量を表示するメーターです。



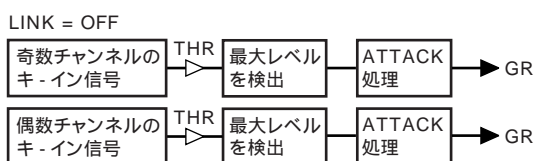
UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で、コンプレッサーのオン/オフに、GR メーター表示をリンクさせるかどうかを設定できます。リンクをオンにすると、コンプレッサーがオンの場合のみ GR メーターが表示され、コンプレッサーがオフのときはメーターが非表示となります。リンクをオフにすると、常時 GR メーターが表示されます。

- ⑧ COMPRESSOR [POST] メーター LED
コンプレッサー通過後の信号レベルを表示するメーターです。
- ⑨ COMPRESSOR [PRE CLIP] LED
コンプレッサー通過前の信号がクリップしたときに、この LED が点灯します。
- ⑩ COMPRESSOR [LINK] スイッチ & LED
奇数 偶数の順に並んだインプットチャンネル同士で、キーイン信号によるコンプレッサーの起動を連結させるか(リンク=オン)それぞれ独立したキーイン信号で動作させるか(リンク=オフ)を設定します(リンクがオンのときには LED が点灯します)

- リンク = オンのときのキーイン信号の流れ



- リンク = オフのときのキーイン信号の流れ



- ⚠ COMPRESSORのタイプが同じチャンネル同士をリンクした場合のみ、リンク動作をします。タイプが異なるチャンネルをリンクした場合、リンクがオフされているときと同じ動作となります。

“コンプレッサーのリンク”と“インプットチャンネルのペア設定”を混同しないようにご注意ください。

コンプレッサーのリンクをオンにしたときは、キーイン信号によるコンプレッサーの起動が連結するだけで、コンプレッサーのパラメーター自体はチャンネルごとに独立して設定できます。

インプットチャンネル同士をペアに設定したときには、自動的にコンプレッサーのリンクがオンになり、コンプレッサーの各パラメーターの値が連動します。

ただし、その後リンクをオフに設定し直すことも可能です。

ST IN チャンネルでは、常時左右チャンネルのコンプレッサーの各パラメーターが連動しています。ただし、リンクのオン/オフは、自由に切り替えることが可能です。

- ⑪ COMPRESSOR [ON] スイッチ & LED
内蔵コンプレッサーのオン/オフを切り替えるスイッチです。

コンプレッサーがオンのときに、LED が点灯します。

- ⑫ COMPRESSOR [GAIN] エンコーダー & LED
内蔵コンプレッサーの GAIN パラメーターを設定するエンコーダーです。

現在のおおよその値を、周囲の LED の点灯で確認できます。

設定範囲は、タイプが COMP/EXPANDER のときに 0dB ~ + 18dB(0.5dB 単位)タイプが COMPANDER のときに - 18dB ~ 0dB(0.5dB 単位)となります。

- ⑬ COMPRESSOR [THR] エンコーダー & LED
内蔵コンプレッサーの THRESHOLD LEVEL パラメーターを設定するエンコーダーです。

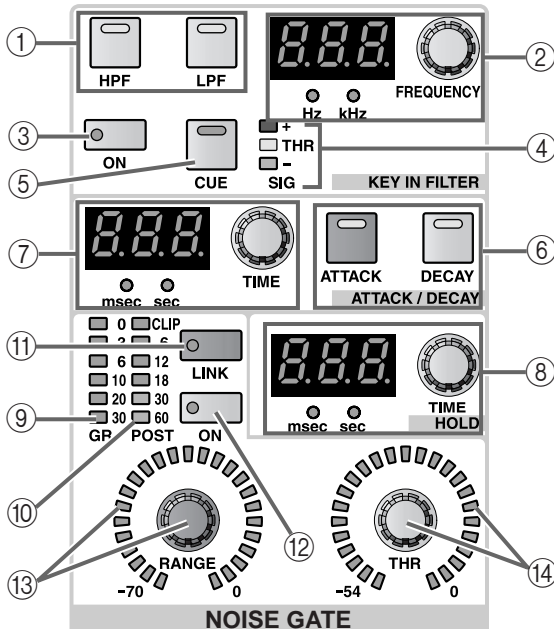
現在のおおよその値を、周囲の LED の点灯で確認できます。

設定範囲は - 5.4dB ~ 0dB(1dB 単位)です。

NOISE GATE(ノイズゲート)セクション

内蔵ノイズゲートの設定を行うセクションです。

ノイズゲートライブラリーへのストア/リコール、ノイズゲートのタイプの切り替え、キーイン信号の選択を除き、すべてのパラメーターをパネル上で操作できます。



- ① NOISE GATE KEY IN FILTER [HPF] / [LPF] スイッチ
ノイズゲートのキーイン信号用に用意されたフィルター(HPFまたはLPF)のうち、操作するフィルターを選択するスイッチです。

現在選ばれている側のスイッチのLEDが点灯します。



HPFとLPFは同時に使用することができます。

HPFとLPFは、ノイズゲートに送られるキーイン信号に対してのみ有効です。
STEREOバスやMIXバスに出力される信号には影響しません。

- ② NOISE GATE KEY IN FILTER [FREQUENCY]エンコーダー & [VALUE]インジケーター & [Hz] & [kHz] LED
KEY IN FILTER [HPF]/[LPF] スイッチ()で選択したフィルター(LPFまたはHPF)のカットオフ周波数を設定します。

周波数の可変範囲は、20Hz ~ 20kHz(121段階)です。

現在の値は[VALUE]インジケーターで確認できます(設定値の単位に応じて[Hz]または[kHz] LEDが点灯します)。

- ③ NOISE GATE KEY IN FILTER [ON]スイッチ & LED
KEY IN FILTER [HPF]/[LPF] スイッチ()で選択したフィルター(LPFまたはHPF)のオン/オフを切り替えるスイッチです。

オンのときにスイッチのLEDが点灯します。

- ④ NOISE GATE SIG [+]/[THR]/[-] LED
ノイズゲート用のキーイン信号(フィルター通過後)のレベルを表示するLEDです。

スレッシュホールドレベルでは[THR]、スレッシュホールドレベルを越えたときは[+]、スレッシュホールドレベルを下回ったときは[-]のLEDが点灯します。

- ⑤ NOISE GATE KEY IN [CUE] スイッチ & LED
ノイズゲート用のキーイン信号をモニターするためのスイッチです。

このスイッチを押すと、現在選ばれているチャンネルのノイズゲート用キーイン信号(フィルター通過後)がCUEバスへと送られ、CUE OUT端子、MONITOR OUT端子A、PHONES端子経由でモニターできます。

モニター中はLEDが点灯します。

このスイッチをオンの間、MASTERブロックのCUEセクションにあるCUE ACTIVE LEDが3つとも点灯します。

- ⑥ NOISE GATE [ATTACK]/[DECAY] スイッチ & LED
スイッチのすぐ左にあるNOISE GATE ATTACK/DECAY [TIME]エンコーダー()で設定する機能を切り替えるスイッチです。

NOISE GATE [ATTACK] LEDが点灯しているときはATTACK(アタックタイム)、NOISE GATE [DECAY] LEDが点灯しているときはDECAY(ディケイタイム)を設定します。

- ⑦ NOISE GATE ATTACK/DECAY [TIME]エンコーダー & [VALUE]インジケーター & [msec]/[sec] LED
NOISE GATE [ATTACK]/[DECAY] スイッチ()の設定に応じて、内蔵ノイズゲートのATTACK(アタックタイム)またはDECAY(ディケイタイム)を調節します。

設定範囲は、アタックタイムが0msec ~ 120msec、ディケイタイムが5msec ~ 42.3secとなります(48kHz動作時)。

現在の値は[VALUE]インジケーターで確認できます(設定値の単位に応じて[msec]または[sec] LEDが点灯します)。

- ⑧ NOISE GATE HOLD [TIME]エンコーダー & [VALUE]インジケーター & [msec]/[sec] LED
内蔵ノイズゲートのホールドタイムの設定/表示を行います。

設定範囲は0.02msec ~ 1.96secです(48kHz動作時)。

現在の値は[VALUE]インジケーターで確認できます(設定値の単位に応じて[msec]または[sec] LEDが点灯します)。

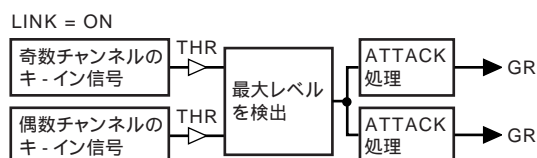
- ⑨ NOISE GATE [GR]メーター LED
ノイズゲートのゲインリダクション量を表示するメーターです。



UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で、ノイズゲートのオン/オフに、GR メーター表示をリンクさせるかどうかを設定できます。リンクをオンにすると、ノイズゲートがオンの場合のみ GR メーターが表示され、ノイズゲートがオフのときはメーターが非表示となります。リンクをオフにすると、常時 GR メーターが表示されます。

- ⑩ NOISE GATE [POST] メーター LED
ノイズゲート通過後の信号レベルを表示するメーターです。
- ⑪ NOISE GATE [LINK] スイッチ & LED
奇数 偶数の順に並んだインプットチャンネル同士で、キーイン信号によるノイズゲートの起動を連結させるか(リンク = オン)、それぞれ独立したキーイン信号で動作させるか(リンク = オフ)を設定します(リンクがオンのときには LED が点灯します)。

- リンク = オンのときのキーイン信号の流れ



- リンク = オフのときのキーイン信号の流れ



- ⚠ NOISE GATE のタイプが同じチャンネル同士をリンクした場合のみ、リンク動作をします。タイプが異なるチャンネルをリンクした場合、リンクがオフされているときと同じ動作となります。
- “ノイズゲートのリンク”と“インプットチャンネルのペア設定”を混同しないようにご注意ください。ノイズゲートのリンクをオンにしたときは、キーイン信号によるノイズゲートの起動が連結するだけで、ノイズゲートのパラメーター自体はチャンネルごとに独立して設定できます。

インプットチャンネル同士をペアに設定したときには、自動的にノイズゲートのリンクがオンになり、パラメーターの値が連動します。ただし、その後リンクをオフに設定し直すことも可能です。

ST IN チャンネルでは、常時左右チャンネルのノイズゲートのパラメーターが連動していますが、リンクのオン/オフは自由に切り替え可能です。

- ⑫ NOISE GATE [ON] スイッチ & LED
内蔵ノイズゲートのオン/オフを切り替えるスイッチです。
- ノイズゲートがオンのときに、スイッチの LED が点灯します。

- ⑬ NOISE GATE [RANGE] エンコーダー & LED
内蔵ノイズゲートの RANGE(レンジ)パラメーターの設定を行うエンコーダーです。

現在のおおよその値を、周囲の LED の点灯で確認できます。

設定範囲は - 70dB ~ 0dB(1dB 単位)です。

- ⑭ NOISE GATE [THR] エンコーダー & LED
内蔵ノイズゲートの THRESHOLD(スレッシュホールド)パラメーターの設定を行うエンコーダーです。

現在のおおよその値を、周囲の LED の点灯で確認できます。

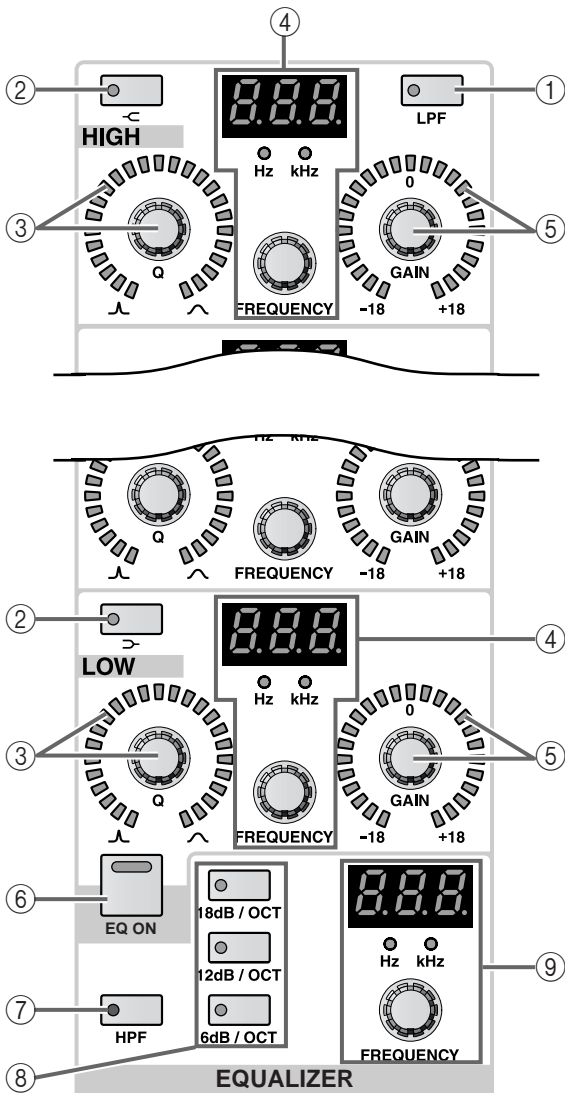
設定範囲は - 54dB ~ 0dB(1dB 単位)です。

EQUALIZER(イコライザー)セクション

内蔵の 4 バンド EQ (HIGH、HIGH MID、LOW MID、LOW) の設定を行うセクションです。

4 バンドのうち、HIGH と LOW の EQ はタイプとしてシェルピング/ピーキングが選択可能で、さらに HIGH バンドは LPF としても利用できます。

また、4 バンド EQ とは独立した HPF が利用できます。

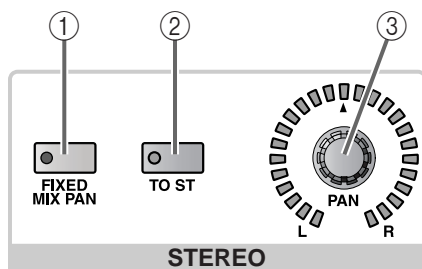


- ① EQ [LPF] スイッチ & LED (HIGH バンドのみ)
HIGH バンド EQ のタイプを LPF に切り替えるスイッチです。
LPFに切り替えたときはスイッチのLEDが点灯します。
この場合、HIGH バンドの [Q]/[GAIN] エンコーダーが無効となります。
- ② EQ [◀][▶] スイッチ & LED (HIGH/LOW バンドのみ)
HIGH/LOW バンド EQ のタイプをピーキングからシェルピングへと切り替えるスイッチです。
シェルピングに切り替えると、スイッチの LED が点灯します。
このとき、HIGH バンドの [Q] エンコーダーは無効となり、周囲の LED が消灯します。

- ③ EQ [Q] エンコーダー & LED
各バンドの Q (急峻度) を設定するエンコーダーです。
左に回すほど Q が鋭くなり、右に回すほどなだらかになります。
設定範囲は、各バンドとも 10.0 ~ 0.1 (41 段階) です。
現在のおおまかな値を周囲の LED の点灯で確認できます。
- ④ EQ [FREQUENCY] エンコーダー & [VALUE] インジケータ & [Hz]/[kHz] LED
各バンドの中心周波数を設定するエンコーダーです。
設定範囲は、各バンドとも 20Hz ~ 20kHz (121 段階) です。
現在の値は [VALUE] インジケータで確認でき、設定値の単位に応じて [Hz] または [kHz] LED が点灯します。
- ⑤ EQ [GAIN] エンコーダー & LED
各バンドのゲインを設定するエンコーダーです。
設定範囲は -18dB ~ +18dB (0.5dB 単位) で、現在のおおまかな値を周囲の LED の点灯で確認できます。
- ⑥ [EQ ON] スイッチ
イコライザー全体のオン/オフを切り替えるスイッチです。
オンのときにスイッチの LED が点灯します。
- ⑦ [HPF] スイッチ & LED
HPF のオン/オフを切り替えるスイッチです。
オンのときにスイッチの LED が点灯します。
4 バンド EQ とは独立してオン/オフを設定できます。
- ⑧ HPF [6dB/OCT]/[12dB/OCT]/[18dB/OCT] スイッチ & LED
HPF のスロープを 6dB/OCT、12dB/OCT、18dB/OCT の中から選択するスイッチです。
現在選択されているスロープの LED が点灯します。
- ⑨ HPF [FREQUENCY] エンコーダー & [VALUE] & [Hz]/[kHz] LED
HPF のカットオフ周波数を設定するエンコーダーです。
設定範囲は、各バンドとも 20Hz ~ 600Hz (60 段階) です。
現在の値は [VALUE] インジケータで確認でき、設定値の単位 [Hz] LED が点灯します。

STEREO(ステレオ)セクション

現在選ばれているチャンネルから STEREO パスに送られる信号のオン/オフやパンなどを操作するセクションです。



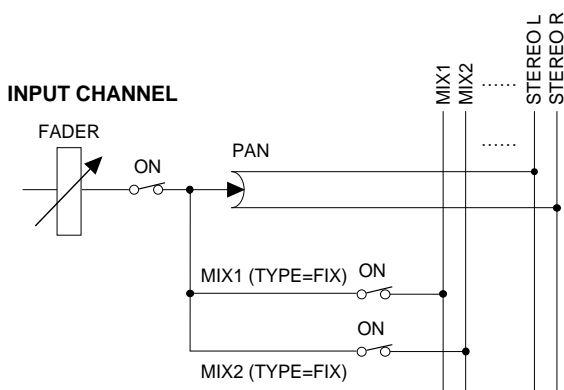
① STEREO [FIXED MIX PAN] スイッチ & LED

現在選ばれているチャンネルから FIX タイプの MIX パスに信号を送るときに、[PAN] エンコーダ() 通過前の信号を送るか、通過後の信号を送るかを決定するスイッチです。

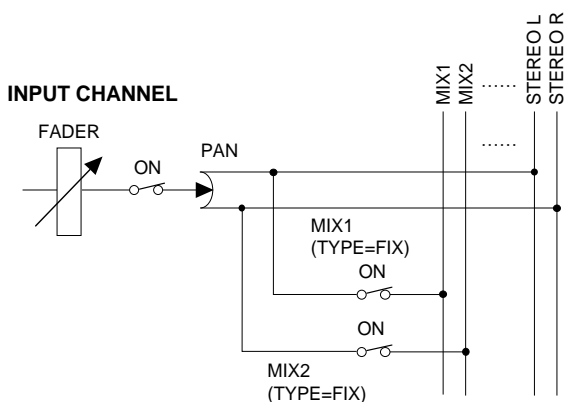
このスイッチがオン(LED が点灯します)のときには、[PAN] エンコーダ通過後の信号が送られます。

このスイッチの設定は、FIX タイプの MIX パスすべてに対して共通です。

- [FIXED MIX PAN] スイッチがオフの場合の信号の流れ



- [FIXED MIX PAN] スイッチがオンの場合の信号の流れ



② STEREO [TO ST] スイッチ & LED

現在選ばれているチャンネルから STEREOパスに送られる信号のオン/オフを切り替えるスイッチです(オンのときに LED が点灯します)。

このスイッチは、各チャンネルから MIX パスに送られる信号に対しては影響しません。

③ STEREO [PAN] エンコーダ & LED

現在選ばれているチャンネルから STEREOパスに送られる信号の定位を設定します。

現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。

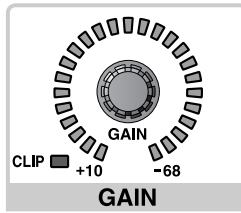
マークの LED が点灯しているときは、定位が中央に設定されていることを表します。



ペアに設定された 2 チャンネル、および ST IN チャンネルでは、パンをチャンネルごとに独立して設定します。

STEREO [FIXED MIX PAN] スイッチ() がオンに設定されている場合、FIX タイプの MIX パスに対しても、STEREO [PAN] エンコーダの設定が有効となります。

GAIN(ゲイン)セクション



① [GAIN] エンコーダー & LED

そのチャンネルにヘッドアンプ付き AD カードがパッチされているときに、ヘッドアンプの入力感度を調節します。

対応レベルは + 10dB ~ - 68dB です。

現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。

- ⚠ LMY4-MLFカード(A18-ML8Fユニットも含む)内蔵ヘッドアンプのゲインを - 8dB と - 7dB の間で変化させると、内部的にPADのオン/オフが切り替わります。ファンタム電源を使用中で、カードに接続されている機器の Hot と Cold 間の出力インピーダンスに差がある場合にはノイズが発生することがあります。

② GAIN [CLIP] LED

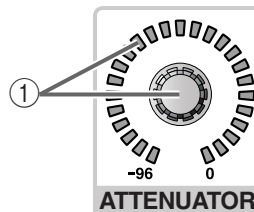
そのインプットチャンネルの入力信号がクリップしたときに、この LED が点灯します。

ヘッドアンプ付き AD カードがパッチされたインプットチャンネルでこの LED が点灯するときは、[GAIN]エンコーダー()を使って入力感度を下げてください。

また、ヘッドアンプなしの AD カードやデジタル I/O カードがパッチされたインプットチャンネルでこの LED が点灯するときは、それぞれのカードに接続された音源の出力レベルを下げてください。

ATTENUATOR(アッテネーター)セクション

入力信号のレベルを減衰させるセクションです。



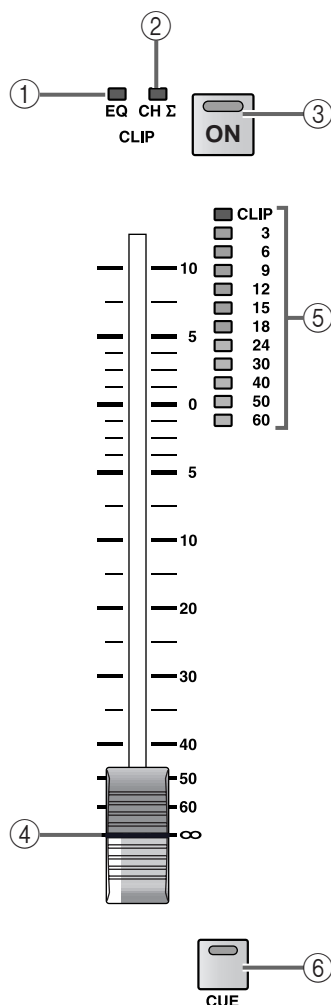
① [ATTENUATOR] エンコーダー & LED

選択されたチャンネルの HPF 直前の信号レベルを減衰させるエンコーダーです。

可変範囲は - 96dB ~ 0dB(1dB 単位)で、現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。

FADER(フェーダー)セクション

現在選ばれているチャンネルのオン/オフ切り替えや入力レベルの設定を行うセクションです。

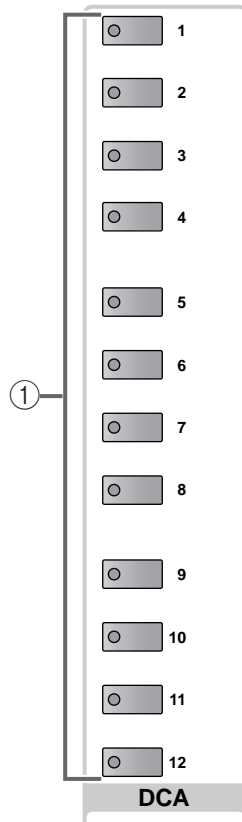


- ① CLIP [EQ] LED
EQ 通過後の信号が CLIP したときに、この LED が点灯します。
この LED が点灯した場合は、[ATTENUATOR] エンコーダーを下げてください。
- ② CLIP [CH Σ] LED
現在選ばれているチャンネルのメーターポイント、PRE ATT、POST EQ、POST GATE、POST COMP、INSERT IN のうち、一箇所でもクリップしたときに、この LED が点灯します。
METER ファンクション画面でインプット系の PEAK HOLD がオンされている場合も同様にこの LED の点灯が保持されます。
- ③ [ON] スイッチ & LED
現在選ばれているチャンネルのオン/オフを設定します(オンに設定されたインプットチャンネルでは LED が点灯します)。
このスイッチをオフにすると、そのチャンネルからは STEREO バスや MIX バスに一切信号が送られなくなります。
- ④ フェーダー
現在選択されているチャンネルの入力レベルを調節する 100mm フェーダーです。
可変範囲は - dB ~ + 10dB です。
- ⑤ メーター LED
そのチャンネルの入力レベルを表示する 12 ポイントの LED です。
レベルを検出する位置：
 - PRE ATT.....アッテネーター前の位置
 - PRE GATE内蔵ゲート直前の位置
 - PRE FADER.....フェーダー直前の位置
 - POST FADER...フェーダー直後の位置
 - POST ON.....[ON] スイッチ直後の位置
レベルの検出位置は、ディスプレイ内 (METER ファンクション) で選択します。
- ⑥ [CUE] スイッチ & LED
現在選択されているチャンネルをモニターするためのスイッチです。
このスイッチを押すと、該当するチャンネルの POST PAN(ポストパン)、PFL(プリフェーダーリッスン)、または AFL(アフターフェーダーリッスン)の位置から信号が CUE バスへと送られ、CUE OUT 端子、MONITOR OUT 端子 A、PHONES 端子経由でモニターできます。
CUE バスに送られる信号位置の切り替えやモニター方法の選択は、コンソール上の MASTER ブロックにある CUE セクション、またはディスプレイ内 (MON/CUE ファンクション) の CUE/SOLO 画面で行います。

DCA セクション

現在選択されているチャンネルを DCA グループに割り当てるセクションです。

単一のチャンネルを複数の DCA グループに割り当てたいときは、このセクションを利用するのが便利です。



① DCA [1] ~ [12] スイッチ & LED

現在選択されているチャンネルを DCA グループ 1 ~ 12 に割り当てるスイッチです。

チャンネルを DCA グループに割り当てると、該当するスイッチの LED が点灯します。

【操作手順】

SELECTED INPUT CHANNEL ブロックを使って、任意のチャンネルを DCA グループに割り当てる

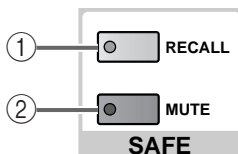
1. DCA グループ (1 ~ 12) に割り当てたい入力チャンネルまたは ST IN チャンネルを選択してください。
2. SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの DCA [1]-[12] スイッチを使って、そのチャンネルを割り当てる DCA グループを選択してください (複数選択可能)。その DCA グループに相当する LED が点灯します。



- DCA グループ 9 ~ 12 は、入力系チャンネルと出力系チャンネルの両方で使用できます。ただし、同じ DCA グループに入力系と出力系の両方のチャンネルを混在させることはできません。このため、DCA グループ 9 ~ 12 に出力系チャンネルが既に割り当てられている場合、入力系チャンネルを割り当てようとしてもメッセージが表示され、割り当てることはできません。
- シーンリコール時には、リコールセーフの設定で DCA グループ 9 ~ 12 に混在することが無いように、リコールセーフのチャンネルの DCA グループのデータを操作することがあります。また、チャンネルライブラリのリコール時にも DCA グループ 9 ~ 12 に混在することがないようにデータを操作して、チャンネルにリコールすることがあります。

SAFE(セーフ)セクション

現在選ばれているチャンネルのリコールセーフやミュートセーフの設定 / 解除を行うセクションです。



① SAFE [RECALL] スイッチ & LED

現在選ばれているチャンネルで、リコールセーフ (シーンのリコール操作から独立した状態) の設定 / 解除を行うスイッチです。

リコールセーフが設定されているチャンネルでは、スイッチのLEDが点灯します。

LEDが点灯しているチャンネルは、シーンメモリーをリコールしてもパラメーターは変化しません。

② SAFE [MUTE] スイッチ & LED

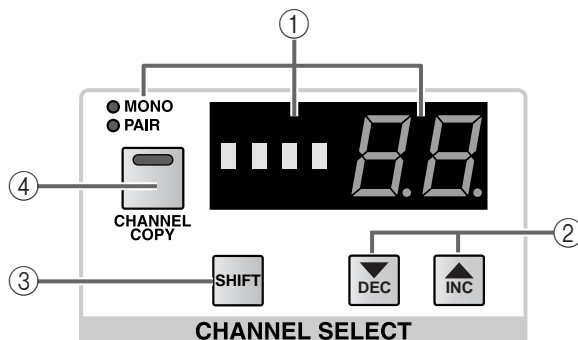
現在選ばれているチャンネルで、ミュートセーフ (ミュートグループの操作から独立した状態) の設定 / 解除を行うスイッチです。

ミュートセーフに設定されているチャンネルでは、スイッチのLEDが点灯します。

LEDが点灯しているチャンネルは、そのチャンネルが所属するミュートグループがミュートされても変化しません。

CHANNEL SELECT(チャンネルセレクト)セクション

SELECTED INPUT CHANNEL ブロックで操作するチャンネルを選択するセクションです。



① CHANNEL SELECT [NAME]/[NUMBER] インジケーター & [MONO]/[PAIR] LED

現在選択されているチャンネルのショートネームと番号を表示するインジケーターです。

インプットチャンネルが選ばれているときは、そのチャンネルがモノラルならば [MONO] LED、ペアに設定されていれば [PAIR] LED が点灯し、[NUMBER] インジケーターに 1 ~ 96 { 1 ~ 48 } の番号が表示されます。

また、ST IN チャンネルが選ばれているときは [PAIR] LED が点灯し、[NUMBER] インジケーターには 1L、1R ... 8L、8R { 4L、4R } のように、番号と LR の区別が表示されます。

② CHANNEL SELECT [/DEC] [/INC] スイッチ

現在選択されているチャンネル番号を、1 ~ 96 { 1 ~ 48 } { 1L、1r... 8L、8r { 4L、4r } } の順で変更します。



CHANNEL SELECT [/DEC] [/INC] スイッチのいずれか一方を押し続けたときは、番号が連続して変化します。

CHANNEL SELECT [/DEC] [/INC] スイッチの両方を 1 秒間押し続けたときは、インプットチャンネル 1 が選択されます。

③ [SHIFT] スイッチ

インプットチャンネルが選ばれているときに、このスイッチを押しながら CHANNEL SELECT [/DEC] [/INC] スイッチのいずれか一方を押すと、現在の値を基準に、番号が 12 ずつ増減します。

ST IN チャンネルが選ばれているときに、このスイッチを押しながら CHANNEL SELECT [/DEC] [/INC] スイッチを押すと、1L ~ 5L のように番号が 8 ずつ増減します { 48CH モデルでは、ST IN チャンネルが選ばれている間、このスイッチは無効となります }。

他の INPUT ブロックの同じ位置にあるインプットチャンネルをすばやく呼び出したいときに、便利な機能です。

- ④ [CHANNEL COPY] スイッチ & LED
 任意のインプットチャンネルのパラメーターを別のインプットチャンネルにコピーするスイッチです。

このスイッチを押すと、現在選ばれているインプットチャンネルがコピー元となり、その直後に[SEL]スイッチを押したインプットチャンネルがコピー先となります。

【操作手順】

インプットチャンネル / ST IN チャンネルのパラメーターを別のチャンネルにコピーする

1. コピー元となるインプットチャンネルまたは ST IN チャンネルを選択してください。
2. [CHANNEL COPY] スイッチを押してください。
 [CHANNEL COPY] スイッチのLEDが点灯します。
 ただし、この状態から 10 秒以内にコピー先を指定しなかった場合は、コピー操作がキャンセルされます。
3. コピー先となるインプットチャンネルまたは ST IN チャンネルを [SEL] スイッチで選択してください。
 コピー操作を確認するポップアップウィンドウが表示されます。
4. コピー操作を実行するにはOK ボタン、コピー操作を中止するには CANCEL ボタンをクリックしてください。



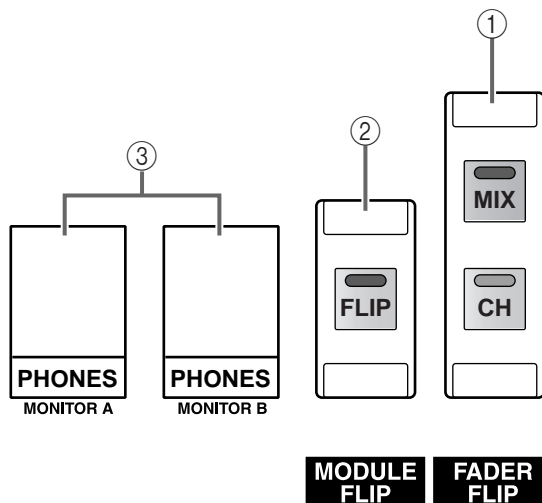
インプット系チャンネルのコピー操作を行ったときにコピーされるパラメーターの種類については、資料編 (P44) をご参照ください。

連続してコピー - する場合は操作手順 1 ~ 4 を繰り返します。

- ⚠ コピーが行えるのは、モノラルのインプットチャンネル同士、またはステレオのインプットチャンネル (ST IN チャンネル / ペアに設定された 2 チャンネル) 同士に限られます。
 これ以外の組み合わせでコピーを実行しようとしても、“ DATA TYPE CONFLICT! CANCELED ” とメッセージが表示され、コピーできません。
- ⚠ [/DEC][/INC] スイッチを使用してコピー先となるチャンネルを選択することはできません。この場合はチャンネルコピー操作がキャンセルされます。

GLOBAL CONTROL セクション

フェーダーやモジュールの入れ替え(フリップ)を行うセクションです。



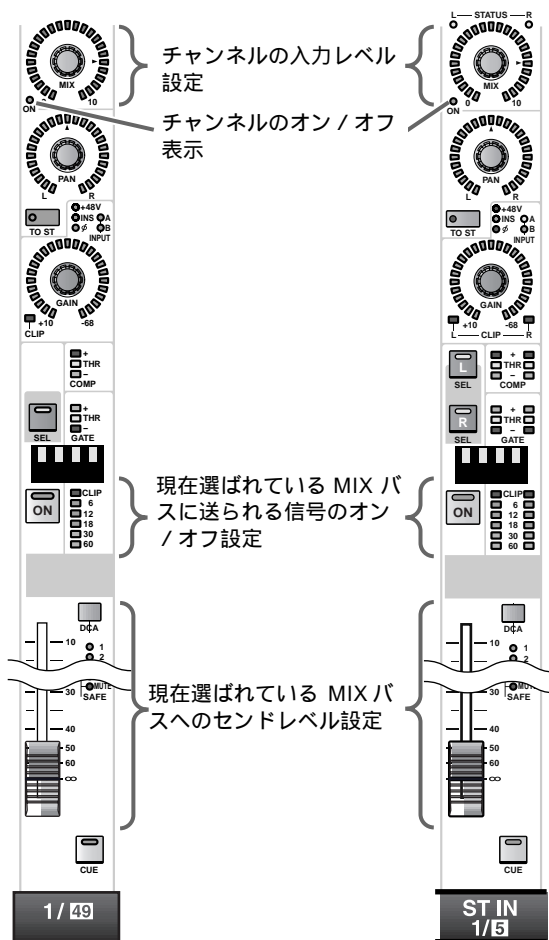
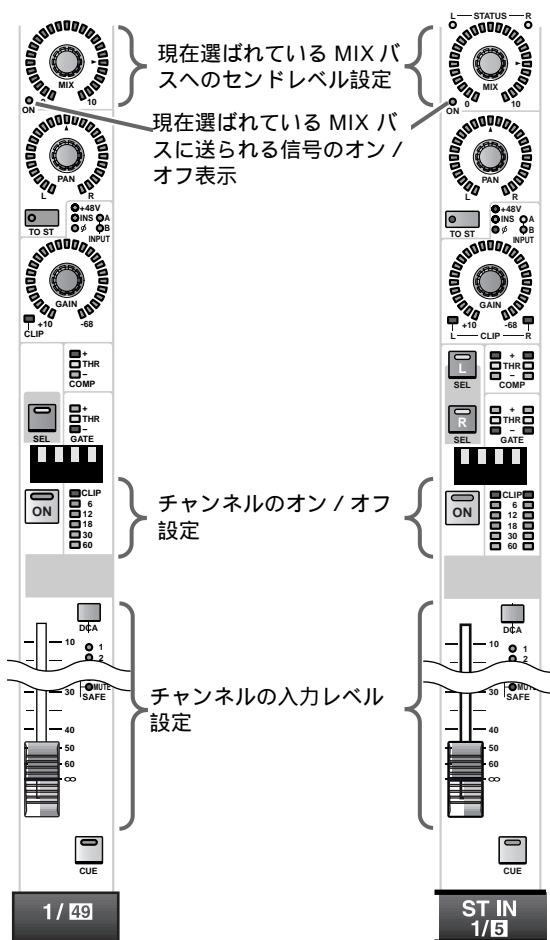
- ① FADER FLIP [CH]/[MIX] スイッチ & LED
 INPUT ブロック、および ST IN ブロックのフェーダーと [MIX] エンコーダーの機能を切り替えるスイッチです。
 どちらのスイッチがオンになっているかに応じて、フェーダーと [MIX] エンコーダーの機能が次のように変化します。

このスイッチの状態は、ディスプレイの下部に常時表示されます。

詳しくは「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。

- FADER FLIP [CH] がオンのとき(初期状態)

- FADER FLIP [MIX] がオンのとき

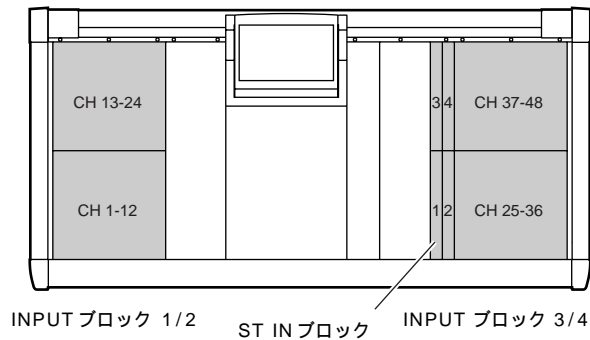


② MODULE [FLIP] スイッチ

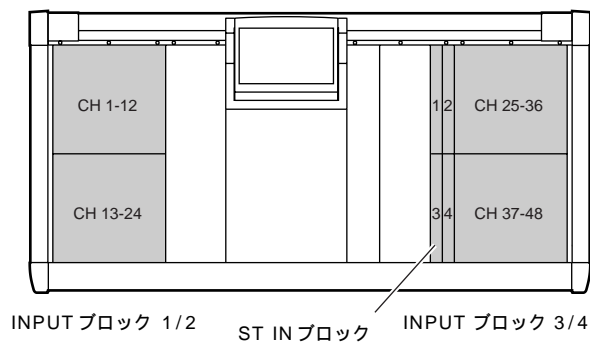
上下に並んだ INPUT ブロック同士、および上下に並んだ ST IN チャンネル同士で、操作するチャンネルを入れ替える(フリップする)スイッチです。

このスイッチのオン/オフ状態に応じて、INPUT ブロックや ST IN ブロックで同操作するチャンネルが次のように変化します。

• MODULE [FLIP] スイッチがオフのとき(初期状態)



• MODULE [FLIP] スイッチがオンのとき



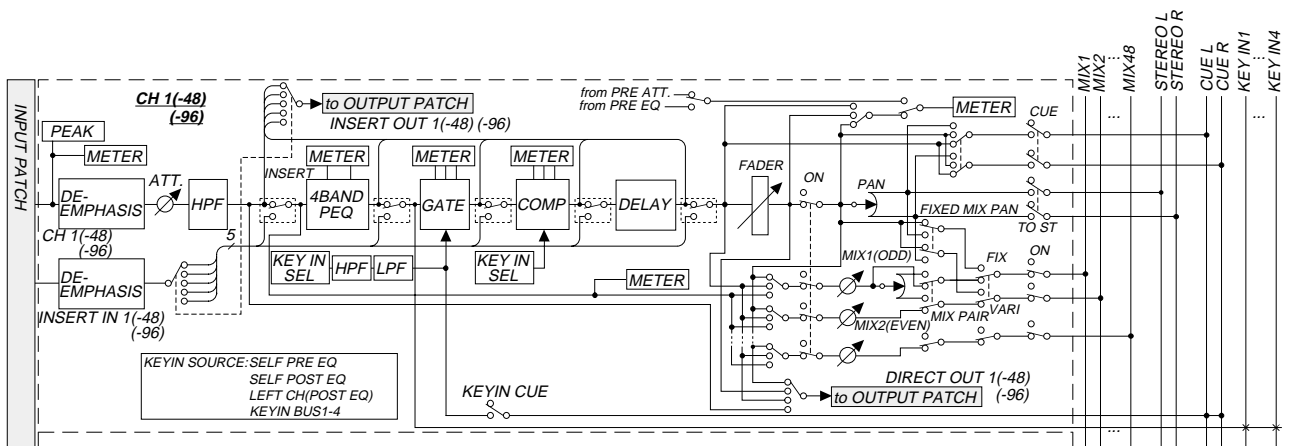
このスイッチの状態は、ディスプレイの下部に常時表示されます。

詳しくは「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。

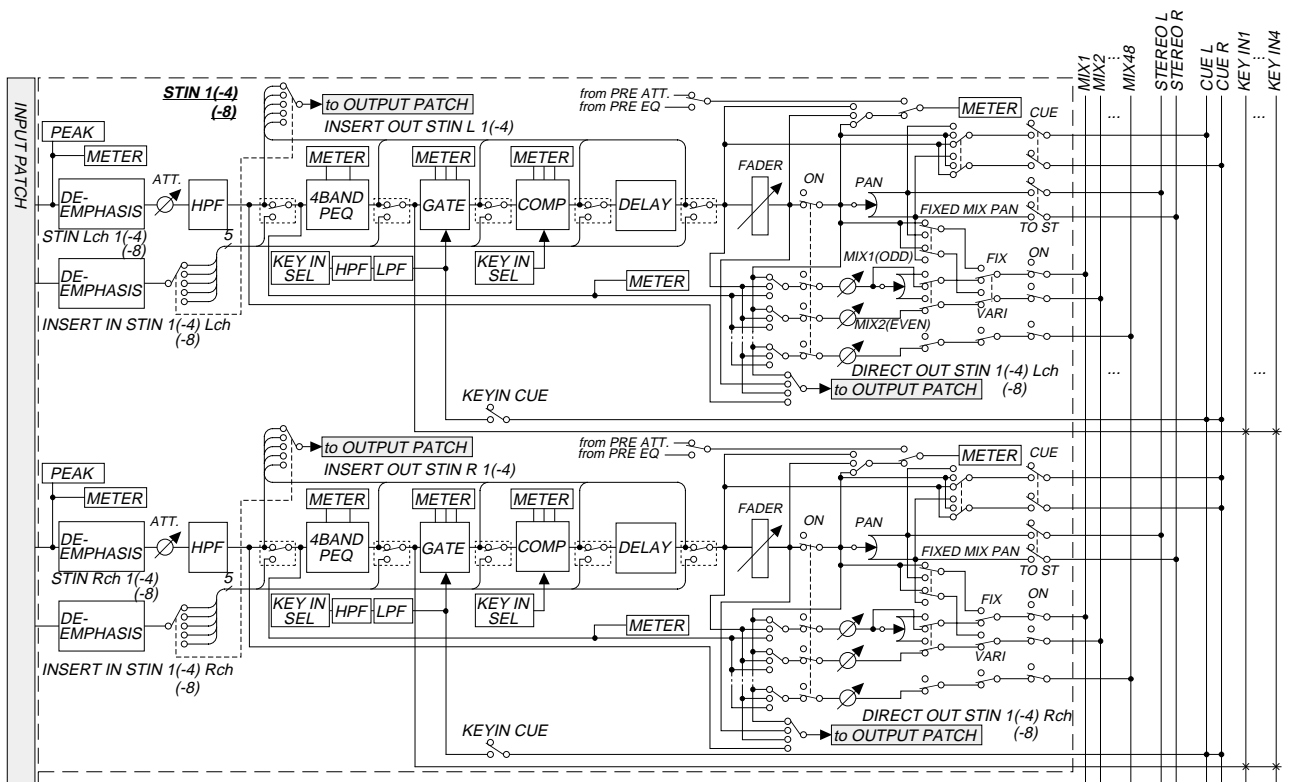
③ PHONES MONITOR A/MONITOR B 端子
MONITOR A および MONITOR B をモニターする
ヘッドフォン端子です。

⚠ トップパネルのヘッドフォン端子を、フロントパネルのヘッドフォン端子と同時に使用することはおやめください。過電流により、CS1D の故障の原因になる場合があります。

インプットチャンネル 1 ~ 96{ 1 ~ 48 }の信号の流れ



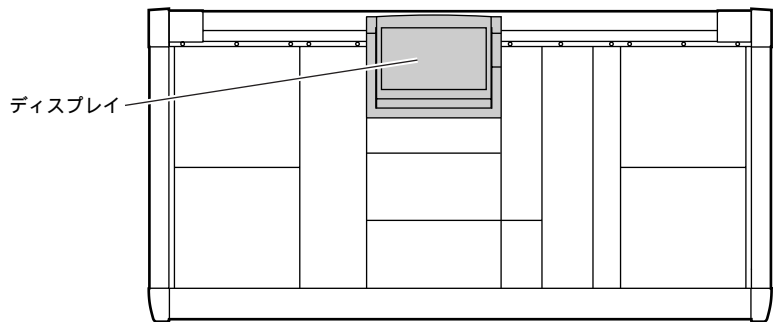
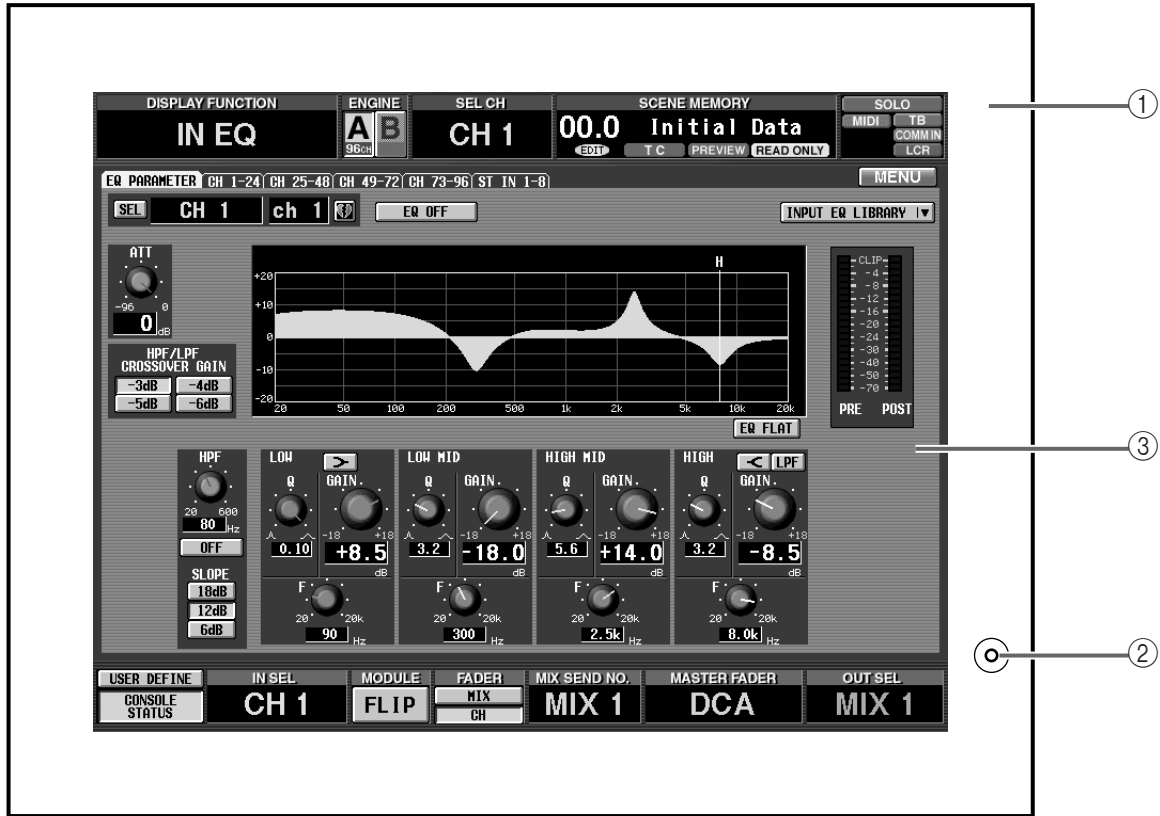
ST IN チャンネル 1 ~ 8{ 1 ~ 4 }の信号の流れ



ディスプレイ

【機能】

PM1D システムを操作するのに必要な情報を表示し、システム全体に関わる設定やインプット系/アウトプット系チャンネルのミックスパラメーターの設定を行うディスプレイです。



- ① フレーム
このフレームの上部を前後に動かすことで、画面の角度を変更できます。
- ⚠ CS1D 本体を移動する場合は、ディスプレイを必ず固定されるまで後ろに倒してから行ってください。
- ② ブライトネス
画面の輝度を調節します。画面の角度を決めた後で、操作位置から画面が見やすくなるように調節してください。
- ③ 画面
現在選ばれているファンクションに応じて、各種のパラメーターが表示されます。画面ごとの内容については、「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」をご参照ください。

⚠ CS1D に搭載されている LCD ディスプレイは、以下に挙げるような特性を持っています。次のような症状が出て、故障や不良品ではありませんので、あらかじめご了承ください。

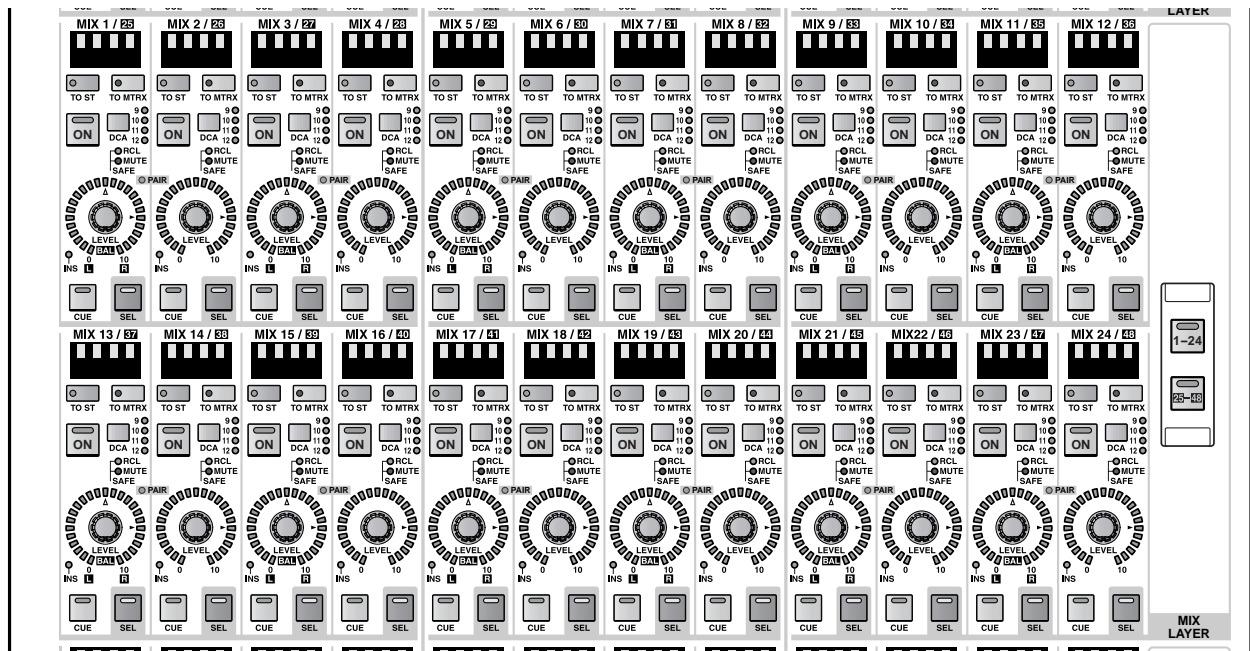
- LCD ディスプレイは、非常に精密な技術で製造されているため、ドットの表示不良(常に点灯している、または常に消灯している)が発生する場合があります。
- 周囲の温度変化に応じて、液晶の表示が影響を受ける場合があります。
- 表示する環境によっては、明るさのムラや、細かい斑点が目立つことがあります。
- 液晶ディスプレイは、バックライトとして冷陰極管を使用しているため、時間が経過するのに従って、表示状態が少しずつ変化します。

MIX OUTPUT(ミックスアウトプット)ブロック

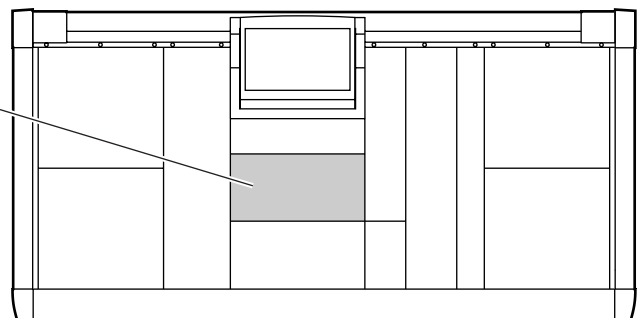
【機能】

インプットチャンネルや ST IN チャンネルから MIX バス 1 ~ 48 に送られた信号のレベルやオン / オフを設定し、それぞれの MIX チャンネルにパッチされた出力用ユニット、および STEREO バスや MATRIX バスに送出するブロックです。

また、MIX チャンネル 1 ~ 48 を DCA フェーダーに割り当てます。



MIX OUTPUT
ブロック



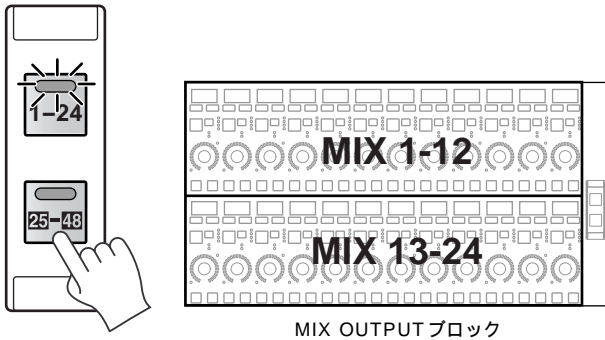
MIX OUTPUT ブロックのチャンネル割り当てについて

MIX OUTPUT ブロックの MIX チャンネルセクションには、上下に 12 チャンネルずつ、合計では 24 の MIX チャンネルのモジュールが並んでいます。

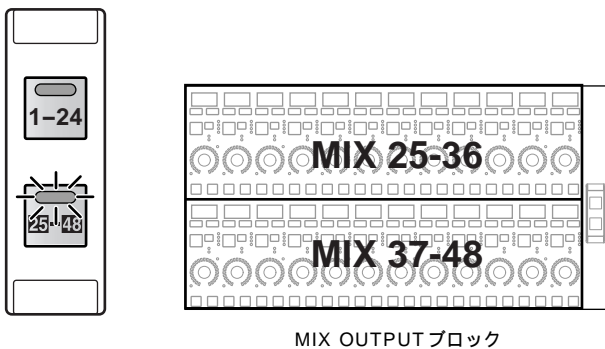
PM1D システムが初期状態のときは、これらのモジュールで MIX チャンネル 1 ~ 24 を操作するように割り当てられています。

ただしこの割り当ては、MIX OUTPUT ブロックの MIX LAYER セクションの操作に応じて、次のように変更することができます。

MIX LAYER セクションを使って MIX チャンネルの割り当てを変更する



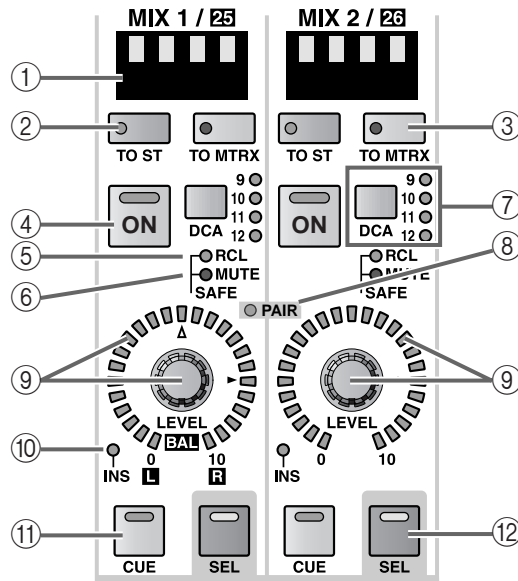
MIX
LAYER



MIX
LAYER

MIX チャンネルセクション

MIX チャンネル 1 ~ 48 のオン / オフ切り替えや出力レベルの設定を行うセクションです。



- ① MIX [NAME] インジケータ
MIX チャンネルのショートネームを表示します。
ショートネームの入力は、ディスプレイ内(OUT PATCH ファンクションの NAME 画面など)で行います。
- ② MIX [TO ST] スイッチ & LED
MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます(オンのときに LED が点灯します)。
- ③ MIX [TO MTRX] スイッチ & LED
MIX チャンネルから MATRIX バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます(オンのときに LED が点灯します)。
このスイッチがオフのとき、その MIX チャンネルからはどの MATRIX バスにも信号が送られなくなります。
- ④ MIX [ON] スイッチ & LED
MIX チャンネルのオン / オフを切り替えるスイッチです(オンのときに LED が点灯します)。
このスイッチがオフのとき、該当する MIX チャンネルにパッチされた出力用ユニットのチャンネルには、信号が送られません。
- ⑤ MIX [RCL SAFE] LED
リコールセーフ(シーンのリコール操作から独立した状態)に設定されている MIX チャンネルでは、この LED が点灯します。
LED が点灯している MIX チャンネルは、シーンメモリーをリコールしてもパラメーターが変化しません。
リコールセーフの設定は、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックや、ディスプレイ内(OUT DCA/MUTE ファンクションの RECALL SAFE 画面)で行います。
- ⑥ MIX [MUTE SAFE] LED
ミュートセーフ(ミュートグループの操作から独立した状態)に設定されている MIX チャンネルでは、この LED が点灯します。
LED が点灯している MIX チャンネルは、所属するミュートグループがミュートされた場合でも、変化しません。
ミュートセーフの設定は、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックや、ディスプレイ内(OUT DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面)で行います。
- ⑦ MIX [DCA] スイッチ & LED
それぞれの MIX チャンネルを DCA グループ 9 ~ 12 に割り当てるスイッチです。
MIX チャンネルを DCA グループに割り当てると、該当する LED が点灯します。



このスイッチがオフの場合でも、MIX チャンネルから MATRIX バスや STEREO バスに信号を送ることは可能です。これを行うには、ディスプレイ内 (MATRIX/ST ファンクションの MATRIX / ST ROUTING 画面) で、MIX [ON] スイッチより前の位置から MATRIX バスや STEREO バスに信号が送られるように設定します。



単一の MIX チャンネルを複数の DCA グループに割り当てることも、複数の MIX チャンネルを単一の DCA グループに割り当てることも可能です。

【操作手順】

MIX チャンネルを DCA グループに割り当てる

1. DCA GROUP ブロックの [ASSIGN DCA] スイッチ 9 ~ 12 のうちいずれか 1 つを押して、DCA グループ (9 ~ 12) を選択してください。
2. MIX OUTPUT ブロックで、上記の DCA グループに割り当てたい MIX チャンネルの MIX [DCA] スイッチを押してください。
その DCA グループに相当する LED が点灯します。



- DCAグループ9～12は、入力系チャンネルとアウトプット系チャンネルの両方で使用できます。ただし、同じ DCA グループに入力系とアウトプット系の両方のチャンネルを混在させることはできません。このため、DCA グループ 9 ~ 12 に入力系チャンネルが既に割り当てられている場合、アウトプット系チャンネルを割り当てようとしてもメッセージが表示され、割り当てることはできません。
- シーンリコール時には、リコールセーフの設定で DCA グループ 9 ~ 12 に混在することが無いように、リコールセーフのチャンネルの DCA グループのデータを操作することがあります。また、チャンネルライブラリのリコール時にも DCA グループ 9 ~ 12 に混在することがないようにデータを操作して、チャンネルにリコールすることがあります。

- ⑧ MIX [PAIR] LED
MIX チャンネル 1 ~ 48 のうち、奇数番号 偶数番号の順で並んだ 2 つの MIX チャンネル (MIX チャンネル 1/2、3/4、...) がペアに設定されているときに、この LED が点灯します。

MIX チャンネルのペアの設定 / 解除は、MIX [SEL] スイッチ (⑫) およびディスプレイ内 (PAN ROUTING ファンクションなど) で行います。

- ⑨ MIX [LEVEL/BAL] エンコーダー & LED
MIXチャンネル1～48の出力レベル (そのMIXチャンネルにパッチされた、出力用ユニットのチャンネルから送出される信号のレベル) を設定するエンコーダーです。

設定範囲は - dB ~ + 10dB で、現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。

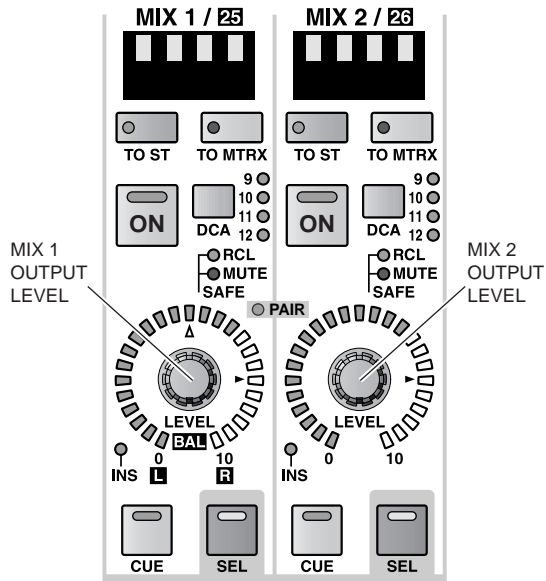
▶ マークの LED が点灯しているときは、ノミナルレベル (0dB) であることを示します。

また、奇数番号 偶数番号の順で並んだ 2 つの MIX チャンネルがペアに設定されている場合、右側 (偶数番号) のエンコーダーは 2 チャンネル共通の出力レベルを設定する MIX [LEVEL] エンコーダーとして、左側 (奇数番号) のエンコーダーは 2 チャンネル間の音量バランスを設定する MIX [BAL] エンコーダーとして機能します。

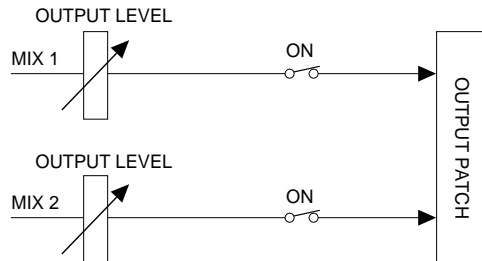
この場合も、現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。

[BAL] エンコーダーの周囲にある LED のうち、マークが付いた LED は、左右のバランスが均一であることを表します。

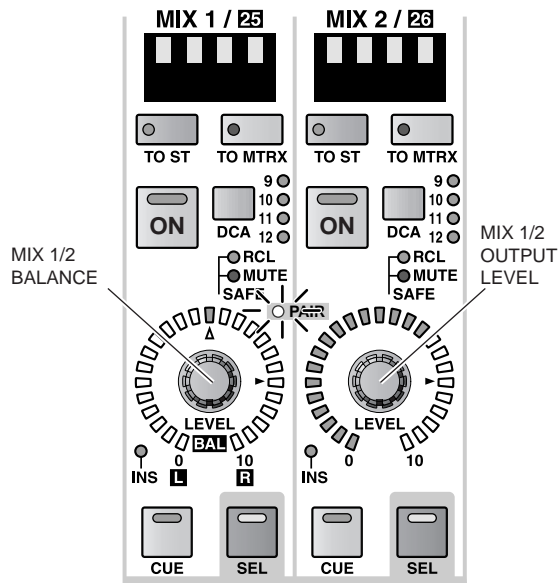
- MIX チャンネルがペアに設定されていないとき



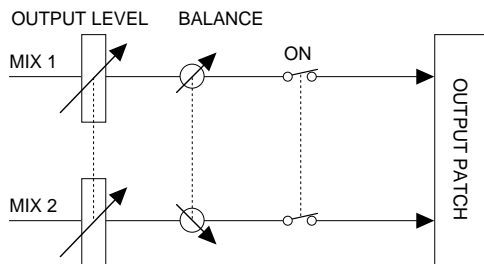
MIX CHANNEL



- MIX チャンネルがペアに設定されているとき



MIX CHANNEL



- ⑩ MIX [INS] LED
MIX チャンネルのインサート状態を表示する LED です。
インサートがオンのときはスイッチの LED が点灯し、ディスプレイ内(OUTPUT PATCH ファンクションの INSERT PATCH画面)で設定されたインサートアウト/インポイントが有効となります。
- ⑪ MIX [CUE] スイッチ & LED
現在選択されている MIX チャンネルをモニターするためのスイッチです。
このスイッチを押すと、該当する MIX チャンネルの PFL(プリフェーダーリッスン)または POST ON([ON] スイッチの後)の位置から信号が CUE バスへと送られ、CUE OUT 端子、MONITOR OUT 端子 A、PHONES 端子経由でモニターできます。
CUE バスに送られる信号位置の切り替えやモニター方法の選択は、コンソール上の MASTER ブロックにある CUE セクション、またはディスプレイ内(MON/CUE ファンクションの CUE/SOLO 画面)で行います。
- ⑫ MIX [SEL] スイッチ & LED
操作の対象となる MIX チャンネルを選択するスイッチです。
現在選択されている MIX チャンネルの MIX [SEL] LED が点灯します。
このスイッチで選択した MIX チャンネルが、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックで操作可能となります。
また、ディスプレイ内の表示にも反映されます。



選択した MIX チャンネルがペア化されている場合、ペアのもう一方の MIX チャンネルで MIX [SEL] LED が点滅します。

MIX [SEL] スイッチを使ってペアの設定/解除を行うことも可能です。

INPUT ブロックの MIX SEND [NAME] インジケータや MIX SEND [NUMBER] インジケータに表示される MIX チャンネルも、MIX [SEL] スイッチの操作に追従します(但し、[LOCAL] LED が点灯している INPUT ブロックは除きます)。

【操作手順】

MIX [SEL] スイッチを使って MIX チャンネルのペアの設定/解除を行う

1. 奇数番号 偶数番号の順に並んだ MIX チャンネル同士で、片方の[SEL]スイッチを押しながらもう一方の[SEL]スイッチを押してください。
MIX [PAIR] LED が点灯し、2 つの MIX チャンネルがペアとなります。

チャンネルのパラメーターがコピーされる方向は、[SEL] スイッチを押す順番によって決まります。ペアを組む場合に、最初に押したチャンネルのパラメーターが、後に押したチャンネルにコピーされ、その後連動します。

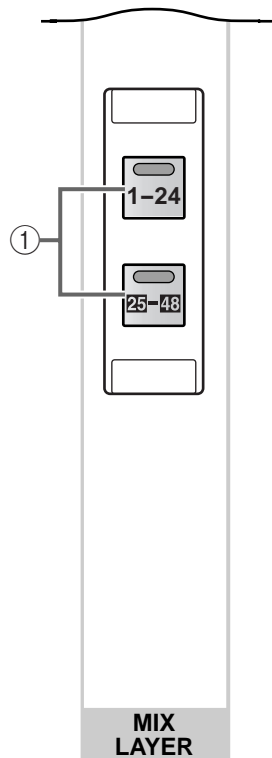
例えば、MIX 1 と MIX 2 をペアにする場合、MIX 1 の [SEL] スイッチを押しながら MIX 2 の [SEL] スイッチを押すと、MIX 1 の状態が MIX 2 にコピーされます。ペア設定時にコピー/連動するパラメーターについては、「CS1D リファレンスマニュアル(資料編)」(P45)をご参照ください。

パラメーターをリセットする場合は、画面上で行ってください。

2. ペアを解除するには、ペア化された片方のチャンネルの MIX [SEL] スイッチを押しながら、もう一方のチャンネルの MIX [SEL] スイッチを押してください。

MIX LAYER セクション

MIX チャンネルセクションで操作するチャンネルのグループを選択するセクションです。



- ① MIX LAYER [1-24]/[25-48] スイッチ & LED
MIX チャンネルセクションで操作するチャンネルを選択するスイッチです。

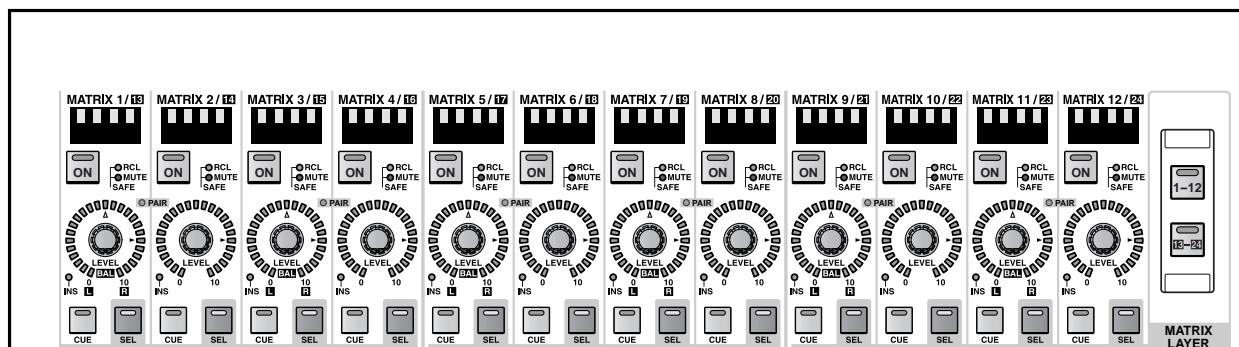
どちらのスイッチがオンになっているかに応じて、MIX チャンネルセクションで操作するチャンネルが次のように変化します。

- MIX LAYER [1-24] スイッチがオンのとき
MIX チャンネル 1 ~ 24 を操作します。
- MIX LAYER [25-48] スイッチがオンのとき
MIX チャンネル 25 ~ 48 を操作します。

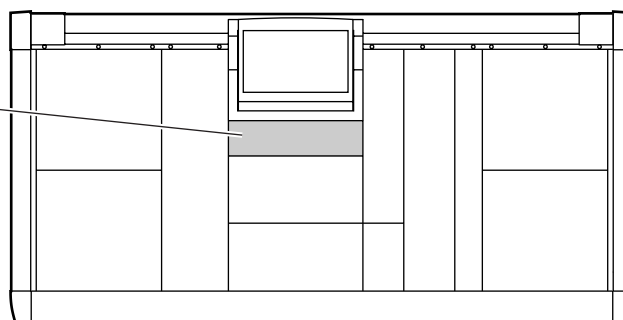
MATRIX OUTPUT(マトリクスアウトプット)ブロック

【機能】

MIX チャンネル 1 ~ 48、STEREO A、B チャンネル、SUB IN チャンネルから MATRIX バス 1 ~ 24 に送られる信号のレベルやオン/オフを設定し、それぞれの MATRIX チャンネルにパッチされた出力用ユニットに送出するブロックです。



MATRIX
OUTPUT
ブロック



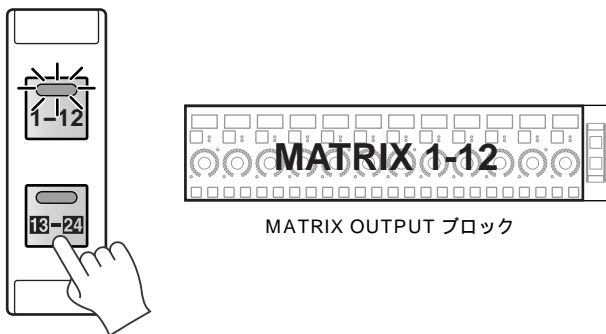
MATRIX OUTPUT ブロックのチャンネル割り当てについて

MATRIX OUTPUT ブロックの MATRIX チャンネルセクションには、12 のモジュールが並んでいます。

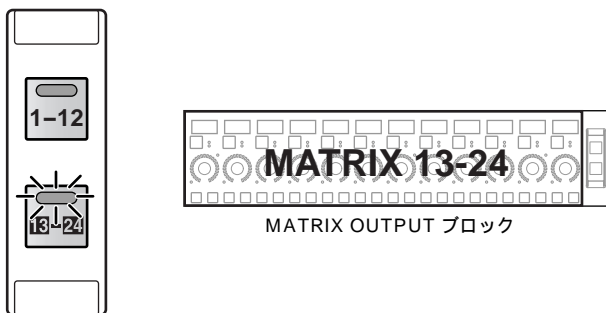
PM1D システムが初期状態のときは、これらのモジュールで MATRIX チャンネル 1 ~ 12 を操作するように割り当てられています。

ただしこの割り当ては、MATRIX LAYER セクションの操作に応じて、次のように変更することができます。

MATRIX LAYER セクションを使って MATRIX チャンネルの割り当てを変更する



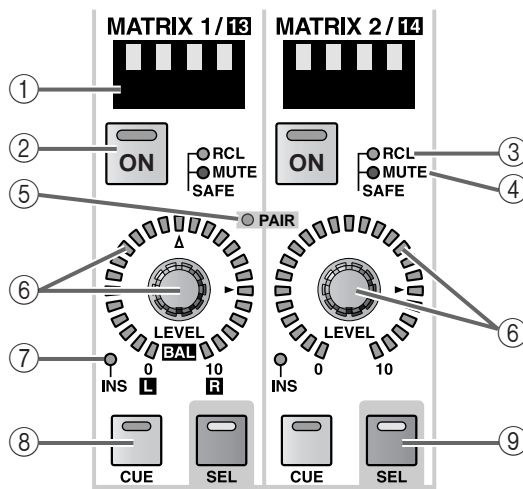
MATRIX LAYER



MATRIX LAYER

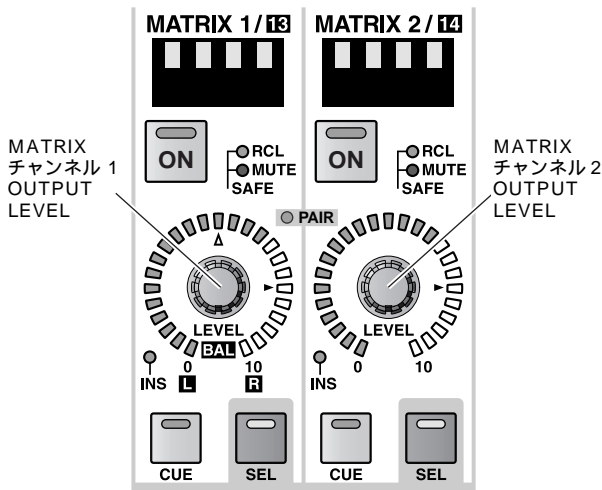
MATRIX(マトリクス)チャンネルセクション

MATRIX チャンネル 1 ~ 24 のオン / オフ切り替えや出力レベルの設定を行うセクションです。

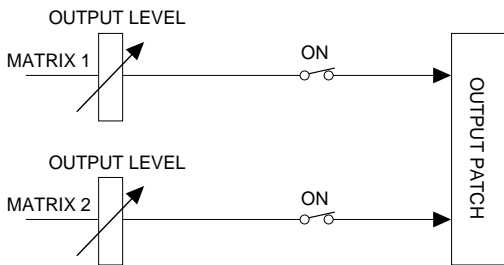


- ① MATRIX [NAME] インジケーター
MATRIX チャンネルのショートネームを表示します。
ショートネームの入力は、ディスプレイ内 OUT PATCH ファンクションの NAME 画面などで行います。
- ② MATRIX [ON] スイッチ & LED
MATRIX チャンネルのオン / オフを切り替えるスイッチです(オンのときに LED が点灯します)。
このスイッチがオフのとき、該当する MATRIX チャンネルにパッチされた出力用ユニットのチャンネルには、信号が送られません。
- ③ MATRIX SAFE [RCL] LED
リコールセーフ(シーンのリコール操作から独立した状態)に設定されている MATRIX チャンネルでは、この LED が点灯します。
LED が点灯している MATRIX チャンネルは、シーンメモリーをリコールしてもパラメーターが変化しません。
リコールセーフの設定は、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックやディスプレイ内(SCENE ファンクション)の RECALL SAFE 画面で行います。
- ④ MATRIX SAFE [MUTE] LED
ミュートセーフ(ミュートグループの操作から独立した状態)に設定されている MATRIX チャンネルでは、この LED が点灯します。
LED が点灯している MATRIX チャンネルは、所属するミュートグループがミュートされた場合でも、変化しません。
ミュートセーフの設定は、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックやディスプレイ内(OUT DCA/MUTE ファンクション)の MUTE GROUP ASSIGN 画面で行います。
- ⑤ MATRIX [PAIR] LED
MATRIX チャンネル 1 ~ 24 のうち、奇数番号 偶数番号の順で並んだ 2 つの MATRIX チャンネル (MATRIX チャンネル 1/2、3/4、...) がペアに設定されているときに、この LED が点灯します。
MATRIX チャンネルのペアの設定 / 解除は、MATRIX [SEL] スイッチ() およびディスプレイ内 MATRIX/ST ファンクションなどで行います。
- ⑥ MATRIX [LEVEL/BAL] エンコーダー & LED
MATRIX チャンネル 1 ~ 24 の出力レベル(その MATRIX チャンネルにパッチされた出力用ユニットのチャンネルから送出される信号のレベル)を設定するエンコーダーです。
設定範囲は - dB ~ + 10dB で、現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。
▶ マークの LED が点灯しているときは、ノミナルレベル(0dB)であることを示します。
また、奇数番号 偶数番号の順で並んだ 2 つの MATRIX チャンネルがペアに設定されている場合、右側(偶数番号)のエンコーダーは 2 チャンネル共通の出力レベルを設定する MATRIX [LEVEL] エンコーダーとして、左側(奇数番号)のエンコーダーは 2 チャンネル間の音量バランスを設定する MATRIX [BAL] エンコーダーとして機能します。
この場合も、現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。[BAL]エンコーダーの周囲にある LED のうち、マークが付いた LED は、左右のバランスが均一であることを表します。

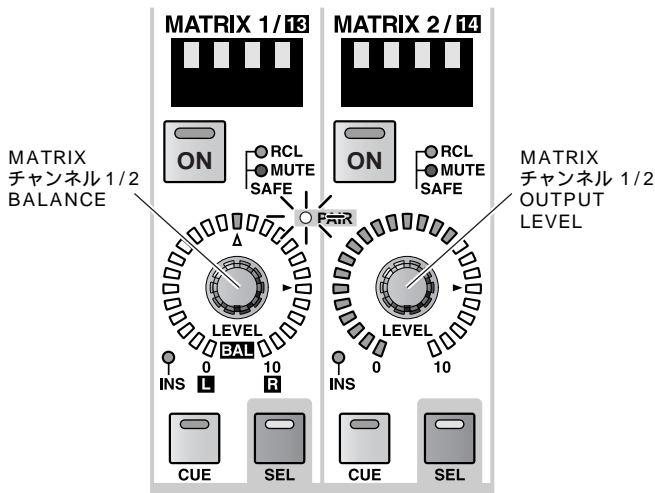
- MATRIX チャンネルがペアに設定されていないとき



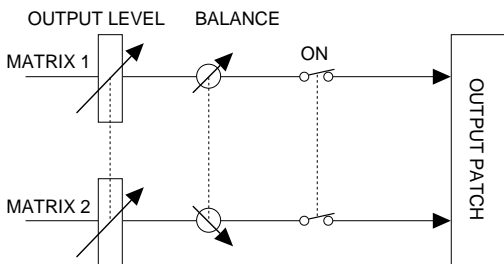
MATRIX CHANNEL



- MATRIX チャンネルがペアに設定されているとき



MATRIX CHANNEL



- ⑦ MATRIX [INS] LED
MATRIX チャンネルのインサートのオン / オフを表示する LED です。

インサートがオンのときは LED が点灯し、ディスプレイ内(OUTPUT PATCH ファンクションの INSERT PATCH 画面)で設定されたインサートアウト / インポートが有効となります。

- ⑧ MATRIX [CUE] スイッチ & LED
現在選択されている MATRIX チャンネルをモニターするためのスイッチです。

このスイッチを押すと、該当する MATRIX チャンネルの PFL(プリフェーダーリッスン)または POST ON([ON] スイッチの後)の位置から信号が CUE バスへと送られ、CUE OUT 端子、MONITOR OUT 端子 A、PHONES 端子経由でモニターできます。

CUE バスに送られる信号位置の切り替えやモニター方法の選択は、コンソール上の MASTER ブロックにある CUE セクション、またはディスプレイ内(MON/CUE ファンクションの CUE/SOLO 画面)で行います。

- ⑨ MATRIX [SEL] スイッチ & LED
操作の対象となる MATRIX チャンネルを選択するスイッチです。現在選択されている MATRIX チャンネルの MATRIX [SEL] LED が点灯します。

このスイッチで選択した MATRIX チャンネルが、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックで操作可能となります。

また、ディスプレイ内の表示にも反映されます。



選択した MATRIX チャンネルがペア化されている場合、ペアのもう一方の MATRIX チャンネルで MATRIX [SEL] LED が点滅します。

MATRIX [SEL] スイッチを使ってペアの設定 / 解除を行うことも可能です。

【操作手順】

MATRIX [SEL] スイッチを使って MATRIX チャンネルのペアの設定 / 解除を行う

1. 奇数番号 偶数番号の順に並んだ MATRIX チャンネル同士で、片方の [SEL] スイッチを押しながらもう一方の [SEL] スイッチを押してください。チャンネルのパラメーターがコピーされる方向は、[SEL] スイッチを押す順番によって決まります。ペアを組む場合に、最初に押したチャンネルのパラメーターが、後に押したチャンネルにコピーされ、その後連動します。

例えば、MATRIX 1 と MATRIX 2 をペアにする場合、MATRIX 1 の [SEL] スイッチを押しながら MATRIX 2 の [SEL] スイッチを押すと、MATRIX 1 の状態が MATRIX 2 にコピーされます。

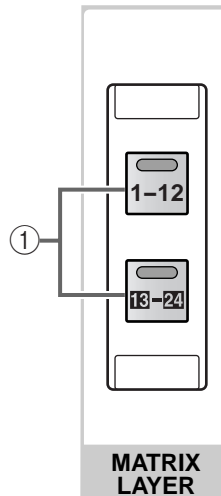
ペア設定時にコピー / 連動するパラメーターについては、「CS1D リファレンスマニュアル(資料編)」(P45)をご参照ください。

パラメーターをリセットする場合は、画面上で行ってください。

2. ペアを解除するには、ペア化された片方のチャンネルの MATRIX [SEL] スイッチを押しながら、もう一方のチャンネルの MATRIX [SEL] スイッチを押してください。

MATRIX LAYER(マトリクスレイヤー)セクション

MATRIX チャンネルセクションで操作するチャンネルのグループを選択するセクションです。

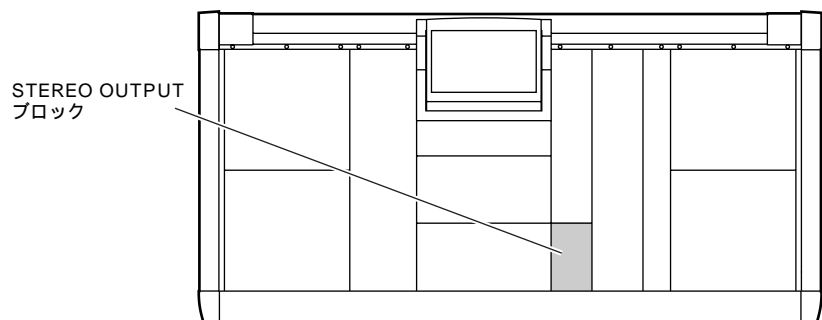
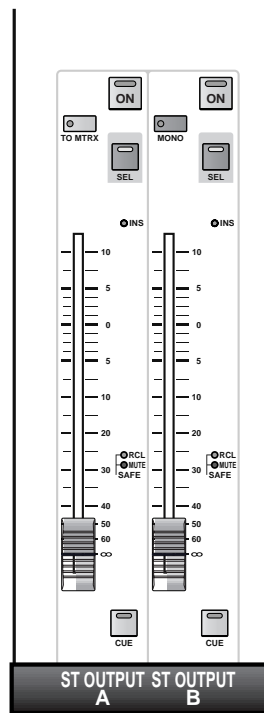


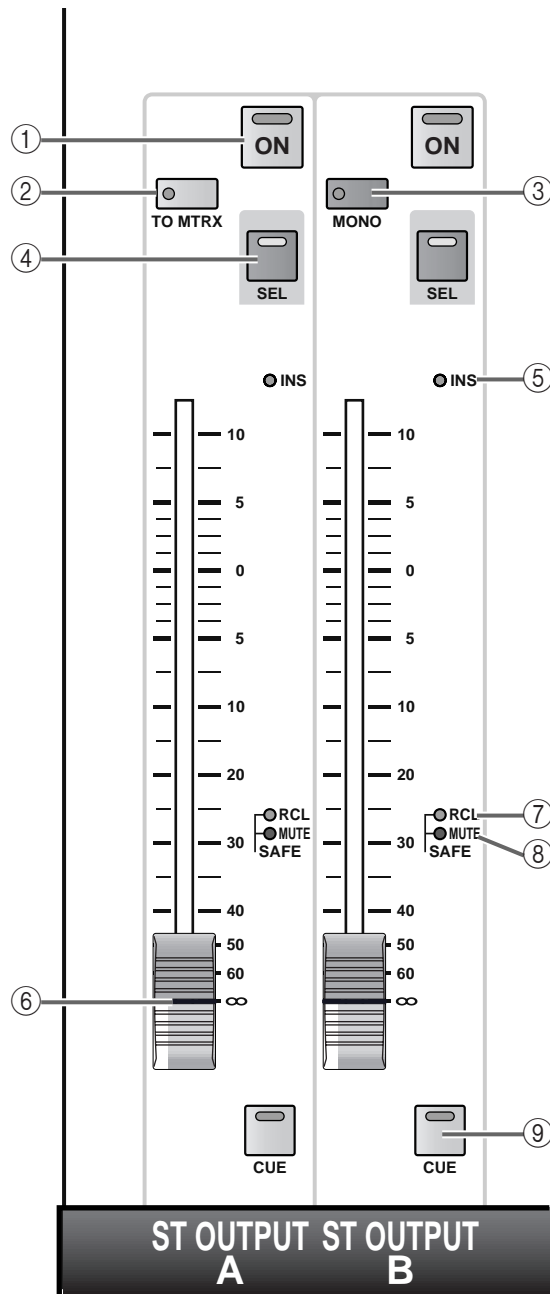
- ① MATRIX LAYER [1-12]/[13-24] スイッチ & LED
どちらのスイッチがオンになっているかに応じて、
MATRIX チャンネルセクションで操作するチャンネル
が次のように変化します。
- MATRIX LAYER [1-12] スイッチがオンのとき
MATRIX チャンネル 1 ~ 12 を操作します。
 - MATRIX LAYER [13-24] スイッチがオンのとき
MATRIX チャンネル 13 ~ 24 を操作します。

STEREO OUTPUT(ステレオアウトプット)ブロック

【機能】

インプット系チャンネルやアウトプット系チャンネルから STEREO バスに送られる信号をミックスし、STEREO A/B チャンネルにパッチされた出力用ユニットに送出するブロックです。なお、PM1D システムを LCR モードで使用し、PAN/ROUTING ファンクションまたは MATRIX/ST ファンクションの LCR 画面で CENTER BUS CONTROL ボタンがオンに設定されているときは、STEREO B チャンネルから CENTER バスの信号が出力されます。この場合、STEREO B チャンネルは CENTER バスのコントロール用チャンネルとして動作します。





- ① STEREO [ON] スイッチ & LED
STEREO A/B チャンネルのオン / オフを切り替えるスイッチです(オンのときに LED が点灯します)。このスイッチがオフのとき、それぞれの STEREO チャンネルにパッチされた出力用ユニットのチャンネルには、信号が送られません。
なお、PM1D システムを LCR モードで使用し、STEREO B チャンネルで CENTER バスの信号をコントロールしている場合は、STEREO B チャンネルの [ON] スイッチが CENTER バスのオン / オフ切り替えスイッチとして機能します。
- ② STEREO A [TO MTRX] スイッチ & LED (STEREO A チャンネルのみ)
STEREO A チャンネルから MATRIX バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます(オンのときに LED が点灯します)。
このスイッチがオフのとき、STEREO A チャンネルからはどの MATRIX バスにも信号が送られなくなります。
- ⚠ STEREO A [TO MTRX] スイッチがオンのとき、ディスプレイ内 MATRIX/ST ファンクションの MATRIX / ST ROUTING 画面)のノブを使って、STEREO A チャンネルから MATRIX バス 1 ~ 24 に送られる信号のセンドレベルを設定できます。このセンドレベルの設定は、ディスプレイ内でのみ行えることに注意してください。

- ③ STEREO B [MONO] スイッチ & LED (STEREO B チャンネルのみ)
STEREO Bチャンネルをモノラル出力またはステレオ出力に切り替えるスイッチです。

LEDが点灯しているときは、STEREO Bチャンネルの出力がモノラルとなり、STB(L)とSTB(R)にパッチされた出力用ユニットのチャンネルに、同じ信号が出力されます。

このとき、左/右チャンネルの信号が 3dB 減衰した状態でミックスされます。



STEREO B から MATRIX バスに送られる信号のオン/オフは LCD 画面内で行うことができます。

- ④ STEREO [SEL] スイッチ & LED
操作の対象として STEREO A/B チャンネルを選択するスイッチです。

このスイッチを押すと、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックで STEREO A または STEREO B チャンネルが操作可能となります。

また、ディスプレイ内の表示にも反映されます。

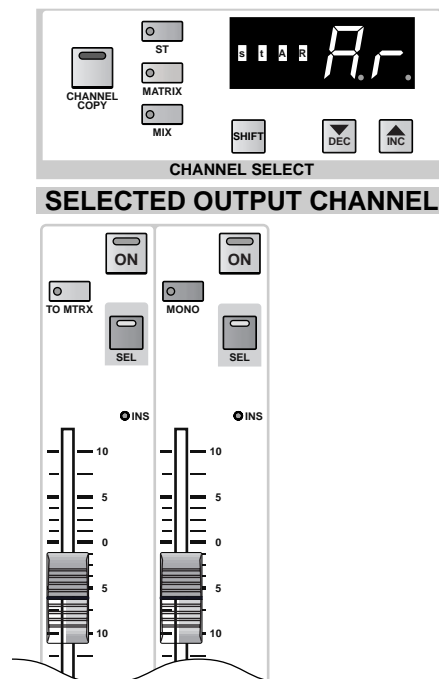
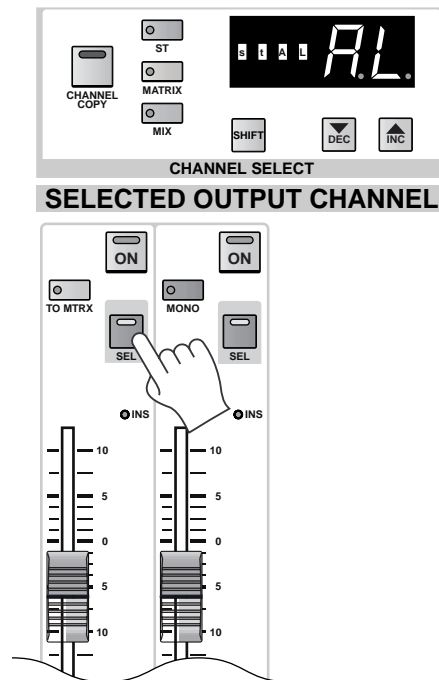


STEREO [SEL] スイッチを繰り返し押すたびに、STEREO A または B の L チャンネルと R チャンネルが交互に切り替わります。

例えば STEREO A チャンネルの [SEL] スイッチを繰り返し押したときは、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの CHANNEL SELECT [NUMBER] インジケータに “AL” と “Ar” が交互に表示されます。

ただし、STEREO A/B チャンネルでは、DELAY パラメータを除くすべてのパラメータが連動しているため、L/R のチャンネルを頻りに切り替える必要はないでしょう。

- STEREO A チャンネルの [SEL] スイッチで L と R チャンネルを切り替える



- ⑤ STEREO [INS] LED
STEREO A/B チャンネルのインサートのオン/オフ状態を表示する LED です。
インサートがオンのときはスイッチの LED が点灯し、ディスプレイ内(OUTPUT PATCH ファンクションの INSERT PATCH 画面)で設定されたインサートアウト/インポイントが有効となります。
- ⑥ STEREO フェーダー
STEREO A/B チャンネルの出力レベルを調節する 100mm フェーダーです。
可変範囲は - dB ~ +10dB です。
なお、PM1D システムを LCR モードで使用し、STEREO B チャンネルで CENTER バスの信号をコントロールしている場合は、STEREO B チャンネルのフェーダーを使って CENTER バスの出力レベルを調節します。
- ⑦ STEREO SAFE [RCL] LED
STEREO A/B チャンネルがリコールセーフ(シーンのリコール操作から独立した状態)に設定されている場合、この LED が点灯します。
LED が点灯しているチャンネルは、シーンメモリーをリコールしてもパラメーターが変化しません。
リコールセーフの設定は、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックまたはディスプレイ内(SCENE ファンクションの RECALL SAFE 画面)で行います。
- ⑧ STEREO SAFE [MUTE] LED
STEREO A/B チャンネルがミュートセーフ(ミュートグループの操作から独立した状態)に設定されている場合、この LED が点灯します。
LED が点灯しているチャンネルは、所属するミュートグループがミュートされた場合でも、変化しません。
ミュートセーフの設定は、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックまたはディスプレイ内(OUT DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面)で行います。
- ⑨ STEREO [CUE] スイッチ & LED
STEREO A/B チャンネルをモニターするためのスイッチです。
このスイッチを押すと、該当するチャンネルの PFL (プリフェーダーリスン) または POST ON ([ON] スイッチの後) の位置から信号が CUE バスへと送られ、CUE OUT 端子、MONITOR OUT 端子A、PHONES 端子経由でモニターできます。
CUE バスに送られる信号位置の切り替えやモニター方法の選択は、コンソール上の CUE セクション、またはディスプレイ内(MON/CUE ファンクションの CUE/SOLO 画面)で行います。



STEREO A/B チャンネルの信号の流れについては、66 ページのブロック図をご参照ください。

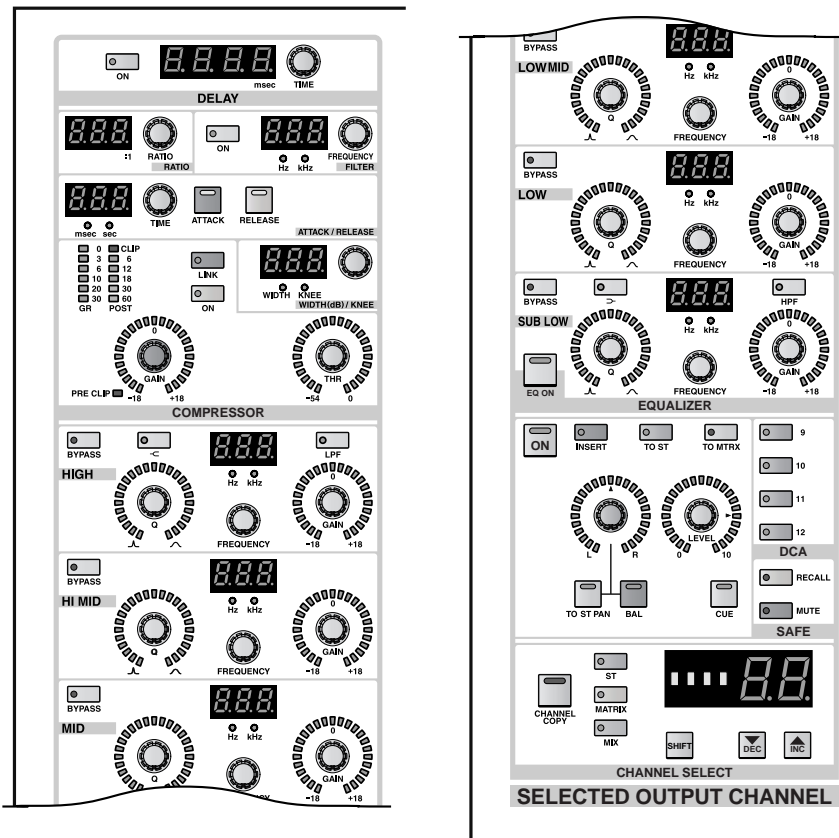
SELECTED OUTPUT CHANNEL(セレクトッドアウトプットチャンネル)ブロック

【機能】

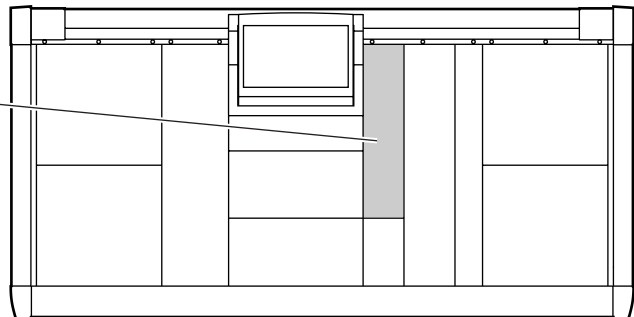
現在選択されているアウトプット系チャンネル(MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B のL または R チャンネル)の各種パラメーターを設定/表示するブロックです。



必要ならば、このブロックを操作したときに、関連する画面を自動的に表示させることも可能です。この設定は、UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で行います。



SELECTED OUTPUT CHANNEL
ブロック



【操作手順】

チャンネルを選択する

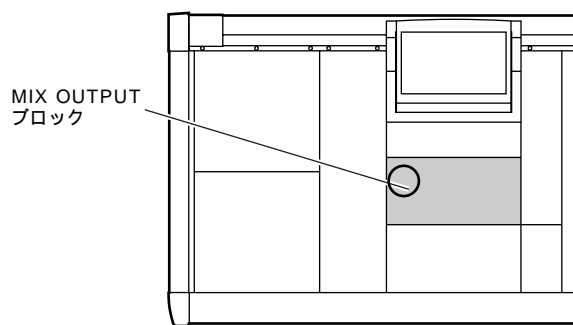
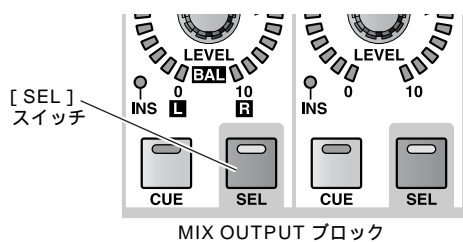
SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックで操作するチャンネルを選択するには、次の方法があります。

1. [SEL] スイッチを使う

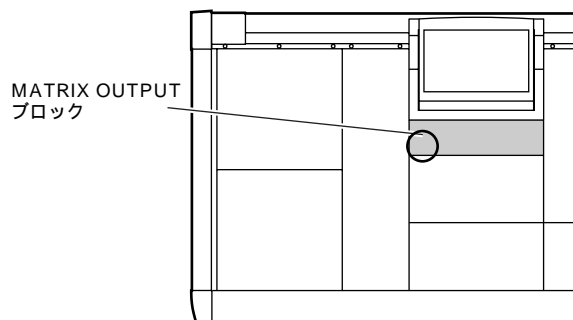
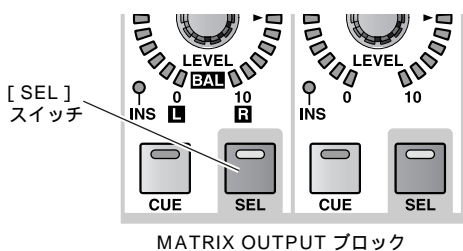
以下の[SEL]スイッチを使って、目的のアウトプットチャンネルを直接選択する方法です。

現在選ばれているチャンネルは、[SEL] スイッチのLEDが点灯します。

- MIX OUTPUT ブロックの MIX [SEL] スイッチ
MIX チャンネル 1 ~ 48 を選択します。

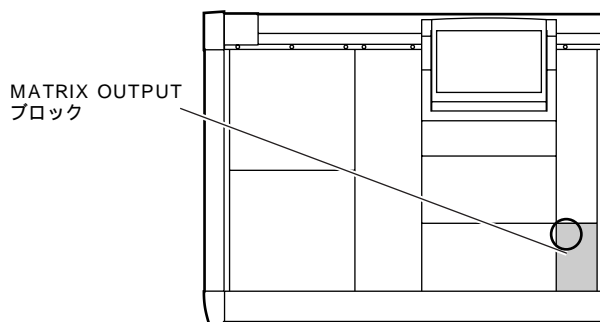
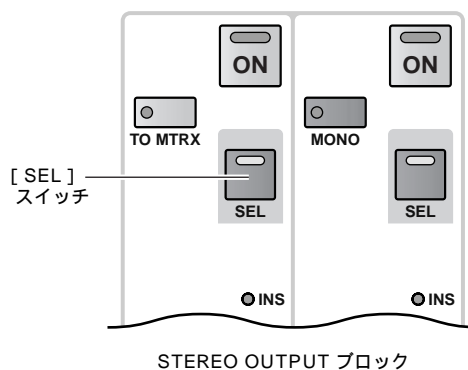


- MATRIX OUTPUT ブロックの MATRIX [SEL] スイッチ
MATRIX チャンネル 1 ~ 24 を選択します。



- STEREO OUTPUT ブロックの STEREO [SEL] スイッチ
STEREO A/B の L チャンネルまたは R チャンネルを選択します。

同じ STEREO [SEL] スイッチを繰り返し押すたびに、そのチャンネルの L と R が交互に切り替わります。



2. SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックを使う

SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの CHANNEL SELECT [ST]/[MATRIX]/[MIX] スイッチを使ってチャンネルのグループ (STEREO A/B、MATRIX、MIX) を選び、CHANNEL SELECT [/DEC] [/INC] スイッチを使ってチャンネルを順番に切り替えていく方法です。

それぞれのスイッチを押した場合の動作は、次の通りです。

- CHANNEL SELECT [ST] スイッチ
STEREO で最後に選択したチャンネルが選択されます。
- CHANNEL SELECT [MATRIX] スイッチ
MATRIX で最後に選択したチャンネルが選択されます。
- CHANNEL SELECT [MIX] スイッチ
MIX で最後に選択したチャンネルが選択されます。
- CHANNEL SELECT [/INC] スイッチ
現在選ばれているチャンネルの 1 つ後の番号が選ばれます。

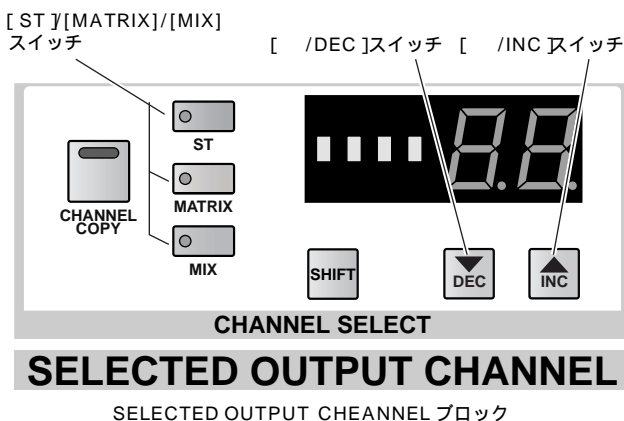
最も大きい番号のチャンネルが選ばれているときは、同じグループの最初のチャンネルへと移行します。

- CHANNEL SELECT [/DEC] スイッチ
現在選ばれているチャンネルの 1 つ前の番号が選ばれます。

最初の番号のチャンネルが選ばれているときは、同じグループの最後のチャンネルへと移行します。

[ST]/[MATRIX]/[MIX] スイッチの LED で、現在選ばれているチャンネルのグループを確認できます。

また、スイッチの右側に配置された CHANNEL SELECT [NAME] インジケータと CHANNEL SELECT [NUMBER] インジケータで、現在選ばれているチャンネルの番号とショートネームを確認できます。



DELAY(ディレイ)セクション

内蔵のディレイ機能に関する設定を行うセクションです。



- ① DELAY [ON] スイッチ & LED
 選択されたチャンネルのディレイのオン/オフを切り替えるスイッチです。
 オンのときにスイッチの LED が点灯し、DELAY TIME [VALUE] インジケータ()に表示されている時間だけ、入力信号が遅延します。
- ② DELAY [TIME] エンコーダー & [VALUE] インジケータ
 DELAY [TIME] エンコーダーは、選択されたアウトブットチャンネルのディレイタイムを設定するのに使用します。
 このとき、現在のディレイタイムがミリ秒単位で DELAY TIME [VALUE] インジケータに表示されます。
 ディレイタイムの設定範囲は、0msec ~ 1000msec です。



アウトブットチャンネルのディレイ機能は、離れた位置に設定されたスピーカーシステム同士の時間差を補正したい場合などに便利です。

PM1D システムが動作する内部クロックを 48kHz から 44.1kHz に切り替えた場合(もしくはその逆の場合)でも、ディレイタイムは変化しません。ただし、外部から供給されるワードクロックに PM1D システムを同期させている場合、バリピッチによりワードクロックの周波数を変化させると、表示される時間と実際のディレイタイムが異なることがあります。

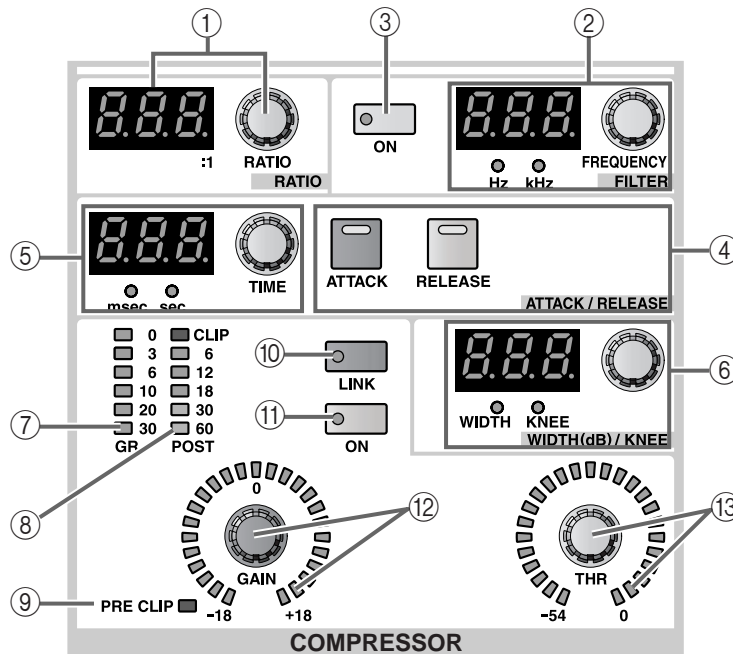


ペアに設定された MIX/MATRIX チャンネルの一方、および STEREO チャンネルの L または R チャンネルが選ばれているとき、DELAY セクションのパラメータはチャンネルごとに独立して設定できます。
 ここでディレイタイムを変更した場合、その時点から表示されない桁は切り捨てになります。

COMPRESSOR(コンプレッサー)セクション

内蔵コンプレッサーの設定を行うセクションです。

コンプレッサーライブラリーへのストア/リコール、コンプレッサーのタイプ切り替え、キーイン信号の選択を除き、すべてのパラメーターをパネル上で操作できます。



① COMPRESSOR [RATIO] エンコーダー & [VALUE] インジケーター

内蔵コンプレッサーのレシオを設定します。

設定範囲は、コンプレッサーのタイプとして COMP または EXPANDER が選ばれているときは 1:1 ~ :1(16 段階)、COMPANDER が選ばれているときは 1:1 ~ 20:1(15 段階)です。

② COMPRESSOR FILTER [FREQUENCY] エンコーダー & [VALUE] インジケーター & [Hz]/[kHz] LED

内蔵コンプレッサー前段に配置された、HPF または LPF のカットオフ周波数を設定します。

設定範囲は 20Hz ~ 20kHz(121 段階)です。

現在の値は [VALUE] インジケーターで確認できます (設定値の単位に応じて [Hz] または [kHz] LED が点灯します)。

HPF または LPF の選択は、ディスプレイ内 (OUT COMP ファンクションの COMP PRM 画面)で行います。



HPF と LPF は同時には使用できません。内蔵コンプレッサーのタイプとして COMP が選ばれているときに HPF を選択すれば、「ディエッサー」として利用できます。

③ COMPRESSOR FILTER [ON] スイッチ & LED

内蔵コンプレッサー前段に配置された HPF または LPF のオン/オフを切り替えます。

④ COMPRESSOR [ATTACK]/[RELEASE] スイッチ & LED

スイッチのすぐ左にある ATTACK/RELEASE [TIME] エンコーダー () で設定する機能を切り替えるスイッチです。

- COMPRESSOR [ATTACK] LED が点灯しているとき
ATTACK/RELEASE [TIME] エンコーダーで ATTACK (アタックタイム) を設定します。
- COMPRESSOR [RELEASE] LED が点灯しているとき
ATTACK/RELEASE [TIME] エンコーダーで RELEASE (リリースタイム) を設定します。

⑤ COMPRESSOR ATTACK/RELEASE [TIME] エンコーダー & [VALUE] インジケーター & [msec]/[sec] LED

COMPRESSOR [ATTACK]/[RELEASE] スイッチ () の設定に応じて、内蔵コンプレッサーの ATTACK (アタックタイム) または RELEASE (リリースタイム) を調節するエンコーダーです。

設定範囲は、アタックタイムが 0msec ~ 120msec、リリースタイムが 5msec ~ 42.3sec となります (48kHz 動作時)。

現在の値は [VALUE] インジケーターで確認できます (設定値の単位に応じて [msec] または [sec] LED が点灯します)。

⑥ COMPRESSOR WIDTH(dB)/KNEE エンコーダー & [VALUE] インジケーター & [WIDTH]/[KNEE] LED

このエンコーダーの機能は、現在選ばれているコンプレッサーのタイプに応じて変化します。

- コンプレッサーのタイプが COMP または EXPANDER のとき
エンコーダーを使って COMP または EXPANDER の KNEE(ニー)パラメーターを設定します([KNEE] LED が点灯します)
SOFT 1 ~ SOFT 5、HARD が選択できます。
- コンプレッサーのタイプが COMPANDER のとき
エンコーダーを使って COMPANDER の WIDTH (ウイドゥス)パラメーターを設定します。
設定範囲は 1dB ~ 90dB です。

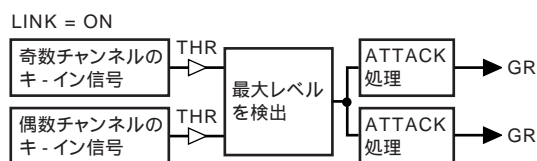
- ⑦ COMPRESSOR [GR] メーターLED
コンプレッサーによるゲインリダクション量を表示するメーターです。



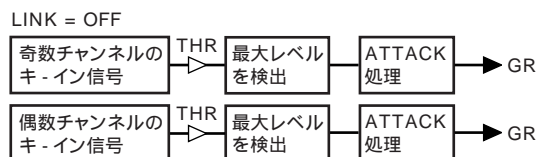
UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で、コンプレッサーのオン/オフに、GR メーター表示をリンクさせるかどうかを設定できます。リンクをオンにすると、コンプレッサーがオンの場合のみ GR メーターが表示され、コンプレッサーがオフのときはメーターが非表示となります。リンクをオフにすると、常時 GR メーターが表示されます。

- ⑧ COMPRESSOR [POST] メーター LED
コンプレッサー通過後の信号レベルを表示するメーターです。
- ⑨ COMPRESSOR [PRE CLIP] LED
コンプレッサー通過前の信号がクリップしたときに、この LED が点灯します。
- ⑩ COMPRESSOR [LINK] スイッチ & LED
奇数番号 偶数番号の順で並んだ MIX チャンネル同士、または MATRIX チャンネル同士で、キーイン信号によるコンプレッサーの起動を連結させるか(リンク=オン)それぞれ独立したキーイン信号で動作させるか(リンク=オフ)を設定します(リンクがオンのときには LED が点灯します)。

- リンク = オンのときのキーイン信号の流れ



- リンク = オフのときのキーイン信号の流れ



- ⚠ COMPRESSOR のタイプが同じチャンネル同士をリンクした場合のみ、リンク動作をします。タイプが異なるチャンネルをリンクした場合、リンクがオフされているときと同じ動作となります。
“コンプレッサーのリンク”と“アウトブットチャンネルのペア設定”を混同しないようご注意ください。コンプレッサーのリンクをオンにしたときは、キーイン信号によるコンプレッサーの起動が連結するだけで、コンプレッサーのパラメーター自体はチャンネルごとに独立して設定できます。

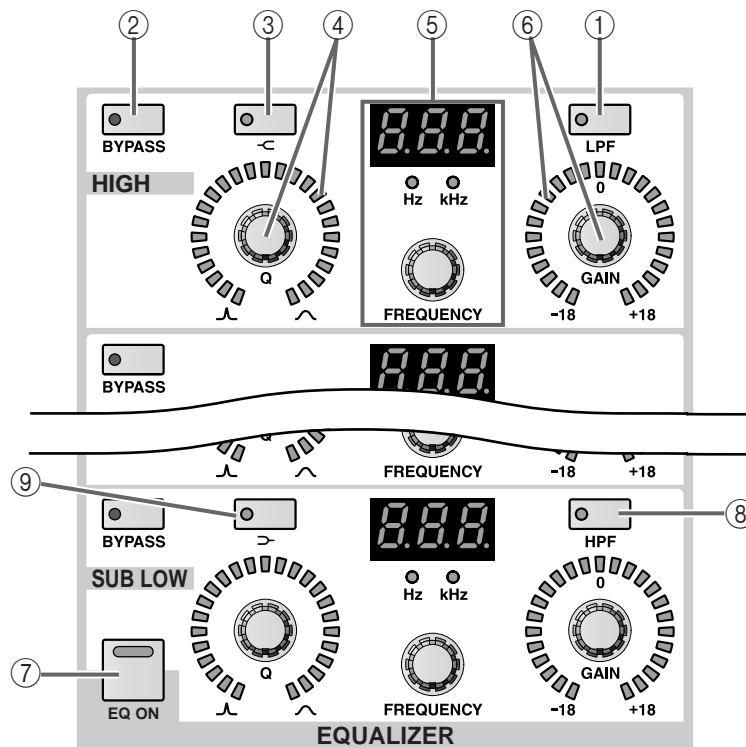
アウトブットチャンネル同士をペアに設定したときには、自動的にコンプレッサーのリンクがオンになり、コンプレッサーの各パラメーターの値が連動します。ただし、その後リンクをオフに設定し直すことも可能です。

STEREO A/B チャンネルでは、常時左右チャンネルのコンプレッサーの各パラメーターが連動しています。ただし、リンクのオン/オフは、自由に切り替えることが可能です。

- ⑪ COMPRESSOR [ON] スイッチ & LED
内蔵コンプレッサーのオン/オフを切り替えるスイッチです。
コンプレッサーがオンのときに、LED が点灯します。
- ⑫ COMPRESSOR [GAIN] エンコーダー & LED
内蔵コンプレッサーの GAIN パラメーターを設定するエンコーダーです。
現在のおおよその値を、周囲の LED の点灯で確認できます。
設定範囲は、タイプが COMP/EXPANDER のときに 0dB ~ + 18dB(0.5dB 単位)、タイプが COMPANDER のときに - 18dB ~ 0dB(0.5dB 単位)となります。
- ⑬ COMPRESSOR [THR] エンコーダー & LED
内蔵コンプレッサーの THRESHOLD LEVEL パラメーターを設定するエンコーダーです。
現在のおおよその値を、周囲の LED の点灯で確認できます。
設定範囲は - 54dB ~ 0dB(1dB 単位)です。

EQUALIZER(イコライザー)セクション

内蔵の 6 バンド EQ (HIGH、HIGH MID、MID、LOW MID、LOW、SUB LOW) の設定を行うセクションです。6 バンドのうち、HIGH と SUB LOW の EQ はタイプとしてシェルピング/ピーキングが選択可能です。さらに HIGH バンドは LPF として、SUB LOW は HPF としても利用できます。



- ① EQ [LPF] スイッチ & LED (HIGH バンドのみ)
HIGH バンド EQ のタイプを LPF に切り替えるスイッチです。
LPF に切り替えたときはスイッチの LED が点灯します。
この場合、HIGH バンドの [Q]/[GAIN] エンコーダーが無効となり、周囲の LED が消灯します。
- ② EQ [BYPASS] スイッチ & LED
バンドごとの EQ をバイパスするスイッチです。
バイパス動作時にスイッチの LED が点灯します。
- ③ EQ [<] スイッチ & LED (HIGH バンドのみ)
HIGH バンド EQ のタイプをハイシェルピングへと切り替えるスイッチです。
ハイシェルピングに切り替えると、スイッチの LED が点灯します。
このとき、HIGH バンドの [Q] エンコーダーは無効となり、周囲の LED が消灯します。
- ④ EQ [Q] エンコーダー & LED
各バンドの Q (急峻度) を設定するエンコーダーです。
右に回すほど Q がなだらかになり、左に回すほど鋭くなります。
設定範囲は、各バンドとも 10.0 ~ 0.1 (41 段階) です。
現在の大まかな値を周囲の LED の点灯で確認できます。
- ⑤ EQ [F] エンコーダー & [VALUE] インジケータ & [Hz]/[kHz] LED
各バンドの中心周波数を設定するエンコーダーです。
設定範囲は、各バンドとも 20Hz ~ 20kHz (121 段階) です。
現在の値は [VALUE] インジケータで確認でき、設定値の単位に応じて [Hz] または [kHz] LED が点灯します。
- ⑥ EQ [GAIN] エンコーダ & LED
各バンドのゲインを設定するエンコーダーです。
設定範囲は - 18dB ~ + 18dB (0.5dB 単位) で、現在のおおまかな値を周囲の LED の点灯で確認できます。
- ⑦ [EQ ON] スイッチ
イコライザー全体のオン/オフを切り替えるスイッチです。
オンのときにスイッチの LED が点灯します。
- ⑧ EQ [HPF] スイッチ & LED (SUB LOW バンドのみ)
SUB LOW バンド EQ のタイプを HPF に切り替えるスイッチです。
HPF に切り替えたときはスイッチの LED が点灯します。この場合、SUB LOW バンドの [Q]/[GAIN] エンコーダーが無効となります。

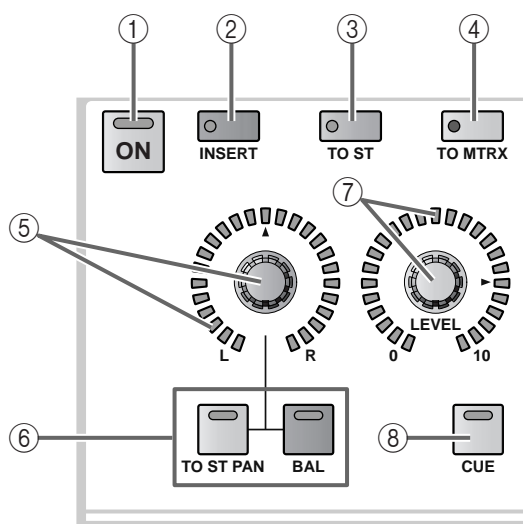
- ⑨ EQ [コ] スイッチ & LED (SUB LOW バンドのみ)
SUB LOW バンド EQ のタイプをローシェルピング
へと切り替えるスイッチです。

ローシェルピングに切り替えると、スイッチの LED
が点灯します。

このとき、SUB LOW バンドの [Q] エンコーダーは無
効となり、周囲の LED が消灯します。

OUTPUT(アウトブット)セクション

現在選ばれているアウトブットチャンネルのオン/オフ、および出力信号のパン/バランスやレベルを操作するセク
ションです。



- ① OUTPUT [ON] スイッチ & LED
現在選択されているチャンネルのオン/オフを切り
替えるスイッチです(オンのときに LED が点灯しま
す)。
- ② OUTPUT [INSERT] スイッチ & LED
現在選択されているチャンネルのインサートのオン
/オフを切り替えるスイッチです。
インサートがオンのときはスイッチの LED が点灯
し、ディスプレイ内 OUTPUT PATCH ファンク
ションの INSERT PATCH 画面)で設定されたイン
サートアウト/インポイントが有効となります。
- ⚠ インサートアウト/インポイントに適切な端子が
パッチされていない状態で [INSERT] スイッチをオ
ンにすると、そのチャンネルにパッチされた出力用
ユニットのチャンネルからは信号が送出されない
ことがありますので、十分ご注意ください。
- ③ OUTPUT [TO ST] スイッチ & LED
MIXチャンネルが選ばれているときに、そのMIXチャ
ンネルからSTEREOバスに送られる信号のオン/オ
フを切り替えるスイッチです(オンのときに LED が
点灯します)。
MIX OUTPUT ブロックの MIX [TO ST] スイッチと
連動しています。
- ⚠ このスイッチは、SELECTED OUTPUT CHANNEL
ブロックで MIX チャンネルが選ばれている間のみ、有
効となります。
- ④ OUTPUT [TO MTRX] スイッチ & LED
STEREO A、B チャンネルまたは MIX チャンネル 1
~ 48 が選ばれているときに、そのチャンネルから
MATRIX バスに送られる信号のオン/オフを切り替
えるスイッチです(オンのときに LED が点灯します)。
このスイッチがオフのとき、そのチャンネルからは
どの MATRIX バスにも信号が送られなくなります。
MIX OUTPUT ブロックの MIX [TO MTRX] スイッ
チ、および STEREO OUTPUT ブロックの STEREO
A [TO MTRX] スイッチと連動しています。
センドレベルは、ディスプレイ内で設定します。
- ⚠ このスイッチは、SELECTED OUTPUT CHANNEL
ブロックで STEREO A/B チャンネルまたは MIX
チャンネルが選ばれている間のみ、有効となりま
す。
- ⑤ OUTPUT [PAN/BAL] エンコーダー & LED
現在選ばれているアウトブットチャンネルのグルー
プやペアのオン/オフ状態に応じて、パンまたはバ
ランスを調節するエンコーダーです。
現在のおおよその値を、周囲の LED の点灯で確認で
きます。

- ⑥ OUTPUT [TO ST PAN]/[BAL] スイッチ & LED
OUTPUT [PAN/BAL] エンコーダ()で利用可能な機能を LED の点灯 / 消灯で表示します。

(A) OUTPUT [TO ST PAN]/[BAL] LED が消灯している場合

OUTPUT [PAN/BAL] エンコーダは無効となります。

SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックで、ペアに設定されていない MATRIX チャンネルが選ばれているときに、この状態となります。

(B) OUTPUT [TO ST PAN] LED が点灯している場合

OUTPUT [PAN/BAL] エンコーダを使って、MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号のパンを調節します。

SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックで MIX チャンネルが選ばれているときに、この状態となります。

(C) OUTPUT [BAL] LED が点灯しているとき

OUTPUT [PAN/BAL] エンコーダを使って、ペアに設定されたアウトプットチャンネル同士(または STEREO A/B の L/R チャンネル同士)の音量バランスを調節します。

SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックでペアに設定された MIX/MATRIX チャンネル、または STEREO A/B チャンネルが選ばれているときに、この状態となります。

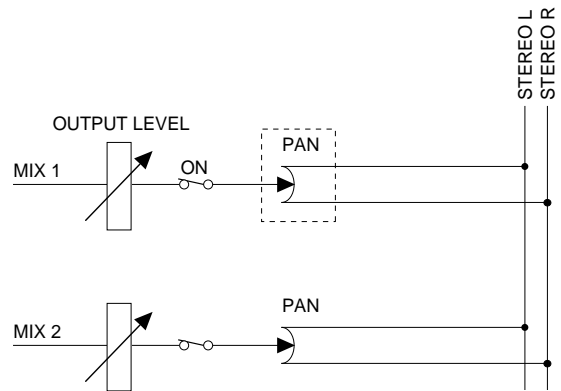
通常 OUTPUT [TO ST PAN]/[BAL] スイッチの LED は、現在選ばれているアウトプットチャンネルの種類やペアのオン / オフ状態に応じて、自動的に点灯 / 消灯します。

ただし、ペアに設定された MIX チャンネルが選ばれ、さらにその MIX チャンネルで OUTPUT [TO ST] スイッチ()がオンに設定されているときは、OUTPUT [PAN/BAL] エンコーダを使って上記の(B)と(C)の両方の機能が利用できます。

この場合は、お客様ご自身が [TO ST PAN] または [BAL] スイッチを押して、エンコーダで設定する要素を選択できます。

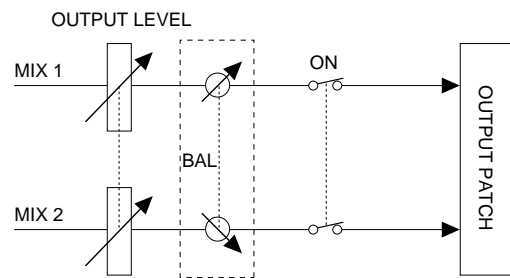
[TO ST PAN] スイッチの LED が点灯しているときは、OUTPUT [PAN/BAL] エンコーダを使って、MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号のパンを調節します(右の図の点線で囲まれた部分が、[PAN/BAL] エンコーダに相当します)。

- MIXチャンネルから STEREOバスに送られる信号のパンを調節する



また、[BAL] スイッチの LED が点灯しているときは、OUTPUT [PAN/BAL] エンコーダを使ってペアに設定された MIX チャンネル同士の音量バランスを調節します(次の図の点線で囲まれた部分が、[PAN/BAL] エンコーダに相当します)。

- ペアに設定された MIX チャンネル同士の音量バランスを調節する



- ⑦ OUTPUT [LEVEL] エンコーダ & LED
現在選択されているチャンネルの出力レベルを設定します。

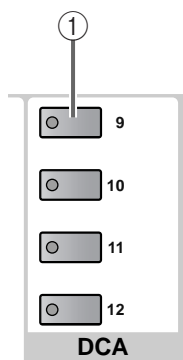
可変範囲は - dB ~ +10dB (1dB 単位)で、現在のおおよその値を周囲の LED の点灯で確認できます。

- ⑧ OUTPUT [CUE] スイッチ & LED
現在選択されている MIX チャンネルをモニターするためのスイッチです。

このスイッチを押すと、該当する MIX チャンネルの PFL(プリフェーダーリスン)または POST ON ([ON] スイッチの後)位置から信号が CUE バスへと送られ、CUE OUT 端子、MONITOR OUT 端子 A、PHONES 端子経由でモニターできます。

DCA セクション

現在選択されている MIX チャンネルを DCA グループに割り当てるセクションです。単一の MIX チャンネルを複数の DCA グループに割り当てたいときは、このセクションを利用するのが便利です。



- ① DCA [9] ~ [12] スイッチ & LED
現在選択されている MIX チャンネルを DCA グループ 9 ~ 12 に割り当てるスイッチです。
チャンネルを DCA グループに割り当てると、該当するスイッチの LED が点灯します。

⚠ このセクションは、MIX チャンネル 1 ~ 48 が選ばれているときのみ、有効です。

【操作手順】

SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックを使って、任意の MIX チャンネルを DCA グループに割り当てる

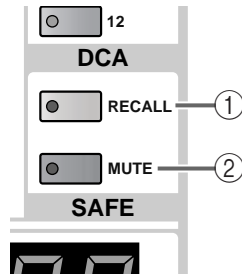
1. DCA グループ 9 ~ 12 に割り当てたい MIX チャンネルを選択してください。
2. SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの DCA [9] ~ [12] スイッチを使って、そのチャンネルを割り当てる DCA グループを選択してください (複数選択可能)。その DCA グループに相当する LED が点灯します。



- DCAグループ9 ~ 12は、インプット系チャンネルとアウトプット系チャンネル(MIX チャンネル)の両方で使用できます。
ただし、同じ DCA グループにインプット系とアウトプット系の両方のチャンネルを混在させることはできません。
このため、DCA グループ 9 ~ 12 にインプット系チャンネルが既に割り当てられている場合、MIX チャンネルを割り当てようとしてもメッセージが表示され、割り当てることはできません。
- シーンリコール時には、リコールセーフの設定で DCA グループ 9 ~ 12 に混在することが無いように、リコールセーフのチャンネルの DCA グループのデータを操作することがあります。
また、チャンネルライブラリのリコール時にも DCA グループ 9 ~ 12 に混在することが無いようにデータを操作して、チャンネルにリコールすることがあります。

SAFE(セーフ)セクション

現在選ばれているアウトプットチャンネルのリコールセーフやミュートセーフの設定 / 解除を行うセクションです。



① SAFE [RECALL] スイッチ & LED

現在選ばれているアウトプットチャンネル(MIX、MATRIX、STEREO A/B)で、リコールセーフ(シーンのリコール操作から独立した状態)の設定 / 解除を行うスイッチです。

リコールセーフが設定されているチャンネルでは、スイッチのLEDが点灯します。

LEDが点灯しているチャンネルは、シーンメモリーをリコールしてもパラメーターは変化しません。

② SAFE [MUTE] スイッチ & LED

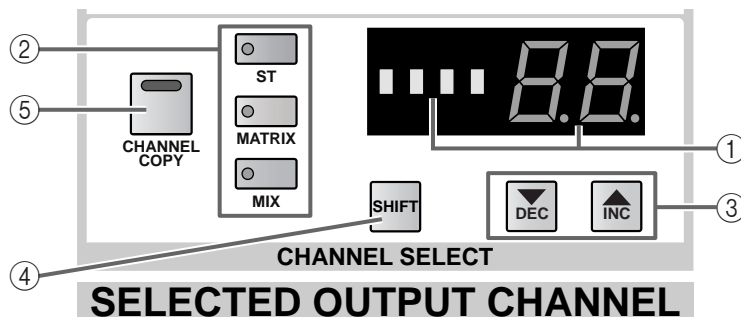
現在選ばれているアウトプットチャンネル(MIX、MATRIX、STEREO A/B)で、ミュートセーフ(ミュートグループの操作から独立した状態)の設定 / 解除を行うスイッチです。

ミュートセーフに設定されているチャンネルでは、スイッチのLEDが点灯します。

LEDが点灯しているチャンネルは、そのチャンネルが所属するミュートグループがミュートされても変化しません。

CHANNEL SELECT(チャンネルセレクト)セクション

SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックで操作するチャンネルを選択するセクションです。



① CHANNEL SELECT [NAME]/[NUMBER] インジケータ

② CHANNEL SELECT [ST]/[MATRIX]/[MIX] スイッチ & LED

CHANNEL SELECT [NAME]/[NUMBER] インジケータには、現在選択されているチャンネルのショートネームと番号が表示されます。

また、[ST]/[MATRIX]/[MIX] スイッチは、チャンネルのグループ(STEREO A/B、MATRIX、MIX)を選択するスイッチです(現在選ばれているスイッチのLEDが点灯します)。

- STEREO A/Bチャンネルが選ばれているとき [ST] LEDが点灯し、[NUMBER] インジケータにAL(STEREO AのLチャンネル)、AR(STEREO AのRチャンネル)、bL(STEREO BのLチャンネル)、bR(STEREO BのRチャンネル)のうちいずれか1つが表示されます。

- MATRIXチャンネルが選ばれているとき [MATRIX] LEDが点灯し、[NUMBER]インジケータに1 ~ 24の番号が表示されます。

- MIXチャンネルが選ばれているとき [MIX] LEDが点灯し、[NUMBER]インジケータに1 ~ 48の番号が表示されます。

③ CHANNEL SELECT [/DEC][/INC]スイッチ

で選択されているチャンネルのグループ(MIX、MATRIX、STEREO A/B)内で、現在選択されているチャンネル番号を、1つずつ上下させるスイッチです。操作方法は、56ページをご参照ください。



CHANNEL SELECT [/DEC][/INC]スイッチのいずれか一方を押し続けたときは、番号が連続して変化します。

CHANNEL SELECT [/DEC][/INC]スイッチの両方を1秒間押し続けたときは、そのグループのチャンネル 1(または STEREO A の L チャンネル)が選択されます。

- ④ CHANNEL SELECT [SHIFT] スイッチ
このスイッチを押しながら CHANNEL SELECT [/DEC][/INC]スイッチのいずれか一方を押すと、現在の値を基準に、番号が 12 ずつ増減します。
- ⑤ [CHANNEL COPY] スイッチ
任意のアウトブットチャンネルのパラメーターを別のアウトブットチャンネルにコピーする場合に使用します。

【操作手順】

アウトブットチャンネルのパラメーターを別のチャンネルにコピーする

1. コピー元となるアウトブットチャンネルを選択してください。
2. SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの [CHANNEL COPY] スイッチを押してください。
[CHANNEL COPY] スイッチのLEDが点灯します。
ただし、この状態から 10 秒以内にコピー先を指定しなかった場合は、コピー操作がキャンセルされます。
3. コピー先となるアウトブットチャンネル(MIX、MATRIX、STEREO A/B)を [SEL] スイッチで選択してください。
コピー操作を確認するポップアップウィンドウが表示されます。
4. コピー操作を実行するにはOK ボタン、コピー操作を中止するには CANCEL ボタンをクリックしてください。

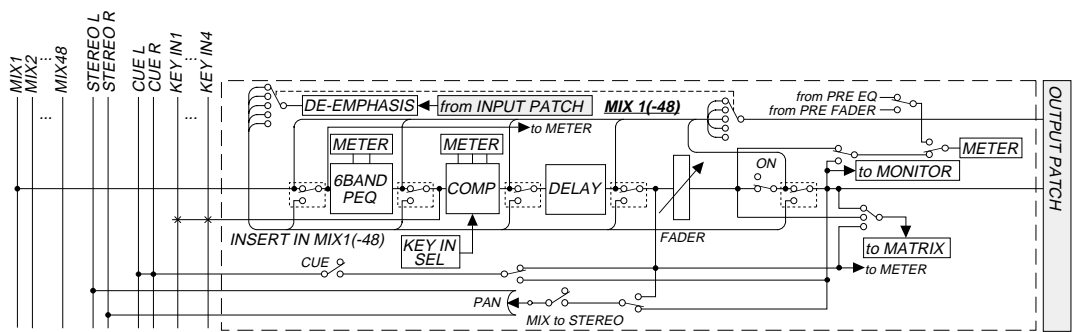


アウトブット系チャンネルのコピー操作を行ったときにコピーされるパラメーターの種類については、資料編 (P44) をご参照ください。

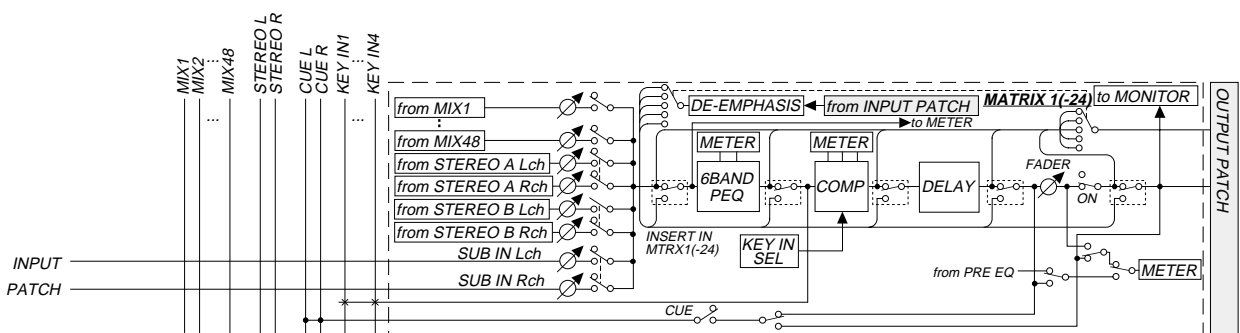
連続してコピー - する場合は操作手順 1 ~ 4 を繰り返します。

- ⚠ コピーが行えるのは、同種のアウトブットチャンネル(MIXチャンネル同士、MATRIXチャンネル同士、STEREO A/B チャンネル同士)に限られます。また、たとえ同種のアウトブットチャンネルであっても、モノラルのアウトブットチャンネルとペアに設定された2チャンネル間でコピーすることはできません。不適切な組み合わせでコピーを実行しようとしても、“DATA TYPE CONFLICT! CANCELED” とメッセージが表示され、コピーできません。
- ⚠ [/DEC][/INC]スイッチを使用してコピー先となるチャンネルを選択することはできません。この場合はチャンネルコピー操作がキャンセルされます。

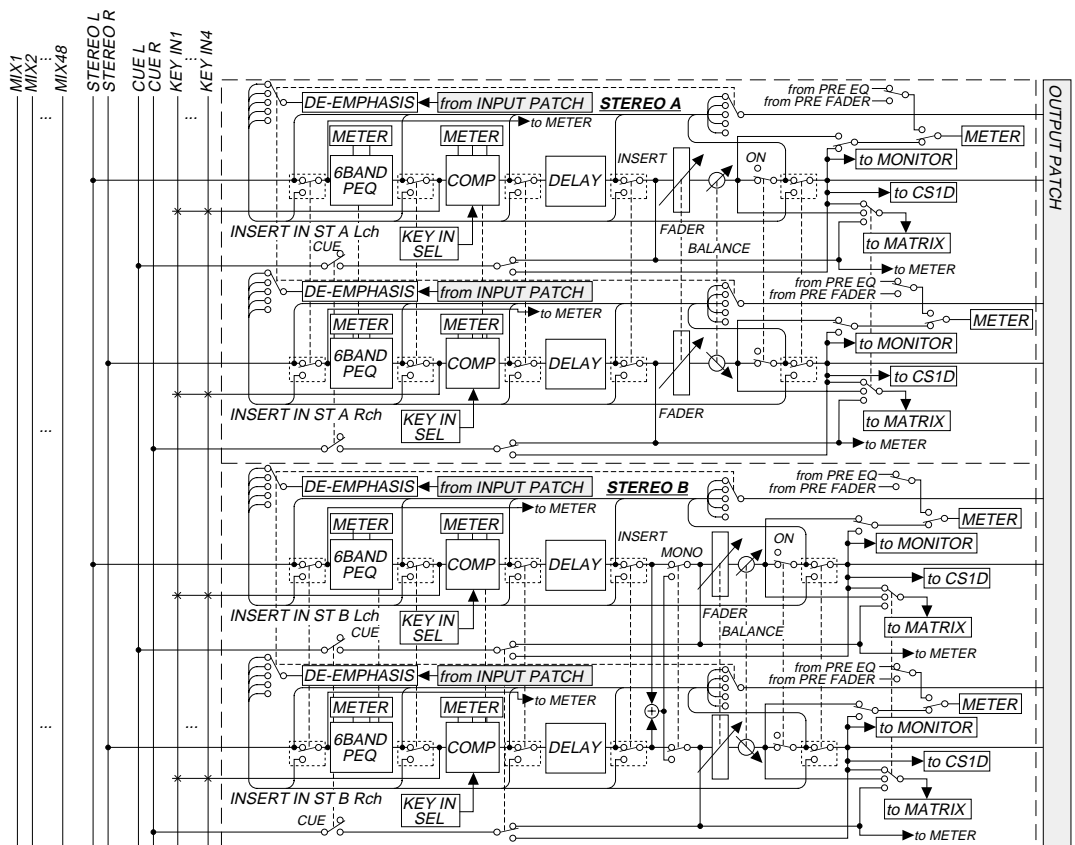
MIX チャンネルの信号の流れ



MATRIX チャンネルの信号の流れ



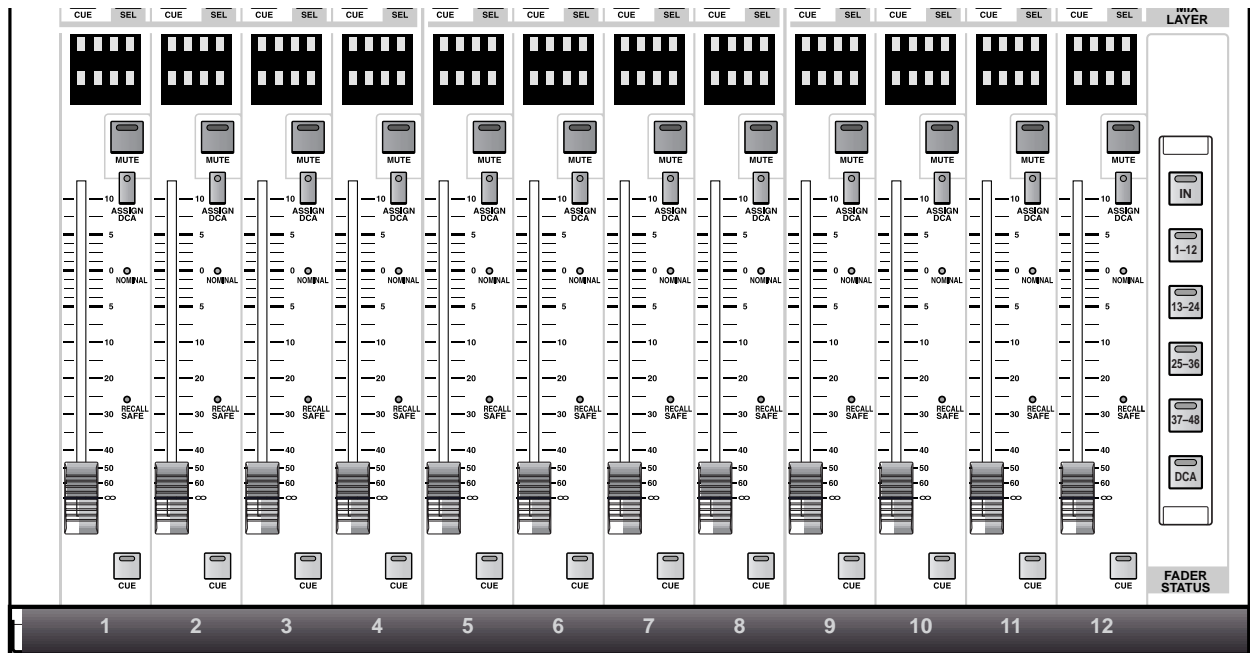
STEREO A/B チャンネルの信号の流れ



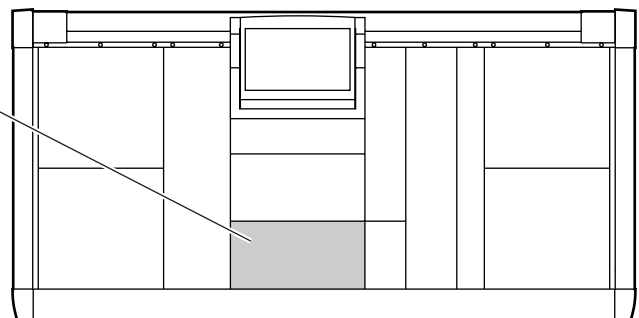
DCA GROUP(DCA グループ)ブロック

【機能】

DCA 1 ~ 12 に割り当てられたインプット系チャンネル/アウトプット系チャンネルのグループを、DCA フェーダーで一括操作するブロックです。また、必要に応じて任意のインプットチャンネルや MIX チャンネルを直接コントロールしたり、内蔵グラフィック EQ の各バンドをブースト/カットする用途にも利用できます。



DCA GROUP
ブロック



DCA フェーダーで操作する要素を選択する

DCA GROUP ブロックには、12本のDCA フェーダーが搭載されています。PM1Dシステムが初期状態のときは、これらのフェーダーを使って、DCA 1 ~ 12 に割り当てられたインプット系チャンネル/アウトプット系チャンネルのグループを一括操作します。しかし、DCA GROUP ブロックの FADER STATUS セクションを使って、DCA フェーダーでコントロールする要素を切り替えることも可能です。

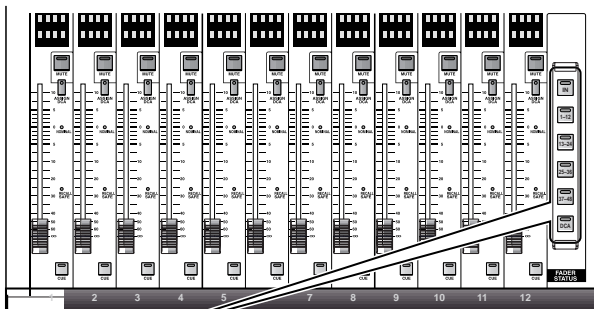
- FADER STATUS [IN] スイッチがオンのとき
任意の INPUT ブロック、ST IN ブロックに含まれる個々のインプット系チャンネルの入力レベルを、DCA フェーダーで直接操作します。

INPUT ブロック、ST IN ブロックの選択には、INPUT [SEL] スイッチを使用します(INPUT [SEL] スイッチで選ばれたチャンネルを含む INPUT ブロック、または ST IN ブロックが、DCA フェーダーに割り当てられます)

- FADER STATUS [1-12]/[13-24]/ [25-36]/ [37-48] スイッチがオンのとき
それぞれ MIX チャンネル 1 ~ 12、13 ~ 24、25 ~ 36、37 ~ 48 の出力レベルを、DCA フェーダーで直接調節します。

- FADER STATUS [DCA] スイッチがオンのとき
DCA グループ 1 ~ 12 のレベルを DCA フェーダーで調節します。

DCA フェーダーを使ってコントロール可能な要素



FADER STATUS セクション

	現在 [SEL] スイッチで選択されている INPUT ブロックのインプットチャンネル、または ST IN ブロックの ST IN チャンネル。
	MIX チャンネル 1 ~ 12
	MIX チャンネル 13 ~ 24
	MIX チャンネル 25 ~ 36
	MIX チャンネル 37 ~ 48
	DCA グループ 1 ~ 12
 	グラフィック EQ の各バンドのブースト/カット量

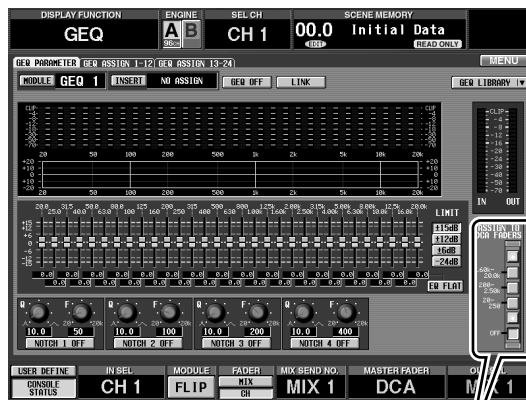


その他、内蔵の31バンドグラフィックEQを分割し、12バンド単位で DCA フェーダーに割り当てて、バンドごとのブースト/カット量を調節することも可能です。これを行うには、GEQ ファンクションの GEQ PARAMETER 画面を表示中に、[SHIFT/GRAB] スイッチを押しながら FADER STATUS セクションの [1-12]/[13-24]/[25-36] スイッチを押すと、選択された帯域の状態が DCA フェーダーに呼び出されます。

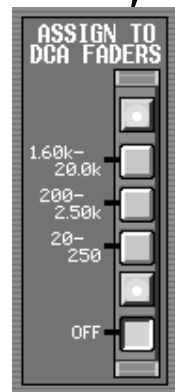
また、GEQ PARAMETER 画面にある ASSIGN TO DCA FADERS ボタンをクリックしても可能となります。

	1.60k - 20.0k
	200 - 2.50k
	20 - 250

• GEQ PARAMETER 画面

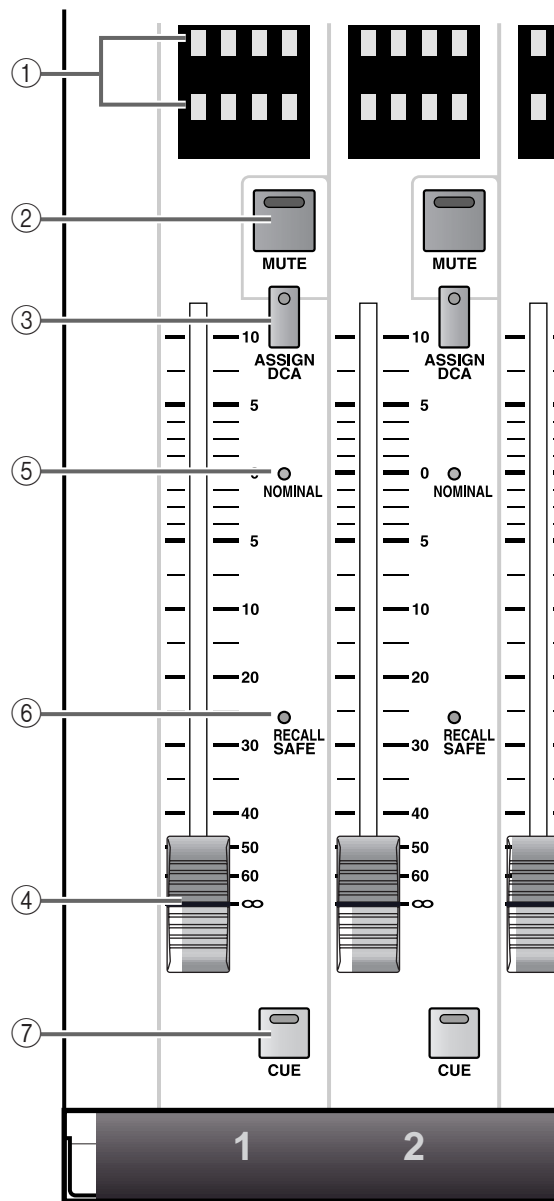


ASSIGN TO DCA FADERS ボタン



DCA フェーダーセクション

DCA フェーダー1 ~ 12 に割り当てられた DCA グループ、インプットチャンネル、MIX チャンネルのレベルを操作するセクションです。また、内蔵グラフィック EQ のバンドごとのブースト/カット量を調節するときにも使用します。



① DCA [NAME] インジケータ

上段のインジケータには、FADER STATUS セクションで選択されたチャンネルの種類と番号(DCA が選ばれているときは、8 文字までの DCA ネーム)が表示されます。

表示の意味は、次の通りです。

- INxx DCA フェーダー1 ~ 12 に、12 のインプットチャンネルが直接割り当てられています。xx の位置にはチャンネル番号が表示されます。
- STxx DCA フェーダー1 ~ 8 に、ST IN 1 ~ 8 が直接割り当てられています。xx の位置にはチャンネル番号が表示されます。このとき、DCA フェーダ - 9 ~ 12 は無効となります。

- MXxx DCA フェーダー1 ~ 12 に、12 の MIX チャンネルが直接割り当てられています。xx の位置にはチャンネル番号が表示されます。
- その他 DCA フェーダー1 ~ 12 に DCA グループが割り当てられており、DCA グループのロングネームが表示されます。

下段のインジケータには、フェーダーの割り当てられたチャンネルのショートネームや、DCA グループのロングネームが表示されます。それぞれのネームの入力は、ディスプレイ内 IN PATCH ファンクションや OUT PATCH ファンクションの NAME 画面などで行います。



DCA フェーダーに内蔵グラフィック EQ の各バンドが割り当てられているときは、上段のインジケータに該当するバンドの周波数、下段のインジケータにはゲインの値が表示されます。

② DCA [MUTE] スイッチ & LED

DCA グループ 1 ~ 12 をミュートするためのスイッチです。

このスイッチを押すと DCA [MUTE] LED が点灯し、その DCA グループに含まれるインプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルは、DCA フェーダーの操作によりレベルが最小値 (- dB) に下がったときと同じ状態となります。

もう一度キーを押すと、DCA [MUTE] LED が消灯し、ミュートが解除されます。



DCA フェーダーにインプット系チャンネルやアウトプット系チャンネルが直接割り当てられている場合、もしくはグラフィック EQ が割り当てられている場合は、DCA [MUTE] スイッチ & LED が無効となります。

⚠ DCA [MUTE] スイッチを使ったミュートと、ミュートグループ (MASTER ブロックの SCENE MEMORY セクションで操作します) を混同しないように、ご注意ください。

DCA [MUTE] スイッチの機能は、IN DCA/MUTE ファンクションの DCA ASSIGN 画面、および OUT DCA/MUTE ファンクションの DCA ASSIGN 画面にある MUTE ボタンと同じです。

③ DCA [ASSIGN DCA] スイッチ & LED

インプット系チャンネルやアウトプット系チャンネル (MIX チャンネル) を登録する DCA グループを選択するスイッチです。

④ DCA フェーダー

FADER STATUS セクションで選択されたインプット系チャンネル、アウトプット系チャンネル、もしくは DCA グループのレベルを設定する 100mm フェーダーです。

また、DCA フェーダーに内蔵グラフィック EQ が割り当てられている場合は、バンドごとのブースト / カット量を調節します。

⑤ DCA [NOMINAL] LED

DCA フェーダーにインプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルが直接割り当てられている場合、もしくは DCA グループが割り当てられている場合は、フェーダーがノミナルレベル (0dB) に設定されたときに、この LED が点灯します。

また、DCA フェーダーに内蔵のグラフィック EQ が割り当てられている場合は、ゲインの値が 0dB のときにこの LED が点灯します。

⑥ DCA SAFE [RECALL] LED

DCA フェーダーに DCA グループ 1 ~ 12 が割り当てられている場合、リコールセーフ (シーンのリコール操作から独立した状態) に設定された DCA グループは、この LED が点灯します。シーンメモリーをリコールしても、この LED が点灯している DCA フェーダーは変化しません。

DCA フェーダーにインプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルが直接割り当てられている場合、リコールセーフに設定されたチャンネルは、この LED が点灯します。シーンメモリーをリコールしても、この LED が点灯しているチャンネルは変化しません。

⚠ DCA グループをリコールセーフに設定しただけでは、該当する DCA フェーダーがリコール操作から切り離されるだけで、その DCA グループに所属する個々のチャンネルは影響を受けません。必要ならば、個々のチャンネルもリコールセーフに設定してください。

リコールセーフの設定は、ディスプレイ内 (SCENE ファンクションの RECALL SAFE 画面) で行います。

DCA フェーダーにグラフィック EQ が割り当てられている場合、この LED は無効となります。

⑦ DCA [CUE] スイッチ & LED

DCA フェーダーに割り当てられているチャンネルをモニターするためのスイッチです。

DCA フェーダーに DCA グループ 1 ~ 12 が割り当てられているときにこのスイッチを押すと、その DCA グループに登録されたすべてのインプット系チャンネル (またはアウトプット系チャンネル) が CUE バスへと送られ、CUE OUT 端子、MONITOR OUT 端子 A、PHONES 端子経由でモニターできます。

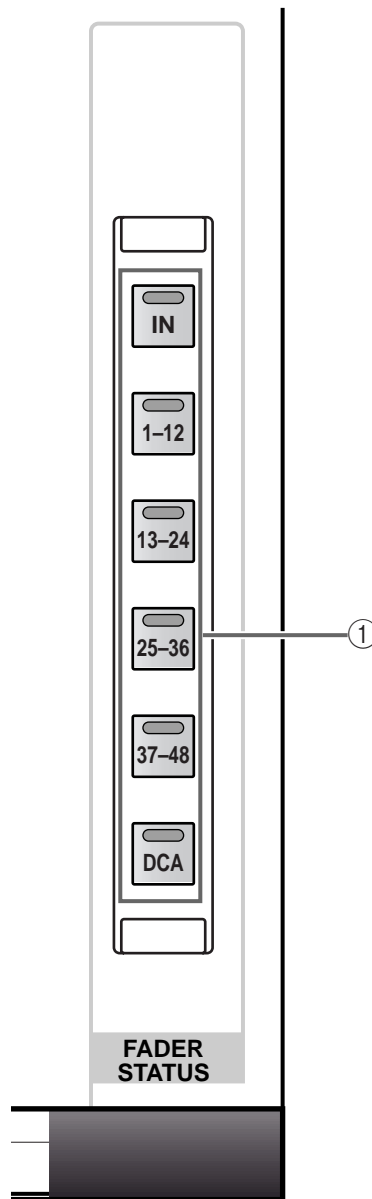
また、DCA フェーダーにインプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルが直接割り当てられているときにこのスイッチを押すと、該当するチャンネルの信号が CUE バスへと送られます (チャンネルごとに用意された [CUE] スイッチと、同等の機能となります)。

CUE バスに送られる信号位置の切り替えやモニター方法の選択は、コンソール上の MASTER ブロックにある CUE セクション、またはディスプレイ内 (MON/CUE ファンクションの CUE/SOLO 画面) で行います。

DCA フェーダーにグラフィック EQ が割り当てられている場合、このスイッチは無効となります。

FADER STATUS(フェーダーステータス)セクション

DCA フェーダー1 ~ 12 を使って操作する要素を選ぶセクションです。



- ① FADER STATUS [IN]/[1-12]/[13-24]/[25-36]、[37-48]/[DCA] スイッチ & LED
DCA フェーダー1 ~ 12 を使って操作する要素を選択するスイッチです。

現在選ばれているスイッチのLED が点灯します。

各スイッチに対応する要素は、次の通りです。

- FADER STATUS [IN] スイッチ
任意のINPUTブロックに含まれるインプットチャンネルの入力レベルを DCA フェーダーで操作します。現在 INPUT [SEL] スイッチで選ばれているチャンネルを含むINPUTブロックが、DCA フェーダーに割り当てられます。離れた位置の INPUT ブロックを手元で操作したい場合などに便利です。

- FADER STATUS [1-12]/[13-24]/ [25-36]/ [37-48] スイッチ

それぞれ MIX チャンネル 1 ~ 12、13 ~ 24、25 ~ 36、37 ~ 48 の出力レベルを DCA フェーダーで調節します。

- FADER STATUS [DCA] スイッチ
インプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルが割り当てられた DCA グループ 1 ~ 12 のレベルを、DCA フェーダーで調節します。

【操作手順】

DCA フェーダーでDCAグループ 1 ~ 12 を操作する

1. DCA GROUP ブロックの DCA [ASSIGN DCA] スイッチのうちいずれか1つを押して、割り当て先となる DCA グループを選択してください。
 選択された DCA グループに割り当てられている、すべてのチャンネルの [DCA] LED が点滅します。
2. INPUTブロック、ST INブロック、MIX OUTPUTブロックで、上記の DCA グループに割り当てたいチャンネルの [DCA] スイッチを押してください。
 そのチャンネルで、割り当て先となる DCA グループに相当する [DCA] LED が点灯します。

インプット系チャンネル(インプットチャンネル、ST IN チャンネル)またはアウトプット系チャンネル(MIX チャンネル)が割り当て可能です。

⚠ インプット系チャンネルはDCAグループ 1 ~ 12、アウトプット系チャンネルは DCA グループ 9 ~ 12 が利用できます。

DCA グループ 1 ~ 8 にアウトプット系チャンネルを割り当てることはできません。

3. 手順 1 と 2 を繰り返し、その他の DCA グループにもインプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルを割り当ててください。
 単一の DCA グループに複数のチャンネルを割り当てたり、単一のチャンネルを複数の DCA グループに割り当てることも可能です。



- DCAグループ 9 ~ 12 に、インプット系チャンネルとアウトプット系チャンネルを混在させることはできません。既にインプット系チャンネルが割り当てられている場合、アウトプット系チャンネルを割り当てようとしても、メッセージが表示され、割り当てることができません(逆の場合も同様です)
- シーンリコール時には、リコールセーフの設定で DCA グループ 9 ~ 12 に混在することが無いように、リコールセーフのチャンネルの DCA グループのデータを操作することがあります。
 また、チャンネルライブラリのリコール時にも DCA グループ 9 ~ 12 に混在することが無いようにデータを操作して、チャンネルにリコールすることがあります。



インプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルを DCA グループに割り当てる操作は、ディスプレイ内 (IN DCA/MUTE ファンクションの DCA ASSIGN 画面、OUT DCA/MUTE ファンクションの DCA ASSIGN 画面) でも行えます。

4. 割り当てが終わったら、LEDが点灯している [ASSIGN DCA] スイッチを押して、すべての [ASSIGN DCA] スイッチの LED を消灯させてください。その後 FADER STATUS セクションの FADER STATUS [DCA] スイッチをオンにしてください。
 スイッチの LED が点灯し、DCA フェーダー 1 ~ 12 を使って DCA グループのレベルを操作できるようになります。

5. DCA フェーダー 1 ~ 12 を操作してください。
 それぞれの DCA フェーダーに割り当てられたインプット系チャンネルおよびアウトプット系チャンネルのレベルが変化します。
6. 特定のグループをミュートしたいときは、DCA [MUTE] スイッチを押してください。
 DCA [MUTE] スイッチの LED が点灯し、その DCA グループに含まれるインプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルは、DCA フェーダーの操作によりレベルが最小値(- dB)に下がったときと同じ状態となります。
7. もう一度キーを押すと、DCA [MUTE] LED が消灯し、ミュートが解除されます。

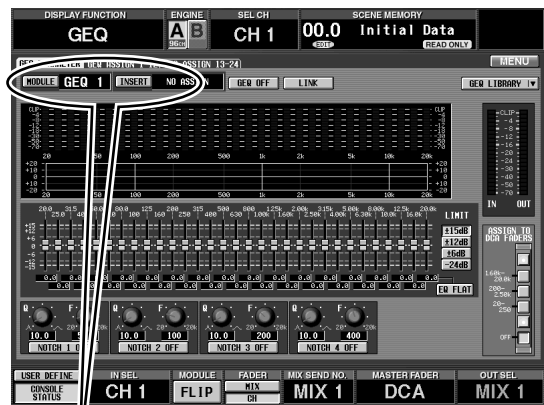
【操作手順】

DCA フェーダーでグラフィック EQ を操作する

PM1D システムには、チャンネルごとに搭載されたパラメトリック EQ とは別個に、31 バンドグラフィック EQ x 24 モジュールが内蔵されており、任意のインプットチャンネル、MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネルにインサートできます。

DCA フェーダーにグラフィック EQ の任意のモジュールを割り当てることで、DCA フェーダーを使ってバンドごとのブースト / カット量をリアルタイムでコントロールできます。

1. ディスプレイに GEQ ファンクションの GEQ PARAMETER 画面を呼び出してください。
 GEQ PARAMETER 画面を呼び出すには、次の方法があります。
 - トップパネル上の操作で呼び出す場合
 LCD FUNCTION ACCESS セクション(MASTER ブロック)の [GEQ] スイッチを、下の画面が表示されるまで繰り返し押し
 - ディスプレイ上の操作で呼び出す場合
 MENU ボタン GEQ ボタン GEQ PARAMETER タブの順にクリックする
 - GEQ PARAMETER 画面



MODULE ボタン:



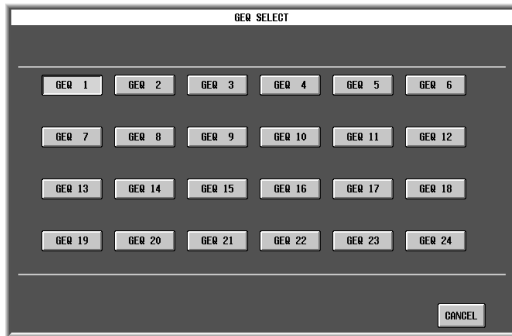
INSERT ボタン:



- 画面左上のMODULEボタンをクリックしてください。MODULE ボタンは、操作するグラフィック EQ のモジュールを選択するためのボタンです。

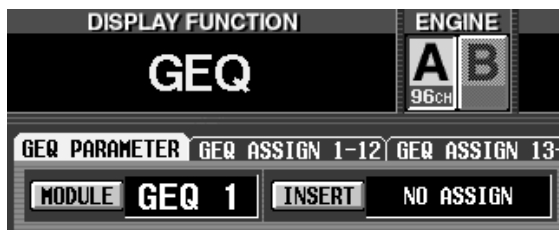
このボタンをクリックすると、次のポップアップウィンドウが現れます。

グラフィック EQ のモジュールを選択するポップアップウィンドウ



- GEQ1 ~ GEQ24 ボタンをクリックしてグラフィック EQ のモジュールを選択すると、自動的に GEQ PARAMETER 画面に戻ります。このとき、MODULE ボタンの右側に、選択したグラフィック EQ のモジュールが表示されていることを確認してください。

選択したグラフィック EQ のモジュールを確認する

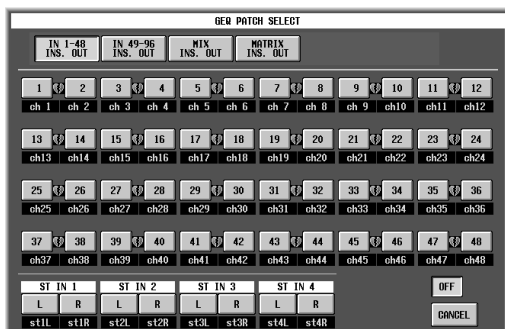


[SHIFT/GRAB] スイッチを押しながら、各チャンネルにある[SEL]スイッチを押すと、そのチャンネルにインサートされている GEQ がある場合、その GEQ が表示されます。

- 画面左上の INSERT ボタンをクリックしてください。INSERT ボタンは、グラフィック EQ のモジュールをインサートするアウトプットチャンネルを選択するためのボタンです。

このボタンをクリックすると、次のポップアップウィンドウが現れます。

グラフィック EQ をインサートするチャンネルを選択するポップアップウィンドウ



- ボタンをクリックして、グラフィック EQ をインサートするアウトプットチャンネルを選択してください。

- インプットチャンネルにインサートする場合
IN 1-48 INSERT OUT ボタン 1 ~ 48 ボタンまたは IN 49-96 INSERT OUT ボタン 49 ~ 96 ボタンの順にクリックして、インプットチャンネルの番号を選んでください。

- MIX チャンネルにインサートする場合
MIX INSERT OUT ボタン 1 ~ 48 ボタンの順にクリックして、MIXチャンネルの番号を選んでください。

- MATRIX チャンネルにインサートする場合
MATRIX INSERT OUT ボタン 1 ~ 24 ボタンの順にクリックして、MATRIX チャンネルの番号を選んでください。

- STEREO A/B チャンネルにインサートする場合
AL(STEREO A の L チャンネル)、AR(STEREO A の R チャンネル)、bL(STEREO B の L チャンネル)、bR(STEREO B の R チャンネル)のうち、該当するチャンネルのボタンをクリックしてください。

選択すると、自動的に GEQ PARAMETER 画面に戻ります。







このとき、INSERT ボタンの右側に、選択したチャンネルが表示されていることを確認してください。

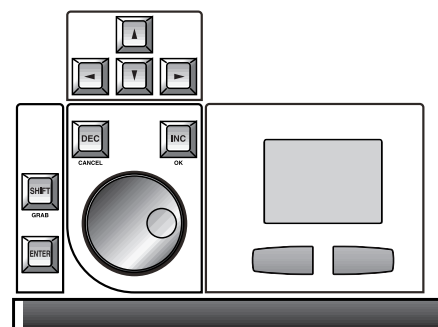
選択したチャンネルを確認する

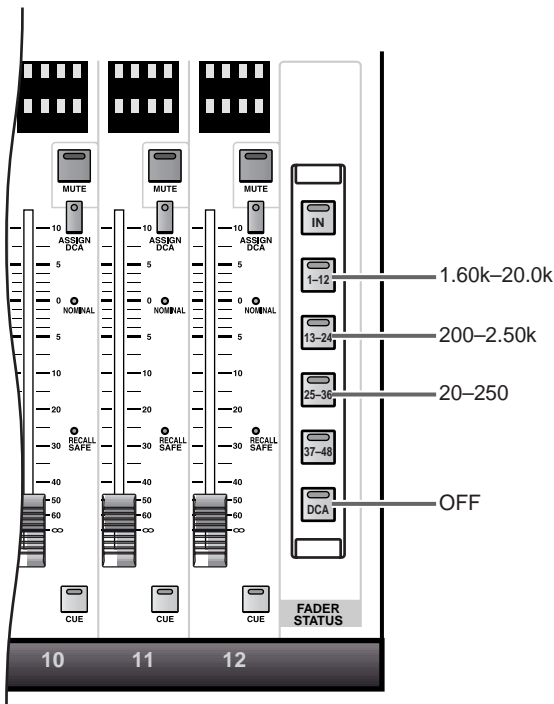


- DCA フェーダーに展開する周波数帯域を選択します。

(1)スイッチで切りかえる場合
データエントリーブロックにある [SHIFT/GRAB] スイッチを押しながら、[FADEER STATUS] スイッチを押すと、グラフィック EQ を操作可能となります。

 + 	1.60k - 20.0k
 + 	200 - 2.50k
 + 	20 - 250

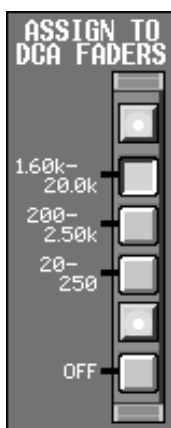




(2)画面上で切りかえる場合

画面右下のASSIGN TO DCA FADERS ボタンの中から、任意のボタンをクリックしてください。

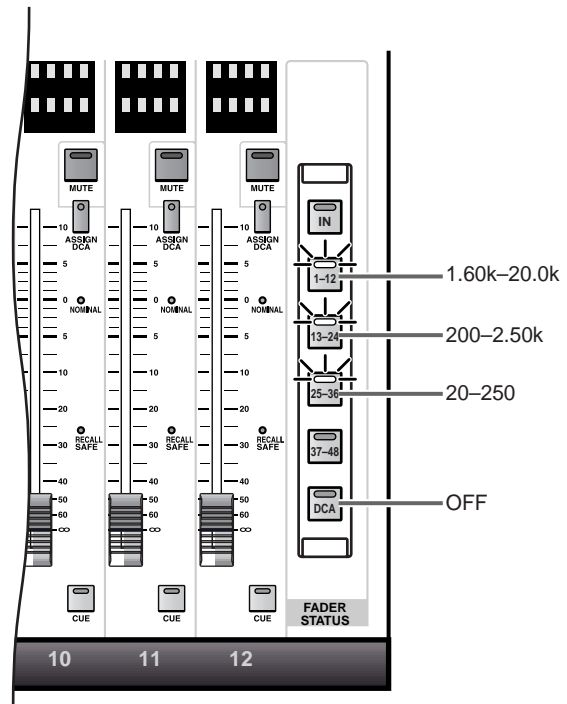
- 1.60k-20.0k ボタン
1.6kHz ~ 20kHz の 12 バンドが、DCA フェーダーに割り当てられます。
- 200-2.50k ボタン
200Hz ~ 2.5kHz の 12 バンドが、DCA フェーダーに割り当てられます。
- 20-250 ボタン
20Hz ~ 250Hz の 12 バンドが、DCA フェーダーに割り当てられます。



上記のボタンのうちいずれか1つをクリックすると、DCA フェーダーを使ってグラフィック EQ を操作可能となります。

このとき、CS1D トップパネル上の DCA GROUP ブロックにある [FADER STATUS] スイッチは、次の図のようにグラフィック EQ のバンド切り替えスイッチとして機能します(バンド切り替えスイッチとして使用可能な [FADER STATUS] スイッチは、LED が点灯します)。

この間、FADER STATUS [IN] スイッチ、FADER STATUS [37-48] スイッチは無効となります。



7. DCA フェーダー 1 ~ 12 を操作してください。該当する周波数のバンドがカットまたはブーストされます。
8. DCA フェーダーで別のバンドを操作したい場合は、7 ~ 8 の操作を繰り返してください。
9. DCA フェーダーによるグラフィック EQ の操作を終了したいときは、CS1D 上の FADER STATUS [DCA] スイッチを押すか、または GEQ PARAMETER 画面の ASSIGN TO DCA ボタンの中から OFF をクリックしてください。
CS1D 上の [FADER STATUS] スイッチは元の状態に戻ります。

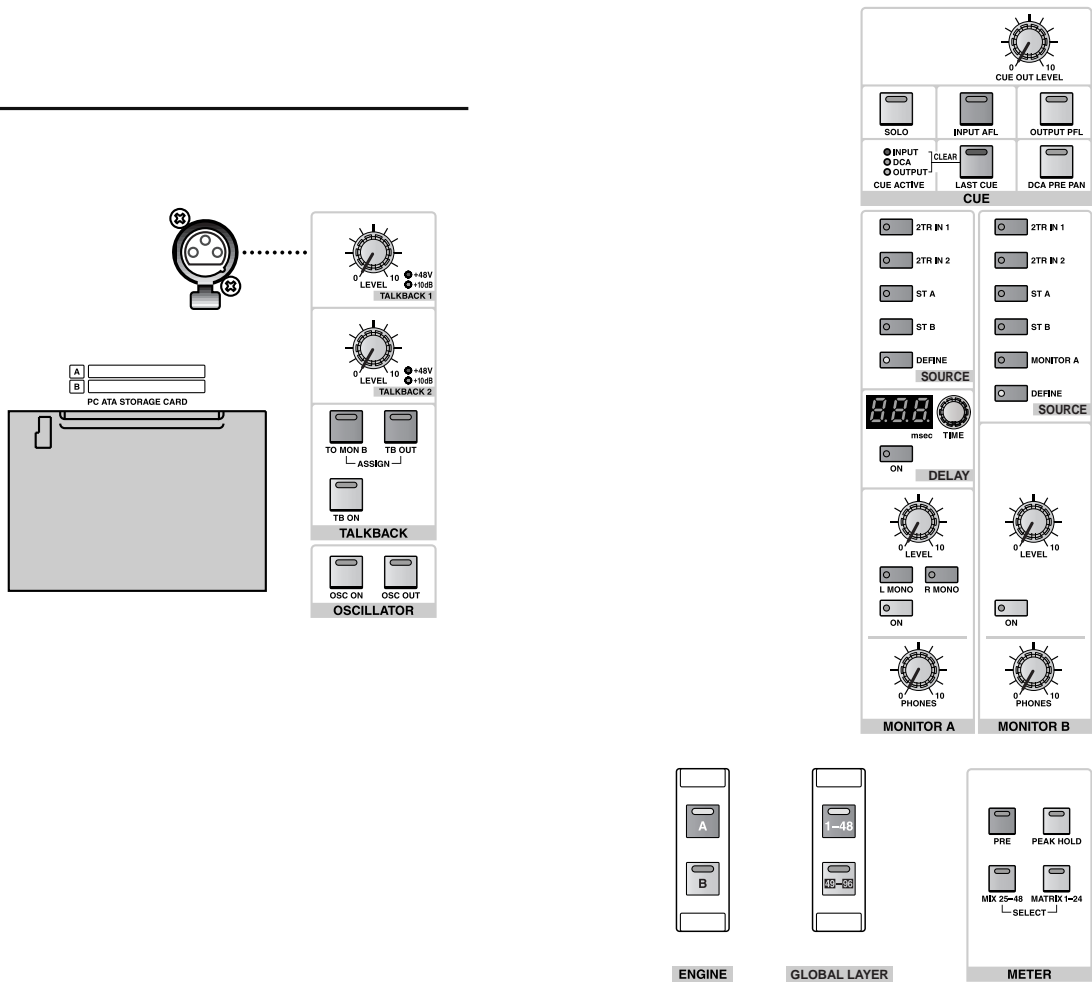
DCA フェーダーに再度グラフィック EQ を割り当てるには、GEQ PARAMETER 画面の ASSIGN TO DCA ボタンのうちいずれか1つをクリックしてください。

GEQ PARAMETER 画面を抜けると、強制的に DCA フェーダーへのアサインが解除され、DCA フェーダーは元の状態になります。

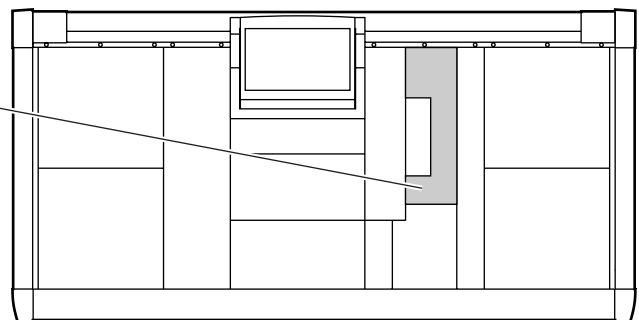
MASTER(マスター)ブロック

【機能】

トークバックやオシレーターの操作、モニターソースの選択やモニターレベルの設定など、CS1D 全体に共通する機能を実行するブロックです。

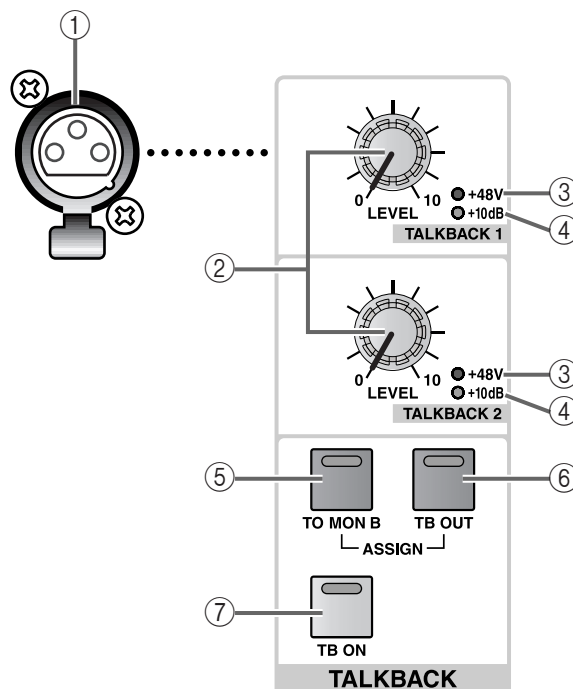





MASTER ブロック



TALKBACK(トークバック)セクション

トークバック信号を任意のバス、MONITOR B 端子、および任意の出力端子に送るセクションです。



- ① TALKBACK 1 端子
トークバック用のマイクを接続する XLR-3-31 端子です。
-  **Hint**
- トークバック用のマイク入力端子としては、TALKBACK 1 端子以外に、CS1D のリアパネルにある TALKBACK 2 端子も利用できます。これら 2 系統の端子から入力されたトークバック信号は CS1D 内部でミックスされ、それぞれ同じバスや出力端子へと送られます。
- ② TALKBACK [LEVEL] ボリューム
トークバック 1/2 の入力レベルを個別に設定するアナログボリュームです。
-  **Hint**
- このレベルの値は、シーンにメモリーしたり、外部から(または内部のソフトウェアから)コントロールすることはできません。
- ③ TALKBACK [+48V] LED
TALKBACK 1/TALKBACK 2 端子のファンタム電源のオン/オフ状態を表示する LED です(オンのときに LED が点灯します)。
ファンタム電源のオン/オフ切り替えは、ディスプレイ内 MON/CUE ファンクションの TALKBACK 画面)で行います。
 - ④ TALKBACK [+10dB] LED
TALKBACK 1 端子と TALKBACK 2 端子に個別に搭載された入力感度状態を表示する LED です。
入力感度が +10dB のときには LED が点灯し、+10dB の入力信号がノミナル入力となります。オフのときは LED が消灯し - 44dB の入力感度です。
入力感度切り替えは、ディスプレイ内 MON/CUE ファンクションの TALKBACK 画面)で行います
 - ⑤ TALKBACK ASSIGN [TO MON B] スイッチ & LED
トークバック信号を MONITOR OUT 端子 B に送信するスイッチです。
オンのときに、スイッチの LED が点灯します。
-  **!** トークバック信号を MONITOR OUT 端子 A に直接送ることはできません。必要ならば、IN PATCH ファンクションで、トークバック信号を任意のインプットチャンネルに立ち上げ、MONITOR OUT 端子 A へと送ってください。
- ⑥ TALKBACK ASSIGN [TB OUT] スイッチ & LED
トークバック用のダイレクト出力から送出される信号のオン/オフを切り替えます(オンのときにスイッチの LED が点灯します)。
トークバック用のダイレクト出力として使用する物理的な出力端子は、ディスプレイ内 MON/CUE ファンクションの TALKBACK 画面)で選択します。
 - ⑦ [TB ON] スイッチ & LED
トークバック信号のオン/オフを切り替えるスイッチです。
オンのときにはスイッチの LED が点灯し、ディスプレイ内(MON/CUE ファンクションの TALKBACK 画面)であらかじめ指定したバスや出力端子へとトークバック信号が送られます。

[TB ON] スイッチの使用方法には、次の 2 種類があります。

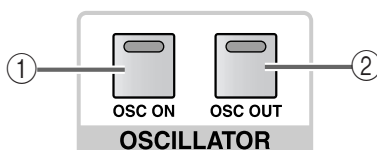
- 2 秒以上スイッチを押し続ける
一般的なトークバックの使用方法です。スイッチを押している間のみトークバックがオンとなり、スイッチを離すとオフになります。

- スイッチを押し、すぐに離す
スイッチを離しても LED が点灯を続け、トークバックが引き続きオンの状態となります。もう一度スイッチを押してすぐに離すと、オフになります。

⚠ [TB ON] スイッチがオフの場合 [OSC ON] スイッチが押されると、トークバック用ダイレクト出力からは OSC の信号が出力されます。

OSCILLATOR(オシレーター)セクション

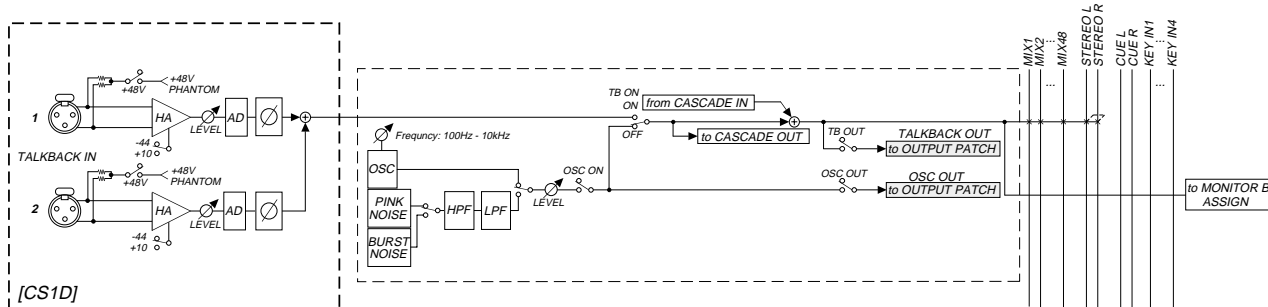
内蔵オシレーターから生成されるサイン波やノイズを、任意のバスや出力端子に送るセクションです。



- ① [OSC ON] スイッチ & LED
内蔵オシレーターから MIX バス、MATRIX バス、STEREOバスへと出力される信号のオン/オフを切り替えます(オンのときには、スイッチのLEDが点灯します)。
波形の種類や周波数、出力レベル、出力先の設定は、ディスプレイ(MON/CUEファンクションのOSCILLATOR画面)で行います。

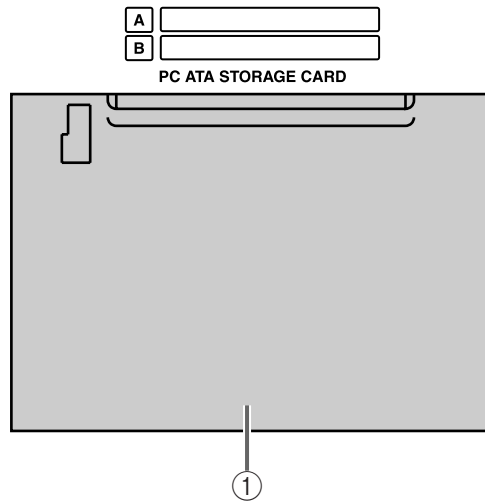
- ② [OSC OUT] スイッチ & LED
内蔵オシレーター用のダイレクト出力から送出される信号のオン/オフを切り替えます(オンのときにスイッチのLEDが点灯します)。
なお、オシレーター用のダイレクト出力として使用する物理的な出力端子は、ディスプレイ内(MON/CUEファンクションのOSCILLATOR画面)で選択します。

TALKBACK/OSCILLATOR セクションの信号の流れ



カードスロットセクション

シーンメモリーや各種ライブラリーを PCMCIA Type II カードに保存するセクションです。



- ① [PC ATA STORAGE CARD] カードスロット
PCMCIA Type II に対応したカードを 2 枚まで装着
でき、シーンメモリーや各種ライブラリーをカード
にロード/セーブするためのスロットです。

ロード/セーブ操作はディスプレイ内(UTILITY
ファンクションのLOAD/SAVE 画面)で行います。

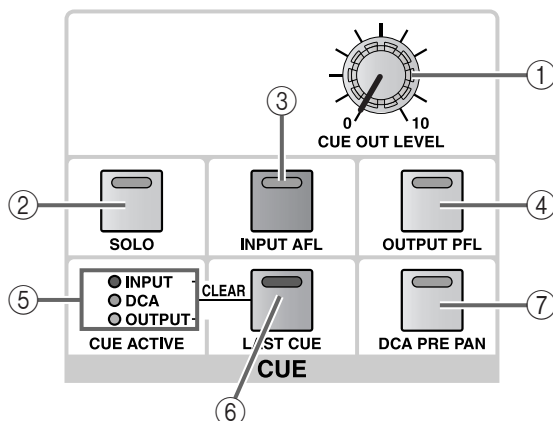
- ⚠ Type III のカードは使用できませんので、ご注意く
ださい。

ATA 準拠の PC FLASH STORAGE CARD、また
はコンパクトフラッシュにそのカードの動作が保
証された PC カードアダプターをつけた場合のみが
使用できます。これ以外のメディアの動作は、保証
致しかねます。

上記に挙げたメディアは、通常フォーマットされた
状態で市販されています。CS1D にはフォーマット
機能がありませんので、フォーマットが必要な場合
はパソコンなどの外部機器をご利用ください。

CUE(キュー)セクション

[CUE] スイッチで選択されたチャンネルのキューポイントやモニター方法を決定するセクションです。



- ① [CUE OUT LEVEL] ボリューム
CUE OUT 端子から出力される信号の出力レベルを設定するアナログボリュームです。



このレベルの値は、シーンにメモリーしたり、外部から(または内部のソフトウェアから)コントロールすることはできません。

- ② [SOLO] スイッチ & LED
[CUE] スイッチを使ったモニター方法として CUE モードまたは SOLO モードを選択するスイッチです。

スイッチがオフのとき(LED が消灯しているとき)は CUE モードを表し、オンのとき(LED が点滅しているとき)は SOLO モードであることを表します。モードを CUE モードから SOLO モードに変更する場合には、[SOLO] スイッチを 2 秒間以上押し続けてください。SOLO モードから CUE モードに変更する場合には、[SOLO] スイッチを押し続けてください。

それぞれのモードが選ばれたときの動作は、次の通りです。

- CUE モード

[CUE] スイッチが押されたチャンネルの信号を専用の CUE バスに送り、CUE バスを経由して CUE OUT 端子、MONITOR OUT 端子 A、PHONES 端子からモニターする方法です。

この方法を使えば、他のバスには影響を与えずにインプット系 / アウトプット系チャンネルの信号がモニターできます。

- SOLO モード

MIX、MATRIX、STEREO A/B の各バスに特定のチャンネルの信号のみを出力する、いわゆる“ソロ機能”です。

[CUE] スイッチが押されたチャンネルの信号のみが MIX、MATRIX、STEREO A/B の各バスに送られ、それ以外のチャンネルはミュートされます。

SOLO モードが選ばれているときは、CUE OUT 端子、MONITOR OUT 端子 A、PHONES 端子からモニター可能な信号として、CUE バス([CUE] スイッチが押されたチャンネルの信号)または MONITOR バ

ス(MONITOR A ブロックで選ばれたソース)が選択できます。この設定は、ディスプレイ内(MON/CUE ファンクションの CUE/SOLO 画面)で行います。



[SOLO] スイッチがオンの場合でも、任意のインプット系チャンネルまたはアウトプット系チャンネルのみを、ソロ操作から除外することができます(MON/CUE ファンクションの CUE/SOLO 画面)。メインの STEREO チャンネルや外部レコーダーに信号を供給する MIX チャンネルなど、誤ってソロ状態になっては困るチャンネルにプロテクトをかけたいときに便利です。

- ③ [INPUT AFL] スイッチ & LED
入力系チャンネル(インプットチャンネル、ST IN チャンネル)で [CUE] スイッチを押したときに、信号経路のどの位置から信号をモニターするかを設定します。

このスイッチがオンのときは LED が点灯し、AFL(アフターフェーダーリッスン)の位置から CUE バスに信号が送られます。

また、オフのときは、PFL(プリフェーダーリッスン)の位置から CUE バスに信号が送られます。



このスイッチの LED が点灯している場合は、さらにプリパンまたはポストパンの位置が選択できます。この選択は、ディスプレイ内 MON/CUE ファンクションの CUE/SOLO 画面で行います。

- ④ [OUTPUT PFL] スイッチ & LED
出力系チャンネル(MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネル)で [CUE] スイッチを押したときに、信号経路のどの位置から信号をモニターするかを設定します。

このスイッチがオンのときは(LED が点灯します)、PFL(プリフェーダーリッスン)の位置から CUE バスに信号が送られます。また、オフのときは、POST ON([ON] スイッチの後)の位置から CUE バスに信号が送られます。

- ⑥ CUE ACTIVE [INPUT]/[DCA]/[OUTPUT] LED
モニターの状況を表す LED です。
- 現在 [CUE] スイッチが一箇所でもオンになっていれば、そのモニターソースに対応する LED が点灯します。それぞれの LED が対応するモニターソースは、次の通りです。
- INPUT
INPUT CUE グループのチャンネル(インプットチャンネル、ST IN チャンネル)をモニターしているときに点灯します。
 - DCA
DCA CUE グループをモニターしているときに点灯します。
 - OUTPUT
OUTPUT CUE グループのチャンネル(MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネル)をモニターしているときに点灯します。
[INPUT]/[DCA]/[OUTPUT] がすべて点灯
次のような INPUT/DCA/OUTPUT CUE 以外の CUE グループの CUE ボタンやスイッチがオンされているときに、3 つの LED がすべて点灯します。
 - EFFECT CUE ボタン(EFFECT ファンクション)
 - GATE KEY IN CUE ボタン(IN GATE/COMP ファンクションの GATE PRM 画面)
または INPUT SELECTED CHANNEL の NOISE GATE KEY IN CUE スイッチ
 - SUB IN CUE ボタン(MATRIX/ST ファンクションの SUB IN 画面)
- ⑥ [LAST CUE] スイッチ & LED
複数のチャンネルで [CUE] スイッチが押された場合の動作を設定するスイッチです。
- LED が点灯しているときは LAST CUE モード、消灯しているときは MIX CUE モードが選ばれています。それぞれの動作は、次の通りです。
- LAST CUE モード
最後に [CUE] スイッチで選択されたチャンネルのみをモニターします。
 - MIX CUE モード
現在 [CUE] スイッチがオンに設定されているすべてのチャンネルをミックスした状態でモニターします。
- ⚠ MIX CUE モードは、インプット系チャンネル、アウトプット系チャンネル、および DCA セクションの [CUE] スイッチの操作に対してのみ、有効です。
- 例えば、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの NOISE GATE KEY IN [CUE] スイッチをオンにしている間は、そのインプットチャンネルに内蔵されたノイズゲートのキーイン信号のみが、優先的にモニターされます。



PM1D システムのキューは、

- 1) INPUT CUE グループ
(インプットチャンネル、ST IN チャンネルのキュー信号)
- 2) DCA CUE グループ
(DCA グループのキュー信号)
- 3) OUTPUT CUE グループ
(MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネルのキュー信号)
- 4) INPUT/DCA/OUTPUT CUE 以外の CUE グループ
(EFFECT ファンクション内にある EFFECT CUE ボタン、IN GATE/COMP ファンクションの GATE PRM 画面内や SELECTED INPUT CHANNEL 内にある KEY IN CUE ボタン、MATRIX/ST ファンクションの SUB IN 画面内にある SUB IN CUE ボタン)

という 4 つのグループに分類することができます。

これら 4 つのグループの [CUE] スイッチやボタンを同時にオンにすることはできません。後から押した [CUE] スイッチやボタンが所属するグループが優先され、そのグループの信号がモニター可能となります。

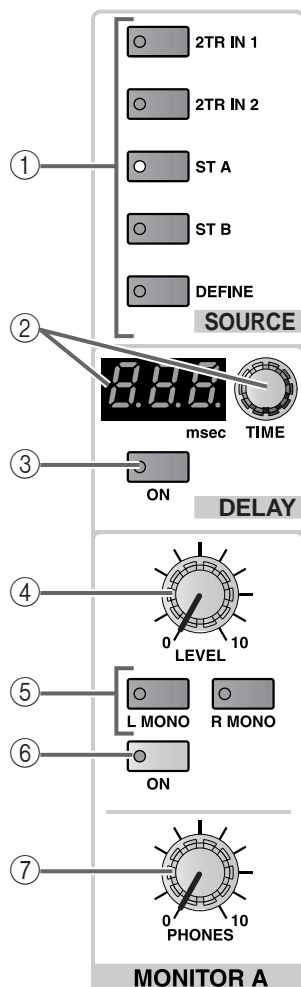
なお、グループを「OUTPUT CUE DCA CUE」、「OUTPUT CUE INPUT CUE」、「DCA CUE INPUT CUE」、「INPUT/OUTPUT/DCA CUE INPUT/OUTPUT/DCA 以外の CUE」の順で切り替えた場合は、切り替える前のグループや [CUE] スイッチやボタンの状態が記憶されており、現在オンになっている [CUE] スイッチやボタンをすべてオフにすれば、以前のグループに復帰します。

[LAST CUE] スイッチを押して LAST CUE モードから MIX CUE モードに(またはその逆に)切り替えると、それまで有効だったキュー(ソロ)が解除されます。

- ⑦ [DCA PRE PAN] スイッチ & LED
DCA GROUP ブロックの [CUE] スイッチを使って、インプット系チャンネルを割り当てた DCA グループをモニターするときに、信号経路のどの位置からモニターするかを設定します。
- このスイッチをオンに設定した場合、インプット系チャンネルを割り当てた DCA グループの [CUE] スイッチをオンにしたときに、パン直前の信号をモニターできます。また、このスイッチをオフに設定した場合は、パン直後の信号をモニターできます。
- ⚠ このスイッチは、インプット系チャンネルが割り当てられた DCA グループに対してのみ、有効です。[CUE] スイッチを使って、アウトプット系チャンネルが割り当てられた DCA グループをモニターする場合、信号は常に POST ONK [ON] スイッチの後から CUE バスへと送られます。

MONITOR A(モニターA)セクション

MONITOR A 出力のモニターソースの選択やレベル調節を行うセクションです。



- ① MONITOR A SOURCE [2TR IN 1]/[2TR IN 2]/[ST A]/[ST B]/[DEFINE] スイッチ & LED
MONITOR A 出力のモニターソースを選択するスイッチです。

現在選ばれているソースに相当するスイッチのLEDが点灯します(複数選択は不可)。

それぞれのスイッチが対応するソースは、次の通りです。

• [2TR IN 1] スイッチ

CS1D のリアパネルに配置された 2 TRACK IN DIGITAL 1 端子または 2 TRACK IN ANALOG 1 端子からの入力信号をモニターします。

アナログとデジタルの選択はディスプレイ内(MON/CUE ファンクションの 2TR IN 画面)で行います。

• [2TR IN 2] スイッチ

CS1D のリアパネルに配置された 2 TRACK IN DIGITAL 2 端子または 2 TRACK IN ANALOG 2 端子からの入力信号をモニターします。

アナログとデジタルの選択はディスプレイ内(MON/CUE ファンクションの 2TR IN 画面)で行います。

• [ST A] スイッチ

STEREO A チャンネルの出力信号をモニターします。

• [ST B] スイッチ

STEREO B チャンネルの出力信号をモニターします。

• [DEFINE] スイッチ

ディスプレイ内(MON/CUE ファンクションの MONITOR A 画面)であらかじめお客様ご自身が指定した信号(MIX 1 ~ 48、MATRIX 1 ~ 24、2TR IN 3 ~ 6、DIRECT IN)をモニターします。



PM1D が初期状態のときは、[CUE] スイッチが一箇所でもオンになっている間、MONITOR A SOURCE スイッチによる設定が無効となり、キュー(ソロ)の信号が MONITOR OUT A 端子 / MONITOR A ヘッドフォン端子から出力されます。

ただし、[CUE] スイッチの操作を無視して、MONITOR A SOURCE スイッチで選択したソースを MONITOR OUT A 端子から常時出力することも可能です。この設定はディスプレイ内(MON/CUE ファンクションの MONITOR A 画面)で行います。

- ② MONITOR A DELAY [TIME] エンコーダ - & [VALUE] インジケータ
- MONITOR A DELAY [TIME] エンコーダは、MONITOR A 出力およびキュー - 出力に内蔵されたディレイのディレイタイムを設定するのに使用します。

現在のディレイタイムがミリ秒単位で DELAY TIME [VALUE] インジケータに表示されます。

ディレイタイムの設定範囲は、0msec ~ 750msec です。

- ③ MONITOR A DELAY [ON] スイッチ & LED
- MONITOR A 出力に内蔵されたディレイのオン/オフを切り替えるスイッチです。

オンのときにスイッチの LED が点灯し、MONITOR A DELAY TIME [VALUE] インジケータ()に表示されている時間だけ、出力信号が遅延します。

- ④ MONITOR A [LEVEL] ボリューム
- MONITOR A の出力レベルを設定するアナログボリュームです。



このレベルの値は、シーンにメモリーしたり、外部から(または内部のソフトウェアから)コントロールすることはできません。

- ⑤ MONITOR A [L MONO]/[R MONO] スイッチ & LED

MONITOR A 出力のステレオ/モノラルを切り替えるスイッチです。各スイッチの LED の点灯/消灯状態に応じて、MONITOR A の出力信号が次のように変化します。

MONITOR A [L MONO]/[R MONO] スイッチ

[L MONO] スイッチ	[R MONO] スイッチ	MONITOR A の出力信号
消灯 	消灯 	ステレオ信号
点灯 	消灯 	左チャンネルのみのモノラル信号
消灯 	点灯 	右チャンネルのみのモノラル信号
点灯 	点灯 	左チャンネル + 右チャンネルがミックスされたモノラル信号

- ⑥ MONITOR A [ON] スイッチ & LED
- MONITOR A 出力のオン/オフを切り替えます。オンのときにスイッチの LED が点灯します。

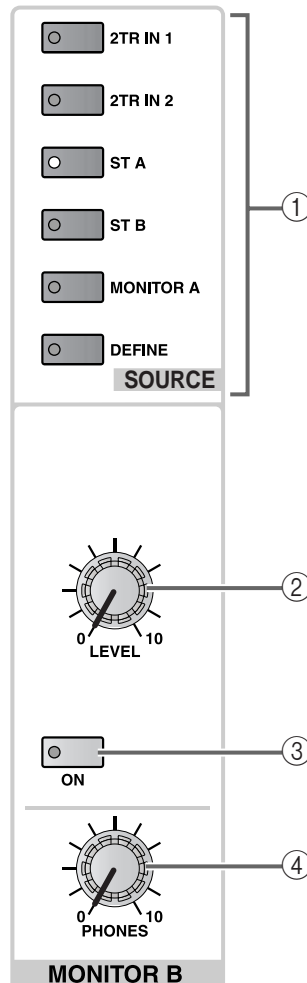
- ⑦ MONITOR A PHONES [LEVEL] ボリューム
- MONITOR A ヘッドフォン端子の出力レベルを設定するアナログボリュームです。



このレベルの値は、シーンにメモリーしたり、外部から(または内部のソフトウェアから)コントロールすることはできません。

MONITOR B(モニターB)セクション

MONITOR B 出力のモニターソースの選択やレベル調節を行うセクションです。



- ① MONITOR B SOURCE [2TR IN 1]/[2TR IN 2]/[ST A]/[ST B]/[MONITOR A]/[DEFINE] スイッチ & LED
MONITOR B 出力のモニターソースを選択するスイッチです。

現在選ばれているソースに相当するスイッチの LED が点灯します(複数選択は不可)。

それぞれのスイッチが対応するソースは、次の通りです。

- [2TR IN 1] スイッチ
CS1D のリアパネルに配置された 2 TRACK IN DIGITAL 1 端子または 2 TRACK IN ANALOG 1 端子からの入力信号をモニターします。

アナログとデジタルの選択はディスプレイ内(MON/CUE ファンクションの 2TR IN 画面)で行います。

- [2TR IN 2] スイッチ
CS1D のリアパネルに配置された 2 TRACK IN DIGITAL 2 端子または 2 TRACK IN ANALOG 2 端子からの入力信号をモニターします。

アナログとデジタルの選択はディスプレイ内(MON/CUE ファンクションの 2TR IN 画面)で行います。

- [ST A] スイッチ
STEREO A チャンネルの出力信号をモニターします。

- [ST B] スイッチ
STEREO B チャンネルの出力信号をモニターします。

- [MONITOR A] スイッチ
MONITOR A セクションでモニターソースして選択されたものと同じ信号をモニターします。

このスイッチが選択されている場合、MONITOR B セクションで CUE バスもモニター可能となります。

- [DEFINE] スイッチ
ディスプレイ内(MON/CUE ファンクションの MONITOR B 画面)であらかじめお客様ご自身が指定した信号(MIX 1 ~ 48、MATRIX 1 ~ 24、2TR IN 3 ~ 6、DIRECT IN)をモニターします。

- ② MONITOR B [LEVEL] ボリューム
MONITOR B の出力レベルを設定するアナログボリュームです。



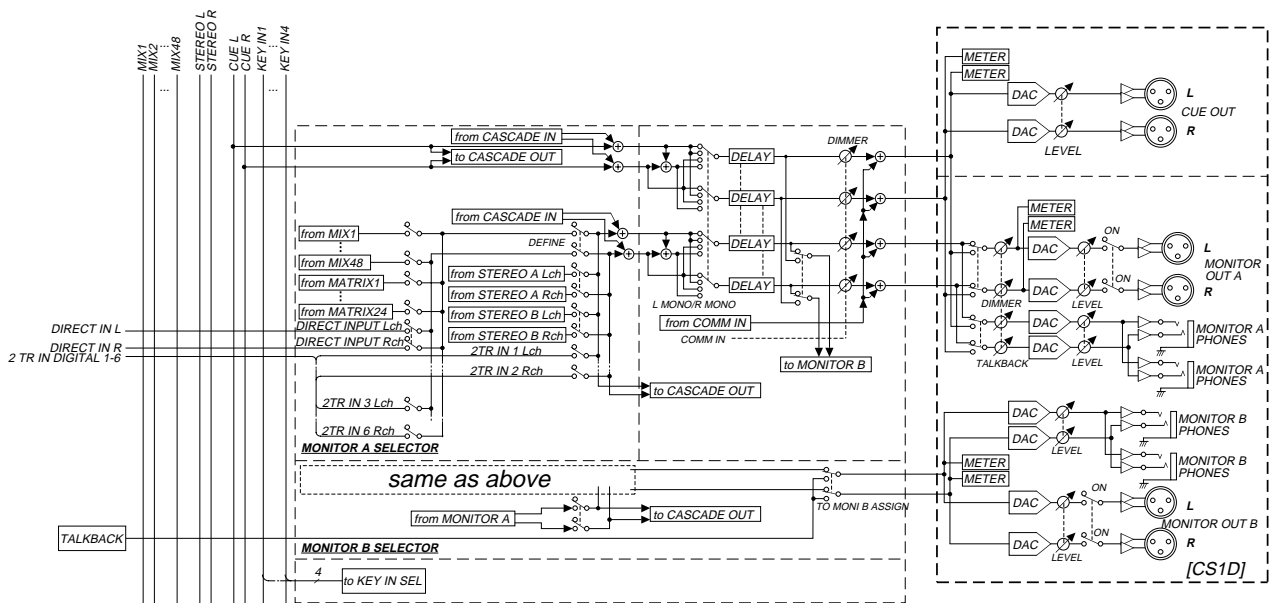
このレベルの値は、シーンにメモリーしたり、外部から(または内部のソフトウェアから)コントロールすることはできません。



このレベルの値は、シーンにメモリーしたり、外部から(または内部のソフトウェアから)コントロールすることはできません。

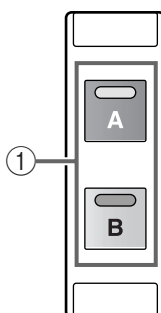
- ③ MONITOR B [ON] スイッチ & LED
MONITOR B 出力のオン/オフを切り替えます。
オンのときにスイッチのLED が点灯します。
- ④ MONITOR B PHONES [LEVEL] ボリューム
MONITOR B ヘッドフォン端子の出力レベルを設定するアナログボリュームです。

MONITOR A/B セクションの信号の流れ



ENGINE(エンジン)セクション

ミラーモードで動作しているときに1台のCS1Dに対して2台のDSPユニットDSP1D(またはDSP1D-EX)を接続したときに、どちらのDSPユニットをコントロールするかを設定します。



ENGINE

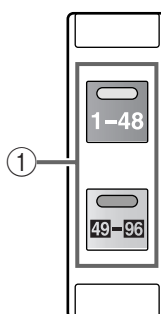
- ① ENGINE [A]/[B] スイッチ & LED
2台のDSPユニットDSP1D(またはDSP1D-EX)のうち、CS1DでコントロールするDSPユニットを接続するスイッチです。

現在選ばれているスイッチのLEDが点灯します。

⚠ PM1Dシステム Ver1.0では、ミラーモードで使用する場合を除き、DSPユニットの増設はサポートしていません。

GLOBAL LAYER(グローバルレイヤー)セクション

DSPユニットにDSPカードが増設された96CHモデルで、操作する入力チャンネルを選択するセクションです。{48CHモデルでは、このセクションは無効です}



GLOBAL LAYER

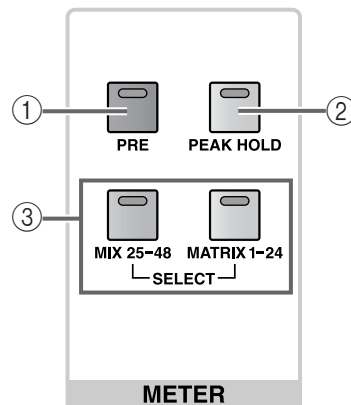
- ① [1-48]/[49-96] スイッチ & LED
96CHモデルのINPUTブロック1~4で操作する入力チャンネルとして、1~48または49~96を選択するスイッチです。

同じように、ST INブロックで操作するST INチャンネルとして、1~4または5~8が切り替わります。

現在選ばれているスイッチのLEDが点灯します。

METER(メーター)セクション

レベルメーターにレベルを表示するチャンネルを選択したり、レベルを検出する位置を決定するセクションです。



- ① METER [PRE] スイッチ & LED
 アウトプット系チャンネルのモジュールに搭載されたレベルメーターのメーターポイント(レベルを検出する位置)として、PRE(スイッチのLEDが点灯した状態)またはPOST(スイッチのLEDが消灯した状態)を選択します。
- “PRE”または“POST”のどちらを選択した場合でも、実際に信号経路のどの位置でレベルを検出するかを、ディスプレイ内(METER ファンクションのMIX 1-48 画面またはMATRIX 1-24/ ST / MONITOR 画面)で設定することができます。
- 次の表は、インプット系チャンネルとアウトプット系チャンネルで、選択可能なメーターポイントを表したものです。
- ② METER [PEAK HOLD] スイッチ & LED
 アウトプット系チャンネルのメーター表示のピークホールド機能のオン/オフを切り替えます。
- オンのときにはスイッチのLEDが点灯し、ピークレベルに相当するメーターが点灯したままとなります。
- ③ METER SELECT [MIX 25-48]/[MATRIX 1-24] スイッチ & LED
 メーターブリッジの右側に並んだ24本のメーターで、レベルを表示するチャンネルを選びます。
- [MIX 25-48] スイッチがオンのときはMIXチャンネル25～48、[MATRIX 1-24] スイッチがオンのときはMATRIXチャンネル1～24のレベルが表示されます。

アウトプット系チャンネルで選択可能なメーターポイント

PRE ボタン	
PRE EQ	EQ 直前の位置
PRE FADER	フェーダー直前の位置
POST ボタン	
POST FADER	フェーダー直後の位置
POST ON	[ON] スイッチ後の位置



[PRE]スイッチの操作は、インプット系チャンネルのレベルメーターには影響しません。インプット系チャンネルのメーターポイントは、ディスプレイ内(METER ファンクション画面)でのみ設定可能で、次の5つのポイントの中から1つを選択します。

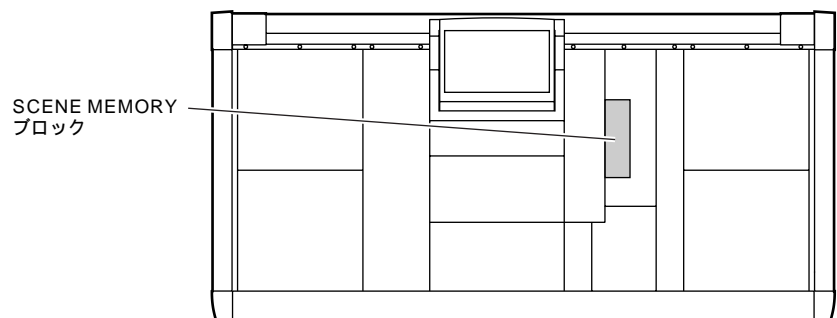
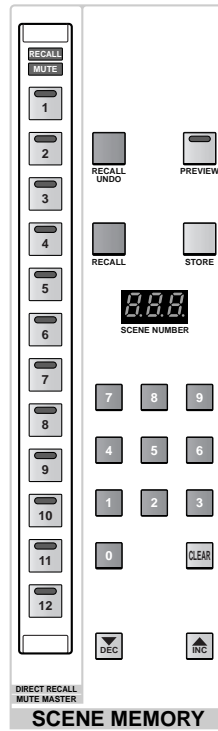
インプット系チャンネルで選択可能なメーターポイント

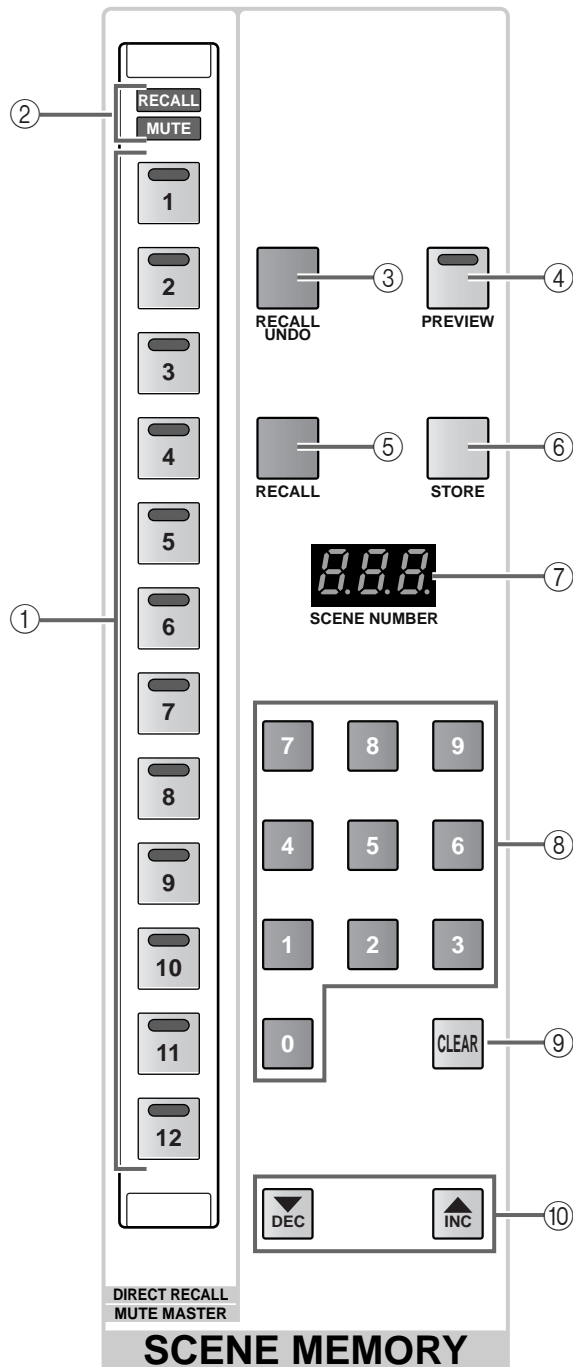
PRE ATT	アッテネーター前の位置
PRE GATE	内蔵ゲート直前の位置
PRE FADER	フェーダー直前の位置
POST FADER	フェーダー直後の位置
POST ON	[ON] スイッチ直後の位置

SCENE MEMORY(シーンメモリー) ブロック

【機能】

ミックスパラメーターをシーンメモリーにストア(保存)/リコール(読み込み)するブロックです。また、ミュートグループ1～12のミュート操作も、このブロックで行います。





- ① SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチ & LED
メモリーにストアされたシーンの中から、あらかじめ割り当てられた12のシーンを直接リコールするスイッチです。

スイッチごとのシーン番号の割り当ては、ディスプレイ内(SCENEファンクションのDIRECT RECALL画面)で行います。



SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチは、ミュートグループ 1 ~ 12 のミュートオン/オフを切り替えるミュートマスタースイッチとしても利用できます。どちらの機能を利用するかは、ディスプレイ内(SCENEファンクションのDIRECT RECALL画面)で選択します。

- ② SCENE MEMORY [RECALL]/[MUTE] LED
SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチ() の機能を表示する LED です。

ディスプレイ内(SCENEファンクションのDIRECT RECALL画面)で選択された機能に応じて、いずれか一方の LED が点灯します。

- [RECALL] LED が点灯している場合
SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチは、あらかじめ割り当てられた 12 のシーンを直接リコールするためのダイレクトリコールスイッチとして機能します。

- [MUTE] LED が点灯している場合
SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチは、ミュートグループ 1 ~ 12 のミュートのオン/オフを切り替えるミュートマスタースイッチとして機能します。

- ③ SCENE MEMORY [RECALL UNDO] スイッチ
最後に行ったシーンのリコール操作を取り消すためのスイッチです。

誤って不要なシーンを呼び出してしまったときにこのスイッチを押せば、シーンをリコールする直前の状態に戻せます。



PM1D システムの電源を入れてから、最初にシーンをリコールするまでは、このスイッチは無効となります。

- ④ SCENE MEMORY [PREVIEW] スイッチ & LED
シーンのリコール操作を行ったときの動作として、NORMAL モードまたは PREVIEW モードを選択するスイッチです。

PREVIEW モードが選ばれているときはスイッチのLED が点灯、NORMAL モードでは消灯します。

それぞれのモードの機能は、次の通りです。

● NORMAL モード

通常の方法でシーンのストアやリコールを行うモードです。

このモードで新規シーンをリコールした場合、ミックスパラメーターが新規シーンの設定値に書き換えられます。

● PREVIEW モード

システム内部の信号処理には影響を与えずに、メモリーにストアされたシーンやユニット、パッチ、ネームの設定値を確認するモードです。

このモードでシーンをリコールすると、新規のシーンに含まれるミックスパラメーターの設定値が CS1D のパネル上に表示されますが、内部の信号処理はリコール操作前の状態のままとなります。

また、パネル上のスイッチ / エンコーダー類を操作した場合、CS1D のパネル上の表示は変化しますが、この場合も内部の信号処理は影響を受けません。必要ならば、修正内容を任意のシーン番号やライブラリー番号に保存することも可能です。

PREVIEWモードは、シーンをリコールする前にパラメーターの設定値を確認しておきたい場合、もしくはリコールする前にパラメーターの値を修正 / 保存しておきたい場合に便利です。



SCENE [PREVIEW] スイッチをオフにして、PREVIEW モードから抜け出たときは、PREVIEW モードに入る前の状態に戻ります。

- ⑤ SCENE MEMORY [RECALL] スイッチ
シーンをリコールするためのスイッチです。

● SCENE MEMORY [PREVIEW] スイッチがオフの場合 (NORMAL モード)

SCENE MEMORY [0] ~ [9] スイッチ() や SCENE MEMORY [/DEC][/INC] スイッチ() を使って読み込み元となるシーン番号を選び、このスイッチを押すと、[SCENE NUMBER] インジケータ() に表示されている番号のシーンがメモリーから読み込まれ、現在のミックスパラメーターの設定値に上書きされます。

● SCENE MEMORY [PREVIEW] スイッチがオンの場合 (PREVIEW モード)

読み込み元となるシーン番号を選び、このスイッチを押すと、そのシーンに含まれるミックスパラメーターの設定値が CS1D のパネル上に表示されますが、内部の信号処理は影響を受けません。



必要ならば、特定のチャンネルのみをリコールの対象から除外し、リコール操作を行っても影響を受けないように設定することができます (リコールセーフ)。

リコールの対象から除外するチャンネルの選択は、ディスプレイ内 (SCENEファンクションの RECALL SAFE 画面) で行います。

- ⑥ SCENE MEMORY [STORE] スイッチ
シーンをストアするためのスイッチです。

● SCENE MEMORY [PREVIEW] スイッチがオフの場合 (NORMAL モード)

このスイッチを押すと、[SCENE NUMBER] インジケータ() に表示されている番号に、現在のミックスパラメーターの設定値が保存されます。

必要ならば、保存先のシーン番号を変更することも可能です。

● SCENE MEMORY [PREVIEW] スイッチがオンの場合 (PREVIEW モード)

PREVIEW モードに入った直後にこのスイッチを押すと、[SCENE NUMBER] インジケータに表示されている番号に、PREVIEWモードに入る以前のパラメーターの設定値が保存されます。

必要ならば、保存先のシーン番号を変更できます。

PREVIEWモードに入り、リコール操作を行った後でこのスイッチを押すと、[SCENE NUMBER] インジケータに表示されている番号に、最後にリコールしたシーンが保存されます (リコール操作後に行った変更は、保存先にも反映されます)。

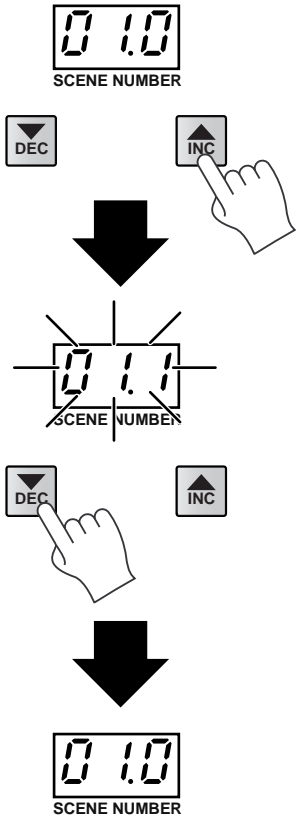
この場合も、必要ならば保存先のシーン番号を変更できます。

- ⑦ [SCENE NUMBER] インジケータ
シーンメモリーの番号を表示するインジケータです。PM1D システムのシーン番号は 00 ~ 99 の整数の部分と、.0 ~ .9 の小数点以下の部分から構成されており、00.0 から 99.9 まで、1000 種類のシーンを内蔵メモリーにストアできます。

最後にリコールしたシーン以外の番号が表示されているときは、このインジケータの数字が点滅します。この点滅は、表示されているシーン番号が、現在 CS1D 上で操作しているミックスパラメーターと異なることを表しています。

最後にリコールしたシーンの番号をもう一度選択するか、新規にシーンをリコールしたり、シーンをストアすれば、数字の点滅が止まります。

[SCENE NUMBER]



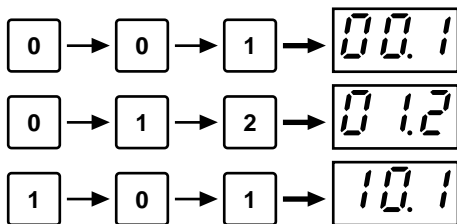
シーンをリコールした直後は、
数字が点灯しています

シーン番号を変更すると、数字
が点滅に変わります

シーン番号を元に戻すか、別の
シーンをリコールすれば、点滅
が点灯に戻ります

- ⑧ SCENE MEMORY [0] ~ [9] スイッチ
[SCENE NUMBER] インジケータに表示される
シーンメモリー番号を、3桁の数値で指定するス
イッチです。整数部分に当たる 2 桁の値と、小
数点以下の部分に当たる 1 桁の値を続けて入
力してください(整数部分が 1 桁の場合は、最
初に 0 を追加します)。

SCENE MEMORY [0] ~ [9] スイッチを使ったシ
ーン番号の入力例



- ⑨ SCENE MEMORY [CLEAR] スイッチ
[SCENE NUMBER] インジケータに表示されて
いる番号を変更前の番号に戻すスイッチです。

- ⑩ SCENE MEMORY [/DEC][/INC] スイッチ
[SCENE NUMBER] インジケータに表示される
番号を増減させるスイッチです。

PM1Dシステムが初期状態のときは、SCENE MEMORY [/DEC][/INC] スイッチを押すたびに、実際にデータが保存されているかどうかにかかわらず、[SCENE NUMBER] インジケータに表示される番号が 0.1 単位で上下します。

例えば、SCENE MEMORY [/INC] スイッチを繰り返し押し続けた場合は、表示される番号が次のように変化します。

□ データが保存されたシ - ン番号
■ データのないシ - ン番号

00.0	00.1	00.2	00.3	00.4	00.5	00.6	00.7	00.8	00.9
01.0	01.1	01.2	01.3	01.4	01.5	01.6	01.7	01.8	01.9
02.0	02.1	02.2	02.3	02.4	02.5	02.6	02.7	02.8	02.9
03.0	03.1	03.2	03.3	03.4	03.5	03.6	03.7	03.8	03.9

しかし、必要ならば、データの保存されていない番号のみスキップすることも可能です。この設定は、SCENE ファンクションの MEMORY 画面で行います。この画面で BLANK SKIP ボタンをオンに設定すれば、次の図のように、データが保存されていない番号はスキップされます。

BLANK SKIP は、RECALL 可能な全てのシーンメモリーを対象とします。(プリセットされているシーンメモリーも含まれます。)また、RECALL できるシーン番号の一番大きなシーンと一番小さな 00.0 間も移動します。

□ データが保存されたシ - ン番号
■ データのないシ - ン番号

00.0	00.1	00.2	00.3	00.4	00.5	00.6	00.7	00.8	00.9
01.0	01.1	01.2	01.3	01.4	01.5	01.6	01.7	01.8	01.9
02.0	02.1	02.2	02.3	02.4	02.5	02.6	02.7	02.8	02.9
03.0	03.1	03.2	03.3	03.4	03.5	03.6	03.7	03.8	03.9



USER DEFINE スイッチに、SCENE MEM INC/DEC RECALL を割り当てた場合の動作とは異なります。この場合、プリセットされているシーンメモリーを含まずにスキップされます。また、RECALL できるシーンメモリーの一番小さな番号と一番大きな番号間でのスキップも行われません。

□ データが保存されたシ - ン番号
■ データのないシ - ン番号

00.0	00.1	00.2	00.3	00.4	00.5	00.6	00.7	00.8	00.9
01.0	01.1	01.2	01.3	01.4	01.5	01.6	01.7	01.8	01.9
02.0	02.1	02.2	02.3	02.4	02.5	02.6	02.7	02.8	02.9
03.0	03.1	03.2	03.3	03.4	03.5	03.6	03.7	03.8	03.9

【操作手順】

シーンをストアする

現在のミックス設定を、新規のシーンとして保存します。



PM1D システムのシーンには、CS1D 上のすべての操作子の設定(ディスプレイのブライツネスや、アナログボリュームの設定を除きます)に加え、次に挙げるディスプレイ内のファンクションの設定が含まれます。

- ・INPUT 系のすべてのファンクション
- ・OUTPUT 系のすべてのファンクション
- ・EFFECT ファンクション
- ・GEQ ファンクション

⚠ 以下の操作を行う前に、SCENE MEMORY ブロックの SCENE MEMORY [PREVIEW] スイッチ () がオフ(NORMALモード)になっていることを確認してください。

1. CS1D のパネル上の操作子を使ってミックスパラメーターを設定してください。
2. 必要ならば、SCENE MEMORY [0] ~ [9] スイッチ、または SCENE MEMORY [/DEC][/INC] スイッチを使って、保存先のシーン番号を選択してください。
新しいシーン番号を選ぶと、[SCENE NUMBER] インジケーターに表示される番号が点滅します。
この点滅は、表示されているシーン番号が、現在 CS1D 上で操作しているミックスパラメーターと異なることを表しています。
3. SCENE MEMORY [STORE] スイッチを押してください。
シーンにタイトルを付けてストアする SCENE STORE ポップアップウィンドウが現れます。必要に応じて、タイトルやコメントを付けてください(文字の入力方法は CS1D 操作マニュアル(基本操作編) P20)。
4. [CURSOR] スイッチを使って画面上の STORE ボタンにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押してください。
ストア操作を確認するメッセージがディスプレイに表示されます。OK を選択すると、現在のミックスパラメーターの設定内容が手順 2 で選択したシーン番号に保存されます。



SCENE MEMORY [STORE] スイッチを押したときに、ストア操作を確認するメッセージを表示させないことも可能です。
この設定は、ディスプレイ内(UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面)で行います。

⚠ そのシーンとリンクした UNIT、PATCH、NAME の各ライブラリーに変更箇所があれば、SCENE STORE ポップアップウィンドウに続いて、該当するライブラリーのポップアップウィンドウが表示されます。必要に応じてライブラリーのストア操作を行ってください。

シーンをリコールする

メモリーに保存されたシーンを読み出します。

⚠ 以下の操作を行う前に、SCENE MEMORY ブロックの SCENE MEMORY [PREVIEW] スイッチ () がオフ(NORMALモード)になっていることを確認してください。

1. SCENE MEMORY [0] ~ [9] スイッチ、または SCENE MEMORY [/DEC][/INC] スイッチを使って、読み出し元となるシーン番号を選択してください。
新しいシーン番号を選ぶと、[SCENE NUMBER] インジケーターに表示される番号が点滅します。
2. SCENE MEMORY [RECALL] スイッチを押してください。
リコール操作を確認するメッセージがディスプレイに表示されます。OK を選択すると手順 1 で選んだ番号のシーンを読み出されます。



SCENE MEMORY [RECALL] スイッチを押したときに、リコール操作を確認するメッセージを表示させないようにすることも可能です。
この設定は、ディスプレイ内(UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面)で行います。

SCENE MEMORY [RECALL UNDO] スイッチを押せば、リコール操作を行う直前の状態に戻すことができます。ただし、電源投入直後や PREVIEW モードでの動作中など、アンドゥ操作が行えないときに [RECALL UNDO] スイッチを押すと、“CANNOT UNDO!”とメッセージが表示されます。

PREVIEW モードを利用する

PREVIEW モードを使えば、システム内部の信号処理には影響を与えずに、メモリーにストアされたシーンの設定値を確認したり、その設定値を修正して保存することができます。

1. SCENE MEMORY [PREVIEW] スイッチをオンにして、スイッチの LED を点灯させてください。
SCENE MEMORY ブロックが PREVIEW モードとなります。
2. SCENE MEMORY [0] ~ [9] スイッチ、または SCENE MEMORY [/DEC][/INC] スイッチを使って、読み込み元となるシーン番号を選択してください。
新しいシーン番号を選ぶと、[SCENE NUMBER] インジケーターに表示される番号が点滅します。
3. SCENE MEMORY [RECALL] スイッチを押してください。
手順 2 で選んだシーンの設定値のみが読み込まれ、CS1D パネル上の LED やディスプレイに表示されます。
ただし、システム内部の信号処理は、リコール操作を行う以前の状態のままで、変化しません。



特定のチャンネルを SELECTED INPUT CHANNEL ブロックや SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックに呼び出したり、ディスプレイに特定の画面を表示させて、設定値を細かく確認することも可能です。
RECALL SAFE が設定されているチャンネルはセーフされます。

ただし、FADE TIME が設定されていても効果は無く、フェーダーは瞬時に設定値に移動します。

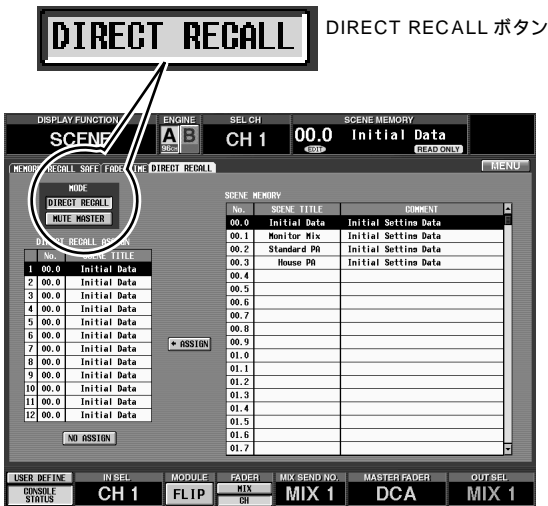
- 必要に応じて、CS1D パネル上の操作子を使って設定値を変更してください。
PREVIEW モードでパネル上の操作子を動かした場合、手順3で設定値のみを読み込んだパッチが変更されます。
システム内部の信号処理には影響しません。
- 手順4の設定内容を保存したい場合は、必要に応じて保存先のパッチ番号を選び、SCENE MEMORY [STORE] スイッチを押してください。
手順4で変更した設定値がメモリーにストアされます。
- SCENE MEMORY ブロックを NORMAL モードに戻すには、SCENE MEMORY [PREVIEW] スイッチを押して、スイッチのLEDを消灯させてください。

シーンを直接リコールする

SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチを使えば、あらかじめ個々のスイッチに割り当てられた 12 のシーンを直接リコールできます。

- SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチにシーンを割り当ててください。
SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチに対するシーンの割り当ては、SCENE ファンクションの DIRECT RECALL 画面で行います。

SCENE ファンクションの DIRECT RECALL 画面



SCENE ファンクションの DIRECT RECALL 画面で、DIRECT RECALL ボタンをクリックしてください。

SCENE MEMORY ブロックの SCENE MEMORY [RECALL] LED が点灯します。

SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチが、12 のシーンを直接リコールするダイレクトリコールスイッチとして機能します。



SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチの機能切り替えは、IN DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面、OUT DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面でも行えます。

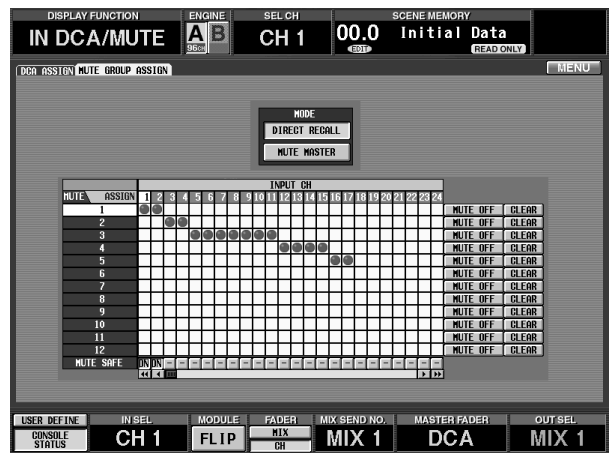
- SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチのいずれか 1 つを押してください。
該当するスイッチの LED が点灯し、手順1でそのスイッチに割り当てられたシーンを読み込まれます。

ミュートグループを利用する

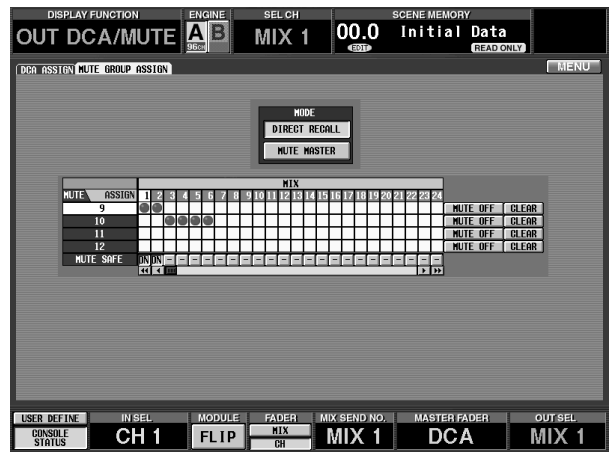
SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチは、ミュートグループ 1 ~ 12 のミュートオン/オフを切り替えるミュートマスタースイッチとしても利用できます。

- ミュートグループ 1 ~ 12 にインプット系チャンネル/アウトプット系チャンネルを割り当ててください。
ミュートグループに対するインプット系チャンネルの割り当ては IN DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面、アウトプット系チャンネルの割り当ては OUT DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面で行います。

IN DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面



OUT DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面



⚠️ インプット系チャンネルはミュートグループ 1 ~ 12、アウトプット系チャンネルはミュートグループ 9 ~ 12 に割り当てることができます。

ただし、ミュートグループ 9 ~ 12 にインプット系とアウトプット系の両方のチャンネルを混在させることはできません。このため、ミュートグループにアウトプット系チャンネルが既に割り当てられている場合、インプット系チャンネルを割り当てようとしてもメッセージが表示され、割り当てることができません(逆の場合も同様です)。

シーンリコール時には、リコールセーフの設定でミュートグループ 9 ~ 12 に混在することが無いように、リコールセーフのチャンネルのミュートグループのデータを操作することがあります。また、チャンネルライブラリのリコール時にもミュートグループ 9 ~ 12 に混在することがないようにデータを操作して、チャンネルにリコールすることがあります。

2. SCENE ファンクションの DIRECT RECALL 画面で、MUTE MASTER ボタンをクリックしてください。

SCENE MEMORY ブロックの SCENE MEMORY [MUTE] LED が点灯します。

SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチは、ミュートグループのミュートのオン / オフを切り替えるミュートマスタースイッチとして機能します。

SCENE ファンクションの DIRECT RECALL 画面



SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチの機能切り替えは、IN DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面、OUT DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面でも行えます。

3. SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチを押してください。

該当するスイッチの LED が点灯し、手順 1 でスイッチに割り当てられたミュートグループがミュート状態となります。

それまでオンの状態にあったチャンネルが、ミュートマスタースイッチによってミュートされた場合、そのチャンネルの [ON] LED が点滅します。



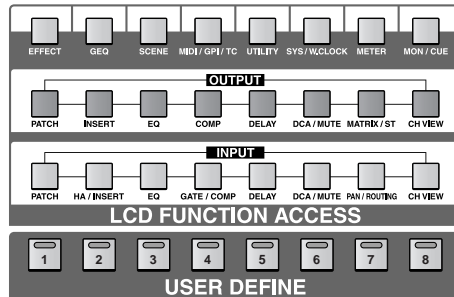
複数のボタンをオンにして、複数のミュートグループを同時にミュートすることも可能です。

4. ミュートをオフにしたいときは、現在 LED の点灯している SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチを押してください。

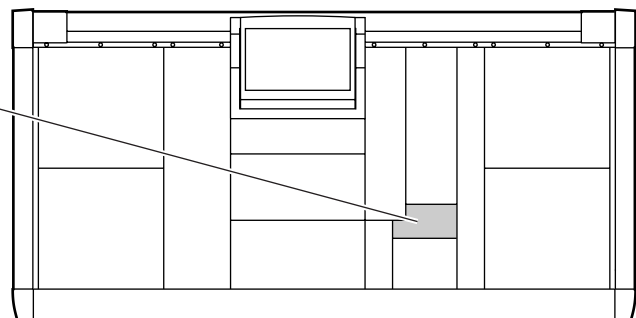
LCD FUNCTION ACCESS/USER DEFINE(LCD ファンクションアクセス / ユーザーデファイン)ブロック

【機能】

ディスプレイに任意のファンクションや画面を呼び出したり、あらかじめお客様ご自身が定義した機能を実行するブロックです。



LCD FUNCTION
ACCESS/USER DEFINE
ブロック

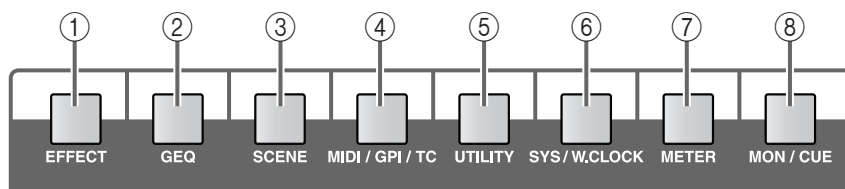


LCD ACCESS GLOBAL(LCD アクセスグローバル)セクション

PM1D システム全体に影響するファンクションをディスプレイに呼び出すセクションです。

また、同じスイッチを繰り返し押すことで、ファンクション内部の画面を切り替えることができます。

データエントリーセクションの [SHIFT/GRAB] スイッチを押しながらこれらのスイッチを押せば、そのファンクション内の 1 つ前の画面を呼び出すことができます。また、押し続けた場合にも、そのファンクション内の 1 つ前の画面を呼び出すことができます。



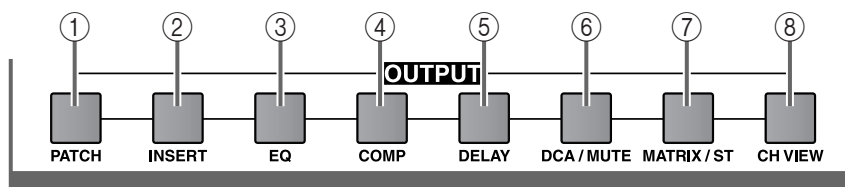
- | | |
|----------------------|----------------------|
| ① [EFFECT] スイッチ | ⑤ [UTILITY] スイッチ |
| ② [GEQ] スイッチ | ⑥ [SYS/W.CLOCK] スイッチ |
| ③ [SCENE] スイッチ | ⑦ [METER] スイッチ |
| ④ [MIDI/GPI/TC] スイッチ | ⑧ [MON/CUE] スイッチ |

LCD ACCESS OUTPUT(LCD アクセスアウトプット)セクション

アウトプット系チャンネルに関するファンクションをディスプレイに呼び出すセクションです。

また、同じスイッチを繰り返し押すことで、ファンクション内部の画面を切り替えることができます。

データエントリーセクションの [SHIFT/GRAB] スイッチを押しながらこれらのスイッチを押せば、そのファンクション内の 1 つ前の画面を呼び出すことができます。また、押し続けた場合にも、そのファンクション内の 1 つ前の画面を呼び出すことができます。



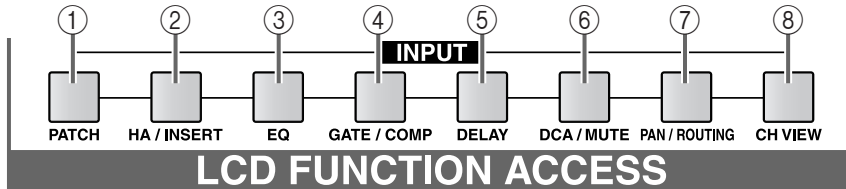
- | |
|--------------------|
| ① [PATCH] スイッチ |
| ② [INSERT] スイッチ |
| ③ [EQ] スイッチ |
| ④ [COMP] スイッチ |
| ⑤ [DELAY] スイッチ |
| ⑥ [DCA/MUTE] スイッチ |
| ⑦ [MATRIX/ST] スイッチ |
| ⑧ [CH VIEW] スイッチ |

LCD ACCESS INPUT(LCD アクセスインプット)セクション

インプット系チャンネルに関するファンクションをディスプレイに呼び出すセクションです。

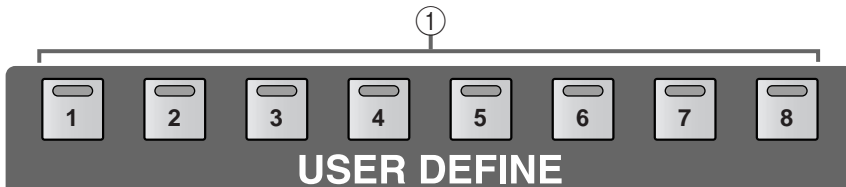
また、同じスイッチを繰り返し押すことで、ファンクション内部の画面を切り替えることができます。

データエントリーセクションの [SHIFT/GRAB] スイッチを押しながらこれらのスイッチを押せば、そのファンクション内の 1 つ前の画面を呼び出すことができます。また、押し続けた場合にも、そのファンクション内の 1 つ前の画面を呼び出すことができます。



- | | |
|--------------------|----------------------|
| ① [PATCH] スイッチ | ⑤ [DELAY] スイッチ |
| ② [HA/INSERT] スイッチ | ⑥ [DCA/MUTE] スイッチ |
| ③ [EQ] スイッチ | ⑦ [PAN/ROUTING] スイッチ |
| ④ [GATE/COMP] スイッチ | ⑧ [CH VIEW] スイッチ |

USER DEFINE(ユーザーデファイン)セクション

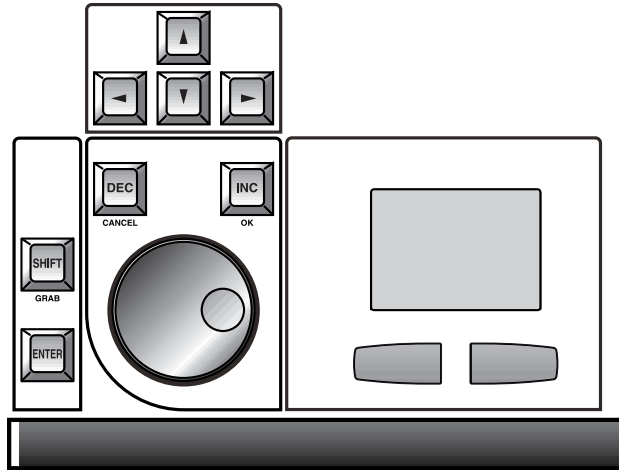


- ① [1] ~ [8] スイッチ
 あらかじめお客様ご自身が定義した機能を実行するためのスイッチです。
 スイッチごとの機能の定義は、UTILITY ファンクションの DEFINE 画面で行います。

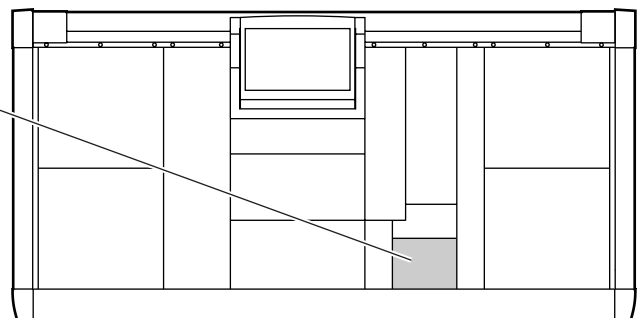
データエントリーブロック

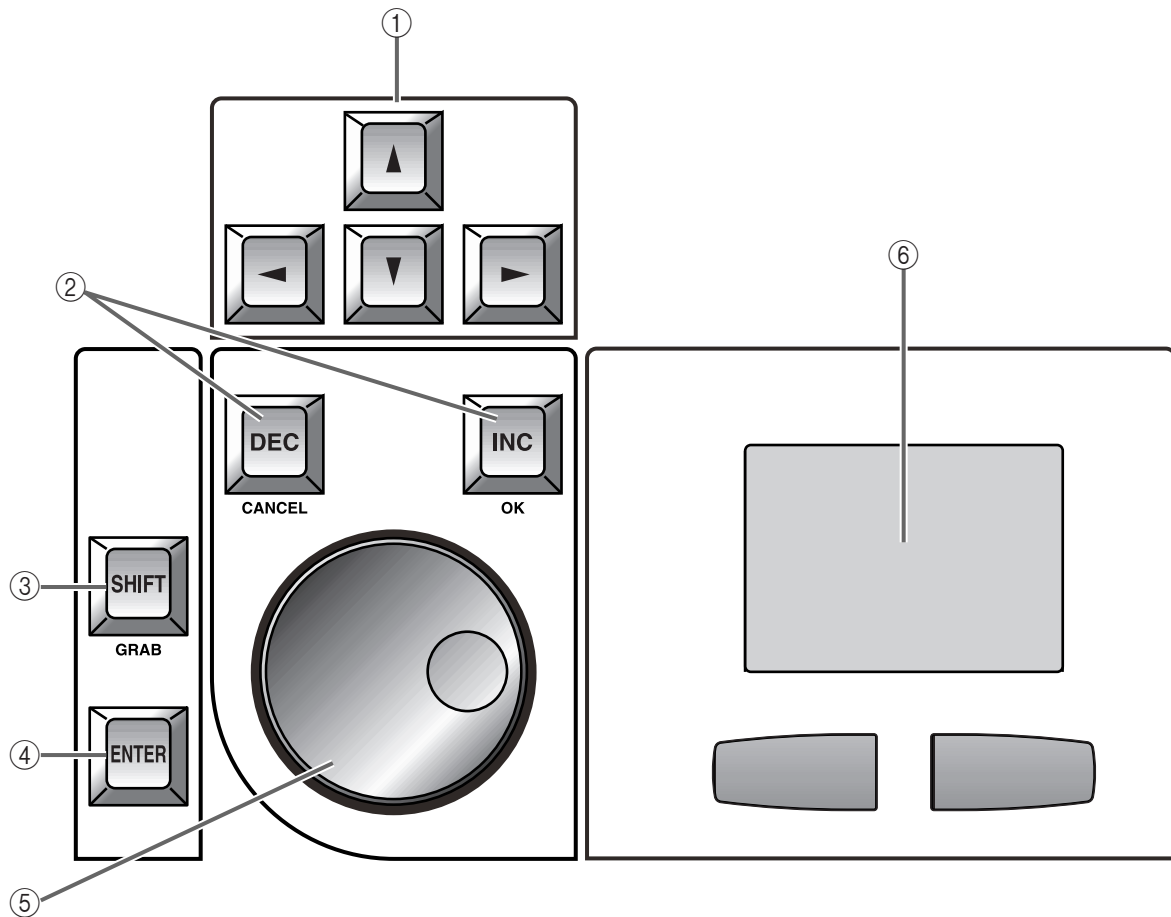
【機能】

ディスプレイ内部のポインター(画面上に表示される矢印)やカーソル(選択箇所を示す赤枠)を移動したり、パラメーターの設定値を変更するためのブロックです。



データエントリー
ブロック



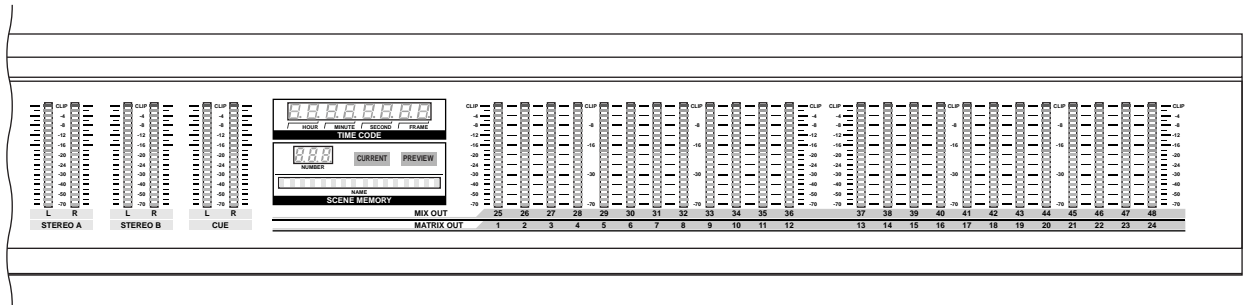
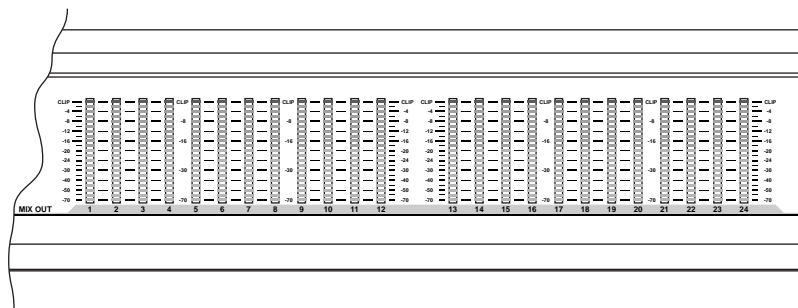


- ① CURSOR[]/[]/[◀]/[▶]スイッチ
ディスプレイ内のカーソルを、目的のパラメーターまで移動させるときに使用します。
- ② [DEC/CANCEL]/[INC/OK]スイッチ
ディスプレイ内で、現在カーソルのあるパラメーターの設定値を増減させるときに使用します。
また、リコール操作やストア操作の実行前に確認用のウィンドウが表示されたときは、ウィンドウ内のCANCEL ボタンやOK ボタンの代用として利用できます。
- ③ [SHIFT/GRAB]スイッチ
ディスプレイ内でノブ型の可変範囲の広いパラメーター上にカーソルがある場合、このスイッチを押しながら [DEC/CANCEL]/[INC/OK] スイッチを押したときや [DATA] エンコーダーを回したときは、パラメーターの変化幅が大きくなります。
また、このスイッチを押しながらの CURSOR[]/[]/[◀]/[▶] スイッチを押すと、現在のカーソル位置から別のエリアにカーソルが移動できる画面もあります。
- ⚠ PM1D システム Ver1.0 ではGRAB 機能はサポートしていません。
- ④ [ENTER] スイッチ
ディスプレイ内で、現在カーソルがあるボタンのオン/オフを切り替えるときに使用します。
- ⑤ [DATA] エンコーダー
ディスプレイ内で、現在カーソルがあるパラメーターの設定値を連続的に増減させるときに使用します。
- ⑥ トラックパッド&左右スイッチ
ディスプレイ内のポインターを移動させたり、特定のパラメーターを選択するときを使用します。
ディレイタイムなど可変範囲の広いパラメーターを操作する場合は、トラックパッド(マウス)の右スイッチをクリックしながらパッドを使って値を変更すれば、パラメーターの値が素早く変化します。
左右スイッチを押しながら、電源を投入するとシンメモリや各種ライブラリーなどの内部メモリを初期化することができます。詳しくは、「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編) (その他 P194)」をご参照ください。

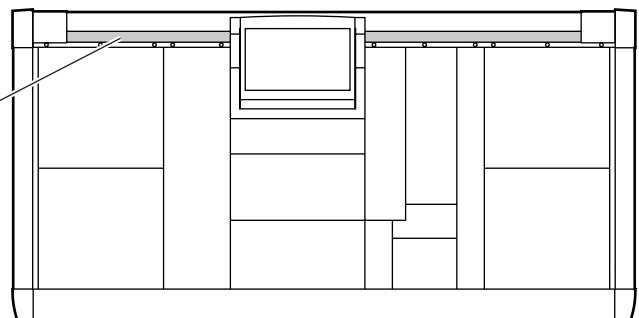
メーターブリッジブロック

【機能】

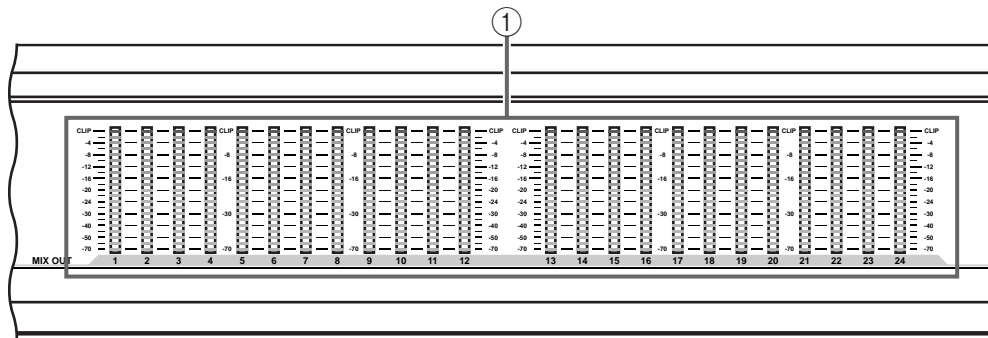
アウトプット系チャンネルやキュー出力のレベルを表示します。



メーターブリッジ
ブロック

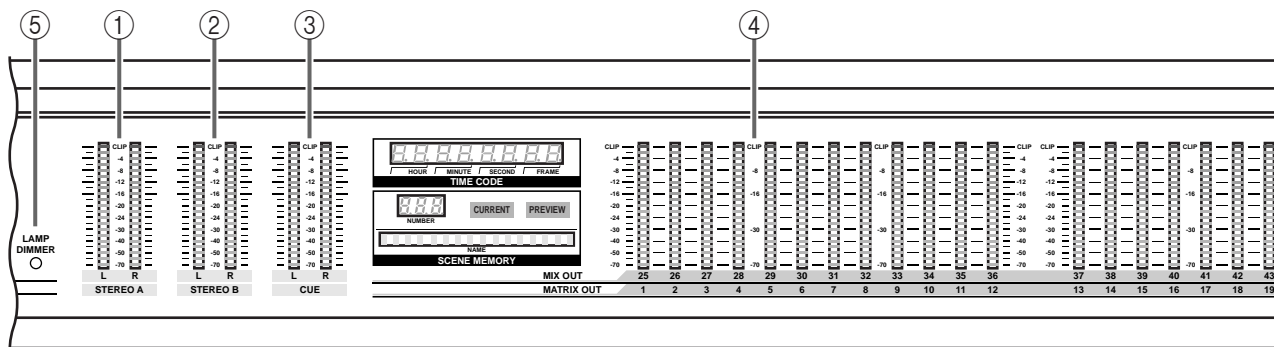


メーターセクション(左)



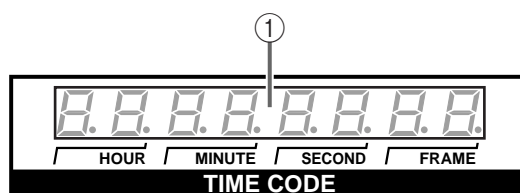
- ① MIX OUT 1 ~ 24 メーター
MIX チャンネル 1 ~ 24 の出力レベルを表示する LED メーターです。

メーターセクション(右)



- ① STEREO A L/R メーター
STEREO A チャンネルの出力レベルを表示する LED メーターです。
- ② STEREO B L/R メーター
STEREO B チャンネルの出力レベルを表示する LED メーターです。
- ③ CUE L/R メーター
CUE 信号の出力レベルを表示する LED メーターです。
- ④ MIX OUT 25 ~ 48/MATRIX OUT 1 ~ 24 メーター
MASTER ブロックの METER SELECT スイッチの設定に応じて、MIX チャンネル 25 ~ 48 の出力レベル、または MATRIX チャンネル 1 ~ 24 の出力レベルを表示する LED メーターです。
現在選ばれているチャンネルの番号が、メーターブリッジ上で点灯します。
- ⑤ LAMP DIMMER(ランプディマー)エンコーダー
説明は 105 ページをご参照ください。

TIME CODE(タイムコード)セクション

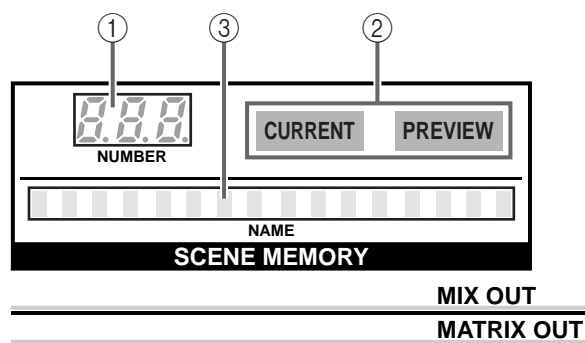


- ① TIME CODE インジケータ
CS1D リアパネルにある TIME CODE IN 端子から入力された SMPTE タイムコード(LTC)または PM1D システム内部で生成されるタイムコードをリアルタイム表示します。
- TC EVENT 画面内の TIME CODE IN 設定で、OFF に設定されている場合や、この設定変えた後 TIME CODE が入力されていない場合は、表示されません。



表示するタイムコードのソース(外部または内蔵)やフレームレートの選択は、ディスプレイ内(MIDI/GPI/TC ファンクションの TC EVENT 画面)で行います。

SCENE MEMORY(シーンメモリー)セクション



- ① SCENE MEMORY [NUMBER] インジケータ
最後にストア/リコールされたシーンメモリー番号を表示します。
- ② SCENE MEMORY [CURRENT]/[PREVIEW] LED
リコール操作を行ったときの動作として、NORMAL モードまたは PREVIEW モードのどちらが選ばれているかを表示します。
- [CURRENT] LED が点灯しているとき(NORMAL モード)
通常の方法でシーンのストアやリコールを行うモードです。
このモードでは、CS1D 上に表示されている設定値が、現在のミックスパラメーターの状態と常に一致します。
また、このモードで新規シーンをリコールした場合、ミックスパラメーターが新規シーンの設定値に書き換えられます。
 - [PREVIEW] LED が点灯しているとき(PREVIEW モード)
システム内部の信号処理には影響を与えずに、メモリーにストアされたシーンやユニット、パッチ、ネームの設定値を確認したり、修正したりするモードです。

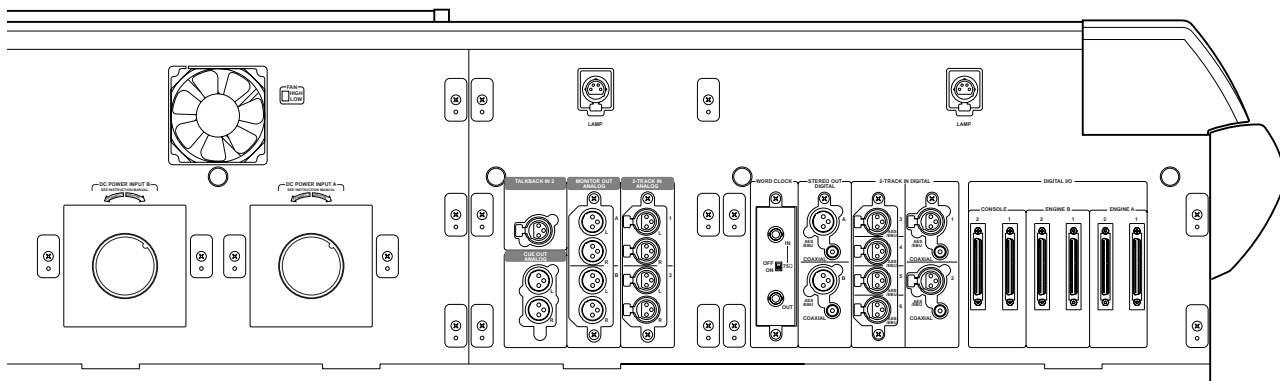
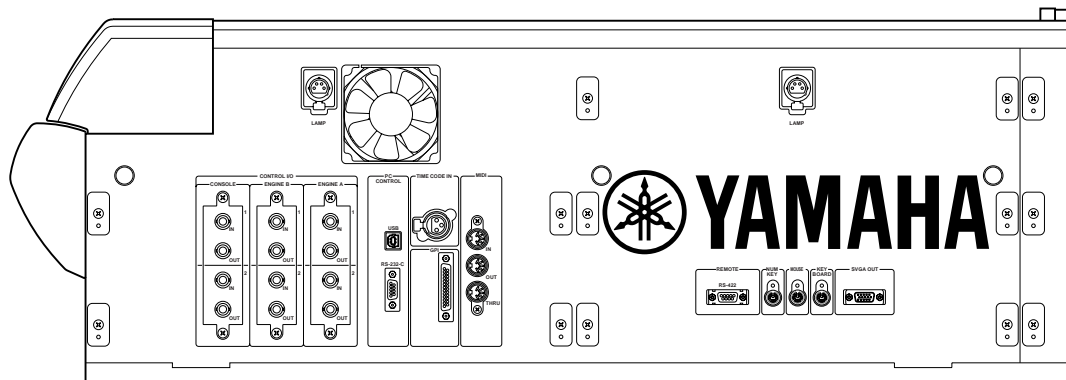
このモードで新規シーンをリコールした場合、そのシーンに含まれるミックスパラメーターやユニット、パッチ、ネームの設定値が CS1D のパネル上に表示されますが、内部の信号処理は影響を受けません。

- ③ SCENE MEMORY [NAME] インジケータ
SCENE MEMORY [NUMBER] インジケータに表示されているシーンメモリーのタイトル(16文字)を表示するインジケータです。
- FADE TIME が設定されているシーンをリコールした場合、フェードしている間、タイトルが点滅します。詳しくは「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」(P25)をご参照ください。

リアパネルブロック

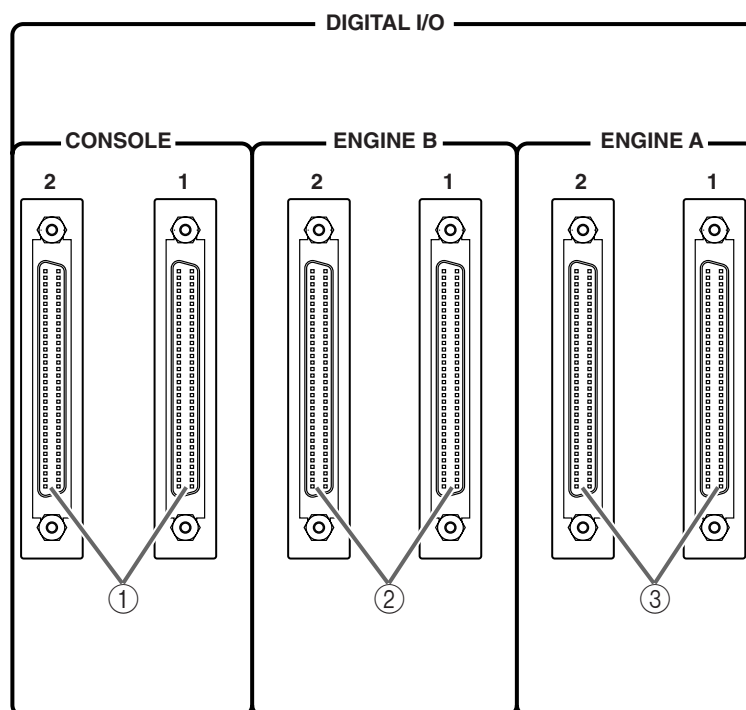
【機能】

CS1D と外部機器を接続するブロックです。PM1D システムのその他の機器(DSP ユニット、入出力ユニット、パワーサプライ)、DAT レコーダーなどの外部オーディオ機器、モニターシステム、MIDI 対応機器などが接続できます。



⚠ CS1D はリアパネルのファン排気口により冷却をしています。定期的に汚れをチェックして目詰まりなど、汚れを掃除機等で取り除いてください。作業を行う場合は必ず電源ユニット PM1D の POWER スイッチを切り、CS1D が動作していないことを確認してから行ってください。

DIGITAL I/O(デジタル I/O) セクション

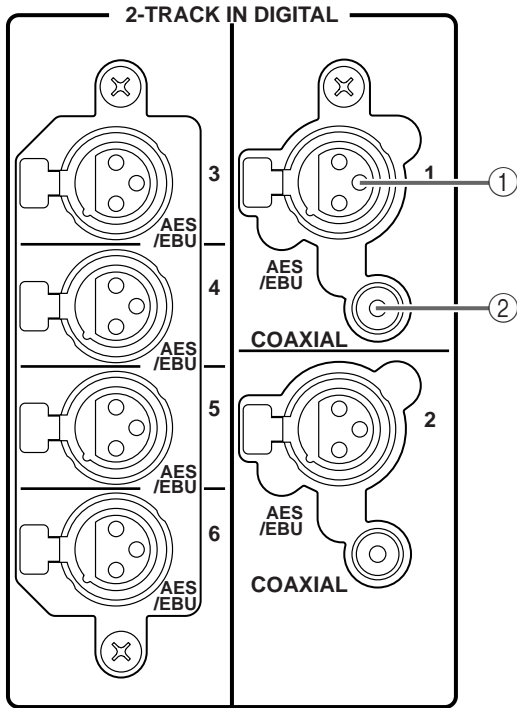


- ① DIGITAL I/O CONSOLE 端子(1/2)
1 系統の PM1D システムに対して 2 台の CS1D を使用するとき(DUAL CONSOLE モード)に、もう 1 台の CS1D との間でマルチチャンネルのデジタルオーディオ信号を送受信するための 68 ピン D-sub 端子です。コンソール 1 の DIGITAL I/O CONSOLE 端子とコンソール 2 の DIGITAL I/O ENGINE A 端子を接続します。
- ② DIGITAL I/O ENGINE B 端子(1/2)
1 台の CS1D に対して 2 台の DSP ユニット(エンジン A/B)をミラー接続するときに、エンジン B として使用する DSP1D-EX(DSP1D)との間で、マルチチャンネルのデジタルオーディオ信号を送受信するための 68 ピン D-sub 端子です。
- ③ DIGITAL I/O ENGINE A 端子(1/2)
DSP1D-EX(DSP1D)と接続し、マルチチャンネルのデジタルオーディオ信号を送受信する 68 ピンの D-sub 端子です。
1 系統の PM1D システムに対して 2 台の CS1D を使用するとき(DUAL CONSOLE モード)は、コンソール 1 の DIGITAL I/O CONSOLE 端子とコンソール 2 の DIGITAL I/O ENGINE A 端子を接続します。



DIGITAL I/O セクションの端子は、1 または 2 のどちらか一方のみを接続するだけで、正常に動作します。しかし、1 と 2 の両方を接続し、片方を予備としてスタンバイさせておくことをおすすめします。通常の動作では、どちらか一方のケーブルのみが有効となります。コミュニケーションエラーが起きて転送不能となったときは、PM1D システムは自動的に有効なケーブルを切り替え、再度コミュニケーションを確立しようと試みます。

2-TRACK IN DIGITAL(2トラックインデジタル)セクション



- ① 2-TRACK IN DIGITAL AES/EBU 端子(1 ~ 6)
CDプレーヤーやDATレコーダーなどの外部機器から、AES/EBUフォーマットのデジタルソースを入力する AES/EBU(XLR-3-31)端子です。
- ② 2-TRACK IN DIGITAL COAXIAL 端子(1 ~ 2のみ)
CDプレーヤーやDATレコーダーなどの外部機器から、民生用フォーマット(IEC60958)のデジタルソースを入力する COAXIAL(RCAピン)端子です。



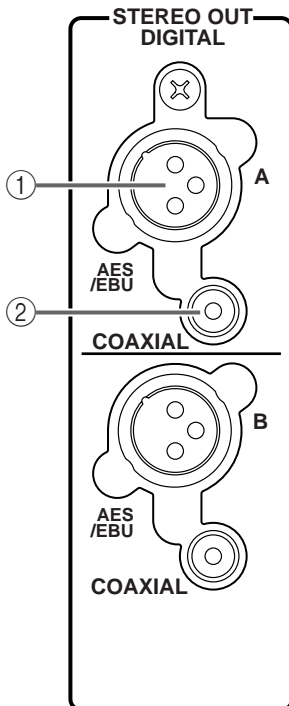
2-TRACK IN DIGITAL 端子1 ~ 6から入力された信号は、ディスプレイ内 IN PATCH ファンクションの INPUT PATCH 画面)で任意のインプットチャンネル、または ST IN チャンネルにパッチできます。

2-TRACK IN DIGITAL 端子1 ~ 6には、それぞれ独立したサンプルレートコンバーターが内蔵されています。このため、外部機器とPM1Dシステムのワードクロックを必ずしも同期させる必要はありません。



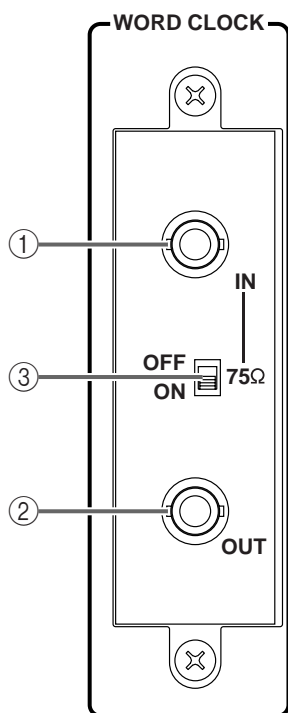
AES/EBU 端子1とCOAXIAL 端子1、AES/EBU 端子2とCOAXIAL 端子2は、それぞれ同時には使用できません。使用する端子の選択は、ディスプレイ内 MON/CUE ファンクションの 2TR IN 画面)で行います。

STEREO OUT DIGITAL(ステレオアウトデジタル)セクション



- ① STEREO OUT DIGITAL AES/EBU 端子(A/B)
STEREO A/Bチャンネルの信号をAES/EBUフォーマットでデジタル出力する AES/EBU(XLR-3-32)端子です。
- ② STEREO OUT DIGITAL COAXIAL 端子(A/B)
STEREO A/Bチャンネルの信号を民生用フォーマット(IEC60958)でデジタル出力する COAXIAL(RCAピン)端子です。

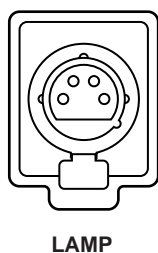
WORD CLOCK(ワードクロック)セクション



- ① WORD CLOCK IN 端子
外部機器から CS1D にワードクロックを供給するための BNC 端子です。他の PM1D システムの機器に入力されているワードクロックと同期がとれている必要があります。
- ② WORD CLOCK OUT 端子
CS1D から外部機器にワードクロックを供給するための BNC 端子です。
- ③ 75 [ON/OFF] スイッチ
ワードクロック接続の終端処理を行うためのスイッチです。
原則として、CS1D がワードクロック接続の終端となる場合、および WORD CLOCK IN/OUT 端子に何も接続しない場合は ON に設定します。

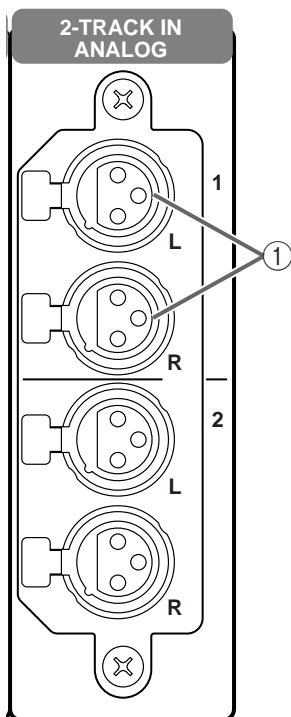
LAMP(ランプ)端子

オプションのランプに電源を供給する、4 ピンメスの XLR 出力端子です(4 カ所にあります)。



LAMP DIMMER(ランプディマークエンコーダー)
LAMP 端子に接続されるランプの明るさをコントロールするエンコーダーがメタセクション(右)の左側にあります。右回しで明るく、左回しで暗くなります。

2-TRACK IN ANALOG(2トラックインアナログ)セクション

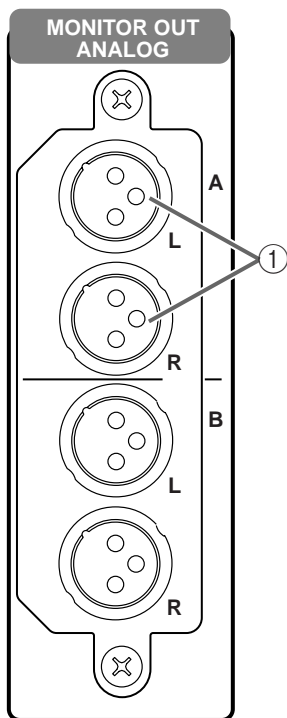


- ① 2-TRACK IN ANALOG L/R 端子(1 ~ 2)
外部からステレオのアナログ信号を入力する XLR-3-31(バランス)端子です。



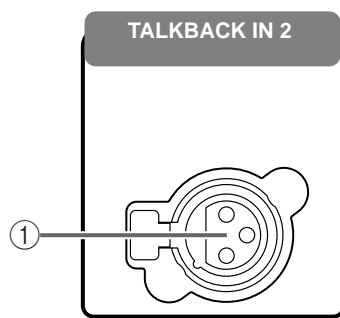
これらの端子から入力された信号は、ディスプレイ内(IN PATCH機能のINPUT PATCH画面)で任意のインプットチャンネル、または ST INチャンネルにパッチできます。

MONITOR OUT ANALOG(モニターアウトアナログ)セクション



- ① MONITOR OUT L/R 端子(A/B)
モニターA/Bの信号を出力する XLR-3-32(バランス)端子です。

TALKBACK IN 2(トークバックイン 2)セクション



- ① TALKBACK IN 2 端子
トークバック用のマイクを接続する XLR-3-31 端子です。

この端子から入力されたトークバック信号は、トップパネルの TALKBACK 1 端子からの信号と CS1D 内部でミックスされ、同じバスや出力端子へと送られます。

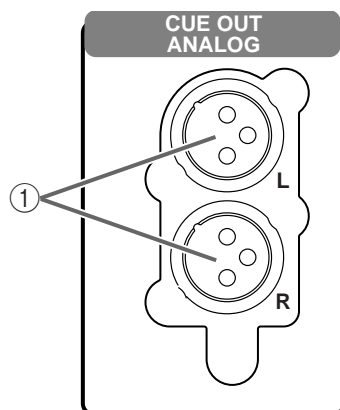


TALKBACK IN 2 端子のファンタム電源のオン/オフ切り替えは、ディスプレイ内(MON/CUE ファンクションの TALKBACK 画面)で行います。

TALKBACK IN 2 端子から入力された信号のレベル調節は、トップパネル(TALKBACK [LEVEL] ボリューム)で行います。

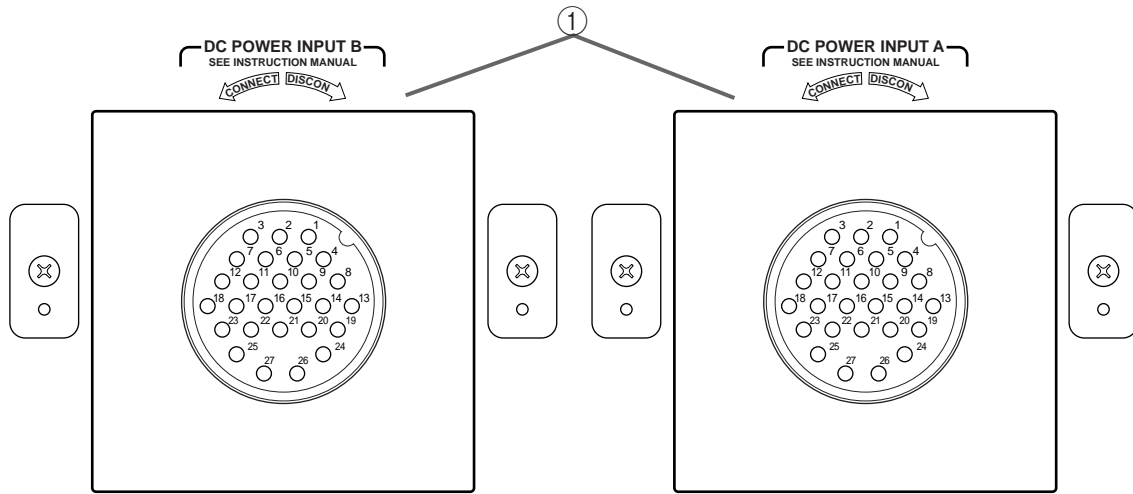
TALKBACK 1 端子と TALKBACK 2 端子には、個別に入力感度切り替えが搭載されています。入力感度が +10dB のときには、+10dB の入力信号がノミナル入力となります。入力感度切り替えは、MON/CUE ファンクションの TALKBACK 画面で行います。

CUE OUT ANALOG(キューアウトアナログ)セクション



- ① CUE OUT L/R 端子(A/B)
キュー信号を出力する XLR-3-32(バランス)端子です。

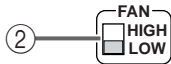
DC POWER(DC パワー)セクション



- ① DC POWER INPUT(DC パワーインプット)端子
 パワーサプライ PW1D を接続する端子です。

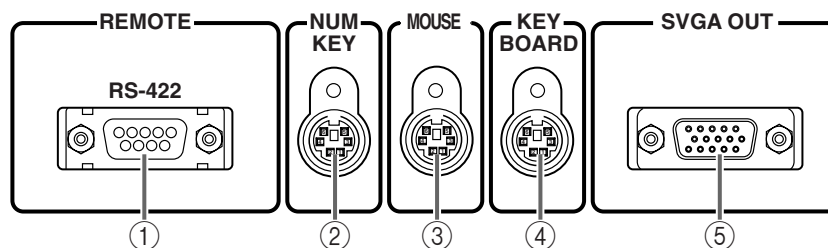


CS1Dは、どちらか一方のDC POWER INPUT 端子にPW1Dを接続するだけで、正常に動作しますが、両方のDC POWER INPUT 端子にPW1Dを1台ずつ接続しておくことも可能です。この場合、通常動作時には2台のPW1Dから電源が供給され動作しますが、片方のPW1Dが万が一故障した場合でも、もう一方のPW1Dから電源が供給され動作します。



- ② FAN HIGH/LOW スイッチ
 このスイッチで冷却ファンの強弱を切替えます。
 通常使用される場合、LOW にしてください。
 ただし、CS1D の周囲の温度が高い場合や、屋外での直接日光が当たるような場所で使用する場合には、HIGH に切り替えてご使用ください。
 いつもよりコンソールのフロントパネルが熱いと感じるときにも、HIGH に切り替えてご使用ください。

CONTROL(コントロール)セクション



- ① REMOTE RS422 端子
HDレコーダーやテープレコーダーをコントロールするための 9 ピン D-sub 端子です。シリアルコマンドでレコーダーのPLAYやSTOPなどをコントロールできます。
- ② NUM KEY 端子
PS/2 対応のテンキーを接続する端子です。
この端子に接続したテンキーは、シーンの数値や番号の入力に利用できます。
各キーの機能は、次の通りです。

キー	機能
0 ~ 9	SCENE MEMORY ブロックの [0] ~ [9] スイッチと同等の機能
Enter	SCENE MEMORY ブロックの [RECALL] スイッチと同等の機能
+	SCENE MEMORY ブロックの [/INC] スイッチ + [ENTER] スイッチと同等の機能(番号が1つ上のシーンをリコールする)
-	SCENE MEMORY ブロックの [/DEC] スイッチ + [ENTER] スイッチと同等の機能(番号が1つ下のシーンをリコールする)
/	未使用
*	

- ③ MOUSE 端子
PS/2 対応のマウスを接続する端子です。
この端子に接続したマウスは、トラックパッドと同じように利用できます。
フロントパネルブロックにある MOUSE 端子との併用はできません。どちらか一方のみ接続してください。
- ④ KEYBOARD 端子
PS/2 対応のキーボードを接続する端子です。
この端子に接続したキーボードは、チャンネルごとのネームやシーンのタイトルの文字入力などに利用できます。

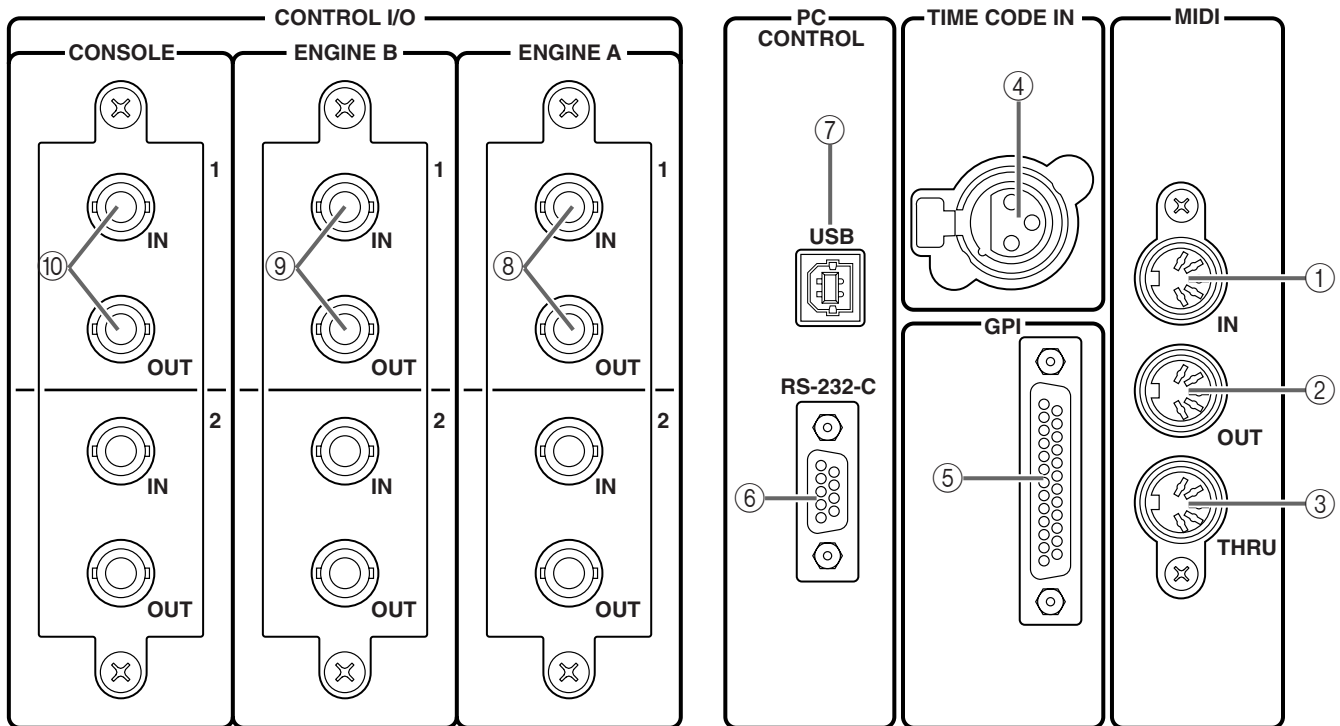
⚠ 使用できるキ - ボ - ドのタイプは101または104型 US キーボードです。それ以外のキ - ボ - ドでは正常に動作しません。
フロントパネルブロックにある KEYBOARD 端子との併用はできません。どちらか一方のみ接続してください。

CS1D	対応するキーボード
[INC]	PageUp
[DEC]	PageDown

CURSOR	NumLock 外したテンキー-4 NumLock 外したテンキー-6 NumLock 外したテンキー-2 NumLock 外したテンキー-8
[DATA]エンコーダー	Alt+PageUp(INC 方向) Alt+PageDown(DEC 方向)
[SHIFT/GRAB]	Shift
[ENTER]	Return, Enter
文字パレット各種操作	Ctrl+ (◀ ボタンクリック) Ctrl+ (▶ ボタンクリック) Ctrl+α(COPY ボタンクリック) Ctrl+χ(PASTE ボタンクリック) Insert(INS ボタンクリック) Delete(DEL ボタンクリック) BackSpace(バックスペース機能) Ctrl+ 、Ctrl+ 、Tab(文字入力ボックス編集対象切り替え)
ディスプレイ MENU ボタンクリック	ESC
ディスプレイポップアップウィンドウクローズ (CANCEL/EXIT)	ESC(MENU 表示時は除く)
ディスプレイタブ切り替え	タブ 1: Alt+1、タブ 2: Alt+2、タブ 3: Alt+3、 タブ 4: Alt+4、タブ 5: Alt+5、タブ 6: Alt+6、 タブ 7: Alt+7、タブ 8: Alt+8、タブ 9: Alt+9、 タブ 10: Alt+0、タブ 11: Alt+ \、タブ 12: Alt+ =、タブ 13: Alt+ `、タブ 14: Alt+ '

- ⑤ SVGA OUT 端子
外部モニターを接続し、CS1D のディスプレイと同じ画面を出力するための端子です。
800 × 600 ドットの解像度に対応したカラ - ディスプレイを接続します。

CONTROL(コントロール)セクション

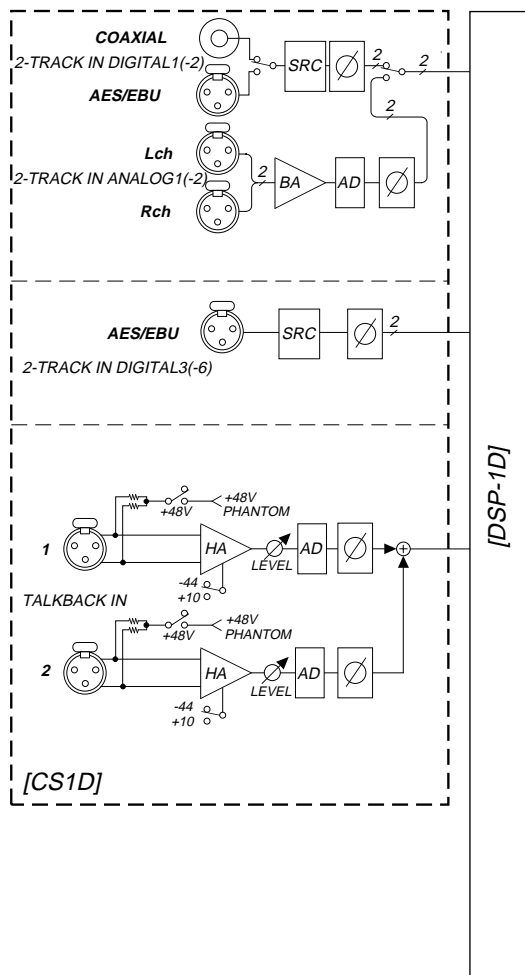


- ① MIDI IN 端子
 - ② MIDI OUT 端子
 - ③ MIDI THRU 端子
それぞれMIDIイン、MIDIアウト、MIDIスルーとして機能する5ピンのDIN端子です。
 - ④ TIME CODE IN 端子
外部機器からタイムコードを供給するためのXLR-3-31端子(バランス)です。
- Hint**
- 表示するタイムコードのソース(外部または内蔵)やフレームレートの選択は、ディスプレイ内(MIDI/GPI/TCファンクションのTC EVENT画面)で行います。
- ⑤ GPI 端子
外部機器との間で8チャンネルのGPI(General Purpose Interface)信号を入出力する25ピンD-sub端子です。
 - ⑥ PC CONTROL RS-232-C 端子
PCのRS232C端子に接続し、PM1D Manager側からPM1Dシステムのソフトウェアをコントロールする9ピンD-sub端子です。
D-sub 9ピン(メス-メス)クロスケーブルを使ってPCのシリアルCOM端子と接続してください。
 - ⑦ PC CONTROL USB 端子
PCのUSB端子に接続し、PM1D ManagerからPM1Dシステムのソフトウェアをコントロールする端子です。
 - ⑧ ENGINE A IN/OUT 端子(1/2)
ENGINE Aと接続し、コントロール系信号を送受信するためのBNC端子です。
 - ⑨ ENGINE B IN/OUT 端子(1/2)
1台のコンソールに対して2台のエンジン(A/B)をミラー接続するとき、エンジンBとして使用するDSP1D-EX{ DSP1D }との間で、コントロール信号を送受信するためのBNC端子です。
 - ⑩ CONSOLE IN/OUT 端子(1/2)
1系統のPM1Dシステムに対して2台のCS1Dを使用するとき(DUAL CONSOLEモード)に、もう1台のCS1Dとの間でコントロール信号を送受信するためのBNC端子です。
- Hint**
- PM1DシステムはENGINE A IN/OUT端子()のうち1または2のどちらか一方のみを接続するだけで正常に動作しますが、1と2の両方を接続し、片方を予備としてスタンバイさせておくことも可能です。通常の動作では、どちらか一方のケーブルのみが有効となります。コミュニケーションエラーが起きて転送不能となったときは、PM1Dシステムは自動的に有効なケーブルを切り替え、再度コミュニケーションを確立しようと試みます。
ただし、1または2のIN/OUT共に、正しく接続されていないと正常に動作しません。接続方法については、「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」をご参照ください。

入出力信号の流れ

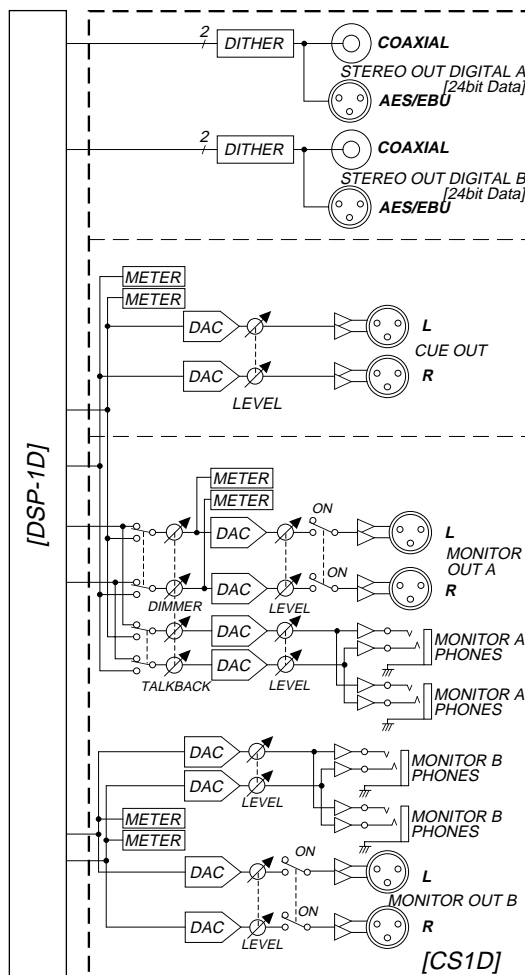
次の図は、CS1D の入力端子、DSP ユニット DS1D に送られるまでの流れを表したものです。

入力信号の流れ



次の図は、DSP ユニット DS1D から、CS1D に送られる信号出力端子の流れを表したものです。

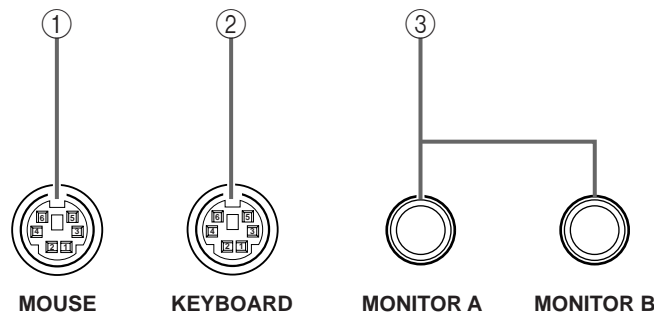
出力信号の流れ



フロントパネルブロック

【機能】

キーボード、マウス、モニター用ヘッドフォンを接続します。



① MOUSE 端子

PS/2 対応のマウスを接続する端子です。

この端子に接続したマウスは、トラックパッドと同じように利用できます。

CONTROL セクション にある MOUSE 端子との併用はできません。どちらか一方のみ接続してください。

② KEYBOARD 端子

PS/2 対応のキーボードを接続する端子です。

この端子に接続したキーボードは、チャンネルごとのネームやシーンのタイトルの文字入力などに利用できます。

CS1D の操作とキ - ボ - ドでの操作の対応は 109 ページをご参照ください。

⚠ 使用できるキ - ボ - ドのタイプは101または104型 US キーボードです。それ以外のキ - ボ - ドでは正常に動作しません。

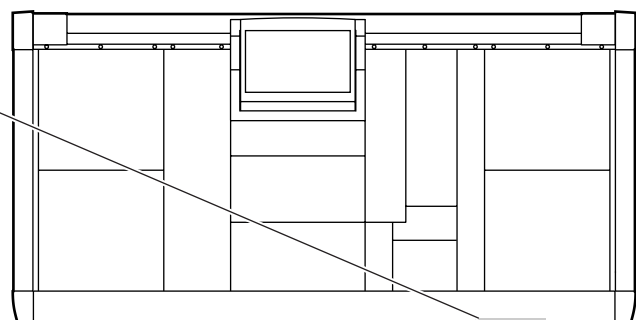
CONTROL セクション にある KEYBOARD 端子との併用はできません。どちらか一方のみ接続してください。

③ MONITOR A/MONITOR B 端子

MONITOR A および MONITOR B をモニターするヘッドフォン端子です。

⚠ フロントパネルのヘッドフォン端子を、トップパネルのヘッドフォン端子と同時に使用することはおやめください。過電流により、CS1D の故障の原因になる場合があります。

フロントパネル
ブロック



CS1D

CONTROL SURFACE

**リファレンスマニュアル
(ソフトウェア編)**



DIGITAL AUDIO MIXING SYSTEM

目次

「CS1D リファレンスマニュアル (ソフトウェア編)」の構成について	1
「CS1D リファレンスマニュアル (ソフトウェア編)」の表記方法について	1
ディスプレイに表示される情報	2
ファンクションメニュー	6
ファンクションを選ぶ	6

グローバルファンクション 9

EFFECT ファンクション	9
内蔵エフェクト 1 ~ 8 を利用する	9
EFFECT 1 ~ EFFECT 8 (エフェクト 1 ~ エフェクト 8)	9
EFFECT ASSIGN (エフェクトアサイン)	12
GEQ (グラフィック EQ) ファンクション	13
アウトプット系チャンネルで内蔵 31 バンドグラフィック EQ を利用する	13
GEQ PARAMETER (GEQ パラメーター)	13
GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (グラフィック EQ アサイン 1 ~ 12/13 ~ 24)	16
SCENE (シーン) ファンクション	18
シーンメモリーを操作する	18
MEMORY (メモリー)	18
RECALL SAFE (リコールセーフ)	23
FADE TIME (フェードタイム)	25
DIRECT RECALL (ダイレクトリコール)	27
MIDI/GPI/TC ファンクション	29
MIDI/GPI / タイムコード関連の設定を行う	29
MIDI PROGRAM (MIDI プログラムチェンジ)	29
TC EVENT (タイムコードイベント)	33
UTILITY (ユーティリティ) ファンクション	36
PM1D システムの初期設定や、データ/ライブラリーのロード/セーブを行う	36
PREFERENCE (プレファレンス)	36
USER DEFINE (ユーザー定義)	38
LOAD/SAVE (ロード/セーブ)	40
SYS/W.CLOCK (システム/ワードクロック) ファンクション	44
システム/ワードクロック関連の設定を行う	44
SYSTEM CONNECTION (システム接続)	44
INPUT UNIT (入力用ユニット)	47
OUTPUT UNIT (出力用ユニット)	50
WORD CLOCK (ワードクロック)	53
DITHER (ディザ)	56
METER (メーター) ファンクション	58
メーターに関する設定を行う	58
インプットメーター	58
アウトプットメーター	60
MON/CUE (モニター/キュー) ファンクション	62
モニター/キュー関連の設定を行う	62
TALKBACK (トークバック)	62
OSCILLATOR (オシレーター)	64
2TR IN (2トラックイン)	67
ST OUT DIGITAL (ステレオアウトデジタル)	68
MONITOR A (モニター A)	69

MONITOR B (モニター B).....	72
CUE/SOLO (キュー/ソロ).....	74

アウトプット系ファンクション.....76

OUT PATCH (アウトプットパッチ) ファンクション.....	76
アウトプットチャンネル/インサート I/O に出力用ユニットを割り当てる.....	76
OUTPUT PATCH (アウトプットパッチ).....	76
INSERT PATCH (インサートパッチ).....	78
INSERT POINT (インサートポイント).....	80
INSERT VIEW (インサートビュー).....	81
NAME (ネーム).....	83
OUT INSERT (アウトプットインサート) ファンクション.....	86
アウトプットチャンネルにインサートされた入力用ユニットを設定する.....	86
MIX 1-24 INS / MIX 25-48 INS / MATRIX 1-24 INS / ST MAS	
INS/UNIT LIB.....	86
OUT EQ (アウトプットイコライザー) ファンクション.....	89
アウトプットチャンネルの EQ を設定する.....	89
EQ PARAMETER (EQ パラメーター).....	89
MIX 1-24 / MIX 25-48 / MATRIX 1-24 / STEREO A,B.....	91
OUT COMP (アウトプットコンプレッサー) ファンクション.....	93
アウトプットチャンネルのコンプレッサーを設定する.....	93
COMP PRM (コンプレッサーパラメーター).....	93
MIX 1-12 ~ MIX 37-48 / MATRIX 1-12 ~ MATRIX13-24 / STEREO A, B... ..	96
OUT DELAY (アウトプットディレイ) ファンクション.....	99
アウトプットチャンネルのチャンネル別ディレイ/グローバルディレイを設定する.....	99
MIX 1-24 / MIX 25-48 / MATRIX 1-24 / STEREO A, B.....	99
OUT DCA/MUTE (アウトプット DCA / ミュート) ファンクション.....	101
アウトプットチャンネルの DCA、ミュートグループを設定する.....	101
DCA ASSIGN (DCA アサイン).....	101
MUTE GROUP ASSIGN (ミュートグループアサイン).....	103
MATRIX/ST (マトリクス/ステレオ) ファンクション.....	105
MIX チャンネル、STEREO A/B チャンネル、SUB IN から MATRIX バスに信号を送る.....	105
MATRIX / ST ROUTING (マトリクス/ステレオルーティング).....	105
MIX to MATRIX (ミックス・トゥ・マトリクス).....	108
SUB IN (サブイン).....	110
LCR.....	112
OUT CH VIEW (アウトプットチャンネルビュー) ファンクション.....	114
アウトプットチャンネルの設定内容を一覧する.....	114
CH VIEW (チャンネルビュー).....	114

インプット系ファンクション.....118

IN PATCH (インプットパッチ) ファンクション.....	118
インプットチャンネル/インサート I/O /ダイレクトアウトに入出力用ユニットを 割り当てる.....	118
INPUT PATCH (インプットパッチ).....	118
DIRECT OUT PATCH (ダイレクトアウトパッチ).....	120
INSERT PATCH (インサートパッチ).....	122
INSERT/DIRECT POINT (インサート/ダイレクトポイント).....	124
INSERT/DIRECT VIEW (インサート/ダイレクトビュー).....	126
NAME (ネーム).....	128

IN HA/INSERT (インプットヘッドアンプ/インサート) ファンクション	131
入力用ユニットのヘッドアンプ/フェイズ部を設定する	131
CH 1-24 ~ CH 73-96 / ST IN 1-8 / CH 1-24 INS ~ CH 73-96	
INS / ST IN INS/UNIT LIB.	131
IN EQ (インプットイコライザー) ファンクション	134
インプットチャンネルの EQ を設定する	134
EQ PARAMETER (EQ パラメーター)	134
CH 1-24 ~ CH 73-96 / ST IN 1-8	137
IN GATE/COMP (インプットゲート/コンプレッサー) ファンクション	139
インプットチャンネルのゲート/コンプレッサーを設定する	139
GATE PRM (ゲートパラメーター)	139
COMP PRM (コンプレッサーパラメーター)	142
CH 1-12 ~ CH 85-96 / ST IN 1-4 ~ ST IN 5-8	145
IN DELAY (インプットディレイ) ファンクション	148
インプットチャンネルのチャンネル別ディレイを設定する	148
CH 1-24 ~ CH 72-96 / ST IN 1-8	148
IN DCA/MUTE (インプット DCA / ミュート) ファンクション	150
DCA、ミュートグループを設定する	150
DCA ASSIGN (DCA アサイン)	150
MUTE GROUP ASSIGN (ミュートグループアサイン)	152
PAN/ROUTING (パン/ルーティング) ファンクション	154
インプットチャンネル/ ST IN チャンネルから任意の MIX バスに信号を送る	154
CH to MIX (チャンネル・トゥ・ミックス)	154
LCR	160
IN CH VIEW (インプットチャンネルビュー) ファンクション	162
インプットチャンネルの設定内容を一覧する	162
CH VIEW (チャンネルビュー)	162

ライブラリー 166

ライブラリーの基本操作	166
UNIT LIBRARY (ユニットライブラリー)	170
PATCH LIBRARY (パッチライブラリー)	172
NAME LIBRARY (ネームライブラリー)	174
INPUT EQ LIBRARY (インプット EQ ライブラリー)	176
OUTPUT EQ LIBRARY (アウトプット EQ ライブラリー)	178
INPUT GATE LIBRARY (インプットゲートライブラリー)	180
INPUT COMP LIBRARY (インプットコンプレッサーライブラリー)	182
OUTPUT COMP LIBRARY (アウトプットコンプレッサーライブラリー)	184
INPUT CH LIBRARY (インプットチャンネルライブラリー)	186
OUTPUT CH LIBRARY (アウトプットチャンネルライブラリー)	188
EFFECT LIBRARY (エフェクトライブラリー)	190
GEQ LIBRARY (グラフィック EQ ライブラリー)	192

その他 194

メモリーの初期化について	194
--------------	-----

「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」の構成について

「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」では、コンソール(CS1D)のディスプレイに表示される画面を次の4つに大別し、画面の呼び出し方法、各部の機能、関連する操作方法を説明します。

グローバルファンクション

PM1D システム全体に影響する設定を行うファンクションです。

アウトプット系ファンクション

アウトプット系チャンネル(MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネル)に関する設定を行うファンクションです。


インプット系ファンクション

インプット系チャンネル(モノラルインプットチャンネル、ST IN チャンネル)に関する設定を行うファンクションです。

ライブラリー

パッチデータ、EQデータ、コンプレッサーデータ、エフェクトデータなど、PM1D システムの設定内容を保存し、後で再利用するための内部メモリーです。

- PM1D システムの設置方法や接続方法については、「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」をご参照ください。
- PM1D システムの詳しい操作方法については、「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」をご参照ください。
- CS1D のトップパネル、リアパネル、フロントパネルに搭載された操作子/端子の機能や操作方法については、「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」をご参照ください。

 本取扱説明書で使用している画面データは、プロトタイプ品のものです。製品の画面とは多少異なることがありますことを御了承ください。

「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」の表記方法について

- 96CHモデルと48CHモデルとの相違点について
「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」は、原則として96CHモデルのPM1Dシステム(エンジンにDSP1D-EXを採用したモデル)を対象に書かれています。96CHモデルと48CHモデル(エンジンにDSP1Dを採用したモデル)とで仕様が異なる場合は、48CHモデルの仕様を{ }で括って表記します。
例: xの位置には、1~96{ 1~48 }の番号が入ります
- CS1D上の操作子と画面内のノブ/ボタンとの区別について
CS1Dのトップパネル、リアパネル、フロントパネルの操作子(スイッチ、エンコーダー、ボリューム)の名称は、ディスプレイ内に表示されるノブやボタン類と区別するために、[]で括って表記します。
例: [ENTER] スイッチを押してください。(CS1Dのトップパネル上の操作を表しています)
例: STORE ボタンをクリックしてください。(ディスプレイ内での操作を表しています)
- 各種のアイコンについて
使用上のヒントや参照すべきページなどを紹介する箇所では、次のアイコンを使っています。



特に重要な項目や、注意すべき操作などを説明する箇所では、次のアイコンを使っています。



- 呼び出し方法について
各画面の機能を説明する最初のページで、その画面を呼び出す方法を表記しています。ほとんどの画面には、コンソール上のスイッチを使って呼び出す方法と、ディスプレイ内のボタンを使って呼び出す方法があります。

例:



コンソール

LCD FUNCTION ACCESS ブロック INPUT [PATCH] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

CS1D上のINPUT [PATCH] スイッチ(LCD FUNCTION ACCESS ブロック)を繰り返し押して、目的の画面を表示させることを表しています。

例:

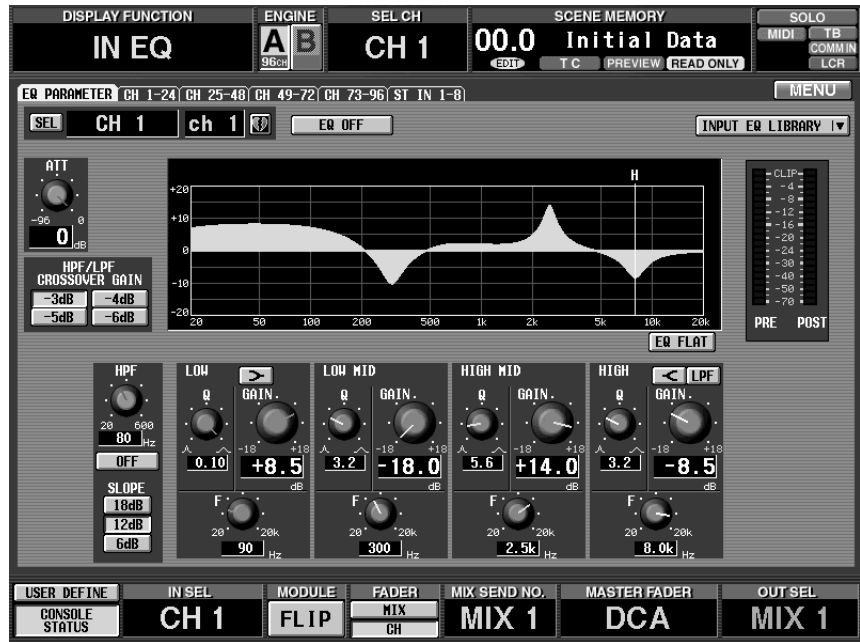
ディスプレイ

MENU ボタン INPUT PATCH ボタン INSERT/DIRECT VIEW タブ

ディスプレイ内部に表示される MENU ボタン INPUT PATCH ボタン INSERT/DIRECT VIEWタブを順にクリックして、目的の画面を表示させることを表しています。

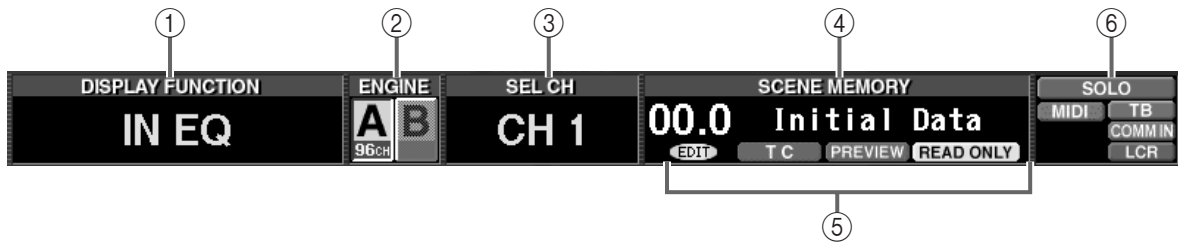
ディスプレイに表示される情報

CS1D の代表的な画面



CS1D のディスプレイには、次の情報が表示されます。

【ディスプレイ上部(各画面共通)】



① DISPLAY FUNCTION(ディスプレイファンクション)
現在選択されているファンクションが略号で表示されます。

② ENGINE(エンジン)
PM1D をミラーモードで使用しているときに、現在有効となっているエンジン(A または B)と使用可能なチャンネル数を表示します(現在有効なボタンは、ハイライトで表示されます)。また、このボタンをクリックしてエンジン A/B を切り替えることも可能です。

⚠ PM1D を標準モードで使用しているときは、常にエンジン A のみが有効となります。エンジン B は網掛け状態となって選択できません。PM1D をミラーモードで使用しているときは、エンジン A/B の両方が有効となります。
なお、有効なエンジンが正常に動作していない場合、接続が途切れた場合には、A または B のマークに x 印が付きます。

③ SEL CH(選択チャンネル)
現在選択されているチャンネルを表示します。インプット系ファンクションの画面を呼び出したときは現在選ばれているインプット系チャンネルが、アウトプット系ファンクションの画面を呼び出したときは現在選ばれているアウトプット系チャンネルが表示されます。

それぞれの略号の意味は、次の通りです。

- CH xインプットチャンネル(xの位置には、1 ~ 96(1 ~ 48)の番号が入ります)
- STINx[L]/[R]ST IN チャンネル L または R (x の位置には、1 ~ 8(1 ~ 4)の番号が入ります)
- MIX xMIX チャンネル(x の位置には、1 ~ 48の番号が入ります)
- MTRX xMATRIX チャンネル(x の位置には、1 ~ 24の番号が入ります)
- ST A[L]/[R]STEREO A チャンネル L または R
- ST B[L]/[R]STEREO B チャンネル L または R

- ④ SCENE MEMORY(シーンメモリー)
現在選ばれているシーンメモリーの番号とタイトルが表示されます。最後にストア/リコールしたシーン番号以外に変更すると、タイトル部分が点滅します。このとき、点滅するタイトル部分をクリックすると、最後にストア/リコールしたシーン番号に戻ります。

- ⑤ マーク
CS1D の状況に応じて、次のマークが表示されます。

• EDIT 

シーンメモリーをリコールした後で、シーンやパッチ、ユニット、ネームの各設定に含まれるパラメーターを変更すると、この表示が現れます。現在の設定をシーンメモリーに保存するか、シーンメモリーから新規のシーンをリコールしたときに、この表示が消えます。リコールセーフが掛かっている場合など、この表示が消えない場合もあります。

• TC 

TC EVENT 画面にある EVENT RECALLING が ENABLE になっている場合に点灯します。このマークが点灯している間、SCENE や UNIT/PATCH/NAME の各ライブラリーの内容を書き換えることはできません。従ってSTOREやSTORE UNDO、LINK ON/OFF、TITLE EDIT、SORT、LOADなどの機能が使えなくなります。

EVENT RECALLING を DISABLE にしてから行ってください。

• OFFLINE 

このマークは、パソコン上で動作している PM1D Manager for Windows のみに表示されます(CS1D のディスプレイには表示されません)。パソコン上でこのマークが表示される場合は、パソコンと CS1D がオフライン状態にあることを示しています。

- ⚠️ オンライン状態に切り替えられない場合、以下の点を確認してください。

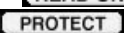
- 1) RS-232-C 端子同士の接続が適切か
- 2) RS-232-C クロスケーブルを使用しているか
- 3) CS1D の電源が入っているか
- 4) PM1D 編集用ソフトウェアのインストールが適切か
- 5) パソコン側のRS232C 端子が無効になっていないか

• PREVIEW 

PM1DシステムがPREVIEWモードになっていることを表示します。

このモードではストアされているシーンの設定値の確認、修正、保存が可能です。

• READ ONLY 

PROTECT 

現在ストア/リコールの対象として選ばれているシーン(ディスプレイ右上にシーンナンバーが表示されます)が読み込み専用(00.0 ~ 00.9 の番号)のときは、READ ONLY、プロテクトが設定されているときはPROTECT のマークが表示されます。

- ⑥ 動作マーク

CS1D の動作状況に応じて、次のマークが表示されます。

• SOLO 

ソロモードがオンのときに、このマークが表示されます。

• TB 

トークバックがオンのときに、このマークが表示されます。

• OSC 

内蔵オシレーターがオンのときに、このマークが表示されます。

• MIDI 

有効な MIDI 信号を受信したときに、このマークが表示されます。

• COMM IN 

COMM IN に信号が入力され、MONITOR A にある COMM IN DIMMER が動作しているときは赤色の COMM IN マークが表示されます。

マークが表示中は MON/CUE ファンクションの MONITOR A 画面にある DIMMER ノブを使用してモニター信号のレベルを減衰できます。

• LCR 

1つ以上のチャンネルが LCR モードになっているときに、このマークが点灯します。

• BUSY 

内蔵メモリーやカードスロットに装着されたカードに書き込みをしている間、BUSY マークが表示されます。

• INPUT CUE 

インプット系チャンネルの [CUE] スイッチがオンのときに、このマークが表示されます。

• OUTPUT CUE 

アウトプット系チャンネルの [CUE] スイッチがオンのときに、このマークが表示されます。

• DCA CUE 

DCA グループの [CUE] スイッチがオンのときに、このマークが表示されます。

• EFFECT CUE 

EFFECT ファンクションの EFFECT 1 ~ EFFECT 8 画面、または EFFECT ASSIGN 画面で CUE ボタンがオンのときに、このマークが表示されます。

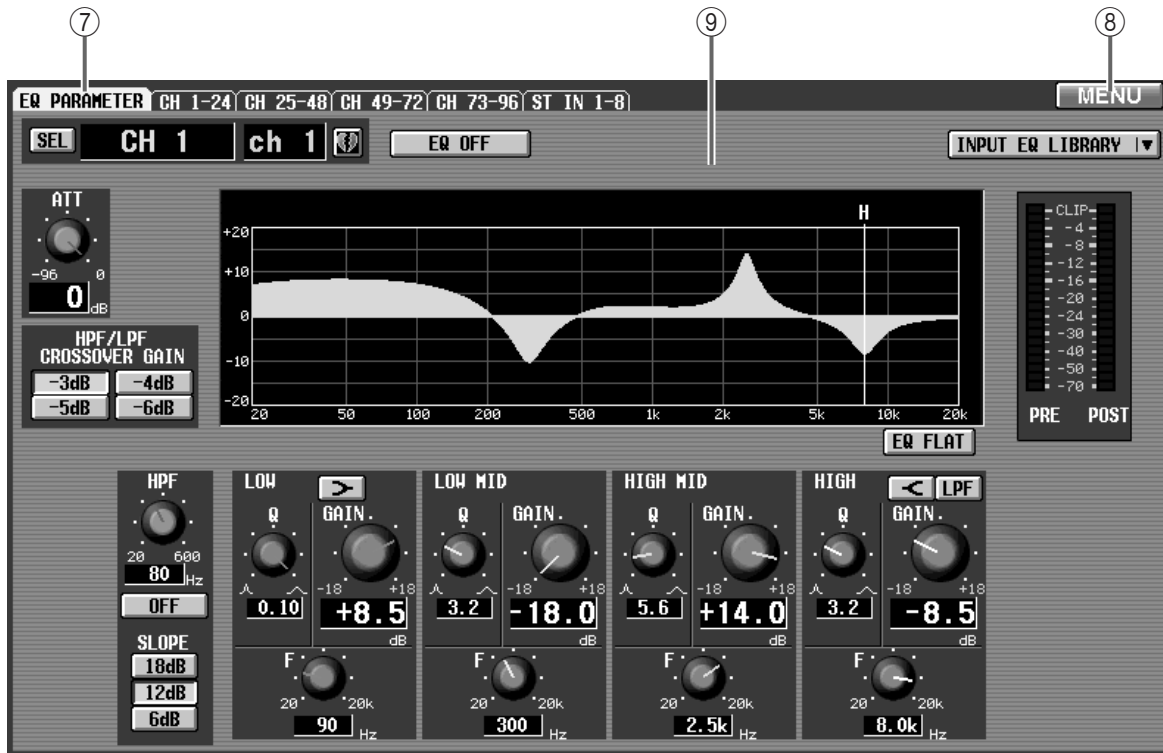
• KEY IN CUE 

IN GATE/COMP ファンクションの GATE PRM 画面 KEY IN CUE ボタンがオンのときに、このマークが表示されます。

• SUB IN CUE 

MATRIX/ST ファンクションの SUB IN 画面で SUB IN CUE ボタンがオンのときに、このマークが表示されます。

【ディスプレイ中央】



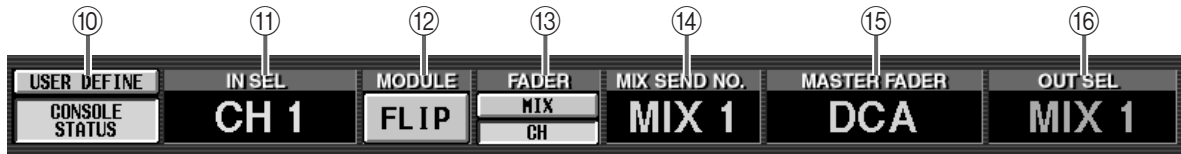
- ⑦ タブ
 複数の画面を含むファンクションが選ばれているときにこの部分をクリックすると、そのファンクション内部で画面が切り替わります。タブの数や内容は、ファンクションに応じて異なります。



同一ファンクション内部で画面を切り替えるには、この他にLCD FUNCTION ACCESSブロックで、該当するファンクションのスイッチを繰り返し押し出すという方法があります(タブを順番にクリックするのと同じ効果です)。

- ⑧ MENU(メニュー)
 ファンクションメニューを呼び出すためのボタンです。このボタンは、ファンクションメニュー自体を除くすべての画面で、同じ場所に配置されています。
- ⑨ ファンクションパラメーター
 現在選ばれているファンクションや画面に応じたパラメーターが表示されます。

【ディスプレイ下部(各画面共通)】



- ⑩ CONTROL STATUS/USER DEFINE(コントロールステータス/ユーザー定義)
画面下部に表示される情報を切り替えるボタンです(現在有効なボタンは、緑色で表示されます)。

- CONSOLE STATUS がオンのとき
現在選ばれているチャンネルやCS1Dの動作状態などを表示します。



- USER DEFINE ボタンがオンのとき
USER DEFINE ブロックにある USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチに割り当てられた機能一覧を表示します。



USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチに対する機能割り当ては、UTILITY ファンクションの USER DEFINE 画面で行います。

- ⑪ IN SEL(選択されたインプット系チャンネル)
現在 [SEL] スイッチで選択されているインプット系チャンネルを表示します。
- ⑫ MODULE(モジュール)
SELECTED INPUT CHANNEL ブロックのMODULE [FLIP]スイッチのオン/オフ状態を表示します(オンのときには、緑色の表示に変わります)。また、このボタンをクリックして MODULE [FLIP] スイッチのオン/オフ状態を切り替えることも可能です(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編) P13」)。
- ⑬ FADER
SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの FADER FLIP セクションの状態を表示します(FADER FLIP [MIX] スイッチがオンのときは MIX ボタン、FADER FLIP [CH] スイッチがオンのときは CH ボタンが緑色の表示に変わります)。また、これらのボタンのいずれか一方をクリックすれば、FADER FLIP セクションの設定が、それに追従します(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編) P10」)。
- ⑭ MIX SEND NO(ミックス SEND 番号)
CS1D の INPUT ブロック 1 ~ 4 で、送り先として選ばれている MIX バスの番号(MIX SEND [NUMBER] インジケータに表示される番号)を表示します(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編) P6」)。

⚠ INPUT ブロックの MIX SEND [LOCAL] スイッチをオンにすると、他の INPUT ブロックからは切り離された状態で、送り先の MIX バスが選択できます。このため、MIX SEND [LOCAL] スイッチをオンに設定した INPUT ブロックでは、選択されている MIX バスの番号が、この部分に表示される番号と異なる場合があります。

- ⑮ MASTER FADER(マスターフェーダー)
CS1D の DCA フェーダー 1 ~ 12(DCA GROUP ブロック)に現在割り当てられている機能を表示します(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編) P68」)。

略号の意味は、次の通りです。

- IN 任意の INPUT ブロックに含まれる 12 のインプットチャンネルと ST IN ブロックの 8 つのチャンネルの入力レベル
- MIX 1-12/MIX 13-24/MIX 25-36/MIX 37-48
それぞれ該当する 12 の MIX チャンネルの出力レベル
- DCA DCA グループ 1 ~ 12
- GEQ LOW/GEQ MID/GEQ HIGH
内蔵グラフィック EQ の選ばれた 12 バンドのブースト/カット量

- ⑯ OUT SEL(選択されたアウトプットチャンネル)
現在 [SEL] スイッチで選択されているアウトプット系チャンネルを表示します。

⚠ ⑩ ~ ⑯ のエリアは、PM1D システムに異常があったときや操作に問題があったときなど一時的なメッセージの表示エリアとなることがあります。重要度の高いメッセージはポップアップ表示されます。

ファンクションメニュー

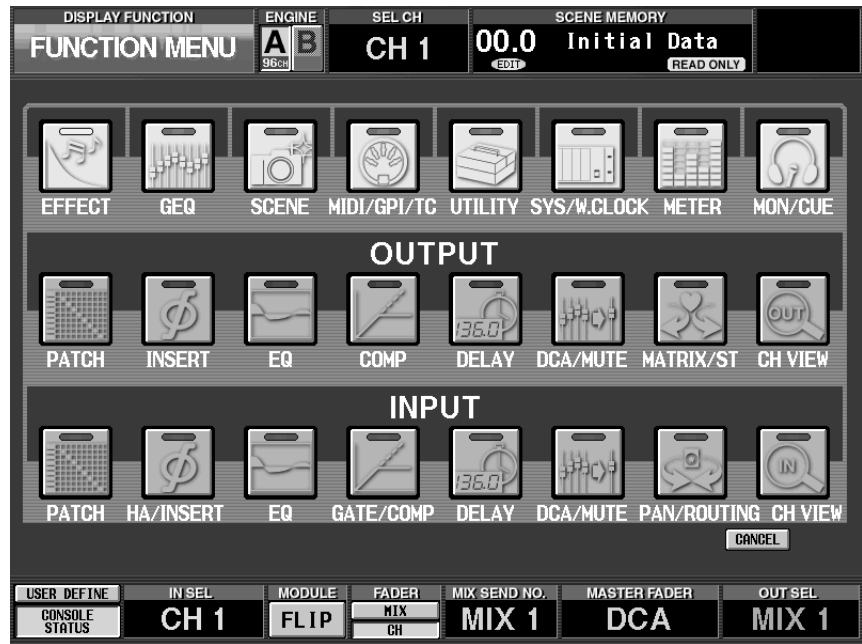
ファンクションを選ぶ

【機能】

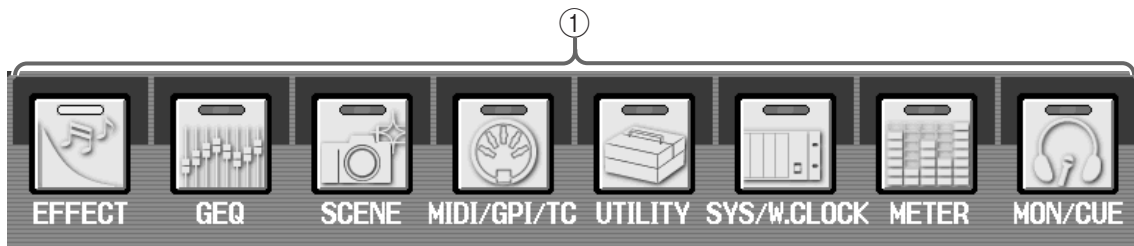
ディスプレイに表示させるファンクションを選択します。ディスプレイ上の操作で特定の画面を呼び出すときは、このメニューが開始点となります。



ディスプレイ
MENU ボタン



【画面各部の機能】



① グローバルファンクション

PM1Dシステム全体に影響するグローバルファンクションをディスプレイに呼び出すボタンです。

各ファンクションの内容は、次の通りです。

• EFFECT

内蔵エフェクト 1 ~ 8 のパラメーター設定やルーティングを行います(P9)

• GEQ

内蔵 31 バンドグラフィック EQ のパラメーター設定やインサート先の選択を行います(P13)

• SCENE

シーンメモリーのストア/リコール、リコールセーフ、フェードタイム、ダイレクトリコール機能の設定を行います(P18)

• MIDI/GPI/TC

MIDI プログラムチェンジメッセージやタイムコードに、任意のイベントを割り当てます(P29)

• UTILITY

内部設定の初期設定値、日付 / 時刻の設定など、PM1Dの基本動作に関する設定を行うファンクションです。また、PM1DシステムとCS1DのPC ATASTORAGE CARD スロットに装着されたメモリーカードとの間で、シーンメモリーやライブラリデータのロード/セーブを行います(P36)

• SYS/W.CLOCK

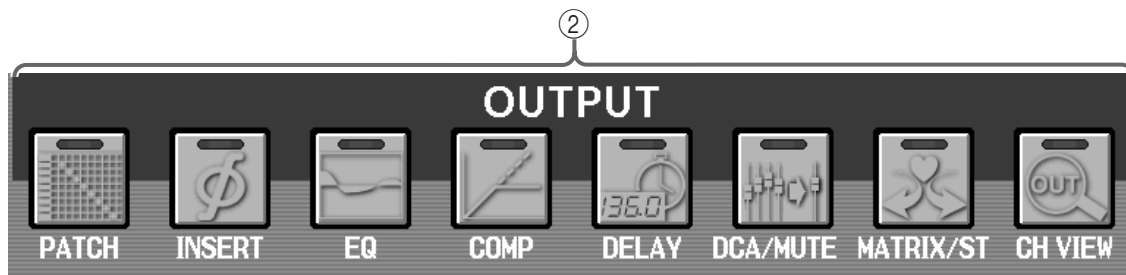
PM1Dシステムに含まれるユニットの種類や接続方法、およびユニットに装着されたカードの種類を確認するファンクションです。また、ワードクロックやディザ処理に関する設定もここでいきます(P44)

• METER

CS1D トップパネルのメーター、メーターブリッジブロックのメーター、さらにディスプレイ内部のメーターに関する設定を行います(P58)

• MON/CUE

トークバック、内蔵オシレーター、モニター / キューに関する設定を行います(P62)



② アウトプット系ファンクション

アウトプット系チャンネル(MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネル)に関するファンクションをディスプレイに呼び出すボタンです。

各ファンクションの内容は、次の通りです(カッコ内は、ディスプレイに表示されるファンクション名の略号を表しています)

• PATCH(OUT PATCH)

アウトプット系チャンネルに出力用ユニットを割り当てるファンクションです(P76)

• INSERT(OUT INSERT)

アウトプット系チャンネルのインサートに関する設定を行います(P86)

• EQ(OUT EQ)

アウトプット系チャンネルの EQ に関する設定を行います(P89)

• COMP(OUT COMP)

アウトプット系チャンネルのコンプレッサーに関する設定を行います(P93)

• DELAY(OUT DELAY)

アウトプット系チャンネルのディレイに関する設定を行います(P99)

• DCA/MUTE(OUT DCA/MUTE)

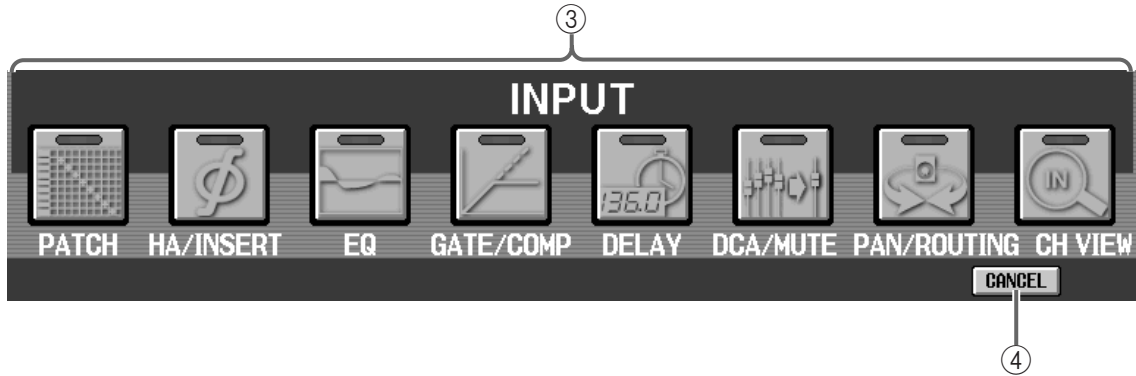
アウトプット系チャンネルをDCAグループやミュートグループに割り当てます(P101)

• MATRIX/ST(MATRIX/ST)

MIX チャンネル MATRIX パス / STEREO パス、SUB IN MATRIX パスのルーティングを行うファンクションです。また、MIXチャンネルのLCRモードに関する設定もここでを行います(P105)

• CH VIEW(OUT CH VIEW)

アウトプット系チャンネルのパラメーターをチャンネル単位で一覧表示するファンクションです。また、このファンクションでパラメーターをエディットすることも可能です(P114)



- ③ **インプット系ファンクション**
 インプット系チャンネル(モノラルインプットチャンネル、ST IN チャンネル)に関するファンクションをディスプレイに呼び出すボタンです。
- 各ファンクションの内容は、次の通りです(カッコ内は、ディスプレイに表示されるファンクション名の略号を表しています)。
- PATCH(IN PATCH)
 インプット系チャンネルに入力用ユニットを割り当てるファンクションです(P118)。
 - HA/INSERT(IN HA/INSERT)
 アナログ入力カードのヘッドアンプや、インプット系チャンネルのインサートに関する設定を行います(P131)。
 - EQ(IN EQ)
 インプット系チャンネルの EQ に関する設定を行います(P134)。
 - GATE/COMP(IN GATE/COMP)
 インプット系チャンネルのノイズゲート/コンプレッサーに関する設定を行います(P139)。
 - DELAY(IN DELAY)
 インプット系チャンネルのディレイに関する設定を行います(P148)。
 - DCA/MUTE(IN DCA/MUTE)
 インプット系チャンネルをDCAグループやミュートグループに割り当てます(P150)。
 - PAN/ROUTING(PAN/ROUTING)
 インプットチャンネルのパン/ルーティングに関する設定を行うファンクションです。また、MIX パスのタイプ(FIX または VARI)の切り替えも、このファンクションで行います(P154)。
 - CH VIEW(IN CH VIEW)
 インプット系チャンネルのパラメーターをチャンネル単位で一覧表示するファンクションです。また、このファンクションでパラメーターをエディットすることも可能です(P162)。
- ④ **CANCEL(キャンセル)**
 直前の画面に戻るためのボタンです。このボタンをクリックすると、メニュー画面に入る以前の画面が呼び出されます。

グローバルファンクション

EFFECT ファンクション

内蔵エフェクト 1 ~ 8 を利用する

EFFECT 1 ~ EFFECT 8(エフェクト 1 ~ エフェクト 8)

【機能】

内蔵エフェクト 1 ~ 8 のタイプ選択、パラメーターの変更、入出力のパッチングを行います。



コンソール

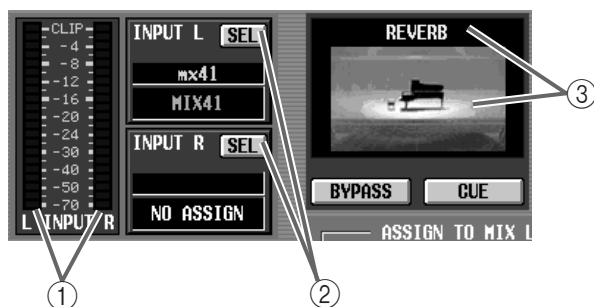
LCD FUNCTION ACCESS ブロック [EFFECT] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン EFFECT ボタン
EFFECT 1 ~ EFFECT 8 タブ



【画面各部の機能】



- ① レベルメーター
内蔵エフェクトに入力される信号のピークレベルを表示するレベルメーターです。
- ② INPUT L/R (入力チャンネル選択)
内蔵エフェクトの入力チャンネル L/R にパッチする信号経路を選択するボタンです。
これらのボタンをクリックすると、信号を選択するポップアップウィンドウが現れます。

選択可能な信号経路は、次の通りです。

1. CH1 INS ~ CH96 INS (CH1 INS ~ CH48 INS)
インプットチャンネル 1 ~ 96 (1 ~ 48) のインサートアウト
2. ST1 INS ~ ST8 INS (ST1 INS ~ ST4 INS) (L/R)
ST IN チャンネル 1 ~ 8 (1 ~ 4 (L/R)) のインサートアウト
3. MIX1 ~ MIX48
MIX チャンネル 1 ~ 48 の出力
4. MTRX1 ~ MTRX24
MATRIX チャンネル 1 ~ 24 の出力
5. MIX1 INS ~ MIX48 INS
MIX チャンネル 1 ~ 48 のインサートアウト
6. MTRX1 INS ~ MTRX24 INS
MATRIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートアウト
7. ST A [L/R]
STEREO A チャンネル (L/R) の出力
8. ST B [L/R]
STEREO B チャンネル (L/R) の出力

9. ST A [L/R] INS

STEREO A チャンネル(L/R)のインサートアウト

10. ST B [L/R] INS

STEREO B チャンネル(L/R)のインサートアウト



1. ~ 6. の信号経路を選んだときは、L/R を独立して選択できません(ただし、該当するチャンネルがペアに設定されている場合を除きます)

L/Rともに“OFF”の状態(何も信号経路が割り当てられていない状態)で、ペアに設定されたチャンネルの片方、またはSTEREO A/Bチャンネルの片方を選んだ場合、自動的に両方のチャンネルがL/Rに割り当てられます。

③ エフェクト

現在選ばれているエフェクトを名称とイラストで表示します。



この画面内でエフェクトの種類を切り替えることはできません。別のエフェクトを使用したい場合は、エフェクトライブラリーから希望するエフェクトを使ったプログラムをリコールしてください。



エフェクトの片方の入力チャンネルのみに信号経路を割り当てた場合は、モノ入力/ステレオ出力として処理されます。

両方の入力チャンネルに信号経路を割り当てた場合は、エフェクトの種類に応じて異なり、L/R チャンネルからの入力信号を独立してエフェクト処理する“STEREOタイプ”と、L/Rチャンネルの信号をミックスしてエフェクト処理した後にステレオ出力する“MIXタイプ”があります。それぞれのエフェクトがどちらのタイプに属するかは、「CS1D リファレンスマニュアル(資料編)」をご参照ください。

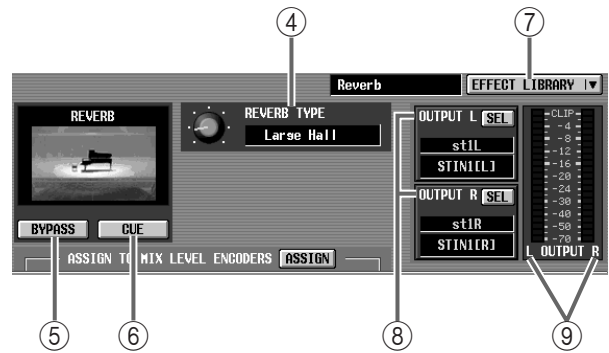
- 一方の入力チャンネルのみに信号経路を割り当てた場合



- 両方の入力チャンネルに信号経路を割り当てた場合
STEREOタイプのエフェクト



MIXタイプのエフェクト



④ TYPE(タイプ)

効果のタイプを切り替えるノブです。

選択可能なタイプは、に表示されているエフェクトに応じて異なります。

⑤ BYPASS(バイパス)

エフェクトを一時的にバイパスするボタンです。

このボタンがオンに設定されている間、原音(ドライ)のみが出力されます。

⑥ CUE(キュー)

現在表示されている画面のエフェクト出力をモニターするためのボタンです。画面を切り替えると、キューが解除されます。

⑦ EFFECT LIBRARY(エフェクトライブラリー)

エフェクトプログラム単位でパラメーターをストア/リコールする EFFECT LIBRARY ポップアップウィンドウを呼び出すボタンです(P190)。

⑧ OUTPUT L/R (アウトプットL/R)

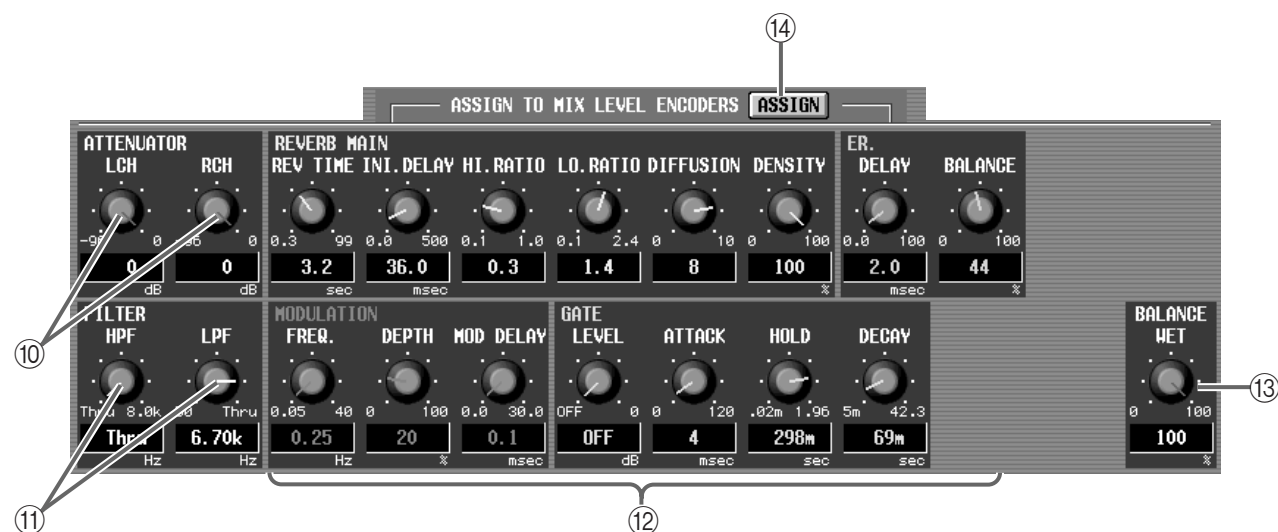
内蔵エフェクトの出力チャンネル L/R にパッチする信号経路を選択するボタンです。

これらのボタンをクリックすると、信号を選択するポップアップウィンドウが現れます。

選択可能な信号経路の種類は次の通りです。

- CH1 ~ CH96{ CH1 ~ CH48 }
インプットチャンネル 1 ~ 96{ 1 ~ 48 }の入力
- CH1 INS ~ CH96 INS{ CH1 INS ~ CH48 INS }
インプットチャンネル 1 ~ 96{ 1 ~ 48 }のインサートイン
- ST1 ~ ST8{ ST1 ~ ST4 {L/R} }
ST IN チャンネル 1 ~ 8{ 1 ~ 4 {L/R} }の入力
- ST1 INS ~ ST8 INS{ ST1 INS ~ ST4 INS {L/R} }
ST IN チャンネル 1 ~ 8{ 1 ~ 4 {L/R} }のインサートイン
- MIX1 INS ~ MIX 48 INS
MIX チャンネル 1 ~ 48 のインサートイン
- MTRX1 INS ~ MTRX24 INS
MATRIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートイン
- ST A [L/R] INS
STEREO A チャンネル(L/R)のインサートイン
- ST B [L/R] INS
STEREO B チャンネル(L/R)のインサートイン

- ⑨ レベルメーター
内蔵エフェクトから出力される信号のピークレベルを表示するレベルメーターです。



- ⑩ ATTENUATOR(アッテネーター)
内蔵エフェクト専用のアッテネーターを調節するノブです。
設定範囲は - 96 ~ 0dB です。

⚠ このアッテネーターは、エフェクト処理後の信号のクリップを防ぐためのものです。インプットメーターの段階で信号がクリップする場合は、送り元のチャンネル側でセンドレベルを下げてください。

- ⑪ FILTER(フィルター)
内蔵エフェクト専用のフィルター(HPF/LPF)のカットオフ周波数を調節するノブです。
設定範囲は次の通りです。

- HPFThru(バイパス) 21Hz ~ 8.0kHz
- LPF5.0Hz ~ 16.0kHz, Thru(バイパス)

⚠ このフィルターは、エフェクト処理前の信号に対してかかります。また、エフェクトの種類によっては、フィルターがないものもあります。

- ⑫ エフェクトパラメーター
効果を決定するパラメーターです。
エフェクトパラメーターの種類は、現在選ばれているエフェクト()に応じて異なります。
エフェクトパラメーターの詳しい説明は、「CS1D リファレンスマニュアル(資料編)」をご参照ください。

- ⑬ BALANCE(バランス)
原音(ドライ)とエフェクト音(ウェット)のバランスを調節するノブです。
0(%)で原音のみ、100(%)でエフェクト音のみとなります。

- ⑭ ASSIGN(アサイン)
エフェクトパラメーターを MIX OUTPUT ブロックのエンコーダーに割り当てて、リアルタイムで操作するためのボタンです。詳しい操作方法は、基本操作編の 129 ページをご参照ください。

EFFECT ASSIGN(エフェクトアサイン)

【機能】

内蔵エフェクト 1 ~ 8 で使用するエフェクトの種類、入出力に割り当てられた信号経路、バイパスやキューの状態を一覧します。

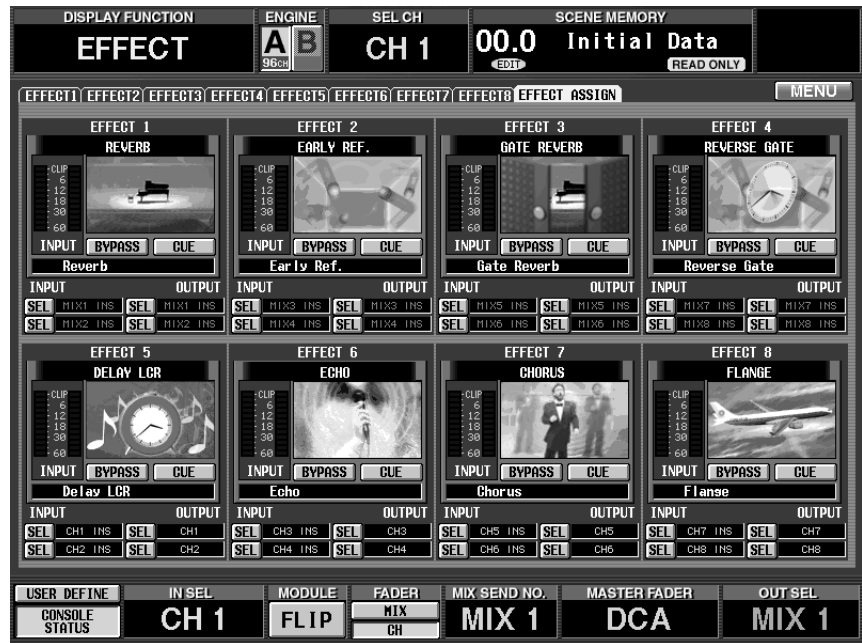


コンソール

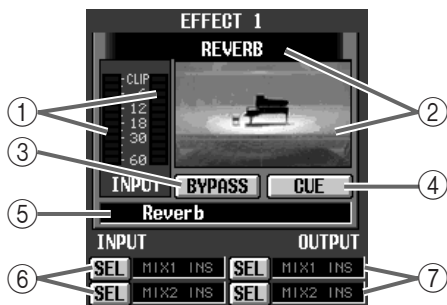
LCD FUNCTION ACCESS ブロック [EFFECT] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン EFFECT ボタン
EFFECT ASSIGN タブ



【画面各部の機能】



- ① レベルメーター
内蔵エフェクトに入力される信号のピークレベルを表示するレベルメーターです。
- ② エフェクト
現在選ばれているエフェクトを名称とイラストで表示します。
この部分をクリックすると、EFFECT 1 ~ EFFECT 8 の該当する画面が呼び出されます。また、イラスト部分をドラッグ&ドロップすれば、EFFECT 1 ~ EFFECT 8 同士でエフェクトの全設定(エフェクトタイプを含みます)をコピーできます。
- ③ BYPASS(バイパス)
バイパスのオン/オフを切り替えるボタンです。
- ④ CUE(キュー)
該当するエフェクトの出力をモニターするためのボタンです。画面を切り替えると、キューが解除されます。

- ⑤ TYPE(タイプ)
現在選ばれている効果の種類を表示します。
- ⑥ INPUT(入力チャンネル)
内蔵エフェクトの入力チャンネル L/R にパッチされている信号経路を表示します。
SELボタンをクリックして、それぞれの信号経路を選択することも可能です。
- ⑦ OUTPUT(出力チャンネル)
内蔵エフェクトの出力チャンネル L/R にパッチされている信号経路を表示します。
SELボタンをクリックして、それぞれの信号経路を選択することも可能です。

【操作手順】

EFFECT 1 ~ EFFECT 8 同士でエフェクトデータをコピーする

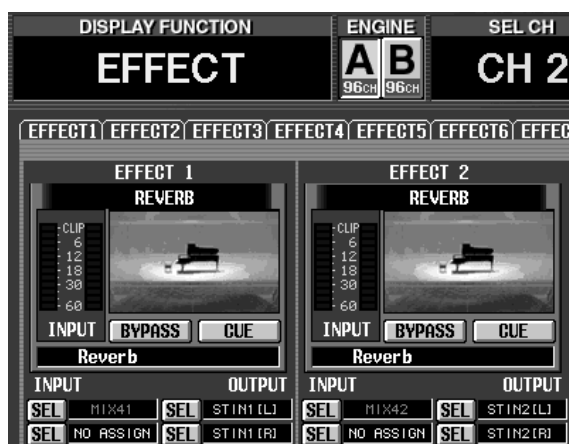
1. EFFECT ASSIGN 画面で、コピー元となる内蔵エフェクト(1 ~ 8)のイラストをクリックし、そのままコピー先となる内蔵エフェクトのイラストまでドラッグ&ドロップしてください。



コピー操作を確認するポップアップウィンドウが表示されます。



2. コピーを実行するには OK ボタン、中止するには CANCEL ボタンをクリックしてください。OK ボタンをクリックすると、エフェクトタイプを含むすべてのパラメーター設定がコピーされます。



GEQ(グラフィックEQ)ファンクション

アウトプット系チャンネルで内蔵31バンドグラフィックEQを利用する

GEQ PARAMETER(GEQパラメーター)

【機能】

インプット/アウトプット系チャンネルインサート用に搭載された、24基の31バンドグラフィックEQを設定する画面です。信号経路への割り当て、バンドごとのブースト/カット量の設定、ノッチフィルターの設定などを行います。

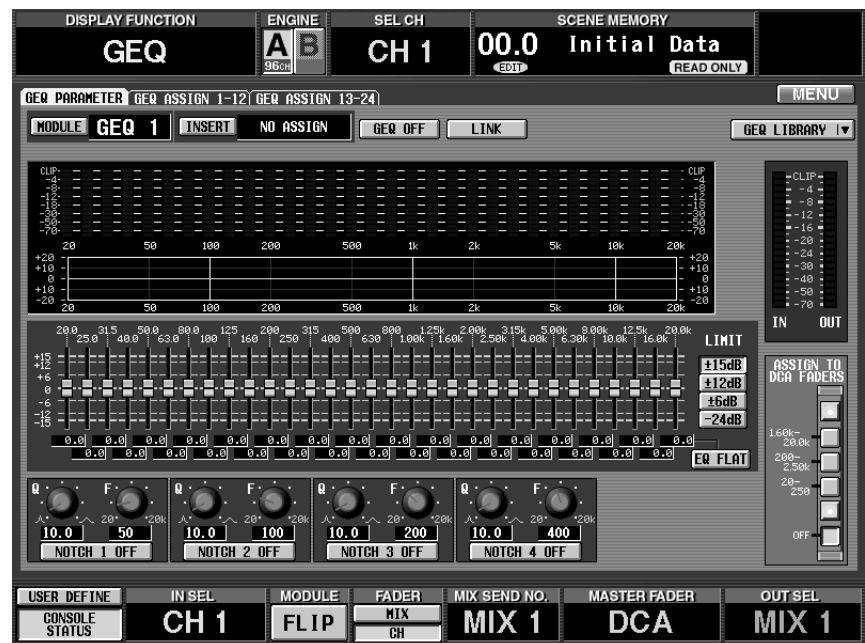


コンソール

LCD FUNCTION ACCESS ブロック [GEQ] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENUボタン GEQボタン GEQ PARAMETERタブ



【画面各部の機能】



- ① **MODULE(モジュール)**
24基のグラフィックEQ(GEQ 1 ~ GEQ 24)の中から、使用するモジュールを選択します。
このボタンをクリックすると、GEQ SELECT ポップアップウィンドウが現れます。
- ② **INSERT(インサート)**
そのモジュールをインサートする信号経路を選択します。
このボタンをクリックすると、GEQ PATCH SELECT ポップアップウィンドウが現れます。

選択可能な信号経路は次の通りです。

- INPUT1 ~ 96 INS
インプットチャンネル1 ~ 96のインサートイン/アウト
 - MIX1 INS ~ MIX48 INS
MIXチャンネル1 ~ 48のインサートイン/アウト
 - MTRX1 INS ~ MTRX24 INS
MATRIXチャンネル1 ~ 24のインサートイン/アウト
 - ST A [L/R]INS
STEREO Aチャンネル(L/R)のインサートイン/アウト
 - ST B [L/R]INS
STEREO Bチャンネル(L/R)のインサートイン/アウト
- STEREO A/Bチャンネル、もしくはペアに設定されたインプットチャンネルや MIX チャンネルにインサートする場合、自動的に偶数番号 奇数番号の順に並んだモジュールが割り当てられます。

ただし、これを実行したときに、それまで別のチャンネルに割り当てられていたモジュールが解除されてしまう場合は、注意を促すポップアップウィンドウが表示されます。

GEQ のインサート先としてインプットチャンネルを選んだ場合は、IN PATCH ファンクションのINSERT/DIRECT POINT 画面で、該当するチャンネルの INS. ボタンが自動的にオンになります。

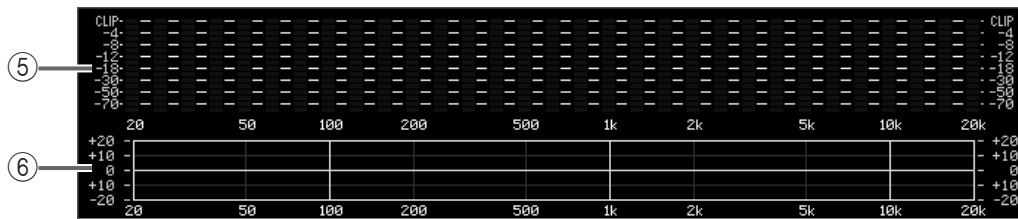
GEQ のインサート先としてアウトプットチャンネルを選んだ場合は、OUT PATCH ファンクションの INSERT POINT 画面で、該当するチャンネルの INS. ボタンが自動的にオンになります。

- ③ GEQ ON/OFF(GEQ オン/オフ)
現在表示されているグラフィック EQ のオン/オフを切り替えるボタンです。



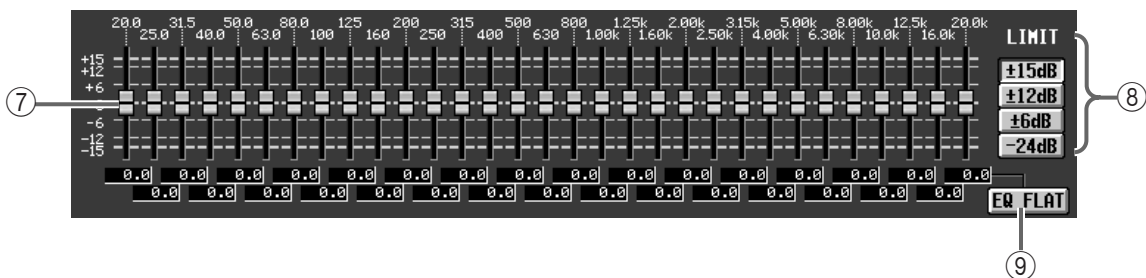
このボタンは、ノッチフィルター()に対しては無効です。

- ④ LINK(リンク)
奇数番号 偶数番号の順で並んだGEQモジュール同士をリンクするボタンです。



- ⑤ スペクトラムアナライザー
入力信号の帯域別レベルを表示するスペクトラムアナライザーです。

- ⑥ EQ グラフ
グラフィック EQ の現在の特性を表示するグラフです。



- ⑦ フェーダー
グラフィック EQ の各帯域をブースト/カットするフェーダーです。ブースト/カット量は、下の数値ボックスで確認できます。



フェーダーによる最大可変幅と可変方向は、LIMIT パラメーター()の設定に応じて変化します。

ツマミの部分に赤い線の入ったフェーダーは、現在 CS1D 上の DCA フェーダーでコントロール可能な状態にあることを示しています。

- ⑧ LIMIT(リミット)
フェーダーによる最大可変幅と可変方向を設定するボタンです。

± 15dB、± 12dB、± 6dB(以上ブースト/カット両方向) - 24dB(カット方向のみ)が選択できます。

- ⑨ EQ FLAT(EQ フラット)
各バンドのフェーダーを 0dB の位置にリセットするボタンです。

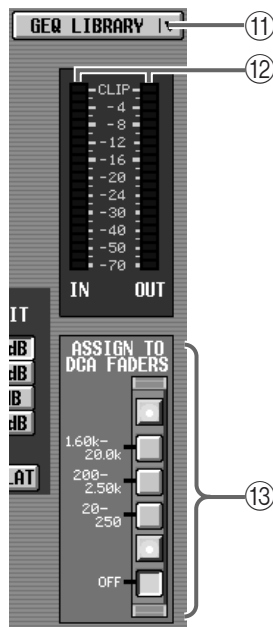


- ⑩ NOTCH 1 ~ 4(ノッチフィルター1 ~ 4)
INSERT()で選択された信号経路に対して動作する、4 系統のノッチフィルターです。

NOTCH 1 ~ NOTCH 4 ボタンで各フィルターのオン/オフを切り替え、Q ノブで急峻度、F ノブで中心周波数を調節します。



ノッチフィルター 1 ~ 4 はグラフィック EQ から独立しており、GEQ ON/OFF ボタンの影響は受けません。必要ならば、グラフィック EQ のモジュールを呼び出したときに、グラフィック EQ をオフに設定し、ノッチフィルターのみを利用することも可能です。



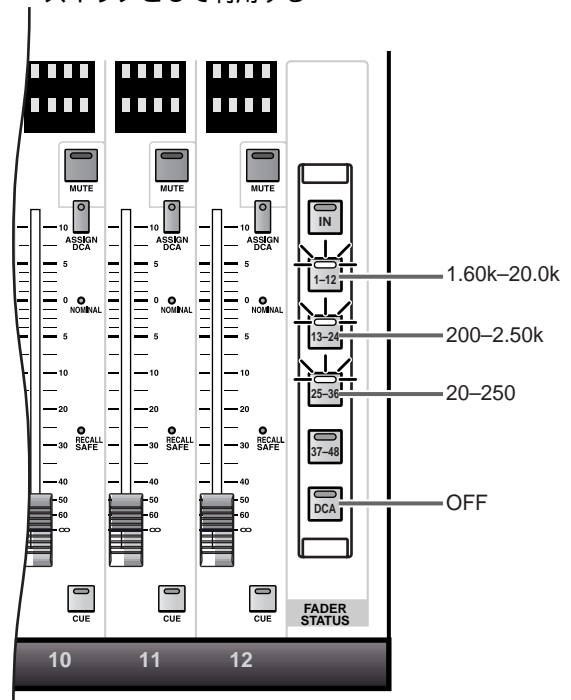
- ⑪ GEQ LIBRARY(グラフィック EQ ライブラリー) GEQ PARAMETER 画面の設定(ノッチフィルターを含みます)をストア/リコールする GEQ LIBRARY ポップアップウィンドウを呼び出すボタンです(P192)。
- ⑫ レベルメーター
グラフィック EQ 通過前と通過後のピークレベルを表示するレベルメーターです。
- ⑬ ASSIGN TO DCA FADERS(DCA フェーダーへの割り当て)
グラフィック EQ の 31 バンドを分割し、12 バンド単位で CS1D トップパネル上の DCA フェーダーに割り当てて、バンドごとのブースト/カット量をフェーダーでコントロールするためのボタンです。
 - 1) 1.60k-20.0k ボタン
このボタンをクリックすると、1.6kHz ~ 20kHz の 12 バンドが、DCA フェーダーに割り当てられます。
 - 2) 200-2.50k ボタン
このボタンをクリックすると、200Hz ~ 2.5kHz の 12 バンドが、DCA フェーダーに割り当てられます。
 - 3) 20-250 ボタン
このボタンをクリックすると、20Hz ~ 250Hz の 12 バンドが DCA フェーダーに割り当てられます。
 - 4) OFF ボタン
このボタンをクリックすると、DCA フェーダーへの割り当てが解除されます。



GEQ PARAMETER 画面上で上記 1) ~ 3) のボタンをクリックすると、次に OFF ボタンをクリックするまで、CS1D の DCA ブロックにある FADER STATUS スイッチは、グラフィック EQ のバンド切り替え用スイッチとして機能します。

GEQ PARAMETER 画面上で OFF ボタンをクリックすると、FADER STATUS スイッチの機能が通常の状態に戻り、DCA フェーダー 1 ~ 12 は DCA グループのコントロール用フェーダーとして機能します。また、CS1D の FADER STATUS [OFF] ボタンを押したときも、同じ効果が得られます。

- FADER STATUS スイッチをバンド切り替え用スイッチとして利用する



GEQ PARAMETER もしくは GEQ PARAMETER ポップアップウィンドウを呼び出している際に、パネル上の [SHIFT/GRAB] スイッチを押しながら FADER STATUS スイッチ [1-12]/[13-24]/[25-36] スイッチを押すと ⑬ をクリックした時と同様の効果が得られます。

GEQ ASSIGN 1-12/13-24(グラフィック EQ アサイン 1 ~ 12/13 ~ 24)

【機能】

GEQ 1 ~ 24 の設定状態、インサートする信号経路、入出力レベルを一覧表示します。



コンソール

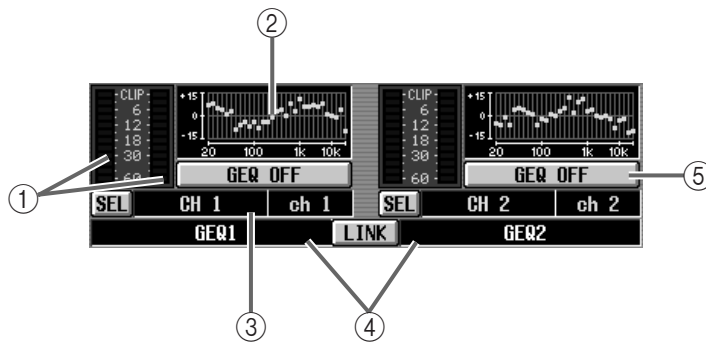
LCD FUNCTION ACCESS ブロック [GEQ] スイッチ 右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン GEQ ボタン
GEQ ASSIGN 1-12/GEQ ASSIGN 13-24 タブ



【画面各部の機能】



- ① レベルメーター
グラフィック EQ 通過前と通過後のピークレベルを表示するレベルメーターです。
- ② フェーダーグラフ
各バンドのフェーダーの位置を表示するグラフです。
この部分をクリックして、該当するモジュールの GEQ PARAMETER 画面を呼び出すことも可能です。
- ③ インサート
そのモジュールをインサートする信号経路およびそのチャンネルのネームを表示します。
左側の SEL ボタンをクリックして、信号経路を選択することも可能です。

- ④ モジュール番号
グラフィック EQ のモジュールの番号です。
奇数番号 偶数番号の順にならんだモジュールがリンクされている場合は、LINK が点灯します。
- ⑤ GEQ ON/OFF ボタン
GEQ のオン/オフを切り替えます。

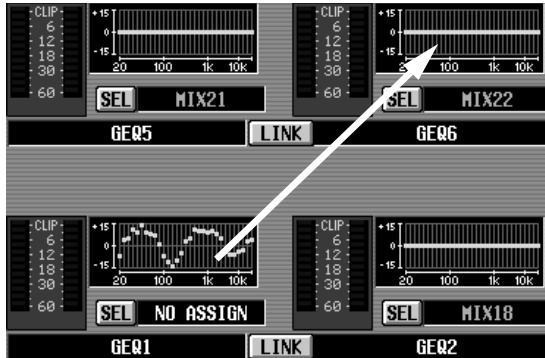


- ⑥ DISPLAY ORDER REVERSE ボタン
GEQ の並び順を逆に切り替えるボタンです。初期状態では下から上へと昇順に並んでいる GEQ が、このボタンをオンにすると上から下へと昇順に並びます。

【操作手順】

同じタブに含まれる入力チャンネルに GEQ の設定をコピーする(GEQ1 から GEQ6 へのコピー例)

1. コピー元となる入力チャンネルのミニグラフをドラッグし、そのままコピー - 先となる入力チャンネルにドロップしてください。



コピーを確認するウィンドウが表示されます。コピーを実行する場合は OK ボタン、中止する場合は CANCEL ボタンをクリックしてください。



2. OK ボタンをクリックするとコピーされます。



別のタブに含まれる入力チャンネルに GEQ の設定をコピーする(GEQ9 から GEQ22 へのコピー例)

1. コピー元となる入力チャンネルのミニグラフをドラッグし、そのままコピー - 先となるタブの位置に重ねてください。

⚠ CS1D コンソールの LCD FUNCTION ACCESS ブロック INPUT [GEQ] スイッチを押して表示される CH1-24, CH 25-48, CH 49-72, CH 73-96, ST IN 1-8 以外の画面でドロップしてもコピーできません。



2. コピー先となるタブの画面が呼び出されます。



3. コピー先となる入力チャンネルに、ミニグラフをドラッグ&ドロップしてください。コピーを確認するウィンドウが表示されます。コピーを実行する場合は OK ボタン、中止する場合は CANCEL ボタンをクリックしてください。



4. OK ボタンをクリックするとコピーされます。



SCENE(シーン)ファンクション

シーンメモリーを操作する

MEMORY(メモリー)

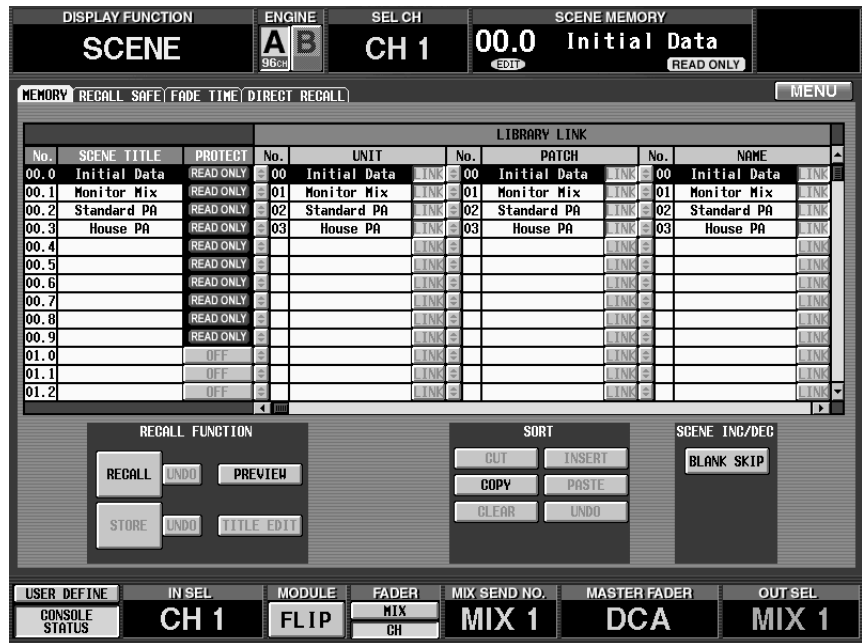
【機能】

ミックスパラメーターをシーンメモリーにストア(保存)したり、ストアされたシーンをリコール(読み込み)します。



コンソール
LCD FUNCTION ACCESS ブロック[SCENE]スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ
MENU ボタン SCENE ボタン
MEMORY タブ



【画面各部の機能】

LIBRARY LINK						
No.	SCENE TITLE	PROTECT	No.	UNIT	No.	PATCH
00.0	Initial Data	READ ONLY	00	Initial Data	00	Initial Data
00.1	Monitor Mix	READ ONLY	01	Monitor Mix	01	Monitor Mix
00.2	Standard PA	READ ONLY	02	Standard PA	02	Standard PA
00.3	House PA	READ ONLY	03	House PA	03	House PA
00.4		READ ONLY				
00.5		READ ONLY				
00.6		READ ONLY				
00.7		READ ONLY				
00.8		READ ONLY				
00.9		READ ONLY				
01.0		OFF				
01.1		OFF				
01.2		OFF				

①

① シーンリスト
シーンメモリーにストアされたシーンのリストです。

⚠ MIDI/GPI/TC ファンクションの TC EVENT 画面で EVENT RECALLING ボタンが "ENABLE" に設定されている場合、 ボタン、LINK ボタンはグレー表示となり、利用できません。先に EVENT RECALLING ボタンを "DISABLE" に切り替えてください。

シーンごとに以下の要素が表示されます。

- No(シーン番号)
シーンの番号です。PM1D システムのシーン番号は、00 ~ 99 の整数の部分と、.0 ~ .9 の小数点以下の部分から構成されており、00.0 から 99.9 まで、

1000 種類のシーンが扱えます。その中で、01.0 ~ 99.9 の番号に新規シーンをストアできます。

- TITLE(タイトル)
シーンごとに付けられた名称です。
- PROTECT(プロテクト)
プロテクトのオン/オフをシーンごとに切り替えるボタンです。
プロテクトをオンに設定したシーンには、上書きができません。



00.0 ~ 00.9 の番号には、工場出荷時にさまざまな設定のシーンがプリセットされています。これらプリセットされたシーンは読み込み専用で上書きができないため、PROTECT の欄に“ READ ONLY ”と表示されます。

● LIBRARY LINK(ライブラリーリンク)
それぞれのシーンで使用する UNIT ライブラリー、PATCH ライブラリー、NAME ライブラリーの番号とライブラリー名が表示されます。

● [] ボタン
そのシーンで使用する UNIT ライブラリー、PATCH ライブラリー、NAME ライブラリーを選択するボタンです。このボタンをクリックすると、該当するライブラリーの選択用ポップアップウィンドウが表示されます。

● LINK ボタン **LINK**
シーンのリコール操作時に、UNIT、PATCH、NAME の各ライブラリーのリコール操作を連動させるかどうかを設定するボタンです。PM1D システムのシーンでは、UNIT、PATCH、NAME の各情報に関しては、設定内容ではなくリンク先となるライブラリー番号のみを記憶しています。シーンをリコールするときに LINK ボタンがオンのライブラリーがあれば、該当する番号のライブラリーが同時にリコールされます。また、LINK ボタンがオフのライブラリーは、シーンをリコールしても変化しません。



シーンリスト内で反転表示されているシーンは、現在操作の対象として選ばれていることを示しています。操作の対象となるシーンを切り替えたいときは、目的のシーンの列を直接クリックして、その列を反転表示させます。また、現在リストに表示されていないシーンを表示させるには、リスト右側のスクロールバーを使用します。

リストの下にあるスクロールバーを右側にスクロールさせると、シーンが記録された日時やシーンごとの注釈を記入する COMMENT 欄が表示されます。



② RECALL FUNCTION(リコールファンクション)
シーンメモリーのストア/リコール操作を行うためのボタンです。

⚠ MIDI/GPI/TC ファンクションの TC EVENT 画面で EVENT RECALLING ボタンが“ ENABLE ”に設定されている場合、STORE ボタン、STORE UNDO ボタン、TITLE EDIT ボタンはグレー表示となり、利用できません。先に EVENT RECALLING ボタンを“ DISABLE ”に切り替えてください。

● RECALL(リコール)
現在選択されているシーンを PM1D システムに読み込みます。

● STORE(ストア)
PM1D システムの現在のミックス設定を、選択されているシーンに保存します。

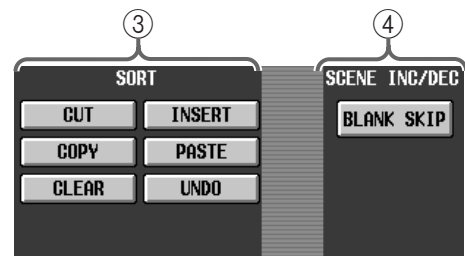
● UNDO(アンドウ)
それぞれ直前に行ったリコール操作、ストア操作を取り消す(アンドウする)ためのボタンです。

⚠ PREVIEW ボタンがオンのときは、RECALL、UNDO は使用できません。
また、SORT 処理や UTILITY ファンクションにある LOAD/SAVE 画面で LOAD を行うと、UNDO できなくなります。

● PREVIEW(プレビュー)
このボタンをオンにすると、PM1D システムが PREVIEW モードとなり、システム内部の信号処理には影響を与えずに、メモリーにストアされたシーンや各種ライブラリーの設定値を確認したり、その設定値を修正して保存したりすることが可能となります。

CS1D の SCENE MEMORY ブロックにある SCENE MEMORY [PREVIEW] スイッチと連動しています。

● TITLE EDIT(タイトルエディット)
このボタンをクリックすると、現在選択されているシーンのタイトルとコメントを編集する SCENE TITLE EDIT ポップアップウィンドウが表示されます。編集したタイトルやコメントを保存することも可能です。



③ SORT(ソート)
メモリー内に保存されたシーンの順番を変更するためのボタンです。

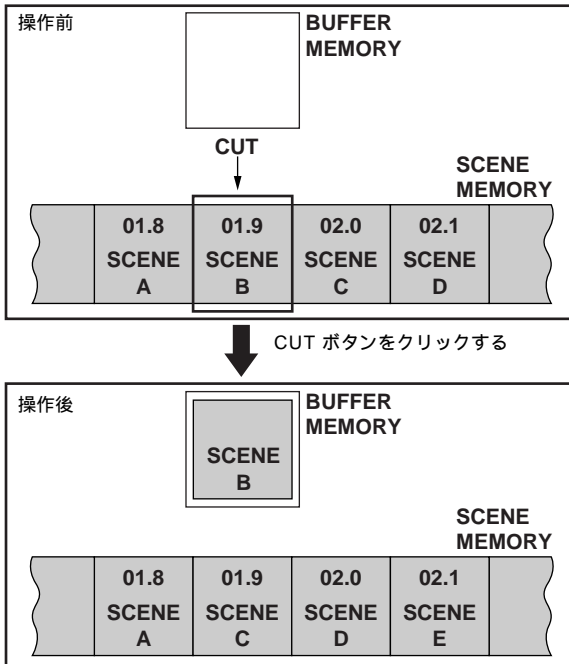
⚠ MIDI/GPI/TC ファンクションの TC EVENT 画面で EVENT RECALLING ボタンが“ ENABLE ”に設定されている場合、SORT セクションの各ボタンはグレー表示となり、利用できません。先に EVENT RECALLING ボタンを“ DISABLE ”に切り替えてください。

⚠ SCENE STORE/STORE UNDO 処理を行ったり、MEMORY 画面を抜けたりとすると、UNDO できなくなります。

• CUT(カット)

現在選択されているシーンを削除し、バッファメモリーに一時保管します。

削除された番号以降のシーンは、1 つずつ前の番号に移動します。

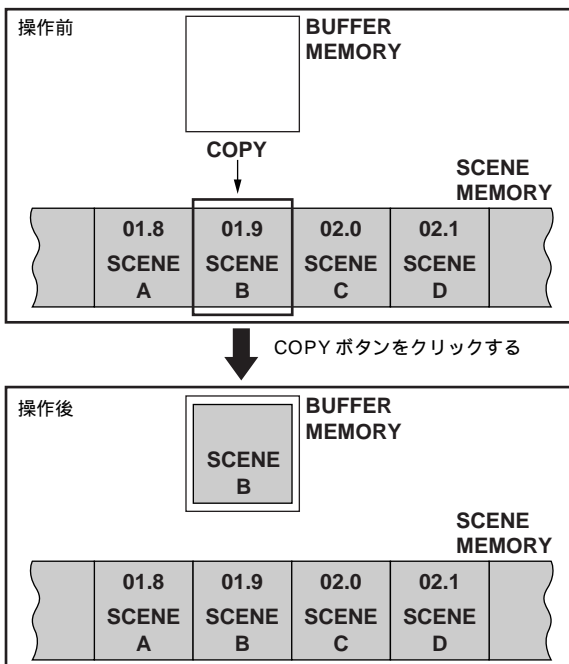


⚠ あるシーンが Direct Recall [1] ~ [12] スイッチに割り当てられている場合、シーンを削除したときにその割り当ても解消されます。ただし、Direct Recall [1] ~ [12] スイッチに割り当てられたその他のシーン、および MIDI PROGRAM 画面 / TC EVENT 画面に記録されたその他のシーンには影響しません(これらの機能を正しく動作させるために、再設定が必要な場合もあります)。

• COPY(コピー)

現在選択されているシーンを複製し、バッファメモリー内部に一時保管します。

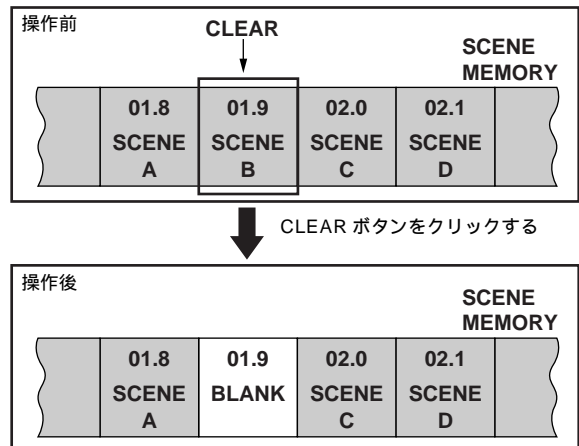
元のシーンには影響しません。



• CLEAR(クリア)

現在選択されているシーンを消去します。

その他の番号のシーンには影響しません。

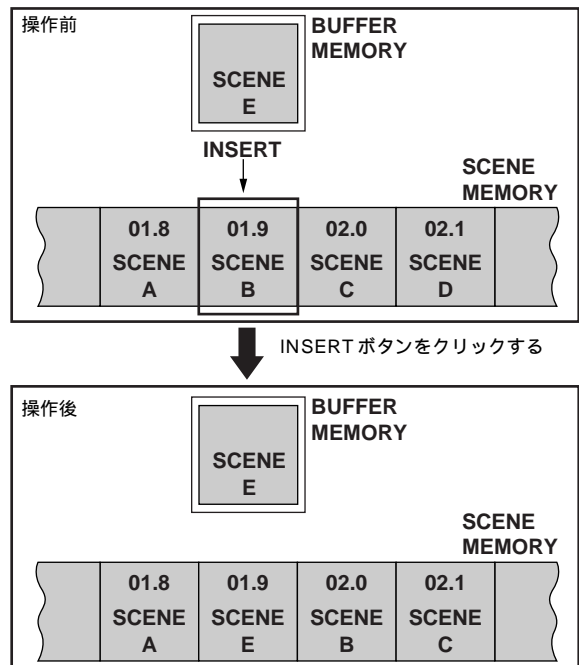


⚠ あるシーンが Direct Recall [1] ~ [12] スイッチに割り当てられている場合、シーンを削除したときにその割り当ても解消されます。ただし、Direct Recall [1] ~ [12] スイッチに割り当てられたその他のシーン、および MIDI PROGRAM 画面 / TC EVENT 画面に記録されたその他のシーンには影響しません(これらの機能を正しく動作させるために、再設定が必要な場合もあります)。

• INSERT(インサート)

現在選択されているシーンに、バッファメモリー内部に保管されたシーンを挿入します。

挿入された番号以降のシーンは、1 つずつ後の番号に移動します。



⚠ 99.9の番号にシーンが保存されている場合、INSERT ボタンはグレー表示となり、利用できません。

⚠ あるシーンが Direct Recall [1] ~ [12] スイッチに割り当てられている場合、シーンを削除したときにその割り当ても解消されます。ただし、Direct Recall [1] ~ [12] スイッチに割り当てられたその

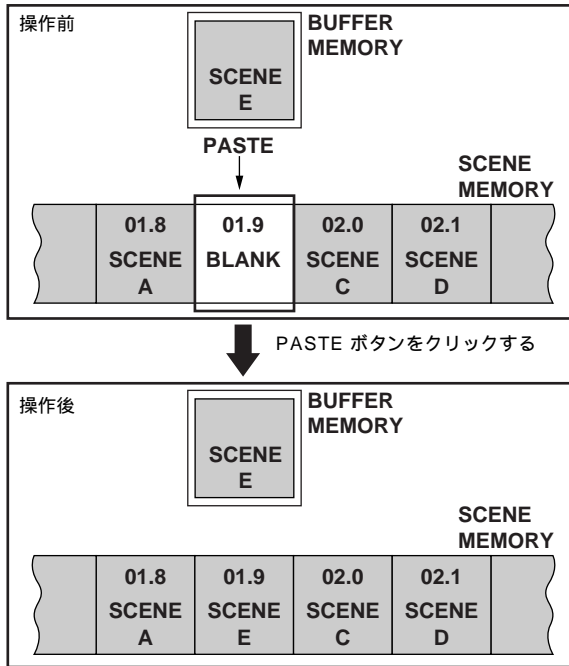
他のシーン、および MIDI PROGRAM 画面 / TC EVENT 画面に記録されたその他のシーンには影響しません(これらの機能を正しく動作させるために、再設定が必要な場合もあります)。

• PASTE(ペースト)

現在選択されているブランクのシーンに、バッファメモリー内部に保管されたシーンを上書きします。

その他の番号のシーンには影響しません。

ペースト先となるシーンは、ブランク(データが保存されていない)のシーンに限ります。すでにデータが保存されているシーンにペーストしたい場合は、先に CLEAR ボタンを使ってデータを消去してください。



• UNDO(アンドゥ)

直前のカット、クリア、インサート、ペースト操作を取り消し、直前の状態に戻します。

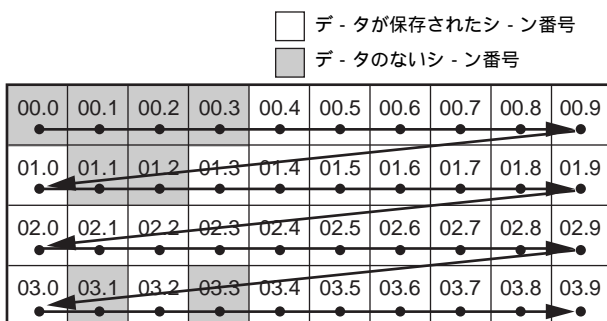
④ SCENE INC/DEC(シーンインクリメント/デクリメント)

CS1Dの SCENE MEMORY ブロックにある SCENE MEMORY [/DEC]/[/INC] スイッチの機能を選択するボタンです。

• BLANK SKIP ボタンがオフのとき

SCENE MEMORY [/DEC]/[/INC] スイッチを押すたびに、実際にデータが保存されているかどうかにかかわらず、[SCENE NUMBER] インジケータに表示される番号が 0.1 単位で上下します。

この状態で SCENE MEMORY [/INC] スイッチを繰り返し押すと、表示される番号が次のように変化します。

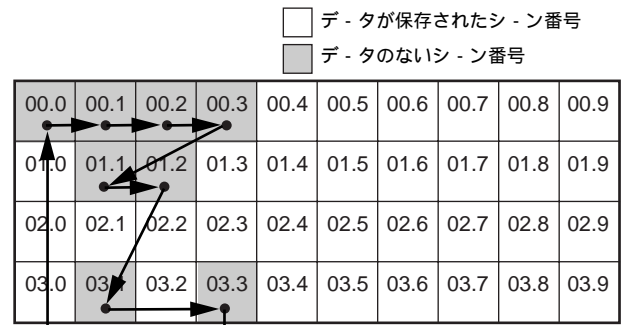


• BLANK SKIP ボタンがオンのときは

SCENE MEMORY [/DEC]/[/INC] スイッチを押すたびに、[SCENE NUMBER] インジケータに表示される番号がプリセットを含めデータが保存されていない番号をスキップして上下します。

また、RECALLできるシーン番号の一番大きなシーンと一番小さな 00.0 間も移動します。

この状態で SCENE MEMORY [/INC] スイッチを繰り返す押すと、表示される番号が次のように変化します。



【操作手順】

MEMORY 画面でシーンをストアする

SCENE ファンクションの MEMORY 画面を使って、現在のミックス設定を新規のシーンとして保存します。

⚠ 以下の操作を行う前に、SCENE ファンクションの MEMORY 画面にある PREVIEW ボタンがオフになっていることを確認してください。

1. CS1D のパネル上の操作子や、ディスプレイ内のノブやスライダーなどを使って、ミックスパラメータを設定してください。
2. SCENE ファンクションの MEMORY 画面を呼び出し、保存先となるシーン番号を選択してください。目的のシーンの列を直接クリックすることで、カーソルがその番号へと移動します。また、ディスプレイ右上に、新しく選ばれたシーン番号が点滅します。

また、現在リストに表示されていないシーンを表示させるには、リスト右側のスクロールバーを使用します。

3. STORE ボタンをクリックしてください。シーンにタイトルを付けてストアする SCENE STORE ポップアップウィンドウが現れます。

必要に応じて、シーンにタイトルやコメントを付けてください。



⚠ MIDI/GPI/TC ファンクションの TC EVENT 画面で EVENT RECALLING ボタンが ENABLE に設定されている場合、STORE ボタンがグレー表示となり、ストアが行えません。先に EVENT RECALLING ボタンを「DISABLE」に切り替えてください。

4. ストアを実行するには、SCENE STORE ポップアップウィンドウの STORE ボタンをクリックしてください。現在のミックスパラメーターの設定内容が、手順 2 で選択したシーン番号に保存されます。

⚠ そのシーンとリンクした UNIT、PATCH、NAME の各ライブラリーに変更箇所があれば、続いて該当するライブラリーのポップアップウィンドウが表示されます。必要に応じてライブラリーのストア操作を行ってください。ストアせずに [EXIT] ボタンを押した場合、リンクするライブラリーの番号は、それ以前にリンクしていた番号を引き継ぎます。

また、UNIT、PATCH、NAME の各ライブラリーを別の番号にストアしてある場合は、シーンのストア操作を行うときに、自動的に新しい番号がリンク先として記憶されます。



STORE UNDO ボタンをクリックすれば、シーンメモリーをストア前の状態に戻すことができます。

⚠ CS1D 上の SCENE MEMORY [/DEC]/[/INC] スイッチと [STORE] スイッチを使ってストア操作を行う場合、BLANK SKIP ボタンがオンになっていると、データのないシーン番号は表示されません。

MEMORY 画面でシーンをリコールする

SCENE ファンクションの MEMORY 画面を使って、メモリーに保存されたシーンを読み込みます。

⚠ 以下の操作を行う前に、SCENE ファンクションの MEMORY 画面にある PREVIEW ボタンがオフになっていることを確認してください。

1. SCENE ファンクションの MEMORY 画面を呼び出し、読み込み元となるシーン番号を選択してください。ディスプレイ右上に、新しく選ばれたシーン番号が点滅します。
2. RECALL ボタンをクリックしてください。手順 1 で選んだ番号のシーンが読み込まれます。



RECALL UNDO ボタンをクリックすれば、PM1D システムのミックスパラメーターをリコール前の状態に戻すことができます。

MEMORY 画面で PREVIEW モードを利用する

SCENE ファンクションの MEMORY 画面で PREVIEW ボタンをクリックすれば、PM1D システムが PREVIEW モードとなります。

PREVIEW モードを使えば、システム内部の信号処理には影響を与えずに、メモリーにストアされたシーンやユニット、パッチ、ネームの設定値を確認したり、その設定値を修正して保存できます。

1. PREVIEW ボタンをクリックして、オンの状態にしてください。PM1D システムが PREVIEW モードとなります。
2. 読み込み元となるシーン番号を選択してください。
3. RECALL ボタンをクリックしてください。手順 2 で選んだシーンの設定値のみが読み込まれ、CS1D パネル上の LED やディスプレイに表示されます。

ただし、システム内部の信号処理は、リコール操作を行う以前の状態のままで、変化しません。



特定のチャンネルを CS1D 上の SELECTED INPUT CHANNEL ブロックや SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックに呼び出したり、ディスプレイに特定の画面を表示させて、設定値を細かく確認することも可能です。

4. パネル上の操作子、または画面内に表示されるノブやフェーダーなどを使って、ミックスパラメーターを変更してください。PREVIEW モードでミックスパラメーターの値を変えても、システム内部の信号処理には影響しません。
5. 手順 4 の設定内容を保存したい場合は、必要に応じて保存先のシーン番号を選び、STORE ボタンをクリックしてください。SCENE STORE ポップアップウィンドウが現れます。
6. ストアを実行するには、SCENE STORE ポップアップウィンドウの STORE ボタンをクリックしてください。手順 4 で変更した設定値がメモリーにストアされます。
7. PM1D システムを NORMAL モードに戻すには、MEMORY 画面の PREVIEW ボタンをもう一度クリックしてください。



シーンメモリーには、インプット系 / アウトプット系のすべてのファンクション、およびグローバルファンクションのうち EFFECT ファンクションと GEQ ファンクションの設定が記憶されます。

また、チャンネルや DCA グループに付けられたショートネーム / ロングネーム情報は NAME ライブラリー、チャンネルやインサート I/O のパッチ情報は PATCH ライブラリーに、またヘッドアンプのゲインやフェーズなどの入出力端子の情報は UNIT ライブラリーに記憶されます。

RECALL SAFE(リコールセーフ)

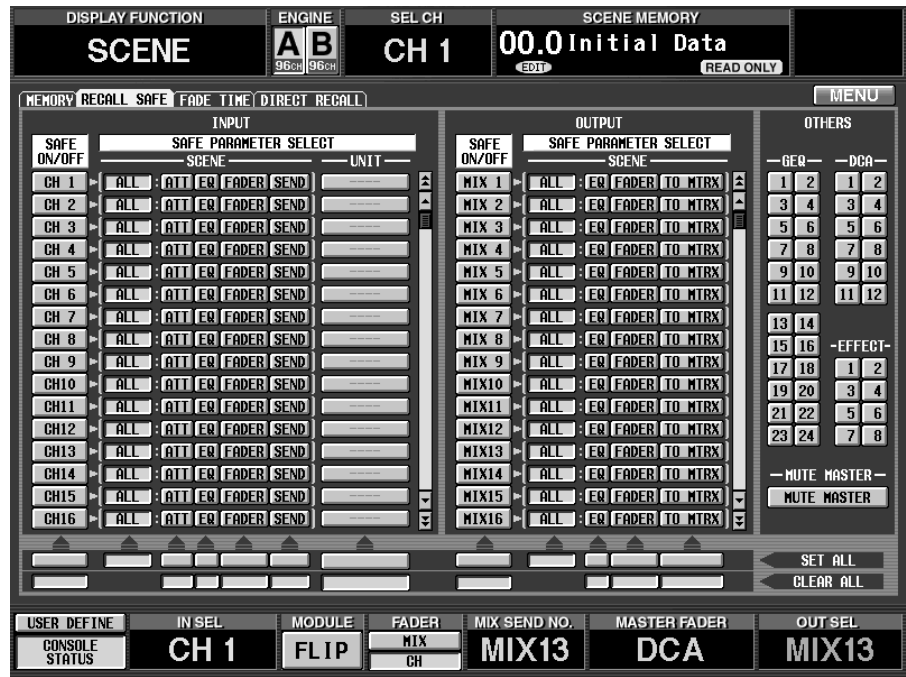
【機能】

リコールセーフ(リコール操作から切り離された状態)に設定するチャンネル、パラメーター、ユニットを選びます。例えば、常時マニュアル操作したいチャンネルをリコールセーフに設定しておけば、新規シーンをリコールしても、そのチャンネルのパラメーターは変化しません。

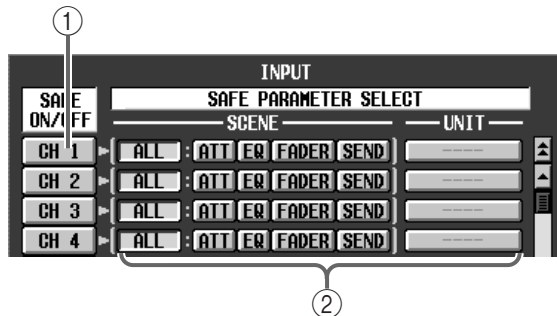


コンソール
LCD FUNCTION ACCESS ブロック [SCENE] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ
MENU ボタン SCENE ボタン
RECALL SAFE タブ



【画面各部の機能】



① SAFE ON/OFF(セーフオン/オフ)ボタン

チャンネルごとにリコールセーフのオン/オフを切り替えます。設定可能なチャンネルは、次の通りです。

- CH 1 ~ 96{ 1 ~ 48 }..... インプットチャンネル 1 ~ 96{ 1 ~ 48 }
- ST IN 1 ~ 8{ 1 ~ 4 }..... ST IN チャンネル 1 ~ 8{ 1 ~ 4 }
- MIX 1 ~ 48.....MIX チャンネル 1 ~ 48
- MTRX 1 ~ 24.....MATRIX チャンネル 1 ~ 24
- ST A/B.....STEREO A/B チャンネル



リコールセーフのオン/オフ設定は、コントロールパネル上の RECALL SAFE LED、および INPUT CHANNEL VIEW 画面、OUTPUT CHANNEL VIEW 画面でも確認できます。

② SAFE PARAMETER SELECT

(セーフパラメーターの選択)ボタン

リコールセーフに設定するパラメーターをチャンネルごとに選択します。選択可能なパラメーターは、次の通りです。

- ALL..... そのチャンネルの全パラメーター
- ATT そのチャンネル ATT パラメーター
- EQ そのチャンネルの EQ パラメーター (ATT は除く)
- FADER..... そのチャンネルのフェーダー (STEREO A/B は BALANCE を含む)
- SEND/TO MTRX... そのチャンネルの SEND/TO MATRIX パラメーター (ON、LEVEL、PAN、PRE/POST、PRE POINT)
- UNIT..... そのチャンネルにパッチされているユニットのパラメーター (HA GAIN GANGとHA A/B LINK は ALL に含まれます。)

上記のボタンをオンにしただけでは、リコールセーフ機能は利用できません。リコールセーフを有効にするには、該当するチャンネルの SAFE ON/OFF ボタン() をオンに設定する必要があります。

ただし、ユニットのリコールセーフに関しては、チャンネルのリコールセーフからは独立しています。このため、SAFE ON/OFF ボタンがオフのときでも、UNIT ボタンをオンに設定するだけで該当するユニットがリコール操作から除外されます。

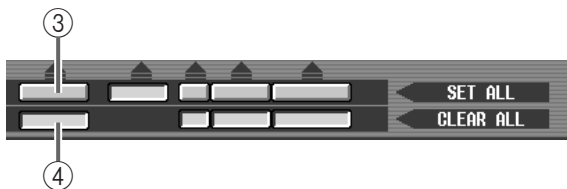


同じチャンネルで複数のパラメーターを選択することも可能です(ALLを除く)。

個々のパラメーターが選択されていないチャンネルでは、自動的にALLが選ばれます。



- ALL以外の全てのパラメーターを選択しても、そのチャンネルの全パラメーターをリコールセーフの対象としたことにはなりません。チャンネルの全パラメーターをセーフする場合は、ALLを選択してください。
- あるユニットにリコールセーフを設定した場合でも、HA A/B LINK はリコールセーフの対象とはなりません。また、HA GAIN GANG はリコール後の設定値を元に動作します。これらはALLに含まれます。
- 新規シーンやユニットライブラリーをリコールしたときに、ユニットやカードの種類が変更された場合、そのユニットのリコールセーフ設定は無効となります。



③ SET ALL(セットオール)

このボタンをクリックすると、該当するパラメーター/ユニットのSAFE PARAMETER SELECTボタンが、すべてのチャンネルでオンになります。



SET ALLボタンがオンになっていると、この画面に表示されていないユニットも含め、すべてリコールセーフに設定されます。現在パッチされていないユニットや、インサートにパッチされたユニットもリコールセーフの対象となりますので、ご注意ください。

④ CLEAR ALL(クリアオール)

このボタンをクリックすると、該当するパラメーター/ユニットのSAFE PARAMETER SELECTボタンが、すべてのチャンネルでオフになります。



⑤ OTHERS(その他)

上記のチャンネルパラメーター以外の要素をリコールセーフの対象として選択します。選択可能なパラメーターは、次の通りです。

- DCA 1 ~ 12.....DCAグループ1 ~ 12
- GEQ 1 ~ 24グラフィックEQのモジュール1 ~ 24
- EFFECT 1 ~ 8内蔵エフェクト1 ~ 8
- MUTE MASTER.....ミュートグループ全体のオン/オフ



GEQ やEFFECT は、ライブラリーを単独でリコールした場合には、リコールセーフの対象とはなりません。



1 ~ 12のミュートグループに対して、個別にリコールセーフを設定することはできません。

なお、次に挙げる各要素のように、奇数 偶数の順に並んだ2チャンネルに対して1つしかないパラメーターの場合は、両方のチャンネルがリコールセーフに設定されている場合のみ、リコールセーフが有効となります。

- HA GAIN GANG
- HA A/B LINK
- GATE LINK
- COMP LINK
- DELAY GANG
- PAN MODE
- GEQ LINK



ペアに設定された2チャンネル、ST INチャンネル、STEREO A/Bチャンネルでは、リコールセーフのすべての設定が両チャンネルで連動します。



- PREVIEW中にシーンリコールをした場合、リコールセーフの対象とはなりません。
- あるチャンネルについて、奇数/偶数チャンネルのどちらか一方にのみリコールセーフが設定されている状態で、そのチャンネルがペアに設定されているシーンをリコールした場合、ペアが強制的に解除され、リコールセーフされているチャンネルは、リコール前の状態を維持します。
- SENDパラメーターがリコールセーフに設定されているチャンネルでは、新規のシーンをリコールしたときに、VARI PAN LINKが強制的に解除されます。
- シーンリコールによってペア設定が変更されるチャンネルをリコールセーフした場合、ペア設定できる両方のチャンネルのSAFE PARAMETERは強制的に“ALL扱い”となります。
- リコールセーフに設定されたMIXチャンネルで、シーンのリコール前とリコール後とでミックスタイプ(VARIまたはFIX)が異なる場合、リコール前のミックスタイプがそのまま有効となります。

FADE TIME(フェードタイム)

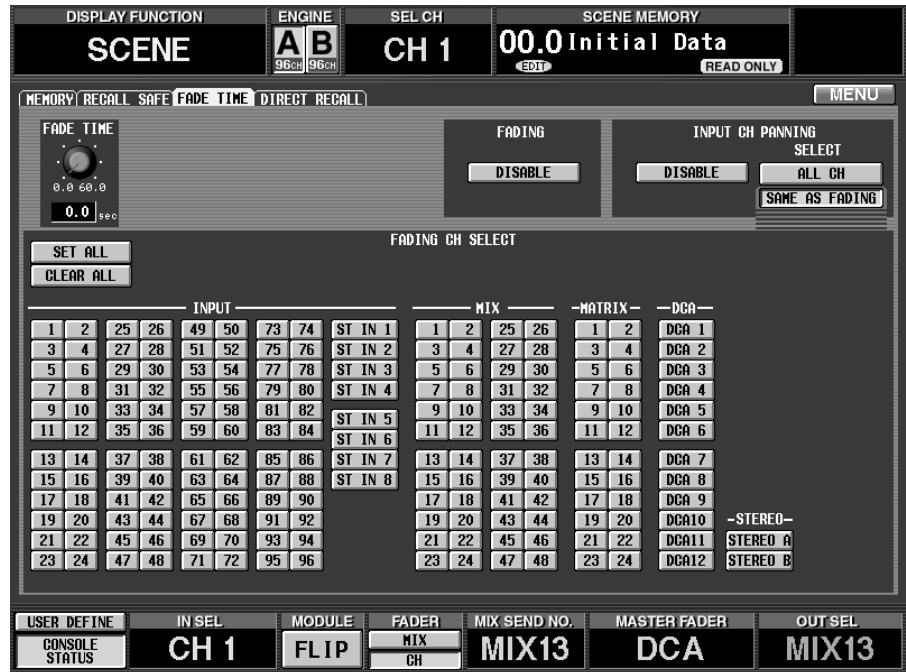
【機能】

シーンを切り替えたときに、フェーダー(LEVELパラメーター)が新しい値に到達するまで、一定時間をかけて連続可変させる、フェード機能の設定を行います。



コンソール
LCD FUNCTION ACCESS ブロック [SCENE] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押し)

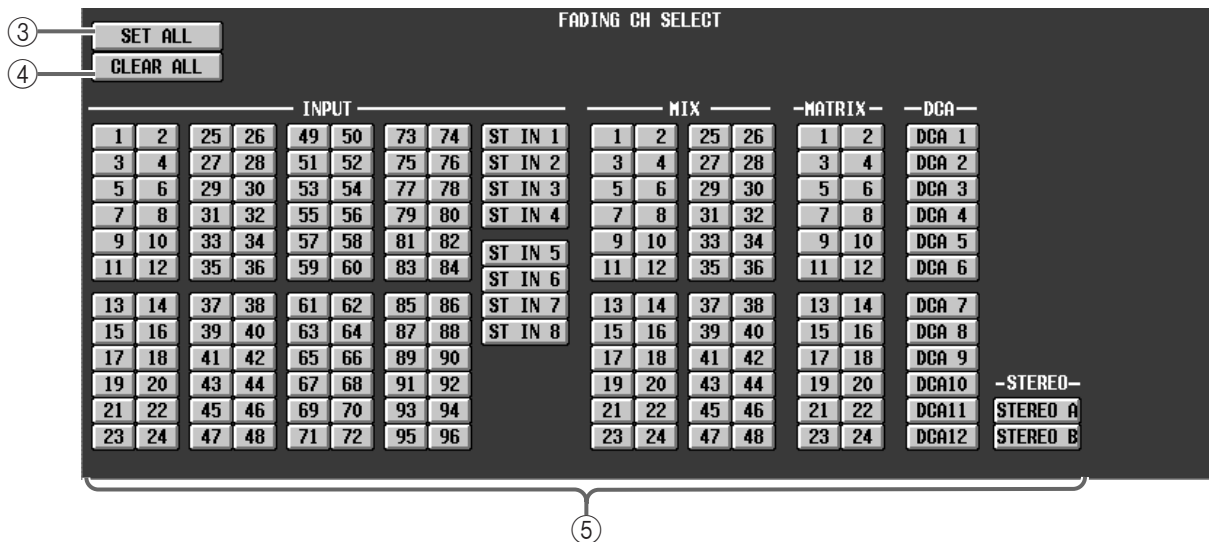
ディスプレイ
MENU ボタン SCENE ボタン
FADE TIME タブ



【画面各部の機能】



- ① FADE TIME(フェードタイム)
シーンを切り替えたときに、フェーダー(LEVELパラメーター)が新規の値に到達するまでの時間を設定するノブです。
設定範囲は 0.0sec ~ 60.0sec です。
現在の設定値は、すぐ下の数値ボックスで確認できます。
- ② FADING ENABLE(フェーディングイネーブル)
このボタンがオンのときに、フェード機能が有効となります。



- ③ SET ALL(セットオール)
すべてのチャンネルのフェード機能をオンに設定するボタンです。
- ④ CLEAR ALL(クリアオール)
フェード機能を有効に設定したチャンネルを、すべて解除するためのボタンです。
- ⑤ チャンネル
フェード機能を利用するチャンネルを次の中から選択します。
 - INPUT 1 ~ 96{ 1 ~ 48}..インプットチャンネル 1 ~ 96{ 1 ~ 48}
 - ST IN 1 ~ 8{ 1 ~ 4}..... ST IN チャンネル 1 ~ 8{ 1 ~ 4}
 - MIX 1 ~ 48MIX チャンネル 1 ~ 48
 - MATRIX 1 ~ 24 ...MATRIXチャンネル 1 ~ 24
 - DCA 1 ~ 12.....DCA グループ 1 ~ 12
 - STEREO A/B.....STEREO A/B チャンネル

- SAME AS FADING ボタンがオンのとき
- ⑤で選択されたインプット系チャンネルのPANパラメーターのみで、フェード機能が有効となります。

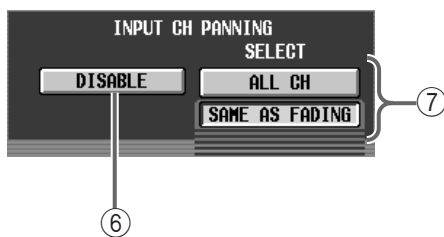
⚠ PANパラメーターのフェード機能は、インプットチャンネル、ST IN チャンネルに対してのみ有効です。MIX、STEREO A/B、MATRIX、DCAに対しては機能しません。

LEVEL パラメーターや PAN パラメーターに対してフェード機能を実行しているときに、該当するパラメーターをマニュアルで操作した場合は、そのパラメーターのフェード処理が中断されます。

また、LEVEL パラメーターや PANパラメーターに対してフェード機能を実行しているときに、各パラメーターと同じ状態のシーンをリコールした場合は、そのフェード処理が中断され、瞬時に目的の値へと変化します。



フェードタイムが設定されたシーンをリコールした場合、フェーディング中はパネルのSCENE MEMORY NAME が点滅します。



- ⑥ INPUT CH PANNING ENABLE
(インプットチャンネルパニングイネーブル)
このボタンをオンにすると、インプット系チャンネル(インプットチャンネル、ST IN チャンネル)のPAN パラメーターに対しても、フェード機能が有効となります。
- ⑦ INPUT CH PANNING SELECT
(インプットチャンネルパニングセレクト)
PANパラメーターのフェード機能を利用するチャンネルを選択するボタンです。
 - ALL CH ボタンがオンのとき
すべてのインプット系チャンネルの PAN パラメーターで、フェード機能が有効となります。

各チャンネルのフェードタイム処理の解除方法の変更

PM1D システムソフトウェア V1.2 までは、FADE TIME 実行中にフェーダーを操作するとそのチャンネルのフェードタイム処理は解除されましたが、安易な誤操作によるトラブル防止のため、本バージョンでは解除できなくなりました。

今までのように FADE TIME 処理を解除するためには、

- データエントリーブロックにある [SHIFT/GRAB] スイッチ
- SELECTED INPUT CHANNEL ブロックのCHANNEL SELECT セクションにある [SHIFT] スイッチ
- SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックのCHANNEL SELECT セクションにある [SHIFT] スイッチ

のいずれかを押しながらフェーダーを操作してください。

DIRECT RECALL(ダイレクトリコール)

【機能】

CS1D 上の SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチ(SCENE MEMORY ブロック)を使って特定のシーンを直接リコールする、ダイレクトリコール機能の設定を行います。

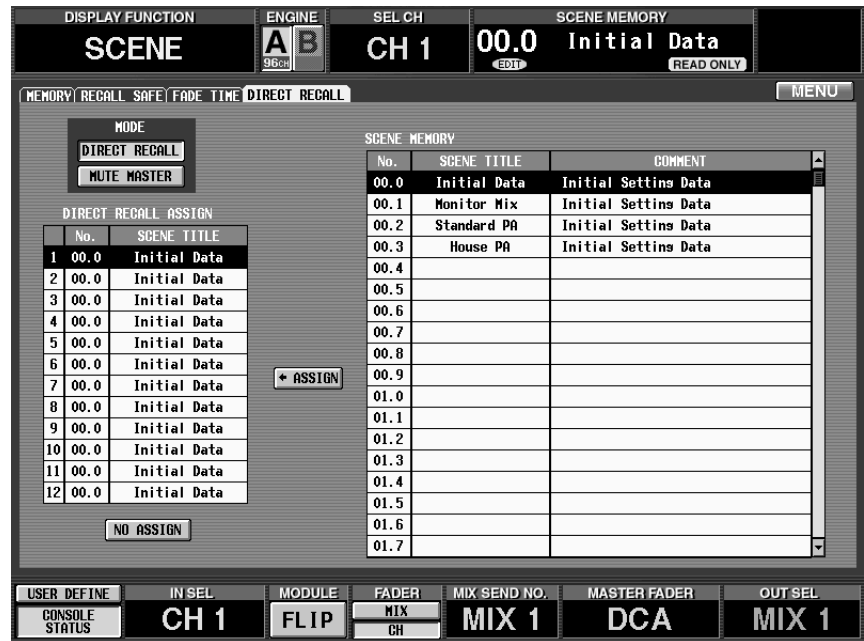


コンソール

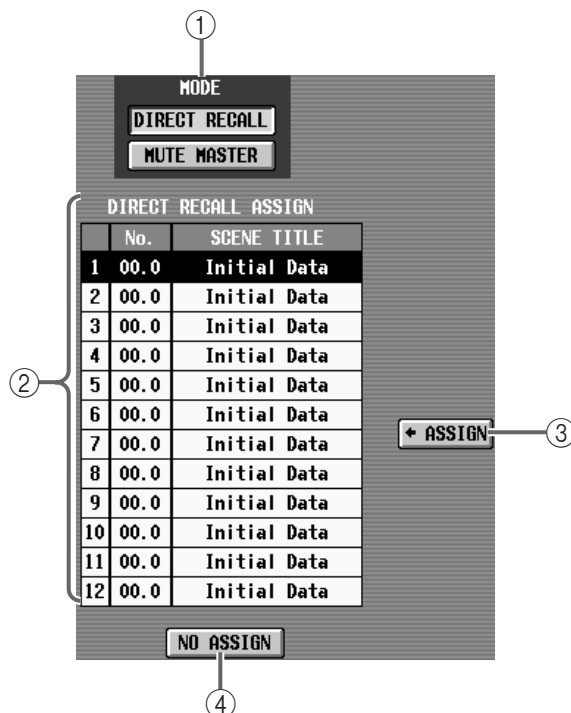
LCD FUNCTION ACCESS ブロック[SCENE]スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン SCENE ボタン
DIRECT RECALL タブ



【画面各部の機能】



① MODE(モード)

SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチの機能を選択するボタンです。

- DIRECT RECALL ボタンがオンのとき
SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチは、あらかじめ割り当てられた 12 のシーンを直接リコールするためのダイレクトリコールスイッチとして機能します。

- MUTE MASTER ボタンがオンのとき
SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチは、ミュートグループ 1 ~ 12 のミュートのオン/オフを切り替えるミュートマスタースイッチとして機能します。

② DIRECT RECALL ASSIGN(ダイレクトリコールアサイン)

SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチに割り当てられたシーンを表示するリストです。

また、シーンの割り当てを行うときは、このリストをクリックして、割り当て先となるスイッチの番号を選択します(カーソルがその列に移動し、反転表示されます)。

③ ASSIGN(アサイン)

このボタンをクリックすると、で選択したシーンが、で選択したスイッチに割り当てられます。

④ NO ASSIGN

で選択している SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチにシーンの割り当てを行いません(該当するスイッチが無効になります)。

⑤

SCENE MEMORY		
No.	SCENE TITLE	COMMENT
00.0	Initial Data	Initial Settings Data
00.1	Monitor Mix	Initial Settings Data
00.2	Standard PA	Initial Settings Data
00.3	House PA	Initial Settings Data
00.4		
00.5		
00.6		
00.7		
00.8		
00.9		
01.0		
01.1		
01.2		
01.3		
01.4		
01.5		
01.6		
01.7		

- ⑤ SCENE MEMORY(シーンメモリー)
 割り当て元となるシーンメモリーを選択するリストです。
 目的のシーンの列を直接クリックすることで、その番号を選択できます。
 また、現在リストに表示されていないシーンを表示させるには、リスト右側のスクロールバーを使用します。

【操作手順】

SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチにシーンを割り当てる

CS1D の SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチ (SCENE MEMORY ブロック) を使ってシーンを直接呼び出せるように、個々のスイッチに対してシーンを割り当てておきます。

1. SCENE ファンクションの DIRECT RECALL 画面を呼び出し、DIRECT RECALL ASSIGN リストの中から目的の番号の列をクリックして、割り当て先となるスイッチを選択してください。
2. SCENE MEMORY リストの中から目的のシーンの列をクリックして、割り当て元となるシーンを選択してください。
 現在リストに表示されていないシーンを表示させるには、リスト右側のスクロールバーを使用します。
3. ASSIGN ボタンをクリックしてください。
 手順 1 で選んだスイッチに、手順 2 で選んだシーンが割り当てられます。
4. 手順 1 ~ 3 を繰り返し、SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチに必要なシーンを割り当ててください。

5. SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチをダイレクトリコールスイッチとして利用するには、DIRECT RECALL ボタンをクリックしてオンに設定してください。
 CS1D 上の SCENE MEMORY [RECALL] LED (SCENE MEMORY ブロック) が点灯します。この状態で SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチを押せば、あらかじめ割り当てられたシーンがリコールされます。



SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチの機能の切り替えは、IN DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面、OUT DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面でも行えます。



SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチに割り当てられるのは、シーンメモリーの内容そのものではなく、単なるシーン番号にすぎません。このため、該当するシーン番号の内容が変更されれば、ダイレクトリコール機能により呼び出される内容もそれに依って変わります。

MIDI/GPI/TC ファンクション

MIDI/GPI / タイムコード関連の設定を行う

MIDI PROGRAM (MIDI プログラムチェンジ)

【機能】

外部機器からMIDIプログラムチェンジメッセージを受信したときに、あらかじめそのプログラムナンバーに割り当てられたイベント(シーンのリコール/エフェクトのリコール)を実行します。

また、CS1D上で該当するイベントを実行したときに、外部機器にMIDIプログラムチェンジメッセージを送信します。

⚠ CS1DとDSP1Dが接続され動作している状態の時のみ、この機能は働きます。

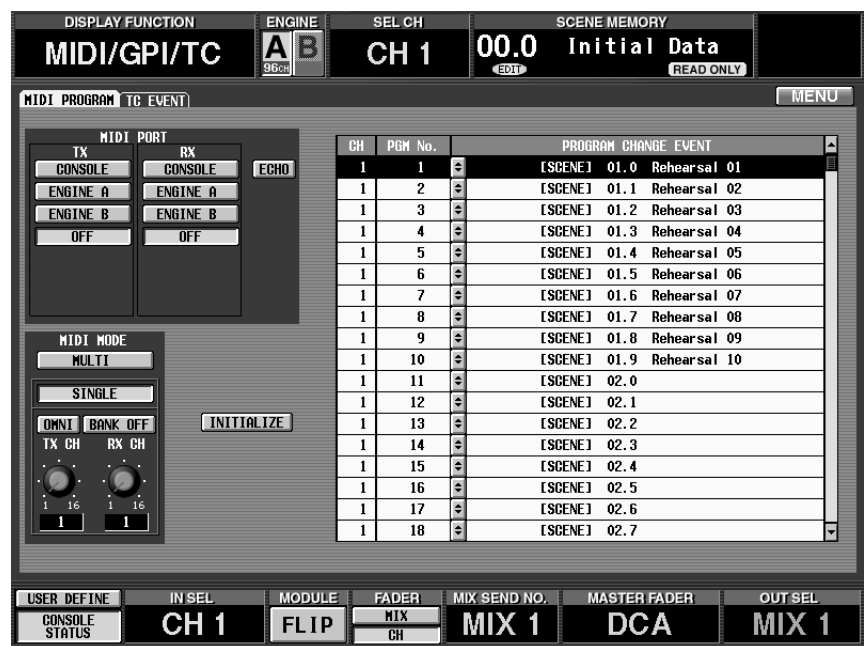


コンソール

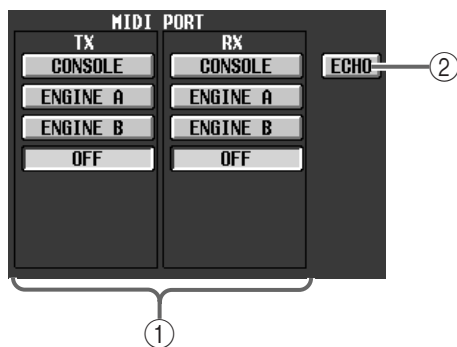
LCD FUNCTION ACCESS ブロック [MIDI/GPI/TC] スイッチ (右の画面が表示されるまで繰り返し押し)

ディスプレイ

MENU ボタン MIDI/GPI/TC ボタン MIDI PROGRAM タブ



【画面各部の機能】



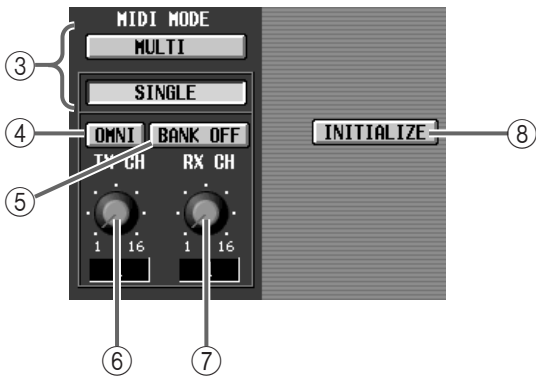
- ① MIDI PORT TX/RX (MIDI 送受信ポート)
MIDI プログラムチェンジメッセージを送信 (TX) または受信 (RX) するポートを次の中から選択します。

- CONSOLE CS1D のリアパネルにある MIDI IN/OUT 端子
- ENGINE A CS1DのENGINE A系端子に接続された DSP1D-EX { DSP1D }のMIDI IN/OUT 端子
- ENGINE B..... CS1DのENGINE B系端子に接続された DSP1D-EX { DSP1D }のMIDI IN/OUT 端子
- OFF..... MIDIメッセージの送信/受信を行いません



送信と受信を異なるポートに設定することも可能です。

- ② ECHO (エコー)
このボタンがオンのときには、MIDI IN 端子から受信したプログラムチェンジメッセージが MIDI OUT 端子からエコー出力されます。



③ MIDI MODE(MIDI モード)
プログラムチェンジを送受信する方法を、次の2つのモードの中から選択するボタンです。

- シングルモード(SINGLE ボタンがオンのとき)
単一の MIDI チャンネルを使って、プログラムチェンジを送受信するモードです。

このモードでは、RX CH ノブ()で設定された MIDI チャンネル(RX CH)のプログラムチェンジ1 ~ 128 を受信したときに、プログラムナンバーごとに割り当てられたイベントを実行します。

また、CS1D 上で該当するイベントを実行したときに、TX CH ノブ()で設定された MIDI チャンネル(TX CH)のプログラムチェンジ1 ~ 128 を外部機器へと送信します。

このモードが選ばれているときに BANK ボタン()をオンに設定すると、プログラムチェンジ1 ~ 128 を越える数(最大 2048)を1つの MIDI チャンネルで扱うことができます。

- マルチモード(MULTI ボタンがオンのとき)
複数の MIDI チャンネルを使って、プログラムチェンジを送受信するモードです。

このモードでは、MIDI チャンネル1 ~ 16 のプログラムチェンジ1 ~ 128 を受信したときに、MIDI チャンネル / プログラムナンバーごとに割り当てられたイベントを実行します。

また、CS1D 上で該当するイベントを実行したときに、MIDI チャンネル1 ~ 16 のプログラムチェンジ1 ~ 128 を外部機器へと送信します。

- ⚠ マルチモードでは、OMNI ボタン()、BANK ON/OFF ボタン()、TX CH/RX CH ノブ()が無効となります。

- ④ OMNI(オムニ)
シングルモードが選ばれているときにこのボタンをオンにすると、すべての MIDI チャンネルのプログラムチェンジメッセージを受信可能となります。

なお、マルチモードが選ばれているときは、このボタンは無効です。

- ⚠ OMNI = オンの状態のシングルモードと、マルチモードを混同しないようにご注意ください。OMNI ボタンがオンのときに実行可能なイベントは、RX CH のプログラムチェンジ1 ~ 128 に割り当てられたイベントに限られます。

- ⑤ BANK(バンクセレクト)
シングルモードが選ばれているときにこのボタンをオンにすると、バンクセレクトメッセージの送受信が可能となります。

RX CH のバンクセレクト1 ~ 16 プログラムチェンジ1 ~ 128 の順でメッセージを受信したときに、バンクナンバー / プログラムナンバーごとに割り当てられたイベントを実行します。

また、CS1D 上で該当するイベントを実行したときに、TX CH のバンクセレクト1 ~ 16 プログラムチェンジ1 ~ 128 の順番でメッセージを送信します。

なお、マルチモードが選ばれているときは、このボタンは無効です。

- ⑥ TX CH(送信チャンネル)
シングルモードが選ばれているときに、送信 MIDI チャンネルを選択するためのノブです。

マルチモードが選ばれているとき、このノブは無効です。

- ⑦ RX CH(受信チャンネル)
シングルモードが選ばれているときに、受信 MIDI チャンネルを選択するためのノブです。

マルチモードが選ばれているとき、このノブは無効です。

- ⑧ INITIALIZE(イニシャライズ)
プログラムチェンジナンバーに割り当てられたイベントを初期化するボタンです。



次の表は、シングルモード / マルチモードで送受信可能な MIDI チャンネルとメッセージの種類を表したものです。

MIDI モード	OMNI	BANK	受信可能な MIDI チャンネル	送信可能な MIDI チャンネル	送受信可能なメッセージ	
					BANK SELECT	PROGRAM CHANGE
シングル	OFF	OFF	RX CH のみ	TX CH のみ	--	1 ~ 128
	ON	OFF	CH 1 ~ 16	TX CH のみ	--	1 ~ 128
	OFF	ON	RX CH のみ	TX CH のみ	1 ~ 16	1 ~ 128
	ON	ON	CH 1 ~ 16	TX CH のみ	1 ~ 16	1 ~ 128
マルチ	--	--	CH 1 ~ 16	CH 1 ~ 16	--	1 ~ 128

⑨

CH	PGM No.	PROGRAM CHANGE EVENT
1	1	[SCENE] 01.0 Rehearsal 01
1	2	[SCENE] 01.1 Rehearsal 02
1	3	[SCENE] 01.2 Rehearsal 03
1	4	[SCENE] 01.3 Rehearsal 04
1	5	[SCENE] 01.4 Rehearsal 05
1	6	[SCENE] 01.5 Rehearsal 06
1	7	[SCENE] 01.6 Rehearsal 07
1	8	[SCENE] 01.7 Rehearsal 08
1	9	[SCENE] 01.8 Rehearsal 09
1	10	[SCENE] 01.9 Rehearsal 10
1	11	[SCENE] 02.0
1	12	[SCENE] 02.1
1	13	[SCENE] 02.2
1	14	[SCENE] 02.3
1	15	[SCENE] 02.4
1	16	[SCENE] 02.5
1	17	[SCENE] 02.6
1	18	[SCENE] 02.7

⑨ リスト

プログラムチェンジナンバーごとに割り当てられたイベント(シーンのリコール/エフェクトのリコール)を表示するリストです。

• CH

プログラムチェンジを送受信する MIDI チャンネルです。

また、シングルモードで BANK ボタンがオンのときには、この欄の数値がバンクナンバーを表します。

• PGM No.

1 ~ 128 のプログラムナンバーを表します。

⚠ 外部機器によっては、プログラムの番号を 0 ~ 127 で表示するものもありますので、ご注意ください。この種の外部機器から PM1D システムにプログラムチェンジを送信する場合は、プログラムナンバーに 1 を足してください。

• PROGRAM CHANGE EVENT

該当する MIDI チャンネルのプログラムナンバーを受信したときに、実行すべきイベントを表示します。

リスト内の [] ボタンをクリックすれば、そのプログラムナンバーに割り当てるイベントを選択するポップアップウィンドウが現れます。

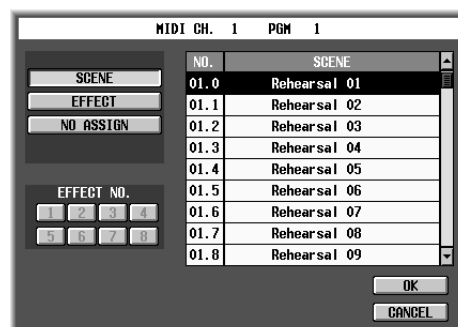
また、CS1D 上でこの欄に表示されたイベントを実行すると、該当する MIDI チャンネルのプログラムチェンジが送信されます。

【操作手順】

任意のプログラムチェンジを受信したときに、特定のイベントを実行する

外部機器からプログラムチェンジメッセージを受信したときに、そのプログラムナンバーに割り当てられたイベント(シーンのリコール/エフェクトのリコール)を実行させることができます。

1. 外部機器の MIDI OUT 端子を CS1D の MIDI IN 端子、または DSP1D-EX{ DSP1D } の MIDI IN 端子に接続してください。
2. MIDI/GPI/TC ファンクションの MIDI PROGRAM 画面を呼び出し、MIDI PORT の各ボタンの中から、プログラムチェンジを受信するポートを選んでください。
3. MIDI MODE ボタンのいずれか一方をオンに設定して、プログラムチェンジの送受信モードとしてマルチモードまたはシングルモードを選んでください。
4. 手順 2 でシングルモードを選んだ場合は、TX CH/RX CH ノブを使ってプログラムチェンジを送受信する MIDI チャンネルを設定してください。また、必要に応じて OMNI ボタンや BANK ボタンをオンに設定してください。
5. PROGRAM CHANGE EVENT リストの中からイベントを割り当てるプログラムナンバーを選び、その列の [] ボタンをクリックしてください。割り当てるイベントを選択するポップアップウィンドウが表示されます。





手順 3 でマルチモードを選んだ場合は、MIDI チャンネル 1 ~ 16 / プログラムチェンジ 1 ~ 128 が利用できます。

手順 3 でシングルモードを選んだ場合は、RX CH ノブで選択したMIDIチャンネルのプログラムチェンジ 1 ~ 128 のみが利用できます。

手順 3 でシングルモードを選び、BANK ボタンをオンに設定した場合は、RX CH ノブで選択した MIDI チャンネルのバンクセレクト 1 ~ 16 / プログラムチェンジ 1 ~ 128 が利用できます。この場合、PROGRAM CHANGE EVENT リストのCH 欄に表示された数字が、バンクナンバーに相当します。

6. 次のボタンの中からいずれか1つをクリックして、イベントの種類を選択してください。
 - 1) SCENE
シーンメモリーのリコール操作
 - 2) EFFECT
エフェクトのリコール操作
 - 3) NO ASSIGN
イベントの割り当てなし
7. 手順 6 で 1) を選んだ場合は、ポップアップウィンドウ右側のリストからリコールするシーンの番号を選択し、OK ボタンをクリックしてください。
8. 手順 6 で 2) を選んだ場合は、ポップアップウィンドウ左下のボタンでリコール先となる内蔵エフェクト (1 ~ 8) さらに右側のリストでリコールするエフェクトライブラリーを選択し、OK ボタンをクリックしてください。
9. プログラムナンバーに必要なイベントをすべて割り当てるまで、手順 5 ~ 8 を繰り返してください。
10. 外部機器から有効な MIDI チャンネルのプログラムチェンジまたはバンクセレクト + プログラムチェンジを送信してください。
そのプログラムナンバーに割り当てられたイベントが実行されます。



PM1Dシステムから外部機器にプログラムチェンジを送信することも可能です。これを行うには、CS1D または DSP1D-EX{ DSP1D }の MIDI OUT 端子に外部機器の MIDI IN 端子を接続し、手順 9 で個々のプログラムナンバーに割り当てたイベントをCS1D上で実行します。

同じイベントが複数のプログラムナンバーに割り当てられている場合は、最も番号の小さいプログラムチェンジが送信されます。

TC EVENT(タイムコードイベント)

【機能】

外部から受信した LTC タイムコード (または CS1D 内部で生成されるタイムコード) が任意の時刻まで到達したときに、特定のシーンをリコールします。

⚠ CS1D と DSP1D が接続され動作している状態の時のみ、この機能は働きます。

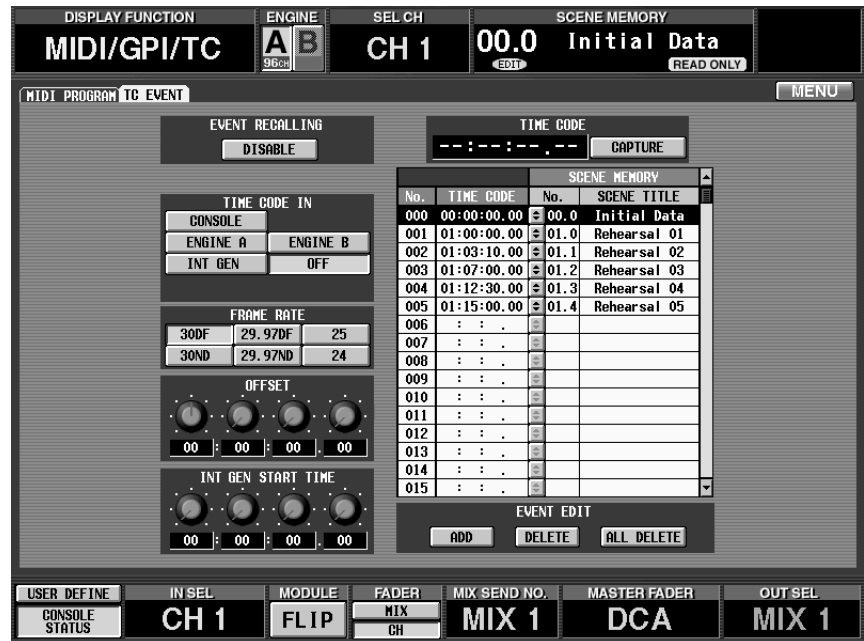


コンソール

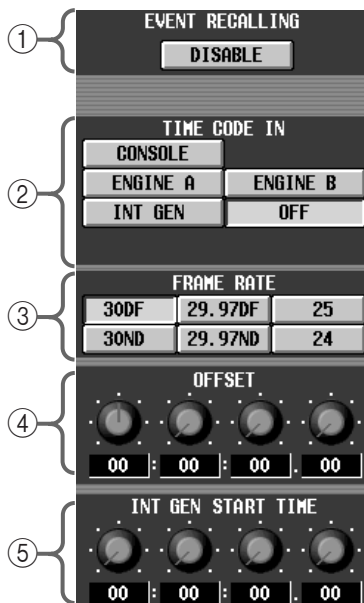
LCD FUNCTION ACCESS ブロック[MIDI/GPI/TC]スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押し)

ディスプレイ

MENU ボタン MIDI/GPI/TC ボタン TC EVENT タブ



【画面各部の機能】



- ① EVENT RECALLING(イベントリコールのオン/オフ) 受信したタイムコード(または内部生成されたタイムコード)が任意の時刻に到達したときに、シーンのリコールを実行するかどうかを決定するボタンです。このボタンが ENABLE に設定されている間は、シーンやユニット、パッチ、ネームのストアやソート、およびメモリーカードのロードなどが行えなくなりますので、ご注意ください。

- ② TIME CODE IN(タイムコード入力) タイムコードのソースを選択するボタンです。選択可能なソースは次の通りです。
- CONSOLECS1D の TIME CODE IN 端子から、タイムコード(LTC)を受信します。
 - ENGINE ACS1DのENGINE A系端子に接続された DSP1D-EX{ DSP1D }の TIME CODE IN 端子から、タイムコード(LTC)を受信します。
 - ENGINE B.....CS1DのENGINE B系端子に接続された DSP1D-EX{ DSP1D }の TIME CODE IN 端子から、タイムコード(LTC)を受信します。
 - INT GEN.....PM1D システム自身が生成するタイムコードに従います。このボタンをクリックした瞬間に、INT GEN START TIME()で設定した時刻から、PM1D 内部で生成されるタイムコードがスタートします。
 - OFF.....タイムコードを使用しないときはこのボタンをクリックすると、外部からのタイムコードを一切受け付けなくなり、この画面やメーターブリッジブロックにもタイムコードが表示されなくなります。

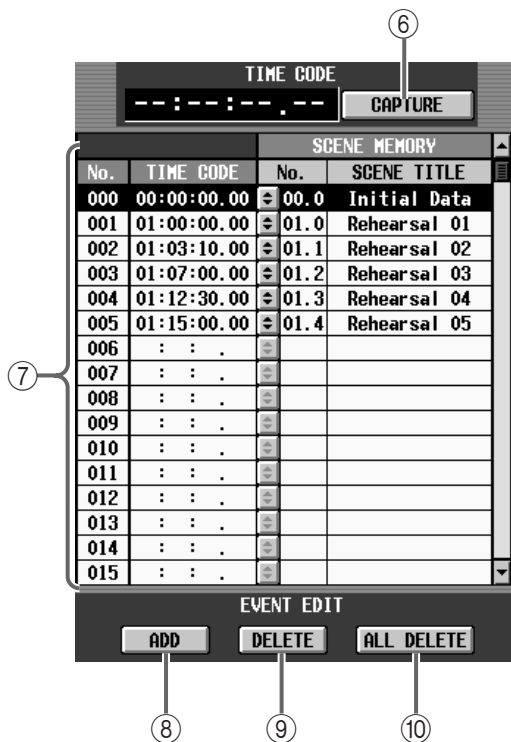
- ③ FRAME RATE(フレームレート)
受信するタイムコード(または内部生成するタイムコード)のフレームレートを次の中から選択します。
 - 2424 フレーム/秒
 - 2525 フレーム/秒
 - 29.97ND29.97フレーム/秒(ノンドロップ)
 - 29.97DF.....29.97 フレーム/秒(ドロップフレーム)
 - 30ND.....30 フレーム/秒(ノンドロップ)
 - 30DF.....30フレーム/秒(ドロップフレーム)
- ④ OFFSET(オフセット値)
受信するタイムコードに対して、リコールを実行するタイミングを前後にずらすオフセット値を設定するノブです。
オフセット値は時間:分:秒:フレーム単位で調節できます。
- ⑤ INT GEN START TIME(内部タイムコードスタートタイム)
INT GEN ボタン()がオンのときに、内部生成されるタイムコードの開始時間を設定します。

- ⑧ ADD(アッド)
SCENE MEMORY リストに新規のタイムコードを追加するボタンです。
 - ⑨ DELETE(デリート)
SCENE MEMORY リストに登録されたタイムコードやシーンメモリーのうち、現在反転表示されているものを削除するボタンです。
 - ⑩ ALL DELETE(オールデリート)
SCENE MEMORY リストに登録されたすべてのタイムコード/シーンメモリーを削除するボタンです。
- ⚠ FRAME RATE のボタンや、OFFSET、INT GEN START TIME のノブは、TIME CODE IN セクションで "OFF" が選ばれている間のみ、操作できます。
CAPTURE、ADD、DELETE、ALL DELETEの各ボタンは、EVENT RECALLING ボタンが "DISABLE" に設定されている間のみ、操作できません。


【操作手順】

タイムコードをキャプチャーし、その時刻にリコールするシーンを割り当てる

1. 外部機器のタイムコード出力端子を CS1D の TIME CODE IN端子またはDSP1D-EX{ DSP1D }のTIME CODE IN 端子に接続してください。
2. MIDI/GPI/TC ファンクションの TC EVENT 画面を呼び出し、TIME CODE IN セクションの中から、手順 1 で外部機器を接続した端子に相当するボタンをクリックしてください。
3. 受信するタイムコードに合わせて、FRAME RATE ボタンの中からフレームレートを選択してください。
4. 外部機器のタイムコード出力をスタートさせてください。
TC EVENT画面のTIME CODE CAPTUREセクションに、現在受信しているタイムコードがリアルタイム表示されます。
5. シーンをリコールしたいタイミングに合わせて、CAPTURE ボタンをクリックしてください。
CAPTURE ボタンをクリックするたびに、その瞬間の時刻がすぐ下のリストに追加されていきます。
なお、同じ時刻に既にイベントが記録されている場合は、元のイベントが優先されます。
6. 必要な時刻を最後までキャプチャーしたら、外部機器のタイムコード出力を停止してください。



- ⑥ CAPTURE(タイムコードのキャプチャー)
タイムコードをキャプチャー(取得)するボタンです。外部からタイムコードを受信しているとき(または内部でタイムコードを生成しているとき)に CAPTURE ボタンをクリックすると、その時刻(CAPTURE ボタンの左側に表示されます)が SCENE MEMORY リスト()に追加されていきます。
- ⑦ リスト
キャプチャーしたタイムコードを一覧するリストです。
また、☑️ボタンをクリックすることで、キャプチャーされたタイムコードに割り当てるシーンを選ぶ TC EVENT ポップアップウィンドウが表示されます。

7. リストの中から最初にキャプチャーしたタイムコードの列にある  ボタンをクリックしてください。シーンメモリーを選択するTC EVENTポップアップウィンドウが表示されます。



8. RECALL SCENE 欄のボタンを使って、リコールするシーンを次の中から選択してください。
- DIRECT
特定のシーン番号をリコールします。このボタンをオンにしたときは、右側の SCENE NO. ノブを使ってリコールするシーン番号を指定する必要があります。
なお、ストアされていないシーン番号を指定した場合、そのイベントは無視されます。
 - INC
TC EVENTを開始する直前にストア/リコールされたシーン番号の次のシーンをリコールします。
ただし、ストアされていないシーン番号はスキップされます。また、シーンメモリー番号の範囲(最大 99.9)を超えた場合は無視されます。
 - DEC
TC EVENTを開始する直前にストア/リコールされたシーン番号の前のシーンをリコールします。
ただし、ストアされていないシーン番号はスキップされます。また、01.0 より前のシーン番号はリコールされません。
 - DISABLE
該当するイベントを無効にします。
9. 必要ならば、TIME CODE 欄のノブを使って、キャプチャーしたタイムコードの時刻を微調整してください。
10. キャプチャーしたタイムコードに対して、必要なシーンをすべて割り当てるまで、手順 7 ~ 8 を繰り返してください。
11. EVENT RECALLING ボタンをクリックして、ENABLE に設定してください。
12. 外部機器のタイムコード出力をもう一度スタートしてください。
リストに登録された時刻に到達するたびに、該当するシーンがリコールされます。

UTILITY(ユーティリティ)ファンクション

PM1D システムの初期設定や、データ/ライブラリーのロード/セーブを行う

PREFERENCE(プレファレンス)

【機能】

PM1D システムの初期設定を行います。

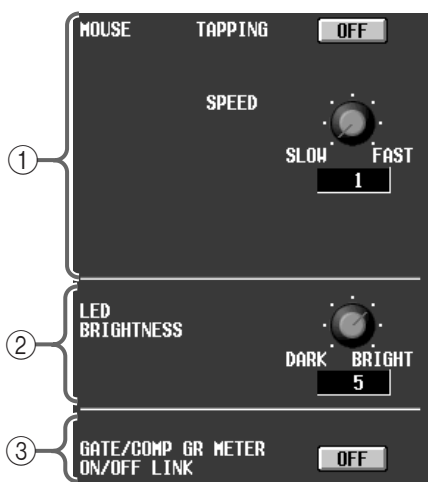


コンソール
LCD FUNCTION ACCESS ブロック [UTILITY] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ
MENU ボタン UTILITY ボタン
PREFERENCE タブ



【画面各部の機能】



① MOUSE(マウス)
CS1D内蔵のトラックパッド / MOUSE端子に接続されたマウスに関する設定を行います。

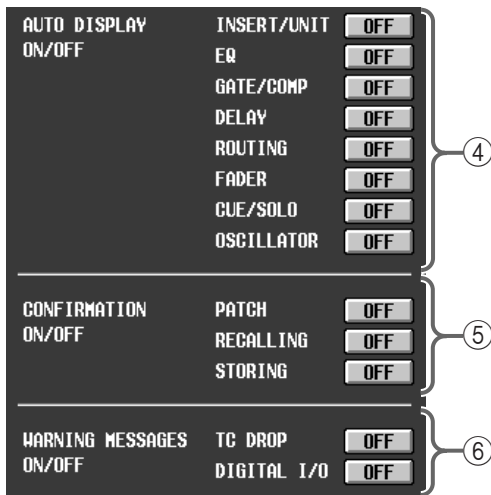
⚠ 同梱のソフトウェアPM1D Manager for Windowsでは、この設定は無効です。

- TAPPING
内蔵トラックパッドのタッピング(パッド部分を叩くことでクリック操作の代用にする機能)を有効にするかどうかを選択します。

- SPEED
CS1D内蔵のトラックパッド / MOUSE端子に接続されたマウスによるポインタの移動速度を設定するノブです。1 ~ 4 の 4 段階の中から選択できます。

② LED BRIGHTNESS(LED ブライツネス)
CS1D上のLEDの輝度を設定するノブです。
1 ~ 7 の 7 段階の中から選択できます。

③ GATE/COMP GR METER ON/OFF LINK
(ゲート/コンプレッサーGRメーターオン/オフリンク)
このボタンがオンのときは、内蔵コンプレッサーのオン/オフに連動して、画面およびCS1Dのパネル上のGRメーターの表示/非表示が切り替わります。



- ④ AUTO DISPLAY ON/OFF(オートディスプレイのオン/オフ)
 CS1D上のSELECTED INPUT CHANNEL/SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックで特定の操作子を変更したときに、該当する画面をディスプレイに表示させるかどうかを設定するボタンです。
 各ボタンが対応する操作子と、呼び出される画面は、次の通りです。

ボタン	操作子	呼び出される画面
INSERT/UNIT ボタン	INSERT スイッチ	INSERT/DIRECT VIEWまたは INSERT VIEW
	UNIT 関連の操作子	HA/INSERT
EQ ボタン	ATT,EQ 関連の操作子	EQ PARAMETER
GATE/COMP ボタン	ゲート/コンプレッサー関連の操作子	GATE PRM / COMP PRM
DELAY ボタン	ディレイ関連の操作子	IN DELAY / OUT DELAY
ROUTING ボタン	ルーティング関連の操作子	PAN/ROUTING / MATRIX/STまたは OUT CH VIEW
FADER ボタン	インプット/アウトプットチャンネルのフェーダー - と [ON] スイッチ	IN CH VIEW / OUT CH VIEW
CUE/SOLO ボタン	インプット/アウトプットチャンネルの [CUE] スイッチ	IN CH VIEW / OUT CH VIEW
OSCILLATOR ボタン	[OSC ON] スイッチ、 [OSC OUT] スイッチ	OSCILLATOR

⚠️ ポップアップウィンドウが表示されている場合は、これらの機能は動作しません。

- ⑤ CONFIRMATION ON/OFF(確認メッセージのオン/オフ)
 CS1D 上で特定の操作を行うときに、確認メッセージを表示させるかどうかを設定するボタンです。
 各ボタンが対応する操作は、次の通りです。

ボタン	操作
PATCH ボタン	OUT PATCH 画面 /IN PATCH 画面のパッチング変更
RECALLING ボタン	シーンやライブラリーのリコール操作
STORING ボタン	シーンやライブラリーのストア操作

⚠️ RECALLING ボタンがオンに設定してあっても、以下の方法を使った場合は、確認メッセージなしでシーンがリコールされます。

MIDI プログラムチェンジによるリコール
 TC EVENT 画面によるリコール
 ダイレクトリコール
 USER DEFINE スイッチを使ったりリコール

- ⑥ WARNING MESSAGES ON/OFF(警告メッセージのオン/オフ)
 PM1D と外部機器との接続状態にエラーが起きたときに、警告メッセージを表示させるかどうかを設定するボタンです。
 各ボタンが対応するエラーは、次の通りです。

ボタン	エラーの内容
TC DROP	タイムコードにドロップアウトが発生した。
DIGITAL I/O	PM1Dシステムと同期していないデジタルオ・ディオ信号が入力された。



- ⑦ INTERNAL CALENDAR / CLOCK
 それぞれPM1Dシステムに内蔵されたカレンダーの年月日と、内蔵時計の時刻を設定します。
 ノブで年月日や時刻を設定し、SET ボタンをクリックすると新規の年月日や時刻が有効となります。
 ⚠️ 同梱のソフトウェアPM1D Manager for WindowsではSETスイッチが無効となっており、日時や時刻を変更することはできません(コンピューター内蔵カレンダーの日時が表示されます)。
 ⑧ BATTERY
 コンソール、エンジン A/B(DSP1D-EX(DSP1D))の内蔵バッテリーの残量を表示します。
 残量がなくなった場合は、“EMPTY”と表示されます。

【操作手順】

内蔵カレンダーの年月日や内蔵時計の時刻を設定する

- UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面を呼び出し、INTERNAL CALENDAR / CLOCKセクションの6つのノブを使って、年月日と時刻を設定してください。
- 新規の年月日や時刻を確定するには、SETボタンをクリックしてください。
 SET ボタンをクリックした瞬間に、新規の年月日や時刻が有効となります。また、SET ボタンの代わりにCANCEL ボタンをクリックすれば、元の年月日や時刻に戻ります。

USER DEFINE(ユーザー定義)

【機能】

CS1D の USER DEFINE ブロックにある USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチに、実行すべき機能を割り当てます。

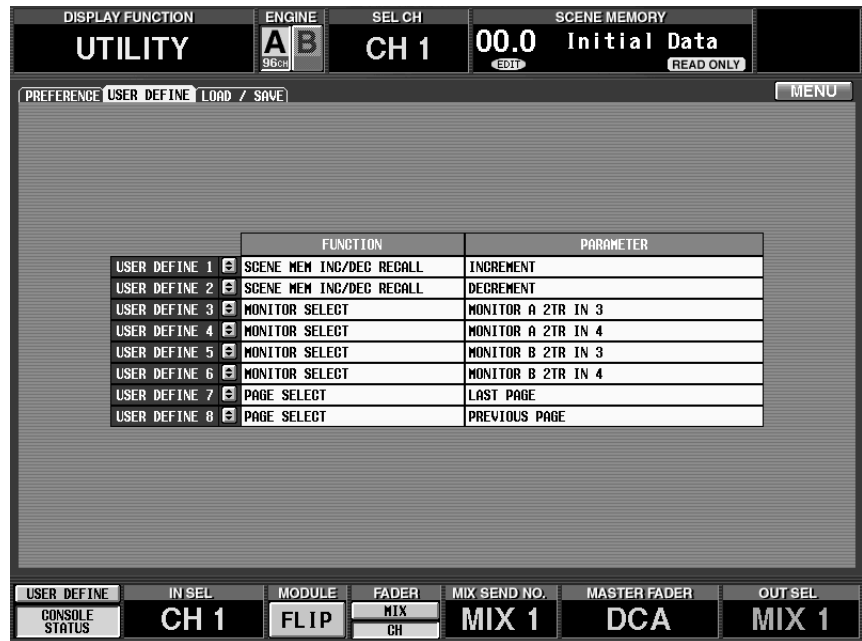


コンソール

LCD FUNCTION ACCESS ブロック [UTILITY] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン UTILITY ボタン
USER DEFINE タブ



【画面各部の機能】

	FUNCTION	PARAMETER
①	SCENE MEM INC/DEC RECALL	INCREMENT
	SCENE MEM INC/DEC RECALL	DECREMENT
	MONITOR SELECT	MONITOR A 2TR IN 3
	MONITOR SELECT	MONITOR A 2TR IN 4
	MONITOR SELECT	MONITOR B 2TR IN 3
	MONITOR SELECT	MONITOR B 2TR IN 4
	PAGE SELECT	LAST PAGE
	PAGE SELECT	PREVIOUS PAGE

① ボタン

これらの ボタンをクリックすると、USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチに割り当てる機能を選択する USER DEFINE KEY SETUP ポップアップウィンドウが表示されます。

② FUNCTION(ファンクション)

現在 USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチに割り当てられているファンクションを表示します。

③ PARAMETER(パラメーター)

で選択したファンクションに応じて、オプションのパラメーターを選択します。

選択可能なファンクションとそのパラメーターは、次の通りです。

- NO ASSIGN

機能の割り当ては行われません(該当するスイッチが無効となります)。

- SCENE RECALL(パラメーター: - 1 / + 1)

現在選ばれているシーンより1つ後ろの番号(または1つ前の番号)のシーンをリコールします。

- MONITOR A SOURCE SELECT

(パラメーター: 2TR IN 3 ~ 6、DIRECT、MIX 1-48、MTRX 1-24)

- MONITOR B SOURCE SELECT

(パラメーター: 2TR IN 3 ~ 6、DIRECT、MIX 1-48、MTRX 1-24)

MONITOR A/B でモニターするソースとして、2TR IN 3 ~ 6、DIRECT、MIX 1 ~ 48、MATRIX 1 ~ 24 を選択します。モニターするソースは4つまで選択できます。このファンクションが割り当てられた USER DEFINE スイッチは、現在選ばれているモニターソースとパラメーターが一致しているときに、LED が点灯します。

⚠ USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチを使ってモニターソースを切り替えた場合、CS1D 上の MONITOR A SOURCE スイッチ / MONITOR B SOURCE スイッチは、次にパネル上の操作でモニターソースを選択するまで、無効となります。

- PAGE SELECT

(パラメーター: PREVIOUS、NEXT、LAST)
ディスプレイに特定の画面を表示させます。

PREVIOUS: 同じファンクション内で前の画面を呼び出します。

NEXT: 同じファンクション内で次の画面を呼び出します。

LAST: 最後に呼び出した画面を再度呼び出します。


- BOOKMARK

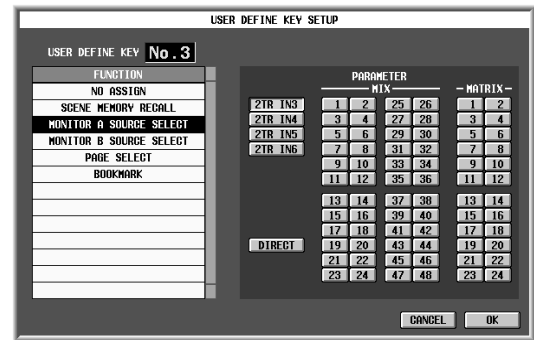
最後に記憶した画面を呼び出します。このファンクションが割り当てられた USER DEFINE スイッチは、画面が記憶されているときに、LED が点灯します。また、ディスプレイ下部に USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチの機能が表示されているときは、該当するスイッチの位置に“ BOOKMARK ”と記憶されている画面の名称が表示されます。

画面を記憶するには、該当する USER DEFINE スイッチを 2 秒以上押し続けます。2 秒以内に手を離れた場合は、最後に記憶された画面が呼び出されます。

【操作手順】

USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチに機能を割り当てる

1. UTILITY ファンクションの USER DEFINE 画面を呼び出してください。
2. USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチの中から機能を割り当てるスイッチを選び、その番号の  ボタンをクリックしてください。
次の USER DEFINE KEY SETUP ポップアップウィンドウが表示されます。



3. FUNCTION セクションリストの中から、割り当てるファンクションを選択してください。
4. 必要に応じて、PARAMETER セクションのボタンをクリックしてパラメーターを選択してください。
5. OK ボタンをクリックしてください。
6. USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチに必要なファンクションをすべて割り当てるまで、手順 2 ~ 5 を繰り返してください。
7. 割り当てた機能を実行するには、USER DEFINE ブロックの USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチを押してください。



USER DEFINE [1] ~ [8] スイッチに割り当てた機能をディスプレイ内で実行することも可能です。これを行うには、画面左下の USER DEFINE ボタンをクリックして USER DEFINE 1 ~ 8 ボタンを画面下部に表示させ、必要なボタンをクリックします。

- USER DEFINE ボタン



画面下部に USER DEFINE 1 ~ 8 ボタンを表示させる



LOAD/SAVE(ロード/セーブ)

【機能】

PC ATA STORAGE CARD スロットに装着されたメモリーカードに保存されているシーンやライブラリーのデータをPM1Dシステムにロードしたり、PM1DシステムのシーンやライブラリーデータをPC FLASH STORAGE CARD にセーブします。

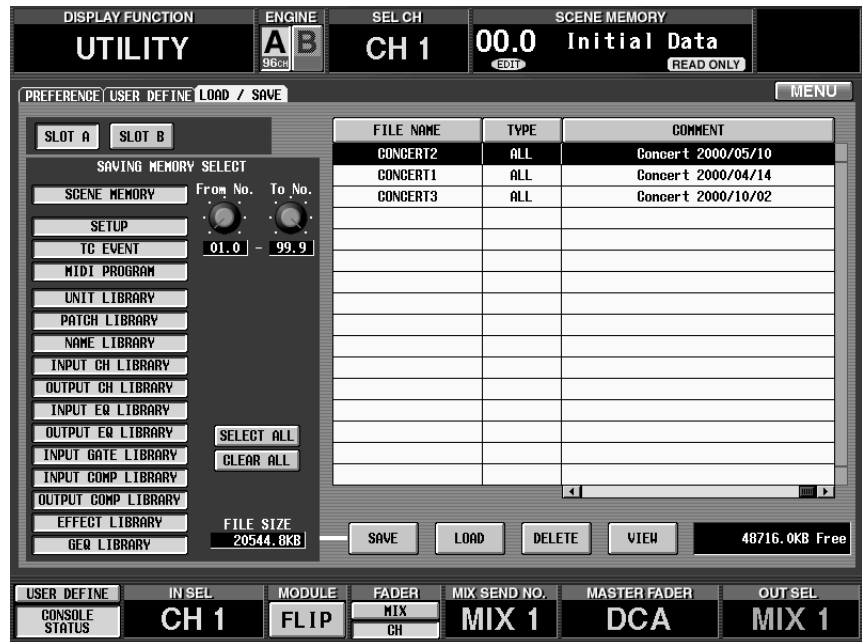


コンソール

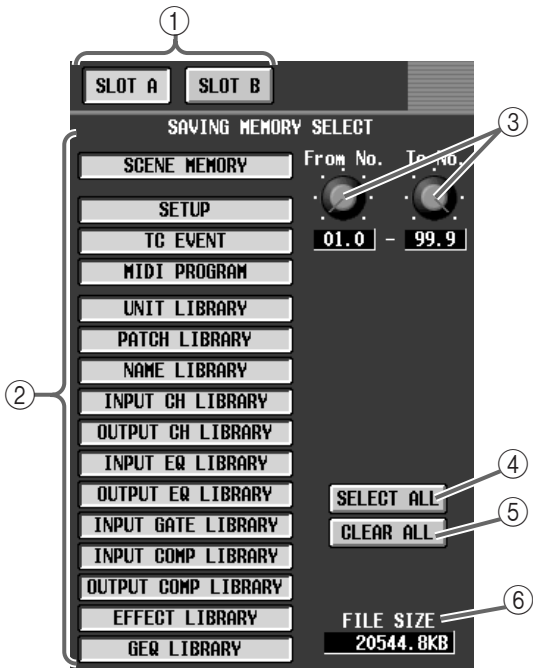
LCD FUNCTION ACCESS ブロック [UTILITY] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン UTILITY ボタン
LOAD/SAVE タブ



【画面各部の機能】



- ① SLOT A/B(スロット A/B)
CS1DのPC ATA STORAGE CARD A/B どちらのスロットに装着されたメモリーカードを操作するかを選択するボタンです。

両方のスロットにメモリーカードが装着された状態で SLOT A/B ボタンを切り替えると、それに応じてリストに表示されるファイル一覧が変化します。

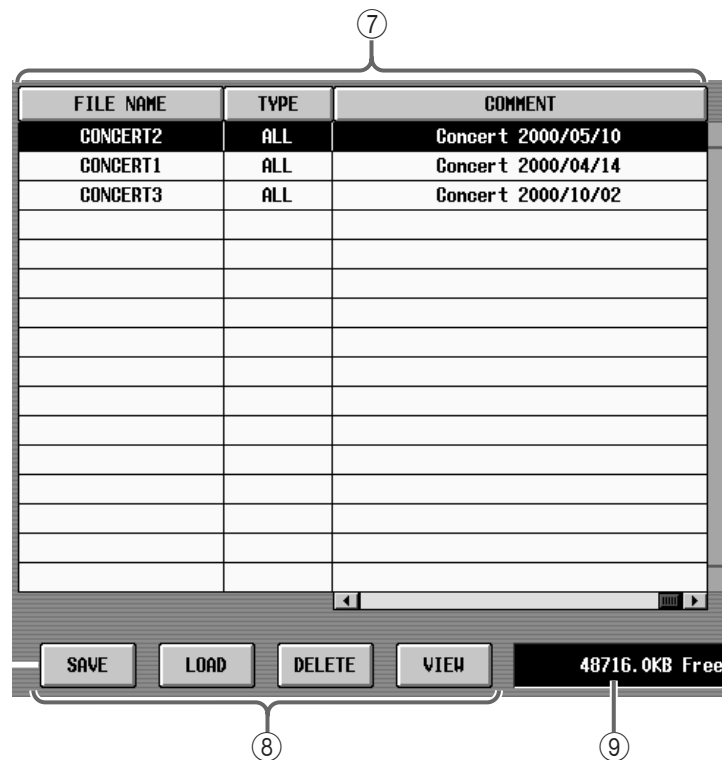
⚠ 同梱のソフトウェアPM1D Manager for Windowsでは、この位置にロード/セーブを行うドライブを選択する DRIVE ボタンが表示されます。

- ② SAVING MEMORY SELECT(保存項目の選択)
メモリーカードに保存する項目を選択するボタンです。これらのボタンで項目を選び(複数選択可能)、SAVEボタン()をクリックすると、該当する項目がメモリーカードに保存されます。

選択可能な項目は次の通りです。

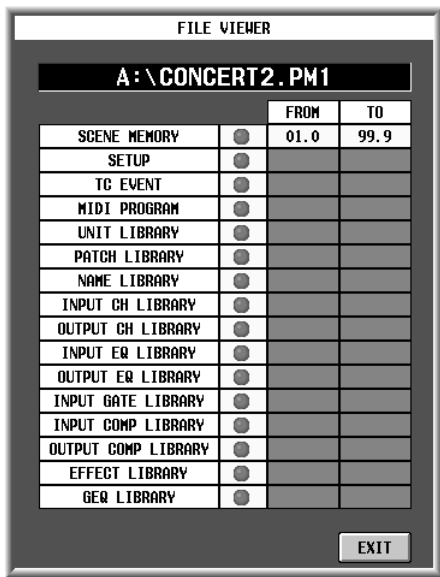
- SCENE MEMORY...シーンメモリーの内容
- SETUP.....シーンに記憶されない内部パラメーター、テンプレートネームリスト
- TC EVENTMIDI/GPI/TC ファンクションの TC EVENT 画面の設定
- MIDI PROGRAM....MIDI/GPI/TC ファンクションの MIDI PROGRAM 画面の設定
- UNIT LIBRARY/PATCH LIBRARY/NAME LIBRARY /INPUT CH LIBRARY/OUTPUT CH LIBRARY/INPUT EQ LIBRARY/OUTPUT EQ LIBRARY/INPUT GATE LIBRARY/INPUT COMP LIBRARY /OUTPUT COMP LIBRARY/EFFECT LIBRARY/GEQ LIBRARY
各ライブラリーの内容

- ③ From No./To No.(範囲指定)
SAVING MEMORY SELECT()でシーンメモリーの対象となる範囲(番号)を指定するノブです。
操作の対象となる最初の番号をFrom No. ノブ、最後の番号を To No. で指定します。
- ④ SELECT ALL(すべてを選択)
SAVING MEMORY SELECT セクション()の全項目を選択します。
- ⑤ CLEAR ALL(すべての選択を解除)
SAVING MEMORY SELECT セクション()の全項目の選択を解除します。
- ⑥ FILE SIZE(ファイルサイズ)
SAVING MEMORY SELECT セクション()で選択した項目を保存するために必要なサイズ(概算)を表示します。
- ⚠ FILE SIZE の欄には、シーンメモリーの指定した範囲、およびライブラリーの全エリアにデータが保存されていると仮定した値が表示されます。このため、実際のファイルサイズとは異なる場合があります。



- ⑦ ファイルリスト
で選択されたメモリーカード上のファイルを一覧表示します。ファイルごとに次の要素が表示されます。
- FILE NAME(ファイル名)
最高 8 文字のファイル名です。
 - TYPE(タイプ)
ファイルの種類を表す要素です。
次の種類があります。
 - ALL シーンメモリー/ライブラリー、SETUP、TC EVENT、MIDI PROGRAM のすべての内容
 - COMPOSITE..... シーンメモリー/ライブラリーの一部 From No. ノブと To No. ノブで範囲を指定して保存されたファイル)
 - その他..... 特定の項目のみが保存されたファイル
 - DATE/SIZE
ファイルを最後に保存した日付と時間、およびファイルサイズです。
 - COMMENT
ファイルを保存したときに付けられた注釈です。
- ⚠ COMMENT と DATE/SIZE の切り替えは下のスクロールバーで行います。
リスト最上段のボタンを使えば、リストに表示されるファイルを、どんな方法でソート(分類)するかを選択できます。FILE NAME(ファイル名のアルファベット順)、TYPE(タイプ順)、DATE/SIZE(日付順)、COMMENT(アルファベット順)が選択できません。
- ⑧ ボタン
実行する操作を次の中から選択するボタンです。次の操作が選べます。

- SAVE
PM1D 内部の選択したデータを、メモリーカードにファイルとして保存します。
- LOAD
メモリーカードから選択したファイルを読み込みます。
- DELETE
メモリーカードから選択したファイルを削除します。
- VIEW
メモリーカード上の選択したファイルの内容を確認します。
ファイルリスト()から表示したいファイルを1つ選び、VIEW ボタンをクリックすると、メモリーカード上に保存された該当ファイルの一覧が表示されます。



- ⑨ 空き容量
で選択されたメモリーカードの空き容量(1KByte = 1024Byte)を表示します。

【操作手順】

メモリーカードに任意のファイルを保存する

1. CS1D トップパネル上の [PC] カードスロット A または B に、PC ATA FLASH CARD を装着してください。
- ⚠ PCMCIA Type II に対応した ATA 準拠 FLASH メモリーカード、または PC カードアダプターを装着したコンパクトフラッシュ(いずれも電源電圧が 3.3V/5V のタイプ)が利用できます。これ以外のメディアの動作は保証できません。
- 通常、上記のメモリーカードはフォーマットされた状態で市販されています。このため、PM1D システムで使用する前にフォーマット操作を行う必要はありません。
- フォーマット操作が必要なときは、パーソナルコンピュータなどの外部機器を使ってください。

2. UTILITY ファンクションの LOAD/SAVE 画面を呼び出してください。
3. SLOT A/SLOT B ボタンをクリックして、操作するメモリーカードを選択してください。
4. SAVING MEMORY SELECT セクションで、メモリーカードに保存したい要素のボタンをクリックしてください。
選択した要素に応じて、メモリーカード上に保存されているファイルの一覧が、リストに表示されます。
5. 手順 4 でシーンメモリーを選んだ場合は、From No. ノブ/To No. ノブを使って、操作の対象となる番号を指定してください(または“ ALL ”を選択してください)。
例えば DISPLAY SELECTセクションでシーンメモリーを選び、From No. ノブ = 01.0、To No. ノブ = 02.9 に設定した場合、PM1Dシステムのシーンメモリー内で 01.0 ~ 02.9 に保存されているデータがメモリーカードに保存されます。また、将来このファイルをメモリーカードからロードした場合は、PM1Dシステムのシーンメモリー内で同じ番号に読み込まれます。
6. SAVE ボタンをクリックしてください。
ファイル名やコメントを入力するポップアップウィンドウが表示されます。



7. 必要に応じてファイル名やコメントを付け、SAVE ボタンをクリックしてください。
手順 4 ~ 5 で選択したデータが、メモリーカードに保存されます。

⚠ 既に存在するファイルと同じファイル名にして保存する(上書きする)と、以前ファイルは削除されます。ボタンを押して実行しているときは、PC ATA STORAGE CARD スロットに装着されたメモリーカードの抜き差しや、CS1D の電源を切ることは絶対に行わないでください。ファイルが破壊される可能性があります。
また、これらを実行している間、CS1D の LCD ファンクション部のスイッチ操作が出来なくなりますので注意してください。

⚠ セーブ途中で [CANCEL] ボタンを押した場合、それまで書きこまれたファイルは全て削除されます。上書きでセーブされた場合、元のファイルも削除されますのでご注意ください。
MIDI/GPI/TC ファンクションの TC EVENT 画面で EVENT RECALLING ボタンが“ ENABLE ”に設定されている場合、SAVE ボタンがグレー表示となり、書き込みが行えません。
先に EVENT RECALLING ボタンを“ DISABLE ”に切り替えてください。

PCを使用しフォーマットする場合は、FAT16で行ってください。CS1Dでは、FAT16またはFAT12以外のファイルシステムはサポートしていません。

PM1D 全てのデータを保存する場合、32Mbytes 以上の空き容量を持った PC ATA STORAGE CARD を使用してください。

- ⚠ 以下の文字は、ファイル名には使用できません。入力しようとしても、無視されます(ただし、SPACE は先頭のみ使用不可です)。

(SPACE)				¥	/	:	*	?	"
<	>	!	+	=	[]	;	,	.

- ⚠ FILE SAVE ポップアップウィンドウでは、ファイル名での PASTE はできません。

【操作手順】

メモリーカードから任意のファイルを読み込む

1. CS1D トップパネル上の [PC] カードスロット A または B に、データが保存された PC ATA FLASH CARD を装着してください。
2. UTILITY ファンクションの LOAD/SAVE 画面を呼び出してください。
3. 右側のリストの中から読み込み元となるファイルを選び、その列をクリックしてください。カーソルがその列に移動します。
4. LOAD ボタンをクリックしてください。
手順 3 で選択したファイルが、メモリーカードから PM1D システムに読み込まれます。

- ⚠ ボタンを押して実行しているときは、PC ATA STORAGE CARD の抜き差しや、CS1D の電源を切るとは絶対に行わないでください。ファイルが破壊される可能性があります。
また、これらを実行している間、CS1D の LCD ファンクション部のスイッチ操作が出来なくなりますので注意してください。

- ⚠ 読み込み元となるファイルのタイプが ALL/COMPOSITE の場合、PM1D のシーンメモリー/ライブラリーの全部または一部が、予期せず書き換えられることがあります。重要なシーンやライブラリーを誤って消去しないように十分ご注意ください。

MIDI/GPI/TC ファンクションの TC EVENT 画面で EVENT RECALLING ボタンが "ENABLE" に設定されている場合、LOAD ボタンがグレー表示となり、読み込みが行えません。
先に EVENT RECALLING ボタンを "DISABLE" に切り替えてください。

- ⚠ シーンメモリーの LOAD 途中で [STOP] ボタンを押した場合、ロード予定だった設定は全てクリアされますのでご注意ください。

SYS/W.CLOCK(システム/ワードクロック)ファンクション

システム/ワードクロック関連の設定を行う

SYSTEM CONNECTION(システム接続)

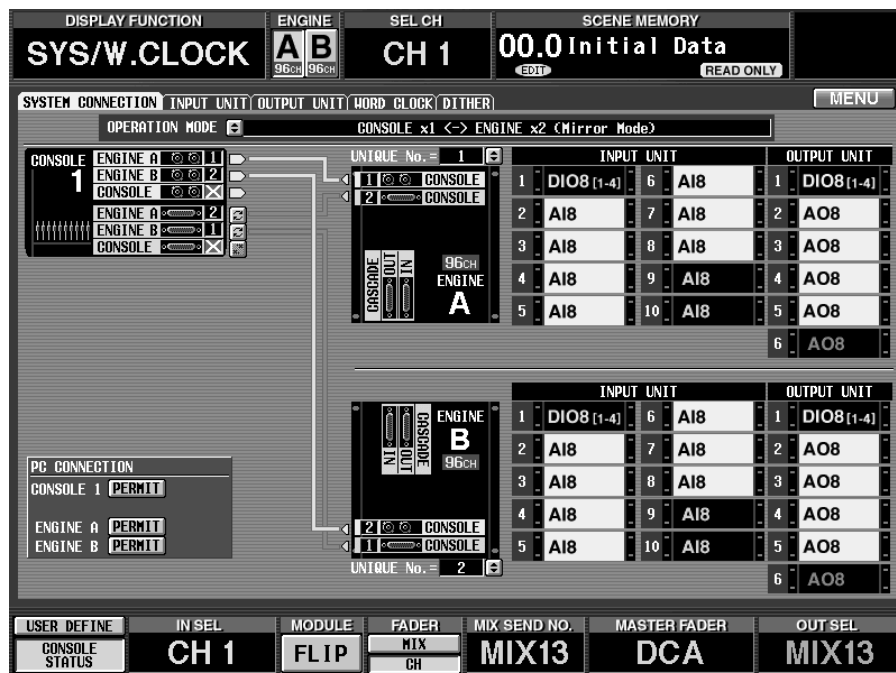
【機能】

PM1D システムに含まれるユニット同士の接続を確認します。また、システム全体の動作を決定するオペレーションモードも、この画面で選択します。



コンソール
LCD FUNCTION ACCESS ブロック [SYS/W.CLOCK] スイッチ (右の画面が表示されるまで繰り返し押し)

ディスプレイ
MENU ボタン SYS/
W.CLOCK ボタン SYSTEM
CONNECTION タブ



【画面各部の機能】



① OPERATION MODE (オペレーションモード)
コンソール (CS1D) とエンジン (DSP1D-EX { DSP1D }) とのシステム構成や接続方法を決定します。

ボタンをクリックすると、次の2つのモードが選択できます。

ご使用になるシステム構成や接続に応じたモードを選択してください。

- Console x 1 <-> Engine x 1
コンソール x 1 基とエンジン x 1 基を組み合わせたシステムです。

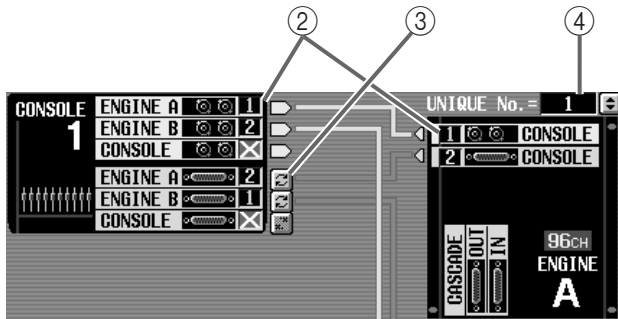
エンジンが DSP1D-EX の場合はモノラル入力 x 96CH システムとして、エンジンが DSP1D の場合はモノラル入力 x 48CH システムとして駆動します。

- Console x 1 <-> Engine x 2 (Mirror Mode)
コンソール x 1 基とエンジン x 2 基をミラー接続したシステムです。

このモードでは、2基のエンジン (A/B) のうち1基を実際の信号処理に、もう1基は予備として使用します。

現在有効となっているエンジンが不調なときは、マニュアル操作でもう1基に切り替えることができます (ミラー接続についての詳しい説明は「設置導入編」をご参照ください)。

⚠ PM1Dシステム Ver 1.25 では、2基のエンジンを
使用する 192CH のオペレーションモードはサ
ポートしていません。

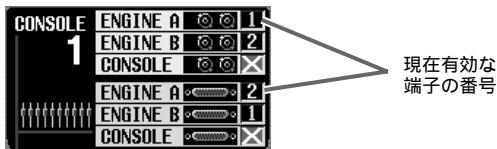


② 接続状態

コンソールとエンジンとの接続状態を表示します。

画面内の水色の線がコントロール信号の接続(BNC
端子)、赤い線がデジタルオーディオ信号の接続(68
ピン D-sub 端子)を表しています。

端子部分のボタンに、現在有効となっている端子の
番号(1 または 2)が表示されます(接続が切れている
場合は、番号の代わりに“ x ”のマークが表示されま
す)。



また、エンジンのイラストには、そのシステムのチャ
ンネル数が表示されます(コンソールとエンジンの
接続が切れている場合、もしくはエンジンが正常に
動作していない場合は、A または B の文字に“ x ”の
マークが付けられます)



同種の端子(1/2)が両方もも接続されている場合、
電源投入時には常に 1 の端子が優先されます。

現在有効となっている端子が不通となったときは自
動的にもう一方の端子へと切り替わります。

デジタルオーディオ信号の出力端子 1/2 からは、常
時同じ信号が出力されています。現在有効となっ
ている端子からワードクロックが供給されなくな
ったときに、受信側の機器が自動的にもう一方の端子へ
と切り替えます。

⚠ コントロール信号のケーブル(BNC ケーブル) は、
双方向となる 2 本が対になって動作しますので、1
つの系統の中では双方向のケーブルとも正常に接
続されている必要があります。

③ DIGITAL I/O 端子の切り替え

② で有効となっているデジタルオーディオ信号の出
力端子(1 または 2)を、マニュアル操作で切り替える
ためのボタンです。このボタンをクリックすると、次
のポップアップウィンドウが表示されます。



OK ボタンをクリックすると、現在有効な出力端子が
切り替わります。

④ UNIQUE No.

複数のエンジンに入出力ユニットが平行接続され
ているときに、ユニットのコントロール元となる
エンジンを特定するための識別番号です(PM1D シ
ステムが初期状態のとき、エンジン A は UNIQUE
No. = 1、エンジン B は UNIQUE No. = 2 に初期設
定されています) エンジンのイラストの上にある
⏮ ボタンをクリックすると、次のポップアップウ
ィンドウが表示されます。



このウィンドウでは、すでに選択されている
UNIQUE No. のボタンがオンになっています。必要
に応じて新しい UNIQUE No. を選び、OK ボタンを
クリックしてください。



- それぞれのエンジンの UNIQUE No. が重複しないよ
うに、ご注意ください。UNIQUE No. が重複すると、
ユニットの誤動作の原因となります。
- 変更した UNIQUE No. は、PM1Dシステムを再起動
するまで有効になりません。すべてのコンポーネ
ントの電源を一度切り、再投入してください。



UNIQUE No. の設定が必要なのは、複数のエンジン
で入出力ユニットを共有している場合に限ります。



DIGITAL I/O 端子の番号をマニュアル操作で切り
替えても新しい端子から適切な信号が入力されな
い場合は、自動的に元の端子が有効となります。

INPUT UNIT				OUTPUT UNIT			
1	DIO8 [1-4]	6	A18	1	DIO8 [1-4]		
2	A18	7	A18	2	AO8		
3	A18	8	A18	3	AO8		
4	A18	9	A18	4	AO8		
5	A18	10	A18	5	AO8		
				6	AO8		

⑤ INPUT UNIT(入力用ユニット)
 エンジンA/B(DSP1D-EX{ DSP1D })のINPUT 端子 1 ~ 10 に接続された入力用ユニットの種類を表示します。

また、ユニットの名称部分をクリックすることで、SYS/W.CLOCK ファンクションのINPUT UNIT 画面が呼び出され、該当するユニットに接続されたカードの種類や動作状況を確認できます。

⑥ OUTPUT UNIT(出力用ユニット)
 エンジンA/B(DSP1D-EX{ DSP1D })のOUTPUT 端子 1 ~ 6 に接続された出力用ユニットの種類を表示します。

ユニットの名称部分をクリックすることで、SYS/W.CLOCK ファンクションの OUTPUT UNIT 画面が呼び出され、該当するユニットに接続されたカードの種類や動作状況を確認できます。

⚠ 黄色で表示されるユニットは、仮想接続されたユニット(P49)を表しています。

赤く表示されるユニットは、入力用ユニットが出力用ユニットの端子に(またはその逆に)接続されていることを表しています。



ユニットの結線状態が記憶されている内容と異なる場合、次のようなポップアップウィンドウが表示されます。



以前設定されていたユニットが認識されなくなったときに、このポップアップウィンドウが表示されます。LEAVE IT AS A VIRTUAL UNIT ボタンをクリックすると、該当するユニットが仮想ユニットに切り替わり、ユニットやパッチの設定情報はそのまま引き継がれます。また DISPATCH IT ボタンをクリックすると、該当するユニットを空白(空白)と見なしてユニットの設定情報が初期化され、パッチの設定情報は破棄されます。



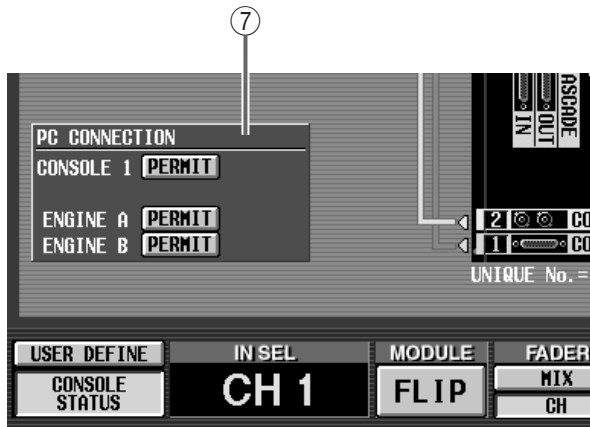
空白のユニットから実体のユニットに切り替わったときに、このポップアップウィンドウが表示されます。OK ボタンをクリックすると、ユニットの設定情報が初期化されます。



仮想ユニットから実体のユニットに切り替わったときに、このポップアップウィンドウが表示されます。実体のユニットと仮想ユニットが同じ種類の場合は、OK ボタンをクリックしたときにユニットやパッチの設定情報が引き継がれます。また、実体のユニットが仮想ユニットと異なる場合は、OK ボタンをクリックしたときにユニットやパッチの設定情報が破棄されます。



以前記憶されていたものとは別の種類のユニットが認識されたときに、このポップアップウィンドウが表示されます。OK ボタンをクリックすると、ユニットやパッチの設定情報は破棄されます。



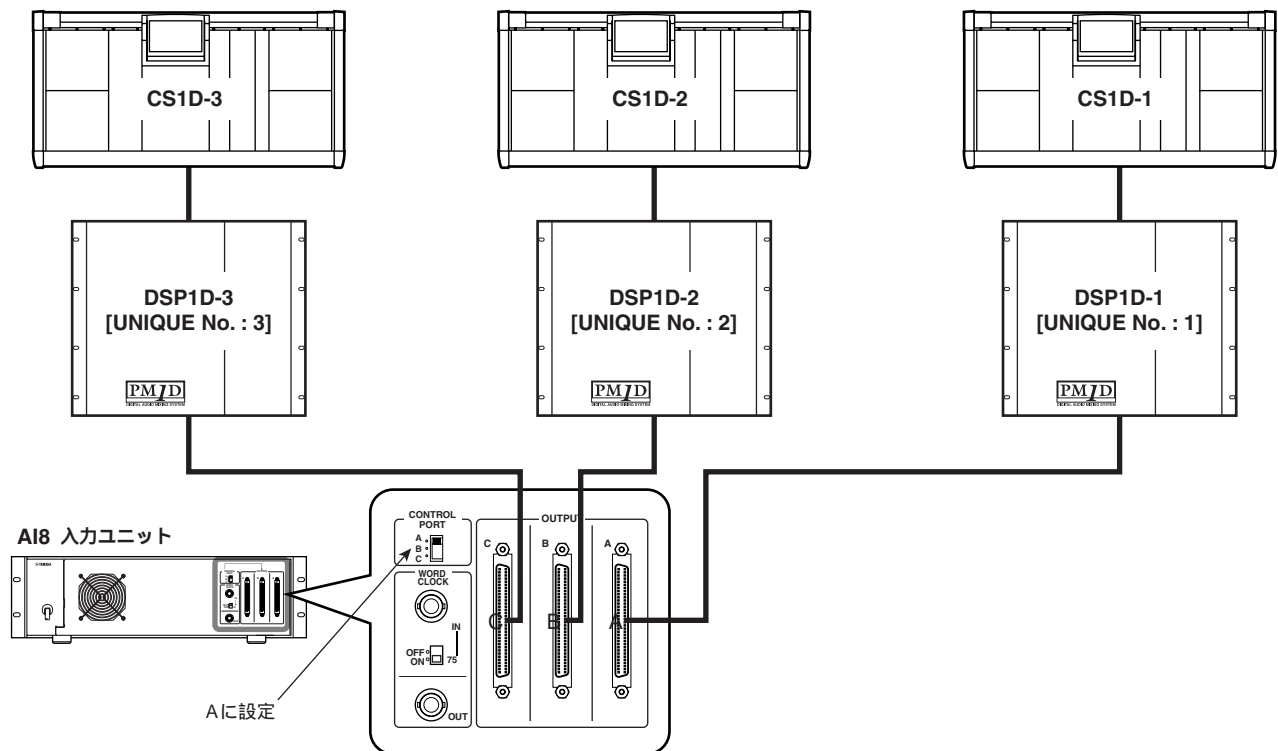
- ⑦ PC CONNECTION(PC との接続状況)
 コンソール/エンジンと PC の接続状況が表示されます。表示の意味は、次の通りです。

- PERMIT(接続許可)
 コンソール/エンジンと PC との接続を許可するかどうかを決めるボタンです。このボタンがオンのとき、シリアル端子同士を接続したコンソール/エンジンと PC との間で、データの転送が可能となります。詳しくは PC 用ソフトウェア「PM1D Manager for Windows」の説明書をご参照ください。

- OFFLINE / ONLINE(オフライン / オンライン)
 コンソール/エンジンと PC との接続状況を表示します。シリアル端子同士が接続され、データの転送が可能なときは ONLINE、シリアル端子同士が接続されていても、データの転送が行えないときは OFFLINE のマークが表示されます。

複数のエンジンで入出力ユニットを共有する(標準モード)

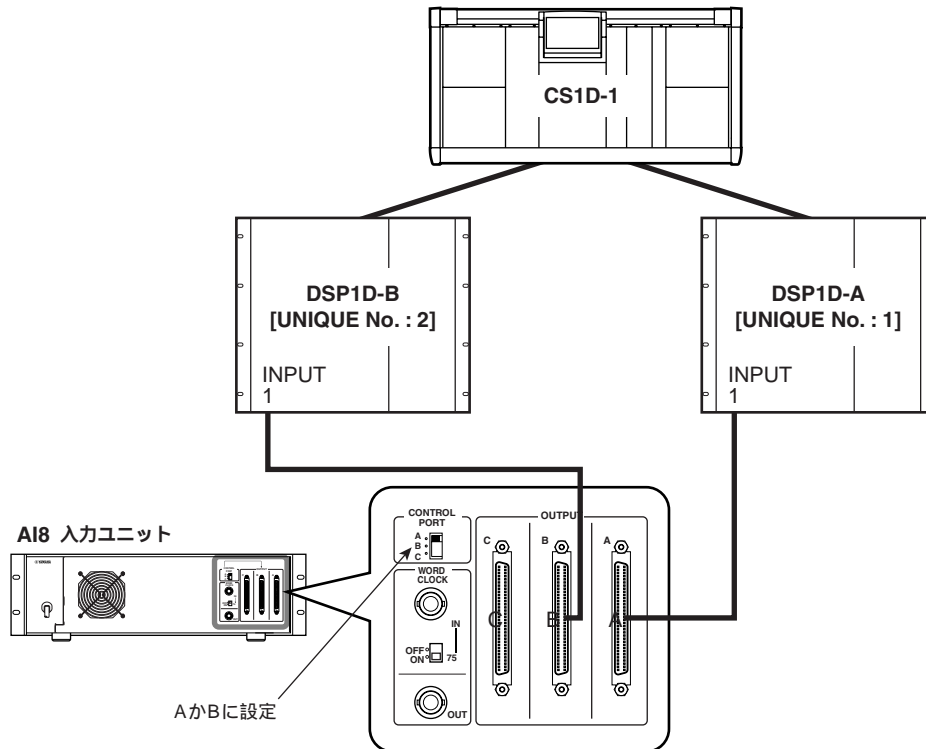
次の図は、標準モードで入力ユニット AI8 を共有する場合の接続例です。AI8 の OUTPUT 端子 A ~ C に、それぞれ UNIQUE No. の異なるエンジン(DSP1D)1 ~ 3 を接続しています。コントロール元となるエンジン(DSP1D)は、AI8 側の CONTROL PORT スイッチを使って選択します。この図では CONTROL PORT スイッチが A に設定されているため、AI8 の OUTPUT 端子 A に接続されたエンジン(DSP1D)1 (UNIQUE No. = 1)がコントロール元となり、ゲインを含むすべてのパラメーターを調節できます。



エンジン(DSP1D)2(UNIQUE No. = 2)/ エンジン (DSP1D)3(UNIQUE No. = 3)でも AI8 を認識できませんが、パラメーターを変更することはできません(ユニット関連のパラメーターは、画面上で網掛け表示となります)。また、ユニット単位の設定(ワードクロック関連の設定など)も、エンジン(DSP1D)1(UNIQUE No. = 1)のみでコントロール可能となります。コントロール元のエンジン(DSP1D)を変えたいときは、AI8 の CONTROL PORT スイッチを切り替えてください。

複数のエンジンで入出力ユニットを共有する(ミラーモード)

次の図は、ミラーモードで入力ユニット AI8 を共有する場合の接続例です。AI8 の OUTPUT 端子 A にエンジン (DSP1D-1) A、OUTPUT 端子 B にエンジン (DSP1D-2) B を接続します。ミラーモードでは、ユニットごとの接続端子をソフトウェア上でコントロールします。このため、エンジン A は各ユニットの A 端子に、エンジン B は各ユニットの B 端子に接続してください。(ミラーモードでは、AI8 の C 端子は使用できません)。

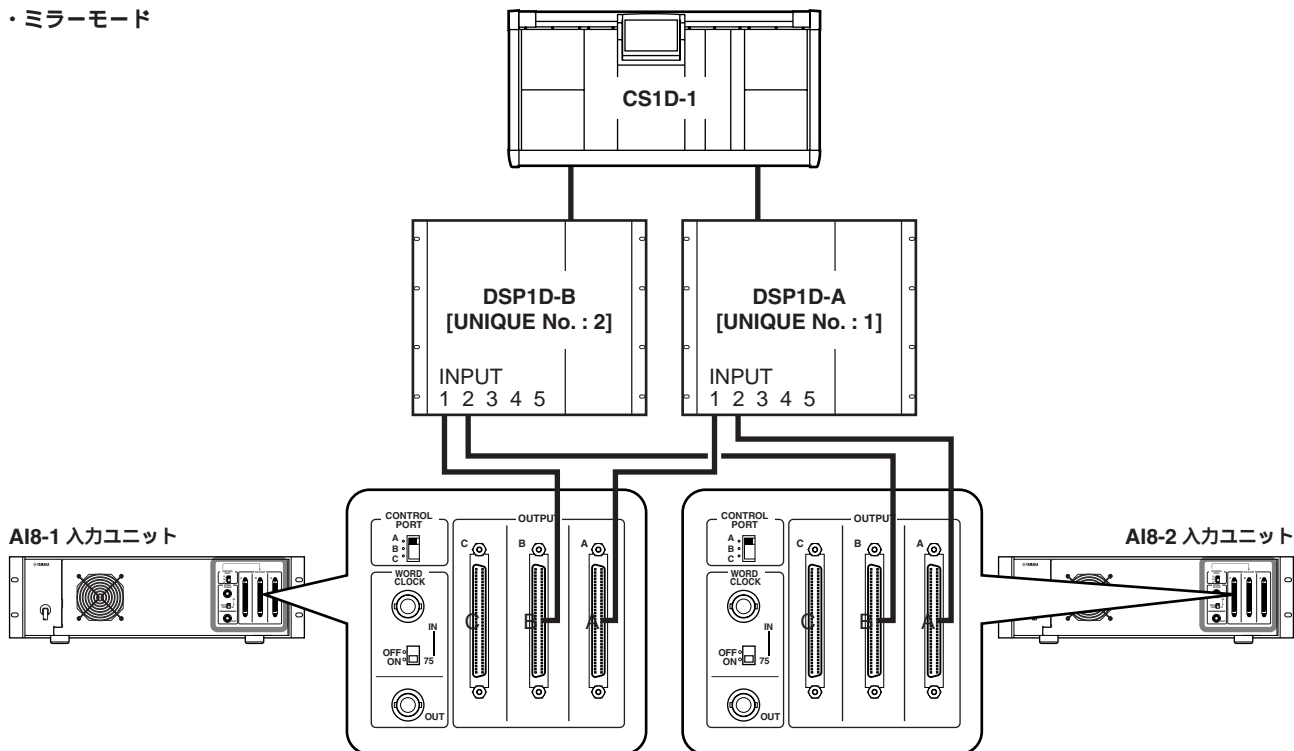


⚠ 標準モードで使用しているユニットの空き端子を、ミラーモードのシステムに接続することはおやめください。誤動作の原因となります。

ミラーモードで複数のユニット(AI8)を共有する場合、それぞれのユニット(AI8)は必ずエンジン(DSP1D)A / Bの同じ番号の端子に接続してください。

正しい接続

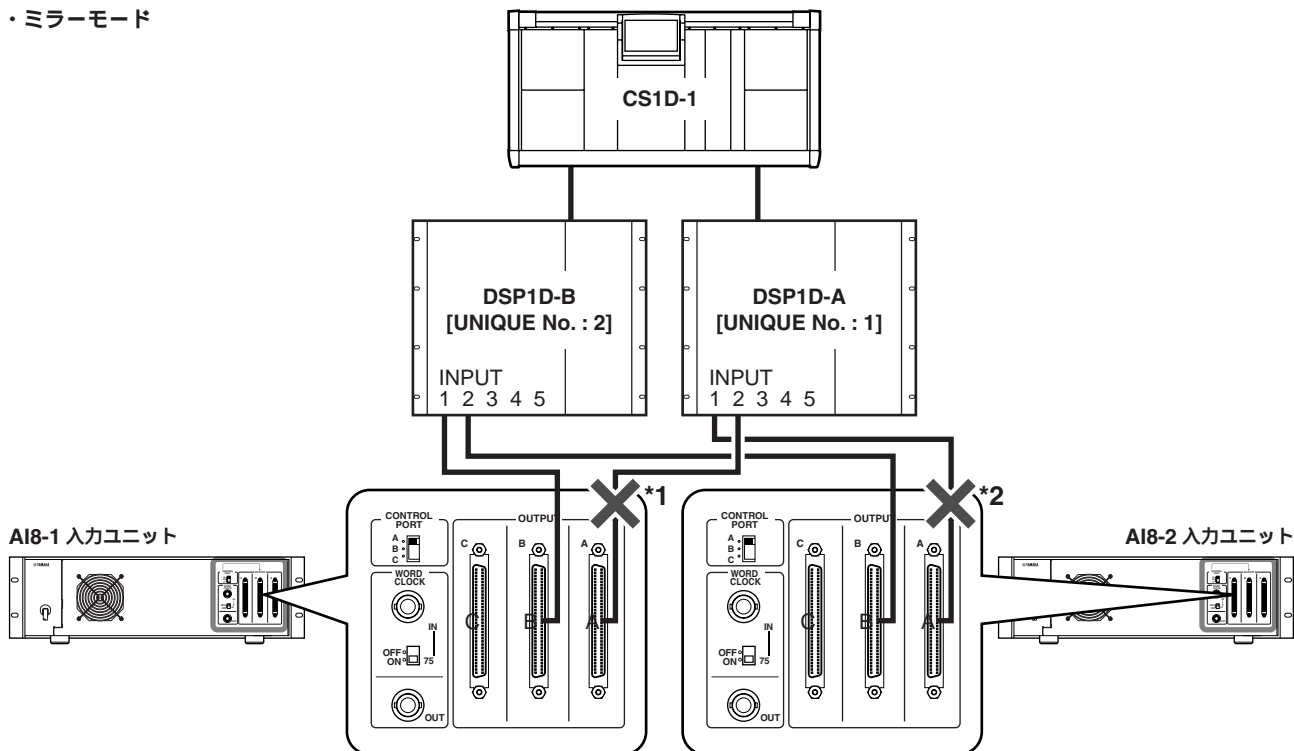
・ミラーモード



誤った接続

次の図のようにエンジン(DSP1D)A / Bの同じ番号の端子に個別のユニットが接続されていると、エンジン(DSP1D)A / Bを切り替えたときにHAなどの設定が変わってしまいます。

・ミラーモード



*1: AI8-1 の OUTPUT 端子 A は DSP1D-A の INPUT1 に接続しなければいけません。

*2: AI8-2 の OUTPUT 端子 A は DSP1D-A の INPUT2 に接続しなければいけません。

INPUT UNIT(入力用ユニット)

【機能】

入力用ユニットに装着されたカードの種類や動作状況を表示します。また、この画面を使って入力用ユニットやカードの仮想接続、およびユニットのリコールセーフの設定が行えます。

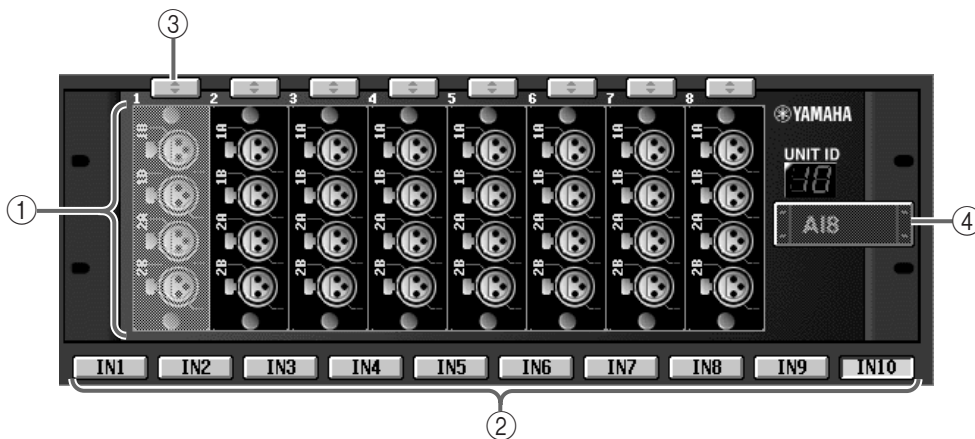


コンソール
LCD FUNCTION ACCESS ブロック[SYS/W.CLOCK]スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ
MENU ボタン SYS/
W.CLOCK ボタン INPUT
UNIT タブ



【画面各部の機能】



① ユニットの状態

現在選ばれている入力用ユニットの状態を表示します。

そのユニットに装着されている I/O カードの種類がイラストで確認できます。

カードを選択すると、そのカードの状態がカード設定ウィンドウ()に表示されます。選択されているカードは、緑色で網掛け表示されます。

⚠ カードが正しく装着されていない場合や、コントロールできないカードの場合、カードが網掛け表示になります。

② IN1 ~ IN10 ボタン

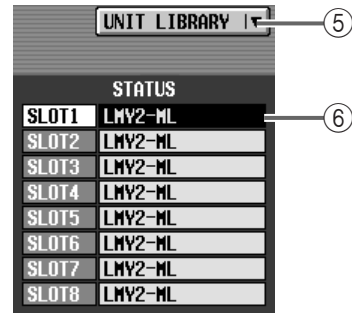
に表示される入力用ユニットを、番号で選択するボタンです。また、入力用ユニットを仮想接続する DSP1D-EX{ DSP1D }のINPUT 端子を選択します。DSP1D-EX{ DSP1D }のINPUT 端子 1 に接続された入力用ユニットが「IN1」、INPUT 端子 2 に接続された入力用ユニットが「IN2」、以下同様に番号が付けられます。



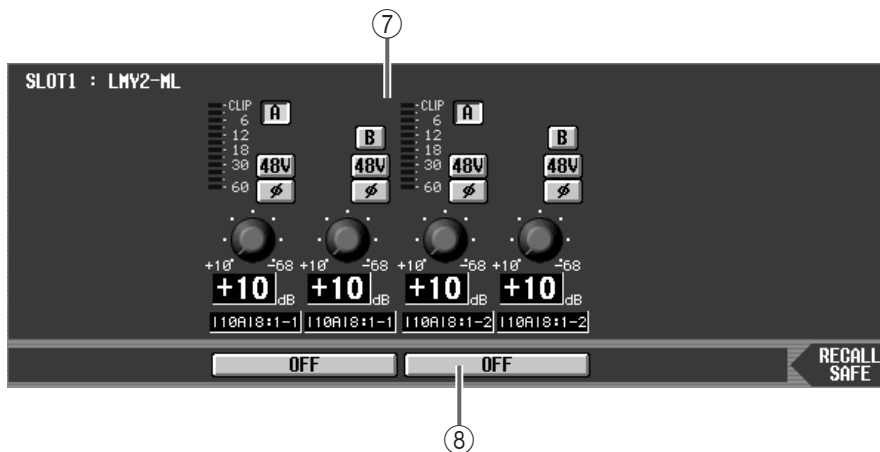
黄色地に“VIRTUAL”と表示されるカードは、仮想接続されていることを表します。

赤地に“ILLEGAL”と表示されるカードは、入力用カードが出力用ユニットに(またはその逆に)装着されていることを表します。

- ③ カ - ド割り当てボタン
入力用ユニットの各スロットに I/O カードを割り当てるためのボタンです。カードが装着されていないスロットのこのボタンをクリックすれば、仮想のカードを割り当てることができます。
- ④ UNIT SELECT(ユニット選択)
IN1 ~ IN10 ボタンで選ばれた端子にユニットを仮想接続するためのボタンです。



- ⑤ UNIT LIBRARY(ユニットライブラリー)
全ユニットの設定情報をストア/リコールする UNIT LIBRARY ウィンドウを呼び出すボタンです。ST IN INS/UNIT LIB 画面 IN HA/INSERT ファンクション)にある UNIT LIBRARY ボタンと同じ機能です。
- ⑥ カ - ド種類
現在選ばれている入力用ユニットのスロット 1 ~ 8 に装着された I/O カードの種類を表示します。



- ⑦ カ - ド設定ウィンドウ
選択された I/O カードの設定状態が、この位置に表示されます。
また、ヘッドアンプ付きの AD カード(LMY2-ML)が選択されているときは、ファンタム電源のオン/オフ、フェイズ切り替え、入力端子 A/B の切り替え、入力ゲインの調節をこの画面で行えます。
- ⑧ RECALL SAFE(リコールセーフ)
現在選ばれているユニットのリコールセーフを設定します。この画面では、入力端子ごとにリコールセーフのオン/オフを設定できます。



ユニットのリコールセーフは、チャンネルのリコールセーフとは独立して設定できます。また、動作も独立しています。



- 新規シーンやユニットライブラリーをリコールしたときに、ユニットやカードの種類が変更された場合でもそのユニットのリコールセーフ設定は保持されます。

- カードが正しく装着されていない場合や、コントロールできないカードの場合(ユニットが DIO8 の場合を除く)、カードが網掛け表示になります。

【操作手順】

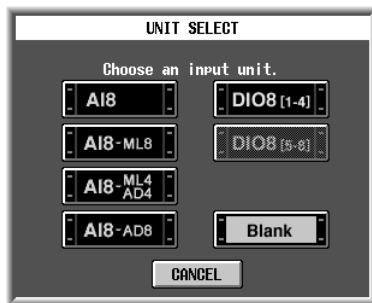
入力用ユニットを仮想接続する

実際には接続されていない入力用ユニットやカードを仮想接続することができます。

⚠ 仮想接続ができるのは、実際にユニット/カードが装着されていない場合にに限られます。

1. SYS/W.CLOCKファンクションのINPUT UNIT画面を呼び出してください。
2. IN1 ~ IN10 ボタンを使って、入力用ユニットを仮想接続する端子を選択してください。
IN1 ~ IN10 ボタンがそれぞれDSP1D-EX(DSP1D)のINPUT 端子 1 ~ 10 に相当します。
3. 現在選ばれている端子にユニットを仮想接続するには、UNIT SELECT ボタンをクリックしてください。

UNIT SELECT ポップアップウィンドウ



ユニットの種類を選ぶUNIT SELECT ウィンドウが現れます。

このウィンドウでは、次のユニットが選択できます。

- AI8(入力用ユニット AI8)
- AI8-ML8(マイク/ラインインプットカード× 8枚を装着した入力用ユニット)
- AI8-ML4AD4(マイク/ラインインプットカード× 4枚+ AD カード× 4枚を装着した入力用ユニット)
- AI8-AD(AD カード× 8枚を装着した入力用ユニット)
- DIO8 1-4
(デジタル入出力ユニットDIO8のOUTPUT A端子)
- DIO8 5-8
(デジタル入出力ユニットDIO8のOUTPUT B端子)
- BLANK(ユニットなし)

⚠ デジタル入出力ユニット DIO8 の OUTPUT A 端子と OUTPUT B 端子を独立して使用する場合は、DIO8 の PORT B SELECTOR スイッチを 5-8 に設定する必要があります。この状態で OUTPUT A 端子からはスロット 1 ~ 4 の入力信号、OUTPUT B 端子からはスロット 5 ~ 8 の入力信号が送られます。

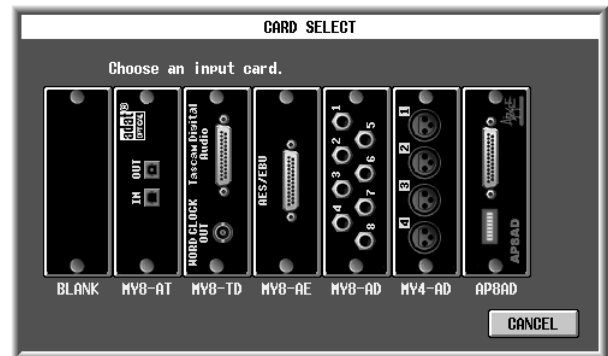
4. アイコンをクリックして仮想接続するユニットを選択してください。
今まで設定されていたユニットとは種類の異なるユニットを選択した場合、それを警告するポップアップウィンドウが表示されますので、OK ボタンをクリックしてください。このとき、従来のユニット用に設定されたパッチング内容が解除されます。

ユニットの種類が切り替わったことを警告する UNIT CONFLICT ウィンドウ



仮想接続したユニットは黄色いアイコンで表示されます。

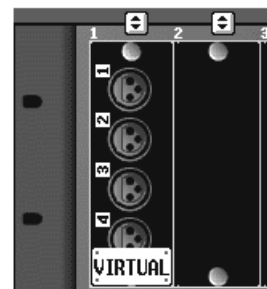
5. 現在選ばれているユニットにカードを仮想接続するには、任意の Slots のカード割り当てボタンをクリックしてください。
そのユニットに装着可能なカードの一覧が表示されます。



6. 仮想接続するカードをクリックしてください。



仮想接続されたカードは、黄色地に“VIRTUAL”と表示されます。



7. 同じ要領で、他のユニット、他のカードも仮想接続してください。



CS 1D がオンライン状態になったときに、仮想接続されたユニット/カードと、物理的に接続されたユニット/カードの種類が異なる場合、実際に接続されたユニット/カードに合わせて設定内容を変更した旨を表すポップアップウィンドウが表示されます。

手順 3 で、すでにカードが装着されたユニットのモデル名(AI8-ML8、AI8-ML4AD4、AI8-AD8)を選んだ場合、カードを指定する必要はありません。

OUTPUT UNIT(出力用ユニット)

【機能】

出力用ユニットに接続されたカードの種類を表示します。また、この画面を使って出力用ユニットやカードを仮想接続することも可能です。

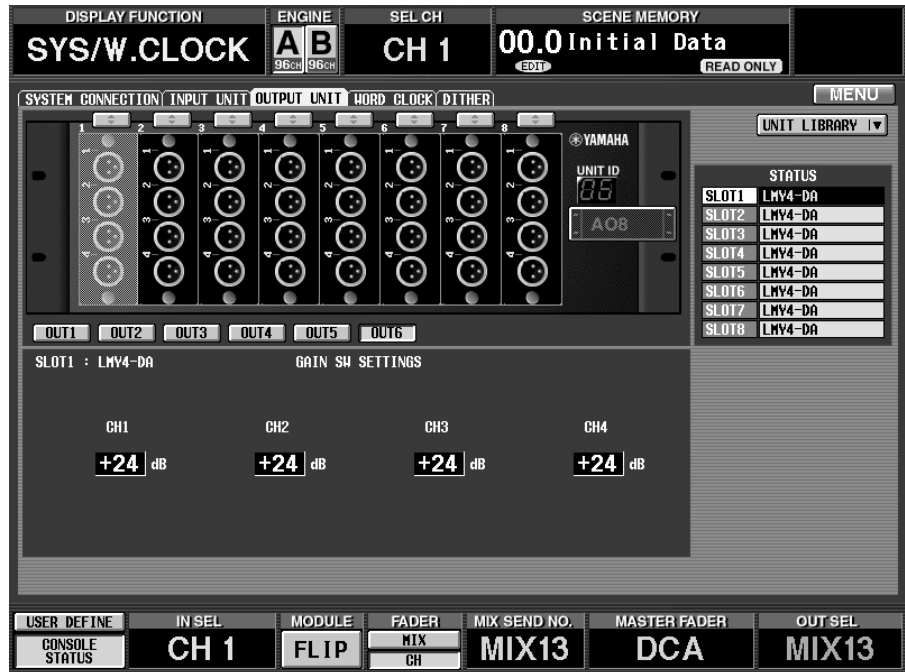


コンソール

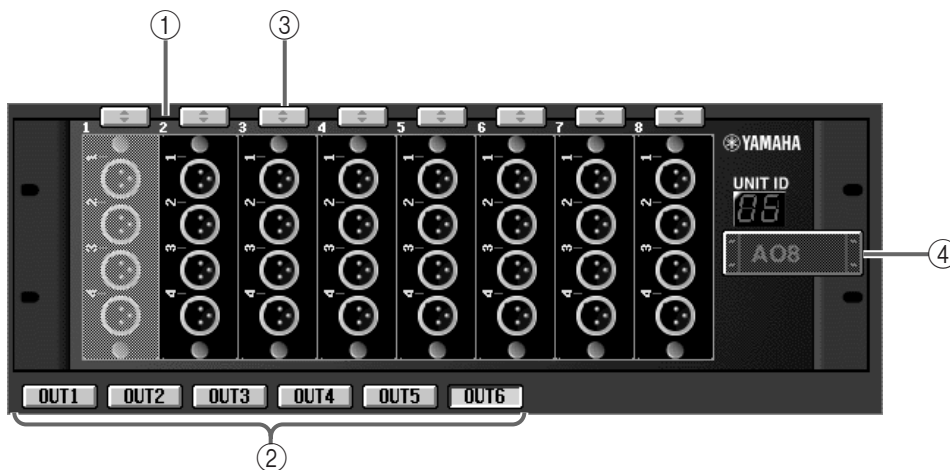
LCD FUNCTION ACCESS ブロック [SYS/W.CLOCK] スイッチ (右の画面が表示されるまで繰り返し押し)

ディスプレイ

MENU ボタン SYS/W.CLOCK ボタン OUTPUT UNIT タブ



【画面各部の機能】



① ユニットの状態

現在選ばれている出力用ユニットの状態を表示します。

そのユニットに装着されている I/O カードの種類がイラストで確認できます。

カードを選択すると、そのカードの状態がカード設定ウィンドウ() に表示されます。選択されているカードは、緑色で網掛け表示されます。

⚠ カードが正しく装着されていない場合や、コントロールできないカードの場合、カードが網掛け表示になります。

② OUT1 ~ OUT6 ボタン

に表示される出力用ユニットを番号で選択するボタンです。また、出力用ユニットを仮想接続する DSP1D-EX{ DSP1D }の OUTPUT 端子を選択します。

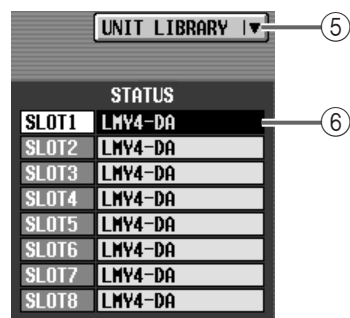
DSP1D の OUTPUT 端子 1 に接続された出力用ユニットが^④ OUT1 、OUTPUT 端子 2 に接続された出力用ユニットが^④ OUT2 、以下同様に番号が付けられます。



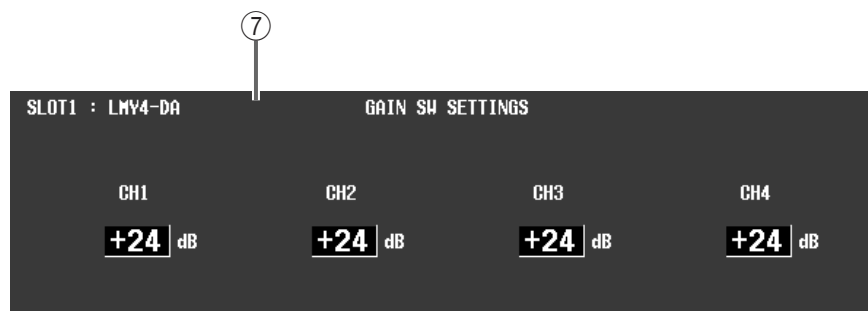
黄色地に“VIRTUAL”と表示されるカードは、仮想接続されていることを表します。

赤地に“ILLEGAL”と表示されるカードは、入力用カードが出力用ユニットに(またはその逆に)装着されていることを表します。

- ③ カード割り当てボタン
出力用ユニットの各スロットに I/O カードを割り当てるためのボタンです。
- カードが装着されていないスロットのこのボタンをクリックすれば、仮想のカードを割り当てることができます。
- ④ UNIT SELECT(ユニット選択)
OUT1 ~ OUT6 ボタンで選ばれた端子に出力用ユニットを仮想接続するためのボタンです。



- ⑤ UNIT LIBRARY(ユニットライブラリー)
全ユニットの設定情報をストア/リコールするUNIT LIBRARY ウィンドウを呼び出すボタンです。OUT INSERTファンクションのST MAS INS/UNIT LIB画面にある UNIT LIBRARY ボタンと同じ機能です。
- ⑥ カード種類
現在選ばれている出力用ユニットのスロット 1 ~ 8 に装着された I/O カードの種類を表示します。



- ⑦ カード設定ウィンドウ
選択された I/O カードの設定状態が、この位置に表示されます。

【操作手順】

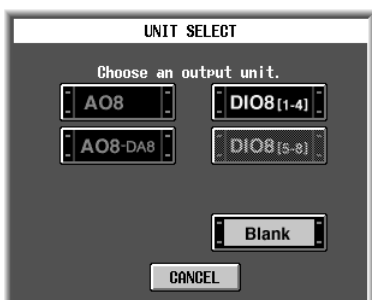
出力用ユニットを仮想接続する

実際には接続されていない出力用ユニットやカードを仮想接続することができます。

⚠ 仮想接続ができるのは、実際にユニット/カードが装着されていない場合にに限られます。

- SYS/W.CLOCKファンクションのOUTPUT UNIT画面を呼び出してください。
- OUT1 ~ OUT6 ボタンを使って、出力用ユニットを仮想接続する端子を選択してください。
OUT1 ~ OUT6 ボタンがそれぞれ DSP1D-EX {DSP1D}の OUTPUT 端子 1 ~ 6 に相当します。
- 現在選ばれている端子にユニットを仮想接続するには、UNIT SELECT ボタンをクリックしてください。

UNIT SELECT ポップアップウィンドウ



ユニットの種類を選ぶ UNIT SELECT ウィンドウが現れます。このウィンドウでは、次のユニットが選択できます。

- AO8(出力用ユニット AO8)
- AO8-DA8(DA カード× 8 枚を装着した出力用ユニット)
- DIO8 1-4
(デジタル入出力ユニット DIO8 の INPUT A 端子)
- DIO8 5-8
(デジタル入出力ユニット DIO8 の INPUT B 端子)
- BLANK(ユニットなし)

⚠ デジタル入出力ユニット DIO8 の INPUT A 端子と INPUT B 端子を独立して使用する場合は、DIO8 の PORT B SELECTOR スイッチを 5-8 に設定する必要があります。この状態で INPUT A 端子からはスロット 1 ~ 4、INPUT B 端子からはスロット 5 ~ 8 へと信号が送られます。

- アイコンをクリックして仮想接続するユニットを選択してください。
今まで設定されていたユニットとは種類の異なるユニットを選択した場合、それを警告するウィンドウが表示されますので、OK ボタンをクリックしてください。このとき、従来のユニット用に設定されたパッチング内容が解除されます。



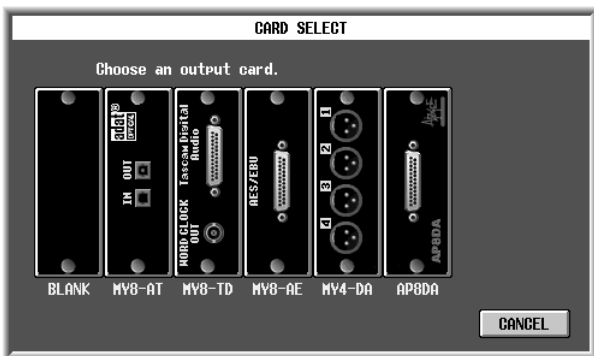
仮想接続されたユニットは、黄色いアイコンで表示されます。

ユニットの変更を警告する UNIT CONFLICT ウィンドウ



仮想接続したユニットは黄色いアイコンで表示されます。

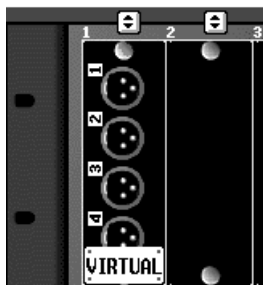
- 現在選ばれているユニットにカードを仮想接続するには、任意のスロットのカード割り当てボタンをクリックしてください。そのユニットに装着可能なカードの一覧が表示されます。



- 仮想接続するカードをクリックしてください。



仮想接続されたカードは、黄色地に“VIRTUAL”と表示されます。



- 同じ要領で、他のユニット、他のカードも仮想接続してください。
手順3で、すでにカードが装着されたユニットのモデル名(AO8-DA8)を選んだ場合、カードを指定する必要はありません。

WORD CLOCK(ワードクロック)

【機能】

PM1D システムは、同期系の異常や設定間違いがあっても極力音声を維持するように設計されていますが、正常に動作させるには、システム内の機器全体のワードクロック(音声系システムクロック)の同期を確立する必要があります。この画面では、PM1D システムを動作させるワードクロックを設定します。一般的にはそのクロックの周波数のことをサンプリングレートとかサンプリング周波数と呼んでいます。



コンソール

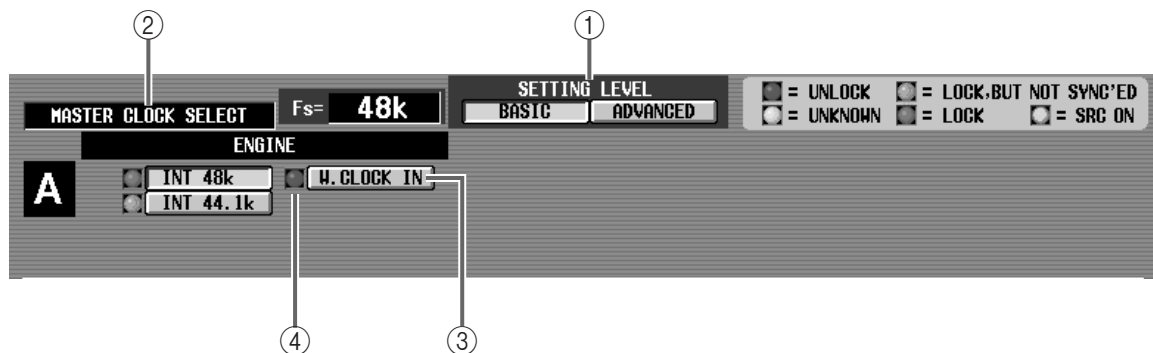
LCD FUNCTION ACCESSブロック [SYS/W.CLOCK] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン SYS/W.CLOCK ボタン WORD CLOCK タブ



【画面各部の機能】



① SETTING LEVEL(セッティングレベル)
ワードクロックの設定方法を、次の2種類の中から選択します。

- BASIC

PM1Dシステムのワードクロック設定を簡素化するために、設定項目を限定したモードです。マスターとなるクロックソース(基準とするワードクロック)を選択するだけで、自動的にPM1Dシステム全体のワードクロックが、最適な状態に設定されます。特別な設定が必要な場合を除き、通常はこのレベルを利用することをお勧めします。

- ADVANCED

より詳細な設定を行うためのレベルです。

⚠ MASTER CLOCK SELECTがINT 48k/INT 44.1k/W. CLOCK IN 以外の場合、ADVANCEDからBASICに変更すると強制的にINT 48kが選択されます。

② MASTER CLOCK SELECT(マスタークロックセレクト)

マスターとなるクロックソースを選択します。

PM1Dシステム全体が、選択されたクロックソースに同期動作するようにコントロールされます。この設定によって、PM1Dシステムのサンプリングレートが決定されます。

BASIC ボタンがオンのときには、次の機器のクロックソースが選択できます。

⚠ ワードクロックの設定を変更したときに、CS1D や AO8 などの出力端子からノイズが発生することがあります(特に、DIO8 にデジタルI/O カード MY8-AT が装着されている場合)。スピーカーを保護するために、ワードクロックの設定を変更する場合には、必ずパワーアンプの出力を絞った状態で行ってください。

なお、“ワードクロックの設定変更”には、PM1D システムの内部設定の変更だけでなく、外部機器(CD プレーヤー、各種レコーダーなど)のクロック設定の変更も含まれます。



コンソール×1 基にエンジン×2 基をミラー接続している場合、エンジン B の選択ボタンも現れ、設定することができますが、エンジン A とエンジン B の設定は連動します。

- ENGINE A(DSP1D-EX{DPS1D})
 - INT 48k
エンジン A の内蔵クロック 48kHz
 - INT 44.1k
エンジン A の内蔵クロック 44.1kHz
 - W.CLOCK IN
エンジン A の WORD CLOCK IN 端子に供給されるワードクロック
- ENGINE B(DSP1D-EX{DPS1D})
 - INT 48k
エンジン B の内蔵クロック 48kHz
 - INT 44.1k
エンジン B の内蔵クロック 44.1kHz
 - W.CLOCK IN
エンジン B の WORD CLOCK IN 端子に供給されるワードクロック

ADVANCED ボタンがオンのときには、上記のエンジン A/B に加え、次の機器のクロックソースが選択できます。

- UNIT
 - ENGINE A
CH 1/2、CH 3/4、CH 5/6、CH 7/8
エンジン A に接続されたデジタル入出力ユニット(DIO8)の各チャンネルの入力信号に含まれるワードクロック。
 - ENGINE B
CH 1/2、CH 3/4、CH 5/6、CH 7/8
エンジン B に接続されたデジタル入出力ユニット(DIO8)の各チャンネルの入力信号に含まれるワードクロック。

⚠ マスターとして選択可能なクロックソースは、ユニット番号 = 1、スロット番号 = 1 に装着されたデジタルI/O カードからの抽出クロックに限ります。デジタルI/O カードの種類が MY8-AE(AES/EBU フォーマット)の場合は、さらに 1/2 ~ 7/8 ボタンを使って入力チャンネルを選択できます。デジタルI/O カードの種類が MY8-TD(TASCAM フォーマット)または MY8-AT(ADAT フォーマット)の場合は、4 つのボタンのうちどれを選択しても同じ動作をします。MY8-AD や MY4-AD などのア

ナログカードの場合は、常に UNLOCK 状態となり選択しても正常に動作しません。

- CONSOLE
 - INT 48k
コンソール(CS1D)の内蔵クロック(48kHz)
 - INT 44.1k
コンソール(CS1D)の内蔵クロック(44.1kHz)
 - W.CLOCK IN
コンソール(CS1D)の WORD CLOCK IN 端子に供給されるワードクロック
 - 2TR IN
コンソール(CS1D)の 2-TRACK IN DIGITAL AES/EBU 端子 3 からの抽出クロック

③ WORD CLOCK INPUT SELECT(ワードクロックインプットセレクト)の ADVANCED レベルが選ばれている場合のみ、表示されます) PM1D システムに含まれる機器ごとに、同期に使用するワードクロックが供給される端子を設定します。

ボタンは、接続されているか仮想接続されているユニットのみ表示されます。また、コントロールできないユニットのボタンは、グレイアウトされ設定を変えることができません。

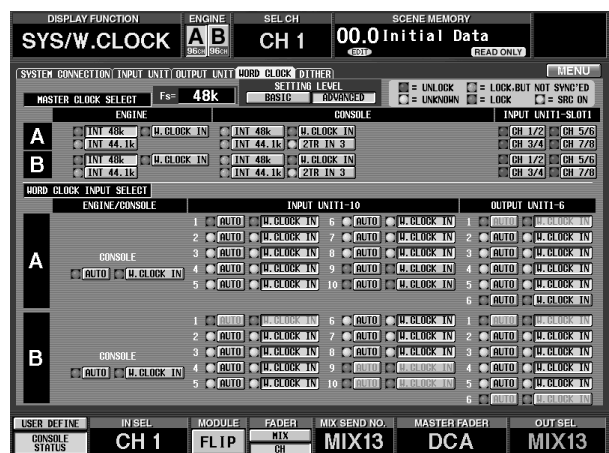
機器ごとに、次の 3 つの設定のうち、いずれか 1 つが選択できます。

- AUTO ボタンがオンの場合
その機器の WORD CLOCK IN 端子 エンジンに接続された 68 ピン D-sub 端子という優先順位で有効なクロックを自動検出し、ワードクロックが供給される端子を設定します。ただし、68 ピン D-sub 端子から供給されるワードクロックで動作しているときに、WORD CLOCK IN 端子から同期可能なワードクロックを受けたときは、ワードクロックの供給元が、自動的に WORD CLOCK IN 端子へと切り替わります。



この自動検出機能は常時有効です。このため、たとえ片方のクロックがとぎれた場合でも、瞬時にクロックソースを切り替えて同期を回復できます。

- W.CLOCK ボタンがオンの場合
このボタンをオンに設定したときは、その機器の WORD CLOCK IN 端子が設定されます。
- 両方のボタンがオフの場合
68 ピン D-sub 端子が設定されます。



④ ステータス

ボタン左隣のマークにより、その端子に入力されているクロックの状態(ステータス)を示します。

端子の選択結果とステータスにより各機器間の音声の入出力が正常に行われているかどうかの目安にすることが出来ます。

それぞれのステータスの意味は次の通りです。

- LOCK(青色)

で選択したソースに同期したクロックが入力されています。

選択された端子のクロックがこのステータスを示す場合はその端子を有する機器はPM1Dシステム内で正常な入出力が行われていることを示しています。

⚠ サンプリング周波数が近接している場合、非同期でもこのステータスを示す場合があります。

- UNLOCK(赤色)

有効なクロックが入力されていません。

選択された端子のクロックがこのステータスの場合はその端子を有する機器はそのクロックで動作する事が出来ないことを示しています。

その結果、その機器は内蔵クロックで動作するためPM1Dシステム内では正常な入出力が行えません。選択された端子に で選択したソースと同期したクロックを入力してください。

- LOCK, BUT NOT SYNC 'ED(橙色)

有効なクロック入力があるのですが で選択したソースに同期していません。

選択された端子のクロックがこのステータスの場合はその端子を有する機器はPM1Dシステム内で正常な入出力が行われていないことを示しています。

選択された端子に選択したソースと同期したクロックを入力してください。

- UNKNOWN(黄色)

仮想接続や無接続でその端子のクロックの状態を知ることが出来ないことを示しています。

その端子を選択する事は出来ませんが、実際の接続がなされるまでPM1Dシステムとして正常な同期確保は出来ません。

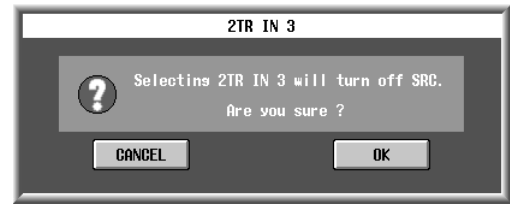
- SRC ON(緑色)

2-TRACK IN DIGITAL 端子 3 だけの特別なステータスです。

クロックの状態としては「LOCK」または「LOCK, BUT NOT SYNC ED」なのですが音声入力部にSRC(サンプリングレートコンバータ)を備えているため非同期であっても同機能によりPM1Dシステムに正常な入力が出来ていることを示しています。

PM1Dシステムを正常に動作させるためには、選択されている端子のステータスが、全てLOCK(青色)状態になっている必要があります。

⚠ 2-TRACK IN DIGITAL 端子 3 のSRCがオンのときに、この端子をワードクロックマスターとして選択しようとするとき、「Selecting 2TR IN 3 will turn off SRC. Are you sure?」とメッセージが表示されます。OKボタンをクリックするとSRCが解除されます。



⚠ MY8-ATカードを使用してADATフォーマットの信号を扱う場合、接続する機器によっては同期が外れやすい場合があります。より確実に同期させるため、組み合わせで使用しているデジタルオーディオ機器のワードクロックは、ADATフォーマットの端子以外から取ることをおすすめします。

DITHER(ディザ)

【機能】

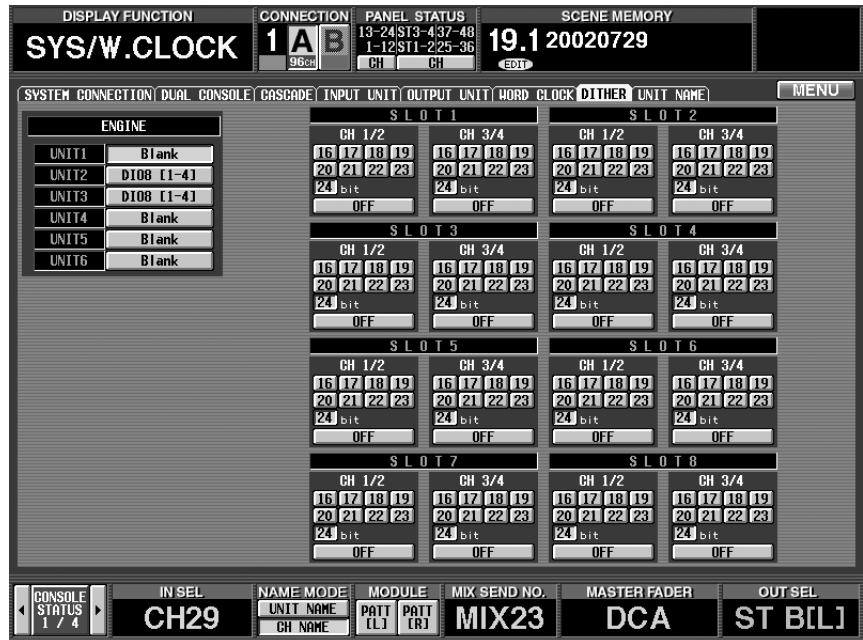
出力ユニットの出力チャンネルごとに、ディザ処理のオン/オフとディザ処理を行うビット数の設定します。



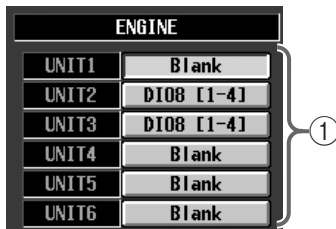
コンソール

LCD FUNCTION ACCESS ブロック [SYS/W.CLOCK] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

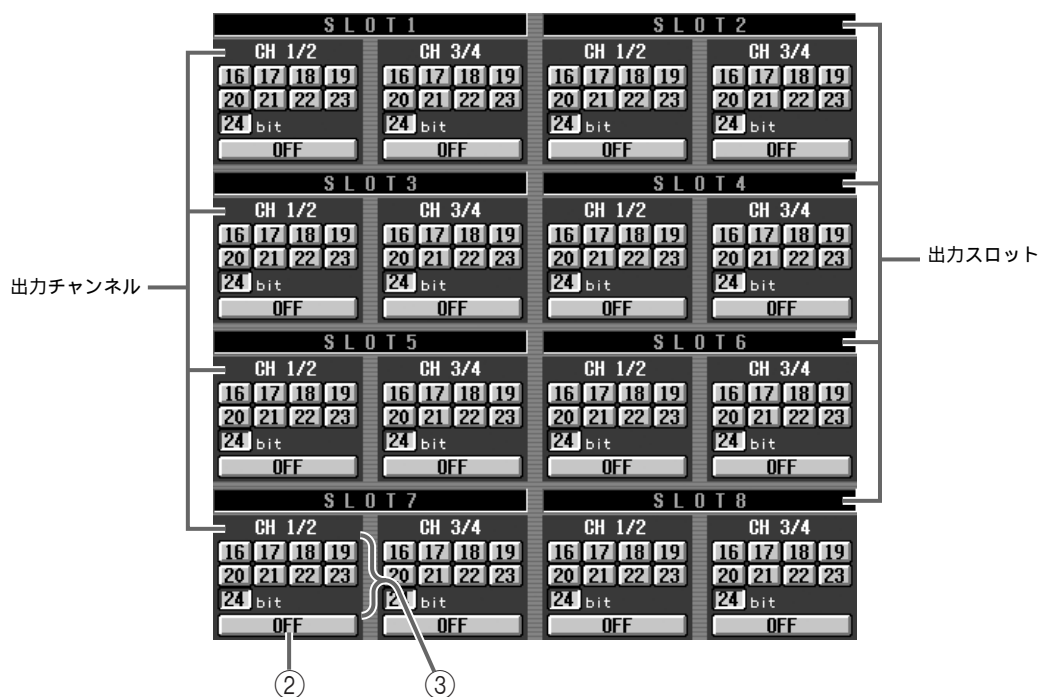
ディスプレイ
MENU ボタン SYS/W.CLOCK
ボタン DITHER タブ



【画面各部の機能】



- ① ユニット選択
ディザ処理のオン/オフを設定する出力用ユニットを選択します。



- ② オン/オフボタン
出力ユニットの出力スロットごとに、2チャンネル単位でデザイナー処理のオン/オフを切り替えます。
- ③ ビット数
出力ユニットの出力スロットごとに、2チャンネル単位で有効となるビット数を選択します。設定したビット数以下にデザイナー処理がされます。
24ビット～16ビットが選択できます。
- ⚠ ユニットが接続されていない場合でも、この設定は可能です。また、出力カードによって、有効ビット数が異なりますので、必ず確認してください。ノイズの原因となります。

METER(メーター)ファンクション

メーターに関する設定を行う

インプットメーター

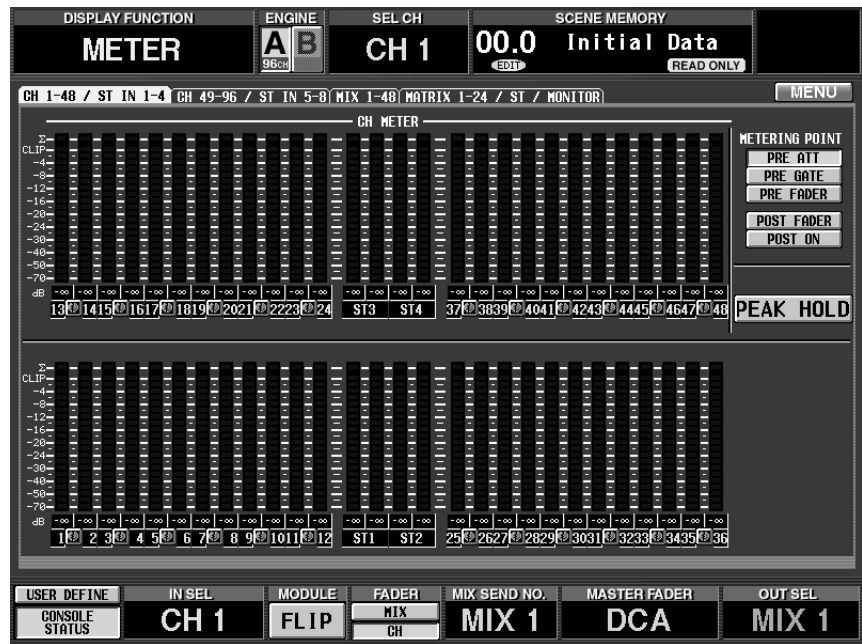
【機能】

インプットチャンネル 1 ~ 96 { 1 ~ 48 } および ST IN チャンネル 1 ~ 8 { 1 ~ 4 } の入力レベルを表示します。また、入力レベルを検出する位置(メーターポイント)を選択します。

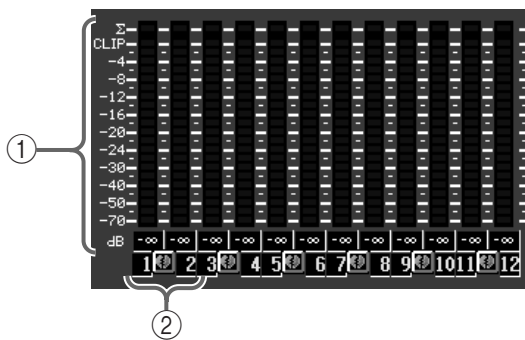


コンソール
LCD FUNCTION ACCESS ブロック[METER]スイッチ(該当するチャンネルの画面が表示されるまで繰り返し押し)

ディスプレイ
MENU ボタン METER ボタン
目的のチャンネルに応じたタブ

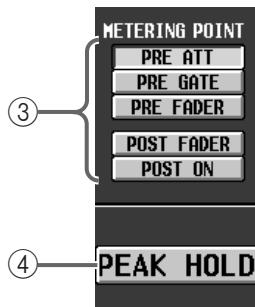


【画面各部の機能】



- ② ペアアイコン
チャンネルの番号とペアの設定状態を表示します。
また、この部分をクリックすることで、ペアの設定 / 解除を行えます。

- ① メーター
各チャンネルの入力レベルを表示するピークレベルメーターです。
現在のフェーダ - の位置を、下の数値ボックスで確認できます。
現在選ばれているチャンネルのメーターポイント、PRE ATT、POST EQ、POST GATE、POST COMP、INSERT IN のうち一箇所でもクリップしたときにこの、CLIP メーターが点灯します。



- ③ METERING POINT(メーターポイント)
入力レベルを検出するメーターポイントを、次の中から選択するボタンです。

- PRE ATT.....アッテネーター前の位置
- PRE GATE内蔵ゲート直前の位置
- PRE FADER.....フェーダー直前の位置
- POST FADER.....フェーダー直後の位置
- POST ON.....[ON] スイッチ直後の位置



- これら5つのボタンは、CS1DトップパネルのMETERセクション(MASTERブロック)にあるMETER [PRE]スイッチからは独立しています。
- メーターポイントを変更するとピークホールド機能が一時解除されます。

- ④ PEAK HOLD(ピークホールド)
このボタンをオンにすると、メーターごとのピークレベルが保持されます。

このボタンをオフにすると、それまで保持されていたピークレベル表示がクリアされます。

METERING POINT(③)の設定を変更するとピークホールドはいったんクリアされます。



インプットメータ画面にあるPEAK HOLDボタンは、CS1DトップパネルのMETERセクション(MASTERブロック)にあるMETER [PEAK HOLD]スイッチからは独立しています。

アウトプットメーター

【機能】

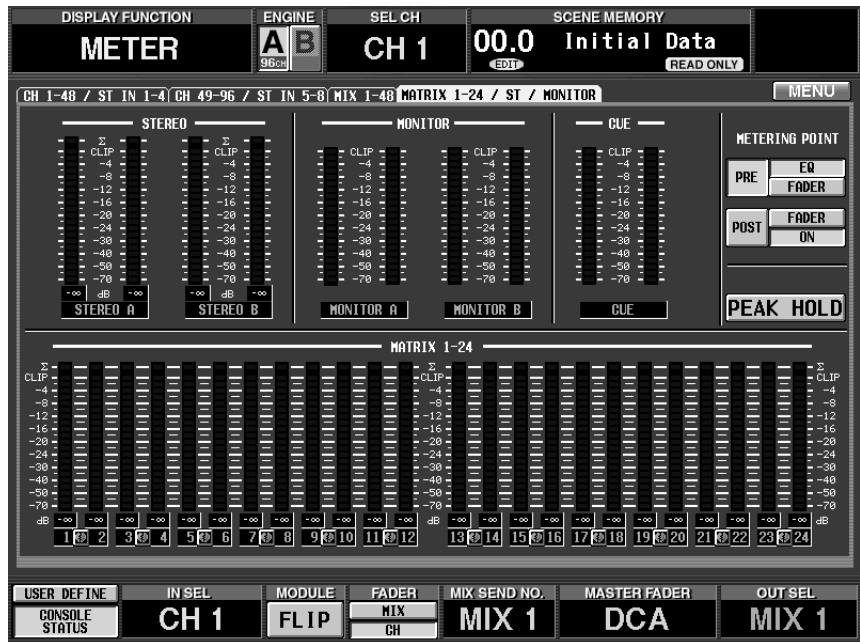
MIX チャンネル 1 ~ 48、MATRIX チャンネル 1 ~ 24、STEREO A/B チャンネル、MONITOR OUT 端子 A/B、CUE OUT 端子の出力レベルを表示します。また、出力レベルを検出する位置(メーターポイント)を選択します。



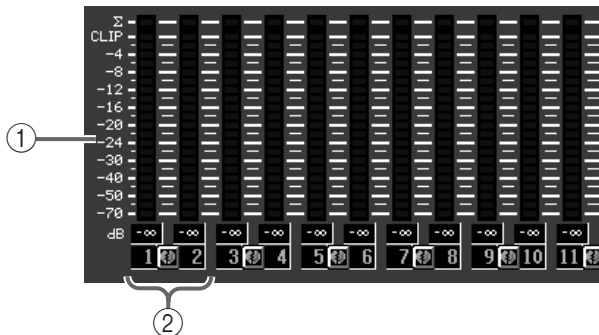
コンソール

LCD FUNCTION ACCESS ブロック[METER]スイッチ(該当するチャンネルの画面が表示されるまで繰り返し押し)

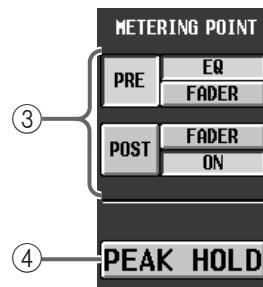
ディスプレイ
MENU ボタン METER ボタン
目的のチャンネルに応じたタブ



【画面各部の機能】



- ① **メーター**
それぞれのチャンネルや出力端子の出力レベルを表示するピークレベルメーターです。
現在のマスターレベルを、下の数値ボックスで確認できます。
現在選ばれているチャンネルのメーターポイント、PRE EQ、POST EQ、POST COMP、INSERT INのうち一箇所でもクリップしたときにこの、CLIPメーターが点灯します。
ただしMONITOR A/B CUEメーターには、CLIP表示はありません。
- ② **ペアアイコン**
チャンネルの番号とペアの設定状態を表示します。
また、この部分をクリックすることで、ペアの設定/解除を行います。



- ③ **METERING POINT(メーターポイント)**
あらかじめPREとPOSTそれぞれに対してメーターポイントを設定しておき、PRE ボタンと POST ボタンを使って設定されたメーターポイントを切り替えます。
選択可能なメーターポイントは、次の通りです。
PRE ボタン
 - PRE EQEQ 直前の位置
 - PRE FADERフェーダー直前の位置
 POST ボタン
 - POST FADERフェーダー直後の位置
 - POST ON[ON] スイッチ後の位置



これらのボタンは、CS1D トップパネルの METER セクション(MASTER ブロック)にある METER [PRE]スイッチと連動しており、その設定はメーターブリッジブロックのレベルメーターにも影響しません。

PRE EQ または PRE FADER ボタンがオンのときは METER [PRE] スwitchの LED が点灯します。

POST FADER または POST ON ボタンがオンのときは METER [PRE] スwitchの LED が消灯します。

⚠ メータポイントを変更するとピークホールド機能が一時解除されます。

④ PEAK HOLD(ピークホールド)

このボタンは、CS1D トップパネルの METER セクション(MASTER ブロック)にある METER [PEAK HOLD] スwitchと連動しており、その設定はメーターブリッジブロックのレベルメーターにも影響します。

このボタンをオン(METER [PEAK HOLD] スwitchの LED が点灯)に設定すると、メーターごとのピークレベルが保持されます。

このボタンをオフにすると、それまで保持されていたピークレベル表示がクリアされます。

MON/CUE(モニター/キュー)ファンクション

モニター/キュー関連の設定を行う

TALKBACK(トークバック)

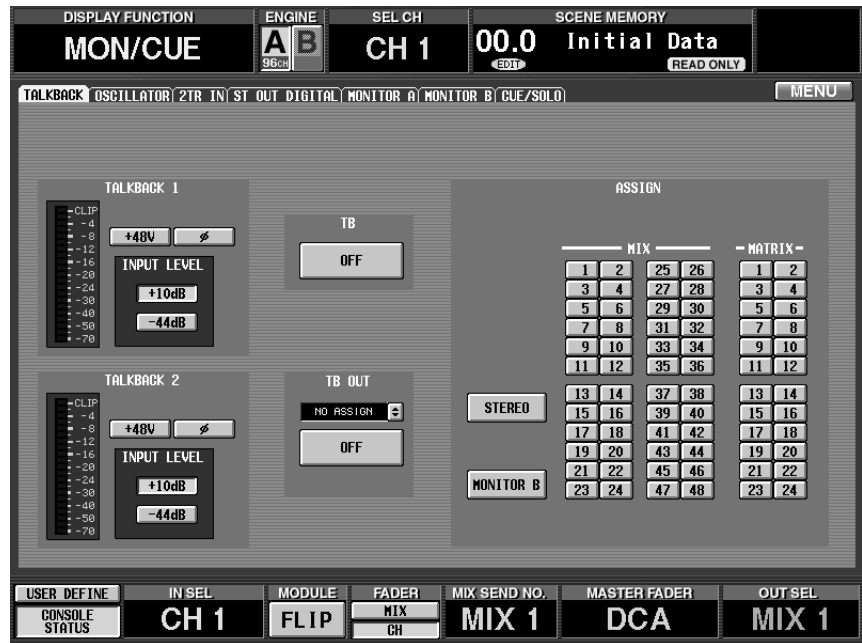
【機能】

トークバックのオン/オフ切り替えや、割り当て先の選択を行います。

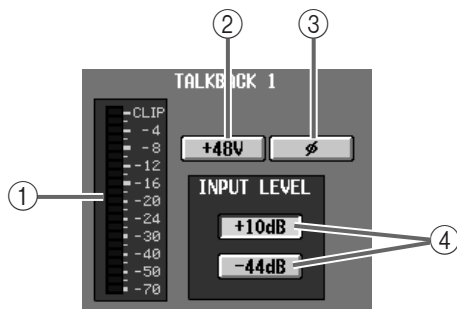


コンソール
LCD FUNCTION ACCESS ブロック [MON/CUE] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ
MENU ボタン MON/CUE ボタン
TALKBACK タブ

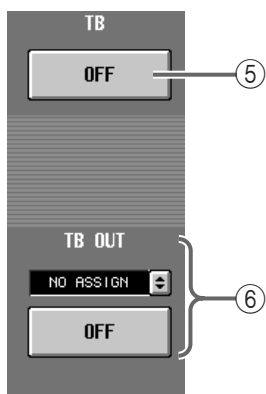


【画面各部の機能】



- ① レベルメーター
CS1D トップパネルの TALKBACK 1 端子、およびリアパネルの TALKBACK 2 端子から入力される信号のピークレベルを表示するレベルメーターです。
- ② + 48V(ファンタム電源)
TALKBACK 1/TALKBACK 2 端子のファンタム電源のオン/オフを切り替えるボタンです(オンのときにはCS1D トップパネルのTALKBACK [+ 48V] LED が点灯します)。

- ③ (フェイズ)
TALKBACK 1/TALKBACK 2 端子のフェイズの正相/逆相を切り替えるボタンです。
- ④ INPUT LEVEL(入力レベル)
TALKBACK 1/TALKBACK 2 端子の入力レベルを選択するボタンです。
対応レベルは+ 10dB または - 44dB です。
+ 10dB ボタンがオンのときには、CS1D トップパネルの TALKBACK [+ 10dB] LED が点灯します。



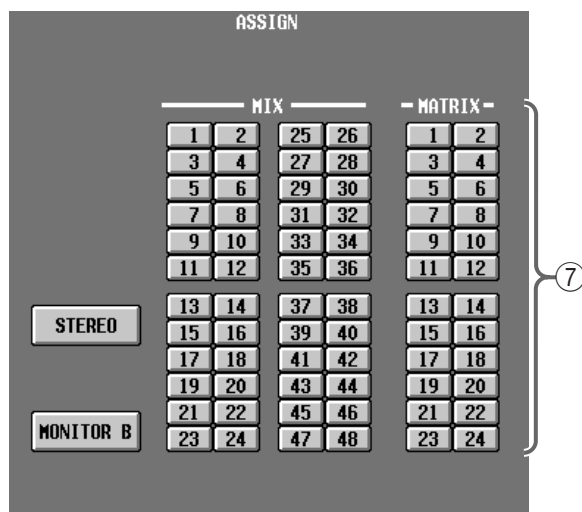
- ⑤ TB ON/OFF(トークバックオン/オフ)
トークバックのオン/オフを切り替えるスイッチです。

CS1D トップパネルの [TB ON] スイッチと連動しています。

- ⑥ TB OUT(トークバックダイレクト出力)
トークバック信号を物理的な出力端子にパッチして、ダイレクト出力するためのセクションです。

⏏ ボタンをクリックすると、ダイレクト出力する端子を選択するTB DIRECT OUTポップアップウィンドウが表示されます。

また、ON/OFF ボタンでダイレクト出力のオン/オフを切り替えます(ON/OFF ボタンは、CS1D トップパネル上のTALKBACK ASSIGN [TB OUT]スイッチと連動しています)。



- ⑦ ASSIGN(アサイン)
トークバック信号を送り出すバスや出力端子を次の中から選択します(複数選択可能)。

- STEREO.....STEREO バス
- MONITOR B.....MONITOR OUT 端子 B
- MIX 1 ~ 48.....MIX バス 1 ~ 48
- MATRIX 1 ~ 24 ...MATRIX バス 1 ~ 24



MONITOR B ボタンは、CS1D トップパネル上の TALKBACK ASSIGN [TO MON B] スイッチと連動しています。

トークバック信号を任意のインプット系チャンネルに送り、トークバック専用チャンネルとして利用することも可能です。これを行うには、IN PATCH ファンクションの INPUT PATCH 画面で、トークバック信号を任意のインプット系チャンネルにパッチします。

【操作手順】

トークバック機能を使う

1. CS1D トップパネルの TALKBACK 1 端子、およびリアパネルの TALKBACK 2 端子にトークバック用のマイクを接続してください。



TALKBACK 1 端子と TALKBACK 2 端子からの入力信号は、PM1D システム内部でミックスされ、それぞれ同じバスや出力端子へと送られます。両方の端子を同時に使用することも可能です。この場合、両方の信号がミックスされます。

2. MON/CUE ファンクションの TALKBACK 画面を呼び出し、使用するマイクに応じて、ファンタム電源のオン/オフ、フェイズの正相/逆相切り替え、および入力レベルを設定してください。
3. TALKBACK 画面の ASSIGN セクションのボタンを使って、トークバック信号を送信するバスや出力端子を選択してください。
必要ならば、TB OUT セクションでトークバック信号をダイレクト出力する端子を選んだり、IN PATCH ファンクションの INPUT PATCH 画面でトークバック信号を任意のインプット系チャンネルにパッチすることも可能です。
4. CS1DのTALKBACKセクション(MASTERブロック)にある [TB ON] スイッチを押してください。
[TB ON] スイッチの使用法には、次の 2 種類があります。

- スイッチを 2 秒以上押し続ける
一般的なトークバックの使用法です。

スイッチを押している間のみトークバックがオンとなり、スイッチを離すとオフになります。

- スイッチを押し、すぐに離す
スイッチを離しても LED が点灯を続け、トークバックが引き続きオンの状態となります。

もう一度スイッチを押してすぐに離すと、オフになります。

OSCILLATOR(オシレーター)

【機能】

内蔵オシレーターのオン/オフ切り替えや、割り当て先の選択を行います。内蔵オシレーターは、会場の特性を計測したり、外部機器とレベルのマッチングを取るような用途に利用できます。



コンソール

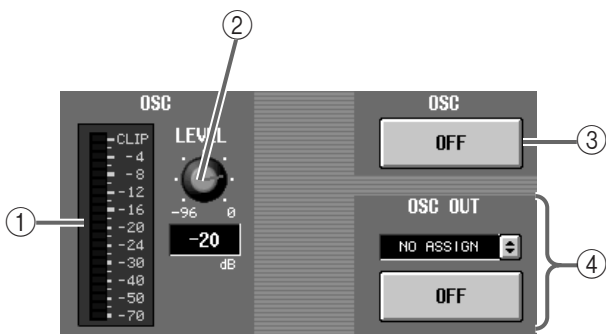
LCD FUNCTION ACCESS ブロック [MON/CUE] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン MON/CUE ボタン
OSCILLATOR タブ

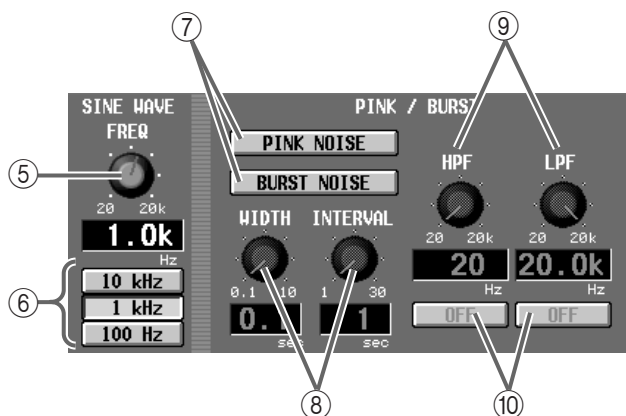


【画面各部の機能】



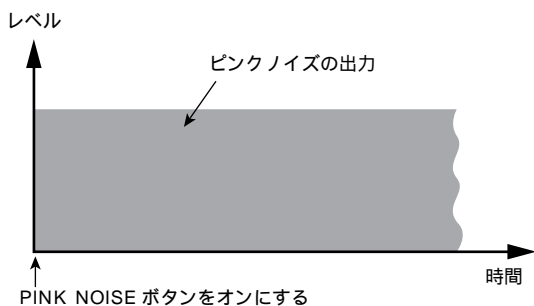
- ① レベルメーター
オシレーターの出力レベルを表示するレベルメーターです。
- ② OSC LEVEL(オシレーター出力レベル)
オシレーターの出力レベルを調節するノブです。
設定範囲は - 96dB ~ 0dB です。
- ③ OSC ON/OFF(オシレーターオン/オフ)
オシレーターのオン/オフを切り替えるスイッチです。
CS1Dトップパネルの [OSC ON] スイッチと連動しています。

- ④ OSC OUT
オシレーターの信号を物理的な出力端子にパッチして、ダイレクト出力するためのセクションです。
⏏ ボタンをクリックすると、ダイレクト出力する端子を選択する OSC DIRECT OUT ポップアップウィンドウが表示されます。
また、ON/OFF ボタンでダイレクト出力のオン/オフを切り替えます(ON/OFFボタンは、CS1Dトップパネル上の [OSC OUT] スイッチと連動しています)。



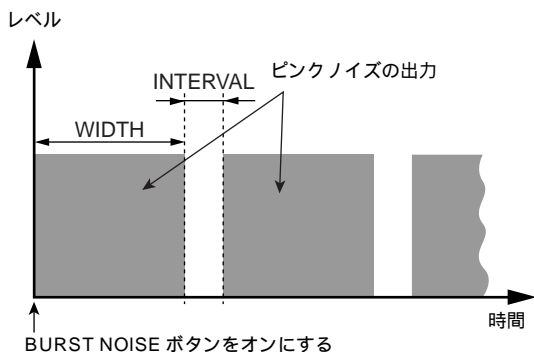
- ⑤ SINE WAVE FREQ(サイン波の周波数)
オシレーターから出力されるサイン波の周波数を設定するノブです。
設定範囲は20Hz ~ 20kHzで、現在の設定値は下の数値ボックスで確認できます。
- ⑥ 10 kHz/1 kHz/100Hz
あらかじめプリセットされたサイン波の周波数を選択するボタンです。
- ⑦ PINK NOISE/BURST NOISE
(ピンクノイズ/バーストノイズ)
サイン波の代わりにノイズを出力するためのボタンです。

- PINK NOISE ボタンがオンのとき
一定レベルのピンクノイズが、指定されたバスや出力端子へと送られます。



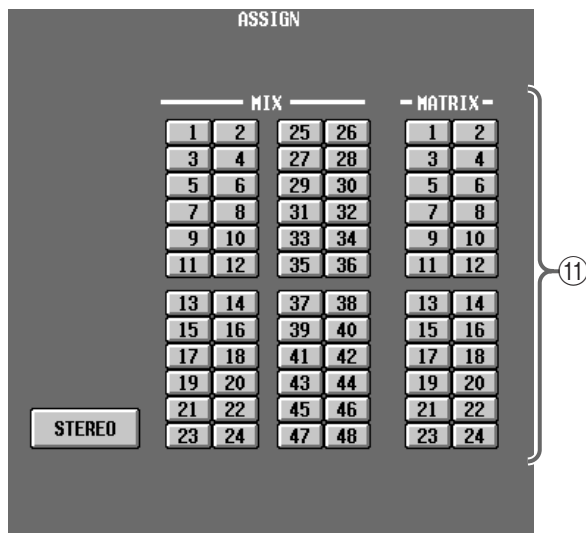
- BURST NOISE ボタンがオンのとき
断続的に繰り返されるピンクノイズが、指定されたバスや出力端子へと送られます。

ノイズ自体の時間幅 (WIDTH)と、ノイズとノイズの間の無音部分の時間幅 (INTERVAL)をノブ ()で設定できます。



- PINK NOISE/BURST NOISE ボタンがオフのとき
サイン波が指定されたバスや出力端子へと送られます。

- ⑧ WIDTH & INTERVAL(ウィドゥス&インターバル)
バーストノイズが選ばれているときに、ノイズ自体の時間幅と、ノイズ+無音部分の時間幅を設定するノブです。
設定範囲は WIDTH が 0.1 ~ 10sec、INTERVAL が 1 ~ 30sec です(現在の設定値をすぐ下の数値ボックスで確認できます)。
- ⑨ LPF/HPF ノブ
ピンクノイズ/バーストノイズが通過する LPF/HPF のカットオフ周波数を設定するノブです。
設定範囲はいずれも 20Hz ~ 20kHzで、現在の設定値をすぐ下の数値ボックスで確認できます。
- ⑩ LPF/HPF ON, OFF(オン/オフ)
LPF/HPF のオン/オフスイッチです。



- ⑪ ASSIGN(アサイン)
サイン波やノイズを送り出すバスや出力端子を次の中から選択します(複数選択可能)。

- STEREO.....STEREO バス
- MIX 1 ~ 48MIX バス 1 ~ 48
- MATRIX 1 ~ 24 ...MATRIX バス 1 ~ 24

【操作手順】

内蔵オシレーターを使う

1. MON/CUE ファンクションの OSCILLATOR 画面を呼び出し、PINK NOISE/BURST NOISE ボタンを使って出力される信号の種類(サイン波、ピンクノイズ、バーストノイズ)を選択してください。
2. 手順 1 でサイン波を選んだ場合は、SINE WAVE FREQ ノブ、または 10 kHz/1 kHz/100Hz ボタンを使ってサイン波の周波数を設定してください。
3. 手順 1 でピンクノイズ/バーストノイズを選んだ場合は、必要に応じて、WIDTH/INTERVAL、LPF/HPF の各パラメーターを設定してください。
4. LEVEL ノブを使って、オシレーターの出力レベルを設定してください。
5. ASSIGN セクションのボタンを使って、オシレーターの信号を送信するバスや出力端子を選択してください。
必要ならば、OSC OUT セクションでオシレーター信号をダイレクト出力する端子を選ぶことも可能です。
6. CS1D の OSCILLATOR セクション(MASTER ブロック)にある [OSC ON] スイッチを押してください(または OSCILLATOR 画面の OSC ON/OFF ボタンをクリックして、オンに設定してください)。
オシレーターの信号が手順 5 で選択したバスや出力端子へと送られます。
もう一度同じスイッチを押せば(または OSC ON/OFF ボタンをもう一度クリックすれば)、オシレーターがオフになります。

2TR IN(2トラックイン)

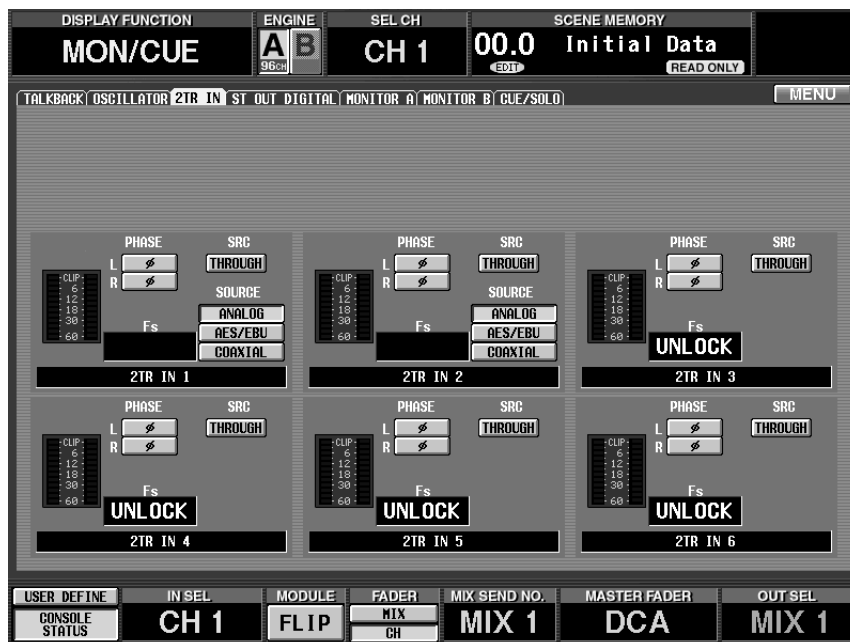
【機能】

CS1Dの2-TRACK IN 端子に関する設定を行います。

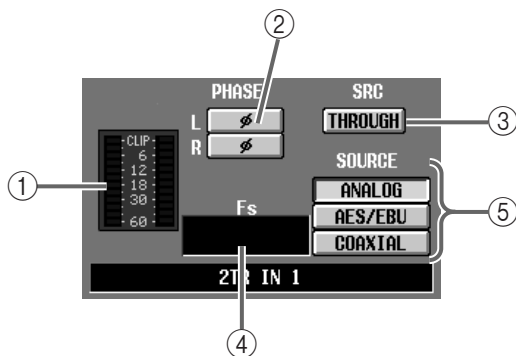


コンソール
LCD FUNCTION ACCESSブロック [MON/CUE] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ
MENUボタン MON/CUEボタン
2TR INタブ



【画面各部の機能】



- ⑤ SOURCE(ソース) (2TR IN 1/2 のみ)
2TR IN 1/2 で使用する入力端子を選択するボタンです。

各ボタンに該当する入力端子は次の通りです。

- ANALOG.....2-TRACK IN ANALOG L/R 端子
- AES/EBU.....2-TRACK IN DIGITAL AES/EBU 端子
- COAXIAL.....2-TRACK IN DIGITAL COAXIAL 端子

- ① レベルメーター
該当する2-TRACK IN 端子の入力レベルを表示するレベルメーターです。
- ② PHASE(フェイズ)
該当する2-TRACK IN 端子の入力信号の正相/逆相を切り替えるボタンです。L/R 独立して設定できます。
- ③ SRC(サンプルレートコンバーター)
それぞれの2-TRACK IN 端子に搭載されたサンプルレートコンバーターのオン/オフを切り替えます。
コンバーター使用時には「ON」、未使用時には「THROUGH」と表示されます。なお、2-TRACK IN 端子3がワードクロックマスターとして選択されているとき、そのSRCボタンは操作できなくなります。
- ④ Fs(サンプリング周波数)
該当する2-TRACK IN 端子から入力される信号のサンプリング周波数を表示します。

ST OUT DIGITAL (ステレオアウトデジタル)

【機能】

CS1D の 2 系統の STEREO OUT DIGITAL 端子 (A/B) に対し、ディザー処理のオン / オフと、出力信号の量子化ビット数とを設定します。

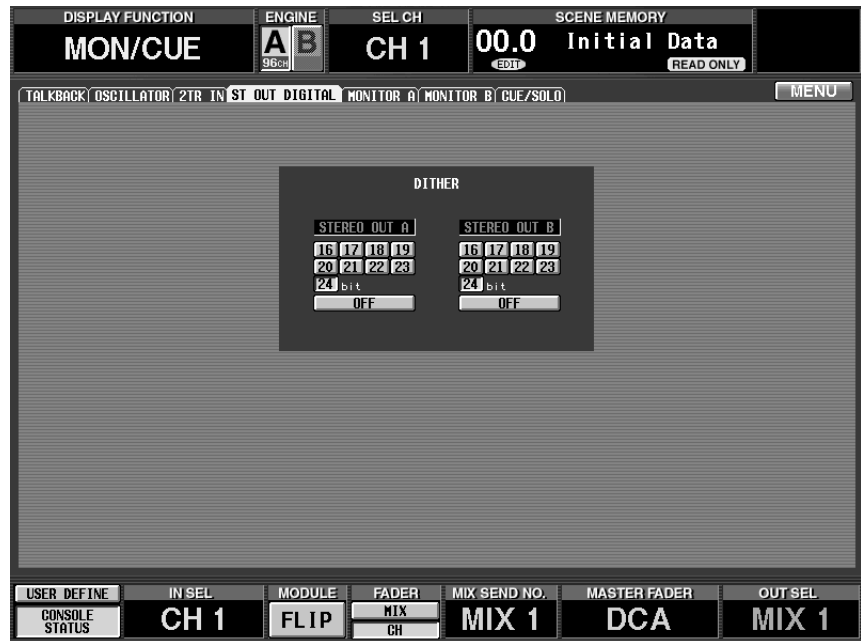


コンソール

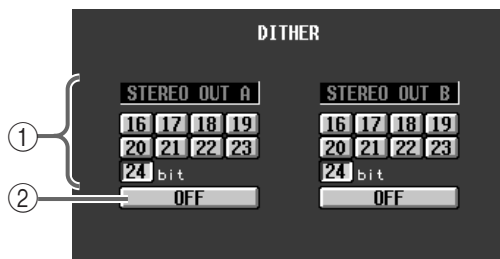
LCD FUNCTION ACCESS ブロック [MON/CUE] スイッチ (右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン MON/CUE ボタン
ST OUT DIGITAL タブ



【画面各部の機能】



- ① DITHER ON/OFF (ディザーオン / オフ)
STEREO OUT DIGITAL 端子 A/B のディザー処理のオン / オフを切り替えます。
- ② 量子化ビット数
STEREO OUT DIGITAL 端子 A/B の量子化ビット数を選択します。
24 ビット ~ 16 ビットが選択できます。

MONITOR A(モニターA)

【機能】

MONITOR A 出力の設定や操作を行います。



コンソール

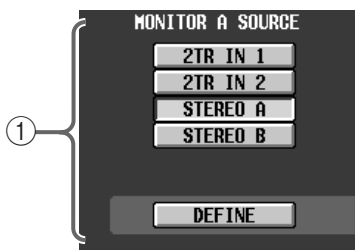
LCD FUNCTION ACCESSプロック [MON/CUE] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENUボタン MON/CUEボタン
MONITOR A タブ



【画面各部の機能】



- ① MONITOR A SOURCE(モニターAソース)
MONITOR A 出力のモニターソースを選択するボタンです(複数選択は不可)。

CS1D トップパネルの MONITOR A SOURCE スイッチと連動しています。

それぞれのボタンが対応するソースは、次の通りです。

- 2TR IN1
CS1D のリアパネルに配置された 2-TRACK IN DIGITAL/ANALOG 1 端子からの入力信号をモニターします。
- 2TR IN2
CS1D のリアパネルに配置された 2-TRACK IN DIGITAL/ANALOG 2 端子からの入力信号をモニターします。
- STEREO A
STEREO A チャンネルの出力信号をモニターします。

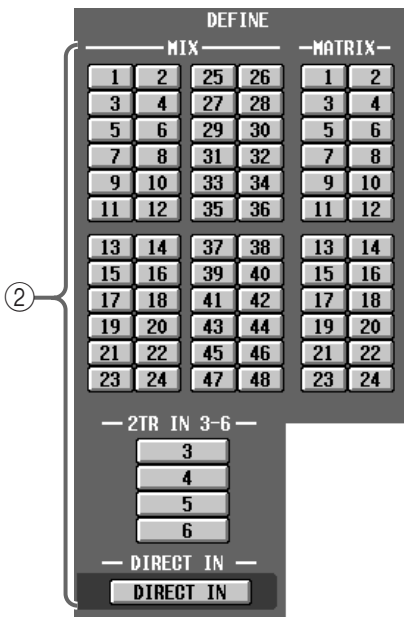
- STEREO B
STEREO B チャンネルの出力信号をモニターします。

- DEFINE
同じ画面の DEFINE セクション()で選択された信号をモニターします。

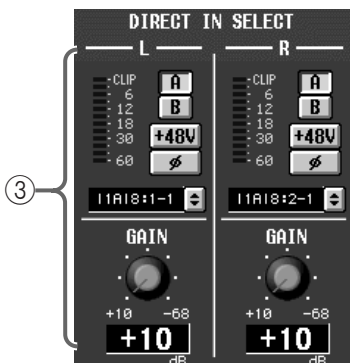


PM1D が初期状態のときは、[CUE] スイッチが 1 カ所でもオンになっている間、MONITOR A SOURCE ボタンによる設定が無効となり、キュー(ソロ)の信号が MONITOR OUT A 端子 / MONITOR A PHONES 端子から出力されます。

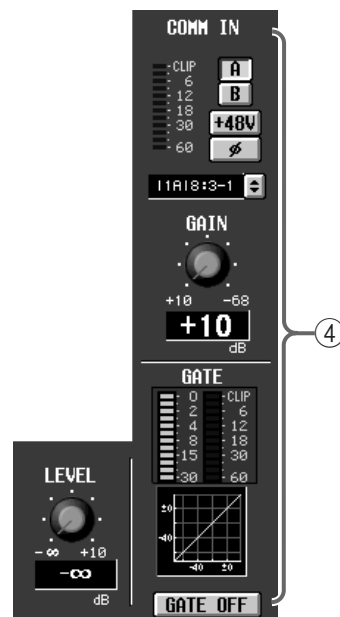
ただし、[CUE] スイッチの操作を無視して、MONITOR A SOURCE スイッチで選択したソースを MONITOR OUT A 端子から常時出力することも可能です。この設定は、同じ画面の CUE INTERRUPTION セクション()で行います。



- ② DEFINE(デファイン)
MONITOR SOURCE セクションで "DEFINE" が選ばれているときに、モニターする信号を次の中から選択します。
- MIX 1 ~ 48MIX バス 1 ~ 48 の出力信号
 - MATRIX 1 ~ 24 ...MATRIX バス 1 ~ 24 の出力信号
 - 2TR IN 3 ~ 6 CS1Dの2-TRACK IN DIGITAL 端子 3 ~ 6 の入力信号
 - DIRECT IN DIRECT IN SELECTセクション()で選択された端子からの入力信号



- ③ DIRECT IN SELECT(ダイレクトインの選択)
モニターする信号に "DIRECT IN" が選ばれている場合の、モニターする 2 系統の入力端子を選択します。
- ⏏ ボタンをクリックすると、入力端子のユニット番号 / スロット番号 / チャンネルを選択するポップアップウィンドウが現れます。
- 信号の入力レベルは、左側のレベルメーターで確認できます。
- ヘッドアンプ付きの入力カードが選択されているときは、この画面で A/B 端子の切り替え、ファンタム電源のオン / オフ切り替え、フェイズの正相 / 逆相切り替え、入力ゲインの調節が行えます。



- ④ COMM IN(コミュニケーションイン)
MONITOR A 出力で常時モニター可能な COMM IN 信号に関する設定を行います。
- COMM IN から一定レベルの信号が入力されると、MONITOR OUT ANALOG 端子 A/PHONES 端子 A からの出力信号、およびキュー信号のレベルが下がります。このとき変化するレベルの量は、画面内の COMM IN DIMMER で設定します。
- その後、一定レベルの信号が 1 秒間入力されなかった場合、1 秒間かけて元のレベルまで戻ります。
- COMM IN DIMMER を起動するための基準レベルは、COMM IN 信号用のゲートのオン / オフ状態に応じて異なります。
- ゲートがオフのとき
入力レベルが - 34dB 以上になると、COMM IN DIMMER が動作します。
 - ゲートがオンのとき
入力レベルがゲートの THRESHOLD パラメーターで設定されたレベル以上になると、COMM IN DIMMER が動作します。



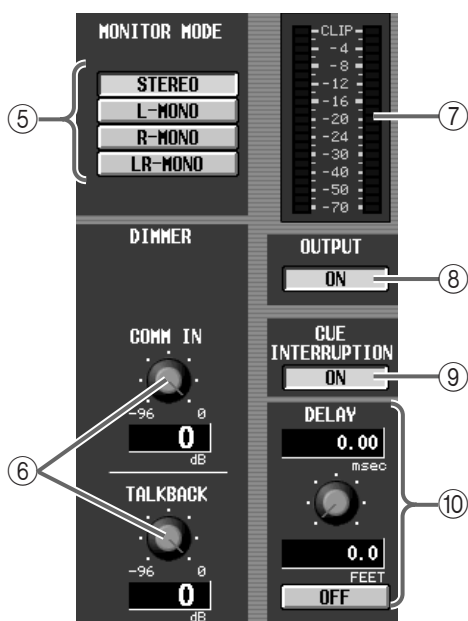
COMM IN 信号は、MONITOR A SOURCE ボタンの設定には影響を受けず、常に MONITOR A 出力を經由してモニターすることができます。例えば、ステージ上のスタッフとの連絡などに使用すると、便利です。

COMM IN 信号は MONITOR B 出力からはモニターできません。

- COMM IN
COMM IN 信号のソースとなる入力端子を選択します。
 - ⏏ ボタンをクリックすると、入力端子のユニット番号 / スロット番号 / チャンネルを選択するポップアップウィンドウが現れます。
- 信号の入力レベルは、左側のレベルメーターで確認できます。

ヘッドアンプ付きの入力カードが選択されているときは、この画面で A/B 端子の切り替え、ファンタム電源のオン/オフ切り替え、フェイズの正相/逆相切り替え、入力ゲインの調節が行えます。

- GATE(ゲート)
COMM IN信号用のゲートに関する設定を行います。GATE ON/OFFボタンでゲートのオン/オフを切り替えたり、ミニグラフ部分をクリックしてパラメーター設定画面を呼び出し、ゲートのパラメーターを設定することができます。
- LEVEL(レベル)
COMM IN 信号のゲート通過後の出力レベルを調節します。



- ⑤ MONITOR MODE(モニターモード)
MONITOR A 出力のモニター方法を次の4つの中から選択するボタンです。
CS1D トップパネル上の MONITOR セクション [L MONO]、[R MONO] スイッチと連動します。
- STEREO..... L/R チャンネルをステレオでモニターします。
 - L-MONO..... L チャンネルのみをモノラルでモニターします。
 - R-MONO..... R チャンネルのみをモノラルでモニターします。
 - LR-MONO..... L/Rチャンネルをミックスし、モノラルでモニターします。
- ⑥ DIMMER(ディマー)
それぞれCOMM IN、およびトークバックがオンのときに、モニターしている信号のレベルを一時的に減衰させるボタンです。
ボタンをオンにしたときの減衰量は、すぐ下のノブを使って調節できます。
設定可能な範囲は -96dB ~ 0dB です。
COMM IN やトークバックをオンすると画面上部に COMM IN や TB マークが表示されます。

- ⑦ レベルメーター
MONITOR OUT端子Aのプリフェーダー(MONITOR Aの[LEVEL]ボリューム前)レベルを表示するピークレベルメーターです。
MONITOR OUT 端子から出力される信号レベルは MONITOR A [LEVEL] ボリュームと[ON]スイッチの状態により変化します。
通常使用時には MONITOR A 出力(MONITOR A SOURCE セクションで選択されたソース)のレベル、キュー/ソロ使用時にはキュー/ソロ信号の出力レベルが表示されます。
- ⑧ OUTPUT ON/OFF(アウトプットオン/オフ)
MONITOR OUT 端子 A から出力される信号のオン/オフを切り替えるボタンです。
MONITOR A PHONES 端子の出力には影響しません。
- ⑨ CUE INTERRUPTION(キュー割り込み)
MONITOR OUT 端子 A からキュー/ソロ信号を出力するかどうかを決定するボタンです。
- CUE INTERRUPTION ボタンがオンの場合
キュー/ソロ使用時に MONITOR OUT 端子 A からキュー/ソロ信号が出力されます(MONITOR A SOURCE セクションで選択されたモニターソースは無効となります)。
 - CUE INTERRUPTION ボタンがオフの場合
MONITOR OUT 端子 A からはキュー/ソロ信号は一切出力されません(常に MONITOR A SOURCE セクションで選択されたモニターソースのみが出力されます)。
- ⑩ DELAY(ディレイ)
MONITOR/CUE バスの出力に用意されたディレイ機能の設定を行います。

ノブでディレイタイム(0 ~ 750msec)を設定し、DELAY ボタンでディレイのオン/オフを切り替えます。DELAY ボタンがオンのときは、MONITOR A とキューの信号が、設定された時間だけ遅延します。

MONITOR B(モニターB)

【機能】

MONITOR B 出力の設定や操作を行います。



コンソール

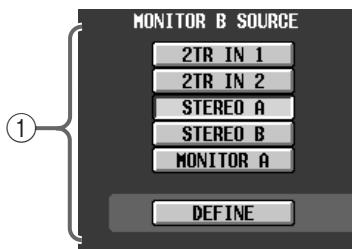
LCD FUNCTION ACCESS ブロック [MON/CUE] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン MON/CUE ボタン
MONITOR B タブ



【画面各部の機能】



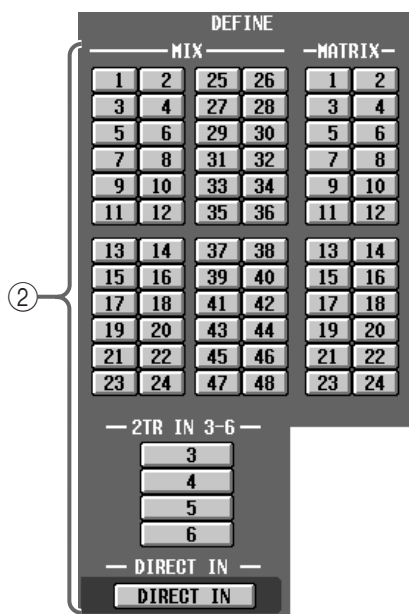
- ① MONITOR B SOURCE(モニターBソース)
MONITOR B 出力のモニターソースを選択するボタンです(複数選択は不可)。

CS1D トップパネルの MONITOR B SOURCE スイッチと連動しています。

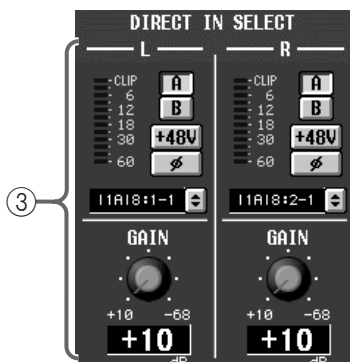
それぞれのボタン対応するソースは、次の通りです。

- 2TR IN1
CS1D のリアパネルに配置された 2-TRACK IN DIGITAL/ANALOG 1 端子からの入力信号をモニターします。
- 2TR IN2
CS1D のリアパネルに配置された 2-TRACK IN DIGITAL/ANALOG 2 端子からの入力信号をモニターします。
- STEREO A
STEREO A チャンネルの出力信号をモニターします。

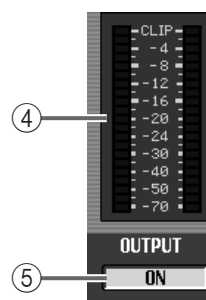
- STEREO B
STEREO B チャンネルの出力信号をモニターします。
- MONITOR A
MONITOR A 画面の MONITOR A SOURCE セクションで選ばれたモニターソースと同じ信号をモニターします。
- DEFINE
同じ画面の DEFINE セクション()で選択された信号をモニターします。



- ② DEFINE(デファイン)
MONITOR SOURCE セクションで "DEFINE" が選ばれているときに、モニターする信号を次の中から選択します。
- MIX 1 ~ 48MIXバス 1 ~ 48 の出力信号
 - MATRIX 1 ~ 24 ...MATRIXバス 1 ~ 24 の出力信号
 - 2TR IN 3 ~ 6 CS1Dの2-TRACK IN DIGITAL 端子 3 ~ 6 の入力信号
 - DIRECT IN DIRECT IN SELECTセクション()で選択された端子からの入力信号



- ③ DIRECT IN SELECT(ダイレクトインの選択)
モニターする信号に "DIRECT IN" が選ばれている場合の、モニターする 2 系統の入力端子を選択します。
- ⏏ ボタンをクリックすると、入力端子のユニット番号/スロット番号/チャンネルを選択するポップアップウィンドウが現れます。
- 信号の入力レベルは、左側のレベルメーターで確認できます。
- また、ヘッドアンプ付きの入力カードが選択されているときは、この画面で A/B 端子の切り替え、ファンタム電源のオン/オフ切り替え、フェイズの正相/逆相切り替え、入力ゲインの調節が行えます。



- ④ レベルメーター
MONITOR OUT 端子Bのプリフェーダー(MONITOR B の [LEVEL] ボリューム前)レベルを表示するピークレベルメーターです。
MONITOR OUT 端子から出力される信号レベルは MONITOR B [LEVEL] ボリュームと [ON] スイッチの状態により変化します。
- ⑤ ON/OFF(オン/オフ)
MONITOR OUT 端子 B から出力される信号のオン/オフを切り替えるボタンです。
MONITOR B PHONES 端子の出力には影響しません。

CUE/SOLO(キュー/ソロ)

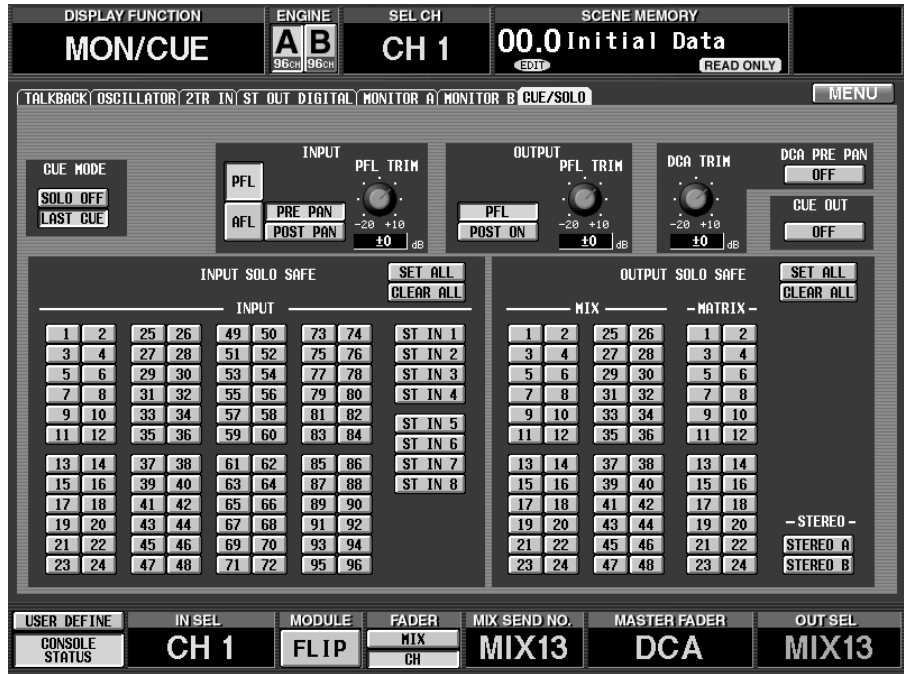
【機能】

キュー/ソロに関する設定や操作を行います。

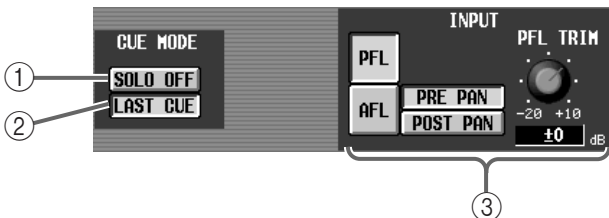


コンソール
LCD FUNCTION ACCESS ブロック [MON/CUE] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押し押す)

ディスプレイ
MENU ボタン MON/CUE ボタン CUE/SOLO タブ



【画面各部の機能】



① SOLO ON/OFF(ソロオン/オフ)
[CUE] スイッチを使ったモニター方法として、CUE モードまたは SOLO モードを選択するボタンです。

- CUE モード(SOLO ON/OFF ボタンがオフ)
[CUE] スイッチが押されたチャンネルの信号を専用の CUE バスに送り、CUE バスを經由して CUE OUT 端子、MONITOR OUT 端子 A、PHONES MONITOR A 端子からモニターする方法です。

この方法を使えば、他のバスには影響を与えずにインプット系 / アウトプット系チャンネルの信号がモニターできます。

- SOLO モード(SOLO ON/OFF ボタンがオン)
MIX、MATRIX、STEREO A/B の各バスに特定のチャンネルの信号のみを出力する、いわゆる「ソロ機能」です。

[CUE] スイッチが押されたチャンネルの信号のみが MIX、MATRIX、STEREO A/B の各バスに送られ、それ以外のチャンネルはミュートされます。

また、[CUE] スイッチが押されたチャンネルの信号は、CUE OUT 端子、MONITOR OUT 端子 A、PHONES MONITOR A 端子経由でもモニターできます。



SOLO ON/OFF ボタンは、CS1D トップパネルの CUE セクション(MASTER ブロック)にある [SOLO] スイッチと連動しています。CUE モードが選ばれているときは [SOLO] スイッチの LED が消灯し、SOLO モードが選ばれているときは点滅します。

SOLO ON/OFF ボタンがオンの場合でも、任意のインプット系チャンネルまたはアウトプット系チャンネルのみを、ソロ操作から除外することができます。この設定は、CUE/SOLO 画面の SOLO SAFE セクション()で行います。

② LAST CUE ON/OFF(ラストキューオン/オフ)
複数のチャンネルで [CUE] スイッチが押された場合の動作を設定するボタンです。

- LAST CUE ボタンがオンのとき
最後に [CUE] スイッチで選択されたチャンネルのみをモニターします。

- LAST CUE ボタンがオフのとき
現在 [CUE] スイッチがオンに設定されているすべてのチャンネルをミックスした状態でモニターします。

⚠ MIX CUE モードは、インプット系チャンネル、アウトプット系チャンネル、および DCA セクション内の [CUE] スイッチの操作に対してのみ、有効です。

例えば、SELECTED INPUT CHANNEL ブロックの NOISE GATE KEY IN [CUE] スイッチをオンにしている間は、そのインプットチャンネルに内蔵されたノイズゲートのキーイン信号のみが、優先的にモニターされます。

また、入力系チャンネルの[CUE]スイッチがオンになっているときに、出力系チャンネルの[CUE]スイッチが押されると、入力系チャンネルのキューが解除され、出力系チャンネルのキューのみとなります。



LAST CUE ON/OFF ボタンは、CS1D トップパネルの CUE セクション(MASTER ブロック)にある [LAST CUE] スイッチと連動しています。LAST CUE ボタンを押して LAST CUE モードから MIX CUE モード(またはその逆)に切り替えると、それまで有効だったキュー(ソロ)が全て解除されます。

③ INPUT(インプット)

AFL と PFL を選択するボタンです。AFL を選んだ場合には、さらに PRE PAN と POST PAN を選択することができます。

AFL と PFL を選択するボタンは、トップパネルの CUEセクション(MASTERブロック)にある [INPUT AFL] スイッチと連動しています。

PFL ボタン

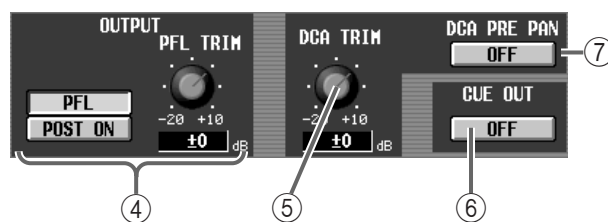
- PFLフェーダ - の直前

AFL ボタン

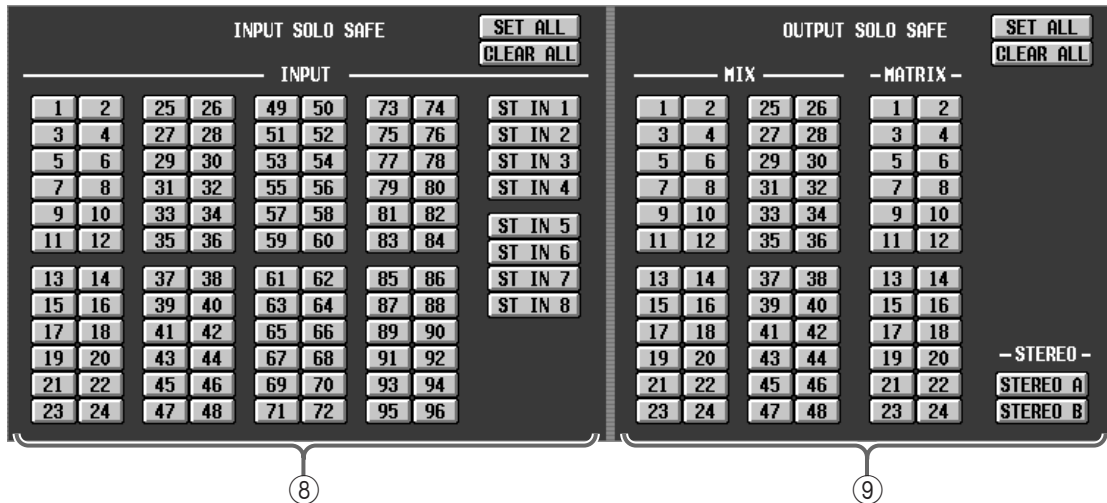
- PRE PAN.....[PAN] の直前
- POST PAN.....[PAN] の直後

なお、PFL を選択したときは、すぐ右の PFL TRIM ノブで信号レベルを調節できます。

設定範囲は - 20dB ~ + 10dB です。



- ④ OUTPUT(アウトプット)
出力系チャンネルのキューポイントを次の中から選択するボタンです。
- PFL.....フェーダの直前
 - POST ON.....[ON] スイッチの直後
- なお、PFL を選択したときは、すぐ右の PFL TRIM ノブで信号レベルを調節できます。
- 設定範囲は - 20dB ~ + 10dB です。
- PFL と POST ON を選択するボタンは、トップパネルの CUE セクション (MASTER ブロック) にある [OUTPUT PFL] スイッチと連動しています。
- ⑤ DCA TRIM(DCA トリム)
DCA GROUP ブロックの [CUE] スイッチをオンにしたときに、モニターレベルを調節するノブです。
- 設定範囲は - 20dB ~ + 10dB です。
- ⑥ CUE OUT(キューアウト)
CS1D のリアパネルにある CUE OUT 端子から出力される信号のオン/オフを切り替えます。
- MONITOR OUT 端子 A/B には影響しません。
- ⑦ DCA PRE PAN(DCA プリパン)
DCA CUE ボタンをオンにしたときに、パン通過前の信号をモニターするか(DCA PRE PAN ボタンがオンのとき)、パン通過後の信号をモニターするか(DCA PRE PAN ボタンがオフのとき)を選択します。



- ⑧ INPUT SOLO SAFE(インプットソロセーフ)
 ソロ操作から除外するインプット系チャンネルを選択します(複数選択可能)。各ボタンが対応するインプット系チャンネルは、次の通りです。
- INPUT 1 ~ 96.....インプットチャンネル 1 ~ 96
 - ST IN 1 ~ 8.....ステレオインプットチャンネル 1 ~ 8
 - SET ALLすべてのインプット系チャンネルをソロセーフに設定します。
 - CLEAR ALLすべてのインプット系チャンネルのソロセーフを解除します。
- ⑨ OUTPUT SOLO SAFE(アウトプットソロセーフ)
 ソロ操作から除外するアウトプット系チャンネルを選択します(複数選択可能)。各ボタンが対応するアウトプット系チャンネルは、次の通りです。
- MIX 1 ~ 48MIX チャンネル 1 ~ 48
 - MATRIX 1 ~ 24 ...MATRIX チャンネル 1 ~ 24
 - STEREO A/B.....STEREO A/B チャンネル
 - SET ALLすべてのアウトプット系チャンネルをソロセーフに設定します。
 - CLEAR ALLすべてのアウトプット系チャンネルのソロセーフを解除します。



ペア化された 2 つのチャンネルは、ソロセーフの設定、およびキューのオン / オフが連動します。

- ⚠ 通常ソロセーフの操作は、シーンメモリーからは独立して行えます。ただし、シーンをリコールして、あるチャンネルがモノラルからペアに切り替わった場合、それまでどちらか一方のチャンネルでもソロセーフがオンに設定されていれば、両方のチャンネルがオンになります。

アウトプット系ファンクション

OUT PATCH(アウトパッチ)ファンクション

アウトプットチャンネル/インサートI/Oに出力用ユニットを割り当てる

OUTPUT PATCH(アウトパッチ)

【機能】

出力用ユニットに装着されたカードの出力端子や内蔵エフェクトのインプットを、任意のアウトプットチャンネル(MIXチャンネル、MATRIXチャンネル、STEREO A/STEREO Bチャンネル)にパッチします。

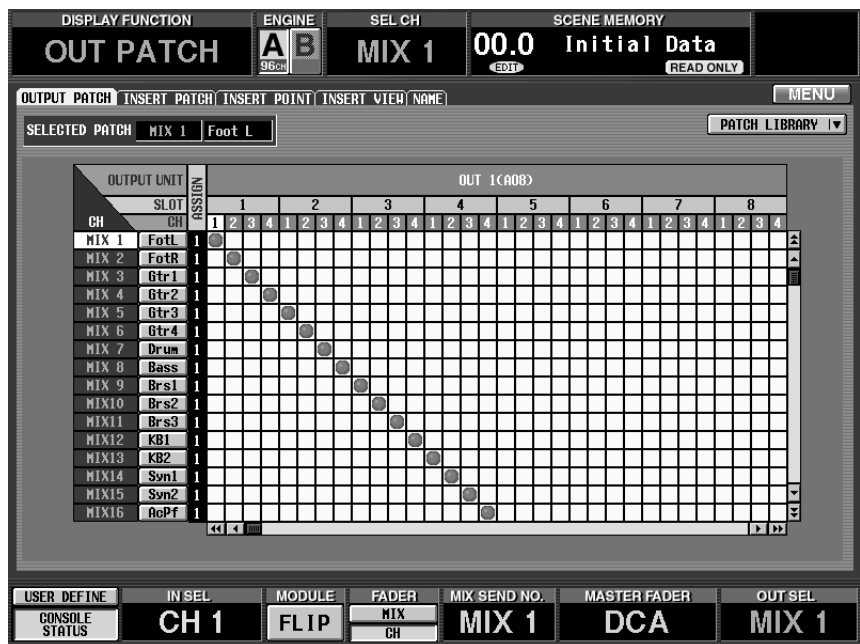


コンソール

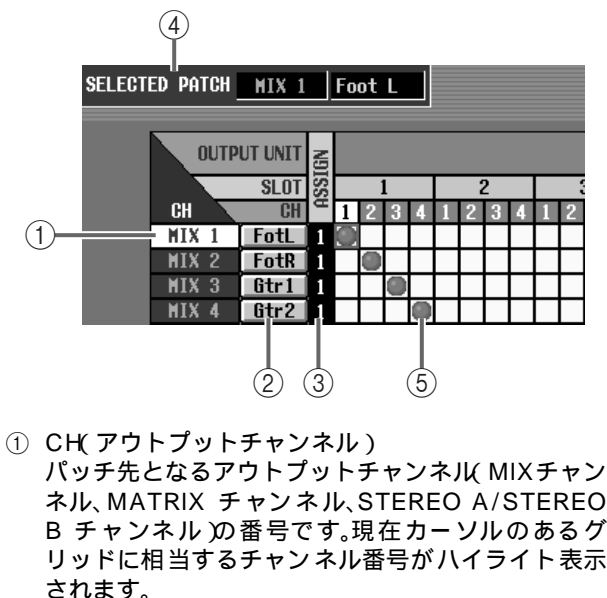
LCD FUNCTION ACCESSブロックOUTPUT [PATCH]スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押しす)

ディスプレイ

MENUボタン OUTPUT PATCHボタン OUTPUT PATCHタブ



【画面各部の機能】



- ① CH(アウトプットチャンネル)
パッチ先となるアウトプットチャンネル(MIXチャンネル、MATRIXチャンネル、STEREO A/STEREO Bチャンネル)の番号です。現在カーソルのあるグリッドに相当するチャンネル番号がハイライト表示されます。

- ② ショートネーム
各アウトプットチャンネルに付けられたショートネームを表示します。この部分をクリックして、ショートネーム/ロングネームを付けることも可能です。
- ③ ASSIGN(アサイン)
アウトプットチャンネルごとに割り当てられた出力端子の数が表示されます。
- ④ SELECTED PATCH(選択中のパッチ)
現在カーソルがあるグリッドに相当するアウトプットチャンネルの番号/ロングネームを表示します。
- ⑤ グリッド
出力端子(横列)をアウトプットチャンネル(縦列)にパッチするグリッドです。現在パッチされているグリッドにはの印が表示されます。任意のグリッドにカーソルを合わせ、[ENTER]スイッチを押すまたはクリックすることで、パッチの設定/解除が切り替わります。



UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で PATCH CONFIRMATION をオンに設定すると、パッチの設定を変更しようとするたびに、操作を確認するポップアップウィンドウが現れます。



⚠ 単一のアウトブットチャンネルを複数の出力端子にパッチすることは可能ですが、複数のアウトブットチャンネルを単一の出力端子にパッチすることはできません。

OUTPUT UNIT		ASSIGN	OUT 1(A08)																			
SLOT	CH		1				2				3				4				5			
CH	CH		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

⑥ OUTPUT UNIT/SLOT/CH(出力用ユニット/スロット/チャンネル)

上から順に、出力用ユニットの種類とID番号、スロットの番号、出力端子のチャンネル番号を示します。出力用ユニットの列に表示される略号の意味は、次の通りです。

- OUTx(DIO8).....デジタル入出力ユニット DIO8 (xはユニットID番号)
- OUTx(AO8).....アナログ出力ユニット A08 (xはユニットID番号)

• EFF内蔵エフェクト1～8へのセンド
出力用ユニット/スロットの列の両端にある
◀▶ ボタンをクリックすればユニット単位、
◀▶ ボタンをクリックすればスロット単位で表示を切り替えることができます。



⑦ PATCH LIBRARY ボタン

パッチの状態をライブラリーとしてストア/リコールする PATCH LIBRARY ウィンドウを呼び出すためのボタンです(P172)

INSERT PATCH(インサートパッチ)

【機能】

アウトプットチャンネルごとに、エフェクトプロセッサなどの外部機器をインサートする入出力端子をパッチします。

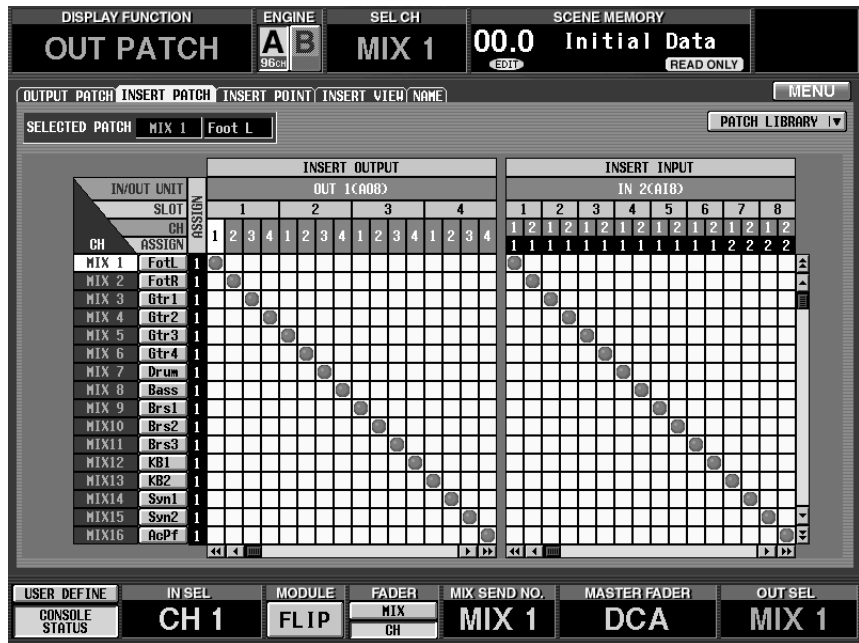


コンソール

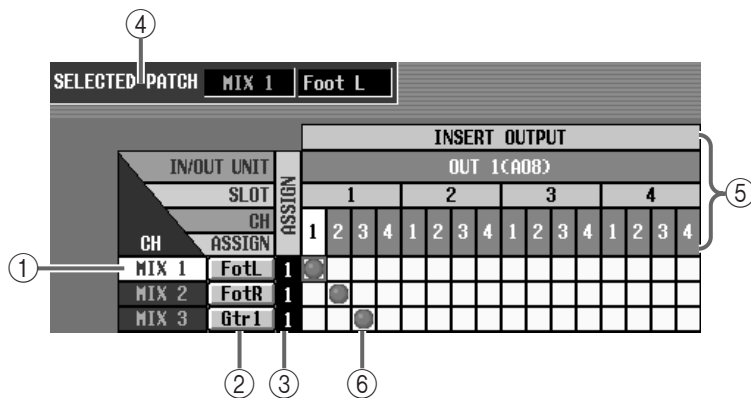
LCD FUNCTION ACCESS ブロック OUTPUT [PATCH]スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENUボタン OUTPUT PATCHボタン INSERT PATCHタブ

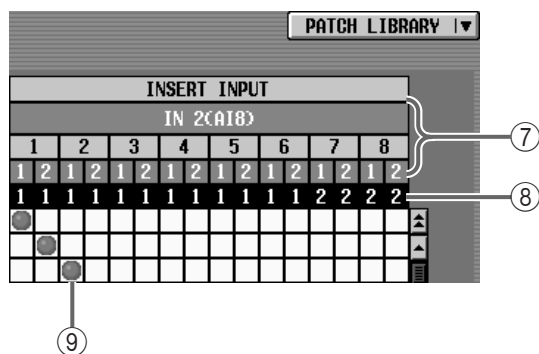


【画面各部の機能】



- ① CH(アウトプットチャンネル)
インサート用の入出力端子をパッチするアウトプットチャンネルの番号です。現在カーソルのあるグリッドに相当するチャンネル番号がハイライト表示されます。
- ② ショートネーム
各アウトプットチャンネルに付けられたショートネームを表示します。この部分をクリックして CH NAME EDITウィンドウを呼び出し、ショートネーム/ロングネームを付けることも可能です(P83)
- ③ ASSIGN(アサイン)
それぞれのアウトプットチャンネルに、インサートアウト用として割り当てられた出力端子の数を表示します。
- ④ SELECTED PATCH(選択中のパッチ)
現在カーソルがあるグリッドに相当するアウトプットチャンネルの番号/ロングネームを表示します。
- ⑤ OUT UNIT/SLOT/CH (出力用ユニット / スロット / チャンネル)
上から順に、出力用ユニットの種類と ID 番号、スロットの番号、出力端子のチャンネル番号を示します。
出力用ユニット / スロットの列の両端にある
◀▶ ボタンをクリックすればユニット単位、
◀▶ ボタンをクリックすればスロット単位で表示を切り替えることができます。

- ⑥ グリッド
出力端子(横列)をインプットチャンネル(縦列)にパッチするグリッドです。現在パッチされているグリッドには の印が表示されます。
任意のグリッドにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押す(またはクリックする)ことで、パッチの設定/解除が切り替わります。



- ⑦ IN UNIT/SLOT/CH(入力用ユニット/スロット/チャンネル)
上から順に、入力用ユニットの種類とID番号、スロットの番号、入力端子のチャンネル番号を示します。
入力用ユニット/スロットの列の両端にある
◀▶ ボタンをクリックすればユニット単位、
◀▶ ボタンをクリックすればスロット単位で表示を切り替えることができます。
- ⑧ ASSIGN(アサイン)
各入力端子にパッチされているチャンネルの合計が表示されます。

⚠ この画面内でパッチされていない場合でも、他の画面で入力端子がパッチされていればカウントされます。ただし、キーイン信号としてパッチされている場合は、カウントされません。

- ⑨ グリッド
インサートイン用の入力端子(横列)にインプットチャンネル(縦列)をパッチするグリッドです。現在パッチされているグリッドには の印が表示されます。任意のグリッドにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押す(またはクリックする)ことで、パッチの設定/解除が切り替わります。

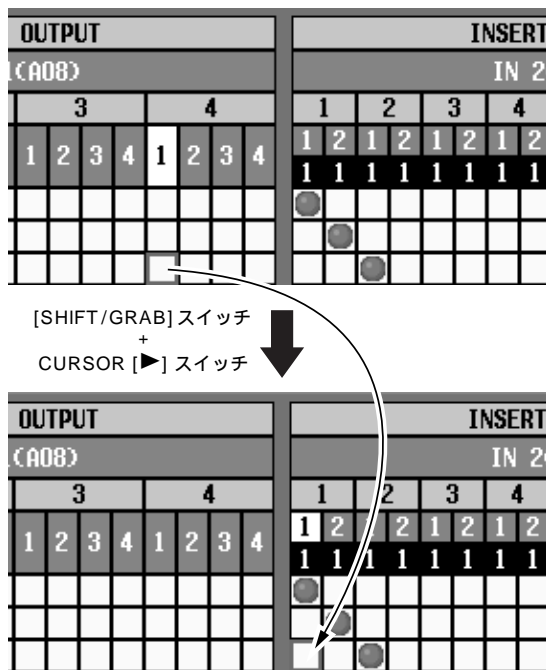


UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で PATCH CONFIRMATION をオンに設定すると、パッチの設定を変更しようとするたびに、操作を確認するポップアップウィンドウが現れます。



コンソール上のスイッチ操作で右側のグリッド (INSERT OUT) から左側のグリッド(INSERT IN)へ、またはその逆方向へとカーソルを移動させるには、[SHIFT/GRAB]スイッチを押しながらCURSOR [◀]/[▶]スイッチを押します。

[SHIFT/GRAB]スイッチとCURSOR [◀]/[▶]スイッチを使ったカーソル移動



- この画面でアウトパッチチャンネルに割り当てたインサートI/Oポイントを有効にするには、OUT PATCH ファンクションの INSERT POINT 画面もしくは、OUT PATCH ファンクションの INSERT VIEW 画面で、該当するアウトパッチチャンネルの INS. ボタンをオンに設定する必要があります(P80、P81)。
- インサートアウト/インポイントのどちらか一方でも端子がパッチされていない状態で、アウトパッチチャンネルの INS. ボタンをオンにすると、そのアウトパッチチャンネルからは正しい信号が出力されなくなりますので、十分にご注意ください。

INSERT POINT(インサートポイント)

【機能】

アウトプットチャンネルごとに、インサートのオン/オフ切り替え、およびインサートI/Oポイントの選択を行います。

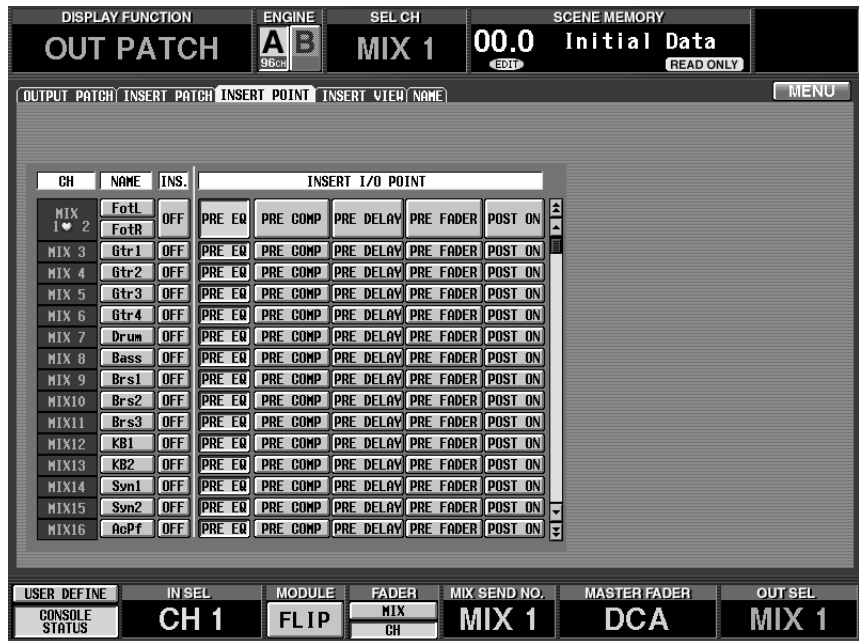


コンソール

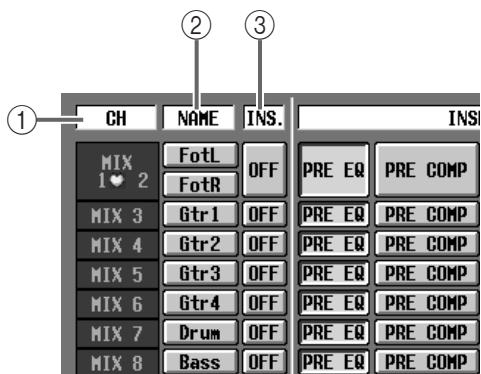
LCD FUNCTION ACCESS ブロックOUTPUT [PATCH]スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENUボタン OUTPUT PATCHボタン INSERT POINT タブ

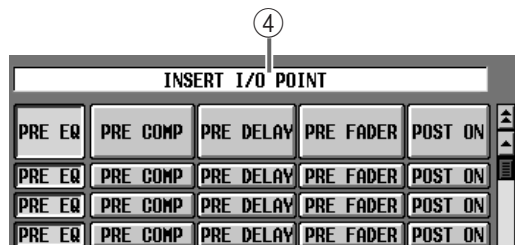


【画面各部の機能】



- ① CH(アウトプットチャンネル)
操作するアウトプットチャンネルの番号を表示します。ペア化されている2チャンネルはこの位置にハートのマークが表示され、~ が共通となります。
- ② NAME(ネーム)
各アウトプットチャンネルに付けられたショートネームを表示します。この部分をクリックして、ショートネーム/ロングネームを付けることも可能です (P83)。
- ③ INS(インサートオン/オフ)
各チャンネルのインサートのオン/オフを切り替えるボタンです。

⚠ このボタンをオンに設定する前に、OUT PATCHファンクションの INSERT PATCH 画面でインサートアウト/インポイントに入出力端子を割り当てておく必要があります。入出力端子のどちらか一方でもパッチされていない状態で、アウトプットチャンネルのINS. ボタンをオンにすると、そのアウトプットチャンネルからは正しい信号が出力されなくなりますので、十分にご注意ください。



- ④ INSERT I/O POINT(インサートI/Oポイント)
アウトプットチャンネルごとのインサートI/Oポイント(外部機器がインサートされる信号経路上の位置)を次の中から選択します。
 - PRE EQ EQ直前の位置
 - PRE COMP コンプレッサー直前の位置
 - PRE DELAY デレイ直前の位置
 - PRE FADER フェーダー直前の位置
 - POST ON [ON]スイッチ直後の位置

INSERT VIEW(インサートビュー)

【機能】

画面上のブロック図を見ながら、任意のアウトパッチチャンネルのインサートI/Oポイントを選択します。

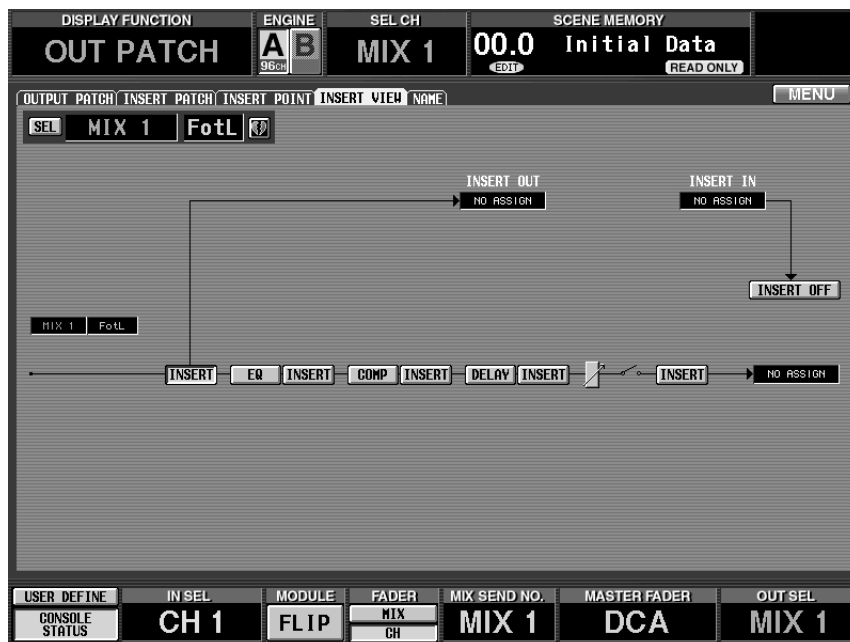


コンソール

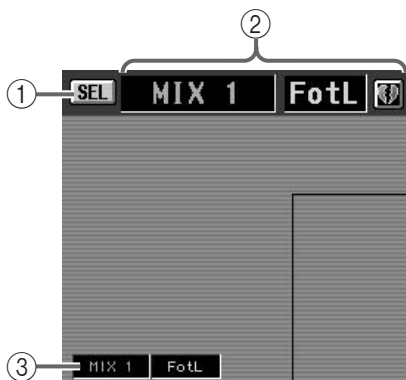
LCD FUNCTION ACCESSブロックOUTPUT [PATCH]スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押し出す)

ディスプレイ

MENUボタン OUTPUT PATCHボタン INSERT VIEWタブ



【画面各部の機能】



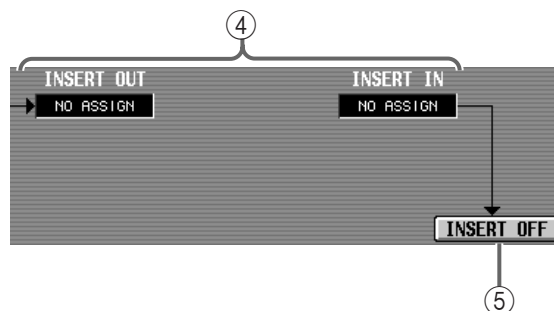
① SEL(チャンネル選択)

CH SELECT ポップアップウィンドウを呼び出し、操作の対象となるアウトパッチチャンネルを選択するためのボタンです。



この画面を最初に呼び出したときには、コンソールの OUTPUT [SEL] スイッチで選ばれているアウトパッチチャンネルが表示されます。また、この画面で対象となるアウトパッチチャンネルを変更した場合、コンソール側にも影響します。

- ② アウトパッチチャンネルの番号とショートネーム
現在選ばれているアウトパッチチャンネルの番号とショートネーム、ペアの設定状態を表示します。ハートマークをクリックしてペアの設定/解除を行うことも可能です。
- ③ ユニット、カード、チャンネルの種類と番号
現在選ばれているアウトパッチチャンネルに割り当てられた、ユニットの種類とID番号、カードの番号、出力端子のチャンネル番号が表示されます。



- ④ ユニット、カード、チャンネルの種類と番号
現在選ばれているアウトパッチチャンネルのインサートアウト/インサートインに割り当てられた、ユニットの種類とID番号、カードの番号、入出力端子のチャンネル番号が表示されます。
- ⑤ INSERT ON/OFF(インサートオン/オフ)
インサートのオン/オフを切り替えるボタンです。OUT PATCH ファンクションの INSERT POINT 画面(P80)の INS. ボタンと連動しています。



⑥ ブロックダイアグラム

現在選ばれているアウトプットチャンネルのブロックダイアグラムです。各ボタンの機能は、次の通りです。

- INSERT ボタン
インサートI/Oポイントを選択するボタンです。どの位置のINSERTボタンをオンに設定するかに応じて、ブロック図の配線が変化します。
- EQ、COMP、DELAY ボタン
それぞれ該当するパラメーターを操作するウィンドウを呼び出します。



EQ、COMP、DELAYボタンを使って該当するウィンドウを呼び出したときは、画面上の OK ボタンをクリックすることで、OUT PATCH ファンクションの INSERT VIEW 画面に戻ることができます。

上記の図はペア化されていないモノラルアウトプットチャンネルの例です。ペア化された 2 チャンネル、またはSTEREO A/STEREO Bチャンネルの一方が選択されているときは、2 チャンネル分のブロック図が表示されます。

NAME(ネーム)

【機能】

MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、DCA グループ 9 ~ 12、STEREO A/B にショートネーム / ロングネームを付けます。



コンソール

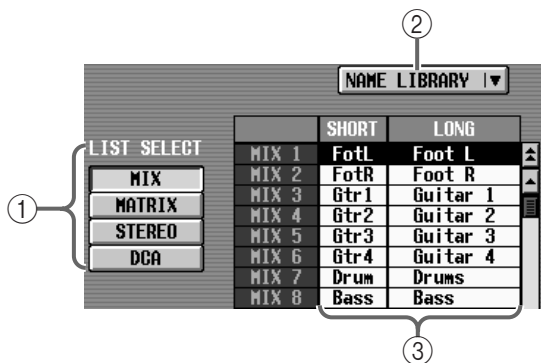
LCD FUNCTION ACCESSブロックOUTPUT [PATCH]スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン OUTPUT PATCH ボタン NAME タブ

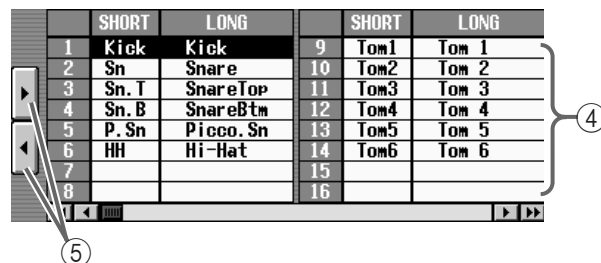


【画面各部の機能】



- ① LIST SELECT(リスト選択)
ネームリスト()に表示させる項目を選択するボタンです。各ボタンが対応する項目は次の通りです。
 - MIXMIX チャンネル 1 ~ 48
 - MATRIXMATRIX チャンネル 1 ~ 24
 - STEREO.....STEREO A/B チャンネル
 - DCADCA グループ 9 ~ 12
- ② NAME LIBRARY(ネームライブラリー)
ネームリスト単位でストアやリコールを行う NAME LIBRARY ウィンドウを呼び出すボタンです(P174)。

- ③ ネームリスト
で選択された項目のネームを一覧表示します。リスト内のショートネーム(4文字)/ロングネーム(8文字)の部分をクリックすると水色表示となり、文字ボックス()や文字パレット()を用いて編集可能な状態となります。
- ⚠ LIST SELECT()で DCA グループが選択されているときは、ロングネームのみが有効です。



- ④ テンプレートネームリスト
"Kick" "SD" "Tom" "Chor"など、よく使われる名称や略号をテンプレートネームとして登録しておくリストです。
リスト内のショートネーム(4文字)/ロングネーム(8文字)の部分をクリックすると水色表示となり、文字ボックス()や文字パレット()を用いてテンプレート自体を編集可能な状態となります。

インプット、アウトプット共通で 256 個のネームを登録できます。



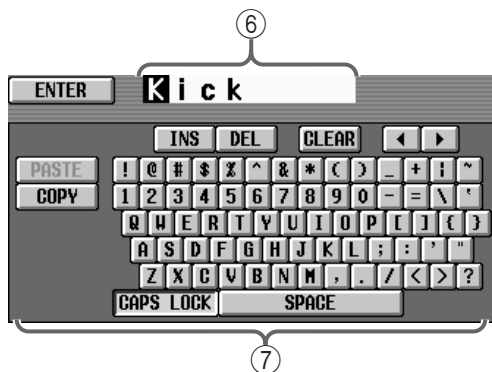
このテンプレートは、全てのメモリーの初期化を行わない限り以前の状態を記憶します。工場出荷時の状態にするには、メモリー初期化時に「INITIALIZE ALL MEMORIES」を選択してください。メモリーの初期化については、P194 をご参照ください。このテンプレートに登録した内容は、SETUP データとして、メモリーカードに保存することができます。詳しくは P40 をご参照ください。

⑥ テンプレートコピーボタン

このボタンをクリックすると選択されているネームリスト/テンプレートネームリストの黒色または水色表示されたフィールド間で互いにショートネーム/ロングネーム両方をコピーすることができます。

- [▶] ボタン.....ネームリストからテンプレートネームリストにコピーする
- [◀] ボタン.....テンプレートネームリストからネームリストにコピーする

⚠ DCA グループとテンプレートネームリスト間のコピーでは、ロングネームのみコピーされます。



⑥ 文字ボックス

ネームリスト () またはテンプレートネームリスト () のネーム部分を編集可能な状態にすると、ここに編集対象のネームが表示されます。文字パレット () を使ってこのボックスに文字を入力し、左側の ENTER ボタンをクリックすれば、ネームリスト () またはテンプレートネームリスト () の編集可能なフィールド(水色表示の部分)にネームが入力されます。入力が完了すると、編集可能な状態は解除され、通常の選択状態を表す黒色表示に変わります。

⑦ 文字パレット

文字ボックスに文字や数字、記号を入力するためのパレットです(文字の入力方法、各種ボタンの使用方法は「CS1D操作マニュアル(基本操作編)」P20)。



CS1D フロントパネルブロックにある KEYBOARD 端子に接続されたキーボードを使って、文字を入力することも可能です。

【操作手順】

アウトプットチャンネルやDCAグループにショートネーム/ロングネームを付ける

1. LIST SELECT () の 4 つのボタンを使って、ネームを変更したい要素を選択してください。
2. ネームリストの中から、ネームを変更したいチャンネルのショートネーム、またはロングネームのフィールドをクリックしてください(または、[CURSOR] スイッチを使ってフィールドにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押してください)。選択されたフィールドが編集可能な状態を表す水色表示となります。
3. 文字パレットまたは外部キーボードを使って、文字ボックスに名前を入力してください(文字の入力方法は「CS1D操作マニュアル(基本操作編)」P20)。ネームリストでショートネームが選ばれているときは 4 文字、ロングネームが選ばれているときは 8 文字までの文字が入力できます。
4. 文字が入力できたら、画面上の ENTER ボタンをクリックしてください(または、[CURSOR] スイッチを使って画面上の ENTER ボタンにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押してください)。ネームリストに名前が登録されます。



編集可能な状態(水色表示)のフィールドの上にカーソルがある状態で [ENTER] スイッチを押すと、手順 4. と同様の効果があります。

【操作手順】

テンプレートネームを登録する

1. テンプレートネームリストの中から、登録先のフィールドをクリックしてください(または、[CURSOR] スイッチを使ってフィールドにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押してください)。選択されたフィールドが水色表示となります。
2. 文字パレットまたは外部キーボードを使って、文字ボックスに名前を入力してください(文字の入力方法は「CS1D操作マニュアル(基本操作編)」P20)。ネームリストでショートネームが選ばれているときは 4 文字、ロングネームが選ばれているときは 8 文字までの文字が入力できます。
3. 文字が入力できたら、画面上の ENTER ボタンをクリックしてください(または、[CURSOR] スイッチを使って画面上の ENTER ボタンにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押してください)。ネームリストに名前が登録されます。



編集可能な状態(水色表示)のフィールドの上にカーソルがある状態で [ENTER] スイッチを押すと、手順 3. と同様の効果があります。

【操作手順】

テンプレートネームリストを使ってチャンネル / DCA グループにネームを付ける

テンプレートネームリストに登録されたネームは、そのままネームリストに入力できます。素早くネームリストを作りたいときは、この方法が便利です。

1. LIST SELECT()の4つのボタンを使って、ネームを変更したい要素を選択してください。
2. ネームリストの中から、ネームを変更したいフィールドにカーソルを移動し、[ENTER] スイッチを押してください(または、[CURSOR] スイッチを使ってフィールドにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押してください)
選択された行が水色または黒色表示となります。
3. テンプレートネームリストの中から、使いたいネームをクリックしてください(または、[CURSOR] スイッチを使ってフィールドにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押してください)
選択された行が水色または黒色表示となります。
4. テンプレートコピーボタン()の[◀] ボタンをクリックしてください(または、[CURSOR] スイッチを使って画面上の [◀] ボタンにカーソルをあわせ、[ENTER] スイッチを押してください)すると、テンプレートネームリストからネームリストへ、ショートネーム / ロングネーム両方がコピーされます。



すでにチャンネル / DCA グループに付けられているネームをテンプレートネームリストにコピーすることもできます。この場合、手順 4. でテンプレートコピーボタンの[▶] ボタンをクリックしてください。

OUT INSERT(アウトプットインサート)ファンクション

アウトプットチャンネルにインサートされた入力用ユニットを設定する

MIX 1-24 INS / MIX 25-48 INS / MATRIX 1-24 INS / ST MAS INS / UNIT LIB

【機能】

アウトプットチャンネルのインサートインポイントに割り当てられた入力用ユニットの設定を行います。



コンソール

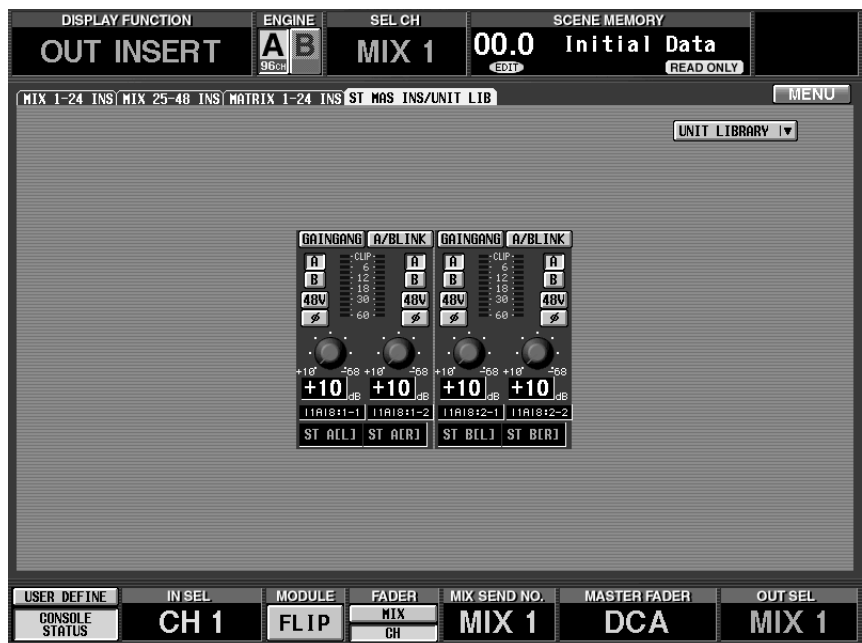
LCD FUNCTION ACCESS ブロック OUTPUT [INSERT] スイッチ (目的のアウトプットチャンネルが表示されるまで、繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン OUTPUT INSERT ボタン 目的のアウトプットチャンネルノにに応じたタブ



MIX 1-24 タブを選択した場合

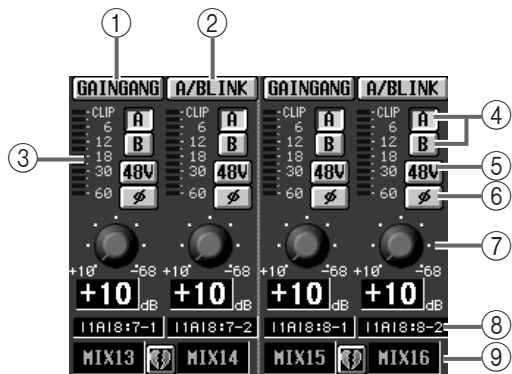


ST MAS INS タブを選択した場合

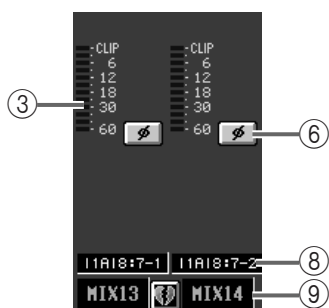
【画面各部の機能】

OUT INSERT 画面では、各アウトプットチャンネルのインサートポイントに割り当てられたユニットやカードの種類に応じて、各種パラメーターの設定状態が表示されます。

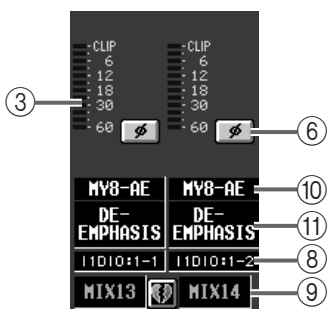
ヘッドアンプ付きの AD カード (LMY2-ML) の場合



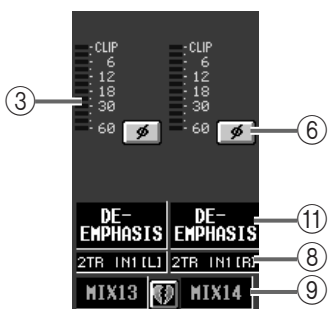
ヘッドアンプなしの AD カード (LMY4-AD) の場合



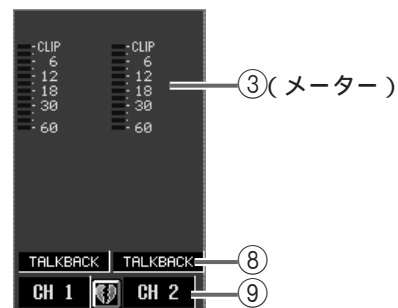
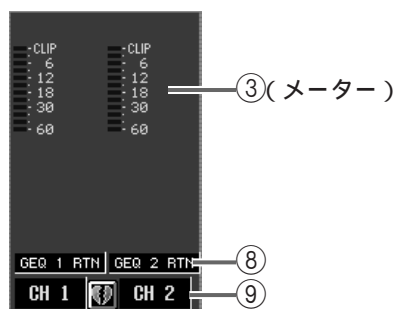
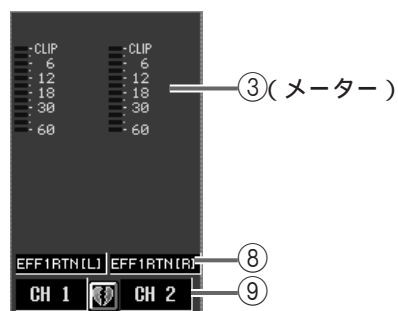
デジタル I/O カード (MY カード) の場合



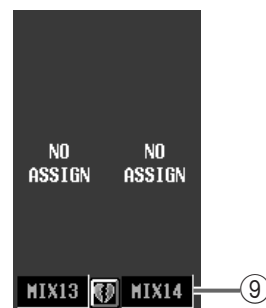
2TR IN が割り当てられている場合



エフェクトリターン、グラフィック EQ の出力、トークバック信号が割り当てられている場合



何も割り当てられていないチャンネルの場合



- ① GAIN GANG(ゲインギャング)
画面上の隣り合ったチャンネル同士で、ヘッドアンプのゲイン設定を(オフセット値を保ったまま)連動させるボタンです。このボタンをオンにして片方のチャンネルの GAIN ノブ()を回すと、もう一方のチャンネルのノブも、現在のレベル差を保ったまま追従します。

OUT INSERT

② A/B LINK(A/B リンク)

画面上の隣り合ったチャンネル同士で、ヘッドアンプ付き AD カードの入力端子 A/B の切り替えを連動させるボタンです。このボタンをオンにして片方のチャンネルの A/B ボタン() を切り替えると、もう一方のチャンネルでも強制的に同じボタンがオンになります。

なお、ヘッドアンプ付き AD カードが複数のチャンネルにパッチされている場合、A/B LINK がオンに設定されたチャンネルで A/B を切り替えると、パッチ先となるすべてのチャンネルで同様に A/B が切り替わります。

さらに、パッチ先となるチャンネルにリンクしているチャンネルがあれば、それも同様に切り替わりません。

③ レベルメーター

入力レベルを表示するピークレベルメーターです。

④ A/B

ヘッドアンプ付き AD カードの入力端子 A/B を切り替えるボタンです。

⑤ +48V

ヘッドアンプ付き AD カードのファンタム電源のオン/オフを、チャンネルごとに切り替えるボタンです。

⚠ 入力用ユニット AI8 のフロントパネルに搭載された +48V スイッチは、ユニット全体のマスターファンタムスイッチとして働きます。このスイッチがオフのとき、そのユニットでは(ディスプレイ上の +48V ボタンの設定とは無関係に) ファンタム電源は利用できませんので、ご注意ください。

⑥ (フェイズ)

入力信号の正相 / 逆相を切り替えるボタンです。

⑦ GAIN(ゲイン)

ヘッドアンプの入力感度を調節するノブです。対応レベルは +10dB ~ -68dB で、すぐ下の数値ボックスに現在の値が表示されます。

⑧ ユニットの種類 / ID 番号 / チャンネル番号

入力用ユニットの種類と ID 番号、スロットの番号、入力端子のチャンネル番号を表示します。

⑨ ペア設定

チャンネルの番号とペアの設定状態を表示します。ハートマークをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。

⑩ デジタル I/O カード

デジタル入出力ユニットにデジタル I/O カードが装着されているとき、この位置にデジタル I/O カードの種類が表示されます。

⑪ DE-EMPHASIS(ディエンファシス)

デジタル入出力ユニットの該当するポートに、エンファシス処理された信号(エンファシス=オンの信号)が入力されている間、この位置に“DE-EMPHASIS”と表示されます。



⑫ UNIT LIBRARY(ユニットライブラリー)
全ユニットのプリアンプ設定情報をストア/リコールする UNIT LIBRARY ウィンドウを呼び出すためのボタンです(P170)。

OUT EQ(アウトプットイコライザー)ファンクション

アウトプットチャンネルのEQを設定する

EQ PARAMETER(EQパラメーター)

【機能】

選択されたアウトプットチャンネルの6バンドEQを設定します。



コンソール

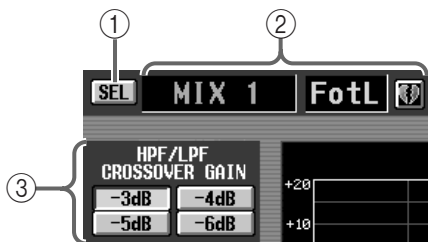
LCD FUNCTION ACCESSブロック
OUTPUT [EQ] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押し)

ディスプレイ

MENUボタン OUTPUT EQボタン
EQ PARAMETERタブ



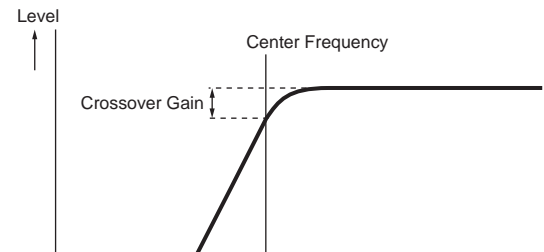
【画面各部の機能】



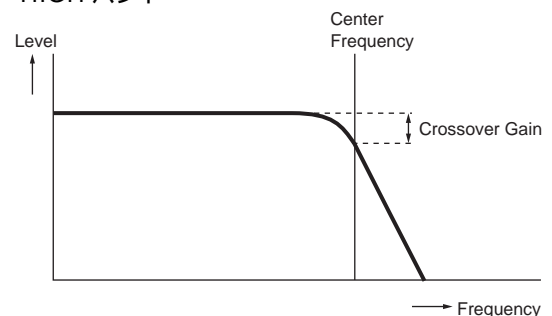
- ① SEL(チャンネル選択)
CH SELECT ポップアップウィンドウを呼び出し、操作の対象となるアウトプットチャンネルを選択するためのボタンです。
- ② アウトプットチャンネルの番号とショートネーム
現在選ばれているアウトプットチャンネルの番号とショートネーム、ペアの設定状態を表示します。ハートマ - クをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。
- ③ HPF/LPF CROSSOVER GAIN(HPF / LPF クロスオーバーゲイン)
SUB LOW バンドを HPF として使用するとき、もしくは HIGH バンドを LPF として使用するとき、中心周波数の位置でレベルをどれだけ減衰させるかを設定します。

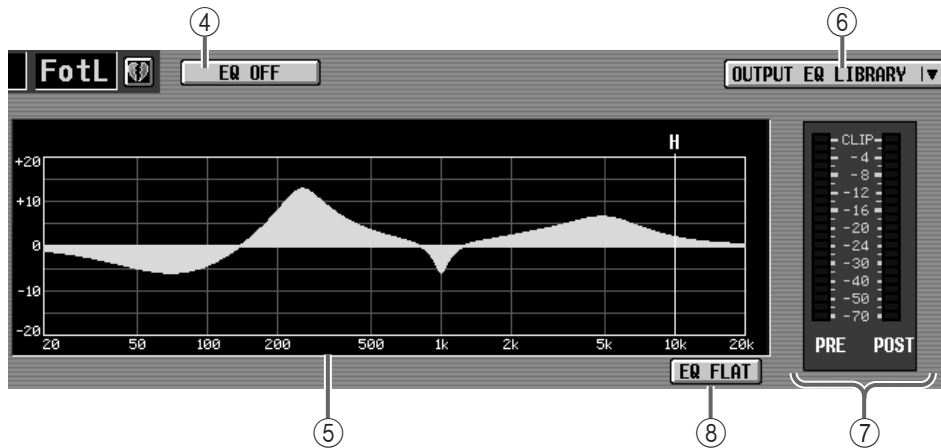
ただし、このパラメーターは、HPF/LPFのSLOPEパラメーターが12dBに設定されている場合のみ、有効です。SLOPEパラメーターが6dBに設定されている場合、CROSSOVERパラメーターは-3dBに固定されます。

• SUB LOW



• HIGH BAND





- ④ EQ ON/OFF (EQ オン/オフ)
6 バンド EQ のオン/オフを切り替えるボタンです。
- ⑤ EQ グラフ
EQ の各パラメーターの設定値を表示するグラフです。色の付いた縦線は、各バンドの F (中心周波数) を表しています (それぞれの線は、対応するバンドのノブの目盛りと同じ色になっています)。また、各バンドの Q (キュー) や GAIN (ゲイン) を変更するのに従って、特性カーブが変化します。
- ⑥ OUTPUT EQ LIBRARY (アウトプット EQ ライブラリー)
EQ の設定をストア/リコールする EQ LIBRARY ウィンドウを呼び出すボタンです (P178)。
- ⑦ レベルメーター
EQ 前段、および EQ 後段のピークレベルを表示するメーターです。EQ の前後で信号がクリップしたときは、該当する CLIP セグメントが点灯します。
- ⑧ EQ FLAT (EQ フラット)
6 バンド EQ の GAIN パラメーターを初期設定値 (± 0.0 dB) にリセットするボタンです。



- ⑨ ノブ
バンドごとに Q (キュー)、F (中心周波数)、GAIN (ブースト/カット量) を調節するノブです。
- ⑩ BYPASS (バイパス)
EQ の各バンドをバイパスするボタンです。
- ⑪ (LOW シェルピング)
このボタンがオンのときには、SUB-LOW EQ がシェルピングタイプとなります。Q ノブはなくなります。
- ⑫ HPF
このボタンがオンのときには、SUB-LOW EQ がハイパスフィルターとして動作します。GAIN ノブはなくなり、Q は SLOPE になります。
- ⑬ (HIGH シェルピング)
このボタンがオンのときには、HIGH EQ がシェルピングタイプとなります。Q ノブはなくなります。
- ⑭ LPF
このボタンがオンのときは、HIGH EQ がローパスフィルターとして動作します。GAIN ノブはなくなり、Q は SLOPE になります。

MIX 1-24 / MIX 25-48 / MATRIX 1-24 / STEREO A,B

【機能】

アウトブツチャンネルごとのEQの設定を一覧表示します。また、アウトブツチャンネル間でEQの設定をコピーします。

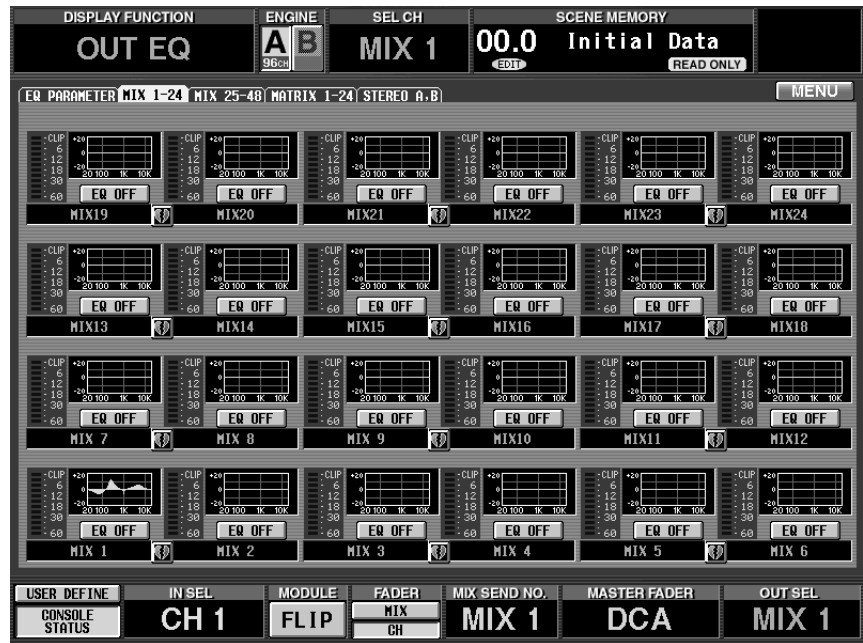


コンソール

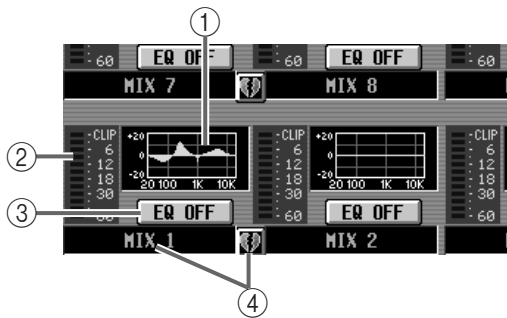
LCD FUNCTION ACCESSプロックOUTPUT [EQ] スイッチ 目的のアウトブツチャンネルが表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENUボタン OUTPUT EQボタン 目的のアウトブツチャンネルに応じたタブ



【画面各部の機能】



① EQ グラフ

各アウトブツチャンネルのEQ設定を表示するミニグラフです。

現在カーソルのあるグラフをクリックすると、該当するチャンネルのEQ PARAMETER画面が呼び出されます。また、グラフ部分を他のアウトブツチャンネルにドラッグすることで、EQの設定をコピーできます。



ペア化されている2チャンネル、およびSTEREO A / STEREO Bチャンネルでは、グラフが共通となり、2チャンネル分のレベルメーターが表示されます。

② メーター

EQ後段のピークレベルを表示するメーターです。EQ通過後の信号がクリップしたときは該当するCLIPセグメントが点灯します。

③ EQ ON/OFF (EQ オン / オフ)

EQのオン/オフを切り替えるボタンです。

OUT EQファンクションのEQ PARAMETER画面にあるEQ ON/OFFボタンと連動しています。

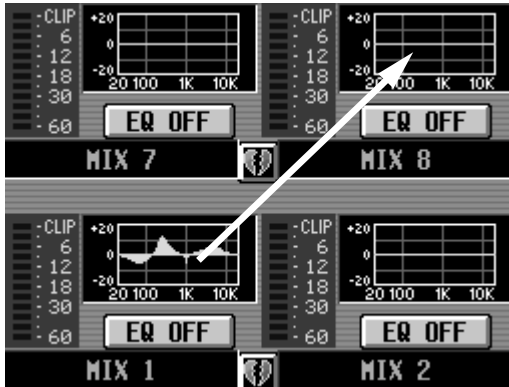
④ ペア設定

アウトブツチャンネルの番号とペアの設定状態を表示します。ハートマークをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。

【操作手順】

同じタブに含まれるアウトプットチャンネルにEQの設定をコピーする(MIX1からMIX8へのコピー例)

1. コピー元となるアウトプットチャンネルのミニグラフをドラッグし、そのままコピー - 先となるアウトプットチャンネルにドロップしてください。



コピーを確認するウィンドウが表示されます。コピーを実行する場合は OK ボタン、中止する場合は CANCEL ボタンをクリックしてください。



2. OK ボタンをクリックするとコピーされます。



別のタブに含まれるアウトプットチャンネルにEQの設定をコピーする(MIX19 から MIX44 へのコピー例)

1. コピー元となるアウトプットチャンネルのミニグラフをドラッグし、そのままコピー先となるタブの位置に重ねてください。

⚠ CS1D コンソールの LCD FUNCTION ACCESS ブロック OUTPUT [EQ] スイッチを押して表示される MIX 1-24、MIX 25-48、MATRIX 1-24、STEREO A/B 画面以外の画面でドロップしてもコピーできません。



2. コピー先となるタブの画面が呼び出されます。



3. コピー先となるアウトプットチャンネルに、ミニグラフをドラッグ&ドロップしてください。コピーを確認するウィンドウが表示されます。コピーを実行する場合は OK ボタン、中止する場合は CANCEL ボタンをクリックしてください。



4. OK ボタンをクリックするとコピーされます。



OUT COMP(アウトプットコンプレッサー)ファンクション

アウトプットチャンネルのコンプレッサーを設定する

COMP PRM(コンプレッサーパラメーター)

【機能】

選択されたアウトプットチャンネルのコンプレッサーに関する設定を行います。



コンソール

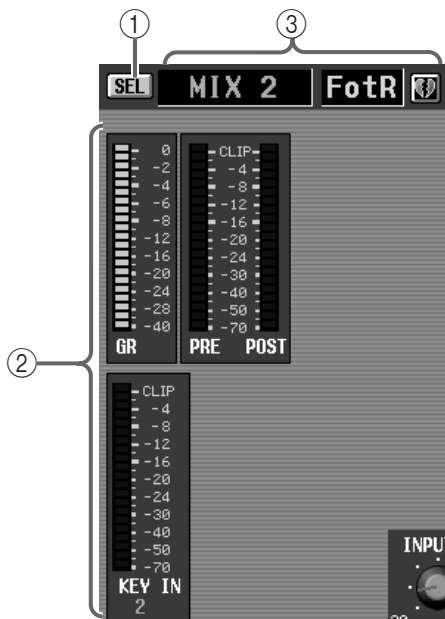
LCD FUNCTION ACCESSブロック OUTPUT [COMP] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押し)

ディスプレイ

MENU ボタン OUTPUT COMP ボタン COMP PRM タブ



【画面各部の機能】



- ① SEL(チャンネル選択)
CH SELECT ポップアップウィンドウを呼び出し、操作の対象となるチャンネルを選択するためのボタンです。

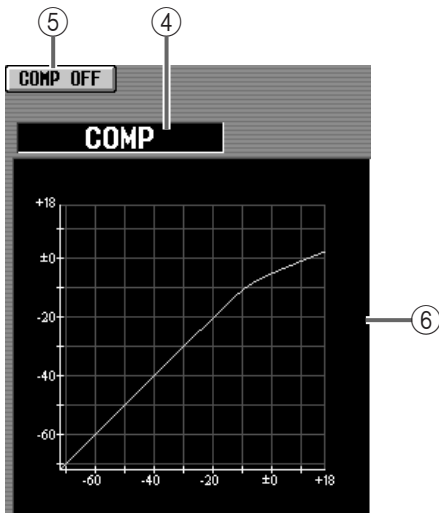
- ② レベルメーター
ゲインリダクション量、コンプレッサー前段/後段のピークレベル、キーイン信号(コンプレッサーを動作させる基準信号)のピークレベルを表示するメーターです。信号がクリップしたときは、該当するCLIPセグメントが点灯します。



ペア化されている2チャンネル、およびSTEREO A/STEREO Bチャンネルのどちらか一方を選んだ場合は、2チャンネル分のレベルメーターが表示されます。

UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で、コンプレッサーのオン/オフに、GR メーター表示をリンクさせるかどうかを設定できます。リンクをオンにすると、コンプレッサーがオンの場合のみ GR メーターが表示され、コンプレッサーがオフのときはメーターが非表示となります。リンクをオフにすると、常時 GR メーターが表示されます。

- ③ アウトプットチャンネルの番号とショートネーム
現在選ばれているアウトプットチャンネルの番号とショートネーム、ペアの設定状態を表示します。ハートマークをクリックしてペアの設定/解除を行うことも可能です。

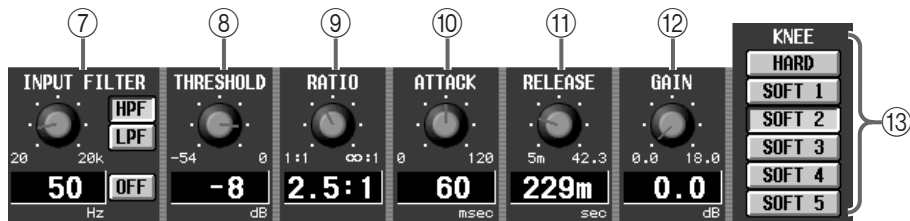


- ④ タイプ
現在選ばれているコンプレッサーのタイプを表示します。



通常タイプを切り替えるには、COMP LIBRARY ウィンドウでタイプの異なるコンプレッサーをリコールします。この画面でタイプのみを変更することはできません。

- ⑤ COMP ON/OFF(コンプレッサーオン/オフ)
コンプレッサーのオン/オフを切り替えるボタンです。
- ⑥ グラフ
コンプレッサーの各パラメーターの設定値を表示するグラフです。

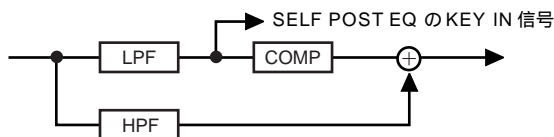


- ⑦ INPUT FILTER(インプットフィルター)
コンプレッサーで処理する信号をフィルターで加工します。右側のボタンでフィルターのタイプ(HPF/LPF)とオン/オフを切り替え、左のノブでカットオフ周波数 LPF/HPF 共通 を設定します。

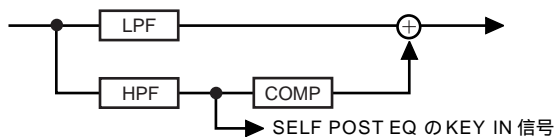
LPF がオンの場合は、LPF 通過後の信号にコンプレッサーがかかり、HPF 通過後の信号とミックスされます。HPFがオンの場合は、HPF通過後の信号にコンプレッサーがかかり、LPF 通過後の信号とミックスされます。

このとき LPF と HPF のカットオフ周波数は連動します。

- COMP がオンで、かつ LPF がオンのとき

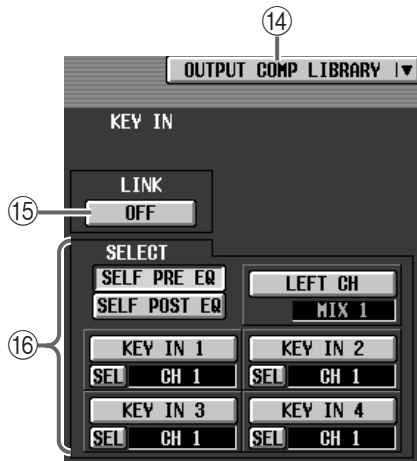


- COMP がオンで、かつ HPF がオンのとき



コンプレッサーをディエッサーとして利用する場合、KEY IN SELECTセクションでSELF POST EQを選択してください。

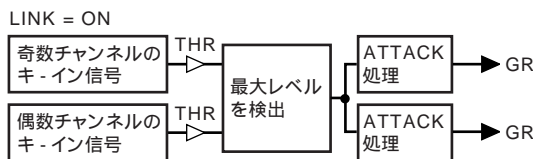
- ⑧ THRESHOLD(スレッシュホールドレベル)
コンプレッサーが動作する基準レベルを設定します。キーイン信号がこのレベルを越えたときに入力信号の圧縮を開始し、このレベルより下がったときに圧縮を解除します。
- ⑨ RATIO(レシオ)
キーイン信号がスレッシュホールドレベルを越えたときに、入力信号を圧縮する比率を設定します。
- ⑩ ATTACK(アタックタイム)
キーイン信号がスレッシュホールドを越えてから、圧縮が始まるまでの時間を設定します。
- ⑪ RELEASE(リリースタイム)
キーイン信号がスレッシュホールドを下回ってから、圧縮が解除されるまでの時間を設定します。
- ⑫ GAIN(ゲイン)
出力レベルのゲインを設定します。
- ⑬ KNEE(ニー)
出力レベルが変化する角度のゆるやかさを設定します。HARD で最も角度が鋭くなり、SOFT5 で最もゆるやかになります。



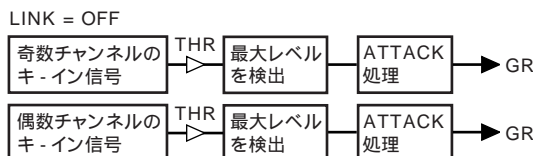
- ⑭ OUTPUT COMP LIBRARY(アウトプットコンプレッサーライブラリー)
コンプレッサー設定のストア/リコールを行う COMP LIBRARY ウィンドウを呼び出すボタンです (P184)

- ⑮ LINK ON/OFF(キーインリンク)
奇数番号 偶数番号の順に並んだアウトプットチャンネル同士で、キーイン信号によるコンプレッサーの起動を連結させるか(リンク=オン)それぞれ独立したキーイン信号で動作させるか(リンク=オフ)を設定します。

- リンク = オンのときのキーイン信号の流れ



- リンク = オフのときのキーイン信号の流れ



- “コンプレッサーのリンク”と“アウトプットチャンネルのステレオペア設定”を混同しないようにご注意ください。コンプレッサーのリンクをオンにしたときは、キーイン信号によるコンプレッサーの起動が連結するだけで、コンプレッサーのパラメーター自体はチャンネルごとに独立して設定できます。
- アウトプットチャンネル同士をステレオペアに設定したときには、自動的にコンプレッサーのリンクがオンになり、コンプレッサーの各パラメーターの値が連動します。ただし、その後リンクをオフに設定し直すことも可能です。

- ⑯ SELECT(キーインセレクト)
キーイン信号の種類を次の中から選択します。

- SELF PRE EQ
現在選ばれているアウトプットチャンネルの EQ 直前の信号

- SELF POST EQ
現在選ばれているアウトプットチャンネルのコンプレッサー - 直前の信号

- LEFT CH
番号が1つ手前のアウトプットチャンネルの信号(1つ手前のチャンネルのSELF POST EQと同じ信号)

- ⚠ LEFT CHを選択した場合、1つ手前のチャンネルの INPUT FILTER 後の信号がキーイン信号となります。ただし、INPUT FILTER は COMP がオンされないとは動作しませんのでご注意ください。

- KEY IN1 ~ KEY IN4
それぞれの CH SELECT メニューで選択されたインプットチャンネル/アウトプットチャンネルの信号

- ⚠ MIX チャンネル 1、MATRIX チャンネル 1、STEREO A または B チャンネルが選ばれている場合、LEFT CH ボタンは表示されません。また、ペアされているチャンネルも表示されません。

MIX 1-12 ~ MIX 37-48 / MATRIX 1-12 ~ MATRIX 13-24 / STEREO A, B

【機能】

アウトプットチャンネルごとのコンプレッサーの設定を一覧表示します。また、アウトプットチャンネル間でコンプレッサーの設定をコピーします。

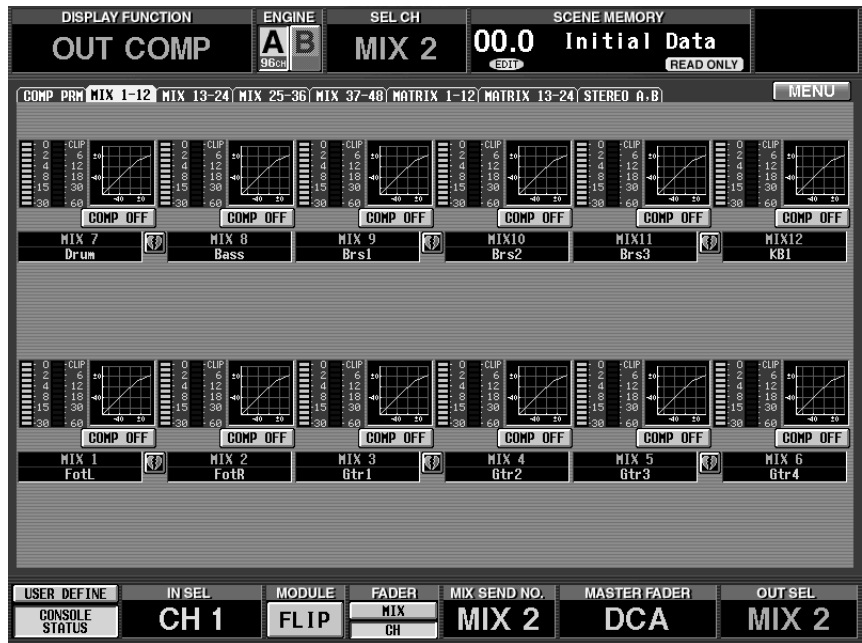


コンソール

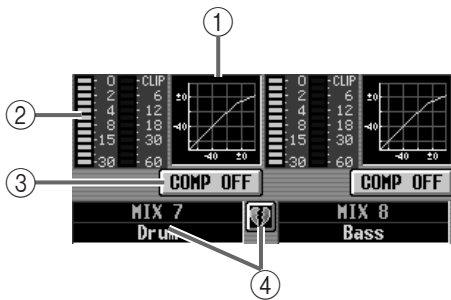
LCD FUNCTION ACCESS ブロック OUTPUT [COMP] スイッチ(目的のアウトプットチャンネルが表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン OUTPUT COMP ボタン 目的のアウトプットチャンネルに応じたタブ



【画面各部の機能】



① COMP グラフ

各アウトプットチャンネルのコンプレッサーの設定を表示するミニグラフです。現在カーソルのあるグラフをクリックすると、該当するチャンネルのCOMP PARAMETERポップアップウィンドウが呼び出されます。また、グラフ部分を他のアウトプットチャンネルにドラッグすることで、設定をコピーできます。



ペア化されている2チャンネル、および STEREO A / STEREO B チャンネルでは、2チャンネル分のグラフが共通となります。

② メーター

コンプレッサーのゲインリダクション量と、コンプレッサー通過後のピークレベルを表示するメーターです。

③ COMP ON/OFF(コンプレッサーオン/オフ)

コンプレッサーのオン/オフを切り替えるボタンです。COMP PARAMETER ポップアップウィンドウのCOMP ON/OFF ボタンと連動しています。

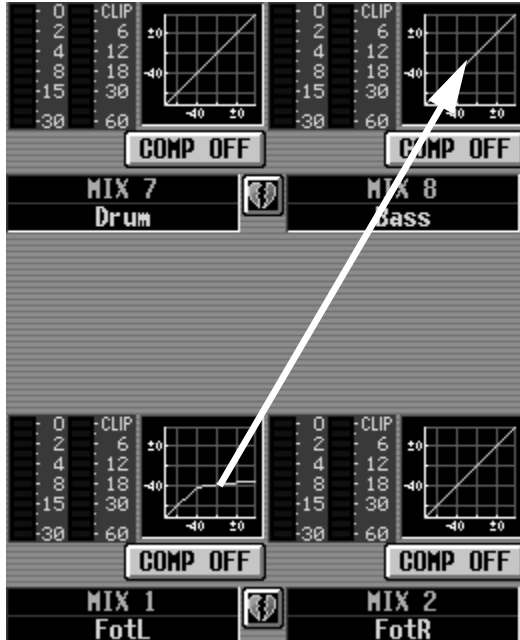
④ ペア設定

アウトプットチャンネルの番号とショートネーム、ペアの設定状態を表示します。ハートマークをクリックしてペアの設定/解除を行うことも可能です。

【操作手順】

同じタブに含まれるアウトプットチャンネルにコンプレッサーの設定をコピーする(MIX1からMIX8へのコピー例)

1. コピー元となるアウトプットチャンネルのミニグラフをドラッグし、そのままコピー元となるアウトプットチャンネルにドロップしてください。



コピーを確認するウィンドウが表示されます。コピーを実行する場合は OK ボタン、中止する場合は CANCEL ボタンをクリックしてください。

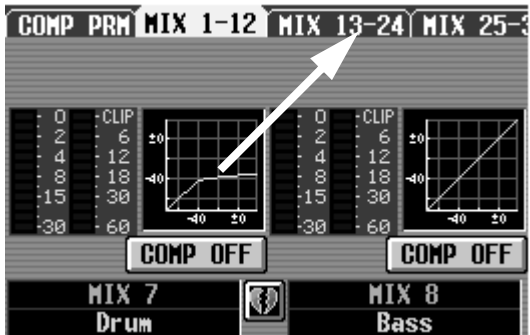
2. OK ボタンをクリックするとコピーされます。



別のタブに含まれるアウトプットチャンネルにコンプレッサーの設定をコピーする(MIX7からMIX20へのコピー例)

1. コピー元となるアウトプットチャンネルのミニグラフをドラッグし、そのままコピー先となるタブの位置に重ねてください。

⚠ CS1D コンソールの LCD FUNCTION ACCESS ブロック OUTPUT [COMP] スイッチを押して表示される MIX 1-12、MIX 13-24、MIX 25-36、MIX 37-48、MATRIX 1-12、MATRIX 13-24、STEREO A,B 画面以外の画面でドロップしてもコピーできません。



2. コピー先となるタブの画面が呼び出されます。



3. コピー先となるアウトプットチャンネルに、ミニグラフをドラッグ&ドロップしてください。コピーを確認するウィンドウが表示されます。コピーを実行する場合は OK ボタン、中止する場合は CANCEL ボタンをクリックしてください。



4. OK ボタンをクリックするとコピーされます。



OUT DELAY(アウトブットディレイ)ファンクション

アウトブットチャンネルのチャンネル別ディレイ/グローバルディレイを設定する

MIX 1-24 / MIX 25-48 / MATRIX 1-24 / STEREO A, B

【機能】

アウトブットチャンネルごとのディレイを設定します。



コンソール

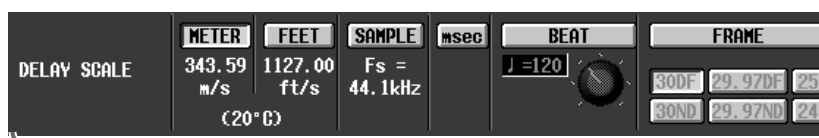
LCD FUNCTION ACCESSブロックOUTPUT [DELAY]スイッチ(目的のアウトブットチャンネルが表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENUボタン OUTPUT DELAYボタン 目的のアウトブットチャンネルに対応したタブ



【画面各部の機能】



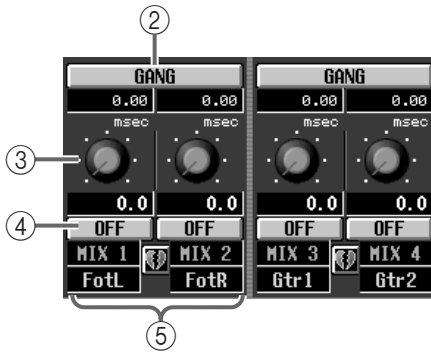
- ① DELAY SCALE(ディレイスケール)
ディレイタイムの単位を次の中から選択します。ここで選択した単位は、ディレイタイム設定ノブ()の下にある数値ボックスで使用されます。
ここで選択された単位は、IN DELAY ファンクションの DELAY SCALE と連動しています。また、選択された単位を変更した場合は、その他の画面にあるディレイタイム表示にも反映されます。
- METER(メーター)
気温が 20 のときの音速 343.59m/s)×ディレイタイム(秒)で計算した距離(メートル単位)でディレイタイムを表示します。
 - FEET(フィート)
気温が 20 のときの音速 1127.26feet/s)×ディレイタイム(秒)で計算した距離(フィート単位)でディレイタイムを表示します。

- SAMPLE(サンプル数)
ディレイタイムをサンプル数で表示します。現在 PM1D システムが動作しているクロックレート(ボタンのすぐ下に表示されます)を変更した場合は、それに応じてサンプル数も変化します。
- msec(ミリ秒)
ディレイタイムをミリ秒単位で表示します。このボタンがオンのときは、ディレイタイム設定ノブ()の上下に並んだ数値ボックスが同じ値となります。
- BEAT(ビート)
数値ボックスのすぐ下にあるノブを使ってBPMを設定し、そのテンポに応じた拍数(4分音符の数)でディレイタイムを表示します。

• FRAME(フレーム)

ディレイタイムをフレーム単位で表示します。FRAME ボタンの下に並んだ 6 つのボタンで、1 秒当たりのフレーム数を選択できます。

- ⚠ DELAY ファンクションの BPM(Beat Par Minute) ボタンは、内蔵エフェクトの BPM ボタンとは独立しています。



② GANG(ギャング)

奇数番号 偶数番号の順で隣り合ったアウトプットチャンネル同士で、DELAY パラメーターを連結させるボタンです。ペアとは独立して設定できます。

異なるディレイタイムに設定されたチャンネル同士で GANG ボタンをオンにした場合、 のノブを回したときにディレイタイムの差を保ったままで両方のチャンネルのディレイタイムが変化します。

③ ノブ

チャンネルごとのディレイタイムを設定するノブです。ノブ下の数値ボックスには で選択した単位でディレイタイムが表示されます。ノブを操作した場合は、 で選択した単位で設定されます。ノブ上の数値ボックスには、常にミリ秒単位で表示されます。

④ DELAY ON/OFF(ディレイオン / オフ)

ディレイのオン / オフを切り替えるボタンです。

⑤ ペア設定

アウトプットチャンネルの番号とショートネーム、ペアの設定状態を表示します。ハートマークをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。

OUT DCA/MUTE(アウトブット DCA /ミュート)ファンクション

アウトブットチャンネルの DCA、ミュートグループを設定する

DCA ASSIGN(DCA アサイン)

【機能】

アウトブットチャンネルを DCA フェーダー 9 ~ 12 に割り当てて、DCA フェーダー 9 ~ 12 を使って操作します。

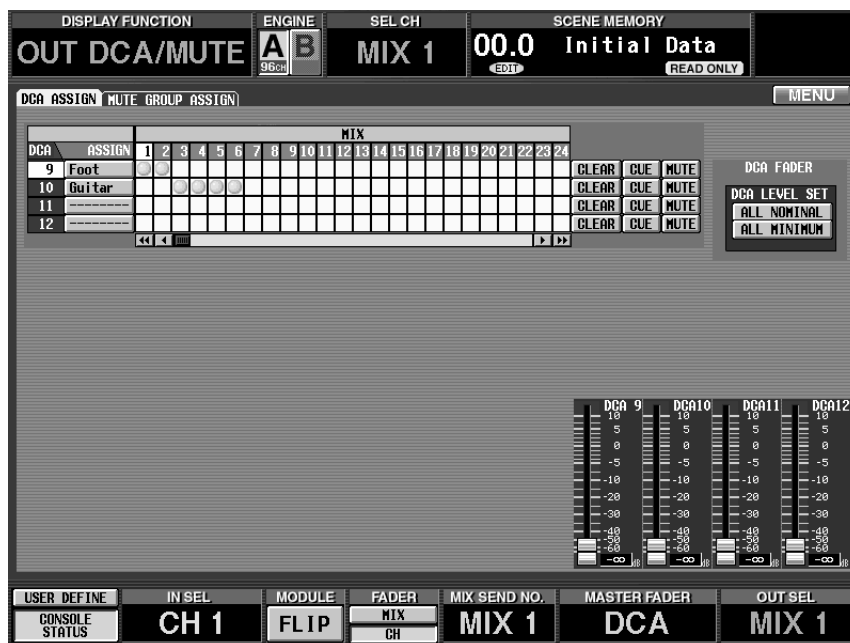


コンソール

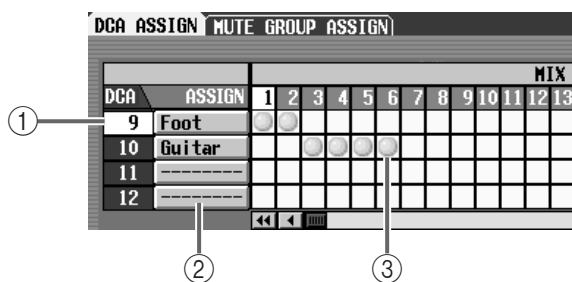
LCD FUNCTION ACCESSブロック
OUTPUT [DCA/MUTE]スイッチ
(右の画面が表示されるまで繰り返し押し)

ディスプレイ

MENU ボタン OUTPUT DCA/
MUTEボタン DCA ASSIGNタブ



【画面各部の機能】



- ① DCA グループの番号です。
現在カーソルのあるグリッドに相当する番号がハイライト表示されます。

⚠ アウトブットチャンネルを割り当て可能な DCA フェーダーは、9 ~ 12 に制限されています。

- ② DCA フェーダー部に表示される 8 文字のネームです。この部分をクリックして DCA フェーダーのネームを変更することも可能です。

- ③ グリッド
アウトブットチャンネル(横列)を DCA グループ(縦列)に割り当てるグリッドです。現在パッチされているグリッドには、の印が表示されます。任意のグリッドにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押す(またはクリックする)ことで、割り当ての設定/解除が切り替わります。

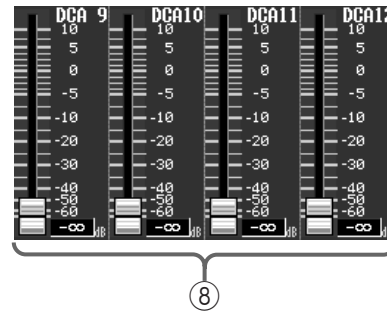
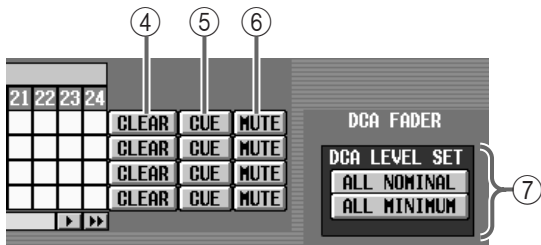


単一のアウトブットチャンネルを複数の DCA グループに割り当てて、DCA を多重化することも可能です。



- DCA グループ 9 ~ 12 は、インプット系チャンネルとアウトブット系チャンネルの両方で使用できます。ただし、同じ DCA フェーダーにインプット系とアウトブット系の両方のチャンネルを混在させることはできません。このため、DCA 9 ~ 12 の中で、既にインプット系チャンネルが割り当てられた DCA グループには、アウトブット系チャンネルを割り当てることができません。

- シーンリコール時には、リコールセーフの設定で DCA グループ 9 ~ 12 に混在することが無いように、リコールセーフのチャンネルの DCA グループのデータを操作することがあります。
また、チャンネルライブラリのリコール時にも DCA グループ 9 ~ 12 に混在することが無いようにデータを操作して、チャンネルにリコールすることがあります。



- ⑧ DCA フェーダー-9 ~ 12
コンソール上の DCA フェーダーに追従して、DCA グループのレベルを表示します。また、画面上のフェーダーをドラッグしてレベルを変更することも可能です(この場合は、コンソール上の DCA フェーダーが追従します)。

- ④ CLEAR(クリア)
DCA グループに割り当てアウトプットチャンネルを一括して解除するボタンです。
- ⑤ CUE(キュー)
DCA グループごとにキューのオン/オフを切り替えるボタンです(コンソール上の DCA/GROUP ブロックにある、[CUE] スイッチと連動しています)。このボタンがオンのときは、該当する DCA グループに割り当てられたすべてのチャンネルのキューがオンになります。
- ⑥ MUTE(ミュート)
DCA グループごとにミュートのオン/オフを切り替えるボタンです。



MUTE ボタンをオンにした場合、該当するアウトプットチャンネルは、DCA フェーダーの操作により出力レベルが -∞ dB に下がったのと同じ状態となり、信号が出力されなくなります。

- ⑦ DCA LEVEL SET(DCA レベルセット)
すべての DCA フェーダーを一括して操作するボタンです。
- ALL NOMINAL(オールノミナル)
このボタンをクリックすると、DCA9 ~ 12 フェーダーのうち、アウトプット系チャンネルが割り当てられたフェーダー(および、チャンネルが割り当てられていないフェーダー)がノミナルレベル(0dB)の位置に移動します。
 - ALL MINIMUM(オールミニマム)
このボタンをクリックすると、DCA9 ~ 12 フェーダーのうち、アウトプット系チャンネルが割り当てられたフェーダー(および、チャンネルが割り当てられていないフェーダー)が -∞ dB の位置に移動します。

MUTE GROUP ASSIGN(ミュートグループアサイン)

【機能】

アウトブットチャンネルをミュートグループ 9 ~ 12 に割り当てます。

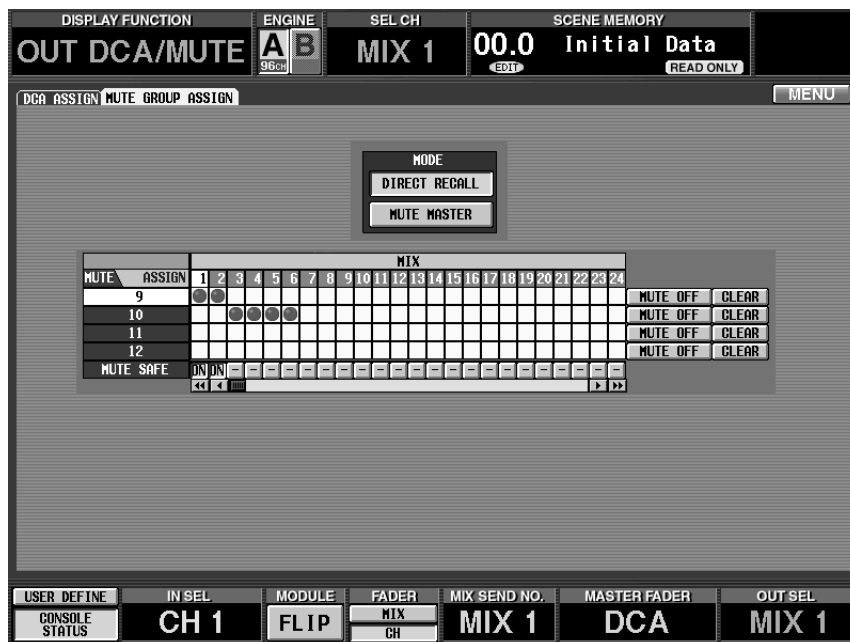


コンソール

LCD FUNCTION ACCESSブロック
クOUTPUT [DCA/MUTE]スイッチ
(右の画面が表示されるまで繰り返し
押し)

ディスプレイ

MENU ボタン OUTPUT DCA/
MUTE ボタン MUTE GROUP
ASSIGN タブ



【画面各部の機能】



① MODE(モード)

コンソールの SCENE MEMORY ブロックにある
SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチの機能を、
次の 2 つの中から選択します。

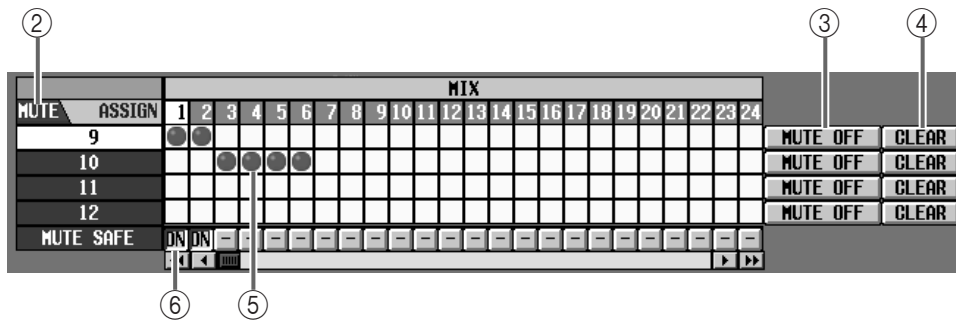
IN DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP
ASSIGN 画面にある MODE ボタンと、SCENE ファ
ンクションの DIRECT RECALL 画面にある MODE
ボタンの両ボタンに連動しています。

- DIRECT RECALL(ダイレトリコール)

[1] ~ [12] スイッチを使って、1 ~ 12 のダイレク
トリコールナンバーに割り当てたシーンを直接呼び
出します(シーンをダイレトリコールナンバーに
割り当てる方法は P28)。

- MUTE MASTER(ミュートマスター)

[1] ~ [12] スイッチを使って、ミュートグループ 1
~ 12 のミュートオン/オフを切り替えます。



- ② MUTE
ミュートグループの番号です。現在カーソルのあるグリッドに相当するミュートグループがハイライト表示されます。
- ③ MUTE ON/OFF(ミュートオン/オフ)
画面上的の操作により、ミュートグループごとにミュートオン/オフを切り替えるためのボタンです。がMUTE MASTERに設定されている場合、これらのボタンはコンソール上の[9]～[12]スイッチと連動します。



ミュートをオンにした場合、そのミュートグループに所属するアウトプットチャンネルは、コンソール上の [ON] スイッチをオフにしたのと同じ状態になり、信号が出力されなくなります。
このとき、CS1D のパネル上で、[ON] スイッチのLED が点滅します。

- ④ CLEAR(クリア)
ミュートグループに割り当てたアウトプットチャンネルを、一括して解除するボタンです。
- ⑤ グリッド
アウトプットチャンネル(横列)をミュートグループ(縦列)に割り当てるグリッドです。任意のグリッドにカーソルを合わせ、[ENTER]スイッチを押す(またはクリックする)ことで、割り当ての設定/解除が切り替わります。単一のアウトプットチャンネルを複数のミュートグループに割り当てることも可能です。
- ⑥ MUTE SAFE ON/OFF(ミュートセーフオン/オフ)
チャンネルのミュート状態を一時的に解除するためのボタンです。このボタンが“-”と表示されているときにクリックすると、表示が“ON”に変わり、該当するアウトプットチャンネルがミュートグループから除外されます。もう一度クリックすると、元の状態に戻ります。



- 通常ミュートセーフの操作は、シーンメモリーからは独立して行えます。ただし、シーンをリコールして、あるチャンネルがモノラルからペアに切り替わった場合、それまでどちらか一方のチャンネルでもミュートセーフがオンに設定されていれば、両方のチャンネルがオンになります。

- ミュートグループ 9～12 は、インプット系チャンネルとアウトプット系チャンネルの両方で使用できます。ただし、同じミュートグループにインプット系とアウトプット系の両方のチャンネルを混在させることはできません。このため、ミュートグループ 9～12 の中で、既にインプット系チャンネルが割り当てられたミュートグループには、アウトプット系チャンネルを割り当てることはできません。
- シーンリコール時には、リコールセーフの設定でミュートグループ 9～12 に混在することが無いように、リコールセーフのチャンネルのミュートグループのデータを操作することがあります。また、チャンネルライブラリのリコール時にもミュートグループ 9～12 に混在することが無いようにデータを操作して、チャンネルにリコールすることがあります。

MATRIX/ST(マトリクス/ステレオ)ファンクション

MIX チャンネル、STEREO A/B チャンネル、SUB IN から MATRIX バスに信号を送る

MATRIX / ST ROUTING(マトリクス/ステレオルーティング)

【機能】

MIX チャンネル、STEREO A/B チャンネルから任意の MATRIX バスに信号を送り出します。



コンソール

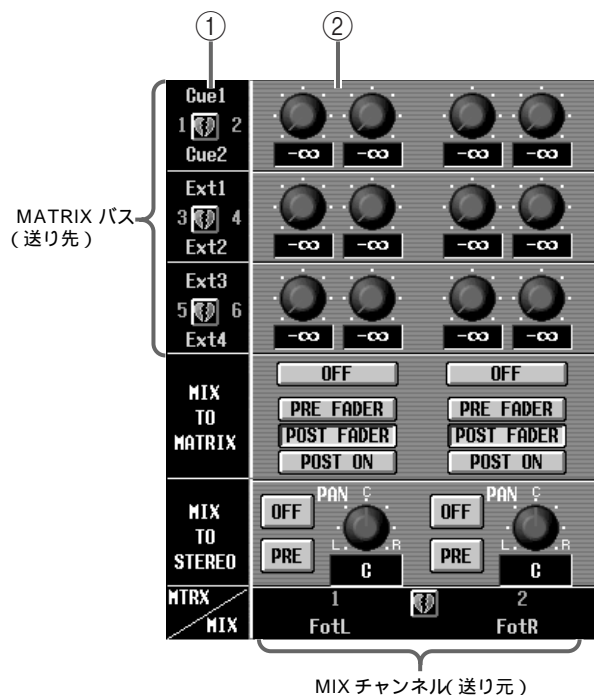
LCD FUNCTION ACCESSブロック OUTPUT [MATRIX/ST]スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押し)

ディスプレイ

MENU ボタン OUTPUT MATRIX/ST ボタン MATRIX / ST ROUTING タブ



【画面各部の機能】



- ① ペア設定
奇数番号 偶数番号の順に並んだ 2 系統の MATRIX バス単位で、ペアの設定または解除を行います。
ハートマークをクリックすると、ペアの設定 / 解除を確認するポップアップウィンドウが表示されます。

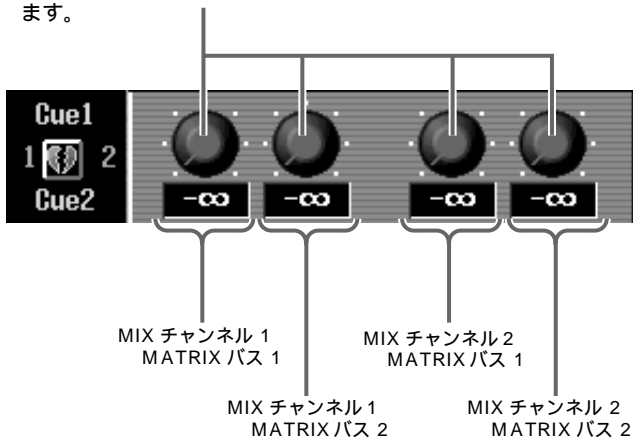
MATRIX/ST

- ② センドレベル
 MIXチャンネル / STEREO A/Bチャンネル(縦列)からMATRIXバス(横列)へと送られる信号のセンドレベルを設定します。

この部分に表示されるノブは、送り先となるMATRIXバス同士のパアの設定状況に応じて変化します。

MATRIXバスを独立した状態で使用する場合

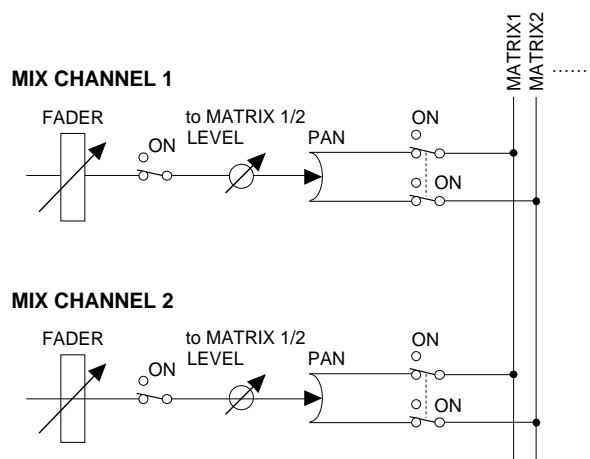
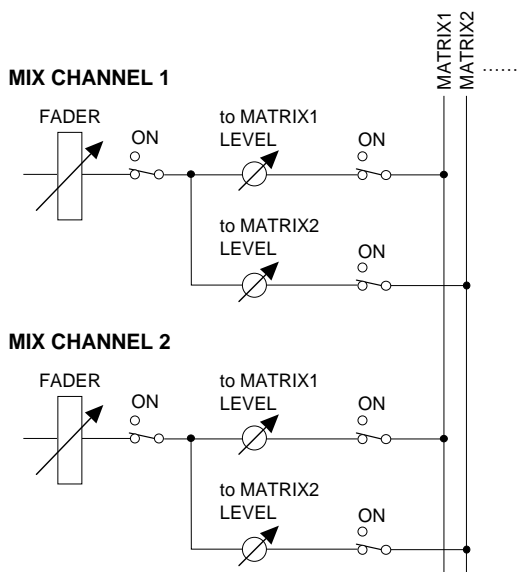
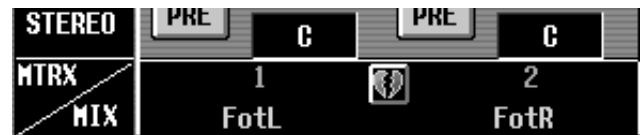
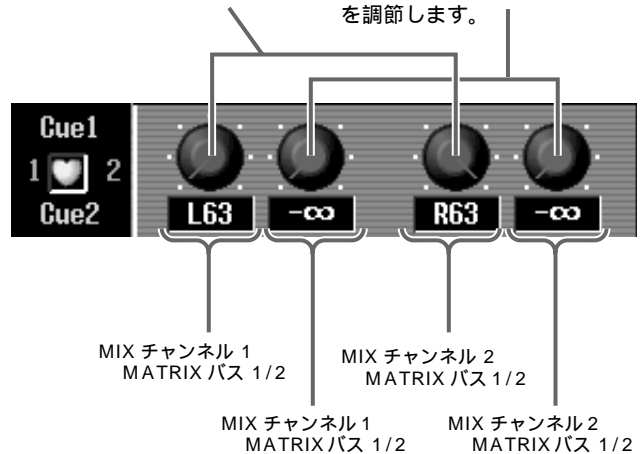
LEVELノブ
 MIXチャンネル / STEREO A/Bチャンネルから個々のMATRIXバスに送られる信号のセンドレベルを調節します。

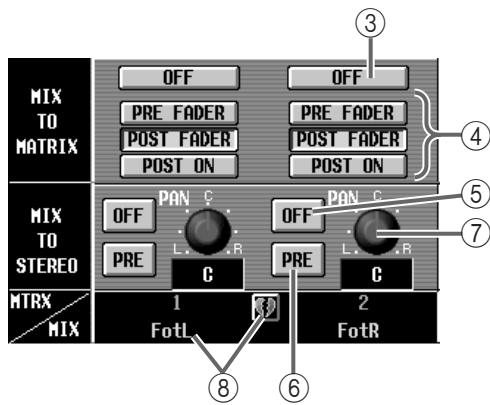


MATRIXバスをペアで使用する場合

PANノブ
 MIXチャンネル / STEREO A/Bチャンネルから、奇数番号のMATRIXバスと偶数番号のMATRIXバスに送られる信号の定位を設定します。

LEVELノブ
 MIXチャンネル / STEREO A/Bチャンネルから、奇数番号 / 偶数番号の順に並んだ2系統のMATRIXバスに送られる信号のセンドレベルを調節します。





送り元が STEREO A/Bチャンネルの場合、からのパラメーターは表示されません。

- ③ MIX TO MATRIX ON/OFF(MIX MATRIX のオン/オフ)
MIX チャンネル / STEREO A/B チャンネルから、MATRIX バスへと送られる信号のオン/オフを切り替えるボタンです。コンソール CS1D の MIX OUTPUT ブロックにある [TO MATRIX] スイッチと連動しています。
このボタンがオフのときは、そのチャンネルからは MATRIX バスには一切信号が送られません。
- ④ PRE FADER/POST FADER/POST ON (プリフェーダー/ポストフェーダー/ポストオン)
MIX チャンネル / STEREO A/B チャンネルから、MATRIX バスに信号が送出される位置を選択するボタンです。
- PRE FADER ボタンがオンのとき
フェーダー直前の位置から信号が送られます。
 - POST FADER ボタンがオンのとき
フェーダー直後の位置から信号が送られます。
 - POST ON ボタンがオンのとき
CS1D 上の MIX [ON] スイッチ / STEREO [ON] スイッチ直後の位置から信号が送られます。
- ⚠ このパラメーターは、該当するチャンネルから MATRIX バスに送られるすべての信号に対して有効です。
- ⑤ ON/OFF(MIX STEREO のオン/オフ)
MIX チャンネルから STEREO バスへと送られる信号のオン/オフを切り替えるボタンです。コンソール CS1D の MIX OUTPUT ブロックにある [TO ST] スイッチと連動しています。
このボタンがオフのときは、そのチャンネルから STEREO バスには一切信号が送られません。
- ⑥ PRE/POST(プリフェーダー/ポストオン)
MIX チャンネルから STEREO バスへと信号が送出される位置を選択するボタンです。
POST に設定されたときは [ON] スイッチ後、PRE に設定されたときはフェーダー直前の信号が送られます。
- ⑦ PAN(MIX STEREO パン)
MIX チャンネルから STEREO バスへと送られる信号の定位を設定するノブです。
コンソール CS1D の SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックで [TO ST PAN] スイッチがオンに設定されていれば、SELECTED OUTPUT CHANNEL ブロックの [PAN] エンコーダーとこのノブが連動します。

- ⑧ ペア設定 / 送り元チャンネル
送り元となる MIX チャンネル / STEREO A/B チャンネルの番号とショートネーム、ペアの設定状態を表示します。ハ - トマ - クをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。

MIX to MATRIX(ミックス・トゥ・マトリクス)

【機能】

特定の MATRIX バスを選択して、MIX チャンネル / STEREO A/B チャンネルからその MATRIX バスへと送られる信号のレベル、オン / オフ、センドポイントを設定します。



コンソール

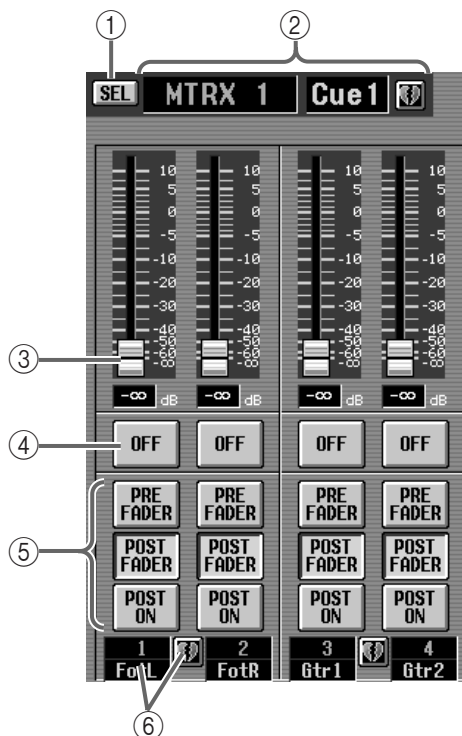
LCD FUNCTION ACCESS ブロック OUTPUT [MATRIX/ST] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押し)

ディスプレイ

MENU ボタン OUTPUT MATRIX/ST ボタン MIX to MATRIX タブ



【画面各部の機能】



- ① SEL (MATRIX バス選択)
このボタンをクリックすると、送り先となる MATRIX バスを選択するポップアップウィンドウが現れます。

- ② MTRX バス番号 / ネーム
現在選択されている MATRIX バスの番号、ショートネーム、ペアの設定状態を表示します。
ハートマークをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。

- ③ フェーダー
MIX チャンネル / STEREO A/B チャンネルから、選ばれた MATRIX バスへと送られる信号のセンドレベルを設定します。

- ④ ON/OFF (オン / オフ)
MIX チャンネル / STEREO A/B チャンネルから、選ばれた MATRIX バスへと送られる信号のオン / オフを切り替えます。

- ⑤ PRE FADER / POST FADER / POST ON
(プリフェーダー / ポストフェーダー / ポストオン)
MIX チャンネル / STEREO A/B チャンネルから選ばれた MIX バスへと送られる信号のセンドポイントを選択するボタンです。

- PRE FADER ボタンがオンのとき
フェーダー直前の位置から信号が送られます。

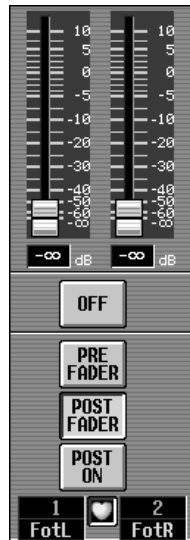
- POST FADER ボタンがオンのとき
フェーダー直後の位置から信号が送られます。

- POST ON ボタンがオンのとき
CS1D 上の MIX [ON] スイッチまたは STEREO A/B [ON] スイッチ直後の位置から信号が送られます。

- ⑥ ペア設定 / 送り元チャンネル
送り元となる MIX チャンネル / STEREO A/B チャンネルの番号とショートネーム、ペアの設定状態を表示します。ハ - トマ - クをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。



送り元の MIX チャンネルがペアに設定されているときは、次の図のようにフェーダーやボタン類が共通化されます。



SUB IN(サブイン)

【機能】

入力用ユニットの入力端子や、CS1Dの入力端子から直接 MATRIX バスへと送られる SUB IN 信号の設定を行います。



コンソール

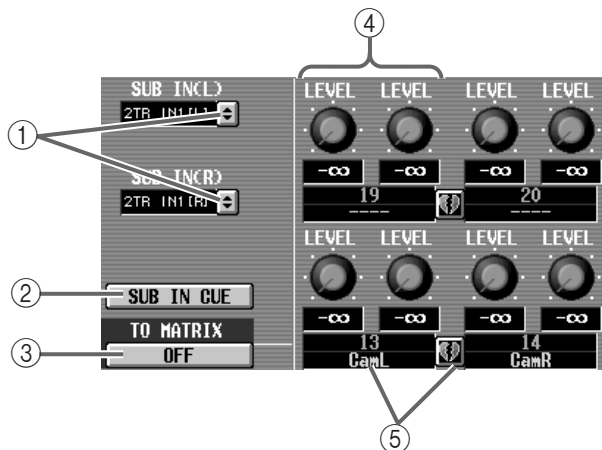
LCD FUNCTION ACCESS プロック OUTPUT [MATRIX/ST] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押し)

ディスプレイ

MENU ボタン OUTPUT MATRIX/ST ボタン SUB IN タブ



【画面各部の機能】



- ① SUB IN(L)(R) SELECT(サブインL/R 選択)
SUB IN の L チャンネル / R チャンネルにパッチする信号を選択するボタンです。

これらのボタンをクリックすると、信号を選択するポップアップウィンドウが現れます。

2TR IN 1 ~ 6 の L チャンネル / R チャンネル、入力用ユニット(AI8、DIO8)の任意の入力チャンネルが選択できます。

- ② SUB IN CUE(サブインキュー)
で選択された SUB IN の信号をモニターするためのボタンです。
SUB IN CUE ボタンがオンされた状態で他の画面に移動した場合、自動的にオフになります。

- ③ TO MATRIX ON/OFF(サブイン MATRIX オン / オフ)
SUB IN から MATRIX バスに送られる信号のオン / オフを切り替えるボタンです。

このボタンがオフのとき、SUB IN 信号は MATRIX バスには一切送られません。

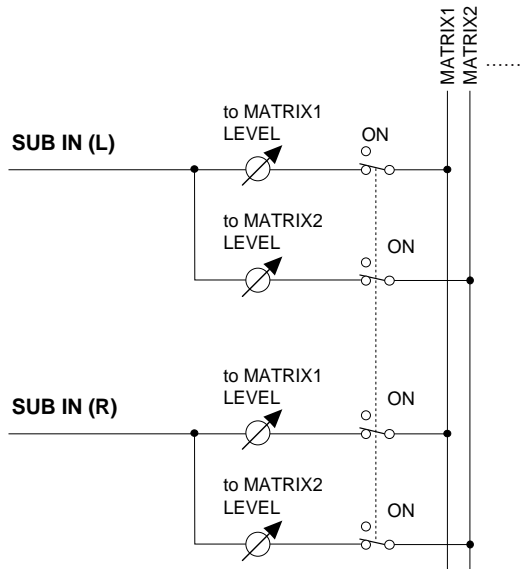
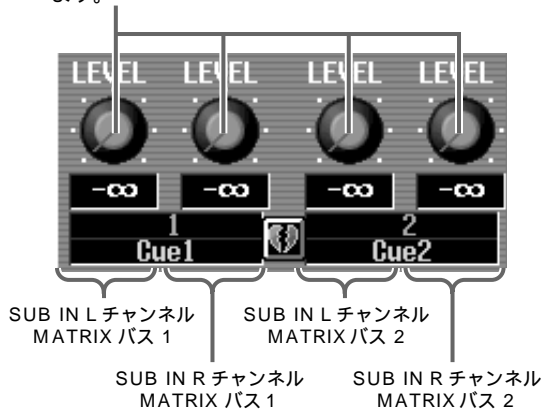
- ④ センドレベル
SUB IN から MATRIX バスへと送られる信号のセンドレベルを設定します。

この部分に表示されるノブは、送り先となる MATRIX バス同士のペアの設定状況に応じて変化します。

- ⑤ ペア設定 / 送り先チャンネル
送り先となる MATRIX バスの番号とショートネーム、ペアの設定状態を表示します。ハ - トマ - クをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。

MATRIX バスを独立した状態で使用する場合

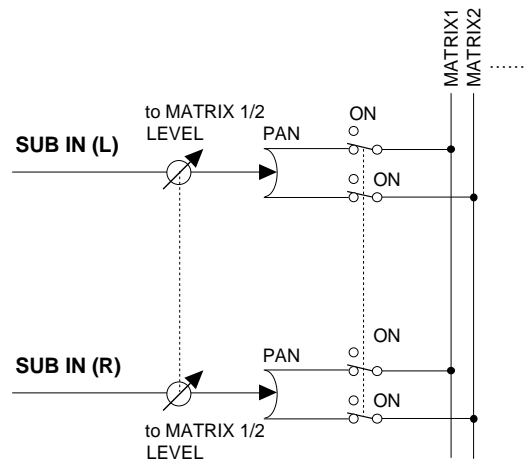
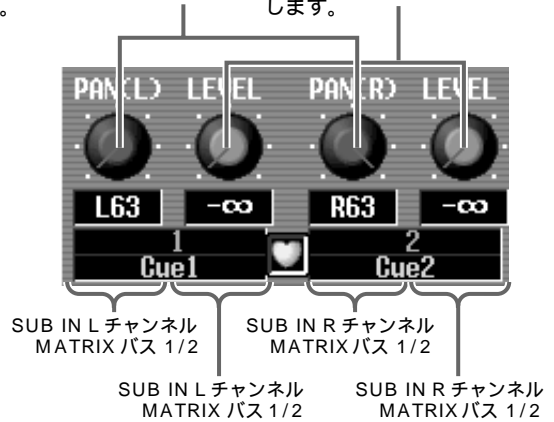
LEVEL ノブ
SUB IN のL/Rチャンネルから
個々の MATRIX バスに送られ
る信号のセンドレベルを調節し
ます。



MATRIX バスをペアで使用する場合

PAN ノブ
SUB IN から奇数番号の
MATRIXバスと偶数番号
のMATRIXバスに送られ
る信号の定位を設定しま
す。

LEVEL ノブ
SUB INのL/Rチャンネルから、
奇数番号 偶数番号の順に並ん
だ2系統のMATRIXバスに送ら
れる信号のセンドレベルを調節
します。



LCR

【機能】

STEREO バスの L/R チャンネルに CENTER チャンネルを加え、3 チャンネル再生を行う LCR モードを設定します。この機能は MIX チャンネルのみ使用できます。



コンソール

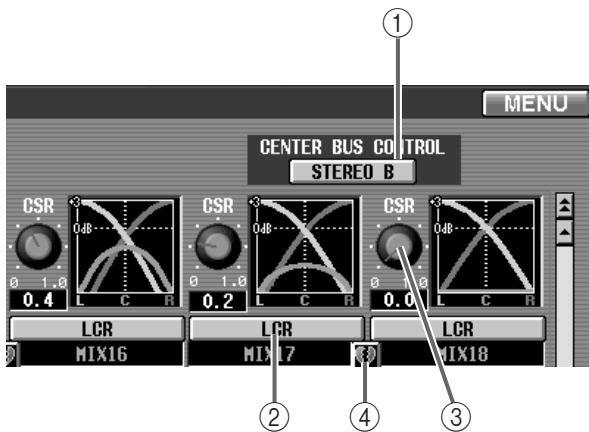
LCD FUNCTION ACCESS ブロック内、OUTPUT [MATRIX/ST] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン OUTPUT MATRIX/ST ボタン LCR タブ



【画面各部の機能】



- ① CENTER BUS CONTROL (センターバスコントロール)
このボタンがオンのときには、STEREO B チャンネルが CENTER チャンネルとして機能します。
STEREO A バスの L/R チャンネルに CENTER チャンネルを加えることで、3 チャンネル再生が可能となります。
- ⚠ このボタンがオフのときは、CENTER チャンネルの信号が STEREO B に送られなくなり、結果として外部には出力されません (STEREO B には、STEREO A と同じ LR 信号が送られます)。ただし、CENTER BUS CONTROL ボタンがオフの状態でも、LCR モードがオンに設定されたチャンネルでは LCR パンを操作できます (ボタンをオンにすれば即座に LCR パンの設定が有効となります)。

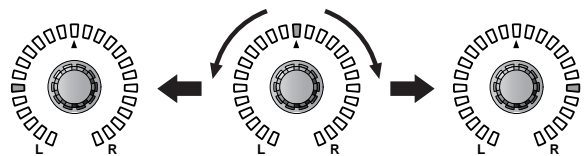
- ② LCR (LCR モードのオン / オフ)
MIX チャンネルごとに、LCR モードのオン / オフを設定します。
LCR モードをオンに設定したチャンネルでは、CS1D トップパネル上の SELECTED OUTPUT CHANNEL アウトプットブロックにある [TO ST PAN] スイッチがオンしていないとき [PAN/BAL] エンコーダーを使って、L/R チャンネルと CENTER チャンネルのレベルを同時にコントロールできます。



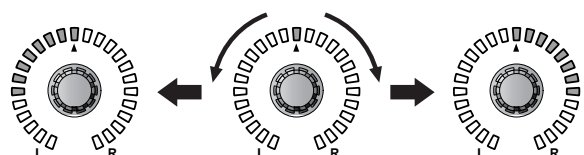
LCR をオンに設定したチャンネルでは、[PAN/BAL] エンコーダーを操作したときに、周囲の LED の点灯が次のように変化します。

LED の点灯

- LCR = オフの場合



- LCR = オンの場合



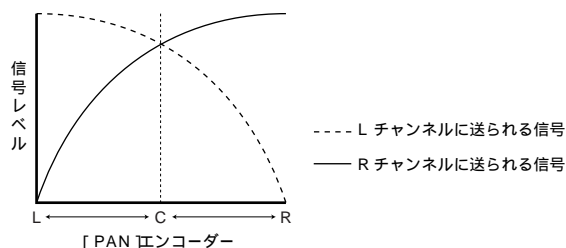
③ CSR(センターサイドレシオ)

L/Rチャンネルに対するCENTERチャンネルのレベル比を調節します。設定範囲は0.0 ~ 1.0です。

CSRが0.0に設定されている場合、MATRIX/ST ROUTING画面内MIX TO STEREOのPANノブを回すのに従って、L/Rチャンネルの信号レベルが下記のLCR特性図1のように変化します。

この場合はMIX TO STEREO PANが通常のPANコントロールとして働き、CENTERチャンネルには信号が送られません。

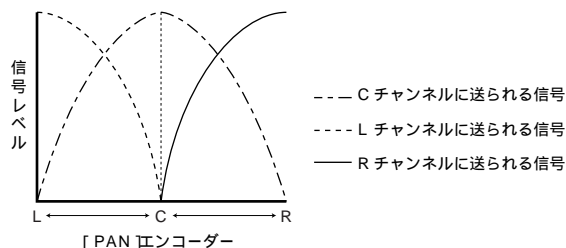
LCR 特性図 1



CSRが1.0に設定されている場合、MATRIX/ST ROUTING画面内MIX TO STEREOのPANノブを回すのに従ってL/Rチャンネル、およびCENTERチャンネルに送られる信号のレベルが下記のLCR特性図2のように変化します。

MIX TO STEREOのPANノブが中央の位置にあるときにCENTERチャンネルの信号レベルが最大となり、L/Rチャンネルには一切信号が送られなくなります。

LCR 特性図 2



④ ペア設定

MIXチャンネルの番号とペアの設定状態を表示します。

ハートマークをクリックしてペアの設定/解除を行うことも可能です。ペアに設定したチャンネルでは、
~ のパラメーターの設定値が連動します。



CENTERチャンネルのマスターレベルは、CS1DのSTEREO Bブロックのフェーダーでコントロールします。必要ならば、STEREO Bチャンネルの内蔵EQやコンプレッサーを使って信号を加工することも可能です。

CENTERチャンネルの出力端子は、STEREO Bチャンネルにパッチされた出力端子の一方を利用します(CENTER BUS CONTROL ボタンがオンのとき、STEREO BのL/Rチャンネルには同じ信号が出力されます)。

OUT CH VIEW(アウトプットチャンネルビュー)ファンクション

アウトプットチャンネルの設定内容を一覧する

CH VIEW(チャンネルビュー)

【機能】

現在選ばれている MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネルの設定内容を一覧表示します。この画面でパラメーターの設定を変更したり、個別の画面を呼び出すことも可能です。

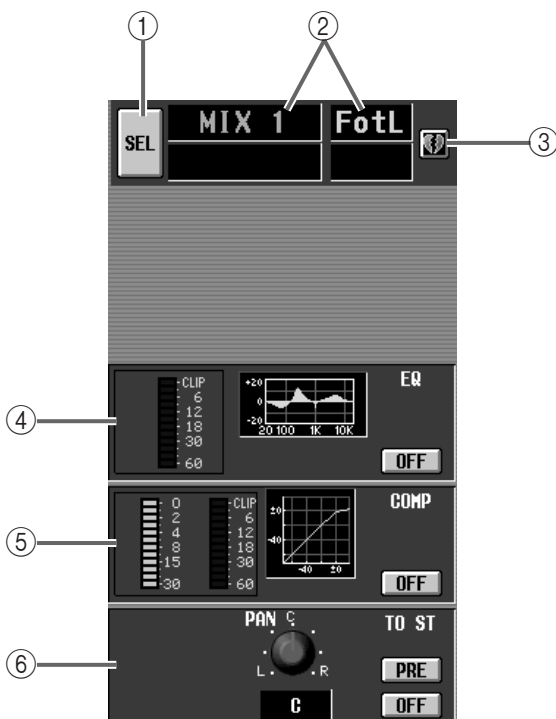


コンソール
LCD FUNCTION ACCESS ブロック
OUTPUT [CH VIEW] スイッチ

ディスプレイ
MENU ボタン OUTPUT CH VIEW
ボタン



【画面各部の機能】



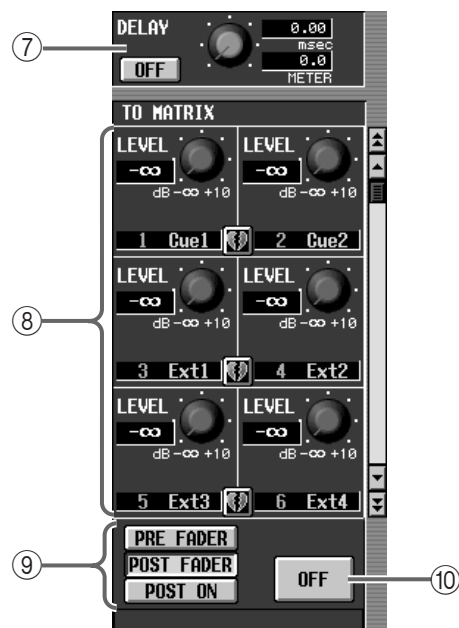
- ① SEL(チャンネル選択)
操作の対象となるチャンネルを選択するボタンです。
このボタンをクリックすると、CH SELECT ポップアップウィンドウが表示されます。
- ② チャンネル番号/ネーム
現在選ばれているチャンネルの番号とショートネームを表示します。
- ③ ペア設定
現在選ばれているチャンネルのペアの設定状態を表示します。
ハートマークをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。



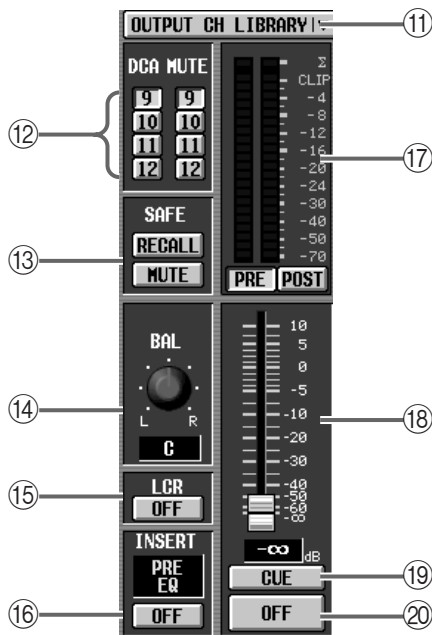
ペアに設定された MIX/MATRIX チャンネル、および STEREO A/B チャンネルが選ばれているときは、次の図のように 1 画面に 2 チャンネル分のパラメーターが表示されます。



- ④ EQ(イコライザー)
内蔵EQのオン/オフ状態、大まかな特性図、EQ通過後のピークレベルを表示します。
ON/OFF ボタンをクリックしてオン/オフを切り替えたり、ミニグラフをクリックして EQ PARAMETER ポップアップウィンドウを呼び出すことも可能です。
- ⑤ COMP(コンプレッサー)
内蔵コンプレッサーのオン/オフ状態、大まかな特性図、ゲインリダクション量やコンプレッサー通過後のピークレベルを表示します。
ON/OFF ボタンをクリックしてオン/オフを切り替えたり、ミニグラフをクリックしてCOMP PARAMETERポップアップウィンドウを呼び出すことも可能です。
- ⑥ TO ST(ステレオ)
MATRIX / ST ROUTING 画面(MATRIX/ST ファンクション)の MIX TO STEREO セクションに表示される ON/OFF ボタン、PRE/POST ボタン、PAN ノブの設定状態を表示します。
ボタンやノブを使って設定を変更することも可能です。



- ⑦ DELAY(ディレイ)
ディレイ機能のオン/オフやディレイタイムの設定状態を表示します。
ボタンやノブを使って設定を変更することも可能です。上の数値ボックスには、常に msec 単位のディレイタイムが表示されます。また、下の数値ボックスには、現在 IN DELAY ファンクションで選ばれている単位のディレイタイムが表示されます。
- ⑧ TO MATRIX(トゥマトリクス)
現在選ばれているチャンネルからそれぞれの MATRIX バスに送られる信号のセンドレベル、および送り先となる MATRIX バスのペアの設定状態を表示します。
ボタンやノブを使って設定を変更することも可能です。なお、画面に表示されていない MATRIX バスを表示させるには、右側のスクロールバーを使用します。
- ⑨ PRE FADER/POST FADER/POST ON
(プリフェーダー/ポストフェーダー/ポストオン)
現在選ばれているチャンネルから、それぞれの MATRIX バスへと送られる信号のセンドポイントを選択するボタンです。
- ⑩ ON/OFF(オン/オフ)
現在選ばれているチャンネルから、それぞれの MATRIX バスへと送られる信号のオン/オフを切り替えるボタンです。



- ⑪ CH LIBRARY(チャンネルライブラリー)
チャンネル単位のミックスパラメーターをストア/リコールする OUTPUT CH LIBRARY ポップアップウィンドウを呼び出すボタンです。
- ⑫ DCA グループ / MUTE グループ
そのチャンネルが所属する DCA グループ / MUTE グループを表示します。
設定を変更することも可能です。
- ⑬ RECALL SAFE/MUTE SAFE
それぞれリコールセーブ(シーンのリコール操作から切り離された状態)またはミュートセーブ(ミュートグループの操作から切り離された状態)のオン/オフ状態を表示します。
設定を変更することも可能です。
- ⑭ BAL(バランス)
STEREO A/B チャンネル、もしくはペア化された MIXチャンネル/MATRIXチャンネルで、フェーダー通過後の左右のバランスをコントロールするノブです。
- ⑮ MONO(ステレオ B モノラルオン/オフ)
STEREO B チャンネルが選択されている場合のみ、表示されるボタンです。このボタンをオンに設定すると、STEREO Bチャンネルがモノラルとなります。CS1D の [MONO] スイッチと連動しています。
LCR(LCR オン/オフ)
このパラメーターは、MIXチャンネルが選択されている場合のみ、表示されるボタンです。このボタンをオンに設定すると、MIX チャンネルから STEREO バスに信号を送るときに、PAN パラメーターを LCR パンとして使用できます。
- ⑯ INSERT(インサート)
そのチャンネルで現在選択されているインサート I/Oポイント(外部機器がインサートされる信号経路上の位置)を表示します。
また、ON/OFF ボタンを使ってインサートのオン/オフを切り替えることも可能です。

- ⑰ レベルメーター
そのチャンネルの出力レベルを表示するピークレベルメーターです。
レベルを検出する位置は、METER ファンクションで設定します。
現在選ばれているチャンネルのメーターポイント、PRE EQ、POST EQ、POST COMP、INSERT INのうち一箇所でもクリップしたときにこのメーターが点灯します。
- ⑱ フェーダー
そのチャンネルの出力レベルを調節するフェーダーです。CS1D トップパネルの [LEVEL] エンコーダーや STEREO A/B フェーダーと連動しています。
- ⑲ CUE(キュー)
アウトプットチャンネルをモニターするためのボタンです。CS1D トップパネルの MIX [CUE] スイッチ、MATRIX [CUE] スイッチ、STEREO [CUE] スイッチと連動しています。
- ⑳ ON/OFF(オン/オフ)
アウトプットチャンネルのオン/オフを切り替えるボタンです。CS1D トップパネルの MIX [ON] スイッチ、MATRIX [ON] スイッチ、STEREO [ON] スイッチと連動しています。

【操作手順】

アウトプットチャンネルのペアを設定する

1. OUT EQ、OUT COMP、OUT DELAY、MATRIX/ST、OUT CH VIEW、METER の各ファンクションのうちいずれか1つを選び、ペアを設定したいチャンネルの画面を呼び出してください。
2. ペアを設定したいチャンネルの、2つに分かれたハートマークをクリックしてください。
MIX PAIRING ポップアップウィンドウが表示されます。



このウィンドウでは、ペア化したときにパラメーター設定をどのように処理するかを次の中から選択します。

- MIX A to B(A と B にはチャンネル番号が入ります)
MIX チャンネル A のパラメーターを MIX チャンネル B にコピーします。
- MIX B to A(A と B にはチャンネル番号が入ります)
MIX チャンネル B のパラメーターを MIX チャンネル A にコピーします。
- RESET BOTH
両方のチャンネルのパラメーターを初期設定値にリセットします。

- ⚠ 上記のボタンをクリックしたときにコピー/リセットされるチャンネルパラメーターは、ペア化したときに連動するパラメーターに限ります。なお、チャンネルパラメーター以外に、以下の設定も同様にコピー/リセットされます。

ソロ/キューのオン/オフ状態
 ソロセーフのオン/オフ状態
 リコールセーフのオン/オフ状態
 ミュートセーフのオン/オフ状態

3. ペアを設定するには、MIX A to B ボタン、MIX B to A ボタン(A と B にはチャンネル番号が入ります) RESET BOTH ボタンのうちいずれか 1 つをクリックしてください。また、ペアの設定を中止するには CANCEL ボタンをクリックしてください。



コンソール上で、隣り合ったアウトブットチャンネル同士の [SEL] キーを 2 つ押しすることで、ペアの設定/解除を行うことも可能です。

ペアを解除する

1. OUT EQ、OUT COMP、OUT DELAY、MATRIX/ST、OUT CH VIEW、METER の各ファンクションのうちいずれか 1 つを選び、ペアを解除したいチャンネルの画面を呼び出してください。
2. ペアを解除したいチャンネルのハート型マークをクリックしてください。
 ペアの解除を確認する RELEASE MIX/MTRX PAIR ポップアップウィンドウが表示されます。



3. ペアを解除するには OK ボタン、ペアの解除を中止するには CANCEL ボタンをクリックしてください。



コンソール上で、隣り合ったアウトブットチャンネル同士の [SEL] スイッチを 2 つ押しすることで、ペアの設定/解除を行うことも可能です。

インプット系ファンクション

IN PATCH(インプットパッチ)ファンクション

インプットチャンネル/インサートI/O /ダイレクトアウトに入出力用ユニットを割り当てる

INPUT PATCH(インプットパッチ)

【機能】

入力用ユニットの入力端子、2TR IN 端子、エフェクトリターン、トークバックを、任意のインプットチャンネル(モノラル/ステレオ)にパッチします。

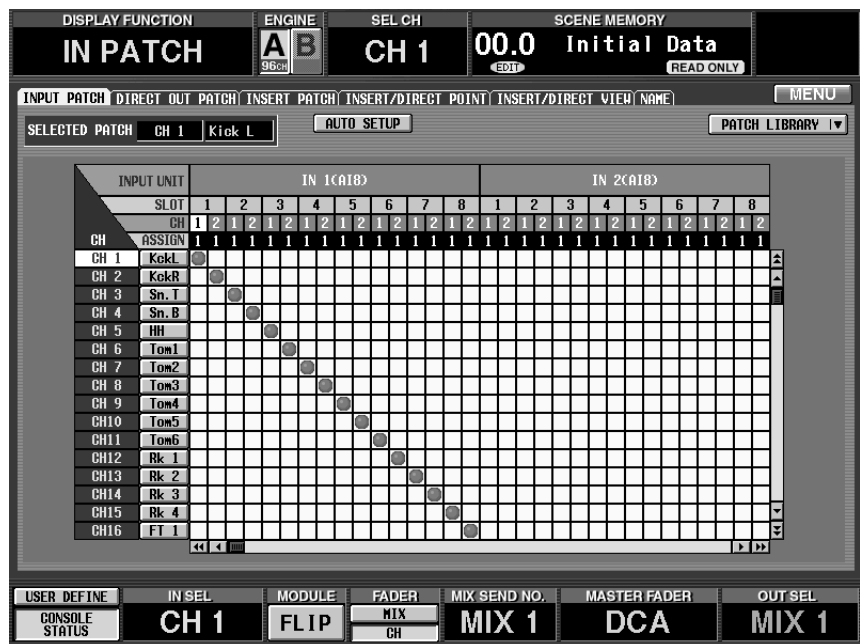


コンソール

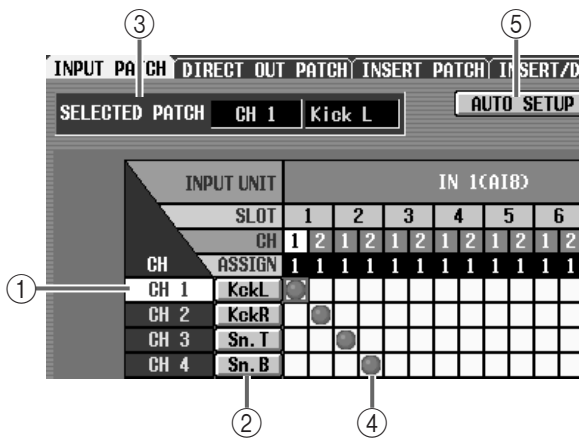
LCD FUNCTION ACCESS ブロック INPUT [PATCH] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ


MENU ボタン INPUT PATCH ボタン INPUT PATCH タブ



【画面各部の機能】



- ① CH(インプットチャンネル)
パッチ先となるインプットチャンネルの番号です。
現在カーソルのあるグリッドに相当するチャンネル番号がハイライト表示されます。

- ② ショートネーム
各インプットチャンネルに付けられたショートネームを表示します。この部分をクリックして、ショートネーム/ロングネームを付けることも可能です。
- ③ SELECTED PATCH(選択中のパッチ)
現在カーソルがあるグリッドのインプットチャンネル番号/ロングネームを表示します。
- ④ グリッド
入力端子(横列)をインプットチャンネル(縦列)にパッチするグリッドです。現在パッチされているグリッドには  の印が表示されます。任意のグリッドにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押すまたはクリックすることで、パッチの設定/解除が切り替わります。



UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で PATCH CONFIRMATION をオンに設定すると、パッチの設定を変更しようとするたびに、操作を確認するポップアップウィンドウが現れます。



⚠ 単一の入力端子を複数のインプットチャンネルにパッチすることは可能ですが、複数の入力端子を単一のインプットチャンネルにパッチすることはできません。

- ⑤ AUTO SETUP ボタン
現在接続されているユニットに対してインプットチャンネルを CH1 から順にパッチします。このときエフェクトリターンは、ST IN にアサインされます。
AUTO SETUP ボタンを押すとポップアップウィンドウが表示されます。



ここで OK を選択すると、AUTO SETUP が実行され、自動的にパッチされます。

INPUT UNIT	IN 1(A18)															
SLOT	1	2	3	4	5	6	7									
CH	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2		
CH	ASSIGN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	

- ⑥ INPUT UNIT/SLOT/CH(入力用ユニット/スロット/チャンネル)
上から順に、入力用ユニットの種類と ID 番号、スロットの番号、入力端子のチャンネル番号を示します。
入力用ユニットの列に表示される略号の意味は、次の通りです。
 - INx(DIO8).....デジタル入出力ユニット DI08 (x はユニット ID 番号)
 - INx(A18).....アナログ入力ユニット AI8 (x はユニット ID 番号)
 - 2TR IN.....コンソール CS1D のリアパネルにある 2 TR IN 端子 1 ~ 6 からの入力信号
 - TBトークバック信号
 - EFF RTN内蔵エフェクト1 ~ 8へのリターン信号

入力用ユニット/スロットの列の両端にある ◀ ▶ ボタンをクリックすればユニット単位、◀ ▶ ボタンをクリックすればスロット単位で表示を切り替えることができます。

- ⑦ ASSIGN(アサイン)
各入力端子にパッチされているチャンネルの合計が表示されます。
- ⚠ この画面内でパッチされていない場合でも、他の画面で入力端子がパッチされていればカウントされます。ただし、キーイン信号としてパッチされている場合は、カウントされません。



- ⑧ PATCH LIBRARY ボタン
パッチの状態をライブラリーとしてセーブ/ロードする PATCH LIBRARY ウィンドウを呼び出すためのボタンです(P172)。

DIRECT OUT PATCH(ダイレクトアウトパッチ)

【機能】

インプットチャンネルに入力された信号を、出力用ユニット(AO8、DIO8)に装着されたカードの出力端子にパッチし、ダイレクト出力します。

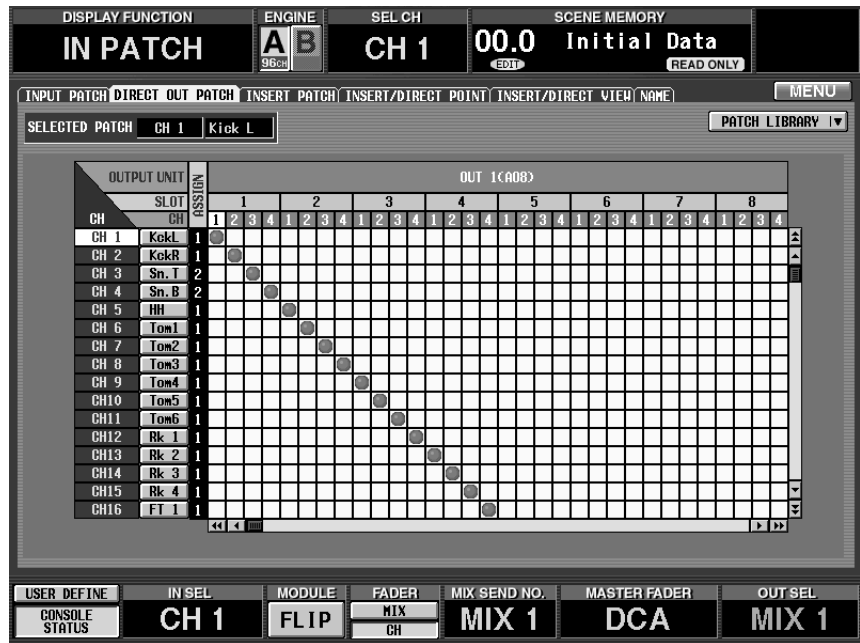


コンソール

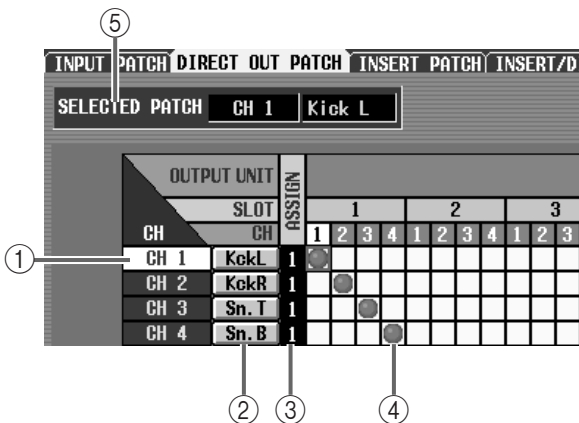
LCD FUNCTION ACCESS ブロック INPUT [PATCH] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン INPUT PATCH ボタン DIRECT OUT PATCH タブ



【画面各部の機能】



- ① CH(インプットチャンネル)
パッチ元となるインプットチャンネルの番号です。
- ② ショートネーム
各インプットチャンネルに付けられたショートネームを表示します。この部分をクリックして、ショートネーム/ロングネームを付けることも可能です(P128)
- ③ ASSIGN(アサイン)
各インプットチャンネルに割り当てられたダイレクト出力の数を表示します。

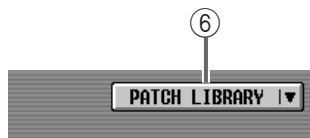
- ④ グリッド
出力端子(横列)にインプットチャンネル(縦列)をパッチするグリッドです。現在パッチされているグリッドには ● の印が表示されます。任意のグリッドにカーソルを合わせ、[ENTER]スイッチを押す(またはクリックすること)で、パッチの設定/解除が切り替わります。



UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で PATCH CONFIRMATION をオンに設定すると、パッチの設定を変更しようとするたびに、操作を確認するポップアップウィンドウが現れます。



- ⚠ 単一のインプットチャンネルを複数の出力端子にパッチすることは可能ですが、複数のインプットチャンネルを単一の出力端子にパッチすることはできません。
- ⑤ SELECTED PATCH(選択中のパッチ)
現在カーソルがあるグリッドに相当するインプットチャンネルの番号/ロングネームを表示します。



- ⑥ PATCH LIBRARY ボタン
パッチの状態をライブラリーとしてセーブ/ロードする PATCH LIBRARY ウィンドウを呼び出すためのボタンです(P172)。

OUTPUT UNIT		ASSIGN	OUT 1(A08)																			
SLOT	CH		1				2				3				4				5			
CH	CH	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
CH 1	KekL	1	●																			
CH 2	KekR	1		●																		

- ⑦ OUTPUT UNIT/SLOT/CH(出力用ユニット/スロット/チャンネル)

上から順に、出力用ユニットの種類とID番号、スロットの番号、出力端子のチャンネル番号を示します。出力用ユニットの列に表示される略号の意味は、次の通りです。

- OUTx(DIO8)....デジタル入出力ユニット DIO8
(xはユニットID番号)
- OUTx(AO8)....アナログ出力ユニット AO8
(xはユニットID番号)

出力用ユニット/スロットの列の両端にある
 ボタンをクリックすればユニット単位、
 ボタンをクリックすればスロット単位で表示を切り替えることができます。

INSERT PATCH(インサートパッチ)

【機能】

インプットチャンネルごとに、エフェクトプロセッサなどの外部機器をインサートする入出力端子をパッチします。

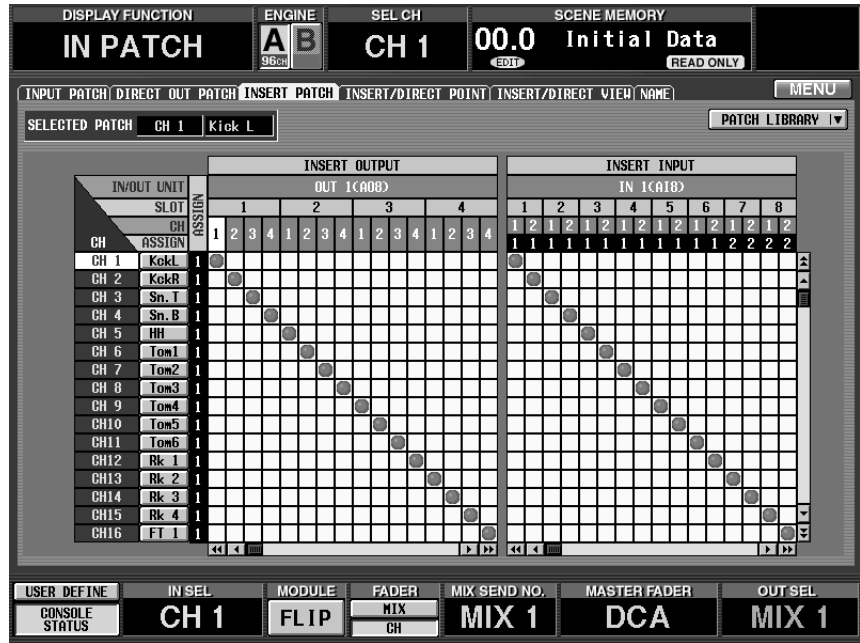


コンソール

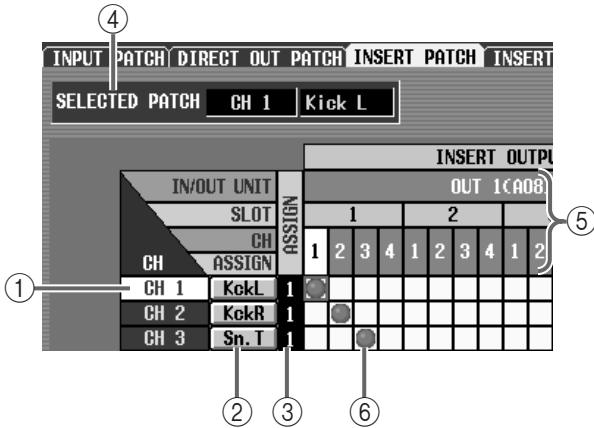
LCD FUNCTION ACCESS ブロック INPUT [PATCH] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン INPUT PATCH ボタン INSERT PATCH タブ



【画面各部の機能】

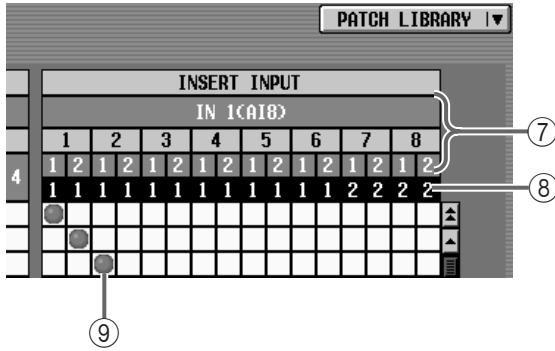


- ① CH(インプットチャンネル)
インサート用の入出力端子をパッチするインプットチャンネルの番号です。現在カーソルのあるグリッドに相当するチャンネル番号がハイライト表示されます。
- ② ショートネーム
各インプットチャンネルに付けられたショートネームを表示します。この部分をクリックして、ショートネーム/ロングネームを付けることも可能です(P128)
- ③ ASSIGN(アサイン)
それぞれのインプットチャンネルに、インサートアウト用として割り当てられた出力端子の数を表示します。

- ④ SELECTED PATCH(選択中のパッチ)
現在カーソルがあるグリッドに相当するインプットチャンネルの番号/ロングネームを表示します。
- ⑤ OUT UNIT/SLOT/CH 出力用ユニット/スロット/チャンネル)
上から順に、出力用ユニットの種類とID番号、スロットの番号、出力端子のチャンネル番号を示します(出力用ユニットの列に表示される略号の意味は P121) 出力用ユニット/スロットの列の両端にある ◀ ▶ ボタンをクリックすればユニット単位、 ◀ ▶ ボタンをクリックすればスロット単位で表示を切り替えることができます。
- ⑥ グリッド
出力端子(横列)をインプットチャンネル(縦列)にパッチするグリッドです。現在パッチされているグリッドには ● の印が表示されます。任意のグリッドにカーソルを合わせ、[ENTER]スイッチを押す(またはクリックすること)で、パッチの設定/解除が切り替わります。



UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で PATCH CONFIRMATION をオンに設定すると、パッチの設定を変更しようとするたびに、操作を確認するポップアップウィンドウが現れます。



- ⑦ IN UNIT/SLOT/CH(入力用ユニット/スロット/チャンネル)
上から順に、入力用ユニットの種類とID番号、スロットの番号、入力端子のチャンネル番号を示します(入力用ユニットの列に表示される略号の意味はP119)。入力用ユニット/スロットの列の両端にある ボタンをクリックすればユニット単位、 ボタンをクリックすればスロット単位で表示を切り替えることができます。

- ⑧ ASSIGN(アサイン)
各入力端子にパッチされているチャンネルの合計が表示されます。

- この画面内でパッチされていない場合でも、他の画面で入力端子がパッチされていればカウントされます。ただし、キーイン信号としてパッチされている場合は、カウントされません。

- ⑨ グリッド
インサートイン用の入力端子(横列)をインプットチャンネル(縦列)にパッチするグリッドです。現在パッチされているグリッドには の印が表示されます。任意のグリッドにカーソルを合わせ、[ENTER]スイッチを押す(またはクリックする)ことで、パッチの設定/解除が切り替わります。

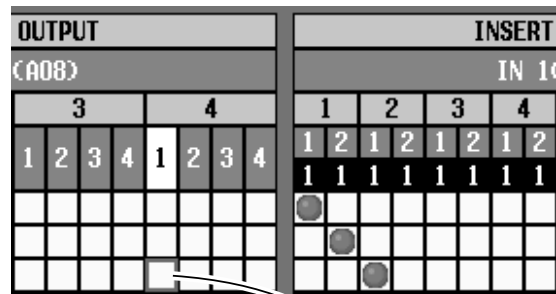


UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で PATCH CONFIRMATION をオンに設定すると、パッチの設定を変更しようとするたびに、操作を確認するポップアップウィンドウが現れます。

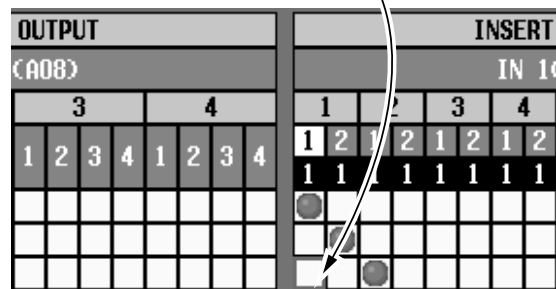


コンソール上のスイッチ操作で右側のグリッド(ININSERT OUT)から左側のグリッド(ININSERT IN)へ、またはその逆方向へとカーソルを移動させるには、[SHIFT/GRAB]スイッチを押しながら CURSOR []/] スwitchを押します。

[SHIFT/GRAB]スイッチとCURSOR []/]スイッチを使ったカーソル移動



[SHIFT/GRAB] スwitch
CURSOR [] スwitch



- この画面でインプットチャンネルに割り当てたインサート I/O ポイントを有効にするには、INSERT/DIRECT POINT 画面または INSERT/DIRECT VIEW 画面で、該当するインプットチャンネルの INS. ボタンをオンに設定する必要があります(P124、P126)。
- インサートアウト/インポイントのどちらか一方でも、端子がパッチされていない状態で INS. ボタンをオンにすると、そのインプットチャンネルには適切な信号が入力されなくなりますので、十分にご注意ください。

INSERT/DIRECT POINT(インサート/ダイレクトポイント)

【機能】

インプットチャンネルごとに、インサートのオン/オフ切り替え、およびインサートI/Oポイントやダイレクトアウトポイントの選択を行います。

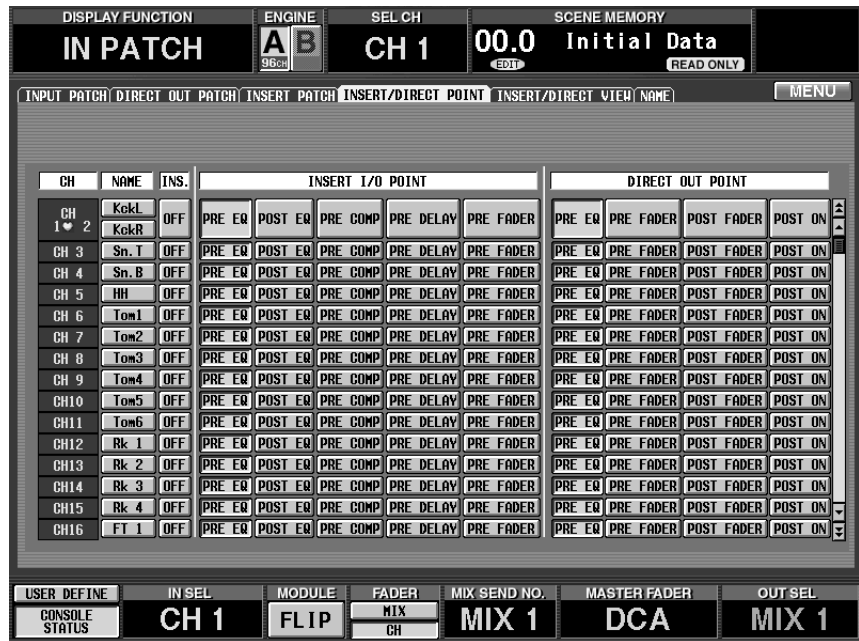


コンソール

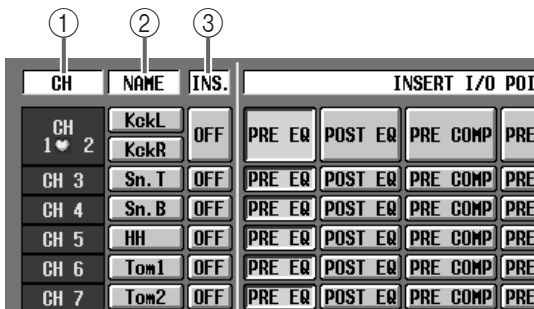
LCD FUNCTION ACCESSブロックINPUT [PATCH]スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENUボタン INPUT PATCHボタン INSERT/DIRECT POINTタブ

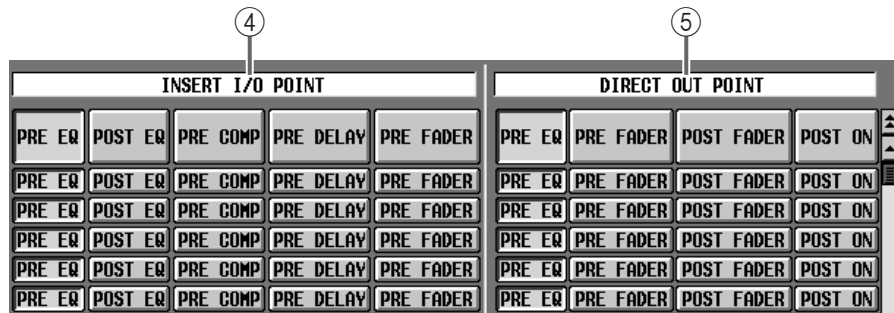


【画面各部の機能】



- ① CH(インプットチャンネル)
操作するインプットチャンネルの番号を表示します。ペア化されている2チャンネルはこの位置にハートマークが表示され、~ が共通となります。
- ② NAME(ネーム)
各インプットチャンネルに付けられたショートネームを表示します。この部分をクリックして、ショートネーム/ロングネームを付けることも可能です。
- ③ INS(インサートオン/オフ)
各チャンネルのインサートのオン/オフを切り替えるボタンです。

⚠ このボタンをオンに設定する前に、INSERT PATCH画面でインサートアウト/インポイントに入出力端子を割り当てておく必要があります。入出力端子のどちらか一方でもパッチされていない状態で、INS. ボタンをオンにすると、そのインプットチャンネルには適切な信号が入力されなくなりますので、十分にご注意ください。



- ④ INSERT I/O POINT(インサートI/Oポイント)
 インพุットチャンネルごとのインサートI/Oポイント(外部機器がインサートされる信号経路上の位置)を次の中から選択します。
- PRE EQEQ 直前の位置
 - POST EQEQ 直後の位置
 - PRE COMPコンプレッサー直前の位置
 - PRE DELAYディレイ直前の位置
 - PRE FADERフェーダー直前の位置
- ⑤ DIRECT OUT POINT(ダイレクトアウトポイント)
 インพุットチャンネルごとのダイレクトアウト(ダイレクト出力される信号経路上の位置)を次の中から選択します。
- PRE EQEQ 直前の位置
 - PRE FADERフェーダー直前の位置
 - POST FADER...フェーダー直後の位置
 - POST ON[ON] スイッチ直後の位置

INSERT/DIRECT VIEW(インサート/ダイレクトビュー)

【機能】

画面上のブロック図を見ながら、任意のインプットチャンネルのインサート I/O ポイントやダイレクトポイントを選択します。

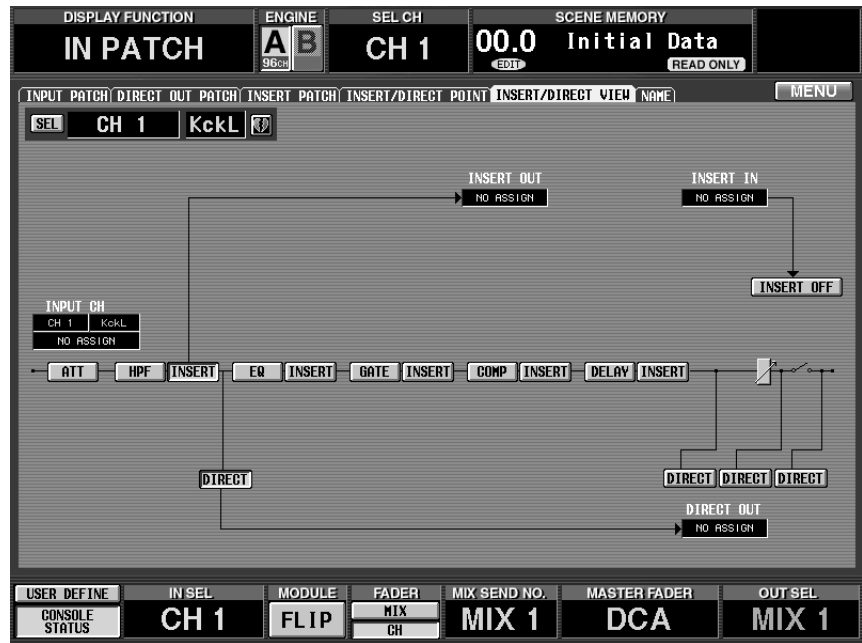


コンソール

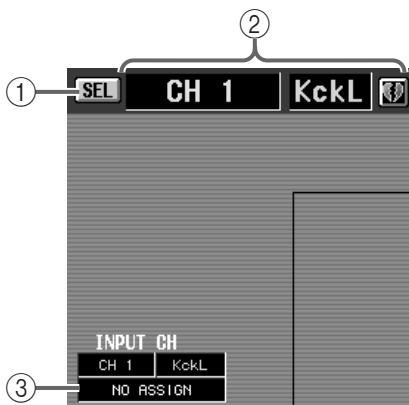
LCD FUNCTION ACCESS ブロック INPUT [PATCH] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン INPUT PATCH ボタン INSERT/DIRECT VIEW タブ



【画面各部の機能】



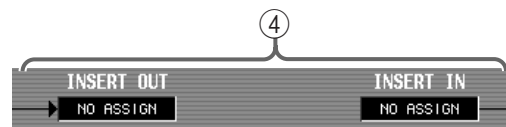
① SEL (チャンネル選択)

CH SELECT ポップアップウィンドウを呼び出し、操作の対象となるインプットチャンネルを選択するためのボタンです。

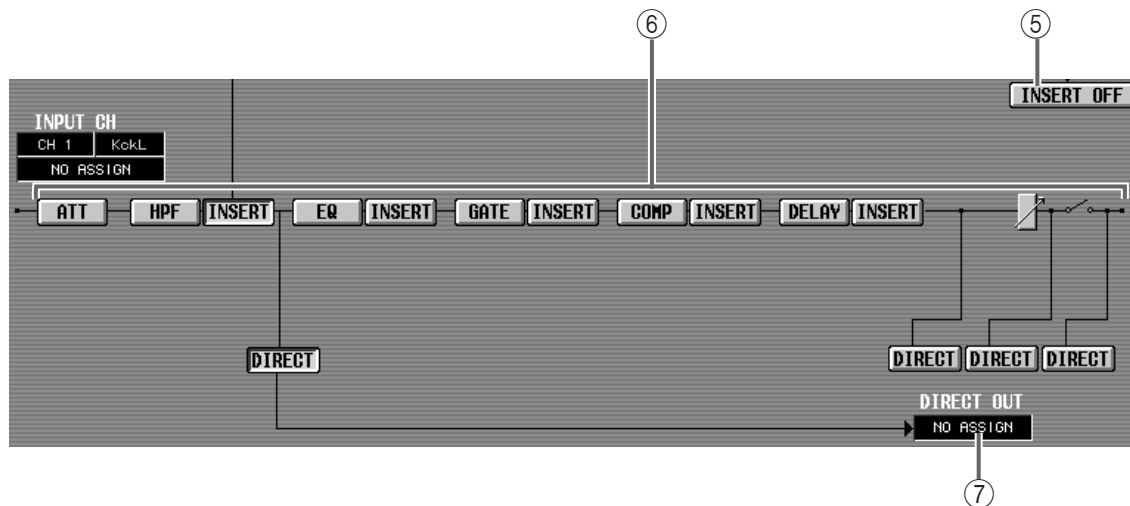


この画面を最初に呼び出したときには、コンソールの INPUT [SEL] スイッチで選ばれているインプットチャンネルが表示されます。また、この画面で対象となるインプットチャンネルを変更した場合、コンソール側にも影響します。

- ② インプットチャンネルの番号とショートネーム
現在選ばれているインプットチャンネルの番号とショートネーム、ペアの設定状態を表示します。ハートマークをクリックしてペアの設定/解除を行うことも可能です。
- ③ ユニット、カード、チャンネルの種類と番号
現在選ばれているインプットチャンネルに割り当てられた、ユニットの種類と ID 番号、カードの番号、入力端子のチャンネル番号が表示されます。



- ④ ユニット、カード、チャンネルの種類と番号
現在選ばれているインプットチャンネルのインサートアウト/インサートインに割り当てられた、ユニットの種類と ID 番号、カードの番号、入出力端子のチャンネル番号が表示されます。



- ⑤ INSERT ON/OFF(インサートオン/オフ)
インサートのオン/オフを切り替えるボタンです。INSERT/DIRECT POINT 画面(P124)の INS. ボタンと同じ機能です。
- ⑥ インputチャンネルのブロックダイアグラム
現在選ばれているインputチャンネルのブロックダイアグラムです。各ボタンの機能は、次の通りです。
- INSERT ボタン
インサートI/Oポイントを選択するボタンです。どの位置のINSERTボタンをオンに設定するかに応じて、ブロック図の配線が変化します。
 - DIRECT ボタン
ダイレクトアウトポイントを選択するボタンです。どの位置のDIRECTボタンをオンに設定するかに応じて、ブロック図の配線が変化します。
 - ATT、HPF、EQ、GATE、COMP、DELAY ボタン
それぞれ該当するパラメーターを操作するウィンドウを呼び出します。



ATT、HPF、EQ、GATE、COMP、DELAYボタンを使って該当するウィンドウを呼び出したときは、画面上のOKボタンをクリックすることで、INSERT/DIRECT VIEW 画面に戻ることができます。

上記の図はペア化されていないモノラルインputチャンネルの例です。ペア化された2チャンネル、またはステレオインputチャンネルの一方が選択されているときは、2チャンネル分のブロック図が表示されます。

- ⑦ DIRECT OUT(ダイレクトアウト)
現在選択されているインputチャンネルのダイレクトアウトに割り当てられた、ユニットの種類とID番号、カードの番号、出力端子のチャンネル番号が表示されます。

NAME(ネーム)

【機能】

インプットチャンネル、DCA にショートネーム / ロングネームを付けます。



コンソール

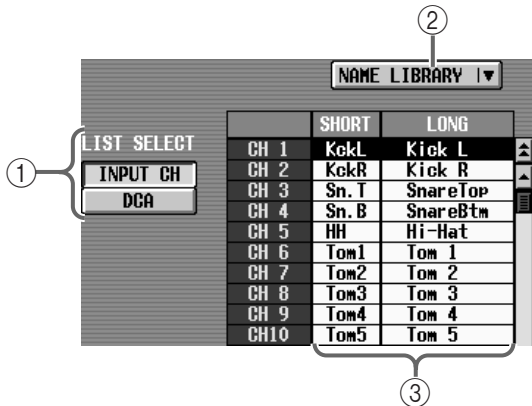
LCD FUNCTION ACCESS ブロック INPUT [PATCH] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

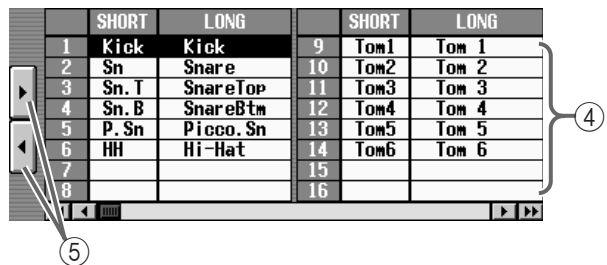
MENU ボタン INPUT PATCH ボタン NAME タブ



【画面各部の機能】



⚠ LIST SELECT()で DCA が選択されているときは、ロングネームのみが有効です。



- ① LIST SELECT(リスト選択)
ネームリスト()に表示させる項目を選択するボタンです。各ボタンが対応する項目は次の通りです。
 - INPUT CHインプットチャンネル 1 ~ 96、ST IN チャンネル 1 ~ 8
 - DCADCA グループ 1 ~ 12
- ② NAME LIBRARY(ネームライブラリー)
ネームリスト単位でストアやりコールを行う NAME LIBRARY ウィンドウを呼び出すボタンです(P174)
- ③ ネームリスト
で選択された項目のネームを一覧表示します。リスト内のショートネーム(4文字)/ロングネーム(8文字)の部分をクリックすると水色表示となり、文字ボックス()や文字パレット()を用いて編集可能な状態となります。

- ④ テンプレートネームリスト
“Kick” “SD” “Tom” “Chor” など、よく使われる名称や略号をテンプレートネームとして登録しておくリストです。
リスト内のショートネーム(4文字)/ロングネーム(8文字)の部分をクリックすると水色表示となり、文字ボックス()や文字パレット()を用いてテンプレート自体を編集可能な状態となります。
インプット、アウトプット共通で 256 個のネームを登録できます。



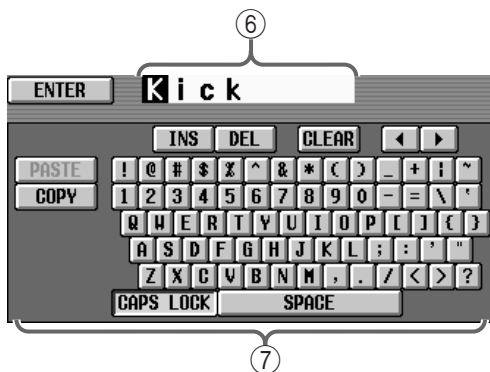
このテンプレートは、全てのメモリの初期化を行わない限り以前の状態を記憶します。工場出荷時の状態にするには、メモリ初期化時に「INITIALIZE ALL MEMORIES」を選択してください。メモリの初期化については、P194 をご参照ください。このテンプレートに登録した内容は、SETUP データとして、メモリーカードに保存することができます。詳しくは P40 をご参照ください。

⑤ テンプレートコピーボタン

このボタンをクリックすると選択されているネームリスト/テンプレートネームリストの黒色または水色表示されたフィールド間で互いにショートネーム/ロングネーム両方をコピーすることができます。

[▶] ネームリストからテンプレートネームリストにコピーする [◀] テンプレートネームリストからネームリストにコピーする

⚠ DCA グループとテンプレートネームリスト間のコピーでは、ロングネームのみコピーされます。



⑥ 文字ボックス

ネームリスト()またはテンプレートネームリスト()のネーム部分を編集可能な状態にすると、ここに編集対象のネームが表示されます。文字パレット()を使ってこのボックスに文字を入力し、左側の ENTER ボタンをクリックすれば、ネームリスト()またはテンプレートネームリスト()の編集可能なフィールド(水色表示の部分)にネームが入力されます。入力が完了すると、編集可能な状態は解除され、通常の状態を表す黒色表示に変わります。

⑦ 文字パレット

文字ボックスに文字や数字、記号を入力するためのパレットです(文字の入力方法、各種ボタンの使用方法は「CS1D操作マニュアル(基本操作編)」P20)



CS1D フロントパネルブロックにある KEYBOARD 端子に接続されたキーボードを使って、文字を入力することも可能です。

【操作手順】

インプットチャンネルやDCAにショートネーム/ロングネームを付ける

1. LIST SELECT()の2つのボタンを使って、ネームを変更したい要素を選択してください。
2. ネームリストの中から、ネームを変更したいチャンネルのショートネーム、またはロングネームのフィールドをクリックしてください(または、[CURSOR] スイッチを使ってフィールドにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押してください)。選択されたフィールドが編集可能な状態を表す水色表示となります。
3. 文字パレットまたは外部キー - ボ - ドを使って、文字ボックスに名前を入力してください(文字の入力方法は「CS1D操作マニュアル(基本操作編)」P20)。ネームリストでショートネームが選ばれているときは4文字、ロングネームが選ばれているときは8文字までの文字が入力できます。
4. 文字が入力できたら、画面上の ENTER ボタンをクリックしてください(または、[CURSOR] スイッチを使って画面上の ENTER ボタンにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押してください)。ネームリストに名前が登録されます。



編集可能な状態(水色表示)のフィールドの上にカーソルがある状態で [ENTER] スイッチを押すと、手順4. と同様の効果があります。

【操作手順】

テンプレートネームを登録する

1. テンプレートネームリストの中から、登録先のフィールドをクリックしてください(または、[CURSOR] スイッチを使ってフィールドにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押してください)。選択されたフィールドが水色表示となります。
2. 文字パレットまたは外部キー - ボ - ドを使って、文字ボックスに名前を入力してください(文字の入力方法は「CS1D操作マニュアル(基本操作編)」P20)。ネームリストでショートネームが選ばれているときは4文字、ロングネームが選ばれているときは8文字までの文字が入力できます。
3. 文字が入力できたら、画面上の ENTER ボタンをクリックしてください(または、[CURSOR] スイッチを使って画面上の ENTER ボタンにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押してください)。ネームリストに名前が登録されます。



編集可能な状態(水色表示)のフィールドの上にカーソルがある状態で [ENTER] スイッチを押すと、手順3. と同様の効果があります。

【操作手順】

テンプレートネームリストを使ってチャンネル / DCA にネームを付ける

テンプレートネームリストに登録されたネームを、そのままネームリストに入力できます。素早くネームリストを作りたいときは、この方法が便利です。

1. LIST SELECT()の2つのボタンを使って、ネームを変更したい要素を選択してください。
2. ネームリストの中から、ネームを変更したいフィールドにカーソルを移動し、[ENTER] スイッチを押してください(または、[CURSOR] スイッチを使ってフィールドにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押してください)
選択された行が水色または黒色表示となります。
3. テンプレートネームリストの中から、使いたいネームをクリックしてください(または、[CURSOR] スイッチを使ってフィールドにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押してください)
選択された行が水色または黒色表示となります。
4. テンプレートコピーボタン()の[◀] ボタンをクリックしてください(または、[CURSOR] スイッチを使って画面上の [◀] ボタンにカーソルをあわせ、[ENTER] スイッチを押してください)すると、テンプレートネームリストからネームリストへ、ショートネーム / ロングネーム両方がコピーされます。



すでにチャンネル / DCA グループに付けられているネームをテンプレートネームリストにコピーすることもできます。この場合、手順 4. でテンプレートコピーボタンの[▶] ボタンをクリックしてください。

IN HA/INSERT(インプットヘッドアンプ/インサート)ファンクション

入力用ユニットのヘッドアンプ/フェイズ部を設定する

CH 1-24 ~ CH 73-96 / ST IN 1-8 / CH 1-24 INS ~ CH 73-96 INS / ST IN INS/UNIT LIB

【機能】

インプットチャンネル/インサートインポイントに割り当てられた、ヘッドアンプの各種設定を行います。

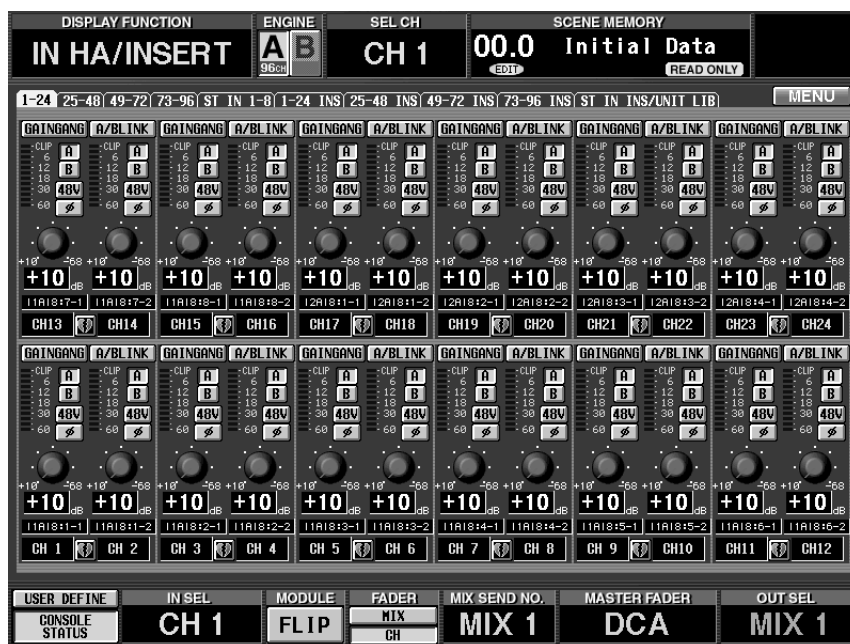


コンソール

LCD FUNCTION ACCESSブロック INPUT [HA/INSERT] スイッチ (目的のインプットチャンネル/インサートインポイントが表示されるまで、繰り返し押す)

ディスプレイ

MENUボタン INPUT HA/INSERT ボタン 目的のインプットチャンネル/インサートインポイントに応じたタブ



CH 1-24 タブを選択した場合

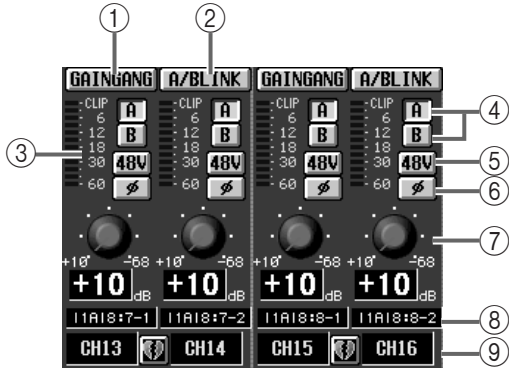


ST IN INS タブを選択した場合

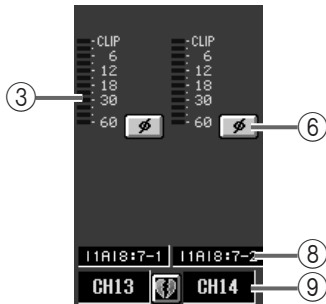
【画面各部の機能】

IN/INS 画面では、そのチャンネルに割り当てられたユニットやカードの種類に応じて、各種パラメーターの設定状態が表示されます。

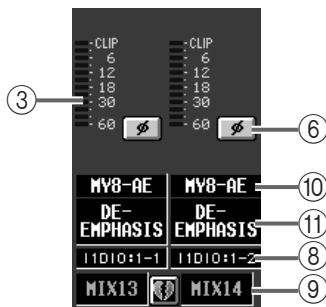
ヘッドアンプ付きの AD カード (LMY2-ML) の場合



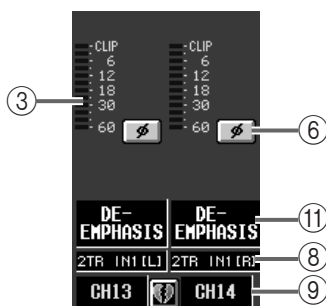
ヘッドアンプなしの AD カード (LMY4-AD) の場合



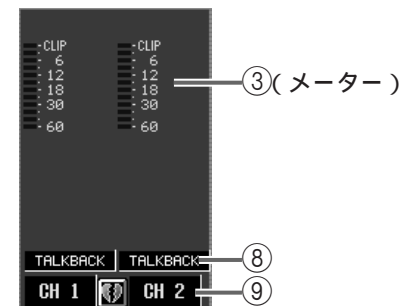
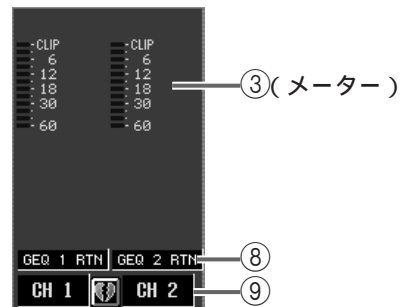
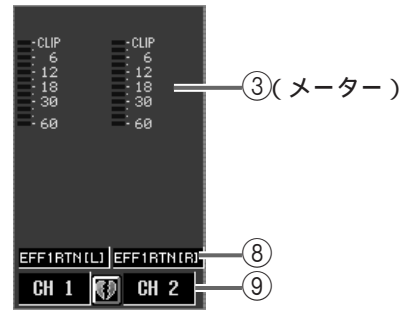
デジタル I/O カード (MY カード) の場合



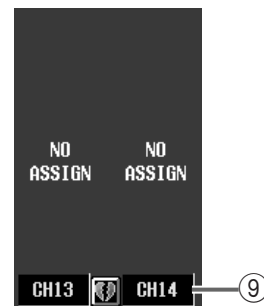
2TR IN が割り当てられている場合



エフェクトリターン、グラフィック EQ の出力、トークバック信号が割り当てられている場合



何も割り当てられていないチャンネルの場合



- ① GAIN GANG(ゲインギャング)
画面上の隣り合ったインプットチャンネル同士で、ヘッドアンプのゲイン設定を(オフセット値を保ったまま)連動させるボタンです。このボタンをオンにして片方のチャンネルのGAINノブ()を回すと、もう一方のチャンネルのノブも、現在のレベル差を保ったまま追従します。

- ② A/B LINK(A/Bリンク)
 画面上の隣り合ったインプットチャンネル同士で、ヘッドアンプ付き AD カードの入力端子 A/B の切り替えを連動させるボタンです。このボタンをオンにして片方のチャンネルの A/B ボタン()を切り替えると、もう一方のチャンネルでも強制的に同じボタンが有効になります。

なお、ヘッドアンプ付き AD カードが複数のチャンネルにパッチされている場合、A/B LINK がオンに設定されたチャンネルで A/B を切り替えると、パッチ先となるすべてのチャンネルで同様に A/B が切り替わります。

さらに、パッチ先となるチャンネルにリンクしているチャンネルがあれば、それも同様に切り替わります。

- ③ レベルメーター
 入力レベルを表示するピークレベルメーターです。
- ④ A/B
 ヘッドアンプ付き AD カードの入力端子 A/B を切り替えるボタンです。
- ⑤ +48V
 ヘッドアンプ付き AD カードのファンタム電源のオン/ オフを、チャンネルごとに切り替えるボタンです。
- ⚠ 入力用ユニット AI8 のフロントパネルに搭載された +48V スイッチは、ユニット全体のマスターファンタムスイッチとして働きます。このスイッチがオフのとき、そのユニットでは(ディスプレイ上の +48V ボタンの設定とは無関係に) ファンタム電源は利用できませんので、ご注意ください。
- ⑥ (フェイズ)
 入力信号の正相/ 逆相を切り替えるボタンです。
- ⑦ GAIN(ゲイン)
 ヘッドアンプの入力感度を調節するノブです。対応レベルは +10dB ~ - 68dB で、すぐ下の数値ボックスに現在の値が表示されます。
- ⚠ LMY4-MLF カード(AI8-ML8F ユニットも含む)内蔵ヘッドアンプのゲインを - 8dB と - 7dB の間で変化させると、内部的に PAD のオン/ オフが切り替わります。ファンタム電源を使用中で、カードに接続されている機器の Hot と Cold 間の出力インピーダンスに差がある場合にはノイズが発生することがあります。
- ⑧ ユニットの種類/ ID 番号/ チャンネル番号
 入力用ユニットの種類と ID 番号、スロットの番号、入力端子のチャンネル番号を表示します。
- ⑨ ペア設定
 インプットチャンネルの番号とペアの設定状態を表示します。ハートマークをクリックしてペアの設定/ 解除を行うことも可能です。
- ⑩ デジタル I/O カード
 デジタル入出力ユニットにデジタル I/O カードが装着されているとき、この位置にデジタル I/O カードの種類が表示されます。
- ⑪ DE-EMPHASIS(ディエンファシス)
 デジタル入出力ユニットの該当するポートに、エンファシス処理された信号(エンファシス=オンの信号)が入力されている間、この位置に“DE-EMPHASIS”と表示されます。



- ⑫ UNIT LIBRARY(ユニットライブラリー)
 全ユニットのプリアンプ設定情報をストア/リコールする UNIT LIBRARY ウィンドウを呼び出すためのボタンです(P170)。このボタンは、ST IN INS タブが選ばれている場合のみ表示されます。

IN EQ(インプットイコライザー)ファンクション

インプットチャンネルのEQを設定する

EQ PARAMETER(EQパラメーター)

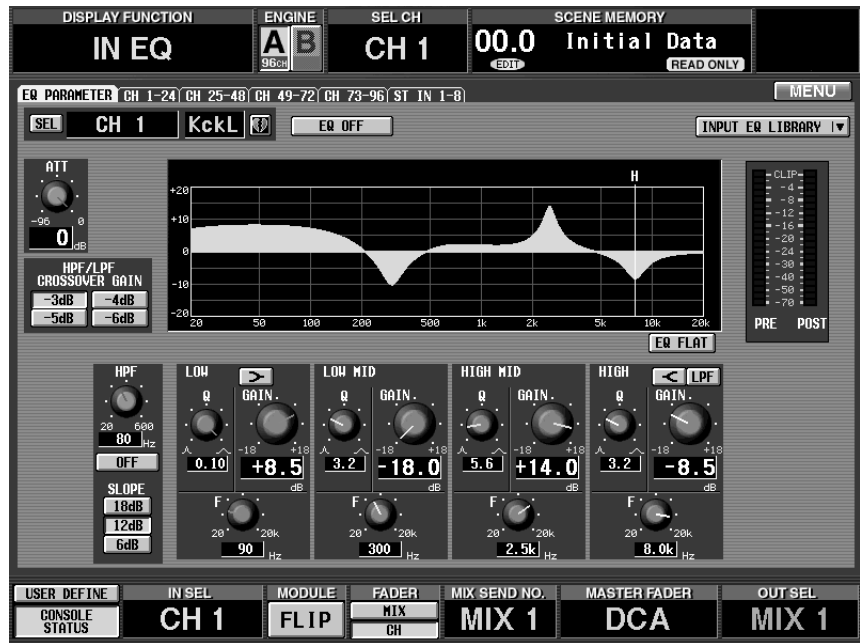
【機能】

選択されたインプットチャンネルのアッテネーター、HPF、4バンドEQを設定します。

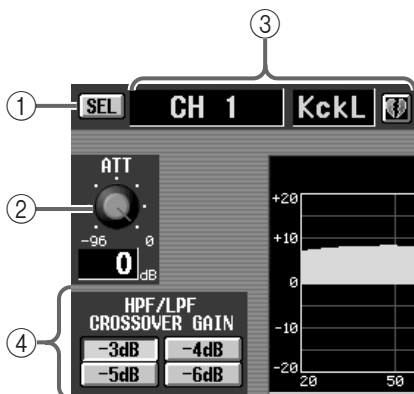


コンソール
LCD FUNCTION ACCESS ブロック INPUT [EQ] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ
MENU ボタン INPUT EQ ボタン
EQ PARAMETER タブ



【画面各部の機能】



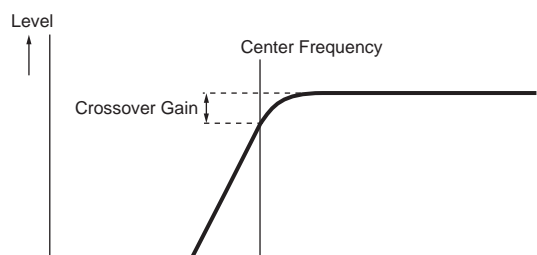
- ① SEL(チャンネル選択)
CH SELECT ポップアップウィンドウを呼び出し、操作の対象となるインプットチャンネルを選択するためのボタンです。
- ② ATT(アッテネーター)
AD 変換後のアッテネーション量を設定するノブです。設定範囲は0dB ~ -96dBで、すぐ下の数値ボックスに現在の値が表示されます。

- ③ インプットチャンネルの番号とショートネーム
現在選ばれているインプットチャンネルの番号とショートネーム、ペアの設定状態を表示します。ハートマークをクリックしてペアの設定/解除を行うことも可能です。

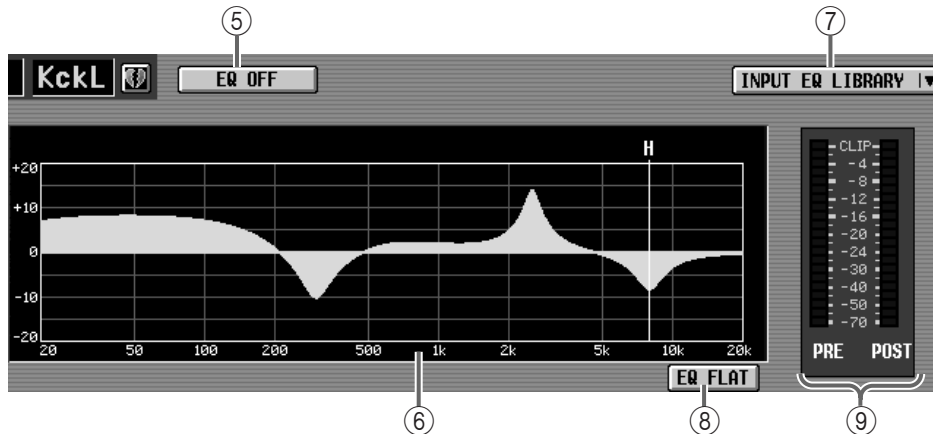
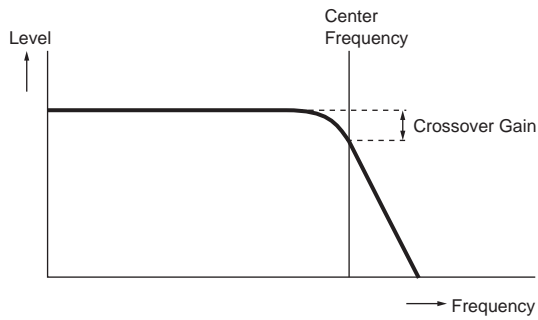
- ④ HPF/LPF CROSSOVER GAIN(HPF/LPFクロスオーバーゲイン)
HPFを使用するとき、もしくはHIGHバンドをLPFとして使用するとき、中心周波数の位置でレベルをどれだけ減衰させるかを設定します。

ただし、このパラメーターはHPF/LPFのSLOPEが12dBまたは18dBのときのみ有効です。SLOPEが6dBの場合、CROSSOVER GAINは-3dB固定となります。

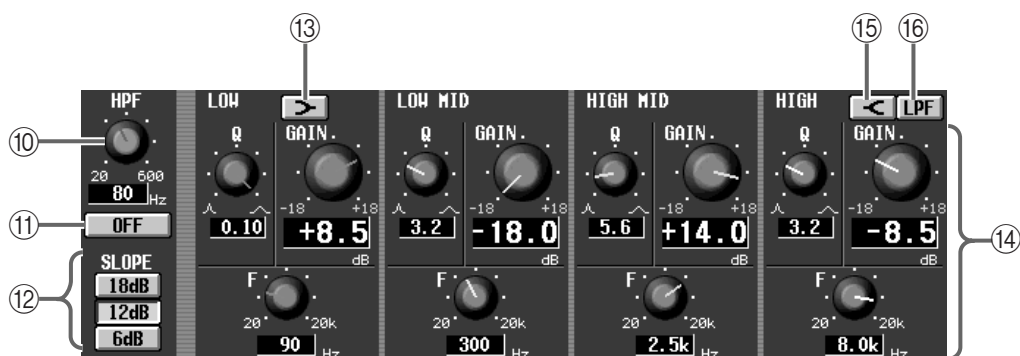
• HPF





• HIGH バンド



- ⑤ EQ ON/OFF(EQ オン / オフ)
4 バンド EQ のオン / オフを切り替えるボタンです。
- ⑥ EQ グラフ
EQ の各パラメーターの設定値を表示するグラフです。色の付いた縦線は、各バンドの Freq(中心周波数)を表しています(それぞれの線は、対応するバンドのノブの目盛りと同じ色になっています)。また、各バンドの Q(キュー)や Gain(ゲイン)を変更するに従って、特性カーブが変化します。
- ⑦ INPUT EQ LIBRARY(インプット EQ ライブラリー)
EQ の設定をストア / リコールする EQ LIBRARY ウィンドウを呼び出すボタンです(P176)。
- ⑧ EQ FLAT(EQ フラット)
4 バンド EQ の各パラメーターを初期設定値(± 0.0 dB)にリセットするボタンです。
- ⑨ レベルメーター
EQ 前段、および EQ 後段のピークレベルを表示するメーターです。EQ の前後で信号がクリップしたときは、該当する CLIP セグメントが点灯します。



- ⑩ HPR(ハイパスフィルター)
ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定するノブです。
設定範囲は 20Hz ~ 600Hz です。
- ⑪ HPF ON/OFF(ハイパスフィルターオン / オフ)
ハイパスフィルターのオン / オフを切り替えるボタンです。

- ⑫ SLOPE(スロープ)
ハイパスフィルターのスロープを 6dB、12dB、18dB の中から選択するボタンです。
- ⑬  (LOW シェルピング)
このボタンがオンのときには、LOW EQ がシェルピングタイプとなります。Q ノブはなくなります。
- ⑭ ノブ
バンドごとにQ(キュー)、F(中心周波数)、GAIN(ブースト/カット量)を調節するボタンです。
- ⑮  (HIGH シェルピング)
このボタンがオンのときには、HIGH EQ がシェルピングタイプとなります。Q ノブはなくなります。
- ⑯ LPF
このボタンがオンのときは、HIGH EQ がローパスフィルターとして動作します。GAIN ノブはなくなり、Q は SLOPE になります。

CH 1-24 ~ CH 73-96 / ST IN 1-8

【機能】

インプットチャンネルごとのEQ設定を一覧表示します。また、インプットチャンネル間でEQ設定をコピーします。

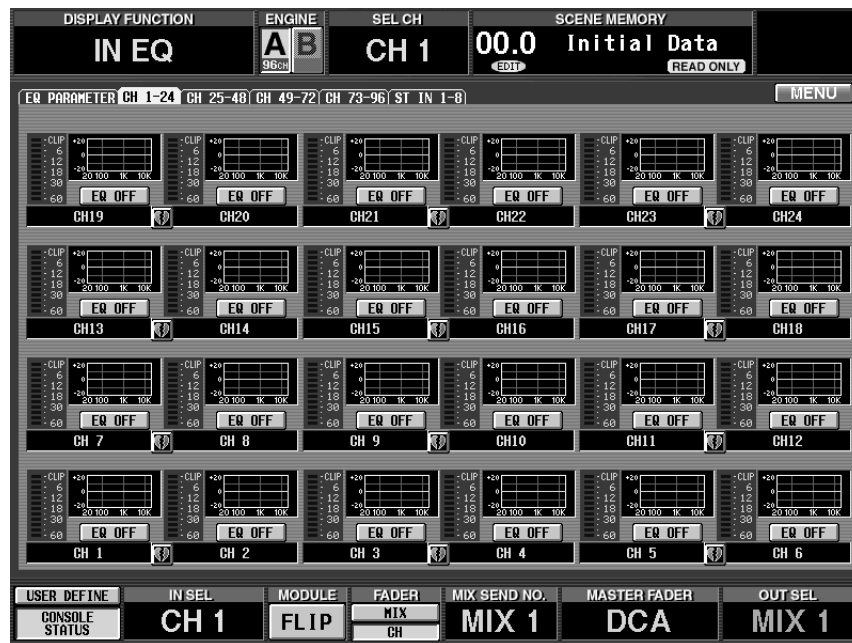


コンソール

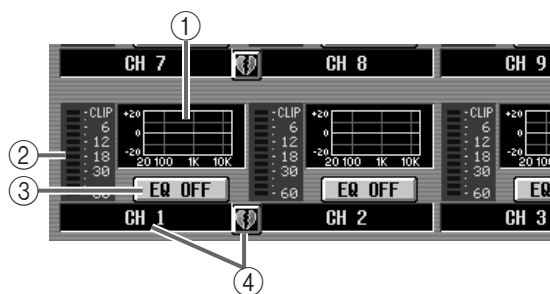
LCD FUNCTION ACCESSブロック INPUT [EQ] スイッチ(目的のインプットチャンネルが表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENUボタン INPUT EQボタン
目的のインプットチャンネル/インサートインポイントに応じたタブ



【画面各部の機能】



① EQ グラフ

各インプットチャンネルのEQ設定を表示するミニグラフです。現在カーソルのあるグラフをクリックすると、該当するチャンネルのEQ PARAMETER画面が呼び出されます。また、グラフ部分を他のインプットチャンネルにドラッグすることで、EQの設定をコピーできます。



ペア化されている2チャンネル、およびステレオインプットチャンネルでは、グラフが共通となり、2チャンネル分のレベルメーターが表示されます。

② メーター

EQ後段のピークレベルを表示するメーターです。EQ後段の信号がクリップしたときは該当するCLIPセグメントが点灯します。

③ EQ ON/OFF (EQ オン / オフ)

EQのオン / オフを切り替えるボタンです。EQ PARAMETER画面のEQ ON/OFFボタンと連動しています。

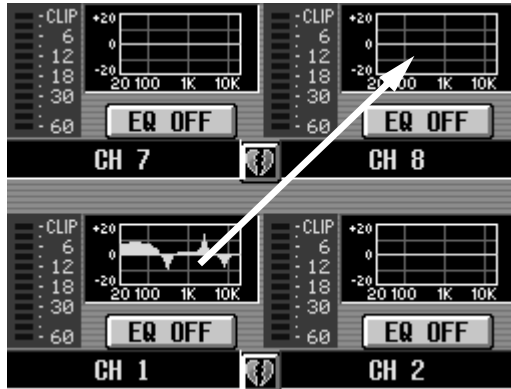
④ ペア設定

インプットチャンネルの番号とペアの設定状態を表示します。ハートマークをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。

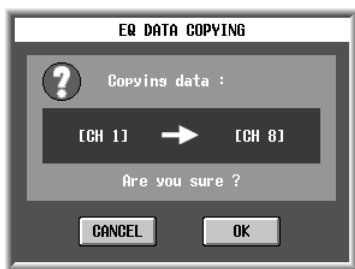
【操作手順】

同じタブに含まれるインプットチャンネルにEQの設定をコピーする(CH1 から CH8 へのコピー例)

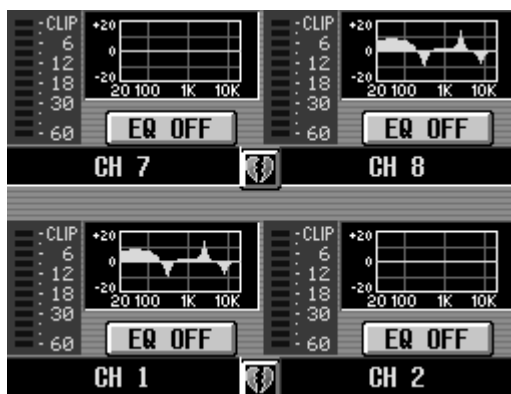
1. コピー元となるインプットチャンネルのミニグラフをドラッグし、そのままコピー - 先となるインプットチャンネルにドロップしてください。



コピーを確認するウィンドウが表示されます。コピーを実行する場合は OK ボタン、中止する場合は CANCEL ボタンをクリックしてください。



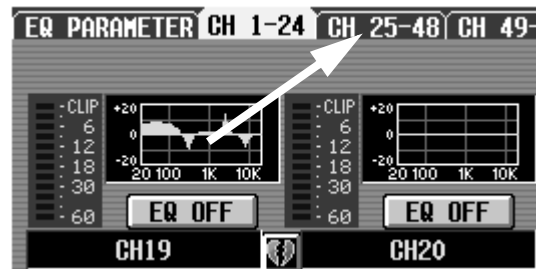
2. OK ボタンをクリックするとコピーされます。



別のタブに含まれるインプットチャンネルにEQの設定をコピーする(CH19からCH44へのコピー例)

1. コピー元となるインプットチャンネルのミニグラフをドラッグし、そのままコピー先となるタブの位置に重ねてください。

⚠ CS1D コンソールの LCD FUNCTION ACCESS ブロック INPUT [EQ] スイッチを押して表示される CH1-24、CH 25-48、CH 49-72、CH 73-96、ST IN 1-8 以外の画面でドロップしてもコピーできません。



2. コピー先となるタブの画面が呼び出されます。



3. コピー先となるインプットチャンネルに、ミニグラフをドラッグ&ドロップしてください。コピーを確認するウィンドウが表示されます。コピーを実行する場合は OK ボタン、中止する場合は CANCEL ボタンをクリックしてください。



4. OK ボタンをクリックするとコピーされます。



IN GATE/COMP(インプットゲート/コンプレッサー)ファンクション

インプットチャンネルのゲート/コンプレッサーを設定する

GATE PRM(ゲートパラメーター)

【機能】

選択されたインプットチャンネルのゲートに関する設定を行います。

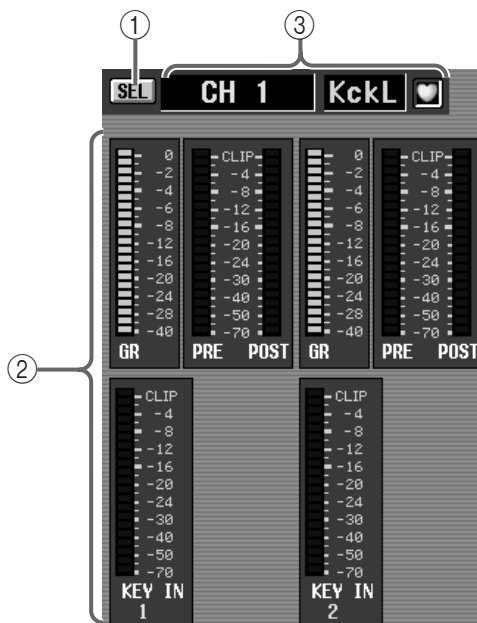


コンソール

LCD FUNCTION ACCESSブロック INPUT [GATE/COMP] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押し)

ディスプレイ
MENU ボタン INPUT GATE/
COMP ボタン GATE PRM タブ

【画面各部の機能】



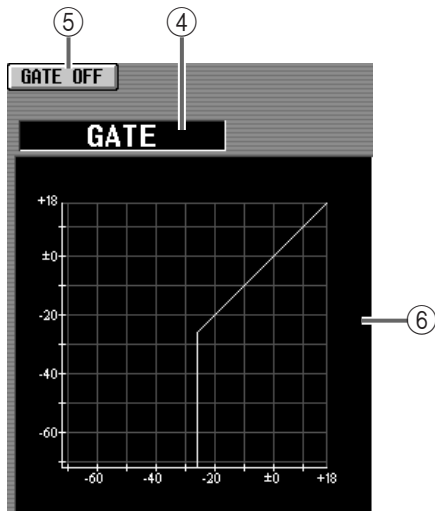
- ① SEL(チャンネル選択)
CH SELECT ポップアップウィンドウを呼び出し、操作の対象となるチャンネルを選択するためのボタンです。
- ② レベルメーター
ゲインリダクション量、ゲート前段/後段のピークレベル、およびキーイン信号(ゲートを動作させる基準信号)のピークレベルを表示するメーターです。
信号がクリップしたときは該当するCLIPセグメントが点灯します。



ペア化されている2チャンネル、およびステレオインプットチャンネルのどちらか一方を選んだ場合は、2チャンネル分のレベルメーターが表示されます。

UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で、ノイズゲートのオン/オフに、GR メーター表示をリンクさせるかどうかを設定できます。リンクをオンにすると、ノイズゲートがオンの場合のみ GR メーターが表示され、ノイズゲートがオフのときはメーターが非表示となります。リンクをオフにすると、常時 GR メーターが表示されます。

- ③ インプットチャンネルの番号とショートネーム
現在選ばれているインプットチャンネルの番号とショートネーム、ペアの設定状態を表示します。ハートマ - クをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。

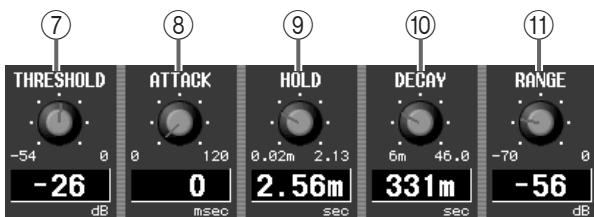


- ④ タイプ
現在選ばれているゲートのタイプを表示します。



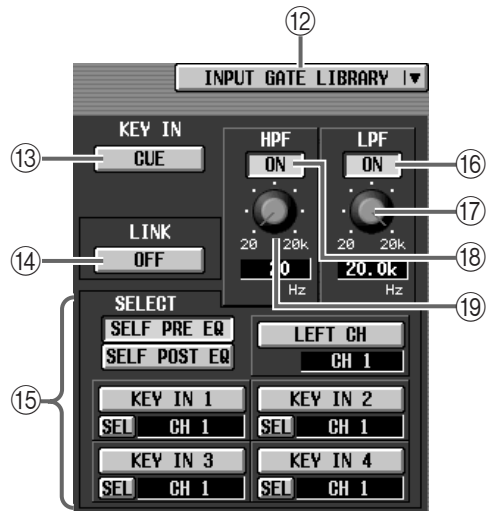
通常ゲートのタイプを切り替えるには、GATE LIBRARY ウィンドウでタイプの異なるゲートをリコールします。この画面でタイプを変更することはできません。

- ⑤ GATE ON/OFF(ゲートオン / オフ)
ゲートのオン / オフを切り替えるボタンです。
- ⑥ グラフ
ゲートの各パラメーターの設定値を表示するグラフです。



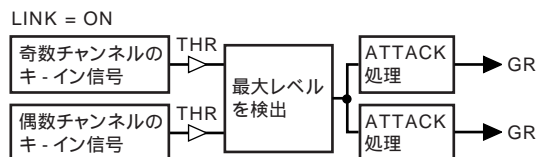
- ⑦ THRESHOLD(スレッシュヨルドレベル)
ゲートが開閉する基準となるレベルを設定します。キーイン信号がこのレベルを越えたときにゲートが開き、このレベルより下がったときにゲートが閉じます。
- ⑧ ATTACK(アタックタイム)
キーイン信号がスレッシュヨルドを越えてから、ゲートが開くまでの時間を設定します。
- ⑨ HOLD(ホールドタイム)
キーイン信号がスレッシュヨルドを下回った後で、ゲートが開いている時間を設定します。

- ⑩ DECAY(ディケイタイム)
ホールドタイムで設定された時間を経過した後で、ゲートが閉じるまでの時間を設定します。
- ⑪ RANGE(レンジ)
ゲートが閉じている間の減衰量を設定します。

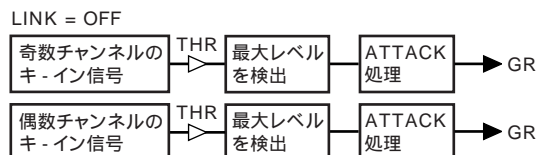


- ⑫ INPUT GATE LIBRARY(ゲートライブラリー)
ゲートの設定をストア / リコールする GATE LIBRARY ウィンドウを呼び出すボタンです(P180)。
- ⑬ KEY IN CUE(キーインキュー)
選択されているインプットチャンネルのキーイン信号をモニターするボタンです。
- ⑭ LINK ON/OFF(キーインリンク)
奇数 偶数の順に並んだインプットチャンネル同士で、キーイン信号によるコンプレッサーの起動を連結させるか(リンク = オン)、それぞれ独立したキーイン信号で動作させるか(リンク = オフ)を設定します。


• リンク = オンのときのキーイン信号の流れ



• リンク = オフのときのキーイン信号の流れ




- ⑮ SELECT(キーインセレクト)
キーイン信号の種類を次の中から選択します。
- SELF PRE EQ
現在選ばれているインプットチャンネルの EQ 直前の信号
 - SELF POST EQ
現在選ばれているインプットチャンネルのゲート直前の信号
 - LEFT CH
番号が1つ手前のインプットチャンネルの信号(1つ手前のチャンネルの SELF POST EQ と同じ信号)
 - KEY IN1 ~ KEY IN4
それぞれのCH SELECT メニューで選択されたインプットチャンネルの信号

 インプットチャンネル 1、または ST IN チャンネルの L チャンネルが選ばれている場合、LEFT CH ボタンは表示されません。

- ⑯ LPF ON/OFF(ローパスフィルターオン/オフ)
キーイン信号用のローパスフィルターのオン/オフを切り替えるボタンです。

- ⑰ ノブ
ローパスフィルターのカットオフ周波数を設定するノブです。下の数値ボックスに現在の値が表示されます。

 インプットチャンネル 1、または ST IN チャンネルの L チャンネルが選ばれている場合、LEFT CH ボタンは表示されません。

- ⑱ HPF ON/OFF(ハイパスフィルターオン/オフ)
キーイン信号用のハイパスフィルターのオン/オフを切り替えるボタンです。

- ⑲ ノブ
ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定するノブです。下の数値ボックスに現在の値が表示されます。



ローパスフィルター、ハイパスフィルターは、元のインプットチャンネルから各種のバスに送られる信号には影響しません。

COMP PRM(コンプレッサーパラメーター)

【機能】

選択されたインプットチャンネルのコンプレッサーに関する設定を行います。



コンソール

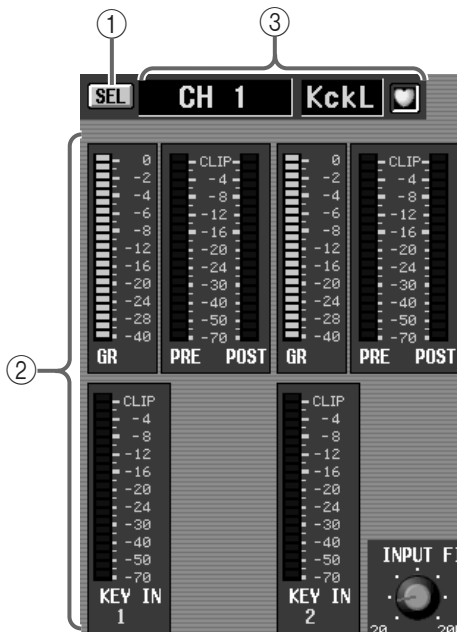
LCD FUNCTION ACCESS ブロック INPUT [GATE/COMP] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押し)

ディスプレイ

MENU ボタン INPUT GATE/
COMP ボタン COMP PRM タブ



【画面各部の機能】



- ① SEL (チャンネル選択)
CH SELECT ポップアップウィンドウを呼び出し、操作の対象となるチャンネルを選択するためのボタンです。

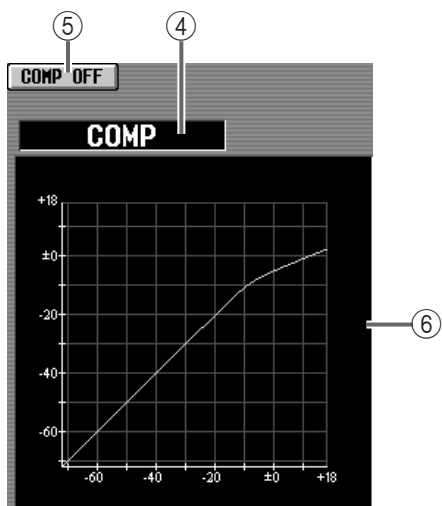
- ② レベルメーター
ゲインリダクション量、コンプレッサー前段 / 後段のピークレベル、キーイン信号(コンプレッサーを動作させる基準信号)のピークレベルを表示するメーターです。信号がクリップしたときは、該当するCLIPセグメントが点灯します。



ペア化されている2チャンネル、およびステレオインプットチャンネルのどちらか一方を選んだ場合は、2チャンネル分のレベルメーターが表示されます。

UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で、コンプレッサーのオン / オフに、GR メーター表示をリンクさせるかどうかを設定できます。リンクをオンにすると、コンプレッサーがオンの場合のみ GR メーターが表示され、コンプレッサーがオフのときはメーターが非表示となります。リンクをオフにすると、常時 GR メーターが表示されます。

- ③ インプットチャンネルの番号とショートネーム
現在選ばれているインプットチャンネルの番号とショートネーム、ペアの設定状態を表示します。ハートマークをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。

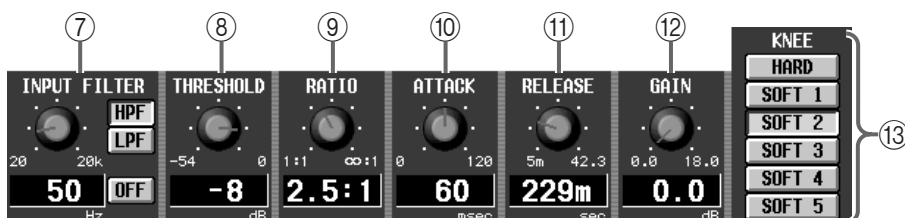


- ④ タイプ
現在選ばれているコンプレッサーのタイプを表示します。

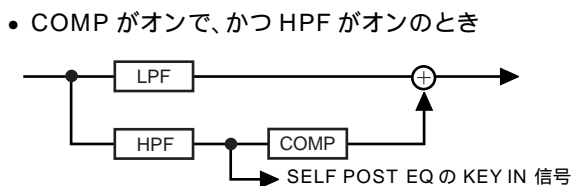
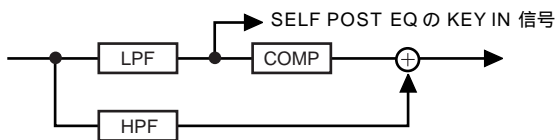


通常タイプを切り替えるには、INPUT COMP LIBRARY ウィンドウでタイプの異なるコンプレッサーをリコールします。この画面でタイプのみを変更することはできません。

- ⑤ COMP ON/OFF(コンプレッサーオン/オフ)
コンプレッサーのオン/オフを切り替えるボタンです。
- ⑥ グラフ
コンプレッサーの各パラメーターの設定値を表示するグラフです。



- ⑦ INPUT FILTER(インプットフィルター)
コンプレッサーで処理する信号をフィルターで加工します。右側のボタンでフィルターのタイプ(HPF/LPF)とオン/オフを切り替え、左のノブでカットオフ周波数 LPF/HPF 共通を設定します。
- LPF がオンの場合は、LPF 通過後の信号にコンプレッサーがかかり、HPF 通過後の信号とミックスされます。HPFがオンの場合は、HPF通過後の信号にコンプレッサーがかかり、LPF 通過後の信号とミックスされます。
- このとき LPF と HPF のカットオフ周波数は連動します。
- COMP がオンで、かつ LPF がオンのとき
- ⑧ THRESHOLD(スレッシュホールドレベル)
コンプレッサーが動作する基準レベルを設定します。キーイン信号がこのレベルを越えたときに入力信号の圧縮を開始し、このレベルより下がったときに圧縮を解除します。
- ⑨ RATIO(レシオ)
キーイン信号がスレッシュホールドレベルを越えたときに、入力信号を圧縮する比率を設定します。
- ⑩ ATTACK(アタックタイム)
キーイン信号がスレッシュホールドを越えてから、圧縮が始まるまでの時間を設定します。
- ⑪ RELEASE(リリースタイム)
キーイン信号がスレッシュホールドを下回ってから、圧縮が解除されるまでの時間を設定します。
- ⑫ GAIN(ゲイン)
出力レベルのゲインを設定します。
- ⑬ KNEE(ニー)
出力レベルが変化する角度のゆるやかさを設定します。HARD で最も角度が鋭くなり、SOFT5 で最もゆるやかになります。



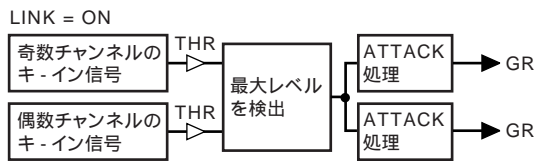
ディエッサーとして動作させる場合には、次ページの⑯のSELECT(キーインセレクト)でSELF POST EQを選択してください。



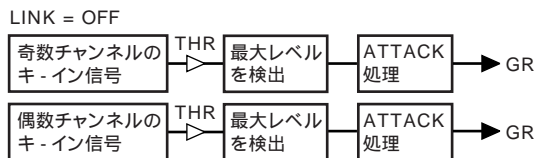
⑭ INPUT COMP LIBRARY(インプットコンプレッサーライブラリー)
コンプレッサー設定のストア/リコールを行うCOMP LIBRARYウィンドウを呼び出すボタンです(P182)

⑮ LINK ON/OFF(キーインリンク)
奇数 偶数の順に並んだインプットチャンネル同士で、キーイン信号によるコンプレッサーの起動を連結させるか(リンク=オン)それぞれ独立したキーイン信号で動作させるか(リンク=オフ)を設定します。

- リンク = オンのときのキーイン信号の流れ



- リンク = オフのときのキーイン信号の流れ



- “コンプレッサーのリンク”と“インプットチャンネルのステレオペア設定”を混同しないようにご注意ください。コンプレッサーのリンクをオンにしたときは、キーイン信号によるコンプレッサーの起動が連結するだけで、コンプレッサーのパラメーター自体はチャンネルごとに独立して設定できます。
- インプットチャンネル同士をステレオペアに設定したときには、自動的にコンプレッサーのリンクがオンになり、コンプレッサーの各パラメーターの値が連動します。ただし、その後リンクをオフに設定し直すことも可能です。

⑯ SELECT(キーインセレクト)
キーイン信号の種類を次の中から選択します。

- SELF PRE EQ
現在選ばれているインプットチャンネルの EQ 直前の信号
- SELF POST EQ
現在選ばれているインプットチャンネルのコンプレッサ - 直前の信号
- LEFT CH
番号が1つ手前のインプットチャンネルの信号(1つ手前のチャンネルの SELF POST EQ と同じ信号)

⚠ LEFT CH を選択した場合、1つ手前のチャンネルの INPUT FILTER 後の信号がキーイン信号となります。ただし、INPUT FILTER は COMP がオンされないとは動作しませんのでご注意ください。

- KEY IN1 ~ KEY IN4
それぞれの CH SELECT メニューで選択されたインプットチャンネルの信号

⚠ インプットチャンネル 1、または ST IN チャンネルの L チャンネルが選ばれている場合、LEFT CH ボタンは表示されません。また、ペアされているチャンネルも表示されません。

CH 1-12 ~ CH 85-96 / ST IN 1-4 ~ ST IN 5-8

【機能】

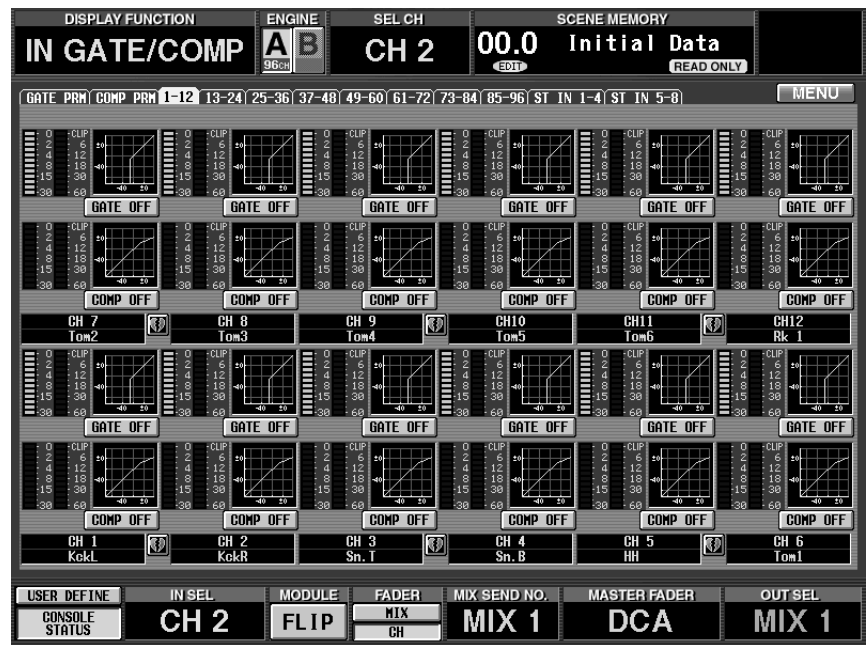
インプットチャンネルごとのゲート/コンプレッサーの設定を一覧表示します。また、インプットチャンネル間で設定をコピーします。



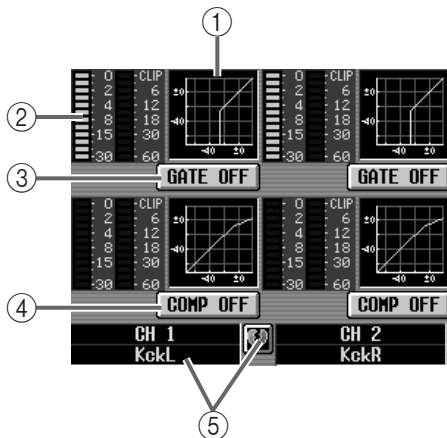
コンソール

LCD FUNCTION ACCESSブロック INPUT [GATE/COMP] スイッチ(目的のインプットチャンネルが表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ
MENU ボタン INPUT GATE/
COMP ボタン 目的のインプット
チャンネルに応じたタブ



【画面各部の機能】



① GATE グラフ

各インプットチャンネルのゲート/コンプレッサーの設定を表示するミニグラフです。現在カーソルのあるグラフをクリックすると、該当するチャンネルのCOMP PARAMETER/GATE PARAMETERポップアップウィンドウが呼び出されます。また、グラフ部分を他のインプットチャンネルにドラッグすることで、設定をコピーできます。



ペア化されている2チャンネル、およびステレオインプットチャンネルでは、2チャンネル分のグラフが共通となります。

② メーター

それぞれゲート/コンプレッサーのゲインリダクション量と、ゲート/コンプレッサー通過後のピークレベルを表示するメーターです。

③ GATE ON/OFF(ゲートオン/オフ)

ゲートのオン/オフを切り替えるボタンです。GATE PARAMETER ポップアップウィンドウのGATE ON/OFF ボタンと連動しています。

④ COMP ON/OFF(コンプレッサーオン/オフ)

ゲートのオン/オフを切り替えるボタンです。COMP PARAMETER ポップアップウィンドウのCOMP ON/OFF ボタンと連動しています。

⑤ ペア設定

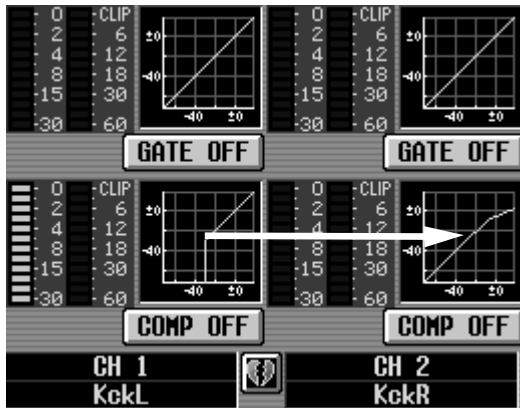
インプットチャンネルの番号とショートネーム、ペアの設定状態を表示します。

ハートマークをクリックしてペアの設定/解除を行うことも可能です。

【操作手順】

同じタブに含まれるインプットチャンネルにゲート/コンプレッサーの設定をコピーする(CH1 から CH2 へのコピー例)

1. コピー元となるインプットチャンネルのミニグラフをドラッグし、そのままコピー - 先となるインプットチャンネルにドロップしてください。

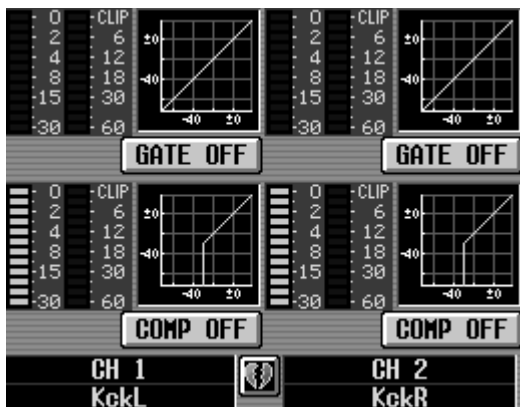


コピーを確認するウィンドウが表示されます。コピーを実行する場合は OK ボタン、中止する場合は CANCEL ボタンをクリックしてください。



- ⚠ ゲートのミニグラフをコンプレッサーのミニグラフにドラッグ&ドロップしようとしても(またはその逆の場合でも)警告のメッセージが表示され、実行できません。

2. OK ボタンをクリックするとコピーされます。

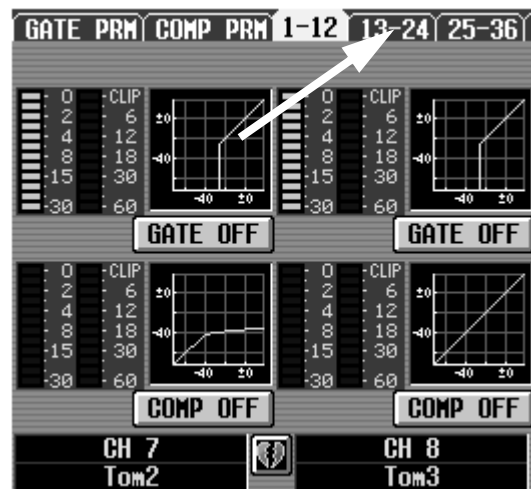


別のタブに含まれるインプットチャンネルにゲート/コンプレッサーの設定をコピーする(CH7 から CH20 へのコピー例)

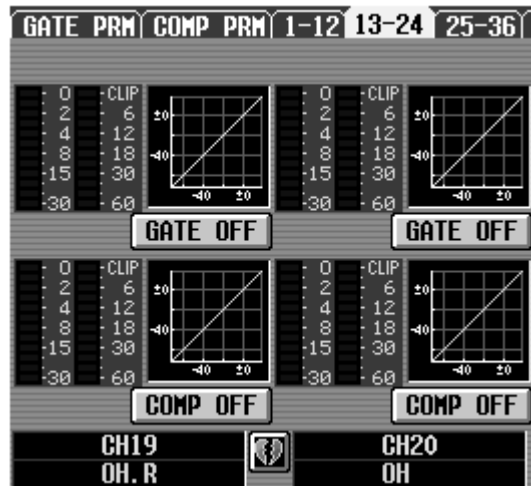
1. コピー元となるインプットチャンネルのミニグラフをドラッグし、そのままコピー先となるタブの位置に重ねてください。

コピー先となるタブの画面が呼び出されます。

- ⚠ CS1D コンソールの LCD FUNCTION ACCESS ブロック INPUT [GATE/COMP] スイッチを押して表示される 1-12、13-24、25-36、37-48、49-60、61-72、73-84、85-96、ST IN 1-4、ST IN 5-8 以外の画面でドロップしてもコピーできません。

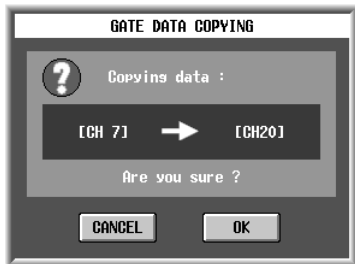


2. コピー先となるタブの画面が呼び出されます。



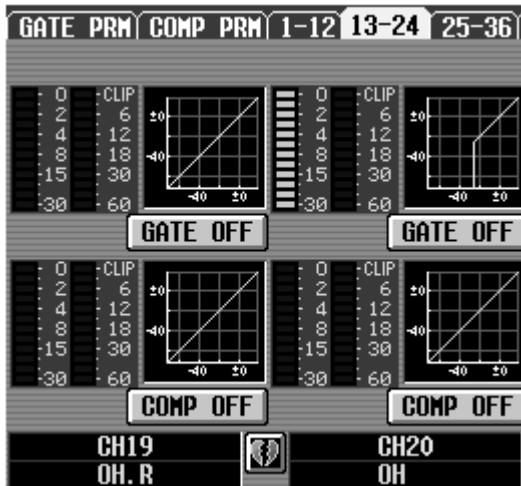
3. コピー先となるインプットチャンネルに、ミニグラフをドラック&ドロップしてください。

コピーを確認するウィンドウが表示されます。コピーを実行する場合は OK ボタン、中止する場合は CANCEL ボタンをクリックしてください。



- ⚠ ゲートのミニグラフをコンプレッサーのミニグラフにドラック&ドロップしようとしても(またはその逆の場合でも)警告のメッセージが表示され、実行できません。

4. OK ボタンをクリックするとコピーされます。



IN DELAY(インプットディレイ)ファンクション

インプットチャンネルのチャンネル別ディレイを設定する

CH 1-24 ~ CH 72-96 / ST IN 1-8

【機能】

インプットチャンネルごとのディレイを設定します。



コンソール

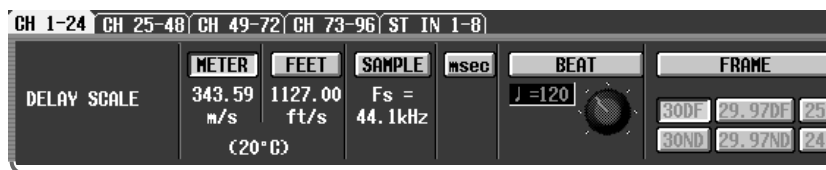
LCD FUNCTION ACCESS ブロック INPUT [DELAY] スイッチ(目的のインプットチャンネルが表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン INPUT DELAY ボタン 目的のインプットチャンネルに対応したタブ



【画面各部の機能】



①

① DELAY SCALE(ディレイスケール)

ディレイタイムの単位を次の中から選択します。ここで選択した単位は、ディレイタイム設定ノブ()の下にある数値ボックスで使用されます。

ここで選択された単位は、OUT DELAY ファンクションの DELAY SCALE と連動しています。また、選択された単位を変更した場合は、その他の画面にあるディレイタイム表示にも反映されます。

• METER(メーター)

気温が 20 °C のときの音速(343.59m/s)×ディレイタイム(秒)で計算した距離(メートル単位)でディレイタイムを表示します。

• FEET(フィート)

気温が 20 °C のときの音速(1127.26ft/s)×ディレイタイム(秒)で計算した距離(フィート単位)でディレイタイムを表示します。

• SAMPLE(サンプル数)

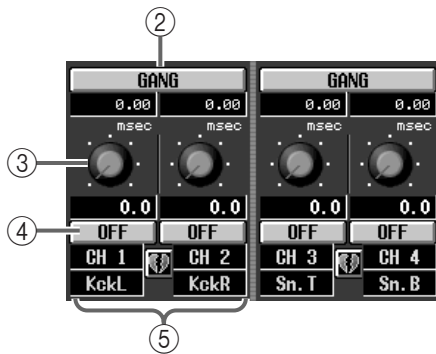
ディレイタイムをサンプル数で表示します。現在 PM1D システムが動作しているクロックレート(ボタンのすぐ下に表示されます)を変更した場合は、それに応じてサンプル数も変化します。

• msec(ミリ秒)

ディレイタイムをミリ秒単位で表示します。このボタンがオンのはきは、ディレイタイム設定ノブ()の上下に並んだ数値ボックスが同じ値となります。

- BEAT(ビート)
数値ボックスのすぐ下にあるノブを使ってBPMを設定し、そのテンポに応じた拍数(4分音符の数)でディレイタイムを表示します。
- FRAME(フレーム)
ディレイタイムをフレーム単位で表示します。FRAMEボタンの下に並んだ6つのボタンで、1秒当たりのフレーム数を選択できます。

⚠ DELAY ファンクションの BPM(Beat Par Minute) ボタンは、内蔵エフェクトの BPM ボタンとは独立しています。



- ② GANG(ギヤング)
画面上の隣り合った2つのインプットチャンネル同士でDELAYパラメーターを連結させるボタンです。ペアとは独立して設定できます。また、異なるディレイタイムに設定されたチャンネル同士でGANGボタンをオンにした場合、のノブを回したときにディレイタイムの差を保ったままで両方のチャンネルのディレイタイムが変化します。
- ③ ノブ
チャンネルごとのディレイタイムを設定するノブです。ノブ下の数値ボックスには で選択した単位でディレイタイムが表示されます。ノブを操作した場合は、 で選択した単位で設定されます。ノブ上の数値ボックスには、常にミリ秒単位で表示されます。
- ④ DELAY ON/OFF(ディレイオン/オフ)
ディレイのオン/オフを切り替えるボタンです。
- ⑤ ペア設定
インプットチャンネルの番号とショートネーム、ペアの設定状態を表示します。
ハートマークをクリックしてペアの設定/解除を行うことも可能です。

IN DCA/MUTE(インプット DCA / ミュート)ファンクション

DCA、ミュートグループを設定する

DCA ASSIGN(DCA アサイン)

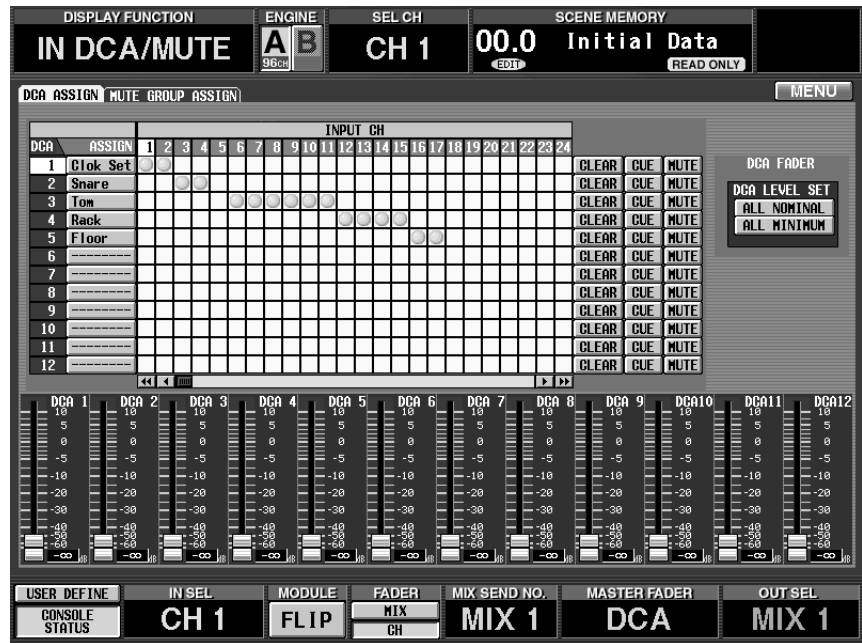
【機能】

インプットチャンネルをDCAグループ1～12に割り当てて、DCAフェーダー1～12を使って操作します。

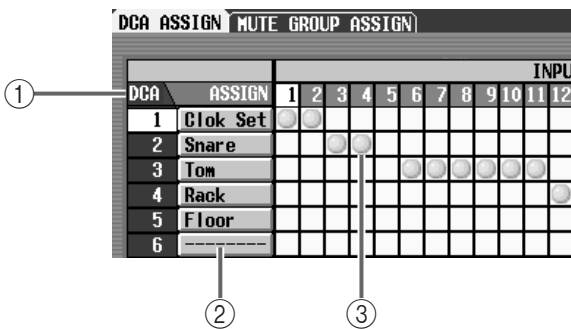


コンソール
LCD FUNCTION ACCESS ブロック INPUT [DCA/MUTE] スイッチ
(右の画面が表示されるまで繰り返し押し)

ディスプレイ
MENU ボタン INPUT DCA/MUTE ボタン DCA ASSIGN タブ



【画面各部の機能】



- ① DCA グループの番号です。
現在カーソルのあるグリッドに相当する番号がハイライト表示されます。
- ② DCA フェーダー部に表示される8文字のネームです。
この部分をクリックしてDCA フェーダーのネームを変更することも可能です。

- ③ グリッド
インプットチャンネル(横列)をDCAグループ(縦列)に割り当てるグリッドです。任意のグリッドにカーソルを合わせ、[ENTER] スイッチを押す(またはクリックする)ことで、割り当ての設定/解除が切り替わります。現在表示されていないチャンネルを呼び出すには、横方向のスクロールバーを使用します。

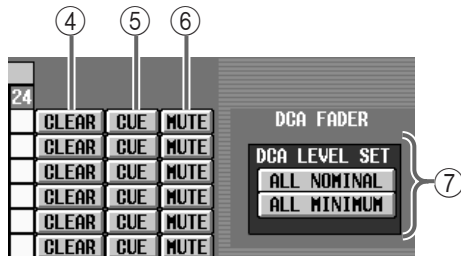


単一のインプットチャンネルを複数のDCAグループに割り当てて、DCAを多重化することも可能です。詳しくは基本操作編をご参照ください。



- DCAグループ9～12は、インプット系チャンネルとアウトプット系チャンネルの両方で使用できます。ただし、同じDCAフェーダーにインプット系とアウトプット系の両方のチャンネルを混在させることはできません。このため、DCA9～12の中で、既にアウトプット系チャンネルが割り当てられたDCAグループには、インプット系チャンネルを割り当てることができません。

- シーンリコール時には、リコールセーフの設定でDCAグループ9～12に混在することが無いように、リコールセーフのチャンネルのDCAグループのデータを操作することがあります。また、チャンネルライブラリのリコール時にもDCAグループ9～12に混在することが無いようにデータを操作して、チャンネルにリコールすることがあります。



- CLEAR(クリア)**
DCAグループに割り当てたインプットチャンネルを一括して解除するボタンです。
- CUE(キュー)**
DCAグループごとにキューのオン/オフを切り替えるボタンです(コンソール上のDCA/GROUPブロックにある、[CUE]スイッチと連動しています)。このボタンがオンのときは、該当するDCAグループに割

り当てられたすべてのチャンネルのキューがオンになります。

- MUTE(ミュート)**
DCAグループごとにミュートのオン/オフを切り替えるボタンです。

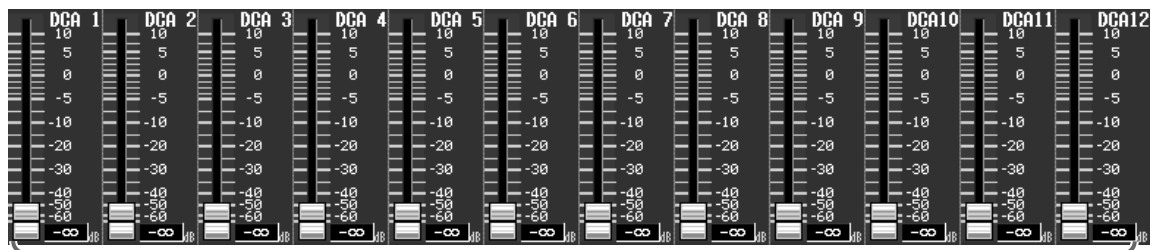


MUTE ボタンをオンにした場合、該当するインプットチャンネルは、DCA フェーダーの操作により入力レベルが - dB になったのと同じ状態となり、バスや出力系チャンネルには信号が送られなくなります。

- DCA LEVEL SET(DCA レベルセット)**
すべてのDCAフェーダーを一括して操作するボタンです。

- ALL NOMINAL(オールノミナル)**
このボタンをクリックすると、DCA1～12フェーダーのうち、インプット系チャンネルが割り当てられていないフェーダーがノミナルレベル(0dB)の位置に移動します。

- ALL MINIMUM(オールミニマム)**
このボタンをクリックすると、DCA1～12フェーダーのうち、インプット系チャンネルが割り当てられていないフェーダーが - dBの位置に移動します。



- DCA フェーダー1～12**
コンソール上のDCAフェーダーに追従して、DCAグループのレベルを表示します。また、画面上のフェーダーをドラッグしてレベルを変更することも可能です(この場合は、コンソール上のDCAフェーダーが追従します)。

MUTE GROUP ASSIGN(ミュートグループアサイン)

【機能】

インプットチャンネルをミュートグループ 1 ~ 12 に割り当てます。

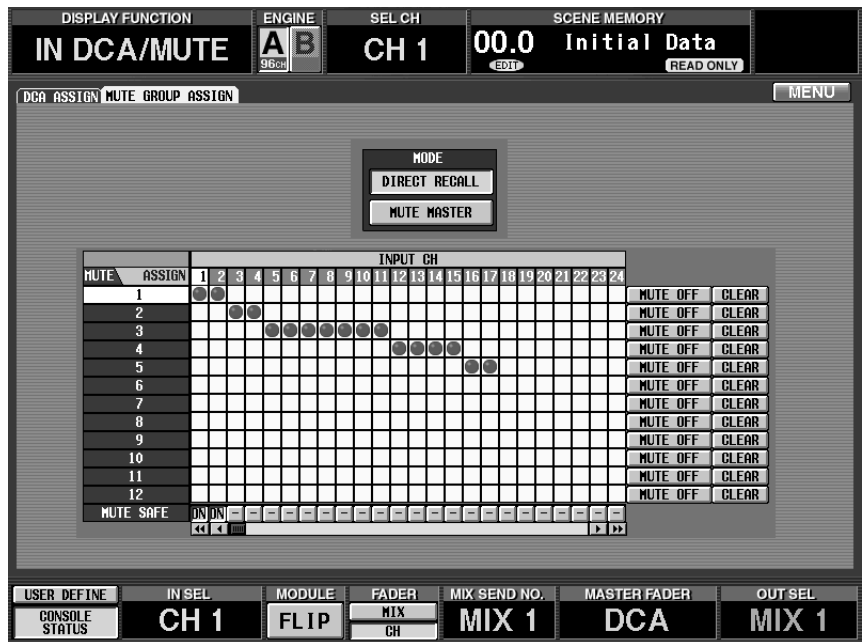


コンソール

LCD FUNCTION ACCESS ブロック INPUT [DCA/MUTE] スイッチ (右の画面が表示されるまで繰り返し押し押す)

ディスプレイ

MENU ボタン INPUT DCA/
MUTE ボタン MUTE GROUP
ASSIGN タブ



【画面各部の機能】



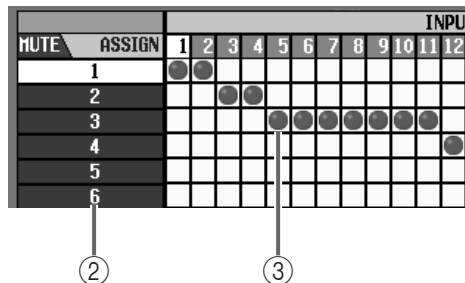
① MODE(モード)

コンソールの SCENE MEMORY ブロックにある SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチの機能を、次の 2 つの中から選択します。

OUT DCA/MUTE ファンクションの MUTE GROUP ASSIGN 画面にある MODE ボタンと、SCENE ファンクションの DIRECT RECALL 画面にある MODE ボタンの両ボタンに連動しています。

- DIRECT RECALL(ダイレクトリコール)
SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチを使って、1 ~ 12 のダイレクトリコールナンバーに割り当てたシーンを直接呼び出します(シーンをダイレクトリコールナンバーに割り当てる方法は P28)。

- MUTE MASTER(ミュートマスター)
SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチを使って、ミュートグループ 1 ~ 12 のミュートオン/オフを切り替えます。

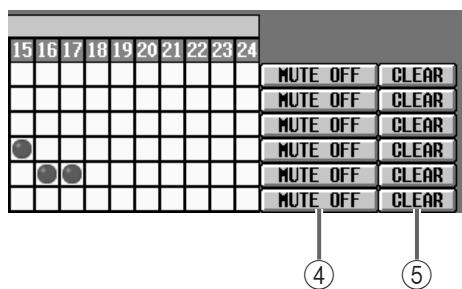


② MUTE

ミュートグループの番号です。現在カーソルのあるグリッドに相当するミュートグループがハイライト表示されます。

③ グリッド

インプットチャンネル(横列)をミュートグループ(縦列)に割り当てるグリッドです。任意のグリッドにカーソルを合わせ、[ENTER]スイッチを押す(またはクリックすること)で、割り当ての設定/解除が切り替わります。単一のインプットチャンネルを複数のミュートグループに割り当てることも可能です。現在表示されていないインプットチャンネルを呼び出すには、横方向のスクロールバーを使用します。



④ MUTE ON/OFF(ミュートオン/オフ)

画面上の操作により、ミュートグループごとにミュートオン/オフを切り替えるためのボタンです。

が MUTE MASTER に設定されている場合、これらのボタンはコンソール上の SCENE MEMORY [1] ~ [12] スイッチと連動します。

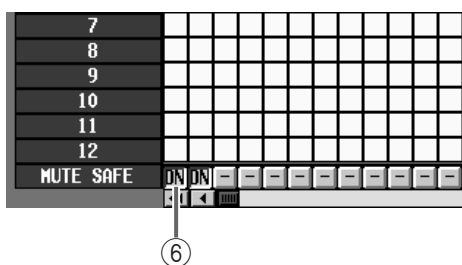


ミュートをオンにした場合、そのミュートグループに所属するインプットチャンネルは、コンソール上の[ON]スイッチをオフにしたのと同じ状態になりバスや出力系チャンネルには信号が送られなくなります。

このときコンソール上の [ON] スイッチの LED は点滅します。

⑤ CLEAR(クリア)

ミュートグループに割り当てたインプットチャンネルを、一括して解除するボタンです。



⑥ MUTE SAFE ON/OFF(ミュートセーフオン/オフ)

チャンネルのミュート状態を一時的に解除するためのボタンです。このボタンが"--"と表示されているときにクリックすると、表示が"ON"に変わり、該当するインプットチャンネルがミュートグループから除外されます。もう一度クリックすると、元の状態に戻ります。



- 通常ミュートセーフの操作は、シーンメモリーからは独立して行えます。ただし、シーンをリコールして、あるチャンネルがモノラルからペアに切り替わった場合、それまでどちらか一方のチャンネルでもミュートセーフがオンに設定されていれば、両方のチャンネルがオンになります。

- ミュートグループ 9 ~ 12 は、インプット系チャンネルとアウトプット系チャンネルの両方で使用できます。ただし、同じミュートグループにインプット系とアウトプット系の両方のチャンネルを混在させることはできません。このため、ミュートグループ 9 ~ 12 の中で、既にアウト系チャンネルが割り当てられたミュートグループには、インプット系チャンネルを割り当てることはできません。
- シーンリコール時には、リコールセーフの設定でミュートグループ 9 ~ 12 に混在することが無いように、リコールセーフのチャンネルのミュートグループのデータを操作することがあります。また、チャンネルライブラリのリコール時にもミュートグループ 9 ~ 12 に混在することが無いようにデータを操作して、チャンネルにリコールすることがあります。

PAN/ROUTING(パン/ルーティング)ファンクション

インプットチャンネル / ST IN チャンネルから任意の MIX バスに信号を送る

CH to MIX(チャンネル・トゥ・ミックス)

【機能】

インプットチャンネル / ST IN チャンネルから任意の MIX バスに信号を送り出します。また、MIX バスごとのタイプ (VARI または FIX) も、この画面で選択します。

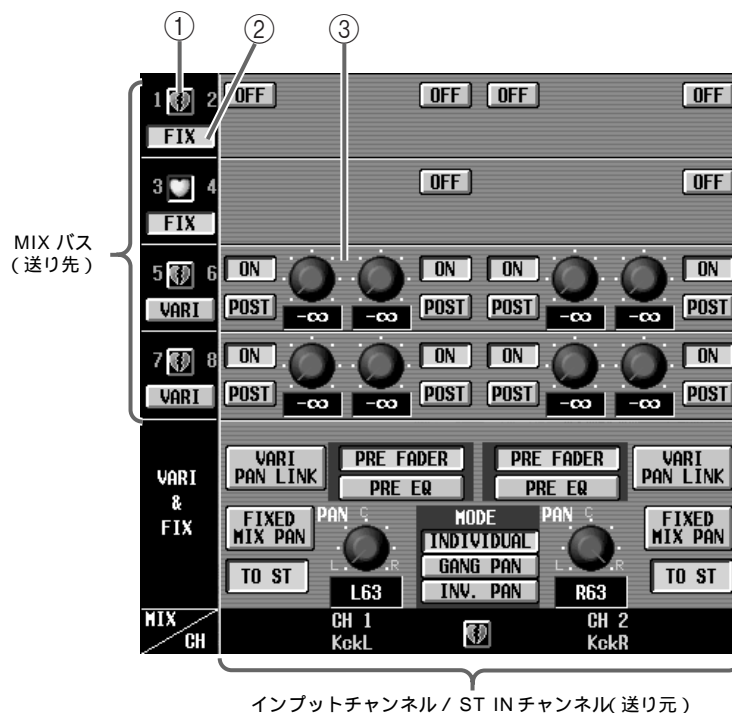


コンソール
LCD FUNCTION ACCESS ブロック内、INPUT [PAN/ROUTING] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ
MENU ボタン INPUT PAN/ROUTING ボタン CH to MIX タブ



【画面各部の機能】



- ① ペア設定
奇数番号 偶数番号の順に並んだ 2 系統の MIX バス単位で、ペアの設定または解除を行います。

ハートマークをクリックすると、ペアの設定 / 解除を確認するポップアップウィンドウが表示されます。

- ② FIX/VARI インジケータ
奇数番号 偶数番号の順に並んだ 2 系統の MIX バス単位で、MIX バスのタイプを選択します。

FIX/VARI ボタンをクリックすると、MIX BUS MODE SELECT ポップアップウィンドウが表示され OK を選択すると、次の 2 つのタイプが切り替わります。

- FIX(フィックス)

センドレベルが固定の MIX バスです。

MIX バスをグループ出力、もしくは MTR に録音するためのバス出力として利用する場合などに選択します。

- VARI(バリアブル)

センドレベルが可変の MIX バスです。

MIX バスを外部エフェクトへの送りやフォールドバック用の出力として利用する場合などに選択します。

- ⚠ 奇数 偶数の順で並んだ MIX チャンネルの一方のみがリコールセーフに設定されていると、シーンをリコールしたときに、奇数チャンネルと偶数チャンネルとで VARI / FIX の設定が異なることがあります。このような場合は、リコール後の設定が優先されます。

- ③ センドレベル
インプットチャンネル / ST IN チャンネル(縦列)から MIX バス(横列)へと送られる信号のオン / オフやセンドレベルなどを設定します。

この部分に表示されるボタンやノブは、送り先となる MIX バスのタイプ(FIX または VARI)および MIX バス同士のペアの設定状況に応じて変化します。

FIX タイプの MIX バスを独立した状態で使用する場合

インプットチャンネル1 MIXバス1 インプットチャンネル1 MIXバス2 インプットチャンネル2 MIXバス1 インプットチャンネル2 MIXバス2

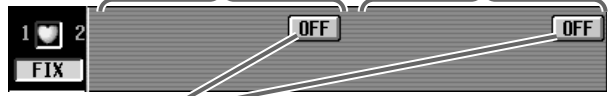


ON/OFF ボタン
インプットチャンネル / ST IN チャンネルから個々の MIX バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。

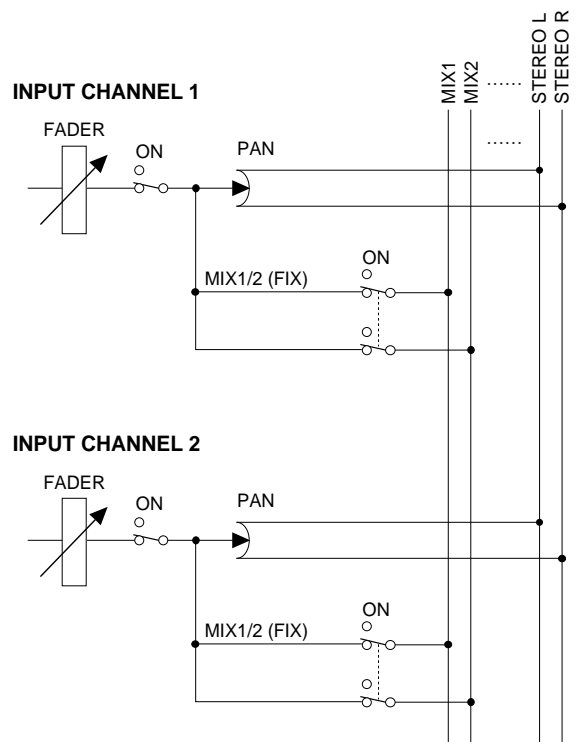
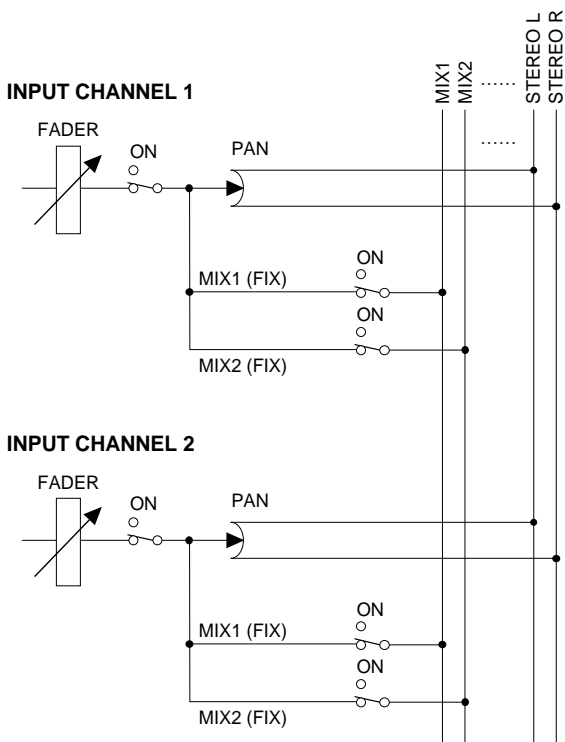


FIX タイプの MIX バスをペアで使用する場合

インプットチャンネル1 MIXバス 1/2 インプットチャンネル2 MIXバス 1/2



ON/OFF ボタン
インプットチャンネル / ST IN チャンネルから、奇数番号 偶数番号の順に並んだ 2 系統の MIX バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。



VARIタイプのMIXバスを独立した状態で使用する場合



ON/OFF ボタン
 インットチャンネル / ST IN チャンネルから、個々のMIXバスに送られる信号のオン/オフを切り替えます。

PRE/POST ボタン
 インットチャンネル / ST IN チャンネルから、個々のMIXバスに送られる信号のセンドポイントとしてPREまたはPOST(ポストフェーダー)を選択します。PREを選んだ場合は、さらにPRE FADER/PRE EQ ボタン(次ページ)を使って、プリフェーダーまたはプリEQが指定できます。

LEVEL ノブ
 インットチャンネル / ST IN チャンネルから、個々のMIXバスに送られる信号のセンドレベルを調節します。



VARIタイプのMIXバスをペアで使用する場合

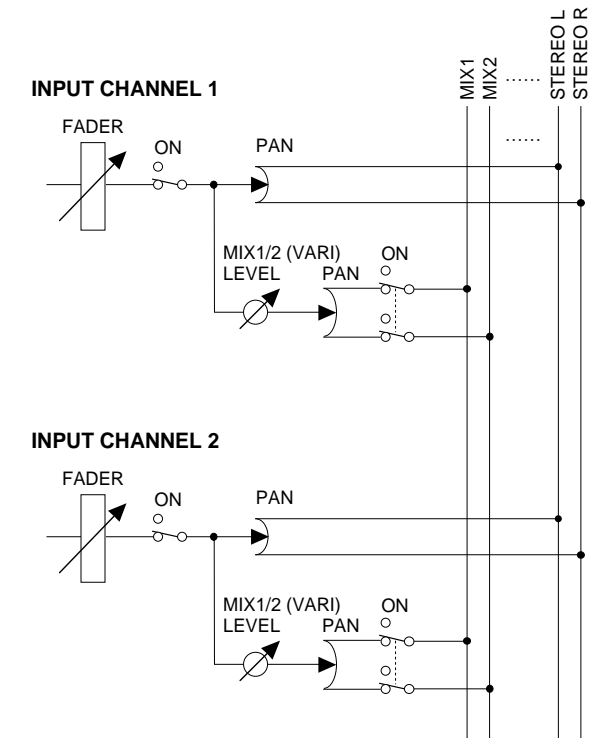
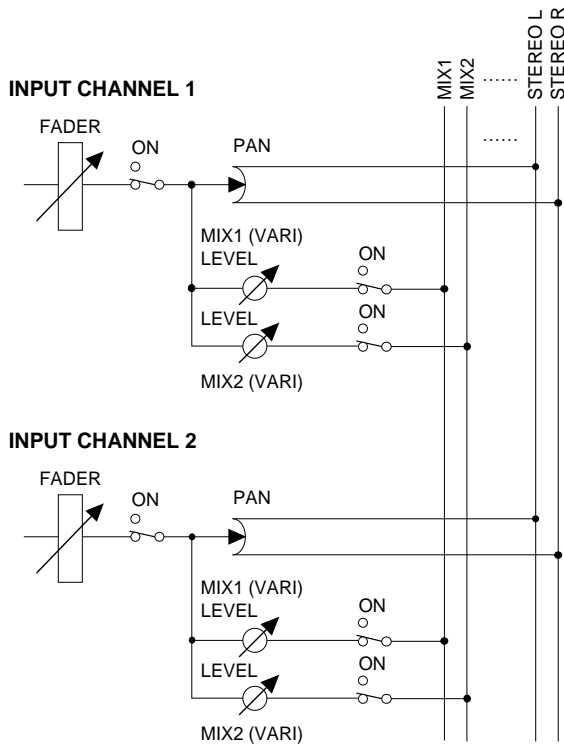


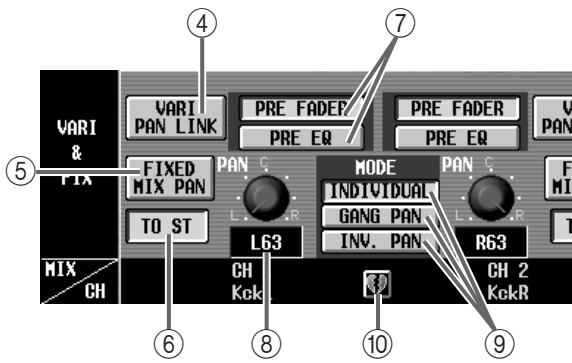
PAN ノブ
 インットチャンネル / ST IN チャンネルから、奇数番号のMIXバスと偶数番号のMIXバスに送られる信号の定位を設定します。

ON/OFF ボタン
 インットチャンネル / ST IN チャンネルから、奇数番号 偶数番号の順に並んだ 2 系統の MIX バスに送られる信号のオン/オフを切り替えます。

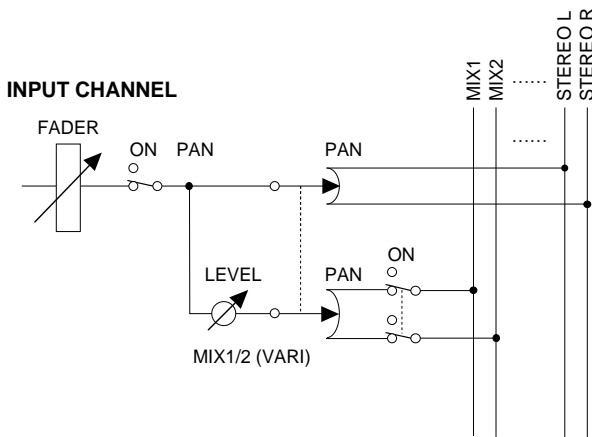
LEVEL ノブ
 インットチャンネル / ST IN チャンネルから、奇数番号 偶数番号の順に並んだ 2 系統の MIX バスに送られる信号のセンドレベルを調節します。

PRE/POST ボタン
 インットチャンネル / ST IN チャンネルから、奇数番号 偶数番号の順に並んだ 2 系統の MIX バスに送られる信号のセンドポイントとしてPRE または POST(ポストフェーダー)を選択します。PREを選んだ場合は、さらにPRE FADER/PRE EQ ボタン(次ページ)を使って、プリフェーダーまたはプリEQが指定できます。



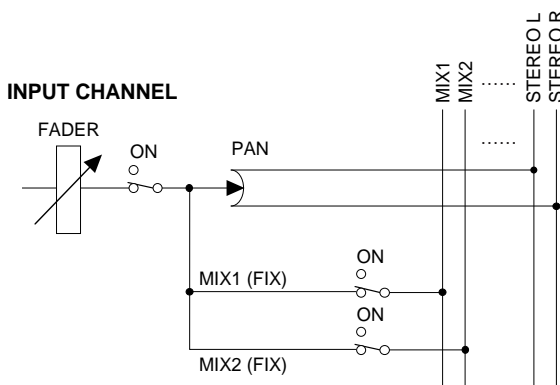


- ④ VARI PAN LINK(バリパンリンク)
 VARIタイプのMIXバスをペアに設定したときに画面()の位置)に表示されるPANノブを、独立して設定するか、もしくはTO ST PANノブ()と連動させるかを決定するボタンです。
 このボタンをオンにすると、次のように2つのPANが連動します。

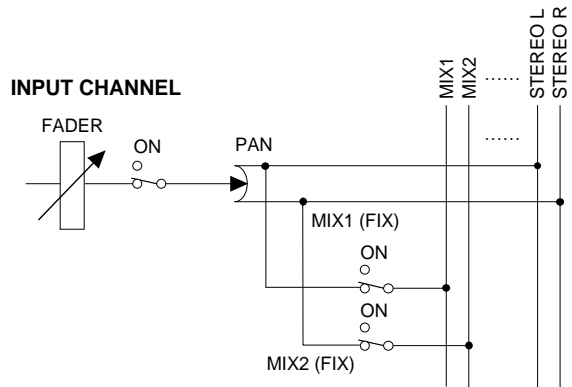


- ⚠ このパラメーターは、該当するチャンネルから、VARIタイプのMIXバスに送られるすべての信号に対して有効です。
- ⑤ FIXED MIX PAN(フィクストミックスパン)
 インputチャンネル / ST INチャンネルからFIXタイプのMIXバスへと信号を送るときに、パンを通過する前の信号を送るか、通過後の信号を送るかを選択するボタンです。
 このボタンがオフのときにはパン通過前の信号が、このボタンがオンのときにはパン通過後の信号が送られます。

FIXED MIX PAN がオフのときの信号の流れ



FIXED MIX PAN がオンのときの信号の流れ



- ⚠ このパラメーターは、該当するチャンネルから、FIXタイプのMIXバスに送られるすべての信号に対して有効です。

- ⑥ TO ST(トゥステレオ)
 インputチャンネル / ST INチャンネルから、STEREOバスに信号を送るかどうかを決定するボタンです。
 CS1DのSELECTED INPUT CHANNELブロックにある[TO ST]スイッチと連動しています。

- ⑦ PRE FADER/PRE EQ(プリフェーダー / プリEQ) ボタン
 VARIタイプのMIXバスでPRE/POSTボタンが“PRE”に設定されたときに、インputチャンネル / ST INチャンネルから信号が送出される位置をさらに細かく指定するボタンです。
- PRE FADERボタンがオンのとき
 フェーダー直前の位置から信号が送られます。
 - PRE EQボタンがオンのとき
 内蔵EQ直前の位置から信号が送られます。

- ⚠ このパラメーターは、該当するチャンネルから、PRE/POSTボタンが“PRE”に設定されたVARIタイプのMIXバスに送られるすべての信号に対して有効です。

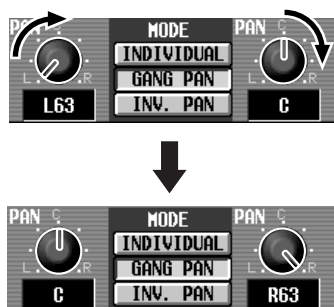
- ⑧ PAN(パン)
 インputチャンネル / ST INチャンネルからSTEREOバスに送られる信号の定位を調節します(すぐ下の数値ボックスで現在の値を確認できます)。
 CS1DのINPUTブロックにあるINPUT[PAN]エンコーダーと連動しています。

- ⑨ PAN MODE(パンモード)
 奇数番号 偶数番号の順に並んだインputチャンネル同士(またはST INチャンネルの左右のチャンネル同士)で、パンの設定を連動させるかどうかを決定します。

次の3つのボタンのうちいずれか1つのみを選択できます。

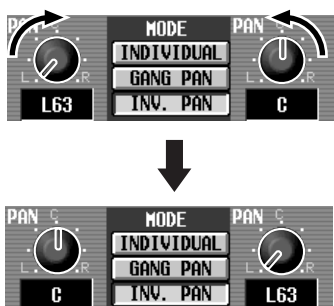
- INDIVIDUAL(インディビデュアル)
 2つのパンを独立して設定するモードです。
- GANG PAN(ギャングパン)
 2つのパンが同じ方向に連動します。それぞれのパンが異なる値に設定された状態でこのボタンをオンにすると、値の差分を保ったままパンが連動します。

ステレオの広がり感を保ったまま、定位を変えることができます。



- INV. GANG (インバーテッドギャング)
2つのパンが逆方向に連動します。

定位を保ったまま、ステレオの広がり感を変えることができます。



- ⚠ PAN MODE は、送り元となるインプットチャンネルがペアに設定されていない場合でも、常に有効です。
2つのパンを左右に振りきった状態で GANG PAN または INV. GANG モードを選択すると、PAN ノブは無効となります。

- ⑩ ペア設定
送り元となるインプットチャンネルの番号とショートネーム、ペアの設定状態を表示します。
ハートマークをクリックしてペアの設定/解除を行うことも可能です。



ペアに設定したインプットチャンネル、および ST IN チャンネルでは、 ~ のパラメーターの設定が連動します。

LCR

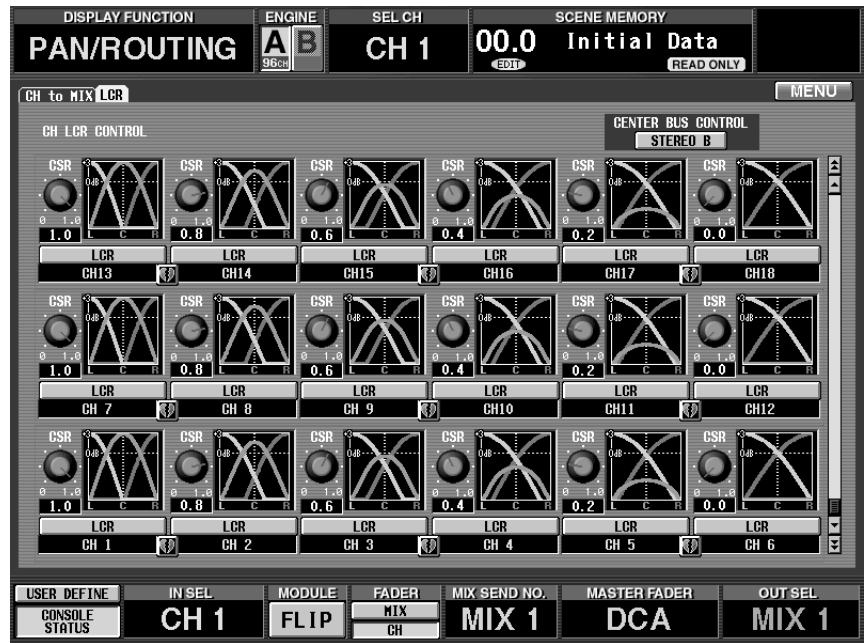
【機能】

STEREO バスの L/R チャンネルに CENTER チャンネルを加え、3 チャンネル再生を行う LCR モードを設定します。

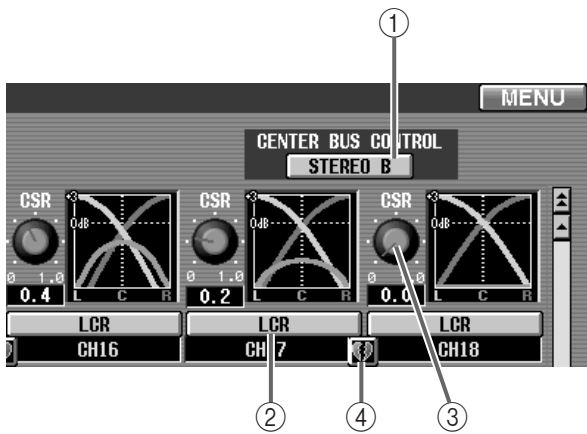


コンソール
LCD FUNCTION ACCESS ブロック内、INPUT [PAN/ROUTING] スイッチ(右の画面が表示されるまで繰り返し押す)

ディスプレイ
MENU ボタン INPUT PAN/ROUTING ボタン LCR タブ



【画面各部の機能】



- ① CENTER BUS CONTROL (センターバスコントロール)
このボタンがオンのときには、STEREO B チャンネルが CENTER チャンネルとして機能します。
STEREO A バスの L/R チャンネルに CENTER チャンネルを加えることで、3 チャンネル再生が可能となります。
- ⚠ このボタンがオフのときは、CENTER チャンネルの信号が STEREO B に送られなくなり、結果として外部には出力されません(STEREO B には、STEREO A と同じ LR 信号が送られます)。ただし、CENTER BUS CONTROL ボタンがオフの状態でも、LCR モードがオンに設定されたチャンネルでは LCR パンを操作できます(ボタンをオンにすれば即座に LCR パンの設定が有効となります)。

- ② LCR(LCR モードのオン/オフ)
インプットチャンネル/ ST IN チャンネルごとに、LCR モードのオン/オフを設定します。
LCR モードをオンに設定したチャンネルでは、CS1D トップパネル上の INPUT [PAN] エンコーダーを使って、L/R チャンネルと CENTER チャンネルのレベルを同時にコントロールできます。



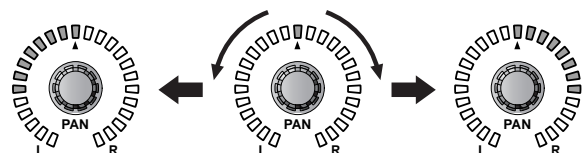
LCR をオンに設定したチャンネルでは、[PAN] エンコーダーを操作したときに、周囲の LED の点灯が次のように変化します。

LED の点灯

- LCR = オフの場合



- LCR = オンの場合



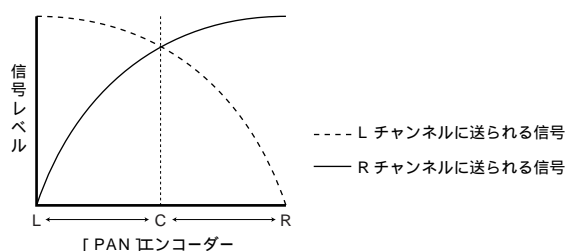
③ CSR(センターサイドレシオ)

L/R チャンネルに対する CENTER チャンネルのレベル比を調節します。設定範囲は 0.0 ~ 1.0 です。

CSR が 0.0 に設定されている場合、[PAN] エンコーダーを回すのに従って、L/R チャンネルの信号レベルが下記の LCR 特性図 1 のように変化します。

この場合は [PAN] エンコーダーが通常の PAN コントロールとして働き、CENTER チャンネルには信号が送られません。

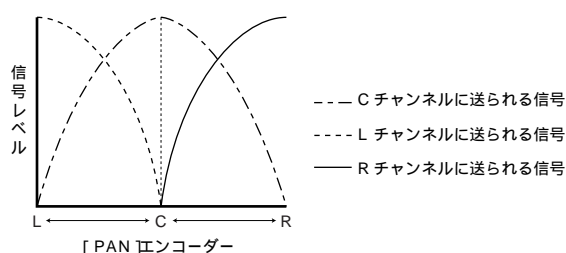
LCR 特性図 1



CSR が 1.0 に設定されている場合、[PAN] エンコーダーを回すのに従って L/R チャンネル、および CENTER チャンネルに送られる信号のレベルが下記の LCR 特性図 2 のように変化します。

[PAN] エンコーダーが中央の位置にあるときに CENTER チャンネルの信号レベルが最大となり、L/R チャンネルには一切信号が送られなくなります。

LCR 特性図 2



④ ペア設定

インプットチャンネルの番号とペアの設定状態を表示します。

ハートマークをクリックしてペアの設定/解除を行うことも可能です。ペアに設定したチャンネルでは、
~ のパラメーターの設定値が連動します。



CENTER チャンネルのマスターレベルは、CS1D の STEREO B ブロックのフェーダーでコントロールします。必要ならば、STEREO B チャンネルの内蔵 EQ やコンプレッサーを使って信号を加工することも可能です。

CENTER チャンネルの出力端子は、STEREO B チャンネルにパッチされた出力端子の一方を利用します (CENTER BUS CONTROL ボタンがオンのとき、STEREO B の L/R チャンネルには同じ信号が出力されます)。

IN CH VIEW(インプットチャンネルビュー)ファンクション

インプットチャンネルの設定内容を一覧する

CH VIEW(チャンネルビュー)

【機能】

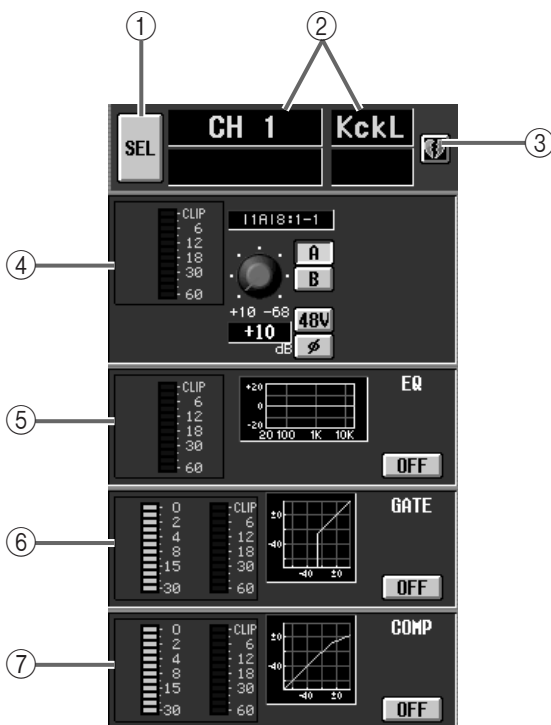
現在選ばれているインプットチャンネル / ST IN チャンネルの設定内容を一覧表示します。この画面でパラメーターの設定を変更したり、個別の画面を呼び出すことも可能です。



コンソール
LCD FUNCTION ACCESS ブロック内、INPUT [CH VIEW] スイッチ
ディスプレイ
MENU ボタン CH VIEW タブ



【画面各部の機能】



- ① SEL(チャンネル選択)
操作の対象となるチャンネルを選択するボタンです。
このボタンをクリックすると、CH SELECT ポップアップウィンドウが表示されます。
- ② チャンネル番号 / ネーム
現在選ばれているチャンネルの番号とショートネームを表示します。
- ③ ペア設定
現在選ばれているチャンネルのペアの設定状態を表示します。
ハートマークをクリックしてペアの設定 / 解除を行うことも可能です。



ペアに設定されたインプットチャンネル、および ST IN チャンネルが選ばれているときは、次の図のように 1 画面に 2 チャンネル分のパラメーターが表示されます。



- ④ パッチされたユニット情報
そのチャンネルに割り当てられた入力用ユニット / カードの種類、入力レベル、ゲインの設定、入力端子 A/B の切り替え、ファンタム電源のオン / オフ、フェイズ切り替えなどの要素を表示します。

ボタンやノブを使って設定を変更することも可能です。

- ⑤ EQ(イコライザー)
内蔵EQのオン / オフ状態、大まかな特性図、EQ通過後のピークレベルを表示します。

ON/OFF ボタンをクリックしてオン / オフを切り替えたり、ミニグラフをクリックして該当するチャンネルの EQ PARAMETER ポップアップウィンドウを呼び出すことも可能です。

- ⑥ GATE(ゲート)
内蔵ゲートのオン / オフ状態、大まかな特性図、ゲインリダクション量やゲート通過後のピークレベルを表示します。

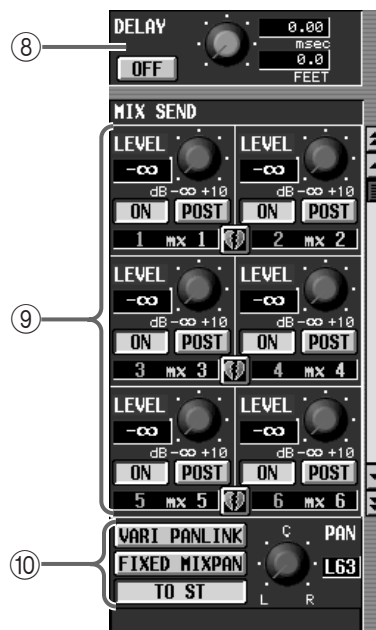
ON/OFF ボタンをクリックしてオン / オフを切り替えたり、ミニグラフをクリックして該当するチャンネルの GATE PARAMETER ポップアップウィンドウを呼び出すことも可能です。

- ⑦ COMP(コンプレッサー)
内蔵コンプレッサーのオン / オフ状態、大まかな特性図、ゲインリダクション量やコンプレッサー通過後のピークレベルを表示します。

ON/OFF ボタンをクリックしてオン / オフを切り替えたり、ミニグラフをクリックして該当するチャンネルの COMP PARAMETER ポップアップウィンドウを呼び出すことも可能です。



UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で、ノイズゲート / コンプレッサーのオン / オフに、GR メーター表示をリンクさせるかどうかを設定できます。リンクをオンにすると、ノイズゲート / コンプレッサーがオンの場合のみ GR メーターが表示され、ノイズゲート / コンプレッサーがオフのときはメーターが非表示となります。リンクをオフにすると、常時 GR メーターが表示されます。



- ⑧ DELAY(ディレイ)
ディレイ機能のオン / オフやディレイタイムの設定状態を表示します。

ボタンやノブを使って設定を変更することも可能です。上の数値ボックスには、常に msec 単位のディレイタイムが表示されます。また、下の数値ボックスには、現在 IN DELAY ファンクションで選ばれている単位のディレイタイムが表示されます。

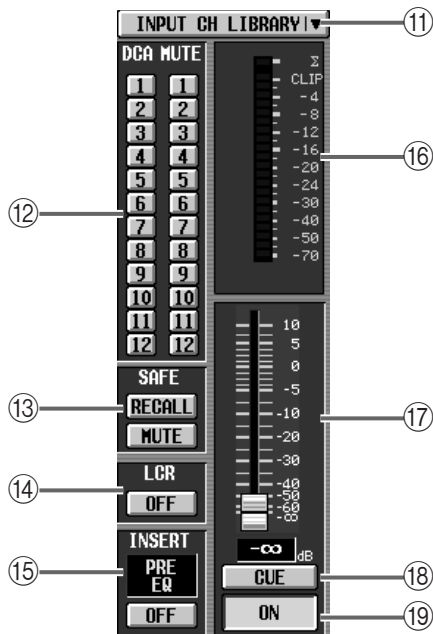
- ⑨ MIX SEND(ミックス SEND)
現在選ばれているチャンネルからそれぞれの MIX バスに送られる信号のオン / オフ、センドレベル、プリ / ポスト、ペアの設定状態を表示します。

ボタンやノブを使って設定を変更することも可能です。

なお、画面に表示されていない MIX バスを表示させるには、右側のスクロールバーを使用します。

- ⑩ PAN(パン)
それぞれ PAN/ROUTING ファンクションの CH to MIX 画面に表示される VARI PAN LINK ボタン、FIXED MIX PAN ボタン、TO ST ボタン、TO ST PAN ノブの設定状態を表示します。

ボタンやノブを使って設定を変更することも可能です。



- ⑪ CH LIBRARY(チャンネルライブラリー)
チャンネル単位のミックスパラメーターをストア/リコールする INPUT CHANNEL LIBRARY ポップアップウィンドウを呼び出すボタンです。
- ⑫ DCA グループ / MUTE グループ
そのインプットチャンネルが所属するDCAグループ / MUTE グループを表示します。
設定を変更することも可能です。
- ⑬ RECALL SAFE/MUTE SAFE
それぞれリコールセーブ(シーンのリコール操作から切り離された状態)またはミュートセーブ(ミュートグループの操作から切り離された状態)のオン/オフ状態を表示します。
設定を変更することも可能です。
- ⑭ LCR
LCR モードのオン / オフ状態を表示します。設定を変更することも可能です。
- ⑮ INSERT(インサート)
そのチャンネルで現在選択されているインサート I/Oポイント(外部機器がインサートされる信号経路上の位置)を表示します。
また、ON/OFF ボタンを使ってインサートのオン/オフを切り替えることも可能です。
- ⑯ メーター
そのチャンネルの入力レベルを表示するピークレベルメーターです。レベルを検出する位置は、METER ファンクションで設定します。
- ⑰ フェーダー
そのチャンネルの入力レベルを調節します。CS1D トップパネルの[INPUT] フェーダーと連動しています。
- ⑱ CUE(キュー)
インプットチャンネルをモニターするためのボタンです。
CS1D トップパネルの INPUT [CUE] スイッチと連動しています。

- ⑲ ON/OFF(オン / オフ)
インプットチャンネルのオン / オフを切り替えるボタンです。
CS1D トップパネルの INPUT [ON] スイッチと連動しています。

【操作手順】

インプットチャンネルのペアを設定する

1. IN EQ、IN GATE/COMP、IN DELAY、IN PAN/ROUTING、IN CH VIEW METER の各ファンクションのうちいずれか1つを選び、ペアを設定したいチャンネルの画面を呼び出してください。
2. ペアを設定したいチャンネルの、2つに分かれたハートマークをクリックしてください。
CHANNEL PAIRING ポップアップウィンドウが表示されます。



このウィンドウでは、ペア化したときにパラメーター設定をどのように処理するかを次の中から選択します。

- CH A to B(AとBにはチャンネル番号が入ります)チャンネル A のパラメーターをチャンネル B にコピーします。
- CH B to A(AとBにはチャンネル番号が入ります)チャンネル B のパラメーターをチャンネル A にコピーします。
- RESET BOTH
両方のチャンネルのパラメーターを初期設定値にリセットします。

⚠ 上記のボタンをクリックしたときにコピー / リセットされるチャンネルパラメーターは、ペア化したときに連動するパラメーターに限ります。なお、チャンネルパラメーター以外に、以下の設定も同様にコピー / リセットされます。

- ソロ / キューのオン / オフ状態
- ソロセーフのオン / オフ状態
- リコールセーフのオン / オフ状態
- ミュートセーフのオン / オフ状態

3. ペアを設定するには、CH A to Bボタン、CH B to Aボタン(A と B にはチャンネル番号が入ります) RESET BOTH ボタンのうちいずれか1つをクリックしてください。また、ペアの設定を中止するには CANCEL ボタンをクリックしてください。



コンソール上で、隣り合ったインプットチャンネル同士の [SEL] スイッチを2つ押しすることで、ペアの設定 / 解除を行うことも可能です。

ペアを解除する

1. IN EQ、IN GATE/COMP、IN DELAY、IN PAN/ROUTING、IN CH VIEW の各ファンクションのうちいずれか1つを選び、ペアを解除したいチャンネルの画面を呼び出してください。
2. ペアを解除したいチャンネルのハートマークをクリックしてください。
ペアの解除を確認するポップアップウィンドウが表示されます。



3. ペアを解除するにはOK ボタン、ペアの解除を中止するにはCANCEL ボタンをクリックしてください。



コンソール上で、隣り合ったインプットチャンネル同士の [SEL] スイッチを 2 つ押しすることで、ペアの設定 / 解除を行うことも可能です。

ライブラリー

ライブラリーとは、PM1D システムの設定内容を保存し、後で再利用するための内部メモリーです。PM1Dシステムでは、パッチデータ、EQデータ、コンプレッサーデータ、エフェクトデータなどの要素に応じたさまざまなライブラリーが用意されており、それぞれ関連する画面から呼び出すことができます。

ライブラリーの基本操作

ここでは、それぞれのライブラリーに共通する基本操作について説明します。

【操作手順】

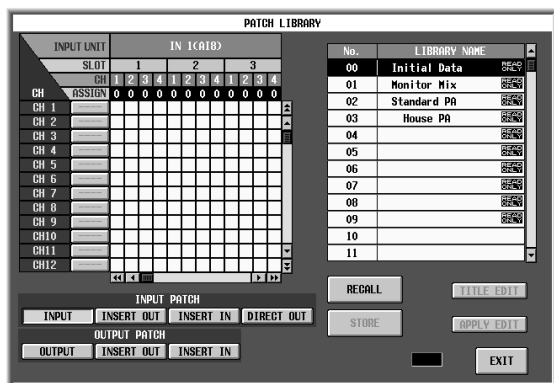
PM1D システムの設定情報をライブラリーにストア(保存)する

PM1D システムの各種設定を、ライブラリーにストアします。

1. ストアしたい設定内容に応じて、該当するライブラリーのポップアップウィンドウを呼び出してください。

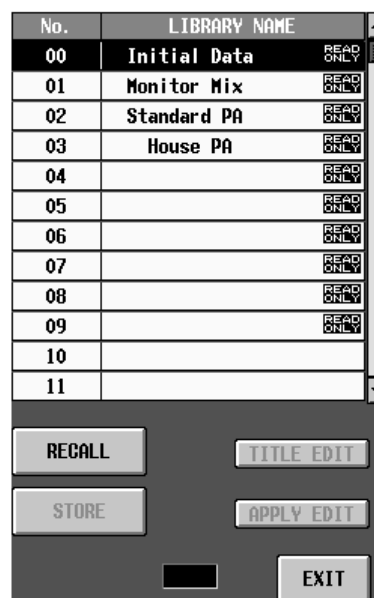
ポップアップウィンドウの呼び出し方法については、各ライブラリーの説明ページをご参照ください。なお、ライブラリーの種類によっては、ライブラリーを呼び出す前に、保存元となる項目(チャンネル、エフェクト、GEQモジュールなど)をあらかじめ選んでおく必要があります。

- ライブラリーポップアップウィンドウの例



2. ライブラリーリストから保存先となる番号を選び、その列をクリックしてください。それぞれのライブラリーポップアップウィンドウの右側に、「ライブラリーリスト」と呼ばれるリストが配置されています。このリストは、データをストア/リコールするメモリー内部の番号を選択するためのものです。リスト内部で任意の番号の列をクリックすると、その列が反転表示されます。これは、その番号が表示/操作の対象として選ばれていることを示します。

- ライブラリーリストの例



⚠ ライブラリーによっては、リスト内部に「READ ONLY」と表示されるデータが含まれることがあります。これは工場出荷時に書き込まれたプリセットデータのことです。これらの番号に上書き保存することはできません。

3. STORE ボタンをクリックしてください。保存するデータに名前を付ける LIBRARY STORE ポップアップウィンドウが表示されます。

- LIBRARY STORE ポップアップウィンドウの例



4. 文字バレットを使ってデータに名前を付けてください。文字バレットの使用方法は「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」P20をご参照ください。

5. STORE ボタンをクリックしてください。
保存を確認するウィンドウが表示されます。

- 保存を確認するウィンドウ



UTILITYのPREFERENCE画面でCONFIRMATIONをOFFにすると、確認メッセージが出なくなり、ストアやリコールが即座に実行されるようになります。

チャンネル単位でストアを行うライブラリーの場合、上記のポップアップウィンドウが表示された後で別のチャンネルを選択すると、新しく選んだチャンネルがストア元となります。

6. ストアを実行するには OK ボタンをクリックしてください。
- ストアが実行されると、ストアしたデータがライブラリーに追加され、ライブラリーポップアップウィンドウを抜け出て、以前の画面に戻ります。また、OK ボタンの代わりに CANCEL ボタンをクリックすれば、ストアを中断してライブラリーポップアップウィンドウに戻ります。ここでEXITボタンを押すと、ライブラリーポップアップウィンドウを抜け出て以前の画面に戻ります。

ライブラリーの設定情報を PM1D システムにリコール(読み込み)する

ライブラリーに保存された設定データ(または読み込み専用のプリセットデータ)をPM1Dシステムにリコールします。

1. 希望するライブラリーのポップアップウィンドウを呼び出してください。
各種ライブラリーを呼び出す方法は、該当するライブラリーの説明ページをご参照ください。なお、ライブラリーの種類によっては、読み込み先となる項目(チャンネル、エフェクト、GEQモジュールなど)をあらかじめ選んでおく必要があります。
2. ライブラリーリストから読み込み元となる番号を選び、その列をクリックしてください。
クリックした列が反転表示されます。これは、その番号が表示/操作の対象として選ばれていることを示します。



ライブラリーによっては、リスト内部に「READ ONLY」と表示されるデータが含まれることがあります。これは工場出荷時に書き込まれたプリセットデータのことです。プリセットデータは、お客様ご自身が保存したデータと全く同じ方法でリコールすることができます。

3. RECALL ボタンをクリックしてください。
リコールを確認するウィンドウが表示されます。

- リコールを確認するウィンドウ



チャンネル単位でリコールを行うライブラリーの場合、上記のポップアップウィンドウが表示された後で別のチャンネルを選択すると、新しく選んだチャンネルがリコール先となります。

4. リコールを実行するには、OK ボタンをクリックしてください。
リコールが実行されると、手順2で選択したデータがPM1Dシステムに読み込まれ、ライブラリーポップアップウィンドウを抜け出て、以前の画面に戻ります。OK ボタンの代わりに CANCEL ボタンをクリックすれば、リコールを中断してライブラリーポップアップウィンドウに戻ります。ここでEXITボタンをクリックすると、ライブラリーポップアップウィンドウを抜け出て以前の画面に戻ります。



UTILITYのPREFERENCE画面でCONFIRMATIONをOFFにすると、確認メッセージが出なくなり、ストアやリコールが即座に実行されるようになります。

ライブラリーのデータをエディットしてリコールする

ライブラリーに保存されたデータを、ライブラリーウィンドウ内で(PM1D システムにリコールする前に)エディットし、エディット内容をそのままリコールすることができます。

1. 希望するライブラリーのポップアップウィンドウを呼び出してください。
各種ライブラリーを呼び出す方法は、該当するライブラリーの説明ページをご参照ください。
2. ライブラリーリストからエディットの対象となるデータを選び、その列をクリックしてください。
クリックした列が反転表示され、ウィンドウ左側のエディットセクションにそのデータの設定内容が表示されます。“エディットセクション”とは、現在ライブラリーリストで選択されているデータの設定内容を表示/エディットするための部分です。

• エディットセクションの例

INPUT UNIT		IN 1(CAIB)											
SLOT		1				2				3			
CH	ASSIGN	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
CH 1	ASSIGN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CH 2													
CH 3													
CH 4													
CH 5													
CH 6													
CH 7													
CH 8													
CH 9													
CH10													
CH11													
CH12													

3. エディットセクションのボタンやノブを使って、設定内容をエディットしてください。
エディット可能な項目は、ライブラリーの種類に応じて異なります。詳しくは該当するライブラリーの説明ページをご参照ください。現在ライブラリーリストで選択されているデータがエディットされると、画面に“EDIT”という表示が現れます。

! このままの状態では、データが一時的にエディットされただけで、ライブラリーのメモリーは更新されていません。変更内容を保存したい場合は、STORE ボタンまたは APPLY EDIT ボタンをクリックして、ストア操作を行ってください。

4. エディットした内容をリコールしてください。
RECALL ボタンをクリックすると、エディットした内容がそのままリコールされます。



手順2で空のライブラリーを選んだ場合、エディットセクションにはそのライブラリーの初期設定値が表示されます。この設定を変更すれば“EDIT”の表示が現れ、通常のライブラリーと同様にリコールが可能となります。

! 手順4の後ポップアップウィンドウが閉じますが、この時エディットした内容はライブラリーに保存されません。必要に応じてストアを実行してください。

ライブラリーのデータを変更する

ライブラリーに保存されたデータを、ライブラリーウィンドウ内部で(PM1D システムにはリコールせずに)エディットし、エディット内容を元の番号に保存することができます。

1. 希望するライブラリーのポップアップウィンドウを呼び出してください。
各種ライブラリーを呼び出す方法は、該当するライブラリーの説明ページをご参照ください。
2. ライブラリーリストからエディットの対象となるデータを選び、その列をクリックしてください。
クリックした列が反転表示され、ウィンドウ左側のエディットセクションにそのデータの設定内容が表示されます。“エディットセクション”とは、現在ライブラリーリストで選択されているデータの設定内容を表示/エディットするための部分です。

• エディットセクションの例

INPUT UNIT		IN 1(CAIB)											
SLOT		1				2				3			
CH	ASSIGN	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
CH 1	ASSIGN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CH 2													
CH 3													
CH 4													
CH 5													
CH 6													
CH 7													
CH 8													
CH 9													
CH10													
CH11													
CH12													

3. エディットセクションのボタンやノブを使って、設定内容をエディットしてください。
エディット可能な項目は、ライブラリーの種類に応じて異なります。詳しくは該当するライブラリーの説明ページをご参照ください。現在ライブラリーリストで選択されているデータがエディットされると、画面に“EDIT”という表示が現れます。
4. エディットした内容を同じライブラリー番号にストアするには、APPLY EDIT ボタンをクリックしてください。
保存するデータに名前を付ける LIBRARY STORE ポップアップウィンドウが表示されます。

! ライブラリーによっては、リスト内部に“READ ONLY”と表示されるデータが含まれることがあります。これは工場出荷時に書き込まれたプリセットデータです。これらの番号が選ばれているときは、エディットした内容を元の番号に保存させることはできません(APPLY EDIT ボタンも押せません)。必要ならば、PM1Dシステムにリコールしてからエディットしてください。

- LIBRARY STORE ポップアップウィンドウ



- 必要に応じて、文字パレットを使ってデータに名前を付けてください。
 - STORE ボタンをクリックしてください。保存を確認するウィンドウが表示されます。
- 保存を確認するウィンドウ



- ストアを実行するには OK ボタンをクリックしてください。エディットした内容が以前の番号にストアされます。また、OKボタンの代わりに CANCEL ボタンをクリックすれば、ストア操作が中断されます。

データの名前のみを変更する

ライブラリーリストに保存されたデータの名前(タイトル)のみを変更することができます。

- 希望するライブラリーのポップアップウィンドウを呼び出してください。各種ライブラリーを呼び出す方法は、該当するライブラリーの説明ページをご参照ください。
- ライブラリーリストから名前を変更したいデータの番号を選び、その列をクリックしてください。クリックした列が反転表示され、エディットセクションにそのデータの設定内容が表示されます。
- TITLE EDIT ボタンをクリックしてください。データに名前を付ける LIBRARY STORE ポップアップウィンドウが表示されます。

- LIBRARY STORE ポップアップウィンドウ



- 文字パレットを使ってデータに新規の名前を付けてください。
 - STORE ボタンをクリックしてください。保存を確認するウィンドウが表示されます。
- 保存を確認するウィンドウ



- 新規タイトルのストアを実行するには OK ボタンをクリックしてください。新規タイトルがストアされます。また、OK ボタンの代わりに CANCEL ボタンをクリックすれば、ストア操作が中断されます。

UNIT LIBRARY(ユニットライブラリー)

【機能】

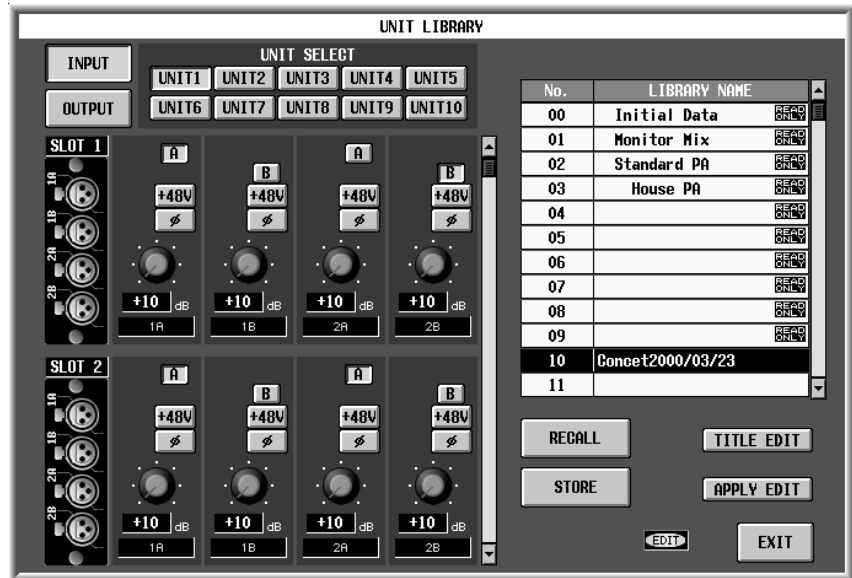
PM1D システムに含まれるすべての入出力用ユニットの設定情報(ユニットデータ)をストア/リコールします。また、入出力用ユニットの接続状態や設定を表示/エディットします。



ディスプレイ
MENU ボタン IN HA/INSERT ボタン ST IN INS/UNIT LIB タブ
UNIT LIBRARY ボタン

MENU ボタン OUT INSERT ボタン ST MAS INS/UNIT LIB タブ
UNIT LIBRARY ボタン

⚠ ユニットライブラリーに保存されるユニットデータには、入力用ユニットと出力用ユニットの両方の設定情報が含まれています。

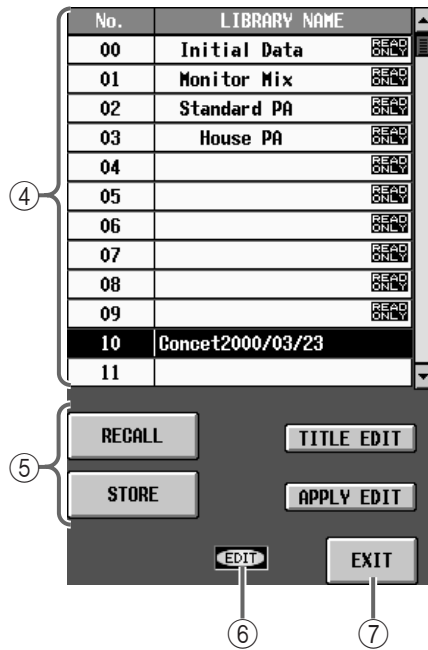


【画面各部の機能】



- ① UNIT SELECT(ユニット選択)
ライブラリーリスト()で現在選ばれているユニットデータの中から、表示/エディットの対象となる入出力用ユニットを選択するボタンです。
ここで選択したユニットの設定情報が、エディットセクション()に表示されます。
- ② エディットセクション
で選択されたユニット内にある各カードの設定状態を一覧表示します。ボタンやノブを使って設定内容をエディットすることも可能です。
現在表示されていないカードを呼び出すには、右のスクロールバーを使用します。
- ③ 入出力選択
に表示する設定情報を、入力用ユニット(INPUTボタン)にするのか出力用ユニット(OUTPUTボタン)なのかを選択します。

IN HA/INSERTファンクションから、ライブラリーを呼び出した場合の画面です。



- ⑥ EDIT(エディット)
ライブラリーリスト()で選ばれているユニットデータをエディットすると、この位置に“EDIT”と表示されます。
- ⑦ EXIT(エグジット)
INPUT UNIT LIBRARY ウィンドウを抜け、元の画面に戻るためのボタンです。



- ユニットライブラリーをリコールしても、実際に入出力端子に接続されているユニットやカードの方が優先されます。
- ユニットが接続された状態でセーブされたライブラリーをリコールする場合、リコール先となる入出力端子にユニットが装着されていなければ、たとえ仮想ユニットが設定されていてもリコール元のユニットの設定が反映され、新規に仮想ユニットが設定されません。

- ④ ライブラリーリスト
メモリーに保存されているユニットデータを一覧表示します。反転表示されている列は、現在操作の対象として選ばれていることを示します。

- ⑤ STORE/RECALL(ストア/リコール)ボタン
ユニットデータのストア/リコール操作を行うボタンです。各ボタンの機能は次の通りです。

• RECALL

現在ライブラリーリストで選択されているユニットデータを、PM1D システムに読み込みます。

• STORE

PM1D システムの入出力用ユニットの設定状態を、現在ライブラリーリストで選択されている番号に保存します。このボタンをクリックすると、ユニットデータに名前を付ける LIBRARY STORE ポップアップウィンドウが現れます。

- ⚠ TC EVENT画面でEVENT RECALLINGがENABLEの場合、STORE ボタンを押すことができません。

• TITLE EDIT

現在ライブラリーリストで選択されているユニットデータのタイトルをエディットします。

- ⚠ TITLE EDIT ボタンは、ライブラリーリストで実際にデータが保存されている番号が選ばれている場合のみ、有効です。データの無い番号が選ばれているときは、ボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

• APPLY EDIT

INPUT UNIT LIBRARY ウィンドウ内で修正した内容を、同じライブラリー番号に再保存します。



APPLY EDIT ボタンは、ライブラリーリストで選択されているデータがエディットされている場合のみ、有効です。選択されているデータがエディットされていないとき、または、“READ ONLY”と表示される番号が選ばれているときにはボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

PATCH LIBRARY(パッチライブラリー)

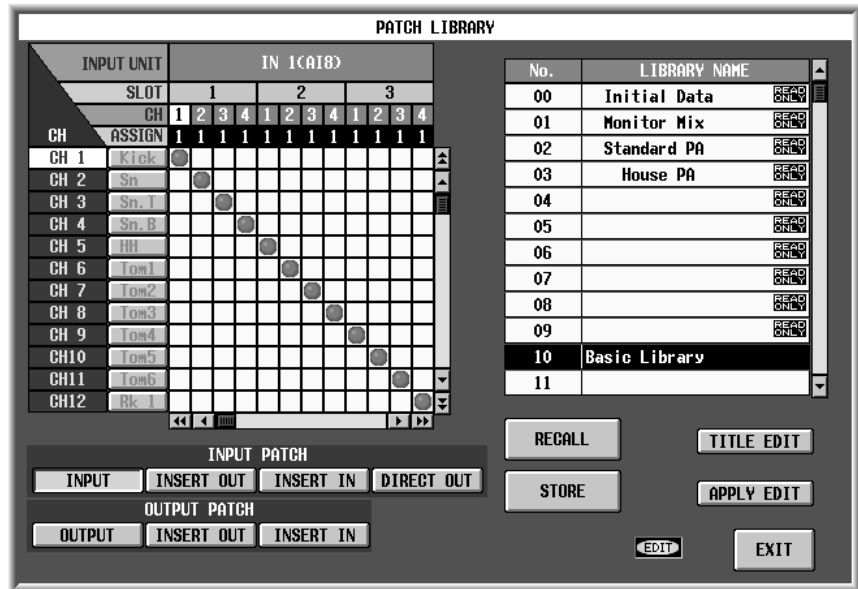
【機能】

すべてのインプット系チャンネル、アウトプット系チャンネル、インサートI/Oにパッチされた入出力端子の情報(パッチデータ)をライブラリーに保存します(ストア)。また、以前ストアしたパッチデータをPM1Dシステムに読み込みます(リコール)。

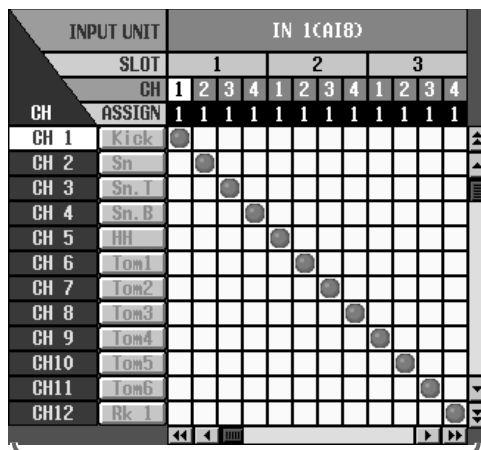


ディスプレイ
MENU ボタン IN PATCH ボタン
INPUT PATCH/DIRECT OUT
PATCH/INSERT PATCH タブ
PATCH LIBRARY ボタン

MENU ボタン OUT PATCH/
INSERT PATCH ボタン PATCH
LIBRARY ボタン



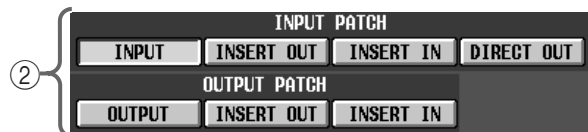
【画面各部の機能】



①

- ① エディットセクション
現在ライブラリーリスト()で選択されているパッチデータの中から、特定の要素のみを選び、パッチングの状態を表示するセクションです。
また、グリッド部分をクリックしてパッチデータをエディットしたり、エディットしたデータをライブラリーリストに再保存することも可能です。現在見えていない部分を表示させるには、縦横方向のスクロールバーを使用します。

⚠ ユニットの設定は、現在の状態を表しています。ライブラリーデータをストアした時と同じ状態にするには、ユニットの設定も同じ設定にしなければなりません。

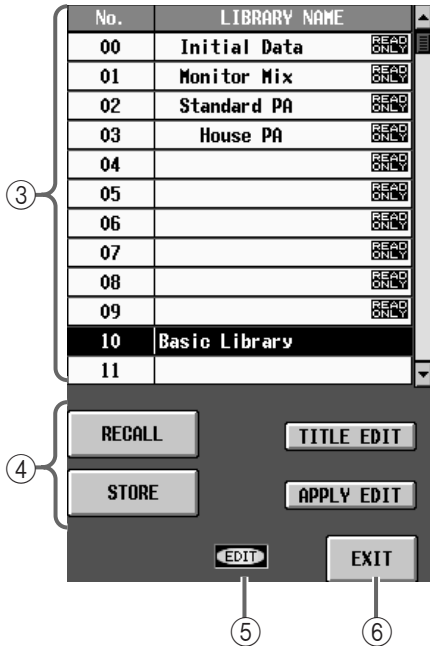


- ② INPUT PATCH/OUTPUT PATCH(インプットパッチ/アウトプットパッチ)
のウィンドウに表示する要素を、次の中から選択するボタンです。

- [INPUT PATCH]
- INPUT..... インプットチャンネルのパッチ情報
 - INSERT IN..... インサートイン(インプットチャンネル)のパッチ情報
 - INSERT OUT... インサートアウト(インプットチャンネル)のパッチ情報
 - DIRECT OUT... ダイレクトアウトのパッチ情報

[OUTPUT PATCH]

- OUTPUTアウトプットチャンネルのパッチ情報
- INSERT IN.....インサートイン(アウトプットチャンネル)のパッチ情報
- INSERT OUT....インサートアウト(アウトプットチャンネル)のパッチ情報



⚠ TC EVENT画面でEVENT RECALLINGがENABLEの場合、STORE ボタンを押すことができません。

- TITLE EDIT
現在ライブラリーリストで選択されているパッチデータのタイトルをエディットします。

⚠ TITLE EDIT ボタンは、ライブラリーリストで実際にデータが保存されている番号が選ばれている場合のみ、有効です。データのない番号が選ばれているときは、ボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- APPLY EDIT
PATCH LIBRARY ウィンドウ内で修正した内容を、同じライブラリー番号に再保存します。



APPLY EDIT ボタンは、ライブラリーリストで選択されているデータがエディットされている場合のみ、有効です。エディットされていないデータが選ばれているとき、または、“READ ONLY”と表示される番号が選ばれているときにはボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- ⑤ EDIT(エディット)
ライブラリーリスト()で選ばれているパッチデータをエディットすると、この位置に“EDIT”と表示されます。
- ⑥ EXIT(エグジット)
PATCH LIBRARY ウィンドウを抜け、元の画面に戻るためのボタンです。

- ③ ライブラリーリスト
現在ライブラリーに保存されているパッチデータの番号と名前(タイトル)を表示します。

反転表示されている番号は、現在操作の対象として選ばれていることを示しています。

- ④ STORE/RECALL(ストア/リコール)ボタン
パッチデータのストア/リコール処理を行うボタンです。

各ボタンの機能は、次の通りです。

• RECALL

現在ライブラリーリストで選択されているパッチデータを、PM1D システムに読み込みます。



- ユニットが装着されていないか、もしくは入出力が逆のユニットが装着されているチャンネルにはリコールされません。
- 同様にカードが装着されていないか、もしくは入出力が逆のカードが装着されているチャンネルにはリコールされません。
- リコール元となるライブラリー内の設定と、リコール先となるチャンネルに装着/仮想設定されているユニットやカードの種類が異なっていても、パッチはリコールされます。

• STORE

PM1D システムのすべてのパッチ情報を、現在ライブラリーリストで選択されている番号に保存します。このボタンをクリックすると、パッチデータに名前を付ける LIBRARY STORE ポップアップウィンドウが現れます。

NAME LIBRARY(ネームライブラリー)

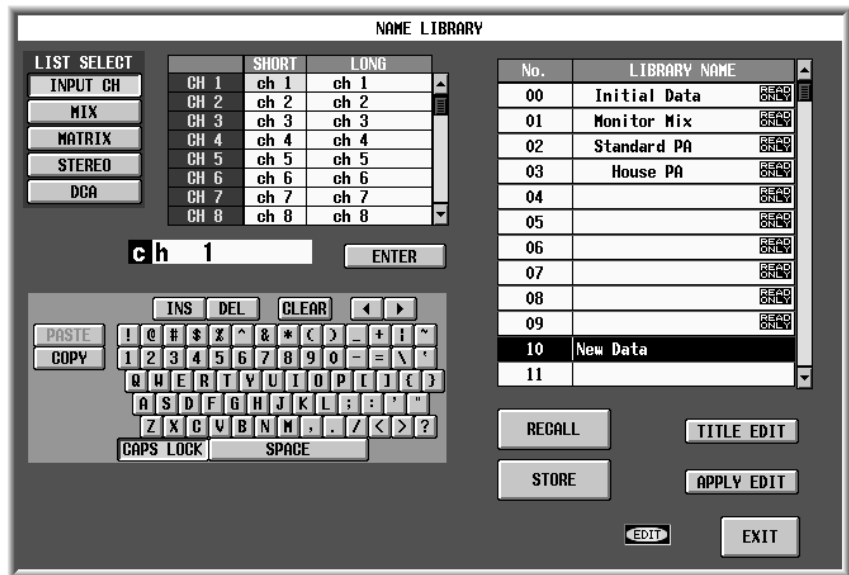
【機能】

インプット系チャンネル、アウトプット系チャンネル、DCA グループに付けられたすべてのショートネーム / ロングネーム情報(ネームデータ)を、ストア / リコールします。

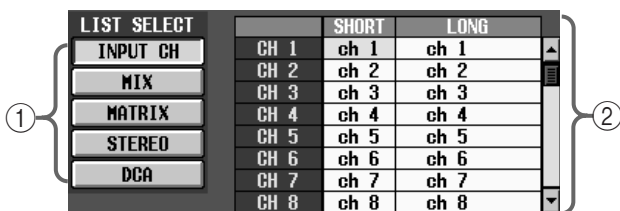


ディスプレイ
MENU ボタン IN PATCH ボタン
NAME タブ NAME LIBRARY
ボタン

MENU ボタン OUT PATCH ボタン
NAME タブ NAME LIBRARY
ボタン



【画面各部の機能】



① LIST SELECT(リスト選択)

現在ライブラリーリスト()で選ばれているネームデータの中から、表示 / エディットの対象となる要素を選択するボタンです。

ここで選択した要素のショートネーム / ロングネームが、すぐ右側のネームリスト()に一覧表示されます。

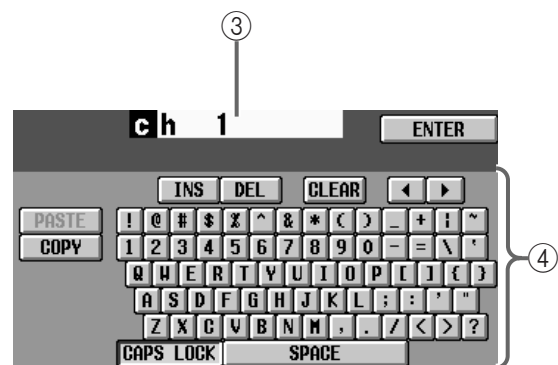
選択可能な要素は、次の通りです。

- INPUT CHインプットチャンネル 1 ~ 96、ST IN チャンネル 1 ~ 8
- MIXMIX チャンネル 1 ~ 48
- MATRIXMATRIX チャンネル 1 ~ 24
- STEREOSTEREO A/B チャンネル
- DCADCA グループ 1 ~ 12

② ネームリスト

ライブラリーリスト()で現在選ばれているネームデータの中から、特定の要素のショートネーム / ロングネームを一覧表示するリストです。

任意のショートネームまたはロングネームの欄をクリックすると、水色表示となり編集可能な状態になります。

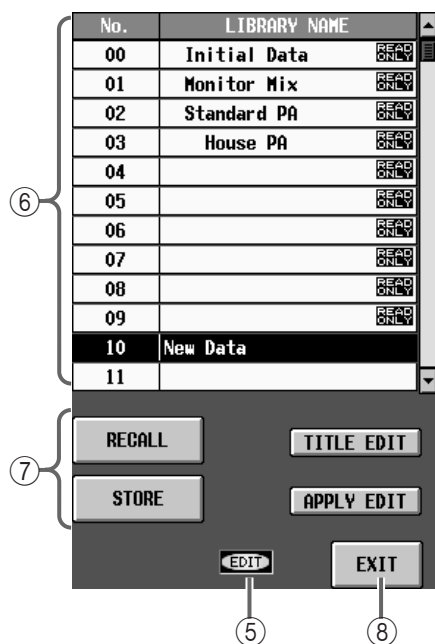


③ 文字ボックス

ネームリスト()のネーム部分を編集可能な状態にすると、ここに編集対象のネームが表示されます。文字パレット()を使ってこのボックスに文字を入力し、右側の ENTER ボタンをクリックすれば、ネームリスト()の編集可能なフィールド(水色表示の部分)にネームが入力されます。入力が完了すると、編集可能な状態は解除されます。

④ 文字パレット

文字ボックスに文字や数字、記号を入力するためのパレットです(文字の入力方法、各種ボタンの使用方法は「CS1D操作マニュアル(基本操作編)」P20)。



APPLY EDIT ボタンは、ライブラリーリストで選択されているデータがエディットされている場合のみ、有効です。エディットされていないデータが選ばれているとき、または、“READ ONLY”と表示される番号が選ばれているときにはボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- ⑧ EXIT(エグジット)
NAME LIBRARY ウィンドウを抜け、元の画面に戻るためのボタンです。

- ⑤ EDIT(エディット)
ライブラリーリスト()で選ばれているネームデータをエディットすると、この位置に“EDIT”と表示されます。

- ⑥ ライブラリーリスト
メモリーに保存されているネームデータを一覧表示します。

反転表示されている列は、現在操作の対象として選ばれていることを示します。

- ⑦ STORE/RECALL(ストア/リコール)ボタン
ネームデータのストア/リコール操作を行うボタンです。

各ボタンの機能は次の通りです。

• RECALL

現在ライブラリーリストで選択されているネームデータを、PM1D システムに読み込みます。

• STORE

PM1D システムのネームデータを、現在ライブラリーリストで選択されている番号に保存します。

このボタンをクリックすると、ネームデータに名前を付ける LIBRARY STORE ポップアップウィンドウが現れます。

- ⚠ TC EVENT画面でEVENT RECALLINGがENABLEの場合、STORE ボタンを押すことができません。

• TITLE EDIT

現在ライブラリーリストで選択されているネームデータのタイトルをエディットします。

- ⚠ TITLE EDIT ボタンは、ライブラリーリストで実際にデータが保存されている番号が選ばれている場合のみ、有効です。データのない番号が選ばれているときは、ボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

• APPLY EDIT

NAME LIBRARY ウィンドウ内で修正した内容を、同じライブラリー番号に再保存します。

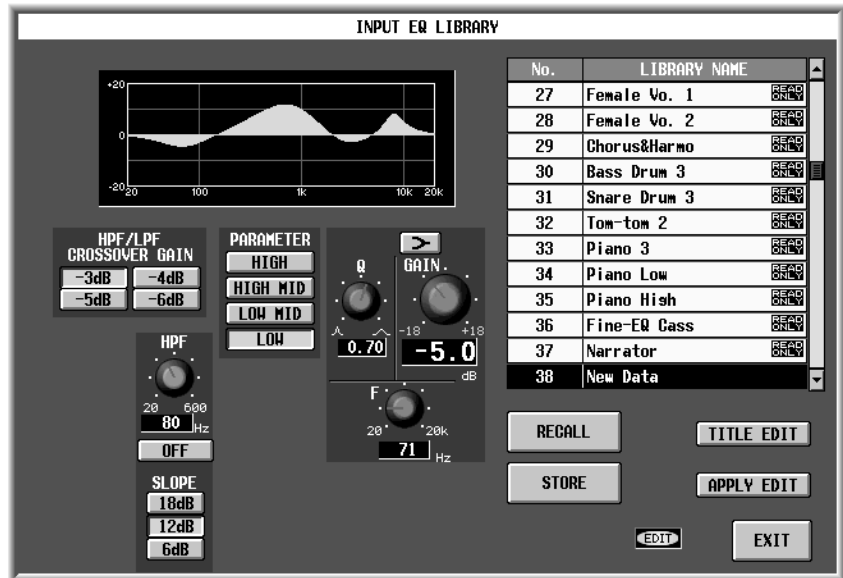
INPUT EQ LIBRARY(インプット EQ ライブラリー)

【機能】

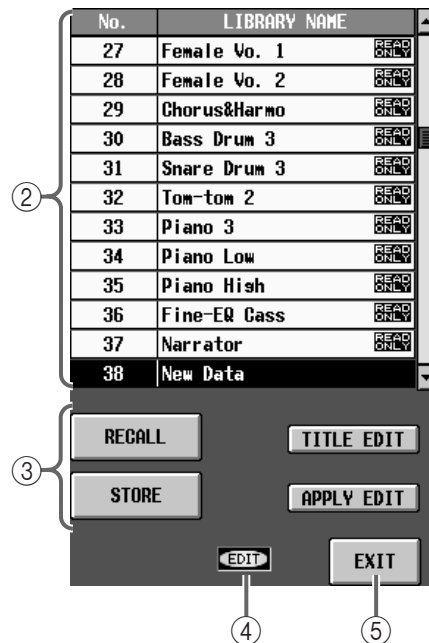
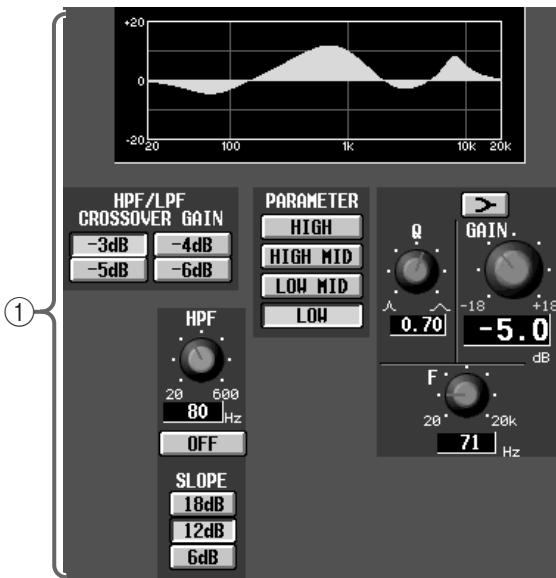
現在選ばれているインプット系チャンネルの EQ 設定(インプット EQ データ)を、ストア/リコールします。



ディスプレイ
MENU ボタン IN EQボタン EQ
PARAMETER タブ EQ LIBRARY
ボタン



【画面各部の機能】



- ① エディットセクション
ライブラリーリスト()で現在選ばれているイン
プット EQ データの設定内容を表示します。
ボタンやノブを使って設定内容をエディットするこ
とも可能です。表示する周波数バンドを切り替える
には、PARAMETER の各ボタンを使用します。

- ② ライブラリーリスト
メモリーに保存されているインプット EQ データを
一覧表示します。反転表示されている列は、現在操作
の対象として選ばれていることを示します。

- ③ STORE/RECALL(ストア/リコール)ボタン
インプット EQ データのストア/リコール操作を行うボタンです。

各ボタンの機能は次の通りです。

- RECALL

現在ライブラリーリストで選択されているインプット EQ データを、EQ PARAMETER 画面(IN GATE/COMP ファンクション)で選ばれているインプットチャンネルに読み込みます。

- STORE

現在EQ PARAMETER画面(IN GATE/COMPファンクション)で選ばれているインプットチャンネルのEQ設定を、ライブラリーリストで選択されている番号に保存します。このボタンをクリックすると、インプット EQ データに名前を付ける LIBRARY STORE ポップアップウィンドウが現れます。

- ⚠ ライブラリーリストの中で“ READ ONLY ”と表示されているインプット EQ データは、読み込み専用のプリセットデータです。この位置に新規の EQ データを上書きすることはできません。

- TITLE EDIT

現在ライブラリーリストで選択されているインプット EQ データのタイトルをエディットします。

- ⚠ TITLE EDIT ボタンは、ライブラリーリストで実際にデータが保存されている番号が選ばれている場合のみ、有効です。データのない番号が選ばれているときは、ボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- APPLY EDIT

INPUT EQ LIBRARY ウィンドウ内で修正した内容を、同じライブラリー番号に再保存します。



APPLY EDIT ボタンは、ライブラリーリストで選択されているデータがエディットされている場合のみ、有効です。選択されているデータがエディットされていないとき、または、“ READ ONLY ”と表示される番号が選ばれているときにはボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- ④ EDIT(エディット)
ライブラリーリスト()で選ばれているインプット EQ データをエディットすると、この位置に“ EDIT ”と表示されます。
- ⑤ EXIT(エグジット)
INPUT EQ LIBRARY ウィンドウを抜け、元の画面に戻るためのボタンです。

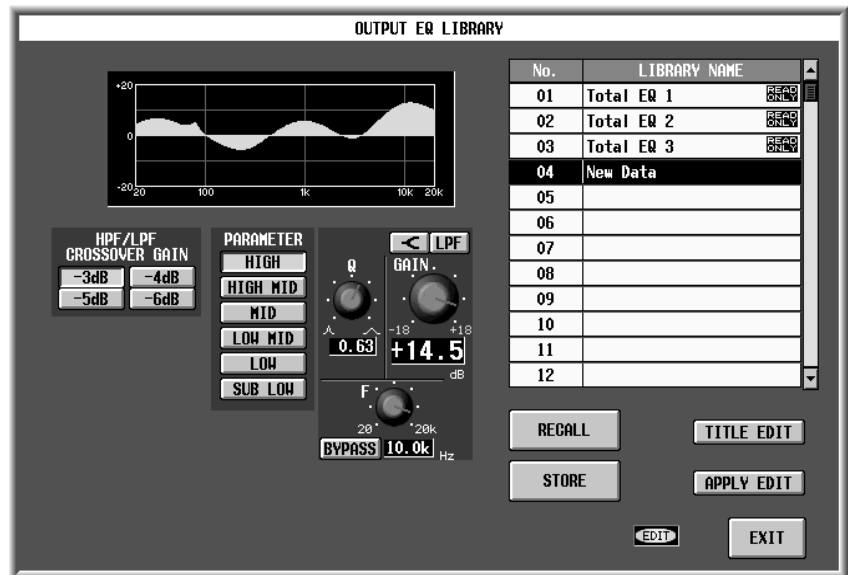
OUTPUT EQ LIBRARY(アウトプット EQ ライブラリー)

【機能】

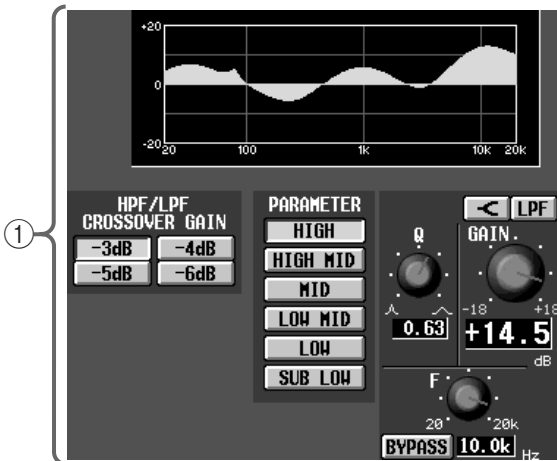
現在選ばれているアウトプット系チャンネルの EQ 設定(アウトプット EQ データ)を、ストア/リコールします。



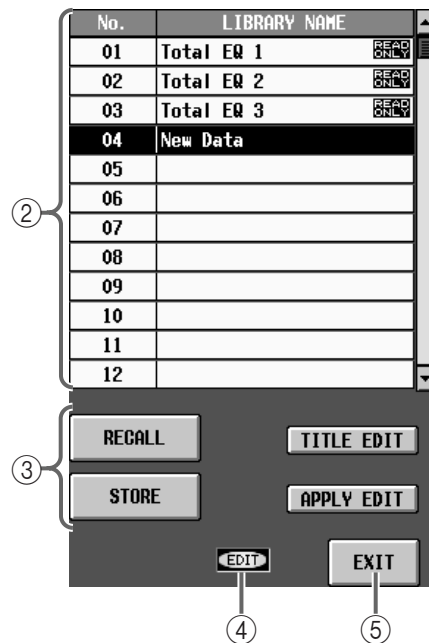
ディスプレイ
MENU ボタン OUT EQ ボタン
EQ PARAMETER タブ EQ LIBRARY
ボタン



【画面各部の機能】



- ① エディットセクション
ライブラリーリスト()で現在選ばれているアウトプット EQ データの設定内容を表示します。ボタンやノブを使って設定内容をエディットすることも可能です。表示する周波数バンドを切り替えるには、PARAMETER の各ボタンを使用します。



- ② ライブラリーリスト
メモリーに保存されているアウトプット EQ データを一覧表示します。反転表示されている列は、現在操作の対象として選ばれていることを示します。

- ③ STORE/RECALL(ストア/リコール)ボタン
アウトプットEQデータのストア/リコール操作を行うボタンです。

各ボタンの機能は次の通りです。

- RECALL

現在ライブラリーリストで選択されているアウトプットEQデータを、EQ PARAMETER 画面で選ばれているアウトプットチャンネルに読み込みます。

- STORE

現在 EQ PARAMETER 画面で選ばれているアウトプットチャンネルのEQ設定を、ライブラリーリストで選択されている番号に保存します。このボタンをクリックすると、アウトプットEQデータに名前を付ける LIBRARY STORE ポップアップウィンドウが現れます。

- ⚠ ライブラリーリストの中で“ READ ONLY ”と表示されているアウトプットEQデータは、読み込み専用のプリセットデータです。この位置に新規のEQデータを上書きすることはできません。

- TITLE EDIT

現在ライブラリーリストで選択されているアウトプットEQデータのタイトルをエディットします。

- ⚠ TITLE EDIT ボタンは、ライブラリーリストで実際にデータが保存されている番号が選ばれている場合のみ、有効です。データの無い番号が選ばれているときは、ボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- APPLY EDIT

OUTPUT EQ LIBRARY ウィンドウ内で修正した内容を、同じライブラリー番号に再保存します。



APPLY EDIT ボタンは、ライブラリーリストで選択されているデータがエディットされている場合のみ、有効です。選択されているデータがエディットされていないとき、または、“ READ ONLY ”と表示される番号が選ばれているときにはボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- ④ EDIT(エディット)
ライブラリーリスト()で選ばれているアウトプットEQデータをエディットすると、この位置に“ EDIT ”と表示されます。
- ⑤ EXIT(エグジット)
OUTPUT EQ LIBRARY ウィンドウを抜け、元の画面に戻るためのボタンです。

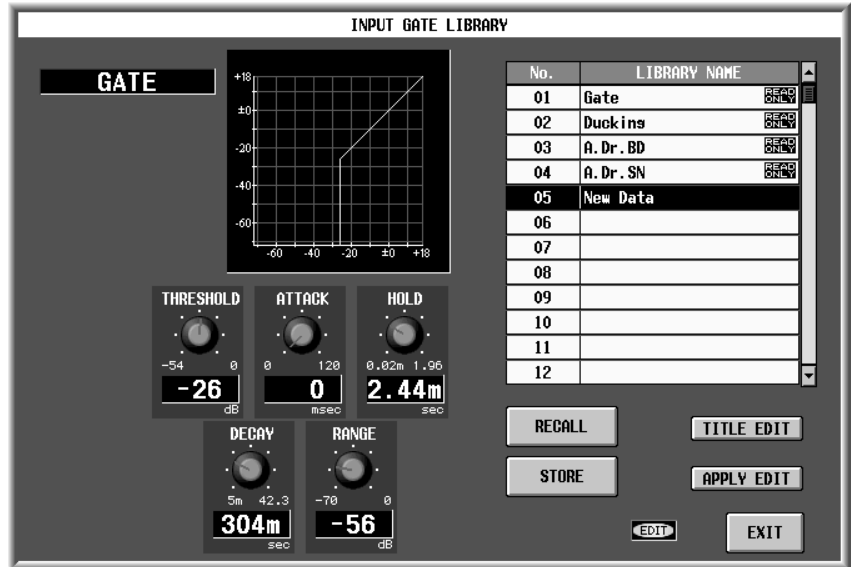
INPUT GATE LIBRARY(インプットゲートライブラリー)

【機能】

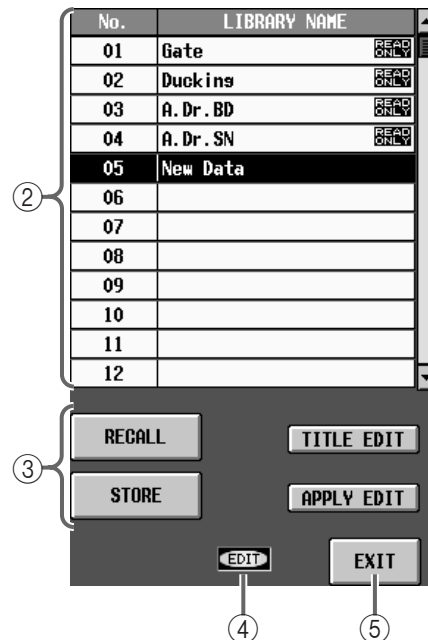
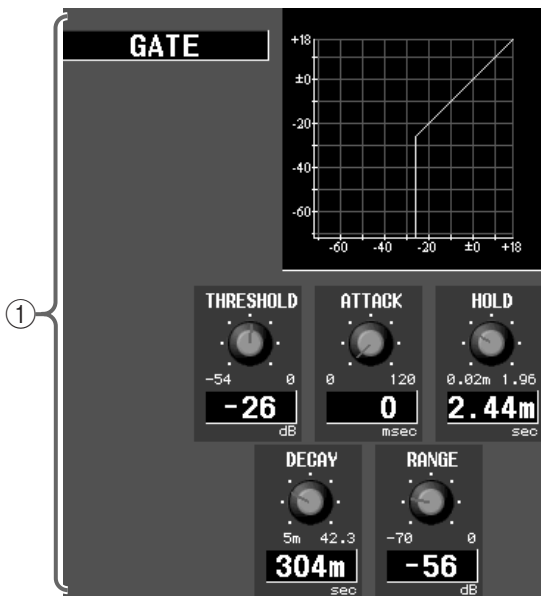
現在選ばれているインプット系チャンネルのゲート設定(インプットゲートデータ)を、ストア/リコールします。



ディスプレイ
MENU ボタン IN GATE/COMP
ボタン GATE PARAMETER タ
ブ INPUT GATE LIBRARY ボタ
ン



【画面各部の機能】



- ① エディットセクション
ライブラリーリスト()で現在選ばれているイン
プットゲートデータの設定内容を表示します。ボタ
ンやノブを使って設定内容をエディットすることも
可能です。

- ② ライブラリーリスト
メモリーに保存されているインプットゲートデー
タを一覧表示します。
反転表示されている列は、現在操作の対象として選
ばれていることを示します。

⚠ ここでタイプは変更できません。タイプを変更するときは、そのタイプを使用するライブラリーデータをリコールしてください。

③ STORE/RECALL(ストア/リコール)ボタン
インプットゲートデータのストア/リコール操作を行うボタンです。

各ボタンの機能は次の通りです。

• RECALL

現在ライブラリーリストで選択されているインプットゲートデータを、GATE PARAMETER 画面で選ばれているインプットチャンネルに読み込みます。

• STORE

現在 GATE PARAMETER 画面で選ばれているインプットチャンネルのゲート設定を、ライブラリーリストで選択されている番号に保存します。このボタンをクリックすると、インプットゲートデータに名前を付ける LIBRARY STORE ポップアップウィンドウが現れます。

⚠ ライブラリーリストの中で“ READ ONLY ”と表示されているインプットゲートデータは、読み込み専用のプリセットデータです。この位置に新規のゲートデータを上書きすることはできません。

• TITLE EDIT

現在ライブラリーリストで選択されているインプットゲートデータのタイトルをエディットします。

⚠ TITLE EDIT ボタンは、ライブラリーリストで実際にデータが保存されている番号が選ばれている場合のみ、有効です。データの無い番号が選ばれているときは、ボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

• APPLY EDIT

INPUT GATE LIBRARY ウィンドウ内で修正した内容を、同じライブラリー番号に再保存します。



APPLY EDIT ボタンは、ライブラリーリストで選択されているデータがエディットされている場合のみ、有効です。選択されているデータがエディットされていないとき、または、“ READ ONLY ”と表示される番号が選ばれているときにはボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

④ EDIT(エディット)
ライブラリーリスト()で選ばれているインプットゲートデータをエディットすると、この位置に“ EDIT ”と表示されます。

⑤ EXIT(エグジット)
INPUT GATE LIBRARY ウィンドウを抜け、元の画面に戻るためのボタンです。

⚠ キーインの設定状態は、ライブラリーには記憶されません。

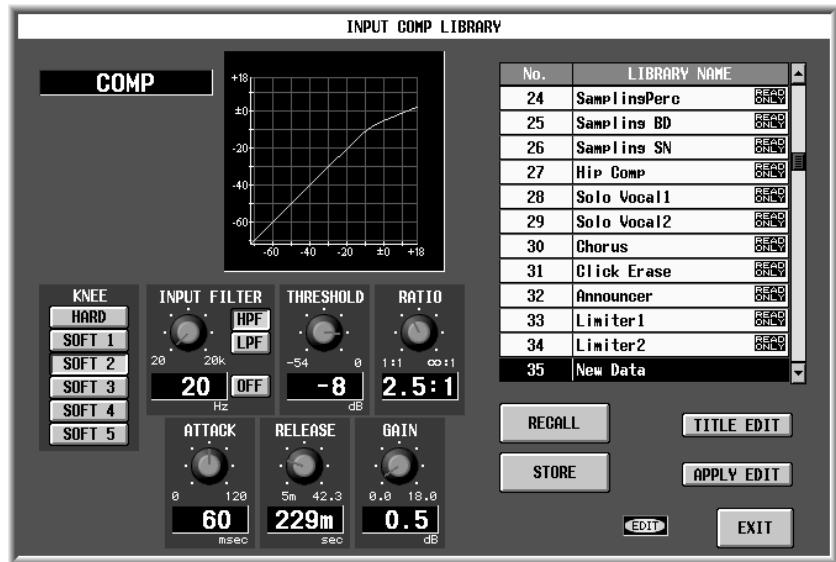
INPUT COMP LIBRARY(インプットコンプレッサーライブラリー)

【機能】

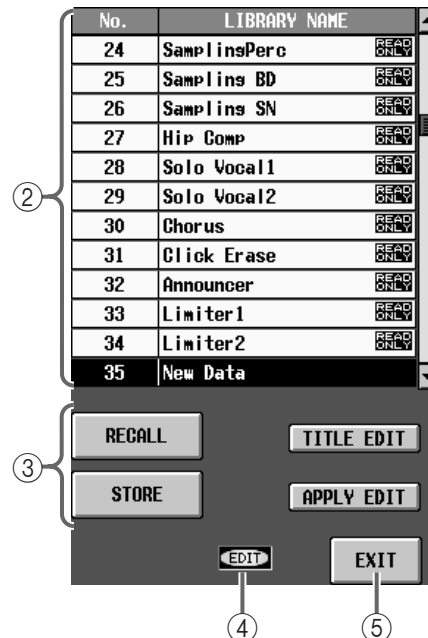
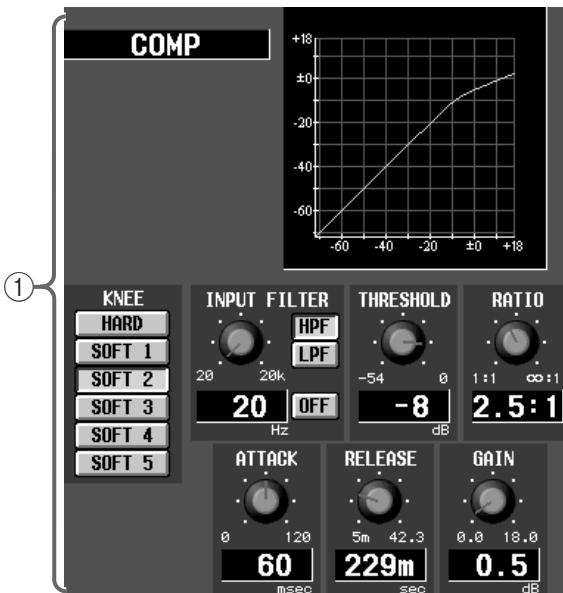
現在選ばれているインプット系チャンネルのコンプレッサー設定(インプットコンプレッサーデータ)を、ストア/リコールします。



ディスプレイ
MENU ボタン IN GATE/COMP
ボタン COMP PARAMETER タブ
INPUT COMP LIBRARY ボタン



【画面各部の機能】



- ① エディットセクション
ライブラリーリスト()で現在選ばれているインプットコンプレッサーデータの設定内容を表示します。ボタンやノブを使って、設定内容をエディットすることも可能です。

⚠ ここでタイプは変更できません。タイプを変更するときは、そのタイプを使用するライブラリーデータをリコールしてください。

- ② ライブラリーリスト
メモリーに保存されているインプットコンプレッサーデータを一覧表示します。

反転表示されている列は、現在操作の対象として選ばれていることを示します。

- ③ STORE/RECALL(ストア/リコール)ボタン
インプットコンプレッサーデータのストア/リコール操作を行うボタンです。

各ボタンの機能は、次の通りです。

- RECALL

現在ライブラリーリストで選択されているインプットコンプレッサーデータを、COMP PARAMETER画面で選ばれているインプットチャンネルに読み込みます。

- STORE

現在COMP PARAMETER画面で選ばれているインプットチャンネルのコンプレッサー設定を、ライブラリーリストで選択されている番号に保存します。このボタンをクリックすると、インプットコンプレッサーデータに名前を付ける LIBRARY STOREポップアップウィンドウが現れます。

- ⚠ ライブラリーリストの中で“ READ ONLY ”と表示されているインプットコンプレッサーデータは、読み込み専用のプリセットデータです。この位置に新規のコンプレッサーデータを上書きすることはできません。

- TITLE EDIT

現在ライブラリーリストで選択されているインプットコンプレッサーデータのタイトルを、エディットします。

- ⚠ TITLE EDIT ボタンは、ライブラリーリストで実際にデータが保存されている番号が選ばれている場合のみ、有効です。データのない番号が選ばれているときは、ボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- APPLY EDIT

INPUT COMP LIBRARY ウィンドウ内で修正した内容を、同じライブラリー番号に再保存します。



APPLY EDIT ボタンは、ライブラリーリストで選択されているデータがエディットされている場合のみ、有効です。選択されているデータがエディットされていないとき、または、“ READ ONLY ”と表示される番号が選ばれているときにはボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- ④ EDIT(エディット)
ライブラリーリスト()で選ばれているインプットコンプレッサーデータをエディットすると、この位置に“ EDIT ”と表示されます。

- ⑤ EXIT(エグジット)
INPUT COMP LIBRARYウィンドウを抜け、元の画面に戻るためのボタンです。

- ⚠ キーインの設定状態は、ライブラリーには記憶されません。

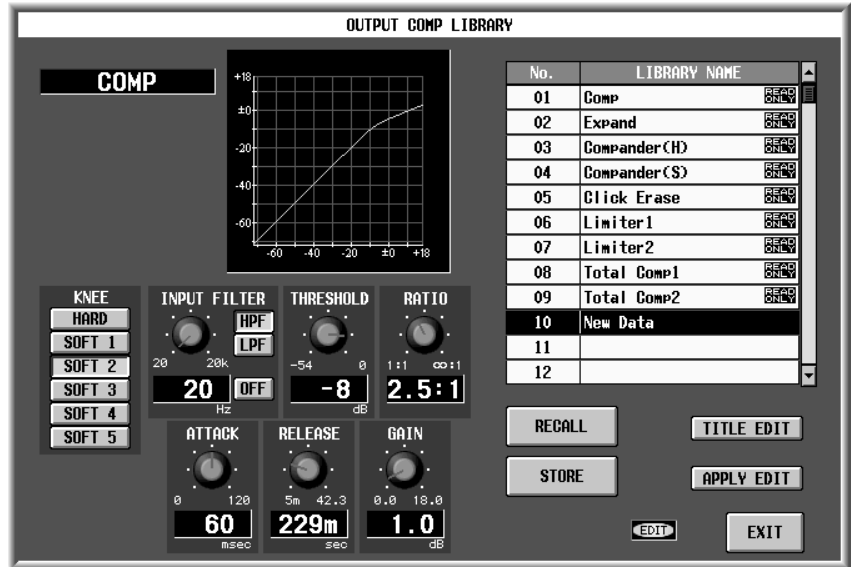
OUTPUT COMP LIBRARY(アウトプットコンプレッサーライブラリー)

【機能】

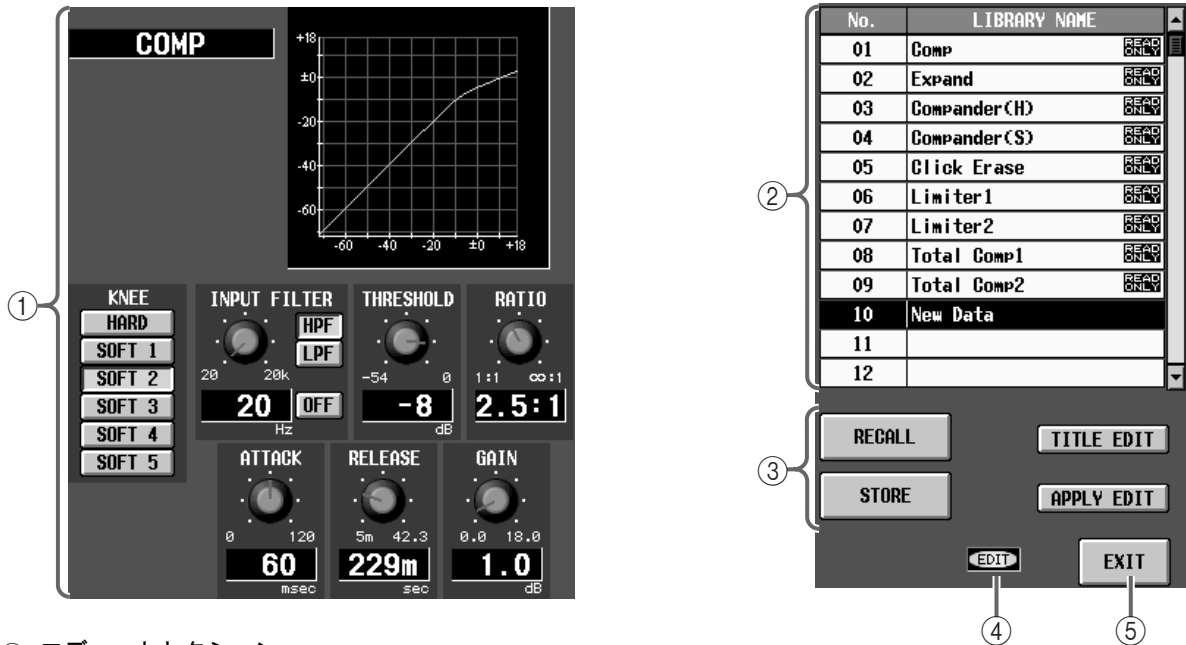
現在選ばれているアウトプット系チャンネルのコンプレッサー設定(アウトプットコンプレッサーデータ)をストア/リコールします。



ディスプレイ
MENU ボタン OUT COMP ボタン
COMP PARAMETER タブ
OUTPUT COMP LIBRARY ボタン



【画面各部の機能】



- ① エディットセクション
ライブラリーリスト()で現在選ばれているアウトプットコンプレッサーデータの設定内容を表示します。ボタンやノブを使って、設定内容をエディットすることも可能です。

⚠ ここでタイプは変更できません。タイプを変更するときは、そのタイプを使用するライブラリーデータをリコールしてください。

- ② ライブラリーリスト
メモリーに保存されているアウトプットコンプレッサーデータを一覧表示します。

反転表示されている列は、現在操作の対象として選ばれていることを示します。

- ③ STORE/RECALL(ストア/リコール)ボタン
アウトプットコンプレッサーデータのストア/リコール操作を行うボタンです。

各ボタンの機能は、次の通りです。

- RECALL

現在ライブラリーリストで選択されているアウトプットコンプレッサーデータを、COMP PARAMETER 画面(OUT COMP ファンクション)で選ばれているアウトプットチャンネルに読み込みます。

- STORE

COMP PARAMETER 画面(OUT COMP ファンクション)で選ばれているチャンネルのコンプレッサー設定を、ライブラリーリストで選択されている番号に保存します。このボタンをクリックすると、アウトプットコンプレッサーデータに名前を付ける LIBRARY STORE ポップアップウィンドウが現れます。

- ⚠ ライブラリーリストの中で“ READ ONLY ”と表示されているアウトプットコンプレッサーデータは、読み込み専用のプリセットデータです。この位置に新規のコンプレッサーデータを上書きすることはできません。

- TITLE EDIT

現在ライブラリーリストで選択されているアウトプットコンプレッサーデータのタイトルを、エディットします。

- ⚠ TITLE EDIT ボタンは、ライブラリーリストで実際にデータが保存されている番号が選ばれている場合のみ、有効です。データの無い番号が選ばれているときは、ボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- APPLY EDIT

OUTPUT COMP LIBRARY ウィンドウ内で修正した内容を、同じライブラリー番号に再保存します。



APPLY EDIT ボタンは、ライブラリーリストで選択されているデータがエディットされている場合のみ、有効です。選択されているデータがエディットされていないとき、または、“ READ ONLY ”と表示される番号が選ばれているときにはボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- ④ EDIT(エディット)
ライブラリーリスト()で選ばれているアウトプットコンプレッサーデータをエディットすると、この位置に“ EDIT ”と表示されます。

- ⑤ EXIT(エグジット)
OUTPUT COMP LIBRARY ウィンドウを抜け、元の画面に戻るためのボタンです。

- ⚠ キーインの設定状態は、ライブラリーには記憶されません。

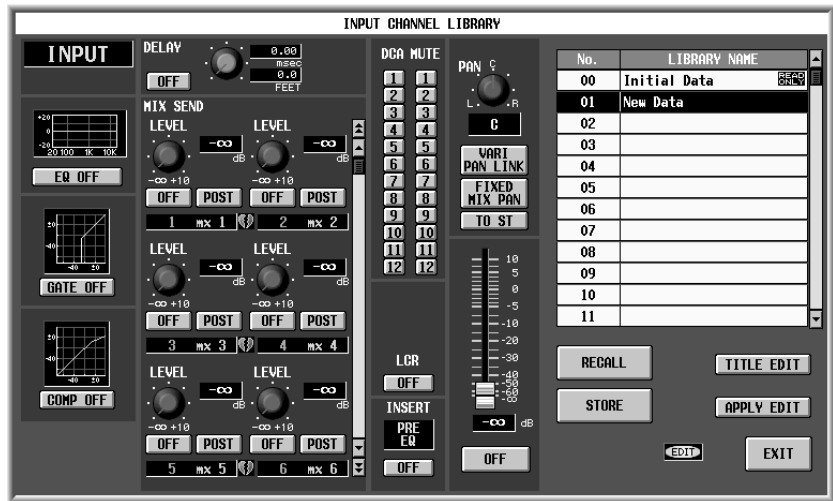
INPUT CH LIBRARY(インプットチャンネルライブラリー)

【機能】

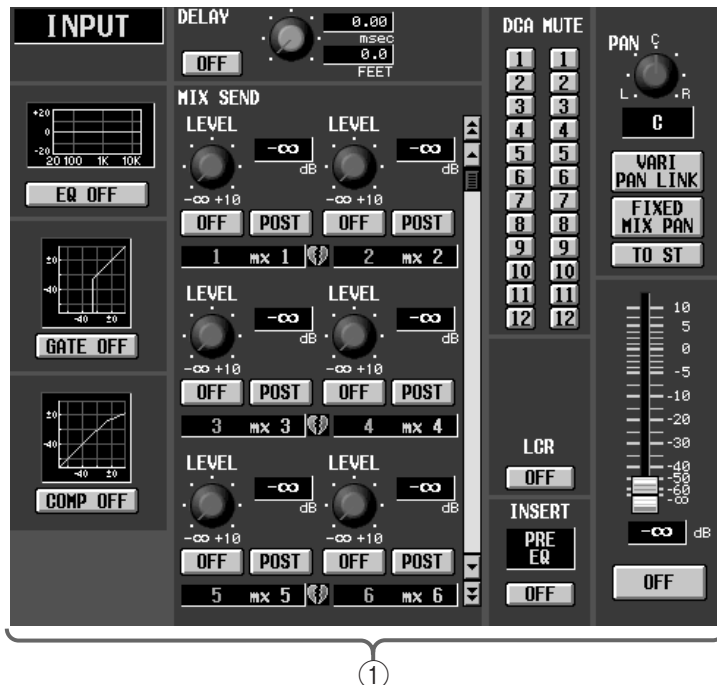
現在選ばれているインプット系チャンネルのミックスパラメーター設定(インプットチャンネルデータ)を、ストア/リコールします。



ディスプレイ
MENU ボタン IN CH VIEW ボタン
INPUT CH LIBRARY ボタン



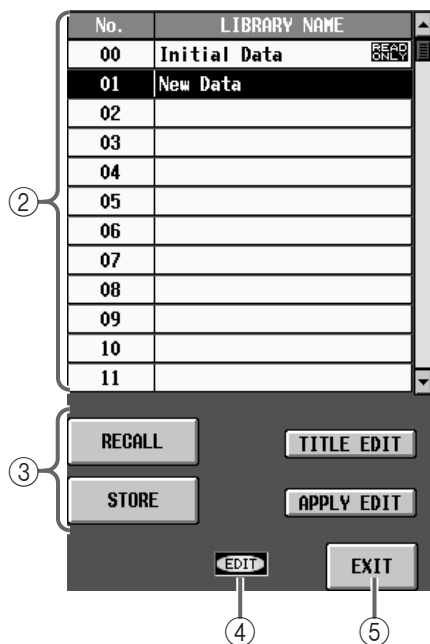
【画面各部の機能】



- ① エディットセクション
ライブラリーリスト()で現在選ばれているイン
プットチャンネルデータの設定内容を表示します。
ボタンやノブを使って、設定内容をエディットする
ことも可能です。



EQ、GATE、COMP のミニグラフをクリックすれば、
それぞれ該当するパラメーターをエディットするた
めの画面が呼び出されます。パラメーターをエ
ディットした後で OK ボタンをクリックすれば、
INPUT CH LIBRARY 画面に戻ります。



- ② ライブラリーリスト
メモリーに保存されているインプットチャンネルデータを一覧表示します。

反転表示された列は、現在操作の対象として選ばれていることを示します。

- ③ STORE/RECALL(ストア/リコール)ボタン
インプットチャンネルデータのストア/リコール操作を行うボタンです。

各ボタンの機能は、次の通りです。

• RECALL

現在ライブラリーリストで選択されているインプットチャンネルデータを、CH VIEW画面(IN CH VIEWファンクション)で選ばれているインプットチャンネルに読み込みます。

- ⚠ リコールされるチャンネルのペアの状態と、選択したライブラリーリストに記憶されているペアの状態が一致しない場合、リコールできません。
ただし、LIBRARY No.00 の Initial Data は、ペアされているチャンネルにもされていないチャンネル、どちらにもリコールできます。

• STORE

現在 CH VIEW 画面 (IN CH VIEW ファンクション) で選ばれているインプットチャンネルのチャンネル設定を、ライブラリーリストで選択されている番号に保存します。このボタンをクリックすると、インプットチャンネルデータに名前を付ける LIBRARY STORE ポップアップウィンドウが現れます。

• TITLE EDIT

現在ライブラリーリストで選択されているインプットチャンネルデータのタイトルを、エディットします。

- ⚠ TITLE EDIT ボタンは、ライブラリーリストで実際にデータが保存されている番号が選ばれている場合のみ、有効です。データのない番号が選ばれているときは、ボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

• APPLY EDIT

INPUT CHANNEL LIBRARY ウィンドウ内で修正した内容を、同じライブラリー番号に再保存します。



APPLY EDIT ボタンは、ライブラリーリストで選択されているデータがエディットされている場合のみ、有効です。データのない番号が選ばれているとき、もしくは選択されているデータがエディットされていないとき、または、“READ ONLY”と表示される番号が選ばれているときにはボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- ④ EDIT(エディット)

ライブラリーリスト()で選ばれているインプットチャンネルデータをエディットすると、この位置に“EDIT”と表示されます。

- ⑤ EXIT(エグジット)

INPUT CH LIBRARY ウィンドウを抜け、元の画面に戻るためのボタンです。



- リコールが行えるのは、ライブラリーの内容とリコール先がモノラルのインプットチャンネル同士、もしくはペア(ステレオ)のインプットチャンネル同士の場合に限られます。これ以外の組み合わせでは、RECALL ボタンがグレー表示となり、リコール操作が行えません。
- ただし、Initial Data はすべてのインプットチャンネルに対してリコールできます。
- ライブラリーの内容と、現在のMIXバスのVARI/FIXやMONO/PAIRの設定が異なる場合、そのMIXバスに対するSEND関係のパラメーターは、部分的にリコールされません。



チャンネルライブラリーに保存されるパラメーター一覧については、「CS1D リファレンスマニュアル(資料編)」の「チャンネルライブラリーリスト」をご参照ください。

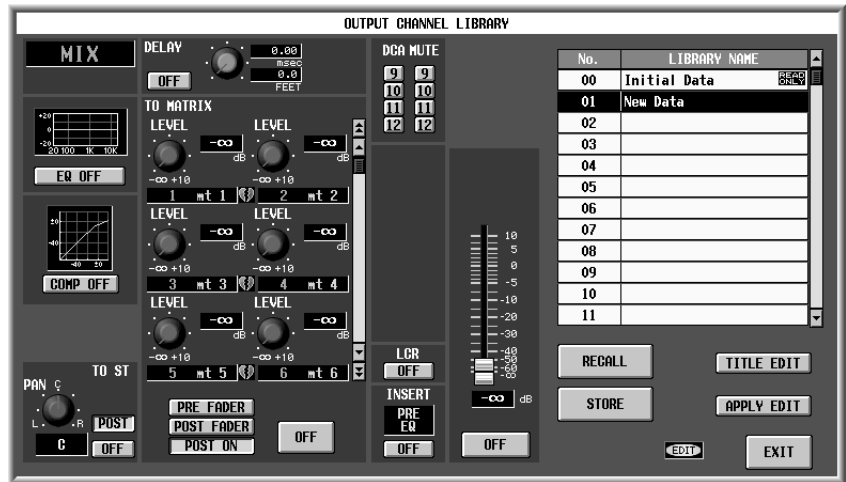
OUTPUT CH LIBRARY(アウトプットチャンネルライブラリー)

【機能】

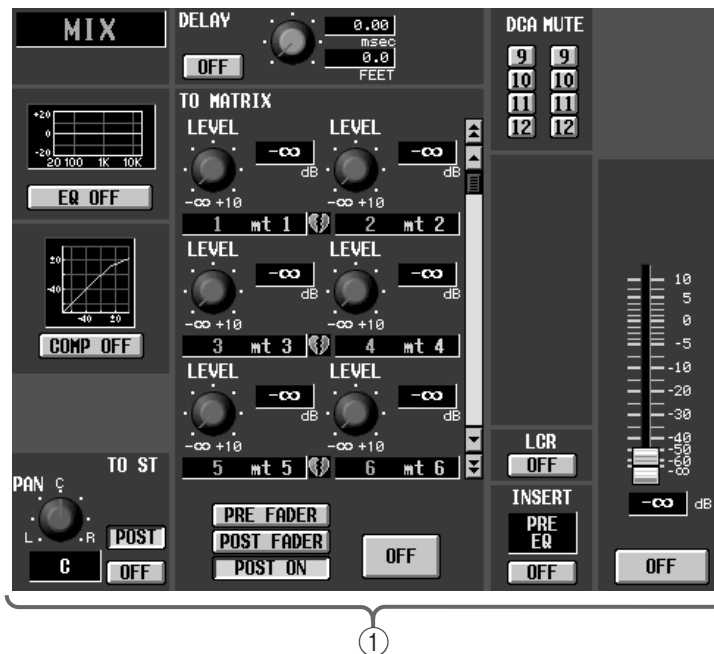
現在選ばれているアウトプット系チャンネルのミックスパラメーター設定(アウトプットチャンネルデータ)を、ストア/リコールします。



ディスプレイ
MENU ボタン OUT CH VIEW ボタン
OUTPUT CH LIBRARY ボタン



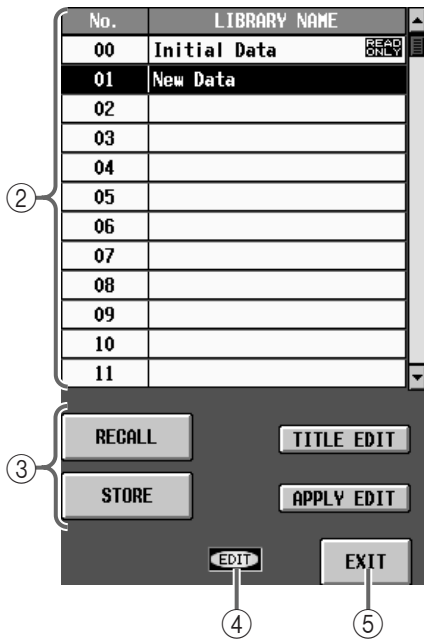
【画面各部の機能】



- ① エディットセクション
ライブラリーリスト()で現在選ばれているアウトプットチャンネルデータの設定内容を表示します。ボタンやノブを使って、設定内容をエディットすることも可能です。



EQ、COMP のミニグラフをクリックすれば、それぞれ該当するパラメーターをエディットするための画面が呼び出されます。パラメーターをエディットした後で OK ボタンをクリックすれば、OUTPUT CH LIBRARY 画面に戻ります。



- ② ライブラリーリスト
メモリーに保存されているアウトプットチャンネルデータを一覧表示します。
反転表示された列は、現在操作の対象として選ばれていることを示します。

- ③ STORE/RECALL(ストア/リコール)ボタン
アウトプットチャンネルデータのストア/リコール操作を行うボタンです。
各ボタンの機能は、次の通りです。

• RECALL

現在ライブラリーリストで選択されているアウトプットチャンネルデータを、CH VIEW 画面 (OUT CH VIEW ファンクション) で選ばれているアウトプットチャンネルに読み込みます。

- ⚠ リコールされるチャンネルのペアの状態と、選択したライブラリーリストに記憶されているペアの状態が一致しない場合、リコールできません。
ただし、LIBRARY No.00 の Initial Data は、ペアされているチャンネルにもされていないチャンネル、どちらにもリコールできます。

• STORE

現在 CH VIEW 画面 OUT CH VIEW ファンクション) で選ばれているアウトプットチャンネルのチャンネル設定を、ライブラリーリストで選択されている番号に保存します。このボタンをクリックすると、アウトプットチャンネルデータに名前を付ける LIBRARY STORE ポップアップウィンドウが現れます。

• TITLE EDIT

現在ライブラリーリストで選択されているアウトプットチャンネルデータのタイトルを、エディットします。

- ⚠ TITLE EDIT ボタンは、ライブラリーリストで実際にデータが保存されている番号が選ばれている場合のみ、有効です。データのない番号が選ばれているときは、ボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

• APPLY EDIT

OUTPUT CHANNEL LIBRARY ウィンドウ内で修正した内容を、同じライブラリー番号に再保存します。



APPLY EDIT ボタンは、ライブラリーリストで選択されているデータがエディットされている場合のみ、有効です。データのない番号が選ばれているとき、もしくは選択されているデータがエディットされていないとき、または、“READ ONLY”と表示される番号が選ばれているときにはボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- ④ EDIT(エディット)

ライブラリーリスト()で選ばれているアウトプットチャンネルデータをエディットすると、この位置に“EDIT”と表示されます。

- ⑤ EXIT(エグジット)

OUTPUT CH LIBRARY ウィンドウを抜け、元の画面に戻るためのボタンです。



- リコールが行えるのは、ストア元とリコール先が同種のアウトプット系チャンネル(MIX、MATRIX、STEREO A/B)で、モノラル同士、もしくはペア(ステレオ)同士の場合に限られます。これ以外の組み合わせでは、RECALL ボタンがグレー表示となり、リコール操作が行えません。
- STEREO Aチャンネルのデータを STEREO Bチャンネルにリコールした場合、ST B MONO パラメーターは OFF になります。また、その逆の場合は、この ST B MONO パラメーターは無視されます。
- ただし、Initial Data はすべてのアウトプットチャンネルに対してリコールできます。



チャンネルライブラリーに保存されるパラメーター一覧については、「CS1D リファレンスマニュアル(資料編)」の「チャンネルライブラリーリスト」をご参照ください。

EFFECT LIBRARY(エフェクトライブラリー)

【機能】

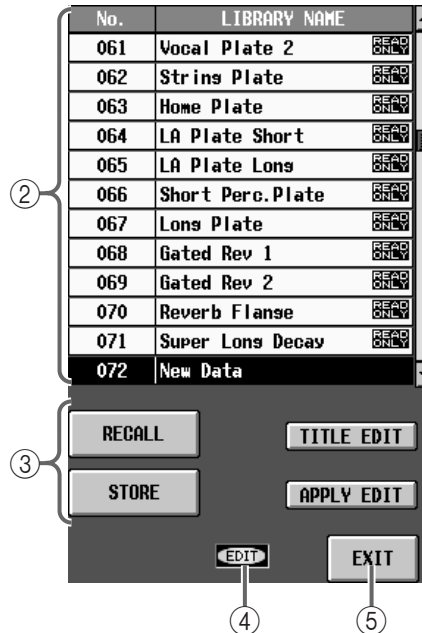
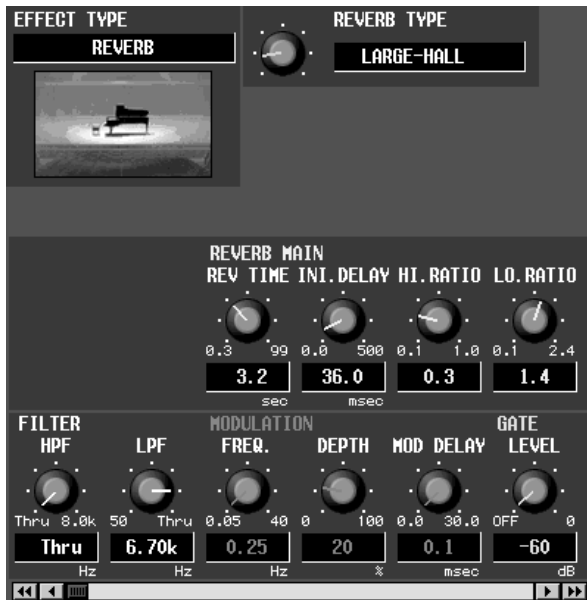
現在選ばれている内蔵エフェクトの設定(エフェクトデータ)を、ストア/リコールします。



ディスプレイ
MENU ボタン EFFECT ボタン
EFFECT 1 ~ EFFECT 8 タブ
EFFECT LIBRARY ボタン



【画面各部の機能】



- ① エディットセクション
ライブラリーリスト()で現在選ばれているエフェクトデータの設定内容を表示します。ボタンやノブを使って、設定内容をエディットすることも可能です。

⚠ それぞれのエフェクトデータで使用するエフェクトタイプを切り替えることはできません。あるエフェクトタイプが必要なときは、まずそのエフェクトタイプを使用するエフェクトデータを選んでください。

- ② ライブラリーリスト
メモリーに保存されているエフェクトデータを一覧表示します。

反転表示された列は、現在操作の対象として選ばれていることを示します。

- ③ STORE/RECALL(ストア/リコール)ボタン
エフェクトデータのストア/リコール操作を行うボタンです。

各ボタンの機能は、次の通りです。

- RECALL

現在ライブラリーリストで選択されているエフェクトデータを、EFFECT ファンクションで選ばれている内蔵エフェクトに読み込みます。

- STORE

現在EFFECT ファンクションで選ばれている内蔵エフェクトの設定を、ライブラリーリストで選択されている番号に保存します。このボタンをクリックすると、エフェクトデータに名前を付ける LIBRARY STORE ポップアップウィンドウが現れます。

⚠ ライブラリーリストの中で“ READ ONLY ”と表示されているエフェクトデータは、読み込み専用のプリセットデータです。この位置に新規のエフェクトデータを上書きすることはできません。

- TITLE EDIT

現在ライブラリーリストで選択されているエフェクトデータのタイトルを、エディットします。

⚠ TITLE EDIT ボタンは、ライブラリーリストで実際にデータが保存されている番号が選ばれている場合のみ、有効です。データの無い番号が選ばれているときは、ボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- APPLY EDIT

EFFECT LIBRARY ウィンドウ内で修正した内容を、同じライブラリー番号に再保存します。



APPLY EDIT ボタンは、ライブラリーリストで選択されているデータがエディットされている場合のみ、有効です。選択されているデータがエディットされていないとき、または、“ READ ONLY ”と表示される番号が選ばれているときにはボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

④ EDIT(エディット)

ライブラリーリスト()で選ばれているエフェクトデータをエディットすると、この位置に“ EDIT ”と表示されます。

⑤ EXIT(エグジット)

EFFECT LIBRARY ウィンドウを抜け、元の画面に戻るためのボタンです。

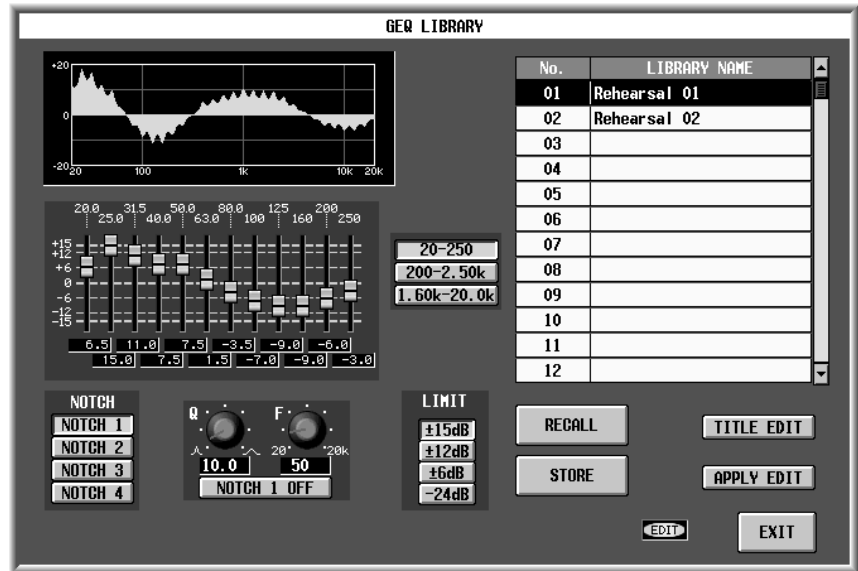
GEQ LIBRARY(グラフィック EQ ライブラリー)

【機能】

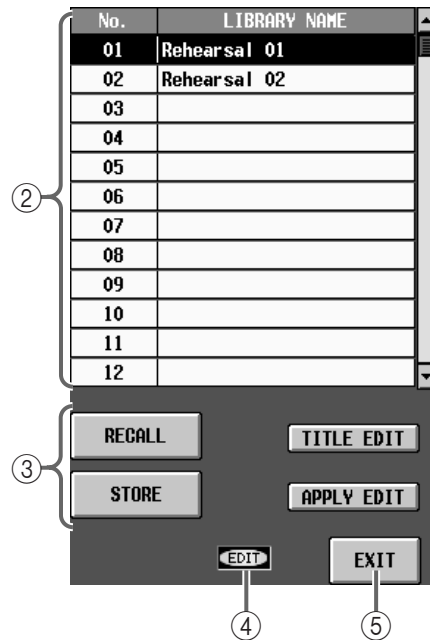
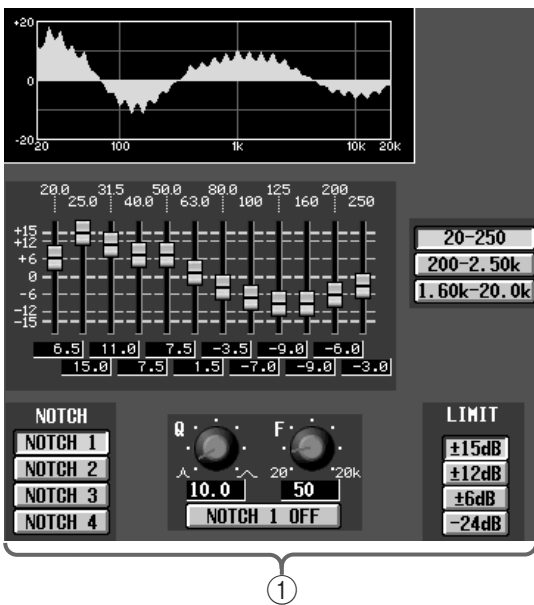
現在選ばれている GEQ モジュールの設定(GEQ データ)を、ストア/リコールします。



ディスプレイ
MENU ボタン GEQ ボタン GEQ
PARAMETER タブ GEQ LIBRARY
ボタン



【画面各部の機能】



- ① エディットセクション
ライブラリーリスト()で現在選ばれている GEQ データの設定内容を表示します。
ボタンやノブ、スライダーを使って、設定内容をエディットすることも可能です。

- ② ライブラリーリスト
メモリーに保存されている GEQ データを一覧表示します。
反転表示された列は、現在操作の対象として選ばれていることを示します。

- ③ STORE/RECALL(ストア/リコール ボタン)
GEQ データのストア/リコール操作を行うボタンです。

各ボタンの機能は、次の通りです。

- RECALL

現在ライブラリーリストで選択されているGEQデータを、GEQ PARAMETER画面で選ばれているGEQモジュールに読み込みます。

- STORE

現在 GEQ PARAMETER 画面で選ばれている GEQ モジュールの設定を、ライブラリーリストで選択されている番号に保存します。このボタンをクリックすると、GEQ データに名前を付ける LIBRARY STORE ポップアップウィンドウが現れます。

- TITLE EDIT

現在ライブラリーリストで選択されているGEQデータのタイトルを、エディットします。

⚠ TITLE EDIT ボタンは、ライブラリーリストで実際にデータが保存されている番号が選ばれている場合のみ、有効です。データのない番号が選ばれているときは、ボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- APPLY EDIT

GEQ LIBRARY ウィンドウ内で修正した内容を、同じライブラリー番号に再保存します。



APPLY EDIT ボタンは、ライブラリーリストで選択されているデータがエディットされている場合のみ、有効です。選択されているデータがエディットされていないときにはボタンの文字がグレー表示になり、使用できません。

- ④ EDIT(エディット)
ライブラリーリスト()で選ばれているGEQデータをエディットすると、この位置に“EDIT”と表示されます。
- ⑤ EXIT(エグジット)
GEQ LIBRARY ウィンドウを抜け、元の画面に戻るためのボタンです。

その他

メモリーの初期化について

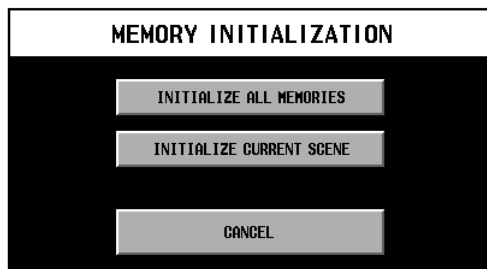
【機能】

シーンメモリーや各種ライブラリーなどの内部メモリーを、工場出荷時の状態に戻します。

⚠ メモリーを初期化すると、以前保存されたデータがすべて消去され、復帰させることができなくなりますので、十分にご注意ください。重要なデータがメモリーに保存されているときは、初期化を行う前に、必ず CS1D の PC ATA STORAGE CARD スロットに装着されたメモリー - カ - ドにセーブしておいてください。

【操作手順】

1. パワーサプライPW1Dの電源を一度落としてください。
2. PW1Dの電源を再投入し、CS1DのLCDディスプレイにオープニング画面が表示された後、データエントリーブロックのトラックパッドの下にある左右のスイッチを、ディスプレイに次のような表示が現れるまで押し続けてください。



3. トラックパッドと左右スイッチを使って、“INITIALIZE ALL MEORY”または“INITIALIZE CURRENT SCENE”を選択してください。それぞれ選択すると、次のように表示が変わります。



“INITIALIZE ALL MEMORY”:全てのメモリーを初期化します。メモリー可能なパラメーターは、全て工場出荷時の状態に戻ります。



“INITIALIZE CURRENT SCENE”:現在(カレント)の状態を初期化します。メモリーされているSCENE MEMORYや各種LIBRARYは、初期化されません。

初期化されるのは、

- CURRENT SCENE
- CURRENT UNIT
- CURRENT PATCH
- CURRENT NAME
- CURRENT SETUP

データです。

4. トラックパッドの左右スイッチを使って、OK を選択してください。初期化した後、システムが起動します。初期化作業を中断するには、CANCEL を選択してください。

CS1D

CONTROL SURFACE

**リファレンスマニュアル
(資料編)**



DIGITAL AUDIO MIXING SYSTEM

目次

付録	1
EQ ライブラリーリスト	1
INPUT EQ LIBRARY	1
OUTPUT EQ LIBRARY	5
ダイナミクスライブラリーリスト	6
INPUT GATE ライブラリー	6
INPUT COMP ライブラリー	7
OUTPUT COMP ライブラリー	10
コンプレッサーのタイプ	11
COMP (コンプレッサー)	11
EXPANDER (エクspander)	13
COMPANDER (HARD&SOFT)(ハード/ソフトコンパンダー)	14
ゲートのタイプ	16
GATE (ゲート)	16
DUCKING (ダッキング)	17
エフェクトライブラリーリスト	18
エフェクト基本プログラム	18
リバーブ応用プログラム	19
エフェクトパラメーターリスト	21
REVERB	21
EARLY REF	21
GATE REVERB, REVERSE GATE	22
DELAY LCR	22
ECHO	23
CHORUS	23
FLANGE	24
SYMPHONIC	24
PHASER	25
AUTO PAN	25
TREMOLO	26
HQ. PITCH	26
DUAL PITCH	27
REV + CHORUS	27
REV → CHORUS	28
REV + FLANGE	28
REV → FLANGE	29
REV + SYMPHO	29
REV → SYMPHO	30
REV → PAN	30
DELAY + ER	31
DELAY → ER	31
DELAY + REV	32
DELAY → REV	32
AMP SIMULATE	33
DYNA. FILTER	33
DYNA. FLANGE	33
DYNA. PHASER	34

MIDI プログラムチェンジへのシーンメモリー / エフェクトライブラリーのアサイン表	35
チャンネルライブラリーリスト	44
ペア設定時にコピーされるパラメーター	45
MIDI データフォーマット	47
ワーニングメッセージ	48
エラーメッセージ	49
故障かな?と思ったら	50
GENERAL SPECIFICATIONS	53
CONTROLS & INDICATORS	60
ANALOG INPUT CHARACTERISTICS	65
ANALOG OUTPUT CHARACTERISTICS	65
DIGITAL INPUT&OUTPUT CHARACTERISTICS	66
Pin Assignment DIGITAL I/O ENGINE A1, A2, B1, B2 (D-SUB Half Pitch Connector 68P)	67
Pin Assignment DIGITAL I/O CONSOLE 1, 2 (D-SUB Half Pitch Connector 68P)	68
Pin Assignment GPI (D-SUB Connector 25P)	69
Accessories	70
Dimensions	70
参考	71
LMY2-ML	71
LMY4-AD	72
LMY4-DA	73

付 録

EQ ライブラリーリスト

・ INPUT EQ LIBRARY

インプットに使用できる EQ ライブラリーです。(全て読み出し専用です。)

No.	タイトル	パラメーター				内 容	
		LOW	LOW MID	HIGH MID	HIGH		
01	Bass Drum 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	バスドラムの低域成分とピーターが当たるアタック音を強調するセッティングです。
		G	+3.5 dB	- 3.5 dB	± 0.0 dB	+4.0 dB	
		F	100 Hz	265 Hz	1.06 kHz	5.30 kHz	
		Q	1.2	10.0	0.90		
02	Bass Drum 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	LPF	バスドラムの 80Hz 周辺にピークを持たせ、硬めの締まったサウンドにするセッティングです。
		G	+8.0 dB	- 7.0 dB	+6.0 dB		
		F	80 Hz	400 Hz	2.50 kHz	12.5 kHz	
		Q	1.4	4.5	2.2	SLOPE: 12 dB	
03	Snare Drum 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	スネアドラムのサウンドに含まれるスナッピー音やリム音などの中高域を強調するセッティングです。
		G	- 0.5 dB	± 0.0 dB	+3.0 dB	+4.5 dB	
		F	132 Hz	1.00 kHz	3.15 kHz	5.00 kHz	
		Q	1.2	4.5	0.11		
04	Snare Drum 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING	スネアドラムの低域と高域を強調して、いわゆる「ドンシャリ」的なサウンドにするセッティングです。
		G	+1.5 dB	- 8.5 dB	+2.5 dB	+4.0 dB	
		F	180 Hz	335 Hz	2.36 kHz	4.00 kHz	
		Q		10.0	0.70	0.10	
05	Tom-tom 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	タムのアタック音を強調し、さらに「トゥン」という皮鳴り部分のディケイを伸ばすセッティングです。
		G	+2.0 dB	- 7.5 dB	+2.0 dB	+1.0 dB	
		F	212 Hz	670 Hz	4.50 kHz	6.30 kHz	
		Q	1.4	10.0	1.2	0.28	
06	Cymbal		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	クラッシュシンバルのアタック感を強調し、キラキラした高域成分のディケイを伸ばすセッティングです。
		G	- 2.0 dB	± 0.0 dB	± 0.0 dB	+3.0 dB	
		F	106 Hz	425 Hz	1.06 kHz	13.2 kHz	
		Q		8.0	0.90		
07	High Hat		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	中域から高域を少し強調させ、低域を抑えたキレのいいハイハット用のセッティングです。LOW MIDのG(ゲイン)でアタック成分の増減を調節できます。
		G	- 4.0 dB	- 2.5 dB	+1.0 dB	+0.5 dB	
		F	95 Hz	425 Hz	2.80 kHz	7.50 kHz	
		Q		0.50	1.0		
08	Percussion		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	シェイカーやカバサ、コンガなどのパーカッションのアタック部分を強調し、高域をくっきりさせるセッティングです。
		G	- 4.5 dB	± 0.0 dB	+2.0 dB	± 0.0 dB	
		F	100 Hz	400 Hz	2.80 kHz	17.0 kHz	
		Q		4.5	0.56		
09	E.Bass 1		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	エレキベースの超低域を少し抑えて、締まった感じにするセッティングです。
		G	- 7.5 dB	+4.5 dB	+2.5 dB	± 0.0 dB	
		F	35.5 Hz	112 Hz	2.00 kHz	4.00 kHz	
		Q		5.0	4.5		

No.	タイトル	パラメーター				内 容	
			LOW	LOW MID	HIGH MID		HIGH
10	E.Bass 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	09とは逆に、低域をやや強調したエレキベース用のバリエーションです。
		G	+3.0 dB	± 0.0 dB	+2.5 dB	+0.5 dB	
		F	112 Hz	112 Hz	2.24 kHz	4.00 kHz	
		Q	0.10	5.0	6.3		
11	Syn.Bass 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	低域重視のシンセベース用セッティングです。
		G	+3.5 dB	+8.5 dB	± 0.0 dB	± 0.0 dB	
		F	85 Hz	950 Hz	4.00 kHz	12.5 kHz	
		Q	0.10	8.0	4.5		
12	Syn.Bass 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	シンセベース独特のアタック感をやや強調したセッティングです。
		G	+2.5 dB	± 0.0 dB	+1.5 dB	± 0.0 dB	
		F	125 Hz	180 Hz	1.12 kHz	12.5 kHz	
		Q	1.6	8.0	2.2		
13	Piano 1		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	ピアノ系の音色を明るめの音にしたいときのセッティングです。
		G	- 6.0 dB	± 0.0 dB	+2.0 dB	+4.0 dB	
		F	95 Hz	950 Hz	3.15 kHz	7.50 kHz	
		Q		8.0	0.90		
14	Piano 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	コンプレッサーと併用することで、アタック感と低域を強調したピアノサウンドを作るためのセッティングです。
		G	+3.5 dB	- 8.5 dB	+1.5 dB	+3.0 dB	
		F	224 Hz	600 Hz	3.15 kHz	5.30 kHz	
		Q	5.6	10.0	0.70		
15	E.G.Clean		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	ライン録りのエレキギター(クリーン系)や、やや硬めのエレアコギターに向けた明るめのセッティングです。
		G	+2.0 dB	- 5.5 dB	+0.5 dB	+2.5 dB	
		F	265 Hz	400 Hz	1.32 kHz	4.50 kHz	
		Q	0.18	10.0	6.3		
16	E.G.Crunch 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	クランチ系(やや歪んだ音)のギターサウンドのツブ立ちを良くします。
		G	+4.5 dB	± 0.0 dB	+4.0 dB	+2.0 dB	
		F	140 Hz	1.00 kHz	1.90 kHz	5.60 kHz	
		Q	8.0	4.5	0.63	9.0	
17	E.G.Crunch 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	16のバリエーションです。
		G	+2.5 dB	+1.5 dB	+2.5 dB	± 0.0 dB	
		F	125 Hz	450 Hz	3.35 kHz	19.0 kHz	
		Q	8.0	0.40	0.16		
18	E.G.Dist. 1		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	ディストーション系のギターの音抜けを良くするセッティングです。
		G	+5.0 dB	± 0.0 dB	+3.5 dB	± 0.0 dB	
		F	355 Hz	950 Hz	3.35 kHz	12.5 kHz	
		Q		9.0	10.0		
19	E.G.Dist. 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	18のバリエーションです。
		G	+6.0 dB	- 8.5 dB	+4.5 dB	+4.0 dB	
		F	315 Hz	1.06 kHz	4.25 kHz	12.5 kHz	
		Q		10.0	4.0		

No.	タイトル	パラメーター				内容	
			LOW	LOW MID	HIGH MID		HIGH
20	A.G.Stroke 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	アコースティックギターのきらびやかな部分を強調するセッティングです。
		G	- 2.0 dB	± 0.0 dB	+1.0 dB	+4.0 dB	
		F	106 Hz	1.00 kHz	1.90 kHz	5.30 kHz	
		Q	0.90	4.5	3.5		
21	A.G.Stroke 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	20 のバリエーションです。エレクトリックガットギターに使ってもいいでしょう。
		G	- 3.5 dB	- 2.0 dB	± 0.0 dB	+2.0 dB	
		F	300 Hz	750 Hz	2.00 kHz	3.55 kHz	
		Q		9.0	4.5		
22	A.G.Arpeg. 1		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING	アコースティックギターのアルペジオ奏法を補正するセッティングです。
		G	- 0.5 dB	± 0.0 dB	± 0.0 dB	+2.0 dB	
		F	224 Hz	1.00 kHz	4.00 kHz	6.70 kHz	
		Q		4.5	4.5	0.12	
23	A.G.Arpeg. 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	22 のバリエーションです。
		G	± 0.0 dB	- 5.5 dB	± 0.0 dB	+4.0 dB	
		F	180 Hz	355 Hz	4.00 kHz	4.25 kHz	
		Q		7.0	4.5		
24	Brass Sec.		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	ハリのあるブラスセクション(トランペット、トロンボーン、サクソ)をイメージしました。単体で使用する場合は、HIGH や HIGH MID の F (フリケンシー)などを調節してください。
		G	- 2.0 dB	- 1.0 dB	+1.5 dB	+3.0 dB	
		F	90 Hz	850 Hz	2.12 kHz	4.50 kHz	
		Q	2.8	2.0	0.70	7.0	
25	Male Vocal 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	男性ボーカル用のテンプレートとして利用できるイコライゼーションです。声質に応じて HIGH や HIGH MID の F (フリケンシー)などを調節してください。
		G	- 0.5 dB	± 0.0 dB	+2.0 dB	+3.5 dB	
		F	190 Hz	1.00 kHz	2.00 kHz	6.70 kHz	
		Q	0.11	4.5	0.56	0.11	
26	Male Vocal 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	25 のバリエーションです。
		G	+2.0 dB	- 5.0 dB	- 2.5 dB	+4.0 dB	
		F	170 Hz	236 Hz	2.65 kHz	6.70 kHz	
		Q	0.11	10.0	5.6		
27	Female Vo. 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	女性ボーカル用のテンプレートとして利用できるイコライゼーションです。声質に応じて HIGH や HIGH MID の F (フリケンシー)などを調節してください。
		G	- 1.0 dB	+1.0 dB	+1.5 dB	+2.0 dB	
		F	118 Hz	400 Hz	2.65 kHz	6.00 kHz	
		Q	0.18	0.45	0.56	0.14	
28	Female Vo. 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	27 のバリエーションです。
		G	- 7.0 dB	+1.5 dB	+1.5 dB	+2.5 dB	
		F	112 Hz	335 Hz	2.00 kHz	6.70 kHz	
		Q		0.16	0.20		
29	Chorus&Harmo		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	コーラス用のテンプレートとして利用できるイコライゼーションです。コーラス全体を明るくします。
		G	- 2.0 dB	- 1.0 dB	+1.5 dB	+3.0 dB	
		F	90 Hz	850 Hz	2.12 kHz	4.50 kHz	
		Q	2.8	2.0	0.70	7.0	

No.	タイトル	パラメーター				内 容	
			LOW	LOW MID	HIGH MID		HIGH
30	Bass Drum 3		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	01、02 の Bass Drum 1/2 のバリエーションです。中低域を抜いた感じのサウンドです。
		G	+3.5 dB	- 10.0 dB	+3.5 dB	± 0.0 dB	
		F	118 Hz	315 Hz	4.25 kHz	20.0 kHz	
		Q	2.0	10.0	0.40	0.40	
31	Snare Drum 3		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING	03、04 の Snare Drum 1/2 のバリエーションです。やや太めのサウンドです。
		G	± 0.0 dB	+2.0 dB	+3.5 dB	± 0.0 dB	
		F	224 Hz	560 Hz	4.25 kHz	4.00 kHz	
		Q		4.5	2.8	0.1	
32	Tom-tom 2		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	中高域を強調した、Tom-tom 1 のバリエーションです。
		G	- 9.0 dB	+1.5 dB	+2.0 dB	± 0.0 dB	
		F	90 Hz	212 Hz	5.30 kHz	17.0 kHz	
		Q		4.5	1.2		
33	Piano 3		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	13、14 の Piano 1/2 のバリエーションです。
		G	+4.5 dB	- 13.0 dB	+4.5 dB	+2.5 dB	
		F	100 Hz	475 Hz	2.36 kHz	10.0 kHz	
		Q	8.0	10.0	9.0		
34	Piano Low		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	ピアノを低域 / 高域に分けてステレオ録音したときの、低域用のイコライゼーションです。 35 と組み合わせて使用してください。
		G	- 5.5 dB	+1.5 dB	+6.0 dB	± 0.0 dB	
		F	190 Hz	400 Hz	6.70 kHz	12.5 kHz	
		Q	10.0	6.3	2.2		
35	Piano High		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	ピアノを低域 / 高域に分けてステレオ録音したときの、高域用のイコライゼーションです。 34 と組み合わせて使用してください。
		G	- 5.5 dB	+1.5 dB	+5.0 dB	+3.0 dB	
		F	190 Hz	400 Hz	6.70 kHz	5.60 kHz	
		Q	10.0	6.3	2.2	0.10	
36	Fine-EQ Cass		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	カセットテープの音をハッキリ聴かせたい場合などに利用できるセッティングです。
		G	- 1.5 dB	± 0.0 dB	+1.0 dB	+3.0 dB	
		F	75 Hz	1.00 kHz	4.00 kHz	12.5 kHz	
		Q		4.5	1.8		
37	Narrator		PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	原稿を読んでいるような声を録音するときに利用できるセッティングです。
		G	- 4.0 dB	- 1.0 dB	+2.0 dB	± 0.0 dB	
		F	106 Hz	710 Hz	2.50 kHz	10.0 kHz	
		Q	4.0	7.0	0.63		

• OUTPUT EQ LIBRARY

アウトプットに使用できる EQ ライブラリーです。(全て読み出し専用です。)

No.	タイトル	パラメーター						内 容	
		SUB LOW	LOW	LOW MID	MID	HIGH MID	HIGH		
01	Total EQ 1		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	STEREO バスでを使用することを前提にプログラミングされた、トータルイコライジングです。コンプレッサーと併用すれば、さらに効果的です。
		G	- 0.5 dB	± 0.0 dB	± 0.0 dB	± 0.0 dB	+3.0 dB	+6.5 dB	
		F	95 Hz	1.0 kHz	950 Hz	2.5 kHz	2.12 kHz	16.0 kHz	
		Q	7.0	1.0	2.2	1.0	5.6		
02	Total EQ 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	01 のバリエーションです。
		G	+4.0 dB	± 0.0 dB	+1.5 dB	± 0.0 dB	+2.0 dB	+6.0 dB	
		F	95 Hz	1.0 kHz	750 Hz	2.5 kHz	1.80 kHz	18.0 kHz	
		Q	7.0	1.0	2.8	1.0	5.6		
03	Total EQ 3		L.SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	01 のバリエーションです。 01 ~ 03 のセッティングは、単独のステレオソース、外部エフェクトのリターンに利用してもいいでしょう。
		G	+1.5 dB	± 0.0 dB	+0.5 dB	± 0.0 dB	+2.0 dB	+4.0 dB	
		F	67 Hz	1.0 kHz	850 Hz	2.5 kHz	1.90 kHz	15.0 kHz	
		Q		1.0	0.28	1.0	0.70		

ダイナミクスライブラリーリスト

本機にあらかじめ内蔵されているダイナミクスプログラムのリストです。
RELEASE、HOLD、DECAY の各パラメーターはいずれも $f_s = 44.1\text{kHz}$ の値です。
これらはサンプリング周波数によって動作時間や可変範囲が変化しますのでご注意ください。

・ INPUT GATE ライブラリー

No. タイトル[タイプ] コンプレッサーの効果および設定値

01 Gate[GATE] ゲートのテンプレート的なプリセットです。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
01	-26	—	-56	0m	—	—	—	—	2.56m	331m

02 Ducking[DUCKING] ダッキングのテンプレート的なプリセットです。たとえば司会の声でキーインして、BGM の音量を下げるなどことができます。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
02	-19	—	-22	93m	—	—	—	—	1.20m	6.32m

03 A.Dr.BD[GATE] 生ドラムキットのベースドラムにそれぞれ COMP、GATE、COMPANDER (H) を使ったプリセットです。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
03	-11	—	-53	0m	—	—	—	—	1.93m	400m

04 A.Dr.SN[GATE] プリセットプログラム 03 をスネアドラムに応用したものです。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
04	-8	—	-23	1m	—	—	—	—	0.63m	238m

・ INPUT COMP ライブラリー

全てのライブラリーのINPUT FILTERの設定は、HPF 20Hz OFFとなっています。
[COMPANDER H]はCOMPANDER HARD、[COMPANDER S]はCOMPANDER SOFTを表します。

No. タイトル[タイプ] コンプレッサーの効果および設定値

01 Comp[COMP] トータルミックスに使用するコンプレッサーのテンプレート的なプリセットです。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
01	-8	2.5	—	60m	0.0	SOFT 2	—	250m	—	—

02 Expand[EXPANDER] エクスパンダーのテンプレート的なプリセットです。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
02	-23	1.7	—	1m	3.5	SOFT 2	—	70m	—	—

03 Compander(H)[COMPANDER H] コンパンダーのテンプレート的なプリセットです。

04 Compander(S)[COMPANDER S]

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
03	-10	3.5	—	1m	0.0	—	6	250m	—	—
04	-8	4	—	25m	0.0	—	24	180m	—	—

05 A.Dr.BD[COMP]

06 A.Dr.BD[COMPANDER H]

生ドラムキットのベースドラムにそれぞれCOMP、COMPANDER (H)を使ったプリセットです。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
05	-24	3	—	9m	5.5	SOFT 2	—	58m	—	—
06	-11	3.5	—	1m	-1.5	—	7	192m	—	—

07 A.Dr.SN[COMP] プリセットプログラム 02、05、06 をスネアドラムに応用したものです。

08 A.Dr.SN[EXPANDER]

09 A.Dr.SN[COMPANDER S]

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
07	-17	2.5	—	8m	3.5	SOFT 2	—	12m	—	—
08	-23	2	—	0m	0.5	SOFT 2	—	151m	—	—
09	-8	1.7	—	11m	0.0	—	10	128m	—	—

10 A.Dr.Tom[EXPANDER] 生ドラムのタムに使用すると、タムをたたいているとき以外は音量を下げ、スネアやベースドラムの音の分離が良くなります。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
10	-20	2	—	2m	5.0	SOFT 2	—	749m	—	—

11 A.Dr.OverTop[COMPANDER S]

生ドラムのシンバルの上方にセットしたマイクで録音した音のアタックや空気感を強調する効果とともに、シンバル等が鳴っていないときに少し音量を下げて他のキットの音の分離を良くします。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
11	-24	2	—	38m	-3.5	—	54	842m	—	—

- 12 E.B.Finger[COMP] エレキベースを指弾きした音のアタックや音量を均一化するためのコンプレッサーです。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
12	-12	2	—	15m	4.5	SOFT 2	—	470m	—	—

- 13 E.B.Slap[COMP] エレキベースをスラップでプレイした音のアタックや音量を均一化するためのコンプレッサーです。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
13	-12	1.7	—	6m	4.0	HARD	—	133m	—	—

- 14 Syn.Bass[COMP] シンセベースの音のレベルを揃えるとともに強調する効果のコンプレッサーです。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
14	-10	3.5	—	9m	3.0	HARD	—	250m	—	—

- 15 Piano1[COMP] Piano1 は、少し音を立たせて音色を明るめになります。それに対し、Piano2 は、深めのスレッシュホールドで全体のレベルやアタック感を揃えるような効果があります。

- 16 Piano2[COMP]

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
15	-9	2.5	—	17m	1.0	HARD	—	238m	—	—
16	-18	3.5	—	7m	6.0	SOFT 2	—	174m	—	—

- 17 E.Guitar[COMP] エレキギターのカットングやアルペジオ等バックングに向いています。また、音色やプレイによっていろいろと調整してみると良いでしょう。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
17	-8	3.5	—	7m	2.5	SOFT 4	—	261m	—	—

- 18 A.Guitar[COMP] アコースティックギターのストロークやアルペジオ等のバックングに向いています。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
18	-10	2.5	—	5m	1.5	SOFT 2	—	238m	—	—

- 19 Strings1[COMP] スtringsに適用しているコンプレッサーで No.20 や No.21 などは、音域が低い楽器(チェロ、コントラバス)にも使用できます。

- 20 Strings2[COMP]

- 21 Strings3[COMP]

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
19	-11	2	—	33m	1.5	SOFT 2	—	749m	—	—
20	-12	1.5	—	93m	1.5	SOFT 4	—	1.35sm	—	—
21	-17	1.5	—	76m	2.5	SOFT 2	—	186m	—	—

- 22 BrassSection[COMP] 割と立ち上がりの速い音、アタック感の強い音に向いています。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
22	-18	1.7	—	18m	4.0	SOFT 1	—	226m	—	—

- 23 Syn.Pad[COMP] 拡散しがちな音をおさえる効果があります。たとえばシンセパッドのように耳ざわりが良い分、音色によっては音が拡散してしまう楽器に適しています。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
23	-13	2	—	58m	2.0	SOFT 1	—	238m	—	—

- 24 SamplingPerc[COMPANDER S] CD-ROM 等のサンプリング音源のいろいろな音色を生楽器の中で使用しても迫力や音の抜け方でおとらないようにしたいときに使用する
25 Sampling BD[COMP] と効果的です。パリエーションとして Perc, BD, SN, とループ素材
26 Sampling SN[COMP] (Hip Comp) の 4 つがあります。
27 Hip Comp[COMPANDER S]

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
24	-18	1.7	—	8m	-2.5	—	18	238m	—	—
25	-14	2	—	2m	3.5	SOFT 4	—	35m	—	—
26	-18	4	—	8m	8.0	HARD	—	354m	—	—
27	-23	20	—	15m	0.0	—	15	163m	—	—

- 28 Solo Vocal1 [COMP] Solo Vocal ソースに適しているパリエーションです。
29 Solo Vocal2 [COMP]

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
28	-20	2.5	—	31m	2.0	SOFT 1	—	342m	—	—
29	-8	2.5	—	26m	1.5	SOFT 3	—	331m	—	—

- 30 Chorus[COMP] Vocal のパリエーションとして、コーラス向けのプリセットです。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
30	-9	1.7	—	39m	2.5	SOFT 2	—	226m	—	—

- 31 Click Erase[EXPANDER] ミュージシャンの聞いているクリック音は意外に大きく、それらの音を消したいときにゲートとして使用すると良いでしょう。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
31	-33	2	—	1m	2.0	SOFT 2	—	284m	—	—

- 32 Announcer[COMPANDER H] アナウンスの声の間をゲートでレベルを下げ、かつアナウンスのレベルを揃えます。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
32	-14	2.5	—	1m	-2.5	—	18	180m	—	—

- 33 Limiter1 [COMPANDER S] リミッターのテンプレートです。1 はスローリリース、2 は PEAK STOP
34 Limiter2 [COMP] タイプになっています。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
33	-9	3	—	20m	-3.0	—	90	3.90m	—	—
34	0	∞	—	0m	0.0	HARD	—	319m	—	—

・ OUTPUT COMP ライブラリー

No. タイトル[タイプ] コンプレッサーの効果および設定値

01 Comp[COMP] トータルミックスに使用するコンプレッサーのテンプレート的なプリセットです。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
01	-8	2.5	—	60m	0.0	SOFT 2	—	250m	—	—

02 Expand[EXPANDER] エクスパンダーのテンプレート的なプリセットです。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
02	-23	1.7	—	1m	3.5	SOFT 2	—	70m	—	—

03 Compander(H)[COMPANDER H] コンパンダーのテンプレート的なプリセットです。

04 Compander(S)[COMPANDER S]

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
03	-10	3.5	—	1m	0.0	—	6	250m	—	—
04	-8	4	—	25m	0.0	—	24	180m	—	—

05 Click Erase[EXPANDER] ミュージシャンの聞いているクリック音は意外に大きく、それらの音を消したいときにゲートとして使用すると良いでしょう。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
05	-33	2	—	1m	2.0	SOFT 2	—	284m	—	—

06 Limiter1[COMPANDER S] リミッターのテンプレートです。1はスローリリース、2はPEAK STOP

07 Limiter2[COMP]

タイプになっています。

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
06	-9	3	—	20m	-3.0	—	90	3.90m	—	—
07	0	∞	—	0m	0.0	HARD	—	319m	—	—

08 Total Comp1[COMP] 全体のレベルを押えたり、全体の音の立ち方を良くさせたりの効果を得られるため、ミックスダウン時のステレオアウトに使用すると良いプリセットです。また、ステレオソースに使用すると調整によりおもしろい効果が得られます。

09 Total Comp2[COMP]

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	RANGE (dB)	ATTACK (s)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (s)	HOLD (s)	DECAY (s)
08	-18	3.5	—	94m	2.5	HARD	—	447m	—	—
09	-16	6	—	11m	6.0	SOFT 1	—	180m	—	—

コンプレッサーのタイプ

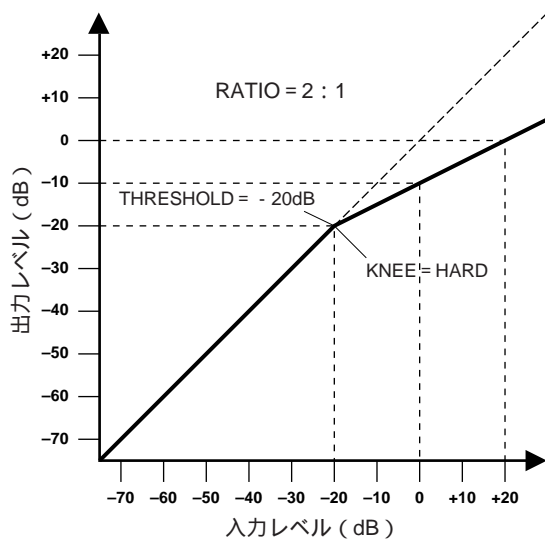
通常ダイナミクスプロセッサーは、信号のレベルの補正や制御に使用しますが、サウンドのエンベロープそのものを変化させるような、よりクリエイティブな用途にも利用できます。ここでは COMP(コンプレッサー)、EXPANDER(エキスパンダー)、COMPANDER(H/S)(ハード/ソフトコンパンダー)の各コンプレッサーのパラメーター、一般的な用途について説明します。

COMP(コンプレッサー)

COMP タイプのダイナミクスプロセッサーにはコンプレッサーとリミッターとがあり、どちらもレベルを自動調整します。

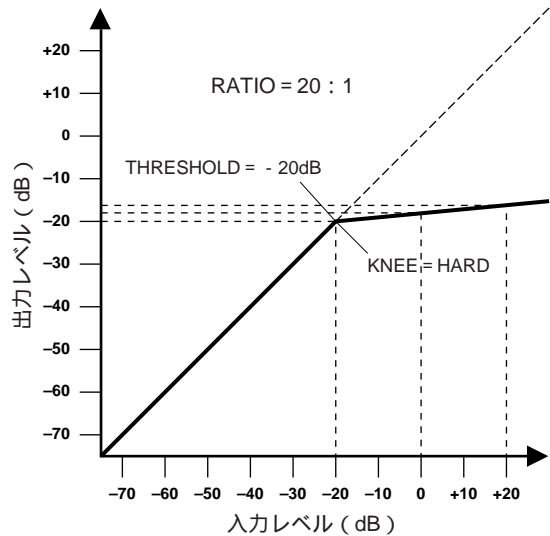
コンプレッサーは特定のレベル(スレッシュホールド)を越えた信号レベルを減衰させます。たとえば、ボーカリストが歌うときにマイクに近付いたり離れたりとすると、音量があるときは大きく、あるときは小さくなり、一定しません。同じようにダイナミックレンジの広いアコースティック楽器も、ピアノシモからフォルティシモまで、音量が大きく変化します。このような場合、楽曲の最初から最後まで通してボーカルやアコースティック楽器のサウンドがはっきり聞こえるように、フェーダーを平均的な値に設定するのは非常に困難です。そこで登場するのが、自動レベル調整機能を備えたコンプレッサーです。コンプレッサーでレベルの高い信号を抑えて、つまりダイナミックレンジを制限することで、信号の制御や適切なフェーダーレベル設定が簡単にできるようになります。ダイナミックレンジを制限するということは、必然的に録音レベルを高く設定できるため、SN比も向上します。

[コンプレッサー]



リミッターはコンプレッサーの圧縮率を高くしたもので、原理は同じです。圧縮率が10:1を越えると「信号を圧縮する」というより「信号を制限する」と考えることができます。入力信号レベルがスレッシュホールドを越えると、リミッターが働いて、出力レベルをスレッシュホールドまで下げるため、出力レベルはスレッシュホールドを越えることはありません。リミッターは、アンプやテープレコーダーへの過大入力を防ぐ用途で頻繁に使われます。たとえば、リミッターのスレッシュホールドをやや高めに設定してステレオ出力に挿入すれば、アンプやスピーカーの過負荷を防ぐことができます。

[リミッター]



パラメーター	設定範囲
THRESHOLD	- 54dB ~ 0dB(1dB ステップ)
OUT GAIN	± 0.0dB ~ +18.0dB(0.5dB ステップ)
KNEE	HARD, SOFT 1, SOFT 2, SOFT 3, SOFT 4, SOFT 5
ATTACK	0 ~ 120ms(1ms ステップ)
RELEASE	5ms ~ 42.3s (サンプリング周波数 @ 48kHz) 6ms ~ 46s (サンプリング周波数 @ 44.1kHz)
RATIO	1:1, 1.1:1, 1.3:1, 1.5:1, 1.7:1, 2:1, 2.5:1, 3:1, 3.5:1, 4:1, 5:1, 6:1, 8:1, 10:1, 20:1, ∞(16ポイント)
INPUT FILTER HPF/LPF	HPF(ハイパスフィルター)または LPF(ローパスフィルター)
INPUT FILTER ON/OFF	ON または OFF
INPUT FILTER 周波数	20Hz ~ 20kHz(121 ステップ)

THRESHOLD コンプレッサーが作用する入力信号レベルを設定します。レベルがスレッシュホールドまで到達しない信号は、圧縮されません。

レベルがスレッシュホールドを越えた信号は、RATIO パラメーターで指定した比率に応じて圧縮されます。コンプレッサーをトリガーする信号は、KEY IN パラメーターで選択します。

OUT GAIN コンプレッサーの出力信号レベルを設定します。圧縮によって生じる全体的なレベルの変化を補正するために使用します。

KNEE 信号がスレッシュホールドを越えてから、どのように圧縮されるかを設定します。HARD に設定すると、入力信号のレベルがスレッシュホールドを越えた時点ですぐに指定されたレシオにしたがって圧縮されます。また、1 ~ 5 の設定では、スレッシュホールドを越えてから少しずつ圧縮がかかっていくので、より自然なサウンドになります。これを「ソフトニー圧縮」と呼びます。

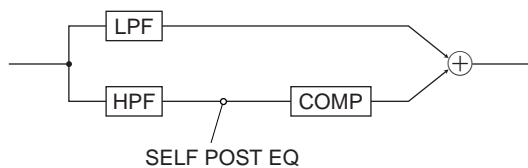
ATTACK コンプレッサーが、トリガーされてからどのくらいの時間で信号が圧縮されるかを設定します。アタックタイムが速い場合は、信号がほぼ瞬時に圧縮されます。アタックタイムが遅い場合は、サウンドの初期アタック部分は圧縮されません。アタックタイムの設定は、1 ~ 5 ミリ秒程度から始めてみるとういでしょう。

RELEASE トリガー信号のレベルがスレッシュホールドより下がってから、どのくらいの時間でコンプレッサーが通常のゲインに戻るかを設定します。リリースタイムが短すぎると、ゲインが急激に戻るため、音が飛び出すように聞こえます(ゲインの変動が耳につきます)。ところがリリースが長すぎると、ゲインが戻らないうちに次のレベルの高い信号が入力されてしまい、圧縮が適切に行われないおそれがあります。リリースタイムの設定は、0.1 ~ 0.5 秒程度から始めるとういでしょう。

RATIO 圧縮率を指定します。これは入力信号のレベル変化に対する出力信号のレベル変化の比率を表わしたものです。たとえばレシオが2:1の場合、スレッシュホールドを越えた入力信号のレベルが10dB変化すると、出力レベルは5dB変化します。また、5:1のレシオでは、入力レベルが10dB変化すると、出力レベルは2dB変化します。

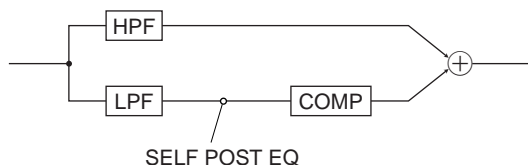
INPUT FILTER HPF/LPF コンプレッサー直前で信号にかかるフィルターの特性を選択します。HPF(ハイパスフィルター)がオンのときは、HPFを通過した信号に対してコンプレッサーがかかり、さらにLPFを通過した信号がミックスされます。この設定では、信号の高域成分のみが圧縮されるため、ディエッサーとして機能します。

COMP ON、かつHPF ONの時



LPF(ローパスフィルター)がオンのときは、LPFを通過した信号に対してコンプレッサーがかかり、さらにHPFを通過した信号がミックスされます。この設定では、信号の低域成分のみが圧縮されます。

COMP ON、かつLPF ONの時



⚠ LPFまたはHPFを通過した直後の信号を内蔵コンプレッサーのキーイン信号として利用したい場合は、キーイン信号としてSELF POST EQを選択してください。

キーイン信号がLEFT CHに設定されている場合(番号が1つ前のチャンネルからキーイン信号を取り出す場合)キーイン信号の送り元となるチャンネルでCOMPがオン、かつLPFまたはHPFがオンになっていれば、フィルター通過後の信号がキーイン信号として送出されます。

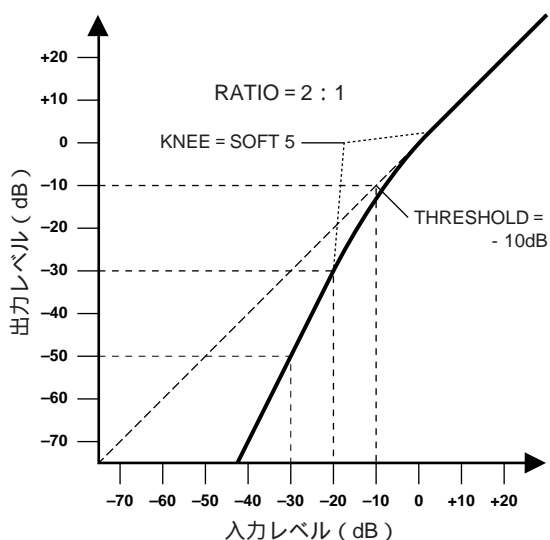
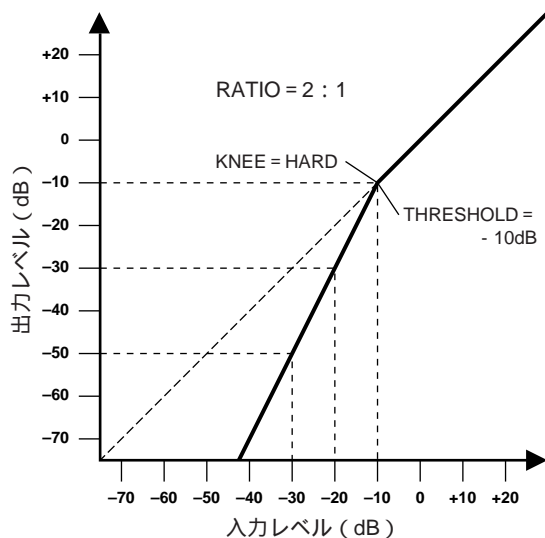
INPUT FILTER ON/OFF インプットフィルターのオン/オフを切り替えます。オフの場合は、LPF/HPFが無効となります。

INPUT FILTER 周波数 LPF/HPFのカットオフ周波数を設定します(LPFのカットオフ周波数とHPFのカットオフ周波数は、常に連動しています)。

EXPANDER(エクスペンダー)

エクスペンダーはコンプレッサーに似ていますが、スレッシュホールドより低い信号に対して動作する点が異なります。スレッシュホールドより低い信号を抑えることで、無演奏時のレベルを軽減させ、その結果ダイナミックレンジと SN 比を向上させます。エクスペンダーのレシオを無限大に設定すれば (∞:1) 機能的にはゲートと変わりません。

次の2つのグラフは典型的なエクスペンダーのカーブを表わしたものです。上のグラフはレシオが2:1、KNEE設定がハードエクスペンダー、下のグラフはレシオが2:1、KNEE設定がソフトエクスペンダー5に設定した場合のカーブです。



パラメーター	設定範囲
THRESHOLD	- 54dB ~ 0dB(1dB ステップ)
OUT GAIN	± 0.0dB ~ +18.0dB(0.5dB ステップ)
KNEE	HARD, SOFT 1, SOFT 2, SOFT 3, SOFT 4, SOFT 5
ATTACK	0 ~ 120ms(1ms ステップ)
RELEASE	5ms ~ 42.3s (サンプル周波数 @ 48kHz) 6ms ~ 46s (サンプル周波数 @ 44.1kHz)
RATIO	1:1, 1.1:1, 1.3:1, 1.5:1, 1.7:1, 2:1, 2.5:1, 3:1, 3.5:1, 4:1, 5:1, 6:1, 8:1, 10:1, 20:1, ∞:1(16 ポイント)
INPUT FILTER HPF/LPF	HPR(ハイパスフィルター)または LPF(ローパスフィルター)
INPUT FILTER ON/OFF	ON または OFF
INPUT FILTER 周波数	20Hz ~ 20kHz(121 ステップ)

THRESHOLD エクスペンダーをトリガーする入力信号のレベルを設定します。スレッシュホールドを越えた信号にはエクスペンダーはかかりません。レベルがスレッシュホールドより低い信号は、RATIO パラメーターで指定されたレシオに応じて減衰します。トリガー信号の種類は、KEY IN パラメーターで選択します。

OUT GAIN エクスペンダーの出力信号レベルを設定します。伸長によって生じる全体的なレベルの変化を補正するために使用します。

KNEE 信号がスレッシュホールドより下がってからどのように伸長されるかを設定します。HARD に設定すると、入力信号のレベルがスレッシュホールドより下がったらすぐに指定されたレシオで伸長されます。また、1 ~ 5 の設定では、スレッシュホールドより下がってから少しずつ伸長されていくので、より自然なサウンドになります。

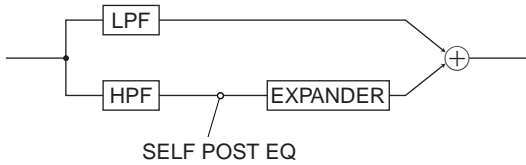
ATTACK トリガー信号のレベルがスレッシュホールドを越えてから、どれくらいの時間でエクスペンダーが通常のゲインに戻るかを設定します。アタックタイムが短すぎると、ゲインが急激に戻るために音が飛び出すように聞こえます(ゲインの変動が耳につきます)と、アタックが長すぎると、ゲインが戻りきる前に次の信号が入力されてしまい、伸長が適切に行われぬ恐れがあります。アタックタイムを設定するときは、1 ~ 5 ミリ秒程度の値から始めるといいでしょう。

RELEASE エクスペンダーがトリガーされてから、どれくらいの時間で信号を伸長するかを設定します。リリースタイムが短い場合は、信号がほぼ瞬時に伸長されます。リリースタイムが長い場合は、サウンドのリリース部分は伸長されません。リリースタイムを設定するときは、0.1 ~ 0.5 秒程度の値から始めるといいでしょう。

RATIO エクスペンダーの比率を指定します。これは入力信号のレベル変化に対する出力信号のレベル変化の比率を表わしたものです。比率が2:1の場合、入力レベルがスレッシュホールドより低い領域で5dB変化すると、出力レベルは10dBの変化となります。また、5:1の比率では入力レベルが2dB変化すると、出力レベルが10dB変化します。

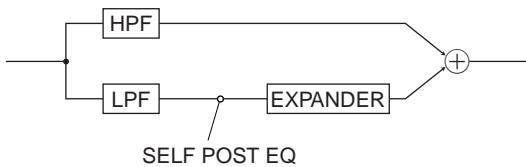
INPUT FILTER HPF/LPF エクスパンダー直前で信号にかかるフィルターの特性を選択します。HPF(ハイパスフィルター)がオンのときは、HPF を通過した信号に対してエクスパンダーがかかり、さらに LPF を通過した信号がミックスされます。

COMP ON、かつHPF ONの時



LPF(ローパスフィルター)がオンのときは、LPF を通過した信号に対してエクスパンダーがかかり、さらに HPF を通過した信号がミックスされます。

COMP ON、かつLPF ONの時



⚠ LPFまたはHPFを通過した直後の信号を内蔵コンプレッサーのキーイン信号として利用したい場合は、キーイン信号として SELF POST EQ を選択してください。

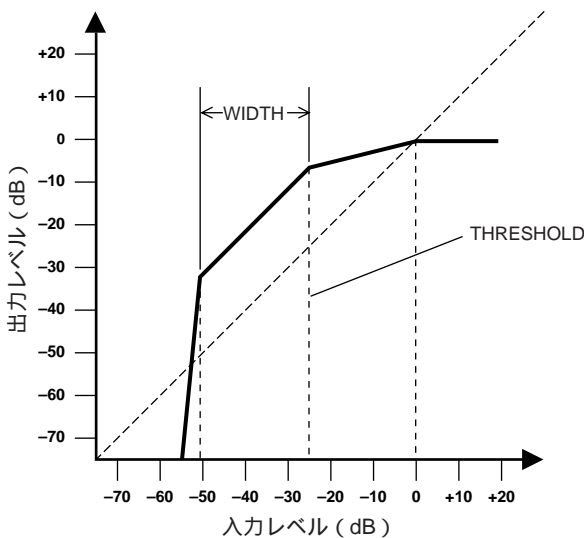
キーイン信号が LEFT CH に設定されている場合(番号が1つ前のチャンネルからキーイン信号を取り出す場合)キーイン信号の送り元となるチャンネルでCOMPがオン、かつLPFまたはHPFがオンになっていれば、フィルター通過後の信号がキーイン信号として送出されます。

INPUT FILTER ON/OFF インプットフィルターのオン/オフを切り替えます。オフの場合は、LPF/HPFが無効となります。

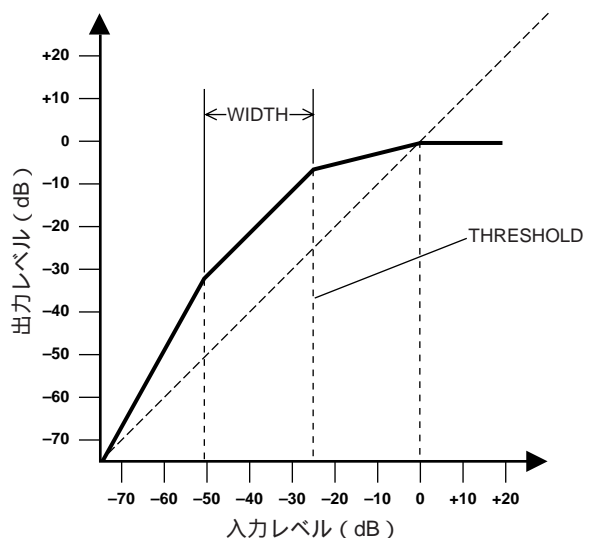
INPUT FILTER 周波数 LPF/HPFのカットオフ周波数を設定します(LPFのカットオフ周波数とHPFのカットオフ周波数は、常に連動しています)。

COMPANDER(HARD&SOFT)【ハード/ソフトコンパンダー】

ハード/ソフトコンパンダーは、コンプレッサー、エクスパンダー、リミッターを組み合わせた効果です。リミッターは出力信号が0dBを越えるのを防ぎ、コンプレッサーはスレッシュホールドレベルを越える信号を圧縮します。また、エクスパンダーはTHRESHOLDとWIDTH(幅)パラメーターで設定したレベルよりも低い信号を減衰させます。ソフトコンパンダーの伸長率は1.5:1、ハードコンパンダーの伸長率は5:1です。次の2つのグラフは、典型的なコンパンダーのカーブで、左のグラフはハードコンパンダー、右のグラフはソフトコンパンダーを表わしています。



ハードコンパンダー



ソフトコンパンダー

パラメーター	設定範囲
THRESHOLD	- 54dB ~ 0dB(1dB ステップ)
OUT GAIN	- 18.0dB ~ ± 0.0dB(0.5dBステップ)
WIDTH	1dB ~ 90dB(1dB ステップ)
ATTACK	0 ~ 120ms(1ms ステップ)
RELEASE	5ms ~ 42.3s (サンプル周波数 @ 48kHz) 6ms ~ 46s (サンプル周波数 @ 44.1kHz)
RATIO	1:1, 1.1:1, 1.3:1, 1.5:1, 1.7:1, 2:1, 2.5:1, 3:1, 3.5:1, 4:1, 5:1, 6:1, 8:1, 10:1, 20:1(15 ポイント)
INPUT FILTER HPF/LPF	HPF(ハイパスフィルター)または LPF (ローパスフィルター)
INPUT FILTER ON/OFF	ON または OFF
INPUT FILTER 周波数	20Hz ~ 20kHz(121 ステップ)

THRESHOLD 圧縮 / 伸長を行う入力信号のレベルを設定します。THRESHOLD + WIDTH の設定よりも低い信号は、エクパンダーにより減衰されます。スレッショルドを越えた信号は、RATIO パラメーターで指定した比率に応じて圧縮されます。トリガー信号は、KEY IN パラメーターで選択します。

OUT GAIN コンパンダーの出力信号レベルを設定します。圧縮 / 伸長によって生じる全体的なレベルの変化を補正するために使用します。

WIDTH スレッショルドレベルよりどれだけ下のレベルから伸長を開始するかを設定します。この幅を 90dB に設定すると、エクパンダーは実質的にオフになります。

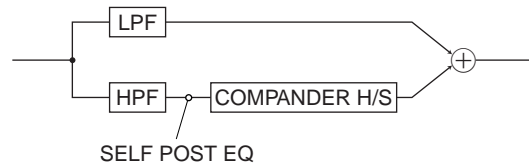
ATTACK コンパンダーのコンプレッサーがトリガーされてからどのくらいの時間で信号を圧縮するか / エクパンダーがトリガーされてからどのくらいの時間で通常のゲインに戻るかを設定します。アタックタイムが速いと、信号はほぼ瞬時に圧縮 / 元に戻ります。アタックタイムが遅いと、サウンドの最初のアタック部分は圧縮 / 元に戻りません。アタックタイムを設定には 1 ~ 5 ミリ秒程度から始めるといいでしょう。

RELEASE トリガー信号のレベルがスレッショルドより下がってからどれくらいの時間でコンプレッサーが通常のゲインに戻る / エクパンダーが伸長するかを設定します。リリースタイムが短いと、コンプレッサーのゲインが急激に戻るため音が飛び出すように聞こえます(ゲインの変動が耳につきます) と、ところがリリースが長すぎると、コンプレッサーのゲインが戻らないうちに次のレベルの高い信号が入力されてしまい、圧縮が適切に行われないおそれがあります。リリースタイムを設定するには 0.1 ~ 0.5 秒程度から始めるといいでしょう。

RATIO 圧縮率を指定します。これは入力信号のレベル変化に対する出力信号のレベル変化の比率を表わしたものです。レシオが 2:1 の場合、スレッショルドを越える入力レベルが 10dB 変化すると、出力レベルは 5dB の変化となります。また、5:1 のレシオでは入力レベルが 10dB 変化すると、出力レベルが 2dB 変化します。エクパンダーの伸長率は固定されており、ソフトコンパンダーでは 1.5:1、ハードコンパンダーでは 5:1 となります。

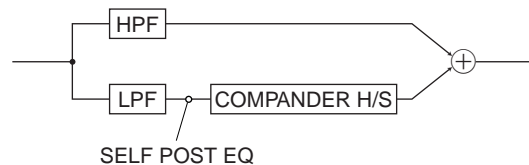
INPUT FILTER HPF/LPF コンパンダー直前で信号にかかるフィルターの特性を選択します。HPF(ハイパスフィルター)がオンのときは、HPF を通過した信号に対してコンパンダーがかかり、さらに LPF を通過した信号がミックスされます。

COMP ON、かつHPF ONの時



LPF(ローパスフィルター)がオンのときは、LPF を通過した信号に対してコンパンダーがかかり、さらに HPF を通過した信号がミックスされます。この設定では、信号の低域成分のみが圧縮されます。

COMP ON、かつLPF ONの時



⚠ LPFまたはHPFを通過した直後の信号を内蔵コンプレッサーのキーイン信号として利用したい場合は、キーイン信号として SELF POST EQ を選択してください。

キーイン信号が LEFT CH に設定されている場合(番号が 1 つ前のチャンネルからキーイン信号を取り出す場合) キーイン信号の送り元となるチャンネルで COMP がオン、かつ LPF または HPF がオンになっていれば、フィルター通過後の信号がキーイン信号として送出されます。

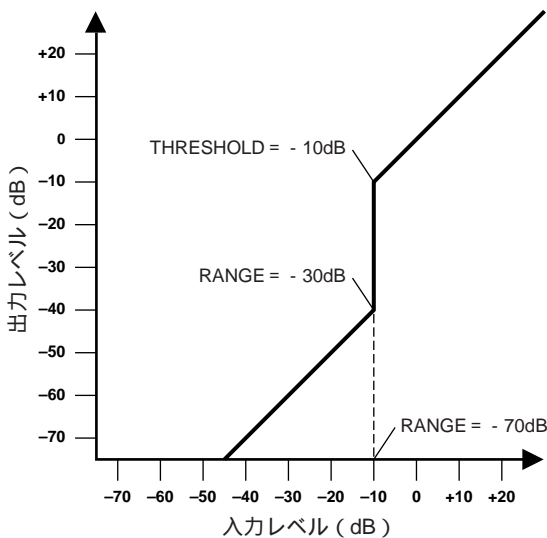
INPUT FILTER ON/OFF インプットフィルターのオン / オフを切り替えます。オフの場合は、LPF/HPF が無効となります。

INPUT FILTER 周波数 LPF/HPF のカットオフ周波数を設定します(LPFのカットオフ周波数とHPFのカットオフ周波数は、常に連動しています)。

ゲートのタイプ

GATE(ゲート)

ゲート、またはノイズゲートと呼ばれるこのタイプは、本来スレッショルドレベルより低い信号をミュートさせるオーディオスイッチのようなものです。録音中のマイクでどうしても拾ってしまうバックグラウンドの雑音、真空管のギターアンプやコンパクトエフェクターから発生するノイズ、ヒスノイズ、ドラム用マイク同士の音のカブリをカットする用途で使用できます。たとえばディケイタイムを短くしてドラムサウンドにゲートをかければ、サウンドがタイトに仕上がります。また、シンセベースのチャンネルにゲートをかけ、これをバスドラムのチャンネルからトリガーすれば、バスドラムを鳴らしたときだけシンセベースの音が出て、ビートにノリが加わります。



パラメーター	設定範囲
THRESHOLD	- 54dB ~ 0dB(1dB ステップ)
RANGE	- 70dB ~ 0dB(1dB ステップ)
HOLD	0.02ms ~ 1.96s (サンプル周波数 @ 48kHz) 0.02ms ~ 2.13s (サンプル周波数 @ 44.1kHz)
ATTACK	0 ~ 120m(1ms ステップ)
DECAY	5ms ~ 42.3s (サンプル周波数 @ 48kHz) 6ms ~ 46s (サンプル周波数 @ 44.1kHz)

THRESHOLD ゲートが閉じて信号がカットされるレベルを設定します。スレッショルドを越えた信号は影響を受けずにそのまま通過し、スレッショルドよりレベルの低い信号ではゲートが閉じます。トリガー信号は、KEY IN パラメーターで選択します。

RANGE ゲートを閉じたときのレベルを設定します。ちょうど少し開いた門をブロックで固定するようなもので、常に一定量の信号が通過するように設定できます。
- 70dB の設定では、入力信号がスレッショルドより低い場合はゲートが完全に閉じます。
- 30dB の設定ではゲートがそのレベルまで閉じ、0dB の設定ではゲートが無効となります。ゲートをかけすぎると、信号が突然消えるために響きが不自然になることがあります。このパラメーターを使えば、ゲートで信号を完全にカットしてしまうのではなく、信号レベルを減衰させる用途に利用できます。

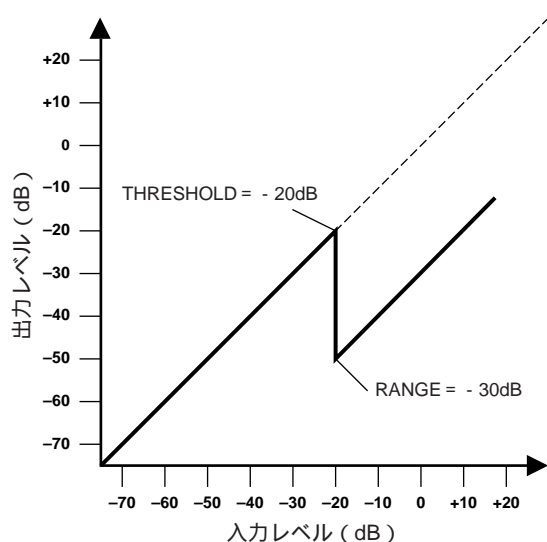
HOLD トリガー信号がスレッショルドより下がってから、どのくらいの時間ゲートを開けておくかを設定します。

ATTACK 信号が、スレッショルドを越えてからどのくらいの時間でゲートが開くかを設定します。アタックタイムを遅くすれば、パーカッションサウンドの最初の立ち上がり部分を除去する用途に使えます。あまり遅くしすぎると、サウンドが逆方向に再生されているように聞こえることがあります。

DECAY 上記のホールドタイムが終わってから、どのくらいの時間でゲートを閉じるかを設定します。ディケイタイムが長いほど自然なゲートの効果が得られ、楽器の自然な減衰音を再現できます。ディケイタイムを最長(サンプル周波数に応じて 42 ~ 46 秒)に設定すれば、フェードアウト効果を作ることができます。

DUCKING(ダッキング)

通常ダッキングは、音楽に声を重ねる用途に使用し、話し手の声が入力されたときにバックの音楽の音量を自動的に抑えます。ダッキング効果は、コンプレッサーを別の音源でトリガーすることで得られます。たとえばバックの音楽のチャンネルにダッキングをかけ、キーイン信号を話し手のマイクチャンネルに設定すれば、マイクから入力される声のレベルがスレッシュホールドを越えた時点で、バックの音楽のレベルが下がり、話し手の声をはっきり聞こえます。同じテクニックをミックス内のボーカルにも使うことができます。たとえばボーカルパートがあるときだけ、リズムギターやシンセパッドなどをダッキングさせればボーカルをはっきり聞こえるようになります。ミックス内のソロ楽器の演奏部分に使ってもいいでしょう。



パラメーター	設定範囲
THRESHOLD	- 54dB ~ 0dB(1dB ステップ)
RANGE	- 70dB ~ 0dB(1dB ステップ)
HOLD	0.02ms ~ 1.96s (サンプル周波数 @ 48kHz) 0.02ms ~ 2.13s (サンプル周波数 @ 44.1kHz)
ATTACK	0 ~ 120ms(1ms ステップ)
DECAY	5ms ~ 42.3s (サンプル周波数 @ 48kHz) 6ms ~ 46s (サンプル周波数 @ 44.1kHz)

THRESHOLD ダッキングを作動させるトリガー信号 (KEY IN) のレベルを設定します。スレッシュホールドより低い場合は、ダッキングが作動しません。信号がスレッシュホールドを越えるとダッキングが作動し、RANGE パラメーターの設定に応じて信号が減衰します。トリガーとなる信号の種類は KEY IN パラメーターで選択します。

RANGE 信号をダッキングしたときのレベルを設定します。- 70dB に設定すると、実際には信号がカットされます。また - 30dB の設定では信号が30dB減衰し、0dB の設定ではダッキング効果が起こらなくなります。

HOLD トリガー信号がスレッシュホールドより下がってからどのくらいの時間ダッキングの動作を続けるかを設定します。

ATTACK ダッキングが、トリガーされてからどのくらいの時間で信号をダッキングさせるかを設定します。アタックタイムが速い場合は、信号がほぼ瞬時にダッキングされます。また、アタックタイムが遅い場合は、ダッキング効果により信号がフェードインします。アタックタイムが速すぎるとレベル変化が唐突に聞こえますので、ご注意ください。

DECAY トリガー信号のレベルがスレッシュホールドより下がってからどのくらいの時間で、ダッキングが信号を通常のゲインに戻すかを設定します。

エフェクトライブラリーリスト

本機にあらかじめ内蔵されているエフェクトプログラムのリストです。01～29のエフェクト基本プログラムは各エフェクトタイプの代表的なプログラムです。31～71のリバース応用プログラムはリバースタイプのエフェクトのバリエーションで、様々な場面ですぐにお使いいただけるリバースプログラムです。

・エフェクト基本プログラム

リバース系のエフェクト

No.	タイトル	タイプ	エフェクトの効果
01	Reverb	REVERB	ゲート付きのリバースです。
02	Early Ref.	EARLY REF.	残響も初期反射音(ER.)のみを取り出したエフェクトです。リバースよりも派手な効果が得られます。
03	Gate Reverb	GATE REVERB	いわゆるゲートリバースとして使うことを意識したER.のタイプです。
04	Reverse Gate	REVERSE GATE	逆回転風のER.タイプです。

ディレイ系のエフェクト

No.	タイトル	タイプ	エフェクトの効果
05	Delay LCR	DELAY LCR	Lch, センターch, Rch, 3タップのディレイです。
06	Echo	ECHO	STEREO DELAY にさらに細かいパラメーターをコントロールできるようにしたものです。Lch から Rch また Rch から Lch へのフィードバックも可能です。

モジュレーション系のエフェクト

No.	タイトル	タイプ	エフェクトの効果
07	Chorus	CHORUS	3相のステレオコーラスです。
08	Flange	FLANGE	いわゆるフランジ効果が得られるエフェクトです。
09	Symphonic	SYMPHONIC	CHORUS よりも複雑でリッチな変調効果が得られるヤマハ独自のエフェクトです。
10	Phaser	PHASER	2～16段の位相シフトを使ったステレオフェイザーです。
11	Auto Pan	AUTO PAN	周期的に左右に音像が移動するエフェクトです。
12	Tremolo	TREMOLO	周期的に音量が変化するエフェクトです。
13	HQ.Pitch	HQ.PITCH	1音のみのピッチシフトですが安定した効果が得られます。
14	Dual Pitch	DUAL PITCH	左右で別々の音程に設定できるステレオピッチシフトです。

複合エフェクト

No.	タイトル	タイプ	エフェクトの効果
15	Rev+Chorus	REV+CHORUS	REVERB と CHORUS をパラレル接続した複合エフェクトです。
16	Rev->Chorus	REV->CHORUS	REVERB と CHORUS をシリーズ接続した複合エフェクトです。
17	Rev+Flange	REV+FLANGE	REVERB と FLANGE をパラレル接続した複合エフェクトです。
18	Rev->Flange	REV->FLANGE	REVERB と FLANGE をシリーズ接続した複合エフェクトです。
19	Rev+Sympho.	REV+SYMPHONIC	REVERB と SYMPHONIC をパラレル接続した複合エフェクトです。
20	Rev->Sympho.	REV->SYMPHONIC	REVERB と SYMPHONIC をシリーズ接続した複合エフェクトです。
21	Rev->Pan	REV->PAN	REVERB と AUTO PAN をシリーズ接続した複合エフェクトです。
22	Delay+ER.	DELAY+ER.	DELAY(2 TAP) と EARLY REF. をパラレル接続した複合エフェクトです。
23	Delay->ER.	DELAY->ER.	DELAY(2 TAP) と EARLY REF. をシリーズ接続した複合エフェクトです。
24	Delay+Rev	DELAY+REV	DELAY(2 TAP) と REVERB をパラレル接続した複合エフェクトです。
25	Delay->Rev	DELAY->REV	DELAY(2 TAP) と REVERB をシリーズ接続した複合エフェクトです。

ディストーションのエフェクト

No.	タイトル	タイプ	エフェクトの効果
26	Amp Simulate	AMP SIMULATE	ギターアンプをシミュレートしたエフェクトです。

ダイナミクス系のエフェクト

No.	タイトル	タイプ	エフェクトの効果
27	Dyna.Filter	DYNA.FILTER	入力レベルに応じてフィルターの周波数が動くフィルターです。
28	Dyna.Flange	DYNA.FLANGE	入力レベルに応じて DelayTime が動くフランジャーです。
29	Dyna.Phaser	DYNA.PHASER	入力レベルに応じて PhaseShiftPoint が動くフェイザーです。

・リバーブ応用プログラム

リバーブエフェクト

No.	タイトル	タイプ	エフェクトの効果
31	Large Hall 1	REVERB	スタンダードなホール系リバーブです。良好な響きの大ホールをシミュレートし、対象となる楽器を選びません。
32	Large Hall 2	REVERB	
33	New Hall	REVERB	うすめの初期反射音と豊かなリバーブ音の間に若干のディレイを入れたプログラムです。
34	Wide Hall	REVERB	くせない素直で広がりのあるホールをイメージしたプログラムです。
35	Breathless Hall	REVERB	ちょっと個性的。明るく力強い長めのリバーブです。
36	Medium Hall 1	REVERB	スタンダードなミディアムホール系リバーブです。
37	Medium Hall 2	REVERB	
38	Wonder Hall	REVERB	ラージホール系より軽い感じのリバーブです。パーカッション類にどうぞ。
39	Bright Hall	REVERB	輝きのあるミディアムホールです。
40	Small Hall 1	REVERB	小さめのステージを持つ理想的なスモールホールをイメージしました。
41	Small Hall 2	REVERB	さらに小さめのホールです。
42	Pool	REVERB	初期反射音の多いスモールホールプログラムです。
43	Open Hall	REVERB	オープンスペースのスモールホールをイメージ。ボーカルに。
44	Large Room 1	REVERB	固い壁のラージルームをシミュレートしました。少し個性的な厚いサウンドです。パーカッションに。
45	Large Room 2	REVERB	Large Room 1 に比べ、ナチュラルで透明感のあるルームサウンドです。
46	Mood Room	REVERB	若干暗い音色のラージルームです。
47	Soft Room	REVERB	メロウな音色のラージルームです。
48	Medium Room 1	REVERB	響きの良いミディアムサイズのスタジオをイメージ。2ch ソースにかけるといきなりスタジオライブに。
49	Medium Room 2	REVERB	木の壁の少しライブなレコーディングスタジオをイメージしたプログラムです。
50	Dark Room	REVERB	Medium Room 2 より少し小さい自然な響きをもったスタジオです。
51	Quick Room	REVERB	木と金属の壁をもったスタジオで乾いた感じの音色。プラス、パーカッション等に。
52	Bright Studio	REVERB	スモールルーム系はヒップホップ系を意識した非常に短いリバーブ群です。ちょっと聴くとノーリバーブ、ナチュラルなスタジオの響きとしか聞こえない程度にかけるためのリバーブです。打ち込み楽器やシンセプラス、デッドなスタジオで録音された楽器などには特に有効です。
53	Droid Short	REVERB	初期の非常に高価で大型のデジタルリバーブをシミュレートしました。
54	Droid Long	REVERB	
55	Coliseum	REVERB	コロシウムをイメージ、広い空間のロングリバーブです。
56	Opera	REVERB	初期反射とリバーブの間に 52ms のディレイを付加した長めのリバーブです。

57	Train Station	REVERB	深夜の駅構内、足音が「カコーン」なんて効果が欲しいときにお試しください。
58	Beauty Plate	REVERB	サブリバーブを強めに設定しました。エレピ系にどうぞ。
59	Arena Plate	REVERB	武道館のような巨大なアリーナをシミュレートしました。
60	Vocal Plate 1	REVERB	ボーカルにどうぞ。特にバラードにはぴったりです。
61	Vocal Plate 2	REVERB	Vocal Plate 1 よりも暗い感じのリバーブです。
62	String Plate	REVERB	ストリングスにどうぞ。より美しく輝きます。
63	Home Plate	REVERB	古き良き時代の鉄板リバーブ。
64	LA Plate Short	REVERB	アメリカ西海岸のスタジオで好まれるブライトで抜けの良いプレートをシミュレートしました。
65	LA Plate Long	REVERB	
66	Short Perc.Plate	REVERB	短くてブライトなパーカッションプレートです。テンポにより IniDelay を調整してください。
67	Long Plate	REVERB	長めのプレートリバーブです。パッド系オルガン等にどうぞ。
68	Gated Rev 1	REVERB	リバーブ+ ノイズゲートという標準的な構成です。ER.だけで構成したゲートリバーブに比べると、曲想にあわせて細かいセッティングが必要ですが、その分綿密な設定が可能です。
69	Gated Rev 2	REVERB	
70	Reverb Flange	REVERB	フランジャーがかかったハデ目のリバーブです。
71	Super Long Decay	REVERB	非常に長いトンネル内のような効果が得られます。

エフェクトパラメーターリスト

各エフェクトをエディットするときに使うパラメーターです。

REVERB

[タイプ:STEREO]

パラメーター	設定範囲	機能
REVERB TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	リバーブのタイプ
REV TIME	0.3 - 99 [s]	リバーブの残響の長さ
INI.DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間
HI.RATIO	0.1 - 1.0	リバーブの高域成分の残響時間の長さ
LO.RATIO	0.1 - 2.4	リバーブの低域成分の残響時間の長さ
DIFFUSION	0 - 10	リバーブ音の左右の広がり
DENSITY	0 - 100 [%]	リバーブの密度
FREQ.	0.05 - 40.00 [Hz]	変調の周波数
DEPTH	0 - 100 [%]	変調の深さ
MOD DELAY	0.0 - 30.0 [ms]	変調に掛かるディレイタイム
ER. DELAY	0.0 - 100.0 [ms]	初期反射音 (ER.) からリバーブまでの遅延時間
ER. BALANCE	0 - 100 [%]	初期反射音とリバーブの音量バランス
GATE LEVEL	OFF, -60 - 0 [dB]	ゲートのスレッシュホールドレベル
ATTACK	0 - 120 [ms]	ゲートが開くのにかかる時間
HOLD	0.02ms - 1.96s(@fs=48kHz), 0.02ms - 2.13s(@fs=44.1kHz)	ゲートが閉じ始めるまでの時間
DECAY	5.0ms - 42.3s(@fs=48kHz), 6.0ms - 46.0s(@fs=44.1kHz)	ゲートが閉じる速さ
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

EARLY REF.

[タイプ:STEREO]

パラメーター	設定範囲	機能
ER. TYPE	Small Hall, Large Hall, Random, Reverse, Plate, Spring	初期反射音 (ER.) のパターンのタイプ
ROOM SIZE	0.1 - 20.0	部屋の大きさ (反射音の時間間隔)
LIVENESS	0 - 10	反射音の減衰のしかた (0:dead, 10:live)
INI.DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	初期反射音が出るまでの遅延時間
DIFFUSION	0 - 10	反射音の左右のひろがり
DENSITY	0 - 100 [%]	反射音の密度
ER. NUM.	1 - 34	反射音の本数
FB.DELAY	0.0 - 1000.0 [ms]	フィードバックのディレイタイム
FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	フィードバックの量
HI.RATIO	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
SPACE MOD	0 - 10	変調の深さ
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

GATE REVERB, REVERSE GATE

[タイプ:STEREO]

パラメーター	設定範囲	機能
ER. TYPE	Type-A, Type-B	初期反射音 (ER.) のパターンタイプ
ROOM SIZE	0.1 - 20.0	部屋の大きさ (反射音の時間間隔)
LIVENESS	0 - 10	反射音の減衰のしかた(0:dead,10:live)
INI.DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	初期反射音ができるまでの遅延時間
DIFFUSION	0 - 10	反射音の左右のひろがり
DENSITY	0 - 100 [%]	反射音の密度
ER. NUM.	1 - 34	反射音の本数
FB.DELAY	0.0 - 1000.0 [ms]	フィードバックのディレイタイム
FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	フィードバックの量
HI.RATIO	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
SPACE MOD	0 - 10	変調の深さ
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

DELAY LCR

[タイプ:MIX]

パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	ディレイタイムを算出するための基準となるテンポ (BPM) の値
DELAY L	0.0 - 5460.0 [ms]	L チャンネルのディレイタイム
NOTE L	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
LEVEL L	-100 - +100 [%]	L チャンネルのレベル
DELAY C	0.0 - 5460.0 [ms]	センターチャンネルのディレイタイム
NOTE C	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
LEVEL C	-100 - +100 [%]	センターチャンネルのレベル
DELAY R	0.0 - 5460.0 [ms]	R チャンネルのディレイタイム
NOTE R	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
LEVEL R	-100 - +100 [%]	R チャンネルのレベル
FB.DELAY	0.0 - 5460.0 [ms]	フィードバックのディレイタイム
NOTE FB.	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	フィードバックの量
HI.RATIO	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO] と [NOTE] から Delay Time を算出する。

ECHO

[タイプ:STEREO]


パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	ディレイタイムを算出するための基準となるテンポ (BPM) の値
DELAY L	0.0 - 2730.0	L チャンネルのディレイタイム
NOTE L	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
FB.LEVEL L	-99 - +99 [%]	L チャンネルのフィードバック量
DELAY R	0.0 - 2730.0	R チャンネルのディレイタイム
NOTE R	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
FB.LEVEL R	-99 - +99 [%]	R チャンネルのフィードバック量
FB.DELAY L	0.0 - 2730.0	L チャンネルのフィードバックディレイタイム
NOTE FB.L	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
L->R FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	Lch の出力から Rch にフィードバックする量
FB.DELAY R	0.0 - 2730.0	R チャンネルのフィードバックディレイタイム
NOTE FB.R	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
R->L FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	Rch の出力から Lch にフィードバックする量
HI.RATIO	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO] と [NOTE] から Delay Time を算出する。

CHORUS

[タイプ:STEREO]


パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	モジュレーションスピードを算出するための基準となるテンポ(BPM) の値
FREQ.	0.05 - 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピード
NOTE	*1	TEMPO からモジュレーションスピードを換算するための値
PM DEPTH	0 - 100 [%]	音程(ピッチ)の揺れの深さ
AM DEPTH	0 - 100 [%]	音量の揺れの深さ
MOD DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	変調に掛かるディレイタイム
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形
LOW SHEL. F	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	低域シェルビングフィルターの周波数
LOW SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	低域シェルビングフィルターのゲイン
PEQ F	100 - 8.0k [Hz]	パラメトリック EQ のカットオフ周波数
PEQ G	-12.0 - +12.0 [dB]	パラメトリック EQ のゲイン
PEQ Q	10.0 - 0.1	パラメトリック EQ の Q
HIGH SHEL. F	50 - 16.0k, Thru [Hz]	高域シェルビングフィルターの周波数
HIGH SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	高域シェルビングフィルターのゲイン
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO] と [NOTE] から FREQ. を算出する。

FLANGE

[タイプ:STEREO]


パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	モジュレーションスピードを算出するための基準となるテンポ(BPM)の値
FREQ.	0.05 - 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピード
NOTE	*1	TEMPO からモジュレーションスピードを換算するための値
DEPTH	0 - 100 [%]	モジュレーションの深さ
MOD DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	変調に掛かるディレイタイム
FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	フィードバックの量
HI.RATIO	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形
LOW SHEL. F	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	低域シェルピングフィルターの周波数
LOW SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	低域シェルピングフィルターのゲイン
PEQ F	100 - 8.0k [Hz]	パラメトリック EQ のカットオフ周波数
PEQ G	-12.0 - +12.0 [dB]	パラメトリック EQ のゲイン
PEQ Q	10.0 - 0.1	パラメトリック EQ の Q
HIGH SHEL. F	50 - 16.0k, Thru [Hz]	高域シェルピングフィルターの周波数
HIGH SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	高域シェルピングフィルターのゲイン
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO]と[NOTE]からFREQ.を算出する。

SYMPHONIC

[タイプ:STEREO]


パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	モジュレーションスピードを算出するための基準となるテンポ(BPM)の値
FREQ.	0.05 - 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピード
NOTE	*1	TEMPO からモジュレーションスピードを換算するための値
DEPTH	0 - 100 [%]	モジュレーションの深さ
MOD DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	変調に掛かるディレイタイム
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形
LOW SHEL. F	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	低域シェルピングフィルターの周波数
LOW SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	低域シェルピングフィルターのゲイン
PEQ F	100 - 8.0k [Hz]	パラメトリック EQ のカットオフ周波数
PEQ G	-12.0 - +12.0 [dB]	パラメトリック EQ のゲイン
PEQ Q	10.0 - 0.1	パラメトリック EQ の Q
HIGH SHEL. F	50 - 16.0k, Thru [Hz]	高域シェルピングフィルターの周波数
HIGH SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	高域シェルピングフィルターのゲイン
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO]と[NOTE]からFREQ.を算出する。

PHASER

[タイプ:STEREO]


パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	モジュレーションスピードを算出するための基準となるテンポ(BPM)の値
FREQ.	0.05 - 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピード
NOTE	*1	TEMPO からモジュレーションスピードを換算するための値
DEPTH	0 - 100 [%]	モジュレーションの深さ
FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	フィードバックの量
HI.RATIO	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
OFFSET	0 - 100	フェイズシフトのかかる周波数のオフセット
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	フェイズシフトの段数
LOW SHEL. F	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	低域シェルビングフィルターの周波数
LOW SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	低域シェルビングフィルターのゲイン
PEQ F	100 - 8.0k [Hz]	パラメトリック EQ のカットオフ周波数
PEQ G	-12.0 - +12.0 [dB]	パラメトリック EQ のゲイン
PEQ Q	10.0 - 0.1	パラメトリック EQ の Q
HIGH SHEL. F	50 - 16.0k, Thru [Hz]	高域シェルビングフィルターの周波数
HIGH SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	高域シェルビングフィルターのゲイン
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO] と [NOTE] から FREQ. を算出する。

AUTO PAN

[タイプ:STEREO]


パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	モジュレーションスピードを算出するための基準となるテンポ(BPM)の値
FREQ.	0.05 - 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピード
NOTE	*1	TEMPO からモジュレーションスピードを換算するための値
DEPTH	0 - 100 [%]	モジュレーションの深さ
DIRECTION	L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R	パンニング効果の方向
WAVE	Sine, Tri, Square	モジュレーションの波形
LOW SHEL. F	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	低域シェルビングフィルターの周波数
LOW SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	低域シェルビングフィルターのゲイン
PEQ F	100 - 8.0k [Hz]	パラメトリック EQ のカットオフ周波数
PEQ G	-12.0 - +12.0 [dB]	パラメトリック EQ のゲイン
PEQ Q	10.0 - 0.1	パラメトリック EQ の Q
HIGH SHEL. F	50 - 16.0k, Thru [Hz]	高域シェルビングフィルターの周波数
HIGH SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	高域シェルビングフィルターのゲイン
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO] と [NOTE] から FREQ. を算出する。

TREMLOLO

[タイプ:STEREO]

パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	モジュレーションスピードを算出するための基準となるテンポ(BPM)の値
FREQ.	0.05 - 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピード
NOTE	*1	TEMPO からモジュレーションスピードを換算するための値
DEPTH	0 - 100 [%]	モジュレーションの深さ
WAVE	Sine, Tri, Square	モジュレーションの波形
LOW SHEL. F	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	低域シェルピングフィルターの周波数
LOW SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	低域シェルピングフィルターのゲイン
PEQ F	100 - 8.0k [Hz]	パラメトリック EQ のカットオフ周波数
PEQ G	-12.0 - +12.0 [dB]	パラメトリック EQ のゲイン
PEQ Q	10.0 - 0.1	パラメトリック EQ の Q
HIGH SHEL. F	50 - 16.0k, Thru [Hz]	高域シェルピングフィルターの周波数
HIGH SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	高域シェルピングフィルターのゲイン
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO]と[NOTE]から FREQ. を算出する。

HQ. PITCH

[タイプ:MIX]


パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	ディレイタイムを算出するための基準となるテンポ(BPM)の値
PITCH	-12 - +12	ピッチチェンジの変化量(半音単位)
FINE	-50 - +50 [ct]	ピッチチェンジの微調整(1セント単位)
MODE	1 - 10	ピッチチェンジの精度
DELAY	0.0 - 1000.0 [ms]	ピッチチェンジのディレイタイム
NOTE	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	フィードバックの量
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO]と[NOTE]から Delay Time を算出する。

DUAL PITCH

[タイプ:STEREO]

パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	ディレイタイムを算出するための基準となるテンポ (BPM) の値
PITCH L	-24 - +24	ピッチチェンジ L の変化量(半音単位)
FINE L	-50 - +50 [ct]	ピッチチェンジ L の微調整(1セント単位)
LEVEL L	-100 - +100 [%]	ピッチチェンジ L のレベル
PITCH R	-24 - +24	ピッチチェンジ R の変化量(半音単位)
FINE R	-50 - +50 [ct]	ピッチチェンジ R の微調整(1セント単位)
LEVEL R	-100 - +100 [%]	ピッチチェンジ R のレベル
DELAY L	0.0 - 1000.0 [ms]	ピッチチェンジ L のディレイタイム
NOTE L	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
FB.LEVEL L	-99 - +99 [%]	ピッチチェンジ L のフィードバックの量
DELAY R	0.0 - 1000.0 [ms]	ピッチチェンジ R のディレイタイム
NOTE R	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
FB.LEVEL R	-99 - +99 [%]	ピッチチェンジ R のフィードバックの量
HI.RATIO	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
MODE	1 - 10	ピッチチェンジの精度
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 

・ [TEMPO] と [NOTE] から Delay Time を算出する。

REV + CHORUS

[タイプ:MIX]

パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	モジュレーションスピードを算出するための基準となるテンポ(BPM) の値
REVERB TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	リバーブのタイプ
REV TIME	0.3 - 99 [s]	リバーブの残響の長さ
INI.DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間
HI.RATIO	0.1 - 1.0	リバーブの高域成分の残響時間の長さ
DENSITY	0 - 100 [%]	リバーブの密度
FREQ.	0.05 - 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピード
NOTE		TEMPO からモジュレーションスピードを換算するための値
DEPTH	0 - 100 [%]	モジュレーションの深さ
MOD DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	ディレイタイム
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形
CHO:REV BAL.	0 - 100 [%]	REVERB と CHORUS のバランス
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス


*1 

・ [TEMPO] と [NOTE] から FREQ. を算出する。

REV → CHORUS

[タイプ:MIX]


パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	モジュレーションスピードを算出するための基準となるテンポ(BPM)の値
REVERB TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	リバーブのタイプ
REV TIME	0.3 - 99 [s]	リバーブの残響の長さ
INI.DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間
HI.RATIO	0.1 - 1.0	リバーブの高域成分の残響時間の長さ
DENSITY	0 - 100 [%]	リバーブの密度
FREQ.	0.05 - 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピード
NOTE	*1	TEMPO からモジュレーションスピードを換算するための値
DEPTH	0 - 100 [%]	モジュレーションの深さ
MOD DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	ディレイタイム
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形
CHO-REV BAL.	0 - 100 [%]	REVERB と CHORUS のかかった REVERB のバランス
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO] と [NOTE] から FREQ. を算出する。

REV + FLANGE

[タイプ:MIX]


パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	モジュレーションスピードを算出するための基準となるテンポ(BPM)の値
REVERB TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	リバーブのタイプ
REV TIME	0.3 - 99 [s]	リバーブの残響の長さ
INI.DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間
HI.RATIO	0.1 - 1.0	リバーブの高域成分の残響時間の長さ
DENSITY	0 - 100 [%]	リバーブの密度
FREQ.	0.05 - 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピード
NOTE	*1	TEMPO からモジュレーションスピードを換算するための値
DEPTH	0 - 100 [%]	モジュレーションの深さ
MOD DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	変調に掛かるディレイタイム
FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	フィードバックの量
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形
FLG:REV FLG.	0 - 100 [%]	REVERB と FLANGE のバランス
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO] と [NOTE] から FREQ. を算出する。

REV → FLANGE

[タイプ:MIX]


パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	モジュレーションスピードを算出するための基準となるテンポ(BPM)の値
REVERB TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	リバーブのタイプ
REV TIME	0.3 - 99 [s]	リバーブの残響の長さ
INI.DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間
HI.RATIO	0.1 - 1.0	リバーブの高域成分の残響時間の長さ
DENSITY	0 - 100 [%]	リバーブの密度
FREQ.	0.05 - 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピード
NOTE	*1	TEMPO からモジュレーションスピードを換算するための値
DEPTH	0 - 100 [%]	モジュレーションの深さ
MOD DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	変調に掛かるディレイタイム
FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	フィードバックの量
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形
FLG-REV BAL.	0 - 100 [%]	REVERB と FLANGE のかかった REVERB のバランス
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO] と [NOTE] から FREQ. を算出する。

REV + SYMPHONIC

[タイプ:MIX]


パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	モジュレーションスピードを算出するための基準となるテンポ(BPM)の値
REVERB TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	リバーブのタイプ
REV TIME	0.3 - 99 [s]	リバーブの残響の長さ
INI.DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間
HI.RATIO	0.1 - 1.0	リバーブの高域成分の残響時間の長さ
DENSITY	0 - 100 [%]	リバーブの密度
FREQ.	0.05 - 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピード
NOTE	*1	TEMPO からモジュレーションスピードを換算するための値
DEPTH	0 - 100 [%]	モジュレーションの深さ
MOD DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	変調に掛かるディレイタイム
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形
SYM:REV BAL.	0 - 100 [%]	REVERB と SYMPHONIC のバランス
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO] と [NOTE] から FREQ. を算出する。

REV → SYMPHONIC

[タイプ:MIX]


パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	モジュレーションスピードを算出するための基準となるテンポ (BPM) の値
REVERB TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	リバーブのタイプ
REV TIME	0.3 - 99 [s]	リバーブの残響の長さ
INI.DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間
HI.RATIO	0.1 - 1.0	リバーブの高域成分の残響時間の長さ
DENSITY	0 - 100 [%]	リバーブの密度
FREQ.	0.05 - 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピード
NOTE	*1	TEMPO からモジュレーションスピードを換算するための値
DEPTH	0 - 100 [%]	モジュレーションの深さ
MOD DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	変調に掛かるディレイタイム
WAVE	Sine, Tri	モジュレーションの波形
SYM-REV BAL.	0 - 100 [%]	REVERB と SYMPHONIC のかかった REVERB のバランス
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO] と [NOTE] から FREQ. を算出する。

REV → PAN

[タイプ:MIX]

パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	モジュレーションスピードを算出するための基準となるテンポ (BPM) の値
REVERB TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	リバーブのタイプ
REV TIME	0.3 - 99 [s]	リバーブの残響の長さ
INI.DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間
HI.RATIO	0.1 - 1.0	リバーブの高域成分の残響時間の長さ
DENSITY	0 - 100 [%]	リバーブの密度
FREQ.	0.05 - 40.00 [Hz]	モジュレーションのスピード
NOTE	*1	TEMPO からモジュレーションスピードを換算するための値
DEPTH	0 - 100 [%]	モジュレーションの深さ
DIRECTION	L<->R, L->R, L<--R, Turn L, Turn R	パンニング効果の方向
WAVE	Sine, Tri, Square	モジュレーションの波形
PAN-REV BAL.	0 - 100 [%]	REVERB と PAN のかかった REVERB のバランス
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO] と [NOTE] から FREQ. を算出する。

DELAY + ER.

[タイプ:MIX]

パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	ディレイタイムを算出するための基準となるテンポ(BPM)の値
DELAY L	0.0 - 4000.0	Lチャンネルのディレイタイム
NOTE L	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
DELAY R	0.0 - 4000.0	Rチャンネルのディレイタイム
NOTE R	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	フィードバック量
FB.DELAY	0.0 - 4000.0	フィードバックのディレイタイム
NOTE FB.	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
HI.RATIO	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
ER.:DELAY BAL.	0 - 100 [%]	DELAY と ER. のバランス
ER. TYPE	Small Hall, Large Hall, Random, Reverse, Plate, Spring	初期反射音 (ER.) のパターンのタイプ
ROOM SIZE	0.1 - 20.0	部屋の大きさ (反射音の時間間隔)
LIVENESS	0 - 10	反射音の減衰のしかた (0:dead, 10:live)
INI.DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	初期反射音がでるまでの遅延時間
DENSITY	0 - 100 [%]	反射音の密度
ER. NUM.	1 - 34	反射音の本数
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO] と [NOTE] から Delay Time を算出する。

DELAY → ER.

[タイプ:MIX]

パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	ディレイタイムを算出するための基準となるテンポ (BPM) の値
DELAY L	0.0 - 4000.0	Lチャンネルのディレイタイム
NOTE L	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
DELAY R	0.0 - 4000.0	Rチャンネルのディレイタイム
NOTE R	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	フィードバック量
FB.DELAY	0.0 - 4000.0	フィードバックのディレイタイム
NOTE FB.	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
HI.RATIO	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
ER.-DELAY BAL.	0 - 100 [%]	DELAY と ER. のかかった DELAY のバランス
ER. TYPE	Small Hall, Large Hall, Random, Reverse, Plate, Spring	初期反射音 (ER.) のパターンのタイプ
ROOM SIZE	0.1 - 20.0	部屋の大きさ (反射音の時間間隔)
LIVENESS	0 - 10	反射音の減衰のしかた (0:dead, 10:live)
INI.DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	初期反射音がでるまでの遅延時間
DENSITY	0 - 100 [%]	反射音の密度
ER. NUM.	1 - 34	反射音の本数
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO] と [NOTE] から Delay Time を算出する。

DELAY + REV

[タイプ:MIX]

パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	ディレイタイムを算出するための基準となるテンポ (BPM) の値
DELAY L	0.0 - 4000.0	L チャンネルのディレイタイム
NOTE L	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
DELAY R	0.0 - 4000.0	R チャンネルのディレイタイム
NOTE R	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	フィードバック量
FB.DELAY	0.0 - 4000.0	フィードバックのディレイタイム
NOTE FB.	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
DELAY HIGH	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
REV:DELAY BAL.	0 - 100 [%]	DELAY と REVERB のバランス
REVERB TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	リバーブのタイプ
REV TIME	0.3 - 99 [s]	リバーブの残響の長さ
INI.DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間
HI.RATIO	0.1 - 1.0	リバーブの高域成分の残響時間の長さ
DENSITY	0 - 100 [%]	リバーブの密度
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO] と [NOTE] から Delay Time を算出する。

DELAY → REV

[タイプ:MIX]

パラメーター	設定範囲	機能
TEMPO	20 - 300	ディレイタイムを算出するための基準となるテンポ (BPM) の値
DELAY L	0.0 - 4000.0	L チャンネルのディレイタイム
NOTE L	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
DELAY R	0.0 - 4000.0	R チャンネルのディレイタイム
NOTE R	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	フィードバック量
FB.DELAY	0.0 - 4000.0	フィードバックのディレイタイム
NOTE FB.	*1	TEMPO からディレイタイムを換算するための値
DELAY HIGH	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
REV-DELAY BAL.	0 - 100 [%]	DELAY と REVERB のかかった DELAY バランス
REVERB TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	リバーブのタイプ
REV TIME	0.3 - 99 [s]	リバーブの残響の長さ
INI.DELAY	0.0 - 500.0 [ms]	リバーブの初期反射音が出るまでの遅延時間
HI.RATIO	0.1 - 1.0	リバーブの高域成分の残響時間の長さ
DENSITY	0 - 100 [%]	リバーブの密度
HPF	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	ハイパスフィルターのカットオフ周波数
LPF	50 - 16.0k, Thru [Hz]	ローパスフィルターのカットオフ周波数
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

*1 
 ・ [TEMPO] と [NOTE] から Delay Time を算出する。

AMP SIMULATE

[タイプ:MIX]

パラメーター	設定範囲	機能
AMP TYPE	STK-M1, STK-M2, THRASH, MIDBST, CMB-PG, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI	アンプのタイプ
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	ディストーションのタイプ
NOISE GATE	0 - 20	ノイズゲートの効き具合
DRIVE	0 - 100	ディストーションの深さ
MASTER	0 - 100	マスターレベルのコントロール
CAB	0 - 100 [%]	スピーカーシミュレーションの深さ
BASS	0 - 100	低域成分のトーンコントロール
MIDDLE	0 - 100	中域成分のトーンコントロール
TREBLE	0 - 100	高域成分のトーンコントロール
EQ F	100 - 8.0k [Hz]	パラメトリックイコライザーの周波数
EQ G	-12.0 - +12.0 [dB]	パラメトリックイコライザーのゲイン
EQ Q	10.0 - 0.10	パラメトリックイコライザーのバンド幅
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

DYNA. FILTER

[タイプ:STEREO]

パラメーター	設定範囲	機能
SENSE	0 - 100	入力感度
FILTER TYPE	LPF, HPF, BPF	フィルターのタイプ
OFFSET	0 - 100	フィルターの周波数のオフセット量
RESONANCE	0 - 20	フィルターのレゾナンス
LEVEL	0 - 100	出力レベル
DIRECTION	UP, DOWN	入力に応じてフィルターの周波数の動く方向
DECAY	5.0ms - 42.3s(@fs=48kHz), 6.0ms - 46.0s(@fs=44.1kHz)	フィルターの周波数の変化の立ち下がりスピード
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

DYNA. FLANGE

[タイプ:STEREO]

パラメーター	設定範囲	機能
SENSE	0 - 100	入力感度
FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	フィードバック量
HI.RATIO	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
OFFSET	0 - 100	ディレイタイムのオフセット量
DIRECTION	UP, DOWN	入力に応じて共鳴周波数の動く方向
DECAY	5.0ms - 42.3s(@fs=48kHz), 6.0ms - 46.0s(@fs=44.1kHz)	共鳴周波数の変化の立ち下がりスピード
LOW SHEL. F	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	低域シェルピングフィルターの周波数
LOW SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	低域シェルピングフィルターのゲイン
PEQ F	100 - 8.0k [Hz]	パラメトリック EQのカットオフ周波数
PEQ G	-12.0 - +12.0 [dB]	パラメトリック EQのゲイン
PEQ Q	10.0 - 0.10	パラメトリック EQのQ
HIGH SHEL. F	50 - 16.0k, Thru [Hz]	高域シェルピングフィルターの周波数
HIGH SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	高域シェルピングフィルターのゲイン
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

DYNA. PHASER

[タイプ:STEREO]

パラメーター	設定範囲	機能
SENSE	0 - 100	入力感度
FB.LEVEL	-99 - +99 [%]	フィードバック量
HI.RATIO	0.1 - 1.0	フィードバックの高域成分の量
OFFSET	0 - 100	フェイズシフトのかかる周波数のオフセット量
DIRECTION	UP, DOWN	入力に応じてフェイズシフトの周波数の動く方向
STAGE	2, 4, 8, 10, 12, 14, 16	フェイズシフトの段数
DECAY	5.0ms - 42.3s(@fs=48kHz), 6.0ms - 46.0s(@fs=44.1kHz)	フェイズシフトの周波数の変化の立ち下りのスピード
LOW SHEL. F	Thru, 21 - 8.0k [Hz]	低域シェルピングフィルターの周波数
LOW SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	低域シェルピングフィルターのゲイン
PEQ F	100 - 8.0k [Hz]	パラメトリック EQ のカットオフ周波数
PEQ G	-12.0 - +12.0 [dB]	パラメトリック EQ のゲイン
PEQ Q	10.0 - 0.10	パラメトリック EQ の Q
HIGH SHEL. F	50 - 16.0k, Thru [Hz]	高域シェルピングフィルターの周波数
HIGH SHEL. G	-12.0 - +12.0 [dB]	高域シェルピングフィルターのゲイン
BALANCE WAT	0 - 100 [%]	WET/DRY のバランス

MIDI プログラムチェンジへのシーンメモリー / エフェクトライブラリーのアサイン表

Initial Bank/Ch# 1

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
001	Scene	01.0
002	Scene	01.1
003	Scene	01.2
004	Scene	01.3
005	Scene	01.4
006	Scene	01.5
007	Scene	01.6
008	Scene	01.7
009	Scene	01.8
010	Scene	01.9
011	Scene	02.0
012	Scene	02.1
013	Scene	02.2
014	Scene	02.3
015	Scene	02.4
016	Scene	02.5
017	Scene	02.6
018	Scene	02.7
019	Scene	02.8
020	Scene	02.9
021	Scene	03.0
022	Scene	03.1
023	Scene	03.2
024	Scene	03.3
025	Scene	03.4
026	Scene	03.5
027	Scene	03.6
028	Scene	03.7
029	Scene	03.8
030	Scene	03.9
031	Scene	04.0
032	Scene	04.1

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
033	Scene	04.2
034	Scene	04.3
035	Scene	04.4
036	Scene	04.5
037	Scene	04.6
038	Scene	04.7
039	Scene	04.8
040	Scene	04.9
041	Scene	05.0
042	Scene	05.1
043	Scene	05.2
044	Scene	05.3
045	Scene	05.4
046	Scene	05.5
047	Scene	05.6
048	Scene	05.7
049	Scene	05.8
050	Scene	05.9
051	Scene	06.0
052	Scene	06.1
053	Scene	06.2
054	Scene	06.3
055	Scene	06.4
056	Scene	06.5
057	Scene	06.6
058	Scene	06.7
059	Scene	06.8
060	Scene	06.9
061	Scene	07.0
062	Scene	07.1
063	Scene	07.2
064	Scene	07.3

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
065	Scene	07.4
066	Scene	07.5
067	Scene	07.6
068	Scene	07.7
069	Scene	07.8
070	Scene	07.9
071	Scene	08.0
072	Scene	08.1
073	Scene	08.2
074	Scene	08.3
075	Scene	08.4
076	Scene	08.5
077	Scene	08.6
078	Scene	08.7
079	Scene	08.8
080	Scene	08.9
081	Scene	09.0
082	Scene	09.1
083	Scene	09.2
084	Scene	09.3
085	Scene	09.4
086	Scene	09.5
087	Scene	09.6
088	Scene	09.7
089	Scene	09.8
090	Scene	09.9
091	Scene	10.0
092	Scene	10.1
093	Scene	10.2
094	Scene	10.3
095	Scene	10.4
096	Scene	10.5

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
097	Scene	10.6
098	Scene	10.7
099	Scene	10.8
100	Scene	10.9
101	Scene	11.0
102	Scene	11.1
103	Scene	11.2
104	Scene	11.3
105	Scene	11.4
106	Scene	11.5
107	Scene	11.6
108	Scene	11.7
109	Scene	11.8
110	Scene	11.9
111	Scene	12.0
112	Scene	12.1
113	Scene	12.2
114	Scene	12.3
115	Scene	12.4
116	Scene	12.5
117	Scene	12.6
118	Scene	12.7
119	Scene	12.8
120	Scene	12.9
121	Scene	13.0
122	Scene	13.1
123	Scene	13.2
124	Scene	13.3
125	Scene	13.4
126	Scene	13.5
127	Scene	13.6
128	Scene	13.7

Initial Bank/Ch# 2

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
001	Scene	13.8
002	Scene	13.9
003	Scene	14.0
004	Scene	14.1
005	Scene	14.2
006	Scene	14.3
007	Scene	14.4
008	Scene	14.5
009	Scene	14.6
010	Scene	14.7
011	Scene	14.8
012	Scene	14.9
013	Scene	15.0
014	Scene	15.1
015	Scene	15.2
016	Scene	15.3
017	Scene	15.4
018	Scene	15.5
019	Scene	15.6
020	Scene	15.7
021	Scene	15.8
022	Scene	15.9
023	Scene	16.0
024	Scene	16.1
025	Scene	16.2
026	Scene	16.3
027	Scene	16.4
028	Scene	16.5
029	Scene	16.6
030	Scene	16.7
031	Scene	16.8
032	Scene	16.9

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
033	Scene	17.0
034	Scene	17.1
035	Scene	17.2
036	Scene	17.3
037	Scene	17.4
038	Scene	17.5
039	Scene	17.6
040	Scene	17.7
041	Scene	17.8
042	Scene	17.9
043	Scene	18.0
044	Scene	18.1
045	Scene	18.2
046	Scene	18.3
047	Scene	18.4
048	Scene	18.5
049	Scene	18.6
050	Scene	18.7
051	Scene	18.8
052	Scene	18.9
053	Scene	19.0
054	Scene	19.1
055	Scene	19.2
056	Scene	19.3
057	Scene	19.4
058	Scene	19.5
059	Scene	19.6
060	Scene	19.7
061	Scene	19.8
062	Scene	19.9
063	Scene	20.0
064	Scene	20.1

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
065	Scene	20.2
066	Scene	20.3
067	Scene	20.4
068	Scene	20.5
069	Scene	20.6
070	Scene	20.7
071	Scene	20.8
072	Scene	20.9
073	Scene	21.0
074	Scene	21.1
075	Scene	21.2
076	Scene	21.3
077	Scene	21.4
078	Scene	21.5
079	Scene	21.6
080	Scene	21.7
081	Scene	21.8
082	Scene	21.9
083	Scene	22.0
084	Scene	22.1
085	Scene	22.2
086	Scene	22.3
087	Scene	22.4
088	Scene	22.5
089	Scene	22.6
090	Scene	22.7
091	Scene	22.8
092	Scene	22.9
093	Scene	23.0
094	Scene	23.1
095	Scene	23.2
096	Scene	23.3

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
097	Scene	23.4
098	Scene	23.5
099	Scene	23.6
100	Scene	23.7
101	Scene	23.8
102	Scene	23.9
103	Scene	24.0
104	Scene	24.1
105	Scene	24.2
106	Scene	24.3
107	Scene	24.4
108	Scene	24.5
109	Scene	24.6
110	Scene	24.7
111	Scene	24.8
112	Scene	24.9
113	Scene	25.0
114	Scene	25.1
115	Scene	25.2
116	Scene	25.3
117	Scene	25.4
118	Scene	25.5
119	Scene	25.6
120	Scene	25.7
121	Scene	25.8
122	Scene	25.9
123	Scene	26.0
124	Scene	26.1
125	Scene	26.2
126	Scene	26.3
127	Scene	26.4
128	Scene	26.5

Initial Bank/Ch# 3

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
001	Scene	26.6
002	Scene	26.7
003	Scene	26.8
004	Scene	26.9
005	Scene	27.0
006	Scene	27.1
007	Scene	27.2
008	Scene	27.3
009	Scene	27.4
010	Scene	27.5
011	Scene	27.6
012	Scene	27.7
013	Scene	27.8
014	Scene	27.9
015	Scene	28.0
016	Scene	28.1
017	Scene	28.2
018	Scene	28.3
019	Scene	28.4
020	Scene	28.5
021	Scene	28.6
022	Scene	28.7
023	Scene	28.8
024	Scene	28.9
025	Scene	29.0
026	Scene	29.1
027	Scene	29.2
028	Scene	29.3
029	Scene	29.4
030	Scene	29.5
031	Scene	29.6
032	Scene	29.7

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
033	Scene	29.8
034	Scene	29.9
035	Scene	30.0
036	Scene	30.1
037	Scene	30.2
038	Scene	30.3
039	Scene	30.4
040	Scene	30.5
041	Scene	30.6
042	Scene	30.7
043	Scene	30.8
044	Scene	30.9
045	Scene	31.0
046	Scene	31.1
047	Scene	31.2
048	Scene	31.3
049	Scene	31.4
050	Scene	31.5
051	Scene	31.6
052	Scene	31.7
053	Scene	31.8
054	Scene	31.9
055	Scene	32.0
056	Scene	32.1
057	Scene	32.2
058	Scene	32.3
059	Scene	32.4
060	Scene	32.5
061	Scene	32.6
062	Scene	32.7
063	Scene	32.8
064	Scene	32.9

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
065	Scene	33.0
066	Scene	33.1
067	Scene	33.2
068	Scene	33.3
069	Scene	33.4
070	Scene	33.5
071	Scene	33.6
072	Scene	33.7
073	Scene	33.8
074	Scene	33.9
075	Scene	34.0
076	Scene	34.1
077	Scene	34.2
078	Scene	34.3
079	Scene	34.4
080	Scene	34.5
081	Scene	34.6
082	Scene	34.7
083	Scene	34.8
084	Scene	34.9
085	Scene	35.0
086	Scene	35.1
087	Scene	35.2
088	Scene	35.3
089	Scene	35.4
090	Scene	35.5
091	Scene	35.6
092	Scene	35.7
093	Scene	35.8
094	Scene	35.9
095	Scene	36.0
096	Scene	36.1

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
097	Scene	36.2
098	Scene	36.3
099	Scene	36.4
100	Scene	36.5
101	Scene	36.6
102	Scene	36.7
103	Scene	36.8
104	Scene	36.9
105	Scene	37.0
106	Scene	37.1
107	Scene	37.2
108	Scene	37.3
109	Scene	37.4
110	Scene	37.5
111	Scene	37.6
112	Scene	37.7
113	Scene	37.8
114	Scene	37.9
115	Scene	38.0
116	Scene	38.1
117	Scene	38.2
118	Scene	38.3
119	Scene	38.4
120	Scene	38.5
121	Scene	38.6
122	Scene	38.7
123	Scene	38.8
124	Scene	38.9
125	Scene	39.0
126	Scene	39.1
127	Scene	39.2
128	Scene	39.3

Initial Bank/Ch# 4

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
001	Scene	39.4
002	Scene	39.5
003	Scene	39.6
004	Scene	39.7
005	Scene	39.8
006	Scene	39.9
007	Scene	40.0
008	Scene	40.1
009	Scene	40.2
010	Scene	40.3
011	Scene	40.4
012	Scene	40.5
013	Scene	40.6
014	Scene	40.7
015	Scene	40.8
016	Scene	40.9
017	Scene	41.0
018	Scene	41.1
019	Scene	41.2
020	Scene	41.3
021	Scene	41.4
022	Scene	41.5
023	Scene	41.6
024	Scene	41.7
025	Scene	41.8
026	Scene	41.9
027	Scene	42.0
028	Scene	42.1
029	Scene	42.2
030	Scene	42.3
031	Scene	42.4
032	Scene	42.5

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
033	Scene	42.6
034	Scene	42.7
035	Scene	42.8
036	Scene	42.9
037	Scene	43.0
038	Scene	43.1
039	Scene	43.2
040	Scene	43.3
041	Scene	43.4
042	Scene	43.5
043	Scene	43.6
044	Scene	43.7
045	Scene	43.8
046	Scene	43.9
047	Scene	44.0
048	Scene	44.1
049	Scene	44.2
050	Scene	44.3
051	Scene	44.4
052	Scene	44.5
053	Scene	44.6
054	Scene	44.7
055	Scene	44.8
056	Scene	44.9
057	Scene	45.0
058	Scene	45.1
059	Scene	45.2
060	Scene	45.3
061	Scene	45.4
062	Scene	45.5
063	Scene	45.6
064	Scene	45.7

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
065	Scene	45.8
066	Scene	45.9
067	Scene	46.0
068	Scene	46.1
069	Scene	46.2
070	Scene	46.3
071	Scene	46.4
072	Scene	46.5
073	Scene	46.6
074	Scene	46.7
075	Scene	46.8
076	Scene	46.9
077	Scene	47.0
078	Scene	47.1
079	Scene	47.2
080	Scene	47.3
081	Scene	47.4
082	Scene	47.5
083	Scene	47.6
084	Scene	47.7
085	Scene	47.8
086	Scene	47.9
087	Scene	48.0
088	Scene	48.1
089	Scene	48.2
090	Scene	48.3
091	Scene	48.4
092	Scene	48.5
093	Scene	48.6
094	Scene	48.7
095	Scene	48.8
096	Scene	48.9

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
097	Scene	49.0
098	Scene	49.1
099	Scene	49.2
100	Scene	49.3
101	Scene	49.4
102	Scene	49.5
103	Scene	49.6
104	Scene	49.7
105	Scene	49.8
106	Scene	49.9
107	Scene	50.0
108	Scene	50.1
109	Scene	50.2
110	Scene	50.3
111	Scene	50.4
112	Scene	50.5
113	Scene	50.6
114	Scene	50.7
115	Scene	50.8
116	Scene	50.9
117	Scene	51.0
118	Scene	51.1
119	Scene	51.2
120	Scene	51.3
121	Scene	51.4
122	Scene	51.5
123	Scene	51.6
124	Scene	51.7
125	Scene	51.8
126	Scene	51.9
127	Scene	52.0
128	Scene	52.1

Initial Bank/Ch# 5

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
001	Scene	52.2
002	Scene	52.3
003	Scene	52.4
004	Scene	52.5
005	Scene	52.6
006	Scene	52.7
007	Scene	52.8
008	Scene	52.9
009	Scene	53.0
010	Scene	53.1
011	Scene	53.2
012	Scene	53.3
013	Scene	53.4
014	Scene	53.5
015	Scene	53.6
016	Scene	53.7
017	Scene	53.8
018	Scene	53.9
019	Scene	54.0
020	Scene	54.1
021	Scene	54.2
022	Scene	54.3
023	Scene	54.4
024	Scene	54.5
025	Scene	54.6
026	Scene	54.7
027	Scene	54.8
028	Scene	54.9
029	Scene	55.0
030	Scene	55.1
031	Scene	55.2
032	Scene	55.3

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
033	Scene	55.4
034	Scene	55.5
035	Scene	55.6
036	Scene	55.7
037	Scene	55.8
038	Scene	55.9
039	Scene	56.0
040	Scene	56.1
041	Scene	56.2
042	Scene	56.3
043	Scene	56.4
044	Scene	56.5
045	Scene	56.6
046	Scene	56.7
047	Scene	56.8
048	Scene	56.9
049	Scene	57.0
050	Scene	57.1
051	Scene	57.2
052	Scene	57.3
053	Scene	57.4
054	Scene	57.5
055	Scene	57.6
056	Scene	57.7
057	Scene	57.8
058	Scene	57.9
059	Scene	58.0
060	Scene	58.1
061	Scene	58.2
062	Scene	58.3
063	Scene	58.4
064	Scene	58.5

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
065	Scene	58.6
066	Scene	58.7
067	Scene	58.8
068	Scene	58.9
069	Scene	59.0
070	Scene	59.1
071	Scene	59.2
072	Scene	59.3
073	Scene	59.4
074	Scene	59.5
075	Scene	59.6
076	Scene	59.7
077	Scene	59.8
078	Scene	59.9
079	Scene	60.0
080	Scene	60.1
081	Scene	60.2
082	Scene	60.3
083	Scene	60.4
084	Scene	60.5
085	Scene	60.6
086	Scene	60.7
087	Scene	60.8
088	Scene	60.9
089	Scene	61.0
090	Scene	61.1
091	Scene	61.2
092	Scene	61.3
093	Scene	61.4
094	Scene	61.5
095	Scene	61.6
096	Scene	61.7

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
097	Scene	61.8
098	Scene	61.9
099	Scene	62.0
100	Scene	62.1
101	Scene	62.2
102	Scene	62.3
103	Scene	62.4
104	Scene	62.5
105	Scene	62.6
106	Scene	62.7
107	Scene	62.8
108	Scene	62.9
109	Scene	63.0
110	Scene	63.1
111	Scene	63.2
112	Scene	63.3
113	Scene	63.4
114	Scene	63.5
115	Scene	63.6
116	Scene	63.7
117	Scene	63.8
118	Scene	63.9
119	Scene	64.0
120	Scene	64.1
121	Scene	64.2
122	Scene	64.3
123	Scene	64.4
124	Scene	64.5
125	Scene	64.6
126	Scene	64.7
127	Scene	64.8
128	Scene	64.9

Initial Bank/Ch# 6

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
001	Scene	65.0
002	Scene	65.1
003	Scene	65.2
004	Scene	65.3
005	Scene	65.4
006	Scene	65.5
007	Scene	65.6
008	Scene	65.7
009	Scene	65.8
010	Scene	65.9
011	Scene	66.0
012	Scene	66.1
013	Scene	66.2
014	Scene	66.3
015	Scene	66.4
016	Scene	66.5
017	Scene	66.6
018	Scene	66.7
019	Scene	66.8
020	Scene	66.9
021	Scene	67.0
022	Scene	67.1
023	Scene	67.2
024	Scene	67.3
025	Scene	67.4
026	Scene	67.5
027	Scene	67.6
028	Scene	67.7
029	Scene	67.8
030	Scene	67.9
031	Scene	68.0
032	Scene	68.1

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
033	Scene	68.2
034	Scene	68.3
035	Scene	68.4
036	Scene	68.5
037	Scene	68.6
038	Scene	68.7
039	Scene	68.8
040	Scene	68.9
041	Scene	69.0
042	Scene	69.1
043	Scene	69.2
044	Scene	69.3
045	Scene	69.4
046	Scene	69.5
047	Scene	69.6
048	Scene	69.7
049	Scene	69.8
050	Scene	69.9
051	Scene	70.0
052	Scene	70.1
053	Scene	70.2
054	Scene	70.3
055	Scene	70.4
056	Scene	70.5
057	Scene	70.6
058	Scene	70.7
059	Scene	70.8
060	Scene	70.9
061	Scene	71.0
062	Scene	71.1
063	Scene	71.2
064	Scene	71.3

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
065	Scene	71.4
066	Scene	71.5
067	Scene	71.6
068	Scene	71.7
069	Scene	71.8
070	Scene	71.9
071	Scene	72.0
072	Scene	72.1
073	Scene	72.2
074	Scene	72.3
075	Scene	72.4
076	Scene	72.5
077	Scene	72.6
078	Scene	72.7
079	Scene	72.8
080	Scene	72.9
081	Scene	73.0
082	Scene	73.1
083	Scene	73.2
084	Scene	73.3
085	Scene	73.4
086	Scene	73.5
087	Scene	73.6
088	Scene	73.7
089	Scene	73.8
090	Scene	73.9
091	Scene	74.0
092	Scene	74.1
093	Scene	74.2
094	Scene	74.3
095	Scene	74.4
096	Scene	74.5

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
097	Scene	74.6
098	Scene	74.7
099	Scene	74.8
100	Scene	74.9
101	Scene	75.0
102	Scene	75.1
103	Scene	75.2
104	Scene	75.3
105	Scene	75.4
106	Scene	75.5
107	Scene	75.6
108	Scene	75.7
109	Scene	75.8
110	Scene	75.9
111	Scene	76.0
112	Scene	76.1
113	Scene	76.2
114	Scene	76.3
115	Scene	76.4
116	Scene	76.5
117	Scene	76.6
118	Scene	76.7
119	Scene	76.8
120	Scene	76.9
121	Scene	77.0
122	Scene	77.1
123	Scene	77.2
124	Scene	77.3
125	Scene	77.4
126	Scene	77.5
127	Scene	77.6
128	Scene	77.7

Initial Bank/Ch# 7

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
001	Scene	77.8
002	Scene	77.9
003	Scene	78.0
004	Scene	78.1
005	Scene	78.2
006	Scene	78.3
007	Scene	78.4
008	Scene	78.5
009	Scene	78.6
010	Scene	78.7
011	Scene	78.8
012	Scene	78.9
013	Scene	79.0
014	Scene	79.1
015	Scene	79.2
016	Scene	79.3
017	Scene	79.4
018	Scene	79.5
019	Scene	79.6
020	Scene	79.7
021	Scene	79.8
022	Scene	79.9
023	Scene	80.0
024	Scene	80.1
025	Scene	80.2
026	Scene	80.3
027	Scene	80.4
028	Scene	80.5
029	Scene	80.6
030	Scene	80.7
031	Scene	80.8
032	Scene	80.9

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
033	Scene	81.0
034	Scene	81.1
035	Scene	81.2
036	Scene	81.3
037	Scene	81.4
038	Scene	81.5
039	Scene	81.6
040	Scene	81.7
041	Scene	81.8
042	Scene	81.9
043	Scene	82.0
044	Scene	82.1
045	Scene	82.2
046	Scene	82.3
047	Scene	82.4
048	Scene	82.5
049	Scene	82.6
050	Scene	82.7
051	Scene	82.8
052	Scene	82.9
053	Scene	83.0
054	Scene	83.1
055	Scene	83.2
056	Scene	83.3
057	Scene	83.4
058	Scene	83.5
059	Scene	83.6
060	Scene	83.7
061	Scene	83.8
062	Scene	83.9
063	Scene	84.0
064	Scene	84.1

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
065	Scene	84.2
066	Scene	84.3
067	Scene	84.4
068	Scene	84.5
069	Scene	84.6
070	Scene	84.7
071	Scene	84.8
072	Scene	84.9
073	Scene	85.0
074	Scene	85.1
075	Scene	85.2
076	Scene	85.3
077	Scene	85.4
078	Scene	85.5
079	Scene	85.6
080	Scene	85.7
081	Scene	85.8
082	Scene	85.9
083	Scene	86.0
084	Scene	86.1
085	Scene	86.2
086	Scene	86.3
087	Scene	86.4
088	Scene	86.5
089	Scene	86.6
090	Scene	86.7
091	Scene	86.8
092	Scene	86.9
093	Scene	87.0
094	Scene	87.1
095	Scene	87.2
096	Scene	87.3

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
097	Scene	87.4
098	Scene	87.5
099	Scene	87.6
100	Scene	87.7
101	Scene	87.8
102	Scene	87.9
103	Scene	88.0
104	Scene	88.1
105	Scene	88.2
106	Scene	88.3
107	Scene	88.4
108	Scene	88.5
109	Scene	88.6
110	Scene	88.7
111	Scene	88.8
112	Scene	88.9
113	Scene	89.0
114	Scene	89.1
115	Scene	89.2
116	Scene	89.3
117	Scene	89.4
118	Scene	89.5
119	Scene	89.6
120	Scene	89.7
121	Scene	89.8
122	Scene	89.9
123	Scene	90.0
124	Scene	90.1
125	Scene	90.2
126	Scene	90.3
127	Scene	90.4
128	Scene	90.5

Initial Bank/Ch# 8

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
001	Scene	90.6
002	Scene	90.7
003	Scene	90.8
004	Scene	90.9
005	Scene	91.0
006	Scene	91.1
007	Scene	91.2
008	Scene	91.3
009	Scene	91.4
010	Scene	91.5
011	Scene	91.6
012	Scene	91.7
013	Scene	91.8
014	Scene	91.9
015	Scene	92.0
016	Scene	92.1
017	Scene	92.2
018	Scene	92.3
019	Scene	92.4
020	Scene	92.5
021	Scene	92.6
022	Scene	92.7
023	Scene	92.8
024	Scene	92.9
025	Scene	93.0
026	Scene	93.1
027	Scene	93.2
028	Scene	93.3
029	Scene	93.4
030	Scene	93.5
031	Scene	93.6
032	Scene	93.7

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
033	Scene	93.8
034	Scene	93.9
035	Scene	94.0
036	Scene	94.1
037	Scene	94.2
038	Scene	94.3
039	Scene	94.4
040	Scene	94.5
041	Scene	94.6
042	Scene	94.7
043	Scene	94.8
044	Scene	94.9
045	Scene	95.0
046	Scene	95.1
047	Scene	95.2
048	Scene	95.3
049	Scene	95.4
050	Scene	95.5
051	Scene	95.6
052	Scene	95.7
053	Scene	95.8
054	Scene	95.9
055	Scene	96.0
056	Scene	96.1
057	Scene	96.2
058	Scene	96.3
059	Scene	96.4
060	Scene	96.5
061	Scene	96.6
062	Scene	96.7
063	Scene	96.8
064	Scene	96.9

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
065	Scene	97.0
066	Scene	97.1
067	Scene	97.2
068	Scene	97.3
069	Scene	97.4
070	Scene	97.5
071	Scene	97.6
072	Scene	97.7
073	Scene	97.8
074	Scene	97.9
075	Scene	98.0
076	Scene	98.1
077	Scene	98.2
078	Scene	98.3
079	Scene	98.4
080	Scene	98.5
081	Scene	98.6
082	Scene	98.7
083	Scene	98.8
084	Scene	98.9
085	Scene	99.0
086	Scene	99.1
087	Scene	99.2
088	Scene	99.3
089	Scene	99.4
090	Scene	99.5
091	Scene	99.6
092	Scene	99.7
093	Scene	99.8
094	Scene	99.9
095	Scene	00.0
096	Scene	00.1

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
097	Scene	00.2
098	Scene	00.3
099	Scene	00.4
100	Scene	00.5
101	Scene	00.6
102	Scene	00.7
103	Scene	00.8
104	Scene	00.9
105	Scene	
106	Scene	
107	Scene	
108	Scene	
109	Scene	
110	Scene	
111	Scene	
112	Scene	
113	Scene	
114	Scene	
115	Scene	
116	Scene	
117	Scene	
118	Scene	
119	Scene	
120	Scene	
121	Scene	
122	Scene	
123	Scene	
124	Scene	
125	Scene	
126	Scene	
127	Scene	
128	Scene	

Initial Bank/Ch# 9

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
001	Effect1	072
002	Effect1	073
003	Effect1	074
004	Effect1	075
005	Effect1	076
006	Effect1	077
007	Effect1	078
008	Effect1	079
009	Effect1	080
010	Effect1	081
011	Effect1	082
012	Effect1	083
013	Effect1	084
014	Effect1	085
015	Effect1	086
016	Effect1	087
017	Effect1	088
018	Effect1	089
019	Effect1	090
020	Effect1	091
021	Effect1	092
022	Effect1	093
023	Effect1	094
024	Effect1	095
025	Effect1	096
026	Effect1	097
027	Effect1	098
028	Effect1	099
029	Effect1	100
030	Effect1	101
031	Effect1	102
032	Effect1	103

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
033	Effect1	104
034	Effect1	105
035	Effect1	106
036	Effect1	107
037	Effect1	108
038	Effect1	109
039	Effect1	110
040	Effect1	111
041	Effect1	112
042	Effect1	113
043	Effect1	114
044	Effect1	115
045	Effect1	116
046	Effect1	117
047	Effect1	118
048	Effect1	119
049	Effect1	120
050	Effect1	121
051	Effect1	122
052	Effect1	123
053	Effect1	124
054	Effect1	125
055	Effect1	126
056	Effect1	127
057	Effect1	128
058	Effect1	129
059	Effect1	130
060	Effect1	131
061	Effect1	132
062	Effect1	133
063	Effect1	134
064	Effect1	135

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
065	Effect1	136
066	Effect1	137
067	Effect1	138
068	Effect1	139
069	Effect1	140
070	Effect1	141
071	Effect1	142
072	Effect1	143
073	Effect1	144
074	Effect1	145
075	Effect1	146
076	Effect1	147
077	Effect1	148
078	Effect1	149
079	Effect1	150
080	Effect1	151
081	Effect1	152
082	Effect1	153
083	Effect1	154
084	Effect1	155
085	Effect1	156
086	Effect1	157
087	Effect1	158
088	Effect1	159
089	Effect1	160
090	Effect1	161
091	Effect1	162
092	Effect1	163
093	Effect1	164
094	Effect1	165
095	Effect1	166
096	Effect1	167

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
097	Effect1	168
098	Effect1	169
099	Effect1	170
100	Effect1	171
101	Effect1	172
102	Effect1	173
103	Effect1	174
104	Effect1	175
105	Effect1	176
106	Effect1	177
107	Effect1	178
108	Effect1	179
109	Effect1	180
110	Effect1	181
111	Effect1	182
112	Effect1	183
113	Effect1	184
114	Effect1	185
115	Effect1	186
116	Effect1	187
117	Effect1	188
118	Effect1	189
119	Effect1	190
120	Effect1	191
121	Effect1	192
122	Effect1	193
123	Effect1	194
124	Effect1	195
125	Effect1	196
126	Effect1	197
127	Effect1	198
128	Effect1	199

Initial Bank/Ch# 10

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
001	Effect2	072
002	Effect2	073
003	Effect2	074
004	Effect2	075
005	Effect2	076
006	Effect2	077
007	Effect2	078
008	Effect2	079
009	Effect2	080
010	Effect2	081
011	Effect2	082
012	Effect2	083
013	Effect2	084
014	Effect2	085
015	Effect2	086
016	Effect2	087
017	Effect2	088
018	Effect2	089
019	Effect2	090
020	Effect2	091
021	Effect2	092
022	Effect2	093
023	Effect2	094
024	Effect2	095
025	Effect2	096
026	Effect2	097
027	Effect2	098
028	Effect2	099
029	Effect2	100
030	Effect2	101
031	Effect2	102
032	Effect2	103

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
033	Effect2	104
034	Effect2	105
035	Effect2	106
036	Effect2	107
037	Effect2	108
038	Effect2	109
039	Effect2	110
040	Effect2	111
041	Effect2	112
042	Effect2	113
043	Effect2	114
044	Effect2	115
045	Effect2	116
046	Effect2	117
047	Effect2	118
048	Effect2	119
049	Effect2	120
050	Effect2	121
051	Effect2	122
052	Effect2	123
053	Effect2	124
054	Effect2	125
055	Effect2	126
056	Effect2	127
057	Effect2	128
058	Effect2	129
059	Effect2	130
060	Effect2	131
061	Effect2	132
062	Effect2	133
063	Effect2	134
064	Effect2	135

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
065	Effect2	136
066	Effect2	137
067	Effect2	138
068	Effect2	139
069	Effect2	140
070	Effect2	141
071	Effect2	142
072	Effect2	143
073	Effect2	144
074	Effect2	145
075	Effect2	146
076	Effect2	147
077	Effect2	148
078	Effect2	149
079	Effect2	150
080	Effect2	151
081	Effect2	152
082	Effect2	153
083	Effect2	154
084	Effect2	155
085	Effect2	156
086	Effect2	157
087	Effect2	158
088	Effect2	159
089	Effect2	160
090	Effect2	161
091	Effect2	162
092	Effect2	163
093	Effect2	164
094	Effect2	165
095	Effect2	166
096	Effect2	167

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
097	Effect2	168
098	Effect2	169
099	Effect2	170
100	Effect2	171
101	Effect2	172
102	Effect2	173
103	Effect2	174
104	Effect2	175
105	Effect2	176
106	Effect2	177
107	Effect2	178
108	Effect2	179
109	Effect2	180
110	Effect2	181
111	Effect2	182
112	Effect2	183
113	Effect2	184
114	Effect2	185
115	Effect2	186
116	Effect2	187
117	Effect2	188
118	Effect2	189
119	Effect2	190
120	Effect2	191
121	Effect2	192
122	Effect2	193
123	Effect2	194
124	Effect2	195
125	Effect2	196
126	Effect2	197
127	Effect2	198
128	Effect2	199

Initial Bank/Ch# 11

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
001	Effect3	072
002	Effect3	073
003	Effect3	074
004	Effect3	075
005	Effect3	076
006	Effect3	077
007	Effect3	078
008	Effect3	079
009	Effect3	080
010	Effect3	081
011	Effect3	082
012	Effect3	083
013	Effect3	084
014	Effect3	085
015	Effect3	086
016	Effect3	087
017	Effect3	088
018	Effect3	089
019	Effect3	090
020	Effect3	091
021	Effect3	092
022	Effect3	093
023	Effect3	094
024	Effect3	095
025	Effect3	096
026	Effect3	097
027	Effect3	098
028	Effect3	099
029	Effect3	100
030	Effect3	101
031	Effect3	102
032	Effect3	103

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
033	Effect3	104
034	Effect3	105
035	Effect3	106
036	Effect3	107
037	Effect3	108
038	Effect3	109
039	Effect3	110
040	Effect3	111
041	Effect3	112
042	Effect3	113
043	Effect3	114
044	Effect3	115
045	Effect3	116
046	Effect3	117
047	Effect3	118
048	Effect3	119
049	Effect3	120
050	Effect3	121
051	Effect3	122
052	Effect3	123
053	Effect3	124
054	Effect3	125
055	Effect3	126
056	Effect3	127
057	Effect3	128
058	Effect3	129
059	Effect3	130
060	Effect3	131
061	Effect3	132
062	Effect3	133
063	Effect3	134
064	Effect3	135

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
065	Effect3	136
066	Effect3	137
067	Effect3	138
068	Effect3	139
069	Effect3	140
070	Effect3	141
071	Effect3	142
072	Effect3	143
073	Effect3	144
074	Effect3	145
075	Effect3	146
076	Effect3	147
077	Effect3	148
078	Effect3	149
079	Effect3	150
080	Effect3	151
081	Effect3	152
082	Effect3	153
083	Effect3	154
084	Effect3	155
085	Effect3	156
086	Effect3	157
087	Effect3	158
088	Effect3	159
089	Effect3	160
090	Effect3	161
091	Effect3	162
092	Effect3	163
093	Effect3	164
094	Effect3	165
095	Effect3	166
096	Effect3	167

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
097	Effect3	168
098	Effect3	169
099	Effect3	170
100	Effect3	171
101	Effect3	172
102	Effect3	173
103	Effect3	174
104	Effect3	175
105	Effect3	176
106	Effect3	177
107	Effect3	178
108	Effect3	179
109	Effect3	180
110	Effect3	181
111	Effect3	182
112	Effect3	183
113	Effect3	184
114	Effect3	185
115	Effect3	186
116	Effect3	187
117	Effect3	188
118	Effect3	189
119	Effect3	190
120	Effect3	191
121	Effect3	192
122	Effect3	193
123	Effect3	194
124	Effect3	195
125	Effect3	196
126	Effect3	197
127	Effect3	198
128	Effect3	199

Initial Bank/Ch# 12

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
001	Effect4	072
002	Effect4	073
003	Effect4	074
004	Effect4	075
005	Effect4	076
006	Effect4	077
007	Effect4	078
008	Effect4	079
009	Effect4	080
010	Effect4	081
011	Effect4	082
012	Effect4	083
013	Effect4	084
014	Effect4	085
015	Effect4	086
016	Effect4	087
017	Effect4	088
018	Effect4	089
019	Effect4	090
020	Effect4	091
021	Effect4	092
022	Effect4	093
023	Effect4	094
024	Effect4	095
025	Effect4	096
026	Effect4	097
027	Effect4	098
028	Effect4	099
029	Effect4	100
030	Effect4	101
031	Effect4	102
032	Effect4	103

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
033	Effect4	104
034	Effect4	105
035	Effect4	106
036	Effect4	107
037	Effect4	108
038	Effect4	109
039	Effect4	110
040	Effect4	111
041	Effect4	112
042	Effect4	113
043	Effect4	114
044	Effect4	115
045	Effect4	116
046	Effect4	117
047	Effect4	118
048	Effect4	119
049	Effect4	120
050	Effect4	121
051	Effect4	122
052	Effect4	123
053	Effect4	124
054	Effect4	125
055	Effect4	126
056	Effect4	127
057	Effect4	128
058	Effect4	129
059	Effect4	130
060	Effect4	131
061	Effect4	132
062	Effect4	133
063	Effect4	134
064	Effect4	135

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
065	Effect4	136
066	Effect4	137
067	Effect4	138
068	Effect4	139
069	Effect4	140
070	Effect4	141
071	Effect4	142
072	Effect4	143
073	Effect4	144
074	Effect4	145
075	Effect4	146
076	Effect4	147
077	Effect4	148
078	Effect4	149
079	Effect4	150
080	Effect4	151
081	Effect4	152
082	Effect4	153
083	Effect4	154
084	Effect4	155
085	Effect4	156
086	Effect4	157
087	Effect4	158
088	Effect4	159
089	Effect4	160
090	Effect4	161
091	Effect4	162
092	Effect4	163
093	Effect4	164
094	Effect4	165
095	Effect4	166
096	Effect4	167

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
097	Effect4	168
098	Effect4	169
099	Effect4	170
100	Effect4	171
101	Effect4	172
102	Effect4	173
103	Effect4	174
104	Effect4	175
105	Effect4	176
106	Effect4	177
107	Effect4	178
108	Effect4	179
109	Effect4	180
110	Effect4	181
111	Effect4	182
112	Effect4	183
113	Effect4	184
114	Effect4	185
115	Effect4	186
116	Effect4	187
117	Effect4	188
118	Effect4	189
119	Effect4	190
120	Effect4	191
121	Effect4	192
122	Effect4	193
123	Effect4	194
124	Effect4	195
125	Effect4	196
126	Effect4	197
127	Effect4	198
128	Effect4	199

Initial Bank/Ch# 13

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
001	Effect5	072
002	Effect5	073
003	Effect5	074
004	Effect5	075
005	Effect5	076
006	Effect5	077
007	Effect5	078
008	Effect5	079
009	Effect5	080
010	Effect5	081
011	Effect5	082
012	Effect5	083
013	Effect5	084
014	Effect5	085
015	Effect5	086
016	Effect5	087
017	Effect5	088
018	Effect5	089
019	Effect5	090
020	Effect5	091
021	Effect5	092
022	Effect5	093
023	Effect5	094
024	Effect5	095
025	Effect5	096
026	Effect5	097
027	Effect5	098
028	Effect5	099
029	Effect5	100
030	Effect5	101
031	Effect5	102
032	Effect5	103

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
033	Effect5	104
034	Effect5	105
035	Effect5	106
036	Effect5	107
037	Effect5	108
038	Effect5	109
039	Effect5	110
040	Effect5	111
041	Effect5	112
042	Effect5	113
043	Effect5	114
044	Effect5	115
045	Effect5	116
046	Effect5	117
047	Effect5	118
048	Effect5	119
049	Effect5	120
050	Effect5	121
051	Effect5	122
052	Effect5	123
053	Effect5	124
054	Effect5	125
055	Effect5	126
056	Effect5	127
057	Effect5	128
058	Effect5	129
059	Effect5	130
060	Effect5	131
061	Effect5	132
062	Effect5	133
063	Effect5	134
064	Effect5	135

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
065	Effect5	136
066	Effect5	137
067	Effect5	138
068	Effect5	139
069	Effect5	140
070	Effect5	141
071	Effect5	142
072	Effect5	143
073	Effect5	144
074	Effect5	145
075	Effect5	146
076	Effect5	147
077	Effect5	148
078	Effect5	149
079	Effect5	150
080	Effect5	151
081	Effect5	152
082	Effect5	153
083	Effect5	154
084	Effect5	155
085	Effect5	156
086	Effect5	157
087	Effect5	158
088	Effect5	159
089	Effect5	160
090	Effect5	161
091	Effect5	162
092	Effect5	163
093	Effect5	164
094	Effect5	165
095	Effect5	166
096	Effect5	167

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
097	Effect5	168
098	Effect5	169
099	Effect5	170
100	Effect5	171
101	Effect5	172
102	Effect5	173
103	Effect5	174
104	Effect5	175
105	Effect5	176
106	Effect5	177
107	Effect5	178
108	Effect5	179
109	Effect5	180
110	Effect5	181
111	Effect5	182
112	Effect5	183
113	Effect5	184
114	Effect5	185
115	Effect5	186
116	Effect5	187
117	Effect5	188
118	Effect5	189
119	Effect5	190
120	Effect5	191
121	Effect5	192
122	Effect5	193
123	Effect5	194
124	Effect5	195
125	Effect5	196
126	Effect5	197
127	Effect5	198
128	Effect5	199

Initial Bank/Ch# 14

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
001	Effect6	072
002	Effect6	073
003	Effect6	074
004	Effect6	075
005	Effect6	076
006	Effect6	077
007	Effect6	078
008	Effect6	079
009	Effect6	080
010	Effect6	081
011	Effect6	082
012	Effect6	083
013	Effect6	084
014	Effect6	085
015	Effect6	086
016	Effect6	087
017	Effect6	088
018	Effect6	089
019	Effect6	090
020	Effect6	091
021	Effect6	092
022	Effect6	093
023	Effect6	094
024	Effect6	095
025	Effect6	096
026	Effect6	097
027	Effect6	098
028	Effect6	099
029	Effect6	100
030	Effect6	101
031	Effect6	102
032	Effect6	103

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
033	Effect6	104
034	Effect6	105
035	Effect6	106
036	Effect6	107
037	Effect6	108
038	Effect6	109
039	Effect6	110
040	Effect6	111
041	Effect6	112
042	Effect6	113
043	Effect6	114
044	Effect6	115
045	Effect6	116
046	Effect6	117
047	Effect6	118
048	Effect6	119
049	Effect6	120
050	Effect6	121
051	Effect6	122
052	Effect6	123
053	Effect6	124
054	Effect6	125
055	Effect6	126
056	Effect6	127
057	Effect6	128
058	Effect6	129
059	Effect6	130
060	Effect6	131
061	Effect6	132
062	Effect6	133
063	Effect6	134
064	Effect6	135

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
065	Effect6	136
066	Effect6	137
067	Effect6	138
068	Effect6	139
069	Effect6	140
070	Effect6	141
071	Effect6	142
072	Effect6	143
073	Effect6	144
074	Effect6	145
075	Effect6	146
076	Effect6	147
077	Effect6	148
078	Effect6	149
079	Effect6	150
080	Effect6	151
081	Effect6	152
082	Effect6	153
083	Effect6	154
084	Effect6	155
085	Effect6	156
086	Effect6	157
087	Effect6	158
088	Effect6	159
089	Effect6	160
090	Effect6	161
091	Effect6	162
092	Effect6	163
093	Effect6	164
094	Effect6	165
095	Effect6	166
096	Effect6	167

Program Change#	Scene/ Effect	Initial#
097	Effect6	168
098	Effect6	169
099	Effect6	170
100	Effect6	171
101	Effect6	172
102	Effect6	173
103	Effect6	174
104	Effect6	175
105	Effect6	176
106	Effect6	177
107	Effect6	178
108	Effect6	179
109	Effect6	180
110	Effect6	181
111	Effect6	182
112	Effect6	183
113	Effect6	184
114	Effect6	185
115	Effect6	186
116	Effect6	187
117	Effect6	188
118	Effect6	189
119	Effect6	190
120	Effect6	191
121	Effect6	192
122	Effect6	193
123	Effect6	194
124	Effect6	195
125	Effect6	196
126	Effect6	197
127	Effect6	198
128	Effect6	199

Initial Bank/Ch# 15

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
001	Effect7	072
002	Effect7	073
003	Effect7	074
004	Effect7	075
005	Effect7	076
006	Effect7	077
007	Effect7	078
008	Effect7	079
009	Effect7	080
010	Effect7	081
011	Effect7	082
012	Effect7	083
013	Effect7	084
014	Effect7	085
015	Effect7	086
016	Effect7	087
017	Effect7	088
018	Effect7	089
019	Effect7	090
020	Effect7	091
021	Effect7	092
022	Effect7	093
023	Effect7	094
024	Effect7	095
025	Effect7	096
026	Effect7	097
027	Effect7	098
028	Effect7	099
029	Effect7	100
030	Effect7	101
031	Effect7	102
032	Effect7	103

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
033	Effect7	104
034	Effect7	105
035	Effect7	106
036	Effect7	107
037	Effect7	108
038	Effect7	109
039	Effect7	110
040	Effect7	111
041	Effect7	112
042	Effect7	113
043	Effect7	114
044	Effect7	115
045	Effect7	116
046	Effect7	117
047	Effect7	118
048	Effect7	119
049	Effect7	120
050	Effect7	121
051	Effect7	122
052	Effect7	123
053	Effect7	124
054	Effect7	125
055	Effect7	126
056	Effect7	127
057	Effect7	128
058	Effect7	129
059	Effect7	130
060	Effect7	131
061	Effect7	132
062	Effect7	133
063	Effect7	134
064	Effect7	135

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
065	Effect7	136
066	Effect7	137
067	Effect7	138
068	Effect7	139
069	Effect7	140
070	Effect7	141
071	Effect7	142
072	Effect7	143
073	Effect7	144
074	Effect7	145
075	Effect7	146
076	Effect7	147
077	Effect7	148
078	Effect7	149
079	Effect7	150
080	Effect7	151
081	Effect7	152
082	Effect7	153
083	Effect7	154
084	Effect7	155
085	Effect7	156
086	Effect7	157
087	Effect7	158
088	Effect7	159
089	Effect7	160
090	Effect7	161
091	Effect7	162
092	Effect7	163
093	Effect7	164
094	Effect7	165
095	Effect7	166
096	Effect7	167

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
097	Effect7	168
098	Effect7	169
099	Effect7	170
100	Effect7	171
101	Effect7	172
102	Effect7	173
103	Effect7	174
104	Effect7	175
105	Effect7	176
106	Effect7	177
107	Effect7	178
108	Effect7	179
109	Effect7	180
110	Effect7	181
111	Effect7	182
112	Effect7	183
113	Effect7	184
114	Effect7	185
115	Effect7	186
116	Effect7	187
117	Effect7	188
118	Effect7	189
119	Effect7	190
120	Effect7	191
121	Effect7	192
122	Effect7	193
123	Effect7	194
124	Effect7	195
125	Effect7	196
126	Effect7	197
127	Effect7	198
128	Effect7	199

Initial Bank/Ch# 16

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
001	Effect8	072
002	Effect8	073
003	Effect8	074
004	Effect8	075
005	Effect8	076
006	Effect8	077
007	Effect8	078
008	Effect8	079
009	Effect8	080
010	Effect8	081
011	Effect8	082
012	Effect8	083
013	Effect8	084
014	Effect8	085
015	Effect8	086
016	Effect8	087
017	Effect8	088
018	Effect8	089
019	Effect8	090
020	Effect8	091
021	Effect8	092
022	Effect8	093
023	Effect8	094
024	Effect8	095
025	Effect8	096
026	Effect8	097
027	Effect8	098
028	Effect8	099
029	Effect8	100
030	Effect8	101
031	Effect8	102
032	Effect8	103

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
033	Effect8	104
034	Effect8	105
035	Effect8	106
036	Effect8	107
037	Effect8	108
038	Effect8	109
039	Effect8	110
040	Effect8	111
041	Effect8	112
042	Effect8	113
043	Effect8	114
044	Effect8	115
045	Effect8	116
046	Effect8	117
047	Effect8	118
048	Effect8	119
049	Effect8	120
050	Effect8	121
051	Effect8	122
052	Effect8	123
053	Effect8	124
054	Effect8	125
055	Effect8	126
056	Effect8	127
057	Effect8	128
058	Effect8	129
059	Effect8	130
060	Effect8	131
061	Effect8	132
062	Effect8	133
063	Effect8	134
064	Effect8	135

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
065	Effect8	136
066	Effect8	137
067	Effect8	138
068	Effect8	139
069	Effect8	140
070	Effect8	141
071	Effect8	142
072	Effect8	143
073	Effect8	144
074	Effect8	145
075	Effect8	146
076	Effect8	147
077	Effect8	148
078	Effect8	149
079	Effect8	150
080	Effect8	151
081	Effect8	152
082	Effect8	153
083	Effect8	154
084	Effect8	155
085	Effect8	156
086	Effect8	157
087	Effect8	158
088	Effect8	159
089	Effect8	160
090	Effect8	161
091	Effect8	162
092	Effect8	163
093	Effect8	164
094	Effect8	165
095	Effect8	166
096	Effect8	167

Program Change#	Scene/Effect	Initial#
097	Effect8	168
098	Effect8	169
099	Effect8	170
100	Effect8	171
101	Effect8	172
102	Effect8	173
103	Effect8	174
104	Effect8	175
105	Effect8	176
106	Effect8	177
107	Effect8	178
108	Effect8	179
109	Effect8	180
110	Effect8	181
111	Effect8	182
112	Effect8	183
113	Effect8	184
114	Effect8	185
115	Effect8	186
116	Effect8	187
117	Effect8	188
118	Effect8	189
119	Effect8	190
120	Effect8	191
121	Effect8	192
122	Effect8	193
123	Effect8	194
124	Effect8	195
125	Effect8	196
126	Effect8	197
127	Effect8	198
128	Effect8	199

Initial Bank/Ch# _

Program Change#	Scene/ Effect	User#
001		
002		
003		
004		
005		
006		
007		
008		
009		
010		
011		
012		
013		
014		
015		
016		
017		
018		
019		
020		
021		
022		
023		
024		
025		
026		
027		
028		
029		
030		
031		
032		
033		
034		
035		
036		
037		
038		
039		
040		
041		
042		
043		

Program Change#	Scene/ Effect	User#
044		
045		
046		
047		
048		
049		
050		
051		
052		
053		
054		
055		
056		
057		
058		
059		
060		
061		
062		
063		
064		
065		
066		
067		
068		
069		
070		
071		
072		
073		
074		
075		
076		
077		
078		
079		
080		
081		
082		
083		
084		
085		
086		

Program Change#	Scene/ Effect	User#
087		
088		
089		
090		
091		
092		
093		
094		
095		
096		
097		
098		
099		
100		
101		
102		
103		
104		
105		
106		
107		
108		
109		
110		
111		
112		
113		
114		
115		
116		
117		
118		
119		
120		
121		
122		
123		
124		
125		
126		
127		
128		

チャンネルライブラリーリスト

この表は、インプットチャンネル、MIX チャンネル、MATRIX チャンネル、STEREO A/B チャンネルのチャンネルライブラリーに保存されるパラメーターを示したものです。

INPUT/ST IN	MIX	MATRIX	STEREO A/B
INPUT CH No.	MIX CH No.	MATRIX CH No.	STEREO CH No.
Input HA Gain Link			
Input HA A/B Link			
Input Insert In HA Gain Gang	Mix Insert In HA Gain Gang	Matrix Insert In HA Gain Gang	Stereo Master Insert In HA Gain Gang
Input Insert In HA A/B Link	Mix Insert In HA A/B Link	Matrix Insert In HA A/B Link	Stereo Master Insert In HA A/B Link
Input GATE Link On/Off			
Input COMP Link On/Off	Mix Comp Link On/Off	Matrix Comp Link On/Off	Stereo Master COMP Link
Input Delay Gang	Mix Delay Gang	Matrix Delay Gang	Stereo Master Delay Gang
Input Mix send Pre Point			
Input Mix send 1-48 Pre/Post			
	Mix Matrix Assign Post Point		Stereo Matrix Assign Post Point
	Mix Matrix Assign Pre/Post		Stereo Matrix Assign Pre/Post
	Mix Stereo Assign Point		
Input Direct Out Point			
Input Insert Point	Mix Insert Point	Matrix Insert Point	Stereo Insert Point
Mix 1-48 Type			
	Mix Type		
Input Pair On/Off			
	Mix Pair On/Off		
		Matrix Pair On/Off	
Mix 1-48 Pair On/Off			
		Matrix 1-24 Pair On/Off	Matrix 1-24 Pair On/Off
Input Pan Mode			
Input On/Off	Mix On/Off	Matrix On/Off	Stereo On/Off
			Stereo B Mono
			Center Bus Control
Input Stereo Assign On/Off	Mix Stereo Assign On/Off		
Input Mix send 1-48 On/Off			
Input Level	Mix Master Level(Balance)	Matrix Master Level(Balance)	Stereo Master Level
Input to Mix 1-48 send Level(PAN:ODD)			
Input to Mix 1-48 send Level(PAN:EVEN)			
Input to Stereo Pan(ODD)	Mix to Stereo Pan(ODD)		
Input to Stereo Pan(EVEN)	Mix to Stereo Pan(EVEN)		
			Stereo Balance
Input Center Side Ratio	Mix Center Side Ratio		
Input LCR On/Off	Mix LCR On/Off		
Input Time On/Off Fade	Mix Fade Time On/Off	Matrix Fade Time On/Off	Stereo Fade Time On/Off
Input Vari Pan Link On/Off			
Input Direct Out Assign On/Off			
Input Insert In Assign On/Off	Mix Insert In On/Off	Matrix Insert In On/Off	Stereo Insert In On/Off
	Mix Matrix Assign On/Off		Stereo Matrix Assign On/Off
Input Fixed Mix Pan On/Off			
Input Delay On/Off	Mix Delay On/Off	Matrix Delay On/Off	Stereo Delay On/Off
Input HPF On/Off			
Input EQ On/Off	Mix EQ On/Off	Matrix EQ On/Off	Stereo EQ On/Off
Input GATE On/Off			
Input COMP On/Off	Mix Comp On/Off	Matrix Comp On/Off	Stereo Comp On/Off
Input DCA Group 1-12 On/Off	Mix DCA Group 9-12 On/Off		
Input Mute Group 1-12 On/Off	Mix Mute Group 9-12 On/Off	Matrix Mute Group 9-12 On/Off	Stereo Master Mute Group 9-12 On/Off
			Stereo to Matrix 1-24 send Level(PAN:ODD)
			Stereo to Matrix 1-24 send Level(PAN:EVEN)
Input Attenuator			
Input High EQ Q	Mix High EQ Q	Matrix High EQ Q	Stereo High EQ Q
Input High EQ Freq	Mix High EQ Freq	Matrix High EQ Freq	Stereo High EQ Freq
Input High EQ Gain	Mix High EQ Gain	Matrix High EQ Gain	Stereo High EQ Gain
Input High EQ Type	Mix High EQ Type	Matrix High EQ Type	Stereo High EQ Type
Input High Mid EQ Q	Mix High-Mid EQ Q	Matrix High-Mid EQ Q	Stereo High-Mid EQ Q
Input High Mid EQ Freq	Mix High-Mid EQ Freq	Matrix High-Mid EQ Freq	Stereo High-Mid EQ Freq
Input High Mid EQ Gain	Mix High-Mid EQ Gain	Matrix High-Mid EQ Gain	Stereo High-Mid EQ Gain
Input High Mid EQ Type	Mix High-Mid EQ Type	Matrix High-Mid EQ Type	Stereo High-Mid EQ Type
Input Low Mid EQ Q	Mix Mid EQ Q	Matrix Mid EQ Q	Stereo Mid EQ Q
Input Low Mid EQ Freq	Mix Mid EQ Freq	Matrix Mid EQ Freq	Stereo Mid EQ Freq
Input Low Mid EQ Gain	Mix Mid EQ Gain	Matrix Mid EQ Gain	Stereo Mid EQ Gain
Input Low Mid EQ Type	Mix Mid EQ Type	Matrix Mid EQ Type	Stereo Mid EQ Type
Input Low EQ Q	Mix Low-Mid EQ Q	Matrix Low-Mid EQ Q	Stereo Low-Mid EQ Q
Input Low EQ Freq	Mix Low-Mid EQ Freq	Matrix Low-Mid EQ Freq	Stereo Low-Mid EQ Freq
Input Low EQ Gain	Mix Low-Mid EQ Gain	Matrix Low-Mid EQ Gain	Stereo Low-Mid EQ Gain
Input Low EQ Type	Mix Low-Mid EQ Type	Matrix Low-Mid EQ Type	Stereo Low-Mid EQ Type
	Mix Low EQ Q	Matrix Low EQ Q	Stereo Low EQ Q
	Mix Low EQ Freq	Matrix Low EQ Freq	Stereo Low EQ Freq
	Mix Low EQ Gain	Matrix Low EQ Gain	Stereo Low EQ Gain
	Mix Low EQ Type	Matrix Low EQ Type	Stereo Low EQ Type
	Mix Sub-Low EQ Q	Matrix Sub-Low EQ Q	Stereo Sub-Low EQ Q
	Mix Sub-Low EQ Freq	Matrix Sub-Low EQ Freq	Stereo Sub-Low EQ Freq
	Mix Sub-Low EQ Gain	Matrix Sub-Low EQ Gain	Stereo Sub-Low EQ Gain
	Mix Sub-Low EQ Type	Matrix Sub-Low EQ Type	Stereo Sub-Low EQ Type

INPUT/ST IN	MIX	MATRIX	STEREO A/B
Input HPF SLOPE			
Input HPF Freq			
Input GATE KEY IN SELECT			
Input GATE TYPE			
Input GATE HPF Freq.			
Input GATE LPF Freq.			
Input GATE Range			
Input GATE Threshold			
Input GATE Attack			
Input GATE Decay			
Input GATE Hold			
Input COMP KEY IN SELECT	Mix COMP KEY IN SELECT	Matrix COMP KEY IN SELECT	Stereo COMP KEY IN SELECT
Input COMP TYPE	Mix COMP KEY TYPE	Matrix COMP KEY TYPE	Stereo COMP KEY TYPE
Input COMP INPUT FILTER Freq	Mix COMP INPUT FILTER Freq	Matrix COMP INPUT FILTER Freq	Stereo COMP INPUT FILTER Freq
Input COMP Knee/Width	Mix COMP Knee/Width	Matrix COMP Knee/Width	Stereo COMP Knee/Width
Input COMP OutGain	Mix COMP OutGain	Matrix COMP OutGain	Stereo COMP OutGain
Input COMP Threshold	Mix COMP Threshold	Matrix COMP Threshold	Stereo COMP Threshold
Input COMP Attack	Mix COMP Attack	Matrix COMP Attack	Stereo COMP Attack
Input COMP Release	Mix COMP Release	Matrix COMP Release	Stereo COMP Release
Input COMP Ratio	Mix COMP Ratio	Matrix COMP Ratio	Stereo COMP Ratio
Input Delay Value(ODD)	Mix Delay Value(ODD)	Matrix Delay Value(ODD)	Stereo Delay Value(ODD)
Input Delay Value(EVEN)	Mix Delay Value(EVEN)	Matrix Delay Value(EVEN)	Stereo Delay Value(EVEN)

網のかかったパラメーターは、ペア(ステレオ)のチャンネルに対してのみ、リコールされます。

ペア設定時にコピーされるパラメーター

この表は、インプットチャンネル、MIX チャンネル、MATRIX チャンネルをペアに設定したときに、コピーされるパラメーターを示したものです。

INPUT	MIX	MATRIX
Input GATE Link On/Off (*1)		
Input COMP Link On/Off (*1)	Mix Comp Link On/Off (*1)	Matrix Comp Link On/Off (*1)
Input Mix send Pre Point		
Input Mix send 1-48 Pre/Post		
	Mix Matrix Assign Post Point	
	Mix Matrix Assign Pre/Post	
	Mix Stereo Assign Point	
Input Direct Out Point		
Input Insert Point	Mix Insert Point	Matrix Insert Point
Input On/Off	Mix On/Off	Matrix On/Off
Input Stereo Assign On/Off	Mix Stereo Assign On/Off	
Input Mix send 1-48 On/Off		
Input Level	Mix master Level	Matrix master Level
Input to Mix 1-48 send Level	All Input to Odd Mix send Level	
Center Side Ratio	Center Side Ratio	
Input to Stereo Pan (*2)	Mix to Stereo Pan (*2)	
Input LCR On/Off	Mix LCR On/Off	
Input Time On/Off Fade	Mix Fade Time On/Off	Matrix Fade Time On/Off
Input Vari Pan Link On/Off		
Input Direct Out Assign On/Off		
Input Insert In Assign On/Off	Mix Insert In On/Off	Matrix Insert In On/Off
	Mix Matrix Assign On/Off	
Input Fixed Mix Pan On/Off		
Input Delay On/Off	Mix Delay On/Off	Matrix Delay On/Off
Input HPF On/Off		
Input EQ On/Off	Mix EQ On/Off	Matrix EQ On/Off
Input GATE On/Off		
Input COMP On/Off	Mix Comp On/Off	Matrix Comp On/Off
Input DCA Group 1-12 On/Off	Mix DCA Group 9-12 On/Off	
Input Mute Group 1-12 On/Off	Mix Mute Group 9-12 On/Off	Matrix Mute Group 9-12 On/Off
	Mix to Matrix 1-24 send Level	All Mix to Odd Matrix send Level
		SUB IN to Odd Matrix send Level
Input Attenuator	Mix Attenuator	Matrix Attenuator
Input High EQ Q	Mix High EQ Q	Matrix High EQ Q
Input High EQ Freq	Mix High EQ Freq	Matrix High EQ Freq
Input High EQ Gain	Mix High EQ Gain	Matrix High EQ Gain
Input High EQ Type	Mix High EQ Type	Matrix High EQ Type
Input High Mid EQ Q	Mix High-Mid EQ Q	Matrix High-Mid EQ Q
Input High Mid EQ Freq	Mix High-Mid EQ Freq	Matrix High-Mid EQ Freq
Input High Mid EQ Gain	Mix High-Mid EQ Gain	Matrix High-Mid EQ Gain
Input High Mid EQ Type	Mix High-Mid EQ Type	Matrix High-Mid EQ Type
Input Low Mid EQ Q	Mix Mid EQ Q	Matrix Mid EQ Q
Input Low Mid EQ Freq	Mix Mid EQ Freq	Matrix Mid EQ Freq
Input Low Mid EQ Gain	Mix Mid EQ Gain	Matrix Mid EQ Gain
Input Low Mid EQ Type	Mix Mid EQ Type	Matrix Mid EQ Type
Input Low EQ Q	Mix Low-Mid EQ Q	Matrix Low-Mid EQ Q
Input Low EQ Freq	Mix Low-Mid EQ Freq	Matrix Low-Mid EQ Freq

* PAIR時は ODD CH が BALANCE

INPUT	MIX	MATRIX
Input Low EQ Gain	Mix Low-Mid EQ Gain	Matrix Low-Mid EQ Gain
Input Low EQ Type	Mix Low-Mid EQ Type	Matrix Low-Mid EQ Type
	Mix Low EQ Q	Matrix Low EQ Q
	Mix Low EQ Freq	Matrix Low EQ Freq
	Mix Low EQ Gain	Matrix Low EQ Gain
	Mix Low EQ Type	Matrix Low EQ Type
	Mix Sub-Low EQ Q	Matrix Sub-Low EQ Q
	Mix Sub-Low EQ Freq	Matrix Sub-Low EQ Freq
	Mix Sub-Low EQ Gain	Matrix Sub-Low EQ Gain
	Mix Sub-Low EQ Type	Matrix Sub-Low EQ Type
Input HPF SLOPE		
Input HPF Freq		
Input GATE Key In/Type		
Input GATE HPF Freq.		
Input GATE LPF Freq.		
Input GATE Range		
Input GATE Threshold		
Input GATE Attack		
Input GATE Decay		
Input GATE Hold		
Input COMP Key In/Type	Mix COMP Key In/Type	Matrix COMP Key In/Type
Input COMP INPUT Freq	Mix COMP INPUT Freq	Matrix COMP INPUT Freq
Input COMP Knee/Width	Mix COMP Knee/Width	Matrix COMP Knee/Width
Input COMP OutGain	Mix COMP OutGain	Matrix COMP OutGain
Input COMP Threshold	Mix COMP Threshold	Matrix COMP Threshold
Input COMP Attack	Mix COMP Attack	Matrix COMP Attack
Input COMP Release	Mix COMP Release	Matrix COMP Release
Input COMP Ratio	Mix COMP Ratio	Matrix COMP Ratio
Input Delay Value (*2)	Mix Delay Value (*2)	Matrix Delay Value (*2)
RECALL SAFE	RECALL SAFE	RECALL SAFE
MUTE SAFE	MUTE SAFE	MUTE SAFE
SOLO SAFE	SOLO SAFE	SOLO SAFE
CUE/SOLO Select	CUE/SOLO Select	CUE/SOLO Select

網のかかったパラメーターは単純なコピーではなく、送り元と送り先がそれぞれモノラルかペアかに応じて、SEND LEVEL や PAN などの動作が変化します。

- *1. このパラメーターは、ペア設定時に必ずオンになります。
- *2. このパラメーターは、RESET BOTH を選んだ場合のみ、変化します。

MIDI データフォーマット

1. TRANSMIT/RECEIVE DATA

1.1 CHANNEL MESSAGE

1.1.1 CONTROL CHANGE (Bn)

《 受信 》

SINGLE CH モードで BANK ON の時、BANK SELECT を受信に設定した MIDI IN より [Rx CH] が一致した場合に受信します。これにより次に受信するプログラムチェンジのバンクが決定されます。

《 送信 》

SINGLE CHモードで BANK ON の時、SCENE MEMORY や EFFECT LIBRARY をリコールすると、プログラムチェンジの前に BANK SELECT を [Tx CH] の設定に従って選択した MIDI OUT より送信します。

STATUS	1011nnnn Bn	Control Change
	00000000 00	Bank Select MSB
	0vvvvvvv vv	MSB Value
	00100000 20	Bank Select LSB
	0vvvvvvv vv	LSB Value

1.1.2 PROGRAM CHANGE (Cn)

《 受信 》

受信に設定した MIDI IN より、[Rx CH] が一致した場合に受信します。ただし [OMNI] が ON の場合、チャンネルに関わらず受信します。

[Program Change ECHO] が ON の場合には、ECHO します。

[Program change table] の設定に従って、Scene Memory や EFFECT LIBRARY をリコールします。

《 送信 》

[Program Change TX] が ON の場合、Scene や EFFECT LIBRARY をリコールした時に [Program change table] の設定に従い、[Tx CH] のチャンネルで送信します。

リコールした memory no. が複数の program no. に割り当てられている場合には、一番小さい Bank で一番小さい CH 番号の program no. を送信します。

STATUS	1100nnnn Cn	Program Change
DATA	0nnnnnnn nn	Program No. (0-127)

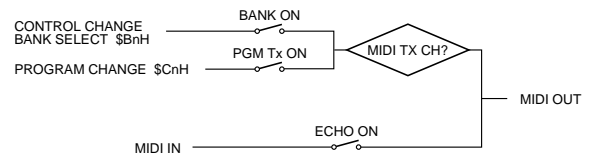
1.2 ACTIVE SENSING (Fe)

《 受信 》

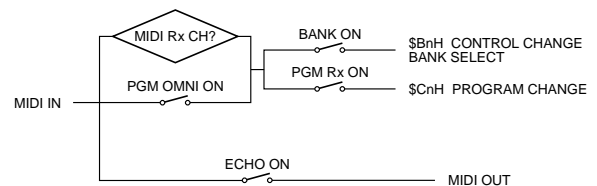
受信後 300ms 以内に何も受信しなかった場合には、Running Status のクリアなど、MIDI の通信を初期化します。

STATUS	11111110 FE	Active Sensing
--------	-------------	----------------

2. TRANSMISSION CONDITION



3. RECEIVE CONDITION



ワーニングメッセージ

画面下部に表示されるメッセージです。一定時間が経過すると消えます。

メッセージ	概 要
2TR IN DIGITAL-3 SRC TURNED OFF.	2TR IN3 に WORD CLOCK を選択時、SRC = ON が OFF に切り替わった。
CANNOT DROP!	EQ/COMP/GATE/GEQ のグラフを違う種類の場所にドロップしようとした。
CANNOT UNDO!	アンドゥができないときに [UNDO] スイッチを押した。
CONTROL I/O OUT SYNC DETECTIVE ERROR![CONSOLE]	コンソールの CONTROL I/O 出力からの同期データが検出できなかった。
CONTROL I/O OUT SYNC DETECTIVE ERROR![ENGINE]	エンジンの CONTROL I/O 出力からの同期データが検出できなかった。
DATA TYPE CONFLICT! CANCELED.	ライブラリのリコールまたはチャンネルコピーを、違う種類のチャンネルに対して実行しようとした。
DCA-(x) IS FOR INPUTS NOW.	すでにインプット系チャンネルがアサインされている DCA(x) に、アウトプット系チャンネルをアサインしようとした (DCA9-12)。
DCA-(x) IS FOR OUTPUTS NOW.	すでにアウトプット系チャンネルがアサインされている DCA(x) に、インプット系チャンネルをアサインしようとした (DCA9-12)。
DIGITAL INPUT SYNC ERROR! [2TR IN DIGITAL-(x)]	2TR IN DIGITAL(x) に接続されている機器からの信号がエンジンに同期していない。
DIGITAL INPUT SYNC ERROR! [UNIT-(x):SLOT-(x)]	接続されている DIO8 の各デジタルカード (x) の入力信号がエンジンに同期していない (MY8-AT,TD)。
DIGITAL INPUT SYNC ERROR! [UNIT-(x):SLOT-(x):CH-(x)/(x)]	接続されている DIO8 の各デジタルカード (x) の入力信号がエンジンに同期していない (MY8-AE)。
DUPLICATE TC EVENT! CANCELED.	すでに入力済みの TC EVENT と同時刻のイベントを入力しようとした。
EFFECT CUE TURNED OFF.	EFFECT の画面を切り替えたので、CUE を解除した。
MEMORY PROTECTED!	WRITE PROTECT 属性のデータに対して上書きでストアしようとした。
MIDI: DATA FRAMING ERROR!	選択されている MIDI IN に適正でない信号が入力されている。
MIDI: DATA OVERRUN!	選択されている MIDI IN に適正でない信号が入力されている。
MIDI: Rx BUFFER FULL!	MIDI データの流入量が多すぎる。
MIDI: Tx BUFFER FULL!	MIDI データの送信量が多すぎる。
MUTE GROUP-(x) IS FOR INPUTS NOW.	すでにインプット系チャンネルがアサインされている MUTE GROUP(x) に、アウトプット系チャンネルをアサインしようとした (MUTE GROUP9-12)。
MUTE GROUP-(x) IS FOR OUTPUTS NOW.	すでにアウトプット系チャンネルがアサインされている MUTE GROUP(x) に、インプット系チャンネルをアサインしようとした (MUTE GROUP9-12)。
NO DATA!	リコールしようとしたメモリーにデータがストアされていない、またはデータが壊れていてリコールできない。
PAIRING RELEASED.	リコール時、リコールセーフによってペアのチャンネルの設定値が不一致になったのでペアを解除した。
READ ONLY!	READ ONLY 属性のデータに対して上書きでストアしようとした。
SUB IN CUE TURNED OFF.	SUB IN の画面を切り替えたので、CUE を解除した。
SYNC ERROR! [COMPONENT NAME]	表示された機器自体がエンジンと同期していない。
TC EVENT FULL! CANCELED.	TC EVENT はこれ以上登録できないので、登録をキャンセルした。
TIME CODE ACTIVE! CANNOT STORE.	TC EVENT RECALLING 機能が "ENABLE" のためストア操作できない。
TIME CODE: FRAME JUMP!	入力されているタイムコードのフレームがジャンプしたか逆走している。
TIME CODE: TYPE MISMATCHED!	設定してあるタイムコードと異なるタイプのタイムコードが入力された。
WRONG WORD CLOCK! [COMPONENT NAME]	SYS/W.CLOCK ファンクションにある WORD CLOCK 画面の MASTER CLOCK SELECT で選択したソースにエンジンが同期していない。

エラーメッセージ

画面中央にポップアップ表示されるメッセージです。メッセージ確認後、画面上の OK ボタンを押せば、ポップアップは閉じます。

メッセージ	概要
CONTROL LINE [CONSOLE-ENGINE A(B)] DISCONNECTED!	コンソールとエンジン A(B)の接続が切れた。
CONTROL LINE HAS BEEN SWITCHED TO [1(2)]	回線 1(2)に切り替わった。
[ERROR] Couldn't close file!	ファイルを正しくクローズできなかった。
[ERROR] Couldn't copy Ini file! [IniFile Save Error]	Scene.Dat の書き込みに失敗した。
[ERROR] Couldn't copy table file! [Destination File Open Error]	コピー先のファイルオープンに失敗した。
[ERROR] Couldn't copy table file! [Destination File Write Error]	コピー先の書き込みに失敗した。
[ERROR] Couldn't copy table file! [Source File Open Error]	コピー元のファイルオープンに失敗した。
[ERROR] Couldn't copy table file! [Source File Read Error]	コピー元の読み込みに失敗した。
[ERROR] Couldn't delete file!	ファイルを正しく削除できなかった。
[ERROR] Couldn't open file!	ファイルがオープンできなかった。
[ERROR] Couldn't read file!	ファイルの読み込みができなかった。
[ERROR] Couldn't write file!	ファイルの書き込みができなかった。
[ERROR] File not found!	読み込もうとしたファイルが見つからなかった。
[ERROR] Illegal file name!	ファイル名のつけ方が正しくない。
[ERROR] Illegal PM1D File Format!	ロードできないファイルをロードしようとした。
[ERROR] No card in slot!	メモ리카ードが見つからなかった。
[ERROR] No enough space to white!	メモリーカードの空き容量よりも大きなファイルをセーブしようとした。
LOW BATTERY! [CONSOLE] [ENGINE A(B)]	バッテリーが弱くなっているので早めに交換するべきである。*
NO BATTERY! [CONSOLE] [ENGINE A(B)]	バッテリーが装着されていません。*
POWER SUPPLY HAS MALFUNCTIONED!	コンソールの電源ユニット PW1D に何らかの異常があった。

* なるべく早めにお買上げ販売店へ電池の交換・装着を依頼してください。電池が古くなくても、機器は正常に動作しますが、やがて、プリセットプログラム以外のデータが消えてしまいます。電池交換の依頼の際には、データを ATA 準拠 PC FLASH STORAGE CARD に保存することをおすすめします。

PM1D システムのバージョンチェック機能について

CS1Dの起動時やPM1Dシステムの各コンポーネントの接続状態が変化した場合など、PM1Dシステムとして動作可能であるかチェックするため、各コンポーネント内のソフトウェア/ファームウェアのバージョンチェックを行います。

PM1Dシステムとして動作保証されていないバージョンのコンポーネントが存在する場合、動作停止または注意を促すVERSION CHECKポップアップウィンドウが表示されます。

この場合、そのコンポーネントの接続をはずすが、ソフトウェア/ファームウェアを正しいバージョンにアップデートしてからご使用ください。このポップアップウィンドウが表示された後、そのままご使用になられた場合、PM1Dシステム全体の動作が不安定になる場合があります。

各コンポーネントのソフトウェア/ファームウェアのアップデート方法は、付属のPM1D SYSTEM SOFTWARE DISC内にあるドキュメントをお読みください。

故障かな？と思ったら

- 電源が入らない / パネル LED / LCD が点灯しない
- 電源コードが 100V のコンセントに接続されていますか？
- CS1D と PW1D が専用接続ケーブルで正しく接続されていますか？(「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」 P6、10)
- [POWER] スイッチがオンになっていますか？
- UTILITY ファンクションの PREFERENCE 画面で、LED の輝度が下がっていませんか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P36)
- それでも電源が入らない場合には、お買い上げの販売店またはヤマハサービスセンターにご相談ください 巻末

CS1D から DSP1D や DIO8, AI8, AO8 がコントロールできない

- CS1D と DSP1D に CONTROL I/O ケーブルがイン側とアウト側でお互いに正しく接続されていますか？(「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」 P6、10)
- CS1D の操作を、A または B のうち接続されていない側の DSP1D に対して行っていませんか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P85、「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P2)
- DSP1D と DIO8 や AI8, AO8 が DIGITAL I/O ケーブルで正しく接続されていますか？(「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」 P8、9、12、13)
- DIO8 や AI8, AO8 の各選択スイッチがケーブルの接続に合わせて正しく設定されていますか？(「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」 P8、9、12、13)

音が入らない

- オプションカードはきちんと装着されていますか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P47)
- 外部機器からの信号は入力されていますか？(「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」 P36)
- 信号入力機器(AI8, DIO8 等)からの信号がインプットチャンネルにパッチされていますか？(「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」 P33、「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」 P28)
- ヘッドアンプ付き入力カードが選ばれているチャンネルで、[GAIN] エンコーダーが適切なレベルに設定されていますか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P30)
- EQ のアッテネーターは上がっていますか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P28)
- インサートが正しく設定されていないのに、オンになっていませんか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P20)
- インプットチャンネルの [ON] スイッチのインジケータは点灯していますか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P31)

- インプットチャンネルのフェーダーは上がっていますか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P31)
- SOLO モードで信号の無いチャンネルの CUE がオンになっていませんか？(「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」 P118)
- そのチャンネルにアサインした DCA フェーダーは上がっていますか？ MUTE がオンになっていませんか？(「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」 P92)

音が出ない

- オプションカードはきちんと装着されていますか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P50)
- STEREO A/B チャンネルの [ON] スイッチのインジケータは点灯していますか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P51)
- アウトチャンネルから信号出力機器(AO8, DIO8 等)にパッチされていますか？(「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」 P42、「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」 P30)
- LCR PAN がオンで、その CSR の値が 1.0 になっていませんか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P160)

2-TRACK IN 端子に信号を送っているのに、音が入らない

- CS1D と DSP1D との間で、DIGITAL I/O ケーブルがきちんとつながっていますか？(「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」 P6、10)
- ANALOG 端子または DIGITAL 端子の選択が正しく設定されていますか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P67)

ヘッドフォンや MONITOR OUT から音が出ない

- CS1D と DSP1D との間で、DIGITAL I/O ケーブルがきちんとつながっていますか？(「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」 P6、10)
- MONITOR の [PHONES] や [LEVEL] のノブが適切な音量になっていますか？(「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」 P36、「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」 P110)

音が小さい

- ヘッドアンプや [GAIN] エンコーダーは正しくセットされていますか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P30)
- インプットチャンネルのフェーダーは上がっていますか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P31)
- EQ のゲインを極端に下げたセッティングになっていませんか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P28)
- GATE/COMP が極端なスレッシュホールド、レシオ設定になっていませんか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P24、26)

- EQのアッテネーターは上がっていますか?
(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P28)
 - アウトプットチャンネルのフェーダーは上がっていますか?(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P61)
 - METER 画面でレベルを確認してみてください。
(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P60)
 - アナログ出力カードの[GAIN]スイッチ(最大出力の設定)が正しい位置にありますか?
DA CARD LMY4-DAの取扱説明書
 - そのチャンネルにアサインしたDCAフェーダーは上がっていますか?(「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」 P92)
- 音が歪む
- ワードクロックは正しく設定されていますか?
(「CS1D操作マニュアル(設置導入編)」 P24、28、「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P53)
 - ヘッドアンプや[GAIN]エンコーダーは正しくセットされていますか?(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P20、30)
 - インプットチャンネルのフェーダーが上がりすぎていませんか?(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P31)
 - STEREO A/B チャンネルのフェーダーが上がりすぎていませんか?(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P51)
 - EQ のゲインを極端に上げたセッティングになっていませんか?(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P28)
 - アナログ出力カードの[GAIN]スイッチ(最大出力の設定)が正しい位置にありますか?
DA CARD LMY4-DAの取扱説明書
- アウトプットチャンネルにパッチしていないのに音が出る
- DIRECT OUT に設定していませんか?(「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」 P90)
 - INSERT OUT に設定していませんか?(「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」 P84)
- MIX SEND のエンコーダーを回しても反応しない
- MIX バスがFIX MODEになっていませんか?
(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P155)
 - MIX SEND はオンになっていますか?(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P22)
 - センドポイントがPOSTの場合、フェーダーが下がっていませんか?
(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P22、「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P157)
- ペアにしたチャンネルがステレオに聞こえない
- パンモードの設定や、パンの設定値は正しいですか?(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P29、「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P158)
- 特定のチャンネルの音量が上下する
- GATE/COMP にダッキングが設定されていませんか?(「CS1D操作マニュアル(基本操作編)」 P54)
- SCENE MEMORY や各種ライブラリーデータが保存できない
- READ ONLYであったり、MEMORY PROTECTが掛かっている番号に保存しようとしていませんか?(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P18、166)
 - TC EVENTのEVENT RECALLINGがENABLEになっていませんか?(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P33)
- メモリーカードにセーブできない
- メモリーカードにプロテクトがかかっていますか?
 - セーブに必要な容量がメモリーカードに残っていませんか?
- メモリーカードからロードできない
- TC EVENT IN がENABLEになっていませんか?
- MIDI データの送受信ができない
- MIDI PORT の選択と接続はありますか?
(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P29)
 - 送信側と受信側の MIDI MODE やチャンネルの設定が正しく行われていますか?(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P29)
 - プログラムチェンジに対応するイベントが設定されていますか?(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P29)
- フェーダーを操作しても思うようにレベル調整ができない
- [LAYER]スイッチや[FLIP]スイッチなど、適切なフェーダーモードやミキシングレイヤーが選ばれていますか?(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P5、13)
- MONITOR や PHONES 端子から特定のチャンネルの音しか聞こえない
- CUE が ON になっていませんか?(「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」 P116)
- 外部に接続したレコーダーなどの機器にノイズが入る
- ワードクロックの設定は正しいですか?(「CS1D 操作マニュアル(設置導入編)」 P24、28、「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P53)
 - 非同期の信号が入力されていませんか?(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P54)
 - ディザーの設定は適切ですか?(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P56)

- OSCILLATOR や TALKBACK、SUB IN が働いていませんか？(「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」 P119)

高域が落ちる

- エンファシスがかかっていませんか？ 入力信号の状態とエンファシス情報が一致しない場合に発生します。(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P133)
- EQ がかかっていませんか？(「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」 P56、82)

[ON] スイッチと[SEL] スイッチで間違えたチャンネルが選択されてしまう

- 正しいミキシングレイヤーを選択しているか確認してください。(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P5、13、40、46)

入力信号が入っているが、モニター出力がない

- “CUE INTERRUPTION” が ON になっていませんか？ CUE が ON になった時に CUE 信号が MONITOR OUT から出力されます。(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P71)

SOLO モードでありながら常時間こえるチャンネルがある

- そのチャンネルが SOLO SAFE に設定されていませんか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P75)

特に EQ ブーストをかけた時など、ヘッドルームにゆとりがない

- EQ のアッテネーター機能を使用して、レベルを抑えてください。(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P30)

ST OUT DIGITAL やデジタル出力の MY カードで録音した音が粒状に聴こえる

- ディザ機能で録音機器のワード長に合っているか確認してください。(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P56)

ステレオペアに設定したが、信号の位相が合っていない

- ステレオペアの両インプットチャンネルの位相を必ず同一にしてください。ステレオペアを設定しても位相設定はリンクされません。(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P20)

信号に遅延があるようだ

- チャンネルディレイ機能が正しく設定されているか確認してください。(「CS1D リファレンスマニュアル(ハードウェア編)」 P21)

SCENE メモリーを呼び出しても、一部チャンネルが更新されない

- そのチャンネルはリコールセーフに設定されていませんか？(「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」 P105)

EFFECT 画面で CUE を行っても、勝手に解除されてしまう

- 表示画面を別画面に切替えると自動的に解除されず(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P10)

GEQ でブーストの設定ができない

- LIMIT が -24dB になっていませんか？(「CS1D 操作マニュアル(基本操作編)」 P135)

SCENE を呼び出すと、フェーダーが止まるまで時間がかかる

- フェードタイムが設定されていませんか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P25)

つながっていない UNIT や、装着されていないカードが表示される

- 仮想 UNIT や仮想 CARD の設定がされていませんか？(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P49、51)

CS1D のパネルの LED が暗い

- UTILITY ファンクションの PREFERENCE の LED BRIGHTNESS で調整してください。(「CS1D リファレンスマニュアル(ソフトウェア編)」 P36)

VERSION CHECK ポップアップウィンドウが表示された

- NG となったコンポーネントのソフトウェア / ファームウェアのバージョンが、PM1D システムのバージョンと一致していません。そのコンポーネントのソフトウェア / ファームウェアのアップデートが必要です。

アップデート方法は、付属の PM1D SYSTEM SOFTWARE DISC 内のドキュメントをお読みください。

GENERAL SPECIFICATIONS

TALKBACK IN

Output impedance of signal generator: 150Ω, MONITOR OUT ANALOG volume MAX, fs= 44.1k or 48kHz

Frequency Response 20Hz-20kHz, refer to the nominal output level @ 1kHz

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
TALKBACK IN 1, 2	MONITOR OUT ANALOG	Gain: -44dB@+10dB	-2		1	dB
		Gain: +10dB@+10dB	-2		1	dB

Gain Error @ 1kHz

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
TALKBACK IN 1, 2	MONITOR OUT ANALOG	Gain: -44dB@+10dB	-1		1	dB
		Gain: +10dB@+10dB	-1		1	dB

Total Harmonic Distortion

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
TALKBACK IN 1, 2	MONITOR OUT ANALOG	+10dB@20Hz-20kHz, Gain: -44dB			0.1	%
		full scale output @ 1kHz, Gain: -44dB			0.02	%
		+10dB@20Hz-20kHz, Gain: +10dB			0.02	%
		full scale output @ 1kHz, Gain: +10dB			0.02	%

* Total Harmonic Distortion are measured with a 6dB/octave filter @80kHz.

Dynamic Range

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
TALKBACK IN 1, 2	MONITOR OUT ANALOG	Gain: +10dB *		105		dB

* Dynamic range are measured with a 6dB/octave filter @12.7kHz; equivalent to a 20kHz filter with infinite dB/octave attenuation.

Hum & Noise @20Hz-20kHz

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
TALKBACK IN 1, 2	MONITOR OUT ANALOG	Equivalent Input Noise Rs= 150Ω, Gain: -44dB		-127		dB
		Rs= 150Ω, Gain: +10dB		-81		dB

* Hum & Noise are measured with a 6dB/octave filter @12.7kHz; equivalent to a 20kHz filter with infinite dB/octave attenuation

2-TRACK IN

Output impedance of signal generator: 150Ω, MONITOR OUT ANALOG volume MAX, fs= 44.1k or 48kHz

Frequency Response 20Hz-20kHz, refer to the nominal output level @ 1kHz

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
2-TRACK IN 1, 2 ANALOG	MONITOR OUT ANALOG	@+10dB	-2		1	dB

Gain Error @ 1kHz

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
2-TRACK IN 1, 2 ANALOG	MONITOR OUT ANALOG	@+10dB	-1		1	dB

Total Harmonic Distortion

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
2-TRACK IN 1, 2 ANALOG	MONITOR OUT ANALOG	+10dB@20Hz-20kHz			0.02	%
		full scale output @ 1kHz			0.01	%

* Total Harmonic Distortion are measured with a 6dB/octave filter @80kHz.

Dynamic Range

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
2-TRACK IN 1, 2 ANALOG	MONITOR OUT ANALOG	*		110		dB

* Dynamic range are measured with a 6dB/octave filter @12.7kHz;
equivalent to a 20kHz filter with infinite dB/octave attenuation.

Crosstalk @1kHz

FROM/TO	TO/FROM	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
2-TRACK IN N L ANALOG	2-TRACK IN N R ANALOG	adjacent inputs			-80	dB

* Hum & Noise are measured with a 6dB/octave filter @12.7kHz;
equivalent to a 20kHz filter with infinite dB/octave attenuation

MONITOR OUT ANALOG & CUE OUT ANALOG

Output impedance of signal generator: 150Ω, fs= 44.1k or 48kHz

Frequency Response 20Hz-20kHz, refer to the nominal output level @1kHz

INPUT	OUTPUT	RL	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
2-TRACK IN 1 ANALOG	MONITOR OUT ANALOG	600Ω	volume MAX @+10dB	-2		1	dB
	CUE OUT ANALOG	600Ω	volume MAX @+10dB	-2		1	dB

Gain Error @1kHz

INPUT	OUTPUT	RL	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
2-TRACK IN 1 ANALOG	MONITOR OUT ANALOG	600Ω	volume MAX @+10dB	-1		1	dB
	CUE OUT ANALOG	600Ω	volume MAX @+10dB	-1		1	dB

Total Harmonic Distortion

INPUT	OUTPUT	RL	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
2-TRACK IN 1 ANALOG	MONITOR OUT ANALOG	600Ω	+10dB@20Hz-20kHz, volume MAX			0.02	%
			full scale output @1kHz, volume MAX			0.01	%
	CUE OUT ANALOG	600Ω	+10dB@20Hz-20kHz, volume MAX			0.02	%
			full scale output @1kHz, volume MAX			0.01	%

* Total Harmonic Distortion are measured with a 6dB/octave filter @80kHz.

Hum & Noise residual output noise

INPUT	OUTPUT	RL	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
2-TRACK IN 1 ANALOG	MONITOR OUT ANALOG	600Ω	* volume MAX		-86		dB
			* volume MIN		-100		dB
	CUE OUT ANALOG	600Ω	* volume MAX		-86		dB
			* volume MIN		-100		dB

* Hum & Noise are measured with a 6dB/octave filter @12.7kHz;
equivalent to a 20kHz filter with infinite dB/octave attenuation.

Dynamic Range

INPUT	OUTPUT	RL	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
2-TRACK IN 1 ANALOG	MONITOR OUT ANALOG	600Ω	volume MAX @+10dB		110		dB
	CUE OUT ANALOG	600Ω	volume MAX @+10dB		110		dB

* Dynamic range are measured with a 6dB/octave filter @12.7kHz;
equivalent to a 20kHz filter with infinite dB/octave attenuation.

Crosstalk @1kHz

FROM/TO	TO/FROM	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
MONITOR OUT A, B L ANALOG	MONITOR OUT A, B R ANALOG	adjacent inputs			-80	dB
CUE OUT L ANALOG	CUE OUT R ANALOG	adjacent inputs			-80	dB

PHONES OUT

Output impedance of signal generator: 150Ω, fs= 44.1k or 48kHz

Frequency Response 20Hz-20kHz, refer to the nominal output level @ 1kHz

INPUT	OUTPUT	RL	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
2-TRACK IN 1 ANALOG	PHONES A1, B1, A2, B2	8Ω	volume MAX @0dB	-3		1	dB

Gain Error @1kHz

INPUT	OUTPUT	RL	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
2-TRACK IN 1 ANALOG	PHONES A1, B1, A2, B2	8Ω	volume MAX @0dB	-2		2	dB

Total Harmonic Distortion

INPUT	OUTPUT	RL	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
2-TRACK IN 1 ANALOG	PHONES A1, B1, A2, B2	8Ω	0dB@20Hz-20kHz, volume MAX			0.7	%
		8Ω	full scale output @ 1kHz, volume MAX			1	%

Hum & Noise

INPUT	OUTPUT	RL	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
—	PHONES A1, B1, A2, B2	8Ω	* volume MAX		-88		dB
		8Ω	* volume MIN		-92		dB

* Hum & Noise are measured with a 6dB/octave filter @12.7kHz;
equivalent to a 20kHz filter with infinite dB/octave attenuation.

Crosstalk @1kHz

FROM/TO	TO/FROM	RL	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
PHONES A1, B1, A2, B2 L	PHONES A1, B1, A2, B2 R	8Ω	adjacent inputs			-55	dB
		40Ω	adjacent inputs			-60	dB

ANALOG INPUT (AI8 plus LMY2-ML)

A/B select phantom ON/OFF analog gain control AD converter digital gain control	+48V DC is individually supplied inputs. -68 - +10dB (6dB step) 24bit linear +4bit floating, 128 times oversampling. 0 - 6dB (1dB step)
---	--

ANALOG INPUT (AI8 plus LMY4-AD)

AD converter	24bit linear +4bit floating, 128 times oversampling
--------------	---

DIGITAL INPUT (DIO8)

Option card	MY8, MY4 series
-------------	-----------------

INPUT CHANNEL CH 1-48(DSP1D) / CH 1-96(DSP1D-EX)

Phase	normal / reverse																				
Input patch																					
De-emphasis	automatic de-emphasis filter (15 μ s/50 μ s)																				
Attenuator	-96 - 0dB (1dB step)																				
High pass filter	20Hz - 600Hz (60 point) slope -6dB / -12dB / -18dB on/off																				
Equalizer	4 band PEQ on/off crossover gain -3dB / -4dB / -5dB / -6dB <table border="0"> <tr> <td></td> <td>LOW</td> <td>LOW-MID</td> <td>HIGH-MID</td> <td>HIGH / LPF</td> </tr> <tr> <td>Q</td> <td>0.1 - 10 (41 point) low shelving</td> <td>0.1 - 10 (41 point)</td> <td>0.1 - 10 (41 point)</td> <td>0.1 - 10 (41 point) high shelving LPF</td> </tr> <tr> <td>F</td> <td>20Hz - 20kHz (1/12 oct step)</td> <td>20Hz - 20kHz (1/12 oct step)</td> <td>20Hz - 20kHz (1/12 oct step)</td> <td>20Hz - 20kHz (1/12 oct step)</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>-18dB - +18dB (0.5dB step)</td> <td>-18dB - +18dB (0.5dB step)</td> <td>-18dB - +18dB (0.5dB step)</td> <td>-18dB - +18dB (0.5dB step)</td> </tr> </table>		LOW	LOW-MID	HIGH-MID	HIGH / LPF	Q	0.1 - 10 (41 point) low shelving	0.1 - 10 (41 point)	0.1 - 10 (41 point)	0.1 - 10 (41 point) high shelving LPF	F	20Hz - 20kHz (1/12 oct step)	20Hz - 20kHz (1/12 oct step)	20Hz - 20kHz (1/12 oct step)	20Hz - 20kHz (1/12 oct step)	G	-18dB - +18dB (0.5dB step)	-18dB - +18dB (0.5dB step)	-18dB - +18dB (0.5dB step)	-18dB - +18dB (0.5dB step)
	LOW	LOW-MID	HIGH-MID	HIGH / LPF																	
Q	0.1 - 10 (41 point) low shelving	0.1 - 10 (41 point)	0.1 - 10 (41 point)	0.1 - 10 (41 point) high shelving LPF																	
F	20Hz - 20kHz (1/12 oct step)	20Hz - 20kHz (1/12 oct step)	20Hz - 20kHz (1/12 oct step)	20Hz - 20kHz (1/12 oct step)																	
G	-18dB - +18dB (0.5dB step)	-18dB - +18dB (0.5dB step)	-18dB - +18dB (0.5dB step)	-18dB - +18dB (0.5dB step)																	
Gate	on/off key in self pre EQ / self post EQ / left CH/key in source1 / key in source2 / key in source3 / key in source4 key in LPF on/off 20Hz - 20kHz (1/12 oct step) key in HPF on/off 20Hz - 20kHz (1/12 oct step) key in cue on/off key in link on/off gate ducking																				
Compressor	on/off key in self pre EQ / self post EQ / left CH / key in source1 / key in source2 / key in source3 / key in source4 input filter LPF / HPF on/off 20Hz - 20kHz (1/12 oct step) key in link on/off comp expander compander hard compander soft																				
Delay	0 - 250msec (0.02msec step)																				
Fader	100mm motorized $-\infty$, -90 - +10dB (128 step/100mm) input / mix 1-48																				
DCA	DCA assign 1-12																				
ON/OFF																					
Cue	on/off																				
Mute	mute group 1-12																				
Pan	127 positions (L= 1 - 63, center, R= 1 - 63) pan mode individual / gang pan / inv.gang																				
Routing	stereo on/off mix 1 - 48 on/off, pre/post, fix / vari vari: level																				
Direct out	pre EQ / pre fader / post fader / post on																				
Metering	peak hold on/off																				

STEREO CHANNEL ST 1-4(DSP1D) / ST 1-8(DSP1D-EX)

Phase	normal / reverse
Input patch	
De-emphasis	automatic de-emphasis filter (15 μ s/50 μ s)
Attenuator	-96 - 0dB (1dB step)
High pass filter	parameter are as same as input CH High pass filter.
Equalizer	parameter are as same as input CH Equalizer.
Gate	parameter are as same as input CH Gate.
Compressor	parameter are as same as input CH Compressor.
Delay	0 - 250msec (0.02msec step)
Fader	100mm motorized $-\infty$, -90 - +10dB (128 step/100mm) input / mix 1-48
DCA	DCA assign 1-12
ON/OFF	
Cue	on/off
Mute	mute group 1-12
Pan	127 positions (L= 1 - 63, center, R= 1 - 63) pan mode individual / gang pan / inv.gang
Routing	stereo on/off mix 1 - 48 on/off, pre/post, fix / vari vari: level
Direct out	pre EQ / pre fader / post fader / post on
Metering	peak hold on/off

2-TRACK IN ANALOG 1-2 (CS1D)

AD converter	24bit linear +4bit floating, 128 times oversampling.
Phase	normal / reverse

2-TRACK IN DIGITAL 1-6 (CS1D)

SRC	on/off
Phase	normal / reverse

TALKBACK IN 1-2 (CS1D)

Gain Switch	-44dB / +10dB
Level control	analog rotary potentiometer
AD converter	24bit linear, 128 times oversampling
Phase	normal / reverse

COMM IN (DSP1D)

De-emphasis	automatic de-emphasis filter (15 μ s/50 μ s)
Gate	parameter are as same as input CH Gate.
Level	$-\infty$, -90 - +10dB (128 step)

SUB IN (DSP1D)

De-emphasis	automatic de-emphasis filter (15 μ s/50 μ s)
-------------	--

DIRECT IN (DSP1D)

De-emphasis	automatic de-emphasis filter (15 μ s/50 μ s)
-------------	--

MIX 1-48 (DSP1D,DSP1D-EX)

Equalizer	6 band PEQ (SUB LOW, LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) bypass on/off SUB LOW / LOW SHELVING / HPF HIGH / HIGH SHELVING / LPF parameter are as same as input CH Equalizer
Compressor	parameter are as same as input CH Compressor.
Delay	0 - 1000msec (0.02msec step)
Level control	rotary encoder
DCA	DCA assign 9-12
ON/OFF	
MIX to STEREO	on/off pre fader / post fader
MIX to STEREO Pan	127 positions (L= 1 - 63, center, R= 1 - 63)
Cue	on/off
Mute	mute group 1-12
Metering	peak hold on/off
Output patch	
Dither	on/off word length 16bit - 24bit (DIO8 only)

MATRIX 1-24 (DSP1D,DSP1D-EX)

Send level	mix 1-48, stereo A,B
Send on/off	mix 1-48, stereo A,B
Equalizer	parameter are as same as input MIX Equalizer
Compressor	parameter are as same as input MIX Compressor.
Delay	0 - 1000msec (0.02msec step)
Level control	rotary encoder
DCA	DCA assign 9-12
ON/OFF	
Cue	on/off
Metering	peak hold on/off
Output patch	
Dither	on/off word length 16bit - 24bit (DIO8 only)

STEREO OUT A,B (DSP1D,DSP1D-EX)

Equalizer	parameter are as same as input MIX Equalizer
Compressor	parameter are as same as input MIX Compressor.
Delay	0 - 1000msec (0.02msec step)
Fader	100mm motorized $-\infty$, -90 - +10dB (128 step/100mm)
Balance	127 positions (L= 1 - 63, center, R= 1 - 63)
ON/OFF	
Cue	on/off
Metering	peak hold on/off
Output patch	
Dither	on/off word length 16bit - 24bit (DIO8 only)

ANALOG OUTPUT (AO8 plus LMY4-DA)

DA converter	24bit linear +3bit floating, 128 times oversampling.
--------------	--

DIGITAL OUTPUT (DIO8)

Option card	MY8, MY4 series
-------------	-----------------

MONITOR OUT A (CS1D)

Select switch	2TR IN 1 / 2TR IN 2 / STEREO A / STEREO B / DEFINE / DIRECT IN
Monitor mode	STEREO / L-MONO/R-MONO / LR-MONO
Delay	0 - 750msec (0.02msec step)
COMM IN dimmer	-96 - 0dB (1dB step)
TALKBACK dimmer	-96 - 0dB (1dB step)
Cue interruption	on/off
DA converter	24bit linear, 128 times oversampling
Level control	analog rotary potentiometer
ON/OFF	
Phones level	analog rotary potentiometer
Metering	peak hold on/off

MONITOR OUT B (CS1D)

Select switch	2TR IN 1 / 2TR IN 2 / STEREO A / STEREO B / MONITOR A / DEFINE / DIRECT IN
Monitor mode	STEREO / L-MONO / R-MONO / LR-MONO
DA converter	24bit linear, 128 times oversampling
Level control	analog rotary potentiometer
ON/OFF	
Phones level	analog rotary potentiometer
Metering	peak hold on/off

LIBRARIES

PATCH Libraries	Number of factory presets	10
	Number of user library	90
NAME Libraries	Number of factory presets	10
	Number of user library	90
UNIT Libraries	Number of factory presets	10
	Number of user library	90
INPUT EQ Libraries	Number of factory presets	37
	Number of user library	62
OUTPUT EQ Libraries	Number of factory presets	3
	Number of user library	96
INPUT GATE Libraries	Number of factory presets	4
	Number of user library	95
INPUT COMP Libraries	Number of factory presets	34
	Number of user library	65
OUTPUT COMP Libraries	Number of factory presets	9
	Number of user library	90
INPUT CH Libraries	Number of factory presets	1
	Number of user library	99
OUTPUT CH Libraries	Number of factory presets	1
	Number of user library	99
EFFECT Libraries	Number of factory presets	71
	Number of user library	128
GEQ Libraries	Number of user library	99

SCENE MEMORIES

Number of factory presets	10
Number of scene memories	990

SIGNAL DELAYf_s= 48kHz

PATH	DELAY TIME
ANALOG IN(AI8 plus LMY card) → INPUT(DSP1D) → MIX(DSP1D) → ANALOG OUT(AO8 plus LMY card)	MAX 3.1msec
ANALOG IN(AI8 plus LMY card) → INPUT(DSP1D) → STEREO OUT(DSP1D) → ANALOG OUT(AO8 plus LMY card)	MAX 3.1msec
ANALOG IN(AI8 plus LMY card) → INPUT(DSP1D) → MIX(DSP1D) → MATRIX(DSP1D) → ANALOG OUT(AO8 plus LMY card)	MAX 3.27msec
ANALOG IN(AI8 plus LMY card) → INPUT(DSP1D) → MIX(DSP1D) → STEREO OUT(DSP1D) → ANALOG OUT(AO8 plus LMY card)	MAX 3.4msec

PARAMETER		CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNIT
Sampling Frequency Range		External	39.69		50.88	kHz
Fan Circuit		Fixed speed (always)	—	—	—	°C
Power Requirement		DC 60V		5		A
		DC 12V		0.5		A
Dimensions	Height			355		mm
	Depth			974		mm
	Width			1906		mm
Net Weight				133		kg
Temperature Range		operating temperature range	10		35	°C
		storage temperature range	-20		+60	°C

CONTROLS & INDICATORS**INPUT BLOCK**

Keys (w/ LED)	CH 1-48/49-96 ON, CH 1-48/49-96 SEL CH 1-48/49-96 TO ST, CH 1-48/49-96 CUE MIX SEND LOCAL
Keys	CH 1-48/49-96 ASSIGN DCA MIX SEND DEC, MIX SEND INC
Faders	CH 1-48/49-96
Rotary encoders (w/ 25 points LEDs)	CH 1-48/49-96 GAIN, CH 1-48/49-96 PAN CH 1-48/49-96 MIX
4 digits 5 x 7 dot LED	CH 1-48/49-96 NAME, MIX SEND NAME
2 digits 7 segment LED	MIX SEND NUMBER
LEDs	CH 1-48/49-96 SAFE SELECT CH 1-48/49-96 DCA SELECT CH 1-48/49-96 INPUT meter 6 elements CH 1-48/49-96 GATE meter 3 elements CH 1-48/49-96 COMP meter 3 elements CH 1-48/49-96 CLIP CH 1-48/49-96 A SELECT, CH 1-48/49-96 B SELECT CH 1-48/49-96 PHANTOM +48V, CH 1-48/49-96 INSERT CH 1-48/49-96 PHASE, CH 1-48/49-96 MIX ON MIX SEND FIX, MIX SEND VARI

ST IN BLOCK

Keys (w/ LED)	ST IN 1-4/5-8 ON, ST IN 1-4/5-8 L SEL, ST IN 1-4/5-8 R SEL ST IN 1-4/5-8 TO ST, ST IN 1-4/5-8 CUE
Keys	ST IN 1-4/5-8 ASSIGN DCA
Faders	ST IN 1-4/5-8
Rotary encoders (w/ 25 points LEDs)	ST IN 1-4/5-8 GAIN, ST IN 1-4/5-8 PAN, ST IN 1-4/5-8 MIX
4 digits 5 x 7 dot LED	ST IN 1-4/5-8 NAME
LEDs	ST IN 1-4/5-8 SAFE SELECT ST IN 1-4/5-8 DCA SELECT ST IN 1-4/5-8 INPUT meter 6 elements x 2 ST IN 1-4/5-8 GATE meter 3 elements x 2 ST IN 1-4/5-8 COMP meter 3 elements x 2 ST IN 1-4/5-8 CLIP L,R ST IN 1-4/5-8 A SELECT ST IN 1-4/5-8 B SELECT ST IN 1-4/5-8 PHANTOM +48V ST IN 1-4/5-8 INSERT ST IN 1-4/5-8 PHASE ST IN 1-4/5-8 MIX ON ST IN 1-4/5-8 STATUS L,R

MIX OUT BLOCK

Keys (w/ LED)	MIX 1-24/25-48 ON, MIX 1-24/25-48 SEL, MIX 1-24/25-48 TO ST, MIX 1-24/25-48 CUE MIX 1-24/25-48 TO MATRIX MIX LAYER 1-24 SELECT, MIX LAYER 25-48 SELECT
Keys	MIX 1-24/25-48 ASSIGN DCA
Rotary encoders (w/ 25 points LEDs)	MIX 1-24/25-48 LEVEL
4 digits 5 x 7 dot LED	MIX 1-24/25-48 NAME
LEDs	MIX 1-24/25-48 SAFE SELECT MIX 1-24/25-48 DCA SELECT MIX 1-24/25-48 INSERT

MATRIX OUT BLOCK

Keys (w/ LED)	MATRIX 1-12/13-24 ON, MATRIX 1-12/13-24 SEL, MATRIX 1-12/13-24 CUE MATRIX LAYER 1-12 SELECT MATRIX LAYER 13-24 SELECT
Rotary encoders (w/ 25 points LEDs)	MATRIX 1-12/13-24 LEVEL
4 digits 5 x 7 dot LED	MATRIX 1-12/13-24 NAME
LEDs	MATRIX 1-12/13-24 SAFE SELECT MATRIX 1-12/13-24 INSERT

STEREO OUT BLOCK

Keys (w/ LED)	STEREO A ON, STEREO B ON STEREO A SEL, STEREO B SEL STEREO A CUE, STEREO B CUE STEREO A TO MTRX, STEREO B MONO
Fader	STEREO A, STEREO B
LEDs	STEREO A SAFE SELECT, STEREO B SAFE SELECT STEREO A INSERT, STEREO B INSERT

SELECTED INPUT CHANNEL BLOCK

Keys (w/ LED)	PHANTOM +48V, PHASE, INSERT, DELAY ON, INPUT A SELECT, INPUT B SELECT MIX SEND 1-24/25-48 ON, MIX SEND 1-24/25-48 PRE MIX SEND LAYER 1-24, MIX SEND LAYER 25-48 COMPRESSOR ON, COMPRESSOR LINK COMPRESSOR ATTACK SELECT COMPRESSOR RELEASE SELECT COMPRESSOR FILTER ON NOISE GATE ON, NOISE GATE LINK NOISE GATE ATTACK SELECT NOISE GATE DECAY SELECT NOISE GATE KEY IN FILTER ON NOISE GATE KEY IN CUE NOISE GATE KEY IN FILTER HPF SELECT NOISE GATE KEY IN FILTER LPF SELECT EQ ON, HPF ON, HIGH SHELF ON, LOW SHELF ON HPF 6dB/OCT SELECT, HPF 12dB/OCT SELECT HPF 18dB/OCT SELECT, LPF ON FIXED MIX PAN, TO STEREO ON, CUE, DCA ASSIGN 1-12, RECALL SAFE, MUTE SAFE CHANNEL COPY, FADER FLIP, MODULE FLIP
Keys	SHIFT, DEC, INC
Fader	

SELECTED INPUT CHANNEL BLOCK

Rotary encoders (w/ 25 point LED)	MIX SEND1-24/25-48 LEVEL COMPRESSOR GAIN, COMPRESSOR THR NOISE GATE RANGE, NOISE GATE THR EQ GAIN, EQ Q, STEREO PAN, GAIN, ATTENUATOR
Rotary encoders (w/ 3 digits 7 segment LED)	DELAY TIME, COMPRESSOR RATIO COMPRESSOR FILTER FREQUENCY COMPRESSOR ATTACK/RELEASE TIME COMPRESSOR WIDTH/KNEE NOISE GATE KEY IN FILTER FREQUENCY NOISE GATE ATTACK/DECAY TIME NOISE GATE HOLD TIME, EQ FREQUENCY EQ HPF FREQUENCY
4 digits 5 x 7 dot LED	MIX 1-24/25-48 NAME CHANNEL SELECT NAME
2 digits 7 segment LED	CHANNEL SELECT NUMBER
LEDs	MIX SEND PAIR, MIX SEND FIX COMPRESSOR FILTER Hz/kHz COMPRESSOR ATTACK/RELEASE TIME sec/msec COMPRESSOR WIDTH/KNEE, COMPRESSOR PRE CLIP COMPRESSOR GR meter 6 elements COMPRESSOR POST meter 6 elements NOISE GATE KEY IN FILTER Hz/kHz NOISE GATE KEY IN SIG meter 3 elements NOISE GATE ATTACK/RELEASE TIME sec/msec NOISE GATE HOLD TIME sec/msec NOISE GATE GR meter 6 elements NOISE GATE POST meter 6 elements EQ FREQUENCY Hz/kHz, EQ HPF FREQUENCY Hz/kHz GAIN CLIP, CLIP EQ, CLIP CH Σ CHANNEL SELECT MONO, CHANNEL SELECT PAIR INPUT meter 12 elements

SELECTED OUTPUT CHANNEL BLOCK

Keys (w/LED)	DELAY ON COMPRESSOR ON, COMPRESSOR LINK COMPRESSOR ATTACK/RELEASE SELECT COMPRESSOR FILTER ON EQ ON, HPF ON, LPF ON, HIGH SHELF ON LOW SHELF ON, BYPASS ON, CUE, INSERT, TO ST, TO MATRIX TO ST PAN SELECT, BAL SELECT DCA ASSIGN 9-12, RECALL SAFE, MUTE SAFE CHANNEL COPY, ST SELECT, MATRIX SELECT MIX SELECT
Keys	SHIFT, DEC, INC
Rotary encoders (w/ 25 point LED)	COMPRESSOR GAIN, COMPRESSOR THR EQ GAIN, EQ Q, PAN, OUTPUT LEVEL
Rotary encoders (w/ 3 digits 7 segment LED)	COMPRESSOR RATIO COMPRESSOR FILTER FREQUENCY COMPRESSOR ATTACK/RELEASE TIME COMPRESSOR WIDTH/KNEE EQ FREQUENCY
Rotary encoders (w/ 4 digits 7 segment LED)	DELAY TIME
4 digits 5 x 7 dot LED	CHANNEL SELECT NAME
2 digits 7 segment LED	CHANNEL SELECT NUMBER
LEDs	COMPRESSOR FILTER Hz/kHz COMPRESSOR ATTACK/RELEASE TIME sec/msec COMPRESSOR WIDTH/KNEE COMPRESSOR PRE CLIP COMPRESSOR GR meter 6 elements COMPRESSOR POST meter 6 elements EQ FREQUENCY Hz/kHz

DCA GROUP BLOCK

Keys (w/ LED)	DCA 1-12 MUTE DCA1-12 ASSIGN DCA DCA1-12 CUE FADER STATUS IN, FADER STATUS 1-12 FADER STATUS 13-24, FADER STATUS 25-36 FADER STATUS 37-48, FADER STATUS DCA
Faders	DCA 1-12
4 digits 5 x 7 dot LED x 2	DCA NAME
LEDs	DCA 1-12 NOMINAL, DCA 1-12 RECALL SAFE

SCENE MEMORY BLOCK

Keys (w/ LED)	SCENE MEMORY 1-12, PREVIEW
Keys	SCENE MEMORY RECALL UNDO SCENE MEMORY RECALL, SCENE MEMORY STORE SCENE MEMORY 0-9, SCENE MEMORY CLEAR SCENE MEMORY DEC, SCENE MEMORY INC
3 digits 7 segment LED	SCENE NUMBER
LEDs	SCENE MEMORY RECALL, SCENE MEMORY MUTE

LCD FUNCTION ACCESS, USER DEFINE BLOCK

Keys (w/ LED)	USER DEFINE 1-8
Keys	EFFECT, GEQ, SCENE, MIDI/GPI/TC, UTILITY SYS/W.CLOCK, METER, MON/CUE INPUT PATCH, INPUT HA/INSERT, INPUT EQ INPUT GATE/COMP, INPUT DELAY, INPUT DCA/MUTE INPUT PAN/ROUTING, INPUT CH VIEW OUTPUT PATCH, OUTPUT INSERT, OUTPUT EQ OUTPUT COMP, OUTPUT DELAY, OUTPUT DCA/MUTE OUTPUT MATRIX/ST, OUTPUT CH VIEW

MASTER BLOCK

Keys (w/ LED)	ASSIGN TO MON B, TB OUT, TB ON OSC ON, OSC OUT SOLO, INPUT AFL, OUTPUT PFL, LAST CUE DCA PRE PAN MONITOR A SOURCE 2TR IN 1 MONITOR A SOURCE 2TR IN 2 MONITOR A SOURCE ST A MONITOR A SOURCE ST B MONITOR A SOURCE DEFINE MONITOR A DELAY ON MONITOR A L MONO, MONITOR A R MONO MONITOR A ON MONITOR B SOURCE 2TR IN 1 MONITOR B SOURCE 2TR IN 2 MONITOR B SOURCE ST A MONITOR B SOURCE ST B MONITOR B SOURCE MONITOR A MONITOR B SOURCE DEFINE MONITOR B ON ENGINE A, ENGINE B GLOBAL LAYER 1-48, GLOBAL LAYER 49-96 METER PRE, METER PEAK HOLD METER SELECT MIX 25-48 METER SELECT MATRIX 1-24
Rotary encoders (w/ 3 digits 7 segment LED)	MONITOR A DELAY TIME
Analog Rotary Potentiometer	TALKBACK 1 LEVEL, TALKBACK 2 LEVEL CUE OUT, MONITOR A LEVEL, MONITOR A PHONES MONITOR B LEVEL, MONITOR B PHONES
LEDs	TALKBACK 1 PHANTOM +48V, TALKBACK 1 +10dB TALKBACK 2 PHANTOM +48V, TALKBACK 2 +10dB CUE ACTIVE INPUT, CUE ACTIVE DCA CUE ACTIVE OUTPUT

DATA ENTORY BLOCK

Keys	CURSOR UP, CURSOR DOWN, CURSOR LEFT CURSOR RIGHT, DEC, INC, SHIFT, ENTER LEFT, RIGHT
Rotary encoders	
PC ATA STORAGE CARD SLOT	A, B
Trackpad	

METER BRIDGE BLOCK

8 digits 7 segment LED	TIME CODE
3 digits 7 segment LED	SCENE MEMORY NUMBER
16 digits 5 x 7 dot LED	SCENE MEMORY NAME
LEDs	SCENE MEMORY CURRENT, SCENE MEMORY PREVIEW MIX OUT 1-24 meter 21 elements MIX OUT 25-48 / MATRIX OUT 1-24 meter 21 elements STEREO A L,R meter 21 elements STEREO B L,R meter 21 elements CUE L,R meter 21 elements

DISPLAY BLOCK

DISPLAY	800 x 600 dots COLOR GRAPHIC LCD w/ backlight
Analog Rotary Potentiometer	BRIGHTNESS

ANALOG INPUT CHARACTERISTICS

Input Terminals	GAIN	Actual Load Impedance	For Use With Nominal	Input level		Connector
				Nominal	Max. before clip	
TALKBACK IN 1, 2 ^{*1}	-44dB	3kΩ	50-600Ω Mics & 600Ω Lines	-44dB (4.89mV)	-30dB (24.5mV)	XLR-3-31 type (Balanced) ^{*2}
	+10dB			+10dB (2.45V)	+24dB (12.3V)	
2-TRACK IN ANALOG 1, 2 ^{*3}	—	10kΩ	600Ω Lines	+10dB (2.45V)	+24dB (12.3V)	XLR-3-31 type (Balanced)

*1. AD converters are 24bit linear, 128 times oversampling.

+48V DC (phantom power) is individually supplied to each TALKBACK connectors via 6.8kΩ resistors.

*2. Balanced (1= GND, 2= HOT, 3= COLD)

*3. AD converters are 24bit linear +4bit floating, 128 times oversampling.

- 0dB= 0.775Vrms, 0dBV= 1Vrms.

ANALOG OUTPUT CHARACTERISTICS

Input Terminals	Actual Load Impedance	For Use With Nominal	Output level		Connector
			Nominal	Max. before clip	
MONITOR OUT A, B	150Ω	600Ω Lines	+10dB (2.45V)	+24dB (12.3V)	XLR-3-32 type (Balanced) ^{*1}
CUE OUT	150Ω	600Ω Lines	+10dB (2.45V)	+24dB (12.3V)	XLR-3-32 type (Balanced) ^{*1}
PHONES A1, B1	15Ω	8Ω Phones	75mW ^{*3}	150mW	Stereo Phone Jack (Unbalanced) ^{*2}
		40Ω Phones	65mW ^{*3}	150mW	
PHONES A2, B2	15Ω	8Ω Phones	75mW ^{*3}	150mW	Stereo Phone Jack (Unbalanced) ^{*2}
		40Ω Phones	65mW ^{*3}	150mW	

*1. Balanced (1= GND, 2= HOT, 3= COLD)

*2. Unbalanced (Tip= LEFT, Ring= RIGHT, Sleeve= GND)

- 0dB= 0.775Vrms, 0dBV= 1Vrms.

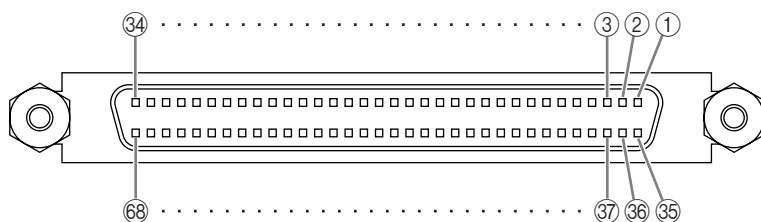
- DA converters are 24bit linear, 128 times oversampling.

*3. The position of the level control is 10dB lowered from MAX.

DIGITAL INPUT&OUTPUT CHARACTERISTICS

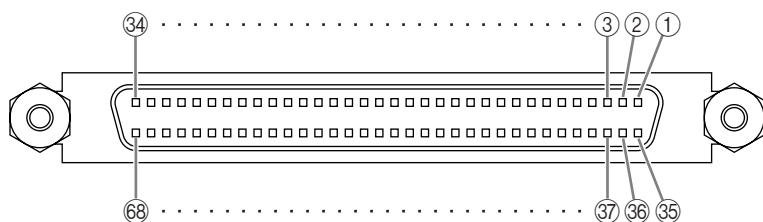
INPUT/OUTPUT TERMINALS	FORMAT	LEVEL	CONNECTOR	
			TYPE	QUANTITY
DIGITAL I/O ENGINE A1,A2 ENGINE B1,B2 CONSOLE 1,2	—	RS422	D-SUB Half Pitch Connector 68P (Female)	6
2-TRACK IN DIGITAL AES/EBU 1-6	AES/EBU	RS422	XLR-3-31 type Connector	6
2-TRACK IN DIGITAL COAXIAL 1-2	IEC60958	0.5Vpp/75Ω	RCA PIN JACK	2
STEREO OUT DIGITAL AES/EBU A,B	AES/EBU	RS422	XLR-3-32 type Connector	2
STEREO OUT DIGITAL COAXIAL A,B	IEC60958	0.5Vpp/75Ω	RCA PIN JACK	2
WORD CLOCK IN	—	TTL/75Ω (ON/OFF)	BNC Connector	1
WORD CLOCK OUT	—	TTL/75Ω	BNC Connector	1
SVGA OUT	SVGA	2Vpp	High density D-sub 15pin Connector (Female)	1
KEYBOARD	PS2	TTL	Mini DIN 6pin Connector	2
MOUSE	PS2	TTL	Mini DIN 6pin Connector	2
NUMKEY	PS2	TTL	Mini DIN 6pin Connector	1
REMOTE RS-422	—	RS422	D-sub 9pin Connector (Female)	1
MIDI IN, OUT, THRU	MIDI	—	DIN 5pin Connector	3
TIME CODE IN	SMPTE	Nominal -10dB/ 10kΩ	XLR-3-31 type Connector	1
GPI	—	C-MOS IN, Open collector out	D-SUB 25pin Connector (Female)	1
PC CONTROL USB	—	0V - 3.3V	B Type USB Connector	1
PC CONTROL RS-232-C	—	RS-232-C	D-SUB 9pin Connector (Male)	1
CONTROL I/O ENGINE A 1IN,1OUT,2IN,2OUT ENGINE B 1IN,1OUT,2IN,2OUT CONSOLE 1IN,1OUT,2IN,2OUT	—	-0.225V - -1.825V /50Ω	BNC Connector	12
DC POWER INPUT	—	DC 60V	KN-27-31S 27pin (Female)	2

Pin Assignment DIGITAL I/O ENGINE A1, A2, B1, B2 (D-SUB Half Pitch Connector 68P)



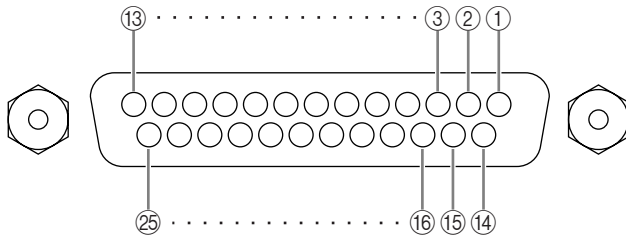
Pin No.	Signal	Pin No.	Signal
1	GND	35	GND
2	2TRK 1 OUT (+)	36	2TRK 1 OUT (-)
3	2TRK 2 OUT (+)	37	2TRK 2 OUT (-)
4	2TRK 3 OUT (+)	38	2TRK 3 OUT (-)
5	2TRK 4 OUT (+)	39	2TRK 4 OUT (-)
6	2TRK 5 OUT (+)	40	2TRK 5 OUT (-)
7	2TRK 6 OUT (+)	41	2TRK 6 OUT (-)
8	TB 1-2 OUT (+)	42	TB 1-2 OUT (-)
9	RESERVED	43	RESERVED
10	NC	44	NC
11	NC	45	NC
12	GND	46	GND
13	WORD CLOCK OUT (+)	47	WORD CLOCK OUT (-)
14	WORD CLOCK IN (+)	48	WORD CLOCK IN (-)
15	NC	49	NC
16	NC	50	NC
17	GND	51	ID6 OUT
18	GND	52	ID6 IN
19	STEREO A IN (+)	53	STEREO A IN (-)
20	STEREO B IN (+)	54	STEREO B IN (-)
21	MONITOR A IN (+)	55	MONITOR A IN (-)
22	MONITOR B IN (+)	56	MONITOR B IN (-)
23	CUE A IN (+)	57	CUE A IN (-)
24	CUE B IN (+)	58	CUE B IN (-)
25	RESERVED	59	RESERVED
26	RESERVED	60	RESERVED
27	ID0 OUT	61	ID1 OUT
28	ID2 OUT	62	ID3 OUT
29	ID4 OUT	63	ID5 OUT
30	ID0 IN	64	ID1 IN
31	ID2 IN	65	ID3 IN
32	ID4 IN	66	ID5 IN
33	MSB/nLSB OUT	67	2ch/n4ch OUT
34	FG	68	FG

Pin Assignment DIGITAL I/O CONSOLE 1, 2 (D-SUB Half Pitch Connector 68P)



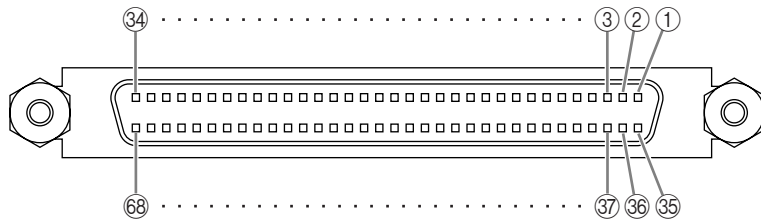
Pin No.	Signal	Pin No.	Signal
1	GND	35	GND
2	2TRK 1 IN (+)	36	2TRK 1 IN (-)
3	2TRK 2 IN (+)	37	2TRK 2 IN (-)
4	2TRK 3 IN (+)	38	2TRK 3 IN (-)
5	2TRK 4 IN (+)	39	2TRK 4 IN (-)
6	2TRK 5 IN (+)	40	2TRK 5 IN (-)
7	2TRK 6 IN (+)	41	2TRK 6 IN (-)
8	TB 1-2 IN (+)	42	TB 1-2 IN (-)
9	RESERVED	43	RESERVED
10	NC	44	NC
11	NC	45	NC
12	GND	46	GND
13	WORD CLOCK IN (+)	47	WORD CLOCK IN (-)
14	WORD CLOCK OUT (+)	48	WORD CLOCK OUT (-)
15	NC	49	NC
16	NC	50	NC
17	GND	51	ID6 IN
18	GND	52	ID6 OUT
19	STEREO A OUT (+)	53	STEREO A OUT (-)
20	STEREO B OUT (+)	54	STEREO B OUT (-)
21	MONITOR A OUT (+)	55	MONITOR A OUT (-)
22	MONITOR B OUT (+)	56	MONITOR B OUT (-)
23	CUE A OUT (+)	57	CUE A OUT (-)
24	CUE B OUT (+)	58	CUE B OUT (-)
25	RESERVED	59	RESERVED
26	RESERVED	60	RESERVED
27	ID0 IN	61	ID1 IN
28	ID2 IN	62	ID3 IN
29	ID4 IN	63	ID5 IN
30	ID0 OUT	64	ID1 OUT
31	ID2 OUT	65	ID3 OUT
32	ID4 OUT	66	ID5 OUT
33	MSB/nLSB IN	67	2ch/n4ch IN
34	FG	68	FG

Pin Assignment GPI (D-SUB Connector 25P)



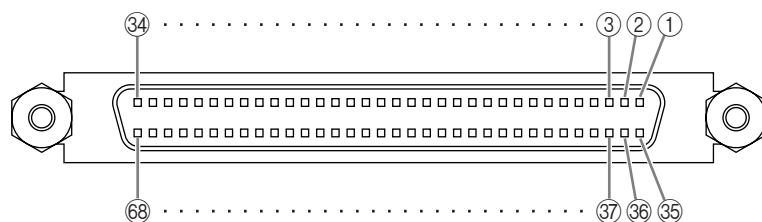
Pin No.	Signal	Pin No.	Signal
1	Data OUT 1	14	Data OUT 2
2	Data OUT 3	15	Data OUT 4
3	Data OUT 5	16	Data OUT 6
4	Data OUT 7	17	Data OUT 8
5	GND	18	GND
6	GND	19	GND
7	GND	20	GND
8	GND	21	+5V
9	+5V	22	Data IN 1
10	Data IN 2	23	Data IN 3
11	Data IN 4	24	Data IN 5
12	Data IN 6	25	Data IN 7
13	Data IN 8		

Pin Assignment OUTPUT A,B,C (D-SUB Half Pitch Connector 68P)



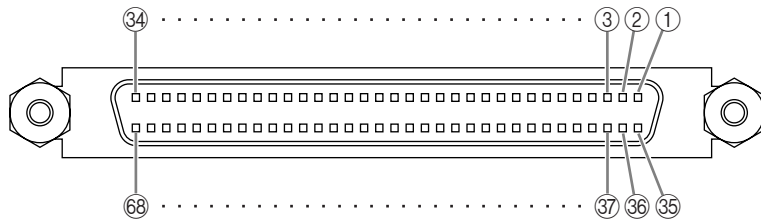
Pin No.	Signal	Pin No.	Signal
1	GND	35	GND
2	Data OUT 1-2 (+)	36	Data OUT 1-2 (-)
3	Data OUT 3-4 (+)	37	Data OUT 3-4 (-)
4	Data OUT 5-6 (+)	38	Data OUT 5-6 (-)
5	Data OUT 7-8 (+)	39	Data OUT 7-8 (-)
6	Data OUT 9-10 (+)	40	Data OUT 9-10 (-)
7	Data OUT 11-12 (+)	41	Data OUT 11-12 (-)
8	Data OUT 13-14 (+)	42	Data OUT 13-14 (-)
9	Data OUT 15-16 (+)	43	Data OUT 15-16 (-)
10	DTR OUT (+)	44	DTR OUT (-)
11	RTS IN (+)	45	RTS IN (-)
12	GND	46	GND
13	WORD CLOCK OUT (+)	47	WORD CLOCK OUT (-)
14	WORD CLOCK IN (+)	48	WORD CLOCK IN (-)
15	CONTROL OUT (+)	49	CONTROL OUT (-)
16	CONTROL IN (+)	50	CONTROL IN (-)
17	GND	51	ID6 OUT
18	GND	52	ID6 IN
19	Data OUT 17-18 (+)	53	Data OUT 17-18 (-)
20	Data OUT 19-20 (+)	54	Data OUT 19-20 (-)
21	Data OUT 21-22 (+)	55	Data OUT 21-22 (-)
22	Data OUT 23-24 (+)	56	Data OUT 23-24 (-)
23	Data OUT 25-26 (+)	57	Data OUT 25-26 (-)
24	Data OUT 27-28 (+)	58	Data OUT 27-28 (-)
25	Data OUT 29-30 (+)	59	Data OUT 29-30 (-)
26	Data OUT 31-32 (+)	60	Data OUT 31-32 (-)
27	ID0 OUT	61	ID1 OUT
28	ID2 OUT	62	ID3 OUT
29	ID4 OUT	63	ID5 OUT
30	ID0 IN	64	ID1 IN
31	ID2 IN	65	ID3 IN
32	ID4 IN	66	ID5 IN
33	MSB/nLSB OUT	67	2ch/n4ch OUT
34	FG	68	FG

Pin Assignment INPUT A,B (D-SUB Half Pitch Connector 68P)



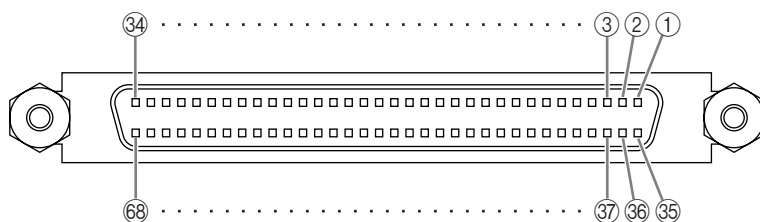
Pin No.	Signal	Pin No.	Signal
1	GND	35	GND
2	Data IN 1-2 (+)	36	Data IN 1-2 (-)
3	Data IN 3-4 (+)	37	Data IN 3-4 (-)
4	Data IN 5-6 (+)	38	Data IN 5-6 (-)
5	Data IN 7-8 (+)	39	Data IN 7-8 (-)
6	Data IN 9-10 (+)	40	Data IN 9-10 (-)
7	Data IN 11-12 (+)	41	Data IN 11-12 (-)
8	Data IN 13-14 (+)	42	Data IN 13-14 (-)
9	Data IN 15-16 (+)	43	Data IN 15-16 (-)
10	RTS IN (+)	44	RTS IN (-)
11	DTR OUT (+)	45	DTR OUT (-)
12	GND	46	GND
13	WORD CLOCK IN (+)	47	WORD CLOCK IN (-)
14	WORD CLOCK OUT (+)	48	WORD CLOCK OUT (-)
15	CONTROL IN (+)	49	CONTROL IN (-)
16	CONTROL OUT (+)	50	CONTROL OUT (-)
17	GND	51	ID6 OUT
18	GND	52	ID6 IN
19	Data IN 17-18 (+)	53	Data IN 17-18 (-)
20	Data IN 19-20 (+)	54	Data IN 19-20 (-)
21	Data IN 21-22 (+)	55	Data IN 21-22 (-)
22	Data IN 23-24 (+)	56	Data IN 23-24 (-)
23	Data IN 25-26 (+)	57	Data IN 25-26 (-)
24	Data IN 27-28 (+)	58	Data IN 27-28 (-)
25	Data IN 29-30 (+)	59	Data IN 29-30 (-)
26	Data IN 31-32 (+)	60	Data IN 31-32 (-)
27	ID0 OUT	61	ID1 OUT
28	ID2 OUT	62	ID3 OUT
29	ID4 OUT	63	ID5 OUT
30	ID0 IN	64	ID1 IN
31	ID2 IN	65	ID3 IN
32	ID4 IN	66	ID5 IN
33	MSB/nLSB IN	67	2ch/n4ch IN
34	FG	68	FG

Pin Assignment DIGITAL I/O INPUT 1-10 (D-SUB Half Pitch Connector 68P)



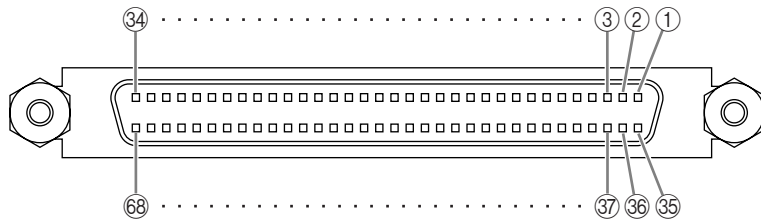
Pin No.	Signal	Pin No.	Signal
1	GND	35	GND
2	Data IN 1-2 (+)	36	Data IN 1-2 (-)
3	Data IN 3-4 (+)	37	Data IN 3-4 (-)
4	Data IN 5-6 (+)	38	Data IN 5-6 (-)
5	Data IN 7-8 (+)	39	Data IN 7-8 (-)
6	Data IN 9-10 (+)	40	Data IN 9-10 (-)
7	Data IN 11-12 (+)	41	Data IN 11-12 (-)
8	Data IN 13-14 (+)	42	Data IN 13-14 (-)
9	Data IN 15-16 (+)	43	Data IN 15-16 (-)
10	DTR IN (+)	44	DTR IN (-)
11	RTS OUT (+)	45	RTS OUT (-)
12	GND	46	GND
13	WORD CLOCK IN (+)	47	WORD CLOCK IN (-)
14	WORD CLOCK OUT (+)	48	WORD CLOCK OUT (-)
15	CONTROL IN (+)	49	CONTROL IN (-)
16	CONTROLOUT (+)	50	CONTROL OUT (-)
17	GND	51	ID6 IN
18	GND	52	ID6 OUT
19	Data IN 17-18 (+)	53	Data IN 17-18 (-)
20	Data IN 19-20 (+)	54	Data IN 19-20 (-)
21	Data IN 21-22 (+)	55	Data IN 21-22 (-)
22	Data IN 23-24 (+)	56	Data IN 23-24 (-)
23	Data IN 25-26 (+)	57	Data IN 25-26 (-)
24	Data IN 27-28 (+)	58	Data IN 27-28 (-)
25	Data IN 29-30 (+)	59	Data IN 29-30 (-)
26	Data IN 31-32 (+)	60	Data IN 31-32 (-)
27	ID0 IN	61	ID1 IN
28	ID2 IN	62	ID3 IN
29	ID4 IN	63	ID5 IN
30	ID0 OUT	64	ID1 OUT
31	ID2 OUT	65	ID3 OUT
32	ID4 OUT	66	ID5 OUT
33	MSB/nLSB IN	67	2ch/n4ch IN
34	FG	68	FG

Pin Assignment DIGITAL I/O OUTPUT 1-6 (D-SUB Half Pitch Connector 68P)



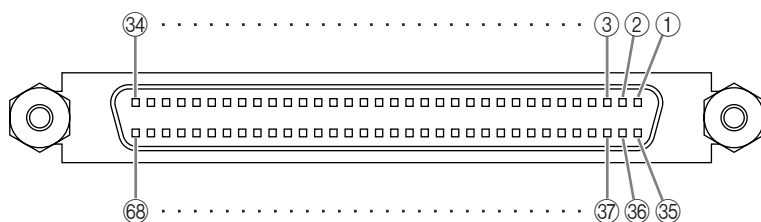
Pin No.	Signal	Pin No.	Signal
1	GND	35	GND
2	Data OUT 1-2 (+)	36	Data OUT 1-2 (-)
3	Data OUT 3-4 (+)	37	Data OUT 3-4 (-)
4	Data OUT 5-6 (+)	38	Data OUT 5-6 (-)
5	Data OUT 7-8 (+)	39	Data OUT 7-8 (-)
6	Data OUT 9-10 (+)	40	Data OUT 9-10 (-)
7	Data OUT 11-12 (+)	41	Data OUT 11-12 (-)
8	Data OUT 13-14 (+)	42	Data OUT 13-14 (-)
9	Data OUT 15-16 (+)	43	Data OUT 15-16 (-)
10	RTS OUT (+)	44	RTS OUT (-)
11	DTR IN (+)	45	DTR IN (-)
12	GND	46	GND
13	WORD CLOCK OUT (+)	47	WORD CLOCK OUT (-)
14	WORD CLOCK IN (+)	48	WORD CLOCK IN (-)
15	CONTROL OUT (+)	49	CONTROL OUT (-)
16	CONTROL IN (+)	50	CONTROL IN (-)
17	GND	51	ID6 IN
18	GND	52	ID6 OUT
19	Data OUT 17-18 (+)	53	Data OUT 17-18 (-)
20	Data OUT 19-20 (+)	54	Data OUT 19-20 (-)
21	Data OUT 21-22 (+)	55	Data OUT 21-22 (-)
22	Data OUT 23-24 (+)	56	Data OUT 23-24 (-)
23	Data OUT 25-26 (+)	57	Data OUT 25-26 (-)
24	Data OUT 27-28 (+)	58	Data OUT 27-28 (-)
25	Data OUT 29-30 (+)	59	Data OUT 29-30 (-)
26	Data OUT 31-32 (+)	60	Data OUT 31-32 (-)
27	ID0 IN	61	ID1 IN
28	ID2 IN	62	ID3 IN
29	ID4 IN	63	ID5 IN
30	ID0 OUT	64	ID1 OUT
31	ID2 OUT	65	ID3 OUT
32	ID4 OUT	66	ID5 OUT
33	MSB/nLSB OUT	67	2ch/n4ch OUT
34	FG	68	FG

Pin Assignment DIGITAL I/O CASCADE IN (D-SUB Half Pitch Connector 68P)



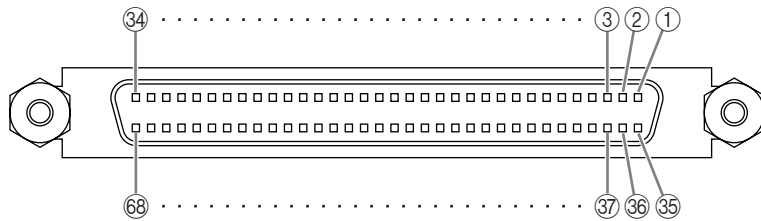
Pin No.	Signal	Pin No.	Signal
1	GND	35	GND
2	MIX IN 1-4 (+)	36	MIX IN 1-4 (-)
3	MIX IN 5-8 (+)	37	MIX IN 5-8 (-)
4	MIX IN 9-12 (+)	38	MIX IN 9-12 (-)
5	MIX IN 13-16 (+)	39	MIX IN 13-16 (-)
6	MIX IN 17-20 (+)	40	MIX IN 17-20 (-)
7	MIX IN 21-24 (+)	41	MIX IN 21-24 (-)
8	MIX IN 25-28 (+)	42	MIX IN 25-28 (-)
9	MIX IN 29-32 (+)	43	MIX IN 29-32 (-)
10	DTR IN (+)	44	DTR IN (-)
11	RTS OUT (+)	45	RTS OUT (-)
12	GND	46	GND
13	WORD CLOCK IN (+)	47	WORD CLOCK IN (-)
14	WORD CLOCK OUT (+)	48	WORD CLOCK OUT (-)
15	CONTROL IN (+)	49	CONTROL IN (-)
16	CONTROL OUT (+)	50	CONTROL OUT (-)
17	GND	51	ID6 IN
18	GND	52	ID6 OUT
19	MIX IN 33-36 (+)	53	MIX IN 33-36 (-)
20	MIX IN 37-40 (+)	54	MIX IN 37-40 (-)
21	MIX IN 41-44 (+)	55	MIX IN 41-44 (-)
22	MIX IN 45-48 (+)	56	MIX IN 45-48 (-)
23	STEREO A,B IN (+)	57	STEREO A,B IN (-)
24	MONITOR A,B IN (+)	58	MONITOR A,B IN (-)
25	CUE A,B IN (+)	59	CUE A,B IN (-)
26	TB, COMM IN (+)	60	TB, COMM IN (-)
27	ID0 IN	61	ID1 IN
28	ID2 IN	62	ID3 IN
29	ID4 IN	63	ID5 IN
30	ID0 OUT	64	ID1 OUT
31	ID2 OUT	65	ID3 OUT
32	ID4 OUT	66	ID5 OUT
33	MSB/nLSB IN	67	2ch/n4ch IN
34	FG	68	FG

Pin Assignment DIGITAL I/O CASCADE OUT (D-SUB Half Pitch Connector 68P)



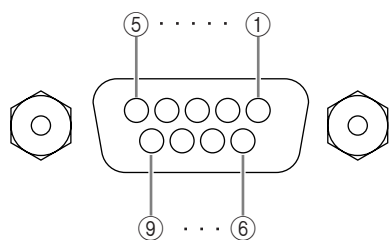
Pin No.	Signal	Pin No.	Signal
1	GND	35	GND
2	MIX OUT 1-4 (+)	36	MIX OUT 1-4 (-)
3	MIX OUT 5-8 (+)	37	MIX OUT 5-8 (-)
4	MIX OUT 9-12 (+)	38	MIX OUT 9-12 (-)
5	MIX OUT 13-16 (+)	39	MIX OUT 13-16 (-)
6	MIX OUT 17-20 (+)	40	MIX OUT 17-20 (-)
7	MIX OUT 21-24 (+)	41	MIX OUT 21-24 (-)
8	MIX OUT 25-28 (+)	42	MIX OUT 25-28 (-)
9	MIX OUT 29-32 (+)	43	MIX OUT 29-32 (-)
10	RTS OUT (+)	44	RTS OUT (-)
11	DTR IN (+)	45	DTR IN (-)
12	GND	46	GND
13	WORD CLOCK OUT (+)	47	WORD CLOCK OUT (-)
14	WORD CLOCK IN (+)	48	WORD CLOCK IN (-)
15	CONTROL OUT (+)	49	CONTROL OUT (-)
16	CONTROL IN (+)	50	CONTROL IN (-)
17	GND	51	ID6 OUT
18	GND	52	ID6 IN
19	MIX OUT 33-36 (+)	53	MIX OUT 33-36 (-)
20	MIX OUT 37-40 (+)	54	MIX OUT 37-40 (-)
21	MIX OUT 41-44 (+)	55	MIX OUT 41-44 (-)
22	MIX OUT 45-48 (+)	56	MIX OUT 45-48 (-)
23	STEREO A,B OUT (+)	57	STEREO A,B OUT (-)
24	MONITOR A,B OUT (+)	58	MONITOR A,B OUT (-)
25	CUE A,B OUT (+)	59	CUE A,B OUT (-)
26	TB, COMM OUT (+)	60	TB, COMM OUT (-)
27	ID0 OUT	61	ID1 OUT
28	ID2 OUT	62	ID3 OUT
29	ID4 OUT	63	ID5 OUT
30	ID0 IN	64	ID1 IN
31	ID2 IN	65	ID3 IN
32	ID4 IN	66	ID5 IN
33	MSB/nLSB OUT	67	2ch/n4ch OUT
34	FG	68	FG

Pin Assignment DIGITAL I/O CONSOLE 1,2 (D-SUB Half Pitch Connector 68P)



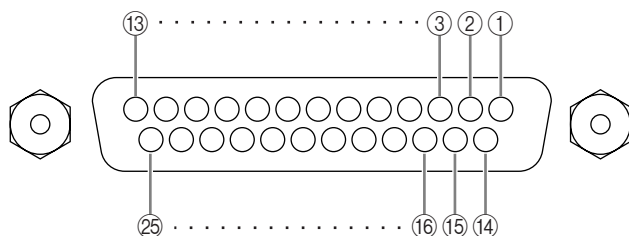
Pin No.	Signal	Pin No.	Signal
1	GND	35	GND
2	2TRK 1 IN (+)	36	2TRK 1 IN (-)
3	2TRK 2 IN (+)	37	2TRK 2 IN (-)
4	2TRK 3 IN (+)	38	2TRK 3 IN (-)
5	2TRK 4 IN (+)	39	2TRK 4 IN (-)
6	2TRK 5 IN (+)	40	2TRK 5 IN (-)
7	2TRK 6 IN (+)	41	2TRK 6 IN (-)
8	TB 1-2 IN (+)	42	TB 1-2 IN (-)
9	RESERVED	43	RESERVED
10	NC	44	NC
11	NC	45	NC
12	GND	46	GND
13	WORD CLOCK IN (+)	47	WORD CLOCK IN (-)
14	WORD CLOCK OUT (+)	48	WORD CLOCK OUT (-)
15	NC	49	NC
16	NC	50	NC
17	GND	51	ID6 IN
18	GND	52	ID6 OUT
19	STEREO A OUT (+)	53	STEREO A OUT (-)
20	STEREO B OUT (+)	54	STEREO B OUT (-)
21	MONITOR A OUT (+)	55	MONITOR A OUT (-)
22	MONITOR B OUT (+)	56	MONITOR B OUT (-)
23	CUE A OUT (+)	57	CUE A OUT (-)
24	CUE B OUT (+)	58	CUE B OUT (-)
25	RESERVED	59	RESERVED
26	RESERVED	60	RESERVED
27	ID0 IN	61	ID1 IN
28	ID2 IN	62	ID3 IN
29	ID4 IN	63	ID5 IN
30	ID0 OUT	64	ID1 OUT
31	ID2 OUT	65	ID3 OUT
32	ID4 OUT	66	ID5 OUT
33	MSB/nLSB IN	67	2ch/n4ch IN
34	FG	68	FG

Pin Assignment CONTROL I/O REMOTE RS-422 (D-SUB Connector 9P)



Pin No.	Signal	Pin No.	Signal
1	FG	6	FG
2	TX (-)	7	TX (+)
3	RX (+)	8	RX (-)
4	FG	9	FG
5	NC		

Pin Assignment CONTROL I/O GPI (D-SUB Connector 25P)

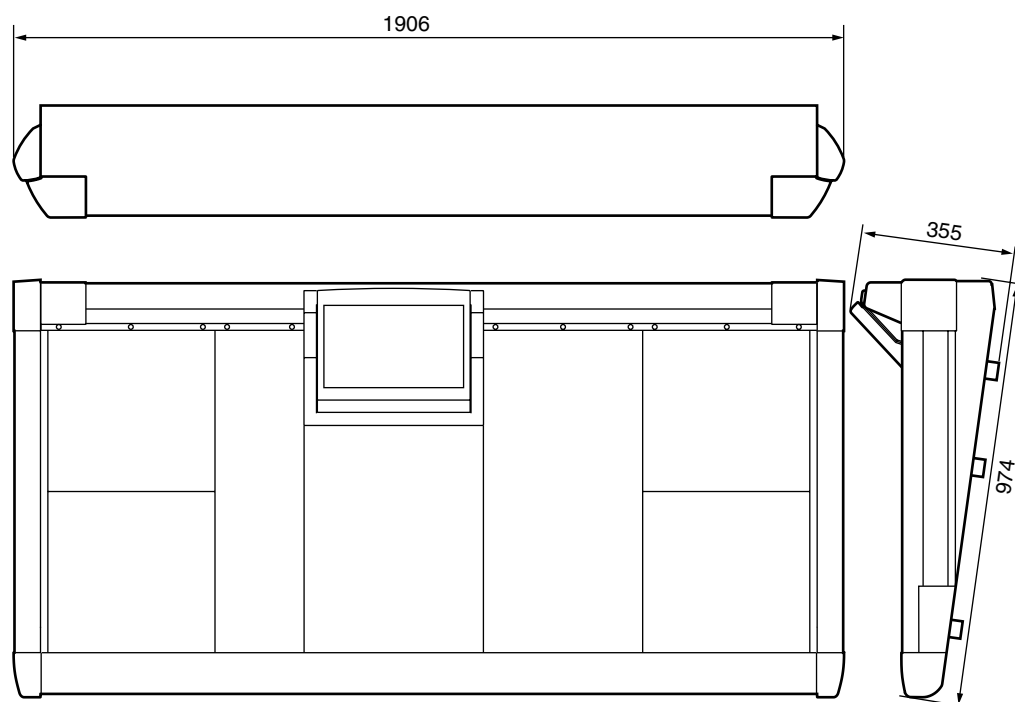


Pin No.	Signal	Pin No.	Signal
1	Data OUT 1	14	Data OUT 2
2	Data OUT 3	15	Data OUT 4
3	Data OUT 5	16	Data OUT 6
4	Data OUT 7	17	Data OUT 8
5	GND	18	GND
6	GND	19	GND
7	GND	20	GND
8	GND	21	+5V
9	+5V	22	Data IN 1
10	Data IN 2	23	Data IN 3
11	Data IN 4	24	Data IN 5
12	Data IN 6	25	Data IN 7
13	Data IN 8		

Accessories

DIGITAL AUDIO CABLE	10m × 1
CONTROL CABLE	10m × 2
LAMP	× 4
DUST COVER	× 1
取扱説明書	× 1
PM1D SYSTEM SOFTWARE DISC (CD-R メディア)	× 1

Dimensions



単位:mm

仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。

参考

• LMY2-ML

1. GENERAL SPECIFICATIONS

Output impedance of signal generator: 150Ω, fs=44.1k or 48kHz.

Frequency Response 20Hz-20kHz, refer to the nominal output level @ 1kHz

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
CH1A, 1B CH2A, 2B	LMY4-DA	Gain: -68dB@+10dB	-3		1	dB
		Gain: +10dB@+10dB	-2		1	dB

Gain Error @ 1kHz

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
CH1A, 1B CH2A, 2B	LMY4-DA	Gain: -68dB@+10dB	-1		1	dB
		Gain: +10dB@+10dB	-1		1	dB

Total Harmonic Distortion

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
CH1A, 1B CH2A, 2B	LMY4-DA	+10dB@20Hz-20kHz, Gain: -68dB			0.3	%
		full scale output @ 1kHz, Gain: -68dB			0.05	%
		+10dB@20Hz-20kHz, Gain: +10dB			0.02	%
		full scale output @ 1kHz, Gain: +10dB			0.007	%

Dynamic Range

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
CH1A, 1B CH2A, 2B	LMY4-DA	Gain: +10dB *		120		dB

* Dynamic range are measured with a 6dB/octave filter @12.7kHz; equivalent to a 20kHz filter with infinite dB/octave attenuation.

Hum & Noise @ 20Hz-20kHz

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
CH1A, 1B CH2A, 2B	LMY4-DA	Equivalent Input Noise Rs=150Ω, Gain: -68dB		-128		dB
CH1A, 1B CH2A, 2B	LMY4-DA	Rs=150Ω, Gain: -26dB		-74		dB

* Hum & Noise are measured with a 6dB/octave filter @12.7kHz; equivalent to a 20kHz filter with infinite dB/octave attenuation.

Crosstalk @ 1kHz

INPUT	TO/FROM	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
CH N	CH (N-1) or (N+1)	adjacent input			-90	dB
CH N A	CH N B	adjacent input			-90	dB

• LMY4-AD

1. GENERAL SPECIFICATIONS

Output impedance of signal generator: 150Ω , $f_s=44.1\text{kHz}$ or 48kHz .

Frequency Response 20Hz-20kHz, refer to the nominal output level @1kHz

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
CH1-4	LMY4-DA	@+10dB	-2		1	dB

Gain Error @1kHz

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
CH1-4	LMY4-DA	@+10dB	-1		1	dB

Total Harmonic Distortion

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
CH1-4	LMY4-DA	+10dB@20Hz-20kHz			0.02	%
		full scale output @1kHz			0.007	%

Dynamic Range

INPUT	OUTPUT	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
CH1-4	LMY4-DA	*		120		dB

* Dynamic range are measured with a 6dB/octave filter @12.7kHz; equivalent to a 20kHz filter with infinite dB/octave attenuation.

Crosstalk @1kHz

INPUT	TO/FROM	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
CH N	CH (N-1) or (N+1)	adjacent input			-90	dB

• LMY4-DA

1. GENERAL SPECIFICATIONS

Output impedance of signal generator: 150Ω, fs=44.1k or 48kHz.

Frequency Response 20Hz-20kHz, refer to the nominal output level @ 1kHz

INPUT	OUTPUT	RL	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
LMY4-AD	CH1-4	600Ω	Gain sw: +24dB@+10dB	-2		1	dB
			Gain sw: +18dB@+4dB	-2		1	dB
			Gain sw: +15dB@+1dB	-2		1	dB

Gain Error @ 1kHz

INPUT	OUTPUT	RL	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
LMY4-AD	CH1-4	600Ω	Gain sw: +24dB@+10dB	-1		1	dB
			Gain sw: +18dB@+4dB	-1		1	dB
			Gain sw: +15dB@+1dB	-1		1	dB

Total Harmonic Distortion

INPUT	OUTPUT	RL	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
LMY4-AD	CH1-4	600Ω	+10dB@20Hz-20kHz, Gain sw: +24dB			0.02	%
			+4dB@20Hz-20kHz, Gain sw: +18dB			0.02	%
			+1dB@20Hz-20kHz, Gain sw: +15dB			0.02	%
			full scale output @1kHz, Gain sw: +24dB			0.007	%
			full scale output @1kHz, Gain sw: +18dB			0.007	%
			full scale output @1kHz, Gain sw: +15dB			0.007	%

Hum & Noise residual output noise

INPUT	OUTPUT	RL	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
-	CH1-4	600Ω	Gain sw: +24dB, OUTPUT off *		-96		dB

* Hum & Noise are measured with a 6dB/octave filter @12.7kHz; equivalent to a 20kHz filter with infinite dB/octave attenuation.

Dynamic Range

INPUT	OUTPUT	RL	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
LMY4-AD	CH1-4	600Ω	*		120		dB

* Dynamic range are measured with a 6dB/octave filter @12.7kHz; equivalent to a 20kHz filter with infinite dB/octave attenuation.

Crosstalk @ 1kHz

INPUT	TO/FROM	CONDITIONS	MIN	TYP	MAX	UNITS
CH N	CH (N-1) or (N+1)	adjacent input			-90	dB

サービスについて

■保証書

この商品には保証書がついています。販売店でお渡ししていますから、ご住所・お名前・お買上げ年月日・販売店名など所定事項の記入および記載内容をおたしかめの上、大切に保管してください。

保証書は当社がお客様に保証期間内の無償サービスをお約束するもので、この商品の保証期間はお買上げ日より1年です。

保証期間内の転居や、ご贈答用に購入された場合などで、記載事項の変更が必要なときは、事前・事後を問わずお買上げ販売店かお客様ご相談窓口、またはヤマハ電気音響製品サービス拠点へご連絡ください。継続してサービスできるように手配いたします。

■損害に対する責任

この商品(搭載プログラムを含む)の使用または使用不能により、お客様に生じた損害(事業利益の損失、事業の中断、事業情報の損失、その他の特別損失や逸失利益)については、当社は一切その責任を負わないものとします。また、如何なる場合でも、当社が負担する損害賠償額は、お客様がお支払になったこの商品の代価相当額をもって、その上限とします。

■調整・故障の修理

「故障かな?」と思われる症状のときは、この説明書をもう一度よくお読みになり、電源・接続・操作などをおたしかめください。それでもなお改善されないときには、お買上げ販売店へご連絡ください。調整・修理いたします。

調整・修理に際しては保証書をご用意ください。保証規定により、調整・修理サービスをいたします。また、故障した製品をお持ちいただくか、サービスにお伺いするのもかも保証書に書かれています。

修理サービスは保証期間が過ぎた後も引き続きおこなわれ、そのための補修用性能部品が用意されています。性能部品とは製品の機能を維持するために不可欠な部品のことをいい、PA製品ではその最低保有期間は製造打切後8年です。この期間は経済産業省の指導によるものです。

■お客様ご相談窓口

ヤマハPA製品に関するご質問・ご相談は下記のお客様ご相談窓口へ、アフターサービスについてのお問い合わせはヤマハ電気音響製品サービス拠点へおよせください。

●お客様ご相談窓口：ヤマハプロオーディオ製品に対するお問合せ窓口

ヤマハ・プロオーディオ・インフォメーションセンター

Tel: 03-5791-7678 Fax: 03-5488-6663 (電話受付=祝祭日を除く月~金/ 11:00~19:00)

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

●営業窓口

国内営業本部 CA 営業部 営業推進グループ
PA・DMI事業部 CA 事業開発推進部
セールス・マーケティンググループ

〒108-8568

東京都港区高輪 2-17-11

TEL (03) 5488-5472

〒430-8650

静岡県浜松市中区中沢町 10-1 TEL (053) 460-2455

* 名称、住所、電話番号、URLなどは変更になる場合があります。

■ヤマハ電気音響製品サービス拠点(修理受付および修理品お持込み窓口)

◆修理のご依頼 / 修理についてのご相談窓口

ヤマハ電気音響製品修理受付センター

受付時間 月曜日~金曜日 9:00~19:00、土曜日 9:00~17:30(祝祭日および弊社休業日を除く)

ナビダイヤル  0570-012-808

(全国共通番号) ※ 一般電話・公衆電話からは、市内通話料金でご利用いただけます。

FAX (053)463-1127

◆修理品お持込み窓口

受付時間 月曜日~金曜日 9:00~17:45(祝祭日および弊社休業日を除く)

* お電話は、電気音響製品修理受付センターでお受けします。

北海道サービスステーション 〒064-8543 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 ヤマハセンター内 FAX(011) 512-6109

首都圏サービスセンター 〒143-0006 東京都大田区平和島2丁目1-1 FAX(03) 5762-2125
京浜トラックターミナル内14号棟A-5F

浜松サービスステーション 〒435-0016 浜松市東区和田町200 ヤマハ(株)和田工場内 FAX(053) 462-9244

名古屋サービスセンター 〒454-0058 名古屋市中川区玉川町2丁目1-2 FAX(052) 652-0043
ヤマハ(株)名古屋倉庫3F

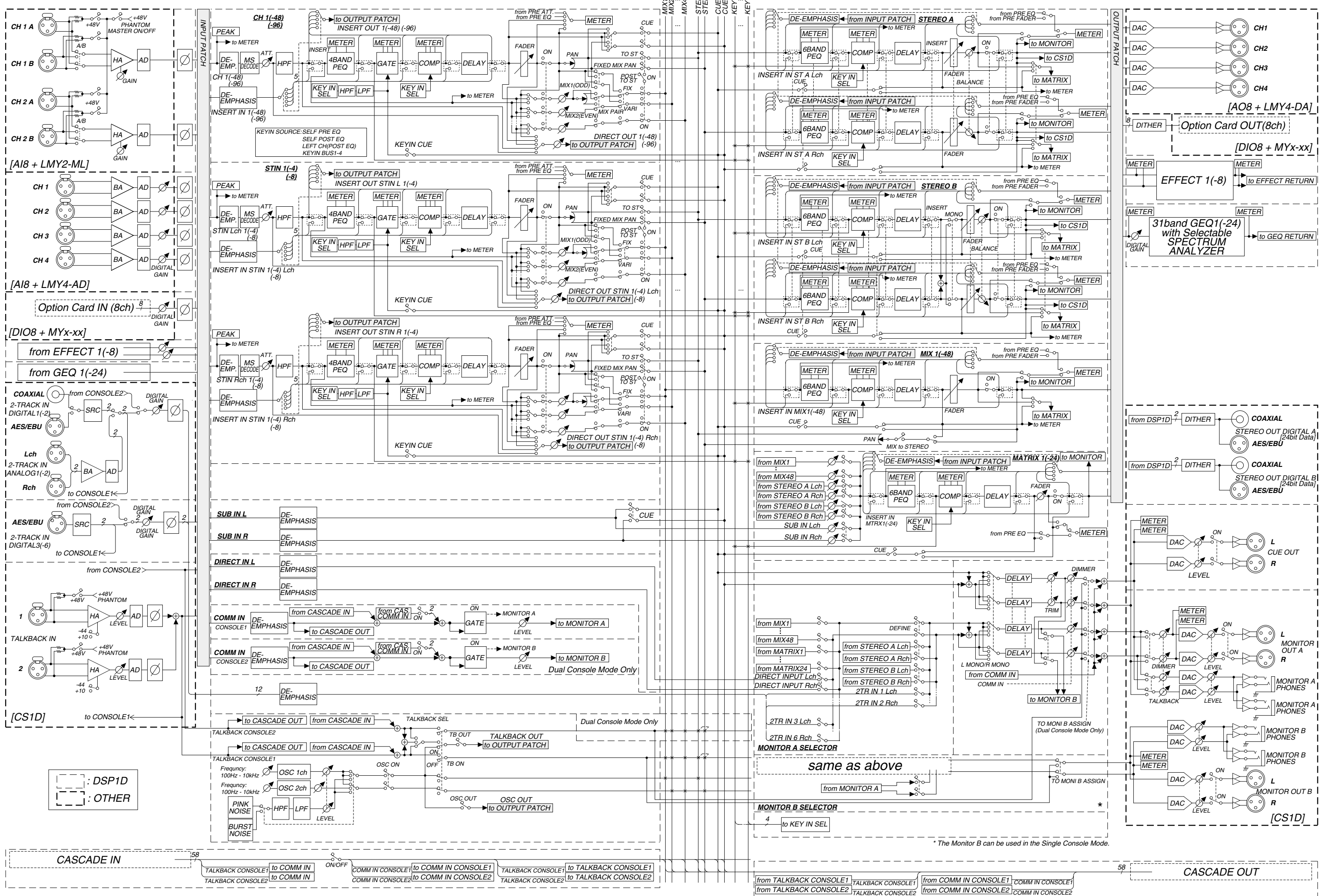
大阪サービスセンター 〒564-0052 吹田市広芝町10-28 オーク江坂ビルディング2F FAX(06) 6330-5535

九州サービスステーション 〒812-8508 福岡市博多区博多駅前2丁目11-4 FAX(092) 472-2137

* 名称、住所、電話番号などは変更になる場合があります。

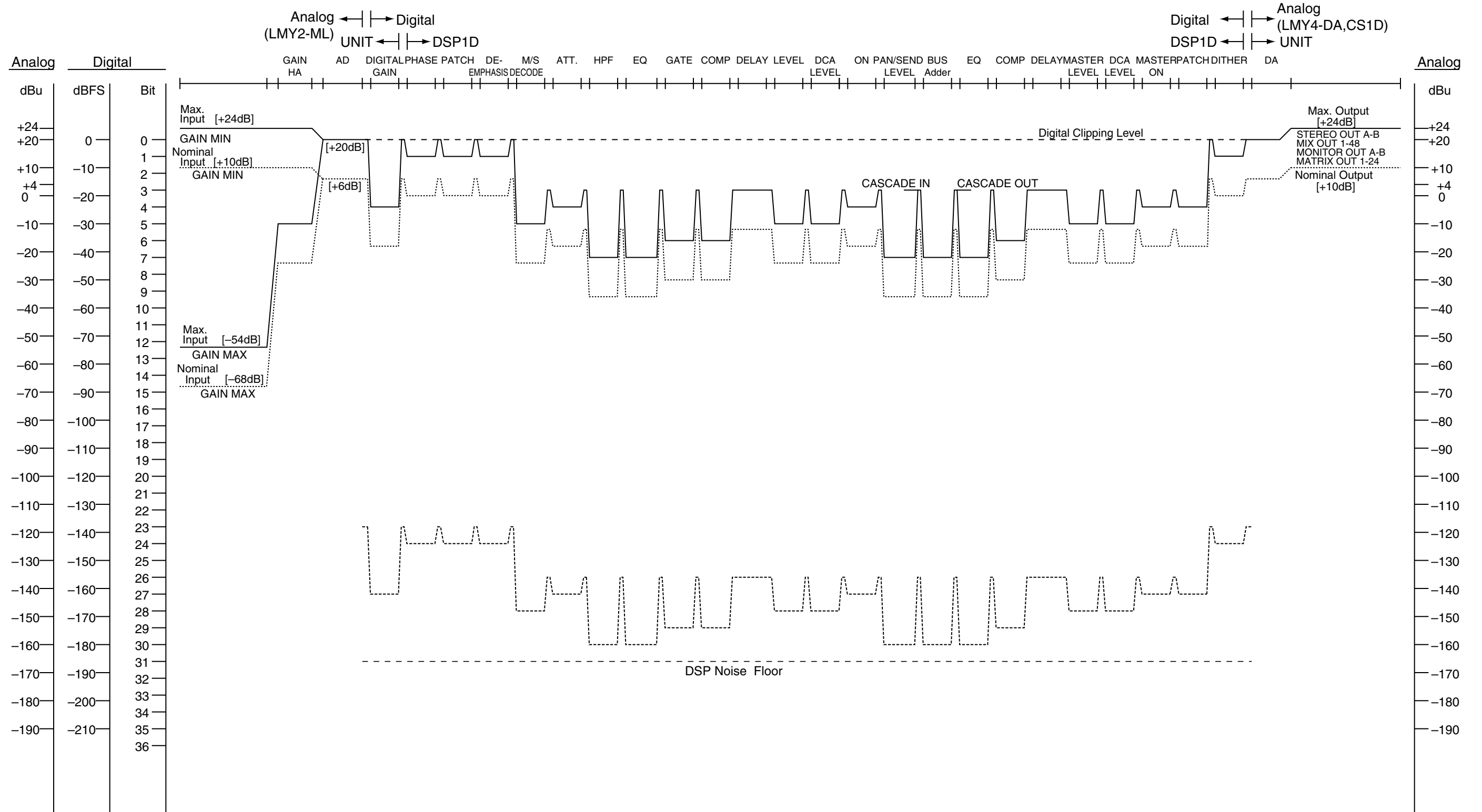
Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorized
Mode	Default Messages Altered	X X *****	OMNI off/OMNI on X X	Memorized
Note Number	True Voice	X *****	0-127 X	
Velocity	Note On Note Off	X X	X X	
After Touch	Keys Ch's	X X	X X	
Pitch bend		X	X	
Control Change	0, 32 (Bank Select)	O	O	Assignable
Prog Change	:True#	0-127 *****	0-127 *1	Assignable
System Exclusive		X	X	
System Common	:Song Pos :Song Sel :Tune	X X X	X X X	
System Real Time	:Clock :Commands	X X	X X	
Aux Messages	:Local ON/OFF :All Notes OFF :Active Sense :Reset	X X X X	X X O X	
Notes	*1)SCENE 00.0-99.9, EFFECT LIBRARY 001-199			

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



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

PM1D System V2.0 Level Diagram



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