

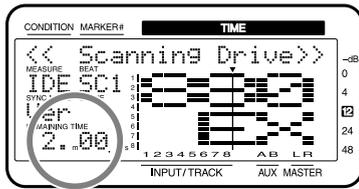
VS-880EX 追加された機能について (Ver.2.0)

1999. 4. 19、1 版

VS-880EX のシステム・ソフトウェア・バージョン 2.0 以上から、以下の機能が追加されました。バージョン 2.0 未満の VS-880EX で作成されたソングは、バージョン 2.0 でも正常に読み込むことができます。

システムのバージョンを確認する

お使いの VS-880EX のシステム・ソフトウェア・バージョンは、電源を入れたときに、ディスプレイ部の REMAINING TIME (リメイニング・タイム) 欄に表示されます。バージョン 2.0 以上のシステム・ソフトウェアをお使いください。



追加されたエフェクト・アルゴリズム

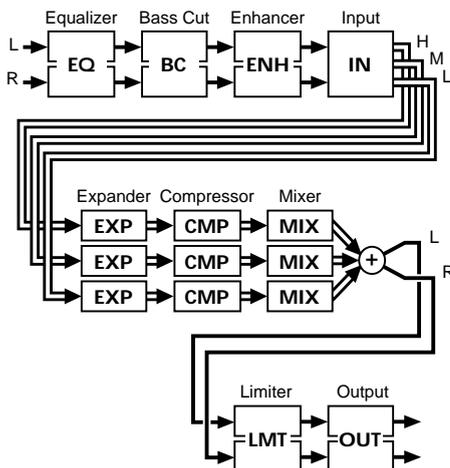
以下のエフェクト・アルゴリズムが追加されました。

- ・ 帯域別に音量をそろえる (マスタリング・ツール・キット) (P.1)
- ・ スピーカーをモデリングする (スピーカー・モデリング) (P.3)

帯域別に音量をそろえる

(マスタリング・ツール・キット)

帯域別 (高域、中域、低域) に分割して効かせることのできるコンプレッサーです。MD や DAT ヘミックス・ダウンしたり、CD-R ディスクを使用してオリジナルのオーディオ CD を制作したりするときなどに、最適化されたレベルでのマスタリングができます。

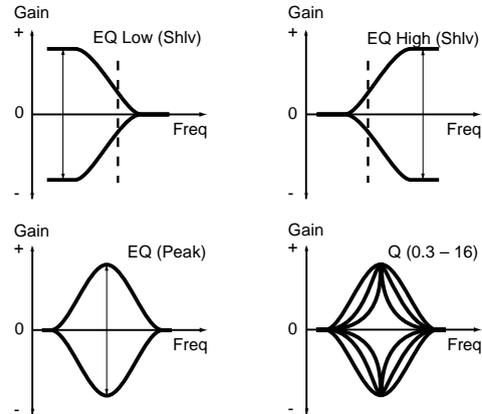


注意!

マスタリング・ツール・キットは、FX1 で使用することができます。また、FX2 は使用できなくなります。

EQ (イコライザー)

低域、中低域、中高域、高域の 4 バンド・イコライザーです。



EQ:EQ (スイッチ) Off, On
イコライザーをオン/オフします。

EQ:InputG (インプット・ゲイン) -24 ~ +12 dB
イコライザーを通る前の全体の音量レベルを調整します。

EQ:LowType (ロー・タイプ) Shlv, Peak
EQ:HiType (ハイ・タイプ) Shlv, Peak
低域 (Low) と高域 (Hi) のイコライザーのタイプを選びます (Shlv: シェルピング・タイプ、Peak: ピーキング・タイプ)。

EQ:LowG (ロー・ゲイン) -12 ~ +12 dB
EQ:LoMidG (ロー・ミドル・ゲイン) -12 ~ +12 dB
EQ:HiMidG (ハイ・ミドル・ゲイン) -12 ~ +12 dB
EQ:HiG (ハイ・ゲイン) -12 ~ +12 dB
各イコライザーのゲイン (ブースト量/カット量) を調整します (Low: 低域、LoMid: 中低域、HiMid: 中高域、Hi: 高域)。

EQ:LowF (ロー・フリケンシー) 20 ~ 2,000 Hz
EQ:LMidF (ロー・ミドル・フリケンシー) 20 ~ 8,000 Hz
EQ:HiMidF (ハイ・ミドル・フリケンシー) 20 ~ 8,000 Hz
EQ:HiF (ハイ・フリケンシー) 1.4 ~ 20 kHz
各イコライザーの中心周波数を調整します (Low: 低域、LMid: 中低域、HiMid: 中高域、Hi: 高域)。

EQ:LowQ (ロー Q) 0.3 ~ 16
EQ:LoMidQ (ロー・ミドル Q) 0.3 ~ 16
EQ:HiMidQ (ハイ・ミドル Q) 0.3 ~ 16
EQ:HiQ (ハイ Q) 0.3 ~ 16
各イコライザーで調整された中心周波数 (Freq) に対し、ゲイン (Gain) が変化する範囲を調整します。設定値が大きくなるほど、変化範囲は狭くなります。

EQ:Level (レベル) -24 ~ +12 dB
イコライザーを通った後の全体の音量レベルを調整します。

BC (ベース・カット・フィルター)

ポップ・ノイズなど、不要な低域成分を取り除きます。

BC:BassCut (ベース・カット) Off, On
ベース・カット・フィルターをオン/オフします。

BC:Freq (フリケンシー) Thru, 20 ~ 2,000 Hz
ベース・カット・フィルターの cutoff 周波数を調整します。

ENH (エンハンサー)

音の輪郭をはっきりさせ、音を前に出すエフェクトです。

VS-880EX 追加された機能について (Ver.2.0)

ENH:Enhancer (エンハンサー) Off, On
エンハンサーをオン/オフします。

ENH:Sens (センシティビティ) 0 ~ 100
入力音の音量に対するエンハンサーの効き具合を調整します。

ENH:Freq (フリケンシー) 1.0 ~ 10.0 kHz
エンハンサーの効果がかかり始める周波数を調整します。設定値より高い周波数で効果がかかります。

ENH:MixLvl (ミックス・レベル) -24 ~ +12 dB
原音に加えるエフェクト音の量を調整します。

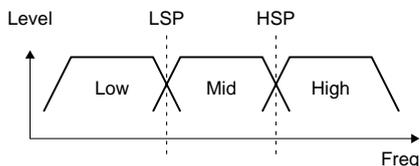
IN (インプット)

周波数帯域によって原音を三分割します。

IN:Gain (ゲイン) -24 ~ +12 dB
エクスパンダー (EXP) およびコンプレッサー (CMP) に入る前の全体の音量レベルを調整します。

IN:D-Time (ディテクト・タイム) 0 ~ 10 ms
原音をわずかに遅らせて入力すると、エクスパンダー/コンプレッサーでの処理時間を十分にとることができ、より適切なレベル補正をすることができます。この原音を遅らせる時間を調整します。
マスタリング・ツール・キットから出力される音は、ここで設定した時間だけ遅れます。

IN:LSP (ロー・スプリット・ポイント) 20 ~ 800 Hz
IN:HSP (ハイ・スプリット・ポイント) 1.6 ~ 16 kHz
原音を3分割する周波数を決めます。



EXP (エクスパンダー)

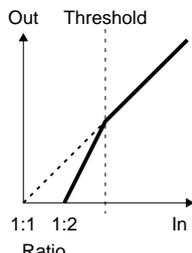
小さなレベルの信号が入力されたときに、一定の割り合いで出力を抑えるエフェクトです。

EXP:Expander (エクスパンダー) Off, On
エクスパンダーをオン/オフします。

EXP:L.Thre (ロー・スレッシュホールド) -80 ~ 0 dB
EXP:M.Thre (ミドル・スレッシュホールド) -80 ~ 0 dB
EXP:H.Thre (ハイ・スレッシュホールド) -80 ~ 0 dB
エクスパンダーが効き始めるレベルを決めます (L: 低域、M: 中域、H: 高域)。

EXP:L.Ratio (ロー・レシオ) 1:1 ~ 1:16, 1:INF
EXP:MRatio (ミドル・レシオ) 1:1 ~ 1:16, 1:INF
EXP:HRatio (ハイ・レシオ) 1:1 ~ 1:16, 1:INF
入力レベルがスレッシュホールド・レベル未満のときに、出力を抑える割り合いを調整します。

EXP:L.Atck (ロー・アタック) 0 ~ 100 ms
EXP:M.Atck (ミドル・アタック) 0 ~ 100 ms
EXP:H.Atck (ハイ・アタック) 0 ~ 100 ms



入力レベルがスレッシュホールド・レベル未満になってから、エクスパンダーの効果がかかるまでの時間を調整します。

EXP:L.Rel (ロー・リリース) 50 ~ 5,000 ms
EXP:M.Rel (ミドル・リリース) 50 ~ 5,000 ms
EXP:H.Rel (ハイ・リリース) 50 ~ 5,000 ms
入力レベルがスレッシュホールド・レベルを超えてから、エクスパンダーの効果がなくなるまでの時間を調整します。

CMP (コンプレッサー)

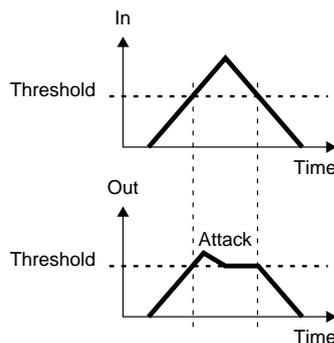
大きなレベルの信号が入力されたときに、一定の割り合いで出力を抑えるエフェクトです。

CMP:Comp (コンプレッサー) Off, On
コンプレッサーをオン/オフします。

CMP:L.Thre (ロー・スレッシュホールド) -24 ~ 0 dB
CMP:M.Thre (ミドル・スレッシュホールド) -24 ~ 0 dB
CMP:H.Thre (ハイ・スレッシュホールド) -24 ~ 0 dB
コンプレッサーが効き始めるレベルを決めます (L: 低域、M: 中域、H: 高域)。

CMP:L.Ratio (ロー・レシオ) 1:1 ~ 1:16, 1:INF
CMP:MRatio (ミドル・レシオ) 1:1 ~ 1:16, 1:INF
CMP:HRatio (ハイ・レシオ) 1:1 ~ 1:16, 1:INF
入力レベルがスレッシュホールド・レベルを超えたときに、出力を抑える割り合いを調整します。

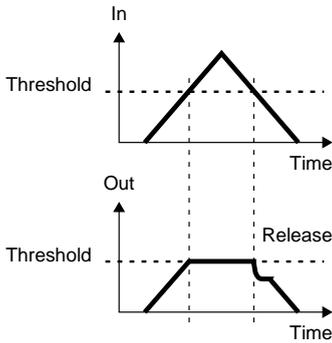
CMP:L.Atck (ロー・アタック) 0 ~ 100 ms
CMP:M.Atck (ミドル・アタック) 0 ~ 100 ms
CMP:H.Atck (ハイ・アタック) 0 ~ 100 ms
入力レベルがスレッシュホールド・レベルを超えてから、コンプレッサーの効果がかかるまでの時間を調整します。



CMP:L.Rel (ロー・リリース) 50 ~ 5,000 ms
CMP:M.Rel (ミドル・リリース) 50 ~ 5,000 ms
CMP:H.Rel (ハイ・リリース) 50 ~ 5,000 ms
入力レベルがスレッシュホールド・レベル未満になってから、コンプレッサーの効果がなくなるまでの時間を調整します。

スピーカーをモデリングする (スピーカー・モデリング)

世界中のスタジオで標準的に使用されているような高級プロ用モニター・スピーカーから、小型テレビや携帯用ラジオのスピーカーまで、さまざまなスピーカーの特性を再現します。スピーカー・モデリングは、VS-880EX の出力用スピーカーとして、ローランド・パイ・アンプ・モニター DS-90 をデジタル接続でお使いのときに最適な効果が得られるように調整してあります。その他のスピーカーをお使いのときは、十分な効果が得られないことがあります。



コンプレッサーでは、スレッシュホールド (Thre) とレシオ (Ratio) の設定により、自動的に最適になるようにレベルを補正します。また、アタック (Atck) を長めにすると歪むことがあるため、-6dB の余裕を持たせています (マージン)。必要に応じてミキサー (MIX) のレベルを調整します。

MIX (ミキサー)

分割された帯域別に音量を調整します。

- MIX:LowLvl (ロー・レベル) -80 ~ +6 dB
- MIX:MidLvl (ミドル・レベル) -80 ~ +6 dB
- MIX:HiLvl (ハイ・レベル) -80 ~ +6 dB
- エクパンダー (EXP) およびコンプレッサー (CMP) を通った後の音量レベルを帯域別に調整します。

LMT (リミッター)

過大出力を抑えるエフェクトです。

LMT:Limiter (リミッター) Off, On
リミッターをオン/オフします。

LMT:Thre (スレッシュホールド) -24 ~ 0 dB
リミッターが効き始めるレベルを決めます。

LMT:Atck (アタック) 0 ~ 100 ms
入力レベルがスレッシュホールド・レベルを超えてから、リミッターの効果がかかるまでの時間を調整します。

LMT:Rel (リリース) 50 ~ 5,000 ms
入力レベルがスレッシュホールド・レベル未満になってから、リミッターの効果がなくなるまでの時間を調整します。

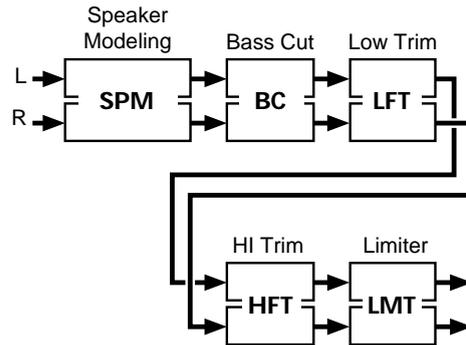
OUT (アウトプット)

全体的な出力に関する設定をします。

OUT:SoftClip (ソフト・クリップ) Off, On
コンプレッサーやリミッターの効果が極端にかけられたときに目立つ歪みを抑えます。

OUT:Dither (ディザ) Off, 24 ~ 8 bit
わずかなレベルのノイズ (ディザ) を加えることによって、音の消え際を目立たせないようにします。

OUT:Level (レベル) -80 ~ +6 dB
リミッター (LMT) を通った後の全体的な音量レベルを調整します。



SPM (スピーカー・モデリング)

SPM:Modeling (モデリング) Off, On
スピーカー・モデリングをオン/オフします。

- SPM:Mdl (モデル)
THRU, FLAT, Pwd.BLK, Pwd.E-B, Pwd.MAC, SmICUBE, Wh.CONE, Wh.TISUE, RADIO, SmallTV, BoomBOX, BoomLoB
特性を再現 (モデリング) するスピーカーを選びます。
- THRU :
モデリングをせずにそのまま出力します。モデリングを使用した音との比較にご活用ください。
- FLAT :
DS-90 をモデリングで補正し、さらにワイド・レンジでくせのない音にします。
- Pwd.BLK :
パワー・モニターの代表的な機種です (2 ウェイ・タイプ、ウーファー径 = 170mm (= 6-1/2 インチ))。
- Pwd.E-B :
明るい音質が特長のパワー・モニターです。
- Pwd.MAC :
よく伸びた低音域が特長のパワー・モニターです。
- SmICUBE :
レコーディング・スタジオで広く使われている、小型フルレンジ・スピーカーです。
- Wh.CONE :
レコーディング・スタジオで広く使われている、白いウーファーが特徴的な密閉型 2 ウェイ・スピーカーです。
- Wh.TISUE :
上記 "Wh.CONE" のツイーターにティッシュ・ペーパーをかぶせたマイルドな音です。
- RADIO :
ポケット・タイプの小型ラジオです。
- SmallTV :
14 インチ・サイズのテレビに付属しているスピーカーです。
- BoomBOX :
ラジオ・カセット・レコーダーです。
- BoomLoB :
ロー・ブースト機能をオンにしたラジオ・カセット・レコーダーです。

VS-880EX 追加された機能について (Ver.2.0)

SPM:Phase (フェイズ) Nor, Inv
スピーカーの位相を決めます。
Nor: 入力と同位相。
Inv: 入力と逆位相。

BC (ベース・カット・フィルター)

ポップ・ノイズなど、不要な低域成分を取り除きます。

BC:BassCut (ベース・カット) Off, On
ベース・カット・フィルターをオン/オフします。

BC:Freq (フリケンシー) Thru, 20 ~ 2,000 Hz
ベース・カット・フィルターのカットオフ周波数を調整します。

LFT / HFT (フリケンシー・トリマー)

LFT:L.F.Trim (トリマー) Off, On
HFT:H.F.Trim (トリマー) Off, On
フリケンシー・トリマーをオン/オフします。

LFT:Gain (ゲイン) -12 ~ +12 dB
HFT:Gain (ゲイン) -12 ~ +12 dB
各トリマーのゲイン (ブースト量/カット量) を調整します (LFT: 低域、HFT: 高域)。

LFT:Freq (フリケンシー) 20 ~ 2,000 Hz
HFT:Freq (フリケンシー) 1.0 ~ 20.0 kHz
各トリマーの中心周波数を設定します (LFT: 低域、HFT: 高域)。

LMT (リミッター)

過大出力を抑えるエフェクトです。

LMT: Limiter (リミッター) Off, On
リミッターをオン/オフします。

LMT:Thresh (スレッシュホールド) -60 ~ 0 dB
リミッターが効き始めるレベルを決めます。

LMT:Rel (リリース) 0 ~ 100
入力レベルがスレッシュホールド・レベル未満になってから、リミッターの効果がなくなるまでの時間を調整します。

LMT:Level (レベル) -60 ~ +24 dB
リミッターを通った後の音量レベルを調整します。

スピーカー・モデリングの効果的な使いかた

スピーカー・モデリングは、「できがりの作品 (オリジナルのオーディオ CD、ミックス・ダウンした MD や DAT など) を、さまざまなスピーカーで鳴らしたときにどう聞こえるか」を試聴するときに有効です。ここでは、オーディオ CD を制作するときに、スピーカー・モデリングを使ってできがり具合を試聴する例について説明します。DS-90 の取扱説明書と併せてお読みください。

- VS-880EX (Ver.2.0 以上) と DS-90 をデジタル接続 (コアキシャルまたはオプティカル) します。DS-90 のデジタル・イン・セレクト・スイッチで、どちらのデジタル・インを使うかを選んでください。
- 手順 1 で接続したデジタル・アウト・コネクターからミックス・バスが出力されるように設定します。
 - [SHIFT] を押しながら [EDIT (FADER)] を押します。
 - “ DigitalOut1= ” または “ DigitalOut2= ” と表示されるように、PARAMETER [◀◀] [▶▶] を押します。
 - TIME/VALUE ダイアルで “ MST ” を選びます。

- マスターブロックにエフェクトをインサートできるように設定します。
 - [SHIFT] を押しながら [EDIT (FADER)] を押します。
 - “ MST FX1 INS Sw= ” と表示されるように、PARAMETER [◀◀] [▶▶] を押します。
 - TIME/VALUE ダイアルで “ On ” を選びます。
- インサートするエフェクトを選びます。ここでは、スピーカー・モデリングのアルゴリズムを使用したパッチを選んでください。
 - “ EFFECT1 PRM? ” と表示されるように、[EFFECT] を押します。
 - [YES (ENTER)] を押します。
 - TIME/VALUE ダイアルでエフェクト・パッチを選びます。
 - もう一度 [YES (ENTER)] を押します。
- [PLAY] を押します。パッチを切り替え、各スピーカーでのモニター状態を確認してください。
- 実際にミックスダウンを行うときは、インサートしてあるスピーカー・モデリングのパッチをオフにします。

注意!

たとえば、ラジオ・カセット・レコーダーをモデリングしたときに、インサートをオフにしないままミックスダウンすると、「ラジオ・カセット・レコーダーで鳴らした音」が、そのまま外部 DAT / MD へ録音されてしまうことになります。これを避けるため、実際にミックスダウンするときは、スピーカー・モデリングをオフにしてください。

追加されたプリセット・パッチ一覧

VS-880EX (Ver.2.0) には、以下のエフェクト・パッチが追加されました。

注意!

FX2 では、C10 ~ C28 のプリセット・パッチ (マスタリング・ツール・キット) を選択できません。これらのパッチは FX1 で選択してください。

マスタリング・ツール・キット (19 プリセット)

No.	パッチ・ネーム	タイプ	入力
C10	MTK:Mixdown	Insert	Stereo
C11	MTK:PreMastr	Insert	Stereo
C12	MTK:LiveMix	Insert	Stereo
C13	MTK:PopMix	Insert	Stereo
C14	MTK:DanceMix	Insert	Stereo
C15	MTK:JinglMix	Insert	Stereo
C16	MTK:HardComp	Insert	Stereo
C17	MTK:SoftComp	Insert	Stereo
C18	MTK:ClnComp	Insert	Stereo
C19	MTK:DnceComp	Insert	Stereo
C20	MTK:OrchComp	Insert	Stereo
C21	MTK:VocalCmp	Insert	Stereo
C22	MTK:Acoustic	Insert	Stereo
C23	MTK:RockBand	Insert	Stereo
C24	MTK:Orchestr	Insert	Stereo
C25	MTK:LoBoost	Insert	Stereo
C26	MTK:Brighten	Insert	Stereo
C27	MTK:DJsVoice	Insert	Stereo
C28	MTK:PhoneVox	Insert	Stereo

スピーカー・モデリング (11 プリセット)

No.	パッチ・ネーム	タイプ	入力
C29	SPM:SuperFit	Insert	Stereo
C30	SPM:P.GenBlk	Insert	Stereo

No.	パッチ・ネーム	タイプ	入力
C31	SPM:P.E-Bs	Insert	Stereo
C32	SPM:P.Mack	Insert	Stereo
C33	SPM:SmalCube	Insert	Stereo
C34	SPM:WhiteCon	Insert	Stereo
C35	SPM:W.C+tiss	Insert	Stereo
C36	SPM:S.Radio	Insert	Stereo
C37	SPM:SmallTV	Insert	Stereo
C38	SPM:BoomBox	Insert	Stereo
C39	SPM:BB.LowBs	Insert	Stereo

MST FX1 Ins Sw	Off
MST FX2 Ins Sw	Off
EQ Sel	2BandEQ
Direct Out	Off

表示	エフェクト
FX1 Sel	C10:MTK:Mixdown



ソングのレコーディング・モードが“MAS”のときは、上記の TR7, 8 の設定が、そのまま TR5, 6 の設定となります。

追加されたイーザー・ルーティング (マスタリング)

イーザー・ルーティング (テンプレート / ステップ・エディット) に、ミックスダウン用の「マスタリング」が追加されました。各トラック (6 トラックまで) のバランスを調整し、エフェクト・パスへ送ります。このエフェクトのリターン (エフェクトを通った結果) が、他の 2 トラックへ録音 (マスタリング) されます。たとえば、1 ~ 6 トラックをミックスしてエフェクト (マスタリング・ツール・キット) をかけ、その結果を 7 ~ 8 トラックへ録音したいときなどに便利です。

マスタリング / テンプレート

- “EZR Mastering?” と表示されるように [EZ ROUTING] を何回か押します。
- [YES] を押します。“EZR Use Template?” と表示されます。
- もう一度 [YES] を押します。
- ルーティングが呼び出されると “Complete” と表示され、プレイ・コンディションに戻ります。このときの主な設定は次のようになります。

再生トラック	TR1 ~ 6
録音トラック	TRd (TR7, 8)
録音されるエフェクト	FX1 Return

表示	トラック・ミキサー
Assign	TRd FX1=On
ATT	現在値
Phase	現在値
MIX Sw	Off (TR1 ~ 6) On (TRd)
Mix Level	100 (TRd)
Mix Pan	L63 (TR1, 3, 5) R63 (TR2, 4, 6)
Mix Bal	0 (TRd : TR7=L63, TR8=R63)
V.Track	現在値
EQ Switch	On
EQL	0 dB / 300 Hz
EQH	0 dB / 4 kHz
AUX Sw	Off
Channel Link	Off (TR1 ~ 6) On (TRd)
Fader Link	Off
FX1 Ins	Off
EFFECT1	PstFade (TR1 ~ 6) Off (TRd)
EFFECT1 Send	100
EFFECT1 Pan	L63 (TR1, 3, 5) R63 (TR2, 4, 6)
FX2 Ins	Off
EFFECT2	Off

表示	マスターブロック
Master Sel	MIX

マスタリング / ステップ・エディット

- “EZR Mastering?” と表示されるように [EZ ROUTING] を何回か押します。
- [YES] を押します。“EZR Use Template?” と表示されます。
- [NO] を押します。
- 録音トラックを決めます。録音したいトラックを [STATUS] で、録音したい V トラックを TIME/VALUE ダイアルで選び、PARAMETER [▶▶] を押します。

EZR REC Track = 8-1

- チャンネル・リンクをオン / オフします。チャンネル・リンクをオンにしたいトラックの [SELECT (CH EDIT)] を押し、TIME/VALUE ダイアルを回します。設定したら PARAMETER [▶▶] を押します。

EZR TRd Link = On

- 再生トラックを決めます。再生したいトラックを [SELECT (CH EDIT)] で選び、PARAMETER [▶▶] を押します。

EZR TR1 = Off

- パン (バランス) を調整します。パン (バランス) を調整したいトラックの [SELECT (CH EDIT)] を押し、TIME/VALUE ダイアルを回します。調整したら PARAMETER [▶▶] を押します。

EZR TRd OfsBal = 0

- 音量を調整します。音量を調整したいチャンネルの [SELECT (CH EDIT)] を押し、TIME/VALUE ダイアルを回します。調整したら PARAMETER [▶▶] を押します。

EZR TRd OfsLev = 100*

- “USE EFFECT1?” と表示されます。FX1 を使用するとき [YES] を押します。FX1 を使用しないときは手順 12 へ進みます。
- エフェクト・パッチが表示されます。TIME/VALUE ダイアルで、使いたいパッチ (C10:MTK:Mixdown など) を選び、PARAMETER [▶▶] を押します。

11. FX1 をインサートしたいときは “ Ins ” “ InsL ” “ InsR ” “ InsS ” のいずれかを選び、PARAMETER [▶▶] を押します。FX1 をセンド/リターンしたいときは “ Off ” を選び、PARAMETER [▶▶] を押します。

EZR TR1 FX1 Ins= Off

- 11-1. TIME/VALUE ダイアルでインサート・センド・レベルを調整し、PARAMETER [▶▶] を押します。
 11-2. TIME/VALUE ダイアルでインサート・リターン・レベルを調整し、PARAMETER [▶▶] を押します。
 12. チャンネルをエフェクト・バスへ出力したいときは “ Pre ” “ Pst ” のいずれかを選び、PARAMETER [▶▶] を押します。

EZR TR1 FX1 Snd= Pst

- 12-1. TIME/VALUE ダイアルでセンド・レベルを調整し、PARAMETER [▶▶] を押します。手順 11 で “ Off ” 以外を選んでいるときは、すでにエフェクトのかかった音がエフェクト・バスへ出力されます。
 12-2. TIME/VALUE ダイアルでセンド・パンを調整し、PARAMETER [▶▶] を押します。
 12-3. エフェクト・バスのリターンを録音するときは、[STATUS] で録音先のトラックを選び、PARAMETER [▶▶] を押します。
 13. “ USE EFFECT2 ? ” と表示されます。手順 9 ~ 12 と同様に FX2 を設定し、PARAMETER [▶▶] を押します。
 14. チャンネルを AUX バスへ出力したいときは “ Pre ” “ Pst ” のいずれかを選び、PARAMETER [▶▶] を押します。チャンネルを AUX バスへ出力したくないときは “ Off ” を選び、PARAMETER [▶▶] を押します。

EZR TR1 AUX Snd= Pst

- 14-1. TIME/VALUE ダイアルで、AUX センド・レベルを調整し、PARAMETER [▶▶] を押します。
 14-2. TIME/VALUE ダイアルで、AUX センド・パンを調整し、PARAMETER [▶▶] を押します。
 15. “ Master Sel= ” と表示されます。MASTER ジャックから出力したいバス (MIX, AUX, FX1, FX2, REC) を選び、PARAMETER [▶▶] を押します。

EZR Master Sel = MIX

16. “ EQ Sel= ” と表示されます。イコライザーのタイプを選び、PARAMETER [▶▶] を押します。

EZR EQ Sel= 2BandEQ

17. “ Direct Out = ” と表示されます。ダイレクト・アウトを使用しないときは “ Off ” を、トラック 1 ~ 4 を出力したいときは “ 1-4 ” を、トラック 5 ~ 8 を出力したいときは “ 5-8 ” を選び、PARAMETER [▶▶] を押します。

EZR Direct Out = Off

18. “ FX1 MstIns= ” と表示されます。エフェクト 1 をマスター・アウトへインサートしたいときは “ On ” を、そうでないときは “ Off ” を選び、PARAMETER [▶▶] を押します。エフェクト 1 が他のチャンネルにインサートされているときは、 “ --- ” と表示され、設定することはできません。

EZR FX1 MstIns = Off

19. “ FX2 MstIns= ” と表示されます。エフェクト 2 をマスター・アウトへインサートしたいときは “ On ” を、そうでないときは “ Off ” を選び、PARAMETER [▶▶] を押します。エフェクト 2 が他のチャンネルにインサートされているときは、 “ --- ” と表示され、設定することはできません。

EZR FX2 MstIns = Off

20. “ Change Routing ? ” と表示されます。[YES] を押してください。ルーティングが確定されると “ Complete ” と表示され、プレイ・コンディションに戻ります。設定したルーティングを破棄したいときは [NO] を押します。

オーディオ CD を作成する (CD-R ライト)

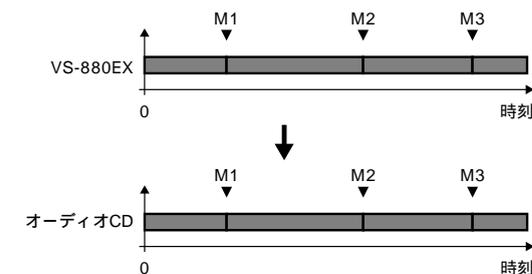
VS-880EX の SCSI コネクターに CD-R / CD-RW ドライブ (CDR-88 / CDR-88RW) を接続して、オリジナルのオーディオ CD を製作したり、ソング・データをバックアップしたりする手順について説明します。VS-880EX 取扱説明書第 8 章「 CD-RW ドライブ (CDR-88RW) と組み合わせる」 (P.107) と併せてお読みください。

曲間に無音部分を作る (ディスク・アット・ワンスとトラック・アット・ワンス)

オーディオ CD を作成するときに、その曲間の扱いを選ぶことができるようになりました。

ディスク・アット・ワンス

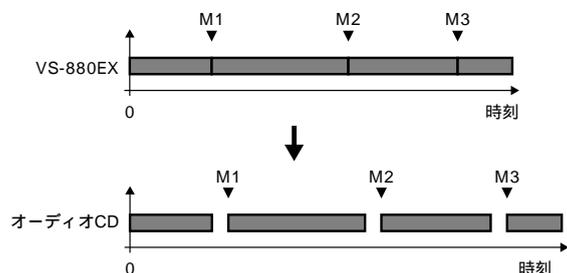
ソング・データと、ソング・データに付けられたトラック番号用マーカが、そのまま CD-R ディスクへ書き込まれます。ただし、ディスク・アット・ワンスで書き込まれた CD-R ディスクへは、ソング・データを追加して書き込むことはできなくなります (ファイナライズを実行したときと同じ状態)。



トラック・アット・ワンス

ソング・データに付けられたトラック番号用マーカの前に、自動的に約 2 秒の無音部分が追加されて CD-R ディスクへ書き込まれます (ソングを追加して書き込んだときと同じ状態)。トラック・アット・ワンス

ト・ワンスで書き込まれた CD-R ディスクへは、ソング・データを追加して書き込むことができます。



メモ

例えば、メドレー曲にトラック番号を付けたいときなどは、ディスク・アット・ワンスが適しています。トラック・アット・ワンスでは、トラック番号用マーカの位置に約 2 秒の無音部分が追加されてしまうため、曲が断ち切られたような感じで再生されてしまうからです。

注意!

CD-RW ディスクをお使いのときは、“Track at Once” を選んで書き込みを行うことはできません。

書き込みの速さを指定する (スピード)

CD-R ディスクにソングを書き込むときに、その書き込みの速度を指定できるようになりました。

ソングを書き込む手順

1. CD-R / CD-RW ドライブ (CDR-88 / CDR-88RW) へ CD-R ディスクを入れます。
2. “SNG CD-R Write ?” と表示されるように [SONG] を何回か押します。
3. “STORE Current?” と表示されます。[YES] または [NO] を押してください。
4. 接続されている CD-R / CD-RW ドライブの SCSI ID が一定時間表示されます。
5. 続いて “Disc at Once?” または “Track at Once?” と表示されます。PARAMETER [◀▶] でソングの書き込みかたを選び、[YES] を押してください。

Track at Once

曲間におよそ 2 秒ずつの無音部分を作ります。ディスクの容量が許す限り、ソングを追加して書き込むことができます。

Disc at Once

曲間に無音部分を作しません。ただしそのディスクには、それ以上追記ができなくなります。

- 5-1. “Track at Once” を選んだときは、PARAMETER [◀▶] でファイナライズをするかどうかを選び、[YES] を押してください。

メモ

VS-880EX で作成したオーディオ CD を市販の CD プレーヤーで再生できるようにするために、TOC (Table Of Contents) を書き込みます。ファイナライズ操作を行ったオーディオ CD には、それ以上の追記ができなくなります。

Write w/o Fin. ?

ファイナライズをせずにソングだけを書き込みます。

Write + Finalize

ソングを書き込んだ後でファイナライズします。

Finalize

ソングを書き込まずにファイナライズだけ行います。ファイナライズをせずにソングを書き込んだ CD-R ディスクを入れたときに選びます。

6. CURSOR [◀] [▶] とトラックの [SEL (CH EDIT)] ボタンで、CD-R ディスクへ書き込みたいトラックを選びます。
7. PARAMETER [▶▶] を押します。“CD Speed” と表示されます。TIME/VALUE ダイアルでソングを CD-R ディスクへ書き込むときの速度を選んでください。

SNG CD Speed × 1

- × 2 : 倍速で書き込みます。
- × 1 : 等速で書き込みます。より信頼性が高くなります。

注意!

CD-R ディスクによっては、“× 2” に設定すると正常に書き込みできないことがあります。そのときは“× 1” に設定してください。ただし、CD-RW ドライブ (CDR-88RW) に CD-RW ディスクを入れたときは、“× 1” を選ぶことはできません (倍速で書き込みます)。

メモ

CD-RW ディスクにオーディオを書き込んだときは、一般の CD プレーヤーで再生することはできません。このときは VS-880EX の CD プレーヤー機能で試聴することができます。

8. PARAMETER [▶▶] を押します。書き込みのための確認メッセージが表示されます。
9. [YES (ENTER)] を押します。“SNG CD TRACK NO. OK?” (トラック番号を設定したか) と表示されます。
10. [YES] を押します。“Obey Copyrights?” (著作権に従いますか) と表示されます。
11. 取扱説明書裏の許諾条件をよくお読みになり、許諾条件に同意するならば [YES] を押します。
12. CD-R ディスクへの書き込みが始まります。同意しないならば [NO] を押します。そのまま手順 2 の状態へ戻ります。
13. 書き込みが正常に終わると、“Write Another ?” (別のディスクへも書き込みますか?) と表示されます。
14. 別の CD-R ディスクへ同じソング・データを書き込むときは、新しいディスクを CD-R / CD-RW ドライブへ入れ、[YES] を押すと手順 10 ~ 手順 14 が繰り返されます。[NO] を押すと手順 2 へ戻ります。

CD-RW ディスクへソングを保存する (CD-R バックアップ)

正しく保存されたかどうかを確認する (+ ベリファイ)

CD-RW ディスクにソングをバックアップするときに、その書き込みが終わったあとで、正しく保存されたかどうか (データの記録状態) を確認することができるようになりました。

+ ベリファイの結果、ソング・データが正しく記録されていないと警告されたときは、他のディスクへのバックアップを行ってください。



CD-R バックアップのときには、正常にバックアップされたかどうかを確認するために、+ベリファイも併せて実行することをお奨めします。また、+ベリファイはCD-RW ディスク全体にわたって確認するため、ある程度時間がかかります。

保存の速さを指定する (スピード)

CD-RW ディスクにソングをバックアップするときに、その書き込みの速度を選ぶことができるようになりました。

バックアップの手順

1. バックアップしたいソングが録音されているドライブ (内蔵 IDE ハード・ディスク) を、カレント・ドライブとして選びます。
2. CD-R / CD-RW ドライブへ CD-RW ディスク (空きディスク) を入れます。
3. “CD-R Backup?” と表示されるように [SONG] を何回か押します。
4. [YES] を押します。“STORE Current?” (現在のソングを保存しますか) と表示されます。
5. 現在のソングを保存しておきたいときは [YES] を、そうでないときは [NO] を押します。デモ演奏が選ばれているときは [NO] を押してください。
6. “CDR Bak=” と表示されます。TIME/VALUE ダイアルで保存したいソングを選び、PARAMETER [▶▶] を押します。カレント・ドライブに含まれるすべてのソングをバックアップしたいときは “All” を選んでください。
7. “+Verify=” と表示されます。TIME/VALUE ダイアルを操作し、PARAMETER [▶▶] を押します。

SNG +Verify= On

+Verify (+ベリファイ)

“On” に設定すると、ソングをバックアップした後に、そのデータが正しく保存されているかどうかの確認を行います。

8. “CD Speed=” と表示されます。TIME/VALUE ダイアルを操作します。

SNG CD Speed × 1

- × 2 : 倍速でバックアップします。
- × 1 : 等速でバックアップします。より信頼性が高くなります。



CD-R ディスクをお使いのとき、ディスクによっては “× 2” に設定すると正常にバックアップできないことがあります。そのときは “× 1” に設定してください。また、CD-RW ドライブ (CDR-88RW) に CD-RW ディスクを入れたときは、 “× 1” を選ぶことはできません (倍速でバックアップします)。

9. [YES] を押します。CD-R バックアップが始まります。
10. CD-R バックアップが終わるとプレイ・コンディションへ戻ります。

CD-RW ディスクからソングを復元する (CD-R リカバー)

復元の速さを指定する (スピード)

CD-RW ディスクからソングをリカバーするときに、その読み込みの速度を選ぶことができるようになりました。

リカバーの手順

1. 読み込み先 (復元先) のドライブを、カレント・ドライブとして選びます。
2. CD-R / CD-RW ドライブへ、ソングがバックアップされている CD-R ディスクを入れます。
3. “CD-R Recover?” と表示されるように [SONG] を何回か押します。
4. [YES] を押します。“STORE Current?” (現在のソングを保存しますか) と表示されます。
5. 現在のソングを保存しておきたいときは [YES] を、そうでないときは [NO] を押します。デモ演奏が選ばれているときは [NO] を押してください。
6. “CDR Rcv=” と表示されます。TIME/VALUE ダイアルで読み込みたいソングを選び、PARAMETER [▶▶] を押します。カレント・ドライブに含まれるすべてのソングをリカバーしたいときは “All” を選んでください。
7. “CD Speed=” と表示されます。TIME/VALUE ダイアルを操作します。

SNG CD Speed × 1

CD Speed (CDスピード)

ソングをディスクへからリカバーするときの速度を選びます。

- × 6 : 6 倍速でリカバーします。
- × 2 : 倍速でリカバーします。
- × 1 : 等速でリカバーします。より信頼性が高くなります。



CD-R ディスクをお使いのとき、ディスクによっては “× 6” や “× 2” に設定すると正常にリカバーできないことがあります。そのときは “× 1” に設定してください。“CD Speed” を倍速や 6 倍速に設定しても、リカバーにかかる時間は単純に 1 / 2、1 / 6 にはなりません。これは、内蔵ハード・ディスクへの書き込み速度や、ディスクの読み取りエラーの発生頻度などによるものです。

8. [YES] を押します。
9. 手順 6 で “All” を選んだときは、“INIT ***: OK?” (ディスク・ドライブをイニシャライズしますか) と表示されます。“***:” は、リカバー先ディスク・ドライブの ID ナンバーとパーティション・ナンバーです。たとえば、内蔵ハード・ディスクのパーティション 0 へリカバーするときには、“IDE:0” と表示されます。
10. カレント・ドライブをイニシャライズしてからリカバーしたいときは [YES] を押します。この場合、カレント・ドライブに保存されているソング・データはすべて失われます。イニシャライズをせずにリカバーしたいときは [NO] を押してください。
11. 読み込みが実行されます。CD-R リカバーが終わるとプレイ・コンディションへ戻ります。