



# S21 & S31 スタートアップガイド

取扱説明書

Version E for Software Version 1.3

## 0.1 安全上のご注意

取扱説明書には、お使いになる方や他の人々への危害と財産の損害を未然に防ぎ、安全に正しくお使いいただくために、重要な内容を記載しています。次の内容をよく理解してから本文をお読みになり、記載事項をお守りください。また、お読みになった後は、いつでも見られる所に大切に保管してください。

●注意事項は危険や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った扱いをすると生じることが想定される内容を次の定義のように「警告」「注意」の二つに区分しています。



### 警告

この表示内容が無視して誤った取り扱いをすると、死亡または重傷を負う可能性が想定される内容です。

#### ●電源/電源ケーブル

- 電源ケーブルの上に重いものをのせたり、熱器具に近づけたり、無理に引っ張ったりしないでください。ケーブルが破損して火災や感電の原因となります。電源ケーブルが傷んだときは(断線・芯線の露出等)、販売店に交換をご依頼ください。
- AC100V、50Hz/60Hzの電源で使用してください。異なる電源で使用すると火災や感電の原因となります。
- 必ず専用の電源コードを使用してください。これ以外の物を使用すると火災の原因となり大変危険です。また、付属の電源コードを他の製品に使用しないでください。
- 電源プラグにほこりが付着している場合は、きれいにふき取って使用してください。感電やショートのおそれがあります。
- 濡れた手で電源プラグを抜き差ししないでください。感電の原因となります。
- 電源プラグはアース(グラウンド)されている適切なコンセントに接続する。アースされていないコンセントに接続した場合、感電の原因となります。
- 雷が鳴り出したら、金属部分や電源プラグには触れないでください。感電の恐れがあります。

#### ●分解禁止

- 分解や改造は行わないでください。製品内部にはお客様が修理/交換できる部品はありません。分解や改造は保証期間内でも保証の対象外となるばかりでなく、火災や感電の原因となり危険です。

#### ●水・火・細かい固形物に注意

- 水や薬品の入った容器やろうそくなどの火器類、金属片などの細かい固形物を機器の上に置かないでください。倒れて、内容物が中に入ったりすると火災や感電の原因となります。

#### ●異常があるとき

- 煙がでる、異臭がする、水や異物が入った、破損した等の異常がある時は、ただちに電源を切って電源プラグをコンセントから抜き、修理を依頼してください。異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因となります。



### 注意

この表示内容が無視して誤った取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される内容です。

#### ●電源/電源ケーブル

- 電源プラグを抜くときは、電源ケーブルを持たずに必ず電源プラグを持って引き抜いてください。
- 長時間で使用にならない時は、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。火災の原因となることがあります。
- 配線は電源を切ってから行ってください。電源を入れたまま配線すると、感電する恐れがあります。また、誤配線によるショート等は火災の原因となります。

#### ●設置

- コンソールは、機器の重量に耐える強度を持った安定した場所に設置してください。バランスが崩れて落下すると、けがの原因となります。
- コンソールを移動する際は、背中や腰を痛めないように、重量に十分注意してください。必要に応じて、何人かで協力して作業を行ってください。
- 万一、落したり破損が生じたりした場合は、そのまま使用せずに修理を依頼してください。そのまま使用すると、火災の原因となることがあります。
- 以下のような場所には設置しないでください。  
直射日光の当たる場所/ 極度の低温又は高温の場所/  
湿気が多い場所/ほこりの多い場所/ 振動の多い場所/  
風通しの悪い場所

#### ●取扱い

- 電源を入れる前や音声ケーブルの接続時には、各ボリュームを最小にしてください。突然大きな音が出て聴覚障害などの原因になることがあります。
- ヘッドホンは大きなボリュームで使用しないでください。耳を痛めることがあります。
- ヒューズ及びモジュールを交換する際は、専任のサービス要員にお問い合わせください。正しく取り付けられていないと感電や火災の原因となります。
- 廃棄は専門業者に依頼してください。燃やすと化学物質などで健康を損ねたり火災などの原因となります。

## 0.2 使用上のご注意

### 取り扱いおよび移動について

コンソール及び電源ユニットは堅牢に仕上げられておりますが、次の事に注意していただくと、性能・耐久性をより長く維持することができます。

- 正しい内寸に作られた頑丈なフライトケースに入れて移動してください。
- フライトケースから出して移動する場合は、各ツマミやコネクタ部に衝撃を与えないように十分注意してください。
- 全ての配線を取り外してから、移動してください。
- コンソール及び電源ユニットの外装を、ベンジンやシンナーなどでふかないでください。変質や塗料がはげる原因になることがあります。外装のお手入れには、乾いた柔らかい布をご使用ください。

### 0.3 設置について

- 高電圧送電ケーブル、ブラウン管、テープレコーダー等の強電磁界付近への設置は避けてください。外部からの誘導電界は、音声回路に悪影響を与えます。コンソール本体と電源ユニットも、できるだけ離して設置してください。
- 放熱が良い環境で使用してください。フライトケース等に収納して使用する場合は、通気スペースを充分に取ってください。その際、吸気口や排気口は絶対に塞がないでください。

### 0.4 信号レベルについて

各入出力信号の仕様をご確認の上、以下の点に注意して接続を行ってください。

- コンソールへ接続する入力信号が、適切なレベルのものかどうか確認してください。S/N比等の特性を悪化させる原因となります。
- バランス入りに同相信号や高周波信号を入力しないでください。また、出力コネクタに信号を入力することも避けてください。
- アンバランス型マイクロホンや、電源内蔵のコンデンサー型マイクロホン、ダイレクトボックスをマイク入力に接続して48V ファンタム電源を入れないでください。コンソールやステージラックのみならず、マイク本体や外部機器を破損する危険があります。

### 0.5 保証書について

- 保証書は必ず「お買い上げ年月日」「お買い上げ店名/所在地」の記入をご確認いただき、製品とともにお受け取りください。お買い上げ日より1年間は保証期間です。保証書の記載事項に基づき、無償修理等を保証させていただきます。修理等はお買い上げの販売店までご依頼ください。
- お買い上げ時に「お買い上げ年月日」「お買い上げ店名/所在地」が正しく記入されていない場合は保証書が無効になり、無償修理を受けられないことがあります。記載内容が不十分でしたら、速やかに販売店にお問い合わせください。
- 改造など通常の使用範囲を超えた取り扱いによる、設計・製造以外の要因で起きた故障や不具合は、期間内であっても保証の対象外となります。

#### 0.5.1 故障かな?と思われる症状が出たときには

この取扱説明書をもう一度よくお読みになり、接続や操作などをご確認ください。それでも改善されないときは、お買い上げの販売店までお問い合わせください。調整・修理いたします。

## 目次

1.1	S21、S31の概要	6
1.2	始める前に	7
1.2.1	ワークサーフェイスのレイアウト	7
1.2.2	レイヤーとバンク(Layer and Banks)	8
1.2.3	コントロール・サーフェイスの使用法	8
1.2.4	チャンネルの選択	9
1.2.5	画面下のコントロールノブ	9
1.3	拡大画面	10
1.3.1	拡大画面の表示	10
1.3.2	「Channel Setup」画面	11
1.3.3	チャンネルのコピー	13
1.3.4	チャンネル・ギャング	14
1.3.5	録音とヴァーチャルサウンドチェック	16
1.3.5	「Group/Aux Channel Setup」画面	17
1.3.7	「Aux Sends」画面	19
1.3.8	「Input Route」画面	20
1.3.9	「Equaliser」画面	21
1.3.10	「Dynamics 1」画面	22
1.3.11	「Dynamics 2」画面	23
1.3.12	コントロール・グループ・セットアップ	24
1.3.13	ソロチャンネル・セットアップ	26
1.4	Layout(レイアウト)のカスタマイズ	27
1.4.1	Console Overview	27
1.4.2	Spill Set(スピル・セット)	27
1.4.3	Swap Banks	28
1.4.4	Set Master	28
1.5	メイン・メニュー	29
1.5.1	セッション・マネージメント	29
1.5.3	Preferences(プリファレンス)	35
1.5.4	Audio Sync(オーディオシンク)	35
1.5.5	Macros(マクロ機能)	36
1.5.6	FX Rack(エフェクターラック)	36
1.5.7	Graphic EQs(グラフィック・イコライザー)	38
1.5.8	インサート・センド/リターン・ルーティング	40
1.5.9	Matrix(マトリクス)	40
1.5.10	System	41
1.5.11	Diagnostics(ダイアグノスティクス)	42
1.5.12	Restart or Shutdown(再起動とシャットダウン)	42
1.5.13	ソフトウェアのアップグレード	43

---

2.1	DMIカード	44
2.1.2	DMIカードの装着	44
2.2	MADI DMIカード	45
2.2.1	MADI DMIの接続	45
2.2.2	MADI DMIによるラックの共有	48
2.2.3	DMIカード／ラックの自動検出	50
2.2.4	DiGiRackの互換性	52
2.2.5	DMIカードの詳細とファームウェア更新	53
2.3	DMI-DANTEカード	54
2.4	DMI-ADC／DMI-DAC／DMI-AESカード	55
2.5	DMI-Waves／DMI-Hydra カード	56

## 1.1 S21、S31の概要

DiGiCo S21とS31は、ワークサーフェイス、オーディオエンジンおよび各種オンボード入出力で構成されています。オプションのDiGiCo DMIカードを使用すれば、DiGiCoのD-RackやSD-Rack、その他のオーディオI/O機器と接続することが可能です。

コントロールワークサーフェイスは2つのセクションからなり、最大40モノ/ステレオ入力チャンネル、10CG(コントロールグループ)、16モノ/ステレオバス + マスターバス、10入力/8出力マトリクスに構成することが可能です。

左/右セクションに10本のアサインブルフェーダーと10組のアサインブル・オンスクリーン・チャンネル・コントロールを装備するほか、右セクションには専用マスターフェーダーとミュート、マスター/ソロメーター、6個のアサインブル・エンコーダー/スイッチおよびワークサーフェイス・ナビゲーション・コントロールも備えています。

バス・アーキテクチャーはフレキシブルで、モノおよびステレオ構成に対応できます。

複数のコンソールをセットアップすれば、FOHとモニターでのステージ・ラックの共有やゲイン・トラックリングが可能です。



S21



S31

## 1.2 始める前に

この取扱説明書を使用するに当たり、一般的な動作原理と用語を理解しておく必要があります。  
先に進む前にこのセクションをよくお読みください。

### 重要:

① V1.3ソフトウェアは、暫定版(V1.0以前)のソフトウェアで作成されたセッションやSD Seriesのセッションデータとは互換性はありません。V1.0、V1.0.1、V1.1およびV1.2との互換性はあります。

潜在的な問題を回避するためにV1.0以前の古いセッションは全て削除し、V1.3で「新規」セッションを作成してください。

② コンソールの電源スイッチは背面パネルにあります。起動してから1分程度は機能的な読み取りをしている場合があります。

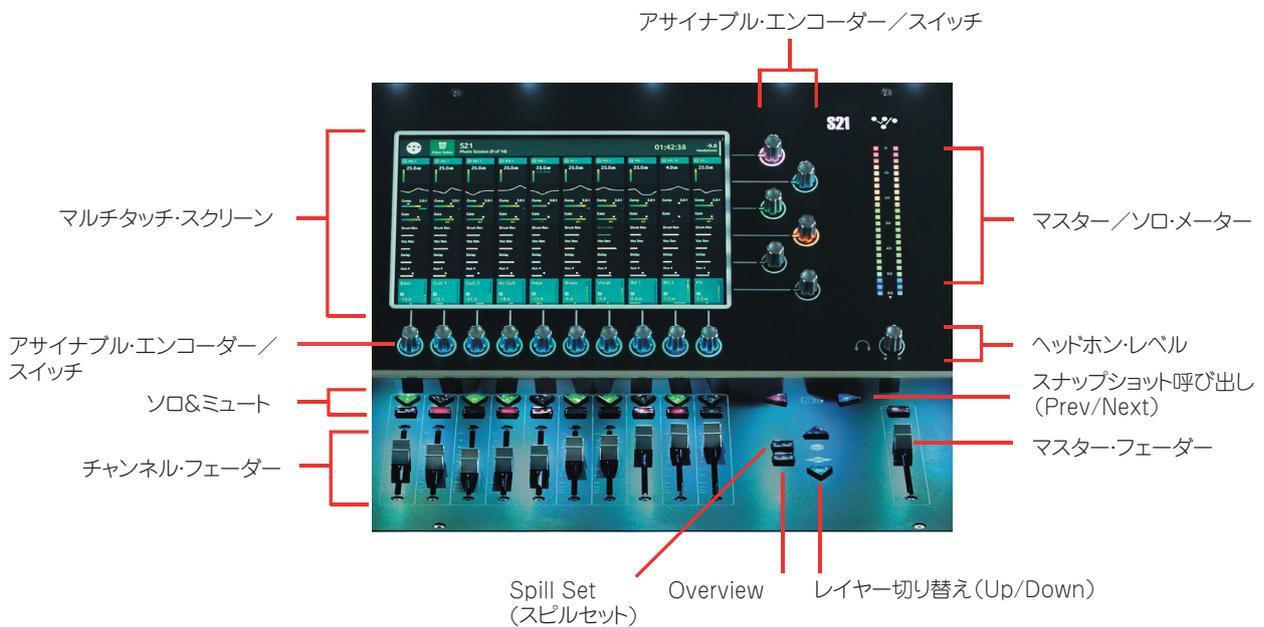
③ ラックの自動検出を可能にするために、本機の電源を入れる前に、必要なDiGiCo I/OラックがコンソールのDMIカードに接続され、電源が入っていることを確認してください。

④ DMIカードは「ホットスワップ」に対応していません。DMIカードを着脱する前に必ず本機の電源を切ってください。

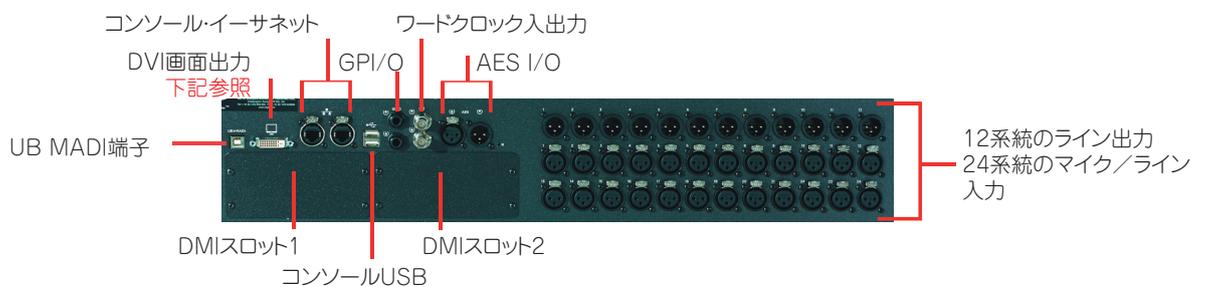
⑤ 最初のスナップショットを「セットアップ」スナップショットとして使用し、ルーティング、コントロール・グループ・メンバーシップ、バス・モード(グループまたはAUX)といった「セッション全体」の設定を最初に保存することをお勧めします。

これらのタイプの設定はスナップショット呼び出しで変更できるため、最初のスナップショットに全て保存してから、追加のスナップショットを作成した方がよいでしょう。そうすれば、その後のスナップショットには全て同じデータが含まれていることになり、チャンネルのセーフ設定の調整が容易になります。

### 1.2.1 ワークサーフェイスのレイアウト.....



### 背面パネル



### 重要:

① DVI画面出力はマスター(右)画面のコピーを出力します。標準のDVI-HDMIアダプター(別途必要)を使用して適切なモニターのHDMI入力に接続しなければなりません。

② GPI/O機能はV1.3ではまだ実装されていません。

### 1.2.2 レイヤーとバンク(Layer and Banks) .....

ワークサーフェイスは、レイヤーとバンクに分かれています。各レイヤーは2バンク、各バンクは10チャンネルで構成され、マスター・フェーダーの横にある**レイヤー切り替え**ボタンで選択します。

右側の画面を**マスター画面**といい、EQやダイナミクスなどの各チャンネルの情報(チャンネルストリップ)が拡大画面に表示されます。

**レイヤー切り替え**ボタンの左にある白い**Overview**ボタンを押すと、全てのコンソール・チャンネルが画面に表示されます。このモードでは、画面にタッチしてアクティブ・レイヤーを選択することも可能です。各バンクに含める特定のチャンネルは「**Console Overview**」画面で設定します。デフォルトでは、入力チャンネルは左/右セクションのレイヤー1/2にアサインされます。

出力チャンネルはレイヤー3/4にアサインされ、コントロール・グループもレイヤー4にアサインされます。これらのバンク・アサインは、セッション中にいつでもカスタマイズ/保存が可能です。



### 1.2.3 コントロール・サーフェイスの使用方法 .....

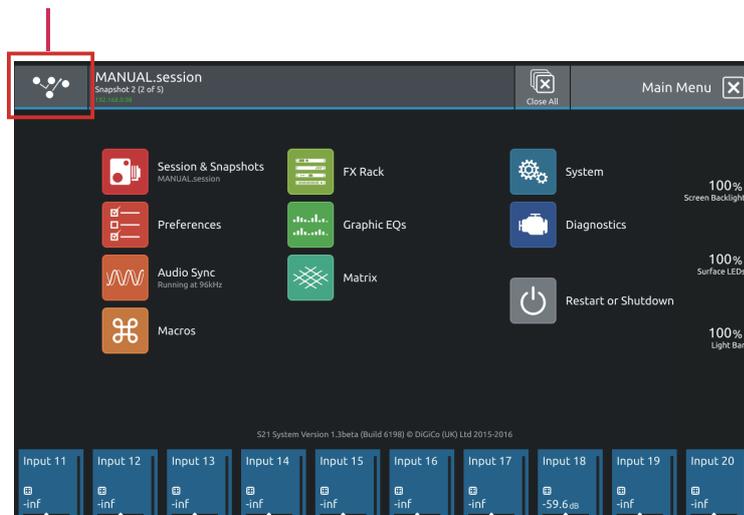
機能にアクセスするには、以下の2通りの方法があります。

1. タッチスクリーン画面:指で直接操作可能
2. エンコーダー、スイッチおよびフェーダー

さまざまな方法で多くの機能にアクセスできるため、ユーザーの好みに合ったインターフェイスを使用してコンソールを操作することが可能です。コンソール・ワークサーフェイス上の全てのコントロールについては、関連セクションで詳細に説明します。

右側のマスター画面最上部のDiGiCoロゴ・アイコンにタッチすると、**メイン・メニュー**が開きます。

メイン・メニュー



### 1.2.4 チャンネルの選択

「Channel」画面では、現在の選択チャンネルの背景がハイライト表示されます。選択されたチャンネルは、マスター画面右にあるコントロールノブ(ワークサーフェイス:コントロール)にアサインされています(下図参照)。チャンネルをアサインするには、「Channel」画面最下部の出カブロックにタッチします。

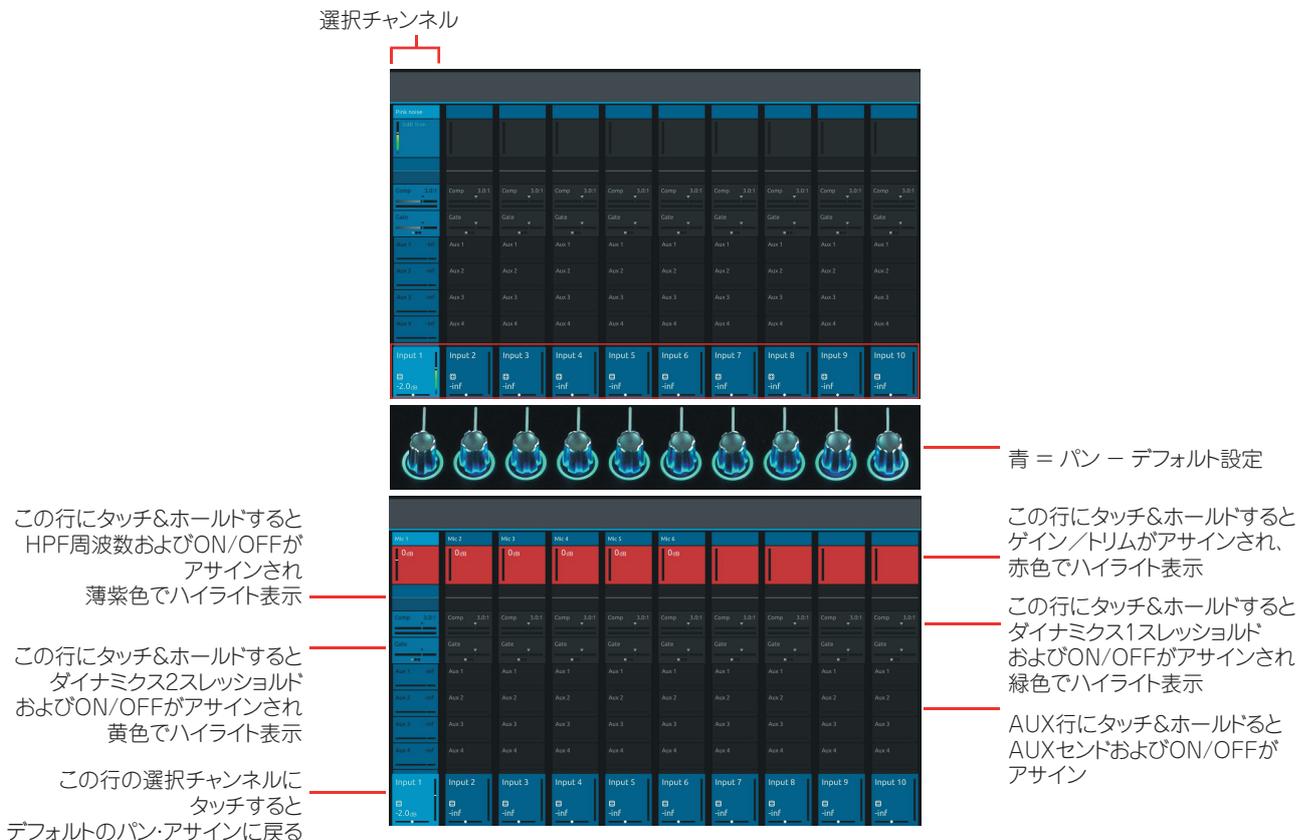
※マスター画面右および画面下のロータリー・エンコーダーは全てスイッチータイプです。

多くの場合、回す、押して回す、または押すことによって各種機能にアクセスできます(例えば、回す = ゲイン・コントロール、押して回す = トリム・コントロール)。



※マスター画面に「Channel」画面が表示されていない(例えば、「Equaliser」画面が表示されている)場合、マスター画面右のワークサーフェイス上のロータリー・エンコーダーは、「Channel」画面のコントロールではなく、EQまたはその他の拡大画面のコントロールにアサインされています。

### 1.2.5 画面下のコントロールノブ .....



タッチスクリーンのすぐ下に1列に並んだ10個のエンコーダー/スイッチ(上図参照)は、その位置にあるチャンネルに対応します。これらのエンコーダーは、標準ではチャンネル・パン・コントロールで、周囲のLEDリングが青色に点灯します。

画面上のコントロール行にタッチ&ホールドすると、それらのエンコーダーが別のパラメーターにアサインされるのと同時にその行の色が変わり、LEDリングの色も同じ色に変わります。

上記の例では、「Channel」画面の一番上にあるゲイン/トリム行にタッチした結果、その行が赤色でハイライト表示され、画面下のコントロールがゲイン/トリム機能にアサインされています。

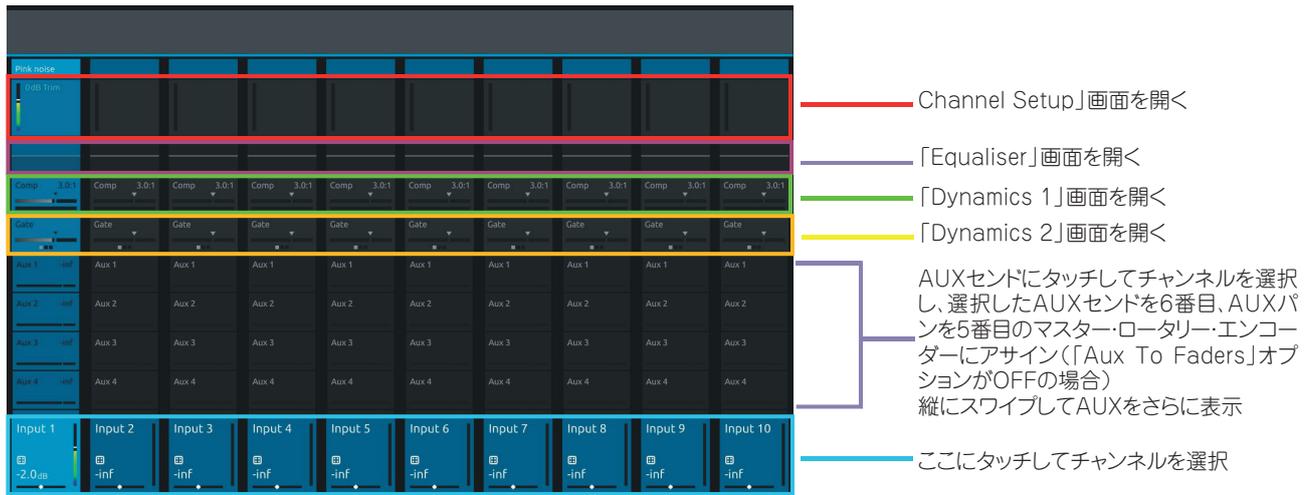
そのほか以下のアサインが可能です。

- HPF周波数およびON/OFF – 行とLEDリングが薄紫色に点灯
- ダイナミクス1スレッシュホールドおよびON/OFF – 行とLEDリングが緑色に点灯
- ダイナミクス2スレッシュホールドおよびON/OFF – 行とLEDリングが黄色に点灯
- 選択AUX行のセンドレベルおよびON/OFF – 行とLEDリングが紫色に点灯

## 1.3 拡大画面

### 1.3.1 拡大画面の表示.....

(タッチ&ホールドではなく)1回タッチすると、タッチした場所に応じてさまざまな拡大画面が開きます。



上図は「Channel」画面のタッチエリアを示しています。拡大画面はマスター画面に表示されます。

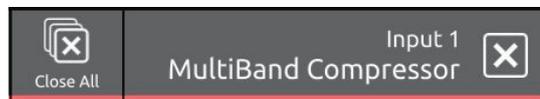
※拡大画面がすでに開いている場合、画面最下部の出力ブロック・エリアにタッチして別のチャンネルを選択すると、拡大画面の表示内容が新たに選択したチャンネルに切り替わります。

拡大画面がすでに開いている場合、別の拡大画面を選択すると、最後に選択した画面が前の拡大画面の上に重ねてマスター画面に表示されます。

このようにして、拡大画面を自由に組み合わせて「階層化」することが可能です。

マスター画面の「Close All」ボタンにタッチすると、アクティブな拡大画面を全て閉じることができます。

またマスター画面の「Close」ボタンにタッチすると、現在アクティブな拡大画面が閉じて、その背後の画面が表示されます。



### 1.3.2 「Channel Setup」画面.....

チャンネル最上部の入力ブロックにタッチすると、「Channel Setup」画面が開きます。

各列はチャンネル・ストリップのセクションを表し、タッチすることで選択可能なブロックで構成されています。

画面上の矢印は、あるプロセッシング・セクションから次のセクションへのシグナルパスを示しています。

ブロックを選択すると、それに応じて表示が切り替わり、そのセクションで利用可能なパラメーターがワークスペース上の画面右にあるマスター・ロータリー・エンコーダーにアサインされます。

ただし、フィルター・ブロックとEQブロックのどちらにタッチしても「Equaliser」画面が表示されますが、選択されるバンドが異なります。

※マスター画面に拡大画面が開いている場合、マスター・ロータリー・エンコーダーはデフォルトのアサインではなく、現在表示されている拡大画面のパラメーターにアサインされています。

チャンネル・モノ/ステレオ・スイッチ 「Safes」画面を開く

Spill Set(スピル・セット)に追加 チャンネル設定をコピー  
ギャング

チャンネル名

タイトル・ラベル

Source

Mic 1

Recording Send

USB Out 1

Recording Return

USB In 1

Listening to source

Input Processing

20Hz 20.0kHz

0.00ms Delay

Drive 1.0

Dist 3

GainTracking Off

Insert A

Return

GEQ 1

Insert: On

Channel Processing

Comp 3.0:1

Gate

Insert B

Return

GEQ 2

Insert: On

Outputs

7.0dB Input Gain

8 Aux Sends

1 Group Assign

0 Direct Outputs

1 2 Solo Bus

Standard Polarity

Off 48V Phantom

Input 11 Input 2 Input 13 Input 14 Input 15 Input 16 Input 17 Input 18 Input 19 Input 20

-10.0dB -25.0dB -inf -inf -inf -inf -inf -inf -inf -inf

入力ソースを選択

フィルター/ディレイ/チューブ  
ゲイントラッキングON/OFF

インサートA

EQ Dynamics 1  
Dynamics 2

インサートB

マスター・ロータリー・エンコーダー  
のアサイン

AUX  
グループ  
ダイレクトアウト  
ソロ・アサインを選択

HPF ON/OFF LPF

「Channel Setup」画面に  
スクロール

Setup

5.20kHz

67Hz

「Equaliser」画面に  
スクロール

Delay On

190ms Delay

0ms 682ms

190ms Delay

Click to disable

Tube(チューブ)ON/OFF

DIGTube On (3 remaining)

15.5 Drive

0 50

15.5 Drive

Click to disable

Tube(チューブ)ドライブ

DIGTube Bias

4 Bias

0 6

4 Bias

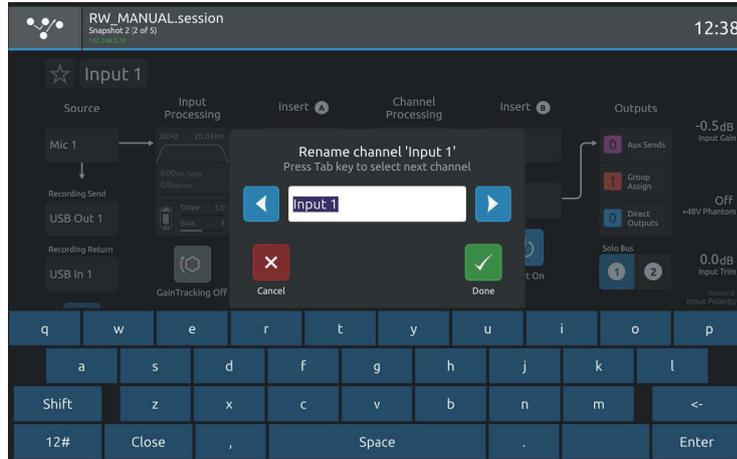
Click to disable

Tube(チューブ)バイアス

HPF/LPF周波数

チャンネル名を変更するには、既存のチャンネル名にタッチして「Rename」画面を開きます。左／右スクロールボタンを使用してチャンネルを移動すると、「Rename」画面を閉じずに複数のチャンネル名の変更が可能です。

チャンネル名の横にある星アイコン(☆)にタッチすると、選択したチャンネルがスピル・セットに追加されます(本書後述の「Spill Set(スピル・セット)」のセクションを参照)。



トッパーのボタンの機能は以下のとおりです。

Mono/Stereo:チャンネルのモノ／ステレオ・モードを切り替えます。

Safes:「Safes」画面を開いて、チャンネル・パラメーターをスナップショット呼び出しから保護します。

「Channel Copy」画面を開く。

「Gang Setup」画面を開く。

チャンネル・ディレイ、チューブ、およびフィルター設定を調整するには、「Input Processing」列にタッチして「Input Processing」画面を開きます。

「Input Processing」列の最下部には、チャンネルのゲイン・トラッキングON/OFFを切り替えるスイッチがあります。

画面左下の「Equaliser」ボタンにタッチすると、選択中のチャンネルの「Equaliser」画面に切り替わります。

入力ルートを選択するには、「Source」ラベル下のブロックにタッチして「Input Route」画面を開きます。

出力ルートを選択するには、「Outputs」列の「Direct Outputs」ブロックにタッチして「Output Route」画面を開きます。

チャンネルをグループ・バスにアサインするには、「Outputs」列の「Group Assigns」ボタンにタッチします。

チャンネルのAUX送オプションを表示・調整するには、「Outputs」列の対応する「Aux Sends」ボタンにタッチします。

チャンネルをアサインするソロバスを選択するには、「Outputs」列の最下部にある「Solo 1」、「Solo 2」、またはその両方のボタンにタッチします。

### 1.3.3 チャンネルのコピー

「Channel Setup」画面の「Copy Channel」ボタンを使用すると、チャンネル間で複数の設定をコピーできます。チャンネル・ストリップの最上部にタッチして、コピー元チャンネルの「Channel Setup」画面を開きます。トッパーの「Copy Channel」ボタンにタッチします。コピーしたいパラメーターにタッチして選択または選択解除します。選択したブロックは緑色でハイライト表示されます。コピー可能な全てのチャンネル・パラメーターを選択／選択解除するには、トッパーの「Full Copy」ボタンにタッチします。画面右下の「Copy」ボタンにタッチします。コピー先チャンネルにタッチして選択します。選択すると、アウトラインが白色でハイライト表示されます。画面右下の「OK」ボタンにタッチします。



※インサートおよび出力のルーティングは、既存のルーティングと競合する可能性があるためコピーできません。全てのチャンネル・タイプが全てのパラメーター・タイプを備えているわけではなく、コピー対象として選択できないものもあります(例:入力チャンネルのバスモード)。

### 1.3.4 チャンネル・ギャング.....

任意のチャンネルを他のチャンネル(最大10チャンネル)にギャング(リンク)すると、あるメンバーに加えた変更を他のギャング・メンバーにも反映させることができます(ただし、コントロールグループおよびソロ・チャンネル・タイプは除きます)。

dB単位のレベルパラメータ(フェーダーなど)は全て相対的に変化します。そのため、あるギャング・メンバーのフェーダーを+3dB動かすと、他のギャング・メンバーのレベルは全て元のレベルに関係なく+3dB変化します。

**重要:**チャンネル・ギャングは、コンソール上の任意の場所から最大10チャンネルの選択に限られます。

複数のギャングを作成できますが、1つのチャンネルを同時に複数のギャングのメンバーにすることはできません。

新規ギャングを作成するには

「Channel」画面で新規ギャングの最初のメンバー・チャンネルを選択します。

そのチャンネルの最上部にタッチして「Channel Setup」画面を開きます。

「Channel Setup」画面のトッパーの「Add Gang」ボタンにタッチします。

「Pick Channels」画面で対応するチャンネル・ブロックにタッチしてメンバーを選択または選択解除します。

「OK」ボタンにタッチして確定します。

各ギャング・メンバーの出カブロックの最上部が色分けされた状態でメンバーが表示されます。

既存のギャングを編集するには

「Channel」画面で既存ギャングのメンバー・チャンネルを選択します。

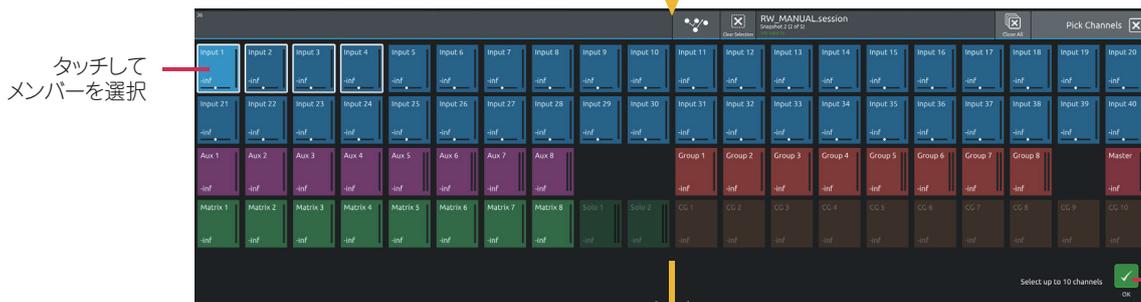
そのチャンネルの最上部にタッチして「Channel Setup」画面を開きます。

「Channel Setup」画面のトッパーの「Edit Gang」ボタンにタッチします。

「Pick Channels」画面で対応するチャンネル・ブロックにタッチしてメンバーを選択または選択解除します。

「OK」ボタンにタッチして確定します。

Add Gang/Edit Gang



タッチして  
メンバーを選択

OKにタッチ  
して確定



色分けされた  
メンバー

タッチして  
メンバーを削除  
または  
新規メンバー  
を選択

OKにタッチ  
して確定

ギャングに含まれるパラメーター群は固定で、ほとんどの標準的なチャンネル機能が含まれますが、以下の機能は含まれません。

入力／出力／インサート／レコーディング・センド&リターンルーティング  
モノ／ステレオ切替スイッチ  
極性切替スイッチ  
アナログ・ソケット・ゲイン  
+48V  
チャンネル／AUXパン  
パラメーター・セーフ状態  
CGメンバーシップ  
バス・モード

**重要:**ギャング・メンバーシップはスナップショットでは変更できません。

**重要:**ギャング・メンバーをギャングから一時的に分離することはできません。1つのチャンネルの設定のみを変更するには、まずそのチャンネルをギャングから解除し、変更を加えてからギャングに追加し直します。

**重要:**ギャング・メンバーの機能を「フラット」にした場合、この変更はそのメンバーにのみ適用され、他のギャング・メンバーには反映されません。また、設定をギャング・メンバーにコピーした場合、新しい設定はそのギャング・メンバーにのみ適用され、その他のギャング・メンバーには反映されません。

### 1.3.5 録音とヴァーチャルサウンドチェック .....

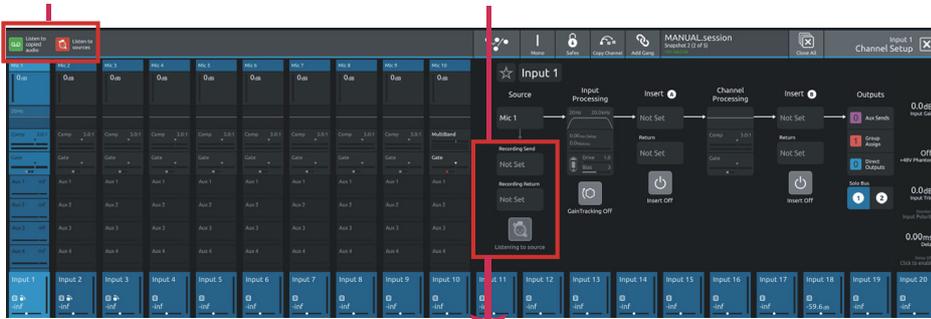
入力チャンネルは、シグナルパス(プロセッシング前)の専用の「Recording Send」ポイントから、任意の有効な出力ソケットに送ることができます。

USB接続経由でDAWに録音する場合は通常、選択した入力チャンネル信号をコンソール内のUB MADIインターフェースに送ります。

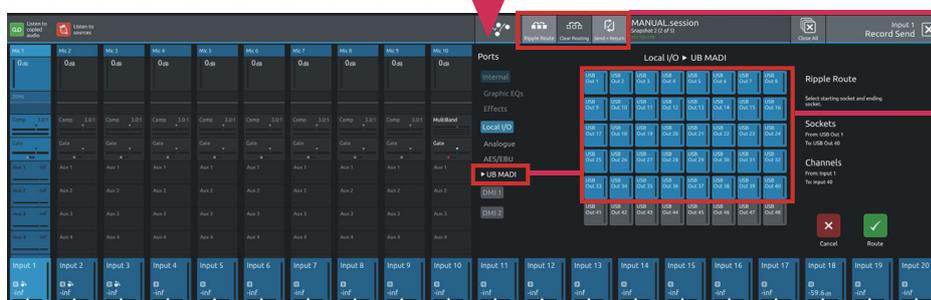
DAWからの再生信号を専用の「Record Return」に返せば、標準の入力信号をそのチャンネルに個別または一括で切り替えることが可能です。これを「Listen to copied audio」機能と言います。

「Listen to sources」/  
「Listen to copied audio」  
マクロ

「Record Send」/「Record Return」の  
ルーティング



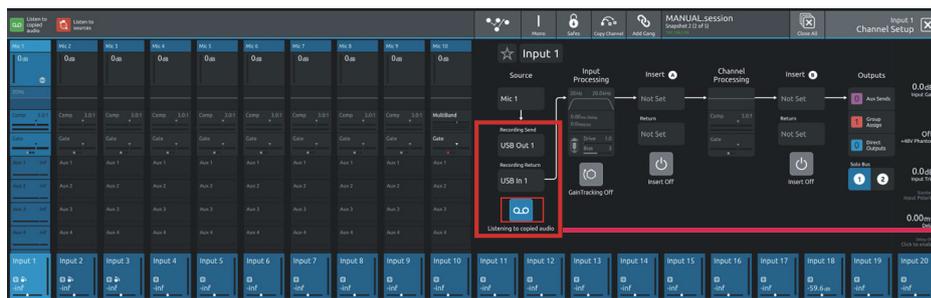
「Send+Return」  
モードを有効にして  
「Ripple Route」機能  
を実行



40chのUB MADI出  
力に「Record Send」



Listening to sources



Listening to  
copied audio

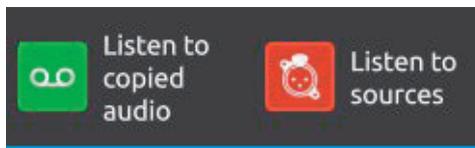
「Record Send」/「Record Return」を設定するには:

- 1) 録音したい最初の入力チャンネルの最上部にタッチして「Channel Setup」画面を開きます。
- 2) 画面左の「Recording Send」ボタンにタッチして「Record Send」画面を開きます。
- 3) トップバーのボタンで、「Send+Return」モードが有効であることを確認します。
- 4) ポート(UB MADIなど)を選択した後、そのポートからのソケット(USB OUT 1など)を選択することにより、レコーダーに送る出力を選択します。  
標準の「Ripple Route」機能を使用して、複数チャンネルの「Record Send」を同時に割り当てることができます。
- 5) 「Record Send」の選択が完了したら、画面右下の「Route」ボタンにタッチして確定します。
- 6) 「Channel Setup」画面を再び開くと、対応する同じ番号の入力のルーティングが「Record Return」に自動的に割り当てられていることがわかります。例えば、「Record Send」が「USB Out 1」の場合、「Record Return」は「USB In 1」となります。

7) 「Recording Send/Return」の下のボタンには、以下の2つの状態があります。

- Listening to source:**録音信号を送っている状態で、チャンネル信号は「Record Send」のソースです。
- Listening to copied audio:**録音信号を送っている状態で、チャンネル信号は録音機器からの「Record Return」(再生信号など)です。

※コンソールの全ての「Record Send」を「Listen to sources」から「Listen to copied audio」に切り替えることが可能な2つのマクロが用意されています。この2つのマクロを使用すると、録音中の全てのチャンネルについて、録音ソースまたはリターンのモニターを一括設定できます。



「Record Send」／「Record Return」は、必ずしもコンソールのUB MADIポートを使用する必要はなく、任意のポートまたはポートの組み合わせが必要なソケット順で使用できます。例えば、MADI DMIカード経由で録音することも可能です。

「Record Send」は同時に複数のチャンネルにルーティングできますが、「Record Return」は1つの入力ソケットからしか送れません。この入力ソケットが、「Listen to copied audio」が有効な時に使用されます。

### 1.3.5 「Group/Aux Channel Setup」画面 .....

「Group/Aux Channel Setup」画面は、グループ・バスとAUXバスの切り替え機能があること以外は入力チャンネルと同じです。

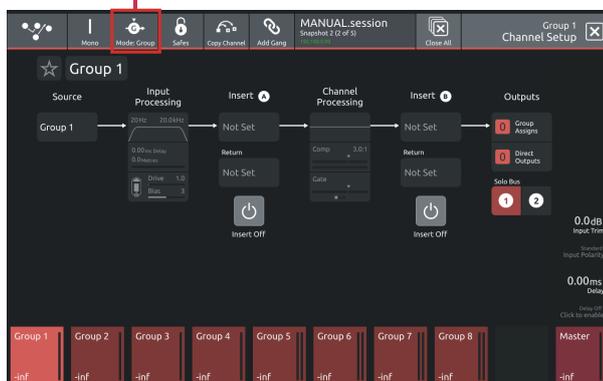
出力バス数が固定ですが、いつでも出力バスをAUXまたはグループに変更できます。

下の例は、「Group Channel Setup」ビューの「Mode」ボタンにタッチして、グループをAUXに変更しようとしているところです。その際、**チャンネル・アサインは全てリセットされる**ため、変更後のAUXのパラメーターは全てフラットです。

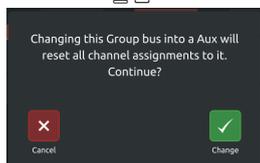
これはAUXからグループに変更する場合も同様で、全てのアサインがリセットされます。

※V1.3では、独自のセーフ・ブロックを備えたスナップショット呼び出しにより、AUX／グループ・バス・モードを変更することが可能です。追加のスナップショットを作成する前に必ず、最初のスナップショットでバス・モードを設定してください。これにより、全てのスナップショットの間でバス・モード設定の一貫性が保たれます。

グループからAUXに切り替え



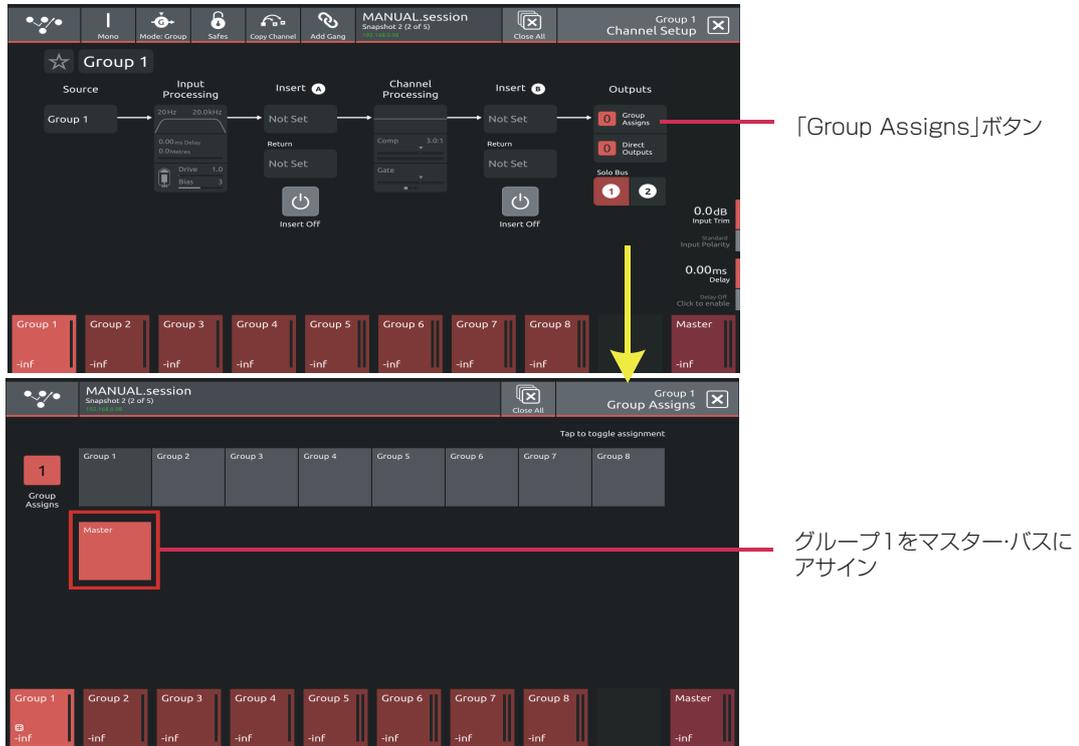
警告



## グループからグループへのルーティング

グループチャンネルの「Group Assigns」ビューを使用すると、任意のモノまたはステレオグループバスを他のバス（マスターバスを含む）にアサインすることができます。

グループチャンネルの最上部にタッチして「Channel Setup」画面を開き、「Outputs」列の「Group Assigns」ボタンにタッチします。下の例は、「Master」ボタンにタッチして、グループ1をマスターバスにアサインしようとしているところです。

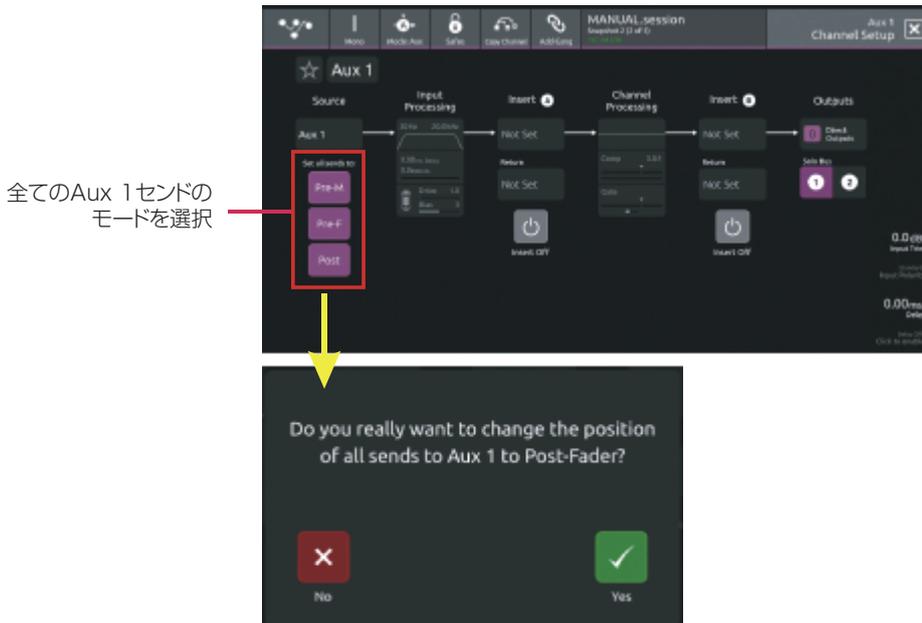


※同一グループにアサインすることはできません。

## AUX送りのプリ／ポスト切り替え

AUXバスの「Channel Setup」ビューのボタンを使用して、全てのチャンネルからの全ての送りをプリフェーダー／プリミュート／ポストフェーダーに設定することができます。

AUXチャンネルの最上部にタッチして「Channel Setup」画面を開き、画面左の「Set all sends to」の対応するボタンにタッチします。警告が表示されますので、「Yes」ボタンにタッチして確定します。



### 1.3.7 「Aux Sends」画面 .....

「Aux Sends」画面には、現在のセッションのAUXバスが全て表示されます。この画面でバスにタッチすると、バス・ソロおよび「Aux to Faders」が有効になります。

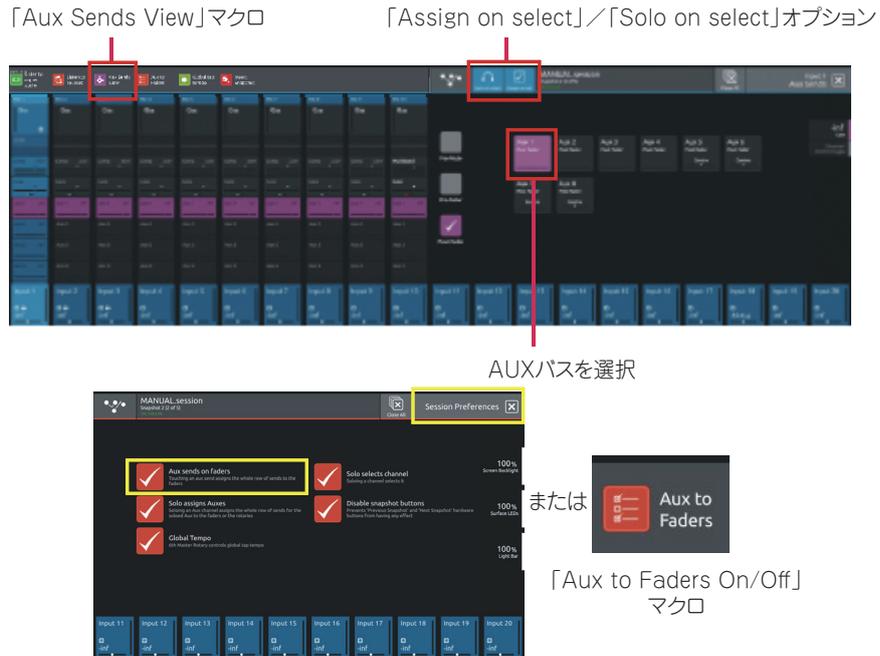
「Aux Sends」画面は、「Outputs」列を選択し、「Outputs」列の「Aux Sends」ボタンにタッチするか、「Aux Sends View」マクロにタッチすることにより、入力チャンネルの「Channel Setup」ビューからアクセスすることができます。

トップバーには、以下の2つのオプションがあります。

- 1) **Solo on select**:このオプションを有効にすると、対応するAUXマスター・ソロがONになります。
- 2) **Assign on select**:このオプションを有効にすると、「Session Preferences」ビューの「Aux Sends on Faders」オプションの状態に応じて、対応するAUXバス・センドが入力チャンネル・フェーダーまたは画面下のロータリー・エンコーダーにアサインされます。

「Aux To Faders」がOFFの場合には、画面下のロータリー・エンコーダーにアサインされます。

「Aux To Faders」がONの場合には、チャンネル・フェーダーにアサインされます。



### 1.3.8 「Input Route」画面.....

「Channel Setup」画面の「Source」エリアにタッチすると、「Input Route」拡大画面が開きます。

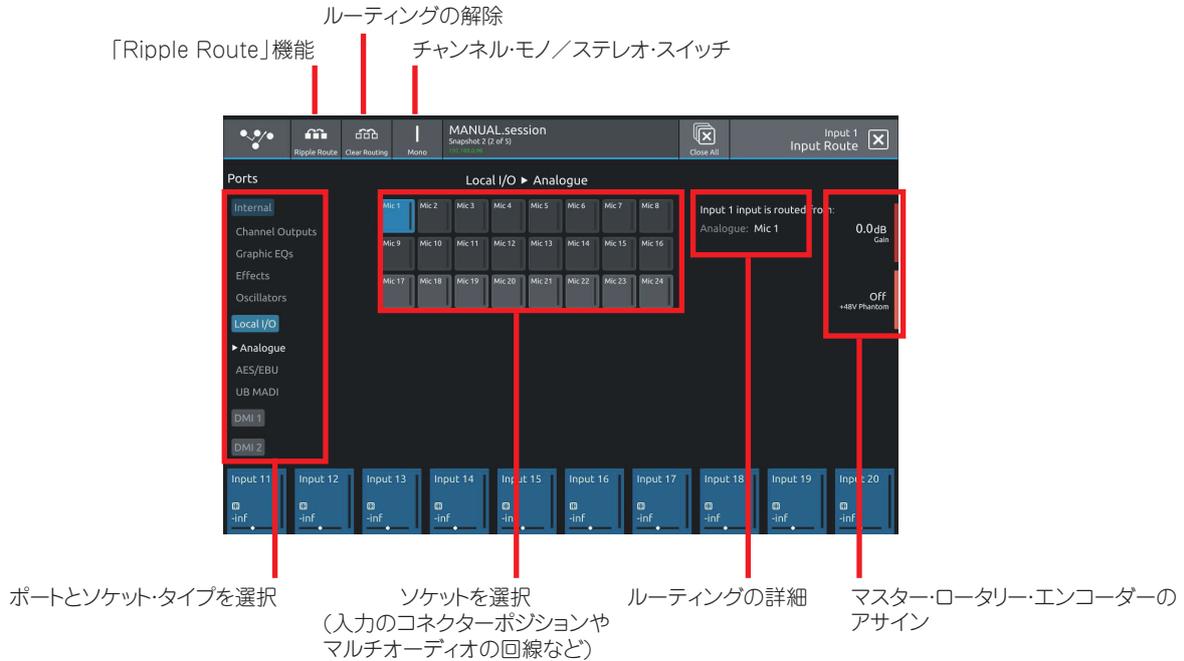
ソースの選択は入力チャンネルのみ可能で、出力チャンネル・ソースは固定です。

入力ソースを選択するには、画面左の「Ports」リストのボタンにタッチして関連ソケットを表示し、目的のソケットにタッチします。

「Ripple Route」機能を使用すると、入力を複数のチャンネルに同時にルーティングできます。

それには、トッパーの「Ripple Route」ボタンにタッチし、必要な範囲の最初と最後のソケットを選択し、「OK」ボタンにタッチします。マスター・ロータリー・エンコーダーは、ゲイン/トリム、+48V、および入力パッド・コントロール(ソケット・タイプによる)にアサインされます。

※「Ripple Route」機能は、チャンネル番号順ではなくチャンネル表示順に自動的に実行されます。



#### ルーティングの解除

「Clear Routing」機能を使用すると、連続する複数のソケットのルーティング(入力または出力)を解除することができます。

「Input Route」または「Output Route」ビューで、画面左の「Ports」列のポート名にタッチして、解除するポートを選択します。

トッパーの「Clear Routing」ボタンにタッチします。

解除したい範囲内の最初と最後のソケットを選択します。

パネル右下の「OK」ボタンにタッチします。

下の例は、DMI 1 MADIポートの入力ソケット1~8を解除しようとしているところです。



※ソケットのルーティングは、チャンネル順ではなくソケット順に解除されます。そのため、上の例で解除されるソケットは、必ずしも隣接チャンネルに属さない場合があります。

解除するソケットを入力ソースとする全てのチャンネルから、入力ルーティングが解除されます。

これはチャンネルのルーティング解除機能というより、むしろソケットのルーティング解除機能です。

### 1.3.9 「Equaliser」画面.....

「Channel」画面または「Channel Setup」画面のEQエリアにタッチすると、「Equaliser」拡大画面が開きます。

EQバンドを選択するには、画面左のバンド・アイコンにタッチするか、EQグラフ自体のバンドにタッチします。

グラフには、4バンドEQまたはフィルターの2つのモードがあります。目的のバンドにタッチし、グラフ上のバンド・アイコンをドラッグしてパラメーターを調整します。

選択したEQバンドは、画面上で「つまむ」ことによってQ設定の調整が行えます。(ピンチイン・ピンチアウト機能)

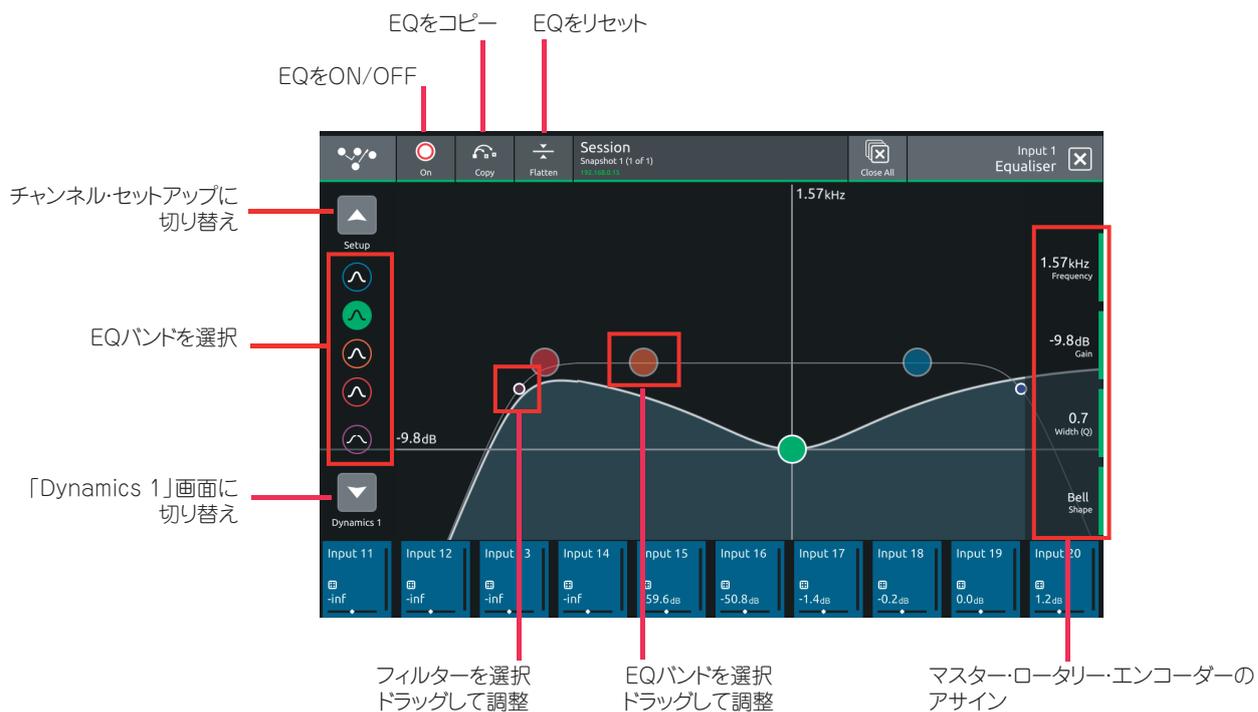
選択バンドのパラメーターは、画面右のマスター・ロータリー・エンコーダーで調整することも可能です。

トッパーのボタンの機能は以下のとおりです。

**On/Off:**EQのON/OFFを切り替えます。

**Copy:**EQ設定を他のチャンネルにコピーします。このボタンにタッチし、「Pick Channels」からコピー先チャンネルを選択し、「OK」にタッチして確定します。

**Flatten:**EQ設定をフラットにリセットします。



### 1.3.10 「Dynamics 1」画面.....

「Channel Setup」画面または「Channel Setup」画面の「Dynamics 1」エリアにタッチすると、「Dynamics 1」拡大画面が開きます。

Dynamics 1は、シングルバンドまたはマルチバンド・コンプレッサー(4チャンネルまで)として使用できます。動作モードを切り替えるにはトップバーの「Mode」ボタンにタッチします。

マルチバンド・ダイナミクスには、3つのバンド別表示と3バンド同時表示の4つの表示モードがあります。モードの選択は画面左のボタンで行います。

パラメーターの調整は画面上で、または画面右のマスター・ロータリー・エンコーダーを使用して行えます。

トップバーのボタンの機能は以下のとおりです。

**On/Off:**ダイナミクス・モジュールのON/OFFを切り替えます。

**Copy:**ダイナミクス設定を他のチャンネルにコピーします。このボタンにタッチし、「Pick Channels」からコピー先チャンネルを選択し、「OK」にタッチして確定します。

**Clear:**ダイナミクス・モジュールをリセットします。

モードを選択    DYN 1をコピー  
DYN 1をON/OFF    DYN 1をリセット

「Equaliser」画面に切り替え

「Dynamics 2」画面に切り替え

パラメーターを調整    マスター・ロータリー・エンコーダーのアサイン

モードを選択    DYN 1をコピー  
DYN 1をON/OFF    DYN 1をリセット

「Equaliser」画面に切り替え

バンドを選択

マルチバンド表示

「Dynamics 2」画面に切り替え

パラメーターを調整    マスター・ロータリー・エンコーダーのアサイン

モードを選択    DYN 1をコピー  
DYN 1をON/OFF    DYN 1をリセット

「Equaliser」画面に切り替え

バンドを選択

マルチバンド表示

「Dynamics 2」画面に切り替え

パラメーターを調整    マスター・ロータリー・エンコーダーのアサイン

### 1.3.11 「Dynamics 2」画面 .....

「Channel Setup」画面または「Channel Setup」画面の「Dynamics 2」エリアにタッチすると、「Dynamics 2」拡大画面が開きます。

Dynamics 2は、キーゲート、ダッカー、またはサイドチェイン付きシングルバンド・コンプレッサーとして使用できます。

動作モードを切り替えるにはトップバーの「Mode」にタッチします。

Dynamics 2モジュールは、サイドチェイン入力を選択して外部トリガーとして使用することが可能です。

画面左の「Key/Side Chain input」ボタンにタッチし、標準の入力ルーティングリストからソースを選択することにより、ソース信号を選択します。その後、「Self/Ext」ボタンにタッチすると機能が有効になります。

パラメーターの調整は画面上でタッチしたままスライド(スワイプ操作)するか、画面右のマスター・ロータリー・エンコーダーを使用して行えます。トップバーのボタンの機能は以下のとおりです。

**On/Off:**ダイナミクス・モジュールのON/OFFを切り替えます。

**Copy:**ダイナミクス設定を他のチャンネルにコピーします。このボタンにタッチし、「Pick Channels」からコピー先チャンネルを選択し、「OK」にタッチして確定します。

**Clear:**ダイナミクス・モジュールをリセットします。



### 1.3.12 コントロール・グループ・セットアップ .....

コントロール・グループ(CG)とは、一般的にいうVCAマスターと同様の機能です。コントロール・グループを作成するには、CGチャンネルの最上部にタッチして「Control Group Setup」画面を開きます。

トッパーの「Edit」ボタンにタッチします。

「Pick Channels」でそれぞれタッチすることによって必要なメンバーを選択し、「OK」ボタンにタッチします。

「Control Group Setup」画面に各CGメンバーを表すブロックが表示され、CGチャンネルにメンバーのリストがフェーダー・レベルと共に表示されます。

CGをセットアップ



### コントロール・グループのモード

コントロール・グループにはVCAとミュート・グループという2つのモードがあり、いずれかのモードに切り替えることができます。

VCAモードでは、CGフェーダーとミュートの両方がCGメンバー・チャンネルに影響します。

ミュート・グループ・モードでは、ミュートはCGメンバー・チャンネルに影響しますが、CGフェーダーはメンバー・チャンネルに影響しません。

マクロバーからCGミュートを調整するためのマクロが新たに搭載されました。

### CGのモードを切り替えるには

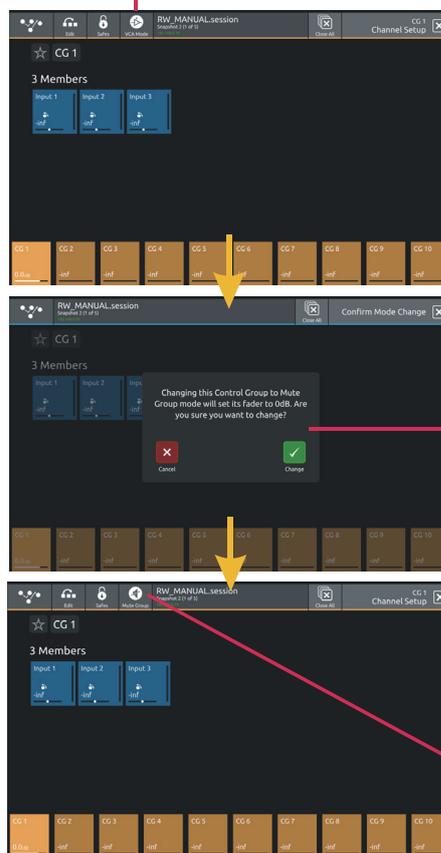
CGチャンネルの最上部にタッチして「Control Group Setup」画面を開きます。

トッパーの「Mode」ボタンにタッチするとモードが切り替わります。

**重要:**ミュート・グループ・モードでCGフェーダーを動かした場合、自動的に0dBに戻ります。

**重要:**CGをVCAモードからミュート・モードに切り替えると、フェーダーは0dBにリセットされます。その旨を知らせる警告が画面に表示されます。

CGのモード  
デフォルト = VCA  
ミュート・モードに切り替えるにはここにタッチ



切り替えるとフェーダーは0dBにセット

ミュート・グループ・モード



### 1.3.13 ソロ・チャンネル・セットアップ .....

S21、S31には2系統のソロ・バスがあり、コンソール・レイアウト(通常はレイヤー4のマトリクス出力チャンネルの次)にそれぞれコントロール・チャンネルを備えています。

※ソロ・バス1とソロ・バス2はどちらも、常にコンソールのヘッドホン・ソケットに送られます。

ソロ・チャンネルが選択されていない場合は常に、マスター・バスの出力(No Solo時のソース)がソロ・バス1に送られます。



いずれかのソロ・チャンネルにタッチすると、対応する「Solo Channel Setup」画面が開きます。

この画面のトッパーに各種ソロ・バス設定が表示されます。

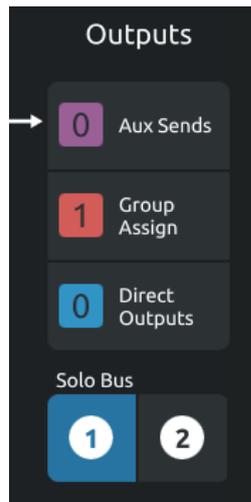
**Mono/Stereo:**ソロ・バスのモノ/ステレオ・モードを切り替えます。

**PFL/AFL:**PFL/AFLモードを切り替えます。

**Multi/Single:**マルチ/シングル・モードを切り替えます。マルチ・モードでは、複数のソロを同時にONにすることができます。シングル・モードでは、あるソロをONにすると前のアクティブ・ソロがOFFになります。

任意のチャンネルを「Solo 1」、「Solo 2」、または両方のバスにアサインすることが可能です。

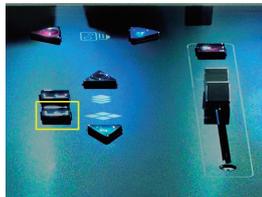
任意のチャンネルの「Channel Setup」画面を開くと、「Outputs」列の最下部に「Solo Buss Assignment」ボタンがあります。



## 1.4 Layout(レイアウト)のカスタマイズ

### 1.4.1 Console Overview.....

レイヤー切り替えボタンの左にある白いOverviewボタンを押すと、全てのコンソール・チャンネルが画面に表示されます。この画面を使用して、コンソールのチャンネルおよびバンクのレイアウトを変更することが可能です。

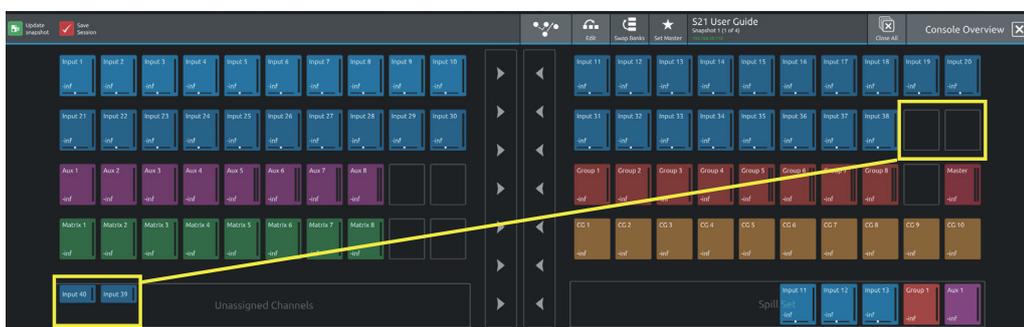


トッパーの「Edit」ボタンにタッチすると画面の表示が変わり、ドラッグ&ドロップ機能が有効になります。

チャンネルを表すブロックを別の位置にドラッグ&ドロップすると、その位置にあったチャンネルが除外されます。除外されたチャンネルは画面左下の「Unassigned Channels」セクションに表示されます。

また、チャンネル・ブロックを「Unassigned Channels」セクションに直接ドラッグ&ドロップして、ワークサーフェイスから削除することも可能です。

※チャンネル・ブロックのドラッグ&ドロップは、2つのコンソール画面間でも行えます。

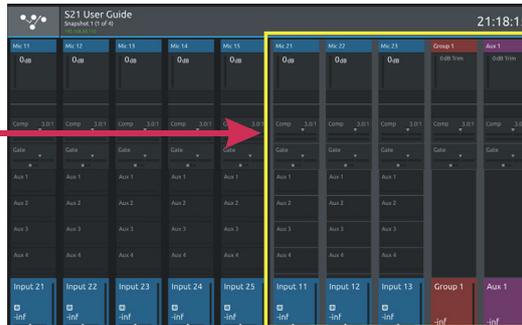
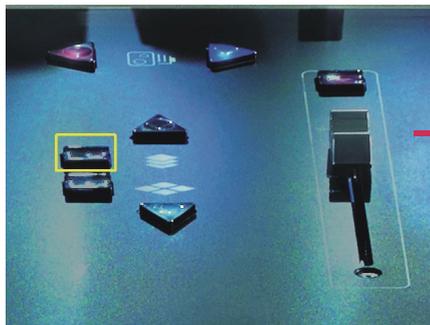
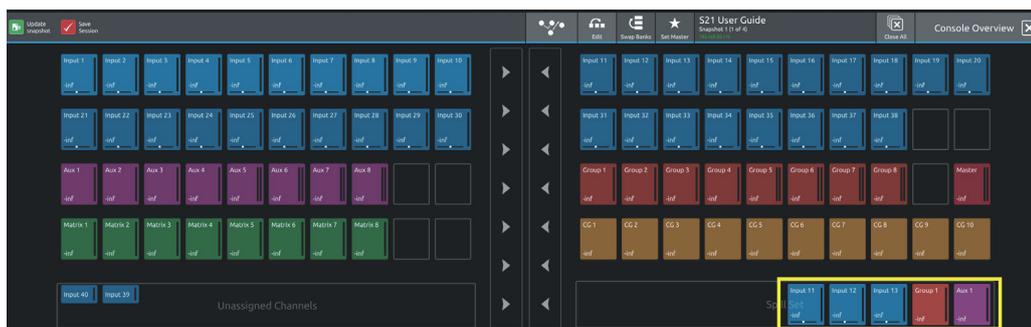


### 1.4.2 Spill Set(スピル・セット) .....

編集モードで最大10チャンネルを選択し、右側Overview画面下の「Spill Set」セクションにドラッグ&ドロップすることにより、「スピル・セット」を作成できます。

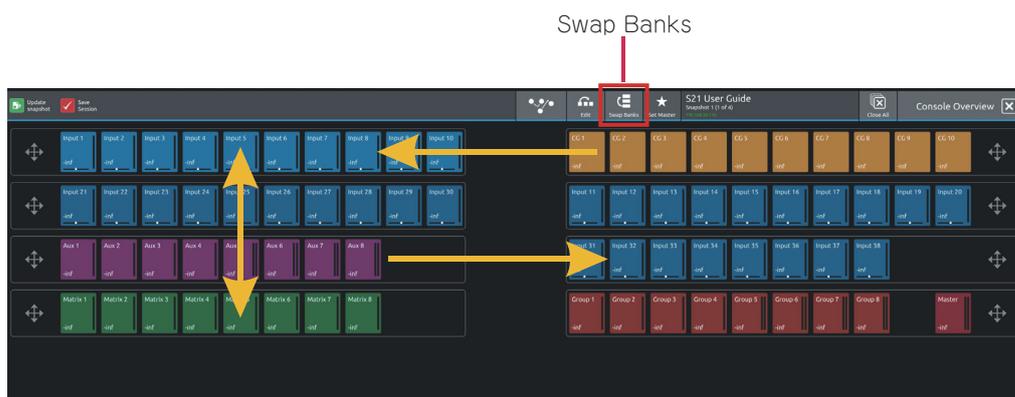
一般に、同時に呼び出したいチャンネルや常に表示させたいチャンネルをスピル・セットとしてまとめます。

スピル・セットを作成すると、Overviewボタンの上にあるワークサーフェイス・ボタンが青色に点灯します。このボタンを押すと、右画面にスピル・セット・チャンネルが表示され、もう1回押すとスピル・セットが非表示になります。



### 1.4.3 Swap Banks .....

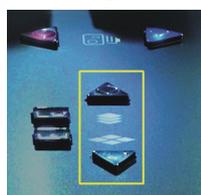
編集モードでトッパーの「Swap Banks」ボタンにタッチすると、バンク単位で上下左右に位置を移動できます。



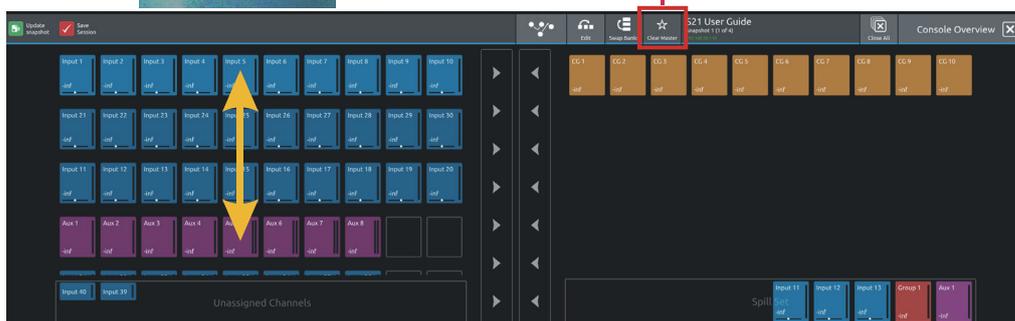
### 1.4.4 Set Master .....

編集モードでトッパーの「Set Master」ボタンにタッチすると、必要なバンクにタッチすることにより、右コンソール画面に固定するバンクを選択できます。

このモードでは、他のバンクは全て左コンソール画面にアサインされ、ワークサーフェイス上のレイヤー切り替えボタンで呼び出せます。マスター設定は、トッパーの「Clear Master」ボタンにタッチすると解除することが可能です。



Set Master/Clear Master



## 1.5 メイン・メニュー

右側のマスター画面最上部のDiGiCoロゴ・アイコンにタッチすると、メイン・メニューが開きます。メイン・メニューには、さまざまなコンソール機能呼び出すためのボタンがあります。

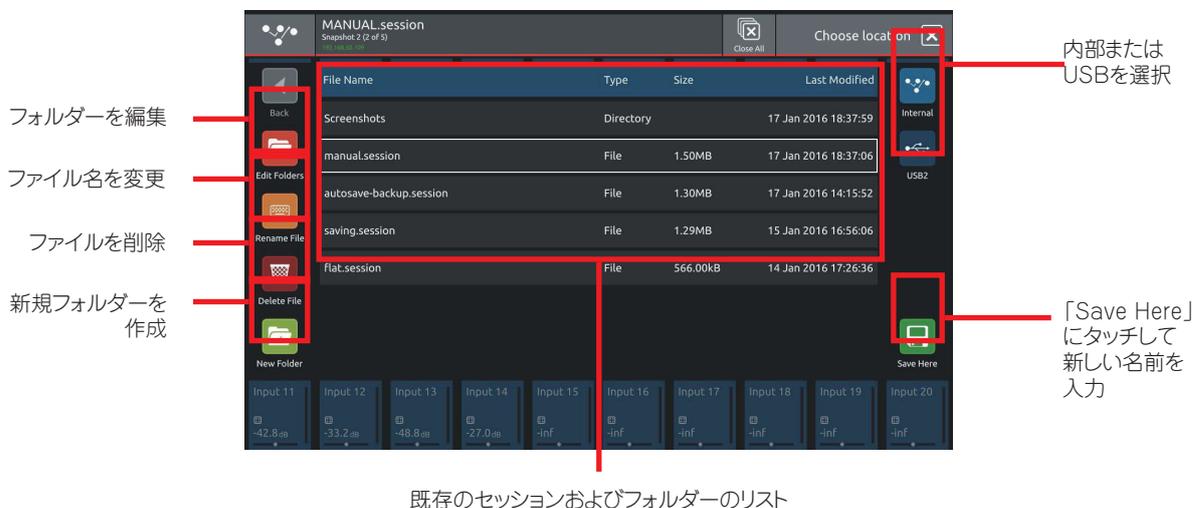
### 1.5.1 セッション・マネージメント

「Sessions & Snapshots」ボタンにタッチすると、「Sessions & Snapshots」画面が開きます。この画面は、トップバーにファイル管理機能、メイン・エリアにスナップショット・コントロール機能があります。



※画面右の「Auto-Update」ボタンは、セッションではなくスナップショットに関連する機能です。ONにした場合、コンソール上で変更を行うごとに現在のスナップショットが自動的に更新されます。「スナップショット」のセクションを参照し、特に必要がある場合にのみONにしてください。

新規セッションを作成するには、トップバーの「New」ボタンにタッチし、アクティビティ・インジケータを表示します。作成プロセスが完了したら「Save As」ボタンにタッチし、内蔵ドライブ（「Home」）またはUSBポート（USBキーをコンソールのUSBポートに挿入）を選択し、「Save Here」ボタンにタッチします。オンスクリーン・キーボードを使用して新しいセッション名を入力し、「Done」ボタンにタッチします。最初の「Save As」プロセスの後にセッションを更新するには、「Save」ボタンにタッチするだけで現在のセッションが自動的に更新されます。既存セッションをロードするには、「Load」ボタンにタッチし、内蔵ドライブまたはUSBドライブを選択し、リストから必要なセッションを選択し、「OK」ボタンにタッチします。



他の全てのファイルやフォルダを管理する機能もこのパネル上で使用できます。

### 1.5.2 Snapshot(スナップショット)

S21、S31は、常に1つ以上のスナップショットがリストにあり、画面右下隅の「Insert New」ボタンを使用するとさらにスナップショットを追加することができます。現在のスナップショットは赤色でハイライト表示されます。

最初のスナップショットを「セットアップ」スナップショットとして使用し、ルーティング、コントロールグループメンバーシップ、パス・モード(グループまたはAUX)といった「セッション全体」の設定を最初に保存することを強くお勧めします。

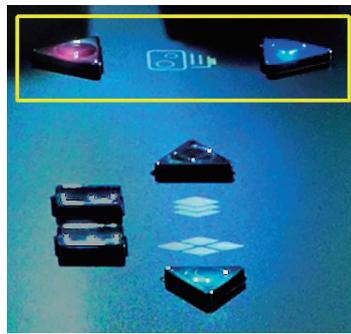
これらのタイプの設定はスナップショット呼び出しで変更できるため、最初のスナップショットに全て保存してから、追加のスナップショットを作成した方がよいでしょう。そうすれば、その後のスナップショットには全て同じデータが含まれていることになり、チャンネルのセーブ設定の調整が容易になります。

スナップショットを作成すると、常に現在のコンソール設定が全て保存され、スナップショットリストの**選択スナップショット(ライトグレーでハイライト表示)**の後に置かれます。

その後、必要に応じて、特定のコンソールパラメーターを**スナップショットのリコール(呼び出し)から除外する**、つまり「セーフ」にすることができます。

別のスナップショットを呼び出すには、まず目的のスナップショットをリストで選択してライトグレーでハイライト表示してから、「Fire」ボタンにタッチする必要があります。

ワークサーフェイス上の「Prev/Next」ボタンを押すことにより、リスト内の「前/次」のスナップショットを呼び出すことも可能です。



コンソールの状態が変更されたにもかかわらず、現在のスナップショットが更新されていない場合、スナップショットに「**Unsaved Changes**」と表示されます。現在のスナップショットの「Update」ボタンにタッチすると、未保存の変更が保存されます。

スナップショット名を変更するには、画面右上の「Edit」ボタンにタッチし、スナップショット名にタッチし、画面上のキーボードを使用して新しい名前を入力します。

スナップショットを削除するには、(編集モードでない場合は)「Edit」ボタンにタッチし、目的のスナップショットの横にある「Delete」ボタン(ゴミ箱アイコン)にタッチします。警告メッセージの「Yes」ボタンにタッチして操作を確定します。

スナップショット名を変更するには、(編集モードでない場合は)「Edit」ボタンにタッチし、目的のスナップショットの横にある「Rename」ボタンにタッチします。その後、新しい名前を入力し、確定します。

編集モードを終了

スナップショットを削除

スナップショット名を変更

スナップショットの順序を変更

## 複数のスナップショットの更新

複数のスナップショットを同時に更新するには

メインメニューから「Sessions & Snapshots」画面を開きます。

「Update Multiple」ボタンにタッチします。

画面上でそれぞれタッチするか、「Select All」ボタンを使用して複数のスナップショットを選択します。

必要なコンソール設定を調整します。「Confirm」ボタンがハイライト表示されます。

**重要:**「Confirm」ボタンのハイライト表示されている間、編集機能をキャンセルするか、クリアするまで他のスナップショット機能は無効になります。

**重要:**「Confirm」ボタンにタッチすると、選択した全てのスナップショットに新しい設定が書き込まれます。

**重要:**選択したスナップショットに書き込まれる値は「絶対値」であり、それぞれの開始位置からの相対値ではありません。



## スナップショット呼び出しのUndo(取り消し)／Redo(やり直し)

スナップショットを呼び出した時、「Undo Snapshot Recall」ボタンにタッチしてその呼び出しを取り消すことができます。

スナップショット呼び出しを取り消した後、「Redo Snapshot Recall」ボタンにタッチして呼び出しをやり直すことも可能です。

## スナップショットの順序の変更

既存のスナップショット・リスト内のスナップショットの順序は、以下の方法で変更できます。

メインメニューから「Sessions & Snapshots」画面を開きます。

「Edit」ボタンにタッチします。

スナップショット行の右端にある上下矢印アイコンをタッチ&ホールドし、リスト内の新しい位置までスナップショットをドラッグします。

変更が完了したら、「Done」ボタンにタッチして標準画面に戻ります。



### 「Global Recall Scope」画面

「Global Recall Scope」設定により、スナップショット呼び出しを一括で制御できます。

これらの設定により、選択したコンソール・パラメーターがスナップショット・システムの影響を受けるようにしたり、受けないようにしたりすることが可能です。

スナップショットを使用する場合、スナップショット・リストを作成する前に「Global Scope」を設定することをお勧めします。

ただし、「Global Scope」はいつでも変更可能です。

メインメニューから「Sessions & Snapshots」ビューを開き、トッパーの「Global Scope」ボタンにタッチします。

「Global Scope Setup」画面が開きます。各ブロックは各種コンソール・パラメーターを表します。

「Global Scope」のデフォルト設定では、全てのブロックが緑色でハイライト表示されます。この場合、全てのブロックが「範囲内」であり、スナップショットによって全て呼び出すことができます（パラメーターのセーブ設定によります）。

個々のブロックにタッチすると緑色のハイライトが消灯し、そのブロックのパラメーターは「範囲外」となり、スナップショット呼び出しの影響を受けなくなります（設定は手動でのみ変更可能です）。

例えば、一番下の例では、「Global Scope」はフェーダー、ミュート、パン、FX、GEQのみスナップショットで変更可能に調整されています。

「Global Scope Setup」画面のトッパーには、全てのパラメーターを一括して**選択**/**選択解除**するボタンが用意されています。

「Global Scope」ボタン



## Snapshot Recall Safes (スナップショットのリコールセーフ)

スナップショットによるパラメーターの呼び出しを部分的に除外したい場合には、「Channel Setup」画面のトップバーの「Safes」ボタンから、チャンネルごとにセーフ機能を使用します。パラメーターのセーフをONにした場合、スナップショットのリコール(呼び出し)の影響を受けません。各ブロックは、ラベルに表示されたチャンネル・セクションを表し、ブロックにタッチすると赤色でハイライト表示され、セーフが適用されます。

※「Socket Properties」は、アナログ・ゲイン、+48V、入力パッドおよびAES SRC (該当する場合)で構成されます。

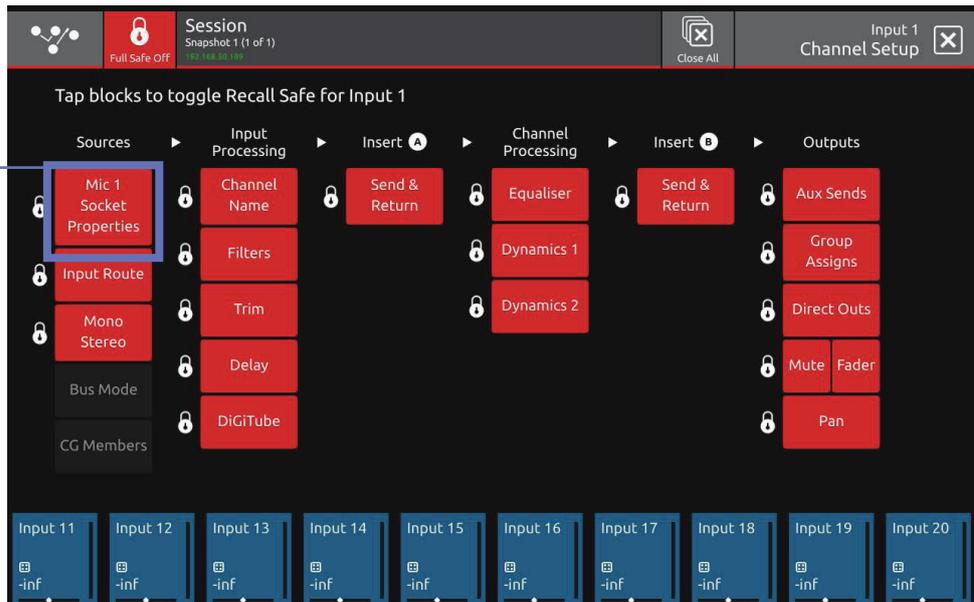
これらのプロパティは、同じ入力ソケットを使用している複数の入力に適用されるため、セーフ状態はそのソケットを共有している全てのチャンネルに自動的に適用されます。

チャンネルにルーティングされたソケットがない場合、セーフ機能は使用できません。

※コントロール・グループ・メンバーシップおよびバス・モード(AUXまたはグループ)は、関連するチャンネル・タイプにしか適用されないため、入力チャンネルでは使用できません。

また、トップバーの「Full Safe On/Off」ボタンを使用すると、全てのチャンネル・パラメーターのセーフ設定を同時にON/OFFできます。

※「Socket Properties」は、アナログ・ゲイン、+48V、入力パッドおよびAES SRC (該当する場合)で構成されます。



セーフ機能は、個々のFXユニット、グラフィックEQ(グローバル)、および個々のマトリクス入力にも適用できます。セーフ機能をONにするためのボタンは、対応できる各画面のトップバーにあります。

### 1.5.3 Preferences(プリファレンス) .....

メインメニューの「Preferences」ボタンにタッチすると、「Session Preferences」画面が表示され、コンソールオプションの設定を行うことができます。

「Aux Sends on Faders」オプション(マクロ機能としても使用可能)をONにした場合、「Channel」画面でAUXセンド行にタッチすると、AUXセンド行全体がチャンネル・フェーダーにアサインされます。

このモードでは、チャンネルの出力ブロックの背景が紫色でハイライト表示され、ステレオAUX行が選択されている場合、画面下のロータリー・エンコーダーがAUXパンにアサインされます。

このモードでAUX行にタッチ&ホールドすると、AUXセンドが画面下のロータリー・エンコーダーにアサインされます。出力ブロックは青色に変わりますが、選択AUX行は紫色のままです。

チャンネル・フェーダーを標準機能にアサインし直すには、「Channel」画面の最下部にあるチャンネルの出力ブロックにタッチします。出力ブロックが標準の青色に戻り、再びフェーダーでチャンネル・レベルをコントロールできるようになります。

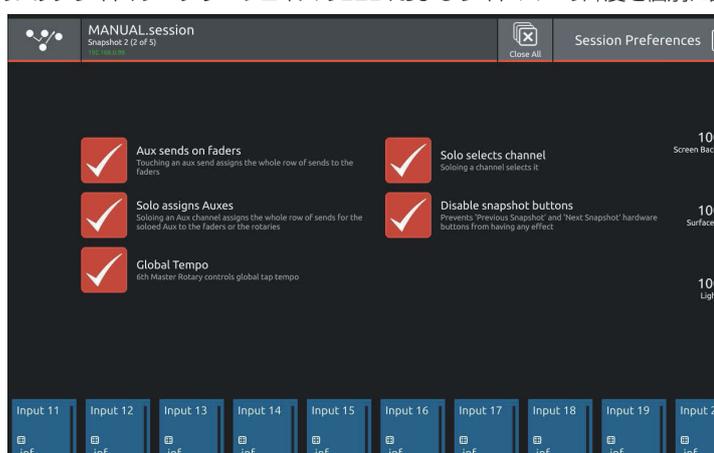
**Solo selects channel:**チャンネルの「solo」ボタンを押すと、そのチャンネルが画面上で選択されます。

**Solo assigns Auxes:**「Aux sends on faders」プリファレンスをONにした場合、AuxマスターのソロをONにすると常に画面下のロータリー・エンコーダーまたはチャンネル・フェーダーにそのAuxへのセンドがアサインされます。

**Disable snapshot buttons:**ワークサーフェイス上のスナップショットの「Previous」および「Next」ボタンを無効にします。

**Global Tempo:**画面右にある6番目のマスター・ロータリー・エンコーダーに繰り返しタッチすることにより、「Global Tap Tempo」値を調整します。

**Brightness Controls:**画面のバックライト、ワークサーフェイスのLED、およびライト・バーの輝度を個別に調整できます。



※「Aux Sends on Faders」および「Global Tap Tempo Preferences」のマクロ・ボタンも用意されています。

### 1.5.4 Audio Sync(オーディオシンク) .....

メインメニューの「Audio Sync」ボタンにタッチすると、「Audio Sync」画面が表示され、設定を行うことができます。

コンソールのサンプルレートはデフォルトの96kHzから48kHzに変更できますが、切り替え中に音声に影響が出ることを確認する警告メッセージが表示されます。

※新規セッションを作成する際のデフォルトのサンプルレートは96kHzです。

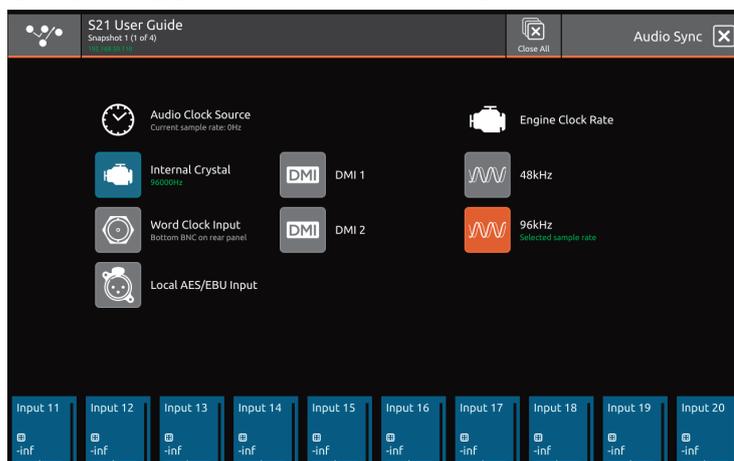
通常は「Internal Crystal(インターナルシンク)」に設定し、DMIインターフェース・カードを介して接続されたDiGiCo I/Oラックに同期信号が供給されるようにする必要があります。

その他の同期オプションとして、背面パネルの「Word Clock Input」と「Local I/O AES/EBU Input」があります。

また、DMIカード1またはDMIカード2を同期ソースとして使用することも可能です。

「DMI 1/2」は、コンソールをシステムの同期マスターにしない場合にのみ選択してください。

有効な同期ソースが存在する場合、画面上の関連項目にそのインジケータが表示されます。



### 1.5.5 Macros(マクロ機能).....

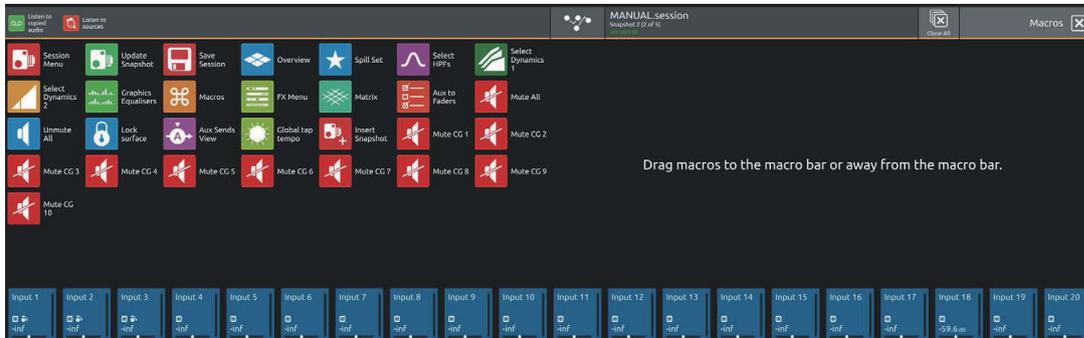
メインメニューの「Macros」ボタンにタッチすると、左画面最上部のマクロバーにアサイン可能なファクトリー・マクロのリストが表示されます。マクロバーは全ての画面に表示されます。

マクロをバーにアサインするには、左画面で目的のマクロをタッチ&ホールドし、上部のマクロバーにドラッグ&ドロップします。

バーからマクロを削除するには、目的のマクロをタッチ&ホールドし、メイン画面エリアにドラッグ&ドロップします。

タッチ&ホールドとドラッグ&ドロップにより、マクロバー内のマクロの順序を変更することも可能です。

マクロバーには最大10個のマクロを同時に表示できます。さらにマクロを追加した場合、マクロバー自体を横にスワイプすることにより、10個のマクロを1グループとして最大4グループを表示することが可能です。



### 1.5.6 FX Rack(エフェクターラック) .....

※最大6台のStudio Delayユニットを、あらゆるタイプのReverbと組み合わせで使用できます。

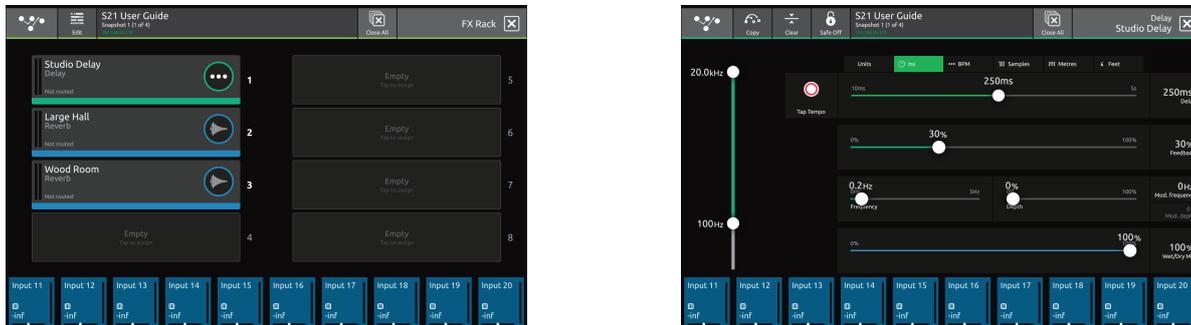
メインメニューの「FX Rack」ボタンにタッチすると、FXスロットとそのスロットにアサインされたFXユニットが表示されます。

「Empty」のスロットにタッチし、スクロール可能なFXリストから必要なFXユニットを選択すると、そのFXユニットがスロットに追加され、そのFXユニットの拡大画面が表示されます。

FXパラメーターの調整は、画面上でコントロールをタッチ/ドラッグして、または画面右のマスター・ロータリー・エンコーダーを使用して行うことができます。

この画面を閉じると「FX Rack」画面に戻り、既存エフェクトにタッチすると拡大画面が再び開きます。

スロットのFXユニット・タイプを変更するには、スロットの既存ユニットをタッチ&ホールドして「FX picker」を表示します。



#### 信号をFXユニットにルーティングするには

チャンネル・ストリップの最上部にタッチすることにより、必要な入力チャンネルまたはAUXマスターの「Channel Setup」画面を開きます。

画面右の「Direct Outputs」ブロックにタッチして「Output Route」画面を開きます。

画面左上の「Internal Port Group」から「Effects」を選択します。

必要なFX入力のソケットを選択します。

#### FXユニットから信号をルーティングするには

チャンネル・ストリップの最上部にタッチすることにより、FXリターンとして使用する入力チャンネルの「Channel Setup」画面を開きます。

「Source」列の入力ブロックにタッチして「Input Route」画面を開きます。

画面左上の「Internal Port Group」から「Effects」を選択します。

必要なFXリターンのソケットを選択します。

チャンネル・インサート・ポイントにFXをインサートする場合も、上記と同様のルーティング手順に従う必要があります。

チャンネル・インサートのルーティング(AまたはB)も「Channel Setup」画面で行います。

FX拡大画面のトッパー・ボタンの機能は以下のとおりです。

**Copy:**あるFXスロットを別のFXスロットにコピーします。このボタンにタッチし、コピー先スロットにタッチし、「confirm copy」ボタンにタッチします。

**Clear:**FXユニットのパラメーターをデフォルト設定に戻します。

**Safe On/Off:**タッチすると、このボタンと「FX Rack」画面のFXユニットのアウトラインが赤色でハイライト表示されます。

## ディレイ・タップ・テンポ

メインメニューから「FX Rack」ビューを開くと、Delayユニットごとに個別「Tap Tempo」ボタンがそれぞれ用意されています。

このボタンはDelayユニットの拡大ビューにもあります。

ワークサーフェイス上の6番目のマスター・ロータリー・エンコーダーは、グローバル・タップ・テンポの入力手段として使用でき、これによって入力したテンポをFXラック内の1台または複数のDelayユニットに適用することが可能です。

6番目のマスター・ロータリー・エンコーダーはタッチセンズ対応であり、押すのではなくタップしてください。

エンコーダーの緑色のLEDリングは、タップした速さで点滅します。

グローバル・タップ・テンポ・コントローラーをON/OFFするには、「FX Rack」ビューのトップバーにある「Global Tap」ボタンにタッチするか、「Global tap tempo」マクロを使用します。

「Global Tap」ボタンは、この機能の「Preferences」メニューにもあります。

Delayユニットにグローバル・タップ・テンポを適用するには、そのDelayユニットの拡大ビューを開き、「Join Global Tempo」ボタンにタッチします。

デフォルトでは、FXラックに新しいDelayユニットを挿入すると、「Join Global Tempo」がONに切り替わります(OFFにすることも可能です)。このようにして、1台または複数のDelayユニットに同じグローバル・タップ・テンポ値を適用することができます。

グローバル・タップ・テンポ ON/OFFマクロ

グローバル・タップ・テンポ ON/OFFスイッチ

個別タップ・テンポ

グローバル・タップ・テンポを適用

個別タップ・テンポ

6番目のマスター・ロータリー・エンコーダーによるグローバル・タップ・テンポ

The screenshot shows the 'FX Rack' view with a 'Studio Delay' unit expanded. A red box highlights the 'Join Global Tempo' button in the top bar. Another red box highlights the 'Tap Tempo' button on the expanded unit. A third red box highlights the 'Global Tap Tempo' macro button. A separate image on the right shows the physical 6th master rotary encoder with a red box around it. The expanded view shows settings for 240BPM Tap Tempo, 250ms Global tap, 30% Feedback, 0.2Hz Frequency, 0Hz Mod. frequency, and 100% Wet/Dry Mix.

### 1.5.7 Graphic EQs(グラフィック・イコライザー).....

メインメニューの「Graphic EQs」ボタンにタッチすると、「Graphic Equalisers」画面が表示され、設定を行うことができます。この画面を開くと、コンソールのチャンネル・フェーダーが選択したグラフィックEQにアサインされます。これらのフェーダーを使用してレベルを調整します。

別のグラフィックEQを選択するには、画面上部の小さいブロックにタッチします。チャンネル・フェーダーがそのEQにアサインされます。画面には、フェーダーに現在アサインされている20バンドが表示されます。アサインを変更するには、オンスクリーン・フェーダーの最下部と画面最下部の周波数ラベルの間のエリアを横にドラッグします。

選択したグラフィックEQユニットは、上から2番目のマスター・ロータリー・エンコーダーにトリム・コントロール、上から3番目のマスター・ロータリー・エンコーダーにON/OFFスイッチがアサインされます。

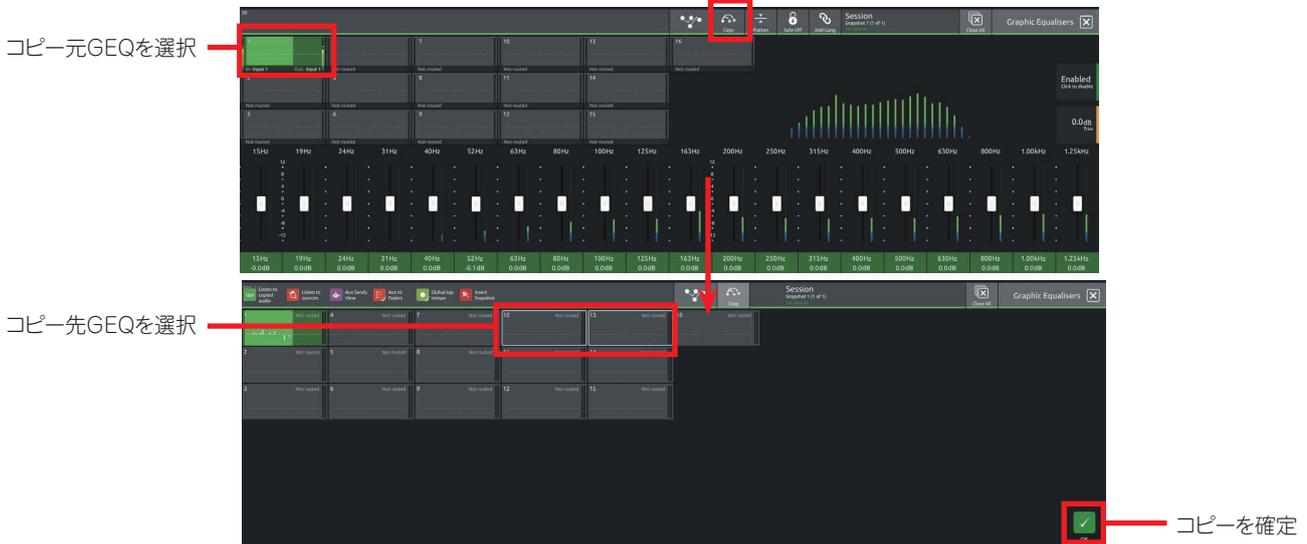


**チャンネル・インサート・ポイントを使用してグラフィックEQに信号をルーティングするには**  
 チャンネル・ストリップの最上部にタッチすることにより、必要な入力チャンネルまたは出力チャンネルの「Channel Setup」画面を開きます。「Insert A」または「Insert B」列の「Insert Send」ブロックにタッチして、「Output Route」画面を開きます。画面左上の「Internal Port Group」から「Graphic EQs」を選択します。必要なGraphic EQ入力のソケットを選択します。「Output Route」画面を閉じます。「Insert A」または「Insert B」列の「Insert Return」ブロックにタッチして、「Input Route」画面を開きます。画面左上の「Internal Port Group」から「Graphic EQs」を選択します。必要なGraphic EQ出力のソケットを選択します。「Insert On/Off」ボタンにタッチして、インサート・ポイントを有効にします。このルーティングは、「Graphic Equaliser」画面の対応するグラフィックEQブロックにも表示されます。

#### グラフィックEQのコピー

「Graphic Equalisers」画面の「Copy」ボタンを使用すると、あるグラフィックEQから1つまたは複数の別のグラフィックEQに設定をコピーできます。メインメニューの「Graphic EQ」ボタンにタッチして、「Graphic Equalisers」画面を開きます。コピー元グラフィックEQユニットにタッチして選択します。トッパーの「Copy」ボタンにタッチします。コピー先グラフィックEQユニットにタッチして選択します。選択すると、アウトラインが白色でハイライト表示されます。画面右下の「OK」ボタンにタッチします。

GEQコピー機能



## グラフィックEQのギャング

任意のグラフィックEQユニットを他のユニットにギャング(リンク)すると、あるユニットに加えた変更を他のギャング・メンバーにも反映させることができます。変更は各ユニットに相対的に適用されます。

### 新規ギャングを作成するには

グラフィックEQブロックで新規ギャングの最初のメンバー・チャンネルを選択します。  
 「Graphic Equalisers」画面のトッパーの「Add Gang」ボタンにタッチします。  
 グラフィックEQブロックにタッチしてメンバーを選択または選択解除します。  
 「OK」ボタンにタッチして確定します。  
 各ギャング・メンバーに色分けされた番号とリンク記号が表示された状態でメンバーが表示されます。

### 既存のギャングを編集するには

グラフィックEQブロックで既存のギャング・メンバーにタッチします。  
 「Graphic Equalisers」画面のトッパーの「Edit Gang」ボタンにタッチします。  
 グラフィックEQブロックにタッチしてメンバーを選択または選択解除します。  
 「OK」ボタンにタッチして確定します。

Add Gang/Edit Gang



### 1.5.8 インサート・SEND/リターンルーティング

グラフィックEQやエフェクトなどの内部ソースとの間でルーティングされたインサート・ポイントのほか、UB MADIとの間の「Record Send」/「Record Return」は、SEND/リターン・ソケットを自動的にルーティングすることが可能です。

インサート・SENDルーティングビューを開きます。

インサート・SENDをルーティングするポート(Graphic EQなど)を選択します。

トッパーの「Send + Return」ボタンにタッチしてハイライト表示します。

必要なインサート・SENDソケット(Graphic EQ 8など)を選択します。

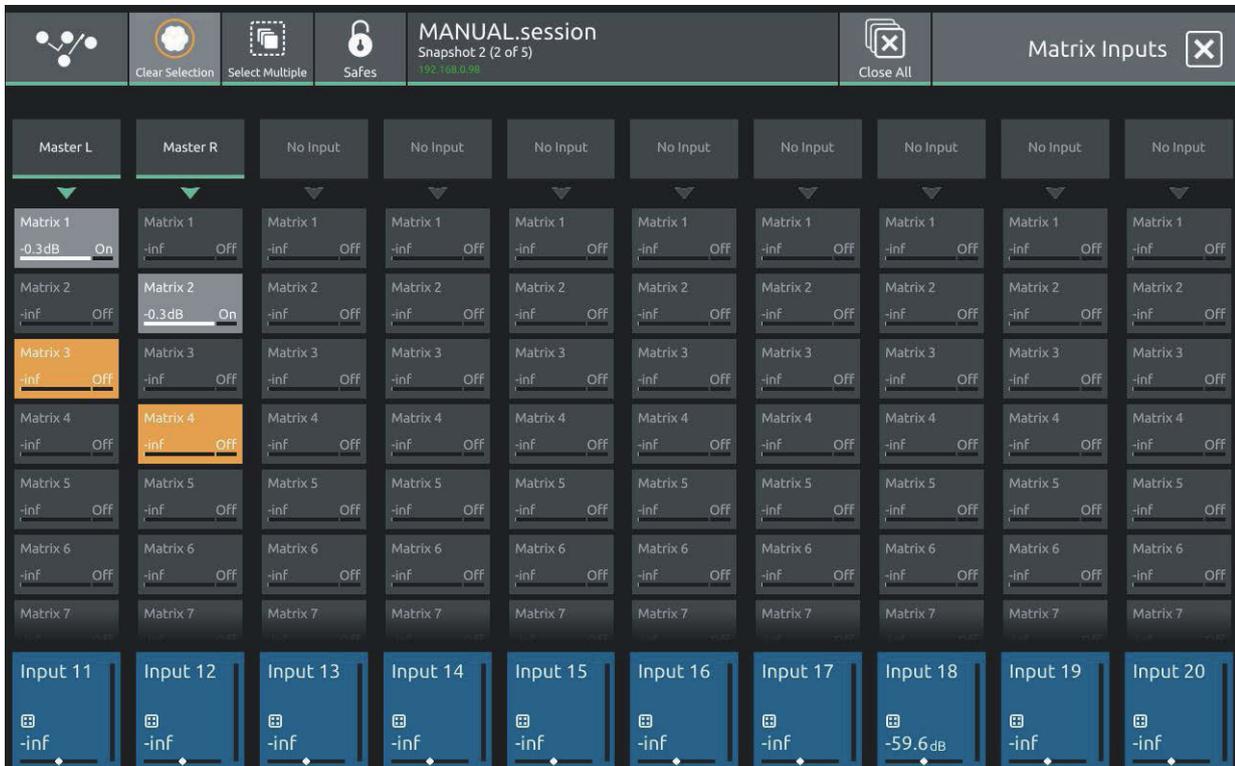
このインサート・ポイントのインサート・リターンは、Graphic EQ 8から自動的にルーティングされます。



### 1.5.9 Matrix(マトリクス)

メインメニューの「Matrix」ボタンにタッチすると「Matrix Inputs」画面が表示され、マトリクス入力およびマトリクス・SENDの設定を行うことができます。

マトリクスは、10入力8出力のグリッドとして画面に表示されます。



マトリクス入力を選択するには、マトリクス入力チャンネル最上部のブロックにタッチし(ラベルが「No Input」の入力は未アサインです)、「Matrix Input Route」画面を開きます。

「ports」列から適切な内部ポート、ラック、またはローカルI/Oを選択し、ソケット表示から必要な入力ソケットを選択します。

画面を閉じて、「Matrix Inputs」グリッド画面に戻ります。

マトリクス・ノード(マトリクスの子も側)のON/OFFおよびSENDレベル調整を行うには、

必要なノードに画面上でタッチして選択します。各選択ノードはオレンジ色でハイライト表示されます。

トッパーの「Select Multiple」ボタンがアクティブの場合、複数のノードを同時に選択し、調整することができます。

「Select Multiple」ボタンにタッチすると「Select Single」モードがアクティブになり、一度に選択可能なノードが1つに制限されます。

ノードを選択した後、上から6番目のマスター・ロータリー・エンコーダーにアサインされたTouch Turnコントロールを使用して、調整を行うことができます。このマスター・ロータリー・エンコーダーもオレンジ色に点灯します。

ロータリー・コントロールを押すとノードのON/OFFが切り替わり、回すとマトリクス・センドレベルを調整できます。

調整が完了したら、選択ノードに個別にタッチして選択解除するか、トッパーの「Clear Selection」ボタンにタッチします。

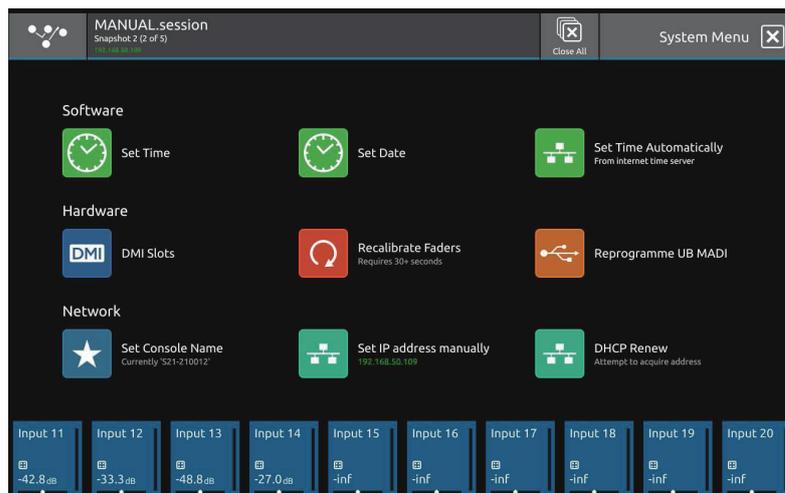


上から6番目、オレンジに点灯するマスター・ロータリー・エンコーダー

### 1.5.10 System.....

メインメニューの「System」ボタンにタッチすると「System Menu」画面が表示され、システムレベルの各種コンソール機能の設定を行うことができます。

※通常はこれらの設定を調整する必要はありません。



**Set Time/Set Date:**コンソールの日付と時刻を手動設定します。

**Set Time Automatically:**時刻を自動設定します。ただし、DHCPサーバー経由でのインターネット接続が必要です。

**Recalibrate Faders:**約30秒でフェーダーを再キャリブレーションできます。

※重要:この操作は、DiGiCoサポート担当の指示がない限り行わないでください。

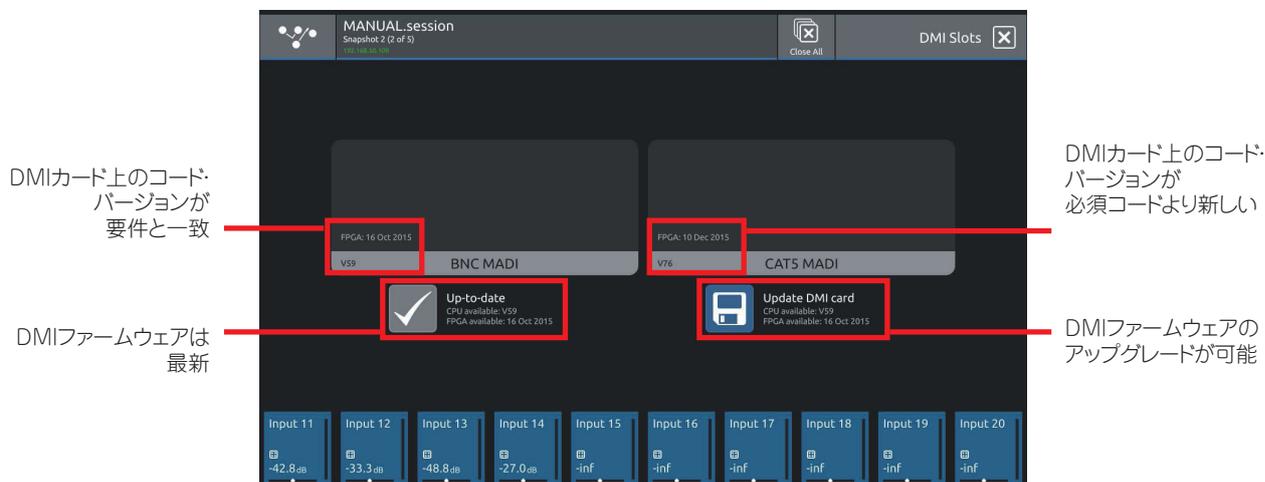
**Reprogram UB MADI:**必要な場合、UB MADIインターフェースを新しいファームウェアで再プログラムできます。

※重要:この操作は、DiGiCoサポート担当の指示がない限り行わないでください。

**Set Console Name/Set IP address manually/DHCP Renew:**コンソール名のリセット、コンソールのIPアドレスの設定、DHCP経由での更新ができます。

※重要:この操作は、DiGiCoサポート担当の指示がない限り行わないでください。

**DMIカード**は、S21、S31が対応するバージョンにソフトウェアまたはファームウェアをアップグレードまたはダウングレードすることができます。これは、DMIファームウェアの日付がアプリケーションに埋め込まれた必須コードの日付と一致しない場合に必要です。



## 1.5.11 Diagnostics(ダイアグノスティクス) .....

メインメニューの「Diagnostics」ボタンにタッチすると、ソフトウェア・バージョンやファームウェア・バージョンなどの各種コンソール設定が表示されます。

この情報は、トラブルシューティングの際に必要なことがあります。



## 1.5.12 Restart or Shutdown(再起動とシャットダウン) .....

メインメニューの「Restart or Shutdown」ボタンにタッチすると、コンソールの再起動、シャットダウンおよび一時的なロックのためのオプションが表示されます。

コンソールをシャットダウンするには、まず「Shut Down」ボタンにタッチします。電源アイコンが画面に表示されたら、背面パネルの電源スイッチで電源を切ります。**この操作をせずに電源スイッチをOffにしたり、電源ケーブルを抜かないでください。**

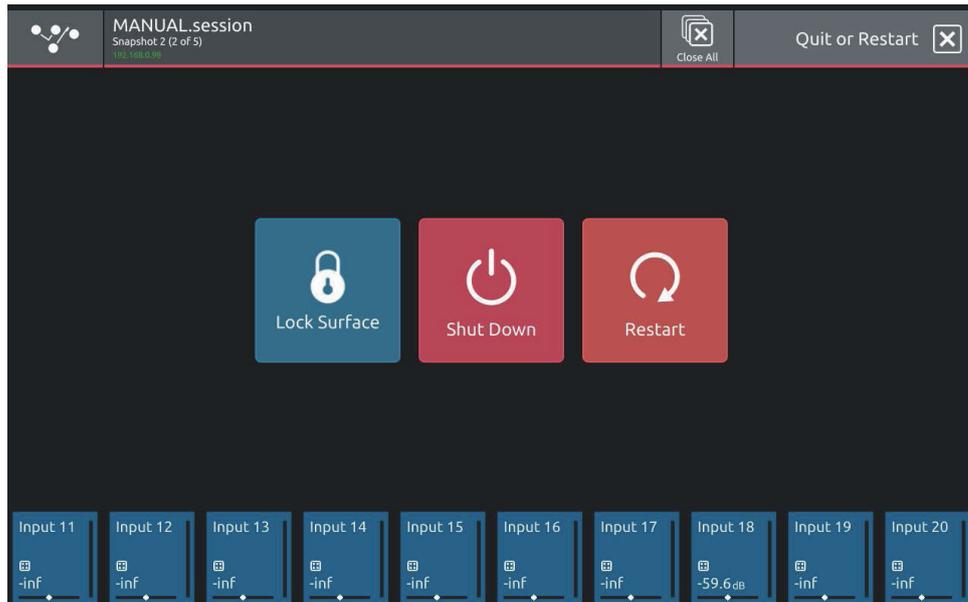
「Lock Surface」ボタンにタッチするとコンソール・サーフェイスがロックされ、ロックの解除方法と共に南京錠が画面に表示されます。

この機能は、ワークサーフェイス上および画面上のコントロールの不用意な変更を防止するためのものです。

コンソールに問題が発生してリセットが必要になる場合に備えて、電源を入れ直さずに再起動するための3つのオプションが用意されています。

**Restart** : 音声が一時的に途切れます。

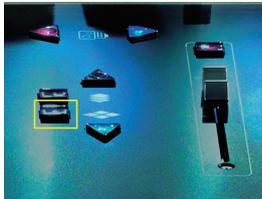
**ウォーム・ブート**: コンソールの背面パネルには、コンソールのコンピューターをリセットするための小さな赤いボタンがあります。この場合も音声が一瞬途切れます。



### 1.5.13 ソフトウェアのアップグレード.....

ソフトウェアは、support@digiconsoles.comの内容に従ってファイルをダウンロードし、USBキーにコピーし、以下の手順に従ってアップグレードすることができます。

1. ダウンロードしたファイルをUSBキーのルート・ディレクトリーにコピーします。ファイル名がupdate.dcuであることを確認してください。
2. コンソールの電源を切ります。
3. USBキーをコンソールのUSBポートに差し込みます。
4. コンソール・サーフェイス上の「Overview」ボタンを押し続けます。



5. コンソールの電源を入れ、Overviewボタンを約5秒間押し続けた後、離します。
6. 時計アイコンをはじめとする一連のアイコンが画面に表示されます。
7. コンソール・アプリケーションがブートするまで待ちます。
8. メイン・メニューを開き、画面最下部のバージョン番号を確認します。
9. これでアップグレード完了です。

## 2.1 DMIカード

本機は、背面パネルにDMIカード用オプション・スロットを2つ装備しています(下図参照)。  
多様な入出力フォーマットのDMIカードが用意されています。

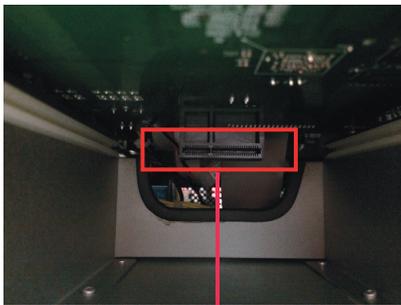


### 2.1.2 DMIカードの装着

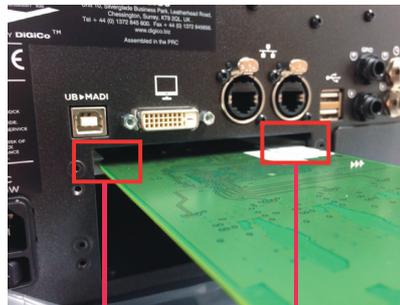
※DMIカードは「ホットスワップ」に対応していません。DMIカードを着脱する前に必ず本機の電源を切ってください。

DMIカードを装着するには、以下の手順に従います。

1) コンソール・プランク・プレートを留めている4本のねじを取り外して、スロットの内部コネクタと白いガイドレールを露出させます。取り外したねじはカードの固定に使用するため、紛失しないようご注意ください。



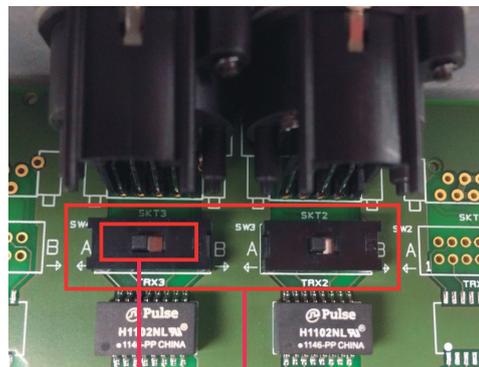
DMI 内部ソケット



ガイドレールに合わせてカードを差し込む

※DMIカードを装着する前に、内部コネクタに保護カバーが付いていないか確認し、付いている場合は事前に取り外してください。

※MADI DMI Cカードを本機で使用する場合、2個の内部スイッチをAの位置に設定する必要があります。カードを装着する前にこのスイッチの位置を確認してください(下図参照)。



本機で使用する場合は  
Aの位置に設定

MADI DMI C 内部スイッチ

2) DMIカードをスロット両側の白いガイドレールに合わせ、内部コネクタに完全にはまるまで差し込みます。  
3) 4本のねじで固定します。

## 2.2 MADi DMIカード

MADi DMIカードには2種類あります。

MADi B:2組のBNCコネクタを装備

MADi C:2個の双方向CAT5eコネクタを装備

どちらのカードも、対応する端子を装備したSD Series DiGiCoラック(D-Rack、D2-Rack、SD-Rack、SD-MINI Rack)の接続に使用できます。MADi Bカードは、48kHz/96kHzでの標準MADiストリームに対応します。

※1枚のMADi DMIカードには一度に1台のDiGiCoラックしか接続できません。

※ソフトウェアバージョン1.3では、48 kHz使用時のD2-Rack、SD-Rack、またはSD-MINI RackのMain MADiポートとAUX MADiポートを使用したケーブルリダundant機能は実装されていません。

### 2.2.1 MADi DMIの接続.....

BNC MADi(AES10)またはDiGiCo CAT5e接続を使用して、外部音声接続を行うことができます。

2種類のMADi接続が可能です。DiGiCoステージラックを双方向MADi接続でコンソールと接続した場合、最大112ch(56in/56out)の音声に加えてラック制御データ(CH57)を伝送できます。双方向標準MADiストリームの場合、最大128chの音声(64in/64out)を伝送でき、MADi接続に対応したサードパーティー機器との接続が可能です。

DiGiCo CAT5e接続は、各終端に干渉除去装置を装備したSTP CAT5eケーブルを使用する最大64chの双方向インターフェースで、D-RackおよびD2-Rackと接続する場合に使用します。

以下の接続条件に注意してください。

**DMI MADi CとD-Rackの接続(48 kHz使用時)**

DMIカードのCAT5eソケットAをD-RackのCAT5eソケットに接続します。

**DMI MADi CとD-Rackの接続(96 kHz使用時)**

DMIカードのCAT5eソケットAをD-RackのCAT5eソケットに接続します。

※このセットアップでは、1つの28ch 96 kHz MADiストリームで伝送されるため、D-Rackの入力ソケット29~32に音声信号は流れません。48 kHz使用時、すべてのD-Rack入出力が使用可能。96 kHz使用時、D-Rackの入力1~28および出力1~16のみ使用可能。

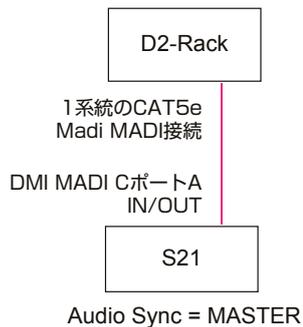
#### DMI MADi Cカードによる1台のS21とD-Rackの接続



## DMI MADI CとD2-Rackの接続(48 kHz使用時)

DMIカードのCAT5eソケットAをD2-RackのCAT5e Mainソケットに接続します。

### DMI MADI Cカードによる1台のS21とD2-Rackの接続 (48 kHz使用時)

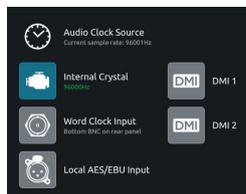
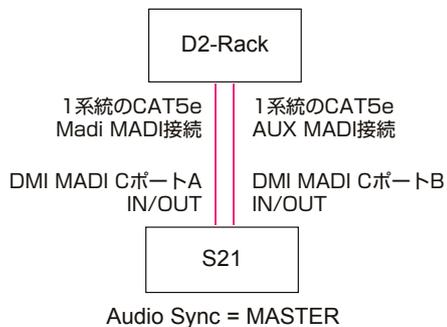


## DMI MADI CとD2-Rackの接続(96 kHz使用時)

DMIカードのCAT5eソケットAをD2-RackのCAT5e Mainソケットに接続します。

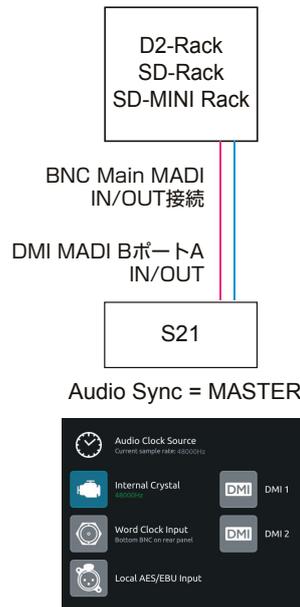
DMIカードのCAT5eソケットBをD2-RackのCAT5e AUXソケットに接続します。

### DMI MADI Cカードによる1台のS21とD2-Rackの接続 (96 kHz使用時)

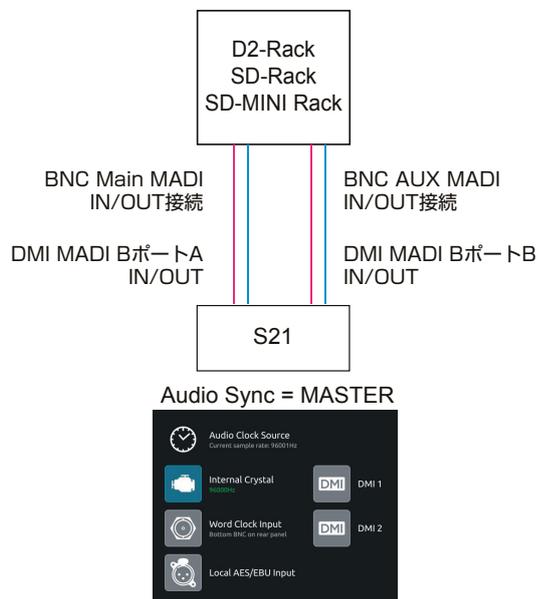


**DMI MADI BとD2-Rack／SD-Rack／SD-MINI Rackの接続(48kHz使用時)**

DMIカードのBNC INソケットAをD2-Rack／SD-Rack／SD-MINI RackのBNC OUT Mainソケットに接続します。  
DMIカードのBNC OUTソケットAをD2-Rack／SD-Rack／SD-MINI RackのBNC IN Mainソケットに接続します。

**DMI MADI Bカードによる  
1台のS21とD2-Rack／SD-Rack／SD-MINI Rackの接続 (48kHz使用時)****DMI MADI BとD2-Rack／SD-Rack／SD-MINI Rackの接続(96 kHz使用時)**

DMIカードのBNC INソケットAをD2-Rack／SD-Rack／SD-MINI RackのBNC OUT Mainソケットに接続します。  
DMIカードのBNC OUTソケットAをD2-Rack／SD-Rack／SD-MINI RackのBNC IN Mainソケットに接続します。  
DMIカードのBNC INソケットBをD2-Rack／SD-Rack／SD-MINI RackのBNC OUT AUXソケットに接続します。  
DMIカードのBNC OUTソケットBをD2-Rack／SD-Rack／SD-MINI RackのBNC IN AUXソケットに接続します。

**DMI MADI Bカードによる  
1台のS21とD2-Rack／SD-Rack／SD-MINI Rackの接続 (96kHz使用時)****DMI MADI Bと標準MADI機器の接続(48 kHz使用時)**

DMIカードのBNC INソケットAを標準MADI機器のBNC OUT端子に接続します。  
DMIカードのBNC OUTソケットAを標準MADI機器のBNC IN端子に接続します。

**DMI MADI Bと標準MADI機器の接続(96 kHz使用時)**

DMIカードのBNC INソケットAを標準MADI機器のCH1-32 BNC OUT端子に接続します。  
DMIカードのBNC OUTソケットAを標準MADI機器のCH1-32 BNC IN端子に接続します。  
DMIカードのBNC INソケットBを標準MADI機器のCH33-64 BNC OUT端子に接続します。  
DMIカードのBNC OUTソケットBを標準MADI機器のCH33-64 BNC IN端子に接続します。

### 2.2.2 MADi DMIによるラックの共有 .....

システムを48 kHzのサンプリングレートで使用する場合、以下に示す接続方法により、2台のコンソール(2台のS21、またはS31および別のSD Seriesコンソール)間でD2-Rack、SD-Rack、またはSD-MINI Rackを共有することが可能です。

このセットアップでは、以下の点に注意してください。

- 1) 入力は2台のコンソール間で全て共有できますが、ラックのアナログ・ゲインをコントロールできるのは一方のコンソール(「マスター」コンソール)のみです。
- 2) ゲイン・コントロールしないコンソール(「スレープ」コンソール)は、「ゲイン・トラッキング」機能(下記参照)により、マスター・コンソールによるゲイン変更に応じてデジタル・トリムを自動調整できます。
- 3) 共有ラックの出力を使用できるのは「マスター」コンソールのみです。

モニター(スレープ)・コンソールとステージ・ラックの推奨接続方法として、共有するラックのAUX MADi OUTをコンソールのMADi A INに接続します。

FOH(マスター・コンソール)は、MADi A IN/OUT経由でステージ・ラックに接続します。

モニター・コンソールでゲイン・コントロールし、FOHコンソールでゲイン変更をトラッキングする場合も同様の方法で接続できます。

共有ラックのAUX MADi OUTはFOHコンソールのMADi A INに接続します。

モニター(マスター・コンソール)は、MADi A IN/OUT経由でステージ・ラックと接続します。

※「マスター」コンソールは、「マスター同期信号」を共有ラックに送信するように設定してください(メイン・メニュー > 「Audio Sync」ビュー。下図参照)。

「スレープ」コンソールは、共有ラックに接続されたMADi DMIスロットからAudio Syncを受信するように設定してください。

- 1) 十分なヘッドルームを確保しながらアナログ・ゲイン・レベルを設定します。
- 2) 2台目のコンソールを「receive only」モードで共有ラックと接続します(MADi入力ケーブルのみ接続)。
- 3) 「receive only」モードのコンソールは、共有している全てのチャンネルに対して、ゲイン・トラッキング(「Input Channel Setup」ビューの最上部にある「GT ON/OFF」ボタン)をONにすることができます。
- 4) 「マスター」コンソールでアナログ・ゲイン・コントロールを操作すると、その変化が「スレープ」コンソールのアナログ・ゲインに反映され、デジタルトリム・コントロールが逆方向に同じ量だけ動くことで補正されます。

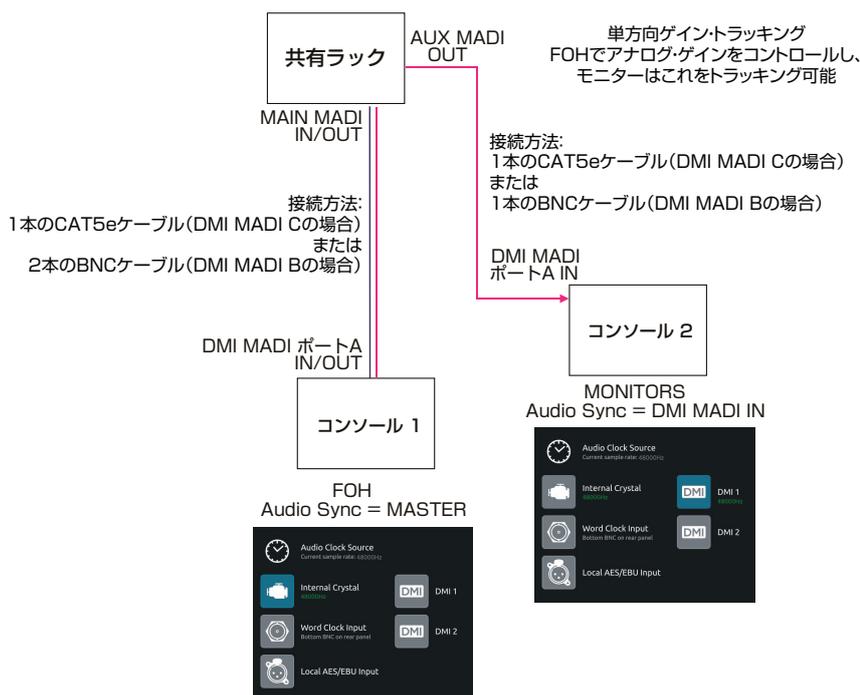
※重要:このセットアップでは「スレープ」コンソールのアナログ・ゲインおよび+48Vを調整しないでください。調整してもラックには反映されません。

これらの設定を「スレープ」コンソールで調整した場合、もはやアナログ・ゲインおよび+48Vの実際の状態を反映していない可能性があります。

チャンネルのゲイン・トラッキングがONの場合、そのゲイン調整に対してデジタルトリム・コントロールが働いて相殺されることになります。

アナログ・ゲインおよび+48V設定がラックの現在の状態と一致しないセッションを「スレープ」コンソールにロードした場合、マスター・コンソールでそのセッションをロードし直して「スレープ」コンソール上のこれらのコントロールの状態を更新する必要があります。

MADiによるFOH/モニター・コンソールと共有ラックの接続 (48kHz使用時)





## 2.2.3 DMIカード／ラックの自動検出 .....

本機は、DMIカードおよびDMIカードに接続されたラックの自動検出機能を備えています。

そのため、システムの電源を入れる前にDMIカードおよびラックを全て正しく接続することが非常に重要です。

※DMIカードは「ホットスワップ」に対応していません。DMIカードを着脱する前に必ず本機の電源をOFFにしてください。

正しい手順は以下のとおりです。

- 1) コンソールの電源をOFFにします。
- 2) 必要に応じてコンソールにDMIカードを装着します。
- 3) DMIカードと必要なDiGiCoラックやその他の標準MADI機器との必要な接続を全て行います。
- 4) 全てのラックおよび標準MADI機器の電源を入れます。
- 5) コンソールの電源を入れます。

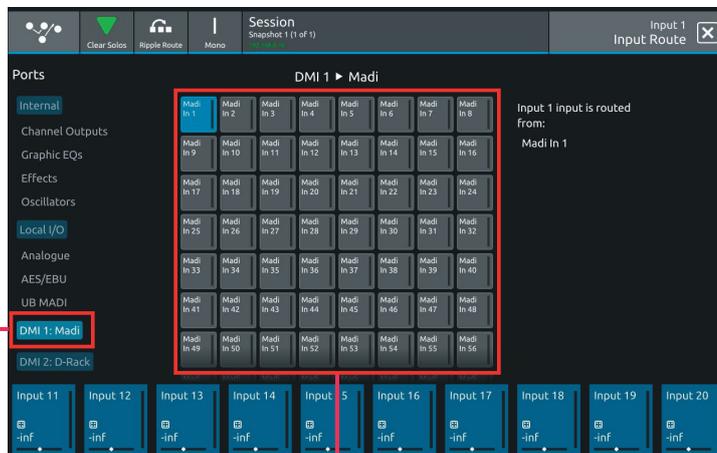
上記手順の完了後、入力チャンネル・ストリップの最上部にタッチして「Channel Setup」ビューを表示し、画面右側の「Input Select」ボタンにタッチすることにより、「Input Route」ビューを開きます。

ポートリストの一番下に、DMIカードが「DMI 1」および「DMI 2」として表示されるほか、接続されたラックも全て表示されます。

目的のDMIカード・ボタンにタッチすると、選択可能な入力が表示されます。

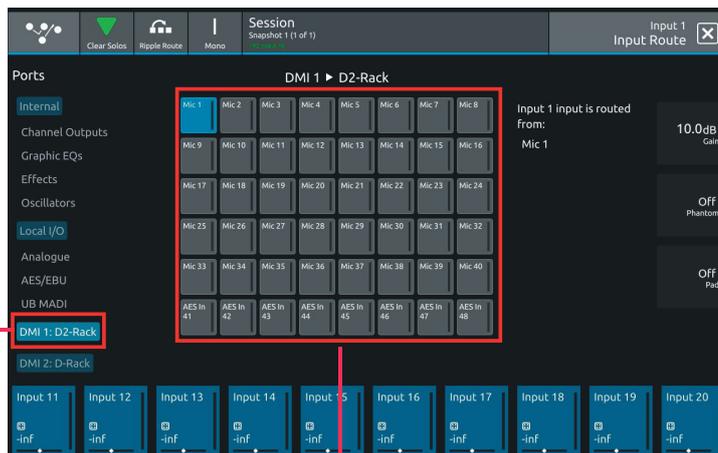
「Output Route」ビュー (Direct Outputs, Insert Sendsなど) では、DMIカード出力が表示されます。

DMI 1を  
64ch標準MADI機器に  
接続した場合



64chの標準MADI入力

DMI 1を  
D2-Rackに  
接続した場合



40chのアナログ入力と8chのAES入力

### 重要:

MADI DMIカードをラックまたは他の標準MADI機器に接続した後、異なるタイプのラックまたは機器に接続し直した場合、数秒後に新しい接続が自動検出され、ハードウェアの変更を認めるかどうかをユーザーが決定できるように「Conform」ボタンが表示されます。「Conform」ボタンを押す前に、自動検出プロセスの時間を十分に見越してください(約30秒)。

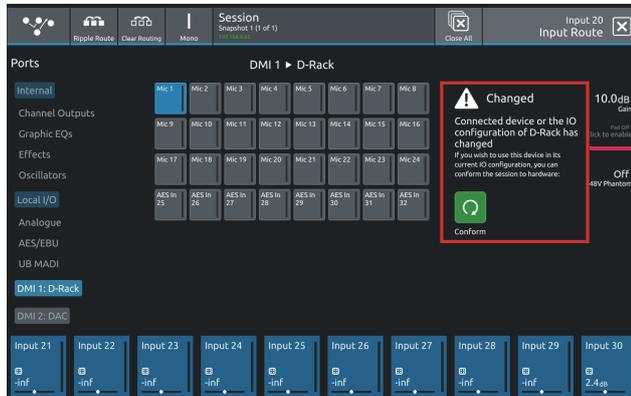
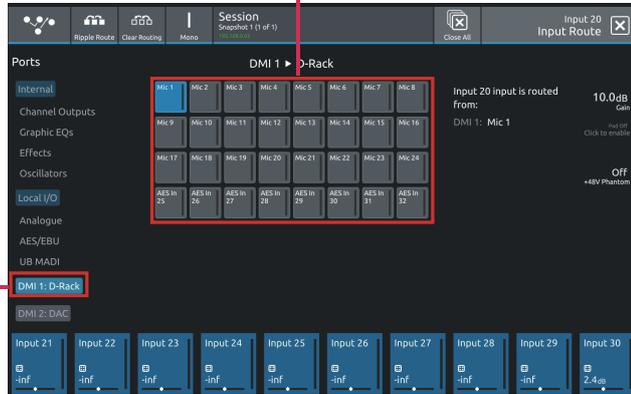
異なるタイプの機器に接続を変更する場合は、必要に応じて元のセットアップに戻せるように、セッションを保存してから行うことをお勧めします。

**Conforming Racks(ラックの整合)**

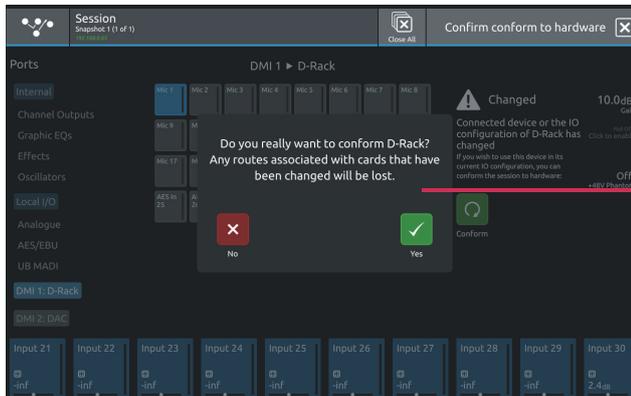
I/Oラックがシステムに接続またはシステムから切断された場合、コンソールを新規ハードウェアに整合させるオプションが表示されます。以下の例は、D-RackをMADI/DMIカード経由で本機のDMIポート1のコンソールに接続した後、切断(または電源切断)した場合を示しています。新規ハードウェアに整合させるためのプロンプトがコンソールに表示されます。この場合、D-Rackはすでに接続されていないため、MADI/DMIカードが標準64チャンネルMADI I/O機器と見なされます。新規ハードウェアに整合させることを選んだ場合、警告メッセージが表示され、「Yes」にタッチするとポートが変更されます。

D-Rackのカード内容

DMI 1はD-Rackに接続



I/Oタイプが変更  
D-Rackは切断  
「Conform」(整合)オプション



整合に関する警告

DMI 1が標準MADIに



2.2.4 DiGiRackの互換性 .....

DiGi Rack, MaDi Rack, およびMiNi Rackは、MADI DMIカードに接続した場合、有効な入力機器として認識されるようになりました。

※重要:

DiGi Rack, MaDi Rack, およびMiNi Rackは、48kHzのサンプリングレートでのみ動作します。コンソールが96kHzで動作している時にこれらのラックのいずれかを接続した場合、ラックは認識されず、「Conform」ボタンは表示されますが、サンプリングレートを変更するまでは実行できません。

DiGi Rackは、特定のタイプの入力カードのみ認識されます (AES入出力およびAVIOMカードと組み合わせたアナログ入力、アナログ出力、AES入力、AES出力)。その他のカードは全て空きスロットとして表示されます。

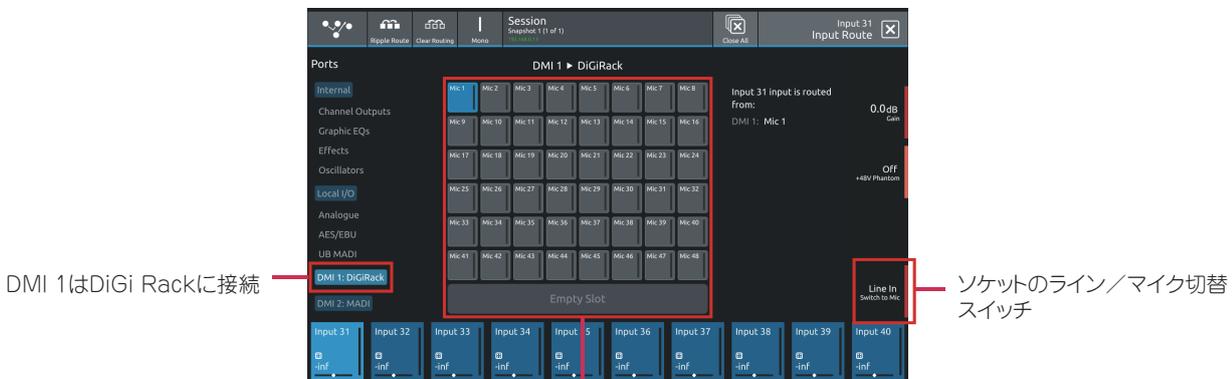
DiGi Rackアナログ入力カードは、内部のリボン・ケーブル・コネクタでライン/マイクレベルの切替が可能です。これらのカードへの入力を使用する場合、使用するソケットのソフトウェア・ライン/マイク切替スイッチが正しい位置に設定しないと、入力が正しく機能しません。

DiGi Rack, MaDi Rack, およびMiNi RackをMADI DMIカードに正常に接続すると、オーディオ/I/O画面のDMIポート表示では、いずれもラックタイプとして「DiGiRack」と表示されます。

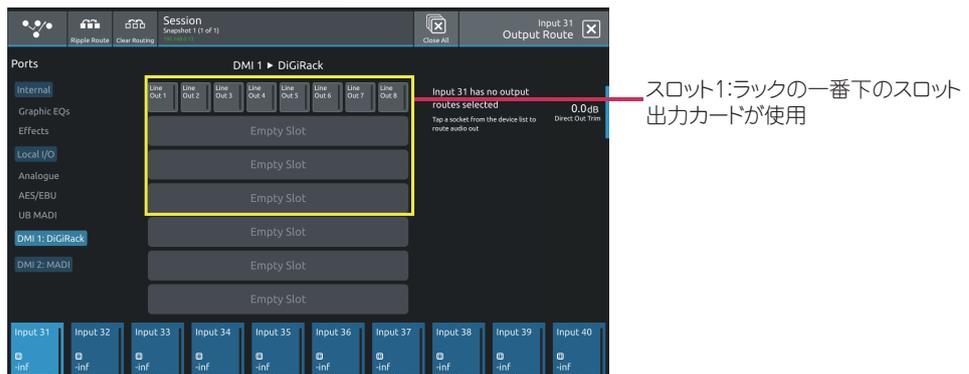
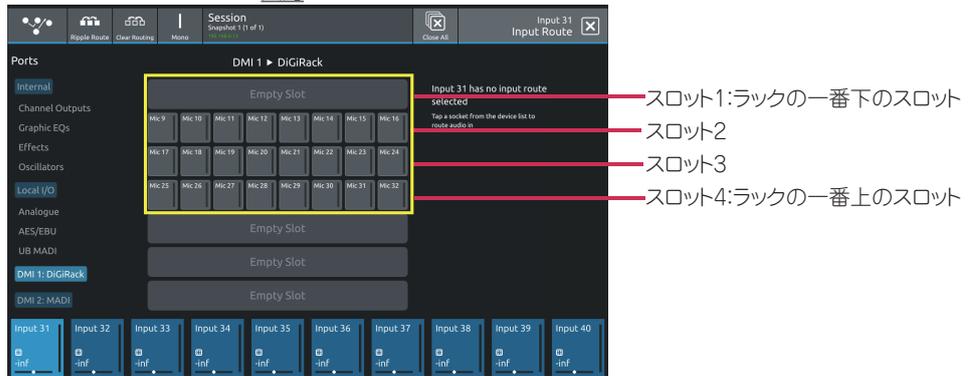
※MiNi Rackは、常に7in/7outスロットのフルサイズDiGiRackとして表示されますが、最初の4スロットしか配置されません。

このタイプのラックは画面上では上から下に付番していますが、実際のラック自体は下から上に番号付けされています(下の図参照)。

標準DiGi Rack



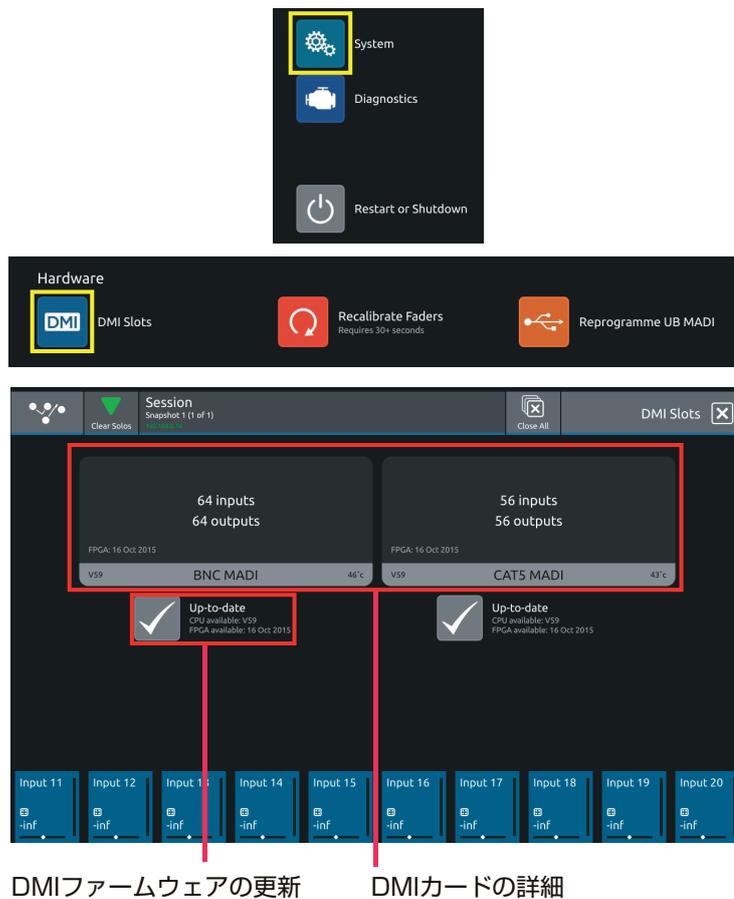
48系統のマイク/ライン入力、スロット7は空き  
MiNi Rackは最初の4スロットで構成(逆の順番)  
入力



## 2.2.5 DMIカードの詳細とファームウェア更新 .....

メインメニュー > 「System」 > 「Hardware」セクションの「DMI Slots」ボタンにタッチすると、装着されたDMIカードに関する情報（現在のファームウェアの日付など）が表示されます。

このビューでは、カード上のDMIファームウェアの更新も行えます（DiGiCoサポート担当の指示がない限り行わないでください）。



### 2.3 DMI-DANTEカード

DMI-DANTEカードは、64in/64out(48 kHz使用時)または32in/32out(96 kHz使用時)の信号を送受信することが可能で、Danteネットワークとの接続用にPRIMARYおよびSECONDARY(バックアップ)ギガビット・イーサネット・ポートを装備しています。



Danteインターフェースの制御および設定は全て、Dante Controllerソフトウェアを使用して外部で行います。このための制御用コンピューターを別途用意する必要があります。

(Dante Controllerソフトウェアで)本機をDanteネットワークのシステム・クロックとして設定できるほか、Danteカードを本機のクロック・ソースとして選択することも可能です。

下の図に示すように、Dante Controllerソフトウェアには2つのDiGiCo DMI Danteデバイスが表示されます。リストの2台目のデバイスは本機に装着されたDMI-DANTEカードで、「DiGiCo S21」という名前を手動設定してあります。「Device Config」タブで、DMI-DANTEカードのサンプリングレートを本機のサンプリングレートに合わせて48 kHzまたは96 kHzに設定してください。

#### 例1 - コンソールをDanteネットワークのマスター・クロックにする。

「Clock Status」タブで、DMI-DANTEカードの「Enable Sync To External」および「Preferred Master」チェックボックスをONにします。このセットアップにより、DMI-DANTEカードはコンソール自体をオーディオ・クロック・ソースとしながら、他のDanteネットワーク機器に同期クロックを供給することができます。通常は、メイン・メニュー > 「Audio Sync」パネルでコンソールを「Audio Master」として設定します。

サンプリングレート

「Preferred Master」と「Enable Sync To External」の状態を表示

「Preferred Master」と「Enable Sync To External」をON

本機の内部クロックに同期

Device Name	Sync	Mute	Clock Source	Primary Status	Secondary Status	AES67 Status	Preferred Master	Enable Sync To External
DIGIC04E	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dante	Slave	N/A	N/A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DIGIC021	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	External Clock	Master	N/A	N/A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

#### 例2 - Danteネットワークをコンソールのマスター・クロックにする。

Danteネットワークを本機の同期ソースとして使用する必要がある場合、以下のように設定してください。  
Enable Sync to External = OFF

Enable Sync to External = OFF

DMI 1をクロック・ソースに設定

Device Name	Sync	Mute	Clock Source	Primary Status	Secondary Status	AES67 Status	Preferred Master	Enable Sync To External
DIGIC04E	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dante	Master	N/A	N/A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DIGIC021	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dante	Slave	N/A	N/A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 2.4 DMI-ADC/DMI-DAC/DMI-AESカード



DMI-ADCカードは2個の25ピン「D」端子を装備し、16chのアナログ入力が可能です。  
ADCカードはライン専用で、マイクロホン・アンプやファンタム電源は搭載していません。  
本機はこれらの入力に対するゲイン調整機能は備えていません(デジタル・トリムのみ)。最大入力レベルは+22 dBuです。

DMI-DACカードは2個の25ピン「D」端子を装備し、16chのアナログ出力が可能です。  
DACカードはラインレベル専用で、最大出力レベルは+22 dBu(デジタル・フルスケール)です。

DMI-AESカードは2個の25ピン「D」端子を装備し、16chの入力(8ペア)と16chの出力(8ペア)が可能です。  
AES入力は全てサンプリングレート変換(SRC)機能を標準装備しています。  
AES出力は全て本機のシステム・クロックに同期します。

### 25ピン「D」端子のピン配列

DMIモジュールは25ピン「D」端子(メス)を使用しています(接続ケーブル側にオス端子が必要)。ピン配列は下の表のとおりです。

#### アナログ入出力

Function	pin
8+	1
0	2
7-	3
6+	4
0	5
5-	6
4+	7
0	8
3-	9
2+	10
0	11
1-	12
nc	13
8-	14
7+	15
0	16
6-	17
5+	18
0	19
4-	20
3+	21
0	22
2-	23
1+	24
0	25

#### 機能順

Function	pin
0	2
0	5
0	8
0	11
0	16
0	19
0	22
0	25
1-	12
1+	24
2-	23
2+	10
3-	9
3+	21
4-	20
4+	7
5-	6
5+	18
6-	17
6+	4
7-	3
7+	15
8-	14
8+	1
nc	13

#### AES/EBU入出力

Function	pin
4out+	1
0	2
3out-	3
2out+	4
0	5
1out-	6
4in+	7
0	8
3in-	9
2in+	10
0	11
1in-	12
nc	13
4out-	14
3out+	15
0	16
2out-	17
1out+	18
0	19
4in-	20
3in+	21
0	22
2in-	23
1in+	24
0	25

#### 機能順

Function	pin
0	2
0	5
0	8
0	11
0	16
0	19
0	22
0	25
1in-	12
1in+	24
1out-	6
1out+	18
2in-	23
2in+	10
2out-	17
2out+	4
3in-	9
3in+	21
3out-	3
3out+	15
4in-	20
4in+	7
4out-	14
4out+	1
nc	13

#### ピン配列/接続に関する注意事項:

0 = アース/グラウンドまたはスクリーン/シールド nc = 接続なし + = 正相/ホット - = 逆相/コールド

アナログ接続は入出力共に同様に接続します。

表にはチャンネル1~8のアナログ接続を示していますが、チャンネル9~16も同じパターンに従います(1 = 9, 2 = 10等)。

AES接続は、チャンネル1~8に相当する4つのステレオ(2ch)接続として示されています。

表にはステレオ接続1~4(チャンネル1~8)のAES接続を示していますが、ステレオ接続5~8(9~16)も同じパターンに従います(1=5, 2=6等)。

## 2.5 DMI-Waves / DMI-Hydra カード

ソフトウェアバージョンv1.3では、HydraおよびWavesのDMIカードに対応しています。

**Waves DMIカード**は64in/64outで、48kHzと96kHzの両方に対応しています。コンソールからのコントロールはなく、音声入出力をルーティングするだけです。

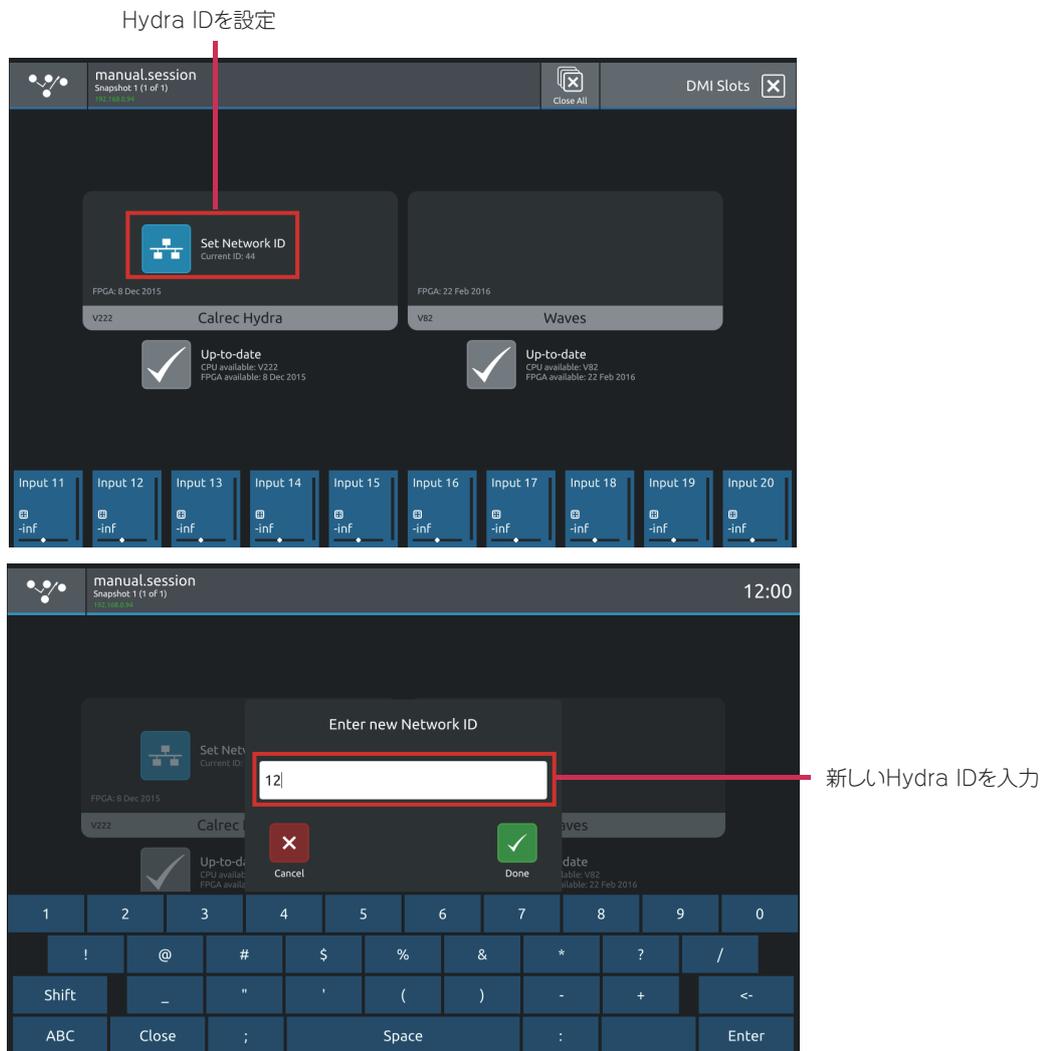
Wavesネットワーク上でこのカードの構成は、Waves社独自のソフトウェアとコントロールパネルを使用して行います。詳細はWaves社のSoundGrid StudioまたはWaves MultiRackの資料を参照してください。

**Hydra DMIカード**は56in/56outで、サンプリングレートが48kHzの場合にのみ機能します。コンソールからのコントロールはなく、音声入出力をルーティングするだけです。

Hydraネットワーク上でこのカードのIDは、「Set Network ID」ボタンにタッチし、画面上のキーボードで新しい番号を入力し、コンソールの電源を入れ直すことにより、コンソールから変更できます。

Hydraネットワーク上でこのカードの構成は、Calrec社独自のソフトウェアおよびコントロールパネルを使用して行います。詳細はCalrec社の資料を参照してください。

**※重要:Hydra DMIカードを使用する場合、コンソールをクロック・マスターに設定しなければなりません。  
Hydra DMIをコンソール自体のクロック・ソースとして使用することはできません。**











ヒビノインターサウンド株式会社

〒108-0075 東京都港区港南3-5-12 TEL: 03-5783-3880 FAX: 03-5783-3881

E-mail: [info@hibino-intersound.co.jp](mailto:info@hibino-intersound.co.jp) <http://www.hibino-intersound.co.jp/>