

CL Editor

取扱説明書

□ ご注意

- ・ このソフトウェアおよびPDF形式の取扱説明書の著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- ・ このソフトウェアおよびPDF形式の取扱説明書の一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- ・ 市販の音楽データは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- ・ このソフトウェアおよびPDF形式の取扱説明書を運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- ・ このPDF形式の取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、最終仕様と異なる場合がありますのでご了承ください。
- ・ アプリケーションのバージョンアップなどに伴うシステムソフトウェアおよび一部の機能や仕様の変更については、下記 URL をご参照ください。
<http://www.yamahaproaudio.com/japan/>
- ・ Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- ・ Mac または Macintosh は、米国および他の国々で登録された Apple Inc. の商標です。
- ・ MIDI は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。
- ・ その他記載の社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

ヤマハプロオーディオホームページ

<http://www.yamahaproaudio.com/japan/>

目次

基本操作とセットアップ.....	2	Scene ウィンドウ	90
Master ウィンドウ	10	Custom Fader Bank Setup ウィンドウ.....	101
Overview ウィンドウ	13	Custom Fader Bank ウィンドウ	102
Selected Channel ウィンドウ	28	User Defined Keys Setup ウィンドウ.....	103
Library ウィンドウ	50	User Defined Knobs Setup ウィンドウ.....	104
Premium Rack Library ウィンドウ.....	53	Sends On Fader ウィンドウ.....	106
Patch Editor ウィンドウ	54	Outport Setup ウィンドウ	107
Virtual Rack ウィンドウ.....	61	ショートカット.....	109
Meter ウィンドウ	82	索引.....	110
Group/Link ウィンドウ.....	84		

* 仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

メニュー/ ボタン名の表記について

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

基本操作とセットアップ

CL Editor とは？

CL Editor は、CL 本体 (CL5、CL3、CL1。以降、CL 本体) をリモートコントロールしたり、パラメーター設定をコンピューターに保存したりできます。

CL Editor の設定

□ システムのセットアップ

System Setup ダイアログボックスを開くには、[File] メニューから [System Setup] を選択します。

① Network

接続先の CL 本体の IP Address を指定します。

② Model Select

CL 本体と同期していないときに CL 本体のモデル (CL5/CL3/CL1) を選択します。CL 本体と同期すると、自動的に CL 本体と同じモデルが選択され、他のモデルは選択できないようになります。

③ Channel Select/Sends On Fader

CL 本体と同期しているときに、次の操作に関して CL 本体と CL Editor が連動するかどうかを選択します。

- ・ チャンネル選択
- ・ 通常モードと SENDS ON FADER モードの切り替え
- ・ SENDS ON FADER モード時の MIX/MATRIX の切り替え
- ・ [CUE] ボタンの選択

チェックがはずれていると連動せず、CL 本体と CL Editor がそれぞれで動作します。

NOTE チェックがはずれている場合は、各ウィンドウ内の [CUE] ボタンが非表示となります。

④ Synchronization

ファイルロード時に同期を実行します。デフォルトでは、この機能は有効です。

⑤ Window Control From Console

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

⑥ Level Meter

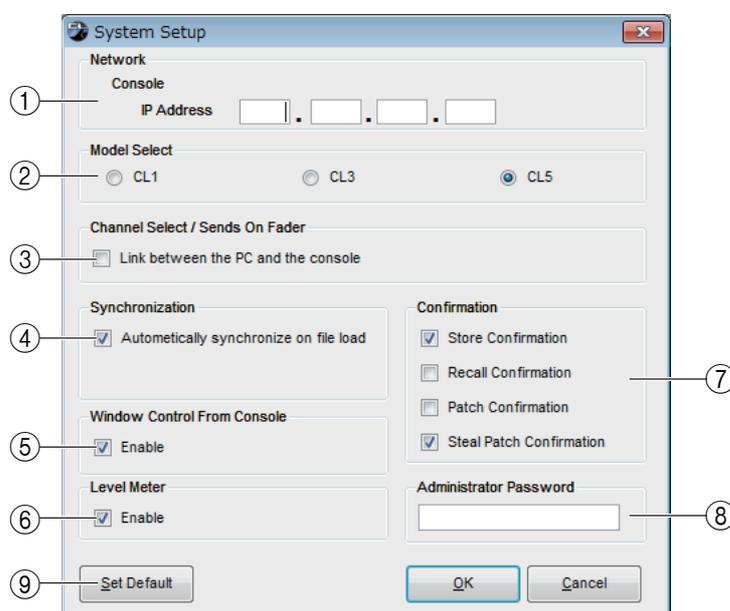
レベルメーター機能を有効にするかどうかを設定します。レベルメーターの機能を無効にすると描画や通信の負荷を軽減できます。

⑦ Confirmation

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

⑧ Administrator Password

CL 本体に設定されている Administrator のパスワードを入力します。このパスワードが正しく入力されないと、CL Editor から CL 本体への同期ができません。



⑨ Set Default

System Setup ダイアログボックスの現在の設定を初期値とします。ただし接続先の IP アドレスは除きます。次回以降、ボタンが押されたときの設定で CL Editor が起動します。

□ ミキサーのセットアップ

Mixer Setup ダイアログボックスを開くには、[File] メニューから [Mixer Setup] を選択します。

① Mix Bus Setup

MIX バスに関する設定を行ないます。

Signal Type: 奇数 / 偶数番号の順に並んだ 2 つの MIX バスごとに、MONOx2 か STEREO を選択します。

サラウンドモードの場合、MIX バス 1 ~ 6 はサラウンドバス (L、R、C、LFE、Ls、Rs) を選択します。



Bus Type/Send Point: 奇数 / 偶数番号の順に並んだ 2 つの MIX バスごとに、VARI (PRE FADER) か VARI (PRE EQ) または FIXED を選択します。

Pan Link: ステレオの MIX バスに送る PAN の設定が STEREO バスへの PAN に連動します。Signal Type が STEREO で Bus Type が VARI のときのみ有効です。

② Matrix Bus Setup

MATRIX バスに関する設定を行ないます。

Signal Type: 奇数 / 偶数番号の順に並んだ 2 つの MATRIX バスごとに、MONOx2 か STEREO を選択します。

Send Point for Input Channels: 奇数 / 偶数番号の順に並んだ 2 つの MATRIX バスごとに、PRE FADER か PRE EQ を選択します。

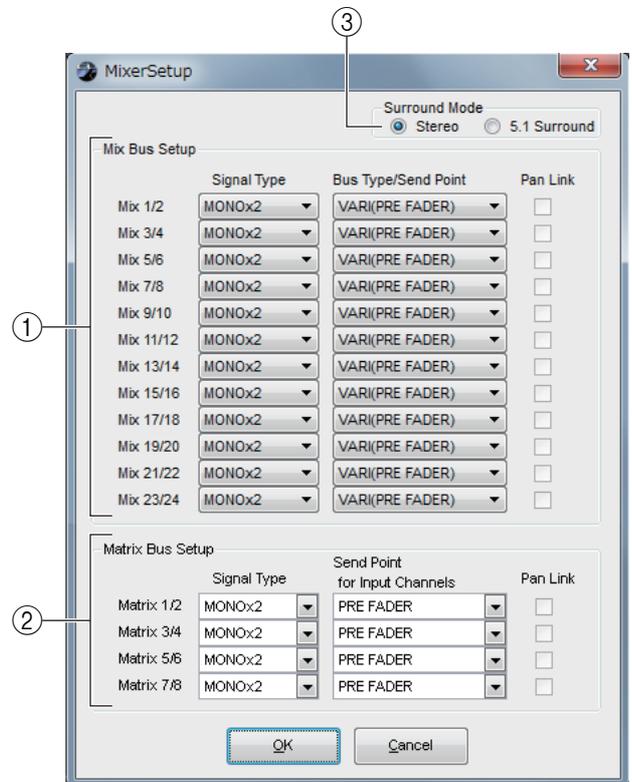
Pan Link: ステレオの MATRIX バスに送る PAN の設定が STEREO バスへの PAN に連動します。Signal Type が STEREO のときのみ有効です。

③ Surround Mode

サラウンドモードに関する設定を行ないます。

Stereo: 通常のステレオモードを選択します。

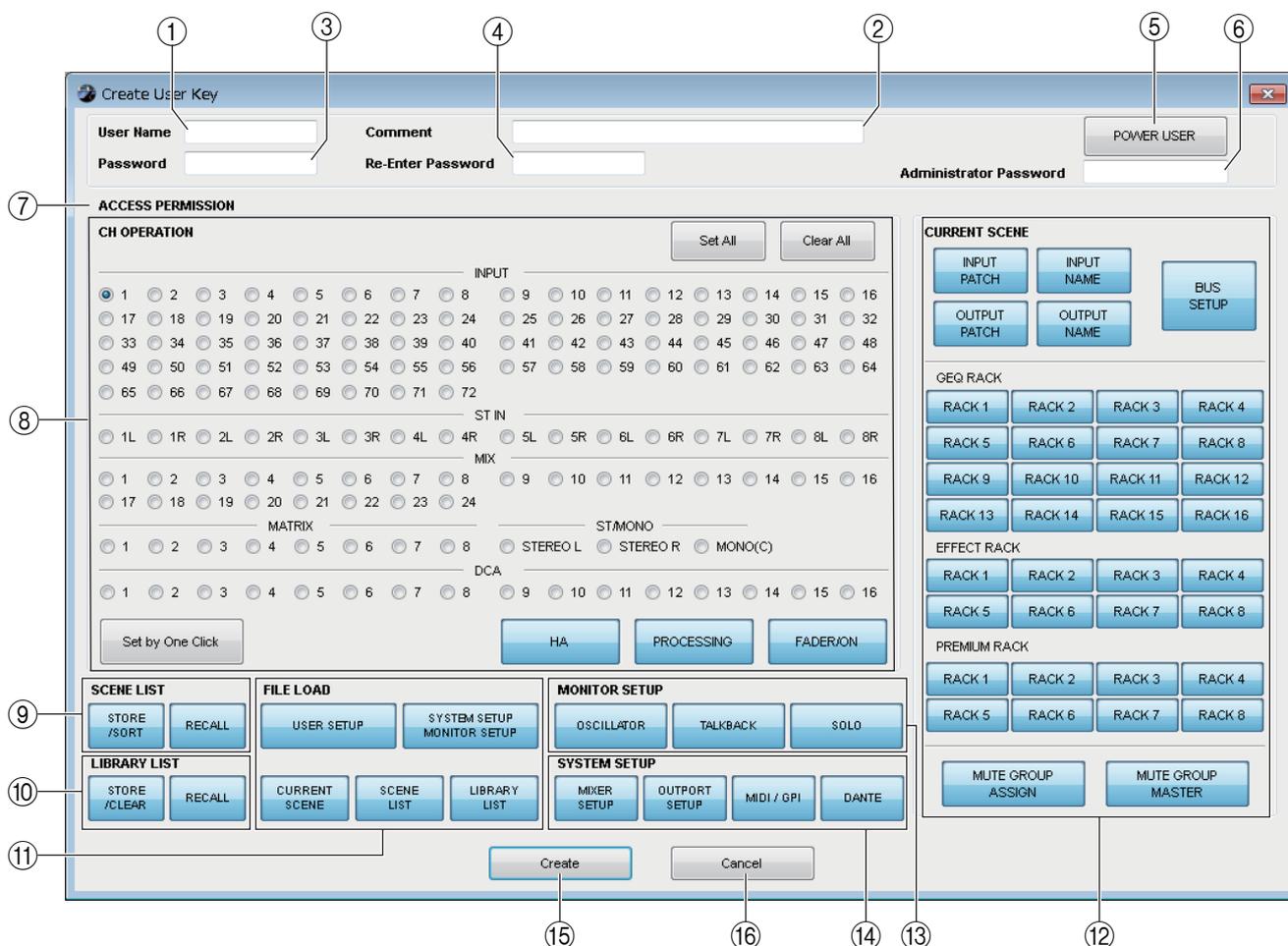
5.1 Surround: サラウンドモードを選択します。



□ ユーザーキーの作成

Create User Key ダイアログボックスを開くには、[File] メニューから [Create User Key] を選択します。

CL 本体でユーザーごとに操作できるパラメーターを設定するのに使用する、ユーザーキー(拡張子は“.CLU”)を作成します。作成したユーザーキーは USB メモリーを使って CL 本体で読み込みます。



① User Name

ユーザー名を設定します。半角英数字を 8 文字まで入力できます。

② Comment

ユーザーごとのコメントを設定します。半角英数字で 32 文字まで入力できます。

③ Password

CL 本体で読み込むときに使用するパスワードを設定します。半角英数字で 8 文字まで入力できます。大文字小文字を区別します。

④ Re-Enter Password

誤入力防止のためにパスワードを再度設定します。

⑤ POWER USER

このユーザーがパワーユーザーかどうかを設定します。パワーユーザーは、CL 本体でユーザーレベルを設定したユーザー認証キーを作成したり編集したりできます。

⑥ Administrator Password

CL 本体で設定されている Administrator のパスワードを入力します。CL 本体で Administrator のパスワードが設定されていない場合には必要ありません。このパスワードが異なっていると読み込み時にパスワード入力を要求されます。

⑦ ACCESS PERMISSION

ユーザーごとに操作できるパラメーターを設定します。

⑧ CH OPERATION

INPUT, ST IN, MIX, MATRIX, ST/MONO, DCA: パラメーターを設定するチャンネルを選択します。

HA: 選択したチャンネルのヘッドアンプゲイン (アナログゲイン) とファンタム電源の操作権限を設定します。

PROCESSING: 選択したチャンネルの信号処理全般のパラメーター (フェーダーと [ON] ボタンを除く) の操作権限を設定します。各チャンネルの PROCESSING の対象パラメーターは CL 本体のマニュアルをご参照ください。

FADER/ON: 選択したチャンネルのパン / バランス、フェーダー、チャンネルオン、センドオン / オフ、センドレベルの操作権限を設定します。

Set All: 全チャンネルの HA、PROCESSING、FADER/ON をオンにします。

Clear All: 全チャンネルの HA、PROCESSING、FADER/ON をオフにします。

Set by One Click: このボタンがオンになっていると、チャンネル選択ボタンを押すたびに、HA、PROCESSING、FADER/ON をすべてオンもしくは、すべて OFF に設定できます。

⑨ SCENE LIST

STORE/SORT: シーンのスストアやソートを行なう権限を設定します。

RECALL: シーンリコールを行なう権限を設定します。

⑩ LIBRARY LIST

STORE/CLEAR: ライブラリーのスストアやクリアを行なう権限を設定します。

RECALL: ライブラリーのリコールを行なう権限を設定します。

⑪ FILE LOAD

USER SETUP: ファイルロード時に USER DEFINED キーやプリファレンスを読み込む権限を設定します。

SYSTEM SETUP MONITOR SETUP: ファイルロード時にシステムセットアップやモニターセットアップを読み込む権限を設定します。

CURRENT SCENE: ファイルロード時にカレントシーンを読み込む権限を設定します。

SCENE LIST: ファイルロード時にシーンリストを読み込む権限を設定します。

LIBRARY LIST: ファイルロード時にライブラリーリストを読み込む権限を設定します。

⑫ CURRENT SCENE

INPUT PATCH: インпутパッチの操作権限を設定します。

INPUT NAME: インпут系チャンネル名の設定権限を設定します。

OUTPUT PATCH: アウトプットパッチの操作権限を設定します。

OUTPUT NAME: アウトプット系チャンネル名の設定権限を設定します。

BUS SETUP: バスの操作権限を設定します。

GEQ 1-16: GEQ (グラフィックイコライザー) ラックの操作権限を設定します。

EFFECT: EFFECT ラックの操作権限を設定します。

PREMIUM RACK: PREMIUM ラックの操作権限を設定します。

MUTE GROUP ASSIGN: ミュートグループの設定権限を設定します。

MUTE GROUP MASTER: ミュートグループ有効 / 無効の操作権限を設定します。

⑬ MONITOR SETUP

OSCILLATOR: オシレーターの設定権限を設定します。

TALKBACK: トークバックの設定権限を設定します。

SOLO: SOLO の設定権限を設定します。

⑭ SYSTEM SETUP

MIXER SETUP: ミキサーセットアップの設定権限を設定します。

OUTPORT SETUP: アウトポートセットアップの設定権限を設定します。

MIDI/GPI: MIDI や GPI の設定権限を設定します。

DANTE: Dante ネットワークの設定権限を設定します。

⑮ Create

ユーザーキーを作成します。

⑯ Cancel

ダイアログボックスを閉じます。

ファイルの操作

ファイルの操作方法は次のとおりです。

新規ファイルを作成する	[File] メニュー → [New]
保存されているファイルを開く	[File] メニュー → [Open...]
開いているファイルを保存する	[File] メニュー → [Save]
開いているファイルを新しい名前で保存する	[File] メニュー → [Save As...]
CL Editor を終了する	[File] メニュー → [Exit]

CL Editor 専用のファイルの拡張子は ".CLE" になります。また、CL 本体のデータのみを保存したファイル (拡張子は ".CLF") も扱えるので、USB メモリーを使って CL 本体とデータのやり取りができます。

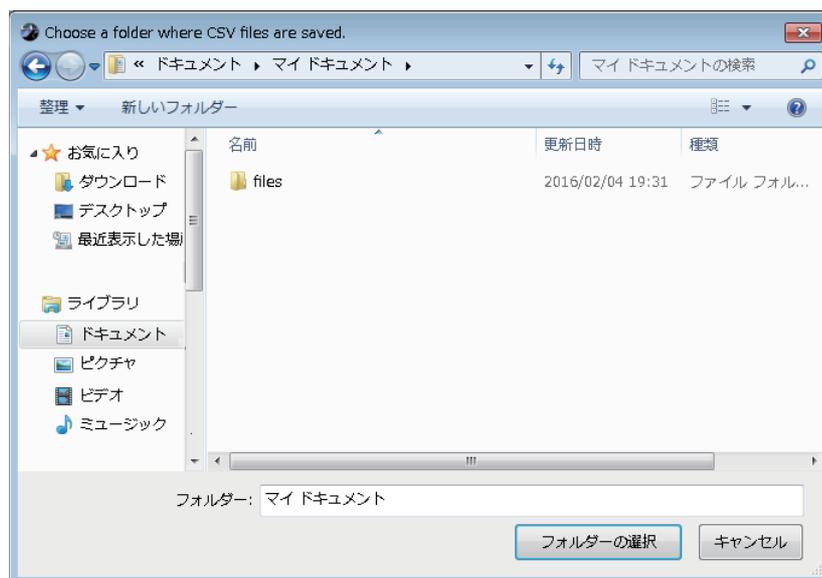
CSV ファイルの読み書き

CSV ファイルの読み込み	[File] メニュー → [CSV File Import]
CSV ファイルの書き出し	[File] メニュー → [CSV File Export]

データ編集や機種間のデータ受け渡しのため CSV サポートしました。

CSV ファイルの読み込み

チャンネル名 (およびカラー、アイコン)、インพุットパッチ、アウトプットパッチ、その他 (出力ポートやラック) のパッチのデータを CL Editor に読み込みます。実行すると、読み込み元となる CSV ファイルが含まれるフォルダを設定するダイアログが表示されます。



指定したフォルダに対応する CSV ファイルがなければ、その設定は読み込まれません。

たとえば、フォルダ内にインพุットパッチの CSV ファイルだけがある場合は、インพุットパッチの設定のみが読み込まれ、残りのパラメーターは変化しません。

CSV ファイルの書き出し

チャンネル名 (およびカラー、アイコン)、インพุットパッチ、アウトプットパッチ、その他 (出力ポートやラック) のパッチのデータを CSV ファイルに書き出します。実行すると、書き込み先となる CSV ファイルのフォルダを設定するダイアログが表示されます。

選択されたフォルダ内にそれぞれのデータを CSV ファイル形式で書き出します。チャンネル名にコンマが含まれていた場合はダブルコーテーションで囲んで出力します。(, → ", ") ダブルコーテーションが含まれていた場合は 2 重のダブルコーテーションに変換します。(" → "")

Undo/Redo 機能

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

Undo/Redo 機能の操作方法は次のとおりです。

Undo	[Edit] メニュー → [Undo]
Redo	[Edit] メニュー → [Redo]

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

- ・ CL 本体での操作
- ・ CL 本体との同期

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

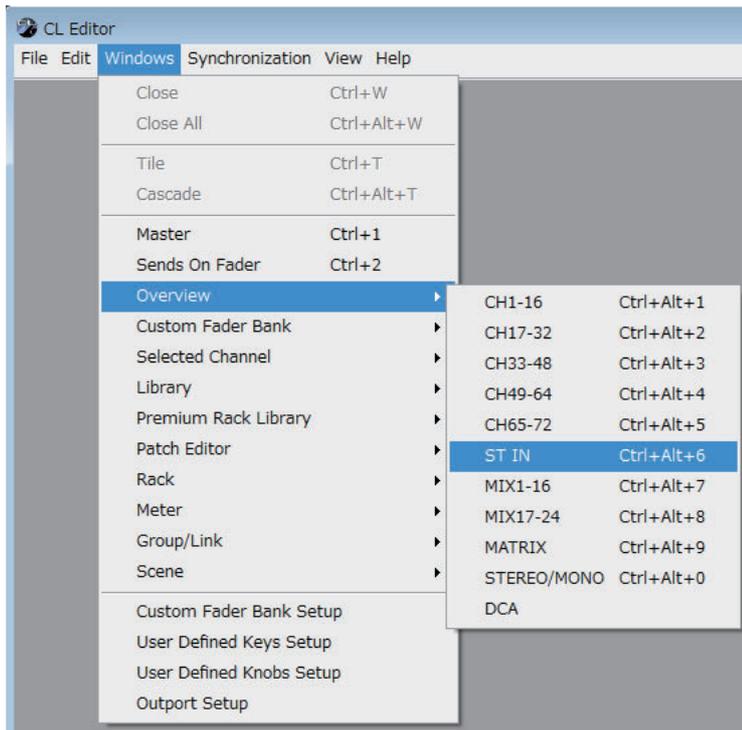
- ・ Setup 項目の変更
- ・ Synchronization
- ・ ウィンドウのオープン / クローズ
- ・ ウィンドウのサイズや位置の変更

この他にも機能によっては取り消せない操作があります。

NOTE Library と Scene の操作では、1 つ前の操作だけが Undo/Redo の対象になります。2 つ以上前の操作は取り消せません。これらのウィンドウの Undo/Redo は、それぞれのウィンドウ内の [UNDO] ボタンでのみ可能です。Master ウィンドウからシーンリコールを行なった場合でも、ショートカットやメニュー操作では取り消せません。

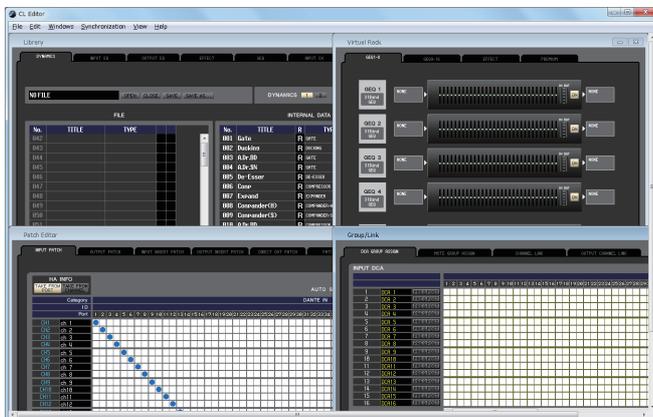
ウィンドウの操作

各ウィンドウは、[Windows] メニューから選択して開きます。

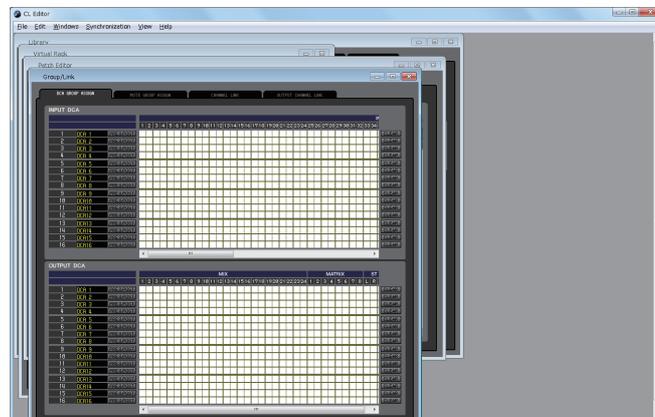


Tile や Cascade を選択するとエディター内のウィンドウを整列できます。

● Tile



● Cascade



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



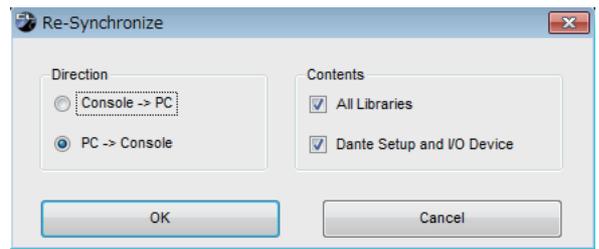
CL 本体との同期

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

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

右の画面が表示されます。

NOTE Offline 状態の場合は選択できません。



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

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

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

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

[Dante Setup and I/O Device] のチェックボックスにチェックを入れると、Dante 設定も同期します。PC -> Console を選択したときに、CL 本体の Dante 設定を保持する場合はチェックをはずしてください。

- NOTE**
- ・ PC -> Console を選択してチェックをはずした場合は、CL 本体の Dante 設定を CL Editor にコピーします。
 - ・ PC -> Console で同期する場合、CL 本体で読み出し専用を設定したシーンがあるときは、読み出し専用のシーンを CL Editor にコピーするかどうか選択するダイアログが表示されます。コピーしない場合に読み出し専用のシーンは同期しません。

❗ 同期していない読み出し専用のシーンをリコールした場合、本体の動作と不一致が起こります。

3. [OK] をクリックします。

❗ 同期中は CL 本体を操作しないでください。

Offline Edit 機能

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

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

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

その他の機能

□ Ctrl (⌘)+ クリック

操作子や設定値にマウスカーソルを合わせ、<Ctrl> キー(<⌘> キー) を押したままクリックすると、プリセット値 (パンは「Center」など) に戻せます。

ただし、各チャンネルのフェーダーやセンドのノブおよびバーグラフは、初期値に関係なく 100% に設定できます。

□ Ctrl (⌘)+Shift+ クリック

各チャンネルのフェーダーやセンドのノブおよびバーグラフにマウスカーソルを合わせ、<Ctrl> キー(<⌘> キー) と <Shift> キーを押したままクリックすると、初期値に関係なくノミナル値に設定できます。

Master ウィンドウ



Master ウィンドウでは、CL 本体との同期やシーンのリコール、Overview ウィンドウの表示などができます。このウィンドウを開くには、[Windows] メニューから [Master] を選択します。

□ CHANNEL SELECT



操作の対象となるチャンネルの番号と名称を表示します。チャンネルを切り替えるには [SELECT] ボタンをクリックして表示されるリストの中から選択するか、左右にある + / - のチャンネル選択ボタンをクリックします。チャンネル名のテキストボックス内で、名称を変更することもできます。

System Setup ダイアログボックスの Channel Select/Sends On Fader でチェックが入っている場合、CL 本体のパネル上にある [SEL] ボタンと連動します。

また、アイコンを右クリック (<control> キー+クリック) してアイコンを変更できます。左クリックするとチャンネルカラーを変更できます。

□ SENDS ON FADER



通常モードまたは SENDS ON FADER モードを表示します。クリックするとモードが切り替わります。通常モードから SENDS ON FADER モードに切り替えると、Sends on Fader ウィンドウが表示されます。(→ P.106)



System Setup ダイアログボックスの Channel Select/Sends On Fader でチェックが入っている場合、CL 本体の SENDS ON FADER モードの切り替えが連動します。

□ SYNC

CL Editor と CL 本体との接続状態の表示と同期を行ないます。

- ① **[ONLINE]/[OFFLINE] ボタン**
このボタンをクリックするたびに ONLINE/OFFLINE の状態が切り替わります。
[Synchronization] メニュー → [Offline Edit] と同じ働きをします。(→ P.9)
- ② **[RE-SYNC] ボタン**
このボタンをクリックすると Synchronization ダイアログが開きます。
[Synchronization] メニュー → [Re-Synchronize] と同じ働きをします。(→ P.9)
- NOTE** Offline 状態の場合は操作できません。

□ SCENE MEMORY

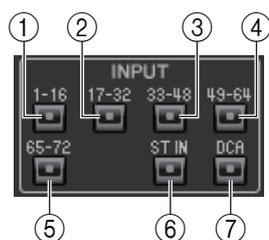
現在リコールされているシーンの表示およびリコール、ストアを行ないます。

- ① **シーンナンバーディスプレイ**
ストア / リコールの対象として選ばれているシーン番号を表示します。
- ② **プロテクトインジケータ**
プロテクトのかかったシーンは、この欄にカギのアイコンが表示され、上書き保存やタイトルの変更ができません。また、読み込み専用のシーンは、この欄に "R" と表示されます。
- ③ **エディットインジケータ**
シーンをリコールした後でパラメーターを変更すると、エディットインジケータが点灯します。
- ④ **[STORE] ボタン**
シーンナンバーディスプレイ (①) に表示されている番号にカレントシーンをストアするボタンです。
- ⑤ **[INC]/[DEC] ボタン**
シーンナンバーディスプレイ (①) に表示されている番号を増減させるボタンです。実際にストア / リコールを行なうまではシーンナンバーディスプレイ (①) は点滅表示し、この間は CL 上の表示と一致しません。
- ⑥ **[RECALL] ボタン**
シーンナンバーディスプレイ (①) に表示されている番号のシーンをリコールするボタンです。

□ Bank Select Keys

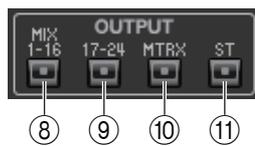
Overview の各ウィンドウを開きます。

NOTE CL 本体のパネル上のバンクセレクトキーセクションとは連動しません。



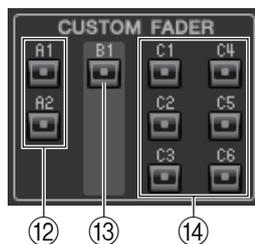
INPUT

- ① **[1-16] ボタン**
INPUT CH 1 ~ 16 ウィンドウを開きます。
- ② **[17-32] ボタン**
INPUT CH 17 ~ 32 ウィンドウを開きます。
- ③ **[33-48] ボタン**
INPUT CH 33 ~ 48 ウィンドウを開きます。
- ④ **[49-64] ボタン (CL5、CL3 のみ)**
INPUT CH 49 ~ 64 を開きます。
- ⑤ **[65-72] ボタン (CL5 のみ)**
INPUT CH 65 ~ 72 を開きます。
- ⑥ **[ST IN] ボタン**
ST IN ウィンドウを開きます。
- ⑦ **[DCA] ボタン**
DCA (デジタルコントロールドアンプリファイアー) ウィンドウを開きます。



OUTPUT

- ⑧ **[1-16] ボタン**
MIX 1 ~ 16 ウィンドウを開きます。
- ⑨ **[17-24] ボタン**
MIX 17 ~ 24 ウィンドウを開きます。
- ⑩ **[MTRX] ボタン**
MATRIX ウィンドウを開きます。
- ⑪ **[ST] ボタン**
STEREO/MONO ウィンドウを開きます。

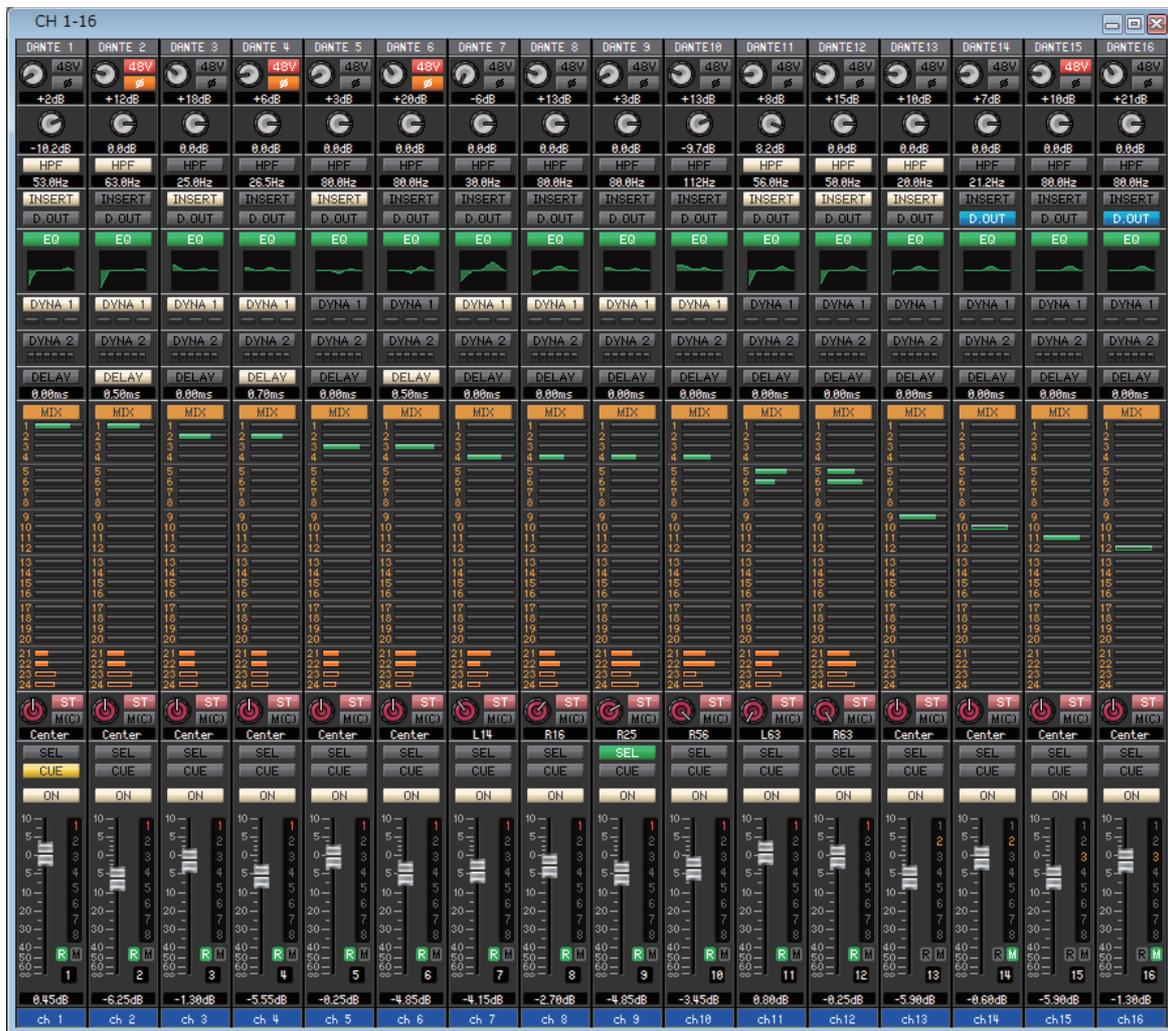


CUSTOM FADER

- ⑫ **[A1]/[A2] ボタン (CL1 の場合は [A1] ボタンのみ)**
CUSTOM FADER バンク A1/A2 ウィンドウを開きます。
- ⑬ **[B1] ボタン (CL3 の場合は [B1]/[B2] ボタン、CL1 の場合は [B1] ~ [B4] ボタン)**
CUSTOM FADER バンク B1 ウィンドウを開きます。
- ⑭ **[C1] ~ [C6] ボタン (CL5 のみ)**
CUSTOM FADER バンク C1 ~ C6 ウィンドウを開きます。

Overview ウィンドウ

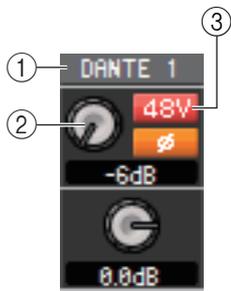
INPUT CH ウィンドウ



INPUT CH 1 ~ 16, 17 ~ 32, 33 ~ 48, 49 ~ 64 (CL5, CL3 のみ), 65 ~ 72 (CL5 のみ) のミックスパラメーターを表示 / 変更します。ウィンドウ内に表示させるパラメーターは、[View] メニューまたはウィンドウ内を右クリック (<control> キー+ クリック) で表示されるメニューで選択できます。

このウィンドウを表示するには以下の方法があります。

- [Windows] メニューから [Overview] を選択して CH1-16/CH17-32/CH33-48/CH49-64 (CL5, CL3 のみ)/CH65-72 (CL5 のみ) を選択する
- Master ウィンドウの Bank Select Keys で [1-16] ボタン/[17-32] ボタン/[33-48] ボタン/[49-64] ボタン (CL5, CL3 のみ)/[65-72] ボタン (CL5 のみ) をオンにする



① インпутパッチ

クリックして INPUT CH に割り当てる入力ソースを次の中から選択します。

NONE	割り当てなし
DANTE 1 ~ 64	DANTE 入力 1 ~ 64
OMNI 1 ~ 8	OMNI IN 端子 1 ~ 8
PB OUT L、PB OUT R	PLAYBACK の L/R 出力
SLOT1-1、SLOT1-2...SLOT3-15、SLOT3-16	スロット 1 ~ 3 に装着された I/O カードの入力チャンネル
FX1L(A)、FX1R(B)...FX8L(A)、FX8R(B)	EFFECT ラック 1 ~ 8 の L/R 出力
PR1L(A)、PR1R(B)、PR2L(A)、PR2R(B)	PREMIUM ラック 1、2 の L/R 出力

② アナログゲイン (ヘッドアンプのアナログゲイン)

画面上のノブをドラッグして、内蔵ヘッドアンプまたは INPUT CH にパッチされた外部ヘッドアンプのアナログゲインを調節します。

③ 48V (ファンタム電源)

内蔵ヘッドアンプまたは INPUT CH にパッチされた外部ヘッドアンプのファンタム電源 (+48V) のオン / オフを切り替えます。

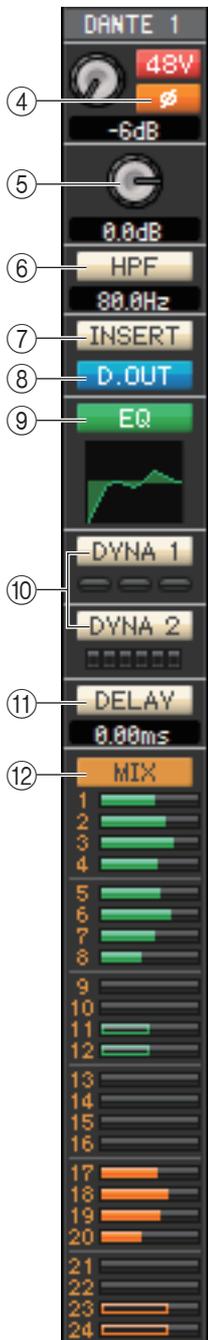
Wireless デバイス表示

I/O デバイスとしてワイヤレスデジタルシステム受信機を接続しインプットポートにパッチした場合、ヘッドアンプ表示が Wireless デバイス表示に変わります。

ゲインレベル



電池インジケータ



④ φ (フェイズ)

AD 変換後の信号の位相を正相または逆相に切り替えます。

⑤ デジタルゲイン

各インプットチャンネルへの入力レベルを調節します。

⑥ HPF (ハイパスフィルター)

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

⑦ INSERT

インサートインの有効 / 無効を切り替えます。

⑧ D.OUT (ダイレクトアウト)

ダイレクト出力の有効 / 無効を切り替えます。

⑨ EQ (イコライザー)

EQ のオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にあるグラフに、EQ の大まかな特性が表示されます。グラフ上をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開きます。また、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらグラフをダブルクリックすると、Additional View として Selected Channel ウィンドウが開きます。

⑩ DYNA 1/DYNA 2 (ダイナミクス 1/ダイナミクス 2)

2 系統のダイナミクスプロセッサのオン / オフを切り替えます。

ゲート (ダイナミクス 1 のみ) が割り当ててある場合は、ボタンのすぐ下にゲートの状態を表示します。

ゲート状態表示				
オン / オフ状態	オン	オン	オン	オフ
開閉状態	クローズ	オープン	オープン	—
備考	ゲインリダクション量が 30dB 以上	ゲインリダクション量が 0 ~ 30dB	ゲインリダクション量が 0dB	—

ゲート以外が割り当ててある場合は、ボタンのすぐ下に GR メーターを表示し、オンの間ゲインリダクション量を表示します。

それぞれのダイナミクスプロセッサのタイプ選択は、Selected Channel ウィンドウで行ないます。DYNA 1 または DYNA 2 のボタン以外をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開きます。また、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながら DYNA 1 または DYNA 2 のボタン以外をダブルクリックすると、Additional View として Selected Channel ウィンドウが開きます。

⑪ DELAY

インプットディレイのオン / オフを切り替えます。現在のディレイの値は、ディレイボタンのすぐ下にある数値ボックスで確認できます。このボックス内でディレイの値を変更することもできます。

⑫ MIX/MATRIX (ミックス / マトリクスセンド)

MIX バス 1 ~ 24 へのセンド表示と、MATRIX バス 1 ~ 8 へのセンド表示を切り替えます。

ボタンのすぐ下にあるバーグラフに、INPUT CH から VARI タイプの MIX/MATRIX バスに送られる信号のセンドレベルを表示します。バーグラフを左右にドラッグして、センドレベルを設定することもできます。バーグラフをドラッグしている間は、PAN/TO STEREO MONO (⑬) の数値表示部にセンドレベルが表示されます。

バーグラフを、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらクリックすると最小値 (-∞ dB) に、<Ctrl> キー (<⌘> キー) と <Shift> キーを押しながらクリックするとノミナル値 (0.00dB) になります。

INPUT CH から MIX/MATRIX バスに送られる信号の送出位置 (プリ / ポスト) やオン / オフ状態に応じて、バーグラフの表示が変化します。

センドのオン / オフは、バーグラフの左にあるチャンネル番号のクリックで切り替えます。



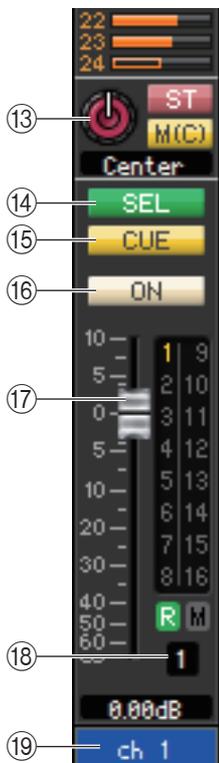
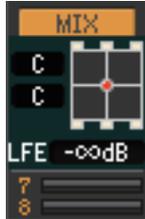
- プリ / オン (緑)
- プリ / オフ (緑)
- ポスト / オン (橙)
- ポスト / オフ (橙)

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

NOTE SENDS ON FADER モードの場合、フェーダーの操作でセンドレベルを調整できます。

サラウンドモード表示

サラウンドモード (→ P.3) の場合、MIX バス 1 ~ 6 のセンド表示が切り替わり、サラウンドのパンニングと LFE レベルを表示します。サラウンド表示の部分をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開きます。



⑬ PAN/ST/M(C)

PAN ノブで INPUT CH から STEREO バスの L/R チャンネル (または L/C/R の各チャンネル) に送られる信号の定位を調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらクリックすると Center 位置になります。

[ST] ボタンで INPUT CH から STEREO バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。

[M(C)] ボタンで INPUT CH から MONO バスへ送られる信号のオン / オフを切り替えます。

Selected Channel ウィンドウで LCR MODE に設定されていると、[ST] ボタンと [M(C)] ボタンの代わりに [LCR] ボタンが表示され、[LCR] ボタンで INPUT CH から LCR バスへ送られる信号のオン / オフを切り替えます。

⑭ SEL (チャンネル選択)

操作の対象となる INPUT CH を選びます。

⑮ CUE

INPUT CH の信号をキューモニターするボタンです。

ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、本体の設定により “CUE A”、“CUE B”、“CUE AB” が表示されます。

NOTE System Setup ダイアログボックスの Channel Select/Sends On Fader でチェックがはずれている場合は表示されません。

⑯ ON

INPUT CH またはセンドのオン / オフを切り替えます。

ボタンの色は以下の状態を示します。

白: INPUT CH がオン (通常モード)

黒: INPUT CH / センドがオフ

上記以外: センドがオン (SENDS ON FADER モード)

⑰ フェーダー

INPUT CH の入力レベルまたはセンドレベルを調節します。

フェーダーの色は以下の状態を示します。

白: INPUT CH の入力レベルが調節可能 (通常モード)

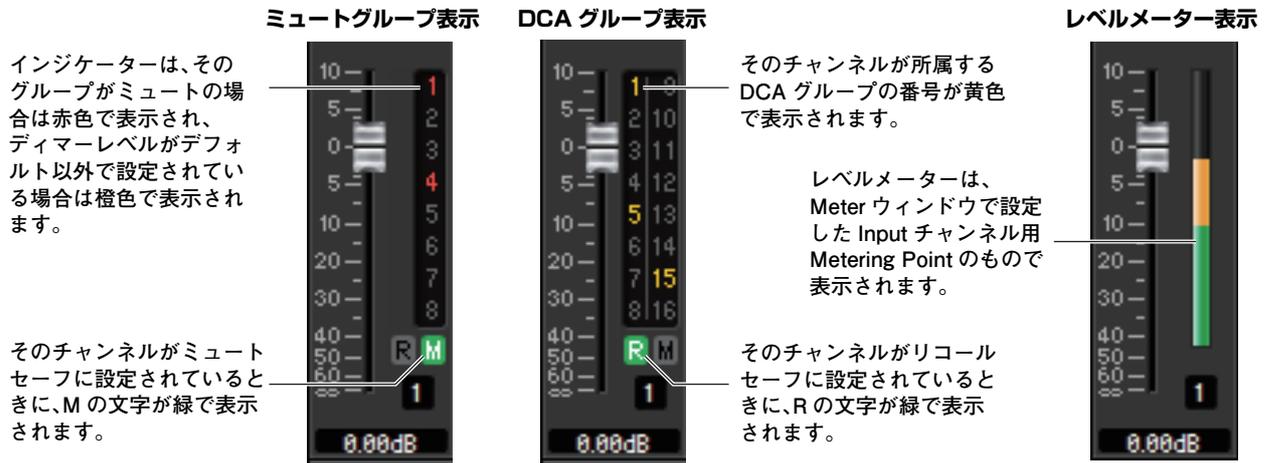
灰色: INPUT CH がオフ

上記以外: センドレベルが調節可能 (SENDS ON FADER モード)

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

フェーダーノブを、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらクリックすると最小値 (−∞ dB) に、<Ctrl> キー (<⌘> キー) と <Shift> キーを押しながらクリックするとノミナル値 (0.00dB) になります。

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



- NOTE**
- 各インジケータ上をクリックすることで上の3つの表示が順に切り替わります。
 - フェーダー周辺の領域をドラッグ&ドロップするとCH MOVE (チャンネルムーブ) します。また、<Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらドラッグ&ドロップするとCH COPY (チャンネルコピー) します。

⑱ チャンネル番号

INPUT CH の番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開きます。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらダブルクリックすると、Additional View として Selected Channel ウィンドウが開きます。

⑲ チャンネル名

チャンネル名を表示するテキストボックスです。このテキストボックス内でチャンネル名を変更することもできます。また、右クリック (<control> キー+クリック) するとチャンネルカラーを変更できます。

ST IN ウィンドウ

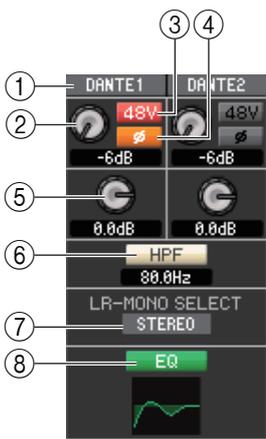


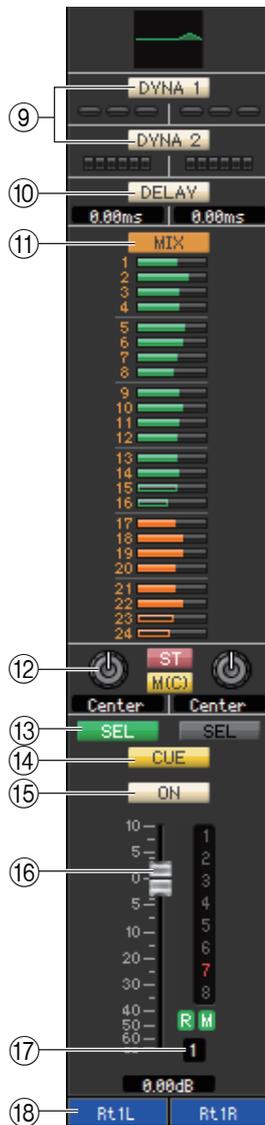
ST IN チャンネル 1 ~ 8 のミックスパラメーターを表示 / 変更します。ウィンドウ内に表示させるパラメーターは、[View] メニューまたはウィンドウ内を右クリック (<control> キー + クリック) で表示されるメニューで選択できます。

このウィンドウを表示するには以下の方法があります。

- [Windows] メニューから [Overview] を選択して“ST IN”を選択する
- Master ウィンドウの Bank Select Keys で [ST IN] ボタンをオンにする

- ① インットパッチ**
 ST IN チャンネルに割り当てる入力ソースを選択します。選択可能な入力ソースは、INPUT CH と共通です (→ P.14)。
- ② アナログゲイン (ヘッドアンプのアナログゲイン)**
 画面上のノブをドラッグして、内蔵ヘッドアンプまたは ST IN チャンネルにパッチされた外部ヘッドアンプのアナログゲインを調節します。
- ③ 48V (ファンタム電源)**
 内蔵ヘッドアンプまたは ST IN チャンネルにパッチされた外部ヘッドアンプのファンタム電源 (+48V) のオン / オフを切り替えます。
- ④ φ (フェイズ)**
 AD 変換後の信号の位相を正相または逆相に切り替えます。
- ⑤ デジタルゲイン**
 各 ST IN チャンネルへの入力レベルを調節します。
- ⑥ HPF (ハイパスフィルター)**
 ハイパスフィルターのオン / オフを切り替えます。数値部分を上下にドラッグすれば、カットオフ周波数を調節できます。
- ⑦ LR-MONO SELECT**
 ST IN チャンネルのモードを STEREO、L-MONO、R-MONO、LR-MONO から選択します。
- ⑧ EQ (イコライザー)**
 EQ のオン / オフを切り替えます (L/R の設定が連動します)。INPUT CH のイコライザー (→ P.15) と共通です。





⑨ DYN 1/DYN 2 (ダイナミクス 1/ダイナミクス 2)

2 系統のダイナミクスプロセッサのオン / オフを切り替えます。INPUT CH のダイナミクス 1 / ダイナミクス 2 (→ P.15) と共通です。

⑩ DELAY

インプットディレイのオン / オフを切り替えます。現在のディレイの値は、ディレイボタンのすぐ下にある数値ボックスで確認できます。このボックス内でディレイの値を変更することもできます。

⑪ MIX/MATRIX (ミックス / マトリクスセンド)

MIX バス 1 ~ 24 へのセンド表示と、MATRIX バス 1 ~ 8 へのセンド表示を切り替えます。INPUT CH のミックス / マトリクスセンド (→ P.15) と共通です。サラウンドモードの場合、MIX バス 1 ~ 6 のセンド表示がサラウンド表示に切り替わります。(→ P.16)

⑫ PAN/BALANCE/ST/M(C)

ST IN の場合、PAN/BALANCE ノブを L/R 用に 2 つ表示します。

TO STEREO/MONO の PAN/BALANCE 切り替え (Selected Channel) に同期して PAN 表示と BALANCE 表示を切り替えます。BALANCE ノブで ST IN チャンネルから STEREO バスの L/R チャンネル (または L/C/R の各チャンネル) に送られる信号のバランスを調節します。PAN ノブで INPUT CH から STEREO バスの L/R チャンネル (または L/C/R の各チャンネル) に送られる信号の定位を調節します。PAN/BALANCE ノブ以外は INPUT CH の PAN/TO STEREO MONO (→ P.16) と共通です。

⑬ SEL (チャンネル選択)

操作の対象となる ST IN チャンネルを選びます (L/R を個別に選択できます)。

⑭ CUE

ST IN チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。

ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、本体の設定により “CUE A”、“CUE B”、“CUE AB” が表示されます。

NOTE System Setup ダイアログボックスの Channel Select/Sends On Fader でチェックがはずれている場合は表示されません。

⑮ ON

ST IN チャンネルのオン / オフを切り替えます。

ボタンの色は以下の状態を示します。

- 白: ST IN チャンネルがオン (通常モード)
- 黒: ST IN チャンネル / センドがオフ
- 上記以外: センドがオン (SENDS ON FADER モード)

⑯ フェーダー

ST IN チャンネルの入力レベルを調節します。

フェーダーの色は以下の状態を示します。

- 白: ST IN チャンネルの入力レベルが調節可能 (通常モード)
- 灰色: ST IN チャンネルがオフ
- 上記以外: センドレベルが調節可能 (SENDS ON FADER モード)

現在のフェーダーの値は、フェーダーのすぐ下にある数値ボックスで確認できます。INPUT CH のフェーダー (→ P.16) と共通です。

- NOTE**
- ・ フェーダー右側のインジケーター上をクリックすることで、3 つの表示 (ミュートグループ表示、DCA グループ表示、レベルメーター表示) が順に切り替わります。
 - ・ フェーダー周辺の領域をドラッグ & ドロップすると CH MOVE (チャンネルムーブ) します。また、<Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらドラッグ & ドロップすると CH COPY (チャンネルコピー) します。

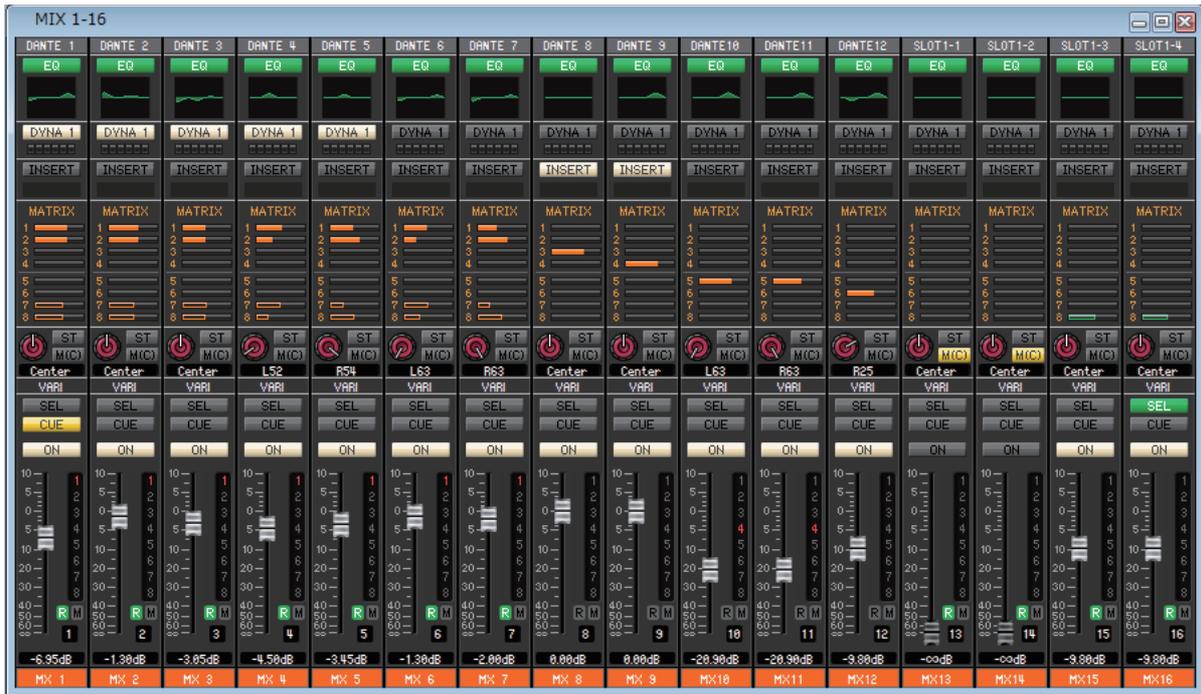
⑰ チャンネル番号

ST IN チャンネルの番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開きます。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらダブルクリックすると、Additional View として Selected Channel ウィンドウが開きます。

⑱ チャンネル名

チャンネル名を表示するテキストボックスです。このテキストボックス内でチャンネル名を変更することもできます。また、右クリック (<control> キー + クリック) するとチャンネルカラーを変更できます。

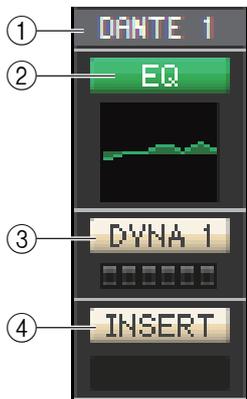
MIX ウィンドウ



MIX チャンネル 1 ~ 24 のパラメーターを表示 / 変更します。ウィンドウ内に表示させるパラメーターは、[View] メニューまたはウィンドウ内を右クリック (<control> キー+クリック) で表示されるメニューで選択できます。

このウィンドウを表示するには以下の方法があります。

- [Windows] メニューから [Overview] を選択して“MIX1-16”あるいは“MIX17-24”を選択する
- Master ウィンドウの Bank Select Keys で [MIX1-16] あるいは [MIX17-24] ボタンをオンにする



① アウトプットパッチ

クリックして MIX チャンネルに割り当てる出力ポートを次の中から選択します。

NONE	割り当てなし
DANTE 1 ~ 64	DANTE 出力 1 ~ 64
OMNI 1 ~ 8	OMNI OUT 端子 1 ~ 8
REC L, REC R	RECORDER の L/R 入力
SLOT1-1, SLOT1-2...SLOT3-16	スロット 1 ~ 3 に装着された I/O カードの出力チャンネル
FX1L(A), FX1R(B)...FX1L(A), FX8R(B)	EFFECT ラック 1 ~ 8 の L/R 入力
PR1L(A), PR1R(B), PR2L(A), PR2R(B)	PREMIUM ラック 1, 2 の L/R 入力
DIGI L, DIGI R	DIGITAL OUT 端子の L/R チャンネル

複数パッチされている場合は、先頭のポートのみが表示されます。

このウィンドウでパッチを変更した場合は、それまでに割り当てられていたポートはキャンセルされ、新しく選択されたポートのみが割り当てられます。

② EQ (イコライザー)

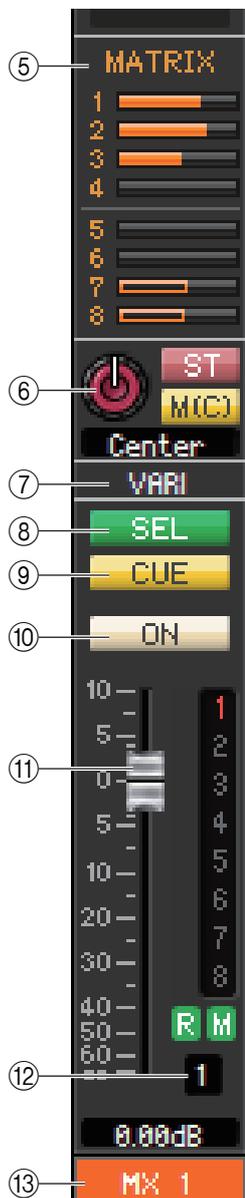
EQ のオン / オフを切り替えます。INPUT CH のイコライザー(→ P.15) と共通です。

③ DYN 1 (ダイナミクス 1)

ダイナミクスプロセッサのオン / オフを切り替えます。INPUT CH のダイナミクス 2 (→ P.15) と共通です。

④ INSERT

インサートインの有効 / 無効を切り替えます。



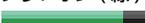
⑤ MATRIX (マトリクスセンド)

MIX チャンネルから MATRIX バス 1 ~ 8 に送られる信号のセンドレベルをバーグラフで表示します。バーグラフを左右にドラッグして、センドレベルを設定することもできます。バーグラフをドラッグしている間は、TO STEREO/MONO の数値表示部にセンドレベルが表示されます。

バーグラフを、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらクリックすると最小値 ($-\infty$ dB) に、<Ctrl> キー(<⌘> キー) と <Shift> キーを押しながらクリックするとノミナル値 (0.00dB) になります。

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

センドのオン / オフは、バーグラフの左にあるチャンネル番号のクリックで切り替えます。

- ・ プリ / オン (緑) 
- ・ プリ / オフ (緑) 
- ・ ポスト / オン (橙) 
- ・ ポスト / オフ (橙) 

⑥ PAN/BALANCE/ST/M(C)

PAN ノブで MIX チャンネルから STEREO バスの L/R チャンネル (または L/C/R の各チャンネル) に送られる信号の定位を調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらクリックすると Center 位置になります。ステレオバスとして設定されている場合は、奇数チャンネルと偶数チャンネルのバランスを調節します。ステレオバスの設定は、Mixer Setup ダイアログボックスの Mix Bus Setup で行ないます。

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

[M(C)] ボタンで MIX チャンネルから MONO バスへ送られる信号のオン / オフを切り替えます。

Selected Channel ウィンドウで LCR MODE に設定されていると、[ST] ボタンと [MONO] ボタンの代わりに [LCR] ボタンが表示され、[LCR] ボタンで MIX チャンネルから LCR バスへ送られる信号のオン / オフを切り替えます。

サラウンドモード表示 (MIX チャンネル 1 ~ 6 のみ)



サラウンドモード (→ P.3) の場合、MIX チャンネル 1 ~ 6 はダウンミックスを設定します。LEVEL ノブでダウンミックス係数を調節して、[L] ボタンと [R] ボタンで信号のオン / オフを切り替えます。

⑦ VARI/FIXED

現在選ばれている MIX バスのタイプ、VARI (可変) または FIXED (固定) を表示します。このパラメーターの切り替えは、Mixer Setup ダイアログボックスの Mix Bus Setup で行ないます。サラウンドモードの場合、MIX チャンネル 1 ~ 6 は非表示になります。

⑧ SEL (チャンネル選択)

操作の対象となる MIX チャンネルを選びます。

⑨ CUE

MIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。

ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、本体の設定により "CUE A"、"CUE B"、"CUE AB" が表示されます。

NOTE System Setup ダイアログボックスの Channel Select/Sends On Fader でチェックがはずれている場合は表示されません。

⑩ ON

MIX チャンネルのオン / オフを切り替えます。

ボタンの色は以下の状態を示します。

白: MIX チャンネルがオン (通常モード)

黒: MIX チャンネル / センドがオフ

上記以外: センドがオン (SENDS ON FADER モード)

⑪ フェーダー

MIX チャンネルの出力レベルを調節します。現在のフェーダーの値は、フェーダーのすぐ下にある数値ボックスで確認できます。フェーダーノブを、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらクリックすると最小値 ($-\infty$ dB) に、<Ctrl> キー (<⌘> キー) と <Shift> キーを押しながらクリックするとノミナル値 (0.00dB) になります。

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

ミュートグループ表示

インジケータは、そのグループがミュートの場合は赤色で表示され、ディマレベルがデフォルト以外で設定されている場合は橙色で表示されます。

そのチャンネルがミュートセーフに設定されているときに、M の文字が緑で表示されます。

DCA グループ表示

そのチャンネルが所属する DCA グループの番号が黄色で表示されます。

レベルメーターは、Meter ウィンドウで設定した Output チャンネル用 Metering Point のもので表示されます。

そのチャンネルがリコールセーフに設定されているときに、R の文字が緑で表示されます。

レベルメーター表示

- NOTE**
- 各インジケータ上をクリックすることで上の 3 つの表示が順に切り替わります。
 - フェーダー周辺の領域を <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらドラッグ & ドロップすると CH COPY (チャンネルコピー) します。

フェーダーの色は以下の状態を示します。

- 白: MIX チャンネルの入力レベルが調節可能 (通常モード)
- 灰色: MIX チャンネルがオフ
- 上記以外: センドレベルが調節可能 (SENDS ON FADER モード)

⑫ チャンネル番号

MIX チャンネルの番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開きます。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらダブルクリックすると、Additional View として Selected Channel ウィンドウが開きます。

⑬ チャンネル名

チャンネル名を表示するテキストボックスです。このテキストボックス内でチャンネル名を変更することもできます。また、右クリック (<control> キー + クリック) するとチャンネルカラーを変更できます。

MATRIX ウィンドウ



MATRIX チャンネル 1 ～ 8 のパラメーターを表示 / 変更します。ウィンドウ内に表示させるパラメーターは、[View] メニューまたはウィンドウ内を右クリック (<control> キー + クリック) で表示されるメニューで選択できます。

このウィンドウを表示するには以下の方法があります。

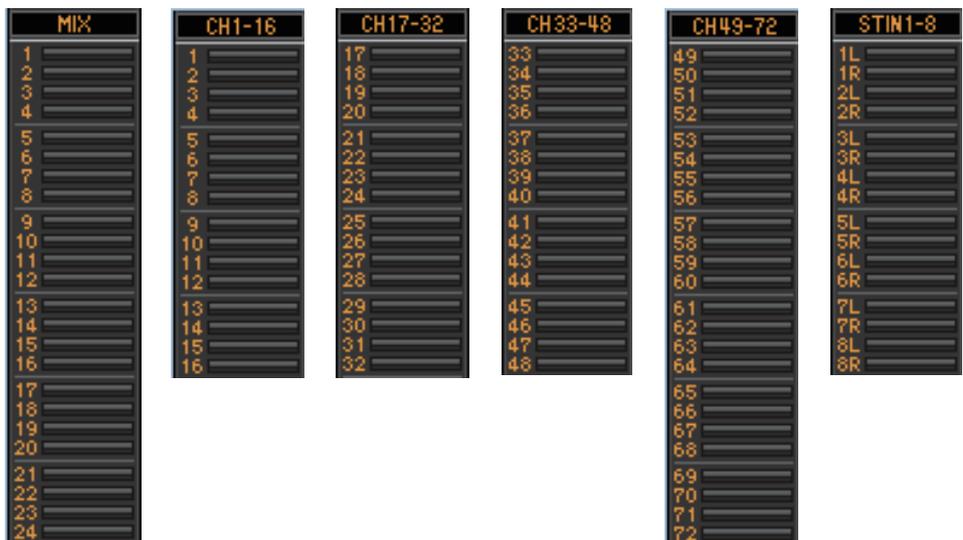
- [Windows] メニューから [Overview] を選択して "MATRIX" を選択する
- Master ウィンドウの Bank Select Keys で [MTRX] ボタンをオンにする



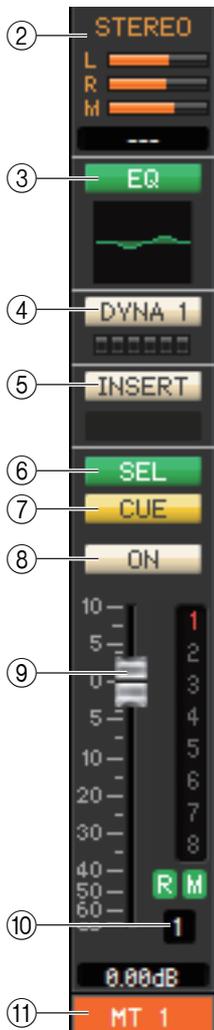
① MIX/CH/ST IN

(MIX/INPUT CH/ST IN から MATRIX バスへのセンドレベル)

MIX1 ～ 24 チャンネルからのセンド表示、INPUT CH 1 ～ 16/17 ～ 32/33 ～ 48/49 ～ 64 (CL3 の場合)/49 ～ 72 (CL5 の場合) からのセンド表示、ST IN からのセンド表示を切り替えます。



ボタンのすぐ下にあるバーグラフに、それぞれのチャンネルから MATRIX バスに送られる信号のセンドレベルを表示 / 変更します。操作方法や表示の意味は、MIX ウィンドウの (⑤) MATRIX と共通です (→ P.21)。



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

STEREO チャンネルから MATRIX バスに送られる信号のセンドレベルを表示 / 変更します。バーグラフをドラッグしている間は、すぐ下の数値表示部にセンドレベルが表示されます。操作方法や表示の意味は、MIX ウィンドウの (⑤) MATRIX と共通です (→ P.21)。

③ EQ (イコライザー)

EQ のオン / オフを切り替えます。ボタンのすぐ下にあるグラフに、EQ の大まかな特性が表示されます。INPUT CH のイコライザー (→ P.15) と共通です。

④ DYNA 1 (ダイナミクス 1)

ダイナミクスプロセッサのオン / オフを切り替えます。INPUT CH のダイナミクス 2 (→ P.15) と共通です。

⑤ INSERT

インサートインの有効 / 無効を切り替えます。

⑥ SEL (チャンネル選択)

操作の対象となる MATRIX チャンネルを選びます。

⑦ CUE

MATRIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。

ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、本体の設定により "CUE A"、"CUE B"、"CUE AB" が表示されます。

NOTE System Setup ダイアログボックスの Channel Select/Sends On Fader でチェックがはずれている場合は表示されません。

⑧ ON

MATRIX チャンネルのオン / オフを切り替えます。

チャンネルがオフの場合、フェーダーは灰色になります。

⑨ フェーダー

MATRIX チャンネルの出力レベルを調節します。現在のフェーダーの値は、フェーダーのすぐ下にある数値ボックスで確認できます。

その他、フェーダー右側の番号やアルファベットで、そのチャンネルが所属する DCA グループ / ミュートグループ、およびリコールセーフ / ミュートセーフの設定状態を確認できます (番号やアルファベットの意味は→ P.21)。

NOTE

- ・ フェーダー右側のインジケーター上をクリックすることで、3 つの表示 (ミュートグループ表示、DCA グループ表示、レベルメーター表示) が順に切り替わります。
- ・ フェーダー周辺の領域を <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらドラッグ & ドロップすると CH COPY (チャンネルコピー) します。

⑩ チャンネル番号

MATRIX チャンネルの番号です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開きます。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらダブルクリックすると、Additional View として Selected Channel ウィンドウが開きます。

⑪ チャンネル名

チャンネル名を表示するテキストボックスです。このテキストボックス内でチャンネル名を変更することもできます。また、右クリック (<control> キー + クリック) するとチャンネルカラーを変更できます。

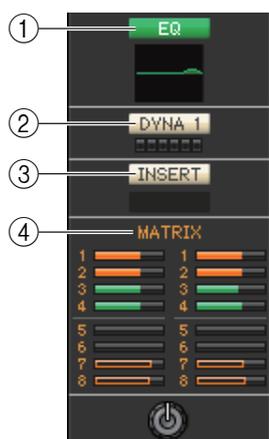
STEREO/MONO ウィンドウ



STEREO と MONO チャンネルのパラメーターを表示 / 変更します。ウィンドウ内に表示させるパラメーターは、[View] メニューまたはウィンドウ内を右クリック (<control> キー+クリック) で表示されるメニューで選択できます。

このウィンドウを表示するには以下の方法があります。

- [Windows] メニューから [Overview] を選択して“STEREO/MONO”を選択する
- Master ウィンドウの Bank Select Keys で [ST] ボタンをオンにする



① EQ (イコライザー)

EQ のオン / オフを切り替えます (L/R の設定が連動します)。INPUT CH のイコライザー (→ P.15) と共通です。

② DYNA 1 (ダイナミクス 1)

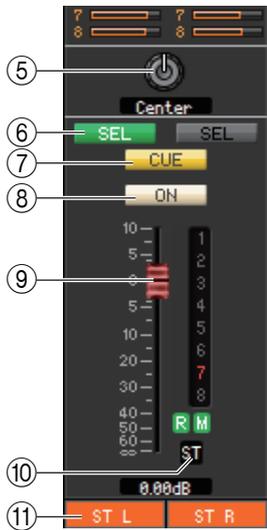
ダイナミクスプロセッサのオン / オフを切り替えます。INPUT CH のダイナミクス 2 (→ P.15) と共通です。

③ INSERT

インサートインの有効 / 無効を切り替えます (L/R の設定が連動します)。

④ MATRIX (マトリクスセンド)

STEREO/MONO チャンネルから MATRIX バス 1 ~ 8 に送られる信号のセンドレベルを表示 / 変更します。操作方法や表示の意味は、MIX ウィンドウの (⑤) MATRIX と共通です (→ P.21)。



⑤ BALANCE

STEREO チャンネルの左右のバランスを調節します。
MONO チャンネルでは MATRIX バスへのセンドレベルが表示されます。

⑥ SEL (チャンネル選択)

操作の対象となるチャンネルを選びます (L/R 独立して指定できます)。

⑦ CUE

STEREO/MONO チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。
ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、本体の設定により“CUE A”、“CUE B”、“CUE AB”が表示されます。

NOTE System Setup ダイアログボックスの Channel Select/Sends On Fader でチェックがはずれている場合は表示されません。

⑧ ON

STEREO/MONO チャンネルのオン / オフを切り替えます。
ボタンの色は以下の状態を示します。

- 白: STEREO/MONO チャンネルがオン (通常モード)
- 黒: STEREO/MONO チャンネル / センドがオフ
- 上記以外: センドがオン (SENDS ON FADER モード)

⑨ フェーダー

STEREO/MONO チャンネルの出力レベルを調節します。
現在のフェーダーの値は、フェーダーのすぐ下にある数値ボックスで確認できます。
その他、フェーダー右側の番号やアルファベットで、そのチャンネルが所属する DCA グループ / ミュートグループ、およびリコールセーフ / ミュートセーフの設定状態を確認できます (番号やアルファベットの意味は→ P.21)。

NOTE ・ フェーダー右側のインジケーター上をクリックすることで、3 つの表示 (ミュートグループ表示、DCA グループ表示、レベルメーター表示) が順に切り替わります。
・ フェーダー周辺の領域を <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらドラッグ&ドロップすると CH COPY (チャンネルコピー) します。

フェーダーの色は以下の状態を示します。

- 赤 / 黄色: STEREO/MONO チャンネルの入力レベルが調節可能 (通常モード)
- 灰色: STEREO/MONO チャンネルがオフ
- 上記以外: センドレベルが調節可能 (SENDS ON FADER モード)

⑩ チャンネル番号

チャンネルの番号 (ST または M) です。この番号をダブルクリックすると、そのチャンネルの Selected Channel ウィンドウが開きます。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらダブルクリックすると、Additional View として Selected Channel ウィンドウが開きます。

⑪ チャンネル名

チャンネル名を表示するテキストボックスです。このテキストボックス内でチャンネル名を変更することもできます。また、右クリック (<control> キー + クリック) するとチャンネルカラーを変更できます。

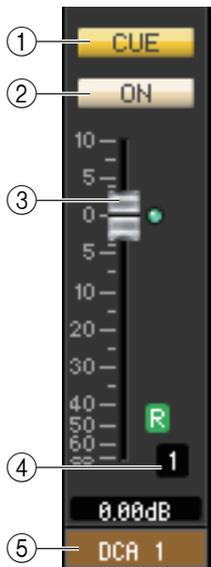
DCA ウィンドウ



DCA (デジタルコントロールドアンプリファイアー) グループ 1 ~ 16 のパラメーターを表示 / 変更します。

このウィンドウを表示するには以下の方法があります。

- [Windows] メニューから [Overview] を選択して“DCA”を選択する
- Master ウィンドウの Bank Select Keys で [DCA] ボタンをオンにする



① CUE

DCA グループにアサインされている全チャンネルをキューモニターするボタンです。

ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、本体の設定により“CUE A”、“CUE B”、“CUE AB”が表示されます。

NOTE System Setup ダイアログボックスの Channel Select/Sends On Fader でチェックがはずれている場合は表示されません。

② ON

オフにすると DCA グループにアサインされている全チャンネルの信号が出力されない状態になります。オンにするとその状態が解除されます。

オフの場合、フェーダーは灰色になります。

③ DCA フェーダー

DCA グループのレベルを調節するフェーダーです。

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

フェーダーノブを、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらクリックすると最小値 (-∞ dB) に、<Ctrl> キー (<⌘> キー) と <Shift> キーを押しながらクリックするとノミナル値 (0.00dB) になります。フェーダーがノミナルレベルのときは、フェーダーの右側にある緑色のインジケーターが点灯します。

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

④ DCA 番号

DCA グループの番号です。

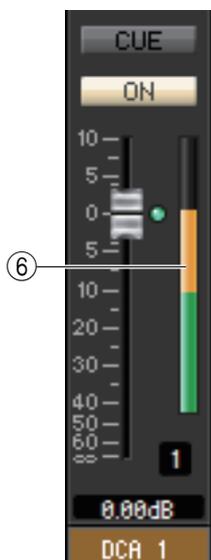
⑤ DCA グループ名

DCA グループ名を表示するテキストボックスです。このテキストボックス内で DCA グループ名を変更することもできます。また、右クリック (<control> キー + クリック) するとチャンネルカラーを変更できます。

⑥ レベルメーター

レベルメーターは、DCA のポストメーターを表示します。

NOTE レベルメーター上をクリックするたびにレベルメーター表示と、リコールセーフのみ表示を切り替えます。



Selected Channel ウィンドウ

現在選択されているインプット系チャンネル (INPUT CH 1 ~ 72(*), ST IN チャンネル 1 ~ 8) またはアウトプット系チャンネル (MIX チャンネル 1 ~ 24, MATRIX チャンネル 1 ~ 8, STEREO/MONO チャンネル) の各種パラメーターを設定します。

このウィンドウを表示するには以下の方法があります。

- [Windows] メニューから [Selected Channel] を選択して “Main View” を選択する
- Overview の各ウィンドウでチャンネル番号 /EQ/DYNA 1/DYNA 2 をダブルクリックする

NOTE [Windows] メニューから [Selected Channel] を選択して “Additional View” を選択すると、選択されていないチャンネルのウィンドウを表示することもできます。この Additional View では、表示チャンネルが CL 本体のパネル上の [SEL] ボタンと連動しません。

このウィンドウで操作可能なパラメーターの種類は、現在選択されているチャンネルの種類に応じて異なります。以下、インプット系チャンネル (INPUT CH 1 ~ 72(*), ST IN チャンネル 1 ~ 8) またはアウトプット系チャンネル (MIX チャンネル 1 ~ 24, MATRIX チャンネル 1 ~ 8, STEREO/MONO チャンネル) に分けて Selected Channel ウィンドウのパラメーターを説明します。

(*) CL3 では 1 ~ 64, CL1 では 1 ~ 48 になります。

インプット系チャンネルが選ばれている場合

● INPUT CH のウィンドウ



● ST IN チャンネルのウィンドウ



NOTE 特に断わり書きがない限り、以下に説明するパラメーターは、INPUT CH 1 ~ 72 (CL3 は INPUT CH 1 ~ 64、CL1 は INPUT CH 1 ~ 48)、ST IN チャンネル 1 ~ 8 に共通です。

□ CHANNEL SELECT (チャンネル選択)



① SELECT (チャンネル選択)

操作の対象となるチャンネルの番号と名称を表示します。チャンネルを切り替えるには、SELECT ボタンまたは左右の+/- ボタンを使用します。また、アイコンを右クリック (<control> キー+クリック) してアイコンが選択できます。チャンネル名のテキストボックス内で、名称を変更することもできます。左クリックするとチャンネルカラーを変更できます。

② LIBRARY

インプットチャンネルライブラリーを呼び出すためのボタンです。このボタンをクリックすると、Library ウィンドウの INPUT CH ページが開きます。

③ PATCH (インプットパッチ)

インプット系チャンネルに割り当てる入力ソースを選択します (選択可能な入力ソースは→ P.13)。

④ LR-MONO SELECT (ST IN チャンネルのみ)

ST IN チャンネルのモードを STEREO、L-MONO、R-MONO、LR-MONO から選択します。

□ TO MIX/TO MATRIX SEND



① MIX/MATRIX センドレベル

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

② PRE オン/オフ

インプット系チャンネルから MIX バスおよび MATRIX バスに送られる信号の送出位置を選択します。オンのときは PRE EQ または PRE FADER、オフのときは POST FADER になります。PRE EQ/FADER の設定は Mixer Setup ダイアログボックスで行ないます。

NOTE PRE を右クリック (<control> キー+ クリック) すると、[ALL PRE] や [ALL POST] などが設定できるコンテキストメニューが表示されます。

③ ON (MIX/MATRIX センドオン/オフ)

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

HINT

- MIX バスおよび MATRIX バスがステレオとして使用された場合は、奇数側のノブが PAN もしくは BAL となります。INPUT CH の場合は、常に PAN となり、ST IN の場合は PAN/BALANCE の切り替えとなります。PAN/BALANCE の切り替えは TO STEREO/MONO の領域で行ないます。



奇数側のノブ



奇数側のノブ

- MIX バスに FIXED タイプが選択されていた場合は、ON ボタンのみ有効です。
- ステレオ/モノの設定や VARI タイプ/FIXED タイプの設定は、Mixer Setup ダイアログボックスで行ないます。

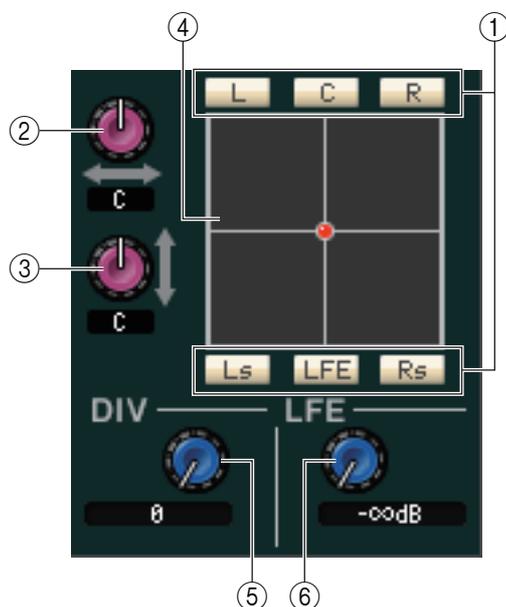


④ チャンネル名

MIX チャンネルおよび MATRIX チャンネルの名称が表示されます。

サウンドモード表示

サウンドモード (→ P.3) の場合、MIX バス 1 ~ 6 のセンド表示が切り替わり、サウンドのパラメーターを設定します。



① サラウンドバス オン/オフ

インプット系チャンネルからそれぞれのサウンドバス (L、C、R、Ls、LFE、Rs) に送られる信号のオン/オフを切り替えます。

② L/R

インプット系チャンネルの左右のサウンドポジショニングを設定します。現在の値は、すぐ下の数値ボックスで確認できます。

③ F/R

インプット系チャンネルの前後のサウンドポジショニングを設定します。現在の値は、すぐ下の数値ボックスで確認できます。

④ グリッド

インプット系チャンネルのサウンドポジショニングを表示します。現在の定位は ● (ハードパニングの場合は赤色表示、それ以外の場合は橙色表示) で確認できます。マウスでドラッグしてポジショニングを操作することもできます。

⑤ DIV (ダイバージェンス)

中央に定位させた信号を左、右、センターチャンネルに送る割合を調節します。現在の値は、すぐ下の数値ボックスで確認できます。

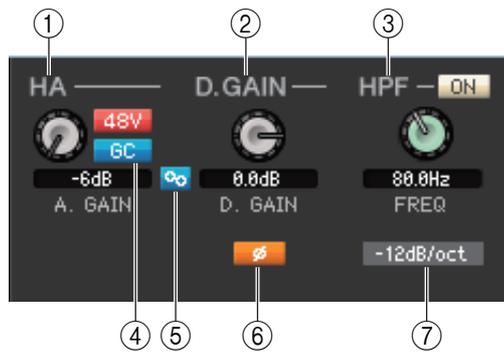
⑥ LFE (ローフリクエシーエフェクト)

インプット系チャンネルからサブウーハー用の LFE バスに送られる信号のレベルを調節します。現在の値は、すぐ下の数値ボックスで確認できます。

CUE B 使用時の表示

ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、MATRIX 7、8 のセンド表示が切り替わり、CUE B として使用中と表示されます。

□ HA/D.GAIN/HPF/φ/GC

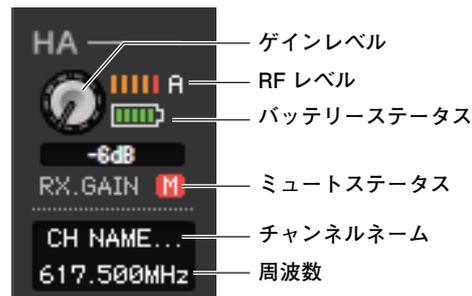


① HA (ヘッドアンプのアナログゲイン)

内蔵ヘッドアンプまたはインプット系チャンネルにパッチされた外部ヘッドアンプのアナログゲインを -6dB ~ $+66\text{dB}$ の範囲で調整します。現在の設定値は、ノブの下にある数値ボックスで確認できます。<Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらノブをクリックすると初期値 (-6dB) になります。[48V] ボタンを使って、ファンタム電源のオン/オフを切り替えることもできます。

Wireless デバイス表示

I/O デバイスとしてワイヤレスデジタルシステム受信機を接続しインプットポートにパッチした場合に、ヘッドアンプ表示が Wireless デバイス表示に変わります。



② D.GAIN (デジタルゲイン)

インプットチャンネルの入力レベルを調整します。

③ HPF (ハイパスフィルター)

右側の [ON] ボタンを使って、ハイパスフィルターのオン/オフを切り替えます。また、左側のノブを操作してカットオフ周波数を変更できます。現在の設定値は、ノブの下にある数値ボックスで確認できます。また、イコライザーの EQ グラフ上に H で表示されます。

④ GC (ゲインコンペンセーション)

ヘッドアンプのアナログゲイン補正 (ゲインコンペンセーション) のオン/オフを切り替えます。これは、複数の CL シリーズで同じ I/O ラックを共用する場合、ネットワーク上を流れる音声を一定のレベルに保つ機能です。このボタンは、DANTE がパッチされている場合のみ表示されます。

⑤ A.GAIN-D.GAIN Link

ゲインコンペンセーションがオンのときに、このコンソール上でアナログゲイン操作にデジタルゲインがリンクする機能のオン/オフを切り替えます。

⑥ φ (フェイズ)

AD 変換後の信号の位相を正相または逆相に切り替えます。

⑦ HPF タイプ

ハイパスフィルターのオクターブあたりの減衰量を -12dB/oct または -6dB/oct に切り替えます。

□ TO STEREO/MONO

インプット系チャンネルから STEREO バス / MONO バスへのセンドを設定します。

MODE

・ ST/MONO ボタン

このボタンがオンのときは STEREO L/R バスおよび独立した MONO バスとして扱います。



[INPUT CH 1 ~ 72]



[ST IN チャンネル 1 ~ 8]



PAN (ST IN では PAN/BALANCE)	PAN ノブでインプット系チャンネルから STEREO バスの L/R チャンネルに送られる信号の定位を調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらクリックすると Center 位置になります。ST IN の場合、PAN/BALANCE の選択が可能です。BALANCE ノブで ST IN チャンネルから STEREO バスの L/R チャンネルに送られる信号のバランスを調節します。PAN と BALANCE は [PAN]/[BALANCE] ボタンで切り替えます。
ST	インプット系チャンネルから STEREO バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。
M(C)	インプット系チャンネルから MONO バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。

・ LCR ボタン

このボタンがオンのときは連動する L/C/R バスとして扱います。



[INPUT CH 1 ~ 72]

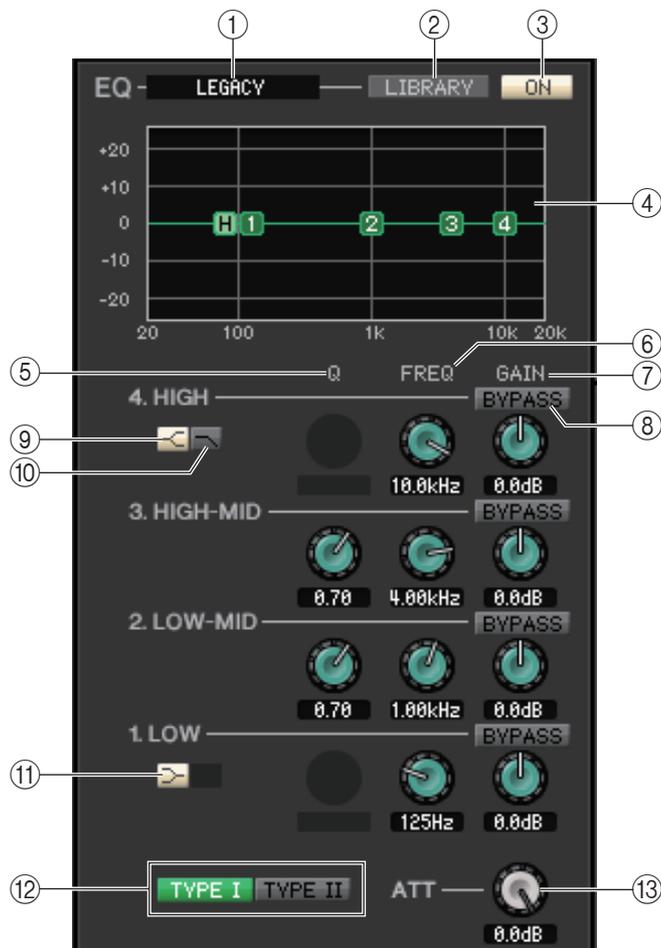


[ST IN チャンネル 1 ~ 8]



PAN (ST IN では PAN/BALANCE)	PAN ノブでインプット系チャンネルから L/C/R の各チャンネルに送られる信号の定位を調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらクリックすると Center 位置になります。ST IN の場合、PAN/BALANCE の選択が可能です。BALANCE ノブで ST IN チャンネルから STEREO バスの L/R チャンネルに送られる信号のバランスを調節します。PAN と BALANCE は [PAN]/[BALANCE] ボタンで切り替えます。
CSR (センターサイドレシオ)	STEREO バスの L/R に対する CENTER チャンネルのレベル比を 0 ~ 100% の範囲で設定します。

□ EQ (イコライザー)



① TYPE

EQ のタイプを PRECISE、AGGRESSIVE、SMOOTH、LEGACY から選びます。

② LIBRARY

Library ウィンドウの INPUT EQ ページを開きます。

③ ON

現在選ばれているチャンネルの EQ (パラメトリックイコライザー) のオン / オフを切り替えます。

④ EQ グラフ

現在選ばれているチャンネルの EQ の特性を表示します。キーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらグラフをクリックすると、特性がフラットになります (HPF の設定は残ります)。

⑤ Q

EQ グラフで選ばれているバンド (周波数域) の Q 値を調整します。

⑥ FREQ (周波数)

EQ の 4 バンド (LOW、LO-MID、HI-MID、HIGH) の中心周波数を設定します。

⑦ GAIN

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

⑧ BYPASS

各バンドの設定パラメーター (Q/Freq/Gain) のバイパスをオン / オフします。

⑨ HIGH シェルビング

このボタンがオンのとき、HIGH EQ がシェルビングタイプに切り替わります。EQ のタイプが PRECISE のときは、HIGH EQ の Q ノブでシェルビングタイプの Q 値を調整できます。他のタイプのときは、HIGH EQ の Q ノブは表示されません。

⑩ LPF (ローパスフィルター)

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

⑪ LOW シェルビング

このボタンがオンのとき、LOW EQ がシェルビングタイプに切り替わります。EQ のタイプが PRECISE のときは、LOW EQ の Q ノブでシェルビングタイプの Q 値を調整できます。他のタイプのときは LOW EQ の Q ノブは表示されません。

⑫ TYPE I/TYPE II

EQ のタイプが LEGACY のときは、TYPE I または TYPE II の 2 種類から選択できます。

⑬ ATT (アッテネーション)

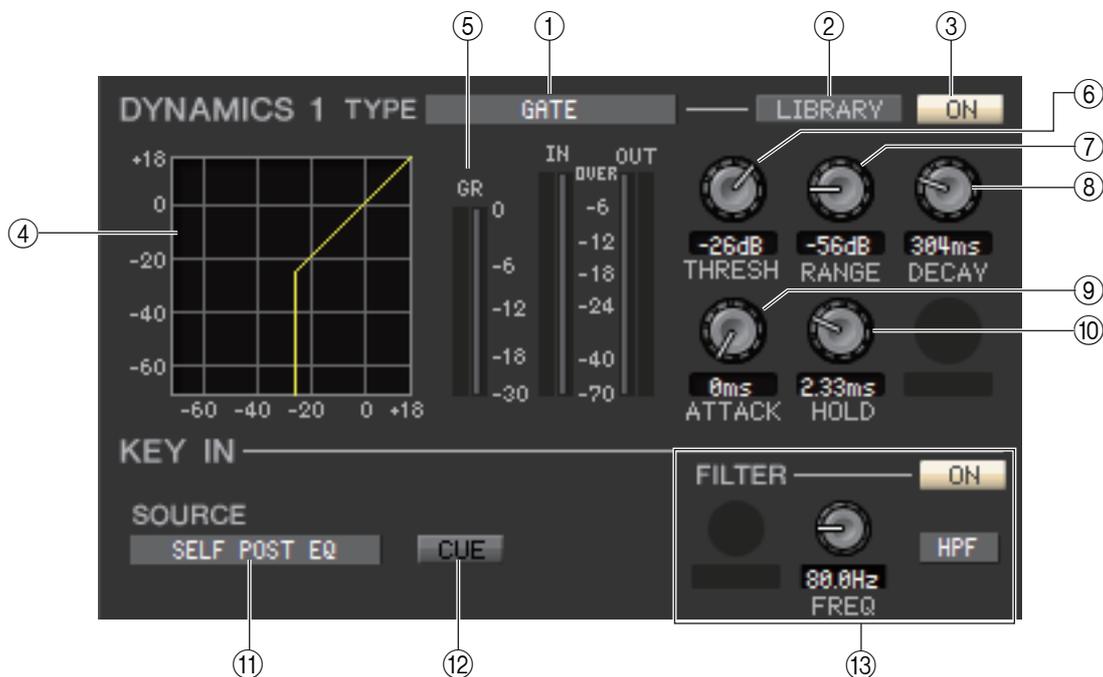
EQ で調整する前のレベルの減衰量を設定します。

□ DYNAMICS 1/2

2 系統のダイナミクスプロセッサーで、それぞれ次の中からタイプを選択できます。

DYNAMICS1	GATE, DUCKING, COMPRESSOR, EXPANDER
DYNAMICS2	COMPRESSOR, COMPANDER-H, COMPANDER-S, DE-ESSER

GATE/DUCKING が選択されたとき



① TYPE

現在選ばれているゲート / ダッキングを表示します。クリックしてタイプを選択できます。ダッキングは、コンプレッサーを別の音源でトリガーして作動させる効果です。

② LIBRARY

ダイナミクスライブラリーを呼び出すためのボタンです。このボタンをクリックすると、Library ウィンドウの DYNAMICS ページが開きます。

③ ON

ゲート / ダッキングのオン / オフを切り替えるボタンです。

④ レスポンス曲線

現在選ばれているチャンネルのゲート / ダッキングの特性を表示します。

⑤ GR メーター (ゲインリダクションメーター)

ゲート / ダッキングによる信号レベルのリダクション量 (減算量) を表示するメーターです。

⑥ THRESH (スレッシュOLD)

ゲート / ダッキングが作動する基準レベル (スレッシュOLD値) を設定します。キーイン信号がこのレベルを超えたときにゲートが開き (あるいはダッキングが作動し)、このレベルよりも下がったときにゲートが閉じます (あるいはダッキングが作動しません)。

⑦ RANGE

ゲートが閉じている間 (あるいはダッキングが作動している間) の信号レベルの減衰量を設定します。

⑧ DECAY

ホールドタイムで設定された時間を経過した後で、ゲートが閉じるまでの時間あるいはダッキングが信号を通常のゲインに戻すまでの時間を設定します。

⑨ ATTACK

キーイン信号がスレッシュホールドを超えてからゲートが開くまでの時間あるいは信号をダッキングさせるまでの時間を設定します。

⑩ HOLD

キーイン信号がスレッシュホールドよりも下がった後で、ゲートが開いている時間あるいはダッキングが作動している時間を設定します。

⑪ KEY IN SOURCE

クリックしてキーインとして利用する信号を次の中から選択します。

SELF PRE EQ	現在選ばれているインプット系チャンネルの EQ 直前の信号
SELF POST EQ	現在選ばれているインプット系チャンネルの EQ 直後の信号
MIX OUT 21 ~ 24	それぞれ該当する MIX チャンネルのアウトプットアッテネーション直前の出力信号
CH 1 ~ 72 POST EQ	それぞれ該当するインプット系チャンネルの EQ 直後の信号 (ただし選択できる信号は、CH1 ~ 8、CH9 ~ 16、CH17 ~ 24、CH25 ~ 32、CH33 ~ 40、CH41 ~ 48、CH49 ~ 56、CH57 ~ 64、CH65 ~ 72、STIN1L ~ STIN4R、STIN5L ~ STIN8R の 11 個のグループの中で、そのチャンネルが属するグループのみ)
STIN1L ~ STIN8R POST EQ	

⑫ CUE

現在選ばれているキーイン信号をキューモニターするボタンです。Additional View にはありません。

ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、“CUE A” で固定表示されます。

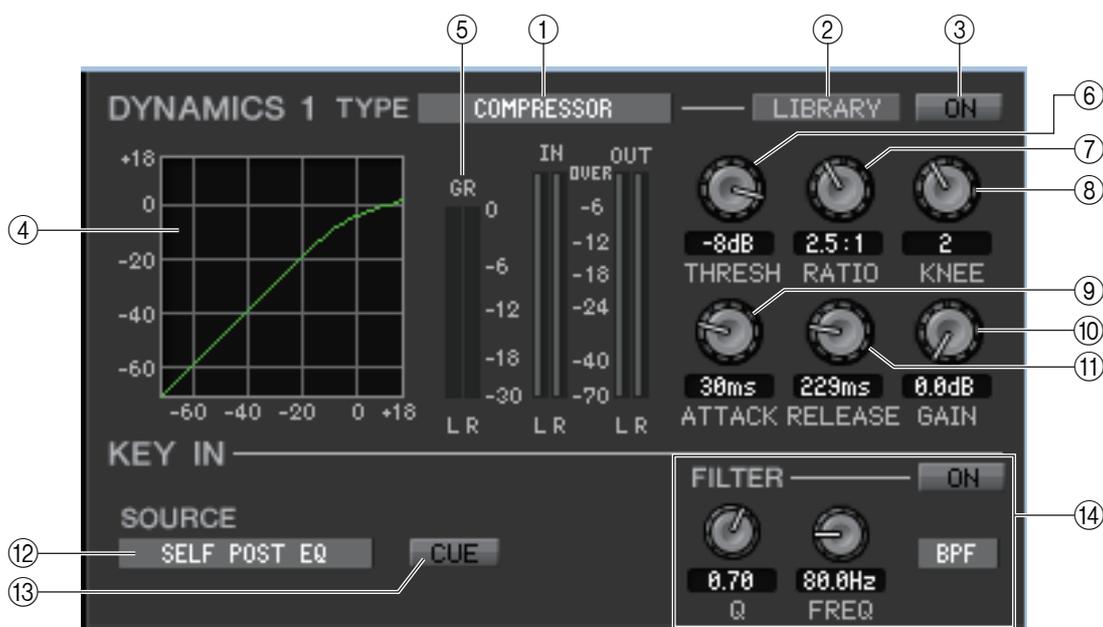
NOTE System Setup ダイアログボックスの Channel Select/Sends On Fader でチェックがはずれている場合は表示されません。

⑬ KEY IN FILTER

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

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

COMPRESSOR/EXPANDER が選択されたとき



① TYPE

現在選ばれているコンプレッサー/エキスパンダーを表示します。クリックしてタイプを選択できます。

② LIBRARY

ダイナミクスライブラリーを呼び出すためのボタンです。このボタンをクリックすると、Library ウィンドウの DYNAMICS ページが開きます。

③ **ON**

コンプレッサー/ エキスパンダーのオン/ オフを切り替えるボタンです。

④ **レスポンス曲線**

現在選ばれているチャンネルのコンプレッサー/ エキスパンダーの特性を表示します。

⑤ **GR メーター(ゲインリダクションメーター)**

コンプレッサー/ エキスパンダーによる信号レベルのリダクション量 (減算量) を表示するメーターです。

⑥ **THRESH (スレッシュOLD)**

コンプレッサー/ エキスパンダーが動作する基準レベル (スレッシュOLD値) を設定します。コンプレッサーの場合は、キーイン信号がこのレベルを超えたときに入力信号の圧縮が始まり、このレベルよりも下がったときに圧縮が解除されます。エキスパンダーの場合は、キーイン信号がこのレベルよりも下回ったときに入力信号の圧縮が始まり、このレベルを超えたときに圧縮が解除されます。

⑦ **RATIO**

コンプレッサーの場合は、キーイン信号がスレッシュOLDを超えたときに、入力信号を圧縮する比率 (レシオ) を設定します。エキスパンダーの場合は、キーイン信号がスレッシュOLDを下回ったときに、入力信号を圧縮する比率 (レシオ) を設定します。

⑧ **KNEE**

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

⑨ **ATTACK**

コンプレッサーの場合は、キーイン信号がスレッシュOLDを超えてから信号の圧縮が始まるまでの時間 (アタックタイム) を設定します。エキスパンダーの場合は、キーイン信号がスレッシュOLDを下回ってから信号の圧縮が始まるまでの時間 (アタックタイム) を設定します。

⑩ **GAIN**

コンプレッサー/ エキスパンダー通過後の信号のゲインを設定します。

⑪ **RELEASE**

コンプレッサーの場合は、キーイン信号がスレッシュOLDを下回ってから、圧縮が解除されるまでの時間 (リリースタイム) を設定します。エキスパンダーの場合は、キーイン信号がスレッシュOLDを越えてから、圧縮が解除されるまでの時間 (リリースタイム) を設定します。

⑫ **KEY IN SOURCE**

クリックしてキーインとして利用する信号を選択します。

選択できる信号は GATE と共通です。

⑬ **CUE (DYNAMICS 1 のみ)**

現在選ばれているキーイン信号をキューモニターするボタンです。Additional View にはありません。

ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、"CUE A" で固定表示されます。

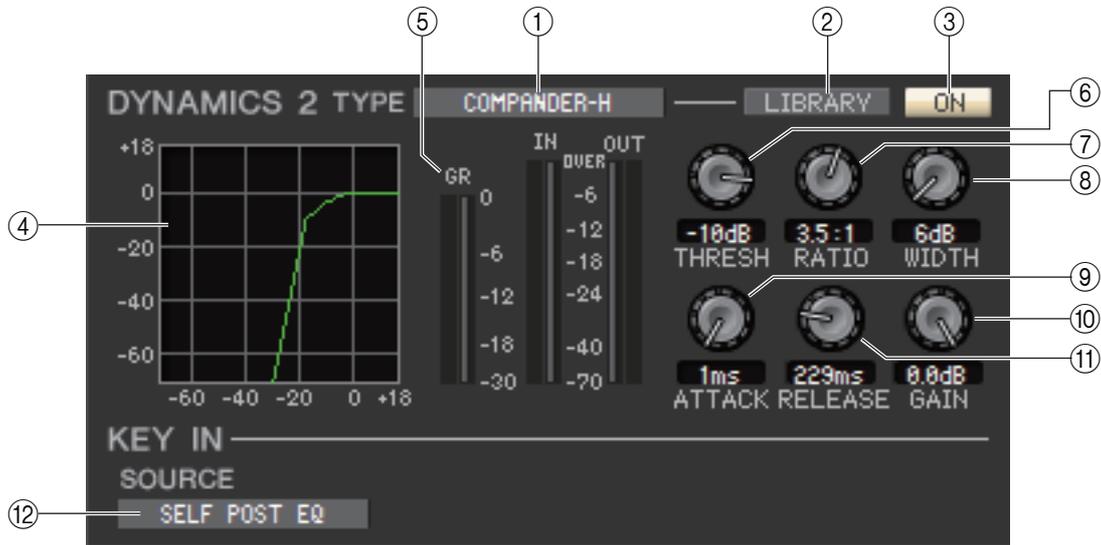
NOTE System Setup ダイアログボックスの Channel Select/Sends On Fader でチェックがはずれている場合は表示されません。

⑭ **KEY IN FILTER (DYNAMICS 1 のみ)**

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

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

COMPANDER-H、COMPANDER-S が選択されたとき



① TYPE

現在選ばれているコンパンダーのタイプを表示します。クリックしてタイプを選択できます。コンパンダーは、コンプレッサーとエキスパンダーを組み合わせた効果です。

② LIBRARY

ダイナミクスライブラリーを呼び出すためのボタンです。このボタンをクリックすると、Library ウィンドウの DYNAMICS ページが開きます。

③ ON

コンパンダーのオン / オフを切り替えるボタンです。

④ レスポンス曲線

現在選ばれているチャンネルのコンパンダーの特性を表示します。

⑤ GR メーター(ゲインリダクションメーター)

コンパンダーによる信号レベルのリダクション量(減算量)を表示するメーターです。

⑥ THRESH (スレッシュOLD)

圧縮 / 伸長し始める基準レベル(スレッシュOLD値)を設定します。キーイン信号がこのレベルを超えたときに入力信号が圧縮されます。THRESHOLD+WIDTH 以下のレベルにエキスパンダーの効果がかかります。

⑦ RATIO

入力信号を圧縮する比率(レシオ)を設定します。

⑧ WIDTH

コンプレッサー効果の境界レベル(スレッシュOLD)とエキスパンダー効果の境界レベルの幅(ウイDS)です。

⑨ ATTACK

コンパンダーがトリガーされてから信号が圧縮 / 伸長し始めるまでの時間(アタックタイム)を設定します。

⑩ GAIN

コンパンダー通過後の信号のゲインを設定します。

⑪ RELEASE

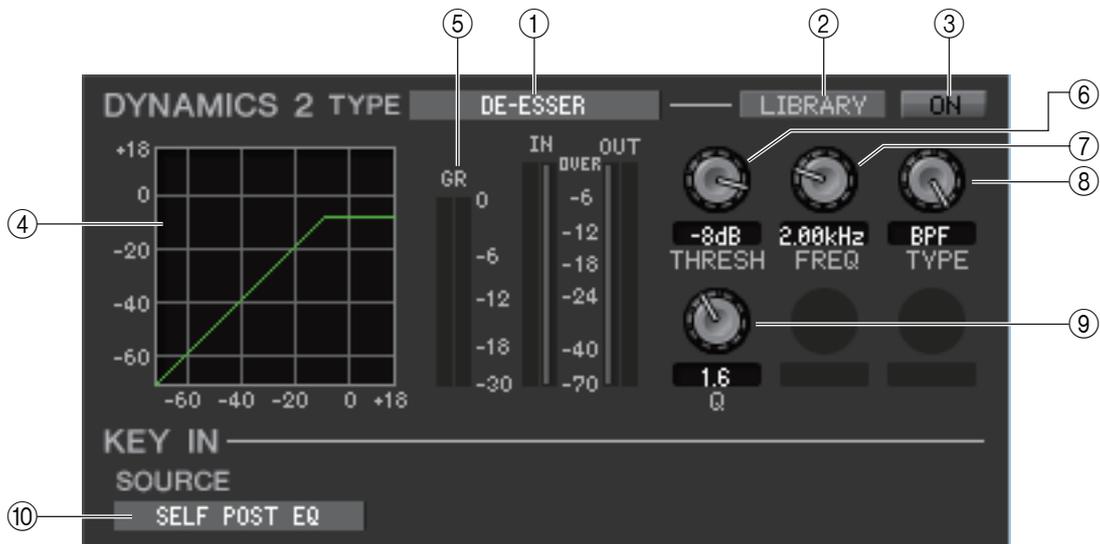
キーイン信号がスレッシュOLDを下回ってから、圧縮 / 伸長が解除されるまでの時間(リリースタイム)を設定します。

⑫ KEY IN SOURCE

クリックしてキーインとして利用する信号を選択します。

選択できる信号は GATE と共通です。

DE-ESSER が選択されたとき



① TYPE

現在選ばれているタイプがディエッサーであることを表示します。

② LIBRARY

ダイナミクスライブラリーを呼び出すためのボタンです。このボタンをクリックすると、Library ウィンドウの DYNAMICS ページが開きます。

③ ON

ディエッサーのオン/オフを切り替えるボタンです。

④ レスポンス曲線

現在選ばれているチャンネルのディエッサーの特性を表示します。

⑤ GR メーター(ゲインリダクションメーター)

ディエッサーによるリダクション量を表示するメーターです。

⑥ THRESH (スレッシュールド)

ディエッサーが動作する基準レベル(スレッシュールド値)を設定します。キーイン信号に対して最低周波数で設定した周波数以上の帯域のレベルがこのレベルを超えたときに入力信号の圧縮が始まり、このレベルよりも下がったときに圧縮が解除されます。

⑦ FREQ (最低周波数 / 中心周波数)

キーイン信号に対してディエッサーを動作させる、最低周波数 (HPF の場合) または中心周波数 (BPF の場合) を設定します。

⑧ TYPE

キーイン信号に対してディエッサーを動作させる、HPF (ハイパスフィルター) または BPF (バンドパスフィルター) を選択します。

⑨ Q

キーイン信号に対してディエッサーを動作させる周波数域の Q 値を設定します。
TYPE が BPF の場合にのみ有効です。

⑩ KEY IN SOURCE

キーインする信号は SELF POST EQ で固定されています。

□ DELAY



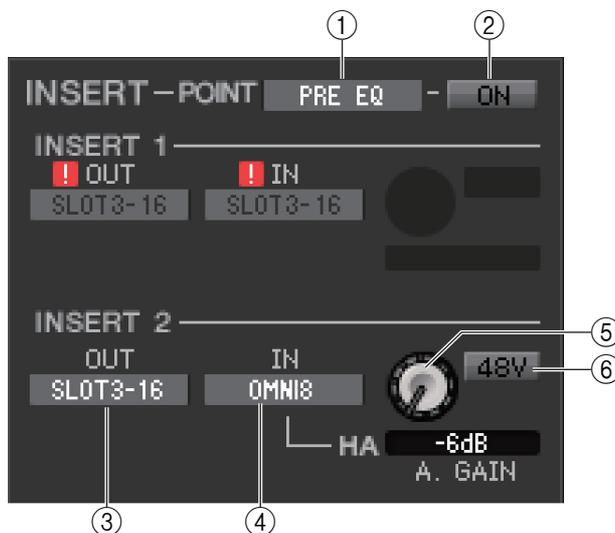
① ON

現在選ばれているチャンネルにディレイのオン / オフを設定します。

② DELAY タイム

ディレイがオンの状態のときのディレイタイム (遅延時間) を設定します。

□ INSERT 1/2(ST IN チャンネルは除く)



① POINT (インサートポイント)

インサートイン / アウトをパッチする位置を PRE EQ、PRE FADER、POST ON のどれかから選択します。

② ON

インサートイン / アウトの有効 / 無効を切り替えます。

③ OUT (インサートアウト)

クリックしてインサートアウトに割り当てる出力ポートを次の中から選びます。

NONE	割り当てなし
OMNI 1 ~ 8	OMNI OUT 端子 1 ~ 8
SLOT1-1、SLOT1-2...SLOT3-15、SLOT3-16	スロット 1 ~ 3 に装着された I/O カードの出力チャンネル
GEQ1L(A)、GEQ1R(B)...GEQ8L(A)、GEQ8R(B)	GEQ ラック 1 ~ 8 の L/R 入力
FX1L(A)、FX1R(B)...FX8L(A)、FX8R(B)	EFFECT ラック 1 ~ 8 の L/R 入力
PR1L(A)、PR1R(B)...PR8L(A)、PR8R(B)	PREMIUM ラック 1 ~ 8 の L/R 入力

④ IN (インサートイン)

クリックしてインサートインに割り当てる入力ポートを次の中から選びます。

NONE	割り当てなし
OMNI 1 ~ 8	OMNI IN 端子 1 ~ 8
SLOT1-1、SLOT1-2...SLOT3-15、SLOT3-16	スロット 1 ~ 3 に装着された I/O カードの入力チャンネル
GEQ1L(A)、GEQ1R(B)...GEQ8L(A)、GEQ8R(B)	GEQ ラック 1 ~ 8 の L/R 出力
FX1L(A)、FX1R(B)...FX8L(A)、FX8R(B)	EFFECT ラック 1 ~ 8 の L/R 出力
PR1L(A)、PR1R(B)...PR8L(A)、PR8R(B)	PREMIUM ラック 1 ~ 8 の L/R 出力

⑤ HA (ヘッドアンプのアナログゲイン)

OMNI IN のアナログゲインを調節します。このノブはヘッドアンプに OMNI IN がパッチされているときのみ表示されます。

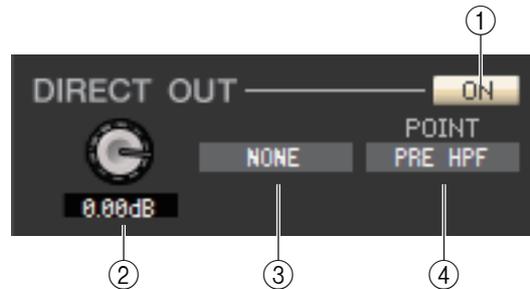
⑥ 48V

ファンタム電源 (+48V) のオン / オフを切り替えます。このボタンはヘッドアンプにパッチされているときのみ表示されます。

NOTE インサート数には制限があります。(→ P.56、57)

利用可能数を超え無効になったインサートイン / アウトは灰色で表示されます。また、**!** インジケータが表示されます。

□ DIRECT OUT (ST IN チャンネルは除く)



① ON

ダイレクト出力のオン / オフを切り替えます。ON/OFF ボタンを右クリック (<control> キー+ クリック) するとポップアップメニューが表示され、ALL ON/ALL OFF を選択できます。

② DIRECT OUT GAIN

ダイレクトアウトのゲインを調節します。現在の設定値はノブの下にある数値ボックスで確認できます。<Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらノブをクリックするとノミナル値 (0.0dB) になります。

③ DIRECT OUT PORT

クリックしてダイレクトアウトに割り当てる出力ポートを次の中から選びます。

NONE	割り当てなし
DANTE 1 ~ 64	DANTE 出力 1 ~ 64
OMNI 1 ~ 8	OMNI OUT 端子 1 ~ 8
REC L、REC R	RECORDER の L/R 入力
SLOT1-1、SLOT1-2...SLOT3-16	スロット 1 ~ 3 に装着された I/O カードの出力チャンネル

④ DIRECT OUT POINT

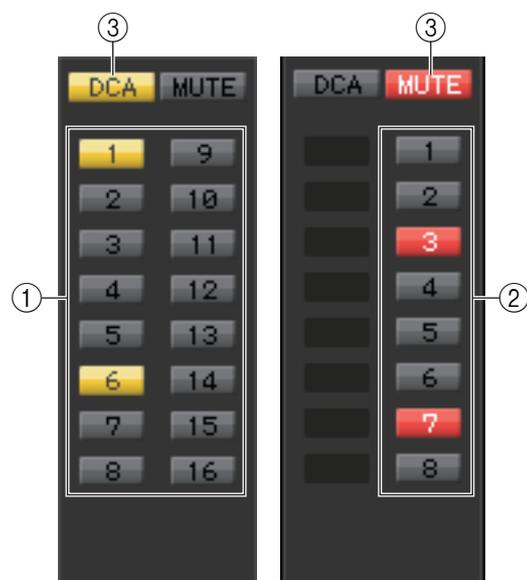
ダイレクトアウトをパッチする位置を PRE HPF、PRE EQ、PRE FADER、POST ON のどれかから選択します。

□ RECALL SAFE/MUTE SAFE

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



□ DCA GROUP/MUTE GROUP



① DCA GROUP

そのチャンネルが所属する DCA グループを 1 ～ 16 の中から選びます。

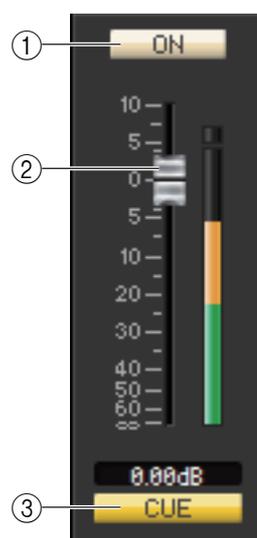
② MUTE GROUP

そのチャンネルが所属するミュートグループを 1 ～ 8 の中から選びます。

③ DCA/MUTE 切り替えボタン

DCA と MUTE を切り替えます。

□ フェーダー



① ON

インプット系チャンネルのオン / オフを切り替えます。
チャンネルがオフの場合、フェーダーは灰色になります。

② フェーダー

インプット系チャンネルの入力レベルを調節します。フェーダーの右側には信号レベルを表わすメーターがあり、現在の設定値はすぐ下の数値ボックスで確認できます。フェーダーノブを、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらかリックすると最小値 ($-\infty$ dB) に、<Ctrl> キー (<⌘> キー) と <Shift> キーを押しながらかリックするとノミナル値 (0.00dB) になります。

③ CUE

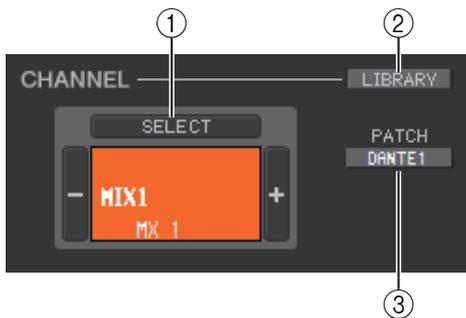
インプット系チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。

NOTE System Setup ダイアログボックスの Channel Select/Sends On Fader でチェックがはずれている場合は表示されません。

MIX チャンネルが選ばれている場合



□ CHANNEL SELECT (チャンネル選択)



① SELECT (チャンネル選択)

操作の対象が MIX チャンネルであることを除けば、インプット系チャンネルのチャンネル選択と共通です (→ P.29)。

② LIBRARY

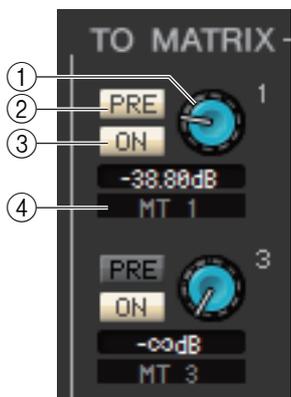
アウトプットチャンネルライブラリーを呼び出すためのボタンです。このボタンをクリックすると、Library ウィンドウの OUTPUT CH ページが開きます。

③ PATCH (アウトプットパッチ)

MIX チャンネルに割り当てる出力ソースを選択します (選択可能な出力ソースは→ P.20)。

複数パッチされている場合は、先頭のポートのみが表示されます。

□ TO MATRIX



① MATRIX センドレベル

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

② PRE オン / オフ

MIX チャンネルから MATRIX バスに送られる信号の送出位置を選択します。オンのときは PRE EQ または PRE FADER、オフのときは POST FADER になります。PRE EQ/PRE FADER の設定は Mixer Setup ダイアログボックスで行ないます。

NOTE PRE を右クリック (<control> キー+クリック) すると、[ALL PRE] や [ALL POST] などが設定できるコンテキストメニューが表示されます。

HINT

- ・ MATRIX バスがステレオとして使用されている場合は、奇数側のノブが PAN もしくは BALANCE となります。
- ・ ステレオ / モノの設定は、Mixer Setup ダイアログボックスで行ないます。



奇数側のノブ

③ ON (MATRIX センドオン / オフ)

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

④ チャンネル名

MATRIX チャンネルの名称が表示されます。

□ TO STEREO/MONO

MIX チャンネルから STEREO バス / MONO バスへのセンドを設定します。

サラウンドモード (→ P.3) の場合は、MIX チャンネル 1 ~ 6 でダウンミックスを設定します。

MODE

・ ST/MONO ボタン

このボタンがオンのときは STEREO バスおよび独立した MONO バスとして扱います。



MIX チャンネルがモノの場合



MIX チャンネルがステレオの場合

PAN (ステレオバスの場合は BALANCE)	PAN ノブで MIX チャンネルから STEREO バスの L/R チャンネルに送られる信号の定位を調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらクリックすると Center 位置になります。選択された MIX バスがステレオバスとして使用された場合は BALANCE となります。BALANCE ノブでステレオ MIX チャンネルからステレオバスの L/R チャンネルに送られる信号のバランスを調節します。
ST	MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。
M(C)	MIX チャンネルから MONO バスに送られる信号のオン / オフを切り替えます。

・ LCR ボタン

このボタンがオンのときは連動する L/C/R バスとして扱います。



MIX チャンネルがモノの場合



MIX チャンネルがステレオの場合

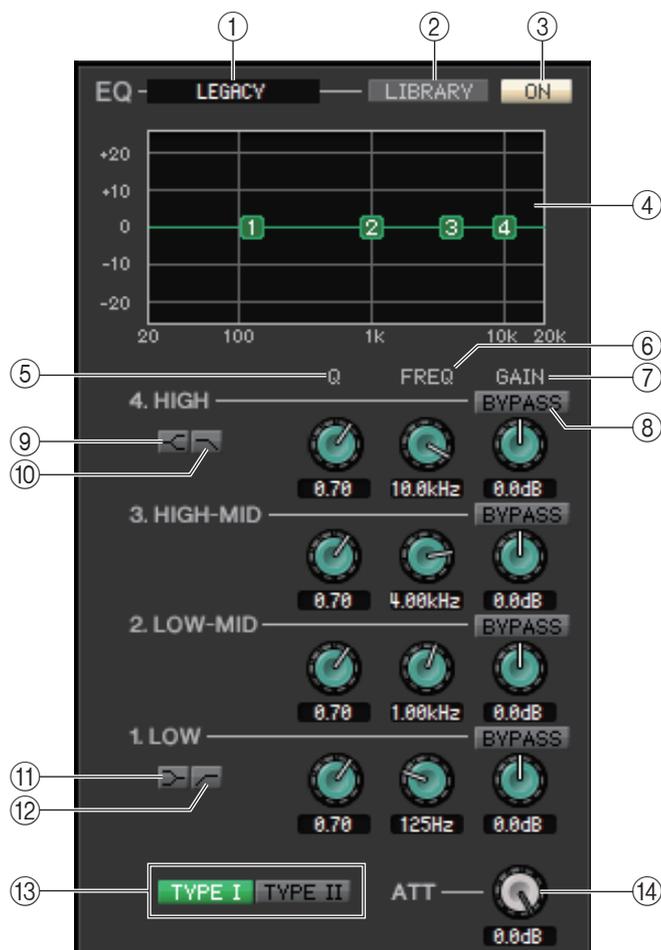
PAN (ステレオバスの場合は BALANCE)	PAN ノブで MIX チャンネルから L/C/R の各チャンネルに送られる信号の定位を調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらクリックすると Center 位置になります。選択された MIX バスがステレオバスとして使用された場合は、奇数チャンネルは L63/ 偶数チャンネルは R63 に固定になります。選択された MIX バスがステレオバスとして使用された場合は BALANCE となります。BALANCE ノブでステレオ MIX チャンネルからステレオバスの L/R チャンネルに送られる信号のバランスを調節します。
CSR (センターサイドレシオ)	STEREO バスの L/R に対する CENTER チャンネルのレベル比を 0 ~ 100% の範囲で設定します。

・ サラウンドモード表示 (MIX チャンネル 1 ~ 6 のみ)



LEVEL	LEVEL ノブでダウンミックス係数を調節します。
L	MIX チャンネルから STEREO バスの L チャンネルに送られる信号のオン / オフを切り替えます。
R	MIX チャンネルから STEREO バスの R チャンネルに送られる信号のオン / オフを切り替えます。

□ EQ (イコライザー)



① TYPE

EQ のタイプを PRECISE、AGGRESSIVE、SMOOTH、LEGACY から選びます。

② LIBRARY

Library ウィンドウの OUTPUT EQ ページを呼び出します。

③ ON

現在選ばれているチャンネルの EQ (パラメトリックイコライザー) のオン / オフを切り替えます。

④ EQ グラフ

現在選ばれているチャンネルの EQ の特性を表示します。キーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらからフをクリックすると、特性がフラットになります。

⑤ Q

EQ グラフで選ばれているバンド (周波数域) の Q 値を調整します。

⑥ FREQ (周波数)

EQ の 4 バンド (LOW、LO-MID、HI-MID、HIGH) の中心周波数を設定します。

⑦ GAIN

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

⑧ BYPASS

各バンドの設定パラメーター (Q/Freq/Gain) のバイパスをオン / オフします。

⑨ HIGH シェルビング

このボタンがオンのとき、HIGH EQ がシェルビングタイプに切り替わります。EQ のタイプが PRECISE のときは、HIGH EQ の Q ノブでシェルビングタイプの Q 値を調整できます。他のタイプのときは、HIGH EQ の Q ノブは表示されません。

⑩ LPF (ローパスフィルター)

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

⑪ **LOW シェルビング**

このボタンがオンのとき、LOW EQ がシェルビングタイプに切り替わります。EQ のタイプが PRECISE のときは、LOW EQ の Q ノブでシェルビングタイプの Q 値を調整できます。他のタイプのときは LOW EQ の Q ノブは表示されません。

⑫ **HPF (ハイパスフィルター)**

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

⑬ **TYPE I / TYPE II**

EQ のタイプが LEGACY のときは、TYPE I または TYPE II の 2 種類から選択できます。

⑭ **ATT (アッテネーション)**

EQ で調整する音質の前のレベルの減衰量を設定します。

□ **DYNAMICS 1**

タイプが COMPRESSOR、EXPANDER、COMPAND H、COMPAND S である点とキーインとして選択可能な信号の種類が異なる点を除けば、インプット系チャンネルのダイナミクス (→ P.34) と共通です。

□ **INSERT**

選択可能なインサートポートが異なる点を除けば、インプット系チャンネルのインサート (→ P.39) と共通です。

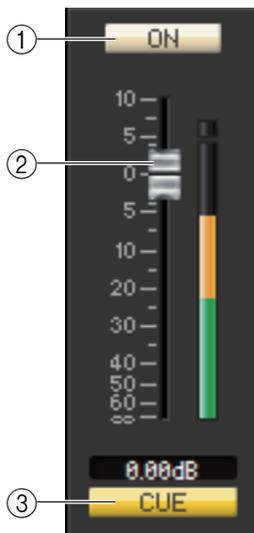
□ **RECALL SAFE / MUTE SAFE**

インプット系チャンネルの RECALL SAFE / MUTE SAFE (→ P.40) と共通です。

□ **DCA GROUP / MUTE GROUP**

インプット系チャンネルの DCA GROUP / MUTE GROUP (→ P.41) と共通です。

□ **フェーダー**



① **ON**

MIX チャンネルのオン / オフを切り替えます。

② **フェーダー**

MIX チャンネルの出力レベルを調節します。フェーダーの右側には信号レベルを表わすメーターがあり、現在の設定値はすぐ下の数値ボックスで確認できます。フェーダーノブを、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらかリックすると最小値 (-∞ dB) に、<Ctrl> キー (<⌘> キー) と <Shift> キーを押しながらかリックするとノミナル値 (0.00dB) になります。

③ **CUE**

MIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。

ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、本体の設定により "CUE A"、"CUE B"、"CUE AB" が表示されます。

NOTE System Setup ダイアログボックスの Channel Select/Sends On Fader でチェックがはずれている場合は表示されません。

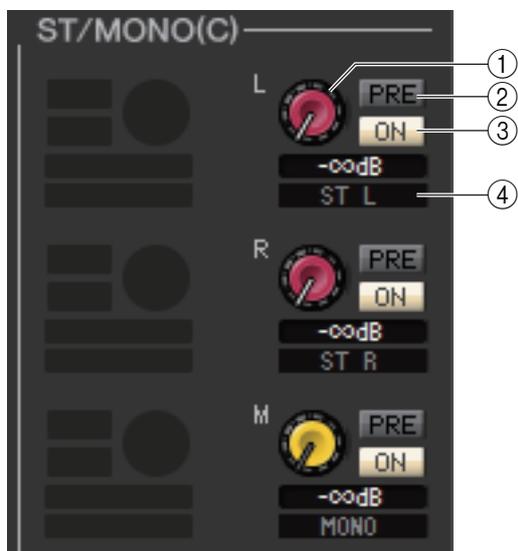
MATRIX チャンネルが選ばれている場合



□ CHANNEL SELECT (チャンネル選択)

操作の対象が MATRIX チャンネルであることを除けば、MIX チャンネルのチャンネル選択と共通です (→ P.42)。

□ FROM MIX、ST/MONO(C)



① FROM MIX、ST/MONO(C) センドレベル

MIX バス、STEREO/MONO バスから MATRIX バスへ送られる信号のセンドレベルを調節します。現在の値はすぐ下の数値ボックスで確認できます。

② PRE オン/オフ

MIX バス、STEREO/MONO バスから MATRIX バスへ送られる信号の送出位置を選択します。オンのときは PRE EQ または PRE FADER、オフのときは POST FADER になります。PRE EQ/FADER の設定は Mixer Setup ダイアログボックスで行ないます。

③ ON (FROM MIX、ST/MONO センドオン/オフ)

MIX バス、STEREO/MONO バスから MATRIX バスへ送られる信号のオン/オフを切り替えます。

④ チャンネル名

MIX チャンネルおよび STEREO/MONO チャンネルの名称が表示されます。

□ BALANCE



選択された MATRIX バスがステレオとして使用された場合のみ表示されます。ステレオの左右音量のバランスを調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらかリックすると Center 位置になります。

□ EQ (イコライザー)

MIX チャンネルのイコライザー (→ P.44) と共通です。

□ DYNAMICS 1

タイプが COMPRESSOR、EXPANDER、COMPAND H、COMPAND S である点とキーインとして選択可能な信号の種類が異なる点を除けば、インプット系チャンネルのダイナミクス (→ P.34) と共通です。

□ INSERT

選択可能なインサートポートが異なる点を除けば、インプット系チャンネルのインサート (→ P.39) と共通です。

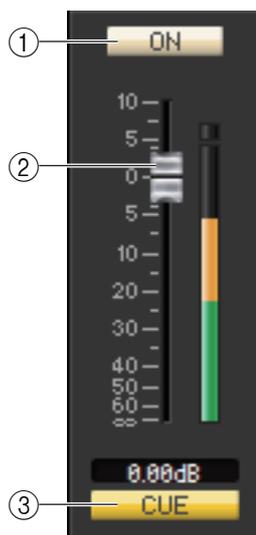
□ RECALL SAFE/MUTE SAFE

インプット系チャンネルの RECALL SAFE/MUTE SAFE (→ P.40) と共通です。

□ DCA GROUP/MUTE GROUP

インプット系チャンネルの DCA GROUP/MUTE GROUP (→ P.41) と共通です。

□ フェーダー



① ON

MATRIX チャンネルのオン / オフを切り替えます。

② フェーダー

MATRIX チャンネルの出力レベルを調節します。フェーダーの右側には信号レベルを表わすメーターがあり、現在の設定値はすぐ下の数値ボックスで確認できます。フェーダーノブを、コンピューターキーボードの <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらかリックすると最小値 (-∞ dB) に、<Ctrl> キー (<⌘> キー) と <Shift> キーを押しながらかリックするとノミナル値 (0.00dB) になります。

③ CUE

MATRIX チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。

ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、本体の設定により "CUE A"、"CUE B"、"CUE AB" が表示されます。

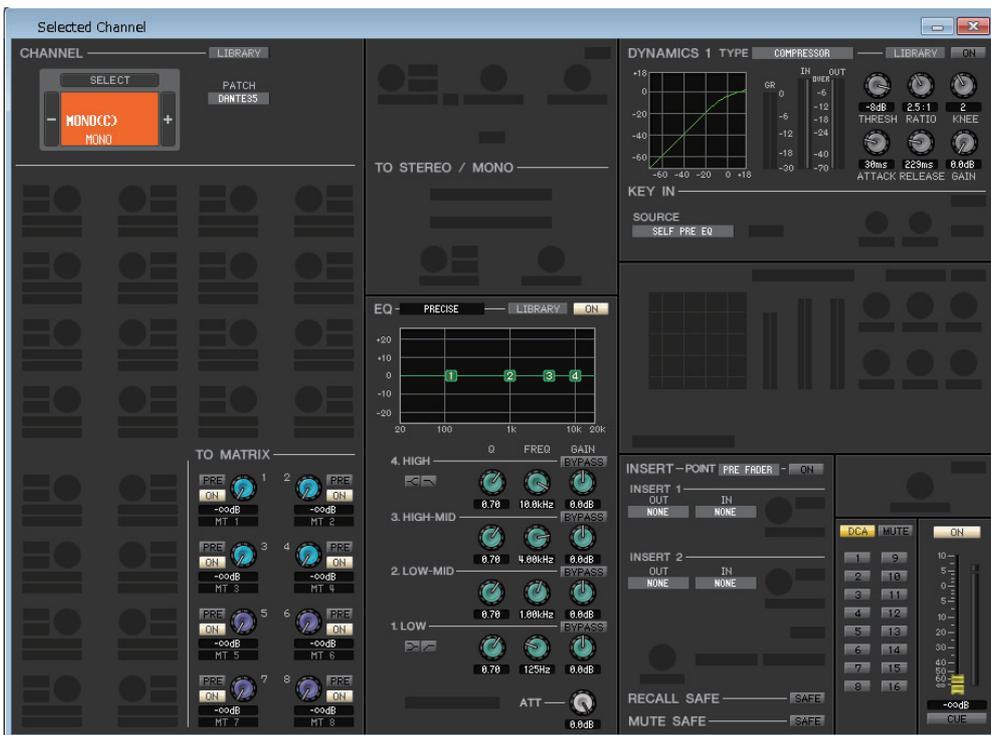
NOTE System Setup ダイアログボックスの Channel Select/Sends On Fader でチェックがはずれている場合は表示されません。

STEREO/MONO チャンネルが選ばれている場合

● STEREO チャンネルのウィンドウ



● MONO チャンネルのウィンドウ



□ CHANNEL SELECT (チャンネル選択)

操作の対象が STEREO/MONO チャンネルであることを除けば、MIX チャンネルのチャンネル選択と共通です (→ P.42)。

□ TO MATRIX

MIX チャンネルの TO MATRIX と共通です (→ P.42)。

□ BALANCE (MONO チャンネルは除く)



STEREO バスの左右音量のバランスを調節します。コンピューターキーボードの <Ctrl> キー(<⌘> キー) を押しながらかlickすると Center 位置になります。

□ EQ (イコライザー)

MIX チャンネルのイコライザー(→P.44) と共通です。

□ DYNAMICS 1

タイプが COMPRESSOR、EXPANDER、COMPAND H、COMPAND S である点とキーインとして選択可能な信号の種類が異なる点を除けば、インプット系チャンネルのダイナミクス(→P.34) と共通です。

□ INSERT

選択可能なインサートポートが異なる点を除けば、インプット系チャンネルのインサート(→P.39) と共通です。

□ RECALL SAFE/MUTE SAFE

インプット系チャンネルの RECALL SAFE/MUTE SAFE(→P.40) と共通です。

□ DCA GROUP/MUTE GROUP

インプット系チャンネルの DCA GROUP/MUTE GROUP と共通(→P.41) です。

□ フェーダー



① ON

STEREO/MONO チャンネルのオン / オフを切り替えます。

② フェーダー

STEREO/MONO チャンネルの出力レベルを調節します。フェーダーの右側には信号レベルを表わすメーターがあり、現在の設定値はすぐ下の数値ボックスで確認できます。

③ CUE

STEREO/MONO チャンネルの信号をキューモニターするボタンです。

ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、本体の設定により“CUE A”、“CUE B”、“CUE AB”が表示されます。

NOTE System Setup ダイアログボックスの Channel Select/Sends On Fader でチェックがはずれている場合は表示されません。

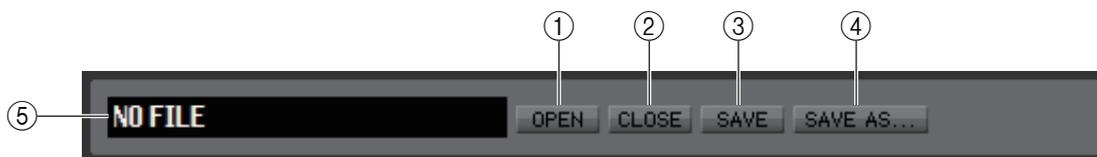
Library ウィンドウ



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

このウィンドウは、DYNAMICS、INPUT EQ、OUTPUT EQ、EFFECT、GEQ (グラフィックイコライザー)、8BAND PEQ、INPUT CH、OUTPUT CH の各ページに分かれており、ページを切り替えるには、ウィンドウ上部のタブをクリックします。このウィンドウを表示するには [Windows] メニューから [Library] を選択して“DYNAMICS”、“INPUT EQ”、“OUTPUT EQ”、“EFFECT”、“GEQ”、“8BAND PEQ”、“INPUT CH”、“OUTPUT CH”のいずれかを選択します。

NOTE OPEN したファイルにかかわらず、このウィンドウで SAVE または SAVE AS を実行すると、開いているタブに応じたライブラリーデータのみファイルとして保存します。



① OPEN (ファイルを開く)

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

② CLOSE (ファイルを閉じる)

現在開かれているライブラリーのファイルを閉じます。

③ SAVE (保存)

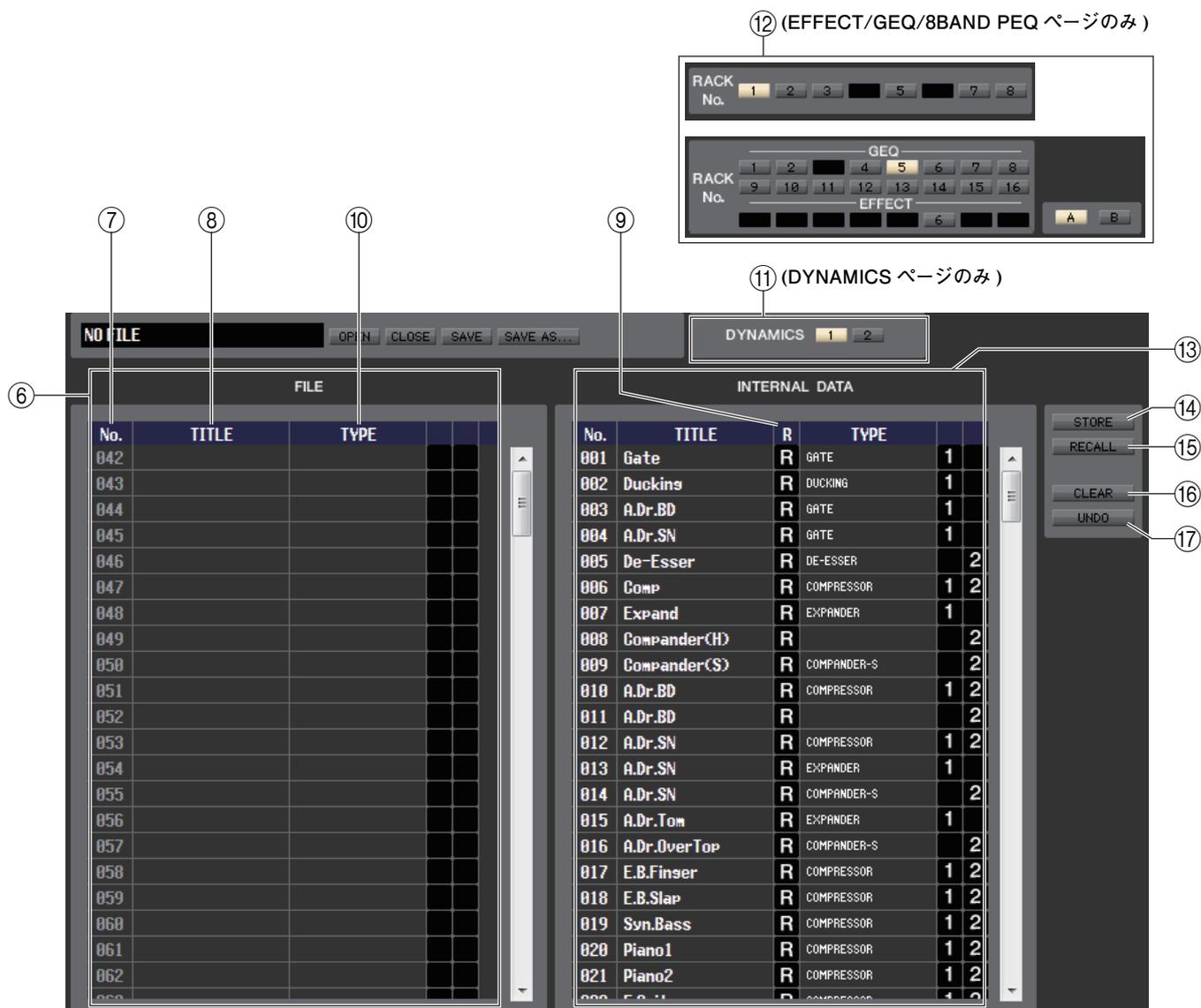
現在開かれているライブラリーのファイルをコンピューターのドライブに保存します。編集したライブラリーを USB メモリーに保存し直したり、コンピューターのハードディスク上にバックアップを作るときに利用します。

④ SAVE AS (名前を変えて保存)

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

⑤ ファイル名

現在開かれているライブラリーのファイル名を表示します。



⑥ FILE

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

⑦ No. (データ番号)

ライブラリーに含まれるデータの番号です。

⑧ TITLE

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

⑨ R (READ ONLY)

読み込み専用のデータはこの欄に“R”と表示され、上書き保存やタイトルの変更ができません。

⑩ TYPE

エフェクトのタイプを表示します。

ダイナミクスの場合、そのチャンネルでリコール可能なダイナミクス系列も表わします。“1”と表示されているもののみ DYNAMICS1 でリコールでき、“2”と表示されているもののみ DYNAMICS2 でリコールできます。どちらも表示されていないデータは、そのチャンネルではリコールできません。

⑪ DYNAMICS (DYNAMICS ページのみ)

2 系統あるダイナミクスのどちらをストア / リコールの対象とするか選択します。

⑫ RACK No. (ラック選択) (EFFECT/GEQ/8BAND PEQ ページのみ)

どのラックをストア / リコールの対象とするか選択します。Effect ライブラリーの場合は、EFFECT ラックの Rack No. 選択ボタン (1 ~ 8) のみが表示されます。GEQ ライブラリーの場合は、GEQ ラックの Rack No. 選択ボタン (1 ~ 16) と EFFECT ラックの Rack No. 選択ボタン (1 ~ 8) が表示されます。Flex15 GEQ がアサインされている Rack No. が選択されている場合は、A/B 選択ボタンが表示され、31Band GEQ がアサインされている Rack No. が選択されている場合は、A/B 選択ボタンは非表示となります。8Band PEQ ライブラリーの場合は、GEQ ライブラリーの Flex15 GEQ の場合と同様です。

NOTE HQ Pitch、Freeze は偶数ラックにマウントされたエフェクトモジュールへはリコールできません。

⑬ INTERNAL DATA

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

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

これを行なうには、まず以下の方法でコピー元 / 移動元となるデータを選択します。

・ 単一のデータを選ぶには

任意のデータの列をクリックします。

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckings		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

・ 番号の連続した複数のデータを選ぶには

最初のデータをクリックして選び、<Shift> キーを押しながら最後のデータをクリックします。

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckings		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

・ 番号の離れた複数のデータを選ぶには

最初のデータをクリックし、<Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながら残りのデータをクリックします。

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckings		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

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

・ データを上書きコピーするには

コピー元をもう一方のリストの任意の行、または同一リスト内で別の行の上にドラッグします。このとき、データ番号の右側に ▶ のマークが表示されます。この状態でドロップすると、保存を確認するダイアログが現われます。OK ボタンをクリックすると、コピー元のデータがコピー先に上書きされ、コピー元はそのまま残ります (コピー元に複数のデータが含まれる場合、そのデータを開始位置として番号の連続したデータに上書きされます)。

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckings		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

・ データを移動するには

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

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

040	Total Comp1	R	COMPRESSOR
041	Total Comp2	R	COMPRESSOR
042	Gate		GATE
043	Duckings		DUCKING
044	A.Dr.BD		GATE
045	A.Dr.SN		GATE
046	De-Esser		DE-ESSER

NOTE GEQ ライブラリーの InitialData はコピーできません。

⑭ STORE

リスト内の選択したデータに現在の設定を保存します。

⑮ RECALL

リスト内の選択したデータをリコールします。

⑯ CLEAR

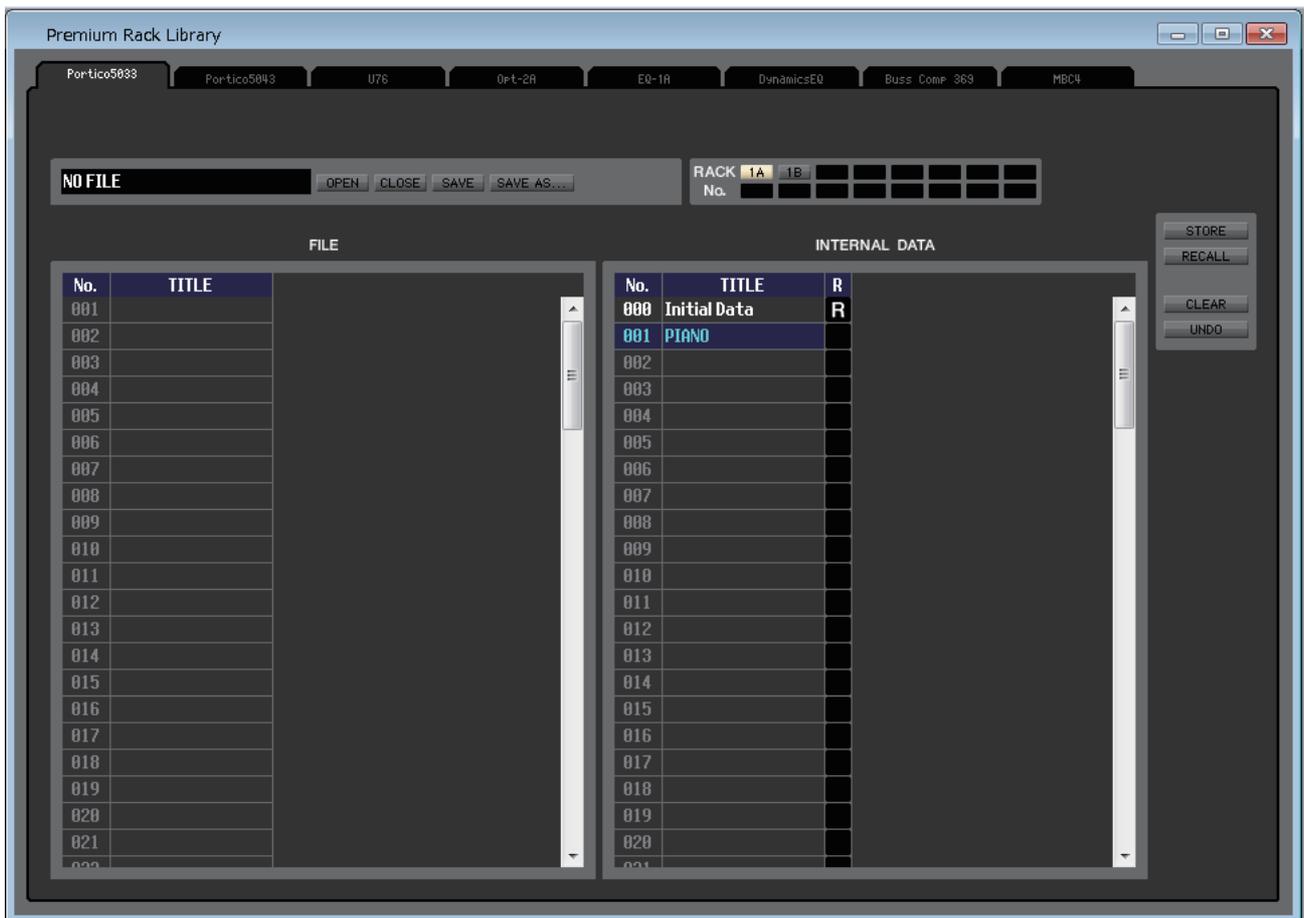
リスト内で選択した単一データ、または複数のデータを消去します。

⑰ UNDO

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

何度もクリックすると、UNDO と REDO を繰り返します。

Premium Rack Library ウィンドウ



PREMIUM ラックの各 EQ またはコンプレッサータイプごとのライブラリーを編集します。また、コンピューターのドライブに保存されたライブラリーのファイルを読み込み、並び順やタイトルなどを変更したり、任意のライブラリーデータをリコールしたり、任意のライブラリーデータを CL 本体のライブラリーにコピーしたりできます。このウィンドウは、Portico5033、Portico5043、U76、Opt-2A、EQ-1A、DynamicEQ、Buss Comp 369、MBC4 の各ページに分かれており、ページを切り替えるには、ウィンドウ上部のタブをクリックします。このウィンドウを表示するには [Windows] メニューから [Premium Rack Library] を選択して各ライブラリーを選択します。

操作手順は、Library ウィンドウと同様です (→ P.50)。

NOTE OPEN したファイルにかかわらず、このウィンドウで SAVE または SAVE AS を実行すると、開いているタブに応じたライブラリーデータのみファイルとして保存します。

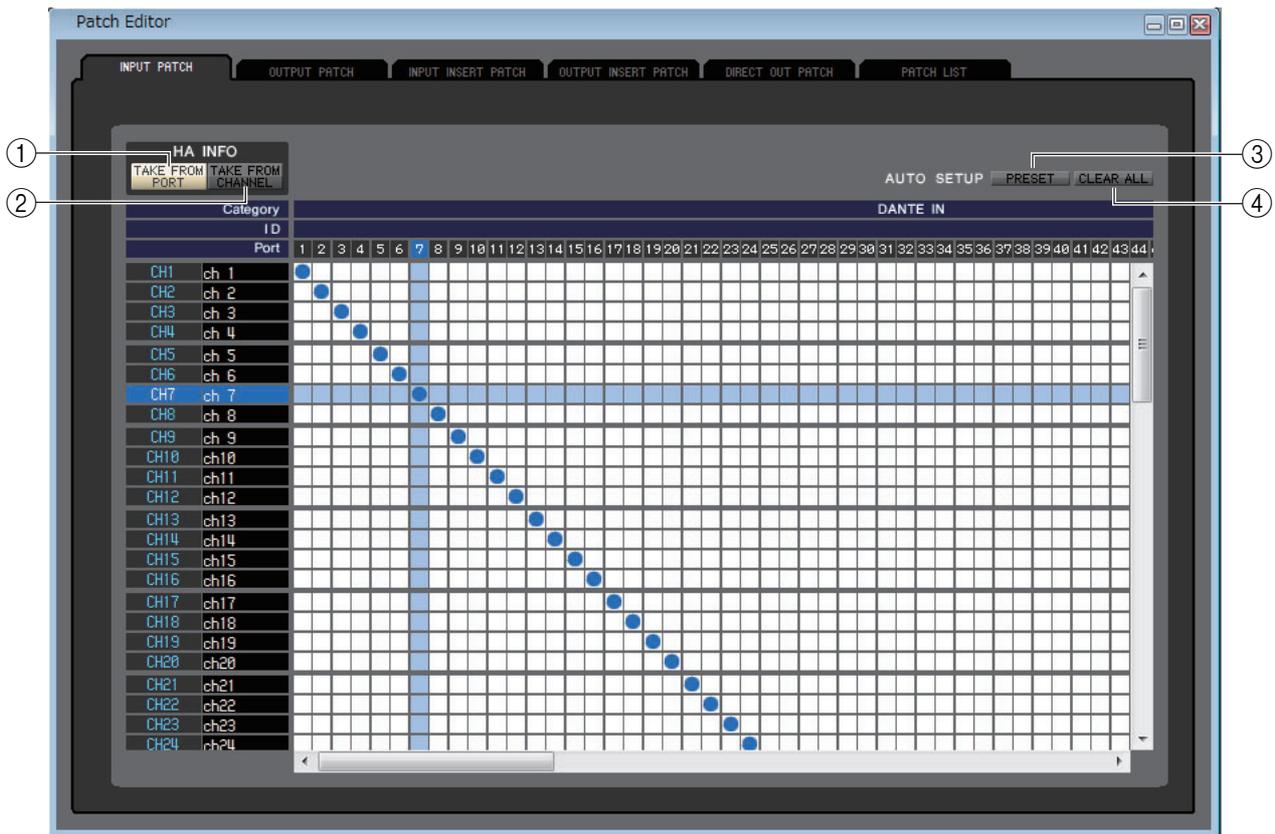
Patch Editor ウィンドウ

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

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

このウィンドウを表示するには [Windows] メニューから [Patch Editor] を選択して “INPUT PATCH”、“OUTPUT PATCH”、“INPUT INSERT PATCH”、“OUTPUT INSERT PATCH”、“DIRECT OUT PATCH”、“PATCH LIST” のいずれかを選択します。

INPUT PATCH ページ



インプット系チャンネルの入力に割り当てる入力ポートを選択します。

□ HA INFO

パッチを変更するときに、入力ポートの HA 設定をチャンネルからコピーするかどうかを選択します。

① TAKE FROM PORT ボタン

HA 設定をチャンネルからコピーしません。パッチを変更してもポートの HA 設定はそのままとなります。

② TAKE FROM CHANNEL ボタン

HA 設定をチャンネルからコピーします。直前にパッチされていたポートの HA 設定を、新しくパッチされたポートに設定します。

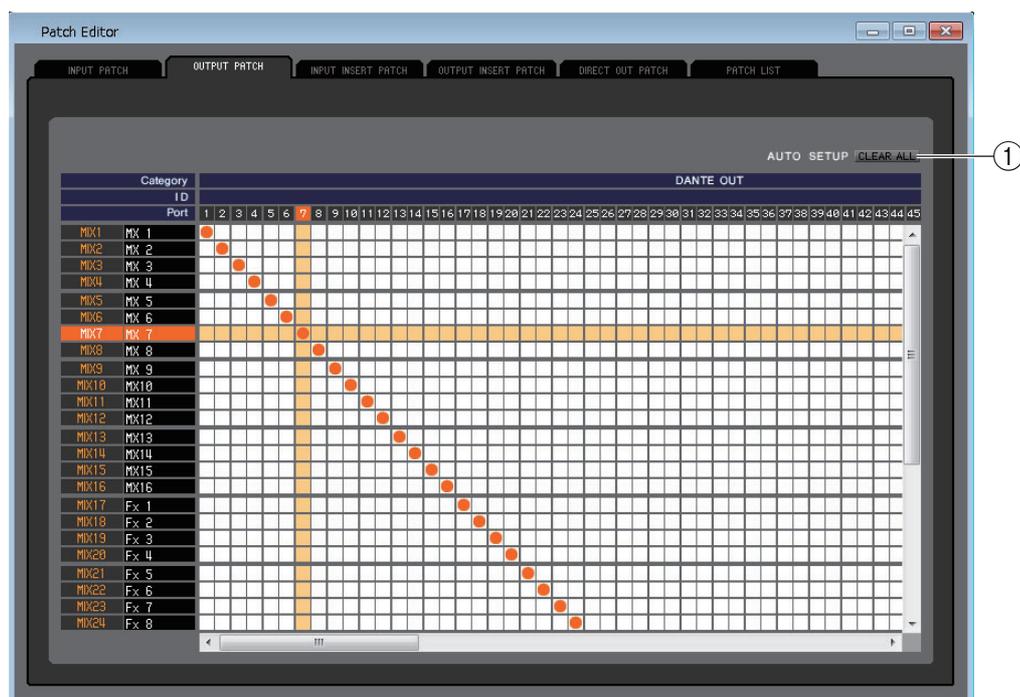
□ AUTO SETUP

③ PRESET ボタン

このページのパッチが初期設定になります。

④ CLEAR ALL ボタン

このページのパッチをすべてクリアします。

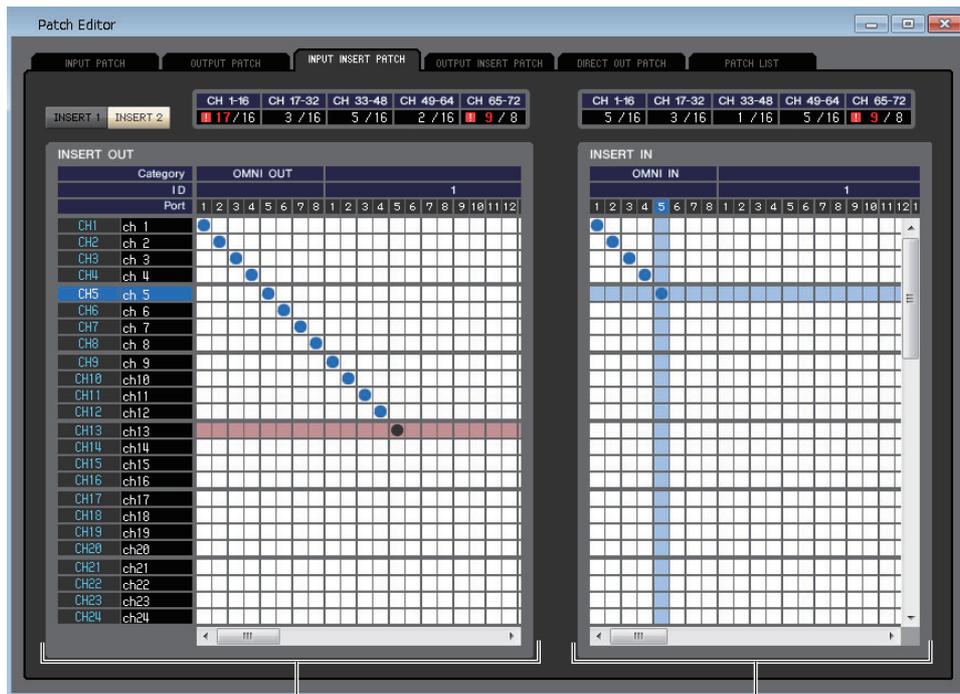


アウトプット系チャンネルの出力に割り当てる出力ポートを選択します。

① CLEAR ALL

このページのパッチをすべてクリアします。

INPUT INSERT PATCH ページ



出力ポートの選択

入力ポートの選択

インプット系チャンネルのインサートイン / アウトに入出力ポートを割り当てます。画面左側では出力ポート、画面右側で入力ポートを選択します。



① INSERT 1/INSERT 2

インサート 1 とインサート 2 の表示を切り替えます。

② インサート設定数

そのグループで現在設定しているインサートの数です。

利用可能数を超えて設定すると赤文字になり、**!** インジケータが表示されます。

NOTE 利用可能数を超えて設定したインサートは無効です。そのチャンネルのグリッドには、●の印が表示されます。

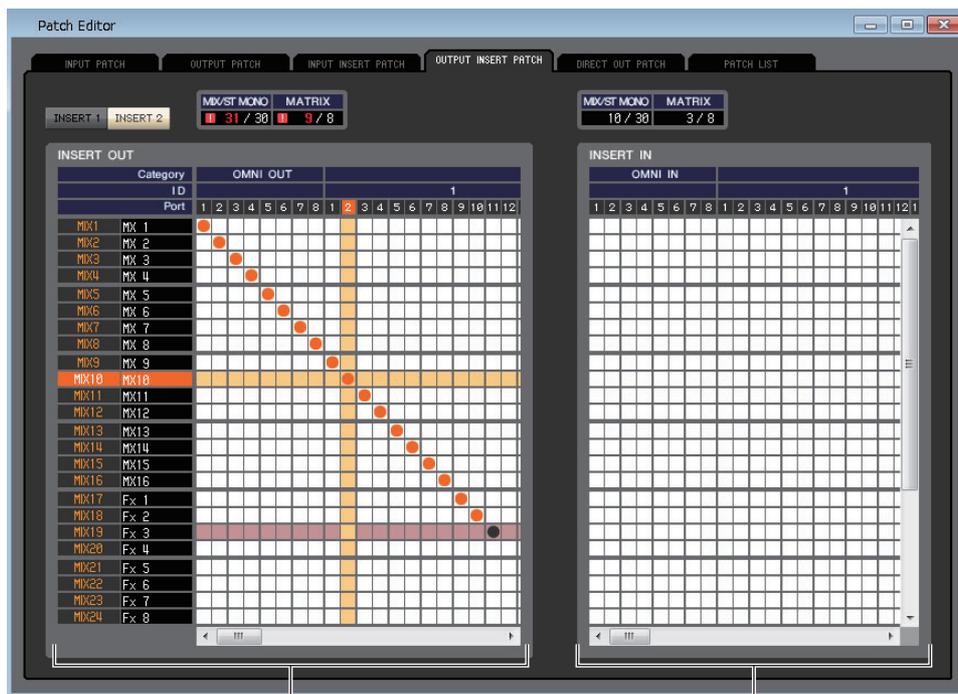
③ インサート利用可能数

そのグループで利用できるインサートの数です。

インサート 1 とインサート 2 を合わせたインサート数は、以下のようにチャンネルのグループごとに制限があります。入出力ポート別で設定できます。

チャンネルグループ	CH1 ~ 16	CH17 ~ 32	CH33 ~ 48	CH49 ~ 64 (CL5、CL3 のみ)	CH65 ~ 72 (CL5 のみ)
インサート利用可能数	16	16	16	16	8

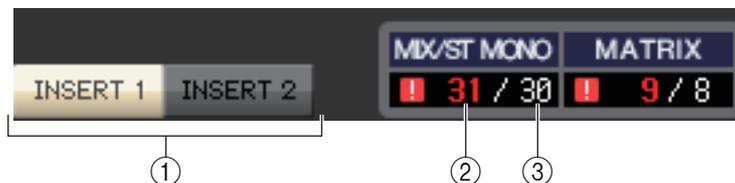
OUTPUT INSERT PATCH ページ



出力ポートの選択

入力ポートの選択

アウトプット系チャンネルのインサートイン/アウトに入出力ポートを割り当てます。画面左側では出力ポート、画面右側で入力ポートを選択します。



① INSERT 1/INSERT 2

インサート 1 とインサート 2 の表示を切り替えます。

② インサート設定数

そのグループで現在設定しているインサートの数です。

利用可能数を超えて設定すると赤文字になり、**!**インジケータが表示されます。

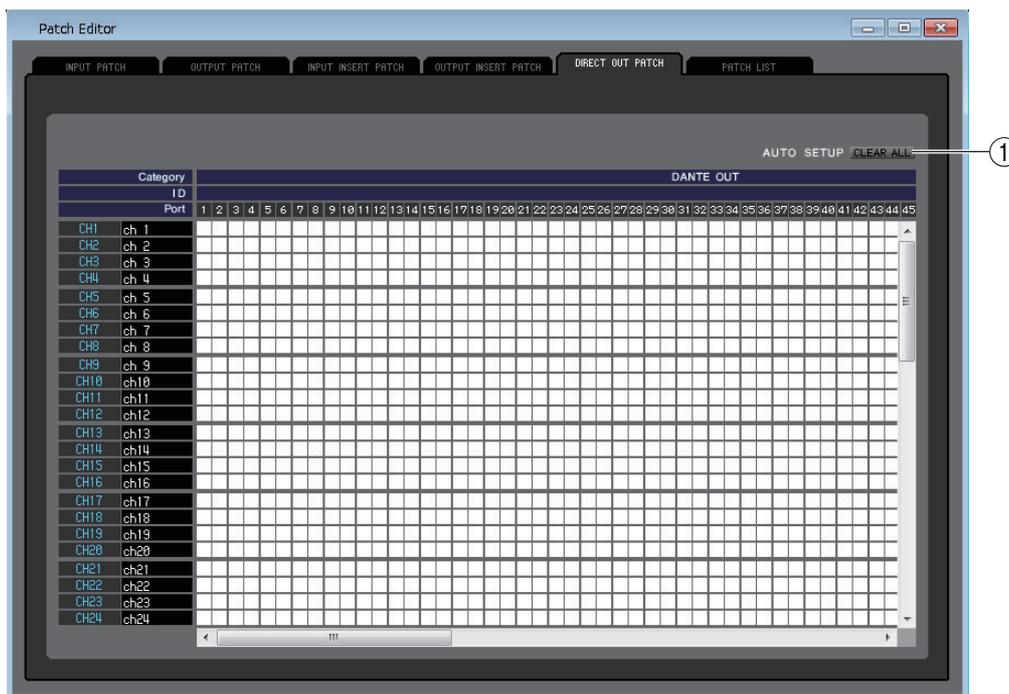
NOTE 利用可能数を超えて設定したインサートは無効です。そのチャンネルのグリッドには、●の印が表示されます。

③ インサート利用可能数

そのグループで利用できるインサートの数です。

インサート 1 とインサート 2 を合わせたインサート数は、以下のようにチャンネルのグループごとに制限があります。入出力ポート別で設定できます。

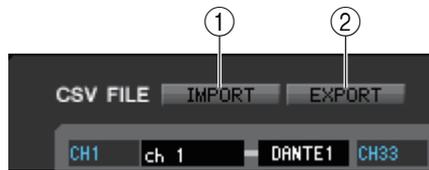
チャンネルグループ	MIX/ST MONO	MATRIX
インサート利用可能数	30 (サラウンドモードの場合は 24)	8



入力系チャンネルをダイレクト出力する出力ポートを選択します。

① CLEAR ALL

このページのパッチをすべてクリアします。



① **IMPORT**

CSV ファイルの読み込みを行います。

基本操作とセットアップにある CSV ファイルの読み書きと共通です。(→ P.6)

② **EXPORT**

CSV ファイルの書き出しを行います。

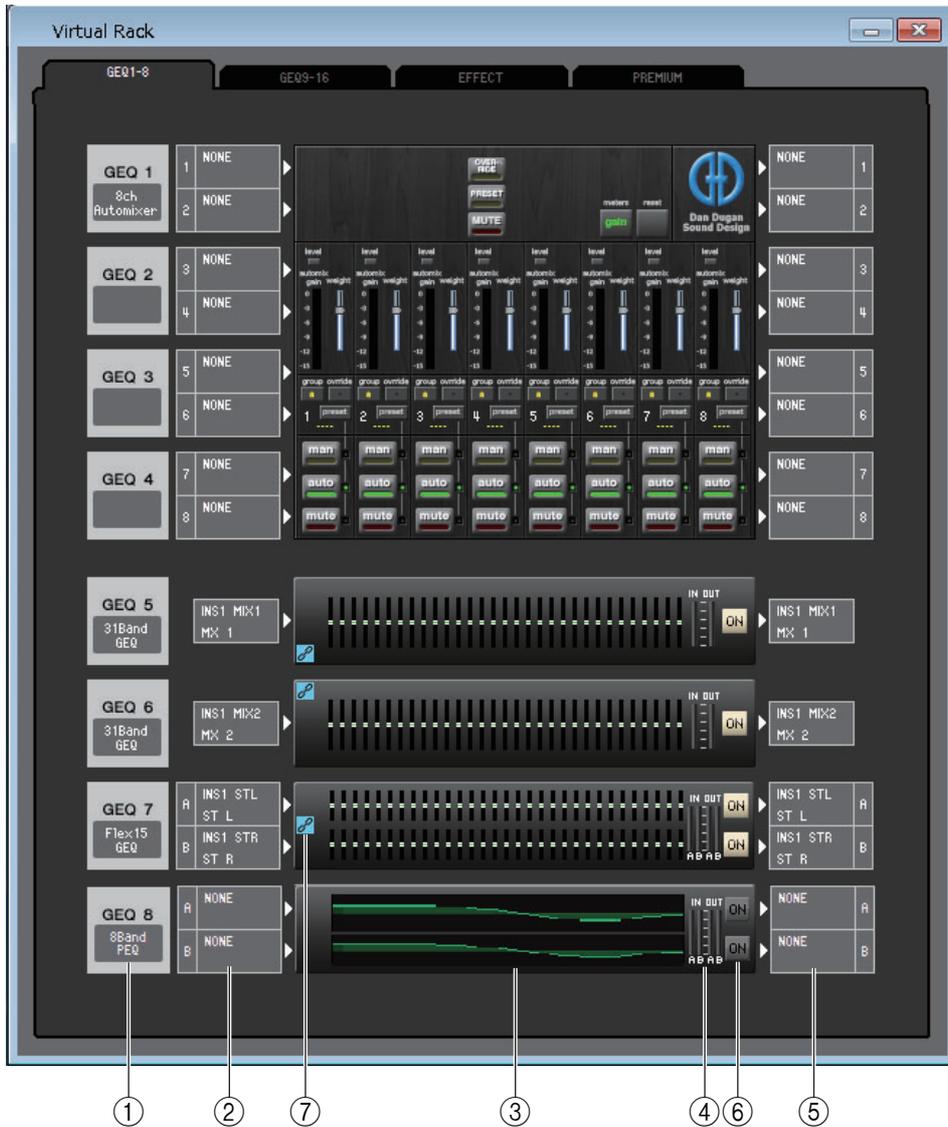
基本操作とセットアップにある CSV ファイルの読み書きと共通です。(→ P.6)

Virtual Rack ウィンドウ

GEQ (グラフィックイコライザー)、エフェクト、PREMIUM ラックの設定を行ないます。

このウィンドウは、GEQ 1-8 ページ、GEQ 9-16 ページ、EFFECT ページ、PREMIUM ページの 4 つに分かれています。ページを切り替えるにはウィンドウ上部のタブをクリックします。

GEQ 1-8/9-16 ページ



① マウント

ラックにマウントするモジュールを次の中から選択します。

BLANK	割り当てなし
31BandGEQ	31 バンド 1IN/1OUT のグラフィックイコライザー
Flex15GEQ	31 バンド中任意の 15 バンドが操作可能な 2IN/2OUT のグラフィックイコライザー
8BandPEQ	8 バンド 2IN/2OUT のパラメトリックイコライザー
8ch Automixer	8 チャンネルのオートミキサー(ラック No.1 のみマウントできます。)
16ch Automixer	16 チャンネルのオートミキサー(ラック No.1 のみマウントできます。)

② インプットパッチ

ラックに割り当てる入力ポートを次の中から選択します。

NONE	割り当てなし
INS1 CH1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	インプットチャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートアウト 1 GEQ ラック 1 ~ 8 のみ選択できます。
INS1 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートアウト 1
INS1 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートアウト 1
INS1 ST L、INS1 ST R、INS1 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートアウト 1
INS2 CH1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	インプットチャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートアウト 2 GEQ ラック 1 ~ 8 のみ選択できます。
INS2 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートアウト 2
INS2 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートアウト 2
INS2 ST L、INS2 ST R、INS2 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートアウト 2

ラックに何もマウントされていないときは表示されません。

③ モジュールイメージ

ラックに割り当てられている GEQ モジュール、PEQ モジュール、オートミキサーのイメージとパラメーターを表示します。
この画面でのパラメーター編集はできません。

ダブルクリックすると、そのラックのモジュールエディターが表示されます。

コンピューターキーボード上の <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらダブルクリックすると、追加のラックモジュールエディターを複数開けます。この追加のエディターでは、ラックの選択ボタンが CL 本体の RACK のポップアップウィンドウと連動しません。

④ インプットメーター/アウトプットメーター

ラックに入出力される信号のレベルを表示します。

⑤ アウトプットパッチ

ラックに割り当てる出力ポートを次の中から選択します。

NONE	割り当てなし
INS1 CH1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	インプットチャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートイン 1 GEQ ラック 1 ~ 8 のみ選択できます。
INS1 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートイン 1
INS1 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートイン 1
INS1 ST L、INS1 ST R、INS1 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートイン 1
INS2 CH1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	インプットチャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートイン 2 GEQ ラック 1 ~ 8 のみ選択できます。
INS2 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートイン 2
INS2 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートイン 2
INS2 ST L、INS2 ST R、INS2 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートイン 2

⑥ ON

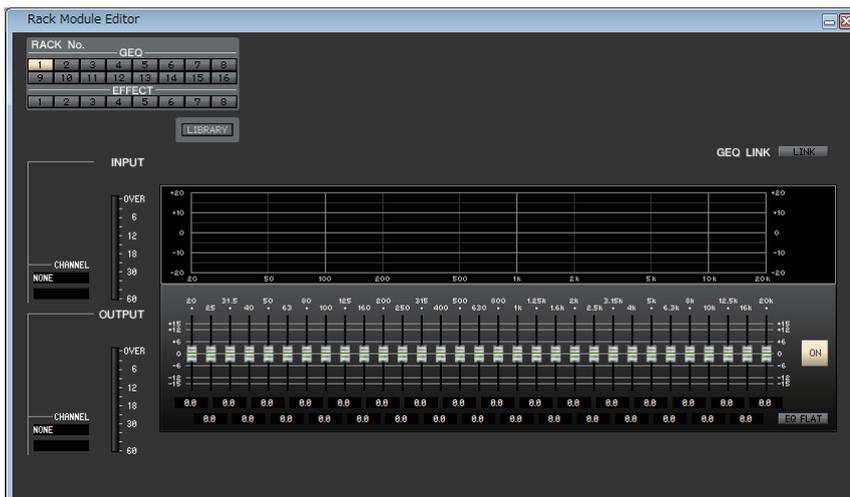
GEQ モジュールと PEQ モジュールの有効 / 無効を切り替えます。ON ボタン点灯時に有効です。

⑦ GEQ LINK インジケーター

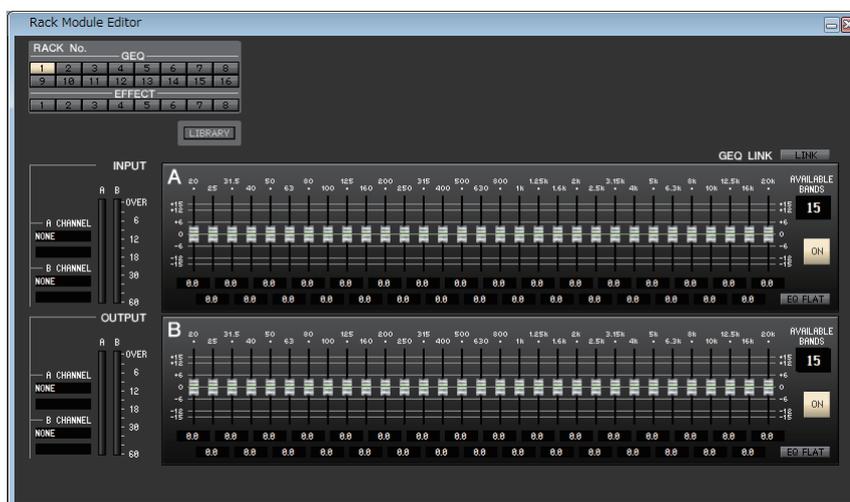
GEQ LINK の LINK ボタンが ON の場合は、GEQ モジュールの左端に LINK インジケーターを表示します (→ P.65)。

Rack Module Editor — GEQ ウィンドウ

● 31BandGEQ



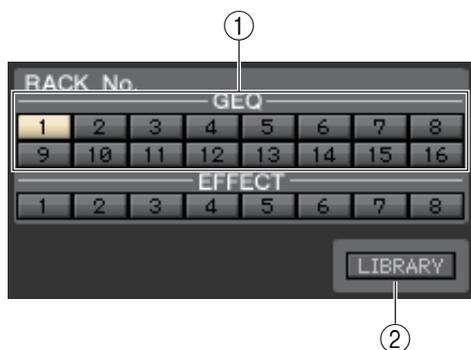
● Flex15GEQ



● 8BandPEQ



GEQ の挿入先の選択や、各種パラメーターの設定を行ないます。



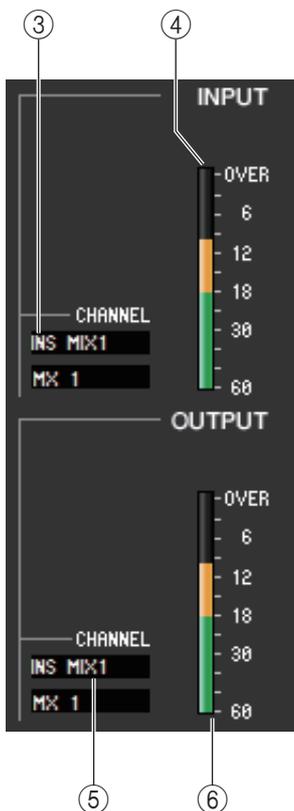
① RACK No. (ラック選択)

GEQ ラックより操作の対象となるラックを選びます。

② LIBRARY

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

8Band PEQ の場合は、8Band PEQ ライブラリーを呼び出すためのボタンです。このボタンをクリックすると、Library ウィンドウの 8BAND PEQ ページが開きます。



③ インットパッチ

CHANNEL 欄をクリックし、現在選ばれている GEQ モジュールと PEQ モジュールの入力チャンネルにパッチする信号経路を、次の中から選択します (GEQ ラックにマウントされている場合)。

NONE	割り当てなし
INS1 CH1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	インットチャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインットアウト 1 GEQ ラック 1 ~ 8 のみ選択できます。
INS1 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインットアウト 1
INS1 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインットアウト 1
INS1 ST L、INS1 ST R、INS1 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インットアウト 1
INS2 CH1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	インットチャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインットアウト 2 GEQ ラック 1 ~ 8 のみ選択できます。
INS2 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインットアウト 2
INS2 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインットアウト 2
INS2 ST L、INS2 ST R、INS2 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インットアウト 2

すぐ下のボックスにはチャンネルの名前が表示されます。

④ インットメーター

現在選ばれている GEQ モジュールと PEQ モジュールに入力されている信号のレベルを表示します。

⑤ アウトットパッチ

CHANNEL 欄をクリックし、現在選ばれている GEQ モジュールと PEQ モジュールの出力チャンネルにパッチする信号経路を、次の中から選択します (GEQ ラックにマウントされている場合)。

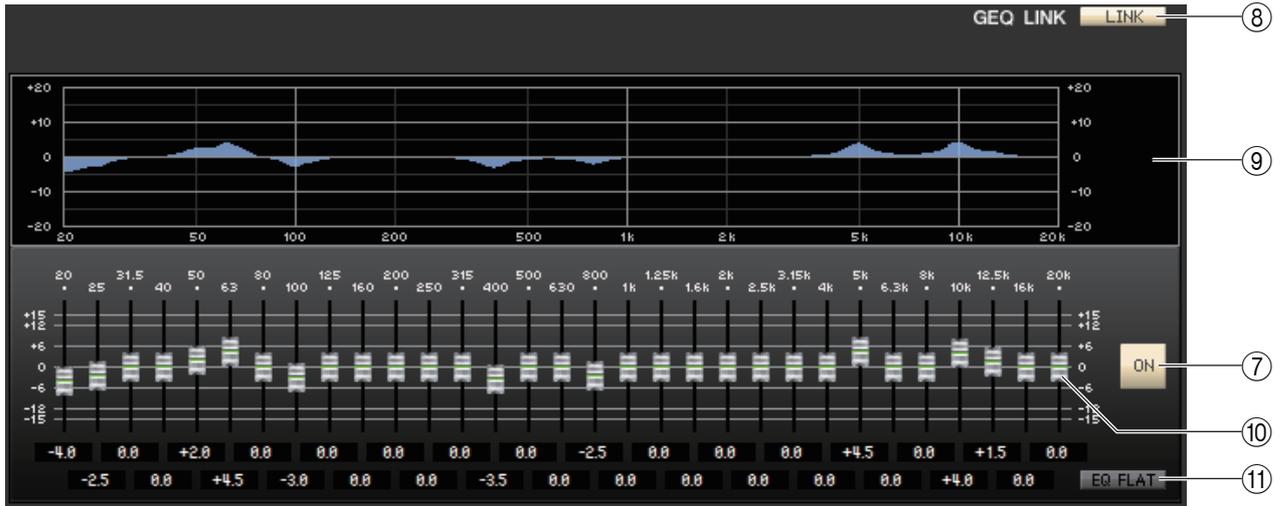
NONE	割り当てなし
INS1 CH1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	インットチャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインットイン 1 GEQ ラック 1 ~ 8 のみ選択できます。
INS1 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインットイン 1
INS1 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインットイン 1
INS1 ST L、INS1 ST R、INS1 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インットイン 1
INS2 CH1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	インットチャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインットイン 2 GEQ ラック 1 ~ 8 のみ選択できます。
INS2 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインットイン 2
INS2 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインットイン 2
INS2 ST L、INS2 ST R、INS2 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インットイン 2

すぐ下のボックスにはチャンネルの名前が表示されます。

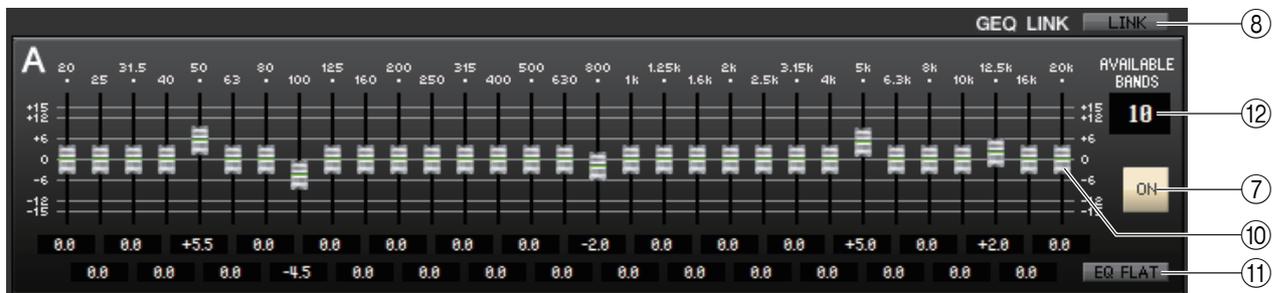
⑥ アウトプットメーター

現在選ばれている GEQ モジュールと PEQ モジュールから出力されている信号のレベルを表示します。

● 31BandGEQ



● Flex15GEQ



⑦ ON (GEQ オン / オフ)

現在選ばれている GEQ モジュールのオン / オフを切り替えます。

⑧ LINK

奇数 / 偶数番号の順で隣り合った 2 つの 31BandGEQ モジュールの設定や、Flex15GEQ の A グループと B グループの設定を連動させるボタンです。このボタンをクリックすると、動作を確認するウィンドウが表示されます。パラメーターのコピー元 / コピー先になるモジュールに該当するボタンをクリックします。RESET BOTH ボタンをクリックすると、両方のモジュールのパラメーターが初期値にリセットされます。

⑨ GEQ グラフ

現在選ばれている GEQ モジュールの特性を表示するグラフです。

⑩ GEQ フェーダー

GEQ モジュールの各帯域をブースト / カットするフェーダーです。各フェーダーの設定値は、下の数値ボックスで確認できます。<Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらかlickすると 0.00dB になります。

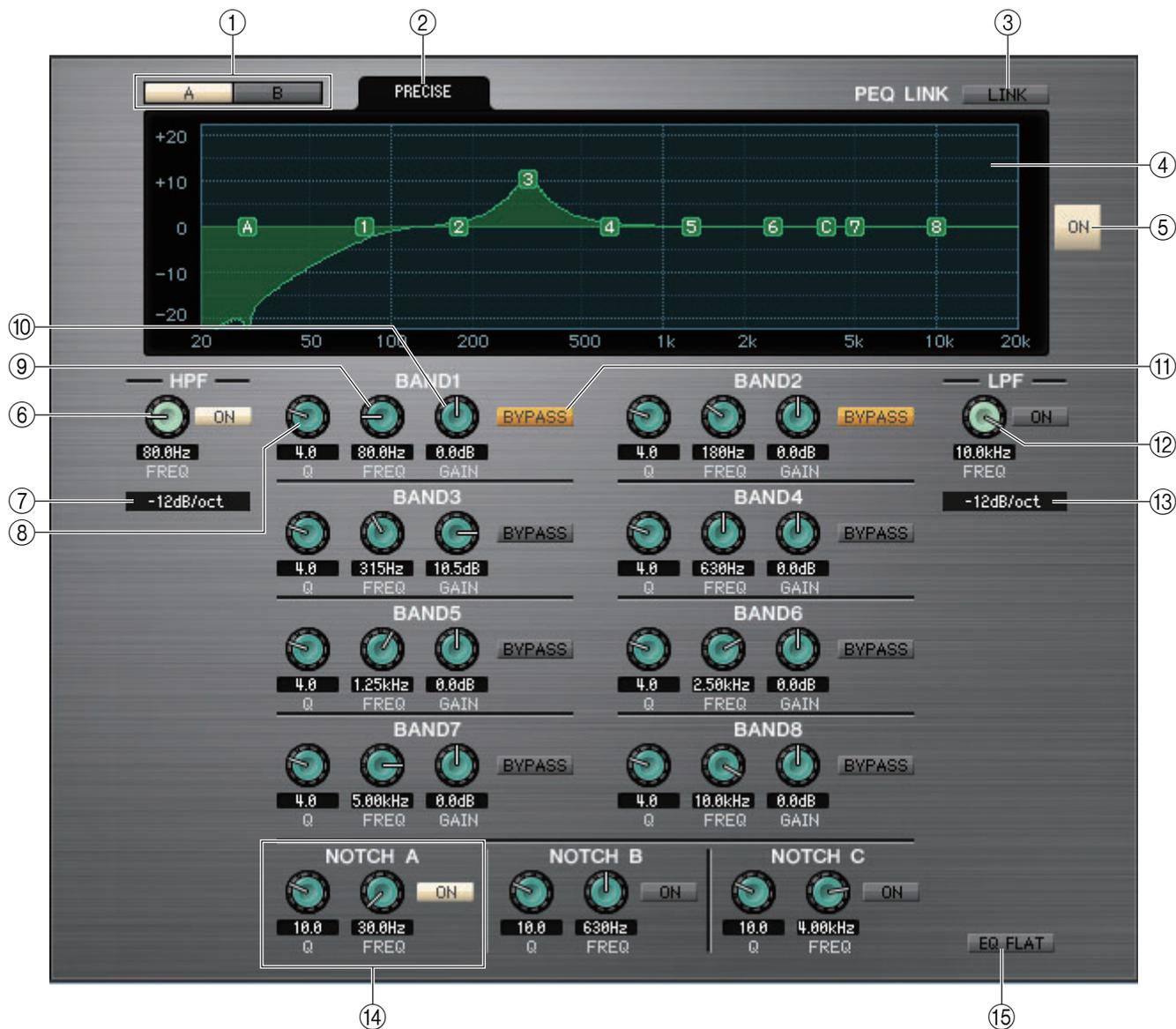
⑪ EQ FLAT

すべての GEQ フェーダーを 0dB の位置にリセットするボタンです。

⑫ AVAILABLE BANDS (操作可能バンド数) (Flex15GEQ のみ)

Flex15GEQ で操作できる帯域は、31 バンドのうち任意の 15 バンドです。この数値表示ボックスには、操作可能なバンドの残数が表示されています。15 バンド操作するとこの数字はゼロになり、それ以上新たなバンドを操作することはできません。この状態から他の帯域を操作するには、操作済みのバンドを 0dB に戻してから操作してください。

● 8BandPEQ



① A/B

8BandPEQ の A と B を切り替えます。

② TYPE

EQ のタイプを PRECISE、AGGRESSIVE、SMOOTH、LEGACY から選びます。

③ LINK

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

④ PEQ グラフ

現在選ばれているモジュールの特性を表示します。グラフ上に表示される数字や記号は各バンドやフィルターに対応しています。ドラッグすれば、値を変更できます。

⑤ ON (PEQ オン / オフ)

現在選ばれているモジュールのオン / オフを切り替えます。

⑥ HPF (ハイパスフィルター)

右側の [ON] ボタンを使って、ハイパスフィルターのオン / オフを切り替えます。また、左側のノブを操作してカットオフ周波数を変更できます。現在の設定値は、ノブの下にある数値ボックスで確認できます。また、PEQ グラフ上に H で表示されます。

⑦ **HPF タイプ**

ハイパスフィルターのオクターブあたりの減衰量を -24dB/oct 、 -18dB/oct 、 -12dB/oct または -6dB/oct に切り替えます。

⑧ **Q**

各バンドの Q 値を調整します。現在の設定値は、ノブの下にある数値ボックスで確認できます。

⑨ **FREQ (周波数)**

各バンドの中心周波数を設定します。現在の設定値は、ノブの下にある数値ボックスで確認できます。

⑩ **GAIN**

各バンドのブースト / カット量を調節します。現在の設定値は、ノブの下にある数値ボックスで確認できます。

⑪ **BYPASS**

各バンドの設定パラメーター(Q, FREQ, GAIN) のバイパスをオン / オフします。

⑫ **LPF (ローパスフィルター)**

右側の [ON] ボタンを使って、ローパスフィルターのオン / オフを切り替えます。また、左側のノブを操作してカットオフ周波数を変更できます。現在の設定値は、ノブの下にある数値ボックスで確認できます。また、PEQ グラフ上に L で表示されません。

⑬ **LPF タイプ**

ローパスフィルターのオクターブあたりの減衰量を -24dB/oct 、 -18dB/oct 、 -12dB/oct または -6dB/oct に切り替えます。

⑭ **NOTCH A,B,C (ノッチフィルターA、B、C)**

3 系統のノッチフィルターです。

左側のノブを操作して Q 値を調整します。中央のノブを操作して中心周波数を設定します。右側の [ON] ボタンを使って、ノッチフィルターのオン / オフを切り替えます。現在の設定値は、ノブの下にある数値ボックスで確認できます。また、PEQ グラフ上に A、B、C で表示されます。

⑮ **EQ FLAT**

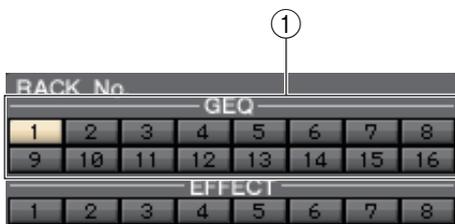
すべてのゲインを 0dB の位置にリセットします。

Rack Module Editor — Automixer ウィンドウ



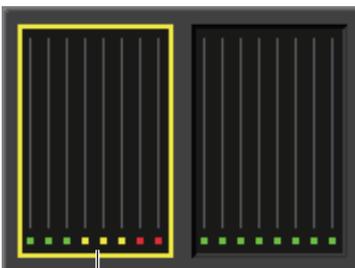
Automixer (オートミキサー) の各種パラメーターの設定を行ないます。

オートミキサーは、台本がないようなスピーチ用途において、有効なマイクを検出してゲイン配分を自動最適化することで、エンジニアがフェーダー操作に掛かり切りになることなく、複数のマイク間で一貫したシステムゲインを維持します。



① RACK No.

GEQ ラックより操作の対象となるラックを選びます。No.1 のみマウント可能です。



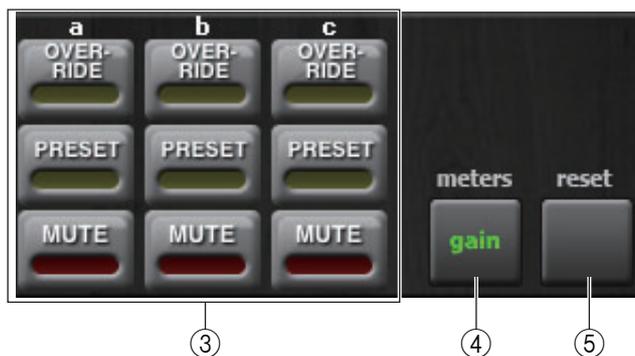
② チャンネル表示

チャンネル 1～8 およびチャンネル 9～16 に対し、各チャンネルの auto mix gain (オートミックスゲイン) メーターと、man (黄)/auto (緑)/mute (赤) の状態を表示します。

チャンネル 1～8 または 9～16 の領域を選択すると、チャンネルコントロールフィールドの表示チャンネルが 1～8 または 9～16 に切り替わります。

(8ch Automixer の場合、チャンネル 1～8 のみの表示です。)

□ マスターフィールド



③ **OVERVERRIDE / PRESET / MUTE**

チャンネルコントロールフィールドで選択されている各グループ (a/b/c) ごとに各設定をします。選択されているグループのみ表示します。

• **OVERVERRIDE**

OVERVERRIDE をオンにすると同じグループのチャンネルの override 設定によって、man モードまたは mute モードに切り替えます。

• **PRESET**

同じグループのチャンネルを preset 設定されているモード (man/auto/mute) に切り替えます。

• **MUTE**

同じグループのチャンネルを mute モードに切り替えます。

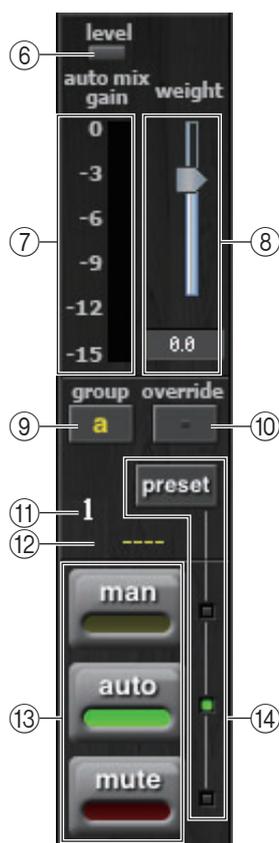
④ **meters**

チャンネルコントロールフィールドのメーターインジケータを切り替えます。ボタンを押すたび、gain, input, output に切り替わります。

⑤ **reset**

オートミキサーの設定が初期化されます。

□チャンネルコントロールフィールド



⑥ レベルインジケータ

オートミキサーのレベルを表示します。

緑点灯: 音声オートミキサーに適切なレベル

消灯: 適切なレベルより低い

赤点灯: 適切なレベルより高い

NOTE 常に緑点灯になるように、CL 本体の HA ゲインを調整してください。

⑦ メーターインジケータ

マスターフィールドの ④meters ボタンを押すたびに下記の 3 種類のメーターに切り替わります。

メーター表示色	メーター種類
緑 (gain)	オートミックスゲイン
黄 (input)	入力レベル
青 (output)	出力レベル

NOTE 通常はオートミックスゲインに設定してください。

⑧ weight

入力チャンネル間の相関的な感度を調整します。入力がない場合にオートミックスゲインメーターがどれもほぼ同レベルになるようにウェイト設定を調整します。

⑨ group

各チャンネルは 3 つのグループ (a/b/c) に割り振ることができます。

選択したグループによってチャンネルの背景色が変わります。

⑩ override

マスターフィールドの ③OVERRIDE ボタンをオンしたとき、このボタンの設定によって、該当チャンネルが man モードまたは mute モードに変わります。

- ・ チャンネル override ボタンがオンのときマスターの OVERRIDE ボタンをオンにすると、チャンネルのモードが man になります。
- ・ チャンネル override がオフのときマスターの OVERRIDE ボタンをオンにすると、チャンネルモードが mute になります。
- ・ マスターの OVERRIDE ボタンをオフにすると、そのチャンネルは以前のモードに戻ります。

⑪ チャンネル番号

オートミキサー内のチャンネル番号を表示します。

⑫ チャンネル名

パッチされているチャンネルの名前を表示します。

⑬ man / auto / mute

man/auto/mute をトグルで切り替えます。

man: ゲインを変化させずにオーディオをそのまま通過させます。

auto: オートミキサーがオンになります。

mute: チャンネルをミュートします。

⑭ preset

マスターフィールドの ③PRESET ボタンを押したときに、チャンネルモード (man/auto/mute) を選択します。preset ボタンを押すたびに、man/auto/mute の preset インジケータが切り替わります。



① マウント

ラックにマウントするモジュールを次の中から選択します。

BLANK	割り当てなし
31BandGEQ	31 バンド 1IN/10OUT のグラフィックイコライザー
Flex15GEQ	31 バンド中任意の 15 バンドが操作可能な 2IN/20OUT のグラフィックイコライザー
EFFECT	内蔵エフェクト
8BandPEQ	8 バンド 2IN/20OUT のパラメトリックイコライザー

② インプットパッチ

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

NONE	割り当てなし
MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24
MATRIX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8
ST L、ST R、MONO(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネル
INS1 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートアウト 1
INS1 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートアウト 1
INS1 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートアウト 1
INS1 ST L、INS1 ST R、INS1 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートアウト 1

INS2 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートアウト 2
INS2 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートアウト 2
INS2 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートアウト 2
INS2 ST L、INS2 ST R、INS2 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートアウト 2

③ モジュールイメージ

ラックに割り当てられているエフェクトモジュール、GEQ モジュール、PEQ モジュールのイメージとパラメーターが表示されます。この画面でのパラメーター編集はできません。ダブルクリックすると、そのラックのモジュールエディターが表示されます。コンピューターキーボード上の <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらダブルクリックすると、追加のラックモジュールエディターを複数開けます。この追加のエディターでは、ラックの選択ボタンが CL 本体の RACK のポップアップウィンドウと連動しません。

④ インプットメーター/アウトプットメーター

現在選ばれているエフェクトモジュール、GEQ モジュール、PEQ モジュールの入力と出力の信号レベルを表示します。

⑤ アウトプットパッチ

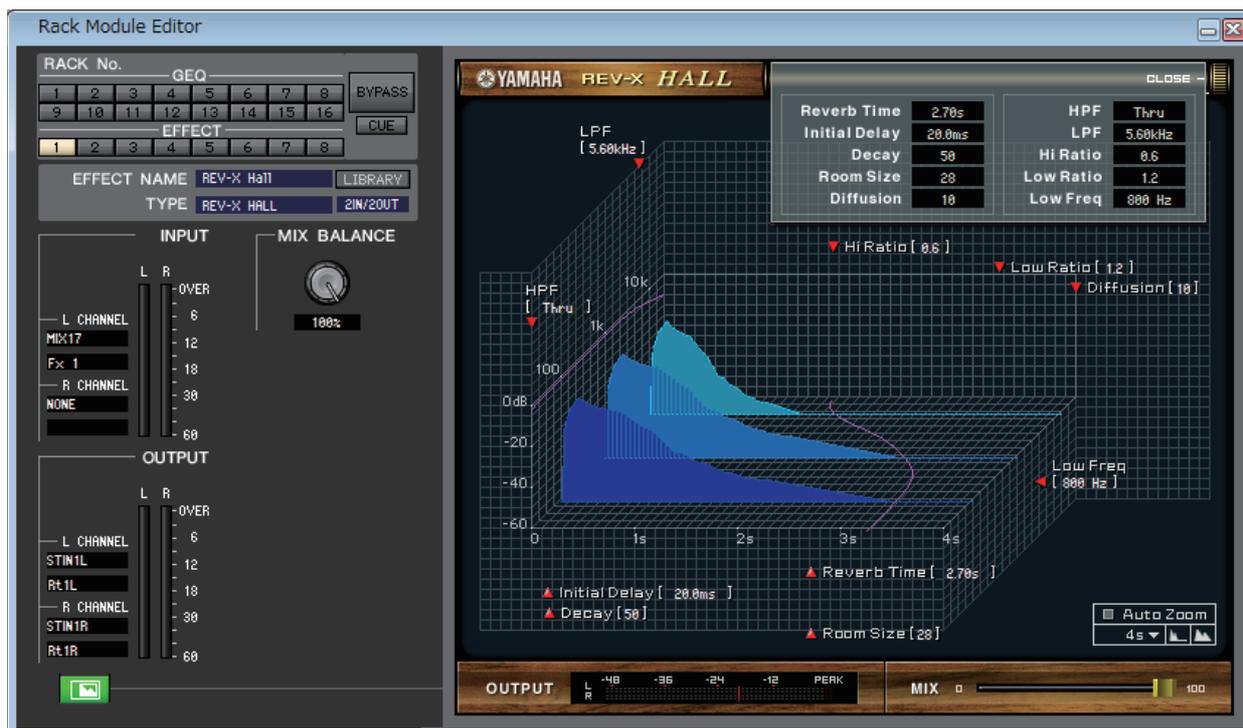
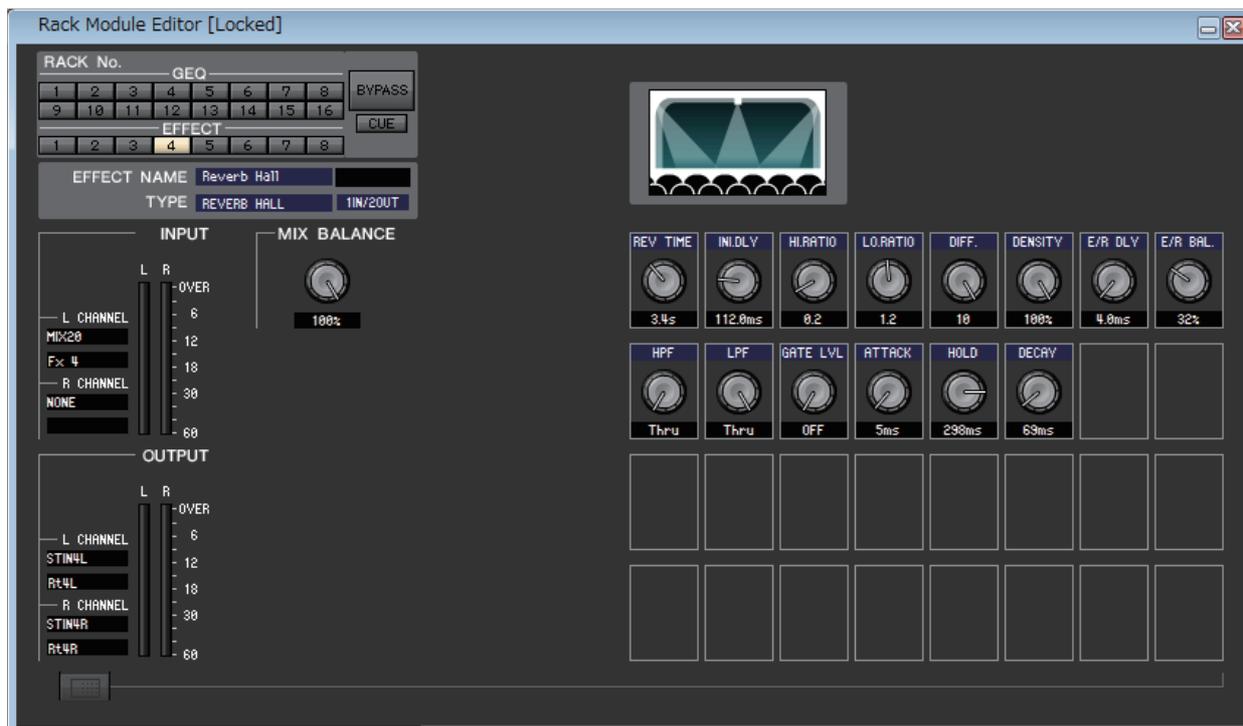
L CHANNEL、R CHANNEL 欄をクリックし、内蔵エフェクトの出力チャンネル L/R にパッチする信号経路を次の中から選択します。

NONE	割り当てなし
CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)
STIN1L ~ STIN8R	ST IN チャンネル 1 ~ 8 の L/R チャンネル
INS1 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートイン 1
INS1 MIX1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートイン 1
INS1 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートイン 1
INS1 ST L、INS1 ST R、INS1 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートイン 1
INS2 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートイン 2
INS2 MIX1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートイン 2
INS2 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートイン 2
INS2 ST L、INS2 ST R、INS2 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートイン 2

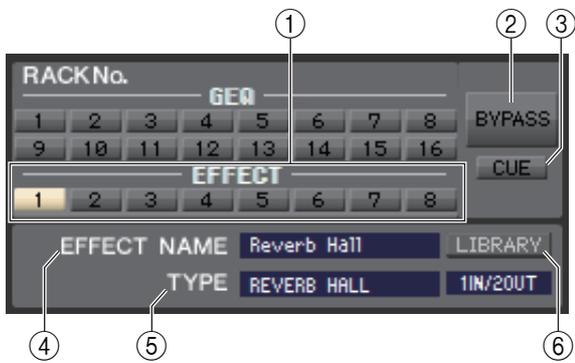
⑥ BYPASS

エフェクトモジュールの有効 / 無効を切り替えます。エフェクトモジュールは BYPASS ボタン消灯時に有効です。

Rack Module Editor — EFFECT ウィンドウ



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



① RACK No. (ラック選択)

EFFECT ラックより操作の対象となるラックを選びます。

② BYPASS

エフェクトを一時的にバイパス状態にするボタンです。

③ CUE

現在選ばれているエフェクトの出力をキューモニターするボタンです。

ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、本体の設定により“CUE A”が固定表示されます。

NOTE System Setup ダイアログボックスの Channel Select/ Sends On Fader でチェックがはずれている場合は表示されません。

④ EFFECT NAME (エフェクト名)

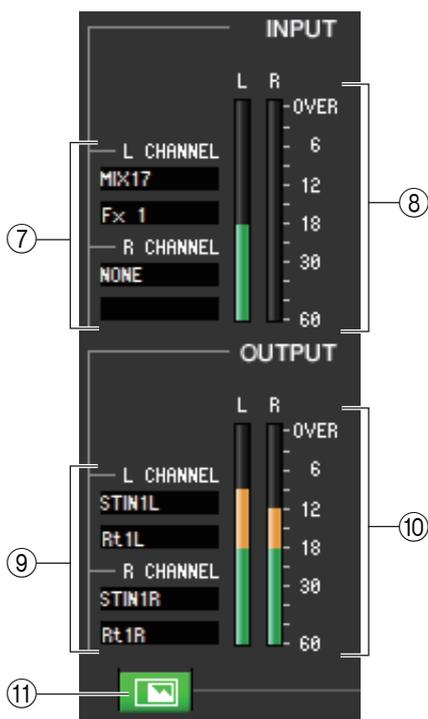
現在選ばれているエフェクトのタイトルを表示します。

⑤ TYPE (エフェクトタイプ)

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

⑥ LIBRARY

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



⑦ インプットパッチ

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

NONE	割り当てなし
MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24
MATRIX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8
ST L、ST R、MONO(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネル
INS1 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートアウト 1
INS1 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートアウト 1
INS1 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートアウト 1
INS1 ST L、INS1 ST R、INS1 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートアウト 1
INS2 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートアウト 2
INS2 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートアウト 2
INS2 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートアウト 2
INS2 ST L、INS2 ST R、INS2 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートアウト 2

すぐ下のボックスにはチャンネルの名前が表示されます。

⑧ インプットメーター

内蔵エフェクトに入力されている信号のレベルを表示します。

⑨ アウトプットパッチ

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

NONE	割り当てなし
CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)

STIN1L ~ STIN8R	ST IN チャンネル 1 ~ 8 の L/R チャンネル
INS1 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートイン 1
INS1 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートイン 1
INS1 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートイン 1
INS1 ST L、INS1 ST R、INS1 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートイン 1
INS2 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートイン 2
INS2 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートイン 2
INS2 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートイン 2
INS2 ST L、INS2 ST R、INS2 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートイン 2

すぐ下のボックスにはチャンネルの名前が表示されます。

⑩ アウトプットメーター

内蔵エフェクトから出力されている信号のレベルを表示します。

⑪ パラメーター表示切り替えボタン

エフェクトタイプとして“REV-X HALL”、“REV-X ROOM”、“REV-X PLATE”または VCM エフェクトのいずれかが選ばれているときに、一般的なパラメーター画面と専用の GUI 画面を切り替えます。

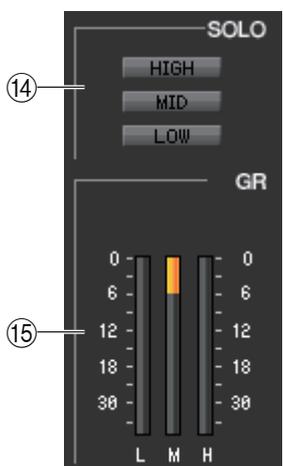


⑫ MIX BALANCE

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

⑬ TEMPO

ディレイ系または変調系エフェクトタイプが選ばれているときに、DELAY (ディレイタイム) パラメーターや、FREQ. (変調速度) パラメーターなど時間関連のパラメーターを調節します。TEMPO パラメーターの値を設定するには、数値ボックスに BPM (1 分あたりの拍数) の値を入力するか、TAP TEMPO ボタンを希望するテンポに合わせて連続してクリックします。また、MIDI CLK ボタンがオンのときは、MIDI ポートから入力されている MIDI タイミングクロックに TEMPO パラメーターの値が同期します。



⑭ SOLO

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

⑮ GR メーター (ゲインリダクションメーター)

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

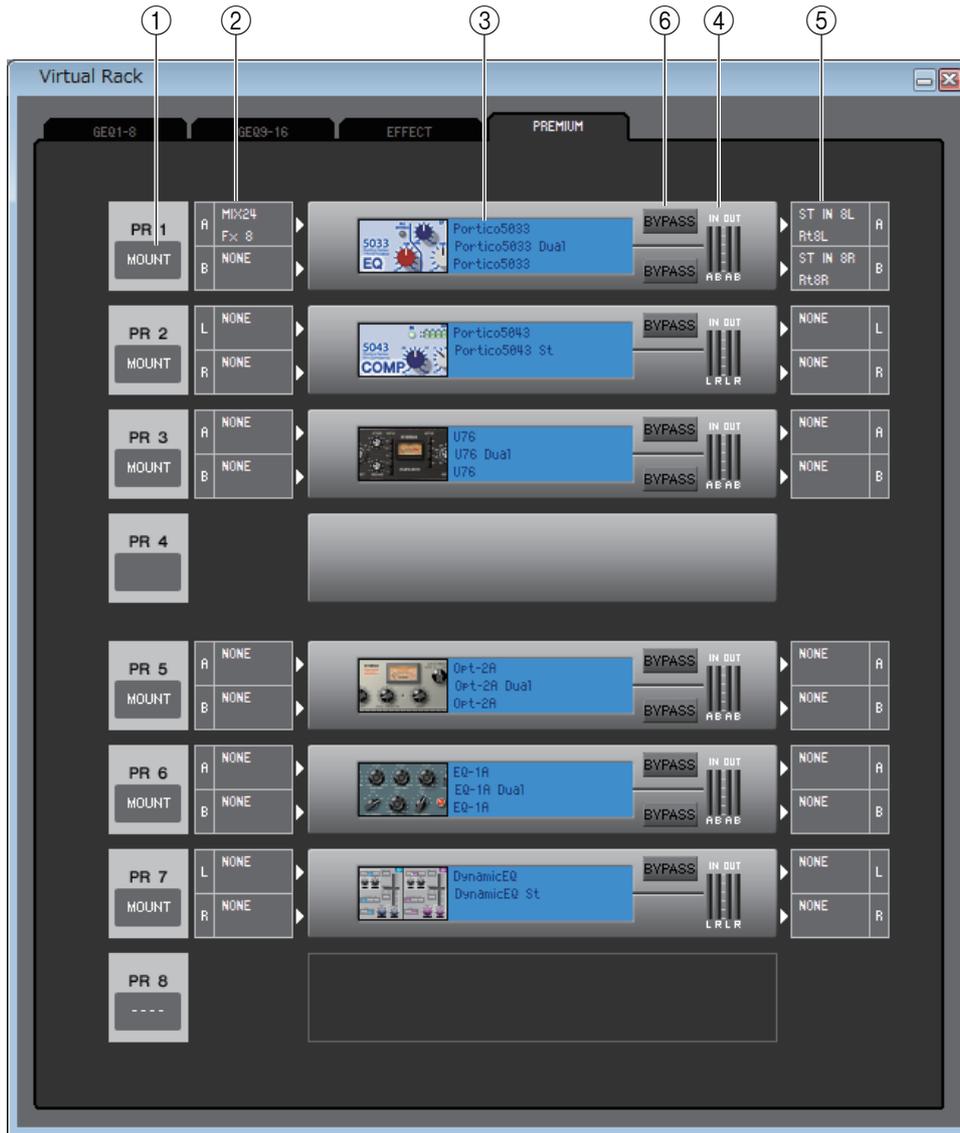


⑩ PLAY/REC (再生 / 録音) ボタン

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

⑪ エフェクトパラメーター

現在選ばれているエフェクトタイプに応じたエフェクトパラメーターとそれに対応するノブが表示されます。また、エフェクトタイプが、REV-X HALL、REV-X ROOM、REV-X PLATE、COMP276、COMP276S、COMP260、COMP260S、EQUALIZER601、OPENDECK の場合は、各エフェクトごとに固有の GUI 画面が表示されます。



① マウント

ラックにマウントするモジュール (EQ やコンプレッサー) を次の中から選択します。

BLANK、Portico5033 (STEREO/DUAL)、Portico5034 (STEREO/DUAL)、U76 (STEREO/DUAL)、Opt-2A (STEREO/DUAL)、EQ-1A (STEREO/DUAL)、DynamicEQ (STEREO/DUAL)、Buss Comp 369 (STEREO/DUAL)、MBC4 (STEREO/DUAL)。

U76 (STEREO/DUAL) は奇数ラックにのみマウントでき、2U 使用します。

② インputパッチ

CHANNEL 欄をクリックし (ステレオタイプの EQ やコンプレッサーの場合は、L CHANNEL、R CHANNEL 欄をクリック)、EQ やコンプレッサーの入力チャンネルにパッチする信号経路を次の中から選択します。

NONE	割り当てなし
MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 (ラック No.1, 2 のみ)
MATRIX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 (ラック No.1, 2 のみ)
ST L, ST R, MONO(C)	STEREO チャンネル L/R, MONO チャンネル (ラック No.1, 2 のみ)
INS1 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48, CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48, CL3 では 1 ~ 64) のインサートアウト 1
INS1 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートアウト 1
INS1 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートアウト 1
INS1 ST L, INS1 ST R, INS1 M(C)	STEREO チャンネル L/R, MONO チャンネルの各インサートアウト 1

INS2 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートアウト 2
INS2 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートアウト 2
INS2 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートアウト 2
INS2 ST L、INS2 ST R、INS2 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートアウト 2

③ モジュールイメージ

ラックに割り当てられている PREMIUM ラックのモジュールのイメージとパラメーターが表示されます。ダブルクリックすると、そのラックのモジュールエディターが表示されます。コンピューターキーボード上の <Ctrl> キー (<⌘> キー) を押しながらダブルクリックすると、追加のラックモジュールエディターを複数開けます。この追加のエディターでは、ラックの選択ボタンが CL 本体の RACK のポップアップウィンドウと連動しません。

④ インプットメーター/アウトプットメーター

現在選ばれている PREMIUM ラックのモジュールの入力と出力の信号レベルを表示します。

⑤ アウトプットパッチ

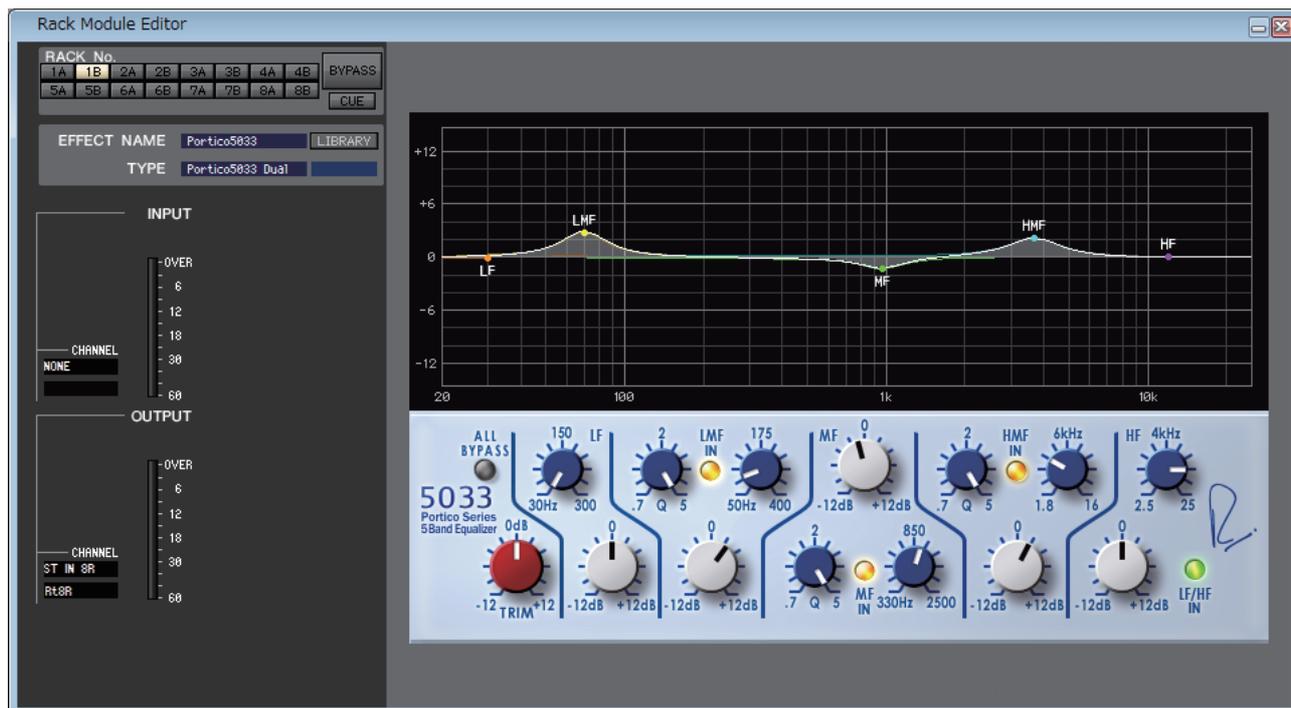
CHANNEL 欄をクリックし (ステレオタイプの EQ やコンプレッサーの場合は、L CHANNEL、R CHANNEL 欄をクリック)、EQ やコンプレッサーの出力チャンネルにパッチする信号経路を次の中から選択します。

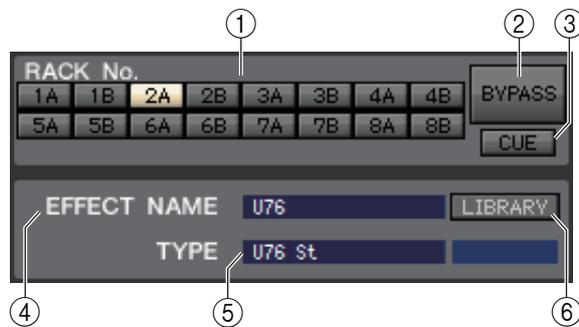
NONE	割り当てなし
CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64。ラック No.1、2 のみ)
STIN1L ~ STIN8R	ST IN チャンネル 1 ~ 8 の L/R チャンネル (ラック No.1、2 のみ)
INS1 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートイン 1
INS1 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートイン 1
INS1 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートイン 1
INS1 ST L、INS1 ST R、INS1 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートイン 1
INS2 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートイン 2
INS2 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートイン 2
INS2 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートイン 2
INS2 ST L、INS2 ST R、INS2 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートイン 2

⑥ BYPASS

PREMIUM ラックのモジュールの有効 / 無効を切り替えます。PREMIUM ラックのモジュールは BYPASS ボタン消灯時に有効です。

Rack Module Editor — PREMIUM ウィンドウ





① RACK No. (ラック選択)

PREMIUM ラックより操作の対象となるラックを選びます。

② BYPASS

PREMIUM ラックのモジュール (EQ やコンプレッサー) を一時的にバイパス状態にするボタンです。

③ CUE

現在選ばれている PREMIUM ラックのモジュールの出力をキューモニターするボタンです。

ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、本体の設定により“CUE A”が固定表示されます。

NOTE System Setup ダイアログボックスの Channel Select/Sends On Fader でチェックがはずれている場合は表示されません。

④ EFFECT NAME (エフェクト名)

現在選ばれている PREMIUM ラックのモジュールのタイトルを表示します。

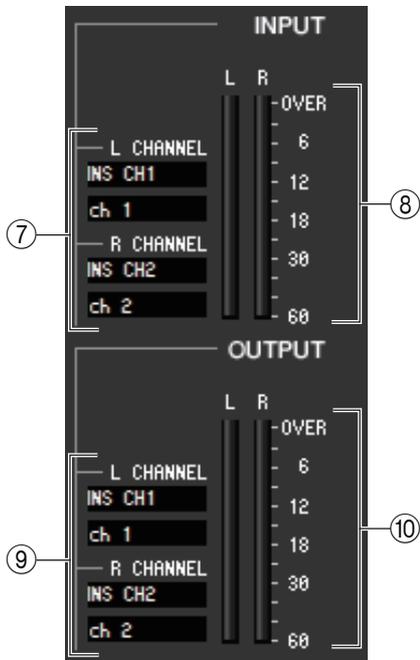
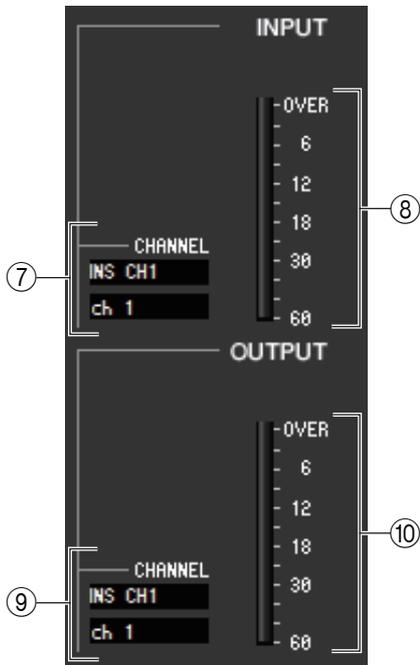
⑤ TYPE (モジュールタイプ)

現在選ばれている PREMIUM ラックのモジュールタイプを表示します。

NOTE PREMIUM ラックの TYPE (モジュールタイプ) ではモジュールタイプの選択はできません。

⑥ LIBRARY

Premium Rack Library を呼び出すためのボタンです。このボタンをクリックすると、Premium Rack Library ウィンドウの各 EQ やコンプレッサーのページが開きます。



⑦ インプットパッチ

CHANNEL 欄をクリックし (ステレオタイプの EQ やコンプレッサーの場合は、L CHANNEL、R CHANNEL 欄をクリック)、EQ やコンプレッサーの入力チャンネルにパッチする信号経路を次の中から選択します。

NONE	割り当てなし
MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 (ラック No.1、2 のみ)
MATRIX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 (ラック No.1、2 のみ)
ST L、ST R、MONO(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネル (ラック No.1、2 のみ)
INS1 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPU チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートアウト 1
INS1 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートアウト 1
INS1 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートアウト 1
INS1 ST L、INS1 ST R、INS1 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートアウト 1
INS2 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPU チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートアウト 2
INS2 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートアウト 2
INS2 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートアウト 2
INS2 ST L、INS2 ST R、INS2 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートアウト 2

すぐ下のボックスにはチャンネルの名前が表示されます。

⑧ インプットメーター

EQ やコンプレッサーに入力されている信号のレベルを表示します (STEREO タイプが選択されている場合は、L/R 両方のメーターを表示します)。

⑨ アウトプットパッチ

CHANNEL 欄をクリックし (ステレオタイプの EQ やコンプレッサーの場合は、L CHANNEL、R CHANNEL 欄をクリック)、EQ やコンプレッサーの出力チャンネルにパッチする信号経路を次の中から選択します。

NONE	割り当てなし
CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64、ラック No.1、2 のみ)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64、ラック No.1、2 のみ)
STIN1L ~ STIN8R	ST IN チャンネル 1 ~ 8 の L/R チャンネル (ラック No.1、2 のみ)
INS1 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートイン 1
INS1 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートイン 1
INS1 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートイン 1
INS1 ST L、INS1 ST R、INS1 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートイン 1
INS2 CH 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	INPUT チャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64) のインサートイン 2
INS2 MIX 1 ~ 24	MIX チャンネル 1 ~ 24 のインサートイン 2
INS2 MTRX1 ~ 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8 のインサートイン 2
INS2 ST L、INS2 ST R、INS2 M(C)	STEREO チャンネル L/R、MONO チャンネルの各インサートイン 2

すぐ下のボックスにはチャンネルの名前が表示されます。

⑩ アウトプットメーター

EQ やコンプレッサーから出力されている信号のレベルを表示します (STEREO タイプが選択されている場合は、L/R 両方のメーターを表示します)。

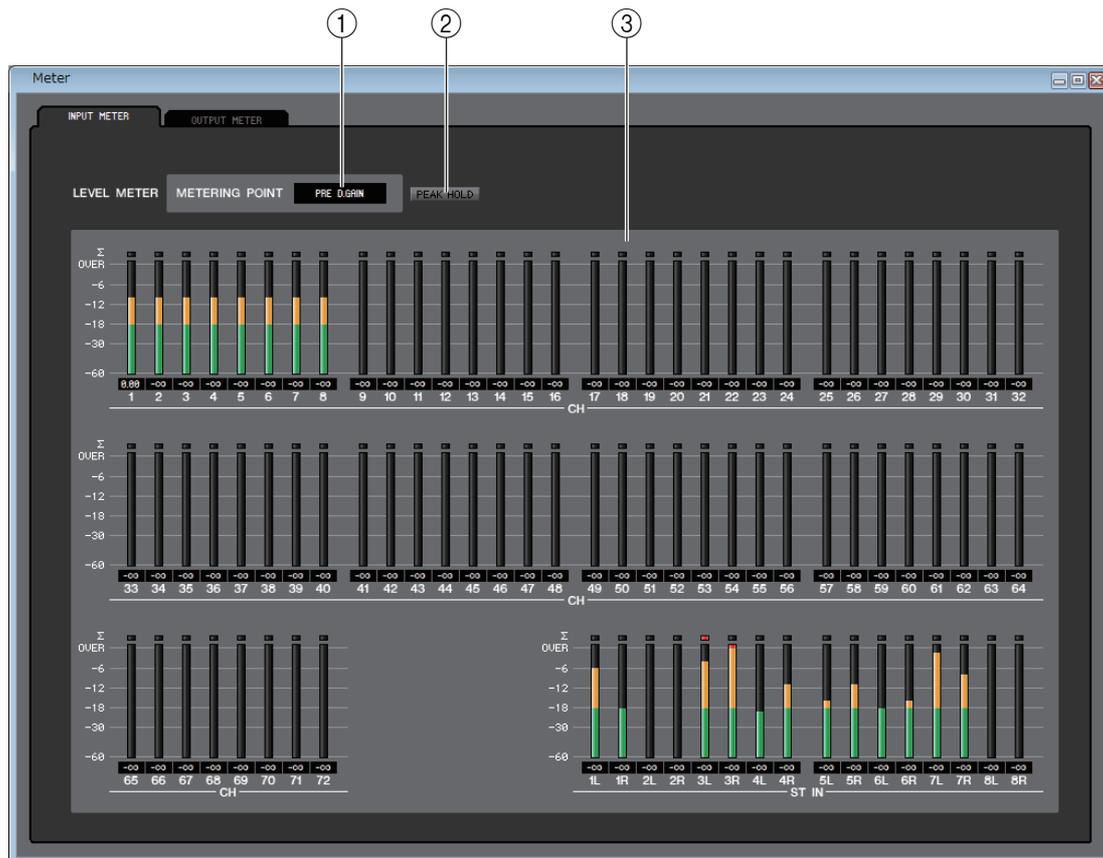
Meter ウィンドウ

CL 本体内の各部の信号レベルを表示します。信号の有無、オーバーロードの有無を確認できます。

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

NOTE Meter ウィンドウに CL 本体の信号レベルを表示させるには、CL Editor と CL 本体が同期していることと、System Setup ダイアログボックスでレベルメーター機能が有効になっていることを確認してください。

INPUT METER ページ



① METERING POINT

メーター表示するポイントを決めることができます。

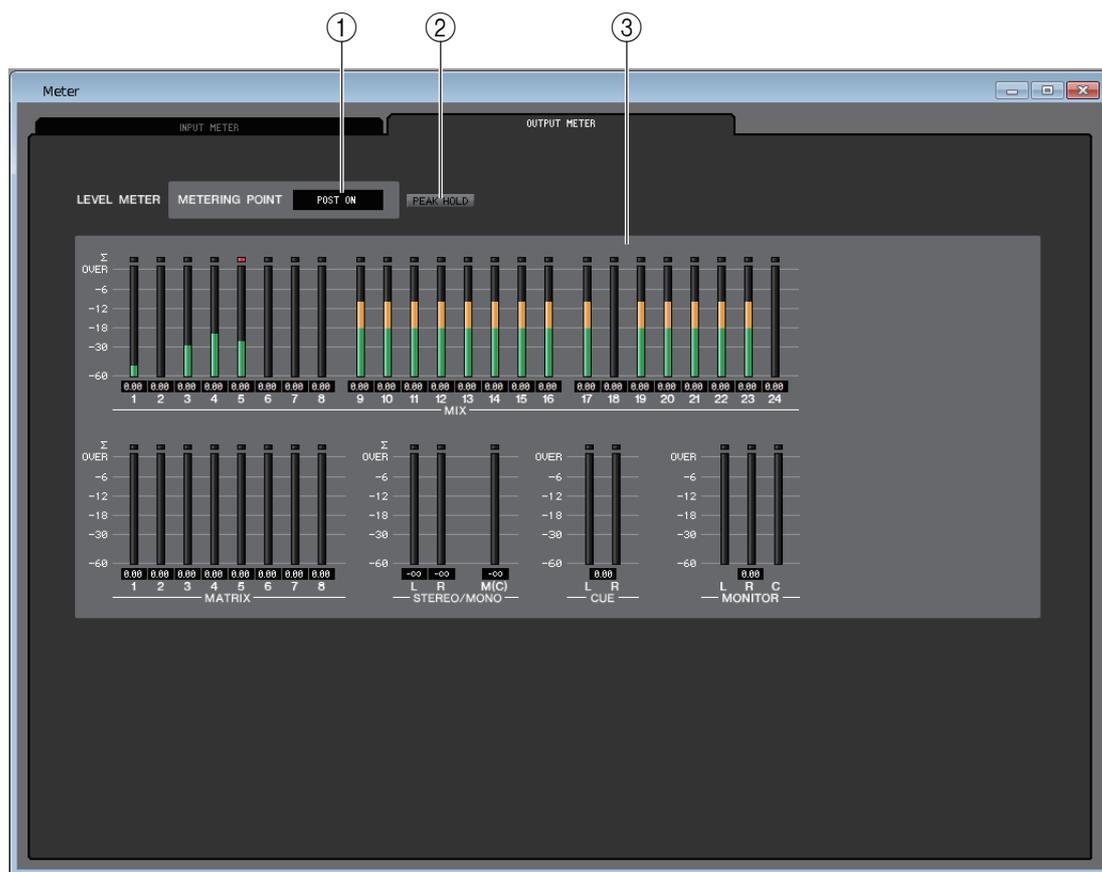
PRE G.C, PRE D.GAIN, POST D.GAIN, PRE FADER, POST ON

② PEAK HOLD

ピークホールドのオン / オフを設定します。

③ メーター

各チャンネルの入力レベルを表示するピークレベルメーターです。現在のフェーダーの値を下のボックスで確認できます。各チャンネルにある複数の検出ポイントのうち 1 箇所でもクリップすると、 Σ のセグメントが点灯します。



① METERING POINT

メーター表示するポイントを次の中から選択します。
PRE EQ、PRE FADER、POST ON

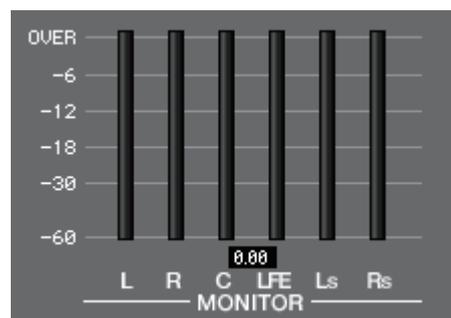
② PEAK HOLD

INPUT METER ページと共通です。

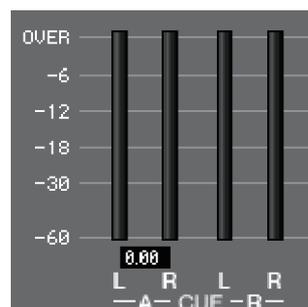
③ メーター

INPUT METER ページと共通です。

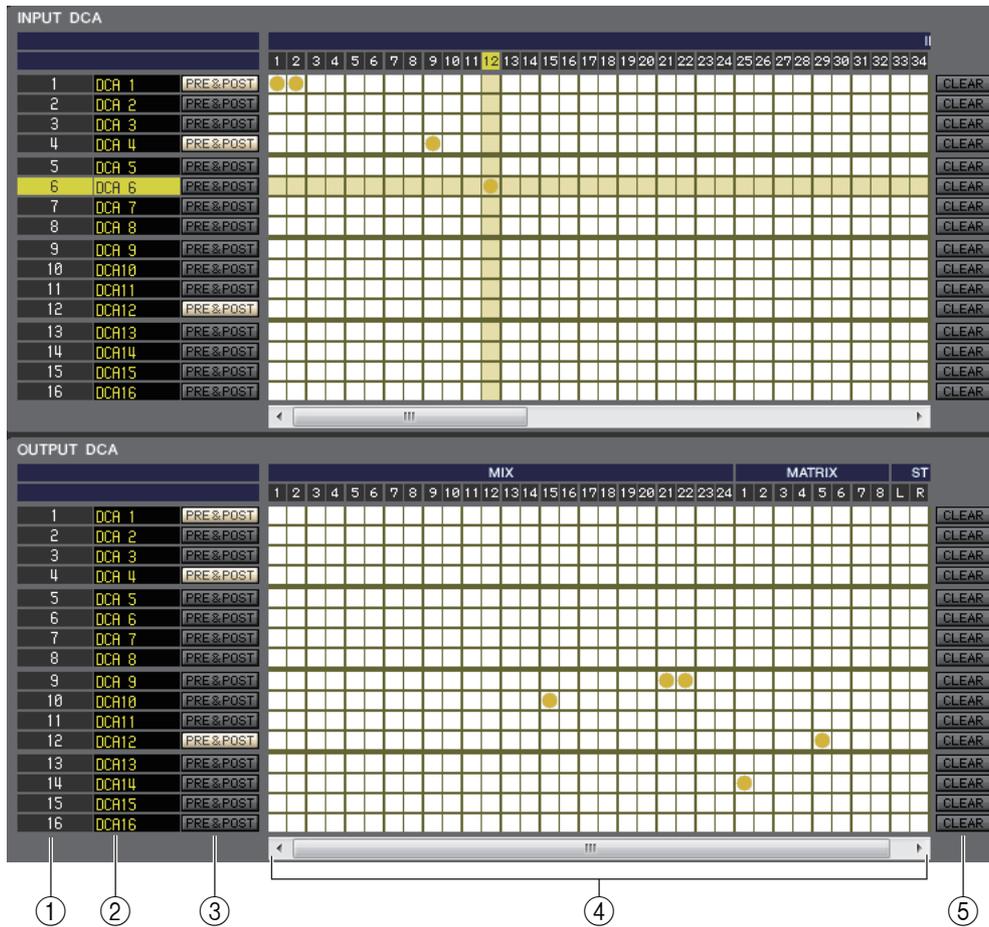
ただし、サラウンドモードの場合、MONITOR にサラウンドバスが表示されます。



ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、CUE A と CUE B が両方表示されます。



DCA グループ 1 ~ 16 に割り当てるチャンネルを指定します。



① DCA グループ

DCA グループの番号です。

② DCA グループ名

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

③ PRE & POST (DCA ミュートターゲット)

センドポイントが PRE に設定しているバスへの送りをミュート対象にするかどうかを設定するボタンです。このボタンをオンにすると PRE と POST がミュート対象になり、このボタンをオフにすると POST のみがミュート対象になります。

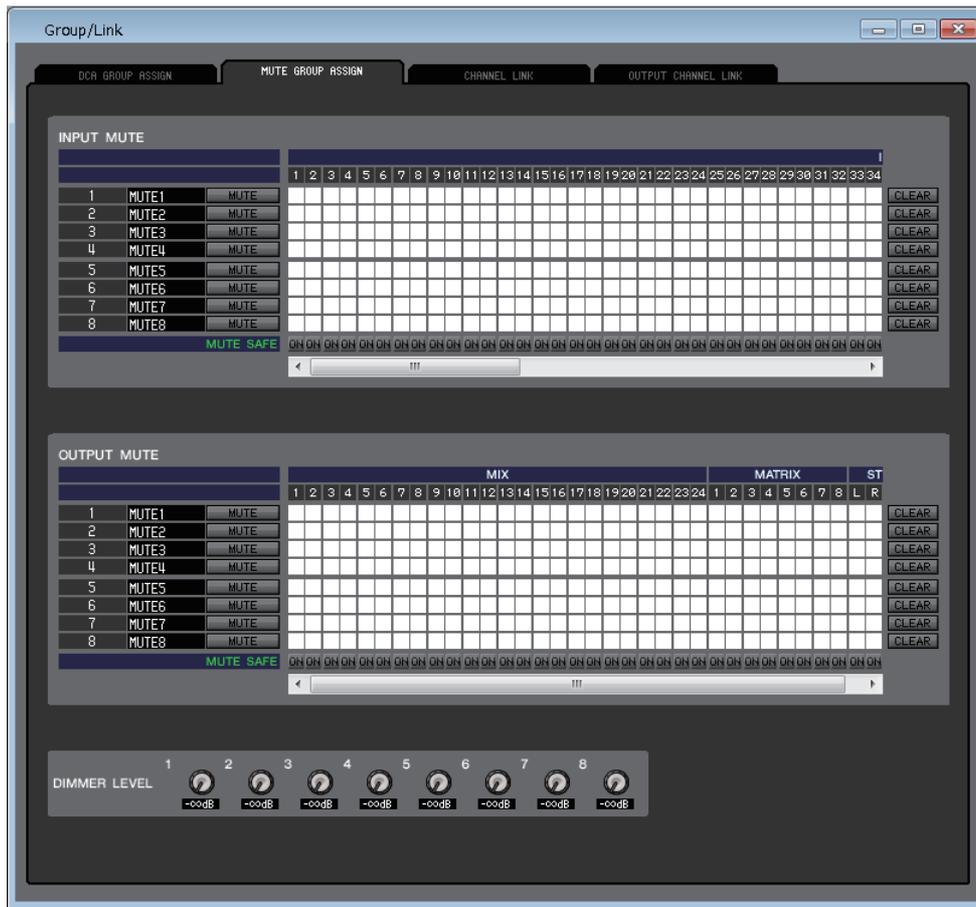
④ グリッド

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

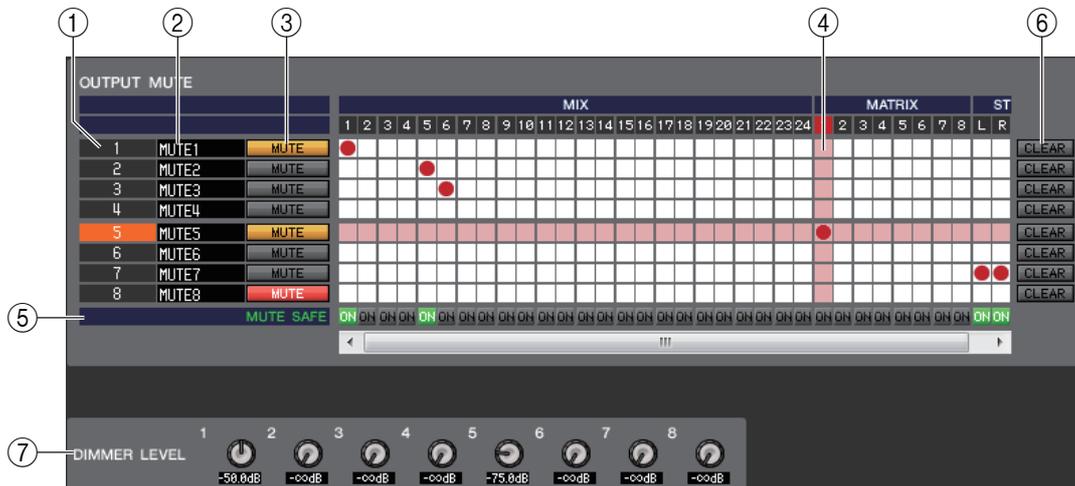
⑤ CLEAR

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

MUTE GROUP ASSIGN ページ



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



① ミュートグループ

ミュートグループの番号です。

② ミュートグループ名

ミュートグループの名称です。この部分をクリックすることで名称を変更できます。

③ MUTE (ミュートマスター)

インプット系チャンネル / アウトプット系チャンネルのミュートグループごとに、有効 / 無効を切り替えるボタンです。ミュートマスターボタンの ON の表示は、そのグループがミュートされている場合は赤色で表示され、そのグループのディマラーレベルがデフォルト (-∞) 以外に設定されている場合は橙色で表示されます。

④ グリッド

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

⑤ MUTE SAFE ON

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

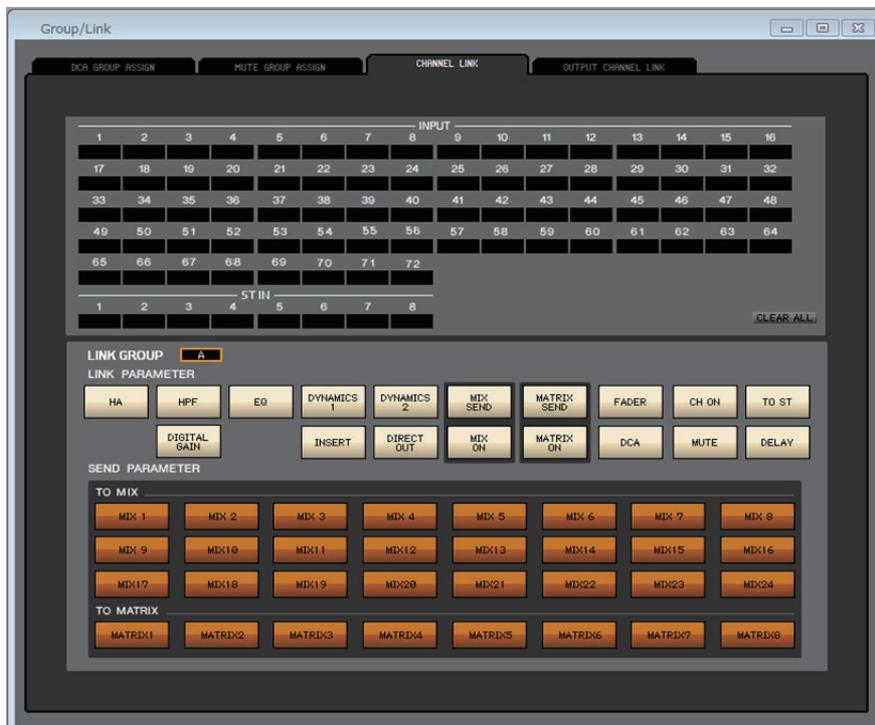
⑥ CLEAR

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

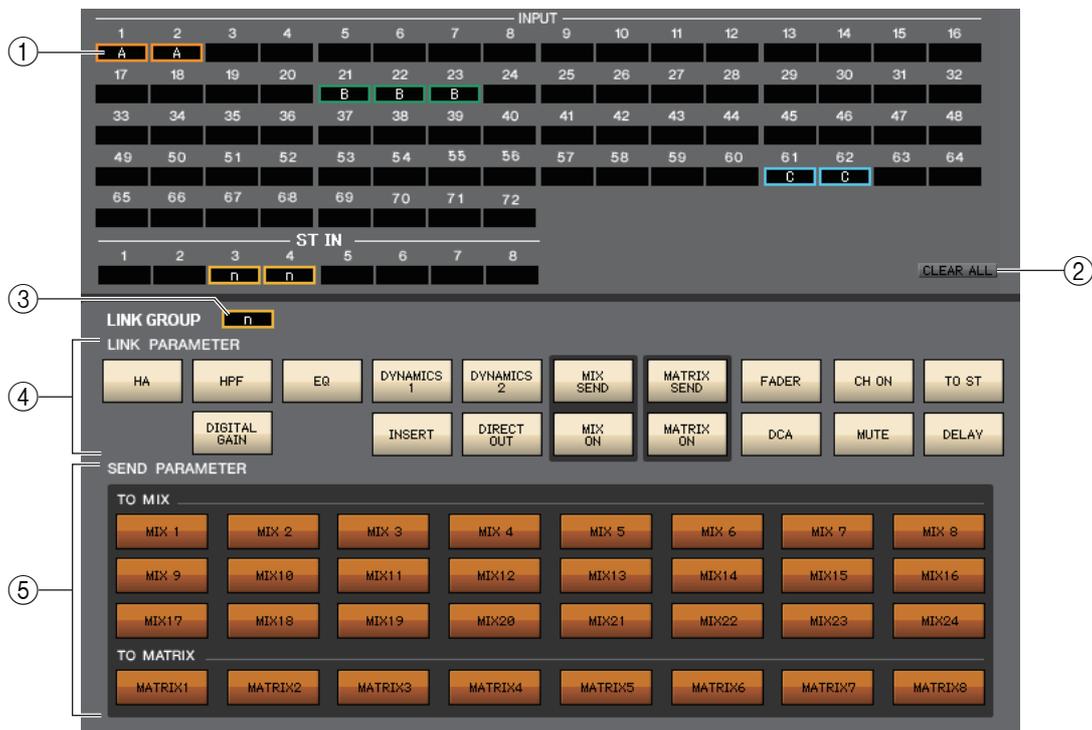
⑦ DIMMER LEVEL

グループごとにディマーレベルの調節をします。ディマーレベルを調節することにより、各グループの信号をあらかじめ設定した減衰量まで下げられます。たとえば、モニタースピーカーのグループメンバーの音量を一時的に一定量下げられます。これにより楽曲間の MC など過度なモニターレベルになってしまうことを防げます。

CHANNEL LINK ページ



入力チャンネルをリンクすると、複数チャンネルのパラメーターが連動して動作します。



① リンクボタン

入力チャンネルに割り当てるリンクグループ A～Z, a～n を選択します。リンクしない場合は NONE を選択します。INPUT チャンネル 1～72(*) と ST IN チャンネル 1～8 で 40 グループ (CL5:40 グループ、CL3:36 グループ、CL1:28 グループ) まで割り当てできます。

(*) CL3 では 1～64、CL1 では 1～48 になります。

② CLEAR ALL

すべてのチャンネルのリンクを解除します。

③ LINK GROUP ボタン

LINK ボタンでリンクグループを選択したとき、LINK GROUP ボタンも連動して同じ GROUP を選択します。

④ LINK PARAMETER

リンクさせるパラメーターを選択します。

HA	ヘッドアンプゲインとファンタム電源の設定
HPF	HPF の設定
DIGITAL GAIN	デジタルゲインの設定
EQ	イコライザーの設定
DYNAMICS1	ダイナミクス 1 の設定
DYNAMICS2	ダイナミクス 2 の設定
INSERT	INSERT の設定
DIRECT OUT	DIRECT OUT の設定
MIX SEND	入力チャンネルから MIX バスに送るセンド量
MIX ON	MIX SEND のオン / オフ
MATRIX SEND	入力チャンネルから MATRIX バスに送るセンド量
MATRIX ON	MATRIX SEND のオン / オフ
FADER	フェーダーレベル値
DCA	DCA の設定
CH ON	入力チャンネルモジュール出力のオン / オフ
MUTE	MUTE のオン / オフ
TO ST	TO ST の設定
DELAY	DELAY の設定

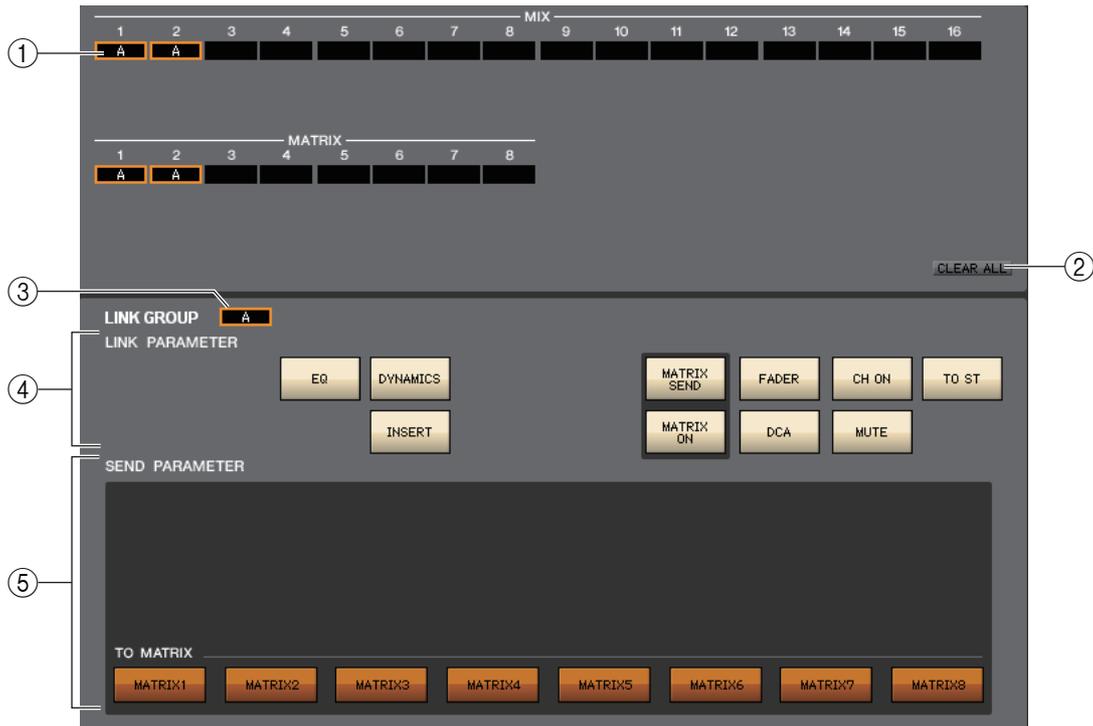
NOTE HA、FADER、DIGITAL GAIN、DELAY では、チャンネル間でレベル差を保ったまま連動します。

⑤ SEND PARAMETER

MIX/MATRIX SEND のバスごとにリンクの設定をします。

OUTPUT CHANNEL LINK ページ

出力チャンネルをリンクすると、複数チャンネルのパラメーターが連動して動作します。



① リンクボタン

出力チャンネルに割り当てるリンクグループ A ~ P を選択します。リンクしない場合は NONE を選択します。MIX チャンネル 1 ~ 24 と MATRIX チャンネル 1 ~ 8 で 16 グループまで割り当てできます。

② CLEAR ALL

すべてのチャンネルのリンクを解除します。

③ LINK GROUP ボタン

LINK ボタンでリンクグループを選択したとき、LINK GROUP ボタンも連動して同じ GROUP を選択します。

④ LINK PARAMETER

リンクさせるパラメーターを選択します。

EQ	イコライザーの設定
DYNAMICS	ダイナミクスの設定
INSERT	INSERT の設定
MATRIX SEND	出力チャンネルから MATRIX バスに送るセンド量
MATRIX ON	MATRIX SEND のオン / オフ
FADER	フェーダーレベル値
DCA	DCA の設定
CH ON	入力チャンネルモジュール出力のオン / オフ
MUTE	MUTE のオン / オフ
TO ST	TO ST の設定

NOTE

- ・ "FADER" では、チャンネル間でレベル差を保ったまま連動します。
- ・ MATRIX チャンネルでは、MATRIX SEND, MATRIX ON の設定は無効です。

⑤ SEND PARAMETER

MATRIX SEND のバスごとにリンクの設定をします。

NOTE MATRIX チャンネルでは、TO MATRIX の設定は無効です。

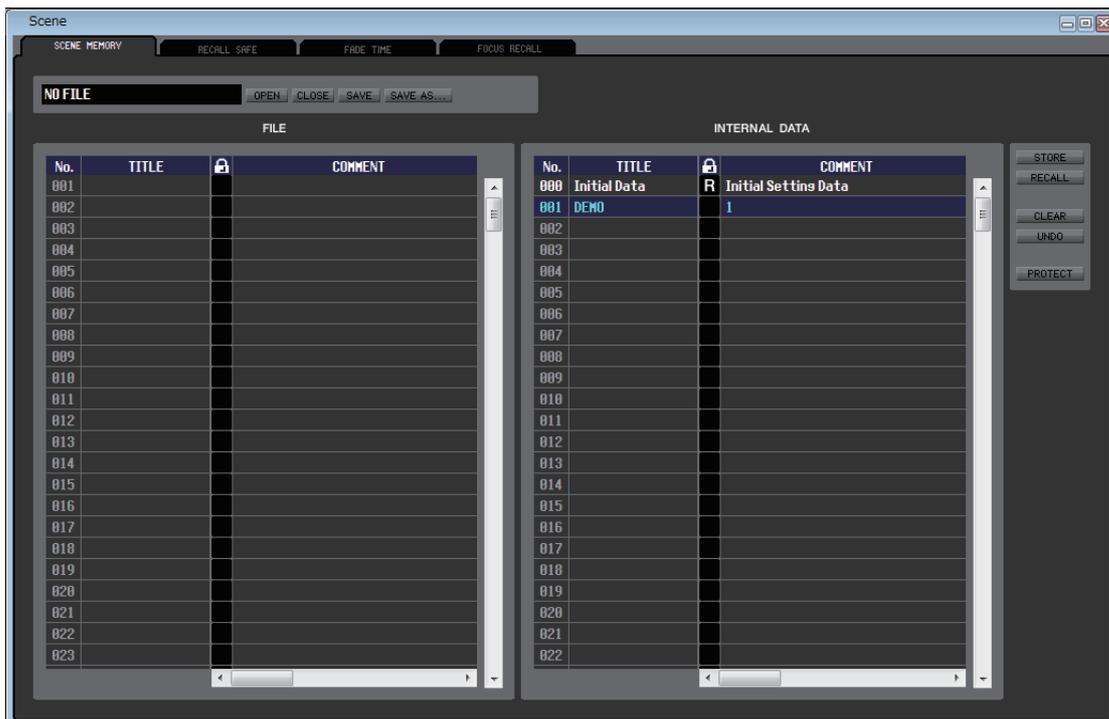
Scene ウィンドウ

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

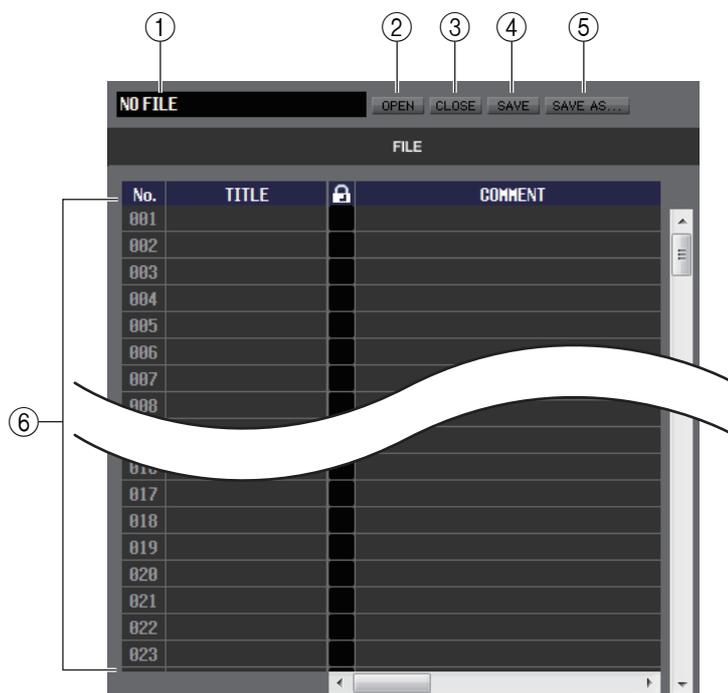
このウィンドウは、SCENE MEMORY、RECALL SAFE、FADE TAME、FOCUS RECALL の各ページに分かれています。ページを切り替えるには、ウィンドウ上部のタブをクリックします。

NOTE OPEN したファイルにかかわらず、このウィンドウで SAVE または SAVE AS を実行すると、シーンライブラリーデータ みのファイルとして保存します。

SCENE MEMORY ページ



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



① ファイル名

現在開かれているシーンライブラリーのファイル名を表示します。

② OPEN (ファイルを開く)

コンピューターのドライブ上にあるシーンライブラリーのファイルを開きます。

③ CLOSE (ファイルを閉じる)

現在開かれているシーンライブラリーのファイルを閉じます。

④ SAVE (保存)

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

⑤ SAVE AS (別名で保存)

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

⑥ FILE

OPEN ボタン (②) を使って開いたファイルに含まれるシーンの設定内容を表示します。リストに含まれる項目は、次のとおりです。

HINT 現在見えていない項目を表示させるには、リストを右にスクロールさせます。

No.	TITLE	PROTECT	COMMENT	FOCUS											TIME STAMP	FADING	FADE TIME	
				FOCUS	SET	RACK	HA	IN PATCH	OUT PATCH	IN	OUT	WITH SEND	DCA	OTHERS				
000	Initial Data	R	Initial Settings Data															0.0s
001																		
002																		
003																		
004																		
005																		
006																		
007																		

⑦ No.

現在開かれているシーンライブラリーのファイルに含まれる各シーン番号です。

⑧ TITLE

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

⑨ PROTECT

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

NOTE 読み込み専用のシーンは CL 本体でのみ設定可能です。No.000 以外の読み込み専用のシーンは、CL 本体と ONLINE になっている場合に "R" と表示されます。

⑩ COMMENT

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

⑪ FOCUS

シーンリコールでリコールされるパラメーターを表示します。

RACK	GEQ と内蔵エフェクトの設定をリコールします
HA	内蔵ヘッドアンプと外部ヘッドアンプの設定をリコールします
IN PATCH	インプットパッチの設定をリコールします
OUT PATCH	アウトプットパッチの設定をリコールします
IN	インプット系チャンネル (INPUT, ST IN, DCA) のヘッドアンプ以外の設定をリコールします
OUT	アウトプット系チャンネル (MIX, MATRIX, STEREO/MONO) の設定をリコールします
WITH SEND	アウトプット系チャンネルへのセンドの設定をリコールします
DCA	DCA の設定をリコールします
OTHERS	その他の設定をリコールします

• [FOCUS] ボタン

フォーカスリコールの ON/OFF を切り替えます。

• [SET] ボタン (INTERNAL DATA リストのみ)

クリックするとフォーカス機能が設定できる Focus Recall Setup 画面 (右の画面) をシーンごとに表示します。

表示内容の説明は FOCUS RECALL ページをご参照ください。(→ P.98)

• FOCUS インジケーター

フォーカスリコールの設定されている状態を表示します。インジケーターは、パラメーターがすべてオフの場合は黒色で、すべてオンの場合は緑色で、一部オンの場合は青色で表示されます。



⑫ TIME STAMP

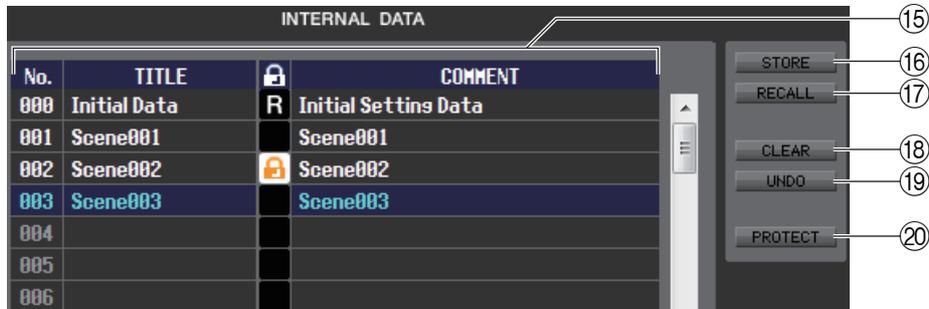
シーンが最後にストアされた時間を月 / 日 / 年 / 時 / 分 / 秒単位で表示します。この欄は表示のみで、変更はできません。

⑬ FADING

シーンごとの FADING のオン / オフを切り替えます。

⑭ FADE TIME

シーンごとの FADE TIME を表示します。この欄をダブルクリックして FADE TIME を編集することもできます。



⑮ INTERNAL DATA

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

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

⑯ STORE

リスト内の選択したシーンに現在の設定をストアします。

⑰ RECALL

リスト内の選択したシーンの設定をリコールします。

⑱ CLEAR

リスト内で選択した単一シーン、または複数のシーンを消去します。

⑲ UNDO

最後に行なったシーンのリコール、ストア、コピー、移動操作を取り消します。

⑳ PROTECT

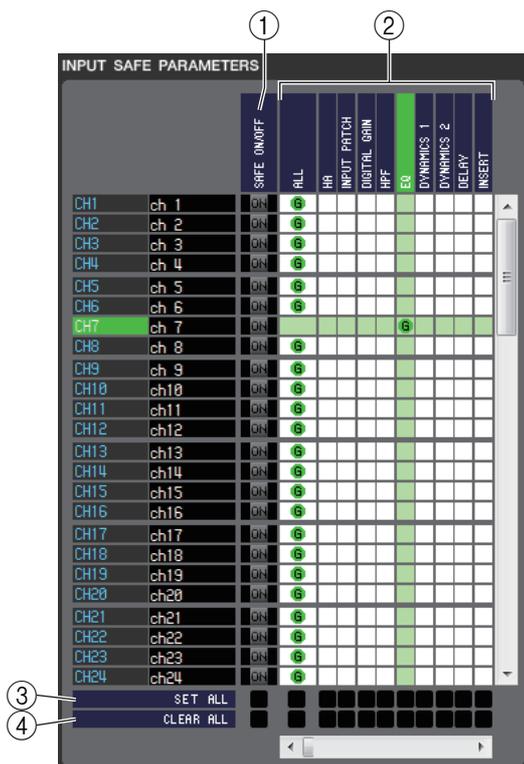
リスト内で選択した単一シーン、または複数のシーンにプロテクトをかけます。



すべてのシーンで特定のチャンネルのみをリコール操作から除外するリコールセーフ機能に関する設定を行ないます。

□ INPUT SAFE PARAMETERS フィールド

インプットチャンネルと ST IN チャンネルのリコールセーフ機能の一括表示 / 設定変更を行ないます。含まれる項目は次のとおりです。



① SAFE ON/OFF

リコール対象から除外するチャンネルを選ぶオン / オフボタンとして機能します。

② パラメーターマトリクスグリッド

リコール対象から除外するパラメーターを選びます。ALL ボタンがオンのときは、すべてのパラメーターが除外されます。

③ SET ALL

すべてのインプットチャンネルおよび ST IN チャンネル、または該当するパラメーターのボタンをすべてオンに切り替えます。

④ CLEAR ALL

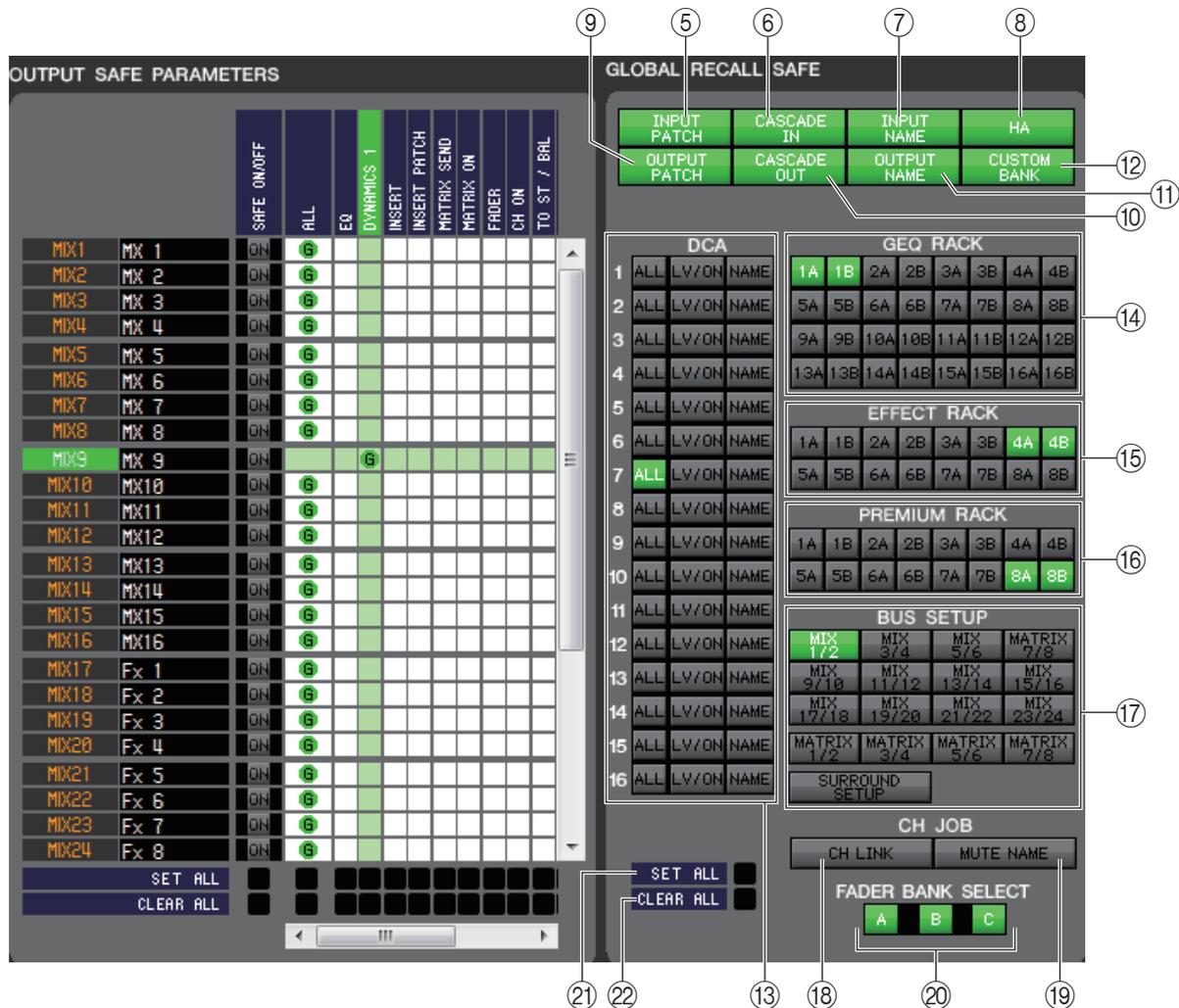
すべてのインプットチャンネルおよび ST IN チャンネル、または該当するパラメーターのボタンをすべてオフに切り替えます。

□ OUTPUT SAFE PARAMETERS フィールド

アウトプット系チャンネルのリコールセーフ機能の一括表示 / 設定変更を行ないます。含まれる項目は INPUT SAFE PARAMETERS フィールドと共通です。

□ GLOBAL RECALL SAFE フィールド

パッチ、DCA グループ、ラックなど、チャンネル単位ではなく CL 本体全体でリコールセーフするパラメーターを設定します。



⑤ INPUT PATCH

ボタンがオンのときはインプットパッチをリコール対象から除外します。

⑥ CASCADE IN

ボタンがオンのときは CASCADE IN PATCH および CASCADE IN ATT の設定をリコール対象から除外します。

⑦ INPUT NAME

ボタンがオンのときはインプット系チャンネルのチャンネル名をリコール対象から除外します。

⑧ HA

ボタンがオンのときは認識しているすべての I/O ラックのヘッドアンプをリコール対象から除外します。

⑨ OUTPUT PATCH

ボタンがオンのときはアウトパッチをリコール対象から除外します。

⑩ CASCADE OUT

ボタンがオンのときは CASCADE OUT PATCH の設定をリコール対象から除外します。

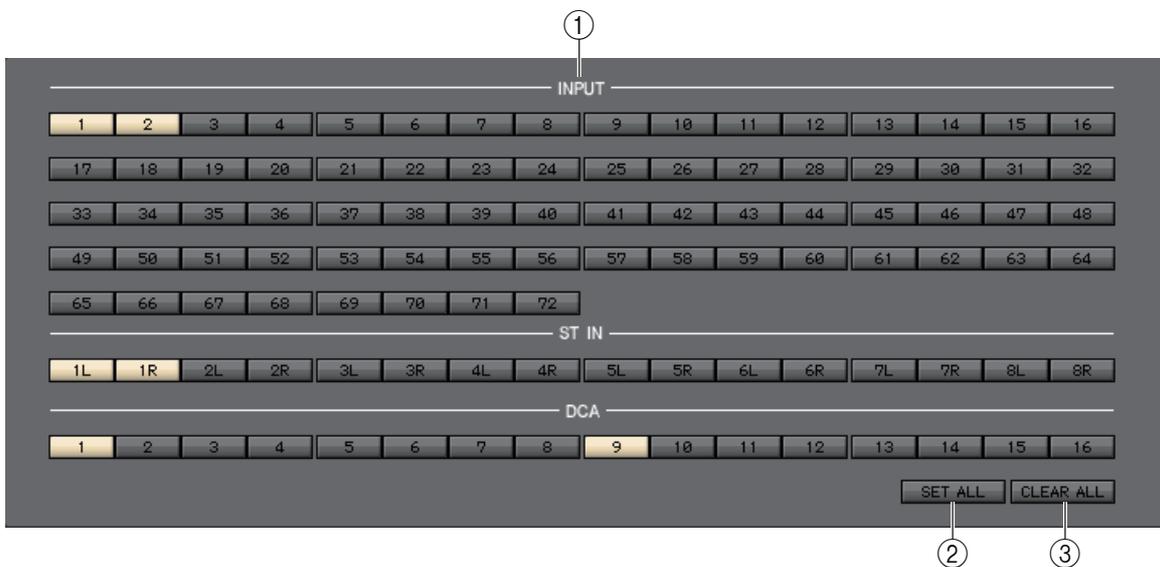
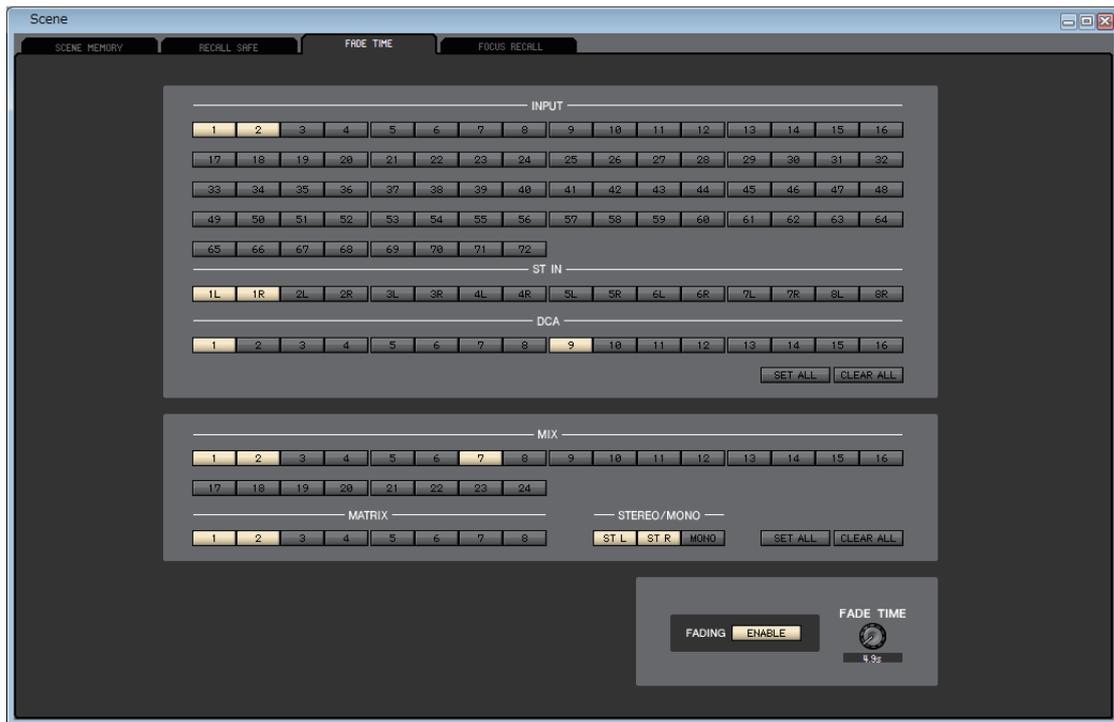
⑪ OUTPUT NAME

ボタンがオンのときはアウトプット系チャンネルのチャンネル名をリコール対象から除外します。

⑫ CUSTOM BANK

ボタンがオンのときはカスタムフェーダーバンクをリコール対象から除外します。

- ⑬ **DCA**
DCA グループをリコール対象から除外します。ALL ボタンがオンのときは LEVEL、ON、DCA グループ名をリコール対象から除外します。LV/ON ボタンがオンのときは LEVEL と ON をリコール対象から除外します。NAME ボタンがオンのときは DCA グループ名をリコール対象から除外します。
- ⑭ **GEQ RACK**
ボタンがオンのときは GEQ ラックをリコール対象から除外します。
- ⑮ **EFFECT RACK**
ボタンがオンのときは EFFECT ラックをリコール対象から除外します。
- ⑯ **PREMIUM RACK**
ボタンがオンのときは PREMIUM ラックをリコール対象から除外します。
- ⑰ **BUS SETUP**
ボタンがオンのときは BUS SETUP をリコール対象から除外します。
- ⑱ **CH LINK**
ボタンがオンのときはチャンネルリンクをリコール対象から除外します。
- ⑲ **MUTE NAME**
ボタンがオンのときはミュートグループ名をリコール対象から除外します。
- ⑳ **FADER BANK SELECT**
ボタンがオンのときは CL 本体のトップパネルの各フェーダーブロック A/B/C(CL5 のみ) で選択されているバンクをリコール対象から除外します。
- ㉑ **SET ALL**
すべてのパラメーターのボタンをオンに切り替えます。
- ㉒ **CLEAR ALL**
すべてのパラメーターのボタンをオフに切り替えます。



シーンをリコールしたときに、フェーダーやパンが新しい値に到達するまでの時間を調節するフェード機能に関する設定を行います。フェード機能の設定はシーンごとに独立していますので、設定したいシーンをリコールしてから操作してください。

① INPUT/ST IN/DCA

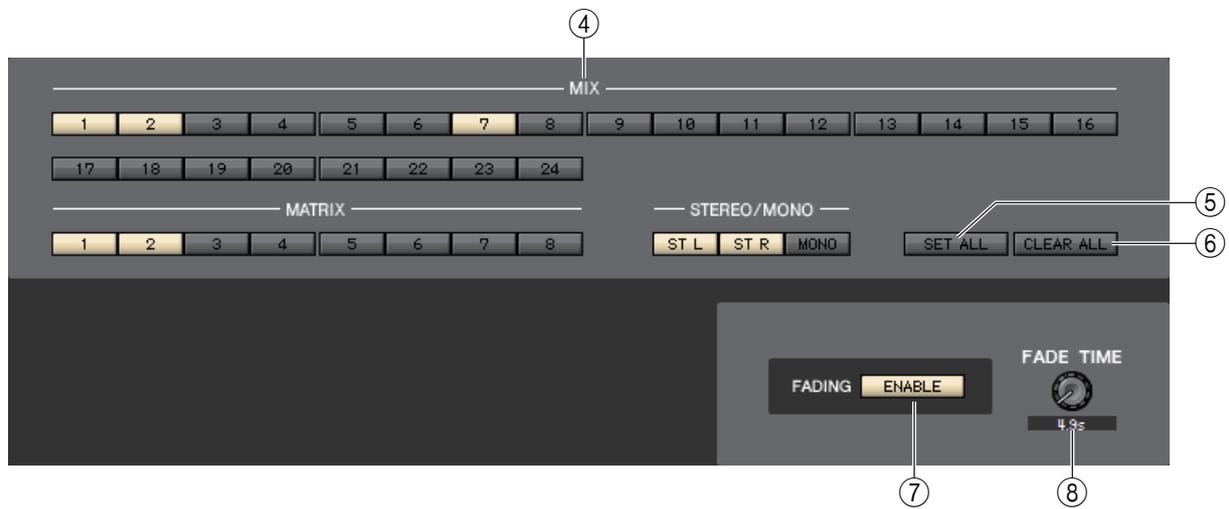
リコール対象から除外する入力系チャンネルを選ぶオン / オフボタンとして機能します。

② SET ALL

すべての入力系チャンネルのボタンをオンに切り替えます。

③ CLEAR ALL

すべての入力系チャンネルのボタンをオフに切り替えます。



④ **MIX、MATRIX、STEREO/MONO**

リコール対象から除外するアウトプット系チャンネルを選ぶオン / オフボタンとして機能します。

⑤ **SET ALL**

すべてのアウトプット系チャンネルのボタンをオンに切り替えます。

⑥ **CLEAR ALL**

すべてのアウトプット系チャンネルのボタンをオフに切り替えます。

⑦ **FADING ENABLE**

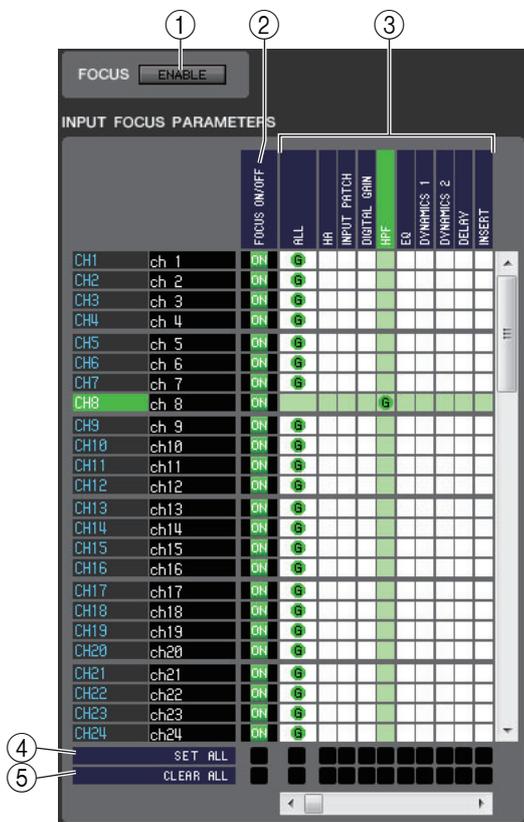
現在のシーンでフェーダーのフェード機能の有効 / 無効を切り替えます。

⑧ **FADE TIME**

画面上のノブをドラッグして、フェードタイムを調節します。現在の値は、すぐ下の数値ボックスで確認できます。



現在選ばれているシーンで特定のチャンネルやパラメーターをリコールするフォーカスリコールの設定を行ないます。



FOCUS フィールド

① ENABLE

フォーカスリコールの有効 / 無効を切り替えます。

INPUT FOCUS PARAMETERS フィールド

インプットチャンネルと ST IN チャンネルのフォーカスリコール機能の一括表示 / 設定変更を行ないます。含まれる項目は次のとおりです。

② FOCUS ON/OFF

リコール操作の対象となるチャンネルを選ぶオン / オフボタンとして機能します。

③ パラメーターマトリクスグリッド

リコール操作の対象となるパラメーターを選びます。ALL ボタンがオンのときは、すべてのパラメーターがリコールされます。

④ SET ALL

すべてのインプットチャンネルおよび ST IN チャンネル、または該当するパラメーターのボタンをすべてオンに切り替えます。

⑤ CLEAR ALL

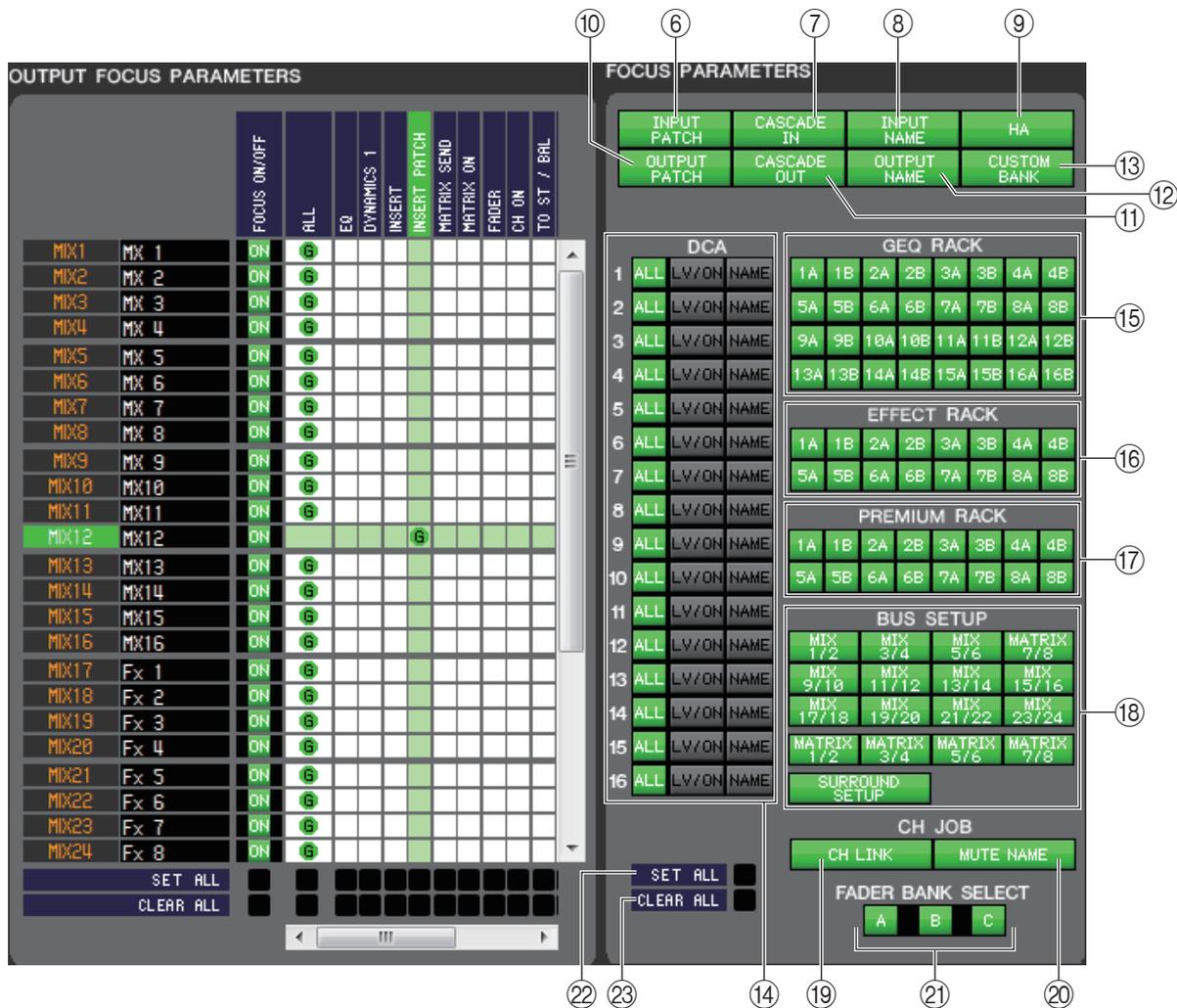
すべてのインプットチャンネルおよび ST IN チャンネル、または該当するパラメーターのボタンをすべてオフに切り替えます。

□ OUTPUT FOCUS PARAMETERS フィールド

アウトプット系チャンネルのフォーカスリコール機能の一括表示 / 設定変更を行ないます。含まれる項目は INPUT FOCUS PARAMETERS フィールドと共通です。

□ FOCUS PARAMETERS フィールド

パッチ、DCA グループ、ラックなど、チャンネル単位ではなく CL 本体全体でフォーカスリコールするパラメーターを設定します。



⑥ INPUT PATCH

ボタンがオンのときはインプットパッチをリコール操作の対象として設定します。

⑦ CASCADE IN

ボタンがオンのときは CASCADE IN PATCH および CASCADE IN ATT の設定をリコール操作の対象として設定します。

⑧ INPUT NAME

ボタンがオンのときはインプット系チャンネルのチャンネル名をリコール操作の対象として設定します。

⑨ HA

ボタンがオンのときは認識しているすべての I/O ラックのヘッドアンプをリコール操作の対象として設定します。

⑩ OUTPUT PATCH

ボタンがオンのときはアウトパッチをリコール操作の対象として設定します。

⑪ CASCADE OUT

ボタンがオンのときは CASCADE OUT PATCH の設定をリコール操作の対象として設定します。

⑫ OUTPUT NAME

ボタンがオンのときはアウトプット系チャンネルのチャンネル名をリコール操作の対象として設定します。

⑬ **CUSTOM BANK**

ボタンがオンのときはカスタムフェーダーバンクをリコール操作の対象として設定します。

⑭ **DCA**

DCA グループをリコール操作の対象として設定します。ALL ボタンがオンのときは LEVEL、ON、DCA グループ名をリコール操作の対象として設定します。LV/ON ボタンがオンのときは LEVEL と ON をリコール操作の対象として設定します。NAME ボタンがオンのときは DCA グループ名をリコール操作の対象として設定します。

⑮ **GEQ RACK**

ボタンがオンのときは GEQ ラックをリコール操作の対象として設定します。

⑯ **EFFECT RACK**

ボタンがオンのときは EFFECT ラックをリコール操作の対象として設定します。

⑰ **PREMIUM RACK**

ボタンがオンのときは PREMIUM ラックをリコール操作の対象として設定します。

⑱ **BUS SETUP**

ボタンがオンのときは BUS SETUP をリコール操作の対象として設定します。

⑲ **CH LINK**

ボタンがオンのときはチャンネルリンクをリコール操作の対象として設定します。

⑳ **MUTE NAME**

ボタンがオンのときはミュートグループ名をリコール操作の対象として設定します。

㉑ **FADER BANK SELECT**

ボタンがオンのときは CL 本体のトップパネルの各フェーダーブロック A/B/C(CL5 のみ) で選択されているバンクをリコール操作の対象として設定します。

㉒ **SET ALL**

すべてのパラメーターのボタンをオンに切り替えます。

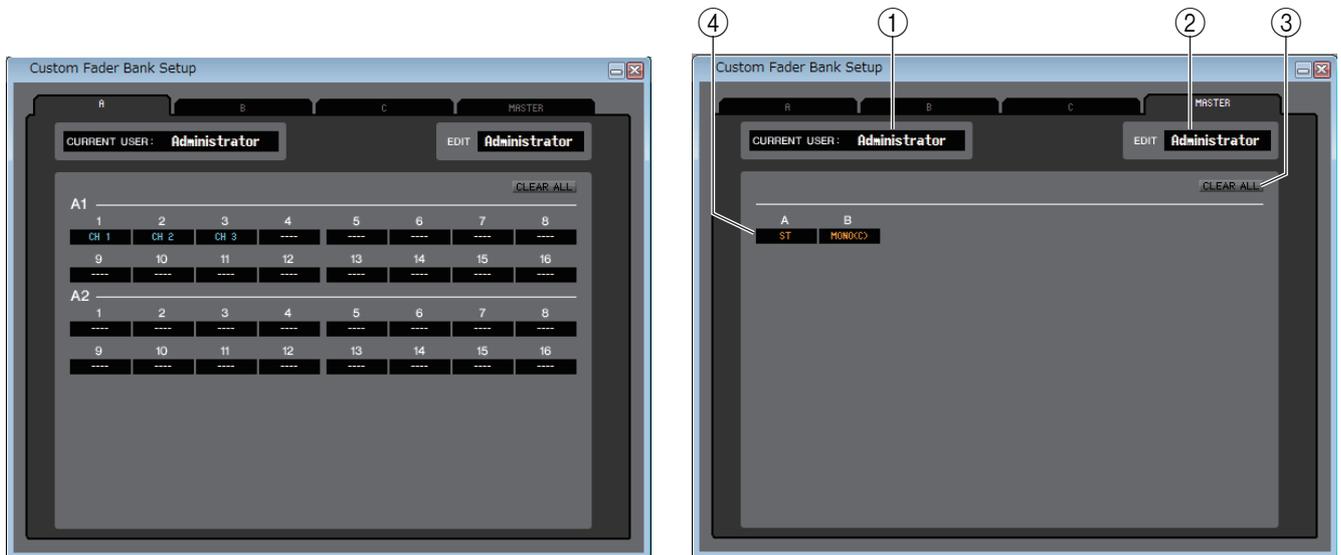
㉓ **CLEAR ALL**

すべてのパラメーターのボタンをオフに切り替えます。

Custom Fader Bank Setup ウィンドウ

Custom Fader Bank Setup ウィンドウでは、Custom Fader Bank と Master Fader の設定を行いません。CL 本体内のチャンネルを自由に組み合わせるユーザーレベル別に独自のバンクを作成します。このウィンドウは、A、B、C (CL5 のみ)、MASTER の各ページに分かれています。A/B/C バンクは、8 チャンネルあるいは 16 チャンネル単位のフェーダーセクションごとに設定されています。

このウィンドウを開くには、[Windows] メニューから [Custom Fader Bank Setup] を選択します。“A”、“B”、“C” タブ、“MASTER” タブをクリックします。



① CURRENT USER

CL 本体に現在ログインしているユーザー名を表示します。CL 本体と一度も同期を行っていない状態では Administrator と表示されます。

② EDIT

Custom Fader Bank と Master Fader の編集対象となるユーザーを表示 / 選択します。ここで選択できるユーザーは Administrator、Guest、Ext.User の 3 種類です。Ext.User は、CL 本体または USB メモリーに保存されたユーザー認証キーで CL 本体に現在ログインしているユーザーです。CL 本体と同期しているときのみ選択できます。

HINT Ext.User の Custom Fader Bank と Master Fader の設定は、ファイルに保存されません。

③ CLEAR ALL

現在開かれている Custom Fader Bank あるいは Master Fader のすべての設定を解除します。

④ フェーダーチャンネル

Custom Fader Bank あるいは Master Fader に設定したいフェーダーチャンネルを選択します。

Custom Fader Bank ウィンドウ

Custom Fader Bank Setup で設定したチャンネルを表示します。



このウィンドウを開くには、[Windows] メニューから [Custom Fader Bank] を選択します。

① CH 選択部

ストリップにアサインするチャンネルを次の中から選択します。

CH 1 - 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)	インプットチャンネル 1 ~ 72 (CL1 では 1 ~ 48、CL3 では 1 ~ 64)
STIN1L-STIN8R	ST IN 1 ~ 8 の L/R チャンネル
MIX 1 - 24	MIX チャンネル 1 ~ 24
MTRX1 - 8	MATRIX チャンネル 1 ~ 8
ST L、ST R、MONO(C)	STEREO L/R チャンネルまたは MONO(C) チャンネル
DCA 1-16	DCA チャンネル 1 ~ 16
MONITOR	MONITOR チャンネル
STIN 1-8	ST IN チャンネル 1 ~ 8
ST	STEREO チャンネル
CUE (ONLINE 状態で、MATRIX バスのチャンネル 7 と 8 を使い 2 系統目の CUE が使用可能な場合、“CUE A”で固定表示されます。)	CUE チャンネル
SEL CH	選択チャンネル
SEND MSTR	SEND MASTER (SENDS ON FADER 時)

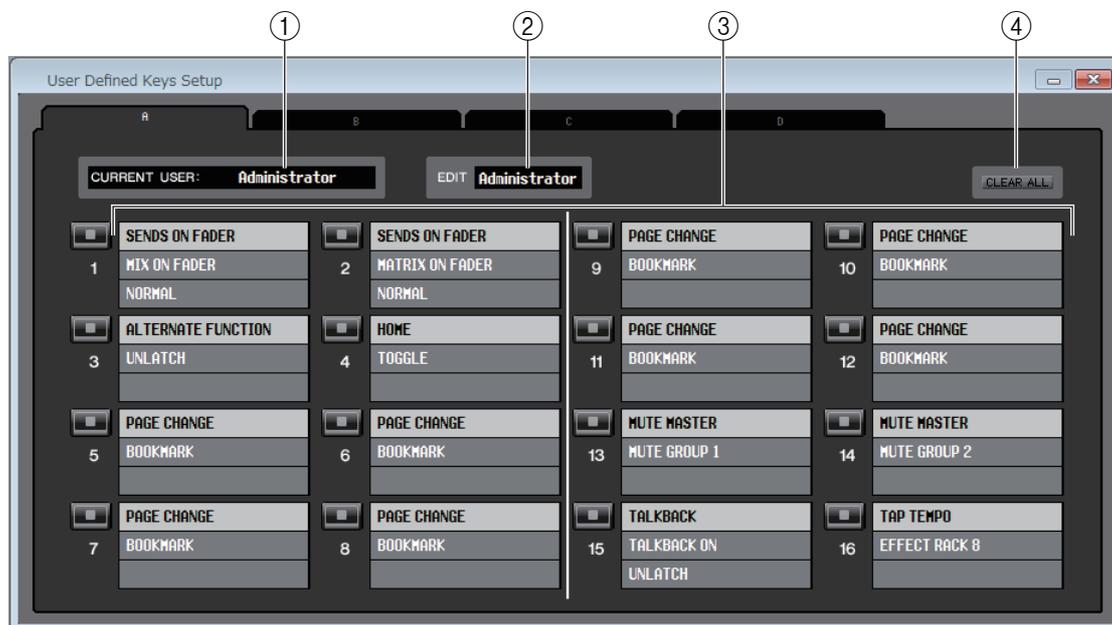
インプット系チャンネルは青文字、アウトプット系チャンネルは橙文字、その他のチャンネルは白文字で表示されます。

② ストリップ本体

CH 選択部 (①) でアサインしたチャンネルのストリップを表示します (表示されるストリップは Overview ウィンドウのものと同じです)。ST IN、ST の場合は、L チャンネルまたは R チャンネルのみ表示します。SEL ボタンをクリックするたびに L 側 / R 側の表示を切り替えます。

User Defined Keys Setup ウィンドウ

CL 本体の USER DEFINED キーに割り当てる機能やパラメーターを設定します (各パラメーターの操作は CL 本体のキーで行ないます)。このウィンドウは、A、B、C、D バンク別のページに分かれています。ページを切り替えるには、ウィンドウ上部のタブをクリックします。



このウィンドウを開くには、[Windows] メニューから [User Defined Keys Setup] を選択します。

① CURRENT USER

CL 本体に現在ログインしているユーザー名を表示します。CL 本体と一度も同期を行っていない状態では Administrator と表示されます。

② EDIT

USER DEFINED キーの編集対象となるユーザーを表示 / 選択します。ここで選択できるユーザーは Administrator、Guest、Ext.User の 3 種類です。

Ext.User は、CL 本体または USB メモリーに保存されたユーザー認証キーで CL 本体に現在ログインしているユーザーです。CL 本体と同期しているときのみ選択できます。

NOTE Ext.User の USER DEFINED キー設定は、ファイルに保存されません。

③ 機能名

各 USER DEFINED キーに設定する機能やパラメーターを選択します。

各 USER DEFINED キーをクリックすると、Parameter List ダイアログボックスが開きます。

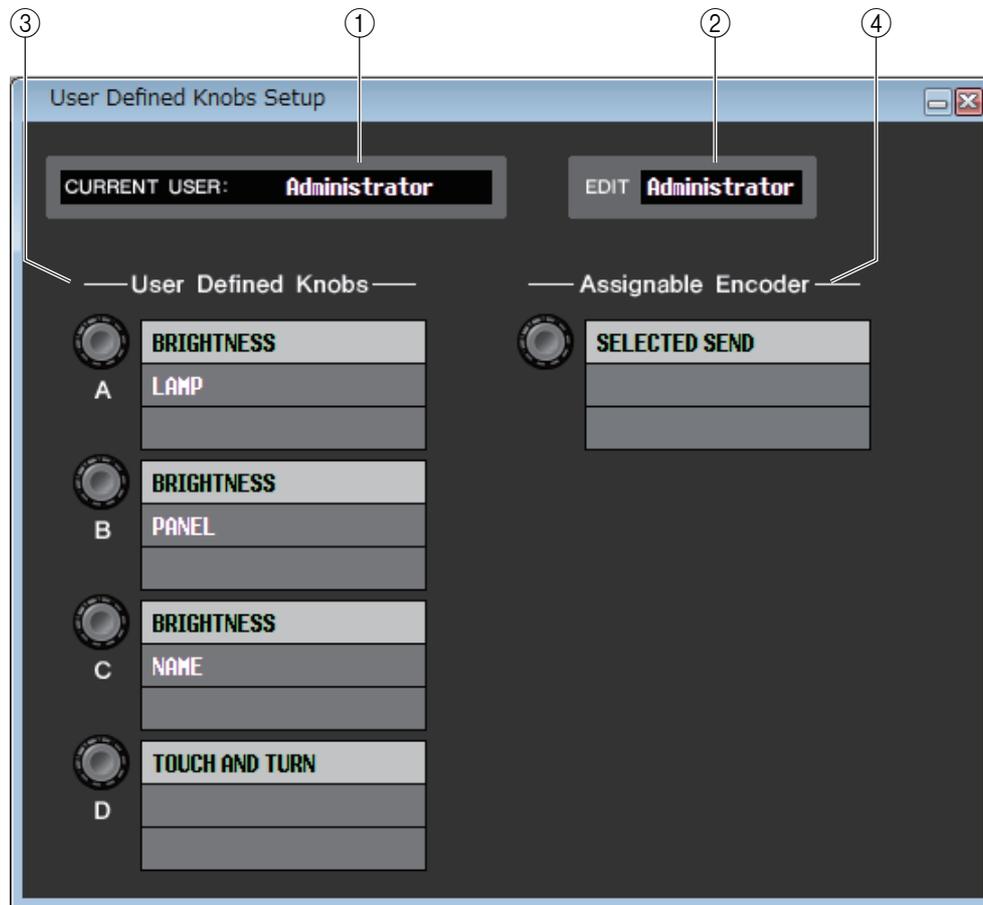
NOTE 設定できるパラメーターの詳細については、CL 本体のマニュアルをご参照ください。

④ CLEAR ALL

現在表示しているバンクの USER DEFINED キーすべての設定を解除します。

User Defined Knobs Setup ウィンドウ

CL 本体の USER DEFINED ノブとアサインابلエンコーダーに割り当てる機能やパラメーターを設定します（各パラメーターの操作は CL 本体のノブで行ないます）。



このウィンドウを開くには、[Windows] メニューから [User Defined Knobs Setup] を選択します。

① CURRENT USER

CL 本体に現在ログインしているユーザー名を表示します。CL 本体と一度も同期を行っていない状態では Administrator と表示されます。

② EDIT

USER DEFINED ノブの編集対象となるユーザーを表示 / 選択します。ここで選択できるユーザーは Administrator、Guest、Ext.User の 3 種類です。

Ext.User は、CL 本体または USB メモリーに保存されたユーザー認証キーで CL 本体に現在ログインしているユーザーです。CL 本体と同期しているときのみ選択できます。

NOTE Ext.User の USER DEFINED ノブ設定とアサインابلエンコーダー設定は、ファイルに保存されません。

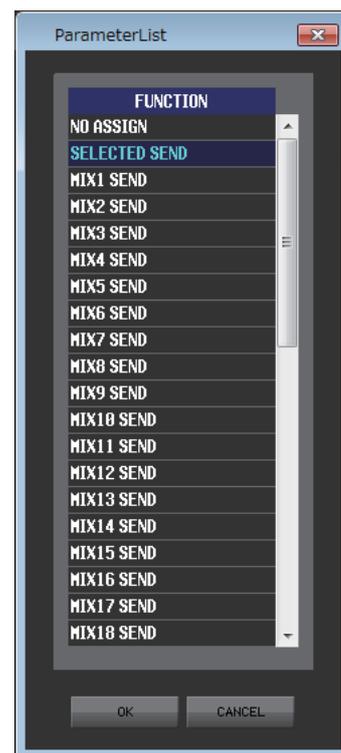
③ User Defined Knobs

CL 本体の USER DEFINED ノブに割り当てる機能やパラメーターを選択します。ノブをクリックすると Parameter List (パラメーターリスト) が表示されます。



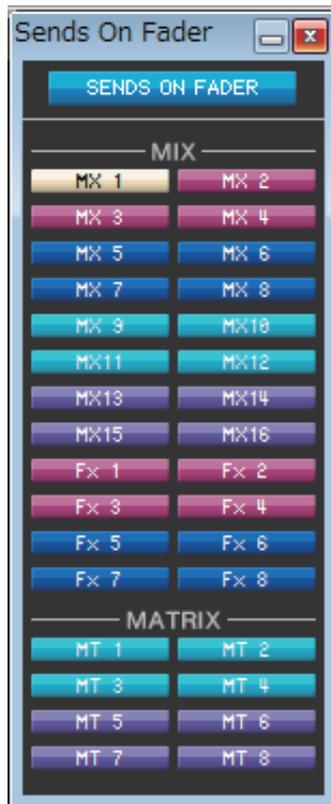
④ Assignable Encoder

CL 本体のアサインابلエンコーダーに割り当てる機能やパラメーターを設定します。ノブをクリックすると Parameter List (パラメーターリスト) が表示されます。



NOTE 設定できるパラメーターの詳細については、CL 本体のマニュアルをご参照ください。

Sends On Fader ウィンドウ



SENDS ON FADER モードとはフェーダーを使って MIX/MATRIX バスへのセンドレベルを調節するモードです。このモードを使えば、すべての入力系チャンネルから特定の MIX/MATRIX バスに送られる信号を操作できます。

モードのオン/オフは Sends On Fader ウィンドウまたは Master ウィンドウの SENDS ON FADER ボタンで操作します。

このウィンドウを表示するには以下の方法があります。

- [Windows] メニューから [Sends On Fader] を選択する
- Master ウィンドウの SENDS ON FADER ボタンをクリックする

SENDS ON FADER モードでは Overview ウィンドウの [ON] ボタンとフェーダーの色と機能が変化します。

[ON] ボタン	センド先の色	センドがオン
	灰色	センドがオフ
フェーダー	センド先の色	バスに音が送出される
	灰色	バスに音が送出されない

Sends On Fader ウィンドウでセンドレベルを調節する MIX/MATRIX バスのボタンをクリックした後、入力系チャンネルが表示されている Overview ウィンドウの [ON] ボタンとフェーダーでセンドのオン/オフとセンドレベルを調節します。

NOTE

- MATRIX バスへのセンドの場合は、入力系チャンネルだけでなく、MIX チャンネルおよび STEREEEO/MONO チャンネルも SENDS ON FADER モードの対象となります。
- サラウンドモードの場合は、MIX バス 1～6 のセンドが無効になり、ボタン操作ができなくなります。

Outport Setup ウィンドウ

Outport Setup ウィンドウでは、出力ポートごとに信号の送り元となるチャンネルを割り当てたり、パラメーターの設定を行います。



このウィンドウに含まれる項目は、次のとおりです。

① 出力ポート選択タブ

ウィンドウで操作する出力ポートを最大 8 ポート単位で切り替えます。

② DELAY SCALE フィールド

ディレイタイム設定ノブ (⑧) の下に表示されるディレイタイムの単位を選択します。出力ポート選択タブ (①) で RECORDER タブを選択した場合は、DELAY SCALE フィールドは非表示になります。

• meter (343.59 m/s)

気温が 20 °C (68°F) のときの音速 (343.59 m/s) ×ディレイタイム (秒) で計算したメートル単位の距離で、ディレイタイムを表示します。

• feet (1127.26 ft/s)

気温が 20 °C (68°F) のときの音速 (1127.26 feet/s) ×ディレイタイム (秒) で計算したフィート単位の距離で、ディレイタイムを表示します。

• sample

サンプル単位でディレイタイムを表示します。CL が動作するサンプリング周波数を変更すると、それに応じてサンプル数も変化します。

• ms

ミリ秒単位でディレイタイムを表示します。

• frame

フレームレートでディレイタイムを表示します。フレームレートは次の中から選択できます。

30	30 frame/s (ノンドロップ)
30D	30 frame/s (ドロップフレーム)
29.97	29.97 frame/s (ノンドロップ)
29.97D	29.97 frame/s (ドロップフレーム)
25	25 frame/s
24	24 frame/s

③ 出力ポート

チャンネルを割り当てる出力ポートの種類と番号です。

④ チャンネル選択

出力ポートに割り当てるチャンネルを選びます。

- ⑤ **チャンネル名**
出力ポートに割り当てられているチャンネルのチャンネル名が表示されます。
- ⑥ **DELAY ボタン**
出力ポートのディレイのオン/オフを切り替えます。
- ⑦ **ディレイタイム**
上にはミリ秒単位でディレイタイムの値が表示されます。
下には DELAY SCALE フィールド (②) で選択した単位でディレイタイムの値が表示されます。
▲ / ▼ ボタンをクリックすることで値を細かく設定できます。
- ⑧ **DELAY TIME ノブ (ディレイタイムノブ)**
出力ポートのディレイタイムを設定するノブです。このノブをドラッグしてディレイタイムを設定します。
- ⑨ **φ (フェイズ) ボタン**
出力ポートに割り当てられた信号の位相を正相 (黒) または逆相 (橙色) に切り替えます。出力ポートが RECORDER の場合は、設定不可能です。
- ⑩ **GAIN ノブ**
出力ポートに割り当てられた信号のゲイン量を調節します。設定値を変更するには、画面上のノブをドラッグします。
- 96 ~ + 0dB の範囲を 0.1dB 単位で設定できます。現在の設定値は、ノブのすぐ下に表示されます。
- ⑪ **レベルメーター**
出力ポートに割り当てられた信号のレベルを表示するメーターです。

ショートカット

メニュー	動作	キー操作	
		Windows	Mac
File メニュー	新規セッションを作成する	Ctrl+N	⌘ +N
	保存されているセッションを開く	Ctrl+O	⌘ +O
	開いているセッションを保存する	Ctrl+S	⌘ +S
Edit メニュー	Undo	Ctrl+Z	⌘ +Z
	Redo	Ctrl+Y	⌘ +Y
Windows メニュー	選択されているウィンドウを閉じる	Ctrl+W	⌘ +W
	すべてのウィンドウを閉じる	Ctrl+Alt+W	⌘ +Option+W
	ウィンドウを並べて表示	Ctrl+T	⌘ +T
	ウィンドウを重ねて表示	Ctrl+Alt+T	⌘ +Option+T
	Master ウィンドウを開く	Ctrl+1	⌘ +1
	Sends On Fader ウィンドウを開く	Ctrl+2	⌘ +2
	INPUT CH (CH1-16) ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+1	⌘ +Option+1
	INPUT CH (CH17-32) ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+2	⌘ +Option+2
	INPUT CH (CH33-48) ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+3	⌘ +Option+3
	INPUT CH (CH49-64) ウィンドウを開く (CL5、CL3のみ)	Ctrl+Alt+4	⌘ +Option+4
	INPUT CH (CH65-72) ウィンドウを開く (CL5のみ)	Ctrl+Alt+5	⌘ +Option+5
	ST IN ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+6	⌘ +Option+6
	MIX 1-16 ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+7	⌘ +Option+7
	MIX 17-24 ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+8	⌘ +Option+8
	MATRIX ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+9	⌘ +Option+9
	STEREO/MONO ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+0	⌘ +Option+0
	Selected Channel ウィンドウを開く	Ctrl+3	⌘ +3
	Library ウィンドウを開く	Ctrl+4	⌘ +4
	Patch Editor ウィンドウを開く	Ctrl+5	⌘ +5
	Virtual Rack ウィンドウを開く	Ctrl+6	⌘ +6
Meter ウィンドウを開く	Ctrl+7	⌘ +7	
Group/Link ウィンドウを開く	Ctrl+8	⌘ +8	
Scene ウィンドウを開く	Ctrl+9	⌘ +9	
Synchronization メニュー	Re-Synchronize ウィンドウを開く	Ctrl+0	⌘ +0
Library ウィンドウ /Scene ウィンドウ の SCENE MEMORY ページ	連続した複数の項目 (メモリー) を選択する	Shift + クリック	shift + クリック
	離れて表示されている複数のメモリーを選択する	Ctrl + クリック	⌘ + クリック
	同一セクション内のすべてのメモリーを選択する	Ctrl+A	⌘ +A

索引

- B**
BYPASS 72, 74, 78, 80
- C**
CLEAR 52, 85, 87, 92
CLEAR ALL 88, 93, 95 ~ 101
CLOSE 50, 90
COMMENT 91
Ctrl(⌘)+Shift+クリック 9
Ctrl(⌘)+クリック 9
Custom Fader Bank Setup ウィンドウ
..... 101
Custom Fader Bank ウィンドウ
..... 102
- D**
DCA ウィンドウ 27
DCA グループ 85
DCA フェーダー 27
DIRECT OUTPUT PATCH ページ ... 58
- E**
EFFECT TYPE 74
EQ FLAT 65
EQ フラット 65
- F**
FADE TIME ページ 96
FILE 51, 91
FOCUS RECALL ページ 98
FROM MIX, ST/MONO(C) 46
- G**
GEQ モジュール 63
GEQ グラフ 65
GEQ フェーダー 65
GROUP/Link ウィンドウ
CHANNEL LINK ページ 87
DCA GROUP ASSIGN ページ 84
MUTE GROUP ASSIGN ページ ... 86
Group/Link ウィンドウ 84
- I**
INPUT CH ウィンドウ 13
INPUT INSERT PATCH ページ 56
INPUT PATCH ページ 54
INTERNAL DATA 52, 92
- L**
Library ウィンドウ 50
- M**
Master ウィンドウ 10
MATRIX Bus Setup 15
MATRIX SEND 25
MATRIX ウィンドウ 23
Meter ウィンドウ 82
MIX BALANCE 75
MIX Bus Setup 15
MIX/CH/ST IN 23
MONO 48
MUTE MASTER 86
MUTE SAFE ON 87
- O**
Offline Edit 9
OPEN 50, 90
Outport Setup ウィンドウ 107
OUTPUT INSERT PATCH ページ ... 57
OUTPUT PATCH ページ 55
- P**
Patch Editor ウィンドウ 54
DIRECT OUTPUT PATCH ページ
..... 58
INPUT INSERT PATCH ページ ... 56
INPUT PATCH ページ 54
OUTPUT INSERT PATCH ページ
..... 57
OUTPUT PATCH ページ 55
PATCH LIST ページ 59
PATCH LIST ページ 59
PLAY/REC 76
Premium Rack Library ウィンドウ ... 53
PROTECT 91, 92
- R**
RECALL 52, 92
RECALL SAFE ページ 93
Redo 7
Re-synchronize 9
- S**
SAVE 50, 90
SAVE AS 50, 90
SCENE MEMORY ページ 90
Scene ウィンドウ 90
FADE TIME ページ 96
FOCUS RECALL ページ 98
RECALL SAFE ページ 93
SCENE MEMORY ページ 90
Selected Channel ウィンドウ 28
COMPANDER 37
COMPRESSOR, EXPANDER 35
DCA GROUP/MUTE GROUP ... 41
DE-ESSER 38
EQUALIZER 33, 44
FROM MIX, ST/MONO(C) 46
GATE/DUCKING 34
HA/D.GAIN/HPF/φ/GC 31
INSERT 39
MATRIX チャンネル 46
MIX チャンネル 42
RECALL SAFE/MUTE SAFE 40
STEREO/MONO チャンネル 48
TO MATRIX 42
TO MIX/TO MATRIX SEND 30
TO STEREO/MONO 32, 43
インプット系チャンネル 28
チャンネル選択 29, 42, 46, 48
フェーダー 41, 45, 47, 49
SET ALL 93, 96 ~ 97
ST IN ウィンドウ 18
STEREO/MONO ウィンドウ 25
STORE 52, 92
Synchronization 9
- T**
TEMPO 75
TIME STAMP 92
TO MIX/TO MATRIX SEND 30
- U**
UNDO 7, 52, 92
User Defined Keys Setup ウィンドウ
..... 103
User Defined Knobs Setup ウィンドウ
..... 104
USER KEY 4
- V**
Virtual Rack ウィンドウ 61

あ	
アンドゥ	92
い	
インターナルデータ	52、92
え	
エフェクト	
GR メーター	75
SOLO(ソロ)	75
エフェクトタイプ	74
エフェクトパラメーター	76
く	
クリア	92
クリアーオール	88、93、95 ~ 101
こ	
コメント	91
し	
ショートカット	109
す	
ストア	92
せ	
セットアップ	
コンソール	3
システム	2
セットオール	93、96 ~ 97
た	
タイムスタンプ	92
タブ	8
て	
テンポ	75
と	
同期	9
な	
名前を変えて保存	50

は	
バイパス	74、78、80
ふ	
ファイルを閉じる	50、90
ファイルを開く	50、90
フェード機能の有効 / 無効	97
プロテクト	92
へ	
別名で保存	90
ほ	
保存	50、90
み	
ミックスバランス	75
ミュートグループ	86
ミュートセーフオン / オフ	87
ミュートマスター	86
ゆ	
ユーザーキー	4
り	
リコール	92
リコールセーフ	93