

# *Digital Recording Studio*

---

***D32XD*** *Xtended  
Definition*

***D16XD*** *Xtended  
Definition*

**System Version 2.0**

**Upgrade Guide**

**バージョン・アップ・ガイド**

**KORG**

## About this document

This document explains the new functions and improvements that have been added since System Version 1.0 or 1.1 of the D32XD/D16XD.

The **1.1** symbol indicates functions and improvements that were added in the change from version 1.0 to 1.1. The **2.0** symbol indicates functions and improvements that were added in the change from version 1.1 to 2.0.

The explanations here follow the order of the material in the "D32XD/D16XD Owner's Manual," so you'll want to refer to the manual as you read this document.

## Conventions in this document

Printing conventions used in this document are the same as described in "Printing conventions in this manual" on p. iv of the "D32XD/D16XD Owner's Manual."

One additional convention is as follows.

(→Manual: p. ■■■): Refers to a page in the "D32XD/D16XD Owner's Manual"

## Updating the system

For the procedure of how to update the system, refer to the owner's manual section on "Updating the system" (→Manual: p.95).

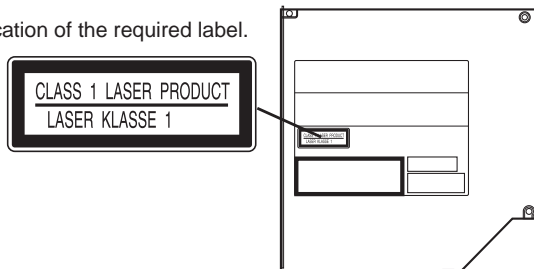
### CAUTION FOR LASER

This product utilizes a laser.  
Use of control, adjustment or performance of procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure. Do not open covers and do not repair yourself. Refer servicing to qualified personnel.

#### Laser diode properties

Material	Semiconductor laser GaAlAs
Laser output	Less than HHS and IEC 825-1 Class 1 Limit
Wave length	784 nm

Location of the required label.



## Table of Contents

<b>Added functionality</b> -----	<b>3</b>
<b>Control knobs</b> <b>2.0</b> -----	<b>3</b>
<b>More simultaneous</b>	
<b>record tracks in the 24-bit mode</b> <b>2.0</b> -----	<b>3</b>
<b>Data compatibility with</b>	
<b>other Korg Digital Recording Studios</b> <b>2.0</b> -----	<b>3</b>
<b>Pair</b> <b>2.0</b> -----	<b>3</b>
<b>Warning dialog box</b>	
<b>added to Format and Partition</b> <b>2.0</b> -----	<b>4</b>
<b>Change in PC drive size</b> <b>2.0</b> -----	<b>4</b>
<b>Changes and additions to Edit Track</b> <b>2.0</b> -----	<b>4</b>
<b>Optimizing a track (OptimizeTrk)</b> -----	<b>4</b>
<b>Eliminating noise (NoiseReduction)</b> -----	<b>4</b>
<b>Erasing punch noise (ErasePunchNoise)</b> -----	<b>5</b>
<b>Erase a silent region (EraseSilence)</b> -----	<b>5</b>
<b>New MIXER Navigation Tools</b> <b>2.0</b> -----	<b>6</b>
<b>Equalizer knobs</b> <b>2.0</b> -----	<b>6</b>
<b>Added message 1</b> <b>2.0</b> -----	<b>6</b>
<b>Added message 2</b> <b>1.1</b> -----	<b>6</b>
<b>Added Mixer SetUp</b> <b>1.1</b> -----	<b>6</b>
<b>Accessing the Mixer Setup screen</b> -----	<b>6</b>
<b>Storing a mixer setup</b> -----	<b>6</b>
<b>Recalling a mixer setup</b> -----	<b>7</b>
<b>Top panel keys</b> <b>1.1</b> -----	<b>7</b>
<b>SCRUB</b> <b>1.1</b> -----	<b>7</b>
<b>The following enhancements</b>	
<b>apply only to the D16XD</b> -----	<b>8</b>
<b>Changes in PAIR page mode</b> <b>2.0</b> -----	<b>8</b>
<b>Event Automation</b> <b>2.0</b> -----	<b>9</b>

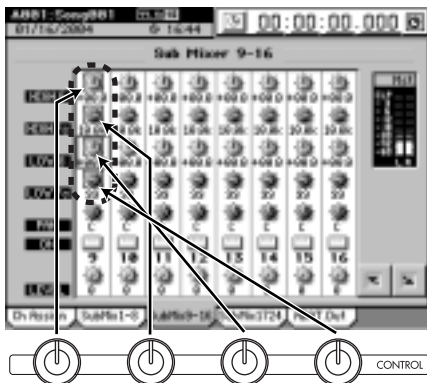
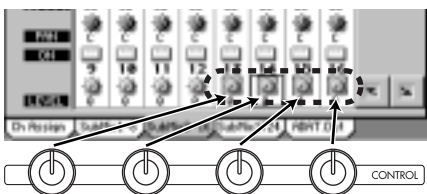
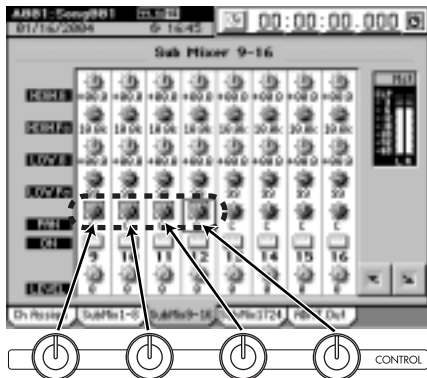
## Added functionality

### Control knobs 2.0

The control knobs can now be used to edit various parameters in the following pages.

Sub Mixer1–8;  
 Sub Mixer9–16 (AIB-8 required);  
 Sub Mixer1724 (DIB-8 required);  
 Analog Compressor1–8;  
 Analog Compressor9–16 (ACB-8 required);  
 plus EQ/ATT, Master EQ, Effect 1/2 Send, Aux 1/2/3/4 Send, FaderPan, Cue Level, Ch View

⚠ The D16XD does not have an Aux 3/4 Send page.



The knob icons in the screen are grouped together in blocks of four. You can use the control knobs to edit the block of knobs that is currently emboldened in the screen. To edit a knob that is outside the currently emboldened group, press the corresponding knob icon; the block that includes that knob will be emboldened, and you can use the control knobs to edit the knobs located in that block. You can also use the cursor arrows to move from block to block. In the EQ/ATT, Master EQ, Effect 1/2 Send, and Aux 1/2/3/4 Send pages, you can also use the EQ knobs and SEND knobs as before.

**note** When you turn a control knob, actual control will begin when the knob position matches the stored value of that parameter. However, you can cause the change in value to occur immediately by holding down the corresponding page mode key (CH VIEW, MIXER, EFFECT) as you turn the control knob.

## More simultaneous record tracks in the 24-bit mode 2.0

The number of tracks that can be recorded simultaneously in a 24-bit song at 48 kHz/44.1 kHz sampling frequencies has increased to 12 tracks (from 8 tracks in previous versions). The number of tracks that can be recorded simultaneously in a 24-bit song at a 96 kHz sampling frequency has increased to 6 tracks (from 4 tracks in previous versions). (→Manual: p.36, 64, 136, 182).

### Maximum number of simultaneously usable tracks for each Song Type

Song Type	Recording	Playback	Punch recording
44.1kHz/16-bit	16	32[*16]	8
48kHz/16-bit			
44.1kHz/24-bit	12	16	4
48kHz/24-bit			
96kHz/24-bit	6	8	2

⚠ If you simultaneously record nine or more tracks in a 48 kHz/44.1 kHz 24-bit song, or five or more tracks in a 96 kHz 24-bit song, the TEMPO "Setup" tab page "Rhythm" setting will be automatically turned off, and you will be unable to use the rhythm function.

## Data compatibility with other Korg Digital Recording Studios 2.0

The D32XD and D16XD are now able to restore song data created using the D12, D16, D1200, D1600, D1200mkII, and D1600mkII that was backed up to CD.

Song data backed up to a PC using the D1200, D1200mkII, or D1600mkII can also be restored.

**note** The song data that can be restored is the audio data, song name, song protect, LOC1–4, and MARK1–99 data. When restoring song data that was backed up on a PC drive, the song protect setting is cancelled.

### Caution when restoring D32XD backup data into the D16XD

If a 16-bit D32XD song contains automation events recorded in channels 17–32, backing up this song and then restoring it into a D16XD will automatically erase all automation data of channels 17–32. Since the amount of deletion processing that has to be performed will depend on the amount of data, the restore operation will take longer.

If you intend to back up D32XD song data for use on the D16XD, you should first delete automation events for channels 17 and above before you back up the data.

### Pair 2.0

Paired channels can now be controlled not only from the odd-numbered channel but also from the even-numbered channel. When adjacent odd-numbered/even-numbered channels (1–2, 3–4, 5–6 ... 31–32 [\*15–16]) are paired, editing a value of either channel will set both channels to the same value. When pairing is enabled, the following parameters are linked.

- CH ON key
- REC/PLAY key
- EQ/ATT
- REC/EFF/AUX SEND
- PAN knob
- Channel fader
- Group settings

**note** When controlling paired faders on the D32XD using the even numbered fader, the odd numbered fader will seem to "lag" a bit. This lag is in the fader motor encoding, and does not affect the actual audio data.

## Warning dialog box added to Format and Partition 2.0

When you execute the Format or Partition operations, a warning dialog box will now appear if the drive contains any protected songs. (→Manual: p.88, 89, 127, 128)



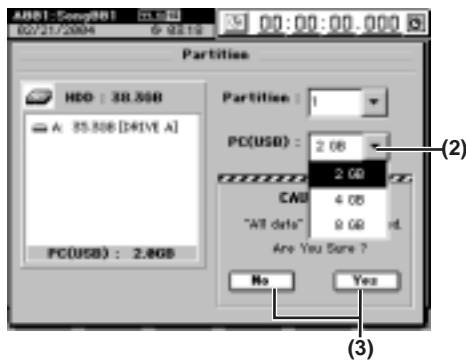
If you want to override the song protect setting, press the **Force** button (highlighted) in the dialog box and then press the **Yes** button.

## Change in PC drive size 2.0

You can now choose 2 GB, 4 GB, or 8 GB as the size for the PC (USB) drive. (→Manual: p.88, 127)

- ⚠ If connected to a Windows 98 computer, only 2 GB can be detected for a PC (USB) drive. The drive will not be detected if it is 4 GB or 8 GB in size.
- ⚠ When you execute a change in the PC (USB) drive size, the data of the PC (USB) drive and all song drives will be lost, but the "User Data" (→Manual: p.82, 129) and SYSTEM "Control" tab page data will be preserved.

- (1) Access the SYSTEM "DiskUtility" tab page, and press the Partition button to display the Partition dialog box.
- (2) Press the PC Drive list button and choose the desired size for the PC (USB) drive.



- (3) Execute the change in the PC (USB) drive size. When you press the "Yes" button a message of "Are You Sure?" will appear; press the **Yes** button once again to execute.

- ⚠ If the song drive contains any protected songs, a warning dialog box will appear. In the dialog box, press the **Force** button and then press the **Yes** button to execute.
- ⚠ When you change the size of the drive, all data on the PC (USB) drive and all other song drives will be erased.

When the operation has been completed, the display will indicate "Completed"; press the **OK** button to return to the "DiskUtility" tab page.

You can also specify the number of partitions at the same time that you select the PC (USB) drive size.

- ⚠ If you select 2 GB as the size of the PC (USB) drive, it will be managed as a FAT16 drive. If you select 4 GB or 8 GB, the drive will be managed as a FAT32 drive.

## Changes and additions to Edit Track 2.0

The **Mode** button has been removed from the track edit type **OptimizeTrk**; allowing **EraseSilence**, **ErasePunchNoise**, and **Optimize (normal)** to be offered as individual track edit types. (→Manual: p.73, 142)

In addition, a new **NoiseReduction** operation has been added, which can learn the signature of a noise signal and automatically remove the noise from a musical passage.

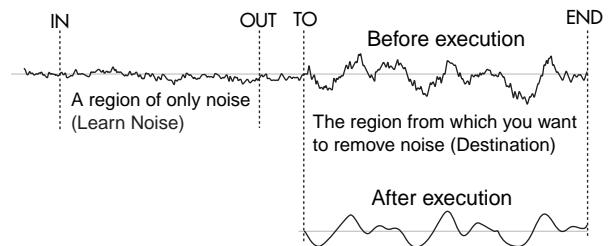


### Optimizing a track (OptimizeTrk)

This operation now functions only to optimize the track data. Step (3) of "Optimizing track data" (→Manual: p.73) is now unnecessary. Also, the Reference section **OptimizeTrk A3.Mode** (→Manual: p.142) is now unnecessary; the section "Normal" is now the overall explanation for this **OptimizeTrk** command.

### Eliminating noise (NoiseReduction)

On the desired track, specify a region (IN-OUT) containing only noise which the D32XD/D16XD will use to analyze and "learn" the noise component. This noise component will then be eliminated from the data in the other region you specify (TO-END) of the same track.



### i.e. Eliminate noise from the TO-END region of track 1

- (1) Specify the region containing the noise that you want the D32XD/D16XD to analyze, and the region from which this noise will be removed.

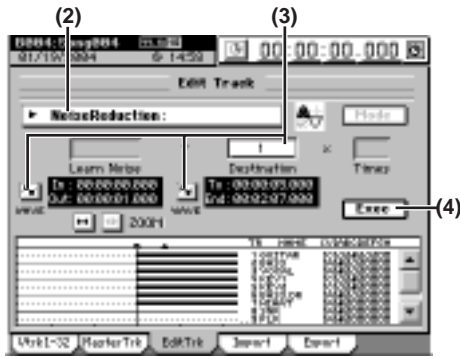
You will need to set the following locations (→Manual: p.69).

- IN location: the beginning of the Learn (noise analysis) region
- OUT location: the end of the Learn (noise analysis) region
- TO: the beginning of the Destination (noise removal) region
- END: the end of the Destination (noise removal) region

- ⚠ You must set IN-OUT to a region that contains only noise.
- ⚠ There is a lower limit on the size of the regions you specify. The IN-OUT region must be at least one second long, and the TO-END region must be at least 0.5 seconds long.

- (2) Select "NoiseReduction."

In the TRACK, "EditTrk" tab page, press the **Edit Trk Type** cell. In the **Edit Trk Type** dialog box, select "NoiseReduction" and press the **OK** button.



**(3) Select the number of the track from which you want to remove noise.**

- For this example, set the **Destination** cell to track "1".
- Check the IN and OUT locations. If you want to set the locations with more precision, press the **Learn Noise Wave** button, and use the **Wave** dialog box (→Manual: p.139) to set the location.
- Check the TO and END locations. If you want to set the locations with more precision, press the **Destination Wave** button, and use the **Wave** dialog box (→Manual: p.139) to set the location.

**(4) Execute the editing operation.**

Press the **Exec.** button. In the **NoiseReduction** dialog box that appears, press the **Yes** button to execute the operation.

When the operation is finished, the display will indicate "Completed." Press the **OK** button.

**(5) Verify the results of the operation.**

Press the **LOC3/TO** key, and play back from the **TO** point. If necessary, you can use **Undo** to return to the state prior to applying the **NoiseReduction** (→Manual: p.147).

**note** This editing operation will take longer to complete depending on the length of the **TO-END** region you that you specified.

The **Destination** can be set to the following choices.

**D32XD** [1...32, ML, MR]

**D16XD** [1...16, ML, MR]

**ML** and **MR** are master track L and R

▲ For a 96 kHz/24-bit song, you can choose only up to tracks 1-8.

▲ For D32XD 48 kHz/24-bit or 44.1 kHz/24-bit songs, only tracks 1-16 can be selected.

**Erasing punch noise (ErasePunchNoise)**

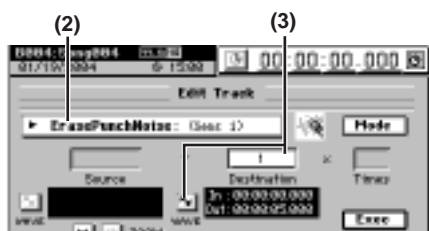
**i.e. Erasing noise from the IN-OUT region of track 1**

**(1) Specify the region where you want to erase punch noise.**  
Set the locations as follows (→Manual: p.69).

- Set the **IN** location to a point slightly earlier than where the noise occurs.
- Set the **OUT** location to a point after the noise.

**(2) Select "ErasePunchNoise."**

In the **TRACK, "EditTrk"** tab page, press the **Edit Trk Type** cell. In the **Edit Trk Type** dialog box, select "ErasePunchNoise" and press the **OK** button.



**(3) Select the number of the track from which you want to erase noise.**

- For this example, set the **Destination** cell to track "1".
- Check the **IN** and **OUT** locations. If you want to set the locations with more precision, press the **Destination Wave** button, and use the **Wave** dialog box (→Manual: p.139) to set the location.

For the rest of the procedure, refer to step (5) and following of "Erasing noise" (→Manual: p.74). For an overall explanation of **ErasePunchNoise**, refer to the Reference section **Optimize Trk A3.Mode "Erase Punch Noise"** (→Manual: p.143).

▲ If this does not erase the noise, use **Undo** to return to the previous state, press the **Mode** button, and raise the "ErasePunchNoise Sens" value slightly (→Manual: p.143).

**Erasing a silent region (EraseSilence)**

**i.e. Erasing regions of silent audio data from the IN-OUT region of track 1, converting them to usable space on the hard drive**

**(1) Specify the region of silence you want to erase.**

Set the locations as follows (→Manual: p.69).

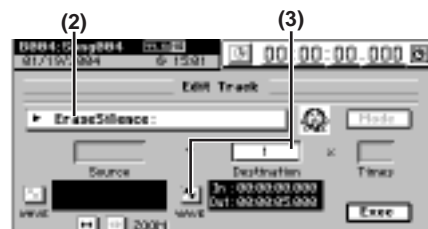
- Set the **IN** location to a point slightly earlier than the region of silence that you want to erase.
- Set the **OUT** location to the point after the region of silence.

**(2) Select "EraseSilence."**

In the **TRACK, "EditTrk"** tab page, press the **Edit Trk Type** cell. In the **Edit Trk Type** dialog box, select "EraseSilence" and press the **OK** button.

**(3) Select the number of the track from which you want to erase silence.**

- For this example, set the **Destination** cell to track "1".
- Check the **IN** and **OUT** locations. If you want to set the locations with more precision, press the **Destination Wave** button, and use the **Wave** dialog box (→Manual: p.139) to set the location.



For the rest of the procedure, refer to step (5) and following of "Erasing region of silent audio data" (→Manual: p.74). For an overall explanation of **ErasePunchNoise**, refer to the Reference section **Optimize Trk A3.Mode "Erase Silence"** (→Manual: p.142).

## New MIXER Navigation Tools 2.0

### Assigning Tab Pages to the Locate keys

Tab pages within the MIXER page can be registered to the LOC1/IN–LOC6 keys for quick access.

- (1) In the MIXER page, access the tab page that you want to register.
- (2) Hold down the MIXER key and press the STORE key; the Stored Page dialog box will appear.  
If you decide not to register this page, press the Exit button or press the STORE key once again.
- (3) Press the LOC1/IN, LOC2/OUT, LOC3/TO, LOC4/END, LOC5, or LOC6 key to register the current tab page to that key. Registration is complete as soon as you press the key, and the dialog box will close.

**note** With the factory settings, the following pages are registered.  
LOC1 *INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN*, “Ch Assign” tab page  
LOC2 *FADER/PAN/AUTOMATION*, “Automation” tab page  
LOC3 *PAIR/GROUP*, “Ch Pair” tab page  
LOC4 *ANALOG COMP*, “Comp1–8” tab page  
LOC5 *EQ/ATT/PHASE*, “MasterEQ” tab page  
LOC6 *SOLO/MONITOR*, “CueLevel” tab page

Once the tab page has been assigned, then simply holding down the MIXER key and pressing one of the LOC1/IN–LOC6 keys will move you directly to that registered tab page within the MIXER.

### Moving between tab pages

You can move between tab pages within MIXER page mode by holding down the MIXER key and using the Cursor keys (◀, ▶). You can move between MIXER page modes by holding down the MIXER key and using the Cursor keys (▲, ▼) (→Manual: p.99).

## Equalizer knobs 2.0

When the “Master EQ” tab page is displayed, you can now use the equalizer knobs to edit the GAIN, FREQ, and Q values (→Manual: p.10, 49, 111).

⚠ The equalizer band keys (High...Low) cannot be used in the “Master EQ” tab page. You will need to select the equalizer band in the screen.

⚠ Please refer to Page 3 of this document for more information on the operation of the control knobs when using the Master EQ.

## Added message 1 2.0 (→Manual: p.170)

In <sup>–</sup> Out Samples under 4096.

To <sup>–</sup> End Samples under 2048.

- The region specified for the track editing operation is too small.

## Added message 2 1.1 (→Manual: p.170)

Trigger recording is not available for the master track.

- You can't perform trigger recording if the MASTER TRACK STATUS key is set to REC.

## Added Mixer Setup 1.1

Mixer Setup lets you store the current mixer settings for subsequent recall at a later time.

This allows you to store mixer settings that you use frequently, and then recall them when creating a new song. You can also use this method to copy mixer settings to a different song.

The current mixer settings are stored as a “mixer setup program.” You can store twenty of these mixer setup programs. A mixer setup program contains all the mixer parameters that are included in the song. It also contains the current analog compressor settings.

The mixer setup programs that you store can be backed-up and restored as “UserData”→“Mixer SetUp Data” (→Manual: p.82)

A mixer setup contains the following parameters.

- Channel Assign, Source Select (CD or S/P DIF), Sub Mixer, and AdatOut assignments
- Pair, Group (D32XD only)
- Fader, Pan, Play/Rec EQ
- ATT, CH ON, Phase, AUX/EFF Send, Rec Send
- Effect (all settings including the parameters being edited)
- Master Fader, Master EQ, Send Out level, Send Select All
- Solo, Monitor, Cue, rhythm output assignment, rhythm volume
- Analog Compressor

### Additional parameters included in Mixer Setup 2.0

- REC/PLAY, MASTER TRACK STATUS, Group (D16XD only)

### Accessing the Mixer Setup screen

Press the top panel MIXER key to display the Page Jump Menu screen (→Manual: p.99).

Press the MIXER SET UP button to open the Mixer Setup screen.

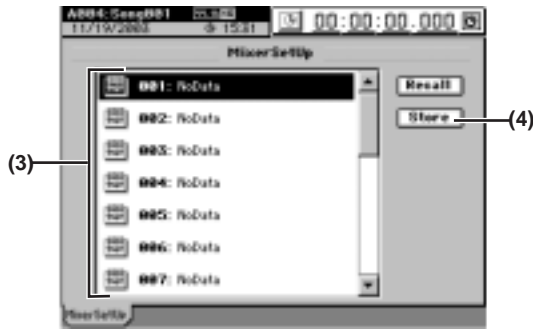


### Storing a mixer setup

Here's how to store the current mixer settings as a mixer setup program.

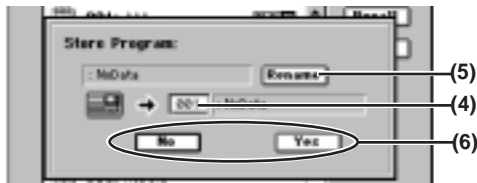
⚠ You can't store a mixer setup while a song is playing.

- (1) Make the current mixer settings are the ones that you want to store.
- (2) Access the MIXER, “MIXER SET UP,” “MixerSetUp” tab page.
- (3) In the list, press to highlight the program in where you want to store the current settings (i.e., the program you want to overwrite).



- (4) Press the Store button to open the Store Program dialog box.


If you decide that you want to store the settings in a program number other than the one shown in the cell, you can press to highlight it and use the **value dial** (or the +/– keys) to change the program number.



- (5) If you want to assign or edit the program name, press the Rename button to open the Rename dialog box.
- (6) Execute the save.  
Press the Yes button to save the settings.  
If you decide to cancel, press the No button.


### Recalling a mixer setup

Here's how to recall a previously-stored mixer setup program.

 You can't recall a setup while a song is playing.

- (1) Access the MIXER, "**MIXER SET UP**," "MixerSetUp" tab page.
- (2) In the list, press to highlight the program that you want to recall.
- (3) Press the Recall button to open the Recall Program dialog box.
- (4) Execute the recall.  
Press the Yes button to recall the settings.  
If you decide to cancel, press the No button.



 A program saved in a 44.1 kHz or 48 kHz song can be recalled into either a 44.1 kHz or 48 kHz song, but not a program saved in a 96 kHz song.  
A program saved from a 96 kHz song must be recalled into a 96 kHz song.

**note** When the D32XD/D16XD is shipped from the factory, mixer setup programs 1 through 20 are stored as "NoData." Recalling one of these programs will set the mixer to the same settings as when it is initialized (i.e., when you create a New Song).

## Top panel keys

The MIXER, CD, UNDO and SCRUB keys will now toggle back and forth between the main page jump menu for that key, and the most recently accessed tab page under that key.

### MIXER key (→Manual: p.10, 99)

Pressing the MIXER key displays the page jump menu screen. Pressing the MIXER key again displays the most recently selected page within the page jump menu. Pressing the MIXER key yet again returns to the page jump menu screen.

In this way you can alternate between the page screen and the page jump menu screen by pressing the MIXER key.

### CD key (→Manual: p.10, 122)

Pressing the CD key displays the page jump menu screen. Pressing the CD key again displays the most recently selected page within the page jump menu. Pressing the CD key yet again returns to the page jump menu screen.

In this way you can alternate between the page screen and the page jump menu screen by pressing the CD key.

### UNDO key (→Manual: p.10)

Pressing the UNDO key displays the "Undo/Redo" tab page. Pressing the UNDO key again returns to the page in which you were prior to pressing the key.

### SCRUB key (→Manual: p.11, 40, 148)

Pressing the SCRUB key displays the "Scrub" page. Pressing the SCRUB key again returns to the page in which you were prior to pressing the key.

## SCRUB (→Manual: p.40, 148)

While the "Scrub" page is displayed, you can use the LOC1–LOC6 keys, MARK JUMP ◀▶, or the counter to change the location just as when you're in other pages (→Manual: p.38). You can also change the location by using the STOP key and MARK JUMP ◀▶ keys in combination (→Manual: p.151).

If you want to return to scrubbing after you've used the counter to change the location, press a button outside the waveform window or counter, or press the cursor ▼ key.

## The following enhancements apply only to the D16XD.

### Changes in PAIR page mode 2.0

The D16XD's PAIR page mode has been changed to the same PAIR/GROUP page mode as on the D32XD (→Manual: p.99). This change adds **Fader Group** and **Channel On Group** pages (→Manual: p.103). Please also refer to the Operation section (→Manual: p.50).

## 3b. PAIR/GROUP

### 3b-1.Channel Pair

Here adjacent mixer channels can be paired together. For paired channels, the following parameters will operate in tandem and will produce the same values for each channel(→Manual: p.102).

**Fader, Pan, CH ON, PlayEQ, RecEQ, RecSend, Eff1/2Send, Aux1/2Send, ATT, REC/PLAY, Group**

### 3b-2.Fader Group

When you operate the fader of any channel that is assigned to a group, the fader levels of the other channels assigned to that group will also change, preserving the balance of the linked channels.

There are four groups, A through D. Each channel can be assigned to only one of these Fader groups.

🔍 If you want fader operations to affect the value, set the **SYSTEM "Control"** tab page **Fader/Knob Control** setting to **"Match."**(→Manual: p.127)



**1. Group buttons** [A, B, C, D]  
These buttons select the fader group for each channel. To assign the channel to a group, press the corresponding button (it will be highlighted).

**2. Group on buttons** [A, B, C, D]  
To activate a particular fader group, press the corresponding button (highlighted). If these buttons are pressed, the fader levels will change to preserve the balance of the group when you operate any fader in that group.

**note** When you turn on a 1. "Group button" to add a channel to an existing group, the level of the channel at that moment will be set as that fader's balance in the group.

### 3b-3. Channel On Group

When you operate the CH ON key of a channel that has been assigned to a Channel On group, other channels assigned to that group will also be affected. There are four Channel On groups; E through H. Each channel can belong to only one of these Channel On groups.



**1. Group buttons** [E, F, G, H]  
These buttons select the CH ON group for each channel. To assign a channel to a CH ON group, press the corresponding button (it will be highlighted).

**2. Group on buttons** [E, F, G, H]  
To enable CH ON grouping, press the corresponding button (highlighted). If these buttons are pressed operating the channel on status of any channel assigned to a group will affect all the channels in that group.

**note** When you turn on a 1. "Group button" to add a channel to an existing group, the on/off status of the channel at that moment will determine the on/off status for the group.



## Event Automation 2.0

Both the D32XD and D16XD support Scene Automation. Previously, only the D32XD supported dynamic Event Automation.

The D16XD's **FADER/PAN/AUTOMATION** page mode has been changed to include the same dynamic Event Automation found on the D32XD (→Manual: p.103). The D16XD is not equipped with motorized faders, so in order to see the dynamic automation taking place, use the **Mixer View** (→Manual: p.107) or **Meter Trk View** (→Manual: p.97)

This change adds **Automation** and **Event List** pages (→Manual: p.104).

Please also refer to the Operation section (→Manual: p.54).

### 3c. FADER/PAN/AUTOMATION

#### 3c-1. Fader Pan

Refer to 3c-1. Fader Pan (→Manual: p.107).

#### 3c-2. Automation

You can turn automation on and record the realtime changes you make to the mixer settings while the song is playing back or recording.

The recorded automation can then automatically change the mixer settings during playback or recording.



**1. Record channel buttons** [O, ▷]  
Use these buttons to select the channels that you want to record automation events. Events will be recorded for each channel whose button you press to make it indicate O (Rec).

**2. Record parameter buttons** [Fader, Pan, CH ON, Send, Expression]  
Use these buttons to select the parameter that you wish to automate. You can select only one parameter at a time; press a radio button to highlight the desired parameter.

⚡ If you select *Send*, automation will be recorded for sends whose *Send* key (INTERNAL 1/2, AUX 1/2) is lit when recording begins. However, "6. Snap Shot" will record all *Send* parameters.

⚡ If you select *Expression*, press the ▷ button located at the side to select O (Rec) before you start recording.

**3. Master Fader** [O, ▷]  
If you selected "Fader" as the record parameter, and you want to record the operations of the MASTER fader as well, press the ▷ button so it indicate "O".

#### 4. Automation

This button turns the playback and recording of automation events on and off.

**OFF:** Automation playback/recording will not occur.

**On (Play):** Turn on the automation playback. The **Automation** indicator will light.

During song playback or recording, when the song reaches the location at which an event is recorded, that setting will be recalled, automatically changing the settings of the mixer. The fader level will automatically move when this occurs. New automation events will not be recorded.

**ON (Rec):** Turns on the automation playback and event recording. The **Automation** indicator will light.

During song playback or recording, when the song reaches the location at which an event is recorded, that setting will be recalled, automatically changing the settings of the mixer. The fader level will automatically move when this occurs. In addition, new events will be recorded for channels whose record channel button is set to (Rec), according to the settings of the **Event Rec Mode** dialog box. When the recorder stops, this setting will automatically change to **ON (Play)**.

**note** If automation is on and you have not stored any scene, the **Default Scene** will automatically be selected. If you want to edit scene-related parameters, be sure to store the scene.

#### 5. Mode

When you press this button, the **Event Rec Mode** dialog box will appear, allowing you to select the automation recording method. Press the **OK** button to apply your selection, or press the **Cancel** button to cancel it.



#### 5a. Recording mode

**Overwrite:** Automation data will be overwritten from the point you begin playing/recording the song until the point where you stop. If you do not record events, all the previously-recorded events will be erased.


**Punch Write:** Parameters you adjust between the **In Time** (the location where you begin recording events) and **Out Time** (the location where you stop) will be recorded. Previously-recorded events will remain unchanged in the areas where you do not record parameter operations.

#### 5b. In Time, Out Time

If the recording mode is "Punch Write" and you selected a parameter other than Fader as the parameter to be recorded, these settings specify the locations at which event recording will begin and end.

Use the **LOC5** key to register the **In Time** (the location at which event recording will begin), and the **LOC6** key to register the **Out Time** (the location at which event recording will end) (→Manual: p.38).


## 6. SnapShot

Pressing this button when "4. Automation" is on and the recorder is stopped will record a "snapshot" of events for channels whose record channel button is set to  (Rec).

## 7. Undo

Press this if you want to revert the recorded automation to the state prior to the previous operation. If the button indicates **Redo**, you can use it to cancel the **Undo**.

**note** You can use "3c-3. Event List" to make detailed changes to the recorded events.

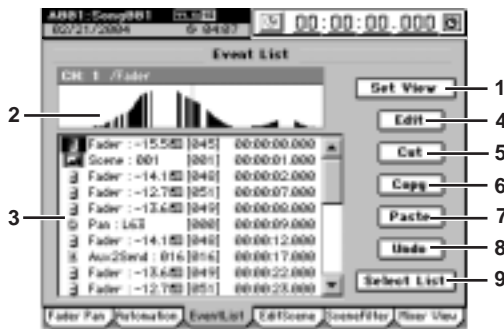
 This data is held in common with the "8. Undo" data of "3c-3. Event List." If you press the Event List's Undo button immediately after recording automation, that automation data will be erased, and not the most recent event edit.

## 8. Free event memory amount

This indicates the amount of remaining memory in which you can record events.

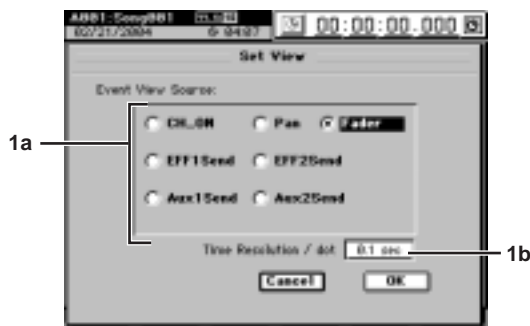
## 3c-3. Event List

Here you can view and edit the events and scenes that you recorded using automation.



### 1. Set View

Press this button to open the **Set View** dialog box. Press the **OK** button to apply your selections, or press the **Cancel** button to cancel them.



#### 1a. Event View Source

Press a radio button to choose the parameter that will appear in the event view.

#### 1b. Time Resolution / dot [0.05, 0.1, 0.2, 0.5, 1sec]

Specify the range that will appear in the event view. The range shown will be the time you specify here x 192.

### 2. Event view

This area shows the events of the type you selected in Set View.

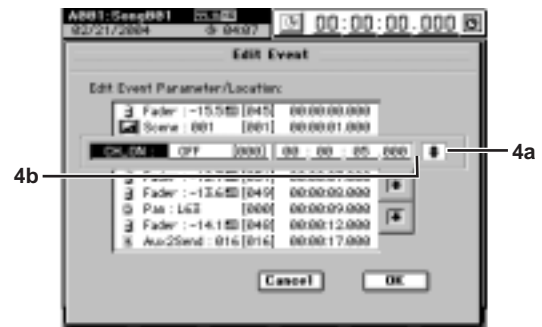
## 3. Event list

Displays the events selected in the "9. Select List." To edit an event, select (highlight) it by pressing it in the list.

**note** If D32XD data containing Aux 3 and 4 events is loaded into the D16XD, the Aux 3 and 4 events will always be displayed in the event list. You can select and edit these events in the same way as for other parameters.

## 4. Edit

Press this button to open the **Edit Event** dialog box.




### 4a. Event select button

Use this to select the event you want to edit. Press this button and use the **value dial** (or +/- keys) to select the event you want to edit.

### 4b. Parameter/Parameter value [MIDI value]/Location

Select (highlight) the parameter or location that you want to edit, and use the **value dial** (or +/- keys) to edit it.

The only way to edit a scene is to change its location. The values will not be updated until you press the **OK** button to confirm your edits.

 When editing Aux 3 and 4 (parameter) events loaded in from a song from a D32XD, do not change the parameter. If you do, you will be unable to return them to Aux 3 and 4.

### 5. Cut

Press this button to open the **Cut Event** dialog box. The selected event will be cut (deleted) from the event list. However, the event itself will be temporarily saved in the edit buffer (clipboard).

To execute the cut, press the **Yes** button. To cancel, press the **No** button.

To cut all events in the event list, press (highlight) the **Select All** button and then execute Cut.

### 6. Copy

Press this button to open the **Copy Event** dialog box. The selected event will be copied temporarily to the edit buffer (clipboard).

To execute the copy, press the **Yes** button. To cancel, press the **No** button.

To copy all events in the event list, press (highlight) the **Select All** button and then execute Copy.

### 7. Paste

Press this button to open the **Paste Event** dialog box. The event temporarily saved in the edit buffer (clipboard) will be pasted following the selected event.

To execute the paste, press the **Yes** button. To cancel, press the **No** button.

## 8. Undo

Press this button to return to the state prior to executing the Cut, Copy, or Paste commands. This can be used only to return to the immediately previous state. If the button indicates **Redo**, you can use it to cancel the **Undo**.

**⚡** *The data is held in common with the “7. Undo” data of “3c-2. Automation.” If you press the **Automation Undo** button immediately after event-editing, the last event-edit will be undone - not the automation recording.*

## 9. Select List

Press this button to open the **Select List** dialog box. Here you can select the channel and parameter that will be displayed in the event list. You can select one (and only one) of channels 1-16, MasterFader, or Expression.



**note** *If D32XD data containing Aux 3 and 4 events is loaded into the D16XD, disabling all selections here will let you view only Aux 3 and 4 events. Then you can use “5. Cut” with Select All, and delete all of the Aux 3 and 4 events in a single operation.*

---

## 3c-4. Edit Scene

The mixer settings you adjust can be stored as a “scene” at a desired location, and automatically recalled during playback to change the mixer settings (when the “3c-2. Automation” setting “**Automation**” is on). You can also recall a scene when desired as a set of general-purpose settings. You can store one hundred scenes for each song.

Refer to 3c-2. Edit Scene (→Manual: p.108).

4. Automation button has been moved to “Automation” in “3c-2. Automation” (p.9) of this document.

---

## 3c-5. Scene Filter

Refer to 3c-3. Scene Filter (→Manual: p.109).

---

## 3c-6. Mixer View

Refer to 3c-4. Mixer View (→Manual: p.109).

## 本書について

本書はD32XD/D16XD System Version1.0または、1.1からの新機能、改善点等について説明します。  
Version1.0から1.1の新機能、改善点には 1.1、Version1.1から2.0の新機能、改善点には 2.0のマークをつけています。  
「D32XD/D16XD取扱説明書」の各項目に従って説明しますので、「D32XD/D16XD取扱説明書」と合わせてお読みください。

## 本書の記述について

本書は「D32XD/D16XD取扱説明書」のp.iv「本書の記述について」と同様に記述しています。  
また、それ以外の表記については以下の通りです。  
( 取説: p. ) : 「D32XD/D16XD取扱説明書」の参照ページを表します。

## バージョン・アップについて

システムのバージョン・アップについては、取扱説明書に記載されている「システムのバージョン・アップ」( 取説: p.95 )をお読みください。

# 目次

追加機能・仕様	12
コントロール・ツマミ 2.0	12
24bitソングの同時録音数 2.0	13
Digital Recording Studioシリーズのデータ互換性 2.0	13
ペア 2.0	13
フォーマット、パーティションに警告ダイアログ追加 2.0	13
PCドライブ容量可変 2.0	13
Edit Trackの変更と追加 2.0	14
トラックの最適化( OptimizeTrk )	14
ノイズの除去( NoiseReduction )	14
パンチ・ノイズの消去( ErasePunchNoise )	14
無音部分の消去( EraseSilence )	15
MIXERページ・メモリー 2.0	15
イコライザー・ツマミ 2.0	15
メッセージの追加1 2.0	15
メッセージの追加2 1.1	15
ミキサー・セットアップ・ページの追加 1.1	15
ミキサー・セットアップ画面への入り方	16
設定( ミキサー・セットアップ )を保存する	16
設定( ミキサー・セットアップ )を呼び出す	16
トップ・パネルのキー 1.1	16
スクラブ 1.1	16
D16XDのみの機能追加	17
PAIRページ・モードの変更 2.0	17
FADER/PAN/AUTOMATIONページ・モードの変更 2.0	17

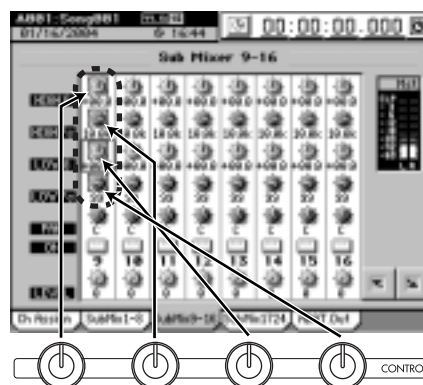
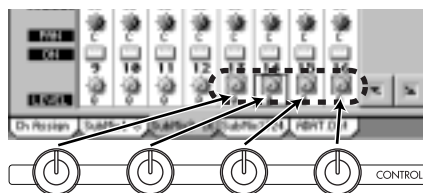
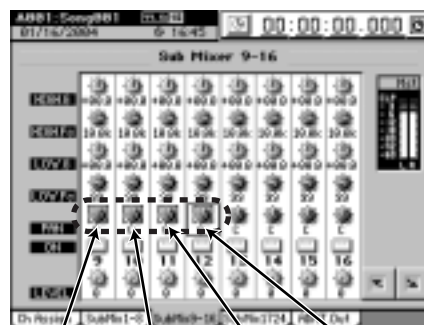
## 追加機能・仕様

### コントロール・ツマミ 2.0

エフェクトのタブ・ページ以外にもコントロール・ツマミを使ってパラメーターの値を変更することができます。  
コントロール・ツマミが使えるのは下記のページです。

- Sub Mixer1 - 8、
- Sub Mixer9 - 16( AIB-8装着時 )、
- Sub Mixer1724( DIB-8装着時 )、
- Analog Compressor1 - 8、
- Analog Compressor9 - 16( ACB-8装着時 )、
- EQ/ATT, Master EQ, Effect 1/2 Send, Aux 1/2/3/4, Send, FaderPan, Cue Level, Ch View

▲ D16XDにはAux 3/4 Sendページはありません。



画面のツマミ・アイコンが4つずつのブロックに分けられています。強調表示になっているブロックの4つツマミ・アイコンをコントロール・ツマミで調整することができます。

現在強調表示されているブロック外のツマミを調整するときは、そのツマミ・アイコンを押すことで、そのツマミを含むブロックが強調され、そこに含まれるツマミをコントロール・ツマミで調整することができます。

EQ/ATT, Master EQ, Effect 1/2 Send, Aux 1/2/3/4 SendページではEQツマミやSENDツマミも従来どおり併用できます。

**note** コントロール・ツマミを回したときに、パラメーターの値とコントロール・ツマミの位置が一致した以降に有効になります。ただし、それぞれのページ・モード・キー( CH VIEW, MIXER, EFFECT )を押しながらコントロール・ツマミを回したときは、すぐにパラメーターの値を変更することができます。

## 24bitソングの同時録音数 20

サンプリング周波数48kHz/44.1kHz、24bitソングの最大同時録音数が12(従来8)になりました。

また、サンプリング周波数96kHz、24bitソングの最大同時録音数が6(従来4)になりました(取説: p.36、64、136、182)。

Song Typeによる最大同時使用トラック数

Song Type	録音	再生	パンチ録音
44.1kHz/16bit	16	32[*16]	8
48kHz/16bit			
44.1kHz/24bit	12	16	4
48kHz/24bit			
96kHz/24bit	6	8	2

48kHz/44.1kHz、24bitソングの9トラック以上、96kHz、24bitソングの同時5トラック以上の同時録音時は、TEMPO、“SetUp”タブ・ページの“Rhythm”が自動的にオフになり、リズムを使うことができなくなります。

## Digital Recording Studioシリーズのデータ互換性 20

Digital Recording StudioシリーズのD16XDとD32XDとの互換性はありますが、D12、D16、D1200、D1600、D1200mkll、D1600mkllと本機との互換性はありません(取説: p.87)。

ただし、D12、D16、D1200、D1600、D1200mkll、D1600mkllのCDにバックアップしたソング・データはリストアすることができます。

また、D1200、D1200mkll、D1600mkll経由でPCにバックアップしたソング・データもリストアすることができます。

**note** リストアできるソング・データはオーディオ・データ、ソング名、ソング・プロテクト、LOC1~4、MARK1~99です。なお、PCドライブにバックアップしたソング・データをリストアする場合は、ソング・プロテクトは無効になります。

## D32XDのバックアップ・データをD16XDでリストアする場合の注意

D32XDの16bitのソングでチャンネル17~32にオートメーションのイベントが記録されている場合、そのままバックアップをとり、D16XDでリストアすると自動的にチャンネル17~32のイベント・データをすべて削除します。そのためデータ量に応じて削除処理をするので、リストアに時間がかかります。

D32XDのソング・データをD16XDで使用するためにバックアップをとる際には、あらかじめチャンネル17以降のオートメーションのイベントを削除してからバックアップをしてください。

## ペア 20

奇数チャンネルからだけでなく、偶数チャンネルからもコントロールすることができるようになりました。

隣り合う奇数 - 偶数チャンネル(1 - 2、3 - 4、5 - 6...31 - 32[\*15 - 16])をペアに設定すると、どちらかのチャンネルの値を変更するだけで、両方のチャンネルが同じ値になります。

ペアをオンにすると次の設定がペアで動作します。

- ・CH ONキー
- ・REC/PLAYキー
- ・EQ/ATT
- ・REC/EFF/AUX SEND
- ・PANツマミ
- ・チャンネル・フェーダー
- ・グループの設定

## フォーマット、パーティションに警告ダイアログ追加 20

フォーマットやパーティションの設定時に、ドライブ内にプロテクトがオンのソングが1つでもあるときは、実行時に警告ダイアログが表示されるようになりました(取説: p.88、89、127、128)。



ダイアログのForceボタンを押す(反転表示)ことでソングのプロテクトを無効にし、Yesボタンを押して実行を続けることができます。

## PCドライブ容量可変 20

パーティションの設定時にPC(USB)ドライブの容量が2GB、4GB、8GBの中から選べるようになりました(取説: p.88、127)。

Windows98のコンピューターと接続する場合は、PC(USB)ドライブを認識できるのは2GBだけです。4GB、8GBにした場合は認識できません。

PC(USB)ドライブの容量の変更を実行すると、PC(USB)ドライブとすべてのソング・ドライブのデータは失われますが、“User Data”(取説: p.82、129)とSYSTEM、“Control”タブ・ページのデータは保持されます。

SYSTEM、“DiskUtility”タブ・ページを表示し、Partitionボタンを押して、Partitionダイアログを表示します。

PC(USB)ドライブの容量をPC Driveのリスト・ボタンを押して選びます。



PC(USB)ドライブの容量変更を実行します。Yesボタンを押すと、“Are You Sure?”と表示されるので、さらに、Yesボタンを押して開始します。

ソング・ドライブ内にプロテクトがオンのソングが1つでもあるときは、警告のダイアログが表示されます。ダイアログのForceボタンを押したあと、Yesボタンを押して開始します。

容量変更を行うと、PC(USB)ドライブとすべてのソング・ドライブのデータが消去されます。

終了すると“Completed”と表示されるので、OKボタンを押して、“DiskUtility”タブ・ページに戻ります。

なお、容量変更と同時にパーティションの設定もできます。

PC(USB)ドライブの容量に2GBを選んだときは、FAT16で、4GB、8GBを選んだときはFAT32でドライブが管理されます。

## Edit Trackの変更と追加 ②

トラックの編集のエディット・タイプのOptimizeTrkのModeボタンを廃止して、それぞれ独立したエディット・タイプとしました( 取説: p.73、142 )。  
また、新たに自動的に音楽信号とノイズを識別して、ノイズを除去するNoiseReductionを追加しました。



変更になるエディット・タイプはOptimizeTrk、追加になるエディット・タイプはNoiseReduction、ErasePunchNoise、EraseSilenceです( 取説: p.138 )。

### トラックの最適化(OptimizeTrk)

Modeボタンの廃止に伴い、トラック・データの最適化のみの動作になります。「トラック・データを最適化( オプティマイズ )する」( 取説: p.73 )の手順は不要になります。また、リファレンス編のOptimizeTrkのA3. Mode( 取説: p.142 )も不要になり、「Normal」の事項がOptimizeTrkの概略説明になります。

### ノイズの除去(NoiseReduction)

任意のトラックのノイズだけが記録されている部分を学習区間として範囲(IN - OUT)を指定し、ノイズ成分を検出します。このノイズを元に同じトラックで別の範囲( TO - END )を指定してトラック・データのノイズの除去を行います。



**Ex.** トラック1のTO - END間のデータからノイズを除去します。

ノイズの学習区間と、ノイズを除去する範囲を設定します。以下のロケーションをそれぞれ設定します( 取説: p.69 )。

- ・ IN位置にノイズの学習開始位置
- ・ OUT位置にノイズの学習終了位置
- ・ TO位置にノイズの除去開始位置
- ・ END位置にノイズの除去終了位置

▲ IN - OUTにはノイズだけが記録されている部分を設定してください。

▲ 区間指定の最小値は制限があります。IN - OUT区間は約1秒以上、TO - END区間は約0.5秒以上に設定してください。

“ NoiseReduction ”を選びます。  
TRACK、“ EditTrk ”タブ・ページのEdit Trk Typeセルを押し、Edit Trk Typeダイアログで“ NoiseReduction ”を選び、OKボタンを押します。



ノイズ除去のトラック番号を選びます。

- ・ Destinationセルにトラック“ 1 ”を選びます。
- ・ IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、Learn NoiseのWaveボタンを押して、Waveダイアログ( 取説: p.139 )で行います。
- ・ TO、ENDのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWaveボタンを押して、Waveダイアログ( 取説: p.139 )で行います。

編集を実行します。

Exec.ボタンを押します。NoiseReductionダイアログの、Yesボタンを押すと編集が実行されます。編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、OKボタンを押します。

編集の結果を確認します。

LOC3/TOキーを押して、TO位置から再生し編集が正しく行われたかを確認してください。

編集をやり直したいときは、アンドウで実行前の状態に戻すことができます( 取説: p.147 )。

**note** この編集は、指定範囲( TO - End )が長いほど作業終了( Completed )までの時間が長くなります。

Destinationで選択できるのは下記のとおりです。

D32XD [1...32、ML、MR]

D16XD [1...16、ML、MR]

ML、MRはマスタートラックL、Rです。

▲ 96kHz/24bitのソングが選べるトラックは1 - 8までです。

▲ D32XDの48kHz/24bit、44.1kHz/24bitのソングが選べるトラックは1 - 16までです。

### パンチ・ノイズの消去

#### (ErasePunchNoise)

**Ex.** トラック1のIN - OUT間のノイズを消去します。

ノイズを消去する範囲を設定します。

以下のロケーションをそれぞれ設定します( 取説: p.69 )。

- ・ IN位置にノイズがある少し前の位置
- ・ OUT位置にノイズ発生後の位置

“ ErasePunchNoise ”を選びます。

TRACK、“ EditTrk ”タブ・ページのEdit Trk Typeセルを押し、Edit Trk Typeダイアログで“ ErasePunchNoise ”を選び、OKボタンを押します。



ノイズを消去するトラック番号を選びます。

- ・ Destinationセルにトラック“ 1 ”を選びます。
- ・ IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWaveボタンを押して、Waveダイアログ( 取説: p.139 )で行います。

以降は「ノイズを消去する」( 取説: p.74 )の手順 以降をご覧ください。また、ErasePunchNoiseの概略説明は、リファレンス編のOptimizeTrkのA3. Mode、“Erase Punch Noise”( 取説: p.143 )をご覧ください。

ノイズが消去できない場合は、アンドゥで前の状態に戻り、Modeボタンを押して、“ErasePunchNoise Sens”の値を少し上げてください( 取説: p.143 )。

## 無音部分の消去(EraseSilence)

Ex. トラック1のIN - OUT間の無音部分の音声情報を消去し空白にします。

- 消去する無音部分の範囲を設定します。  
以下のロケーションをそれぞれ設定します( 取説: p.69 )。
- ・ IN位置に消去する無音部分の少し前の位置
  - ・ OUT位置に無音部分後の位置

“EraseSilence”を選びます。  
TRACK、“EditTrk”タブ・ページのEdit Trk Typeセルを押し、Edit Trk Typeダイアログで“EraseSilence”を選び、OKボタンを押します。

- 無音部分を消去するトラック番号を選びます。
- ・ ここでは、Destinationセルにトラック“ 1 ”を選びます。
  - ・ IN、OUTのロケーションを確認します。より細かな位置を設定する場合は、DestinationのWaveボタンを押して、Waveダイアログ( 取説: p.139 )で行います。



以降は「無音部の音声情報を消去する」( 取説: p.74 )の手順 以降をご覧ください。また、EraseSilenceの概略説明は、リファレンス編のOptimizeTrkのA3. Mode、“Erase Silence”( 取説: p.142 )をご覧ください。

## MIXERページ・メモリー 2.0

LOC1/IN ~ LOC6キーにMIXERページ内の任意のタブ・ページを登録して、移動することができます。

### タブ・ページの登録

登録するMIXERページ内の任意のタブ・ページを表示します。  
MIXERキーを押しながら、STOREキーを押すとStored Pageダイアログが表示されます。  
登録をやめるときはExitボタンを押すか、もう一度STOREキーを押します。

LOC1/IN、LOC2/OUT、LOC3/TO、LOC4/END、LOC5、LOC6キーのいずれかを押し、そのキーにタブ・ページを登録します。押した時点で登録が完了し、ダイアログも消えます。

- 工場出荷時は、下記のページが登録されています。
- LOC1 INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN、“Ch Assign”タブ・ページ
  - LOC2 FADER/PAN/AUTOMATION、“Automation”タブ・ページ
  - LOC3 PAIR/GROUP、“Ch Pair”タブ・ページ
  - LOC4 ANALOG COMP、“Comp1 - 8”タブ・ページ
  - LOC5 EQ/ATT/PHASE、“MasterEQ”タブ・ページ
  - LOC6 SOLO/MONITOR、“CueLevel”タブ・ページ

### タブ・ページの移動

MIXERキーを押しながら、LOC1/IN ~ LOC6キーを押すことで、登録したMIXERページ内のタブ・ページへ直接移動することができます。

MIXERキーを押しながらカーソル・キー(◀、▶)を押すと、それぞれのMIXERページ・モード内のタブ・ページ間の移動が、MIXERキーを押しながらカーソル・キー(▲、▼)を押すと、MIXERページ・モード間の移動ができます( 取説: p.99 )。

## イコライザー・ツマミ 2.0

“Master EQ”タブ・ページを表示しているときに、イコライザー・ツマミを使って、GAIN、FREQ、Qの値を変更できるようになりました( 取説: p.10、49、111 )。

イコライザー・バンド・キー(High...Low)は“Master EQ”タブ・ページでは使用できません。イコライザー・バンドは画面で選択してください。

## メッセージの追加1 2.0 ( 取説: p.170 )

In ~ Out is too short.

To ~ End is too short.

トラック編集に必要な編集区間が足りません。

## メッセージの追加2 1.1 ( 取説: p.170 )

Trigger recording is not available for the master track.

MASTER TRACK STATUSキーをRECに設定しているときには、トリガー録音ができません。

## ミキサー・セットアップ・ページの追加 1.1

MixerSetUpでは、ミキサーの現在の設定を保存したり、保存したミキサーの設定を呼び出したりすることができます。

よく使うミキサーの設定を保存しておいて、新たにソングを作成するときに呼び出したり、ミキサーの設定を他のソングにコピーしたい場合などに使用します。

保存する設定は、ミキサー・セットアップ・プログラムと呼び、20個持つことができます。

プログラムには、ソングで保持している全てのミキサー・パラメーターが含まれます。また、ソングで保持していないアナログ・コンプレッサーのデータも含まれます。

保存したミキサー・セットアップ・プログラムは、“UserData”の“Mixer SetUp Data”として、バックアップ/リストアすることができます( 取説: p.82 )。

ミキサー・セットアップに含まれるパラメーターは次のとおりです。

- ・ Channel Assign、Source Select(CD、またはS/P DIF)、Sub Mixer、AdatOutのアサイン
- ・ Pair、Group(D32XDのみ)
- ・ Fader、Pan、Play/Rec EQ
- ・ ATT、CH ON、Phase、AUX/EFF Send、Rec Send
- ・ エフェクト(エディット中のパラメータを含む全ての設定)
- ・ マスター・フェーダー、Master EQ、Send Outレベル、SendのSelect All
- ・ Solo、Monitor、Cue、リズム出力アサイン、リズム音量
- ・ Analog Compressor

### ミキサー・セットアップに含まれるパラメーターの追加 2.0

- ・ REC/PLAY、MASTER TRACK STATUS、Group(D16XDのみ)

## ミキサー・セットアップ画面への入り方

本体トップ・パネルのMIXERキーを押し、ページ・ジャンプ・メニュー画面を表示します( 取説: p.99 )。

MIXER SET UPボタンを押してミキサー・セットアップ画面に入ります。



## 設定(ミキサー・セットアップ)を保存する

現在のミキサー設定をミキサー・セットアップ・プログラムとして保存します。

⚠ ソングの再生中は保存できません。

保存したいミキサーの状態に設定にします。

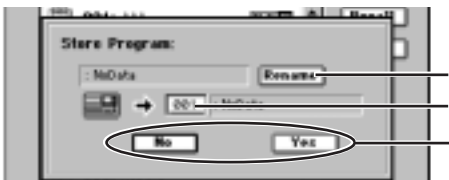
MIXER、“MIXER SET UP”、“MixerSetUp”タブ・ページを表示します。



リストから保存(または上書き)先のプログラムを押して(反転表示)選びます。

Storeボタンを押し、Store Programダイアログを表示します。

現在セルに表示されているプログラム番号以外に保存するとき、セルを押し、反転させてからバリュー・ダイヤル(または+、-キー)で選択することができます。



プログラム名を付けたり、変更する場合は、Renameボタンを押してRenameダイアログで行います。

保存を実行します。

Yesボタンを押して保存を実行します。

保存を止めるときはNoボタンを押してください。

## 設定(ミキサー・セットアップ)を呼び出す

保存してあるミキサー・セットアップ・プログラムを呼び出します。

⚠ ソングの再生中は呼び出しできません。

MIXER、“MIXER SET UP”、“MixerSetUp”タブ・ページを表示します。

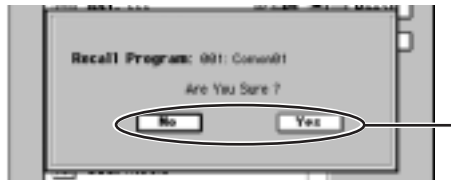
リストから呼び出すプログラムを押して(反転表示)選びます。

Recallボタンを押し、Recall Programダイアログを表示します。

呼び出しを実行します。

Yesボタンを押して呼び出しを実行します。

呼び出しを止めるときはNoボタンを押してください。



⚠ 44.1kHz及び48kHzのソングで保存したプログラムは44.1kHz、48kHzのどちらのソングでも呼び出しできますが、96kHzのソングで保存したプログラムを呼び出すことはできません。96kHzのソングで保存したプログラムは、96kHzのソングで呼び出してください。

note 工場出荷時には、1から20まで“ NoData ”になっています。このデータを読み出した場合には、ミキサーは初期化(NewSong作成)時と同じ設定になります。

## トップ・パネルのキー 1.1

MIXERキー ( 取説: p.10、99 )

MIXERキーを押すと、ページ・ジャンプ・メニュー画面を表示します。もう一度MIXERキーを押すと、ページ・ジャンプ・メニュー内で最後に選んでいたページの表示に切り替わります。さらに、もう一度MIXERキーを押すとページ・ジャンプ・メニュー画面に戻ります。

このように、MIXERキーを押すたびに、ページ画面、ページ・ジャンプ・メニュー画面と交互に切り替わります。

CDキー ( 取説: p.10、122 )

CDキーを押すと、ページ・ジャンプ・メニュー画面を表示します。もう一度CDキーを押すと、ページ・ジャンプ・メニュー内で最後に選んでいたページの表示に切り替わります。さらに、もう一度CDキーを押すとページ・ジャンプ・メニュー画面に戻ります。

このように、CDキーを押すたびに、ページ画面、ページ・ジャンプ・メニュー画面と交互に切り替わります。

UNDOキー ( 取説: p.10 )

UNDOキーを押すと、“Undo/Redo”タブ・ページを表示します。もう一度UNDOキーを押すと、キーを押す前に選んでいたページに戻ります。

SCRUBキー ( 取説: p.11、40、148 )

SCRUBキーを押すと、“Scrub”ページを表示します。もう一度SCRUBキーを押すと、キーを押す前に選んでいたページに戻ります。

## スクラブ 1.1

“Scrub”ページを表示しているときでも、他のページと同じように、LOC1~LOC6キー、MARK JUMP◀、▶キーやカウンターを使ったロケーションの移動( 取説: p.38 )ができます。またSTOPキーとMARK JUMP◀、▶キーを組み合わせたロケーションの移動( 取説: p.151 )もできます。

カウンターによるロケーションの移動をした後で、スクラブ動作に戻るときは、波形ウィンドウやカウンター以外のボタンを押すか、カーソル・キー▼を押します。



## ここからはD16XDのみの機能追加になります。

### PAIRページ・モードの変更 20

D16XDのPAIRページ・モードをD32XDと同じPAIR/GROUPページ・モードに変更します( 取説: p.99 )。これにより、Fader Group、Channel On Groupページが追加になりました( 取説: p.103 )。オペレーション編( 取説: p.50 )も併せてご覧ください。

## 3b. PAIR/GROUP

### 3b-1. Channel Pair

隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。ペアを設定したチャンネルは以下のパラメーターが同じ動作、値になります( 取説: p.102 )。

Fader、Pan、CH ON、PlayEQ、RecEQ、RecSend、Eff1/2Send、Aux1/2Send、ATT、REC/PLAY、Group

### 3b-2. Fader Group

グループ登録されたチャンネルのフェーダーを操作( 値を変更 )したとき、そのグループに登録されている他のフェーダーも、連動して各チャンネル間のバランスを保ったまま値が変更されます。グループはAからDまでの4つがあり、各チャンネルはどれか1つのグループにしか属することができません。

▲ フェーダーを操作して値を変更する場合は、SYSTEM、“Control”タブ・ページの、Fader/Knob Controlの設定を“Match”にしてください。



1. グループ・ボタン [A、B、C、D]  
各チャンネルのフェーダー・グループを設定します。ボタンを押して( 反転表示 )グループを選びます。
2. グループ・オン・ボタン [A、B、C、D]  
フェーダー・グループ設定を有効にするときに押し( 反転表示 )ます。このボタンを押したとき、各チャンネル間のバランスを保ったままフェーダーの値が変更されます。

**note** すでに、有効になっているグループに「1.グループ・ボタン」をオンにしてチャンネルを追加した場合は、そのタイミングの値がグループのフェーダー・バランスになります。

### 3b-3. Channel On Group

グループ登録されたチャンネルのCH ONキーをオンにしたとき、そのグループに登録されている他のチャンネルもオンになります。グループはEからHまでの4つがあり、各チャンネルはどれか1つのグループにしか属することができません。



1. グループ・ボタン [E、F、G、H]  
各チャンネルのCH ONグループを設定します。ボタンを押して( 反転表示 )グループを選びます。
  2. グループ・オン・ボタン [E、F、G、H]  
CH ONグループ設定を有効にするときに押し( 反転表示 )ます。
- note** すでに、有効になっているグループに「1.グループ・ボタン」をオンにしてチャンネルを追加した場合は、その時点でグループのオン、オフになります。

## FADER/PAN/AUTOMATIONページ・モードの変更 20

D16XDのFADER/PAN/AUTOMATIONページ・モードをD32XDと同等に変更します。( 取説: p.107 )これにより、Automation、Event Listページが追加になりました。( 取説: p.104 )。オペレーション編( 取説: p.54 )も併せてご覧ください。

## 3c. FADER/PAN/AUTOMATION

### 3c-1. Fader Pan

3c-1. Fader Pan( 取説: p.107 )をご覧ください。

### 3c-2. Automation

オートメーションをオンにして、ソングの再生/録音と連動してミキサー設定をリアル・タイムに記録します。これにより、記録したオートメーションを使ってミキサー設定を自動的に動かしながら再生/録音することができます。



1. 記録チャンネル・ボタン [、>]  
オートメーションを記録するチャンネルを選択します。ボタンを押して ( Rec ) になったボタンのチャンネルにイベントが記録されます。

## 2. 記録パラメーター・ボタン

[Fader, Pan, CH ON, Send, Expression]  
オートメーションを記録するパラメーターを選択します。選べるパラメーターは1つで、そのラジオ・ボタンを押して、表示を反転させます。

▲ Sendを選んだときは記録開始時にSendキー(INTERNAL 1/2, AUX 1/2)の点灯しているものが、記録対象になります。ただし、「6.SnapShot」では、全てのSendのパラメーターが記録されます。

▲ Expressionを選んだときは、横のボタンを押して (Rec)にしてから記録をします。

## 3. Master Fader

[、>]  
記録パラメーター・ボタンに“Fader”を選んだとき、MASTERフェーダーの動きも記録するときは、ボタンを押して (Rec) にします。

## 4. Automation

オートメーションの再生/記録のオン、オフを設定します。

OFF: オートメーションの再生/記録を実行しません。

ON(Play): オートメーションの再生を実行します。Automationインジケーターが点灯します。

ソングを再生/録音中に、イベントを記録したロケーションになると、その設定が呼び出され、ミキサーの設定が自動的に切り替わります。新たなイベントの記録はできません

ON(Rec): オートメーションの再生、イベントの記録を実行します。Automationインジケーターが点滅します。

ソングを再生/録音中に、イベントを記録したロケーションになると、その設定が呼び出され、ミキサーの設定が自動的に切り替わります。また、Event Rec Modeダイアログの設定にしたがって、記録チャンネル・ボタン (Rec) のチャンネルの新たなイベントを記録します。レコーダーが停止すると、自動的にON(Play)になります。

note オートメーションがオンのとき、シーンを登録していない場合はDefaultSceneが呼び出されます。シーンに関するパラメータを変更したい場合は必ずシーンを登録してください。

## 5. Mode

ボタンを押すと、オートメーションの記録方法を選ぶEvent Rec Modeダイアログが表示されます。OKボタンで選択が有効に、Cancelボタンで選択が取り消されます。



### 5a. 記録方法

Overwrite: ソングの再生/録音を開始した位置から、停止するまで上書きをします。イベントの記録操作をしない場合は、記録されていたイベントはすべて消去されます。

Punch Write: イベントの記録を開始するロケーション(In Time)から、終了するロケーション(Out Time)までに操作をしたパラメーターを記録します。

### 5b. In Time、Out Time

記録方法に“Punch Write”を選んだとき、イベントの記録を開始/終了するロケーションを設定します。

LOC5キーにはIn Time(イベント記録開始ロケーション)が、LOC6キーにはOut Time(イベント記録終了ロケーション)が登録できます(取説: p.38)。

## 6. SnapShot

「4.Automation」がオンでレコーダーが停止しているときに、このボタンを押すと、記録チャンネル・ボタン (Rec) のチャンネルのイベントを記録します。

## 7. Undo

オートメーションの記録を元に戻すときに押します。イベントを記録する直前の状態に戻ります。戻すことができるのは、1つ前の状態です。ボタンがRedoのときは、Undoを取り消すことができます。

note 記録したイベントの詳細な修正は「3c-3.Event List」で行うことができます。

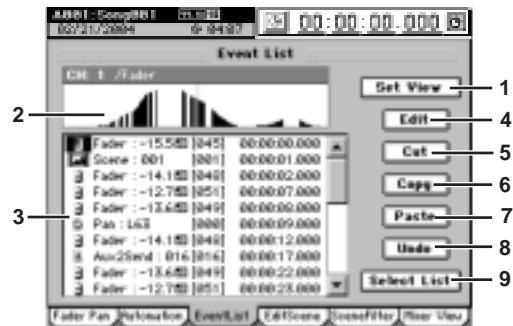
▲ 「3c-3.Event List」の「8.Undo」とはデータが共有になります。オートメーションの記録直後に、Event ListのUndoボタンを押すと、最後のイベント・エディットではなく、オートメーションの記録が取り消されます。

## 8. イベント残量表示

イベントを記録できる残りのイベント・メモリー量を表示します。

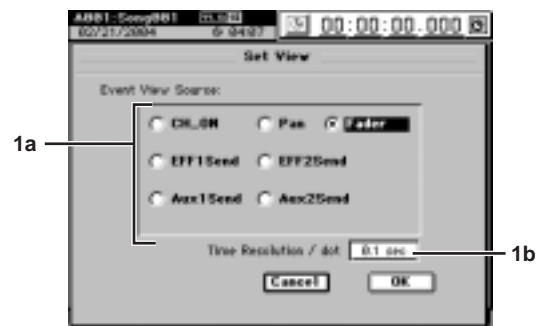
## 3c-3. Event List

オートメーションで記録したイベントやシーンを確認したり、エディットします。



### 1. Set View

このボタンを押すとSet Viewダイアログが表示されます。OKボタンで選択が有効に、Cancelボタンで選択が取り消されます。



### 1a. Event View Source

イベント・ビューに表示するパラメーターをラジオ・ボタンで選びます。

### 1b. Time Resolution / dot [0.05、0.1、0.2、0.5、1sec]

イベント・ビューに表示する範囲を設定します。ここで設定した時間×192が表示される範囲になります。

## 2. イベント・ビュー

Set Viewで選んだソースのイベントの状態を表示します。

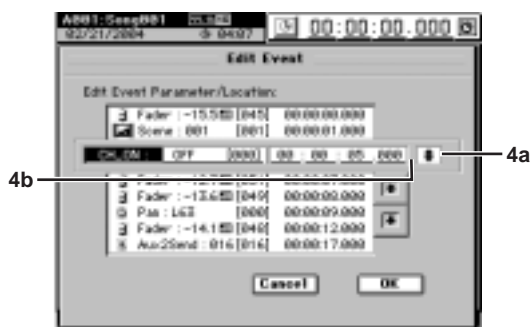
## 3. イベント・リスト

「9.Select List」で選択されたものが、表示されます。エディットするイベントはリストを押して(反転表示)選択します。

**note** Aux3、4のイベントが含まれるD32XDのデータを、D16XDにロードした場合には、イベント・リストに必ずAux3、4のイベントが表示されます。このイベントも他のパラメーターと同様に選択、エディットすることができます。

#### 4. Edit

このボタンを押すとEdit Eventダイアログが表示されます。



##### 4a. イベント選択ボタン

エディットするイベントを選びます。このボタンを選択してバリュー・ダイヤル(または+、-キー)で選択します。

##### 4b. パラメーター/パラメータ値[MIDI値]/ロケーション

エディットするパラメーターまたはロケーションを選択し、反転させ、バリュー・ダイヤル(または+、-キー)で変更します。シーンは、ロケーションの変更しかできません。OKボタンを押して、確定するまで値は更新されません。

**▲** Aux3、4(パラメーター)のイベントをエディットするときはパラメーターを変更しないでください。変更すると再びAux3、4に戻すことができません。

#### 5. Cut

このボタンを押すとCut Eventダイアログが表示されます。選択したイベントは、イベント・リストからカットされ(切り取られ)ます。ただし、イベント自体はバッファー・エリア(クリップ・ボード)に一時保存されます。カットを実行するときは、Yesボタンを押します。止めるときは、Noボタンを押します。Select Allボタンを押し(反転表示)て、カットを実行するとイベント・リストのすべてのイベントがカットされます。

#### 6. Copy

このボタンを押すとCopy Eventダイアログが表示されます。選択したイベントのコピー(複製)をバッファー・エリア(クリップ・ボード)に一時保存します。コピーを実行するときは、Yesボタンを押します。止めるときは、Noボタンを押します。Select Allボタンを押し(反転表示)て、コピーを実行するとイベント・リストのすべてのイベントがコピーされます。

#### 7. Paste

このボタンを押すとPaste Eventダイアログが表示されます。選択したイベントの後に、バッファー・エリア(クリップ・ボード)に一時保存しているイベントをペースト(貼り付け)します。ペーストを実行するときは、Yesボタンを押します。止めるときは、Noボタンを押します。

#### 8. Undo

カット、コピー、ペーストを取り消し、前の状態に戻すときに押します。戻すことができるのは、1つ前の状態です。ボタンがRedoのときは、Undoを取り消すことができます。

**▲** 「3c-2.Automation」の「7.Undo」とはデータが共用になります。イベント・エディット直後に、AutomationのUndoボタンを押すと、オートメーションの記録ではなく、最後のイベント・エディットの記録が消去されます。

#### 9. Select List

このボタンを押すとSelect Listダイアログが表示されます。イベント・リストに表示するイベントのチャンネルとパラメーターを選びます。1~16のチャンネル、MasterFader、Expressionは、この中から1つだけ選ぶことができます。



**note** Aux3、4のイベントが含まれるD32XDのデータを、D16XDにロードした場合には、ここですべてを無効にすることでAux3、4のイベントだけを表示することができます。その後、「5.Cut」でSelect Allを行うことで、Aux3、4のイベントを一度にすべて削除することができます。

### 3c-4. Edit Scene

調整したミキサーの各設定をシーンとして、任意のロケーションに登録し、再生に合わせて自動的にミキサーの設定を変化させます(本書p.17「3c-2.Automation」の“Automation”がオンのとき)。また、汎用の設定として必要なときに呼び出して使用することができます。シーンは1ソングにつき最大100まで登録できます。3c-2. Edit Scene(取説: p.108)をご覧ください。なお、4.Automationボタンは、本書p.17「3c-2.Automation」の“Automation”に移動しました。

### 3c-5. Scene Filter

3c-3. Scene Filter(取説: p.109)をご覧ください。

### 3c-6. Mixer View

3c-4. Mixer View(取説: p.109)をご覧ください。

## ムービング・フェーダーの感度調整について(D32XD)

各ムービング・フェーダーにはタッチセンス機能が組み込まれているので、自動昇降中にフェーダーのつまみに指を触れると、昇降を停止させることができます。

購入時には、タッチセンスの値は標準値に設定されていますが、設置環境や使用方法に合わせてタッチセンスの感度を調整し、最適化することをお薦めします。

SONGキーを押し、“ SelectSong ”タブ部分を押しします。

ソングのリストの“ TouchSenseAdjust ”を押し( 反転表示 )、Selectボタンを押しします。

1-16/17-32キーを押し( 17-32インジケータ点灯 )、フェーダーの動作を17-32に切り替えます。



SYSTEMキーを押し、“ Control ”タブ部分を押しします。

バリュー・ダイヤル、または+/-キーを使ってFader Touch Sensの値を30に設定します。

グランド端子付きの電源コードを使用するときは、値を80に設定してください。

PLAYキーを押すとソングのリストの“ TouchSenseAdjust ”の再生を開始し、フェーダーが自動昇降します。

フェーダーに触れてください。

複数のフェーダーを同時に押さえたときに、アイコンがからに変わるときは、値を上げてください。

1本のフェーダーを押さえたときに、隣接するチャンネルのフェーダーと一緒に停止する場合は、値を下げてください。

**note** 同時に押さえるフェーダーの本数を増やすときは、値を少し上げて使用してください。

**!** D32XDの出荷時に内蔵されているソングの“ TouchSenseAdjust ”を、連続して長く再生する事はフェーダーの寿命を短くする事につながります。フェーダーのタッチセンシティブリティを調整する時のみ使用し、他の用途のために連続して再生しないで下さい。

