

MR-2000S 1-Bit STUDIO RECORDER システム Ver. 1.6 アップデート・ガイド

このたびは、コルグ 1ビット・スタジオ・レコーダーMR-2000Sをお買い上げ、ご使用していただきまして、誠にありがとうございます。本機をより使いやすくするために機能追加のアップデートを行いました。

1. MR Control Link機能の追加

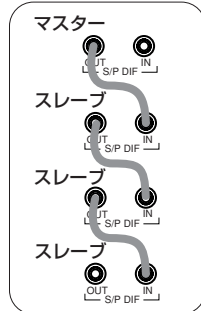
複数のMR-2000Sを使用した同期録音、再生ができるMR Control Link機能を追加しました。

接続

マスターにするMR-2000Sのリア面のS/P DIF OUT端子とスレーブのMR-2000Sのリア面のS/P DIF IN端子をS/P DIFケーブルで接続します。

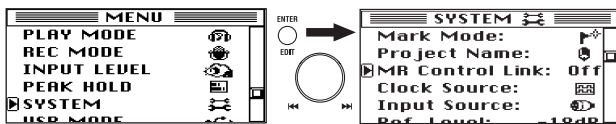
同様にスレーブのS/P DIF OUT端子と次のスレーブのS/P DIF IN端子、次のスレーブのS/P DIF OUT端子とさらに次のスレーブのS/P DIF IN端子と順次接続します。

例：4台、8トラック

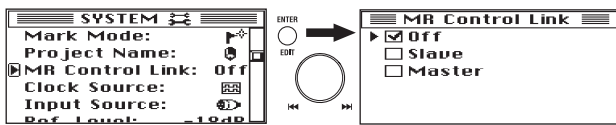


設定

メニュー画面で“SYSTEM”を選択確定し、次に“MR Control Link”を選択確定します。



MR Control Link 画面のチェック・ボックスに、チェックを入れ選択します。



Master (マスター)

- ・ダイヤルやボタンを操作すると、接続されているすべてのスレーブの設定にしたMR-2000Sに対して、操作の同期メッセージを送ります。
- ・マスターの設定にしたMR-2000Sは、外部からの同期メッセージに反応しません。

Slave (スレーブ)

- ・SYSTEM設定の“Clock Source”が自動的にS/P DIFになります。
- ・SYSTEM設定の“Input Source”がS/P DIFの場合、自動的にXLRに設定されます。その後にRCAへ変更することはできません。
- ・SYSTEM設定の“Digital Out”がProfessional (AES)の場合、自動的にConsumer (S/P DIF)に設定されます(裏面「9. デジタル出力設定の追加 (Digital Out)」参照)。
- ・マスターのMR-2000Sの録音、再生 / ポーズ、早送り、早戻しボタン操作に同期します。
- ・スレーブのMR-2000Sのダイヤルや、ボタン操作をすることはできませんが、接続されている別のスレーブのMR-2000Sに同期メッセージは送信しません。

Off

- ・同期メッセージの送受信を行いません。

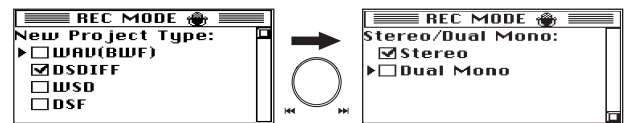
動作

- ・録音時のスレーブのREC MODEの設定は、マスターのMR-2000Sと同じ設定になります。
- ・マスターのMR-2000Sで録音時にマークをつけると、スレーブの同時刻にもマークがつきます。
- ・マスターのMR-2000Sでマーク移動すると、スレーブも同時刻に移動します。
- ・マーク移動は再生時、停止時のどちらでも動作します。
- ・マスターのMR-2000Sで早送り、早戻し後にボタンを離すと、スレーブが同時刻へ移動します。
- ・マスターのMR-2000Sのダイヤル操作で曲の先頭に戻った場合、スレーブも先頭に戻ります。

⚠ 録音中にマスターのMR-2000Sを一時停止した場合には、スレーブは同時刻にはならないので、注意してください。

2. 録音フォーマットのステレオ、モノラル選択

メニュー画面で“REC MODE”を選択確定してから、ダイヤルを回し、Stereo/Dual Mono画面のチェック・ボックスにチェックを入れ選択します。



“Dual Mono”を選択すると、L/R 音声プロジェクト・フォルダ内に別々のオーディオ・ファイルとして生成されます。

- 例 WAV_0001_001_1.WAV
(L側入力のモノラル・ファイル)
- WAV_0001_001_2.WAV
(R側入力のモノラル・ファイル)

3. モノラル・ファイルのDual Mono再生

録音フォーマットに“Dual Mono”を選択して録音されたプロジェクトの再生時や、ファイル名末尾がtrk1、などの数字、または_L、_Rなどペアが推測されるモノラル・ファイルが存在する場合は、ステレオ・ペアとしてデュアル・モノラル再生します。

ペア・ファイルが見つからない場合は、同じ音声を両チャンネルから出力します。

⚠ MP3のDual Mono再生には対応していません。

4. レベル・メーターの消灯設定追加

メニュー・リストのPEAK HOLD画面で、Meterの設定に“Off”を選択すると、Peak LEDを含むレベル・メーターを消灯状態にすることができます。

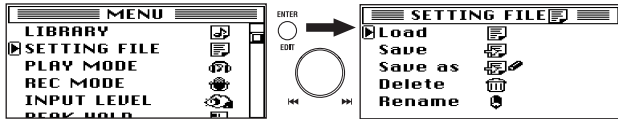
レベルの確認が不要な場合や、室内の照明の状態に対してレベル・メーターが明るすぎる場合などに“Off”に設定してください。なお、この状態でも入力/再生音のピーク・レベルは、メニュー・リストのINPUT LEVEL画面のdB表示で確認できます。

5. セッティング・ファイルの保存/読み込み

セッティング・ファイル(録音/再生設定ファイル)の保存/読み込みができるようになりました。

これにより、作業の種類や作業者が変わったときなど、保存しているセッティング・ファイルを読み込むことで、一度に録音/再生設定を変更することができます。

メニュー画面で“SETTING FILE”を選択確定してから、SETTING FILE画面で操作を選択、確定、実行をします。



セッティング・ファイルに保存できる項目は以下のとおりで、設定内容は、保存や読み込みを実行する前に、画面で確認することができます。

Rec Mode
Input Level
Peak Hold
Mark Mode
Project Name
MR Control Link
Clock Source
Input Source
Reference Level
Play Mode
DSD Filter
Digital Out

操作の手順は、プレイ・リストや、マーク・リスト等の設定と同様に、ダイヤルとENTERボタンで選択、確定を行います。

Load

保存しているセッティング・ファイルを読み込みます。

Save

現在の設定をセッティング・ファイルとして保存します。

保存するたびに、自動的に末尾の番号が1ずつ増加した名前のセッティング・ファイル(MRS_0001、MRS_0002、...)として、SETTINGSフォルダに保存されます。

Save as

Saveと同じですが、保存するファイルの名前を設定することができます。

すでに、保存しているセッティング・ファイルと同じ名前は使用できません。

Delete

保存している、SETTINGSフォルダ内のセッティング・ファイルを、リストから選択して削除します。

Rename

保存している、SETTINGSフォルダ内のセッティング・ファイルを、リストから選択して名前を変更します。

すでに、保存しているセッティング・ファイルと同じ名前は使用できません。

6. 早送り、早戻し時の音声確認

再生中に早送りボタンを長押しすると、再生ポイントを先に進めながら再生音を聞くことができます。

同様に、再生中に早戻しボタンを長押しすると、再生ポイントを前に戻しながら再生音を聞くことができます。

▲ MR Control Linkの設定がマスター、またはスレーブのときは、再生音を聞きながらの早送り、早戻しはできません。

7. AIFFファイルの再生

他の機器で録音して本機にインポートした、拡張子.aif、aiffおよび.aifcのAIFFファイルを再生できるようになりました。再生できるAIFFファイルのサンプリング周波数、ビット数は、WAVファイルと同じになります。

8. USBモードでの起動の追加

ENTERボタンを押しながら電源を入れることで、自動的にUSBモードに入ることができるようになりました。

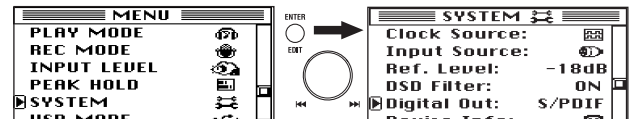
9. デジタル出力設定の追加 (Digital Out)

S/P DIF出力のチャンネル・ステータスとして、Consumer (S/P DIF)形式とProfessional(AES)形式が選択できるようになりました。

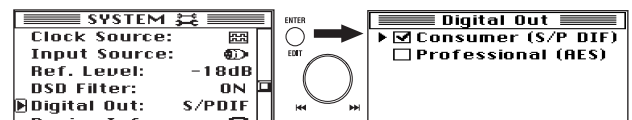
▲ 外部機器のS/P DIF端子と接続する場合は、“Consumer (S/P DIF)”を必ず選択してください。

設定

メニュー画面で“SYSTEM”を選択確定し、次に“Digital Out”を選択確定します。



メニュー画面でDigital Out画面のチェック・ボックスに、チェックを入れ選択します。



S/P DIF出力のチャンネル・ステータスとして、“Consumer (S/P DIF)”または“Professional (AES)”を選択します。

10. Project Name設定の仕様の変更

Project Name設定に“User Name”が選択されているときには、日付フォルダではなく、設定されているUser Nameと同じ名前のフォルダが作成され、Project Name設定が変更されるまではそのフォルダに録音されるようになりました。

11. テンポラリー・マーク機能

AUDIOフォルダに追加したファイルを選択しているとき、プロジェクトと同じように、マークを編集したり、追加したりすることができるようになりました。

ただし、編集内容は保存することができないので、別のプロジェクト/ファイルを選択すると、破棄されます。