



DIGITAL MIXING CONSOLE

CL SERIES

## CL StageMix V7 ユーザーガイド

StageMix



\* iPad is a trademark of Apple Inc.

### ようこそ

このたびは、ヤマハデジタルミキシングコンソールCLシリーズ用iPadアプリケーション「CL StageMix」(以下StageMix)をダウンロードいただきありがとうございます。

StageMixはCLシリーズのパラメーターをワイヤレスコントロールするiPad アプリケーションです。StageMixを使用すれば、ミキシングエンジニアはステージ上で演奏者のポジションやCLシリーズから離れたところで直接CLシリーズのミキシングパラメーターを操作できるようになります。iPadならではのシンプルかつ直感的な操作性によってセットアップの時間が短縮され、CLシリーズのライブサウンドセッティングがさらに快適なものとなります。StageMixはステージ上でのモニターミックスの調整に重点を置いていますが、その機能はますます充実しており、幅広いリモートコントロール機能をお使いいただけます。

Note: 地域によってはiOSアプリケーションを利用できない場合があります。詳細はヤマハのディーラーにお問い合わせください。

CLシリーズの最新ファームウェアは、下記のURL からダウンロードできます。  
<https://www.yamaha.com/proaudio/>

## 目次

	Page
1.0 ソフトウェアの動作環境.....	8
2.0 Wi-Fi の設定 .....	8
3.0 準備.....	9
3.1 CL シリーズ ネットワークの設定.....	9
3.2 iPad の Wi-Fi 設定.....	9
3.2.1 DHCP を使う場合 .....	9
3.2.2 固定 IP アドレスを使う場合 .....	10
3.2.3 ネットワークへの接続方法の切り替え (V7.0 以降) .....	11
3.3 StageMix の設定 .....	12
3.3.1 オフラインデモモード .....	12
3.3.2 StageMix を設定する.....	12
3.3.3 ミキサーの選択.....	13
3.3.4 CL シリーズとの接続と同期.....	13
3.3.5 ミキサー設定の編集.....	14
4.0 Mixer ウィンドウ .....	15
4.1 チャンネルバンクナビゲーション.....	15
4.2 レイヤーナビゲーション ボタン .....	15
4.2.1 カスタムフェーダーレイヤー .....	16
4.2.2 カスタムフェーダーバンクの名前.....	17
4.2.3 カスタムメーターブリッジの配置と名前の保存 .....	18
4.3 チャンネル名と色 .....	18
4.4 フェーダー.....	19
4.4.1 LONG FADERS ボタン .....	19
4.4.2 LONG FADERS モードでの操作.....	19
4.5 チャンネル ON .....	20
4.6 CUE .....	20
4.7 デュアルキューモード.....	20
4.7.1 チャンネルモード .....	20
4.7.2 キューのクリア.....	21
4.7.3 リモートモード.....	21
4.8 ソロモード .....	21
4.9 Master バンク .....	22
4.10 GAIN(ゲイン).....	23
4.10.1 デジタルゲイン .....	23
4.10.2 Gain Compensation (ゲイン補正)モード.....	24
4.10.3 Analog Gain / Digital Gain Link ボタン .....	24
4.10.4 ALL GC ON ボタン.....	24
4.10.5 ALL GC OFF ボタン .....	24
4.10.6 入力ポート.....	24
4.10.7 48V(ファンタム電源).....	25
4.10.8 φ(フェイズ).....	25
4.10.9 Dante ワイヤレスマイクのコントロールと監視 .....	25

4.10.10 Dante 以外のワイヤレスマイクのコントロールと監視.....	27
4.10.11 入力ポートのパッチ設定.....	27
4.10.12 入力ポートのパッチオプション.....	29
4.10.13 マルチチャンネルインプットパッチ.....	29
4.11 SENDS ON FADERS.....	31
4.11.1 Mix センドレベル.....	32
4.11.2 Mix センドオン.....	33
4.11.3 Mix センド PRE/POST.....	33
4.11.4 グローバル PRE/POST.....	33
4.11.5 Stereo MIX パン.....	33
4.11.6 SENDS ON FADERS モードにおける選択した MIX/MT のオーバービュー.....	34
4.12 DCA フェーダー.....	35
<b>5.0 EQ、PAN(パン)、5.1、DYNAMICS(ダイナミクス).....</b>	<b>36</b>
5.1 EQ.....	36
5.1.1 Mixer ウィンドウの EQ カーブ.....	36
5.1.2 PEQ / GEQ の選択.....	37
5.1.3 EQ 設定画面へのアクセス.....	37
5.2 パラメトリック EQ 設定画面.....	38
5.2.1 ゲインおよび周波数ロック機能.....	39
5.2.2 HPF.....	40
5.2.3 EQ Bands 1 および 4.....	40
5.2.4 EQ ON.....	40
5.2.5 EQ RESET.....	40
5.2.6 EQ タイプ.....	41
5.2.7 PEQ コピー/ペースト.....	41
5.2.8 RTA ON.....	41
5.2.9 RTA HOLD.....	42
5.2.10 バンドバイパス.....	42
5.3 グラフィック EQ 設定画面.....	43
5.3.1 GEQ オーバービューエリアでの操作.....	43
5.3.2 ラック位置.....	44
5.3.3 GEQ タイプ.....	44
5.3.4 インサートポジション.....	44
5.3.5 RTA ON.....	44
5.3.6 RTA HOLD.....	44
5.3.7 GEQ FLAT.....	44
5.3.8 GEQ コピー/ペースト.....	44
5.3.9 GEQ ON.....	45
5.3.10 GEQ 帯域の設定.....	45
5.3.11 GEQ 編集エリアでの操作.....	45
5.4 8バンド PEQ 設定画面.....	46
5.4.1 EQ タイプ.....	46
5.4.2 HPF.....	47
5.4.3 LPF.....	47

5.4.4	EQ RESET .....	47
5.4.5	PEQ コピー/ペースト .....	47
5.4.6	EQ ON .....	47
5.4.7	インサートポジション .....	48
5.4.8	RTA ON .....	48
5.4.9	RTA HOLD .....	48
5.4.10	ゲインおよび周波数ロック機能 .....	48
5.4.11	バンドパス .....	48
5.4.12	ノッチフィルター .....	48
5.5	Stereo バスの PAN(パン) .....	49
5.5.1	バランス .....	49
5.6	SURROUND PAN(サラウンドパン) .....	50
5.6.1	モノインプットチャンネルのサラウンド設定 .....	50
5.6.2	ステレオインプットチャンネルのサラウンド設定 .....	50
5.6.3	L/R と F/R のロック .....	51
5.6.4	DIV(ダイバージェンス)と LFE(ローフリクエンシーエフェクト)レベル .....	51
5.7	ダイナミクスプロセッサー .....	52
5.8	ダイナミクスプロセッサーの設定 .....	53
5.8.1	初期化 .....	53
5.8.2	コピー/ペースト .....	53
5.8.3	DYN ON (ダイナミクスON) .....	54
5.8.4	ダイナミクス タイプ .....	54
5.8.5	THRESH(スレッシュホールド) .....	54
5.8.6	RANGE/RATIO (レンジとレシオ) .....	54
5.8.7	その他のダイナミクスパラメーター .....	55
5.8.8	KEY IN (キーイン) .....	55
6.0	出力ポート .....	56
6.1	ナビゲーション .....	56
6.2	出力ポートの確認 .....	57
6.3	DELAY ON (ディレイ ON) .....	57
6.4	ディレイタイム表示 .....	57
6.5	出力ポートのフェイズ .....	57
6.6	出力ポートゲイン .....	57
6.7	ディレイタイムの設定 .....	58
6.7.1	ディレイスケール .....	58
6.7.2	数字キーパッド .....	58
6.7.3	上下の矢印ボタン .....	59
6.7.4	ディレイタイム値のコピー .....	59
6.7.5	ディレイタイム値のペースト .....	59
6.7.6	ディレイタイム設定のクローズ .....	59
6.7.7	出力ポートのパッチ設定 .....	60
7.0	UTILITY (ユーティリティ) .....	62
7.1	MUTE GROUP MASTERS .....	62
7.1.1	ミュートグループ Dim レベル .....	63

7.2	TAP TEMPO (タップテンポ)	64
7.2.1	MULTI SELECT (マルチセレクト)	64
7.3	OSCILLATOR (オシレーター)	65
7.3.1	Oscillator Assign (オシレーターアサイン)	65
7.3.2	Oscillator Output (オシレーターアウトプット)	65
7.3.3	Oscillator Level Control (オシレーターレベルコントロール)	65
7.3.4	Oscillator Frequency (オシレーターフリケンシー)	65
7.3.5	Oscillator Mode (オシレーターモード)	66
7.4	RECORDER (レコーダー)	66
7.4.1	タイトルリスト	67
7.4.2	TRANSPORT(トランスポート)	67
7.4.3	TIMELINE LOCATION(タイムラインロケーション)	67
7.4.4	PLAY MODE(プレイモード)	67
7.4.5	RECORDER INPUT(レコーダーインプット)	67
7.4.6	PLAYBACK OUTPUT(プレイバックアウトプット)	67
8.0	ラック	68
8.1	GEQ ラック	68
8.1.1	ラックスロットの割り当て	68
8.1.2	入力パッチの割り当て	69
8.1.3	GEQ エディターおよび 8 バンド PEQ エディターへのアクセス	69
8.1.4	GEQ の編集	69
8.1.5	8 バンド PEQ の編集	69
8.1.6	GEQ および 8 バンド PEQ のオン/オフ	69
8.1.7	IN/OUT メーター	69
8.1.8	出力パッチの割り当て	69
8.2	EFFECT ラック	69
8.2.1	ラックスロットの割り当て	70
8.2.2	入力パッチの割り当て	70
8.2.3	EFFECT/GEQ/8 バンド PEQ エディターへのアクセス	70
8.2.4	EFFECT のバイパス	70
8.2.5	IN/OUT メーター	70
8.2.6	出力パッチの割り当て	70
8.3	EFFECT の編集	71
8.3.1	現在の EFFECT	71
8.3.2	EFFECT タイプの選択	71
8.3.3	EFFECT ライブラリー	71
8.3.4	入出力パッチの割り当て	72
8.3.5	IN/OUT メーター	72
8.3.6	EFFECT のバイパス	72
8.3.7	EFFECT のキュー	72
8.3.8	EFFECT エディターを閉じる	72
8.3.9	スライダーを使ったパラメーターの操作	72
8.3.10	数値パラメーターの操作	72
8.3.11	マルチセグメントボタン	73

8.3.12	パラメーターへのアクセス	73
8.3.13	追加パラメーター	73
8.3.14	ウェット/ドライミックス	74
8.4	グラフィカルな EFFECT の操作	75
8.4.1	REV-X の TIME/LEVEL パラメーター	76
8.4.2	REV-X の空間パラメーター	77
8.4.3	REV-X のフィルターパラメーター	78
8.4.4	REVERB の TIME/LEVEL パラメーター	79
8.4.5	REVERB の空間パラメーター	80
8.4.6	REVERB のフィルターパラメーター	81
8.4.7	REVERB のダイナミクスパラメーター	81
8.4.8	STEREO REVERB プログラム	81
8.4.9	MONO/STEREO/MOD DELAY のパラメーター	82
8.4.10	DELAY LCR のパラメーター	83
8.4.11	ECHO のパラメーター	83
<b>9.0</b>	<b>SCENE MEMORY ウィンドウ</b>	<b>84</b>
9.1	CURRENT SCENE (カレントシーン)	84
9.2	DEC/INC SCENE ボタン	85
9.3	SCENE LIST (シーンリスト)	85
9.4	SCENE RANGE ボタン	85
9.5	選択中のシーンについて	86
9.6	STORE ボタン	86
9.7	UNDO STORE ボタン	86
9.8	RECALL ボタン	86
9.9	UNDO RECALL ボタン	87
<b>10.0</b>	<b>SETUP ボタン</b>	<b>88</b>
10.1	Fader Delay	88
10.2	Filled EQ Graph	88
10.3	Enable Inc/Dec Scene Recall	88
10.4	Show Send Levels in Meter Bridge	89
10.5	Enable Phantom Power Switching	89
10.6	Set EQ band to 0dB with Double-Tap	89
10.7	Show dB Markings on Mixer	89
10.8	Set DCA to 0dB with Double-Tap	89
10.9	Disable Screen Auto-Lock	89
10.10	Cue Operation Mode	89
10.11	Cue A Mode	89
10.12	Cue B Mode	89
10.13	Solo in Place Mode	90
10.14	Channel Select - StageMix Follows Console	90
10.15	Channel Select - Console Follows StageMix	90
10.16	Input Meter Point	90
10.17	Output Meter Point	90
10.18	Display Key Input for Dynamics Meters	90

10.19	RTA Peak Hold Mode.....	90
10.20	RTA Input Gain .....	92
10.21	RTA Number of Bands.....	92
<b>11.0</b>	<b>困ったときは.....</b>	<b>93</b>
11.1	「No Wi-Fi Available」.....	93
11.2	「Connection Error」.....	93
11.3	接続が切れた場合.....	94
11.4	WAP/ルーターの DHCP サーバーセットアップ.....	94
11.5	CL Editor と一緒に StageMix を使う.....	94
11.6	iOS 6 以降の「インターネットへのリダイレクト」問題.....	95
11.7	グラフィック EQ を操作しても音声に変化がない場合.....	95
11.8	4 本以上のフェーダーを同時に動かすことができない場合.....	95
11.9	StageMix の Facebook ページ.....	95

## 1.0 ソフトウェアの動作環境

- アップル社 iPad (iOS 8 以降の全モデル)
- ヤマハデジタルミキシングコンソール CL シリーズ(ファームウェアバージョン V4.0、V4.1、V4.5、V5.0)
- Wi-Fi アクセスポイント(802.11g、n または ac)
- CAT5 ケーブル (CL シリーズ～Wi-Fi アクセスポイント間接続用)
- 対応 iOS : iOS 8.0-11.x

## 2.0 Wi-Fi の設定

各機器の取扱説明書に従って、Wi-Fi アクセスポイントを設定してください。特別な設定は必要ありませんが、外部からネットワークへの侵入を防ぐために WPA のようなセキュリティをかけていただくことをおすすめします。以下の設定を参考にしてください。

1. Wi-Fi ネットワーク上で名前を設定します (これが「SSID」となります)。
2. セキュリティモード (例:WPA) とパスワードを設定します。
3. ワイヤレスモードを選択します (802.11g、n または ac)。
4. 「n」の場合、ワイヤレスバンドを選択します(2.4 または 5GHz)。
5. 可能であれば「Auto Channel Selection」を有効にしてください。干渉が最小限におさえられたワイヤレスチャンネルが選択されます。

外部アンテナを複数使用すると、Wi-Fi アクセスポイントに接続しやすくなります。



## 3.0 準備

### 3.1 CL シリーズ ネットワークの設定

CAT5 ケーブルを使って CL シリーズのネットワークポートと Wi-Fi アクセスポイントを接続します。

イーサネットケーブルが Wi-Fi 機器の LAN ポートに接続されていることを確認してください。(WAN ポートには接続しないでください)

CL シリーズコンソールの IP アドレスをメモします。この IP アドレスは、あとで iPad に入力する必要があります。IP アドレスはコンソールから次の手順で確認できます。

- a. [SETUP] ボタンを押します。
- b. [NETWORK] ボタンを押します。



### 3.2 iPad の Wi-Fi 設定

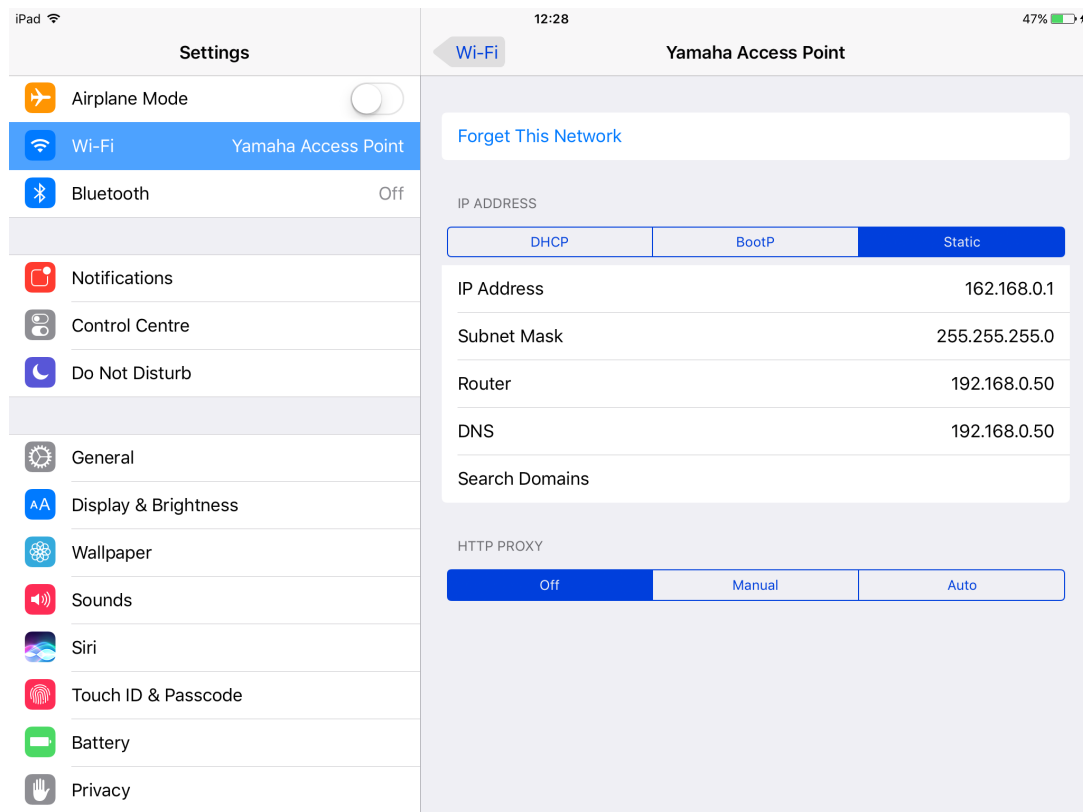
DHCP または固定 IP アドレスを使って、iPad の設定を行ないます。

#### 3.2.1 DHCP を使う場合

DHCP(ダイナミック ホスト コンフィギュレーション プロトコル)とは、サーバーが機器に IP アドレスを自動的に割り当てるネットワークプロトコルのことです。Wi-Fi 設定を DHCP にすることをおすすめします。

以下の手順に従って、DHCP を使った iPad の設定を行なってください。

- a) iPad で[設定]メニューを開きます。
- b) 「Wi-Fi」を選択し、「ネットワークを選択…」で正しい Wi-Fi アクセスポイントを選択します。
- c) ネットワーク名をタップして IP アドレスを編集します。



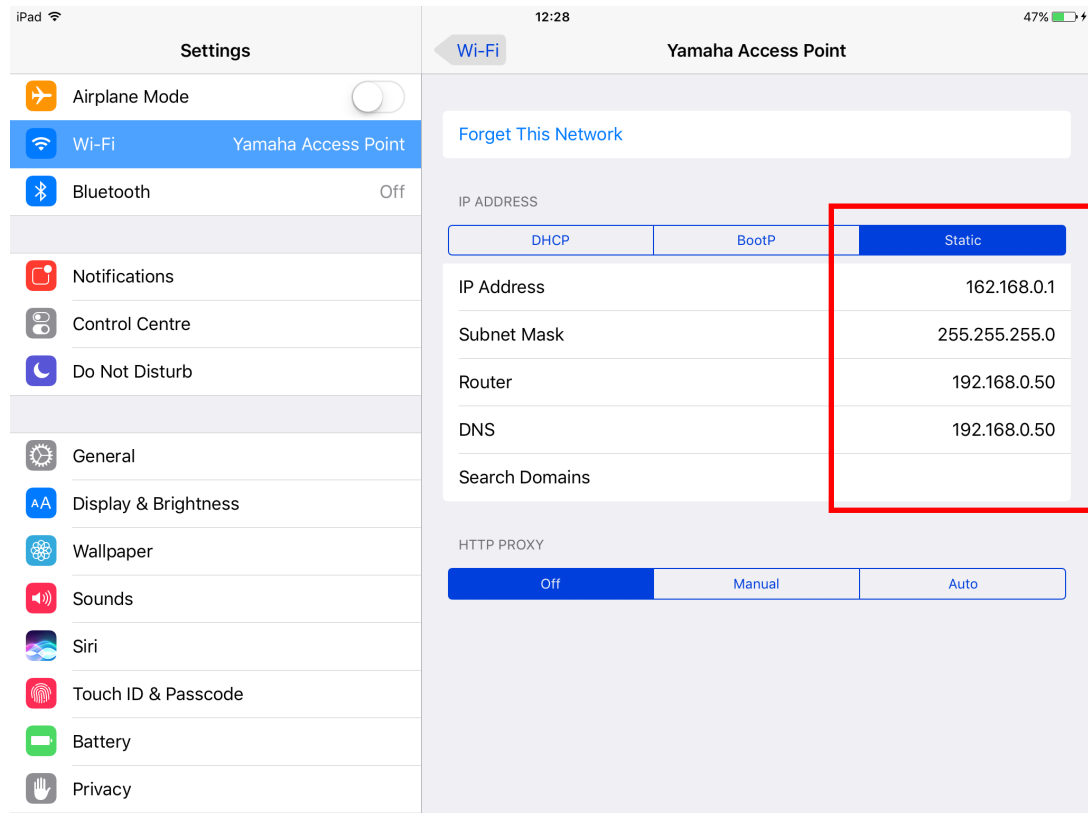
- d) [DHCP]を選択して、iPad が IP Address(IP アドレス)、Subnet Mask(サブネットマスク)、Router(ルーター)、DNS のデータを受信したことを確認します。
- e) データが反映されない場合は、[Renew Lease](DHCP リースを更新)を選択します。
- f) 設定が完了したら、iPad のホームボタンを押して、[設定]メニューを終了します。

Note:

- IP アドレスについては、CL シリーズ本体と同じサブネットが設定されているかを確認してください。
- 上記の手順「e」を行っても DHCP の設定が適用されない場合は、お使いの DHCP サーバーの設定を確認してください(11.4 章)。または、固定 IP アドレスを使って iPad の設定を行なってください。

### 3.2.2 固定 IP アドレスを使う場合

- a) iPad で[設定]メニューを開きます。
- b) 「Wi-Fi」を選択し、「ネットワークを選択…」で正しい Wi-Fi アクセスポイントを選択します。
- c) ネットワーク名をタップして IP アドレスを編集します。



- d) [静的](Static)を選択します。
- e) IP Address: CL シリーズの IP アドレスの第 4 オクテットのみを変えた IP アドレスを入力します。(例: CL シリーズの IP アドレスが「192.168.0.128」の場合、iPad には「192.168.0.124」のように入力します。)
- f) Subnet Mask(サブネットマスク): 「255.255.255.0」を入力します。
- g) Router(ルーター): Wi-Fi アクセスポイントの IP アドレスを入力します。(通常、Wi-Fi 機器本体底面または取扱説明書に印刷されています。)
- h) DNS: Wi-Fi アクセスポイントの IP アドレスを入力します。(手順「g」と同様)
- i) iPad のホームボタンを押して、[設定]メニューを終了します。

### 3.2.3 ネットワークへの接続方法の切り替え(V7.0 以降)

iOS9.3 以降の環境で CL StageMix V7.0 以降を使用する場合は、ワイヤレス接続のほかに有線 LAN でも接続できます。有線で接続する場合は、Lightning - USB 3 カメラアダプタと USB Ethernet アダプターが別途必要です。

Wireless と Wired の切り替えは、オフラインの状態で行ないません。オンラインのときは変更できません。

### 3.3 StageMix の設定

CL StageMix を起動します。



Select Mixer 画面が表示されます。この画面では以下のようなことができます。

- OFFLINE DEMO モードに入り、CL StageMix の機能やユーザーインターフェースを試すことができます。
- StageMix と CL シリーズ を併せて使うための環境設定ができます。
- お使いの iPad 用に設定された CL シリーズを選択し、StageMix を開始します。

#### 3.3.1 オフラインデモモード

Select Mixer 画面で[OFFLINE DEMO] ボタンを押すことで、CL シリーズ と StageMix が接続されていない(オフライン)状態でも、アプリケーションの使い方を確認できます。ただし、このモードではレベルメーターや多くのシーンメモリー機能は動作しません。

#### 3.3.2 StageMix を設定する

i. [ADD MIXER] ボタンを押して、以下の画面を表示します。

A screenshot of the 'Add Mixer' dialog box in the StageMix application. The dialog has a dark background with white text. At the top, it says 'Add Mixer'. Below this, there are three input fields: 'Name' with the value 'CL5', 'IP Address' with the value '192.168.0.52' and a green checkmark icon to its right, and 'Model' with three buttons: 'CL5' (selected and highlighted in blue), 'CL3', and 'CL1'. Below these fields, it shows 'iPad IP Address' with the value '192.168.0.51'. At the bottom of the dialog, there are two large, rounded buttons: 'ADD MIXER' and 'CANCEL'.

- ii. Name フィールドを押して、お使いの CL シリーズ用の名前を iPad のオンスクリーンキーボードで入力します。
- iii. CL シリーズの IP アドレス(3.1 章)を入力します。デフォルトの IP アドレスを変更する必要はありませんが、CL シリーズの NETWORK ポップアップウィンドウで IP アドレスを確認してください(3.1 章)。StageMix で IP アドレスを変更する場合は、数字群の間に「. (ドット)」が入っていることを確認してください(上記を参照してください)。CL シリーズの IP アドレスが iPad の IP アドレス(画面中央に表示)と同じサブネット内なら、IP アドレスの横に緑のチェックマークが付きます。サブネットが異なる場合は、赤の×マークが付きますので、CL シリーズの IP アドレスを iPad と同じサブネットに変更してください。  
緑のチェックマークは、正しい IP アドレスであることや CL シリーズが自動的に検出されたことを意味するものではありません。CL シリーズに現在割り当てられている IP アドレスを確認して、この欄に正しい IP アドレスが入力されていることを確認してください。
- iv. Model フィールドで、お使いの CL シリーズのモデルを選択します。
- v. 参考として、現在 iPad に割り当てられている IP アドレスが画面中央に表示されます。
- vi. 画面下部にある[ADD MIXER] ボタンを押します。

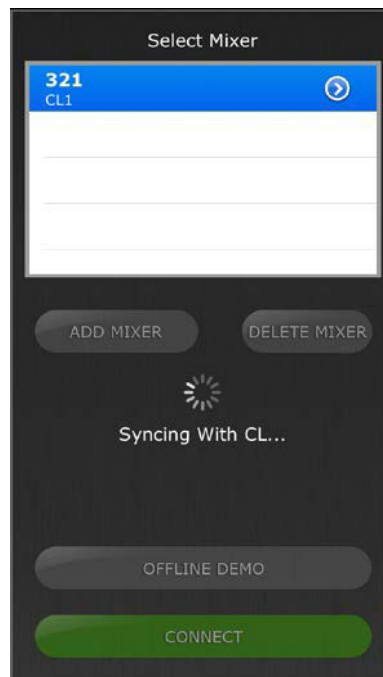
Note: StageMix V6 以降では、CL シリーズの MAC アドレスを入力する必要はありません。

### 3.3.3 ミキサーの選択

お使いの iPad が CL シリーズと連動するように設定されたら、リストからミキサーを選択します。(Model で選択したモデル名(CL1、CL3、または CL5)がミキサー名の下に小さく表示されます。)

### 3.3.4 CL シリーズとの接続と同期

[CONNECT] ボタンを押して、CL シリーズと接続し同期処理を開始します。



StageMix が CL シリーズからパラメーター情報を取得している間、「Syncing With CL...」というメッセージが表示されます。処理が終わると、ミキサーウィンドウが表示され StageMix の準備が完了します。

StageMix を実行している iPad を最大 5 台まで、同時に CL シリーズに接続できます。

StageMix が CL シリーズと接続できない場合は、このユーザーガイドの巻末にある「困ったときは(11.0 章)」を参照してください。

### 3.3.5 ミキサー設定の編集

保存したミキサー設定のパラメーターを表示/編集するときは、ミキサー名の隣にある右矢印ボタンを押します。Edit Mixer 画面が開き、Name と IP アドレスの確認や編集(3.3.2 章で説明した手順を参照)ができます。編集後に [SAVE MIXER] ボタンを押すと、変更が保存されます。



## 4.0 Mixer ウィンドウ

StageMix のメイン画面です。ここでは、隣り合った 8 つのチャンネルの EQ カーブ、パンポジション、ダイナミクス ステータス、[CUE] ボタン、[ON] ボタン、フェーダー、レベルメーター、チャンネル名とその色が表示されます。



画面上部には、レベルメーターとフェーダーがブロック(mono インputチャンネル 1-32、Stereo インputチャンネル 1-8、MIX/MATRIX バス、Master Stereo/Mono バス)に分かれて表示されています。これを「ナビゲーション/メーターブリッジ」といいます。

StageMix V7 からカスタムフェーダーレイヤー表示が追加されています。詳細は [4.2.1 章](#)をご参照ください。

### 4.1 チャンネルバンクナビゲーション

ナビゲーション/メーターブリッジブロックのいずれかを押し、下部のチャンネルストリップで表示/コントロールするチャンネルのバンクを選択します。

### 4.2 レイヤーナビゲーション ボタン

[CH 1-32] または [CH 33-72] ボタンを押して、ナビゲーション/メーターブリッジのチャンネルのバンクを選択します。Stereo インputチャンネル 1-8 は、[CH 1-32] バンクの一部として選択されています。

選択されているレイヤーは、白地に黒文字のレイヤーナビゲーションボタンで表示されます。







左右ナビゲーションボタンは、ポップアップリストを開いたまま他のメーターブロックに移動するために使用します。フェーダーバンク割り当てをキャンセルするには、ポップアップリスト以外のところをタッチするか、ポップアップリスト右上のクローズボタンをタッチします。

ナビゲーション/メーターブリッジブロックの右端にマスターブロックがあります。このブロックはコンソールと同じように、標準マスターバンク(StageMix の標準メーターブリッジとして表示される)またはカスタムマスターバンクとして設定できます。

StageMix でカスタムフェーダーバンクチャンネルの割り当てを編集することはできないので注意してください。カスタムフェーダーバンクチャンネルの割り当てには、CL シリーズまたは CL Editor を使います。

#### 4.2.2 カスタムフェーダーバンクの名前

フェーダーバンクをメーターブリッジブロックに割り当てると、バンク名を付けることができます。

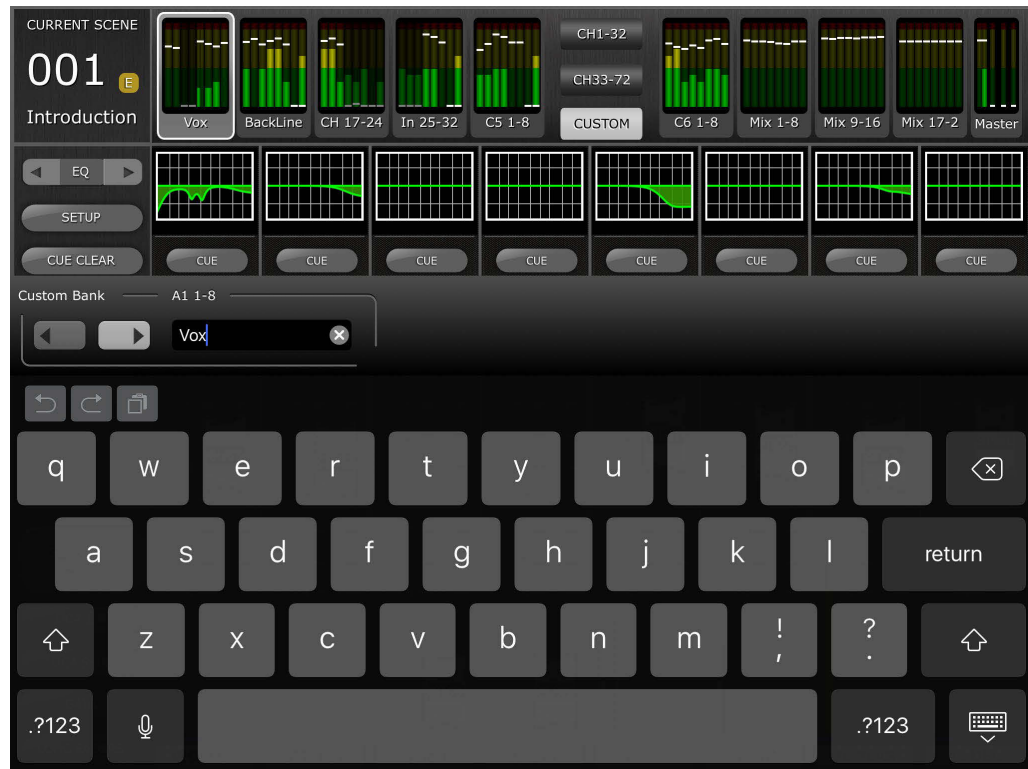
メーターブリッジ内のフェーダーバンクをダブルタップしてオンスクリーンキーボードを開き、名前を入力して、[return]でキーボードを閉じます。

[return]の代わりに左右ナビゲーションボタンを使うと、キーボードを開いたまま、隣のメーターブリッジブロックに移動して、移動先のフェーダーバンクの名前を付けることができます。

フェーダーバンク名は、メーターブリッジのフェーダーブロックの下に表示されます。

フェーダーバンク名は選択したフェーダーバンクと紐付いていて、メーターブリッジの表示位置に付けられている訳ではありません。名付けられたフェーダーバンクが別のメーターブロックの場所に変更されると、フェーダーバンク名もそれに伴って移動します。

フェーダーバンクに名前を付けるために、最初にメーターブリッジに割り当てる必要があることに注意してください。



#### 4.2.3 カスタムメーターブリッジの配置と名前の保存

割り当てられたカスタムメーターブリッジフェーダーバンクの配置と名前は、使用中のコンソールのプリセット(StageMix 内でメモリーされる設定として生成される)の一部として保存されます。

コンソールのプリセットが削除されたり、コンソールのモデルが編集されたりすると、関連する配置情報や名前も削除されます。

#### 4.3 チャンネル名と色

各チャンネルの名前と色は、CL シリーズと同じものが StageMix でも表示されます。チャンネルがオフのとき、チャンネル名はグレーアウトします。

Mixer ウィンドウでチャンネル名をダブルタップ操作すると、チャンネル名と色を編集できます。名前を入力して[return]を押してください。また、キーボードの上にある左右のカーソルボタンを使って、ほかのチャンネルに切り替えることができます。キーボードを開いたまま、複数のチャンネル名を編集できます。

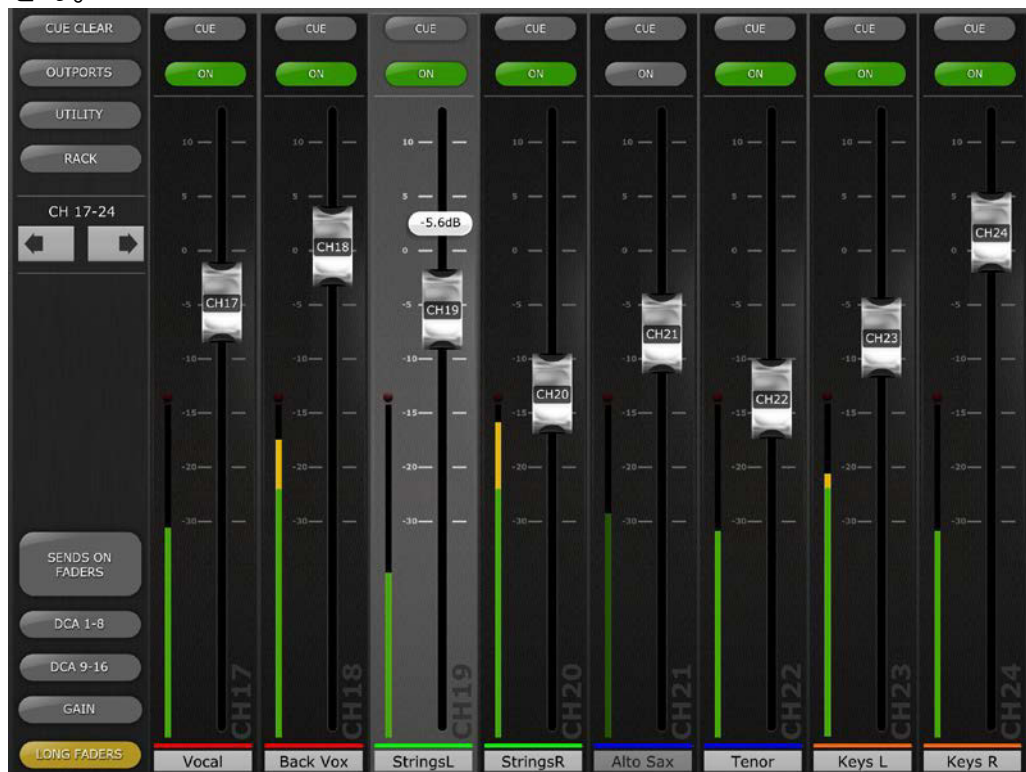
#### 4.4 フェーダー

フェーダーは、ノブ部にそれぞれチャンネル番号が表示されています。レベルを調整するにはフェーダーノブにタッチして動かします。フェーダーは、スライダーの新しい位置をタッチしてもジャンプしません。フェーダーノブにタッチすると、バックグラウンドが明るくなり、現在の音量が表示されます。iPad のマルチタッチスクリーン機能を使うと、最大 8 チャンネルまでのフェーダーを同時に動かすことができます。

Note: 4 本以上のフェーダーを同時に動かす場合は、iPad のマルチタスク用ジェスチャをオフに設定してください([11.8 章](#))。

##### 4.4.1 LONG FADERS ボタン

Mixer ウィンドウ左下の[LONG FADERS] ボタンを押すと、フェーダーレベルをより細かく調整できるようになります。この画面では EQ カーブ、PAN(パン)、Dynamics(ダイナミクス)、ナビゲーション/メーターブリッジは表示されません。



##### 4.4.2 LONG FADERS モードでの操作

[LONG FADERS] モードではナビゲーション/メーターブリッジは表示されませんが、Mixer ウィンドウの左上にある左右矢印ボタンを使って、8 チャンネルごとにバンクを切り替えることができます。

左下にある[LONG FADERS] ボタンを再度押すと、Mixer Overview に戻ります。

#### 4.5 チャンネル ON

チャンネルのオン/オフを切り替えるには[ON] ボタンを押します。チャンネルがオンのとき、ボタンが緑色になります。チャンネルがオフのとき、チャンネル名とレベルメーターがグレイアウトし、ナビゲーション/メーターブリッジ内に表示されているフェーダーの位置もグレイアウトします。

ミュートグループの一部としてチャンネルがミュートされていると、[ON] ボタンが点滅します。

#### 4.6 CUE

各チャンネルの[CUE] ボタンは、ミキサーのキュー機能をコントロールします。それらの操作状態は、SETUP 画面の CUE モードの状態と一致します([10.10 章](#))。

LAST CUE モードのときは、一度に1つのチャンネルのみがキュー状態となります。MIX CUE モードのときは、複数のチャンネルを同時にキュー状態にできます。

[CUE CLEAR] ボタンを使うと、有効になっているキュー状態をすべてキャンセルできます。この機能は、キャンセルしたいキューが複数あったり、一部のキューがほかのレイヤーに隠れたりしている場合に便利です。

#### 4.7 デュアルキューモード

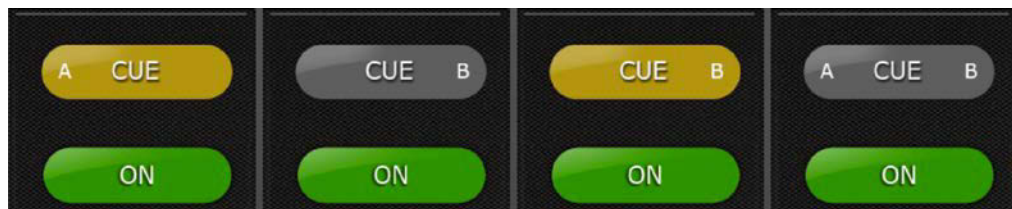
ファームウェア V4 以降では、Matrix 7/8 を使用して2つ目のキューバス(CUE B)を作成できます。この割り当てはコンソールでのみ行なえます。

##### 4.7.1 チャンネルモード

チャンネルモードでは、コンソール内の各チャンネルを以下のチャンネル設定のいずれかに割り当てることができます。

- A
- B
- A+B

割り当てられたチャンネル設定は、各チャンネルの CUE ボタンとして StageMix に表示されます。



チャンネルのキューが有効であれば、CUE ボタンが黄色で表示されます。

#### 4.7.2 キューのクリア

チャンネルモードで、[CUE CLEAR]を押すとポップアップが表示され、クリアするキューバスを選択できます。

- [A]
- [B]
- [ALL]

#### 4.7.3 リモートモード

リモートモードでは、StageMix のキュー機能で CUE B バスを排他的にコントロールします。

[CUE CLEAR]ボタンを押すと、CUE B バスがクリアされます。

#### 4.8 ソロモード

ソロモードがオンの場合、StageMix の[CUE]ボタンが[SOLO]ボタンに変わり、赤色になります。

Note: リモートモードが有効になっている場合、この機能は適用されません。

ソロモードは、キューモードと組み合わせると効果的に使用できます。チャンネルがソロになっている時、同時にキュー状態になります。

リモートモードとソロモードを両方有効にすると、StageMix で CUE B バスをコントロールでき、ソロになっているチャンネルにはコンソールからのみアクセスできます。

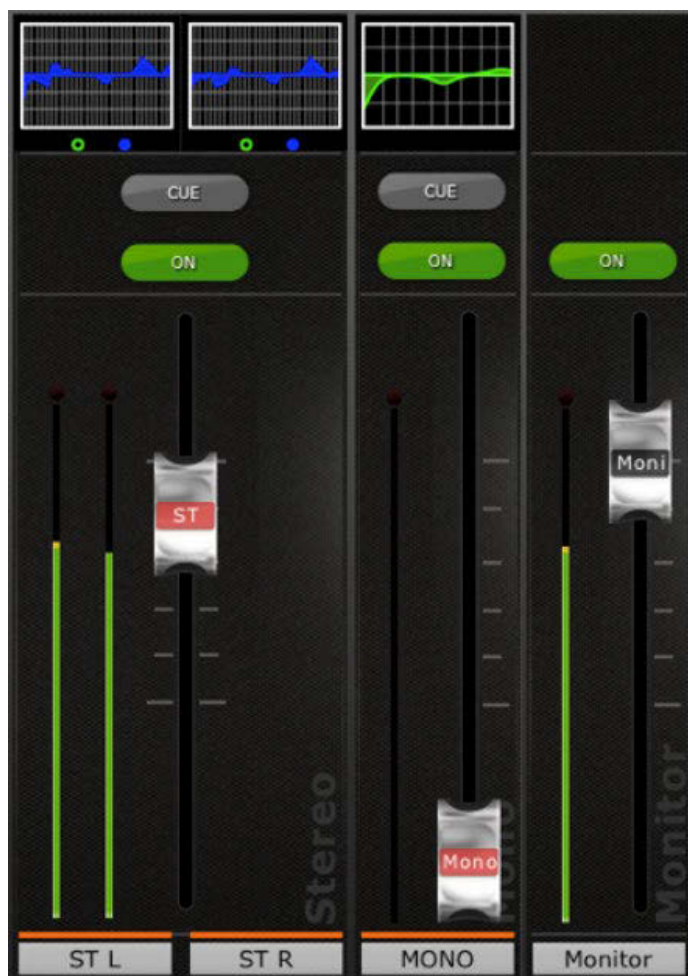
ソロモードとデュアルキューチャンネルモードを同時に使用すると、[SOLO]ボタンにはキューバスの割り当てを示す A インジケータと B インジケータも表示されません。



#### 4.9 Master バック

ナビゲーション/メーターブリッジで[Master]ブロックを押すと、マスターセクションのチャンネルがフェーダーストリップに表示されます。このブロックには、Stereo Master チャンネル、Mono Master チャンネル、Monitor Level、ON の設定が含まれています。

Note: Stereo Master チャンネルの上部には 2 つの EQ サムネイルがあります。パラメトリック EQ は常に Stereo Master チャンネルの L/R 両チャンネルとリンクしています。しかし、GEQ は Stereo Master の L/R チャンネルで個々に設定できます。



#### 4.10 GAIN(ゲイン)

StageMix のフェーダーを使って、ヘッドアンプゲインをインプットチャンネルごとにコントロールできます。Mixer ウィンドウの左下にある[GAIN] ボタンを押すと、ゲインモードに入ります。

Note: アウトプットチャンネルにはゲインパラメーターがないため、インプットチャンネルのバンクが選択されているときだけ[GAIN] ボタンが表示されます。

インプットチャンネルにはアナログとデジタルの両方のゲインパラメーターがあります。ゲインモードのときは、[GAIN] ボタンの上に[DIGITAL] ボタンが表示されます。

[DIGITAL] ボタンがハイライトされていない場合は、アナログゲインモードが選択されています。チャンネルフェーダーの背景が濃い赤色に変わり、StageMix がアナログゲインコントロールモードになっていることを示しています。

フェーダーを動かすことによりアナログゲインをチャンネルごとに変更できます。フェーダーノブにタッチすると、各ヘッドアンプのゲイン値がフェーダーの上部に表示されます。最大 8 つまでのフェーダーが同時に使用可能です。

フェーダーはヘッドアンプが使用可能なチャンネルにのみ表示されます。



##### 4.10.1 デジタルゲイン

ゲインモードのとき、チャンネルのデジタルゲインが調整できます。[DIGITAL] ボタンを押すと、StageMix のすべてのフェーダーがデジタルゲインパラメーターのコントロール用に割り当てられます。デジタルゲインモードのときは、背景が青色に変わります。

#### 4.10.2 Gain Compensation (ゲイン補正)モード

ゲインコンペンセーション(ゲイン補正)は CL シリーズのインプットチャンネルごとに有効になります。アナログゲインモードのときは、各チャンネルストリップにある[GC] ボタンを使って、StageMix でゲイン補正をオン/オフできます。

[GC] ボタンは、ゲイン補正機能のある Rio I/O ラックにパッチされているチャンネルにのみ有効です。チャンネルのゲイン補正が有効な場合、[GC] ボタンが青色に変わります。

アナログゲインモードでは、フェーダーの隣に現れる青色の点が、アナログゲインの初期位置を示します。チャンネルのゲイン補正をオフにすると、ゲインコントロールフェーダーがこの位置に戻ります。(ゲイン補正モードや機能について詳しくは CL シリーズの取扱説明書をご参照ください。)

#### 4.10.3 Analog Gain / Digital Gain Link ボタン

インプットチャンネルの[LINK]ボタンを押すと、アナログゲインでの変更がデジタルゲインに反映されます。

Note: この機能を使うにはファームウェア V2.0 以降の CL シリーズが必要です。

[LINK]ボタンは、ゲイン補正機能のある R シリーズにパッチされているチャンネルにのみ有効です。

Note: [LINK]ボタンはいつでも有効または無効にできますが、ゲイン補正がアクティブな場合のみ、アナログとデジタルのゲインがリンクされます。

#### 4.10.4 ALL GC ON ボタン

[ALL GC ON] ボタンを押すと、ゲイン補正機能のある Rio I/O ボックスのインプットにパッチされている、CL シリーズのすべてのチャンネルでゲイン補正機能がオンになります。この機能を実行する前に、確認ダイアログが表示されます。

#### 4.10.5 ALL GC OFF ボタン

[ALC GC OFF] ボタンを押すと、すべてのチャンネルのゲイン補正機能がオフになります。この機能を実行する前に、確認ダイアログが表示されます。

#### 4.10.6 入力ポート

ゲインモードのとき、それぞれのチャンネルに割り当てられている入力ポートが各チャンネルストリップの上部に表示されます(ゲインモードのとき、EQ とパンとダイナミクスは表示されません)。入力ポートは表示のみで、StageMix では変更できません。



#### 4.10.7 48V(ファンタム電源)

ゲインモードのとき、それぞれのインプットチャンネルの 48V のファンタム電源の状態が各チャンネルストリップの上部に表示されます。ファンタム電源がオンのとき、「48V」インジケータが赤色に点灯します。

SETUP 画面で「Enable Phantom Power Switching」を ON にすると、StageMix で各チャンネルのファンタム電源をオン/オフできます(10.5 章)。  
[48V]ボタンをタップ操作すると、確認のポップアップ画面が表示されます。

初期状態では、48V ファンタム電源のインジケータは表示のみで、StageMix では変更できません。

#### 4.10.8 φ(フェイズ)

ゲインモードのとき、それぞれのインプットチャンネルのフェイズの設定がチャンネルストリップの上部近くに表示されます。フェイズの設定は StageMix のこのボタンで変更できます。フェイズのボタンは、正相のとき灰色に、逆相のときオレンジ色に変わります。

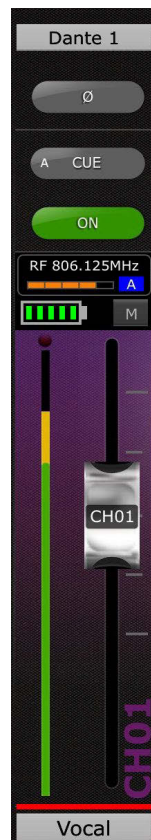
#### 4.10.9 Dante ワイヤレスマイクのコントロールと監視

Dante ベースのワイヤレスマイクがインプットチャンネルにパッチされ、アサインされている場合、チャンネル GAIN フェーダーの背景色が紫に変わります。また、フェーダーの上にワイヤレスマイクのコントロールと監視状況が表示されます。



ワイヤレス受信機(RX)のチャンネルの出力ゲインは、フェーダーでコントロールします。ワイヤレス受信機が有効な場合、フェーダーの上に、ワイヤレスマイクの現在のバッテリー充電状態が表示されます。バッテリー充電状態表示部の右側には、受信機の音声出力のミュート状態が表示されます。アイコンを押すと、受信機のミュートまたはミュートの解除ができます。このとき、確認のポップアップが表示されます。

Dante ベースのワイヤレスマイクがチャンネルにパッチされると、アナログゲインがなくなり、受信機の出力ゲインのコントロールに置き換わることに注意してください。



バッテリー充電状態およびミュート状態のインジケータの上に、RF シグナルメーターとダイバーシティ方式で A と B のどちらを使用しているかが表示されます。

GAIN チャンネルストリップのその他のコントロールはすべて、他の入力タイプと同じままです。ただし、GC および Analog Gain/Digital Gain Link コントロールは除きます(Dante を使用したワイヤレスマイクの入力には適用されないため)。

#### 4.10.10 Dante 以外のワイヤレスマイクのコントロールと監視

Dante 非対応のワイヤレスマイクがインプットチャンネルにパッチされている場合、HA チャンネルストリップの入力メーターの上に RF ボタンが表示されます。



RF ボタンをタッチすると、HA チャンネルストリップは、ワイヤレスマイクのコントロールと監視状況の表示に切り替わります。チャンネルストリップの背景色が紫に変わり、HA フェーダーが RX ゲインをコントロールできる状態になっていることを表す Rx ボタンがメーターの上に表示されます。

Dante 非対応のワイヤレスマイクシステムが TX ゲインコントロールを含んでいる場合、もう一度 Rx ボタンを押すことで、TX ゲインパラメーターを表示します。他のすべてのコントロールと監視の機能は同じままです。TX ゲインが使用できない場合、フェーダーは表示されません。

もう一度 Rx または Tx ボタンを押すと、アナログの HA インプットフェーダーのチャンネルストリップに戻ります。

ワイヤレスマイクのコントロールと監視についての詳細は、[4.10.9 章](#)をご参照ください。

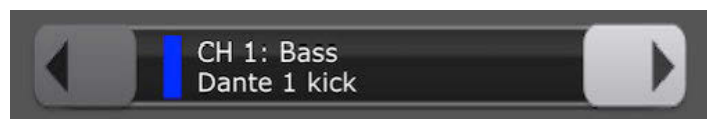
#### 4.10.11 入力ポートのパッチ設定

入力ポートのパッチ設定コントロールにアクセスするには、該当するインプットチャンネルのフェイズコントロールボタンの上にあるポート表示ラベルをダブルタップ操作します。入力ポートのパッチ設定画面が開きます。





画面の最上部に、選択されたチャンネルのチャンネル番号とチャンネル名が表示されます。その下に、現在適用されている入力ポートが表示されます。



画面下部の領域からポートタイプを選択します。その後、必要な入力ポートを選択し、選択したチャンネルの入力パッチを変更します。

このとき、パッチの変更確認メッセージが表示される場合があります。メッセージが表示されるかどうかは、接続されたミキシングコンソールのユーザープリファレンスで設定するパッチ確認設定によって変わります。

別のインプットチャンネルのパッチを変更するには、左右矢印ボタンを使ってインプットチャンネル番号を上下します。または、どちらかの矢印ボタンを長押しして、ナビゲーション画面を開き、任意のインプットチャンネルを直接選択することもできます。

StageMix の[SETUP]で設定した、[Channel Select]の追従オプションが適用されることに注意してください。

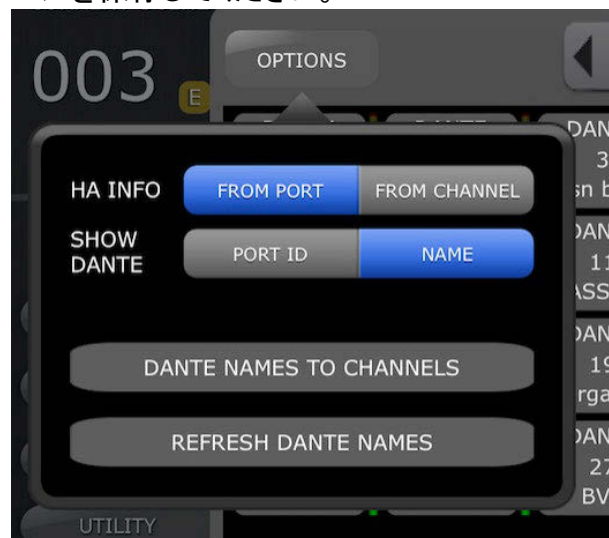
入力レベルメーターは各パッチボタンの右側に表示されます。

[CLOSE]ボタンを選択して、入力ポートのパッチ設定画面を閉じます。

#### 4.10.12 入力ポートのパッチオプション

入力ポートのパッチ設定画面の左上に、パッチの[OPTIONS]メニューが表示されます。このオプションには、入力パッチの割り当てに関連したさまざまな機能が含まれています。

- **HA INFO – FROM PORT/FROM CHANNEL**  
接続されたコンソールの対応する機能を表示し設定を変えることもできます。この機能について詳しくは、コンソールの取扱説明書をご参照ください。
- **SHOW DANTE – PORT ID/NAME**  
Dante パッチボタンの Dante ポート ID 番号もしくは Dante channel names のどちらを表示するか選択できます。Dante Controller で Dante channel names が設定されていない場合、名前は表示されません。Dante ネットワークポートがコンソールの Dante 入力ポートにパッチされていない場合、対応するパッチ選択ボタンに——が表示されません。
- **DANTE NAMES TO CHANNELS**  
1 回の操作でコンソールのすべての Dante ネットワーク入力ポート名をコピーし、対応するすべてのパッチされたコンソールの入力チャンネルにペーストします。その後、Dante channel names が変更された場合、この操作を行なってください。この操作を行なった後は、必ずシーンを保存してください。
- **REFRESH DANTE NAMES**  
StageMix は初回同期時に Dante 入力ポートの 1-64 の Dante channel names を取得します。Dante Controller で Dante channel names を後から編集する場合は、この機能を使用して StageMix で Dante channel names を更新します。必要に応じて、[DANTE NAMES TO CHANNELS]機能を使って再度チャンネル名を更新し、関連するシーンを保存してください。



#### 4.10.13 マルチチャンネルインプットパッチ

この機能を使うと、連続する複数のインプットチャンネルにまとめてパッチすることができます。

マルチチャンネルインプットパッチにアクセスするには、パッチする先頭チャンネルのパッチ設定画面を開いて、以下のポップアップが表示されるまで先頭チャンネルに割り当てる入力ポートを押し続けます。



表示されたポップアップで、一度にパッチするチャンネル数を入力します。ポップアップの左側にはパッチの先頭と末尾のチャンネル、先頭と末尾の入力ポートが併せて表示されます。SET を押すと、実行されるパッチの概要と併せて確認のダイアログが表示されます。YES を押すとマルチチャンネルインプットパッチが実行され、NO を押すとポップアップに戻ります。ポップアップを閉じるには、ポップアップ以外のところをタッチします。

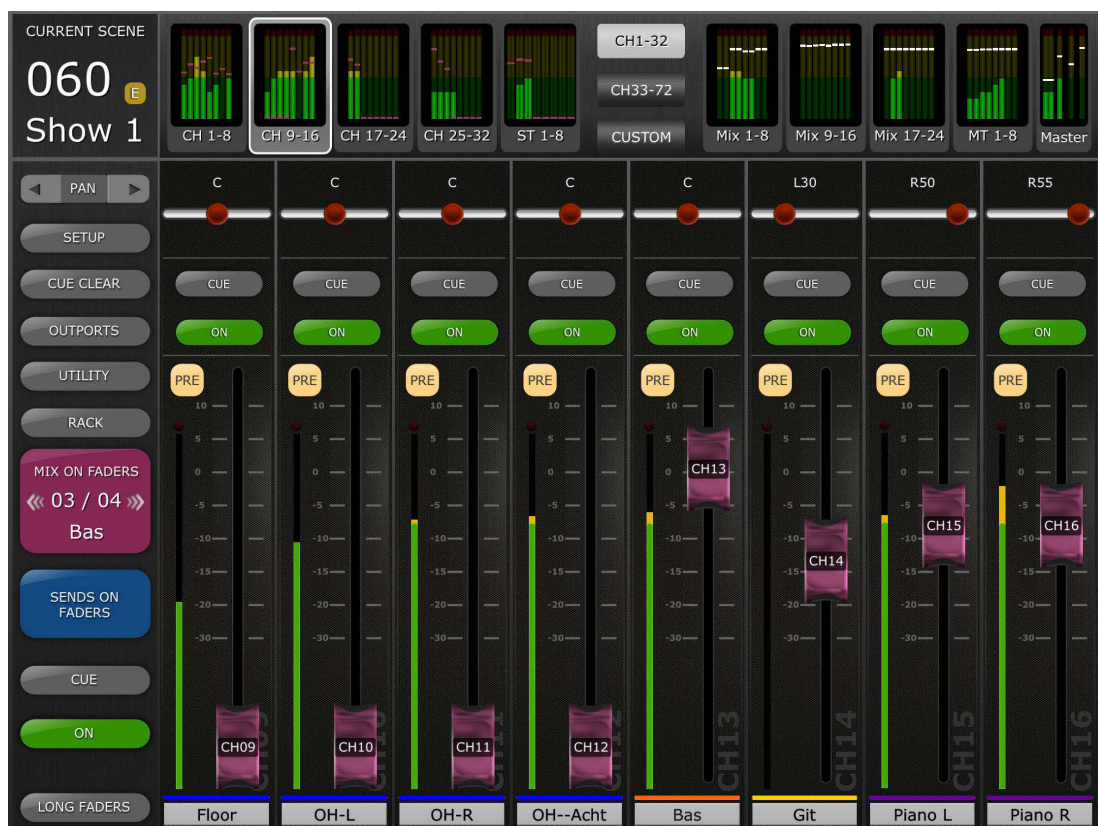
マルチチャンネルインプットパッチは、連続するチャンネルに同じタイプの入力ポートをパッチするためのものです。離れたチャンネルにパッチしたり、異なるタイプの入力ポートをパッチしたりすることはできませんので、ご注意ください。

マルチチャンネルインプットパッチでパッチできるインプットチャンネル数はパッチの先頭チャンネルと入力ポート数に依存します。たとえば、インプットチャンネル数が 48 のコンソールでパッチの先頭を CH 40 にした場合、ポップアップで入力できる最大のチャンネル数は、先頭チャンネルからチャンネル数の上限までの 9 になります。

選択された入力ポートタイプに使える入力ポート数に制限がある場合、パッチできるチャンネル数も制限されます。たとえば、先頭の入力ポートを DANTE 50 にした場合、パッチできる最大のチャンネル数は、DANTE 50 から 64 までの 15 になります。

#### 4.11 SENDS ON FADERS

Mixer ウィンドウの左側にある[SENDS ON FADERS] ボタンを押すと、MIX/MATRIX バスへのセンドを調節する画面が表示されます。SENDS ON FADERS モードでは、それぞれのフェーダーを使ってそのチャンネルから現在選択されている MIX/MATRIX バスへのセンドレベルを調節します。Setup 画面(10.4 章)の関連設定が ON の場合、すべての Mix センドレベルの位置が、ナビゲーション/メーターブリッジのフェーダーレベルインジケーターに表示されます。



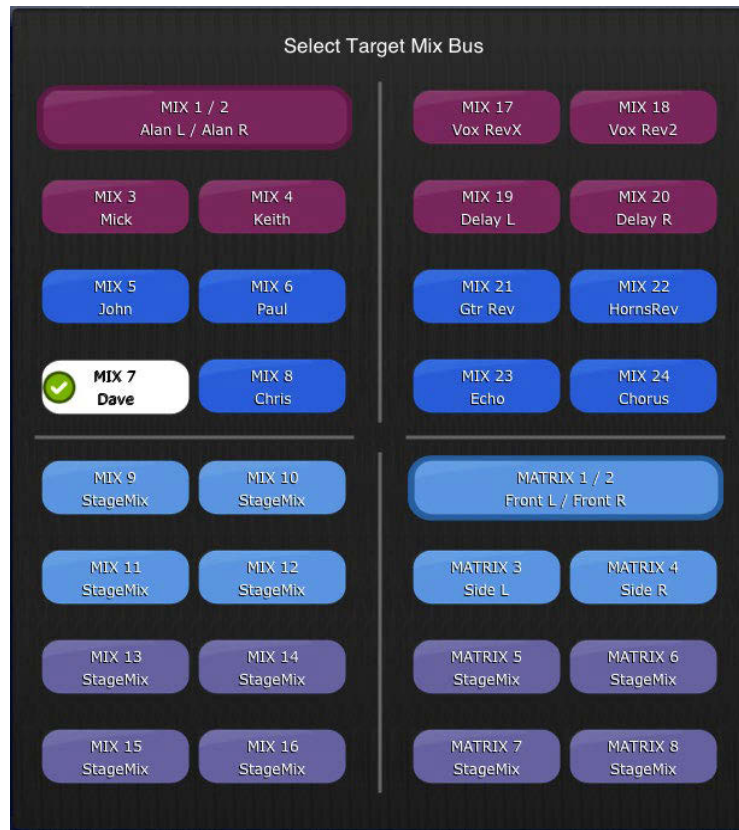
大きな[MIX ON FADERS] ボタンに、現在選択されている MIX/MATRIX バスの番号とその名称が表示されます。このボタンの色は CL シリーズで使われているボタンの色と同じです。

[CUE] ボタンおよび[ON] ボタンが[SENDS ON FADERS] ボタンの下に表示され、現在アクティブな MIX バスをキュー状態にしたり、オン/オフを切り替えることができます。

操作対象の MIX バスを選択する方法は以下の 2 通りです。



- a) [MIX ON FADERS] ボタン上でスワイプ操作をして、MIX/MATRIX バスを前後させる。
- b) [MIX ON FADERS] ボタンを押して、MIX/MATRIX バスを直接選択できるポップアップ画面を表示させる。



MIX 1-24 および MATRIX 1-8 から操作対象のバスを選択できます。チェックマークの付いた白いボタンが現在選択されている MIX です。ステレオペアに設定されている MIX はひとつの大きなボタンとして表示されます。

Note:

- サラウンドモードの場合、MIX1-6 バスはサラウンド出力バスに設定されているため使えません。
- ナビゲーション/メーターブリッジで Mix ブロックが選択されている場合、MATRIX 1-8 バス以外は SELECT TARGET ポップアップ画面で使えません。
- ナビゲーション/メーターブリッジで Matrix ブロックが選択されている場合、[SENDS ON FADERS] ボタンは使えません。

#### 4.11.1 Mix センドレベル

SENDS ON FADERS モードでは、各チャンネルストリップのフェーダーを使ってそのチャンネルから現在選択されている MIX/MATRIX バスへのセンドレベルを調節します。



Note: MIX バスが FIXED タイプのとき、その MIX バスへのセンドレベルは 0dB に固定され、変更できなくなります。またこのとき、MIX センド用フェーダーは表示されません。

#### 4.11.2 Mix センドオン

SENDS ON FADERS モードでは、各チャンネルストリップの[ON] ボタンを使って各チャンネルから現在選択されている操作対象の MIX/MATRIX バスへの MIX センドをオン/オフできます。

#### 4.11.3 Mix センド PRE/POST

各チャンネルからのセンドはプリ/ポストフェーダーにアサインできます。プリ/ポストの状態は、各チャンネルストリップのメーターの上部にある[PRE]ボタンに表示され、ボタンを押すことによってプリ/ポストを切り替えることができます。[PRE]ボタンはオンのときに黄色、オフのときに灰色です。

#### 4.11.4 グローバル PRE/POST

[PRE]ボタンを押し続けると、プリまたはポストフェーダーを一括で割り当てできます。以下のオプションから選択できるポップアップが表示されます。

- ALL MIX/MATRIX BUSSES PRE FOR THIS CHANNEL
- ALL MIX/MATRIX BUSSES POST FOR THIS CHANNEL
- CURRENT MIX/MATRIX BUS PRE FOR ALL CHANNELS
- CURRENT MIX/MATRIX BUS POST FOR ALL CHANNELS

#### 4.11.5 Stereo MIX パン

Stereo MIX バスが「操作対象の MIX バス」の場合、SENDS ON FADERS モードでは、パンスライダーが各チャンネルストリップの上部に現れます。このスライダーを調整することで、現在アクティブな Stereo MIX バスへのチャンネルセンドのパンの定位を変えることができます。パンポジションの値はスライダー上部に数値で表示されます。

現在アクティブな Stereo MIX バスに対してパンリンク機能が有効な場合、リンクアイコンがパンスライダーの下に表示されます。パンリンクが有効なときは、チャンネルのパンスライダーを調整すると、そのチャンネルの Master Stereo バスやリンクしているほかのすべての Stereo MIX バスがパンパラメーターの影響を受けます。

Note: 各 Stereo MIX バスのパンリンクモードは CL シリーズ本体でのみ設定できます。StageMix からは操作できません。

SENDS ON FADERS モードから抜けるには、左側にある[SENDS ON FADERS]ボタンを押します。

#### 4.11.6 SENDS ON FADERS モードにおける選択した MIX/MT のオーバービュー

初めて SENDS ON FADERS モードに入る場合は、選択された Mix または MT チャンネルのパラメーターのオーバービューが表示されます(デフォルトでは、フェーダーの上に表示されます)。

左側には、選択された Mix または MT の番号と名前が色付きで、Mix 出力レベルの Mix/MT バスのフェーダーレベルが調整用矢印付きで表示されます。また、Cue ボタンと ON ボタン、PAN/BAL コントロールと Stereo/Mono バスルーティングおよびコントロール(Mix のみ)が表示され、設定できます。右側には、PEQ、ダイナミクス、およびインサートされたプロセッサがサムネイル表示され、サムネイルからエディターに直接アクセスできます。選択した送バス用の入力チャンネルの Mix/MT センドパンのコントロールにアクセスするには、[SETUP] ボタン上部のコントロールストリップの矢印ボタンを押します。再度選択中の Mix/MT 画面に戻るには、同じ矢印ボタンを押します。

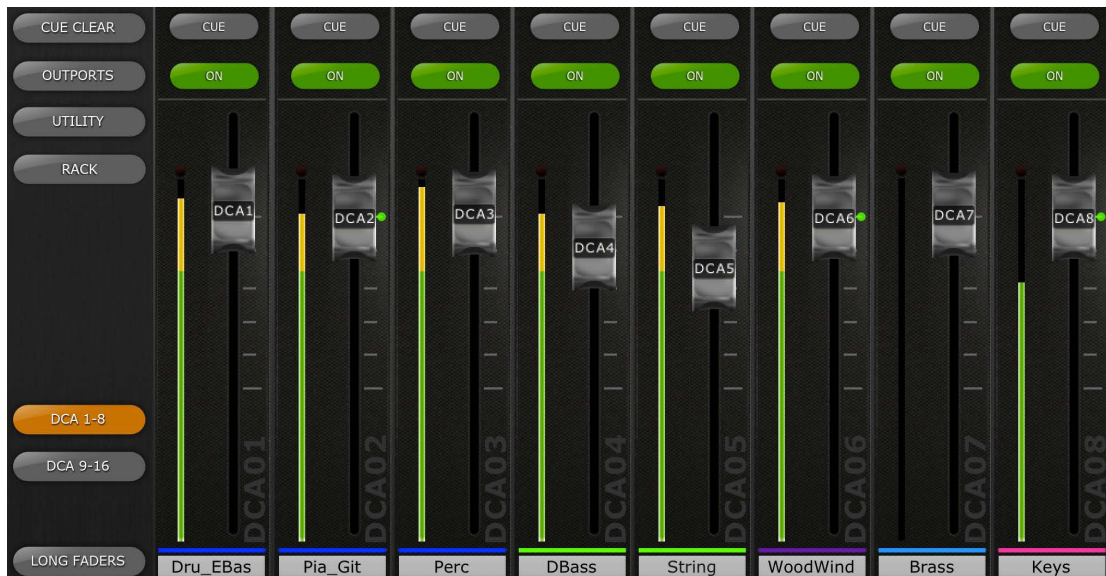


Stereo MIX か MATRIX が選択されていると、小さな L/R 表示が Mix/MT 番号と名前の上に表示されます。これは、Stereo MIX/MT の L/R どちらが現在表示されているかを示します。L/R 表示をタッチすると、L/R が切り替わります。これで、選択中の Stereo MIX/MATRIX の L/R 両方のチャンネルインサートにアクセスできます。



#### 4.12 DCA フェーダー

[DCA 1-8]または[DCA 9-16]ボタンを押すと、CLシリーズの16個のDCAにアクセスできます。ちょうど0dBに設定されると、各DCAフェーダーの隣に緑色のLEDが表示されます。Setup画面(10.8章)の関連設定をONにした場合、フェーダー上をダブルタップ操作することによって、DCAフェーダーを素早く0dBに設定できます。



[DCA 1-8] または [DCA 9-16] ボタンを再度押すと、DCA フェーダーバンクを抜けて、前回選んだバンクに戻ります。または、ナビゲーション/メーターブリッジのいずれかのバンクを押すと、直接フェーダーバンクにアクセスできます。



## 5.0 EQ、PAN(パン)、5.1、DYNAMICS(ダイナミクス)

各チャンネルストリップの上部にあるサムネイルには、チャンネルごとの EQ カーブ、パンポジション、5.1 サラウンドパンポジション、ダイナミクスステータスが表示されます。



サムネイルの左にある左右のカーソルボタンを押すことで、EQ、PAN(パン)、5.1 または DYN(ダイナミクス)を選択できます。

Note: CL シリーズ本体がサラウンドモードの場合のみ、5.1 パンが使えます。この機能を使うにはファームウェア V3 以降の CL シリーズが必要です。

### 5.1 EQ

CL シリーズのすべてのチャンネルには専用のパラメトリック EQ (PEQ) があります。また CL シリーズにはインプットチャンネル/アウトプットチャンネルに割り当て(またはインサート)可能なグラフィック EQ (GEQ) もあります。また、8 バンド PEQ も GEQ の代わりに使えます。

Note: GEQ のチャンネルへのパッチ設定と GEQ ラックへの 8 バンド PEQ のマウントは CL シリーズ本体で行ないます。StageMix ではできません。

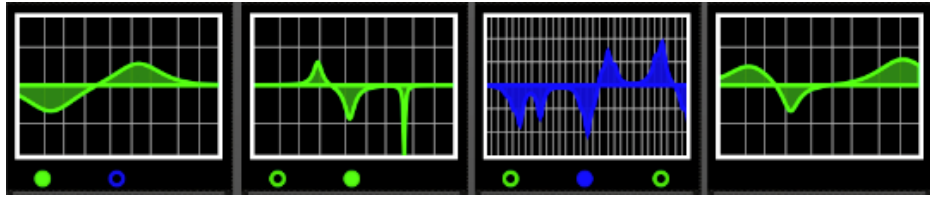
#### 5.1.1 Mixer ウィンドウの EQ カーブ

Mixer ウィンドウの EQ カーブエリアは、GEQ または 8 バンド PEQ がどのチャンネルで使用可能かを知ることができます。あるチャンネルにおいて専用の 4 バンド PEQ に加え GEQ または 8 バンド PEQ が使用可能な場合、選択するすべての EQ のカーブを表示でき、すべての EQ タイプの設定画面にアクセスできます。

各 EQ カーブの下部にある緑と青の点は、該当チャンネルで使用可能な EQ のタイプ、GEQ または 8 バンド PEQ のインサートポジション、そのチャンネルに現在表示されている EQ のタイプを示しています。緑の点は PEQ を、青い点は GEQ を意味します。あるチャンネルで専用の 4 バンド PEQ のみが使用可能な設定の場合、EQ カーブの下部の点はいずれも表示されません。

CL のチャンネルは 2 つのインサートポイントがあり、GEQ または 8 バンド PEQ をインサートできます。EQ のサムネイルの中央にある緑や青の点は、インサート 1 に GEQ または 8 バンド PEQ を割り当てたことを示します。右側の緑や青の点はインサート 2 に GEQ または 8 バンド PEQ を割り当てたこと

を示します。チャンネル専用の 4 バンド PEQ の緑の点は、常にサムネイルの左側に表示されます。



上図の画面例について:

- MIX バス 1 は、Insert1 として GEQ が設定されています(カーブの中央下部の青の点)。現在は専用の 4 バンド PEQ が表示されています(緑で塗りつぶされた点、および緑のカーブ)。
- MIX バス 2 は、Insert1 として 8 バンド PEQ が設定されています。現在は 8 バンド PEQ が表示されています(緑で塗りつぶされた点、および緑のカーブ)。
- MIX バス 3 は、Insert1 として GEQ と Insert2 として 8 バンド PEQ が設定されています。現在は GEQ が表示されています。(青で塗りつぶされた点、および青のカーブ)。
- MIX バス 4 では、専用の 4 バンド PEQ のみが使用可能です(EQ カーブの下部の点はいずれも表示されません)。

### 5.1.2 PEQ / GEQ の選択

EQ カーブの下部に緑と青の点が表示されているチャンネルでは、EQ カーブ領域でスワイプ操作によって、表示させるすべてのタイプの EQ を選択できます。

### 5.1.3 EQ 設定画面へのアクセス

PEQ または GEQ の設定画面に入るには、EQ カーブ上でタップ操作して該当する EQ 設定画面を開きます。

- チャンネル専用の PEQ カーブが表示されているとき、PEQ 設定画面が開きます。
- GEQ カーブが表示されているとき、GEQ 設定画面が開きます。
- 8 バンド PEQ カーブが表示されているとき、8 バンド PEQ 設定画面が開きます。

Note: 指が画面上のカーブから離れると EQ 設定画面が開きます。スワイプ操作では設定画面は開きません。

## 5.2 パラメトリック EQ 設定画面



(上のスクリーンショットは V4 CL コンソールファームウェアの EQ エディターの画面です。)

左側に、現在選択されているチャンネルの名前、色、フェーダー、レベルメーター、[ON] ボタン、[CUE] ボタンが表示されます。左下には「戻る」「次へ」を意味する左右の矢印ボタンが表示され、これを使うとほかのチャンネルに移動できます。

- このボタンを軽くタップすると、前後のチャンネルが表示されます。
- このボタンを押し続けると、インプットチャンネルまたはアウトプットチャンネルのリストが表示されます。

チャンネルストリップセクションの上にある左右のカーソルボタンで、現在選択されているチャンネルのダイナミクス設定画面へ直接アクセスできます。GEQ または 8 バンド PEQ がそのチャンネルにアサインされている場合は、これらのボタンで GEQ 設定画面に直接アクセスできます。サラウンドモードの場合は、これらのボタンで 5.1 パン設定に直接アクセスできます。これらの画面のナビゲーションは以下のとおりです。

PEQ <-> GEQ <-> 5.1 <-> DYN <-> PEQ <-> GEQ、など

Note: In/Out メーターは EQ セクションの入出力信号のレベルを表示します。

一度に調節できるのはパラメトリック EQ の 1 バンドのみです。緑色の部分を押してバンドを選択すると、その部分が黄色に変わります。StageMix の EQ バンドは以下のように分類されます。

HP = HPF (入力チャンネルのみ)

1 = LOW バンド

2 = LOW-MID バンド

3 = HIGH-MID バンド

4 = HIGH バンド

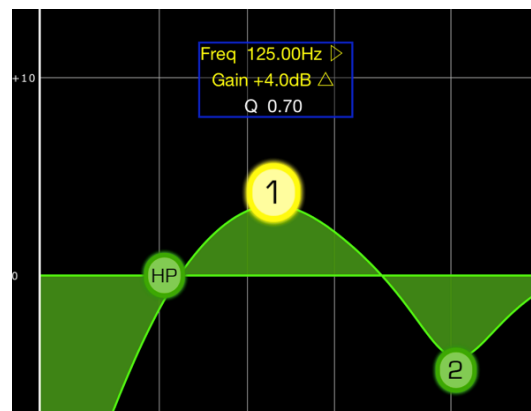
画面上には、現在選択されている EQ 帯域の Freq、Gain、Q の現在値が表示されます。

Gain および Frequency は、グラフで曲線をドラッグすることで調節できます。Q は iPad のピンチの動作 (1 本の指をスクリーン上に固定し、もう 1 本の指を固定した指から離したり近づけたりする) で調節します。

#### TIP

Q を簡単かつ正確に調節するには、親指とひとさし指を使って垂直方向にピンチします。

EQ バンドを動かすと、パラメーター値が黄色に変わり、数値が変化したことを示します。小さな黄色い矢印は動かす前の方向を示しています。



### 5.2.1 ゲインおよび周波数ロック機能

周波数を変えずにゲインを調整したり、ゲインを変えずに周波数を調整したりする必要がある場合は、Gain Lock 機能または Frequency Lock 機能を使用します。これらのボタンは EQ グラフの上部にあります。

LOCK ボタンは 4 バンドすべてに機能します (HPF はのぞく)。バンドを調整すると、ロックされたパラメーター値が赤色になります。ほかのチャンネルに移動したり、ほかの EQ バンドを選択した場合は、ロック機能は自動的にオフになります。

### 5.2.2 HPF

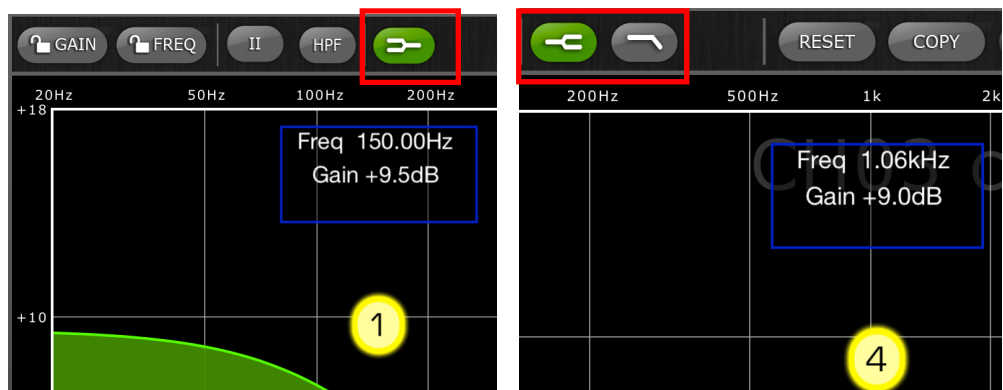
EQ 設定画面で、インプットチャンネルが選択されたときは、[HPF] ボタンが EQ グラフの上部に表示されます。このボタンを押して HPF のオン/オフを切り替えます。ボタンが緑色のとき、HPF はオン状態になっています。HPF はゲインも Q もなく、周波数のみです。

HP 点を選択すると表示される画面の中にあるボタンを押すことによって、インプットチャンネルの HPF のスロープは、 $-6\text{dB/oct}$ 、 $-12\text{dB/oct}$  から選択できます。

EQ 設定画面で、アウトプットチャンネルが選択されたときは、バンド 1 が HPF 機能にアサインされた場合のみ、[HPF] ボタンが表示されます。

### 5.2.3 EQ Bands 1 および 4

EQ バンド 1 と 4 にはバンドタイプも選択できます。これらのバンドではシェルビングまたはピーキングを選択できるほか、バンド 4 では LPF も選択できます。バンド 1 では MIX、MATRIX、Stereo/Mono Master チャンネルの HPF を選択できます。これらのどちらかのバンドが選択されている場合、関連した追加ボタンが EQ グラフの上部に表示されます。



### 5.2.4 EQ ON

チャンネル EQ は、EQ 画面の右上にある[EQ ON] ボタンでオン/オフを切り替えることができます。EQ がオンのときは[EQ ON] ボタンが緑色になり、オフのときはグレーになります。

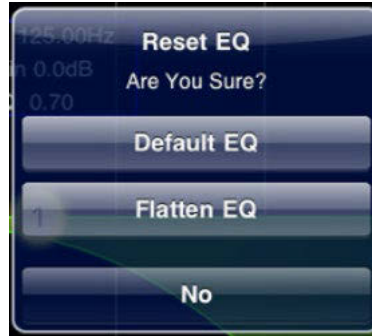
### 5.2.5 EQ RESET

EQ カーブの上部にある[RESET] ボタンで、EQ をデフォルト値またはフラットな値にリセットできます。[RESET] を押すと、実行する前に「Are You Sure？」(リセットしてよろしいですか?) というポップアップメッセージが表示されます。

- Default EQ を選択すると、選択されているチャンネルすべての EQ パラメーター(HPF を含む)をデフォルト値にリセットします。
- Flatten EQ を選択すると、バンド 1~4 のゲインを 0dB に設定しますが、Q および Frequency の値は変更しません。



- No を選択すると、リセットがキャンセルされます。



### 5.2.6 EQ タイプ

V3 CL コンソールファームウェアでは、すべての PEQ のデフォルト EQ タイプは Type I です。EQ 設定画面の上部にある[II] ボタンを押すと、Type II に変更できます。

V4 CL コンソールファームウェアでは、5 種類の EQ タイプを利用できます。EQ タイプを変えるには、ボタンをタップしてポップアップを開きます。



### 5.2.7 PEQ コピー/ペースト

パラメトリックEQの設定は PEQ を次から次へとコピーしたりペーストしたりできます。[COPY]ボタンを押すと、現在の PEQ のパラメーター設定が保存できます。ほかのチャンネルに移動して、[PASTE]ボタンを押します。

Note: [PASTE]ボタンは、適切なチャンネルが選択されているときだけ選択できます。インプットチャンネルの PEQ は、ほかのインプットチャンネルにだけ、アウトプットチャンネルの PEQ は、ほかのアウトプットチャンネルにだけコピーできます。

### 5.2.8 RTA ON

PEQ 設定画面にリアルタイムアナライザー(RTA)を表示できます。RTA の入力ソースは、iPad の内蔵マイクを使用します。あるいは、ヘッドセット端子に

接続された外部マイクを使用できます。ゲイン値は SETUP 画面で選択します ([10.20 章](#)を参照)。

[RTA ON]ボタンが緑色のとき、61 バンドまたは 121 バンドリアルタイムアナライザーが EQ グラフに重ねて表示されます。RTA で使用されるバンド数は、セットアップ画面で選択できます([10.21 章](#)を参照)。この機能は主に、サウンドエンジニアがステージを動き、異なる場所で問題となる周波数を特定してから、PEQ や GEQ で補正することを意図しています。

#### 5.2.9 RTA HOLD

[HOLD]ボタンを押すと、この機能が有効になり、ボタンは黄色になります。RTA ホールドモードは SETUP 画面で選択します ([10.19 章](#)を参照)。

#### 5.2.10 バンドバイパス

V4 CL コンソールファームウェアでは、設定画面の上部にある 1~4 のボタンを使い、PEQ の各バンドを独立してバイパスできます。バンドがバイパスされているとき、ボタンはオレンジ色になります。

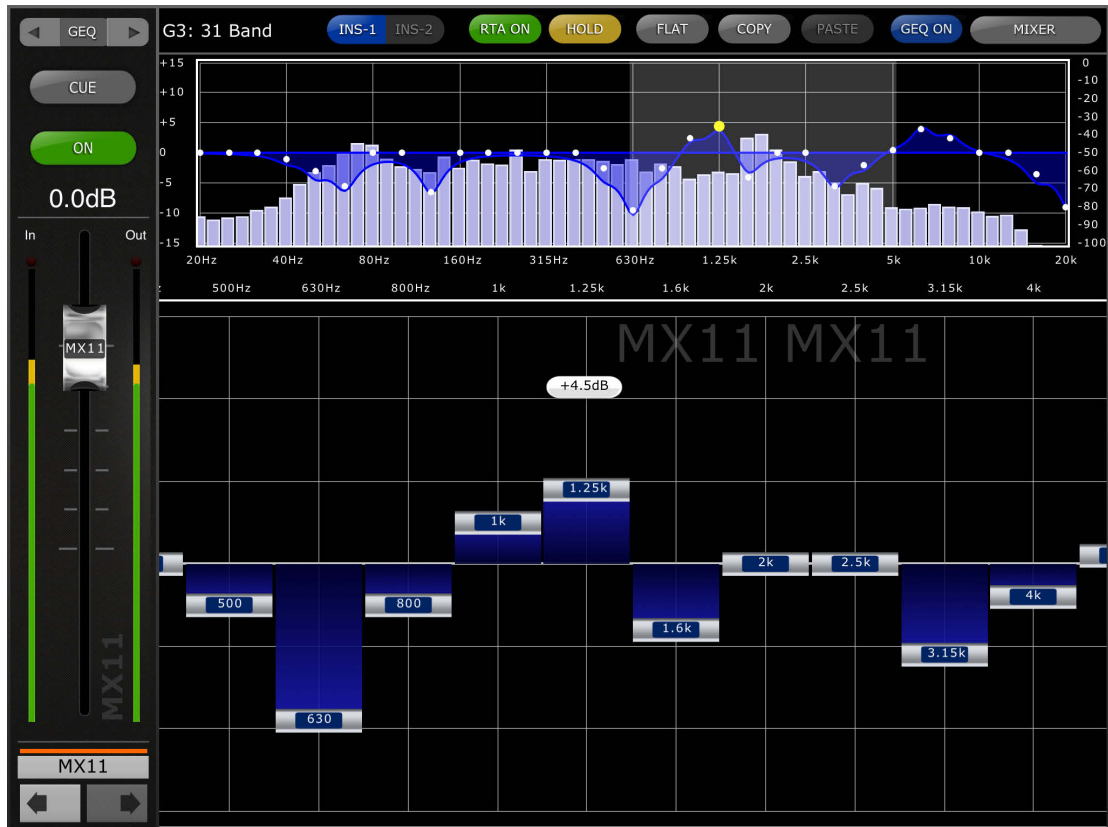
EQ 画面から Mixer ウィンドウに戻るには、画面の右上にある[MIXER]ボタンを押します。

### 5.3 グラフィック EQ 設定画面

#### GEQ オーバービューエリア

GEQ 設定画面の上部には、31 バンドすべてのゲイン値とともに完全な GEQ カーブが表示されています。白い点は 31 バンドそれぞれの位置を示しています。(下部の編集エリアでスライダーにタッチすると、GEQ オーバービューエリアで対応する白い点が大きな黄色い点に変わります。)

この画面で RTA がオンになると、GEQ の後ろに重ねて RTA データが表示されます。



画面左側の欄に、現在選択されているチャンネルのチャンネル名、色、フェーダー、レベルメーター、[ON] ボタン、[CUE] ボタンが表示されます。左下には「戻る」「次へ」を意味する左右の矢印ボタンが表示され、これを使うと GEQ が割り当てられているほかのチャンネルに移動できます。

Note: In/Out メーターは EQ セクションの入出力信号のレベルを表示します。

#### 5.3.1 GEQ オーバービューエリアでの操作

GEQ オーバービューエリアのいずれかの部分をタップ操作すると、編集エリアに GEQ スライダーとその周波数帯域 (オーバービューに淡いグレーの長方形で表示) が現れます。オーバービューエリアで選択したい周波数帯域にタッチして左右にドラッグすると、GEQ スライダーの周波数帯域がスクロールします。

### 5.3.2 ラック位置

GEQ スクリーンの左上には、チャンネルの GEQ のラック位置が表示されます。

### 5.3.3 GEQ タイプ

ラック位置の隣には、GEQ のタイプが「31 Band」や「Flex 15」のように表示されます。「Flex 15 GEQ」の場合、大きい方の数値はその GEQ で使用可能なバンドの残り数値を示します。ひとつのバンドを 0dB 以外に設定すると、使用可能なバンドの数が 1 減少します。使用可能なバンドがなくなると、この数値が赤に変わります。

### 5.3.4 インサートポジション

GEQ タイプの横のボタンは、GEQ がインサート 1 あるいはインサート 2 のどちらに挿入しているかを表示します。両方の位置に GEQ を挿入している場合は、このボタンで 2 つの GEQ を切り替えられます。

### 5.3.5 RTA ON

GEQ 設定画面にリアルタイムアナライザー(RTA)を表示できます。RTA の入力ソースは、iPad の内蔵マイクを使用します。あるいは、ヘッドセット端子に接続された外部マイクを使用できます。ゲイン値は SETUP 画面で選択します ([10.20 章](#)を参照)。

[RTA ON]ボタンが緑色の場合、61 バンドまたは 121 バンドリアルタイムアナライザーが GEQ 画面に重ねて表示されます。RTA で使用されるバンド数は、セットアップ画面で選択できます([10.21 章](#)を参照)。

### 5.3.6 RTA HOLD

[HOLD]ボタンを押すと、この機能が有効になり、ボタンは黄色になります。RTA ホールドモードは SETUP 画面で選択します ([10.19 章](#)を参照)。

### 5.3.7 GEQ FLAT

[FLAT] ボタンを使ってすべての GEQ 帯域を 0dB にリセットします。この機能が実行される前に、確認メッセージが表示されます。

### 5.3.8 GEQ コピー/ペースト

GEQ パラメーターの設定は GEQ 間でコピーしたりペーストしたりできます。[COPY] ボタンを押して現在の GEQ のパラメーター設定を記憶し、GEQ がアサインされている別のチャンネルを選択して[PASTE] ボタンを押します。

Note: [PASTE] ボタンはコピー先として適切な GEQ が選択されているときのみ操作可能です。使用しているバンド数が 15 までの 31 Band GEQ は Flex 15 GEQ にコピーできます。CL シリーズでコピーされた設定は、StageMix でペーストできません。

GEQ 画面から Mixer ウィンドウに戻るには、画面の右上にある[MIXER] ボタンを押します。

### 5.3.9 GEQ ON

この画面の右上にある[GEQ ON] ボタンを使って GEQ のオン/オフを切り替えます。GEQ がオンのときボタンは青で表示され、オフになるとグレーに変わります。オフのとき、GEQ カーブもまた薄いグレーに変わります。

### 5.3.10 GEQ 帯域の設定

GEQ 画面の下部にあるスライダーを使って EQ の各バンドを設定します。一度に表示される 10 バンドまでの複数のバンドを同時に設定できます。1 バンドまたは複数バンドのシルバーのスライダーにタッチして垂直に動かし、各バンドのゲインを調節します。GEQ スライダーにタッチしている間、ゲイン値が各スライダーの上部に表示されます。

Note: Flex 15 GEQ で使用可能なバンドがなくなると、スライダーは透明になり操作できなくなります

### 5.3.11 GEQ 編集エリアでの操作

GEQ オーバービューエリアの上部での操作に加え、編集エリア下部ではスワイプ操作を使って GEQ 帯域をスクロールできます。

Mixer ウィンドウから GEQ エディターにアクセスしている場合は、画面右上の[MIXER]ボタンを押して Mixer ウィンドウに戻ります。

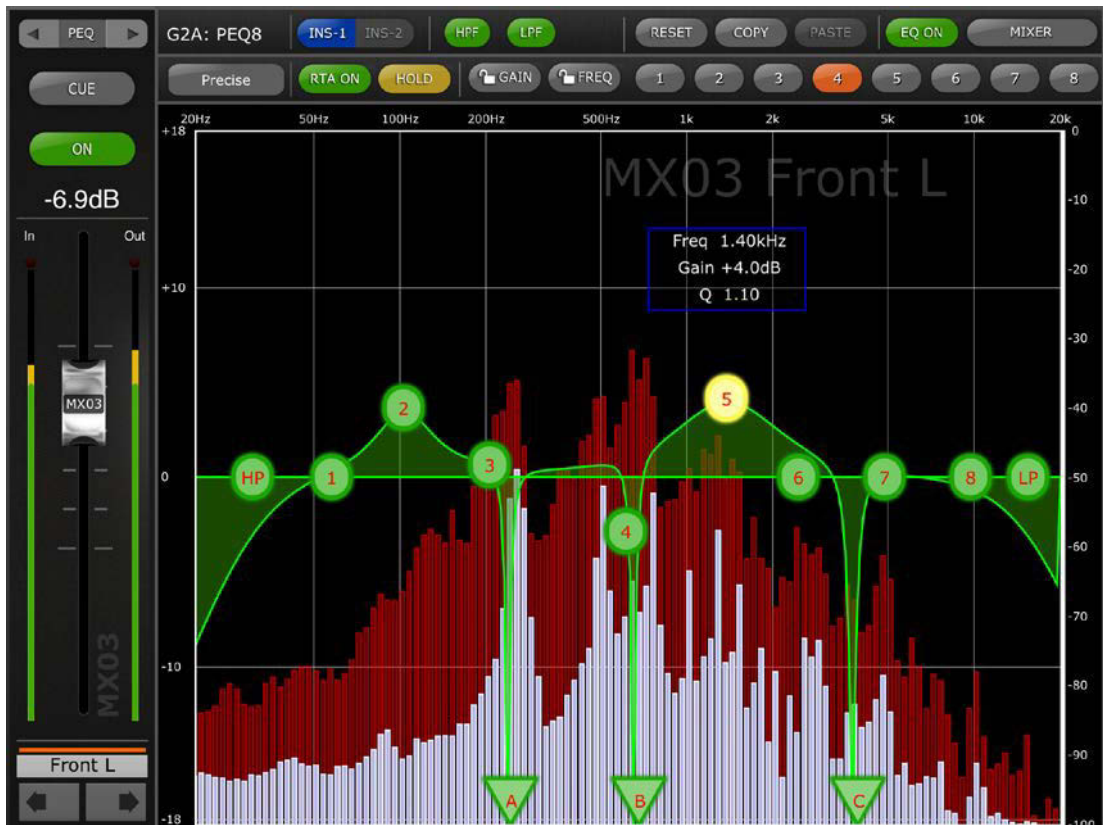
ラック画面から GEQ エディターにアクセスしている場合は、右上の[X]ボタンを押してラック画面に戻ります。



## 5.4 8バンドPEQ設定画面

一度に調節できるのは8バンドパラメトリックEQの1バンドです。緑色の部分を押してバンドを選択すると、その部分が黄色になります。EQバンドにはHP(ハイパスフィルター)とバンド1~8とLP(ローパスフィルター)が表示されます。

さらに、3つのノッチフィルターがあり、AとBとCで表示されます。



### 5.4.1 EQタイプ

4種類のEQタイプを利用できます。EQタイプを変えるには、ボタンをタップしてポップアップを開きます。



#### 5.4.2 HPF

[HPF] ボタンが EQ グラフの上部に表示されます。このボタンを押して HPF のオン/オフを切り替えます。ボタンが緑色のとき、HPF はオン状態になっています。HPF はゲインも Q もなく、周波数のみです。

HP 点を選択すると表示される画面の中にあるボタンを押すことによって、HPF のスロープは、-6dB/oct、-12dB/oct、-18dB/oct、-24dB/oct から選択できます。

#### 5.4.3 LPF

[LPF] ボタンが EQ グラフの上部に表示されます。このボタンを押して LPF のオン/オフを切り替えます。ボタンが緑色のとき、LPF はオン状態になっています。LPF はゲインも Q もなく、周波数のみです。

LP 点を選択すると表示される画面の中にあるボタンを押すことによって、LPF のスロープは、-6dB/oct、-12dB/oct、-18dB/oct、-24dB/oct から選択できます。

#### 5.4.4 EQ RESET

EQ カーブの上部にある[RESET] ボタンで、EQ をデフォルト値またはフラットな値にリセットできます。[RESET] を押すと、実行する前に「Are You Sure?」(リセットしてよろしいですか?) というポップアップメッセージが表示されます。

- Default EQ を選択すると、選択されているチャンネルすべての EQ パラメーター(HPF を含む)をデフォルト値にリセットします。
- Flatten EQ を選択すると、バンド 1~8 のゲインを 0dB に設定しますが、Q および Frequency の値は変更しません。
- No を選択すると、リセットがキャンセルされます。

#### 5.4.5 PEQ コピー/ペースト

パラメトリックEQの設定は 8 バンド PEQ を次から次へとコピーしたりペーストしたりできます。[COPY]ボタンを押すと、現在の 8 バンド PEQ のパラメーター設定が保存できます。ほかのチャンネルに移動して、[PASTE]ボタンを押します。

Note: [PASTE]ボタンは、8 バンド PEQ に適切なチャンネルが選択されているときだけ選択できます。

#### 5.4.6 EQ ON

チャンネル EQ は、EQ 画面の右上にある[EQ ON] ボタンでオン/オフを切り替えることができます。EQ がオンのときは[EQ ON] ボタンが緑色になり、オフのときはグレーになります。

#### 5.4.7 インサートポジション

EQ 画面の左上にあるボタンは、8 バンド PEQ がインサート 1 あるいはインサート 2 のどちらに挿入しているかを表示します。両方の位置に 8 バンド PEQ を挿入している場合は、このボタンで 2 つの 8 バンド PEQ を切り替えることができます。

#### 5.4.8 RTA ON

PEQ 設定画面にリアルタイムアナライザー(RTA)を表示できます。RTA の入力ソースは、iPad の内蔵マイクを使用します。あるいは、ヘッドセット端子に接続された外部マイクを使用できます。ゲイン値は SETUP 画面で選択します ([10.20 章](#)を参照)。

[RTA ON]ボタンが緑色になり、61 バンドまたは 121 バンドリアルタイムアナライザーが EQ グラフに重ねて表示されます。RTA に使用されるバンド数は、セットアップ画面で選択できます([10.21 章](#)を参照)。

#### 5.4.9 RTA HOLD

[HOLD]ボタンを押すと、この機能が有効になり、ボタンは黄色になります。RTA ホールドモードは SETUP 画面で選択します ([10.19 章](#)を参照)。

#### 5.4.10 ゲインおよび周波数ロック機能

周波数を変えずにゲインを調整したり、ゲインを変えずに周波数を調整したりする必要がある場合は、Gain Lock 機能または Frequency Lock 機能を使用します。これらのボタンは EQ グラフの上部にあります。

LOCK ボタンは 8 バンドすべてに機能します (HPF、LPF、ノッチフィルターはのぞく)。バンドを調整すると、ロックされたパラメーター値が赤色になります。ほかのチャンネルに移動したり、ほかの EQ バンドを選択した場合は、ロック機能は自動的にオフになります。

#### 5.4.11 バンドパス

設定画面の上部にある 1~8 のボタンを使い、8 バンド PEQ の各バンドを独立してバイパスできます。バンドがバイパスされているとき、ボタンはオレンジ色になります。

#### 5.4.12 ノッチフィルター

8 バンド PEQ には 3 つのノッチフィルターがあり、A と B と C で表示されます。EQ グラフの下にある三角形の形をしたボタンでノッチフィルターを表わします。

これらのボタンを水平に動かし、ノッチ周波数を選択します。ボタンを選択すると表示される画面には、周波数と Q が表示されます。

その画面にある[ON]ボタンを押すことで、ノッチフィルターが有効になります。

有効になったノッチフィルターの Q はピンチして調整できます。

Mixer ウィンドウから 8 バンド PEQ エディターにアクセスしている場合は、画面右上の[MIXER]ボタンを押して Mixer ウィンドウに戻ります。

ラック画面から 8 バンド PEQ エディターにアクセスしている場合は、右上の[X]ボタンを押してラック画面に戻ります。

## 5.5 Stereo バスの PAN(パン)

5.0 章で説明したボタンを使って PAN(パン)モードを選択すると、8 つすべてのサムネイル画像に、各チャンネルの Stereo バスのパンポジションを示すスライダーが表示されます。パンポジションの値は、スライダーの上部に数値で表示されます。

スライダーをダブルタップ操作すると、パンポジションをセンターに設定できます。



テキストは、各チャンネルが ST、Mono、または LCR のどのバスにアサインされているかを示しています。

- チャンネルが Stereo バスにアサインされている場合は、「ST」が赤色で表示されます。
- チャンネルが Mono バスにアサインされている場合は、「M」が黄色で表示されます。
- チャンネルが LCR にアサインされている場合は、「LCR」が白色で表示されます。

これらのテキストラベルをタップ操作すると、ポップアップが開き、バスへのアサインを変更できます。

### 5.5.1 バランス

ステレオインプット 1~8 は、CL シリーズでパンまたはバランスのいずれかのモードにアサインできます。ステレオインプットチャンネルがバランスモードのときは、「BAL」がパンスライダーの下に表示されます。パンスライダーでバランスを調節できます。

「BAL」が表示されていないときは、ステレオインプットチャンネルが通常のパンモードになっています。パンモードの場合のみ、ステレオインプットチャンネル

ルのパンポジションを左右に調節できます。[L] ボタンまたは[R] ボタンがパンスライダーの上に現れますので、このボタンを押して、ステレオ入力チャンネルの左右を切り替え、パンポジションを調整します。

MIX バスと MATRIX バスがステレオペアとして設定されている場合、バランスコントロール機能が有効になり、「BAL」がパンスライダーの下に表示されます。

## 5.6 SURROUND PAN(サラウンドパン)

CL シリーズ本体がサラウンドモードの場合に StageMix で 5.1 モードを選択していると、サラウンドフィールドに各チャンネル信号の位置をサムネイルとして表示します。



ミキサーウィンドウのサラウンドパンサムネイルをタップすると、サラウンドパン設定画面が開きます。

### 5.6.1 モノ入力チャンネルのサラウンド設定

サラウンドパン設定画面にて、画面のパンの点を動かしてサラウンドフィールドに信号を配置します。

特定の出力(L、C、R、Ls、Rs、LFE)に配置すると、点の縁(ふち)が赤くなります。

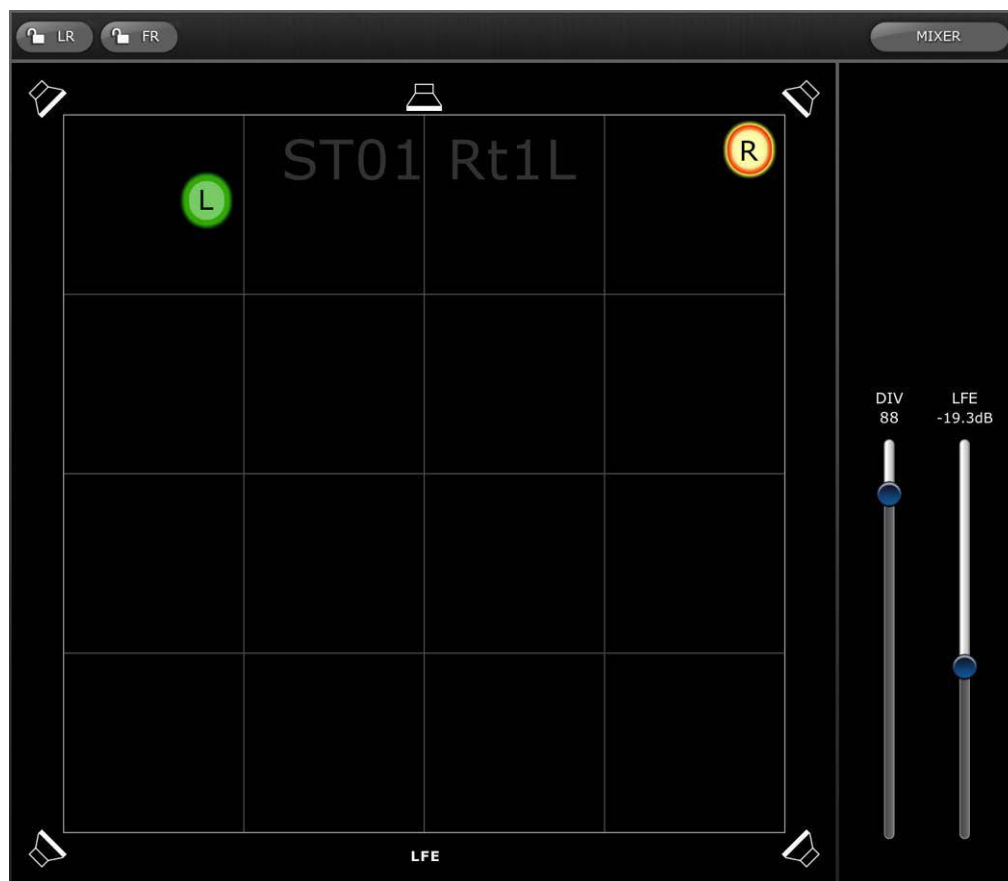
サラウンドパングラフの外側にあるスピーカーアイコンボタンで、現在のチャンネルの出力割り当てをオンまたはオフします。

### 5.6.2 ステレオ入力チャンネルのサラウンド設定

ステレオ入力チャンネルが選択されているとき、ステレオ入力チャンネルの左側と右側を別々の点でコントロールします。設定画面でLとRのパン点を動かして、サラウンドフィールドに左右の信号を配置します。両方の点を同時に設定できます。

サラウンドパングラフの外側にあるスピーカーアイコンボタンで、現在のチャンネルの出力割り当てをオンまたはオフします。この割り当ては黄色表示されているステレオ入力チャンネル側に適用されます。





### 5.6.3 L/R と F/R のロック

サラウンドパン設定画面の上部にあるボタンで、L/R(左右)とF/R(前後)のパンをロックします。

[L/R]ボタンが赤色のとき、サラウンドパンの点は左右の方向には移動できません。前後の方向のみ動きます。

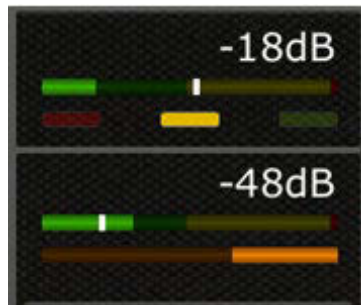
[F/R]ボタンが赤色のとき、サラウンドパンの点は前後の方向には移動できません。左右の方向のみ動きます。

### 5.6.4 DIV(ダイバージェンス)とLFE(ローフリクエンシーエフェクト)レベル

サラウンドパングラフの右側のスライダーで、DIV(ダイバージェンス)とLFE(ローフリクエンシーエフェクト)のレベルを調整できます。

## 5.7 ダイナミクスプロセッサー

5.0 章で説明したボタンを使って DYN(ダイナミクス)モードを選択したときは、各チャンネルのダイナミクスプロセッサーの状態を見ることができます。



ダイナミクス 1 はサムネイルの上部に、ダイナミクス 2 は下部に表示されます。(アウトプットチャンネルはダイナミクス 1 だけです)

各ダイナミクスのスレッシュホールドのパラメーター値は数字と白い縦線で表示されます。

横棒のメーターは左から右へ動いて、各ダイナミクスプロセッサーへの入力レベルを表示します。この横棒はダイナミクスプロセッサーがオフの場合には見えません。

また、この横棒のメーターに、ダイナミクスプロセッサーに入力されるキーイン信号のレベルを表示させることもできます。SETUP 画面の「Display Key Input for Dynamics Meters」(10.18 章)をオンにすると、包括的にすべてのチャンネルについてこの表示を選択できます。

ゲートを除くすべてのダイナミクスのタイプでは、オレンジ色の横棒のメーターが左右に動いてゲインリダクションの量を表示します。この横棒はダイナミクスプロセッサーがオフの場合には見えません。

ゲートの状態は、緑、黄、赤の 3 色の横棒で表示されます。ゲートの開閉状態によって、これらのうち 1 つの横棒だけが常時点灯しています。

### ダイナミクスプロセッサータイプ

ダイナミクスセクションが、GATE や COMPRESSOR 以外のダイナミクスタイプにアサインされるときは、ダイナミクスのタイプを表わすテキストが表示されます。表示されるテキストは以下のとおりです。

DUCK = DUCKING (ダッキング)  
EXP = EXPANDER (エクspアンダー)  
DeES = DE-ESSER (ディエッサー)  
CMPND = COMPANDER (コンパンダー)

## 5.8 ダイナミクスプロセッサの設定

Mixer ウィンドウでダイナミクスのサムネイルをタップすると、ダイナミクス設定画面にアクセスできます。



この画面(チャンネルストリップ)の左側には、EQ 設定画面と同様、チャンネルフェーダー、[ON] ボタン、[CUE] ボタン、インプット/アウトプットメーター、チャンネル名とその色表示、ナビゲーションのボタンがあります。

ダイナミクス設定画面では、ダイナミクス 1 と 2 の両方を同時に見たり編集したりできます。ダイナミクスプロセッサの動きに関する、時間に関係しないパラメーターが各ダイナミクスプロセッサの曲線に表示されます。ゲインリダクションメーターは各曲線の下部に表示されます。

### 5.8.1 初期化

[DEFAULT] ボタンを使って、ダイナミクスプロセッサで選択しているタイプのダイナミクスパラメーターを初期設定にリセットできます。

### 5.8.2 コピー/ペースト

[COPY] ボタンを使って、ダイナミクスプロセッサの設定をコピーできます。コピーができるのはダイナミクスプロセッサのタイプとパラメーターの値です。[PASTE] ボタンを使って、各チャンネルのダイナミクスプロセッサに設定をペーストできます。

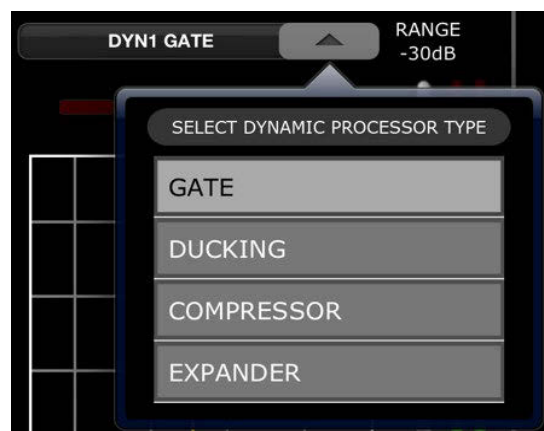
Note: タイプの違うプロセッサーにダイナミクスプロセッサーの設定をペーストすることはできません。(例: ゲートはダイナミクスプロセッサー2 にアサインできません。この場合、[PASTE]ボタンは灰色になってペーストできません。)

### 5.8.3 DYN ON (ダイナミクスON)

[DYN ON]ボタンを使って、ダイナミクスのオン/オフを切り替えます。このボタンはオンのときに紫色、オフのときに灰色になります。

### 5.8.4 ダイナミクス タイプ

各ダイナミクスの曲線の上にあるボタンを使って、ダイナミクスのタイプを選択できます。



このボタンを押して、ドロップダウンメニューからプロセッサーのタイプを選択します。

### 5.8.5 THRESH(スレッシュールド)

すべてのダイナミクスプロセッサーにはスレッシュールドのパラメーターがあります。このパラメーターの値は、ダイナミクスの曲線図の左側にある上下のスライダーを使って設定します。スレッシュールドのスライダーの隣にはキーイン信号のレベルを示すメーターがあります。初期設定では、キーイン信号はチャンネル自身の信号、つまりポストEQになります。キーインがほかの信号に変更された場合は、このメーターがその信号のレベルを示します。

### 5.8.6 RANGE/RATIO (レンジとレシオ)

ダイナミクスプロセッサーのタイプごとに、ダイナミクスの曲線図の右側にある上下のスライダーを使って、レンジまたはレシオのパラメーターを調整できます。

In(入力)と Out(出力)のメーターが上下のスライダーの右側にあります。Inのメーターは各ダイナミクスプロセッサーに入力される信号のレベルを示し、Outのメーターはダイナミクスで加工したあとの信号レベルを示します。

### 5.8.7 その他のダイナミクスパラメーター

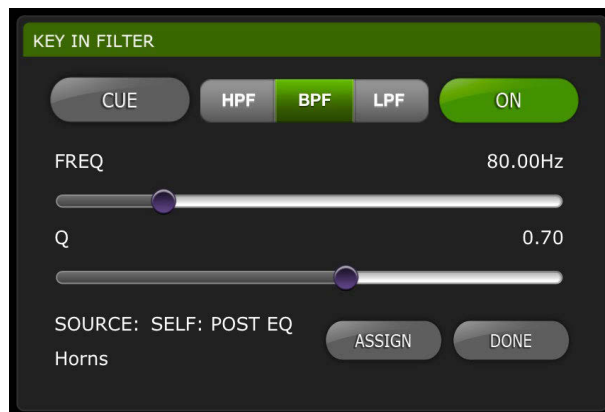
他のすべてのダイナミクスのパラメーターは、各ダイナミクス曲線図の下部にある左右のスライダーを使って調整します。

COMPRESSOR や EXPANDER が選択されているときは、HARD から 5 までのボタンの範囲で Knee(ニー)のパラメーター値が選択できます。

### 5.8.8 KEY IN (キーイン)

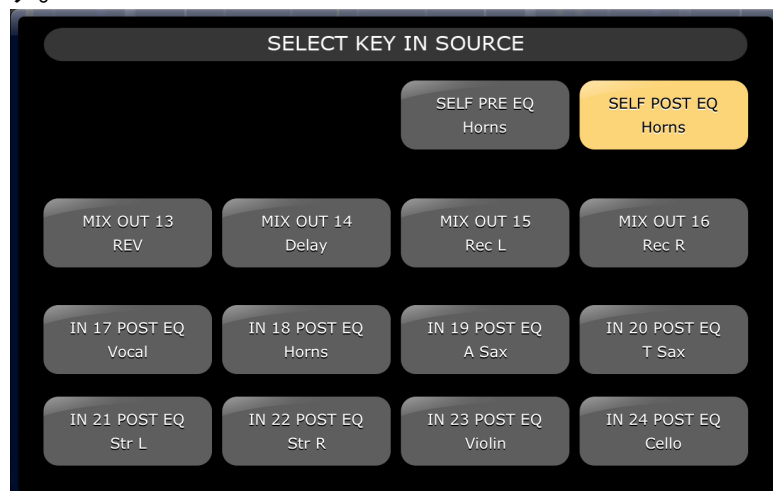
KEY IN SOURCE (キーイン信号のソース)が、各ダイナミクスセクションの底部に表示されます。

ダイナミクス 1 が選択されているときに、KEY IN FILTER (キーイン信号を追加させるフィルター)を使うことができます。[EDIT]ボタンをタップすると、KEY IN FILTER のパラメーターを設定できます。



[CUE]: ボタンをタップ操作すると、キーイン信号をキューモニターできます。  
 [HPF]/[BPF]/[LPF]: キーインフィルターの種類を HPF、BPF、LPF の中から選びます。  
 [ON]: ボタンをタップ操作すると、KEY IN FILTER がオンになります。

[ASSIGN]ボタンを押すと、KEY IN SOURCE を選択するポップアップ画面が表示されます。





## 6.0 出力ポート

OUTPORTS ボタンを使って以下の機能にアクセスできます。

- 出力ポートのディレイ
- 出力ポートのフェイズ
- 出力ポートのゲイン

Mixer ウィンドウの左側にある[OUTPORTS]ボタンを押すと、出力ポートモードに入ります。再度、[OUTPORTS]ボタンを押すと、このモードから抜けます。



### 6.1 ナビゲーション

[OUTPORTS]ボタンがオン(濃いピンク色)のときは、ナビゲーション/メーターブリッジが出力ポートのバンク表示に切り替わります。ナビゲーション/メーターブリッジのブロックを押して、その下に表示されるチャンネルストリップでコントロールしたいチャンネルバンクを選択します。

ナビゲーション/メーターブリッジの左右にあるボタンを使って、他の出力ポートのバンクにアクセスできます。

## 6.2 出力ポートの確認

チャンネルストリップの下部には、実際の出力ポート名が表示されます。この名前は表示のみで編集はできません。フェーダーノブには、出力ポート名の略語が表示されます。

各出力ポートにアサインされた出力バスの番号(例: Matrix 1)が、各チャンネルストリップの上部に表示されます。各出力バス名は出力バスの番号の下に表示されます。

## 6.3 DELAY ON (ディレイ ON)

各チャンネルストリップの[DELAY ON]ボタンを押すと、各出力ポートのディレイのオン/オフを切り替えることができます。ボタンはディレイがオン(有効)のときは黄色になります。

## 6.4 デレイタイム表示

各出力ポートの現在のディレイタイム値はボタン上に表示されます。上部にある値の表示は常に ms(ミリ秒)になります。

ms の下には、METRES(メーター)、FEET(フィート)、SAMPLES(サンプル数)、FRAMES(フレーム数)が表示されます。選択されているディレイスケールによって表示が変わります。

Note: ms がディレイスケールとして選択されている場合は、ms の値のみ表示されます。

このボタンをタップ操作すると、ディレイタイム値を設定できます([6.7 章](#))。

## 6.5 出力ポートのフェイズ

各出力ポートのチャンネルストリップには  $\phi$ (フェイズ)ボタンがあり、このボタンでフェイズの設定ができます。このボタンは、フェイズが正相の場合は背景が灰色になり、フェイズが逆相の場合はオレンジ色になります。

## 6.6 出力ポートゲイン

各チャンネルストリップのフェーダーを使って、1dB 単位で出力ポートゲインを調整できます。ゲインの値はフェーダーの上部に常に表示されています。dB の値をタップ操作すると、ポップアップが表示され、dB の値をより細かく調整できます。上下の矢印をタップ操作することで、ゲインの値を 0.1dB 単位で調整できます。



## 6.7 デレイタイムの設定

デレイタイムのボタンをタップ操作すると、デレイタイム設定画面にアクセスできます。設定中の出力ポートチャンネルのボタンは、濃いピンク色でハイライトされます。

現在選択されている出力ポート、出力バスとその名前が表示されます。



### 6.7.1 デレイスケール

現在選択されているデレイスケールは、出力ポートラベルの隣に表示されます。下向きの矢印ボタンを押すと、デレイスケールを以下のオプションから選択できるポップアップが表示されます。

- Meters (メーター)
- Feet (フィート)
- Samples (サンプル数)
- ms (ミリ秒)
- Frames (フレーム数)

### 6.7.2 数字キーパッド

数字キーパッドの数字をタップ操作すると、デレイスケールで設定したフォーマットで数値が表示されます。数字を入力している間は、値が赤色で表示されます。[SET]ボタンを押すと、その値が現在選択されている出力ポートに送られます。

### 6.7.3 上下の矢印ボタン

上下の矢印ボタンをタップ操作すると、現在選択されているディレイタイムの値を1単位ごとに少しずつ増加/減少できます。ボタン(上下どちらか一方)を押し続けると、ディレイタイムの値を連続的に調整できます。

### 6.7.4 ディレイタイム値のコピー

[COPY]ボタンをタップ操作すると、現在のディレイタイム値をバッファーにコピーできます。

Note: ディレイタイム値を数字キーパッドから入力中のときは(数値が赤字のとき)、コピーできません。

### 6.7.5 ディレイタイム値のペースト

[PASTE]ボタンをタップ操作すると、コピーしたディレイタイムを選択されているチャンネルにペーストできます。

Note: ディレイタイム値をコピーしたあとに、ディレイスケールを変更した場合は、ペーストできません。

### 6.7.6 ディレイタイム設定のクローズ

[CLOSE]ボタンをタップ操作すると、ディレイタイムの設定を終了し、出力ポートゲインフェーダー画面に戻ります。

### 6.7.7 出力ポートのパッチ設定

出力ポートのパッチ設定画面にアクセスするには、出力ポートのチャンネルストリップ上部にある任意の出力バスラベル(例: Matrix 1)をダブルタップ操作します。選択した出力ポートの出力ポートのパッチ設定画面が表示されます。



現在アサインされているパッチが存在する場合、パッチ情報がパッチボタングリッドのパッチ画面に表示されます。またパッチ画面の上部中央にある小さい画面の1行目にも表示され、2行目には、現在選択されている出力ポートが表示されます。

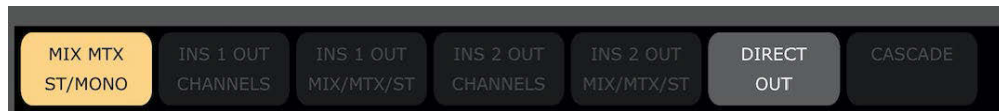
下の例では、選択された出力ポート(Dante 1)の現在のパッチソースが(Mix1)であることが、1行目に示されています。



出力ポートを変更するには、この小さい画面の右または左の矢印ボタンを使います。特定の出力ポートに直接移動するには、右または左の矢印ボタンを長押ししてポップアップ画面を表示し、出力ポートを選択します。

現在の出力ポートのパッチソースを編集するには、まず、出力バスのタイプを画面の1番下の行から選択します。





出力タイプを選択したら、グリッドの出力番号をタッチします。



グリッドでは、各アウトプットチャンネルとそのタイプおよび番号をボタン表示しています。チャンネルに名前とチャンネルの色も表示されます。

Mix/MT/Mono/ST アウトプットバスタイプの場合、各ボタンの左側に出力メーターが表示されます。

このとき、パッチの変更確認メッセージが表示される場合があります。メッセージが表示されるかどうかは、接続されたミキシングコンソールのユーザープリファレンスで設定するパッチ確認設定によって変わります。

使用可能なパッチのオプションは、選択された出力ポートのタイプによって異なり、サラウンドモードが有効になっているかどうかによっても異なります。無効なタイプとパッチのボタンはグレー表示されます。

右上端の[CLOSE]ボタンを押して、出力ポートのパッチ設定画面を閉じます。

## 7.0 UTILITY (ユーティリティー)

Mixer ウィンドウの左側にある[UTILITY] ボタンを押して UTILITY モードに入ります。

UTILITY ボタンでは以下の設定ができます。

### [MUTE/TAP]

- MUTE GROUP MASTERS (ミュートグループマスター)
- TAP TEMPO(タップテンポ)

### [OSCILLATOR]

- OSCILLATOR (オシレーター)

### [RECORDER]

- USB MEMORY RECORDER (USB メモリーレコーダー)

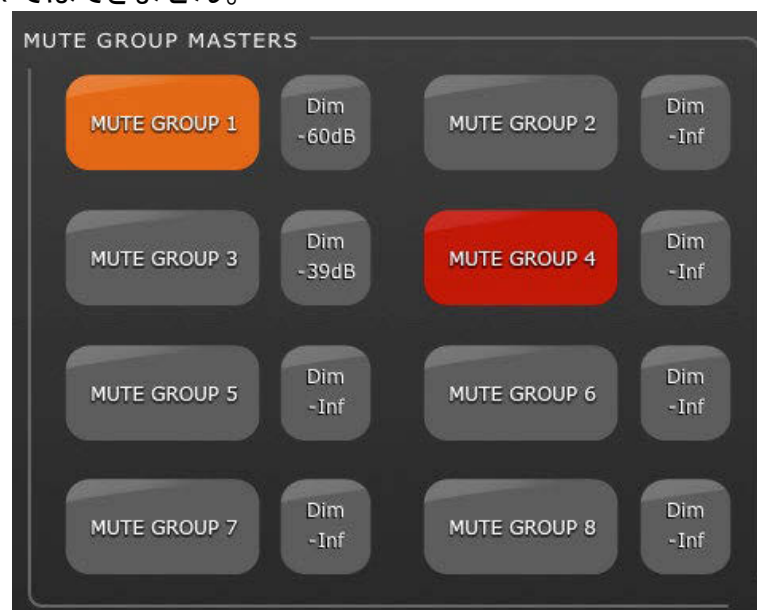
UTILITY モードから抜けるときは、[UTILITY] ボタンや他のモードのボタン、またはナビゲーション/メーターブリッジにあるバンクのいずれかを押します。

## 7.1 MUTE GROUP MASTERS

CL シリーズのミュートグループのマスタースイッチとして 8 つのボタンがあります。MUTE GROUP 1~8 ボタンを押すと、ミュートグループにアサインされたチャンネルをミュートできます。グループがミュートされているときは、このボタンは赤色(またはオレンジ色)になります。

チャンネルがミュートグループの一部としてミュートされていると、Mixer ウィンドウの各チャンネルの[ON] ボタンが点滅します。

Note: ミュートグループへのチャンネルのアサインは CL シリーズ本体で行ないません。StageMix ではできません。

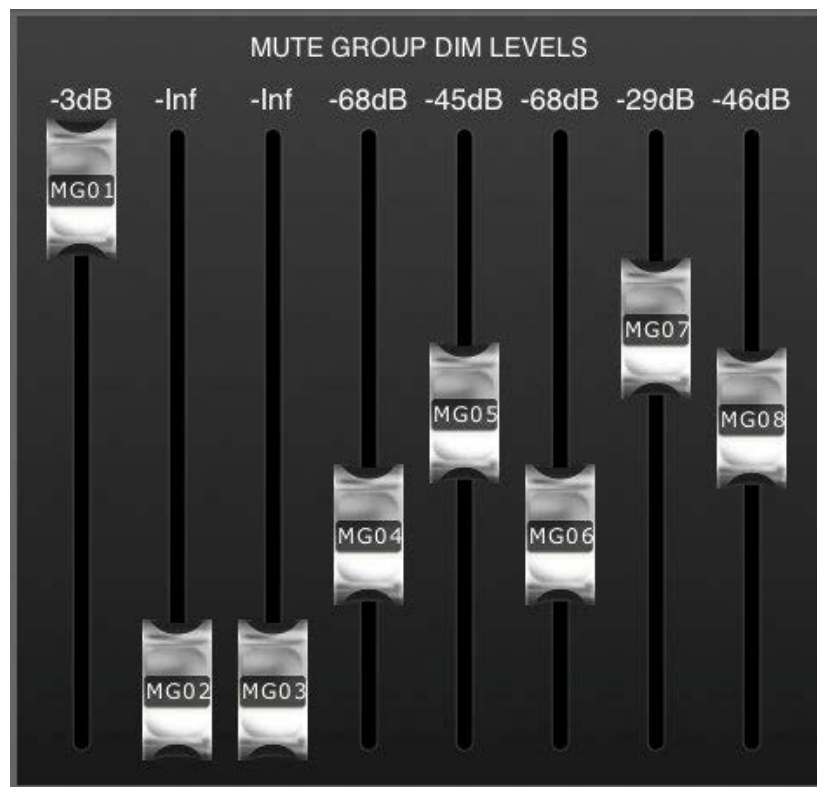


### 7.1.1 ミュートグループ Dim レベル

通常、チャンネルがミュートされているときは、その音量レベルはマイナス無限大に下がりますが、CL シリーズのミュートグループにはチャンネルのミュートだけでなく、音量レベルを減衰させる機能もあります。

各 MUTE GROUP ボタンの隣にある Dim インジケータに、ミュートグループの減音状態が表示されます。ミュートグループマスターがアクティブのときに、このインジケータが「-Inf」と表示されている場合は、チャンネルは完全にミュートされています。Dim ボタンが他の数値を表示している場合は、表示されている dB の数値が減音されています。このとき、チャンネルが完全にミュートされていないことを示すため、MUTE GROUP ボタンがオレンジ色で表示されます。

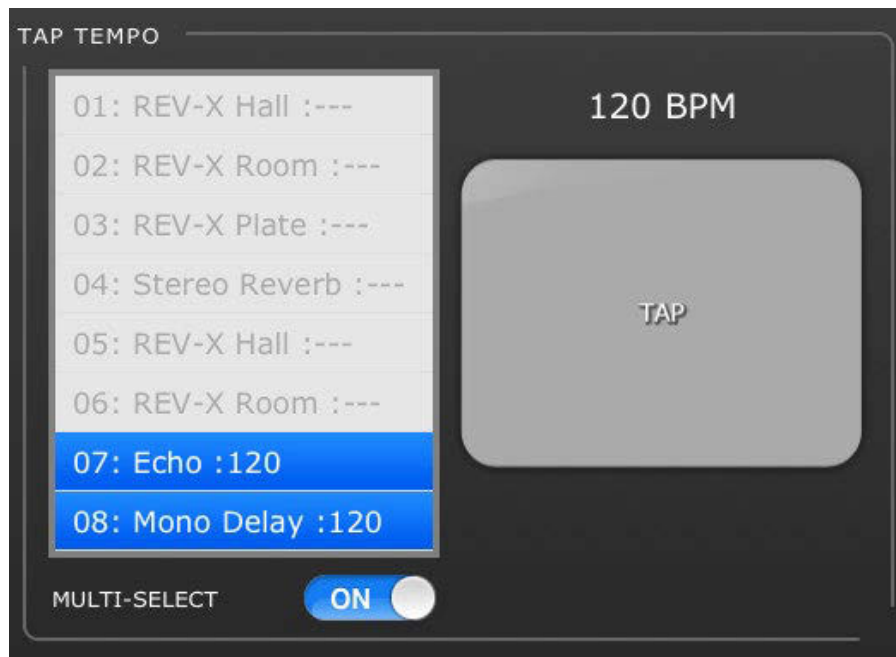
Dim ボタンを押すと、8 つのミュートグループ各々の Dim Level パラメーター値が設定できるポップアップ画面が開きます。



ポップアップ画面外のいずれかをタップ操作すると画面が閉じます。

## 7.2 TAP TEMPO (タップテンポ)

UTILITY モードの TAP TEMPO エリアでは、BPM 値を押して、その値を CL シリーズのエフェクト(BPM パラメーターを含む)に反映できます。



画面左側の 8 つのエフェクトリストから関連したエフェクトを選択します。BPM パラメーターを持たないエフェクトはグレーアウトされ、選択できません。

TAP TEMPO エリアの右側にある大きなボタンを押します。BPM 値が StageMix で計算され、CL シリーズで選択されているエフェクトに送信されます。

### 7.2.1 MULTI SELECT (マルチセレクト)

複数のエフェクトを選択して、選択したすべてのエフェクトに対して BPM パラメーターを同時に設定できます。MULTI-SELECT を ON に設定すると、2 つ以上のエフェクトを同時に選択できます。現在選択されているエフェクトは、青地に白文字でハイライトされます。選択を解除する場合は、ハイライトされているエフェクトを押します。

### 7.3 OSCILLATOR (オシレーター)

UTILITY モードのオシレーター画面では、CL シリーズのオシレーターのすべてをコントロールできます。



#### 7.3.1 Oscillator Assign (オシレーターアサイン)

画面上部で、任意のチャンネルまたはバスにオシレーターの出力のアサインを行ないます。各チャンネルボタンはチャンネル番号や名前や色を表示します。複数チャンネルへ同時に割り当てできます。

このエリア下の3つのボタンで、インプットチャンネルまたはアウトプットチャンネルの異なるバンクへアクセスできます。オシレーターがこれらのバンクのいずれかのチャンネルに割り当てられていると、バンクボタン上に“ASSIGNED”が表示されます。

バンクボタン右の[CLEAR ALL]ボタンを押すと、すべてのオシレーターの割り当てがクリアされます。

#### 7.3.2 Oscillator Output (オシレーターアウトプット)

大きな[OUTPUT]ボタンでオシレーター出力のオン/オフを切り替えます。このボタンの横にあるメーターは、オシレーターの出力レベルを表示します。

#### 7.3.3 Oscillator Level Control (オシレーターレベルコントロール)

LEVEL スライダーで、オシレーターのレベルを調節します。

#### 7.3.4 Oscillator Frequency (オシレーターフリケンシー)

FREQ スライダーで、オシレーターの周波数を調節します。



Note: このパラメーターは、SINE モードが選ばれているときのみ調節できません。

### 7.3.5 Oscillator Mode (オシレーターモード)

オシレーターの動作モードを次の3つから選択します。

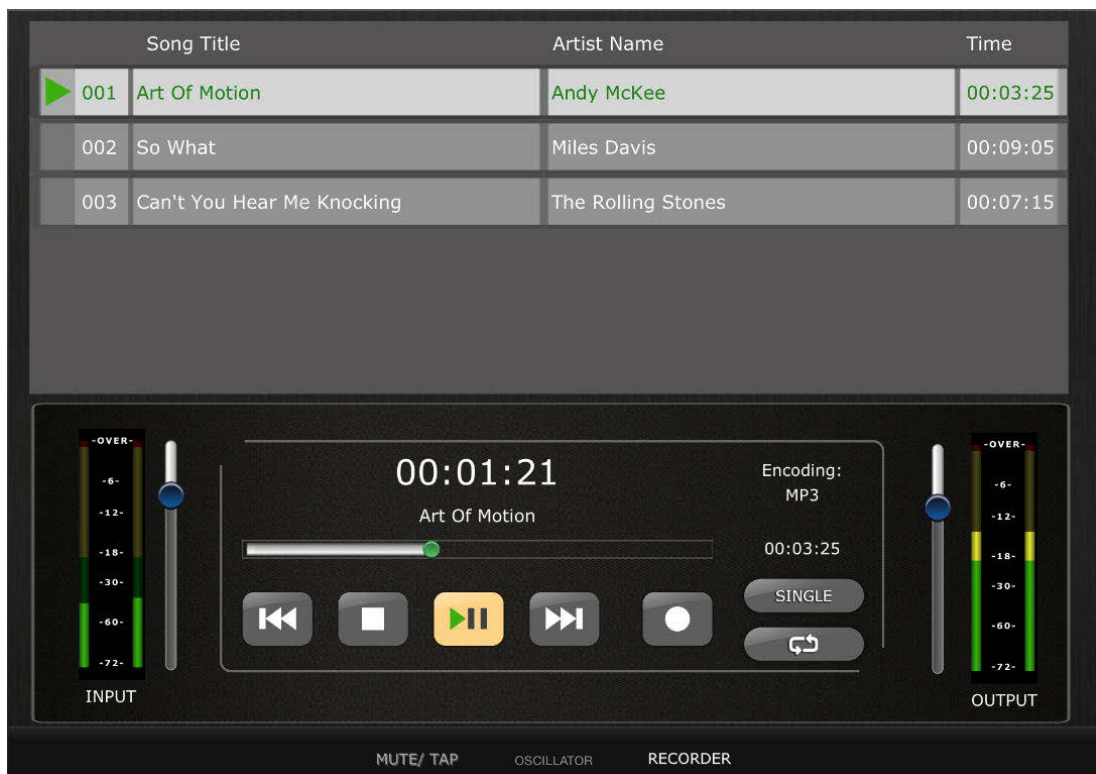
- SINE
- SINE 2CH
- PINK NOISE
- BURST NOISE

SINE 2CH モードが有効になっているとき、ボタンとして ODD/ L または EVEN/ R のいずれかを選択できます。これらのチャンネルは独立してレベルと周波数を調整できます。

PINK か BURST NOISE のどちらかのモードが選択されているときは、追加のパラメーターが編集可能です。[EDIT]ボタンを押すと、編集できるパラメーターのポップアップが表示されます。これらのパラメーターの詳細については、CL シリーズのリファレンスマニュアルをご参照ください。

## 7.4 RECORDER (レコーダー)

UTILITY モードのレコーダー画面では、CL シリーズの USB メモリーレコーダーの主な機能をコントロールできます。



#### 7.4.1 タイトルリスト

画面上部に、USB メモリーから再生できるソングをリスト表示します。タイトルを選んでタップすると、下のトランスポートセクションでコントロールできます。

#### 7.4.2 TRANSPORT(トランスポート)

トランスポートボタンで、ソングの録音と再生をコントロールします。トランスポートボタンの機能詳細については、CL シリーズのリファレンスマニュアルを参照してください。

現在のソングの経過時間はトランスポートボタンの上に表示されます。

#### 7.4.3 TIMELINE LOCATION(タイムラインロケーション)

タイムライン上の緑の点を 0.5 秒長押しすることでそのコントロールができ、新しい位置にドラッグできます。指を離せばその位置に再生ポイントが移動します。

あるいは、カレントソングの再生(録音)時間表示部をダブルタップ操作します。時間表示のポップアップ画面と iPad のキーボードが開きます。キーボードを使用して時間を入力し、[LOCATE]キーを押します。曲は新しい時間位置に移動します。

#### 7.4.4 PLAY MODE(プレイモード)

[SINGLE]ボタンと[REPEAT]ボタンで、現在のソングの再生が完了したときのレコーダーの動作を決定します。モードの説明については、CL シリーズのリファレンスマニュアルを参照してください。

#### 7.4.5 RECORDER INPUT(レコーダー入力)

レコーダー画面の左側に、USB レコーダーへの入力信号のレベルがメーターに表示されます。メーターの横のスライダーで、レコーダーへの入力信号レベルをコントロールできます。

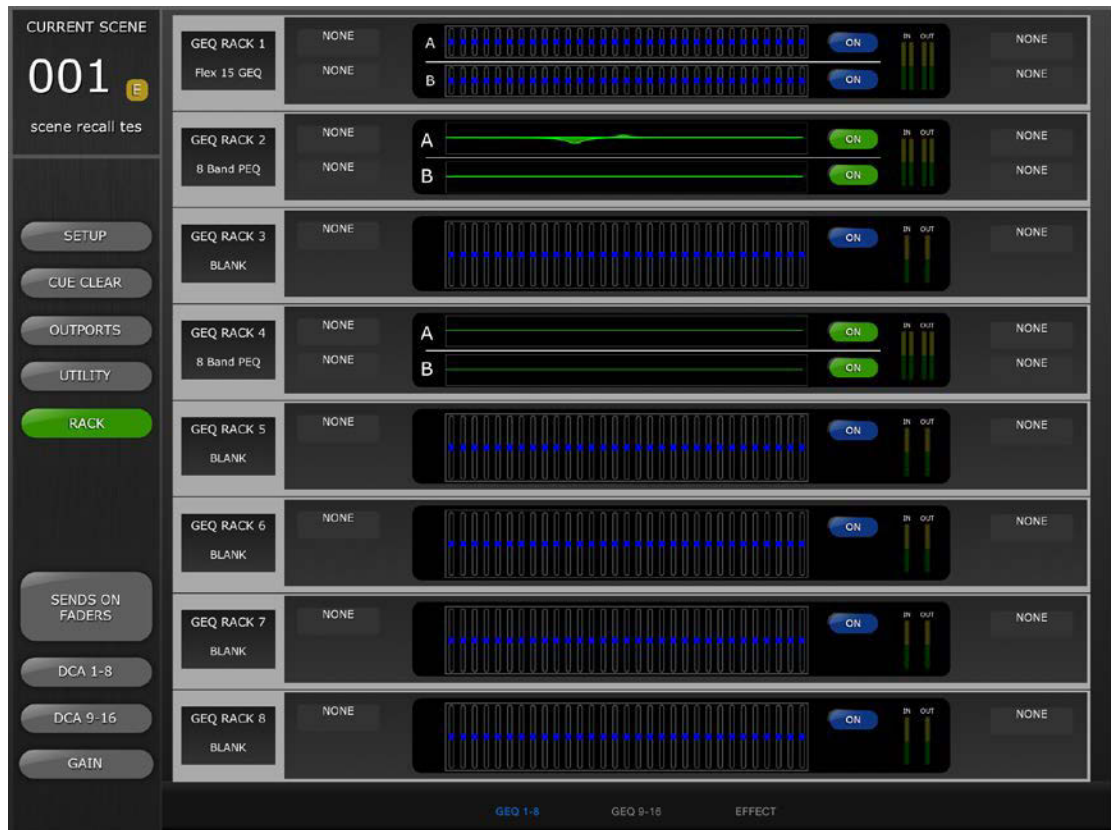
#### 7.4.6 PLAYBACK OUTPUT(プレイバックアウトプット)

レコーダー画面の右側に、USB レコーダーからの出力信号のレベルがメーターに表示されます。メーターの横のスライダーで、レコーダーからの出力信号レベルをコントロールできます。

## 8.0 ラック

GEQ、8 バンド PEQ、および EFFECT プログラムのエディターにアクセスするには、Mixer ウィンドウの左側にある[RACK]ボタンを押します。

Note: [5.0 章](#)で説明したように、GEQ と 8 バンド PEQ には、チャンネルストリップからもアクセスできます。



画面下部のタブを使用して、GEQ 1～8、GEQ 9～16、および EFFECT の各ラックにアクセスできます。

### 8.1 GEQ ラック

GEQ ラックにアクセスするには、[GEQ 1-8]または[GEQ 9-16]タブをタップします。ラックごとに 8 つのスロットが表示されます。

#### 8.1.1 ラックスロットの割り当て

各ラックスロットの左側のテキストラベルは、各スロットに対する以下の割り当て情報を表示します。

- 31 バンド GEQ
- Flex 15 GEQ
- 8 バンド PEQ
- 16 Channel Automixer
- 8 Channel Automixer
- Blank

Note: この情報は表示専用です。StageMix からラックスロットにモジュールをマウントすることはできません。スロットに Automixer が割り当てられている場合、StageMix では Blank と表示されます。

### 8.1.2 入力パッチの割り当て

GEQ または PEQ グラフィックディスプレイの左側のテキストラベルは、そのラックスロットの入力パッチの割り当て情報を表示します。

Note: この情報は表示専用です。StageMix からパッチの割り当てを変えることはできません。

### 8.1.3 GEQ エディターおよび 8 バンド PEQ エディターへのアクセス

GEQ と 8 バンド PEQ のパラメーター値は、各ラックスロットの中央に表示されます。GEQ エディターまたは PEQ エディターにアクセスするには、グラフィックディスプレイをタップします。

### 8.1.4 GEQ の編集

GEQ のパラメーターは、[5.3 章](#)で説明した方法で編集できます。

画面の右上にある[X]ボタンを押すとラック画面に戻ります。

### 8.1.5 8 バンド PEQ の編集

8 バンド PEQ のパラメーターは、[5.4 章](#)で説明した方法で編集できます。

画面の右上にある[X]ボタンを押すとラック画面に戻ります。

### 8.1.6 GEQ および 8 バンド PEQ のオン/オフ

GEQ と PEQ は、グラフィックディスプレイの右側のボタンでそれぞれオン/オフを切り替えることができます。

### 8.1.7 IN/OUT メーター

各メーターには、ラックスロットの入出力信号のレベルが表示されます。

### 8.1.8 出力パッチの割り当て

各ラックスロットの右側のテキストラベルは、そのラックスロットの出力パッチの割り当て情報を表示します。

Note: この情報は表示専用です。

## 8.2 EFFECT ラック

EFFECT ラックにアクセスするには、[EFFECT]タブをタップします。[EFFECT]ラックの 8 つのスロットが表示されます。

### 8.2.1 ラックスロットの割り当て

各ラックスロットの左側のテキストラベルは、各スロットに対する以下の割り当て情報を表示します。

- 31 バンド GEQ
- Flex 15 GEQ
- EFFECT
- 8 バンド PEQ
- Blank

### 8.2.2 入力パッチの割り当て

各スロットのテキストラベルは、そのスロットの入力パッチの割り当てを表示します。

### 8.2.3 EFFECT/GEQ/8 バンド PEQ エディターへのアクセス

ラックスロットに GEQ または 8 バンド PEQ が割り当てられている場合、パラメーターの値は各スロットの中央に表示されます。スロットに EFFECT が割り当てられている場合、EFFECT のアイコン、名前、および I/O 設定が表示されます。EFFECT エディター、GEQ エディター、または PEQ エディターにアクセスするには、スロット中央部をタップします。

### 8.2.4 EFFECT のバイパス

右側の[BYPASS]ボタンを使用して、各 EFFECT をバイパスできます。

### 8.2.5 IN/OUT メーター

各メーターには、ラックスロットの入出力信号のレベルが表示されます。

### 8.2.6 出力パッチの割り当て

各ラックスロットの右側のテキストラベルは、そのラックスロットの出力パッチの割り当て情報を表示します。



### 8.3 EFFECT の編集

すべての EFFECT プログラムのパラメーターは、StageMix から編集できます。プログラムによっては、グラフィカルな編集用インターフェースも用意されています。



#### 8.3.1 現在の EFFECT

EFFECT 設定画面の左上に、現在選択しているラックスロットの EFFECT タイプアイコンが表示されます。EFFECT のアイコンの横には、次の情報が表示されます。

- ラックスロット番号
- EFFECT プログラムのタイトル
- EFFECT タイプ
- I/O 設定

#### 8.3.2 EFFECT タイプの選択

EFFECT 設定画面の上部左側にあるアイコンを押して、使用可能な EFFECT タイプの選択メニューを開きます。いずれかの EFFECT タイプを押すと、その EFFECT が現在開いているラックに読み込まれます。[CANCEL]を押すと、別の EFFECT を選択することなく現在の EFFECT の設定画面に戻ります。

#### 8.3.3 EFFECT ライブラリー

EFFECT ライブラリーにアクセスするには、[LIBRARY]ボタンを押します。

EFFECT ライブラリーの呼び出し: 現在選択しているスロットに EFFECT を割り当てるには、リストからプログラムを選択して[RECALL]を押します。EFFECT ライブラリーのプログラムがコンソールに呼び出される前に、確認を求めめるポップアップが表示されます。

EFFECT ライブラリーの保存: Read Only と表示されていないライブラリーメモリーをタップします。現在選択している EFFECT プログラムをライブラリーに保存するには、[STORE]を押します。確認を求めめるポップアップが表示されます。

[Yes]をタップすると、iPad のキーボードが表示されます。ライブラリー名を入力して[STORE]を押します。

#### 8.3.4 入出力パッチの割り当て

画面中央上部のテキストラベルは、現在のラックスロットの入出力パッチ割り当て情報を表示します。

#### 8.3.5 IN/OUT メーター

各メーターには、現在のラックスロットの入出力信号のレベルが表示されます。

#### 8.3.6 EFFECT のバイパス

[BYPASS]ボタンを押すと、現在の EFFECT をバイパスできます。

#### 8.3.7 EFFECT のキュー

[CUE]ボタンを押すと、現在の EFFECT をキュー状態にできます。

#### 8.3.8 EFFECT エディターを閉じる

画面の右上にある[X]ボタンを押すとラック画面に戻ります。

#### 8.3.9 スライダーを使ったパラメーターの操作

ほとんどのパラメーターはスライダーを左右に動かして操作します。パラメーターの値は各スライダーの右側に数値で表示されます。

#### 8.3.10 数値パラメーターの操作

時間に関するいくつかのパラメーターは、数字キーパッドを使って操作することもできます。これらのパラメーターは、白いボタンに黒文字で表示されます。



ボタンをタップすると数字キーパッドが開きます。上下のカーソルボタンをタップすると、パラメーター値を1ステップずつ調節できます。カーソルボタンをタップするたびに、値がコンソールに送信されます。

または、数字キーパッドに値を入力し、[SET]を押して値をコンソールに送信することもできます。値が送信されると、キーパッドが閉じます。

### 8.3.11 マルチセグメントボタン

一部のパラメーターはマルチセグメントボタンで表わされ、ボタンを選択することで操作できます。



### 8.3.12 パラメーターへのアクセス

StageMix の EFFECT パラメーターは、機能ごとにグループ化されています。TIME/LEVEL、SPACE、FILTERS などの見出しが、スライダー操作セクションの各パラメーターの上に表示されます。画面下部のタブをタップすると、そのパラメーターグループに移動します。(パラメーターグループの名前が対応する点をタップします。)

画面上に EFFECT のすべてのパラメーターを同時に表示できない場合は、スライダーの上または下に白い矢印が表示されます。

上または下にスワイプすると、表示されていないパラメーターが表示されます。

### 8.3.13 追加パラメーター

一部の EFFECT プログラムには、ソロ、同期、MIDI クロック、ノート、タップテンポ、再生/録音、ステレオリンクなどのさまざまな機能に関する追加パラメーターがあります。これらのパラメーターは EFFECT エディターの左下にあります。

#### 8.3.14 ウェット/ドライミックス

ウェットサウンドとドライサウンドのバランスは、EFFECT エディターの右下にあるスライダーを使って調節できます。

#### 8.4 グラフィカルな EFFECT の操作

一部の EFFECT は、スライダーによる操作の代わりに、グラフィカルユーザーインターフェースを使って操作することもできます。パラメーター値の上の[GUI]ボタンを押すと、グラフィカルな操作用インターフェースが表示されます。グラフィカルユーザーインターフェースは、以下の EFFECT タイプで使用できます。

- REV-X HALL
- REV-X ROOM
- REV-X PLATE
- REVERB HALL
- REVERB ROOM
- REVERB STAGE
- REVERB PLATE
- STEREO REVERB
- MONO DELAY
- STEREO DELAY
- MOD DELAY
- DELAY LCR
- ECHO



### 8.4.1 REV-X の TIME/LEVEL パラメーター

画面下部の[TIME/LEVEL]タブをタップすると、TIME/LEVEL パラメーターにアクセスできます。以下のパラメーターを水平にドラッグして値を調節します。

- Reverb Time
- Initial Delay
- Decay

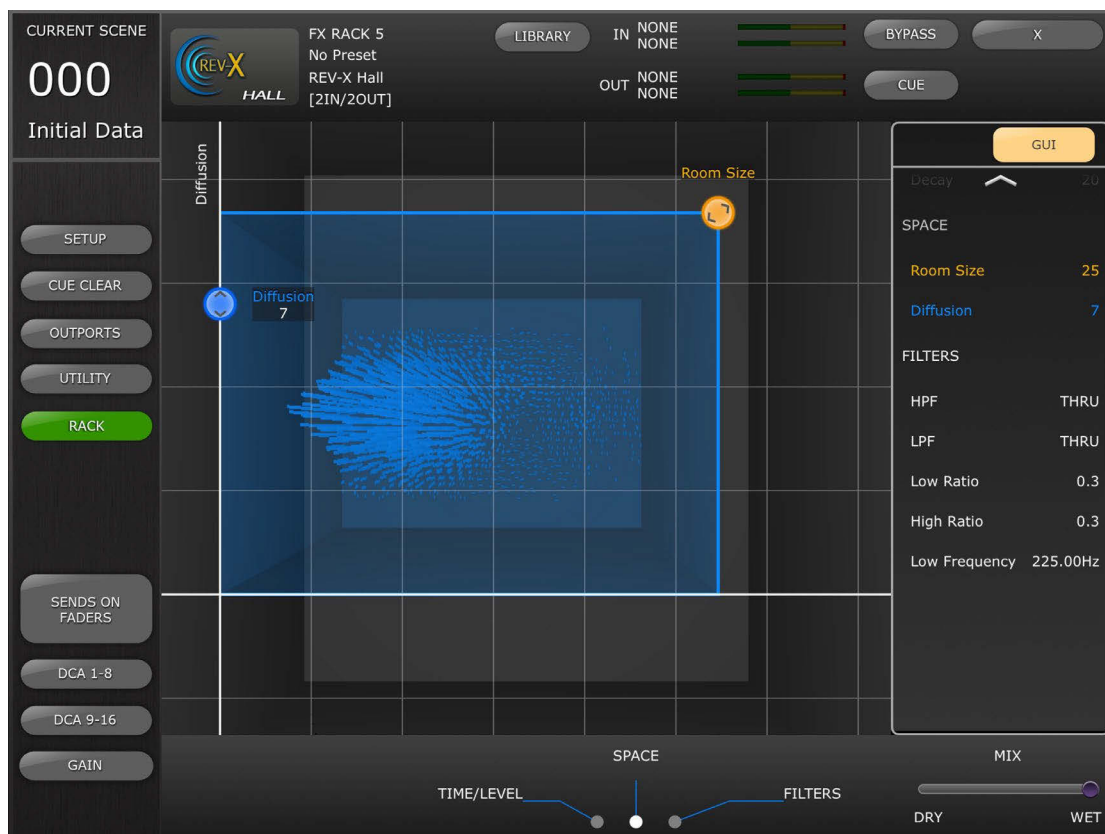
これらのパラメーターへの変更は、グラフィックディスプレイに反映されます。グラフィックディスプレイの上のボタンをタップしてズーム倍率を変えることができます。



### 8.4.2 REV-X の空間パラメーター

画面下部の[SPACE]タブをタップすると、空間パラメーターにアクセスできます。以下のパラメーターを垂直方向または対角線方向にドラッグして値を調節します。

- Room Size
- Diffusion



### 8.4.3 REV-X のフィルターパラメーター

画面下部の[FILTERS]タブをタップすると、フィルターパラメーターにアクセスできます。以下のパラメーターをドラッグして値を調節します。

- HPF
- LPF
- Low Ratio
- High Ratio
- Low Frequency



#### 8.4.4 REVERB の TIME/LEVEL パラメーター

画面下部の[TIME/LEVEL]タブをタップすると、以下のパラメーターにアクセスできます。

- Reverb Time
- Initial Delay
- E/R Delay
- E/R Balance

The screenshot displays the Yamaha CL StageMix V7 interface for the REVERB TIME/LEVEL parameters. The central display shows a waveform with a pink horizontal line indicating the E/R Balance at 36%. The parameter list on the right includes:

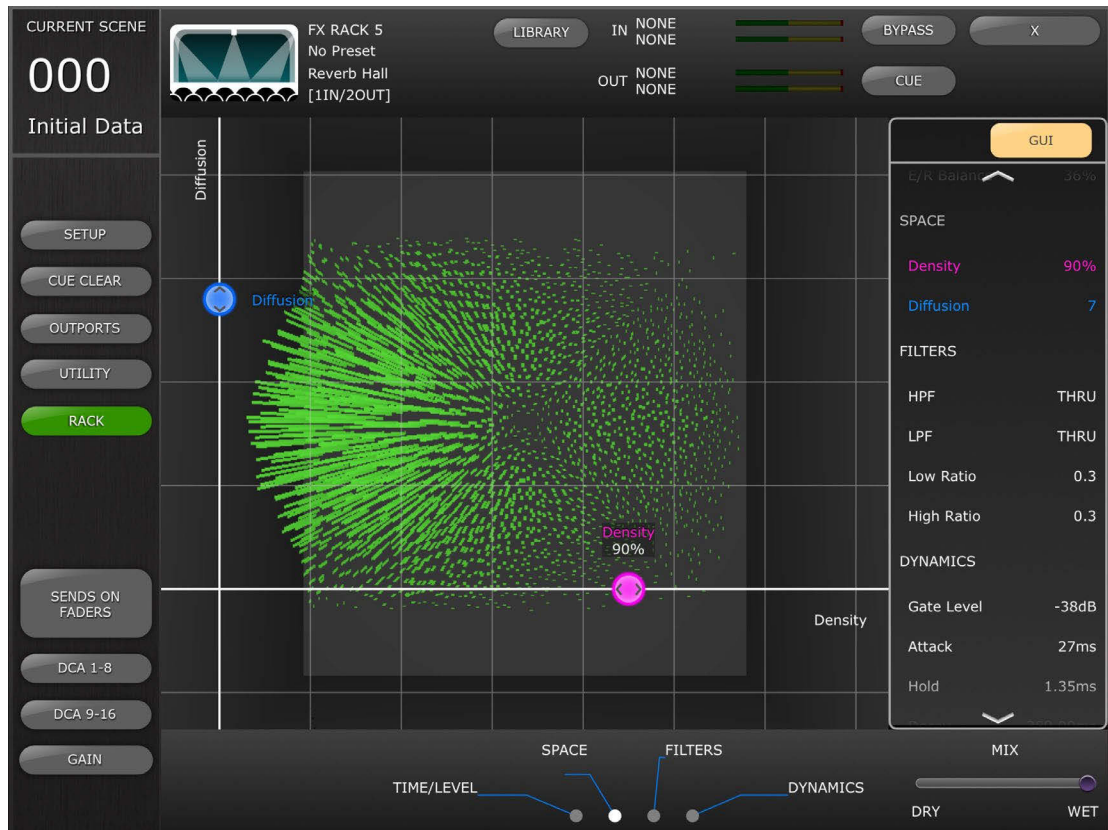
TIME/LEVEL	
Reverb Time	3.7s
Initial Delay	163.0ms
E/R Delay	18.0ms
E/R Balance	36%

The parameter list also includes SPACE (Density: 90%, Diffusion: 7) and FILTERS (HPF: THRU, LPF: THRU, Low Ratio: 0.3, High Ratio: 0.3). The bottom navigation bar shows the TIME/LEVEL tab selected, along with SPACE, FILTERS, DYNAMICS, and MIX (DRY to WET) options.

### 8.4.5 REVERB の空間パラメーター

画面下部の[SPACE]タブをタップすると、以下のパラメーターにアクセスできます。

- Density
- Diffusion





### 8.4.6 REVERB のフィルターパラメーター

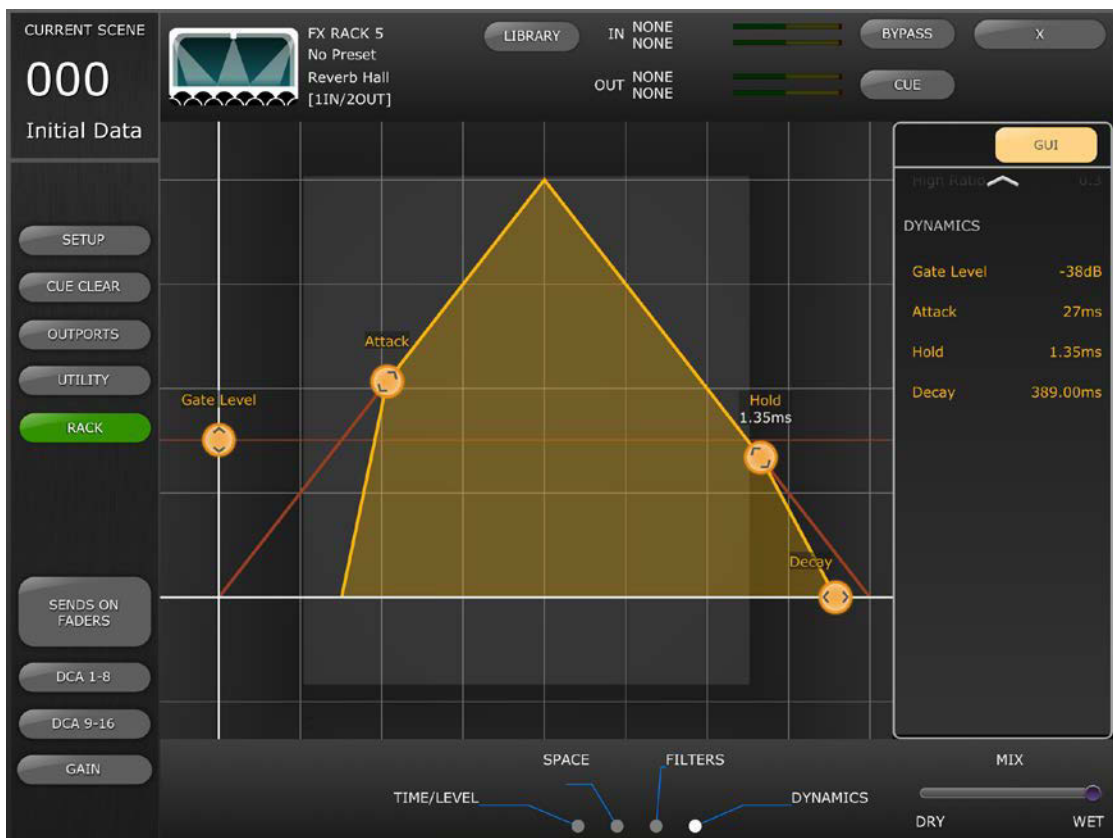
[FILTERS]タブをタップすると、以下のパラメーターにアクセスできます。

- HPF
- LPF
- Low Ratio
- High Ratio

### 8.4.7 REVERB のダイナミクスパラメーター

[DYNAMICS]タブをタップすると、以下のパラメーターにアクセスできます。

- Gate Level
- Attack
- Hold
- Decay



### 8.4.8 STEREO REVERB プログラム

このプログラムは、以下の点について他のリバーブプログラムと異なります。

- リバーブタイプパラメーターはスライダーエディターでのみ編集できる
- この EFFECT には E/R Delay パラメーターがない
- この EFFECT には Dynamics セクションがない

### 8.4.9 MONO/STEREO/MOD DELAY のパラメーター

[TIME/LEVEL]タブをタップすると、以下のパラメーターにアクセスできます。

- Delay
- Feedback Gain



[FILTERS]タブをタップすると、以下のパラメーターにアクセスできます。

- HPF
- LPF
- High Ratio

MOD DELAY プログラムのみ、[MODULATION]タブをタップすると以下のパラメーターにアクセスできます。

- Frequency
- Depth
- Wave

スライダーを使って Frequency パラメーターと Depth パラメーターを調節し、マルチセグメントボタンを使って波形タイプを選択します。

#### 8.4.10 DELAY LCR のパラメーター

画面下部には、DELAY LCR プログラムのパラメーターにアクセスするための 5 つのタブがあります。

[L]、[C]、または[R]タブをタップすると、以下のパラメーターにアクセスできます。

- Delay (ポインター(👉)を水平にドラッグ)
- Feedback Delay (ポインター(🟢)を水平にドラッグ)
- Feedback Gain (ポインター(🟢)を垂直にドラッグ)
- Level (ポインター(🟢)を垂直にドラッグ)

[Feedback]タブをタップすると、以下のパラメーターにアクセスできます。

- Feedback Delay
- Feedback Gain

[FILTERS]タブをタップすると、以下のパラメーターにアクセスできます。

- HPF
- LPF
- High Ratio

#### 8.4.11 ECHO のパラメーター

[TIME]タブをタップすると、以下のパラメーターにアクセスできます。

- Delay L
- Delay R
- FB Delay L
- FB Delay R
- Feedback Gain L
- Feedback Gain R

Note: L→R FBG パラメーターと R→L FBG パラメーターはスライダーでのみ編集できます(GUI エディターでは編集できません)。

[FILTERS]タブをタップすると、以下のパラメーターにアクセスできます。

- HPF
- LPF
- High Ratio

## 9.0 SCENE MEMORY ウィンドウ

カレントシーンメモリーの番号およびタイトル(ネーム)は、StageMix の Mixer ウィンドウの左上隅に表示されます。シーンがストアされたりリコールされたりしたあとでパラメーターが変更されると E マークが表示されます。



Mixer ウィンドウのシーンメモリー番号の部分を押すと、Scene Memory ウィンドウが表示されます。



### 9.1 CURRENT SCENE (カレントシーン)

現在リコールされているシーンメモリーの番号とタイトル(TITLE)が Scene Memory ウィンドウの上部に表示されます。また、シーンのコメント(COMMENT)もこのエリアに表示されます。

## 9.2 DEC/INC SCENE ボタン

シーンウィンドウの右上にある 2 つのボタンを使って、カレントシーンの前後のシーンを簡単に呼び出すことができます。たとえば、カレントシーンが 005 のとき、[INC SCENE] ボタンを押すと CL シリーズでシーン 006 が呼び出されます。もしシーン 006 にデータが入っていない場合は、データが入っている次の番号のシーンが呼び出されます。

Note: [DEC SCENE] ボタンおよび[INC SCENE] ボタンは、SETUP ウィンドウで「Enable Inc/Dec Scene Recall」が ON に設定されている場合のみ表示されます ([10.3 章](#)を参照)。

## 9.3 SCENE LIST (シーンリスト)

StageMix を起動して最初に Scene Memory ウィンドウを表示させたとき、シーンリストが CL シリーズから StageMix に送信されます。

Note: StageMix と CL シリーズとの Wi-Fi 接続が切れた場合、接続が再開したときにシーンリストが CL シリーズから再送されます。

シーンリストでは 12 個のシーンを一度に見ることができます。そのほかのシーンを見るときは上下にフリック(指で画面をスクロール)します。

カレントシーンにはシーンタイトルの右側にチェックマークが表示され、詳細がシーンスクリーンの左上部に表示されます。データの入っていないシーンメモリーの場所は灰色のバックグラウンドで表示されます。CL シリーズから StageMix に送信されていないシーンタイトルは?マークで表示されます。

## 9.4 SCENE RANGE ボタン

CL シリーズにたくさんのシーンが保存されていると、シーンリストをすべて StageMix に送信するのに時間がかかる場合があります。シーンレンジを設定すると必要なシーンのみを CL シリーズから StageMix に送信できるので、StageMix のシーンリストを最短の時間で転送できます。

Scene Memory ウィンドウの中段右端にある[SCENE RANGE] ボタンを押すと、転送したいシーンの範囲を選択できます。この範囲は StageMix に保存され、次に変更するまで保持されます。初期設定は 0~300(フルレンジ)です。

シーンレンジの設定を変更するには、Scene Memory ウィンドウの右側にある [SCENE RANGE] ボタンを押します。小さなポップアップウィンドウが表示されたら、[FIRST] および[LAST] を押し、iPad のオンスクリーンキーボードでシーンレンジの最初と最後の番号を入力し、return を押して確定します。ポップアップウィンドウの [UPDATE RANGE] ボタンを押すと、現在有効なシーンレンジにもとづくシーンリストが転送されます。

## 9.5 選択中のシーンについて

シーンリストからシーンを選択すると青地に白文字で表示されます。また、さらに詳しい情報がシーンリストの右側に表示されます。これらの詳細については以下のとおりです。

### SCENE TITLE

シーンタイトルは、タイトルを押すと iPad のオンスクリーンキーボードが表れ、それを使って編集できます。タイトルの右端にある X ボタンを押すと現在入力している文字が消去され、新しいタイトルを入力できます。入力後は return ボタンを押して確定します。

### SCENE COMMENT

シーンコメントはシーンタイトルと同様に表示され、編集できます。

### TIME STAMP

最後にシーンがストアされたときの日時を表示します。タイムスタンプは表示のみで、変更はできません。

### SCENE STATUS (FOCUS および FADING)

選択されているシーンメモリーのフォーカス機能およびフェード機能の状態が表示されます。

## 9.6 STORE ボタン

このボタンを押すと、CL シリーズのパラメーター設定が現在選択されているシーンメモリー(シーンリストで反転表示されている)にストアされます。

- a) [STORE] ボタンを押して、iPad のオンスクリーンキーボードを表示させます。
- b) シーンタイトルの右端にある X ボタンを押して現在入力されている文字を消去し、新しいシーンタイトルを入力します。
- c) [STORE] ボタンまたはオンスクリーンキーボードの return を押します。
- d) CL シリーズで STORE CONFIRMATION が ON に設定されている場合は、確認のポップアップが表示されます。

## 9.7 UNDO STORE ボタン

このボタンを押すと、直近のシーンストア操作がキャンセルされます。

## 9.8 RECALL ボタン

このボタンを押すと、現在選択されているシーンメモリー(シーンリストで反転表示されている)が CL シリーズでリコールされます。CL シリーズで RECALL CONFIRMATION が ON に設定されている場合は、確認のポップアップが表示されます。

CL シリーズでシーンメモリーがリコールされるとき、StageMix は CL シリーズの現在の設定と同期します。この同期の状態は、Scene Memory ウィンドウの左上にあるカ



レントシーン番号下のプログレスバーで確認できます。同期中に Scene Memory ウィンドウから抜けることはできませんが、同期が終了するまでは StageMix でパラメーターを変更することはできません。

### 9.9 UNDO RECALL ボタン

このボタンを押すと、最後に行なったシーンリコール操作がキャンセルされます。この操作を行なうと、StageMix は CL シリーズと同期します。

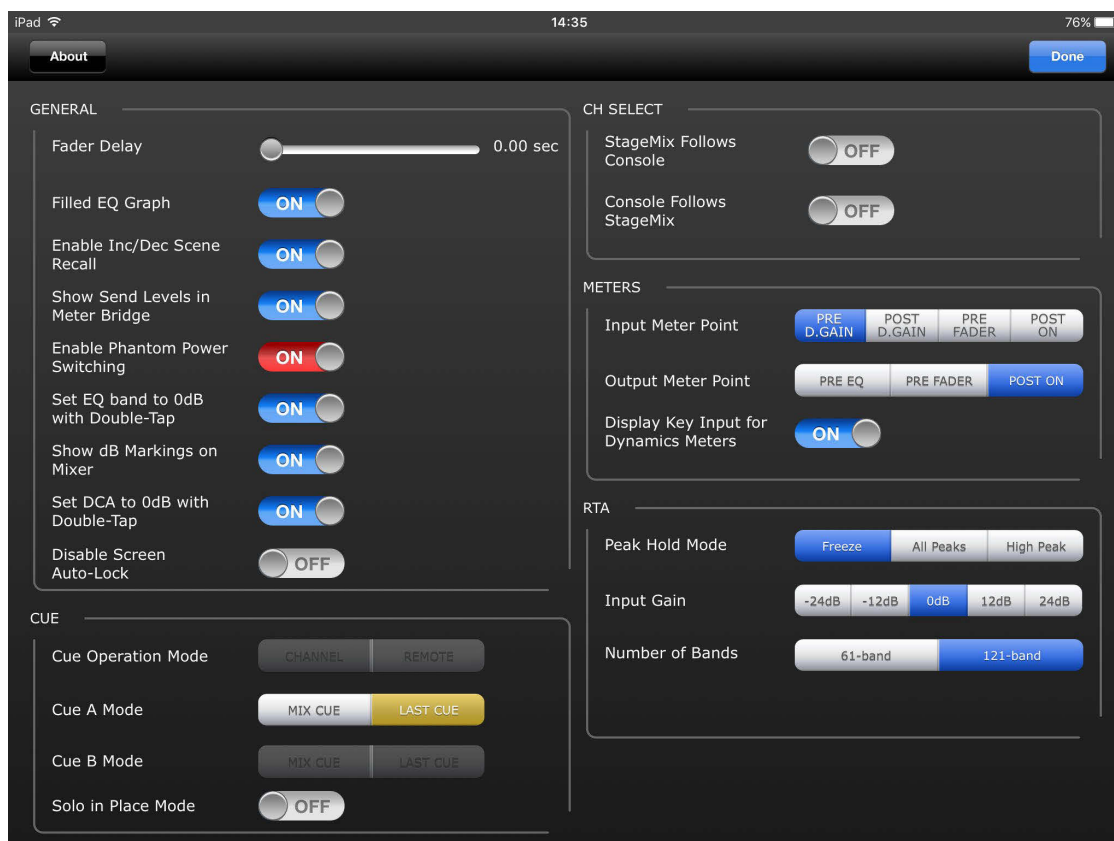
Scene Memory ウィンドウの右上にある[MIXER] ボタンを押すと、Mixer ウィンドウに戻ります。

## 10.0 SETUP ボタン

Mixer ウィンドウの左上にある[SETUP] ボタンを押すと、ユーザープリファレンスを選択するための新しいウィンドウが開きます。

### iPad ステータスバー

iPad のステータスバーがこの画面に表示されます。これにより、Wi-Fi の電波の強さやバッテリーの充電状態を確認できます。



右上の[Done] ボタンを押すと、Mixer ウィンドウに戻ります。

### 10.1 Fader Delay

フェーダーが意図せず動いてしまうことを防ぐための機能です。ここでは、フェーダーにタッチしてから実際に動かせるようになるまでの時間を設定します。

### 10.2 Filled EQ Graph

この設定が ON のとき、CL シリーズと同じように塗りつぶされた EQ グラフが表示されます。OFF にすると、アウトラインのみが表示されます。

### 10.3 Enable Inc/Dec Scene Recall

この設定が ON のとき、INC SCENE/DEC SCENE ボタンが Scene Memory ウィンドウに表示されます。このボタンを使うと、前後のシーンメモリーをすばやく呼び出すことができます(9.2 章を参照)。

**10.4 Show Send Levels in Meter Bridge**

この設定が ON のとき、現在選択されている MIX ON FADERS のセンドレベルが SENDS ON FADERS モードのナビゲーション/メーターブリッジに表示されます。この設定を OFF にするとインプットレベルが表示されます。

**10.5 Enable Phantom Power Switching**

この設定が ON のとき、Mixer ウィンドウの GAIN モードで、各インプットチャンネルのファンタム電源のオン/オフを切り替えることができます。この設定がオフの場合、ファンタム電源のインジケーターは画面表示のみになります。

**10.6 Set EQ band to 0dB with Double-Tap**

この設定が ON のとき、ある EQ 帯域でのダブルタップ操作により、その帯域のゲインを 0dB に設定できます。パラメトリック EQ およびグラフィック EQ の両方に有効です。

**10.7 Show dB Markings on Mixer**

この設定が ON のとき、Mixer ウィンドウにフェーダー指標の dB 値が表示されます。

**10.8 Set DCA to 0dB with Double-Tap**

この設定が ON のとき、フェーダーノブをダブルタップ操作することにより、DCA フェーダーを正確に 0dB に設定できます。

**10.9 Disable Screen Auto-Lock**

この設定が ON のとき、(iPad の設定画面で設定した) iPad の画面の自動ロック機能を StageMix が起動している間無効にします。

**10.10 Cue Operation Mode**

コンソールでデュアルキューモードが有効になっている場合、キューオペレーションモードを[CHANNEL]と[REMOTE]から選択できます。

[REMOTE]モードが有効になっている場合、StageMix で CUE B バスを排他的にコントロールします。

**10.11 Cue A Mode**

デュアルキューモードが有効でない場合のキューモード、またはデュアルキューモードが有効な場合の CUE A のキューモードを選択します。

[LAST CUE]ボタンが黄色で表示されているときは、一度に 1 つのチャンネルのみがキュー状態となります。[MIX CUE]が黄色で表示されているときは、複数のチャンネルを同時にキュー状態にできます。

**10.12 Cue B Mode**

デュアルキューモードが有効な場合の CUE B のキューモードを選択します。

デュアルキューモードが無効になっている場合は使用できません。

### 10.13 Solo in Place Mode

StageMix からソロインプレースモードを有効にできます。[REMOTE]モードが有効になっている場合は使用できません。

### 10.14 Channel Select – StageMix Follows Console

この設定が ON のとき、StageMix のパラメトリック EQ 画面、グラフィック EQ 画面、ダイナミクス画面で現在選択されているチャンネルは CL シリーズで選択されているチャンネルに追従します。

Note: 選択されているチャンネルにグラフィック EQ が挿入されていない場合、StageMix はグラフィック EQ 設定画面を閉じてフェーダー表示に戻ります。StageMix のラック画面を通じてグラフィック EQ にアクセスしている場合、StageMix で選択されているチャンネルは CL シリーズで選択されているチャンネルに追従しませんので、ご注意ください。

### 10.15 Channel Select – Console Follows StageMix

この設定が ON のとき、CL シリーズで選択されるチャンネルは StageMix のパラメトリック EQ 画面、グラフィック EQ 画面、ダイナミクス画面で現在選択されているチャンネルに追従します。

### 10.16 Input Meter Point

StageMix のインプットチャンネルのシグナルパスのうち、次の中からメーターポイントを選択します。

- Pre Digital Gain
- Post Digital Gain
- Pre Fader
- Post On

### 10.17 Output Meter Point

StageMix のアウトプットチャンネルのシグナルパスのうち、次の中からメーターポイントを選択します。

- Pre EQ
- Pre Fader
- Post On

### 10.18 Display Key Input for Dynamics Meters

この設定が ON のとき、Mixer ウィンドウのダイナミクスのサムネイルに表示されている入力メーターは、各ダイナミクスのキー入力信号のレベルを示します。この設定が OFF のとき、ダイナミクスに入力された入力信号のレベルを示します。

### 10.19 RTA Peak Hold Mode

PEQ と GEQ 設定画面で RTA ホールド機能が使用できます。次の中からこの機能のモードを選択します。

Freeze

このモードを選択すると、RTA の[HOLD]ボタンを押したときに、RTA 表示がフリーズ (固定)されます。

#### All Peaks

このモードを選択すると、すべての RTA 周波数帯のピーク値が赤色で表示されます。現在の RTA 値は灰色で前面に重ねて表示されます。

#### High Peaks

このモードを選択すると、最高値を測定した周波数帯だけが赤色で表示されます。現在の RTA 値は灰色で前面に重ねて表示されます。

### 10.20 RTA Input Gain

PEQ や GEQ 設定画面で、RTA を見やすく表示できるように、RTA 入力信号に対するインプットゲインを設定できます。次の中からゲイン値を選択します。

- -24dB
- -12dB
- 0dB
- 12dB
- 24dB

### 10.21 RTA Number of Bands

RTA に表示するバンド数として、61 バンドまたは 121 バンドのどちらかを選択できます。



## 11.0 困ったときは

### 11.1 「No Wi-Fi Available」

StageMix を起動したあとにこのメッセージが表示されたときは、iPad が Wi-Fi アクセスポイントに接続されていないか、または iPad の Wi-Fi 設定がオフになっている可能性があることを示しています。Wi-Fi 機器の設定や iPad の Wi-Fi 設定についての詳細は、[2.0 章](#)および [3.2 章](#)をご参照ください。



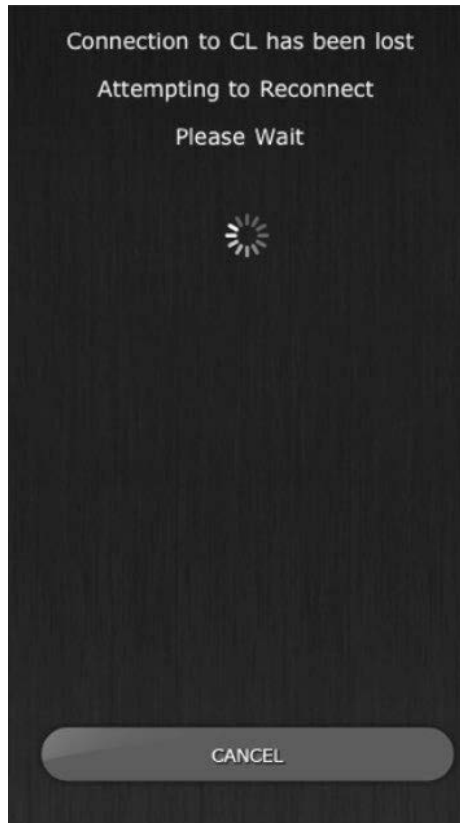
### 11.2 「Connection Error」

ミキサーを選択したり、[CONNECT] ボタンを押したりしたあとにこのメッセージが表示されたときは、StageMix が CL シリーズに接続できないことを示しています。この原因としては、CL シリーズまたは StageMix の IP アドレスが正しく設定されていない可能性があります。CL シリーズの設定が StageMix の設定と一致しているかどうかを確認してください。これらの設定の詳細は、[3.1 章](#)および [3.3.2 章](#)をご参照ください。この問題は、CL シリーズ本体の電源を入れていない状態でも起こります。



### 11.3 接続が切れた場合

StageMix と CL シリーズ本体との接続が切れてしまったとき、次のようなメッセージが表示されます。このメッセージボックスが表示されている間は、StageMix を操作できません。StageMix は自動的に CL シリーズ本体との再接続を試みます。これが成功すると、StageMix は本体データと再同期し、操作が可能となります。



### 11.4 WAP/ルーターの DHCP サーバーセットアップ

- a) ウェブのブラウザを使って、WAP(ワイヤレスアクセスポイント)またはルーターのウェブ設定ページにアクセスします。
- b) DHCP サーバーを有効にします。
- c) DHCP サーバーがアサインできる IP アドレスの範囲を設定します。
- d) コンソールの IP アドレスが範囲外であることを確認します。もし範囲内の場合は、IP アドレスを入れ替えてください。(例: コンソールの IP アドレスが 192.168.0.128 のときには、DHCP の範囲を 192.168.0.2 ~192.168.0.127 などにする)

Note: すべての WAP が DHCP サーバーに対応しているわけではありません。この場合、固定 IP アドレスを使って、iPad をセットアップしてください。

### 11.5 CL Editor と一緒に StageMix を使う

DHCP が iPad で使われていて、CL Editor が StageMix と同時に使われている場合、Editor で使用しているコンピューターの IP アドレスについては注意する必要があります。

あります。この場合、固定 IP アドレスではなく DHCP でコンピューターの IP アドレスを設定する必要がある場合があります。

#### 11.6 iOS 6 以降の「インターネットへのリダイレクト」問題

iOS 6 以降は、Wi-Fi ネットワークの選択時にインターネットへのアクセスを試みる場合があるため、Wi-Fi 機器(アクセスポイント/ルーター)の設定によっては、「インターネットに接続できない」というメッセージが iPad 画面に現れて、StageMix がコンソールに接続できない場合があります。StageMix とコンソール間の接続にインターネット接続は不要ですので、Wi-Fi 機器を適切に設定することにより、このメッセージが出ないようにする必要があります。Wi-Fi 機器の設定変更の方法は、「リダイレクト機能」を無効にするなどがありますが、詳細は機器メーカーにお問い合わせください。

#### 11.7 グラフィック EQ を操作しても音声に変化がない場合

グラフィック EQ がインプットまたはアウトプットチャンネルにアサインされているにもかかわらずそのチャンネルの音声に変化がない場合、そのチャンネルの INSERT がオフになっている可能性があります。CL シリーズの INSERT スイッチがオンになっているかどうかを確認してください。

#### 11.8 4 本以上のフェーダーを同時に動かすことができない場合

マルチタスク用ジェスチャがオンに設定されていると、StageMix で 4 本以上のフェーダーを同時に動かすことができないことがあります。StageMix を使用する場合は、マルチタスク用ジェスチャをオフに設定しておくことをおすすめします。

- a. iPad で[設定]を押します。
- b. [一般]>[マルチタスク用ジェスチャ]>[オフ]に設定します。

アクセシビリティ機能内のズーム機能がオンに設定されていると、StageMix で 3 本以上のフェーダーを同時に動かすことができないことがあります。StageMix を使用する場合は、ズーム機能をオフに設定しておくことをおすすめします。

- a. iPad で[設定]を押します。
- b. [一般]>[アクセシビリティ]>[ズーム機能]>[オフ]に設定します。

#### 11.9 StageMix の Facebook ページ

他の StageMix ユーザーとの情報交換に、StageMix の Facebook ページ (<http://www.facebook.com/StageMix>)をご利用ください。

## ご注意

- このソフトウェアおよび取扱説明書の著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- このソフトウェアおよび取扱説明書の一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- このソフトウェアおよび取扱説明書を運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- 市販の音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。
- したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- アプリケーションのバージョンアップなどに伴うシステムソフトウェアおよび一部の機能や仕様の変更については、別紙または別冊で対応させていただきます。
- Apple、Appleロゴ、およびiPadは、米国および他国のApple Inc.の登録商標です。
- IOSは、米国およびその他の国におけるCisco社の商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。
- 本書に記載されている会社名および製品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

ヤマハ プロオーディオ ウェブサイト:  
<https://www.yamaha.com/proaudio/>

ヤマハダウンロード:  
<http://download.yamaha.com/>

Manual Development Group  
© 2017 Yamaha Corporation  
2018年11月改訂 YJ-A1