

リモートコントロールソフト 操作ガイド

RAMSA



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、パナソニック株式会社（Panasonic Corporation）はいかなる責任、債務も負わないものとします。

© Panasonic Corporation 2008

本書の著作権は、パナソニック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製・複写することを禁じます。

- ADATおよびALESISは、アレシス社の登録商標です。
- TEACおよびTASCAMは、ティアック株式会社の登録商標です。
- Tascam Digital Audio Interface (TDIF-1) は、ティアック株式会社の商標です。
- AdobeおよびAcrobat Readerは、Adobe Systems Incorporatedの商標です。
- WindowsおよびWindows NTは、米国Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
- その他記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。

もくじ

(🔗 [次ページへ](#))

はじめに

操作ガイドについて	5
リモートコントロールソフトについて	5
概要	5
オンライン編集とオフライン編集について	5
ユーザーレベルについて	5
ユーザーレベルを設定する	6
管理者パスワードの設定	6
技術者パスワードの設定	7

基礎編

第1章 基本画面の操作

画面の種類	10
各画面の共通操作	10

第2章 音を出すために

1. インプットチャンネルの設定	11
2. バスチャンネルの設定	13
3. マトリクスチャンネルの設定	14
4. マスターLRの設定	15

第3章 基本機能の設定

1. イコライザーの設定	16
2. ダイナミクスの設定	18
3. デイレイの設定	20
4. インサーションの設定	20

第4章 モニター機能の設定

1. バスモニターの設定	21
2. PFL/AFLの設定	22
3. エアマイクの設定	23
4. トークバック／オシレータの設定	24
5. アナウンスマイクの設定	25

もくじ (つづき)

(☞ [前ページへ](#))

応用編

パターンメモリーの活用	27
パターンを書き込む (登録する)	27
パターンを呼び出す	30
ライブラリメモリーの活用	33
ダイナミクスライブラリ	33
イコライザーライブラリ	37
AUXセンドライブラリ	41
チャンネルデータのコピー	45
データの保存と読み込み	48
データの初期化 (データクリア)	53

設定編

オプション機能の設定	56
コンソールの設定	57
GUIの設定	61
ワードクロックの設定	64
レベルメーターの設定	65
システムオプション機能の設定	67
各スロットの使用方法、入出力設定	68
通信ポート、パスワードの設定	73

付録

画面各部の名前と働き	75
共通部分	75
インプット画面	78
バス画面	90
マトリクス画面	98
メニューについて	104
ファイルメニュー	104
編集メニュー	105
表示メニュー	107
モードメニュー	107
パターンメニュー	108
ツールメニュー	108
ヘルプメニュー	109

はじめに

ここでは、操作ガイドについてやリモートコントロールソフトの概要、運用を開始する前に知っておいていただきたいことについて説明します。

もくじ

操作ガイドについて	5
リモートコントロールソフトについて ...	5
概要	5
オンライン編集とオフライン編集	5
ユーザーレベルについて	5
ユーザーレベルを設定する	6
管理者パスワードの設定	6
技術者パスワードの設定	7

操作ガイドについて

この操作ガイドは、パーソナルコンピュータ（およびWindows）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かた、ファイルの開きかた・閉じかた・保存方法などの基本操作を習得してください。

パーソナルコンピュータの使いかたについては、パーソナル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。

リモートコントロールソフトについて

概要

リモートコントロールソフトを使用すると、ミキサー本体で行う操作をパーソナルコンピュータ上で行うことができます。また、ミキサー本体で設定できないパラメータをオプションとして設定・表示する機能や、システム全体のデータを保存・読み込みするデータ管理機能などがあります。

オンライン編集とオフライン編集について

本ソフトを使用したミキシング操作には、オンライン編集とオフライン編集の2種類があります。（モードメニューで切り換えることができます。）

オンライン編集：ミキサー本体の設定値をリアルタイムで編集します。

オフライン編集：本ソフトのみでミキシングデータの編集を行います。編集したミキシングデータは保存し、ミキサー本体に読み込ませることができます。

ユーザーレベルについて

本ソフトでは、操作できる範囲を制限するユーザーレベルの設定を行うことができます。ユーザーレベルには、“管理者”“技術者”“運用者”があり、管理者と技術者にはパスワードを設定します。

管理者：すべての操作が行えます。

技術者：システムオプション機能の設定ができません。

運用者：オンライン編集・オフライン編集の切り換え、オプション機能・システムオプション機能の設定ができません。

管理者用および技術者用のパスワード設定については、[次ページ](#)をご覧ください。ユーザーレベルの切り換えは、ツールメニューで行います。

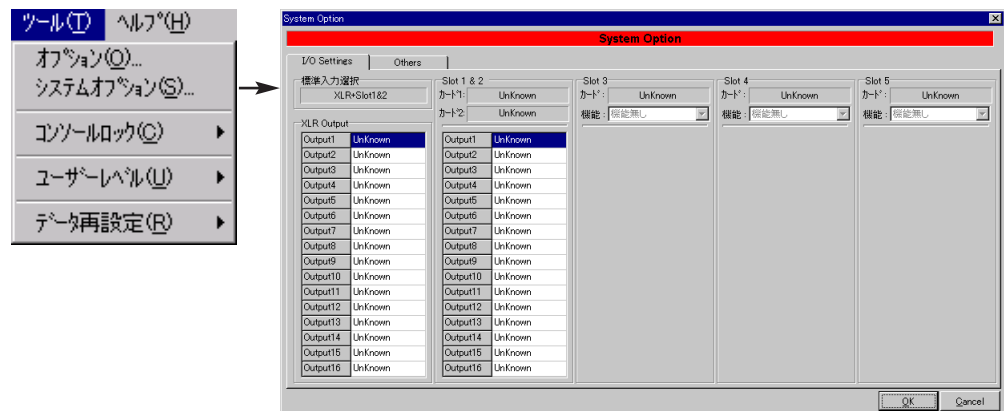
ユーザーレベルを設定する

次にあげる使用環境を例に、ユーザーレベルを設定してください。

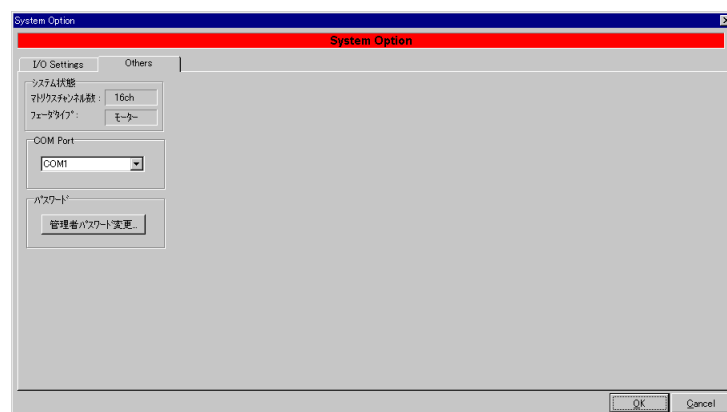
- システムの構成を変更せずに運用したい場合
→ 管理者パスワードを設定し、技術者で運用する
- ミキサの基本機能のみを使用して運用する場合
→ 管理者パスワードおよび技術者パスワードを設定し、運用者で運用する
- 上記以外の場合（インストール時の設定です）
→ パスワードを設定せずに、管理者で運用する

管理者パスワードの設定

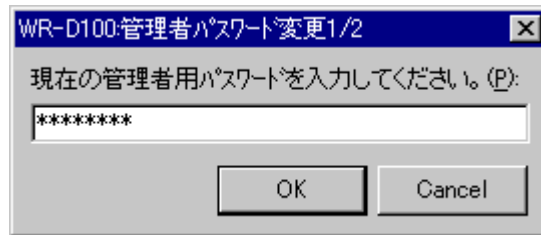
1. ツールメニューのシステムオプション (S) を選択します。
 - システムオプションウィンドウが表示されます。



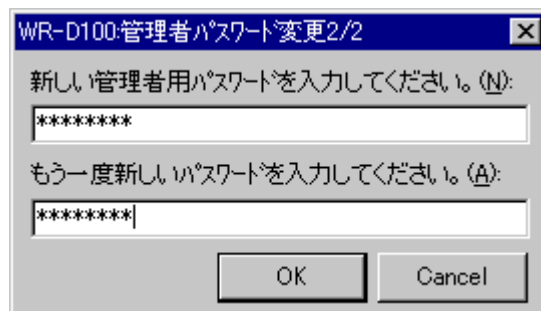
2. Othersタブをクリックして、Othersパネルを表示します。



3. 管理者パスワード変更ボタンをクリックします。
 - パスワードを入力するダイアログが表示されます。



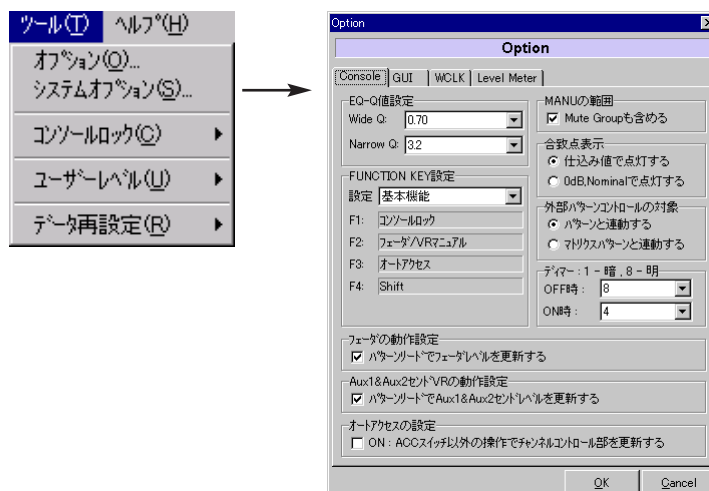
4. 初めてパスワードを設定するときは、OKボタンをクリックします。以前に設定したパスワードを変更するときは、現在のパスワードを入力し、“OK”ボタンをクリックします。
 - 新しいパスワードを入力するダイアログが表示されます。



5. 新しく設定するパスワードを画面の指示どおりに2回入力し、OKボタンをクリックします。
 - パスワードの設定（変更）が完了します。
 - 設定したパスワードは忘れないようにご注意ください。

技術者パスワードの設定

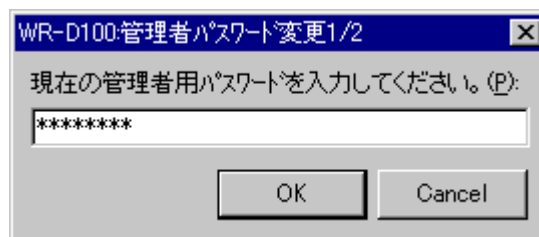
1. ツールメニューのオプション (O) を選択します。
 - オプションウィンドウが表示されます。



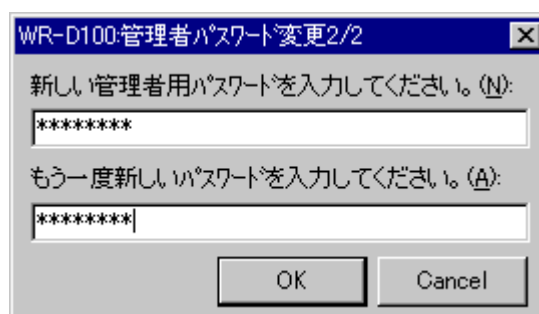
- GUIタブをクリックして、GUIパネルを表示します。



- 技術者パスワード変更ボタンをクリックします。
 - パスワードを入力するダイアログが表示されます。



- 初めてパスワードを設定するときは、OKボタンをクリックします。以前に設定したパスワードを変更するときは、現在のパスワードを入力し、OKボタンをクリックします。
 - 新しいパスワードを入力するダイアログが表示されます。



- 新しく設定するパスワードを画面の指示どおりに2回入力し、OKボタンをクリックします。
 - パスワードの設定（変更）が完了します。
 - 設定したパスワードは忘れないようにご注意ください。

基礎編

ここでは、リモートコントロールソフトの基本的な操作方法を次の構成で説明します。

- 第1章：インプット、バス、マトリクス画面の操作方法
- 第2章：音声出力が可能な状態にするまでの操作方法
- 第3章：音作りに重要な基本機能の操作方法
- 第4章：各種モニター機能の操作方法

もくじ

第1章 基本画面の操作

- 画面の種類10
- 各画面の共通操作10

第2章 音を出すために

- 1. インプットチャンネルの設定11
- 2. バスチャンネルの設定13
- 3. マトリクスチャンネルの設定14
- 4. マスターLRの設定15

第3章 基本機能の設定

- 1. イコライザーの設定16
- 2. ダイナミクス設定18
- 3. ディレイの設定20
- 4. インサーションの設定20

第4章 モニター機能の設定

- 1. バスモニターの設定21
- 2. PFL/AFLの設定22
- 3. エアマイクの設定23
- 4. トークバック/オンレータの設定24
- 5. アナウンスマイクの設定25

画面の種類

- リモートコントロールソフト上でミキシング編集を行う基本的な画面には、“インプット画面” “バス画面” “マトリクス画面” の3種類があります。
また、それぞれの画面に“マルチチャンネル表示”と“シングルチャンネル表示”があり、用途に応じて切り換えることができます。
- 本ソフトの起動時は、インプット画面がマルチチャンネル表示されます。

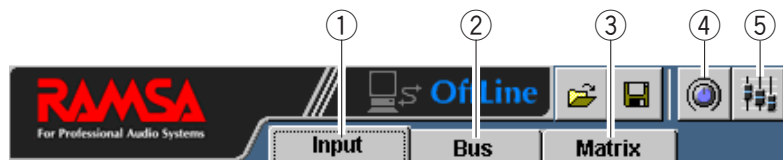


- 画面の詳細説明は、付録の画面各部の名前と働きで説明しています。

各画面の共通操作

インプット画面、バス画面、マトリクス画面の切り換え、およびマルチチャンネル表示、シングルチャンネル表示の切り換え方法は次のとおりです。

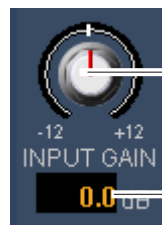
- ① Inputタブ：インプット画面を表示するときにクリックします。
- ② Busタブ：バス画面を表示するときにクリックします。
- ③ Matrixタブ：マトリクス画面を表示するときにクリックします。
- ④ シングルチャンネル表示ボタン：シングルチャンネル表示に切り換えるときにクリックします。
- ⑤ マルチチャンネル表示ボタン：マルチチャンネル表示に切り換えるときにクリックします。



1. インプットチャンネルの設定

インプット画面の操作方法です。画面の基本操作は、[各画面の共通操作](#)をご覧ください。

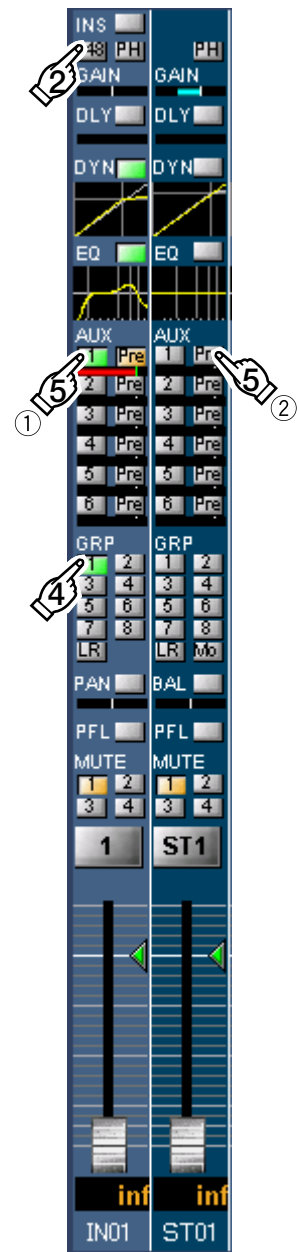
1. インプット画面を表示します。
2. モノラルインプットモジュールの場合、ファンタム電源が必要なマイクが接続されているときは、ファンタムボタンをクリックします。
 - ファンタム電源をONにすると、ボタンが赤色になります。
3. シングルチャンネル表示に切り換えて、インプットゲイン調整ノブを左右にドラッグし、入力レベルを調整します。



インプットゲイン調整ノブ

ボックス

- 設定値がノブ下側のボックスに表示されます。
 - ステレオインプットの入力レベルは調整できません。表示のみです。
 - 調整後は、マルチチャンネル表示に戻します。
4. グループアサインボタン、LRアサインボタンをクリックして、送り出し先のバスチャンネル（グループ1~8、マスターLR）を選択します。
 - アサインをONにすると、ボタンが緑色になります。
 5. AUX1~6ミキシングバスへ信号を送出するときは、次の操作を行います。
 - ①AUXセンドボタンをクリックして、送出先を選択します。
 - アサインをONにすると、ボタンが緑色になります。
 - ②AUXセンドPreボタンをクリックして、送出する信号を選択します。
 - 橙色：PRE（プリフェーダー信号）
 - グレー：POST（ポストフェーダー信号）



([次ページへつづく](#))

- ③シングルチャンネル表示に切り換えて、AUXセンドレベル調整ノブを左右にドラッグし、レベルを調整します。



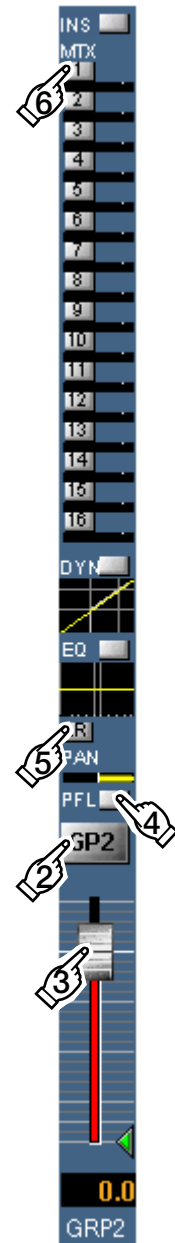
- 設定値がノブ下側のボックスに表示されます。
 - 調整後は、マルチチャンネル表示に戻します。
6. チャンネルボタンをクリックして、チャンネルをONにします。
- ボタンが赤色になります。
7. フェーダーを上下にドラッグして、レベルを調整します。
- フェーダー下部のボックスにレベルが表示されます。



2. バスチャンネルの設定

バス画面の操作方法です。画面の基本操作は、[各画面の共通操作](#)をご覧ください。

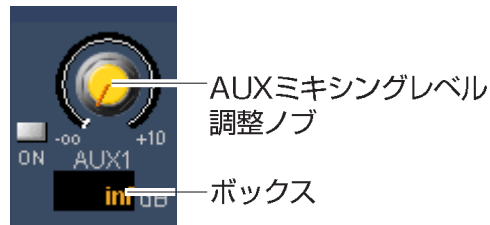
1. バス画面を表示します。
2. チャンネルボタンをクリックして、チャンネルをONにします。
 - ボタンが赤色になります。
3. フェーダーを上下にドラッグして、レベルを調整します。
 - フェーダー下部のボックスにレベルが表示されます。
4. PFLボタンをクリックしてON（緑色）にすると、プリフェーダー信号をモニターできます。
5. マスターLRモジュールへ信号を送るときは、マスターLRミキシングボタンをクリックしてON（緑色）にします。
 - マトリクスへの送りレベル調整は、マトリクス画面で行います。
6. マトリクスモジュールへ信号を送るときは、マトリクスミキシングボタン（1～16）をクリックしてON（緑色）にします。
 - マトリクスへの送りレベル調整は、マトリクス画面で行います。



3. マトリクスチャンネルの設定

マトリクス画面の操作方法です。画面の基本操作は、[各画面の共通操作](#)をご覧ください。

1. マトリクス画面を表示します。
2. 調整したいチャンネル（ANN, AIR LR, AUX1～6, GRP1～8, マスターLR）のミキシングボタンをクリックして、ON（緑色）にします。
3. シングルチャンネル表示に切り換えて、各ミキシングレベル調整ノブを左右にドラッグし、レベルを調整します。



- 設定値がノブ下側のボックスに表示されます。
 - 調整後は、マルチチャンネル表示に戻します。
4. チャンネルボタンをクリックして、マトリクスチャンネルをONにします。
 - ボタンが赤色になります。
 5. フェーダーを上下にドラッグして、マトリクスチャンネルの出力レベルを調整します。
 - フェーダー下部のボックスにレベルが表示されます。



4. マスターLRの設定

バス画面にあるマスターLRモジュールの操作方法です。
画面の基本操作は、[各画面の共通操作](#)をご覧ください。

1. バス画面を表示します。
2. チャンネルボタンをクリックして、チャンネルをONにします。
 - ボタンが赤色になります。
3. フェーダーを上下にドラッグして、レベルを調整します。
 - フェーダー下部のボックスにレベルが表示されます。
4. PFLボタンをクリックしてON（緑色）にすると、プリフェーダー信号をモニターできます。
5. マトリクスモジュールへ信号を送るときは、マトリクスミキシングボタン（1～16）をクリックしてON（緑色）にします。
 - マトリクスへの送りレベル調整は、マトリクス画面で行います。



1. イコライザーの設定

インプットチャンネルおよびバスチャンネル、エアマイク、アナウンスマイク、トークバックのイコライザー設定は、次の手順で行います。

画面の基本操作は、[各画面の共通操作](#)をご覧ください。



1. インプット画面またはバス画面をシングルチャンネル表示します。
2. チャンネル選択部からイコライザー設定したいチャンネルを選択します。
 - インプット画面チャンネル選択部



- バス画面チャンネル選択部



3. HPFボタンをクリックして、LOWバンドのフィルタータイプを設定します。
 - ON（橙色）：HPF（→手順4へ）、OFF（グレー）：PEQ（→手順5へ）
4. HPF ON/OFFボタンをクリックしてON（緑色）にします。
5. シェルピングボタンをクリックして、LOWバンドおよびHIGHバンドのイコライザータイプを設定します。
 - ON（橙色）：SHL、OFF（グレー）：PKG
 - 手順3でフィルタータイプをHPFに設定した場合、LOWバンドのシェルピングボタンは操作できません。
6. 手順5でPKGに設定した場合、Q選択ボタンをクリックして、[\(該当バンドのQを設定\)](#)



します。

- W (Wide) : 0.7、N (Narrow) : 3.2
 - 手順3でフィルタータイプをHPFに設定した場合、LOWバンドのQ選択ボタンは操作できません。
 - W、Nへ割り当てるQの値は、オプションウィンドウで変更することができます。
7. 周波数調整ノブ、ゲイン調整ノブを左右にドラッグしてパラメータを調整します。
 - 設定値がノブ下側のボックスに表示されます。
 8. EQボタンをクリックしてON（緑色）にします。
 - 手順2で選択したチャンネルのイコライザー機能が働きます。

2. ダイナミクスの設定

インプットチャンネルおよびバスチャンネル、エアマイク、アナウンスマイク、トークバックのダイナミクス設定は、次の手順で行います。

画面の基本操作は、[各画面の共通操作](#)をご覧ください。



1. インプット画面またはバス画面をシングルチャンネル表示します。
2. チャンネル選択部からダイナミクス設定したいチャンネルを選択します。
 - インプット画面チャンネル選択部

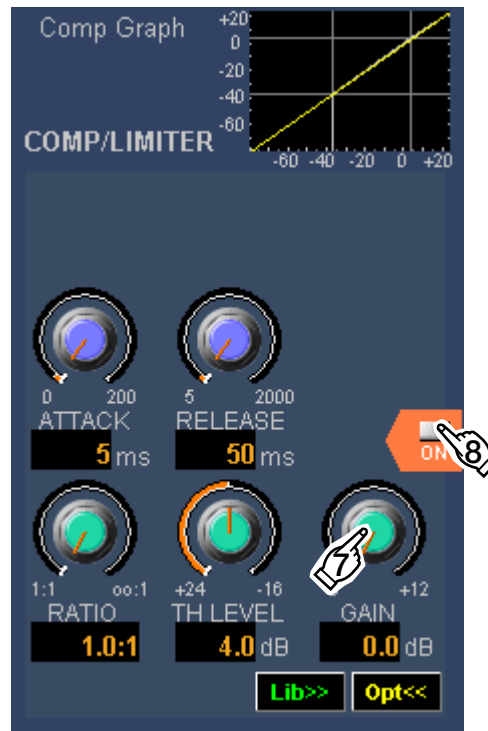


- バス画面チャンネル選択部



3. アタックタイム調整ノブを左右にドラッグしてパラメータを調整します。
 - 設定値がノブ下側のボックスに表示されます。
4. リリースタイム調整ノブを左右にドラッグしてパラメータを調整します。
 - 設定値がノブ下側のボックスに表示されます。
5. レシオ調整ノブを左右にドラッグしてパラメータを調整します。
 - 設定値がノブ下側のボックスに表示されます。
6. スレッシュホールド調整ノブを左右にドラッグしてパラメータを調整します。
 - 設定値がノブ下側のボックスに表示されます。

(👉 次ページへつづく)



7. ゲイン調整ノブを左右にドラッグしてパラメータを調整します。
 - 設定値がノブ下側のボックスに表示されます。
 - ダイナミクスタイプをエキスパンダーに切り換えた場合、ゲイン調整ノブはレンジ調整ノブに変わります。
 - 操作するダイナミクスタイプの切り換えは、[ダイナミクスオプションパネル](#)で行います。
8. ダイナミクスボタンをクリックしてON（緑色）にします。
 - 手順2で選択したチャンネルのダイナミクス機能が働きます。

3. ディレイの設定

インプットチャンネルのディレイ設定は、次の手順で行います。
画面の基本操作は、[各画面の共通操作](#)をご覧ください。

1. インプット画面をシングルチャンネル表示します。
2. チャンネル選択部からディレイ設定したいチャンネルを選択します。



3. ディレイ調整ノブを左右にドラッグしてディレイタイムを調整します。
 - 設定値がノブ下側のボックスに表示されます。
4. ディレイボタンをクリックしてON（緑色）にします。
 - 手順2で選択したチャンネルのディレイ効果が働きます。



4. インサージョンの設定

インプットチャンネルおよびバスチャンネルのインサージョン設定は、次の手順で行います。画面の基本操作は、[各画面の共通操作](#)をご覧ください。

1. インプット画面またはバス画面をマルチチャンネル表示します。
2. インサージョンボタンをクリックしてON（緑色）にします。

メモ

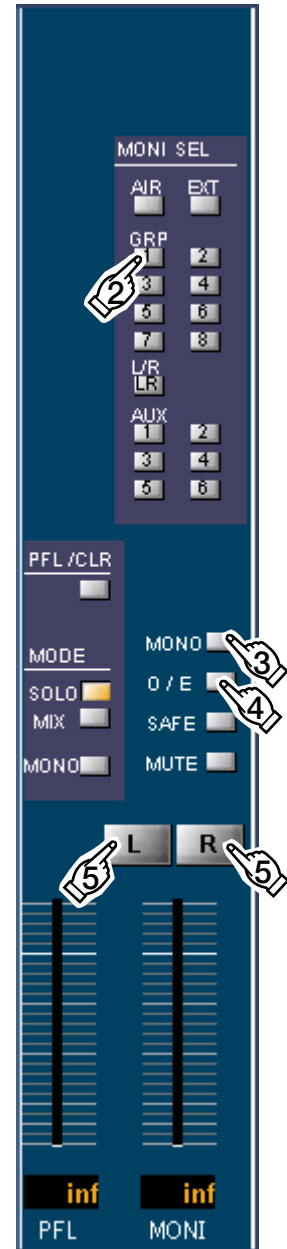
- インサージョンを使用するには、スロット3～5へオプションカードを装着するとともに、インサージョンを使用するチャンネルの設定が必要です。
- インサージョンボタンは、インサージョンを使用する設定がされている場合のみ表示されます。
- インサージョンの設定は、システムオプションウィンドウのI/O Settingsパネルで行います。



1. バスモニターの設定


バスチャンネル、AUXチャンネルのモニター機能設定は、次の手順で行います。
画面の基本操作は、[各画面の共通操作](#)をご覧ください。

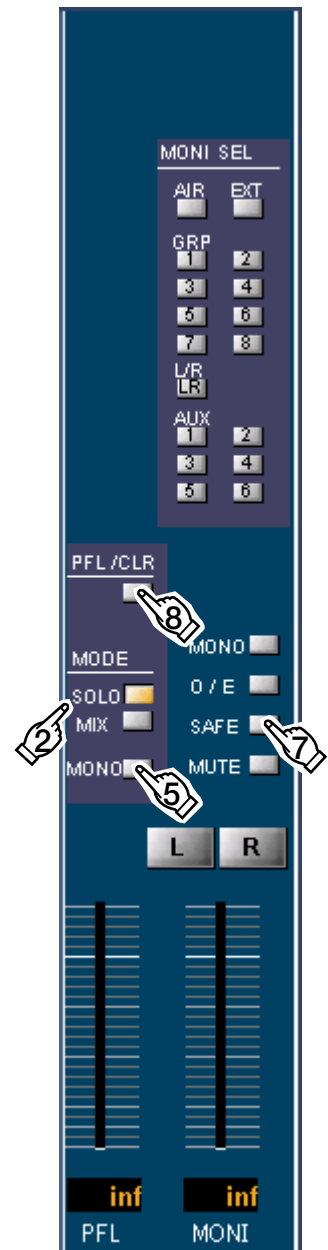
1. バス画面を表示します。
2. モニターソース選択ボタンをクリックして、モニター出力するソースを選択します。
 - 選択したボタンが緑色になります。
3. モニターMONOボタンをクリックして、モニター出力状態を設定します。
 - ON（橙色）：モノラルミックス状態
 - OFF（グレー）：ステレオ状態
4. ODD/EVENボタンをクリックして、グループ1～8、AUX1～6ステレオ/モノラル状態を設定します。
 - ON（緑色）：ステレオ状態
 - OFF（グレー）：モノラル状態
5. モニターLボタン、モニターRボタンをクリックしてON（赤色）にします。
6. ミキサー本体のモニターフェーダーを徐々に上げて、モニター出力レベルを調整します。
 - 本ソフトからモニターレベルを調整することはできません。レベルがメーター表示されます。また、メーター下部のボックスにレベルが表示されます。



2. PFL/AFLの設定

各チャンネルのフェーダー前後のモニターを行うPFL/AFL設定は、次の手順で行います。画面の基本操作は、[各画面の共通操作](#)をご覧ください。

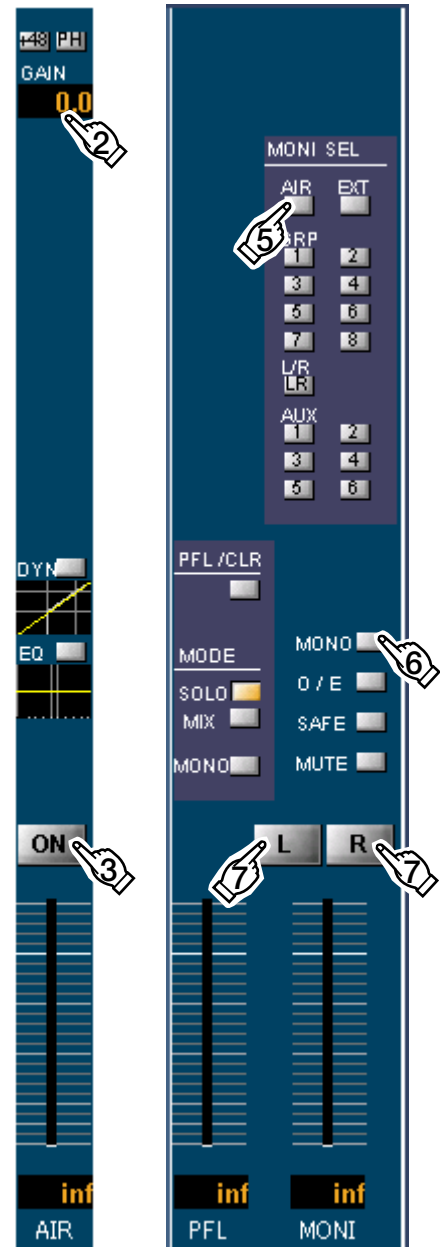
1. “バスモニターの設定（ 前ページ）” 手順1~5の操作を行います。
2. PFLモードボタン（SOLO、MIX）をクリックして、PFLモードを設定します。
 - 選択したボタンが橙色になります。
 - SOLOを選択すると、最後にPFLがONになったチャンネルのみモニターされます。
 - MIXを選択すると、PFLがONになっているチャンネルの音声をすべてミックスしてモニターできます。
3. インพุット画面、バス画面、マトリクス画面からPFL/AFLを行いたいチャンネルのPFLボタンをクリックしてON（緑色）にします。
4. バス画面を表示します。
5. PFL MONOボタンをクリックして、PFL出力の状態を設定します。
 - ON（橙色）：PFLモノラルミックス状態
 - OFF（グレー）：PFLステレオ状態
6. ミキサー本体のPFL出力レベル調整ノブを回して、出力レベルを調整します。
 - 本ソフトからPFL出力レベルを調整することはできません。レベルがメーター表示されます。また、メーター下部のボックスにレベルが表示されます。
7. PFL SAFEボタンをクリックしてON（橙色）にすると、モニターソース選択ボタンで選択されているチャンネルの音声を常にモニターできます。
 - PFL、AFLのモニター出力が割り込みません。
8. PFLクリアボタンをクリックすると、すべてのチャンネルのPFLの選択状態を解除できます。



3. エアマイクの設定

エアマイクのモニター機能設定は、次の手順で行います。
画面の基本操作は、[各画面の共通操作](#)をご覧ください。

1. バス画面を表示します。
2. AIRモジュールのインプットゲイン表示をダブルクリックして、エアマイクのインプットゲインを入力します。
3. AIRマイクボタンをクリックしてON（赤色）にします。
4. ミキサー本体のエアマイク出力調整ノブを回して、モニターへの出力レベルを調整します。
5. モニターソース選択ボタンのAIRボタンをクリックしてON（緑色）にします。
6. モニターMONOボタンをクリックして、モニター出力状態を設定します。
 - ON（橙色）：モノラルミックス状態
 - OFF（グレー）：ステレオ状態
7. モニターLボタン、モニターRボタンをクリックしてON（赤色）にします。
8. ミキサー本体のモニターフェーダーを徐々に上げて、モニター出力レベルを調整します。
 - 本ソフトからモニターレベルを調整することはできません。レベルがメーター表示されます。
 - また、メーター下部のボックスにレベルが表示されます。



4. トークバック／オシレータの設定

トークバックおよびオシレータをバスチャンネルに出力するときは、次の手順で行います。画面の基本操作は、[各画面の共通操作](#)をご覧ください。

●出力先を設定する

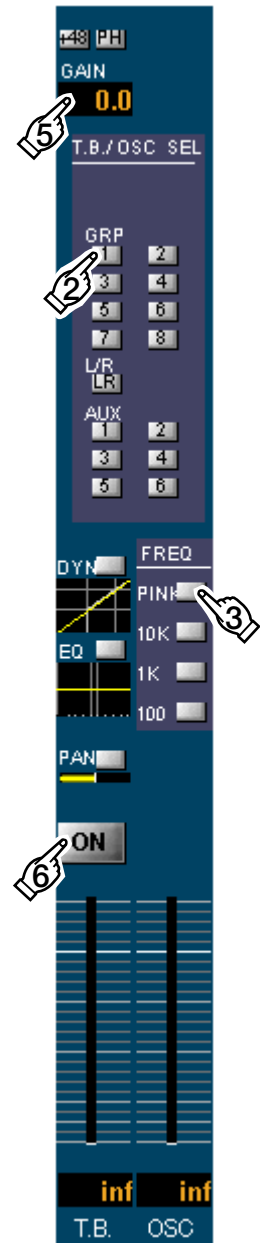
1. バス画面を表示します。
2. T.B./OSCアサインボタンをクリックして、トークバックおよびオシレータの音声を出力するチャンネルを選択します。
 - 選択したボタンが緑色になります。

●オシレータを設定する

3. OSC周波数選択ボタン（PINK, 10K, 1K, 100）をクリックして、発振周波数を設定します。
 - 選択したボタンが橙色になります。
 - トークバックボタンがON（赤色）に設定されている場合、本ボタンは設定はできません。
4. ミキサー本体のOSC出力調整ノブを回して、オシレータの出力レベルを調整します。
 - 本ソフトからオシレータの出力レベルを調整することはできません。レベルがメーター表示されます。また、メーター下部のボックスにレベルが表示されます。

●トークバックを設定する

5. T.B./OSCモジュールのインプットゲイン表示をダブルクリックして、トークバックマイクのインプットゲインを入力します。
6. トークバックボタンをクリックして、ON（赤色）にします。
 - OSC周波数選択ボタンがONに設定されている場合、本ボタンは設定できません。
7. ミキサー本体のT.B.出力調整ノブを回して、トークバックの出力レベルを調整します。
 - 本ソフトからトークバックの出力レベルを調整することはできません。レベルがメーター表示されます。また、メーター下部のボックスにレベルが表示されます。



5. アナウンスマイクの設定

カフボックスで制御できるアナウンスマイクの回路を使用する場合は、次のように設定します。画面の基本操作は、[各画面の共通操作](#)をご覧ください。

1. バス画面を表示します。
2. ANNモジュールのインプットゲイン表示をダブルクリックして、アナウンスマイクのインプットゲインを入力します。
3. ANNマイクボタンをクリックしてON（赤色）にします。
4. ミキサー本体のANNマイク出力調整ノブを回して、アナウンスマイクの出力レベルを調整します。
 - 本ソフトからアナウンスマイクの出力レベルを調整することはできません。レベルがメーター表示されます。
また、メーター下部のボックスにレベルが表示されます。
5. カフを上げるとアナウンスマイクがONになります。



応用編

ここでは、デジタルミキサーならではの機能について説明します。

もくじ

パターンメモリーの活用	27
パターンを書き込む（登録する）	27
パターンを呼び出す	30
ライブラリメモリーの活用	33
ダイナミクスライブラリ	33
イコライザーライブラリ	37
AUXセンドライブラリ	41
チャンネルデータのコピー	45
Paste Special	47
データの保存と読み込み	48
データを保存する	48
データを読み込む	51
データの初期化（データクリア）	53

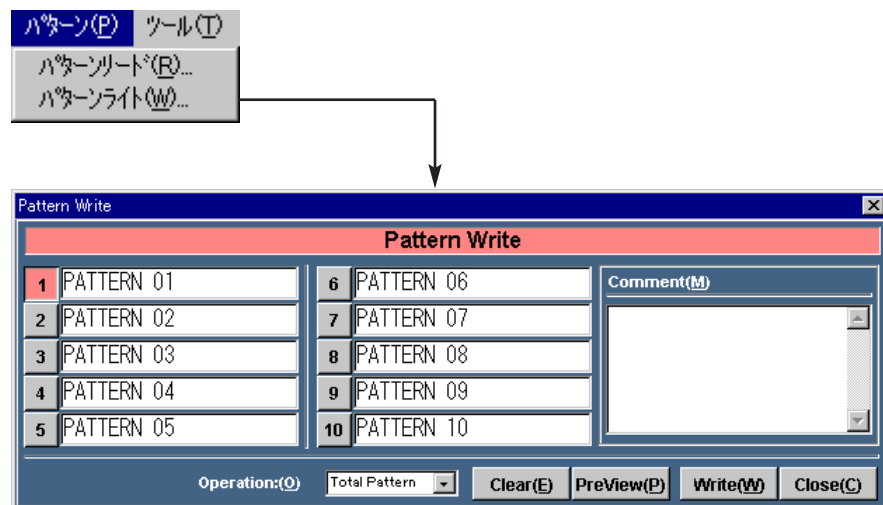
- パターンメモリとは、フェーダー、チャンネルON/OFF、イコライザー、マトリクスON/OFFなどの各種パラメータ値をミキサーの運用環境パターンとして登録するものです。
- パターンメモリには、マトリクス部以外の各種パラメータ値を書き込み、呼び出しするパターンメモリと、マトリクス部の各種パラメータ値を書き込み、呼び出しするマトリクスパターンメモリの2種類があります。
- パターンメモリ、マトリクスパターンメモリは、それぞれ10パターンまで登録できます。
- 通常、パターンメモリとマトリクスパターンメモリは、トータルパターンメモリとして扱われ、同じメモリ番号で書き込み、呼び出しが行われます。Operation選択部の設定により、パターンメモリとマトリクスパターンメモリを独立して扱うことができます。
- パターンにて書き込み、呼び出しができるパラメータは次のとおりです。

	書き込み、呼び出しができるパラメータ
チャンネル	レベル、ON/OFF、INSなど系統決めに關わるもの EQ、EFX バスアサイン
ミュートグループ	設定 マスターON/OFF

パターンを書き込む（登録する）

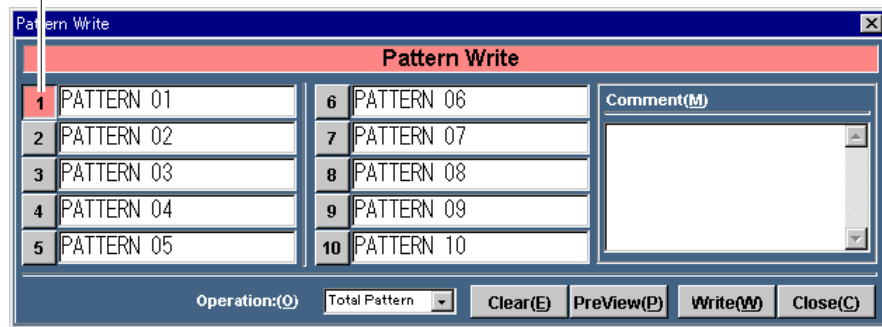
パターンおよびの登録は次の手順で行います。


1. パターンメニューのパターンライト（W）を選択します。
 - パターンライトウィンドウが表示されます。

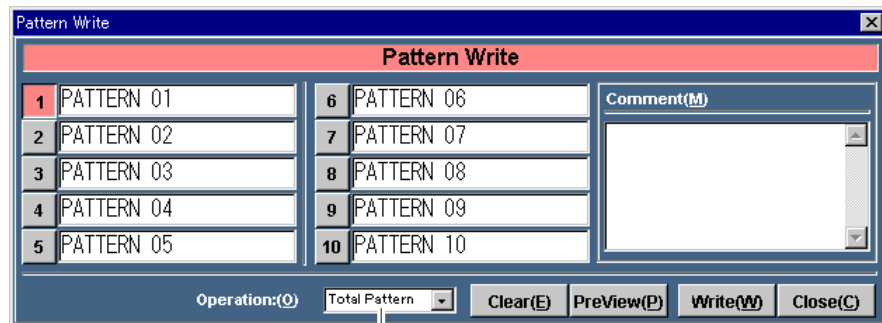


2. 書き込みを行うパターン番号ボタン（1～10）をクリックします。
 - 選択したボタンが赤色になります。（下記はパターン番号1を選択した場合です）

パターン番号ボタン

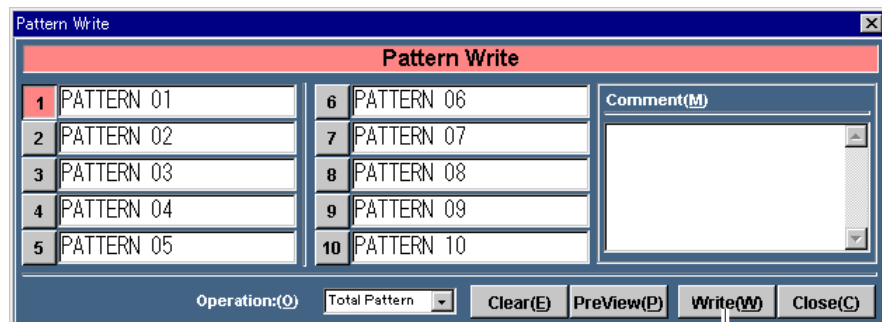


3. Operation選択部から保存するデータを選択します。
 -  をクリックすると選択リストが表示され、保存するデータを選択することができます。選択リストの内容は次のとおりです。
 - Total Pattern : パターンメモリとマトリクスパターンメモリーが同時に保存されます。
 - Matrix以外 : マトリクスパターン以外のメモリーが保存されます。
 - Matrixのみ : マトリクスパターンメモリーのみが保存されます。



Operation選択部

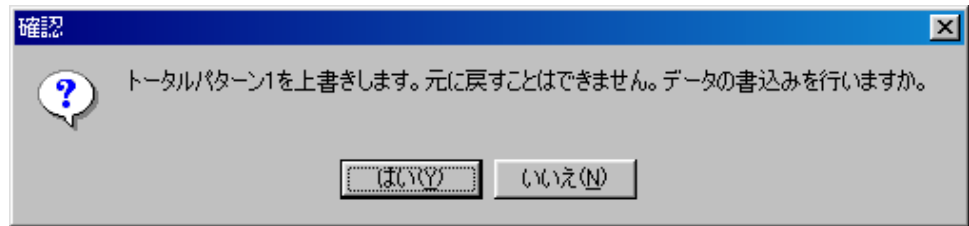
4. Writeボタンをクリックします。
 - 手順2で選択したパターン番号に、カレントデータを登録する確認ダイアログが表示されます。



Writeボタン

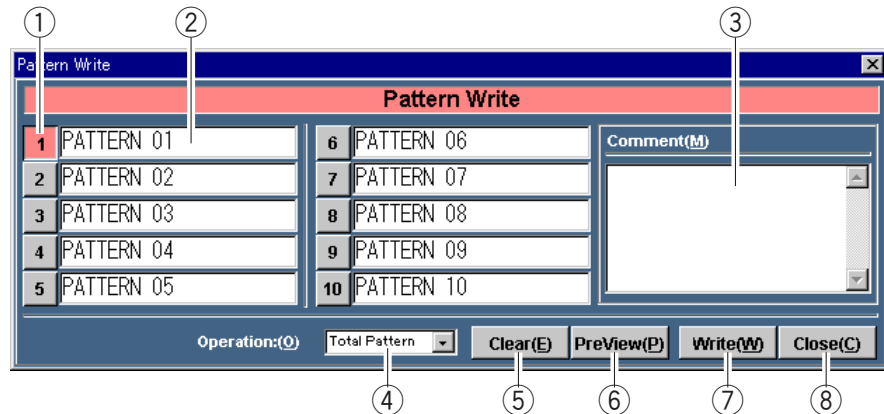
( 次ページへつづく)

5. はい（Y） ボタンをクリックします。
 - パターンの書き込みが実行されます。



メモ

パターンライトウィンドウ各部の名前と働きは次のとおりです。

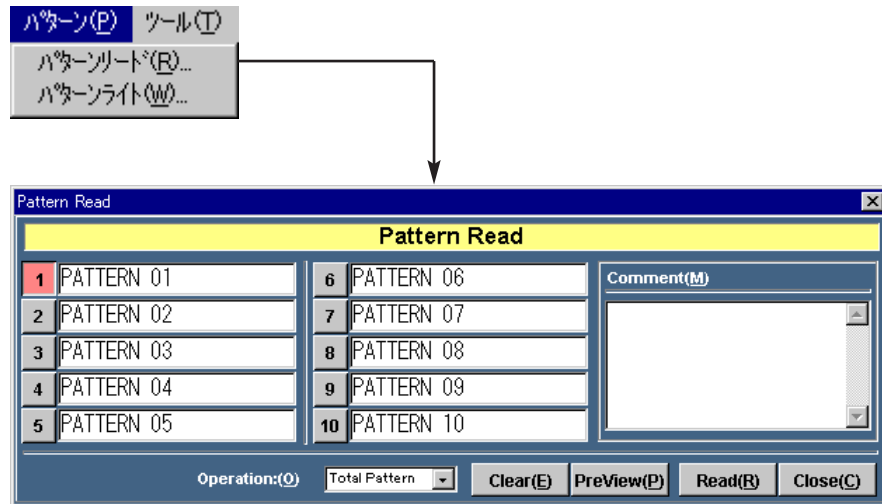


- ① **パターン番号ボタン**
- ② **パターン名称テキストボックス**
 パターン名称が表示されます。パターン名称は、半角20文字（全角10文字）以内で入力することができます。
- ③ **コメントテキストボックス**
 選択されているパターン番号のコメントが表示されます。コメントは、半角256文字（全角128文字）以内で入力することができます。
- ④ **Operation選択部**
- ⑤ **Clearボタン**
 選択されているパターン番号のデータを消去し、工場出荷時の設定に戻します。本ボタンをクリックすると確認ダイアログが表示され、OKボタンをクリックすると消去が実行されます。
- ⑥ **PreViewボタン**
 選択されているパターン番号のデータを画面に表示します。プレビュー中はパターンライトウィンドウが一時的に閉じられます。ツールバーの画面切り換えタブ右側に表示されるCloseボタンをクリックすると、プレビューが解除されパターンライトウィンドウが表示されます。
- ⑦ **Writeボタン**
- ⑧ **Closeボタン**
 パターンライトウィンドウを閉じます。

パターンを呼び出す

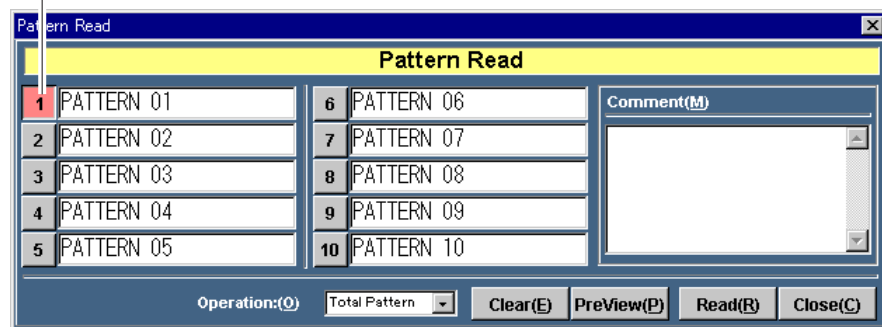
登録したパターンを呼び出すときは次の手順で行います。

1. パターンメニューのパターンリード (R) を選択します。
 - パターンリードウィンドウが表示されます。



2. 呼び出しを行うパターン番号ボタン (1~10) をクリックします。
 - 選択したボタンが赤色になります。(下記はパターン番号1を選択した場合です)

パターン番号ボタン



(👉 次ページへつづく)

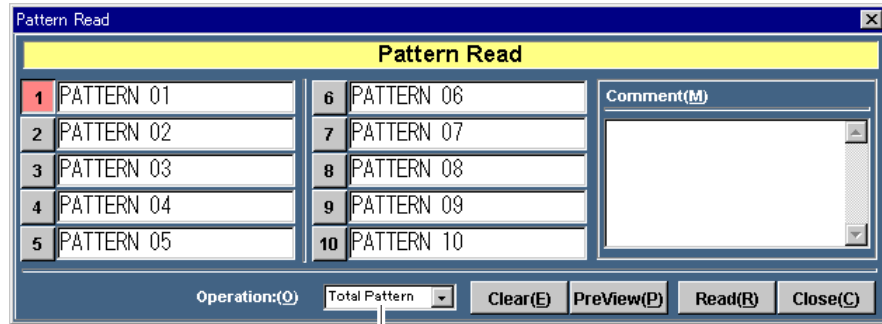
3. Operation選択部から呼び出す対象を選択します。

- ▼をクリックすると選択リストが表示され、呼び出す対象を選択することができます。選択リストの内容は次のとおりです。

Total Pattern : パターンメモリとマトリクスパターンメモリが同時に呼び出されます。

Matrix以外 : マトリクスパターン以外のメモリが呼び出されます。

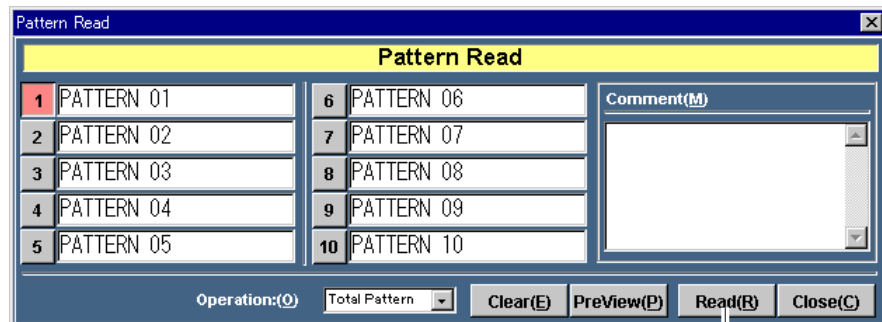
Matrixのみ : マトリクスパターンメモリのみが呼び出されます。



Operation選択部

4. Readボタンをクリックします。

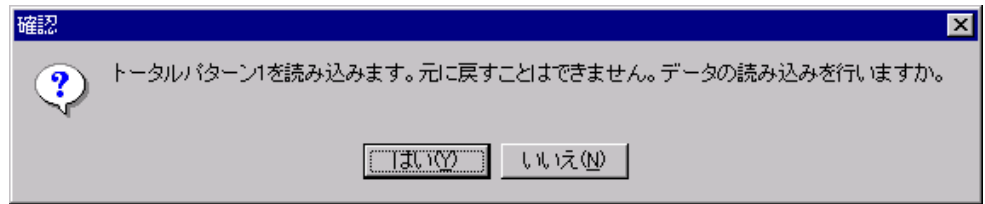
- 手順2で選択したパターン番号の登録データを呼び出す確認ダイアログが表示されます。



Readボタン

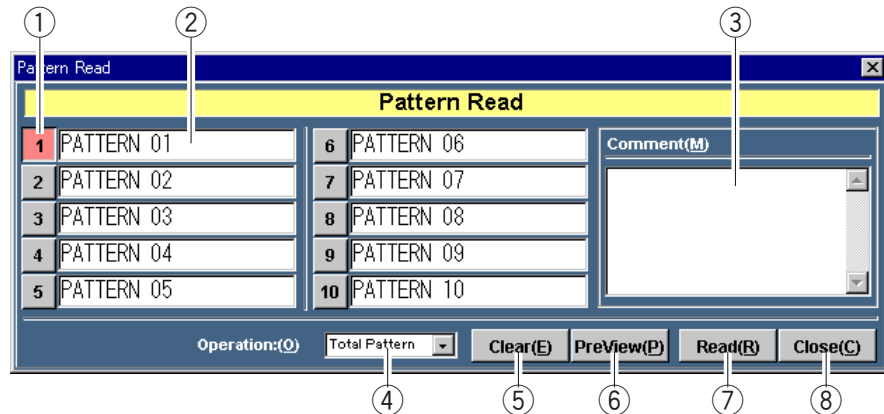
(👉 次ページへつづく)

5. はい (Y) ボタンをクリックします。
 - パターンの呼び出しが実行されます。



メモ

パターンリードウィンドウ各部の名前と働きは次のとおりです。



- ① **パターン番号ボタン**
- ② **パターン名称テキストボックス**
パターン名称が表示されます。パターン名称は、半角20文字（全角10文字）以内で入力することができます。
- ③ **コメントテキストボックス**
選択されているパターン番号のコメントが表示されます。コメントは、半角256文字（全角128文字）以内で入力することができます。
- ④ **Operation選択部**
- ⑤ **Clearボタン**
選択されているパターン番号のデータを消去し、工場出荷時の設定に戻します。本ボタンをクリックすると確認ダイアログが表示され、OKボタンをクリックすると消去が実行されます。
- ⑥ **PreViewボタン**
選択されているパターン番号のデータを画面に表示します。プレビュー中はパターンライトウィンドウが一時的に閉じられます。ツールバーの画面切り換えタブ右側に表示されるCloseボタンをクリックすると、プレビューが解除されパターンライトウィンドウが表示されます。
- ⑦ **Readボタン**
- ⑧ **Closeボタン**
パターンリードウィンドウを閉じます。

- ライブラリメモリーには、“ダイナミクスライブラリ” “イコライザーライブラリ” “AUXセンドライブラリ” の3種類があり、それぞれ8パターンまで登録できます。(計24パターン)
- ライブラリを使用することにより、効率よく各データの設定を行うことができます。

ダイナミクスライブラリ

ダイナミクスライブラリでは、1チャンネル分のダイナミクスデータを8パターンまで登録し、呼び出すことができます。

ダイナミクスライブラリを書き込む（登録する）

ダイナミクスライブラリを登録するためには次の操作を行います。

1. インพุット画面またはバス画面をシングルチャンネル表示します。
2. チャンネル選択部からダイナミクスライブラリに書き込むチャンネルを選択します。
 - インพุット画面チャンネル選択部



- バス画面チャンネル選択部



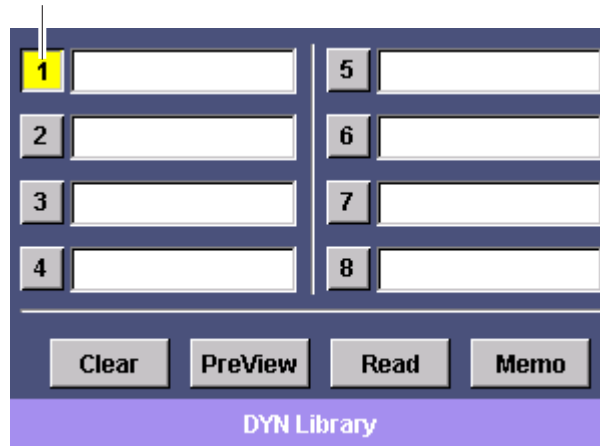
3. ライブラリパネル表示ボタンをクリックします。
 - ダイナミクスライブラリパネルが表示されます。



ライブラリパネル表示ボタン ダイナミクスライブラリパネル

4. 書き込みを行うライブラリ番号ボタン（1～8）をクリックします。
 - 選択したボタンが黄色になります。（下記はライブラリ番号1を選択した場合です）

ライブラリ番号ボタン



5. メモボタンをクリックします。
 - 手順4で選択したライブラリ番号に、選択されているチャンネルのデータが書き込まれます。



メモボタン

メモ

ダイナミックスライブラリパネル各部の名前と働きは、付録のダイナミクス操作部をご覧ください。

ダイナミクスライブラリを呼び出す

登録したダイナミクスライブラリを呼び出すときは次の操作を行います。

1. インプット画面またはバス画面をシングルチャンネル表示します。
2. チャンネル選択部からダイナミクスライブラリを呼び出したいチャンネルを選択します。

- インプット画面チャンネル選択部



- バス画面チャンネル選択部



3. ライブラリパネル表示ボタンをクリックします。

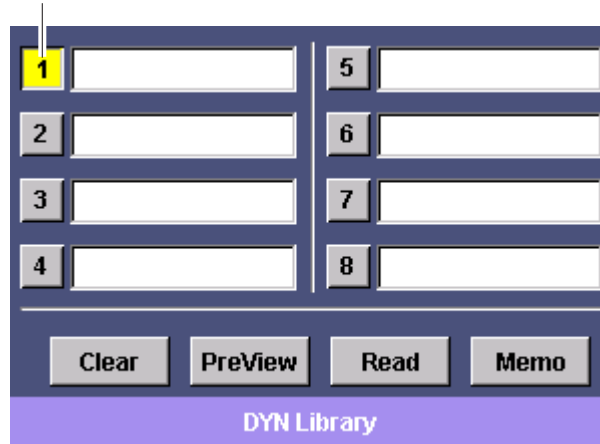
- ダイナミクスライブラリパネルが表示されます。



ライブラリパネル表示ボタン ダイナミクスライブラリパネル

4. 呼び出しを行うライブラリ番号ボタン（1～8）をクリックします。
 - 選択したボタンが黄色になります。（下記はライブラリ番号1を選択した場合です）

ライブラリ番号ボタン



5. リードボタンをクリックします。
 - 手順4で選択したライブラリ番号のデータを選択されているチャンネルに呼び出します。



リードボタン

メモ

ダイナミクスライブラリパネル各部の名前と働きは、付録のダイナミクス操作部をご覧ください。

イコライザーライブラリ

イコライザーライブラリでは、1チャンネル分のイコライザーデータを8パターンまで登録し、呼び出すことができます。

イコライザーライブラリを書き込む（登録する）

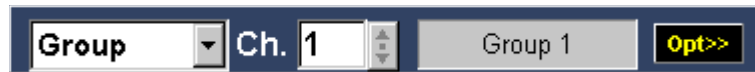
イコライザーライブラリを登録するためには次の操作を行います。

1. インพุット画面またはバス画面をシングルチャンネル表示します。
2. チャンネル選択部からイコライザーライブラリに書き込むチャンネルを選択します。

- インพุット画面チャンネル選択部



- バス画面チャンネル選択部



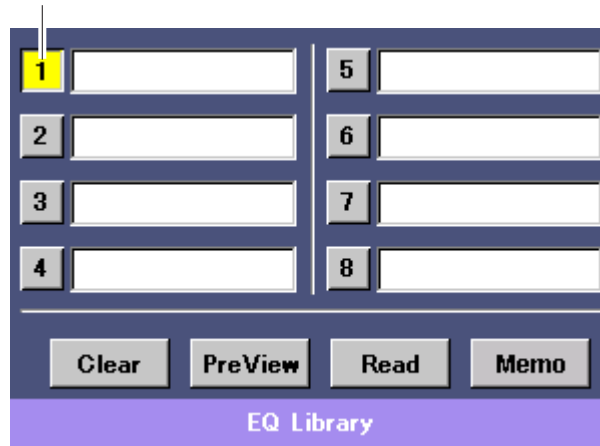
3. ライブラリパネル表示ボタンをクリックします。
- イコライザーライブラリパネルが表示されます。



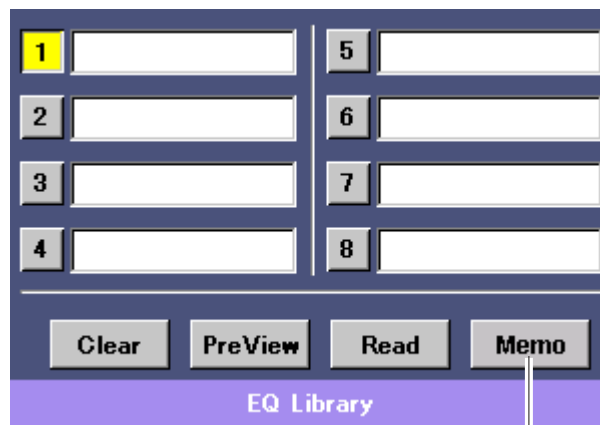
ライブラリパネル表示ボタン イコライザーライブラリパネル

4. 書き込みを行うライブラリ番号ボタン（1～8）をクリックします。
- 選択したボタンが黄色になります。（下記はライブラリ番号1を選択した場合です）

ライブラリ番号ボタン



5. メモボタンをクリックします。
- 手順4で選択したライブラリ番号に、選択されているチャンネルのデータが書き込まれます。



メモボタン

メモ

イコライザーライブラリパネル各部の名前と働きは、ダイナミクスライブラリパネルと同じですので、付録のダイナミクス操作部をご覧ください。

イコライザーライブラリを呼び出す

登録したイコライザーライブラリを呼び出すときは次の操作を行います。

1. インプット画面またはバス画面をシングルチャンネル表示します。
2. チャンネル選択部からイコライザーライブラリを呼び出したいチャンネルを選択します。

- インプット画面チャンネル選択部



- バス画面チャンネル選択部



3. ライブラリパネル表示ボタンをクリックします。

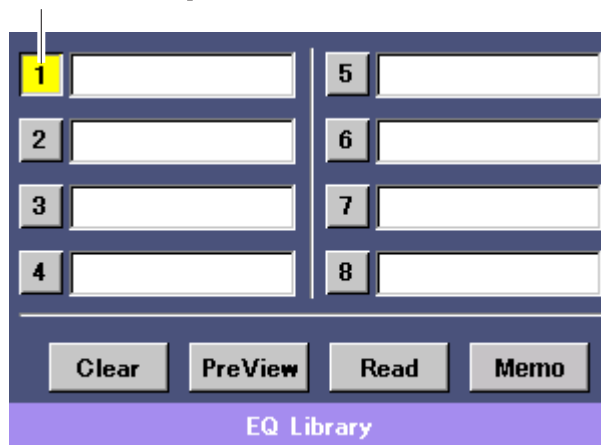
- イコライザーライブラリパネルが表示されます。



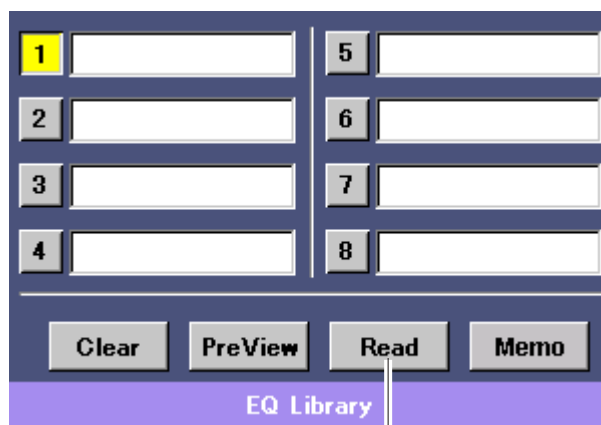
ライブラリパネル表示ボタン イコライザーライブラリパネル

4. 呼び出しを行うライブラリ番号ボタン（1～8）をクリックします。
 - 選択したボタンが黄色になります。（下記はライブラリ番号1を選択した場合です）

ライブラリ番号ボタン



5. リードボタンをクリックします。
 - 手順4で選択したライブラリ番号のデータを選択されているチャンネルに呼び出します。



リードボタン

メモ

イコライザーライブラリパネル各部の名前と働きは、ダイナミクスライブラリパネルと同じですので、付録のダイナミクス操作部をご覧ください。

AUXセンドライブラリ

AUXセンドライブラリでは、1チャンネル分のAUXセンドデータを8パターンまで登録し、呼び出すことができます。

AUXセンドライブラリを書き込む（登録する）

AUXセンドライブラリを登録するためには次の操作を行います。

1. インプット画面をシングルチャンネル表示します。
2. チャンネル選択部からAUXセンドライブラリに書き込むチャンネルを選択します。



3. ライブラリパネル表示ボタンをクリックします。
 - AUXセンドライブラリパネルが表示されます。



AUXセンドライブラリパネル

ライブラリパネル表示ボタン

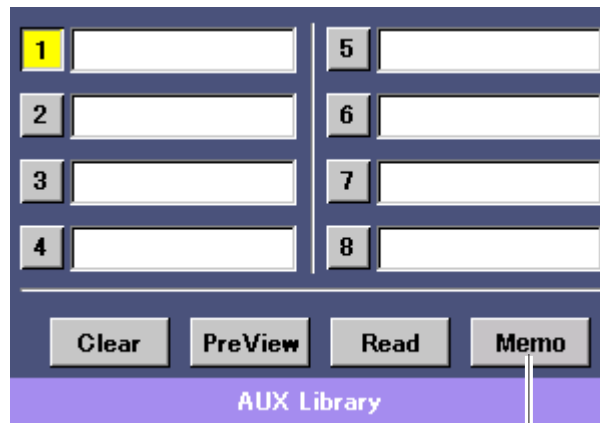
(次ページへつづく)

4. 書き込みを行うライブラリ番号ボタン（1～8）をクリックします。
- 選択したボタンが黄色になります。（下記はライブラリ番号1を選択した場合です）

ライブラリ番号ボタン



5. メモボタンをクリックします。
- 手順4で選択したライブラリ番号に、選択されているチャンネルのデータが書き込まれます。



メモボタン

メモ

AUXセンドライブラリパネル各部の名前と働きは、ダイナミクスライブラリパネルと同じですので、付録のダイナミクス操作部をご覧ください。

AUXセンドライブラリを呼び出す

登録したAUXセンドライブラリを呼び出すときは次の操作を行います。

1. インプット画面をシングルチャンネル表示します。
2. チャンネル選択部からAUXセンドライブラリを呼び出したいチャンネルを選択します。



3. ライブラリパネル表示ボタンをクリックします。
 - AUXセンドライブラリパネルが表示されます。



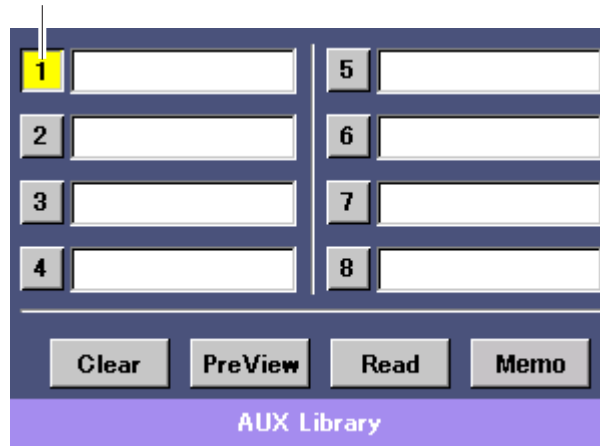
AUXセンドライブラリパネル

ライブラリパネル表示ボタン

(👉 次ページへつづく)

4. 呼び出しを行うライブラリ番号ボタン（1～8）をクリックします。
 - 選択したボタンが黄色になります。（下記はライブラリ番号1を選択した場合です）

ライブラリ番号ボタン



5. リードボタンをクリックします。
 - 手順4で選択したライブラリ番号のデータを選択されているチャンネルに呼び出します。



リードボタン

メモ

AUXセンドライブラリパネル各部の名前と働きは、ダイナミクスライブラリパネルと同じですので、付録のダイナミクス操作部をご覧ください。

チャンネルデータのコピー

画面上で選択したチャンネル（パラメータ）のデータを他のチャンネルにコピーすることができます。

1. コピー元のチャンネルを選択します。

- マルチチャンネル表示しているときは、コピーしたいチャンネルのモジュールをクリックします。
- シングルチャンネル表示しているときは、チャンネル選択部からコピーしたいチャンネルを選択します。



2. 編集メニューのコピー（C）を選択します。

- 選択されたチャンネル（パラメータ）の設定値がクリップボードにコピーされます。

編集(E)	表示(V)	モード(M)	パターン(P)
元に戻す(U)			Ctrl+Z
切り取り(T)			Ctrl+X
コピー(C)			Ctrl+C
貼り付け(P)			Ctrl+V
形式を指定して貼り付け(S)...			
EQ^へスト(Q)			Ctrl+E
DYN^へスト(D)			Ctrl+D
AUX Send^へスト(A)			Ctrl+F
Group/LRアサイン^へスト(G)			Ctrl+G
Bus Mixing^へスト(B)			Ctrl+R
Matrix Send^へスト(M)			Ctrl+T
データクリア(L)...			

3. コピー先のチャンネルを選択します。

- マルチチャンネル表示しているときは、コピーしたいチャンネルのモジュールをクリックします。
- シングルチャンネル表示しているときは、チャンネル選択部からコピーしたいチャンネルを選択します。

(次ページへつづく)

4. 編集メニューの貼り付け (P) を選択します。

- クリップボードにコピーされているデータを選択されたチャンネル (パラメータ) にコピー (貼り付け) します。ここでコピー (貼り付け) が行われるパラメータは、シングルチャンネル表示に表示されているパラメータのみです。

編集(E)	表示(V)	モード(M)	パターン(P)
元に戻す(U)			Ctrl+Z
切り取り(T)			Ctrl+X
コピー(C)			Ctrl+C
貼り付け(P)			Ctrl+V
形式を指定して貼り付け(S)...			
EQペースト(Q)			Ctrl+E
DYNペースト(D)			Ctrl+D
AUX Sendペースト(A)			Ctrl+F
Group/LRアサインペースト(G)			Ctrl+G
Bus Mixingペースト(B)			Ctrl+R
Matrix Sendペースト(M)			Ctrl+T
データクリア(L)...			

- 編集メニューの形式を指定して貼り付け (S) を選択すると、**Paste Special**ウィンドウ (👉 [次ページ](#)) が表示され、クリップボードにコピーされているデータの中から特定のパラメータを選択してコピー (貼り付け) することができます。
- 編集メニューの“EQペースト (Q)” “DYNペースト (D)” “AUX Sendペースト (A)” “Group/LRアサインペースト (G)” “Bus Mixingペースト (B)” “Matrix Sendペースト (M)” を選択すると、特定のパラメータのみをコピー (貼り付け) することができます。
各メニューの働きについては、付録に記載しているメニューについて→[編集メニュー](#)で説明していますので、そちらをご覧ください。

Paste Special

チャンネルデータのコピー手順4（前ページ）で“形式を指定して貼り付け（S）”を選択した場合、Paste Specialウィンドウが表示されます。

Paste Specialウィンドウでは、クリップボードにコピーされたデータの中から特定のパラメータのデータのみを選択し、コピー（貼り付け）することができます。

Paste Specialウィンドウの操作方法は次のとおりです。

1. 貼り付ける項目の中から、コピー（貼り付け）したい項目のチェックボックスをクリックします。
 - 選択した項目のチェックボックスが に変わります。



2. OKボタンをクリックします。
 - 手順1で選択した項目が、選択されているチャンネルにコピー（貼り付け）されます。クリップボードに該当するデータが存在しない場合、コピー（貼り付け）は実行されません。
 - コピー（貼り付け）が実行されると、Paste Specialウィンドウは閉じられます。
 - Cancelボタンをクリックすると、コピー（貼り付け）を実行せずにPaste Specialウィンドウを閉じます。

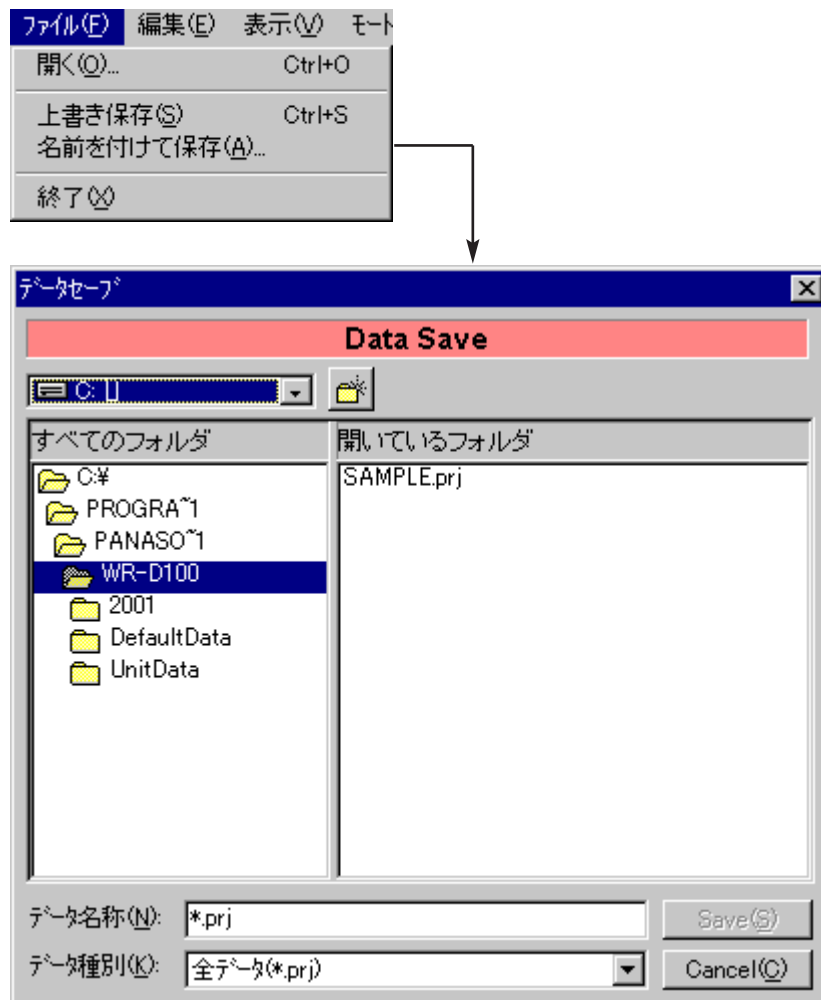
データの保存と読み込み

本ソフトでは、運用データ、システム設定データあるいは任意の箇所のデータを保存（バックアップ）および読み込むことができます。
ここではデータの保存と読み込み方法について説明します。

データを保存する

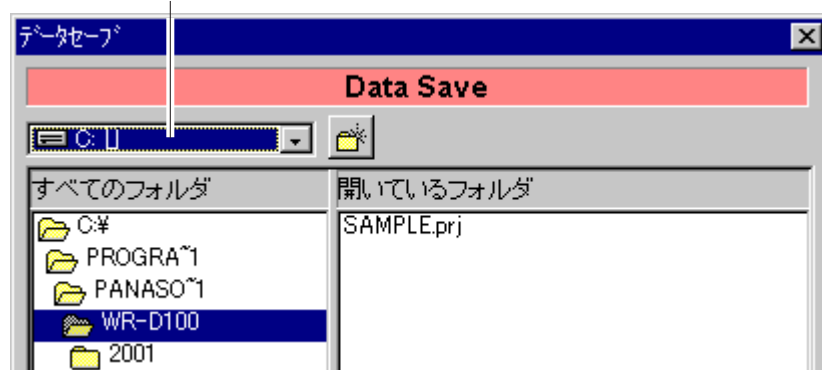
この操作は、ユーザーレベルが管理者あるいは技術者の場合のみ有効です。

1. ファイルメニューの名前を付けて保存（A）を選択します。
 - データセーブウィンドウが表示されます。
 - 新規作成のデータを初めて保存する場合、上書き保存（S）を選択してもデータセーブウィンドウが表示されます。



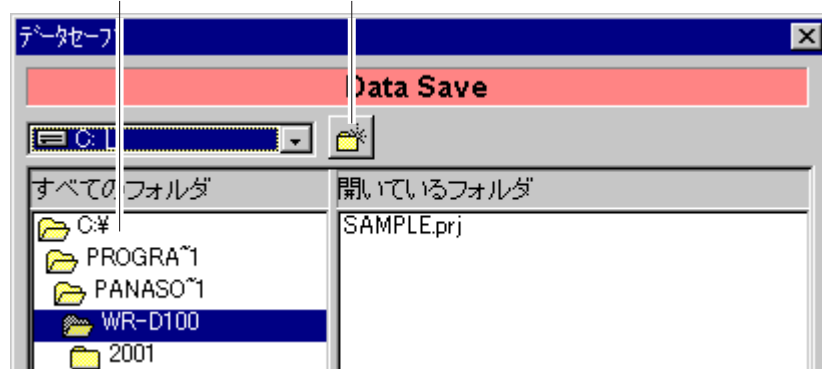
2. ドライブ選択部をクリックして、データを保存するドライブを選択します。

ドライブ選択部




3. フォルダリストからデータを保存するフォルダを選択します。フォルダを新規作成するときは、フォルダボタンをクリックします。

フォルダリスト フォルダボタン



(次ページへつづく)

4. データ種別選択部から保存するデータの種別を選択します。
 -  をクリックすると選択リストが表示され、保存するデータの種別を選択することができます。選択リストの内容は次のとおりです。

データ種別選択部

- | | |
|----------------|--|
| 全データ | : ユニットデータ以外の全データが保存されます。(拡張子: .prj) |
| カレントデータ | : インプット、バス、マトリクスのカレントデータを保存します。(拡張子: .crr) |
| パターンデータ | : インプット、バス、マトリクスのパターンデータを保存します。(拡張子: .ptn) |
| EQライブラリデータ | : イコライザーライブラリのデータを保存します。(拡張子: .leq) |
| DYNライブラリデータ | : ダイナミクスライブラリのデータを保存します。(拡張子: .ldy) |
| AUXセンドライブラリデータ | : AUXセンドライブラリのデータを保存します。(拡張子: .lax) |
| 公演情報 | : 公演名、公演時間等の公演情報とチャンネル名称を保存します。(拡張子: .nam) |
| ユーザーデータ | : オプション設定のデータを保存します。(拡張子: .usr) |
| ユニットデータ | : スロットの機能選択、出力チャンネルアサインなど、システム固有のデータを保存します。(拡張子: .cfg) |

 メモ

システムの全データを保存する場合、全データの他にユニットデータを保存する必要があります。

5. データ名称ボックスに、保存するファイルの名称を入力します。

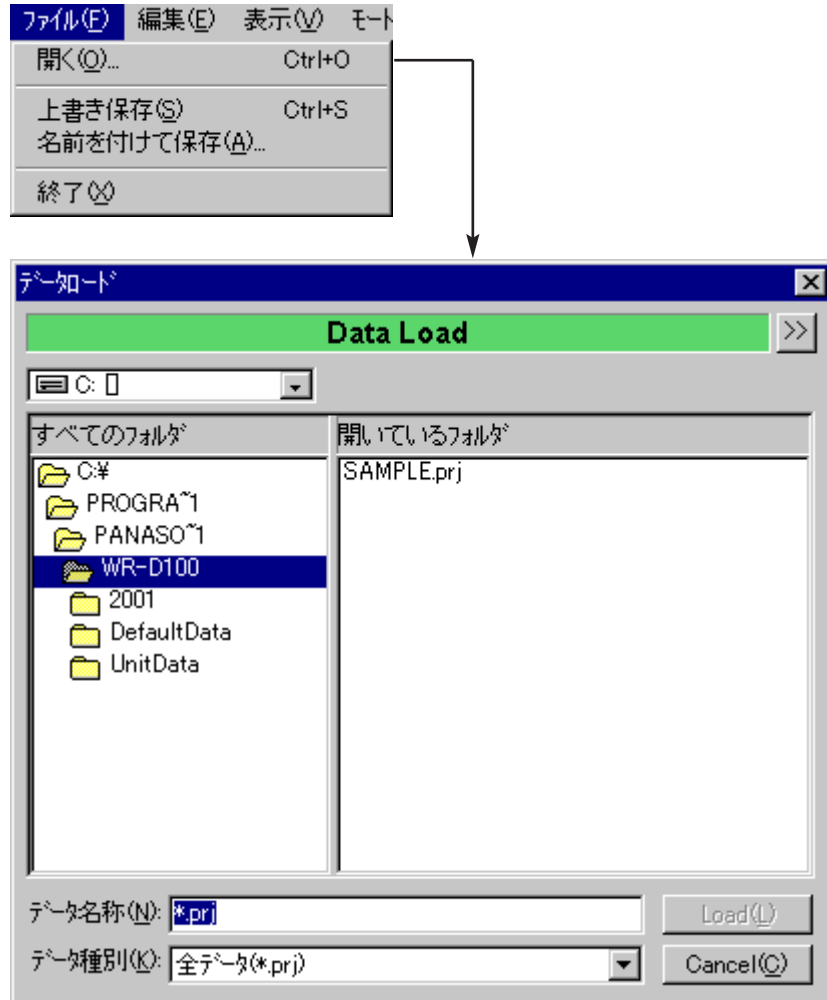
データ名称ボックス

6. Saveボタンをクリックします。
 - データの保存が実行されます。

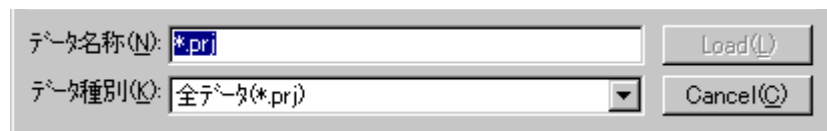
データを読み込む

この操作は、ユーザーレベルが管理者あるいは技術者の場合のみ有効です。

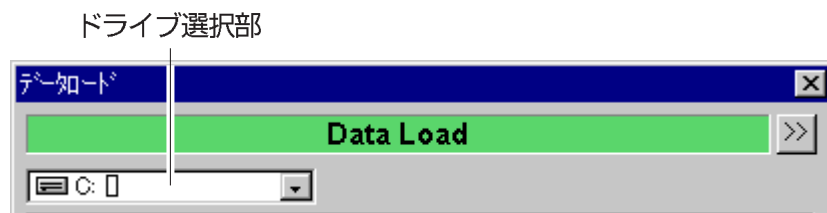
1. ファイルメニューの開く (O) を選択します。
 - データロードウィンドウが表示されます。



2. データ種別選択部をクリックして、読み込むデータの種類を選択します。
 - データの種類については、前ページで説明していますので、そちらをご覧ください。

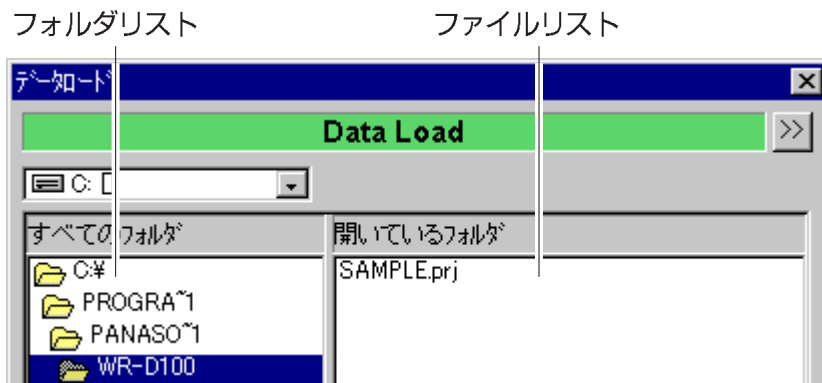


3. ドライブ選択部をクリックして、読み込むデータが保存されているドライブを選択します。



(次ページへつづく)

- フォルダリストから読み込みを行うデータが保存されているフォルダを選択し、ファイルリストから読み込みを行うファイル名を選択します。



- 手順2でパターンデータ、EQライブラリデータ、DYNライブラリデータ、AUXセンドライブラリデータを選択した場合、拡張パネル表示ボタンをクリックするとウィンドウが次のような表示になり、データの読み込み先を設定することができます。
 - ▼ をクリックすると選択リストが表示され、読み込むデータを選択することができます。選択リストの内容は次のとおりです。



- ロードしない : 読み込みを行わず、システム内のデータを維持します。
- “ファイル名” のパターン1～10 : “ファイル名” のパターン1～10のデータが読み込まれます。
- “ファイル名” のライブラリ1～10 : “ファイル名” のライブラリ1～10のデータが読み込まれます。

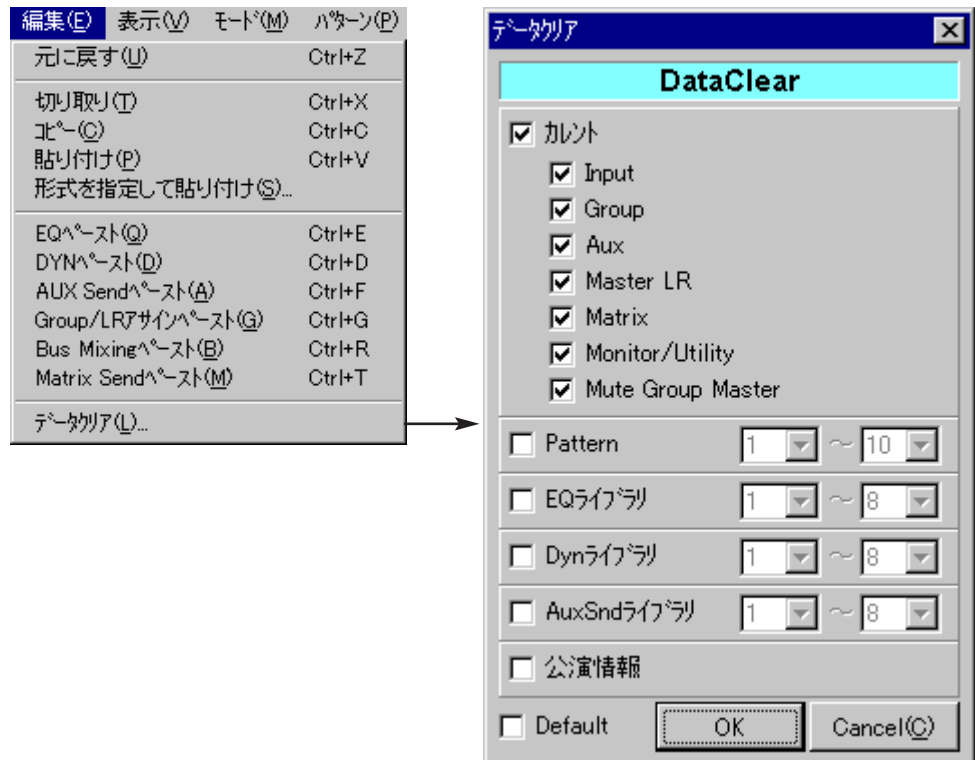
- Loadボタンをクリックします。
 - 選択したファイルが読み込まれます。



データの初期化（データクリア）

システムの全データあるいは、任意の箇所のデータを初期化することができます。

1. 編集メニューのデータクリア（L）を選択します。
 - データクリアウィンドウが表示されます。



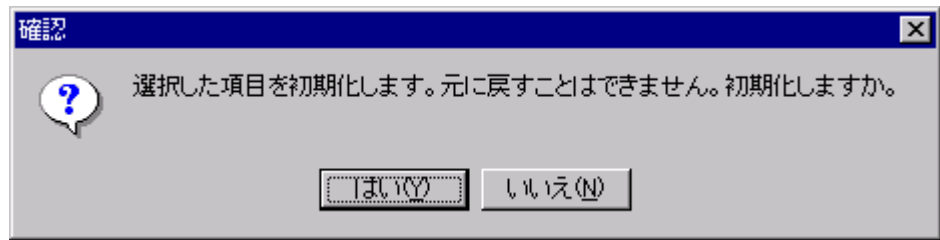
2. 初期化したいデータのチェックボックスをクリックします。

- 選択した項目のチェックボックスが に変わります。
- 初期化されるデータの内容は次のとおりです。

- カレント : インプット、バス、マトリクスのカレントデータを初期化します。チャンネル種別毎に選択することもできます。
- Pattern : インプット、バス、マトリクスのパターンデータを初期化します。
- EQライブラリ : イコライザーライブラリのデータを初期化します。
- DYNライブラリ : ダイナミクスライブラリのデータを初期化します。
- AUXセンドライブラリ : AUXセンドライブラリのデータを初期化します。
- 公演情報 : 公演名、公演時間等の公演情報とチャンネル名称を初期化します。

3. Defaultチェックボックスをクリックすると、データクリアウィンドウのチェック状態をデフォルト設定として保持します。

4. OKボタンをクリックします。
 - データクリアの実行を確認するダイアログが表示されます。



5. はい (Y) ボタンをクリックします。
 - データの初期化が実行され、工場出荷時の設定に戻ります。

設定編

ここでは、オプション機能およびシステムオプション機能について説明します。

ここで説明する機能については、ユーザーレベルが運用者の場合操作できません。

もくじ

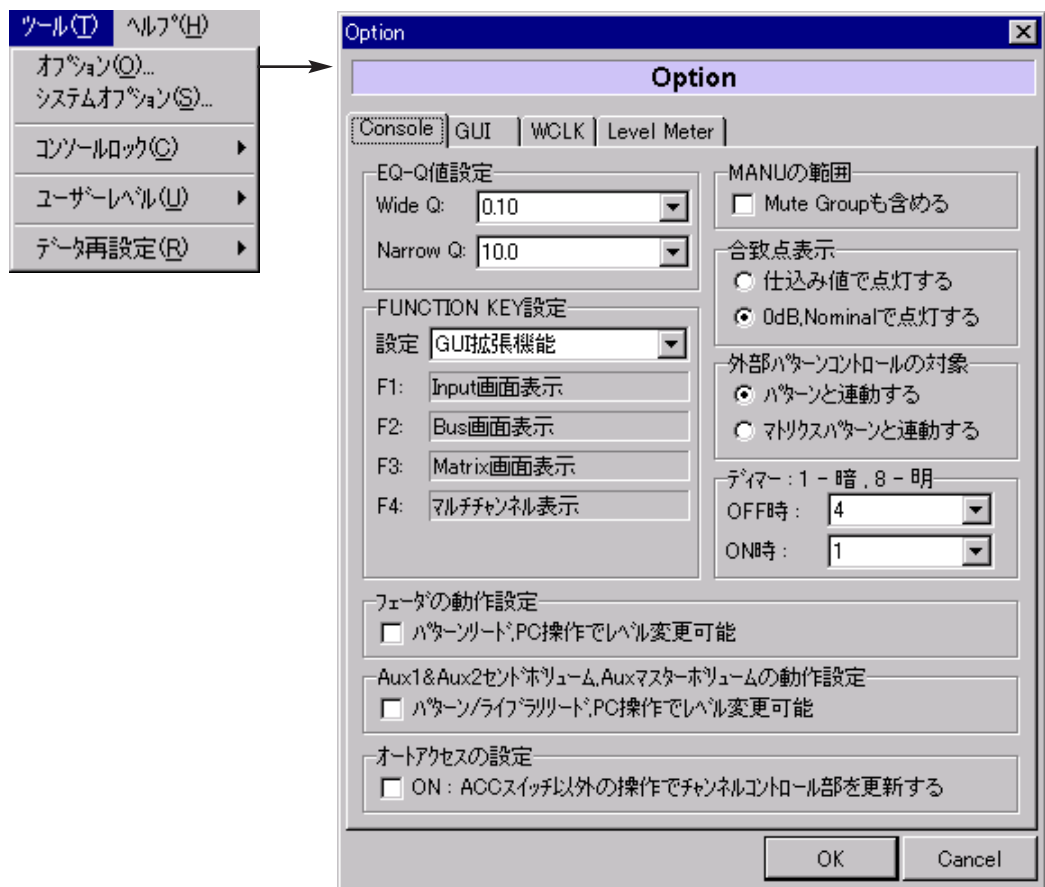
オプション機能の設定	56
コンソールの設定	57
GUIの設定	61
ワードクロックの設定	64
レベルメーターの設定	65
システムオプション機能の設定	67
各スロットの使用方法、入出力設定	68
通信ポート、パスワードの設定	73

オプション機能の設定

オプション機能には、コンソール、GUI、ワードクロック、レベルメーターの4種類があり、オプションウィンドウを表示して設定を行います。

オプション機能の設定は、ユーザーレベルが管理者、技術者の場合のみ行うことができます。

オプションウィンドウは、ツールメニューのオプション (O) を選択すると表示されます。

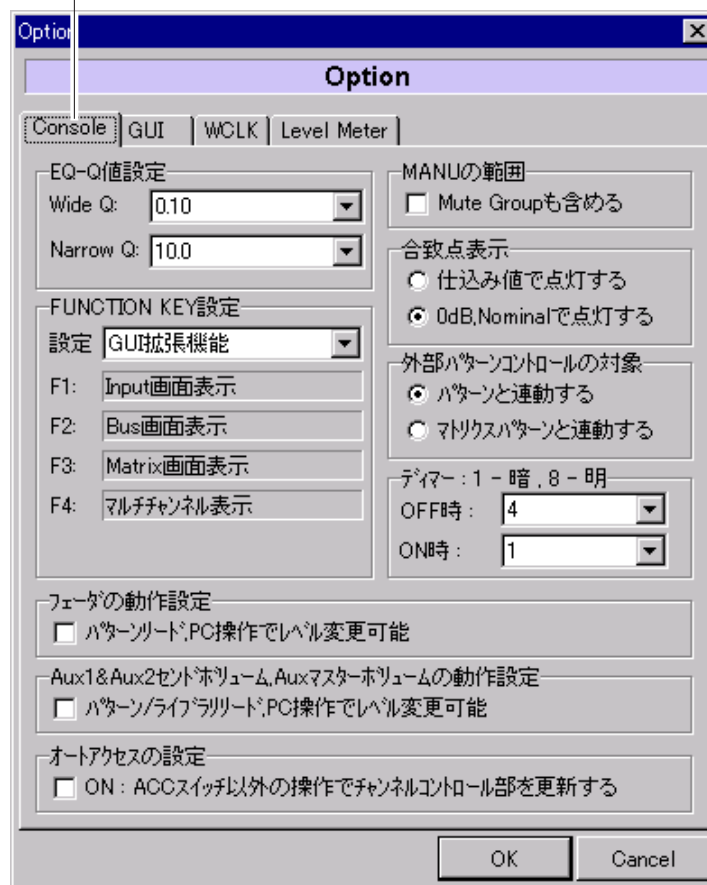



コンソールの設定

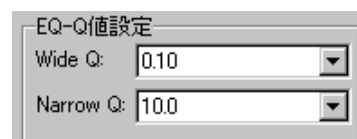
ここでは、コンソール面のオプション設定を行います。


1. ツールメニューのオプション (O) を選択します。
 - オプションウィンドウが表示されます。
2. Consoleタブをクリックします。
 - コンソールパネルが表示されます。

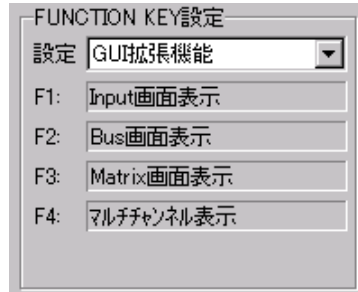
Consoleタブ



3. イコライザーのQ値 (Wide Q, Narrow Q) を設定します。
 - イコライザー操作部のQ選択ボタン (W, N) をクリックしたときに設定されるQ値を10.0~0.10の範囲で設定することができます。
 - Wide Q選択部およびNarrow Q選択部の  をクリックすると選択リストが表示され、Q値を設定することができます。
 - 初期設定値は、Wide Q : 0.70、Narrow Q : 3.2です。



4. ミキサー本体にあるファンクションスイッチ（F1, F2, F3, F4）の機能を設定します。
 - FUNCTION KEY設定部の  をクリックすると選択リストが表示され、機能を設定することができます。



- “基本機能” “PFL/AFL切換機能” “メーターブリッジ制御機能” “GUI拡張機能”の中から選択することができ、各ファンクションスイッチには次の機能が割り当てられます。

機能	ファンクションスイッチに割り当てられる機能
基本機能	F1：コンソールロック
	F2：フェーダー／VRマニュアル
	F3：オートアクセス
	F4：Shift
PFL/AFL切換機能	F1：Input AFL選択
	F2：Group AFL選択
	F3：AUX/LR AFL選択
	F4：Matrix AFL選択
メーターブリッジ制御	F1：レスポンス VU（Input以外）
	F2：ピークホールド ON
	F3：ピークホールド ∞ sec
	F4：機能なし
GUI拡張機能	F1：インプット画面表示
	F2：バス画面表示
	F3：マトリクス画面表示
	F4：マルチチャンネル表示

5. マニュアル対象機能を設定します。
 - ミュートグループをマニュアルスイッチの対象とするかどうかを設定することができます。
 - チェックボックスの状態により、マニュアルON時の動作が次のようになります。



- : パターンおよびミュートグループから切り離されます。
- : パターンから切り離されます。（ミュートグループは有効）

6. 合致点LEDの点灯方法を設定します。

- ラジオボタンの選択により、合致点LEDの点灯条件が次のようになります。

仕込み値で点灯する : フェーダーの位置がパターンに登録した値と一致したときに合致点LEDが点灯します。

0dB, Nominalで点灯する : フェーダー、エンコーダ等の位置が0.0 dB, Nominalの基準値と一致したときに合致点LEDが点灯します。


7. 外部パターンの制御方法を設定します。

- ラジオボタンの選択により、次のように外部パターンが連動します。

パターンと連動する : パターンメモリーに連動して外部パターンコントロール端子の出力状態が切り換わります。また、パターンコントロール端子への入力状態が変化すると、パターンが切り換わります。

マトリクスパターンと連動する : マトリクスパターンに連動して外部パターンコントロール端子の出力状態が切り換わります。また、パターンコントロール端子への入力状態が変化すると、マトリクスパターンが切り換わります。

8. ミキサー本体にあるパネル面ディマースイッチON時、OFF時のLED照度を設定します。

-  をクリックすると選択リストが表示され、1~8の範囲で照度を設定することができます。照度は1が最も暗く、8が最も明るい状態です。

9. フェーダーの動作モードを設定します。

- この設定は、モーターフェーダータイプ WR-D100のみ有効です。
- チェックボックスの状態により、パターンリード時のフェーダー動作が次のようになります。

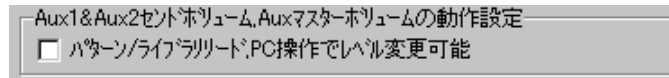
: フェーダーは、パターンリード、ペースト、本ソフトによる制御の対象となります。

: フェーダーは、パターンリード、ペースト、本ソフトによる制御の対象外となります。

- 本チェックボックスが の場合でも、マニュアルスイッチの状態により、フェーダー制御はパターンから切り離されます。

10. AUX1, 2センドVRの動作モードを設定します。

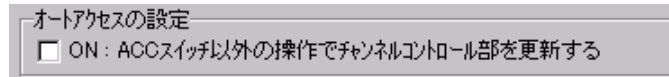
- チェックボックスの状態により、AUX1, 2センドVRの動作が次のようになります。



- : AUX1, 2センドVR、AUXマスターVRの各レベルは、パターンリード、ライブリリード、ペースト、本ソフトによる制御の対象となります。
- : AUX1, 2センドVR、AUXマスターVRの各レベルは、パターンリード、ライブリリード、ペースト、本ソフトによる制御の対象外となります。

11. オートアクセスを設定します。

- オートアクセスの対象チャンネルは、インプット、グループ、マスターLR、AIR、ANN、T.B./OSC、マトリクスとなります。AUX、モニターは対象外です。
- チェックボックスの状態により、次のように動作します。



- : コンソールの操作に応じて、該当チャンネルがアクセス状態になります。
- : コンソールを操作してもアクセス状態は変化しません。

12. OKボタンをクリックします。

- コンソールの設定が完了します。
- OKボタンのクリックは、すべてのオプション機能設定後でもかまいません。



GUIの設定

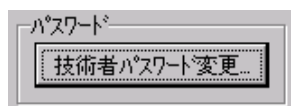
ここでは、リモートコントロールソフトに関するオプション設定を行います。

1. ツールメニューのオプション (O) を選択します。
 - オプションウィンドウが表示されます。
2. GUIタブをクリックします。
 - GUIパネルが表示されます。

GUIタブ

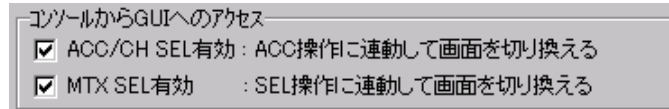


3. 技術者用パスワードを設定（変更）します。
 - 設定手順は“はじめに” → “ユーザーレベルを設定する” → “[技術者パスワードの設定](#)”で説明していますので、そちらをご覧ください。



4. コンソールからGUIへのアクセスを設定します。

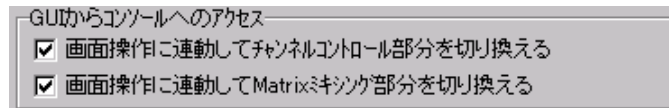
- ミキサー本体のアクセススイッチ、マトリクスセレクトスイッチを操作したときに、本ソフトが反応するかどうかを設定することができます。



- ACC/CH SEL有効チェックボックスをクリックして 状態にすると、ミキサー本体のアクセススイッチ押下に応じて、該当するチャンネル種別の画面（インプット画面、バス画面）が表示されます。
- MTX SEL有効チェックボックスをクリックして 状態にすると、ミキサー本体のマトリクスセレクトスイッチ押下に応じて、マトリクス画面が表示されます。


5. GUIからコンソールへのアクセスを設定します。

- 本ソフト操作時に、ミキサー本体のチャンネルコントロール部またはマトリクスミキシング部の選択チャンネルを変更するかどうかを設定することができます。



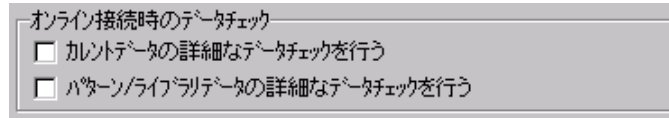
- 画面操作に連動してチャンネルコントロール部分を切り換えるチェックボックスをクリックして 状態にすると、画面でアクティブなチャンネルの情報がミキサー本体のチャンネルコントロール部に表示されます。
(INPUT, GROUP, LR, AIR, ANN, T.B.)
- 画面操作に連動してMatrixミキシング部分を切り換えるチェックボックスをクリックして 状態にすると、画面でアクティブなチャンネルの情報がミキサー本体のマトリクスミキシング部に表示されます。(MATRIX)

6. 本ソフト起動時に表示するビットマップファイルを設定します。

-  をクリックすると選択リストが表示され、起動画面用のビットマップファイルを選択することができます。



7. オンライン接続時のデータチェックを設定します。



- カレントデータの詳細なデータチェックを行うチェックボックスをクリックして 状態にすると、オンライン接続時にカレントデータの詳細なデータチェックを行います。
- パターン/ライブラリデータの詳細なデータチェックを行うチェックボックスをクリックして 状態にすると、オンライン接続時にパターン/ライブラリデータの詳細なデータチェックを行います。

メモ

本システムでは、オンライン接続時やデータセーブ時などにミキサー本体と本ソフト間でデータチェックを行う際、チェックコードを用いた簡易データチェックにより、接続処理に要する時間の短縮を図っています。

ただし、簡易データチェックではよく似たデータの場合、同一設定と見なしデータの送受信が行われない場合があります。このようなときは、本ソフトに表示されるデータとミキサー本体に表示されるデータが異なることがあります。（音声はミキサー本体に表示されるデータと一致します。）

詳細なデータチェックを行うと、ミキサー本体と本ソフトのデータを一致させることができますが、カレントのみで約30秒、全データで約3分の時間を要します。尚、一度一致させたデータは、本ソフトをオフラインにするまで、データが異なることはありません。

8. OKボタンをクリックします。

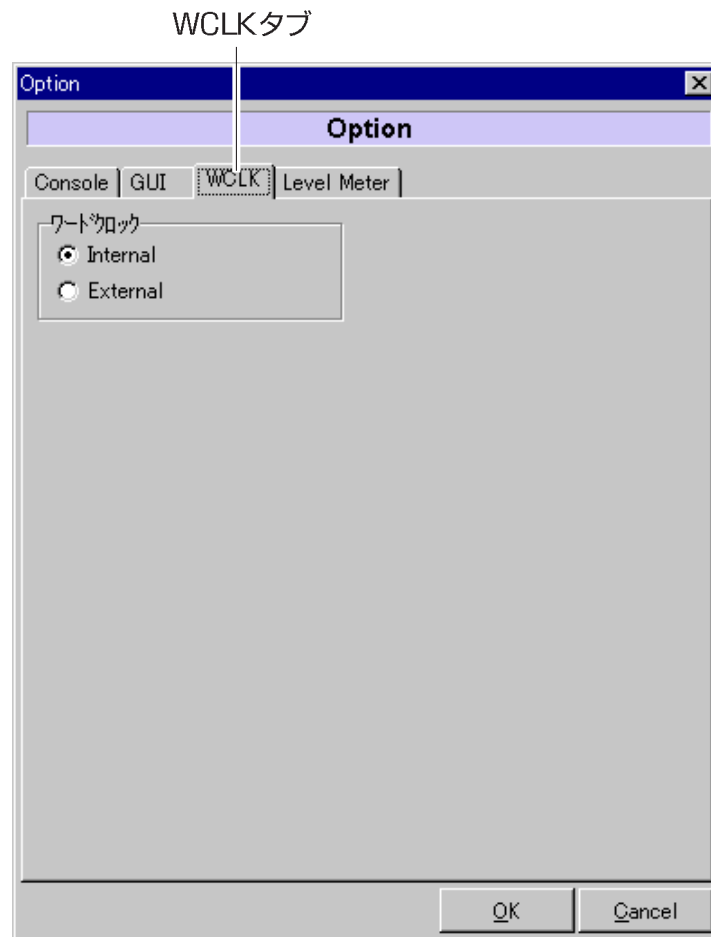
- GUIの設定が完了します。
- OKボタンのクリックは、すべてのオプション機能設定後でもかまいません。



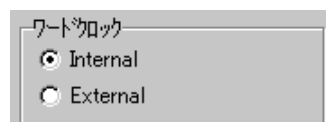
ワードクロックの設定

ここでは、ワードクロックのソース選択を行います。

1. ツールメニューのオプション (O) を選択します。
 - オプションウィンドウが表示されます。
2. WCLKタブをクリックします。
 - WCLKパネルが表示されます。



3. ラジオボタンをクリックして、ワードクロックソースを選択します。



Internal : 内部クロック

External : 外部クロック (外部クロック入力端子に48 kHzのクロックが供給されている必要があります。)

4. OKボタンをクリックします。
 - WCLKの設定が完了します。
 - OKボタンのクリックは、すべてのオプション機能設定後でもかまいません。

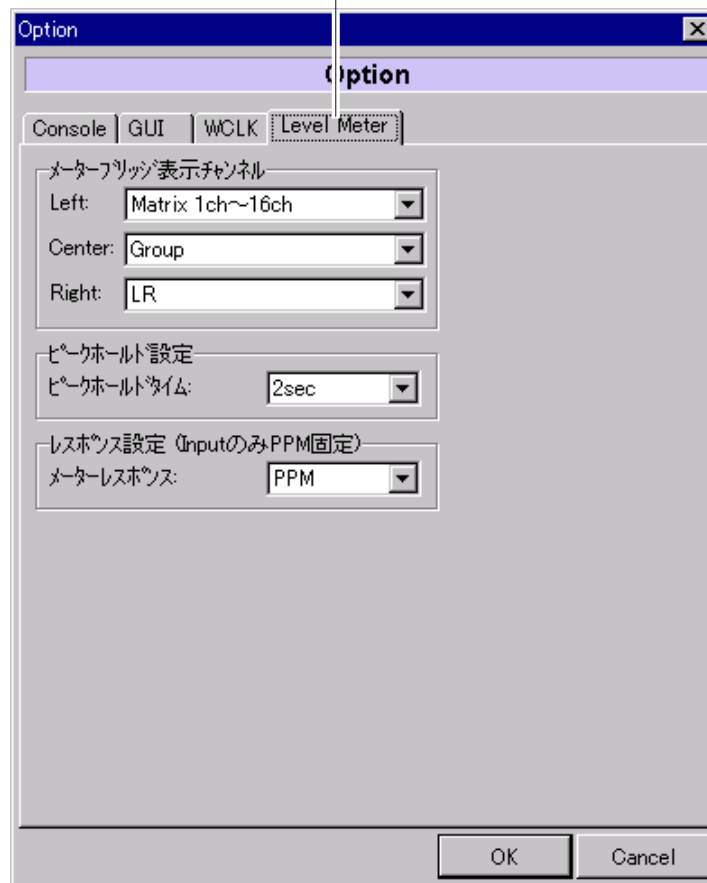


レベルメーターの設定

ここでは、レベルメーターに表示するチャンネルを設定します。

1. ツールメニューのオプション (O) を選択します。
 - オプションウィンドウが表示されます。
2. Level Meterタブをクリックします。
 - レベルメーターパネルが表示されます。

Level Meterタブ




3. レベルメーターの各部 (Left, Center, Right) に表示するチャンネルを設定します。
 - ▼ をクリックすると選択リストが表示され、表示するチャンネルを選択することができます。各部に設定できるチャンネルは次のとおりです。



- Left : インプット1~16、インプット17~32、マトリクス1~16、
マトリクス17~32 (マトリクス32chモデルのみ)
- Center : グループ、AUX
- Right : マスターLR、モニター

4. レベルメーターのピークホールド機能を設定します。

-  をクリックすると選択リストが表示され、ピークホールド機能の動作を設定することができます。設定可能なホールド機能と各動作は次のとおりです。




OFF : ピークホールド機能が動作しません。

2sec : ピークホールド機能が動作し、2sec以上レベルの更新がない場合、ピーク表示がリセットされます。

∞ : 本設定がOFFにされるまで、ピーク表示を保持します。

5. レベルメーターのレスポンスを設定します。

-  をクリックすると選択リストが表示され、レスポンスを設定することができます。設定可能なレスポンスは次のとおりです。ただし、インプットのメーターレスポンスは、本設定に関わらず常にPPMレスポンスで動作します。



PPM : レベルメーターがPPMレスポンスで動作します。

VU : レベルメーターがVUレスポンスで動作します。

6. OKボタンをクリックします。

- レベルメーターの設定が完了します。
- OKボタンのクリックは、すべてのオプション機能設定後でもかまいません。

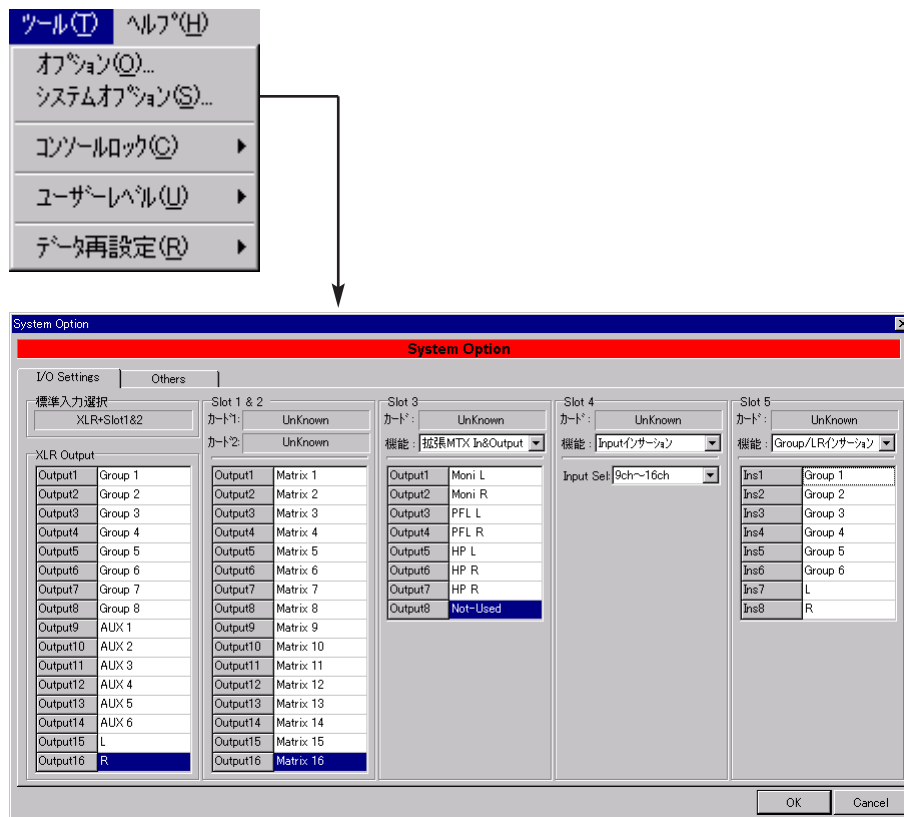


システムオプション機能の設定

システムオプション機能では、各スロットの使用方法・入出力設定、本ソフトの通信ポート設定や管理者用パスワードの設定（変更）を行うことができ、システムオプションウィンドウを表示して設定します。

システムオプション機能の設定は、ユーザーレベルが管理者の場合のみ行うことができます。

システムオプションウィンドウは、ツールメニューのシステムオプション（S）を選択すると表示されます。

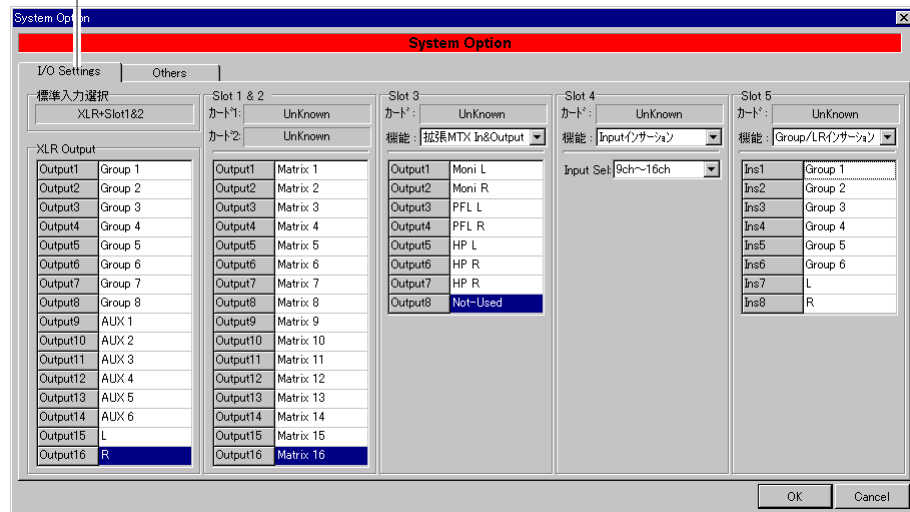


各スロットの使用方法、入出力設定

ここでは、ミキサーのスロット1～5に装着されるオプションカードの使用方法、入出力設定を行います。

1. ツールメニューのシステムオプション (S) を選択します。
 - システムオプションウィンドウが表示されます。
2. I/O Settingsタブをクリックします。
 - I/Oパネルが表示されます。

I/O Settingsタブ



3. インプット1～20、ステレオインプット1～6、EXT入力に使用されているハードウェアを確認します。
 - 表示されるハードウェアの種類は次のとおりです。



XLR+Slot1&2 : XLR1ch～16chおよびスロット1, 2から入力される信号が、インプット1～20、ステレオインプット1～6、EXT入力への入力信号となります。

SSA : 増設SSAスロットから入力される信号が、インプット1～20、ステレオインプット1～6への入力信号となります。

(次ページへつづく)

4. XLR Output出力パッチを設定します。

- 標準XLR出力から出力する信号を設定することができ、各出力チャンネルから次の信号を選択して出力することができます。
- 出力信号は、重複して選択することができます。

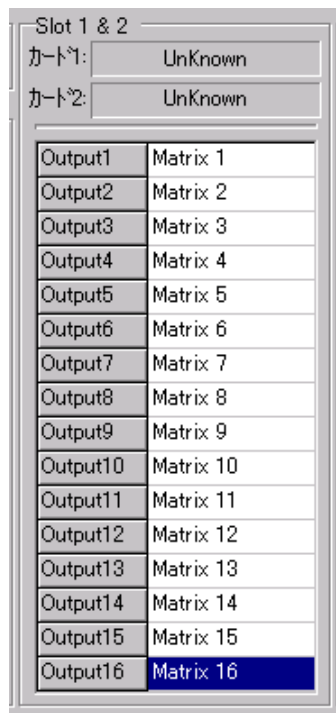
Output1	Group 1
Output2	Group 2
Output3	Group 3
Output4	Group 4
Output5	Group 5
Output6	Group 6
Output7	Group 7
Output8	Group 8
Output9	AUX 1
Output10	AUX 2
Output11	AUX 3
Output12	AUX 4
Output13	AUX 5
Output14	AUX 6
Output15	L
Output16	R

- Group1~8 : グループ信号のダイレクトアウト出力。
L : L信号のダイレクトアウト出力。
R : R信号のダイレクトアウト出力。
AUX1~6 : AUX信号のダイレクトアウト出力。
Matrix1~16 : マトリクス信号のダイレクトアウト出力。
Mon L : モニターLch信号。
Mon R : モニターRch信号。
PFL L : PFL Lch信号。
PFL R : PFL Rch信号。
HP L : ヘッドホンLch信号。
HP R : ヘッドホンRch信号。

(👉 次ページへつづく)

5. スロット1, 2 Output出力パッチを設定します。


- 標準スロット1, 2出力から出力する信号を設定することができ、各出力チャンネルから次の信号を選択して出力することができます。
- 出力信号は、重複して選択することができます。
- スロット1, 2に装着されているカードは、選択部の上側に表示されます。

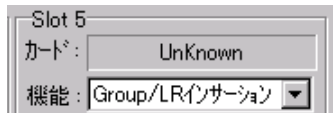


- Group1~8 : グループ信号のダイレクトアウト出力。
 L : L信号のダイレクトアウト出力。
 R : R信号のダイレクトアウト出力。
 AUX1~6 : AUX信号のダイレクトアウト出力。
 Matrix1~16 : マトリクス信号のダイレクトアウト出力。
 Mon L : モニターLch信号。
 Mon R : モニターRch信号。
 PFL L : PFL Lch信号。
 PFL R : PFL Rch信号。
 HPL : ヘッドホンLch信号。
 HPR : ヘッドホンRch信号。

(☞ 次ページへつづく)


8. スロット5の機能設定を行います。

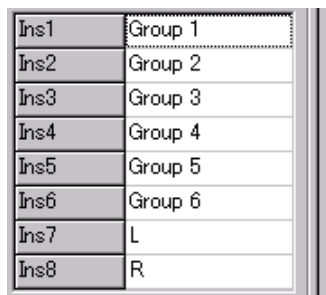
-  をクリックすると選択リストが表示され、機能を設定することができます。
- スロット5に装着されているカードは、選択部の上側に表示されます。



- 機能なし : 入力未使用、出力未使用。
- 拡張MTX In : マトリクスへの拡張入力、出力未使用。
- Inputインサクション : Inputインサクションリターン入力、InputインサクションSEND出力。
- Group/LRインサクション : Group/LRインサクションリターン入力、Group/LRインサクションSEND出力。
- DA7タンデム : タンデムカードが装着されている場合、自動的にこの設定になります。

9. スロット5の入出力設定を行います。

- スロット5の機能設定（手順8）に表示されている機能に従い、次のように入出力設定を行います。
-  をクリックすると選択リストが表示され、機能を設定することができます。



項目	入力設定	出力設定
機能なし	なし	なし
拡張MTX In	なし	なし
Inputインサクション	インサクションを行うInputチャンネル選択。 Input1~8 Input9~16 Input17~22 Input23~26	入力設定と連動
GRP/LRインサクション	インサクションを行うバスチャンネル選択。Group1~8、L、Rから任意の8chを選択します。	入力設定と連動

10. OKボタンをクリックします。

- 各スロットの使用方法、入出力設定が完了します。
- OKボタンのクリックは、すべてのシステムオプション機能設定後でもかまいません。

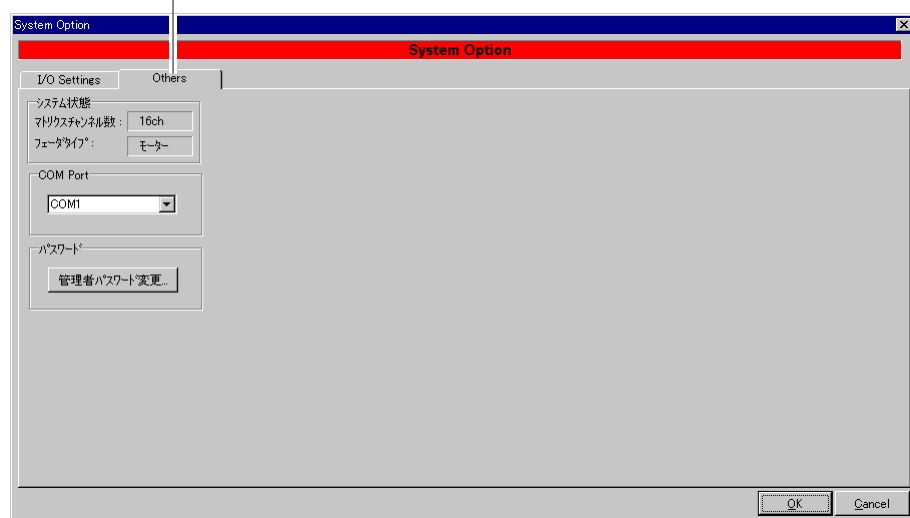


通信ポート、パスワードの設定

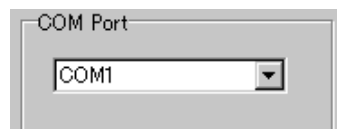
ここでは、本ソフトの通信ポート設定、管理者パスワードの設定（変更）を行います。また、ミキサー本体のシステム状態を確認することができます。

1. ツールメニューのシステムオプション（S）を選択します。
 - システムオプションウィンドウが表示されます。
2. Othersタブをクリックします。
 - Othersパネルが表示されます。

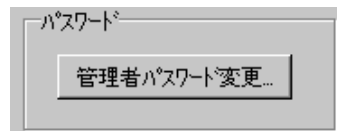
Othersタブ



3. 本ソフトが使用する通信ポート（COM1～4）を選択します。
 - ▼ をクリックすると選択リストが表示され設定することができます。



4. 管理者用パスワードを設定（変更）します。
 - 設定手順は“はじめに” → “ユーザーレベルを設定する” → “管理者パスワードの設定” で説明していますので、そちらをご覧ください。



5. OKボタンをクリックします。
 - 通信ポート設定、パスワードの設定が完了します。

付 録

ここでは、画面各部の名前と働きや、リモートコントロールソフトのメニュー内容について説明します。

もくじ

画面各部の名前と働き	75
共通部分	75
入力画面	78
バス画面	90
マトリクス画面	98
メニューについて	104
ファイルメニュー	104
編集メニュー	105
表示メニュー	107
モードメニュー	107
パターンメニュー	108
ツールメニュー	108
ヘルプメニュー	109

画面各部の名前と働き

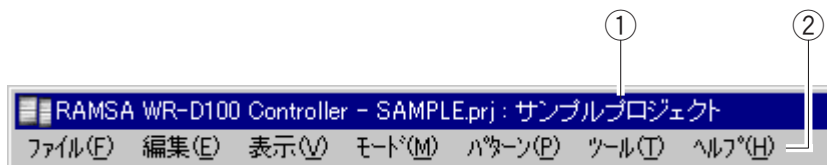
各画面に共通する部分、入力画面、バス画面、マトリクス画面について、各部の名前と働きを説明します。

共通部分



タイトルバー/メニュー

プロジェクト名称の表示や各種メニューの表示部分です。



① プロジェクト名

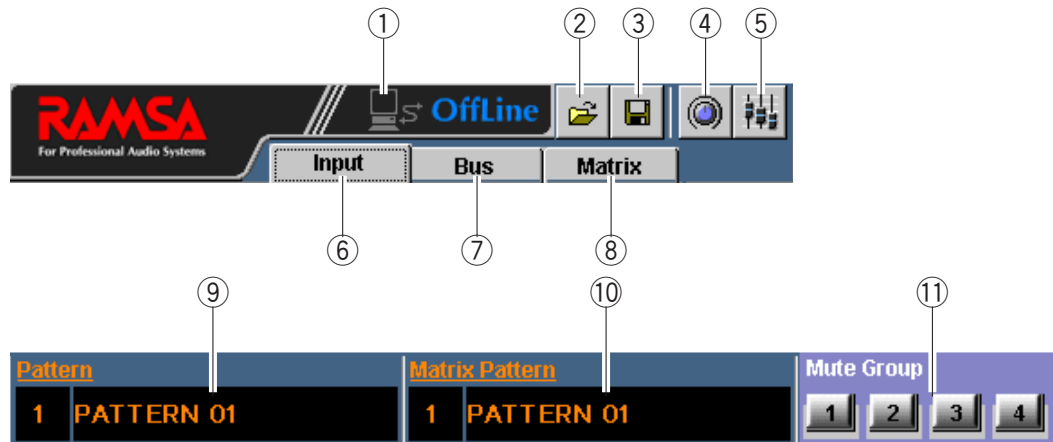
現在運用中のプロジェクト名が表示されます。また、データセーブまたはデータロードを行うと、プロジェクト名の前にファイル名が表示されます。

② メニュー

リモートコントロールソフトのメニューです。メニュー内容については、104ページ以降で説明します。

ツールバー

パターン名称の表示、ミュートグループマスターの設定を行います。



① モード変更ボタン

オンラインモード、オフラインモードを切り換えます。
オフラインモードからオンラインモードに切り換える際は、データをミキサーから取得するか、編集中のオフラインデータをミキサーに送信するかを選択できます。

② Openボタン

本ボタンをクリックすると、データロードウィンドウが表示されます。

③ Saveボタン

本ボタンをクリックすると、データセーブウィンドウが表示されます。

④ シングルチャンネル表示ボタン

メイン画面としてインプット画面、バス画面、マトリクス画面が表示されているときに本ボタンをクリックすると、シングルチャンネル表示に切り換わります。

⑤ マルチチャンネル表示ボタン

メイン画面としてインプット画面、バス画面、マトリクス画面が表示されているときに本ボタンをクリックすると、マルチチャンネル表示に切り換わります。

⑥ Inputタブ

本タブをクリックすると、インプット画面が表示されます。

⑦ Busタブ

本タブをクリックすると、バス画面が表示されます。

⑧ Matrixタブ

本タブをクリックすると、マトリクス画面が表示されます。

⑨ パターン情報表示

実行中のパターン番号、およびパターン名称を表示します。また、“Pattern”の文字をクリックすると、パターンリードウィンドウが表示されます。

⑩ マトリクスパターン情報表示

実行中のマトリクスパターン番号、およびマトリクスパターン名称を表示します。また、“Matrix Pattern”の文字をクリックすると、パターンリードウィンドウが表示されます。

⑪ ミュートグループマスターボタン

現在のミュートグループマスターの実行状態を表示します。また、本ボタン（1～4）をクリックすると、ミュートグループの実行状態を切り換えます。

ステータスバー

チャンネル名称やパラメータ情報が表示されます。



① チャンネル情報表示

メイン画面としてインプット画面、バス画面、マトリクス画面が表示されているときに、ポインタが存在するチャンネルのチャンネル番号とチャンネル名称が表示されます。表示内容は次のとおりです。

メイン画面	表示内容
インプット画面	Ch1～Ch20：“チャンネル名称” ST1～ST6：“チャンネル名称”
バス画面	GRP1～GRP8：“チャンネル名称” AUX1～AUX6：“チャンネル名称” LR：“チャンネル名称”
マトリクス画面	MTX1～MTX16：“チャンネル名称”

② パラメータ情報表示

メイン画面としてインプット画面、バス画面、マトリクス画面がマルチチャンネル表示されているときに、ポインタが存在するパラメータのパラメータ名とデータが表示されます。表示内容は次のとおりです。

メイン画面	表示内容
インプット画面	Gain：“ゲイン値” dB Delay：“ディレイ値” ms AUX1～AUX6：“センドレベル” dB PAN：“パン値” BAL：“バランス値” Fader：“フェーダー値” dB
バス画面	PAN：“パン値” MTX1～MTX16：“MTXセンドレベル” dB Fader：“フェーダー値” dB
マトリクス画面	ANN：“ミキシングレベル” dB AIR：“ミキシングレベル” dB AUX1～AUX6：“ミキシングレベル” dB GRP1～GRP8：“ミキシングレベル” dB L：“ミキシングレベル” dB R：“ミキシングレベル” dB Fader：“フェーダー値” dB

③ コンソールロック状態表示

コンソールロックの状態が表示されます。表示内容は次のとおりです。

状態	表示内容	機能
Non LOCK	非表示	通常状態
ALL	Console Lock：ALL	全機能が使用できないデータ変更 禁止状態
Fader enable	Console Lock：Fader & VR Enable	フェーダーおよびAUX1, 2センド VR、AUXマスターVRのみを使用できる フェーダー & VR操作許可状態

④ リモートコントロールソフト動作モード表示

本ソフトの動作モードが表示されます。表示内容は次のとおりです。

GU動作モード	表示内容	機能
オンラインモード	ON LINE	本ソフトとミキサーの動作が連動するモード
オフラインモード	OFF LINE	本ソフト単体でデータ編集を行うモード

⑤ データ受信表示

ミキサーからメッセージを受信したときに、“Rx” と表示されます。

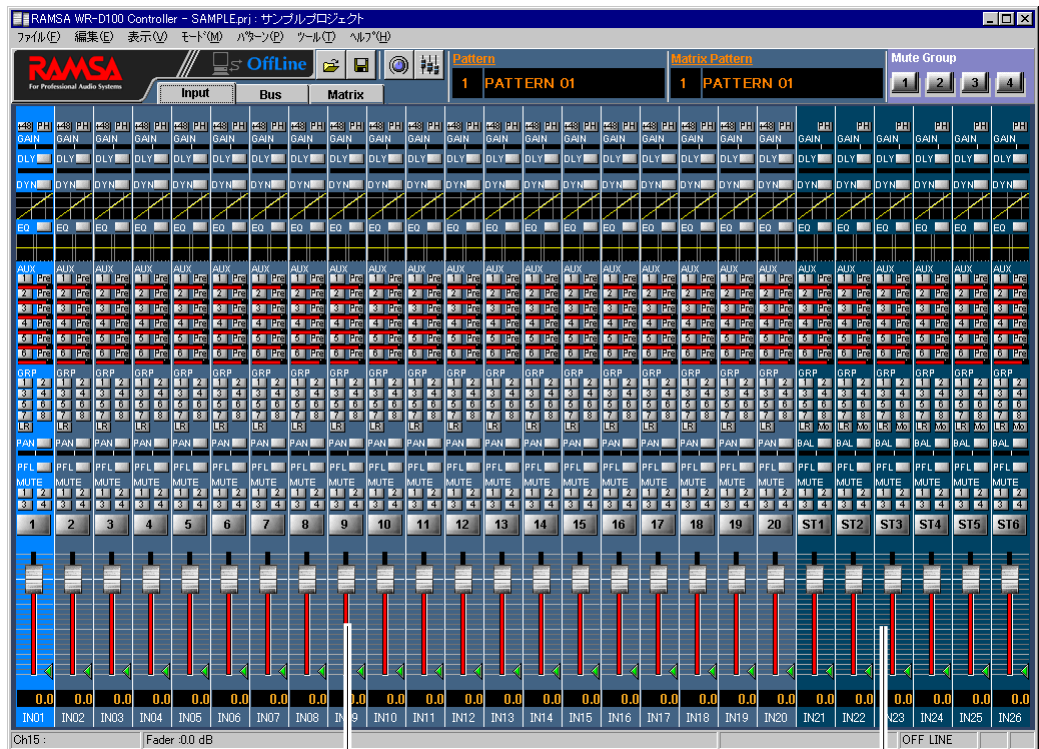
⑥ データ送信表示

ミキサーにメッセージを送信したときに、“Tx” と表示されます。

インプット画面

マルチチャンネル表示

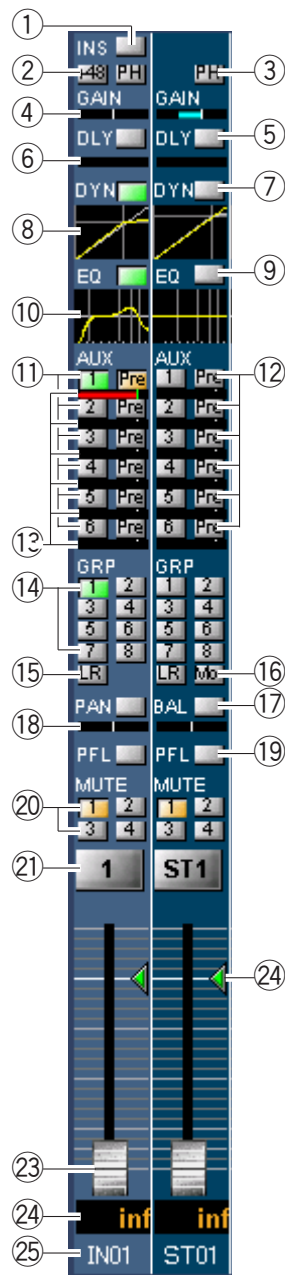
全入力チャンネルのパラメータを設定する画面です。本ソフト起動時は、この画面が表示されます。



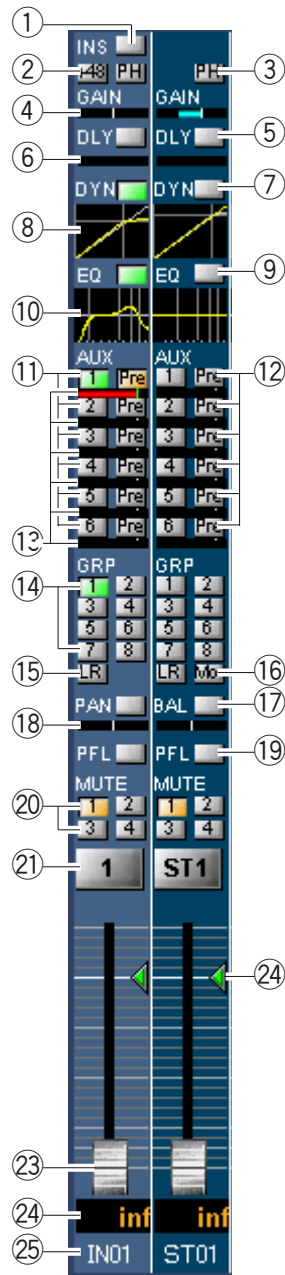
モノラルインプットモジュール

ステレオインプットモジュール

(1) モノラルインプットモジュール、ステレオインプットモジュール



- ① **インサージョンボタン**
インサージョンのON/OFFを切り換えます。本ボタンは、インサージョンを使用する設定が行われているチャンネルのみ表示されます。
ON：緑、OFF：グレー
- ② **ファンタムボタン (モノラルのみ)**
ファンタム電源のON/OFFを切り換えます。
ON：赤、OFF：グレー
- ③ **フェイズボタン**
フェイズのON/OFFを切り換えます。
ON (INVERSE)：橙、OFF (NORMAL)：グレー
- ④ **インプットゲイン**
マイナスゲイン時は水色、プラスゲイン時は赤色のバーで設定値を表示します。
- ⑤ **ディレイボタン**
ディレイのON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
- ⑥ **ディレイタイム**
黄色のバーで設定値を表示します。
- ⑦ **ダイナミクスボタン**
ダイナミクスのON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
- ⑧ **ダイナミクスグラフ**
ダイナミクスの設定値を表示します。グラフ部分をダブルクリックすると、シングルチャンネル表示に切り換わります。
- ⑨ **イコライザーボタン**
イコライザーのON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
- ⑩ **イコライザーグラフ**
イコライザーの設定値を表示します。グラフ部分をダブルクリックすると、シングルチャンネル表示に切り換わります。
- ⑪ **AUXセンドボタン (1~6)**
AUXセンドのON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
- ⑫ **AUXセンドPreボタン**
AUX1~6へのPRE/POSTを切り換えます。
ON：橙 (PRE)、OFF：グレー (POST)



- ⑬ **AUXセンドレベル**
赤色のバーで設定値を表示します。また、レベルが0 dBに設定されると、緑色の線がバー上に表示されます。
- ⑭ **グループアサインボタン (1~8)**
グループ1~8へのアサインON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
- ⑮ **LRアサインボタン**
マスターLRへのアサインON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
- ⑯ **MONOボタン (ステレオのみ)**
ステレオチャンネルのステレオ/モノラル設定を切り換えます。
ON：橙 (モノラル)、OFF：グレー (ステレオ)
- ⑰ **PAN/BALボタン**
PAN/BAL効果のON/OFFを切り換えます。モノラルインプットはPAN、ステレオインプットはMONOボタンOFF時がBAL、ON時がPANとなります。
ON：緑、OFF：グレー
- ⑱ **PAN/BALレベル**
黄色のバーで設定値を表示します。左端がL16、右端がR16です。
- ⑲ **PFLボタン**
入力チャンネルのPFL/AFLのON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
- ⑳ **ミュートアサインボタン (1~4)**
ミュートグループ1~4へのアサインON/OFFを切り換えます。
ON：橙、OFF：グレー
- ㉑ **チャンネルボタン (1~20、ST1~ST6)**
チャンネルスイッチのON/OFFを切り換えます。
ON：赤、OFF：グレー
- ㉒ **フェーダー合致点表示**
パターンメモリーに登録されていたレベル値を表示します。
- ㉓ **フェーダー**
- ㉔ **フェーダーレベル表示**
現在のレベル値が表示されます。また、ダブルクリックすると、レベルを入力することができます。
- ㉕ **リファレンス名称表示**
プロジェクト設定部で設定した各チャンネルごとのリファレンス名 (半角4文字) が表示されます。

シングルチャンネル表示

1チャンネルの設定状態を詳細表示する画面です。

The screenshot displays the 'Channel 1' configuration page in the RAMSA software. The interface is divided into several functional sections:

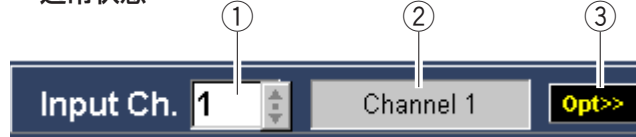
- チャンネル選択部 (Channel Selection):** Located at the top left, it shows 'Input Ch. 1' and 'Channel 1' with an 'Opt>>' button.
- ダイナミクス操作部 (Dynamics):** Includes a 'COMP/LIMITER' section with 'ATTACK' (5ms) and 'RELEASE' (50ms) controls, and a 'DYNAMICS' section with 'RATIO' (1.0:1) and 'THLEVEL' (4.0dB) controls.
- イコライザー操作部 (Equalizer):** Features an 'EQUALIZER' section with four frequency sliders: LOW, LOW MID, HIGH MID, and HIGH, each with a 'W' (wide) and 'N' (narrow) filter width selector.
- ディレイ、PAN/BAL操作部 (Delay/Pan/Bal):** Includes a 'DELAY' control (0.0ms) and a 'PAN/BAL' control (C).
- AUX SEND 操作部 (AUX Send):** Contains an 'AUX SEND' section with three auxiliary send level controls (AUX1/LVL, AUX3/LVL, AUX5/LVL) and three stereo send level controls (AUX2/LVL, AUX4/LVL, AUX6/LVL).
- インットゲイン操作部 (Input Gain):** Located on the far left, it includes an 'INPUT GAIN' control (0.0dB) and a 'PHASE INV' checkbox.

At the bottom of the interface, there is a mixer strip with 26 input channels (IN01 to IN26) and 6 stereo outputs (ST1 to ST6), each with a vertical fader and a level meter.

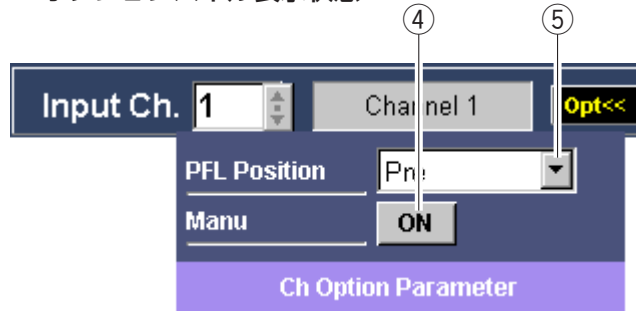
(1) チャンネル選択部

表示されているチャンネルを切り換えることができます。

● 通常状態



● オプションパネル表示状態



① チャンネル番号選択部

表示されているチャンネルの番号を表示します。また、 をクリックすると、チャンネル番号を選択することができます。

② チャンネル名称表示部

表示されているチャンネルの名称を表示します。

③ チャンネルオプションパネル表示ボタン

クリックすると、チャンネルオプションパネルが表示されます。

④ マニュアルボタン

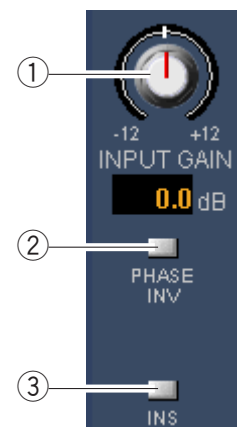
クリックしてON（黄色）にすると、EQなどを含めた該当チャンネルのパラメータが、パターンリードの実行およびミュートグループマスターによる制御を受け付けなくなります。

⑤ PFLポジション選択部

をクリックすると選択リストが表示され、ポジション（PFL、Post FDR、Post PAN/BAL）を選択することができます。

(2) インプットゲイン操作部

各入力チャンネルに対するインプットゲインを設定することができます。



① インプットゲイン調整ノブ

インプットゲインを調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。ステレオインプットは表示のみで、値を変更することはできません。

② フェイズボタン

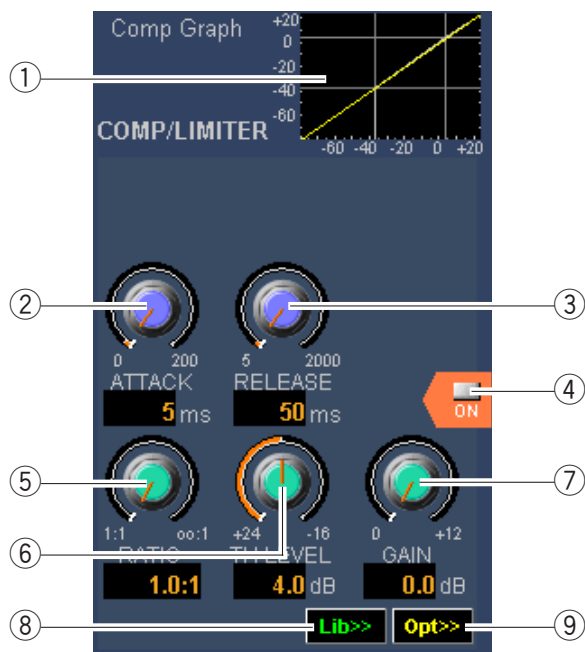
フェイズのON/OFFを切り換えます。
ON（INVERSE）：橙、OFF（NORMAL）：グレー

③ インサージョンボタン

インサージョンのON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー

(3) ダイナミクス操作部

各入力チャンネルのダイナミクスを設定することができます。



① ダイナミクスグラフ

ダイナミクスの設定値を表示します。

② アタックタイム調整ノブ

アタックタイムを調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。

③ リリースタイム調整ノブ

リリースタイムを調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。

④ ダイナミクスボタン

ダイナミクスのON/OFFを切り換えます。

ON：緑、OFF：グレー

⑤ レシオ調整ノブ

レシオを調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。

⑥ スレッシュホールド調整ノブ

スレッシュホールドを調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。

⑦ ゲイン調整ノブ

ゲインを調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。
エキスパンダー時は、レンジ調整ノブに変わります。

⑧ ライブラリパネル表示ボタン

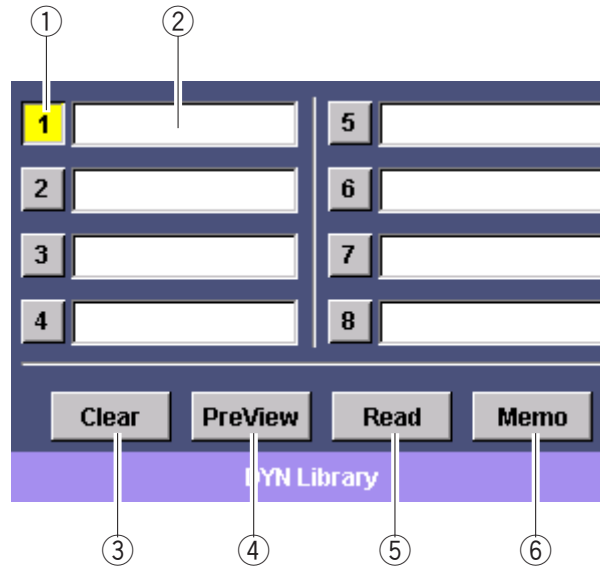
クリックすると、ダイナミクスライブラリパネルが表示されます。

⑨ オプションパネル表示ボタン

クリックすると、ダイナミクスオプションパネルが表示されます。

● ライブラリパネル表示時

ライブラリパネル表示ボタンをクリックすると、次のパネルが表示されます。
イコライザーライブラリおよびAUXセンドライブラリも操作内容は同じです。



① ライブラリ番号選択ボタン

リード、メモ、プレビュー、クリアを行うライブラリ番号を選択します。
選択されているボタンは黄色表示になります。

② ライブラリ名称表示

ライブラリの名前が表示されます。また、半角16文字（全角8文字）以内で設定することもできます。

メモボタンの操作に関わらず、入力した名前はそのまま登録されます。

③ クリアボタン

選択されているライブラリ番号のデータを消去し、工場出荷設定に戻します。

④ プレビューボタン

- 選択されているライブラリ番号の内容をダイナミクス操作部に表示します。
ライブラリデータを編集することはできません。（確認のみ可能です）
- プレビュー中は本ボタンの表示が“Close”と“Preview”交互に切り換わり、
クリックするとプレビューが解除されます。

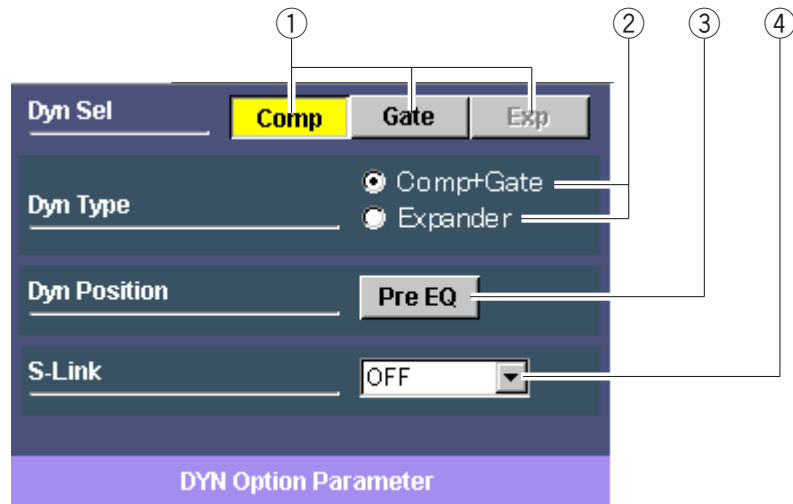
⑤ リードボタン

選択されているライブラリ番号のデータを呼び出します。

⑥ メモボタン

選択されているライブラリ番号に、設定中のデータ内容を書き込みます。

- ダイナミクスオプションパネル表示時
オプションパネル表示ボタンをクリックすると、次のパネルが表示されます。



① 操作機能切替ボタン

ダイナミクス操作部で操作する機能を切り換えます。

Comp : コンプレッサ

Gate : ゲート

Exp : エクスパンダー

② ダイナミクスタイプ切替ボタン

ダイナミクスのタイプを切り換えます。タイプ切替を行うと、操作部の表示が次のように切り換わります。

Comp+Gate : コンプレッサ+ゲート

Expander : エクスパンダー



[コンプレッサ]



[ゲート]



[エクスパンダー]

③ ダイナミクスポジション設定ボタン

ダイナミクスのポジションを設定します。

ON (黄色) のときは入力信号に対するエフェクタがダイナミクス→イコライザの順番になります。OFF (グレー) のときはイコライザ→ダイナミクスの順番になります。

④ ダイナミクスステレオリンク設定部 (ステレオインプット時のみ表示)

▼ をクリックすると選択リストが表示され、ステレオリンクのタイプ (OFF、ODD、EVEN、BOTH) を選択することができます。

(4) イコライザー操作部

各入力チャンネルのイコライザーを設定することができます。



① EQグラフ

イコライザーの設定値を表示します。

② シェルピングボタン (LOW、HIGH)

LOWバンドおよびHIGHバンドのイコライザータイプを設定します。
ON (SHL) : 橙、OFF (PKG) : グレー

③ Q選択ボタン

● シェルピングボタンがPKGに設定されているときに、該当バンドのQを設定します。

W (Wide) : 0.7、N (Narrow) : 3.2

● Wideボタン、Narrowボタンに割り当てるQの値を変更するときは、“ツール(T)” – “オプション(O)”を選択して、[オプションウィンドウ](#)を開きます。

④ 周波数調整ノブ

該当バンドの周波数を調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。

⑤ ゲイン調整ノブ

該当バンドのゲインを調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。

⑥ EQボタン

イコライザーのON/OFFを切り換えます。

ON : 緑、OFF : グレー

⑦ HPFボタン

- クリックしてON（橙色）にすると、LOWバンドがHPFに設定されます。
- 本ボタンがON（橙色）のときは、LOWバンドシェルビングボタン、Q選択ボタンを操作することはできません。
- フィルタータイプをHPFに設定した場合、操作部の表示が次のように切り換わります。



⑧ HPF ON/OFFボタン

HPFのON/OFFを切り換えます。本ボタンは、LOWバンドのフィルタータイプがHPFに設定されているときのみ有効です。

ON：緑、OFF：グレー

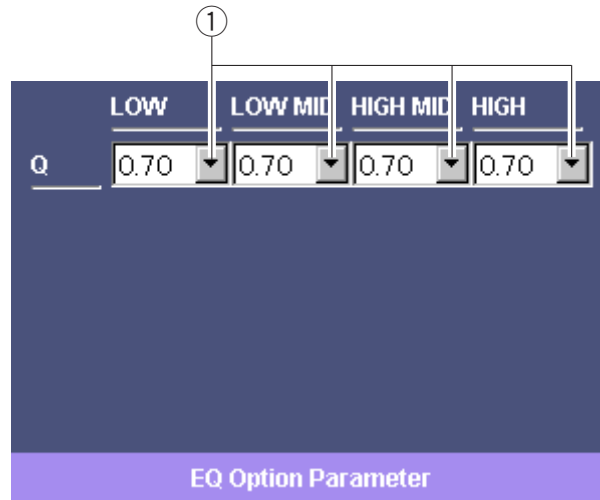
⑨ オプションパネル表示ボタン

クリックすると、イコライザーオプションパネルが表示されます。

⑩ ライブラリパネル表示ボタン

クリックすると、イコライザーライブラリパネルが表示されます。操作内容はダイナミクスライブラリと同じですので、ダイナミクス操作部で説明しています。

- オプションパネル表示時
オプションパネル表示ボタンをクリックすると、次のパネルが表示されます。



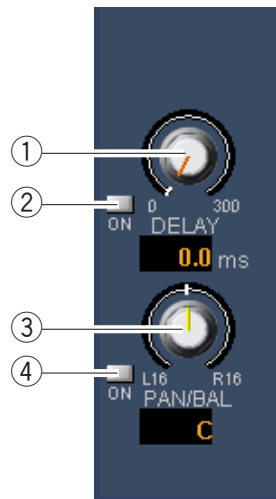
① Q値設定部

▼ をクリックすると選択リストが表示され、各バンド（LOW、LOW MID、HIGH MID、HIGH）のQ値を選択することができます。各バンドでシェルビング、HPFを使用している場合は操作できません。

ミキサー本体のQ値“W”“N”の設定は、“ツール（T）”－“オプション（O）”のEQ-Q設定で設定することができます。

(5) ディレイ、PAN/BAL操作部

各入力チャンネルに対するディレイ、PAN/BALを設定することができます。



① ディレイ調整ノブ

選択されているチャンネルのディレイタイムを調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。

② ディレイボタン

ディレイのON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー

③ PAN/BAL調整ノブ

選択されているチャンネルのPAN/BAL値を調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。

④ PAN/BALボタン

PAN/BALのON/OFFを切り換えます。ON/OFFはグループバスに対してのみ有効で、マスターLRに対しては常にONとなります。
ON：緑、OFF：グレー

(6) AUXセンド操作部

各入力チャンネルのAUXセンドレベルを設定することができます。



① AUXセンドレベル調整ノブ

AUXセンドのレベルを調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。

② AUXセンドPREボタン

AUX1～6送りのPRE/POSTを切り換えます。
ON (PRE) : 橙、OFF (POST) : グレー

③ AUXセンドボタン

AUXセンドのON/OFFを切り換えます。
ON : 緑、OFF : グレー

④ AUXセンドPAN/BAL調整ノブ

AUXバスのPAN/BAL設定をONにすることにより、AUX1とAUX2、AUX3とAUX4、AUX5とAUX6がペア設定され、パラメータの設定値が連動します。この場合、偶数側のAUXセンドレベル調整ノブがAUXセンドPAN/BAL調整ノブになり、PAN/BALの値を設定することができます。

⑤ ライブラリパネル表示ボタン

クリックすると、**AUXセンドライブラリパネル**が表示されます。操作内容はダイナミクスライブラリと同じですので、ダイナミクス操作部で説明しています。

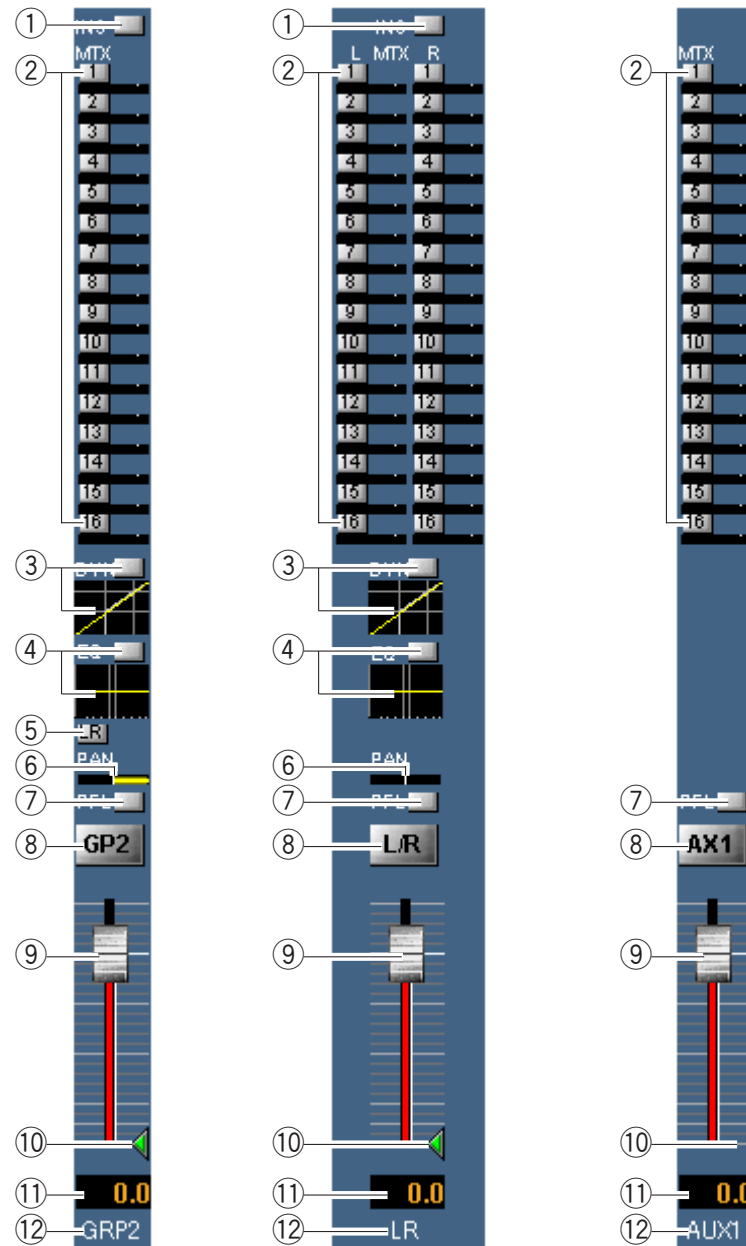
バス画面

マルチチャンネル表示

- バス操作部とモニター／ユーティリティ操作部の2ブロックで構成される画面です。
- バス操作部では、グループ、AUX、マスターLRの各チャンネルについてパラメータを設定することができます。
- モニター／ユーティリティ操作部では、モニター、エアマイク、アナウンスマイク、トークバック／オシレータの各チャンネルについてパラメータを設定することができます。



(1) バス操作部 (グループモジュール、マスターLRモジュール、AUXモジュール)



① インサーションボタン

インサーションのON/OFFを切り換えます。本ボタンは、インサーションを使用する設定が行われているチャンネルのみ表示されます。

ON：緑、OFF：グレー

② マトリクスミキシングボタン、レベル表示

グループ、マスターLR、AUXチャンネルから各マトリクスチャンネルへのミキシングON/OFFを切り換えます。

ボタン下部のバーには、マトリクスチャンネルへの送りレベルを表示します。レベルが0 dBに設定されると、緑色の線がバー上に表示されます。

ON：緑、OFF：グレー

- ③ **ダイナミクスボタン、ダイナミクスグラフ**
 - ダイナミクスのON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
 - ボタン下部のグラフにダイナミクスの設定値を表示します。また、グラフ部分をダブルクリックすると、シングルチャンネル表示に切り換わります。
- ④ **イコライザーボタン、イコライザーグラフ**
 - イコライザーのON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
 - ボタン下部のグラフにイコライザーの設定値を表示します。また、グラフ部分をダブルクリックすると、シングルチャンネル表示に切り換わります。
- ⑤ **マスターLRミキシングボタン**

マスターLRへのミキシングON/OFFを切り換えます。
ON：橙、OFF：グレー
- ⑥ **PAN/BALレベル**

黄色のバーで設定値を表示します。左端がL16、右端がR16です。
グループモジュールでは、L、LR、Rの3ポイントの切り換えとなります。
- ⑦ **PFLボタン**

PFL/AFLのON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
- ⑧ **チャンネルボタン (GP1~GP8、L/R、AX1~AX6)**

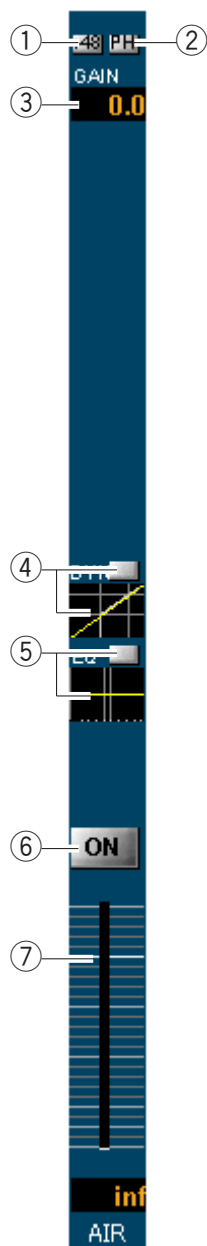
チャンネルスイッチのON/OFFを切り換えます。
ON：赤、OFF：グレー
- ⑨ **フェーダー**
- ⑩ **フェーダー合致点表示**

パターンメモリーに登録されていたレベル値を表示します。ただし、AUXチャンネルには表示されません。
- ⑪ **フェーダーレベル表示**

現在のレベル値が表示されます。
ダブルクリックすると、レベルを入力することができます。
- ⑫ **リファレンス名称表示**

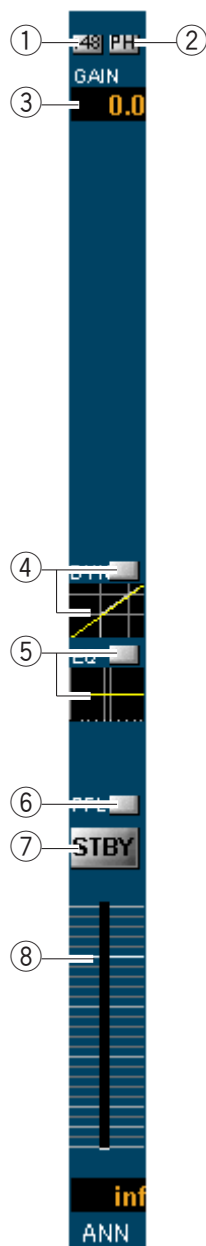
プロジェクト設定部で設定した各チャンネルごとのリファレンス名（半角4文字）が表示されます。

(2) AIRモジュール



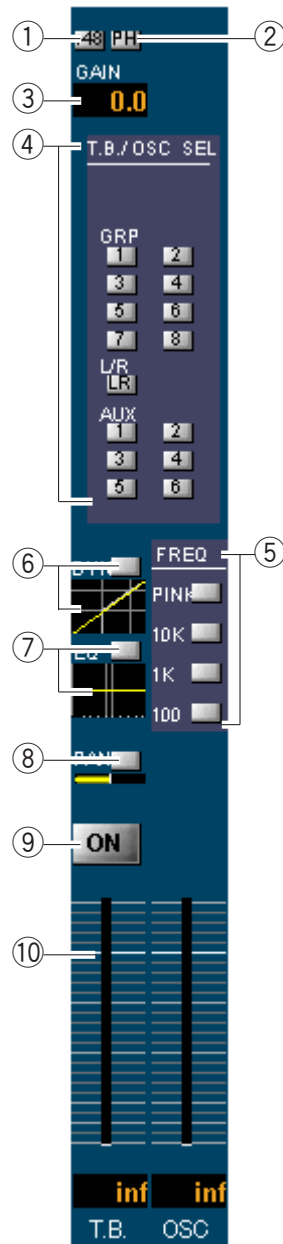
- ① **ファンタムボタン**
ファンタム電源のON/OFFを切り換えます。
ON：赤、OFF：グレー
- ② **フェイズボタン**
フェイズのON/OFFを切り換えます。
ON (INVERSE)：橙、OFF (NORMAL)：グレー
- ③ **インプットゲイン表示**
現在の設定値が表示されます。ダブルクリックするとレベルを入力することもできます。
この場合、設定可能な値の中で入力した数値に対して最も近い値が設定されます。
- ④ **ダイナミクスボタン、ダイナミクスグラフ**
- エアマイクのダイナミクスON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
 - ボタン下部のグラフにダイナミクスの設定値を表示します。また、グラフ部分をダブルクリックすると、シングルチャンネル表示に切り換わります。
- ⑤ **イコライザーボタン、イコライザーグラフ**
- エアマイクのイコライザーON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
 - ボタン下部のグラフにイコライザーの設定値を表示します。また、グラフ部分をダブルクリックすると、シングルチャンネル表示に切り換わります。
- ⑥ **AIRマイクボタン**
エアマイクのON/OFFを切り換えます。
ON：赤、OFF：グレー
- ⑦ **レベル表示**
エアマイクのレベルを表示します。下部のボックスには設定値が表示されます。
本ソフトからレベルを設定することはできません。

(3) ANNモジュール



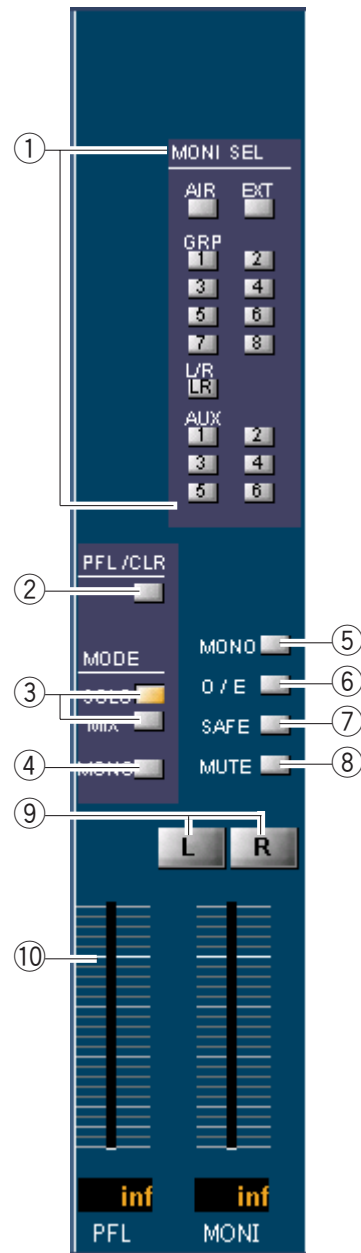
- ① **ファンタムボタン**
ファンタム電源のON/OFFを切り換えます。
ON：赤、OFF：グレー
- ② **フェイズボタン**
フェイズのON/OFFを切り換えます。
ON (INVERSE)：橙、OFF (NORMAL)：グレー
- ③ **インプットゲイン表示**
現在の設定値が表示されます。ダブルクリックするとレベルを入力することもできます。
この場合、設定可能な値の中で入力した数値に対して最も近い値が設定されます。
- ④ **ダイナミクスボタン、ダイナミクスグラフ**
- アナウンスマイクのダイナミクスON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
 - ボタン下部のグラフにダイナミクスの設定値を表示します。また、グラフ部分をダブルクリックすると、シングルチャンネル表示に切り換わります。
- ⑤ **イコライザーボタン、イコライザーグラフ**
- アナウンスマイクのイコライザーON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
 - ボタン下部のグラフにイコライザーの設定値を表示します。また、グラフ部分をダブルクリックすると、シングルチャンネル表示に切り換わります。
- ⑥ **PFLボタン**
アナウンスマイクのPFL/AFLのON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
- ⑦ **ANNマイクボタン**
アナウンスマイクのON/OFFを切り換えます。
ON：赤、OFF：グレー
- ⑧ **レベル表示**
アナウンスマイクのレベルを表示します。下部のボックスには設定値が表示されます。
本ソフトからレベルを設定することはできません。

(4) T.B./OSCモジュール



- ① ファンタムボタン
トークバックのファンタム電源ON/OFFを切り換えます。
ON：赤、OFF：グレー
- ② フェイズボタン
トークバックのフェイズON/OFFを切り換えます。
ON (INVERSE)：橙、OFF (NORMAL)：グレー
- ③ インプットゲイン表示
トークバックのインプットゲイン設定値が表示されます。ダブルクリックするとレベルを入力することもできます。
- ④ T.B./OSCアサインボタン
T.B./OSC信号の出力先を選択します。
ON (選択)：緑、OFF (非選択)：グレー
- ⑤ OSC周波数選択ボタン
オシレータ信号として出力する周波数 (PINK, 10K, 1K, 100) を選択します。トークバックボタンがONのときは、本ボタンをONにすることはできません。
ON (選択)：橙、OFF (非選択)：グレー
- ⑥ ダイナミクスボタン、ダイナミクスグラフ
 - トークバックのダイナミクスON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
 - ボタン下部のグラフにダイナミクスの設定値を表示します。また、グラフ部分をダブルクリックすると、シングルチャンネル表示に切り換わります。
- ⑦ イコライザーボタン、イコライザーグラフ
 - トークバックのイコライザーON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
 - ボタン下部のグラフにイコライザーの設定値を表示します。また、グラフ部分をダブルクリックすると、シングルチャンネル表示に切り換わります。
- ⑧ PANボタン
トークバックのPAN ON/OFFを切り換えます。また、ボタン下部に黄色のバーで設定値を表示します。左端がL16、右端がR16です。
ON：緑、OFF：グレー
- ⑨ トークバックボタン
トークバックのON/OFFを切り換えます。OSC周波数選択ボタンがONのときは、本ボタンをONにすることはできません。
ON：赤、OFF：グレー
- ⑩ レベル表示
トークバックとオシレータのレベルを表示します。下部のボックスには設定値が表示されます。本ソフトからレベルを設定することはできません。

(5) モニターモジュール



- ① **モニターソース選択ボタン**
モニターに出力するソースを選択します。
ON (選択) : 緑、OFF (非選択) : グレー
- ② **PFLクリアボタン**
クリックすると、PFLの選択状態がクリアされます。
- ③ **PFLモードボタン**
PFLモード (SOLO、MIX) を選択します。選択されているボタンは橙色になります。
SOLO : システム内でPFL/AFLの選択は択一になります。
MIX : システム内で複数のPFL/AFLを選択でき、ミックスしてモニタリングできます。
- ④ **PFL MONOボタン**
PFL出力のモノラル状態とステレオ状態を切り換えます。
ON (PFLモノラルミックス状態) : 橙
OFF (PFLステレオ状態) : グレー
- ⑤ **モニターMONOボタン**
モニター出力のモノラル状態とステレオ状態を切り換えます。
ON (モノラルミックス状態) : 橙
OFF (ステレオ状態) : グレー
- ⑥ **ODD/EVENボタン**
グループ、AUXをステレオでモニターするときには切り換えます。ステレオ状態にした場合、奇数バスは“L”、偶数バスは“R”に出力されます。
ON (グループ、AUXステレオ状態) : 緑
OFF (グループ、AUXモノラル状態) : グレー
- ⑦ **PFL SAFEボタン**
ONにすると、PFLが選択されていてもモニターソース選択ボタンで選択されているチャンネルの信号が出力されます。
ON : 橙、OFF : グレー
- ⑧ **モニターMUTEボタン**
 - モニター出力のミュートON/OFFを切り換えます。
ON : 緑、OFF : グレー
 - ミュートレベルは、シングルチャンネル表示のチャンネルオプションパネルで設定することができます。
- ⑨ **モニターLボタン、モニターRボタン**
モニターLR出力のON/OFFを切り換えます。
ON : 赤、OFF : グレー
- ⑩ **レベル表示 (PFL、モニターLR)**
PFLおよびモニターLRのレベルを表示します。下部のボックスには設定値が表示されます。本ソフトからレベルを設定することはできません。

シングルチャンネル表示

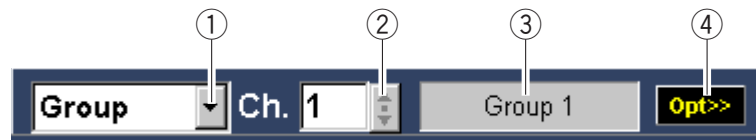
- 1チャンネルの設定状態を詳細表示する画面です。
- PFLポジションは、グループのみチャンネルごとに設定され、マスターLR、AUXチャンネルは一括で設定されます。
- ダイナミクス操作部、イコライザー操作部、PAN/BAL操作部の操作方法は、インプット画面（シングルチャンネル表示）と同じですので、そちらをご覧ください。

チャンネル選択部



(1) チャンネル選択部

表示されているチャンネルを切り換えることができます。



① チャンネル選択部

表示されているチャンネルの種類を表示します。また、▼ をクリックすると、チャンネルを選択することができます。

② チャンネル番号選択部

表示されているチャンネルの番号を表示します。また、▲▼ をクリックすると、チャンネル番号を選択することができます。

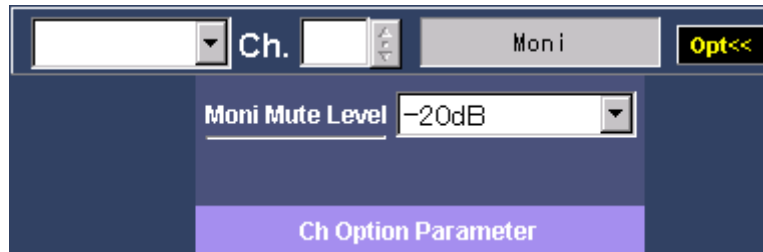
③ チャンネル名称表示部

表示されているチャンネルの名称を表示します。

(☞ 次ページへつづく)

④ オプションパネル表示ボタン

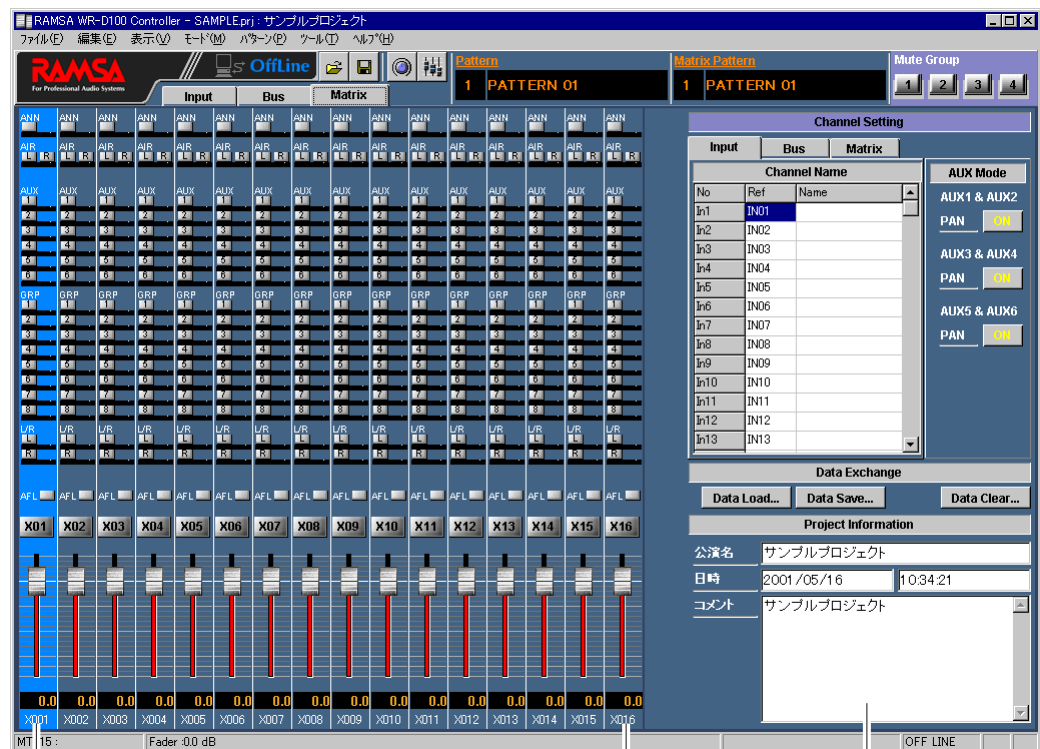
- クリックすると、チャンネルオプションパネルが表示されます。
- モニターのチャンネルオプションパネルでは、モニターMUTEボタンがON設定されたときにミュートするレベル（-20 dB、-30 dB、-40 dB、-50 dB、-∞ (inf)）を設定します。



マトリクス画面

マルチチャンネル表示

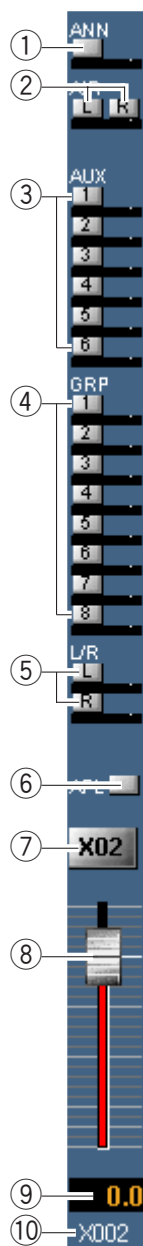
- マトリクス操作部とプロジェクト設定部の2ブロックで構成される画面です。
- マトリクス操作部では、各マトリクスチャンネルについてパラメータを設定することができます。
- プロジェクト設定部では、各チャンネルに対する名称設定やプロジェクト全体に関する情報を入力することができます。



マトリクス操作部

プロジェクト設定部

(1) マトリクス操作部 (マトリクスモジュール)



① ANNミキシングボタン

アナウンスマイクからマトリクスへの送りのON/OFFを切り換えます。また、ボタン下部のバーにアナウンスマイクのレベル値を表示します。レベルが0 dBに設定されると、緑色の線がバー上に表示されます。

ON：緑、OFF：グレー

② AIRミキシングボタン

エアマイクからマトリクスへの送りのON/OFFを切り換えます。また、ボタン下部のバーにエアマイクのレベル値を表示します。レベルが0 dBに設定されると、緑色の線がバー上に表示されます。

ON：緑、OFF：グレー

③ AUXミキシングボタン

AUXからマトリクスへの送りのON/OFFを切り換えます。また、ボタン下部のバーにAUXのレベル値を表示します。レベルが0 dBに設定されると、緑色の線がバー上に表示されます。

ON：緑、OFF：グレー

④ グループミキシングボタン

グループからマトリクスへの送りのON/OFFを切り換えます。また、ボタン下部のバーにグループのレベル値を表示します。レベルが0 dBに設定されると、緑色の線がバー上に表示されます。

ON：緑、OFF：グレー

⑤ マスターLRミキシングボタン

マスターLRからマトリクスへの送りのON/OFFを切り換えます。また、ボタン下部のバーにマスターLRのレベル値を表示します。レベルが0 dBに設定されると、緑色の線がバー上に表示されます。

ON：緑、OFF：グレー

⑥ AFLボタン

AFL/PFLのON/OFFを切り換えます。

ON：緑、OFF：グレー

⑦ チャンネルボタン

マトリクスチャンネルのON/OFFを切り換えます。

ON：赤、OFF：グレー

⑧ フェーダー

⑨ フェーダーレベル表示

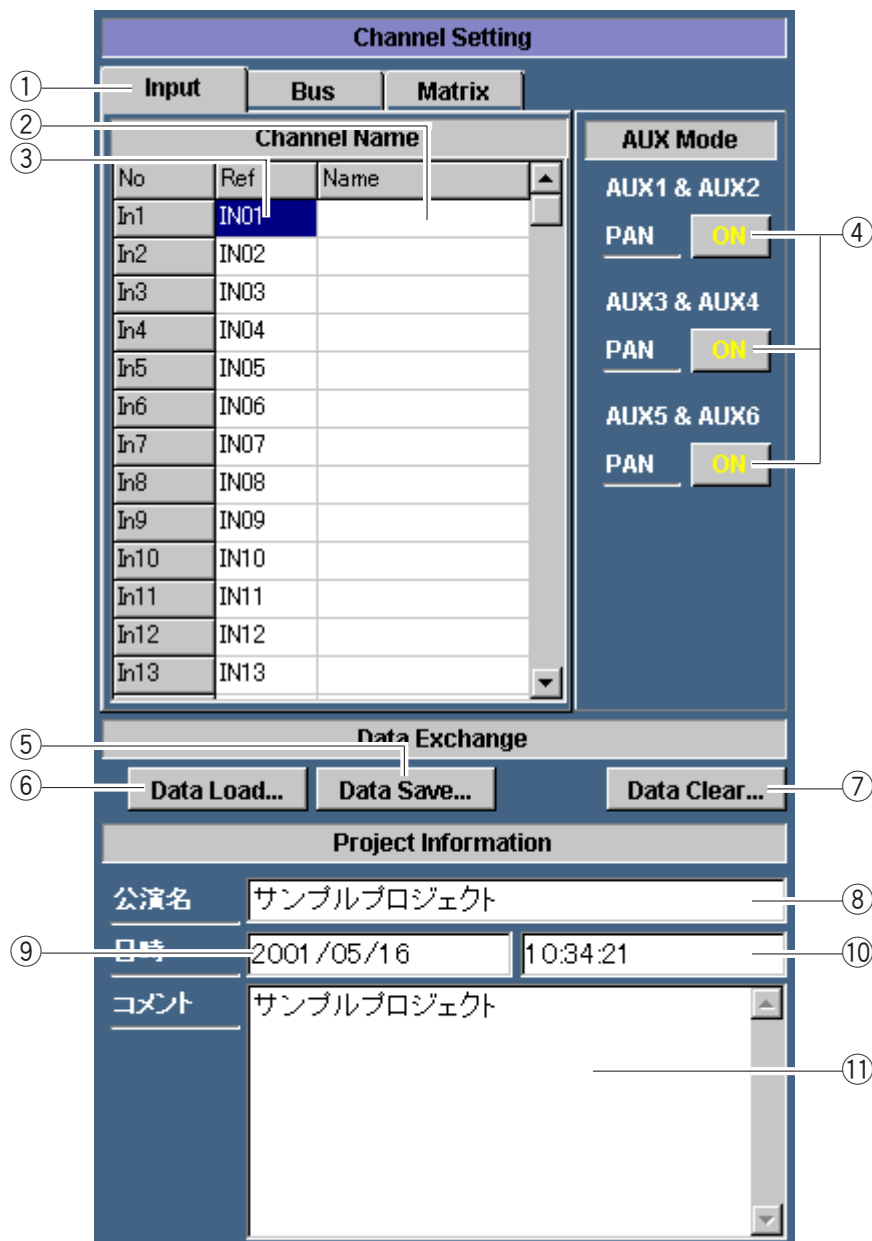
現在のレベル値が表示されます。

ダブルクリックすると、レベルを入力することができます。

⑩ リファレンス名称表示

プロジェクト設定部で設定した各チャンネルごとのリファレンス名 (半角4文字) が表示されます。

(2) プロジェクト設定部



① チャンネル切換タブ

リファレンス名称やチャンネル名称を設定するチャンネル（インプット、バス、マトリクス）を選択します。

② チャンネル名称設定部

- インプット、グループ、マスターLR、AUX、マトリクスのチャンネル名称を半角16文字（全角8文字）で設定します。
- ここで設定した名称が、ステータスバーに表示されます。

③ リファレンス名称設定部

インプット、グループ、マスターLR、AUX、マトリクスの各モジュール下部に表示される名称を半角4文字（全角文字使用不可）で設定します。

④ AUXバスPAN/BAL設定ボタン

インプットからAUXへの送り設定で、AUXバスの奇数・偶数チャンネルを個別のバスとして使用するか、ステレオ設定のバスとして使用するかを設定します。ステレオ設定された場合、偶数チャンネル側の調整ノブはPAN設定を行うために使用されます。

- 全チャンネルステレオ設定 : ON (黄色)
- 一部のチャンネルのみステレオ設定 : OFF (グレー、文字のみ黄色)
- 全チャンネル個別バス : OFF (グレー)

⑤ Data Saveボタン

- Data Saveダイアログが表示されます。
- 現在編集中のプロジェクトデータをパターンデータ、各種ライブラリデータ単位で記録することができます。

⑥ Data Loadボタン

- Data Loadダイアログが表示されます。
- 現在編集中のプロジェクトに関して、パターンデータ、各種ライブラリデータを読み込むことができます。

⑦ Data Clearボタン

- Data Clearダイアログが表示されます。
- 現在編集中のプロジェクトに関して、パターンデータ、各種ライブラリデータを消去することができます。

⑧ 公演名称設定部

公演名称を半角128文字（全角64文字）設定します。ここで設定した名称は、タイトルバーに表示されます。

⑨ 日付メモ

編集しているプロジェクトの日付を表示します。（入力時の日付です。）

⑩ 時間メモ

編集しているプロジェクトの時間を表示します。（入力時の時間です。）

⑪ コメント設定部

任意のコメントを入力します。半角1000文字（全角500文字）まで入力することができます。

シングルチャンネル表示

- チャンネル選択部の操作方法は、インプット画面（シングルチャンネル表示）と同じですので、そちらをご覧ください。



- ① AUXミキシングボタン (AUX1～AUX6)
AUXセンドからマトリクスへの送りのON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
- ② AUXミキシングレベル調整ノブ (AUX1～AUX6)
AUXミキシングのレベルを調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。
- ③ マスターLミキシングボタン、マスターRミキシングボタン
マスターL、マスターRからマトリクスへの送りのON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー
- ④ マスターLミキシングレベル調整ノブ、マスターRミキシングレベル調整ノブ
マスターL、マスターRミキシングのレベルを調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。
- ⑤ AIRミキシングレベル調整ノブ
AIRミキシングのレベルを調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。
- ⑥ AIR Lミキシングボタン、AIR Rミキシングボタン
AIR L、AIR Rからマトリクスへの送りのON/OFFを切り換えます。
ON：緑、OFF：グレー

(次ページへつづく)

⑦ グループミキシングボタン (GRP1~GRP8)

各グループチャンネルからマトリクスへの送りのON/OFFを切り換えます。

ON：緑、OFF：グレー

⑧ グループミキシングレベル調整ノブ (GRP1~GRP8)

各グループチャンネルのレベルを調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。

⑨ マトリクスEXT INミキシングボタン (EXT1~EXT8)

- 拡張マトリクスインプットからマトリクスへのミキシングON/OFFを切り換えます。

ON：緑、OFF：グレー

- このボタンは、ミキサー本体の初期設定モード、または本ソフトのツールメニューにあるシステムオプションメニューで、スロットに拡張MTX INが割り当てられたときのみ表示されます。

拡張MTX INを使用することにより、8ch分の信号をスロットカード経由で直接マトリクスへ割り込ませることができ、本ボタンの設定により他のバス信号とミキシングして出力することができます。

⑩ ANNミキシングボタン

アナウンスマイクからマトリクスへの送りのON/OFFを切り換えます。

ON：緑、OFF：グレー

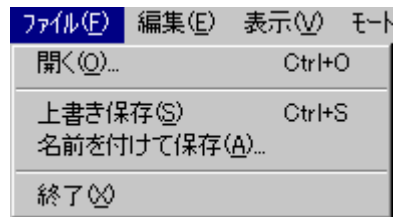
⑪ ANNミキシングレベル調整ノブ

ANNミキシングのレベルを調整します。ドラッグして、左右に移動させてください。設定値が本調整ノブ下側のボックスに表示されます。

メニューについて

リモートコントロールソフトのメニューについて説明します。

ファイルメニュー



開く (O)

- データロードウィンドウが表示され、保存していたデータ（ファイル）を開くことができます。
- オフラインモードでデータを編集しているときに選択すると、保存確認のためのダイアログが表示されます。

上書き保存 (S)

- 現在開いているデータを編集中のファイルに上書き保存します。オフラインモード時のみ有効です。
- ユーザーレベルが管理者あるいは技術者の場合のみ有効です。

名前を付けて保存 (A)

- データセーブウィンドウが表示され、保存するデータタイプとファイル名を指定して、編集中的数据を選択したファイルに保存します。
- ユーザーレベルが管理者あるいは技術者の場合のみ有効です。

終了 (X)

- リモートコントロールソフトを終了します。
- オフラインモードでデータを編集しているときに選択すると、保存確認のためのダイアログが表示されます。

編集メニュー

編集(E)	表示(V)	モード(M)	パターン(P)
元に戻す(U)			Ctrl+Z
切り取り(T)			Ctrl+X
コピー(C)			Ctrl+C
貼り付け(P)			Ctrl+V
形式を指定して貼り付け(S)...			
EQペースト(Q)			Ctrl+E
DYNペースト(D)			Ctrl+D
AUX Sendペースト(A)			Ctrl+F
Group/LRアサインペースト(G)			Ctrl+G
Bus Mixingペースト(B)			Ctrl+R
Matrix Sendペースト(M)			Ctrl+T
データクリア(L)...			

元に戻す (U)

- 直前のカット&コピー操作、ライブラリロード操作、アンドゥ操作を1回だけキャンセルし、元の状態に戻します。
- アンドゥバッファは、メイン画面の切換によりクリアされます。

切り取り (T)

- 選択された文字列をクリップボードにコピーするとともに、文字列をクリアします。
- 本メニューは、マトリクス画面でのテキスト編集時のみ有効です。

コピー (C)

選択されたパラメータ（チャンネル）の設定値をクリップボードにコピーします。

貼り付け (P)

- クリップボードにコピーされているデータを選択されたパラメータ（チャンネル）に貼り付けます。
- クリップボードに該当するデータが存在しない場合、貼り付けは実行されません。

形式を指定して貼り付け (S)

- Paste Specialウィンドウが表示され、クリップボードにコピーされているデータの中から特定のパラメータのみを選択して、選択されたパラメータ（チャンネル）に貼り付けます。
- クリップボードに該当するデータが存在しない場合、貼り付けは実行されません。

EQペースト (Q)

- クリップボードにコピーされているEQデータを選択されたチャンネルに貼り付けます。
- クリップボードにEQデータが存在しない場合、貼り付けは実行されません。
- 本機能は、貼り付け対象がインプット、グループ、マスターLR、AIR、ANN、T.B.の場合のみ有効です。

編集(E)	表示(V)	モード(M)	パターン(P)
元に戻す(U)			Ctrl+Z
切り取り(T)			Ctrl+X
コピー(C)			Ctrl+C
貼り付け(P)			Ctrl+V
形式を指定して貼り付け(S)...			
EQペースト(Q)			Ctrl+E
DYNペースト(D)			Ctrl+D
AUX Sendペースト(A)			Ctrl+F
Group/LRアサインペースト(G)			Ctrl+G
Bus Mixingペースト(B)			Ctrl+R
Matrix Sendペースト(M)			Ctrl+T
データクリア(L)...			

DYNペースト (D)

- クリップボードにコピーされているDYNデータを選択されたチャンネルに貼り付けます。
- クリップボードにDYNデータが存在しない場合、貼り付けは実行されません。
- 本機能は、貼り付け対象がインプット、グループ、マスターLR、AIR、ANN、T.B.の場合のみ有効です。

AUX Sendペースト (A)

- クリップボードにコピーされているAUX SENDデータを選択されたチャンネルに貼り付けます。
- クリップボードにAUX SENDデータが存在しない場合、貼り付けは実行されません。
- 本機能は、貼り付け対象がインプット、T.B.の場合のみ有効です。

Group/LRアサインペースト (G)

- クリップボードにコピーされているグループ/マスターLRアサインデータを選択されたチャンネルに貼り付けます。
- クリップボードにグループ/マスターLRアサインデータが存在しない場合、貼り付けは実行されません。
- 本機能は、貼り付け対象がインプット、T.B.の場合のみ有効です。

Bus Mixingペースト (B)

- クリップボードにコピーされているバスミキシングデータを選択されたチャンネルに貼り付けます。
- クリップボードにバスミキシングデータが存在しない場合、貼り付けは実行されません。
- 本機能は、貼り付け対象がマトリクスの場合のみ有効です。

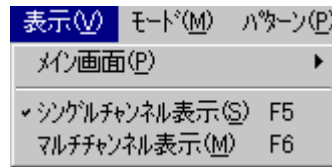
Matrix Sendペースト (M)

- クリップボードにコピーされているマトリクス SENDデータを選択されたチャンネルに貼り付けます。
- クリップボードにマトリクス SENDデータが存在しない場合、貼り付けは実行されません。
- 本機能は、貼り付け対象がグループ、マスターLR、AUX、AIR、ANNの場合のみ有効です。

データクリア (L)

データクリアウィンドウが表示され、選択した項目のデータを初期値に戻します。

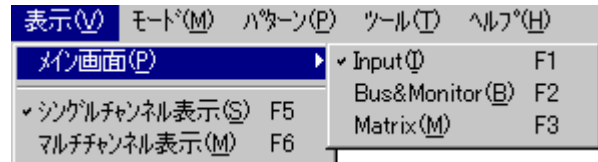
表示メニュー



メイン画面 (P)

次のサブメニューが表示され、メイン画面に表示する画面を選択します。

Input : インプット画面
 Bus & Monitor : バス画面
 Matrix : マトリクス画面



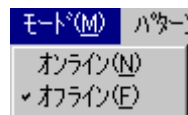
シングルチャンネル表示 (S)

マルチチャンネル表示をシングルチャンネル表示に切り換えます。

マルチチャンネル表示 (M)

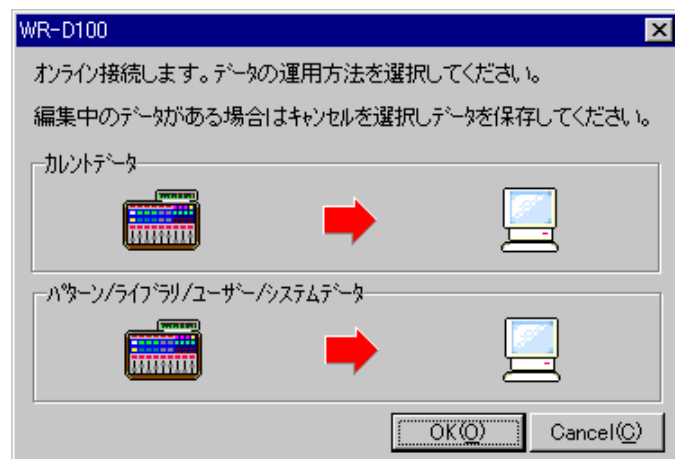
シングルチャンネル表示をマルチチャンネル表示に切り換えます。

モードメニュー



オンライン (N)

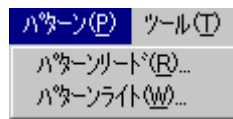
- リモートコントロールソフトをオンラインモードに切り換えます。ユーザーレベルが管理者あるいは技術者の場合のみ有効です。
- オンラインモードでは、リアルタイムにミキサー本体の設定値を変更することができます。
- 本メニュー選択時、次のダイアログが表示され、ミキサーと本ソフトのどちらのデータを使用するか選択できます。
(矢印部分をクリック)



オフライン (F)

- リモートコントロールソフトをオフラインモードに切り換えます。ユーザーレベルが管理者あるいは技術者の場合のみ有効です。
- オフラインモードでは、本ソフト単体でデータの編集が行えます。

パターンメニュー



パターンリード (R)

パターンリードウィンドウが表示され、パターンおよびマトリクスパターンの呼び出しを行うことができます。

パターンライト (W)

パターンライトウィンドウが表示され、パターンおよびマトリクスパターンの書き込みを行うことができます。

ツールメニュー



オプション (O)

- オプションウィンドウが表示され、オプション機能の設定を行うことができます。
- ユーザーレベルが管理者あるいは技術者の場合のみ有効です。

システムオプション (S)

- システムオプションウィンドウが表示され、スロットカードの設定、入出力設定、通信ポートの設定などを行うことができます。
- ユーザーレベルが管理者の場合のみ有効です。

コンソールロック (C)

次のサブメニューが表示され、コンソールのロック状態を選択します。

- Non Lock : 全機能が使用できます。(通常状態)
- All : 全機能が使用できません。
(データ変更禁止状態)
- Fader & VR Enable : フェーダーおよびAUX1, 2のセンドVR、AUXのマスターVRのみ使用できます。
(フェーダー操作許可状態)



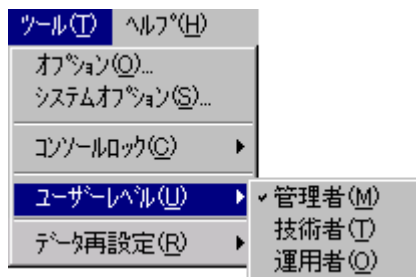
ユーザーレベル (U)

次のサブメニューが表示され、ユーザーレベルを選択します。

管理者：管理者用パスワードが必要です。

技術者：技術者用パスワードが必要です。

運用者：パスワードは不要です。



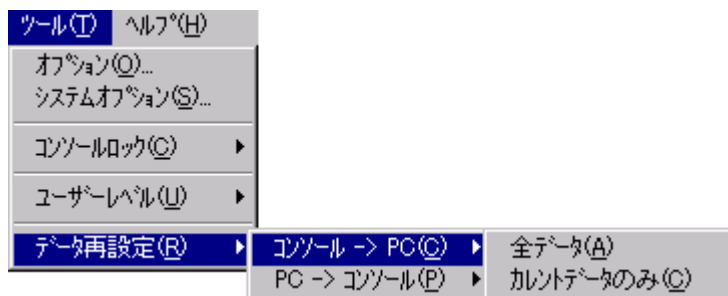
データ再設定 (R)

次のサブメニューが表示され、ミキサ本体と本ソフトのデータを完全に一致させることができます。

このメニューはオンラインモード時のみ有効です。

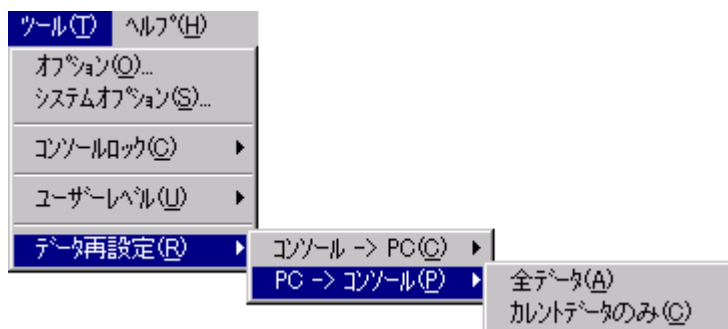
コンソール→PC：次のサブメニューが表示され、本ソフトのデータをミキサ本体のデータに一致させます。

全データ（カレントデータ、パターンデータ、ライブラリデータ、ユーザー、システムデータ）とカレントデータを選択できます。

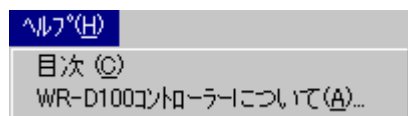


PC→コンソール：次のサブメニューが表示され、ミキサ本体のデータを本ソフトのデータに一致させます。

全データ（カレントデータ、パターンデータ、ライブラリデータ、ユーザー、システムデータ）とカレントデータを選択できます。



ヘルプメニュー



目次 (C)

ヘルプウィンドウが表示されます。

ヘルプは、Acrobat Readerによって表示されますので、Acrobat Readerがインストールされている必要があります。

WR-D100コントローラーについて (A)

リモートコントロールソフトのバージョン情報ウィンドウが表示されます。

■当社製品のお買物・取り扱い方法・その他ご不明な点は下記へご相談ください。

パナソニック システムお客様ご相談センター

フリーダイヤル  **0120-878-410** 受付：9時～17時30分（土・日・祝祭日は受付のみ）

ホームページからのお問い合わせは <https://sec.panasonic.biz/solution/info/>

ご相談窓口における個人情報のお取り扱いについて

パナソニック株式会社および関係会社（以下「当社」）は、お客様の個人情報やご相談内容をご相談への対応や修理、その確認などのために利用し、その記録を残すことがあります。また、折り返し電話をさせていただくための、ナンバーディスプレイを採用している場合があります。当社は、お客様の個人情報を、適切に管理し、修理業務等を委託する場合や正当な理由がある場合を除き、第三者に提供しません。お問い合わせはご相談された窓口にご連絡ください。

便利メモ おぼえのため 記入されると 便利です	お買い上げ日	年	月	日	品番	WR-D100
	販売店名	電話（	）	—		

パナソニック システムネットワークス株式会社

〒153-8687 東京都目黒区下目黒二丁目3番8号