

TASCAM

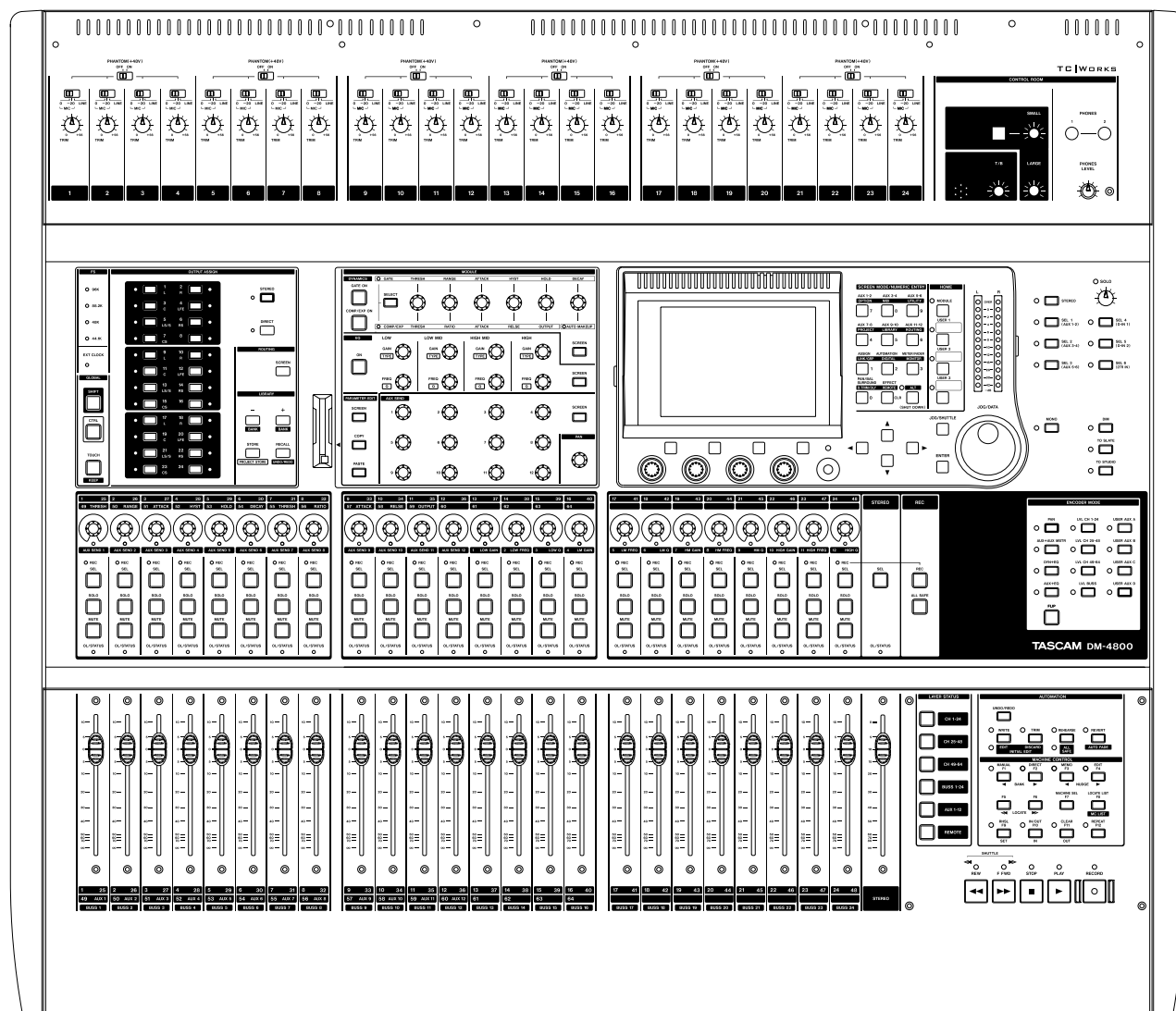
TEAC Professional Division

D00936900A

DM-4800

Digital Mixing Console



取扱説明書






安全にお使いいただくために

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

表示の意味

 警告	この表示を無視して、誤った取扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。
 注意	この表示を無視して、誤った取扱いをすると、人が傷害を負う可能性が想定される内容および物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

絵表示の例

	△記号は注意（警告を含む）を促す内容があることを告げるものです。
	⊘記号は禁止の行為であることを告げるものです。 図の中に具体的な禁止内容（左図の場合は分解禁止）が描かれています。
	●記号は行為を強制したり指示する内容を告げるものです。 図の中に具体的な指示内容（左図の場合は電源プラグをコンセントから抜け）が描かれています。

警告



万一、煙が出ている、変なにおいや音がするなどの異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因となります。すぐに機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。煙が出なくなるのを確認して販売店またはティアック修理センターに修理をご依頼ください。



万一機器の内部に異物や水などが入った場合は、まず機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて、販売店またはティアック修理センターにご連絡ください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。



電源コードが傷んだら（芯線の露出、断線など）販売店またはティアック修理センターに交換をご依頼ください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。



この機器を使用できるのは日本国内のみです。表示された電源電圧（交流 100 ボルト）以外の電圧で使用しないでください。また、船舶などの直流（DC）電源には接続しないでください。火災・感電の原因となります。



この機器の通風孔をふさがないでください。通風孔をふさぐと内部に熱がこもり、火災の原因となります。



この機器の通風孔などから内部に金属類や燃えやすいものなどを差し込んだり、落とし込んだりしないでください。火災・感電の原因となります。



この機器の上に花瓶や水などの入った容器や小さな金属物を置かないでください。こぼれたり、中に入った場合火災・感電の原因となります。



電源コードの上に重いものをのせたり、コードが本機の下敷にならないようにしてください。コードに傷がついて、火災・感電の原因となります。



電源コードを傷つけたり、加工したり、無理に曲げたり、ねじったり、引っ張ったり加熱したりしないでください。コードが破損して、火災・感電の原因となります。



この機器のカバーは絶対に外さないでください。感電の原因となります。内部の点検・修理は販売店またはティアック修理センターにご依頼ください。



この機器を改造しないでください。火災・感電の原因となります。

⚠警告



万一、この機器を落としたり、キャビネットを破損した場合は、機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて、販売店またはティアック修理センターにご連絡ください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。



電源プラグの刃および刃の付近にほこりや金属物が付着している場合は、電源プラグを抜いてから乾いた布で取り除いてください。そのまま使用すると火災・感電の原因となります。



この機器を設置する場合は、壁から20 cm以上の間隔をおいてください。また、放熱をよくするために、他の機器との間は少し離して置いてください。ラックなどに入れるときは、機器の天面から2 cm以上、背面から10 cm以上のすきまをあけてください。内部に熱がこもり、火災の原因となります。

⚠注意



オーディオ機器、スピーカー等の機器を接続する場合は、各々の機器の取扱説明書をよく読み、電源を切り、説明に従って接続してください。また接続は指定のコードを使用してください。



電源を入れる前には音量を最小にしてください。突然大きな音が出て聴力障害などの原因となることがあります。



5年に一度くらいは機器内部の掃除を販売店またはティアック修理センターにご相談ください。内部にほこりがたまったまま、長い間掃除をしないと火災や故障の原因となることがあります。特に、湿気の多くなる梅雨期の前に行なうと、より効果的です。なお、掃除費用についてはご相談ください。



次のような場所に置かないでください。火災、感電やけがの原因となることがあります。

- ・調理台や加湿器のそばなど油煙や湯気があたる場所
- ・湿気やほこりの多い場所
- ・ぐらついた台の上や傾いた所など不安定な場所



電源コードを熱器具に近付けないでください。コードの被ふくが溶けて、火災・感電の原因となることがあります。



濡れた手で電源プラグを抜き差ししないでください。感電の原因となることがあります。



電源プラグを抜くときは、電源コードを引っ張らないでください。コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。必ずプラグを持って抜いてください。



この機器はコンセントの近くに設置し、電源プラグに容易に手が届くようにしてください。



移動させる場合は、電源スイッチを切り、必ず電源プラグをコンセントから抜き、機器間の接続コードなど外部の接続コードを外してから行なってください。コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。



旅行などで長期間、この機器をご使用にならないときは、安全のため必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。



お手入れの際は安全のため電源プラグをコンセントから抜いて行なってください。



この機器には、付属の電源コードセットをご使用下さい。それ以外の物を使用すると故障、火災、感電の原因となります。



付属の電源コードセットを他の機器に使用しないでください。故障、火災、感電の原因となります。

目次

安全にお使いいただくために	2	プロジェクトをプロテクトする	24
		プロジェクトデータを保存する	24
第1章 はじめに	7	ライブラリー管理	25
コンピュータ (DAW) との組み合わせ	7	ライブラリーバンクを使う	25
主な特長	7	ライブラリーデータを見る	26
本取扱説明書をお読みください	7	ライブラリーデータを呼び出す	26
DM-4800の信号の流れ	8	ライブラリーデータ呼び出しを取り消す	26
入力から出力まで	8	ライブラリーデータを保存する	26
入力	8	ライブラリーデータを削除する	26
チャンネルモジュール	8	ライブラリーユーティリティ	27
チャンネルのルーティング先	9	ライブラリーデータの編集	27
出力	9	ライブラリーデータの削除	27
エフェクト	9	ライブラリーデータのコピー	27
本製品の構成	9	その他の機能	27
本取扱説明書について	10	ライブラリーデータに名前を付ける	28
取扱説明書の表記	10	オプション画面	28
取扱説明書の構成	10	セットアップ画面	28
メモや注意など	11	プリファレンス画面	30
タッチセンス付きフェーダーに関して	11	ユーティリティ画面	31
著作権	11	外部スイッチ設定画面	31
DM-4800のパネル構成	12	システム画面	32
画面操作セクション	13	第3章 接続	34
モニターセクション	13	アナログオーディオ接続	35
フェーダーストリップセクション	13	アナログ入力	35
リングエンコーダーセクション	13	マイク/ラインの接続	35
モジュールセクション	13	チャンネルインサート	36
アサインセクション	13	2トラック入力	36
補助キーセクション	13	アサインブルリターン	36
ライブラリーセクション/CFカードスロット	13	アナログ出力	36
マシンコントロールセクション	13	ステレオ出力	36
オートメーションセクション	13	アサインブルセンド	36
アナログ入力セクション	13	コントロールルーム出力	36
		スタジオ出力	36
第2章 操作の基本	14	デジタルオーディオ接続	37
LCD画面	14	デジタルオーディオ入出力	37
画面の呼び出し	14	TDIF入出力	37
画面操作の基本	16	ADAT入出力	37
LCDディスプレイの共通表示エリア	16	カスケード	37
レイヤー	17	ステレオデジタル入出力	37
POD	17	デジタル入出力の設定	37
CFカード	19	デジタル入力 (1、2) の設定	37
新しいカードをフォーマットする	19	デジタル出力 (1、2) の設定	38
DM-4800を終了する	20	TDIF I/Oの設定	38
DM-4800を起動する	20	DIGITAL STEREO OUTワード長の設定	38
プロジェクトとライブラリー	21	スロットカード	39
日時を設定する	22	IF-AN/DM (アナログカード)	39
新規プロジェクトを作成する	22	IF-AE/DM (AES/EBUカード)	39
各項目の設定	22	IF-TD/DM (TDIFカード)	40
BATCHSETUPの設定	22	IF-AD/DM (ADATカード)	40
テンプレートの設定	23	IF-SM/DM (サラウンドモニターカード)	40
新規プロジェクトの作成	23	IF-FW/DM (FireWire インターフェイスカード)	40
プロジェクトを管理する	23	その他の接続	41
プロジェクトをロードする	24	クロック設定	42
プロジェクトをコピーする	24		
プロジェクトを削除する	24		
プロジェクトの名前を変更する	24		
ショートカットボタン	24		

第4章 ルーティングとアサイン	44	各種専用画面	69
ルーティング	45	MODULE画面の共通部	69
入力のルーティング	45	ダイナミクス設定	71
一括ルーティング	46	DYNAMICS画面	71
チャンネルソースのフリップ	47	ダイナミクスライブラリー	73
ループバック	47	トリガーの設定	75
デジタル入力選択	47	EQ設定	76
出力のルーティング	48	EQ画面	76
出力ソースの設定	48	EQライブラリー	77
スロットカードへの出力	48	AUX設定	78
インサートのパッチング	49	AUX/BUSS画面	78
センド／リターンのリンク設定	49	AUXセンドの設定	78
チャンネルのバスアサイン	50	AUXレベル画面	78
トップパネルからのバスアサイン	50	AUXパン／バランス画面	79
アサイン画面を使ったバスアサイン	50	AUXソース画面	80
アサインの一括オン／オフ	51	BUSSパン設定	81
BUSSパンモード	51	その他のモジュール設定	81
BUSSパンモードの一括オン／オフ	51	さまざまなグローバル設定の画面	84
サラウンドのアサイン	52	スイッチ類の設定画面	84
チャンネル以外のモジュールのアサイン	52	フェーダーの設定画面	85
一括アサイン	52	デジタルトリム	86
BUSSパンニング	52	ディレイ	87
第5章 モニターとメーター	53	モジュールパラメータのコピー	88
モニター機能	53	WITHIN MODULEセクションでの操作	88
コントロールルームソースの選択	53	MODULE TO MODULEセクションでの操作	89
スタジオキューのソース	54	ステレオリンク	90
トークバック	54	SELキーを使ってリンクを設定する	90
トークバックソース	55	ST LINK画面を使ってリンクを設定する	91
スレートの選択	55	グルーピング	91
オシレーター	55	ミュートグループ	91
オシレーターの送り先	55	フェーダーグループ	93
ソロ機能	56	第7章 サラウンド機能	94
OPTION > SOLO画面	56	サラウンドモードの選択	94
メーター	57	チャンネルをサラウンドバスにアサインする	95
メーター特性の設定	57	サラウンドパン	96
メーターレイヤーの選択	57	一括表示画面を使う	96
メーターポイントの選択	57	モジュール画面を使う	96
第6章 チャンネルモジュール	58	サラウンド画面を使う	96
フェーダーストリップを使う	58	パンモードオフ時のサラウンド画面	98
MODULEセクションを使う	60	LFEレベル	98
DYNAMICS部	60	第8章 スナップショット	99
EQ部	61	スナップショットを呼び出す	100
AUX SEND部	61	スナップショットを保存する	100
PAN部	61	スナップショットに関する情報	101
PARAMETER EDIT部	61	第9章 エフェクト	102
リングエンコーダーを使う	63	TASCAM FX2.0とTC Reverb	102
ENCODER MODEキーの初期設定	63	エフェクトライブラリー	102
エンコーダーモードの割り当て設定	64	エフェクトのルーティング	102
エンコーダーモードの自動切換	65	ループ接続	102
画面の自動切換	65	インサート接続	103
リングエンコーダーの表示	65	エフェクトを設定する	103
リングエンコーダーの解像度	68		
FLIPキー	68		
画面を使う	68		
MODULE画面	68		

第10章 MIDI	105	第13章 カスケード接続	123
MIDIポートの切り換え／フィルタリング	105	マスターとスレーブ	123
プログラムチェンジメッセージ	106	カスケード接続を行なう	123
コントロールチェンジメッセージ	107	カスケードの設定	124
		ENABLE	124
第11章 リモート操作	108	BUSS CASCADE INPUT	124
トランスポートコントロールする機器の設定	108	連動する設定／動作	124
手動による登録	108	連動する設定	124
自動検出による登録	109	連動する動作	124
マシンコントロールリストからの削除	109		
マシンコントロールリスト上での設定	109	第14章 仕様など	125
マシンコントロール設定の保存	111	仕様	125
MCトランスポートマップを使う	111	アナログオーディオ入出力	125
MCトランスポートマップを表示する	111	デジタルオーディオ入出力	126
MCトランスポートマップを編集する	111	その他の入出力	126
MIDIコントロール	112	イコライザー	127
接続	112	アナログオーディオ特性	127
MIDIコントロールするデバイスの設定	112	一般仕様	127
MIDIコントローラー	113	寸法図	128
MIDIフェーダー	113	ブロックダイアグラム	129
MIDIミキサー	114	レベルダイアグラム	130
DAWコントローラー	114		
HUI	114	第15章 付表	131
Sonar	115	エンコーダーモード関連	131
Digital Performer	115	エンコーダーモードリスト	131
Logic	115	Encoder Mode Follows Current Screen	
Steinberg	115	チェック時の動作	134
マシンコントロールの設定	116	Current Screen Follows Encoder Mode	
ロケット機能	117	チェック時の動作	135
ロケットポイント表示の選択	117	MIDIインプリメンテーションチャート	136
オンザフライによるロケットメモリーの登録	117	MIDI IN、MIDI OUT ポート	136
数字キーによるロケットメモリーの入力／編集	117	MTC OUT ポート	137
ダイレクトロケット	117	USB MIDI Controlポート（＃1）.....	138
ロケットメモリーリストを表示する	118	USB MIDI Interfaceポート（＃2）.....	139
マニュアルロケット	118	USB MIDI MTCポート（＃3）.....	140
リピート再生	118	USB MIDI Program Changeポート（＃4）.....	141
オートパンチイン／アウト	118	USB MIDI Remoteポート（＃5、＃6、＃7）.....	142
モニター切換	119	メッセージとトラブルシューティング	143
第12章 GPI機能	120		
接続	120		
GPIの設定	120		
アイテムの設定	120		
タイプの設定	121		
オン／オフ設定	121		
タイムイベントの設定	121		
GPI EVENT LIST内の操作方法	121		
ポートの設定	122		
時間の設定	122		
タイプの設定	122		
オン／オフの設定	122		
GPI EVENT LISTの編集	122		

本章ではDM-4800の機能の概要とともに、本機を使用するときに必要な操作手順の概要を説明します。DM-4800を使用する前に本章をお読みいただき、本機の概要を把握していただくことをお勧めします。

DM-4800は、さまざまなミキシングやレコーディングの環境において柔軟な対応が可能なミキシングコンソールです。

パソコン用の最新のデジタルオーディオワークステーション（DAW）ソフトウェアあるいは単体のレコーダーと本機を組み合わせることにより、本機を中心とした快適なレコーディングシステムを構成することができます。

パワフルな機能／性能はもとより、使いやすさを最大限に重視。パネルにはフルサイズのモーターフェーダー、24個のリングインジケータ付きロータリーエンコーダー、大型LCDディスプレイ、人間工学的に配置した各種操作キー／つまみなどを装備しました。

コンピュータ（DAW）との組み合わせ

DM-4800はコンピュータのDAWアプリケーションとの組み合わせに最適です。主要なDAWコントローラーのエミュレート機能を搭載していますので、内蔵のUSBポート経由でDAWをコントロールすることができます。また別売のFireWire拡張カード（IF-FW/DM）を使うことにより、マルチチャンネルデジタルオーディオをDM-4800とDAWの間で送受信することができます。

後者の方法では、DM-4800を外部ミキサーとして使用することができます。これによってコンピュータ側のミキサー機能を使用する必要がなくなり、DAWをオーディオ編集などに使うことができます。

USBポート経由で本機をコンピュータに接続すると、付属のTMCompanionソフトウェアを使ってDM-4800を管理することができます。TMCompanionに関する詳細は付属の「TMCompanionセットアップガイド」をご覧ください。

主な特長

- DM-4800は中規模以上の作業環境を想定してデザインされていますので、2系統のコントロールルームモニター（LARGE/SMALL）、スタジオモニター、トークバックなど、豊富なコミュニケーション機能を装備しています。
- スタンドアローンのオートメーション機能を装備しています。内蔵のタイムコードジェネレーターまたは外部からのタイムコードを供給するだけで、DM-4800内でミックスムーブの記録、編集、再生を手軽に行なうことができます。
- ソニー9ピン（P2）プロトコルに対応しています。本機から他のスタジオ機器を集中コントロールすることができます。
- すべてのミキサーデータをプロジェクト管理し、保存したデータを後から呼び出すことができます。
- プロジェクトのデータはコンパクトフラッシュカードに保存されますので、スタジオ間でのデータ移動や保管が簡単です。
- 付属のTMCompanionソフトウェアを使って、パソコンでのDM-4800のファイル管理が可能なため、効率良く作業を進めることができます。
- 高性能エフェクトを内蔵しています。外部エフェクター、及びそれらの接続を軽減でき、スタジオスペース的にも有利です。
- タイムコード、ワードシンク、MIDI、9ピンシリアル（P2）などに対応しているため、さまざまな外部機器との接続をスムーズに行なうことができます。

本取扱説明書をお読みください

本機は直観的にわかりやすく操作できるようにデザインされていますが、説明なしでは使いこなせない機能も多く搭載しています。必ずしも本取扱説明書を始めから終わりまで全部読む必要はありませんが、ご使用前に本機の主な機能や操作の基本に関する説明部分をご一読されることをお勧めします。

DM-4800の信号の流れ

DM-4800では、豊富な入出力のルーティングを内部パッチ機能を使って効率良く設定することができます。ルーティングの変更が簡単な上、ルーティング構成の保存／呼び出しが可能です。

入力から出力まで

入力

DM-4800は24アナログ入力チャンネルを装備。各入力チャンネルにはバランスマイク入力（XLR）、バランスライン入力（標準ホンジャック）およびインサートポイントを装備しています。XLRコネクターと標準ホンジャックに同時に接続することはできますが、同時に使用することはできません。

また外部のエフェクターを使ったエフェクトループを作るためのアサインブルセンド／リターンを8系統装備しています。

デジタル信号入力は、3系統のTDIF、ADAT、2系統のS/PDIFまたはAES/EBUが可能です。

またタスカム標準のカードスロットを4系統装備し、入出力の拡張を可能にしています。DAWとDM-4800間の双方向高速データ転送を可能にするFireWire拡張カードなど、さまざまな別売品を用意しています。

チャンネルモジュール

DM-4800は64チャンネルモジュールを装備。これらのチャンネルを24バスモジュールに任意にアサインすることができます。

64チャンネルのうち、48チャンネルはフルファンクションチャンネルで、AUXセンド、バスアサインの他に、4バンドEQ、デジタルトリム、フェーズスイッチ、さらにダイナミクスプロセッサー（コンプレッサー／エクスパンダーとゲート）を装備しています。その他の16チャンネルはAUXセンド、フェーズスイッチ、バスアサインといった基本機能のみを装備しています（本書では「シンプルチャンネル」と呼ぶ場合があります）。

表 1.1 : DM-4800の入出力の流れ

➤		➤		➤		➤	
入力 (ハードウェア)	マイク／ライン入力 (× 24)	ミキサーチャンネル	フルファンクション チャンネル (× 48)	チャンネルディスプレイネーション (ルーティング指定)	アサインブルインター ナルインサート(× 16) [シンプルチャンネルで は使用できません。]	出力 (ハードウェア)	TDIF出力 (3系統)
	アサインブルリターン (× 8)						ADAT出力
	デジタルステレオ入力 (2系統)				ダイレクトアウト (× 48)		アサインブルセンド (× 8)
	TDIF入力 (3系統)				AUXセンド (× 12)		オプションスロット (4系統)
	ADAT入力	シンプルチャンネル (× 16)	出力バス (× 24)		カスケード		
	オプションスロット (4系統)		ステレオバス		ステレオアウト アナログ (1 系統) デジタル (2 系統)		
	カスケード				CRアウト (ラージ、スモール)		
	2トラックイン				スタジオアウト		

フルファンクションのチャンネル（1～48）は入力ソースとしてインプットとリターンのいずれかを選択できます。これらはフルアサインابلです。またプロジェクトの作業段階（レコーディングかトラッキングか）に応じて簡単に切り換えることができます。チャンネルソースのアサインに関しては「ルーティングとアサイン」（44ページ）をご覧ください。

チャンネルのルーティング先

チャンネル信号のルーティング先は、出力バス（×24）、AUXバス（×12）、アサインابلインサート（内部のインサートポイント×16）およびステレオバスモジュールの中から選択できます。

なおDM-4800では、サンプリング周波数88.2kHzあるいは96kHzで動作中でも、チャンネル数や機能は通常のサンプリング周波数時と同じです。

出力

出力ソース（＝前ページの表1.1におけるチャンネルデスティネーション）を実際のリアパネル上の出力ポート（オプションスロットを含む）にアサインします。

本機には以下の出力ポートがあります。

TDIF出力（8チャンネル×3系統）、ADAT出力（8チャンネル×1系統）、ステレオデジタル出力（2系統）、ステレオアナログ出力（1系統）、アサインابلセンド（8系統）

出力バスをTDIF出力やADAT出力あるいはオプションスロット（4系統）にアサインできますので、サラウンドミックスの全チャンネルと一緒に録音することができます。

エフェクト

DM-4800は2台の高品質デジタルエフェクト（新開発のTASCAM FX2.0とTC Worksリバーブ）を搭載しています。

チャンネル信号を、BUSS出力またはAUXセンドを経由してこれらのエフェクトに送り、リターン信号をミキサーチャンネルに戻すことができます。あるいは、アサインابلインサートを使って、チャンネルモジュール内の信号経路にエフェクトをインサートすることができます。

またアナログのアサインابل・センド／リターンを経由して、外部のエフェクターに接続することが可能です（リターン信号をチャンネルにアサインできます）。あるいはステレオデジタルI/Oを使って、デジタルのまま外部のデジタルエフェクターに接続することもできます。

さらに、チャンネル1～48に対して、内蔵のコンプレッサー／エクスパンダーをインサート接続して使うことができます。インサートポイントはプリEQまたはポストEQから選択できます。

マスターモジュールはコンプレッサーを内蔵しており、インサートポイントはプリフェーダーになります。

またチャンネル1～48では内蔵ゲートを使うこともできます。このとき、任意の入力信号をゲートトリガーにすることができます。

また各マイク／ライン入力にはアナログインサート端子を装備。A/D変換の前に外部のプロセッサをインサートすることが可能です。またこれらのインサートポイントを使って、（DM-4800の内蔵マイクアンプを使わずに）外部マイクアンプを通った信号をDM-4800のチャンネルに入力することができます。

本製品の構成

本機の構成は以下の通りです。

なお、開梱する時、損傷を与えないよう慎重に行なってください。梱包箱と梱包材は後日輸送するときのために保管しておいてください。付属品が不足している場合や輸送中の損傷が見られる場合、当社までご連絡ください。

- DM-4800
- 電源コード
- CFカード（フォーマット済み、DM-4800のカードスロット内にセット）
- USBケーブル
- CD-ROM（TMCompanionソフトウェア、DM-4800取扱説明書を収録。WindowsおよびMacintoshに対応）
- 取扱説明書（本書）
- オートメーションガイド
- TMCompanionセットアップガイド
- 保証書

注意

DM-4800は30kg以上の重さがあります。DM-4800の開梱および設置は、二人以上で行なうことをお勧めします。またその際、無理な姿勢で持たないようお気を付けてください。

本取扱説明書について

取扱説明書の表記

本取扱説明書では以下の表記を行なっています。

- パネル上のスイッチを「キー」と呼びます。
- ディスプレイ画面に表示されるスイッチを「ボタン」と呼びます。
- パネル上のキー名称や画面上に表示される文字（ボタン名称、タイトル、メッセージなど）はすべて「MIC/LINE」のように太文字で表記します。
- LCD画面の名前を「UTILITY > **SYSTEM**画面」のように表記する場合があります。これは「UTILITY画面の**SYSTEM**ページ（サブ画面）」を表します。

本取扱説明書の構成

第1章 はじめに（7ページ）

本機の概要、本取扱説明書の内容などについて説明します。

第2章 操作の基本（14ページ）

本機の基本的な操作方法、メニューシステム、データ保存の方法などを説明します。重要な内容ですので、必ずお読みください。

第3章 接続（34ページ）

外部機器との接続について説明します。

第4章 ルーティングとアサイン（44ページ）

本機はソフトウェアベースのコンソールですので、多くのパッチやアサインを電子的に行ないます。DM-4800の入力から出力までの信号経路と内部接続について説明します。

第5章 モニターとメーター（53ページ）

本機のモニター機能を紹介します。メーター機能やオシレーター機能も紹介します。

第6章 チャンネルモジュール（58ページ）

本機のミキサーチャンネル機能を説明します。本機におけるミキシング操作の多くが、この章に述べられています。

第7章 サラウンド機能（94ページ）

本機はステレオミックスの他に、サラウンドミックスに対応しています。本章ではサラウンド機能について説明します。

第8章 スナップショット（99ページ）

本機の設定状態をスナップショットデータとして保存し、いつでも呼び出すことができます。本章ではスナップショットについて説明します。

第9章 エフェクト（102ページ）

本機はTASCAM V2とTC Reverbという2つの高性能エフェクトを内蔵しています。本章ではエフェクトのルーティングや設定方法およびエフェクトライブラリーについて説明します。

第10章 MIDI（105ページ）

MIDIポートの設定やMIDIメッセージの設定など、本機のMIDI関連の設定について説明します。

第11章 リモート操作（108ページ）

MIDIやP2プロトコルを使って、本機から外部のトランスポートやDAWをコントロールする方法を説明します。

第12章 GPI機能（120ページ）

本機のリアパネルのGPIポート経由で、本機から外部機器をGPIコントロールする方法を説明します。

第13章 カスケード接続（123ページ）

2台のDM-4800をカスケード接続することによってチャンネル数を倍に拡張することができます。本章ではカスケードの設定／接続について説明します。

第14章 仕様など（125ページ）

本機の仕様、寸法図、ブロックダイアグラム、レベルダイアグラムはこちらをご覧ください。

第15章 付表（131ページ）

本機のエンコーダーモード関連のリスト、エフェクトパラメータリスト、メッセージとトラブルシューティングはこちらをご覧ください。

メモや注意など

- **ヒント** は、知っておくと便利な情報などを記述します。
- **メモ** は、追加情報（特殊な場合の動作など）を記述します。
- **注意** は、指示に従わないとデータを失ったり性能に影響を与えるような内容を記述します。
- **警告** は機器の破損あるいは身体的危険の恐れがある内容を記述します。

タッチセンス付きフェーダーに関して

本機に使用されているタッチセンス付きフェーダーに対しては、通常の精密電子部品に対する取扱い上の注意の他に以下の点にご留意ください。

- フェーダーのタッチセンス機能を使う場合、指でフェーダーに触れてください。鉛筆や物差しなどを使って操作しないでください。爪先で触れた場合もタッチセンスが働きません。
- 湿度や温度がフェーダーのタッチセンスに影響を与える場合があります。通常の動作環境では問題ありませんが、温度や湿度が非常に高い場合など、動作上の問題が起こる場合があります。
- フェーダー操作中に以下のような現象が起きる場合は、**OPTION** 画面の **SETUP** ページの **FADER SENSITIVITY** 項目を調整してご使用ください。（→30 ページ「FADER SENSITIVITY」）
 - パラメータが変化しない、またはスムーズに変化しない（タッチ感度不良）。
 - オートメーション中にフェーダーから手を離してもリバートしない（リリース感度不良）。

著作権

- Windows および Windows XP はマイクロソフト社の登録商標です。
- Macintosh、MacOS、MacOS X および FireWire^(TM) はアップルコンピュータ社の登録商標です。
- HUI および Mackie CONTROL は LOUD Technologies Inc. の登録商標です。
- その他このマニュアルに記載されている社名・商品名およびロゴマークは、一般に各社の商標または登録商標です。

DM-4800のパネル構成

DM-4800の各セッションごとの概要を紹介します。また外部機器との接続についても簡単に紹介します。

いますが、機能別にシンプルでわかりやすく配置されています。

DM-4800のパネルには多くのつまみやキーが搭載されて

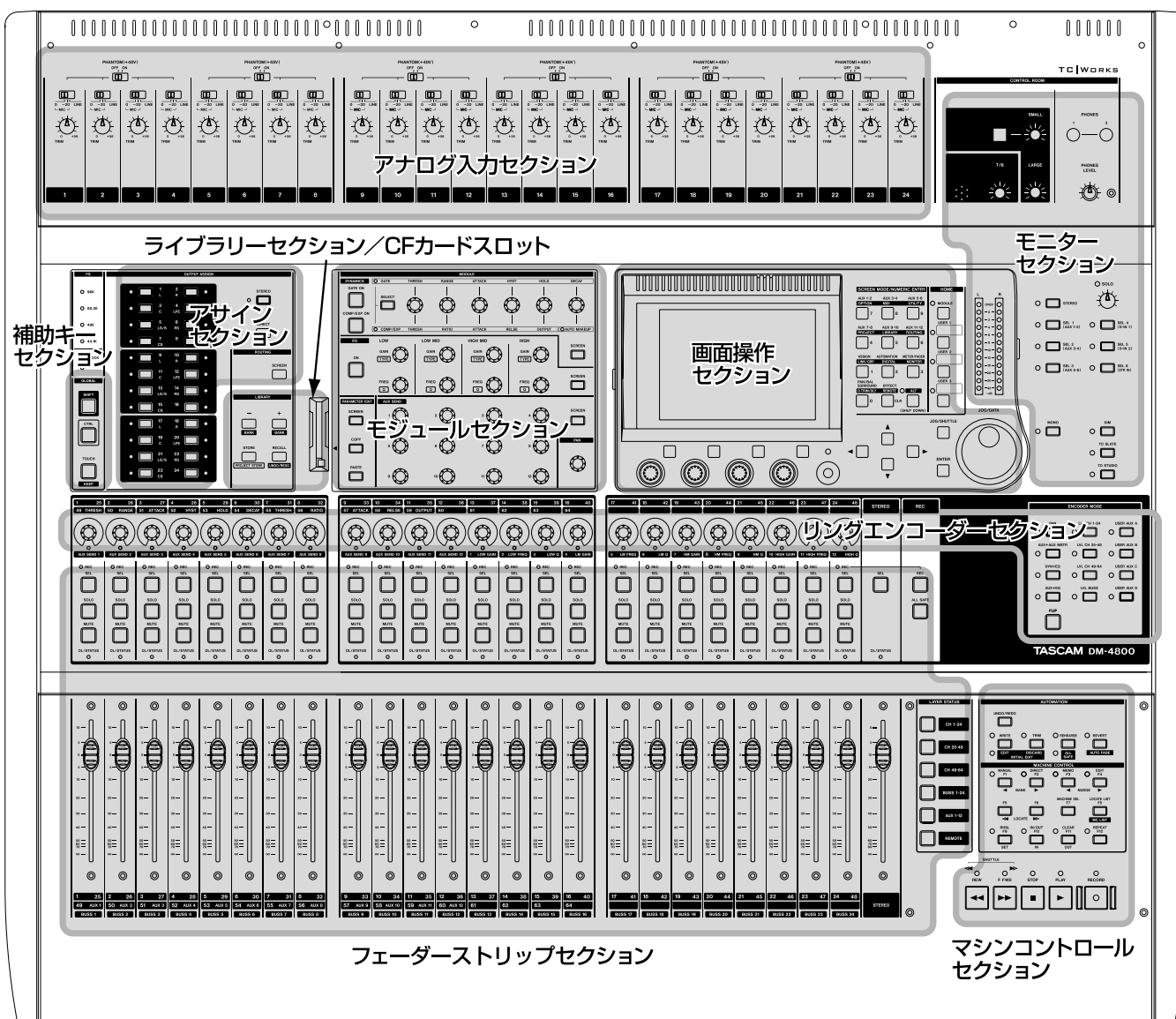


図 1.1 : DM-4800のパネル概要

画面操作セクション

主に画面を使った操作を行ないます。LCD画面、画面呼び出しキー、**POD**つまみ、カーソルキー、**JOG/DATA**ダイヤルなどで構成されています。

このセクションの操作の詳細については「操作の基本」(14ページ)をご覧ください。**POD**つまみの使い方など、基本的な操作方法を理解することができます。

モニターセクション

コントロールルームモニター、スタジオモニター関連の操作を行ないます。トークバックマイクやスレートのコントロール、コントロールルーム出力バスレベルを監視するメーターも装備されています。詳細については「モニター機能」(53ページ)をご覧ください。

フェーダーストリップセクション

リニアフェーダー、**SOLO**キー、**MUTE**キーなどを含む24本のフェーダーストリップ、**STEREO**マスターフェーダー、およびフェーダーレイヤーを選択するためのレイヤーキーで構成されています。

フェーダーレイヤーに関する詳細については「レイヤー」(17ページ)をご覧ください。

編集するモジュールを選択するには**SEL**キーを使います。

リングエンコーダーセクション

リングエンコーダーの使い方については「リングエンコーダーを使う」(63ページ)をご覧ください。リングエンコーダーつまみを囲むインジケーターの点灯動作についても説明されています。

モジュールセクション

選択チャンネルの各パラメータをコントロールします。また、**MODULE**画面、**EQ**画面、**AUX**画面の呼び出しやパラメータ設定のコピー／ペーストをダイレクトに行なうことができます。

アサインセクション

チャンネルの出力アサイン(**BUSS**アサイン、ステレオバスアサイン、ダイレクトアウト)の設定を行ないます。

補助キーセクション

SHIFTキー、**CTRL**キー、または同時にこれらのキーを押すことによって、他のキーの機能が変わります。

TOUCH/KEEPキーは、オートメーション機能の補助操作を行ないます。

ライブラリーセクション／CFカードスロット

ライブラリーデータのリコールなどを行ないます。CFカードスロットにセットしたCFカードには、プロジェクトおよび関連データを保存することができます。

マシンコントロールセクション

DM-4800のMIDI、USB、9ピンシリアルなどのポートに接続した外部機器(単体レコーダー、DAWなど)をコントロールするセクションです。マシンコントロールのための設定および操作については「第11章 リモート操作」(108ページ)をご覧ください。

オートメーションセクション

オートメーション機能の操作を行ないます。詳細については「オートメーションガイド」をご覧ください。

アナログ入力セクション

アナログ入力の入力切替、トリム調整などができます。接続や使い方についての詳細は「マイク/ラインの接続」(35ページ)をご覧ください。

第2章 操作の基本

本機を使用する前に本章をお読みいただいて、本機の基本操作やパラメータ編集の方法を理解することをお勧めします。

LCD画面

画面の呼び出し

本機のすべての設定をLCD画面を使って行なうことができます。各画面を呼び出すには、パネルのLCD画面右側の**SCREEN MODE/NUMERIC ENTRY**部のキー（スクリーンモードキー）および**HOME**部のキー（**MODULE**キーとユーザーキー）を使います。ただし使用頻度の高い画面のいくつかは、パネル上の各セクションに配置された専用キーを使って直接呼び出すこともできます。

スクリーンモードキー

SCREEN MODE/NUMERIC ENTRY部の各キーは、スクリーンモードキーとして画面呼び出しに使われます（ただし数字入力操作時はテンキーとして使われます）。このセクションからは**MODULE**画面を除くすべての画面を呼び出すことができます。

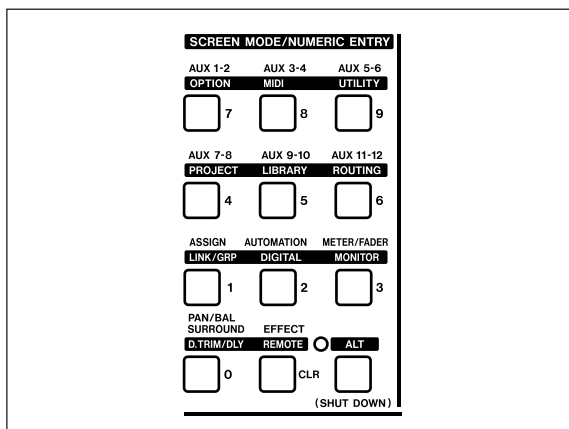


図2.1 : SCREEN MODE/NUMERIC ENTRY部

各スクリーンモードキーのパネル上の表記は、上下2段あります。

ALTインジケーターが点灯していない状態でスクリーンモードキーを押すと、上段に表記されている画面が表示されます（例えば、“7”キーを押すと**AUX 1-2**画面が表示されます）。**ALT**キーを押して**ALT**インジケーターを点灯させた状態でスクリーンモードキーを押すと、下段に表記されている画面が表示されます（例えば、**ALT**インジケーター点灯時に“7”キーを押すと**OPTION**画面が表示されます）。

スクリーンモードキーを使って表示される多くの画面は複数のページ（サブ画面）を持っています。これらのページを選択するには、**POD**キーを使うか（→17ページ「POD」）、あるいは同じスクリーンモードキーを押して切り換えます。

メモ

- 本書では画面名を「**UTILITY > SYSTEM**画面」のように表記する場合があります。これは「**UTILITY**画面の**SYSTEM**ページ（サブ画面）」を表します。
- 本書では、実際に使用する機能に応じてスクリーンモードキー名を表記します。例えば、**EFFECT**画面を表示するために“**CLR**”キーを使う場合は「**EFFECT**キー」、**LIBRARY**画面を表示するために“5”キーを使う場合は「**LIBRARY**キー」と表記します。その場合、**ALT**インジケーター点灯／消灯についての記述は省略する場合があります。

ALTキーの動作

ALTキーには「スマートキー」が採用されています。**ALT**キーがオフ（インジケーター消灯）のとき、押してすぐに離すとオン（インジケーター点灯）になったままになり、押し続けると離すまでがオンになります。

メモ

- 本機のモニターセクションの4つのキー（**DIM**、**MONO**、**TO SLATE**、**TO STUDIO**キー）にも「スマートキー」が採用されています。
- **ALT**キーと**FLIP**キーを同時に押すことにより、ディスプレイ表示全体を反転することができます。

MODULEキーとユーザーキー

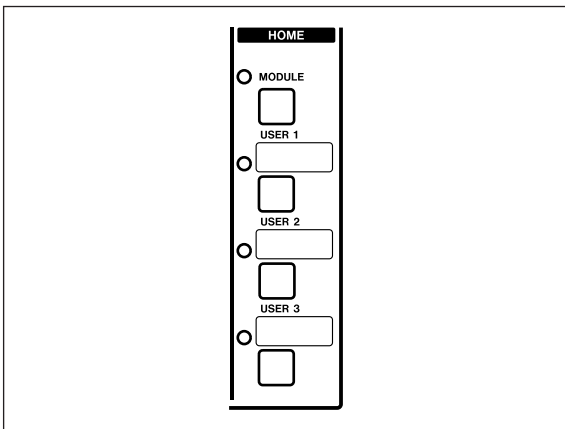


図2.2 : HOME部

SCREEN MODE/NUMERIC ENTRY部の右側のHOME部には、MODULEキーと3つのユーザーキー（USER 1、USER 2、USER 3）が用意されています。

MODULEキーは選択チャンネルのMODULE画面を呼び出すためのキーで、一般に使用頻度の高いキーです。ほかの3つのユーザーキーで、あらかじめ割り当てた画面を呼び出すことができます。なおこれらのユーザーキーには、デフォルトで以下の画面が割り当てられています。

USER 1キー：OPTION > SETUP画面

USER 2キー：UTILITY > SYSTEM画面

USER 3キー：PROJECT > NEW画面

メモ

スクリーンモードキーと同様に、MODULEキーを繰り返し押し続けるとMODULE画面内のページが切り換わりますが、ユーザーキーを繰り返し押し続けても画面は切り換わりません。

ユーザーキーの割り当てを設定する

ユーザーキーに希望の画面を割り当てるには、希望の画面を表示中、SHIFTキーとCTRLキーを押しながら（これらのキーはパネルの左側にあります）、ユーザーキー（USER 1、USER 2またはUSER 3キー）を押します。

次回このユーザーキーを押すと、割り当てられている画面が呼び出されます。

その他の専用キー

- MODULEセクションの4つのSCREENキーを使って、それぞれMODULE > EQ画面、MODULE > DYN画面、MODULE > AUX画面、UTILITY > PARM.COPY画面を直接呼び出すことができます。
- OUTPUT ASSIGNセクションのROUTING部のSCREENキーを使って、ROUTING画面を直接呼び出すことができます。

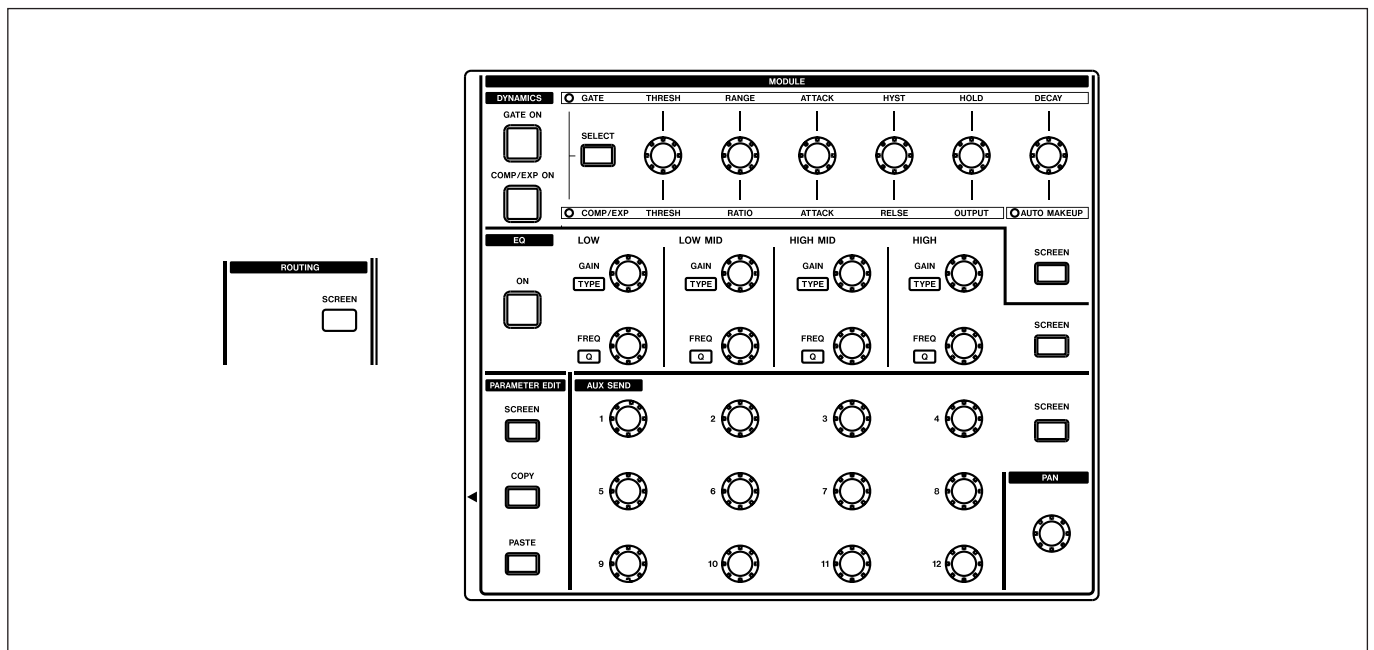


図2.3 : MODULEセクションとOUTPUT ASSIGNセクションのROUTING部

画面操作の基本

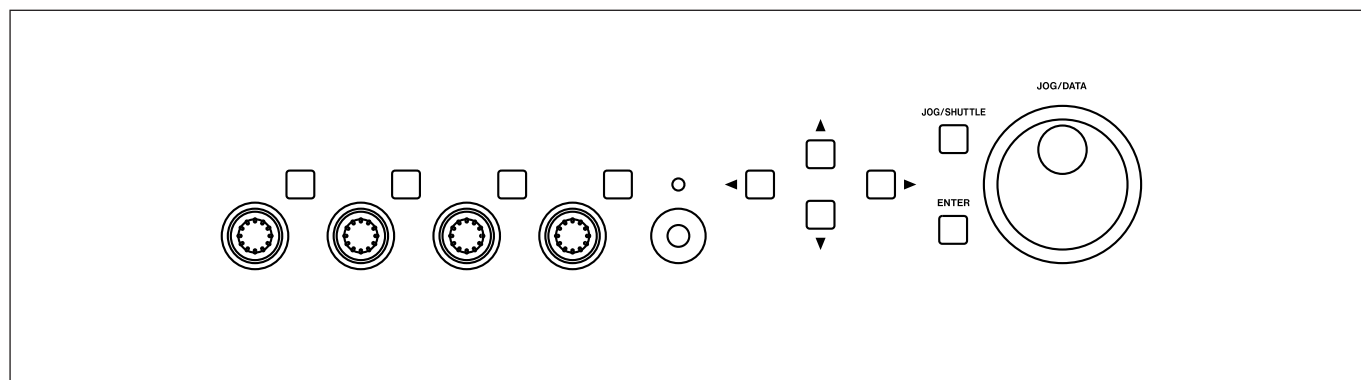


図2.4 PODつまみとPODキー、カーソルキーとENTERキーとJOG/DATAダイヤル

カーソルキーを使って画面内のカーソル移動（操作対象項目の選択）を行ないます（**JOG/DATA**ダイヤルを使って選択できる場合もあります）。

画面内のラジオボタン（丸いオン／オフ設定ボタン）やチェックボックスを設定するには、**ENTER**キーを使います。なお、ラジオボタンは選択肢の中の一つを選択するような項目に使われ、チェックボックスは機能のオン／オフを選択する項目に使われます。

パラメータを選択中は、**POD**つまみや**JOG/DATA**ダイヤ

ルを使って値を変更します。

JOG/DATAダイヤルを使って数字以外の値を選択した場合、通常は**ENTER**キーを押して選択を確定します。パラメータ編集で、パラメータが点滅し、**ENTER**キーを押して確定する前にカーソル移動を行うと編集がキャンセルされます。

一部のパラメータ（主に外部機器のロケート操作に関連するパラメータ）では、番号を設定するときに数字キーを使います。この方法で番号を入力した場合は、**ENTER**キーを押して入力した値を確定することもあります。

LCDディスプレイの共通表示エリア

本機が表示するほとんどすべての画面の上部には、共通の表示エリアがあり、現在の状態が表示されます。このエリアは表示オンリーです。表示内容を編集することはできません。

共通表示エリアの左上部にはエンコーダーモード、その下には現在選択中のチャンネルが表示されています。この右には現在のオートメーション設定（オン、オフまたは選択中のチャンネルのステータス）が表示されています。

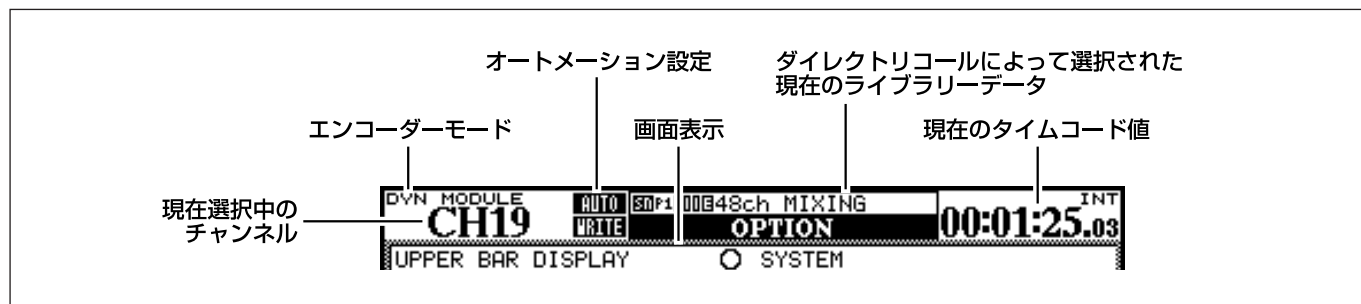


図2.5：画面上部の共通表示エリア

この右には、ダイレクトライブラリー機能を使って選択された現在のライブラリーデータの名前と番号が表示されます。そのすぐ下には、現在の画面名が反転文字で大きく表示されます。（→26ページ「ライブラリーデータを呼び出す」）

右側には、現在のタイムコード値（およびタイムコードソース）が表示されます。

なお、**OPTION > SETUP**画面を使って、システム設定情報表示に変えることができます。（→28ページ「セットアップ画面」）

レイヤー

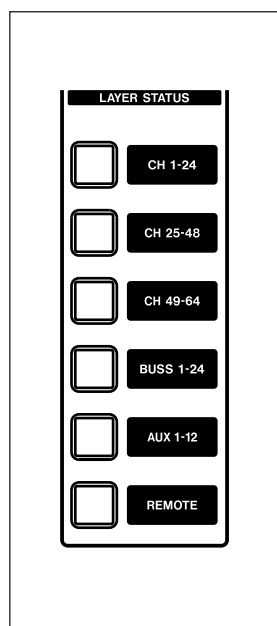


図2.6 :
LAYER STATUS部

DM-4800のパネルには24本のフェーダーストリップ（チャンネルフェーダー、**SOLO**キー、**MUTE**キーなどを含む）が装備されています。これらのフェーダーストリップはレイヤーを持ち、レイヤーを切り換えることにより64入力チャンネルおよびAUXマスターセンドとバス出力のコントロールを行ないます。（→58ページ「フェーダーストリップを使う」）

レイヤーの切り換えはマスターフェーダーの右にある**LAYER STATUS**部のレイヤーキーを使って行ないます。最後に押したレイヤーキーが点灯し、現在

選択中であることがわかります。レイヤーを切り換えると、各フェーダーストリップのフェーダー、キーが現在の各チャンネルの状態に応じて変化します（エンコーダーモードがフェーダーレイヤーに依存するモードのときは、リングエンコーダーも変化します）。

レイヤーキーは以下の6つです。

- **CH 1-24**：入力チャンネル1-24
- **CH 25-48**：入力チャンネル25-48
- **CH 49-64**：入力チャンネル49-64
- **BUSS 1-24**：BUSS出力1-24
- **AUX 1-12**：AUX 1-12（左の12本のモジュールのみが有効）
- **REMOTE**：DAWなどの外部機器のコントロール用

POD

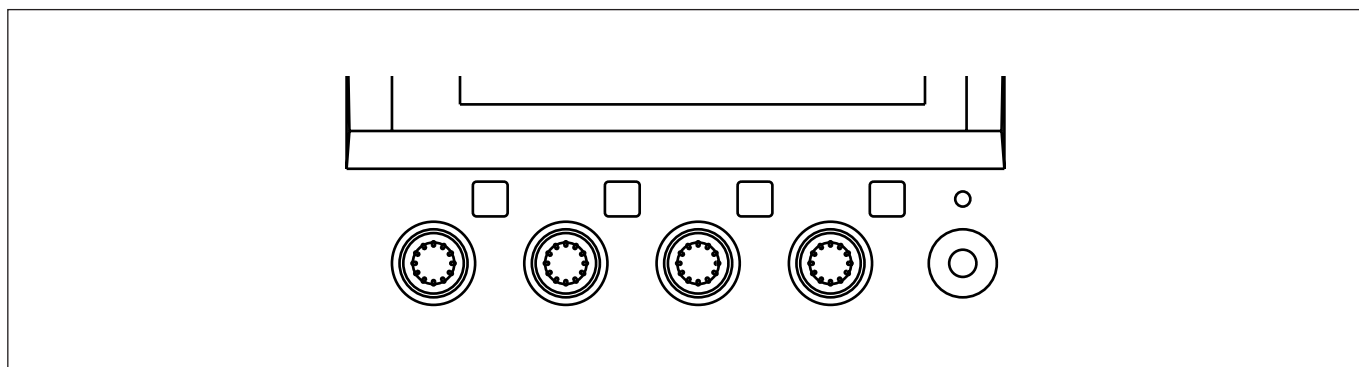


図2.7：PODつまみとPODキー

本機のLCDディスプレイの下には4系統のつまみとキーがあります。本書ではこれらを、それぞれ左から順に**POD1**つまみ～**POD4**つまみ、**POD1**キー～**POD4**キーのように呼びます。**POD**つまみは現在表示中の画面内のパラメータをコントロールしますので、画面によって働きが異なります。

なお、**POD**つまみと後述のリングエンコーダーや**MODULE**セクションのつまみは、いずれも連続可変ロータリーエンコーダー（どちらに回してもエンドポイントがないつまみ）です。

画面によっては多くのパラメータを表示するものがあります。こうした画面では、**POD**つまみで操作を行なう対象パラメータをカーソルキーを使って選択します（対象パラメータは黒枠のボックスで囲まれています）。

なお**POD**つまみ／キーの右側にはコントラスト調整つまみがあります。

第2章 操作の基本

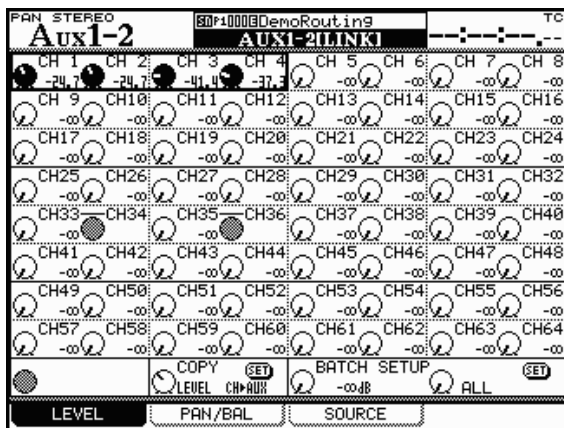


図2.8：マルチコントロール画面のPODつまみ

上の図2.4では、POD1～4つまみがチャンネル1～4にそれぞれ対応します。

画面の中には、PODつまみを使ってリストからの選択を行なうものがあります。この場合、使用されるPODつまみが画面に表示されます。

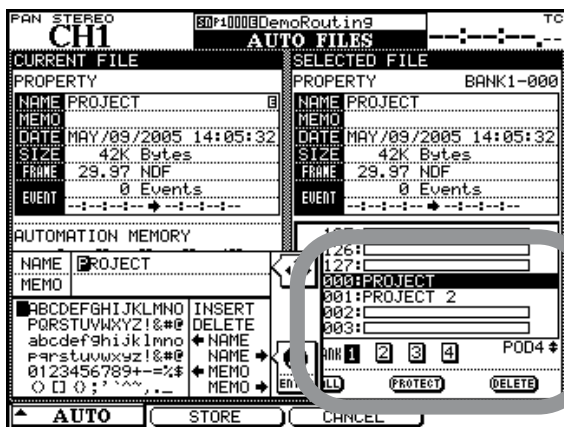


図2.9：リスト選択にPOD4つまみを使用

動作を実行するソフトキーとしてPODキーを使用する場合があります。画面の下部のオンスクリーンボタンに機能が表示されます。



図2.10：POD2キー～POD4キーをソフトキーとして使用

また、選択肢のプルアップリストを表示するボタンとしてPODキーが使われる場合もあります。プルアップリストを表示中、PODつまみ、またはJOG/DATAダイヤルを使ってリスト内の選択を行ない、PODキーまたはENTERキーを使って確定を行ないます。

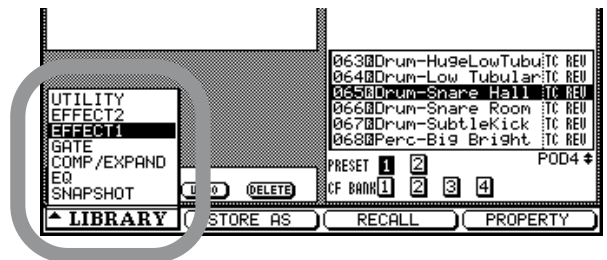


図2.11：プルアップメニューリストをPOD1つまみで操作

また複数のサブ画面（ページ）を持つ画面では、PODキーを使ってサブ画面を開くことができます。画面下部に表示されるタグに対応するPODキーを押すとサブ画面が表示されます。

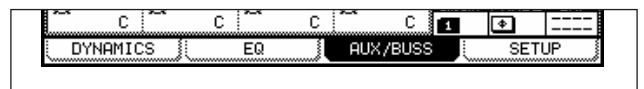


図2.12：PODキーを使ってサブ画面を選択

ヒント

PODキーを使って希望のサブ画面を開く方法以外に、スクリーンモードキーを繰り返し押すことによって希望のサブ画面を選択することもできます（画面によってはALTインジケーターが点灯中）。

PODキーを使って、機能の異なる別の画面にジャンプする場合もあります。

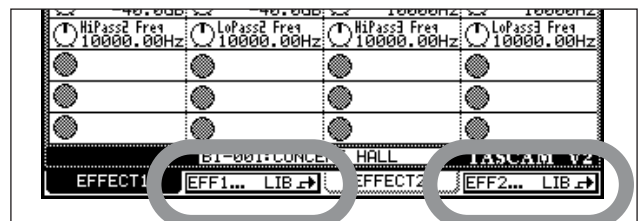


図2.13：POD2キーとPOD4キーを使って別の画面（ライブラリー画面）にジャンプ

ヒント

PODつまみを使って値を変える場合、（パネル左側にある）SHIFTキーを押しながらPODつまみを回すと、細かく値が変化します。微調整を行なうときなどに便利です。また、OPTION画面での設定により、PODつまみ単独での操作の場合の値の変化の粗さを変更することができます。（→29ページ「ENCODER OPERATION」）

CFカード

プロジェクトを保持するために十分な容量を持つCFカードがセットされていることを確認してください。32MB以上のCFカードをお勧めします。

DM-4800は、電源を切る前のプロジェクトの状態を内部メモリーに保持します。ただし安全のために、正しい終了操作を行なってください。(→20ページ「DM-4800を終了する」)

カードの容量によって、保存できるプロジェクトの数に制限があります(ただし最大で128プロジェクト)。

プロジェクトのサイズはライブラリーデータの数、オートメーションデータの量によって決まります。

CFカード用スロットにカードをセットするには、メーカーのラベルをLCDディスプレイ側に向け、ピンソケット側から挿入します(カードに矢印が印刷されている場合、DM-4800のトップパネルの矢印と合うようになります)。

カードを取り出すには、付属のCFカードスロットカバーを外してからカードスロットの下にある四角いイジェクトボタンを押します。

注意

必ず電源をオフにしてからカードを取り出してください。電源がオンのときに取り出すと、データの消失や破壊が起こる場合があります。ただし、電源オンの状態でカードを取り出しても、本機やカードが破損することはありません。

また、TASCAMカードスロットカバーがあるため、外からはカードが正しくセットされているかどうかわかりません。ミキサーを移動した後や誤ってイジェクトボタンに触れてしまった場合など、カードが正しくセットされていないことがあります。ご使用前にカードが正しくセットされていることを確認してください。なお、埃などによるカードスロットの接触面の汚れを防止するために、つねにカードカバーを取り付けておいてください。

新しいカードをフォーマットする

新しいカードは使用前にフォーマットする必要があります(本機に付属のカードもフォーマットする必要があります)。本機ではFAT16形式でフォーマットを行ないますので、プロジェクトデータを簡単にパソコンにバックアップすることができます(CFカードリーダーが必要)。

1 UTILITY画面のSYSTEMページを開きます。

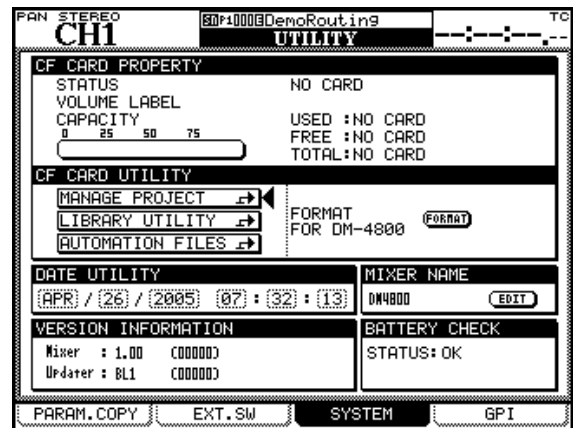


図2.14：CFカードをフォーマットする

2 CF CARD UTILITYの“FORMAT”にカーソルを移動し、ENTERキーを押します。

3 カードをフォーマットすることを確認するポップアップ画面が表示されます。続行するにはENTERキーを押します(フォーマットを始める前にカーソルキーを押すとフォーマットがキャンセルされます)。

4 カードのデータが消去されることを確認するポップアップが表示されます。続行するにはENTERキーを押します。

カードをフォーマット中、ポップアップ画面が表示されます。

- カードのフォーマットを終えたら、**Complete**がポップアップ表示されます。この状態でカードを使用することができます。
- フォーマット中に失敗すると、再試行を促すメッセージが表示されます。何度かフォーマットを試みてもフォーマットできないときはカードに問題があることが考えられます。別のカードをご用意ください。

注意

ポップアップ画面に表示されるように、フォーマット中は電源を切らないでください。電源を切ると、カードが読めなくなります。

メモ

この画面には他に以下の機能があります。

- プロジェクト管理画面やライブラリー管理画面をダイレクトに開くことができます。(→21ページ「プロジェクトとライブラリー」)(→25ページ「ライブラリー管理」)
- DM-4800の日時を設定できます。(→22ページ「日時を設定する」)
- バージョン情報を表示します。(→32ページ「システム画面」)
- バッテリー状態を表示します。(→32ページ「システム画面」)

DM-4800を終了する

ご注意！

プロジェクトに関するデータ（オートメーション、ライブラリーデータ以外）は自動的にカードに保存されません。DM-4800を正しくない方法で終了すると、最後に保存操作を行なった以降のデータはプロジェクトに保存されません。コンピュータを使用している場合と同様に、作業中はプロジェクトデータをカードに頻繁に保存することをお勧めします。(→24ページ「プロジェクトデータを保存する」)

以下の方法でDM-4800を終了します。

- 1 (パネル左にある) SHIFTキーとCTRLキーを押しながら、数字キー部のALTキーを押します。

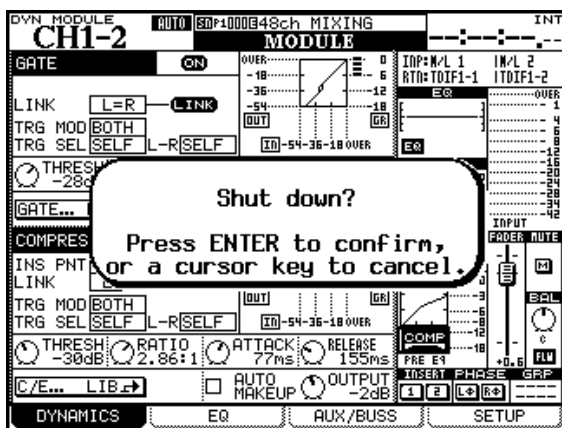


図2.15：DM-4800を終了する

ポップアップメッセージ（上図）が表示されます。

- 2 ENTERキーを押して終了操作を続行します。

中止するときはカーソルキーを押します。

プロジェクトに関するすべてのデータの保存を終えると、画面にメッセージが表示されます。

- 3 DM-4800のリアパネルのスイッチを押して電源をオフにします。

- DM-4800を再起動するには、ALTキーとSTOPキーとPLAYキーを同時に押します。

DM-4800を起動する

前回のプロジェクト作業終了後にDM-4800の終了が正しく行なわれている場合は、DM-4800を起動したときにそのプロジェクトが自動的にロードされます（プロジェクトのロード完了後、完了したことを告げるメッセージが表示されます）。

プロジェクトやライブラリーを使って、どのようにデータの管理や保存を行なうかについては、「プロジェクトとライブラリー」（21ページ）をご覧ください。

CFカードがセットされていない場合や別の（あるいは未フォーマットの）CFカードがセットされている場合、状況に応じた別のメッセージがポップアップ表示されます。

DM-4800を上記の方法で終了せずに電源を切った場合、次にそのプロジェクトのCFカードをセットした状態で電源を入れたときに以下のメッセージが表示されます。

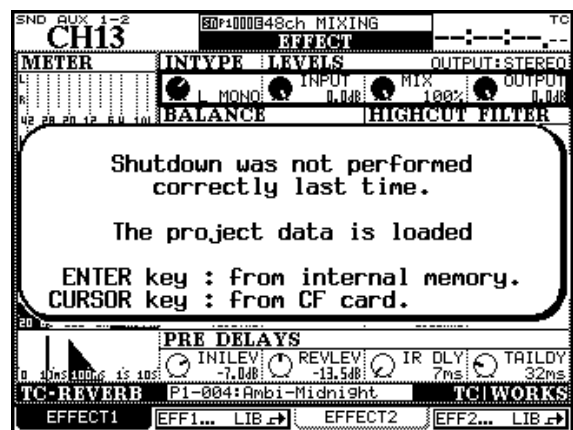


図2.16：前回正しい終了を行なかった場合の

電源投入時のメッセージ

ENTERキーを押すと、電源オフにする直前のデータが内部メモリーからロードされます（「リジュームデータ」）。カーソルキーを押すと、最後にプロジェクトに保存されたデータが（それ以降に行なった変化が反映されずに）ロードされます。ただし、ライブラリーデータとオートメーションデータは内部メモリーに保存されませんので、いずれの場合もCFカードからロードされます。

プロジェクトとライブラリー

すでに述べたように、DM-4800はプロジェクトに設定を保存します。

プロジェクトにはシステム情報および、各プロジェクトに関するオートメーション情報、ルーティング情報が保存されています。次回プロジェクトの作業を行なうときに、以前の状態を簡単に再現することができます。

新規のプロジェクトを作成するとき、現在のプロジェクトの以下のデータを利用することができます。

- システムデータ（Fs設定、サラウンドモード設定、各種ミキサー設定）
- スナップショット（シーン）データライブラリー
- EQ設定ライブラリー
- コンプレッサー／エキスパンダー設定ライブラリー
- ゲートライブラリー
- エフェクトライブラリー
- オートメーションデータ

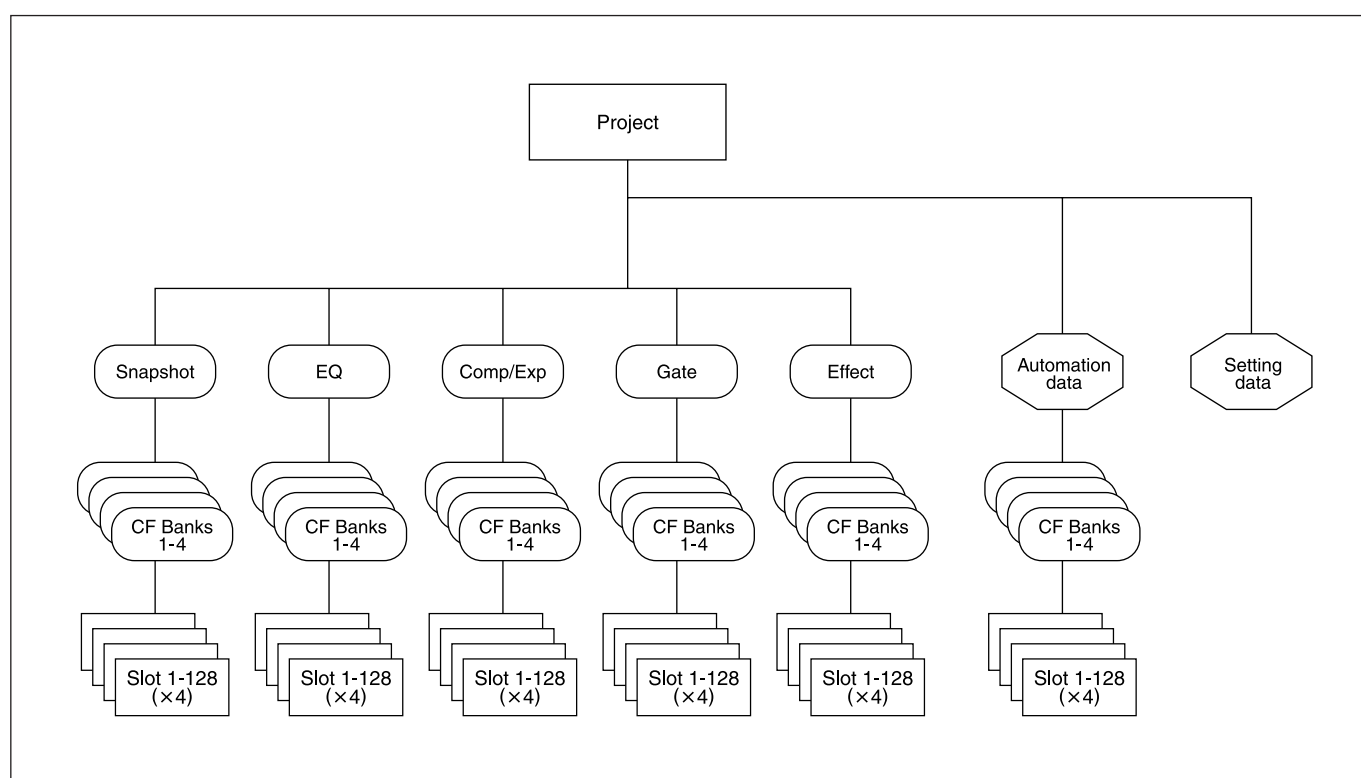


図2.17：プロジェクトの構成

各プロジェクト内には5つのライブラリーとオートメーションデータがあり、それぞれが4つのバンクに別れています。各バンクには上記のパラメータの設定が保存されています。

それぞれのバンクには設定を保持するためにスロットが128個（000～127）用意されています。

さらに、DM-4800のメモリー内には各ライブラリーのプリセットバンクがあり、これらをベースにして変更を加えることにより、ユーザー設定を簡単に作成することができます。エフェクトライブラリーの場合、2つのプリセットバンクを利用できます。

各スロットとバンクは、プロジェクト作成後、プロジェクト間でコピーすることができます。

プロジェクトは持ち運びに便利なコンパクトフラッシュカードに保存されますので、トラッキングとミックスダウンを別のスタジオで行なうことも簡単にできます。

プロジェクトには最初のプロジェクト保存を行なったときの作業日時が自動的に記録されますので（DM-4800にはバッテリー駆動の時計が内蔵されています）、作業の管理に役立ちます。

日時を設定する

以下の手順でDM-4800内蔵クロックの日時を設定します。

- 1 UTILITY画面のSYSTEMページを開きます。

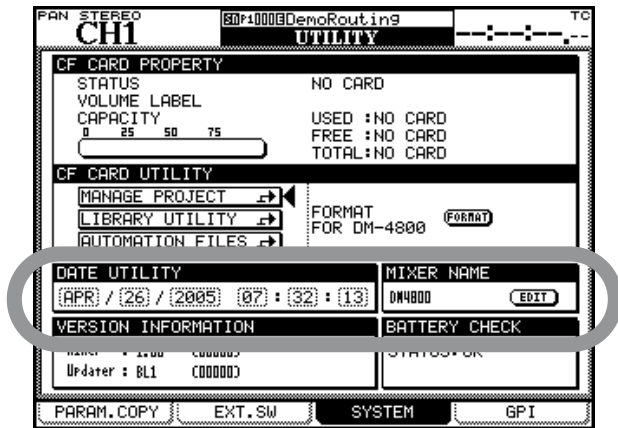


図2.18：日時を設定する

- 2 DATE UTILITYにカーソルを移動します。
- 3 カーソルキーとJOG/DATAダイヤルを使って、日時を設定します。

一番左のフィールドは月フィールドで、英語の月名の頭の3文字です（JAN, FEB, MAR, APR, MAY, JUN, JUL, AUG, SEP, OCT, NOV, DEC）。また、時間フィールドは24時間表示フォーマットです。

- 4 日時の設定を終えたら、ENTERキーを押します。確認のポップアップメッセージ（“Date change was applied.”）が表示されます。

DM-4800内のカレンダーはうるう年にも対応しています。

新規プロジェクトを作成する

新規プロジェクトを作成するには、PROJECTキーを使ってPROJECT > NEW PROJECT画面を開きます。

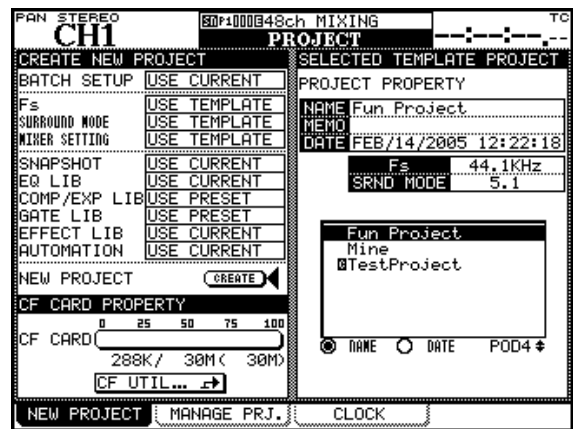


図2.19：PROJECT > NEW PROJECT画面

新規プロジェクトを作成するとき、各項目（プロジェクトのサンプリング周波数、サラウンドモード、ミキサーセッティングや、各種ライブラリー、オートメーションデータ）のベース（土台）を選択します。

各項目の設定

各項目で、プロジェクト設定のベース（土台）を以下の中から選択します。

- **USE CURRENT**（現在のプロジェクトをベースにします。）
- **USE TEMPLATE**（テンプレートで選択したプロジェクトをベースにします。）
- **PRESET**（プリセットの設定をベースにします。）

また、FsとSURROUND MODE項目では、これらに加えて、具体的な設定値（Fs = 44.1, 48, 88.2, 96, SURROUND MODE = STEREO, LRCS, 5.1, 6.1）が含まれています。

ベースを選択するには、カーソルを任意の項目にあわせて、JOG/DATAダイヤルを使って上記選択肢の中から希望の選択肢を選び、ENTERを押します。

メモ

選択したベースが使用できない場合は、PRESETが選択されます。

BATCH SETUPの設定

BATCH SETUPでは、各項目のベース設定を一括で設定することができます。BATCH SETUPでは、USE CURRENT、USE TEMPLATE、USE PRESETが選択できます。

テンプレートの設定

画面の右側の **SELECTED TEMPLATE PROJECT** セクションで、**USE TEMPLATE** を選択したときのテンプレートになるプロジェクトを設定します。

POD4 つまみを使って、右下のプロジェクトリストから、希望のプロジェクトを選択します。

メモ

プロジェクトリストの下の **NAME** または **DATE** を選択することにより、プロジェクトリストを名前順または作成日時順にソートできます。

新規プロジェクトの作成

左側の各項目の設定が終わったら、以下の手順で新規プロジェクトを作成します。

- 1 **CREATE** ボタンにカーソルを合わせて **ENTER** キーを押します。

名前 (**NAME**) とメモ (**MEMO**) を設定するポップアップ画面が左下に表示されます。

- 2 必要に応じて、名前とメモを入力します。

入力方法については「ライブラリーデータに名前を付ける」(28ページ) をご覧ください。

- 3 名前とメモを設定したら、**POD2** キー (**CREATE**) を押します。
(キャンセルする場合は **POD2** キーを押す代わりに **POD3** キー (**CANCEL**) を押します。)

プロジェクトが作成されます。

現在のプロジェクトがロードされた後に変更されている場合は、以下の確認メッセージが表示されます。



図2.20 プロジェクト保存確認

このとき、現在のプロジェクトを保存して新規プロジェクトを作成する場合は **ENTER** キーを押します。

保存せずに新規プロジェクトを作成する場合はカーソルキーを押します。

新規プロジェクトが作成されると、「**Completed**」がポップアップ表示されます。

メモ

画面左下の「**CF UTIL...**」ボタンを押すと、**UTILITY > SYSTEM**画面が表示されます。

プロジェクトを管理する

プロジェクトの削除、名前変更、コピーなどを行なうことができます (コピーをすることによって、同じプロジェクトをベースにした別のバージョンが簡単に作成できます)。

ヒント

DM-4800に標準付属されているTMCompanionソフトウェアを使って、DM-4800にセットされているCFカード内に保存されているプロジェクトを、パソコン上から管理することもできます (USB端子経由)。具体的な操作方法については、「TMCompanionセットアップガイド」をご覧ください。

PROJECT > MANAGE PRJ.画面を使って、カードに保存されているプロジェクトを管理することができます。

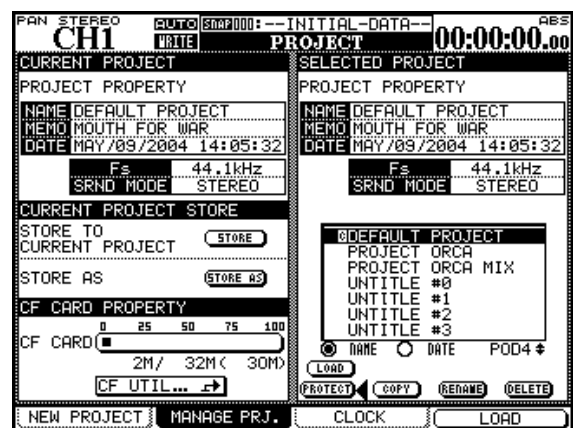


図2.21 : PROJECT > MANAGE PRJ.画面

現在ロードされているプロジェクトには、プロジェクト名の手前に「**C**」が反転表示されます。また、プロテクトされているプロジェクト名の手前に、鍵マークが表示されます。

POD4 つまみを使って、プロジェクトリスト内のプロジェクトを選択します。

プロジェクトをロードする

POD4キーを押して選択中のプロジェクトをロードします（または画面内の**LOAD** ボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押します）。

プロジェクトをロード中およびロード完了後、ポップアップメッセージが表示されます。

メモ

プロジェクトがロードされていない場合、オートメーションの保存やライブラリーデータの保存／呼び出しができません。

プロジェクトをコピーする

反転表示されているプロジェクトをコピーして、新規プロジェクトを作成することができます。画面内の**COPY** ボタンを押すと、作成されるプロジェクトの名前とコメントを付けるためのポップアップ画面が表示されます。（→32ページ「ライブラリーデータに名前を付ける」）

プロジェクト名を付けたら、画面内の**STORE** ボタンを押します（コピーをキャンセルするには**CANCEL** ボタンを押します）。なお、すでにあるプロジェクトと同じ名前を付けようとする、と、ポップアップメッセージが表示されます。

プロジェクトを削除する

削除するプロジェクトにカーソルを移動し、画面内の**DELETE** ボタンを押します。

確認のポップアップメッセージが表示されますので、**ENTER**キーを押します。キャンセルする場合はカーソルキーを押します。

メモ

プロジェクトを削除すると、そのプロジェクトに関するライブラリーデータ（スナップショット、エフェクト、ダイナミクスの設定など）がすべて削除されます。ご注意ください。

プロジェクトの名前を変更する

プロジェクトのコピー時に名前を付ける場合と同様にして、プロジェクトの名前を変更することができます。画面上の**RENAME** ボタンを押すと名前変更のポップアップ画面が表示されます。（→28ページ「ライブラリーデータに名前を付ける」）

メモ

ロードされているプロジェクトの名前は変更できません。

ショートカットボタン

上記の機能のほかに、CFカードのメンテナンス（カードのフォーマットなど）を実行できる画面（**UTILITY > SYSTEM** 画面）を直接開くためのショートカットボタン（“**CF UTIL...**”）が画面左下部に用意されています。

プロジェクトをプロテクトする

プロテクトするプロジェクトにカーソルを移動し、画面内の**PROTECT** ボタンを押します。プロテクトされたプロジェクト名の手前には、鍵マークが表示されます。プロテクト中は、プロジェクトデータの保存やプロジェクトの削除ができません。

プロジェクトデータを保存する

パネル左側の**SHIFT** キーと**CTRL** キーの両方を押しながら、CFカードスロット左の**STORE** キーを押すと、現在のプロジェクト設定が保存されます。

保存中はポップアップメッセージ（“**Storing project. Do not remove the CF card.**”）が表示され、保存が完了すると“**Completed!**”が表示されます。

メモ

LCD画面を使って、以下の手順でプロジェクトデータを保存することもできます。

- 1 **PROJECT > MANAGE PRJ.**画面内の**STORE** ボタンにカーソルを合わせます。



図2.22：プロジェクトを保存する

- 2 **ENTER**キーを押します。

ヒント

要所所でプロジェクトデータを保存する習慣を付けるようにしてください。

STORE AS ボタンを使って名前を付けるための画面を表示して、現在のプロジェクト設定を別の名前のプロジェクトに保存することもできます（パソコンの「別名で保存」操作によく似ています）。（→28ページ「ライブラリーデータに名前を付ける」）

ライブラリー管理

DM-4800の各プロジェクトには、以下のライブラリーのユーザーエリアが用意されています。よく使う設定を保存しておくくと便利です。

- スナップショット
- EQ設定
- コンプレッサー／エキスパンダー設定
- ゲート設定
- エフェクト設定（内蔵のエフェクト1、2）

各ライブラリータイプごとに、最大4つのユーザーバンクを持つことができます。

別のプロジェクトのユーザーバンク内のライブラリーデータを直接使用することはできません。ただし、ライブラリーユーティリティ画面で、プロジェクト間でのライブラリーデータ（あるいはバンク全体）のコピーは可能です（→27ページ「ライブラリーユーティリティ」）。

また、プロジェクト作成時に、すでにあるプロジェクトをテンプレートとして使うこともできますので、例えば気に入っているエフェクトの設定を任意のプロジェクトでも使用することができます。

また、リードオンリーのプリセット設定を持つ内部バンクが別にあり、あらゆるプロジェクトからのアクセスが可能です。内部バンクのプリセットデータは変更せずにそのまま使うか、あるいはオリジナル設定のベースとして呼び出して使います。

各バンクは、最大128個のデータを保持できます。

ライブラリーデータには名前が付けられ、自動的に作成日時が記録されます。

ライブラリーバンクおよびその中にあるライブラリーデータの管理は、プルアップメニューからアクセスするユーティリティ画面内で行ないます。

どのライブラリーも基本操作は同じです（細部で異なる点があります）。個々のライブラリー特有な操作などについては、本書のそれぞれの該当セクションをご覧ください。

ライブラリー管理の画面を開くには、**LIBRARY**キーを押します。なお、ライブラリーデータを保存するためには、CFカードに保存されたプロジェクトをロードしておく必要があります。

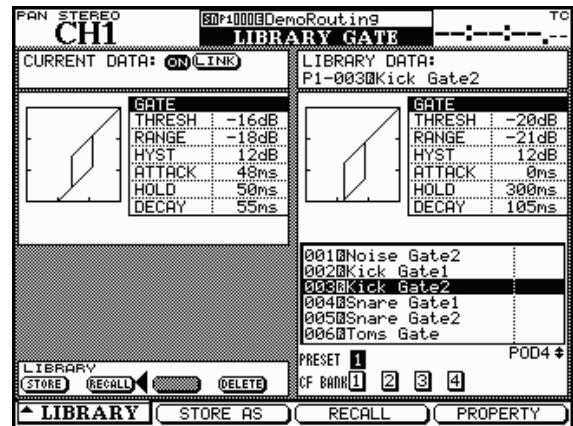


図2.23：ライブラリー管理（ゲートライブラリーの例）

POD1キーを使ってプルアップメニューを表示します。このメニューを使って希望のライブラリーにアクセスできます。

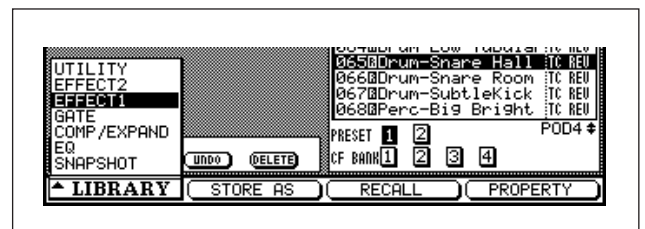


図2.24：ライブラリー選択プルアップメニュー

POD1つまみを使って希望の項目を選択し、POD1キーまたは**ENTER**キーを押して選択を確定します。

多くのライブラリー画面では、左上部に現在ロードされているライブラリーデータの設定（スナップショット、EQ設定など）が小さくグラフィック表示されます。また右上部には現在反転表示中のライブラリーデータの設定がグラフィック表示されます。

ライブラリーバンクを使う

現在のプロジェクト内のバンクを選択します。カーソルキーを使って**PRESET**または**CF BANK**を反転表示し、**ENTER**キーを押します。

このバンクを使って、プリセットまたは以前に保存したデータをリコールしたり、現在の設定を保存します。

- 現在のデータは常にライブラリーの左側に表示されます。現在選択中のバンクとスロットのライブラリーデータは右側に表示されます。

メモ

OPTION>SETUP画面の“**LIBRARY DIRECT KEY OPERATION on Panel**”項目で選択されているライブラリーに対しては、**SHIFT**キーを押しながら（LCDディスプレイの左にある）+／-キーを押すことによってバンクを選択することもできます。

ライブラリーデータを見る

POD4つまみを使って、現在選択しているバンク内のライブラリーデータを選択します。画面には反転表示中のデータの内容が表示されます。反転表示中のデータのプロパティをポップアップ表示するためのソフトキーとして、**POD4**キーを使うことができます。

メモ

OPTION > SETUP画面の“**LIBRARY DIRECT KEY OPERATION on Panel**”項目で選択されているライブラリーに対しては、**+ / -**キーを押すことによってライブラリーデータを選択することができます。

POD2キーを押すと、編集画面が表示されます。ライブラリーデータの名前などを編集することができます。(→28ページ「ライブラリーデータに名前を付ける」)

ライブラリーデータを呼び出す

POD3キー(画面の**RECALL**ボタン)を押すと、反転表示中のライブラリーデータが呼び出され、本機がその設定に変わります。

メモ

OPTION > SETUP画面の“**LIBRARY DIRECT KEY OPERATION on Panel**”項目で選択されているライブラリーに対しては、(LCDディスプレイの左にある)**RECALL**キーを押すことによって反転表示中のライブラリーデータを呼び出すことができます。また**OPTION > SETUP**画面の“**+ / - Key Direct Recall**”をチェックしておくと、**+ / -**キーを押すことによって、直接ライブラリーデータを順番に呼び出すことができます。

ライブラリーデータ呼び出しを取り消す

ライブラリーデータを呼び出すと、画面左下の**LIBRARY**部に**UNDO**ボタンが表示されます。このボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押すと、呼び出しが取り消されて以前の状態に戻ります。この操作を行なうと**UNDO**ボタンが**REDO**ボタンに変わり、このボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押すと、アンドゥを行なう以前の状態に戻ります。

メモ

OPTION > SETUP画面の“**LIBRARY DIRECT KEY OPERATION on Panel**”項目で選択されているライブラリーに対しては、**SHIFT**キーを押しながら**RECALL**キーを押すことによって、呼び出し操作を取り消すことができます。そのあとで**SHIFT**キーを押しながら**RECALL**

キーを押すと、取り消し操作を行なう以前の状態に戻ります。

ライブラリーデータを保存する

画面内の**STORE**ボタンを使って、現在の設定をライブラリーデータとして保存することができます(カーソルを合わせて**ENTER**キーを押します)。なお、**OPTION > SETUP**画面の“**LIBRARY DIRECT KEY OPERATION on Panel**”項目で選択されているライブラリーに対しては、ディスプレイ左の**STORE**キーを使って保存することもできます。

保存によって既存のライブラリーデータが上書きされる場合、ポップアップ画面が表示されます。設定が保存できない場合(カードに空きスペースがない場合など)や、保存先スロットがリードオンリーのプリセットを含んでいる場合などもポップアップメッセージが表示されます。

POD2キーを**STORE AS**ボタンとして使います。名前入力パネルが表示され、名前を変更したデータが保存されます。

ヒント

バンク間で直接ライブラリーデータのコピーができます。(→27ページ「ライブラリーユーティリティ」)
しかし、あるバンクからライブラリーデータをロードして現在のデータとしてから、別のバンクを選択して、現在のデータをそのバンクに保存することもできます。

ライブラリーデータを削除する

ライブラリー画面の右側のライブラリーリスト内の反転表示されているデータを削除することができます。

削除するには、**DELETE**ボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押します。ポップアップメッセージが表示されますので、再度**ENTER**キーを押します。キャンセルするにはカーソルキーを押します。

リードオンリーのライブラリーデータを削除しようとする、エラーメッセージがポップアップ表示されます。

ライブラリーユーティリティ

ライブラリーユーティリティ画面を使って、ライブラリーデータのコピー、削除、編集などを行なうことができます。

ライブラリーユーティリティ画面を開くには：

ライブラリー画面表示中、**POD1**キー（**LIBRARY**）を押してプルアップメニューを表示させ、**POD1**つまみを使って**UTILITY**を選択して**ENTER**キーを押すと、この画面にアクセスすることができます。

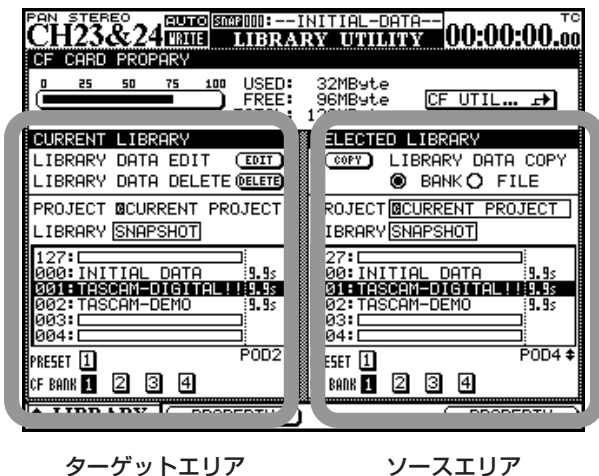


図2.25：LIBRARY UTILITY画面

ライブラリーデータの編集

現在ロードされているプロジェクト内のライブラリーデータを編集できます。画面左側で作業を行ないます。

- 1 **LIBRARY**項目でライブラリータイプを選択します。
- 2 バンクを選択します。
- 3 **POD2**つまみを使って、編集したいライブラリーデータを選択します。
- 4 画面内の**EDIT**ボタンにカーソルを移動し、**ENTER**キーを押します。

名前などを編集可能なポップアップ画面が表示されます。

- 5 編集を行ないます。（→32ページ「ライブラリーデータに名前を付ける」）

ライブラリーデータの削除

現在ロードされているプロジェクト内のライブラリーデータを削除できます。画面左側で作業を行ないます。

- 1 ライブラリーデータの編集と同様に、画面左側で、ライブラリータイプ、バンクおよび削除したいライブラリーデータを選択します。

- 2 画面内の**DELETE**ボタンにカーソルを移動し、**ENTER**キーを押します。

確認のポップアップメッセージが表示されます。

- 3 削除する場合は**ENTER**キーを押し、キャンセルする場合はカーソルキーを押します。

メモ

リードオンリーのライブラリーデータを削除しようとすると、エラーメッセージがポップアップ表示されます。

ライブラリーデータのコピー

任意のライブラリーデータまたはバンク全体を現在ロードされているプロジェクト内にコピーすることができます。

- 1 画面右側の**LIBRARY DATA COPY**項目で、“**BANK**”または“**FILE**”を選択します。

BANKを選択すると、選択したバンクのすべてのデータをコピーします。**FILE**を選択すると、反転中のライブラリーデータをコピーします。

- 2 画面右側の**PROJECT**および**LIBRARY**項目で、コピー元のプロジェクトおよびライブラリータイプを選択します。

コピー元の選択では現在ロードされているプロジェクト以外のプロジェクトも選択可能です。

- 3 画面右側で、コピー元のバンクを選択します。また上記手順1で“**FILE**”を選択した場合、**POD4**つまみを使って、コピー元のライブラリーデータを選択します。

- 4 カーソルを画面内の**COPY**ボタンに合わせ、**ENTER**キーを押します。

- 5 確認のポップアップ画面が表示されますので、**ENTER**キーを押します。

なお、状況に応じて、上書きに関する警告メッセージやコピー操作ができないときのメッセージなどが表示される場合があります。

メモ

バンク全体をコピーすると、ターゲットバンクの全内容が上書きされます。例えば、ターゲットバンクが99個のデータを保存していて、ソースバンクにはデータが1つだけ保存されている場合、コピー後のターゲットバンクにはデータが1つだけになります。

その他の機能

左上部にCFカードの使用スペースを示すバーがあります。

右上部の**CF UTIL...**ボタンを押すと、CFカードユーティリティ画面にアクセスします。

ライブラリーデータに名前を付ける

ライブラリーデータ、プロジェクトなどに名前やメモを付たり編集することができます。名前とメモはそれぞれ、最大16文字まで入力できます。

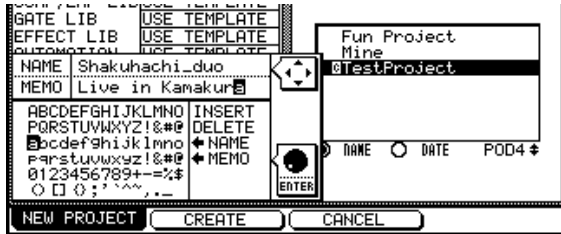


図 2.26 : 名前とメモを入力／編集する

- 左右カーソルキーを使って、編集位置を左右に移動します。
- 上下カーソルキーを使って、名前（NAME）フィールドとメモ（MEMO）フィールド間をカーソル移動します。
- JOG/DATAダイヤルを使って、文字一覧表内を移動します。ENTERキーを押すと、反転表示中の文字が名前／メモフィールドの編集位置に入力されます。
- 文字一覧表内には、INSERTとDELETEがあります。INSERTを選択（反転表示）にしてENTERキーを押すと、名前／メモフィールドの編集位置に空白スペースが挿入されます。DELETEを選択（反転表示）にしてENTERキーを押すと、名前／メモフィールドの編集位置の文字が削除されます。
- ライブラリーの名前入力部には、◀NAMEとNAME▶があります（◀MEMOとMEMO▶もある場合があります）。これらを反転してENTERキーを押すと、保存されている名前（メモ）が編集される名前（メモ）にコピー、あるいはその逆方向にコピーされます。
- 名前／メモを入力したら、POD2キー（STORE）を押すと、名前／メモの入力が確定してライブラリーデータ（あるいはプロジェクト）に保存されます。POD3キー（CANCEL）を押すと、名前／メモの入力がキャンセルされます。

オプション画面

OPTIONS画面では、作業環境に応じたプリファレンスの設定を行ないます。OPTIONS画面には4ページのサブ画面があります。これらのうち、一般パラメータ設定を行なうSETUP画面とPREFERENCES画面についてここで説明します。残る2つのサブ画面（SOLO画面とENCODER MODE画面）については、それぞれ「ソロ機能」（56ページ）、「エンコーダーモードの割り当て設定」（64ページ）をご覧ください。

セットアップ画面

OPTIONキーを押していくと、SETUP画面が表示されます。カーソルキーを使ってチェックボックスとラジオボタンのパラメータ間を移動し、ENTERキーを使って選択を行ないます。

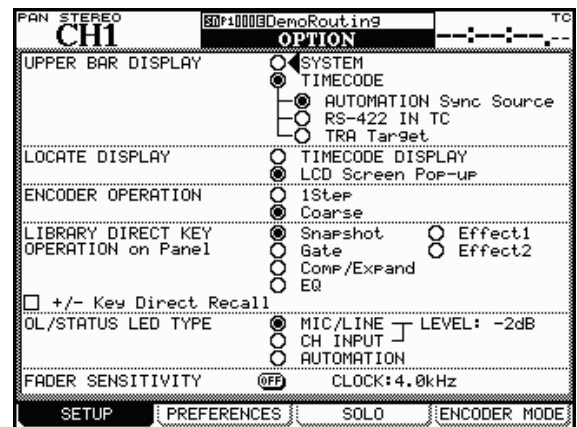


図 2.27 : OPTION > SETUP画面

セットアップ画面には以下の設定項目があります。

UPPER BAR DISPLAY

この項目は画面右上部のフィールドの表示項目を以下の2つの選択肢から選択します。

TIMECODE : 入力タイムコード

SYSTEM : いくつかのシステムパラメータ(クロックソース、ソロモード、デジタルI/Oのモード)

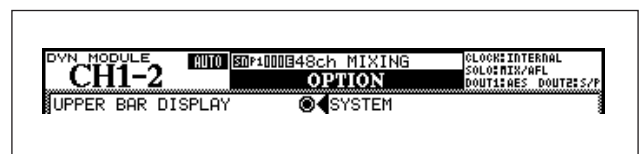


図 2.28 : SYSTEMを選択時の画面上部

TIMECODEを選択時、タイムコードのソースを以下のの中から選ぶことができます。

AUTOMATION SYNC SOURCE：オートメーションシンクに使用されるタイムコード

RS-422 IN TC：9ピンシリアルポートから入力されるタイムコード

TRA Target：TRA Targetで選択されているデバイスのタイムコード

ヒント

付属のTMCompanionソフトウェアを使うと、パソコンの画面内にタイムコードを表示することができます。詳しくは「TMCompanionセットアップガイド」をご覧ください。

LOCATE DISPLAY

ロケートタイムを画面右上部のフィールドに表示させるか、画面にポップアップ表示させるかを選択します。

TIMECODE DISPLAYを選択するとタイムコード表示部に、LCD Screen Pop-upを選択するとディスプレイ左上に表示されるポップアップ画面に表示されます。

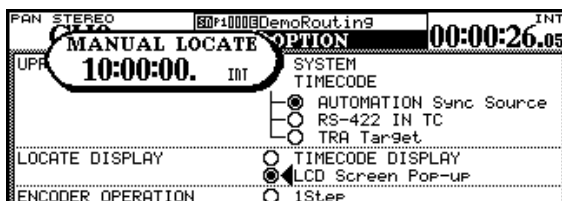


図2.29 ロケートタイムのPop-up表示

ENCODER OPERATION

リングエンコーダーやPODつまみを使ってパラメータコントロールする場合、エンコーダーの1クリックに対するパラメータの変化量を2段階の中から選択します。(→29ページ「ENCODER OPERATION」)

1Step：エンコーダーの1クリックでパラメータ値が1ステップ変化します。細かいパラメータ設定ができます。

Coarse：エンコーダーの1クリックでパラメータ値が数ステップ変化します。効率良くパラメータを設定できます。

SHIFTキーを押しながらエンコーダーを操作すると、この項目で設定しないほうの変化量になります。

例えばこの項目を**Coarse**に設定したとき、**SHIFT**キーを押しながらエンコーダーを操作すると1step設定時の変化量で操作されます。

LIBRARY DIRECT KEY OPERATION

画面左の**RECALL**キーと**STORE**キー、および**+**キーと**-**キーを使って呼び出し／保存を行なうライブラリーの種類を設定します。

Snapshot：全ミキサー設定のライブラリー

Gate：ゲート設定のライブラリー

Comp/Expand：コンプレッサー／エキスパンダー設定のライブラリー

EQ：EQ設定ライブラリー

Effect1：内部エフェクター1設定のライブラリー

Effect2：内部エフェクター2設定のライブラリー

“**+/- Key Direct**”ボックスがチェックされていると、**+**/**-**キーを押すだけでライブラリーデータを簡単にリコールすることができます。

OL/STATUS LED TYPE

各フェーダーの上部のOL/STATUSインジケータの動作を設定します。

MIC/LINEまたは**INPUT**：MIC/LINE選択時はMIC/LINE1～24の入力レベル、INPUT選択時は現在選択されているレイヤーのモジュールの入力レベルのオーバーロードを監視します。**LEVEL**フィールドで設定したレベルを越えたときに点灯します。**LEVEL**は**OVER**、**0dB**、**-2dB**、**-4dB**、**-6dB**、**-8dB**、**-10dB**、**-12dB**、**-16dB**、**-20dB**、**-30dB**、**-42dB**の中から選択します。レベルを設定するには、カーソルを**LEVEL**フィールドに合わせて**ENTER**キーを押し、次に**JOG/DATA**ダイヤルを使ってレベル値を選択して**ENTER**キーを押します。

AUTOMATION：LEDインジケータがオートメーションの現在のステータス(**WRITE READY**、**WRITE**中、**REVERT**中)を表示します。詳しくはオートメーションガイドをご覧ください。

FADER SENSITIVITY

フェーダーのタッチセンス感度を調整します。

DM-4800のタッチセンス付きフェーダーは、湿度などによって感度が多少変わります。タッチ感度が低すぎると、フェーダーに触れても「触れた」と認識されず、パラメータがパラメータが変化しない（もしくはスムーズに変化しない）場合があります。またリリース感度不良の時には、オートメーション中にフェーダーから手を離してもリバーツしない場合があります。

感度はクロック周波数で設定します。1.2kHz、1.4kHz、1.7kHz、2.0kHz、2.5kHz、3.3kHz、5.0kHzの中から選択しますが、周波数が高いほど感度が敏感になります。初期設定値は、3.3kHzです。

ON-OFF ボタンをONに設定した状態でこの画面を表示中、フェーダーに触れている間、STATUS/OL インジケータが点灯します。この機能を使って適正な感度に設定することができます。

ヒント

フェーダーから手を離してもSTATUS/OLインジケータが消えない場合は、クロック周波数を下げてください。

プリファレンス画面

PREFERENCES画面を使って以下のプリファレンス項目の設定を行ないます。

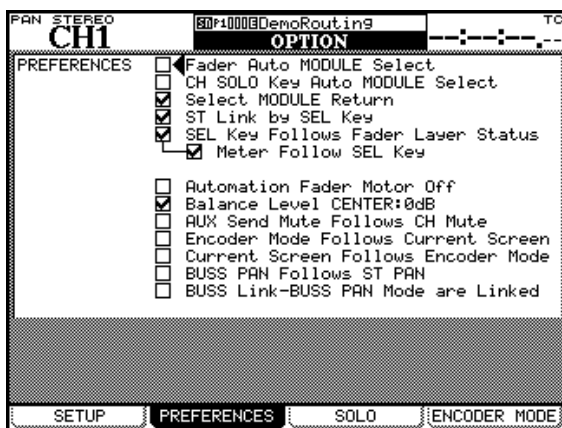


図2.30 : OPTION > PREFERENCE画面

Fader Auto MODULE Select

チェックしておく、フェーダーに触れたときにそのモジュールが選択されます。SELキーを使った通常のもジュール選択もできます。

画面によっては、この機能がオンのとき、フェーダーに触れると画面左上のモジュール表示だけが変化します。

CH SOLO Key Auto MODULE Select

チェックしておく、チャンネルのSOLOキーを押したときにそのモジュールが選択されます。

Select MODULE Return

チェックしておく、SELキーを2秒間押し続けたときにそのモジュールのMODULE画面が表示されます。

ST Link by SEL key

チェックしておく、SELキーを使って2つの隣り合わせのモジュール（ただし1と2、5と6のように左側が奇数モジュールである組み合わせ）をステレオリンクすることができます。

片方のモジュールのSELを押しながらもう一方のSELキーを押して設定します。奇数側を押しながら偶数側を押した場合、奇数側の関連パラメータが偶数側にコピーされます。また、偶数側を押しながら奇数側を押した場合、偶数側の関連パラメータが奇数側にコピーされます。

SEL Key Follows Fader Layer Status

チェックすると、フェーダーレイヤーを切り換えたときに、そのレイヤーで以前に選択していたチャンネルが選択されます。したがって、新しいレイヤー上の選択チャンネルのSELキーが点灯します。チェックしないと、フェーダーレイヤーを切り換えたときに選択モジュールが変わりません。したがって、選択チャンネルが現在のレイヤー上にない場合、SELキーは点灯しません。

例えば、レイヤー1-24でチャンネル2（モジュール2）のSELキーが点灯している状態でレイヤー“CH 25-48”に切り換え、このレイヤーでチャンネル27（モジュール3）のSELキーを押して点灯させて、再びレイヤー“CH 1-24”に戻したとします。このとき、この項目がチェックしてあればモジュール2のSELキーが点灯し、チェックしてなければいずれのSELキーも点灯しません。

Meter Follow SEL key

この項目と上記の“SEL Key Follows Fader Layer Status”項目の両方をチェックしておく、LAYER STATUSキーやSELキーを使ってチャンネルを切り換えた時、そのチャンネルを表示するようにメーターのレイヤーが自動的に切り換わります。

表2.1：メーターレイヤーの自動切換え対応

フェーダーレイヤー	SELキー	メーターレイヤー
CH1 - 24	CH1 - 24	CH1 - 24
CH25 - 48	CH25 - 48	CH25 - 48
CH49 - 64	CH49 - 64	CH49 - 64
BUSS1 - 24	BUSS1 - 24	BUSS
AUX1 - 12	AUX1 - 12	AUX

Automation Fader Motor Off

チェックしておく、オートメーションの再生時にフェーダーのモーターが動作せず、フェーダーが動きません。

Balance Level CENTER: 0dB

チャンネルをステレオリンクしたとき、パンコントロールの代わりにバランスコントロールになります。このときのセンターポジションでのレベルを0dBにする（チェック時）か-3dBにする（チェックなし時）を選択します。

AUX Mute Follows CH Mute

チェックしておく、チャンネルをミュートしたときにチャンネルからのAUXセンドもミュートされます。

Encoder Mode Follows Current Screen

チェックしておく、表示画面に応じてリングエンコーダーの機能が自動的に変わります。（→65ページ「エンコーダーモードの自動切換え」）

Current Screen Follows Encoder Mode

上記項目の逆です。チェックしておく、リングエンコーダーの機能に応じて表示画面が自動的に変わります。（→65ページ「画面の自動切換え」）

BUSS PAN Follows ST PAN

チェックしておく、BUSS PANモードがオンのとき、奇数偶数の隣りあうバス間のパンがステレオパンの設定に従います。サラウンドモード時は働きません。

BUSS Link/BUSS PAN Mode are Linked

チェックしておく、BUSS Linkのオン/オフとBUSS PANモードのオン/オフが連動します。

ユーティリティ画面

UTILITYキーを使ってUTILITY画面にアクセスします。UTILITY画面には4ページのサブ画面があります。

UTILITY > PARAM.COPY画面では、AUXセンドとチャンネル出力間でのパン（あるいはバランス）やレベルのコピー、モジュール間でのパラメータコピーを行なうことができます。PARAM.COPY画面については「第6章 チャンネルモジュール」の「モジュールパラメータのコピー」（88ページ）をご覧ください。

UTILITY > EXT.SW画面では、外部フットスイッチの機能を設定します。

UTILITY > SYSTEM画面では、CFカードの管理と内蔵クロックの日時設定などを行ないます。

UTILITY > GPI画面では、各GPIポート毎にGPI信号を出力するトリガーを設定することができます。GPI画面については「第12章 GPI機能」をご覧ください。

外部スイッチ設定画面

本機のリアパネルにフットスイッチを接続時、使用目的に応じて以下の設定を行ないます。

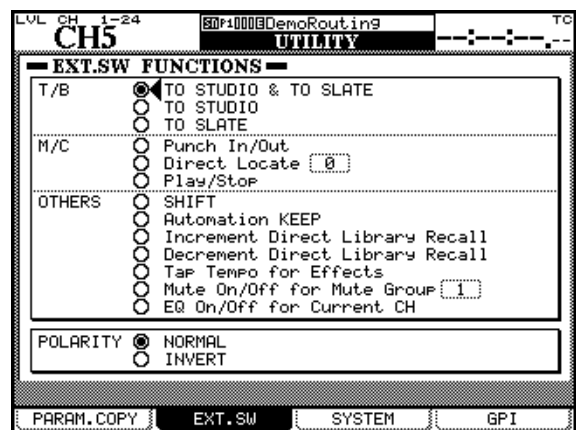


図 2.31：UTILITY > EXT.SW画面

T/B (Talkback)

フットスイッチがトークバックスイッチとして機能します。トークバックの送出先によって、TO STUDIO & TO SLATE、TO STUDIO、TO SLATEのいずれかを選択します。このときフットスイッチはトップパネルのモニターセクションのキーと同じように、オフのときに、押してすぐに離すとオンになったままになり、押し続けると離すまでがオンになります。（→54ページ「トークバック」）

M/C (Machine Control)

アーティストがレコーディングエンジニアを兼ねているような場合、フットスイッチを使ってマシンコントロールができると便利です。本機ではパンチイン／アウト (Punch In/Out)、ダイレクトロケート (Direct Locate)、再生／停止 (Play/Stop) のいずれかの機能を選択してフットスイッチに割り当てることができます。どの場合もトップパネルのキーによる操作と同じ動作を行ないます。なおダイレクトロケート選択時は、どのロケートポイントにロケートするかを設定します。詳しくは「第11章 リモート操作」(108ページ) をご覧ください。

OTHERS

よく使用するキーをフットスイッチに割り当てることができます。

- **SHIFT** : **SHIFT** キーと同じ動作をします。
- **KEEP** : オートメーション機能時の**KEEP**キーと同じ動作をします。詳しくはオートメーションマニュアルをご覧ください。
- **Increment Direct Library Recall** : 現在のライブラリーデータ番号より1つ上の番号のライブラリーデータがリコールされます。**OPTION > SETUP**画面の+/- **Key Direct Recall**がチェックされている時の**LIBRARY +**キーと同じ動作をします。
- **Decrement Direct Library Recall** : 現在のライブラリーデータ番号より1つ下の番号のライブラリーデータがリコールされます。**OPTION > SETUP**画面の+/- **Key Direct Recall**がチェックされている時の**LIBRARY -**キーと同じ動作をします。
- **Tap Tempo for Effects** : エフェクト用のテンポのタッピングができます (**Effect 1 ~ 2**いずれかの画面を表示中のみ)。
- **Mute On/Off for Mute Group** : 設定された番号のグループマスターミュートをオン／オフします。
- **EQ On/Off for Current CH** : 選択チャンネルのEQをオン／オフします。

POLARITY

この項目は機能の割り当てではありません。フットスイッチの極性の設定です。

本機は、フットスイッチとしてプッシュ・トゥ・メイク (押したときに短絡状態) のモメンタリースイッチを使用する前提で設計されていますが、この極性を逆にすることができますので、プッシュ・トゥ・ブレイク (離れたときに短絡状態) のスイッチも使用できます。

NORMAL : プッシュ・トゥ・メイク (押したときに短絡状態) のモメンタリースイッチ使用時の設定

INVERT : プッシュ・トゥ・ブレイク (離れたときに短絡状態) のモメンタリースイッチ使用時の設定

システム画面

UTILITY > SYSTEM画面の機能のうち、CFカードの管理については「新しいカードをフォーマットする」(19ページ) を、また内蔵クロックの日時設定については「日時を設定する」(22ページ) をご覧ください。

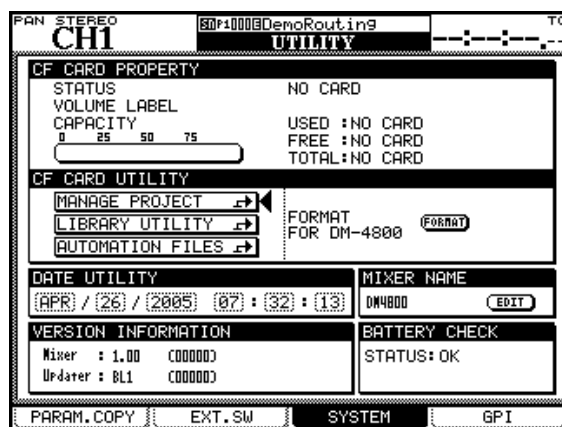


図2.32 : UTILITY > SYSTEM画面

MIXER NAME

DM-4800 ミキサーに任意の名前をつけることができます。この名前は、複数台のDM-4800使用時にTMCompanionが個々のDM-4800を識別するための情報になります。したがって通常の単体使用では名前を付ける必要はありません。

- 1 **MIXER NAME**セクションの**EDIT**スイッチにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押すと、ミキサー名編集ポップアップ画面が表示されます。

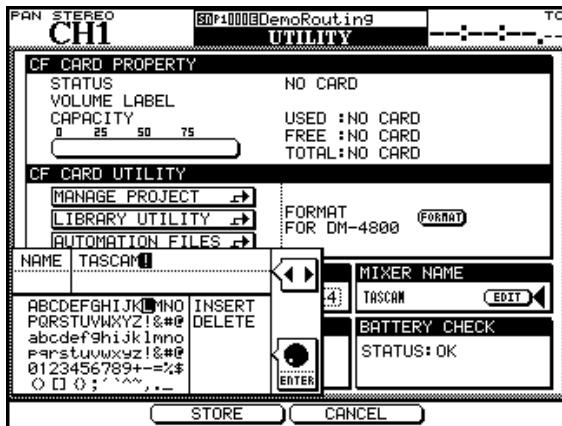


図2.33：ミキサー名編集ポップアップ画面

- 2 この画面を使って16文字以内の名前を入力します。名前の入力方法については「ライブラリーデータに名前を付ける」(28ページ)をご参照ください。
- 3 入力を終えたら**POD2**キー(**STORE**)を押して名前を確定します。**MIXER NAME**セクションに名前が表示されます。

POD3キー(**CANCEL**)を押すと、入力がキャンセルされます。

VERSION INFORMATION

VERSION INFORMATION部には本機のバージョン情報が表示されます。

BATTERY CHECK

DM-4800の内蔵時計は内蔵バッテリーによって動作しています。また、ミキサー設定も内蔵バッテリーによりバックアップされます。バッテリーの状態は**BATTERY CHECK**項目でチェックすることができます。正常なときは**STATUS: OK**が表示され、寿命が来ると**STATUS: DEFECTIVE**が表示されます。寿命が来た状態では、電源をオフにすると内蔵時計が動作せず、内蔵時計が狂ってしまいます。ただし電源をオンにした後で内蔵時計を設定すれば、正常に使用できます。なお、バッテリー寿命は数年です。またバッテリー交換はティアック修理センターにご依頼ください。

アナログオーディオ接続

アナログ入力

マイク／ラインの接続

MIC入力端子 (XLR) とLINE IN (BAL) 端子 (TRS 標準ホン) はすべてバランスです。XLRコネクターは2番ホット、3番コールドで、TRSホン端子はチップがホット、リングがコールドです (DM-4800の他のアナログ用XLRコネクターやTRSホン端子も同様です)。

XLRコネクターと標準ホンジャックに同時に接続することが可能ですが、ソースとして受け付けるのはどちらか一方のみです。

入力選択 (MIC入力またはLINE IN (BAL)) は、各入力チャンネルのMIC/LINEセレクトスイッチを使って行ないます。

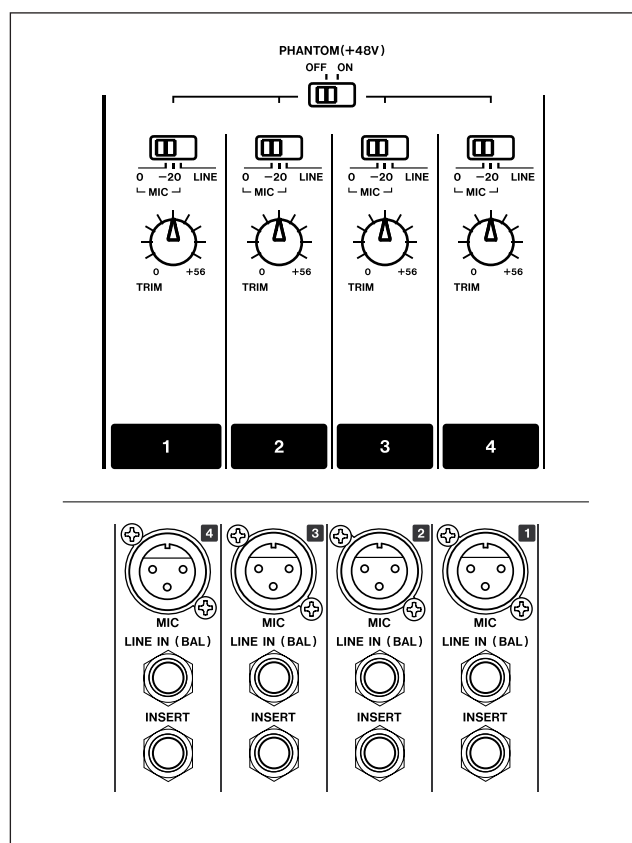


図3.2：アナログチャンネル入力とコントロール

アナログ入力信号レベルは、TRIMつまみを使って調節します。さらにMIC/LINEセレクトスイッチには、MIC入力用として0 (dB) と-20 (dB) の2つのポジションがあります。-20ポジションでは-20dBのパッドが働きます。パッドおよびTRIMつまみの設定によって、MIC端子には-60dBu~-4dBu (MIC/LINEセレクトスイッチが“0”ポジション時)、-40dBu~+16dBu (MIC/LINEセレクトスイッチが“-20”ポジション時) の信号を入力可能です。

またMIC端子には+48Vのファントム電源を供給することができます。PHANTOM (+48V) スイッチを使って、ファントム電源のオン/オフを4チャンネル単位 (1-4、5-8、9-12、13-16、17-20、21-24) で設定できます。

メモ

入力チャンネル内には、デジタル領域におけるレベル調節機能であるデジタルトリムがあります。

注意

- MICコネクターにコンデンサーマイクを接続したり、MICコネクターに接続しているコンデンサーマイクを外すときは、ファントム電源がオフになっていることを確認してください。ファントム電源が供給されている状態でマイクを接続したり接続を外したりすると、マイクおよびDM-4800の故障の原因になります。
- ファントム電源が供給されているXLRコネクターにアンバランスのダイナミックマイクを接続しないでください。マイクおよびDM-4800の故障の原因になります。

標準ホンジャックのLINE IN入力にもTRIMつまみが働き、-44dBu~+12dBuの信号を受け付けます。

DM-4800は24チャンネルのアナログ入力を標準装備していますが、別売のIF-AN/DMスロットカードを搭載することにより、アナログ入力を8チャンネル追加することができます。

ヒント

OPTION > SETUP画面のOL/STATUS LED TYPE項目をMIC/LINEに設定すると、フェーダーストリップのOL/STATUSインジケータがMIC/LINE入力のオーバーロードを表示します。(→28ページ「セットアップ画面」)

チャンネルインサート

各アナログ入力チャンネルにはアナログのインサート端子が用意され、外部のコンプレッサーやゲートなどを接続することができます。

メモ

このインサート端子は「インサートのパッチング」(49ページ)で述べるソフト上の(アサインابل)インサートループとは別のものです。

インサート端子はTRS標準ホンジャックで、センドおよびリターン信号の規定レベルは-2dBuです。また配線は以下の通りです。

チップ：センド、リング：リターン、スリーブ：グラウンド

2トラック入力

DM-4800はRCAピンジャックの**2TR IN**端子を装備しています。ステレオレコーダーなどのアナログ出力(-10dBV)を接続します。

アサインابلリターン

バランスのTRS標準ホンジャック(+4dBu)の**ASSIGNABLE RETURNS**端子が8系統、用意されています。主に外部エフェクターの出力を接続します。(→45ページ「ルーティング」)

アナログ出力

DM-4800に入力された信号はデジタルのまま処理される工程が多いためにアナログ出力端子はそれほど多くありませんが、アナログレコーダーやアナログエフェクターとの接続や、コントロールルームやスタジオのモニター機器との接続のためのアナログ出力端子が装備されています。

ステレオ出力

ステレオバス信号を出力する**STEREO OUTPUTS**端子(+4dBu、バランス、XLR)が用意されています。主にアナログの2トラックレコーダーに接続します。

メモ

ステレオバス専用のデジタル出力端子はありません。本機内部のルーティング機能を使って、ステレオバスをさまざまなデジタル出力端子から出力することができます。

アサインابلセンド

バランスのTRS標準ホンジャック(-2dBu)の**ASSIGNABLE SENDS**端子が8系統、用意されています。主に外部エフェクターの入力に接続します。(→45ページ「ルーティング」)

コントロールルーム出力

コントロールルームモニター出力用として、バランス標準ホンジャック(+4dBu)の**LARGE**端子(L、R)および**SMALL**端子(L、R)が用意されています。トップパネル右上部の**LARGE/SMALL**スイッチで出力を切り換え、**LARGE**つまみと**SMALL**つまみでそれぞれ個別に出力レベルを調節します。

スタジオ出力

スタジオモニター出力用として、バランス標準ホンジャック(-2dBu)の**STUDIO OUTPUTS**端子が用意されています。出力レベルはソフトウェア上で調節できます。

デジタルオーディオ接続

デジタルオーディオ入出力

TDIF入出力

25ピンDサブのTDIF-1 コネクタが3つ搭載されています。それぞれ8チャンネルのTDIF-1 フォーマットのデジタルオーディオ入出力を扱います。DTRSレコーダーやその他のTDIF-1 対応機器の入出力と接続します。

注意

タスカムのTDIFケーブル、PW-88D（5メートル）またはPW-88DL（1メートル）を使って接続を行なってください。その他のケーブルを使うと、信号が劣化したり、最悪の場合は機器を破損する可能性があります。

ADAT入出力

ADAT INおよびOUTはオプティカル角形コネクタで、8チャンネルのADATフォーマット信号の入力と出力を扱います。一般のオプティカルデジタルケーブルを使って、ADAT対応機器と接続します。

カスケード

CASCADE端子はDM-4800のカスケード接続用の端子です。2台のDM-4800をカスケード接続することにより、機能が拡張します。（→123ページ「第13章 カスケード接続」）

注意

カスケード接続には、必ずタスカムのカスケードケーブルをお使いください。他のケーブルを使用した場合、機器を破損する可能性があります。

ステレオデジタル入出力

本機はデジタルの入力と出力を2系統ずつ装備しています。

各入出力ごとにXLR端子とRCA端子を備えています。通常はXLR端子をAES/EBUデジタルオーディオ用、RCA端子をS/PDIF用に使います。

同じ入力系統のXLR端子とRCA端子を同時に使うことはできません。どちらを使うかはROUTING＞INPUT画面で設定します（→45ページ「入力のルーティング」）。出力信号はXLR端子とRCA端子両方から出力されます。

オーディオ信号の品質を維持するために、オーディオデジタル機器用に設計されたケーブルをお使いください。

デジタル入出力の設定

接続を終えたら、デジタル入出力の設定を行ないます。

DIGITALキーを使って、DIGITAL＞FORMAT画面を開きます。

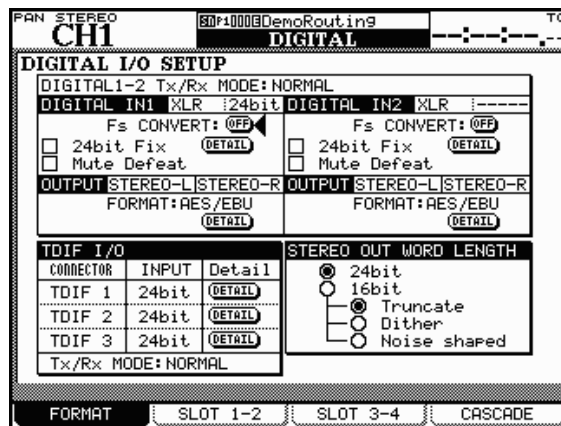


図3.3：DIGITAL＞FORMAT画面

この画面を使って、本機の2つのデジタルオーディオ入出力（DIGITAL IN/OUT 1とDIGITAL IN/OUT 2）および3つのTDIFコネクタ（TDIF 1、TDIF 2、TDIF 3）の設定／確認を行ないます。

この画面にはいくつかのDETAILボタンがあります。このボタンを押すと、ワード長、サンプリング周波数、データフォーマットなどの詳細がポップアップ表示されます。

デジタル入力（1、2）の設定

画面上部の“DIGITAL 1-2 Tx/Rx MODE”表示部には、サンプリング周波数がダブルスピード（88.2kHzまたは96kHz）時に“HISPEED”が表示され、ノーマルサンプリングモード時は“NORMAL”が表示されます。

この表示の下エリアで、DIGITAL IN/OUT 1とDIGITAL IN/OUT 2の設定を個別に行なうことができます。また、それぞれのデジタル入力（1、2）のワード長（16BITまたは24BIT）とデジタル入力端子（XLRまたはRCA）が表示されます（これらはルーティング画面で選択します）。

Fs CONVERT

本機にはサンプリング周波数コンバーターが内蔵され、44.1、48、88.2、96kHz (±6%) の入力サンプリング周波数をプロジェクトのサンプリング周波数に変換します。画面内の**Fs CONVERT** ボタンを使って、サンプリング周波数コンバーターのオン/オフを切り換えます。

メモ

サンプリング周波数コンバーターをオンにしているデジタル入力信号は、シンククロックソースとして使うことができません。(→42ページ「クロック設定」)

24bit Fix

このチェックボックスをチェックすると、**DIGITAL IN** に入力されるデジタルオーディオ信号のワード長が24ビットに固定されます。通常は該当するワード長より下のビットは切り捨てられます。

Mute Defeat

本機は通常、**DIGITAL IN** 端子から入力される信号をチェックし、入力信号が正常でない場合（入力されているデータがオーディオデータではない、あるいは入力されているデータがロックしていない、AES/EBU信号がAES/EBUフォーマットに準拠していないなど）に警告メッセージを表示し、デジタル入力をミュートします。

MUTE DEFEAT のチェックボックスをオンにすると、このような場合に入力がミュートされません。

DETAIL

DETAIL ボタンにカーソルを合わせて**ENTER** キーを押すと、**DIGITAL IN** 端子に入力されているデジタル信号の情報（フォーマット、サンプリング周波数、ワード長など）がポップアップ表示されます。

デジタル出力（1、2）の設定

“**OUTPUT**” の右側には出力信号が表示されます（設定は**I/O > OUTPUT** 画面で行ないます）。(→51ページ「出力のルーティング」)

FORMAT

JOG/DATA ダイアルを使って、**AES/EBU** または **S/PDIF** を選択します。

DETAIL

DETAIL ボタンにカーソルを合わせて**ENTER** キーを押すと、**DIGITAL OUT** 端子に供給されているデジタル信号の情報（フォーマット、サンプリング周波数、ワード長など）がポップアップ表示されます。

TDIF I/Oの設定

TDIF-1 端子の設定を行ないます。

INPUT

各TDIF入力の入力ワード長を設定します。**16bit**、**20bit**、**24bit**の中から選択します。

DETAIL

DETAIL ボタンにカーソルを合わせて**ENTER** キーを押すと、各**TDIF I/O** で扱うデジタル信号の情報（伝送モード、サンプリング周波数、ワード長、エンファシス情報）がポップアップ表示されます。

DIGITAL STEREO OUTワード長の設定

DIGITAL STEREO OUT 端子から出力されるデジタル信号の有効ビット長（24ビットまたは16ビット）を選択できます。なお、24ビットデータを16ビットに変換出力する場合のタイプを以下の中から選択できます。

Truncate：下位ビットを切り取ります。

Dither：ディザリングします（ホワイトノイズを付加）。

Noise Shaped：ホワイトノイズを付加し、16ビットに丸め込みます。

スロットカード

拡張スロットにオプションのカードを装着することによって、本機の機能を拡張することができます。

カードの設定は **DIGITAL > SLOT (1-2 または 3-4)** 画面を使って行ないます。

本機は4基の拡張スロット (**SLOT 1**～**SLOT 4**) を装備しています。これらのスロットに別売のカードを装着することによって、本機の機能を拡張することができます。

別売カードの設定は、装着したスロットに応じて、**DIGITAL > SLOT 1-2** または **SLOT 3-4** 画面を使って行ないます。

これらの画面は左右に分かれ、左側は奇数スロット (**1** または **3**) に装着したカード、右側は偶数スロット (**2** または **4**) に装着したカードの設定を行ないます。左右それぞれの上部には装着しているカードの名前が表示されます。スロットにカードを装着していない場合、“**No Card**” が表示されます。

IF-AN/DM (アナログカード)

8チャンネルのバランスのアナログ入出力 (25ピンDサブコネクタ) とA/DおよびD/Aコンバーターを備えたカードです。画面には“**AD/DA Card**”と表示されます。スロット**1**、**2**、**3**、**4**のいずれにも装着できます。

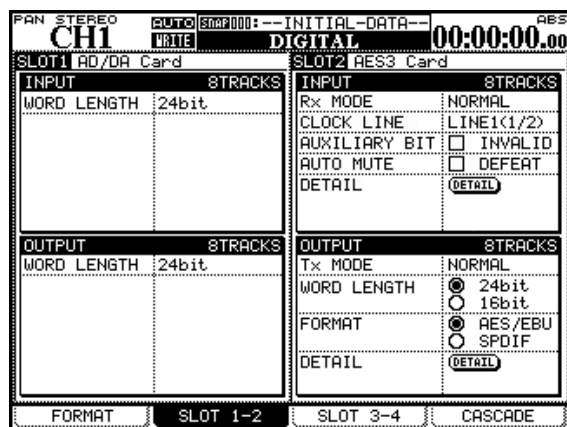


図3.4：IF-AN/DMとIF-AE/DMを装着時のSLOT1-2画面

入力と出力のワード長が表示されます。

トラック数表示は常に“8TRACK”です。

設定パラメータはありません。

IF-AE/DM (AES/EBUカード)

8チャンネル (4ステレオ) のAES/EBUフォーマットの入出力を備えたカードです。画面には“**AES3 Card**”と表示されます (前ページ、図3.4参照)。スロット**1**、**2**、**3**、**4**のいずれにも装着できます。

入力と出力を個別に設定できます。

入力

Rx MODE

サンプリング周波数に応じて **NORMAL** または **HI-SPEED** が表示されます。

CLOCK LINE

クロックを抽出する入力チャンネルを表示します (設定は **I/O > INPUT** 画面で行ないます)。

AUXILIARY BIT INVALID

ボックスをチェックすると、Auxiliary Bitを無視して強制的に**0**とします。

AUTO MUTE DEFEAT

ボックスをチェックすると、正しくない入力信号を検出したときでも入力がミュートされません。

DETAIL

DETAIL ボタンを選択して **ENTER** キーを押すと送信中の信号の詳細情報がポップアップ表示されます。

出力

Tx MODE

サンプリング周波数に応じて **NORMAL** または **HI-SPEED** が表示されます。

WORD LENGTH

出力ワード長を全チャンネル一括設定します。

FORMAT

出力信号のデジタルフォーマットを全チャンネル一括設定します。

DETAIL

DETAIL ボタンを選択して **ENTER** キーを押すと送信中の信号の詳細情報がポップアップ表示されます。

メモ

DM-4800では、ハイサンプリング時のAES/EBUカードはハイスピードモード固定です。デュアルラインの入出力はできません。

IF-TD/DM (TDIFカード)

TDIF-1 フォーマットの入出力コネクタを備えたカードです。8チャンネルの信号を扱います。画面には“**TDIF-1 Card**”と表示されます。スロット1、2、3、4のいずれにも装着できます。

以下のような表示を行ないます。

設定できるのは入力のワード長のみで、他の項目は表示のみです。

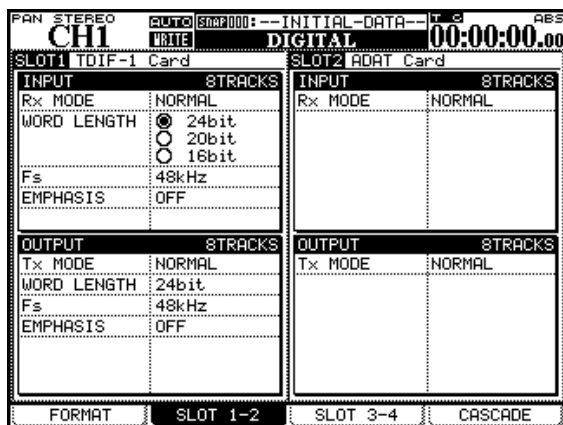


図3.5：IF-TD/DMとIF-AD/DMを装着時のSLOT1-2画面

IF-AD/DM (ADATカード)

ADATフォーマットの入出力オプティカル端子を備えたカードです。8チャンネルの信号を扱います。画面には“**ADAT Card**”と表示されます（上図3.5参照）。スロット1、2、3、4のいずれにも装着できます。

なお、このカードは88.2kHz/96kHzには未対応です。

IF-SM/DM (サラウンドモニターカード)

サラウンドモニター機能を拡張するカードです。画面には“**SRND MONITOR Card**”と表示されます。スロット1、2、3、4のいずれにも装着できます。

詳細についてはIF-SM/DMに付属の取扱説明書をご覧ください。

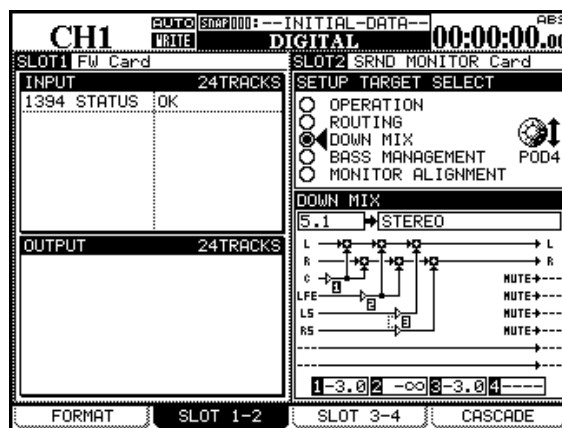


図3.6 IF-FW/DMとIF-SM/DMを装着時のSLOT 1-2画面

IF-FW/DM (FireWireインタフェースカード)

パソコンとDM-4800間でオーディオデータの伝送を可能にするカードです。画面には“**FW Card**”と表示されます（上図3.5参照）。スロット1または3のいずれかに装着します（スロット2、4には装着できません）。なお、IF-FW/DMはFs = 88.2k、96kに対応していません。

通信ができる状態のとき、“1394 STATUS”部に“OK”が表示されます。

その他の接続

MIDI (IN、OUT、THRU/MTC OUT)

DM-4800とMIDI機器を接続します。**THRU/MTC OUT**端子は**THRU**出力または**MIDI**タイムコード出力端子として機能します。

本機のMIDI機能により、リモート機器をオープンMMCループまたはクローズドMMCループでコントロールすることができます。また、本機のフェーダーやリングエンコーダーを使って外部機器をコントロールすることもできます。(→105ページ「MIDI」)

メモ

USB端子を通じて、MIDIによるホストコンピュータのDAWコントロールなどを本機から行なうことができます。この場合、本機とコンピュータ間のMIDI端子の接続は必要ありません。

RS-422

RS-422 (9ピンDサブ) コネクタ経由で、P2プロトコルによって外部機器をコントロールすることができます。詳しくは「リモート操作」(108ページ)をご覧ください。

TIME CODE

他の機器と本機をタイムコード同期するとき、**TIME CODE**端子 (RCAピンジャック) に基準になるSMPTEタイムコードを入力します。DM-4800はタイムコードを発生しません。

WORD SYNC (IN、OUT/THRU)

他の機器と本機をワードクロック同期するとき、ワードシンク信号を接続します。

注意

デジタルシステム内にワードシンクソースが複数存在すると、機器の破損などの重大な問題を引き起こす可能性があります。

DM-4800はワードシンクのマスターにもスレーブにもなることができます。(→42ページ「クロック設定」)

端子脇のスイッチで**OUT/THRU**端子の機能(**OUT**または**THRU**)を切り換えることができます。また75Ωのターミネートのオン/オフを設定できます。

GPI

GPIトリガー信号を出力することによって、外部機器を動作させることができます。本機のGPI端子からは8系統のGPI信号が出力可能です。GPI機能の詳細については「第12章 GPI機能」をご覧ください。

TO METER

別売のメーターブリッジ (MU-1000) を本機に接続するときに、メーターブリッジに付属のケーブルをこのコネクタに接続します。

FOOT SW

一般のモメンタリータイプのフットスイッチを接続します。画面を使って極性の設定が可能ですので、プッシュ・トゥ・メイク (押したときに短絡状態) でもプッシュ・トゥ・ブレイク (離れたときに短絡状態) のどちらのタイプのスイッチでも使えます。

フットスイッチの設定については「外部スイッチ設定画面」(31ページ) をご覧ください。

USB

本機をホストコンピュータと接続して双方向コントロールを行なうときに、USB接続をします。コンピュータが本機をコントロールし (「TMCompanionセットアップガイド」参照)、一方で、本機をDAWコントローラーとして設定することにより、コンピュータ上で動作するDAWソフトウェアを本機がコントロールします。

USB接続を行なうときは、本機に付属のUSBケーブルをお使いください。また、USBケーブルの接続や解除は、DAWソフトウェアなど本機がコントロールしているソフトウェアを終了してから行なってください。

本機のUSBはMacintosh OS X 10.3以降またはWindows XP SP2以降にのみ対応します。それぞれドライバのインストールは不要です。

これら以外のOSを搭載したコンピューターには絶対に接続しないでください。接続するとコンピューターに不具合が生じる場合があります。

電源入力

付属の電源コードを使って、100Vの電源に接続します。100V以外の電源には絶対に接続しないでください。

クロック設定

電源および外部機器との接続を終えたら、本機のサンプリング周波数モード（ノーマルかハイスピードか）およびクロックソースを選択します。マスタークロックソースによってプロジェクト全体のサンプリング周波数が決まります。

すでに述べたようにDM-4800はクロックマスターにもクロックスレーブにもなることができます。ただしシステムの中にクロックソースは一つだけしか存在できません。

PROJECTキーを使って、PROJECT > CLOCK画面を開きます。

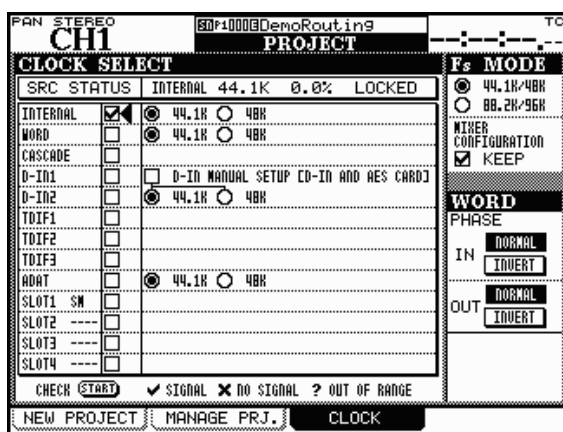


図3.7：PROJECT > CLOCK画面

Fs MODE

まず最初に本機の動作サンプリング周波数をハイサンプリング（88.2k/96k）とノーマルサンプリング（44.1k/48k）のどちらにするかを選択します。この選択によって、CLOCK SELECT画面の表示が変わります。

いずれのモード時も、OPTION > SETUP画面のUpper Bar DisplayでSYSTEMを選択していると、画面の上部に現在のクロックステータスが表示されます（上図参照）。

クロックをチェックする

カーソルを画面下のCHECK [START] ボタンに合わせてENTERキーを押すと下図のようなポップアップ画面が現れ、入力されているすべてのクロックソースの周波数をチェックすることができます。

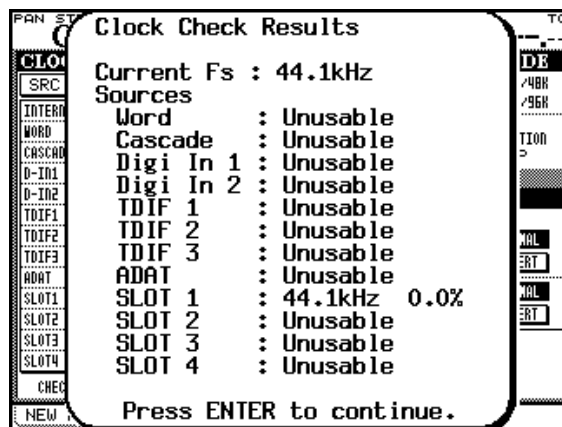


図3.8：クロックソースをチェックする

バリスピードクロック

本機は±6%の範囲内のバリスピードクロックに対応していますので、外部からのクロックのスピード偏差がこの範囲内であれば正常に受け付けます。

スピード偏差のあるクロック／オーディオデータを本機から他の機器に送った場合、受信した機器がデータを正常に受け付けるかどうかは、その機器に依存します。

MIXER CONFIGURATIONの設定

Fs MODEを切り換えると、確認のポップアップメッセージが表示され、ENTERキーを押すと本機が再起動します。

画面右のMIXER CONFIGURATION表示の下にあるKEEPボックスをチェックすると、再起動時に現在のミキサーの設定が維持されます。チェックしないと、ミキサーが初期設定に戻ります。

注意

クロック設定を変更する場合、ノイズを発生する可能性がありますので、あらかじめモニターの音量を絞ってください。

クロックを変更する

画面左のクロックリストからクロックソースを選択します。なおクロックソースの中には、サンプリング周波数選択を行なう必要があるものがあります。

ステレオデジタル入力（**D-IN1** 及び **D-IN2**）を選択した場合、“**D-IN MANUAL SETUP**” チェックボックスをチェックすると、Cbit 情報で指定されたFsを無視することができ

ますので、この場合はサンプリング周波数をマニュアルで選択します。別売のAESカードが挿入されている場合は、AESカードにもこの設定が反映されます。

以下に、ノーマルサンプリング周波数モード時とハイスピードサンプリング周波数モード時それぞれにおける各クロックソースの設定内容を表にまとめます。

表3.1：クロックソース対応

	ノーマル	ハイスピード
内部	48k/44.1k	96k/88.2k
ワード	48k/44.1k	96k/88.2k/48k/44.1k
カスケード	選択なし	
デジタル入力（1、2）	マニュアル設定、48k/44.1k	マニュアル設定、96k/88.2k/48k/44.1k
TDIF（1、2、3）	選択なし	
ADAT	48k/44.1k	96k/88.2k（デュアルライン入力）
AESカード	1/2, 3/4, 5/6, 7/8	1/2, 3/4, 5/6, 7/8
TDIFカード	選択なし	
ADATカード	48k/44.1k	未対応
AD/DAカード	選択なし（このカードはクロックソースになることができません）	
Surround Monitorカード	選択なし（このカードはクロックソースになることができません）	
FWカード	選択なし（このカードはクロックソースになることができません）	

希望のクロックソースのサンプリング周波数などの設定（もしあれば）を行なった後、チェックボックスにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押します。

選択したクロック信号が有効であることを本機が認識すると、クロックの変更確認のポップアップが表示されます。変更する場合、**ENTER**キーを押し、キャンセルする場合はカーソルキーを押します。設定された信号にチェックマークが付きます。

その後、クロックが認識できない場合には、チェックボックス内に“×”が付きます。また、クロック信号が許容範囲外だとチェックボックス内に“？”が付きます。選択クロック信号にエラーがある場合、ポップアップメッセージが表示されます。

クロック信号が有効で使用可能な場合、クロック変更時に

ポップアップメッセージが表示されます。

ワードのフェーズ設定

画面右側の“**PHASE**”セクションで、**WORD SYNC IN**端子から入力されるクロック信号および**WORD SYNC OUT/THRU**から出力されるクロック信号のフェーズを反転することができます。（→41 ページ「**WORD SYNC (IN, OUT/THRU)**」）

ワードアウトスピードの設定

画面右側の“**OUT SPEED**”セクションで、ハイスピードモードで、**WORD SYNC OUT**から送出されるクロックをハイスピードクロック（**88.2/96**）にするかノーマルスピードクロック（**44.1/48**）にするかを選択できます。

第4章 ルーティングとアサイン

本章ではミキシングコンソール内の信号のルーティングについて説明します。

DM-4800は2種類のみキサーチャンネルモジュールを装備しています。チャンネル1～48はEQ、ダイナミクスを持つフルファンクションチャンネル、チャンネル49～64は従来のコンソールのリターンチャンネルのようなシンプルなチャンネルです。各モジュールの基本機能を下表にまとめてあります。

表4.1：DM-4800のモジュール機能

	モジュール					
	チャンネル 1～48 (Input)	チャンネル 1～48 (Return)	チャンネル 49～64	AUXマスター (1～12)	BUSSマスター (1～24)	ステレオマスター モジュール
ゲート	○	—	—	—	—	—
コンプレッサー／ エキスパンダー	○	—	—	○	○	○
フェーズスイッチ	○	—	○	—	—	—
デジタルトリム	○	—	○	—	—	—
インサート(内部)	○	—	—	○	○	○
4バンドEQ	○	—	—	—	—	—
チャンネルディレイ	○	—	—	○	○	○
パン／ サラウンドパン ^a	○	—	○	—	—	—
AUXセンド	○	○ ^b	○	—	○ ^b	○ ^b
ミュート	○	—	○	○	○	—
ソロ	○	—	○	—	—	—
ダイレクト	○	—	—	—	—	—
BUSSアサイン	○	—	○	—	—	—
ステレオアサイン	○	—	○	○	○	—

a. サラウンド設定に依存 b. AUX1-2のみ

すべてのモジュールのレベルはフェーダーでコントロールします。また、ステレオバスを除くすべてのモジュールの隣合う奇数-偶数チャンネルはリンクできます。

これらのモジュールの基本操作は同じです。したがって以下の説明は特に断りがない限り、すべてのモジュールについての説明と見なしてください。

- リアパネルのインサートポイント（→36ページ「チャンネルインサート」）のほかに、本機には内部のインサートポイントがあり、内蔵エフェクトとモジュールを内部接続することができます。なお、アサインブルセンド/リ

なおチャンネル1～48は、INPUTとRETURNの2系統の入力ソースを扱います。INPUT信号はフルファンクションチャンネルモジュールの入力になります。一方、RETURN信号はプロセッサをいっさい通らずに直接AUX1-2のソースになります（AUX1-2のソースとして選択された場合）。INPUT信号とRETURN信号はフリップ（入れ替え）することができます。

ターン、マイク／ライン、TDIF、ADAT、デジタルI/Oスロット（1、2）との接続も可能です。

- モジュールのBUSSアサインやステレオアサインは、専用キー（バスキー）を使って行なうことができます。
- リアパネルの入力端子のモジュールへのアサイン、内部バス信号の出力端子へのアサイン、ミキサーセクション間の内部パッチ接続、内部インサートの設定などは、すべてルーティング画面内で行ないます（以下「ルーティング」参照）。

ルーティング

ルーティング画面を使って、入力ソースのチャンネルへのアサインや出力設定などを行ないます。

ROUTING画面にはINPUT、OUTPUT、OUTPUT SLOTおよびINSERTの4つのサブ画面があります。

ROUTING画面を開くには、SCREEN MODE/NUMERIC ENTRY部のROUTINGキー、またはOUTPUT ASSIGNセクションのROUTING部のSCREENキーを使います。キーを押すたびにサブ画面が切り換わります。

メモ

チャンネルのバスアサインはディスプレイ左にあるバスキーを使うか、またはASSIGN画面上で行ないます。

入力のルーティング

ROUTING > INPUT画面を使って、本機リアパネルの入力部から入力される信号ソースをルーティング先（チャンネルまたはダイナミクストリガー）にアサインします。

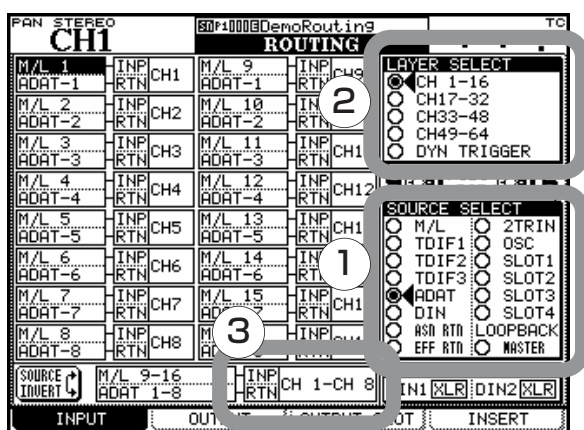


図 4.1：入力のルーティング

- 1 POD4つまみを使って、入力ソースグループを選択します（図 4.1 内の“1”参照）。

入力ソースグループは画面右下のSOURCE SELECTリストに表示され（上図参照）、以下の中から選択できます。

- M/L

マイク／ライン入力1～24（→35ページ「アナログ入力」）

- TDIF1、TDIF2、TDIF3

各8チャンネルのTDIF入力（→37ページ「デジタルオーディオ入出力」）

- ADAT

8チャンネルのADAT入力（→37ページ「デジタルオーディオ入出力」）

- DIN

2系統のステレオデジタル入力（→37ページ「デジタルオーディオ入出力」）

- ASN RTN

8系統のアナログアサインブルリターン（→36ページ「アナログ入力」）

- EFF RTN

内部のエフェクトリターン（→102ページ「エフェクトのルーティング」）

- 2TRIN

2TR IN入力（→36ページ「アナログ入力」）

- OSC

内蔵オシレーター

- SLOT1、SLOT2、SLOT3、SLOT4

各スロットに装着したカード（→39ページ「スロットカード」）

- LOOPBACK

（「ループバック」（47ページ）に詳細説明）

- 2 POD3つまみを使って、入力ソースのルーティング先レイヤーを選択します（図 4.1 内の“2”参照）。

ルーティング先グループは画面右上のLAYER SELECTリストに表示され（上図参照）、以下の中から選択できます。

- CH 1-16

チャンネル1～16

- CH 17-32

チャンネル17～32

- CH 33-48

チャンネル33～48

- CH 49-64

チャンネル49～64

- DYN TRIGGER

8つのダイナミクスプロセッサトリガー（→68ページ「トリガーの設定」）

CH1-16、CH17-32またはCH33-48を選択した場合、ルーティング先として各チャンネルのINP（入力）とRTN（リターン）が選択できます。CH 49-64ではINPのみです。

メモ

リターン信号は、AUX1-2にのみ送ることができます（MODULE画面、AUX1-2画面などを使って“RETURN”をAUX1-2のソースとして選択）。

- 3 カーソルキーを使ってソースフィールドを選択し、JOG/DATAダイアルを使って入力ソースを選択します（選択ソースグループ内のソースから）。
- 4 選択後、ENTERキーを押して選択を確定します。

ヒント

- リンクされたモジュールの場合でも、それぞれ独立してソースを選択できます。
- 同じソースを複数のルーティング先にアサインすることができます（例えばボーカルをいくつかの設定の異なる入力チャンネルにアサインすることができます）。もちろん、複数のソースを同じルーティング先にアサインすることはできません。

一括ルーティング

8チャンネル単位で、入力ソースを一括設定することができます。

8チャンネルの一括ルーティングを行なうには、画面下部の一括ルーティング設定部を使います。右側（図4.1内の“3”参照）のフィールドがルーティング先フィールド、左側のフィールドが入力ソース選択フィールドです。

- 1 カーソルをルーティング先フィールドに合わせ、JOG/DATAダイアルとENTERキーを使ってルーティング先を選択します（DYN TRIGGERレイヤーでは選択がありません）。

POD3つまみを使って、別のルーティング先を選択することもできます。

- 2 カーソルを入力ソース選択フィールドに合わせます。
- 3 POD4つまみを使って選択した入力ソースグループから、JOG/DATAダイアルを使って8つの入力ソースを選択します。

（入力ソースによっては全部で8つの入力しかない場合があります。またハイスピードモードでは4入力のソースもあります。）

POD4つまみを使って、別の入力ソースグループを選択することもできます。

- 4 ENTERキーを押します。

選択した8つの入力ソースが、選択した8つのルーティング先に順番にアサインされます。

チャンネルソースのフリップ

INPUT信号とRETURN信号をフリップ（入れ替え）することができます。つまり、RETURN信号がチャンネルモジュールに入力され、INPUT信号がAUX1-2 SEND用のソースになります。MODULE > SETUP画面では個々のチャンネル毎にフリップすることができます。（→ 81 ページ「その他のモジュール設定」）

しかし、ROUTING > INPUT画面ではこれを8チャンネル単位で行なうことができます。当然、これはインプットとリターン両方を持つチャンネル1～48に関してのみ有効です。

1 一括設定部のルーティング先フィールド（右側のフィールド）へカーソルを移動し、JOG/DATAダイヤルを使ってフリップしたいチャンネルを選び、ENTERキーを押します。

2 カーソルを画面左下のSOURCE INVERTボタンに合わせてENTERキーを押します。

確認のポップアップメッセージが表示されます。

3 再度ENTERキーを押します。

選択された8チャンネルのソースがフリップされます。

ENTERキーを押さずにカーソルキーを押すと、操作がキャンセルされます。

ループバック

上記「入力のルーティング」で触れた、選択肢の中のLOOPBACK（ループバック）について説明します。

この選択肢は内部ルーティングの自由度を広げるものですが、これを選択するときは十分な注意が必要です。

LOOPBACK（MASTER）を選択すると、本機のみキサー出力（BUSS 1～24、AUX 1～12、ステレオバス、ダイレクトアウト1～48）をチャンネル入力ソースにすることができます。入力ソースフィールドの値は、Bx/Dy*（xは1～24、yは1～48）、BUSS 1～24、AUX 1～12、STEREO L、STEREO Rの中から選択できます。

*) Bx/Dyでは、BがBUSS番号、Dがダイレクトアウト番号を表します。例えば“B01D25”の場合、「BUSS 1/Direct Out 25」という意味です。

Bx/Dxが設定されている場合、チャンネルをダイレクトアウトに設定しているときはダイレクト信号が出力され、そうでない場合はBUSSが出力されます。

ダイレクトアウトはチャンネル1～48で出力可能です。SELキーでチャンネルを選択し、アサインセクションのDIRECTキーを押すことにより出力されます。

注意

LOOPBACKという名前が象徴するように、ループバック機能を使うことによって、フィードバックループが形成される可能性があります。そのためモニター機器を破損する恐れがあります。

この選択肢を使う前に、ループバックを起こさないかどうかを入念にチェックしてください。

デジタル入力選択

画面の右下のDIN SELECT部では、本機のステレオデジタル入力端子（XLRまたはRCA）のどちらを有効にするかを選択します。

出力のルーティング

ROUTING > OUTPUT画面を使って、本機の各種内部信号を出力端子にルーティングすることができます。

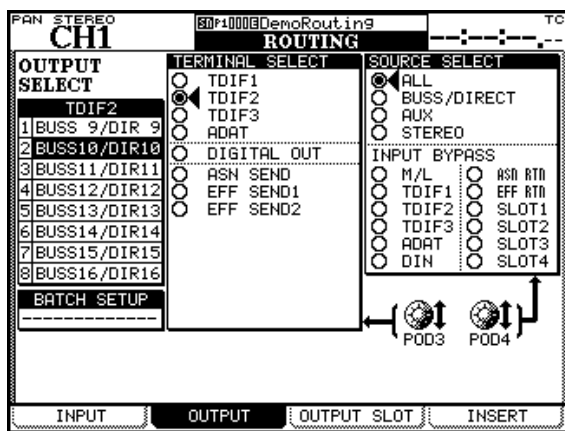


図 4.2：出力のルーティング

上図がOUTPUT画面で、本機に標準装備されている出力へのルーティング設定を行ないます。これとは別にOUTPUT SLOT画面があり、スロットに装着した別売カードへの出力ルーティング設定を行ないます。

POD3つまみを使って、画面中央のTERMINAL SELECT部で、出力ソースのルーティング先の出力端子を以下の中から選択します。

- TDIF1、TDIF2、TDIF3 (TDIF コネクター)
- ADAT (オプティカルADAT出力)
- DIGITAL OUT (ステレオデジタル出力)
- ASN SEND (アサインブルセンド)
- EFF SEND1、EFF SEND2 (端子はありません。内部エフェクト入力に内部接続します。)

POD4つまみを使って、画面右のSOURCE SELECT部で、出力ソースグループを以下の中から選択します。ここで選択した出力ソースグループが、画面左の出力設定部の選択肢になります。

- ALL (全出力ソース)
- BUSS/DIRECT (BUSS 1～24 およびダイレクトアウト)
- AUX (AUXセンド1～12)
- STEREO (ステレオバス)

またSOURCE SELECT部内のINPUT BYPASS部の選択肢を選択すると、入力ソースが直接 (ミキサーチャンネルをバイパスして) 選択した出力にルーティングされます。

ヒント

これらのバイパス出力は伝送フォーマットの変換などを行なうときに役立ちます。例えば、ADATオプティカルにのみ出力可能な機器があって、それをTDIF入力のみを持つDAWに転送する必要がある場合、この機能が役に立ちます。

出力ソースの設定

画面左のOUTPUT SELECT部の1～8で、個々の出力端子別に出力ソースを選択します。画面右のSOURCE SELECT部で選択したソースグループが選択肢になります。ただし、選択ソースグループ以外に「選択なし」という選択 (“---”) があります。

また、OUTPUT SELECT部のBATCH SETUPにカーソルを合わせると、1～8のソースを一括選択できます (この場合も一括で「選択なし」という選択があります)。

スロットカードへの出力

ROUTING > OUTPUT SLOT画面では、別売のスロットカードを装着したときの出力ルーティングを設定します。

実際の画面構成は、装着するスロットカードによって異なります。

詳しくは、スロットカードの取扱説明書をご覧ください。

インサートのパッチング

メモ

ここで説明するインサートはソフトウェア的に接続するインサートポイントです。リアパネルのマイク／ライン入力用のアナログインサート端子とは関係がありません。

内部のインサートポイントは本機のさまざまなモジュール内に置くことができます。インサート入出力は本機内部のエフェクトプロセッサや外部機器に接続することができます。

これらのインサートは16系統の入出力ペアをインサートとして指定し、本機の信号経路の希望のポイントで使うことができます。

No	MODULE	SEND	RETURN	POINT	ON/OFF	S/R TARGET
1	CH1	EFF 1-L	EFF 1-L	PRE	ON	ASR S/R
2	CH2	EFF 1-R	EFF 1-R	PRE	ON	EFF S/R
3	CH3	ASN SND1	ASN RTN1	PRE	ON	M/L
4	CH4	ASN SND2	ASN RTN2	PRE	ON	TDIF1
5	CH5	ASN SND3	ASN RTN3	PRE	OFF	TDIF2
6	CH6	ASN SND4	ASN RTN4	PRE	OFF	TDIF3
7	CH7	ASN SND5	ASN RTN5	PRE	OFF	ADAT
8	CH8	ASN SND6	ASN RTN6	PRE	OFF	DIN/OUT
9	AUX3	ASN SND7	ASN RTN7	PRE	OFF	SLOT1
10	AUX4	ASN SND8	ASN RTN8	PRE	OFF	SLOT2
11						SLOT3
12						SLOT4
13						
14						
15						
16						

図4.3：インサートのルーティング

1 POD4つまみを使って、画面右のS/R TARGET部でセンド／リターンのターゲットグループを選択します。

- **ASN S/R**：リアパネルの8系統の（アナログの）ASSIGNABLE SENDSとASSIGNABLE RETURNS
- **EFF S/R**：内部のエフェクターへのセンドとリターン
- **M/L**：マイク／ライン入力（リターンのみ）
- **TDIF1、TDIF2、TDIF3**：標準装備のTDIFポート
- **ADAT**：標準装備のADATポート
- **DIN/OUT**：2系統のステレオデジタル入出力
- **SLOT1、SLOT2、SLOT3、SLOT4**：スロットに装着された別売のカード（サラウンドモニターカードは出力のみを装備しているため、センドのみ）

2 画面左のMODULEコラムで、インサートを使用するモジュールを選択します。

3 MODULEコラムの右のSENDコラムで、出力先を選択します。

S/R TARGETで指定されたグループが選択肢です。

リターンポイントと同じグループである必要はありません。極端な例ですが、アナログセンドから外部エフェクターに送り、デジタル入力に戻すことも可能です。

4 画面中央のRETURNコラムで、入力元を選択します。

S/R TARGETで指定されたグループが選択肢です。

メモ

すでに入力ポイントとしてアサインされているリターンモジュールを使うことはできません。

5 手順2でモジュールにチャンネルを選択した場合、POINTコラムで、インサートポイントをPRE（プリフェーダー）にするかPOST（ポストフェーダー）にするかを選択します。

チャンネル以外のモジュールを選択した場合は、POINTコラムにスイッチが表示されません。

ON/OFFコラムを使って、インサート機能のオン／オフを選択できます。

オフにするとインサートループがバイパスされますので、オン／オフを切り換えることによりA/B比較ができます。

センド／リターンのリンク設定

画面右下のS/R LINK部のチェックボックスをチェックしておくと、センドとリターンを（例えばアサインブルセンド1とアサインブルリターン1のような）標準的なペアに設定する場合、センドもしくはリターンを選択したときにリターンもしくはセンドが自動的に設定されます。

なお、S/R TARGETでM/Lが選択されている場合は、リターンしか設定できませんので、センドは“-----”となります。

チャンネルのバスアサイン

チャンネルのバスアサインはトップパネルの専用キーを使って行ないます。また、画面を使って行なうこともできま

す。この場合、**ROUTING**画面ではなく、バスアサイン専用の**ASSIGN**画面を使います。

トップパネルからのバスアサイン

LCDディスプレイ左側にある**OUTPUT ASSIGN**セクションのキーを使います。

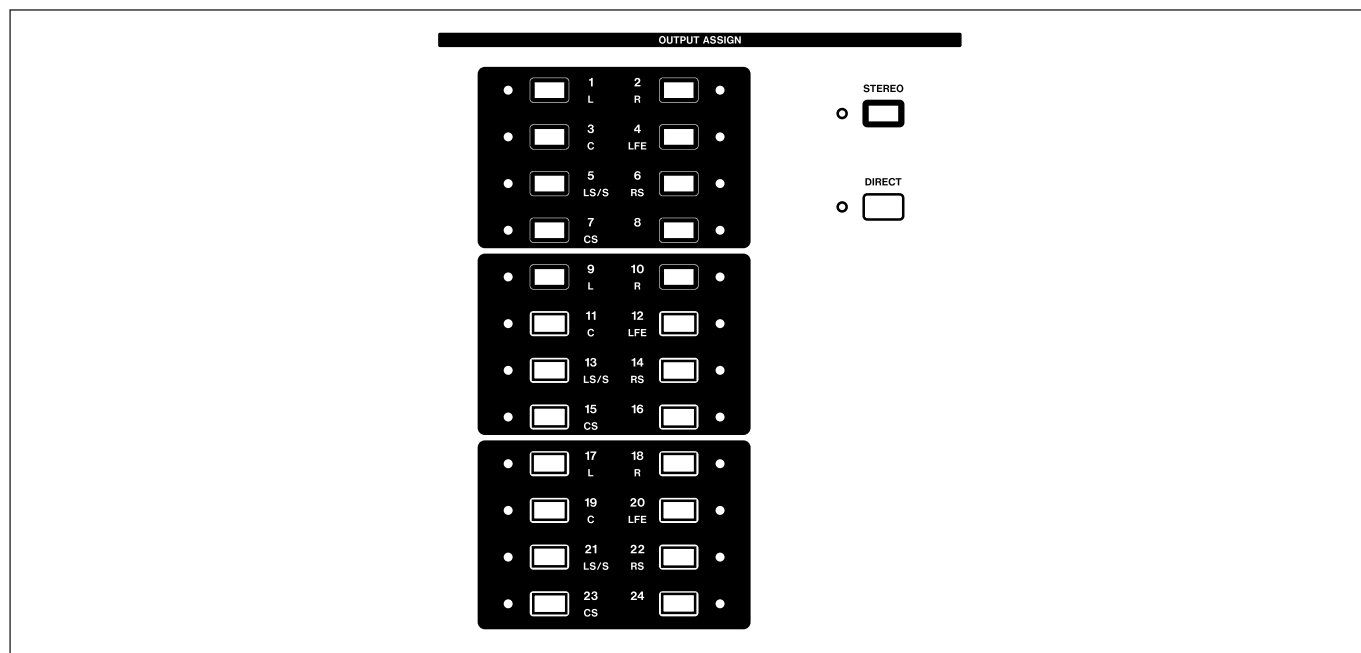


図 4.4 : OUTPUT ASSIGNセクション

OUTPUT ASSIGNセクションの**BUSS**アサインキー（1～24）を使って、選択中のチャンネルの**BUSS**アサインのオン／オフを行ないます。オンのとき、アサインキー脇のインジケーターが点灯します。

BUSSにアサインされたチャンネル信号は、**ROUTING**画面での設定に従って**TDIF**、**ADAT**などの出力ポートに送られます。

またこのセクションには**STEREO**キーと**DIRECT**キーがあります。

STEREOキーを押してインジケーターをオンにすると、チャンネル信号がステレオバスにアサインされます。

DIRECTキーを押してインジケーターをオンにすると、チャンネル信号がダイレクトアウトに送られます。

8チャンネル分のアサインが一目でわかります。

なお、**BUSS**、**AUX**バス、ステレオバスの出力を別のバスにアサインすることもできます。

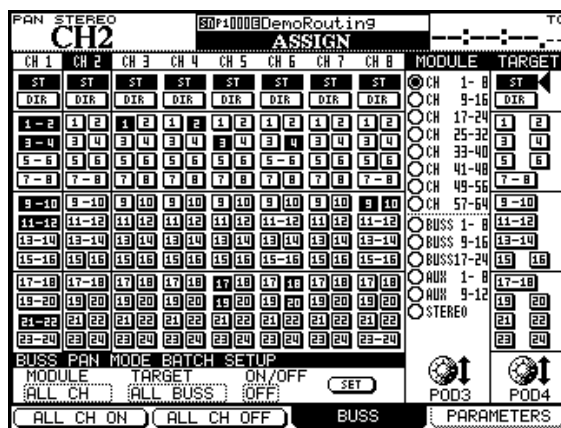


図 4.5 : ASSIGN > BUSS画面

アサイン画面を使ったバスアサイン

ASSIGN画面では、チャンネルの**BUSS**／ステレオバスへのアサインやダイレクトアウトの設定を行ないます。

POD3つまみを使って、MODULE部から、表示／設定したいモジュールグループを選択します。

POD4つまみを使って、TARGET部から、オン／オフを行なうターゲットを選択します。

画面の大部分を占めるバスアサイン表示部では、カーソルキーまたはJOG/DATAダイヤルを使ってカーソルを移動し、ENTERキーを使ってカーソル位置の(反転表示中の) ボタンのアサインオン／オフを切り換えます。設定は、トップパネルのOUTPUT ASSIGNセクションのインジケータに反映されます(逆に、OUTPUT ASSIGNセクションのキー操作もASSIGN>BUSS画面に反映されます)。

アサインの一括オン／オフ

ASSIGN>BUSS画面表示中、POD1キーとPOD2キーにはそれぞれアサイン一括オン機能とアサイン一括オフ機能が割り当てられています。

画面表示中のモジュールと同じタイプのモジュールが一括設定されます。モジュールタイプに応じて、POD1キーとPOD2キーに割り当てられているボタン表示も変わります。図4.6の例ではチャンネルモジュール表示中ですので、それぞれALL CH ONボタンとALL CH OFFボタンが表示され、全チャンネル(1~64)のアサインが一括設定されます。BUSSモジュール表示中は、それぞれALL BUSS ONボタンとALL BUSS OFFボタンになり、全BUSS(1~24)のアサインが一括設定されます。またAUXモジュールやSTEREOモジュールを表示中は、それぞれALL ONボタンとALL OFFボタンになります。

BUSSパンモード

隣り合うBUSS(1-2、3-4のような)のパンモードをオンにすると、チャンネルからBUSSにルーティングされる信号がBUSSパンを経由し、またチャンネルのBUSSアサインがBUSSペア単位で行なわれます(→81ページ「BUSSパンの設定」)。したがって、例えばあるチャンネルをBUSS 1-2にアサインした場合、BUSSパンを左一杯に設定するとBUSS 2にはチャンネル信号が流れません。

パンモードがオフの場合、単独のBUSSにチャンネル信号をアサインすることができます。単純に入力信号をMTRのモノラルトラックに送るような場合、パンモードをオフにしておくとういでしょう。

トップパネル上で、SHIFTキーを押しながら(いずれか一方の)BUSSアサインキーを押すと、ペアBUSSのBUSSパンモードのオン／オフが切り換わります。

なお、OPTION>PREFERENCES画面の“BUSS Link-BUSS PAN Mode are Linked”の設定をオンにすると、

BUSSパンモードのオン／オフとBUSSマスターのリンクのオン／オフが連動します。(→30ページ「プリファレンス画面」)

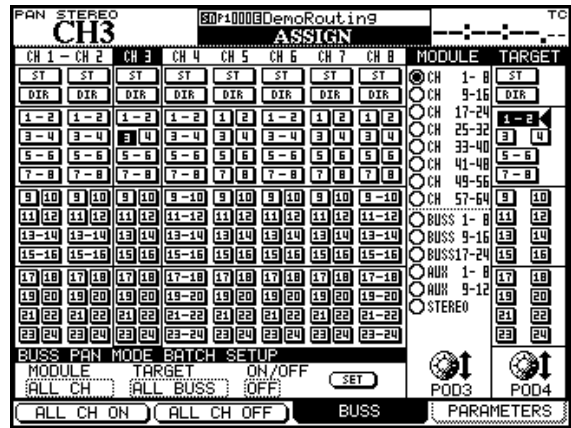


図4.6：BUSSパンモードとバスアサイン

上図では、チャンネルモジュール3の信号はBUSS 3にのみアサインされています。BUSS 3とBUSS 4はリンクされていませんので、「BUSS 3にアサインしてBUSS 4にはアサインしない」ということが可能です。

またチャンネルモジュールのリンク状態によってもBUSSアサインの様子が変わります。チャンネルモジュールがリンクしている場合は、リンクしているチャンネル間でアサイン設定が連動します。上図では、チャンネル1と2がリンクしているため(チャンネル表示部の間にリンクを示す線が表示されます)、この2つのチャンネルのアサイン設定は同じものになっています。

BUSSパンモードの一括オン／オフ

画面下部のBUSS PAN MODE BATCH SETUP部を使って、BUSSパンモードを一括オン／オフすることができます。

- **MODULE**項目で、設定対象チャンネルを以下の中から選択します。

All CH (初期設定)、CH1-8、CH9-16、CH17-24、CH25-32、CH33-40、CH41-48、CH49-56、CH57-64

- **TARGET**項目で、対象BUSSを以下の中から選択します。

[Stereo時]

ALL BUSS (初期設定)、BUSS 1-2、.....、BUSS 23-24

[Surround時]

ALL BUSS (初期設定)、BUSS 1-8、BUSS 9-16、BUSS 17-24

- ON/OFF項目で、一括オンにするか一括オフにするかを選択します。
- SETボタンにカーソルを移動し、ENTERキーを押すと、確認のポップアップメッセージが表示されます。再度ENTERキーを押して実行します。キャンセルする場合はいずれかのカーソルキーを押します。

サラウンドのアサイン

サラウンドモード時でパンモードがオンの場合、チャンネルモジュールはそれぞれのサラウンドセットに対してアサインのオン／オフを設定します。

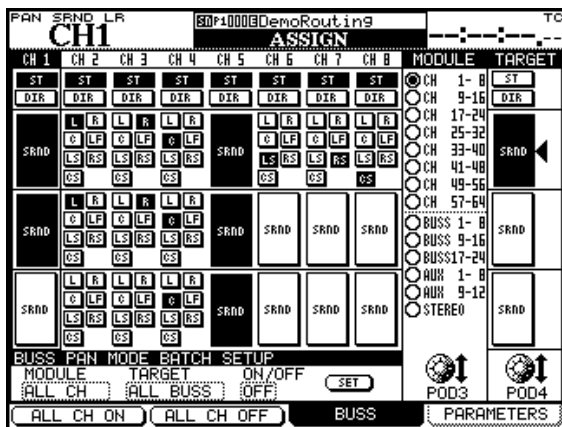


図4.7：サラウンドチャンネルのASSIGN>BUSS画面

チャンネルモジュールをサラウンドバスにアサインするには、上記画面でカーソルとENTERキーを使う方法のほかに、パネルのOUTPUT ASSIGNセクションのBUSSアサインキーを使う方法があります。

パンスイッチがオンのとき、BUSSアサインキー1～8のいずれかを押し、サラウンドセット1へのアサインのオン／オフを切り換えることができます（サラウンドマトリクスで使用されるBUSSのインジケータすべてが同時に点灯／消灯）。同様にBUSSアサインキー9～16のいずれかを押し、サラウンドセット2へのアサインのオン／オフが切り換わり、BUSSアサインキー17～24のいずれかを押し、サラウンドセット3へのアサインのオン／オフが切り換わります。

詳細については「サラウンド機能」（94ページ）をご覧ください。このセクションでは、パンスイッチオフ時のサラウンドマトリクス出力チャンネルへの個々のチャンネルアサインについてなど、サラウンドモード時の操作を詳しく述べてあります。

チャンネル以外のモジュールのアサイン

BUSS出力からアサイン可能なルーティング先はステレオバスとAUX1-2センドバス（スタジオモニター用）です。

AUXアサインからアサイン可能なルーティング先はステレオバスのみです。

ステレオバスからアサイン可能なルーティング先はAUX1-2センドバス（スタジオモニター用）のみです。

一括アサイン

POD1キーとPOD2キーはそれぞれ「一括アサイン設定」キーと「一括アサイン解除」キーの役割を果たします。

チャンネルアサイン時、POD4つまみでチャンネル信号のルーティング先のBUSS（またはステレオバス、ダイレクトアウト）を選択してからPOD1キー（ALL CH ON）／POD2キー（ALL CH OFF）を押して、選択ルーティング先へのアサインの一括設定／解除を行ないます。

BUSSのアサイン先はステレオバスとAUX1-2センドバス（スタジオモニター用）です。したがって、BUSSを選択中はPOD1キーとPOD2キーに対応する画面ボタン名がそれぞれALL BUSS ON、ALL BUSS OFFになります。

AUXセンドの場合、POD1キーとPOD2キーに対応する画面ボタン名はそれぞれALL AUX ON、ALL AUX OFFになり、ステレオバスの場合、それぞれON、OFFになります。

BUSSパンニング

隣り合うBUSS間のパン／バランスはMODULE>AUX/BUSS画面で設定します。（→78ページ「AUX/BUSS画面」）

BUSSパンとステレオパンの連動に関する詳細は「BUSS PAN Follows ST PAN」（31ページ）をご覧ください。

モニター機能

DM-4800は充実したモニター機能／メーター機能を備えています。もちろん、コントロールルームと独立したスタジオモニターミックスを送ることもできます。

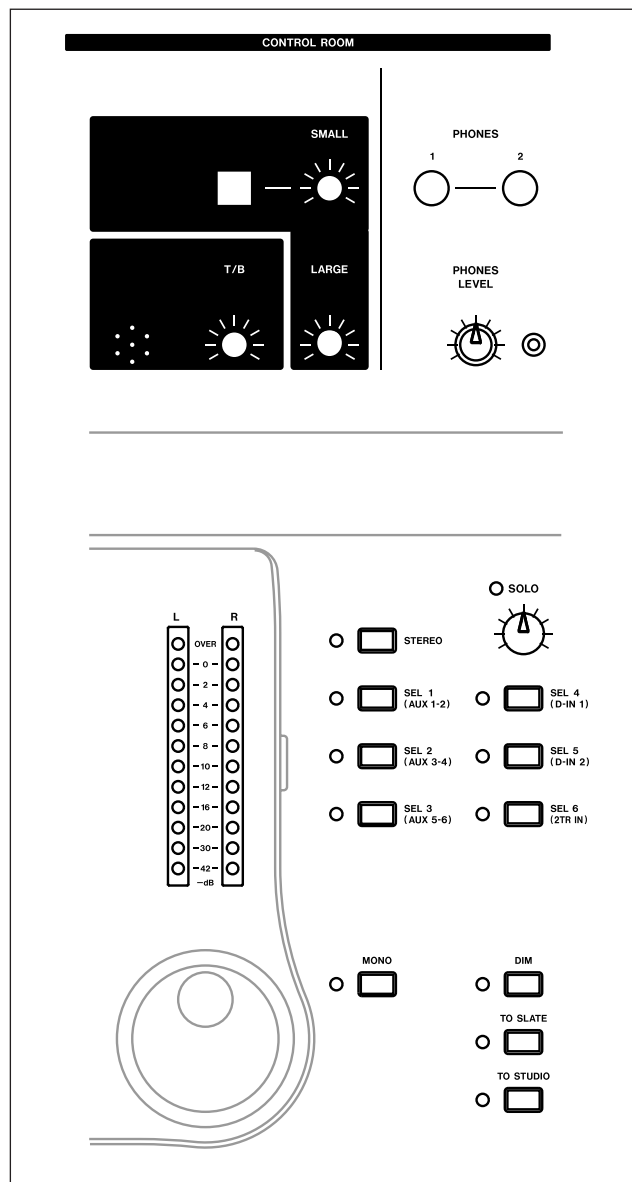


図5.1：モニターとメーターコントロール部

本章では、ステレオモード時のモニター機能について説明します。サラウンドモード時のモニター機能については「サラウンド機能」(94ページ)をご覧ください。

コントロールルームソースの選択

メーターの右脇の7つのキー／インジケーターを使って、コントロールルームおよびヘッドホンのモニターソースを選択します。

STEREOキーを押すと、ステレオバスがモニターソースになります。これ以外の6つのキーは**SEL**キー(1～6)で、初期設定ではそれぞれ、**AUX 1-2**センド、**AUX 3-4**センド、**AUX 5-6**センド、**D-IN 1**入力、**D-IN 2**入力、**2TR IN**入力が割り当てられています。

ただしこれらのキーは任意のソース信号を割り当て可能なアサインキーです。**MONITOR > MONITOR**画面を使って、これらのキーに割り当てるソース信号を設定することができます。

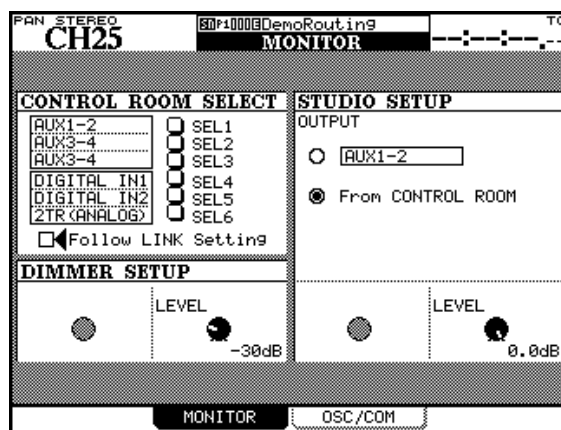


図5.2：MONITOR > MONITOR画面

CONTROL ROOM SELECT部の**SEL**(1～6)フィールドにカーソルを合わせ、**JOG/DATA**ダイヤルを使って希望のソースを選択し、**ENTER**キーを押します。

SEL 1～SEL 6キーそれぞれに、以下のソースを割り当てることができます。

- AUXセンド (1～12)
- AUXセンドペア (1-2～11-12)
- BUSS (1～24)
- BUSSペア (1-2～23-24)
- デジタル入力1、2
- 2TR IN
- オシレーター
- 各スロット入力ペア

ヒント

アサインブルキーの右側にはメモを書けるスペースが用意されていますので、割り当てた機能を書いておくといでしょう。

AUX1～12や**BUSS1～24**のペアではない対象がアサインされている場合に、**Follow LINK setting**ボックスをチェックすると、アサインされている対象のモジュールのリンク状態に連動して、モニター出力のモノ／ステレオ設定が自動的に切り換わります。

例えば、チェックが入っていて**BUSS1**がアサインされている場合、**BUSS1**と**BUSS2**がリンクしていないときは、**BUSS1**の音がモノラルでモニター出力され、**BUSS1**と**BUSS2**がリンクしていると、**BUSS1-2**の音がステレオでモニター出力されます。

ペアの対象をアサインしてある場合は、**Follow LINK setting**ボックスの設定は影響を与えません。

コントロールルームへ送られるアナログ出力のレベルは専用の**CR**ボリュームつまみで調節されます。

DIMキーを押して**DIM**インジケータを点灯させると、コントロールルーム出力レベルが下がります。**DIM**キーには「スマートキー」が採用されています。**DIM**キーがオフ（インジケータ消灯）のとき、押してすぐに離すとオン（インジケータ点灯）になったままになり、押し続けると離すまでがオンになります。**DIM**インジケータ点灯時の信号の減衰量は、**MONITO > MONITOR**画面表示中に**POD2**つまみを使って設定します。

メモ

サラウンドモードにおけるモニターは上記と異なります。別売のIF-SM/DMサラウンドモニターカードを使うと、充実したサラウンドモニターが可能です。

スタジオキューのソース

STUDIO SETUP部では、スタジオ出力のソースを設定します。任意のソースに固定するか、またはコントロールルームと同じソースを出力するかのいずれかを選択できます。

“**From CONTROL ROOM**”を選択すると、コントロールルームと同じソースが出力されます。上のラジオボタンを選択した場合、ボタンの右のボックスで以下の中からソースを選択します。

- ステレオバス
- AUXリンクペア（1-2～11-12）
- BUSSペア（1-2～23-24）
- デジタルステレオ入力（1、2）
- 2TR IN
- オシレーター
- 各スロット入力ペア

ヒント

本機ではチャンネルの**RETURN**信号の行き先（**ROUTING > INPUT**画面で設定）が**AUX1-2**に限られている点など、**AUX1-2**センドをキュー送りとして使う前提で設計されています。したがって、**AUX1-2**をスタジオキュー送りとして使うことをお勧めします。

スタジオキュー出力のレベルは専用の**LEVEL**ボリュームつまみで調節されます。画面表示中に**POD4**つまみを使って行なってください。

トークバック

本機のトップパネルのメーター上部にトークバックマイクが内蔵されています。マイクの脇の**T/B**つまみを使って、トークバックマイクのレベルを調節することができます。

トークバックマイクの音をスタジオに送るには、**TO STUDIO**キーを押してインジケータを点灯させます。**TO STUDIO**インジケータ点灯時は、自動的に**DIM**インジケータが点灯してコントロールルーム出力が下がります。トークバックマイクの音を**BUSS**や**AUX**センドに送るには、**TO SLATE**キーを押してインジケータを点灯させます（送り先の選択については下記の「スレートの選択」をご覧ください）。**TO SLATE**インジケータ点灯時も自動的に**DIM**インジケータが点灯してコントロールルーム出力が下がります。

メモ

TO STUDIOキーとTO SLATEキーには「スマートキー」が採用されています。オフ（インジケータ消灯）のとき、押してすぐに離すとオン（インジケータ点灯）になったままになり、押し続けると離すまでがオンになります。

MONOキー（このキーも「スマートキー」です）を押してインジケータを点灯させると、コントロールルームモニターがモノラルになります。

トークバックソース

内蔵トークバックマイク以外に、マイク／ライン入力をトークバックソースにすることもできます。

MONITOR > OSC/COM画面のCOMMUNICATION部のT/B SOURCE項目を使って、トークバックソースを選択します。

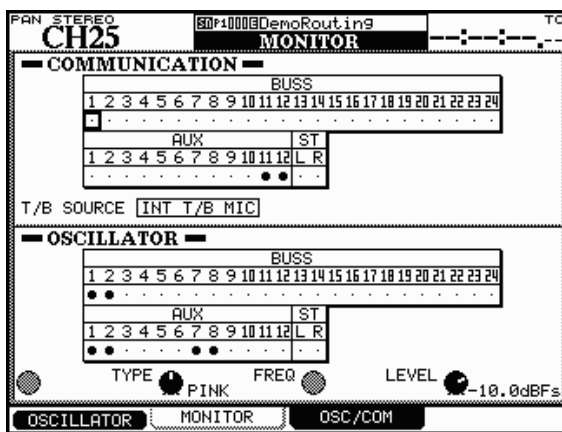


図 5.3 : MONITOR > OSC/COM画面

初期設定のINT T/B MIC（内蔵マイク）の他にMIC/LINE 1～24から選択することができます。JOG/DATAダイヤルで希望のソースを選択してENTERキーを押します。

スレートの選択

上記COMMUNICATION部で、TO SLATEインジケータがオンのときのトークバックの送り先（BUSS、AUX、ステレオバス）を選択できます。JOG/DATAダイヤルで各BUSS、各AUXまたはステレオバスを選択し、ENTERキーを押してオン／オフを切り換えます。複数の送り先を選択することができます。なお、この画面ではBUSSやAUXセンドのリンクは関係ありません。

オシレーター

本機はオシレーターを内蔵しています。SPLの設定などに役立てることができます。

オシレーターの設定はMONITOR > OSC/COM画面のOSCILLATOR部で行ないます。

POD1キーを使って、オシレーターのオン／オフを行ないます。

POD2つまみを使って、オシレーターのタイプを以下の中から選択します。

SINE（正弦波）、WHITE（ホワイトノイズ）、PINK（ピンクノイズ）

POD3つまみを使って、POD2つまみでSINE選択時の周波数を以下の中から選択します。

100Hz、440Hz（標準A音）、1kHz、10kHz

POD4つまみを使って、オシレーター出力レベルを－36dBFS～0dBFSの範囲（0.5dBステップ）で選択します。－16dBFSが規定レベルですので、モニターシステムのSPL設定などを行なうときはこの設定にしてください。

オシレーターの送り先

OSCILLATOR部で、オシレーター出力の送り先（BUSS、AUX、ステレオバス）を選択できます。JOG/DATAダイヤルで各BUSS、各AUXまたはステレオバスを選択し、ENTERキーを押してオン／オフを切り換えます。複数の送り先を選択することができます。

ソロ機能

各モジュールには**SOLO**キーがあります。

ソロのタイプ (PFL、AFL、インブレースソロ) は**OPTION** > **SOLO**画面で選択します。

インブレースソロモード時、他のチャンネルをインブレースソロモニターしたときに、指定したチャンネルがミュートされないように設定することができます。

チャンネルのソロ機能が動作しているとき、ソロチャンネルの**SOLO**インジケータが点灯すると同時に、モニターセクションの**SOLO**インジケータがソロモードに応じて以下のように点滅または点灯します。

PFL時：遅い点滅

AFL時：速い点滅

インブレースソロ時：点灯

SOLOインジケータの下つまみを使ってソロレベルを調節します。

ソロを解除するにはソロチャンネルの（点灯している）**SOLO**キーを押して消灯させます。

ヒント

- **SHIFT**キーを押しながらいずれかの点灯中の**SOLO**キーを押すと、現在のフェーダーレイヤー上のソロがすべて解除されます。
- **CTRL**キーを押しながらいずれかの点灯中の**SOLO**キーを押すと、全フェーダーレイヤー上のソロがすべて解除されます。

OPTION > SOLO 画面

SOLO画面を使って本機の多様なソロ機能設定を行ないます。

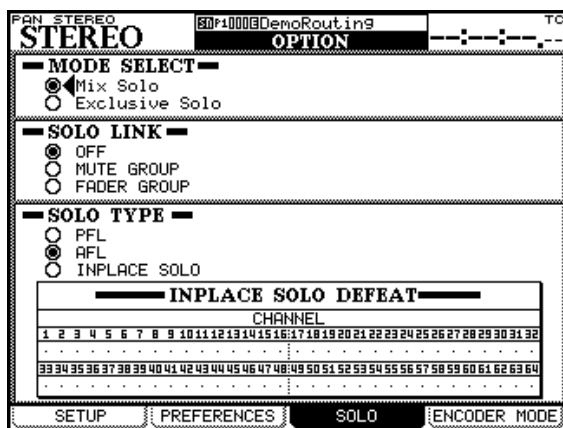


図5.4：OPTION > SOLO 画面

MODE SELECT

ソロモードを選択します。

Mix Solo：ソロモード中、**SOLO**キーを押したモジュールの信号をミックスしてソロモニターできます。

Exclusive Solo：ソロモード中、最後に**SOLO**キーを押したモジュールの信号のみをソロモニターします。

SOLO LINK

ソロ機能をフェーダーグループやミュートグループとリンクすることができます。

OFF：リンクしません。

MUTE GROUP：ミュートグループとリンクします。グループのマスターチャンネルのソロをオン／オフするとグループのスレーブチャンネルが追従します。ただしスレーブチャンネルのソロをオン／オフしたときにはグループの他のチャンネルは追従しません。

FADER GROUP：フェーダーグループとリンクします。グループのマスターチャンネルのソロをオン／オフするとグループのスレーブチャンネルが追従します。ただしスレーブチャンネルのソロをオン／オフしたときにはグループの他のチャンネルは追従しません。

SOLO TYPE

ソロの種類を選択します。

PFL：プリフェーダーリッスン。フェーダー手前の信号をソロモニターします。

AFL：アフターフェーダーリッスン。フェーダーの後の信号をソロモニターします。

Inplace Solo：ソロチャンネル以外のチャンネルのステレオバスへの出力をミュートして、ソロチャンネルからステレオ出力バスへ送られる信号のみをモニターします（ただし以下に説明するインブレースソロディフィート・チャンネルは常にミュートされません）。

INPLACE SOLO DEFEAT

インブレースソロディフィートをオンにしたチャンネルは、他のチャンネルをインブレースソロモニターしたときにミュートされません。例えばリバーブのリターンチャンネルのソロディフィートをオンにしておくと、ソロモニター時にリバーブのかかった音を聴くことができます。

各チャンネルのインブレースソロディフィート設定を行なうには、カーソルキーを使って（あるいは**SEL**キーを使って）チャンネルを反転表示してから**ENTER**キーを押します。

メーター

トップパネルのモニターメーターは、コントロールルーム出力ソースのレベル（CRつまみやDIMキーの手前のレベル）を表示します。

フルスケール出力に達するとOVERインジケーターが点灯するように設定されています。メーターの-16dB位置がアナログの規定レベル（+4dBuまたは-10dBV）に対応します。

メーター特性の設定

METER/FADER > METER画面で、すべてのメーター（パネル上および画面上）のメーター特性を設定します。

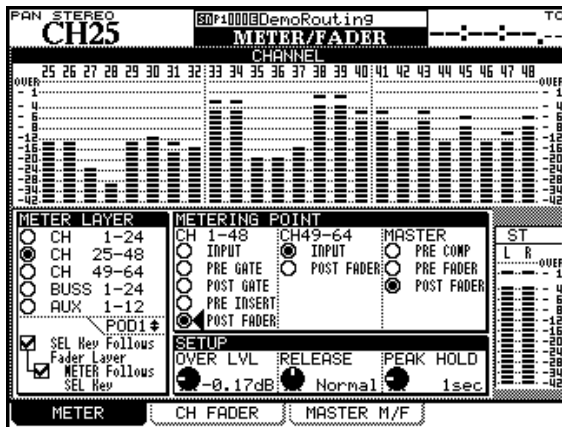


図 5.5 : METER/FADER > METER画面

この画面のSETUP部では以下の設定ができます。

POD2つまみを使って、オーバーロードを表示するスレッシュホールド値を以下の中から選択します。

- 0.20dB、-0.17dB、-0.13dB、-0.10dB、
- 0.06dB、-0.03dB

POD3つまみを使って、メーターリリースタイムを以下の中から選択します。

Slow、Normal、Fast

POD4つまみを使って、メーターホールドタイムを以下の中から選択します。

Off（ホールドせず）、1、2、4、8、∞（リセットするまでホールド）

また各MODULE画面のグローバルセクションにもメーターがありますが、この画面の中でメーターポイント（プリ/ポストフェーダー）の選択ができます。（→69ページ「MODULE画面の共通部」）

なお、上記のMETER/FADER > METER画面の上部には、多数のモジュールのメーターが同時に表示されています。

メーターレイヤーの選択

METER/FADER > METER画面左のMETER LAYER部では、この画面のメーター表示レイヤーを選択することができます。POD1つまみを使って以下の中から選択します（カーソルキーとENTERキー、またはJOG/DATAダイヤルとENTERキーを使って選択することも可能です）。

CH 1-24、CH 25-48、CH 49-64、BUSS 1~24、AUX 1-12

別売のメーターブリッジ搭載時は、ここでの設定がメーターブリッジのメーターにも反映されます。

いずれのレイヤーを選択した場合も、常に画面右下にはステレオバスメーターが表示されます。

モジュールレイヤー選択の下にはSEL Key Follows Fader LayerおよびMETER Follows SEL keyボックスがあり、パネル上のSELキーによるモジュール選択に画面のメーターレイヤーが追従するかどうかを選択できます。（→30ページ「プリファレンス画面」）

メーターポイントの選択

画面中央のMETERING POINT部では、メーター監視ポイントの選択を行ないます。モジュールの機能によって、選択肢が異なります。

CH 1-48（チャンネル1~48）

INPUT（入力段）、PRE GATE（ゲート手前）、POST GATE（ゲート後）、PRE INSERT（EQ後）、POST FADER（ポストフェーダー）

CH 49-64（チャンネル49~64）

INPUT（入力段）、POST FADER（ポストフェーダー）

MASTER（BUSS 1~24、AUX 1~12）

PRE COMP（コンプレッサー／エキスパンダー手前）、PRE FADER（プリフェーダー）、POST FADER（ポストフェーダー）

ヒント

TASCAM Mixer Companionソフトウェアには、ソフトウェア上のメーターブリッジが装備されています。

第6章 チャンネルモジュール

チャンネルモジュールはアナログコンソールにおけるチャンネルストリップに該当し、DM-4800の心臓部です。DM-4800では状況に応じて、さまざまな方法でパラメータ設定を行なうことができます。

表6.1 操作セクションと操作対象の対応

使用セクション	対象チャンネル	対象パラメータ
フェーダーストリップセクション	現在のレイヤー内のチャンネル	フェーダー、ソロ、ミュートなど
MODULEセクション	現在のチャンネル	EQ、ダイナミクス、AUXセンドなど
リングエンコーダー	現在のチャンネル、現在のレイヤー または指定レイヤー	主要パラメータ（レベル、パン、EQ、 AUX、ダイナミクスなど）
画面操作セクション	画面に依存	あらゆるパラメータ

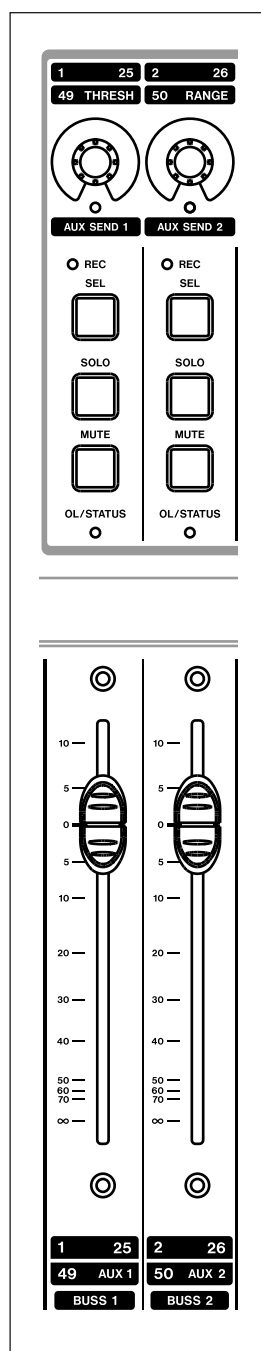


図6.1 フェーダーストリップ部

以下に、それぞれの方法（使用セクション）別に説明します。

フェーダーストリップを使う

現在のレイヤー内のチャンネルのフェーダー、ミュート、ソロを本機のフェーダーストリップから直接コントロールすることができます。またOL/STATUSインジケータで入力のオーバーロードやオートメーションステータスの監視を行なうことができます。

フェーダーレイヤーはLAYER STATUSセクションの各レイヤーキーを使って選択します。（→17ページ「レイヤー」）

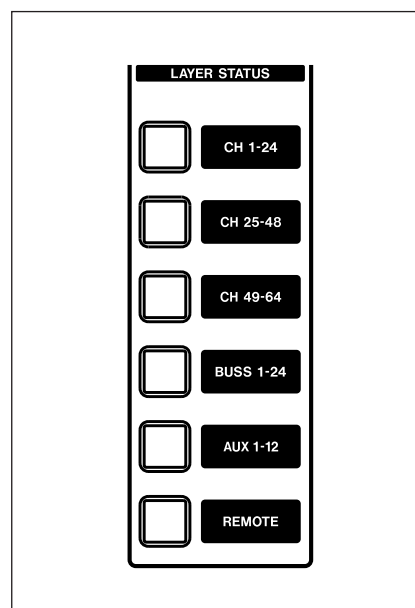


図6.2 LAYER STATUS部

フェーダー

100mmのモーターフェーダーを使って、チャンネルの出力レベルをコントロールすることができます。

MUTEキー

MUTEキーを使って各チャンネルのミュートのオン／オフをコントロールすることができます。ミュートをオンにするとMUTEキーが点灯します。

ヒント

SHIFTキーを押しながらいずれかの点灯中のMUTEキーを押すと、現在のフェーダーレイヤー上のミュートがすべて解除されます。

CTRLキーを押しながらいずれかの点灯中のMUTEキーを押すと、全フェーダーレイヤー上のミュートがすべて解除されます。

SOLOキー

SOLOキーを使って各チャンネルのソロのオン／オフをコントロールすることができます。ソロ機能動作中はソロチャンネルのSOLOキーが点灯すると同時に、モニターセクションのSOLOインジケーターがソロモードに応じて点滅または点灯します。ソロ機能の詳細については「ソロ機能」(56ページ)をご覧ください。

ヒント

SHIFTキーを押しながらいずれかの点灯中のSOLOキーを押すと、現在のフェーダーレイヤー上のソロがすべて解除されます。

CTRLキーを押しながらいずれかの点灯中のSOLOキーを押すと、全フェーダーレイヤー上のソロがすべて解除されます。

SELキー

SELキーを押して操作対象チャンネルを選択します。選択中のチャンネルがMODULEセクション、LCD画面、あるいはリングエンコーダーを使ったチャンネルパラメータ操作の対象チャンネルになります。

またOPTION > PREFERENCES画面の“ST Link by SEL Key”項目がチェックされている場合（→30ページ「プリファレンス画面」）、SELキーを使ってチャンネルリンクのオン／オフ設定を行なうことができます。（→90ページ「ステレオリンク」）

OL/STATUSインジケーター

OL/STATUSインジケーターが、アナログ入力信号やモジュールの入力信号のオーバーロードまたはオートメーションのステータスを表示します。

OPTION > SETUP画面の“OL/STATUS LED TYPE”項目を使って、インジケーターの表示内容（およびオーバーロード表示時のレベル設定）を選択します。（→28ページ「セットアップ画面」）

メモ

フェーダーストリップ上部のリングエンコーダーについては後述の「リングエンコーダーを使う」(63ページ)をご覧ください。

MODULEセクションを使う

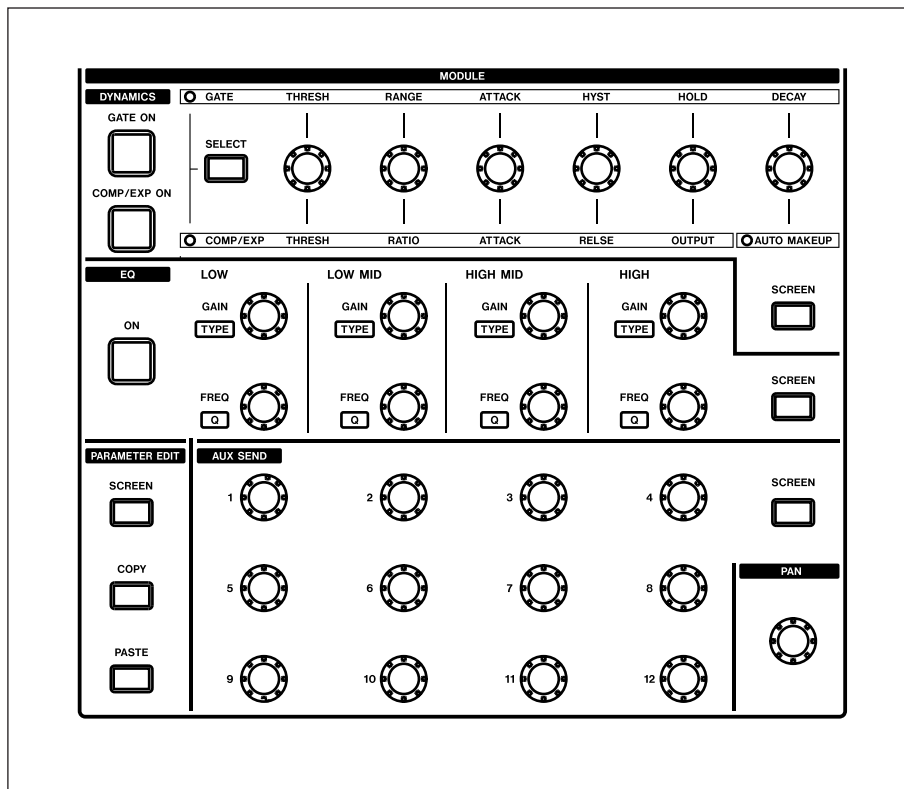


図6.3 MODULEセクション

現在選択中のチャンネルの主要なパラメータは、MODULEセクションを使うことによってアナログコンソールのような感覚で操作することができます。各つまみは**POD**つまみやリングエンコーダーのようなロータリーエンコーダー（どちらに回してもエンドポイントがないつまみ）です。

メモ

各つまみの設定状態は、**SCREEN**キーを押すことによって呼び出される画面に表示されます。

DYNAMICS部

GATE ONキー、COMP/EXP ONキー

それぞれゲート、コンプレッサー／エキスパンダーのオン／オフを行ないます。

SELECTキー

6つのエンコーダーでゲートとコンプレッサー／エキスパンダーのどちらのパラメータをコントロールするかを選択します。

6つのエンコーダー

ゲートまたはコンプレッサー／エキスパンダーのパラメータをコントロールします。

SELECTキーでゲートを選択中は、左から順に、スレッシュホールド、レンジ、アタックタイム、ヒステリシス、ホールドタイム、ディケイタイムを設定します。

SELECTキーでコンプレッサー／エキスパンダーを選択中は、左から順に、スレッシュホールド、レシオ、アタックタイム、リリースタイム、出力レベル、オートメイクアップのオン／オフを設定します。

メモ

各パラメータの設定内容などの詳細については「DYNAMICS画面」（71ページ）をご覧ください。

SCREENキー

このキーを押すと**MODULE > DYNAMICS**画面が表示されます。この画面でエンコーダーの設定値を見ることができます。

EQ部

ONキー

EQのオン／オフを切り換えます。

8つのエンコーダー

EQパラメータをコントロールします。

左の列から順に**LOW**、**LOW MID**、**HIGH MID**、**HIGH**バンドのパラメータを設定します。

単独でエンコーダーを操作すると、上段のエンコーダーはゲイン、下段のエンコーダーは周波数を設定します。

パネル左側の**CTRL**キーを押しながらエンコーダーを操作した場合、上段のエンコーダーは**EQ**タイプ、下段のエンコーダーは**Q**を設定します。

メモ

各パラメータの設定内容などの詳細については「EQ画面」(76ページ)をご覧ください。

SCREENキー

このキーを押すと**MODULE > EQ**画面が表示されます。この画面でエンコーダーの設定値を見ることができます。

AUX SEND部

12個のエンコーダー

AUX 1～12のセンドレベルをコントロールします。

ただし**AUX**マスターがリンクされているときは、奇数のエンコーダー(1、3、5、7、9、11)がパン(チャンネルリンク時はバランス)、偶数のエンコーダー(2、4、6、8、10、12)がレベルをコントロールします。

SCREENキー

このキーを押すと**MODULE > AUX**画面が表示されます。この画面でエンコーダーの設定値を見ることができます。

PAN部

エンコーダーが**STEREO**パンをコントロールします。

また、サラウンドモードが**LRCS**、**5.1**または**6.1**のときは、**Surround**画面で選択されたサラウンドセットのLRパンをコントロールします。

PARAMETER EDIT部

チャンネルパラメータのコピーペーストを行ないます。

SCREENキー

このキーを押すと**UTILITY > PARAM.COPY**画面が表示されます。この画面を使って、コピーペーストする項目を選択することができます。(→88ページ「モジュールパラメータのコピー」)

COPYキー、PASTEキー

COPYキーを押しながらコピーしたいモジュールの**SEL**キーを押すと、パラメータがコピーされます(同時にこのモジュールが現在のモジュールとして選択されます)。このとき以下のようなポップアップメッセージが約3秒間表示されます。

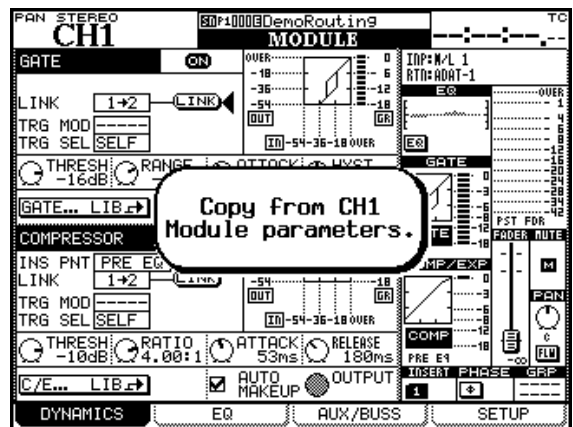


図6.4 : Copy from CH1 Module parameters

PASTEキーを押しながらコピーデータをペーストしたいモジュールの**SEL**キーを押すと、以下のようなポップアップメッセージが表示されます。

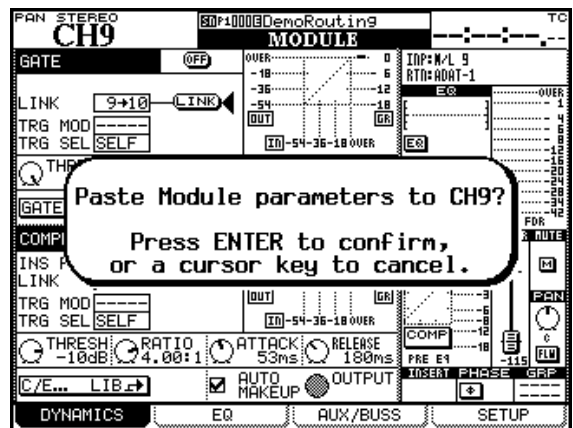


図6.5 : Paste Module parameters

第6章 チャンネルモジュール

ENTERキーを押すとペーストが実行され、以下のようなポップアップメッセージが約3秒間表示されます。

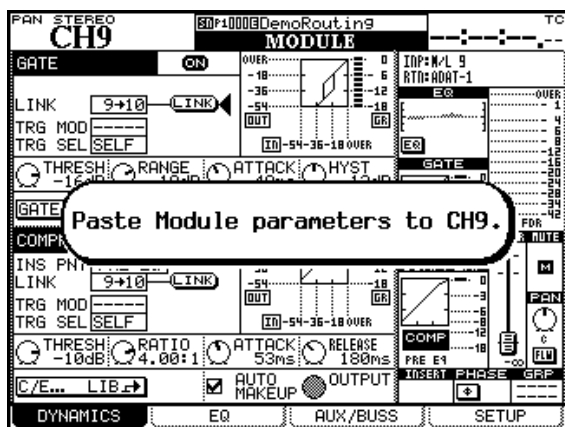


図 6.6 : Paste Module parameters

ペーストできない場合、以下のようなポップアップメッセージが表示されます。

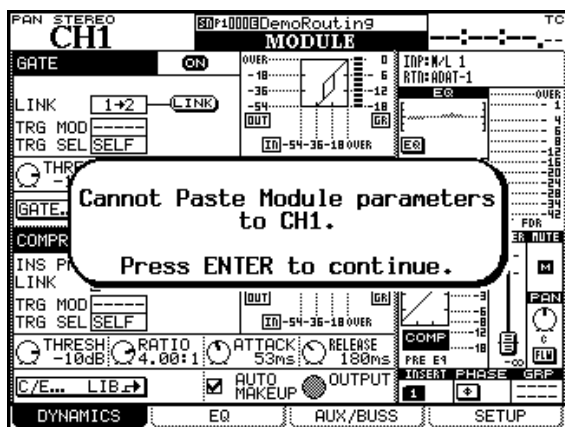


図 6.7 : Cannot Paste Module parameters

パラメータグループ単位のペースト

ペースト操作（PASTEキー＋SELキー）のときに、同時にDYNAMICS部のGATE ONキー、COMP/EXPキーまたはEQ部のONキーを押すと、ゲート、コンプレッサー／エキスパンダーまたはEQのパラメータのみをペーストすることができます。

PASTE＋GATE ON＋SEL：ゲートパラメータのみをコピー

PASTE＋COMP/EXP ON＋SEL：コンプレッサー／エキスパンダーパラメータのみをコピー

PASTE＋EQ ON＋SEL：EQパラメータのみをコピー

このとき上記の通常のペースト操作の場合と同じポップアップメッセージが表示されますので、ENTERキーを押して実行します。

メモ

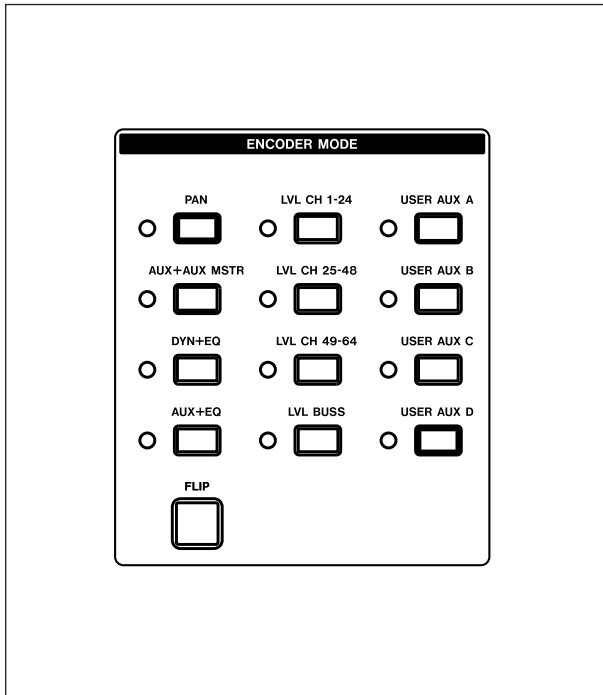
フェーダーグループやミュートグループのマスターモジュールにペーストした場合、スレーブモジュールにはペーストされません。

ST LINK/GROUPING＞FADER GROUP画面またはST LINK/GROUPING＞MUTE GROUP画面を表示中はSELキーがグルーピング用に使われるため、コピーペースト操作ができません。（→91ページ「グルーピング」）

リングエンコーダーを使う

各モジュール上部のリングエンコーダーにはさまざまな機能を割り当てることができます。

ENCODER MODE部の12個のエンコーダーモードキーを使って、エンコーダー機能を選択します。初期設定では以下の機能が割り当てられていますが、**OPTION > ENCODER MODE**画面を使って機能の割り当てを変更することができます。



【図6.8：ENCODER MODE部】

ENCODER MODEキーの初期設定

初期設定では、**ENCODER MODE**キーそれぞれに以下のリングエンコーダーモードが割り当てられています。

PANキー

リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのパン（サラウンドモード時はL-Rパン）をコントロールします。

- * レイヤーがCH1-24、CH25-48またはCH49-64のときに有効です。ただし、CH49-64のときはリングエンコーダー17～24は無効です。

AUX + AUX MSTRキー

リングエンコーダー1～12が、選択チャンネルの**AUX1**～**12**センドレベルをコントロールします。リングエンコーダー13～24が、**AUX1**～**12**マスターレベルをコントロールします。

- * 選択チャンネルが**BUSS**または**STEREO**のとき、リングエンコーダー3～12は無効です。
- * 選択チャンネルが**AUX**のとき、リングエンコーダー1～12は無効です。

DYN + EQキー

リングエンコーダー1～11が選択チャンネルのダイナミクスパラメータをコントロールします。リングエンコーダー13～24が選択チャンネルの**EQ**パラメータをコントロールします。

- 1～6： ゲートのスレッシュホールド、ゲートレンジ、アタックタイム、ヒステリシス、ホールドタイム、ディケイタイム
- 7～11： コンプレッサーのスレッシュホールド、コンプレッションレシオ、アタックタイム、リリースタイム、出力レベル
- 12： 機能なし
- 13～15： ローEQのゲイン、周波数、Q
- 16～18： ローミッドEQのゲイン、周波数、Q
- 19～21： ハイミッドEQのゲイン、周波数、Q
- 22～24： ハイEQのゲイン、周波数、Q

- * 選択チャンネルがCH49～64のときは無効です。
- * 選択チャンネルがマスター系のとき、リングエンコーダー7～11のみ有効です。

AUX + EQキー

リングエンコーダー1～12が選択チャンネルの**AUX1**～**12**センドレベルをコントロールします。リングエンコーダー13～24が選択チャンネルのEQパラメータをコントロールします。

- 13～15： ローEQのゲイン、周波数、Q
- 16～18： ローミッドEQのゲイン、周波数、Q
- 19～21： ハイミッドEQのゲイン、周波数、Q
- 22～24： ハイEQのゲイン、周波数、Q

- * 選択チャンネルが**BUSS**または**STEREO**のときは、リングエンコーダー1、2（**AUX1**、**2**のセンドレベル）のみが有効です。
- * 選択チャンネルが**AUX**のときは無効です。
- * 選択チャンネルがCH49～64のときはリングエンコーダー13～24は無効です。

LVL CH 1-24キー

リングエンコーダー1～24が、チャンネル1～24の出力レベルをコントロールします。

LVL CH 25-48キー

リングエンコーダー1～24が、チャンネル25～48の出力レベルをコントロールします。

LVL CH 49-64キー

リングエンコーダー1～16が、チャンネル49～64の出力レベルをコントロールします。

* リングエンコーダー17～24は無効です。

LVL BUSSキー

リングエンコーダー1～24が、BUSS1～24の出力レベルをコントロールします。

USER AUX Aキー

リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのAUX1センドマスターレベルをコントロールします。

USER AUX Bキー

リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのAUX2センドマスターレベルをコントロールします。

USER AUX Cキー

リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのAUX3センドマスターレベルをコントロールします。

USER AUX Dキー

リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのAUX4センドマスターレベルをコントロールします。

エンコーダーモードの割り当て設定

OPTION>ENCODER MODE画面を使ってリングエンコーダー機能の割り当てを変更することができます。

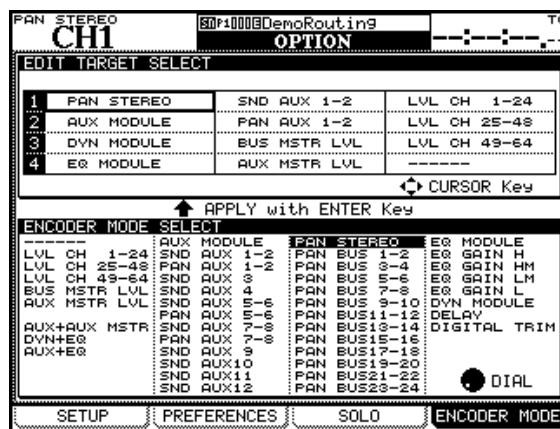


図6.9：ENCODER MODE画面

OPTION>ENCODER MODE画面の上部にはパネルのENCODER MODEキーの配列に準じた4行×3列のボックスがあり、現在割り当てられている機能が表示されています。画面の下部はエンコーダーモードリストです。エンコーダーモードリストの項目は、サラウンドモードがSTEREOのときとそれ以外のときと異なります。各エンコーダーモードにおけるリングエンコーダーの機能詳細については付表「エンコーダーモードリスト」(131ページ)をご覧ください。

- 1 カーソルキーを使って、割り当てを変更したいENCODER MODEキーに対応するボックスを選択します。
- 2 JOG/DATAダイアルを使って、割り当てたいエンコーダーモードを選択します。
- 3 ENTERキーを押します。

エンコーダーモードの自動切換

OPTION > PREFERENCES 画面の Encoder Mode Follows Current Screen 項目をチェックしておく、LCD 画面を切り換えたときにエンコーダーモードが自動的に関連モードに切り換わります（例えばEQ画面を表示すると、EQをコントロールするエンコーダーモードに切り換わります）。（→30ページ「プリファレンス画面」）

切り換え先画面とエンコーダーモードの具体的な関係については付表「Encoder Mode Follows Current Screen チェック時の動作」（134ページ）をご覧ください。

画面の自動切換

OPTION > PREFERENCES 画面の Current Screen Follows Encoder Mode 項目をチェックしておく、エンコーダーモードを切り換えたときにLCD画面が自動的に関連画面に切り換わります（例えばEQをコントロールするエンコーダーモードにすると、EQ画面に切り換わります）。（→30ページ「プリファレンス画面」）

切り換え先エンコーダーモードと表示画面の具体的な関係については付表「Current Screen Follows Encoder Mode チェック時の動作」（135ページ）をご覧ください。

リングエンコーダーの表示

リングエンコーダーのインジケータは、コントロールするパラメータによって表示パターンが変わります。

パン設定時

リングエンコーダーを使ってパンを設定するときは以下のようなパターンで表示されます。

パンをセンターから少し左右にずれた位置に設定すると、ずれた側の一番端のインジケータが半点灯します（下図

の右の例を参照）。リングエンコーダーのノブによってセンターインジケータが見えない場合などに役立ちます。

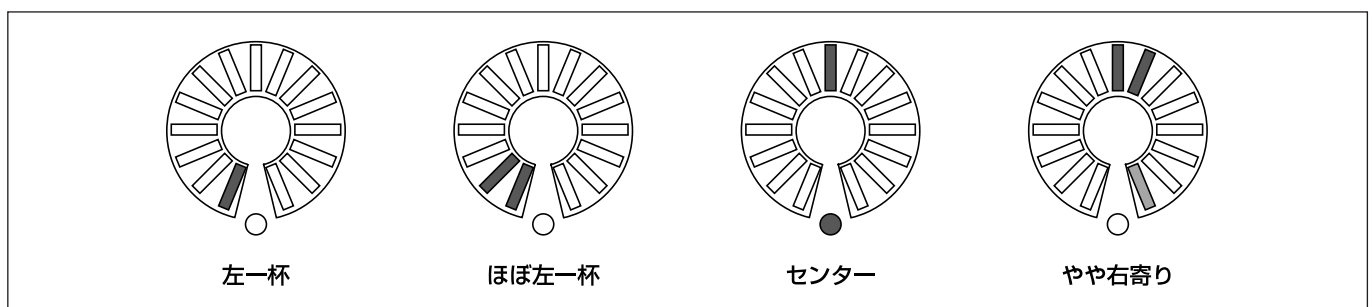


図6.10：パン設定時のリングエンコーダー

EQ設定時

AUX + EQモードやDYN + EQモードでは、リングエンコーダー13～24を使って4バンドEQを設定します。各バンドにつき、ゲイン、周波数、Qを設定でき、リングエンコーダーの下部にこれらのEQ機能が表示されています。

各バンドの左のリングエンコーダーはゲインを調節します。図2.12の表示例を参照ください。半点灯は中間的な値であることを示します。パンの場合と同様に、少しブースト／カットを行なう場合、一番端のインジケータが半点灯します（下図の左から2番目の例を参照）。リングエンコーダーのノブによってセンターインジケータが見えない場合などに役立ちます。

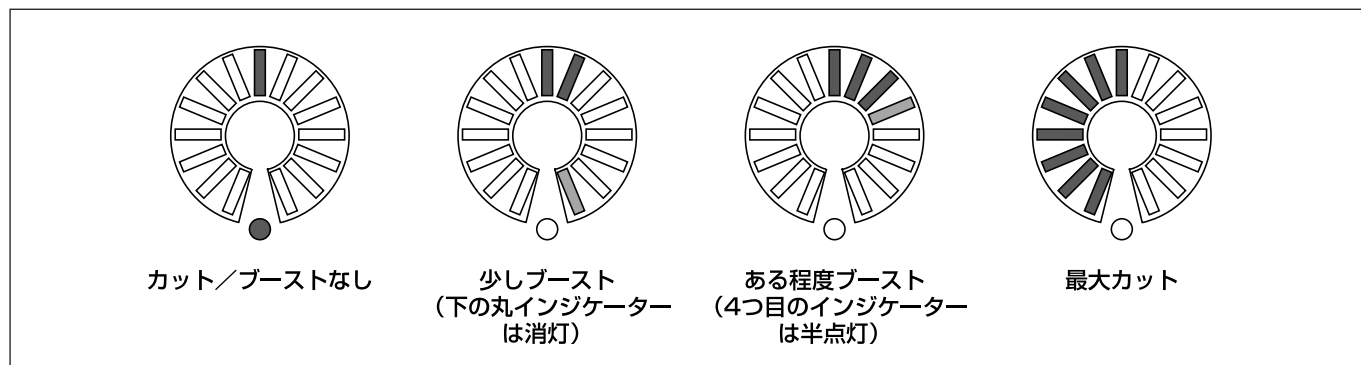


図6.11：EQゲインコントロール時のリングエンコーダー

各バンドの左から2つ目のリングエンコーダーは周波数を設定します。

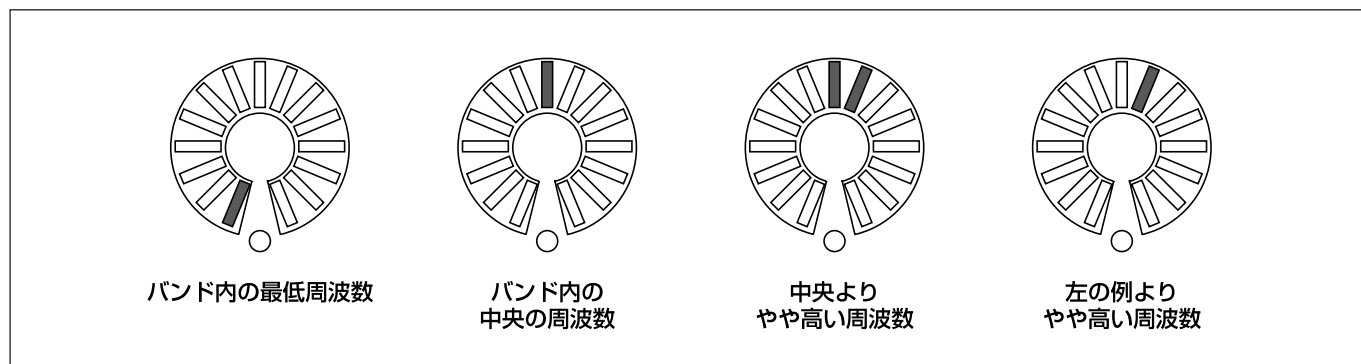


図6.12：EQ周波数コントロール時のリングエンコーダー

3つ目のリングエンコーダーはQ（バンド幅）を設定します。バンド幅の広さを視覚的に表示します。

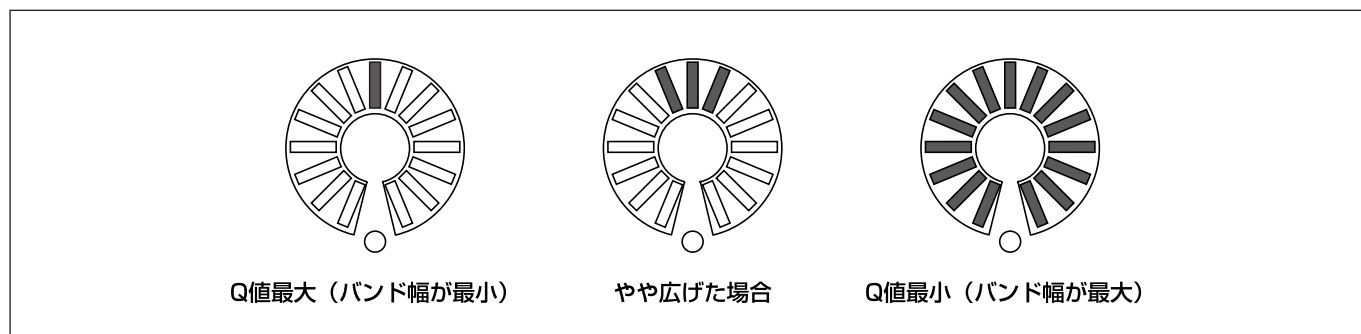


図6.13：Q設定時のリングエンコーダー

レベル設定時

AUXレベルや、リングエンコーダーがフリップされているときのチャンネルフェーダーレベルの表示方法について説明します。

規定レベル未満のときは、設定位置以下の全インジケータがフル点灯します。規定レベル位置のとき、下の丸インジケータが点灯します。規定レベル以上のときは、規定レベル位置以下のインジケータは半点灯、規定レベル位置以上のインジケータはフル点灯します。

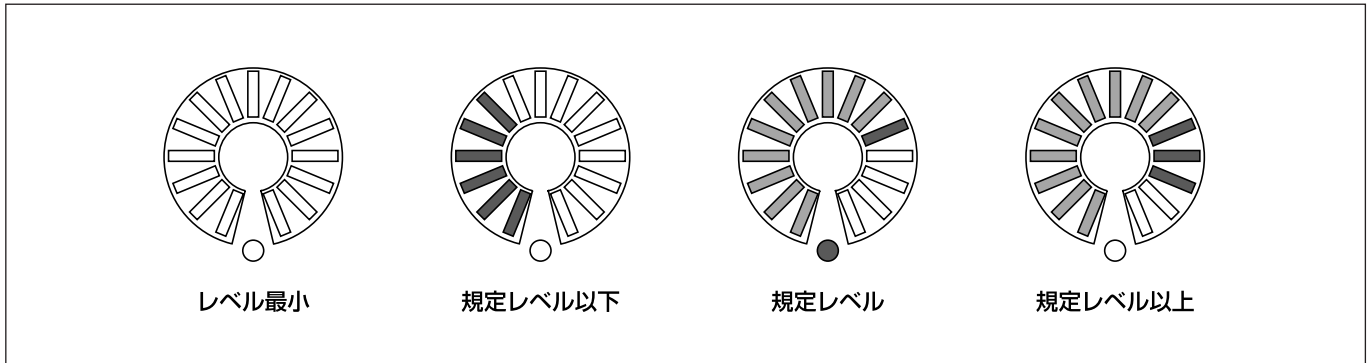


図6.14：レベル設定時のリングエンコーダー

その他の設定

ダイナミクス設定（出力レベル以外）やディレイ設定、サラウンドLFEレベル設定時のインジケータの動きはレベル設定時と同じです（ただし、下の丸インジケータはレベル設定時と異なり点灯しません。また、インジケータの明るさはレベル設定時と異なり、常時フル点灯します）。

例外としてダイナミクスの出力設定の場合、EQのゲイン設定時と同様に、0dB設定時（カット／ブーストなし）にセンターインジケータ（および下の丸インジケータ）が点灯します。カット／ブースト時は、カット／ブースト量に応じて、左側／右側のインジケータが点灯します。

リングエンコーダーの解像度

通常、リングエンコーダーを回したとき、**POD**つまみと同様、パラメータ値が数ステップ単位で変化します。

細かい設定／調整を行ないたいときは、（パネルの左端にある）**SHIFT**キーを押しながらリングエンコーダーを回すと、パラメータ値が1ステップ単位で変化します。

また、以下の手順で**OPTION > SETUP**画面の**ENCODER OPERATION**項目の設定を変えることによって、この動作を逆（リングエンコーダーや**POD**の単独操作で1ステップ単位変化、**SHIFT**キー併用で数ステップ単位変化）にすることができます。

- 1 **OPTION**キーを押して、**OPTION > SETUP**画面を呼び出します。
- 2 **ENCODER OPERATION**項目内の希望のエンコーダー変化ステップ項目（“1Step”または“Coarse”）にカーソルを合わせます。

「**SHIFT**キーを押さないでエンコーダーを回したときの動作」をここで選択します。
- 3 **ENTER**キーを押して選択を確定します。

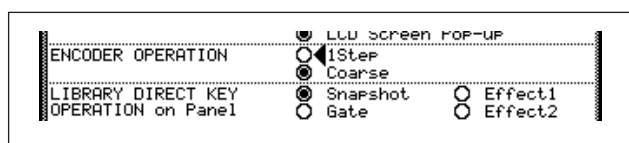


図6.15：ENCODER OPERATION項目

FLIPキー

FLIPキーを押してインジケータを点灯すると、フェーダーとリングエンコーダーの機能が逆になります。この機能を活用することによって、本来はリングエンコーダーで操作する機能をフェーダーに割り当て、タッチセンスを使ったオートメーション操作を行なうことができます。

FLIPキーを押すとフェーダーの機能が変わるため、フェーダーの位置が変化します。

ヒント

例えば**AUX 1-2**センドをキューミックスとして使用する場合、フリップ機能をオンにすることにより、フェーダーを使ってキューミックスのレベルを設定することができます。このときメインミックス用のレベル設定はリングエンコーダーに表示されます。

画面を使う

LCD画面を使って、本機のあらゆるチャンネルパラメータをコントロールすることができます。

使用する画面には、選択中のチャンネルモジュールのパラメータを設定する**MODULE**画面と、機能単位で複数のチャンネルモジュールの設定を行なう各種専用画面があります。

MODULE画面

MODULE画面には以下の4種類のサブ画面があります。

DYNAMICS画面（→71ページ「DYNAMICS画面」）

モジュールのコンプレッサー／エキスパンダーの設定（チャンネル1～48、ステレオ、AUX、BUSS）およびゲートの設定（チャンネル1～48）を行ないます。

EQ画面（→76ページ「EQ画面」）

4バンドパラメトリックEQの設定（チャンネル1～48）を行ないます。

AUX/BUSS画面（→78ページ「AUX/BUSS画面」）

AUXセンドおよびBUSSアサインの設定（チャンネル1～64）を行ないます。

SETUP画面（→81ページ「その他のモジュール設定」）

さまざまなチャンネルパラメータの設定を行ないます。

また、すべての**MODULE**画面に共通の表示エリアが画面の右側にあります。（→69ページ「MODULE画面の共通部」）

MODULEキーを使ってこれらの画面を開くことができます。（→15ページ「MODULEキーとユーザーキー」）

ただし**DYNAMICS**画面、**EQ**画面、**AUX/BUSS**画面は、**MODULE**セクションの各**SCREEN**キーを使って開くこともできます。

各種専用画面

スクリーンモードキーを使って専用画面を表示し、パラメータを変更します。(→14ページ「操作の基本」)

これらの画面は複数チャンネルモジュールの同じパラメータを一つの画面内で扱います。チャンネルモジュールパラメータ操作を行なう専用画面には、AUX画面(AUX 1-2～AUX 11-12)、PAN/BAL画面、METER/FADER画面、LINK/GRP画面、D.TRIM/DLY画面、ASSIGN画面などがあります。

メモ

本章では主にステレオモードの場合の画面やパラメータを説明します。サラウンドモード選択時の違いや追加機能などについての詳細は「第7章 サラウンド機能」(94ページ)をご覧ください。

MODULE画面の共通部

以下に説明する画面右側のエリアは全MODULE画面(DYNAMICS画面、EQ画面、AUX/BUSS画面、SETUP画面)に共通です。ただし選択モジュールに装備されていない機能は表示されません。またマスター系のモジュールでは、GATE表示の代わりにASSIGN表示になります。

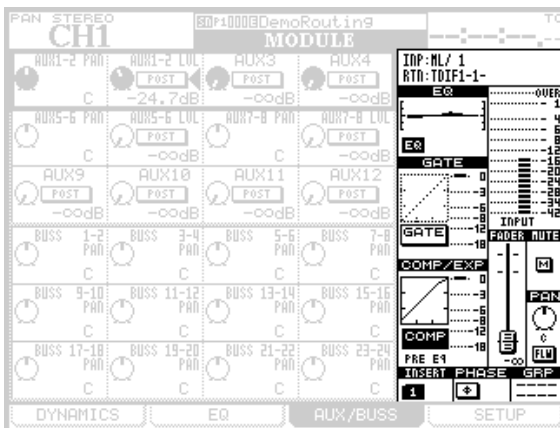


図6.16：MODULE画面の共通部

フェーダーレベルとパン／バランスの設定は、それらの項目にカーソルを合わせてから、**POD4**つまみを使って行ないます。その他の項目は、希望の項目にカーソルを合わせて**ENTER**キーを押すと、オン／オフが切り換わります。

チャンネルソースの表示

チャンネル1～48では、選択中の入力ソースとリターンソースを表示します。チャンネル49～64では、選択中の入力ソースを表示します。この画面からはソースを変更できません。

EQのグラフィック表示とボタン (EQ)

(チャンネル1～48のみ)

EQ設定がグラフィック表示されます(変更はできません)。EQボタンを使ってEQのオン／オフを行なうことができます。

ゲートのグラフィック表示とボタン (GATE)

(チャンネル1～48のみ)

ゲート設定がグラフィック表示されます(変更はできません)。GATEボタンを使ってゲートのオン／オフを行なうことができます。ゲートがリンクしている場合、ボタン内の下部にトリガーモードを示す線が表示されます。両側の端が下に付いている場合は、**Both**を示し、左右どちらかが付いている場合はLチャンネルまたはRチャンネルを示します。

コンプレッサー／エキスパンダーのグラフィック表示とボタン (COMP)

(チャンネル49～64以外のモジュール)

コンプレッサー／エキスパンダー設定がグラフィック表示されます(変更はできません)。COMPボタンを使ってコンプレッサー／エキスパンダーのオン／オフを行なうことができます。コンプレッサー／エキスパンダーがリンクしている場合、ボタン内の下部にトリガーモードを示す線が表示されます。両側の端が下に付いている場合は、**Both**を示し、左右どちらかが付いている場合はLチャンネルまたはRチャンネルを示します。

コンプレッサー／エキスパンダーのインサートポイント設定 (PRE EQ/POST EQ)

(チャンネル1～48のみ)

コンプレッサー／エキスパンダーのインサートポイントを、プリEQまたはポストEQに設定します(BUSS、AUX、ステレオバスの場合はプリフェーダーに固定)。

バスアサインボタン (ASSIGN)

(マスター系のみ)

マスター系モジュールでは、以下のバスアサインボタンが表示され、モジュール信号のバスアサインのオン／オフを設定することができます。

BUSSモジュール：STおよびAUX1-2ボタン

STEREOモジュール：AUX1-2ボタン

AUXモジュール：STボタン

メーター表示と監視ポイントボタン

モジュールのレベルを表示します。メーター表示下のボタンを使って、監視ポイントを切り換えることができます。

表6.2 メーターの監視ポイントの対応

チャンネル 1～48	チャンネル 49～64	BUSS、AUX、 ステレオ
INPUT	INPUT	—
PARE GATE	—	—
POST GATE	—	PRE COMP
PRE INSERT	—	PRE FADER
POST FADER	POST FADER	POST FADER

フェーダー

表示だけでなく、カーソルを合わせて**POD4**つまみを使ってフェーダーを調整することができます。

メモ

多数のフェーダーをグローバルに表示することもできます。(→85ページ「フェーダーの設定画面」)

ヒント

PODつまみやリングエンコーダーを使用するときにワンステップモードを使うと、フェーダーの微調整ができます。(→29ページ「ENCODER OPERATION」)

MUTE ボタン

ミュートのオン／オフの設定／表示を行ないます。

PAN (BALANCE)つまみ

表示だけでなく、カーソルを合わせて**POD4**つまみを使ってパン（チャンネルリンク時はバランス）を設定することができます。

FLW ボタン

このボタンをオンにすると、BUSSパンの設定がステレオバス送りの**PAN/BAL**設定に追従します。**OPTION > PREFERENCES**画面の“**BUSS PAN Follows ST PAN**”項目と同じ設定内容です。(→30ページ「プリファレンス画面」)

INSERT ボタン

(CH1～48、BUSS1～24、AUX1～12のみ)

インサートのオン／オフを行ないます。(→39ページ「インサートのパッチング」)

なおリンク時やステレオモジュールの場合、**INSERT**ボタンが2つ表示されます。**INSERT**ボタンの中の数字はインサート番号を示しています。また、ボタンの左右の上部カドの欠けによって、インサートポイントが表示されます。プリフェーダー時は左が欠け、ポストフェーダー時は右が欠けています。

フェーズボタン (φ)

入力フェーズを反転することができます。なおリンク時やステレオモジュールの場合、2つのフェーズボタンを装備しています。

AUX1-2ボタン (BUSSおよびステレオモジュールのみ)

BUSSやステレオバスの信号をAUX 1-2バスに送ることができます（通常はスタジオのモニター用）。

STEREO ボタン (BUSSおよびAUXモジュールのみ)

BUSSやAUXバスの信号をステレオバスに送ることができます。

グループアサイン表示 (GRP)

選択モジュールがグループのメンバーであるときに表示されます。フェーダーグループは**FGxx**、ミュートグループは**MGxx**で表示されます。後半の2文字はそれぞれ、グループ番号およびマスター／スレーブを表示します。例えば“**FG4S**”の場合、このモジュールがフェーダーグループ**4**のスレーブであることを示します。

ダイナミクス設定

本機に内蔵のダイナミクスプロセッサー（コンプレッサー／エキスパンダーとゲート）の使い方を説明します。

コンプレッサー／エキスパンダーはチャンネルモジュール49～64以外のすべてのモジュールに装備されています。

ゲートはチャンネル1～48に装備されています（リターン入力には装備されていません）。

DYNAMICS 画面

MODULE > DYNAMICS 画面に、現在選択中のモジュール（SEL インジケーター点灯中のモジュール）のダイナミクス設定が表示されます。

この画面を開くにはMODULEキー、またはMODULEセクションDYNAMICS部のSCREENキーを使います。

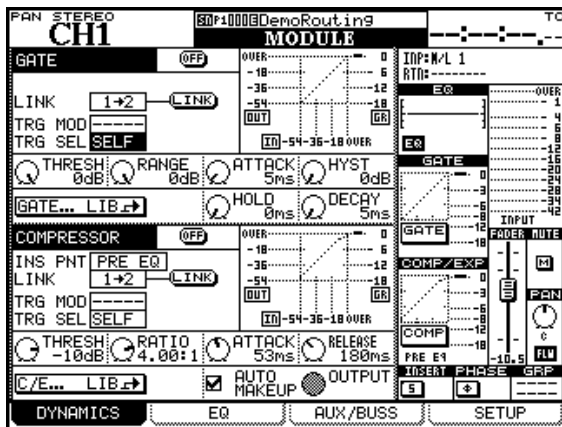


図6.17：リンクしていないチャンネルのDYNAMICS画面

選択モジュールがリンクされている場合、設定は両方のモジュールに対して有効になります。

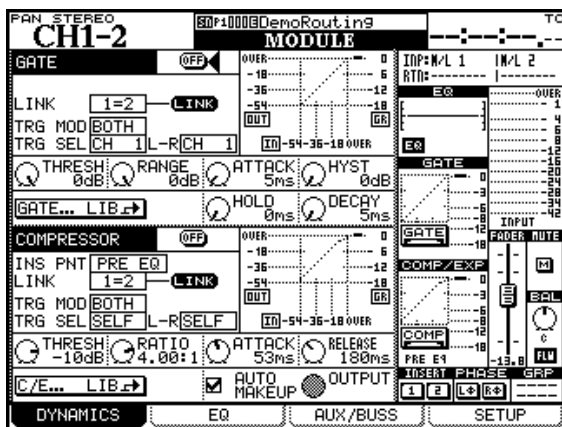


図6.18：リンクしているチャンネルのDYNAMICS画面

ヒント

ここではPODつまみを使った設定方法を説明しますが、ENCODER MODEキーで“DYN+EQ”を選択すると、リングエンコーダーを使ってDYNAMICS設定を行なうこともできます。詳細については「リングエンコーダー」（63ページ）をご覧ください。またOPTION > PREFERENCE画面でリングエンコーダーモードが表示画面に追従するような設定（“Encoder Mode Follows Current Screen”）にしておくと、MODULE > DYNAMICS画面表示中は自動的にリングエンコーダーが“DYN+EQ”コントロールになります。（→30ページ「プリファレンス画面」）

共通のパラメータ

DYNAMICS画面はゲート部とコンプレッサー／エキスパンダー部に別れています。それぞれに、以下の共通項目があります。カーソルを項目に合わせた後、選択肢を選ぶ項目の場合はJOG/DATAダイヤルで選択を行ってからENTERキーを押し、スイッチの場合はENTERキーを押して設定を切り換えます。

LINK（リンク）

隣り合うチャンネル（1-2、3-4のようなペア）間のダイナミクスをリンクすることができます。2つのチャンネルがチャンネルリンクしている場合、ゲートもコンプレッサー／エキスパンダーも常にリンクします。チャンネルリンクしていないチャンネルの場合、LINKボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押すことにより、隣のチャンネルとのダイナミクスリンクのオン／オフを切り換えることができます。リンク時は、LINK表示ボックス（LINKボタンの左）に“1=2”のように表示されます。

リンクする場合、リンク設定したチャンネルのダイナミクスパラメータが、もう一方のチャンネルにコピーされます。

TRG MOD（トリガーモード）

ダイナミクスをリンクしたとき、トリガーモードを設定します。JOG/DATAダイヤルを使って以下の中からトリガーモードを選択し、ENTERキーを押して確定します。

- BOTH（両チャンネルの入力がトリガー）
- L-ch（奇数チャンネルの入力がトリガー）
- R-ch（偶数チャンネルの入力がトリガー）

トリガーチャンネルの入力がスレッシュホールドレベルを超えると、両チャンネルのダイナミクスが動作します。

TRG SEL (トリガー選択)

トリガーへの入力ソースを選択することができます。

以下の表に示すように、モジュールによって選択肢が異なります。

表6.3 トリガーの選択肢対応

モジュール	選択肢
CH1-24	CH01-24、TRG1-8、SELF
CH25-48	CH25-48、TRG1-8、SELF
BUSS1-24	BUSS1-24、SELF
AUX1-12	AUX1-12、SELF
STEREO	SELF (固定)

注) * SELF : 選択モジュール自身

* TRG1 ~ 8 : ROUTING > INPUT 画面で指定

ヒント

別のチャンネル入力信号をトリガーソースに設定するだけで、簡単にサイドチェーンコンプレッションをかけることができます。

LIB ボタン (ライブラリージャンプボタン)

GATE 部と COMPRESSOR 部それぞれに LIB ボタンがあります (“GATE...LIB▶” および “C/E...LIB▶” ボタン)。カーソルを合わせて ENTER キーを押すことにより、それぞれ LIBRARY GATE 画面、LIBRARY COMP/EXP 画面が表示されます。

この画面では、現在の設定を保存したり、プリセットやすでに保存されている設定を呼び出すことができます。

ON/OFF (ダイナミクスのオン/オフ)

ON/OFF ボタンを使ってダイナミクスのオン/オフを行います (グローバルセクションの GATE ボタンや COMP (または EXP) ボタンと同じ機能です)。

なお、パネルの MODULE セクションの GATE ON キーまたは COMP/EXP ON キーを使ってオン/オフを設定することもできます。

ゲートのパラメータ (チャンネル 1 ~ 48 のみ)

THRESH (スレッシュホールド)

POD1 つまみを使って、ゲート動作のスレッシュホールドを設定します。-80dB ~ 0dB の範囲内で 1dB ステップで設定できます。

RANGE (レンジ)

POD2 つまみを使って、ゲートのレンジを設定します。

-60dB ~ 0dB の範囲内で 1dB ステップで設定できます。

ATTACK (ゲートアタックタイム)

POD3 つまみを使って、ゲートのアタックタイムを設定します。0ms ~ 125ms の範囲内で 1ms ステップで設定できます。

HYST (ヒステリシス)

POD4 つまみを使って、ゲートのヒステリシスを設定します。0dB ~ 24dB の範囲内で 1dB ステップで設定できます。

メモ

ヒステリシス設定は第2のスレッシュホールド設定と言えます。スレッシュホールド設定はゲートを開く設定ですが、ヒステリシス設定はゲートを閉じる設定と言えます。通常、ゲートの開閉が切り換わるときのノイズを低減させるために、ヒステリシス設定によりゲートを閉じるレベルを、スレッシュホールド値より下げておきます。

例えば、スレッシュホールド設定が -10dB でヒステリシス設定が 5dB の時は、ゲートを閉じる際のスレッシュホールドは -15dB となります。

HOLD (ホールドタイム)

POD3 つまみを使って、ゲートのホールドタイムを設定します。0ms ~ 990ms の範囲内で設定できます。

DECAY (ディケイタイム)

POD4 つまみを使って、ゲートのディケイタイムを設定します。5ms ~ 5.0s の範囲内で設定できます。

表6.4 ディケイタイムのステップ

ディケイタイム	ステップ
5ms ~ 200ms	5ms
200ms ~ 300ms	10ms
300ms ~ 500ms	20ms
500ms ~ 1.00s	50ms
1.00s ~ 3.00s	0.1s
3.00s ~ 5.00s	0.2s

コンプレッサー／エキスパンダーのパラメータ

INS PNT (インサートポイント)

チャンネル1～48のコンプレッサー／エキスパンダーのインサートポイントをプリEQ (PRE EQ) にするかポストEQ (POST EQ)にするかを選択します。BUSS、AUX、ステレオバスでは、プリフェーダーに固定されています。

カーソルを合わせて、JOG/DATAダイヤルで選択を行ない、ENTERキーを押します。

THRESH (スレッシュOLD)

POD1つまみを使って、コンプレッサー／エキスパンダー動作のスレッシュOLDを設定します。-48dB～0dBの範囲内で1dBステップで設定できます。

RATIO (レシオ)

POD2つまみを使って、コンプレッサー／エキスパンダーのレシオを設定します。

コンプレッサーのレシオは以下の中から設定できます。

1.00:1、1.05:1、1.11:1、1.18:1、1.25:1、1.33:1、1.43:1、1.54:1、1.67:1、1.82:1、2.00:1、2.22:1、2.50:1、2.86:1、3.33:1、4.00:1、5.00:1、6.67:1、10.0:1、20.0:1、∞:1

エキスパンダーのレシオは以下の中から設定できます。

1:1.00、1:2.00、1:4.00、1:8.00、1:16.0、1:32.0、1:64.0

ATTACK (アタックタイム)

POD3つまみを使って、コンプレッサー／エキスパンダーのアタックタイムを設定します。0ms～125msの範囲内で1msステップで設定できます。

RELEASE (リリースタイム)

POD4つまみを使って、コンプレッサー／エキスパンダーのリリースタイムを設定します。5ms～5.0sの範囲内で以下の中から設定できます。

表6.5 リリースタイムのステップ

リリースタイム	ステップ
5ms～200ms	5ms
200ms～300ms	10ms
300ms～500ms	20ms
500ms～1.00s	50ms
1.00s～3.00s	0.1s
3.00s～5.00s	0.2s

AUTO MAKEUP (オートメイクアップ)

ENTERキーを使ってボックスをチェックすると、コンプレッサーによってゲインが低下する場合に自動的にレベルを設定します。

エキスパンダー使用時は表示されません。

OUTPUT (出力ゲイン)

POD 4つまみを使って、出力ゲインを設定します。オートメイクアップ機能がオフのときにのみ有効です (オートメイクアップ機能がオンのときはグレイ表示になります)。-20dB～+20dBの範囲内で1dBステップで設定できます。エキスパンダー使用時は表示されません。

ダイナミクスライブラリー

ダイナミクスのライブラリー画面を使って、以下のプリセットデータ呼び出すことができます。コンプレッサーとエキスパンダーの切り換えは、各々のタイプのライブラリーを呼び出すことによって行ないます。ライブラリー画面の操作／管理に関する詳細は「ライブラリー管理」(25ページ)をご覧ください。

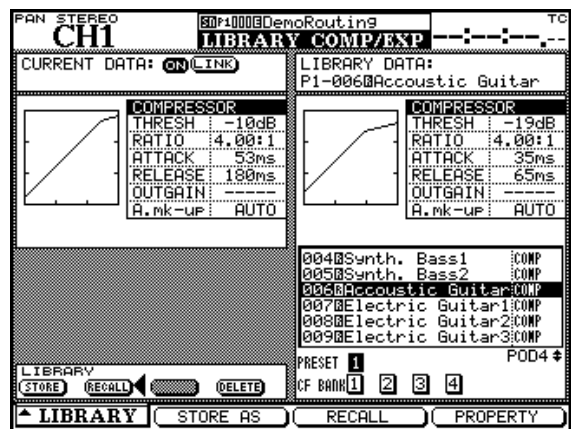


図6.19 LIBRARY>GATE画面

呼び出したプリセットデータは「そのまま」利用すること、好みの設定を作るベースとして利用することもできます。

これらのプリセットデータはリードオンリー (読み出し専用) で、画面右下のリスト内のデータ番号の後ろに反転表示の"R"が付加されています。したがってプリセットデータ自体は上書きできませんが、呼び出しして変更を加えた後、別のライブラリーデータとして保存することができます。自由にプリセットデータを利用して効率よく希望の設定データを作り、任意の名前を付けてCFカードのバンクに保存してください。(→26ページ「ライブラリーデータを保存する」)

コンプレッサー／エキスパンダーのプリセットデータ

以下の表6.6はコンプレッサー／エキスパンダーのライブラリプリセットデータの一覧です。

表6.6：コンプレッサー／エキスパンダーのライブラリプリセットデータ

データ 番号	名前	内容
000	Sample Snare	スネアドラム用
001	Slap Bass	スラップベース用
002	Electric Bass	エレキベース用
003	Wood Bass	ウッドベース用
004	Synth.Bass 1	シンセベース用
005	Synth.Bass 2	シンセベース用
006	Acoustic Guitar	アコースティックギター用
007	Electric Guitar 1	エレキギター用
008	Electric Guitar 2	エレキギター用
009	Electric Guitar 3	エレキギター用
010	Brass	ブラス（ホーン）セクション用
011	Vocal 1	ボーカル用
012	Vocal 2	ボーカル用
013	Total Comp 1	全体的なコンプレッサー
014	Total Comp 2	全体的なコンプレッサー
015	Total Comp 3	全体的なコンプレッサー
016	Post Pro.1	ポストプロダクション用
017	Post Pro.2	ポストプロダクション用
018	Narration	ナレーション録音用
019	Expander1	エキスパンダー
020	Expander2	エキスパンダー
021	Slow Attack	スローアタックのエキスパンダー
022	E Guitar Clean1	エレキギター用エキスパンダー

ゲートのプリセットデータ

以下の表6.7はゲートのライブラリプリセットデータの一覧です。

表6.7：ゲートのライブラリプリセットデータ

データ 番号	名前	内容
000	Noise Gate 1	ノイズゲート設定
001	Noise Gate 2	ノイズゲート設定
002	Kick Gate1	バスドラム用
003	Kick Gate2	バスドラム用
004	Snare Gate1	スネアドラム用
005	Snare Gate2	スネアドラム用
006	Toms Gate	タムタム用
007	Slow Gate	レスポンスの遅いゲート
008	Bass Gate 1	ベース用
009	Bass Gate2	ベース用
010	E Guitar Clean1	クリーンサウンドのエレキギター用
011	E Gt Distortion	ディストーションサウンドのエレキギター用
012	E Gt Heavy Dist	ヘビーなディストーションサウンドのエレキギター用

トリガーの設定

すでに述べたように、本機は任意の入力ソースをダイナミクスのトリガーとして設定することができます。**ROUTING > INPUT**画面を使って、最大8つまでのトリガーソースを設定できます。

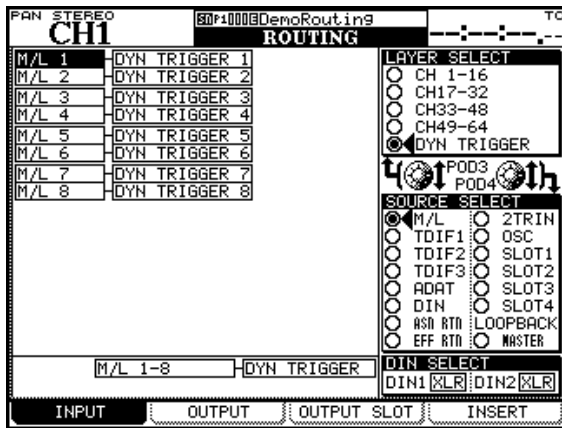


図6.20：ダイナミクスのトリガーをアサインする

- 1 **ROUTING**キーを使って、**ROUTING > INPUT**画面を開きます。
- 2 **POD3**つまみを使って、**LAYER SELECT**部から**DYN TRIGGER**を選択します。

上図（図6.20）のような画面が表示されます。

- 3 **POD4**つまみを使って、**SOURCE GROUP**部から、トリガーにしたいソースが含まれるグループを以下の中から選択します。

マイク／ライン、TDIF（1～3）、ADAT、デジタル入力、アサイナブルリターン、内蔵エフェクトのリターン、2TR IN、スロット（1～4）、ループバック

- 4 カーソルを**DYN TRIGGER 1**フィールドに合わせ、**JOG/DATA**ダイヤルを使って、手順3で選択したソースグループから希望のソースを選択します。

- 5 **ENTER**キーを押して選択を確定します。

必要に応じて、同様の手順で他の**DYN TRIGGER**を設定していきます。

いつでも**POD4**つまみを使ってソースグループを選択できます。

設定したトリガーはゲートやコンプレッサー／エキスパンダー用として使用できます。同じトリガーを複数のプロセッサーで使うこともできます。

ヒント

画面下部の“**DYN TRIGGER**”左のフィールドを使って、ダイナミクストリガーの一括設定を行なうことができます。（→46ページ「一括ルーティング」）

例えば、**POD4**でソースグループとして**M/L**（マイク／ライン）を選択し、“**DYN TRIGGER**”左のフィールドにカーソルを合わせてから**JOG/DATA**ダイヤルを使って“**M/L 1-8**”を選択して**ENTER**キーを押すと、**DYN TRIGGER 1～8**フィールドに上から順に**M/L 1～M/L 8**が設定されます。

設定後、必要に応じて変更することもできます。

EQ設定

本機のチャンネル1～48には4バンドのEQが搭載され、きめ細かい周波数特性の設定を行なうことができます。またEQライブラリーを使って、プリセットデータ呼び出ししたり、標準的な設定の保存／呼び出しができます。

EQ画面

MODULE > **EQ**画面に、現在選択中のモジュール（**SEL**インジケータ点灯中のモジュール）のEQ設定が表示されます。この画面を開くには**MODULE**キー、または**MODULE**セクションEQ部の**SCREEN**キーを使います。

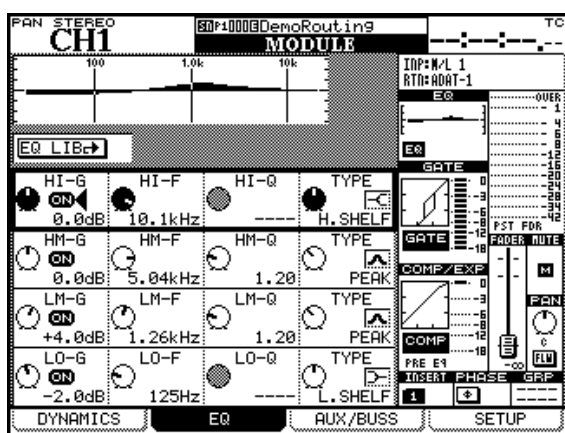


図 6.21 : MODULE > EQ画面

ヒント

ここでは**POD**つまみを使った設定方法を説明しますが、**ENCODER MODE**キーで“**EQ**”を選択すると、リングエンコーダーを使ってEQ設定を行なうこともできます。詳細については「リングエンコーダー」（63ページ）をご覧ください。また**OPTION** > **PREFERENCE**画面でリングエンコーダーモードが表示画面に追従するような設定（“Encoder Mode Follows Current Screen”）にしておくと、**MODULE** > **EQ**画面表示中は自動的にリングエンコーダーがEQコントロールになります。（→ 30ページ「プリファレンス画面」）

カーソルキーまたは**JOG/DATA**ダイヤルを使って操作対象バンド（太枠ボックス部）を移動します。**POD**つまみを使って、操作対象パラメータ（ゲイン、周波数、Q、タイプなど）を設定します。

EQのオン／オフを切り換えるには、トップパネルの**MODULE**セクションの**EQ ON**キーを押すか、または**MODULE**画面のグローバルセクションの**EQ**ボタンを押します。（→ 69ページ「MODULE画面の共通部」）

選択チャンネルの**EQ**がオンのときは、パネル上の**EQ/DYN**キー脇の**EQ**インジケータが点灯します。

また、**EQ**バンドごとにオン／オフを設定することができます。

オン／オフ設定したい**EQ**バンドに太枠ボックスを移動し、**ENTER**キーを押します。

EQ設定は画面上部にグラフィック表示されます（グローバルセクションにも小さくグラフィック表示されます）。

全バンドが同じ周波数範囲（31Hz～19kHz、112段階）をカバーしています。

全バンドとも、ゲインレンジは±18dBです。

ピークまたはノッチタイプのバンドでは8.65～0.27の範囲（24段階）でQを設定できます。Qの値が大きいほど急峻になります。

各バンドの**EQ**タイプは**POD4**つまみを使って選択します。

タイプにはピークタイプ（**PEAK**）、ハイシェルフ（**H.SHELF**）、ローシェルフ（**L.SHELF**）、ハイパスフィルター（**HPF**）、ローパスフィルター（**LPF**）、ノッチフィルター（**NOTCH**）がありますが、バンド毎に選択可能なタイプが以下のように決まっています。

HIGH : H.SHELV, PEAK, LPF

HI-MID : PEAK, NOTCH

LO-MID : PEAK, NOTCH

LOW : L.SHELV, PEAK, HPF

使用されないパラメータは画面上でグレイ表示になります。またリングエンコーダーをEQモードで使用している場合、使用されないパラメータに対応するリングエンコーダーは消灯します。

EQライブラリー

よく使うEQ設定をライブラリーに保存して、あとから呼び出すことができます。詳しくは「ライブラリー管理」(25ページ)をご覧ください。

MODULE > EQ画面から簡単にライブラリーデータの呼び出しができます。ライブラリー画面の操作／管理に関する詳細は「ライブラリー管理」(25ページ)をご覧ください。

- 1 画面内でカーソルを“**EQ LIB▶**”に移動して、**ENTER**キーを押します。

EQ設定を保存しているライブラリー画面が表示されます。

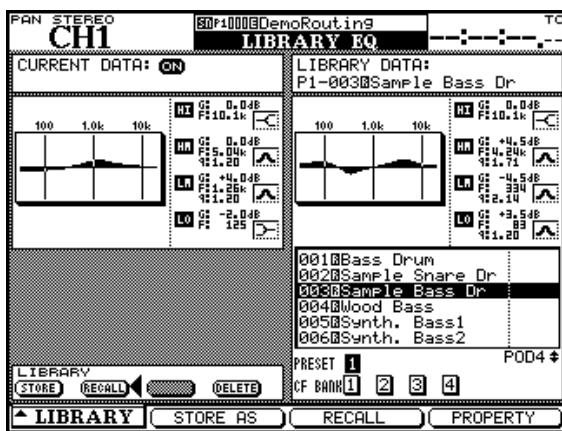


図6.22：EQライブラリー

- 2 **POD4**つまみまたは**JOG/DATA**ダイヤルを使って、選択中のプリセットまたはCFカードバンク内のライブラリーデータリストから希望のデータを選択します。

画面右上部に、選択中（反転表示中）のデータが数値およびグラフィックで表示されます。

- 3 **POD3**キーを押すか、または**RECALL**ボタンにカーソルを合わせて**ENTER**を押します。

選択したEQ設定データが呼び出されます。

メモ

プリセットライブラリーデータには名前が付けられています。これはプリセットされている設定を使うと効果的と思われる使用例を示しています。もちろん、どんなサウンドソースにも使うことができます。

呼び出したプリセットデータは「そのまま」利用すること、好みの設定を作るベースとして利用することもできます。

これらのプリセットデータはリードオンリー（読み出し専用）で、画面右下のリスト内のデータ番号の後ろに反転表示の“R”が付加されています。したがってプリセットデータ自体は上書きできませんが、呼び出しして変更を加えた後、別のライブラリーデータとして保存することができます。自由にプリセットデータを利用して効率よく希望の設定データを作り、任意の名前を付けて保存してください。（→26ページ「ライブラリーデータを保存する」）

以下の表6.8はEQライブラリーのプリセットデータの一覧です。

表6.8：EQライブラリーのプリセットデータ

データ番号	名前	内容
00	Snare Drum	スネアドラム用
01	Bass Drum	バスドラム用
02	Sample Snare Dr.	サンプリングスネアドラム用
03	Sample Bass Dr.	サンプリングバスドラム用
04	Wood Bass	ウッドベース用
05	Synth. Bass 1	シンセベース用
06	Synth. Bass 2	
07	Acoustic Guitar	アコースティックギター用
08	Electric Guitar 1	エレキギター用
09	Electric Guitar 2	
10	Electric Guitar 3	
11	Violins & Violas	バイオリン／ビオラ用
12	Cello & C.Bass	チェロ／コントラバス用
13	Brass	ブラス用
14	Piano	アコースティック・ピアノ用
15	Pad fits to VOX	ボーカルに効果的な「パッド」サウンド
16	Vocal 1	ボーカル用
17	Vocal 2	
18	Hum Cancel	AC電源のハムノイズ除去
19	Radio Voice	ラジオのような声

AUX設定

AUXセンド設定に関する画面として、各モジュール別に全AUXセンドを設定する画面の他に、センド別にレベル、パン、ソースを選択する3種類のグローバル画面があります。グローバル画面の呼び出しは、専用のAUXキー（AUX 1-2、AUX 3-4、AUX 5-6、AUX 7-8、AUX 9-10、AUX 11-12キー）を使います。各画面は4ページのサブ画面で構成され、全チャンネルのAUXセンド設定、AUXパン設定（AUXリンク時）、プリ／ポスト（ソース）設定に使用します。

AUX/BUSS画面

MODULE > AUX/BUSS画面で、AUXセンドの設定／表示を行なうことができます。

この画面を開くにはMODULEキー、またはMODULEセクションAUX部のSCREENキーを使います。

メモ

この画面ではBUSSパンの設定も行なうことができます。（→81ページ「BUSSパン設定」）

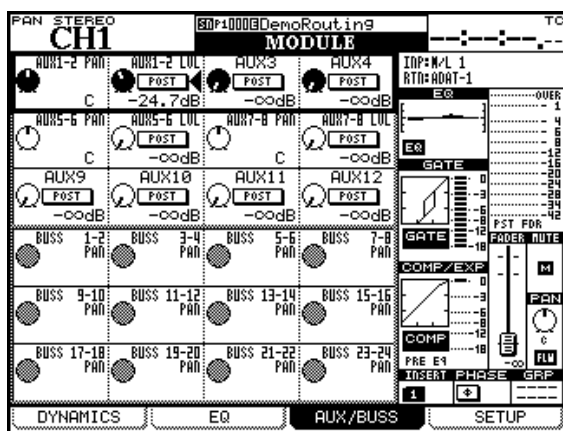


図 6.23 : MODULE > AUX/BUSS 画面

カーソルキー（またはJOG/DATAダイヤル）を使って、操作対象（太枠ボックス）を移動します。

AUXセンドの設定

リンクしていないAUXセンドは、4つのPODつまみが個々のAUXセンドレベルをコントロールします。

リンクしている2つのAUXセンドは、右の（偶数番号の）PODつまみがセンドレベル、左の（奇数番号の）PODつまみがパン（リンクチャンネルの場合はバランス）をコントロールします。

AUXソースのプリ／ポスト設定は、希望のソースボタンにカーソルを合わせ、ENTERキーを使って切り換えます。

メモ

チャンネル1-48のAUX1-2にのみ、PREとPOST以外にRETURNという選択肢があります。これはチャンネル1～48のリターン信号をソースにするモードです（→45ページ「入力のルーティング」）。一般的には、レコーダーの出力信号をチャンネル1～48のリターン入力にルーティングし、AUX1-2を経由してスタジオキューなどに送る場合に選択します。

AUXレベル画面

リンクしていないAUXセンドの場合、2つのAUXセンドそれぞれのAUX LEVELサブ画面があります（POD1キーとPOD2キーからアクセス可能）。リンクしているAUXセンドの場合、POD1キーを使ってAUX LEVELサブ画面にアクセスします（この場合、POD2キーは後述のAUX PAN/BALサブ画面にアクセスします）。

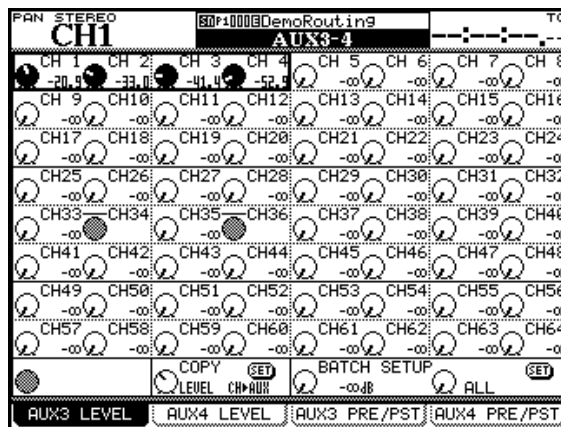


図 6.24 : AUXレベル画面（リンクしていない場合）

カーソルキーまたはJOG/DATAダイヤルを使って操作対象（太枠）ボックスを移動し、PODつまみ（1～4）を使って値を設定します。チャンネルリンクしている場合、左（奇数チャンネル用）のPODつまみでレベルをコントロールします。

AUXセンドレベルとチャンネルレベル間のコピー

画面の下部の**COPY**部を使って、AUXセンドレベルとチャンネルレベル間のコピーを行なうことができます。例えば、チャンネルレベルをAUXセンドレベルにコピーすることによって、スタジオキューミックスをメインミックスと同じレベルバランスに設定することができます。

AUX－チャンネル間コピーを行なうには、操作対象（太枠）ボックスを最下行に移動し、**POD2**つまみを使って**CH>****AUX**または**AUX>CH**を選択し、**COPY**部の**SET**ボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度**ENTER**キーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

一括設定

画面下部の**BATCH SETUP**部を使って、AUXセンドレベルの一括設定を行なうことができます。

操作対象（太枠）ボックスを最下行に移動し、**POD3**つまみを使ってレベルを設定し、**POD4**つまみを使って設定対象範囲（**ALL**、**ODD**、**EVEN**、**CH1-8**、**CH9-16**、**CH17-24**、**CH25-32**、**CH33-40**、**CH41-48**、**CH49-56**、または**CH57-64**）を選択します。レベルと範囲を設定後、**BATCH SETUP**部の**SET**ボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度**ENTER**キーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

メモ

エンコーダーモードが画面内容に追従するモードにしておくと、**AUX**レベル画面を表示したとき、エンコーダーモードが自動的に**SND AUX**になります。また**MODULE>AUX/BUSS**画面を表示したとき、エンコーダーモードが自動的に**AUX+EQ**モードになります。（→30ページ「プリファレンス画面」）

AUXパン／バランス画面

ステレオキュー送りやステレオ入力のエフェクターへのセンドの場合、AUXをリンクしておく便利です。AUXをリンクしている場合、**AUX>PAN/BAL**画面を使って、AUX間のパン／バランスを調節します。

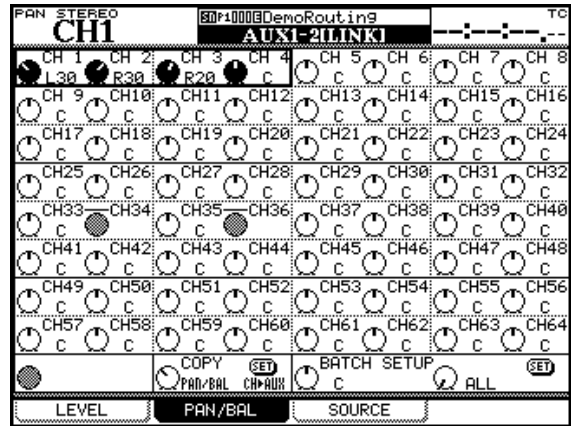


図6.25：AUX>PAN/BAL画面

操作方法は**AUX**レベル画面の場合と同様です。

カーソルキーまたは**JOG/DATA**ダイヤルを使って操作対象（太枠）ボックスを移動し、**POD**つまみ（1～4）を使ってパン調整を行ないます。チャンネルリンクしている場合、左（奇数チャンネル用）の**POD**つまみでバランスをコントロールします。

図6.25の例では、チャンネル**33-34**、**35-36**がリンクされているため、それぞれ左側のつまみでバランスを調節し、右側のつまみは動きません（グレイ表示になっています）。

AUXパン／バランスとチャンネルパン／バランス間のコピー

画面の下部の**COPY**部を使って、AUXパン／バランスとチャンネルパン／バランス間のコピーを行なうことができます。例えば、チャンネルパン／バランスをAUXパン／バランスにコピーすることによって、スタジオキューミックスをメインミックスと同じパン／バランスに設定することができます。

AUX－チャンネル間コピーを行なうには、操作対象（太枠）ボックスを最下行に移動し、**POD2**つまみを使って、**CH>AUX**または**AUX>CH**を選択し、**COPY**部の**SET**ボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度**ENTER**キーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

一括設定

画面下部の**BATCH SETUP**部を使って、AUXパン／バランスの一括設定を行なうことができます。

操作対象（太枠）ボックスを最下行に移動し、**POD3**つまみを使ってレベルを設定し、**POD4**つまみを使って設定対象範囲（**ALL**、**ODD**、**EVEN**、**CH1-8**、**CH9-16**、**CH17-24**、**CH25-32**、**CH33-40**、**CH41-48**、**CH49-56**、または**CH57-64**）を選択します。パン／バランスと範囲を設定後、**BATCH SETUP**部の**SET**ボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度**ENTER**キーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

リングエンコーダーを使う

リングエンコーダーを**AUX MODULE**モード、**AUX + AUX MSTR**モードまたは**AUX + EQ**モードに設定すると、左の12個のリングエンコーダーを使って、選択中のチャンネルのAUX1～12のセンドレベルをコントロールすることができます。

AUX ソース画面

AUX画面には、AUXセンド信号のソースを選択する一括画面があります。**AUX1-2**の場合は**SOURCE**画面、その他のAUXの場合は**PRE/POST**画面と呼ばれ、それぞれ各AUX画面の**POD3**キー／**POD4**キーを使って開くことができます（AUXリンク時は**POD3**のみ）。

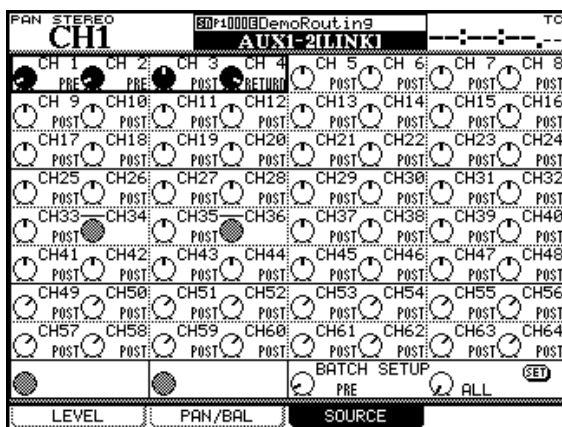


図6.26 AUX 1-2>SOURCE画面

AUX1-2画面のチャンネル**1～48**以外は、チャンネルのプリフェーダー（**PRE**）、ポストフェーダー（**POST**）信号のいずれかを選択します。**AUX1-2**画面のチャンネル**1～48**は、**PRE**、**POST**のほかに**RETURN**を選択することができます。**RETURN**にマルチレコーダーからのリターン信号をルーティングすることにより、**AUX1-2**経由でミュージシャンのキューモニターにリターン信号を送ることができます。

カーソルキーまたは**JOG/DATA**ダイヤルを使って操作対象（太枠）ボックスを移動し、**POD**つまみ（**1～4**）を使って信号ソースを選択します。チャンネルリンクしている場合、右（偶数チャンネル用）の**POD**つまみは動きません。

一括設定

AUXレベル画面と同じように、画面下部の**BATCH SETUP**部を使って、AUXソースの一括設定を行なうことができます。

操作対象（太枠）ボックスを最下行に移動し、**POD3**つまみを使ってソースを設定し、**POD4**つまみを使って設定対象範囲（**ALL**、**ODD**、**EVEN**、**CH1-8**、**CH9-16**、**CH17-24**、**CH25-32**、**CH33-40**、**CH41-48**、**CH49-56**、または**CH57-64**）を選択します。ソースと範囲を設定後、**BATCH SETUP**部の**SET**ボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度**ENTER**キーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

メモ

AUX1-2の場合、一括設定ソースに**RETURN**、設定対象範囲に**ALL**を選ぶと、チャンネル**1～48**のソースが**RETURN**に設定され、チャンネル**49～64**のソースは変化しません。

BUSSパン設定

MODULE > AUX/BUSS画面で、BUSSパンの設定／表示を行なうことができます。

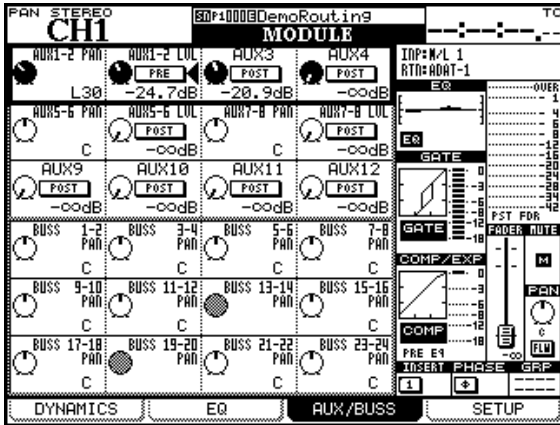


図6.27 画面：4800_module_aux_link.gif

ステレオモード時のチャンネルモジュールにのみ、BUSSパンの設定項目があります。BUSSパンモードがオン（→51ページ「BUSSパンモード」）で、かつBUSSパンがステレオパンに追従しない設定（→31ページ「“BUSS PAN Follows ST PAN”」）のときのみ、この機能が有効です。それ以外の場合はグレイ表示になります（上図のBUSS 13-14、BUSS 19-20参照）。

カーソルキー（またはJOG/DATAダイヤル）を使って、操作対象（太枠ボックス）を移動します。PODつまみ（1～4）を使って、BUSSペアごとに独立にBUSSパンを設定できます。

メモ

この画面ではAUXセンドレベルの設定も行なうことができます。（→78ページ「AUX設定」）

その他のモジュール設定

MODULE画面のSETUPサブ画面では、各モジュールのさまざまな設定を行ないます。

画面上部にモジュールのブロックダイアグラムが表示されています。これを見ると、現在のチャンネルの信号の流れがわかるだけでなく、EQ、ダイナミクス、エフェクターのオン／オフ状態がわかります。設定を変えると、このブロックダイアグラムにも変更が反映されます。

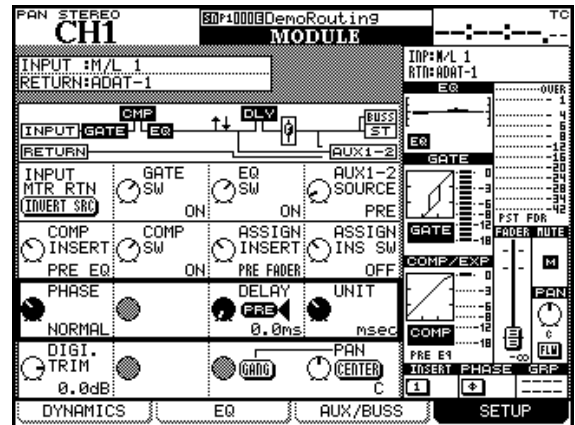


図6.28：MODULE > SETUP画面

他のMODULE画面と同じように、カーソルキーまたはJOG/DATAダイヤルを使って操作対象（太枠）ボックスを移動し、PODつまみやENTERキーを使って設定を行ないます。

メモ

BUSSモジュールの場合、SETUP画面でAUX1-2およびステレオのレベルとパンを設定できます。AUXモジュールの場合、SETUP画面でステレオのレベルとパンを設定できます。ステレオモジュールの場合、SETUP画面でAUX1-2のレベルとパンを設定できます。

インプットとリターンの入力フリップ (INVERT SRC)

すでに述べたように、チャンネル1～48には通常のインプット信号とは別にリターン信号を入力することができます。リターン信号はチャンネルモジュールには送られず、AUX1-2バスにのみ送ることができます。ただし、入力信号自体をフリップ（入れ替え）することができます。「チャンネルソースのフリップ」（47ページ）で述べたように、ROUTING > INPUT画面を使って8チャンネル単位で入力をフリップすることができますが、MODULE > SETUP画面のINVERT SRCボタンを押すことによって、個々のチャンネルの入力をフリップすることができます。

INVERT SRC ボタンを押すには、最上行に操作対象（太枠）ボックスを移動し、**ENTER**キーを押します（この行の**ENTER**キーによる設定項目は**INVERT SRC** ボタンのみです）。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度**ENTER**キーを押します（キャンセルするにはカーソルキーを押します）。

ゲートスイッチ（GATE SW）

操作対象（太枠）ボックスが最上行にあるとき、**POD2**つまみを使って、ゲートのオン／オフを選択できます。

EQスイッチ（EQ SW）

操作対象（太枠）ボックスが最上行にあるとき、**POD3**つまみを使って、**EQ**のオン／オフを選択できます。

AUX1-2 ソース（AUX1-2 SOURCE）

操作対象（太枠）ボックスが最上行にあるとき、**POD4**つまみを使って、**AUX1-2**のソースを選択できます。チャンネル1～48では、**PRE**、**POST**、**RETURN**の中から、チャンネル49～64では、**PRE**、**POST**のいずれかを選択します。

ダイナミクスのインサートポイント

現在呼び出されているダイナミクスによって**COMP INSERT**または**EXP INSERT**と表示されます。

操作対象（太枠）ボックスが2行目にあるとき、**POD1**つまみを使って、現在呼び出されているダイナミクスのインサートポイントを選択します（**PRE EQ**または**POST EQ**）。

ダイナミクスのオン／オフ

現在呼び出されているダイナミクスによって**COMP SW**または**EXP SW**と表示されます。

操作対象（太枠）ボックスが2行目にあるとき、**POD2**つまみを使って、現在呼び出されているダイナミクスのオン／オフを選択します。

アサインブルインサートのポイント（ASSIGN INSERT）

操作対象（太枠）ボックスが2行目にあるとき、**POD3**つまみを使って、アサインブルインサートのインサートポイントを選択します（**PRE FADER**または**POST FADER**）。

アサインブルインサートのオン／オフ（ASSIGN INS SW）

操作対象（太枠）ボックスが2行目にあるとき、**POD4**つまみを使って、アサインブルインサートのオン／オフを選択します。

フェーズスイッチ（PHASE）

操作対象（太枠）ボックスが3行目にあるとき、**POD1**つまみを使って、チャンネル入力のフェーズを**NORMAL**または**REVERSE**に設定します。

チャンネルリンク時は、**POD1**と**POD2**を使って、それぞれのチャンネルのフェーズを設定します。

モジュールディレイ（DELAY）

チャンネルのディレイを設定します。他の機器のレイテンシー、マイク設定位置に起因するアコースティックディレイなどを補正することができます。ディレイタイムはミリ秒（ms）単位またはサンプル（sample）単位で設定できます。またチャンネル1～48では、ディレイポイントをモジュールの手前（**PRE**）または後ろ（**POST**）に設定できます。（→87ページ「ディレイ」）

ディレイタイムの設定は**POD3**つまみを使って行ないます（0.1msまたは1サンプル単位）。

ディレイポイントを変更するには、カーソルを**PRE**（**POST**）ボタンに合わせて**ENTER**キーを押します。

最大ディレイタイムは16383サンプルです。最大ディレイタイムをミリ秒に換算した値を下表に示します。

表6.9：最大チャンネルディレイタイム

サンプリング周波数	最大ディレイタイム (ms)
44.1	371.5
48	341.3
88.2	185.7
96	170.7

POD4つまみ (UNIT) を使って、ディレイタイムの設定単位 (ms または sample) を選択します。

デジタルトリム (DIGI. TRIM)

フェーズスイッチの後ろでゲートの手前のポジションで、モジュールのデジタル信号レベルを調節します。マイク／ライン入力のアナログ TRIM つまみとはまったく別の機能です。

デジタルトリムの調節範囲は $-50\text{dB} \sim +10\text{dB}$ (0.5dB ステップ) です。(→86 ページ「デジタルトリム」)

ディザ (DITHER TYPE, DITHER SW) (ステレオバスモジュールのみ)

24ビットから16ビットに変換するとき、ディザを使うとノイズを減らすことができます。POD2つまみ (DITHER SW) を使って、ディザのオン (On 16-bit) またはオフ (Off 24-bit) を選択します。またPOD1つまみを使って、24ビットデータを16ビットに変換出力する場合のディザタイプを以下の中から選択できます。

Truncate : 下位ビットを切り取ります。

Dither : ディザリングします (ホワイトノイズを付加)。

Noise Shaped : ホワイトノイズを付加し、16ビットに丸め込みます。(→38 ページ「STEREO OUTワード長の設定」)

パンとバランス (PAN, BAL)

パン／バランスの設定は、編集集中のチャンネルがリンクしているかどうか、あるいはプロジェクトがステレオモードかサラウンドモードかによって、異なります。

POD4つまみを使ってパン／バランスを設定します。画面内のつまみアイコンの脇に **CENTER** ボタンがあり、このボタンを押すと簡単にセンター定位にすることができます。

ステレオモード時のリンクしていないチャンネルの場合、**GANG** ボタンをオンにすると、ペアチャンネルのパンポットが連動します。このとき、**GANG** ボタンをオンにした時点での差分が保たれます。

リンクしたチャンネルモジュールには、パンつまみ (**PAN**) ではなくバランスつまみ (**BAL**) が表示されます。この場合 **GANG** ボタンはありませんが、別のつまみが2つ表示されます。1つは **MONO SW** (POD2つまみでコントロール) で、2つのモジュール信号のいずれかをモノ信号としてステレオバスへ出力するか (**LMono** または **RMono**)、ステレオでステレオバスへ出力するか (**STEREO**) を選択します。**LMono** または **RMono** を選択したときは、**BAL** つまみがパンつまみとして機能します。もう1つのつまみは **IMAGE** つまみ (POD3でコントロール)、ステレオイメージ幅を調節します。左一杯が通常のステレオで、右に回していくと次第にステレオ幅が狭まり、センターでモノラルになります。さらに右に回していくと、定位が逆になり、右一杯まで回すと、左右が完全に逆転します。

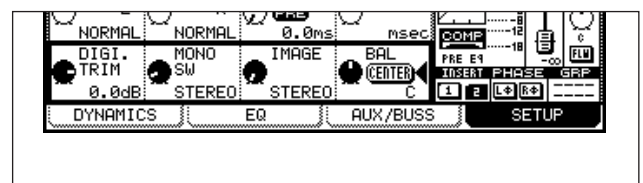


図 6.29 : リンクチャンネルのバランス調整部

さまざまなグローバル設定の画面

スイッチ類の設定画面

ASSIGN > PARAMETERS 画面から、チャンネルモジュールの各種スイッチ設定を行なうことができます。

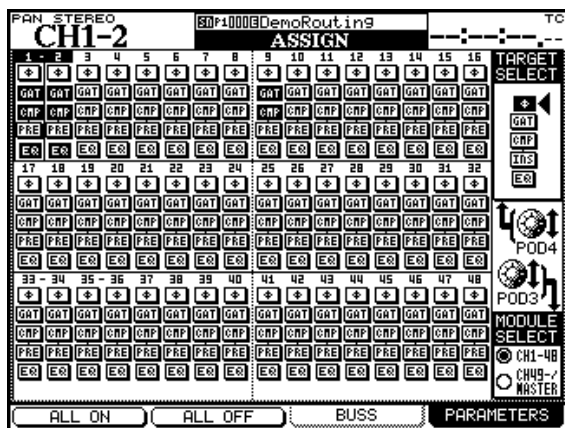


図 6.30 : ASSIGN > PARAMETERS 画面

PARAMETERS 画面にはチャンネル 1～48 を扱う画面とチャンネル 49～64 およびマスターモジュール（BUSS 1～24、AUX 1～12、STEREO）を扱う画面の 2 ページがあります。

1 POD3 つまみを使って表示モジュールを選択します。

選択に応じて、画面右の **MODULE SELECT** 部の“CH1-48”または“CH49-/MASTER”のいずれかのボタンが有効表示になります。

2 POD4 つまみを使って、画面右の **TARGET SELECT** 部で、設定するパラメータを以下の中から選択します。

フェーズ、ゲート、コンプレッサー、コンプレッサー／エキスパンダーのインサートポイント、EQ

3 左右カーソル、**JOG/DATA** ダイアルまたは **SEL** キーを使って対象モジュールを選択します。

4 **ENTER** キーを押すと、設定が切り換わります。

各パラメータごとの設定切り換えの内容は以下をご覧ください（[] 内は装備しているモジュール）。

- ϕ : フェーズのリバース／ノーマル（反転時リバース） [チャンネル 1～64]
- **GAT** : ゲートのオン／オフ（反転時オン） [チャンネル 1～48]
- **COMP** : コンプレッサー／エキスパンダーのオン／オフ（反転時オン） [チャンネル 1～48、AUX、BUSS、ステレオ]
- **PRE/PST** : コンプレッサー／エキスパンダーのインサートポイント（プリ EQ／ポスト EQ） [チャンネル 1～48]
- **EQ** : EQ のオン／オフ（反転時オン） [チャンネル 1～48]

また、**POD4** つまみを使って **TARGET SELECT** 部のパラメータを選択後、**POD1** キー（**ALL ON**）あるいは **POD2** キー（**ALL OFF**）を押すと、選択パラメータの一括設定ができます。

フェーダーの設定画面

METER/FADER画面のCH FADERページとMASTER M/Fページではそれぞれ、全チャンネルあるいは各バスマスター（BUSS、AUX、STEREO）の現在のフェーダーの表示／設定を行ないます。さらにCH FADERページではチャンネルパンとチャンネルミュートの表示／設定が可能です。またMASTER M/Fページではメーターが表示されます。

チャンネルフェーダー画面

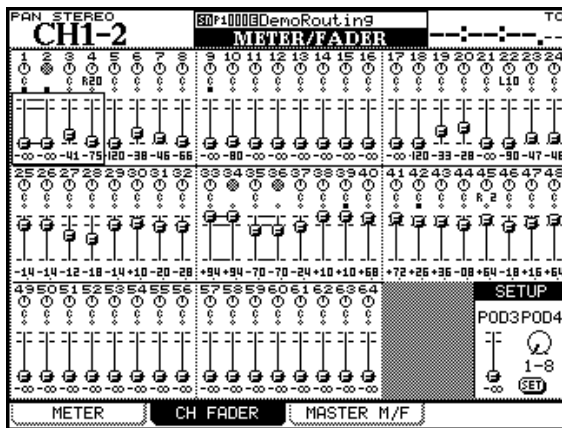


図 6.31 : METER/FADER > CH FADER 画面

上図のように、CH FADER画面には全チャンネルモジュール（1～64）のフェーダー、パンおよびミュートが表示されます。

カーソルキーを使ってパンまたはフェーダーのブロック（4チャンネル単位）を選択し、4つのPODつまみを使ってそれぞれのパラメータをコントロールします。なおパネル上のSELキーを押すと、そのチャンネルを含むブロックにカーソルが移動します。

また、ミュートおよびリンクの状態も表示されます（表示のみで、画面からの設定はできません）。

チャンネルをミュートすると、フェーダーの上の◇アイコンが■アイコンになります。チャンネルをリンクすると、フェーダー間の2本の線がつながります。

サラウンドモード時は、パンつまみの代わりに四角枠が表示され、その中にドットでサラウンド定位が表示されます。また、各PODつまみを使用してL-Rパンのみ設定することができます。

画面右下のSETUP部で、フェーダーレベルを一括設定することができます。

1 POD4つまみを使ってチャンネルブロックを選択します。

チャンネルブロックとして、8チャンネルブロック（1-8、9-16、...）、または全チャンネル（ALL）を選択できます。

2 POD3つまみを使ってフェーダーレベルを調節します。

3 ENTERキーを押します。

確認のポップアップメッセージが表示されます。

4 再度ENTERキーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

マスターフェーダー画面

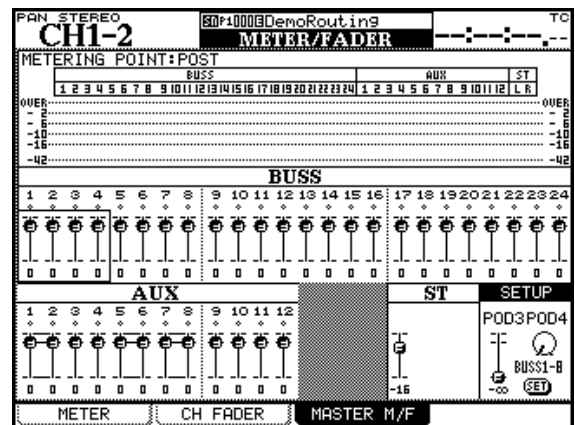


図 6.32 : METER/FADER > MASTER M/F 画面

上図のように、MASTER M/F画面には全マスターモジュール（BUSS 1～24、AUX 1～12、ステレオバス）のメーターおよびフェーダーとミュートが表示されます。

メーターの監視ポイントを選択するには、画面左上のMETERING POINTにカーソルを合わせてJOG/DATAダイヤルでポイントを選択し、ENTERキーを押します。

BUSSとAUXのフェーダーは、カーソルキーを使って4モジュールグループ単位で選択し、4つのPODつまみを使ってそれぞれのフェーダーレベルをコントロールします。ST（ステレオ）フェーダーのレベルは、画面右下部を選択中に、POD1つまみを使ってコントロールします。なおパネル上のSELキーを使ってカーソルを移動することもできます。

画面右下の**SETUP**部で、フェーダーレベルを一括設定することができます。

1 カーソルキーまたは**JOD/DATA**ダイヤルを使って、カーソルを**SETUP**に合わせます。

2 **POD4**つまみを使って一括設定する範囲を以下の中から選択します。

BUSS1-8、BUSS9-16、BUSS17-24、AUX1-8、AUX9-12、ALL MAS（全BUSSおよびAUX）

3 **POD3**つまみを使ってフェーダーレベルを調節します。

4 **ENTER**キーを押します。

確認のポップアップメッセージが表示されます。

5 再度**ENTER**キーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

デジタルトリム

TRIM/DELAY > DIGITAL TRIM画面上で、全チャンネルのデジタルトリムを設定することができます。この画面を表示するには**DIGI.TRIM/DELAY**キーを使います。

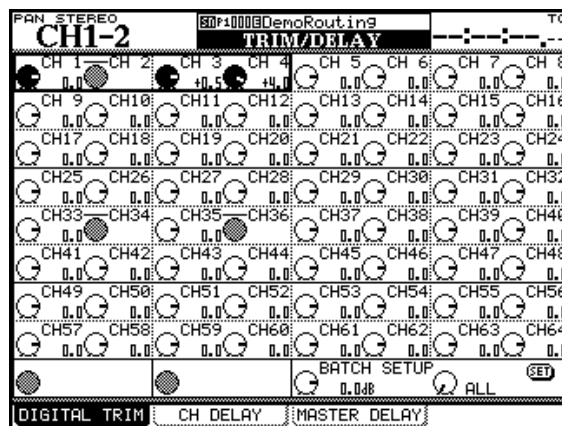


図 6.33 : TRIM/DELAY > DIGITAL TRIM画面

カーソルキー（または**JOG/DATA**ダイヤル）を使って操作対象（太枠）ボックスを移動し、4つの**POD**つまみを使ってデジタルトリム値を設定します。

画面下部の**BATCH SETUP**部を使って、デジタルトリムの一括設定を行なうことができます。

操作対象（太枠）ボックスが最下行にあるとき、**POD3**つまみを使って値を設定し、**POD4**つまみを使って設定対象範囲（**ALL**、**ODD**、**EVEN**、**CH1-8**、**CH9-16**、**CH17-24**、**CH25-32**、**CH33-40**、**CH41-48**、**CH49-56**、または**CH57-64**）を選択します。値と範囲を設定後、**ENTER**キーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度**ENTER**キーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

ディレイ

マイクの位置などによる位相ずれを補正するために、チャンネル単位でディレイをかけることができます。**TRIM/DELAY** > **CH DELAY**画面上で、全チャンネルのディレイを設定することができます。この画面を表示するには**DIGI. TRIM/DELAY**キーを使います。

なお前述のように、**MODULE** > **SETUP**画面を使ったチャンネル設定の中でもディレイを設定できます（→75ページ「モジュールディレイ」）

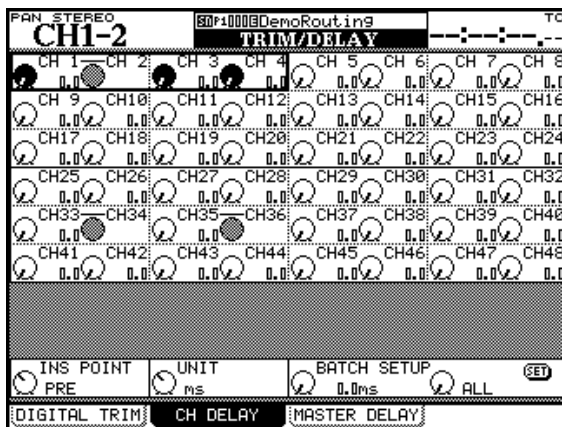


図 6.34 : TRIM/DELAY > CH DELAY 画面

カーソルキー（または**JOG/DATA**ダイヤル）を使って操作対象を選択し、4つの**POD**つまみを使ってディレイ値を設定します。

画面下部の**BATCH SETUP**部を使って、ディレイ値の一括設定を行なうことができます。基本操作は、前項のデジタルトリムの一括設定と同じ（**POD3**つまみを使って値を設定し、**POD4**つまみを使って設定対象範囲を選択。**ENTER**キーで決定）ですが、その他に、**POD1**つまみと**POD2**つまみにも機能があります。**POD1**つまみを使って、ディレイポイントをモジュールの手前（**PRE**）または後ろ（**POST**）に設定します（全チャンネル一括設定）。**POD2**つまみを使って、ディレイタイムの単位をミリ秒（**ms**）またはサンプル（**sample**）に設定します。

なお、**TRIM/DELAY** > **MASTER DELAY**画面を使って、チャンネル以外の**BUSS**、**AUX**バス、ステレオバスにもディレイをかけることができます。

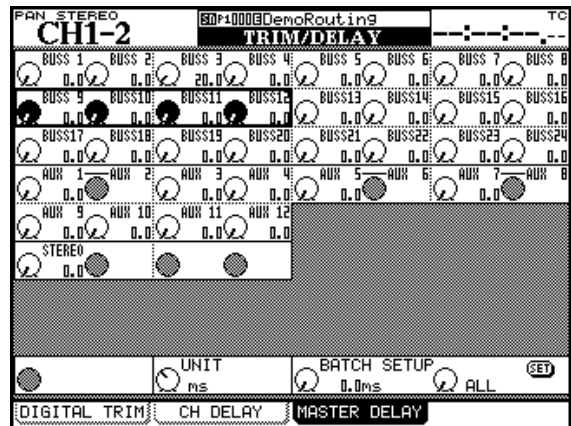


図 6.35 : TRIM/DELAY > MASTER DELAY 画面

操作方法は**TRIM/DELAY** > **CH DELAY**画面における操作と同じです。ただし、インサートポイント（**PRE**、**POST**）の設定はありません。

モジュールパラメータのコピー

UTILITY > PARAM.COPY 画面では、チャンネルグループ単位で、AUXセンドレベル／パン設定をチャンネルフェーダー／バスパンの設定にコピー、あるいはその逆のコピーを行なうことができます。例えば、とりあえずチャンネル出力信号と同じレベルバランス／定位でスタジオモニターミックスを作るときなどに便利です。

またあるチャンネルのモジュールパラメータ設定を別のチャンネルにコピーすることもできます。

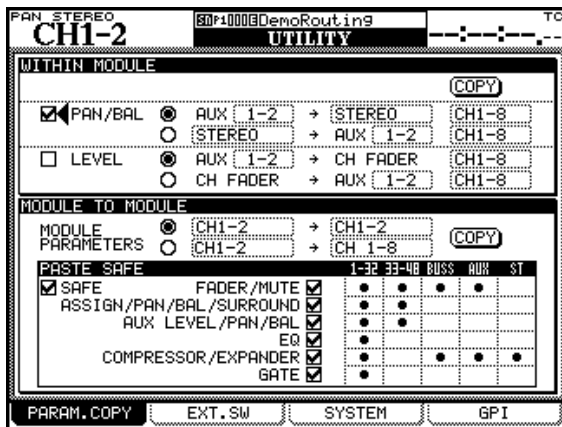


図6.36 UTILITY > PARAM.COPY画面

WITHIN MODULE セクションでの操作

AUXセンドパンとバスパン間、AUXセンドレベルとチャンネルフェーダーレベル間のコピーを行なうことができます。

- 1 UTILITYキーを使って、UTILITY > PARAM.COPY画面を開きます。
- 2 左の四角いチェックボックスで、コピーを行なうかどうかを設定します。
- 3 丸いラジオボタンで、AUXセンドの設定をチャンネルフェーダー／バスパンの設定にコピーするか、あるいはその逆にするかを選択します。

- 4 コピー元あるいはコピー先のAUXセンド番号を選択します。

パン／バランスとレベルでは選択肢や条件が異なります。

パン／バランスの場合：

AUXリンクしていない場合は設定できません。

AUXリンクしている場合、1-2、3-4、5-6、7-8、9-10、11-12の中から選択します。

レベルの場合：

AUXリンクしていない場合、1～12の中から選択します。

AUXリンクしている場合、1-2、3-4、5-6、7-8、9-10、11-12の中から選択します。

- 5 パン／バランスのコピーの場合、コピー元あるいはコピー先のバスペアを設定します。

STEREO、BUSS 1-2、BUSS 3-4、BUSS 5-6、BUSS 7-8、BUSS 9-10、BUSS 11-12、BUSS 13-14、BUSS 15-16、BUSS 17-18、BUSS 19-20、BUSS 21-22、BUSS 23-24、ALLの中から選択します。

- 6 コピーするチャンネルの範囲を設定します。

CH1-8、CH9-16、CH17-24、CH25-32、CH33-40、CH41-48、CH49-56、CH57-64、ALLの中から選択します。

- 7 COPYボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押します。

確認のポップアップメッセージが表示されます。

- 8 ENTERキーを押すとコピーが実行されます。

キャンセルするときは、いずれかのカーソルキーを押します。

メモ

上記手順2で少なくとも1つのチェックボックスにチェックしないと、警告メッセージが表示されます。

MODULE TO MODULE セクションでの操作

あるモジュールのパラメータ設定を別のモジュールにコピーすることができます。コピー先として単一モジュールまたは複数モジュールを選択することができます。

設定をコピーできるパラメータは、フェーダーレベル、ミューツ設定、各種出力アサイン設定、チャンネルパン／バランス設定、AUX センドレベル／パン設定、EQ パラメータとオン／オフ設定、コンプレッサー／エクスパンダーパラメータとオン／オフ設定、ゲートパラメータとオン／オフ設定です。

- 1 コピー先を単一モジュールにする場合は上側のラジオボタン、コピー先を複数モジュールにする場合は下側のラジオボタンにカーソルを合わせて、**ENTER** キーを押します。

ラジオボタンがオン (●) になります。

- 2 選択したラジオボタンの右のボックスにカーソルを合わせ、**JOG/DATA** ダイアルを使ってコピー元のモジュールを以下の中から選択します。

CH1 ~ CH64、BUSS1 ~ 24、AUX1 ~ 12、STEREO
(ただしリンク時はペア)

- 3 コピー元ボックスの右のボックスにカーソルを合わせ、**JOG/DATA** ダイアルを使ってコピー先モジュールを以下の中から選択します。

単一モジュールの場合：

CH1 ~ CH64、BUSS1 ~ 24、AUX1 ~ 12、STEREO
(ただしリンク時はペア)

複数モジュールの場合：

ALL CH、CH1 ~ 8、CH9 ~ 16、CH17-24、CH25-32、CH33-40、CH41-48、CH49-56、CH57-64、ALL BUSS、BUSS1-8、BUSS9-16、BUSS17-24、ALL AUX、AUX1-8、AUX9-12、STEREO

- 4 **PASTE SAFE** 部の四角いチェックボックスをチェックすると、そのパラメータ群がコピー対象外になります (**PASTE SAFE**)。

PASTE SAFE 部右側の表を見ると、各モジュール群がどのパラメータ群を装備しているかが一目でわかります。

メモ

この**PASTE SAFE** 設定は、パネルの**MODULE** セクションの**COPY** キー、**PASTE** キーを使ったパラメータのコピーペースト操作にも反映されます。

ステレオリンク

2つのモジュール（チャンネル、BUSS、AUXセンド）をリンクしてステレオペアにすることができます。ステレオソースを入力している2つのチャンネルやステレオエフェクターへの送りに使う2つのAUXセンドなどをステレオリンクすると便利です。

モジュールをリンクすると、一方のモジュールで行なった以下のパラメータ（モジュールによって、存在しない場合もあります）の設定が、もう一方のモジュールにも反映されます。

- デジタルトリム
- ゲート設定
- コンプレッサー設定とインサージョンポイント
- EQ設定
- AUXセンドレベル、パン（バランス）設定、プリ／ポスト設定
- ミュート
- フェーダーレベル
- アサイン
- ディレイタイム
- ソロ設定
- グルーピング
- オートメーションステータス
- パンモード
- 各種出力アサイン
- ステレオパン、バスパン
- ソロディフィート
- オートメーションモード設定
- オートメーションリハース設定
- Buss to Stereoレベル／パン設定
- Aux to Stereoレベル／パン設定

パネル上のつまみ／キーで操作を行なった場合、もう一方のモジュールのつまみ／キーも同じ設定になります。

1-2、3-4のような奇数－偶数の組み合わせで隣り合うモジュールをリンクすることができます。2-3のような偶数－奇数のペアはリンクできません。

SELキーを使ってリンクを設定する

Option > Preferences画面の“ST Link by SEL Key”項目がチェックされている場合（→30ページ「プリファレンス画面」）、以下の手順でリンクのオン／オフを設定します。

- 1 リンクしたいモジュールペアの一方のSELキーを押しながら、他方のSELキーを押します。

以下のポップアップメッセージが表示されます。

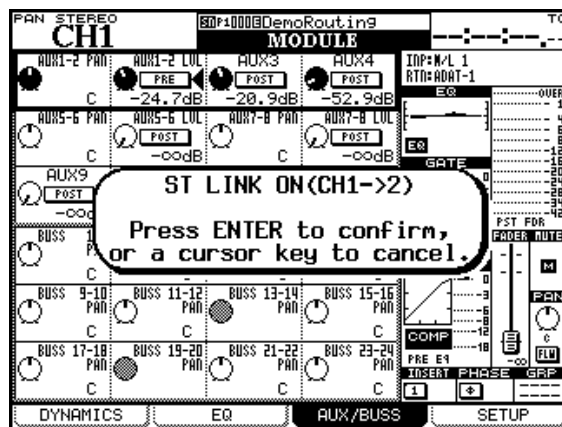


図6.37：モジュールをリンクする

- 2 ENTERキーを押します。

2つのチャンネルがリンクされ、先に押したチャンネルのパラメータが後から押したチャンネルのパラメータにコピーされます。

キャンセルするときはカーソルキーを押します。

- リンクを解除するときも、同じ操作を行ないます（ポップアップメッセージ表示が“ST LINK ON”の代わりに“ST LINK OFF”になる以外は、まったく同じです）。

ST LINK 画面を使ってリンクを設定する

ST LINK/GROUPING > ST LINK 画面でリンクを設定することもできます。この画面を表示するには、ST LINK/ GROUP キーを使います。

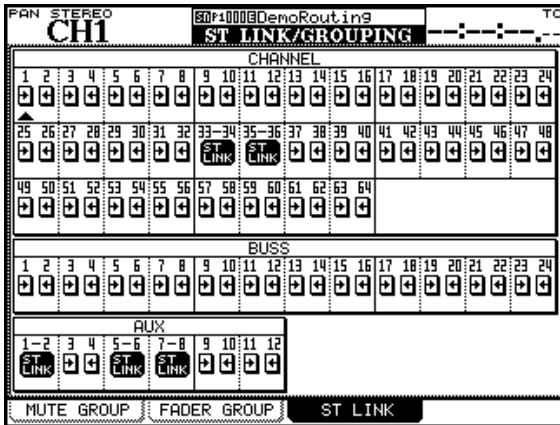


図6.38 : ST LINK/GROUPING > ST LINK 画面

画面上でリンクの設定／解除を行なうには、カーソルキー、JOG/DATA ダイヤルまたは SEL キーを使って希望のモジュールにカーソルを合わせ、ENTER キーを押します。

この方法でリンクを設定すると、カーソルを合わせたチャンネルのパラメータ設定がもう一方のチャンネルにコピーされます。

この方法の場合は確認のポップアップメッセージは表示されません。

モジュールをリンクしたときのパラメータの変化

- パン調整の代わりにバランス調整になります。(→76ページ「パンとバランス」)
- モジュールのダイナミクスのトリガー設定などが変わります。(→71ページ「ダイナミクスの設定」)
- チャンネルモジュールの場合、IMAGE と MONO SW が追加されます。

グルーピング

本機のチャンネル間でフェーダーグループやミュートグループを組むことができます。グループ内にはマスターチャンネル（1つ）とスレーブチャンネル（複数可）を設定します。スレーブはマスターチャンネルの動作に追従します。

- フェーダーグループとミュートグループは独立しています。それぞれ最大8つのグループを組むことができます。
- 1つのチャンネルを複数のフェーダーグループあるいはミュートグループのメンバーにすることはできません。つまり各チャンネルが所属できるフェーダーグループとミュートグループはそれぞれ1つだけです。
- 各「スレーブ」チャンネルは、同一グループ内の他のチャンネルと独立してコントロール可能です。
- グループのグループを組むことができます。これによりグループ階層が作られます。フェーダーグループはフェーダーグループのメンバーにしかなれませんし、ミュートグループはミュートグループのメンバーにしかなれません。

ミュートグループ

LINK/GRP キーを使って、ST LINK/GROUPING > MUTE GROUP 画面を開きます。

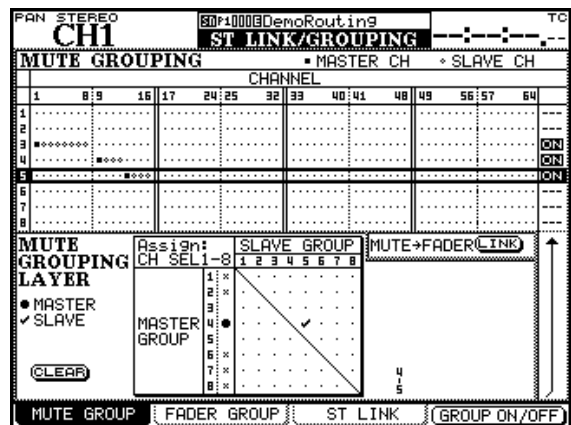


図6.39 : ST LINK/GROUPING > MUTE GROUP 画面

第6章 チャンネルモジュール

画面上部のMUTE GROUPING部にグループがマトリクス表示されています。縦の行1～8がグループ番号です。横の列1～64がチャンネル番号です。

- カーソルキー（またはJOG/DATAダイヤル）を使ってグループを選びます（グループ行を太枠表示にします）。
- グループマスターにしたいチャンネルのSELキーを押します。

グループ内で最初に設定したチャンネルがマスターになります。

SELキーが点滅し、マトリクス内に■が表示されます。

- グループスレーブにしたいチャンネルのSELキーを押します。

SELキーが点灯し、マトリクス内に◇が表示されます。

スレーブを解除するには：

スレーブチャンネルのSELキーを押すと、スレーブ設定が解除されます。

グループを解除するには：

マスターチャンネルのSELキーを押すと、以下の確認のポップアップメッセージが表示され、ENTERキーを押すとグループが解除されます（カーソルキーでキャンセル）。

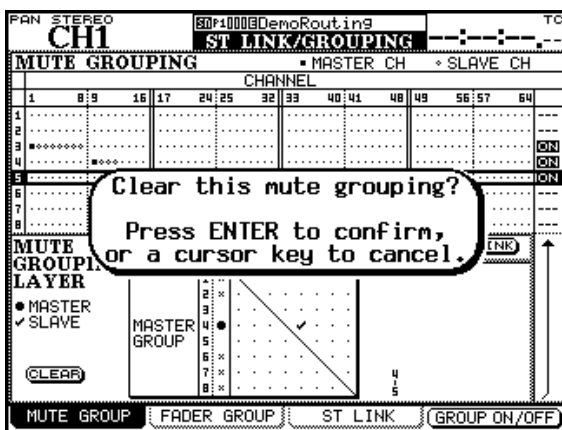


図 6.40：グループを解除する

メモ

別のグループのマスターチャンネルをスレーブに設定しようとしてSELキーを押すと、確認のポップアップメッセージが表示されます。

ENTERキーを押すと、別のグループが解除され、そのチャンネルがスレーブになります。キャンセルするにはカーソルキーを押します。

グループのオン/オフ

グループを選択中（太枠で囲まれている時）にPOD4キーまたはENTERキーを押すと、そのグループのオン/オフを切り換えることができます。オン/オフの状態は画面右側のON/OFF表示で知ることができます。オフのときは、グループマスターを操作してもグループスレーブは追従しません。

グループのグループ（グルーピングレイヤー）

本機ではグルーピングレイヤー（グループのグループ）を組むことができます。最大8階層（レイヤー）の構造にすることができます。

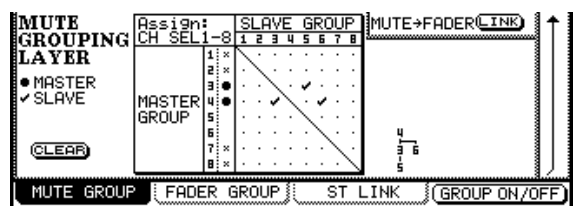


図 6.41：グルーピングレイヤー

画面のFADER GROUPING LAYER部でレイヤーの設定と表示を行ないます。左側のマトリクス上で設定を行ないます。右側にはレイヤー構造がグラフィック表示されます。上の画面例は3階層のグルーピングで、グループ5のマスターがグループ3で、グループ3とグループ6のマスターがグループ4です。つまり、グループ3のマスターチャンネルのミュート動作に対して、グループ5に属するチャンネルも追従します。またグループ4のマスターチャンネルのミュート動作に対して、グループ3、グループ6およびグループ5に属するチャンネルが追従します。

以下の手順でグルーピングレイヤーを作成します。

- カーソルキー（またはJOG/DATAダイヤル）を使って左下部のマトリクス上でマスターグループを選びます（行番号1～8がマスターグループ番号です）。
- スレーブグループの設定にはSELキー1～8を使います。

スレーブグループを1つでも設定するとマスターグループ番号脇に●が表示されます。スレーブグループには✓が表示されます。

- マスターグループ番号に対応する **SEL** キーを押すと、そのグループが一括解除されます。
- スレーブグループ番号に対応する **SEL** キーを押すと、グループメンバーから外れます。
- グルーピングレイヤー全体をクリアするにはカーソルキーを使って **CLEAR** ボタンを選択して **ENTER** キーを押します。

フェーダーグループとのリンク

フェーダーグループとミュートグループをリンクしておくと、それぞれのグループ設定が常に同じ設定になります。

画面中央右の **LINK** ボタン (**MUTE**→**FADER**) にカーソルを合わせて **ENTER** キーを押すと (**LINK** 反転表示) 確認のポップアップメッセージが表示され、再度 **ENTER** キーを押すと、現在のミュートグループ設定がフェーダーグループ設定にコピーされます。**LINK** が反転表示中は、ミュートグループ設定とフェーダーグループ設定が常に同じになります。つまり、ミュートグループ設定の変更はフェーダーグループ設定に反映され、フェーダーグループ設定の変更はミュートグループ設定に反映されます。

ヒント

ソロをミュートグループにリンクすることができます。

OPTION > **SOLO** 画面の **SOLO LINK** 項目を **MUTE GROUP** に設定すると、ミュートグループの関係がソロにも反映されます。

フェーダーグループ

LINK/GRP キーを使って、**ST LINK/GROUPING** > **FADER GROUP** 画面を開きます。この画面を使ってフェーダーグループの設定を行ないます。基本的にミュートグループと同様の操作で設定しますので、詳細については前述の「ミュートグループ」とお読みください。

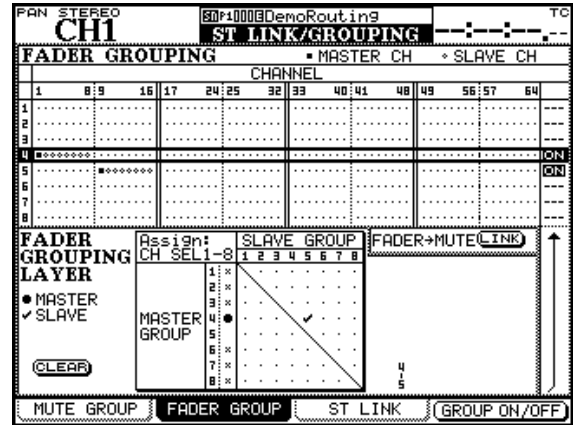


図 6.42 : ST LINK/GROUPING > FADER GROUP 画面

メモ

- 画面中央右の **LINK** ボタン (**FADER**→**MUTE**) は、**MUTE GROUP** 画面の **LINK** ボタン (**MUTE**→**FADER**) と同じように、現在のフェーダーグループ設定をミュートグループ設定にリンクするためのボタンです。一方の画面の **LINK** ボタンの設定はもう一方の **LINK** ボタンにも反映されます。
- ミュートグループの場合と同じように、**OPTION** > **SOLO** 画面の **SOLO LINK** 項目を **FADER GROUP** に設定すると、フェーダーグループがソログループとしても適用されます。

第7章 サラウンド機能

本機は通常のステレオミキシングに加えて、各種サラウンド用のミキシングに対応しています。サラウンドモードには、通常モード（ステレオミックスモード）と異なる操作や画面表示がいくつかあります。本取扱説明書の他の章でも、必要に応じてサラウンドについて触れている個所がありますが、本章ではそれらも含めてまとめて説明します。

サラウンドモード時には、サラウンドマトリクスの各チャンネル用の信号がBUSSに送られます。

サラウンドモードの選択

PAN/BAL SURROUND画面を使ってサラウンドモードを選択します。

メモ

本書では**STEREO**モード以外のモードを「サラウンドモード」と呼ぶ場合があります。

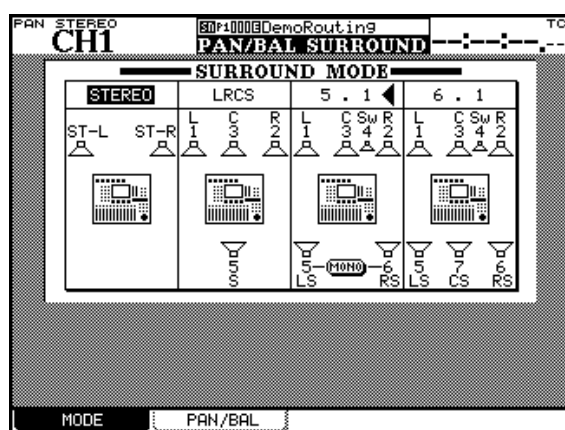


図 7.1 : サラウンドモードの選択

カーソルキー（または**JOG/DATA**ダイヤル）を使って希望のモードにカーソルを合わせ、**ENTER**キーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度**ENTER**キーを押します（カーソルキーでキャンセル）。

注意

サラウンドモードを切り換えるときには、モニター機器の電源をオフにしてください。オンのまま切り換えると、スピーカーや機器を破損する恐れがあります。

この画面では、5.1モードにおけるリアスピーカーの**MONO**モードのオン／オフを選択できます。

BUSSアサイン

サラウンドマトリクス信号はBUSSを使って出力されます。本機では3種類のサラウンドマトリクスセット（**SET 1**～**SET 3**）を設定することができ、それぞれのセットのサラウンドマトリクス出力が**BUSS 1**～**8**、**9**～**16**、**17**～**24**にアサインされます。

以下の表は**SET 1**のサラウンド信号のアサイン先のBUSSを示しています（**SET 2**、**SET 3**の場合も同様にそれぞれ**BUSS 9**～**16**、**BUSS 17**～**24**にアサインされます）。このアサインは変更できません。

表 7.1 : サラウンドモードのバスアサイン

Buss	LRCS	5.1	6.1
1	L	L	L
2	R	R	R
3	C	C	C
4	—	LFE	LFE
5	S	LS	LS
6	—	RS	RS
7	—	—	CS
8	—	—	—

チャンネルをサラウンドバスにアサインする

サラウンドバスへのアサインでは2つのモードがあります。すなわち、パンモードをオンにしたモードとオフにしたモードです。

このパンモードの設定は **SHIFT** キーを押しながら **OUTPUT ASSIGN** セクションの **BUSS** アサインキーを押します。(→54ページ「BUSSパンモード」)

サラウンドモードにおけるパンモードの動作はステレオモード時と多少異なります。

- サラウンドモードでは、プリファレンス画面の **BUSS PAN Follows ST PAN** 設定および **BUSS Link-BUSS PAN Mode are linked** 設定は無効です。
- サラウンドマトリクスが3組あります（サラウンドセット1、サラウンドセット2、およびサラウンドセット3）。これらは個別にパンモードのオン／オフを設定できます。**SHIFT** キーを押しながら **BUSS** アサインキー **1～8** のいずれかを押すとサラウンドセット1のパンモードのオン／オフが切り換わります。

SHIFT キーを押しながら **BUSS** アサインキー **9～16** のいずれかを押すとサラウンドセット2のパンモードのオン／オフが切り換わります。**SHIFT** キーを押しながら **BUSS** アサインキー **17～24** のいずれかを押すとサラウンドセット3のパンモードのオン／オフが切り換わります。

パンモードがオフのとき、**ASSIGN > BUSS** 画面のチャンネル設定は、下の図7.2のチャンネル1～4のように表示されます。

パンモードがオンのとき、**ASSIGN > BUSS** 画面のチャンネル設定は、下の図7.2のチャンネル5～8のように表示されます。

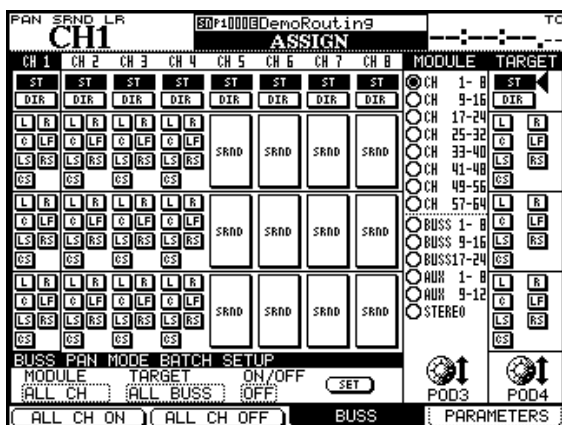


図7.2：サラウンドのアサイン

つまり、パンモードがオフのときはチャンネル信号を各サラウンドバスに個別にアサインできます（表7.1「サラウンドモードのバスアサイン」参照）。

しかしパンモードがオンのときはサラウンドマトリクス（セット1、2）全体にアサインされます。

- どちらの場合も、**POD3** つまみは画面に表示されるモジュールを選択します（**SEL** キーを使うこともできます）。

- **POD4** つまみはチャンネルのアサイン先のバスを選択します。

ENTER キーを使ってモジュールのアサインの設定／解除を行ないます。

- **ASSIGN** インジケータは現在のアサイン状況に合わせて点灯します。**BUSS** アサインキーを使って、アサインのオン／オフを切り換えます。

パンモードがオンのとき、いずれかの **BUSS** アサインキーを押すと、同じサラウンドセット内の現在のサラウンドモードで使用する **BUSS** のインジケータが点灯／消灯します。

サラウンドパン

サラウンドモード時のパン設定は、一括表示画面、チャンネル画面またはサラウンド画面から行なうことができます（L-Rパンはフェーダー画面から設定できます）。

一括表示画面を使う

一括表示画面は **PAN/BAL SURROUND > OVERVIEW** 画面で、24チャンネル分のパン設定が一括表示されます。

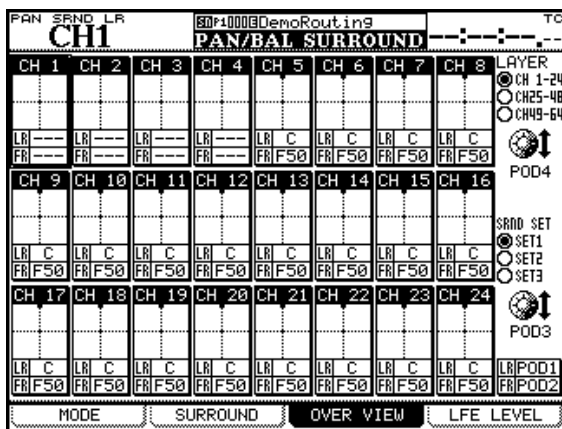


図 7.3 : PAN/BAL SURROUND > OVERVIEW 画面

パンモードがオフのチャンネル（上図 7.31 の CH 1～CH 4 参照）にはパラメータがありません。

パンモードがオンのチャンネル（上図 7.31 の CH 5～CH 24 参照）では、以下の操作でパンを設定します。

- **POD3** つまみを使って、サラウンドセット（SET1、SET2 または SET3）を選択します。
- **POD4** つまみを使って、画面に表示するチャンネルレイヤー（CH 1-24、CH25-48 または CH49-64）を選択します。
- **POD1** つまみを使って左右（LR）の定位を設定します（四角いスペース内をドットが移動します）。同様に、**POD2** つまみを使って前後（FR）の定位を設定します。

メモ

この画面では、チャンネルリンク状況にかかわらず、チャンネルごとにパンニングを設定できます。

モジュール画面を使う

パンモードがオンのとき、**MODULE > AUX/BUSS** 画面を使って選択チャンネルのサラウンドパンを設定することができます。

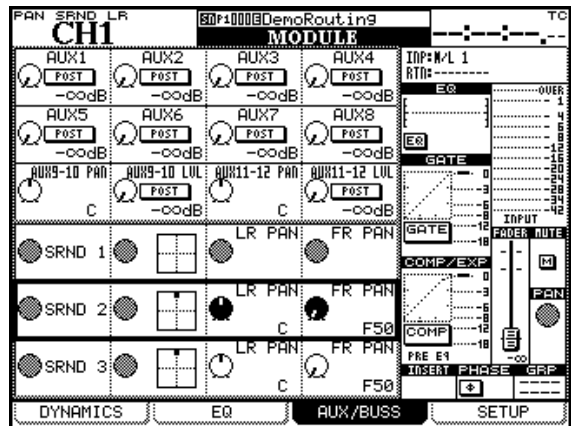


図 7.4 : MODULE > AUX/BUSS 画面

図 7.4 では、サラウンドセット 1 のパンモードがオフになっています。そのため、パンをコントロールするつまみアイコンがグレイ表示になっています。

サラウンド画面を使う

PAN/BAL SURROUND > SURROUND 画面（下図 5.33 参照）には 2 チャンネル分のサラウンドパン情報が表示され、（パンモードがオンのチャンネルの）サラウンドパン設定をより細かく行なうことができます（パンモードがオフのチャンネルの **PAN/BAL SURROUND > SURROUND** 画面は図 7.5 をご覧ください）。

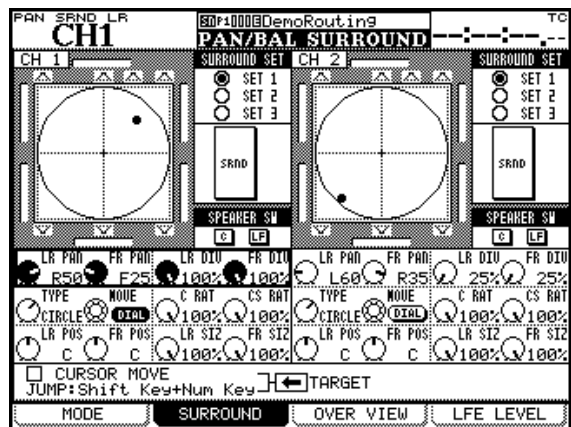


図 7.5 : PAN/BAL SURROUND > SURROUND 画面
（パンモードがオン時）

選択しているサラウンドセットの現在の設定がグラフィック表示されています。グラフィック表示部は表示のみで、設定はできません。設定は、カーソルをグラフィック表示の下つまみアイコン部、あるいはグラフィック表示の右側で行ないます。

グラフィック表示右側の設定項目

● SURROUND SET 部

サラウンドセット (**SET1**、**SET2** または **SET3**) を選択します。希望のサラウンドセットにカーソルを合わせて **ENTER** キーを押します。

● バスアサイン

サラウンドバスのアサインのオン／オフを行ないます。上図のように、パンモードがオンの場合は1つの大きなアイコンを表示し、フロントL/RおよびリアL/Rへのアサインを同時に切り換えます。アサインされているアイコンは黒く、アサインされていないアイコンは白く表示されます。**ENTER** キーを使って切り換えます。

● SPEAKER SW 部

センタースピーカー (**C**) と LFE (**LF**) スピーカーのオン／オフを切り換えます。**ENTER** キーを使って切り換えます。

画面下部のつまみアイコン部

● パンニング (1 行目)

POD1 つまみで左右パン、**POD2** つまみで前後パン、**POD3** つまみで左右ダイバージェンス、**POD4** で前後ダイバージェンスを設定します。ダイバージェンスはサウンドの拡がり範囲をコントロールするパラメータで、**25%** (拡がり最小)、**50%**、**75%**、**100%** (拡がり最大) の中から選択します。

なおグラフィック表示ボックスの周囲のバーグラフ表示は、パンポジションの移動に従って、チャンネルの相対レベルを表示します。

● パターンパンニングなど (2 行目)

POD1 つまみでパターンタイプを選択し、**POD2** つまみを使ってパターンに従った定位の移動を行ないます (**JOG/DATA** ダイアルを使って選択チャンネルの定位を移動することもできます)。

パターンタイプは以下の中から選択します。

CIRCLE (円周上を移動)

SQUARE (四角上を移動)

SLANT / (右肩上がりの斜め移動)

SLANT \ (左肩上がりの斜め移動)

POD3 つまみと **POD4** つまみはそれぞれ、センタースピーカー (**C**) とセンタースラウドスピーカー (**CS**) に送られる信号の使用割合を設定します。

● パンニング範囲 (3 行目)

POD1 つまみと **POD2** つまみはそれぞれ、左右と前後にパターンパンニング領域を移動します。

POD3 つまみと **POD4** つまみはパターンパンニング領域のサイズを変更します。**POD3** つまみは左右のサイズ、**POD4** つまみは前後のサイズを変更します。

上記の図 5.33 で、これらのパラメータを使ってサウンドパターンを変更した例を見ることができます。

その他の機能

● CURSOR MOVE

ENTER キーを使ってチェックボックスをチェックすると、カーソルキーによる定位移動が可能となります。なお、このときは画面内でのカーソル移動ができません。

定位移動するチャンネルは **TARGET** フィールドで設定します。

● TARGET

カーソルムーブ、ジャンプ機能および **JOG/DATA** ダイアルによるパターンムーブの操作対象を選択します。

ENTER キーまたは **SEL** キーを使って画面左の奇数チャンネル (←) または画面右の偶数チャンネル (→) を選択します。

選択チャンネル側の **MOVE** つまみ脇の **DIAL** アイコンがオン表示 (反転表示) になります。

● JUMP: Shift Key+Num Key

これは設定フィールドではなく、単に「ジャンプ機能」を表示しています。**SHIFT** キーを押したままの状態では数字キー (スクリーンモードキー) を押すことによって、定位をジャンプすることができます。数字キーパッド部の数字位置に対応した位置に定位します。例えば、**SHIFT** キーを押しながら (パッド上で左上にある) **“7”** キーを押すと、グラフィック表示内の左上 (左フロント) に定位します。

パンモードオフ時のサラウンド画面

パンモードがオフのときの、PAN/BAL SURROUND > SURROUND画面は非常にシンプルです。パンコントロールがないので、この画面から行なう機能は、サラウンドセットの選択と各バスのアサインのみです。

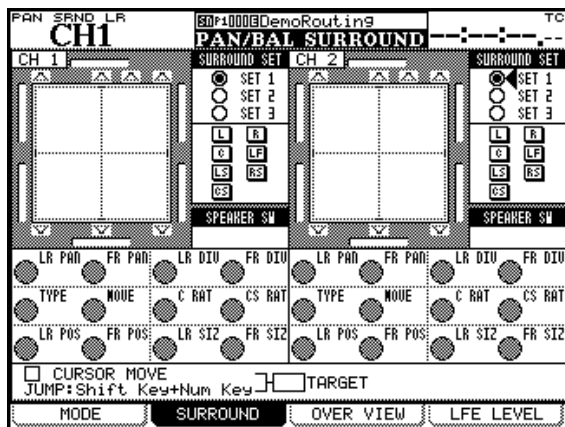


図 7.6 : PAN/BAL SURROUND > SURROUND 画面
(パンモードがオフ時)

LFE レベル

PAN/BAL SURROUND > LFE LEVEL 画面を使って、各チャンネルからLFE出力に送られる信号の量を調節することができます。

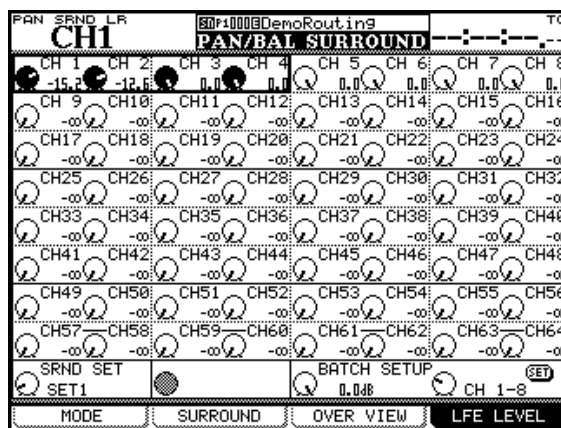


図 7.7 : PAN/BAL SURROUND > LFE LEVEL 画面

チャンネルを選択し、カーソルキー（またはJOG/DATAダイヤル）を使って操作対象（太枠）ボックスを移動し、PODつまみを使ってLFEレベルを調節します。

メモ

チャンネルがLFEにアサインされていない場合、この画面での調節は無効です。

画面下部で、POD1つまみを使ってサラウンドセット（SET1、SET2またはSET3）を選択できます。

また画面下部のBATCH SETUP部を使って、LFEレベルの一括設定を行なうことができます。

操作対象（太枠）ボックスを最下行に移動し、POD3つまみを使ってレベルを設定し、POD4つまみを使って設定対象範囲（ALL、ODD、EVEN、CH1-8、CH9-16、CH17-24、CH25-32、CH33-40、CH41-48、CH49-56、またはCH57-64）を選択します。レベルと範囲を設定後、ENTERキーを押します。確認のポップアップメッセージが表示されますので、再度ENTERキーを押します（キャンセルする場合はカーソルキーを押します）。

第8章 スナップショット

ミキサー設定をライブラリーに保存し、いつでも呼び出すことができます。**LIBRARY SNAPSHOT**画面から呼び出すほかに、MIDIプログラムチェンジメッセージを使って外部から呼び出すこともできます。MIDIプログラムチェンジメッセージについては「プログラムチェンジメッセージ」(106ページ)をご覧ください。

スナップショットには以下の情報が含まれます。

- EQパラメータ
- ダイナミクスパラメータ
- フェーダー／ミュート設定
- グループリングとグループ設定
- AUXセンド設定（レベル、ソース、パン／バランス）
- パン／バランス設定、イメージ、モノスイッチ
- サラウンドパラメータとパンモード
- リンク設定
- デジタルトリム
- フェーズスイッチ
- デジタルディレイタイムとポイント
- アサイン設定（BUSS／ステレオ／ダイレクトまたはサラウンド）
- エフェクトパラメータ
- ルーティング設定

これらの設定情報がトランジションタイム設定とともに保存されます。トランジションタイムは、スナップショットを呼び出したときにフェーダーが新しい設定に変わるまでの所要時間です。

さらにスナップショットを呼び出したときに、特定のパラメータが変化しないように保護することができます（例えば、スナップショットを呼び出したときにルーティングは変更したくない場合など）。

各スナップショットには名前を付けることができます。

スナップショットライブラリー（**LIBRARY SNAPSHOT**）画面を開くには、**LIBRARY SNAPSHOT**画面を表示するまで**LIBRARY**キーを押します。あるいは、別のライブラリー画面表示中に、**POD1**キーを押してライブラリーリストをプルアップメニュー表示し、**POD1**つまみを使って“**SNAPSHOT**”を選択した後、**POD1**キー（または**ENTER**キー）を押します。（→18ページ 図2.11：ライブラリー選択プルアップメニュー）

この画面を使って、スナップショットの呼び出しや保存を行ないます。

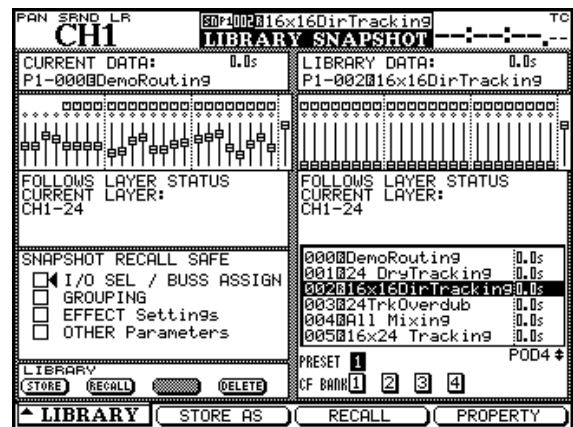


図8.1：LIBRARY SNAPSHOT画面

スナップショットを呼び出す

JOG/DATAダイアルまたは**POD4**つまみを使って、画面右下のリスト（現在のバンクまたはプリセットリスト上に保存されているスナップショットリスト）内をスクロールすることができます。画面右上には、リスト内で反転表示中のスナップショットにおける現在のレイヤーのフェーダーポジションが表示されます。

なお、現在のフェーダーポジションは画面左上に表示されます。

POD3キー（画面の**RECALL**ボタン）を押すと、反転表示中のスナップショットが呼び出され、本機がその設定に変わります。

ヒント

画面左下部の**RECALL**ボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押してスナップショットを呼び出すこともできます。

画面左下部の**SNAPSHOT RECALL SAFE**部では、スナップショット呼び出し時に保護される（変化しない）項目を設定します。

- **I/O SEL / BUSS ASSIGN**（入出力のルーティングとバスアサイン）
- **GROUPING**（ミュートおよびフェーダーのグルーピング）
- **EFFECT Settings**（エフェクトの設定）
- **OTHER Parameters**（上記以外のパラメータ）

メモ

例えばグルーピングのスナップショットデータだけを呼び出したい場合、上記の4つの項目のうち**GROUPING**以外をチェックします。

スナップショットを保存する

スナップショットデータをCFカード上の4つのバンクのいずれかに保存することができます。

- 1 画面右下部で保存先を設定します。カーソルキーを使って保存先のバンク（**BANK 1～4**）を選択し、**POD4**つまみを使ってバンク内のスロットを選択します。

メモ

オプション画面内の**LIBRARY DIRECT KEY OPERATION**項目で**SNAPSHOT**を選択している場合は、**SHIFT**キーを押しながら（LCDディスプレイの左にある）**+/-**キーを押すことによってバンクを選択し、**+/-**キーを単独で押すことによってスロットを選択することができます。（→28ページ「オプション画面」）

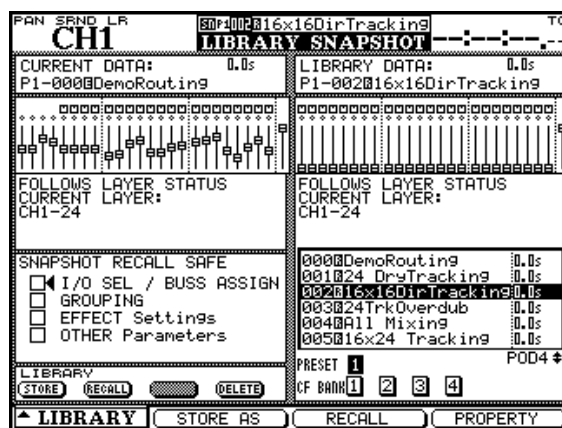


図8.2：LIBRARY SNAPSHOT画面

- 2 **POD2**キー（**STORE AS**）を押すか、あるいは画面内の**STORE**ボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押します。
- 3 画面左下部で、保存するスナップショットに名前を付けます。（→28ページ「ライブラリーデータに名前を付ける」）
- 4 **POD2**つまみを使って、トランジションタイムを設定します。この時間はすでに保存されているライブラリーデータからコピーすることができます。

5 **POD2**キーを押してスナップショットを保存します。

スナップショットデータは画面右の反転表示スロットに保存されます。

すでにスロットにスナップショットデータが保存されている場合、上書きを警告するポップアップ画面が表示されます。

メモ

ライブラリー操作の詳細については、「ライブラリー管理」をご覧ください。

スナップショットに関する情報

LIBRARY SNAPSHOT画面表示中に**POD4**キーを押すと、ポップアップ画面が現れ、右下のリスト内で反転表示中のスナップショットに関する以下の情報が表示されます。

- バンクとライブラリー番号
- 名前とトランジションタイム
- 作成日時（CFカード内に保存されているデータのみ）
- スナップショットが使われているプロジェクト名とプロジェクトのサンプリング周波数

第9章 エフェクト

DM-4800には、新開発のTASCAM FX2.0マルチエフェクトおよび定評あるTC Works社のTC Reverbが内蔵されています。これらのエフェクトを本機に搭載されている2台のエフェクターDSP (EFF 1およびEFF 2) に呼び出して使います。なお、EFF 1とEFF 2それぞれ独立に、TASCAM FX2.0マルチエフェクトまたはTC Reverbを呼び出すことができます(2台が同時にTC ReverbあるいはTASCAM FX2.0を使うことも可能です)。

TASCAM FX2.0とTC Reverb

TASCAM FX2.0マルチエフェクトには、コーラス、フランジャー、ディエッサー、ディレイ、ディストーション、コンプレッサー、フェーザー、ピッチシフターが搭載され、数多くのプリセットが用意されています。

TC Reverbは定評あるリバーブエフェクトで、10種類のカテゴリーに分類された100種類のプリセットから最適な設定を選ぶことができます。

TASCAM FX2.0とTC Reverbの各種エフェクトのプリセットは、それぞれエフェクトライブラリーのプリセットバンクに納められています(プリセットバンク1がTC Reverb用、プリセットバンク2がTASCAM FX2.0用)。各エフェクトに対して、数多くのパラメータをユーザーが調節することができます。したがって、豊富なプリセットをそのまま使うことができるだけでなく、プリセットを土台にしてきめ細かいパラメータ編集を行なうことも可能です。

TASCAM FX2.0とTC Reverbのプリセット一覧およびパラメータ詳細は弊社Webサイト上にアップしますので、そちらを参照してください。

エフェクトライブラリー

エフェクトライブラリーを使って、エフェクトの保存や呼び出しを行なうことができます。他のライブラリーと同じように、設定データに名前を付けてCFカード上のユーザーバンク(1~4)に保存することができます。プリセットバンク1(TC Reverb用)と2(TASCAM FX2.0用)は呼び出し専用です。

保存先のユーザーバンクは自由に選択できます。また、ライブラリーはEFF1とEFF2に共通ですので、どちらにも呼び出すことができます。

なお、MIDIプログラムチェンジメッセージを使って、外部から本機のエフェクトデータを切り換えることができます。ライブラリーの操作方法については、「ライブラリー管理」(25ページ)、MIDIプログラムチェンジメッセージについては「プログラムチェンジメッセージ」(106ページ)をご覧ください。

エフェクトのルーティング

エフェクトの接続には、ループ接続とインサート接続の2種類の方法があります。

ループ接続

「ルーティング」(48ページ)で説明したように、内蔵エフェクトの入力は出力ルーティング先、出力は入力ルーティングのソースとして扱われます。

以下の2つの画面は、内蔵エフェクトを使うルーティングの例です。

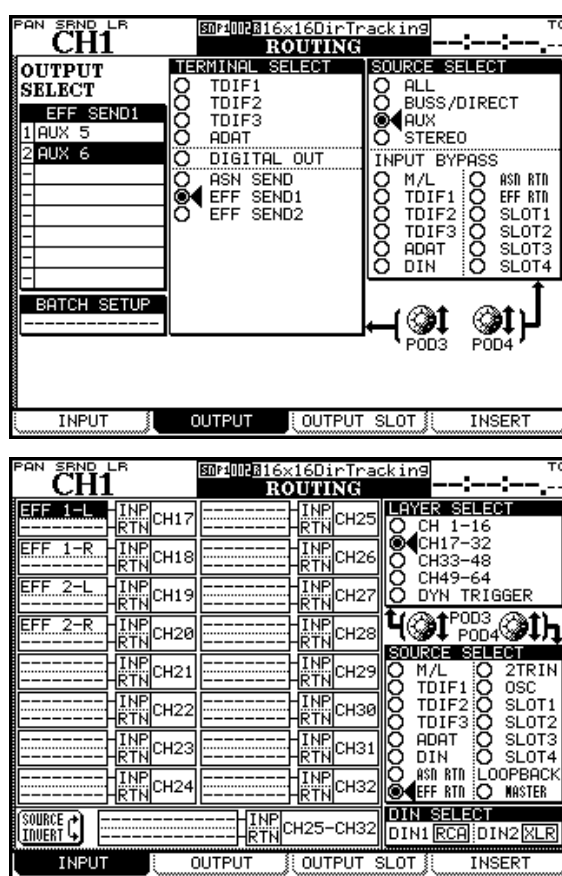


図9.1：内蔵エフェクトのSENDとリターンを使ったルーティング例

図9.1のROUTING > OUTPUT画面では、AUX 5とAUX 6を出力ソースとして選択し、EFF SEND1をルーティング先として選択しています(EFFECT SEND 2の場合も同じように設定できます)。EFFECT SEND 1の信号がEFF 1に入力され、EFFECT SEND 2の信号がEFF 2に入力されます。

エフェクトリターンのルーティングはROUTING > INPUT画面で設定します。図9.1のROUTING > INPUT画面では、EFF RTNをソースとして選択し、チャンネル17~20をエフェクトリターンとして選択しています。

注意

本機には専用のエフェクトリターンチャンネルがありません。リターンに使用するチャンネルにもAUXセンドがありますが、同じエフェクトにリターン信号を送らないようご注意ください。フィードバックを起こしてモニター機器を破損する恐れがあります。

インサート接続

ROUTING > INSERT画面を使って、希望のチャンネルやバスに内蔵エフェクトをインサート接続することができます。

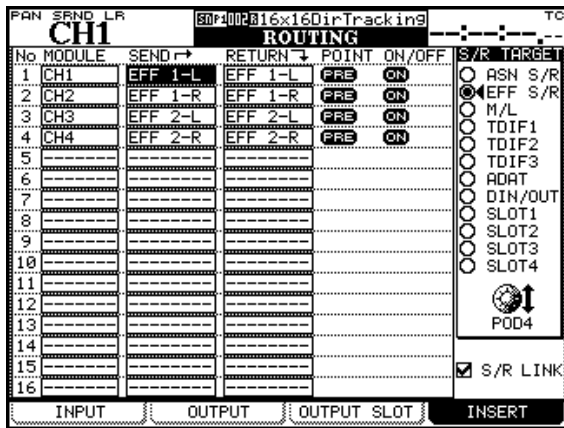


図9.2：内蔵エフェクトをインサート接続したルーティング例

上図の例では、チャンネル1と2に、それぞれエフェクト1-L、1-Rがインサートされています。

詳しくは「インサートのパッチング」(49ページ)をご覧ください。

エフェクトを設定する

内蔵エフェクトのパラメータ設定はEFFECT画面で行ないます。最初に、プリセットライブラリーあるいはCFカードに保存している設定からエフェクトを呼び出します。呼び出したエフェクト設定をそのまま使うことも、編集して使うこともできます。

- 1 EFFECTキーを押してEFFECT画面を呼び出します。
- 2 POD2キー（またはPOD4キー）を押して、LIBRARY EFFECT1画面（またはLIBRARY EFFECT2画面）を呼び出します。

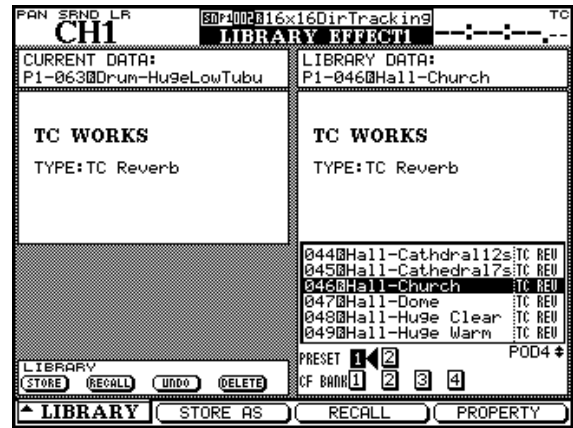


図9.3：LIBRARY EFFECT画面

- 3 カーソルキーとENTERキーを使って、PRESET 1 (TC Reverbリバーブ)、PRESET 2 (TASCAM FX2.0エフェクト)、あるいはCFカード上の4つのメモリーバンクのいずれかを選択します。
- 4 JOG/DATAダイヤルまたはPOD4つまみを使って、ライブラリーリスト内から呼び出したいデータを選択し、POD3キー（RECALLボタン）を押して選択したデータを呼び出します。
- 5 再度EFFECTキーを押して、EFFECT画面に戻ります。呼び出したデータが設定に反映されています。

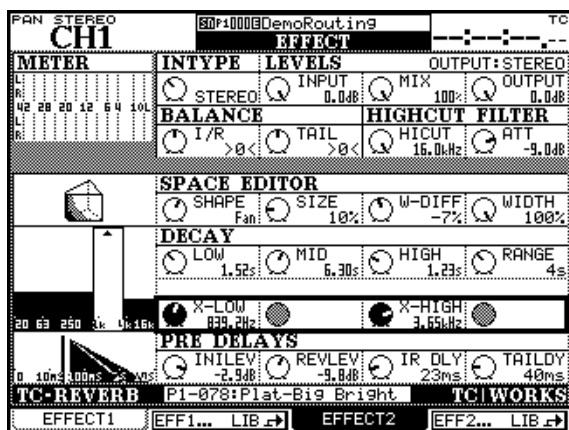


図9.4：エフェクト設定画面

6 PODつまみ（1～4）を使って編集を行ないます。

この画面の最上行はTASCAM FX2.0とTC Reverbの全エフェクトに共通で、以下のパラメータを設定します。

これら以外のパラメータは、選択したエフェクトによって異なります。詳しくは付表「エフェクトパラメータ」をご覧ください。

表9.1：共通のエフェクトパラメータ

PODつまみ	パラメータ	内 容	値	備 考
POD1つまみ	IN TYPE	入力タイプの設定	モノエフェクト時：L MONO 固定 ステレオエフェクト時： L MONOまたはSTEREO	---
POD2つまみ	INPUT	入力レベルの設定	-40dB～+20dB（1dBステップ）	---
POD3つまみ	MIXまたは BYPASS	MIX：ウェット信号の 割合 BYPASS：バ イパスのオン／オフ	MIX：0%～100% BYPASS：ON, OFF -40	MIX：コーラス、フランジャー、 ディレイ、フェイザー、 ピッチシフター時 BYPASS：コンプレッサー、 ディエッサー、ディストーション、 エキサイター時
POD4つまみ	OUTPUT	出力レベルの設定	-40dB～+20dB（1dBステップ）	---

本機はMIDIポートを使って外部MIDI機器とMIDI情報の送受信を行なうだけでなく、USBポートを使って本機とPC間のMIDI情報の送受信を行なうことができます。

本章ではMIDI接続に関する基本設定を説明します。MIDIを使った実際の外部機器コントロールについては、「第11章 リモート操作」をご覧ください。またMIDIインプリメンテーションチャートは「第15章 付表」に掲載されています。

MIDIポートの切り換え／フィルタリング

MIDIキーを使って、MIDI＞SETUP画面を開きます。

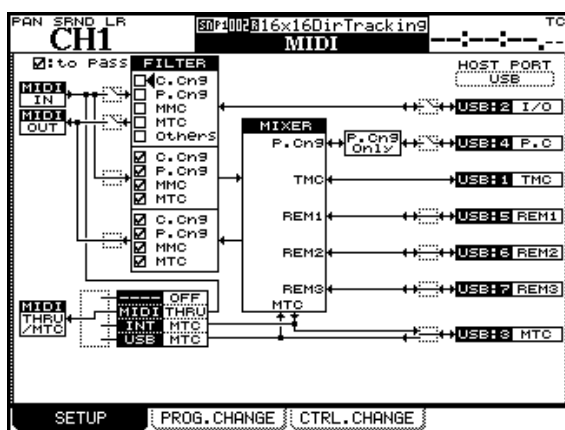


図 10.1 : MIDI＞SETUP画面

画面左のMIDI IN、MIDI OUT、MIDI THRUは、リアパネルのMIDIポートに対応しています。

画面右のHOST PORTは、本機とホストPC間の仮想的MIDIポートで、標準装備のUSBを経由して信号の送受信を行ないます。

画面内のスイッチを使って、各MIDIポート（リアパネルのポートおよび仮想ポート）を有効にするか無効にするかを設定します。各スイッチにカーソルを合わせてENTERキーを押すと、有効（スイッチオン）／無効（スイッチオフ）が切り換わります。

HOST PORTのMIDI PORTは、リアパネルのMIDIポートとは別の信号を扱います。画面上部から順に内容を説明します（カッコ内の番号はコンピュータのドライバのポート番号に対応しています。）。

- **I/O (2)** : MIDIメッセージを扱います。ミキサーセクションをバイパスして、DM-4800のリアパネルのMIDIポートを経由して動作します。DM-4800をUSB-MIDIインターフェースとして使用できます。

- **P.C. (4)** : プログラムチェンジメッセージのみを扱います。
- **TMC (1)** : 本機に付属のコンピュータソフトウェア、TMCompanionとのコミュニケーション用に確保されています。
- **REM1 (5)、REM2 (6) および REM3 (7)** : 外部からのDM-4800のMIDIコントロール用、あるいはDM-4800からの別の機器のMIDIコントロール用に使われる双方向ポートです。
- **MTC (3)** : MIDIタイムコード専用ポートです。

FILTER部では、以下のMIDIメッセージを通過させるか（チェック時）通過させないか（チェックなし時）を選択します。

コントロールチェンジ（C.Cng）、プログラムチェンジ（P.Cng）、MIDIマシンコントロール（MMC）、MIDIタイムコード（MTC）、その他のメッセージ（Others）

フィルター部の一番上のブロックは、リアパネルのMIDI IN端子から受信して仮想MIDI I/Oポートに送られるメッセージ、およびその逆方向（仮想MIDI I/OポートからリアパネルのMIDI IN端子）のメッセージに対するフィルター設定を行ないます。データの送受信を行なうには、MIDI IN端子と仮想MIDI I/Oポートの両方の（画面上の）スイッチをオンしておく必要があります。

2つ目のブロックは、リアパネルのMIDI IN端子とDM-4800ミキサー部の間のMIDIフィルターを設定します。

3つ目のブロックは、DM-4800ミキサー部からリアパネルのMIDI OUT端子を経由して送られるMIDIデータのフィルターを設定します。

フィルター部の下には、4ポジションのスイッチがあり、リアパネルのMIDI THRU/MTC端子から出力するMIDI信号を、以下の中から選択します（JOG/DATAダイアルで希望のポジションを選択してENTERキーを押して確定します）。

- **OFF** : THRUポートからMIDIデータを送信しません。
- **THRU** : リアパネルのMIDI IN端子で受信したデータをそのままTHRU端子から出力します。
- **INT MIC** : 内蔵MIDIタイムコードジェネレーターの出力をTHRU端子から出力します。
- **USB MTC** : USBのMTCポートで受信したMIDIタイムコードをTHRU端子から出力します。

プログラムチェンジメッセージ

本機は外部のプログラムチェンジメッセージを受信して、スナップショットデータあるいはエフェクトデータを、それぞれのライブラリーから呼び出すことができます。

また、本機でスナップショットデータあるいはエフェクトデータをそれぞれのライブラリーから呼び出した際にプログラムチェンジメッセージを送信することができます。

メモ

複数のプログラムチェンジナンバーに同じライブラリーバンク／ライブラリー番号が設定されている場合には、一番小さいプログラムチェンジナンバーのプログラムチェンジメッセージだけが送信されます。

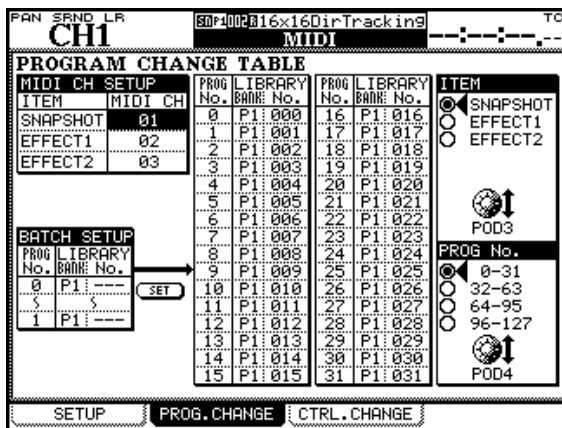


図 10.2 : MIDI プログラムチェンジ画面

- 1 MIDIキーを使って、MIDI > PROG.CHANGE画面を開きます（上図参照）。
- 2 POD3つまみを使って、画面右のITEM部から、希望のライブラリー（SNAPSHOT、EFFECT1またはEFFECT2）を選択します。
- 3 画面には一度に32個のプログラムが表示されます。POD4つまみを使って、表示する32プログラムを選択します。
- 4 カーソルキーとJOG/DATAダイヤルを使って、各プログラムチェンジナンバー（PROG No.）受信時に呼び出されるデータを設定します。バンク（LIBRARY BANK）、ライブラリー内のスロット番号（LIBRARY No.）を選択します。

メモ

スナップショットライブラリーの場合、選択可能なバンクはプリセットバンクがP1、ユーザーバンク（CFカード上）がB1～B4です。エフェクトライブラリーの場合、選択可能なバンクはプリセットバンクがP1とP2、ユーザーバンク（CFカード上）がB1～B4です。

MIDIチャンネルの設定

各ライブラリー（SNAPSHOT、EFFECT1、EFFECT2）を呼び出すMIDIチャンネルを、個別に設定することができます。設定は画面左上のMIDI CH SETUP部で行ないます。

一括設定

同じバンク内の連続したライブラリーデータを連続したプログラムチェンジナンバーに一括アサインすることができます。

画面左下のBATCH SETUP部で以下の手順でアサイン設定を行ないます。

- 1 PROG No.コラムの上と下のフィールドで、JOG/DATAダイヤルを使って連続プログラムチェンジナンバーの始まりと終わりの番号を設定します。それぞれの設定ごとにENTERキーを押して確定する必要があります。
- 2 LIB BANKフィールドで、ライブラリーバンクを選択してENTERキーを押します。
- 3 LIBRARY No.フィールドで、始まりのプログラムチェンジナンバーに割り当てるライブラリーデータスロット番号を選択してENTERキーを押します。終わりのスロット番号は自動的に設定されます。
- 4 すべての設定を終えたらSETにカーソルを合わせてENTERキーを押します。

メモ

プログラムチェンジメッセージはUSB MIDIポート4とMIDI IN/OUTポート経由で送受信されます。MIDI > SETUP画面を使って使用するポートを有効に設定してください。なおMIDI IN/OUTポートの場合、ポートを有効にし、かつフィルター設定も有効にする必要があります。（→105ページ「MIDIポートの切り換え／フィルタリング」）

コントロールチェンジメッセージ

REMOTEレイヤーを選択中で**REMOTE > MIDI MIXER**画面表示中、DM-4800上でフェーダー、**MUTE**キー、**POD**つまみ（あるいはパン機能をアサインしたリングエンコーダー）を操作したときに、MIDIコントロールチェンジメッセージを送信することができます。また外部からこれらに対応するコントロールチェンジメッセージを受信したとき、フェーダー、**MUTE**キー、パンに状態が反映されます。（→114ページ「MIDIミキサー」）

各チャンネルのフェーダー、**MUTE**キー、パンにデフォルトで割り当てられているMIDIチャンネル、コントロールチェンジ番号、および送受信オン／オフ（MIDIチャンネル単位）の設定を変更することができます。

変更は**MIDI > CTRL.CHANGE**画面で行ないます。

この画面を表示するには、**MIDI**キーを押してから**POD3**キーを押します（あるいは**MIDI**キーを繰り返し押します）。

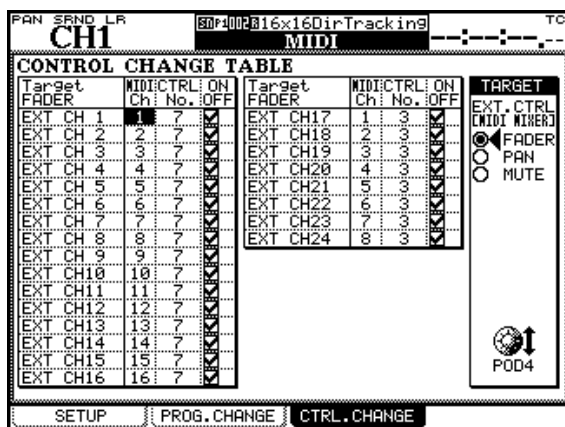


図 10.3 : MIDI > CTRL.CHANGE画面

画面右の**TARGET**セクションで**POD4**つまみを使って、設定変更を行なう操作子（**FADER**、**PAN**または**MUTE**）を選択します。画面左には選択中の操作子（チャンネル1～24）のMIDIチャンネル、コントロールチェンジ番号、および送受信オン／オフ状態を示す表が表示されます。カーソルキーを使って設定項目を選び、**JOG/DATA**ダイヤルを使って値を選択し、**ENTER**キーを押して確定します（オン／オフ設定は**ENTER**キー押しのみ）。

メモ

- 同じMIDIチャンネルが割り当てられている操作子チャンネルに対して、同じコントロールチェンジ番号を設定することはできません。
- コントロールチェンジ番号は以下の中から選択できます。
1～5、7～31、64～95
- オン／オフ設定では、オンのときボックスにチェックマークが入り、オフのときはボックスに何も入りません（上図ではすべてのチャンネルがオンに設定されています）。

第11章 リモート操作

本機からさまざまな外部機器をリモートコントロールすることができます。実際にコントロールできる機能はコントロールされる機器によって異なります。

外部機器コントロールは、MIDIポート（USBを使った仮想MIDIポートを含む）または**RS-422**シリアルポート（P2プロトコル）を介して行なわれます。

それぞれのポートに接続された機器を同時にコントロールすることもできます。たとえば、VTRのトランスポートをコントロールしつつ、DTRSレコーダーのレックファンクションをコントロールするというようなことが可能です。

メモ

この章で「コントローラー」と表記した場合、外部機器をコントロールする本機のソフトウェア機能を指します。ハードウェア機能ではありません。

トランスポートコントロールする機器の設定

REMOTE > MACHINE CTRL画面を使って外部機器コントロールの設定を行ないます。この画面を表示するには、REMOTEキーを使います。

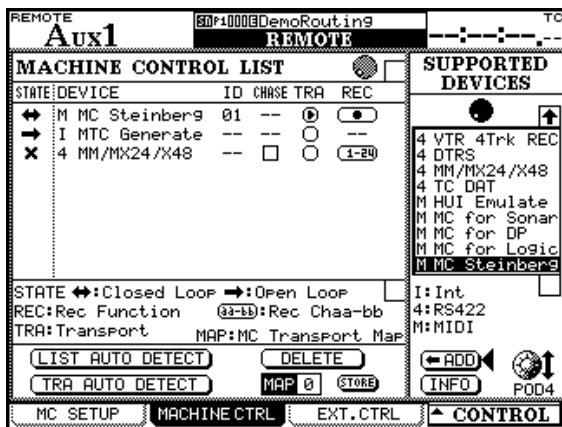


図 11.1 : DM-4800でコントロールする外部機器を登録する

手動による登録

- 1 カーソルが **◀ADD** または **INFO** ボタンを指しているとき、**JOG/DATA** ダイアルを使ってサポート機器リスト（**SUPPORTED DEVICES**）の中からコントロールしたい機器を選択（反転表示）します。
- 2 機器を選択した後、**◀ADD** ボタンにカーソルを合わせて **ENTER** キーを押すと、画面左側のマシンコントロールリストにその機器が登録されます。

リストで選択した機器の詳しい情報を見たいとき、**INFO** ボタンにカーソルを合わせて **ENTER** キーを押すと、情報画面が表示されます。

機種名の左にある文字はそれぞれの機器のコントロール信号のコントロール方法を示します。

表 11.1 : コントロール方法

文字	意味
I	内部
M	MIDI マシンコントロール (MMC)
4	RS-422 (P2 コントロール)

現在、以下の機器をサポートしています。

表 11.2 : トランスポートコントロールをサポートしている機器

機器	画面リスト表示	送受信ポート
MIDI タイムコードジェネレーター	MTC Generate	I
DTRS レコーダー	DTRS	4
VTR (再生のみ)	VTR PLAYonly	4
2トラックVTR (録音もサポート)	VTR 2 Trk REC	4
4トラックVTR (録音もサポート)	VTR 4 Trk REC	4
タスカム MMR-8/MMP-16/MX-2424/X-48HD レコーダー	MM/MX24/X48	4
タイムコードトラック付き DAT レコーダー	TC DAT	4
MMC オープンループ	MMC Open	M
MMC クローズループ	MMC Full	M
Mackie HUI エミュレート	HUI Emulate	M
Sonar 用 MackieControl	MC for Sonar	M
Digital performer 用 MackieControl	MC for DP	M
Logic 用 MackieControl	MC for Logic	M
Steinberg 用 MackieControl	MC Steinberg	M

最大 16 機種をリストに登録することができます。

メモ

- リストの内容が画面に収まらない場合、矢印が上下に表示されます。リスト内を反転表示しているとき、**JOG/DATA**ダイヤルを使ってリストをスクロールできます。

自動検出による登録

接続されている機器をすべて登録する場合、自動検出機能を使うと便利です。この画面には、2つの自動検出ボタンがあります。一つは**LIST AUTO DETECT**ボタンで、本機に接続されているすべての機器を自動検出します。もう一つは**TRA AUTO DETECT**ボタンで、トランスポートマッピングに使われます（→111ページ「MCトランスポートマップを自動作成する」）

メモ

機器によっては、本機の自動検出機能で検出されないものがあります。その場合は手動で登録してください。

MIDI機器を認識しようとするとき、本機は最初にMMC Read Signatureコマンドを送信します。このコマンドに応答したデバイスIDに対して「クローズドループ」機器を追加します。

また本機はMIDI Device Inquiryメッセージを送信します。外部機器がこのメッセージに応答した場合で対応するコントローラーがある場合、MMC「クローズドループ」コントローラーがこのコントローラーに置き換わります。

電源投入後、外部機器を認識するまでに1、2分かかる場合があります。すでにマシンコントロールリストに登録されている機器であっても、この間は外部機器を操作することができません。またこの間に自動検出を行っても、検出が行われません。

マシンコントロールリストからの削除

マシンコントロールリストに登録されている機器を削除するには、**DELETE**ボタンにカーソルを合わせてから、**JOG/DATA**ダイヤルを使って削除したい機器を選択（反転表示）して、**ENTER**キーを押します。

この操作を繰り返し行なうと、リストをクリアすることができます。

マシンコントロールリスト上での設定

マシンコントロールリスト (**MACHINE CONTROL LIST**) の各コラムの内容を左から順に説明します。

STATE :

機器の状態を表示します。片方向矢印はオープンループ機器であることを示しています。オープンループ機器は本機のコマンドを受信しますが、機器側からはステータスなどの情報が本機に返信されません。機器側の状態は、タイムコードやMIDIを通じて知ることができる場合があります。

両方向矢印はクローズドループ機器であることを示しています。この場合は本機と外部機器間で両方向の情報の送受信が行われます。

×印は本機がコントロールできない機器であることを示しています。

DEVICE :

登録されているコントロール対象機器名が、コントロール信号の送受信ポートとともに表示されます。これらはリスト上で変更できません。

ID :

マシンIDを表示します。

CHASE :

DTRSレコーダー専用のコラムです。各マシンのチェイスモードのオン/オフをコントロールします。本機からチェイスモードをコントロールできる機器には四角いボックスが表示されます。本機からチェイスモードをリモートコントロールできない機器の場合は“--”が表示されます。カーソルをボックスに合わせて**ENTER**キーを押して、オン（チェックマークあり）とオフ（チェックマークなし）を切り替えます。

TRA :

本機からトランスポートコントロールを行なう機器を選択します。1台のみ選択できます。希望の機器の**TRA** ボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押すと、▶マークが付きます。選択中の機器から別の機器に変更するには、新しく選択する機器に▶マークを付けます。現在選択中の機器の▶マークが自動的に外れます。

トランスポートコントロールを対象として選択しようとする機器が無効になっている場合、**ENTER**キーを押すとポップアップメッセージが表示され、選択を受け付けません。

ただし、内蔵のタイムコードジェネレーター（MTC Generate）が無効になっているとき（＝シンクソースとして選択されていないとき）にこれをトランスポートコントロール対象として選択しようとする場合は例外です。この場合、ポップアップメッセージが表示され、**ENTER**キーを押すと、タイムコードジェネレーターがシンクソースに設定されるとともにトランスポートコントロール対象に設定されます。詳しくは「オートメーションガイド」をご覧ください。

マシンによっては、トランスポート停止中に**STOP**キーを押すと、テープのローディングが解除されます。

メモ

- コントロール対象マシンによって、トランスポートキーの働きが異なったり動作しないキーがある場合があります。
- 機種ごとの詳しい情報についてはティアック営業所またはサービス機関にお問い合わせください。

REC :

本機のチャンネルモジュールにレックファンクションコントロールを割り当てます（レックファンクションコントロール不可能な機器の場合、“—”が表示されます）。

なお、レックファンクションのオン／オフを切り換えるには、STEREO フェーダー上部の**REC**キーを押しながら各チャンネルモジュールの**SEL**キーを押します。レックファンクションがオンのとき、**SEL**キー上部の**REC**インジケータが点灯します。

JOG/DATAダイヤルを使って以下の中から選択してから、**ENTER**キーを押して確定します。

1-8、9-16、17-24、25-32、33-40、41-48、49-56、57-64（以上8トラック）、1-16、17-32、33-48、49-64（以上16トラック）、1-24、9-32、17-40、25-48、33-56、41-64（以上24トラック）、1-32、33-64（以上32トラック）、1-48、17-64（以上48トラック）、1-64

2トラックや4トラックのレコーダーの場合、それぞれの最初の2チャンネルあるいは4チャンネルの**REC**キーが割り当てられます。

すでに別のレコーダーに割り当てられているチャンネルを選択しようとする、ポップアップメッセージが表示されます。メッセージを消すにはいずれかのカーソルキーを押します。

メモ

チャンネルモジュール1～64に対してのみ、レックファンクションコントロールを割り当てることができます。

レックファンクションの一括解除

STEREO フェーダー上部の**ALL SAFE**キーを使って、チャンネルモジュールキーに割り当てられている全トラックのレックファンクションを一括してオフにすることができます。**ALL SAFE**キーが点灯中はレックファンクションをオンにすることができません。本機は**ALL SAFE**キーを点灯する直前のレックファンクション設定を記憶していますので、再び**ALL SAFE**キーを押して消灯したときはレックファンクション設定が以前の状態に戻ります。

マシンコントロール設定の保存

よく使うマシンコントロール設定を保存して、あとから呼び出すことができます。最大10通りまでのマシンコントロール設定をMCトランスポートマップ（マシンコントロールトランスポートマップ）に保存できます。

各設定には、本機からのマシンコントロール（トランスポートコントロール、レックファンクションコントロール、チェイスコントロール）の設定が保存されます。

たとえば3台のオーディオテープレコーダーとVTRを使ったMAシステムを本機からコントロールする場合を考えてみます。通常はVTRのタイムコードに3台のテープレコーダーがチェイスし、本機がVTRのトランスポートをコントロールするとともに3台のテープレコーダーのレックファンクションをコントロールします。しかし作業の中で、本機からテープレコーダーのトランスポートを直接コントロールしたい場合もあり得ます。

このような場合、2つのMCトランスポートマップメモリを使って2通りのマシンコントロール設定を保存しておくと便利です。

MCトランスポートマップを自動作成する

TRA AUTO DETECT ボタンを使って自動的にMCトランスポートマップを作成することができます。

このボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押すと確認のポップアップメッセージが表示されます（自動作成を行なうと、現在すでにマッピングが作成されている場合はそのマッピングが上書きされます）。

ENTERキーを押すと自動作成が実行されます。自動作成を中止するにはいずれかのカーソルキーを押します。

自動作成が終わると、設定マップ（検出された機器とコントロールマップへのアサイン）がポップアップ表示されます。

コントロール可能な機器がすべて検出されます。

メモリ**0**には現在の設定が保存されます。メモリ**1**以降には、各トランスポートをコントロール対象にした設定がマシンコントロールリスト順に保存されます。

コントロール可能な機器が10機種を越える場合はメッセージが表示されます。

機器がIDを持つ場合はID番号も表示されます。

MCトランスポートマップを使う

作成したMCトランスポートマップのマップメモリを呼び出すことにより、トランスポート設定をワンタッチで変更することができます（わざわざマシンコントロールリスト上の設定変更を行なう必要がありません）。

トランスポート設定を呼び出すには、**MACHINE SEL (F7)** キーを押しながら、数字キーを使ってマップメモリ番号（**0**～**9**）を指定します。

メモ

REMOTEレイヤーを選択しているときは**MACHINE SEL** キーを操作することができません。

本機のトランスポートコントロールキーが、選択したマップ内のトランスポートをコントロールするようになるとともに、その他の設定（**REC**、**CHASE**）も有効になります（ただし、上記の自動検出で作成した状態のマップでは、トランスポート以外の設定はすべて同じです）。

ポップアップ画面に呼び出されるメモリ番号と機器名が表示されます（マップメモリにトランスポートがアサインされていない場合は、“**MC Mapping Not Recalled**” がポップアップ表示されます）。

選択した機器のマップメモリ番号が画面下部の**MAP** 欄に表示されます。

MCトランスポートマップを表示する

MCトランスポートマップをポップアップ表示するには、**SHIFT**キーを押しながら**LOCATE LIST (F8)** キーを押します。

それぞれのマップメモリ番号に割り当てられている機器とIDを表示したポップアップ画面が現われます。

ポップアップ画面を閉じるには**ENTER**キーを押します。

MCトランスポートマップを編集する

TRA AUTO DETECT 機能を使って自動作成したマップ上の各メモリでは、トランスポート以外のパラメータ（**CHASE**、**REC**）は作成時の設定になっています。これらを後から編集して上書きしたり、編集した設定を別の空いているメモリに保存することができます。

- 1 マシンコントロールリスト上の設定を編集します。
- 2 画面下部の**MAP** 部にカーソルを合わせます。
- 3 **JOG/DATA** ダイアルを使って、現在の設定の保存先メモリ番号を選択し、**ENTER**キーを押します。

MIDIコントロール

MIDIコントロールチェンジおよびプログラムチェンジメッセージを使って、DM-4800からMIDI機器のコントロール(MIDIフェーダー、MIDIコントローラー、MIDIミキサー)が可能です。

MIDIインプリメンテーションチャートは「第15章 付表」に掲載されています。

接続

DM-4800とMIDI機器のMIDI IN端子－MIDI OUT端子間を、双方向に接続します。

MIDIコントロールするデバイスの設定

REMOTE>EXT.CTRL画面を使ってMIDIコントロールの設定を行ないます。

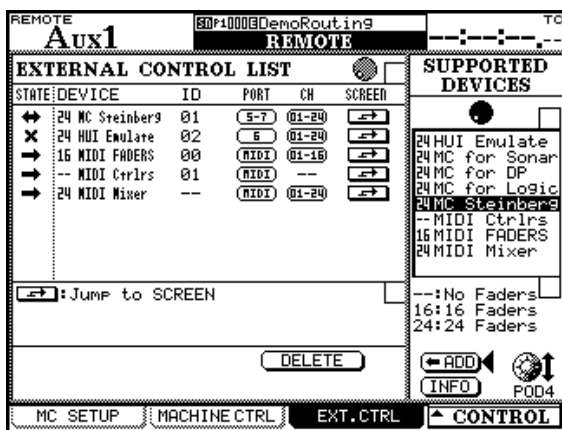


図 11.2 : REMOTE>EXT.CTRL画面

デバイスの登録

左側のEXTERNAL CONTROL LISTは最初は空白です。ここに以下の手順でデバイスを登録します。

- 1 POD4つまみ(またはJOG/DATAダイヤル)を使って、デバイスリスト(SUPPORTED DEVICES)の中から希望の項目(MIDIコントロールの場合、MIDI Ctrlrs、MIDI FADERSまたはMIDI Mixer)を反転表示します。
- 2 選択した後、◀ADDにカーソルを合わせてENTERキーを押すと、画面左側の外部コントロールリスト(EXTERNAL CONTROL LIST)に機器が登録されます。

メモ

選択機器の情報を見たいときにはINFOボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押すと、選択しているタイプの接続機器に関するポップアップメッセージが表示されます。

外部コントロールリスト上での表示/設定

MIDIコントロールを登録した場合のリスト上の各コラムの表示/設定は以下のようになります。

STATE : オープンループ接続であることを示す ➡ が表示されます。

DEVICE : コントロール信号の送受信チャンネル数およびデバイス名が表示されます。MIDIコントロールの場合、送受信チャンネル数は16です。

ID : MIDIコントローラーの場合はコントロール対象機器の送信MIDIチャンネルを表示、MIDIフェーダーの場合はMIDIコントロールチェンジメッセージ番号(0～119)を表示、MIDIミキサーの場合は表示がありません。

PORT : 出力ポートを表示します。MIDIコントロールの場合、自動的に“MIDI”が表示されます。

CH : フェーダーレイヤーで使用するチャンネルを表示します。MIDIコントローラーの場合は“--”を表示、MIDIフェーダーやMIDIミキサーの場合は“1-16”を表示します。

デバイス専用画面へのアクセス

EXTERNAL CONTROL LISTに登録された各デバイスの専用画面にジャンプするには、SCREENコラムの“Jump to SCREEN” ➡ ◀ ボタンにカーソルを合わせてENTERキーを押します。

メモ

画面右下の“CONTROL”ボタンを使って各デバイスの専用画面を開くこともできます。

- 1 POD4キーを押します。

登録されているデバイスがブルアップ表示されます。

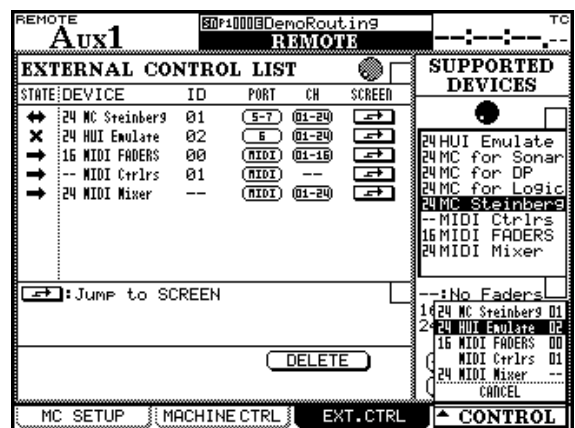


図 11.3 : デバイス切替ブルアップ表示画面

2 **POD4**つまみを使って希望のデバイスを選択します。

3 **POD4**キーを押して確定します。

以下に、各MIDIコントロールのデバイスの専用画面について説明します。

MIDIコントローラー

DM-4800の**POD**つまみを使ってMIDIコントロールチェンジメッセージを送信することができます。

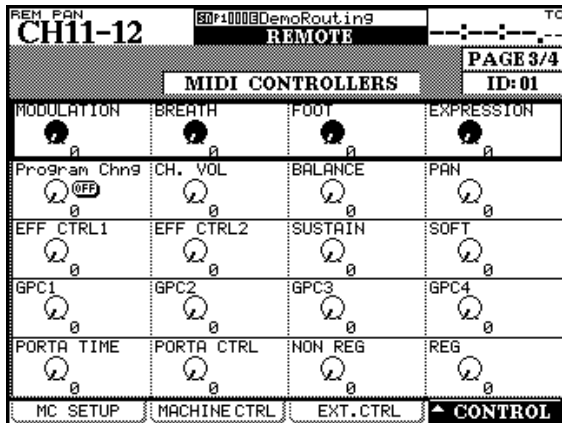


図 11.4 : MIDI CONTROLLERS 画面

MIDI CONTROLLERS 画面には一般的なコントローラーを用意してあります。カーソルキーで操作対象（太枠ボックス）を移動し、**POD**つまみを使ってMIDIコントロールチェンジメッセージを送信します。**MIDI CONTROLLERS** 画面表示中、現在のレイヤーの設定に関わらず、常に操作することができます。

また外部MIDI機器からコントロールチェンジメッセージを受信すると、その値が反映されます。

MIDIフェーダー

DM-4800のフェーダーを使って、外部MIDI機器の全16MIDIチャンネルに対してMIDIコントロールチェンジメッセージを送信することができます。

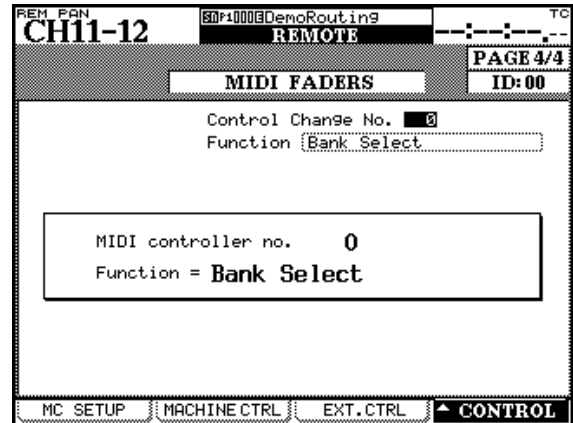


図 11.5 : MIDI FADERS 画面

この画面でMIDIコントロールチェンジ番号の選択／設定を行なうことができます。

上の画面例のように、MIDIボリューム（コントロールチェンジ7）がよく使われます。これによって最大16台のMIDI機器のボリュームを本機からコントロールすることができます。**REMOTE**レイヤーを選択中で**MIDI FADERS** 画面を表示中に操作可能です。

なお、デバイス専用画面の中で最後に**MIDI FADERS** 画面を表示したあとで**REMOTE**レイヤーを選択した場合は、その後**REMOTE.CONTROL**画面（デバイス専用画面）以外の画面に切り換えても（**MIDI FADERS** 画面を表示していないときであっても）操作可能です。

また外部MIDI機器からメッセージを受信すると、その値がDM-4800のフェーダーに反映されます。

MIDI ミキサー

DM-4800の**POD**つまみ、フェーダー、**MUTE**キーを使って、外部MIDI機器に対してMIDIコントロールチェンジメッセージを送信することができます。

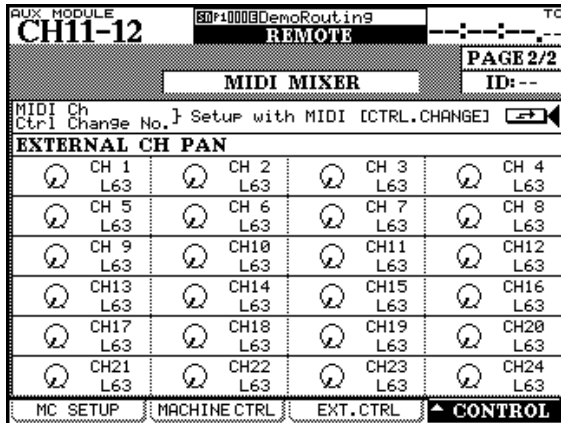


図 11.6 : MIDI MIXER画面

REMOTEレイヤーを選択中で、**MIDI MIXER**画面表示中に操作可能です。なお、デバイス専用画面の中で最後に**MIDI MIXER**画面を表示したあとで**REMOTE**レイヤーを選択した場合は、その後**REMOTE.CONTROL**画面（デバイス専用画面）以外の画面に切り換えても（**MIDI MIXER**画面を表示していないときであっても）操作可能です。画面には（デフォルトで）パン状態が表示され、**POD**つまみを使って値を設定できます。

また外部MIDI機器からコントロールチェンジメッセージを受信すると、値がDM-4800の**POD**つまみ、フェーダー、**MUTE**キーに反映されます。

メモ

MIDI MIXER画面を表示中に**LAYER STATUS**を**REMOTE**に切り替えると画面左上の**ENCODER MODE**が自動的に“**REM PAN**”に切り替わりリングエンコーダーを使ってパンをコントロールできます。

設定の変更

デフォルトではフェーダー1～16、**MUTE**キー1～16、パン1～16にそれぞれ、MIDIチャンネル1～16のコントロールチェンジ番号7（メインボリューム）、11（エクスプレッション）、10（パンポット）が割り当てられています。またフェーダー17～24、**MUTE**キー17～24、パン17～24にはそれぞれMIDIチャンネル1～8のコントロールチェンジ番号3、85、8が割り当てられています。

これらの設定は**MIDI > CTRL.CHANGE**画面を使って変更することができます。詳細については「コントロールチェンジメッセージ」（107ページ）をご覧ください。

DAW コントローラー

Mackie Controlを使った主要なDAW（デジタルオーディオワークステーション）パッケージのコントロールが可能です。またDM-4800はMackie HUIエミュレーションにも対応しています。

上記のMIDIコントローラー、MIDIフェーダー、MIDIミキサーはMIDI端子を経由してコントロールを行ないますが、DAWコントロールはUSB端子を経由して行なわれます。最大3台のDAWコントローラーをポート5、6、7に割り当てることができます。双方向通信のため、DM-4800のフェーダーとコントロールサーフェスには現在のDAWの状態が反映されます。

DAWコントローラー接続時、選択中のDAWチャンネルが24本のフェーダーストリップに割り当てられ、フェーダー、ソロ、ミュート、パンなど（リングエンコーダー経由）をコントロールすることができます。

また、DM-4800のトランスポートキーを使ってDAWトランスポートをコントロールできます。これを行なうには、DAWコントロール対象（例：M HUI Emulate）を選択してトランスポートターゲット（TRA）を設定します。

その他のDM-4800のパネル上のキーをDAWコントロールに使うことができます。使用できるキーとその機能は接続するDAWによって異なります。以下に、DAW毎の画面を示します。

詳細については本機の各DAWコントロール機能用の取扱説明書を参照ください。

HUI

Mackie HUIコントロールサーフェスのエミュレーションを行ないます。DM-4800から以下のコントロールが可能です。

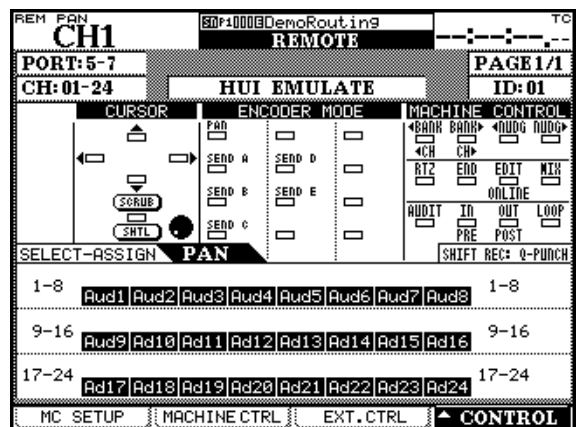


図 11.7 : HUIエミュレーション

Sonar

Mackie Controlエミュレーションを使ってSonar DAWをコントロールします。DM-4800から以下のコントロールが可能です。

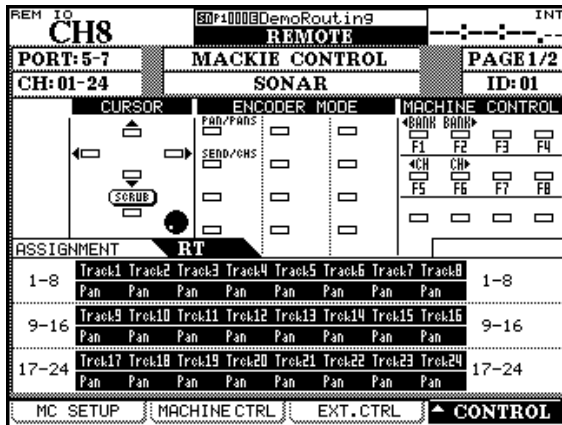


図 11.8 : Sonar コントロール

Logic

Mackie Controlエミュレーションを使ってApple Logic DAWをコントロールします。DM-4800から以下のコントロールが可能です。

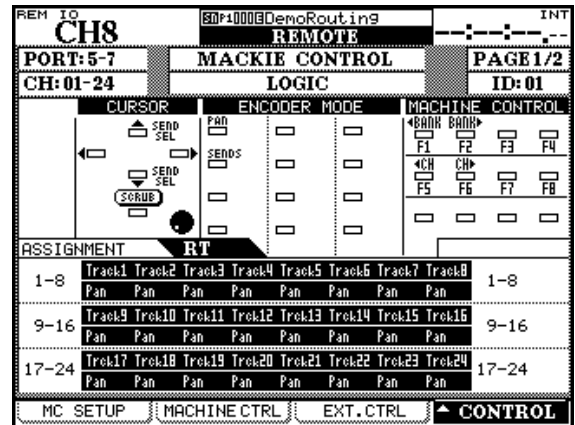


図 11.10 : Logic コントロール

Digital Performer

Mackie Controlエミュレーションを使ってDigital Performer DAWをコントロールします。DM-4800から以下のコントロールが可能です。

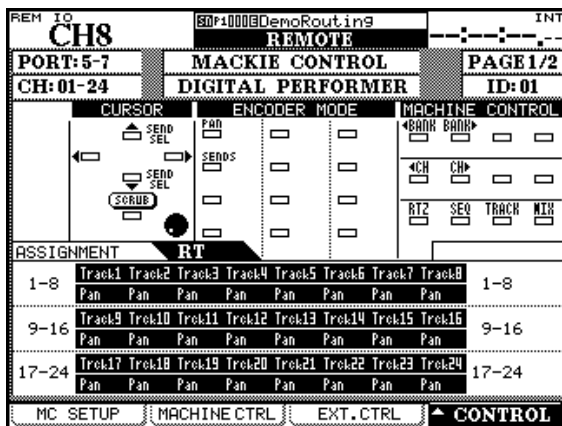


図 11.9 : Digital Performer コントロール

Steinberg

Mackie Controlエミュレーションを使ってSteinberg製 DAWをコントロールします。DM-4800から以下のコントロールが可能です。

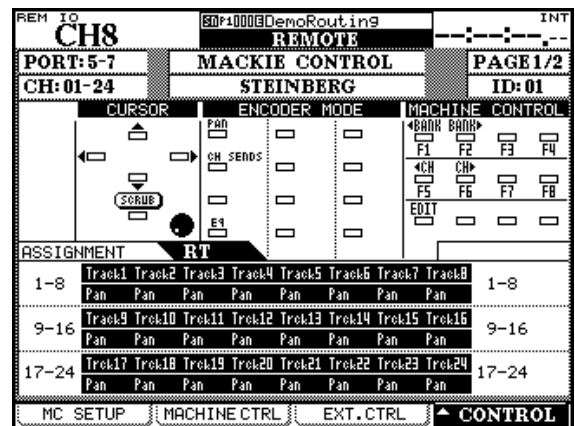


図 11.11 : Steinberg コントロール

マシンコントロールの設定

REMOTE>MC SETUP画面を使って各種マシンコントロールパラメータの設定を行ないます。この画面を表示するには、REMOTEキーを使います。

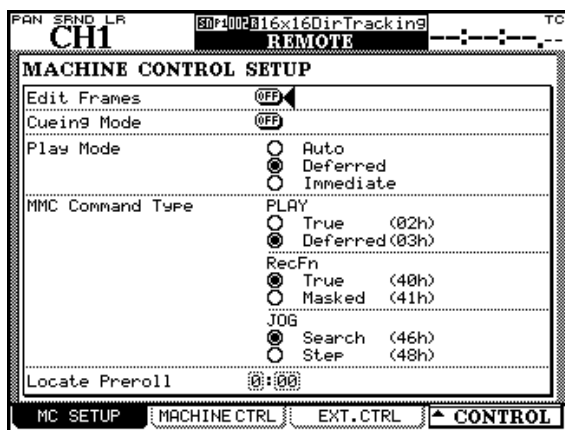


図 11.12 : REMOTE>MC SETUP画面

Edit Frames

ONにすると、ロケートメモリーなどをフレーム精度で設定できます。OFFの場合は秒精度です。

Cueing Mode

「キューイングモード」では、再生中に早送りキー（FFまたはREWキー）を押すと、押している間キュー／レビュー（シャトル）モードになります（キーを離すと再生モードに戻ります）。早送りモードにするには、いったんSTOPキーを押してから早送りキーを押します。

Play Mode

ロケート動作時のPLAYキーの働きを3つの選択肢の中から選択します。

Auto：ロケート動作中、PLAYインジケーターが点滅します。ロケートポイントにロケートすると自動的に再生を始めます。ただしロケート動作中にPLAYキーを押すと、ロケート動作をやめてその位置から再生を始めます。

Deferred：ロケート動作中にPLAYキーを押すと、ロケート終了後に再生を始めます。

メモ

MMC接続がオープンの場合（本機が外部機器からのレスポンスを受信できないため）Deferredモードでロケート動作中にPLAYキーを押しても、ロケート終了後に再生できない場合があります。

Immediate：ロケート動作中にPLAYキーを押すと、ロケート動作をやめてその場から再生を始めます。

MMC Command Type - PLAY

DM-4800から送信するMIDIマシンコントロールのプレイコマンドを、コントロールされる機器に合わせます。True (02h) またはDeferred (03h) を選択できます。詳細についてはコントロールされる機器の取扱説明書をご覧ください。

MMC Command Type - RecFn

DM-4800から送信するMIDIマシンコントロールのレコードコマンドを、コントロールされる機器に合わせます。True (40h) またはMasked (41h) を選択できます。詳細についてはコントロールされる機器の取扱説明書をご覧ください。

MMC Command Type - JOG

DM-4800から送信するMIDIマシンコントロールのジョグコマンドを、コントロールされる機器に合わせます。Search (46h) またはStep (48h) を選択できます。詳細についてはコントロールされる機器の取扱説明書をご覧ください。

Locate Preroll

ロケートプリロールを設定すると、ロケート時に指定のポイントからプリロールタイム分手前のポイントにロケートします。たとえば“0:10”（10秒）に設定し、ロケートメモリーが00:20:32の場合、00:20:22をロケートします。

ロケートプリロール機能はダイレクトロケート操作時のみ働きます。マニュアルロケート時には働きません。（→106ページ「ダイレクトロケート」）（→107ページ「マニュアルロケート」）

設定方法は、カーソルを数字フィールドに合わせて、JOG/DATAダイヤルを使って数値を設定し、ENTERキーを押します。

ロケット機能

本機から外部機器のロケットを行なうことができます。

ロケットポイント表示の選択

OPTION > SETUP画面内の**LOCATE DISPLAY**項目の設定により、本機から外部機器のロケットコントロールを行なうときに、ロケットポイントをパネル上のタイムカウンターに表示するか、あるいはディスプレイにポップアップ表示するかを選択することができます。(→28ページ「セットアップ画面」)

本節で「ロケットポイントがディスプレイに表示されます」のような表記した場合の「ディスプレイ」とは、上記で設定したディスプレイを意味します。

メモ

REMOTE > MC SETUP画面内の**Edit Frames**設定により、フレーム表示をするかしないかを選択できます。(→105ページ「マシンコントロールの設定」)

オンザフライによるロケットメモリの登録

オンザフライによって、素材を聴きながら（あるいは見ながら）任意の位置をロケットメモリに登録することができます。メモリには現在タイムカウンターが表示している値が取り込まれます。

ロケットメモリに取り込まれたタイム・カウンターの値はタイムコードまたはMTCです。

1 MEMOキーを押します。

インジケーターが点滅します。

2 素材を再生し、希望の個所に来たら登録したいメモリ番号（0～9）を数字キーで指定します。

MEMOインジケーターが消灯し、タイムコード値がメモリに登録されます。

数字キーによるロケットメモリの入力／編集

数字キーを使ってロケットメモリポイントを入力してメモリに登録したり、登録してあるメモリの値を編集することができます。

1 EDITキーを押します。

インジケーターが点滅します。

2 登録先のメモリ番号（0～9）を数字キーで指定します。

EDITインジケーターが点灯します。

数字キーを押し間違えた場合、手順1からやり直します。

3 数字キーを使ってタイム値を入力します。

入力した数値がディスプレイ上を右桁から左桁に移動していきます。

入力した数値を取り消したい場合は手順1からやり直します。

数値をすべてゼロにするには**CLR**キーを押します。

4 ENTERキーを押します。

入力した値がメモリに登録され、**EDIT**インジケーターが消灯します。

メモ

- 別のメモリポイントを編集する場合は再度**EDIT**キーを押します。
- **EDIT**キーのインジケーター点滅中に**EDIT**キーを押すと、インジケーターが消灯します。

登録、編集、ロケットの各作業をいつでも切り換えることができます。

ダイレクトロケット

登録されているメモリポイントにロケットすることができます。

1 DIRECTキーを押します。

インジケーターが点灯します。

2 数字キーを使ってロケットメモリ番号を指定します。

コントロール対象機器がメモリポイントにロケットします。

ロケット後の動作は**PLAY MODE**設定によって異なります。(→116ページ「マシンコントロールの設定」)

メモ

プリロールタイムを設定してある場合はその分手前にロケットします。(→116ページ「マシンコントロールの設定」)

ロケットメモリーリストを表示する

LOCATE LISTキーを押すと、登録したロケットメモリーのリストがポップアップ表示されます。

ポップアップ画面には、各ロケットメモリーの値とロケットメモリーの基準（タイムコードまたはMTC）が表示されます。またDIRECTインジケーターが点灯します。

ポップアップ表示中、数字キー（0～9）を使ってリスト上のロケットポイントにロケットすることができます。

マニュアルロケット

ロケットポイントをマニュアル入力してロケットすることもできます。

1 MANUALキーを押します。

インジケーターが点灯します。

2 数字キーを使ってロケットポイントの時間を入力します。

REMOTE > MC SETUP画面内のEdit Frame設定がONのときは“hh:mm:ss:ff”（時／分／秒／フレーム）フォーマット、OFFのときは“hh:mm:ss”（時／分／秒）です。

3 ENTERキーを押します。

コントロール対象機器が、入力した時間にロケットします。

なお、MEMOキーを押して（インジケーター点滅）からMANUALキーを押すと、このポイントをメモリーします。

次にこのポイントにロケットするには、MANUALキーを押してからENTERキーを押します。

メモ

REMOTE > MC SETUP画面でプリロールタイムを設定してあっても、マニュアルロケットに対しては働きません。

リピート再生

MACHINE CONTROL セクションのREPEATキーを押すと、ロケットメモリー8と9の間をリピート再生します。このとき、ロケットメモリー8と9がリピート再生の始点と終点になります。

リピートモードがオンのとき、トランスポートがリピート区間内にいる場合はREPEATインジケーターが点灯し、リピート区間外の位置にいる場合はREPEATインジケーターが点滅します。

ロケットメモリー8と9のどちらが手前にあってもかまいません。ただし5秒以上離れていないとリピート再生を行いません。

オートパンチイン／アウト

タスカムのDTRSレコーダーやMM/MX-2424のオートパンチイン／アウトを、本機から行なうことができます。RHSL、IN/OUT、およびCLEARキーがオートパンチイン／アウトに使われます。

少なくともいずれか1つのトラックのレックファンクションをオンにしてから以下の操作を行ないます。

1 RHSLキーを押します。

インジケーターが点滅します。

2 ソースを再生し、パンチインしたいポイントでRECORDキーを押し、パンチアウトしたいポイントでPLAYキーを押します。

RHSLインジケーターが点灯します。

3 RHSLキーを押してリハーサルモードをオンにします。

4 PLAYキーを押します。

プリロールポジションから再生が始まり、パンチインポイントでRECORDキーが点滅、パンチアウトポイントでRECORDキーが消灯します。

納得がいくまで上記手順を繰り返します。

5 IN/OUTキーを押します。

インジケーターが点滅します。

6 PLAYキーを押します。

プリロールポジションから再生が始まり、パンチインポイントで録音が始まり（RECORDキーが点灯）、パンチアウトポイントで停止します（RECORDキーが消灯）。

7 パンチイン／アウトの結果をチェック（レビュー）するには、**IN/OUT**キーを押してインジケータを点灯させます。

- リハーサルモード中に**CLEAR**キーを押すと、通常の操作モードに戻り、パンチイン／アウトポイントがクリアされます。
- パンチインモード中あるいはレビューモード中に**CLEAR**キーを押すと、パンチインモードおよびパンチイン／アウトポイントがクリアされます。

パンチイン／アウトを実行中、パンチインポイントとアウトポイントがそれぞれロケートメモリー**4**と**5**として登録されます。**CLEAR**キーを押してオートパンチイン／アウト動作を終了すると、オリジナルのロケートメモリー**4**と**5**が復帰します。

モニター切換

P2 プロトコルを使ってDTRS機器をコントロールする場合、**F5**キーと**F6**キーがそれぞれ、**ALL INPUT**キーと**AUTO MON**キーになります。リモート機器がこの機能をサポートしている場合、これらのキーを押すと、機能が有効になったことを告げるポップアップメッセージが表示されます。

P2 プロトコルを使ってコントロールされる機器（P2 コントロールされるDTRS機器を含む）は原則としてこれらのコマンドを受け付けますが、機器によっては対応していない場合があります。

第12章 GPI機能

リアパネルのGPI端子（Dサブ9ピンコネクター）から8系統のGPI信号を出力し、外部機器をDM-4800からコントロールすることができます。

DM-4800では各GPIポート毎にGPI信号を出力するトリガーを設定することができます。トリガーソースとして、フェーダーや**MUTE**キー操作、トランスポート操作、マシンコントロールキーのステータスや操作、タイムコード時刻などを選択することができます。

接続

リアパネルの**GPI**端子の仕様は以下のとおりです。

表 12.1 GPI端子のピン配列

ピン番号	機 能
#1	GPI出力ポート1
#2	GPI出力ポート2
#3	GPI出力ポート3
#4	GPI出力ポート4
#5	GND
#6	GPI出力ポート5
#7	GPI出力ポート6
#8	GPI出力ポート7
#9	GPI出力ポート8

出力レベル：5V

GPIの設定

1 **UTILITY**キーを使って、**UTILITY>GPI**画面を開きます。

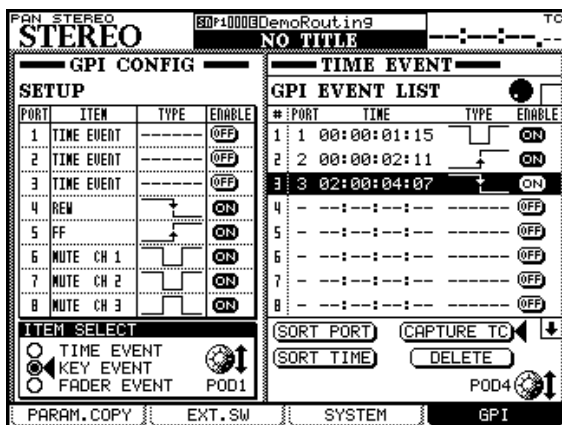


図 12.1：UTILITY>GPI画面

画面左部の**GPI CONFIG**セクションでは、各ポートのGPI出力トリガーのアイテムとタイプ設定、およびGPI機能のオン/オフ設定を行ないます。

画面右部ではタイムコードによるGPI制御時のイベント設定を行ないます。

アイテムの設定

SETUPリストのITEM欄で、各GPIポートを制御するアイテムを設定します。

1 あらかじめ**POD1**つまみを使って画面左下部の**ITEM SELECT**部からアイテムタイプを選択します。

TIME EVENT

指定したタイムコード時刻でGPIポートを制御します。

KEY EVENT

トランスポートキー、**F1**～**F12**キー、**MUTE**キーの状態によってGPIポートを制御します。

FADER EVENT

フェーダーの状態によってGPIポートを制御します。

2 カーソルキーを使って希望の**ITEM**欄を反転表示し、**JOG/DATA**ダイヤルを使ってアイテムを選択します。

上記手順1で選択したアイテムタイプによって、選択肢が以下ようになります。

TIME EVENT

TIME EVENTまたはアサイン無し (-----)

KEY EVENT

REW、**FF**、**STOP**、**PLAY**、**REC**、**F1**～**F12**、**MUTE** (**CH1**～**64**、**BUSS1**～**24**、**AUX1**～**12**)、およびアサイン無し (-----)

FADER EVENT

FADER (**CH1**～**64**、**BUSS1**～**24**、**AUX1**～**12**、**STEREO**)、およびアサイン無し (-----)

3 **ENTER**キーを押して確定します。

タイプの設定

SETUPリストのTYPE欄で、各ポートから出力される波形タイプを設定します。

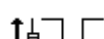
カーソルキーを使って希望のTYPE欄を反転表示し、JOG/DATAダイアルを使ってアイテムを選択します。


アイテムタイプによって、選択肢が以下のようになります。

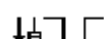
TIME EVENT


TYPE欄は“-----”表示になり、タイプ設定は画面右側のGPI EVENT LIST内で行ないます。


FADER EVENT


 : フェーダースタート時にローパルスを出力

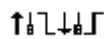
 : フェーダースタート時にハイパルスを出力

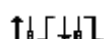
 : フェーダーストップ時にローパルスを出力

 : フェーダーストップ時にハイパルスを出力

 : フェーダースタート／ストップ時にローパルスを出力

 : フェーダースタート／ストップ時にハイパルスを出力

 : フェーダースタート時にローレベルに変化、フェーダーストップ時にハイレベルに変化。


 : フェーダースタート時にハイレベルに変化、フェーダーストップ時にローレベルに変化。


* フェーダースタートとはフェーダーを最小位置から上げたとき。

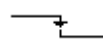
* フェーダーストップとはフェーダーを最小位置に下げたとき。

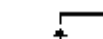
* 出力パルス幅は約150ms。

KEY EVENT

 : キーステータスが変化したときにローパルスを出力。

 : キーステータスが変化したときにハイパルスを出力。

 : キーステータスがオンになったときにローレベルに変化、オフになったときにハイレベルに変化。

 : キーステータスがオンになったときにハイレベルに変化、オフになったときにローレベルに変化。

* 出力パルス幅は約150ms。

* F5～F8はローパルス出力/ハイパルス出力の2択のみ。

オン／オフ設定

各ポートの設定を実行するかどうかを選択します。

TYPEがTIME EVENTのときは常にOFF表示となり、オン／オフ設定は画面右側のGPI EVENT LIST内の設定に従います。

タイムイベントの設定

最大16個のタイムイベントを設定することができます。タイムイベントの設定はGPI EVENT LIST内で行ないます。

GPI EVENT LIST内の操作方法

- リスト内のカーソルの上下移動には上下カーソルキーまたはPOD4つまみを使います。
- リスト内のカーソルの左右移動には左右カーソルキーを使います。
- リスト右の上下に矢印が表示されている場合、画面表示外にタイムイベントが存在します。リストを上下にスクロールするにはPOD4つまみを使います。上下カーソルキーではリストのスクロールができません。

ポートの設定

GPI EVENT LISTのPORT欄で各イベントの対象ポートを選択します。GPI CONFIG セクションでアイテムがTIME EVENTに設定されているポートのみ選択可能です。カーソルキー（またはPOD4つまみ）を使って希望のPORT欄を反転表示し、JOG/DATAダイアルを使ってポートを設定し、ENTERキーを押して確定します。

複数のタイムイベントに対して同じポートを設定することもできます。

時間の設定

イベントを実行する時間を設定します。

カーソルキー（またはPOD4つまみ）を使って希望のTIME欄を反転表示し、JOG/DATAダイアルを使って時間を設定し、ENTERキーを押して確定します。

タイプの設定

各ポートから出力される波形タイプを設定します。

カーソルキー（またはPOD4つまみ）を使って希望のTYPE欄を反転表示し、JOG/DATAダイアルを使ってタイプを選択します。

：指定時間になったときにローパルスを出力。

：指定時間になったときにハイパルスを出力。

：指定時間になったときにローレベルに変化。

：指定時間になったときにハイレベルに変化。

オン／オフの設定

ENABLE欄で、各イベントの設定を実行するかどうかを選択します。

GPI EVENT LISTの編集

画面右下部のボタンを使ってGPI EVENT LISTを編集することができます。カーソルがボタンを指しているときにENTERキーを押すと編集が実行されます。

SORT PORT

GPI EVENT LISTをポート番号順に並び替えます。

SORT TIME

GPI EVENT LISTを時間順に並び替えます。

CAPTURE TC

反転表示中のタイムイベントのTIMEを現在のタイムコード時刻に設定します。

DELETE

反転表示中のタイムイベントを削除します。

メモ

CAPTURE TCまたはDELETEをカーソルが指しているとき、JOG/DATAダイアルを使ってGPI EVENT LIST内をスクロールすることができます。このときリスト右上のJOG/DATAダイアルアイコンが黒く表示されます。

2台のDM-4800をカスケード接続することにより、あたかも1台のミキサーのように扱うことができます。すなわち、チャンネル数は倍になりますが、バスや設定などは共有されます。

- **STEREO**バス、**BUSS 1～24**、**AUXバス 1～12**、**SOLO**バスを共有できます（**CASCADE**画面において各バス毎に共有のオン／オフを設定可能）。
- オーディオクロックが共有されます。
- タイムコードが共有され、同期を行なうことができます。
- 各種設定／動作が連動します（後述の「連動する設定／動作」参照）。

マスターとスレーブ

2台のDM-4800の一方をカスケードマスター、他方をカスケードスレーブに設定する必要があります。システム全体に関わる設定はカスケードマスター側で行ないます。

- オーディオクロックソースはカスケードマスターに入力されるクロックから選択します。カスケードスレーブではオーディオクロックソースを選択出来ません。
- カスケードスレーブに入力されるタイムコードは同期ソースとして使用できません。
- カスケード接続のオン／オフはカスケードマスターからのみ行なうことができます。
- カスケード接続をオンにしたとき、カスケードマスターのパラメータ（連動するパラメータ）設定がカスケードスレーブに反映されます。

カスケード接続を行なう

2台のDM-4800をカスケード接続する手順を説明します。

- 1 タスカムのカスケードケーブル（PW-1000CS）を使って、2台のDM-4800の**CASCADE**端子同士を接続します。

注意

カスケード接続には、必ず専用のカスケードケーブル（PW-1000CS）をお使いください。他のケーブルを使用した場合、機器を破損する可能性があります。

- 2 一方のDM-4800をカスケードマスター、もう一方をカスケードスレーブに設定します。

マスター、スレーブの設定を行なうには、**SCREEN MODE/ NUMERIC ENTRY**部の**DIGITAL**キーを使って**DIGITAL**画面を表示し、**POD4**キーを使って（あるいは**DIGITAL**キーを繰り返し押して）**CASCADE**サブ画面を表示します。この中の**ID**項目をそれぞれ**MASTER**、**SLAVE**に設定します。

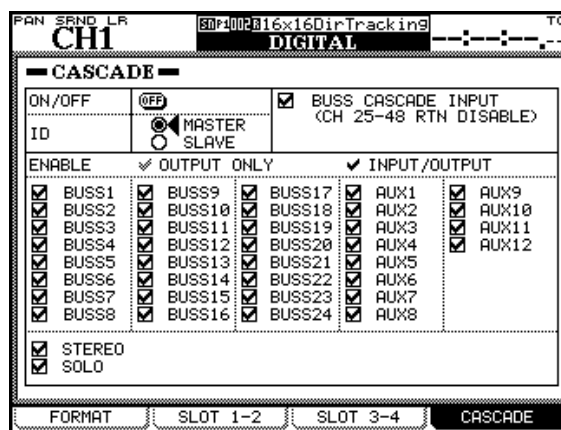


図 13.1 : DIGITAL > CASCADE画面

メモ

ON/OFF項目が**OFF**の状態では**ID**項目の設定を行なってください。**ON/OFF**項目が**ON**のときは**ID**項目の設定を変更できません。

- 3 カスケードマスター機の**CASCADE**サブ画面の**ON/OFF**項目を**ON**に設定します。

ON/OFFボタンにカーソルを合わせて**ENTER**キーを押すと確認画面が表示されますので、画面指示を確認し、再度**ENTER**キーを押します。

メモ

タイムコード走行中は**ON/OFF**項目の設定を変更することができません。

- 4 カスケード接続が確立すると、ポップアップ画面（“Cascade connection established.”）が表示されますので、**ENTER**キーを押します。

メモ

2台のDM-4800が正しく接続されていない場合など、カスケード接続が確立できないと、ポップアップ画面（“Cascade Slave not found. Cascade connection not established.”）が表示されます。

カスケードの設定

ENABLE

上記のDIGITAL > CASCADE画面のENABLE部で、各バス（BUSS 1～24、AUX 1～12、STEREO、SOLO）毎にカスケード接続のオン／オフを設定することができます。通常の使用（2台のDM-4800をあたかも1台のミキサーのように使う場合）では、すべてのチェックボックスにチェックを入れておきます。

BUSS CASCADE INPUT

BUSSのカスケード入力（ON／OFF）を設定します。

オン設定時：

ENABLE部のBUSSのチェックボックスをオンにすると、通常のチェックマークが付きます。カスケード接続が成立すると、入力と出力の両方がカスケード接続されます。またこのとき、チャンネル25～48のRTN入力が使用できなくなります。

オフ設定時：

ENABLE部のBUSSのチェックボックスをオンにすると、グレイのチェックマークが付きます。カスケード接続が成立すると、出力だけがカスケード接続されます。

連動する設定／動作

連動する設定

カスケード接続中は、以下の設定が2台のDM-4800間で連動します。

- レイヤステータス
- フリップモード
- エンコーダーモード
- サラウンドモード
- サラウンド5.1リアモノ
- DIGITAL > CASCADE画面設定（ID項目を除く）
- OPTION > SETUP画面の全設定（FADER SENSITIVITYを除く）
- OPTION > PREFERENCES画面の全設定
- OPTION > SOLO画面設定（INPLACE SOLO DEFEAT設定を除く）
- OPTION > ENCODER MODE画面の全設定
- METER/FADER > METER画面の全設定

- LIBRARY SNAPSHOT画面のSNAPSHOT RECALL SAFE設定
- AUTO SETUP画面の全設定
- AUTOMATIONセクションのキー設定（WRITE、TRIM、ALL SAFE、REHEARSE、INITIAL EDIT）

上記の手順でカスケード接続を確立した直後は、カスケードマスターの設定がカスケードスレーブに反映されます。

その後はカスケードマスター、カスケードスレーブいずれかのDM-4800で設定を行なった場合、他方の設定に反映されます。ただしカスケード接続のオン／オフ設定はカスケードマスター機からのみ可能です。

連動する動作

カスケード接続中は、以下の動作が2台のDM-4800間で連動します。すなわちカスケードマスター、カスケードスレーブいずれかのDM-4800で操作を行なった場合、もう一方の動作が追従します。

スナップショット関連操作

- 呼び出し（RECALL）
- 保存（STORE）
- 削除（DELETE）

オートメーションの以下のキー操作

- TOUCHキー
- KEEPキー
- REVERTキー
- INITIAL EDIT DISCARDキー
- AUTO FADEキー

本章ではDM-4800の技術仕様や参考情報を提供するほか、本機のディスプレイに表示されるメッセージおよびそれに対する対処方法を紹介します。

仕様

アナログオーディオ入出力

*アナログオーディオ出力仕様は基準レベル＝－16dBFS (Full Scale) のとき (標準設定) の仕様を表示しています。

MIC入力 (CH1～24)

コネクター：XLR-3-31 タイプ、バランス
(1：GND、2：HOT、3：COLD)
入力インピーダンス：2.2 k Ω
入力レベル：
パッドオフ時：
－60dBu (TRIM 最大) ～－4dBu (TRIM 最小)
パッドオン時：
－40dBu (TRIM 最大) ～＋16dBu (TRIM 最小)

PHANTOM (+48V)

＋48Vのファントム電源を4チャンネル単位
(1-4、5-8、9-12、13-16) でオン／オフ可能

LINE IN (BAL) 入力 (CH1～24)

コネクター：6 ϕ ステレオホンジャック、バランス
(チップ：HOT、リング：COLD、スリーブ：GND)
入力インピーダンス：10k Ω
入力レベル：－44dBu～＋12dBu

INSERT (CH1～24)

コネクター：6 ϕ 3極 (TRS) ホンジャック、アンバランス
(チップ：センド、リング：リターン、スリーブ：GND)
センド (チップ)
出力インピーダンス：100 Ω
規定出力レベル：－2dBu
最大出力レベル：＋14dBu
リターン (リング)
入力インピーダンス：10k Ω
規定入力レベル：－2dBu
最大入力レベル：＋14dBu

ASSIGNABLE RETURNS (BAL) (1～8)

コネクター：6 ϕ ステレオホンジャック、バランス
規定入力レベル：＋4dBu
ヘッドルーム：16dB
入力インピーダンス：5k Ω

ASSIGNABLE SENDS (1～8)

コネクター：6 ϕ ステレオホンジャック、疑似バランス
規定出力レベル：－2dBu
最大出力レベル：＋14dBu
出力インピーダンス：100 Ω

2TR IN (L, R)

コネクター：RCAピンジャック、アンバランス
規定入力レベル：－10dBV
ヘッドルーム：16dB
入力インピーダンス：10k Ω

STEREO OUTPUT (L, R)

コネクター：XLR-3-32 タイプ、バランス
(1：GND、2：HOT、3：COLD)
規定出力レベル：＋4dBu
最大出力レベル：＋20dBu
出力インピーダンス：100 Ω

MONITOR OUTPUTS - LARGE (BAL)

コネクター：6 ϕ ホンジャック、バランス
(チップ：HOT、リング：COLD、スリーブ：GND)
規定出力レベル：＋4dBu
最大出力レベル：＋20dBu
出力インピーダンス：100 Ω

MONITOR OUTPUTS - SMALL (BAL)

コネクター：6 ϕ ホンジャック、バランス
(チップ：HOT、リング：COLD、スリーブ：GND)
規定出力レベル：＋4dBu
最大出力レベル：＋20dBu
出力インピーダンス：100 Ω

MONITOR OUTPUTS - STUDIO

コネクター：6 ϕ ホンジャック、疑似バランス
(チップ：HOT、リング：COLD、スリーブ：GND)
規定出力レベル：－2dBu
最大出力レベル：＋14dBu
出力インピーダンス：100 Ω

PHONES (1、2) 出力

コネクター：6 ϕ ステレオホンジャック
最大出力レベル：50mW＋50mW
(32 Ω 負荷、両ジャックに接続時)

デジタルオーディオ入出力

DIGITAL INPUTS (1、2)

コネクター：XLR-3-31またはRCAピンジャック
(選択可)
データフォーマット：AES3-1992 (AES/EBU)
またはIEC60958 (S/PDIF)
規格準拠 (自動検出)
ワード長：24ビット
サンプリング周波数変換機能内蔵 (オン/オフ可)

DIGITAL OUTPUT (1、2)

コネクター：XLR-3-32またはRCAピンジャック (選択)
データフォーマット：AES3-1992 (AES/EBU)
またはIEC60958 (S/PDIF)
規格準拠 (選択可)
ワード長：24ビット

TDIF-1 (1、2、3)

コネクター：25ピンDサブ(メス)コネクター
データフォーマット：TDIF-1 規格準拠
ワード長：24ビット

ADAT IN/OUT

コネクター：TOSLINK「ライトパイプ」オプティカル
タイプ
データフォーマット：ADAT 規格準拠
ワード長：24ビット

サンプリング周波数：

44.1kHz、48kHz、88.2kHz、96kHz
(外部同期時の許容周波数偏差：±6%)

信号遅延：

1.8ms以内
(Fs = 48kHz、LINE IN → STEREO OUTPUT)
0.9ms以内
(Fs = 96kHz、LINE IN → STEREO OUTPUT)

その他の入出力

WORD SYNC IN入力：

コネクター：BNC (アンバランス)
TTLレベル、75Ω終端ON/OFF
切替

WORD SYNC THRU/OUT出力：

コネクター：BNC (アンバランス)
THRUとOUTを選択可
TTLレベル、75Ω

MIDI IN、OUT、THRU/MTC：

コネクター：5ピンDINコネクター
：MIDI 規格準拠

USB：

コネクター：USB1.1 Bタイプコネクター
(12Mbps)

TIME CODE IN入力：

コネクター：RCAピン (アンバランス)
SMPTE 規格準拠

FOOT SW：

コネクター：6φ、2極ホンジャック

TO METER：

コネクター：25ピンDサブ(メス)
オプションのメーターユニット (MU-1000) 接続用

RS-422：

コネクター：9ピンDサブ(メス)
RS-422 準拠、ソニー9ピンシリアルプロトコル (P2)
によるマシンコントロール用

GPI：

コネクター：9ピンDサブ(メス)、
GPIコントロール用に配線
(#1 = GPI 1, #2 = GPI 2, #3 = GPI 3, #4 = GPI 4,
#5 = GND, #6 = GPI 5, #7 = GPI 6, #8 = GPI 7,
#9 = GPI 8)
マシンスタート用

イコライザー

EQスイッチ：	オン／オフ
HIGH：	
ゲイン：	±18dB, 0.5dBステップ
周波数：	31Hz～19Hz
Q：	0.27～8.65
タイプ：	ハイシェルフ、ピーク、LPF
HIGH MID：	
ゲイン：	±18dB, 0.5dBステップ
周波数：	31Hz～19Hz
Q：	0.27～8.65
タイプ：	ピーク、ノッチ
LO MID：	
ゲイン：	±18dB, 0.5dBステップ
周波数：	31Hz～19Hz
Q：	0.27～8.65
タイプ：	ピーク、ノッチ
HIGH：	
ゲイン：	±18dB, 0.5dBステップ
周波数：	31Hz～19Hz
Q：	0.27～8.65
タイプ：	ローシェルフ、ピーク、LPF

すべてのバンドごとにゲインフラットスイッチを装備。

アナログオーディオ特性

歪率 (THD) (最大レベル、1kHz、TRIM最小)：

0.005%以下
(20Hz～22kHz、LINE IN→INSERT SEND)

0.008%以下
(LINE IN→STEREO OUTPUT)

周波数特性 (規定レベル、1kHz、TRIM最小)：

20Hz～20kHz (44.1/48kHz)、+0.5dB/−1.0dB
(MIC/LINE IN → INSERT SEND)

20Hz～40kHz (88.2/96kHz)、+0.5dB/−1.5dB
(MIC/LINE IN → INSERT)

20Hz～20kHz (44.1/48kHz)、+0.5dB/−1.0dB
(MIC/LINE IN → STEREO OUTPUT*)

20Hz～40kHz (88.2/96kHz)、+0.5dB/−1.5dB
(MIC/LINE IN → STEREO OUTPUT*)

ノイズレベル (150Ω、20Hz～22kHz、TRIM最大)：

- −128dBu以下 (EIN)、MIC IN (パッドオフ) →
INSERT SEND、A-weighted
- −83dBu以下、STEREO OUTPUT (入力アサインなし)
- −85dBu以下、ASSIGNABLE RETURN→
ASSIGNABLE SEND
- −78dBu以下、2TR IN→LARGE/SMALL OUTPUT
(LARGE/SMALLつまみ：最大、0dB)
- −88dBu以下、2TR IN→STUDIO OUTPUT
(STUDIO OUT 0dB)

クロストーク (@1kHz)：

- 90dB以上 (STEREO/BUSS/AUX OUTPUTS)
- 90dB以上 (MONITOR OUTPUTS)

* 「MIC/LINE IN→チャンネルモジュール→STEREO OUTPUT」時。チャンネルフェーダーおよびステレオフェーダーは0dB位置。パンは右一杯または左一杯。

一般仕様

ディスプレイ： バックライト式320 x 240 LCD
(コントラストコントロール可能)

12セグメントLEDメーター (×2)

フェーダー： 100mmストローク、モータードライブ、
タッチセンス付き

外形寸法： 933 (W) × 824 (D) × 240 (H) mm
mm (寸法図参照)

質量： 35kg

電源： 100V、50/60Hz AC

消費電力： 90W

付属品： 電源コード、CFメモリーカード、
USBケーブル、CD-ROM、保証書

- 仕様・外観などは、改善のため予告なく変更することがあります。

寸法図

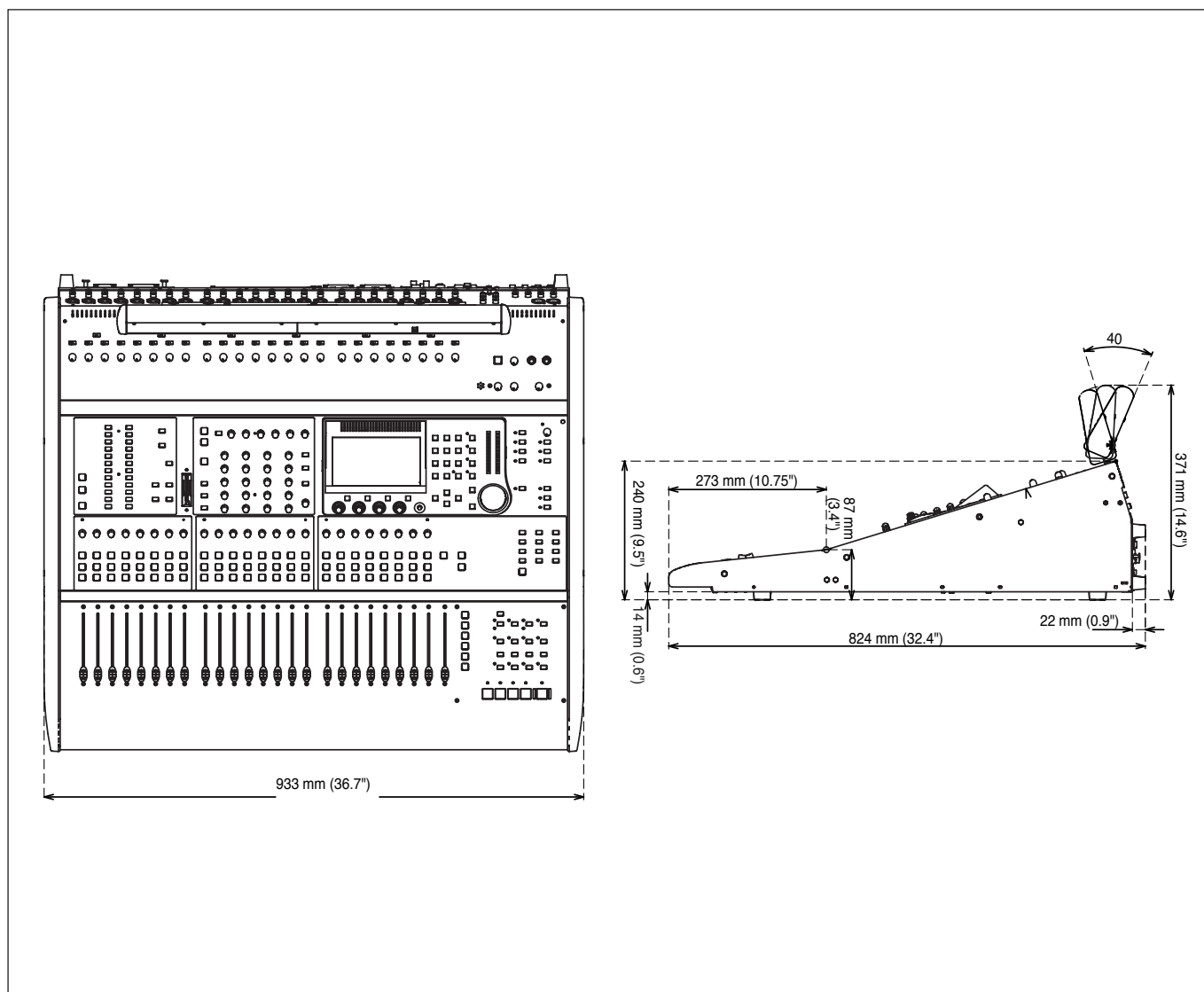


図 14.1 : 寸法図

ブロックダイアグラム

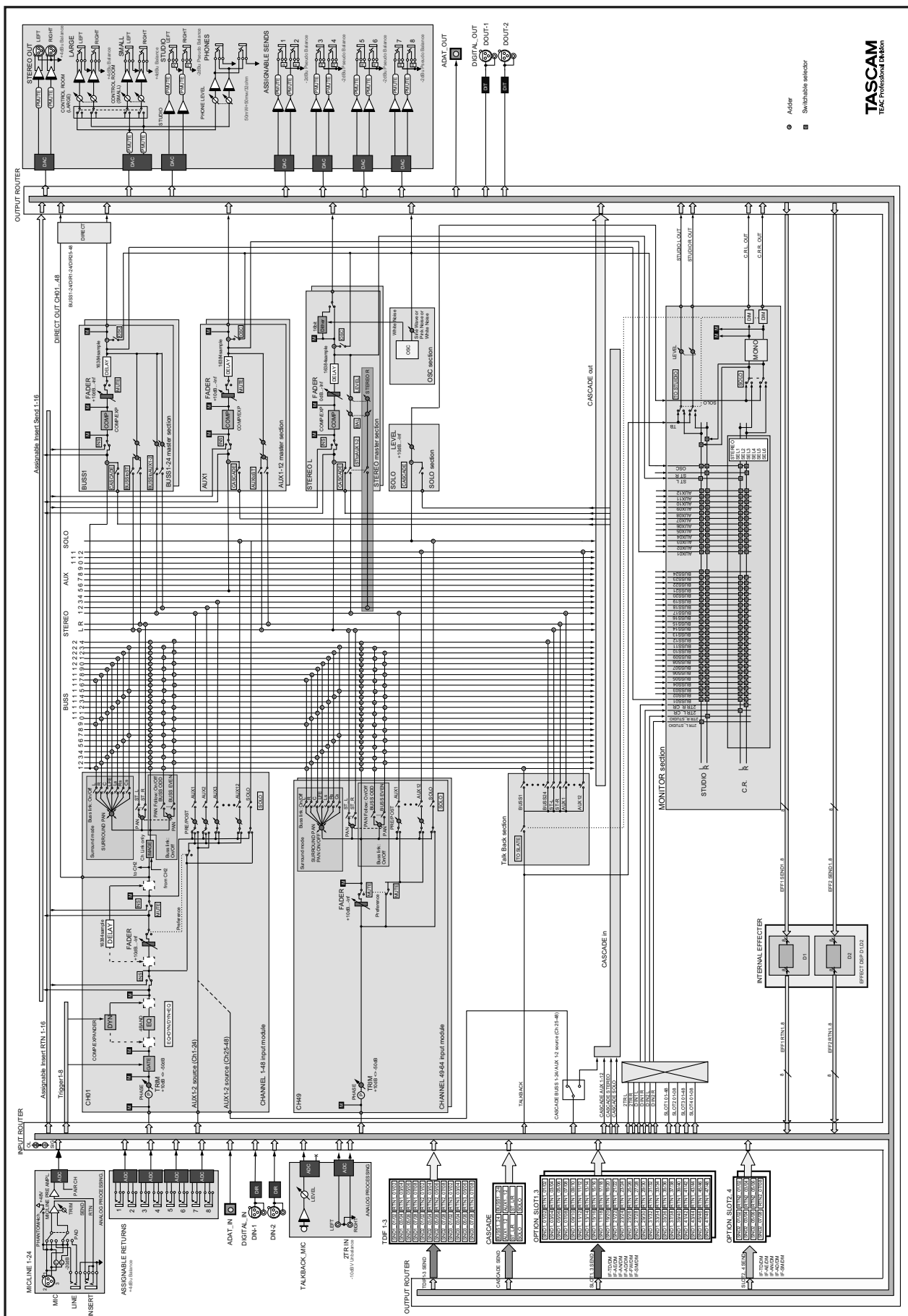


図 14.2 : ブロックダイアグラム



エンコーダーモード関連

エンコーダーモードリスト

表15.1：エンコーダーモードリスト

種 類	内 容	備 考
-----	機能なし。リングエンコーダー1～24がすべて無効です。	
LVL CH 1-24	リングエンコーダー1～24が、チャンネル1～24の出力レベルをコントロールします。 LVL CH 1-24キーの初期設定です。	現在のレイヤーと無関係に、常に有効です。
LVL CH25-48	リングエンコーダー1～24が、チャンネル25-48の出力レベルをコントロールします。 LVL CH 25-48キーの初期設定です。	現在のレイヤーと無関係に、常に有効です。
LVL CH49-64	リングエンコーダー1～16が、チャンネル49-64の出力レベルをコントロールします。 LVL CH 49-64キーの初期設定です。	現在のレイヤーと無関係に、常に有効です。
BUS MSTR LVL	リングエンコーダー1～24が、BUSS1～24の出力レベルをコントロールします。 LVL BUSSキーの初期設定です。	現在のレイヤーと無関係に、常に有効です。
AUX MSTR LVL	リングエンコーダー1～12がAUX 1～12のセンドマスターレベルをコントロールします。リングエンコーダー13～24は無効です。	現在のレイヤーと無関係に、常に有効です。
AUX + AUX MSTR	リングエンコーダー1～12が、選択チャンネルのAUX1～12センドレベルをコントロールします。リングエンコーダー13～24が、AUX1～12マスターレベルをコントロールします。 AUX + AUX MSTRキーの初期設定です。	選択チャンネルがBUSSまたはSTEREOのとき、リングエンコーダー3～12は無効です。 選択チャンネルがAUXのとき、リングエンコーダー1～12は無効です。
DYN+EQ	リングエンコーダー1～11が選択チャンネルのダイナミクスパラメータをコントロールします。リングエンコーダー13～24が選択チャンネルのEQパラメータをコントロールします。 DYN + EQキーの初期設定です。 1～6：ゲートのスレッシュホールド、ゲートレンジ、アタックタイム、ヒステリシス、ホールドタイム、ディケイタイム 7～11：コンプレッサーのスレッシュホールド、コンプレッションレシオ、アタックタイム、リリースタイム、出力レベル 12：機能なし 13～15：ローEQのゲイン、周波数、Q 16～18：ローミッドEQのゲイン、周波数、Q 19～21：ハイミッドEQのゲイン、周波数、Q 22～24：ハイEQのゲイン、周波数、Q	選択チャンネルがCH49～64のときは無効です。 選択チャンネルがマスター系のとき、リングエンコーダー7～11のみ有効です。

種 類	内 容	備 考
AUX+EQ	リングエンコーダー1～12が選択チャンネルのAUX1～12センドレベルをコントロールします。リングエンコーダー13～24が選択チャンネルのEQパラメータをコントロールします。 AUX+EQキーの初期設定です。 13～15：ローEQのゲイン、周波数、Q 16～18：ローミッドEQのゲイン、周波数、Q 19～21：ハイミッドEQのゲイン、周波数、Q 22～24：ハイEQのゲイン、周波数、Q	選択チャンネルがBUSSまたはSTEREOのときは、リングエンコーダー1、2（AUX1、2のセンドレベル）のみが有効です。 選択チャンネルがAUXのときは無効です。 選択チャンネルがCH49～64のときは、エンコーダー13～24が無効です。
AUX MODULE	リングエンコーダー1～12が選択チャンネルのAUX1～12センドレベルをコントロールします。リングエンコーダー13～24は無効です。	選択チャンネルがBUSSまたはSTEREOのときは、リングエンコーダー1、2（AUX1、2のセンドレベル）のみが有効です。 選択チャンネルがAUXのときは無効です。
SND AUX 1 (2...12)	リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのAUX 1 (2...12) センドレベルをコントロールします。 初期設定では、USER AUX A、USER AUX B、USER AUX C、USER AUX Dキーに、それぞれSND AUX 1、SND AUX 2、SND AUX 3、SND AUX 4が割り当てられています。	レイヤーが“AUX 1-12”のときは無効です。 レイヤーが“BUSS 1-24”のときは、SND AUX 1とSND AUX 2のみ有効です。 レイヤーが“CH49-64”のときは、リングエンコーダー17～24が無効です。
SND AUX 1-2 (3-4...11-12)	AUXリンク時、リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのAUX 1-2 (3-4...11-12) センドレベルをコントロールします。	レイヤーが“AUX 1-12”のときは無効です。 レイヤーが“BUSS 1-24”のときは、SND AUX 1-2のみ有効です。 レイヤーが“CH49-64”のときは、リングエンコーダー17～24が無効です。
PAN AUX 1-2.. 11-12	AUXリンク時、リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのAUX 1-2 (3-4...11-12) センドのパンをコントロールします。	レイヤーが“AUX 1-12”のときは無効です。 レイヤーが“BUSS 1-24”のときは、PAN AUX 1-2のみ有効です。 レイヤーが“CH49-64”のときは、リングエンコーダー17～24が無効です。
PAN STEREO	サラウンドモードが“STEREO”に設定されているとき、リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのステレオパンをコントロールします。	レイヤーがCH1-24、CH25-48またはCH49-64のときに有効です。ただし、CH49-64のときはリングエンコーダー17～24は無効です。
PAN BUS 1-2.. 23-24	パンモードがオンで、Buss Pan follows ST Panがオフのとき、リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのBUSSパンをコントロールします。	レイヤーがCH1-24、CH25-48またはCH49-64のときに有効です。ただし、CH49-64のときはリングエンコーダー17～24は無効です。
PAN SRND LR	サラウンドモードが“STEREO”以外に設定されているとき、リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのサラウンドLRパンをコントロールします。	レイヤーがCH1-24、CH25-48またはCH49-64のときに有効です。ただし、CH49-64のときはリングエンコーダー17～24は無効です。
PAN SRND FR	サラウンドモードが“STEREO”以外に設定されているとき、リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのサラウンドFRパンをコントロールします。	レイヤーがCH1-24、CH25-48またはCH49-64のときに有効です。ただし、CH49-64のときはリングエンコーダー17～24は無効です。

種 類	内 容	備 考
LVL SRND LFE	サラウンドモードが“5.1”または“6.1”に設定されているとき、リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのLFEレベルをコントロールします。	レイヤーがCH1-24、CH25-48またはCH49-64のときに有効です。ただし、CH49-64のときはリングエンコーダー17～24は無効です。
EQ MODULE	リングエンコーダー13～24が選択チャンネルのEQパラメータをコントロールします。 13～15：ローEQのゲイン、周波数、Q 16～18：ローミッドEQのゲイン、周波数、Q 19～21：ハイミッドEQのゲイン、周波数、Q 22～24：ハイEQのゲイン、周波数、Q	選択チャンネルがCH1～48のとき有効です。
EQ GAIN H	リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのHIGHバンドEQのゲインをコントロールします。	選択チャンネルがCH1～48のとき有効です。
EQ GAIN HM	リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのHIGH-MIDバンドEQのゲインをコントロールします。	選択チャンネルがCH1～48のとき有効です。
EQ GAIN LM	リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのLOW-MIDバンドEQのゲインをコントロールします。	選択チャンネルがCH1～48のとき有効です。
EQ GAIN L	リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのLOWバンドEQのゲインをコントロールします。	選択チャンネルがCH1～48のとき有効です。
DYN MODULE	リングエンコーダー1～11が選択チャンネルのダイナミクスパラメータをコントロールします。 1～6：ゲートのスレッシュホールド、ゲートレンジ、アタックタイム、ヒステリシス、ホールドタイム、ディケイタイム 7～11：コンプレッサーのスレッシュホールド、コンプレッションレシオ、アタックタイム、リリースタイム、出力レベル	リングエンコーダー12～24は無効です。 選択チャンネルがCH49～64の時は無効です。
DELAY	リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのディレイをコントロールします。	レイヤーがCH1-24、CH25-48、BUSS1-24、AUX1-12のときに有効です。
DIGITAL TRIM	リングエンコーダー1～24が、現在のレイヤーの各チャンネルのデジタルトリムをコントロールします。	レイヤーがCH1-24、CH25-48またはCH49-64のときに有効です。ただし、CH49-64のときはリングエンコーダー17～24は無効です。

Encoder Mode Follows Current Screenチェック時の動作

以下の表は、**OPTION > PREFERENCES**画面の**Encoder Mode Follows Current Screen**項目をチェックしているときの、切り換え先画面とエンコーダーモードの関係を示しています。

* ただし現在のエンコーダー機能が切り換え先画面のパラメータをコントロールしているような場合はエンコーダーモードが切り換わりません。例えばエンコーダーモー

ドが“**LVL CH 1-24**”のときに画面を**Module EQ**画面に切り換えた場合、エンコーダーモードが“**DYN+EQ**”に切り換わりませんが、エンコーダーモードが“**AUX + EQ**”のときに画面を**Module EQ**画面に切り換えた場合、エンコーダーモード“**AUX+EQ**”はそのまま維持されます。

表 15.2 : Encoder Mode Follows Current Screenチェック時の動作

切り換え先画面	エンコーダーモード
Master M/F	BUSS MSTRまたはAUX MSTR
Pan/Bal Stereo	PAN STEREO
CH Fader	PAN STEREO
Surround Pan	PAN SRND LR
Surround OV	PAN SRND LR
Surround LFE Level	LVL SRND LFE
Aux 1 (2...12) send level	SND AUX 1 (2...12)
Delay	DELAY
Digital Trim	DIGITAL TRIM
Module Dyn	DYN + EQ
Module EQ	DYN + EQ
Module Aux/Buss	AUX + EQ
Module Setup ¹⁾	AUX + EQ
Aux 1-2 (3-4...11-12) send level	SND AUX 1-2 (3-4...11-12)
Aux 1-2 (3-4...11-12) send pan	PAN AUX 1-2 (3-4...11-12)
Pan/Bal Buss1-2 (3-4...23-24)	PAN BUS 1-2 (3-4...23-24)

* 1) 選択チャンネルをBUSSマスター、STEREOマスターに切り換えたときのみ

Current Screen Follows Encoder Modeチェック時の動作

以下の表は、OPTION > PREFERENCES画面のCurrent Screen Follows Encoder Mode項目をチェックしている

ときの、切り換え先エンコーダーと表示画面の関係を示しています。

表 15.3 : Current Screen Follows Encoder Modeチェック時の動作

切り換え先エンコーダーモード	画面
LVL CH 1-24 (25-48, 49-64)	CH Fader
BUS MSTR LVL	Master M/F
AUX MSTR LVL	Master M/F
PAN STEREO	Pan/Bal Stereo
PAN SRND LR	Surround Pan
PAN SRND FR	Surround Pan
LVL SRND LFE	Surround LFE Level
AUX MODULE	Module Aux/BussまたはModule Setup *2), *3)
SND AUX 1 (2)	Aux 1 (2) send levelまたはModule Setup *1)
SND AUX 3 (4...12)	Aux 3 (4...12) send level
DYN MODULE	Module Dyn *3)
DELAY	Delay
EQ Module	Module EQ *3)
AUX+AUX MSTR	Module Aux/Buss *3)
DYN+EQ	Module Dyn *3)
AUX+EQ	Module EQ *3)
SND AUX 1-2	Aux 1-2 send levelまたはModule Setup *1)
SND AUX 3-4 (5-6...11-12)	Aux 3-4 (5-6...11-12) send level
PAN AUX 1-2	Aux 1-2 send panまたはModule Setup *1)
PAN AUX 3-4 (5-6...11-12)	Aux 3-4 (5-6...11-12) send pan
PAN BUS 1-2 (3-4...23-24)	Pan/Bal Buss1-2 (3-4...23-24)
EQ GAIN H	Module EQ *3)
EQ GAIN HM	Module EQ *3)
EQ GAIN LM	Module EQ *3)
EQ GAIN L	Module EQ *3)

*1) レイヤーが“CH1-24”、“CH25-48”、“CH49-64”の場合は前者、“BUSS”の場合は後者に切り換わります。それ以外は無効です。

*2) 選択モジュールがCH1-64の場合は前者、BUSSの場合は後者に切り換わります。それ以外は無効です。

*3) 選択モジュールに該当するMODULE画面がない場合、画面が切り換わりません。

MIDIインプリメンテーションチャート

MIDI IN, MIDI OUTポート

TEAC [Digital Mixer]
Model : DM-4800

Data : 29. May. 2006
Version : 1.0

MIDIインプリメンテーション・チャート

ファンクション		送 信	受 信	備 考
ベーシックチャンネル	電源ON時	1-16	1-16	Memorized
	設定可能	1-16	1-16	
モード	電源ON時	1	1	
	メッセージ	×	×	
	代用	*****	×	
ノートナンバー		×	×	
	音域	*****	×	
ベロシティ	ノート・オン	×	×	
	ノート・オフ	×	×	
アフタータッチ	キー別	×	×	
	チャンネル別	×	×	
ピッチ・ベンド		×	×	
コントロールチェンジ	1-5, 7-31, 64-95	○	○	Assignable
	0, 6, 32-63, 96-119	×	×	*1 : MIDI Mixer Mode
	1-2, 4-5, 7-8, 10-13, 16-19	○	○	*1 : MIDI Controllers Mode
	64, 67, 84, 99, 101	○	○	
	0, 3, 6, 9, 14-15, 20-63	×	×	
	65-66, 68-83, 85-98, 100	×	×	
	102-119	×	×	
0-119	○	○	*1 : MIDI Faders Mode	
プログラムチェンジ		○ (0-127)	○ (0-127)	Assignable, *1, *2
設定可能範囲		*****	*****	1 : MIDI Controllers Mode
システム・エクスクルーシブ		○	○	*1, *3
コモン	MTCクォーター・フレーム	○	○	*1
	ソング・ポジション	×	×	
	ソング・セレクト	×	×	
	チューン	×	×	
リアルタイム	クロック	×	×	
	コマンド	×	×	
その他	ローカルON/OFF	×	×	
	オール・ノート・オフ	×	×	
	アクティブ・センシング	×	×	
	リセット	×	×	
備考 ※USB-MIDI I/F動作によるMIDIメッセージを除く 下記MIDI メッセージに関するインプリメンテーション・チャート 送信：DM-4800操作によりMIDI OUT 端子から送信されるMIDIメッセージ 受信：DM-4800動作に影響のあるMIDI IN 端子から入力されたMIDIメッセージ *1：Manualで○または×に設定でき、それを記憶できる。 *2：for Snapshot, Effect1, Effect2 Library Recall *3：MMC, MTC Full Message and Device Inquiry				

モード1 : オムニ・オン, ポリモード2 : オムニ・オン, モノ ○ : あり
 モード3 : オムニ・オフ, ポリモード4 : オムニ・オフ, モノ × : なし

MTC OUT ポート

TEAC [Digital Mixer]
Model : DM-4800

MIDIインプリメンテーション・チャート

Data : 29. May. 2006
Version : 1.0

ファンクション		送 信	受 信	備 考
ベーシックチャンネル	電源ON時	1-16	1-16	
	設定可能	1-16	1-16	
モード	電源ON時	—	—	
	メッセージ 代用	× *****	×	
ノートナンバー		×	×	
	音域	*****	×	
ベロシティ	ノート・オン	×	×	
	ノート・オフ	×	×	
アフタータッチ	キー別	×	×	
	チャンネル別	×	×	
ピッチ・ベンド	×	×		
コントロールチェンジ	0-119	×	×	
プログラムチェンジ		×	×	
	設定可能範囲	*****	*****	
システム・エクスクルーシブ		×	○	MTC Full Message *1
コモン	MTCクォーター・フレーム	×	○	*1
	ソング・ポジション	×	×	
	ソング・セレクト	×	×	
	チューン	×	×	
リアルタイム	クロック	×	×	
	コマンド	×	×	
その他	ローカルON/OFF	×	×	
	オール・ノート・オフ	×	×	
	アクティブ・センシング	×	×	
	リセット	×	×	
備考 *1 : Manual で○または×に設定でき、それを記憶できる。				

モード1 : オムニ・オン, ポリモード2 : オムニ・オン, モノ ○ : あり
 モード3 : オムニ・オフ, ポリモード4 : オムニ・オフ, モノ × : なし

USB MIDI Control ポート (# 1)

TEAC [Digital Mixer]
Model : DM-4800

MIDI インプリメンテーション・チャート

Data : 29. May. 2006
Version : 1.0

ファンクション		送 信	受 信	備 考
ベーシックチャンネル	電源ON時	1-16	1-16	
	設定可能	1-16	1-16	
モード	電源ON時	—	—	
	メッセージ	×	×	
	代用	*****		
ノートナンバー		×	×	
	音域	*****	×	
ペロシティ	ノート・オン	×	×	
	ノート・オフ	×	×	
アフタータッチ	キー別	×	×	
	チャンネル別	×	×	
ピッチ・ベンド		×	×	
コントロールチェンジ 0-119		×	×	
プログラムチェンジ		×	×	
	設定可能範囲	*****	*****	
システム・エクスクルーシブ		○	○	*1
コモン	MTCクォーター・フレーム	×	×	
	ソング・ポジション	×	×	
	ソング・セレクト	×	×	
	チューン	×	×	
リアルタイム	クロック	×	×	
	コマンド	×	×	
その他	ローカルON/OFF	×	×	
	オール・ノート・オフ	×	×	
	アクティブ・センシング	×	×	
	リセット	×	×	
備考 *1 : TEAC Syx, MTC Full Message and Device Inquiry				

モード1 : オムニ・オン, ポリモード2 : オムニ・オン, モノ ○ : あり
 モード3 : オムニ・オフ, ポリモード4 : オムニ・オフ, モノ × : なし

USB MIDI Interface ポート (#2)

TEAC [Digital Mixer]
Model : DM-4800

MIDIインプリメンテーション・チャート

Data : 29. May. 2006
Version : 1.0

ファンクション		送 信	受 信	備 考
ベーシックチャンネル	電源ON時	1-16	1-16	
	設定可能	1-16	1-16	
モード	電源ON時	1	1	
	メッセージ 代用	○ *****	○	
ノートナンバー		○	○	
	音域	0-127	○	
ベロシティ	ノート・オン	○	○	
	ノート・オフ	○	○	
アフタータッチ	キー別	○	○	
	チャンネル別	○	○	
ピッチ・ベンド		○	○	
コントロールチェンジ 0-119		○	○	
プログラムチェンジ		○	○	
	設定可能範囲	0-127	0-127	
システム・エクスクルーシブ		○	○	513byte 以上は無視
コモン	MTCクォーター・フレーム	○	○	
	ソング・ポジション	○	○	
	ソング・セレクト	○	○	
	チューン	○	○	
リアルタイム	クロック	○	○	
	コマンド	○	○	
その他	ローカルON/OFF	○	○	
	オール・ノート・オフ	○	○	
	アクティブ・センシング	○	○	
	リセット	○	○	
備考 * MIDI IN端子から入力されたMIDI メッセージはFilter 設定に従ってそのままUSB MIDI Interface Port から出力される。 * USB MIDI Interface Port から入力されたMIDI メッセージはFilter 設定に従ってそのままMIDI OUT 端子から出力される。				

モード1 : オムニ・オン, ポリモード2 : オムニ・オン, モノ ○ : あり
 モード3 : オムニ・オフ, ポリモード4 : オムニ・オフ, モノ × : なし

USB MIDI MTC ポート (#3)

TEAC [Digital Mixer]
Model : DM-4800

MIDI インプリメンテーション・チャート

Data : 29. May. 2006
Version : 1.0

ファンクション		送 信	受 信	備 考
ベーシックチャンネル	電源ON時	1-16	1-16	
	設定可能	1-16	1-16	
モード	電源ON時	—	—	
	メッセージ 代用	×	×	
ノートナンバー		×	×	
	音域	*****	×	
ペロシティ	ノート・オン	×	×	
	ノート・オフ	×	×	
アフタータッチ	キー別	×	×	
	チャンネル別	×	×	
ピッチ・ベンド		×	×	
コントロールチェンジ 0-119		×	×	
プログラムチェンジ		×	×	
	設定可能範囲	*****	*****	
システム・エクスクルーシブ		○	○	MTC Full Message *1
コモン	MTCクォーター・フレーム	○	○	*1
	ソング・ポジション	×	×	
	ソング・セレクト	×	×	
	チューン	×	×	
リアルタイム	クロック	×	×	
	コマンド	×	×	
その他	ローカルON/OFF	×	×	
	オール・ノート・オフ	×	×	
	アクティブ・センシング	×	×	
	リセット	×	×	
備考 *1 : Manual で○または×に設定でき、それを記憶できる。				

モード1 : オムニ・オン, ポリモード2 : オムニ・オン, モノ ○ : あり
 モード3 : オムニ・オフ, ポリモード4 : オムニ・オフ, モノ × : なし

USB MIDI Program Change ポート (#4)

TEAC [Digital Mixer]
Model : DM-4800

MIDIインプリメンテーション・チャート

Data : 29. May. 2006
Version : 1.0

ファンクション		送 信	受 信	備 考
ベーシックチャンネル	電源ON時	1-16	1-16	Memorized
	設定可能	1-16	1-16	
モード	電源ON時	—	—	
	メッセージ	×	×	
	代用	*****		
ノートナンバー		×	×	
	音域	*****	×	
ベロシティ	ノート・オン	×	×	
	ノート・オフ	×	×	
アフタータッチ	キー別	×	×	
	チャンネル別	×	×	
ピッチ・ベンド		×	×	
コントロールチェンジ 0-119		×	×	
プログラムチェンジ		○ (0-127)	○ (0-127)	Assignable,*1,*2
設定可能範囲		*****	*****	
システム・エクスクルーシブ		×	×	
コモン	MTCクォーター・フレーム	×	×	
	ソング・ポジション	×	×	
	ソング・セレクト	×	×	
	チューン	×	×	
リアルタイム	クロック	×	×	
	コマンド	×	×	
その他	ローカルON/OFF	×	×	
	オール・ノート・オフ	×	×	
	アクティブ・センシング	×	×	
	リセット	×	×	
備考 *1：Manual で○または×に設定でき、それを記憶できる。 *2：for Snapshot, Effect1, Effect2 Library Recall				

モード1 : オムニ・オン, ポリモード2 : オムニ・オン, モノ ○ : あり
 モード3 : オムニ・オフ, ポリモード4 : オムニ・オフ, モノ × : なし

USB MIDI Remote ポート (# 5, # 6, # 7)

TEAC [Digital Mixer]
Model : DM-4800

MIDIインプリメンテーション・チャート

Data : 29. May. 2006
Version : 1.0

ファンクション		送 信	受 信	備 考
ベーシックチャンネル	電源ON時	1-16	1-16	Memorized
	設定可能	1-16	1-16	
モード	電源ON時	1	1	
	メッセージ 代用	×	×	

ノートナンバー		0	0	*1 : HUI Mode Active Sensing
	音域	*****		
	音域	00h-70h	00h-73h	*2 : Mackie Ctrl Mode : Key,LED

ベロシティ	ノート・オン	90H, v= 127	90H, v= 0	*1 : HUI Mode Active Sensing
	ノート・オフ	×	×	
	ノート・オン	90H, v=0, 127	90H, v=0, 127	*2 : Mackie Ctrl Mode : Key,LED
	ノート・オフ	×	×	
アフタータッチ	キー別	×	×	
	チャンネル別	×	×	
ピッチ・ベンド		○	○	*2 : Mackie Ctrl Mode : Fader
コントロールチェンジ	00h-07h, 20h-27h	○	○	*2 : HUI Mode : Fader
	0Ch, 2Ch	×	○	*2 : HUI Mode : LED
	0Fh, 2Fh	○	×	*2 : HUI Mode : Switch Ctrl
	0-119	○	○	*2 : HUI Mode : Switch Ctrl
	10h-17h	×	○	*2 : HUI Mode : V-Pot LED
	40h-47h	○	×	*2 : HUI Mode : V-Pot Ctrl
	others	×	×	
	10h-17h, 3Ch	○	×	*2 : Mackie Ctrl Mode : Encoder
	30h-37h	×	○	*2 : Mackie Ctrl Mode : RingLED
	others	×	×	
プログラムチェンジ		×	×	
設定可能範囲		*****	*****	
システム・エクスクルーシブ		○	○	*2, *3
コモン	MTCクォーター・フレーム	×	○	*4
	ソング・ポジション	×	×	
	ソング・セレクト	×	×	
	チューン	×	×	
リアルタイム	クロック	×	×	
	コマンド	×	×	
その他	ローカルON/OFF	×	×	
	オール・ノート・オフ	×	×	
	アクティブ・センシング	×	×	
	リセット	×	×	
備考 *1 : HUI Emulator 使用時、DAW とのActive Sensing Message として使用 *2 : Manual で○または×に設定でき、それを記憶できる。 *3 : HUI Protocol, Mackie Control Protocol *4 : for Display only				

モード1 : オムニ・オン, ポリモード2 : オムニ・オン, モノ ○ : あり
モード3 : オムニ・オフ, ポリモード4 : オムニ・オフ, モノ × : なし

メッセージとトラブルシューティング

以下に、本機のLCD画面上に表示されるポップアップメッセージをアルファベット順に紹介します。メッセージには以下のタイプがあります。すべてがエラーメッセージというわけではありません。

情報メッセージ：

状態などの変化に関する情報を表示するメッセージです。以下の表では、「種類」欄に●印が付いている項目が情報メッセージです。

確認メッセージ：

操作の確認を行なうメッセージです。通常、操作を続ける

場合はENTERキーを押し、操作を取り消す場合はカーソルキーを押します。以下の表では、「種類」欄に✓印が付いている項目が確認メッセージです。

エラーメッセージなど：

操作を受け付けないことを表示したり、別の操作を促すメッセージです。以下の表では、「種類」欄に✕印が付いているメッセージです。

表 15.4：ポップアップメッセージ

種類	メ ッ セ ー ジ	内 容
●	Already assigned.	RECORDキーがすでにリモート機器にアサインされています。
✓	Are you sure to delete this project ? project name Press ENTER to confirm, or a cursor to cancel.	プロジェクトを削除するときの確認（二回目）。
✕	Automation Bank Memory is full. Check the Bank memory. Press ENTER to continue.	オートメーションバンクメモリーがいっぱいです。
✕	Automation data and Current Status have different timecode types. Press ENTER to continue.	オートメーションデータのタイムコードフレームタイプと本機の現在のタイムコードフレームタイプが異なります。
✕	Automation data and Current Status use different Fs. Press ENTER to continue.	オートメーションデータのサンプリング周波数と本機の現在のサンプリング周波数が異なります。
✕	Automation Data is not modified, execute the KEEP? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	データが変更されていない状態でKEEP操作をした場合の確認メッセージ。
●	Automation data was recalled.	選択されたオートメーションデータがメモリーに呼び出されました。
●	Automation data was stored.	現在のオートメーションデータがカードに保存されました。
✕	Automation Memory is consumed 95% Please Stop TC and Store Current Automation data, Right Now Press ENTER to continue.	オートメーションメモリの95%を消費しています。 タイムコードを止めて現在のオートメーションデータを保存してください。

種類	メッセージ	内 容
✕	Automation memory is consumed 100% You cannot go on writing any more! without slicing or erasing these data Press ENTER to continue.	Automationメモリをすべて消費しました。これ以上イベントを記録できません。
●	Automation Redo executed.	オートメーションリドゥ時のメッセージ
●	Automation Undo executed.	オートメーションアンドゥ時のメッセージ
✓	AUX1-2 Level Copy Aux1-2Level -> Ch Fader Level? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	AUX 1-2のレベル設定を、チャンネルのレベル設定にコピーします。
✓	AUX1-2 Level Copy Ch Fader Levels -> Aux1-2 Level? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	チャンネルのフェーダーレベル設定をAUX 1-2のレベル設定にコピーします。
✓	AUX 1-2 Level Set up Ch parameters? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	AUX 1-2レベルを一括設定します。
✓	AUX1-2 Pan/Bal Copy Aux 1-2Pan/Bal -> Ch Fader Pan/Bal? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	AUX 1-2のパン/バランス設定を、チャンネルのパン/バランス設定にコピーします。
✓	AUX1 Pan/Bal Copy Ch Pan/Bal -> Aux1-2 Pan/Bal? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	チャンネルのパン/バランス設定をAUX 1-2のパン/バランス設定にコピーします。
✓	AUX1-2 to STEREO is assigned Press ENTER to continue.	BUSSアサイン中、現在のアサインを変更しようとするときに表示されます。(→XXページ「第4章 ルーティングとアサイン」)
✕	Battery is defective Can't save system data. Please contact TASCAM service. Press ENTER to continue	内蔵バッテリーが機能していないため、システムデータを保存できません。バッテリーを交換する必要がありますので、タスカム修理センターにご連絡ください。
●	Cannot assign fader grouping layer.	フェーダーグループを作成できません。(→XXページ「フェーダーグループ」)
✕	Cannot Copy parameters within Module. Press ENTER to continue.	同じモジュール内でコピーを試みたが、成功しなかった事を示すメッセージ。

種類	メッセージ	内 容
✕	Cannot create more than 128 projects.	CFカードに128個のプロジェクトがすでに作成されていて、これ以上のプロジェクトを作成できません。不要なプロジェクトを削除してください。
✕	Cannot switch the cascade ID when cascade is on. Press ENTER to continue.	カスケードがオンのときは、カスケードIDの設定を変更できません。
✕	Can't Change Mode during TRIM ALL.	TRIM ALLのとき、タイムコード走行中にモードを切り換えることができません。
✕	Can't copy library data. The CF Card is full. Press ENTER to continue.	CFカードに空きがないため、ライブラリーデータのコピーができません。
✕	Can't copy project. The CF Card is full. Press ENTER to continue.	CFカードの空き容量がないため、プロジェクトをコピーできません。
✕	Can't create project. The CF Card is full. Press ENTER to continue.	CFカードの空き容量がないため、プロジェクトを作成できません。
✕	Can't DELETE Automation data	プロテクトしてあるオートメーションデータを削除することはできません。
✕	cannot do this while automation is running.	オートメーション走行中、この操作はできません。
✕	Can't Enter Initial Edit Mode during Chase Process.	オートメーションイベント追跡中はイニシャルエディットを実行できません。
✕	Can't Enter Initial Edit Mode during Stop Process.	オートメーション停止処理中はイニシャルエディットを実行できません。
✕	Can't Enter Initial Edit Mode during Writing.	オートメーションイベントの書き込み中はイニシャルエディットを実行できません。
✕	Can't delete xxxx Bank N-n. Press ENTER to continue.	ライブラリーデータを削除できません。
✕	Can't load project. Press ENTER to continue.	本機の電源を入れたとき、最後に保存したプロジェクトを自動的に呼び出すことができません。
✕	Can't recall COMP/EXP Library Bank a-bbb	指定されたコンプレッサー／エクスパンダーライブラリーデータを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。

種類	メッセージ	内 容
✕	Can't recall COMP/EXP Library Preset 1-bbb	指定されたコンプレッサー／エキスパンダーライブラリープリセットを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✕	Can't recall Effect Bank a-bbb	指定されたエフェクトライブラリーデータを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✕	Can't recall Effect Preset 1-bbb	指定されたエフェクターライブラリープリセットを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✕	Can't recall EQ Library Bank a-bbb	指定されたEQライブラリーデータを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✕	Can't recall EQ Library Preset 1-bbb	指定されたEQライブラリープリセットを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✕	Can't recall GATE Library Bank a-bbb	指定されたゲートライブラリーデータを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✕	Can't recall GATE Library Preset a-bbb	指定されたゲートライブラリープリセットを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✕	Can't recall snapshot Bank a-bbb	指定されたスナップショットデータを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
✕	Can't recall snapshot Preset 1-bbb	指定されたスナップショットプリセットを呼び出すことができません。データが破損しているか失われている可能性があります。
●	Can't recall to this Module.	このモジュールにはデータを呼び出すことができません。
✕	Can't select this port. Item is not TIME EVENT. Press ENTER to continue.	GPIのタイムイベントに設定していないポートをタイムイベントリストで選択したことを警告。
✕	Can't Store Automation data. This file is protected.	プロテクトされているファイルにオートメーションデータを保存しようとしています。別のファイルに保存するか、あるいはこのファイルのプロテクトを解除してください。
✕	Can't store library data. The CF Card is full. Press ENTER to continue.	CFカードが一杯で、ライブラリーデータを保存できません。
✕	Can't store project. The CF Card is full. Press ENTER to continue.	CFカードの空き容量がないため、プロジェクトを保存できません。
✓	Can't turn Fs convert On Digital In1 is chosen as Master Clock Press ENTER to continue.	いずれかのDIGITAL INがワードシンクソースとして使われている場合、サンプリング周波数変換ができません。

種類	メッセージ	内 容
✕	Can't undo COMP/EXP Library-Recall. Press ENTER to continue.	COMP/EXPライブラリーのリコールをUndoできません。
✕	Can't undo EffectN-Recall. Press ENTER to continue.	エフェクトNのリコールをUndoできません。
✕	Can't undo EQ Library-Recall. Press ENTER to continue.	EQライブラリーのリコールをUndoできません。
✕	Can't undo GATE Library-Recall. Press ENTER to continue.	GATEライブラリーのリコールをUndoできません。
✕	Can't undo Snapshot-Recall. Press ENTER to continue.	スナップショットのリコールをUndoできません。
✕	Cascade communication stopped. Please check cascade cable. Press ENTER to continue.	カスケード接続が切断されました。ケーブルの接続状況を確認してください。
✓	CASCADE Connection ended. Please choose new clock master. Set Internal Clock ? Press ENTER to confirm, or a cursor to cancel.	カスケード接続が終了しました。クロックマスターをInternalに切り替えますか？
●	Cascade connection established. Press ENTER to continue.	カスケード接続が確立されました。
✕	Cascade Slave not found. Cascade connection not established. Press ENTER to continue.	カスケードスレーブ機が見つからないため、カスケード接続ができません。
✓	CF card is not available. Can't delete automation data on CF card. Press ENTER to continue.	CFカードが正常でないため、CFカード上のオートメーションデータを削除できません。
✕	CF card is not available. Can't store automation data on CF card. Press ENTER to continue.	CFカードにオートメーションデータを保存できません。カードを入れ直すか、別のカードを入れてください。
✓	CF card is not available. Can't store current project. Turn off power? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	CFカードがセットされていない（あるいは本機がカードを認識できない）ため、本機を終了できません。カードを入れ直すか、別のカードを入れてください。
✕	CF card is not available Press ENTER to continue.	CFカードをセットしていないとき（あるいは本機がCFカードを認識できないときなど）に、CFカードからの読み込みやCFカードへの書き出しを実行しようとする则表示されます。カードを入れ直すか、別のカードを入れてください。

第15章 付表

種類	メッセージ	内 容
✓	CH DELAY Time Update setup? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	チャンネルディレイタイムの一括設定を行なうときに表示されます。
✓	CH Module LFE LEVEL Ch parameters setup? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	チャンネルLFEレベルの一括設定を行なうときに表示されます。
✓	CH Module PAN/BAL Ch parameters setup? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	チャンネルパン／バランスの一括設定を行なうときに表示されます。
●	CH xx EQ Library undo completed.	ライブラリー操作のアンドゥやリドゥが正常終了したときに表示されます。
●	CH xx COMP/EXP Library undo completed	
●	CH xx COMP/EXP Library redo completed	
●	CH xx EQ Library redo completed	
●	CH xx GATE Library redo completed	
●	CH xx GATE Library undo completed	
✓	Clear all fader grouping layers? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	フェーダーグループレイヤーをすべてクリアするときに表示されます。
✓	Clear Current Automation ALL data? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	全オートメーションデータの削除を確認。 (Auto Files画面でのNEW実行時のメッセージ)
✓	Clear Current Automation Event Data? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	オートメーションのイベントデータの削除を確認。 (CLEAR DATA実行時のメッセージ)
✓	Clear this fader grouping? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	現在のフェーダーグループをクリアするときに表示されます。

種類	メッセージ	内 容
✓	Clock Check Results Current Fs: 48kHz Sources Word : 44.1kHz0.0% Digi IN 1 : Out of Range Digi IN 2 : Fs convert On TDIF 1 : 44.1kHz0.0% TDIF 2 : 44.1kHz0.0% TDIF 3 : Unusable ADAT : 44.1kHz+1.0% SLOT 1 : 48kHz+0.2% SLOT 2 : Unusable Press ENTER to continue.	ワードクロックのチェックを行なったときに表示されます。
●	ClockInfo: CASCADE Fs: fff kHz Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	カスケード確立後、クロック状況が所定の周波数であることを示しています。
✕	ClockInfo: CASCADE No signal Press ENTER to continue.	カスケードのクロックが供給されていないときに表示されます。
✕	Clock Info: Digital In1 C-bit : Illegal data. Press ENTER to continue.	DIGITAL IN 端子から入力されるデジタル信号のクロックが不正であるときに表示されます。
✕	Clock Info: Digital In1 Fs mode : Not indicated Check D-IN MANUAL SETUP Press ENTER to continue.	DIGITAL IN 1 をクロックソースに選択しようとしたとき、入力信号のFs mode 情報に不備があった場合に表示されます。
✓	Clock Info: INTERNAL Fs: 44.1kHz Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	正常なクロックソースが選択されています。
✕	Clock Info: WORD New clock source is out of range. Master clock is unchanged. Press ENTER to continue.	クロックソースを変更したとき、新しいソースのサンプリング周波数が本機の許容範囲外です。
✕	Clock Info: WORD No signal Press ENTER to continue.	ワードクロックソースにWORDが選択されているのに、ワード信号が入力されていないときに表示されます。
●	COMP/EXP Library Bank a-bbb recalled.	ライブラリーデータが呼び出されました（コンプレッサー／エクスパンダー）。
✕	COMP/EXP Library Preset 1-bbb is Read-only!	プロテクトされているライブラリーデータに保存しようとしたときに表示されます（コンプレッサー／エクスパンダー）。

第15章 付表

種類	メッセージ	内 容
●	COMP/EXP Library Preset 1-bbb recalled.	ライブラリープリセットデータが呼び出されました（コンプレッサー／エクスパンダー）。
✓	COMP/EXP Library BANK a-bbb Name : TASCAM DATA Create data: DEC/15/2004 20: 35: 45 Project Name: PROJECT ORCA Project FS: 44.1kHz Press ENTER to continue.	ライブラリーデータ情報表示（コンプレッサー／エクスパンダー）。
✓	COMP/EXP Library Preset a-bbb Name : TASCAM DATA Press ENTER to continue.	ライブラリープリセットデータ情報表示（コンプレッサー／エクスパンダー）。
●	Completed.	オートメーションやプロジェクトの操作が無事に完了しました。
✓	Confirm LIST Auto Detect? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	マシンコントロールリストの自動検出の確認。
✓	Confirm TRA Auto Detect? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	トランスポートコントロールマッピングの自動検出の確認。
✓	Copy from Ch2 Automation configuration	オートメーションコンフィギュレーションをコピーするときの確認。
●	Copy Module parameters to CHn.	パラメーターコピーがモジュール間で正常に行えたときに知らせるメッセージ。
✓	Copy Module parameters to CHn? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	他のチャンネル・モジュールへコピー処理を行う場合の確認メッセージ。
✓	Copy parameters within Module? Press ENTER to confirm or a cursor key to cancel.	同一モジュール内でのコピーを行う場合の確認
✓	Copy to xxxx fader level Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	フェーダーレベルを一括コピーするときの確認。
●	Copy was completed.	コピー操作が無事に完了しました。
●	Copying project. Do not remove the CF card.	プロジェクトのコピー中。CFカードを取り出さないでください。

種類	メッセージ	内 容
●	Creating project. Do not remove the CF card.	プロジェクト作成中。CFカードを取り出さないでください。
✓	Create project? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	プロジェクト作成の確認。
✕	Current Data initialized. Fs has changed. Mixer will reboot. Press ENTER to confirm or a cursor key to cancel.	現在のデータを再イニシャライズし、サンプリング周波数を変更しました。DM-4800を再起動するにはENTERキーを押します。 (PROJECT > CLOCK画面のMixer configuration項目をオフに設定したとき)
✓	Current project is protected. Can't STORE current project. ENTER key : Shut down CURSOR key : Cancel	シャットダウン時にカレントのプロジェクトがプロテクトされている場合に表示。
●	Data change was applied.	日時が変更されました。
●	Data has not been changed.	日時が変更されませんでした。
●	Deleting project. Do not remove the CF card.	プロジェクト削除中。CFカードを取り出さないでください。
✕	Device is not active.	トランスポートコントロール対象として選択した機器がアクティブではありません。
✕	Digital In1: Error Not audio signal Press ENTER to continue.	DIGITAL INからデジタルオーディオデータが供給されません。
✕	Digital In1: Error Not audio signal Source Fs unlocked Press ENTER to continue.	DIGITAL INからデジタルオーディオデータが供給されず、同期クロックがロックしません。
✕	Digital In1: Error Source Fs unlocked Press ENTER to continue.	DIGITAL INクロックソースにエラーが発生し、同期クロックがロックしません。
✕	Digital INPUT1 : Fs convert On Can't select master clock. Press ENTER to continue.	サンプリング周波数コンバーターをオンにしているときは、ソース信号をワードクロックマスターにすることができません。
✓	DIGITAL TRIM Update setup? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	デジタルトリム値をアップデートするときの確認。
✕	DSP DMA didn't done yet!	DSPとのDMAが正常終了しません。

第15章 付表

種類	メッセージ	内 容
✕	DSP DMA didn't done yet x100 times!	上記のメッセージ（DSP DMA didn't done yet!）が100回表示された次に表示。 [考えられる原因] DSPデバイス不良、DSP-CPU間のハードウェア不良、DSP PLD不具合、DSPファーム不具合、CPUファーム不具合
✕	Effect Preset a-bbb is Read-only!	プロテクトされているエフェクトライブラリーデータに保存しようとしたときに表示。
●	Effect 1 redo completed.	EFFECT 1 のリドゥ操作が完了しました。
●	Effect 1 undo completed.	EFFECT 1 のアンドゥ操作が完了しました。
✓	Effect BANK a-bbb Name : TASCAM DATA Effect Type: TASCAM Delay Create data: DEC/15/2004 20:35:45 Project Name: PROJECT ORCA Project FS: 44.1kHz Press ENTER to continue.	ライブラリーデータ情報表示（エフェクト）。
●	Effect Bank a-bbb recalled To Effect x	エフェクトライブラリーデータが呼び出されました。
●	Effect Preset 1-bbb recalled To Effect x	ライブラリープリセットデータが呼び出されました（エフェクト）。
●	Effect x redo completed.	エフェクトライブラリー操作のアンドゥ、リドゥを実行したときに表示。
●	Effect x undo completed.	
●	EQ Library Bank a-bbb recalled.	EQライブラリーデータが呼び出されました。
✕	EQ Library Preset 1-bbb is Read-only!	プロテクトされているEQライブラリーデータを呼び出そうとしたときに表示。
●	EQ Library Preset 1-bbb recalled.	EQプリセットライブラリーデータが呼び出されました。
✓	EQ Library BANK a-bbb Name : TASCAM DATA Create data : DEC/15/2004 20: 35: 45 Project Name: PROJECT ORCA Project FS: 44.1kHz Press ENTER to continue.	EQライブラリーデータに関する情報。
✓	EQ Library Preset a-bbb Name : TASCAM DATA Press ENTER to continue.	EQプリセットライブラリーデータに関する情報。

種類	メッセージ	内 容
✕	External Control List Full Press ENTER to continue.	An attempt has been made to create more than eight devices in the external control list. 8つを越えるエクスターナル・コントロールをリストに追加しようとしたときに発生するエラーメッセージ。
✓	Firewire connection is active, are you sure? Press ENTER to confirm, or a cursor to cancel.	FWカードがPCと1394ケーブルで接続されている場合に、クロックを切り替えようとしたときの確認。
✓	Format CF Card? All data on the card will be deleted. Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	CFカードをフォーマットする前の確認。
✓	Format CF Card? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	
✓	Format failed. Retry? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	CFカードのフォーマットに失敗しました。もう一度行いますか？
●	Formatting now. Please do not turn off power while formatting.	フォーマット中ですので、電源を切らないでください。
✕	Fs has changed. Mixer will reboot. Press ENTER to confirm or a cursor key to cancel.	サンプリング周波数を変更しましたので、DM-4800を再起動するにはENTERキーを押してください。
✓	FS mode after loading and FS mode before loading is different. Fs is switched and Reboot. Press ALT+STOP+PLAY to reboot.	現在のFSモードと異なるFSモードがロードされているときに再起動を促す表示。
✕	FS modes do not match. Cascade connection not established. Press ENTER to continue.	Fsモードが一致していないのでカスケード接続できません。
●	GATE Library Bank a-bbb recalled.	ゲートライブラリーデータを読み出しました。
✕	GATE Library Preset 1-bbb is Read-only!	ゲートのライブラリープリセットデータに保存しようとしたときに表示。
●	GATE Library Preset a-bbb recalled.	ゲートライブラリープリセットデータを読み出しました。

種類	メッセージ	内 容
✓	GATE Library BANK a-bbb Name : TASCAM DATA Create data: DEC/15/2004 20: 35: 45 Project Name: PROJECT ORCA Project FS: 44.1kHz Press ENTER to continue.	ゲートライブラリーデータに関する情報
✓	GATE Library Preset a-bbb Name : TASCAM DATA Press ENTER to continue.	ゲートライブラリープリセットデータに関する情報表示。
●	Group x is not grouped.	グループが存在しないため、グループプレイヤーとして使用できません。
✓	Grouping Link (Fader→Mute) Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	フェーダーグループをミュートグループにリンクするときの確認。
✓	Grouping Link (Mute→Fader) Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	ミュートグループをフェーダーグループにリンクするときの確認。
●	HUI DAW Control Emulator optimized for ProTools Press ENTER to continue.	エクスターナルコントロールの情報表示。
✓	Invert source ? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	インプットとリターンを入れ替えるときの確認。
✓	Invert source CHxx-CHxx? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	インプットとリターンを一括して入れ替えるときの確認。
●	Loading project. Do not remove the CF card.	プロジェクト呼び出し中のため、CFカードを取り出さないよう警告。
●	Mackie Control Emulator optimized for Apple Logic Press ENTER to continue.	エクスターナルコントロールの情報表示。
●	Mackie Control Emulator optimized for Cakewalk Sonar Press ENTER to continue.	エクスターナルコントロールの情報表示。
●	Mackie Control Emulator optimized for MOTU Digital Performer Press ENTER to continue.	エクスターナルコントロールの情報表示。

種類	メッセージ	内 容
●	Mackie Control Emulator optimized for Steinberg Cubase 2.2 + Nuendo 2.2 and later versions Press ENTER to continue.	エクスターナルコントロールの情報表示。
●	Maps a MIDI Controller onto the first 16 faders	最初の16フェーダーに割り当てられたMIDIコントローラーの情報表示。
✓	Master DELAY Time Update setup? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	ディレイ値をアップデートするときの確認。
✓	MC Transport Maps 0 : MMC open ID=120 1 : MTC Generate 2 : None 3 : None 4 : None 5 : None 6 : None 7 : None 8 : None 9 : None Press ENTER.	現在のマシンコントロールトランスポートマップ。
✕	MIDI Ch1 is already assigned. Press ENTER to continue.	使おうとしたMIDIチャンネルが、プログラムチェンジによるライブラリーデータの呼び出し用にすでに使われていることを表示。
✕	MIDICh1{Control No.1} is already assigned. Press ENTER to continue.	MIDIコントロールチェンジメッセージを設定するときに、MIDIコントロールナンバーとチャンネル、又はどちらかがすでに使われていた場合の警告メッセージ。
✕	Mixer Device Boot Failed (device-name)	ミキサーデバイスの起動不良。
✓	Mixer will mute while checking. OK to continue? Press ENTER to confirm or a cursor key to cancel.	デジタル入力ソースチェックによりクロックレートが変わる可能性があるため、オーディオ出力をミュートすることを確認。
✓	Name/Memo is 17 or more characters. If name is changed on mixer, it will be shortened to 16 or fewer characters. Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	保存する名前やメモは16文字以下でなければなりません。
✕	No Automation Undo data. (/ No Automation Redo data.)	アンドゥ／リドゥするデータがありません。

第15章 付表

種類	メッセージ	内 容
✕	No copy parameter is selected. Press ENTER to continue.	パラメータチェックボックスが選択されていない状態でデータをコピーしようとしています。
✕	Not Available	RecallしようとしたEffectが未対応のものであった場合に表示。
●	Now copying... Do not disconnect CF card.	コピー中のため、CFカードを取り出さないでください。
✓	OK to Copy? From Project: TASCAM Project 2 Snapshot Bank a-bbb To Project: TASCAM Project Snapshot Bank c-ddd Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	ライブラリーデータ（EQ、スナップショットなど）をプロジェクト間でコピーするときの確認。
✓	OK to Copy? From Project: TASCAM Project 2 Snapshot Preset 1 To Project: TASCAM Project Snapshot Bank c Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	プリセットバンクをユーザーバンクにコピーするときの確認。
✓	OK to Copy? From Project: TASCAM Project 2 xxxxxxx BANK 1 To Project: TASCAM Project xxxxxxx BANK1 Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	ライブラリーバンク（EQ、スナップショットなど）をプロジェクト間でコピーするときの確認。
✓	OK to delete automation file [File Name] Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	オートメーションファイルを削除するときの確認。
✓	OK to delete project. projectname Press ENTER to confirm, or a cursor to cancel.	プロジェクトを削除するときの確認（一回目）。
✓	OK to Delete xxxxxx Bank a-bbb Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	データを削除するときの確認。

種類	メッセージ	内 容
✓	OK to Overwrite Automation data Overwrite file [xxxx] Keep file[yyyy] Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	オートメーションデータのファイル"xxxx"をファイル"yyyy"で上書きします。
✓	OK to Overwrite Automation File [File name] Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	オートメーションデータを上書きするときの確認。
✓	OK to Overwrite Automation data [PROJECT DM4800#] Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	オートメーションデータを上書きするときの確認 (KEEP CONFIRMATION 機能オン時に表示)。
✓	OK to Overwrite Effect Bank a-bbb from Effect x Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	エフェクトライブラリーデータを上書きするときの確認。
✓	OK to Overwrite Snapshot Bank a-bbb Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	スナップショットライブラリーデータを上書きするときの確認。
✓	OK to Overwrite Transport Map? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	現在のトランスポートコントロールマップを上書きするときの確認
✓	OK to Overwrite xxx Library BANK a-bbb from Chy? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	選択チャンネルからゲート、コンプレッサー／エキスパンダーまたはEQのライブラリーデータを上書きするときの確認。
✕	Operation failure. Press ENTER to continue.	操作に失敗しました。
✓	Paste Buffer data to Chx? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	コピーしたコンフィギュレーションデータをチャンネルにペーストする前の確認。
✓	Paste Ch2 Automation configuration.	コピーしたオートメーションコンフィギュレーションデータをチャンネルにペーストする前の確認。
●	Performing delete...	オートメーションファイル削除中のメッセージ。
●	Performing Keep...	KEEPによるオートメーションファイル保存中のメッセージ。

種類	メッセージ	内 容
✓	Please set cascade on/off from the cascade master machine. Press ENTER to continue.	カスケードマスター機でカスケードのオン／オフを設定してください。
✓	Program Change Table OK to perform Batch Setup? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	プログラムチェンジテーブルを一括設定するときの確認。
✓	Project data and resume data are different. The project data is loaded ENTER key : from internal memory. CURSOR key : from CF card.	起動時にミキサーの内部メモリに格納されているミキサーデータと、CF上の自動ロードされるプロジェクトのミキサーデータが、何かしらの原因で異なっている場合に表示されます。 ENTERキーを押すと、プロジェクトをロードしますが、ミキサーデータは内部メモリの物となります。 CURSORキーを押すと、CF上のプロジェクトをロードし、ミキサーデータはそのプロジェクトのデータとなります。
✗	Project is not on CF card.	プロジェクトがCFカード上に存在しません。
✗	Real time control of common MIDI Control Change parameters Press ENTER to continue.	エクスターナルコントロールの情報表示。
✓	Re-assign fader grouping layer? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	フェーダーグループのレイヤーマスターを再アサインするときの確認。
✓	Re-assign fader (mute) group? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	グループの設定を変更するときの確認。
●	Re-building current Automation Data +-----+ :#### 20% +-----+	オートメーションデータを再構成中（タイムコード停止処理中のポップアップメッセージ）
✓	Recall Automation data? Current data will be erased. Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	オートメーションデータをリコールするときの確認。 （現在のデータが消去されます。）
●	Renaming project. Do not remove the CF card.	プロジェクト名変更中。CFカードを取り出さないでください。
✓	Scanning for cascade slave... Press a cursor key to cancel.	カスケードスレーブを探索しています。
✓	SELECT xxxx MODE Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel	サラウンドモードを変更するときの確認。

種類	メッセージ	内 容
✓	Shutdown was not performed correctly last time. The project data is loaded: ENTER key : from internal memory Cursor key : from CF card.	前回、正しく終了しなかった場合、起動時に表示。 ENTERキーを押すと、前回終了時のデータがDM-4800の内部メモリーから呼び出され、カーソルキーを押すと、CFカードに最後に保存したデータが呼び出されます。
✓	Shut down? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	SHIFT + CTRL + ALTの同時押した後、シャットダウン（終了）の確認。
✗	Signal info : Digital In1 No signal Press ENTER to continue.	デジタル入力の詳細表示。信号が入力されていません。
✓	Signal info : Digital out1 Format : AES/EBU Contents : Audio Emphasis : On Channel Mode : Stereo FS : 44.1kHz Word Length : 24bit Press ENTER to continue.	デジタルオーディオ出力の詳細情報。
✓	Signal info : Slot1 AES3 Card INPUT LINE1 Format : AES/EBU Contents : Audio Emphasis : None Channel Mode : Stereo FS : 44.1kHz Word Length : 24bit Press ENTER to continue.	AESカード上のデジタルオーディオ出力の詳細情報。
✓	Signal info : TDIF1 Input Rx mode : Double-line Fs : 192kHz Word Length : 24bit Emphasis : None Output Tx mode : Normal FS : 44.1kHz Word Length : 24bit Emphasis : No Press ENTER to continue.	TDIF デジタルオーディオ I/O の詳細情報表示。
✗	Slot AES3 Card INPUT LINE1 Error Not audio signal Press ENTER to continue.	AESカードの入力のエラー（デジタルオーディオ信号が入力されていません）。

種類	メッセージ	内 容
✕	Slot AES3 Card INPUT LINE1 Error Source Fs unlocked Not audio signal Press ENTER to continue.	AESカードの入力のエラー（オーディオ信号が入力されていないため、ワードシンクがロックしていません）。
✕	Slot AES3 Card INPUT LINE1 Error Source Fs unlocked Press ENTER to continue.	AESカードの入力のエラー（ワードシンクがロックしていません）。
●	Snapshot Bank a-bbb recalled.	スナップショットが呼び出されました。
✕	Snapshot Preset 1-bbb is Read-only!	プリセットスナップショットを上書きあるいは消去しようとしたときに表示。
●	Snapshot Preset 1-bbb recalled	スナップショットプリセットが呼び出されました。
✓	Snapshot BANK a-bbb Name : TASCAM DATA Xtion Time : 9.9ms Create data : DEC/15/2004 20: 35: 45 Project Name : PROJECT ORCA Project FS : 44.1kHz Press ENTER to continue.	スナップショットバンクの詳細情報。
✓	Snapshot Preset 1-bbb NAME : TASCAM DATA Press ENTER to continue.	プリセットスナップショットの詳細情報。
●	Snapshot redo completed.	スナップショットのリドゥ操作が完了しました。
●	Snapshot undo completed.	スナップショットのアンドゥ操作が完了しました。
✓	Source Invert Ch1-Ch8 Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	チャンネルのインプットとリターンの一括切り換え。
✕	STEREO to AUX1-2 is assigned Press ENTER to continue.	ステレオバスをAUX 1-2にアサインします。
●	Stored to EFFECT Library BANK a-bbb	エフェクトライブラリーデータを保存しました。
●	Stored to Snapshot Bank a-bbb	スナップショットを保存しました。

種類	メッセージ	内 容
●	Stored to xxxx Library BANK a-bbb from CHx.	ゲート、コンプレッサー／エクスパンダー、EQライブラリーにチャンネルデータを保存しました（xxxxはGate, Comp/ExpまたはEQ）。
●	Storing project. Do not remove the CF card.	プロジェクト保存中の表示です。CFカードを抜かないでください。
✕	Target machine has same ID. Cascade connection not established. Press ENTER to continue.	カスケードIDが同じため、カスケード接続ができません。
✕	Target machine is not supported. Cascade connection not established. Press ENTER to continue.	接続対象機器がカスケード機能をサポートしていないため、カスケード接続ができません。
✕	TC Running!	タイムコード同期中に受け付けられない操作を行なったときに表示。
✕	Template project is not selected. Press ENTER to continue.	新しくプロジェクトを作成するときに、プロジェクトが存在しない状態でテンプレートが選択されている場合に表示。
✕	The audio device is not operating normally. All sound stopped. Please contact TASCAM service. Press ENTER to continue.	DDMPが不正な状態にある場合に表示。
●	The automation data has been built +-----+ l###100%### +-----+ Done!	オートメーションデータの再構成完了（タイムコード停止処理完了時のポップアップメッセージ）
✓	The current project is changed. Store current project? ENTER key : Store and Create CURSOR key : Create	プロジェクト作成時、現在のプロジェクトが変更されている場合に表示。ENTERキーを押すと現在のプロジェクトが保存されてから新規プロジェクトが作成されます。
✓	The current project is not on the CF card. Store the current project? Cannot copy automation data and library data. ENTER key : Store and Shut down CURSOR key : Shut down	シャットダウン時にカレントプロジェクトがCFカード上にない場合に表示。
✕	The current project is protected. Press ENTER to continue.	変更を加えたプロジェクトを保存しようとした場合に、プロジェクトがプロテクトされていた場合に表示。

第15章 付表

種類	メッセージ	内 容
✓	The format of this CF card is unsupported. Format CF card ? Press ENTER to confirm, or a cursor to cancel.	CFカードのフォーマットが未対応である場合、カードのフォーマットを促す表示。
✓	The last stored project cannot be found. Create project? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	起動時、前回最後に保存したプロジェクトが見つからないとき（カードを交換した場合など）に表示。 プロジェクトを作成する場合はENTERキーを押してください。
●	The project reload was completed.	起動時に前回のプロジェクトが正常にロードされたことを告げるメッセージ。
✕	The project name is not inputted. Press ENTER to continue.	プロジェクト名が入力されていません。
✕	There is no project loaded.	プロジェクトが呼び出されていないために保存ができません。
✕	This name is already assigned.	新規作成したプロジェクトの名前がすでに存在しているときに表示。
✕	This project is protected.	このプロジェクトはプロテクトされています。
✕	This project is the current project Can't change.	現在のプロジェクトですので、変更できません。
✕	Timecode running!	タイムコード走行中にプロジェクトを作成しようとしたときなどに表示。タイムコードを停止してやり直してください。
✓	Turn cascade off ? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	カスケードをオフにすることを確認。
✓	Turn cascade on ? Press ENTER to confirm, or a cursor key to cancel.	カスケードをオンにすることを確認。
●	Turn off power now. Press ALT + STOP + PLAY to reboot.	終了の準備が完了したので、電源をオフにしてください。

この製品のお取り扱いなどに関するお問い合わせは

タスカム営業技術までご連絡ください。お問い合わせ受付時間は、
土・日・祝日・弊社休業日を除く9:30～12:00/13:00～17:00です。

タスカム営業技術 〒180-8550 東京都武蔵野市中町3-7-3
電話：0422-52-5106 / FAX：0422-52-6784

故障・修理や保守についてのお問い合わせは

修理センターまでご連絡ください。
お問い合わせ受付時間は、土・日・祝日・弊社休業日を除く9:00～17:00です。

ティアック修理センター 〒190-1232 東京都西多摩郡瑞穂町長岡2-2-7



一般電話・公衆電話からは市内通話料金でご利用いただけます。

0570-000-501

ナビダイヤルは全国どこからお掛けになっても市内通話料金でご利用いただけます。
携帯電話・PHS・自動車電話などからはナビダイヤルをご利用いただけませんので、通常の電話番号（下記）にお掛けください。

新電電各社をご利用の場合、「0570」がナビダイヤルとして正しく認識されず、「現在、この電話番号は使われておりません」などのメッセージが流れることがあります。このような場合は、ご契約の新電電各社へお問い合わせいただくか、通常の電話番号（下記）にお掛けください。

電話：042-556-2280 / FAX：042-556-2281

■ 住所や電話番号は、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

ティアック株式会社

〒180-8550 東京都武蔵野市中町3-7-3
<http://www.tascam.co.jp/>