

Panasonic

Mixing Automation Expansion software

ユーザーガイド

品番 WR-RC/M

DA7

RAMSA
Mixing
Automation
Expansion
software

RAMSA

for
Macintosh

本書で説明するソフトウェアは、使用許諾契約書に基づいて提供され、その内容に同意する場合のみ使用することができます。

本書に記載された内容は、情報の提供のみを目的としており、予告なしに変更されることがあります。また、本書には正確な情報を記載するように努めました。が、本書に誤りや不正確な記述があった場合にも、松下通信工業株式会社 (Matsushita Communication Industrial Co.,Ltd.) はいかなる責任、債務も負わないものとします。

© Matsushita Communication Industrial Co.,Ltd. (松下通信工業株式会社) 1999

本書の著作権は、松下通信工業株式会社に帰属します。本書の一部あるいは全部を許可なく複写することを禁じます。

Apple Talk、iMac、Mac OS、Macintosh、Power Book、Power Macintoshは、米国アップルコンピュータ社の登録商標です。

その他の会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。

もくじ

ソフトウェア使用許諾契約について	xii
------------------------	-----

はじめに

最初にお読みください	2
WR-DA7のプログラムバージョンをご確認ください	2
このマニュアルについて	2
概要	3
RAMSA MAXについて	3
主な特長	3
機能詳細	4
画面に関する機能	4
メモリ（ライブラリー）に関する機能	6
ミキシング・オートメーションに関する機能	7
その他の機能	8

第1章 インストール、環境設定

システムの接続	10
DA7とパーソナルコンピュータの接続	10
システム接続例	11
MIDIの接続	13
タイムコードの同期について	13
インストール	14
動作環境	14
インストールを始める前に	14
ユーザー登録	14
ウィルス対策ソフトウェアについて	14
インストールを実行する	15
システムの環境設定	17
パーソナルコンピュータの環境設定	17
Apple Talkについて	17
モニタについて	18

もくじ

アプリケーションメモリについて	18
DA7の設定	19
MIDI設定画面	19
MIDIタイムコードの接続	19
オートメーション設定画面	19
接続確認の実行	20
2台のDA7を接続している場合の設定	21
通信速度について	23

第2章 基礎的な概念

コントロール・バーについて	26
パネル・イメージ画面について	30
概要	30
標準フェーダーモジュールについて	34
フェーダーについて	35
調整ノブについて	36
パネル・イメージ画面の編集	36
列ごとに編集する場合	37
モジュールごとに編集する場合	38
Selectionポップアップ・メニューについて	39

第3章 リアルタイム操作

概要	44
ミキシング操作上の注意	44
ミキシング・データについて	44
ミキシング実行前の準備について	45
リアルタイムのミキシング操作	47
操作手順	47
操作手順の詳細説明	48
ミキシングの準備	48
ミキシングの実行	51
各パラメータのミキシング操作	53

追加スナップ・ショットの記録	53
AUXセンドの記録	54
パンの記録	55
ルーティングの記録	56
ゲインの記録	56
EQ (イコライザー) の記録	57
ディレイの記録	58
ダイナミクスの記録	58
フェーズ (位相) の記録	59
リアルタイムでの編集操作	60
フェーダーの編集	60
基本操作	61
Auto Punch In、Auto Punch Out機能を使用した編集操作 ...	63
SoftTouch機能を使用した編集操作	67
Trimモードでの編集操作	69
Auto Disable機能について	71
各パラメータの編集	72
チャンネルON/OFFの編集	72
パン、AUXセンド、EQ、ゲイン、ディレイの編集	73
イベントのUndoとAbort	74
Undo	74
Abort	75
Snapback	76
Soloモード	78
Soloモードの設定方法	78
Soloモードを設定する	78
すべてのチャンネルのSoloモードを解除する	79
Soloグループについて	79
Solo Safeモード	80
Solo Safeを設定する	80
Solo Safeを一時的にOFFにする	80
リアルタイムでのマーカー作成	81
マーカーの作成	81

もくじ

第4章 SoftGroup

概要	84
SoftGroupに関する重要な情報	84
SoftGroupの設定	85
SoftGroupの設定方法	85
DA7とSoftGroupの設定を連動させるには	86
SoftGroupの解除方法	87
SoftGroupを一括で解除する	87
メンバーをSoftGroupから外す	87
SoftGroupウィンドウの作成方法	88

第5章 サラウンド・パンニング

リアルタイムでのサラウンド・パンニング	90
概要	90
サラウンド・パンニングの記録を開始する前に	91
サラウンド・パンニングの記録	92
DA7を使用する場合	92
RAMSA MAXを使用する場合	93
ステレオについて	93
サラウンド・パンニングとSoftGroup	94

第6章 ミキシング・データの保存とファイル操作

ミキシング・データの保存	96
Auto Backup機能	96
Auto Backupとは	96
Auto BackupのON/OFFを切り換える	97
Auto Backupの詳細設定	98
Auto Backupの動作例	99
ファイル操作	101
最近使ったミキシング・データを開く	101

異なるモジュールをもつミキシング・データを開く	102
古いモジュールを使用する	103
現在のモジュールを使用する	103
モジュール置き換えを一括で指定する	103

第7章 グラフィカル編集画面

概要	106
画面各部の名前と働き	107
チャンネル表示部	107
タイムライン	108
情報ボックス	108
ミキシング・データ表示部	108
グラフィカル編集画面での編集操作	109
フェーダー動作の編集	109
フェーダー動作の再描画	109
フェーダー動作のスモーキング	110
ハンド・ツールを使ったフェーダー動作の移動	111
<i>control</i> キー、 <i>shift</i> キーを使ったフェーダー動作の描画.....	112
フェーダー動作のコピーとペースト	113
チャンネルON/OFFの編集	114
ハンド・ツールを使ったチャンネルON/OFFの移動	114
フィンガー・ツールを使った	
チャンネルON/OFFの延長または縮小	115
ハサミ・ツールを使ったチャンネルON/OFFの分割	116
マーカーおよびスナップショットについて	117
新しいマーカーの作成	117
マーカーおよびスナップショットの移動	117
マーカーおよびスナップショットの名前表示	118
マーカーおよびスナップショットのライン表示	119
マーカーへのイベントの整列	119

もくじ

第8章 オフライン操作

オフライン編集について	122
イベント編集画面	123
画面各部の名前と働き	123
フェーダー・ツール	123
オフセット・ボタン	125
Editフィールド	127
イベント表示部	128
オフラインでの編集操作	130
フレーム・レートの確認	130
イベントの編集	131
Cut (カット)	131
Copy (コピー)	131
Paste (ペースト)	131
Clear (クリア)	132
Replace (リプレース)	132
Paste Special (ペースト・スペシャル)	132
Paste Specialダイアログについて	134
View Eventsダイアログについて	135
マーカークの編集	137
リアルタイムで作成したマーカークの編集	137
新しいマーカークの作成	139
フェーダー動作の作成	140
チャンネルON/OFFイベントの作成	142
サラウンド・パン・イベントの作成	144
パラメータ・チェンジの作成	146
スイッチ・イベントの作成	148
スナップショットの作成	150
ライブラリー・イベントの作成	152
MIDIイベントの作成	154
マーカーク、スナップショットの検索	155
トランジション・イベントについて	156

ミキシング・データのマージ・ミックス	157
マージ・ミックスの実行	157
矛盾した動作の回避	158
チャンネルNames and Labelsダイアログ	159
名前およびラベルの設定	159
ダイアログ上のボタンの働き	160
ミキシング・データリストの印刷	161
イベント編集画面の印刷	161
トラックリストの印刷	161

第9章 モジュールの編集

概要	164
Edit Moduleダイアログについて	165
各部の名前と働き	165
モジュール表示部	165
ツール・バー	166
Moduleメニュー	168
サブメニュー表示部	169
Edit Moduleダイアログの開き方	173
メニューからダイアログを開く場合	173
パネル・イメージ画面上からダイアログを開く場合	176
モジュールの作成・編集	177
新しいモジュールの作成	177
作成したモジュールをパネル・イメージ画面に表示する	181
チャンネルごとに表示する場合	181
列全体に表示する場合	181

第10章 MIDIコントロール

MIDIコントロールについて	186
ポートの設定	186
MIDIの設定	187

もくじ

Sync Sourceの設定	188
MIDIマシコントロール	189
リアルタイムMIDIオートメーション	190
リアルタイムMIDIオートメーションについて	190
MIDIフェーダーの作成	191
MIDI Fadersダイアログの設定	192
MIDIフェーダー動作の記録と編集	193
MIDIフェーダーおよびチャンネル・フェーダーを使ったミキシング	193
動作例	194
リアルタイムMIDIレコーディング	195
MIDI入力フィルターの設定	196
オフラインでのMIDIイベントの作成	197
イベント設定部について	198
Notes (ノート)	198
Poly Aftertouch (ポリフォニック・アフタータッチ)...	199
Control Change (コントロール・チェンジ)	200
Program Change (プログラム・チェンジ)	201
Mono Aftertouch (モノ・アフタータッチ)	202
Pitch Bend (ピッチ・ベンド)	203
Song Select (ソング・セレクト)	204
System Real Time (システム・リアル・タイム)	205
MIDI Names and Labelsダイアログ	206
MIDIフェーダーの名前、ラベル設定	206
プログラム・チェンジの名前設定	207
ノートの名前設定	208

第11章 RAMSA MAXの初期設定

初期設定ファイルについて	210
初期設定ファイルの作成	210
初期設定ファイルの消去	211
Preferencesダイアログの設定項目	212
Generalタブ	212

Time Codeタブ	215
Fadersタブ	217
Real Timeタブ	219
Backupタブ	220
Port Setupタブ	221
Machine Controlタブ	223

第12章 メニュー

メニューについて	226
アップル・メニュー	227
Fileメニュー	228
Editメニュー	231
Off Lineメニュー	235
Real Timeメニュー	238
Graphic Editingメニュー	242
Windowsメニュー	243

第13章 DA7ライブラリアン

概要	246
DA7ライブラリアンとは	246
画面各部の名前と働き	246
環境設定	249
操作手順	250
DA7のライブラリーをMacintoshに保存する	250
保存したライブラリーデータをDA7にダウンロードする	253
保存したライブラリーデータを別ファイルに保存する	255

ソフトウェア使用許諾契約について

重要：ディスクパッケージ開封前に必ずお読みください。

このたびは、RAMSA Mixing Automation Expansion software（以下「本ソフトウェア」と称します）をお買い上げいただきまして、ありがとうございます。

本ソフトウェアのディスクパッケージを開封する前に、以下のソフトウェア使用許諾契約書（以下「本契約」と称します）をよくお読みいただき、ご了解後開封いただきますようお願いいたします。開封後はお客様は本契約に同意していただいたと判断され、本ソフトウェアの返品はできませんのでご注意ください。

ソフトウェア使用許諾契約書

本契約は、本ソフトウェアを購入されたお客様（個人または法人）（以下「お客様」と称します）と、松下通信工業株式会社（以下「弊社」と称します）との間で結ばれる契約です。ディスクパッケージを開封すると、お客様は本契約に同意したものとみなされます。お客様が、本契約に同意できない場合には、ディスクパッケージを未開封のまま、本ソフトウェアの外装パッケージを含めすべての付属品とともに購入された販売店に返品してください。

第1条 ソフトウェアの使用許諾

弊社は、お客様に本ソフトウェアを使用いただくために、本ソフトウェアの非独占的で移転できない（下記に述べる場合を除く）使用許諾を供与します。「使用」とは、ハードディスク等の固定メモリにソフトウェアを組み込むこと、およびRAMなどの一時メモリに読み出すことを意味します。

第2条 ソフトウェアの使用範囲

お客様は、本ソフトウェア1セットを1台のコンピュータに限り使用することができるものとし、複数のコンピュータで本ソフトウェアを使用する場合には、使用するコンピュータと同じ数量の本ソフトウェアを購入していただく必要があります。

第3条 複製

お客様は、本ソフトウェアのフロッピーディスクをバックアップ用に保存し、使用するコンピュータ1台に限り、その記録媒体（ハードディスク等の固定メモリ）にコピーして組み込むことができます。

第4条 改良、変更

お客様による、本ソフトウェアの改良・変更を禁止します。お客様により、本ソフトウェアの改良・変更が行なわれた場合には、弊社は当該ソフトウェアについていかなる責任も負いません。

第5条 譲渡

お客様は、本契約の基づく権利義務の一部または全部を第三者に譲渡し、貸与し、継承させ、または担保に提供することはできません。但し、お客様が、本契約書、本ソフトウェア、および付属する全ての印刷物を譲渡し、一切のコピーを保持せず、かつ譲り受ける人が本契約の条項に同意したことを示す書面がある場合に限り、本契約書の権利義務を譲渡することができます。バージョンアップされている本ソフトウェアを譲渡する場合は、バージョンアップ版と以前のバージョンの一切も併せて譲渡されなければなりません。

第6条 保証の範囲

- 1) 本ソフトウェアに重大な欠陥が発見された場合は、本ソフトウェア購入日より6ヶ月に限り本ソフトウェアのフロッピーディスクを無償にて交換または修理しますので、当該本ソフトウェアを購入された販売店にお持ちください。
- 2) 弊社は、本ソフトウェアの機能がお客様の要求・期待等に合わないこと及び本ソフトウェアに欠陥がないことについて保証しません。
- 3) お客様による他のソフトウェアの選択、使用、使用結果については、弊社はいかなる責任も負いません。「選択、使用、使用結果」とは、他のソフトウェアと本ソフトウェアとの使用または使用不能から生ずるあらゆる障害をさします。たとえ弊社が、かかる障害の可能性について知らされていた場合でも同様です。
- 4) お客様が本ソフトウェアを使用又は使用できないことから発生する事業利益の損失、事業の中断、事業情報の喪失等の直接、間接又は付随的な損害については、弊社はいかなる責任も負いません。

第7条 所有権、著作権

- 1) 本ソフトウェアの所有権は、お客様が本ソフトウェアを購入されたときにお客様に移転します。但し、本ソフトウェアのソフトウェア・プログラムは弊社が保有します。
- 2) 本ソフトウェア及び著作権、その他の無体財産権は、米国JLCooper Electronics社に帰属しており、お客様へは移転しません。

第8条 有効期間

- 1) 本契約の有効期間は、お客様が本ソフトウェアのディスクパッケージを開封した時からお客様が本ソフトウェアの使用を停止するまでとします。
- 2) お客様が、本契約の条項に違反する行為を行なった場合、弊社は本契約を無催告で解除する場合があります。
- 3) 本契約が終了した場合、お客様は速やかにお客様のご負担で本ソフトウェアを弊社に返却あるいは破棄していただきます。

第9条 その他

- 1) お客様は、本ソフトウェアを翻訳、リバースエンジニア、逆コンパイル、逆アセンブルすることはできません。また、お客様は、本ソフトウェアの機密、ノウハウを第三者に開示できません。
- 2) 本契約は、日本国の法律に準拠するものとします。本契約もしくは本契約に起因又は関連する一切の紛争については、東京地方裁判所を専属管轄裁判所とします。
- 3) 本契約の一部が無効で強制力をもたないと判明した場合でも、本契約の残りの部分の有効性はその影響を受けず、引き続き有効で、その条件に従って強制力をもち続けるものとします。

はじめに

最初にお読みください

このたびは、RAMSA Mixing Automation Expansion software (RAMSA MAX)をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。

重要：WR-DA7のプログラムバージョンをご確認ください

RAMSA MAXを使用するには、オーディオミキサー WR-DA7にバージョン「1.10」以上のプログラムが搭載されている必要があります。

プログラムのバージョンは、WR-DA7起動時、WR-DA7のディスプレイ右下に表示されます。Ver1.10より古いプログラムをお使いのときは、「WR-DA7アップグレードユーティリティ」でプログラムをバージョンアップしてください。

このマニュアルについて

このマニュアルには、ソフトウェアの機能と使い方についての総合的な情報が記載されています。ソフトウェアを使用するときのガイドとしてご利用ください。

このマニュアルは、コンピュータの使い方を十分に理解していることを前提にしています。ソフトウェアを使用する前に、マウスや標準メニューの使い方、ファイルの開き方、閉じ方、保存方法などの基本操作を習得してください。

コンピュータの使い方については、コンピュータに付属されているマニュアルをご覧ください。

文章上の表現について

- ・本ソフトウェアを「RAMSA MAX」と表現しています。
- ・オーディオミキサー WR-DA7を「DA7」と表現しています。
- ・パーソナルコンピュータのキーボード上の各キーを以下のように表現しています。

(例) *shift*キー、*option*キー、*return*キー

概要

RAMSA MAXについて

RAMSA MAXは、オーディオミキサー WR-DA7のミキシング・オートメーション・コントロールおよび外部メモリ装置として用いられるアプリケーションソフトウェアです。

DA7のシリアルポート（TO PC）を介して、パーソナルコンピュータ（Macintosh）と通信をすることにより、各種機能を実現します。

RAMSA MAXにより、メモリ容量を意識することなく操作が行えます。また、高度なグラフィック機能によりオフラインでのオートメーションイベント編集が容易に行え、より高度なオートメーションを提供します。

メモ	RAMSA MAX使用時は、DA7の「AUTO CHANNEL SELECT」機能は動作しません。
-----------	---

主な特長

- ・パーソナルコンピュータのディスプレイに複数のチャンネル状態を表示することにより、DA7の設定状態を一目で確認可能。
- ・大容量ハードディスクやフロッピーディスク、光磁気ディスク等のメディアに、DA7の内部メモリのライブラリーをアップロード、またプロジェクトに合わせてDA7にダウンロードすることにより、必要なライブラリーの編集作業が容易に可能。
- ・RAMSA MAXの独自フォーマットにより、ミキシング・オートメーション・データの強力なオフライン編集が可能。

概要

機能詳細

画面に関する機能

(1) 表示

目的に応じた各種画面により、視認性を向上しています。各種パラメータは、ユーザー独自にカスタマイズでき、パネル・イメージ画面に反映することができます。

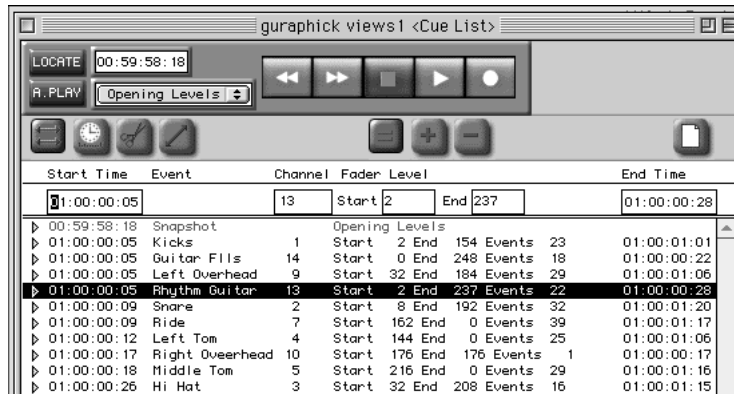
・パネル・イメージ画面 (Custom View)

DA7の卓面イメージに各種操作子を配置。瞬時に複数チャンネルの設定を確認できます。



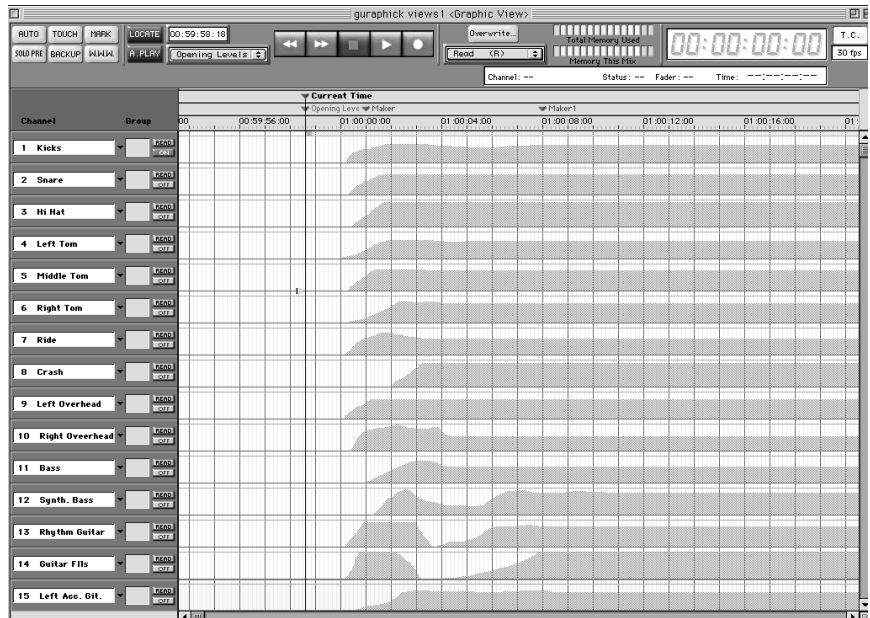
・ イベント編集画面 (Cue List)

時系列にイベント・データを配列します。



・ グラフィカル編集画面 (Graphic View)

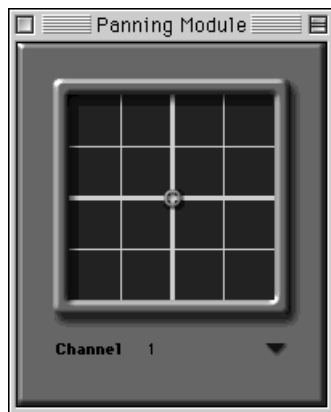
フェーダーイベント、ミュートイベントを時系列にグラフィックスで表示します。



概要

- ・ サラウンド制御画面 (Panning Module)

各チャンネルごとにサラウンドの定位点を表示し、操作できます。



(2) 操作性

- ・ 各種パラメータは、マウスからもDA7本体からも制御可能で、感覚的な操作性を提供します。
- ・ 最大15グループまでのフェーダー、ミュート、ソロ、サラウンド制御画面は、グループマスターと連動して操作可能です。

メモリ (ライブラリー) に関する機能

(1) ライブラリーのアップロード、ダウンロード

- ・ DA7の内部メモリをライブラリーごとに指定してアップロードできます。
- ・ アップロードされたライブラリーは、ライブラリー・ファイルとしてパーソナルコンピュータ内に格納されます。
- ・ ライブラリー・ファイルを個別指定、メモリNo.指定してダウンロードできます。
- ・ パーソナルコンピュータにインストールされているインターネット・ブラウザを呼び出すためのショートカット・ボタンを用意しています。

(2) ライブラリー・ファイルの編集

ライブラリー・ファイルから、必要に応じてライブラリーを抽出し、別ライブラリー・ファイルとして保存できます。

ミキシング・オートメーションに関する機能

(1) ミキシング・オートメーション・イベントの記録

・チャンネルごとにオートメーション記録モードを指定できます。

Readモード : イベント再生

Writeモード : イベント上書き

Trimモード : イベント・オフセット記録

Manualモード : イベント非再生

- ・フェーダーを操作すると、Writeモード（イベント上書き）へ自動移行する「SoftTouch」機能を搭載しています。
- ・RAMSA MAX独自フォーマットの採用により、記録可能な操作子（BUS、LRへのルーティング、GAINパラメータなど）を追加しています。
- ・ハードディスク、フロッピーディスクなどのメディアへ、ミキシング・データの自動保存が可能です。
- ・すべての編集段階でのUNDO（取り消し）とREDO（やり直し）が可能です。

(2) ミキシング・オートメーション・イベントの再生

マーカー¹と連動したタイムコードのロケート機能を搭載しています。

(3) ミキシング・オートメーション・イベントのオンライン編集

- ・フェーダー動作の継ぎ目のない記録のための「Auto Punch In/Out」機能を搭載しています。（ 63ページ）
- ・Trimモードでの記録終了時に、フェーダー値を保持するための「Trim Until End」機能を搭載しています。（ 69ページ）

¹: マーカー
ミキシング・データに挿入されるテキスト情報の挿入場所。
リアルタイム、オフラインでマーカーを作成でき、編集に必要な情報などをメモ代わりに入力可能。
(81,139ページ)

概要

(4) ミキシング・オートメーション・イベントのオフライン編集

- ・新規イベントの挿入が可能です。(イベント編集画面)
- ・チャンネル間でイベントをコピーできます。(イベント編集画面)
- ・イベントごとにオフセット、スケール、クロップ(トリミング)およびスムーズの4種類の編集が可能です。(イベント編集画面)
- ・チャンネル、イベントの種類、もしくはタイムコードでのイベント検索、表示が可能です。(イベント編集画面)
- ・マウスでフェーダーレベルを直線描画またはフリーハンド描画できます。(グラフィカル編集画面)
- ・マウスでフェーダーレベル、ミュートイベントのカット、コピー、ペースト、クリア、伸縮ができます。(グラフィカル編集画面)
- ・チャンネルON/OFFイベントのマーカーへの整列ができます。
- ・複数のミキシング・データ・ファイルをマージして編集できます。
- ・イベント編集画面およびトラックリストの印刷ができます。

(5) システム接続

- ・高速RS-422Cポートによるコミュニケーション。(非MIDI)
 ボーレート : 62.5 k/125 kbps
- ・2台までのDA7の統合コントロールができます。
(シリアルポートが2個必要。タンデム連動は別途MIDI通信が必要)
- ・OMS使用による外部MIDI機器の制御、MTR制御およびリアルタイムMIDIレコーディングができます。

その他の機能

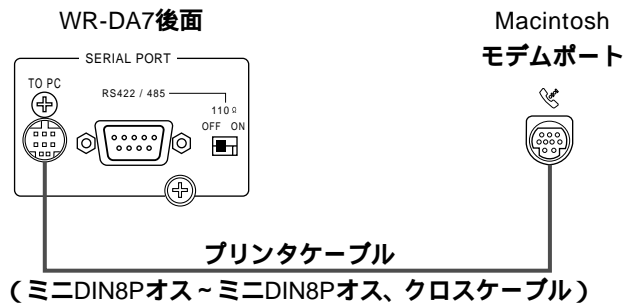
- ・サラウンド・パンナーを使用することにより、ジョイスティック感覚のサラウンド操作が行えます。
- ・MIDIタイムコード(MTC)は直接受信可能。SMPTEは、DA7のオプションカード(WR-SMPT)を介して受信可能です。
MIDIクロック受信は非対応です。

インストール、環境設定

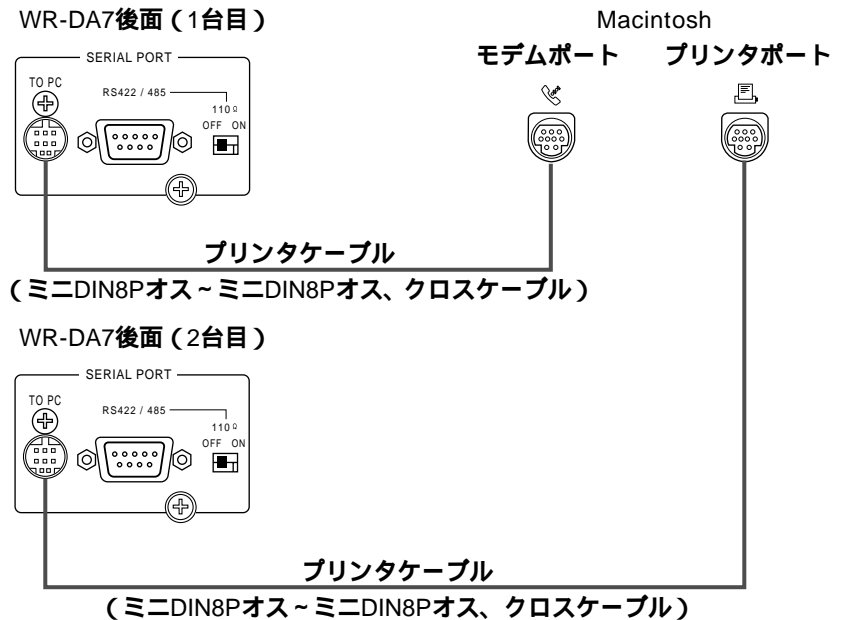
システムの接続

DA7とパーソナルコンピュータの接続

DA7のパソコン端子 [TO PC] とMacintoshのモデムポートを接続します。

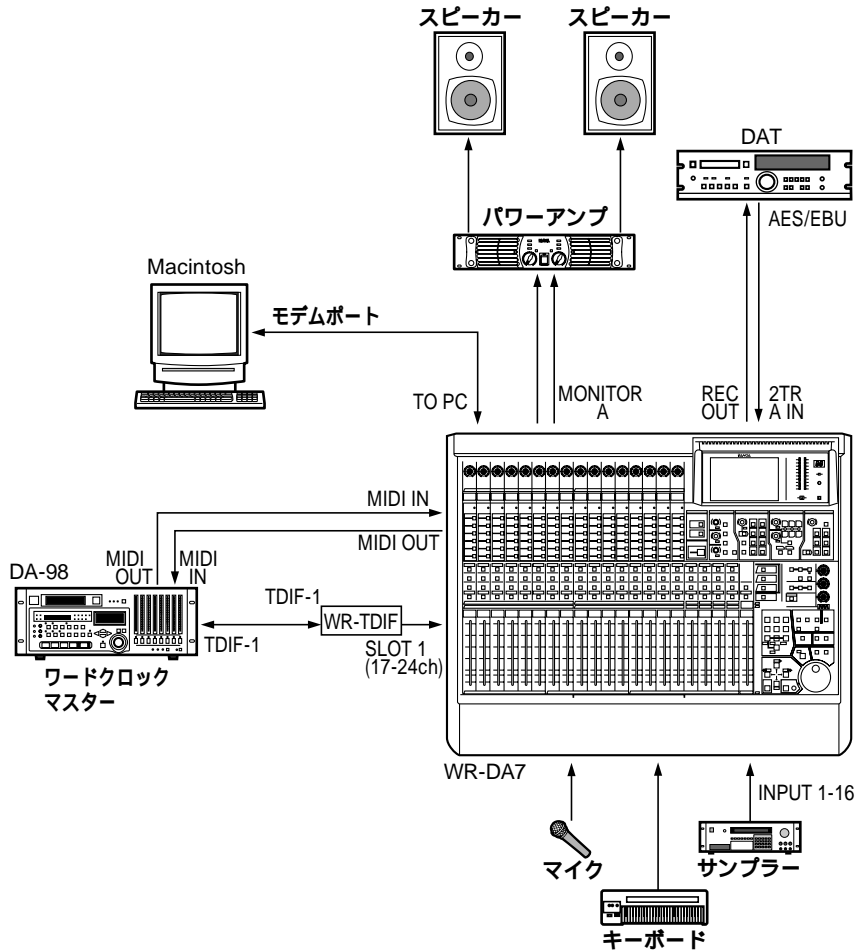


2台のDA7を接続する場合は、2台目のDA7のパソコン端子 [TO PC] とMacintoshのプリンタポートを接続します。



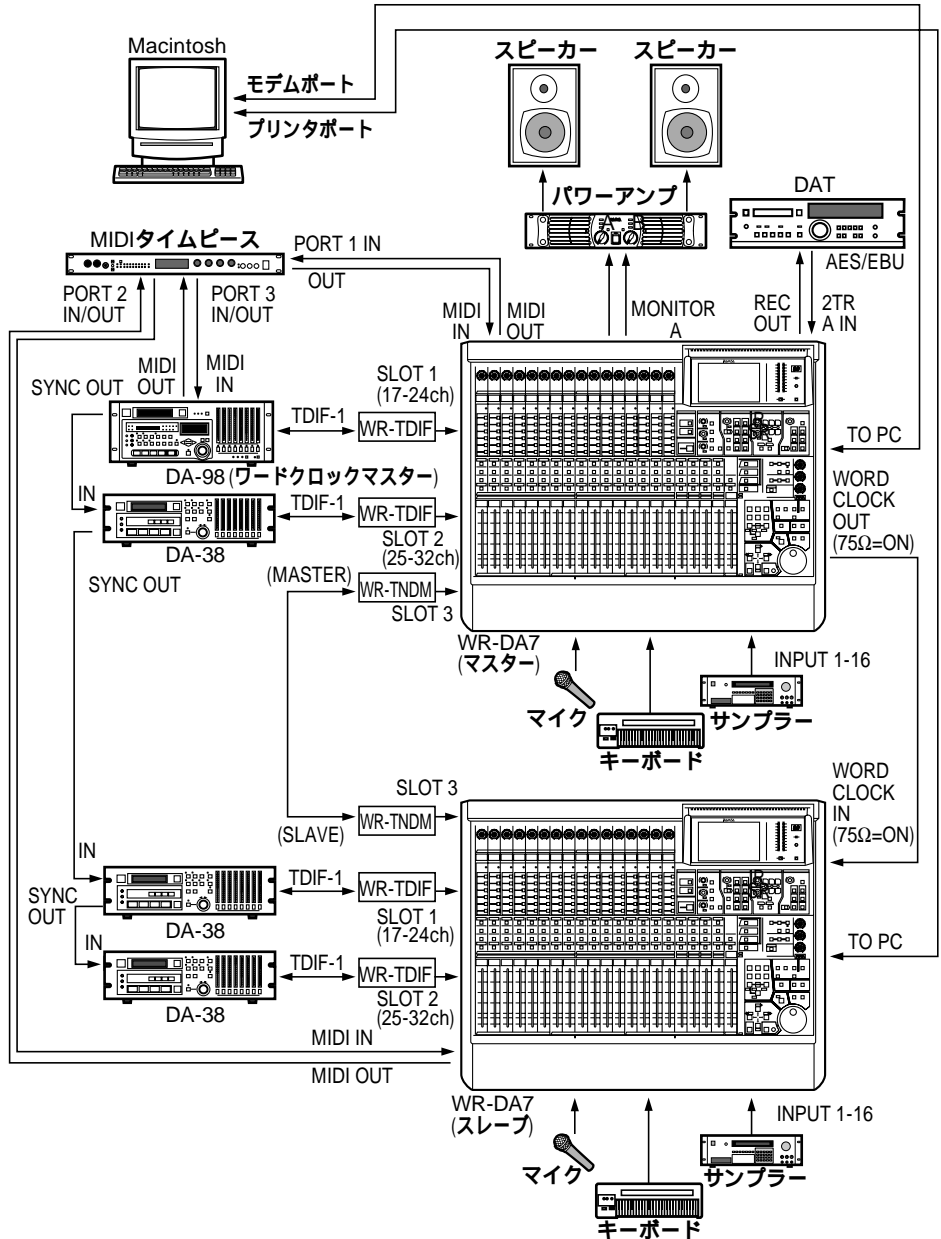
システム接続例

①単体接続



システムの接続

② タンデム接続



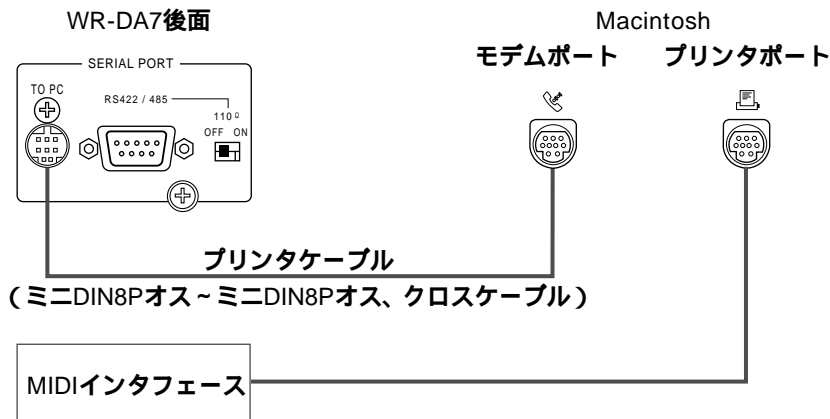
MIDIの接続

RAMSA MAXにより、DA7をMIDIコントローラにすることができます。またRAMSA MAXは、MIDIマシンコントロール（MMC）ロケータの機能も備えています。

この機能を使用するときは、MIDIインターフェースをMacintoshの利用可能なシリアルポートに接続します。

例えば、DA7をMacintoshのモデムポートに接続しているときは、MIDIインターフェースをMacintoshのプリンタポートに接続します。

2台のDA7を接続する場合は、MIDIインターフェースを接続できません。



タイムコードの同期について

RAMSA MAXは、SMPTEタイムコードのソースを必要とします。

SMPTEタイムコードは、DA7にSMPTE & V Syncカード（WR-SMPT：別売品）を装着することにより受信できます。

2台のDA7を接続する場合、Macintoshのプリンタポートに接続したDA7にタイムコードを送信します。

OMSがインストールされていると、RAMSA MAXはMIDIタイムコード（MTC）に同期することもできます。

インストール

動作環境

RAMSA MAXを使用するには、以下のハードウェアとソフトウェアが必要です。

- Power PCマイクロプロセッサを搭載したMacintosh（Power Macintosh）
- XGA（1024×768）対応のカラーディスプレイ
- 8MB以上のアプリケーションメモリ（12MB以上を推奨）
- ハードディスクに10MB以上の空き容量
- Mac OS 7.6.1以降
- フロッピーディスクドライブ
- シリアルポート

Power Book、iMac、680×0 CPUを搭載したMacintoshでは動作しません。

USBには対応していません。

インストールを始める前に

ユーザー登録

テクニカルサポートやRAMSA MAXの最新情報を提供できるよう、同封のユーザー登録カードに必要事項をご記入の上、返送してください。

ウィルス対策ソフトウェアについて

ウィルス対策ソフトウェアを使用していると、インストールが正常に行えない場合があります。インストールを始める前にウィルス対策ソフトウェアを使用停止にしてください。

インストールを実行する

「RAMSA MAX」と「DA7 Librarian」をインストールします。
DA7 Librarianについては、「第13章 DA7ライブラリアン」をご覧ください。

- 1 フロッピーディスク「RAMSA MAX」をフロッピーディスクドライブに挿入します。
画面上に「RAMSA MAX」のウィンドウが表示されます。表示されなかったときは、「RAMSA MAX」アイコンをダブルクリックしてください。
- 2 インストーラアイコンをダブルクリックします。
インストーラの起動画面が表示されます。



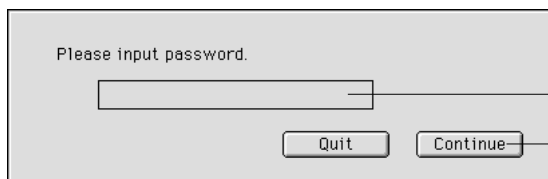
インストーラアイコン

- 3 「Continue」ボタンをクリックします。
パスワード入力画面が表示されます。



Continueボタン

- 4 本ユーザーガイド裏表紙に貼り付けてあるパスワードを、パスワード入力欄に入力し、「Continue」ボタンをクリックします。
RAMSA MAXのインストール先を選択する画面が表示されます。

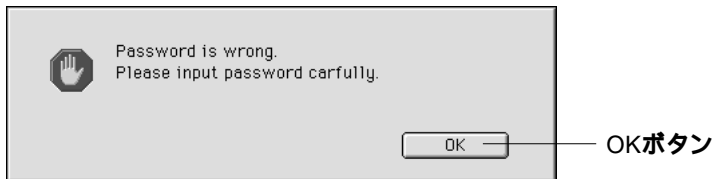


パスワード入力欄

Continueボタン

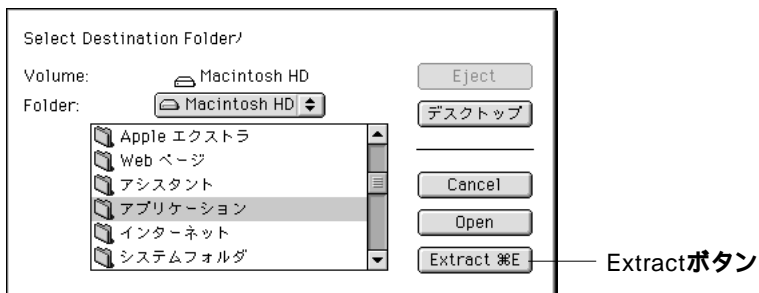
インストール

パスワード入力を誤った場合は下記のメッセージが表示されますので、「OK」ボタンをクリックして、再度パスワード入力を行います。



- 5 インストール先のフォルダを選択し、「Extract」ボタンをクリックします。

RAMSA MAXのインストールが実行されます。終了すると、DA7 Librarianのインストール先を選択する画面が表示されます。



- 6 インストール先のフォルダを選択し、「Extract」ボタンをクリックします。

DA7 Librarianのインストールが実行されます。

- 7 インストールが終了すると下記のメッセージが表示されますので、「Quit」ボタンをクリックします。



システムの環境設定

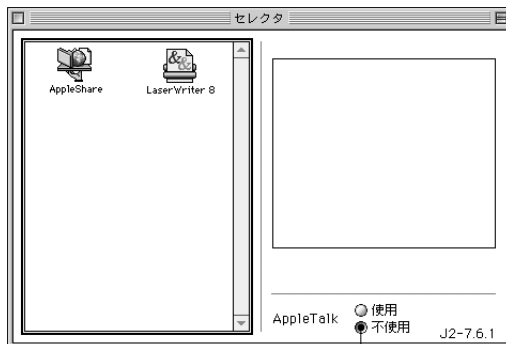
パーソナルコンピュータの環境設定

Apple Talkについて

RAMSA MAXを使用したミキシング中には、Apple Talkを「不使用」に設定することをお勧めします。

Apple Talkの設定が「使用」になっている場合、コンピュータの処理時間の一部が占有され、RAMSA MAXのタイムコードに対する反応に悪影響を及ぼすことがあります。

Apple Talkを「不使用」に設定するには、アップルメニューから「セレクト」を選択し、セレクトのウィンドウ右下にある「不使用」ボタンをクリックして、マークを付けます。



不使用ボタン

メモ

Macintoshの動作が不安定なときは、シリアルポートの使用に関連する他のコントロールパネルや機能拡張ファイル（プリンタドライバなど）を使用停止にしてください。

システムの環境設定

モニタについて

RAMSA MAXは、最低1024×768の解像度を持つカラーディスプレイで、256色モードでのみ利用できます。

アップルメニューから「コントロールパネル」を選択し、「モニタ & サウンド」または「モニタ」コントロールパネルを開き、モニターの色階調を「256」に設定します。

メモ RAMSA MAXを起動したときに、モニターのカラー階調が256色に設定されていないと、メッセージが表示されます。「OK」をクリックすると、RAMSA MAXはカラー階調を自動的に256色に設定します。

アプリケーションメモリについて

アプリケーションに多くのメモリ（RAM）を割り当てれば割り当てるほど、より長いミキシング・データを処理することができます。

メモリの割り当てを変更するときは、まずRAMSA MAXが起動していないことを確認します。次に、RAMSA MAXのアイコンをクリックし、ファイルメニューから「情報を見る」を選択します。

情報ウィンドウが表示されますので、「使用サイズ」ボックスに割り当てたいメモリサイズを入力します。



使用サイズ ボックス

DA7の設定

DA7は、高速な特殊プロトコルを使って、RAMSA MAXと通信します。この通信を可能にするには、DA7の設定画面でいくつかの項目を正しく設定する必要があります。設定内容は以下のとおりです。

MIDI設定画面 詳細は、DA7取扱説明書、「第9章 MIDI」をご覧ください

- ・シリアルポートの設定

PORT SELECT : TO PC
BAUD RATE : 125K

- ・MIDI入出力ポートの設定

Gen.Rx : TO PC
Gen.Tx : TO PC

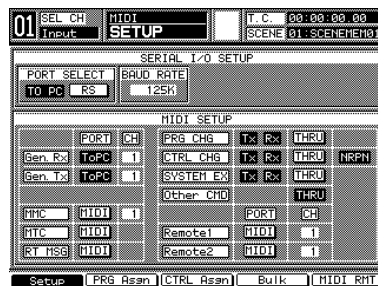
- ・MMC、MTC、RT MSG入出力ポートの設定

MTC : MIDI

- ・メッセージの送信、受信、スルーの設定

PRG CHG : Tx,Rx ON
CTRL CHG : Tx,Rx,NRPN ON
SYSTEM EX : Tx,Rx ON
Other CMD : THRU ON

DA7をタンデムで使用するときには、マスター側を「THRU ON」、スレーブ側を「THRU OFF」にしてください。



MIDIタイムコードの接続

DA7のMIDI入力端子に、MIDIタイムコード(MTC)のソースを接続します。

オートメーション設定画面

詳細は、DA7取扱説明書、「第12章 オートメーション」をご覧ください

TIME BASE : MTC

システムの環境設定

接続確認の実行

システムの接続、インストールの確認を以下の手順で行います。
DA7を2台接続している場合は、ソフトウェア起動後（手順3）にミキサ
ー数の設定確認を行います。（ 21ページ）

- 1 DA7の電源をONします。
- 2 Macintoshを起動します。
- 3 RAMSA MAXのアイコンをダブルクリックし、ソフトウェアを起動
します。
パネル・イメージ画面が表示されます。



ダブルクリックする

- 4 DA7のフェーダーを動かし、パネル・イメージ画面上のフェーダー
が動くことを確認します。
- 5 マウスでパネル・イメージ画面上のフェーダーを動かし、DA7のフ
ェーダーが動くことを確認します。

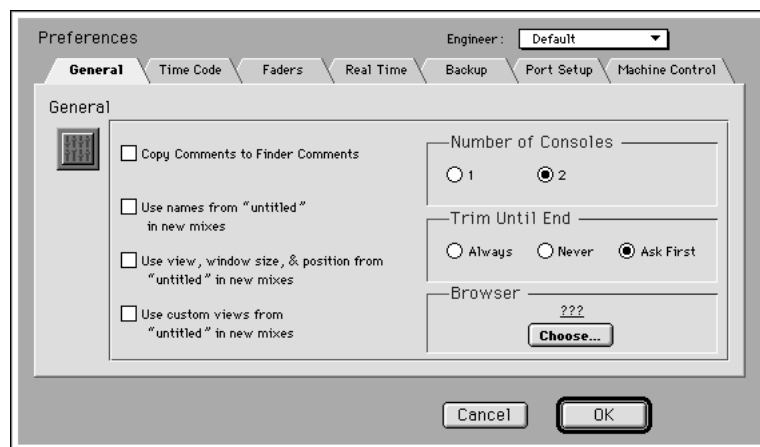
メモ

- ・RAMSA MAXを使用するときは、上記手順のように、必ずDA7
を起動した後に起動してください。
 - ・MacintoshにOMS等のドライバがインストールされているとき
は、OMS等で使用するポートをDA7を接続したポートと一緒に
しないでください。
RAMSA MAXとDA7の通信が正常に動作しないことがあります。
-

2台のDA7を接続している場合の設定

RAMSA MAX起動後、以下の設定確認を行います。

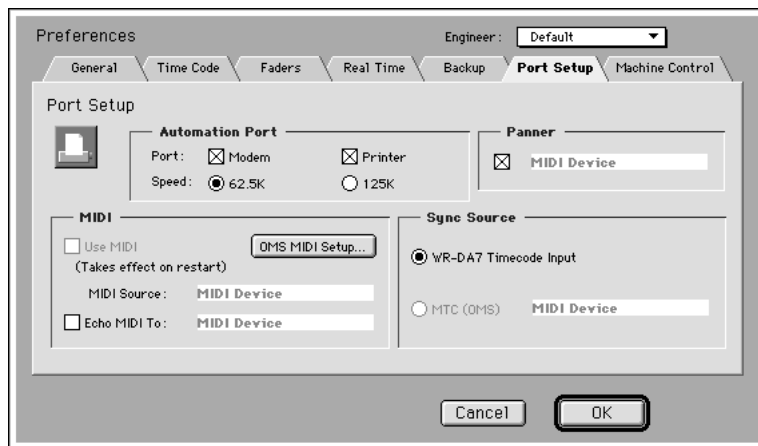
- 1 Editメニューから「Preferences」を選択します。
Preferencesダイアログが表示されます。
- 2 Preferencesダイアログの「General」タブを選択します。



- 3 「Number of Consoles」の設定が、「2」になっていることを確認します。
設定が「1」になっているときは、「2」ボタンをクリックして、マークを付けます。
- 4 Preferencesダイアログの「Port Setup」タブを選択します。
画面がPort Setupの設定項目に切り換わります。

システムの環境設定

- 5 「Automation Port」のPort設定が、「Modem」ボタン、「Printer」ボタンの両方に×マークが付いていることを確認します。設定されていない場合は、クリックして×マークを付けます。

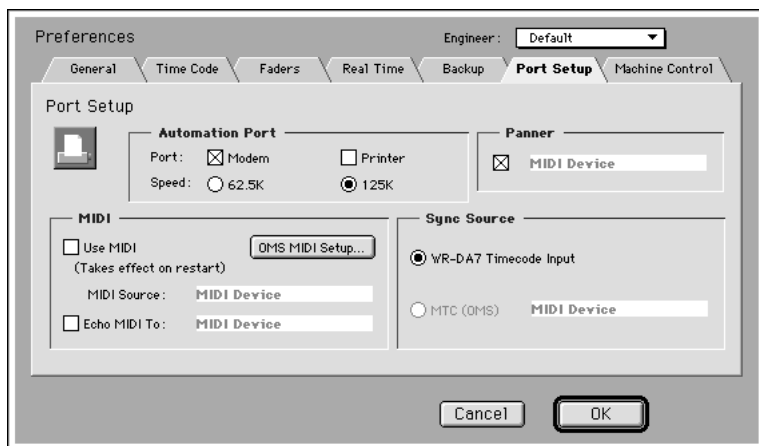


- 6 「OK」ボタンをクリックします。

通信速度について

RAMSA MAXは、62.5Kと125Kの2つの速度でDA7と通信できます。通信速度の設定は、以下の手順で行います。

- 1 Editメニューから「Preferences」を選択します。
Preferencesダイアログが表示されます。
- 2 Preferencesダイアログの「Port Setup」タブを選択します。



- 3 「Automation Port」にあるSpeed設定の「62.5K」ボタンまたは「125K」ボタンをクリックして、マークを付けます。
- 4 「OK」ボタンをクリックします。
- 5 DA7側も同様に、MIDI設定画面のボーレートと同じ周波数（62.5Kまたは125K）に設定します。

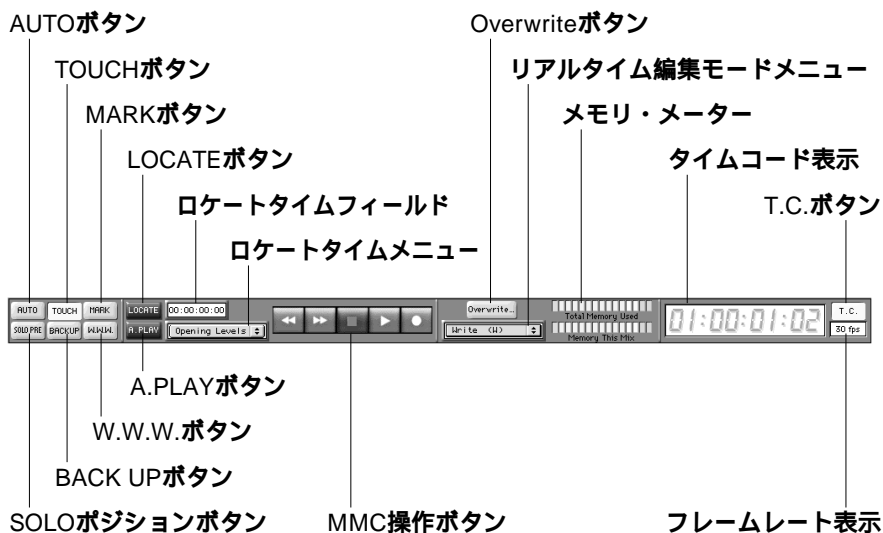
メモ 通信速度の変更後、正常に動作しないときは、Macintoshを再起動してください。

基礎的な概念

コントロール・バーについて

コントロール・バーは、3種類のメイン画面（パネル・イメージ画面、イベント編集画面、グラフィカル編集画面）共通のツールです。各画面の最上部に表示されます。

コントロール・バー各部の名前と働きは、以下のとおりです。



AUTOボタン

Auto Punch In、Auto Punch Out機能をON/OFFするボタンです。このボタンをクリックしてON/OFFを切り換えます。「TOUCH」ボタンが黄色表示（SoftTouch機能がON）のときは、Auto Punch In機能のみをON/OFFします。ONになるとボタンが黄色に変わります。

2:ヌル・ポイント
ミキシング・データの再生時、画面上には実際のレベルを示すレベル・フェーダーとDA7のフェーダー位置を示すファントム・フェーダーの2種類が表示される場合があります。このときのレベル・フェーダーの位置を「ヌル・ポイント（Null point）」といいます。

Auto Punch Inとは、記録済みデータの編集で、動かしたDA7のフェーダーが、ヌル・ポイント²と呼ばれるカレント・レベルに達したときに、そのチャンネルを「READ」から「WRITE」へ自動的に切り換え、記録する機能です。

Auto Punch Outとは、記録済みデータの編集で、動かしたDA7のフェーダーが、ヌル・ポイントに達したときに、そのチャンネルを「WRITE」から「READ」に自動的に切り換え、記録を停止する機能です。

TOUCHボタン

SoftTouch機能をON/OFFするボタンです。このボタンをクリックしてON/OFFを切り換えます。ONになるとボタンが黄色に変わります。Auto Punch Out機能が「ON」のときは選択できません。

SoftTouchとは、操作したフェーダーまたはノブのチャンネルが自動的に選択される機能です。例えば、リアルタイム編集モードメニューが「Write」のときにREADモードのフェーダーを操作すると、チャンネルは「READ」から「WRITE」へ自動的に切り換わります。

MARKボタン

マーカー¹を作成するボタンです。タイムコードが機能しているときに、このボタンをクリックすると、ミキシング・データにマーカーが挿入されます。また、マーカーには名前を付けられます。

タイムコードが機能していないときに、このボタンをクリックすると、「Create Marker」ダイアログが表示され、時間と名前を入力しマーカーを作成することができます。(139ページ)

マーカーは、イベント編集画面、グラフィカル編集画面上に表示されません。

SOLOポジションボタン

SOLOのポジションを設定するボタンです。このボタンをクリックするごとにSOLOポジションが切り換わり、ボタンの表示が以下のようになります。

SOLO PFL SOLO AFL (黄色) SOLO I.P. (IN PLACE,赤色)

BACK UPボタン

オートバックアップ機能をON/OFFするボタンです。このボタンをクリックしてON/OFFを切り換えます。ONになるとボタンが黄色に変わります。

ONに設定した場合、タイムコードが停止した時点でミキシング・データをディスクに自動的に保存します。変更があると、mix1、mix2、mix3などと番号が繰り上がり、ミキシング・データの名前を自動的に変えて保存します。

¹: マーカー
ミキシング・データに
挿入されるテキスト情
報の挿入場所。
リアルタイムおよびオ
フラインでマーカーを
作成でき、編集に必要
な情報などをメモ代わ
りに入力可能。
(81,139ページ)

コントロール・バーについて

WWWボタン

Webブラウザを起動するボタンです。Webブラウザの設定は、Preferencesダイアログで行います (214ページ)。また、一番初めにこのボタンをクリックしたときは、ダイアログが開きWebブラウザを指定することができます。

LOCATEボタン

MIDI制御する機器にMMCロケートコマンドを送信するボタンです。ロケートタイムフィールドに時間を入力し、このボタンをクリックすると、そのポイントへジャンプします。また、ロケートタイムメニューからロケート先 (時間) を指定することもできます。

A.PLAYボタン

このボタンをON (黄色表示) にすると、ロケートポイントにジャンプしたときに、MIDI制御される機器が自動再生に移行します。

ロケートタイムフィールド

このフィールドに、ロケート先の時間を入力します。次にLOCATEボタンをクリックすると、入力したポイント (時間) へジャンプします。

ロケートタイムメニュー

現在のミキシング・データ内のすべてのスナップショット³およびマーカーの一覧が含まれているポップアップ・メニューです。

このメニューからスナップショットまたはマーカーを選択すると、ロケートタイムフィールドにその時間が表示されます。次にLOCATEボタンをクリックすると、そのポイント (時間) へジャンプします。

MMC操作ボタン

MIDI制御する機器に、REW (巻き戻し)、FF (早送り)、STOP (停止)、PLAY (再生)、REC (録音) コマンドを送信するボタンです。また、以下のボタンはキーボードからのショートカット操作が可能です。

PLAY : *space*キー

STOP : *return*キー

FF : *shift*キー + キー

REW : *shift*キー + キー

³: スナップショット
ミキシング操作を開始
した時点のフェーダー
位置やチャンネル
ON/OFF設定などの初期
条件を記録したデータ
をスナップショット
(Snapshot) といいま
す。

Overwriteボタン

「Overwrite」ダイアログを開くボタンです。このダイアログでは、次の記録操作中にリアルタイムで編集可能なDA7内のパラメータを指定することができます。

リアルタイム編集モードメニュー（下記参照）で「Trim」を選択しているときは、「Faders」および「Channel On/Off」パラメータのみ指定することができ、その他のパラメータは薄く表示されます。

リアルタイム編集モードメニュー

編集モード（Write、Trim、Read、Manual）を選択するポップアップメニューです。指定したチャンネルが、現在のモードから選択した編集モードに切り換わります。

メモリ・メーター

上部のメモリ・メーターは「Total Memory Used」といい、ミキシング・データのオープン、アンドゥ・バッファおよびクリップボードによって使用されるアプリケーションの利用可能なメモリ容量を示します。下部のメモリ・メーターは「Memory This Mix」といい、現在選択されているミキシング・データによって使用される利用可能なメモリ容量を示します。

タイムコード表示

現在受信しているタイムコードを時分秒またはフレーム単位で表示します。タイムコード受信が停止すると、表示部は最後に受信したタイムコード値を薄く表示します。

T.C.ボタン

タイムコードの受信をON/OFFするボタンです。このボタンをクリックしてON/OFFを切り換えます。ONになるとボタンが黄色に変わります。

フレームレート表示

現在受信しているタイムコードのフレームレートを表示します。使用するフレームレートは設定する必要があります。設定は、EditメニューのPreferencesにある「Time Code」タブで行います。

（ 215ページ）

パネル・イメージ画面について

概要

アプリケーションを起動すると、パネル・イメージ画面のFront Panelウィンドウが表示されます。パネル・イメージ画面は、RAMSA MAXのもっとも重要な画面で、フェーダーとノブの位置、チャンネルON/OFF、タイムコードなどの自動ミキシングに必要な主要情報が含まれています。

パネル・イメージ画面は、最高96モジュール（1列32モジュールを3列に配置）まで表示します。また、10種類のウィンドウがあり、内5種類はFront Panel、EQ、Dynamics、AUX 1-6、Tandemウィンドウが設定されています。残り5種類のウィンドウはCustom View6~10ウィンドウといい、モジュールが配置されていません。

表示するモジュールやモジュールの順番などは自由に設定できます。



Front Panelウィンドウ

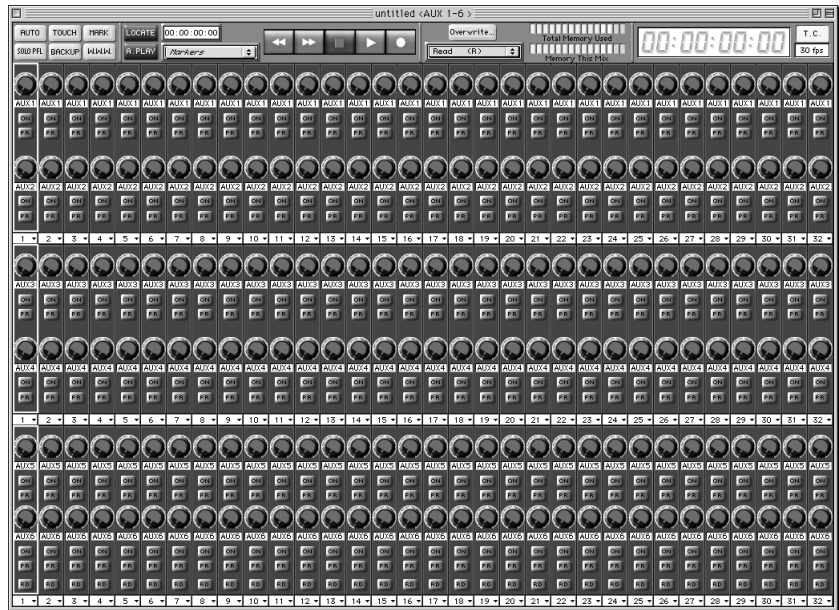


EQウィンドウ

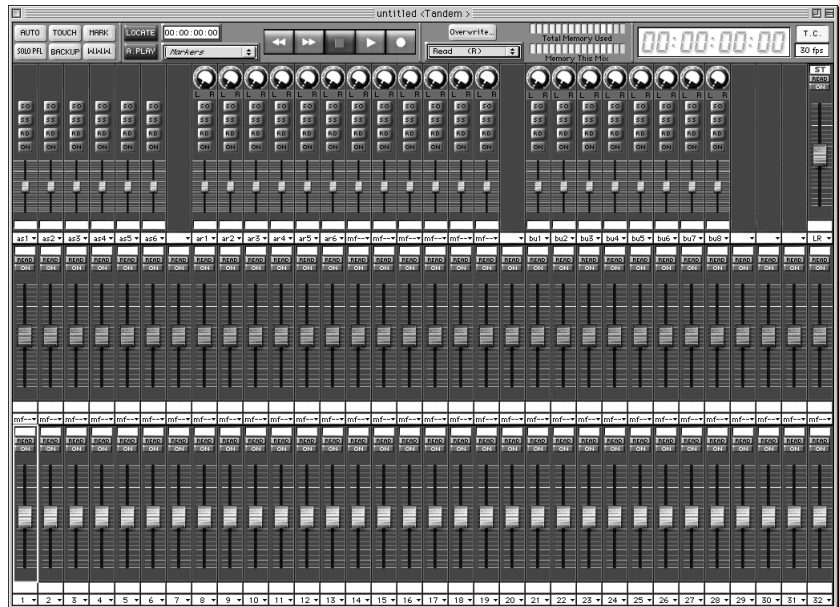


Dynamicsウィンドウ

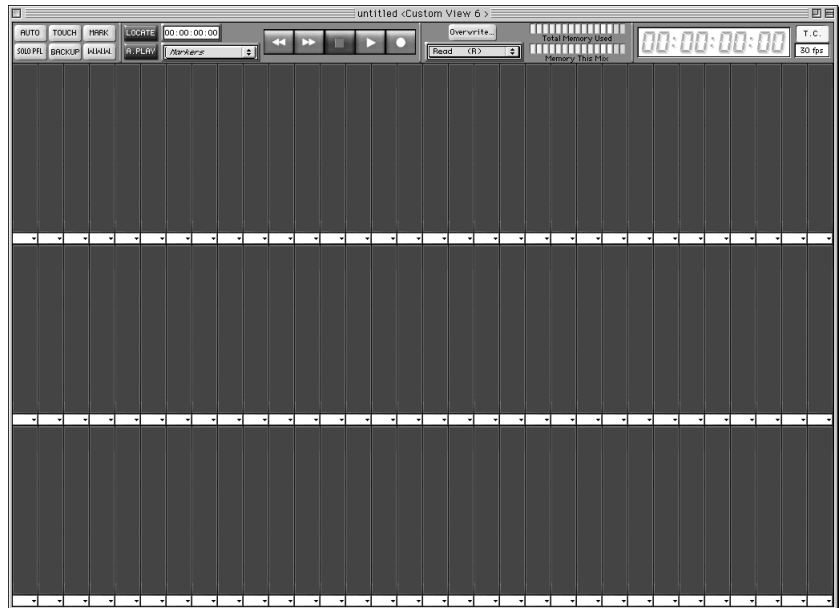
パネル・イメージ画面について



AUX 1-6ウィンドウ



Tandemウィンドウ



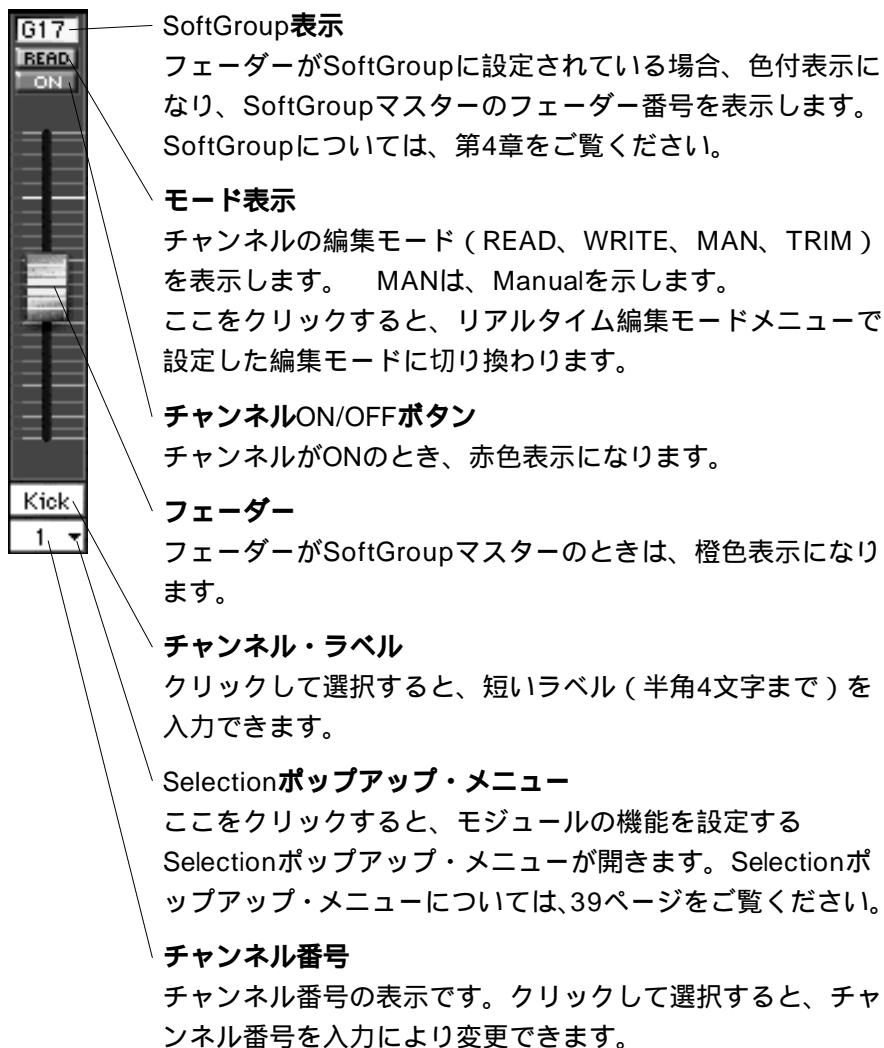
Custom View 6~10ウィンドウ

10種類のウィンドウは、キーボードの左矢印キーと右矢印キーを使用すると切り換えられます。また、Windowsメニューの「Custom View」で表示するウィンドウを選択するか、対応するショートカットキー操作を行うことにより切り換えられます。

パネル・イメージ画面について

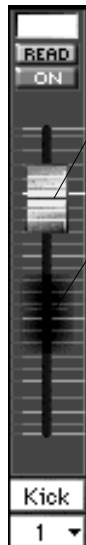
標準フェーダーモジュールについて

パネル・イメージ画面上に表示されるモジュール各部の名前と働きは、以下のとおりです。



フェーダーについて

モジュール上に表示されるフェーダーには、レベル・フェーダーとファントム・フェーダーの2種類があり、両方のフェーダーノブが表示される場合があります。



レベル・フェーダー

レベル・フェーダーは、チャンネルのオーディオ・レベルを表します。このフェーダーは、再生中に自動的に動きます。

ファントム・フェーダー

ファントム・フェーダーは、タイムコードが受信され、ミキシング・データが再生されたときのDA7のフェーダー位置を表します。

このフェーダーは、DA7のフェーダー位置と、記録されたミキシング・データのオーディオ・レベルが異なる場合のみ表示されます。ファントム・フェーダーが表示されていないときは、フェーダーがヌル・ポイントにあることを示しています。

Auto Punch Out機能を実行しているときは、ファントム・フェーダーは直前の操作でのチャンネルレベルを示します。



Trimリファレンスポイント

チャンネルの編集モードが「TRIM」のとき、DA7のフェーダー位置（ファントム・フェーダー）に、Trimリファレンスポイント（三角印）が表示されます。

この三角印は編集（トリミング）の開始位置を表します。

ファントム・フェーダーがこの三角印より上にあるときは、三角印からのレベルが元のレベルに加算されます。

ファントム・フェーダーがこの三角印より下にあるときは、三角印からのレベルが元のレベルに減算されます。

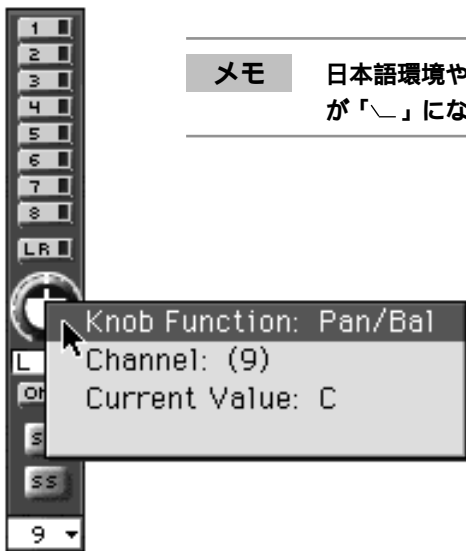
ファントム・フェーダーがこの三角印にあるときは、元のレベルは変わりません。

パネル・イメージ画面について

調整ノブについて

モジュール上に表示される調整ノブの機能や正確な値を確認することができます。

*control*キーを押しながら調整ノブをクリックします。ポップアップ・ウィンドウが表示され、調整ノブの機能、チャンネル、現在の値、DA7への接続状況を確認できます。



メモ 日本語環境や使用するOSによっては、「」の表示が「\」になることがあります。

パネル・イメージ画面の編集

ミキシング編集作業をしやすいように、必要な情報だけを表示するウィンドウを作成することができます。

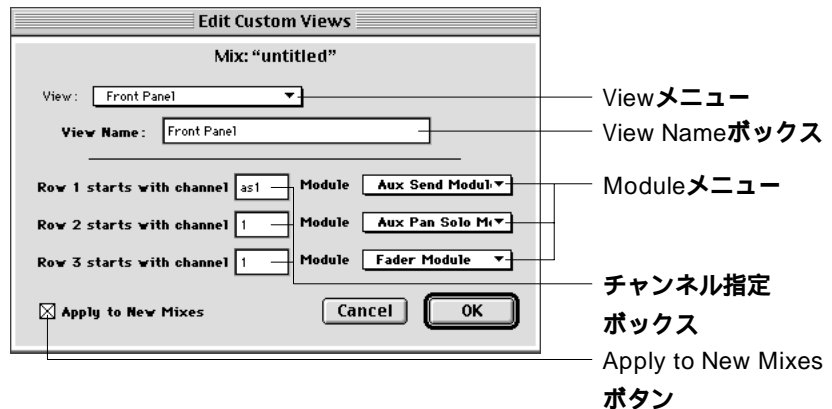
Custom View6~10ウィンドウを使用し、5種類のウィンドウを作成できます。このウィンドウには、名前を付けられます。また、すでに設定されているFront Panel、EQ、Dynamics、Aux1-6、Tandemウィンドウについても、設定内容を編集することができます。

パネル・イメージ画面を編集するには、次ページ以降に示すとおり、画面の列ごとに編集する方法とモジュールごとに編集する方法の2通りがあります。

列ごとに編集する場合

EditメニューのEdit Custom Viewsダイアログを開き編集を行います。

- 1 Editメニューから「Edit Custom Views」を選択します。
Edit Custom Viewsダイアログが表示されます。



- 2 Viewメニューから編集するウィンドウを選択します。
- 3 View Nameボックスに新しい名前を入力します。
- 4 チャンネル指定ボックスに、その列の左側から開始するチャンネル番号を入力します。
パネル・イメージ画面は、1列32モジュールを3列で構成しており、各列ごとに一番左側のモジュールから開始するチャンネル番号を設定します。
- 5 Moduleメニューから、各列に対するモジュールタイプを指定します。
- 6 以降の新しいミキシング・データにこの設定を適用する場合は、「Apply to New Mixes」ボタンをクリックして、×マークを付けます。チェックしない場合は、現在編集中のミキシング・データにのみ適用されます。
- 7 「OK」ボタンをクリックします。

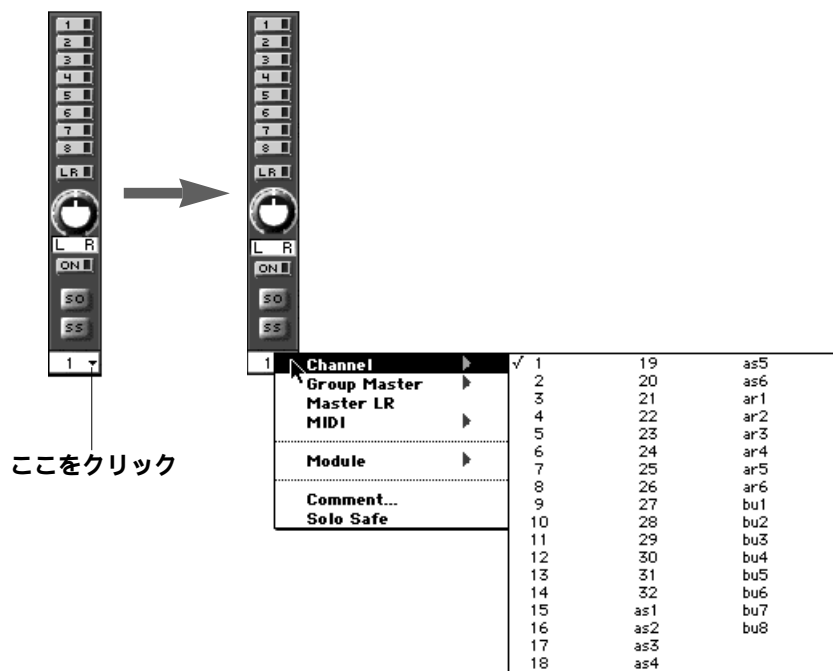
パネル・イメージ画面について

モジュールごとに編集する場合

パネル・イメージ画面上の各モジュール下部にある下向きの三角形をクリックすると、Selectionポップアップ・メニューが開きます。

このSelectionポップアップ・メニューで、モジュールごとに機能を設定し、編集を行います。

- 1 モジュール下部の三角形をクリックし、Selectionポップアップ・メニューを開きます。



- 2 Selectionポップアップ・メニューの中から、設定したい項目を選択します。

Selectionポップアップ・メニューの詳細については、次ページをご覧ください。

Selectionポップアップ・メニューについて

(1) Channel

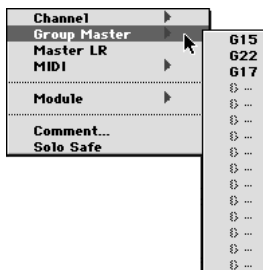
モジュールのチャンネル番号を設定します。チャンネル番号の右側には、Editメニューの「Names and Labels」ダイアログで入力したチャンネル名が表示されます。

Channel	✓ 1	kicks	19	as5
Group Master	2	Snare	20	as6
Master LR	3	Hi Hat	21	ar1
MIDI	4	Left Tom	22	ar2
	5	Middle Tom	23	ar3
Module	6		24	ar4
	7	Ride	25	ar5
	8		26	ar6
Comment...	9	Left Overhead	27	bu1
Solo Safe	10	Right Overhead	28	bu2
	11		29	bu3
	12		30	bu4
	13		31	bu5
	14		32	bu6
	15	as1		bu7
	16	as2		bu8
	17	as3		
	18	as4		

(2) Group Master

チャンネルをSoftGroupマスターに切り換えた場合、そのチャンネルをこのポップアップ・メニューから選択し、パネル・イメージ画面の新しいウィンドウ内に配置できます。

SoftGroupマスターに設定されているモジュールを、Channelメニューでチャンネル番号設定すると、SoftGroupマスターは解除されます。SoftGroupマスターに戻すときは、Group Masterメニューで設定します。



パネル・イメージ画面について

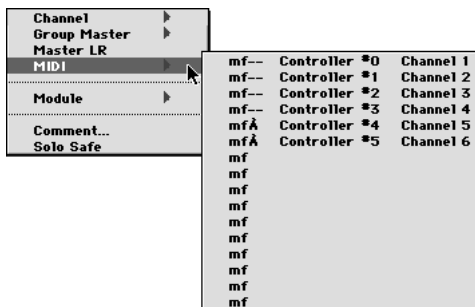
(3) Master LR

Master LRモジュールを設定します。



(4) MIDI

フェーダーをMIDIフェーダーに切り換えます。すでにMIDIフェーダーが存在する場合は、それを選択し、パネル・イメージ画面内に配置できます。

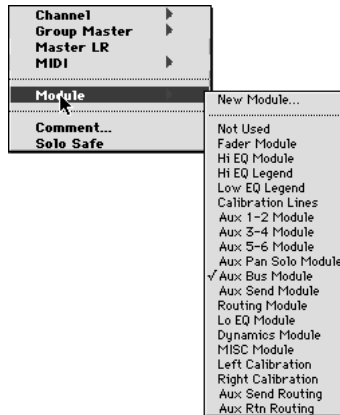


(5) Module

モジュールの種類を設定します。

「New Module...」を選択すると、Editメニューの「Module」ダイアログが開き、モジュールを作成することができます。(176ページ)

「Not Used」を選択すると、ブランクパネルが挿入されます。

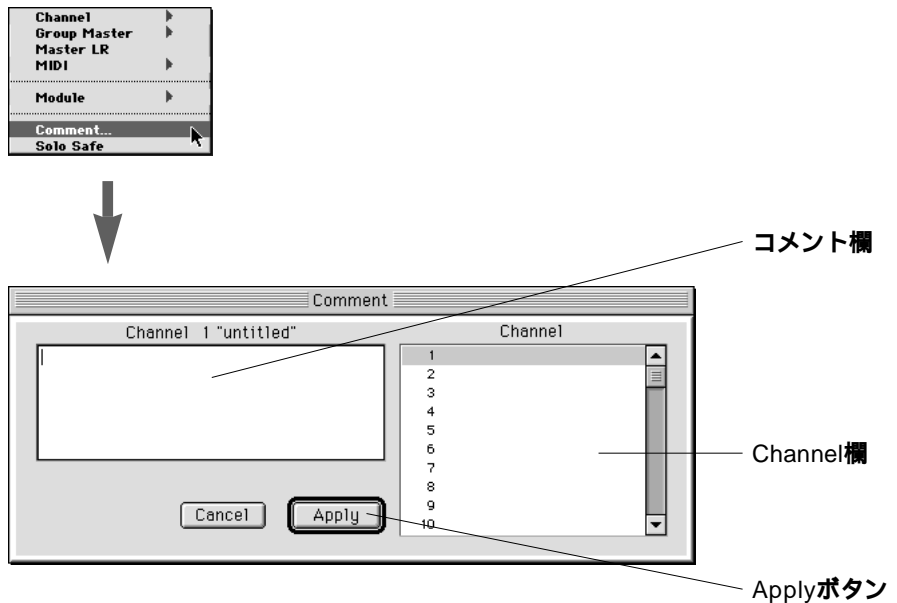


パネル・イメージ画面について

(6) Comment

Commentダイアログを開きます。各チャンネル、最大255文字のコメント（テキスト情報）を入力できます。

Channel欄からコメントを作成するチャンネルを選択し、コメント欄に文字を入力して「Apply」ボタンをクリックします。



(7) Solo Safe

Solo Safe機能を設定します。Solo Safeという文字の左側に ✓ マークが付いているチャンネルは、他のチャンネルがSOLOモードになったとき、同時にSOLOモードに移行します。



リアルタイム操作

概要

ここでは、フェーダーの動作、チャンネルのON/OFFおよびその他の自動化されたミキシング・イベントのリアルタイム（MTRなど音源の再生中およびタイムコードの受信中）での記録・編集について説明します。

このマニュアルの第8章で、オフラインでのミキシングおよび編集について説明していますが、オフライン操作の場合はMTRなどの音源やタイムコードをミキシングのために用意する必要はありません。

リアルタイム・ミキシングは、主にパネル・イメージ画面を使用して行います。オフライン・ミキシングは、主にイベント編集画面、グラフィカル編集画面を使用して行います。

ミキシング操作上の注意 オフライン操作時も同様です

- ・DA7のオートメーション機能は「DISABLE」でご使用ください。
- ・RAMSA MAXが起動している状態では、以下に示すDA7の機能は使用できません。

- ①【SELECT】キー同時押下によるステレオ/リンク設定
- ②【SELECT】キー、【ON】キー同時押下によるユニティ調整⁴

4：ユニティ調整
チャンネルの
【SELECT】キーと
【ON】キーを同時
に押し、そのチャ
ンネルのフェーダ
ーレベルを「0dB」
にすること。

ミキシング・データについて

ミキシング・データは、イベントと呼ばれる複数のデータで構成されません。

例えば、MTRなどの音源を再生してフェーダーを動かすと、フェーダーが動かされた事実をイベントとして記録します。

次に、音源を巻き戻して再生しながらパンポットを回すと、パンポットが回された事実をイベントとして記録します。

もう一度音源を巻き戻して再生すると、フェーダー・レベルおよびパン・ポジションが一緒に変化します。

パーソナルコンピュータを使用したオート・ミキシングは、より高い精度でミキシング・データを作成でき、ディスクへの保存も可能です。

メモ

DA7の設定画面をマルチビューで表示して、各チャンネル間の設定をコピーしても、ミキシング・データには反映されません。また、DA7でシーンや各種ライブラリーを呼び出しても、ミキシング・データには反映されません。上記動作やDA7側でのUNDO実行後は、DA7とRAMSA MAXの状態が一致していないので、Real Timeメニューにある「Update Configuration (241ページ)を実行してください。また、サラウンドのモード切換、ダイナミクスのファンクション切換、EQのフィルタータイプ切換を行った後も同様に実行してください。

ミキシング実行前の準備について

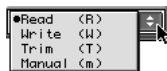
ミキシング・データの記録・編集を行うときは、以下の3項目について設定する必要があります。

(1) 記録・編集するパラメータの設定

フェーダーの動作だけ、またはチャンネルON/OFFだけ、またはEQだけなど、記録・編集するパラメータを設定します。ミキシング・データに対するすべての変更を記録するようにも設定できます。

(2) リアルタイム編集モードの設定

編集モードには、Read、Write、Trim、Manualの4種類があります。各モードの内容は以下のとおりです。



- Readモード : 記録済みのデータを再生します。新しいデータの記録はされません。このモードを選択すると、すべてのチャンネルの選択が解除されます。
- Writeモード : 記録済みのデータが消去され、新しいデータに置き換えられます。例えば、パラメータの設定がフェーダーの場合、以前のフェーダー動作は消去され、新しいフェーダー動作が記録されます。
- Trimモード : 記録済みのデータを消去せずに修正します。例えば、記録済みのフェーダー動作に加算・減算してフェーダーレベルを上下にシフトできます。

概要

Manualモード：フェーダー動作など、操作内容は出力している音声に反映されますが、新しいデータの記録はされません（記録済みのデータは変更されません）。このモードを選択すると、すべてのチャンネルが選択されます。

(3) 記録・編集するチャンネルの設定

編集モードを設定した後は、記録・編集するチャンネルを設定します。チャンネルの設定方法には、以下に示す4種類の方法があります。

DA7の【SELECT】キーを押します。

メモ	モードを変えずチャンネルの変更をしたいときはDA7がMMCモード（ディスプレイ右下にMMCと表示されている）のときは、DA7にあるテンキーの【0（SHIFT）】キーを押しながら変更したいチャンネルの【SELECT】キーを押すことにより、編集モードを変更せずにチャンネル選択ができます。
-----------	--

パネル・イメージ画面上のフェーダーモジュールにある「モード表示」部をクリックします。

モード表示が、編集モードで設定したモードに切り換わります。



モード表示

コントロール・バーの「TOUCH」ボタンをクリックし、SoftTouch機能をONにします。

フェーダーを動かすと、そのチャンネルが自動的に選択されます。



TOUCHボタン

パネル・イメージ画面上のAUXセンド、AUXリターン、BUSモジュールなどにある「Select」ボタンをクリックします。



Selectボタン

リアルタイムのミキシング操作

操作手順

ミキシング・データのイベントを記録・編集する概略手順は、以下のとおりです。

- 1 コントロール・バーの「T.C.」ボタンをクリックし、タイムコードの受信をOFFにします。
- 2 MTRなどの音源を再生し、フェーダーおよびチャンネルON/OFFの初期設定を決めます。
- 3 コントロール・バーの「T.C.」ボタンをクリックし、タイムコードの受信をONにします。（「T.C.」ボタンは、黄色表示がONです）
- 4 コントロール・バーの「Overwrite」ボタンをクリックしてOverwriteダイアログを開き、「Faders」と「Channel On/Off」を選択します。
- 5 リアルタイム編集モードメニューを「Write」に設定します。
- 6 Editメニューから「Clear Untitled」を選択し、メモリをクリアします。
- 7 MTRなどの音源を再生します。
- 8 記録・編集を行うチャンネルを「WRITE」に設定します。
(46ページ)
- 9 ミキシングを実行し、MTRなどの音源を停止します。
音源を停止すると、手順8で「WRITE」に設定したチャンネルは「READ」に戻ります⁵。
- 10 ミキシング・データを保存します。
- 11 MTRなどの音源を巻き戻してミキシング・データを聞き、どのような追加編集が必要かを決めます。
リアルタイムでの編集操作については、60ページをご覧ください。
オフラインでの編集操作については、「第8章」をご覧ください。

5

Real Timeメニューの「Auto Disable」(71ページ)がONの場合です。初期設定は「ON」。

次ページ以降で、各手順の詳細について説明します。

リアルタイムのミキシング操作

操作手順の詳細説明

ミキシングの準備

- 1 コントロール・バーの「T.C.」ボタンをクリックし、タイムコードの受信をOFFにします。

 T.C.ボタン

タイムコードの受信をOFFにすることにより、フェーダーを自由に動かしミキシング・データを聞くことができます。このとき、フェーダー動作の記録は行われません。

新しいセッションが始まったときは、リアルタイム編集モードメニューを「Manual」にするよりも、タイムコードの受信をOFFにするほうが容易です。

- 2 MTRなどの音源を再生し、フェーダーおよびチャンネルON/OFFの初期設定を決めます。

例えば、音源がトラック1から7で数小節のオール・パーカッションで始まるとします。パーカッション・トラックのバランスを調整するため、フェーダー1から7を動かします。その他のトラックは、フェーダーモジュール上のチャンネルON/OFFボタンでOFFにします。

このように、ミキシングのための最適なスタート条件が設定できたら、音源を停止し、巻き戻します。

RAMSA MAXでは、音源のどの場所からでもイベントの記録・編集を開始、終了することができます。ただし、ミキシング・データの一番最初のイベントだけは、始まりから開始してください。

- 3 コントロール・バーの「T.C.」ボタンをクリックし、タイムコードの受信をONにします。

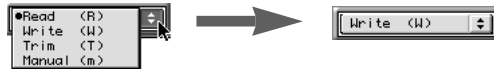
 T.C.ボタン（黄色表示）

-
- 4 コントロール・バーの「Overwrite」ボタンをクリックしてOverwriteダイアログを開き、「Faders」と「Channel On/Off」を選択します。



Overwriteダイアログの「Faders」と「Channel On/Off」パラメータは、新しいミキシング・データの最初のイベントで自動的に選択されます。

- 5 リアルタイム編集モードメニューを「Write」に設定します。



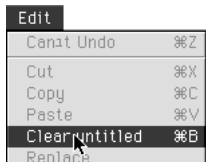
リアルタイム編集モードメニューの設定は、Writeの頭文字である「W」をキーボード入力しても設定できます。他の編集モードも同様に、頭文字である「R」「T」「M」をキーボード入力することにより設定できます。

メモ

タイムコードの動作中に「Manual」モードに変更すると、RAMSA MAXはDA7の設定をスナップショットの状態（記録・編集開始前の設定状態）に戻します。

リアルタイムのミキシング操作

- 6 Editメニューから「Clear Untitled」を選択し、メモリをクリアします。この操作は、パネル・イメージ画面表示中のみ有効です。



「Clear Untitled」を選択すると、データが消去され、新しいミキシング・データを開始することができます。

RAMSA MAXを起動した直後またはFileメニューから「New」を選択したときは、書き込まれたデータがないのでクリアするものもありません。

PreferencesダイアログにあるReal Timeタブの「Always Take Snapshot on 1st Pass (219ページ)」が設定されていると、メモリのクリアによって、ひとつのスナップショットを自動的に記録します。通常は、フェーダー動作などの実際の動作が記録されないとスナップショットは記録されません。

スナップショットとは、フェーダーの開始位置やすべてのチャンネルのON/OFF条件など、ミキサーの初期条件を記録したデータです。

- 7 MTRなどの音源を再生します。
- 8 記録・編集を行うチャンネルを「WRITE」に設定します。チャンネルの選択は、DA7の【SELECT】キーで行えます。また、フェーダーモジュールにある「モード表示」部をクリックしても選択できます。

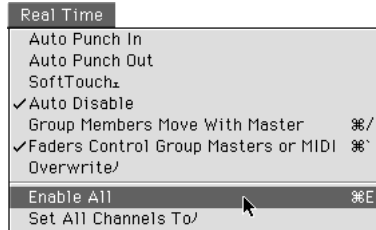


フェーダーを記録する場合は、操作したフェーダーのチャンネルを自動的に選択するSoftTouch機能を使用することもできます。

SoftTouch機能は、コントロール・バーの「TOUCH」ボタンをクリックしてONにします。



すべてのフェーダーを選択するときは、Real Timeメニューから「Enable All」を選択します。この操作で、すべてのフェーダーが一度に選択されるか、動作可能な状態に移行します。



ミキシングの実行

- 9 ミキシングを実行し、MTRなどの音源を停止します。音源を停止すると、手順8で「WRITE」に設定したチャンネルは「READ」に戻ります⁴。

4
Real Timeメニューの「Auto Disable」(71ページ)がONの場合です。初期設定は「ON」。

任意の順序で、また希望するイベント数でフェーダーの動作またはチャンネルON/OFFを記録できますが、最初のイベントでチャンネルON/OFFを決定することをお勧めします。

チャンネルON/OFF、フェーダーの記録操作は、以下のとおりです。その他パラメータの記録操作については、53ページをご覧ください。

①チャンネルON/OFFを記録する

DA7の【ON】キーまたはフェーダーモジュールのチャンネルON/OFFボタンを使って、チャンネルのON/OFFを実行します。他のチャンネルでより多くのチャンネルON/OFF動作を行う場合は、MTRなどの音源を巻き戻してから再生し、チャンネルのON/OFFを実行します。



チャンネルON/OFFボタン

リアルタイムのミキシング操作

②フェーダーを記録する

DA7のフェーダーを動かします。タイムコードが受信され、各フェーダーモジュールのモード表示が「WRITE」のとき、フェーダーの動作が記録されます。

音源はいつでも停止できます。



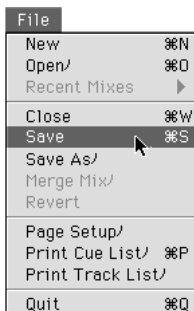
モード表示「WRITE」

メモ

- ・DA7のジョグダイヤルを使用して、DA7ディスプレイ内のフェーダーを操作しないでください。
- ・ステレオ設定されたチャンネルのモジュールで、奇数・偶数チャンネルの動きが同期しないことがあります。RAMSA MAXの画面上だけの問題でMixの音には影響しません。

10 ミキシング・データを保存します。

Fileメニューから「Save」を選択し、ミキシング・データの名前をつけて保存します。



11 MTRなどの音源を巻き戻してミキシング・データを聞き、どのような追加編集が必要か決めます。

追加編集の操作については、60ページをご覧ください。

各パラメータのミキシング操作

「操作手順の詳細説明」のミキシング実行（ 51,52ページ）では、フェーダー動作とチャンネルON/OFFパラメータの記録操作について説明しましたが、ここでは、その他のパラメータ（パン、ルーティング、サラウンド、ダイナミクス、EQなど）の記録操作について説明します。

追加スナップショットの記録

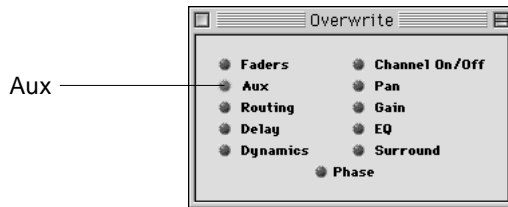
リアルタイムで追加のスナップショットを取得するときは、タイムコードを受信しているときに、Real Timeメニューから「Capture Snapshot」を選択します。

Real Time	
Auto Punch In	
Auto Punch Out	
SoftTouch _z	
✓ Auto Disable	
Group Members Move With Master	⌘/
✓ Faders Control Group Masters or MIDI Overwrite _z	⌘`
Enable All	⌘E
Set All Channels To _z	
Unsolo All	
All Channels On	
Motors Off	
Receive Timecode	⌘T
MIDI Input Filter _z	
MIDI Record	
Open Current Studio Setup _z	
MMC Devices _z	
Update Configuration	⌘U
Capture Snapshot	⌘,
Send Snapshot	

リアルタイムのミキシング操作

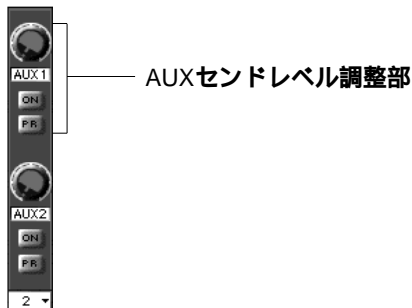
AUXセンドの記録

まず、記録・編集するパラメータの設定では、Overwriteダイアログにある「Aux」を選択します。Overwriteダイアログの開き方については、「操作手順の詳細説明、手順4（49ページ）」をご覧ください。



AUXセンドの記録は、DA7でAUXセンドレベルを調整することにより実行されます。

また、パネル・イメージ画面に設定したAUXセンド関連のモジュールでも調整できます。

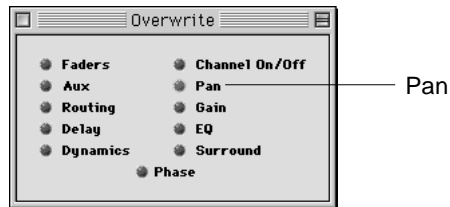


メモ

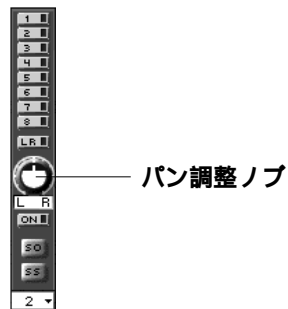
AUXセンドのON/OFFイベントが作成されると、イベント編集画面上に必ずAUXセンドのPre/Postイベントが作成されますが、ミキシングには影響を及ぼしません。

パンの記録

まず、記録・編集するパラメータの設定では、Overwriteダイアログにある「Pan」を選択します。Overwriteダイアログの開き方については、「操作手順の詳細説明、手順4（49ページ）」をご覧ください。



パンの記録は、DA7のパン調整ノブで調整することにより実行されます。また、パネル・イメージ画面に設定したパン調整ノブでも調整できます。



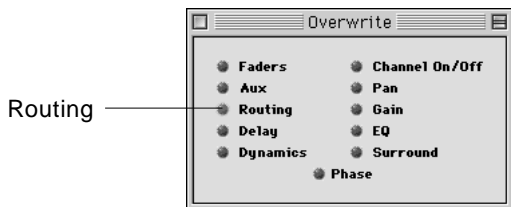
メモ

ギャンギングを設定しているチャンネルのパンを記録するとき
は、両方のチャンネルをWRITEモードにしてください。

リアルタイムのミキシング操作

ルーティングの記録

まず、記録・編集するパラメータの設定では、Overwriteダイアログにある「Routing」を選択します。Overwriteダイアログの開き方については、「操作手順の詳細説明、手順4（49ページ）」をご覧ください。



ルーティングの記録は、DA7のバスアサイン [1][2][3][4][5][6][7][8] キーを使い、希望するバス割当てのON/OFFを切り換えることにより実行されます。MASTER LRのアサインも同様です。

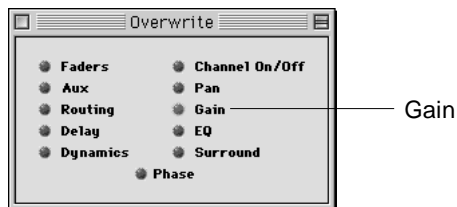
また、パネル・イメージ画面に設定したルーティング関連のモジュールでも、バス割当てのON/OFFおよびMASTER LRアサインのON/OFFを切り換えられます。

ゲインの記録

まず、記録・編集するパラメータの設定では、Overwriteダイアログにある「Gain」を選択します。Overwriteダイアログの開き方については、「操作手順の詳細説明、手順4（49ページ）」をご覧ください。

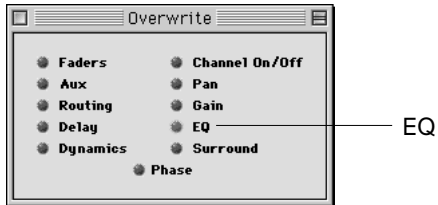
ゲインの記録は、DA7でゲインを調整することにより実行されます。

また、パネル・イメージ画面に設定したゲイン関連のモジュールでも調整できます。

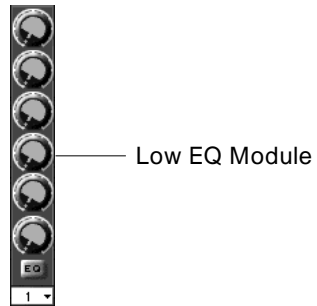
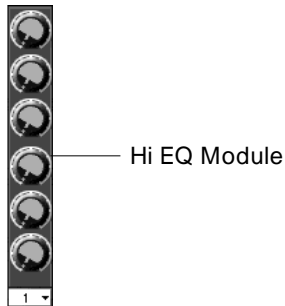


EQ (イコライザー) の記録

まず、記録・編集するパラメータの設定では、Overwriteダイアログにある「EQ」を選択します。Overwriteダイアログの開き方については、「操作手順の詳細説明、手順4 (49ページ)」をご覧ください。



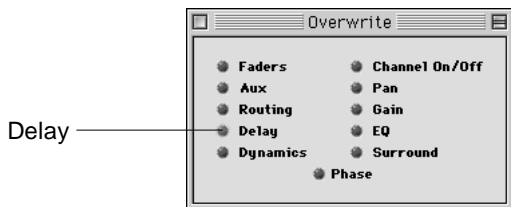
EQの記録は、DA7でイコライザーを調整することにより実行されます。また、パネル・イメージ画面に設定したEQ関連のモジュールでも調整できます。



リアルタイムのミキシング操作

ディレイの記録

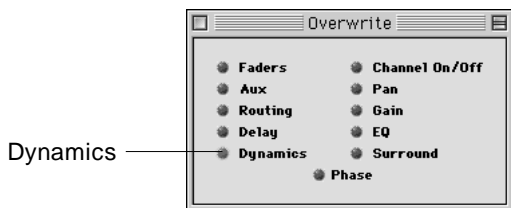
まず、記録・編集するパラメータの設定では、Overwriteダイアログにある「Delay」を選択します。Overwriteダイアログの開き方については、「操作手順の詳細説明、手順4（ 49ページ）」をご覧ください。



ディレイの記録は、DA7でディレイを調整することにより実行されます。また、パネル・イメージ画面に設定したディレイ関連のモジュールでも調整できます。

ダイナミクスの記録

まず、記録・編集するパラメータの設定では、Overwriteダイアログにある「Dynamics」を選択します。Overwriteダイアログの開き方については、「操作手順の詳細説明、手順4（ 49ページ）」をご覧ください。



ダイナミクスの記録は、DA7でダイナミクス設定を調整することにより実行されます。また、パネル・イメージ画面に設定したダイナミクス関連のモジュールでも調整できます。

メモ

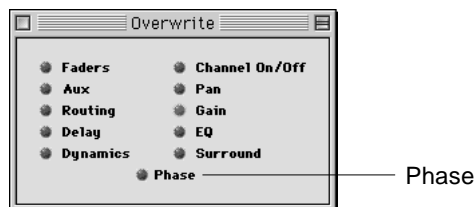
- ・エキスパンダモードの各操作子を記録するときは、必ずダイナミクスをONにしてください。
- ・エキスパンダモードでダイナミクスのONを記録するときは、以下の手順で行ってください。
 - ①各操作子を調整したら、DA7のダイナミクスライブラリーに登録します。
 - ②ダイナミクスのONを記録します。
 - ③イベント編集画面で、ダイナミクスをONにするイベントの前に登録したライブラリーを呼び出すイベントを作成します。
ライブラリーを呼び出すイベントの作成方法は、「ライブラリー・イベントの作成 (152ページ)」をご覧ください。

フェーズ (位相) の記録

まず、記録・編集するパラメータの設定では、Overwriteダイアログにある「Phase」を選択します。Overwriteダイアログの開き方については、「操作手順の詳細説明、手順4 (49ページ)」をご覧ください。

フェーズ (位相) の記録は、DA7でフェーズ (位相) を調整することにより実行されます。

また、パネル・イメージ画面に設定したフェーズ関連のモジュールでも調整できます。



リアルタイムでの編集操作

ここでは、最適なオート・ミキシング・データを作成するために、記録したイベントを追加編集するための操作方法について説明します。

フェーダーの編集

記録したフェーダー動作を再生した場合、DA7のフェーダー位置と記録されたオーディオ・レベルのフェーダー位置が異なる場合があります。

この状態で、リアルタイム編集モードメニューを「Write」に設定し、あるチャンネルのフェーダー動作を編集（再記録）すると、そのチャンネルのオーディオ・レベルは、編集開始点で大きく変化してしまいます。

RAMSA MAXでは、フェーダーモジュール上に、記録されたオーディオ・レベルを示すレベル・フェーダーとDA7のフェーダー位置を示すファントム・フェーダーを表示することにより、レベル変化のないフェーダー動作の編集を実現しています。

メモ	ファントム・フェーダーは、RAMSA MAXの画面上でマウスを使用して操作することはできません。 次ページからの基本操作で説明していますが、DA7のフェーダーを動かすことにより操作できます。
-----------	--

基本操作

- 1 Real Timeメニューから「Motors Off」を選択し、Motors Offの左側に ✓ マークを付けます。

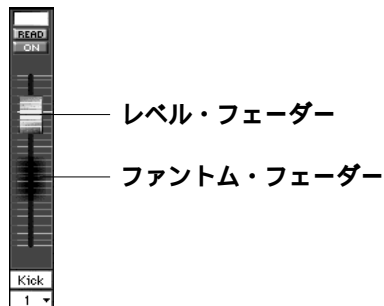
記録したイベントを再生したとき、パネル・イメージ画面上のフェーダーは動作しますが、DA7のフェーダーは動作しなくなります。



- 2 MTRなどの音源を巻き戻して再生し、記録したイベントを確認します。

RAMSA MAXがタイムコードに同期して、DA7を自動化すると、記録したすべてのフェーダー動作が再現されます。

フェーダーモジュールには、記録されたオーディオ・レベルを示すレベル・フェーダーとDA7のフェーダー位置を示すファントム・フェーダーが表示されます。



リアルタイムでの編集操作

- 3 編集したいチャンネルのDA7のフェーダーを動かし、フェーダーモジュール上のファントム・フェーダーをレベル・フェーダーと重ねます。
これでDA7のフェーダー位置は、チャンネルのレベルを正確に反映します。2種類のフェーダーが重なった状態を、フェーダーが「ヌル・ポイント」にあるといいます。
- 4 MTRなどの音源を巻き戻します。
- 5 リアルタイム編集モードメニューが「Write」に設定されていることを確認し、編集したいチャンネルのDA7の [SELECT] キーを押します。
フェーダーモジュールのモード表示が「WRITE」に切り換わり、フェーダー動作が記録可能な状態になります。フェーダーの動作は、フェーダーが動かされるまで記録されません。



メモ リンク設定しているチャンネルのフェーダー動作を記録するときは、両方のチャンネルのモードを「WRITE」に切り換えてください。

- 6 MTRなどの音源を再生し、編集を開始したいところでDA7のフェーダーを操作します。
操作したフェーダー動作が、新しいフェーダー動作として記録されます。フェーダーの記録中は、ファントム・フェーダーは表示されません。

メモ 手順5の操作は、フェーダーモジュールのモード表示をクリックしても設定できます。
ただし、この操作方法の場合は、モード表示をクリックして「WRITE」に切り換えた時点で、DA7のフェーダーを動かさなくても現在のフェーダー位置が新しいフェーダー動作として記録されます。

Auto Punch In、Auto Punch Out機能を使用した編集操作

Auto Punch In機能とは、操作するDA7のフェーダーがヌル・ポイントに達したときに、そのチャンネルを「READ」モードから「WRITE」モードに自動的に切り換えて記録する機能です。ヌル・ポイントに達するまでのフェーダー動作は記録されません。

Auto Punch Out機能とは、操作するDA7のフェーダーがヌル・ポイントに達したときに、そのチャンネルを「WRITE」モードから「READ」モードに自動的に切り換えて記録を停止する機能です。ヌル・ポイントに達するまで、フェーダー動作を記録します。

ただし、SoftTouch機能がONのときは、Auto Punch Out機能は使用できません。

Auto Punch In、Auto Punch Out機能を使用するとオーディオ・レベル変化のないスムーズなフェーダー動作の編集が行えます。

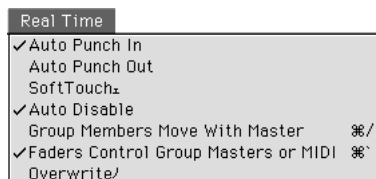
操作方法は以下のとおりです。

(1) Auto Punch In/Out機能を使用したフェーダー動作のリハーサル
編集するフェーダー動作を記録する前に、そのフェーダー動作が、ミキシング・データにどのように反映されるかを確認します。

- 1 コントロール・バーにある「AUTO」ボタンをクリックし、Auto Punch In機能をONにします。

 AUTOボタン (黄色表示)

また、Real Timeメニューから「Auto Punch In」を選択しても、Auto Punch In機能をONにできます。この場合、Auto Punch Inの左側に ✓ マークが付きます。



リアルタイムでの編集操作

- リアルタイム編集モードメニューが「Read」に設定されていることを確認します。
フェーダーモジュール上のモード表示（各チャンネル）は、「READ」となっているはずです。



- 編集（再記録）するチャンネルのDA7の【SELECT】キーを押します。
フェーダーモジュール上のモード表示が、「READ」から「MAN (Manual)」に切り換わります。



- DA7のフェーダーをゆっくり動かします。
Auto Punch In機能が働き、フェーダーがヌル・ポイントを通過するときに操作しているフェーダー動作の再生に切り換わるため、ミキシング・データを確認できます。このとき、フェーダーモジュール上のファントム・フェーダーは消えます。

メモ フェーダーをゆっくり動かした場合のみ、Auto Punch In機能が働きます。これは、不用意にフェーダーを動かしてしまったときに、Auto Punch Inが働くことを防止するためのものです。

- リハーサルを停止するときは、DA7の【SELECT】キーを押します。
フェーダーモジュール上のモード表示が、「MAN (Manual)」から「READ」に切り換わり、以前に記録したフェーダー動作の再生が始まります。

Auto Punch Out機能が「ON」のときは、すぐには「READ」に切り換わりません。フェーダーをゆっくり動かし、元のヌル・ポイントを通過するときに、自動的に「READ」に切り換わります。

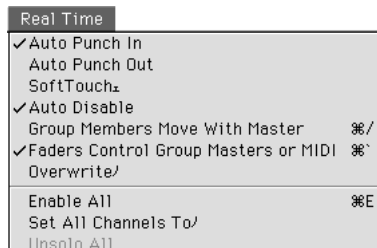


(2) Auto Punch In/Out機能を使用した編集操作

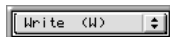
- 1 コントロール・バーにある「AUTO」ボタンをクリックし、Auto Punch In機能をONにします。

 AUTOボタン (黄色表示)

また、Real Timeメニューから「Auto Punch In」を選択しても、Auto Punch In機能をONにできます。この場合、Auto Punch Inの左側に ✓ マークが付きます。



- 2 リアルタイム編集モードメニューが「Write」に設定されていることを確認します。
フェーダーモジュール上のモード表示 (各チャンネル) は、「READ」となっているはずです。



- 3 編集 (再記録) するチャンネルのDA7の [SELECT] キーを押します。
フェーダーモジュール上のモード表示が、「READ」から「READ」と「WRITE」の点滅に切り換わり、記録準備状態になります。



メモ 点滅するモード表示は標準フェーダーモジュールのモード表示だけです。別途作成したスイッチをモードに割り当てても点滅はしません。

リアルタイムでの編集操作

- DA7のフェーダーをゆっくり動かします。
Auto Punch In機能が働き、フェーダーがヌル・ポイントを通過するときに記録が開始されます。

メモ フェーダーをゆっくり動かした場合のみ、Auto Punch In機能が働きます。これは、不用意にフェーダーを動かしてしまったときに、記録されることを防止するためのものです。

- 記録を停止するときは、DA7の【SELECT】キーを押します。
フェーダーモジュール上のモード表示が、「WRITE」から「READ」に切り換わり、以前に記録したフェーダー動作の再生が始まります。
Auto Punch Out機能が「ON」のときは、すぐには「READ」に切り換わりません。フェーダーをゆっくり動かし、元のヌル・ポイントを通過するときに、自動的に「READ」に切り換わります。



Auto Punch In/Outに関する重要な情報

- Auto Punch Out機能は、SoftTouch機能（67ページ）と同時には使用できません。これは、SoftTouch機能がフェーダーを動かしている間その動作を記録し、停止したときに記録をやめるためです。
- SoftTouch機能が「OFF」のときは、コントロール・バーの「AUTO」ボタンをクリックすることにより、Auto Punch In/Out機能のON/OFFを切り換えられます。Auto Punch In/Out機能が「ON」のときは、「TOUCH」ボタンは選択できません。
- SoftTouch機能が「ON」のときは、コントロール・バーの「AUTO」ボタンをクリックすることにより、Auto Punch In機能のみON/OFFを切り換えられます。

SoftTouch機能を使用した編集操作

SoftTouch機能とは、DA7のフェーダーを動かすだけで、そのチャンネルを選択する機能です。


例えば、リアルタイム編集モードメニューが「Write」または「Trim」に設定されているときに、DA7のフェーダーを動かすと、そのチャンネルを「WRITE」または「TRIM」に切り換え、記録を開始します。

また、リアルタイム編集モードメニューが「Read」に設定されているときに、DA7のフェーダーを動かすと、そのチャンネルを「MAN (Manual)」に切り換え、フェーダー動作のリハーサルが行えます。

Auto Punch In機能が「ON」のときは、フェーダーを動かしてもヌル・ポイントに達するまでは動作が記録されない（または、Manualモードに切り換わらない）ため、レベルの変化が起こりません。

SoftTouch機能を使用したフェーダー動作の編集は、以下のとおりです。

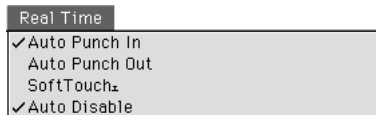
- 1 コントロール・バーにある「TOUCH」ボタンをクリックし、SoftTouch機能をONにします。

 TOUCHボタン（黄色表示）

- 2 コントロール・バーにある「AUTO」ボタンをクリックし、Auto Punch In機能をONにします。
Auto Punch Out機能はONになりません。

 AUTOボタン（黄色表示）

また、Real Timeメニューから「Auto Punch In」を選択しても、Auto Punch In機能をONにできます。この場合、Auto Punch Inの左側に ✓ マークが付きます。

 Real Time
✓ Auto Punch In
Auto Punch Out
SoftTouch
✓ Auto Disable

リアルタイムでの編集操作

- リアルタイム編集モードメニューが「Write」に設定されていることを確認します。
フェーダーモジュール上のモード表示（各チャンネル）は、「READ」となっているはずです。



- 編集（再記録）するチャンネルのDA7のフェーダーをゆっくり動かします。
フェーダーがヌル・ポイントを通過するとき、フェーダーモジュール上のモード表示が、「READ」から「WRITE」に切り換わり、記録を開始します。
- 記録を停止するとき、DA7のフェーダー動作を止めます。
フェーダーモジュール上のモード表示が、「WRITE」から「READ」に切り換わり、以前に記録したフェーダー動作の再生が始まります。
フェーダー動作を止めてから「READ」に切り換わるまでの時間は、Editメニューの「Preferences」ダイアログにある「Faders」タブで設定できます。（ 217ページ）



SoftTouchに関する重要な情報

- SoftTouch機能は、フェーダー動作に敏感に反応するようになっています。そのため、フェーダー位置の微妙な変化も検出され、ひとりでに動作可能状態へ移行することがあります。
Auto Punch In機能が「ON」であれば、フェーダーがヌル・ポイントに達するまでSoftTouch機能が働きませんので、動作可能状態へ移行することを防止できます。
- SoftTouch機能はノブにも反応しますが、主にフェーダーでお使いください。

Trimモードでの編集操作

Trimモードは、記録済みのフェーダー動作に対して、レベルを上下にシフトするための編集方法です。よって、元のフェーダー動作の微妙なニュアンスは保存されます。

Writeモードのように、新しいフェーダー動作に置き換わることはありません。

Trimモードでのフェーダー動作の編集は、以下のとおりです。

- 1 リアルタイム編集モードメニューを「Trim」に設定します。

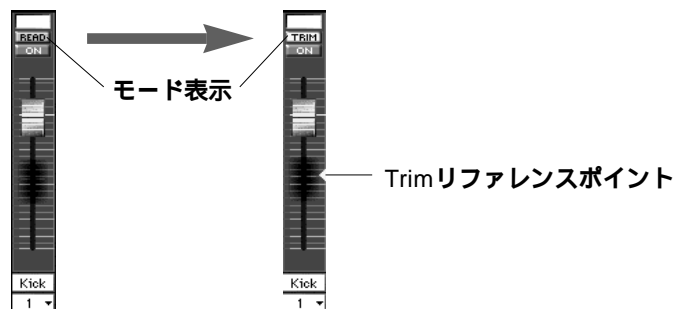


- 2 編集（トリミング）内容に合わせ、DA7のフェーダー位置を決めます。

レベルを上げる場合は、中央より下にフェーダーを配置することにより、レベルを高めるのに十分な余裕が確保できます。

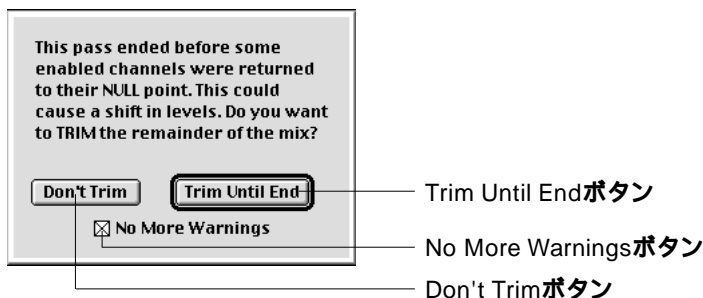
レベルを下げる場合は、中央より上にフェーダーを配置することにより、レベルを下げるのに十分な余裕が確保できます。

- 3 編集するチャンネルのDA7の [SELECT] キーを押します。
フェーダーモジュール上のモード表示が、「READ」から「TRIM」に切り換わり、DA7のフェーダー（ファントム・フェーダー）位置に Trimリファレンスポイントが表示されます。



リアルタイムでの編集操作

- 4 MTRなどの音源を再生します。
記録されているフェーダー動作が再生されます。
- 5 DA7のフェーダーを動かし、編集（トリミング）を実行します。
レベルを上げる場合は、ファントム・フェーダーがTrimリファレンスポイントより上になるようにします。
レベルを下げる場合は、ファントム・フェーダーがTrimリファレンスポイントより下になるようにします。
Trimリファレンスポイントより上または下に動かしたレベルが、以前に記録されているフェーダー動作に対して加算または減算されます。
- 6 編集（トリミング）を終わるときは、DA7の【SELECT】キーを押すか、MTRなどの音源を停止します。
- 7 PreferencesダイアログにあるGeneralタブの「Trim Until End」設定が「Ask First」の場合は、手順6の操作を行うとTrim Until Endダイアログが表示されますので、編集（トリミング）の処理方法を設定します。



編集（トリミング）した内容を、そのチャンネルのトラック全体に反映させるときは、「Trim Until End」ボタンをクリックします。


編集（トリミング）操作を終了した時点から、そのチャンネルのレベルを以前に記録した内容に戻すときは、「Don't Trim」ボタンをクリックします。

「No More Warnings」ボタンをクリックして×マークを付けると、上記設定内容が初期設定として保存され、以降のTrimモードによる編集時に、Trim Until Endダイアログが表示されなくなります。

Auto Disable機能について

Auto Disable機能とは、ミキシング・データの記録・編集において、MTRなどの音源が停止されたときに、記録・編集を行っていたチャンネルを「WRITE」または「TRIM」から自動的に「READ」に切り換える機能です。この機能により、次のイベントの再生時に、不用意なフェーダー動作の記録を回避することができます。

Auto Disable機能は、Real Timeメニューにある「Auto Disable」を選択することにより設定できます。初期設定は、「ON」です。

Auto Disableの左側に  マークが付いているときに「ON」となります。

Real Time	
<input checked="" type="checkbox"/> Auto Punch In	
Auto Punch Out	
SoftTouch	
<input checked="" type="checkbox"/> Auto Disable	
Group Members Move With Master	⌘/
<input checked="" type="checkbox"/> Faders Control Group Masters or MIDI	⌘`
Overwrite	
Enable All	⌘E
Set All Channels To	

Auto Disable機能を「OFF」にしておくことが便利な場合もあります。例えば、MTRなどの音源をルーピングして、ミキシング・データを連続的に再記録すると想定してみます。

Auto Disable機能が「ON」のときは、ループの終了点でチャンネルが「READ」に戻ってしまいますが、Auto Disable機能が「OFF」のときは、「WRITE」の状態が維持されますので、連続的に編集を行うことができます。

ただし、フェーダー動作は無効にできませんので、不用意に操作してしまった動作も記録されることを覚えておいてください。

リアルタイムでの編集操作

各パラメータの編集

フェーダー動作の編集と同様に、チャンネルON/OFFおよび他のスイッチ動作など、各パラメータをWriteまたはTrimモードで編集することができます。

各パラメータの編集操作は、以下のとおりです。

チャンネルON/OFFの編集

チャンネル1のON/OFFを秒単位で切り換えるという編集内容を例に説明します。

この場合、事前にチャンネル1のON/OFFを秒単位で切り換えるミキシング・データを作成し、「Channel On/Off demo 1」という名前を付けて保存しておきます。

(1) Writeモードでの編集操作

- 1 「Channel On/Off demo 1」を開きます。
- 2 リアルタイム編集モードメニューが「Write」に設定されていることを確認し、タイムコードをスタートさせます。
- 3 タイムコードが「00:00:05:15」のときに、DA7のチャンネル1の[ON]キーを押します。
- 4 タイムコードが「00:00:10:00」のときに、タイムコードを停止します。

編集結果は以下のようになります。

- 5秒まで秒単位でチャンネル1のON/OFFを繰り返します。
- タイムコード「00:00:05:15」で、チャンネルONになり、その状態を維持します。
- 11秒で、チャンネルOFFになります。
- 以降、秒単位のチャンネルON/OFFを繰り返します。

(2) Trimモードでの編集操作

- 1 「Channel On/Off demo 1」を開きます。
- 2 リアルタイム編集モードメニューが「Trim」に設定されていることを確認し、タイムコードをスタートさせます。
- 3 タイムコードが「00:00:05:15」のときに、DA7のチャンネル1の【ON】キーを押します。
- 4 タイムコードが「00:00:10:00」のときに、タイムコードを停止します。

編集結果は、元のミキシング・データ「Channel On/Off demo 1」とほぼ等しくなります。相違点は、チャンネル1がタイムコード「00:00:06:00」より半秒程度早くONになるだけです。
(つまり、チャンネル1は、半秒間ほどONを維持します。)

パン、AUXセンド、EQ、ゲイン、ディレイの編集

パン、AUXセンド、EQ、ゲイン、ディレイは、一般的にミキサー（DA7）の調整ノブによってコントロールします。

調整ノブによってコントロールされるパラメータは、編集が非常に簡単です。調整ノブを回すと、記録されたミキシング・データの現在のレベルから始まって変化します。

AUXセンドレベルは、フェーダーでもコントロールできますが、自動化という点では利点はありません。

パン・ポジション、AUXセンドレベル、EQ設定、ゲインレベル、ディレイ設定は、TrimモードではなくWriteモードでのみ編集が可能です。編集操作は記録操作と同じです。53～59ページをご覧ください。

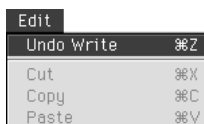
イベントのUndoとAbort

Undo

Undoとは、直前に記録・編集したイベントを無効にする機能です。Editメニューから「Undo」を選択することにより、直前のイベントを取り消し、無効にすることができます。

Writeモードのイベントの終わりには、Editメニューに「Undo Write」と表示されます。

Trimモードのイベントの終わりには、Editメニューに「Undo Trim」と表示されます。



Undoの実行直後であれば、Editメニューから「Redo」を選択することにより、取り消したイベントを復活することができます。

オートバックアップ機能が「ON」の場合は、直前のイベントが自動的にディスクに保存されます。この場合、Undoを実行してもディスクに保存されたファイルには影響を及ぼしません。

イベントを取り消し、ディスクにイベントが保存されないようにするには、次に説明するAbort機能を使用します。

オートバックアップ機能については、96ページをご覧ください。

Abort

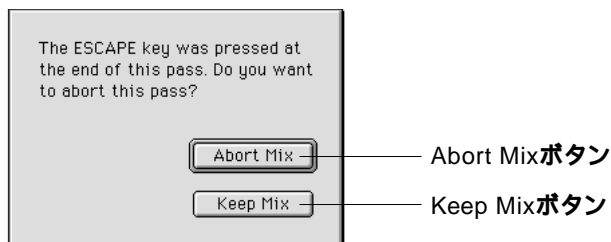
Abortとは、直前のイベント記録中に行われたすべての動作を無効にする機能です。

オートバックアップ機能が「ON」の場合は、直前のイベントが自動的にディスクに保存されますが、Abort機能により保存されないようにすることもできます。

Abort機能を使用するときは、イベントの記録・編集が終わるときに、キーボードのescキーを押してから、MTRなどの音源を停止します。

Abortダイアログが表示されますので、「Abort Mix」ボタンをクリックします。

「Keep Mix」ボタンをクリックすると、Abort機能は働かず、直前のイベントは有効になります。



Snapback

Snapbackとは、イベントの終わりにフェーダーイベントまたはチャンネルON/OFFイベントを自動的に記録する機能です。

フェーダーイベントの場合は、フェーダー動作編集後、編集前のフェーダーレベルに戻します。チャンネルON/OFFイベントの場合は、チャンネルON/OFF動作編集後、編集前のチャンネルON/OFF状態に戻します。

SnapbackのON/OFF設定は、Editメニューの「Preferences」ダイアログで行います。設定方法については、219ページをご覧ください。

フェーダーイベントの場合のSnapback動作例は以下のとおりです。

①まず最初のイベントで、フェーダー動作を記録し、5秒後にMTRなどの音源を停止します。

- ・図1は、Snapbackが「OFF」の状態、フェーダーレベルが5秒後に「+5」になるようにフェーダーを動作させたものです。
- ・図2は、Snapbackが「ON」の状態、フェーダーレベルが5秒後に「+5」になるようにフェーダーを動作させたものです。MTRなどの音源を停止したときに、フェーダーイベントを記録します。

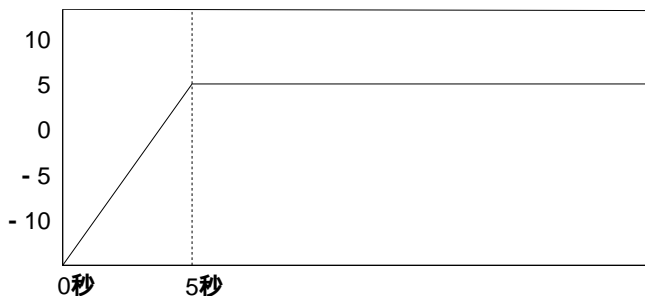


図1

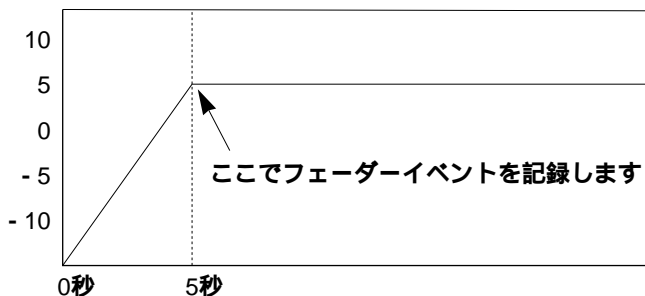


図2

②次に、記録したフェーダー動作をWriteモードで編集するとします。
今回は、フェーダーレベルが5秒後に「-8」になるようにフェーダーを動かし、MTRなどの音源を再び5秒で停止します。

- Snapbackを「OFF」にして記録したフェーダー動作の編集結果は、図3のように、フェーダーレベル「-8」が残りのミキシング・データに対して一定に維持されます。
- Snapbackを「ON」にして記録したフェーダー動作の編集結果は、図4のように、MTRなどの音源を停止した時点で元のフェーダーレベル「+5」に戻ります。

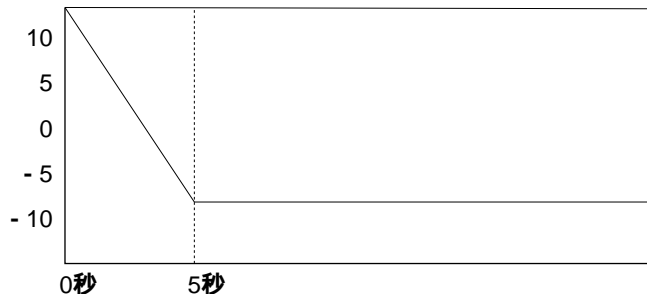


図3

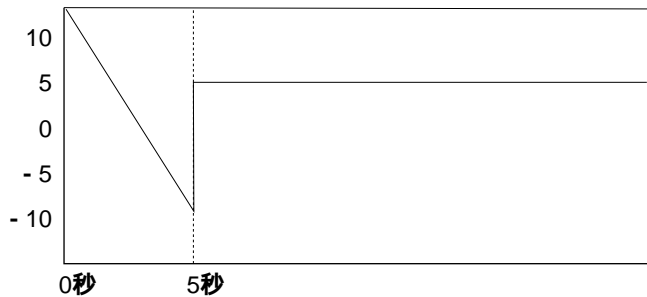


図4

このように、編集の最後でフェーダーレベルを元のミキシング・データのフェーダーレベルに合わせたいときは、Snapbackを「ON」にしておく便利です。

Soloモード

RAMSA MAXのSoloモードでは、Soloモードにしたチャンネルの音のみが、DA7のモニターAから出力されます。

他のチャンネルは、パネル・イメージ画面上に表示されず、メモリにも書き込まれません。音声も聞こえませんが、他のチャンネルを聞くことなく、ひとつまたは少数のチャンネルのフェーダー動作を記録することができます。

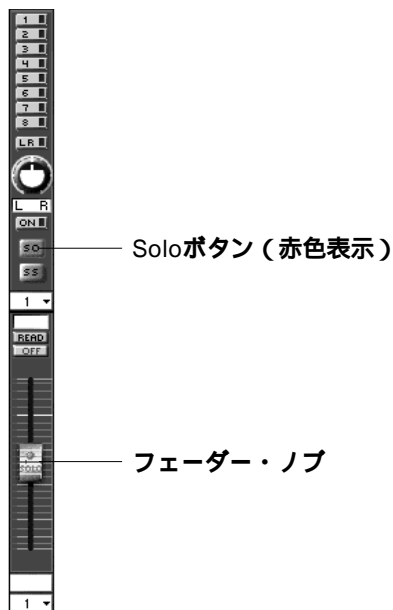
このように、Soloモードはミキシング・データの構築中には使用されませんが、ミキシング・ダウン中には使用されません。

RAMSA MAXのSoloモードは、Mixのみに対応しています。

Soloモードの設定方法

Soloモードを設定する

DA7の【SOLO】キーを押すか、パネル・イメージ画面上の「Solo」ボタンをクリックします。パネル・イメージ画面のフェーダー・ノブに、「SOLO」という文字と緑色のLEDが表示されます。



すべてのチャンネルのSoloモードを解除する

設定されているすべてのチャンネルのSoloモードを一括で解除するときは、Real Timeメニューから「Unsolo All」を選択します。

Real Time	
Auto Punch In	
Auto Punch Out	
SoftTouch _z	
✓Auto Disable	
✓Group Members Move With Master	⌘/
✓Faders Control Group Masters or MIDI Overwrite _l	⌘*
Enable All	⌘E
Set All Channels To _l	
Unsolo All	
All Channels On	
Motors Off	
✓Receive Timecode	⌘T
MIDI Input Filter _l	

Soloグループについて

SoftGroupマスターがSoloモードになると、そのグループに所属するチャンネルもSoloモードになり、Soloグループとして機能します。SoftGroupマスターのSoloモードを解除すると、そのグループに所属するチャンネルもSoloモードを解除します。

Soloモード

Solo Safeモード


Solo Safeを「ON」に設定しているチャンネルは、あるチャンネルがSoloモードになると自動的にSoloモードに移行します。
チャンネルがSoloモードを解除したときは、Solo SafeチャンネルもSoloモードを解除します。

これは、例えばボーカル部をSoloモードにし、エフェクト・リターン・チャンネルを同時にSoloモードにするような場合に使用します。
エフェクト・リターン・チャンネルのSolo Safeを「ON」に設定することにより、ボーカル部がSoloモードになった時点で自動的にSoloモードに移行します。

Solo Safeは、Soloポジションが「IN PLACE」のときのみ有効です。

Solo Safeを設定する

フェーダーモジュール上のSelectionポップアップ・メニューから「Solo Safe」を選択します。(42ページ)

Solo Safeの左側に  マークが付いているときに「ON」です。

Solo Safeは個々のチャンネルにのみ適用されます。MIDIフェーダー、SoftGroup (グループマスター)、マスターフェーダーは、Solo Safeを設定することはできません。

Solo Safeを一時的にOFFにする

最初にSoloモードにしたチャンネル自体がSolo Safe「ON」に設定されている場合、そのチャンネルだけがSoloモードになります。他のSolo Safe「ON」に設定されているチャンネルは、個別にSoloモードにすることができます。

これにより、エフェクトに送られるボーカルを聞くことなく、エフェクト・リターンをSoloモードにすることができます。

リアルタイムでのマーカー作成

マーカーとは、ミキシング・データに挿入されるテキスト情報の挿入場所をいいます。ミキシング・データ中の章見出しのようなもので、サウンドや再生に影響を及ぼすことはありません。

また、このマーカーはリアルタイム・ミキシングとオフライン・ミキシングを結びつける重要なツールと考えることができ、イベント編集画面におけるミキシング・データのオフライン編集操作を支援します。

ここでは、リアルタイムでのミキシング操作中に行うマーカー作成について説明します。オフライン操作でのマーカー作成については、137～139ページをご覧ください。

マーカーの作成

タイムコードを受信している状態で、コントロール・バーにある「MARK」ボタンをクリックすると、マーカーが作成されます。

 MARKボタン

作成したマーカーは、「MARK」ボタンをクリックした時点に対応する正確なSMPTEタイムコードとともに、「Marker」という言葉をロケートタイムメニューおよびイベント編集画面に表示します。

「Marker」という言葉は、「First Verse」や「Second Chorus」または「Scene Change」など、他の名称に変更することができます。

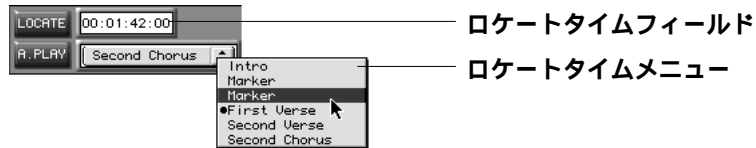
マーカーには、後でミキシング・データの編集に対して必要となる情報（テキスト）を追加でき、メモとして使用することができます。また、このマーカーを、スナップショット、フェーダーの動作、チャンネルON/OFFなどに変換することができます。

これらの手順については、「第8章 オフライン操作」で説明します。

リアルタイムでのマーカー作成

ロケートタイムメニューに表示されたマーカーは、このメニューから選択できます。選択すると、ロケートタイムフィールドには、マーカーを作成した時間（タイムコード）が表示されます。

この状態で「LOCATE」ボタンをクリックすると、そのポイントへジャンプします。



SoftGroup

概要

SoftGroupとは、あるチャンネルのフェーダーをマスターに設定し、他のチャンネルをメンバーに設定することにより、マスターのフェーダー操作と同時に、メンバーのフェーダーをコントロールする機能です。また、チャンネルON/OFF、SOLO、サラウンド制御画面も連動します。

例えば、チャンネル2のフェーダーをSoftGroupマスターに設定し、チャンネル4、5、6、19をメンバーに設定したとします。

この場合、チャンネル2のフェーダーを操作することにより、チャンネル4、5、6、19のフェーダーを同時にコントロールできるようになります。

SoftGroupは、最大15グループまで作成できます。

SoftGroupに関する重要な情報

SoftGroupマスターについて

チャンネル2のフェーダーをSoftGroupマスターに設定した場合、チャンネル2は自動的にSoftGroupのメンバーになります。

例えば、SoftGroupマスターに設定する前のフェーダー操作はチャンネル2のフェーダー操作として記録されますが、SoftGroupマスターに設定した後のフェーダー操作は、チャンネル2のフェーダー操作と他のメンバーのフェーダー操作として記録されます。

ステレオ/リンク チャンネルについて

ステレオ設定したチャンネルをSoftGroupに入れるときは、必ず両方のチャンネルをSoftGroupに設定してください。また、ステレオ/リンク設定したチャンネルは、SoftGroupマスターに設定することはできません。

SoftGroup内でステレオまたはリンクを設定する場合は、必ずRAMSA MAXの画面で行ってください。

BUSチャンネルでSoftGroupを設定する場合

DA7でBUSとMASTER L/Rの一括ユニティ調整⁶はしないでください。

6: 一括ユニティ調整

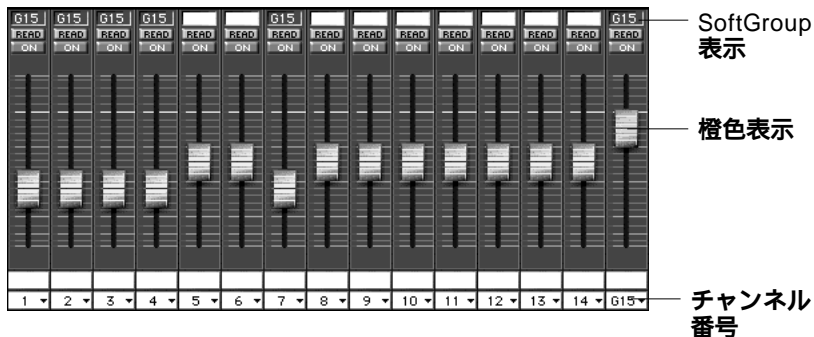
MASTER L/Rの
【SELECT】キーと
【AUX BUS】キーを
同時に押し、BUS
とMASTER L/Rの
フェーダーレベル
を「0dB」にする
こと。

SoftGroupの設定

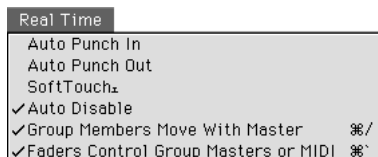
SoftGroupの設定方法

チャンネル15のフェーダーをSoftGroupマスターに設定し、チャンネル1、2、3、4、7をメンバーに設定する場合を例に説明します。

- 1 チャンネル15のフェーダーをダブル・クリックします。
フェーダーが橙色点滅になり、SoftGroup表示部に「G15」と表示されます。
- 2 チャンネル1、2、3、4、7のフェーダーをクリックします。
SoftGroup表示部に「G15」と表示されます。
- 3 キーボードのreturnキーを押します。または、チャンネル15のフェーダーをダブル・クリックします。
チャンネル15のフェーダーが橙色表示になり、チャンネル番号が「G15」に変わります。これでSoftGroupの設定が完了します。



- 4 Real Timeメニューにある「Group Members Move With Master」を選択し、メニューの左側に マークを付けます。
画面上でSoftGroupマスターのフェーダーを操作すると、メンバーのフェーダーが連動して動きます。



SoftGroupの設定

DA7とSoftGroupの設定を連動させるには

Real Timeメニューにある「Faders Control Group Masters or MIDI」を選択し、メニューの左側に マークを付けます。

ただし、DA7側からフェーダー、チャンネルON/OFF以外の各パラメータを操作しても、そのチャンネルのパラメータは連動しません。

Real Time	
Auto Punch In	
Auto Punch Out	
SoftTouch	
<input checked="" type="checkbox"/> Auto Disable	
<input checked="" type="checkbox"/> Group Members Move With Master	⌘/
<input checked="" type="checkbox"/> Faders Control Group Masters or MIDI	⌘*
Overwrite	
<hr/>	
Enable All	⌘E
Set All Channels To	

前ページのSoftGroup設定例の場合では、DA7のチャンネル15のフェーダーは、チャンネル15のフェーダーからSoftGroupマスターのフェーダーに切り換わります。よって、このフェーダーを操作することにより、チャンネル1、2、3、4、7のフェーダーが連動して動きます。

「Faders Control Group Masters or MIDI」の左側に マークが付いていない場合、DA7のフェーダーおよび【SELECT】キーは、そのチャンネルのフェーダーおよび【SELECT】キーとして働き、SoftGroupの設定とは連動しません。

SoftGroupの解除方法

SoftGroupを一括で解除する

- 1 SoftGroupマスターのフェーダーをダブル・クリックします。
フェーダーが橙色点滅になります。
- 2 *delete*キーを押します。
これでSoftGroupが解除されます。

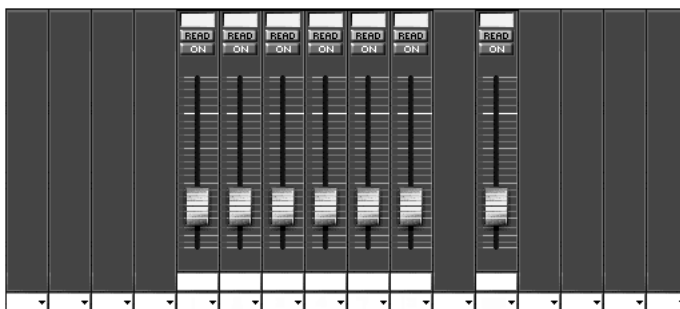
メンバーをSoftGroupから外す

- 1 SoftGroupマスターのフェーダーをダブル・クリックします。
フェーダーが橙色点滅になります。
- 2 外したいチャンネルのフェーダーをクリックします。
これでSoftGroupが解除されます。
- 3 *return*キーを押します。または、SoftGroupマスターのフェーダーをダブル・クリックします。

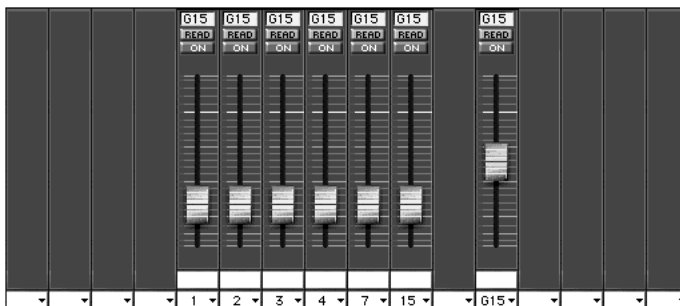
SoftGroupウィンドウの作成方法

パネル・イメージ画面のCustom View6～10ウィンドウを使用して、SoftGroupの設定後に、SoftGroupだけのウィンドウを作成できます。85ページのSoftGroup設定例を元に説明します。

- 1 Custom View6～10ウィンドウの中の使用していないウィンドウを表示します。
- 2 ブランク・モジュールにフェーダーモジュールを設定します。



- 3 右端に配置したフェーダーモジュールのSelectionポップアップ・メニューから「Group Master」を選択し、その中の「G15」を選択します。SoftGroupマスターのモジュールが表示されます。
- 4 各フェーダーモジュールのSelectionポップアップ・メニューから「Channel」を選択し、チャンネル番号1、2、3、4、7を配置します。チャンネル15を表示することもできます。



サラウンド・パンニング

リアルタイムでのサラウンド・パンニング

概要

RAMSA MAXでは、DA7のサラウンド・パンニングを自動化することができます。

サラウンド・パンニングの動作を記録するには、DA7またはRAMSA MAXのいずれかを使用する2通りの方法があります。

- DA7を使用する場合は、DA7の3種類のサラウンドモードを使用し、調整ノブやフェーダーなどを操作して、リアルタイムで動作を記録します。
- RAMSA MAXを使用する場合は、サラウンド制御画面を表示し、マウスを使ってサウンドを位置付けるか調整ノブを回して動作を記録します。

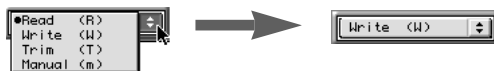
サラウンド・パンニングの記録を開始する前に

RAMSA MAXにて、以下の項目を設定する必要があります。

- 1 コントロール・バーの「Overwrite」ボタンをクリックしてOverwriteダイアログを開き、「Surround」を選択します。



- 2 リアルタイム編集モードメニューを「Write」に設定します。



- 3 DA7の【SELECT】キーを押すか、画面上のモード表示部をクリックして、記録・編集するチャンネルを選択します。

リアルタイムでのサラウンド・パンニング

サラウンド・パンニングの記録

DA7を使用する場合

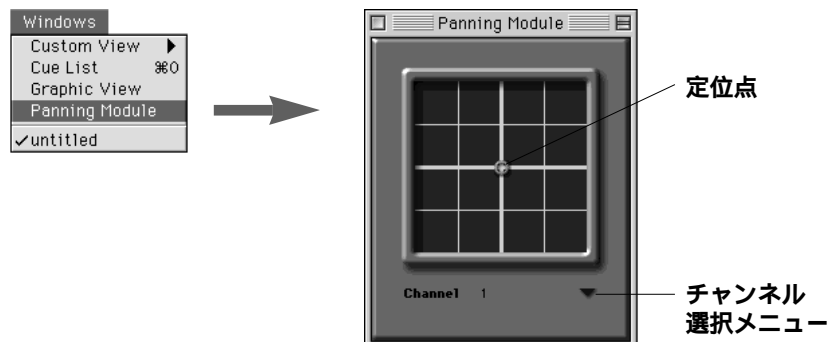
- 1 DA7のサラウンド設定を行います。
DA7の取扱説明書「第6章 サラウンド」をご覧ください。
- 2 MTRなどの音源を再生します。
- 3 調整ノブやフェーダーなどを操作して、動作を記録します。

メモ

- ・ DA7のパターン描画を用いたサラウンドを行うときは、RAMSA MAX起動前に描画してください。RAMSA MAXを起動してからDA7で描画パターンを編集すると、サラウンド記録が正常に行われません。
RAMSA MAXは、起動時にDA7の描画パターンを読み込みます。(ただし、RAMSA MAXでの描画編集はできません。)
- ・ タンデムでDA7を使用しているときや、SoftGroupを設定しているときは、DA7からサラウンドを操作しようとしているチャンネルがRAMSA MAXのパネル・イメージ画面上で黄色の枠に囲まれていることを必ず確認してから操作してください。

RAMSA MAXを使用する場合

- 1 Windowsメニューから「Panning Module」を選択し、サラウンド制御画面を表示します。



-
- 2 サラウンド制御画面上の定位点（印）をドラッグし、サラウンド・パンニングの開始点に合わせます。
 - 3 チャンネル選択メニューをクリックし、メニューの中から記録するチャンネルを選択します。
 - 4 MTRなどの音源を再生し、定位点（印）をドラッグするか、調整ノブを回して動作を記録します。

メモ

- ・サラウンド制御画面とMIDIマシンコントロール（MMC）操作を同時に使用するときは、MMC Devicesダイアログを開いて、MIDIマシンコントロールの操作を行ってください。コントロール・バー上のMMC操作ボタンを使用すると、サラウンド制御画面は閉じられてしまいます。
 - ・MMC Devicesダイアログは、Real Timeメニューにある「MMC Devices」を選択すると表示されます。MMC Devicesダイアログの詳細は、189ページをご覧ください。
-

ステレオについて

DA7のあるチャンネルがステレオ設定されている場合、RAMSA MAXは、ステレオ設定されていることと、パンニングパターンなどの2つのチャンネルの設定内容も認識します。

この場合、必ず奇数側のチャンネルから操作してください。

奇数チャンネルの動作を記録すると、そのチャンネルの右側にある偶数チャンネルの動作も自動的に記録します。

ただし、イベント編集画面に表示されるのは、奇数チャンネルのみです。

サラウンド・パンニングとSoftGroup

SoftGroupマスターに対するサラウンド・パンニング動作は、SoftGroupメンバーのチャンネルにも自動的に適用されます。この場合の操作例は、以下のようになります。

- 1 チャンネル12をSoftGroupマスターに設定し、チャンネル1から11をSoftGroupメンバーに設定したとします。
SoftGroupについては、第4章をご覧ください。
- 2 Windowsメニューから「Panning Module」を選択してサラウンド制御画面を表示します。
- 3 サラウンド制御画面上のチャンネル選択メニューからチャンネル番号「G12」を選択します。
- 4 DA7のディスプレイにサラウンド設定画面を表示し、チャンネル1を選択します。
ここでは、SoftGroupメンバーのチャンネルを選択します。
- 5 サラウンド制御画面上の定位点（印）をドラッグし、サラウンド・パンニングの操作を行います。
この操作と連動して、DA7のディスプレイに表示したチャンネル1が動作するはずです。

ミキシング・データの 保存とファイル操作

ミキシング・データの保存

ミキシング・データを保存するには、手動で保存操作を行うか、または Auto Backup機能を使って自動的にハードディスクへ保存する2通りの方法があります。

手動での保存操作については、Macintoshの基本操作と同様に、Fileメニューから「Save」または「Save As」を選択して、ミキシング・データに名前を付けて保存します。

ここでは、Auto Backup機能を使用したミキシング・データの保存について説明します。

Auto Backup機能

Auto Backupとは

Auto Backupとは、RAMSA MAXがタイムコードの受信を停止することにより、自動的にミキシング・データを保存する機能です。

保存するミキシング・データの数は、設定することができます。

(1) ミキシング・データの保存数とデータ容量について

自動的に保存するミキシング・データ数の設定には、数を無制限に設定する場合と、数を指定（1～99）して設定する場合の2通りの方法があります。

ミキシング・データは複数のイベントで構成されますが、フェーダー動作の記録など、小さいイベントでは100KB程度のデータ容量となります。データ容量100KB程度のイベント10個でミキシング・データが構成されているとすると、総データ容量は1MBということになります。

保存するミキシング・データ数を「無制限」や「99」などの大きい数に設定すると、ミキシングの初期段階からのデータが保存され、試行錯誤でミキシングを行うときや、別のことを始めるときに便利です。

ただし、ハードディスクを大量に消費しますので、空き容量に注意してください。

保存するミキシング・データ数の設定を「8」などの小さい数にすると、ハードディスクの消費は少なくなります。ディスクスペースを優先する場合は、少ない保存数を選択してください。

ただし、ミキシングの初期段階のデータは削除されますので、データを再利用できる可能性は低くなります。

ハードディスクの空き容量がなくなると、「the mix cannot be saved because the disk is full」というメッセージの警告ダイアログが表示されます。

直前のイベントを含むミキシング・データは、まだMacintoshのメモリ上にありますので、フロッピーディスクや光磁気ディスクなどのメディアに保存することができます。この場合、Fileメニューから「Save As」を選択して、保存操作を行ってください。

(2) 保存されるデータ名について

保存されるデータには、連続番号が割り当てられます。例えば、ミキシング・データの名前が「Mix.1」の場合、以下のような名前でデータの保存が行われます。

Mix.1.1 Mix.1.2 Mix.1.3 Mix.1.4 Mix.1.5

Auto BackupのON/OFFを切り換える

Auto Backup機能は、コントロール・バーの「BACK UP」ボタンをクリックすることにより、ON/OFFを切り換えます。

黄色表示が「ON」です。

 ——— BACK UPボタン

また、Preferencesダイアログの「Backup」タブでもON/OFFを切り換えられます。

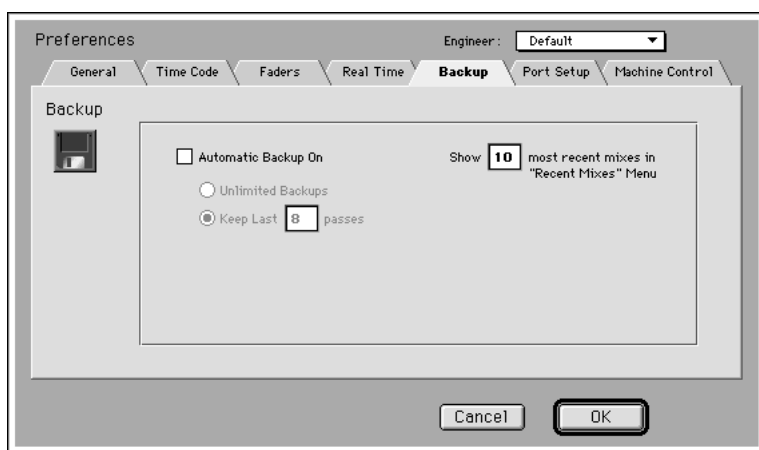
「Backup」タブでは、ON/OFF切り換えだけではなく、Auto Backup機能に関する設定も行いますので、次の項目で詳細を説明します。

ミキシング・データの保存

Auto Backupの詳細設定

Auto BackupのON/OFF設定、記録するミキシング・データ数の設定、「Recent Mixes」メニューに表示するミキシング・データ数の設定を行います。

- 1 Editメニューから「Preferences」を選択します。
Preferencesダイアログが表示されます。
- 2 Preferencesダイアログの「Backup」タブを選択します。



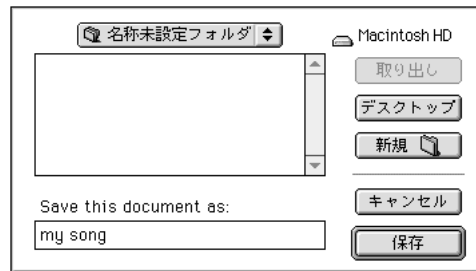
- 3 Auto Backup機能を「ON」にするには、「Automatic Backup On」ボタンをクリックして、×マークを付けます。
このボタンは、コントロール・バーにある「BACK UP」ボタンと連動しています。
- 4 ミキシング・データの記録数を無制限に設定するときは、「Unlimited Backups」ボタンをクリックして、×マークを付けます。
- 5 ミキシング・データの記録数を指定するときは、「Keep Last passes」ボタンをクリックして ×マークを付け、 内に数を入力します。
入力できる記録数は、1～99の範囲内です。

-
- 6 「Show most recent mixes in "Recent Mixes" Menu」の 内に、「Recent Mixes」メニューに表示するデータ数を入力します。Recent Mixesメニューについては、101ページの「最近使ったミキシング・データを開く」をご覧ください。
 - 7 「OK」ボタンをクリックします。

Auto Backupの動作例

ミキシング・データに名前が付いていない状態で、ミキシング・データの記録数を「3」に設定した場合の動作例です。

- ① 最初のイベントが記録されてタイムコードが停止したときは、保存ダイアログが自動的に表示されます。
ここでは、「my song」という名前で保存します。



- ② Auto Backupが働き、ミキシング・データ名に「.1」を追加して自動的にデータの保存を行います。
この名前は、ウィンドウのタイトルにも表示されます。



my song.1 <Custom View 1 >

ミキシング・データの保存

- ③ 次のイベントで、フェーダーまたはチャンネルON/OFFの動作を行い、MTRなどの音源を停止すると、ミキシング・データ名に「.2」を追加して自動的にデータの保存を行います。
- ④ 次のイベントの記録を行いMTRなどの音源を停止すると、ミキシング・データ名に「.3」を追加して自動的にデータの保存を行います。Fileメニューから「Open」を選択し、保存されたミキシング・データを確認すると以下のようになっているはずです。



- ⑤ 続けて、次のイベントの記録を行いMTRなどの音源を停止すると、ミキシング・データ名に「.4」を追加して自動的にデータの保存を行います。しかし、保存するミキシング・データの記録数を「3」に設定しているため、古いミキシング・データは自動的に削除されます。この場合、「my song.1」というデータが削除されています。



- ⑥ この後は、新しいイベントが記録されるたびに番号が繰り上がったミキシング・データが保存され、古いミキシング・データが削除されていきます。

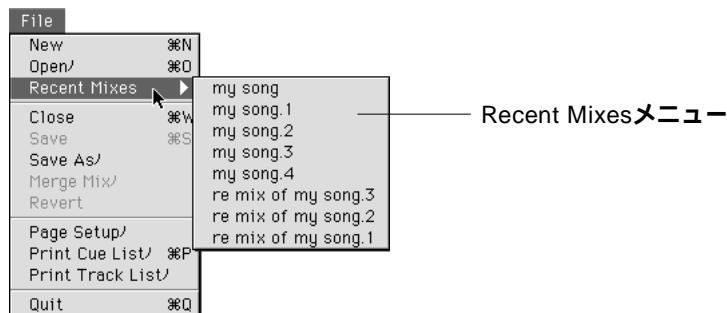
ファイル操作

最近使ったミキシング・データを開く

「Auto Backupの詳細設定 (98,99ページ)」で説明しましたが、Preferencesダイアログの「Backup」タブで「Recent Mixes」メニューに表示するデータ数を設定すると、最近保存されたデータ名が、Fileメニューの「Recent Mixes」メニュー内に表示されます。

表示できるデータ名は、設定した数だけです。例えば、「8」と設定した場合は、データ名が8個まで表示されます。

「Recent Mixes」メニュー内に表示されたデータ名は、ここで選択することにより開くことができます。



ファイル操作

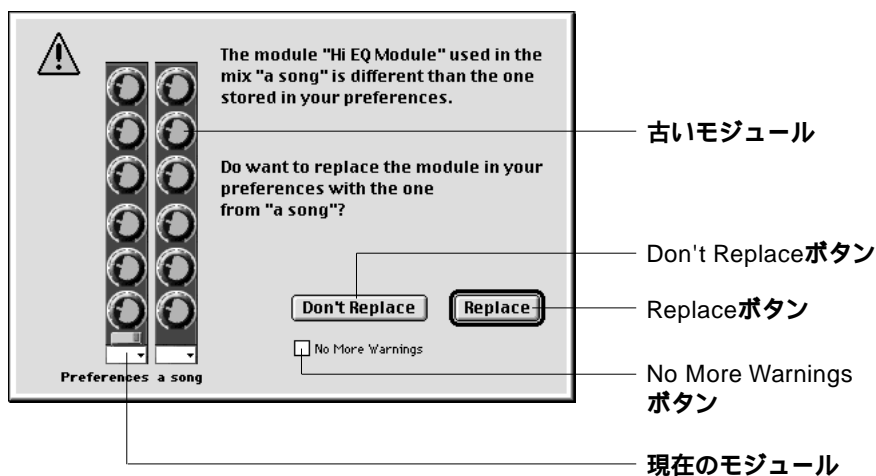
異なるモジュールをもつミキシング・データを開く

RAMSA MAXでは、モジュールの外観や機能性を自由に編集することができます。(モジュールの編集は、第9章をご覧ください。)

保存済みのミキシング・データがあり、そのデータに対して特別にスイッチを追加するなど、モジュールの外観や機能性を後で編集したとします。保存データ名は変更しません。

ここで、モジュールを編集する前に保存したミキシング・データを開くとします。

ミキシング・データの名前は、モジュールを編集する前も編集した後も同じ名前ですが、モジュールの外観や機能性が異なるため、以下の警告ダイアログが表示されます。



このダイアログには、2つのモジュールが表示されます。

左側のモジュールが現在のモジュールを表し、右側のモジュールが古いモジュールを表します。

また、このダイアログでは、どちらのモジュールを使用するか設定できます。設定方法は、以下のとおりです。

古いモジュールを使用する (Replace)

開こうとしているミキシング・データに含まれる古いモジュールをそのまま使用するときには、「Replace」ボタンをクリックします。

外観や機能性の異なるモジュールが何種類かあるときは、その都度、警告ダイアログが表示されますので、同様の操作を行います。

現在のモジュールを使用する (Don't Replace)

開こうとしているミキシング・データに含まれる古いモジュールを使用せず、現在のモジュールを使用するときには「Don't Replace」ボタンをクリックします。

外観や機能性の異なるモジュールが何種類かあるときは、その都度、警告ダイアログが表示されますので、同様の操作を行います。

モジュール置き換えを一括で指定する (No More Warnings)

外観や機能性の異なるモジュールが何種類かあるときは、その都度、警告ダイアログが表示されますが、最初の警告ダイアログで設定した内容をすべての警告ダイアログに反映させることができます。

外観や機能性の異なるすべてのモジュールを置き換える場合、または、すべてのモジュールを置き換えない場合は、この操作が便利です。

「No More Warnings」ボタンをクリックして×マークを付け、「Replace」ボタンまたは「Don't Replace」ボタンをクリックします。

すべての警告ダイアログが一括で設定されます。(表示はされません)

グラフィカル編集画面

概要

グラフィカル編集画面は、タイムコード受信中のフェーダー動作を記録するためではなく、記録済みミキシング・データの表示および編集を目的とした画面です。

ミキシング・データをタイムライン上の曲線として表示することにより、フェーダー動作を視覚的に参照できるとともに、ミキシング・データ中の不規則性の検出および修正を容易に行うことができます。

グラフィカル編集画面上のフェーダー動作は、図1のように表示されます。

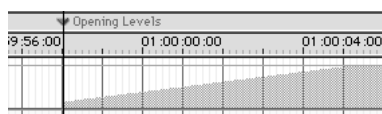


図1

曲線の高さは、フェーダーの位置を表します。例えば、フェーダーが半分だけ動かされると、図2のように表示されます。



図2

曲線の傾斜は、フェーダーの動きの速さを表します。フェーダーを急激に動かすと図3のように表示され、フェーダーをゆっくり動かすと図4のように表示されます。

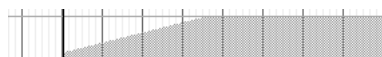


図3

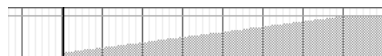
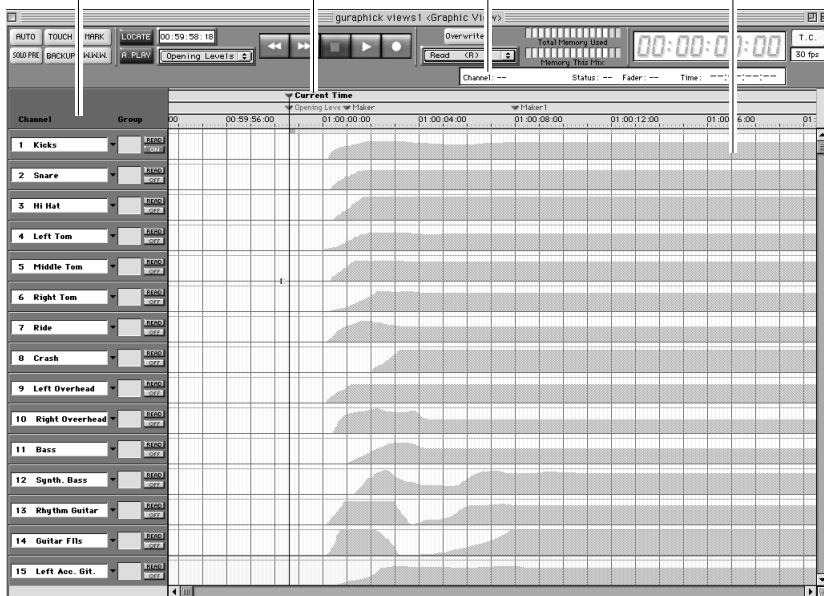


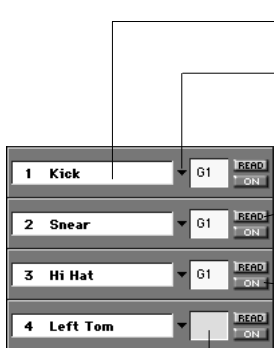
図4

画面各部の名前と働き

チャンネル表示部 タイムライン 情報ボックス ミキシング・データ表示部



チャンネル表示部



チャンネル番号およびチャンネル名称

チャンネルポップアップメニュー

このメニューをクリックすると、表示するチャンネルを選択することができます。

モード表示

チャンネルの編集モードを表示します。

チャンネルON/OFFボタン

ステレオ設定されたチャンネルは、奇数側チャンネルのボタンのみ反応します。Mixの音には影響を及ぼしません。

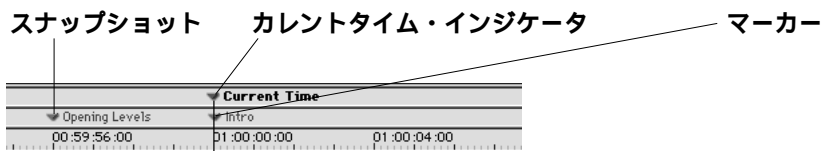
SoftGroup表示

SoftGroupが設定されているチャンネルは、グループ番号が表示されます。

画面各部の名前と働き

タイムライン

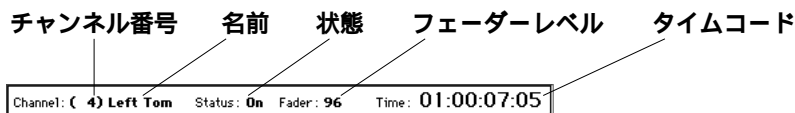
カレントタイム・インジケータ（現在のタイムコード位置）、スナップショット（赤三角）、マーカー（青三角）を表示します。



情報ボックス

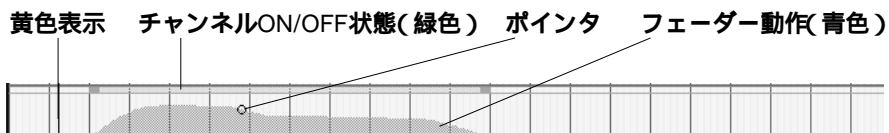
マウスを動かして、ミキシング・データ表示部をポインタが通過すると、ポインタの下にあるミキシング・データ情報が表示されます。

表示される情報は、チャンネル番号、名前、状態（チャンネルON/OFFまたはIN）、フェーダーレベル、タイムコードです。



ミキシング・データ表示部

- ・選択されているチャンネルは、黄色表示になります。
- ・フェーダーの動作は、青色の曲線として表示されます。
マウス（矢印）を動かすと、ポインタが曲線に沿って動きます。
- ・チャンネルON/OFF状態は、緑色の直線として表示されます。



グラフィカル編集画面での編集操作

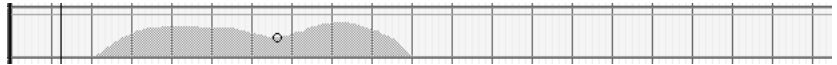
重要 スナップショットイベントの送信には時間を要します。フェーダー動作の編集、チャンネルON/OFFの編集時は、スナップショット後の約3秒間にイベントを挿入しないでください。

フェーダー動作の編集

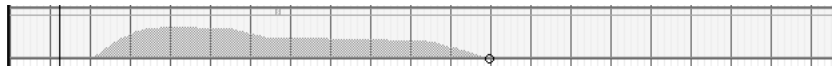
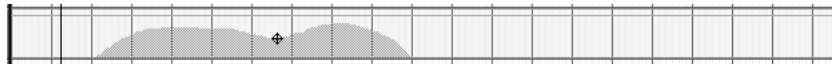
フェーダー動作の再描画（Auto Nulling機能）

画面に表示されたフェーダー動作の曲線を、マウス操作で編集します。

- 1 編集するチャンネルのミキシング・データ表示部をクリックします。選択されると黄色表示になります。
- 2 フェーダー動作を表す曲線の編集開始位置にポインタを合わせます。選択したチャンネル内でマウス（矢印）を動かすと、フェーダー動作の曲線に沿ってポインタが動きます。



- 3 マウスをドラッグして、新しいフェーダー動作を描画します。マウスのボタンを離れたときに描画が終わり、新しいフェーダー動作が表示されます。マウスをドラッグすると、ポインタに+マークが追加されます。



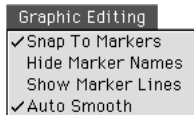
メモ

- ・ポインタは、必ずフェーダー動作の曲線上を移動するようになっています。そのため、フェーダー動作を再描画するときも、必ず元の曲線上から開始され、レベルのジャンプが起きません。
- ・ステレオ設定しているチャンネルの片方に描画しても、もう一方のチャンネルにはコピーされません。
- ・リンク設定しているチャンネルには描画しないでください。

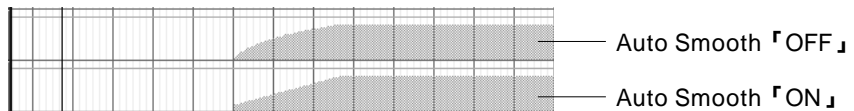
グラフィカル編集画面での編集操作

フェーダー動作のスモーキング (Auto Smooth機能)

Graphic Editingメニューの「Auto Smooth」を選択 (✓ マークを付ける) すると、フェーダー動作の描画時に、曲線を直線的にするなどのスモーキング機能が働きます。



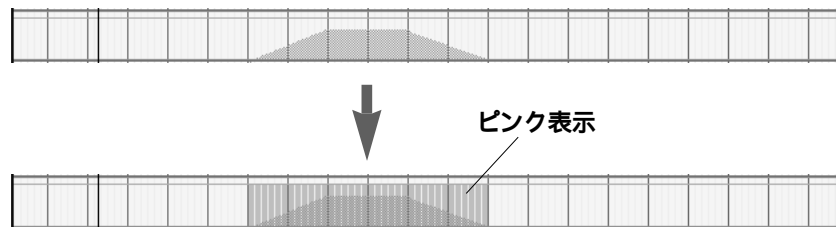
スモーキング機能を使用したときと、使用していないときの描画例を以下に示します。



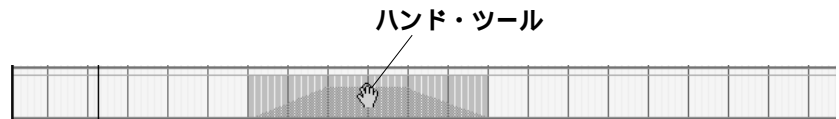
ハンド・ツールを使ったフェーダー動作の移動

フェーダー動作を現在の位置から前または後ろに移動します。

- 1 (コマンド)キーを押しながらドラッグして、移動するフェーダー動作の範囲を選択します。
選択された範囲はピンク色で表示されます。



- 2 選択範囲の中央付近にマウスを動かし、ハンド・ツールを表示させます。



- 3 マウスをドラッグして、フェーダー動作を移動します。
下記イラストは、後ろ側に移動した例です。



グラフィカル編集画面での編集操作

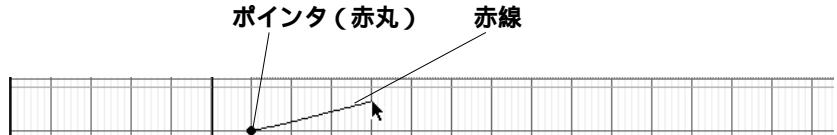
controlキー、shiftキーを使ったフェーダー動作の描画

通常、フェーダー動作の描画は、マウスをドラッグしてフリーハンドで作成しますが、controlキーおよびshiftキーを組み合わせることにより、以下のような描画が行えます。

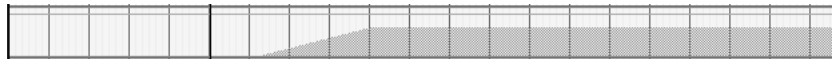
(1) controlキーを使用する場合

任意の方向に斜線を描画することができます。

- 1 controlキーを押しながらマウスを動かします。(クリックはしません)
ポインタが赤丸に変わり、マウスの動きに合わせて赤線が引かれます。



- 2 描画したい位置までマウスを動かし、クリックします。
下記イラストのように、フェーダー動作が描画されます。



(2) controlキーとshiftキーを使用する場合

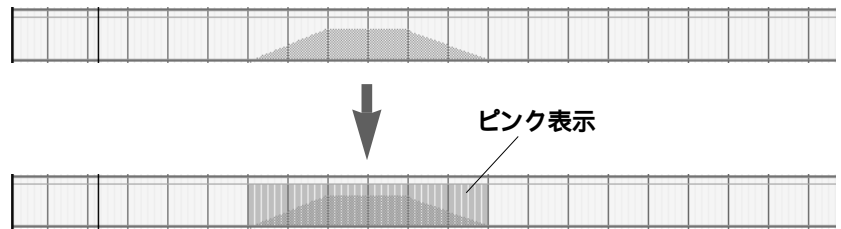
controlキーとshiftキーを押しながらマウスを動かすと縦方向または横方向に直線を引くことができます。

- 1 controlキーとshiftキーを押しながらマウスを動かします。(クリックはしません)
ポインタが赤丸に変わり、マウスの動きに合わせて上下左右(90°、180°)の方向に赤線が表示されます。
- 2 描画したい位置までマウスを動かし、クリックします。

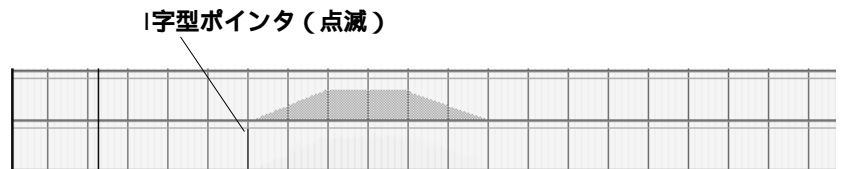
フェーダー動作のコピーとペースト

フェーダー動作をコピーして、現在のフェーダー動作の前後や、他のチャンネルにペーストすることができます。

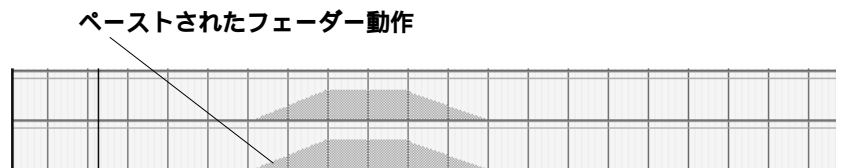
- 1 (コマンド)キーを押しながらドラッグして、コピーするフェーダー動作の範囲を選択します。
選択された範囲はピンク色で表示されます。



- 2 Editメニューから「Copy」を選択します。
- 3 ペーストしたい位置を (コマンド)キーを押しながらクリックします。
I字型のポインタが点滅表示します。



- 4 Editメニューから「Paste」を選択します。
コピーしたフェーダー動作がペーストされます。



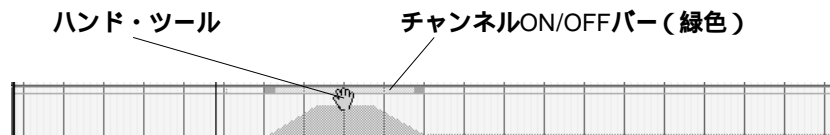
グラフィカル編集画面での編集操作

チャンネルON/OFFの編集

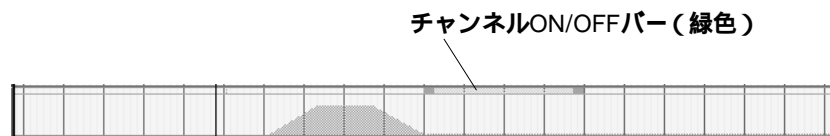
ハンド・ツールを使ったチャンネルON/OFFの移動

チャンネルON/OFFを現在の位置から前または後ろに移動します。

- 1 チャンネルON/OFFバー（緑色）の中央付近にマウスを動かし、ハンド・ツールを表示させます。



- 2 マウスをドラッグして、チャンネルON/OFFバー（緑色）を移動します。
時間の長さを変更することなく、チャンネルON/OFFバー（緑色）の位置を現在の位置の前後に移動できます。
下記イラストは、後ろ側に移動した例です。

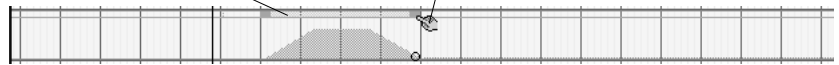


フィンガー・ツールを使ったチャンネルON/OFFの延長または縮小

チャンネルON/OFFの範囲を延長または縮小します。

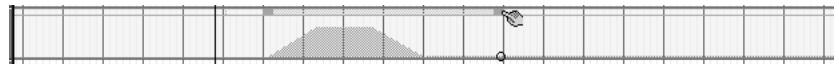
- 1 チャンネルON/OFFバー（緑色）の前後どちらかにマウスを合わせ、フィンガー・ツールを表示させます。

チャンネルON/OFFバー（緑色） フィンガー・ツール

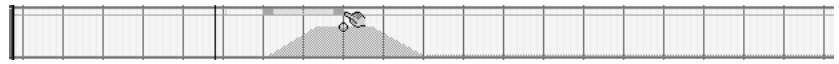


- 2 マウスをドラッグして、チャンネルON/OFFバー（緑色）を延長または縮小します。

・下記イラストは、延長した例です。



・下記イラストは、縮小した例です。

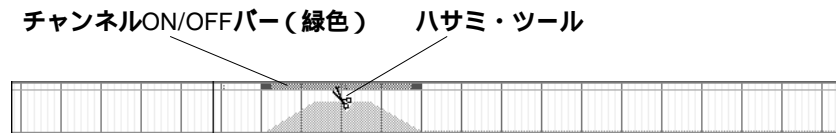


グラフィカル編集画面での編集操作

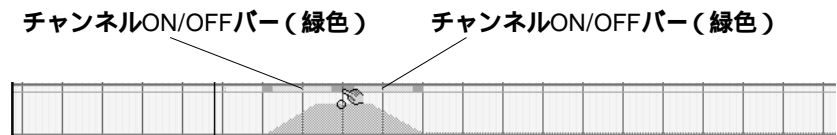
ハサミ・ツールを使ったチャンネルON/OFFの分割

チャンネルON/OFFバー（緑色）を複数の独立したチャンネルON/OFFバー（緑色）に分割します。

- 1 チャンネルON/OFFバー（緑色）の上にマウスを合わせて`option`キーを押し、ハサミ・ツールを表示させます。
`option`キーを離すと、ハサミ・ツールは消えます。

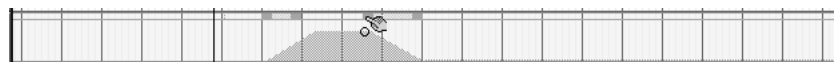


- 2 チャンネルON/OFFバー（緑色）の分割したい位置にハサミ・ツールを合わせ、クリックします。
下記イラストは、2つに分割した例です。



分割したチャンネルON/OFFバー（緑色）には、それぞれハンド・ツールやフィンガー・ツールを表示できます。また、ハサミ・ツールでさらに分割することもできます。

下記イラストは、分割したチャンネルON/OFFバー（緑色）を延長および縮小した例です。

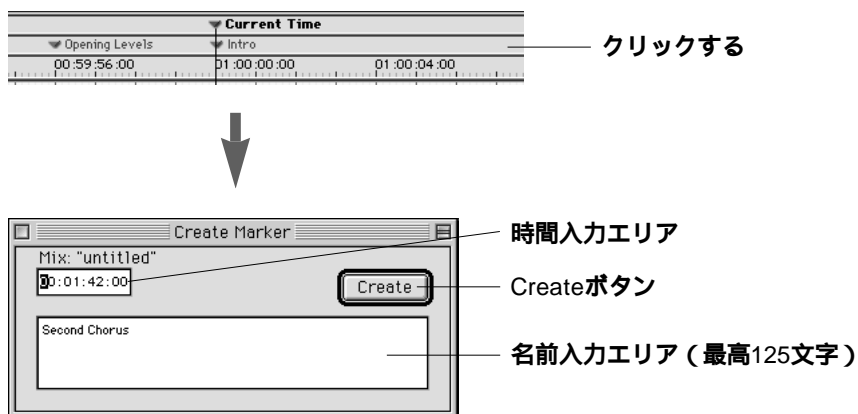


マーカーおよびスナップショットについて

新しいマーカーの作成

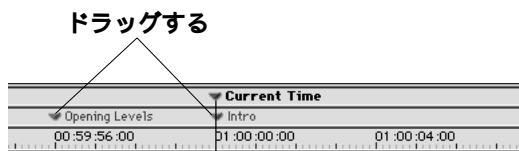
タイムライン上をクリックすると、新しいマーカーを作成するための Create Marker ダイアログが表示されます。

マーカーを挿入する時間、マーカーの名前を入力して、「Create」ボタンをクリックします。新しいマーカー（青三角）がタイムライン上に表示されます。



マーカーおよびスナップショットの移動

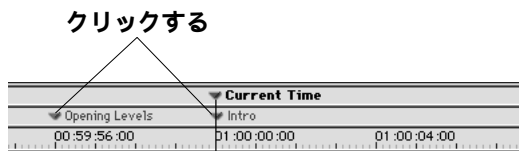
タイムライン上のマーカー（青三角）またはスナップショット（赤三角）をマウスでドラッグすることにより、希望する時間へ移動することができます。



グラフィカル編集画面での編集操作

マーカーおよびスナップショットの名前表示

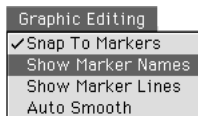
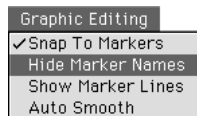
タイムライン上のマーカー（青三角）およびスナップショット（赤三角）をクリックすることにより、名前の表示、非表示を切り換えられます。



また、Graphic Editingメニューから「Hide Marker Names」または「Show Marker Names」を選択することにより、名前の表示、非表示を切り換えることができます。

Graphic Editingメニューに「Hide Marker Names」と表示されているときは、名前を表示しています。

Graphic Editingメニューに「Show Marker Names」と表示されているときは、名前を表示していません。



マーカーおよびスナップショットのライン表示

タイムライン上のマーカー（青三角）およびスナップショット（赤三角）から下にのびる垂直線の表示、非表示を切り換えられます。

Graphic Editingメニューから「Hide Marker Lines」または「Show Marker Lines」を選択することにより、ラインの表示、非表示を切り換えることができます。

Graphic Editingメニューに「Hide Marker Lines」と表示されているときは、ラインを表示しています。

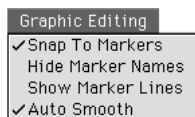
Graphic Editingメニューに「Show Marker Lines」と表示されているときは、ラインを表示していません。



マーカーへのイベントの整列

Graphic Editingメニューにある「Snap To Markers」に マークが付いているときは、マーカーにイベントを整列させることができます。

例えば、チャンネルON/OFFの開始点をマーカーに合わせるように移動する場合、チャンネルON/OFFバー（緑色）をドラッグしてマーカーのすぐ近くまで動かすと、チャンネルON/OFFバー（緑色）がマーカーに吸着され、整列させることができます。



オフライン操作

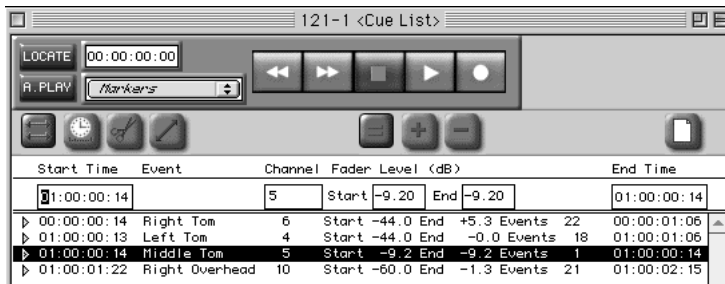
オフライン編集について

RAMSA MAXのイベント編集画面によって、ミキシング・データの大規模で精度の高いオフライン編集を行うことができます。

オフラインという用語は、編集を行うのにタイムコードを必要としないため、リアルタイムの反対語として使用されます。

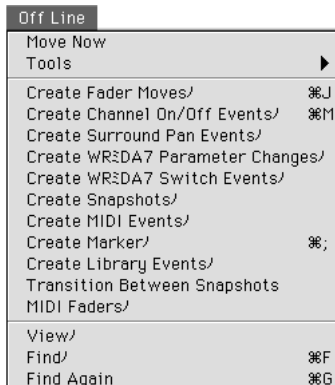
リアルタイム操作で記録されたイベント（フェーダー動作、チャンネルON/OFFなど）は、イベント編集画面上に数値で表示されます。

表示されたイベントは、カット、コピー、ペーストおよび修正を行うことができます。また、新規イベントを追加することもできます。



RAMSA MAXの「Off Line」メニューは、オフライン編集に関連した項目が含まれており、イベント編集画面が表示されていないと項目の大部分が薄く表示され選択できません。

項目の大部分はダイアログを開くためのもので、このダイアログによりイベント編集画面に新規イベントを作成することができます。



イベント編集画面

画面各部の名前と働き

フェーダー・ツール



「Move」「Scale」「Crop」「Smooth」と呼ばれるフェーダー動作の編集に使用する4種類のツールです。ただしMoveツールは、チャンネルON/OFF、パラメータ・チェンジなど、すべてのイベント編集に使用されます。

イベントを選択した後、フェーダー動作の時間またはレベルを編集するときに、これらのツールを選択します。初期設定では、「Move」が選択されています。

ツール・アイコンをクリックすると、そのツールが選択されます。この場合、編集が終了すると自動的にツールの選択が解除されます。

ツール・アイコンをダブルクリックすると、そのツールの選択状態がロックされます。編集終了後にツールの選択が解除されることはありませんので、同じツールを使って編集を続けることができます。

ツールの選択を解除するときは、ボタンをクリックするか、他のボタンをクリックします。



Move

フェーダー動作の時間（開始時間、終了時間）またはレベルをシフト（移動）するときに使用します。

例えば、開始時間だけを編集すると、終了時間が同じだけ自動的に編集されます。開始時間、終了時間がシフトするだけでフェーダーの動作する時間は変わりません。

また、開始レベルだけを編集すると、終了レベルが同じ量だけ自動的に変更されます。レベルの開始点と終了点がシフトするだけで、フェーダーレベルの変化量は変わりません。

イベント編集画面



Scale

フェーダー動作の時間変更（延長または短縮）またはレベルの変更をするときに使用します。

例えば、開始時間を編集すると、終了時間は変化しません。フェーダーの動作する時間が、延長または短縮されます。

動作がゆっくりしたフェードインである場合、終了時間を速くすると、より速いフェードインになります。

また、開始レベルを編集すると、終了レベルは変化しません。フェーダー動作のダイナミクスが圧縮または拡大されます。



Crop

フェーダー動作を短縮するときに使用します。

フェーダー動作をある時点で停止させる場合、開始時間または終了時間を変更すると、フェーダー動作の残り部分を単純に切り捨てます。

例えば、フェーダー動作が「マイナス無限大」から「0」へのゆっくりとしたフェードインである場合、終了時間を早めの時点に変更すると、「0」に達する前の時点でフェードインが終了します。



Smooth

フェーダー動作の開始と終了の間で、動作を直線的にするときに使用します。

フェーダー動作が不安定な場合、開始時間または終了時間を変更しないで、不安定な動作をスムーズにします。

オフセット・ボタン



このボタンにより、イベント編集のために入力した数値を絶対値として使用するか、オフセット値として使用するかを設定します。

初期設定では、「= (イコール)」が選択されています。

ボタンをクリックすると、そのボタンが選択されます。編集が終了すると自動的にボタンの選択が解除されます。

ボタンをダブルクリックすると、そのボタンの選択状態がロックされます。編集終了後にボタンの選択が解除されることはありませんので、同じボタンを使って編集を続けることができます。

ボタンの選択を解除するときは、ボタンをクリックするか、他のボタンをクリックします。



= (イコール)

絶対値を入力するときに使用します。

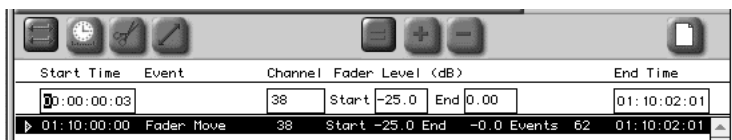
イベント編集のために入力した数値（レベルまたは時間）が、編集前の数値に置き換わります。



+ (プラス)

正のオフセット値を入力するときに使用します。

例えば、あるフェーダー動作が1時間10分で開始するとします。同じフェーダー動作を3フレーム後の時点で開始させるには、Start Time欄に「00:00:00:03」と入力して、「+ (プラス)」をクリックし、*return*キーを押します。



イベント編集画面



- (マイナス)

負のオフセット値を入力するときに使用します。

例えば、あるフェーダー動作が1時間10分で開始するとします。同じフェーダー動作を3フレーム前の時点で開始させるには、Start Time欄に「00:00:00:03」と入力して、「- (マイナス)」をクリックし、*return*キーを押します。

Viewボタン



イベント編集画面の表示内容をView Eventsダイアログで設定した表示に切り換えます。

View Eventsダイアログの設定をしていない状態でこのボタンをクリックすると、View Eventsダイアログが開きます。

View Eventsダイアログは、Off Lineメニューから「View」を選択することにより開くこともできます。

設定されている場合は、View Eventsダイアログで選択されたイベントのみがイベント編集画面に表示されます。



View Eventsダイアログで選択した内容がイベント編集画面に表示されているときは、「View」ボタンの表示が左記のようになります。

この状態のボタンをクリックすると、イベント編集画面には、すべてのイベントが表示されます。ボタンの表示も上記のように変わります。

メモ

View Eventsダイアログの設定については、135ページをご覧ください。

Editフィールド

選択されたイベントのパラメータを表示します。

[イベントが選択されていない状態]

Start Time	Event	Channel	Fader	Level	End Time

[イベントが選択されている状態]

Start Time	Event	Channel	Fader	Level (dB)	End Time
00:00:00:00		3	Start	0.00 End 5.00	00:00:04:00

Start Time

イベントの記録を開始した時間を表示します。

Event

イベントの名前を表示します。表示される名前は、Names and Labelsダイアログで設定した名前です。また、スナップショット、マーカーの名前を125文字まで入力することができます。

名前を設定していないときは、「Fader Move」「Channel On/Off」などのイベントが表示されます。

Channel

チャンネル番号を表示します。

Fader Level

フェーダー・レベルを表示します。

「Start」は、フェーダーを動かし始めたときのフェーダーレベルです。

「End」は、フェーダーを動かし終えたときのフェーダー・レベルです。

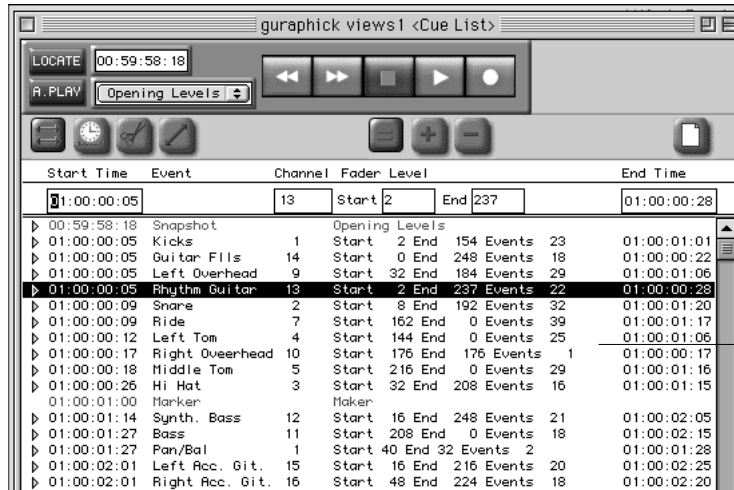
PreferencesダイアログのFaderタブにある「Edit Fader Position in dB」に マークが付いているときは、フェーダー・レベルがdB単位で表示されます。この場合、Fader Levelという文字の右側に「(dB)」と表示されます。 マークが付いていないときは、0～255の範囲の10進数で表示されます。

End Time

イベントの記録を終了した時間を表示します。

イベント編集画面

イベント表示部



イベント表示欄

記録されたイベントが、イベント表示欄に表示されます。表示されているイベントは選択し、編集することができます。イベントの選択方法は、以下のとおりです。

- ・ひとつのイベントを選択するときは、そのイベントをクリックします。

Start Time	Event	Channel	Fader Level (dB)	End Time
00:00:00:00		3	Start 0.00 End 5.00	00:00:04:00
00:00:00:00	Fader Move	3	Start -0.0 End +5.0 Events 16	00:00:04:00
00:00:00:00	Fader Move	1	Start -70.5 End +5.0 Events 113	00:00:05:00
00:00:00:00	Channel On/Off	2	On	

- 連続する範囲のイベントを選択するときは、最初のイベントをクリックして選択し、次に最後のイベントを`shift`キーを押しながらクリックします。

例えば、イベント表示欄の1番目から10番目までを選択するときは、まず1番目のイベントをクリックします。次に10番目のイベントを`shift`キーを押しながらクリックします。

これで、1番目から10番目までのイベントが選択されます。

Start Time	Event	Channel	End Time
00:00:00:00			--:--:--:--
▶ 00:00:00:00	Fader Move	3	Start -0.0 End +5.0 Events 16 00:00:04:00
▶ 00:00:00:00	Fader Move	1	Start -70.5 End +5.0 Events 113 00:00:05:00
▶ 00:00:00:00	Channel On/Off	2	On

- 複数のイベントを選択するときは、`command`（コマンド）キーを押しながらクリックします。

Start Time	Event	Channel	Fader Level (dB)	End Time
--:--:--:--			Start End	--:--:--:--
▶ 00:00:00:00	Kicks	1	Start -44.0 End -7.6 Events 301	00:00:10:00
▶ 00:00:00:00	Kicks	1	Start -44.0 End -7.6 Events 301	00:00:10:00
▶ 00:00:09:04	Snare	2	Start -- End -17.1 Events 28	00:00:10:01
▶ 00:00:09:04	Snare	2	Start -- End -17.1 Events 28	00:00:10:01
▶ 00:00:09:13	High Hat	3	Start -60.0 End -10.8 Events 18	00:00:10:02
▶ 00:00:09:13	High Hat	3	Start -60.0 End -10.8 Events 18	00:00:10:02
▶ 00:00:09:21	Left Tom	4	Start -44.0 End -20.0 Events 13	00:00:10:03
▶ 00:00:09:21	Left Tom	4	Start -44.0 End -20.0 Events 13	00:00:10:03

表示されているイベントの左側にある小さい三角形をクリックすると、イベントの詳細内容を確認することができます。再度クリックすると、元の表示に戻ります。

ミキシング・データを再生すると、イベント編集画面の右上にタイムコードが表示されます。このとき、タイムコードの進行に合わせ、イベント表示欄のイベントが選択されていきます。

オフラインでの編集操作

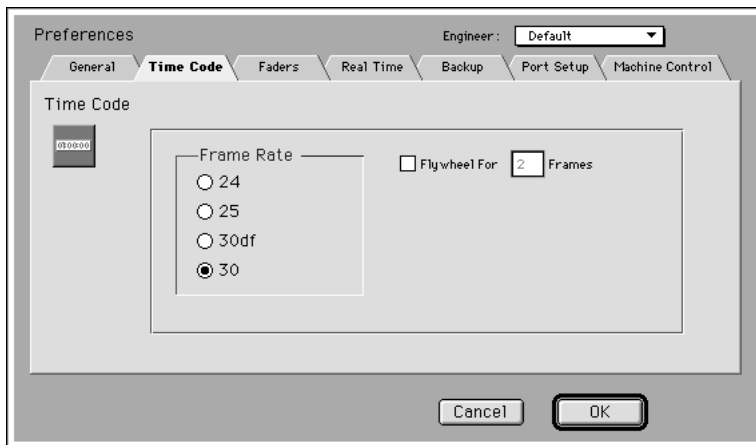
重要 スナップショットイベントの送信には時間を要します。イベントの編集や新しいイベントを作成するときは、スナップショット後の約3秒間にイベントを挿入しないでください。

フレーム・レートの確認

オフライン編集を行う前に、オフラインで作成した動作（イベント）が現実的なフレーム数を持つように、フレーム・レートの設定を確認する必要があります。

例えば、毎秒24フレームのフィルムを対象に編集作業を行う場合は、フレーム・レートの設定が「24」になっていることを確認します。この場合、毎秒24フレームで存在しないフレーム（25～29）で発生するイベントを誤って作成してしまうことが確実になくなります。

フレーム・レートの設定は、PreferencesダイアログにあるTime Codeタブで確認できます。（ 215ページ）



イベントの編集

イベント編集画面でイベントを選択すると、そのイベントに対して「Cut」「Copy」「Paste」「Clear」「Replace」を実行することができます。

また、View Eventsダイアログにより、イベント編集画面に表示するイベントを指定することができます。表示されないイベントは、選択することができません。

View Eventsダイアログの設定と、「Cut」「Copy」「Paste」「Clear」「Replace」を組み合わせて実行することにより、イベントの編集を容易に行えます。

Cut (カット)

イベントを選択して、Editメニューから「Cut」を選択すると、イベント編集画面から選択したイベントをカットし、クリップボードにペーストします。

Copy (コピー)

イベントを選択して、Editメニューから「Copy」を選択すると、イベント編集画面から選択したイベントをコピーし、クリップボードにペーストします。

Paste (ペースト)

Editメニューから「Paste」を選択すると、クリップボードの内容をイベント編集画面にペースト(貼り付け)します。

イベント編集画面でイベントが選択されていないときは、クリップボードにあるイベントは元の時間を保持したままペーストされます。

イベント編集画面でイベントが選択されているときは、選択されているイベントがスタート時間として使用され、クリップボードにあるイベントを同じスタート時間にしてペーストします。

オフラインでの編集操作

Clear (クリア)

イベントを選択して、Editメニューから「Clear」を選択すると、イベント編集画面から選択したイベントを消去します。

Replace (リプレース)

イベントを選択して、Editメニューから「Replace」を選択すると、イベント編集画面から選択したイベントを消去し、クリップボードの内容をペーストします。

Paste Special (ペースト・スペシャル)

Editメニューから「Paste Special」を選択すると、ペーストを実行する前に、クリップボードの内容（時間、チャンネル、レベル）を変更できるダイアログが開きます。

【Paste Specialの操作例】

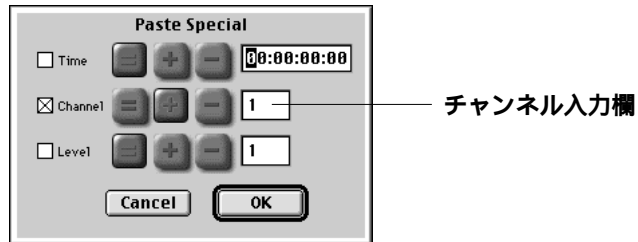
ある時間にチャンネル3が「ON」に切り換わるイベントがあり、そのイベントとまったく同じ時間にチャンネル4を「ON」に切り換えるというイベントを追加します。操作手順は、以下のとおりです。

- 1 チャンネル3を「ON」に切り換えるイベントを選択し、Editメニューから「Copy」を選択します。
クリップボードにイベントがペーストされます。



01:07:03:00 Channel On/Off 3 On

-
- 2 Editメニューから「Paste Special」を選択します。
ダイアログが開きます。



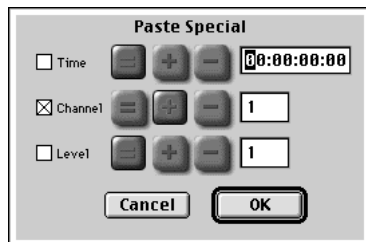
- 3 Channelボタンに×マークを付けて、「+」ボタンをクリックし、チャンネル入力欄に「1」と入力します。
「+」ボタンは、正のオフセット値を入力するときに使用します。この場合は、チャンネル3に対して「+1」のオフセット値を入力しましたので、チャンネル4となります。
絶対値で入力する場合は、「=」ボタンをクリックし、チャンネル入力欄に「4」と入力します。
- 4 「OK」ボタンをクリックします。
チャンネル4を「ON」に切り換えるイベントが追加されます。

01:07:03:00	Channel	On/Off	3	On
01:07:03:00	Channel	On/Off	4	On

メモ Paste Specialダイアログについては、次ページをご覧ください。

オフラインでの編集操作

Paste Specialダイアログについて



Time、Channel、Level

変更したい項目は、ボタンをクリックして×マークを付けます。

= (イコール)

絶対値を入力するときにクリックします。

入力した数値（時間、チャンネル、レベル）が、クリップボードにあるイベントの数値と置き換わります。

+ (プラス)

正のオフセット値を入力するときにクリックします。

例えば、クリップボードにあるイベントの時間が「00:02:00:00」のときに、時間入力欄に「00:01:00:00」と入力すると、「00:03:00:00」という時間のイベントがペーストされます。

- (マイナス)

負のオフセット値を入力するときにクリックします。

例えば、クリップボードにあるイベントの時間が「00:02:00:00」のときに、時間入力欄に「00:01:00:00」と入力すると、「00:01:00:00」という時間のイベントがペーストされます。

時間、チャンネル、レベル入力欄

絶対値またはオフセット値の数値を入力します。

メモ

Paste Specialは、フェーダー動作とチャンネルON/OFFイベントにお使いください。

View Eventsダイアログについて

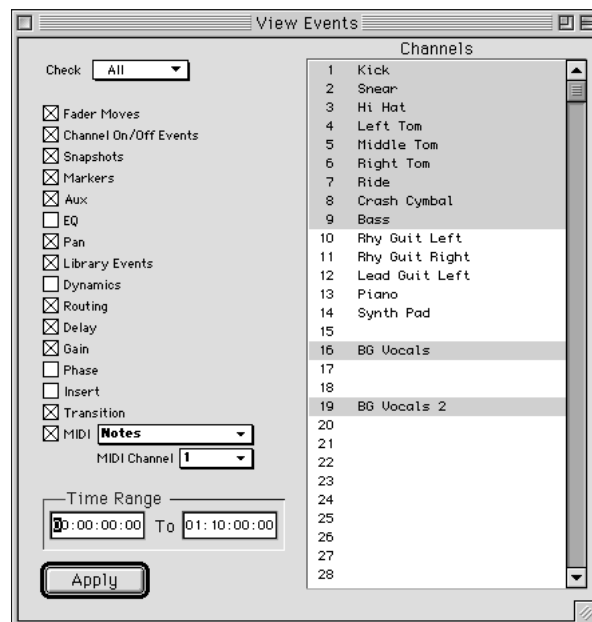
View Eventsダイアログの設定により、イベント編集画面に表示するイベントを指定することができます。

ミキシング・データは数多くのイベントで構成されており、イベント編集画面上にも多数のイベントが表示されます。

この中のフェーダー動作だけを編集したい場合は、View Eventsダイアログの設定により、フェーダー動作だけをイベント編集画面に表示でき、編集操作がしやすくなります。

View Eventsダイアログの設定は、以下のとおりです。

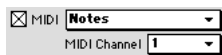
- 1 Off Lineメニューから「View」を選択し、View Eventsダイアログを開きます。



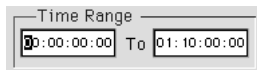
- 2 表示したいイベントに×マークを付けます。
Checkメニューから「All」を選択すると、すべてのイベントに×マークが付きます。「None」を選択すると、すべてのイベントの選択が解除されます。

オフラインでの編集操作

- 手順2で「MIDI」を選択した場合は、MIDIコマンドとMIDIチャンネルを選択します。

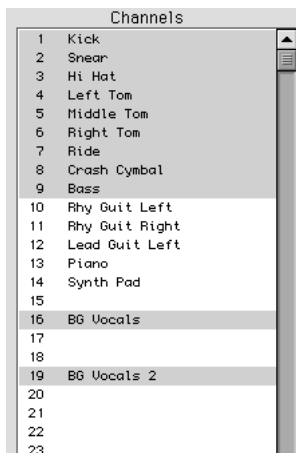


- Time Range欄にミキシング・データの開始時間と終了時間を入力し、表示するイベントの時間範囲を指定します。



- Channels欄から、表示するチャンネルをクリックし、選択します。連続した範囲でチャンネルを選択するときは、開始点をクリックして選択し、範囲の最後を`shift`キーを押しながらクリックします。

複数のチャンネルを選択するときは、（`コマンド`）キーを押しながらクリックします。



- 「Apply」ボタンをクリックします。設定した内容が、イベント編集画面に表示されます。

マーカーの編集

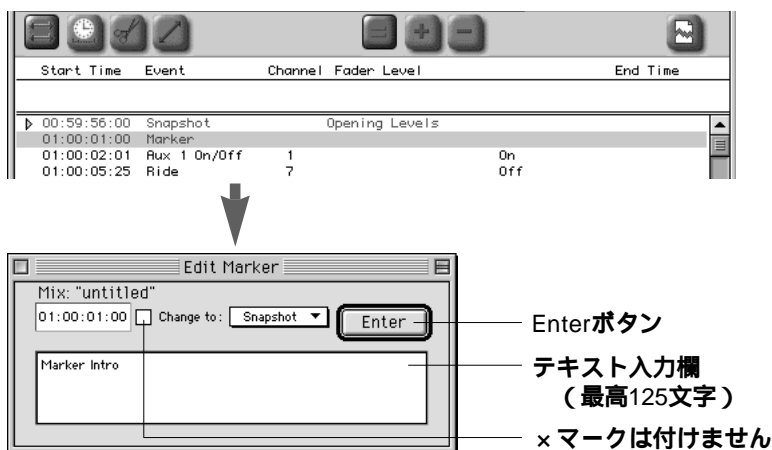
リアルタイム操作で作成したマーカーの編集

リアルタイム操作で作成したマーカーは、イベント編集画面上に「Marker」と表示されます。

このマーカーに、ミキシング・データの編集に関する情報（テキスト）を入力することができます。また、他のイベント（スナップショット、フェーダー動作、チャンネルON/OFF）に変換することができます。

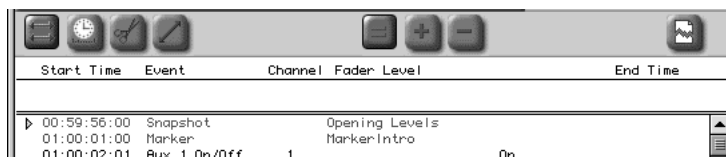
(1) マーカーへのテキスト入力

- 1 イベント編集画面上の「Marker」をダブルクリックして、Edit Markerダイアログを開きます。



- 2 テキスト入力欄に文字（125文字まで）を入力し、「Enter」ボタンをクリックします。

入力した文字がイベント編集画面上に表示されます。

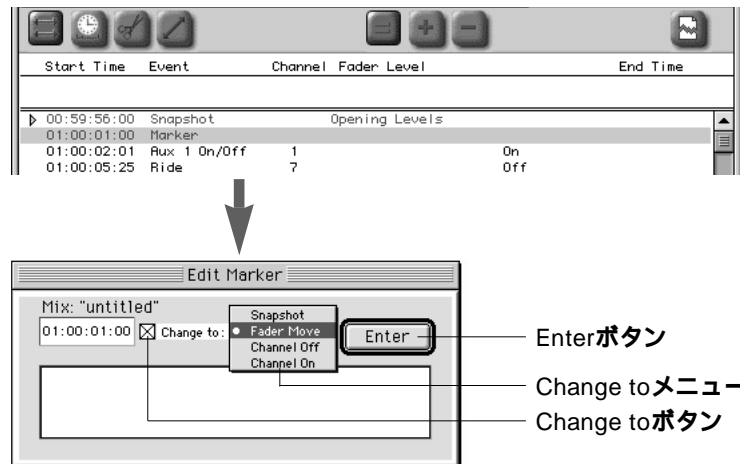


オフラインでの編集操作

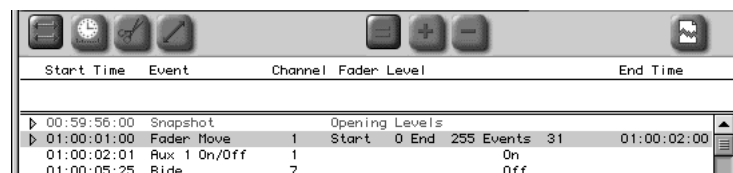
(2) マーカーを他のイベントに変換する

マーカーをスナップショット、フェーダー動作、チャンネルON/OFFのイベントに変換することができます。

- 1 イベント編集画面上の「Marker」をダブルクリックして、Edit Markerダイアログを開きます。



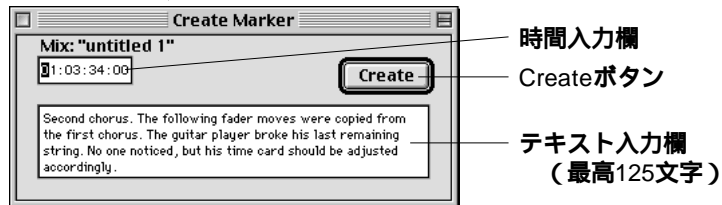
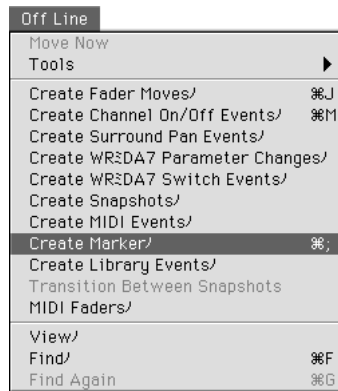
- 2 「Change to」ボタンをクリックして、×マークを付けます。
- 3 「Change to」メニューから、変換したいイベントを選択します。
Snapshot : スナップショット
Fader Move : フェーダー動作
Channel Off : チャンネルOFF
Channel On : チャンネルON
- 4 「Enter」ボタンをクリックします。
マーカーが選択したイベントに変換されます。



新しいマーカの作成

イベント編集画面に新しいマーカを追加することができます。作成方法は以下のとおりです。

- 1 Off Lineメニューから、「Create Marker」を選択し、Create Markerダイアログを開きます。
コントロール・バーの「MARK」ボタンをクリックしても、Create Markerダイアログを開くことができます。



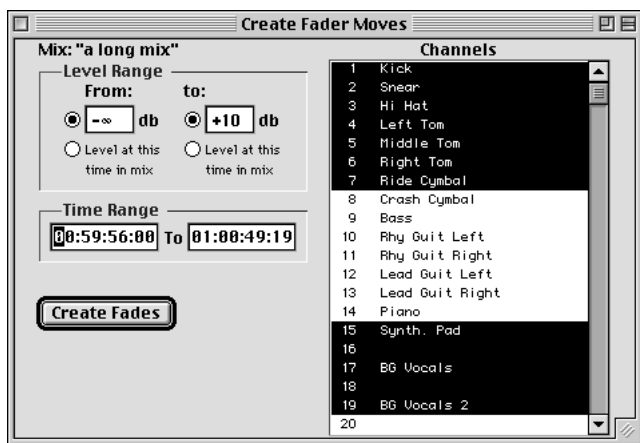
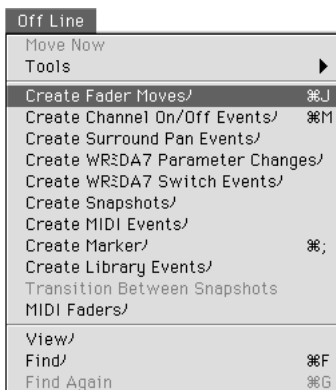
- 2 時間入力欄に、マーカを追加する時間を入力します。
- 3 テキスト入力欄に、マーカの情報(テキスト)を入力します。
入力できる文字数は、125文字までです。
- 4 「Create」ボタンをクリックします。

オフラインでの編集操作

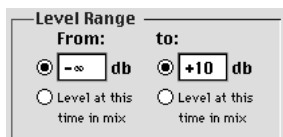
フェーダー動作の作成

イベント編集画面に新しいフェーダー動作を追加することができます。作成方法は以下のとおりです。

- 1 Off Lineメニューから、「Create Fader Moves」を選択し、Create Fader Movesダイアログを開きます。



- フェーダー動作の開始レベルと終了レベルを設定します。



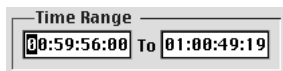
(1) 数値を入力して開始レベルと終了レベルを設定する場合

From欄に開始レベルを、to欄に終了レベルを入力します。入力する数値は、PreferencesダイアログにあるFadersタブの設定により、dB単位または0～255の範囲の10進数になります。dB単位の場合、 の右側に「db」と表示されています。dB単位で最小レベル（- dB）を入力するときは、「-（マイナス）」を入力してから、*option*キーを押しながら、5キーを押します。

(2) 自動的に開始レベルと終了レベルを設定する場合

From欄とto欄の「Level at this time in mix」ボタンをクリックして、 マークを付けます。指定したフェーダー動作の開始時間と終了時間のフェーダーレベルを自動的に検索し、開始レベルおよび終了レベルとして設定します。

- フェーダー動作の開始時間と終了時間を、Time Range欄に入力し、設定します。



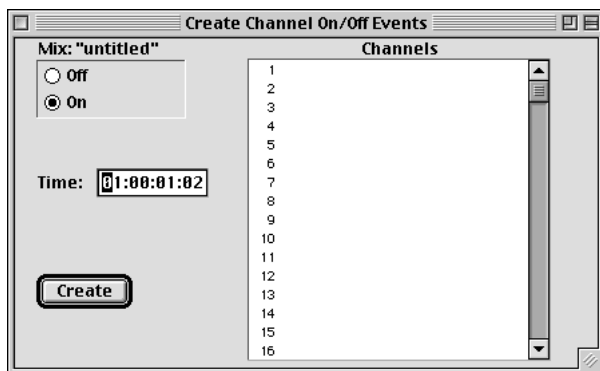
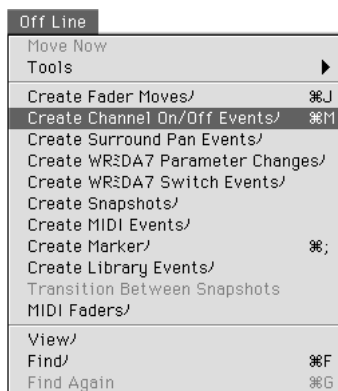
- Channels欄から、作成したいチャンネルをクリックして選択します。連続した範囲を選択するときは、範囲の最初をクリックして選択し、次に範囲の最後を*shift*キーを押しながらクリックします。複数のチャンネルを選択するときは、（コマンド）キーを押しながらクリックします。
- 「Create Faders」ボタンをクリックします。イベント編集画面に、作成したフェーダー動作が表示されます。

オフラインでの編集操作

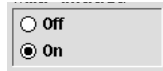
チャンネルON/OFFイベントの作成

イベント編集画面に新しいチャンネルON/OFFイベントを追加することができます。作成方法は以下のとおりです。

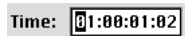
- 1 Off Lineメニューから、「Create Channel On/Off Events」を選択し、Create Channel On/Off Eventsダイアログを開きます。



-
- 作成するイベント（チャンネルONまたはOFF）を選択します。
「Off」ボタンまたは「On」ボタンをクリックして、マークを付けます。



- チャンネルON/OFFイベントを発生させる時間を、Time欄に入力します。



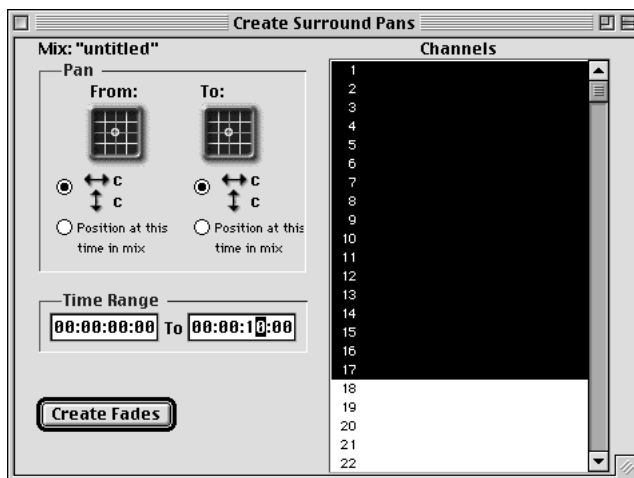
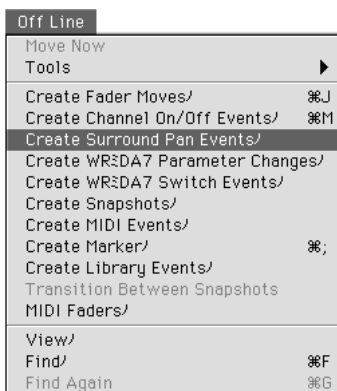
- Channels欄から、作成したいチャンネルをクリックして選択します。連続した範囲を選択するときは、範囲の最初をクリックして選択し、次に範囲の最後をshiftキーを押しながらクリックします。複数のチャンネルを選択するときは、（コマンド）キーを押しながらクリックします。
- 「Create」ボタンをクリックします。
イベント編集画面に、作成したチャンネルON/OFFイベントが表示されます。

オフラインでの編集操作

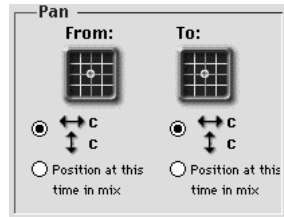
サラウンド・パン・イベントの作成

イベント編集画面に新しいサラウンド・パン・イベントを追加することができます。作成方法は以下のとおりです。

- 1 Off Lineメニューから、「Create Surround Pan Events」を選択し、Create Surround Pansダイアログを開きます。

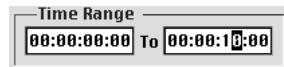


- 2 パン動作の開始位置と終了位置を、マウスを使って設定します。



From欄とto欄の「Position at this time in mix」ボタンをクリックして、マークを付けると、指定したパン動作の開始時間と終了時間のチャンネル位置を自動的に検索し、開始位置および終了位置として設定します。

- 3 パン動作の開始時間と終了時間を、Time Range欄に入力し、設定します。



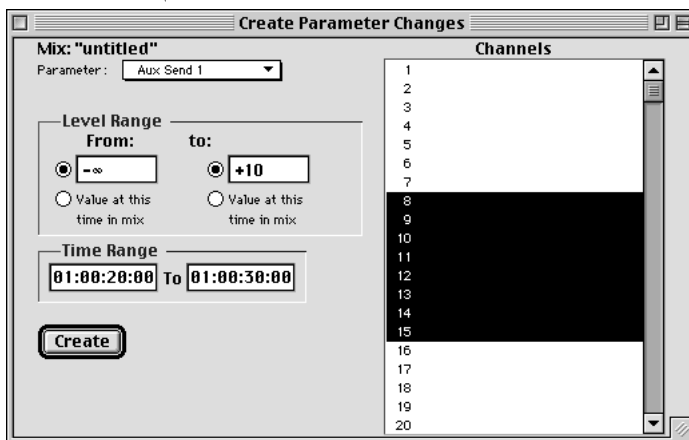
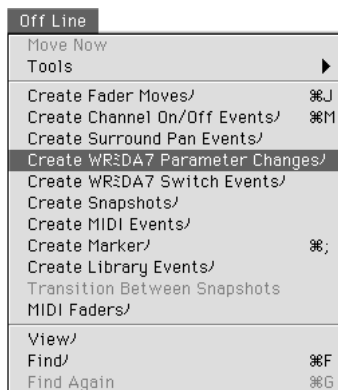
- 4 Channels欄から、作成したいチャンネルをクリックして選択します。連続した範囲を選択するときは、範囲の最初をクリックして選択し、次に範囲の最後をshiftキーを押しながらクリックします。複数のチャンネルを選択するときは、(コマンド)キーを押しながらクリックします。
- 5 「Create Faders」ボタンをクリックします。イベント編集画面に、作成したサラウンド・パン・イベントが表示されます。

オフラインでの編集操作

パラメータ・チェンジの作成

パラメータ・チェンジには、AUXセンドレベル、パン、EQ設定、ダイナミクス設定などが含まれます。作成方法は以下のとおりです。

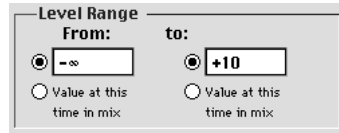
- 1 Off Lineメニューから、「Create WR-DA7 Parameter Changes」を選択し、Create Parameter Changesダイアログを開きます。



- 2 Parameterメニューから作成するパラメータ・チェンジを選択します。



- 3 パラメータの開始値と終了値を設定します。



(1) 数値を入力して開始値と終了値を設定する場合

From欄に開始レベルを、to欄に終了レベルを入力します。入力する数値は、PreferencesダイアログにあるFadersタブの設定により、dB単位または0～255の範囲の10進数になります。dB単位の場合、 の右側に「db」と表示されています。dB単位で最小レベル（- dB）を入力するときは、「-（マイナス）」を入力してから、optionキーを押しながら、5キーを押します。

パラメータの種類によっては、dB単位での入力できないものがあります。

(2) 自動的に開始レベルと終了レベルを設定する場合

From欄とto欄の「Value at this time in mix」ボタンをクリックして、 マークを付けます。指定したパラメータ動作の開始時間と終了時間のパラメータ値を自動的に検索し、開始値および終了値として設定します。

- 4 パラメータ動作の開始時間と終了時間を、Time Range欄に入力し、設定します。



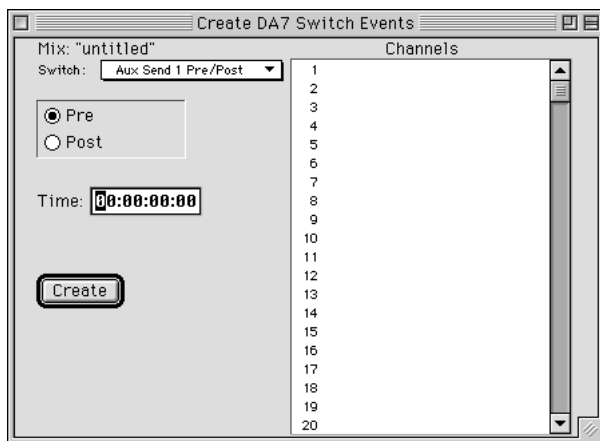
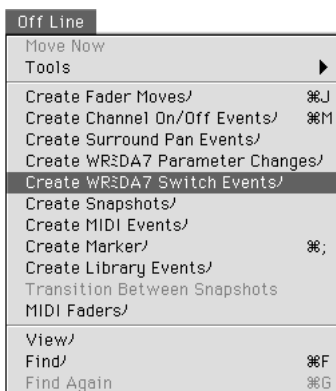
- 5 Channels欄から、作成したいチャンネルをクリックして選択します。連続した範囲を選択するときは、範囲の最初をクリックして選択し、次に範囲の最後をshiftキーを押しながらクリックします。複数のチャンネルを選択するときは、（コマンド）キーを押しながらクリックします。
- 6 「Create」ボタンをクリックします。
イベント編集画面に、作成したパラメータ・チェンジが表示されます。

オフラインでの編集操作

スイッチ・イベントの作成

スイッチ・イベントには、EQ ON/OFF、AUXセンド Pre/Postなどが含まれます。作成方法は以下のとおりです。

- 1 Off Lineメニューから、「Create WR-DA7 Switch Events」を選択し、Create Switch Eventsダイアログを開きます。



-
- 2 Switchメニューから作成するスイッチ・イベントを選択します。

Switch:

- 3 選択したスイッチ・イベントのON/OFFを設定します。
イベントにより、表示されるボタンの名称がOn/Off、Pre/Post、In/Outのように切り換わります。
クリックして、マークを付けます。

Pre
 Post

- 4 スイッチ・イベントを発生させる時間を、Time欄に入力します。

Time:

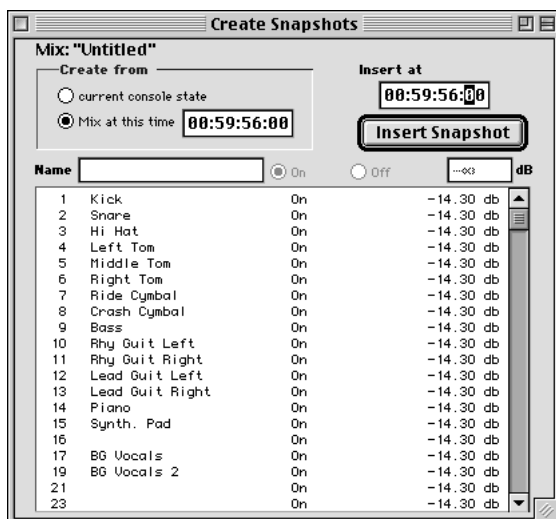
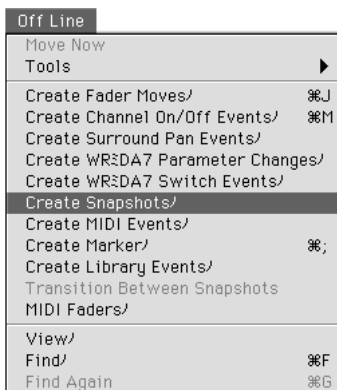
- 5 Channels欄から、作成したいチャンネルをクリックして選択します。
連続した範囲を選択するときは、範囲の最初をクリックして選択し、次に範囲の最後を*shift*キーを押しながらクリックします。
複数のチャンネルを選択するときは、*(コマンド)*キーを押しながらクリックします。
- 6 「Create」ボタンをクリックします。
イベント編集画面に、作成したスイッチ・イベントが表示されます。

オフラインでの編集操作

スナップショットの作成

イベント編集画面に新しいスナップショットを追加することができます。作成方法は以下のとおりです。

- 1 Off Lineメニューから、「Create Snapshots」を選択し、Create Snapshotsダイアログを開きます。



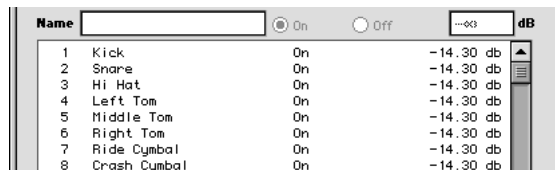
- 作成するスナップショットの参照データを選択します。
ダイアログの下側に、各チャンネルの設定状況が表示されます。



現在のDA7の設定を元に、新しいスナップショットを作成するときは、「current console state」ボタンをクリックして、マークを付けます。

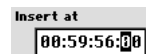
ミキシング・データのある時点の設定を元に、新しいスナップショットを作成するときは、時間を指定してから「Mix at this time」ボタンをクリックしてマークを付けます。

- チャンネルを選択し、そのチャンネルの設定を編集します。
チャンネルを選択すると、On/Offボタンや数値入力欄が設定できるようになります。



On/Offボタンはクリックして、マークを付けます。数値入力欄は、数値を入力し、*enter*キーを押して確定します。

- スナップショットに名前を付けるときは、Name欄に入力します。
入力できる文字数は、125文字までです。
- スナップショットを発生させる時間を、Insert at欄に入力します。



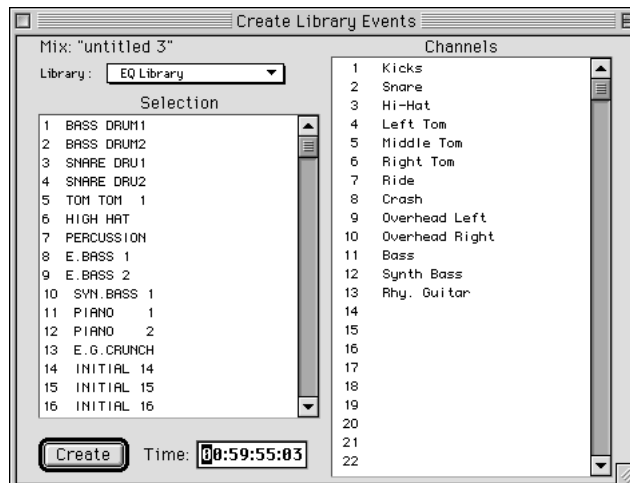
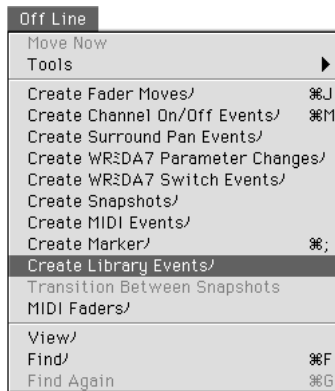
- 「Insert Snapshot」ボタンをクリックします。
イベント編集画面に、作成したスナップショットが表示されます。

オフラインでの編集操作

ライブラリー・イベントの作成

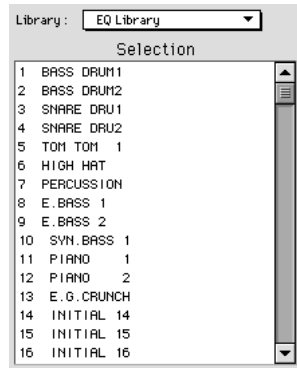
イベント編集画面に新しいライブラリー・イベントを追加することができます。これにより、DA7のライブラリーを指定した時間に呼び出します。作成方法は以下のとおりです。

- 1 Off Lineメニューから、「Create Library Events」を選択し、Create Library Eventsダイアログを開きます。



-
- Libraryメニューから「Channel Library」「EQ Library」「Dynamics Library」のいずれかを選択します。

Selection欄に選択したライブラリーのデータが表示されます。



- 作成するライブラリー・イベントをSelection欄から選択します。
- Channels欄から、作成したいチャンネルをクリックして選択します。連続した範囲を選択するときは、範囲の最初をクリックして選択し、次に範囲の最後をshiftキーを押しながらクリックします。複数のチャンネルを選択するときは、(コマンド)キーを押しながらクリックします。
- ライブラリー・イベントを発生させる時間を、Time欄に入力します。

Time:

- 「Create」ボタンをクリックします。イベント編集画面に、作成したライブラリー・イベントが表示されます。

オフラインでの編集操作

MIDIイベントの作成

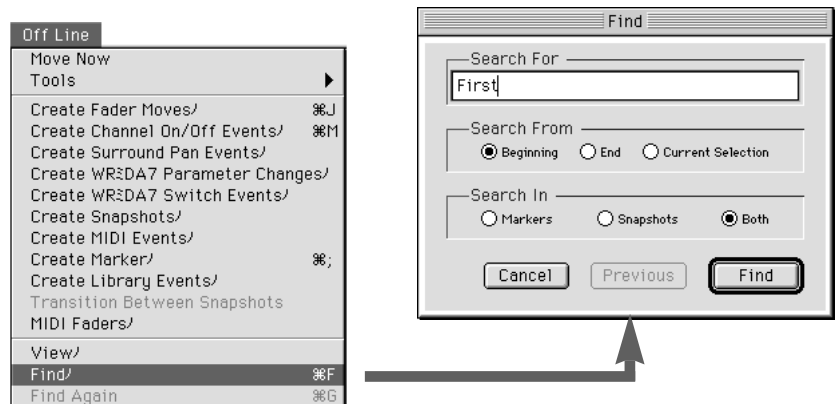
Off Lineメニューにある「Create MIDI Events」を選択すると、Create MIDI Eventsダイアログが開きます。このダイアログの設定により、イベント編集画面に新しいMIDIイベントを追加することができます。

MIDIイベントの作成方法については、「第10章 MIDIコントロール」の中で説明しています。詳細は、197ページをご覧ください。

マーカー、スナップショットの検索

Findダイアログを使用することにより、イベント編集画面上のマーカーおよびスナップショットを検索することができます。

- 1 Off Lineメニューから「Find」を選択し、Findダイアログを開きます。



- 2 検索する文字を、Search For欄に入力します。
例えば、「First Verse」という名前のマーカーを検索するときは、「F」という文字だけでも検索できます。
- 3 検索する方向をSearch From欄から選択し、マークを付けます。
Beginning : 最初のイベントから検索します
End : 最後のイベントから検索します
Current Selection : 選択しているイベントから最後のイベントまでを検索します
- 4 検索する項目をSearch In欄から選択し、マークを付けます。
Markers : マーカーを検索します
Snapshots : スナップショットを検索します
Both : マーカーとスナップショットを検索します
- 5 「Find」ボタンまたは「Previous」ボタンをクリックし、検索を実行します。
検索されたマーカーおよびスナップショットが選択されます。検索結果が複数存在するときは、Off Lineメニューから「Find Again」を選択することにより、検索を続けて行えます。

トランジション・イベントについて

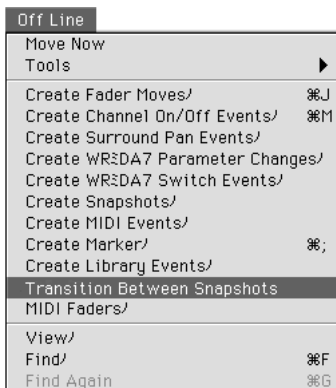
トランジション・イベントとは、イベント編集画面上にある2つのスナップショットの間に挿入するイベントで、2つ目のスナップショットの前に作成されます。

このトランジション・イベントにより、1つ目のスナップショットから始まるミキシング・データと、2つ目のスナップショットから始まるミキシング・データのオーディオ・チャンネル・レベルなどを、スムーズに変化させることができます。

ただし、2つのスナップショット間にフェーダーイベントが存在するときは、トランジション・イベントを作成することはできません。

トランジション・イベントの作成方法は、以下のとおりです。

- 1 イベント編集画面上にある2つのスナップショットを選択します。
- 2 Off Lineメニューから「Transition Between Snapshots」を選択します。
2つ目のスナップショットの前に、「Transition」というイベントが挿入されます。



- 3 PreferencesダイアログにあるFadersタブの設定により、トランジション・イベントの始まる時間を設定することができます。
時間は、2つ目のスナップショットの何フレーム前に始まるかを設定します。設定方法は、217ページをご覧ください。

ミキシング・データのマージ・ミックス

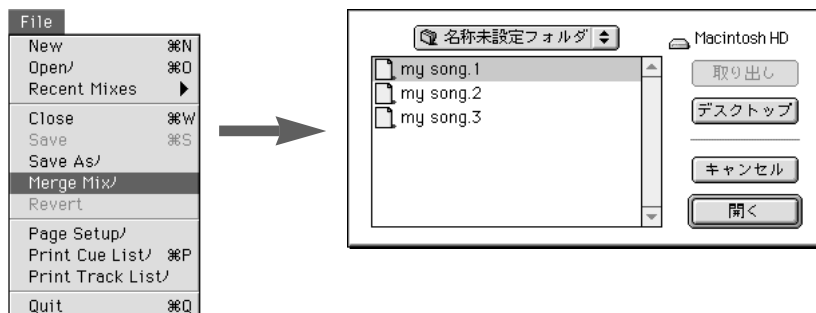
保存済みのミキシング・データを、現在開いているミキシング・データに結合することができます。

例えば、チャンネルON/OFF専用のミキシング・データを作成し保存したとします。現在開いているフェーダー動作のミキシング・データに、保存したミキシング・データをマージ・ミックスすると、さまざまなミキシング・データを作成することができます。

マージ・ミックスの実行

イベント編集画面上にすべてのイベントが表示されている状態で実行してください。View Eventsダイアログの設定（135ページ）により、指定したイベントだけを表示している状態では、マージ・ミックスが正常に行われません。

- 1 Fileメニューから「Merge Mix」を選択します。
ダイアログが開きます。



- 2 ダイアログからマージ・ミックスする保存済みミキシング・データを選択し、「開く」ボタンをクリックします。
選択したミキシング・データが、現在開いているミキシング・データに挿入されます。
挿入されたデータは、選択（強調表示）されています。

ミキシング・データのマージ・ミックス

矛盾した動作の回避

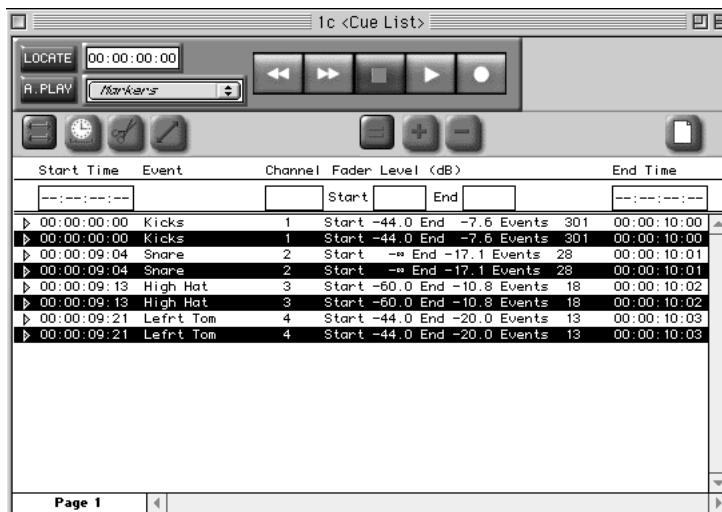
マージ・ミックスを実行した結果に、矛盾した動作があると不具合が生じます。

例えば、特定のフェーダーがある時間に動かされ、ミキシング・データが同じ時間の同じフェーダー動作とマージ・ミックスされると、フェーダー動作を含む個々の不連続なイベントが挿入され、飛び跳ねるようなフェーダー動作が再生されます。

マージ・ミックスの実行手順で説明したとおり、挿入されたミキシング・データはイベント編集画面上で選択（強調表示）されています。

現在開いているミキシング・データと挿入するミキシング・データに同じ動作のイベントがあると、下記のようにイベントが交互に表示されますので、イベントを編集して矛盾した動作を回避してください。

矛盾したまま再生すると、リストで下にある方のイベントが実行されてしまいます。



チャンネルNames and Labelsダイアログ

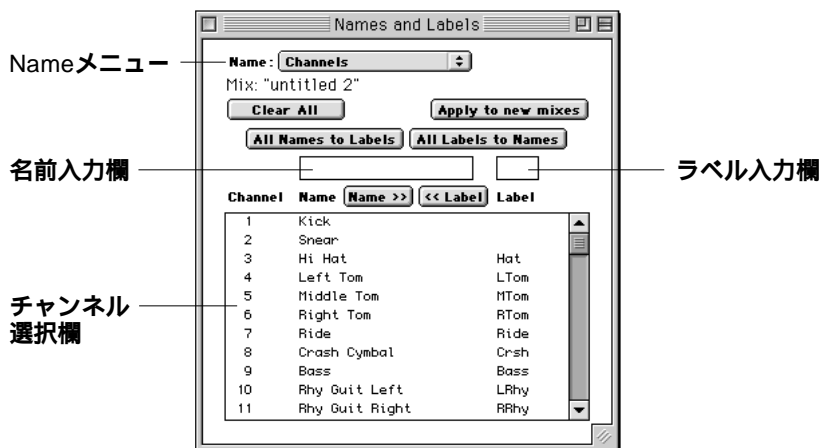
Names and Labelsダイアログを使用することにより、各オーディオ・チャンネルに名前およびラベルを付けることができます。

名前は、イベント編集画面に表示されます。また、ViewダイアログやCreateダイアログなどのすべてのチャンネルリストにも表示されます。

ラベルは、パネル・イメージ画面の各フェーダー下側にあるチャンネル・ラベル欄に表示されます。

名前およびラベルの設定

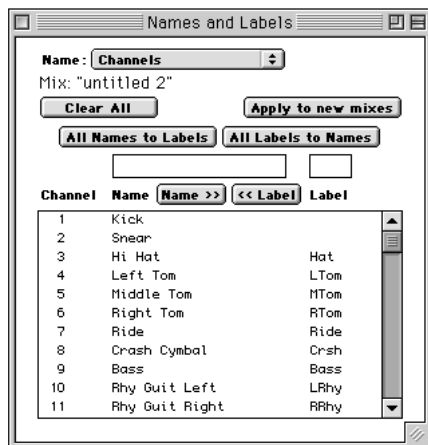
- 1 Editメニューから「Names and Labels」を選択し、ダイアログを開きます。



- 2 Nameメニューから「Channels」を選択し、チャンネル選択欄から、チャンネルを選択します。
- 3 名前入力欄に名前を入力し、*tab*キーを押します。
入力した名前が確定し、ラベル入力欄にカーソルが移動します。
- 4 ラベル入力欄にラベル名を入力し、*enter*キーを押します。
入力したラベル名が確定します。

チャンネルNames and Labelsダイアログ

ダイアログ上のボタンの働き



Clear All

設定されているすべての名前、ラベルおよびパネル・イメージ画面の名前が消去されます。

Apply to new mixes

名前およびラベルの設定内容を初期設定ファイルとして保存します。

以降のミキシング・データには、この名前およびラベルが自動的に適用されます。

All Names to Labels

すべてのチャンネルの設定されている名前をラベルに適用します。

ただし、ラベル名は4文字までしか表示できません。

All Labels to Names

すべてのチャンネルの設定されているラベル名を名前に適用します。

Name >>

選択しているチャンネルの名前をラベルに適用します。ただし、ラベル名は4文字までしか表示できません。

<< Label

選択しているチャンネルのラベルを名前に適用します。

ミキシング・データリストの印刷

イベント編集画面に表示されるミキシング・データおよびトラックリストを印刷することができます。

イベント編集画面の印刷

Fileメニューから「Print Cue List」を選択すると、プリンタ・ダイアログが表示されますので、印刷を実行します。

イベント編集画面に表示されているミキシング・データのリストが印刷されます。

コメントが設定されている場合は、リストの上側に印刷されます。

ミキシング・データは多くのイベントで構成されていますので、印刷したリストが何ページにも及ぶ場合があります。View Eventsダイアログの設定で表示するイベントを設定すると、印刷されるリストも少なくなります。

トラックリストの印刷

Fileメニューから「Print Track List」を選択すると、プリンタ・ダイアログが表示されますので、印刷を実行します。

トラックリストでは、すべてのチャンネル名、ラベル名をコメントともに印刷されます。

モジュールの編集

概要

パネル・イメージ画面上に表示されるモジュールについては、定義済みのモジュールと自由に作成できるモジュールがあります。

この章では、モジュールの作成方法について説明しています。

モジュールの作成では、定義済みのモジュールを編集する方法とまったく新しいモジュールを作成する方法があります。

定義済みのモジュールに対する編集は、表面的なものであり、ミキシング・データやRAMSA MAXの機能性に影響を及ぼしません。

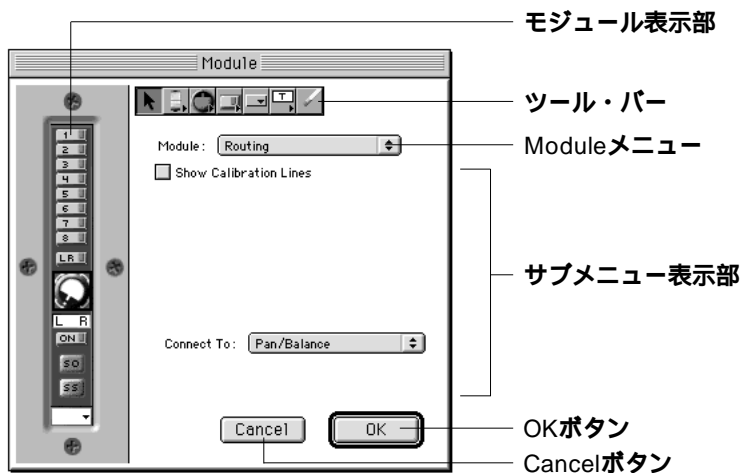
まったく新しいモジュールの作成では、用途に合わせたモジュールを作成できます。

例えば、現在のミキシング・データがフェーダー、パン・ノブ、AUXセンドだけを使用しているとする、そのコントロール機能だけを備えたモジュールを作成することができ、必要な情報だけを表示してミキシングが行えます。

Edit Moduleダイアログについて

モジュールの編集・作成は、Edit Moduleダイアログ上で行います。ここでは、Edit Moduleダイアログについて説明します。

各部の名前と働き

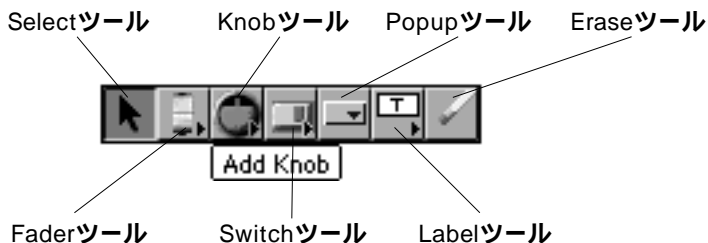


モジュール表示部

作成または編集するモジュールが表示されます。新しいモジュールを作成する場合は、空白のパネルが表示されます。

Edit Moduleダイアログについて

ツール・バー



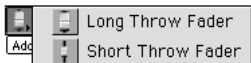
モジュールを編集・作成するためのツールです。各ツールにポインタを合わせると、ツール下部に機能を表す説明が表示されます。

Selectツール (Select)



モジュール表示部に表示されているフェーダーやノブなどを選択するツールです。

Faderツール (Add Fader)



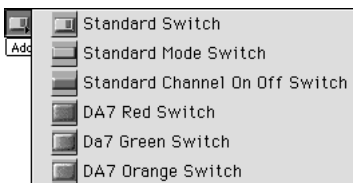
フェーダーを作成するツールです。ドラッグすると、フェーダーの種類を選択できます。

Knobツール (Add Knob)



ノブを作成するツールです。ドラッグすると、ノブの種類を選択できます。

Switchツール (Add Switch)



スイッチを作成するツールです。ドラッグすると、スイッチの種類を選択できます。

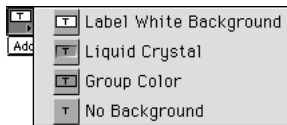
Popupツール (Add Popup Menu)



ポップ・アップメニューを作成するツールです。以下のDA7の機能をモジュールに配置したポップ・アップメニューから切り換えることができます。

- ・ダイナミクスON/OFF、モード設定
- ・ダイナミクスのステレオリンク設定
- ・サラウンドON/OFF、モード設定
- ・フェーダーリンク/ステレオ設定

Labelツール (Add Label)



ラベルを作成するツールです。ドラッグすると、ラベルの種類を選択できます。

Eraseツール (Erase a Control)

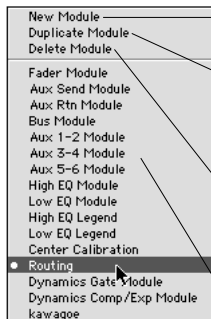


モジュール表示部に表示されているフェーダーやノブなどを消去するツールです。このツールを選択し、モジュール表示部のフェーダーやノブなどをクリックすると消去できます。

Edit Moduleダイアログについて

Moduleメニュー

作成または編集するモジュールを選択するメニューです。選択した内容が、モジュール表示部に表示されます。メニューの内容は以下のとおりです。



New Module

新しいモジュールを作成するときに選択します。

Duplicate Module

モジュール表示部に表示されているモジュールをコピーします。定義済みのモジュールを編集するときに選択します。

Delete Module

モジュール表示部に表示されているモジュールを消去するときに選択します。

その他メニュー（モジュール表示部）

定義済みのモジュールです。新しく作成したモジュールもこの中に表示されます。

サブメニュー表示部

モジュール表示部に表示される内容や表示部の選択状況により、サブメニューが表示されます。表示されるメニューは以下のとおりです。

キャリブレーション・ラインとキャリブレーション・ラベル

フェーダーの位置を示すモジュール上のラインをキャリブレーション・ラインといいます。

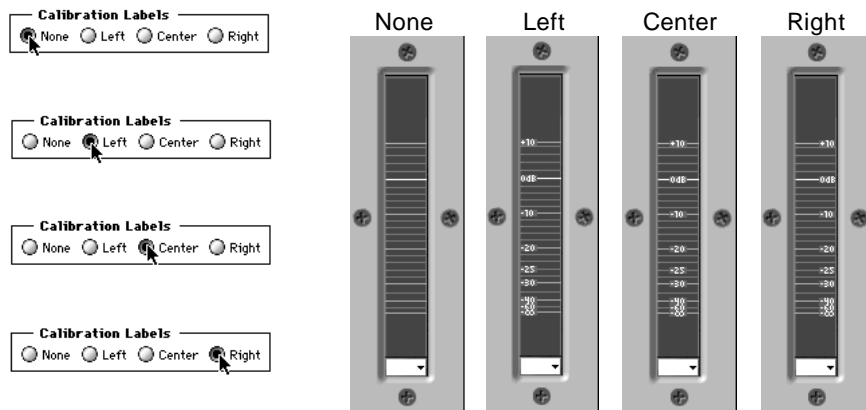
Moduleメニューから「New Module」を選択すると、「Show Calibration Lines」というボタンが表示され、このボタンをクリックして マークを付けると、キャリブレーション・ラインを表示できます。

Show Calibration Lines

また、Show Calibration Linesボタンに マークを付けると、「Calibration Labels」メニューが表示されます。

このメニューの設定で、キャリブレーション・ラインにキャリブレーション・ラベル（dB表示）を表示することができます。

ただし、「None」を選択した場合は表示されません。

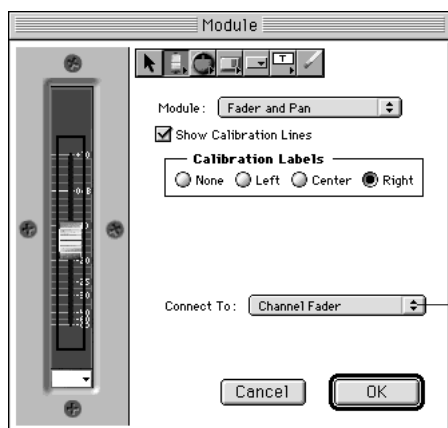


Edit Moduleダイアログについて

Connect Toメニュー

フェーダー、ノブ、スイッチなどをDA7のフェーダー、ノブ、スイッチなどと結びつけるメニューです。

例えば、モジュール表示部のフェーダーを選択し、Connect Toメニューから「Channel Fader」を選択するとします。この場合、パネル・イメージ画面に配置されたモジュール上のフェーダーは、実際のミキシング・データを操作できるチャンネル・フェーダーとして動作します。



Connect Toメニュー

Connect Toメニューから「***」を選択した場合は、パネル・イメージ画面に配置されたモジュール上のフェーダーを動かしても、DA7またはミキシング・データに影響を与えません。つまり、グラフィック（絵）として画面上に表示されているに過ぎません。

このメニューは、Labelメニューで設定した名前をそのまま表示するときなどに使用します。

Connect To: ***

ラベルに、パネル・イメージ画面で設定したチャンネル・ラベルを自動的に表示させたいときは、Connect Toメニューから「Channel Label」を選択します。

Connect To: Channel Label

チャンネルがグループの構成要素であるかどうかを、ラベルに自動的に表示させたいときは、Connect Toメニューから「Group Number」を選択します。グループの構成要素の場合、グループ番号が表示されます。

Connect To:

Names and Labelsダイアログで設定したグループラベル名を表示させたいときは、Connect Toメニューから「Group Label」を選択します。グループを構成するチャンネルのラベルに、設定したラベル名が表示されます。

Connect To:

ポップ・アップメニューを作成した場合、Connect Toメニューには以下の内容が表示されます。

Connect To:

Dynamic On/Off, Function

ダイナミクス設定 (Off、Comp + Gate、Expander) を切り換えるポップ・アップメニューを表示します。

Dynamic Stereo Link

ダイナミクスのステレオリンク設定 (Off、Left、Right、Both) を切り換えるポップ・アップメニューを表示します。

Surround Enable/Mode

サラウンドの設定 (Off、Send Vol.、Jog & Fader、Pattern) を切り換えるポップ・アップメニューを表示します。

Link/Stereo

フェーダーリンク/ステレオの設定 (Off、Link、Stereo) を切り換えるポップ・アップメニューを表示します。

Edit Moduleダイアログについて

Labelメニュー

モジュールに配置したラベルの名前を設定するメニューです。
ラベルを選択すると表示され、 内に入力した文字が表示されます。

Label:

Knob Nameメニュー

モジュールに配置したノブの名前を設定するメニューです。
ノブを選択すると表示され、 内に文字を入力して名前を付けます。

Purple Knob Name:

Switch NameメニューとSilkscreenメニュー

モジュールに配置したスイッチの名前とスイッチ上に表示する名前を設定するメニューです。

Switch Nameメニューの 内に文字を入力することにより、スイッチに名前を付けます。

Silkscreenメニューの 内に文字を入力することにより、配置したスイッチ上に名前を表示します。入力できる文字数は、半角で4文字です。

Switch Name:

Silkscreen:

モードスイッチメニュー

チャンネルのモードをReadからWriteに切り換えるために使用するスイッチなどをモードスイッチといいます。

モジュールに配置したモードスイッチを選択し、Connect Toメニューから「Channel Select」を選択すると、「Switch Displays Mode Names」ボタンが表示されます。

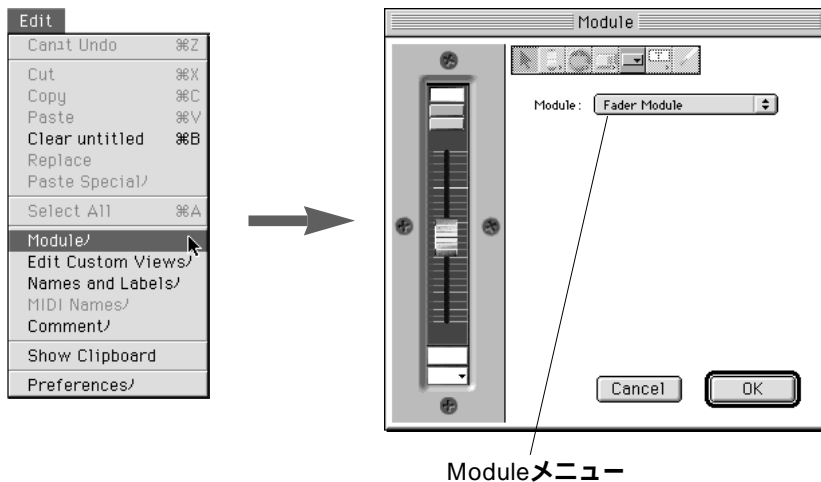
このボタンをクリックして マークを付けると、スイッチ上にRead、Writeなど現在のモードを自動的に表示します。

Switch Displays Mode Names

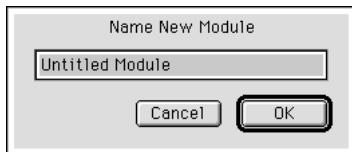
Edit Moduleダイアログの開き方

メニューからダイアログを開く場合

- 1 Editメニューから「Module」を選択します。
Edit Moduleダイアログが表示されます。

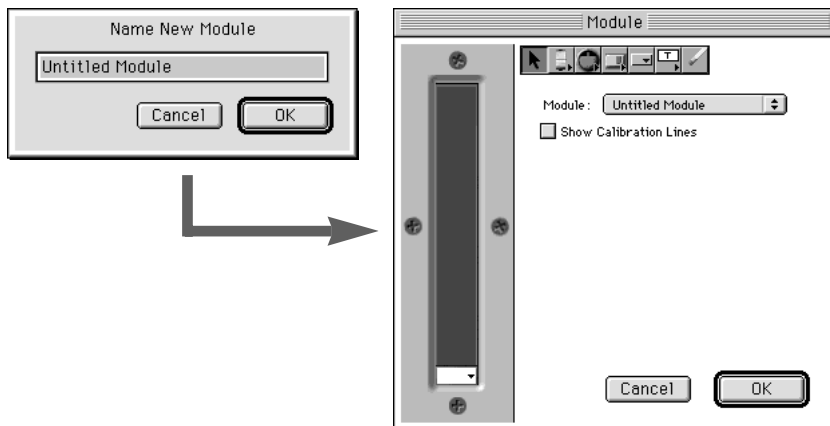


- 2 新しいモジュールを作成するときは、手順3,4の操作を行います。
定義済みのモジュールを編集するときは、手順5,6,7の操作を行います。
- 3 Moduleメニューから「New Module」を選択します。
新しいモジュールの名前を入力するダイアログが表示されます。

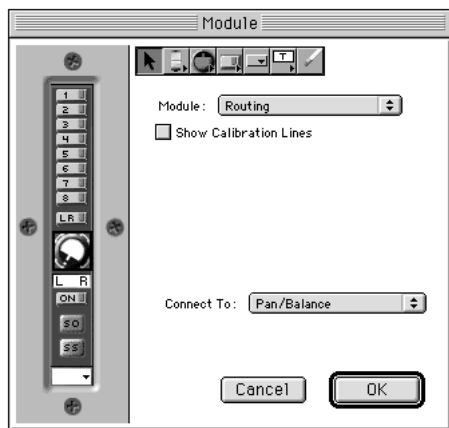


Edit Moduleダイアログについて

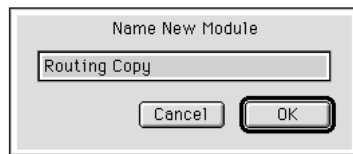
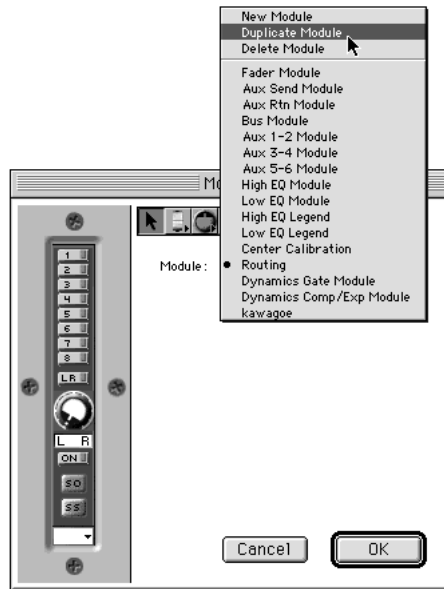
- 名前を入力し、「OK」ボタンをクリックします。
ここでは、「Untitled Module」という初期状態の名前のままで「OK」ボタンをクリックしてみます。
Moduleメニューの表示が「Untitled Module」に変わり、新しいモジュールを作成するダイアログに切り換わります。



- Moduleメニューから編集するモジュールを選択します。
ここでは、「Routing」を選択してみます。



- 6 Moduleメニューから「Duplicate Module」を選択します。
モジュールの名前を入力するダイアログが表示されます。



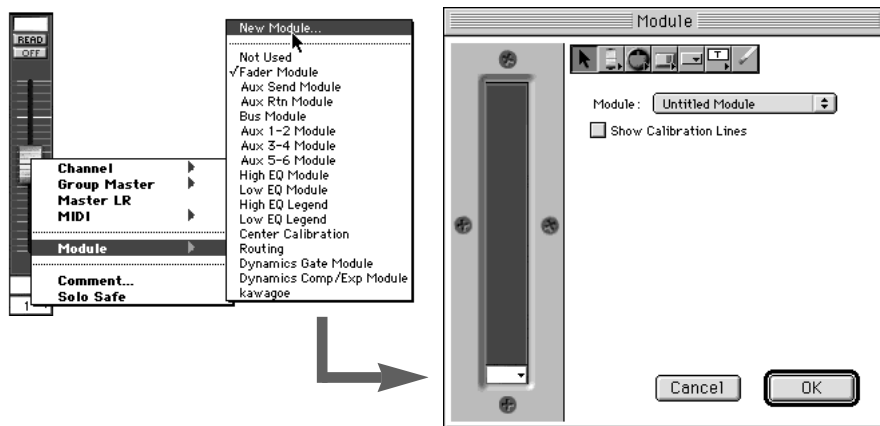
- 7 名前を入力し、「OK」ボタンをクリックします。
ここでは、「Routing Copy」という初期状態の名前のままで「OK」
ボタンをクリックしてみます。
編集用モジュールとして「Routing Copy」という名前のモジュール
が表示されます。

Edit Moduleダイアログについて

パネル・イメージ画面上からダイアログを開く場合

(1) 新しいモジュールを作成するとき

モジュール下部のSelectionポップアップ・メニューを開き、「Module」メニューにある「New Module」を選択します。



(2) 定義済みのモジュールを編集するとき

- 1 編集するフェーダー、ノブ、スイッチなどを、*option*キーを押しながらクリックします。



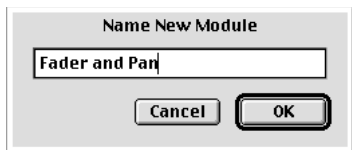
- 2 前ページの手順6,7と同じ操作を行います。

モジュールの作成・編集

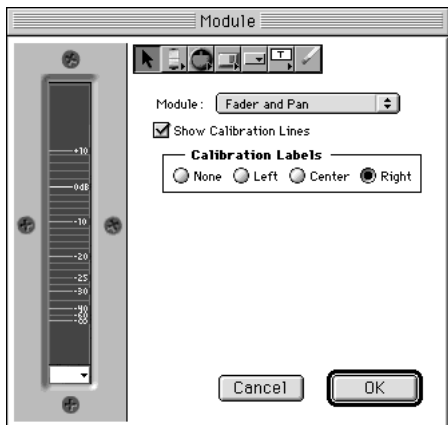
フェーダーおよびパンを含む新しいモジュールの作成を例に、操作方法を説明します。

新しいモジュールの作成

- 1 Edit Moduleダイアログを開き、Moduleメニューから「New Module」を選択します。
- 2 新しいモジュールの名前を入力するダイアログが表示されますので、「Fader and Pan」という名前を入力し、「OK」ボタンをクリックします。

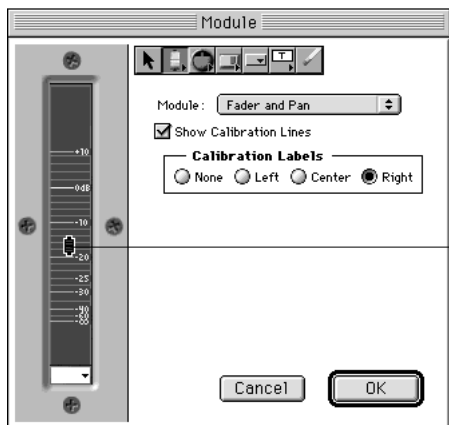


- 3 「Show Calibration Lines」ボタンをクリックして、 マークを付けます。
「Calibration Labels」メニューが表示されます。
- 4 「Calibration Labels」メニューの「Right」ボタンをクリックして、マークを付けます。



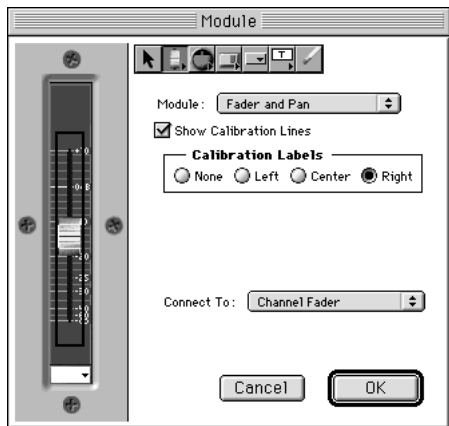
モジュールの作成・編集

- 5 Faderツールを選択し、モジュール表示部でクリックします。
モジュール表示部に合わせると、フェーダーの形をしたポインタが
現れます。この状態でクリックすると、フェーダーが配置されます。



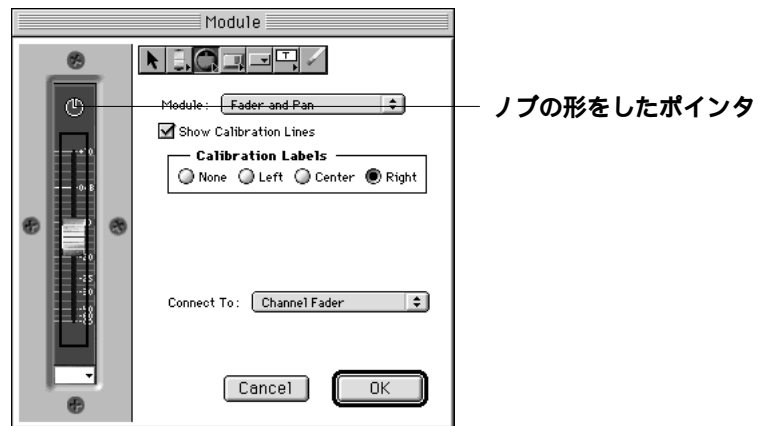
フェーダーの形をしたポインタ

- 6 Connect Toメニューから「Channel Fader」を選択します。
これでDA7とフェーダーが結びつきます。

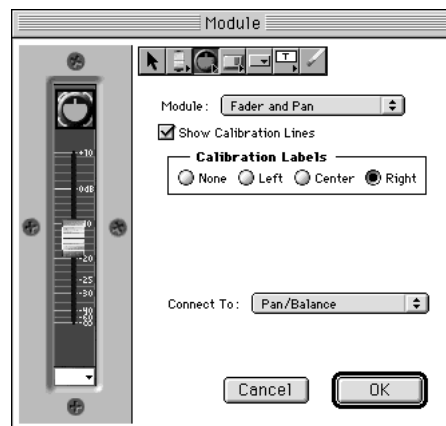


- 7 Knobツールを選択し、モジュール表示部のフェーダーの上でクリックします。

モジュール表示部に合わせると、ノブの形をしたポインタが現れます。この状態でクリックすると、ノブが配置されます。

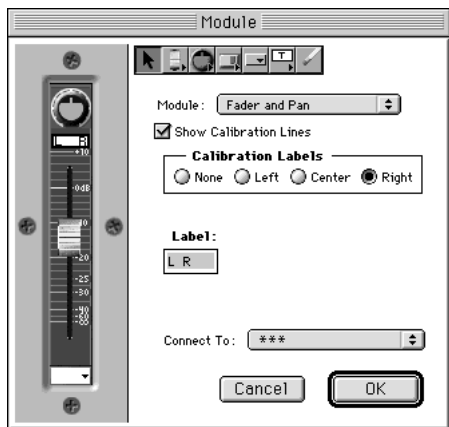


- 8 Connect Toメニューから「Pan/Balance」を選択します。これでDA7とノブが結びつきます。



モジュールの作成・編集

- 9 Labelツールを選択し、モジュール表示部のノブの下でクリックします。
ノブの下にラベルが配置されます。
- 10 Labelメニューに「L R」と入力します。
ラベルに「L R」と表示されます。
- 11 Connect Toメニューから「***」を選択します。
DA7とラベルは結びつきません。
- 12 「OK」ボタンをクリックして、Edit Moduleダイアログを閉じます。
これで「Fader and Pan」という名前の新しいモジュールが作成されました。



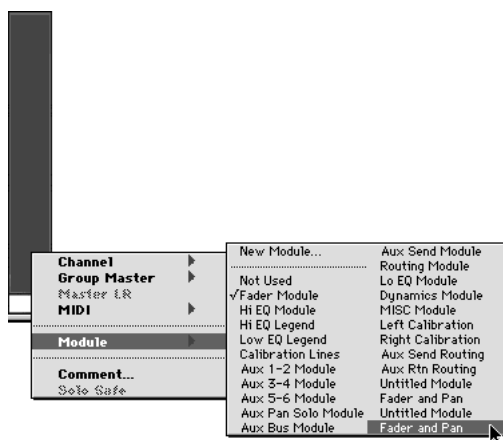
作成したモジュールをパネル・イメージ画面に表示する

「新しいモジュールの作成 (177ページ)」の中で作成した「Fader and Pan」という名前のモジュールを例に、パネル・イメージ画面への表示方法を説明します。

チャンネルごとに表示する場合

パネル・イメージ画面上のモジュールにあるSelectionポップ・アップメニューから「Module」を選択し、その中から「Fader and Pan」を選択します。

これで、そのチャンネルに「Fader and Pan」という名前のモジュールが表示されます。

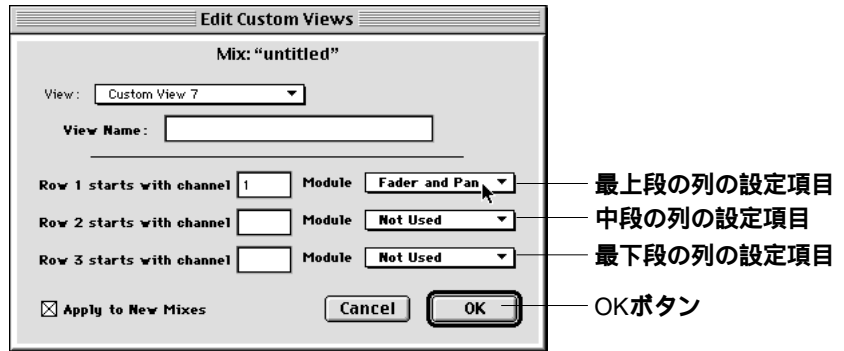


モジュールの作成・編集

列全体に表示する場合

3列で構成されているパネル・イメージ画面の1列ごとに、作成したモジュールを一括で表示できます。

- 1 Windowsメニューから、パネル・イメージ画面の使用していないウィンドウを開きます。
ここでは、「Custom View 7」ウィンドウを開いてみます。
- 2 Editメニューから「Edit Custom Views」を選択します。
Edit Custom Viewsダイアログが表示されます。

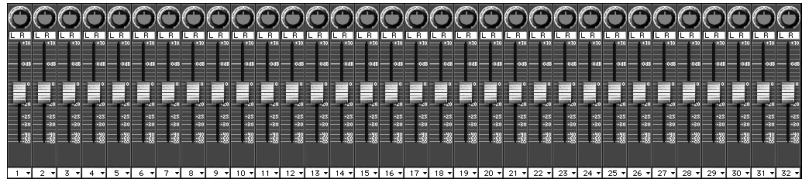


- 3 Row 1 starts with channel 右側の 内に「1」と入力します。
この設定により、Custom View 7ウィンドウ最上段の列は、チャンネル番号1から並べられます。

AUXセンドからBUSチャンネルまでを並べるときは、「as1」と入力します。

この設定により、Custom View 7ウィンドウ最上段の列は、AUXセンド1からBUS8までが並んで表示されます。

-
- Row 1 starts with channel の右側にあるModuleメニューから「Fader and Pan」を選択します。
 - 「OK」ボタンをクリックします。
最上段の列に「Fader and Pan」モジュールが表示されます。



MIDIコントロール

10

MIDIコントロールについて

MacintoshにDA7を1台だけ接続している場合、未使用のシリアルポートにMIDIインターフェースを接続することにより、RAMSA MAXからMIDI機器をコントロールおよび自動化することができます。

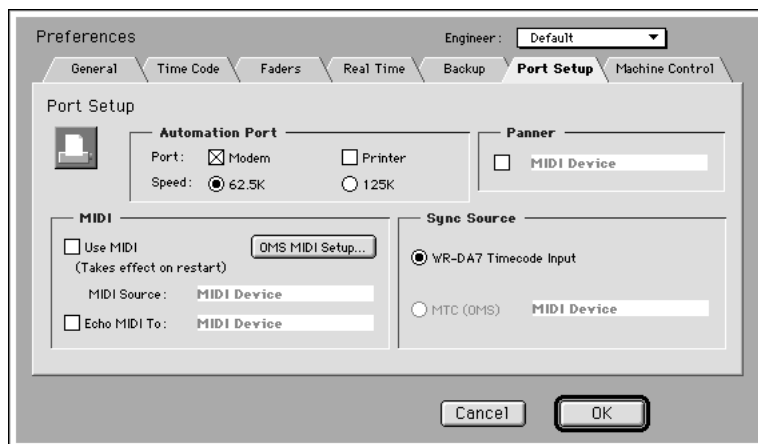
ただし、MacintoshにOMSのVer 2以上がインストールされている必要があります。

MIDIインターフェースは、直接またはMIDIパッチ・ベイを介してMacintoshと接続されます。

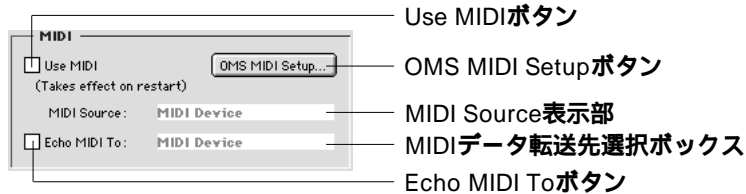
ポートの設定

Editメニューから「Preferences」を選択してダイアログを開き、Port Setupタブの「MIDI」と「Sync Source」を設定します。

また、MacintoshのApple Talkが「使用」に設定されている場合、DA7とMIDIインターフェースの両方を使用することはできません。必ず、Apple Talkを「不使用」に設定してください。



MIDIの設定



- 1 「Use MIDI」ボタンをクリックして、×マークを付けます。
- 2 Fileメニューから「Quit」を選択してRAMSA MAXを一度終了します。
- 3 RAMSA MAXを起動します。
これで、MIDIの設定が行える状態になります。
- 4 Real Timeメニューから「Open Current Studio Setup」を選択してOMSを開き、設定を行います。
- 5 Preferencesダイアログを開き、Port Setupタブを表示します。
- 6 「MIDI Source」表示部から、使用するMIDIインターフェースを選択します。
OMSがインストールされていないときは、「MIDI Device」と表示されます。
- 7 受信するMIDIデータを、他のMIDIインターフェースに転送するときは、「Echo MIDI To」ボタンをクリックして、×マークを付けます。
- 8 「Echo MIDI To」ボタン右側のボックスからMIDIデータの転送先を選択します。

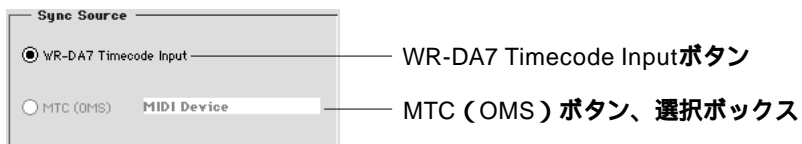
メモ

OMS Setup (手順4) は、Preferencesダイアログの「OMS MIDI Setup」ボタンをクリックしても開くことができます。ただし、「OMS MIDI Setup」ボタンをクリックした後に、Preferencesダイアログを閉じないとOMSは起動しませんので、「OK」ボタンをクリックしてダイアログを閉じてください。

MIDIコントロールについて

Sync Sourceの設定

使用するタイムコードを選択します。

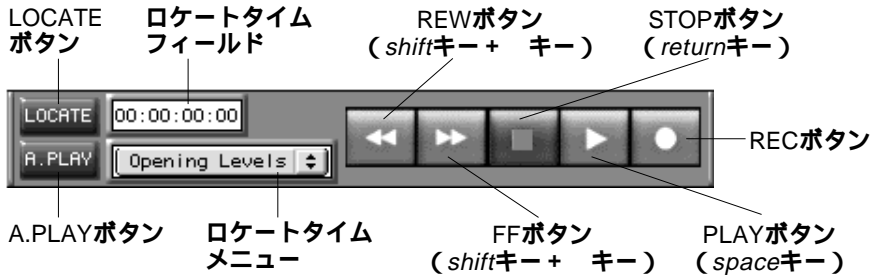


DA7のタイムコードを使用するときは、「WR-DA7 Timecode Input」ボタンをクリックして、マークを付けます。

MIDIタイムコードを使用するときは、「MTC (OMS)」ボタンをクリックして、マークを付けます。また、右側のボックスから使用するMIDIタイムコードの機器名を選択します。

MIDIマシンコントロール

RAMSA MAXのコントロール・バーおよびMMC Devicesダイアログには、デジタル・マルチトラック・レコーダーや他のMMC互換装置をMIDI制御するための操作ボタンがあります。



MMC操作ボタンをクリックすることにより、MIDI制御する機器に、REW (巻き戻し)、FF (早送り)、STOP (停止)、PLAY (再生)、REC (録音) コマンドを送信します。また、PLAY、STOP、FF、REWの各ボタンは、キーボードによるショートカット操作が可能です。

ロケートを送信するには、ロケートタイムフィールドにロケート時間を入力し、「LOCATE」ボタンをクリックします。また、スナップショットまたはマーカー時間にロケートするときは、ロケートタイムメニューから「Snapshot」または「Marker」を選択し、「LOCATE」ボタンをクリックします。

ロケート後、自動的に再生するときは「A.PLAY」ボタンを「ON (黄色表示)」にしておきます。

MMC Devicesダイアログでは、MMC操作ボタンの下側にあるエリアでMIDI制御する機器の状態を個別に設定することができます。



リアルタイムMIDIオートメーション

リアルタイムMIDIオートメーションについて

RAMSA MAXは、デジタル・シグナル・プロセッサ、サンプラおよびハードディスク・ベースのデジタル・オーディオ・ワークステーションなどの仮想MIDI装置として働きます。

最高16のDA7のフェーダーをMIDIコントローラに再割り当てすることができます。また、MIDIコントローラに割り当てたフェーダーは、ミキシング中にオーディオ・チャンネル・フェーダーに切り換えることができます。

このように、RAMSA MAXではオーディオ・チャンネル・フェーダー動作およびMIDI動作の両方を同時に独立して、リアルタイムで記録することができます。

MIDIフェーダーの作成

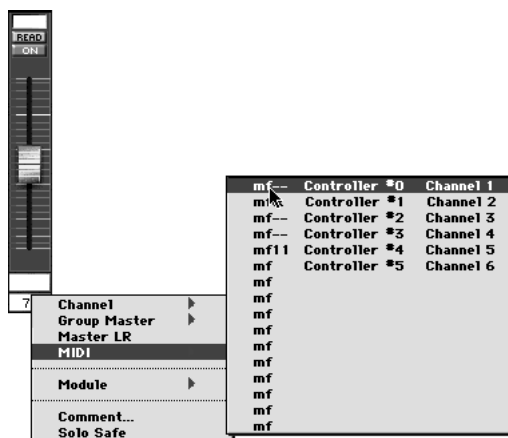
パネル・イメージ画面の各モジュールにあるSelectionポップアップ・メニューから「MIDI」を選択し、その中からMIDIチャンネル、MIDIコントローラ番号を選択することによりMIDIフェーダーを作成できます。

例えば、チャンネル7のフェーダーを、MIDIチャンネル1でMIDIコントローラ番号0を送信するMIDIフェーダーに設定するとします。

この場合、モジュールのチャンネル番号表示は「mf7」となり、フェーダーが青色表示になります。

このフェーダーを動かすと、MIDIコントローラ・コマンドがMacintoshから送信されます。

MIDIチャンネルおよびMIDIコントローラ番号は、後で説明するMIDI Fadersダイアログで変更することができます。



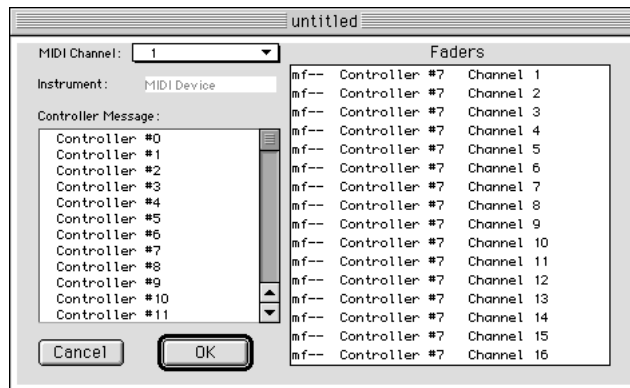
リアルタイムMIDIオートメーション

MIDI Fadersダイアログの設定

MIDIフェーダーを作成した後は、MIDI FadersダイアログでMIDIチャンネルおよびMIDIコントローラ番号を変更することができます。

通常、コントロールされる機器は、固有のMIDIチャンネル番号をもっています。各機器をコントロールするには、そのMIDIチャンネル番号と作成したMIDIフェーダーのMIDIチャンネル番号を合わせる必要があります。

- 1 Off Lineメニューから「MIDI Faders」を選択し、MIDI Fadersダイアログを開きます。



- 2 ダイアログ右側の「Faders」リストから、設定するMIDIフェーダーをクリックして選択します。
Fadersリストには、作成したMIDIフェーダーが表示されます。
- 3 ダイアログ左上の「MIDI Channel」メニューから、コントロールする機器のMIDIチャンネル番号を選択します。
- 4 Instrumentメニューから、使用するMIDIインターフェースを選択します。OMSがインストールされていないときは、「MIDI Device」と表示されます。
- 5 ダイアログ左側の「Controller Message」リストから、MIDIコントローラ番号を選択します。
- 6 「OK」ボタンをクリックします。

MIDIフェーダー動作の記録と編集

チャンネル・フェーダーのリアルタイム・ミキシング操作とまったく同じ方法で、MIDIフェーダー動作をリアルタイムで記録および編集することができます。

操作方法については、「第3章 リアルタイム操作」をご覧ください。

MIDIフェーダーおよびチャンネル・フェーダーを使ったミキシング

DA7の同じフェーダーをMIDIフェーダー動作およびオーディオ・チャンネル動作の記録のために、ミキシング中に切り換えて使用することができます。

Real Timeメニューの「Faders Control Group Masters or MIDI」を選択して マークを付けると、DA7のフェーダーがMIDIフェーダーをコントロールするようになります。この場合、DA7のフェーダー以外の各パラメータを操作しても、そのチャンネルのパラメータは連動しません。

マークが付いていないときは、DA7のフェーダーがオーディオ・チャンネルをコントロールするようになります。

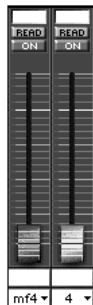
Real Time	
Auto Punch In	
<input checked="" type="checkbox"/> Auto Punch Out	
SoftTouch	
<input checked="" type="checkbox"/> Auto Disable	
<input checked="" type="checkbox"/> Group Members Move With Master	⌘/
<input checked="" type="checkbox"/> Faders Control Group Masters or MIDI	⌘*
Overwrite	
Enable All	⌘E
Set All Channels To	
Unsolo All	
All Channels On	
Motors Off	
<input checked="" type="checkbox"/> Receive Timecode	⌘T
MIDI Input Filter	
MIDI Record	
Open Current Studio Setup	
MMC Devices	
Update Configuration	⌘U
Capture Snapshot	⌘,
Send Snapshot	

リアルタイムMIDIオートメーション

動作例

DA7のチャンネル4のフェーダーを使用し、MIDIフェーダー動作およびチャンネル（オーディオ・レベル）動作の両方を記録する場合を例に説明します。

- ① チャンネル4のモジュールをMIDIフェーダーに設定します。
- ② 分かりやすくするため、パネル・イメージ画面の使用していない Custom View ウィンドウにオーディオ・チャンネル4のフェーダーとMIDIフェーダー（mf4）を並べて配置します。



- ③ Real Timeメニューから「Faders Control Group Masters or MIDI」を選択して マークを付けます。
この状態でDA7のフェーダー（チャンネル4）を動かすと、MIDIフェーダー（mf4）だけが動くことが確認できます。
- ④ Real Timeメニューから「Faders Control Group Masters or MIDI」を選択して マークをはずします。
この状態でDA7のフェーダー（チャンネル4）を動かすと、チャンネル・フェーダー（チャンネル・モジュール4）だけが動くことが確認できます。

リアルタイムMIDIレコーディング

RAMSA MAXでは、外部MIDIコントローラからのMIDIデータを記録することができます。

Real Timeメニューの「MIDI Record」を選択して マークを付けると、Macintoshに接続したMIDIインターフェースが着信するMIDIデータを自動的に記録します。

MIDIデータは、Macintoshのメモリに記録されますので、不要なMIDIデータの記録を回避するため、使用しないときは「MIDI Record」の マークを外し、MIDI Record機能をOFFにすることをお勧めします。



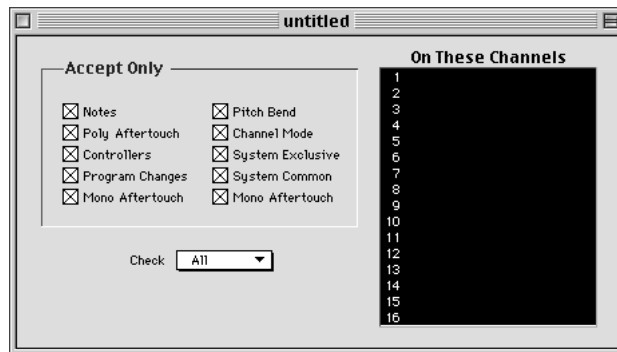
リアルタイムMIDIオートメーション

MIDI入力フィルターの設定

MIDI Record機能を使用する場合、MIDI入力フィルターの設定を行うことにより、特定のMIDIイベントの記録を除外することができます。

この設定により、不要なMIDIデータの記録が回避でき、メモリを節約できます。

- 1 Real Timeメニューから「MIDI Input Filter」を選択し、MIDI入力フィルターダイアログを開きます。

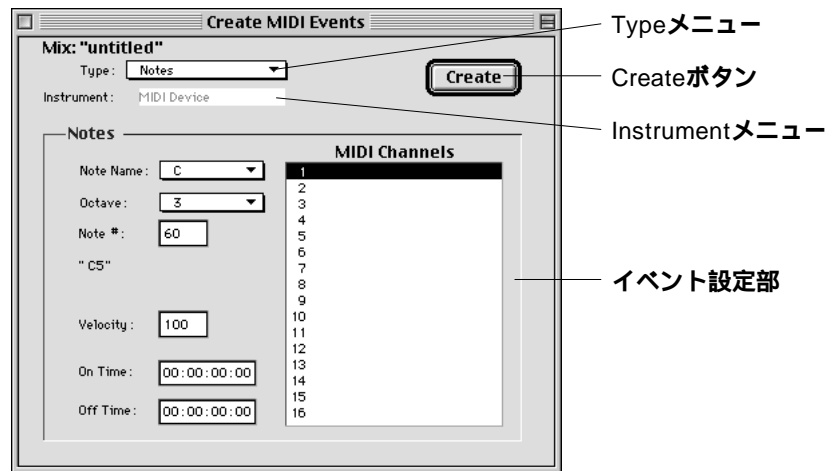


- 2 記録するMIDIデータは、ダイアログ左側の「Accept Only」欄にあるボタンをクリックして、×マークを付けます。
- 3 すべてのMIDIデータを記録するときは、Checkメニューから「All」を選択します。
- 4 設定内容を解除するときは、Checkメニューから「None」を選択します。

オフラインでのMIDIイベントの作成

Create MIDI Eventsダイアログによって、タイムコードの正確な時点で発生する新しいMIDIイベントを作成し、イベント編集画面に挿入することができます。MIDIイベントの作成方法は以下のとおりです。

- 1 Windowsメニューから「Cue List」を選択し、イベント編集画面を開きます。
- 2 Off Lineメニューから「Create MIDI Events」を選択し、Create MIDI Eventsダイアログを開きます。



- 3 Typeメニュー（Notes、Poly Aftertouch、Control Change、Program Change、Mono Aftertouch、Pitch Bend、Song Select、System Real Time）から、作成するMIDIイベントを選択します。
- 4 Instrumentメニューから、使用するMIDIインターフェースを選択します。OMSがインストールされていないときは、「MIDI Device」と表示されます。
- 5 イベント設定部の各項目を設定します。（ 198～205ページ）設定内容は、選択したTypeメニューにより異なります。
- 6 「Create」ボタンをクリックします。
イベント編集画面にMIDIイベントが挿入されます。

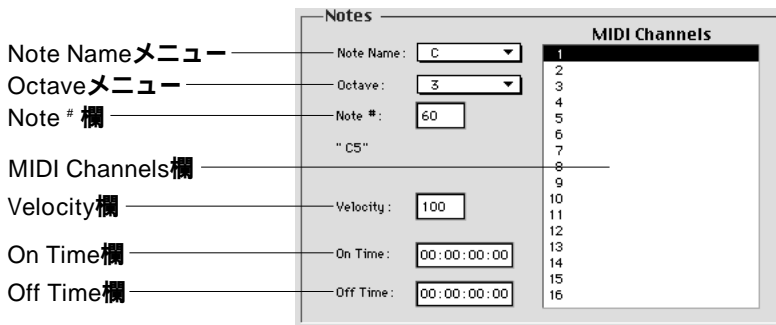
オフラインでのMIDIイベントの作成

イベント設定部について

Create MIDI Eventsダイアログのイベント設定部は、Typeメニューで選択したMIDIイベントにより、設定項目が異なります。

ここでは、各MIDIイベントの設定項目について説明します。

Notes (ノート)



①ピッチ (音程) の設定

ピッチは、「C3」のように音名およびオクターブによって指定します。

Note Nameメニューから音名を選択し、Octaveメニューからオクターブを選択することにより設定できます。

ピッチを設定すると、Note # 欄にノート番号が表示されます。また、ここにノート番号を直接入力してもピッチを設定できます。

②ペロシティ (音量) の設定

0～127の範囲でペロシティを設定します。「0」はノート・オフです。Velocity欄に入力することにより設定できます。

③タイムコードの設定

ノート・オン・メッセージおよびノート・オフ・メッセージを送信する時間を設定します。

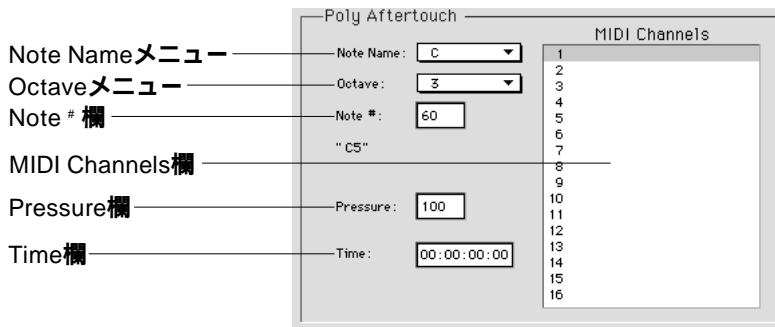
ノート・オン・メッセージの送信時間は、On Time欄で設定します。ノート・オフ・メッセージの送信時間は、Off Time欄で設定します。

④MIDIチャンネルの設定

MIDI Channels欄から、MIDIチャンネルを選択します。

Poly Aftertouch (ポリフォニック・アフタータッチ)

ポリフォニック・キー・プレッシャーと呼ばれるアフター・タッチの設定です。



①ピッチ (音程) の設定

ピッチは、「C3」のように音名およびオクターブによって指定します。

Note Nameメニューから音名を選択し、Octaveメニューからオクターブを選択することにより設定できます。

ピッチを設定すると、Note # 欄にノート番号が表示されます。また、ここにノート番号を直接入力してもピッチを設定できます。

②プレッシャー値の設定

0～127の範囲でプレッシャー値を設定します。

Pressure欄に入力することにより設定できます。

③タイムコードの設定

メッセージを送信する時間を設定します。

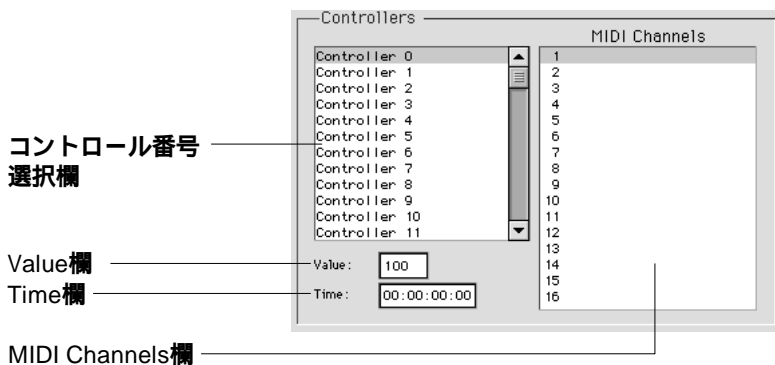
Time欄に入力することにより設定できます。

④MIDIチャンネルの設定

MIDI Channels欄から、MIDIチャンネルを選択します。

オフラインでのMIDIイベントの作成

Control Change (コントロール・チェンジ)



① コントロール番号の設定

送信するコントロール番号を設定します。

コントロール番号選択欄から選択することにより設定できます。

② 値の設定

0～127の範囲でボリュームやパンなどの値を設定します。例えば、コントロール番号設定の「Controller 7」はチャンネル・ボリュームを表しており、このときはボリュームの値を設定することになります。

Value欄に入力することにより設定できます。

③ タイムコードの設定

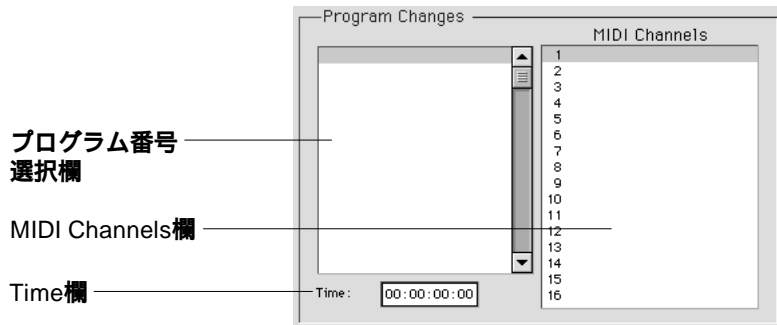
メッセージを送信する時間を設定します。

Time欄に入力することにより設定できます。

④ MIDIチャンネルの設定

MIDI Channels欄から、MIDIチャンネルを選択します。

Program Change (プログラム・チェンジ)



① プログラム番号の設定

送信するプログラム番号を設定します。
プログラム番号選択欄から選択することにより設定できます。

② タイムコードの設定

メッセージを送信する時間を設定します。
Time欄に入力することにより設定できます。

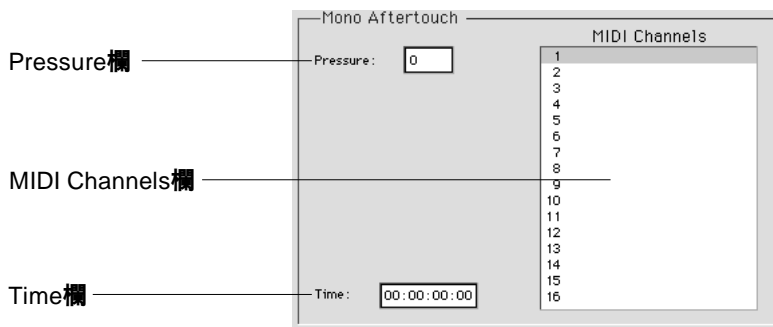
③ MIDIチャンネルの設定

MIDI Channels欄から、MIDIチャンネルを選択します。

オフラインでのMIDIイベントの作成

Mono Aftertouch (モノ・アフタータッチ)

チャンネル・プレッシャーと呼ばれるアフター・タッチの設定です。



①プレッシャー値の設定

0～127の範囲でプレッシャー値を設定します。
Pressure欄に入力することにより設定できます。

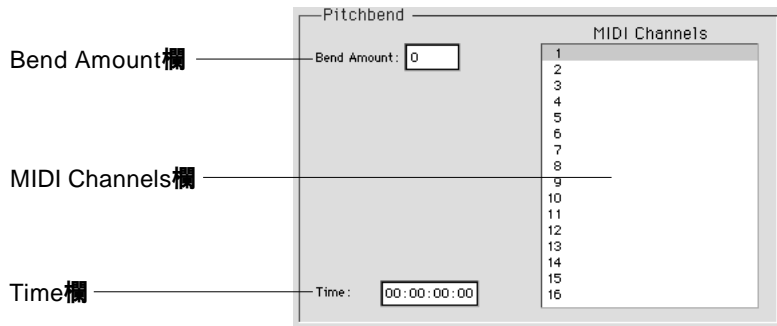
②タイムコードの設定

メッセージを送信する時間を設定します。
Time欄に入力することにより設定できます。

③MIDIチャンネルの設定

MIDI Channels欄から、MIDIチャンネルを選択します。

Pitch Bend (ピッチ・ベンド)



① ベンド・レンジの設定

- 8192 ~ 8191の範囲でベンド・レンジを設定します。
Bend Amount欄に入力することにより設定できます。

② タイムコードの設定

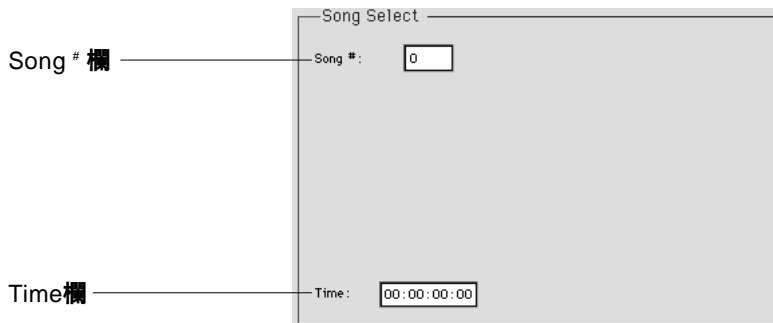
メッセージを送信する時間を設定します。
Time欄に入力することにより設定できます。

③ MIDIチャンネルの設定

MIDI Channels欄から、MIDIチャンネルを選択します。

オフラインでのMIDIイベントの作成

Song Select (ソング・セレクト)



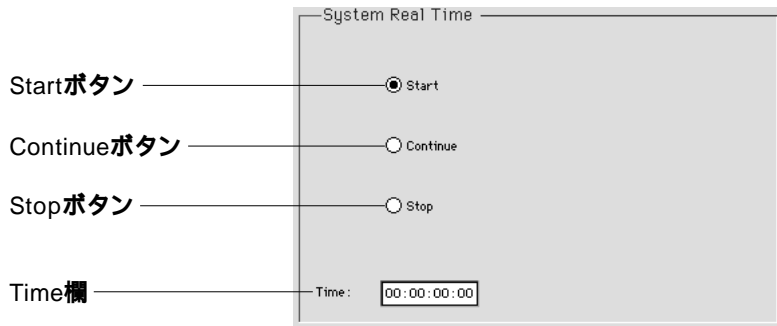
①ソング番号の設定

0～127の範囲でソング番号を設定します。
Song # 欄に入力することにより設定できます。

②タイムコードの設定

メッセージを送信する時間を設定します。
Time欄に入力することにより設定できます。

System Real Time (システム・リアル・タイム)



①リアルタイム・メッセージの設定

スタート、コンティニュー、ストップの中から、リアルタイムメッセージを選択します。

「Start」ボタン、「Continue」ボタン、「Stop」ボタンをクリックして、マークを付けることにより設定できます。

②タイムコードの設定

メッセージを送信する時間を設定します。

Time欄に入力することにより設定できます。

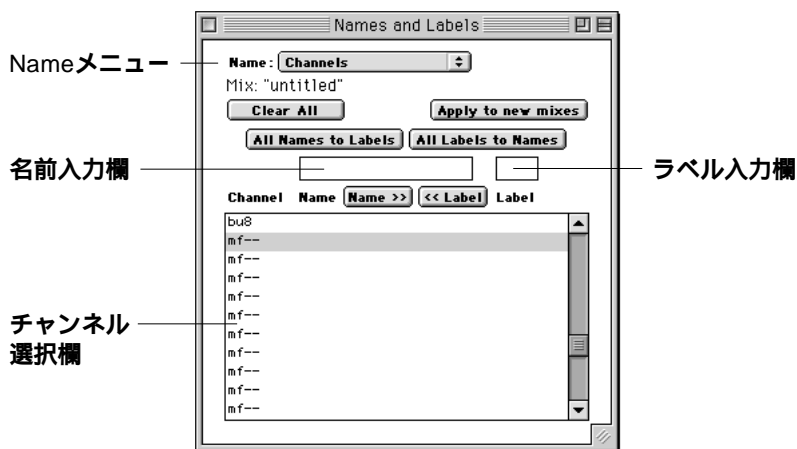
MIDI Names and Labelsダイアログ

OMSまたはFree MIDIがインストールされている場合、MIDIインターフェースの名前は自動的に表示されるため、Names and Labelsダイアログによる設定は不要です。

OMSまたはFree MIDIがインストールされていないときは、Names and Labelsダイアログによって、MIDIフェーダー、ノート、プログラム・チェンジの名前およびラベルを入力することができます。

MIDIフェーダーの名前、ラベル設定

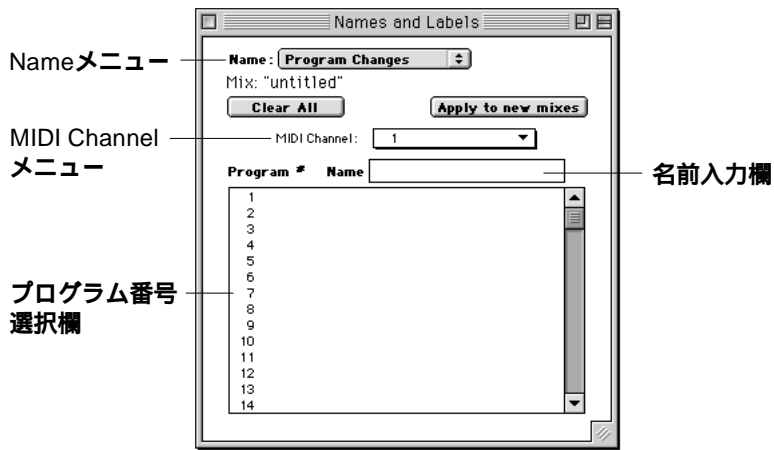
- 1 Editメニューから「Names and Labels」を選択し、ダイアログを開きます。



- 2 Nameメニューから「Channels」を選択します。
- 3 チャンネル選択欄からMIDIフェーダーを選択します。
- 4 名前入力欄に名前を入力し、*tab*キーを押します。
チャンネル選択欄のMIDIフェーダーに、入力した名前が表示され、ラベル入力欄へカーソルが移動します。
- 5 ラベル入力欄にラベル名を入力し、*enter*キーを押します。
チャンネル選択欄のMIDIフェーダーに、入力したラベル名が表示されます。

プログラム・チェンジの名前設定

- 1 Editメニューから「Names and Labels」を選択し、ダイアログを開きます。

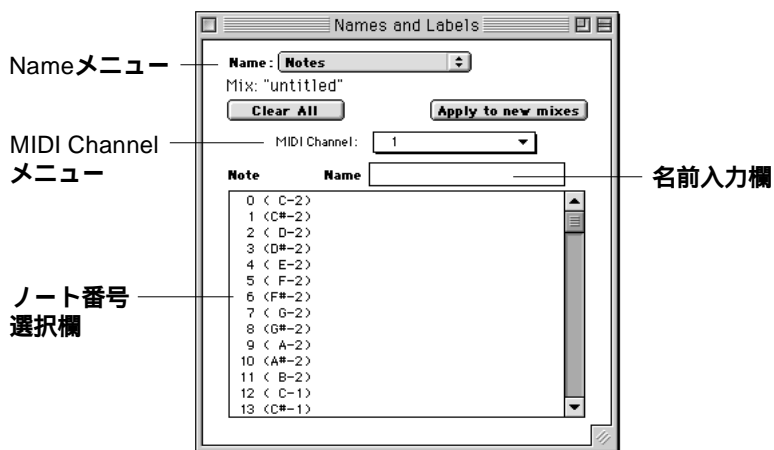


- 2 Nameメニューから「Program Changes」を選択します。
- 3 MIDI Channelメニューから、MIDIチャンネルを選択します。
- 4 プログラム番号選択欄から設定する番号を選択します。
- 5 名前入力欄に名前を入力し、*enter*キーを押します。
プログラム番号選択欄の選択した番号に、入力した名前が表示されます。

MIDI Names and Labels **ダイアログ**

ノートの名前設定

- 1 Editメニューから「Names and Labels」を選択し、ダイアログを開きます。



- 2 Nameメニューから「Notes」を選択します。
- 3 MIDI Channelメニューから、MIDIチャンネルを選択します。
- 4 ノート番号選択欄から設定する番号を選択します。
- 5 名前入力欄に名前を入力し、*enter*キーを押します。
ノート番号選択欄の選択した番号に、入力した名前が表示されます。

RAMSA MAXの初期設定

初期設定ファイルについて

RAMSA MAXでは、Preferencesダイアログの設定内容を初期設定ファイルとして保持しています。

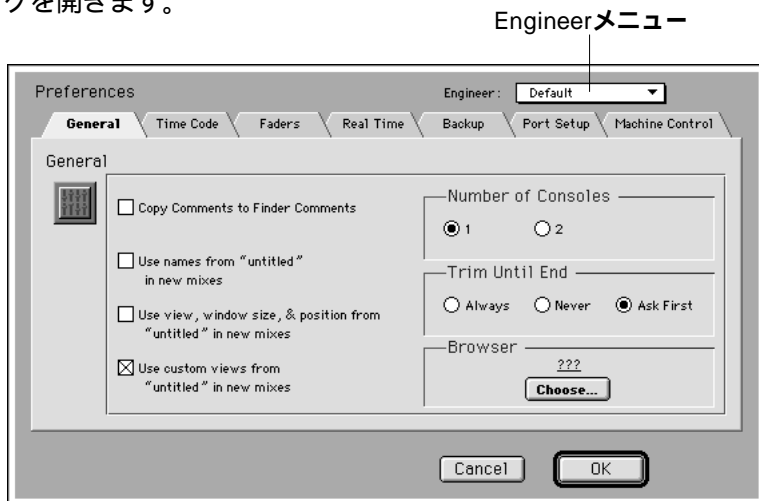
この初期設定ファイルは、用途に合わせて複数作成することができます。例えば、ユーザーが複数のミキシング・プロジェクトで異なった初期設定を使用する場合、それぞれのプロジェクトに合わせた初期設定ファイルを作成できます。

初期設定ファイルに保存される設定は以下のとおりです。

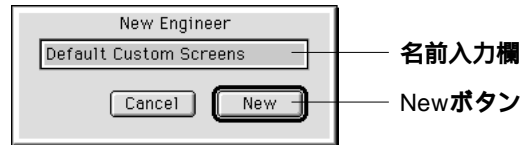
	保存される設定
Generalタブ	「Copy Comments to Finder Comments」, 「Trim Until End」
Time Code	「Frame Rate」
Faders	すべての設定項目
Real Time	すべての設定項目
Backup	すべての設定項目
Port Setup	保存されません
Machine Control	保存されません

初期設定ファイルの作成

- 1 Editメニューから「Preferences」を選択し、Preferencesダイアログを開きます。



-
- 2 ダイアログ右上のEngineerメニューから「New」を選択します。
初期設定ファイルに名前を付けるダイアログが表示されます。



- 3 名前入力欄に名前を入力し、「New」ボタンをクリックします。
Engineerメニューに新しい名前が追加されます。
- 4 Preferencesダイアログの各タブにある項目を設定し、「OK」ボタンをクリックします。
設定した内容が初期設定ファイルとして、Macintoshのシステムフォルダにある初期設定フォルダに保存されます。
- 5 別の初期設定ファイルを作成するときは、手順2～4を繰り返します。

メモ

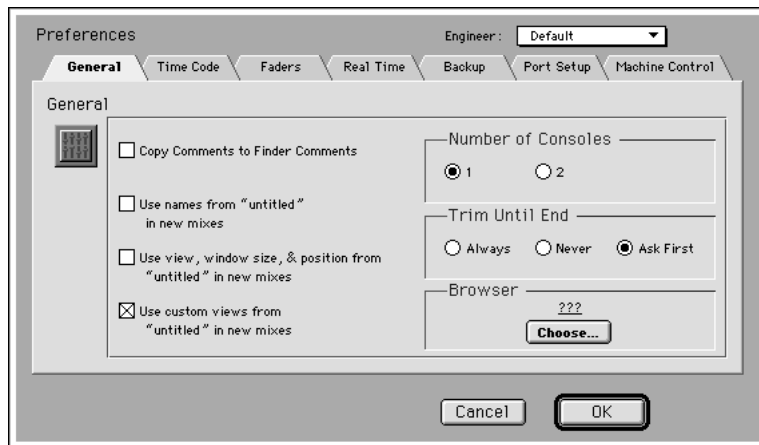
Preferencesダイアログの設定内容については、212ページ以降で説明しています。

初期設定ファイルの消去

- 1 PreferencesダイアログのEngineerメニューから、消去したい初期設定ファイルを選択します。
- 2 Engineerメニューから「Remove」を選択します。
選択した初期設定ファイルが消去されます。

Preferencesダイアログの設定項目

Generalタブ



Copy Comments to Finder Comments

このボタンに×マークが付いているときは、MacintoshのFinderにあるファイルメニューからミキシング・データの「情報を見る」を実行したときに、ミキシング・データに入力されているコメント⁷が、情報を見るダイアログのコメント欄に表示されます。

⁷: コメント
ミキシング・データに関するテキスト情報をコメントといえます。

Editメニューにある「Comment」を選択すると、コメントを入力するダイアログが表示され、テキスト情報を入力できます。

Use names from "untitled" in new mixes

このボタンに×マークが付いているときは、現在のミキシング・データから名前およびラベルがコピーされ、初期設定ファイルに保存されます。保存された名前およびラベルは、以降のミキシング・データに反映されます。

"untitled"には、現在のミキシング・データ名が表示されます。

Use view, window size, & position from "untitled" in new mixes

このボタンに×マークが付いているときは、現在表示されているビュー、ウィンドウ・サイズおよび位置が初期設定ファイルに保存され、後から開くすべての新しいミキシング・データは、同じビューに開かれます。

例えば、Custom View 5ウィンドウが現在表示されていると、後から開くミキシング・データもCustom View 5ウィンドウに開かれます。

"untitled"には、現在のミキシング・データ名が表示されます。

Use custom views from "untitled" in new mixes

このボタンに×マークが付いているときは、パネル・イメージ画面がコピーされ、初期設定ファイルに保存されます。

以降のミキシング・データは、同じパネル・イメージ画面を利用することができます。

"untitled"には、現在のミキシング・データ名が表示されます。

Number of Consoles

Macintoshのシリアルポート（モデムポートおよびプリンタポート）に接続されているDA7の数を設定します。

1台のDA7が接続されているときは「1」ボタンを、2台のDA7が接続されているときは「2」ボタンをクリックして、マークを付けます。

メモ

DA7を1台で使用するときは、パネル・イメージ画面のTandemウィンドウ2段目にMIDIフェーダーが割り当てられます。

Preferencesダイアログの設定項目

Trim Until End

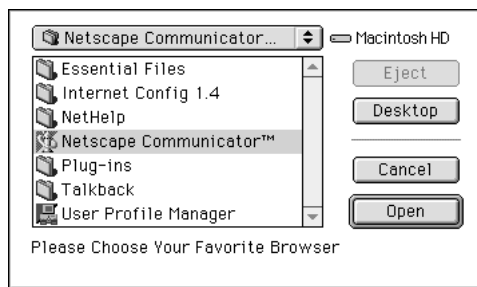
Trimモードでのフェーダー動作の編集において、編集操作終了時の動作を設定します。各ボタンをクリックして、マークを付けることにより設定できます。

- Always : 編集操作終了時点以降のミキシング・データに、編集(トリミング)内容を反映させます。
- Never : 編集操作終了時点で、編集前のフェーダー・レベルに戻ります。
- Ask First : 編集操作を終了するたびにダイアログを表示し、編集操作終了時の動作を設定します。(70ページ、手順7)

Browser

コントロール・バーにある「WWW」ボタンをクリックしたときに起動させるWebブラウザソフトを設定します。

「Choose」ボタンをクリックするとダイアログが表示されますので、Webブラウザソフトを選択して、「Open」ボタンをクリックします。「Choose」ボタンの上に、設定したWebブラウザソフトの名前が表示されます。

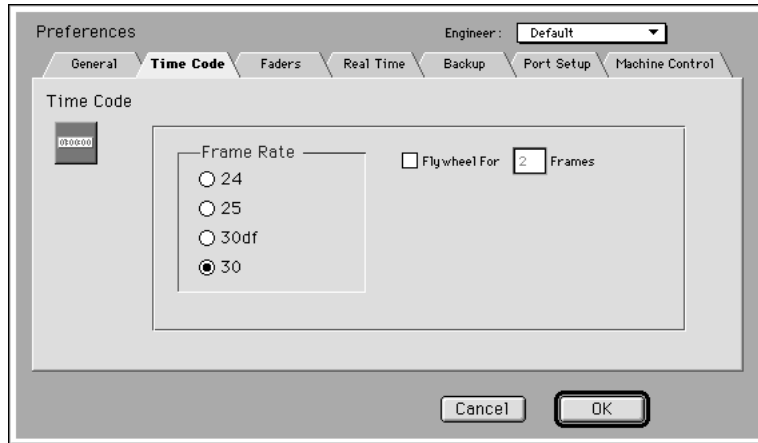


メモ

設定したWebブラウザソフトの名前に、カタカナ等の日本語表示が使われているときは、「Choose」ボタンの上に正しく表示されません。

ただし、Webブラウザソフトの動作には影響ありませんので、正常にお使いいただけます。

Time Codeタブ



Frame Rate

タイムコードを使用する前にオフライン編集を行う場合は、フレームレートの設定を行います。

通常、フレームレートは自動的に検出しますが、オフライン編集を行うときは、タイムコードを使用する前にフレームレートを設定し、無効のフレームでイベントが発生しないようにします。

各ボタンをクリックして、マークを付けることにより設定できます。

フレームレートは、テープ等に記録されているものを参照してください。フレームレートによる主な用途には、以下のようなものがあります。

- 24 : フィルム（映画）用です。
- 25 : PAL（ヨーロッパ）仕様のビデオ用です。
- 30df : NTSC仕様のビデオ用です。30ドロップ・フレーム、29.97ドロップフレームの両方に対応します。
- 30 : ビデオなしで、一般的なオーディオを使用する場合用です。30ドロップ・フレーム、29.97ドロップフレームの両方に対応します。

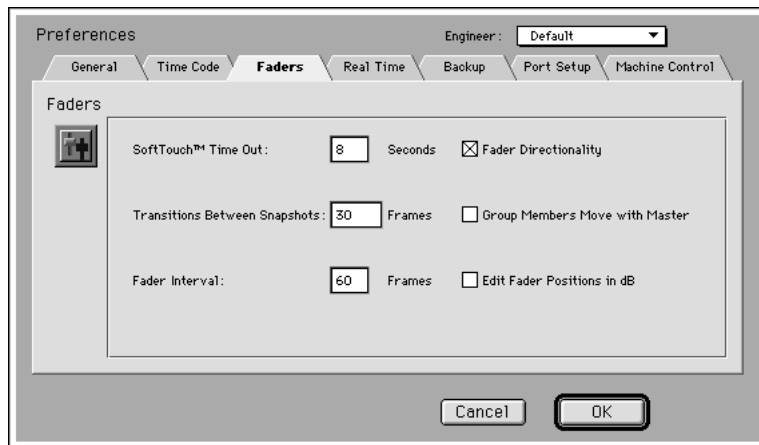
Preferencesダイアログの設定項目

Flywheel For Frames

このボタンに×マークが付いているときは、タイムコードが受信されていない状態でも、ミキシング・データを非常に短い時間だけ再生することができます。例えば、タイムコードが断続するような場合にも、ミキシング・データの再生を続けることができます。

Flywheelは、最大60フレームまで入力が可能で、 内に入力することにより設定できます。

Fadersタブ



SoftTouch™ Time Out

SoftTouch機能が「ON」のときに、フェーダー動作を止めてから自動的に「Read」モードに戻る時間（秒単位）を設定します。

1～31の範囲で 内に秒数を入力することにより設定できます。

Transitions Between Snapshots

イベント編集画面上で2つのスナップショットを選択し、Off Lineメニューから「Transitions Between Snapshots」を選択すると、2番目のスナップショットの前に「Transition（トランジション）」イベントが作成されます。（ 156ページ）

ここでは、2番目のスナップショットの何秒前に「Transition」イベントを挿入するかをフレーム単位で設定します。2～9999の範囲で 内にフレーム数を入力することにより設定できます。

現在のフレーム・レート設定が毎秒30フレームのときは、30フレームは1秒、60フレームは2秒を表します。

Preferencesダイアログの設定項目

Fader Interval

「フェーダーを動かす 止める またフェーダーを動かす」という操作を記録した場合、Fader Intervalの設定により、イベント編集画面上で1つまたは2つのイベントとして表示させることができます。

Fader Intervalは、10～60の範囲で 内にフレーム数を入力することにより設定できます。

例えば、Fader Intervalを「60」フレームに設定するとします。現在のフレーム・レート設定が毎秒30フレームのときは、2秒を表します。上記のフェーダー動作で、フェーダーを止めている時間が2秒より短いときは、1つのイベントとして表示されます。フェーダーを止めている時間が2秒を越えるときは、2つのイベントとして表示されます。

Fader Directionality

このボタンに×マークが付いているときは、フェーダーを上下に動かすと、イベント編集画面上で2つのイベントとして表示されます。×マークが付いていないときは、1つのイベントとして表示されます。

Group Members Move with Master

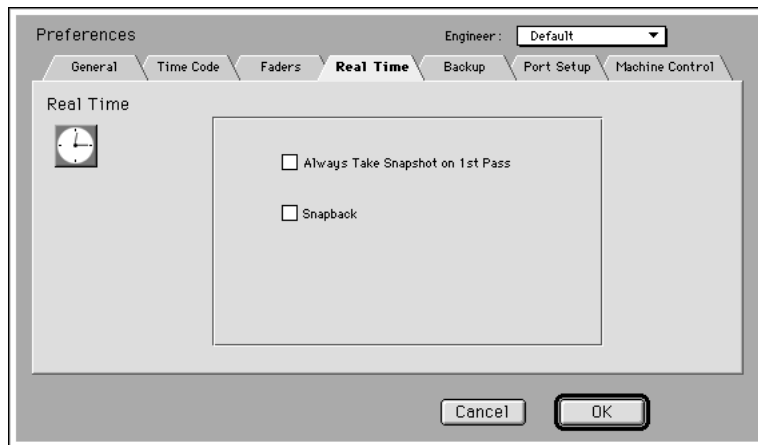
このボタンに×マークが付いているときは、SoftGroupマスターを動かしたときにグループのすべての構成要素と一緒に動かすことができます。構成要素は、フェーダー、チャンネルON/OFFとサラウンド（サラウンド制御画面のみ）です。

Edit Fader Positions in dB

このボタンに×マークが付いているときは、イベント編集画面ではフェーダーレベルがdB単位で表示されます。×マークが付いていないときは、フェーダーレベルは0～255の範囲の10進数で表示されます。

フェーダー以外の編集では、×マークを付けずに行ってください。

Real Timeタブ



Always Take Snapshot on 1st Pass

このボタンに×マークが付いているときは、メモリをクリアした後の最初のイベントで自動的にスナップショットを記録します。

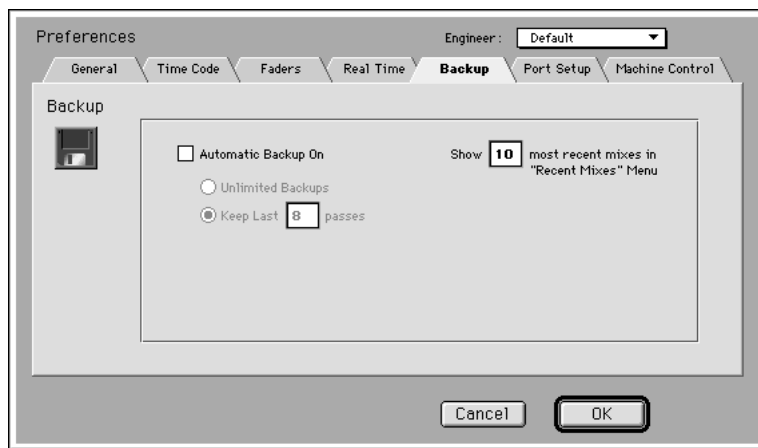
Snapback

このボタンに×マークが付いているときは、イベント記録の最後に、フェーダーイベントまたはチャンネルON/OFFイベントを自動的に記録します。

Snapbackについては、76ページをご覧ください。

Preferencesダイアログの設定項目

Backupタブ



Automatic Backup On

Auto Backup機能のON/OFFを設定します。このボタンに×マークが付いているときは、Auto Backup機能が「ON」の状態です。Auto Backup機能については、96ページをご覧ください。

Unlimited BackupsとKeep Last passes

「Automatic Backup On」ボタンをクリックして×マークを付けたときは、「Unlimited Backups」ボタンまたは「Keep Last passes」ボタンを選択し、Auto Backup機能で保存するデータ数を設定します。

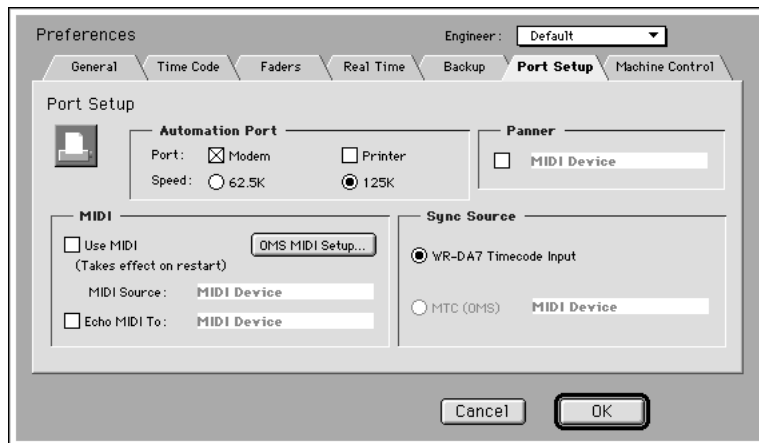
「Unlimited Backups」ボタンに マークを付けると、ハードディスクの空き容量に応じて、ミキシング・データを無制限に保存します。

「Keep Last passes」ボタンに マークを付け、 内に1～99の範囲でデータの記録数を入力すると、指定した記録数のミキシング・データを保存します。

Show most recent mixes in "Recent Mixes" Menu

Fileメニューの「Recent Mixes」メニューに表示するデータ数を に入力することにより設定します。詳細は、101ページをご覧ください。

Port Setupタブ



Automation Port

DA7を接続するMacintoshのシリアルポートと、通信速度を設定します。初期設定では、「Modem」と「125K」が選択されています。

1台のDA7を接続する場合は、モデムポートの利用を推奨します。2台のDA7を接続する場合は、プリンタポートも利用します。この場合、「Printer」ボタンにも×マークを付けます。

通信速度の設定については、23ページをご覧ください。

MIDI

MIDIの設定を行います。設定後は、RAMSA MAXの再起動が必要です。詳細は、186ページをご覧ください。

MIDIを使用するときは、「Use MIDI」ボタンに×マークを付けます。

OMSがインストールされているときは、「OMS MIDI Setup」ボタンをクリックしてOMS Setupを開き、設定します。

この場合、MIDI Source欄にデバイス名が自動的に表示されます。OMSがインストールされていない場合は、「MIDI Device」と表示されます。

Preferencesダイアログの設定項目

受信するMIDIデータを、他のMIDIインターフェースに転送するときは、「Echo MIDI To」ボタンに×マークを付け、転送先のMIDIインターフェース名を右欄から選択します。

Panner

接続するサラウンド・パンナーの設定を行います。

サラウンド・パンナーを使用するときは、×マークを付け、使用するサラウンド・パンナー名を右欄から選択します。

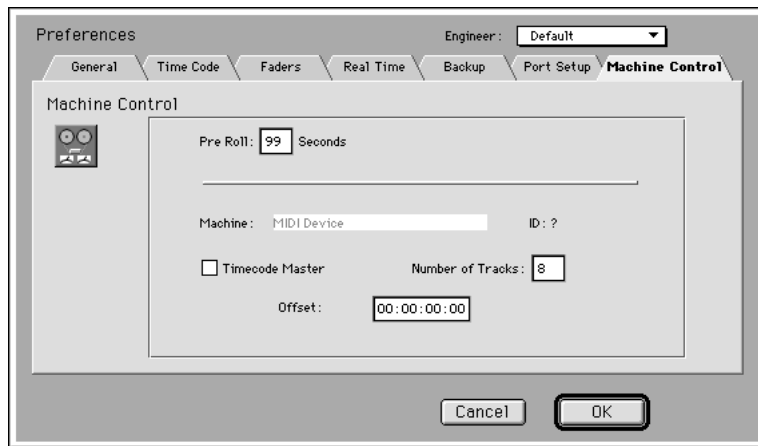
Sync Source

タイムコードの供給元を設定します。

DA7からタイムコードを供給されるときは、「WR-DA7 Timecode Input」ボタンに×マークを付けます。

1台のDA7を使用しているときは、空いているシリアルポート（通常はプリンタポート）からMIDIタイムコードを受信することができます。このときは、「MTC (OMS)」ボタンに×マークを付け、MIDIインターフェース名を右欄から選択します。

Machine Controlタブ



Pre Roll

RAMSA MAXからロケート・コマンドを送信した場合、すべての機器が、送信したロケート・コマンドを実行するまでに同期する時間（秒単位）を設定します。

例えば、すべての機器が同期するのに5秒かかるのであれば、 内に「5」と入力します。

この場合、特定のポイントへロケートを実行すると、送信されるロケート時間はそのポイントが始まる5秒前になります。

MachineとID

MIDIマシンコントロール（MMC）する機器を設定します。OMSがインストールされている場合、MIDIインターフェースの機器名がMachine欄に表示され、選択できます。

選択したMIDIインターフェースのMMC ID番号がID欄に表示されます。

Timecode Master

Machine欄で選択した機器がタイムコード・マスターのときは、このボタンに×マークを付けます。

Number of Tracks

Machine欄で選択した機器のトラック数を入力します。

Offset

オフセット値を入力します。

メニュー

メニューについて

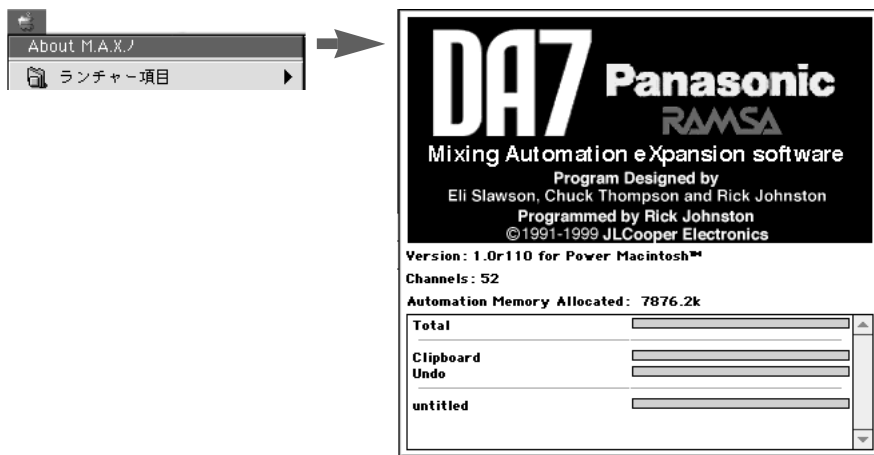
RAMSA MAXには、「File」「Edit」「Off Line」「Real Time」「Graphic Editing」「Windows」というメニューがあります。

このメニューは、Macintoshのデスクトップ画面上部にある「メニューバー」と呼ばれる領域に表示されます。

ここでは、各メニューの内容について説明します。

アップル・メニュー

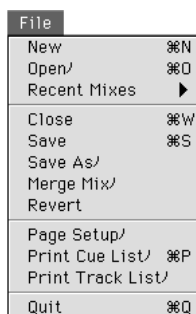
About M.A.X.



RAMSA MAXを起動している状態では、アップル・メニューの中に「About RAMSA MAX」という項目が表示されます。

ここでは、RAMSA MAXのバージョン情報、ミキシング・データに利用可能な総メモリ容量、開いているミキシング・データで消費しているメモリ容量、Undoおよびクリップボード・バッファを表示します。

Fileメニュー



New

新しいファイル（ミキシング・データ）を開きます。名前を付けて保存するまでは、「Untitled」「Untitled2」のように仮の名前が表示されます。

RAMSA MAXでは、複数のミキシング・データを開くことができますので、ミキシング・データの比較やミキシング・データ間でのカット、コピー、ペースト編集が行えます。

Open

保存済みのミキシング・データを開きます。

Recent Mixes

サブメニューの中に最近保存したミキシング・データが表示されます。ミキシング・データを選択すると、開くことができます。

表示するミキシング・データ数は、Preferencesダイアログにある「Backup」タブで設定できます。詳細は、220ページをご覧ください。

Close

RAMSA MAXを終了せずに、現在開いているミキシング・データを閉じます。

Save

現在開いているミキシング・データをディスクに保存します。

Save As

新しいファイル名（別名）で、または別のフォルダに、現在開いているミキシング・データを保存します。

Merge Mix

イベント編集画面において、現在開いているミキシング・データに、保存済みのミキシング・データを挿入します。

Revert

現在開いているミキシング・データを保存せずに閉じ、同じ名前での前に保存された状態のミキシング・データを開きます。

例えば、あるミキシング・データを開いて編集を行ったあとに「Revert」を選択すると、編集した内容はすべて無効となり、ミキシング・データを開いたときの状態に戻ります。

Page Setup

印刷前の用紙設定（紙のサイズ、ページの向きなど）を行います。

Fileメニュー

Print Cue List

イベント編集画面を印刷します。

Print Track Sheet

すべてのチャンネル名および番号の一覧を印刷します。

Quit

RAMSA MAXを終了します。

Editメニュー

Edit	
Undo Paste	⌘Z
Cut	⌘X
Copy	⌘C
Paste	⌘V
Clear	⌘B
Replace	
Paste Special/	
Select All	⌘A
Module/	
Edit Custom Views/	
Names and Labels/	
MIDI Names/	
Comment/	
Show Clipboard	
Preferences/	

Undo

直前の操作を取り消します。もう一度選択すると、直前の操作が「Redo (やり直し)」されます。

Cut

イベント編集画面から選択しているイベントをカットし、これをクリップボードにペーストします。テキストもカットされます。

Copy

イベント編集画面から選択しているイベントをコピーし、これをクリップボードにペーストします。テキストもコピーされます。

Editメニュー

Paste

クリップボードの内容をイベント編集画面にペースト（貼り付け）します。テキストもペーストされます。

イベント編集画面でイベントが選択されていないときは、クリップボード内のイベントは元の時間を保持したままペーストされます。

イベント編集画面でイベントが選択されているときは、選択されているイベントから時間的にオフセットしてペーストされます。

Clear

ミキシング・データ全体または選択しているイベントを消去します。テキストも消去されます。

Replace

クリップボードの内容と、選択しているイベントを置き換えます。

Paste Special

ペーストを実行する前に、クリップボードの内容を変更できるダイアログが開きます。

Select All

イベント編集画面内に表示されているすべてのイベントを選択します。また、テキスト・フィールドを選択した状態では、フィールド内のテキストを選択します。

Module

Edit Moduleダイアログを開きます。新しいモジュールの作成や編集が行えます。詳細は、第9章をご覧ください。

Edit Custom Views

Edit Custom Viewsダイアログを開きます。パネル・イメージ画面に名前を付けたり、1列ごとに表示するモジュールを編集することができます。詳細は、182ページをご覧ください。

Names and Labels

Names and Labelsダイアログを開きます。各チャンネルに名前およびラベル名を設定できます。(159,206ページ)

名前はイベント編集画面、すべてのチャンネル・リストなどに表示されます。

ラベルは、パネル・イメージ画面の各フェーダー下にあるチャンネル・ラベル表示部に表示されます。

MIDI Names

MIDI Namesダイアログを開きます。OMSまたはFree MIDIがインストールされていない場合、このダイアログでMIDIインターフェースの名前を設定できます。

設定した名前(テキスト)は、各MIDIチャンネルおよびプログラム・チェンジに適用することができます。

Editメニュー

Comment

Commentダイアログを開きます。ミキシング・データに関する情報などのテキストを256文字まで入力できます。

イベント編集画面を印刷した場合、最上部に入力した内容が印刷されません。

Show Clipboard

Clipboardダイアログを開きます。直前にカットまたはコピーされた内容を確認できます。

Clipboardを開いた後は、必ず閉じてください。

Preferences

Preferencesダイアログを開きます。RAMSA MAXの機能を設定できます。詳細は、第11章をご覧ください。

Off Lineメニュー

Off Lineメニューには、イベント編集画面に関連した項目が含まれています。イベント編集画面が表示されていないと、Off Lineメニュー項目の大部分が薄く表示され選択できません。



Move Now、Scale Now、Smooth Now、Crop Now

*enter*キーと同じ効果を持ちます。

選択されたフェーダー動作に編集内容を適用します。

Tools

フェーダー動作を編集する前に、サブメニュー（Move、Scale、Crop、Smooth）からひとつのツールを選択します。イベント編集画面左上にある4つのボタンからも選択できます。

詳細は、123ページをご覧ください。

Create Fader Moves

Create Fader Movesダイアログを開きます。オフラインでフェーダー動作を作成できます。（ 140ページ）

Off Lineメニュー

Create Channel On/Off Events

Create Channel On/Off Eventsダイアログを開きます。オフラインでチャンネルON/OFFを作成できます。(142ページ)

Create Surround Pan Events

Create Surround Pan Eventsダイアログを開きます。オフラインでサラウンド・パン・イベントを作成できます。(144ページ)

Create WR-DA7 Parameter Changes

Create WR-DA7 Parameter Changesダイアログを開きます。オフラインでパンやAUXセンドレベルなどのパラメータを作成できます。(146ページ)

Create WR-DA7 Switch Events

Create WR-DA7 Switch Eventsダイアログを開きます。オフラインでEQ OnやPre/Postなどのスイッチ・イベントを作成できます。(148ページ)

Create Snapshots

Create Snapshotsダイアログを開きます。オフラインでスナップショットを作成できます。(150ページ)

Create MIDI Events

Create MIDI Eventsダイアログを開きます。オフラインでMIDIイベントを作成できます。(197ページ)

Create Marker

Create Markerダイアログを開きます。オフラインでマーカーを作成できます。(139ページ)

Create Library Events

Create Library Eventsダイアログを開きます。オフラインでライブラリー・イベントを作成できます。(152ページ)

Transition Between Snapshots

イベント編集画面上に、Transitionイベントを作成できます。(156ページ)

MIDI Faders

MIDI Fadersダイアログを開きます。作成したMIDIフェーダーのMIDIチャンネルおよびMIDIコントローラ番号を変更できます。(192ページ)

View

View Eventsダイアログを開きます。イベント編集画面に表示するイベントを設定できます。(135ページ)

Find

Findダイアログを開きます。イベント編集画面上のマーカーおよびスナップショットを検索できます。(155ページ)

Find Again

Findダイアログで前に指定したテキストを含むマーカーおよびスナップショットを検索します。Findダイアログは開きません。(155ページ)

Real Timeメニュー

このメニューは、リアルタイム操作に関連した機能のON/OFF切り換えやダイアログを開くために使用します。

Real Time	
Auto Punch In	
Auto Punch Out	
SoftTouch	
<input checked="" type="checkbox"/> Auto Disable	
Group Members Move With Master	⌘/
<input checked="" type="checkbox"/> Faders Control Group Masters or MIDI Overwrite	⌘`
Enable All	⌘E
Set All Channels To/	
Unsolo All	
All Channels On	
Motors Off	
<input checked="" type="checkbox"/> Receive Timecode	⌘T
MIDI Input Filter	
MIDI Record	
Open Current Studio Setup/	
MMC Devices/	
Update Configuration	⌘U
Capture Snapshot	⌘,
Send Snapshot	

Auto Punch In

Auto Punch In機能のON/OFFを切り換えます。メニュー項目の左側に マークが付いているときに「ON」です。

Auto Punch In機能については、63ページをご覧ください。

Auto Punch Out

Auto Punch Out機能のON/OFFを切り換えます。メニュー項目の左側に マークが付いているときに「ON」です。

Auto Punch Out機能については、63ページをご覧ください。

SoftTouch

SoftTouch機能のON/OFFを切り換えます。メニュー項目の左側に マークが付いているときに「ON」です。

SoftTouch機能については、67ページをご覧ください。

Auto Disable

Auto Disable機能のON/OFFを切り換えます。メニュー項目の左側に ✓ マークが付いているときに「ON」です。

Auto Disable機能については、71ページをご覧ください。

Group Members Move With Master

メニュー項目の左側に ✓ マークが付いているときは、SoftGroupマスターのフェーダー動作に連動してメンバーのフェーダーが動作します。

✓ マークが付いていないときは、SoftGroupマスターのフェーダー動作に連動してメンバーのフェーダーレベルが変化します。フェーダーは動きません。

Faders Control Group Masters or MIDI

メニュー項目の左側に ✓ マークが付いているときは、DA7のフェーダーとSoftGroupマスターまたはMIDIフェーダーが連動します。

Overwrite

Overwriteダイアログを開きます。ミキシング・データに記録するイベントを選択できます。

コントロール・バーの「Overwrite」ボタンと同じ効果を持ちます。

Enable All/Disable All

すべてのチャンネルの選択/非選択を切り換えます。

「Enable All」と表示されているときに選択すると、すべてのチャンネルが選択され、メニュー画面の表示が「Disable All」に変わります。

「Disable All」と表示されているときに選択すると、すべてのチャンネルの選択が解除され、メニュー画面の表示が「Enable All」に変わります。

Real Timeメニュー

Set All Channels To

Set All Channels Toダイアログを開きます。指定したレベルまで、すべてのフェーダーを動かすことができます。

Unsolo All

すべてのチャンネルのSOLOモードを解除します。

All Channels On

すべてのチャンネルを「ON」に設定します。

Motors Off

メニュー項目の左側に マークが付いているときは、記録したイベントを再生したときに、パネル・イメージ画面上のフェーダーだけを動かして、DA7コントロールパネル上のフェーダーを動かしません。

Receive Timecode

タイムコード受信のON/OFFを切り換えます。メニュー項目の左側に マークが付いているときが「ON」です。コントロール・バーの「T.C.」ボタンと同じ効果を持ちます。

MIDI Input Filter

MIDI入力フィルターダイアログを開きます。記録するMIDIデータを選択することができます。(196ページ)

MIDI Record

MIDI Record機能のON/OFFを切り換えます。メニュー項目の左側に ✓マークが付いているときが「ON」です。

Macintoshに接続したMIDIインターフェースが受信するMIDIデータをメモリに自動的に記録します。

Open Current Studio Setup

OMSがインストールされている場合、現在のOMSスタジオ・セットアップを開きます。

MMC Devices

MMC Devicesダイアログを開きます。
詳細は、189ページをご覧ください。

Update Configuration

パネル・イメージ画面上に、DA7の現在のフェーダー位置を表示します。MTRなどの音源を停止したとき、パネル・イメージ画面上のフェーダーは、DA7の実際のフェーダー位置を反映していません。このようなときに、この機能を利用します。

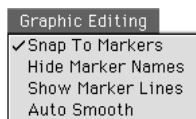
Capture Snapshot

Capture Snapshotを選択すると、その瞬間のDA7の状態がスナップショットイベントとして作成されます。

Send Snapshot

イベント編集画面にてスナップショットを選択し、Send Snapshotを選択すると、DA7を選択したスナップショットの状態に切り換えます。

Graphic Editingメニュー



Snap To Marker

メニュー項目の左側に ✓ マークが付いているときは、グラフィカル編集画面において、マーカーにイベントを整列させることができます。
(119ページ)

Hide Marker Names/Show Marker Names

グラフィカル編集画面のタイムライン上に表示されるマーカー（青三角）およびスナップショット（赤三角）の名前の表示、非表示を切り換えます。

詳細は、118ページをご覧ください。

Hide Marker Lines/Show Marker Lines

グラフィカル編集画面のタイムライン上に表示されるマーカー（青三角）およびスナップショット（赤三角）から下にのびる垂直線（ライン）の表示、非表示を切り換えます。

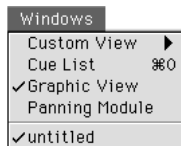
詳細は、119ページをご覧ください。

Auto Smooth

Auto Smooth機能のON/OFFを切り換えます。メニュー項目の左側に ✓ マークが付いているときが「ON」です。

Auto Smooth機能については、110ページをご覧ください。

Windowsメニュー



Custom View

パネル・イメージ画面を表示します。サブメニューから表示したいウィンドウ (Custom View) を選択します。

Cue List

イベント編集画面を表示します。

Graphic View

グラフィカル編集画面を表示します。

Panning Module

サラウンド制御画面を表示します。

メニュー内のライン下部

開いているミキシング・データの名前を表示します。使用中のミキシング・データ名には ✓ マークが付いています。

複数のミキシング・データを開いているときは、使用するミキシング・データの切り換えができます。

DA7ライブラリアン

概要

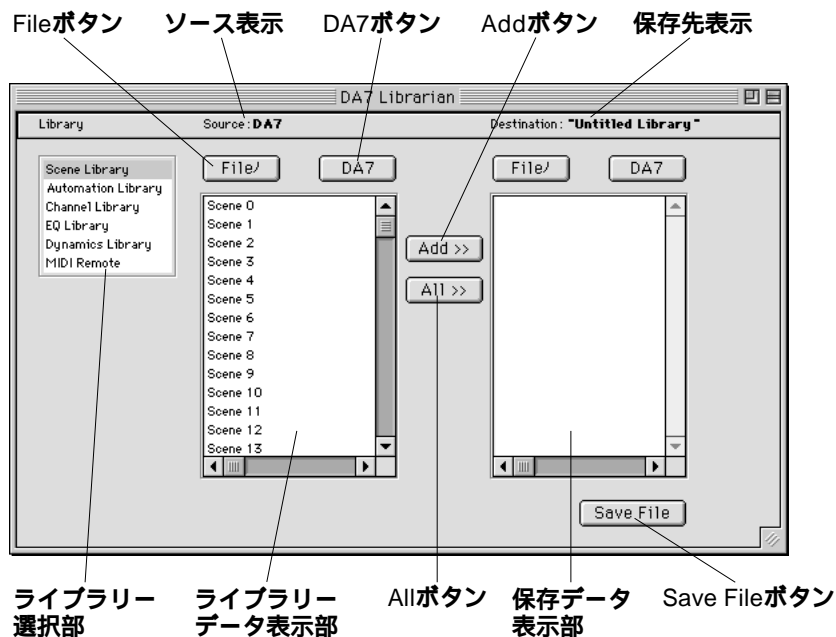
DA7ライブラリアンとは

DA7のライブラリー（シーンメモリー、オートメーション、チャンネルライブラリー、EQライブラリー、ダイナミクスライブラリー、MIDIリモートライブラリー）をMacintoshへ保存したり、保存したライブラリーファイルをDA7へダウンロードすることができるソフトウェアです。

また、DA7ライブラリアンはRAMSA MAXとは関係なく、単体で動作します。

RAMSA MAXのインストール時に、「DA7 Librarian」という名前のソフトウェアがインストールされます。

画面各部の名前と働き



ライブラリー選択部

ライブラリーデータ表示部および保存データ表示部に表示するライブラリーを選択します。

Fileボタン (Source部、Destination部)

- 保存したライブラリーファイルをDA7にダウンロードするときや、別のフォルダまたはファイル名を変えて保存するときは、Source部のFileボタンをクリックします。
ファイルを選択するダイアログが表示されます。ライブラリーファイルを選択すると、ソース表示部にファイル名が表示され、ライブラリーデータ表示部に内容が表示されます。
- ライブラリーの保存先をMacintoshにするときは、Destination部のFileボタンをクリックします。
保存先とファイル名を指定するダイアログが表示されます。設定すると、保存先表示部にファイル名が表示されます。

DA7ボタン (Source部、Destination部)

- DA7のライブラリーをMacintoshに保存するときは、Source部のDA7ボタンをクリックします。Destination部のDA7ボタンは選択できなくなります。
ライブラリー選択部で選択されたDA7のライブラリーが、ライブラリーデータ表示部に表示されます。
- 保存したライブラリーファイルをDA7にダウンロードするときは、Destination部のDA7ボタンをクリックします。

ライブラリーデータ表示部

保存するデータを選択します。クリックすることにより選択できます。連続した範囲を選択するときは、範囲の最初のデータをクリックして選択し、次に範囲の最後のデータを`shift`キーを押しながらクリックします。複数のデータを選択するときは、`(コマンド)`キーを押しながらクリックします。

概要

Addボタン

ライブラリーデータ表示部で選択したデータを保存データ表示部にコピーします。

Allボタン

ライブラリーデータ表示部に表示されている全データを保存データ表示部にコピーします。

保存データ表示部

保存するデータを表示します。

表示されているデータをダブルクリックすると、名前を編集するダイアログが表示され、データ名を変更することができます。

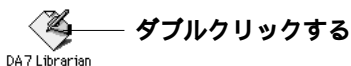
Save Fileボタン

保存データ表示部にコピーしたすべてのデータをファイルに保存します。

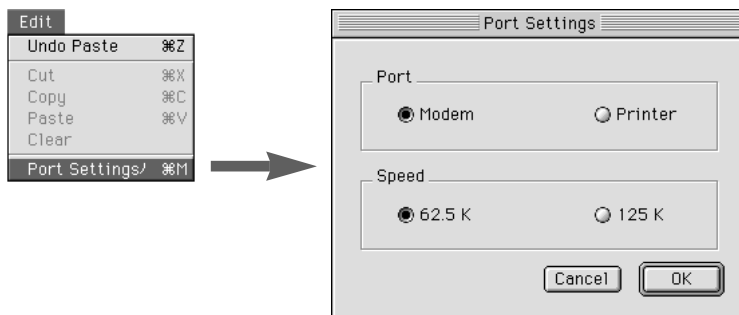
環境設定

DA7とMacintoshを接続するシリアルポートおよび通信速度を設定します。

- 1 DA7 Librarianのアイコンをダブルクリックします。
ソフトウェアが起動し、画面が表示されます。



- 2 Editメニューから「Port Settings」を選択し、Port Settingsダイアログを開きます。

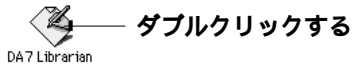


- 3 Port部の「Modem」ボタンまたは「Printer」ボタンをクリックしてマークを付け、DA7を接続するシリアルポートを設定します。
- 4 Speed部の「62.5K」ボタンまたは「125K」ボタンをクリックしてマークを付け、通信速度を設定します。
- 5 「OK」ボタンをクリックします。
- 6 DA7も同様に、MIDI設定画面にあるボーレートを「62.5K」または「125K」に設定します。
詳細は、DA7の取扱説明書「第9章 MIDI」をご覧ください。
- 7 DA7 Librarianを終了し、もう一度起動します。
設定を変更したときは、必ずDA7 Librarianを起動し直してください。
これで、変更内容が反映されます。

操作手順

DA7のライブラリーをMacintoshに保存する

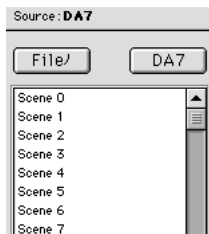
- 1 DA7 Librarianのアイコンをダブルクリックします。
ソフトウェアが起動し、画面が表示されます。



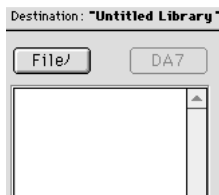
- 2 ライブラリー選択部から、保存するライブラリーを選択します。
複数選択することはできません。



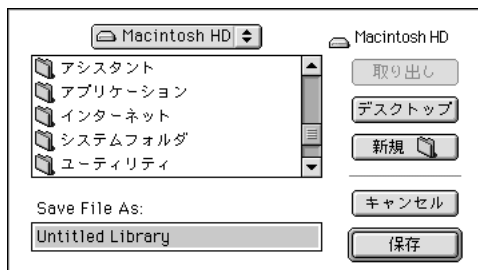
- 3 Source部の「DA7」ボタンをクリックします。
選択したライブラリーのデータが、ライブラリーデータ表示部に表示されます。
Destination部の「DA7」ボタンは選択できなくなります。



- 4 Destination部の「File」ボタンをクリックします。
ダイアログが表示されます。



- 5 保存先とファイル名を設定し、「保存」ボタンをクリックします。
保存先表示部に、設定したファイル名が表示されます。



- 6 保存するライブラリーデータを選択します。
- ・ひとつのデータを選択するときは、そのデータをクリックします。
 - ・連続する範囲のデータを選択するときは、範囲の最初のデータを
クリックして選択し、次に範囲の最後のデータを *shift* キーを押しながら
クリックします。
 - ・複数のデータを選択するときは、 (*コマンド*) キーを押しながら
クリックします。
 - ・選択したライブラリーのデータをすべて保存するときは、「All」ボ
タンをクリックします。この場合、手順7は省略します。

All >>

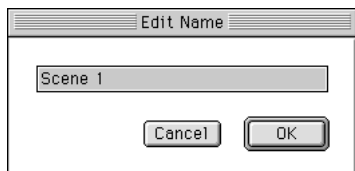
- 7 「Add」ボタンをクリックします。
手順6で選択したデータが、保存データ表示部にコピーされます。

Add >>

- 8 保存データ表示部のデータは、Editメニューの「Cut」「Copy」
「Paste」「Clear」を使って編集することができます。

操作手順

- 9 保存するライブラリーデータの名前を変更するときは、保存データ表示部のデータをダブルクリックしてEdit Nameダイアログを開き、新しい名前を入力して「OK」ボタンをクリックします。



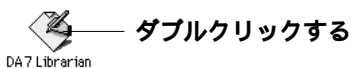
- 10 他のライブラリーを保存するときは、手順2,6,7の操作を行います。
- 11 「Save File」ボタンをクリックして、ライブラリーデータを保存します。



保存したライブラリーデータをDA7にダウンロードする

DA7にダウンロードできるライブラリーデータ数には制限があります。シーンメモリー51件、オートメーション4件、MIDIリモートライブラリー5件、他のライブラリーは50件が最大数です。

- 1 DA7 Librarianのアイコンをダブルクリックします。
ソフトウェアが起動し、画面が表示されます。



- 2 Source部の「File」ボタンをクリックしてダイアログを開き、ダウンロードするファイルを選択します。



- 3 Destination部の「DA7」ボタンをクリックします。
保存データ表示部にDA7のライブラリーデータが表示されます。



- 4 ライブラリー選択部から、保存するライブラリーを選択します。
複数選択することはできません。



操作手順

- 5 保存するライブラリーデータを選択します。
 - ひとつのデータを選択するときは、そのデータをクリックします。
 - 連続する範囲のデータを選択するときは、範囲の最初のデータをクリックして選択し、次に範囲の最後のデータを`shift`キーを押しながらクリックします。
 - 複数のデータを選択するときは、`(コマンド)`キーを押しながらクリックします。
 - 選択したライブラリーのデータをすべて保存するときは、「All」ボタンをクリックします。この場合、手順6は省略します。

All >>

- 6 「Add」ボタンをクリックします。
手順5で選択したデータが、保存データ表示部にコピーされます。

Add >>

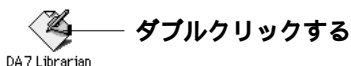
- 7 他のライブラリーを保存するときは、手順4,5,6の操作を行います。

メモ ダウンロードを実行すると、DA7のライブラリーは消去され、ダウンロードしたデータが上書きされます。
一旦実行すると復旧できませんので、ご注意ください。

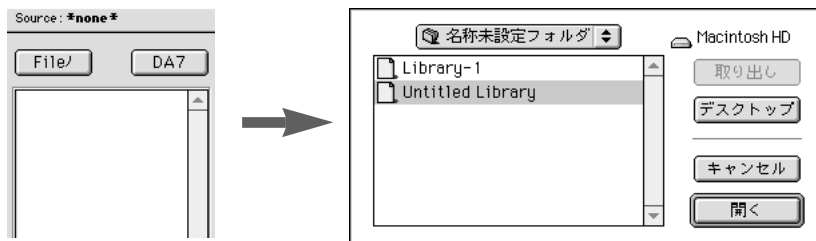
保存したライブラリーデータを別ファイルに保存する

保存したライブラリーデータをMacintosh上の別フォルダまたはファイル名を変更して保存します。

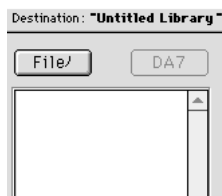
- 1 DA7 Librarianのアイコンをダブルクリックします。
ソフトウェアが起動し、画面が表示されます。



- 2 Source部の「File」ボタンをクリックしてダイアログを開き、ダウンロードするファイルを選択します。



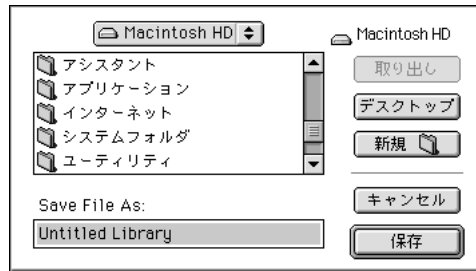
- 3 Destination部の「File」ボタンをクリックします。
ダイアログが表示されます。



操作手順

- 4 新しい保存先と新しいファイル名を設定し、「保存」ボタンをクリックします。

保存先表示部に、設定したファイル名が表示されます。



- 5 保存するライブラリーデータを選択します。
 - ひとつのデータを選択するときは、そのデータをクリックします。
 - 連続する範囲のデータを選択するときは、範囲の最初のデータをクリックして選択し、次に範囲の最後のデータを *shift* キーを押しながらクリックします。
 - 複数のデータを選択するときは、（*コマンド*）キーを押しながらクリックします。
 - 選択したライブラリーのデータをすべて保存するときは、「All」ボタンをクリックします。この場合、手順6は省略します。

All >>

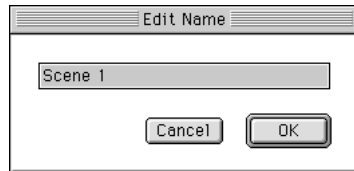
- 6 「Add」ボタンをクリックします。

手順5で選択したデータが、保存データ表示部にコピーされます。

Add >>

- 7 保存データ表示部のデータは、Editメニューの「Cut」「Copy」「Paste」「Clear」を使って編集することができます。

-
- 8 保存するライブラリーデータの名前を変更するときは、保存データ表示部のデータをダブルクリックしてEdit Nameダイアログを開き、新しい名前を入力して「OK」ボタンをクリックします。



- 9 他のライブラリーを保存するときは、手順2,6,7の操作を行います。
- 10 「Save File」ボタンをクリックして、ライブラリーデータを保存します。



松下電器産業株式会社

松下通信工業株式会社 AVシステム事業部

〒224-8539 横浜市都筑区佐江戸町600 ☎(045)932-1231(大代表)

avM0599-2129

A8QA5135CN