



828964800
(480800)

Model UR-2

ステレオラック・メモリー・レコーダ




取扱説明書

Fostex[®]


安全上のご注意

ここでは、本機をご使用になる上での安全に関する項目を記載してあります。あなたや他の人々へ与える危害や、財産などへの損害を未然に防止するため、ここに記載されている事項をお守りいただくものです。本機をご使用の前には必ずお読みください。



警告

この表示の欄に記載されている事項を無視して、誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。




注意

この表示の欄に記載されている事項を無視して、誤った取り扱いをすると、人が障害を負ったり、物的損害の発生が想定される内容を示しています。


絵表示について

本書、および製品の表示には、あなたや他の人々へ与える危害や財産の損害を未然に防ぎ、本機を安全にご使用いただくために、警告または注意を促す絵表示を使用しています。これらの絵表示の意味をよく理解してから本書をお読みください。


絵表示の例



記号は、注意しなければならない内容（警告も含みます）を示しています。具体的な注意事項は の中や近くに絵や文章で示しています（上図の例は「感電注意」を示しています）。
















＼記号は、禁止内容（してはいけないこと）を示しています。具体的な禁止事項は＼の中や近くに絵や文章で示しています（上図の例は「分解禁止」を示しています）。



記号は、強制内容（必ずすること）を示しています。具体的な強制事項は の中や近くに絵や文章で示しています（上図の例は「電源プラグをコンセントから抜く」を示しています）。

警告

異常が発生した場合	
 <p>万一、煙りが出ている、変なにおいや音がするなどの異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因になります。すぐに機器本体の電源を切り、必ずACアダプタの電源プラグをコンセントから抜いてください。異常がなくなったことを確認して販売店または当社営業窓口へ修理の依頼をしてください。お客様ご自身での修理は大変危険ですので、絶対にお止めください。</p>	 <p>万一、機器を落としたり、カバーを破損した場合には、すぐに機器本体の電源を切り、必ずACアダプタの電源プラグをコンセントから抜いて販売店または当社営業窓口へ修理を依頼してください。そのまま使用すると火災・感電の原因になります。</p>
設置する場合	
 <p>万一、機器内部に水や異物が入った場合には、すぐに機器本体の電源を切り、必ずACアダプタの電源プラグをコンセントから抜いて販売店または当社営業窓口へ修理の依頼をしてください。そのまま使用すると、火災・感電の原因になります。</p>	 <p>機器本体に直接水のかかる場所には置かないでください。火災・感電の原因になります。特に屋外での使用（雨天、降雪時、海岸、水辺）にはご注意ください。</p>
 <p>ACアダプタの電源コードの断線、芯線の露出など、コードが傷んだ場合には、販売店または当社営業窓口へ修理を依頼してください。そのまま使用すると火災・感電の原因になります。</p>	 <p>製品本体の上に花瓶、コップや水などの入った容器、または小さな金属物類を置かないでください。何らかの理由で水がこぼれたり、中に金属物が入ったりした場合、火災・感電の原因になります。</p>

使用する場合	
	本機の分解・修理・改造は絶対にしないでください。また、本体カバーは絶対に外したりしないでください。火災・感電の原因になります。
	雷が鳴り出したら、ACアダプタの電源プラグには絶対手を触れないでください。感電の原因になります。
	ACアダプタの電源コードの上に重いものを載せたり、コードが本機の下敷きにならないようにしてください。コードが傷付いて火災・感電の原因になります。
	動作中は絶対にACアダプタや外部バッテリーの電源プラグを抜かないでください。故障の原因になります。
	ACアダプタの電源コードを傷つけたり、加工したり、ねじったり、引っ張ったり、あるいは加熱したりしないでください。コードが破損して、火災・感電の原因になります。
	機器本体または取扱説明書に記載されている電源電圧以外の電圧では使用しないでください。なお、ACアダプタの電源プラグは電源コンセントに確実に差し込んでご使用ください。火災・感電の原因になります。
	

⚠ 注意

設置する場合	
	<p>油煙や湯気の当たるような場所、あるいは湿気やホコリの多いところに置かないでください。火災・感電の原因となることがあります。</p> <p>ACアダプタの電源コードを熱器具に近付けないでください。コードの被覆が溶けて、火災・感電の原因となることがあります。</p> <p>本機をぐらついた台の上や傾いたところなど、不安定な場所に置かないでください。落ちたり倒れたりしてけがの原因となることがあります。</p> <p>窓を閉め切った車の中や、直射日光が長時間当たる場所など、異常に温度が高くなる場所に放置しないでください。火災の原因となることがあります。</p>
	この製品は精密な部品でできています。製品を運ぶときなどは、慎重に行ってください。
	本機を移動する場合には、電源スイッチを切り、必ずACアダプタの電源プラグをコンセントから抜いて、接続されている外部機器の接続ケーブルを外してから行ってください。コードが傷付き、火災・感電の原因となることがあります。
使用する場合	
	本機に他のオーディオ機器を接続する場合には、必ず本機および接続する機器の電源を切り、接続する機器の説明書をよく読んで、説明に従って正しく接続してください。また、接続に使用するケーブルなどは指定されたケーブルを使用してください。
	本機の電源を入れる前には音量（ボリュームなど）を最小にしてください。突然大きな音が出て聴力障害の原因となることがあります。
	本機を長期間（一ヶ月以上）使用しない場合には、安全のため必ずACアダプタの電源プラグをコンセントから抜いてください。接続したままにしておくと、火災・感電の原因となることがあります。
	濡れた手でACアダプタの電源プラグの抜き差しはしないでください。感電の原因となることがあります。
	電源が入った状態で、本機を布やふとんなどで被ったりしないでください。熱がこもり、火災の原因となることがあります。
	大きなモニター音を長時間ヘッドフォンでモニターするのはお止め下さい。聴力障害の原因となることがあります。
製品をお手入れする場合	
	本機をお手入れする場合には、安全のためACアダプタの電源プラグをコンセントから抜いてください。電源プラグを差し込んだまま行くと、感電の原因となることがあります。
	5年に一度位は、機器内部の清掃が必要です。販売店または当社営業窓口へご相談ください。長期間掃除しないと内部にホコリがたまり、そのまま使用すると火災・感電の原因となることがあります。特に湿気の多くなる梅雨時期の前に行くと、より効果的です。
その他のご注意	
本機の近くで携帯電話を使用すると、機器にノイズが入ることがあります。携帯電話のご使用は、本機から離れた場所で行ってください。	
この製品をラジオやテレビの近くで使用すると、ノイズや雑音が生じることがあります。このような場合には、本機をラジオやテレビから離してご使用ください。	

目次

安全上のご注意.....	2
--------------	---

はじめに

ご使用になる前の注意.....	10
設置上のご注意.....	10
メモリー・カードについて.....	11
ストレージのフォーマットについて.....	11
バージョンアップについて.....	11
結露について.....	11
製品のお手入れ.....	11
アフターサービスについて.....	11

製品の概要

主な機能.....	12
-----------	----

各部の名称と機能

フロント・パネル.....	13
リア・パネル.....	16
ディスプレイの詳細.....	17
停止 / 再生中のHome画面.....	17
記録 / インプットモニター時のHome画面.....	18
MENUモードの画面.....	19
その他の画面.....	20

ご使用前の準備

外部機器の接続(フロント・パネル部).....	21
ヘッドホンの接続.....	21
パソコンの接続.....	21
USBキーボードの接続.....	21
外部マイクの接続.....	21
外部機器の接続(リア・パネル部).....	22
アナログ・オーディオ信号の接続.....	22

デジタル・オーディオ信号の接続.....	22
フットスイッチの接続.....	22
電源の接続.....	22
RS232Cの接続.....	22
PARALLEL REMOTEの接続.....	22
電源を入れる.....	23
電源を切る.....	23
内蔵時計を設定する.....	23
ディスプレイを調整する.....	24
ディスプレイの輝度を調整する.....	24
ディスプレイを白黒反転させる.....	24
再生位置表示 / 拡大表示への切り換え.....	25
ストレージをセットする.....	26
ストレージを取り出す.....	27
ストレージを切り換える.....	28
ご使用前に覚えておきましょう(ストレージ上に作成されるフォルダとファイル).....	29

記 録

記録方式.....	30
記録可能な時間.....	30
記録前の設定.....	30
SYSTEM SETUPメニューでの設定.....	31
デフォルト・ファイルネーム.....	31
記録ソース(入力信号).....	31
サンプリング周波数 / 量子化ビット数.....	31
記録チャンネル.....	31
ファイルの最大記録容量.....	31
ピーク・ホールド時間.....	31
リファレンス・レベル.....	31
MIC IN SETUPメニューでの設定.....	32
[MIC IN] キーの機能設定.....	32
[MIC IN] キーの動作設定.....	32
記録時のマイク機能設定.....	32
ファンタム電源の供給設定.....	32

基本的な記録	33
ストレージのセット.....	33
記録レベルの設定(アナログ信号の記録時).....	33
デジタル信号を記録する場合.....	34
マイク音声を記録する場合.....	34
リメインの確認.....	34
記録の開始.....	35
CUEを記録する	35
記録中リアルタイムにCUEを記録する.....	35
記録したCUEを確認する.....	35
記録したCUEを編集する.....	36
CUEのラベルを編集する.....	36
CUEのタイム・データを編集する.....	36
不要なCUEを削除する.....	36
CUEリストに新たなCUEを登録する.....	37

外部マイクを使う

記録時のマイク使用	38
再生時のマイク使用	38
MIC IN SETUPメニューの設定	39
[MIC IN] キーの機能設定.....	39
[MIC IN] キーの動作設定.....	39
ファイル再生音の減衰量を設定.....	40
記録時のMIC IN機能を設定.....	40
ファンタム電源の設定.....	40

再生

プレイ・モードについて	41
SINGLEプレイ・モードの再生	42
再生するファイルを選択する.....	42
[◀◀] / [▶▶] キーを使う.....	42
ファイル・セレクト・モードを使う.....	42
ALLプレイ・モードの再生	43
RELAYプレイ・モードの再生	43
CHAIN SINGLEプレイ・モードの再生	44
CHAIN ALLプレイ・モードの再生	44

MEMORYプレイ・モードの再生.....	45
TIMERプレイ・モードの再生.....	45
チェーンプレイ・リストの新規作成.....	46
登録済みリストの編集.....	47
タイム・エディットモードで編集する.....	47
CUEのタイム・データに置き換える.....	48
デジタル・スクラブ機能で微調整する.....	49
リストに新たなファイルをインサートする.....	49
リストから任意のファイルを削除する.....	50
タイマープレイ・リストの新規作成.....	51
登録済みリストの編集.....	52
ファイルを入れ替える.....	52
再生開始時間と曜日を変更する.....	53
ファイルの再生範囲を編集する(タイム・エディット・モードを使う).....	53
ファイルの再生範囲を編集する(CUEのタイム・データに置き換える).....	53
キューイング機能.....	54
リピート機能.....	54
オート・プレイ機能.....	54
パワーオン・プレイ機能.....	55
デジタル・スクラブ機能.....	55
PLAY SETUPメニューの詳細.....	56
プレイ・モードの設定.....	56
リピート機能の設定.....	57
オート・プレイ機能の設定.....	57
パワーオン・プレイ機能の設定.....	58
モノラル・ミックス機能の設定.....	58

ロケート/スキップ

ファイル単位のスキップ.....	59
CUE単位のスキップ.....	59
ファイルの先頭へロケート.....	60
ファイルの最終記録位置へロケート.....	60
任意のCUEを指定してロケート.....	60
任意のタイム・データにロケート.....	60
10キーでダイレクト・ロケート(USBキーボード使用時).....	60

外部機器でコントロール

REMOTE SETメニューの設定.....	61
[PARALLEL REMOTE] を使う.....	62
[FOOT SW] を使う.....	62
Foot SW modeメニューの設定.....	62
[RS232C] を使う.....	63
RS232C setupメニューの設定.....	63
制御コマンド一覧.....	64

UR-2 と PC 間でファイル転送

本機とPCの接続手順 (USB to PCメニューの実行).....	65
PCのHDDへコピーする.....	66
PCから本機のSDカードへコピーする.....	66

USB キーボードを使う

キーボードの各キーに振り分けられた機能.....	67
USBキーボードのファンクション・キー.....	67
USBキーボードのコントロール・キー.....	68
USBキーボードのシュート・カットキー.....	68
USBキーボードの固有キー.....	68
10キーボード.....	68

UR-2 のバージョンアップ

バージョンアップの実行.....	69
------------------	----

MENU モード

MENUモードについて.....	70
SYSTEM SETUPメニューの詳細.....	71
SYSTEM SETUPメニューの基本操作.....	72
記録時のファイル・ネームを設定.....	73
入力信号の設定.....	74
記録時のFS/BIT設定.....	74
記録チャンネルの設定.....	75

ファイルの最大記録容量を設定.....	75
ピーク・ホールド時間の設定.....	76
リファレンス・レベルの設定.....	76
CUE再生音の出力先を設定.....	77
デジタル出力信号のフォーマット設定.....	77
USBキーボードのタイプ設定.....	78
System Memoryデータのセーブ.....	78
System Memoryデータのロード.....	79
SETUPデータの初期化.....	80
フラッシュ・メモリーの初期化.....	80
システム・バージョンの確認.....	81
STORAGE UTILITYメニューの詳細.....	82
STORAGE UTILITYメニューの基本操作.....	82
ファイル・ネームを編集する.....	83
ファイル情報を表示する.....	83
ファイル単位でコピーする.....	84
任意のファイルを削除する.....	85
ストレージ上の全データを消去する.....	86
ボリューム・ラベルを編集する.....	87
ファイル情報をCSV形式で出力する.....	87
CHAINプレイ・リスト / TIMERプレイ・リストの一覧(記述例).....	88

製品の主な仕様

入出力.....	89
記録 / 再生.....	89
一般.....	90
索引.....	91
無料修理規定(保証書).....	92

はじめに

このたびは Model UR-2をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この取扱説明書をよくお読みいただき、正しい取り扱いのもと末永くご愛用ください。なお、取扱説明書は、いつでも見られる場所に保管してご使用ください。

ご使用になる前の注意

本機の電源は、当社指定の専用 AC アダプタまたは外部バッテリーから供給が可能です。外部バッテリーから供給する場合は、必ず定格の安定した電源電圧を供給してください。

記録 / 再生中など SD カードや USB メモリーのアクセス中は、電源を切ったり抜き取らないでください。記録したデータを失ったり、SD カードや USB メモリーが破損する恐れがあります。SD カードや USB メモリーを抜くときは、必ずアクセスが停止して、スロット部のインジケータが消灯していることを確認してください。

本機の内部に水などの液体や可燃物、あるいはピンなどの金属類を入れないでください。万一水などが入った場合には、すぐに電源を切り AC アダプタ(または外部バッテリー)のプラグを抜いて、弊社サービス部門へご相談ください。

本機を落としたり、強い衝撃を与えないでください。内部回路やディスプレイ / パネルなどが破損することがあります。取り扱いには十分ご注意ください。

外装カバーを取り外したり、本機の内部に手を触れないでください。感電や故障の原因となります。

<リチウム電池について>

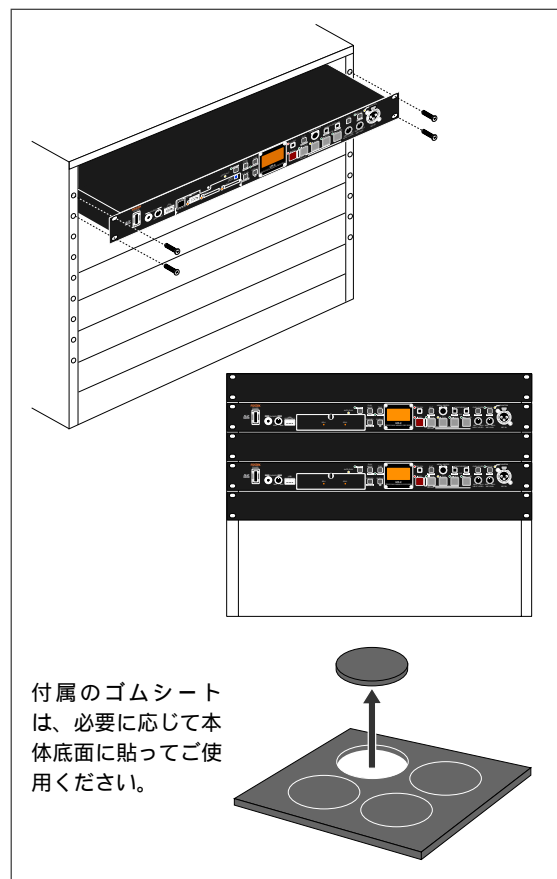
本機には、内蔵時計を駆動するためのリチウム電池が内蔵されています。電池は5年を目安に交換するようにしてください。なお、電池の交換は弊社サービス部門が行いますので、サービス部門へ依頼してください。電池の交換が正常に行われないと、爆発などの危険を生じることがあります。

設置上のご注意

本機を下記条件の下では、使用しないでください。

- * 極端に暑いところや寒いところなど、気温の変化が激しい場所。
- * 湿気の多い場所。
- * 激しく振動する場所。
- * ホコリの多い場所。
- * 強い磁気を発生する場所、あるいは磁気を発生させる機器の傍。
- * 長時間直射日光が当たる場所。
- * 直接雨などの水がかかる場所。

本機をラックマウントする場合は、専用のネジで固定してご使用ください(注意: 本機には固定ネジが付属されておりません)。なお、本機からの放熱を妨げないように、本機の上下に 1U の間隔を作って取り付けをお勧めします。



メモリー・カードについて

本機はSDカード (SDHC対応) およびUSBメモリーを使って、記録 / 再生を行います。

ファイル・フォーマットはFAT16/32に対応しており、記録容量は上限が最大32GBで、下限が128MBに制限されています (ただし、USBメモリーには上限に制限がありません)。

なお、ファイル・フォーマットがFAT16/32のSD (SDHC対応) カード、またはUSBメモリー*であれば本機でご使用いただけます。

<注意> : ご使用いただくUSBメモリーのコントローラーとの相性によっては、本機で認識できなかったり、記録時の動作が不安定になる場合があります。あらかじめご承知置きください。

<注意> : 本書では記録 / 再生に使用するSDカードおよびUSBメモリーを、総称して「ストレージ」と記載しています。

ストレージのフォーマットについて

通常、本機で使用するSD (SDHC) カードやUSBメモリーは、フォーマットする必要がありません。

SD (SDHC) カードやUSBメモリーをお買い上げ後、そのまま本機で使用することが可能です。

ただし、誤ってPCの標準フォーマット・ソフトウェアでSD (SDHC) カードをフォーマットすると、そのカードは本機で使用できなくなります (USBメモリーは標準フォーマット・ソフトウェアでフォーマットしても使用できます)。

このように、PCでフォーマットしてしまったSD (SDHC) カードを本機で使用可能にするには、下記ホームページからフォーマット専用のソフトウェア (無料) をダウンロードして、SD規格およびSDHC規格に準拠したフォーマットを実行してください。詳細は、下記ホームページの記載内容をお読みください。

<http://www.sdcard.org/about/downloads/>

バージョンアップについて

本機のソフトウェアは、仕様変更に伴いバージョンアップされます。最新のソフトウェア情報は、弊社ホームページ (<http://www.fostex.jp>) で確認するか、弊社サービス部門へお問い合わせください。なお、バージョンアップ用のソフトウェアは弊社ホームページからダウンロードして、お客さまご自身でバージョンアップすることが可能です。詳細については本書69ページを参照してください。

結露について

極端に寒いところから急に暖かい部屋などへ本機を移動すると、結露が生じてドライブ部をはじめ、ディスプレイ / パネルなどに水滴が付くことがあります。このような場合には、本機が移動した場所の温度になじむまで、電源を切ったまましばらく放置することをお勧めします。

製品のお手入れ

本機が汚れた場合には、柔らかい布で乾拭きしてください。なお、汚れが激しい場合には、柔らかい布に水を浸し、よく絞ってから軽く拭き取ってください。シンナーやベンジンなどの有機溶剤は、使用しないでください。パネルの表面塗装が変色したり、シルク印刷の文字などが消える恐れがあります。

アフターサービスについて

保証書は本書の巻末に印刷されています。必要事項をご記入の上、大切に保管してください。

保証期間中は、保証書の記載内容に基づき当社サービス部門において修理致します。その他詳細については、巻末記載の<無料修理規定>をお読みください。

保証期間経過後、または保証書を提示されない場合の修理についてご不明な点は、お買い上げの取扱販売店、または弊社営業窓口 / サービス部門へご相談ください。

保証期間経過後でも、修理によって製品の機能が維持できる場合には、お客様のご要望により有料修理致します。弊社サービス部門へご相談ください。

この製品の補修用性能部品 (製品の機能を維持するために必要な部品) の最低保有期間は、製造打ち切り後6年です。

弊社営業窓口およびサービス部門の連絡先は下記のようにしております。

国内営業グループ :

042-546-6355、FAX. 042-546-6067

サービス部門 :

042-546-3151、FAX. 042-546-3198

製品の概要

主な機能

SDカード (SDHC対応) およびUSBメモリーを使い、WAV (BWF) ファイルによる Stereo/Mono チャンネルの記録 / 再生が可能です。

記録時の FS/BIT は、44.1 / 48kHz 16bit、44.1 / 48 / 88.4 / 96kHz 24bit から選択可能です。

USB 2.0ポートを搭載し、PCとUR-2間で高速のファイル転送が可能です。

ストレージのマウント用に2つのSDカード用スロットと、USBメモリー専用の [USB HOST] 端子を装備し、任意のストレージに記録することはもとより、ストレージをまたいだファイルの連続再生が可能です (**注意: [USB-PC] ポートにパソコンが接続されている状態では、USBメモリーは使用できません**)。

FATファイル・フォーマットを採用し、本機で記録したSDカードおよびUSBメモリーをPCに直接マウントすることが可能です。

チェーン・プレイ、メモリー・プレイなど多彩な再生機能を搭載し、様々な使用環境に対応が可能です。

設備音響で発揮する「タイマー・プレイ機能」 / 「パワーオン・プレイ機能」を搭載し、チャイムや定時アナウンスなどが可能です。

各プレイ・モードのリストはCSV形式を採用し、PCのテキスト・エディターや表計算ソフトで簡単に編集が可能です。

チェーンプレイ・リストの作成時、デジタル・スクラブ機能を使いディスプレイで波形を確認しながらスタート / エンド・ポイントの微調整が可能です。

フロント・パネルにP48V対応のマイク入力端子 (XLR/バランス) を装備し、マイク単独での記録はもちろん、ファイルの再生時にはマイクによるアナウンスをミックスして出力することが可能です。

バランス (XLR) / アンバランス (RCA) のアナログ入出力に加え、デジタル入出力 (XLR) を装備しています。

画面表示には、ドットマトリクスタイプの有機ELディスプレイを採用し、高視野角・高コントラストにより視認性を高めました。

フット・スイッチ、パラレル・リモート (D-sub 25ピン) およびRS232C (D-sub 9ピン) による、外部からのコントロールにも対応しています。

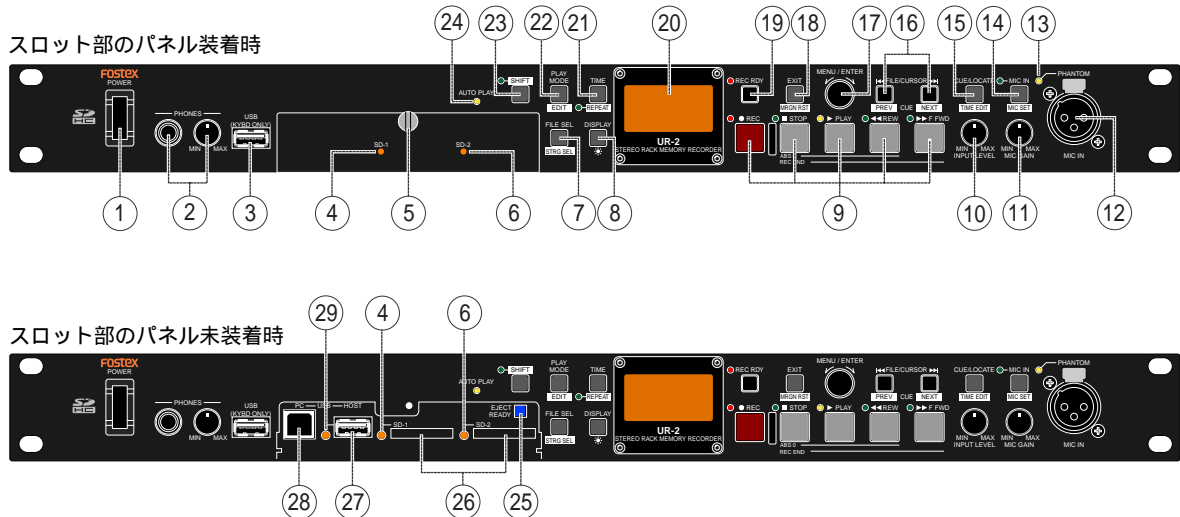
USBキーボードを接続する専用ポートを搭載し、ファイル名の編集はもちろん、記録 / 再生などトランスポートのコントロールが可能です。

電源部をDC化することにより、専用ACアダプタ以外に外部バッテリーからの電源供給が可能です。これにより、屋外イベントやロケーション収録などにも対応します。

オプションのMIDIボード (近日発売予定) を搭載することで、MMC/MTCにも対応することが可能です。

各部の名称と働き

フロント・パネル



< Non-shift モードと Shift モード >

本文中に記載されている “Non-shift モード” と “Shift モード” は、本機がそれぞれ下記の状態にあることを表しています。

Non-shift モード：操作パネルにある SHIFT インジケータが消灯している状態を Non-shift モードと呼んでいます。電源投入後は常に Non-shift モードで立ち上がります。

Shift モード：[SHIFT] キーを押して SHIFT インジケータを点灯させた状態を Shift モードと呼んでいます。この状態で Shift 機能を兼備したキーを押すと、本機が Shift モードで機能します。Shift 機能を兼備したキーは、白枠で表示しています。

- ① **[POWER] スイッチ**
本機の電源をオン / オフします。
- ② **[PHONES] 端子 / [PHONES] つまみ**
[PHONES] 端子にヘッドホンを接続し、ヘッドホンの音量は [PHONES] つまみで調整します。
- ③ **[USB (KYBD ONLY)] 端子**
USB キーボードを接続します。
キーボードを使用する場合は、MENU モードの SYSTEM SETUP にある “Keyboard type” メニューでキーボードのタイプを設定します (78 ページ)。

- ④ **[SD-1] インジケータ**
SD-1 のスロットにセットされている SD カードの動作状態を表示します。インジケータは保護パネル装着時でも視認できます。

 橙色：リード・アクセス中
 赤色：ライト・アクセス中
 緑色：通電されていて停止中
 消灯：未挿入または Sleep (未通電) 状態
- ⑤ **保護パネル固定ネジ**
ストレージをセットする際、固定ネジを緩めて保護パネルを開きます (26 ページ)。
- ⑥ **[SD-2] インジケータ**
SD-2 のスロットにセットされている SD カードの状態を表示します (動作状態は、上記 [SD-1] インジケータと同じ)。[SD-1] インジケータと同様、保護パネル装着時でも視認できます。
- ⑦ **[FILE SEL] キー / [STRG SEL] キー**
Non-shift モードまたは Shift モードで押すと、以下の機能を果たします。

Non-shift モード：
ファイルのセレクト・モードに入ります (42 ページ)。

Shift モード：
ストレージ (SD カード / USB メモリー) のセレクト・モードに入ります (28 ページ)。

- ⑧ **[DISPLAY] キー / [☀] キー**
 Non-shiftモードまたはShiftモードで押すと、以下の機能を果たします。

Non-shift モード：
 ディスプレイの表示モードを切り替えます (25 ページ)

Shift モード：
 ディスプレイの輝度を調整するモードに入ります (24 ページ)

- ⑨ **トランスポート・コントロール・キー**

[▶] PLAY キー
 ファイルの再生を開始します。
 [STOP] キーを押しながらこのキーを押すと、デジタル・スクラブが可能になります (55 ページ)

[●] REC キー
 REC RDY が ON の状態で押すと、記録を開始します (35 ページ)

[■] STOP キー
 再生や記録を停止します。
 停止状態でこのキーを押しながら [REW] または [F FWD] キーを押すと、ファイルの先頭 (または最終記録位置) へ移動します。

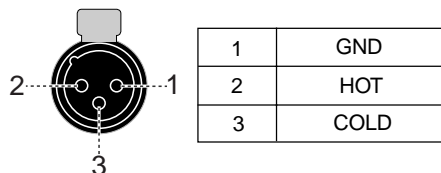
[◀◀] REW キー
 最大 30 倍速でのファースト・リワインドを実行します。また、再生中に押すとリワインド方向へのキューイング再生を行います (54 ページ)
 [STOP] キーを押しながらこのキーを押すと、ファイルの先頭へ移動します (60 ページ)

[▶▶] F FWD キー
 最大 30 倍速でのファースト・フォワードを実行します。また、再生中に押すとフォワード方向へのキューイング再生を行います (54 ページ)
 停止状態で [STOP] キーを押しながらこのキーを押すと、ファイルの最終記録位置へ移動します (60 ページ)

- ⑩ **[INPUT LEVEL] つまみ**
 [ANALOG INPUT] 端子に入力する、アナログ信号の入力レベルを調整します (33 ページ)
 インプットモニターの状態では調整可能です。

- ⑪ **[MIC GAIN] つまみ**
 フロント・パネル部の [MIC IN] 端子に接続する外部マイクの入力ゲインを調整します (34、38 ページ)

- ⑫ **[MIC IN] 端子**
 外部マイクを接続します。
 [MIC IN] キーを ON ([MIC IN] インジケータ点灯) にすると、外部マイクを使って記録 / 再生できます。[MIC IN] 端子にはファンタム電源の供給も可能です (40 ページ)



- ⑬ **[PHANTOM] インジケータ**
 MENU モードの MIC IN SETUP メニューにある “Phantom” メニューを On に設定すると、インジケータが点灯して [MIC IN] 端子にファンタム電源が供給されます。 (40 ページ)

- ⑭ **[MIC IN] キー / [MIC IN] インジケータ**
[MIC SET]] キー
 Non-shiftモードまたはShiftモードで押すと、以下の機能を果たします。

Non-shift モード：
 マイク入力の ON/OFF を切り替えます。
 ON にするとインジケータが点灯し、OFF にすると消灯します (34 ページ)
 記録時 ON にするとマイク入力が優先され、マイク音声記録できます (34、38 ページ)
 また、ファイルの再生時では再生音にマイクの音声をミックスして出力できます (38、42 ページ)

Shift モード：
 MENU モードの MIC IN SETUP へ入り、外部マイク使用時に必要な設定が行えます (39 ページ)

- ⑮ **[CUE/LOCATE] / [TIME EDIT] キー**
 Non-shiftモードまたはShiftモードで押すと、以下の機能を果たします。

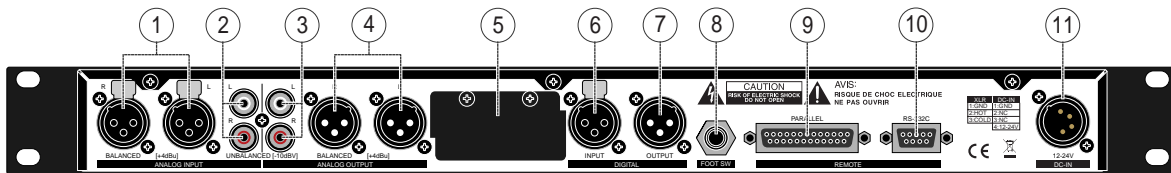
Non-shift モード：
 記録時、キーを押した時刻に CUE を記録します (35 ページ)

停止中または再生中に押すと、記録されている CUE のリスト画面が表示され、任意の CUE へロケートしたり、CUE のラベルやタイム・データのエディットが可能になります (35 ページ)

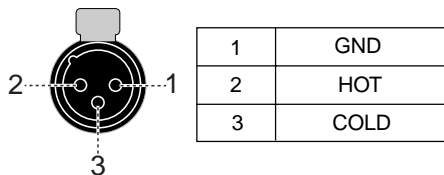
Shift モード：
 キーを押した時点のタイム・エディット・モードへ入り、任意の時間を入力した後再度このキーを押すと、エディットした時間へロケートします (60 ページ)

- ①⑥ **[◀◀ FILE/CURSOR ▶▶] キー**
[PREV] CUE [NEXT] キー
 Non-shiftモードまたはShiftモードで押すと、以下の機能を果たします。
Non-shift モード：
 現在立ち上がっているファイルの、前後に記録されているファイルをサーチします（ 59 ページ）。また、MENUモードにおいてはファイル・ネームなどの入力時、カーソルの移動ができません。
Shift モード：
 現在位置から前後に記録されている CUE をサーチします（ 59 ページ）。
- ①⑦ **[MENU] ダイアル / [ENTER] キー**
 [MENU] ダイアル機能と、[ENTER] キー機能を果たします。
[ENTER] キー機能：
 停止状態でキーを押すと MENU モードに入ります（ 70 ページ）。
[MENU] ダイアル機能：
 MENUモードにおいて、メニュー・アイテムの選択やネームの入力などに使用します。
- ①⑧ **[EXIT] キー / [MRGN RST] キー**
 Non-shiftモードまたはShiftモードで押すと、以下の機能を果たします。
Non-shift モード：
 MENUモードから抜け出したり、設定動作をキャンセルします。
Shift モード：
 インプットモニターまたは記録時、ディスプレイに表示されているピーク・レベルまでのマージン表示をリセットします。
- ①⑨ **[REC RDY] キー / [REC RDY] インジケータ**
 インプットモニターのON/OFFを切り替えます。ONにするとインジケータが点滅してインプットモニターになり、記録を開始すると点灯に変わります（ 33 ページ）。
- ②⑦ **有機EL ディスプレイ**
 録音 / 再生時のレベル表示、時間情報、ファイル・ネームなどを表示します（ 17 ページ）。
- ②① **[TIME] キー / [REPEAT] キー**
[REPEAT] インジケータ
 Non-shiftモードまたはShiftモードで押すと、以下の機能を果たします。
Non-shift モード：
 ディスプレイ表示を、タイム表示とリメイン表示を交互に切り替えます（ 34 ページ）。
- Shift モード：**
 リピート・モードのON/OFFを切り替えます（ 54 ページ）。ONにするとインジケータが点灯します。
- ②② **[PLAY MODE] キー / [EDIT] キー**
 Non-shiftモードまたはShiftモードで押すと、以下の機能を果たします。
Non-shift モード：
 プレイ・モードを切り替えます（ 41 ページ）。
Shift モード：
 現在設定されている「プレイ・モード」によって、MENUモードのPLAY SETUP（またはCHAIN PLAY SET）へ入ります。
- ②③ **[SHIFT] キー / [SHIFT] インジケータ**
 キーを押すごとにShiftモードとNon-Shiftモードを交互に切り替えます。Shiftモードのときはインジケータが点灯し、Non-Shiftモードでは消灯します。
- ②④ **[AUTO PLAY] インジケータ**
 MENUモードのPLAY SETUPにある“Auto play”メニューを“On”に設定すると点灯します（ 57 ページ）。
- ②⑤ **[EJECT READY] キー**
 電源が入っている状態で、スロット（または[USB HOST]ポート）にセットされているストレージ（SDカードまたはUSBメモリー）を取り出すときに押します（ 27 ページ）。
- ②⑥ **SD カード挿入スロット [SD-1、SD-2]**
 SDカードを挿入します（ 26 ページ）。SDカードの動作状態は、各インジケータで表示します。
- ②⑦ **[USB (HOST)] 端子**
 USBメモリーを接続します（ 26 ページ）。
- ②⑧ **[USB (PC)] 端子**
 本機とパソコンを接続します（ 67 ページ）。
- <注意>：[USB (HOST)]ポートと[USB (PC)]ポートは、同時に使用できません。
- ②⑨ **[USB] インジケータ**
 [USB (HOST)]ポートにセットしている、USBメモリーの動作状態を表示します。
 橙色：リード・アクセス中
 赤色：ライト・アクセス中
 緑色：通電されていて停止中
 消灯：未挿入またはSleep（未通電）状態

リア・パネル



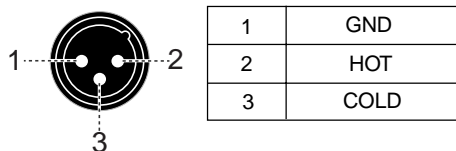
- ① **[ANALOG INPUT L/R (BALANCED)] 端子**
 基準入力レベル+4dBuの、アナログ入力端子です。コネクタ：XLR-3-31タイプ



<注意>：RCAジャックにケーブルが接続された場合は、アンバランス入力が優先でバランス入力はカットされます。

- ② **[ANALOG INPUT L/R (UNBALANCED)] 端子**
 基準入力レベル-10dBVの、アナログ入力端子です。コネクタ：SW付きRCAピンジャック

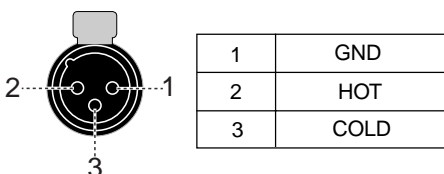
- ③ **[ANALOG OUTPUT L/R (BALANCED)] 端子**
 基準出力レベル+4dBuの、アナログ出力端子です。コネクタXLR-3-32タイプ



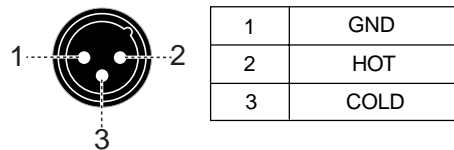
- ④ **[ANALOG OUTPUT L/R (UNBALANCED)] 端子**
 基準出力レベル-10dBVの、アナログ出力端子です。コネクタ：RCAピンジャック

- ⑤ **ブランク・パネル**
 オプションのMIDI IN/OUTボード（近日発売予定）を組み込みます。

- ⑥ **[DIGITAL INPUT (BALANCED)] 端子**
 IEC-60958 (AES/EBU)またはIEC-60958 (S/P DIF)に準拠した、デジタル入力端子です。デジタル入力信号は、本機が自動認識します。

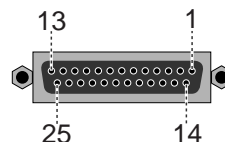


- ⑦ **[DIGITAL OUTPUT (BALANCED)] 端子**
 IEC-60958 (AES/EBU)またはIEC-60958 (S/P DIF)に準拠した、デジタル出力端子です。出力フォーマットは、MENUモードのSYSTEM SETUPで選択します（77ページ）



- ⑧ **[FOOT SW] 端子**
 フットスイッチやフェーダー・スタート端子を持った機器を接続し、再生/停止の操作ができます（61ページ）

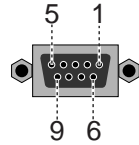
- ⑨ **[REMOTE PARALLEL] 端子**
 D-sub 25ピンのパラレル・コントロール用I/O端子です。外部コントローラを接続し、本機をコントロールします（61ページ）



Pin No.	Signal	IN/OUT
1	STOP TALLY	OUT (OC)
2	REC TALLY	OUT (OC)
3	STOP	IN
4	REC	IN
5	FF (SKIP)	IN
6	SHIFT	IN
7	10key-0	IN
8	10key-2	IN
9	10key-4	IN
10	10key-6	IN
11	10key-8	IN
12	FOOT SW	IN
13	GND	-
14	PLAY TALLY	OUT (OC)
15	+10key	IN
16	PLAY	IN
17	REC RDY	IN
18	REW (SKIP)	IN
19	MIC IN	IN
20	10key-1	IN
21	10key-3	IN
22	10key-5	IN
23	10key-7	IN
24	10key-9	IN
25	VCC (+5V)	-

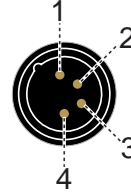
OC: Open collector

- ⑩ **[REMOTE RS232C] 端子**
 D-sub 9 ピンの RS-232C コントロール用 I/O 端子です。外部 PC などを接続して本機をコントロールします（ 61 ページ）。



Pin No.	Signal	IN/OUT
1	NC	—
2	TX	OUT
3	RX	IN
4	NC	—
5	GND	—
6	NC	—
7	NC	—
8	NC	—
9	NC	—

- ⑪ **[DC-IN] 端子**
 DC12V ~ 24V の DC 電源を供給します。付属の AC アダプター、または外部バッテリーを接続します。
 コネクタ：XLR-4-32 タイプ

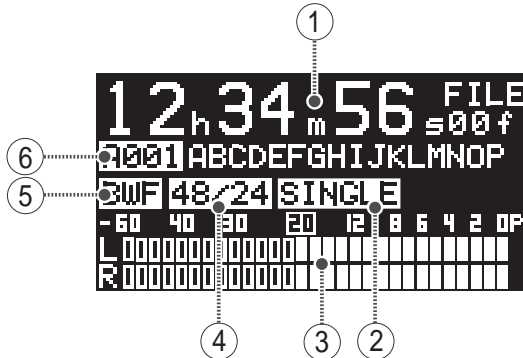


1	GND
2	NC
3	NC
4	12-24V

ディスプレイの詳細

本機が立ち上がったときの画面を Home 画面と呼び、記録または停止 / 再生中のファイル情報やレベルメータ、および本機の動作状態を表示します。

停止 / 再生中の Home 画面

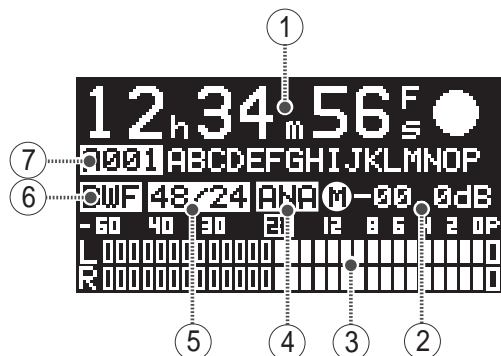


- ① **タイム表示**
 停止または再生しているファイルの現在位置を表示し、[TIME] キーを押すとファイルのリメイン表示とを交互に表示します。
 また、再生中や FF/REWIND 動作中は、現在の動作状態を示すアイコン(▶、▶▶、◀◀)が画面右に点灯します。
- ② **プレイ・モード表示**
 現在設定されているプレイ・モードが点灯します(初期設定:SINGLE)。プレイ・モードは [PLAY MODE] キーで切り替えます（ 41 ページ）。
- ③ **レベル・メーター表示**
 ファイルの再生レベルを表示し、停止中は表示しません。リファレンス・レベルは初期設定で“-20dBFS”になっています（ 76 ページ）。

- ④ **サンプリング周波数 / 量子化表示**
 停止または再生しているファイルの、FS/BIT 情報が点灯します。
- ⑤ **ファイル・フォーマット表示**
 停止または再生しているファイルの、ファイル・フォーマット (BWF) が点灯します。
- ⑥ **ファイル・ナンバー / ファイル・ネーム表示**
 停止または再生しているファイルのファイル・ナンバーとファイル・ネームを表示します。
 ファイル・ネームは、MENU モードの STORAGE UTILITY にある “Edit file name” メニューで任意に変更可能です（ 83 ページ）。日本語表記のファイル・ネームには対応していません。
 ファイル・ナンバーの先頭には、現在立ち上がっているファイルが記録されているカレント・ストレージを示すアルファベットを表示します。

A001	SD-1 にセットしている SD カードに記録されているファイルが立ち上がると “A” を表示します。
B001	SD-2 にセットしている SD カードに記録されているファイルが立ち上がると “B” を表示します。
C001	[USB-HOST] ポートにセットしている USB メモリーに記録されているファイルが立ち上がると “C” を表示します。

記録/インプットモニター時のHome画面



- ① **タイム表示**
記録中の現在位置を時間表示します。
また、[TIME] キーの操作で、現在位置の時間表示とストレージのリメイン表示を交互に切り換えることができます。また、記録中の状態を表す“●”アイコンが画面右に点灯します。
- ② **マージン表示**
記録中(インプットモニター時も含む)の、マージン・レベルを表示します。
表示されているマージン表示は Shift モードの状態です。[MRGN RST] キーを押すと、リアルタイムにリセットできます。
- ③ **レベル・メーター表示**
記録中(インプットモニター時も含む)の録音レベルを表示します(33 ページ)。
- ④ **入力ソース表示**
記録中(インプットモニター時も含む)の入力ソース(DIG、 ANA または MIC)を表示します。 DIG と ANA は、MENU モードの SYSTEM SETUP にある “ Select input ” メニューを “ Analog ” または “ Digital ” に設定することで表示されます(入力ソースが “ Digital ” に設定されていても、デジタル入力がロックしない場合は、 DIG が早く点滅します)。
MIC はフロント・パネルの [MIC IN] キーを ON にしたとき表示します(34 ページ)。
- ⑤ **サンプリング周波数/量子化表示**
記録中(インプットモニター時も含む)の FS/BIT 情報を表示します。 FS/BIT は、MENU モードの SYSTEM SETUP にある “ Record FS/bit ” メニューの設定に基づいて表示されます(74 ページ)。
- ⑥ **ファイル・フォーマット表示**
記録時の、ファイル・フォーマット(BWF)を表示します。

- ⑦ **ファイル・ナンバー/ファイル・ネーム表示**
インプットモニター時は “ NEXT ” が点灯して、次回記録するときのファイル・ネームを表示します。

記録時は、現在記録されているファイルのファイル・ナンバーとファイル・ネームを表示し、ファイル・ナンバーの先頭には再生時と同様カレント・ストレージを示すアルファベットが表示されます(R001、E001 または C001 など)。

ファイル・ネームは、MENU モードの SYSTEM SETUP にある “ Default file name ” メニューの Fiel name mode の設定で異なり、以下のネームが付加されます(73 ページ)。

Date 設定時 :

記録開始時の内蔵時計のタイムデータがファイル・ネームに設定されます。

例 : B15h09m27s10aug2008.wav
(2008年8月10日15時9分27秒)

Take 設定時 (初期設定) :

Scene name + Take number がファイル・ネームに設定されます。

例 : SCENE_001.wav

Reel 設定時 :

Reel number + File number がファイル・ネームに設定されます。

例 : 12082008_001.wav

MENU モードの画面

本機がMENUモードに入った状態を示す画面で、停止状態で [ENTER] キーを押すと表示します。MENUモードには10のメイン・メニューがあり、[MENU] ダイアルでメイン・メニューを選択して [ENTER] キーを押すと、それぞれつぎの画面に変わり、各種設定などが可能になります (70 ページ)

```

MENU▶
▼SYSTEM SETUP ▶
PLAY SETUP ▶
STORAGE UTILITY▶
FILE SEL ▶
STORAGE SEL ▶
MIC IN SETUP ▶

```

SYSTEM SETUP メニューの画面

MENUモードのメイン・メニューから“SYSTEM SETUP”メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、本機の動作に関連した設定メニューが搭載されています (71 ページ)

```

M▶SYS▶
▼Default file name▶
Select input:Analog
Record FS/bit:44k/16
Record CH. :Stereo
Record mode :Normal
MAX. file length:4G

```

PLAY SETUP メニューの画面

MENUモードのメイン・メニューから“PLAY SETUP”メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、再生に必要な設定メニューが搭載されています (56 ページ)

```

MENU▶PLAY▶
▼Play mode :ALL PLAY
Repeat : Off
Auto play mode : Off
Power on play : Off
Mono mix : Off

```

FILE SEL メニューの画面

フロント・パネルの [FILE SEL] キーを押したとき、あるいはMENUモードのメイン・メニューから“FILE SEL”メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、再生するファイルを選択します (42 ページ)

```

FILE SEL
[NO] [NAME]
001 Original_001.wav
002 Original_002.wav
003 Original_003.wav
004 Original_004.wav
005 Original_005.wav

```

STORAGE UTILITY メニューの画面

MENUモードのメイン・メニューから“STORAGE UTILITY”メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、ストレージや記録済みファイルに関連したメニューが搭載されています (82 ページ)

```

M▶STORAGE: A▶
▼Edit file name ▶
File info. ▶
File copy ▶
Delete file ▶
Report file list▶
Card all erase ▶

```

MIC IN SETUP メニューの画面

Shiftモードで [MIC IN] キーを押す、またはMENUモードのメイン・メニューから“MIC IN SETUP”メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、外部マイクを使うときに必要な設定メニューが搭載されています (39 ページ)

```

M▶MIC▶
▼Mic in :Enable
Switch hold :On
Play ATT. :-6dB
Mic record :Enable
Phantom :Off

```

CHAIN PLAY SET メニューの画面

MENUモードのメイン・メニューから“CHAIN PLAY SET”メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、チェーン・プレイなどを実行する際に必要なプレイ・リストを作成します (46 ページ)

```

CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:00h00m00s
[LN][FN] [NAME]
▼001 -----
<SAVE>
<ALL CLEAR>

```

TIMER PLAY SET メニューの画面

MENUモードのメイン・メニューから“TIMER PLAY SET”メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、タイマー・プレイ機能に必要なスタート時間 / 停止時間などを設定します (51 ページ)

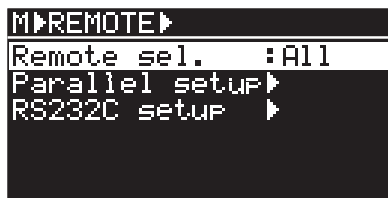
```

TIMER PLAY SET
[TN][TIME] [FILE]
▼001 --:-- -----
<SAVE>
<ALL CLEAR>

```

REMOTE SET メニューの画面

MENUモードのメイン・メニューから“REMOTE SET”メニューを選択して[ENTER]キーを押すと表示します。この画面では、本機を外部コントロールする際に必要な設定メニューが搭載されています(61ページ)。



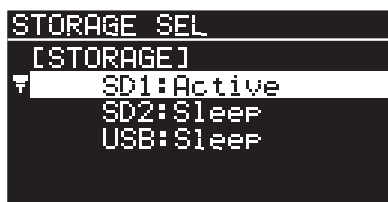
USB to PC メニューの画面

MENUモードのメイン・メニューから“USB to PC”メニューを選択して[ENTER]キーを押すと表示します。この画面では、本機とPCを接続してファイル転送の際に必要な設定が行えます(65ページ)。



STORAGE SEL メニューの画面

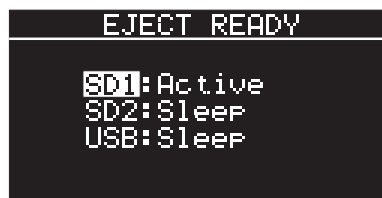
複数のストレージがマウントされているとき、Shiftモードの状態では[FILE SEL] / [STRG SEL]キーを押したとき、またはMENUモードのメイン・メニューから“STORAGE SEL”メニューを選択して[ENTER]キーを押すと表示します。この画面では、記録/再生を実行するためのカレント・ストレージを選択します(28ページ)。



その他の画面

EJECT READY 画面

停止状態で[EJECT READY]キーを押すと表示します。この画面は、現在マウントされているストレージをイジェクトするときに使用します(27ページ)。



メモリー・プレイ実行時の画面

プレイ・モードを“MEMORY”に設定したとき表示します(45ページ)。この画面は、あらかじめMENUモードのCHAIN PLAY SETメニューでプレイ・リストが設定されている状態でのみ表示されます(46ページ)。



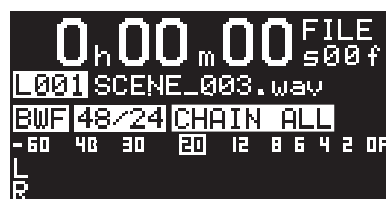
タイマー・プレイ実行時の画面

プレイ・モードを“TIMER”に設定したとき表示します(45ページ)。この画面は、あらかじめMENUモードのTIMER PLAY SETメニューでプレイ・リストが設定されている状態でのみ表示されます(51ページ)。



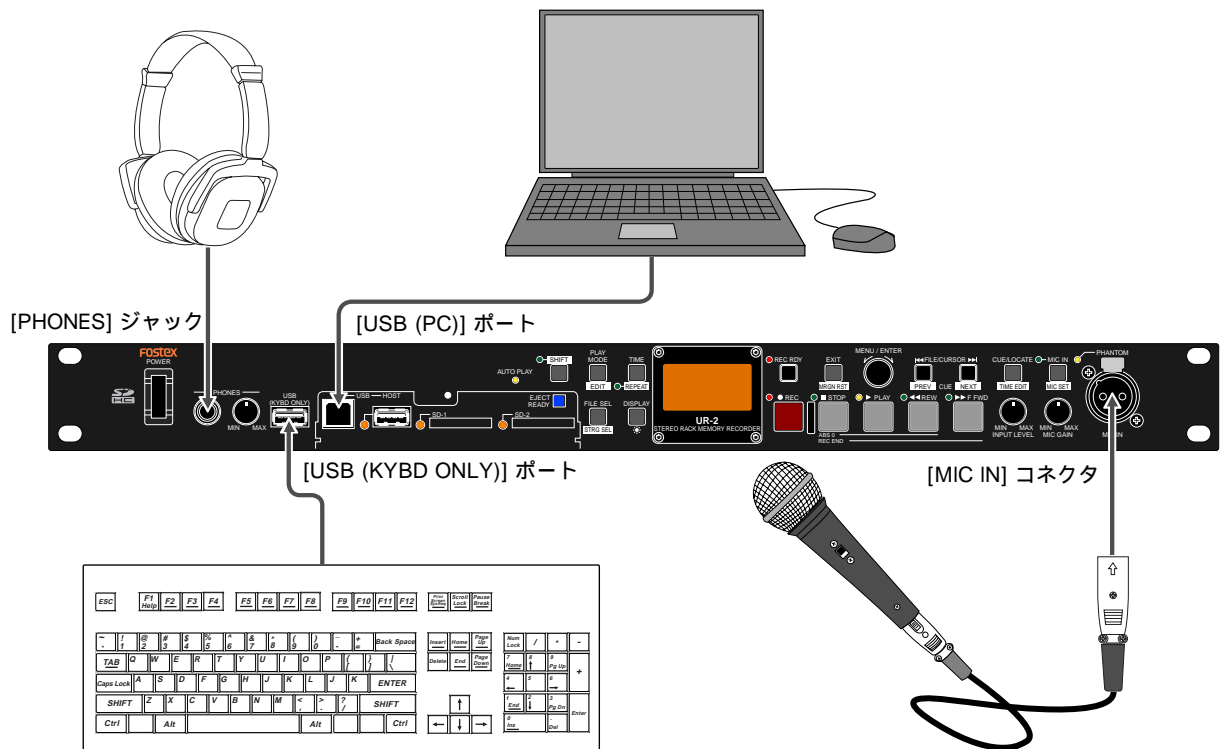
チェーン・プレイ実行時の画面

プレイ・モードを“CHAIN-S”または“CHAIN-A”に設定したとき表示します(44ページ)。この画面は、あらかじめMENUモードのCHAIN PLAY SETメニューでプレイ・リストが設定されている状態でのみ表示されます(46ページ)。



ご使用前の準備

外部機器の接続 (フロント・パネル部)



ヘッドホンの接続

[PHONES] ジャックにヘッドホンを接続し、音量は [PHONES] つまみでコントロールします。

パソコンの接続

[USB (PC)] (USB2.0) ポートにパソコンを接続します。これにより、パソコンとUR-2間で高速のファイル転送が可能になります (65 ページ)

<注意> : [USB (HOST)] ポートにUSBメモリーが接続されている状態では、[USB (PC)] ポートは使用できません。

USB キーボードの接続

[USB (KYBD ONLY)] ポートには、USBキーボード (または 10 キーボード) を接続します。キーボードを使ってファイル・ネームの編集や、記録 / 再生などのコントロールが可能です (67 ページ)

<注意> : USBキーボードを使用する場合は、MENUモードのSYSTEM SETUPメニューにある“ Keyboard type ”メニューで、キーボードのタイプ (USまたはJAPAN) を選択します (78 ページ)

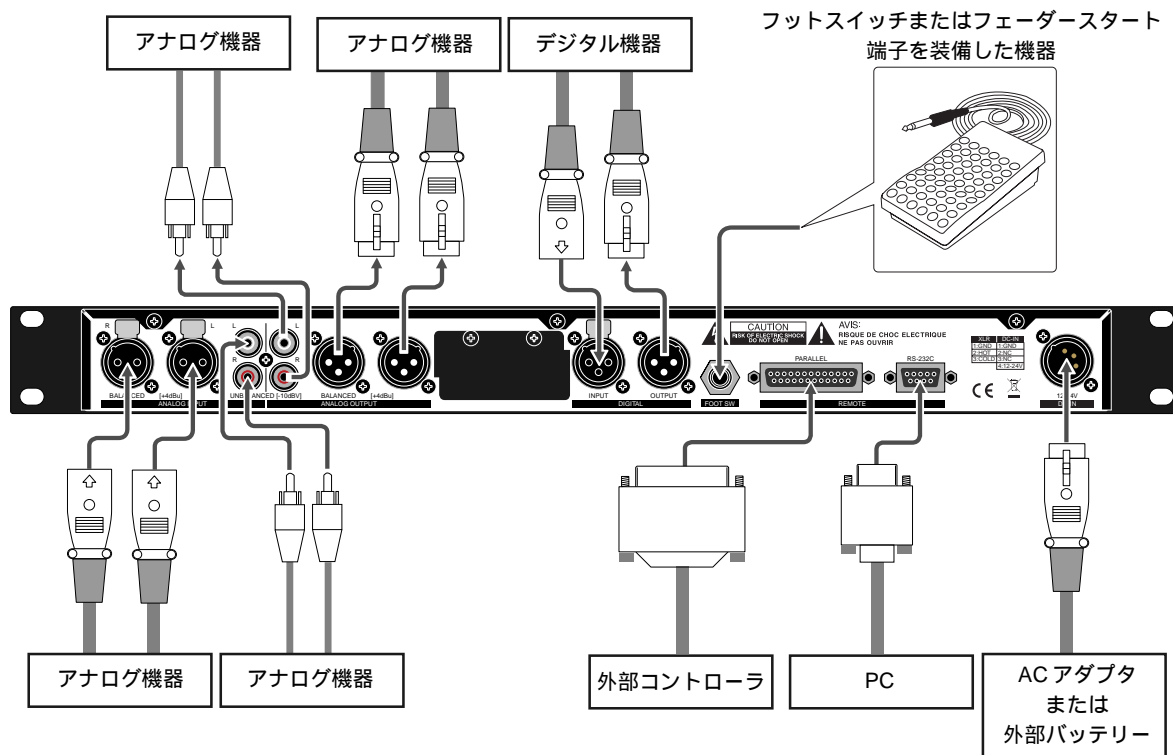
外部マイクの接続

[MIC IN] コネクタに、外部マイクを接続します。外部マイクを有効にするには、[MIC IN] キーをON (MIC IN インジケータ点灯) にします。

[MIC IN] コネクタはP48Vに対応していますので、必要に応じてファンタム電源が供給できます。

<注意> : 外部マイクを使って記録 / 再生するには、後述の「外部マイクを使う」を参照してください (38 ページ)

外部機器の接続 (リア・パネル部)



アナログ・オーディオ信号の接続

アナログ信号の入出力端子にはバランスのXLRコネクタ(定格入出力: +4dBu)と、アンバランスのRCAジャック(定格入出力: -10dBV)を搭載しており、用途に応じて使い分けできます。

<注意> : 入力端子のXLRとRCAは、同時に使用できません。同時に接続した場合は、RCAが優先となります。

デジタル・オーディオ信号の接続

デジタル信号の入出力端子にはバランスのXLRコネクタを搭載し、IEC 60958 (AES/EBU)またはIEC 60958 (S/P DIF)フォーマットのデジタル信号に対応しています。

デジタル入力フォーマットは本機が自動認識し、出力フォーマットはMENUモードのSYSTEM SETUPにある“Digital out”メニューで選択します(初期設定: AES/EBU)(77 ページ)。

フットスイッチの接続

[FOOT SW] 端子にフットスイッチやフェーダースタート端子を装備した機器を接続し、再生/停止のコントロールが可能です(61 ページ)。

電源の接続

付属のACアダプタまたは外部バッテリーを接続し、DC12 ~ 24Vの電源を供給します。コネクタはXLR-4-32タイプを採用しています。

<注意> : 外部バッテリーで電源を供給する場合には、安定した規格電圧のバッテリーを接続してください。

RS232Cの接続

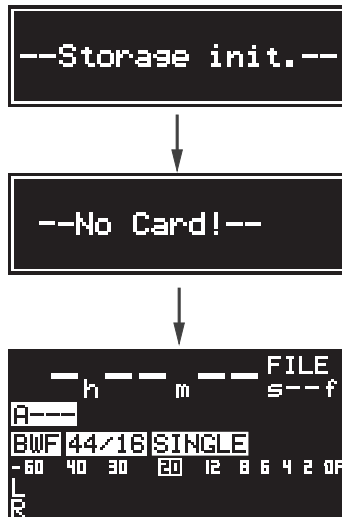
[RS-232C] ポートとPCのRS232C端子を接続することで、RS232Cの制御コードを使って本機をコントロールします(61 ページ)。

PARALLEL REMOTEの接続

[PARALLEL] リモート端子を使い、外部のコントローラで本機をパラレル制御します。コネクタはD-sub 25ピンを採用しています。[PARALLEL] 端子のピン・アサインについては61ページを参照してください。

電源を入れる

[POWER] スイッチを押して、本機の電源を入れます。ストレージ (SDカード / USBメモリー) がセットされていない状態で本機が立ち上がると、下記Home画面を表示します。



未記録または記録済みのストレージがセットされた状態で電源を入れたときのディスプレイについては、この後26ページの「ストレージをセットする」を参照してください。

電源を切る

[POWER] スイッチを押して電源を切ります。ただし、再生や記録中では [POWER] スイッチを押しても電源は切ることができません。

内蔵時計を設定する

本機には内蔵時計を搭載しており、工場出荷時の設定で動作しています。本機をご使用いただく前に、正しい日時に設定してください。

内蔵時計のデータは、記録時作成されるファイルに付加されるデフォルト・ファイル・ネーム、ファイル作成日時、記録するBWFファイルのTIME STAMP、あるいはTIMERプレイの開始時間などに利用されますので、正しく設定することをお勧めします。

<注意> : タイム・データをファイル・ネームに付加させるには、MENUモードのSYSTEM SETUPにある“Default file name”メニューで設定します(73ページ参照)。

- 1) [ENTER] キーを押してMENUモードへ入ります。

```

MENU▶
SYSTEM SETUP ▶
PLAY SETUP ▶
STORAGE UTILITY▶
FILE SEL ▶
STORAGE SEL ▶
MIC IN SETUP ▶
  
```

- 2) “SYSTEM SETUP” が反転している状態で、[ENTER] キーを押します。SYSTEM SETUPのメニュー・アイテムを選択する画面に変わります。

```

M▶SYS▶
Default file name▶
Select input:Analog
Record FS/bit:44k/16
Record CH. :Stereo
Record mode :Normal
MAX. file length:4G
  
```

- 3) [MENU] ダイヤルで“Adjust RTC.”メニューを選択して、[ENTER] キーを押します。工場出荷時の設定で動作している日時を表示します。

```

M▶SYS▶
SYS. user save▶
SYS. user load▶
SYS. default set▶
SYS. initial memory▶
Adjust RTC.▶
Version▶
  
```

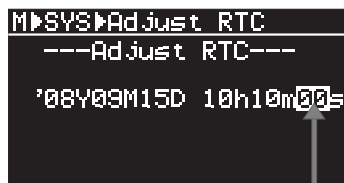
```

M▶SYS▶Adjust RTC
---Lookup RTC---
'08Y09M15D 10h10m00s
(Mon)
EDIT: Push ENTER
  
```

点滅

4) [ENTER] キーを押します。

秒の値が点滅し、点滅ポイントでエディットが可能です。点滅ポイントは [◀◀] / [▶▶] キーで移動し、数値は [MENU] ダイアルで入力します。



点滅

< Memo > : 本機に USB キーボードを接続している場合は、キーボードでもタイム・データが入力できます (67 ページ)

5) 希望のタイム・データを入力した後、[ENTER] キーを押して決定します。

時報に合わせて [ENTER] キーを押すと、より正確な時間に設定できます。

6) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。

[EXIT] キーを押していくことでも MENU モードから抜け出します。

< Memo > : 本機には、内蔵時計を駆動するための「リチウム電池」が内蔵されています。リチウム電池の寿命は、通常 4 ~ 5 年が目安です。電池の電圧が一定電圧まで低下すると、下記ワーニング・メッセージを表示して、電池の交換を警告します。電池の交換は当社サービス部門が行います。下記メッセージが表示された場合には、できるだけ早めに当社サービス部門へ電池交換を依頼してください。



ディスプレイを調整する

本機のディスプレイは、用途に応じた「輝度調整」、「白黒反転」あるいは「表示の拡大」が可能です。

下記操作は、本機が停止状態にあることを前提としています。

ディスプレイの輝度を調整する

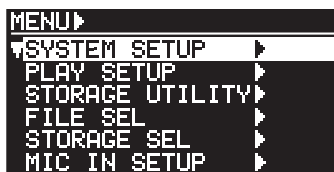
- 1) Shift モードを ON ([SHIFT] キーを押して、SHIFT インジケータを点灯させる) にした後、[DISPLAY] / [☀] キーを押します。ディスプレイ上に、下記ポップアップ表示が現れます。



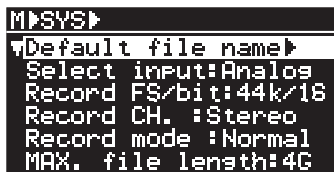
- 2) [MENU] ダイアルで希望の輝度に調整した後、[ENTER] キーを押して確定します。初期設定値は最大輝度になっています。[ENTER] キーを押して確定すると同時に、ポップアップ表示は消えます。

ディスプレイを白黒反転させる

- 1) [ENTER] キーを押して MENU モードへ入ります。



- 2) “SYSTEM SETUP” が反転している状態で、[ENTER] キーを押します。SYSTEM SETUP のメニュー・アイテムを選択する画面に変わります。



- 3) [MENU] ダイアルで “Display INV.” メニューを選択して [ENTER] キーを押します。

現在の設定(初期設定:Off)が点滅し、初期設定以外に“On”が選択できます。

```
M>SYS▶
REF. level :-20dB
Cue monitor out :ALL
Digital out :AES/EBU
▶Display INV. :0ff
Keyboard type:US
SYS. user save▶
```

```
M>SYS▶Display INV.
REF. level :-20dB
Cue monitor out :ALL
Digital out :AES/EBU
Display INV. :0ff ←点滅
Keyboard type:US
SYS. user save▶
```

- 4) [MENU]ダイヤルで“On”を選択後、[ENTER]キーを押して確定します。
画面が白黒反転します。

```
M>SYS▶Display INV.
REF. level :-20dB
Cue monitor out :ALL
Digital out :AES/EBU
Display INV. :On
Keyboard type:US
SYS. user save▶
```

```
M>SYS▶
REF. level :-20dB
Cue monitor out :ALL
Digital out :AES/EBU
▶Display INV. :On
Keyboard type:US
SYS. user save▶
```

- 5) [STOP]キーを押して、MENUモードから抜け出します。
[EXIT]キーを押していくことでもMENUモードから抜け出します。

< Memo > : “Display INV.”を“On”に設定した場合は、すべての表示が下記例のように白黒反転します(下記表示は、ストレージがセットされていない状態のHome画面です)

```

  _h _m _s FILE
  s--f
  A---
  BWF 44/16 SINGLE
  -60 40 30 20 12 8 6 4 2 0P
  L
  R
```

再生位置表示 / 拡大表示への切り換え

Non-shiftモード(SHIFTインジケータ:消灯)の状態
で[DISPLAY]/[☀]キーを押していくと、ディスプレイの表示を下記順に切り換えます。

<ファイルが停止中の切り換え例>

```
0h 00m 00s FILE
A001 SCENE_001.wav
BWF 44/16 SINGLE
-60 40 30 20 12 8 6 4 2 0P
L
R
```

<ノーマル表示>

```
0h 00m 00s FILE
A001 SCENE_001.wav
S# : G
-60 40 30 20 12 8 6 4 2 0P
L
R
```

<再生位置表示>

再生が進むにつれて、S (Start)からG (Goal)に向かってランナーが移動します

```
0h 00m 00s FILE
A001 BWF 44/16 SINGLE
SCENE_001.w
av
```

<ファイル・ネーム拡大表示>

<ファイルが記録中の切り換え例>

```
0h 00m 34s F ●
A001 SCENE_001.wav
BWF 44/16 ANA (M)-00, 0dB
-60 40 30 20 12 8 6 4 2 0P
L
R
```

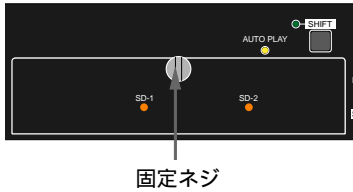
<ノーマル表示>

```
0h 00m 34s F ●
A001 BWF 44/16 ANA
SCENE_001.w
av
```

<ファイル・ネーム拡大表示>

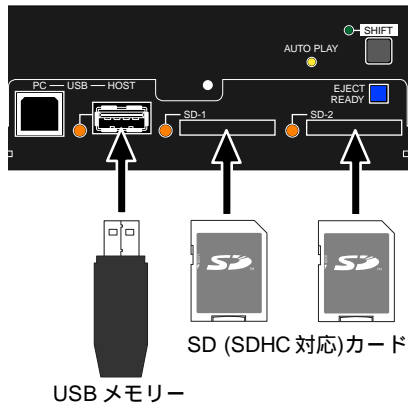
ストレージをセットする

ストレージをセットするには、フロント・パネルにあるスロット部の保護カバーを開けます（約45度開いて上方向へ引くと、パネルを外すことができます）。



固定ネジ

本機には、3つのストレージがセットできます。
[SD-1] および [SD-2] のスロットにはSD (SDHC対応) カードがセットでき、[USB HOST] ポートにはUSBメモリーがセットできます。電源投入後複数のストレージをセットした場合は、一番最初にセットしたストレージがカレント・ストレージとして立ち上がります。



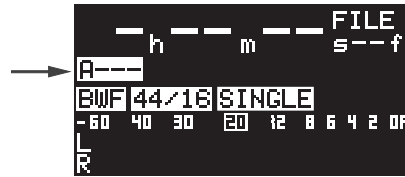
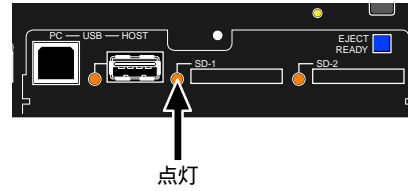
< Memo > : スロット部の保護カバーは、SD-1とSD-2にSDカードをセットした状態でも開けて使用できます。

< 注意 > : 複数のストレージをセットした状態で他のストレージをカレント・ストレージで使用するときは、この後28ページの「**ストレージを切り換える**」を参照してください。

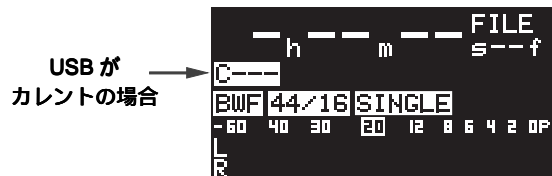
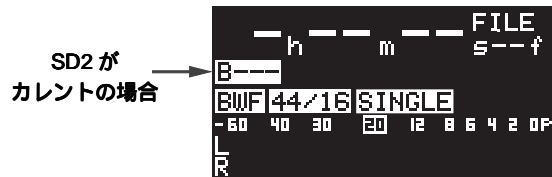
< Memo > : 既に複数のストレージをセットした状態で電源を入れた場合は、下記ストレージがカレント・ストレージとして立ち上がります。

セット済みストレージ			最初カレントになる ストレージ
SD-1	SD-2	USB	
●	●	—	SD-1のSDカード
●	—	●	SD-1のSDカード
—	●	●	SD-2のSDカード
●	●	●	SD-1のSDカード

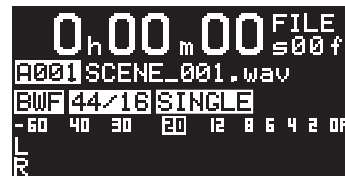
例として、SD-1のスロットに未記録のSDカードをセットします。未記録のSDカードをセットすると、カード情報を読み込んだ後SD-1のインジケータが緑色に点灯して下記画面を表示します。



ファイル・ナンバーの先頭には“**A**”を表示し、SD-1のSDカードがカレント・ストレージになっていることを示します。なお、SD-2またはUSBメモリーがカレント・ストレージのときは、下記例の画面を表示します。
“**BWF**”、“**44/18**”および“**SINGLE**”表示は、現在設定されているファイル・フォーマット、FS/BITおよびプレイ・モードを示しています。



< Memo > : 記録済みのストレージが立ち上がったときは、カレント・ストレージに一番最初に記録されたファイルの先頭で立ち上がります。



本機では、記録済みのストレージをセットしている状態で電源投入後、自動的にファイルを再生させることが可能です（58ページ）。

なお、BFFFフォルダ以外のフォルダが存在するストレージが立ち上がった場合は、フォルダを選択する画面が表示されます（28、29ページ）。

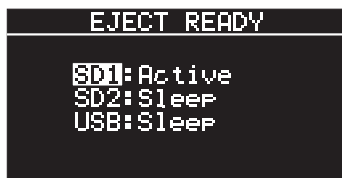
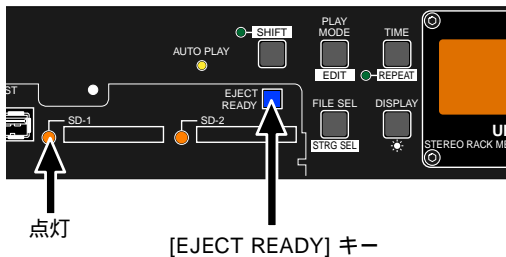
ストレージを取り出す

下記操作は、電源が入った状態でSD-1にセットしているSDカードを取り出す場合の例で、本機が停止していることを前提にしています。

<注意>：電源が入っている状態でストレージを取り出すときは、セットしているスロットのインジケータを下記操作で消灯させてください。インジケータが点灯している状態でストレージを取り出した場合、記録されているデータの保証はできませんので、予めご承知ください。

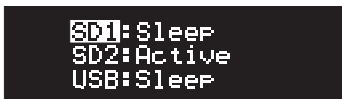
<Memo>：本機の電源がオフの状態では、特別なキー操作をすることなく取り出せます。SDカードの場合は一旦押し込んだ後引き抜き、USBメモリーの場合はそのまま引き抜いてください。

- 1) **[EJECT READY] キーを押します。**
下記画面を表示します。
これは、SD-1がカレント・ストレージであることを示し、“Active”を表示します。



<Memo>：SD-2またはUSBメモリーがカレント・ストレージのときは、下記画面を表示します。

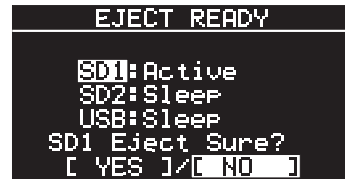
< SD-2がカレントの場合 >



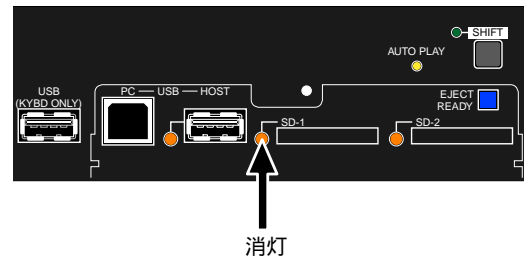
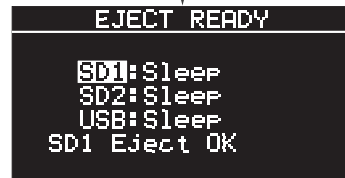
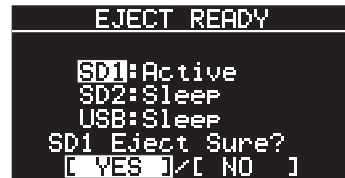
< USBメモリーがカレントの場合 >



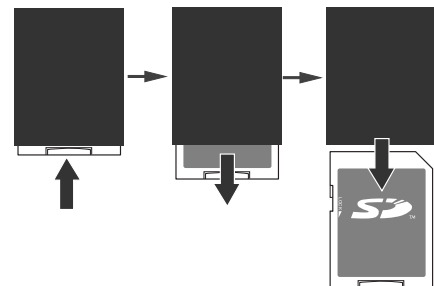
- 2) “SD1”が反転している状態で、[ENTER] キーを押します。
画面下の “[NO]” が反転します。



- 3) [MENU] ダイヤルで “[YES]” を反転させて、[ENTER] キーを押します。
SD1が“Sleep”に変わり、SD1のインジケータが消灯します。
この状態で、SD1にセットしているSDカードがイジェクト可能になります。



- 4) SD-1にセットしているSDカードを指で押し込んだ後、引き抜きます。

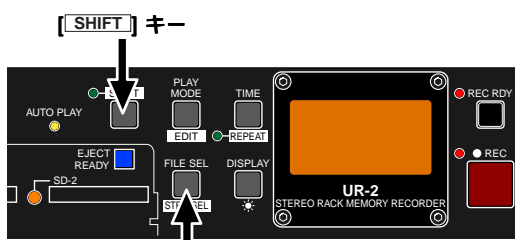


- 5) [EXIT] キー（または [STOP] キー）を押して、イジェクト・モードから抜け出します。

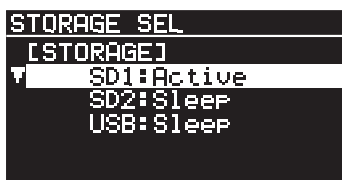
ストレージを切り換える

複数のストレージがセットされている場合は、下記操作で希望のストレージをカレント・ストレージに切り換えます。ここでは例として、カレント・ストレージをSD-1からSD-2に切り換えます。

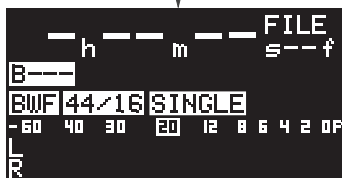
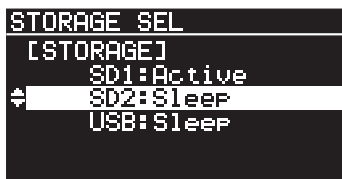
- 1) **[SHIFT]** キーを押して Shift モードを ON にした後、**[FILE SEL]** / **[STRG SEL]** キーを押します。カレント・ストレージは“Active”表示で、他のストレージは“Sleep”表示になっています。



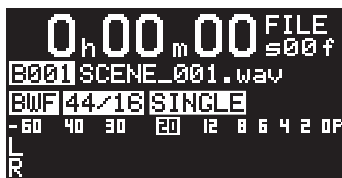
[FILE SEL] / **[STRG SEL]** キー



- 2) **[MENU]** ダイアルでSD2を選択して、**[ENTER]** キーを押します。ストレージがSD2に切り換わり、下記例のHome画面に変わります。ファイル・ナンバー表示部の先頭には“B”が点灯し、カレント・ストレージがSD2になったことを示します。

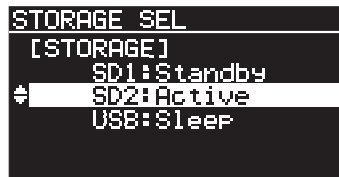


< SD カードが未記録の場合 >



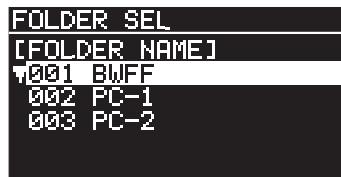
< SD カードが記録済みの場合 >

<注意> :カレント・ストレージをSD1からSD2に切り換えても、SD1およびSD2双方のインジケータが緑色に点灯します。これは、カレント・ストレージを切り換えても、双方のストレージが通電していることを示しています。カレント・ストレージは、ディスプレイのファイル・ナンバー先頭表示で確認できます。なお、この状態で **[SHIFT]** キーを押した後 **[FILE SEL]** / **[STRG SEL]** キーを押す（または **[EJECT READY]** キーを押す）と、SD2が“Active”でSD1は“Standby”表示になります。



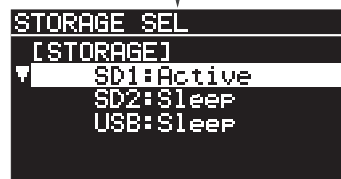
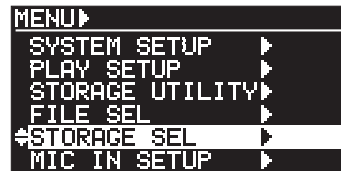
例：ストレージの選択画面

< Memo > : BWFF フォルダ以外に PC などからコピーしたフォルダなどが存在するストレージをカレント・ストレージに選択した場合は、下記例のようなフォルダの選択画面を表示します（次ページを参照）。



< Memo > : ストレージの切り換えは、下記方法でも可能です。

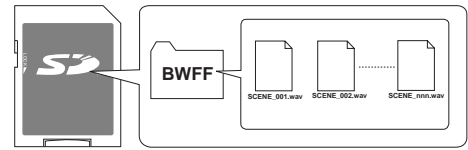
- 1) 停止状態で **[ENTER]** キーを押して MENU モードへ入ります。
- 2) **[MENU]** ダイアルで“STORAGE SEL”を選択して **[ENTER]** キーを押します。ストレージの選択画面に変わります。



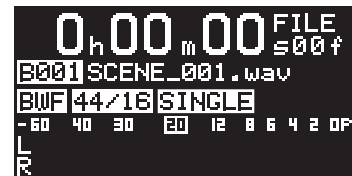
<ご使用前に覚えておきましょう>

ストレージ上に作成されるフォルダとファイル

通常、未記録のストレージに本機で初めて記録すると、右図のようにストレージのRoot上に“BWFF”フォルダが自動的に作成され、記録するファイルはすべて“BWFF”フォルダへ格納されていきます。この“BWFF”フォルダは複数作成されることはなく、本機で記録を繰り返す場合は常に一つのフォルダが存在します。

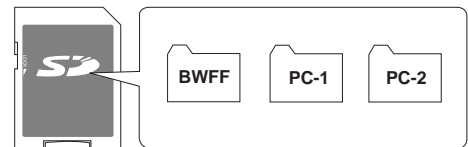


このように、“BWFF”フォルダのみ作成されているストレージをカレント・ストレージを使用すると、一番最初に記録されたファイルの先頭表示で立ち上がります（前述 28 ページ参照）。



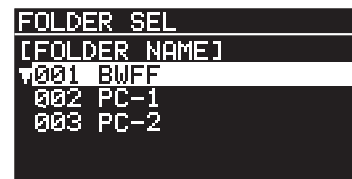
< Memo > : 未記録のストレージに PC 上で作成した同名の“BWFF”フォルダ（ファイルも含む）をコピーし、そのストレージを本機でカレント・ストレージとして使用したときも、上記同様一番最初に記録されたファイルが立ち上がります。ただし、既に“BWFF”フォルダが存在するストレージに PC 上でコピーする場合は、既存の“BWFF”フォルダにファイルをコピーするか、異なったフォルダ・ネームにしてください。

“BWFF”フォルダ以外のフォルダは、PC 上で作成することが可能です。右図は、本機で作成した“BWFF”フォルダが存在するストレージに PC 上で 2 つのフォルダを作成した例です。



このように、複数のフォルダが存在するストレージをカレント・ストレージに使用すると、右図のようなフォルダの選択画面が表示されます。

この画面が表示された場合は、希望のフォルダを [MENU] ダイアルで選択して [ENTER] キーを押します。選択したフォルダに記録したり、記録済みファイルの再生が行えます。再度他のフォルダを選択する場合は、Shift モードで [FILE SEL] キーを押した後、Active になっているストレージを選択して [ENTER] キーを押してください（再度フォルダの選択画面に変わり、希望のフォルダが選択できます）。



< PC 上でコピーする場合のご注意 >

PC 上でファイルをコピーする場合は下記事項にご注意ください（PC からのコピー 65 ページ参照）。

- (1) **ファイルのみコピーするときは、必ず既存の“BWFF”フォルダ（または PC 上で作成したフォルダ）へコピーする。**
Root にファイルのみをコピーすると、本機で認識できません。
- (2) **フォルダおよびファイル・ネームは半角英文字にする。**
- (3) **フォルダの作成は一階層までとする。**
フォルダ内にフォルダを作成すると、認識されません。

< 複数フォルダが存在するストレージを使用する場合のご注意 >

複数のフォルダが存在するストレージは、下記用途には使用しないでください（下記用途では、必ず BWFF フォルダのみが存在するストレージをご使用ください）。

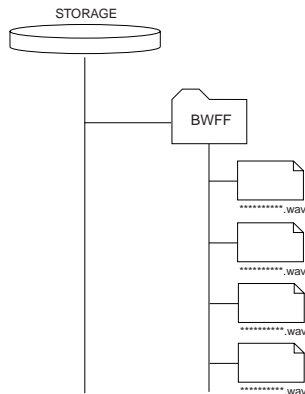
- (1) **パワー・オン・プレイ機能**（電源投入後自動的にファイルを再生する機能 58 ページ参照）
電源が入ると上記「フォルダの選択画面」が表示され、自動的にファイルを再生しません。
- (2) **RELAY プレイ・モード**（ストレージをまたいでファイルを再生する機能 43 ページ参照）
複数フォルダーが存在するストレージに切り替わったとき、上記同様「フォルダの選択画面」が表示され、連続再生が停止してしまいます。

記 録

記録方式

本機の記録フォーマットはFAT16およびFAT32のファイル・システムに準拠し、ファイル・フォーマットは最も一般的なBWF (Broadcast Wave File) を採用しています。

トラック・モードはステレオ (L, R) またはモノラルの記録が可能で、1テイクで一つのファイルが作成されます。初めて記録すると同時にストレージ上のRoot (一番上の階層) に “ BWFF ” フォルダが作成され、記録したBWFファイルがフォルダ内に格納されます (異なったFS/BITで記録したファイルも、同一フォルダ内へ格納されます)。



* BWFF以外にフォルダが存在する場合は、任意に選択するカレント・フォルダ内に記録されます。

記録可能な時間

下記表は、記録容量1GBのSDカード (またはUSBメモリー) を使用した場合の、記録可能な時間をまとめたものです。おおよその「目安」としてご利用ください。

記録 FS/BIT	記録チャンネル	
	STEREO	MONO
44.1kHz/16bit	約 85 分	約 170 分
48kHz/16bit	約 76 分	約 152 分
44.1kHz/24bit	約 56 分	約 112 分
48kHz/24bit	約 52 分	約 104 分
88.2kHz/24bit	約 28 分	約 56 分
96kHz/24bit	約 26 分	約 52 分

< Memo > : カレント・ストレージの記録可能な時間は、UR-2 がインプットモニターの状態 で [TIME] キーを押すと確認できます (34 ページ)

記録前の設定

ライン入力信号 (アナログ / デジタル) またはマイク入力を記録する前には、MENU モードにある “ SYSTEM SETUP ” および “ MIC IN SETUP ” メニューで用途に合わせて設定します。

“ SYSTEM SETUP ” および “ MIC IN SETUP ” メニューの初期設定は下記表のようになっており、本機が初期設定の状態ではカレント・ストレージ (SD カードまたはUSBメモリー) に、[ANALOG INPUT] 端子に入力するアナログ・オーディオ信号が、44.1kHz/16Bitのステレオ・チャンネルで記録できるようになっています。

記録する用途に応じて、これらの初期設定を変更してください。各設定の詳細は次ページの説明をお読みください。

< SYSTEM SETUP メニューでの設定項目 >

設定項目	初期設定
デフォルト・ファイルネーム	Scene name + Take number
記録ソース	Analog
記録時の FS/BIT	44kHz / 16bit
記録時のチャンネル	Stereo
ファイルの最大記録容量	4 (GB)
ピーク・ホールド時間	3 秒
リファレンス・レベル	-20dBFS

< MIC IN SETUP メニューでの設定項目 >

設定項目	初期設定
MIC IN 機能	Enable
[MIC IN] キーの動作	On
記録中の MIC IN 機能	Enable
ファンタム電源の供給	Off

SYSTEM SETUP メニューでの設定

デフォルト・ファイルネーム

デフォルト・ファイルネームは、記録を開始すると同時に作成されるオーディオ・ファイルに自動的に付加されるファイル・ネームで、“**Default file name**”メニューで設定します（ 73 ページ）。

“**Default file name**”メニューのFile name mode が初期設定で“**Take**”に設定されているため、下記ネームが最初に記録するファイルのファイル・ネームとして付加されます。

< File name mode = Take (初期設定) >

Scene name + Take number.wav
(初期設定のネーム): SCENE_001.wav

File name modeを初期設定以外の“**Date**”または“**Reel**”に設定すると、“**Date**”設定時は内蔵時計のタイム・データがファイル・ネームとして付加され、“**Reel**”設定時は“**Reel number + File number**”が付加されます。

< Memo > : 記録時付加されるデフォルト・ファイルネームは、記録後でもMENUモードの“**STORAGE UTILITY**”メニューにある“**Edit file name**”で変更できます（ 83 ページ）。

記録ソース (入力信号)

[ANALOG INPUT] (バランスまたはアンバランス) に入力するアナログ信号を記録するか、[DIGITAL INPUT] に入力するデジタル信号を記録するかを、“**Select input**”メニューで設定します（ 74 ページ）。

初期設定は“**Analog**”に設定されていて、[ANALOG INPUT] (バランスまたはアンバランス) コネクタに入力するアナログ信号の記録が可能になっています。

[DIGITAL INPUT] コネクタに入力するデジタル信号を記録する場合は、“**Select input**”メニューを“**Digital**”に設定します。

< Memo > : マイク音声を記録するときは、[MIC IN] キーを押してMIC INをONにすることで記録ソースがマイク入力に切り換わります（ 34 ページ）。

サンプリング周波数 / 量子化ビット数

記録時のサンプリング周波数 / 量子化ビット数を、“**Record FS/bit**”メニューで設定します（ 74 ページ）。

初期設定は“**44k/16**”に設定されていて、44.1kHz / 16bitのBWFファイルが記録可能です。その他のFS/BITで記録する場合には、用途に応じたサンプリング周波数 / 量子化に設定してご使用ください。

デジタル信号を記録する場合は、本機のFS/BIT設定が優先します。デジタル入力のFS/BITに合わせて本機のFS/BITを設定してください（**注意：入力信号のFS/BIT情報と異なった設定で記録すると、正しい音程で記録されません**）。

記録チャンネル

ステレオ・チャンネルで記録するかモノラルで記録するかを、“**Record CH.**”メニューで設定します（ 75 ページ）。

初期設定は“**Stereo**”に設定されていて、ステレオ・チャンネルでの記録が可能です。

モノラルで記録する場合は、“**Record CH.**”メニューを“**Mono**”に設定してご使用ください。

ファイルの最大記録容量

一つのファイルが記録可能な最大記録容量を“**Max file length**”メニューで設定します（ 75 ページ）。

これは、本機で記録するファイルをPCで取り込む際、PC側の読み込み可能な容量に合わせた設定が必要です。初期設定は“**4GB**”に設定されていて、必要に応じて“**2GB**”が設定できます。

ピーク・ホールド時間

ディスプレイのレベル・メータで表示される、記録時のピーク値をホールドする時間を“**Peak hold**”メニューで設定します（ 76 ページ）。

初期設定は“**3秒**”に設定されていて、用途に応じて0 ~ 9秒の範囲を1秒ステップで設定できます。

リファレンス・レベル

本機のリファレンス・レベルを“**REF. level**”メニューで設定します（ 76 ページ）。

初期設定は“**-20dBFS**”に設定されていて、必要に応じて“**-12dBFS**”に設定できます。

MIC IN SETUP メニューでの設定

MIC IN SETUPメニューには、外部マイクを使って記録するときに必要な設定メニューが用意されています。具体的な使用法は38ページの「外部マイクを使う」をご覧ください。

[MIC IN] キーの機能設定

[MIC IN] キーのON/OFFを機能させるか、機能させないかを“**Mic in**”メニューで設定します(39ページ)。

初期設定は“**Enable**”に設定されていて、フロント・パネルの[MIC IN]キーでマイク入力のON/OFFが切り替え可能になっています。

記録時では、同じくMIC IN SETUPメニューにある“**Mic record**”メニューが初期設定で“**Enable**”に設定されているため、[MIC IN]キーをONにすると記録する音源がラインからマイクに切り替わり、マイクの音声記録できます([MIC IN]キーをOFFにすると、再度ライン記録に切り替わります)。

また、再生時に[MIC IN]キーをONにすると、ファイルの再生音にマイクの音声をミックスして出力できます。

[MIC IN]キーの機能を無効にするには、“**Mic in**”メニューを“**Disable**”に設定します。

[MIC IN] キーの動作設定

[MIC IN]キーの動作を“**Switch hold**”メニューで設定します(39ページ)。

初期設定は“**On(トグル動作)**”に設定されていて、[MIC IN]キーを押すごとにON/OFFが交互に切り換わる設定になっています。

用途に応じて“**Switch hold**”メニューを“**Off**”に設定すると、[MIC IN]キーを押し続けている間ONになり、手を放すことでOFFにすることも可能です。

記録時のマイク機能を設定

記録中[MIC IN]キーを押すと、記録ソースをライン入力からマイク入力に切り換えるか、切り換えないかを“**Mic record**”メニューで設定します(40ページ)。

初期設定は“**Enable**”に設定されていて、記録中[MIC IN]キーをONにすると、記録ソースがライン入力からマイク入力に切り換わって、マイク音声記録できます。

ライン入力の記録中、誤って記録ソースを切り換えたりしないためには、“**Mic record**”メニューを“**Disable**”に設定して使用することをお勧めします。

ファンタム電源の供給設定

[MIC IN] 端子にファンタム電源(DC48V)を供給するかしないかを、“**Phantom**”メニューで設定します(40ページ)。

初期設定は“**Off**”に設定されていますので、ファンタム電源を必要とするコンデンサ・マイクを使用する場合は、“**Phantom**”メニューを“**On**”に設定してご使用ください。“**On**”に設定すると[MIC IN]コネクタ左上にある[PHANTOM]インジケータが点灯し、ファンタム電源がアクティブになったことを示します。

通常、ファンタム電源がダイナミック・マイクにダメージを与えることはありませんが、ファンタム電源が供給されている状態でダイナミック・マイクを接続するのは控えてください。特に、旧タイプのリボンマイクを使うときは注意が必要です(ご使用になるマイクの取扱説明書を参照して、ファンタム電源による危険性を確認してご使用ください)。

<注意> : “Phantom”メニューの“On/Off”は、[MIC IN]端子にマイクを接続している状態で行ってください。

<注意> : ファンタム電源が供給されている状態では、[MIC IN]端子からマイクを外さないでください。

基本的な記録

本機では、カレント・ストレージ (SDカードまたはUSBメモリーのいずれか一つ) にのみ記録することができ、1テイクごとに一つのファイルが作成されます。

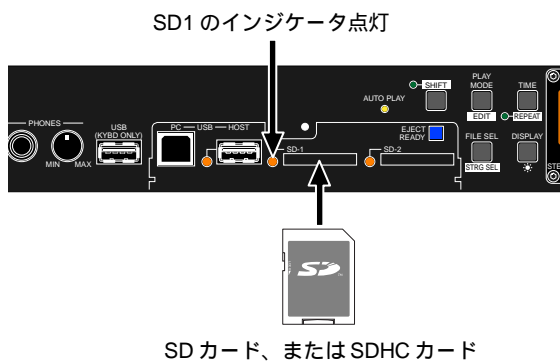
ここからの操作例は、SD-1のスロットにセットするSD (SDHC) カードを使って記録します。

なお、前述の記録に必要な設定は、初期設定のまま記録することを前提としています。

ストレージのセット

本機の電源がオンになっている状態で、SD-1のスロットに未記録のSDカードをセットします。

< Memo > : 複数のストレージをセットしたときは、最初にセットしたストレージがカレント・ストレージとして立ち上がります。カレント・ストレージを変更するには、事前にストレージをセレクトします(28ページ)。



未記録のSDカードをセットすると、カード情報を読み込んだ後下記画面に変わり、SD1スロットのインジケータが点灯 (緑) します。



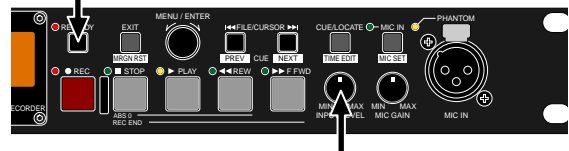
< Memo > : SDカードをセットしてから電源をオンにしても、上記同様のディスプレイを表示します。

記録レベルの調整 (アナログ信号の記録時)

記録レベルは、本機がインプットモニターの状態では調整できません。[REC RDY] キーを押すとインジケータが点滅して、インプットモニターになります。

アナログ信号を記録するときは、ディスプレイのレベル・メータを監視しながら、[INPUT LEVEL] つまみで記録レベルを調整します(デジタル信号の記録時は必要ありません)。

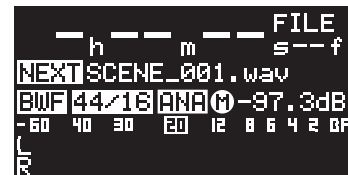
[REC RDY] キー



[INPUT LEVEL] つまみ

本機がインプットモニターになると、ファイル・ネーム表示部には“NEXT” が点灯して、記録時ファイルに付加されるファイル・ネームを表示します(初期設定の状態では“SCENE_001.wav”が表示されます)。

また、初期設定のファイル・モード、FS/BIT、入力信号に加え、マージン・レベルも表示されます。

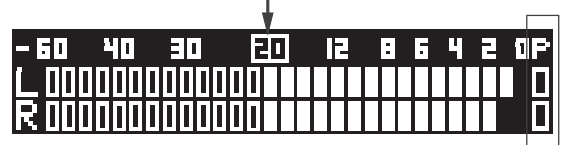


記録レベルは、レベル・メータ右端の“P (peak)” が点灯しないよう調整します。最適なS/Nを実現するためには“P”に近く、かつ“P”を越えないように設定することをお勧めします(レベル調整すると、ディスプレイのマージン・レベル値も変化します)。“P”部が頻繁に点灯する場合は、音に歪みを生じて記録されてしまいますので、ご注意ください。

[INPUT LEVEL] つまみのセンター・クリックの位置が基準となり、このつまみの位置で基準入力レベルを入力すると、出力端子から基準レベルが出力されます。

本機のリファレンス・レベルは初期設定が“-20dBFS”に設定されていて、24bit フルスケール・レベル(0dB)から“-20dB”のポイントがリファレンス・マーカーになっています。

リファレンス・マーカー



“P (peak)” 部

< Memo > :表示しているマージン・レベルは、Shiftモードの状態です [EXIT] / [MRGN RST] キーを押すと、リセットできます。

< デジタル信号を記録する場合 >

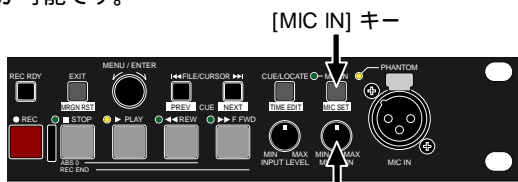
[DIGITAL INPUT] に正しいデジタル信号を入力し、入力信号を “Digital” に設定した状態でインプットモニターにすると、“DIG” アイコンが点灯します。デジタル信号の記録時は、デジタル入力信号のレベルで記録されるため、本機で調整の必要はありません。なお、記録時の FS/BIT は、本機の設定が優先します。



< 注意 > : “DIG” が早く点滅するときは、本機がデジタル信号にロックしていない状態を示しています。このような場合には、ケーブルの接続や外部デジタル機器を確認してください。

< マイク音声を記録する場合 >

[MIC IN] キーを ON にすると MIC IN インジケータが点灯して、外部マイクでの記録が可能になります (MIC IN が ON になるとライン入力は遮断されます)。マイクの記録レベルは [MIC GAIN] つまみで調整します。単独でマイク音を記録することはもとより、曲間にマイクでナレーションなどを挿入して記録することが可能です。



[MIC GAIN] つまみ

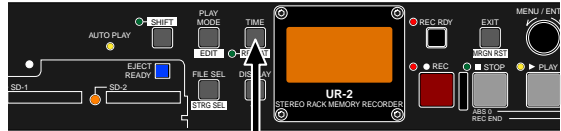
MIC IN が ON になると、ディスプレイの入力信号表示部が “ANA” (または “DIG”) から “MIC” に変わります。なお、デジタル信号に設定されている状態からマイク入力に切り換えた場合は、入力されているデジタル信号のクロックでマイク音が記録されます。



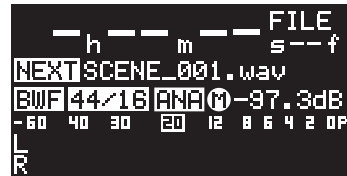
リメインの確認

記録を開始する前には、カレント・ストレージの記録可能なリメインを確認します。

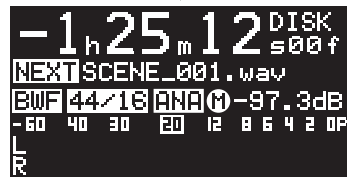
インプットモニターの状態です [TIME] / [REPEAT] キーを押すと、ディスプレイがタイム表示からリメイン表示に切り換わり、キーを押すごとに交互に切り換わります。



[TIME] / [REPEAT] キー



< タイム表示 >



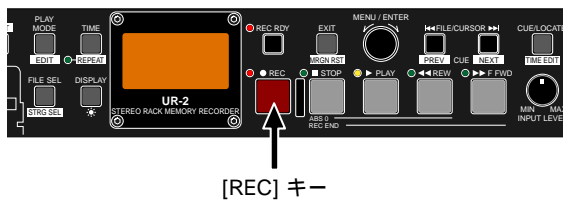
< リメイン表示 >

上記リメイン表示例は、ステレオ・チャンネルのアナログ・オーディオ信号を 44kHz/16bit で記録する場合のリメインを示し、1時間25分12秒の記録が可能であることを示しています。

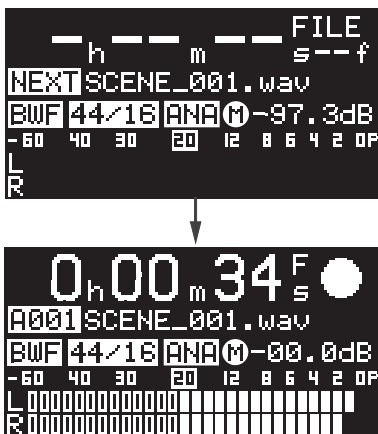
記録の開始

インプットモニターがONの状態ですべての[REC]キーを押して、記録を開始します（REC RDYインジケータは点滅から点灯に変わり、RECインジケータが点灯します）。

初めて記録を開始すると、ストレージ上に“BWF”フォルダーが作成され、記録したファイルがそのフォルダー内に格納されます。なお、記録を繰り返すごとに新たなファイルが作成されます（注意：同一のファイルに追記録することはできません）。



記録を開始すると、ディスプレイは下記例のように変わります。



記録を終了するには[STOP]キーを押します。インプットモニターを解除するには[REC RDY]キーを押します。

< Memo > : 本機が初期設定の状態ですべての記録を繰り返すと、作成されるファイルのファイル・ネームはTake Numberがカウントアップしていきます。
(例): SCENE_001.wav、SCENE_002.wav・・・

< Memo > : 記録終了後、[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押して、ファイルの先頭にロケートして記録したファイルを再生することができます。なお、複数記録したファイルから希望のファイルを選択するには、[<<]キーまたは[>>]キーを押すか、ファイル・セレクト・モードを使います（42ページ）。

CUE を記録する

本機には「CUE」を記録する機能を搭載しており、下記2つの方法で記録できます。ファイル上に記録したCUEはマーカーとして利用でき、曲の頭出しやチェンプレイ・リスト/タイマー・プレイ・リストに登録するファイルの、スタート/エンド時間などにも利用できます。

- 1) オーディオ信号の記録中、任意の位置にリアルタイムでCUEを記録する
- 2) CUEのリスト画面上で、新たなCUEを記録する

記録中、リアルタイムにCUEを記録する

オーディオ信号の記録中、CUEを記録したい位置で[CUE/LOCATE]キーを押すと、キーを押した位置にCUEが記録されます（1ファイルに最大99個記録が可能）。



<ポップアップ画面例>

CUEの記録を実行すると上記のポップアップ画面が一瞬表示され、記録を繰り返すごとに、既存のCUEナンバーからカウントアップして登録されていきます。

記録したCUEを確認する

停止状態で[CUE/LOCATE]キーを押すとCUEのリスト一覧が表示されて、記録したCUEを確認できます。

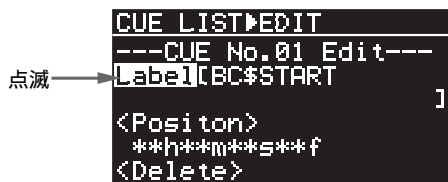
下記表示例は、CUEが01～04まで記録され、05以降は何も記録されていないことを示しています。記録されたCUEのラベルは自動的に付加され、CUE01に付加される“BC\$START”とCUE02に付加される“BC\$END”は、BWF-J規格で予約されたラベル名になっています。



< Memo > : CUEのリスト画面では、[MENU] ダイヤルで任意の CUE を選択した後 [CUE /LOCATE] キーを押すと、記録されている CUE へロケートができます。

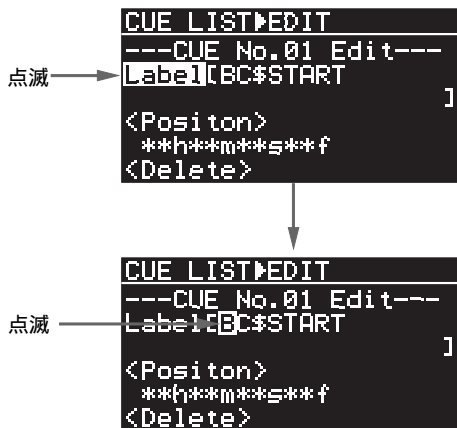
記録した CUE を編集する

CUE のリスト画面で任意の CUE を選択して [ENTER] キーを押すと、選択したCUEをエディットするための画面に変わります(初期設定では“ Label ”が点滅します)。この画面では、CUEラベルの編集、CUEポジションの編集、あるいは不要になった CUE が削除できます。



CUE のラベルを編集する

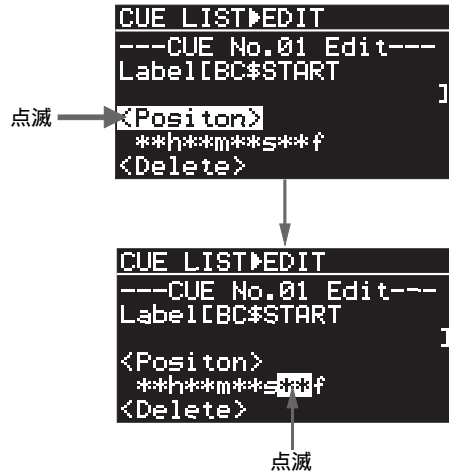
“ Label ”が点滅している状態で [ENTER] キーを押すと、現在登録されているラベルの最初の文字が点滅して編集可能になります。



編集ポイントは [◀◀] / [▶▶] キーで移動し、[MENU] ダイヤルでラベルを入力した後、[ENTER] キーを押して再登録します(USB キーボードが接続されているときは、キーボードでもラベルが入力できます)。

CUE のタイム・データを編集する

[MENU] ダイヤルで “<Position>” を反転させて [ENTER] キーを押すと、現在登録されているポジション (タイム・データ) のフレーム値が点滅して、編集が可能になります。



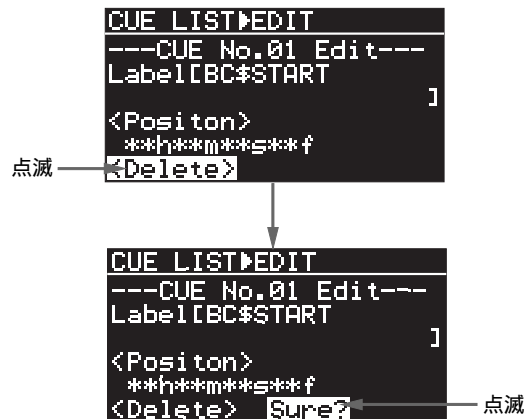
編集ポイントは [◀◀] / [▶▶] キーで移動し、[MENU] ダイヤルで数値を入力した後、[ENTER] キーを押して再登録します(USB キーボードが接続されているときは、キーボードでも入力できます)。

< 注意 > : 不適当な値を入力して [ENTER] キーを押しても、一瞬 “Illegal Time!” が点灯して、操作は無効になります。

< Memo > : タイム・データを新たに入力した後 [CUE/LOCATE] キーを押すと、入力したポジションへロケートできます。

不要な CUE を削除する

[MENU] ダイヤルで画面の一番下にある “<Delete>” を反転させて [ENTER] キーを押すと “Sure?” が点滅します。



続けて [ENTER] キーを押すと、選択したCUEポイントがリストから削除されます。

< Memo > : 削除したCUEポイントのリスト表示は、ラベル部分が空白になり、タイム表示部は “ --h--m--s--f ” になります。

CUEのリスト画面上で新たなCUEを登録する

CUEのリスト画面が表示されている状態で、新たなCUEを登録します。

下記例のように何も登録されていないCUEナンバー(例では “ 05 ”) を [MENU] ダイアルで選択して [ENTER] キーを押します。

[ENTER] キーを押したときのタイム・データが、CUE05として新たに登録されます。

CUE LIST▶		
01	BC\$START	**h**m**s**f
02	BC\$END	**h**m**s**f
03	CUE03	**h**m**s**f
04	CUE04	**h**m**s**f
#05		--h--m--s--f
06		--h--m--s--f

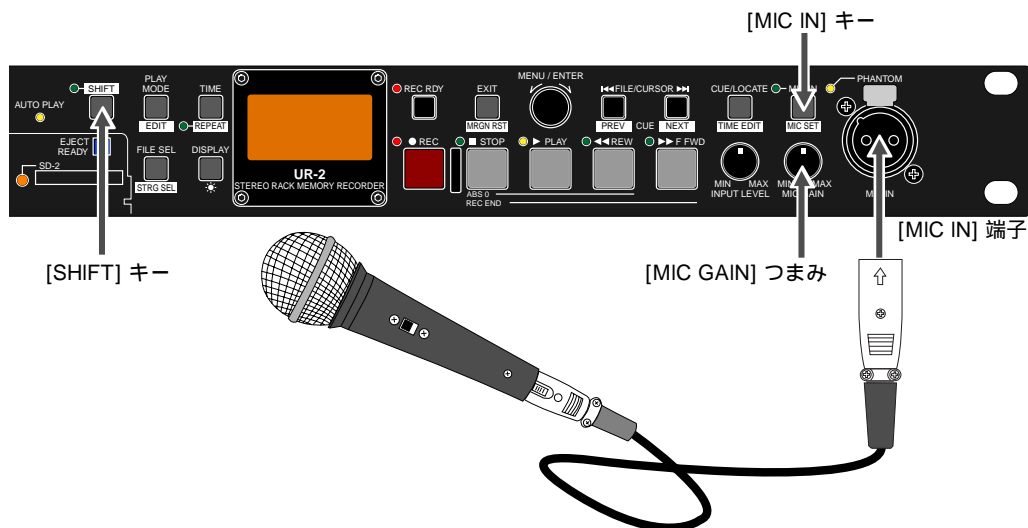
↓

CUE LIST▶		
01	BC\$START	**h**m**s**f
02	BC\$END	**h**m**s**f
03	CUE03	**h**m**s**f
04	CUE04	**h**m**s**f
05	CUE05	**h**m**s**f
#06		--h--m--s--f

[STOP] キーを押す (または [EXIT] キーを押していく) と、CUEのエディット・モードから抜け出すことができます。

外部マイクを使う

フロント・パネルの [MIC IN] 端子に外部マイクを接続して、記録時または再生時に使用できます。



本機が初期設定の状態では、[MIC IN] 端子横の [MIC IN] キーを ON (MIC IN インジケータ：点灯) するだけで外部マイクが有効になり、記録 / 再生時のマイク・レベルは [MIC GAIN] つまみでコントロールします。

MENU モードの “ MIC IN SETUP ” メニューには外部マイクを使う場合に必要な設定メニューを搭載していますので、ファンタム電源の供給など、用途に合わせた設定でご使用いただけます (“ MIC IN SETUP ”メニューについては次ページからの説明を参照してください)。

記録時のマイク使用

単独でマイクの音声のみを記録する。

ライン入力の記録中、マイクの音声を割り込んで記録する。

アナログまたはデジタル・オーディオ信号の記録中 [MIC IN] キーを押すと、記録ソースがマイク入力に切り替わってオーディオ・ソースの間にマイク音声を割り込んで記録できます(曲間にナレーションを入れたりすることが可能)。

また、ライン入力の記録中誤って不要なマイク音声を記録しないよう、[MIC IN] キーの機能を無効にしたり、マイクでの記録機能を無効にすることができます。

これらの設定は、後述の “ MIC IN SETUP ” メニューで設定できます。

再生時のマイク使用

ファイルを再生しながら、再生音にマイクの音声をミックスして出力する。

ファイルの再生音にマイクの音声をミックスして出力する際、ファイル再生音の出力を減衰させたり、ミュートすることが可能です(後述の “ MIC IN SETUP ” にある “ Play ATT. ” メニューで設定できます)。

マイクのみを使った、アナウンスなどに使用。

MIC IN SETUP メニューの設定

記録または再生時にマイクを使用する場合には、下記操作手順でMIC IN SETUPメニューに入り、用途に合わせた設定を行います。

- (1) **[SHIFT]** キーを押してShiftモードをON (SHIFTインジケータ：点灯)にした後、**[MIC IN]** / **[MIC SET]** キーを押します。
MIC IN SETUPメニューのメニュー・アイテムを選択する画面に変わります。

```

M>MIC>
Mic in      :Enable
Switch hold :On
Play ATT.   :-6dB
Mic record  :Enable
Phantom     :Off
    
```

< Memo > :メニュー・アイテムを選択する画面を表示させるには、下記操作でも可能です。

- 1) 停止状態で **[ENTER]** キーを押して、MENUモードへ入ります。
- 2) **[MENU]** ダイヤルで“MIC IN SETUP”を選択して、**[ENTER]** キーを押します。

```

MENU>
FILE SEL  >
STORAGE SEL >
MIC IN SETUP >
CHAIN PLAY SET >
TIMER PLAY SET >
REMOTE SET >
    
```

↓

```

M>MIC>
Mic in      :Enable
Switch hold :On
Play ATT.   :-6dB
Mic record  :Enable
Phantom     :Off
    
```

- (2) **[MENU]** ダイヤルで設定するメニュー・アイテムを選択して、**[ENTER]** キーを押します。
現在の設定パラメータが点滅して、変更可能になります。

```

M>MIC>Mic in
Mic in      :Enable
Switch hold :On
Play ATT.   :-6dB
Mic record  :Enable
Phantom     :Off
    
```

←点滅

- (3) **[MENU]** ダイヤルで希望のパラメータを選択した後、**[ENTER]** キーを押して確定します。
下記図はMic InメニューをDisableに設定した例です。

```

M>MIC>
Mic in      :Disable
Switch hold :On
Play ATT.   :-6dB
Mic record  :Enable
Phantom     :Off
    
```

他のメニューも同じ要領で設定し、設定後は**[STOP]** キーを押すか**[EXIT]** キーを押していき、MENUモードから抜け出します。各メニュー・アイテムの設定可能なパラメータなどの詳細は、下記説明を参照してください。

[MIC IN] キーの機能設定

Mic Inメニューでは、**[MIC IN]** キーの機能を有効にするか無効にするかを設定します。

Enable (初期設定)	[MIC IN] キーを押すと、マイク入力のON/OFFが交互に切り換えできます。 ONでMIC INインジケータが点灯し、OFFで消灯します。
Disable	[MIC IN] キーを押してもON/OFFできません。

< Memo > :Disableに設定した状態で**[MIC IN]** キーを押すと下記ポップアップ表示が点灯し、無効になっていることを警告します。

Disable Mic in

[MIC IN] キーの動作設定

Switch holdメニューでは、**[MIC IN]** キーの動作(トグル動作/モーメンタリー動作)を設定します。

On (初期設定)	[MIC IN] キーがトグル動作で機能します。 [MIC IN] キーを一度押すとONになってその状態を保持し、再度[MIC IN] キーを押すとOFFになります。
Off	[MIC IN] キーがモーメンタリー動作で機能します。 [MIC IN] キーを押し続けている間ONで、放すとOFFになります。

ファイル再生音の減衰量を設定

Play ATT. メニューでは、オーディオ・ファイルを再生しながらマイク音声をミックスして出力する際の、ファイル再生音の減衰率を設定します(マイク音声の出力には影響ありません)。

0dB	再生音は減衰されず、記録時のレベルで出力します。
-6dB (初期設定)	再生音が -6dB 減衰されて出力されます。
-12dB	再生音が -12dB 減衰されて出力されます。
- ∞	再生音がミュートされます。

記録時の MIC IN 機能を設定

Mic Recordメニューでは、記録時(インプットモニター含む)にMIC INを有効にするか、無効にするかを設定します。

Enable (初期設定)	記録中 [MIC IN] キーを ON すると、記録ソースがライン入力からマイク入力に切り替わり、マイク音声記録できます。
Disable	記録中 [MIC IN] キーを押しても、入力ソースは切り替わりません。

<注意> : ライン入力からマイク入力への切り換えは、アナログ入力の記録時およびデジタル入力の記録時でも可能です。ただし、デジタル入力の記録時に切り換えた場合、マイク音声はデジタル入力のクロックで記録されます。

<注意> : “Mic in”メニューが“Enable”に設定されていても、“Mic record”メニューを“Disable”に設定するとマイクで記録することはできません(ただし、再生時は問題ありません)。
また、“Mic in”メニューが“Disable”に設定されている状態では、“Mic record”メニューを“Enable”に設定してもマイクでは記録できません。
インプットモニターまたは記録中に [MIC IN] キーを押すと、下記ポップアップ表示が点灯して警告します。

```
Disable
Mic in record
.
```

```
Disable Mic in
```

ファンタム電源の設定

Phantomメニューでは、[MIC IN] 端子にファンタム電源を給電するか、しないかを設定します。

通常、ファンタム電源がダイナミック・マイクにダメージを与えることはありませんが、ファンタム電源が供給されている状態でダイナミック・マイクを接続するのは控えてください。特に、旧タイプのリボンマイクを使うときは注意が必要です(ご使用になるマイクの説明書を参照して、ファンタム電源による危険性を確認してからご使用ください)。

Off (初期設定)	ファンタム電源は供給されません。
On	ファンタム電源 (+48V) が [MIC IN] 端子に供給されます (PHANTOM インジケータが点灯します)。

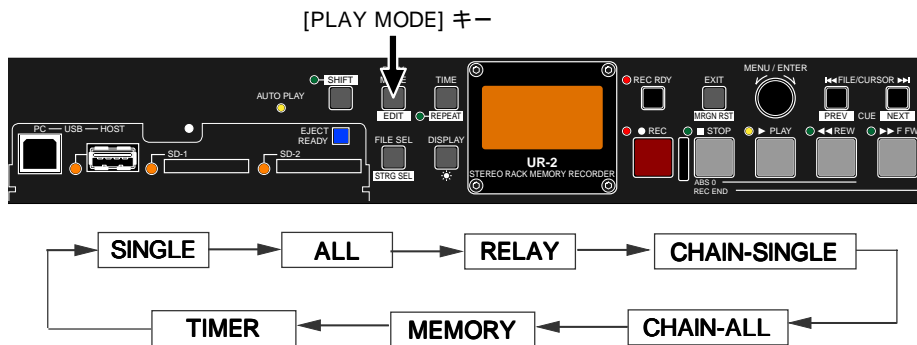
<注意> : “Phantom”メニューの“On/Off”は、[MIC IN] 端子にマイクを接続している状態で行ってください。

<注意> : ファンタム電源が供給されている状態では、[MIC IN] 端子からマイクを外さないでください。

再 生

プレイ・モードについて

本機には7つのプレイ・モードがあり、[PLAY MODE] キーを押していくと下記順に切り換わります。



SINGLE プレイ・モード	カレント・ストレージに記録されている任意のファイルのみを再生します。 初期設定は SINGLE モードに設定されています (次ページ)
ALL プレイ・モード	カレント・ストレージに記録されている全ファイルを、記録した順に連続再生します (43 ページ)
RELAY プレイ・モード	複数のストレージがセットされている状態で選択でき、現在セットされている全てのストレージに記録されているファイルを、ストレージをまたいで連続再生します (43 ページ)
CHAIN-SINGLE プレイ・モード	カレント・ストレージにあらかじめチェーン・プレイ用のリストが作成されている状態で選択でき、プレイ・リストにある任意のファイルのみを再生します (44 ページ)
CHAIN-ALL プレイ・モード	カレント・ストレージにあらかじめチェーン・プレイ用のリストが作成されている状態で選択でき、プレイ・リストの全ファイルを連続して再生します (44 ページ)
MEMORY プレイ・モード	カレント・ストレージにあらかじめチェーン・プレイ用のリストが作成されている状態で選択でき、本機に接続する USB キーボードの 10 キー (0 ~ 9) に振り分けられたメモリー・データのインスタント・スタートを実行します (45 ページ)
TIMER プレイ・モード	あらかじめ設定した時間になると、登録したファイルを自動的に再生を開始します (45 ページ)

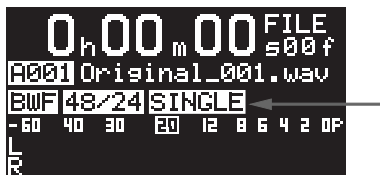
< Memo > : プレイ・モードは、[PLAY MODE] キーで設定する以外に MENU モードの PLAY SETUP にある “ Play mode ” メニューでも設定できます (56 ページ)

< Memo > : 本機には再生時に活用できる、下記機能も搭載しています。

- (1) 再生を繰り返す (リピート機能) 54 ページ
- (2) ロケート実行後、自動的に再生する (オート・プレイ機能) 54 ページ
- (3) 電源投入後、自動的に再生する (パワーオン・プレイ機能) 55 ページ
- (4) キューイングしながら再生する (キューイング機能) 54 ページ
- (5) デジタル・スクラブで再生する (デジタル・スクラブ機能) 55 ページ

SINGLE プレイ・モードの再生

“ SINGLE プレイ・モード ” を選択すると、ディスプレイに “ [SINGLE] ” が点灯します（初期設定では “ SINGLE プレイ・モード ” になっています）。

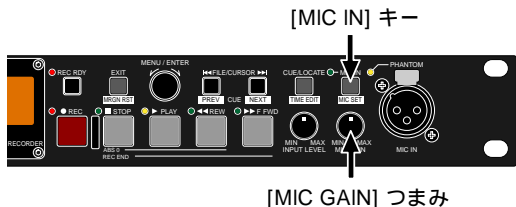


“ SINGLE プレイ・モード ” では、現在立ち上がっているファイルのみを再生して、同じファイルの先頭で停止します。

他のファイルを再生するには、右記いずれかの方法でセレクトします。

< Memo > : リピート機能を併用すると、[STOP] キーを押して停止させるまで繰り返して再生を続けます（54 ページを参照）。

< Memo > : ファイルを再生しながらマイク音声をミックスして出力することができます。再生中 [MIC IN] キーを押すと、[MIC IN] コネクタに接続する外部マイクが有効になります。マイク音声のレベルは [MIC GAIN] つまみで調整します。



マイクの音声は、ファイルの再生音にミックスしたり、停止状態でマイクの音声のみを出力することができます。ファイルの再生音にミックスして出力する場合、初期設定ではマイクの音声よりファイルの再生音を -6dB 減衰して出力するようになっています。マイク使用時に必要な設定は、38 ページ記載の「外部マイクを使う」を参照してください。

再生するファイルを選択する

[◀◀] キー / [▶▶] キーを使う

停止状態で [◀◀] キー（または [▶▶] キー）を押すと、現在立ち上がっているファイルの前後にエントリーされているファイルの先頭にスキップします（キーを押した回数前後のファイルへスキップします）。

ファイル・セレクト・モードを使う

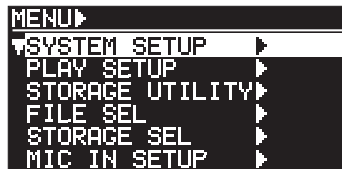
- (1) 停止状態で [FILE SEL] キーを押します。
記録済みファイルの選択画面に変わります。



- (2) [MENU] ダイアルで希望のファイルを選択して、[ENTER] キーを押します。
選択したファイルのHome画面に変わります。

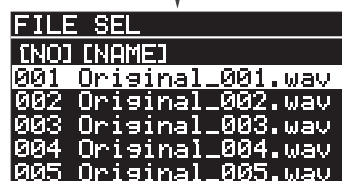
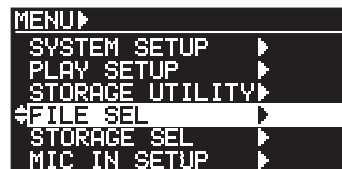
< Memo > : 上記ファイルの選択画面は、下記操作でも表示できます。

- 1) 停止状態で [ENTER] キーを押して MENU モードへ入ります。



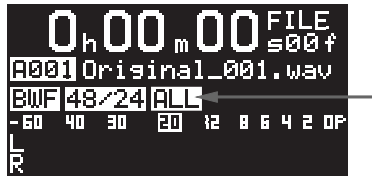
- 2) [MENU] ダイアルで “ FILE SEL ” メニューを選択して [ENTER] キーを押します。

上記同様、ファイルを選択する画面を表示します。



ALL プレイ・モードの再生

“ALL プレイ・モード”を選択すると、ディスプレイに“**ALL**”が点灯します。



“ALL プレイ・モード”では、カレント・ストレージに記録されているすべてのファイルを、記録順に連続再生します（順番を入れ替えて再生したい場合は、後述の“CHAIN-ALL プレイ・モード”を使います）。一番最後に再生するファイルの再生が終了すると、終了位置で停止します。

通常、カレント・ストレージに一番最初に記録されたファイルから順に連続して再生しますが、再生するファイルは、[◀◀]または[▶▶]キーを押すか、ファイル・セレクト・モードで選択します（ 42 ページ）。

<注意>：一番最初に記録されたファイル以外をスタート・ファイルにセレクトした場合、スタート・ファイルの前にエンタリーされているファイルは再生しません。例えば、001～010のファイルが記録されている状態で、スタート・ファイルを005にセレクトした場合、001～004のファイルは再生せず、005～010の全ファイルを再生します。

<注意>：PCなどで記録されたファイルをSDカードなどにコピーして本機にセットした場合、基本的にはSDカードにコピーした順で再生されます。ただし、PC上でファイル・ネームを変更したファイルは、再生順が最後尾になることがあります。

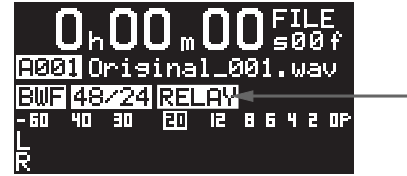
<Memo>：リピート機能を併用すると、[STOP]キーを押して停止させるまで繰り返して再生を続けることができます（ 54 ページ）。

<Memo>：再生は、カレント・ストレージに記録された順番で行われます。万一任意のファイル・ネームを編集しても、順番が変わることはありません。

<Memo>：ファイルの再生時に、外部マイクを使ってファイルの再生音にマイクの音声をミックスしたり、マイク音声のみを出力することができます（ 38 ページ）。

RELAY プレイ・モードの再生

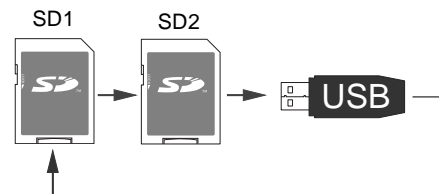
“RELAY プレイ・モード”を選択すると、ディスプレイに“**RELAY**”が点灯します。



“RELAY プレイ・モード”では、カレント・ストレージに記録されているファイルから連続再生し、カレント・ストレージのファイル再生が終了すると自動的につぎのストレージに切り替わり、連続再生します。

<注意>：二つのストレージがセットされている状態で片方のストレージを抜くと、“RELAY プレイ・モード”がキャンセルされ、自動的に“ALL プレイ・モード”と同じ動作になります。

<Memo>：ストレージは下記図の順に切り替わります。



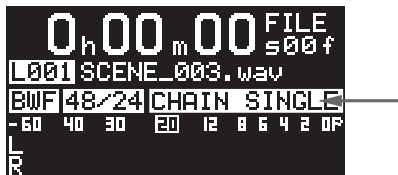
<注意>：ストレージが切り替わる時、ロードに時間がかかるため数秒のブランクが発生します。

<注意>：カレント・ストレージに複数のフォルダーが存在するときは、今再生しているフォルダー内の最後のファイル再生が終わると、つぎのストレージに切り替わります。

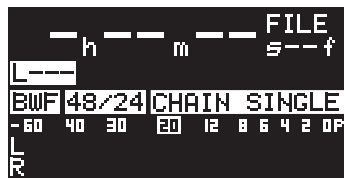
<注意>：切り替わったストレージに複数のフォルダーがあるときは、フォルダーの選択画面が表示されて停止してしまいます（ 29 ページ）。

CHAIN SINGLE プレイ・モードの再生

“CHAIN SINGLE プレイ・モード”を選択すると、ディスプレイに“CHAIN SINGLE”が点灯し、設定されているプレイ・リスト情報を読み込んで、リストの一番最初のファイルが立ち上がります。



< 注意 > : リストが作成されていない状態では“CHAIN LIST Empty!”が点灯して下記画面を表示します。リストを作成してやり直してください(プレイ・リストの作成は46ページを参照)。



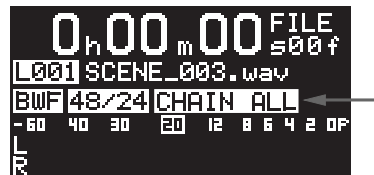
“CHAIN SINGLE プレイ・モード”では、チェーンプレイ・リストの中から任意のファイルのみを再生し、再生終了後次のファイル先頭で停止します。再生するファイルは、[◀◀]または[▶▶]キーを押すか、ファイル・セレクト・モードで選択します(42ページ)。

< Memo > : リpeat機能を併用すると、[STOP]キーを押して停止させるまで繰り返して再生を続けます(54ページ)。

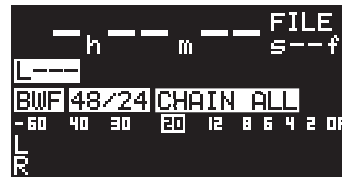
< Memo > : ファイルの再生時に、外部マイクを使ってファイルの再生音にマイクの音声をミックスしたり、マイク音声のみを出力することができます(38ページ)。

CHAIN ALL プレイ・モードの再生

“CHAIN ALL プレイ・モード”を選択すると、ディスプレイに“CHAIN ALL”が点灯し、設定されているプレイ・リスト情報を読み込んで、リストの一番最初のファイルが立ち上がります。



< 注意 > : リストが作成されていない状態では“CHAIN LIST Empty!”が点灯して下記画面を表示します。リストを作成してやり直してください(プレイ・リストの作成は46ページを参照)。



“CHAIN ALL モード”では、チェーンプレイ・リストの先頭に登録されているファイルから再生し、登録されているすべてのファイルを連続再生します。

リストの一番最後のファイル再生が終了すると、自動的にリストの先頭ファイルのスタート・ポイントで停止します。スタートするファイルは、[◀◀]または[▶▶]キーを押すか、ファイル・セレクト・モードで選択します(42ページ)。

< 注意 > : 異なったFS/BITのファイルがリストに登録されている場合は、ファイルが切り替わるのに若干時間がかかります。そのため、ファイルとファイルの間に無音が発生します。

< Memo > : ファイルの再生時に、外部マイクを使ってファイルの再生音にマイクの音声をミックスしたり、マイク音声のみを出力することができます(38ページ)。

< Memo > : リpeat機能を併用すると、[STOP]キーを押して停止させるまで繰り返して再生を続けます(54ページ)。

MEMORY プレイ・モードの再生

“MEMORY プレイ・モード”を選択すると、設定されているプレイ・リスト情報を読み込んで、下記例の画面が表示されます。

(MEMORY PLAY MODE)	
1 SCENE_003	6 SCENE_004
2 SCENE_008	7 SCENE_005
3 SCENE_001	8 SCENE_002
4 SCENE_007	9 SCENE_009
5 SCENE_006	10 SCENE_010

<注意>：リストが作成されていない状態では“CHAIN LIST Empty!”が点灯して下記画面を表示します。リストを作成してやり直してください(プレイ・リストの作成は46ページを参照)

(MEMORY PLAY MODE)	
1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

“MEMORY プレイ・モード”では、プレイ・リストの1～10に登録されたファイルのインスタント・スタートが可能で、本機に接続するUSBキーボードを使って実行します。

上記画面のメモリー・ナンバー1～10が、キーボードの10キー(0～9)に振り分けられており、メモリー・ナンバーと同じ番号の10キーを押すと、選択したメモリー・ナンバーに登録されているファイルのインスタント・スタートを実行します(10キーの0は、リスト10に割り当てられています)。

下記画面は10キーの“4”を押した場合の例で、画面上部には再生時間を表示します。

LN0004:00m00s00f	
1 SCENE_003	6 SCENE_004
2 SCENE_008	7 SCENE_005
3 SCENE_001	8 SCENE_002
4 SCENE_007	9 SCENE_009
5 SCENE_006	10 SCENE_010

<注意>：“MEMORY プレイ・モード”では他のプレイ・モードと異なり、リピート機能は併用できません。

TIMER プレイ・モードの再生

“TIMER プレイ・モード”を選択すると、設定されているプレイ・リスト情報を読み込んで、下記例の画面が表示されます。

0h00m00s00f FILE	
A001 BWF 48/24	TIMER
NEXT EVENT @ 00:30	
FILE SCENE_002.wav	
@2008.AUG.30 SA 12:33	

<注意>：リストが作成されていない状態では“TIMER LIST Empty!”が点灯して下記画面を表示します。リストを作成してやり直してください(プレイ・リストの作成は51ページを参照)

--h--m--s--f FILE	
A---	BWF 48/24 TIMER
NEXT EVENT @ --:--	
FILE	
@2008.AUG.30 SA 12:33	

“TIMER プレイ・モード”では、作成したリストに登録されているファイルが、登録した時間になると再生を開始します。チャイムなどの再生に利用できます。

<注意>：タイマー・プレイは、本機に内蔵しているRTCの時間情報を基に動作します。そのため、内蔵RTCは正しい時間に設定しておくことが大切です。時間の設定は23ページを参照してください。

<Memo>：上記タイマー・プレイ用の画面が表示されている状態で[PLAY]キーを押すと、タイマー・プレイに設定されているファイルのプレビュー再生が可能です。

チェーンプレイ・リストの新規作成

CHAIN-SINGLE、CHAIN-ALLまたはMEMORYプレイ・モードを実行するために、「チェーンプレイ・リスト」の作成が必要です。

作成するチェーンプレイ・リストは、カレント・ストレージ上の現在オープンしているフォルダ内に保存されます。下記操作は、リストを作成するストレージのフォルダがオープンして、フォルダ内に記録されているファイルが立ち上がっていることを前提にしています。

< Memo > : 作成するチェーンプレイ・リストは、最大 250 まで登録することが可能です。なお、登録する 001 ~ 010 までのリストは、MEMORY プレイ・モードで使用されます。

- (1) 停止状態で [ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。
- (2) [MENU] ダイアルで “CHAIN PLAY SET” を選択して、[ENTER] キーを押します。
リスト・ナンバーを選択する画面に変わり、以下の内容が表示されます。

```

MENU▶
FILE SEL ▶
STORAGE SEL ▶
MIC IN SETUP ▶
◀CHAIN PLAY SET▶
TIMER PLAY SET ▶
REMOTE SET ▶

CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME: 00h00m00s
[LN][FN] [NAME]
▼001 -----
<SAVE>
<ALL CLEAR>
    
```

TOTAL TIME	リストに登録されるファイルの総時間を表示します。
[LN]	リスト・ナンバーを表示し、最大 250 まで登録が可能です。
[FN] [NAME]	登録するファイル・ナンバーとファイル・ネームを表示します。
<SAVE>	作成したリストを保存するとき選択します。
<ALL CLEAR>	作成した全リストをクリアするとき選択します。

- (3) “001” が反転している状態で [ENTER] キーを押します。
リスト・ナンバー 001 に登録する、ファイルの選択画面に変わります。

```

C SET▶LN001▶FILE SEL
[FN] [NAME]
▼001 SCENE_001.wav
002 SCENE_002.wav
003 SCENE_003.wav
004 SCENE_004.wav
005 SCENE_005.wav
    
```

- (4) [MENU] ダイアルでファイルを選択して [ENTER] キーを押します。
例としてファイル003を選択すると、リスト・ナンバー 001 にファイル 003 が登録され、再度リスト・ナンバーを選択する画面に変わります。

```

CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME: 00h28m00s
[LN][FN] [NAME]
▼001 003 SCENE_003.wa
002 -----
<SAVE>
<ALL CLEAR>
    
```

- (5) [MENU] ダイアルで “002” を反転させて、[ENTER] キーを押します。
前述と同様、リスト002に登録するファイルの選択画面を表示します。

```

CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME: 00h28m00s
[LN][FN] [NAME]
001 003 SCENE_003.wa
▼002 -----
<SAVE>
<ALL CLEAR>

C SET▶LN001▶FILE SEL
[FN] [NAME]
▼001 SCENE_001.wav
002 SCENE_002.wav
003 SCENE_003.wav
004 SCENE_004.wav
005 SCENE_005.wav
    
```

- (6) [MENU] ダイアルでファイルを選択して [ENTER] キーを押します。
リスト・ナンバー002に選択したファイルが登録され、再度リスト・ナンバーを選択する画面に変わります。
- (7) 同じ要領でリスト・ナンバー003以降にファイルを登録します。
例として、リスト・ナンバー010まで登録します。

```

CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME: 01h28m00s
[LN][FN] [NAME]
008 002 SCENE_002.wa
009 009 SCENE_009.wa
▼010 010 SCENE_010.wa
011 -----
    
```

< Memo > : 通常、前述の操作でファイルをリストに登録すると、ファイルの先頭 (ABS 0) から最終記録位置 (REC END) までのデータが登録されます。ただし、用途に応じてスタート/エンド時間を任意に指定して登録することもできます (次項「登録済みリストの編集」を参照してください)。

< Memo > : [MENU] ダイアルで画面の一番最後にある “<ALL CLEAR>” を反転させて、[ENTER] キーを押すと、登録したファイルのリストが全てクリアされ、登録する前の画面に変わります。

```
CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:01h28m00s
[LN][FN] [NAME]
010 010 SCENE_010.wa
011 -----
<SAVE>
#<ALL CLEAR>
```

↓

```
CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:00h00m00s
[LN][FN] [NAME]
#001 -----
<SAVE>
<ALL CLEAR>
```

- (8) [MENU] ダイアルで画面最後にある “<SAVE>” を反転させて [ENTER] キーを押します。ファイル・ネーム “CHAINLIST.CSV” のプレイ・リストを保存するための画面に変わり、“?” が点滅します。

```
CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:01h28m00s
[LN][FN] [NAME]
010 010 SCENE_010.wa
011 -----
#<SAVE>
<ALL CLEAR>
```

↓

```
CHAIN PLAY SET▶SAVE
-Chain play list---
List save
[CHAINLIST.CSV ]
Are you sure?
Yes:[ENTER] key
No:[EXIT] key
```

- (9) [ENTER] キーを押して、保存を実行します。保存されると同時に、Home 画面に変わります。

< Memo > : プレイ・リストは、ファイル・ネーム “CHAINLIST.CSV” という CSV 形式のファイルで、カレント・ストレージのフォルダー内に保存されます (注意: リストは上書きされます)。 88 ページ参照

登録済みリストの編集

登録済みのチェーンプレイ・リストを呼び出し、用途に応じた下記編集を実行します。

- 1) タイム・エディット・モードで、ファイルのスタート/エンド時間を編集する。
- 2) CUEのタイム・データをスタート/エンド時間に置き換える。
- 3) デジタル・スクラブ機能でスタート/エンド時間を微調整する。
- 4) 既存リストに新たなファイルを挿入する。
- 5) 不要なファイルをリストから削除する。

ここからの操作は、前述の「新規リストの作成」において下記リストが作成されていることを前提にしています。

リストNo	ファイルNo	ファイル・ネーム
001	003	SCENE_003
002	008	SCENE_008
003	001	SCENE_001
004	007	SCENE_007
005	006	SCENE_006
006	004	SCENE_004
007	005	SCENE_005
008	002	SCENE_002
009	009	SCENE_009
010	010	SCENE_010

タイム・エディット・モードで編集する

例として、上記リスト・ナンバー 002 に登録されているファイル 008 のスタート時間とエンド時間を、タイム・エディット・モードを使って編集します。

- (1) 停止状態で [ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。
- (2) [MENU] ダイアルで “CHAIN PLAY SET” を選択して [ENTER] キーを押します。登録済みのチェーンプレイ・リスト画面に変わります。

```
CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:01h28m00s
[LN][FN] [NAME]
#001 003 SCENE_003.wa
002 008 SCENE_008.wa
003 001 SCENE_001.wa
004 007 SCENE_007.wa
```

- (3) [MENU] ダイアルで リスト “002” を選択して、[ENTER] キーを押します。
 選択したリストに登録されているファイルのスタート/エンド時間が表示されます。

```
CHAIN PLAY SET▶LN002
[FNO]008
[NAME]SCENE_008.wav
[START]00h00m00s00f
[END] 00h28m21s20f
<SCRUB-S> <SCRUB-E>
<SAVE> <DEL> <INS>
```

前述の「リストの新規作成」で登録したファイルのスタート時間はファイルの先頭（ABS 0）で、エンド時間はファイルの最終記録時間（REC END）が登録されています。

- (4) スタート時間を編集するには“[START]”が反転している状態で [ENTER] キーを押し、エンド時間を編集するには [MENU] ダイアルで “[END]” を反転させて [ENTER] キーを押します。
 下記例のように、フレームの桁が点滅する画面に変わります。

```
CHAIN PLAY SET▶LN002
[FNO]008
[NAME]SCENE_008.wav
[START]00h00m00s00f
[END] 00h28m21s20f
<SCRUB-S> <SCRUB-E>
<SAVE> <DEL> <INS>
```



```
CHAIN PLAY SET▶LN002
[FNO]008
[NAME]SCENE_008.wav
[START]00h00m00s00f
[END] 00h28m21s20f
<SCRUB-S> <SCRUB-E>
<SAVE> <DEL> <INS>
```

点滅

< “[START]” 選択時のエディット画面 >

```
CHAIN PLAY SET▶LN002
[FNO]008
[NAME]SCENE_008.wav
[START]00h00m00s00f
[END] 00h28m21s20f
<SCRUB-S> <SCRUB-E>
<SAVE> <DEL> <INS>
```



```
CHAIN PLAY SET▶LN002
[FNO]008
[NAME]SCENE_008.wav
[START]00h00m00s00f
[END] 00h28m21s20f
<SCRUB-S> <SCRUB-E>
<SAVE> <DEL> <INS>
```

点滅

< “[END]” 選択時のエディット画面 >

- (5) 任意のスタート/エンド時間を編集します。
 点滅ポイントで [MENU] ダイアルを使って数値を入力し、点滅ポイントは [◀◀] / [▶▶] キーで移動します。

- (6) 編集後 [MENU] ダイアルで “<SAVE>” を反転させて [ENTER] キーを押します。
 編集したスタート/エンド時間に再登録され、前述のファイル・リストを選択する画面に変わります。

```
CHAIN PLAY SET▶LN002
[FNO]008
[NAME]SCENE_008.wav
[START]00h00m30s00f
[END] 00h20m00s00f
<SCRUB-S> <SCRUB-E>
<SAVE> <DEL> <INS>
```



```
CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:01h28m00s
[LN][FN] [NAME]
001 003 SCENE_003.wa
▶002 008 SCENE_008.wa
003 001 SCENE_001.wa
004 007 SCENE_007.wa
```

CUE のタイム・データに置き換える

現在表示されているスタート時間およびエンド時間を、CUE のタイム・データに置き換えます。

<注意>：この操作は、編集するファイルにあらかじめCUEが記録されていることが必要です。CUEが記録されていないファイルでは、操作できません。
 なお、タイム・データに置き換えたCUEのデータは、設定後編集しても内容は反映されません。

- (1) [MENU] ダイアルで “[START]” または “[END]” を反転させて、[CUE/LOCATE] キーを押します。
 CUE のリスト画面が表示されます。

```
CHAIN PLAY SET▶LN002
[FNO]008
[NAME]SCENE_008.wav
[START]00h00m00s00f
[END] 00h28m21s20f
<SCRUB-S> <SCRUB-E>
<SAVE> <DEL> <INS>
```



```
CHAIN▶START SEL▶CUE
01 BC#START ***m***
02 BC#END ***m***
03 Cue 03 ***m***
04 Cue 04 ***m***
05 Cue 05 ***m***
06 Cue 06 ***m***
```

< “[START]” 選択時の CUE リスト画面 >

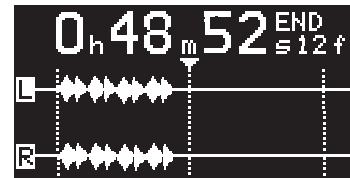

```
CHAIN PLAY SET▶LN002
[FNO]003
[NAME]SCENE_008.wav
[START]00h00m00s00f
[END] 00h28m21s20f
<SCRUB-S> <SCRUB-E>
<SAVE> <DEL> <INS>
```

```
CHAIN▶END SEL▶CUE
01 BC#START **h**m**s**
02 BC#END **h**m**s**
03 Cue 03 **h**m**s**
04 Cue 04 **h**m**s**
05 Cue 05 **h**m**s**
06 Cue 06 **h**m**s**

```

< “ [END] ” 選択時の CUE リスト画面 >

```
CHAIN PLAY SET▶LN001
[FNO]001
[NAME]Original.wav
[START]00h00m00s00f
[END] 00h48m52s12f
<SCRUB-S> <SCRUB-E>
<ADD> <CLEAR>
```



< エンド時間のスクラブ画面 >

- (2) [MENU] ダイアルで希望の CUE を選択して、[ENTER] キーを押します。
スタート時間またはエンド時間に、選択した CUE のタイム・データが登録されます。
- (3) 編集後 [MENU] ダイアルで “ <SAVE> ” を反転させて [ENTER] キーを押します。
前述のファイル・リストを選択する画面に変わります。

- (2) [MENU] ダイアルでスクラブしながら微調整した後 [ENTER] キーを押します。
スタートポイント (またはエンド・ポイント) を中心に 30msec のルーピング再生が可能です。
[ENTER] キーを押すと、微調整したポイントが新たなスタート / エンド時間に登録されます。
- (3) 編集後 [MENU] ダイアルで “ <SAVE> ” を反転させて [ENTER] キーを押します。
前述のファイル・リストを選択する画面に変わります。

デジタル・スクラブ機能で微調整する

現在表示されているスタート時間およびエンド時間を、デジタル・スクラブ機能を使って微調整します。

- (1) [MENU] ダイアルで “ <SCRUB-S> ” または “ <SCRUB-E> ” を反転させて、[ENTER] キーを押します。
登録されているスタート時間、またはエンド時間の波形が表示され、デジタル・スクラブが可能になります。

```
CHAIN PLAY SET▶LN001
[FNO]001
[NAME]Original.wav
[START]00h00m00s00f
[END] 00h48m52s12f
<SCRUB-S> <SCRUB-E>
<ADD> <CLEAR>
```



< スタート時間のスクラブ画面 >

リストに新たなファイルをインサートする

現在作成されているプレイ・リストに、新たなファイルをインサートします。ここでは例として、前述 46 ページに記載したチェーンプレイ・リストの 004 と 005 の間にファイル 011 (SCENE_011.wav) をインサートします。下記操作は、チェーンプレイ・リストの画面が表示されていることを前提にしています。

- (1) [MENU] ダイアルでリスト・ナンバー “ 005 ” を反転させて、[ENTER] キーを押します。
選択したファイル・リストのエディット画面に変わります。

```
CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:01h28m00s
[LN][FN] [NAME]
003 001 SCENE_001.wa
004 007 SCENE_007.wa
▶005 006 SCENE_006.wa
006 004 SCENE_004.wa
```

```
CHAIN PLAY SET▶LN005
[FNO]006
[NAME]SCENE_006.wav
[START]00h28m21s20f
[END] 00h28m21s20f
<SCRUB-S> <SCRUB-E>
<SAVE> <DEL> <INS>
```

- (2) [MENU] ダイアルで “<INS>” を反転させて、[ENTER] キーを押します。
登録するファイルの選択画面に変わります。

```
CHAIN PLAY SET▶LN005
[FNO]006
[NAME]SCENE_006.wav
[START]00h00m00s00f
[END] 00h28m21s20f
<SCRUB-S> <SCRUB-E>
<SAVE> <DEL> <INS>
```

```
C SET▶LN001▶FILE SEL
[FN] [NAME]
▶001 SCENE_001.wav
002 SCENE_002.wav
003 SCENE_003.wav
004 SCENE_004.wav
005 SCENE_005.wav
```

- (3) [MENU] ダイアルで “011 SCENE_011.wav” を選択して、[ENTER] キーを押します。
新たなファイル011が、インサート前のリスト005として新たにインサートされます。

このとき、インサートしたファイル以降のリスト・ナンバーは順に繰り下がります。

<インサート前のリスト画面>

```
CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:01h28m00s
[LN][FN] [NAME]
003 001 SCENE_001.wa
004 007 SCENE_007.wa
▶005 006 SCENE_006.wa
006 004 SCENE_004.wa
```

<インサート後のリスト画面>

```
CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:01h28m00s
[LN][FN] [NAME]
003 001 SCENE_001.wa
004 007 SCENE_007.wa
▶005 011 SCENE_011.wa ←
006 006 SCENE_006.wa
```

- (4) インサート後 [MENU] ダイアルで “<SAVE>” を反転させて [ENTER] キーを押します。
前述のファイル・リストを選択する画面に変わります。

リストから任意のファイルを削除する

現在作成されているプレイ・リストから、任意のファイルを選択して削除します。例として、リスト005に登録されているファイル006 “SCENE_006.wav” を削除します。

- (1) [MENU] ダイアルでリスト・ナンバー “005” を反転させて、[ENTER] キーを押します。
選択したファイル・リストのエディット画面に変わります。

```
CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:01h28m00s
[LN][FN] [NAME]
003 001 SCENE_001.wa
004 007 SCENE_007.wa
▶005 006 SCENE_006.wa
006 004 SCENE_004.wa
```

```
CHAIN PLAY SET▶LN005
[FNO]006
[NAME]SCENE_006.wav
[START]00h00m00s00f
[END] 00h28m21s20f
<SCRUB-S> <SCRUB-E>
<SAVE> <DEL> <INS>
```

- (2) [MENU] ダイアルで “” を反転させて、[ENTER] キーを押します。
選択したファイルがリストから削除され、削除したファイルの後にエントリーされていたファイルが繰り上がります。

```
CHAIN PLAY SET▶LN005
[FNO]006
[NAME]SCENE_006.wav
[START]00h00m00s00f
[END] 00h28m21s20f
<SCRUB-S> <SCRUB-E>
<SAVE> <DEL> <INS>
```

```
CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:01h28m00s
[LN][FN] [NAME]
003 001 SCENE_001.wa
004 007 SCENE_007.wa
▶005 004 SCENE_004.wa
006 005 SCENE_005.wa
```

- (3) ファイルの削除後 [MENU] ダイアルで “<SAVE>” を反転させて [ENTER] キーを押します。
前述のファイル・リストを選択する画面に変わります。

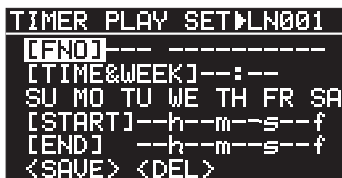
タイマープレイ・リストの新規設定

タイマープレイを実行するために、下記操作でタイマープレイ用のリストを設定します。

- (1) 停止状態で [ENTER] キーを押して、MENUモードへ入ります。
- (2) [MENU] ダイアルで “TIMER PLAY SET” を選択して [ENTER] キーを押します。
リストを設定するための画面に変わります。



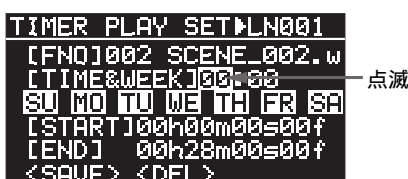
- (3) “001” が反転している状態で [ENTER] キーを押します。
ファイルを設定するための画面に変わります。



- (4) “[FNO]” が反転している状態で [ENTER] キーを押します。
登録するファイルの選択画面に変わります。

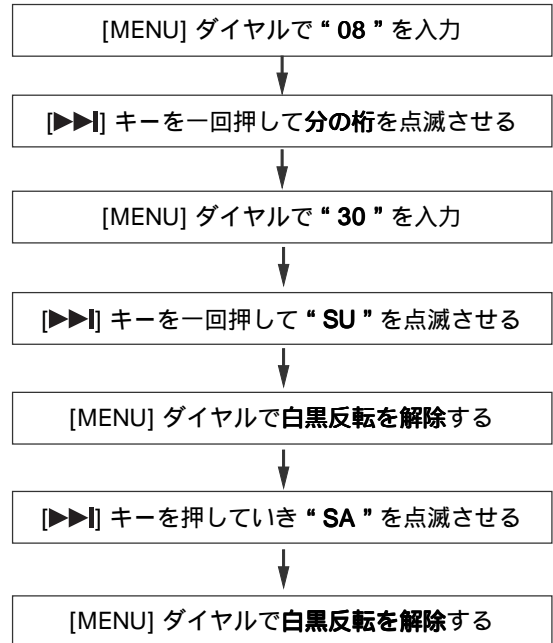


- (5) [MENU] ダイアルで希望のファイルを選択して [ENTER] キーを押します。
選択したファイル(例: 002 SCENE_002.wav を選択)が登録され、再生開始の時間と曜日、ファイルのスタート/エンド時間を設定する画面に変わります。

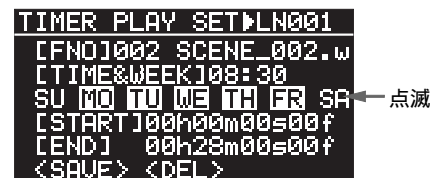


- (6) 再生の開始時間と、実行する曜日を設定します。
ここでは例として、現在表示されているスタート時間/エンド時間のまま、土日を除く月曜日～金曜日の8時30分に再生させる設定で、新規登録します。下記設定例を参照してください。

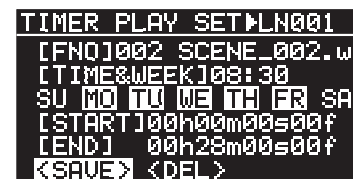
< 開始時間と実施曜日の設定例 >



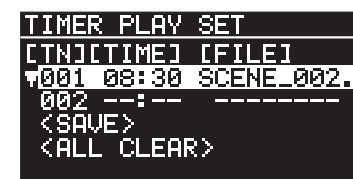
ここまでの操作が終了すると、下記画面を表示します。



- (7) 上記画面の状態、[ENTER] キーを押します。
画面下の “<SAVE>” が反転します。



- (8) “<SAVE>” が反転している状態で、[ENTER] キーを押します。
選択したファイルが上記設定の内容でリストに登録され、下記画面に変わります。



リストは最大 250 まで登録できます。
他のファイルをリストに追加するには、“002”を反転させて [ENTER] キーを押した後、同じ要領で登録します。

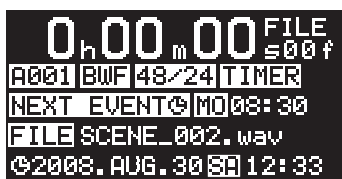
< Memo > : “<ALL CLEAR>”を反転させて [ENTER] キーを押すと、全てのリストがクリアできます。作成前にやり直しができます。

- (9) [MENU] ダイアルで “<SAVE>” を反転させて、[ENTER] キーを押します。
つぎの画面に変わり、“?” が点滅します。
これは、設定したリストが“TIMERLIST.CSV”という名前の、CSV(カンマ区切り)ファイル形式で保存されることを示しています。



- (10) [ENTER] キーを押して保存を実行します。
MENU モードに入る前の Home 画面に変わります (保存しないときは [EXIT] キーを押します)。

< Memo > : プレイ・リストが作成された状態でプレイ・モードに“TIMERプレイ・モード”を選択すると、リスト情報を読み込み下記例の Home 画面を表示します。



画面には、月曜日の 8 時 30 分 (MO 08:30) になるとファイル SCENE_002.wav が再生を開始する設定が表示され、現在の年月日 / 曜日 / 時間が下段に表示されます

< Memo > : プレイ・リストは、ファイル・ネーム “TIMERLIST.CSV” という CSV 形式のファイルで、カレント・ストレージのフォルダー内に保存されます (注意：リストは上書きされます)。 89 ページ参照

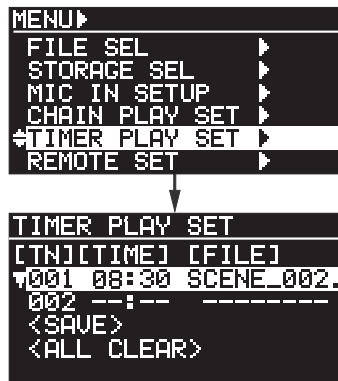
登録済みリストの編集

登録済みリストを呼び出し、用途に応じた下記編集が可能です。

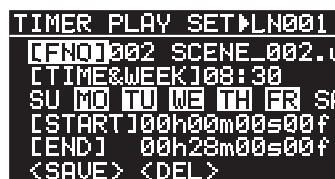
- 1) 再生するファイルを変更する
- 2) 再生する時間と曜日を変更する
- 3) タイム・エディットで、スタート/エンド時間を変更する
- 4) CUEポイントのタイム・データをスタート/エンド時間に置き換える

- (1) 停止状態で [ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。

- (2) [MENU] ダイアルで “TIMER PLAY SET” を選択して [ENTER] キーを押します。
登録済みリストの画面に変わります。



- (3) [ENTER] キーを押します。
選択したリストの詳細画面に変わり、希望の編集を実行します。



ファイルを入れ替える

- (1) “ [FNO] ” が反転している状態で [ENTER] キーを押します。
ファイルの選択画面が表示されます。
- (2) [MENU] ダイアルで希望のファイルを選択して、[ENTER] キーを押します。
選択したファイルに入れ替えられます。
- (3) 前述の「新規設定」と同様、操作(7)～(9)を実行して編集内容をセーブします。

再生開始時間と曜日を変更する

- (1) [MENU] ダイアルで “[TIME&WEEK]” を反転させて [ENTER] キーを押します。
最初に時間の編集が可能になります。

```
TIMER PLAY SET▶LN001
[FNO]002 SCENE_002.w
[TIME&WEEK]08:30
SU MO TU WE TH FR SA
[START]00h00m00s00f
[END] 00h28m00s00f
<SAVE> <DEL>
```

```
TIMER PLAY SET▶LN001
[FNO]002 SCENE_002.w
[TIME&WEEK]08:30 ←点滅
SU MO TU WE TH FR SA
[START]00h00m00s00f
[END] 00h28m00s00f
<SAVE> <DEL>
```

- (2) [◀◀] キーまたは [▶▶] キーを押して編集する時/分/曜日を選択し、[MENU] ダイアルで数値を入力（曜日は白黒反転）した後 [ENTER] キーを押して確定します。
- (3) 前述の「新規設定」と同様、操作(7)～(9)を実行して編集内容をセーブします。

ファイルの再生範囲を編集する

<タイム・エディット・モードを使う>

- (1) [MENU] ダイアルで “[START]” または “[END]” を反転させて [ENTER] キーを押します。
フレームの桁が点滅し、入力可能になります。

```
TIMER PLAY SET▶LN001
[FNO]002 SCENE_002.w
[TIME&WEEK]08:30
SU MO TU WE TH FR SA
[START]00h00m00s00f
[END] 00h28m00s00f
<SAVE> <DEL>
```

```
TIMER PLAY SET▶LN001
[FNO]002 SCENE_002.w
[TIME&WEEK]08:30
SU MO TU WE TH FR SA
[START]00h00m00s00↑ ←点滅
[END] 00h28m00s00f
<SAVE> <DEL>
```

- (2) [◀◀] キーまたは [▶▶] キーで点滅ポイントを移動し、[MENU] ダイアルで数値を入力した後 [ENTER] キーを押して確定します。
- (3) 前述の「新規設定」と同様、操作(7)～(9)を実行して編集内容をセーブします。

ファイルの再生範囲を編集する

< CUE のタイム・データに置き換える >

<注意> :この操作は、リストに選択するファイル上にCUEポイントが記録されている状態でのみ実行できます。なお、タイム・データに置き換えたCUEのデータは、設定後編集しても内容は反映されません。

- (1) [MENU] ダイアルで “[START]” または “[END]” を反転させて [CUE/LOCATE] キーを押します。
ファイルに記録されているCUEの一覧画面に変わります。

```
TIMER PLAY SET▶LN001
[FNO]002 SCENE_002.w
[TIME&WEEK]08:30
SU MO TU WE TH FR SA
[START]00h00m00s00f
[END] 00h28m00s00f
<SAVE> <DEL>
```

```
TIMER▶START SEL▶CUE
#01 BC#START **h**m**s**
#02 BC#END **h**m**s**
#03 Cue #03 **h**m**s**
#04 Cue #04 **h**m**s**
#05 Cue #05 **h**m**s**
#06 Cue #06 **h**m**s**

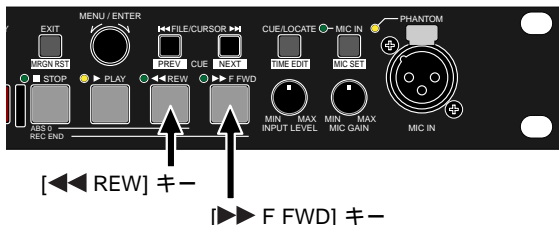
```

- (2) [MENU] ダイアルで希望のCUEを選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。
選択したCUEのタイムデータが、スタート（またはエンド）時間に置き換えられます。
- (3) 前述の「新規設定」と同様、操作(7)～(9)を実行して編集内容をセーブします。

全ての編集が終了後、[STOP] キーを押してMENUモードから抜け出します。

キューイング機能

再生中、[▶▶ F FWD] キー（または [◀◀ REW] キー）を押すとキューイング・モードへ入り、フォワード方向またはリワインド方向へ最大8倍速のキューイング（再生音をモニターしながら早送り / 逆戻し）ができます。



< Memo > : [▶▶ F FWD] キー（または [◀◀ REW] キー）の押す回数によって、2倍速、4倍速、6倍速または8倍速に可変できます。実行中はディスプレイ右上に下記アイコンを表示します。

キーの押す回数	REW 方向	FWD 方向
1 回		
2 回		
3 回		
4 回		
5 回		

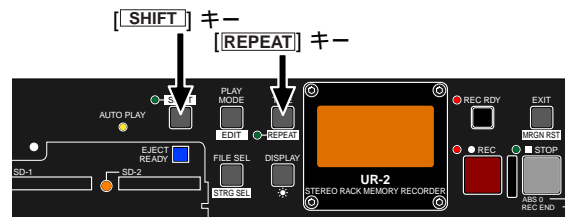
< 注意 > : 6倍速および8倍速は、FSが48kHz以下で記録したファイルのみ可能です。

< Memo > : キューイングしながらの再生音は、初期設定で [ANALOG OUT] 端子、[DIGITAL OUT] 端子および [PHONES] ジャックから出力され、ヘッドホンまたは外部モニター・スピーカなどでモニターできます。出力先は、SYSTEM SETUP メニューにある “Cue Monitor Out” の設定で [PHONES] ジャックからのみ出力させることが可能です。キューイングのモニター音を、本機に接続されたPA機器などから出力させたくないときにご利用ください（詳細は77ページを参照してください）。

リピート機能

本機のリピート機能を “On” に設定して再生すると、現在設定されているプレイ・モードによる再生動作を、[STOP] キーを押すまで繰り返します。

リピート機能の On/Off は、停止状態で [SHIFT] キーを押して Shift モードを ON にした後 [TIME] / [REPEAT] キーを押します。

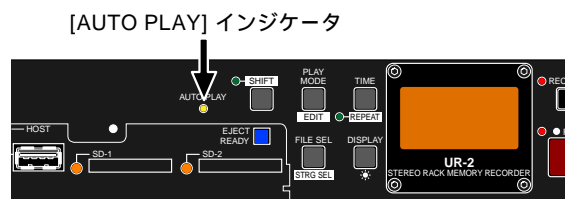


< Memo > : リピート機能の On/Off は、上記操作以外に MENU モードの PLAY SETUP にある “Repeat” メニューでも設定できます（この後57ページを参照してください）。

オート・プレイ機能

MENU モードの PLAY SETUP にある “Auto play” メニューを “On” に設定しておくことで、再生中 [◀◀] / [▶▶] キーでのサーチ（または USB キーボードの 10 キーによるダイレクト・ロケート）を実行した後、サーチ / ロケートした位置から、自動的に再生させることができます。

“Auto play” メニューの初期設定は “On” になっていて、フロント・パネルの [AUTO PLAY] インジケータが点灯しています。



< Memo > : “Auto play” メニューの設定は、この後57ページの「PLAY SETUP メニューの詳細」を参照してください。

< 注意 > : 停止中 [◀◀] / [▶▶] キーでスキップしても自動的に再生することなく、スキップしたファイルの先頭で停止します。

パワーオン・プレイ機能

電源を切る前に、MENUモードのPLAY SETUPにある“PowerOn play”メニューを“On”に設定しておく、マウントしているカレント・ストレージのファイルを、電源投入後自動的に再生することができます。

< Memo > : “PowerOn play”メニューの設定は、この後 58 ページを参照してください（初期設定では“Off”になっています）。

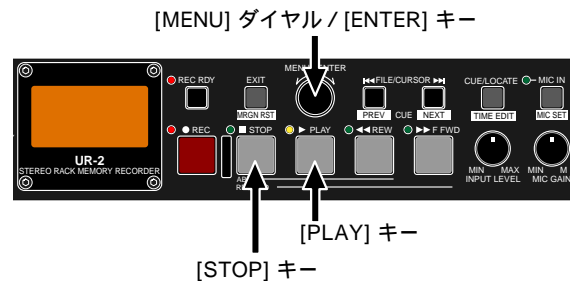
< Memo > : 電源投入後は、前回本機の電源をOFFする前に設定されているプレイ・モードに基づいて動作します（注意：“MEMORYプレイ・モード”および“TIMERプレイ・モード”設定時では機能しません）。

< 注意 > : タイマー機器と接続して使用する場合は、必ず本機の電源を切ってから機器を接続し、タイマー機器のタイマーをセットした後に本機の電源を再投入してください。

< 注意 > : カレント・ストレージに複数のフォルダーが存在するときは、電源投入後フォルダーの選択画面を表示して停止するため、自動的に再生しません（ 29 ページ）。

デジタル・スクラブ機能

停止状態で [STOP] キーを押しながら [PLAY] キーを押すとデジタル・スクラブ・モードへ入り、下記例の画面に変わります。



```

0h 00m 23 FILE
A001 Original_001.wav
BWF 48/24 SINGLE
-60 40 30 20 12 8 6 4 2 0P
L
R

```



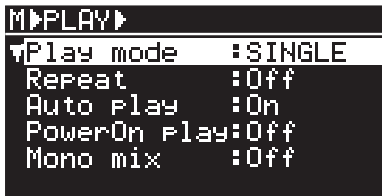
< デジタル・スクラブの実行画面 >

上記画面の が現在表示している時間の位置を表し、[MENU] ダイヤルの操作で約 5 ~ 10msec 単位のデジタル・スクラブができます。

スクラブ終了後 [ENTER] キーを押すと、スクラブ・モードから抜け出します。

PLAY SETUP メニューの詳細

MENUモードの“PLAY SETUP”メニューにはファイルの再生に関連する設定メニューが用意され、下記メニュー・アイテムを表示します。



- (1) プレイ・モードの設定
- (2) リピート機能のON/OFF設定
- (3) オート・プレイ機能のON/OFF設定
- (4) パワーオン・プレイ機能のON/OFF設定
- (5) モノラル・ミックス機能のON/OFF設定

上記画面を表示させるには、つぎのいずれかの手順があります。

<手順-1>
 停止状態で [SHIFT] キーを押して、Shift モードを ON にした後 [PLAY MODE] / [EDIT] キーを押します。

<注意> :上記の方法は、現在設定されているプレイ・モードが SINGLE、ALL または RELAY に設定されているときのみ可能です。

<手順-2>
 停止状態で [ENTER] キーを押して MENU モードへ入った後、[MENU] ダイアルで“PLAY SETUP”を選択して [ENTER] キーを押します。

MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押します。

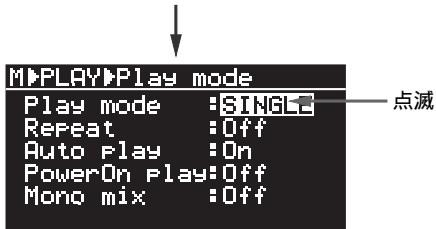
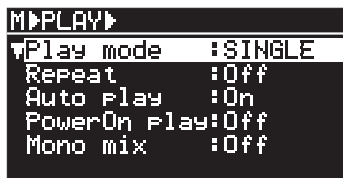
プレイ・モードの設定

再生時のプレイ・モードを設定します。

プレイ・モードは操作パネルの [PLAY MODE] キーでも設定が可能で、キーの操作で設定したプレイ・モードは、Play mode 設定画面上にも反映します。

メニュー・アイテムから“Play mode”を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります(初期設定では“SINGLE”が点滅しますが、MENU モードに入る前に設定されているプレイ・モードを表示します)。

[MENU] ダイアルでプレイ・モードを選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



設定項目

SINGLE (初期設定) ALL、RELAY
 CHAIN-S、CHAIN-A、MEMORY、TIMER

< Memo > :各プレイ・モードの動作については、前述の 41 ページを参照してください。

<注意> :“CHAIN-S”、“CHAIN-A”および“MEMORY”は、あらかじめチェーンプレイ用のリストが作成されている状態で選択できます。また“TIMER”もタイマー・プレイ用のリストが作成されている状態で選択できます。

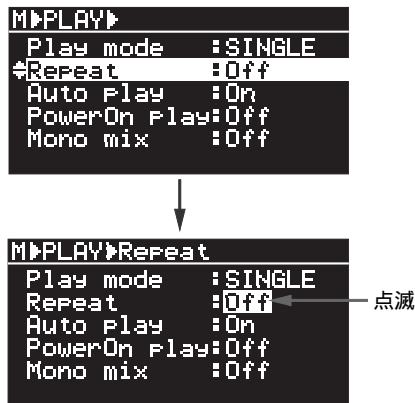
リピート機能の設定

再生動作を繰り返すリピート機能を設定します。

リピート機能の On/Off は、操作パネルの [SHIFT] キーを ON にした後 [REPEAT] キーを押しても設定でき、キーの操作で設定した On/Off は、Repeat 設定画面にも反映します。

メニュー・アイテムから “ Repeat ” を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では “ Off ” が点滅しますが、MENU モードに入る前に設定されている On/Off を表示します）。

[MENU] ダイヤルで On/Off を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



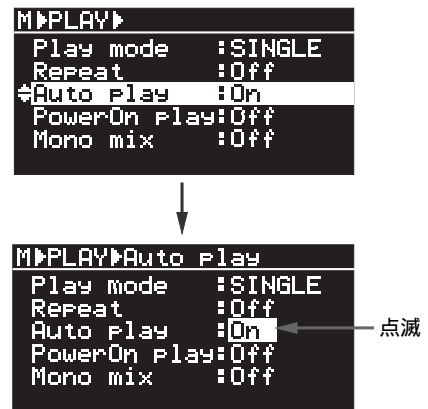
設定項目	詳細
Off	現在設定されているプレイ・モードの動作が終了すると、停止します（フロント・パネルの REPEAT インジケータ：消灯）。
On	現在設定されているプレイ・モードの動作を、停止させるまで繰り返します（フロント・パネルの REPEAT インジケータ：点灯）。

オート・プレイ機能の設定

再生中 [◀◀] / [▶▶] キーでスキップしたり、USB キーボード接続時における 10 キーでのダイレクト・ロケートを実行した後、ロケートした位置から自動的に再生させる機能を設定します（初期設定では自動的に再生する設定になっています）。

メニュー・アイテムから “ Auto play ” を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では “ On ” が点滅しますが、MENU モードに入る前に設定されている On/Off を表示します）。

[MENU] ダイヤルで On/Off を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



設定項目	詳細
Off	ロケートの終了後、停止します（フロント・パネルの AUTO PLAY インジケータ：消灯）。
On	ロケートの終了後、現在設定されているプレイ・モードで自動的に再生を開始します（フロント・パネルの AUTO PLAY インジケータ：点灯）。

<注意>：ABS 0 または REC END へのロケートを実行したときは、オート・プレイは機能しません。

<注意>：停止中 [◀◀] / [▶▶] キーでスキップしたり、ファイル・セレクトを実行しても自動的に再生することなく、スキップ（またはファイル・セレクト）したファイルの先頭で停止します。

パワーオン・プレイ機能の設定

電源を投入したとき、自動的にファイルを再生させる機能を設定します。

メニュー・アイテムから“ PowerOn play ”を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では“ Off ”が点滅しますが、MENUモードに入る前に設定されている On/Off を表示します）。

[MENU] ダイヤルでOn/Offを選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



設定項目	詳細
Off	電源を投入すると、ファイルの先頭で停止した状態で立ち上がります。
On	電源を投入すると、自動的に現在設定されているプレイ・モードでファイルの再生を開始します。

<注意>：パワーオン・プレイを実行するには、電源を入れる前にあらかじめ再生するファイルの記録されたストレージをマウントしてください。

<注意>：パワーオン・プレイが“ On ”に設定されていても、電源投入後“ MEMORYプレイ ”モードの画面が立ち上がったときは、自動的に再生されません。

<注意>：タイマー機器と接続して使用する場合は、必ず本機の電源を切ってから機器を接続し、タイマー機器のタイマーをセットした後に本機の電源を再投入してください。

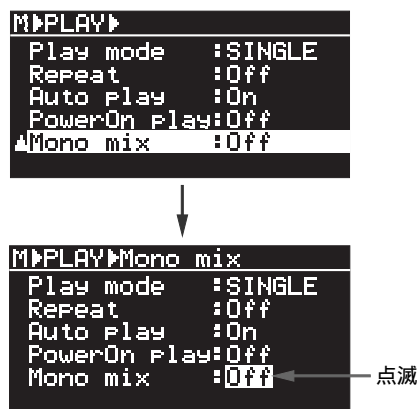
<注意>：パワー・オン・プレイを実行するためのカレント・ストレージに複数のフォルダーが存在するときは、フォルダーの選択画面が表示されて自動的に再生しません（ 29 ページ）。

モノラル・ミックス機能の設定

ステレオ・ファイルの再生出力を、モノラルにミックスして出力させる機能を設定します。

メニュー・アイテムから“ Mono mix ”を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では“ Off ”が点滅しますが、MENUモードに入る前に設定されている On/Off を表示します）。

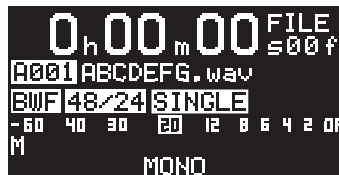
[MENU] ダイヤルでOn/Offを選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



設定項目	詳細
Off	通常ステレオ音声出力されます。モノ・ファイルの再生時は、出力端子の Lch/Rch から同じ音声出力されます。
On	ステレオ・ファイルの Lch / Rch の音声は、1:1 の割合でミックスされて出力されます。モノ・ファイルの再生時は、出力端子の Lch/Rch から同じ音声出力されます。

< Memo >：“ Mono mix ”を“ On ”に設定すると、ファイルの Home 画面は以下のように変わります。

< Mono Mix が On 時のディスプレイ >

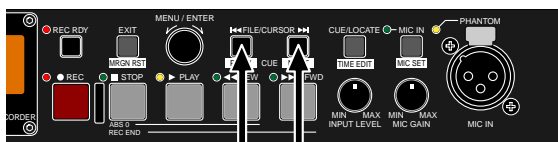


ロケート/スキップ

ファイル単位のスキップ

停止状態で [◀◀] キーまたは [▶▶] キーを押すと、現在立ち上がっているファイルの前後に記録されているファイルの先頭へスキップして停止します(キーを押した回数分、前後に記録されているファイルをスキップでき、再生するファイルをセレクトするのに便利です)。

< Memo > : 再生中かつ MENU モードの “PLAY SETUP” メニューにある “Auto play” が “On” になっている状態で上記操作を実行すると、スキップ後自動的に再生します(初期設定は “On” になっています)。



[◀◀] キー
[▶▶] キー

[◀◀] キーまたは [▶▶] キーを押すと、下記ポップアップ画面が点灯し、前後にエントリーされているファイルの先頭へスキップして停止します。

[◀◀] キーを押した場合

```
--SKIP FILE--
|<< File No[002]
SCENE_002.wav
```

[▶▶] キーを押した場合

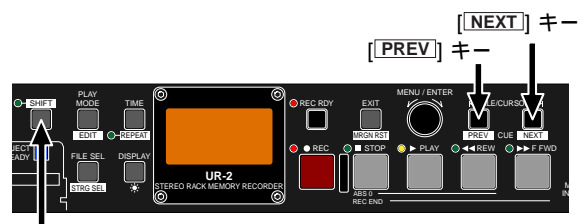
```
--SKIP FILE--
>>| File No[003]
SCENE_003.wav
```

CUE 単位のスキップ

[SHIFT] キーを押して、Shift モードを ON にした状態 (SHIFT インジケータ点灯) で [PREV] CUE キーまたは [CUE NEXT] キーを押すと、現在立ち上がっているファイルの現在位置の前後に記録されている、CUE ポイントへスキップして停止します(キーを押した回数分、前後に記録されている CUE ポイントへスキップします)。

< Memo > : 再生中かつ MENU モードの “PLAY SETUP” メニューにある “Auto play” が “On” になっている状態で上記操作を実行すると、スキップ後自動的に再生します(初期設定は “On” になっています)。

< 注意 > : 上記操作は、現在立ち上がっているファイル中に CUE が記録されていないと実行できません。



[SHIFT] キー

Shift モードを ON にした状態 (SHIFT インジケータ点灯) で [PREV] キーまたは [NEXT] キーを押すと、下記ポップアップ画面が点灯し、前後にエントリーされている CUE ポイントへスキップして停止します。

[PREV] キーを押した場合

```
|<< CUE No[003]
Cue 03
00h12m38s11f23sf
```

[NEXT] キーを押した場合

```
>>| CUE No[004]
Cue 04
00h32m18s24f43sf
```

ファイルの先頭へロケート

停止状態で [STOP] キーを押しながら [REW] キーを押すと、現在立ち上がっているファイルの先頭 (ABS 0) へロケートして停止します。

ファイルの最終記録位置へロケート

停止状態で [STOP] キーを押しながら [F FWD] キーを押すと、現在立ち上がっているファイルの最終記録位置 (REC END) へロケートして停止します。

任意の CUE を指定してロケート

現在立ち上がっているファイルに記録されている CUE リストから、任意に指定する CUE のポイントへロケートします。

< Memo > : 再生中かつ MENU モードの “PLAY SETUP” メニューにある “Auto play” が “On” になっている状態で下記操作を実行すると、ロケート後自動的に再生します (初期設定は “On” になっています)。

- (1) 停止状態で [CUE/LOCATE] キーを押します。
現在記録されている CUE リストを表示します。

CUE LIST▶			
▶01	BC#START	00h08m00	
02	BC#END	00h12m00	
03	Cue 03	00h34m00	
04	Cue 04	00h56m00	
05	Cue 05	01h12m00	
06	Cue 06	01h34m00	

- (2) [MENU] ダイアルで CUE を選択して、再度 [CUE/LOCATE] キーを押します。
選択した CUE のポイントへロケートして、Home 画面に変わります。

CUE LIST▶			
01	BC#START	00h08m00	
02	BC#END	00h12m00	
03	Cue 03	00h34m00	
▶04	Cue 04	00h56m00	
05	Cue 05	01h12m00	
06	Cue 06	01h34m00	

0h	56m	00	FILE
500f			
A001 ABCDEFG.wav			
BWF 48/24 SINGLE			
-60	40	30	20 12 8 6 4 2 0P

任意のタイムデータにロケート

現在立ち上がっているファイル上の、任意のタイム・データを入力してロケートします。

< Memo > : 再生中かつ MENU モードの “PLAY SETUP” メニューにある “Auto play” が “On” になっている状態で下記操作を実行すると、ロケート後自動的に再生します (初期設定は “On” になっています)。

- (1) 停止状態(または再生中)で、[SHIFT] キーを押して Shift モードを ON にした後、[CUE/LOCATE] キーを押します。
キーを押した時刻がホールドされ、タイム・データのエディット・モードへ入ります。



点滅

- (2) 任意のタイム・データを入力します。
点滅ポイントで [MENU] ダイアルを使って数値を入力し、[◀◀] キーまたは [▶▶] キーで点滅ポイントを移動します (USB キーボードを接続しているときは、キーボードでも入力できます)。
- (3) タイム・データを入力後、[ENTER] キーを押します。
入力したファイル上の時間へ、速やかにロケートして停止します。

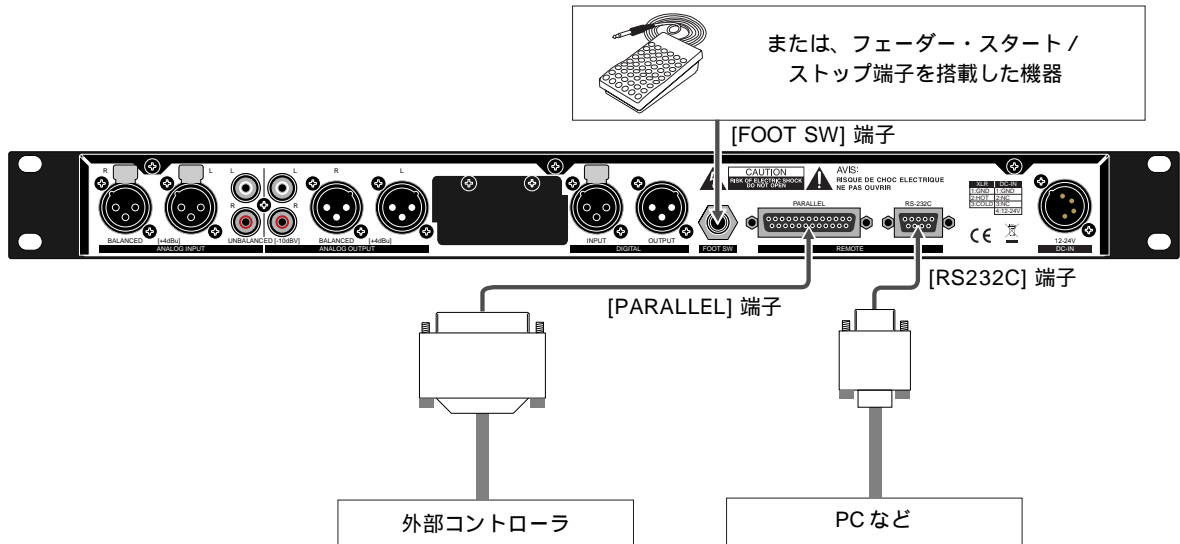
10 キーでダイレクト・ロケート

本機に USB キーボードが接続されているとき、停止または再生中にキーボードの 10 キー ([0] ~ [9], [Del / .]) を押すと、押したキーの番号と同じファイル・ナンバーへダイレクト・ロケートします。[Del / .] キーは “+10” 機能を果たします (67 ページ)。

< Memo > : MENU モードの “PLAY SETUP” メニューにある “Auto play” が “On” になっている状態で上記操作を実行すると、ロケート後自動的に再生します (初期設定は “On” になっています)。

外部機器でコントロール

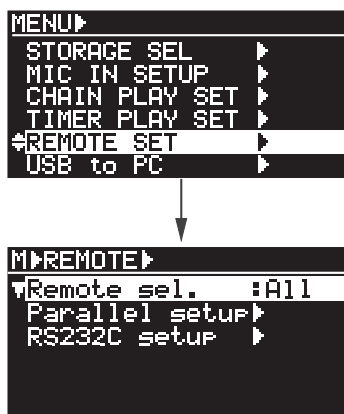
[PARALLEL REMOTE]、[RS232C REMOTE] または [FOOT SW] 端子を使って、本機を外部からコントロールします。



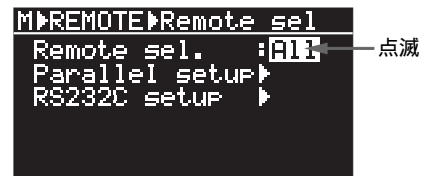
REMOTE SET メニューの設定

外部機器で本機をコントロールするには、MENUモードのREMOTE SETにある“Remote sel.”メニューを設定し、用途に応じて“Parallel setup”メニューおよび“RS232C setup”メニューを設定します。

- (1) 停止状態で [ENTER] キーを押して、MENUモードへ入ります。
- (2) [MENU] ダイアルで“REMOTE SET”を選択して [ENTER] キーを押します。
REMOTE SETメニューのメニューアイテムを表示します。



- (3) “Remote sel.” が反転している状態で [ENTER] キーを押します。
現在の設定が点滅し、下記パラメータが選択できます (初期設定: All)。



All	リモートおよび本体キーすべてが有効です。
Local	リモート機能はすべて無効です。
Remote	リモートのみが有効です。ただし、本体の [ENTER] キー / [EXIT] キーは有効です。

- (4) [MENU] ダイアルで“ All ”(または“ Remote ”)を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。
この後、リモートに必要な“Parallel setup”メニューまたは“RS232C setup”メニューを設定します。

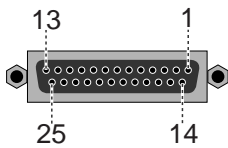
[PARALLEL REMOTE] を使う

[PARALLEL REMOTE] 端子に外部コントローラを接続して、本機をパラレル制御します。

パラレル制御する場合は、前述MENUモードのREMOTE SETにある“Remote Sel.”を“**All**”または“**Remote**”に設定します。

[PARALLEL REMOTE] 端子のピン・アサインは以下のようになっています。各端子（3～12、15～24）をGNDとショートさせることにより割り当てられたコマンドを実行します。

< Memo > : TALLYはトランスポートステータス表示用です。インジケータなどの点灯に使用ができません。



Pin No.	Signal	IN/OUT
1	STOP TALLY	OUT (OC)
2	REC TALLY	OUT (OC)
3	STOP	IN
4	REC	IN
5	FF (SKIP)	IN
6	SHIFT	IN
7	10key-0	IN
8	10key-2	IN
9	10key-4	IN
10	10key-6	IN
11	10key-8	IN
12	FOOT SW	IN
13	GND	-
14	PLAY TALLY	OUT (OC)
15	+10key	IN
16	PLAY	IN
17	REC RDY	IN
18	REW (SKIP)	IN
19	MIC IN	IN
20	10key-1	IN
21	10key-3	IN
22	10key-5	IN
23	10key-7	IN
24	10key-9	IN
25	VCC (+5V)	-

OUT: オープンコレクタによるトランスポートステータス表示信号（最大電圧5V、最大電流：50mA）

< 注意 > : VCCの供給電流は最大100mAまでです。なお、VCCポート（25ピン）は絶対にショートさせないでください。

< Memo > : [FOOT SW] 端子は、[PARALLEL REMOTE] のFOOT SW（12ピン）とGND（13ピン）ポートを共有しています。

< 注意 > : [FOOT SW] 端子は、Close/Openのりバース設定があります（初期設定：Close）。詳細は次項をお読みください。

[FOOT SW] を使う

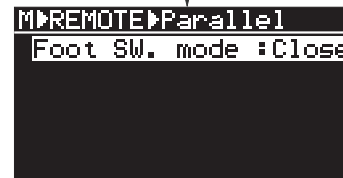
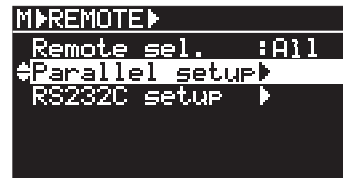
[FOOT SW] 端子にフットスイッチ、またはフェーダー・スタート/ストップ端子を搭載した機器を接続して、本機の再生/停止を制御します。

前述MENUモードのREMOTE SETにある“Remote sel.”を“**All**”または“**Remote**”に設定し、必要に応じて“Parallel Setup”メニューにある“Foot SW. mode”メニューでフットスイッチの動作極性を設定します。

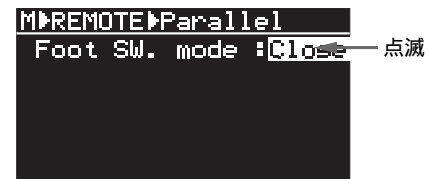
“Foot SW. mode”メニューの設定

下記操作は、前述の“Remote sel.”を“**All**”に設定した画面が表示されていることを前提にしています。

- (1) [MENU] ダイヤルで“Parallel setup”を選択して、[ENTER] キーを押します。フットスイッチの動作極性を設定する画面に変わります。



- (2) [ENTER] キーを押します。現在の設定が点滅して、設定可能になります（初期設定：CLOSE）。



Close	スイッチをONしたときにスタートします。
Open	スイッチをOFFしたときにスタートします。

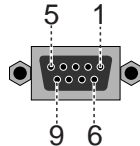
- (3) [MENU] ダイヤルで希望の動作極性を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。
- (4) [STOP] キーを押して、MENUモードから抜け出します。

[RS232C] を使う

本機の [RS232C] 端子とコンピュータのRS-232C端子を接続し、コンピュータから本機を制御します。

RS232Cで制御するには、前述MENUモードのREMOTE SETにある“Remote sel.”を“**All**”または“**Remote**”に設定し、必要に応じて“**RS232C setup**”メニューでボーレート（通信速度）を設定します。

[RS232C] 端子のピン・アサインは、以下のようになっています。



Pin No.	Signal	IN/OUT
1	NC	—
2	TX	OUT
3	RX	IN
4	NC	—
5	GND	—
6	NC	—
7	NC	—
8	NC	—
9	NC	—

<仕様>

使用ケーブル：メス・オス、ストレート・ケーブル
 ボーレート：9600、19200、38400、57600、115200bps（初期設定：115200）
 文字長：8 bit
 パリティビット：無し
 ストップビット：1 bit

“RS232C setup”メニューの設定

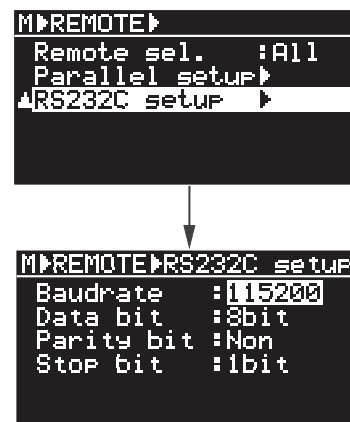
“RS232C setup”メニューでは、制御信号のボーレート（通信速度）を設定します。

下記操作は、前述の“Remote sel.”を“**All**”に設定した画面が表示されていることを前提にしています。

- (1) [MENU] ダイアルで“RS232C setup”を選択して、[ENTER] キーを押します。

RS232Cに関連した設定画面に変わります。

ここではボーレート（通信速度）のみ設定が可能で、他は表示のみです。



- (2) ボーレートの値が反転している状態で [ENTER] キーを押します。

現在の設定が点滅し、9600、19200、38400、57600、115200 (bps) の中からボーレートが選択できます（初期設定：115200bps）。

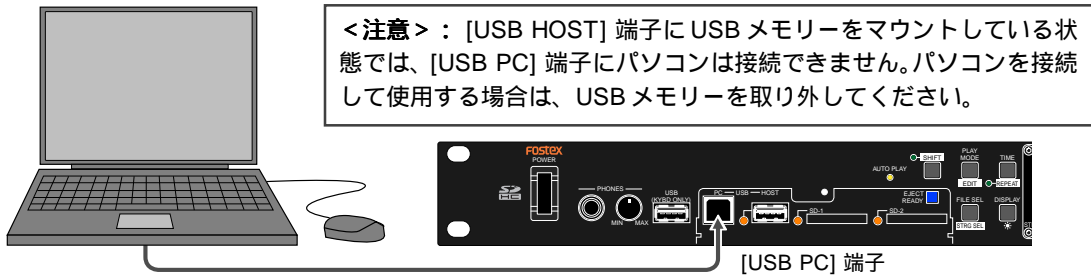


- (3) [MENU] ダイアルでボーレートを選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。
- (4) [STOP] キーを押してMENUモードから抜け出します。

UR-2 と PC 間でファイル転送

[USB PC] 端子とパソコンを接続して、UR-2 とパソコン間でストレージ（USB メモリーは除く）に記録したオーディオ・ファイル（BWF ファイル）を転送します。

UR-2 で記録したオーディオ・データをパソコンのハードディスクへコピーしたり、Digidesign Pro Tools などのコンピュータ・ソフトへインポートすることができます。また、弊社ホームページからダウンロードした、バージョンアップ用のソフトウェアを転送する場合にも利用できます。



<注意> : パソコンとの間でファイル転送できるのは、SD1 および SD2 にマウントされている SD カードに記録されたファイルのみです。

<注意> : 本機と接続するパソコンは、Windows ME、2000、XP、vista および Macintosh OS X の USB 対応の機種に限られます。あらかじめお使いになるパソコンをご確認ください。

* 本書に記載されている会社名および製品名などは、一般的に各社の商標または登録商標となっています。

本機と PC の接続（USB to PC メニューの実行）

USB ケーブルで本機とパソコンを接続した後、MENU モードにある“USB to PC”メニューを実行します。ここでは例として、Windows XP を搭載したパソコンに接続することを前提にしています。

- (1) PC および本機の電源を入れます。
- (2) 停止状態で [ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。
- (3) [MENU] ダイアルで“USB to PC”を選択して、[ENTER] キーを押します。
“USB to PC”メニューの第 2 階層画面に変わります。
- (4) [ENTER] キーを押します。
接続実行後の画面に変わります。



上記画面が表示されている状態で本機とパソコン間でデータのやり取りが可能になります。

< Memo > : 接続が完了すると本機の SD カードが PC 上にマウントされ、PC 上に「リムーバブル・ディスク・ドライブ」が表示されます。2 つの SD カードが本機にマウントされている場合は、PC 上に 2 つのドライブが表示されます（下図矢印）。

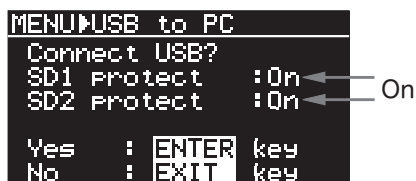
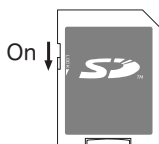


< SD カードのプロテクトについて >

本機にセットされている SD カードのプロテクトが OFF になっている状態では、下記例のように画面のプロテクト表示が「Off」になります。この状態では、PC 側から本機にセットしている SD カードが Read/Write とともに可能であることを示しています。



PC 側の不要な操作で、SD カードに記録されているファイル・データの破壊を防ぐためには、SD カードのプロテクトを ON にすることをお勧めします。プロテクトを ON にすると画面のプロテクト表示は「On」となり、SD カードは Read のみが可能になります（下記例は SD1 および SD2 双方にプロテクトをかけた場合の画面です）。



PC の HDD へコピーする

本機にセットしている SD カードから PC へ、ファイル・データをコピーします。PC の「マイ・コンピュータ」を開き、パソコン上に「リムーバブル・ディスク」というドライブが追加されていることを前提にしています。

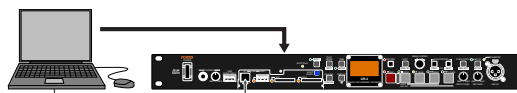


< 注意 > : PC へコピーするとき、「フォルダーへ移動」を実行しないでください。「フォルダーへ移動」を実行すると、SD カード上の元ファイルがなくなってしまいますのでご注意ください。

- (1) 追加されている「リムーバブル・ディスク」を開き、BWFF フォルダからオーディオ・ファイルを選択して PC へコピーします。
- (2) PC へのファイル・データ取り込みが終了したら、PC 側の「ハードウェアの取り外し」を実行した後 PC から USB ケーブルを外します。
- (3) 本機の [EXIT] キーを押して、USB 接続を解除します。

PC から本機の SD カードへコピー

パソコンから本機にセットしている SD カードへ、ファイル・データをコピーします。本機のソフトウェアをバージョンアップする際、当社ホームページからダウンロードしたバージョンアップ用のファイル・データを SD カードにコピーするときも利用できます（UR-2 のバージョンアップについては、69 ページをご覧ください）。



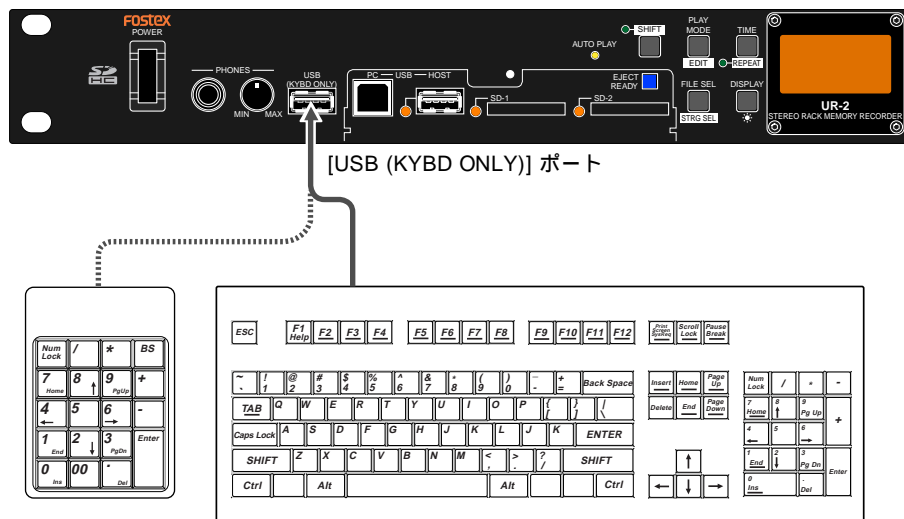
< 注意 > : コピー前 SD カードのプロテクトが Off になっていることを確認してください。

- (1) PC の「マイ・コンピュータ」に追加された、リムーバブル・ディスクの「BWFF」フォルダへファイルのコピーします（☞ 29 ページ）。音声ファイルは「BWFF」フォルダへコピーし、バージョンアップ用のファイルは、「ルート・フォルダ」へコピーします。
- (2) PC からのコピーが終了したら、PC 側の「ハードウェアの取り外し」を実行した後 PC から USB ケーブルを外します。
- (3) 本機の [EXIT] キーを押して、USB 接続を解除します。

USB キーボードを使う

[USB (KYBD ONLY)] ポートにUSBキーボード / 10キーボードを接続することで、MENUモードにおけるファイル・ネーム / ボリューム・ラベルの編集や設定変更に加え、トランスポートのコントロールが可能になります。

<注意> : USBキーボードを接続して使用する場合は、MENUモードの“SYSTEM SETUP”メニューにある“Keyboard Type”で、キーボードのタイプを設定します(78 ページ)。初期設定は“US”タイプに設定されています。



キーボードの各キーに振り分けられた機能

USB キーボードのファンクション・キー

F1	MENUモードのSTORAGE UTILITYにある“Edit file name”メニューへ入ります。
F3	MENUモードのSYSTEM SETUPにある“Default file name”メニューへ入ります。
F4	プレイモードを“CHAIN ALL”プレイ・モードに設定します。
SHIFT + F4	プレイモードを“CHAIN SINGLE”プレイ・モードに設定します。
F5	プレイモードを“ALL”プレイ・モードに設定します。
SHIFT + F5	プレイモードを“SINGLE”プレイ・モードに設定します。
F6	プレイモードを“MEMORY”プレイ・モードに設定します。
F7	REC READYをONにします。
SHIFT + F7	REC READYをOFFにします。
F8	UR-2の[REC]キーと同じ役目を果たします。
F9	UR-2の[STOP]キーと同じ役目を果たします。
F10	UR-2の[PLAY]キーと同じ役目を果たします。
F11	UR-2の[REW]キーと同じ役目を果たします。
F12	UR-2の[F FWD]キーと同じ役目を果たします。

USB キーボードのコントロール・キー

Ctrl + L	UR-2 の [CUE/LOCATE] キーと同じ役目を果たし、ロケートが実行できます。
-----------------	--

USB キーボードのショートカット・キー

ALT + F	オーディオ・ファイルのセレクト・モードへ入ります。
ALT + D	ストレージのセレクト・モードへ入ります。
ALT + S	MENU モードの SYSTEM SETUP メニューへ入ります。
ALT + P	MENU モードの PLAY SETUP メニューへ入ります。
ALT + L	MENU モードの CHAIN PLAY SET メニューへ入ります。
ALT + U	MENU モードの STORAGE UTILITY メニューへ入ります。

USB キーボードの固有キー

/ / /	桁の移動またはスクロール機能を果たします。
BS	バックスペース機能を果たします。
DEL	文字入力時のデリート機能を果たします。
ESC	[EXIT] キーと同じ機能を果たします。
ENTER	[ENTER] キーと同じ機能を果たします。
HOME	Home 画面に戻ります。
SPACE	UR-2 の [STOP] キーと同じ機能を果たします。
	UR-2 の [▶▶] キーと同じ機能を果たします。
	UR-2 の [◀◀] キーと同じ機能を果たします。

10 キーボードのキー

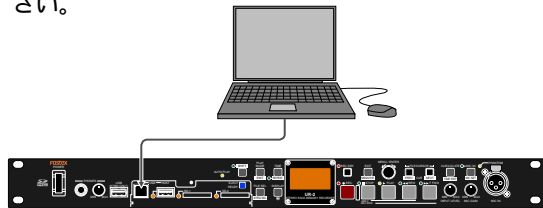
0 ~ 9	10 キーおよびメモリーキーとして機能します。
/	UR-2 の [◀◀] キーと同じ機能を果たします。
*	UR-2 の [▶▶] キーと同じ機能を果たします。
-	UR-2 の [SHIFT] キーと同じ機能を果たします。
+	UR-2 の [PLAY] キーと同じ機能を果たします。
ENTER	UR-2 の [STOP] キーと同じ機能を果たします。
Del . (.)	+10 キーとして機能します。

<注意> : USB キーボードおよび 10 キーボードで操作できる機能は、将来拡張されることがあります。

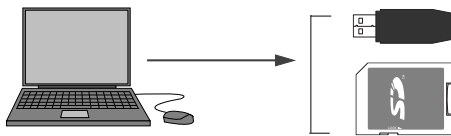
UR-2 のバージョンアップ

UR-2 のバージョンアップは、当社ホームページ (<http://www.fostex.jp>) からバージョンアップ用のファイルをダウンロードし、つぎのいずれかの方法でダウンロードしたファイルをSDカードまたはUSBメモリーにコピーして実行します (最新ソフトウェアのバージョン情報は、当社ホームページで確認してください)。

<方法1> : MENUモードの“ USB to PC ”メニューを使ってUR-2とPCを接続し、PC側でダウンロードしたバージョンアップ用のファイルを、UR-2にセットしているSDカード (**注：パソコンと接続中はUSBメモリーは使用できません**) へ転送します。本機とPC間でのファイル転送については、65ページの「UR-2とPC間でファイル転送」をお読みください。



<方法2> : USBメモリー (またはSDカード) が直接マウントできるPCの場合は、ダウンロードしたバージョンアップ用のファイルをUSBメモリー (またはSDカード) へ直接コピーします。



バージョンアップの実行

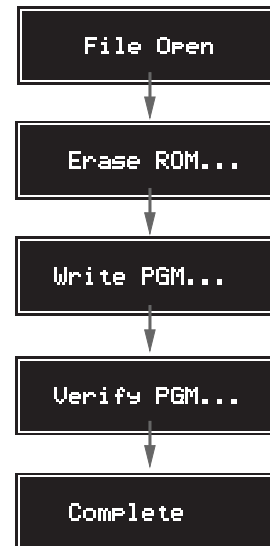
下記操作は、上記いずれかの方法でバージョンアップ用のファイル (拡張子 : “.mot ”) がコピーされたストレージ (SDカードまたはUSBメモリー) のみが本機にセットされていることを前提にしています。

(1) UR-2の電源をONします。

UR-2 が起動し、バージョンアップ用のファイルを読み込んだ後下記画面が立ち上がります。

```
--VerUP Main--
UR2U***.MOT
ENTER:Yes,EXIT:No
```

(2) 画面表示に従って、[ENTER] キーを押します。ソフトウェアのバージョンアップを開始し、次々と表示が変わります。終了すると“ Complete ”を一瞬表示した後 Home 画面に変わります。



<注意> : バージョンアップ中はあらゆるキー操作は機能しません。なお、コンセントから電源プラグを抜いたりして強制的に電源を切った場合には、本機が起動しなくなることがありますので、絶対にお止めください。

(3) バージョンアップが終了したらストレージをイジェクトして、UR-2の電源を入れ直します。必要に応じてMENUモードのSYSTEM SETUPメニューにある“ Sys initial memory ”を実施してください (81 ページ)。

<注意> : ストレージがセットされたまま電源を入れ直すと、再度バージョンアップのファイルが立ち上がります。その場合は [EXIT] キーを押して、バージョンアップをキャンセルしてください。

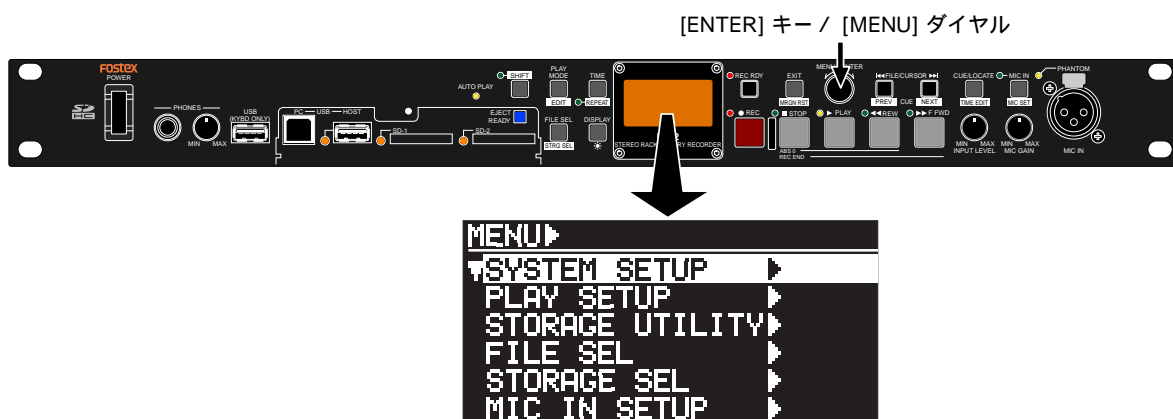
<注意> : バージョンアップ用のファイルを削除する場合は、本機とPCを接続してPCの操作で削除するか、ファイルが記録されているSDカード (またはUSBメモリー) を直接PCへマウントして削除してください。

MENU モード

MENU モードについて

MENU モードには、UR-2 をご使用いただく上で必要な各種設定メニューや、実行メニューが搭載されています。本機が停止状態で [ENTER] キーを押すとMENUモードへ入り、下記メイン・メニューを選択する画面が表示されます。MENUモードには10のメイン・メニューがあり、[MENU] ダイアルで任意に選択できます。

ここでは、メイン・メニューの“SYSTEM SETUP”メニューと“STORAGE UTILITY”メニューの詳細について記載しています。その他のメイン・メニューの詳細は、下記表の「参照ページ」に記載してありますので、そちらをお読みください。



メイン・メニュー	メニューの機能
SYSTEM SETUP	主にUR-2の動作環境を設定するメニュー・アイテムで構成されています(次ページから参照)
PLAY SETUP	UR-2の再生時に必要なメニュー・アイテムで構成されています。メニュー・アイテムの“ Play Mode ”、“ Repeat ”の設定は、操作パネルにある [PLAY MODE] キーおよび [REPEAT] キーの操作でも設定できます (41、54 ページ)
STORAGE UTILITY	ストレージ (SD カード / USB メモリー) と、記録済みオーディオ・ファイルの管理に必要なメニュー・アイテムで構成されています。(82 ページから参照)
FILE SEL	再生するオーディオ・ファイルをセレクトします。このメニューは操作パネルにある [FILE SEL] キーの操作でも入れます (42 ページ)
STORAGE SEL	記録 / 再生のカレント・ストレージを選択します。このメニューは [SHIFT] キー + [FILE SEL] キーの操作でも入れます (28 ページ)
MIC IN SETUP	マイクの使用時に必要なメニュー・アイテムで構成されています。このメニューは [SHIFT] キー + [MIC IN] キーの操作でも入れます (39 ページ)
CHAIN PLAY SET	チェーン・プレイやメモリー・プレイを実行するのに必要な、チェーンプレイ・リストを作成するメニューです (46 ページ)
TIMER PLAY SET	タイマー・プレイを実行するのに必要な、プレイ・リストを作成するメニューです (51 ページ)
REMOTE SET	UR-2を外部機器でコントロールする際に必要な、メニュー・アイテムで構成されています (61 ページ)
USB to PC	UR-2 とパソコンを接続して、相互間でファイル・データを転送する際に必要なメニューです (65 ページ)

SYSTEM SETUP メニューの詳細

“SYSTEM SETUP”メニューは18のメニュー・アイテムで構成され、UR-2を動作させるために必要な設定が行えます。各アイテムの初期設定は下記表の設定になっていて、用途に応じた設定でご使用になれます。

<注意>：下記メニュー・アイテムの“Display INV.”メニューは24ページ、“Adjust RTC”メニューは23ページに記載してありますので、詳細についてはそちらをお読みください。

<注意>：下記メニュー・アイテムの“Record mode”メニュー（記録モードの設定）は、本バージョンでは“Normal”のみ固定設定で、“Normal”以外は選択できません。

メニュー・アイテム	設 定 項 目		初 期 設 定
Default file name	File name mode	Date、Take、Reel	Take
	Scene name	最大 18 文字まで入力可能	SCENE
	Take number	001 ~ 999	001
Select input	Analog、Digital		Analog
Record FS/bit	44K/16、48K/16、44K/24、48K/24、88K/24、96K/24		44K/16
Record CH.	Stereo、Mono		Stereo
Record mode	Normalのみ		Normal
Max. file length	2G、4G		4G
Peak hold ttime	0 ~ 9sec		3sec.
REF. level	-12dBFS、-20dBFS		-20dBFS
Cue monitor out	ALL、HP		ALL
Digital out	AES/EBU、SP DIF		AES/EBU
Display INV.	Off、On		Off
Keyboard type	US、JAPAN		US
SYS. user save	SYSTEM SETUP、PLAY SETUP 内の System memory をセーブ		-
SYS. user load	セーブした User memory をロード		-
SYS. default set	SYSTEM SETUP/PLAY SETUP 内の System memory を初期設定にする		-
SYS. initial memory	System Memory の初期化、および本体 Flash Memory 情報の削除		工場出荷時
Adjust RTC.	**Y **M **D **h **m **s		工場出荷時
Version	システム・バージョンの確認		工場出荷時

SYSTEM SETUP メニューの基本操作

設定するメニュー・アイテムによって異なりますが、基本的には下記操作手順例で設定（または実行）することができます。下記操作は、未記録または記録済みのストレージがマウントされ、本機が停止していることを前提にしています。

- (1) 停止状態で [ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。

初めてMENUモードへ入ると、下記画面のように“SYSTEM SETUP”が反転します。

```
MENU▶
▶SYSTEM SETUP ▶
▶PLAY SETUP ▶
▶STORAGE UTILITY▶
▶FILE SEL ▶
▶STORAGE SEL ▶
▶MIC IN SETUP ▶
```

- (2) “SYSTEM SETUP”が反転している状態で [ENTER] キーを押します。

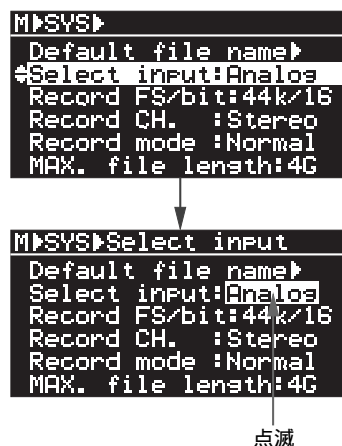
SYSTEM SETUPメニューのメニュー・アイテムを選択する第2階層画面に変わります（初期設定では“Default file name”が反転します）。

```
M▶SYS▶
▶Default file name▶
▶Select input:Analog▶
▶Record FS/bit:44k/16▶
▶Record CH. :Stereo▶
▶Record mode :Normal▶
▶MAX. file length:4G▶
```

- (3) [MENU] ダイヤルで希望のメニュー・アイテムを選択して [ENTER] キーを押します。

“▶”マークの付いたメニューを選択したときは次の階層へ進み、“▶”マークの付いていないメニューでは現在の設定項目が点滅し、第2階層画面上で設定できるようになります。

- 第2階層画面上で設定するメニューの選択例
画面上の現在の設定項目が点滅します。

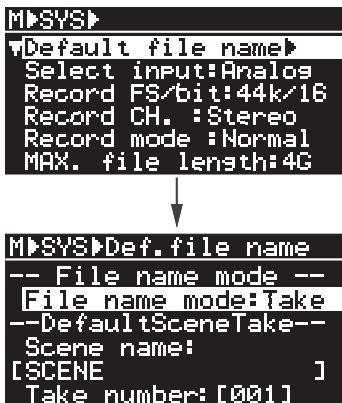


具体的な設定の詳細は次ページからの説明をお読みください。

< Memo > : [EXIT] キーを押すと一つ手前の階層へ戻り、さらに押し続けるとMENUモードから抜け出すことができます。また、[STOP] キーを押すと一気にMENUモードから抜けだせます。

< Memo > : USB キーボードを接続しているときは、キーボードでも操作することができます。

複数の階層で構成されたメニューの選択例
つぎの階層画面に進みます。



記録時のファイル・ネームを設定

記録時作成されるオーディオ・ファイルの、デフォルト・ファイル・ネームを設定します。

デフォルト・ファイルネームには、「日付け(内蔵時計のデータ)」、「Scene name+Take number」または「Reel number + File number」のいずれかに設定できます。

File name mode の設定

メニュー・アイテムから “Default file name” を選択して [ENTER] キーを押すと、次の階層に進みます。

```
M>SYS>
  ▾Default file name ▸
  Select input:Analog
  Record FS/bit:44k/16
  Record CH. :Stereo
  Record mode :Normal
  MAX. file length:4G

M>SYS>Def.file name
-- File name mode --
File name mode:Take
--DefaultSceneTake--
Scene name:
[SCENE ]
Take number:[001]
```

続けて [ENTER] キーを押すと、現在設定されているFile name mode が点滅して変更可能になります。初期設定では “Take” が点滅し、[MENU] ダイアルで “Take” 以外に “Date” または “Reel” を選択後 [ENTER] キーを押して確定します。

```
M>SYS>Def.file name
-- File name mode --
File name mode:Take
--DefaultSceneTake--
Scene name:
[SCENE ]
Take number:[001]
```

Take	Scene name + Take number がファイル・ネームになります。記録を繰り返すごとに Take number はカウント・アップしていきます。 例：SCENE_001.wav、SCENE_002.wav
Date	内蔵時計 (RTC) のデータがファイル・ネームに設定されます。 例：B05h05m06s10aug2008.wav など
Reel	カレント・ストレージの Reel number (Volume Label) + File number がファイル・ネームに設定されます。 例：10082008_001.wav など

Scene name と Take number の設定

[MENU] ダイアルで “Scene name” を反転させて [ENTER] キーを押すと、シーン・ネームの入力が可能になります (最大 18 文字のシーン・ネームが入力できます)。

カーソルは [◀◀] / [▶▶] キーで移動し、[MENU] ダイアルで文字 / 数字などを入力します (USB キーボードの接続時では、キーボードでも入力可能です)。

```
M>SYS>Def.file name
-- File name mode --
File name mode:Take
--DefaultSceneTake--
Scene name:
[SCENE ]
Take number:[001]

M>SYS>Def.file name
-- File name mode --
File name mode:Take
--DefaultSceneTake--
Scene name:
[SCENE ]
Take number:[001]
```

シーン・ネームを入力して [ENTER] キーを押すと、自動的に Take number の入力が可能になります (初期設定：001 が点滅)。

```
M>SYS>Def.file name
-- File name mode --
File name mode:Take
--DefaultSceneTake--
Scene name:
[SCENE ]
Take number:[001]
```

Take number は 001 ~ 999 の範囲で入力でき、[MENU] ダイアルで入力した後 [ENTER] キーを押して確定します。

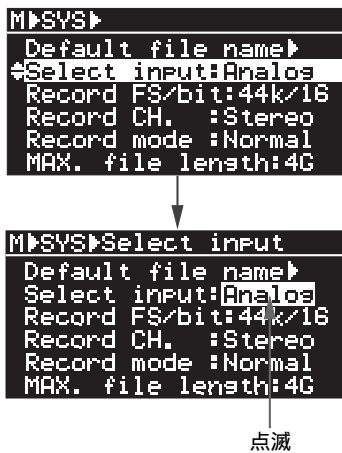
< Memo > : 設定する Scene name と Take number は、File name mode を Take に設定したときのファイル・ネームの一部として利用される以外に、メタ・データの Scene データや Take データとして全ての File name mode で使用されます。

MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

入力信号の設定

記録時の入力信号（アナログまたはデジタル）を設定します。設定内容は、本機 Flash ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから “**Select input**” を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では “**Analog**” が点滅）。
[MENU] ダイアルで “**Analog**” または “**Digital**” を選択後、[ENTER] キーを押して確定します。



Analog	[ANALOG INPUT] (バランスまたはアンバランス) 端子からの、アナログ信号が記録可能になります。
Digital	[DIGITAL IN] 端子からの、デジタル信号が記録可能になります。

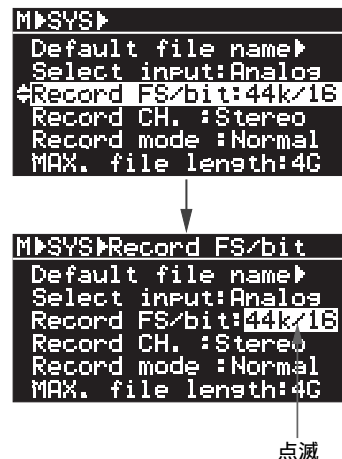
MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

< Memo > : 設定した入力信号は、Home 画面上に “**ANA**” または “**DIG**” が点灯します。
また、[MIC IN] キーを ON にしてマイク入力を有効にすると、画面上の “**ANA**” または “**DIG**” が “**MIC**” に変わります。

記録時の FS/BIT の設定

記録時のサンプリング周波数と量子化ビットを設定します。設定内容は、本機 Flash ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから “**Record FS/bit**” を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では “**44K/16**” が点滅）。
[MENU] ダイアルで希望の FS/BIT を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



<p>44k/16、48k/16、44k/24、48k/24 88k/24、96k/24 から選択可能です</p> <p>< 注意 > : デジタル信号の記録時は、本機で設定する FS/BIT で記録されます。そのため、入力 of FS/BIT 情報と異なった設定で記録すると、音程が変わって記録されてしまいます。本機の FS/BIT 設定を入力信号の FS/BIT に合わせて設定してください。</p>
--

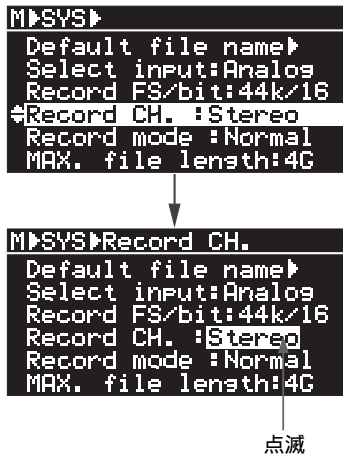
MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

< Memo > : 設定した FS/BIT は、インプットモニター状態 (REC RDY : ON) の Home 画面上に点灯します。

記録チャンネルの設定

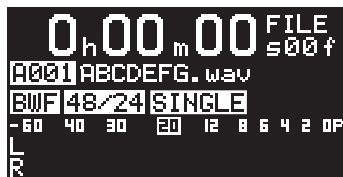
記録時のチャンネル（ステレオ/モノ）を設定します。設定内容は、本機 Flash ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから“**Record CH.**”を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では“**Stereo**”が点滅）。 [MENU] ダイアルで“**Stereo**”または“**Mono**”を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。

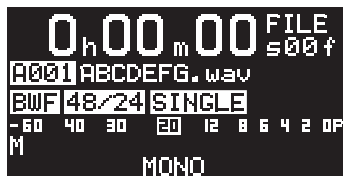


MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、 [EXIT] キーを押していきます。

< Memo > : 設定したチャンネルによって、Home 画面は以下のように表示します。



“STEREO” 設定時（初期設定）

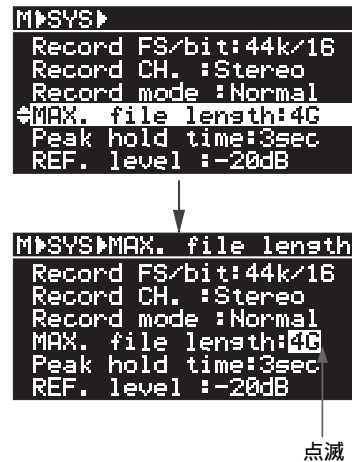


“MONO” 設定時

ファイルの最大記録容量を設定

記録するファイルの最大記録容量を設定します。記録したデータをパソコンへ取り込む際、パソコンによっては取り込み可能な記録容量に制限があるため、お使いになるパソコンに合わせて設定が必要です。初期設定では 4GB の最大容量に設定されていて、2GB に設定することができます。設定内容は本機 Flash ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから“**Max. file length**”を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では“**4G**”が点滅）。 [MENU] ダイアルで“**4G**”または“**2G**”を選択した後、 [ENTER] キーを押して確定します。



< 注意 > : 設定値以下のストレージを使用するときは、設定に関係なくストレージの最大容量が記録容量になります。

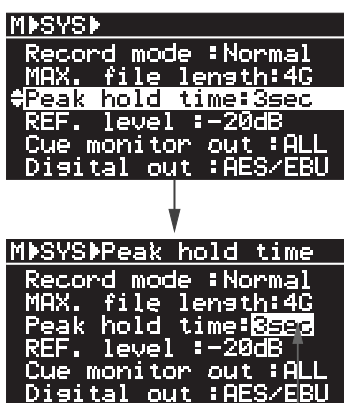
MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、 [EXIT] キーを押していきます。

ピーク・ホールド時間を設定

レベル・メーターのピーク・ホールド時間を設定します。初期設定は“3秒”に設定されていて、用途に応じて0～9秒の範囲を1秒ステップで設定できます。

設定内容は本機 System ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから“Peak hold time”を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では“3sec”が点滅）。 [MENU] ダイアルで0～9秒の範囲を1秒ステップで選択した後、 [ENTER] キーを押して確定します。



点滅

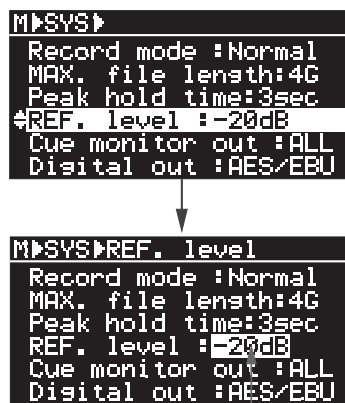
MENUモードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、 [EXIT] キーを押していきます。

リファレンス・レベルを設定

本機のリファレンス・レベルを設定します。初期設定は“-20dB”に設定されていて、用途に応じて“-12dB”が選択できます。

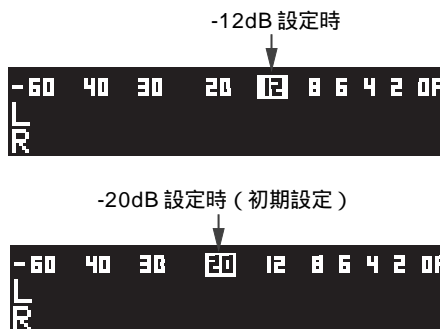
設定内容は本機 System ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから“REF. level”を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では“-20dB”が点滅）。 [MENU] ダイアルで“-20dB”または“-12dB”を選択した後、 [ENTER] キーを押して確定します。



点滅

< Memo > :設定したリファレンス・レベルは、ディスプレイのレベル・メータ部にあるリファレンス・マーカーで表示します（下記図参照）。



MENUモードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、 [EXIT] キーを押していきます。

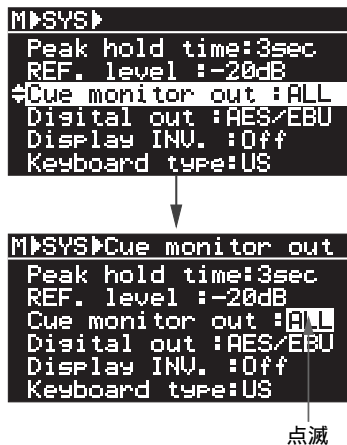
CUE 再生音の出力先を設定

キューイング・モード（再生音をモニターしながら早送り / 逆戻し）で再生中、再生音の出力先を設定します。

初期設定は [ANALOG OUT] 端子 [DIGITAL OUT] 端子および [PHONES] 端子から出力可能ですが、必要に応じて [PHONES] 端子からのみ出力させることができます。

設定内容は本機 System ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから “Cue monitor out” を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では “ALL” が点滅）。
[MENU] ダイヤルで “ALL” または “HP” を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



ALL	[ANALOG OUT] 端子、[DIGITAL OUT] 端子、および [PHONES] 端子から再生音を出力します。
HP	[PHONES] 端子のみから再生音を出力します。

MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

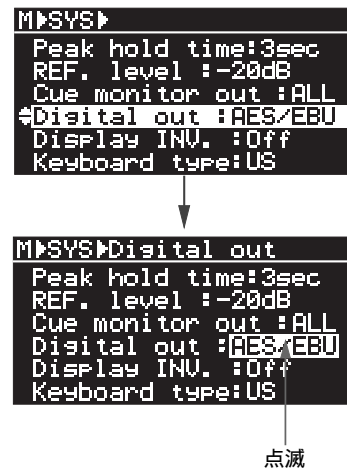
デジタル出力のフォーマット設定

[DIGITAL OUT L, R] 端子から出力する、デジタル信号のフォーマットを設定します。

初期設定は “AES/EBU” に設定されていて、IEC 60958 (AES/EBU) フォーマットのデジタル信号が出力されますが、用途に応じて “IEC 60958 (S/P DIF)” フォーマットのデジタル信号を出力することができます。

設定内容は本機 Flash ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから “Digital out” を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では “AES/EBU” が点滅）。
[MENU] ダイヤルで “AES/EBU” または “SPDIF” を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



AES/EBU	IEC 60958 (AES/EBU) フォーマットのデジタル信号を出力します。
SPDIF	IEC 60958 (S/P DIF) フォーマットのデジタル信号を出力します。

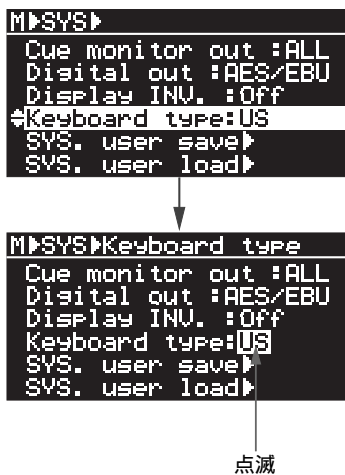
MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

USB キーボードのタイプ設定

フロント・パネルの [USB (KYBD ONLY)] ポートに接続する、USB キーボードのタイプ (US または JAPAN) を設定します。

設定内容は本機 Flash ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから “Keyboard type” を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります (初期設定では “US” が点滅)。
[MENU] ダイアルで “US” または “JAPAN” を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



US	US仕様のUSBキーボードを接続するとき選択します。
JAPAN	JAPAN仕様のUSBキーボードを接続するとき選択します。

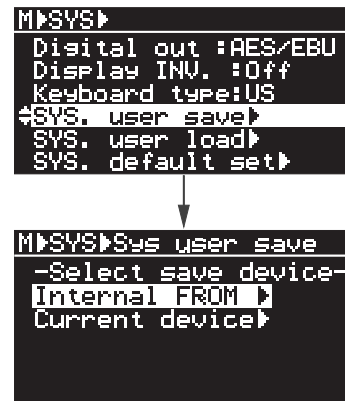
MENUモードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

System Memory データのセーブ

SYSTEM SETUP および PLAY SETUP メニュー内の System Memory の設定を、本機内蔵の Flash ROM または カレント・ストレージに保存 (セーブ) します (セーブ可能な設定データについては次ページの表を参照してください)。

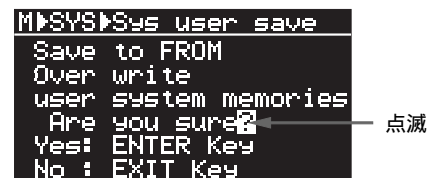
保存したデータは、次項の「System Memory データのロード」で、複数台の UR-2 を同一の設定にするなど、いつでも決まった設定に戻す場合に再現することができます。

メニュー・アイテムから “SYS. user save” を選択して [ENTER] キーを押すと、セーブ先の選択画面に変わります。



Internal FROM	本機内蔵の Flash ROM にセーブします。
Current device	カレント・ストレージ (SD1、SD2 または USB) にセーブします。

[MENU] ダイアルで “Internal FROM” または “Current device” を選択した後 [ENTER] キーを押すと下記画面に変わり、この後 [ENTER] キーを押してセーブを実行します (下記例は、セーブ先に “Internal FROM” を選択した場合の画面です)。



セーブが完了すると “Completed” を表示します。保存可能な設定データの詳細は次ページの表を参照してください。

MENUモードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

<注意> : 下記データがセーブ/ロードされます。

SYSTEM SETUP メニュー

- (1) File name mode (2) Select input
- (3) Record FS/bit (4) Record CH.
- (5) Record mode (6) Max. file length
- (7) Peak hold time (8) REF. level
- (9) Cue monitor out (10) Digital out
- (11) Display INV. (12) Keyboard type

PLAY SETUP メニュー

- (1) PPlay mode (2) Repeat
- (3) Auto play (4) PowerOn play
- (5) Mono mix

MIC IN SETUP メニュー

- (1) Mic in (2) Switch hold
- (3) Play ATT. (4) Mic record
- (5) Phantom

REMOTE SET メニュー

- (1) Remote sel. (2) Parallel setup
- (3) RS232C setup

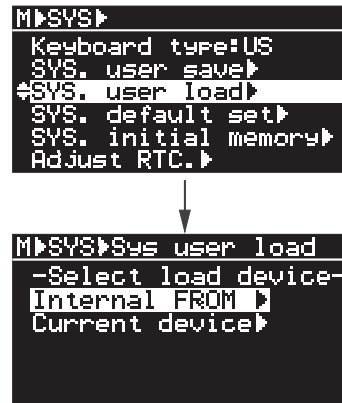
ディスプレイの輝度レベル

<注意> : 本機のバージョンアップによる機能変更があった場合、Current Device (SD または USB) にセーブした内容は無効になる場合があります。

System Memory データのロード

前述の「System Memoryのセーブ」で保存した設定データを、本機にロードします。

メニュー・アイテムから「SYS. user load」を選択して [ENTER] キーを押すと、読み出し元 (Flash ROM または カレント・ストレージ) の選択画面に変わります。



Internal FROM	本機内蔵のFlash ROMからロードします。
Current device	カレント・ストレージ (SD1、SD2 または USB) からロードします。

[MENU] ダイアルで「Internal FROM」または「Current device」を選択した後 [ENTER] キーを押すと下記画面に変わり、この後 [ENTER] キーを押してロードを実行します (下記例は、ロード先に「Internal FROM」を選択した場合の画面です)。



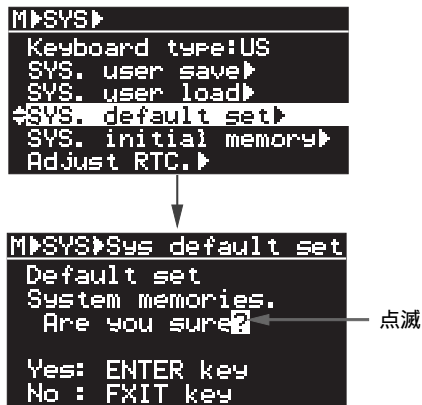
ロードが完了すると「Completed」を表示します。

MENUモードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

SETUP データの初期化

SYS SETUPおよびPLAY SETUP内のSystem Memoryを、工場出荷時の設定に初期化します。

メニュー・アイテムから“SYS. default set”を選択して [ENTER] キーを押すと、初期化の実行を確認する画面に変わり、“?”が点滅します。



初期化を実行するには [ENTER] キーを押し、初期化を中止するには [EXIT] キーを押します。
[ENTER] キーを押すと、初期化が実行されて一つ前の画面に変わります。

MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

<注意> : 下記データが初期化されます。

SYSTEM SETUP メニュー

- | | |
|---------------------|----------------------|
| (1) File name mode | (2) Select input |
| (3) Record FS/bit | (4) Record CH. |
| (5) Record mode | (6) Max. file length |
| (7) Peak hold time | (8) REF. level |
| (9) Cue monitor out | (10) Digital out |
| (11) Display INV. | (12) Keyboard type |

PLAY SETUP メニュー

- | | |
|----------------|------------------|
| (1) PPlay mode | (2) Repeat |
| (3) Auto play | (4) PowerOn play |
| (5) Mono mix | |

MIC IN SETUP メニュー

- | | |
|---------------|-----------------|
| (1) Mic in | (2) Switch hold |
| (3) Play ATT. | (4) Mic record |
| (5) Phantom | |

REMOTE SET メニュー

- | | |
|------------------|--------------------|
| (1) Remote sel. | (2) Parallel setup |
| (3) RS232C setup | |

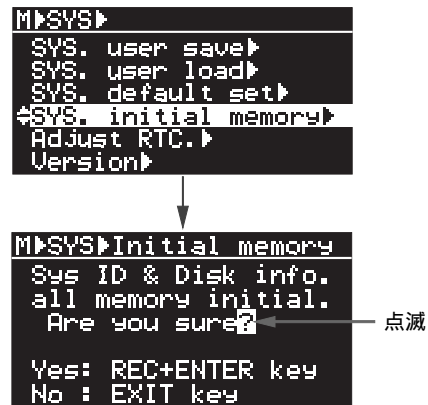
その他のデータ

- (1) ディスプレイの輝度レベル

フラッシュ・メモリーの初期化

全ての System Memory、およびストレージ情報など Flash Memory 内の情報を、工場出荷時の値に初期化します。

メニュー・アイテムから“SYS. initial memory”を選択して [ENTER] キーを押すと、初期化の実行を確認する画面に変わり、“?”が点滅します。



初期化を実行するには [REC] キーを押しながら [ENTER] キーを押し、初期化を中止するには [EXIT] キーを押します。初期化を実行して終了すると、一つ前の画面に変わります。

MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

<注意> : 下記データが初期化されます。

SYSTEM SETUP メニュー

- | | |
|---------------------|----------------------|
| (1) File name mode | (2) Select input |
| (3) Record FS/bit | (4) Record CH. |
| (5) Record mode | (6) Max. file length |
| (7) Peak hold time | (8) REF. level |
| (9) Cue monitor out | (10) Digital out |
| (11) Display INV. | (12) Keyboard type |

PLAY SETUP メニュー

- | | |
|----------------|------------------|
| (1) PPlay mode | (2) Repeat |
| (3) Auto play | (4) PowerOn play |
| (5) Mono mix | |

MIC IN SETUP メニュー

- | | |
|---------------|-----------------|
| (1) Mic in | (2) Switch hold |
| (3) Play ATT. | (4) Mic record |
| (5) Phantom | |

REMOTE SET メニュー

- | | |
|------------------|--------------------|
| (1) Remote sel. | (2) Parallel setup |
| (3) RS232C setup | |

その他のデータ

- (1) ディスプレイの輝度レベル
(2) Int. FROM のユーザー・メモリー

システム・バージョンの確認

本機のシステム・バージョンを表示して確認します。

<注意> :最新のソフトウェア情報は、当社ホーム・ページでご確認ください。バージョンアップ用のファイルがホーム・ページにアップされているときは、ファイルをダウンロードしてバージョンアップしてご使用ください。バージョンアップの方法については、69 ページ記載の「UR-2のバージョンアップ」を参照してください。

なお、ホーム・ページからダウンロードできないお客さまは、お手数でも当社サービス部門 (TEL 042-546-3151) へご連絡ください。

メニュー・アイテムから“ **Version** ”を選択して [ENTER] キーを押すと、本機のシステム・バージョンが表示されます。

```
M|SYS|
SYS. user save|
SYS. user load|
SYS. default set|
SYS. initial memory|
Adjust RTC.|
|Version|
↓
M|SYS|Version
---Main version---
Ver1.00 30/AUG/'08
```

MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

STORAGE UTILITY メニューの詳細

“STORAGE UTILITY”メニューでは、記録済みファイルの編集などを実行する7つのメニュー・アイテムで構成されています。

メニュー・アイテム	実行項目
Edit file name	記録済みファイルの、ファイル・ネームをエディットして再保存します。 エディットできるファイルは、カレント・ストレージの現在立ち上がっているファイルのみです。
File info.	記録済みファイルの、ファイル情報を表示します。 情報が表示できるのは、カレント・ストレージの現在立ち上がっているファイルのみです。
File copy	ストレージ間で、個々のファイル（または全ファイル）のコピーを実行します。
Delete file	任意の記録済ファイルを削除します。 削除できるのは、カレント・ストレージに記録されているファイルです。
Report file list	カレント・ストレージに記録されている、全ファイルの情報を一覧にしてCSV形式（カンマ区切り）のファイルで出力します。出力したファイルは、チェーンプレイ・リストやタイマープレイ・リストを表計算ソフトなどでエディットする場合の、元にすることができます。
Card all erase	ストレージに記録されている全てのデータを消去します。
Vol. Label	カレント・ストレージのボリューム・ラベルをエディットして再登録します。

STORAGE UTILITY メニューの基本操作

- (1) 停止状態で [ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。

```

MENU▶
SYSTEM SETUP ▶
PLAY SETUP ▶
STORAGE UTILITY▶
FILE SEL ▶
STORAGE SEL ▶
MIC IN SETUP ▶
    
```

- (2) [MENU] ダイアルで“STORAGE UTILITY”を選択して、[ENTER] キーを押します。
メニュー・アイテムの選択画面に変わります。

```

MENU▶
SYSTEM SETUP ▶
PLAY SETUP ▶
STORAGE UTILITY▶
FILE SEL ▶
STORAGE SEL ▶
MIC IN SETUP ▶
    
```

↓

```

M▶STORAGE: A▶
Edit file name ▶
File info. ▶
File copy ▶
Delete file ▶
Report file list▶
Card all erase ▶
    
```

- (3) [MENU] ダイアルで希望のメニュー・アイテムを選択して、[ENTER] キーを押します。

選択したメニュー・アイテムの第2階層へ進み、具体的な操作が可能になります。
下記例は、“Edit file name”メニューの第2階層へ入った状態の画面です。

```

M▶ST▶Edit file name
---EDIT FILE NAME---
File No:001
[SCENE_001].wav
    
```

操作の詳細は、次ページからの説明をお読みください。

< Memo > : [EXIT] キーを押すと一つ手前の階層へ戻り、さらに押し続けると MENU モードから抜け出すことができます。
なお、[STOP] キーを押すと一気に MENU モードから抜け出します。

< Memo > : USB キーボードを接続しているときは、キーボードでも操作できます。

ファイル・ネームを編集する

カレント・ストレージに記録されているファイルの、ファイル・ネームを編集して再登録します。

下記操作は、“STORAGE UTILITY”のメニュー・アイテムを選択する画面が表示されていることを前提にしています。

<注意>：ファイル・ネームの編集ができるのは、現在立ち上がっているファイルのみです。MENUモードに入る前に、希望のファイルを選択してください。

- (1) “Edit file name” が反転している状態で、[ENTER] キーを押します。
現在立ち上がっているファイルのファイル・ネームが点滅します。



- (2) 希望のファイル・ネームを入力します。
点滅ポイントで [MENU] ダイヤルを操作して、文字 / 数字 / 記号を入力します。点滅ポイントは [◀◀] / [▶▶] キーで移動します (USB キーボード接続時は、キーボードでも入力が可能です)。
- (3) ネーム入力後 [ENTER] キーを押して確定します。
自動的に Home 画面へ戻ります。

< Memo >：新たに編集したファイル・ネームは、Avid の “fSCENE”、“fTAKE” に分解されて BEXT Chunk の Descriptor に保存されます。また、iXML Chunk の <SCENE> および <TAKE> も同様に更新されます。

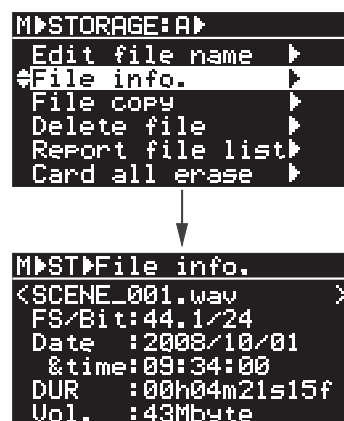
ファイル情報を表示する

カレント・ストレージに記録済みファイルの、ファイル情報を表示して確認します。

下記操作は、“STORAGE UTILITY”のメニュー・アイテムを選択する画面が表示されていることを前提にしています。

<注意>：ファイル情報が表示できるのは、現在立ち上がっているファイルのみです。MENUモードに入る前に、希望のファイルを選択してください。

- (1) [MENU] ダイヤルで “File info.” を選択して、[ENTER] キーを押します。
現在立ち上がっているファイルの、FS/BIT、記録日時、記録時間および記録容量を表示します。



- (2) MENUモードから抜け出すには、[STOP] キーを押すか [EXIT] キーを押していきます。

ファイル単位でコピーする

カレント・ストレージに記録されている個々のファイル (または全ファイル) を、他のストレージへコピーします。ファイル・コピーは、SDカードとSDカード間、またはSDカードとUSBメモリー間で行えます。

ここでは例として、カレント・ストレージSD-1のSDカードから、USBメモリーへコピーします。

下記操作は、“STORAGE UTILITY”のメニュー・アイテムを選択する画面が表示されていることを前提にしています。

<注意> : コピーの実行中は、絶対にACアダプター (または外部バッテリー) の電源プラグを抜いたり、ストレージを引き抜かないでください。

- (1) [MENU] ダイアルで “File copy” を選択して、[ENTER] キーを押します。
SD-1のSDカードに記録されているファイルの一覧表示に変わります。

```
M>STORAGE:A>
Edit file name  ▶
File info.     ▶
File copy      ▶
Delete file    ▶
Report file list▶
Card all erase ▶
```

↓

```
M>ST>F COPY>SD1>>>SD2
[FN] [NAME]
√001 SCENE_001.wav
002 SCENE_002.wav
003 SCENE_003.wav
004 SCENE_004.wav
005 SCENE_005.wav
```

- (2) [MENU] ダイアルでコピーしたいファイルを選択して [ENTER] キーを押します。
選択したファイルの先頭にチェックマークが付加されます。複数のファイルにチェックマークを付けるには、同様の操作を繰り返します。

[◀◀] キー / [▶▶] キーを押すと、リストの先頭行または最終行へカーソルが移動します。

```
M>ST>F COPY>SD1>>>SD2
[FN] [NAME]
√001 SCENE_001.wav
⇨002 SCENE_002.wav
003 SCENE_003.wav
004 SCENE_004.wav
005 SCENE_005.wav
```

<Memo> : ファイル一覧の最後にある “<All Select>” を選択して [ENTER] キーを押すと、すべてのファイルにチェックマークを付けることができます。

```
M>ST>F COPY>SD1>>>SD2
[FN] [NAME]
√006 SCENE_006.wav
√007 SCENE_007.wav
<All Select>
Destination :SD2
[EXECUTE]:
```

<注意> : コピー元のストレージに作成されているチェーン・プレイリストのファイル (CHAINLIST.CSV) やタイマー・プレイリストのファイル (TIMERLIST.CSV) もコピーする場合は、“<All Select>” を選択することをお勧めします。万ーリストに登録しているファイルの一つでもコピーしなかった場合、コピー先のストレージでチェーン・プレイやタイマー・プレイなどが正常に実行できなくなります。

- (3) “<All Select>” の下にある “Destination” を選択して [ENTER] キーを押します。
コピー先のストレージが選択可能になります。

```
M>ST>F COPY>SD1>>>SD2
[FN] [NAME]
√006 SCENE_006.wav
√007 SCENE_007.wav
<All Select>
⇨Destination :SD2
[EXECUTE]:
```

↓

```
M>ST>F COPY>SD1>>>SD2
[FN] [NAME]
√006 SCENE_006.wav
√007 SCENE_007.wav
<All Select>
Destination :SD2 ←点滅
[EXECUTE]:
```

- (4) [MENU] ダイアルでコピー先に “USB” を選択して、[ENTER] キーを押します。

```
M>ST>F COPY>SD1>>>SD2
[FN] [NAME]
√006 SCENE_006.wav
√007 SCENE_007.wav
<All Select>
Destination :USB ←点滅
[EXECUTE]:
```

↓

```
M>ST>F COPY>SD1>>>USB
[FN] [NAME]
√006 SCENE_006.wav
√007 SCENE_007.wav
<All Select>
⇨Destination :USB
[EXECUTE]:
```

<注意> : コピー先のストレージを選択したとき、コピー先ストレージの空き容量が不足していると下記ポップアップ画面を表示して選択できないことを警告します。

```

Error!
Destinaton
Over copy size
    
```

- (5) [MENU] ダイアルで“[EXECUTE]”を選択して、[ENTER] キーを押します。

SD1のSDカードからUSBメモリーへコピーを開始します。

コピーが終了すると、下記ポップアップ画面を表示してアクセスも停止します。

```

M>ST>F COPY>SD1>>>USB
[FN] [NAME]
✓006 SCENE_006.wav
✓007 SCENE_007.wav
<All Select>
Destination :USB
A[EXECUTE]:
    
```

```

M>ST>F COPY
SD1 >>>> USB
Finish time :12M05S
Remain size : 345MB
0 50 100%
    
```

```

M>ST>F COPY
Completed!
Pls hit any keys
    
```

- (6) いずれかのキーを押して、MENUモードから抜け出します。

任意のファイルを削除する

カレント・ストレージに記録されている、任意のファイルを削除します。

下記操作は、“STORAGE UTILITY”のメニュー・アイテムを選択する画面が表示されていることを前提にしています。

<注意> : ファイルの削除を実行しても、ストレージのリメインはすぐに増えません。削除後電源を入れ直すか、ストレージを再マウントすることで、削除したファイルの容量分リメインが増加します。

- (1) [MENU] ダイアルで“Delete file”を選択して、[ENTER] キーを押します。

カレント・ストレージに記録されている、ファイルの選択画面に変わります。

```

M>STORAGE: A▶
Edit file name ▶
File info. ▶
File copy ▶
Delete file ▶
Report file list▶
Card all erase ▶
    
```

```

M>ST>Delete file
[NO] [NAME]
✓001 SCENE_001.wav
002 SCENE_002.wav
003 SCENE_003.wav
004 SCENE_004.wav
005 SCENE_005.wav
    
```

- (2) [MENU] ダイアルで削除するファイルを選択して、[ENTER] キーを押します。

下記例のようなポップアップ画面を表示します。

```

-Delete file:A002-
Are you sure?
Yes:REC+ENTER key
    
```

- (3) [REC] キーを押しながら、[ENTER] キーを押します。

選択したファイルが削除され、ファイル・リスト画面に変わります。

削除したファイルの後にエントリーされているファイルが繰り上がります。

- (4) MENUモードから抜け出すには、[STOP] キーを押すか [EXIT] キーを押していきます。

ストレージ上の全データを消去する

本機にセットされているストレージ (SD カード、USB メモリー) に記録されている全データを消去します。複数のストレージがマウントされている状態でも、“Card All Erase”メニューの中で任意に選択することができます。

下記操作は、“STORAGE UTILITY”のメニュー・アイテムを選択する画面が表示されていることを前提としています。

- (1) [MENU] ダイアルで “Card all erase” を選択して、[ENTER] キーを押します。

第2階層画面に変わります。

この状態で操作(2)を実行すると、カレント・ストレージの全データが消去されます。カレント以外のストレージを選択したり、ボリューム・ラベルを編集するには次項を参照してください。

```

M▶STORAG:A▶
File info.      ▶
File copy      ▶
Delete file    ▶
Report file list▶
#Card all erase▶
Vol.Label:[*****]
    
```

↓

```

M▶STORAGE▶Card erase
--CARD ALL ERASE---
Storage :SD1
Vol.Label[*****]

[EXECUTE]
[EXIT]
    
```

ストレージを選択する

[MENU] ダイアルで “Storage” を選択して [ENTER] キーを押すと、任意のストレージが選択可能になります (セットされていないストレージを選択しても、実行できません)。

```

M▶STORAGE▶Card erase
--CARD ALL ERASE---
Storage :SD1
Vol.Label[*****]

[EXECUTE]
[EXIT]
    
```

↓

```

M▶STORAGE▶Card erase
--CARD ALL ERASE---
Storage :SD1
Vol.Label[*****]

[EXECUTE]
[EXIT]
    
```

[MENU] ダイアルで任意のストレージを選択して、[ENTER] キーを押して確定します。

ボリューム・ラベルを入力する

[MENU] ダイアルで “Vol. Label” を選択して [ENTER] を押すと、任意のボリューム・ラベルが入力可能になります。

点滅ポイントで [MENU] ダイアルで文字 / 数字 / 記号が入力できます。点滅ポイントは [◀◀] / [▶▶] キーで移動します (USB キーボード接続時は、キーボードでも入力が可能です)。

```

M▶STORAGE▶Card erase
--CARD ALL ERASE---
Storage :SD1
Vol.Label[*****]

[EXECUTE]
[EXIT]
    
```

↓

```

M▶STORAGE▶Card erase
--CARD ALL ERASE---
Storage :SD1
Vol.Label[*****]

[EXECUTE]
[EXIT]
    
```

ボリューム・ラベルを入力後、[ENTER] キーを押して確定します。

<注意>: ボリューム・ラベルは初期設定のまま消去を実行しても、後述の「ボリューム・ラベルを編集する」で、再度設定することができます。

- (2) [MENU] ダイアルで “[EXECUTE]” を選択して、[ENTER] キーを押します。

CAUTION画面に変わり、“Are you sure?” が点滅します。

```

M▶STORAGE▶Card erase
--CARD ALL ERASE---
Storage :SD1
Vol.Label[*****]

[EXECUTE]
[EXIT]
    
```

↓

```

M▶STORAGE▶Card erase
---CAUTION---
If REC+ENTER key is
pushed, will start
erasing and delete
SD1 area data.
Are you sure?
    
```

- (3) [REC] キーを押しながら [ENTER] キーを押します。

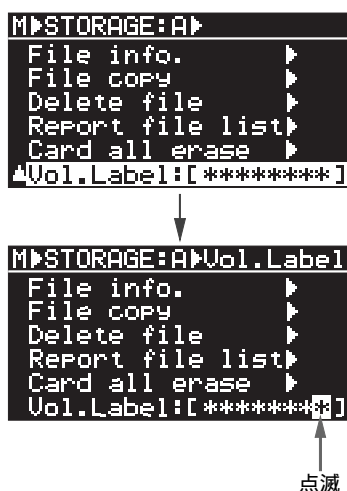
速やかに消去が行われ、ストレージに何も記録されていない状態を示す Home 画面に変わります。

ボリューム・ラベルを編集する

カレント・ストレージのボリューム・ラベルを編集して、再度登録します。

下記操作は、“STORAGE UTILITY”のメニュー・アイテムを選択する画面が表示されていることを前提にしています。

- (1) [MENU] ダイアルで “Volume Label” を選択して、[ENTER] キーを押します。
カレント・ストレージのボリューム・ラベルが点滅して、編集可能になります。



- (2) [MENU] ダイアルで新たなボリューム・ラベルを入力した後、[ENTER] キーを押して確定します。
入力方法については前述 85 ページを参照してください。
- (3) MENUモードから抜け出すには、[STOP] キーを押すか [EXIT] キーを押していきます。

ファイル情報を CSV 形式で出力する

カレント・ストレージに記録されている、全ファイルの情報を一覧にして CSV 形式(カンマ区切り)のファイルで出力します。チェーンプレイ・リストやタイマープレイ・リストを表計算ソフトなどでエディットする場合の、元にすることができます。

下記操作は、“STORAGE UTILITY”のメニュー・アイテムを選択する画面が表示されていることを前提にしています。

- (1) [MENU] ダイアルで “Report file list” を選択して、[ENTER] キーを押します。
CSV 形式で出力するファイルのファイル・ネームを表示して “?” が点滅します。



- (2) [ENTER] キーを押します(出力しない場合は、[EXIT] キーを押します)。
速やかにファイルが出力され、カレント・ストレージのフォルダー内に、CSV 形式のファイル(ファイル・ネーム: FILELIST.CSV)を生成します。



- (3) いずれかのキーを押して、MENUモードから抜け出します。

< Memo > : ファイル・リストの情報は、File No.、File Name、Start/End Time、FS/BIT、Channel および Date 情報を下記例のように出力します。

< 例 >

##FILE NO	File Name	S-TIME (h:m:s:f)	E-TIME (h:m:s:f)	FS	BIT	CH	Date##
1	sample1.wav	00:00:00:00	01:23:45:67	44100	16	2	20080901
2	sample2.wav	00:00:00:00	00:23:45:67	44100	16	1	20080905
3	sample3.wav	00:00:00:00	00:45:24:00	44100	24	2	20080915
4	sample4.wav	00:00:00:00	01:02:34:56	44100	24	2	20080920

CHAIN プレイ・リスト / TIMER プレイ・リストの一覧 (記述例)

ファイメニューモードの“CHAIN PLAY SET”および“TIMER PLAY SET”メニューで作成されたプレイリストは、CSV形式 (カンマ区切り) で保存され、PC上の表計算ソフトおよびテキスト・エディタを使って編集が可能です。ファイル・リストは、表計算ソフトおよびテキスト・エディタで下記例のように表示されます。

< CHAIN プレイ・リストのファイル (ファイル・ネーム : CHAINLIST.CSV) >

< 記述例 > (表計算ソフトで表示)

```
##CHAIN PLAY LIST##
##UPDATE 2008/09/01
##FN File Name S-TIME(h:m:s:f) E-TIME(h:m:s:f) FS BIT CH
1 sample1.wav 00:00:00:00 01:23:45:67 44100 16 2
2 sample2.wav 00:00:00:00 00:23:45:67 44100 16 1
3 sample3.wav 00:00:00:00 00:45:24:00 44100 24 2
4 sample4.wav 00:00:00:00 01:02:34:56 44100 24 2
```

< 記述例 > (テキスト・エディタで表示)

```
##CHAIN PLAY LIST##
##UPDATE 2008/09/01 18:28
##FN, File Name, S-TIME (h:m:s:f), E-TIME (h:m:s:f), FS, BIT, CH
1, sample1.wav, 00:00:00:00, 01:23:45:67, 44100, 16, 2
2, sample2.wav, 00:00:00:00, 00:23:45:67, 44100, 16, 1
3, sample3.wav, 00:00:00:00, 00:45:24:00, 44100, 24, 2
4, sample4.wav, 00:00:00:00, 01:02:34:56, 44100, 24, 2
```

< TIMER プレイ・リストのファイル (ファイル・ネーム : TIMERLIST.CSV) >

< 記述例 > (表計算ソフトで表示)

```
##TIMER PLAY LIST##
##UPDATE 2008/09/01 18:18
##TN File Name S-TIME(h:m:s:f) E-TIME (h:m:s:f) FS BIT CH TIMER(h:m) SUN MON TUE WED THU FRI SAT
1 sample1.wav 00:00:00:00 01:23:45:67 44100 16 2 11:10 ON ON ON ON ON ON ON
2 sample2.wav 00:00:00:00 00:23:45:67 44100 16 1 12:00 ON ON ON ON ON ON ON
3 sample3.wav 00:00:00:00 00:45:24:00 44100 24 2 12:10 OFF ON ON ON ON ON OFF
4 sample4.wav 00:00:00:00 01:02:34:56 44100 24 2 13:10 OFF ON ON ON ON ON OFF
```

< 記述例 > (テキスト・エディタで表示)

```
##TIMER PLAY LIST##, , ,
##UPDATE 2008/09/01 18:18
##TN, File Name, S-TIME(h:m:s:f), E-TIME (h:m:s:f), FS, BIT, CH, TIMER(h:m), SUN, MON, TUE, WED, THU, FRI, SAT
1, sample1.wav, 00:00:00:00, 01:23:45:67, 44100, 16, 2, 11:10, ON, ON, ON, ON, ON, ON, ON
2, sample2.wav, 00:00:00:00, 00:23:45:67, 44100, 16, 1, 12:00, ON, ON, ON, ON, ON, ON, ON
3, sample3.wav, 00:00:00:00, 00:45:24:00, 44100, 24, 2, 12:10, OFF, ON, ON, ON, ON, ON, OFF
4, sample4.wav, 00:00:00:00, 01:02:34:56, 44100, 24, 2, 13:10, OFF, ON, ON, ON, ON, ON, OFF
```


製品の主な仕様

入出力

0dBu = 0.775Vrms、0dBV = 1Vrms

ANALOG INPUT (バランス)

コネクタ : XLR-3-31 タイプ (2番 Hot)
 入力インピーダンス : 10k 以上
 基準入力レベル : +4dBu
 最大入力レベル : +24dBu

ANALOG INPUT (アンバランス)

コネクタ : RCA ピンジャック
 入力インピーダンス : 10k 以上
 基準入力レベル : -10dBV
 最大入力レベル : +10dBV

MIC INPUT (バランス)

コネクタ : XLR-3-31 タイプ (2番 Hot)
 入力インピーダンス : 1.5k 以上
 基準入力レベル : -56dBu (TRIM : MAX)
 最大入力レベル : +7dBu (TRIM : MIN)
 MIC 給電 : ファンタム給電 (48V ± 4V)

ANALOG OUTPUT (バランス)

コネクタ : XLR-3-32 タイプ (2番 Hot)
 適合負荷インピーダンス : 10k 以上
 基準出力レベル : +4dBu
 最大出力レベル : +24dBu

ANALOG OUTPUT (アンバランス)

コネクタ : RCA ピンジャック
 適合負荷インピーダンス : 10k 以上
 基準出力レベル : -10dBV
 最大出力レベル : +10dBV

PHONES OUT

コネクタ : 6mm TRS ホーンジャック
 最大出力 : 100mW (32 負荷、歪率 : 0.1%)

DIGITAL INPUT (バランス)

コネクタ : XLR-3-31 タイプ (2番 Hot)
 フォーマット : IEC60958 (AES/EBU) または IEC60958 (S/P DIF) 自動判別

DIGITAL OUTPUT (バランス)

コネクタ : XLR-3-32 タイプ (2番 Hot)

フォーマット : IEC60958 (AES/EBU) または IEC60958 (S/P DIF)

*MENU モードの SYSTEM SETUP にある “Digi Out” で設定。初期設定 : IEC60958 (AES/EBU)

PARALLEL REMOTE

コネクタ : D-sub 25 ピン (メス)

RS232C

コネクタ : D-sub 9 ピン (メス)

USB (PC)

コネクタ : USB2.0 (Type B)

USB (HOST)

コネクタ : USB2.0 (Type A)

USB (KYBD ONLY)

コネクタ : USB1.1 (Type A)

DC IN

コネクタ : XLR-4-32 タイプ

FOOT SW

コネクタ : 6mm ホーンジャック

記録 / 再生

記録媒体 : SD カード (SDHC 対応)
 : USB メモリー

ファイル : BWF (Broadcast Wave Format)
 フォーマット

FS / 量子化ビット : 44.1 / 48kHz 16bit
 : 44.1/48/88.2/96kHz 24 bit

記録トラック : STEREO、MONO

記録 / 再生周波数

LINE IN - OUT 間
 : 20Hz 20kHz ± 2dB (FS 44.1/48kHz)
 : 20Hz 40kHz ± 3dB (FS 88.2/96kHz)

MIC IN - LINE OUT 間
 : 20Hz 20kHz ± 6dB (Typical)

LINE IN - PHONES 間 (32 負荷、50mW 出力時)
 : 20Hz 20kHz ± 3dB (Typical)

S/N

LINE : 103dB (Typical)
 MIC : 85dB (Typical)

ダイナミックレンジ

: 103dB (Typical)

全高調波歪率

LINE : 0.006%以下 (at 1kHz -1dBFS Typical)
 MIC : 0.01%以下 (at 1kHz -1dBFS Typical)

チャンネル・セパレーション

: 95dB 以上 (at 1kHz, -1dBFS Typical)

リファレンス・レベル

: -12dBFS / -20dBFS
 MENUモードのSYSTEM SETUPで設定可能

ロケート・メモリー

: CUE ポイント 99 個 / 1 ファイル

一 般


外形寸法 : 482 (W) x 44 (H) x 195 (D) mm

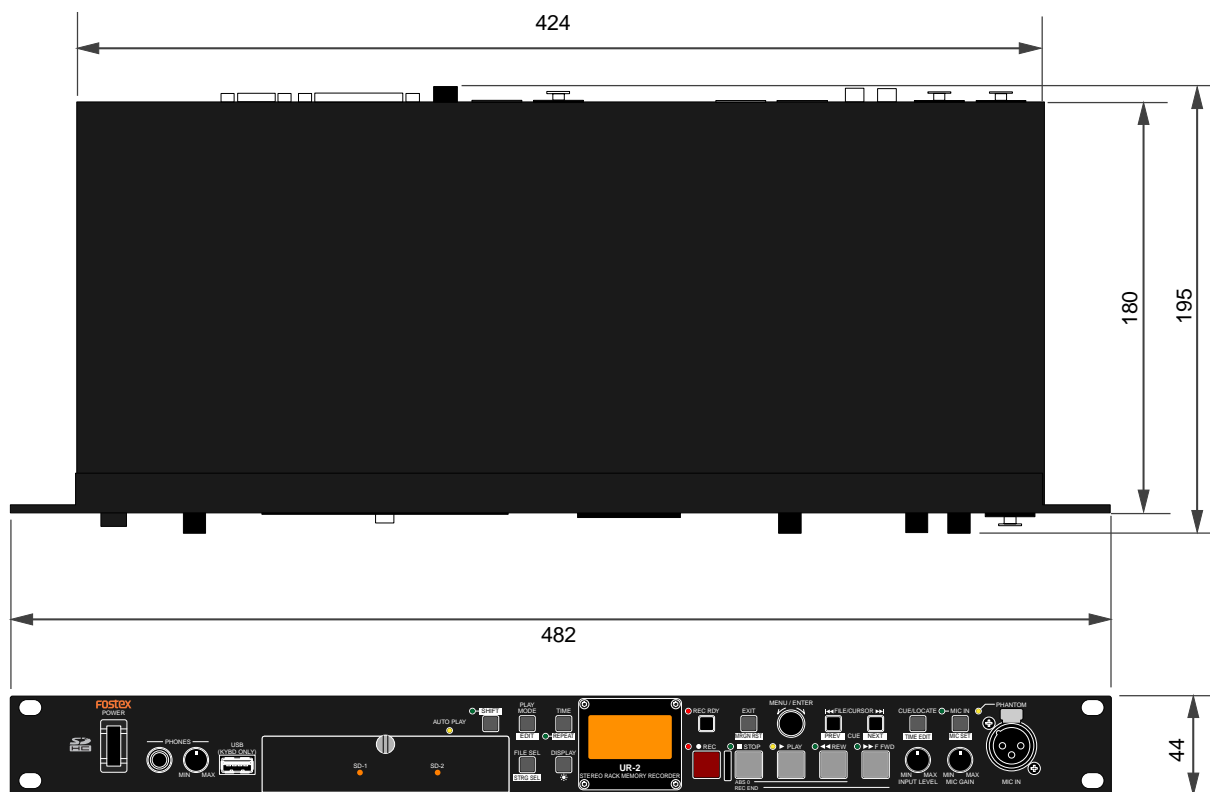
本体質量 : 約 2.3kg

電 源 : DC12 ~ 24V
 : AC アダプタ (本機付属)
 : 外部バッテリー

消費電力 : 約 5W

* 製品の外観や規格は、改良のため将来予告なく変更することがあります。

*  ロゴは、登録商標です。



索引

<あ~お>

アフターサービス.....	11
アールエス232シー(RS232C).....	63
イジェクト.....	27
インプットモニター.....	33
エスピーディーアイエフ(SPDIF).....	77
エーイーエスノイーピーユー(AES/EBU).....	77
エンド時間.....	47、53
オート・プレイ.....	54、57
オール(ALL)プレイ.....	43

<か~こ>

外部機器でのコントロール.....	61
外部マイク.....	38
拡大表示.....	25
カードのプロテクト.....	66
カレント・ストレージ.....	26
輝度調整.....	24
記録方式.....	30
記録可能な時間.....	30
記録前の設定.....	30
記録ソース.....	31、74
記録チャンネル.....	31、75
記録.....	30
記録レベル.....	33
キューイング.....	54、77
キュー(CUE)の記録.....	35
キーボード.....	67、78
結露.....	11
コマンド一覧.....	64

<さ~そ>

再生.....	41
再生音の減衰.....	40
再生位置表示.....	25
最大記録容量.....	31、75
サンプリング周波数.....	31、74
白黒反転.....	24
シングル(SINGLE)プレイ.....	42
シーエスヴィ(CSV)形式.....	47、52、88
システム・メモリー.....	78
仕様.....	89
システム・バージョン.....	81
シフト(Shift)モード.....	13
初期化.....	80
初期設定.....	71
スキップ.....	59
ストレージのセット.....	26
ストレージの取り出し.....	27
ストレージの切り換え.....	28
ストレージ.....	26、27、28、81
スタート時間.....	47、53
製品の手入れ.....	11
設置上の注意.....	10
製品の概要.....	12
接続.....	21
全ファイルの消去.....	85
セットアップ・データの保存.....	78
セットアップ・データのロード.....	79
セットアップ・データの初期化.....	80

<た~と>

タイマープレイ.....	45、51
チェーン・プレイ.....	44、46

データの消去.....	86
ディスプレイ.....	17
テイク(Take).....	73
デイト(Date).....	73
デジタル出力.....	77
デジタル信号の記録.....	34
デジタル・スクラブ.....	49、55
デフォルト・ファイルネーム.....	31、73
テン(10)キーボード.....	67
電源を入れる.....	23

<な~の>

内蔵時計.....	23
入力信号.....	31、74
ノンシフト(Non Shift)モード.....	13

<は~ほ>

バージョンアップ.....	11、69
パラレルリモート.....	62
パワーオン・プレイ.....	55、58
パソコンとの接続.....	65
ピークホールド.....	76
ファイルの削除.....	85
ファイルコピー.....	84
ファイル・ネーム.....	73、83
ファイル情報.....	83、87
ファイルの転送.....	65
ファイル・フォーマット.....	30
ファイル・ナンバー.....	17、26
ファンタム電源.....	32、40
フォーマット.....	11
フォルダ.....	29
複数のフォルダ.....	29
フラッシュ・メモリー.....	80
プレイ・モード.....	41、56
プレイ・リスト.....	46、51、88
プロテクト.....	66
フロントパネル.....	13
保護パネル.....	26
保証書.....	92
ボリューム・ラベル.....	86、87

<ま~も>

マイク機能.....	38
マイク音声の記録.....	34、38
マージンレベル.....	33
無料修理規定.....	91
メニュー(MENU)モード.....	70
メモリー・プレイ.....	45
モノラル・ミックス.....	58

<や~よ>

ユーエスピー(USB)メモリー.....	26
ユーエスピー(USB)ポート.....	65、67

<ら~ろ>

ラックマウント.....	10
リファレンス・レベル.....	33、76
リファレンス・マーカー.....	33、76
リール(Reel).....	73
リピート.....	54、57
リレー(RELAY)プレイ.....	43
リメイン.....	34
リチウム電池.....	10、24
リアパネル.....	16
レベル・メータ.....	17、33
ロケット.....	59

無料修理規定

1. 取扱説明書、本体貼付ラベルなどの注意書に従った正常な使用状態で、保証期間内に故障が発生した場合には、取扱説明書に記載の弊社サービス部門が無料修理致します。
2. 保証期間内に故障して無料修理を受ける場合は、
 - (1) 製品と本書をご持参ご提示の上、本製品の取扱販売店、または弊社サービス部門へご依頼ください。
 - (2) 離島および離島に準ずる遠隔地への出張修理を行った場合には、出張に要する実費を申し受けます。
3. ご贈答品などで所定事項の記入がない場合、電源周波数の異なる地域へのご転居の場合には、弊社サービス部門へご相談ください。
4. つぎの場合には、保証期間内でも有料修理となります。
 - (1) ご使用上の誤り、および不当な修理や改造による故障および損傷
 - (2) お買い上げ後の輸送・移動・落下などによる故障および損傷
 - (3) 火災・地震・水害・落雷その他の天災地変、公害や異常電圧による故障および損傷
 - (4) 接続している他の機器に起因する故障および損傷
 - (5) 異常磨耗、異常損傷を除き、自然消耗と見なされた消耗部品による故障および損傷
 - (6) 特殊業務または特に苛酷な条件下において使用された場合の故障および損傷
 - (7) 電源周波数の変更およびメンテナンス
 - (8) 本書の提示がない場合
 - (9) 本書にお買い上げ年月日、お客様名、取扱店名(印)の記入がない場合、あるいは字句を書き換えられた場合
5. 本書は日本国内のみにおいて有効です。
This guarantee is valid only in Japan.
6. 本書は再発行致しません。紛失しないよう大切に保管してください。

メモ

- * この保証書は、本書に明示した期間・条件のもとにおいて無料修理をお約束するものです。したがって、この保証書によってお客様の法律上の権利を制限するものではありませんので、保証期間経過後の修理などについてご不明な場合には、本製品の取扱店、または弊社サービス部門へお問い合わせください。
- * 保証期間経過後の修理、補修用性能部品の保有期間については、11ページ記載の「アフターサービスについて」をお読みください。

Fostex

保証書

このたびはフォステクス製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。厳格な検査を経てお手元にお届けしておりますが、お客様の正常な使用状態で故障が発生した場合には、保証書記載内容により無償で修理いたします。本書をご提示の上、取扱販売店または当社営業窓口へ修理をご依頼ください。

保証期間 1年	
機種名 および 型番	Model UR-2
機番	

フォステクス カンパニー

〒196-0021 東京都昭島市宮沢町512
☎ 042-545-6111 (代)

・ご販売店様へのお願い 必ず太枠内の所定事項を記入捺印の上、お客様にお渡しください。

・お客様へのお願い 保証期間内に無料修理を受ける場合、太枠内の記載がないときには、「領収書」または「納品書」などといっしょに本書を提出してください。

ご住所	〒
ご氏名	
お買い上げ日	平成 年 月 日
販売店名	社印
住所	
店電話	☎

Fostex

フォステクス カンパニー

国内営業グループ

196-0021 東京都昭島市武蔵野 3-2-35

042-546-6355 FAX. 042-546-6067

ホームページ <http://www.fostex.jp>

Model UR-2 取扱説明書

<バージョン 1.10 対応 追補版>

本機のソフトウェアをV1.10にバージョンアップし、下記機能の拡張や変更が行われています。本機をご使用いただく際には、取扱説明書・本文と併せてこの追補版をお読みください。

MP3 モードの記録 / 再生が可能になりました。

記録モードに、RelayモードとLoopモードを追加しました。

シームレスな連続記録が可能になりました。

ファイル・コピーの操作手順が変更になりました。

本機自身で記録用フォルダーをストレージ上に作成可能になりました。

チェンプレイ・リストのセーブ / ロード機能を追加しました。

チェンプレイ・リストの設定時における、デジタル・スクラブ機能を拡張しました。

本体キーでの文字編集機能を拡張しました。

RS232C コマンドを拡張 / 追加しました。

目 次

MP3モードの記録 / 再生が可能.....	3
記録モードの拡張.....	4
記録用フォルダーの作成が可能.....	5
新規にフォルダーを作成する.....	5
任意のフォルダーを選択する.....	5
フォルダー・ネームを編集する.....	6
ファイル・コピーの手順変更.....	7
チェンプレイ・リストのセーブ / ロード機能を追加.....	8
チェンプレイ・リストのセーブ.....	8
チェンプレイ・リストのロード.....	9
拡張されたその他の機能.....	10
チェンプレイ・リスト設定時における、デジタル・スクラブ機能を拡張.....	10
ネーム入力時における、本体キーでのバックスペース / スペースインサート機能.....	10
RS232Cコマンドを追加.....	11

MP3 モードの記録 / 再生が可能

バージョンアップにより、MP3（圧縮モード）での記録 / 再生が可能になりました。
新たに追加したMP3モードには下記4つのタイプがあり、記録時にMENUモードの“SYSTEM SETUP”にある“Record FS/bit”メニューで選択します。

MP3 (MPEG Layer-3) について

本製品の供給は、収益を発生する放送システム（地上波、衛星放送、ケーブルおよび/もしくはその他の配信チャンネル）ストリーミングアプリケーション（インターネット、イントラネット、および/もしくはその他のネットワーク経由で）、その他のコンテンツ配信システム（ペイオーディオまたはオーディオオンデマンドアプリケーションなど）または物理的媒体（コンパクトディスク、デジタル汎用ディスク、半導体チップ、ハードドライブ、メモリーカードなど）で、本製品で創作されたコンテンツを配信するライセンスを与えるものではありませんし、同コンテンツを配信する権利を暗示するものでもありません。当該使用には、独立したライセンスが必要です。詳細に関しては、“<http://mp3licensing.com>.” にアクセスしてください。

* MPEG Layer-3 オーディオコーディング技術は、Fraunhofer IIS および Thomson から実施許諾されています。

<バージョンアップ前>		<バージョンアップ後>	
44K16 (44.1kHz/16bit): 初期設定		44K16 (44.1kHz/16bit): 初期設定	
48K16 (48kHz/16bit)		48K16 (48kHz/16bit)	
44K24 (44.1kHz/24bit)		44K24 (44.1kHz/24bit)	
48K24 (48kHz/24bit)		48K24 (48kHz/24bit)	
88K24 (88.2kHz/24bit)		88K24 (88.2kHz/24bit)	
96K24 (96kHz/24bit)		96K24 (96kHz/24bit)	
		MP3-LP (44.1kHz/64kbps): 新規に追加	
		MP3-SQ (44.1kHz/128kbps): 新規に追加	
		MP3-MQ (44.1kHz/192kbps): 新規に追加	
		MP3-HQ (44.1kHz/256kbps): 新規に追加	

* MENUモードの“SYSTEM SETUP”にある“Record FS/bit”メニューについては、マニュアル本文の74ページを参照してください。

< Memo > : MP3モードで記録したファイルのファイル・ネームには、拡張子“.mp3”が付加されます。

< 注意 > : MP3モードで記録したファイルは、MEMORYプレイ・モードの実行に必要なプレイ・リストには選択できません。そのため、MP3モードで記録したファイルをMEMORYプレイ・モードで再生することはできませんのでご注意ください。「MEMORYプレイ・モードの再生」については、取扱説明書・本文の45ページを参照してください。

記録モードの拡張

本機の記録モード（バージョン・アップ前では“Normal”モードのみ）に“Relay”モードと“Loop”モードを追加し、用途に合わせて選択することができます。

Normal モード (初期設定)	現在記録しているカレント・ストレージの「空き容量」が無くなった時点で記録を停止します。
Relay モード (新規に追加)	カレント・ストレージの「空き容量」が無くなった時点で、つぎのストレージへ連続して記録するモードです。このモードでは、あくまでもつぎに記録するストレージに空き容量がある場合にのみ有効で、最後に記録するストレージの空き容量が無くなった時点で記録を停止します。<注意> :SD-1とSD-2のSDカードがマウントされていることで機能し、USBメモリーは使用できません。なお、つぎに記録するストレージにはBFFFフォルダーのみが作成されます。
Loop モード (新規に追加)	上記“Relayモード”と同様、カレント・ストレージの「空き容量」が無くなった時点でつぎのストレージへ連続して記録するモードですが、つぎに記録するストレージのデータを消去しながら記録を続けます。つまり、複数のストレージがマウントされている状態では、強制的に停止させるまで半永久的に記録を続けます。<注意> :SD-1とSD-2のSDカードがマウントされていることで機能し、USBメモリーは使用できません。なお、つぎに記録するストレージにはBFFFフォルダーのみが作成されます。

<注意> :バージョンアップにより、MENUモードの“SYSTEM SETUP”メニューにある“Max file length”で設定されている「ファイルの最大記録容量(2Gまたは4G)」まで記録すると、新たなファイルを自動的に作成してシームレスに連続記録するようになりました(バージョンアップ前では最大記録容量まで記録すると、停止していました)ただし、この機能は最大記録容量(2Gまたは4G)以上の記録領域を有したストレージを使うときのみ有効で、最大記録容量以下のストレージでは空き容量が無くなった時点で停止します(Relayモード/Loopモードは除く)。なお、MP3モードでの記録時は、タイム表示が100時間に達する時点で新たなファイルを作成して記録を継続します。

<注意> :高FS/高bitで“Relayモード”または“Loopモード”の記録時、つぎのストレージに切り換わった際先頭部分の記録がミュートされる場合があります。つまり、ストレージとストレージ間の音声が一瞬途切れてしまうことがあります。

- (1) 停止状態で[ENTER]キーを押してMENUモードへ入ります。初めてMENUモードへ入ると下記画面を表示します。

```

MENU>
SYSTEM SETUP
PLAY SETUP
STORAGE UTILITY
FILE SEL
STORAGE SEL
MIC IN SETUP
    
```

- (2) “SYSTEM SETUP”が反転している状態で[ENTER]キーを押します。SYSTEM SETUPメニューのサブ・メニューを選択する画面に変わります。

```

M>SYS>
Default file name>
Select input:Analog
Record FS/bit:44k/16
Record CH. :Stereo
Record mode :Normal
MAX. file length:4G
    
```

- (3) [MENU]ダイヤルで“Record mode”を選択して[ENTER]キーを押します。現在設定されている記録モードが点滅します(初期設定では“Normal”が点滅します)。

```

M>SYS>
Default file name>
Select input:Analog
Record FS/bit:48K/16
Record CH. :Stereo
Record mode :Normal
MAX. file length:4G
    
```

```

M>SYS>Record Mode
Default file name>
Select input:Analog
Record FS/bit:48K/16
Record CH. :Stereo
Record mode :Normal
MAX. file length:4G
    
```

点滅

- (4) [MENU]ダイヤルで希望の“記録モード”を選択した後、[ENTER]キーを押して確定します。初期設定の“Normal”以外に、“Relay”または“Loop”が選択できます。
- (5) [EXIT]キーを押していくか[STOP]キーを押して、MENUモードから抜け出します。

<Memo> : “Relayモード”または“Loopモード”に設定して記録を開始すると、記録中を示す動作アイコンは下記のように表示されます。

< Normalモードでの記録中 >

```

12h34m56F
A001 ABCDEFGHIJKLMNQP
BWF 48/24 ANA (M)-00.0dB
    
```

< Relayモードでの記録中 >

```

12h34m56F
A001 ABCDEFGHIJKLMNQP
BWF 48/24 ANA (M)-00.0dB
    
```

< Loopモードでの記録中 >

```

12h34m56F
A001 ABCDEFGHIJKLMNQP
BWF 48/24 ANA (M)-00.0dB
    
```

UR-2 本体で記録用フォルダーの作成が可能

未記録のストレージに初めて記録すると自動的に“BWFF”フォルダーが作成され、記録したオーディオ・ファイルはその“BWFF”フォルダー内に格納されていましたが、バージョンアップにより記録したオーディオ・ファイルを格納するフォルダーをUR-2本体で任意に作成することが可能になりました。また、作成するフォルダーにはオリジナルのフォルダー・ネームも付けられ、フォルダー作成後でも編集が可能です。

フォルダーの作成およびフォルダー・ネームの編集は、MENUモードの“STORAGE UTILITY”メニューに追加した“Make folder”メニューおよび“Edit folder name”メニューで実行できます（下記操作方法を参照してください）。

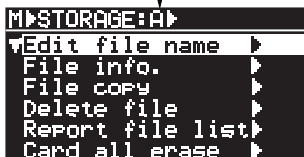
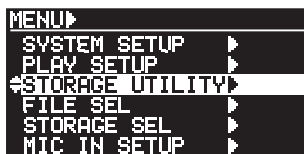
新規にフォルダーを作成する

下記操作は、カレント・ストレージ（SD-1）に記録済みの“BWFF”フォルダーが作成され、そのフォルダーに記録されているオーディオ・ファイルが立ち上がっていることを前提にしています。

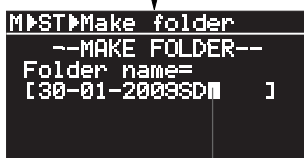
- (1) 停止状態で [ENTER] キーを押してMENUモードへ入ります。初めて MENU モードへ入ると下記画面を表示します。



- (2) [MENU] ダイアルで“STORAGE UTILITY”を選択して [ENTER] キーを押します。“STORAGE UTILITY”メニューのサブ・メニューを選択する画面に変わります。



- (3) [MENU] ダイアルで新たに追加した“Make folder”を選択して [ENTER] キーを押します。新たに作成するフォルダーのフォルダー・ネームを入力する画面に変わります。



カーソル点滅

- (4) 下記操作例を参照して、フォルダー・ネームを入力します。最大 14 文字まで入力が可能です。

カーソルを左右に移動する

[◀◀] キー / [▶▶] キーを押します。

文字 / 記号などを入力する

カーソル位置で [MENU] ダイアルを操作します。

カーソルの左の文字を消去する

[SHIFT] キーを押しながら [◀◀] キーを押します。

カーソルの位置にスペースをインサートする

[SHIFT] キーを押しながら [▶▶] キーを押します。

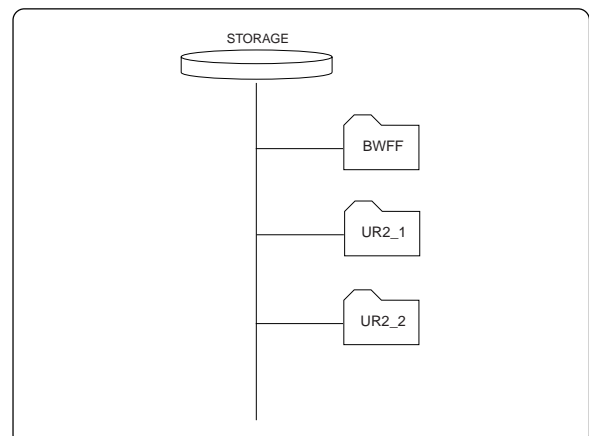
<Memo>：フォルダー・ネームを任意に編集せず、初期設定のまま作成することが可能です。なお、フォルダー作成後にネームを編集するには、次項の「フォルダー・ネームの編集」を参照してください。

- (5) 入力終了後 [ENTER] キーを押します。入力したフォルダー・ネームが確定し、MENUモードに入る前のHome画面に変わります。

任意のフォルダーを選択する

カレント・ストレージに作成した複数のフォルダー（PC側で作成したフォルダーも含む）から、記録 / 再生するフォルダーを選択します。

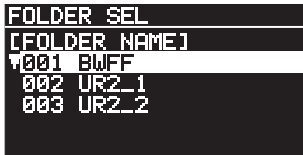
ここからの操作は、下の図のようにカレント・ストレージに“BWFF”フォルダー以外に、“UR2_1”フォルダーと“UR2_2”フォルダー（いずれも仮名）が作成されていることを前提にしています。



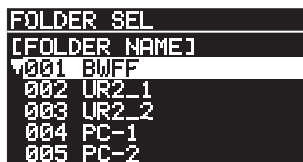
- (1) **[SHIFT]** キーを押して SHIFT モードを ON にした後、**[FILE SEL/STRG SEL]** キーを押します。
 ストレージの選択画面に変わります。
 下記画面は、現在カレント・ストレージとして “SD-1” スロットに SD カードのみがセットされている例です。



- (2) 引き続き **[ENTER]** キーを押します。
 SD-1 に作成されているフォルダーの選択画面に変わります。

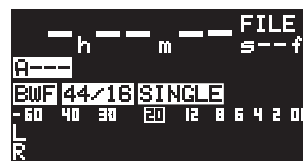


<Memo> : 上記フォルダーの選択画面例では、“001 BWFF”が初めて記録したとき作成されるBWFFフォルダーで、“002 UR2_1”と“003 UR2_2”が新規に作成したフォルダーを示しています。
 なお、本機以外に PC 上で作成したフォルダー (“004 PC-1”と“005 PC-2”)が存在する場合には、下記例のようにすべてのフォルダーが表示されます。



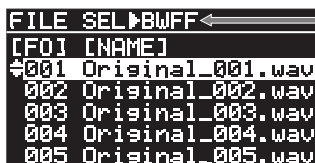
- (3) **[MENU]** ダイアルで希望のフォルダーを選択して、**[ENTER]** キーを押します。
 選択したフォルダーに一番最初に格納されたオーディオ・ファイルの Home 画面に変わります。

<注意> : 選択したフォルダー内にオーディオ・ファイルが存在しない場合は、下記例の画面を表示します。



<Memo> : 複数のストレージが本機にマウントされている状態で、カレント・ストレージ以外のストレージにあるフォルダーを選択する場合も、前述の操作(1)~(3)と同様の操作を行ってください。
 なお、任意のファイル・ネームを編集したり削除する場合も、フォルダーの選択が必要です。

<Memo> : 現在どのフォルダーが選択されているか確認するには、ファイルの Home 画面を表示している状態で **[FILE SEL]** キーを押してください。



現在 BWFF フォルダ
 ーが選択されて
 いることを示して
 います。

フォルダー・ネームを編集する

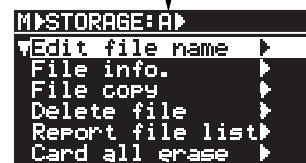
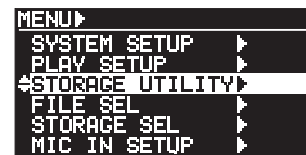
既存のフォルダー・ネームを編集して、再登録します。

<注意> : フォルダー・ネームの編集は、カレント・ストレージ内であらかじめ選択されたフォルダーのみ可能です。
 事前に編集するカレント・ストレージとフォルダーを選択してから下記操作を行ってください。
 なお、本機以外に PC 上でもフォルダー・ネームは編集が可能です。

- (1) 停止状態で **[ENTER]** キーを押して MENU モードへ入ります。
 初めて MENU モードへ入ると下記画面を表示します。



- (2) **[MENU]** ダイアルで “STORAGE UTILITY” を選択して **[ENTER]** キーを押します。
 “STORAGE UTILITY” メニューのサブ・メニューを選択する画面に変わります。



- (3) **[MENU]** ダイアルで新たに追加した “Edit folder name” を選択して **[ENTER]** キーを押します。
 カレント・フォルダーのフォルダー・ネームを入力する画面に変わります。



カーソル点滅

- (4) 任意のフォルダー・ネームに編集します。
 前述 4 ページの入力方法を参照してください。
- (5) 入力終了後 **[ENTER]** キーを押します。
 入力したフォルダー・ネームが確定し、MENU モードに入る前の Home 画面に変わります。

ファイル・コピーの手順変更

前述の「フォルダーの作成機能」追加に伴い、他のストレージへファイル単位でコピーする「ファイル・コピー」の手順を一部変更しました。バージョンアップ前の操作方法是取扱説明書・本文の84ページに記載されていますが、バージョンアップ後のUR-2を使って「ファイル・コピー」を実行する場合は下記操作手順を参照してください。

なお、下記操作手順は例として、カレント・ストレージSD-1のSDカードからUSBメモリーへコピーすることを前提としています。

<注意>：カレント・ストレージ内に複数のフォルダーが作成されている場合は、前述の「任意のフォルダーを選択する」であらかじめコピーしたいファイルが格納されているフォルダーを選択してください。

- (1) 停止状態で[ENTER]キーを押してMENUモードへ入ります。初めてMENUモードへ入ると下記画面を表示します。

```
MENU▶
SYSTEM SETUP ▶
PLAY SETUP ▶
STORAGE UTILITY▶
FILE SEL ▶
STORAGE SEL ▶
MIC IN SETUP ▶
```

- (2) [MENU]ダイヤルで“STORAGE UTILITY”を選択して[ENTER]キーを押します。“STORAGE UTILITY”メニューのサブ・メニューを選択する画面に変わります。

```
MENU▶
SYSTEM SETUP ▶
PLAY SETUP ▶
STORAGE UTILITY▶
FILE SEL ▶
STORAGE SEL ▶
MIC IN SETUP ▶
```

```
M▶STORAGE:A▶
Edit file name ▶
File info. ▶
File copy ▶
Delete file ▶
Report file list▶
Card all erase ▶
```

- (3) [MENU]ダイヤルで“File copy”を選択して、[ENTER]キーを押します。カレント・ストレージであらかじめ選択したフォルダー内に記録されている、ファイルの一覧表示に変わります。

```
M▶STORAGE:A▶
Edit file name ▶
File info. ▶
File copy ▶
Delete file ▶
Report file list▶
Card all erase ▶
```

```
M▶STMF COPY▶SD1>>>SD2
[FN] [NAME]
▼All Select▶
001 SCENE_001.wav
002 SCENE_002.wav
003 SCENE_003.wav
004 SCENE_004.wav
```

- (4) [MENU]ダイヤルでコピーしたいファイルを選択して、[ENTER]キーを押します。選択したファイルの先頭にチェック・マークが付加されません。複数のファイルにチェック・マークを付加するには、同様の操作を繰り返します。

<Memo>：[◀◀]キー / [▶▶]キーを押すと、リストの先頭行または最終行へカーソルが移動します。

<Memo>：ファイル一覧の先頭にある“<All Select>”を選択して[ENTER]キーを押すと、すべてのファイルにチェック・マークが付加されて下記画面に変わります。

```
M▶STMF COPY▶SD1>>>SD2
[FN] [NAME]
▼All Select▶
001 SCENE_001.wav
002 SCENE_002.wav
003 SCENE_003.wav
004 SCENE_004.wav
```

```
M▶STMF COPY▶SD1>>>SD2
[FN] [NAME]
▼006 SCENE_006.wav
▼007 SCENE_007.wav
▼008 SCENE_008.wav
Destination :SD2
[EXECUTE]:
```

<注意>：コピー元のストレージに作成されているチェーン・プレイリストのファイル(CHAINLIST.CSV)やタイマー・プレイリストのファイル(TIMERLIST.CSV)もコピーする場合は、“<All Select>”の選択をお勧めします。

- (5) [MENU]ダイヤルで“Destination”を選択して、[ENTER]キーを押します。コピー先のストレージを選択する画面に変わります。

```
M▶STMF COPY▶SD1>>>SD2
[FN] [NAME]
▼006 SCENE_006.wav
▼007 SCENE_007.wav
▼008 SCENE_008.wav
Destination :SD2
[EXECUTE]:
```

```
M▶STMF COPY▶SD1>>>SD2
[FN] [NAME]
▼006 SCENE_006.wav
▼007 SCENE_007.wav
▼008 SCENE_008.wav
Destination :SD2
[EXECUTE]:
```

- (6) [MENU]ダイヤルでコピー先のストレージに“USB”を選択して、[ENTER]キーを押します。

```
M▶STMF COPY▶SD1>>>SD2
[FN] [NAME]
▼006 SCENE_006.wav
▼007 SCENE_007.wav
▼008 SCENE_008.wav
Destination :USB
[EXECUTE]:
```

```
M▶STMF COPY▶SD1>>>USB
[FN] [NAME]
▼006 SCENE_006.wav
▼007 SCENE_007.wav
▼008 SCENE_008.wav
Destination :USB
[EXECUTE]:
```

<注意> : コピー先のストレージを選択したとき、コピー先のストレージに空き容量が不足していると下記ポップアップ画面が表示され、選択できないことを警告します。

```
Error!
Destinaton
Over copy size
```

- (7) [MENU] ダイアルで“ [EXECUTE] ” を選択して、[ENTER] キーを押します。
コピー先のストレージに作成されているフォルダーの選択画面に変わります。この画面がバージョンアップにより追加されたため、説明書・本文の記載と異なっています。

```
M>ST&F COPY>SD1>>>USB
-- Folder select --
001 BWFF
002 UR-1
003 UR-2
004 UR-3
```

<注意> : コピー先のストレージに一つのフォルダーしか存在しなくても、上記同様フォルダーの選択画面を表示します。

- (8) [MENU] ダイアルでコピー先のフォルダーを選択して、[ENTER] キーを押します。
SD1のSDカードからUSBメモリーへコピーを開始します。コピーが終了すると、下記ポップアップ画面を表示してアクセスも停止します。

```
M>ST&F COPY
SD1 >>>> USB
Finish time : 12M05S
Remain size : 345MB
0 50 100%
```

```
M>ST&F COPY
ent \\\\ ucb
Completed!
Pls hit any keys
```

- (9) いずれかのキーを押して、MENUモードから抜け出します。

チェーンプレイ・リストのセーブ/ロード機能を追加

MENUモードにある“CHAIN PLAY SET”メニューで設定する、「チェーンプレイ・リスト」のセーブ/ロード機能を追加しました。これにより、一つのフォルダー内に複数のチェーンプレイ・リストが保存でき、用途に合わせたプレイ・リストを呼び出すことが可能になります。

チェーンプレイ・リストのセーブ

下記操作は、“CHAIN PLAY SET”メニューにおいて既にチェーンプレイ・リスト（リストのファイル名：CHAINLIST.CSV）が設定され、そのリスト・ファイルをセーブすることを前提にしています。なお、チェーンプレイ・リストの設定については、取扱説明書・本文の46ページを参照してください。

<注意> : MENUモードの“CHAIN PLAY SET”メニューで設定するチェーンプレイ・リストは、新たなプレイ・リストを作成することに「上書き」されます。そのため、現在オープンしているフォルダー内に複数の異なるプレイ・リストを保存するには、“CHAIN PLAY SET”メニューでプレイ・リストを書き換えた後“CHAIN LIST SAVE”を実行し、先にセーブしたプレイ・リストと違うファイル・ネームでセーブしてください。

- (1) 停止状態で[ENTER]キーを押してMENUモードへ入ります。初めてMENUモードへ入ると下記画面を表示します。

```
MENU>
SYSTEM SETUP >
PLAY SETUP >
STORAGE UTILITY >
FILE SEL >
STORAGE SEL >
MIC IN SETUP >
```

- (2) [MENU] ダイアルで“CHAIN LIST SAVE”を選択して[ENTER]キーを押します。
現在設定されているチェーンプレイ・リストのファイル・ネームが編集可能な画面に変わります。

```
MENU>
STORAGE SEL >
MIC IN SETUP >
CHAIN PLAY SET >
CHAIN LIST LOAD >
CHAIN LIST SAVE >
TIMER PLAY SET >
```

```
MENU>LIST SAVE
Please hit file name
CHAINLIST.CSV copy to
CHAINLIST[ ]].
CSV
```

カーソル
点滅

- (3) ファイル・ネームを入力します。
カーソル位置で[MENU]ダイアルを回して文字/記号を入力し、[◀]キー/[▶]キーでカーソルを移動します。
[SHIFT]キーを押しながら[◀]キー/[▶]キーを押すと、カーソル手前の文字を削除したり、カーソルの後にスペースが作成できます。
ここでは例として、[]内に“Chime1”を入力します。

```
MENU>LIST SAVE
Please hit file name
CHAINLIST.CSV copy to
CHAINLIST[Chime1] ].
CSV
```

カーソル
点滅

- (4) ネームの入力後、[ENTER] キーを押します。
保存を実行する画面に変わります。

```
MENU▶LIST SAVE
Please hit file name
CHAINLIST.CSV copy to
CHAINLIST[Chime1 ].
CSV
```

```
MENU▶LIST SAVE
CHAINLIST[Chime1 ].
CSV
Are you sure?
EXECUTE EXIT
```

<注意>:入力したネームをやり直したいときは、上記“EXIT”が反転している状態で[ENTER]キーを押してください。一つ前の画面に戻りやり直せます。

- (5) [MENU] ダイアル、または [◀◀] キーを使って、“EXECUTE”を反転させた後[ENTER]キーを押します。一瞬“COMPLETED!”が点灯してセーブが完了し、MENUモードに入る前のHome画面に変わります。

```
MENU▶LIST SAVE
CHAINLIST[Chime1 ].
CSV
Are you sure?
EXECUTE EXIT
```

```
0h00m00 FILE
s00f
0001Original_001.wav
BWF48/24 SINGLE
-60 40 30 ED 12 8 6 4 2 DP
L
```

<注意>:既に同じネームのファイルがセーブされているときは、[ENTER]キーを押すと下記画面が表示されます。上書きしてセーブするには“EXECUTE”を反転させた後[ENTER]キーを押してください。また、上書きしたくないときは“EXIT”が反転している状態で[ENTER]キーを押した後、ネームを変更して再度セーブを実行してください。

```
MENU▶LIST SAVE
Same name already
exist.(Over write)
CHAINLIST[Chime1 ].
CSV
Are you sure?
EXECUTE EXIT
```

<Memo>:セーブ後、次項「チェーンプレイ・リストのロード」の操作(1)~(2)を実行することで、セーブされたリストが確認できます。

チェーンプレイ・リストのロード

セーブしたチェーンプレイ・リストを呼び出します。

<注意>:プレイ・リストのロードは、リストがセーブされているフォルダーのオーディオ・ファイルが立ち上がっている状態でのみ可能です。

- (1) 停止状態で[ENTER]キーを押してMENUモードへ入ります。初めてMENUモードへ入ると下記画面を表示します。

```
MENU▶
SYSTEM SETUP ▶
PLAY SETUP ▶
STORAGE UTILITY▶
FILE SEL ▶
STORAGE SEL ▶
MIC IN SETUP ▶
```

- (2) [MENU] ダイアルで“CHAIN LIST LOAD”を選択して[ENTER]キーを押します。セーブされているファイル・リストの画面に変わります。下記例は、一つのリストがセーブされている状態の画面です。

```
MENU▶
STORAGE SEL ▶
MIC IN SETUP ▶
CHAIN PLAY SET ▶
◀CHAIN LIST LOAD▶
CHAIN LIST SAVE▶
TIMER PLAY SET ▶
```

```
MENU▶LIST LOAD
-Select chain list-
001 CHAINLISTChime1.
```

<Memo>:複数のリストがセーブされている場合は下記例のようにすべてのリストが表示され、任意に選択することができます。

```
MENU▶LIST LOAD
-Select chain list-
001 CHAINLISTChime1.
002 CHAINLISTChime2.
003 CHAINLISTChime3.
```

- (3) [MENU] ダイアルでロードするリストを選択して[ENTER]キーを押します。チェーンプレイ・リストが上書きされることを警告する画面に変わります。ロードを中止するには“EXIT”が反転している状態で[ENTER]キーを押してください。

```
MENU▶LIST LOAD
--CAUTION--
If you load chain li
st file,current list
file is overwritten!
Are you sure?
EXECUTE EXIT
```

- (4) [MENU] ダイアル、または [◀◀] キーを使って、“EXECUTE”を反転させた後[ENTER]キーを押します。一瞬“COMPLETED!”が点灯してロードが完了し、MENUモードに入る前のHome画面に変わります。

拡張されたその他の機能

前ページまで記載した変更 / 拡張以外に、以下の機能が拡張されています。

チェンプレイ・リスト設定時における、デジタル・スクラブ機能を拡張

取扱説明書・本文の49ページに記載している「デジタル・スクラブ機能で微調整する」において、チェンプレイ・リストに登録されたファイルのスタート/エンド時間を微調整する場合の下記機能を拡張しました。

- (1) デジタル・スクラブが可能な画面を表示している状態で [PLAY] キーを押すと、スタート位置先頭から約 1.5 秒間（またはエンド位置手前の約 1.5 秒間）の「プレビュー再生」を実行します。
- (2) 同じくデジタル・スクラブが可能な画面を表示している状態で [◀◀] キーを押していくと、表示している波形を最大 16 倍（2、4、8、16）まで拡大でき、[▶▶] キーを押していくと縮小できます。



<注意>：この機能が拡張されたことによって、[◀◀] キー / [▶▶] キーでのデジタル・スクラブ（波形の移動）は機能しなくなり、[MENU] ダイアルのみで操作が可能です。

ネーム入力時における本体キーでのバックスペース/スペースインサート機能

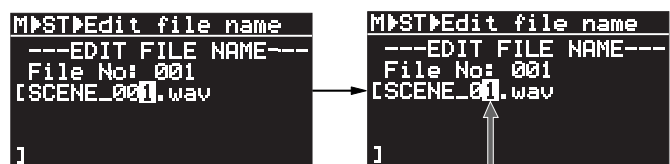
MENU モードにおけるファイル・ネームなどの入力時、一旦入力した文字の削除などは別途本機に接続する USB キーボードでのみ可能でしたが、これらの機能が UR-2 本体の操作キー（[SHIFT] キーと [◀◀] キー / [▶▶] キー）で行えるようになりました。

すでに本書 4 ページで具体的な操作方法を記載していますが、下記説明も合わせてお読みください。下記操作例は、MENU モードの“SYSTEM SETUP”にある“Edit file name”メニューで、ファイル・ネームの編集画面が表示されていることを前提に記載しています。



カーソル位置（点滅）

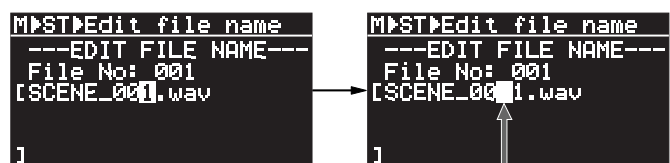
- (例1): [SHIFT] キーを押しながら [◀◀] キーを押す
カーソルの左にある文字 / 数字を削除します。



カーソル位置（点滅）

カーソルを左右に移動する
[◀◀] キー / [▶▶] キーを押します。
文字 / 記号などを入力する
カーソル位置で [MENU] ダイアルを操作します。
カーソルの左の文字を消去する
[SHIFT] キーを押しながら [◀◀] キーを押します。
カーソルの位置にスペースをインサートする
[SHIFT] キーを押しながら [▶▶] キーを押します。

- (例2): [SHIFT] キーを押しながら [▶▶] キーを押す
カーソル位置にスペースを作ります。



カーソル位置（点滅）

Fostex

フォステクス カンパニー

国内営業グループ

196-0021 東京都昭島市武蔵野 3-2-35

ホームページ <http://www.fostex.jp>

042-546-6355 FAX. 042-546-6067

Model UR-2 取扱説明書

<バージョン 1.20 対応 追補版>

本機のソフトウェアをV1.20にバージョンアップし、新たな下記機能を追加したり、従来から搭載している機能を拡張しています。特に新たに追加した「Auto Cue機能」と「Auto Ready機能」は、舞台音響やスタジオなどで性能を発揮することが可能です。

本機をご使用いただく際には、取扱説明書・本文と併せてこの追補版をお読みください。

Auto Cue 機能と Auto Ready 機能を追加

チェンプレイ・リストの作成機能を拡張

CUEのエディット機能に“Scrubモード”を追加

プレイ・モード切り換えのカスタマイズ機能を追加

近日発売予定のインスタント・スタート・コントローラの機能を設定する、“EP-CT1 mode”メニューをMENUモードの“REMOTE SET”にある“Parallel setup”メニューに追加

日本語のファイル・ネーム表示機能

目次

Auto Cue機能を追加.....	3
Auto Cue機能の設定手順.....	3
Auto cue lvlの設定手順.....	4
Auto Ready機能を追加.....	5
チェーンプレイ・リストの作成機能を拡張.....	6
CUEのエディット・モードに“ Scrubモード ”を追加.....	8
プレイ・モード切り換えのカスタマイズ機能.....	9
“ Parallel setup ”メニューに“ EP-TC1 mode ”メニューを追加.....	10
日本語のファイル・ネーム表示機能を追加.....	10

Auto Cue 機能を追加

「Auto Cue 機能」について

Auto Cue 機能とは、ファイルセレクト・モード（または[◀◀] キー / [▶▶] キー）でファイルを選択したとき、ファイルの先頭ではなく音声の立ち上がる位置でスタンバイさせるか、CUEリスト内の“BC\$START”および“BC\$END”に登録された時間を利用して頭出しする機能です。

どちらの機能を使用するかは、MENUモードの“PLAY SETUP”メニュー内に追加した“Auto cue”メニューで設定します（初期設定はOffになっています）。また、音声の立ち上がる位置のレベル値は初期設定が“-54dB”に設定されていますが、用途に応じて“PLAY SETUP”メニュー内に追加した“Auto cue lvl”メニューで変更することも可能です。さらに、バージョンアップした本機では“BC\$START”および“BC\$END”に登録されている時間を微調整するために、CUEのエディット・モードに追加した「波形によるデジタル・スクラブ機能」を使うと、より正確な頭出し位置が調整できます（詳細は本書8ページを参照してください）。

- * “BC\$START”は一番最初に記録したCUEのCUEラベルで、“BC\$END”は二度目に記録したCUEのCUEラベルです。いずれのCUEラベルもBWF-J規格で予約されていて、CUEを記録したとき自動的に付加されます。CUEの記録については取扱説明書・本文の35ページを参照してください。

Auto Cue 機能の設定手順

- (1) 停止状態（または再生中）で[ENTER]キーを押して、MENUモードの画面を表示させます。

```
MENU▶
└─SYSTEM SETUP▶
  └─PLAY SETUP▶
    └─STORAGE UTILITY▶
      └─FILE SEL▶
        └─STORAGE SEL▶
          └─MIC IN SETUP▶
```

- (2) [MENU]ダイヤルで“PLAY SETUP”を反転させて、[ENTER]キーを押します。
PLAY SETUPメニューのサブ・メニューを選択する画面に変わります。

```
MENU▶
└─SYSTEM SETUP▶
  └─PLAY SETUP▶
    └─STORAGE UTILITY▶
      └─FILE SEL▶
        └─STORAGE SEL▶
          └─MIC IN SETUP▶
```

↓

```
M▶PLAY▶
└─Play mode :SINGLE
  └─Auto cue :0ff
    └─Auto cue lvl:-54
      └─Auto ready :0ff
        └─Repeat :0ff
          └─Auto play :0n
```

- (3) [MENU]ダイヤルで“Auto cue”メニューを反転させて、[ENTER]キーを押します。
現在の設定が点滅する画面に変わり、初期設定では“Off”が点滅します。

```
M▶PLAY▶
└─Play mode :SINGLE
  └─Auto cue :0ff
    └─Auto cue lvl:-54
      └─Auto ready :0ff
        └─Repeat :0ff
          └─Auto play :0n
```

↓

```
M▶PLAY▶Auto cue
└─Play mode :SINGLE
  └─Auto cue :0ff
    └─Auto cue lvl:-54
      └─Auto ready :0ff
        └─Repeat :0ff
          └─Auto play :0n
```

点滅

- (4) [MENU]ダイヤルで“LVL”または“CUE”を選択し、[ENTER]キーを押して確定します。

初期設定の“Off”以外に“LVL”または“CUE”が選択でき、選択したモードによって以下の動作を行います。

LVL	<p>ファイルを選択すると、あらかじめ設定されているレベルの音声の立ち上がる位置でスタンバイ状態になります。[PLAY]キーを押すと、瞬時に音声が出力されます（下記<注意>を参照）。</p> <p><メモ>：“Auto cue”を“LVL”に設定して使用する場合は、用途に応じて次ページの「“Auto cue lvl”メニューの設定」で、MENUモードから抜け出す前に頭出し位置を検知する音声レベルを任意に設定します。</p> <p><メモ>：USBキーボードを接続しているときは、MENUモードへ入ることなくキーボードの操作で“LVL”と“Off”が設定できます。 Offの状態から[F2]キーを押すと“LVL”に設定でき、[SHIFT]キーと[F2]キーを押すと“Off”に設定できます。</p>
CUE	<p>ファイルを選択すると、選択したファイルのCUEリストにある“BC\$START”に記録された時間で立ち上がり、スタンバイ状態になります。なお、[PLAY]キーを押して“BC\$START”から再生させると、“BC\$END”まで達すると自動的に“BC\$START”へロケートして、スタンバイになります（下記<注意>を参照）。</p> <p><メモ>：ファイルに登録されている“BC\$START”と“BC\$END”の時間は、バージョンアップで追加した「波形によるスクラブ機能」を使って、より細かく微調整が可能です（詳細は、この後8ページを参照してください）。</p> <p><注意>：本機の“Auto Play”機能が初期設定でONになっているため、上記“LVL”または“CUE”に設定した状態でファイル・セレクトを実行すると、自動的に再生を開始します。 そのため、ファイル・セレクト後スタンバイ状態にするには、“Auto Play”機能をOFFに設定してください（設定の詳細は、取扱説明書・本文の57ページを参照してください）。</p>

(5) 設定後MENUモードから抜け出すには、[EXIT] キーを押します。

<注意> : 設定したモードは、電源をオフしても保持されます。ただし、MENUモードの“SYS TEM SETUP”にある“SYS. Initial memory”メニューを実行すると、モードは初期設定 (Off) に戻ります。

<メモ> : “Auto cue”メニューを“LVL”または“CUE”に設定してMENUモードから抜け出すと、下記アイコンがHome画面上に表示されます。

“Auto cue”メニューを“LVL”に設定時



“A.LVL”アイコンが点灯

“Auto cue”メニューを“CUE”に設定時



“A.CUE”アイコンが点灯

<注意> : 上記アイコンは、“SINGLE”プレイ・モードに設定されているときのみ表示され、他のプレイ・モード時では表示されません。

<メモ> : “Auto cue”メニューが“LVL”または“CUE”に設定してファイルを選択した後再生させると、後述の“Auto ready”メニューのOn / Off 状態によって、以下の動作を行います。

“Auto cue” : LVL, “Auto ready” : On

音声の立ち上がりから再生を開始すると、ファイルの最終記録位置へ達した時点で自動的に次のファイルの立ち上がり位置へロケートしてスタンバイになります。

“Auto cue” : LVL, “Auto ready” : Off

音声の立ち上がりから再生を開始すると、ファイルの最終記録位置へ達した時点で自動的に元の立ち上がり位置へロケートしてスタンバイになります。

“Auto cue” : CUE, “Auto ready” : On

CUEの“BC\$START”ポイントから再生を開始すると、“BC\$END”ポイントへ達した時点で自動的に次のファイルの“BC\$START”ポイントへロケートしてスタンバイになります(次のファイルに“BC\$START”が記録されていない場合は、ファイルの先頭でスタンバイになります)。

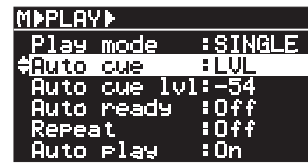
“Auto cue” : CUE, “Auto ready” : Off

CUEの“BC\$START”ポイントから再生を開始すると、“BC\$END”ポイントへ達した時点で再度元の“BC\$START”ポイントへロケートしてスタンバイになります。このとき、“Repeat”機能を“On”にしておくと、“BC\$START”ポイントと“BC\$END”ポイント間を、繰り返し再生できます(RepeatモードのON/OFFは、取扱説明書・本文の54ページと57ページを参照してください)。

<注意> : RepeatモードをONできるのは、“Auto ready”メニューが“Off”のときのみです。

Auto cue lvl の設定手順

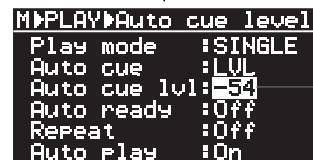
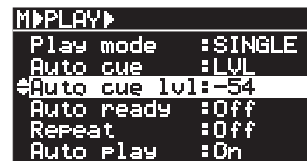
下記操作は、前述の“Auto cue”メニューを“LVL”に設定し、下記画面が表示されている状態を前提にしています。



<メモ> : MENUモードから抜け出している場合は、前述の“Auto cue”メニューの設定手順の<操作-1>と<操作-2>を実行し、“PLAY SETUP”メニューのサブ・メニューを選択する画面を表示させてから下記操作を行ってください。

(1) [MENU] ダイヤルで“Auto cue lvl”メニューを反転させて、[ENTER] キーを押します。

現在のレベル設定が点滅する画面に変わり、初期設定では“-54”が点滅します。



点滅

音声レベルは、用途に合わせて初期設定の“-54”以外に、“-24”、“-30”、“-36”、“-42”、“-48”、“-60”、“-66”または、“-72”が選択できます。

(2) [MENU] ダイヤルで希望の音声レベルを選択し、[ENTER] キーを押して確定します。

<メモ> : USBキーボードを接続しているときは、キーボードの操作で選択することも可能です。

(3) 設定後MENUモードから抜け出すには、[EXIT] キーを押します。

<注意> : 設定した音声レベルは、電源をオフしても保持されます。ただし、MENUモードの“SYS TEM SETUP”にある“SYS. Initial memory”メニューを実行すると、音声レベルは初期設定 (-54) に戻ります。なお、前述の“Auto cue”メニューが“Off”または“CUE”に設定されている状態では、レベル設定は無効です。

Auto Ready 機能を追加

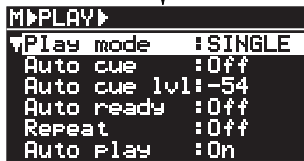
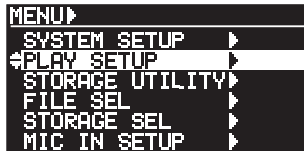
「Auto Ready 機能」について

Auto Ready 機能とは“ SINGLE プレイ・モード ”時のみ機能し、ファイルの再生が終了すると自動的に次に再生するファイルの先頭でスタンバイさせる機能です。Auto Ready 機能がOff の状態でファイルの再生が終了すると、再生したファイルの先頭に戻ってスタンバイしますが、Auto Ready 機能を“ On ”に設定しておく、再生終了後次のファイル先頭でスタンバイするようになります。Auto Ready 機能のOn/Offは、MENUモードの“ PLAY SETUP ”メニュー内に追加した“ Auto ready ”メニューで設定します（初期設定は“ Off ”になっています）。

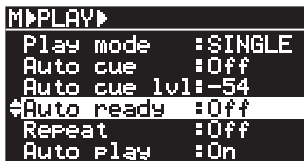
- (1) 停止状態で [ENTER] キーを押して、MENUモードの画面を表示させます。



- (2) [MENU] ダイヤルで“ PLAY SETUP ”を反転させて、[ENTER] キーを押します。
PLAY SETUPメニューのサブ・メニューを選択する画面に変わります。



- (3) [MENU] ダイヤルで“ Auto ready ”メニューを反転させて、[ENTER] キーを押します。
現在の設定が点滅する画面に変わり、初期設定では“ Off ”が点滅します。



- (4) [MENU] ダイヤルで“ On ”を表示させ、[ENTER] キーを押して確定します。

Off	ファイルの再生が終了すると、再生したファイルの先頭に戻ってスタンバイになります。
On	<p>ファイルの再生が終了すると同時に、次に再生するファイルの先頭でスタンバイになります。</p> <p><注意>：“ Repeat ”機能がONになっている状態で“ Auto ready ”メニューを“ On ”に設定すると、“ Repeat ”機能は強制的にOFFになります。</p>

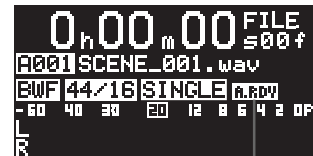
<注意>：“ Auto ready ”機能は、SINGLEプレイ・モード時のみ機能します。他のプレイ・モードでは機能しません。

- (5) 設定後MENUモードから抜け出すには、[EXIT] キーを押します。

<メモ>：“ Auto ready ”メニューの設定内容は、本機の電源をオフしても保持されます。

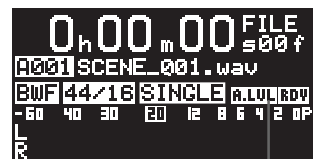
<メモ>：“ Auto ready ”メニューを“ On ”に設定してMENUモードから抜け出すと、前述の“ Auto cue ”メニューの設定によって、下記アイコンがHome画面上に表示されます。“ Auto ready ”メニューと“ Auto cue ”メニューが併用して設定されている場合の動作については、前述4のページを参照してください。

“ Auto cue ”メニューが“ Off ”設定時



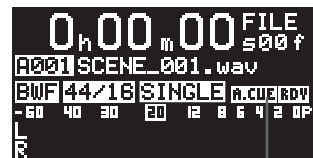
“ A.RDY ”アイコンのみが点灯

“ Auto cue ”メニューが“ LVL ”設定時



“ A.LVL ”アイコンと
“ RDY ”アイコンが点灯

“ Auto cue ”メニューが“ CUE ”設定時



“ A.CUE ”アイコンと
“ RDY ”アイコンが点灯

<注意>：上記アイコンは、“ SINGLE ”プレイ・モードに設定されているときのみ表示され、他のプレイ・モード時では表示されません。

チェンプレイ・リストの作成機能を拡張

CHAIN-SINGLE、CHAIN-ALL、またはMEMORYプレイ・モードを実行するために必要な「チェンプレイ・リスト」の作成機能を拡張し、プレイ・リストにスペース・ファイル(“ <SPACE> ”)を加えることが可能になりました。プレイ・リストの1ファイルごとにスペースを入れることで、USB仕様の10キーパッドなどでインスタント・スタートを実行する際、キーの誤操作防止に役立ちます。

バージョンアップ前の「チェンプレイ・リストの作成手順」は取扱説明書・本文の46ページに記載されていますが、バージョンアップ後のUR-2でプレイ・リストを作成するには、下記操作手順を参照してください。

- (1) 停止状態で [ENTER] キーを押して、MENUモードの画面を表示させます。

```
MENU▶
SYSTEM SETUP ▶
PLAY SETUP ▶
STORAGE UTILITY▶
FILE SEL ▶
STORAGE SEL ▶
MIC IN SETUP ▶
```

- (2) [MENU] ダイアルで “ CHAIN PLAY SET ” を反転させて、[ENTER] キーを押します。

リスト・ナンバーを選択する画面に変わり、001が反転します。画面表示の詳細については、取扱説明書・本文の46ページに記載している表を参照してください。

```
MENU▶
STORAGE SEL ▶
MIC IN SETUP ▶
CHAIN PLAY SET ▶
CHAIN LIST LOAD▶
CHAIN LIST SAVE▶
TIMER PLAY SET ▶
```

```
CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:00h00m00s
[LN][FN] [NAME]
▼001 -----
<SAVE>
<ALL CLEAR>
```

- (3) “ 001 ” が反転している状態で、[ENTER] キーを押します。

リスト・ナンバー 001 に登録するファイルの選択画面に変わり、“ <SPACE ENTRY> ” が反転します。

<メモ>：反転する “ <SPACE ENTRY> ” がバージョンアップで追加され、プレイ・リストにスペース・ファイルに登録する場合に使用します。

```
C SET▶LN001▶FILE SEL
[FN][NAME]
▼<SPACE ENTRY>
001 SCENE_001.wav
002 SCENE_002.wav
003 SCENE_003.wav
004 SCENE_004.wav
```

- (4) [MENU] ダイアルで希望のファイルを反転させて、[ENTER] キーを押します。

例としてファイル003を選択すると、リスト・ナンバー001にオーディオ・ファイル003が登録され、再度リスト・ナンバーを選択する画面に変わります。

```
CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:00h23m00s
[LN][FN] [NAME]
▼001 003 SCENE_003.wa
002 -----
<SAVE>
<ALL CLEAR>
```

- (5) [MENU] ダイアルで “ 002 ” を反転させて、[ENTER] キーを押します。

前述と同様、リスト・ナンバー 002 に登録するファイルの選択画面に変わります。

```
CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:00h28m00s
[LN][FN] [NAME]
001 003 SCENE_003.wa
▼002 -----
<SAVE>
<ALL CLEAR>
```

```
C SET▶LN001▶FILE SEL
[FN][NAME]
▼<SPACE ENTRY>
001 SCENE_001.wav
002 SCENE_002.wav
003 SCENE_003.wav
004 SCENE_004.wav
```

- (6) [MENU] ダイアルで希望のファイルを反転させて、[ENTER] キーを押します。

リスト・ナンバー 002 に選択したオーディオ・ファイルが登録され、再度リスト・ナンバーを選択する画面に変わります。

- (7) 同じ要領で、リスト・ナンバー 003 以降に希望のオーディオ・ファイルを登録していきます。

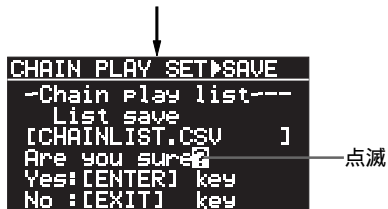
<メモ>：任意のリスト・ナンバーに「スペース・ファイル」に登録するには、下記リスト・ナンバーを選択する画面の “ <SPACE ENTRY> ” が反転している状態で [ENTER] キーを押します。
例として、リスト・ナンバー 004 に「スペース・ファイル」に登録すると、登録後のリスト・ナンバー選択画面は以下ようになります。

```
CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:00h12m58s
[LN][FN] [NAME]
002 004 SCENE_004.wa
003 001 SCENE_001.wa
▼004 000 <SPACE>
005 -----
```

- (8) ファイルの登録終了後、[MENU] ダイアルで画面最後にある “ <SAVE> ” を反転させて、[ENTER] キーを押します。

ファイル・ネーム “ CHAINLIST.CSV ” のプレイ・リストを保存するための画面に変わり、“ ? ” が点滅します。

```
CHAIN PLAY SET
TOTAL TIME:01h28m00s
[LN][FN] [NAME]
010 010 SCENE_010.wa
011 -----
▼<SAVE>
<ALL CLEAR>
```



(9) [ENTER] キーを押して、保存を実行します（保存しない場合は [EXIT] キーを押してください）

保存されると同時に、Home 画面に変わります。

<メモ>：プレイ・リストは、ファイル・ネーム “CHAINLIST.CSV” という CSV 形式のファイルで、カレント・ストレージのフォルダー内に保存されます（注意：プレイ・リストは上書きされます）。保存されるプレイ・リストの詳細は、取扱説明書・本文の 88 ページを参照してください。

<メモ>：保存したプレイ・リストをエディットしたり、すべてのプレイ・リストをクリアするには、取扱説明書・本文の 47 ページを参照してください。

<メモ>：プレイ・リストにスペース・ファイルを登録した状態でプレイ・モードを MEMORY プレイ・モードに切り換えると、下記例の画面が表示されます。下記例では、“-----” を表示しているリスト・ナンバー 2、4、6、8 にスペース・ファイルが登録されていることを示しています。下記例のように一つ置きにスペース・ファイルを入れておくと、10 キーの誤操作に役立ちます。



<注意>：スペース・ファイルを登録したリスト・ナンバーを USB キーボードの 10 キーで指定しても、インスタント・スタートは実行しません。MEMORY プレイ・モードについては、取扱説明書・本文の 45 ページを参照してください。

<メモ>：スペース・ファイルを登録したプレイ・リストで CHAIN-ALL プレイ・モードを実行した場合、登録されているスペース・ファイルは飛び越して連続再生します。CHAIN-SINGLE および CHAIN-ALL プレイ・モードについては、取扱説明書・本文の 44 ページを参照してください。

<注意>：CHAIN-SINGLE または CHAIN-ALL プレイ・モードを実行する際、プレイ・リストにあるスペース・ファイルを [◀◀] キー / [▶▶] キー（またはファイル・セレクト・モード）で選択すると、下記ポップアップ画面が表示されます（[◀◀] キー / [▶▶] キーまたはファイル・セレクト・モードでのファイル・セレクトについては、取扱説明書・本文の 42 ページを参照してください）。



CUEのエディット・モードに“Scrubモード”を追加

ファイルに記録済みCUEをエディットするモードに“Scrubモード”を追加し、波形によるスクラブ編集を可能にしました。これにより、前述の「Auto Cue機能」で活用するCUEリストの“BC\$START”または“BC\$END”のポイントを、より効率良く編集することができます。ここでは、バージョンアップで追加した“Scrubモード”による編集方法のみを記載しています。従来から搭載されている「タイム・データの編集」や「CUEの削除」などについては、取扱説明書・本文の36ページを参照してください。

下記操作は、任意のCUEポイントが登録されているオーディオ・ファイルが立ち上がっていることを前提にしています。CUEの登録については、取扱説明書・本文の35ページを参照してください。

- (1) 停止している状態で [CUE/LOCATE] キーを押して、CUEリストの画面を表示させます。

現在立ち上がっているオーディオ・ファイルに、下記図例のCUEが登録されていることを前提にしています。

CUE LIST▶		
01	BC\$START	00h08m10
02	BC\$END	00h12m00
03	Cue 03	00h25m22
04	Cue 04	00h30m15
05	Cue 05	00h46m00
06	Cue 06	01h00m30



波形の移動とともに、タイム表示も変化します。

- (2) [MENU] ダイアルで編集したいCUEを反転させて、[ENTER] キーを押します。

例としてCUE 01 (BC\$START) を選択すると、選択したCUE01の編集画面に変わります (Labelが点滅します)。

CUE LIST▶		
01	BC\$START	00h08m10
02	BC\$END	00h12m00
03	Cue 03	00h25m22
04	Cue 04	00h30m15
05	Cue 05	00h46m00
06	Cue 06	01h00m30

点滅

CUE LIST▶Edit (ABS)		
---CUE No.01 Edit---		
Label	[BC\$START]
<Position>		
00h08m10s11f25sf		
<Scrub> <Delete>		

- (3) [MENU] ダイアルで画面左下にある“<Scrub>”を反転させて、[ENTER] キーを押します。

波形画面に変わります。画面のマークが、CUEポイントを表しています。

CUE LIST▶Edit (ABS)		
---CUE No.01 Edit---		
Label	[BC\$START]
<Position>		
00h08m10s11f25sf		
<Scrub> <Delete>		

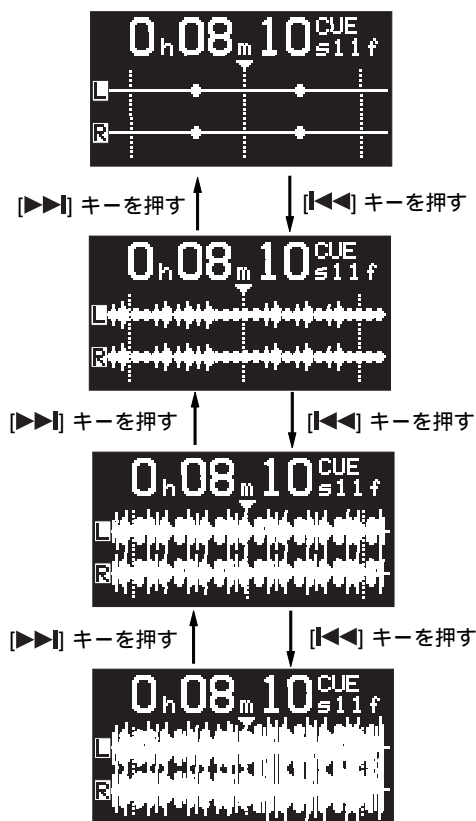


<メモ> : ここで選択する“<Scrub>”がバージョンアップで追加されています。

- (4) [MENU] ダイアルを左右に回して、スクラブしながらCUEポイントを微調整します。

[MENU] ダイアルを回すと、1ステップ約4~10msec (記録時のFSおよびビット・レートに依存) で移動します。

<メモ> : スクラブを実行する前に [F4] キーまたは [F5] キーを押すと、下記例のように最大16倍(2、4、8、16)の波形振幅ができます。[F4] キーを押すと拡大し、[F5] キーを押すと縮小します。



スクラブ実行時は、ヘッドホンでスクラブ音がモニターできます。

- (5) CUEポイントを微調整した後、[ENTER] キーを押します。

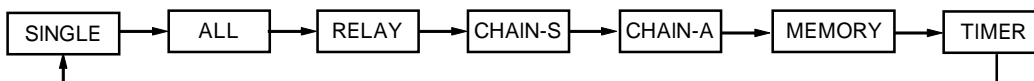
微調整したタイムデータが再登録され、CUEリスト画面に変わります。

- (6) [EXIT] キーを押してCUEリスト画面から抜け出します。CUEリストを表示する前のHome画面に変わります。

プレイ・モード切り換えのカスタマイズ機能

「カスタマイズ機能」について

プレイ・モード切り換えのカスタマイズ機能とは、[PLAY MODE] キーで切り換え可能なプレイ・モードのタイプを任意に選択する機能です。本機が初期設定の状態では、[PLAY MODE] キーを押していくと下記順にプレイ・モードが切り換わり、使用しないプレイ・モードがあっても必ず順番に切り換えなければなりません。



新たに追加した「カスタマイズ機能」を使うと、使用しないプレイ・モードは表示しなくなります。

つまり、[PLAY MODE] キーを押していくとあらかじめ選択したプレイ・モードのみが選択でき、主に使用するプレイ・モードを速やかにセレクトすることができます。このカスタマイズ機能は、MENUモードの“PLAY SETUP”メニューに追加した“Custom play”メニューで設定します（下記手順を参照してください）。

- (1) 停止状態で [ENTER] キーを押して、MENUモードの画面を表示させます。

```

MENU▶
SYSTEM SETUP ▶
PLAY SETUP ▶
STORAGE UTILITY▶
FILE SEL ▶
STORAGE SEL ▶
MIC IN SETUP ▶
    
```

- (2) [MENU] ダイアルで“PLAY SETUP”を反転させて、[ENTER] キーを押します。
PLAY SETUPメニューのサブ・メニューを選択する画面に変わります。

```

MENU▶
SYSTEM SETUP ▶
PLAY SETUP ▶
STORAGE UTILITY▶
FILE SEL ▶
STORAGE SEL ▶
MIC IN SETUP ▶
    
```

```

M▶PLAY▶
Play mode :SINGLE
Auto cue :Off
Auto cue lvl:-54
Auto ready :Off
Repeat :Off
Auto Play :On
    
```

- (3) [MENU] ダイアルでメニュー・リストの最後にある“Custom play”メニューを反転させて、[ENTER] キーを押します。
各プレイ・モードをカスタマイズする画面に変わります。
[MENU] ダイアルを回していくと、一番最後にTIMERプレイ・モードを表示します。

```

M▶PLAY▶
Auto ready :Off
Repeat :Off
Auto Play :On
PowerOn Play:Off
Mono mix :Off
Custom Play ▶
    
```

```

M▶PLAY▶CUSTOM
SINGLE :On
ALL :On
RELAY :On
CHAIN-S :On
CHAIN-A :On
MEMORY :On
    
```

- (4) [MENU] ダイアルで使用しないプレイ・モードを反転させて、[ENTER] キーを押します。
現在の設定が点滅する画面に変わり、初期設定ではOnが点滅します。次の図は、ALLモードを選択した場合の例です。

```

M▶PLAY▶CUSTOM
SINGLE :On
ALL :On
RELAY :On
CHAIN-S :On
CHAIN-A :On
MEMORY :On
    
```

- (5) [MENU] ダイアルで“Off”を表示させ、[ENTER] キーを押して確定します。

```

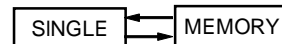
M▶PLAY▶CUSTOM
SINGLE :On
ALL :Off
RELAY :On
CHAIN-S :On
CHAIN-A :On
MEMORY :On
    
```

- (6) 同じ要領で、使用しない他のプレイ・モードをOffに設定します。

- (7) 設定終了後、[EXIT] キーを押してMENUモードから抜け出します。

<注意>：設定内容は電源をオフしても保持されますが、MENUモードの“SYSTEM SETUP”にある“SYS.initial memory”を実行すると、初期設定にリセットされます。

<メモ>：例として、SINGLEモードとMEMORYモードのみをOnにして他のモードをOffに設定すると、[PLAY MODE] キーを押していくと下記図の2つのプレイ・モードのみが切り換えます。



<注意>：Offに設定したプレイ・モードは[PLAY MODE] キーで選択できませんが、MENUモードの“PLAY SETUP”にある“Play mode”メニューで選択が可能です。“Play mode”メニューでの選択は、取扱説明書・本文の56ページを参照してください。なお、取扱説明書・本文に記載されているMENUモードの画面などは、バージョンアップ以前の画面を記載していますので、ご承知ください。

<注意>：すべてのプレイ・モードを“Off”にすると[PLAY MODE] キーの操作がロックされ、MENUモードに入る前のプレイ・モードのみが有効になります。ただし、[PLAY MODE] キーがロックされていても、MENUモードの“Play mode”メニューで切り換えが可能です（取扱説明書・本文の56ページを参照してください）。

“ Parallel setup ”メニューに “ EP-CT1 mode ”メニューを追加

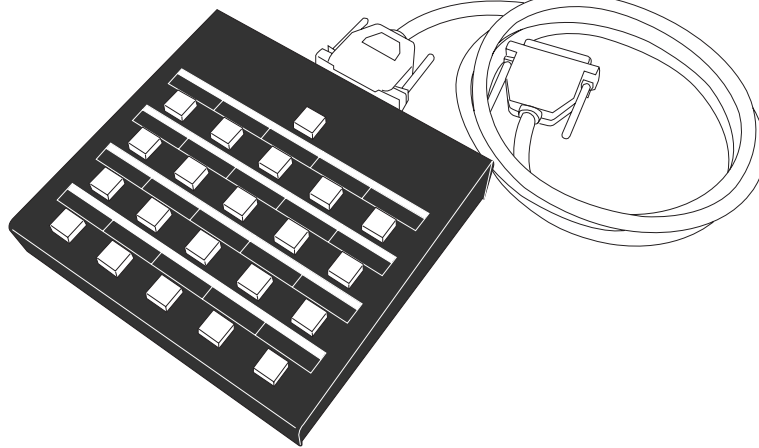
新たに追加した “ EP-CT1 mode ”メニューでは、近日発売予定の「インスタント・スタート・コントローラ」を [PARALLEL] ポートに接続して、本機をパラレル・リモート・コントロールするために必要なモード (Normal または Instant) を設定します。

この “ EP-CT1 mode ”メニューを用途に合わせたモードに設定することで、本機の MEMORY プレイ・モードにおけるインスタント・スタートを操作したり、記録 / 再生 / 停止などのパラレル・リモート・コントロールが可能になります。なお、詳しい操作についてはインスタント・スタート・コントローラに付属する取扱説明書を参照してください。

<メモ> : “ EP-CT1 mode ”メニューは、MENUモードの “ REMOTE SET ”にある “ Parallel setup ”メニューの階層画面に表示されます (下記画面は初期設定の状態を示しています。MENUモードの “ Parallel setup ”メニューへ進む操作については、取扱説明書・本文の 61 ページを参照してください)。

バージョンアップにより新たに追加した “ EP-CT1 mode ”メニュー。

```
M>REMOTE>Parallel
vFoot SW. mode :Close
EP-CT1 mode:Normal
```



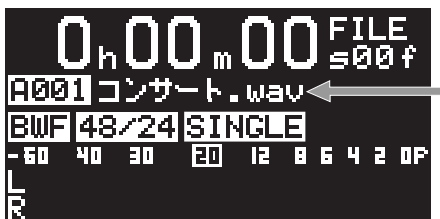
近日発売予定のインスタント・スタート・コントローラ
(上記イラストと実物は異なることがあります)

日本語のファイル・ネーム表示機能を追加

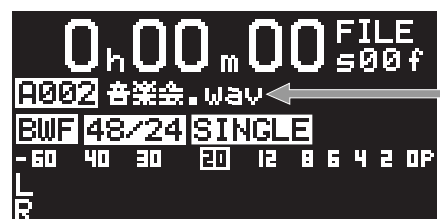
ファイル・ネームの表示機能を拡張し、パソコンで作成した日本語ファイル・ネームが本機ディスプレイで表示可能になりました (「漢字」、「ひらがな」、「カタカナ」の日本語が表示できます)。

下記画面は、パソコン側で付けられた日本語ファイル・ネームの WAV ファイルが立ち上がった場合の表示例です (MP3 ファイルでも表示されます)。

カタカナの表示例 : コンサート .wav



漢字の表示例 : 音楽会 .wav



<注意> : MENUモードの “ STORAGE UTILITY ”にある “ Edit file name ”メニューでは、日本語のファイル・ネーム編集はできません。なお、本機で記録したファイルの英文字ファイル・ネームを日本語に変更したいときは、パソコン側で行ってください。

Fostex

フォステクス カンパニー 宮沢オフィス

196-0024 東京都昭島市宮沢町512

042-545-6111 FAX. 042-546-6067

ホームページ <http://www.fostex.jp>