



DIGITAL MIXING SYSTEM

**RIVAGE**  
PM SERIES

V3 追補マニュアル

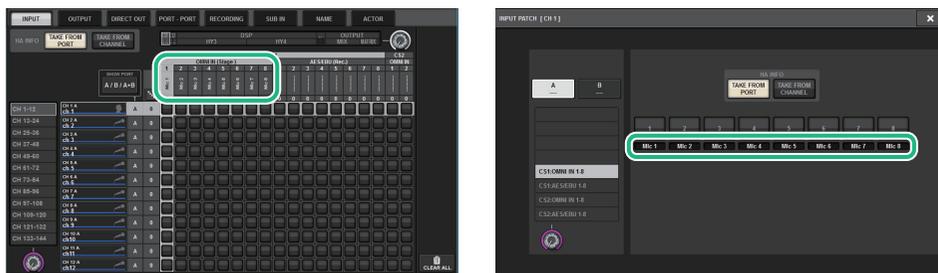
## 目次

PORT NAME.....	3
CH COPYの操作改善 .....	6
メーターポイントの切り替え .....	10
DaNSe .....	11
MIX TO INPUT .....	12
SUB IN.....	12
チャンネルネームの表示改善 .....	13
シーンの操作改善 .....	15
DCAの操作改善 .....	17
CUSTOM FADER BANKの設定改善 .....	18
同期処理の操作改善 .....	19
ロード時の構成確認 .....	20
ロード項目の増加 .....	20
EQの機能改善 .....	21
パラメーターセット、コピーの追加項目.....	21
ライブラリー画面の機能追加.....	23
DSPレイテンシー表示 .....	24
RTAの表示改善 .....	24
ONボタンの点滅動作.....	25
[ON] KEYS FUNCTION DURING SOF.....	25
[SHIFT]キー操作 .....	26
キーボード入力改善 .....	26
RIVAGE PM Editorの改善.....	27
USER DEFINEDキー、USER DEFINEDノブ、Fnキーの機能追加 .....	28
新規メッセージ .....	30

# PORT NAME

ネットワークに接続しているデバイスのデバイス名、スロット、ポートにラベルをつけて、パッチ画面等で確認できるようになりました。

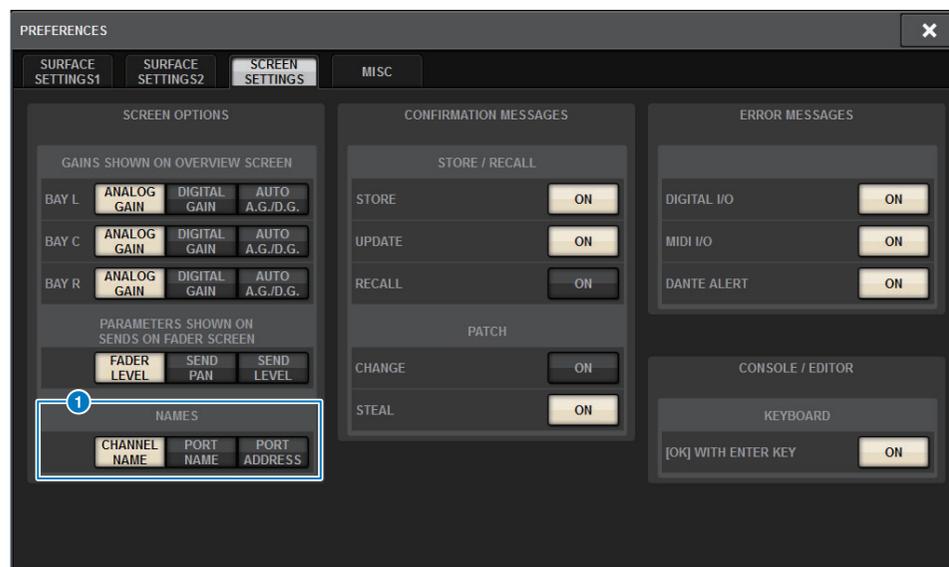
## パッチ画面



## 表示切り替え

プリファレンス設定やUSER DEFINEDキーで表示の切り替えができます。

## PREFERENCESポップアップ画面SCREEN SETTINGSタブ



## 1 NAMES

表示されるラベルをチャンネル名 (CHANNEL NAME)、ポート名 (PORT NAME)、アドレス (PORT ADDRESS、例 M1:RY1-1) から選択できます。

## ラベル対応 (対応:○、非対応:×)

- TWINLANEネットワーク

デバイス		スロット	ポート
RPio622/222	○	RY	○
		MY	○

- Danteネットワーク

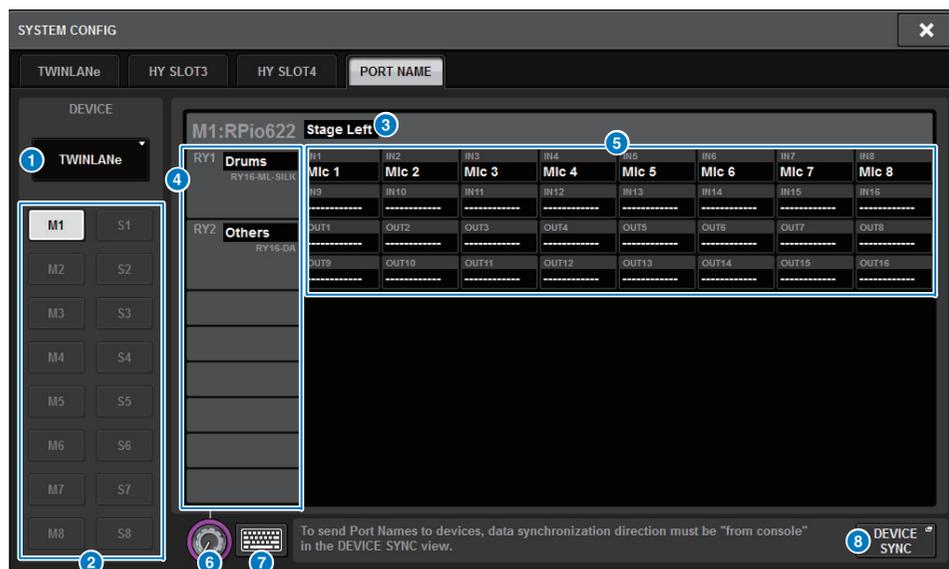
デバイス		スロット	ポート
×		×	○

- I/Oネットワーク

デバイス		スロット	ポート
CS1/2	×	OMNI IN	○
		OMNI OUT	○
		AES/EBU	○
		MY	○
DSP	×	HY	×
		MY	○

## ■ 設定画面

### SYSTEM CONFIG画面 PORT NAMEタグ



#### 7 キーボードボタン

押して、直接入力とNAME EDITポップアップ画面での入力を切り替えます。

#### 8 DEVICE SYNC/DANTE SETUPポップアップボタン

押すと、ポート名等を同期させるDEVICE SYNCポップアップ画面が表示されます。

#### 注記

設定したラベルを有効にするには、コントロールサーフェスからデバイス側へデータ同期を行ないます。逆方向で同期すると設定したラベルが上書きされます。



Danteネットワークを選択した場合はDANTE SETUPポップアップ画面が表示されます。

THIS CONSOLEがオンのときはコントロールサーフェスで設定したラベルが有効になり、デバイス側で設定したラベルが上書きされます。DANTE CONTROLLERがオンのときはデバイス側で設定したラベルが有効になります。



#### 1 ネットワーク選択タブ

押して、デバイスのネットワークを選択します。  
TWINLANe、DANTE、DSP/CS

#### 2 デバイス選択ボタン

押して、編集するデバイスを選択します。

#### 3 デバイスラベル

押して、デバイス名を入力します。

#### 4 スロットリスト

スロットラベルを押して、スロット名を入力します。

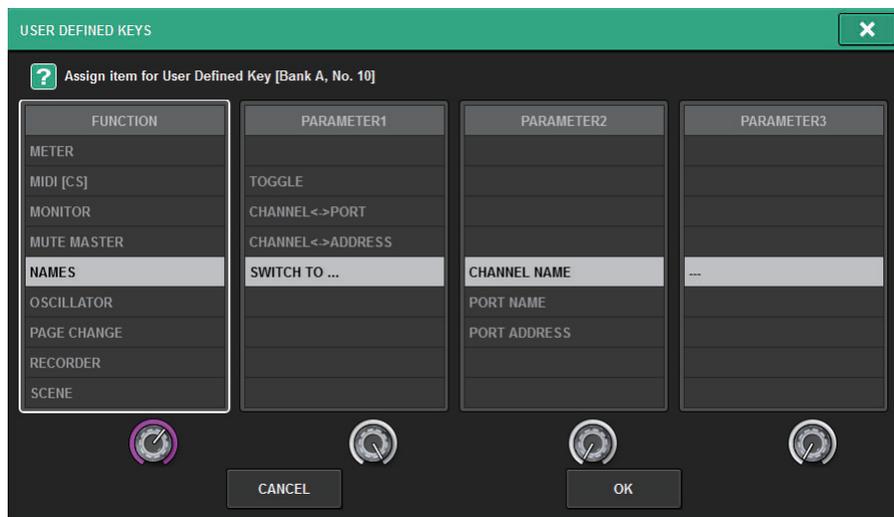
#### 5 ポートリスト

ポートラベルを押して、ポート名を入力します。

#### 6 リスト選択ノブ

スクリーンエンコーダーまたは[TOUCH AND TURN]ノブで操作して、スロットやポートを選択します。

## USER DEFINED KEYSポップアップ画面

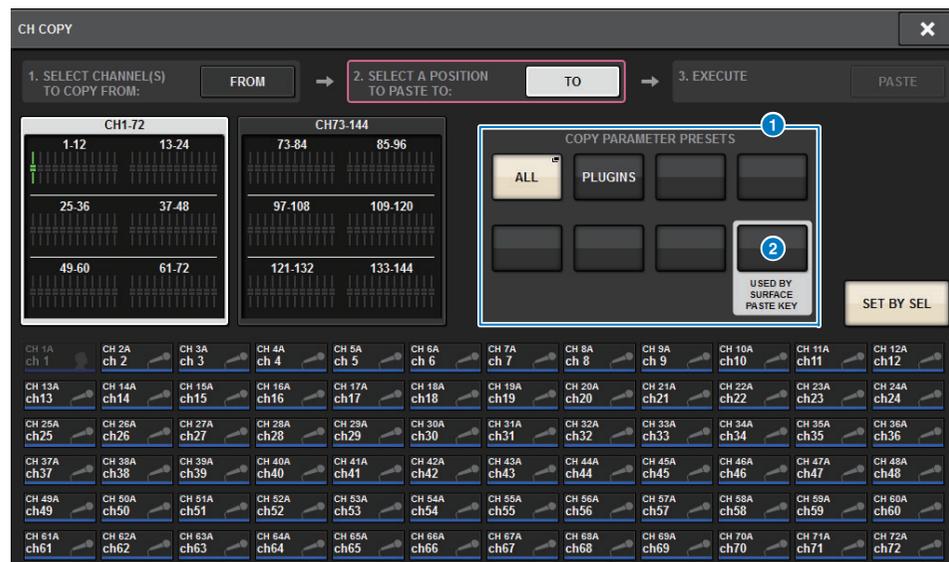


ファンクション	Param1	PARAMETER 2	解説
NAMES	TOGGLE	—	チャンネル名 → ポート名 → アドレス 消灯 点灯 点灯 をトグルする。
	CHANNEL <-> PORT	LATCH	押すたびに表示がチャンネル名、ポート名に切り替わる。ポート名を表示しているときに点灯する。
		UNLATCH	押している間ポート名を表示する。離すとチャンネル名を表示する。
	CHANNEL <-> ADDRESS	LATCH	押すたびに表示がチャンネル名、アドレスに切り替わる。アドレスを表示しているときに点灯する。
		UNLATCH	押している間アドレスを表示する。離すとチャンネル名を表示する。
	SWITCH TO ...	CHANNEL NAME	押すとチャンネル名を表示する。
		PORT NAME	押すとポート名を表示する。
		PORT ADDRESS	押すとアドレスを表示する。

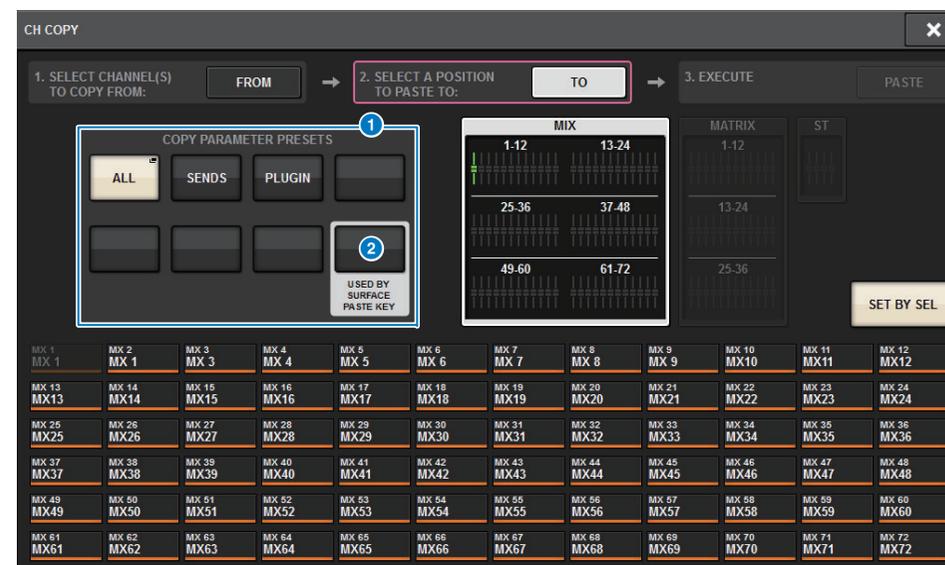
## CH COPYの操作改善

コピーするパラメーターを選択できるようになりました。インプット、アウトプットそれぞれ8つのパターンをプリセットに登録して利用できます。パラメーターのコピーだけでなく、マウントやパッチも自動で行なわれます。

### CH COPYポップアップ画面（インプットチャンネル）



### CH COPYポップアップ画面（アウトプットチャンネル）



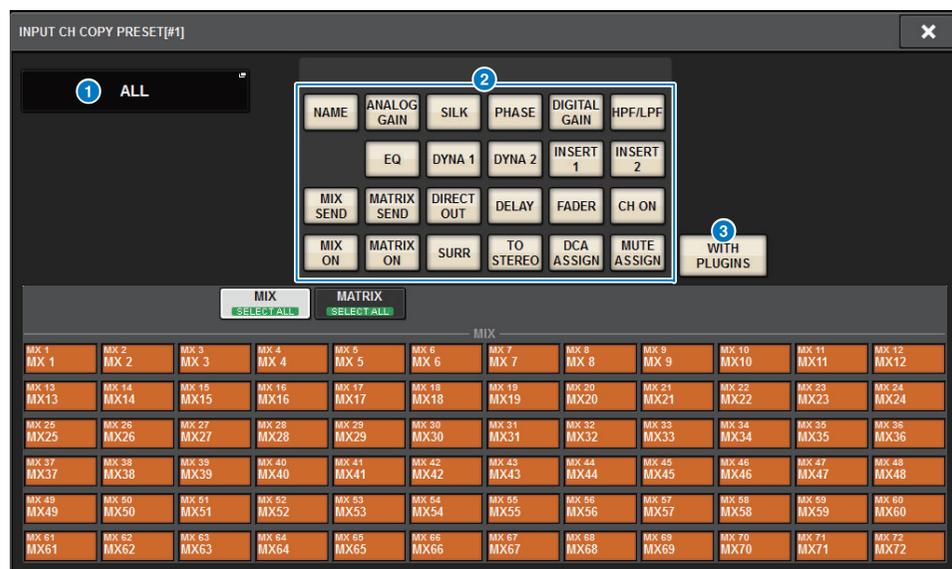
#### ① プリセットボタン

コピーするパラメーターを登録したプリセットを選択します。  
 選択されたプリセットボタンをもう一度押すと、プリセットに登録するパラメーターを選択するINPUT (OUTPUT) CH COPY PRESETポップアップ画面が開きます。  
 右下のプリセットボタン②の設定は、パネルのSelected Channelセクションにある「PASTE」キーを押したときにコピーされるパラメーター設定としても使用されます。

#### NOTE

プリセットデータはUSER SETUPライブラリーに含まれます。

## INPUT CH COPY PRESETポップアップ画面



## 1 NAME EDITボタン

押すと、プリセット名を編集するNAME EDITポップアップ画面が表示されます。

## 2 パラメーターボタン

オンにしてプリセットにパラメーターを登録します。

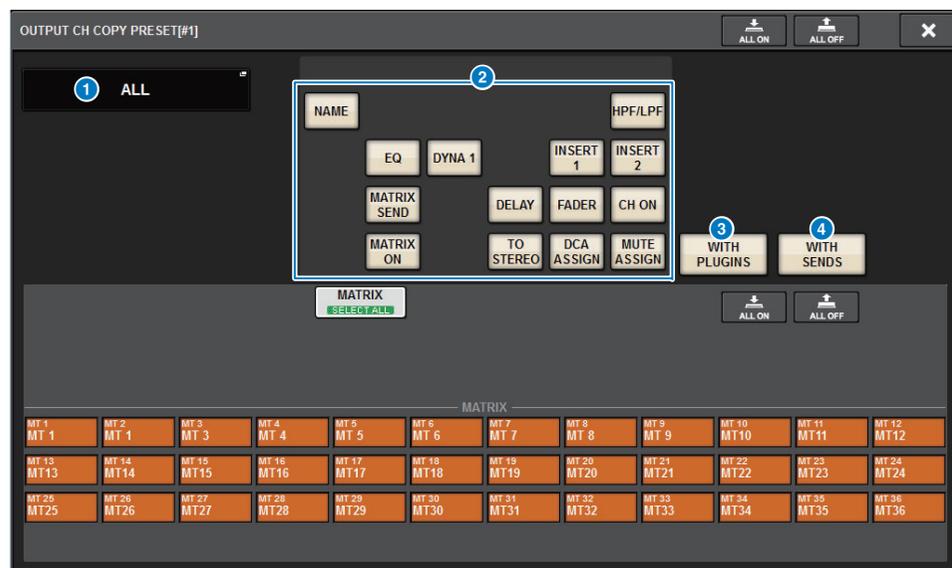
## 3 WITH PLUGINSボタン

オンにすると、そのチャンネルにインサートしているプラグイン、パッチ、パラメーターをコピー内容に含みます。

## 4 WITH SENDSボタン

オンにすると、そのバス（アウトプットチャンネル）へのすべてのSEND設定（オン/オフやレベル、PANなど）をコピー内容に含みます。

## OUTPUT CH COPY PRESETポップアップ画面



## コピーするパラメーターの内容

パラメーター	内容
NAME	チャンネルネーム、カラー、アイコン
ANALOG GAIN	ゲイン、ファンタム電源のオン/オフ、GANG、ゲインコンベンション、M/Sデコード
SILK	SILK設定
PHASE	$\phi$
DIGITAL GAIN	ゲイン、GANG
HPF/LPF	オン/オフ、カットオフ周波数、タイプ
EQ	オン/オフ、タイプ、アッテネーター、バンド設定
DYNA 1 DYNA 2	オン/オフ、タイプ、タイプのパラメーター、キーイン（フィルター、Q、カットオフ周波数）
INSERT 1 INSERT 2	オン/オフ、ポイント
MIX SEND	レベル、PRE/POST、FOLLOWの設定
MATRIX SEND	レベル、PRE/POST、FOLLOWの設定
DIRECT OUT	オン/オフ、レベル、ポイント、FOLLOWの設定
DELAY	オン/オフ、ディレイタイム、ポイント、GANG
FADER	レベル
CH ON	オン/オフ
MIX ON	オン/オフ
MATRIX ON	オン/オフ
SURR	サラウンド設定（オン/オフ、ポジショニング、DIV、LFE）
TO STEREO	TO STEREOの設定（オン/オフ、モード、ポイント*1、PAN、BALANCE、CSR）
DCA ASSIGN	DCAアサイン設定
MUTE ASSIGN	ミュートアサイン設定

\*1 アウトプットチャンネルのみ

WITH PLUGINSボタンをオンにしてプラグインを含む場合にコピー元のチャンネルのペア設定とコピー先のチャンネルのペア設定が異なったときは次のように設定されます。

## コピー元がモノチャンネルでコピー先がモノチャンネル

コピー元	コピー先
31BandGEQ	コピー元をコピーしてパッチする（On, Band/Gain, Limit）
Flex15GEQ	コピー元をコピーしてパッチする（On, Band/Gain, Limit）
8BandPEQ	コピー元をコピーしてパッチする（On, Type, Band/Gain, Band/Q, Band/Bypass, Band/Freq., Low Shel., High Shel.）
AutoMixer	空いているチャンネルをアサインする（パラメーターはコピーしない）
OutBoard	コピー先をOutBoardに変更する（パッチはしない）
Effect	コピー元がDualタイプの場合、コピーしてパッチする（パラメーターとバイパスも含む） コピー元が通常タイプ*1の場合、コピーしてL側をパッチする（パラメーターとバイパスも含む）
BLANK	コピー先のインサート・モジュールのパッチをクリアする（コピー先で使用していたDSPアロケーションは残す）

\*1 DualタイプやStereoタイプ以外

## コピー元がステレオ（ペア）でコピー先がステレオ（ペア）

コピー元	コピー先
31BandGEQ	コピー元をコピーしてパッチする（On, Band/Gain, Limit）*1
Flex15GEQ	コピー元をコピーしてパッチする（On, Band/Gain, Limit）*1
8BandPEQ	コピー元をコピーしてパッチする（On, Type, Band/Gain, Band/Q, Band/Bypass, Band/Freq., Low Shel., High Shel.）*1
AutoMixer	空いているチャンネルを2つアサインする（パラメーターはコピーしない）
OutBoard	コピー先をOutBoardに変更する（パッチはしない）
Effect	コピー元がStereoタイプの場合、コピーしてパッチする（パラメーターとバイパスも含む） コピー元が通常タイプ*2の場合、コピーしてL側およびR側をパッチする（パラメーターとバイパスも含む）
BLANK	コピー先のインサート・モジュールのパッチをクリアする（コピー先で使用していたDSPアロケーションは残す）

\*1 コピー先のGEQリンクの設定は変更されません。

\*2 DualタイプやStereoタイプ以外

## コピー元がステレオ（ペア）チャンネルでコピー先がモノチャンネル

コピー元	コピー先
31BandGEQ	コピー元のL側の31BandGEQをコピーしてパッチする (On, Band/Gain, Limit)
Flex15GEQ	コピー元のA側をコピーしてパッチする (On, Band/Gain, Limit)
8BandPEQ	コピー元のA側をコピーしてパッチする (On, Type, Band/Gain, Band/Q, Band/Bypass, Band/Freq., Low Shel., High Shel.)
AutoMixer	空いているチャンネルを1つアサインする (パラメーターはコピーしない)
OutBoard	コピー先をOutBoardに変更する (パッチはしない)
Effect	コピー元がStereoタイプの場合、Dualタイプに置き換えてコピーしてパッチする (パラメーターとバイパスも含む) コピー元が通常タイプ*1の場合、コピーしてL側のみパッチする (パラメーターとバイパスも含む)
BLANK	コピー先のインサート・モジュールのパッチをクリアする (コピー先で使用していたDSPアロケーションは残す)

\*1 DualタイプやStereoタイプ以外

## コピー元がモノチャンネルでコピー先がステレオ（ペア）チャンネル

コピー元	コピー先
31BandGEQ	L側とR側にコピー元をコピーしてパッチする (On, Band/Gain, Limit) *1
Flex15GEQ	L側とR側にコピー元をコピーしてパッチする (On, Band/Gain, Limit) *1
8BandPEQ	L側とR側にコピー元をコピーしてパッチする (On, Type, Band/Gain, Band/Q, Band/Bypass, Band/Freq., Low Shel., High Shel.) *1
AutoMixer	空いているチャンネルを2つアサインする (パラメーターはコピーしない)
OutBoard	コピー先をOutBoardに変更する (パッチはしない)
Effect	コピー元がDualタイプの場合、Stereoタイプに置き換えてコピーしてパッチする (パラメーターとバイパスも含む) コピー元が通常タイプ*2の場合、1in/1outおよび1in/2outのEffectはコピーできない。BLANKになる。それ以外はコピーしてL側およびR側をパッチする (パラメーターとバイパスも含む)
BLANK	コピー先のインサート・モジュールのパッチをクリアする (コピー先で使用していたDSPアロケーションは残す)

\*1 コピー先のGEQリンクの設定は変更されません。

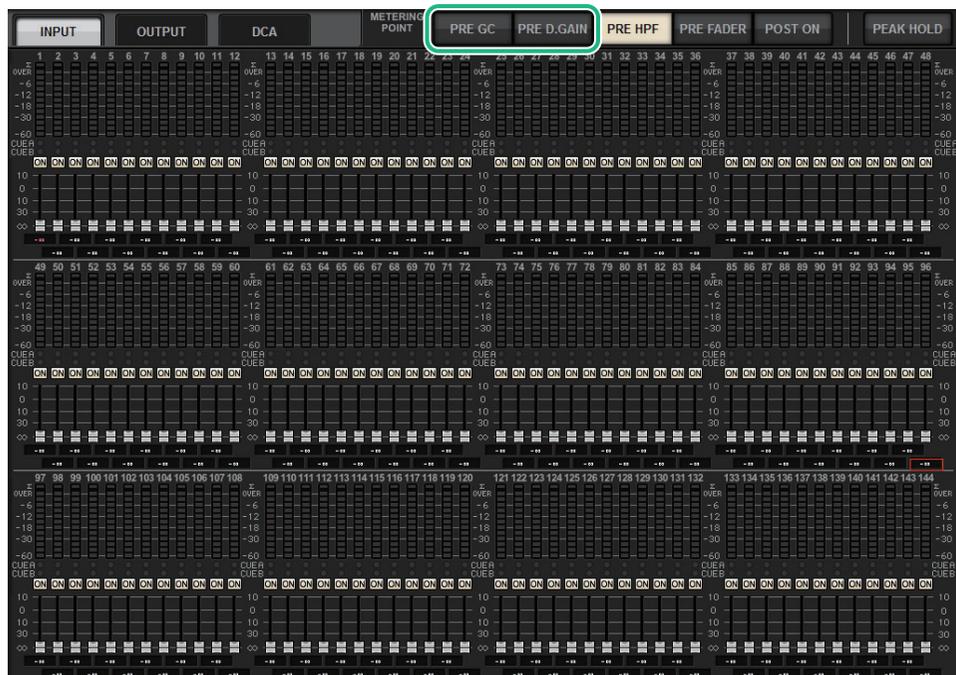
\*2 DualタイプやStereoタイプ以外

## NOTE

コピー中にPM Editor等から操作されてマウントやパッチできないときやリソースが不足したときはアラート画面が表示されます。

# メーターポイントの切り替え

レベルを検出するメーターの切り替えポイントが増えました。  
 パネルのSelected Channelセクションにあるメーター LEDやSELECTED CHANNEL VIEW画面のフェーダストリップフィールドにあるLEVELメーターも連動します。



## INPUT METERのPRE GC.、 PRE D.GAIN

- PRE GC.....GAIN COMPENSATIONの直前
- PRE D.GAIN.....DIGITAL GAINの直前

PRE GCは、インプットパッチしたデバイスにGCがあるとき有効です。GCがないときは、PRE GCを選択してもPRE D.GAINになります。

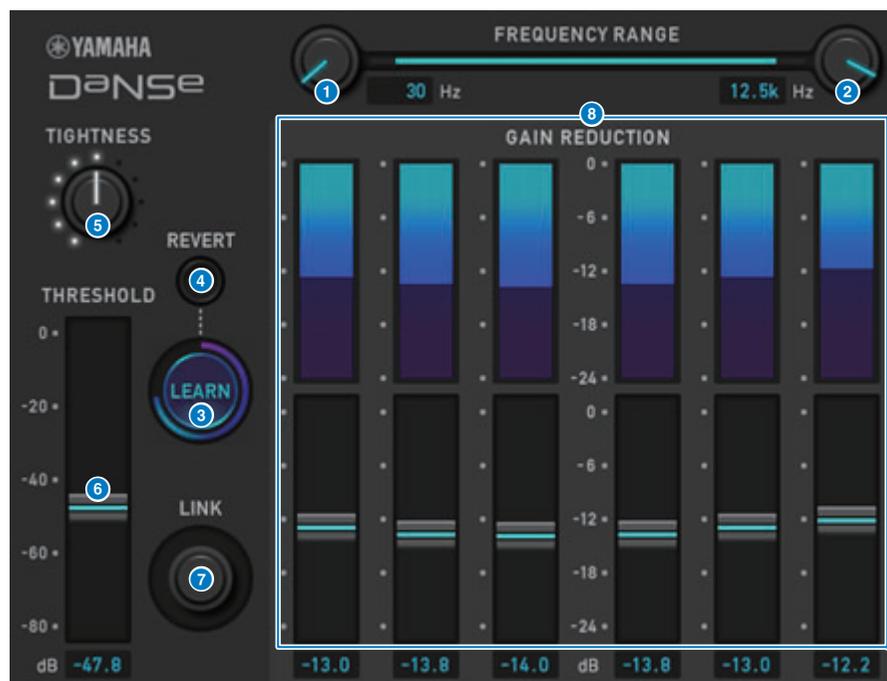
有効になる条件は下記です。

- RPio622/222に挿入したRY16-ML-SILKカードがインプットパッチされている場合
  - Danteオーディオネットワーク経由でリモート操作する場合  
 デバイスはRi-8D、Rio1608-D、Rio1608-D2、Rio3224-D、Rio3224-D2、QL1※、QL5※
- ※ QLシリーズは後半のチャンネル（QL1はCh17からCh32、QL5はCh33からCh64）をパッチします。

## DaNSe

DaNSeはヤマハが誇るDr.KのK's Labで開発された、非常に優れた音質と操作性を持つDynamic Noise Suppressorです。ノイズの周波数特性を解析し、最適なノイズ抑制効果を得られるよう自動的に設定する革新的なLEARN機能を備えています。操作子やグラフィクスが分かりやすく設計されており、簡単な操作ですばやくセッティングできますし、バンドを個別に微調整して難しいノイズに対応することもできます。

DaNSeは様々なマイクで使えますが、特にスピーチマイクやラベリアマイクで大きな効果を発揮し、空調ノイズやステージ上のムービングライトなどのファンノイズを抑制することができます。また劇場でもとても有用で、さまざまなノイズを抑制することで音声の明瞭度を高めることができます。



### 1 LOW FREQUENCYノブ

雑音抑制する帯域の下限周波数を調節します。  
HIGH FREQUENCYの1/4より大きい周波数には設定できません。  
LEARN機能の解析で使用されるため、LEARN前に調節してください。

### 2 HIGH FREQUENCYノブ

雑音抑制する帯域の上限周波数を調節します。  
LOW FREQUENCYの4倍未満の周波数には設定できません。  
LEARN機能の解析で使用されるため、LEARN前に調節してください。

### 3 LEARNボタン

LEARN機能を開始します。LEARNを開始すると入力信号が10秒間解析され、使用環境に最適な雑音抑制効果が得られるようにTHRESHOLDとGAIN 1~6と内部信号処理パラメーターが自動的に調節されます。  
LEARN終了後、THRESHOLDやTIGHTNESSを好みに合わせて少し調整すると、より思い通りの音質が得られます。  
LEARN中に再度LEARNボタンを押すか、GUIを閉じるかするとLEARNを途中で停止します。

※内部の信号処理パラメーターも自動調節されるため、異なる環境でLEARNすると表示されたパラメーターをすべて同じ設定にしても効果が異なる場合があります。  
LEARN中にパラメーターをリコールセーブしていない状態でシーンリコールやライブラリーリコールを実行すると、LEARNが失敗する可能性があります。

### 4 REVERT

LEARN後、手動でパラメーターを調節した場合に前回のLEARN直後の設定に戻れます。  
LEARN後にボタンが有効になります。

### 5 TIGHTNESSノブ

リリースタイムを調節します。右に回すほどリリースタイムが短くなります。

### 6 THRESHOLD

全BANDのTHRESHOLDを調節します。

### 7 LINKノブ

GAIN 1~6を、相対位置を保ったまま同時に調節します。

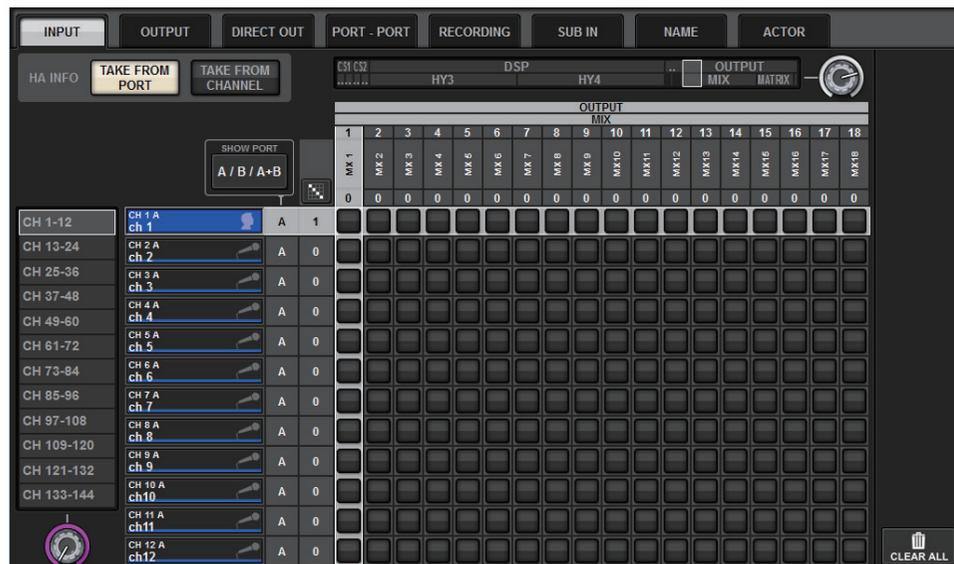
### 8 GAIN 1~6

BAND1~6の最大ゲインリダクション量を調節します。

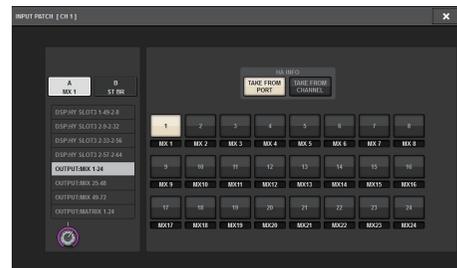
## MIX TO INPUT

MIX/MATRIXバスからインプットチャンネルに信号を戻すことができるようになりました。例えば、オーケストラのストリングスセクションやプラスセクションをバスにまとめて、エフェクトラックやモニターに送ることができます。

### INPUTパッチ画面



### INPUT PATCHポップアップ画面



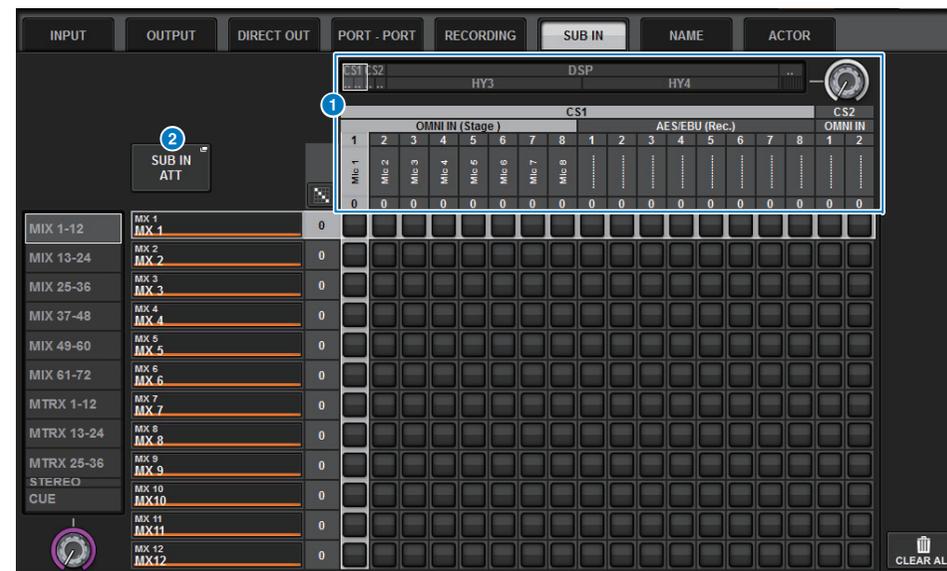
### OUTPUT PATCHポップアップ画面



## SUB IN

アウトプットチャンネルの入力にインプットポートを直接パッチできるSUB IN機能が追加されました。他のコンソールからのバスアウトをカスケード接続しインプットを拡張できます。

### SUB INパッチ画面



#### 1 選択リスト

入力元のインプットポートです。

#### 2 SUB IN ATTボタン

押すと、入力レベルを調節するSUB IN ATTポップアップ画面が表示されます。

### SUB IN ATTポップアップ画面

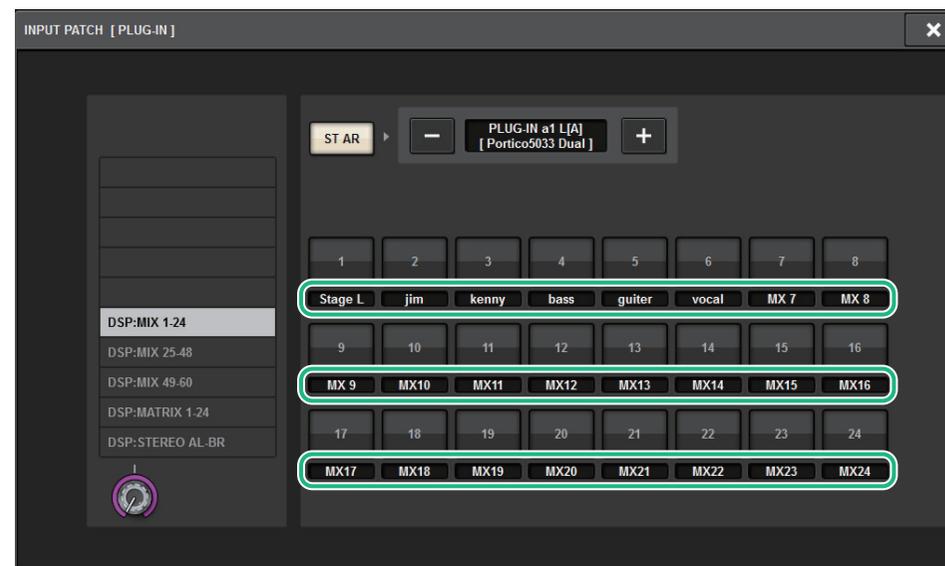


タブでアウトプットチャンネルを選択し、ノブで各チャンネルのゲインを調整します。

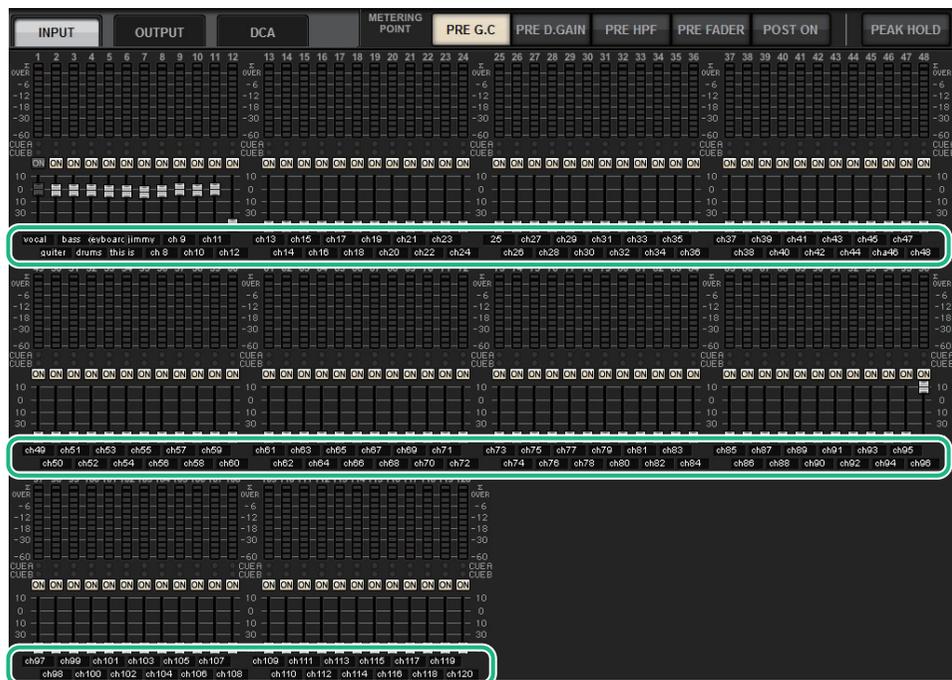
## チャンネル名の表示改善

パッチ画面やメーター表示等でチャンネル名を表示することにより、確認が容易になり、操作や作業を効率的に実施できるようになりました。

### INPUT PATCH [PLUG-IN]画面

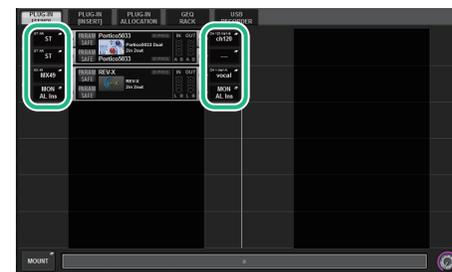


メーター画面



フェーダーのレベル表示をタッチするとチャンネル名表示に切り替わります。

PLUG-IN画面



USB RECORDER画面



BUS SETUP画面

BUS SETUP		SEND POINT (INPUT)		SEND POINT (OUTPUT)		SUBROUTING SETUP	
MIX 1-24		MIX 25-48		MIX 49-72		MIX 73-96	
BUS	SIGNAL TYPE	BUS	SIGNAL TYPE	BUS	SIGNAL TYPE	BUS	SIGNAL TYPE
1-Mix 1	STEREO MONO2	VAR	FIXED	13-MIX3	STEREO MONO2	VAR	FIXED
2-Mix 2	STEREO MONO2	VAR	FIXED	14-MIX4	STEREO MONO2	VAR	FIXED
3-Mix 3	STEREO MONO2	VAR	FIXED	15-MIX5	STEREO MONO2	VAR	FIXED
4-Mix 4	STEREO MONO2	VAR	FIXED	16-MIX6	STEREO MONO2	VAR	FIXED
5-Mix 5	STEREO MONO2	VAR	FIXED	17-MIX7	STEREO MONO2	VAR	FIXED
6-Mix 6	STEREO MONO2	VAR	FIXED	18-MIX8	STEREO MONO2	VAR	FIXED
7-Mix 7	STEREO MONO2	VAR	FIXED	19-MIX9	STEREO MONO2	VAR	FIXED
8-Mix 8	STEREO MONO2	VAR	FIXED	20-MIX10	STEREO MONO2	VAR	FIXED
9-Mix 9	STEREO MONO2	VAR	FIXED	21-MIX11	STEREO MONO2	VAR	FIXED
10-MIX10	STEREO MONO2	VAR	FIXED	22-MIX12	STEREO MONO2	VAR	FIXED
11-MIX11	STEREO MONO2	VAR	FIXED	23-MIX13	STEREO MONO2	VAR	FIXED
12-MIX12	STEREO MONO2	VAR	FIXED	24-MIX14	STEREO MONO2	VAR	FIXED

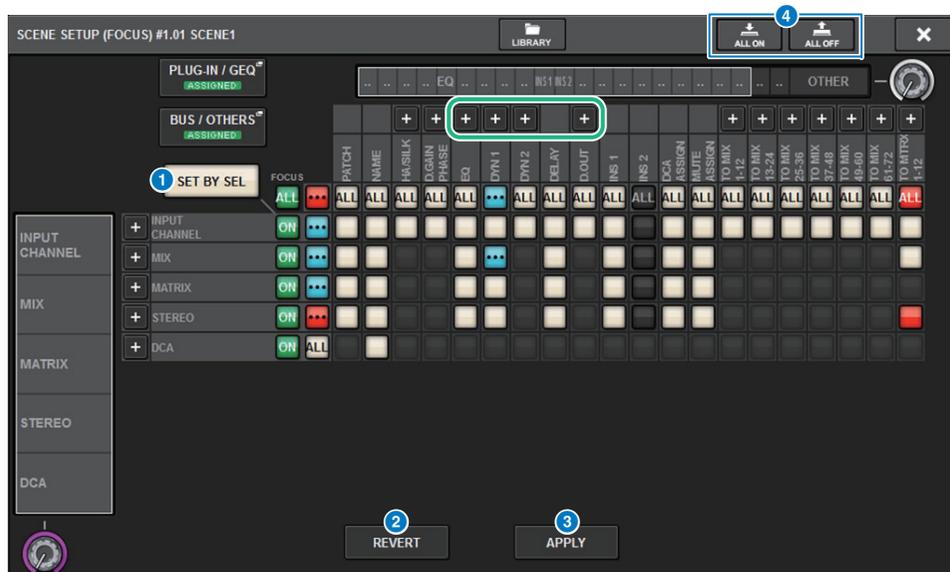
## シーンの操作改善

シーンの各設定画面の操作性や表示機能を改善しました。

### ■ フォーカス、グローバルペースト、リコールセーフの改善

シーンのフォーカス、リコールセーフ、グローバルペーストを設定する選択リスト (EQ, DYN1/2, D.OUT) で項目が追加されました。

### SCENE SETUP (FOCUS) ポップアップ画面



#### 1 SET BY SEL ボタン

オンにすると、[SEL]キーでチャンネルを追加できます。

#### 2 REVERT ボタン (フォーカス機能のみ)

押すと、変更をキャンセルして変更前に戻ります。

#### 3 APPLY ボタン (フォーカス機能のみ)

押すと、変更された設定が反映されます。

#### 4 ALL ONボタン/ALL OFFボタン (フォーカス機能とグローバルペースト機能)

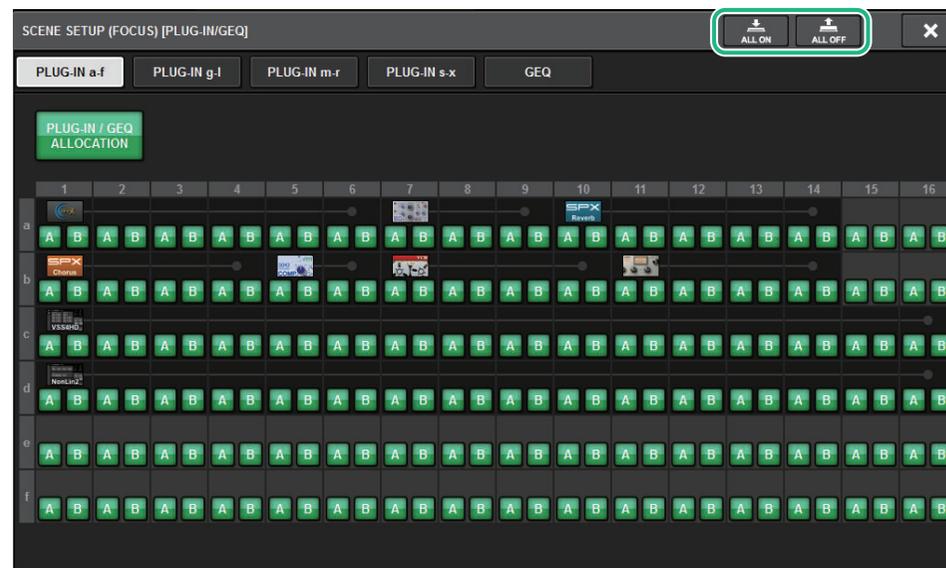
PLUG-IN/GEQタブやBUS/OTHERSタブの中も含め、すべての設定をオン/オフします。

### ■ ボタン表示

パラメーター状況によりボタンの表示が変わります。

	ON
	OFF
	部分的にON
	チャンネルオフ
	リコールセーフ中またはアインソレートされている (フォーカス機能のみ)

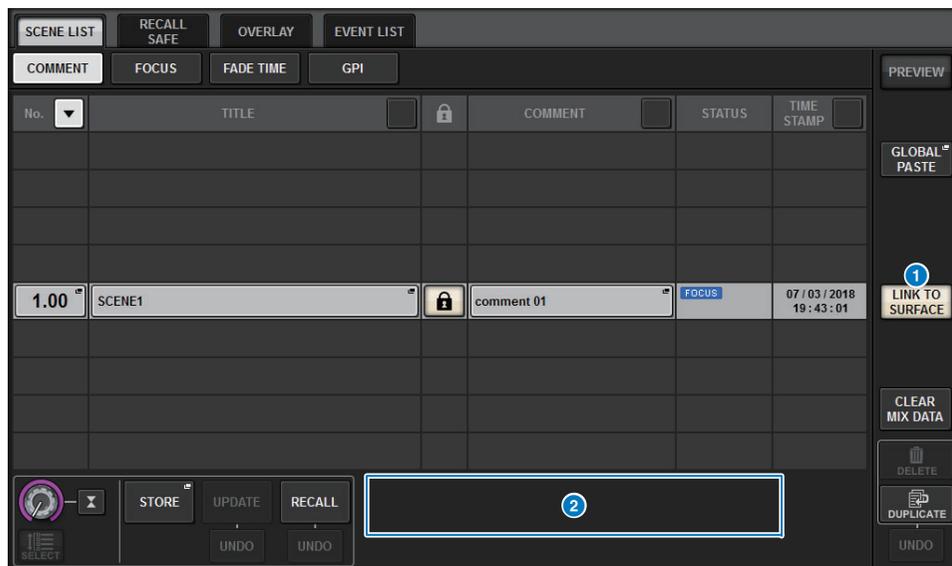
PLUG-IN/GEQポップアップ画面とBUS/OTHERSポップアップ画面に全ボタンをオン/オフするALL ONボタンとALL OFFボタンを追加しました。



PLUG-IN/GEQポップアップ画面：プラグインA/Bの全ボタンが対象

BUS/OTHERSポップアップ画面：グローバルペーストのSCENE FOCUSを除く全ボタンが対象

## ■ SCENE LIST画面の改善



### 1 LINK TO SURFACEボタン

オフにすると、メニューバーや操作パネルのシーン番号表示には影響を与えずにシーンリストをスクロールできます。

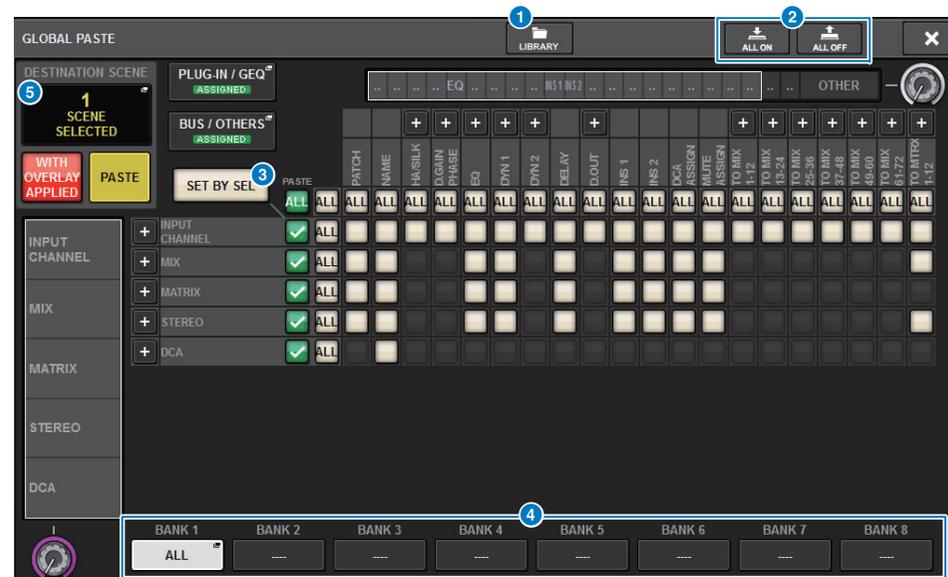
### 2 CURRENT SETTINGフィールド

次のシーンストアで保存される内容を設定していたCURRENT SETTINGフィールドは、設定したフォーカスなどの重要な項目の上書き防止のため削除されました。また、CLEAR MIX DATAボタンを押し間違えないため画面右側に移動しました。

## ■ グローバルペーストの操作改善

グローバルペーストのパラメーター選択の操作性を改善し、ライブラリーやプリセットのリコール等ができるようになりました。

## GLOBAL PASTE画面



### 1 LIBRARYボタン

押すと、ライブラリー画面が表示されます。FOCUSライブラリーと共通です。

### 2 ALL ONボタン/ALL OFFボタン

すべての設定をオン/オフします。

### 3 SET BY SELボタン

オンにすると、[SEL]キーでそのチャンネルをグローバルペースト対象に追加できます。

### 4 プリセットボタン

グローバルペースト対象の設定を8つまでボタンに割り当て可能です。選択されたプリセットボタンをもう一度押すと、NAME EDITポップアップ画面が表示されます。

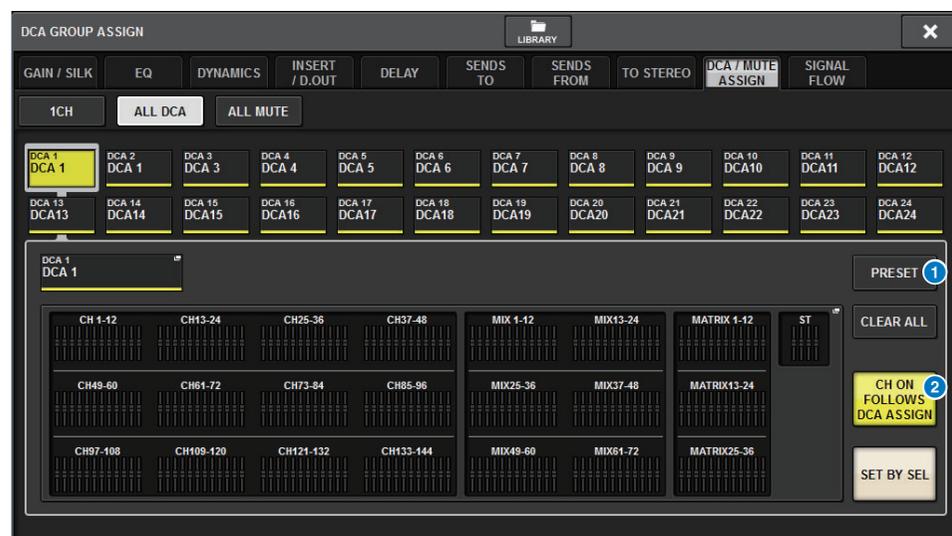
### 5 DESTINATION SCENE

画面（BAY）ごとに最後に選択されたペースト先のシーンを記憶するようになりました。電源をオフすると消去されます。

## DCAの操作改善

THEATRE MODEのときにDCAへのアサインが簡単に行なえるようになりました。プリセットを利用してチャンネルのアサインや名前、アイコン、カラーの設定ができます。チャンネルのアサインに連動して、チャンネルのオン/オフが行なわれる機能 (CH ON FOLLOWS DCA ASSIGN) が追加されました。また、名称未設定のDCAに対して、アサインしたとき、そのチャンネルの名前がDCA名として自動的にコピーされます。

### DCA ASSIGN画面 (ALL DCA)



#### 1 PRESETボタン

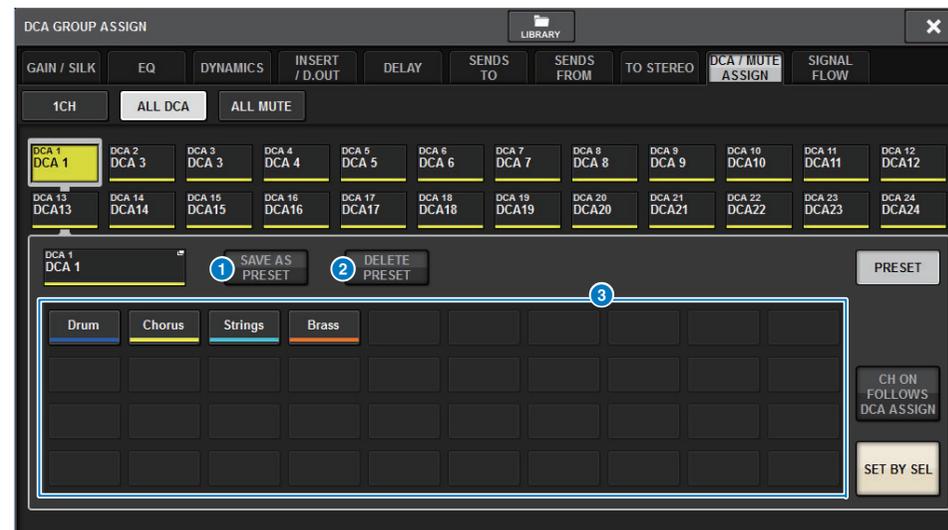
押すとPRESETアサインモードになります。

#### 2 CH ON FOLLOWS DCA ASSIGNボタン

オンにすると、[SEL]キーによるアサインやライブラリーリコール等の操作によりDCAにアサインしたチャンネルがオンになります。DCAアサインからはずされたチャンネルはオフになります。DCAライブラリーやプリセットをリコールしたときも有効です。

### PRESETアサインモード

プリセットにより、チャンネルのアサイン、DCA名、カラー、アイコンの設定ができ、ライブラリーのストア/リコールと同等の操作がすばやく行なえます。CH ON FOLLOWS DCA ASSIGNボタンやSET BY SELボタンの機能は有効です。



#### 1 SAVE AS PRESETボタン

オンにしてからプリセットボタンを押すと、現在選択されているDCAの設定が保存されます。

#### 2 DELETE PRESETボタン

オンにしてからプリセットボタンを押すと、そのボタンがクリアされます。

#### 3 プリセットボタン

ターゲットのDCAを選択し、プリセットボタンを押すことにより、そのプリセットが記憶しているチャンネル、名前等が設定されます。

## CUSTOM FADER BANKの設定改善

CUSTOM FADER BANKポップアップ画面での設定の操作性を改善しました。また、メーターエリアにCUSTOM METERが追加され、カスタムフェーダーバンクの設定がユーザーセットアップライブラリーにストアできるようになりました。



### 1 BANK選択ボタン

カスタムフェーダーバンクを設定するBANKまたはマスターフェーダーを選びます。

### 2 SET BY SELボタン

オンにすると、選択中のフェーダーアサインボタンに[SEL]キーでチャンネルをアサインできます。

### 3 バンク選択ボタン

カスタムフェーダーを設定するバンクを選択します。  
選択されたバンク選択ボタンをもう一度押すと、バンクラベルを設定するNAMEポップアップ画面が表示されます。

### 4 フェーダーアサインボタン

カスタムフェーダーをアサインする位置を選択します。選択されたフェーダーアサインボタンをもう一度押すと、アサインするチャンネルを選択するCH SELECT画面が表示されます。また、アサインされているチャンネルを表示します。

### 5 BANK CLEARボタン

選択中のバンクの設定を、アサインなしにするボタンです。押すと確認画面が出て、OKを押すと実行されます。CANCELを押すと、何も変更せずに元の画面に戻ります

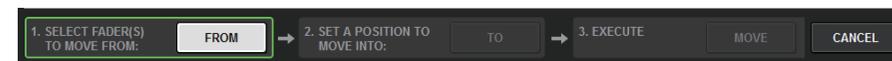
### 6 BANK COPYボタン

押すと、選択中のバンクをコピーします。

### 7 BANK PASTEボタン

押すと、選択中のバンクにペーストします。

### 8 MOVEボタン



押すと、フェーダーブロックを移動するMOVEモードに入ります。  
移動元をフェーダーアサインボタンで選んだ後に、TOボタンを押します。それから、移動先のフェーダーアサインボタンを選び、MOVEボタンを押します。

### 9 INSERTボタン



押すと、フェーダーブロックを追加するINSERTモードに入ります。  
追加する位置をフェーダーアサインボタンで選んだ後に、追加数(1~4)を選択します。それから、INSERTボタンを押します。

### 10 CLEARボタン

押すと、アサインしているフェーダーをクリア(アサインなし)します。

#### NOTE

CUSTOM FADER設定はユーザーセットアップに保存できるようになりました。追加されるパラメーターはCUSTOM FADERのバンクラベルとアサインチャンネルです。

## 同期処理の操作改善

同期処理を行なう DEVICE SYNC画面にて、データ同期方向の操作を改善しました。安全性向上のため、同期方向の初期値を持たないようにしました。また、データ同期方向の一括設定ができるようになりました。

### DEVICE SYNC画面



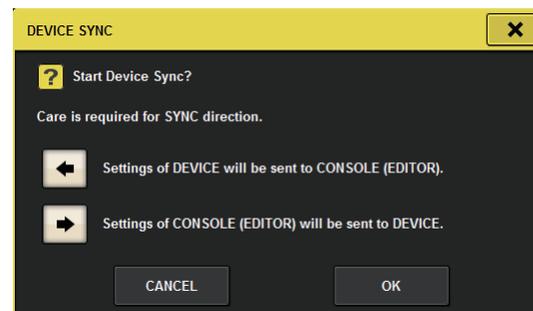
#### 1 同期方向設定ボタン

押すと、データ同期の方向が一括設定されます。

#### 2 CLEAR ALLボタン

押すと、データ同期の方向をクリアします。

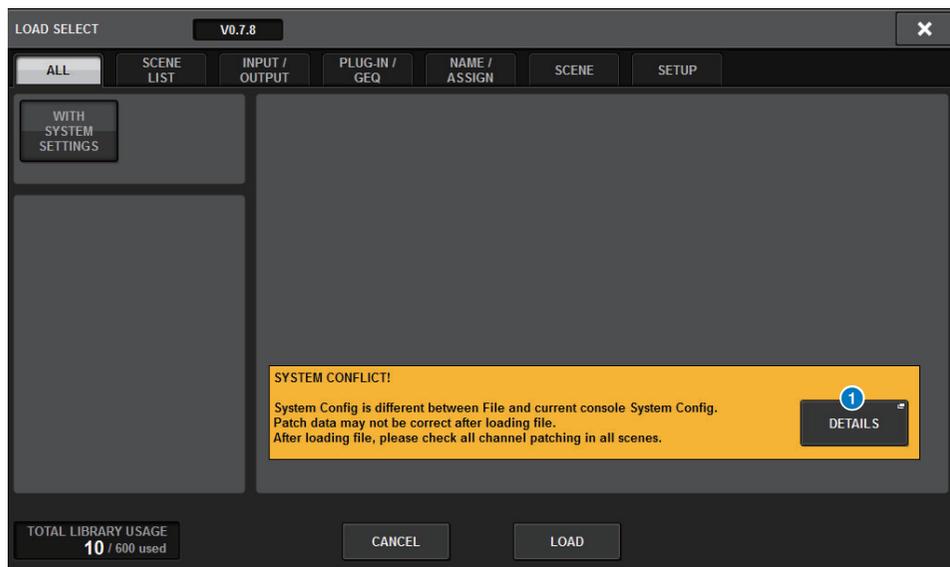
SYNCボタンを押してデータ同期を行なうと、確認画面が表示されます。OKボタンを押すと実行されます。



## ロード時の構成確認

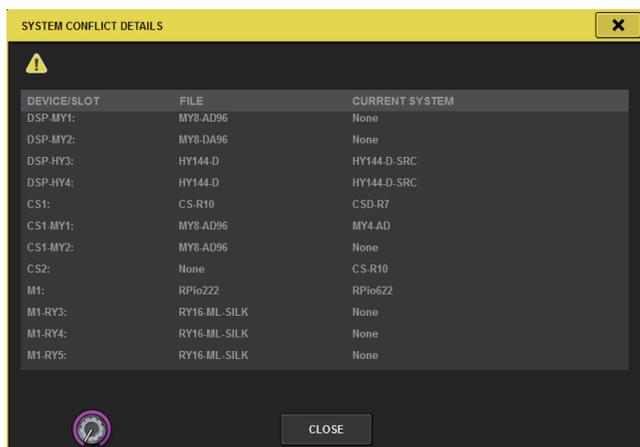
現在のシステム構成と異なるデータをロードしようとするすると警告ボタンが表示されるようになりました。

### LOAD SELECT画面



#### 1 DETAILSボタン

押すと、相違点を示すSYSTEM CONFLICT DETAILSポップアップ画面が表示されます。

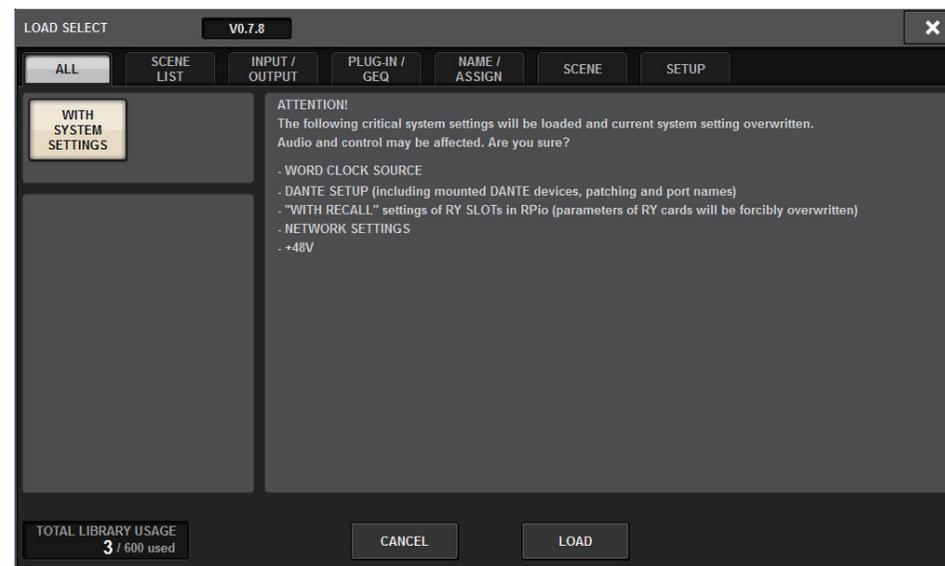


## ロード項目の増加

ALLタイプのデータをロードするときに、WITH SYSTEM SETTINGSボタンを押すと以下の項目もロードされるようになりました。

- ワードクロック設定
- DANTE SETUP (デバイスマウント、パッチ、ポート名を含みます)
- RPio622/222のRYスロットのWITH RECALL設定 (RYカード内のパラメーター設定は、WITH RECALLの設定によらずロードされます)
- ネットワーク設定 (HYスロットやRIVAGE PM StageMix)
- +48V MASTER

### LOAD SELECT画面



## EQの機能改善

EQの各バンクにアッテネーターが追加されました。  
EQの設定違いによるレベル差を補正したり、バンクごとにレベルを変更することができます。

### GEQ/PEQ EDIT画面



EQタイプがグラフに表示されるようになりました。

タイプ	インジケーター
Precise	
Aggressive	
Smooth	
Legacy	



## パラメーターセット、コピーの追加項目

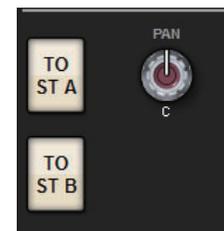
[SHIFT]キーを押しながらパラメーターをタッチすることで複数チャンネルをまとめて設定できるパラメーターセットに下記項目が追加されました。

- インプットチャンネルとMIXチャンネルでのSTEREO A/Bのオン/オフ
- Theatre Mode時のEQとダイナミクスのバンクリンクのオン/オフ

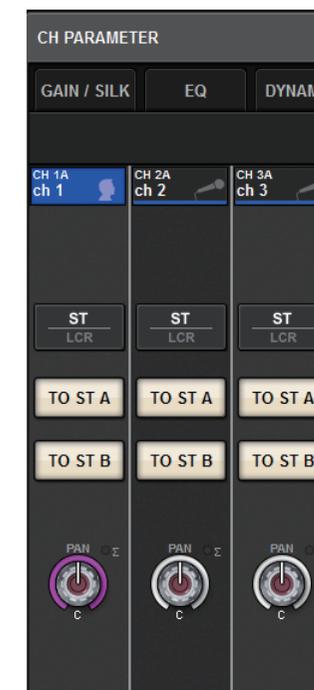
### ■ 設定手順

- STEREO A/B

SELECTED CHANNEL VIEW画面  
TO STフィールド

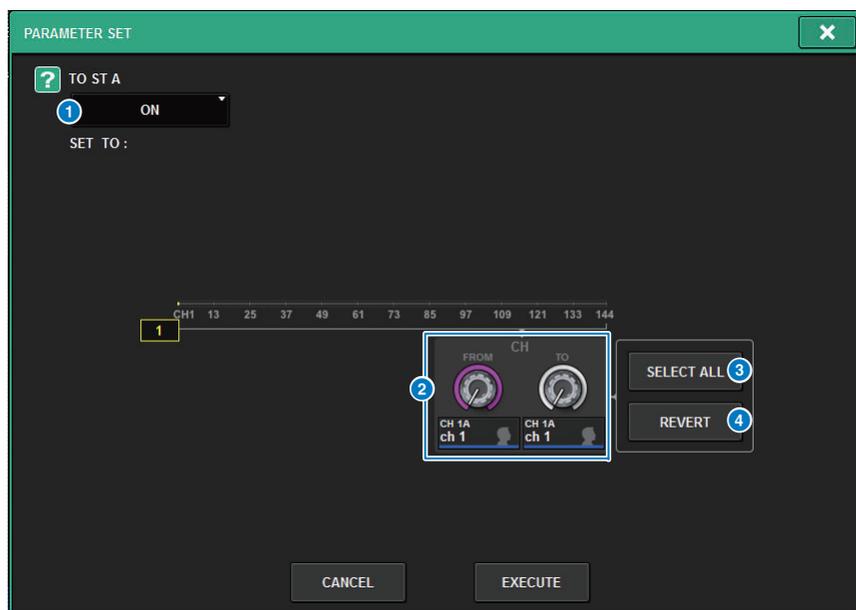


TO STEREOポップアップ画面



[SHIFT]キーを押しながらTO ST A/Bボタンを押すとTO ST用PARAMETER SETポップアップ画面が表示されます。

## TO ST用PARAMETER SETポップアップ画面



### 1 セットパラメーター

設定するパラメーター (ON/OFF) を選択します。

### 2 設定先選択ノブ

パラメーターをセットするチャンネル番号を選択します。

### 3 SELECT ALLボタン

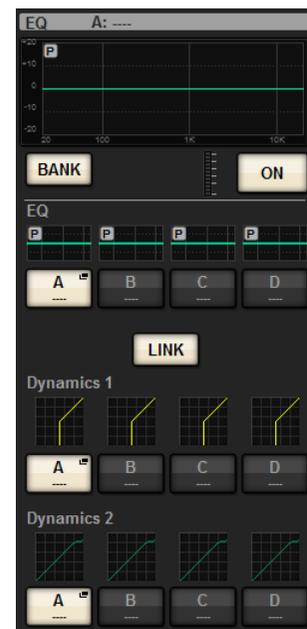
全チャンネルをコピー先に設定します。

### 4 REVERTボタン

SELECT ALLボタンの設定を解除します。

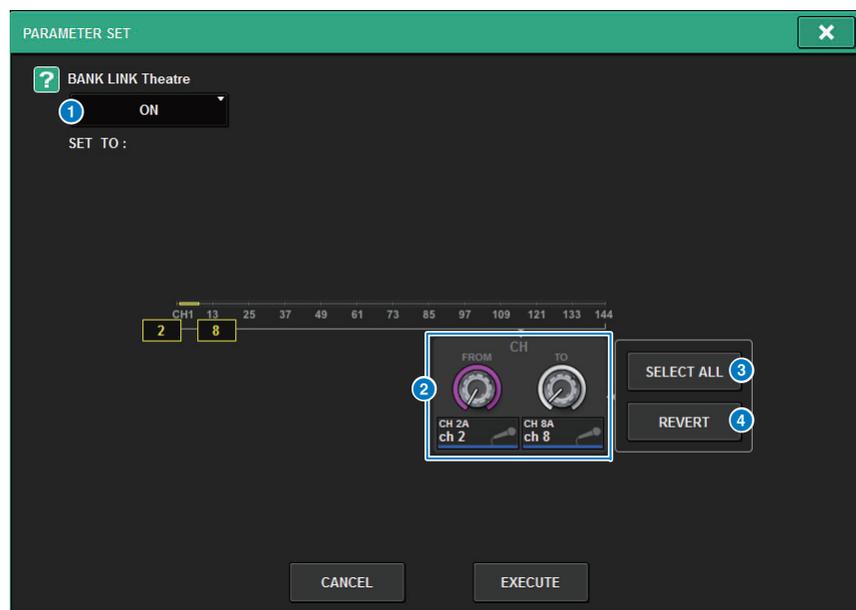
## ・EQとダイナミクス

### SELECTED CHANNEL VIEW画面EQUALIZER/DYNAMICSフィールド



[SHIFT]キーを押しながらLINKボタンを押すと、BANK LINK用PARAMETER SETポップアップ画面が表示されます。

## BANK LINK用PARAMETER SETポップアップ画面

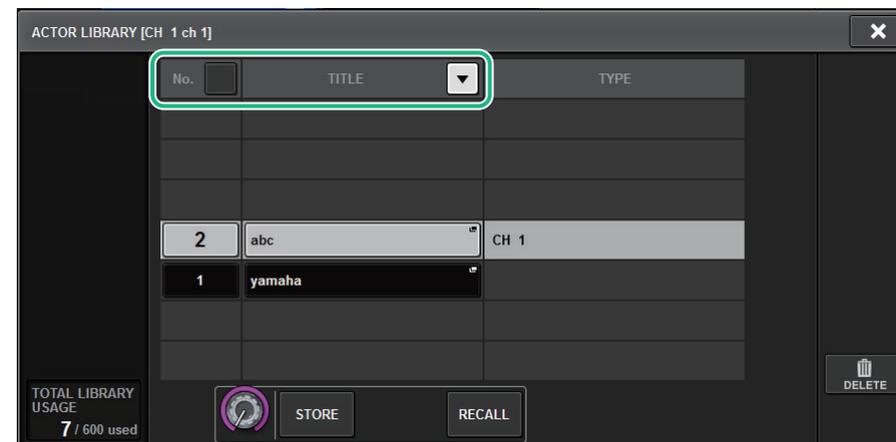


- ① **セットパラメーター**  
設定するパラメーター（ON/OFF）を選択します。
- ② **設定先選択ノブ**  
パラメーターをセットするチャンネル番号を選択します。
- ③ **SELECT ALLボタン**  
全チャンネルをコピー先に設定します。
- ④ **REVERTボタン**  
SELECT ALLボタンの設定を解除します。

## ライブラリー画面の機能追加

ライブラリー画面にソート機能が追加されました。

## ACTOR LIBRARY画面

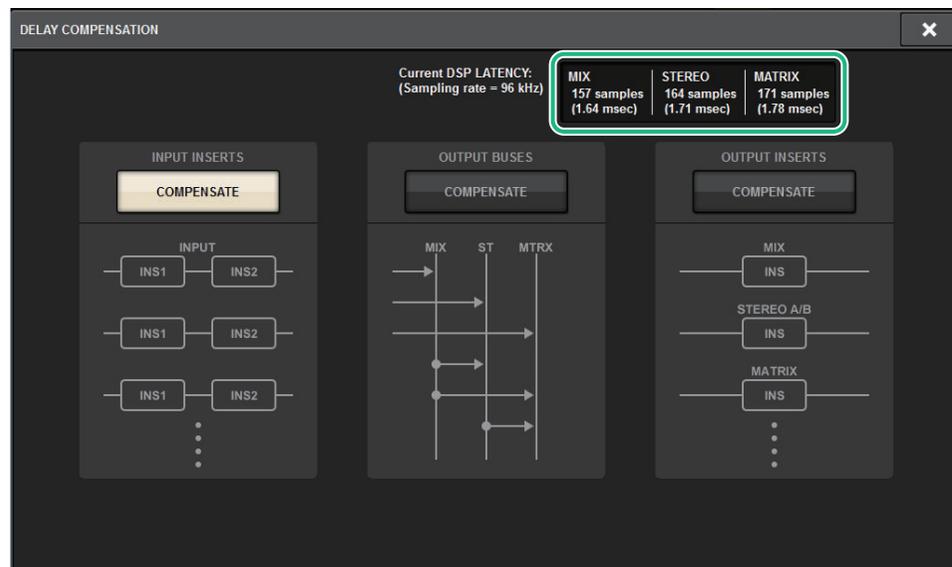


ライブラリー番号やライブラリー名でソートできます。

## DSPレイテンシー表示

Delay Compensation設定に応じたエンジン内部のレイテンシーが表示されるようになりました。

### DELAY COMPENSATIONポップアップ画面



DSP（エンジン）に入ってからINPUTを通して各バスに出力されるまでのレイテンシー（msec）が表示されます。Delay Compensationをかけていくことでレイテンシーは増加します。また、Fs（サンプリングレート）によっても変動します。

**MIX**.....INPUTからMIX OUTまでのレイテンシー

**STEREO** .....INPUTからSTEREO OUTまでのレイテンシー

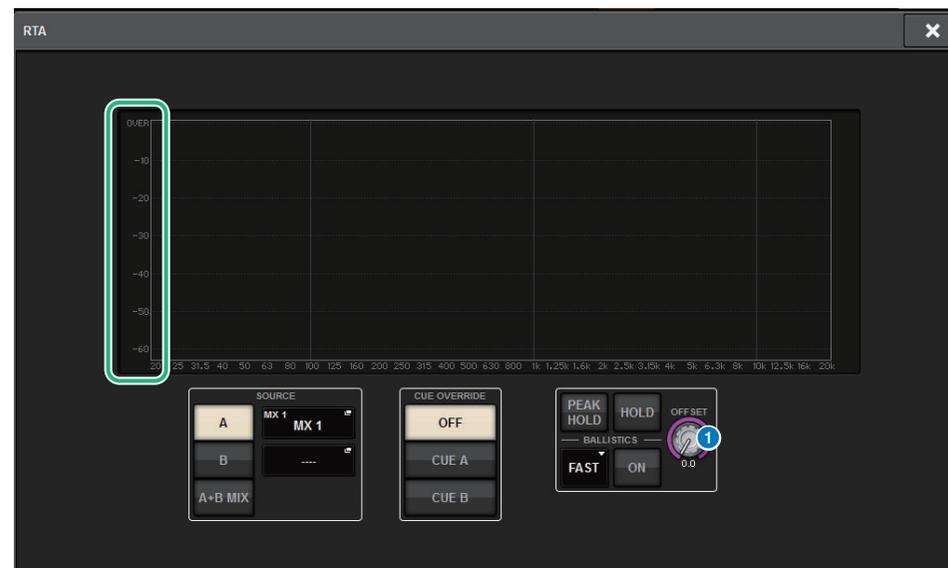
**MATRIX**.....INPUTからMATRIX OUTまでのレイテンシー

A/D、D/Aやネットワークレイテンシーは含みません。

## RTAの表示改善

RTAにオフセットを設けてリニア表示にすることで、小さい音声信号でも確認できるようになりました。

### RTAポップアップ画面

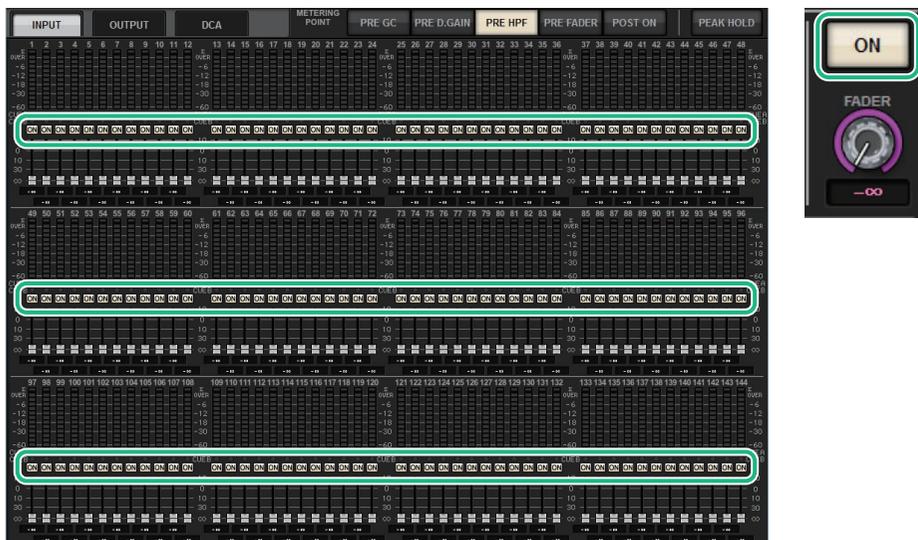


#### ① OFFSETノブ

RTA表示のためのオフセットを設定します。

## ONボタンの点滅動作

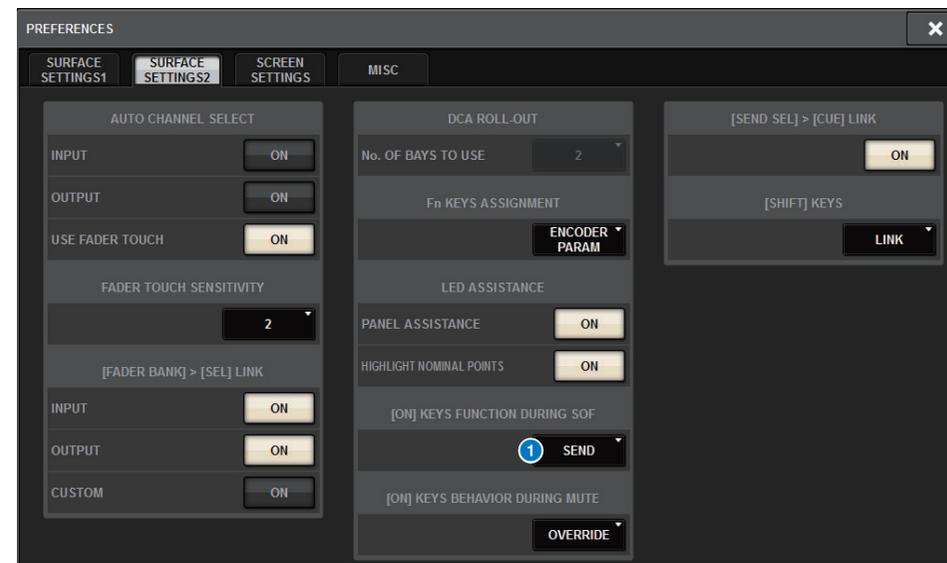
SELECTED CHANNEL VIEW画面やMETER画面において、ミュートグループによってミュートされているチャンネルのONボタンが点滅するようになりました。



## [ON] KEYS FUNCTION DURING SOF

SENDS ON FADERモード時における[ON]キーの動作を選択できるようになりました。

### SURFACE SETTINGS2画面



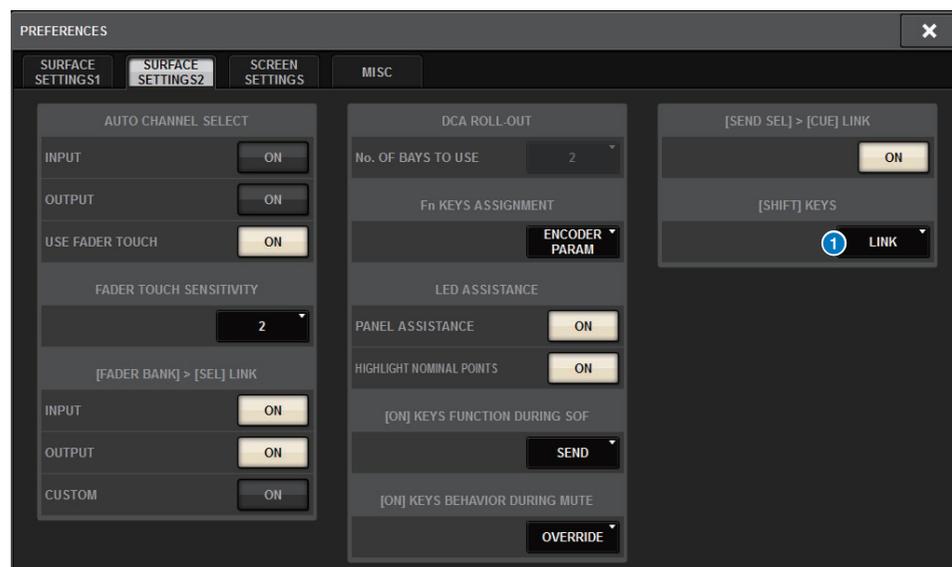
#### ① [ON] KEYS FUNCTION DURING SOF

- SEND.....[ON]キーでセンドのオン/オフを切り替えます。
- CHANNEL.....[ON]キーでチャンネルのオン/オフを切り替えます。  
モニターエンジニアが、SENDS ON FADER中でも常にチャンネルのオン/オフをコントロールしたい場合に有効です。

## [SHIFT]キー操作

コントロールサーフェスの各BAYにある[SHIFT]キーがBAYごとに作用するか、すべてのBAYに作用するかを設定できるようになりました。

### SURFACE SETTINGS2画面



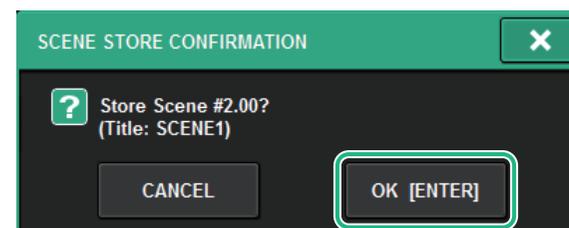
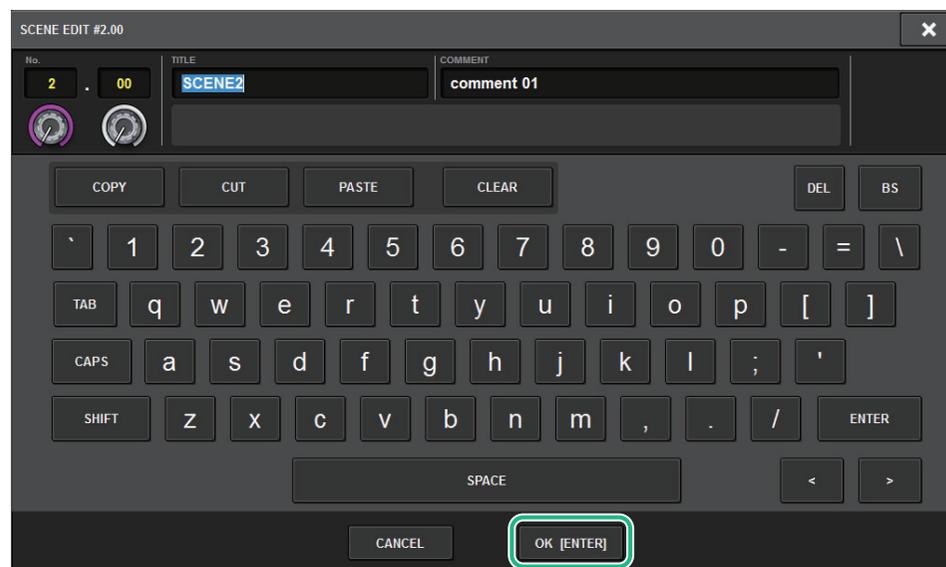
#### 1 [SHIFT] KEYS

[SHIFT]キーの動作を選択します。

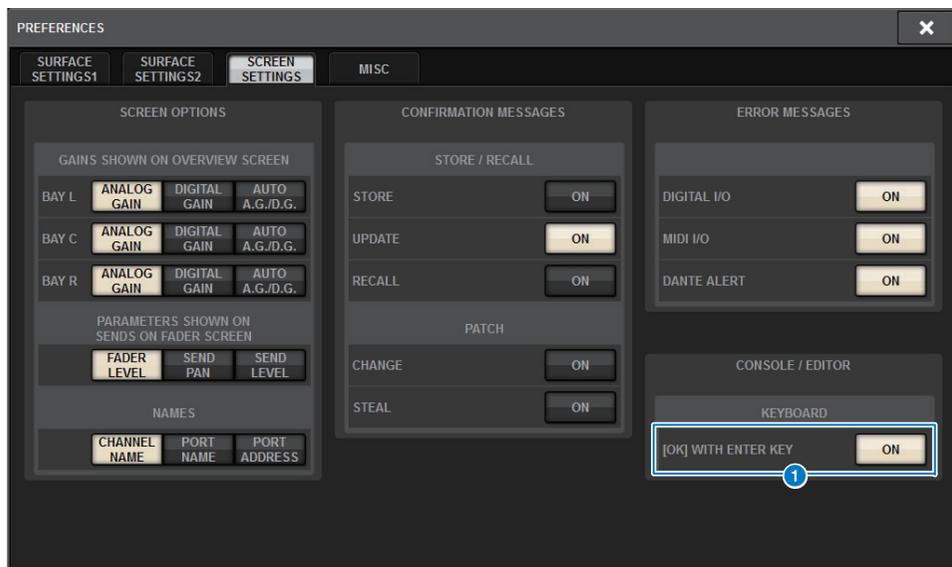
- **INDIVIDUAL**..... そのBAYにのみ有効  
複数のオペレーターが同時に操作する場合、お互いのオペレーションに影響せずに[SHIFT]キーを使用できます。
- **LINK**..... すべてのBAYに有効

## キーボード入力改善

シーンのタイトルなどをキーボードで入力するときにOKボタンの代わりにENTERキーで確定できるようになりました。



## SCREEN SETTINGS画面



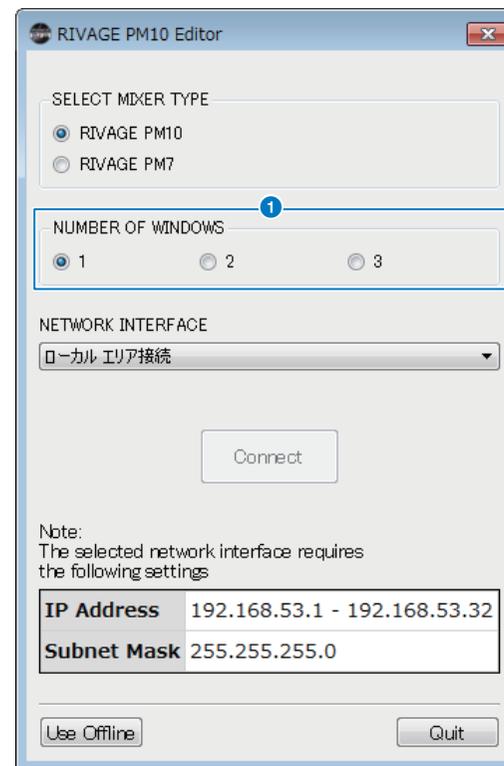
## ① [OK] WITH ENTER KEY

オンにするとENTERキーが有効になります。

## RIVAGE PM Editorの改善

RIVAGE PM Editorが各BAYに対応して複数画面を表示できるようになりました。

## PM Editor起動画面



## ① NUMBER OF WINDOWS

表示する画面数（1～3）を選択します。

各画面は下記のように各BAYに対応します。

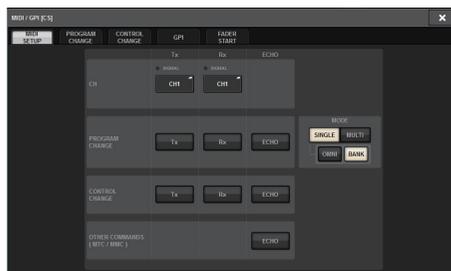
- 1画面目 BAY R
- 2画面目 BAY C
- 3画面目 BAY L

以下の操作は必ずメイン画面（BAY R）が対象になります。

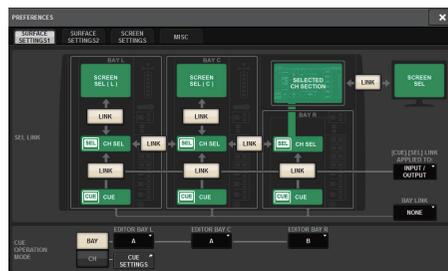
- ・ フルスクリーン表示（ズーム）切り替え
- ・ Escキーによる、OVERVIEW画面とSELECTED CHANNEL VIEW画面切り替え（F2キーは各ウィンドウ有効）

V3以降、PM Editorでも下記の画面を設定できます。

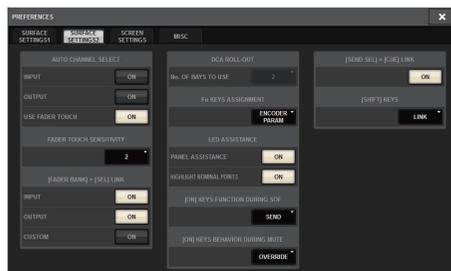
MIDI/GPI [CS]画面



SURFACE SETTINGS1画面 ※



SURFACE SETTINGS2画面



SCREEN SETTINGS画面



※コントロールサーフェスで設定したBAY LINKはPM Editorに影響しませんが、SEL LINKは影響を受けます。CUE OPERATION MODEはPM Editor用の設定です。

## USER DEFINEDキー、USER DEFINEDノブ、[Fn]キーの機能追加

### ■ USER DEFINEDキー

下記の機能が割り当てられるようになりました。

ファンクション	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	解説
DSP MIRRORING	DSP ACTIVATE A	---	---	指定したエンジンを強制的にアクティブに切り替えます。本機能を GPI IN に割り当てることで、アクティブエンジンが電源喪失した際の自動切り替えなどが可能になります。
	DSP ACTIVATE B	---	---	
INPUT A/B	SPECIFIC CH	CH1-144	---	指定チャンネルのインプットパッチ A/B を切り替える。
OSCILLATOR	SEL CH ASSIGN	BAY ALL	---	このキーを押しながら、[SEL] キーを押してアサインのオン / オフを切り替える。*2
		BAY C *1	---	

ファンクション	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	解説
SET BY SEL	SET [+48V]	BAY ALL	---	このキーを押しながら、 [SEL] キーを押してアサインのオン/オフを切り替える。*2
		BAY C *1		
	SET [PHASE]	BAY ALL	---	
		BAY C *1		
	SET [INSERT1 ON]	BAY ALL	---	
		BAY C *1		
	SET [INSERT2 ON]	BAY ALL	---	
		BAY C *1		
	SET [DIRECT OUT ON]	BAY ALL	---	
		BAY C *1		
SET [PRE SEND]	BAY ALL	---		
	BAY C *1			
SET [TO STEREO A]	BAY ALL	---		
	BAY C *1			
SET [TO STEREO B]	BAY ALL	---		
	BAY C *1			
SET [TO LCR]	BAY ALL	---		
	BAY C *1			
SET [GAIN COMPENSATION ON]	BAY ALL	---		
	BAY C *1			
SET NOMINAL VALUE	BAY ALL	---	---	このキーを押しながら [SEL] キーを押すと、そのチャンネルの FADER がノミナルレベルになる。*2
	BAY C *1			
SOLO	ON	---	---	ソロ機能のオン/オフを切り替える。

\*1 BAY CとリンクしているBAYでも作用します。

\*2 V3よりすべてのBAYに対応した BAY ALLのパラメーターが追加されました。

## ■ USER DEFINEDノブ

下記の機能が割り当てられるようになりました。

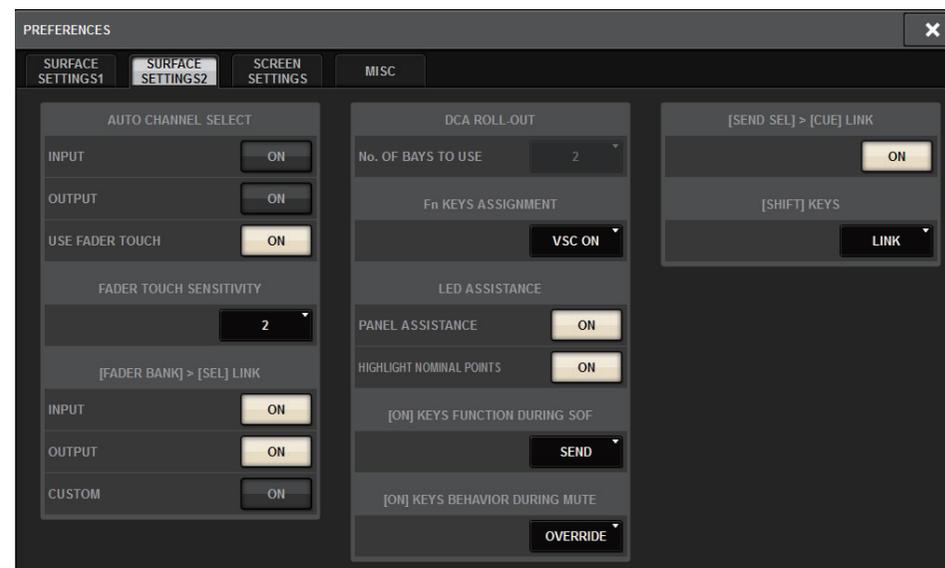
ファンクション	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	解説
CH FADER	SPECIFIC CH	CH	CH 1-144	指定チャンネルのフェーダーを変更する。*
		MIX	MIX 1-72	
		MATRIX	MATRIX 1-36	
		STEREO	STEREO A-B	
		DCA	DCA 1-24	

\* CSD-R7で無効なチャンネルには取り消し線がつかます。

## ■ [Fn]キー

[Fn]キーにアサインする機能にVSC ONが追加されました。

## SURFACE SETTINGS2画面



## VSC ON

[Fn]キーのオン/オフに応じて、Virtual Sound Checkの各チャンネルのオン/オフが切り替わります。

## 新規メッセージ

下記のメッセージが追加されました。

メッセージ	内容
DEVICE NOT SYNCED!	TWINLANe ネットワークに SYNC していないデバイスがあります。 DEVICE SYNC 画面を表示して SYNC を行なってください。
CURRENT SCENE UPDATED: SCENE #x.xx	確認メッセージを表示することなく、シーンをアップデートしたときに表示されます。
Word Clock Sync Error!	Dante オーディオネットワークにおけるワードクロックの設定が正しくありません。WORD CLOCK 画面を表示して、設定を確認してください。

ヤマハ プロオーディオ ウェブサイト  
<https://www.yamahaproaudio.com/>  
ヤマハダウンロード  
<https://download.yamaha.com/>

Manual Development Group  
© 2019 Yamaha Corporation

2019年1月 発行 IP-A1