

デジタルマトリックスユニット **DMU1224**

Software 取扱説明書



■ 目次

■ 初回起動時の認証について	-----	3,4
■ コンピュータの設定	-----	5
◆ 有線 LAN で接続する場合	-----	5,6
◆ Wi-Fi (無線 LAN) で接続する場合	-----	7,8
■ 接続	-----	9,10
■ 操作	-----	11
◆ シーンの切り替え	-----	11
◆ シーンの保存	-----	11
◆ パラメータの保存	-----	12
◆ パラメータの読み込み	-----	12
◆ 画面切り替え	-----	13
◆ パネルロック	-----	13
◆ IN/OUT 画面	-----	14
○ 機能の ON/OFF	-----	14,15
◆ DETAIL 画面	-----	16
○ EQ	-----	17
○ DELAY	-----	18
◆ MATRIX 画面	-----	19

■ 初回起動時の認証について

DMU Console を初めて起動した時、OS の保護機能により動作がブロックされます。

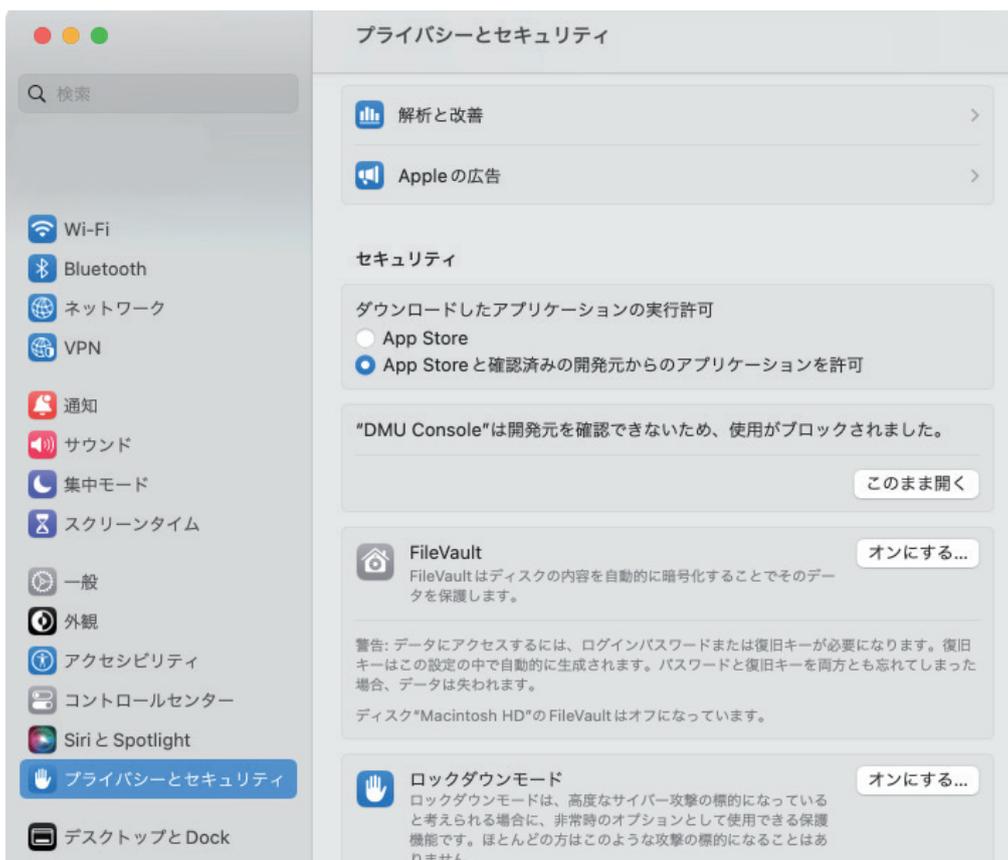
ここでは、DMU Console を開けるよう設定する手順を以下で説明します。



DMU Console のアイコンをダブルクリックし開くと、左図のようなポップアップが出ますので、OK ボタンをクリックします。

ここでは、DMU Console を開けるよう設定する手順を以下で説明します。

次に「システム設定」を開き、「プライバシーとセキュリティ」へ移動します。



セキュリティの設定が「App Store と確認済みの開発元からのアプリケーションを許可」になっていることを確認し、その下にある「このまま開く」をクリックします。

この時、パスワードもしくは生体認証が求められるので、認証します。



認証後、もう一度左図のような確認画面が現れます。

ここで「開く」をクリックすると、DMU Console が起動します。

■ コンピュータの設定

まず、システム設定 を開きます。

システム設定画面が開いたら、利用するネットワークの設定画面に移ります。

Wi-Fi を利用する場合は Wi-Fi アイコン から、有線 LAN を利用する場合はネットワークアイコン から、ネットワークの設定画面を開きます。

※ DMU Console を用いて操作を行う場合、対象となる DMU1224 とコンピュータはどちらも同じサブネットに属している必要があります。

◆ 有線 LAN で接続する場合

有線 LAN の設定を行うためにネットワークの設定画面を開きます。



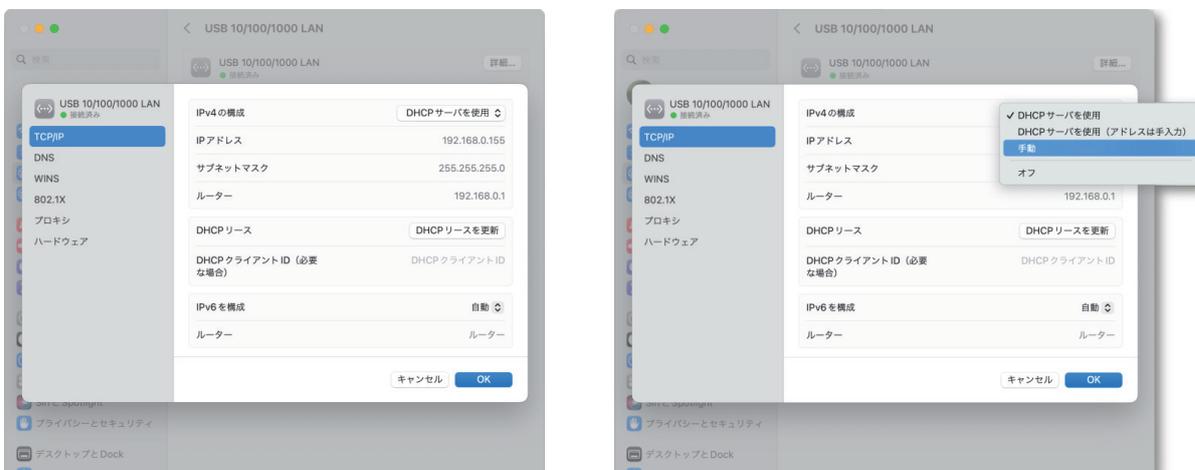
接続に用いるネットワークデバイスを選択し、設定の表示画面に切り替えます。

そして「詳細 ...」 ボタンをクリックし、インターフェースの設定画面に入ります。



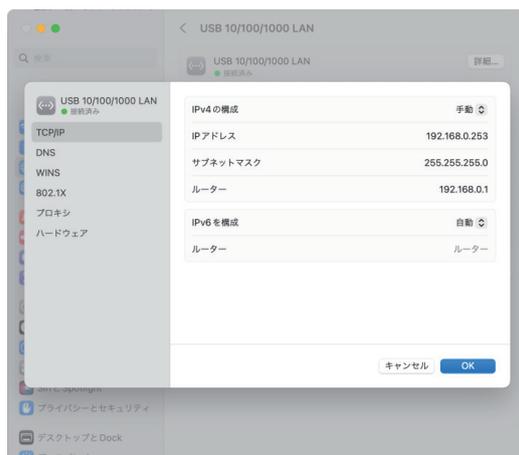
インターフェースの設定画面に入ると、下のような画面が現れます。

矢印の部分をクリックすると、IPv4 の構成方法を選択するメニューが現れます。ここでは手動を選択します。



選択すると、下図のように IPv4 の構成を設定できるようになります。

各項目を入力したのち OK をクリックして設定を完了します。



◆ Wi-Fi（無線 LAN）で接続する場合

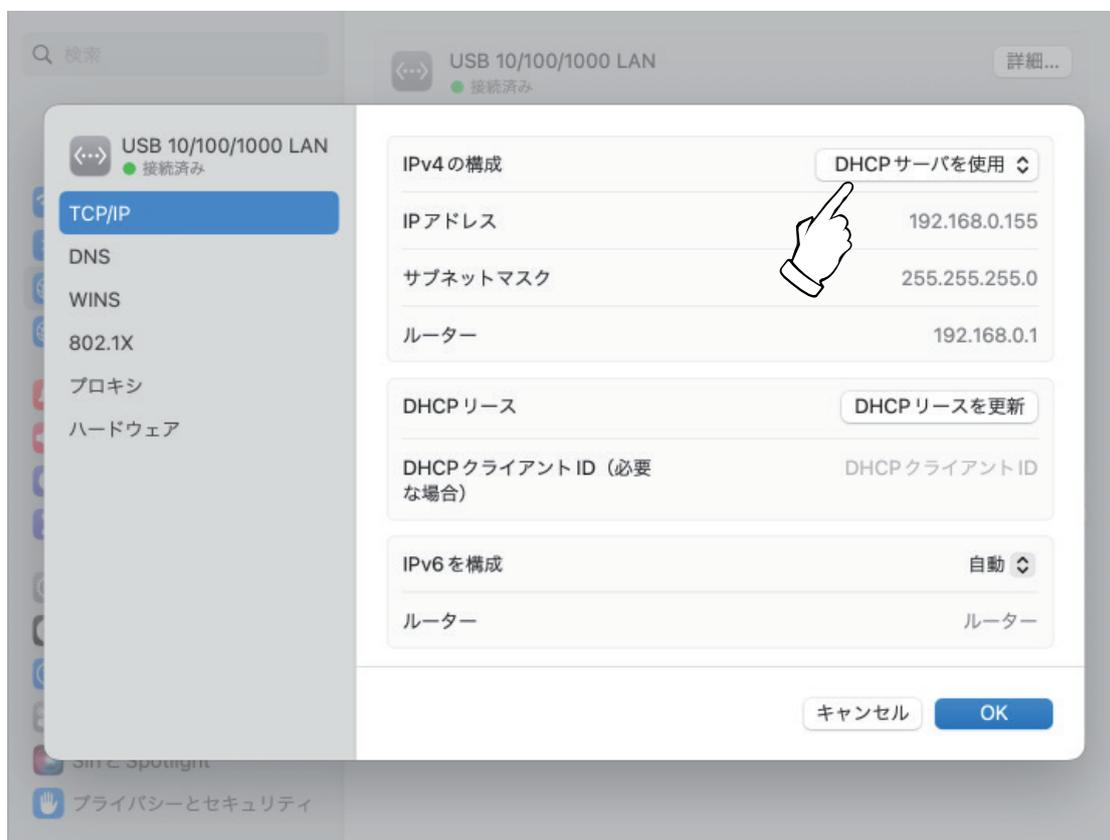
※ この設定を行う際は Wi-Fi が有効になっている必要があります。

※ 特定のアクセスポイントに接続していない状態でも設定できます。

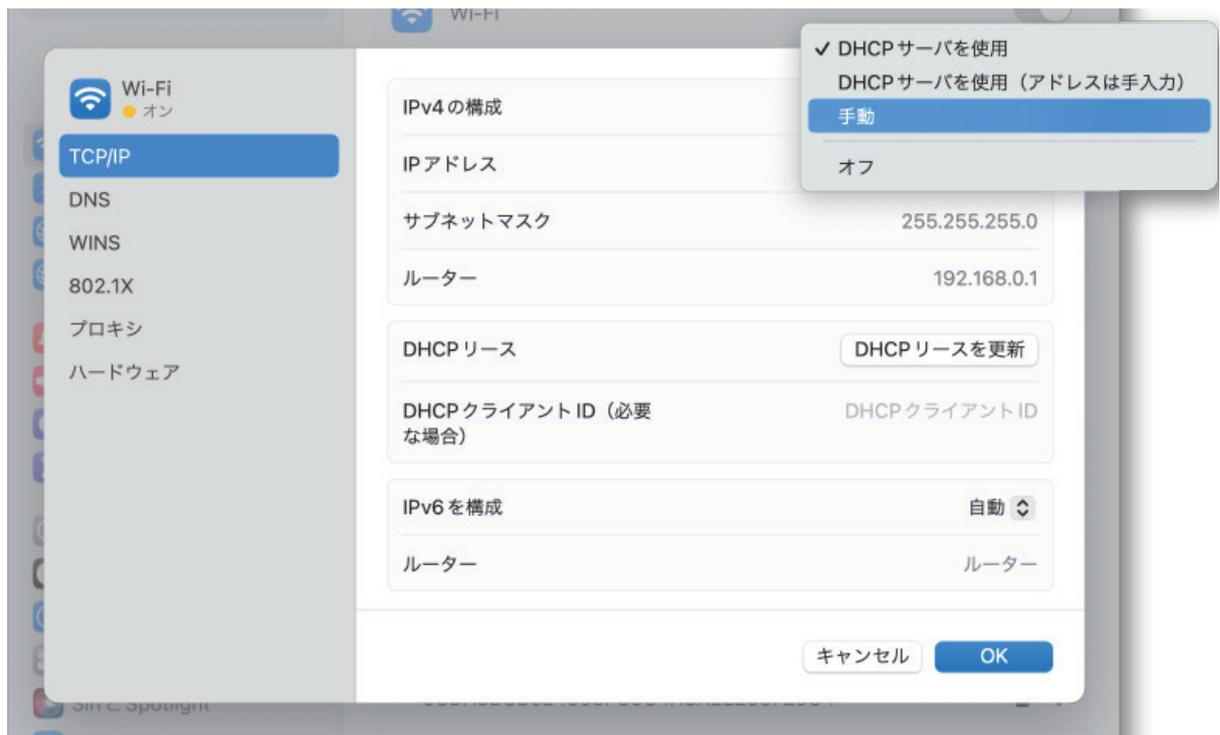
まず Wi-Fi の設定画面を開き、下図の「詳細 ...」ボタンからネットワーク構成設定画面を開きます。



次に、下図の (DHCP サーバーを使用) の部分をクリックし、IPv4 の構成方法を表示します。

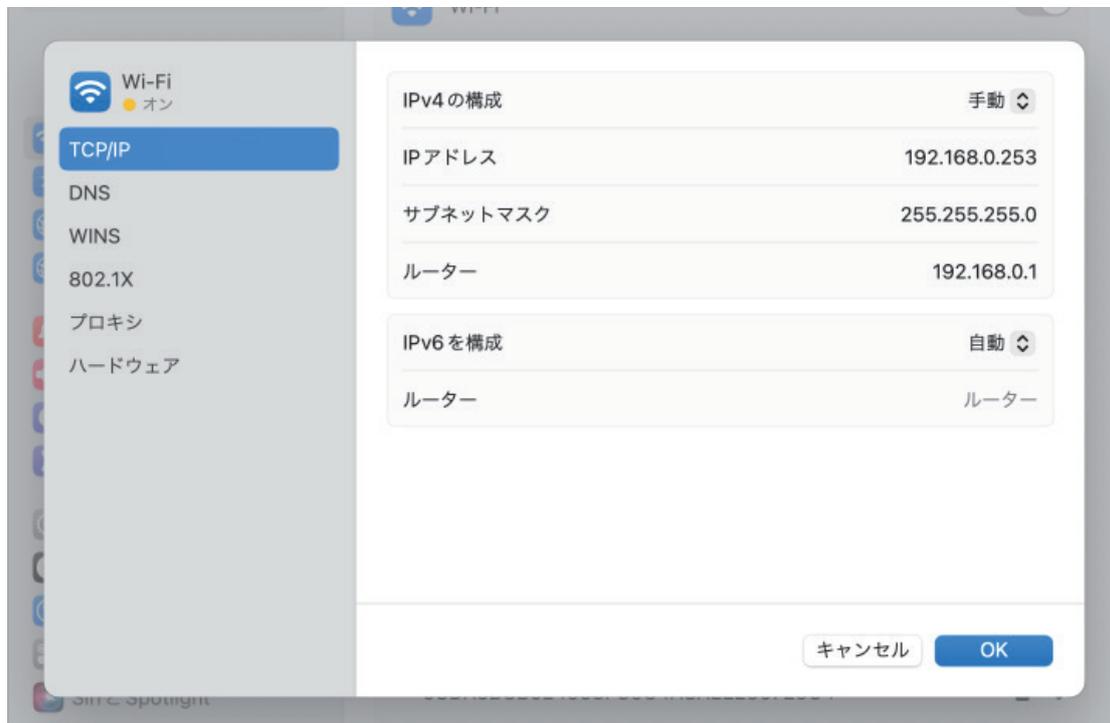


構成方法の一覧から「手動」を選択します。



選択すると、下図のように IPv4 の構成を設定できるようになります。

構成を入力したのち “OK” をクリックし設定を完了します



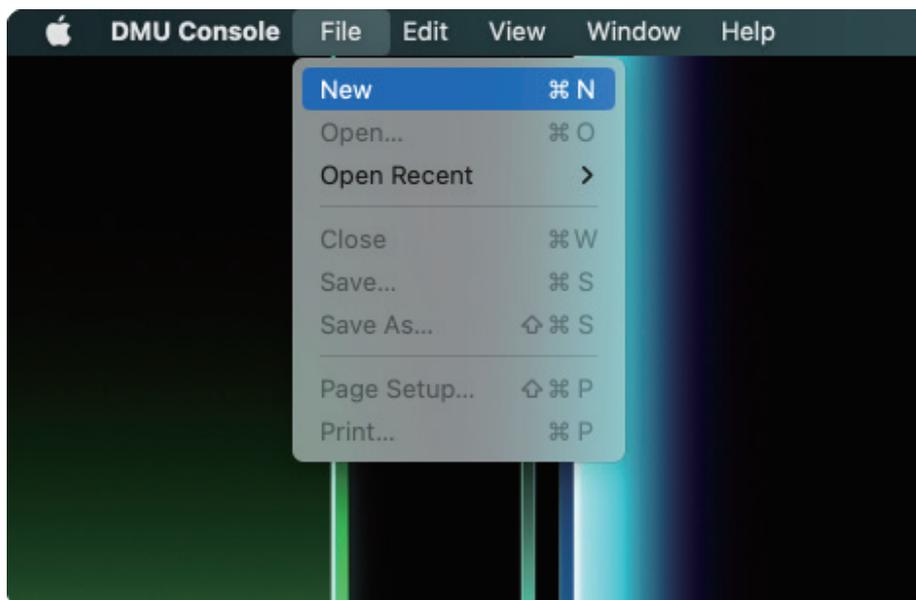
※ 1 アドレスを固定する必要がない場合、IPv4 の構成方法は DHCP でも構いません。ただしその場合、DHCP サーバから配布される IP アドレスが DMU1224 と同じサブネットのものである必要があります。配布されたアドレスを確認してください。

■ 接続

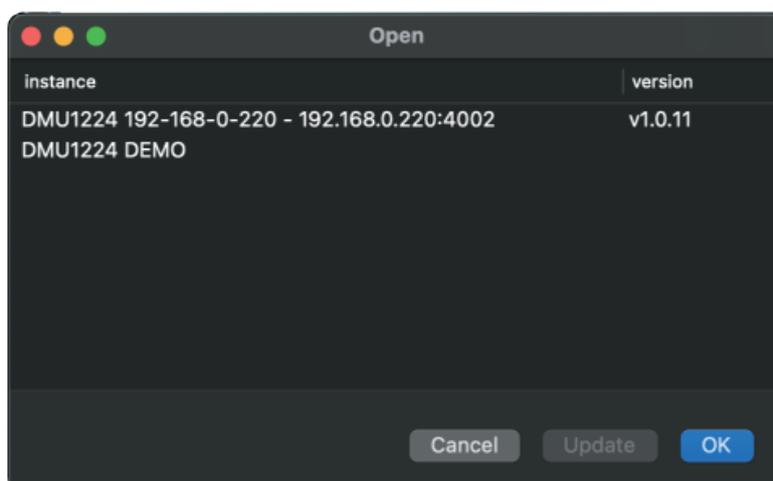
DMU Console アイコンをダブルクリックすると、画面左上にメニューが現れます。メニューから File をクリックします。



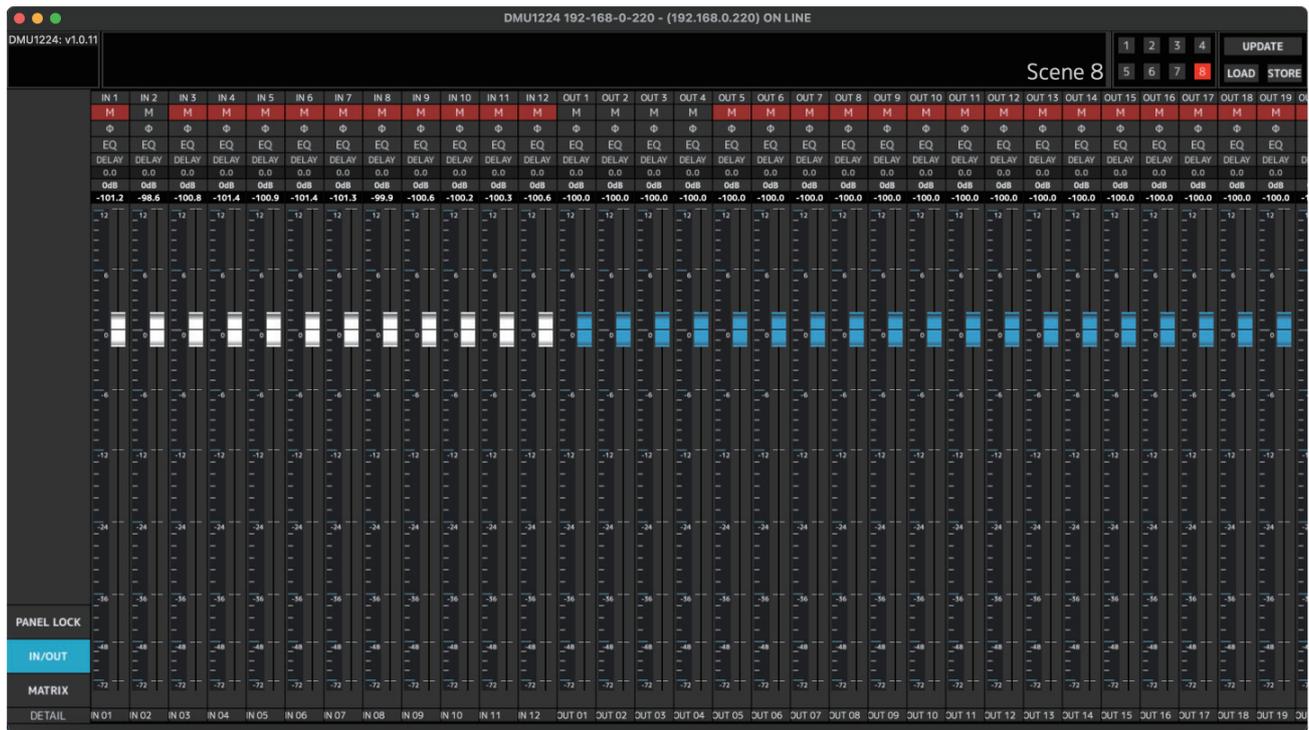
File をクリックするとドロップダウンメニューが現れます。ドロップダウンメニューから New を選択します。



New を押すと、Open ウィンドウが開きます。オンラインの DMU1224 がここに一覧表示されます。接続対象となる DMU1224 の instance を選択し OK を押すか、ダブルクリックします。



接続が完了すると、IN/OUT 画面 (p.10) が現れます



■ 操作

◆ シーンの切り替え



シーンの切り替えは、それぞれの番号が書かれたボタンをクリックすることで行います。

現在選択されているシーンは、青色の背景になります。



シーンの切り替えは、それぞれの番号が書かれたボタンをクリックすることで行います。

現在選択されているシーンは、青色の背景になります。

◆ シーンの保存

選択されているシーンのパラメータに変更があった場合、下図のようにシーン選択ボタンが赤くなり、UPDATE ボタンの文字が明るくなります。

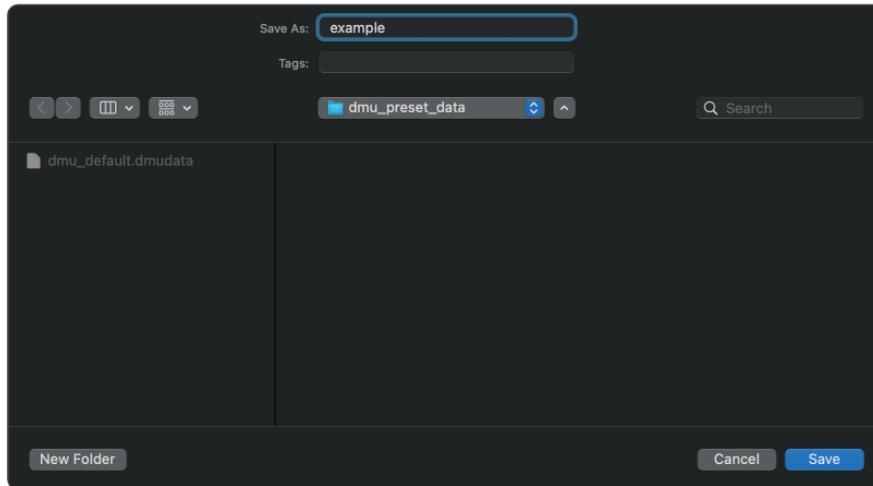


この状態で UPDATE を押すと、選択中のシーンに対して行った変更が保存され、シーン選択ボタンが青色に戻ります。

UPDATE ボタンは元の状態に戻ります

◆ パラメータの保存

STORE ボタンを押すと、次のような保存画面が現れます。



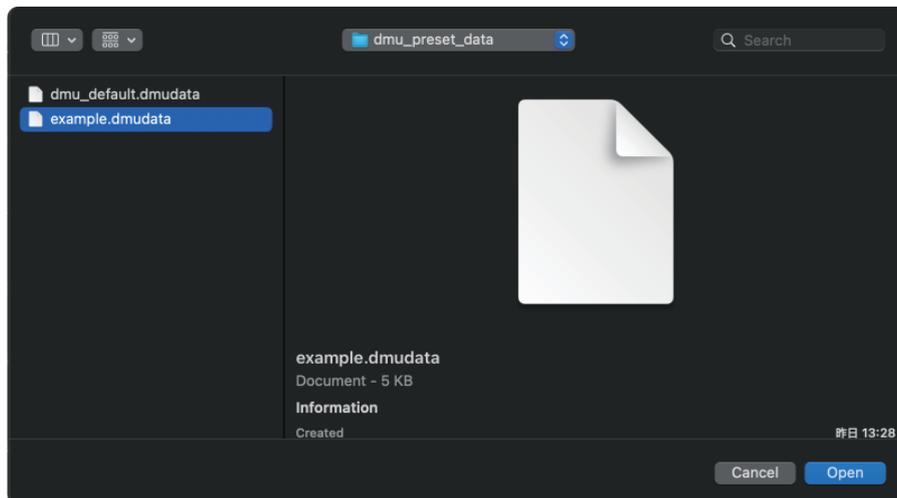
画面上の“Save As”と書かれたテキストボックスにファイル名を入力します。

画像では”example”と入力してあるので、生成されるファイル名は”example.dmu_data”になります。

入力後、右下の Save をクリックします。

◆ パラメータの読み込み

LOAD ボタンを押すと、次のようなファイルの選択画面が現れます。



画面左のリストから、ロードするファイルを選択します。図では、”example.dmu_data”を選択しています。

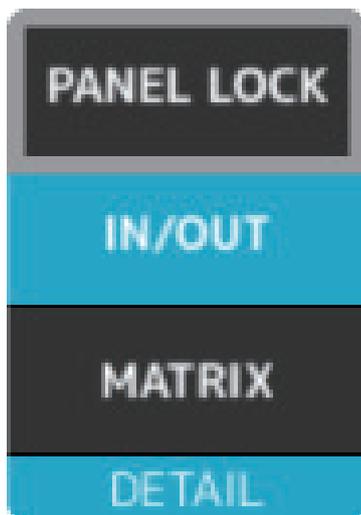
下図右下の”Open”を押すと、保存されているパラメータが読み込まれます。

◆ 画面切り替え



左図にて灰色の枠で囲まれている部分では、操作画面の切り替えを行います。
IN/OUT を選択すると、チャンネルごとにボリュームの操作と機能の ON/OFF を行うことができます。
MATRIX を選択すると、マトリクスのカロスポイントでのゲインを設定できます。

◆ パネルロック



左図にて灰色の枠で囲まれている部分では、パネルロックの切り替えを行います。
ボタンをクリックすると、パネルのロック状態を切り替えることができます。

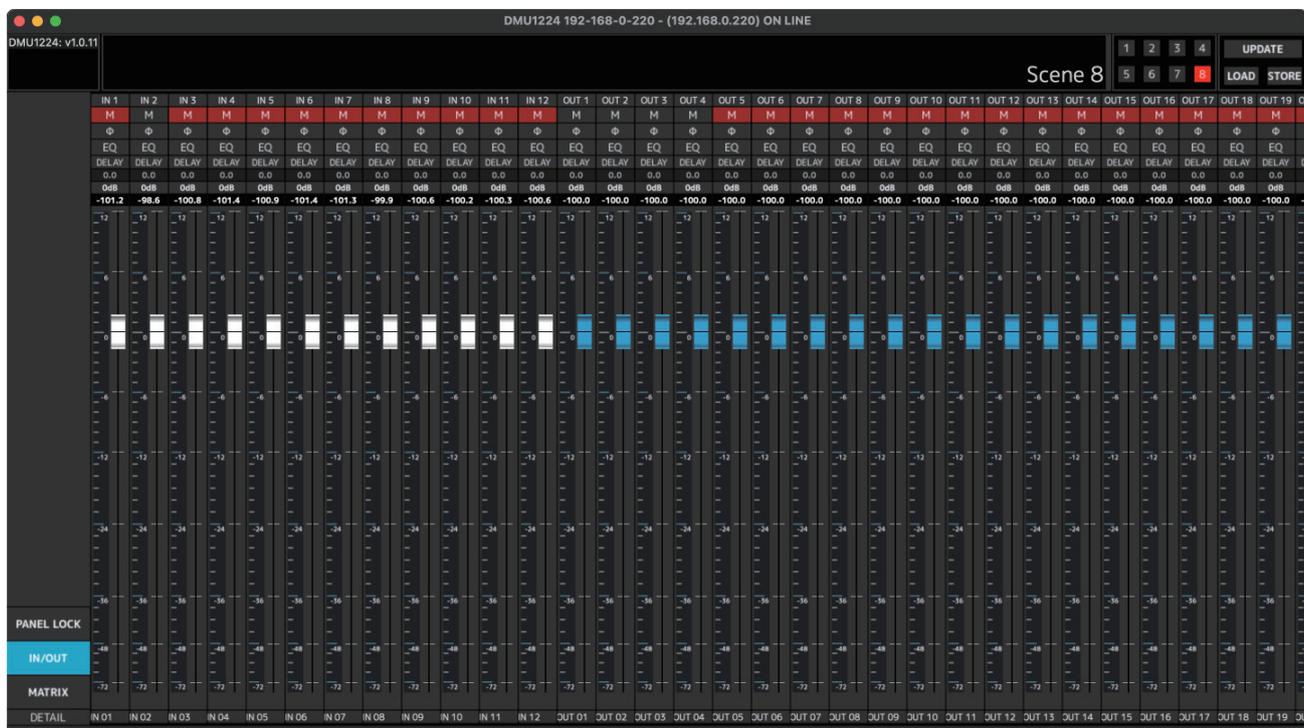


パネルロックが有効になっている時は、左図のようにボタンの背景が赤くなります。また、パラメータの保存とパネルロック解除を除いて操作を受け付けなくなります。

◆ IN/OUT 画面

- 機能の ON/OFF

次の図は、IN/OUT 画面です



IN/OUT 画面では、以下の機能进行操作できます

- ◇ 入出力のボリューム

OdB

- ◇ ミュート有効 / ミュート解除

M M

- ◇ EQ ON/OFF

EQ EQ

- ◇ DELAY ON/OFF

DELAY DELAY

- ◇ 位相 反転 / 非反転

INV Φ

ボリュームは、フェーダを操作するか数値を直接指定※ 2 することで設定できます。フェーダを複数選択することで、選択されたチャンネルのフェーダを一斉に操作できます※ 3。

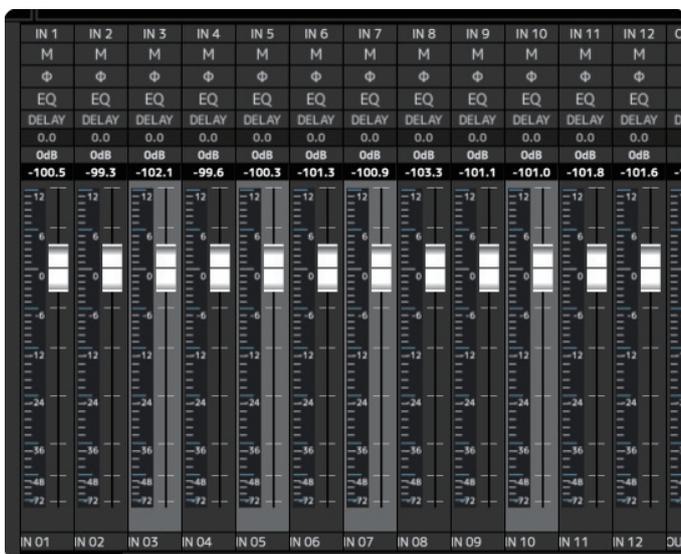
フェーダを複数選択するときは、Shift キーもしくは Command キーを押しながらクリックします。

※ 2 数値を直接指定する際、符号をつけずに入力された数値は負の値として扱われます。正の値を指定する際は、先頭に ” + ” をつけて入力してください。

※ 3 同時に選択できるのは、音声の入出力方向が同じフェーダのみです。
すなわち、入力フェーダと出力フェーダを同時に選択することはできません。



Shift キーを押しながらフェーダをクリックした場合、連続した範囲が選択されます。



Command キーを押しながらクリックした場合、クリックされたフェーダがそれぞれ選択されます



複数選択時にフェーダを移動させた場合、フェーダは相対的な位置を維持したまま一斉に移動し、数値もそれに従って変化します。これは数値を直接指定した際も同様です

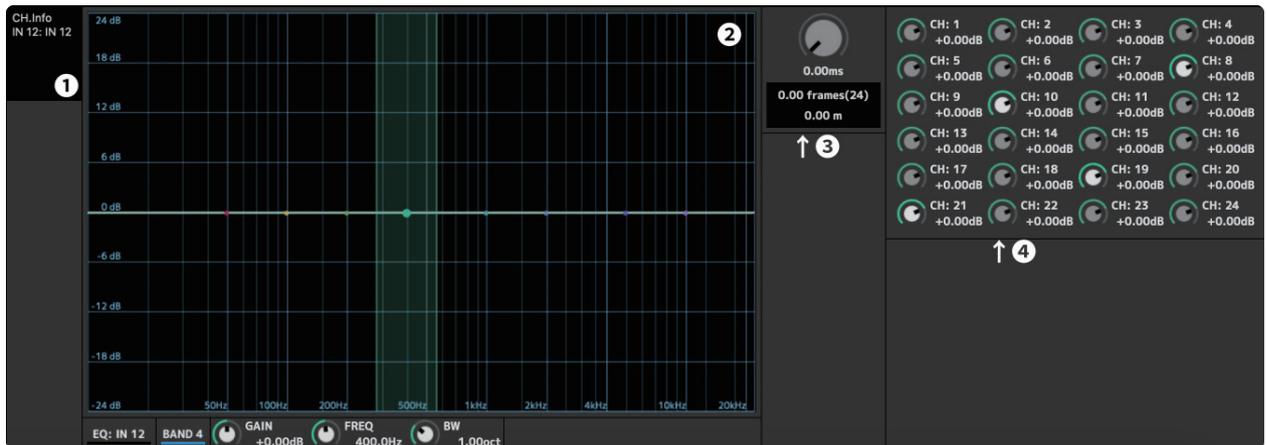
チャンネルごとの MUTE・EQ・DELAY の ON/OFF と位相の切り替えは、

M **EQ** **DELAY** **Φ** ボタンをクリックして切り替えます。

各機能のパラメータは DETAIL 画面内で操作します。

◆ DETAIL 画面

次の図は、DETAIL 画面です



DETAIL 画面は、上図のように 4 つの要素で構成されています。

要素の概要は下の通りです。

① CH.info

現在選択中のチャンネルを表示します

② EQ 操作画面

チャンネルの EQ の設定を表示・編集します。

③ DELAY つまみ

ELAY を設定します。

④クロスポイント編集つまみ

選択中のチャンネルが属しているクロスポイントを操作します。

選択中のチャンネルが入力チャンネルであれば出力先へのミックスレベル、出力チャンネルであれば入力元のミックスレベルを操作します。

○ EQ

EQ 設定画面では、チャンネルの EQ を設定します。

バンドは 8 バンドあり、周波数は 10Hz ~ 22kHz, ゲインは -24.0 ~ 24.0 dB, バンド幅は 0.05 ~ 3.00 oct の間で操作できます。バンド番号に依存したパラメータの制限はありません。

下図は EQ 操作部分です。



バンドの選択は、操作画面中の点をクリックすることで行います。

現在選択されているバンドは、ゲインと周波数に対応するドットが大きめに表示されるのに加え、バンド幅を示す領域が表示されます。(上図の緑)

また、マウスカーソルがある場所に近いバンドには、その周波数を示す縦線とゲインを示す横線が表示されます。(上図の橙色)

選択中のバンドとマウスカーソルに近い場所のバンドの双方に、それによる効果を示すグラフが概形で表示されます。

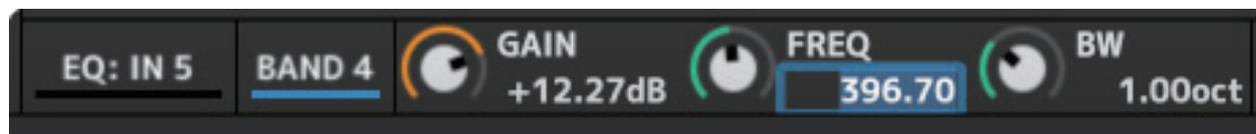
全部のバンドを足し合わせたイコライジング結果は、上図の白線のように示されます。

画面中の点を移動することで、周波数とゲインを操作できます。

バンド幅を表示している縦線を左右に移動することで、バンド幅を操作できます。

また選択されたバンドのパラメータは、EQ 画面下にあるつまみを回すか、パラメータ表示部分へ直接数値を入力することでも操作できます。

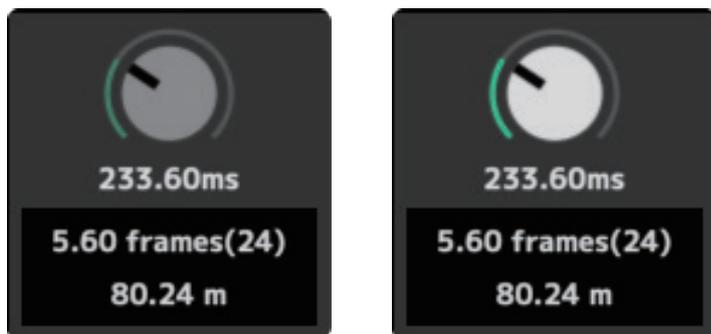
下図は周波数を直接入力で編集している時の画面です。



なお、複数選択時に EQ を操作した場合、EQ の設定値は選択されたチャンネルで全て同じになります。チャンネル間での相対的な位置は保存されません。

○ DELAY

下の図は DELAY つまみです。



DELAY つまみでは、チャンネルのディレイを操作します。
つまみが暗い時にはディレイ無効、明るいときにはディレイ有効になっています。
つまみをクリックすることで有効と無効を切り替えることができます。
ディレイは 0.00 ~ 800.00ms の間で操作できます。

複数選択時にディレイを操作した場合、チャンネル間の相対的な差を維持したまま変更されます。



クロスポイント編集つまみでは、チャンネルが属しているクロスポイントの状態を編集できます。上図は入力チャンネルを選択している場合の画面です。画面には入力チャンネルから出力チャンネル 1~24 番に対応するクロスポイントのつまみが表示されています。

つまみが暗い場合は対応するクロスポイントで音声が無効（ミュート有効）になっており、明るい状態であれば音声が有効（ミュート無効）になっています。
クロスポイントでのミュートの有効と無効は、つまみをクリックすることで切り替えることができ、ゲインは -100 ~ +12.0 dB の間で変更することができます。
なお、複数選択時であったとしても、クロスポイントの操作は現在選択されている（CH info. に表示されている）チャンネルにのみ適用されます。

◆ MATRIX 画面

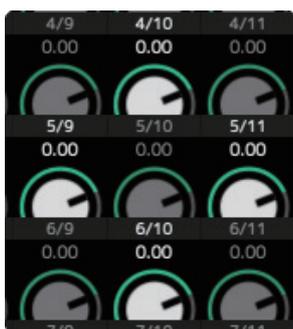
下図はマトリクス画面です



マトリクス画面では、全クロスポイントのゲインとミュートの状態を一覧表示します。

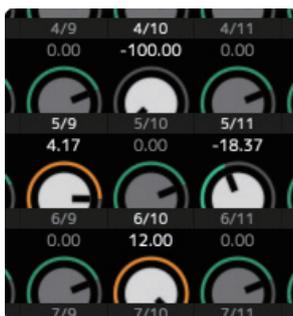
加えて、画面上のつまみを用いてクロスポイントの状態を操作できます。

つまみは、クリックしながらマウスポインタを動かすこと（ドラッグ）で操作できます。



つまみが明るくなっているクロスポイントは、音声の有効（ミュートが無効）になっています。

暗くなっているクロスポイントは、音声が無効（ミュートが有効）になっています。



つまみ外周にあるインジケータの長さは、つまみの位置に応じて変化します。

ゲインが正の値（増幅）になっているクロスポイントでは、インジケータが橙色になります。

DMU-1224 SoftwareManual