

PM5D Editor

取扱説明書

□ ご注意

- ・ このソフトウェアおよびPDF形式の取扱説明書の著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- ・ このソフトウェアおよびPDF形式の取扱説明書の一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- ・ 市販の音楽データは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- ・ このソフトウェアおよびPDF形式の取扱説明書を運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- ・ このソフトウェアのCD-ROM は、オーディオ用ではありません。一般のオーディオ用CDプレーヤーでは絶対に使用しないでください。
- ・ このPDF形式の取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、最終仕様と異なる場合がありますのでご了承ください。
- ・ アプリケーションのバージョンアップなどに伴うシステムソフトウェアおよび一部の機能や仕様の変更については、別紙または別冊で対応させていただきます。
- ・ 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- ・ その他記載の社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

YAMAHA プロオーディオホームページ

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

目次

基本操作とセットアップ	2	GEQ ウィンドウ	44
INPUT CH ウィンドウ	6	Effect Editor ウィンドウ	46
ST IN ウィンドウ	9	DCA/Mute Group ウィンドウ	50
FX RTN ウィンドウ	11	Scene ウィンドウ	53
MIX ウィンドウ	13	Library ウィンドウ	60
MATRIX ウィンドウ	15	Meter ウィンドウ	62
STEREO ウィンドウ	17	Timecode Counter ウィンドウ	62
DCA ウィンドウ	19	Sync ウィンドウ	62
Selected Channel ウィンドウ	20	ショートカット	63
Patch Editor ウィンドウ	38	索引	64
Surround Editor ウィンドウ	42		

* 仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

メニュー/ ボタン名の表記について

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

基本操作とセットアップ

PM5D Editor とは？

PM5D Editor は、PM5D 本体をリモートコントロールしたり、パラメーター設定をコンピューターに保存したりできます。Studio Manager から起動して使用します。PM5D Editor を使用するためには以下の操作が必要です。

「Studio Manager の起動と設定」→「PM5D Editor の起動と設定」→「PM5D 本体との同期 (→ P.3)」

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

PM5D Editor の設定

以下の内容は開いているすべてのエディターで個別に設定する必要があります。

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

□ システムのセットアップ

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

Input port と Output port は必ず設定してください。

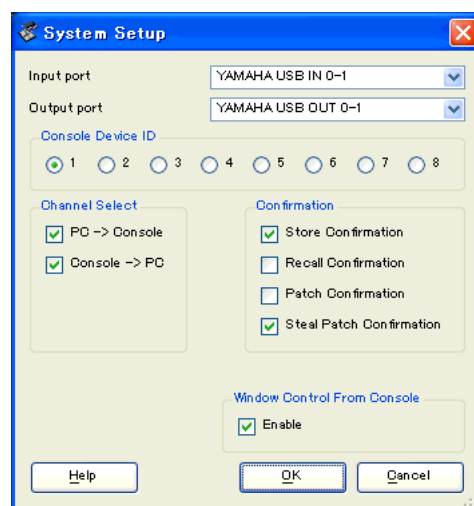
Input port/Output port: あらかじめ Studio Manager で設定したポートの中から、本体と通信するポートを選択します。

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

Channel Select: チャンネル選択をリンクするかどうかを設定します。「PC -> Console」にチェックが入っていると、PM5D Editor で選択したチャンネルと同じチャンネルが本体でも選択されます。「Console -> PC」にチェックが入っていると、本体で選択したチャンネルが PM5D Editor でも選択されます。

Confirmation: ストア時 (Store Confirmation)、リコール時 (Recall Confirmation)、パッチ時 (Patch Confirmation)、既に設定されているパッチを変更するようなパッチ時 (Steal Patch Confirmation) に確認のダイアログボックスを表示させるかどうかを設定します。

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



□ コンソールのセットアップ

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

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

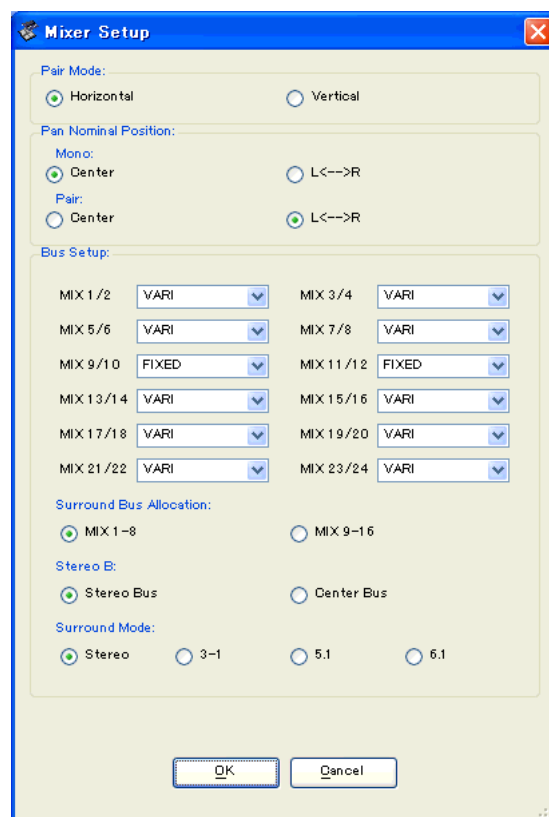
Pan Nominal Position: パンを中央に合わせたときに信号をノミナルレベルにするのか (Center)、左右に振り切ったときにノミナルレベルにするのか (L<-->R) を設定します。モノラルチャンネルとペアチャンネルのそれぞれに対して設定します。

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

Surround Bus Allocation: サラウンドバスとして使用する MIX バス (MIX 1 ~ 8 または MIX 9 ~ 16) を選択します。

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

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



PM5D 本体との同期

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

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

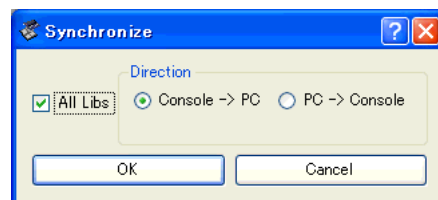
右の画面が表示されます。

2. 本体と PM5D Editor のどちらの状態に合わせるか選択します。

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

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

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



3. [OK] をクリックします。



同期中は本体を操作しないでください。

NOTE

Studio Manager で同期をとると、Studio Manager で選択されているすべてのエディターとその本体の間で同期がとれます。

Offline Edit 機能

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

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

NOTE

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

セッションの操作

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

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

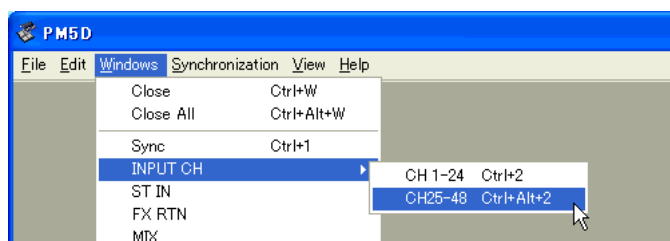
各エディターのウィンドウでセッションを保存すると、そのエディターの設定だけがファイルに保存されます。PM5D Editor で保存したセッションファイルの拡張子は“.YSE”になります。また、PM5D 本体のデータのみを保存したファイル（拡張子は“.PM5”）も扱えるので、メモリーカードを使って PM5D 本体とデータのやり取りができます。

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

ウィンドウの操作

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

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



Undo/Redo 機能

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

Undo/Redo 機能の操作方法は次のとおりです。

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

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

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

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

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

NOTE Library ウィンドウでは、1 つ前の操作だけが Undo/Redo の対象になります。2 つ以上前の操作は取り消せません。

その他の機能

□ Ctrl(⌘)+ クリック

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

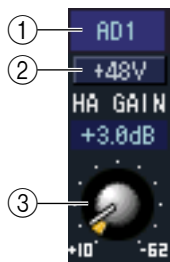
□ Ctrl(⌘)+Shift+ クリック

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

INPUT CH ウィンドウ



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



① インプットパッチ

インプットチャンネルに割り当てる入力ソースを次の中から選択します。

NONE	割り当てなし
AD1 ～ AD48	INPUT 端子 1 ～ 48
AD1L ～ AD4R	ST IN 端子 1 ～ 4 の L/R チャンネル
SLOT1-1, SLOT1-2...SLOT4-15, SLOT4-16	スロット 1 ～ 4 に装着された I/O カードの入力チャンネル
FXOUT1L, FXOUT1R...FXOUT8R, FXOUT8L	内蔵エフェクト 1 ～ 8 の L/R 出力
2TR D1L, 2TR D1R...2TR D3L, 2TR D3R	2TR IN DIGITAL 端子 1 ～ 3 の L/R チャンネル
2TR A1L, 2TR A1R...2TR A3L, 2TR A3R	2TR IN ANALOG 端子 1/2 の L/R チャンネル

② +48V

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

③ HA GAIN

画面上的のノブをドラッグして、内蔵ヘッドアンプ (PM5D-RH モデルのみ)、またはインプットチャンネルにパッチされた外部ヘッドアンプ (AD8HR、AD824) のゲインを調節します。



④ HPF(ハイパスフィルター)

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

⑤ ϕ (フェイズ)

AD 変換後の信号の位相を反転させます。

⑥ INSERT(インサート)

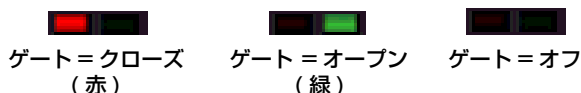
PM5D 本体の INSERT PATCH 画面 (INPUT PATCH ファンクション) でパッチされたインサートアウトの有効 / 無効を切り替えます。

⑦ DIRECT(ダイレクト)

PM5D 本体の DIRECT OUT PATCH 画面 (INPUT PATCH ファンクション) でパッチされたダイレクト出力の有効 / 無効を切り替えます。

⑧ GATE(ゲート)

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



⑨ COMP(コンプレッサー)

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

⑩ EQ(イコライザー)

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

⑪ DELAY(ディレイ)

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

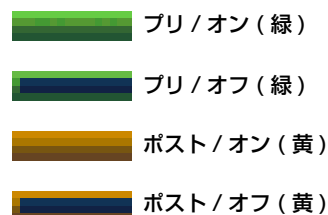
⑫ チャンネル番号

そのモジュールが対応するインプットチャンネルの番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開かれます。

⑬ MIX SEND(ミックスセンド)

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バーグラフで表示します。バーグラフを左右にドラッグして、センドレベルを設定することもできます。

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



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

⑭ PAN(パン)

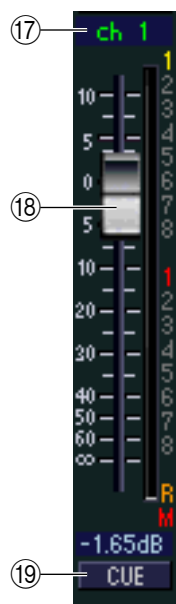
インプットチャンネルから STEREO バスに送られる信号の定位を設定します。

⑮ SELECT(セレクト)

操作の対象となるインプットチャンネルを選びます。PM5D パネル上にある INPUT チャンネルストリップの [SEL] キーと連動しています。ただし、System Setup ウィンドウで Channel Select の設定をオフにすると (→ P.2)、連動しなくなります。

⑯ CH ON(チャンネルオン) ボタン

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



⑪ チャンネル名

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

なお、チャンネル番号 (⑫) はペアモードを切り替えても変わらないのに対し、チャンネル名の表示はペアモードに応じて変化することにご注意ください。

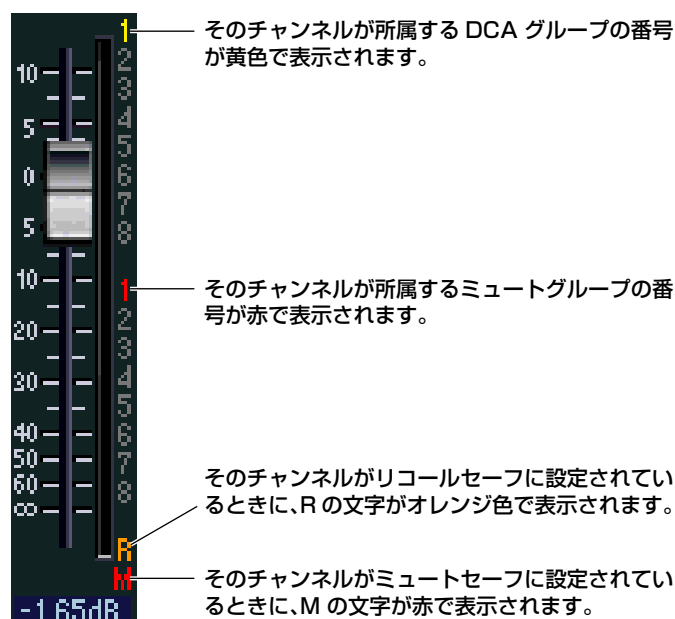
たとえば、CH1-24 のレイヤーが表示されているときに、水平ペアモードからパーティカルペアモードに切り替えると、チャンネル 1、2、3...24、25 の順に並んでいたチャンネル名の表示が、チャンネル 1、3、5...45、47 の順に変わります。

⑫ フェーダー

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

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

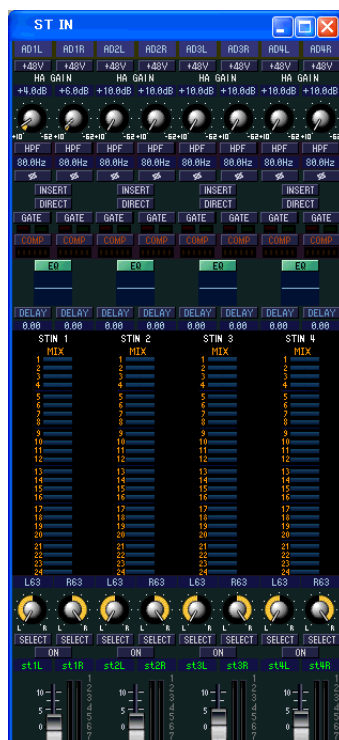
その他、フェーダー右側の番号やアルファベットで、そのチャンネルが所属する DCA グループ / ミュートグループ、およびリコールセーフ / ミュートセーフの設定状態を確認できます。



⑬ CUE(キュー)

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

ST IN ウィンドウ



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



① インットパッチ

ST IN チャンネルに割り当てる入力ソースを選択します。選択可能な入力ソースは、インットチャンネルと共通です (→ P.6)。

② +48V

内蔵ヘッドアンプ (PM5D-RH モデルのみ)、または ST IN チャンネルにパッチされた外部ヘッドアンプ (AD824、AD8HR) のファンタム電源 (+48V) のオン / オフを切り替えます。

③ HA GAIN

画面上のノブをドラックして、内蔵ヘッドアンプ (PM5D-RH モデルのみ)、または ST IN チャンネルにパッチされた外部ヘッドアンプ (AD824、AD8HR) のゲインを調節します。

④ HPF(ハイパスフィルター)

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

⑤ φ(フェイズ)

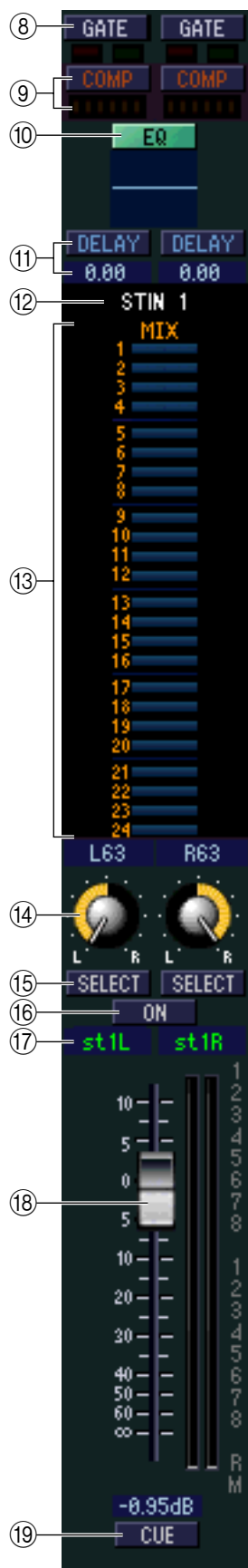
AD 変換後の信号の位相を反転させます。

⑥ INSERT(インサート)

PM5D 本体の INSERT PATCH 画面 (INPUT PATCH ファンクション) でパッチされたインサートアウトの有効 / 無効を切り替えます (L/R の設定が連動します)。

⑦ DIRECT(ダイレクト)

PM5D 本体の DIRECT OUT PATCH 画面 (INPUT PATCH ファンクション) でパッチされたダイレクト出力の有効 / 無効を切り替えます (L/R の設定が連動します)。



⑧ GATE(ゲート)

ゲートのオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にあるインジケーターで、ゲートのオン / オフ状態や開閉状態を確認できます (→ P.7)。

⑨ COMP(コンプレッサー)

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

⑩ EQ(イコライザー)

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

⑪ DELAY(ディレイ)

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

⑫ チャンネル番号

そのモジュールが対応する ST IN チャンネルの番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開かれます。

⑬ MIX SEND(ミックスセンド)

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バーグラフで表示します (L/R の設定が連動します)。バーグラフを左右にドラッグして、センドレベルを設定することもできます。

ST IN チャンネルから MIX バスに送られる信号の送出位置 (プリ / ポスト) やオン / オフ状態に応じて、バーグラフの表示が変化します (→ P.7)。

⑭ PAN(パン)

ST IN チャンネルから STEREO バスに送られる信号の定位を設定します (L/R を個別に設定できます)。

⑮ SELECT(セレクト)

操作の対象となる ST IN チャンネルを選びます (L/R を個別に選択できます)。PM5D パネル上にある ST IN チャンネルストリップの [SEL] キーと連動しています。ただし、System Setup ウィンドウで Channel Select の設定をオフにすると (→ P.2)、連動しなくなります。

⑯ CH ON(チャンネルオン) ボタン

ST IN チャンネルのオン / オフを切り替えます (L/R の設定が連動します)。PM5D パネル上にある ST IN チャンネルストリップの CH [ON] キーと連動しています。

⑰ チャンネル名

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

⑱ フェーダー

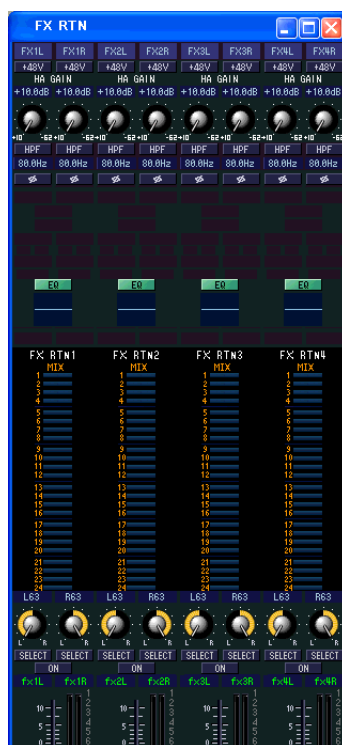
ST IN チャンネルの入力レベルを調節します。PM5D のパネル上にある ST IN チャンネルストリップのフェーダーと連動しています。

その他、フェーダー右側の番号やアルファベットで、そのチャンネルが所属する DCA グループ / ミュートグループ、およびリコールセーフ / ミュートセーフの設定状態を確認できます (→ P.8)。

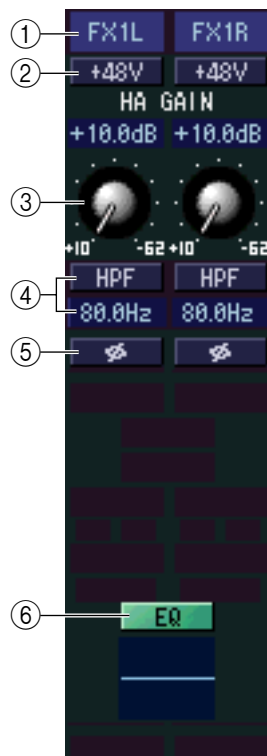
⑲ CUE(キュー)

ST IN チャンネルの信号をキューモニターするボタンです (L/R が連動します)。PM5D パネル上にある ST IN チャンネルストリップの [CUE] キーと連動しています。

FX RTN ウィンドウ



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



① インプットパッチ

FX RTN チャンネルに割り当てる入力ソースを選択します。選択可能な入力ソースは、インプットチャンネルと共通です (→ P.6)。

② +48V

内蔵ヘッドアンプ (PM5D-RH モデルのみ)、または FX RTN チャンネルにパッチされた外部ヘッドアンプ (AD8HR、AD824) のファンタム電源 (+48V) のオン / オフを切り替えます。

③ HA GAIN

画面上的のノブをドラックして、内蔵ヘッドアンプ (PM5D-RH モデルのみ)、または FX RTN チャンネルにパッチされた外部ヘッドアンプ (AD8HR、AD824) のゲインを調節します。

④ HPF (ハイパスフィルター)

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

⑤ φ (フェイズ)

AD 変換後の信号の位相を反転させます。

⑥ EQ (イコライザー)

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



⑦ チャンネル番号

そのモジュールが対応する FX RTN チャンネルの番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開かれます。

⑧ MIX SEND(ミックスセンド)

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

FX RTN チャンネルから MIX バスに送られる信号の送出位置 (プリ / ポスト) やオン / オフ状態に応じて、バーグラフの表示が変化します (→ P.7)。

⑨ PAN(パン)

FX RTN チャンネルから STEREO バスに送られる信号の定位を設定します (L/R を個別に設定できます)。

⑩ SELECT(セレクト)

操作の対象となる FX RTN チャンネルを選びます (L/R を個別に選択できます)。PM5D パネル上にある FX RTN チャンネルストリップの [SEL] キーと連動しています。ただし、System Setup ウィンドウで Channel Select の設定をオフにすると (→ P.2)、連動しなくなります。

⑪ CH ON(チャンネルオン) ボタン

FX RTN チャンネルのオン / オフを切り替えます (L/R の設定が連動します)。PM5D パネル上にある FX RTN チャンネルストリップの CH [ON] キーと連動しています。

⑫ チャンネル名

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

⑬ フェーダー

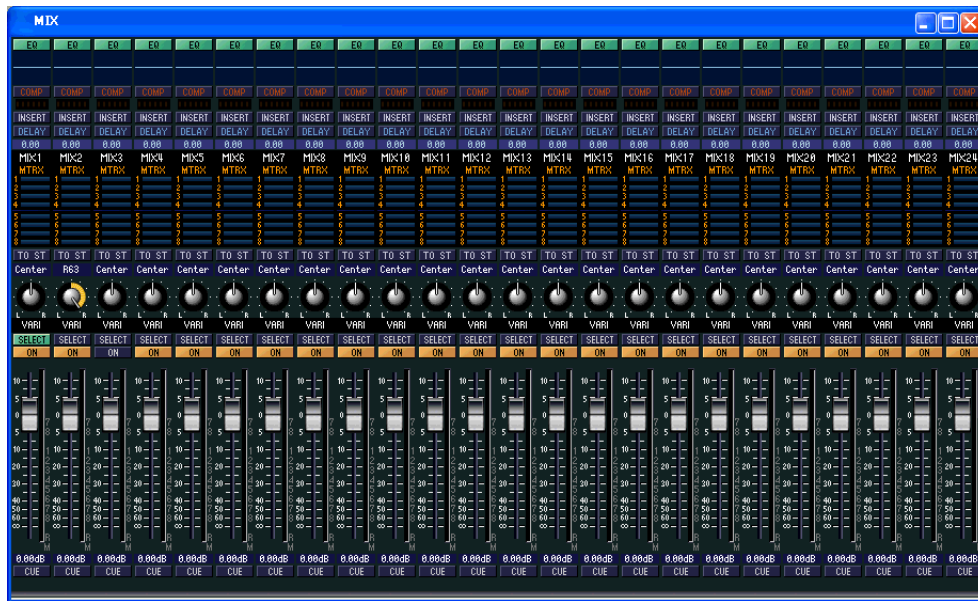
FX RTN チャンネルの入力レベルを調節します。PM5D のパネル上にある FX RTN チャンネルストリップのフェーダーと連動しています。

その他、フェーダー右側の番号やアルファベットで、そのチャンネルが所属する DCA グループ / ミュートグループ、およびリコールセーフ / ミュートセーフの設定状態を確認できます (→ P.8)。

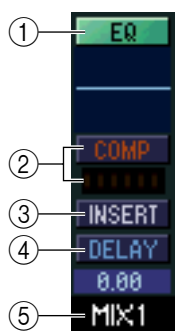
⑭ CUE(キュー)

FX RTN チャンネルの信号をキューモニターするボタンです (L/R が連動します)。PM5D パネル上にある FX RTN チャンネルストリップの [CUE] キーと連動しています。

MIX ウィンドウ



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



① EQ(イコライザー)

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

② COMP(コンプレッサー)

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

③ INSERT(インサート)

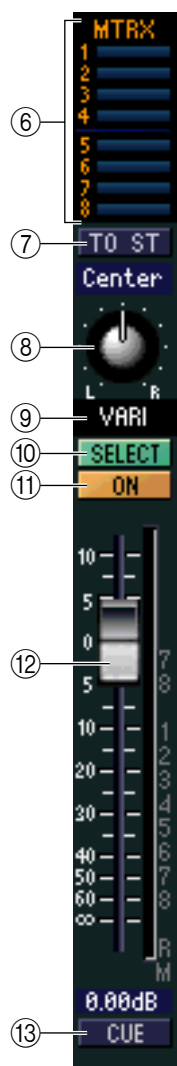
PM5D 本体の INSERT PATCH 画面 (OUTPUT PATCH ファンクション) でパッチされたインサートアウトの有効 / 無効を切り替えます。

④ DELAY(ディレイ)

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

⑤ チャンネル番号

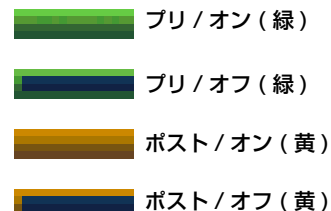
そのモジュールが対応する MIX チャンネルの番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開かれます。



⑥ MTRX(MATRIX バスへのセンドレベル)

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

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



⑦ TO ST(トゥステレオ)

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

⑧ PAN(パン)

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

⑨ VARI/FIXED(バリ / フィックスド)

現在選ばれている MIX バスのタイプ (VARI/FIXED) を表示します (このパラメーターは表示のみです。PM5D Editor 上で VARI/FIXED を切り替えることはできません)。

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

⑩ SELECT(セレクト)

操作の対象となる MIX チャンネルを選びます。PM5D パネル上の MIX セクションにある MIX [SEL] キーと連動しています。ただし、System Setup ウィンドウで Channel Select の設定をオフにすると (→ P.2)、連動しなくなります。

⑪ ON(オン)

MIX チャンネルのオン / オフを切り替えます。

⑫ フェーダー

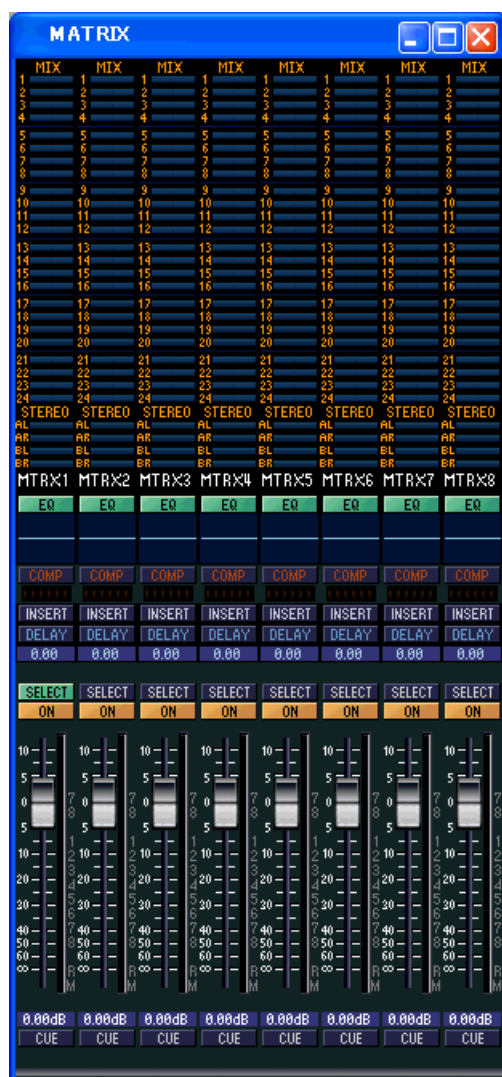
MIX チャンネルの出力レベルを調節します。現在のフェーダーの値は、フェーダーのすぐ下にある数値ボックスで確認できます。また、フェーダーの右にあるレベルメーターには、信号の出力レベルが表示されます。

その他、フェーダー右側の番号やアルファベットで、そのチャンネルが所属する DCA グループ / ミュートグループ、およびリコールセーフ / ミュートセーフの設定状態を確認できます (番号やアルファベットの意味は→ P.8)。

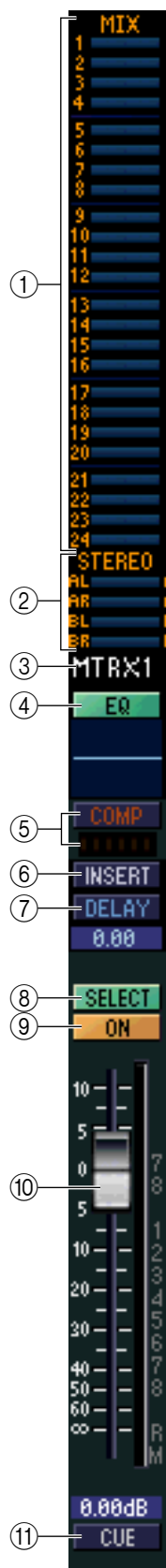
⑬ CUE(キュー)

MIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。PM5D パネル上の MIX セクションにある MIX [CUE] キーと連動しています。

MATRIX ウィンドウ



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



① MIX(MIX チャンネルから MATRIX バスへのセンドレベル)

それぞれの MIX チャンネルから MATRIX バスに送られる信号のセンドレベルを表示 / 変更します。操作方法や表示の意味は、MIX ウィンドウの ⑥MTRX と共通です (→ P.14)。

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

STEREO A/B チャンネルから MATRIX バスに送られる信号のセンドレベルを表示 / 変更します。操作方法や表示の意味は、MIX ウィンドウの ⑥MTRX と共通です (→ P.14)。

③ チャンネル番号

そのモジュールが対応する MATRIX チャンネルの番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開かれます。

④ EQ(イコライザー)

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

⑤ COMP(コンプレッサー)

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

⑥ INSERT(インサート)

PM5D 本体の INSERT PATCH 画面 (OUTPUT PATCH ファンクション) でパッチされたインサートアウトの有効 / 無効を切り替えます。

⑦ DELAY(ディレイ)

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

⑧ SELECT(セレクト)

操作の対象となる MATRIX チャンネルを選びます。PM5D パネル上の MATRIX セクションにある MATRIX [SEL] キーと連動しています。ただし、System Setup ウィンドウで Channel Select の設定をオフにすると (→ P.2)、連動しなくなります。

⑨ ON(オン)

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

⑩ フェーダー

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

その他、フェーダー右側の番号やアルファベットで、そのチャンネルが所属する DCA グループ / ミュートグループ、およびリコールセーフ / ミュートセーフの設定状態を確認できます (番号やアルファベットの意味は→ P.8)。

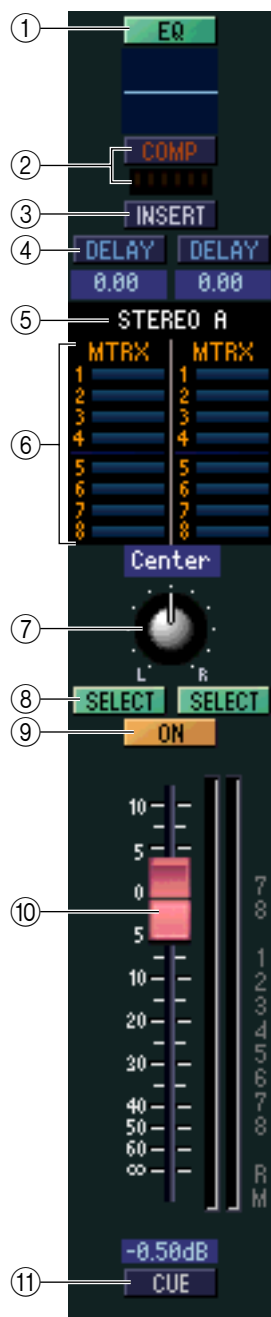
⑪ CUE(キュー)

MATRIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。PM5D パネル上の MATRIX セクションにある MATRIX [CUE] キーと連動しています。

STEREO ウィンドウ



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



① EQ(イコライザー)

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

② COMP(コンプレッサー)

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

③ INSERT(インサート)

PM5D本体のINSERT PATCH画面(OUTPUT PATCHファンクション)でパッチされたインサートアウトの有効/無効を切り替えます(L/Rの設定が連動します)。

④ DELAY(ディレイ)

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

⑤ チャンネル番号

そのモジュールが対応するチャンネルの番号(STEREO AまたはB)です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルのSelected Channelウィンドウが開かれます。

⑥ MTRX(MATRIXバスへのセンドレベル)

STEREO A/BチャンネルからそれぞれのMATRIXバスに送られる信号のセンドレベルを表示/変更します。操作方法や表示の意味は、MIXウィンドウの⑥MTRXと共通です(→P.14)。

⑦ BALANCE(バランス)

STEREO A/Bチャンネルの左右のバランスを調節します。

⑧ SELECT(セレクト)

操作の対象となるSTEREO A/Bチャンネルを選びます(L/R独立して指定できます)。PM5Dパネル上のSTEREO A/BチャンネルストリップにあるSTEREO [SEL]キーと連動しています。ただし、System SetupウィンドウでChannel Selectの設定をオフにすると(→P.2)、連動しなくなります。

⑨ ON(オン)

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

⑩ フェーダー

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

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

その他、フェーダー右側の番号やアルファベットで、そのチャンネルが所属するDCAグループ/ミュートグループ、およびリコールセーフ/ミュートセーフの設定状態を確認できます(番号やアルファベットの意味は→P.8)。

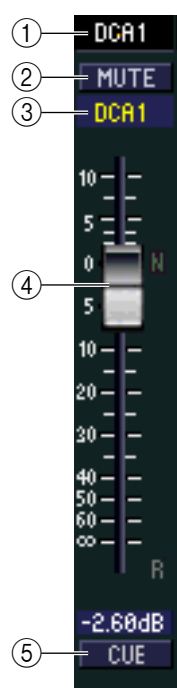
⑪ CUE(キュー)

STEREO A/Bチャンネルの信号をキューモニターするボタンです。PM5Dパネル上のSTEREO A/BチャンネルストリップにあるSTEREO [CUE]キーと連動しています。

DCA ウィンドウ



DCA グループ 1 ～ 8 のパラメーターを表示 / 変更します。



① DCA 番号

DCA グループの番号です。

② MUTE(ミュート)

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

③ DCA グループ名

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

④ DCA フェーダー

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

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

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

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

⑤ CUE(キュー)

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

Selected Channel ウィンドウ

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

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

インプット系チャンネルが選ばれている場合



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

CHANNEL SELECT (チャンネル選択)



① SELECT (チャンネル選択)

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

② PAIR (ペア)

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

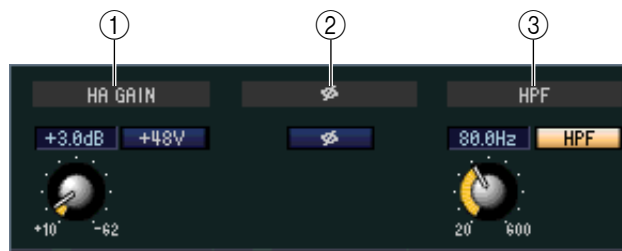
③ INPUT PATCH (インプットパッチ)

インプット系チャンネルに割り当てる入力ソースを選択します (選択可能な入力ソースは→ P.6)。

④ LIBRARY (ライブラリー)

LIBRARY ウィンドウの INPUT CH ページを呼び出します。

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



① HA GAIN(HA ゲイン)

内蔵ヘッドアンプ (PM5D-RH モデルのみ)、またはインプットチャンネルにパッチされた外部ヘッドアンプ (AD8HR、AD824) のゲインを調節します。現在の設定値は、ノブの上にある数値ボックスで確認できます。+48V ボタンを使って、ファンタム電源のオン / オフを切り替えることもできます。

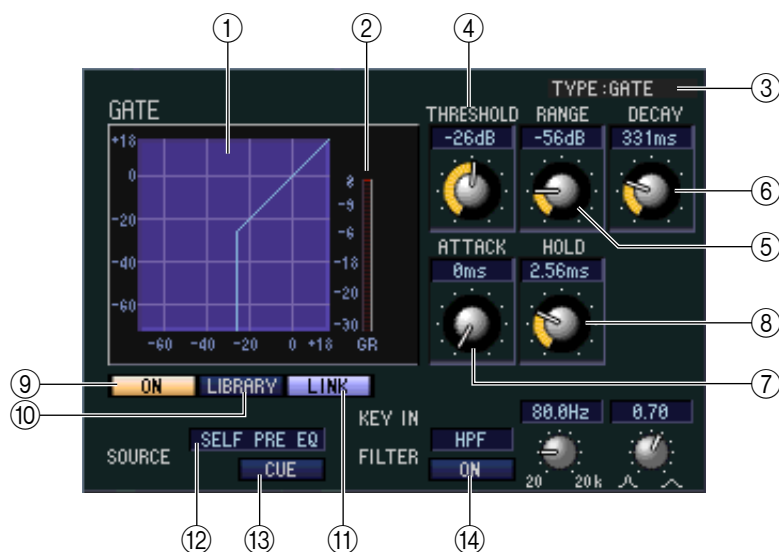
② φ (フェイズ)

AD 変換後の信号の位相を反転させます。

③ HPF (ハイパスフィルター)

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

□ GATE(ゲート)(FX RTN チャンネルは除く)



① ゲートグラフ

現在選ばれているチャンネルのゲートの大きな特性を表示します。

② GR メーター

ゲートによるリダクション量を表示するメーターです。

③ TYPE(タイプ)

現在選ばれているゲートのタイプを表示します。

④ THRESHOLD(スレッシュホールドレベル)

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

⑤ RANGE(レンジ)

ゲートが閉じている間の信号レベルの減衰量を設定します。

⑥ **DECAY(ディケイタイム)**

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

⑦ **ATTACK(アタックタイム)**

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

⑧ **HOLD(ホールドタイム)**

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

⑨ **ON(オン / オフ)**

ゲートのオン / オフを切り替えるボタンです。

⑩ **LIBRARY(ライブラリー)**

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

⑪ **LINK(ステレオリンク)**

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

⑫ **KEY IN SOURCE(キーインソース)**

キーインとして利用する信号を次の中から選択します。

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

⑬ **CUE(キュー)**

現在選ばれているキーイン信号をキューモニターするボタンです。

⑭ **KEY IN FILTER(キーインフィルター)**

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

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

□ COMPRESSOR(コンプレッサー)



① コンプレッサーグラフ

現在選ばれているチャンネルのコンプレッサーの大まかな特性を表示します。

② GR メーター

コンプレッサーによるリダクション量を表示するメーターです。

③ TYPE(タイプ)

現在選ばれているコンプレッサーのタイプを表示します。

④ THRESHOLD(スレッシュホールドレベル)

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が始まり、このレベルよりも下がったときに圧縮が解除されます。

⑤ RATIO(レシオ)

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

⑥ KNEE(ニー)

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

⑦ 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信号の圧縮が始まるまでの時間を設定します。

⑧ RELEASE(リリースタイム)

キーイン信号がスレッシ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。

⑨ GAIN(ゲイン)

コンプレッサー通過後の信号のゲインを設定します。

⑩ ON(オン / オフ)

コンプレッサーのオン / オフを切り替えるボタンです。

⑪ LIBRARY(ライブラリー)

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

⑫ LINK(ステレオリンク)

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

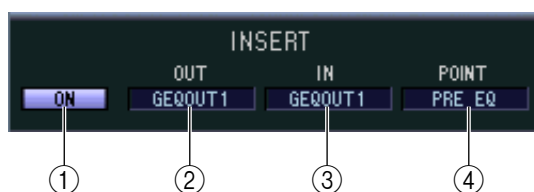
⑬ COMP LINK GROUP(コンプレッサーリンクグループ)

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

⑭ KEY IN(キーイン)

キーインとして利用する信号を選択します。選択可能な信号の種類は、ゲートのキーイン信号と同等です (→ P.22)。

□ INSERT(インサート)(FX RTN チャンネルは除く)



① ON(オン / オフ)

インサートイン / アウトの有効 / 無効を切り替えます。

② OUT(インサートアウト)

インサートアウトに割り当てる出力ポートを次の中から選びます。

NONE	割り当てなし
SLOT1-1, SLOT1-2...SLOT4-15, SLOT4-16	スロット 1 ～ 4 に装着された I/O カードの出力チャンネル
FXIN1L, FXIN1R...FXIN8R, FXIN8L	内蔵エフェクト 1 ～ 8 の L/R 入力
GEQIN 1 ～ 12	GEQ モジュール 1 ～ 12 の入力
2TR D1L, 2TR D1R...2TR D3L, 2TR D3R	2TR OUT DIGITAL 端子 1 ～ 3 の L/R チャンネル

③ IN(インサートイン)

インサートインに割り当てる入力ポートを次の中から選びます。

NONE	割り当てなし
AD1 ～ AD48	INPUT 端子 1 ～ 48
SLOT1-1, SLOT1-2...SLOT4-15, SLOT4-16	スロット 1 ～ 4 に装着された I/O カードの入力チャンネル
FXOUT1L, FXOUT1R...FXOUT8R, FXOUT8L	内蔵エフェクト 1 ～ 8 の L/R 出力
GEQOUT 1 ～ 12	GEQ モジュール 1 ～ 12 の出力
2TR D1L, 2TR D1R...2TR D3L, 2TR D3R	2TR IN DIGITAL 端子 1 ～ 3 の L/R チャンネル
2TR A1L, 2TR A1R, 2TR A2L, 2TR A2R	2TR IN ANALOG 端子 1/2 の L/R チャンネル

④ POINT(インサートポイント)

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

□ EQUALIZER(イコライザー)



① EQ グラフ

現在選ばれているチャンネルのEQ の大まかな特性を表示します。

② FLAT(フラット)

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

③ Q(キュー)

④ F(フリケンシー)

⑤ GAIN(ゲイン)

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

⑥ (LOW シェルビング)

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

⑦ (HIGH シェルビング)

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

⑧ LPF(ローパスフィルター)

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

⑨ ON(オン/オフ)

EQ のオン/オフを切り替えます。

⑩ LIBRARY(ライブラリー)

LIBRARY ウィンドウの INPUT EQ ページを呼び出します。

⑪ TYPE I/TYPE II(EQ タイプ)

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

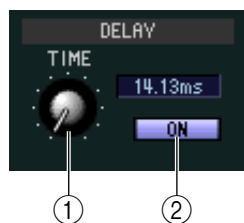
⑫ EQ LINK GROUP(EQ リンクグループ)

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

⑬ ATT(アッテネーション)

AD 変換後のアッテネーション / ゲイン量を設定します。

□ DELAY(ディレイ)



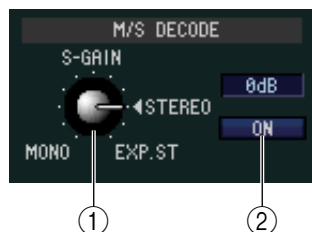
① TIME(ディレイタイム)

チャンネルごとのディレイタイムを設定します。

② ON(オン/オフ)

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

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



① S-GAIN(Sゲイン)

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

② ON(オン/オフ)

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

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



① DCA GROUP(DCAグループ)

そのチャンネルが所属するDCAグループを1～8の中から選びます。

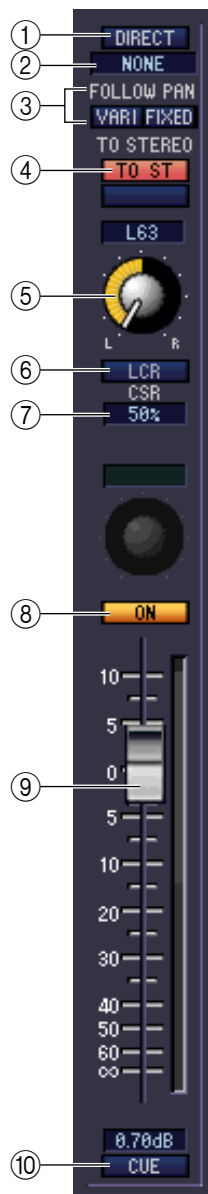
② MUTE GROUP(ミュートグループ)

そのチャンネルが所属するミュートグループを1～8の中から選びます。

③ RECALL SAFE/MUTE SAFE(リコールセーフ/ミュート)

そのチャンネルのリコールセーフ/ミュートセーフの有効/無効を切り替えます。

□ パン / フェーダー



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

ダイレクト出力のオン / オフを切り替えます。

② ダイレクト出力ポート (FX RTN チャンネルは除く)

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

NONE	割り当てなし
SLOT1-1、SLOT1-2...SLOT4-16	スロット 1 ~ 4 に装着された I/O カードの出力チャンネル
2TR D1L、2TR D1R...2TR D3R	2TR OUT DIGITAL 端子 1 ~ 3 の L/R チャンネル

③ FOLLOW PAN(フォローパン)

インプット系チャンネルから MIX バスに送られる信号に対し、TO ST PAN ノブ (⑤) がどのように影響するかを次の 2 つのボタンで設定します。

・ VARI ボタン

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

・ FIXED ボタン

このボタンがオンのときは、FIXED タイプの MIX バスに、TO ST PAN ノブ (⑤) 通過後の信号が送られます。

④ TO ST(トゥステレオ)

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

⑤ TO ST PAN(トゥステレオパン)

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

⑥ LCR

チャンネルごとに、LCR モードのオン / オフを切り替えます。オンに設定したチャンネルでは、STEREO バスの L/R チャンネルと CENTER チャンネルに送られる信号レベルを、TO ST PAN(⑤) ノブを使って同時に操作できます。

⑦ CSR(センターサイドレシオ)

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

⑧ ON(オン)

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

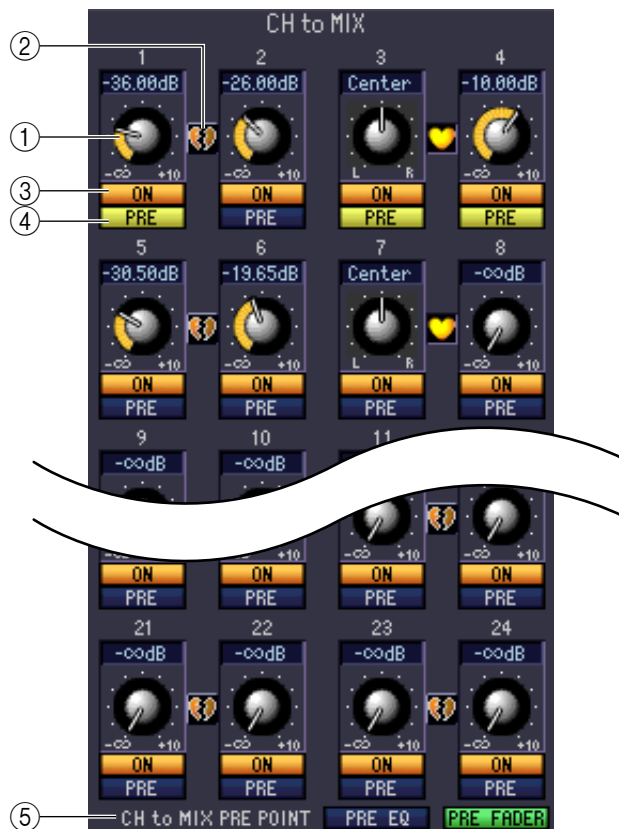
⑨ フェーダー

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

⑩ CUE(キュー)

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

□ CH to MIX(チャンネルトゥミックス)



① MIX センドレベル

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

② ペア

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

③ ON(MIX センドオン / オフ)

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

④ PRE(プリ / ポスト)

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

⑤ CH to MIX PRE POINT(プリポイント)

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

HINT PRE ボタンが POST に設定されているときは、MIX バスごとに、信号の送出位置として POST ON または POST TO ST が選択できます (→ P.33)。

MIX チャンネルが選ばれている場合



□ CHANNEL SELECT(チャンネル選択)

操作の対象が MIX チャンネルであることを除けば、インプット系チャンネルのチャンネル選択と共通です (→ P.20)。

□ COMPRESSOR(コンプレッサー)

COMP LINK GROUP が A ~ F になる点、キーインとして選択可能な信号の種類が異なる点を除けば、インプット系チャンネルのコンプレッサー(→ P.23) と共通です。

□ INSERT(インサート)

選択可能なインサートポイントが異なる点を除けば、インプット系チャンネルのインサート(→ P.24) と共通です。

□ EQUALIZER(イコライザー)



① EQ グラフ

現在選ばれているチャンネルのEQの大まかな特性を表示します。

② FLAT(フラット)

このボタンをクリックすると、すべてのバンドのゲインが0.00dBにリセットされます。

③ Q(キュー)

④ F(フリケンシー)

⑤ GAIN(ゲイン)

各バンドのキュー、中心周波数、ブースト/カット量を調節するノブです。

⑥ (LOW シェルビング)

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

⑦ HPF(ハイパスフィルター)

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

⑧ (HIGH シェルビング)

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

⑨ LPF(ローパスフィルター)

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

⑩ ON(オン/オフ)

EQのオン/オフを切り替えます。

⑪ LIBRARY(ライブラリー)

LIBRARYウィンドウのOUTPUT EQページを呼び出します。

⑫ TYPE I/TYPE II(EQタイプ)

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

⑬ EQ LINK GROUP(EQ リンクグループ)

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

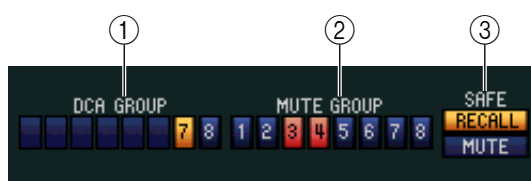
⑭ UPPER/LOWER(アッパー/ ロワー)

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

□ DELAY(ディレイ)

インプット系チャンネルのディレイ (→ P.26) と共通です。

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



① DCA GROUP(DCA グループ)

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

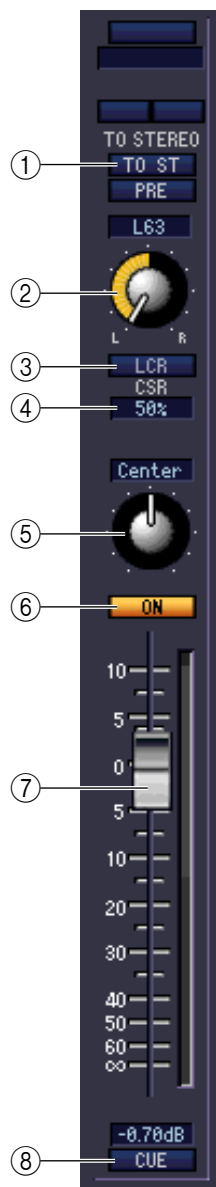
② MUTE GROUP(ミュートグループ)

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

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

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

□ パン / フェーダー



① TO ST(トゥステレオ)

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

② TO ST PAN(トゥステレオパン)

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

③ LCR

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

④ CSR(センターサイドレシオ)

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

⑤ BALANCE(バランス)

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

⑥ ON(オン)

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

⑦ フェーダー

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

⑧ CUE(キュー)

MIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。PM5D パネル上にある MIX セクションの MIX [CUE] キーと連動しています。

□ MIX to MATRIX(ミックストゥマトリクス)



① MATRIX センドレベル

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

② ペア

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

③ ON(MATRIX センドオン / オフ)

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

④ POINT(センドポイント)

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

⑤ CH to MIX POST POINT(ポストポイント)

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

MATRIX チャンネルが選ばれている場合



□ CHANNEL SELECT(チャンネル選択)

操作の対象が MATRIX チャンネルであることを除けば、インプット系チャンネルのチャンネル選択と共通です (→ P.20)。

□ COMPRESSOR(コンプレッサー)

COMP LINK GROUP が A ~ F になる点、キーインとして選択可能な信号の種類が異なる点を除けば、インプット系チャンネルのコンプレッサー(→ P.23) と共通です。

□ INSERT(インサート)

選択可能なインサートポイントが異なる点を除けば、インプット系チャンネルのインサート(→ P.24) と共通です。

□ EQUALIZER(イコライザー)

LOWER/UPPER ボタンがない点、EQ LINK GROUP が G/H である点を除けば、MIX チャンネルのイコライザー(→ P.30) と共通です。

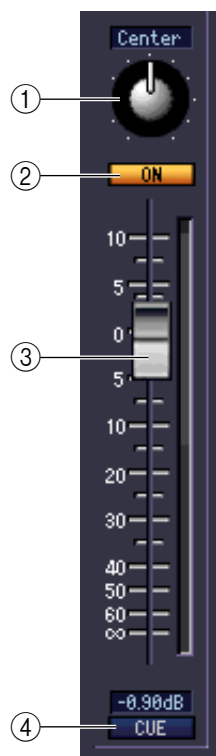
□ DELAY(ディレイ)

インプット系チャンネルのディレイ(→ P.26) と共通です。

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

MIX チャンネルの DCA グループ / ミュートグループ / セーフと共通です (→ P.31)。

□ パン / フェーダー



① BALANCE(バランス)

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

② ON(オン)

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

③ フェーダー

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

④ CUE(キュー)

MATRIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。PM5D パネル上にある MATRIX セクションの MATRIX [CUE] キーと連動しています。

STEREO A/B チャンネルが選ばれている場合



□ CHANNEL SELECT(チャンネル選択)

操作の対象が STEREO A/B チャンネルであることを除けば、インプット系チャンネルのチャンネル選択と共通です (→ P.20)。

□ COMPRESSOR(コンプレッサー)

COMP LINK GROUP が A ～ F になる点、キーインとして選択可能な信号の種類が異なる点を除けば、インプット系チャンネルのコンプレッサー(→ P.23) と共通です。

□ INSERT(インサート)

選択可能なインサートポイントが異なる点を除けば、インプット系チャンネルのインサート(→ P.24) と共通です。

□ EQUALIZER(イコライザー)

MIX チャンネルのイコライザー(→ P.30) と共通です。

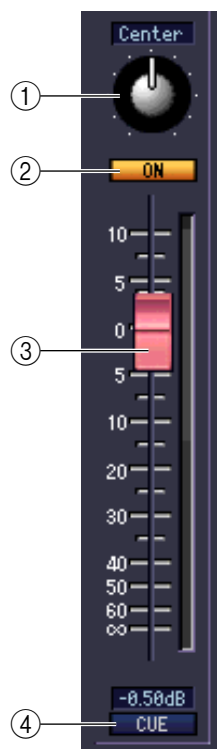
□ DELAY(ディレイ)

インプット系チャンネルのディレイ(→ P.26) と共通です。

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

MIX チャンネルの DCA グループ /ミュートグループ /セーフと共通です(→ P.31)。

□ パン / フェーダー



① BALANCE(バランス)

STEREO A/B チャンネルの左右の出力バランスを調節します。

② ON(オン)

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

③ フェーダー

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

④ CUE(キュー)

STEREO A/B チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。PM5D パネル上にある STEREO A/B チャンネルストリップの STEREO [CUE] キーと連動しています。

■ STEREO to MATRIX(ステレオトゥマトリクス)



① MATRIX センドレベル

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

② ペア

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

③ ON(MATRIX センドオン / オフ)

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

④ POINT(センドポイント)

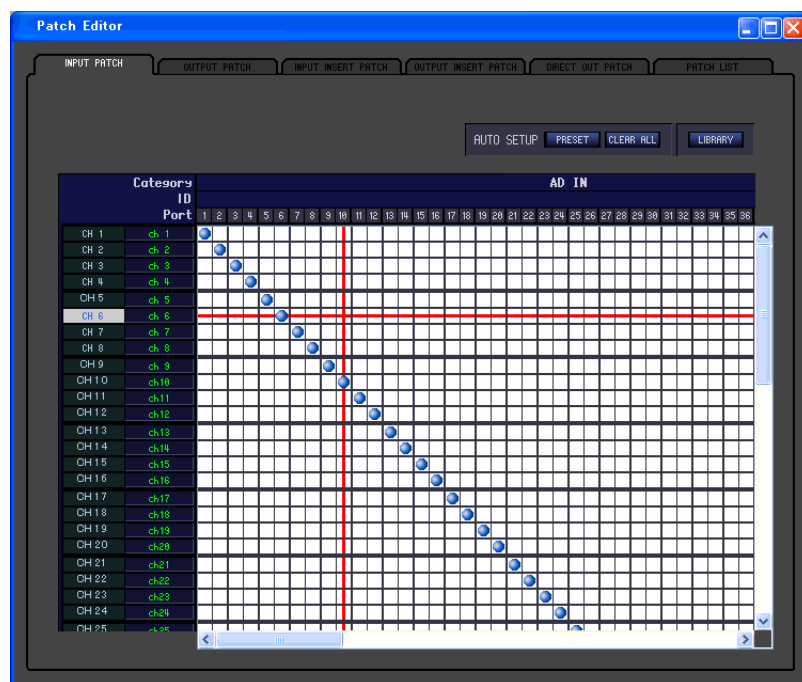
STEREO A/B チャンネルから MATRIX バスに送られる信号の送出位置を、PRE FADER(フェーダー直前)、POST FADER(フェーダー直後)、POST ON(STEREO [ON] キー直後) の中から選択します。

Patch Editor ウィンドウ

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

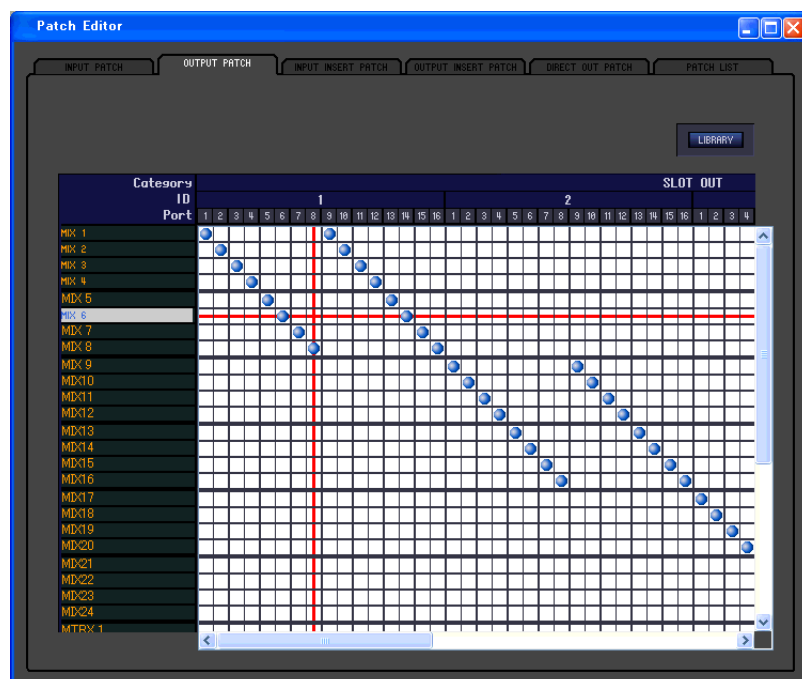
このウィンドウは、INPUT PATCH、OUTPUT PATCH、INPUT INSERT PATCH、OUTPUT INSERT PATCH、DIRECT OUT PATCH、PATCH LIST の各ページに分かれています。ページを切り替えるには、ウィンドウ上部のタブをクリックします。

INPUT PATCH ページ



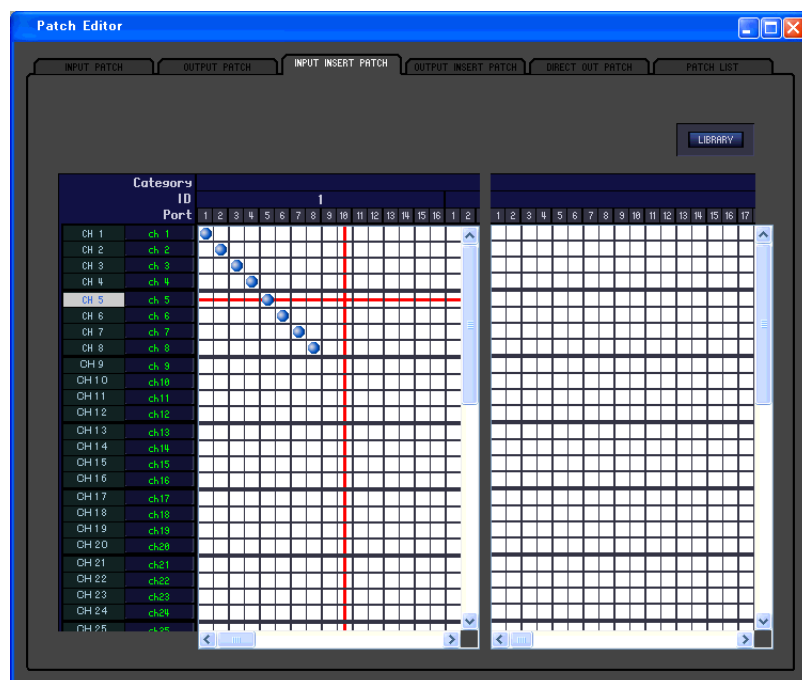
インプット系チャンネルの入力に割り当てる入力ポートを選択します。ウィンドウのサイズを変更できる点を除けば、基本的な操作方法は、PM5D の INPUT PATCH 画面と共通です。

OUTPUT PATCH ページ



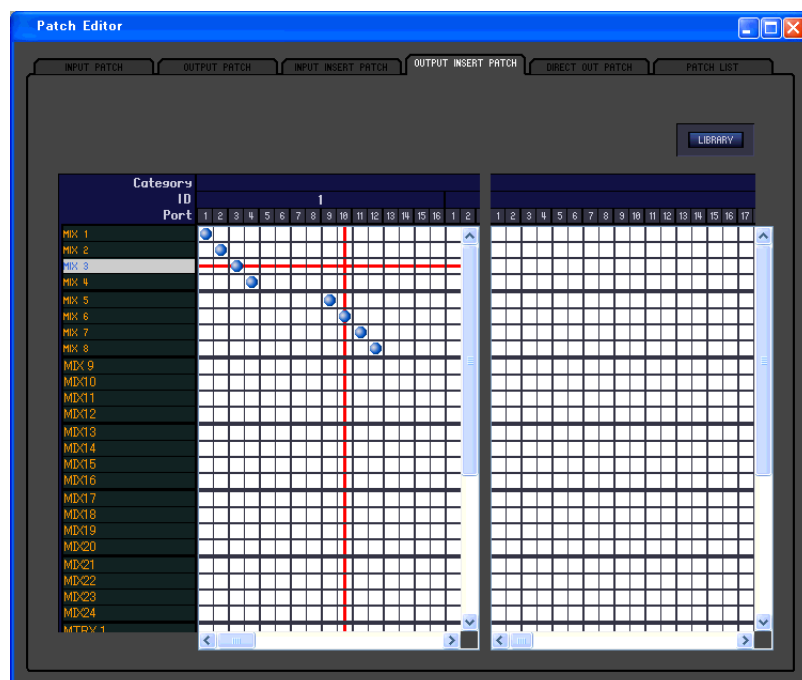
アウトプット系チャンネルの入力に割り当てる出力ポートを選択します。ウィンドウのサイズを変更できる点を除けば、基本的な操作方法は、PM5D の OUTPUT PATCH 画面と共通です。

INPUT INSERT PATCH ページ



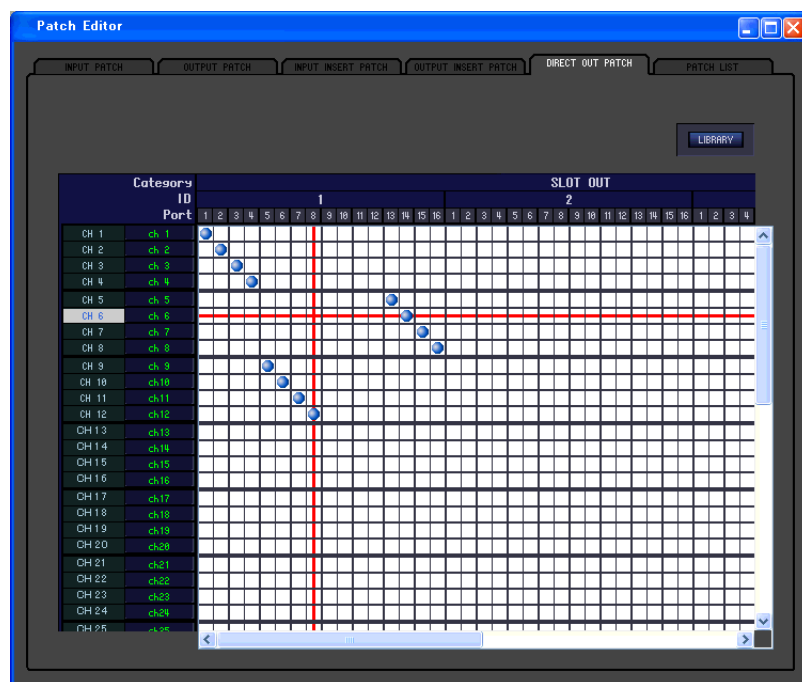
インプット系チャンネルのインサートイン / アウトに入出力ポートを割り当てます。画面左側では出力ポート、画面右側で入力ポートを選択します。ウィンドウのサイズを変更できる点を除けば、基本的な操作方法は、PM5D の INPUT INSERT PATCH 画面と共通です。

OUTPUT INSERT PATCH ページ



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

DIRECT OUTPUT PATCH ページ

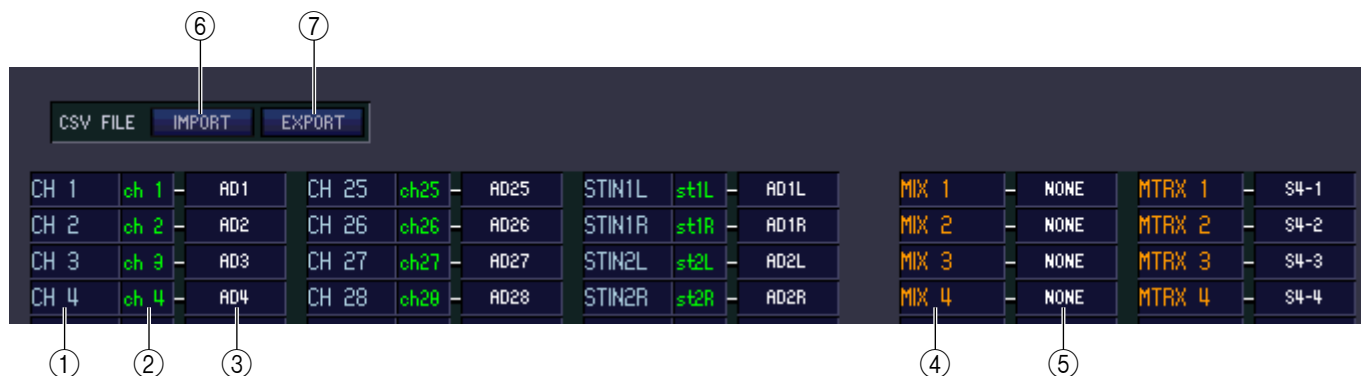


インプット系チャンネルをダイレクト出力する出力ポートを選択します。ウィンドウのサイズを変更できる点を除けば、基本的な操作方法は、PM5D の DIRECT OUTPUT PATCH 画面と共通です。

PATCH LIST ページ



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



① インプット系チャンネル番号

② インプット系チャンネル名

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

③ 入力ポート

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

④ アウトプット系チャンネル番号

アウトプット系チャンネルの番号です。

⑤ 出力ポート

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

⑥ IMPORT (CSV ファイルの読み込み)

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

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

ここで PM5D で書き出した CSV ファイルが含まれるフォルダを指定し、OK ボタンをクリックしてください。指定したフォルダにインプットパッチ、アウトプットパッチ、チャンネル名のデータを書き出した CSV ファイルがあれば、そのデータが PATCH LIST ページに読み込まれます。

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



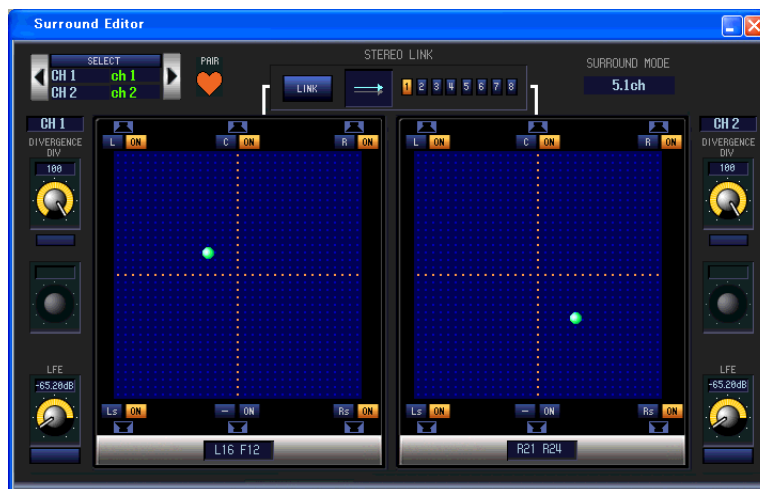
⑦ EXPORT (CSV ファイルの書き出し)

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

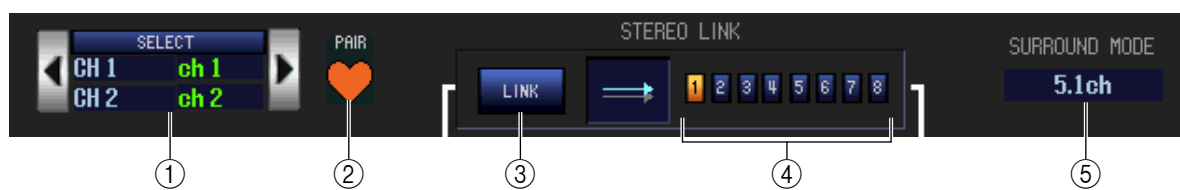
このボタンをクリックすると、書き込み先となる CSV ファイルのフォルダを指定するダイアログが表示されます。

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

Surround Editor ウィンドウ



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



① SELECT (チャンネル選択)

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

② PAIR (ペア)

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

③ LINK (リンク)

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

④ LINK PATTERN SELECT (リンクパターン選択)

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

⑤ SURROUND MODE (サラウンドモード)

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



⑥ DIVERGENCE(ダイバージェンス)

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

・ サラウンドモード= 3-1ch/5.1ch

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

・ サラウンドモード= 6.1ch

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



⑦ LFE(ローフリクエンシーエフェクト)

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

⑧ グリッド

リスニングポイントを中心にして、現在選ばれているインプット系チャンネルのサラウンドパンを設定します。現在の定位は ○ マークで表示されます。このマークを上下左右にドラッグすると定位が移動します。

⑨ PANNING(パンニング) ボタン

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

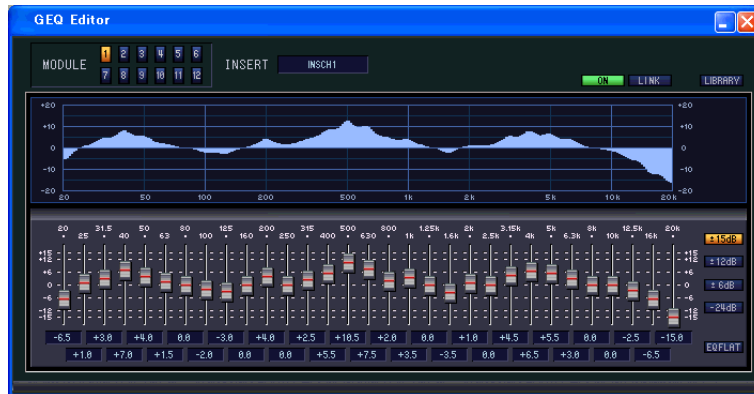
⑩ SURROUND BUS ON(サラウンドバスのオン / オフ)

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

⑪ PAN POSITION(パンポジション)

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

GEQ ウィンドウ



GEQ モジュール 1 ～ 12 の挿入先の選択や、各種パラメーターの設定を行ないます。



① MODULE(モジュール選択)

操作の対象となる GEQ モジュールを選びます。

② INSERT(挿入先)

現在選ばれている GEQ モジュールの挿入先を、次の中から選びます。

NONE	挿入先なし
INS CH1...INS CH48	インプットチャンネル 1 ～ 48 のインサートイン / アウト
INS STIN1L, INS STIN1R...INS STIN4R	ST IN チャンネル 1 ～ 4(L/R) のインサートイン / アウト
INS MIX1...INS MIX24	MIX チャンネル 1 ～ 24 のインサートイン / アウト
INS MTX1...INS MTX8	MATRIX チャンネル 1 ～ 8 のインサートイン / アウト
INS STAL, INS STAR	STEREO A チャンネル (L/R) のインサートイン / アウト
INS STBL, INS STBR	STEREO B チャンネル (L/R) のインサートイン / アウト
INS MONL, INS MONR, INS MONC	MONITOR チャンネル (L/R/C) のインサートイン / アウト

③ ON(GEQ オン / オフ)

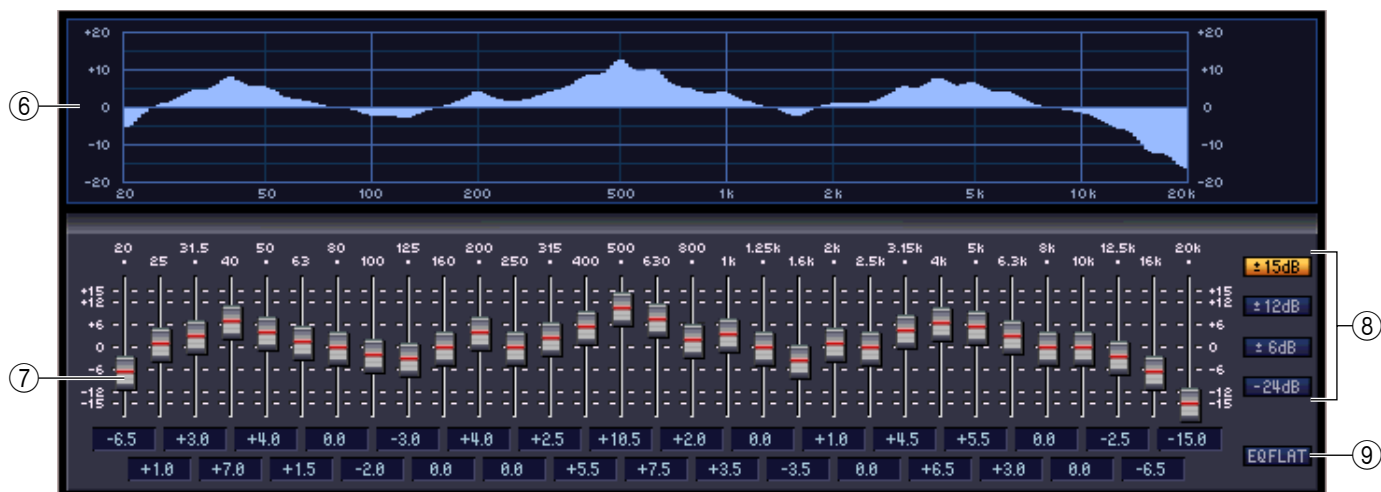
現在選ばれている GEQ モジュールのオン / オフを切り替えます。

④ LINK(リンク)

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

⑤ LIBRARY(ライブラリー)

GEQ LIBRARY ウィンドウを表示させるためのボタンです。



⑥ GEQ グラフ

現在選ばれている GEQ モジュールの特性を表示するグラフです。

⑦ GEQ フェーダー

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

⑧ LIMIT (リミット)

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

⑨ EQ FLAT (EQ フラット)

すべての GEQ フェーダーを 0dB の位置にリセットするボタンです。

Effect Editor ウィンドウ



内蔵エフェクト 1 ～ 8 のエフェクトタイプ選択、パラメーターの変更、入出力のパッチングを行ないます。

NOTE 複数の Effect Editor ウィンドウを開き、番号の異なる内蔵エフェクトの設定を同時に確認することもできます。ただし、ウィンドウ上のパラメーター操作に本体が連動するのは、最初に開いたウィンドウだけです（本体の画面上でのパラメーター操作は有効です）。



① EFFECT No.(エフェクト番号)

操作の対象となる内蔵エフェクトの番号 (1 ～ 8) を選びます。

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

② EFFECT NAME(エフェクト名)

内蔵エフェクト 1 ～ 8 で選ばれているエフェクトのタイトルを表示します。

③ EFFECT TYPE(エフェクトタイプ)

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

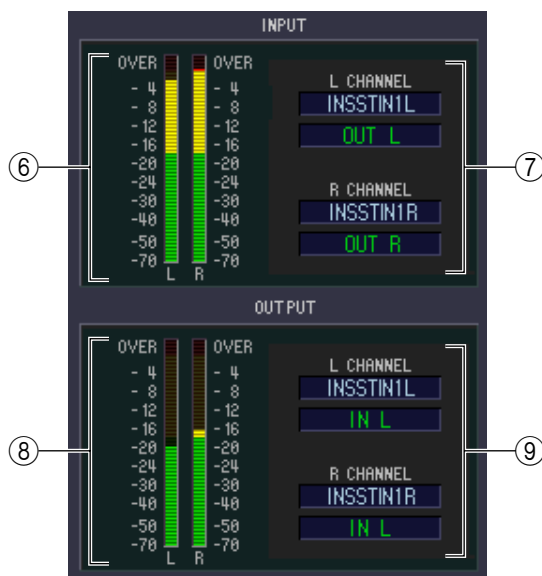
④ LIBRARY(ライブラリー)

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



⑤ エフェクトパラメーター

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



⑥ インプットメーター

内蔵エフェクトに入力される信号のレベルを表示します。

⑦ インプットパッチ

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

----	挿入先なし
MIX 1...MIX24	MIX チャンネル 1 ～ 24 の出力
INSCH1...INSCH48	インプットチャンネル 1 ～ 48 のインサートアウト
INSSTIN1L, INSSTIN1R...INSSTIN4R	ST IN チャンネル 1 ～ 4(L/R) のインサートアウト
INSMIX1...INSMIX24	MIX チャンネル 1 ～ 24 のインサートアウト
INSMTX1...INSMTX8	MATRIX チャンネル 1 ～ 8 のインサートアウト
INSSTAL, INSSTAR	STEREO A チャンネル (L/R) のインサートアウト
INSSTAL, INSSTAR	STEREO B チャンネル (L/R) のインサートアウト
INSMONL, INSMONR, INSMONC	MONITOR チャンネル (L/R/C) のインサートアウト

挿入先として INSCH または INSSTIN を選ぶと、すぐ下のボックスにチャンネルの名前が表示されます。

⑧ アウトプットメーター

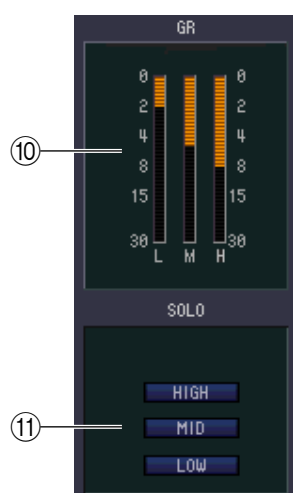
内蔵エフェクトから出力される信号のレベルを表示します。

⑨ アウトプットパッチ

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

----	挿入先なし
CH 1...CH48	インプットチャンネル 1 ～ 48 の入力
STIN1L, STIN1R...STIN4R	ST IN チャンネル 1 ～ 4(L/R) の入力
FXRTN1L, FXRTN1R...FXRTN4R	FX RTN チャンネル 1 ～ 4(L/R) の入力
INSCH1...INSCH48	インプットチャンネル 1 ～ 48 のインサートイン
INSSTIN1L, INSSTIN1R...INSSTIN4R	ST IN チャンネル 1 ～ 4(L/R) のインサートイン
INSMIX1...INSMIX24	MIX チャンネル 1 ～ 24 のインサートイン
INSMTX1...INSMTX8	MATRIX チャンネル 1 ～ 8 のインサートイン
INSSTAL, INSSTAR	STEREO A チャンネル (L/R) のインサートイン
INSSTAL, INSSTAR	STEREO B チャンネル (L/R) のインサートイン
INSMONL, INSMONR, INSMONC	MONITOR チャンネル (L/R/C) のインサートイン

挿入先として CH、STIN、FXRTN、INSCH、INSSTIN のうちいずれかを選ぶと、すぐ下のボックスにチャンネルの名前が表示されます。



⑩ GR メーター

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

⑪ SOLO(ソロ)

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



⑫ MIX BALANCE(ミックスバランス)

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

⑬ BYPASS(バイパス)

エフェクトを一時的にバイパス状態にするボタンです。

⑭ CUE(キュー)

現在選ばれているエフェクトの出力をキューモニターするボタンです。

⑮ TEMPO(テンポ)

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

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

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

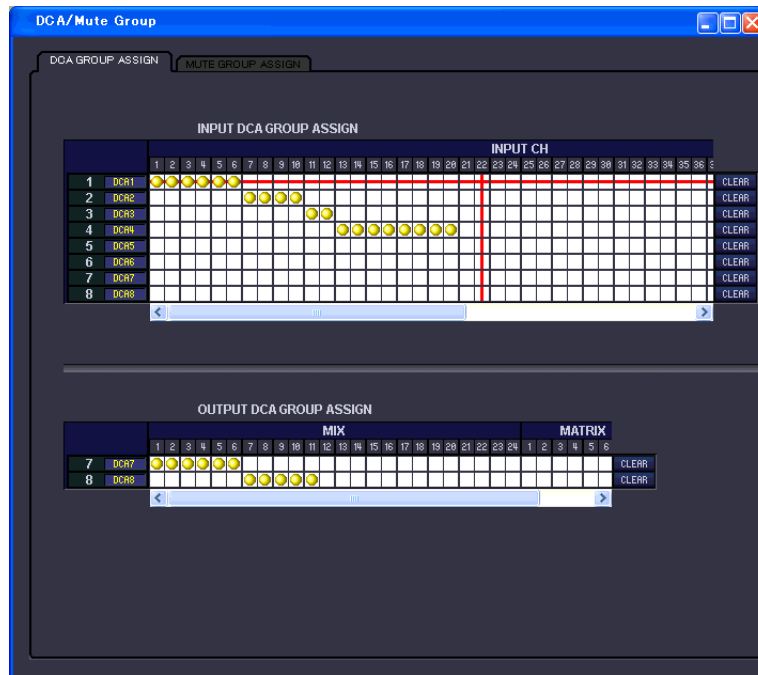
⑯ PLAY/REC(再生 / 録音) ボタン

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

DCA/Mute Group ウィンドウ

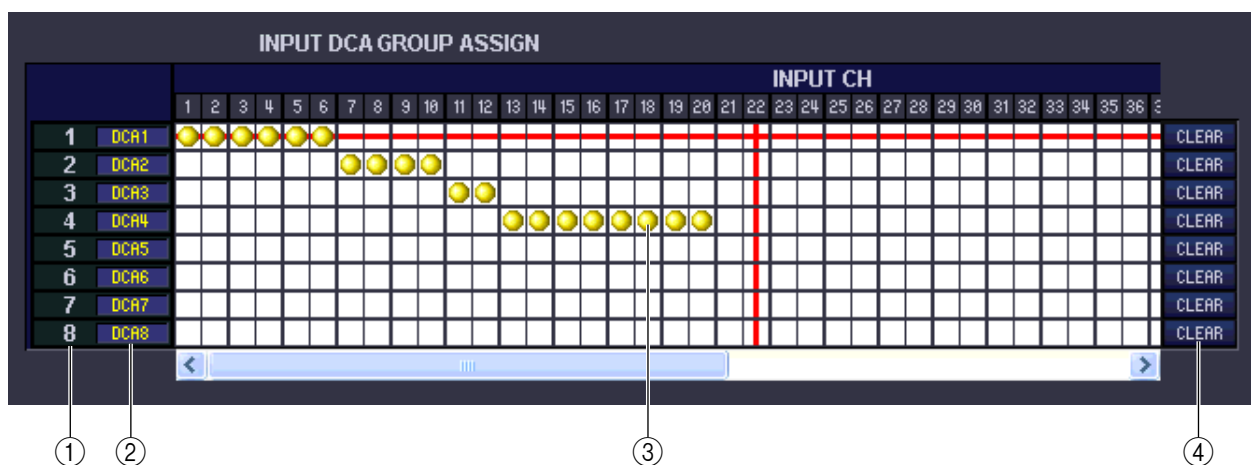
DCA グループ、ミュートグループに割り当てるチャンネルを選択します。DCA GROUP ASSIGN ページと MUTE GROUP ASSIGN ページの 2 ページに分かれています。

DCA GROUP ASSIGN ページ



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

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



① DCA グループ

DCA グループの番号です。

② DCA グループ名

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

③ グリッド

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

④ CLEAR(クリア)

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

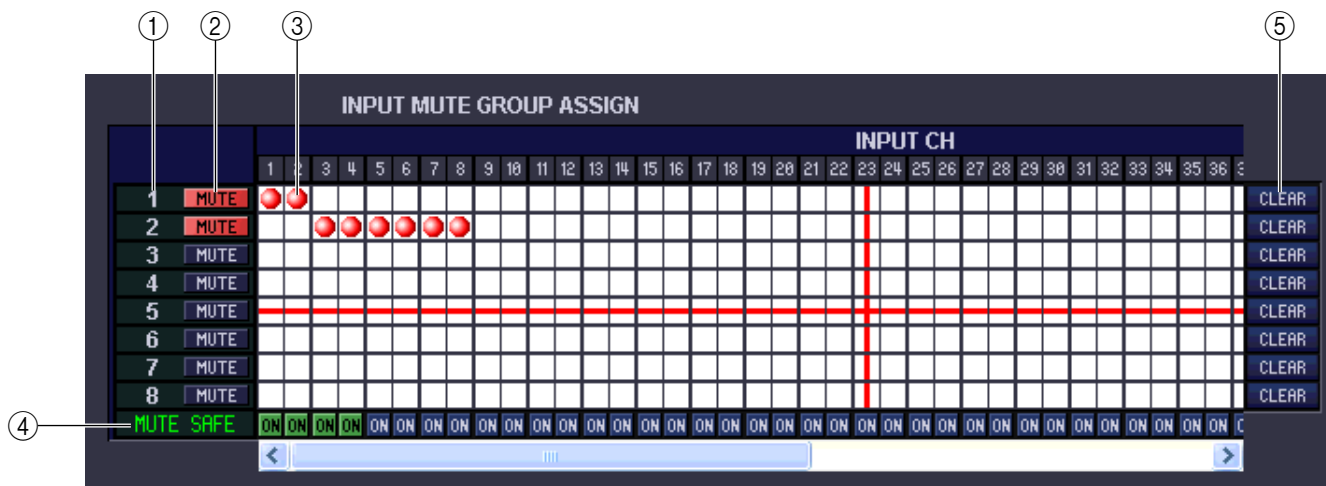
なお、インプット系チャンネルの DCA グループ 7/8 に対応する CLEAR ボタンをクリックしても、アウトプット系チャンネルの割り当てには影響しません (逆の場合も同様です)。

MUTE GROUP ASSIGN ページ



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

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




① ミュートグループ

ミュートグループの番号です。

② MUTE MASTER(ミュートマスター)

インプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルのミュートグループごとに、有効 / 無効を切り替えるボタンです。

③ グリッド

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

④ MUTE SAFE ON(ミュートセーフオン / オフ)

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

⑤ CLEAR(クリア)

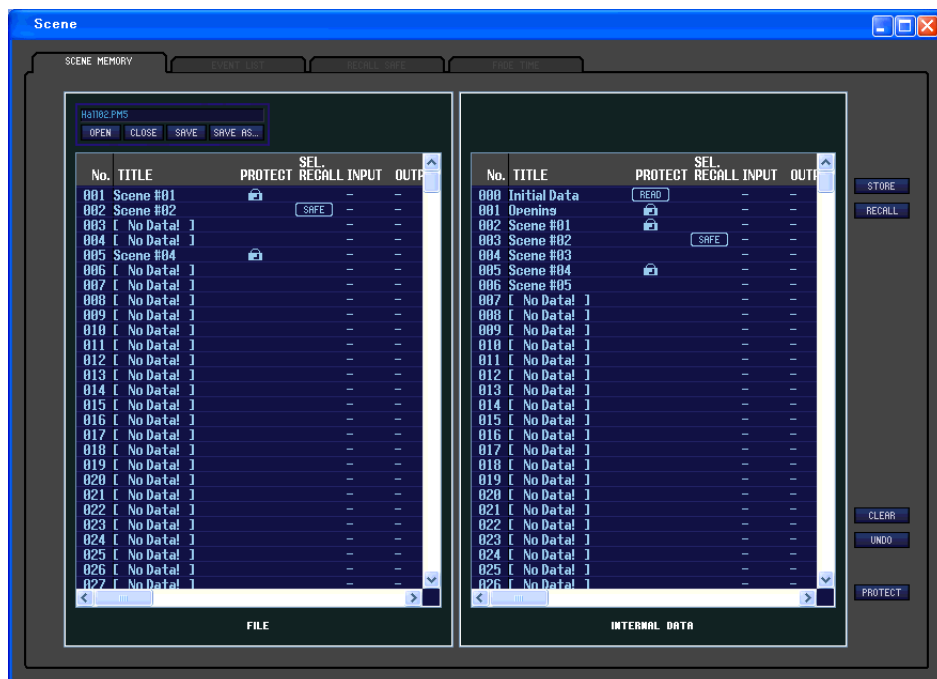
ミュートグループに割り当てられたインプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルを、一括して解除するボタンです。このボタンをクリックすると、確認のウィンドウが表示されます。解除を実行するには、OK ボタンをクリックしてください。

Scene ウィンドウ

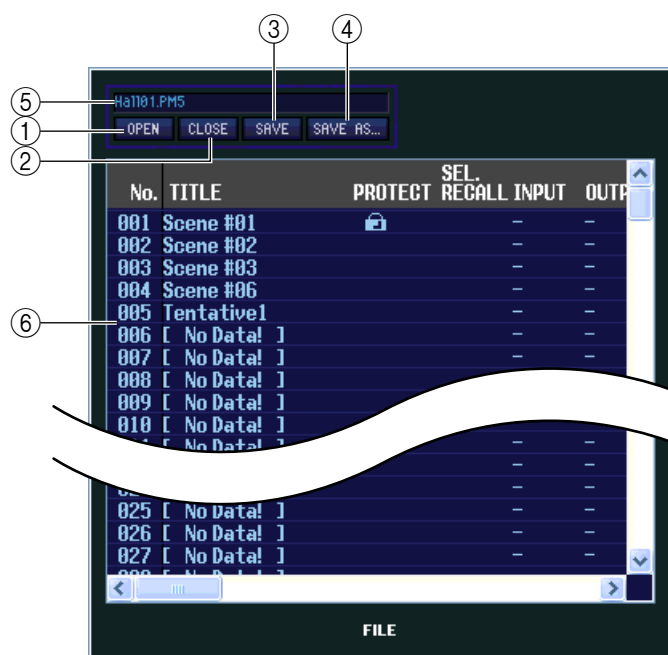
シーンメモリーの管理や、シーンのリコール時の動作に関する各種設定を行ないます。

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

SCENE MEMORY ページ



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



① OPEN(ファイルを開く)

コンピューターのドライブ上にあるシーンライブラリーのファイルを開きます。

② CLOSE(ファイルを閉じる)

現在開かれているシーンライブラリーのファイルを閉じます。

③ SAVE(保存)

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

④ SAVE AS(別名で保存)

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

⑤ ファイル名

現在開かれているシーンライブラリーのファイル名を表示します。

⑥ FILE(ファイル)

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

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

No.	TITLE	PROT	SEL. RECALL	INPUT PATCH LIBRARY	OUTPUT PATCH LIBRARY	HA LIBRARY
001	SONG#01		SAFE	1 - INPUT PATCH#01	1 - OUTPUT PATCH#01	10 - HA #10
002	SONG#02		SAFE	17 - INPUT PATCH#17	10 - OUTPUT PATCH#10	194 - HA #194
003	SONG#03			11 - INPUT PATCH#11	21 - OUTPUT PATCH#21	42 - HA #42
004	[No Data!]			0 - Initial Data	0 - Initial Data	0 - Initial Data
005	[No Data!]			0 - Initial Data	0 - Initial Data	0 - Initial Data

⑦ No.(シーン番号)

000 ~ 500 のシーン番号です。

⑧ TITLE(タイトル)

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

⑨ PROTECT(プロテクト)

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

⑩ SEL. RECALL(セレクティブリコール)

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

⑪ ライブラリーリンク

それぞれのシーンにリンクする INPUT PATCH ライブラリー、OUTPUT PATCH ライブラリー、HA ライブラリーの番号とタイトルを表示します (リストの幅が初期状態のときは、ライブラリーの番号のみが表示されます)。番号部分をクリックし、ポップアップメニューからリンク先のライブラリーを変更することもできます。

COMMENT	TIME STAMP	MIDI EVENT
introduction_01	09/20/2004 17:02:32	D4 NOP 1E C7 NOP 1E 28 4B 90 D2
introduction_02	09/20/2004 16:53:48	D5 A1
Initial Settings Data	09/20/2004 16:50:36	1F NOP NOP 0A 1E NOP NOP 5C NOP 14 0A

⑫ COMMENT(コメント)

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

⑬ TIME STAMP(タイムスタンプ)

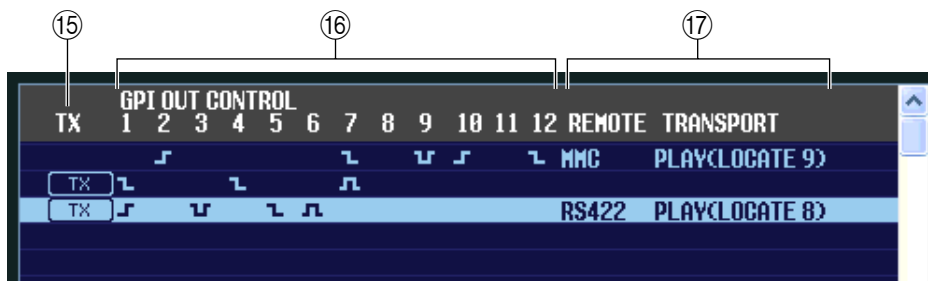
シーンが最後にストアされた時間を月 / 日 / 年 / 時 / 分 / 秒単位で表示します。この欄は表示のみで、変更はできません。

⑭ MIDI EVENT(MIDI イベント)

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

HINT

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



⑮ TX(MIDI イベントの送信)

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

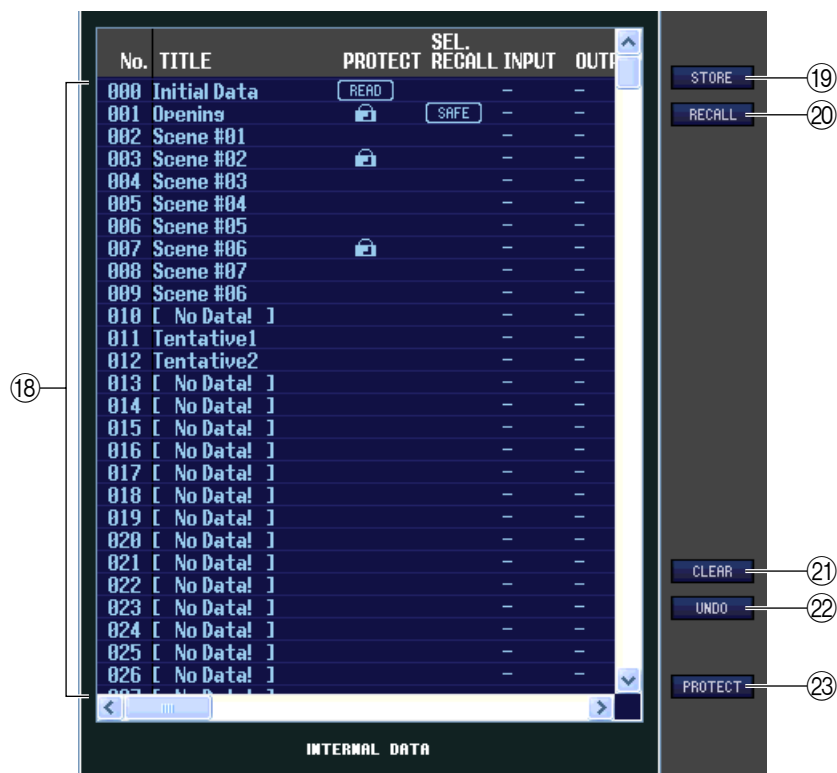
⑯ GPI OUT CONTROL(GPIアウトコントロール)

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

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

⑰ REMOTE TRANSPORT(リモートトランスポート)

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



⑱ INTERNAL DATA(インターナルデータ)

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

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

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

- ・ **単一のシーンを選ぶには**

任意のシーンの列をクリックします。

No.	TITLE	PROTECT	SEL. RECALL
000	Initial Data	READ	
001	Openings		
002	Scene #01		
003	Scene #02		
004	Scene #03		
005	Scene #04		
006	Scene #05		
007	Scene #06		
008	Scene #07		
009	Scene #06		

- ・ **番号の連続した複数のシーンを選ぶには**

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

No.	TITLE	PROTECT	SEL. RECALL
000	Initial Data	READ	
001	Openings		
002	Scene #01		
003	Scene #02		
004	Scene #03		
005	Scene #04		
006	Scene #05		
007	Scene #06		
008	Scene #07		
009	Scene #06		

- ・ **番号の離れた複数のシーンを選ぶには**

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

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

No.	TITLE	PROTECT	SEL. RECALL
000	Initial Data	READ	
001	Openings		
002	Scene #01		
003	Scene #02		
004	Scene #03		
005	Scene #04		
006	Scene #05		
007	Scene #06		
008	Scene #07		
009	Scene #06		

- ・ **シーンを上書きコピーするには**

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

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

No.	TITLE	PROTECT	SEL. RECALL
000	Initial Data	READ	
001	Openings		
002	Scene #01		
003	Scene #02		
004	Scene #03		
005	Scene #04		
006	Scene #05		
007	Scene #06		
008	Scene #07		
009	Scene #06		

- ・ **シーンを移動するには**

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

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

No.	TITLE	PROTECT	SEL. RECALL
000	Initial Data	READ	
001	Openings		
002	Scene #01		
003	Scene #02		
004	Scene #03		
005	Scene #04		
006	Scene #05		
007	Scene #06		
008	Scene #07		
009	Scene #06		

⑱ **STORE(ストア)**

リスト内の選択したシーンに現在の設定をストアします。

⑲ **RECALL(リコール)**

リスト内の選択したシーンの設定をリコールします。

⑳ **CLEAR(クリア)**

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

㉑ **UNDO(アンドゥ)**

最後に行なったシーンのリコール、ストア、コピー、移動操作を取り消します。

㉒ **PROTECT(プロテクト)**

リスト内で選択した単一シーン、または複数のシーンにプロテクトをかけます。

No.	EVENT TRIGGER	SCENE TITLE
000	00:00:06.12	001 Monitor Mix
001	00:00:09.05	002 Standard PA
002	00:00:11.24	003 House PA
003	00:00:14.10	004 Monitor Mix 2
004	00:00:18.03	005 Standard PA 2
005	↳ 1.0SEC	006 House PA 2
006	↳ 1.7SEC	007 Monitor Mix
007	00:00:25.22	008 Standard PA
008	00:00:28.03	009 House PA
009	00:00:30.08	010 Monitor Mix 2
010	[MANUAL]	011 Standard PA 2
011	[MANUAL]	012 House PA 2
012	00:00:36.23	013 Monitor Mix
013	00:00:39.00	014 Standard PA
014	00:00:41.15	015 House PA
015	00:00:43.28	016 Monitor Mix 2
016	00:00:46.18	017 Standard PA 2
017	[MANUAL]	018 House PA 2
018	↳ 1.5SEC	019 Monitor Mix
019	00:00:53.23	020 Standard PA
020	00:00:56.09	021 House PA
021	00:00:58.19	022 Monitor Mix 2
022	00:01:01.01	023 Standard PA 2
023	00:01:03.03	024 House PA 2
024	00:01:04.29	25
025	00:01:07.00	26
026	00:01:08.24	27
027	↳ 3.1SEC	28
028	00:01:20.07	033 33

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

NOTE

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

No.	EVENT TRIGGER	SCENE TITLE
000	00:00:06.12	001 Monitor Mix
001	00:00:09.05	002 Standard PA
002	00:00:11.24	003 House PA
003	00:00:14.10	004 Monitor Mix 2
004	00:00:18.03	005 Standard PA 2
005	↳ 1.0SEC	006 House PA 2
006	↳ 1.7SEC	007 Monitor Mix
007	00:00:25.22	008 Standard PA
008	00:00:28.03	009 House PA
009	00:00:30.08	010 Monitor Mix 2
010	[MANUAL]	011 Standard PA 2
011	[MANUAL]	012 House PA 2
012	00:00:36.23	013 Monitor Mix
013	00:00:39.00	014 Standard PA
014	00:00:41.15	015 House PA
015	00:00:43.28	016 Monitor Mix 2
016	00:00:46.18	017 Standard PA 2
017	[MANUAL]	018 House PA 2
018	↳ 1.5SEC	019 Monitor Mix
019	00:00:53.23	020 Standard PA
020	00:00:56.09	021 House PA
021	00:00:58.19	022 Monitor Mix 2
022	00:01:01.01	023 Standard PA 2
023	00:01:03.03	024 House PA 2
024	00:01:04.29	25
025	00:01:07.00	26
026	00:01:08.24	27
027	↳ 3.1SEC	28
028	00:01:20.07	033 33

① No.(番号)

EVENT LIST に登録されたイベントの番号です。

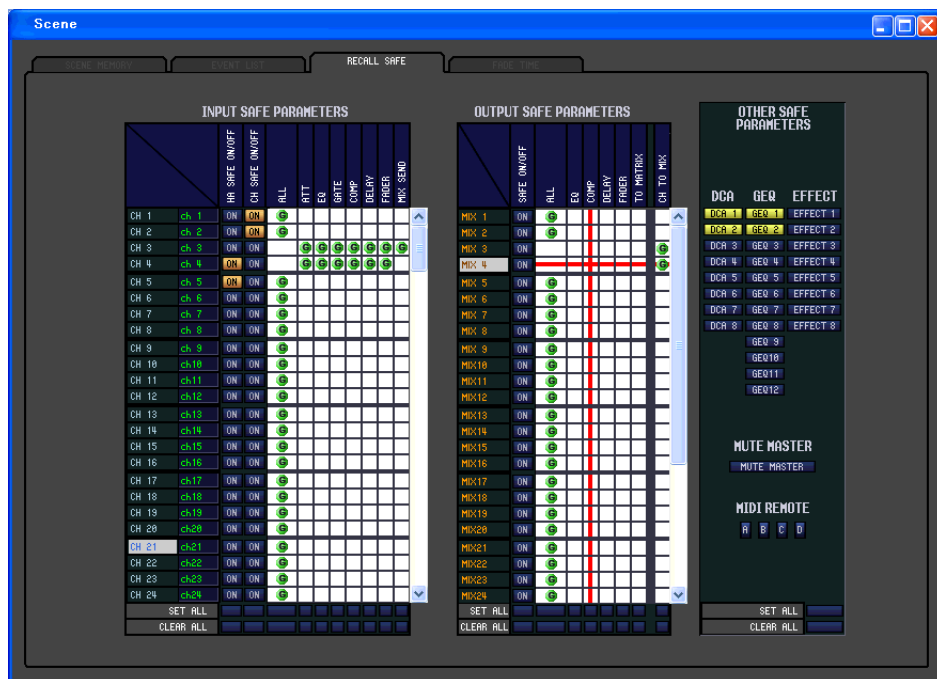
② EVENT TRIGGER(イベントトリガー)

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

③ SCENE TITLE(シーンタイトル)

リコールされるシーンの番号とタイトルを表示します。

RECALL SAFE ページ

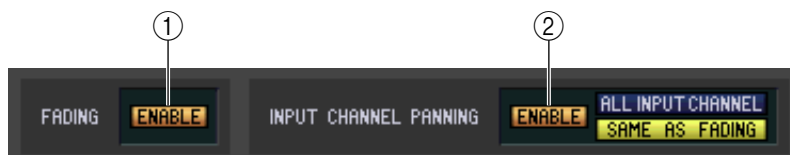


すべてのシーンで特定のチャンネルのみをリコール操作から除外するリコールセーフ機能に関する設定を行ないます。ページ内の表示や操作方法は、SELECTIVE RECALL 画面からパラメーター設定をコピー＆ペーストするための PASTE ボタンがない点を除けば、PM5D 本体の RECALL SAFE 画面と共通です。

FADE TIME ページ



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



① FADING ENABLE(フェード機能の有効 / 無効)

フェーダーレベルに対するフェード機能の有効 / 無効を切り替えます。

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

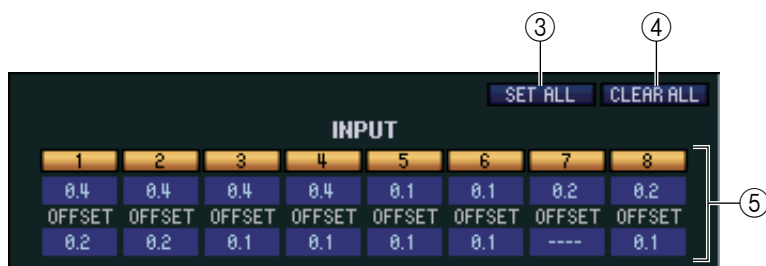
インプット系チャンネルのパン (バランス) パラメーターに対するフェード機能の有効 / 無効を切り替えます。このボタンがオンのときに対象となるインプット系チャンネルは、右側の 2 つのボタンで選択します。

- **ALL INPUT CHANNEL ボタンがオンのとき**

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

- **SAME AS FADING ボタンがオンのとき**

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



③ SET ALL(セットオール)

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

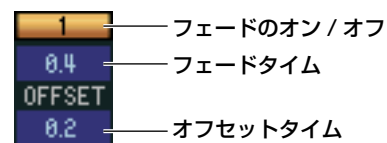
④ CLEAR ALL(クリアオール)

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

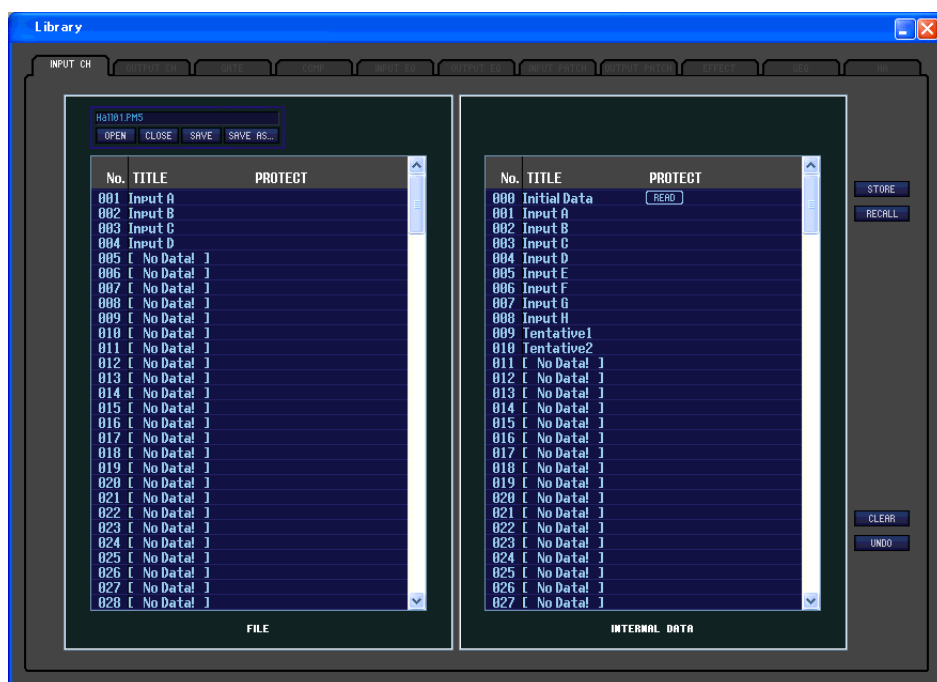
⑤ チャンネル設定

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

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

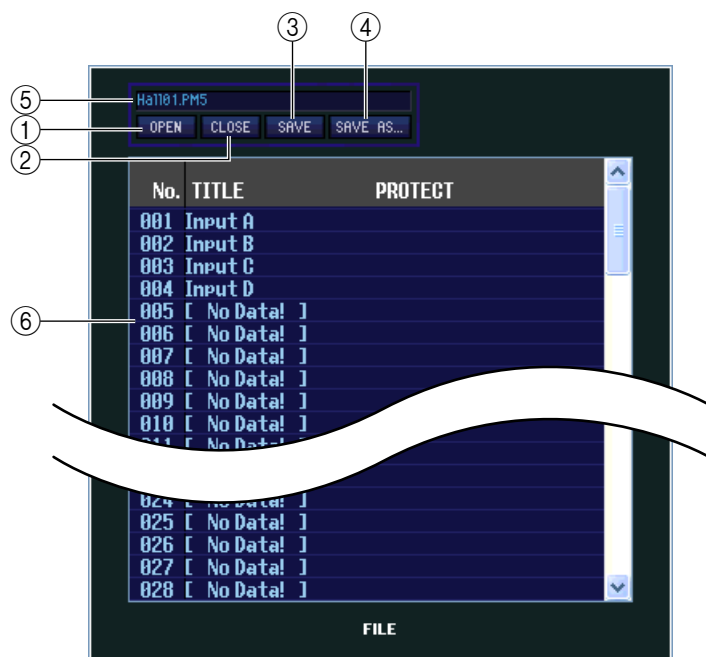


Library ウィンドウ



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

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



① OPEN (ファイルを開く)

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

② CLOSE (ファイルを閉じる)

現在開かれているライブラリーのファイルを閉じます。

③ SAVE (保存)

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

④ SAVE AS (名前を変えて保存)

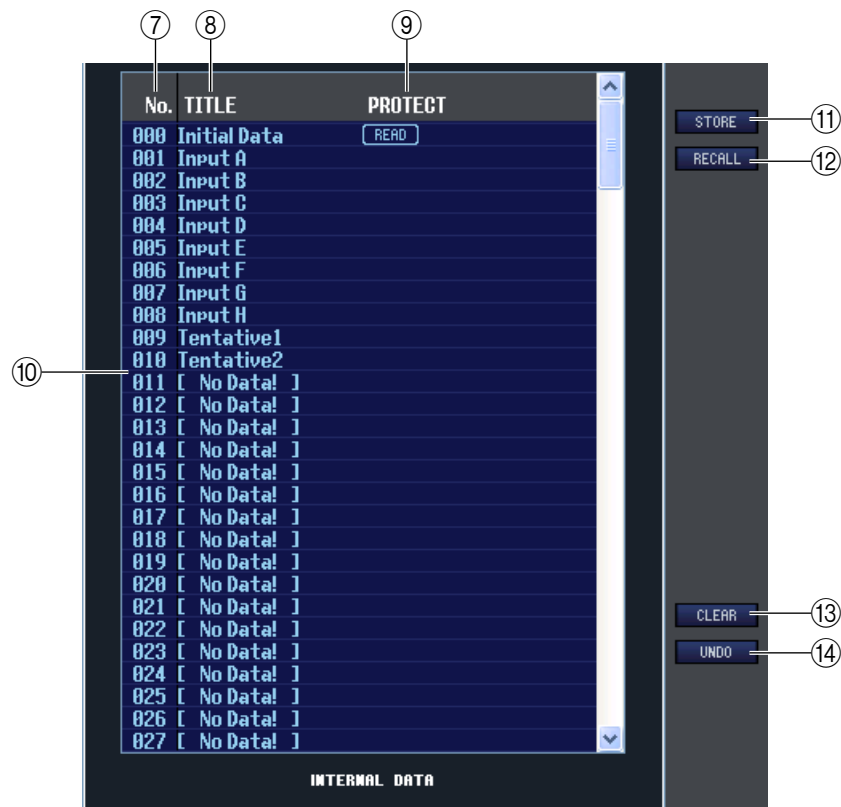
現在開かれているライブラリーのファイル名を変えて、コンピューターのドライブに保存します。

⑤ ファイル名

現在開かれているライブラリーのファイル名を表示します。

⑥ FILE (ファイル)

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



⑦ No.(番号)

ライブラリーに含まれるデータの番号です。

⑧ TITLE(タイトル)

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

⑨ PROTECT(プロテクト)

プロテクトのオン / オフを表示します。プロテクトのかかったデータは、この欄にカギのアイコンが表示され、上書き保存やタイトルの変更ができません。また、読み込み専用のデータは、この欄に“READ”と表示されます。

⑩ INTERNAL DATA(インターナルデータ)

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

必要に応じて、単一のデータまたは複数のデータを、FILE リストと INTERNAL DATA リストとの間で相互にコピーしたり、同一リスト内で別の位置にコピーまたは移動したりできます。操作方法は、Scene ウィンドウの SCENE MEMORY ページと共通です (→ P.55)。

⑪ STORE(ストア)

リスト内の選択したデータに現在の設定を保存します。

⑫ RECALL(リコール)

リスト内の選択したデータをリコールします。

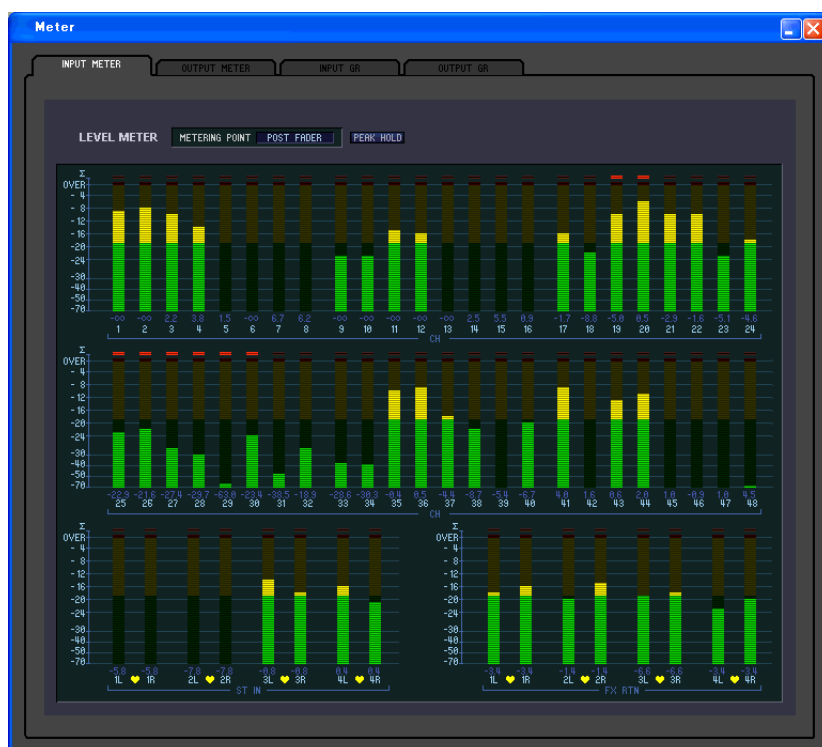
⑬ CLEAR(クリア)

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

⑭ UNDO(アンドゥ)

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

Meter ウィンドウ



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

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

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

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

Timecode Counter ウィンドウ



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

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

Sync ウィンドウ



PM5D 本体と PM5D Editor の同期のオン / オフを切り替えるウィンドウです。

[Synchronization] メニューと同じ動きをします。ONLINE ボタンをクリックするとオフラインに、OFFLINE ボタンをクリックするとオンラインに切り替わります。RE-SYNC ボタンをクリックすると、Synchronization ダイアログが表示されます (→ P.3)。

また、現在のシーン番号も表示されます。

ショートカット

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

索引

A			
ALL INPUT CHANNEL	59		
B			
Bus Setup	3		
BYPASS	49		
C			
CH to MIX	28		
CLEAR	56,61		
CLEAR ALL	59		
CLOSE	53,60		
COMMENT	54		
CSV ファイルの書き出し	41		
CSV ファイルの読み込み	41		
Ctrl(⌘)+Shift+クリック	5		
Ctrl(⌘)+クリック	5		
D			
DCA GROUP ASSIGN ページ	50		
DCA/MUTE GROUP ウィンドウ			
DCA GROUP ASSIGN ページ	50		
MUTE GROUP ASSIGN ページ	51		
DCA/Mute Group ウィンドウ	50		
DCA ウィンドウ	19		
DCA グループ	50		
DCA フェーダー	19		
DIRECT OUTPUT PATCH ページ	40		
DIVERGENCE	43		
E			
Effect Editor ウィンドウ	46		
EFFECT TYPE	46		
EQ FLAT	45		
EQ フラット	45		
EVENT LIST ページ	57		
EVENT TRIGGER	57		
EXPORT	41		
F			
FADE TIME ページ	58		
FADING ENABLE	59		
FILE	54,60		
FX RTN ウィンドウ	11		
G			
GEQ ウィンドウ	44		
GEQ グラフ	45		
GEQ フェーダー	45		
GPI OUT CONTROL	55		
GPI アウトコントロール	55		
I			
IMPORT	41		
INPUT CHANNEL PANNING ENABLE			
.....	59		
INPUT CH ウィンドウ	6		
INPUT INSERT PATCH ページ	39		
INPUT PATCH ページ	38		
INTERNAL DATA	55,61		
L			
LFE	43		
Library ウィンドウ	60		
LIMIT	45		
LINK PATTERN SELECT	42		
M			
MATRIX ウィンドウ	15		
Meter ウィンドウ	62		
MIDI EVENT	54		
MIDI イベント	54		
MIDI イベントの送信	55		
MIX BALANCE	49		
MIX to MATRIX	33		
MIX ウィンドウ	13		
MODULE	44		
MUTE GROUP ASSIGN ページ	51		
MUTE MASTER	52		
MUTE SAFE ON	52		
O			
Offline Edit	3		
OPEN	53,60		
OUTPUT INSERT PATCH ページ	39		
OUTPUT PATCH ページ	38		
P			
Pair Mode	3		
Pan Nominal Position	3		
PAN POSITION	43		
Patch Editor ウィンドウ	38		
DIRECT OUTPUT PATCH ページ			
.....	40		
INPUT INSERT PATCH ページ	39		
INPUT PATCH ページ	38		
OUTPUT INSERT PATCH ページ			
.....	39		
OUTPUT PATCH ページ	38		
R			
RECALL	56,61		
RECALL SAFE ページ	58		
Redo	5		
REMOTE TRANSPORT	55		
Re-synchronize	3		
S			
SAME AS FADING	59		
SAVE	53,60		
SAVE AS	53,60		
SCENE MEMORY ページ	53		
Scene ウィンドウ	53		
EVENT LIST ページ	57		
FADE TIME ページ	58		
RECALL SAFE ページ	58		
SCENE MEMORY ページ	53		
SEL. RECALL	54		
Selected Channel ウィンドウ	20		
DCA グループ / ミュートグループ /			
セーフ	26,31		
HA ゲイン / フェイズ / ハイパスフィ			
ルター	21		
M/S デコード	26		
MATRIX チャンネル	34		
MIX チャンネル	29		
STEREO A/B チャンネル	35		
イコライザー	25,30		
インサート	24		
インプット系チャンネル	20		
ゲート	21		
コンプレッサー	23		
ステレオトゥマトリクス	37		
チャンネル選択	20		
チャンネルトゥミックス	28		
ディレイ	26		
パン / フェーダー	27,32,35,36		
ミックストゥマトリクス	33		
SET ALL	59		
ST IN ウィンドウ	9		
Stereo B	3		
STEREO to MATRIX	37		
STEREO ウィンドウ	17		
STORE	56,61		

Surround Bus Allocation	3
SURROUND BUS ON	43
Surround Editor ウィンドウ	42
SURROUND MODE	42
Surround Mode	3
Synchronize	3
Sync ウィンドウ	62

T

TEMPO	49
TIME STAMP	54
Timecode Counter ウィンドウ	62
TX	55

U

UNDO	5、56、61
------------	---------

Y

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

あ

アンドゥ	56、61
------------	-------

い

イベントトリガー	57
インターナルデータ	55、61
インプットチャンネルパンニングの有効 / 無効	59

え

エフェクト	
GR メーター	48
SOLO(ソロ)	48
エフェクトタイプ	46
エフェクトパラメーター	47

く

クリア	56、61
クリアオール	59

こ

コメント	54
------------	----

さ

サラウンドバスのオン / オフ	43
サラウンドモード	42

し

ショートカット	63
---------------	----

す

ステレオトゥマトリクス	37
ストア	56、61

せ

セッション	4
セットアップ	
コンソール	3
システム	2
セットオール	59
セレクトティブリコール	54

た

ダイバージェンス	43
タイムスタンプ	54
タブ	4

ち

チャンネルトゥミックス	28
-------------------	----

て

テンポ	49
-----------	----

と

同期	3
----------	---

な

名前を変えて保存	60
----------------	----

は

バイパス	49
パンポジション	43

ふ

ファイルを閉じる	53、60
ファイルを開く	53、60
フェード	58
フェード機能の有効 / 無効	59
プロテクト	54、56、61

へ

別名で保存	53
-------------	----

ほ

保存	53、60
----------	-------

み

ミックストゥマトリクス	33
ミックスバランス	49
ミュートグループ	52
ミュートセーフオン / オフ	52
ミュートマスター	52

ら

ライブラリーリンク	54
-----------------	----

り

リコール	56、61
リコールセーフ	58
リミット	45
リモートトランスポート	55
リンクパターン選択	42

ろ

ロープリケンシーエフェクト	43
---------------------	----