

## 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

<b>Auto Cue機能を追加</b> .....	<b>3</b>
Auto Cue機能の設定手順.....	3
Auto cue lvlの設定手順.....	4
<b>Auto Ready機能を追加</b> .....	<b>5</b>
<b>チェーンプレイ・リストの作成機能を拡張</b> .....	<b>6</b>
<b>CUEのエディット・モードに“ Scrubモード ”を追加</b> .....	<b>8</b>
<b>プレイ・モード切り換えのカスタマイズ機能</b> .....	<b>9</b>
<b>“ Parallel setup ”メニューに“ EP-TC1 mode ”メニューを追加</b> .....	<b>10</b>
<b>日本語のファイル・ネーム表示機能を追加</b> .....	<b>10</b>

## 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 :On
```

- (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 :On
```

↓

```
M▶PLAY▶Auto cue
├─Play mode :SINGLE
│  └─Auto cue :0ff
│     └─Auto cue lvl:-54
│        └─Auto ready :0ff
│           └─Repeat :0ff
│              └─Auto play :On
```

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&lt;注意&gt;を参照）。</p> <p><b>&lt;メモ&gt;</b>：“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><b>&lt;メモ&gt;</b>：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&lt;注意&gt;を参照）。</p> <p><b>&lt;メモ&gt;</b>：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><b>&lt;注意&gt;</b>：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)。

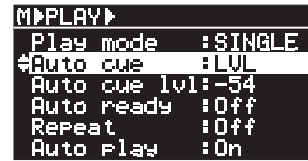
“Auto cue”! CUE、“Auto ready”! Off

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。

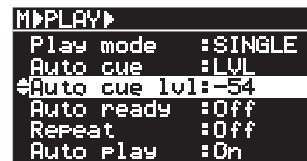
Auto cue lvlの設定手順

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

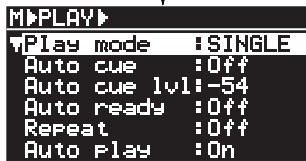
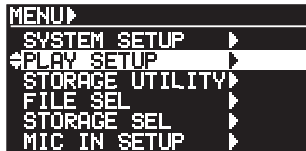
### 「Auto Ready 機能」について

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）。

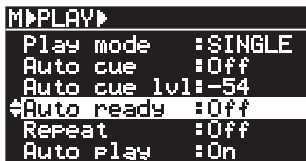
- (1) 停止状態で [ENTER] キーを押して、MENUモードの画面を表示させます。



- (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><b>&lt;注意&gt;</b>：“ 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>

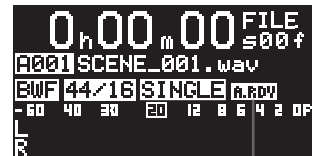
**<注意>**：“ Auto ready ”機能は、SINGLEプレイ・モード時のみ機能します。他のプレイ・モードでは機能しません。

- (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。

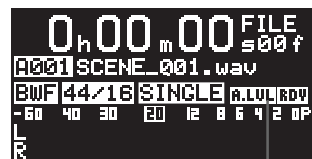
**<メモ>**：“ Auto ready ”メニューを“ On ”に設定してMENUモードから抜け出すと、前述の“ Auto cue ”メニューの設定によって、下記アイコンがHome画面上に表示されます。“ Auto ready ”メニューと“ Auto cue ”メニューが併用して設定されている場合の動作については、前述4のページを参照してください。

“ Auto cue ”メニューが“ Off ”設定時



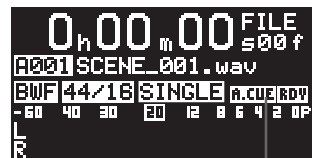
“ A.RDY ”アイコンのみが点灯

“ 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。

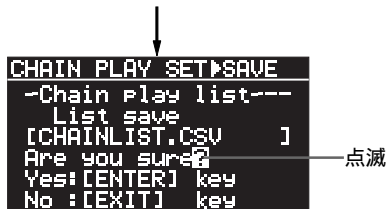
**<メモ>**：任意のリスト・ナンバーに「スペース・ファイル」に登録するには、下記リスト・ナンバーを選択する画面の “ <SPACE ENTRY> ” が反転している状態で [ENTER] キーを押します。  
例として、リスト・ナンバー 004 に「スペース・ファイル」に登録すると、登録後のリスト・ナンバー選択画面は以下ようになります。

```
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

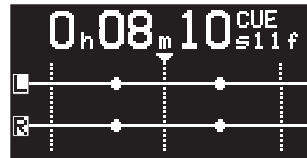
ファイルに記録済みCUEをエディットするモードに“Scrubモード”を追加し、波形によるスクラブ編集を可能にしました。これにより、前述の「Auto Cue機能」で活用するCUEリストの“BC\$START”または“BC\$END”のポイントを、より効率良く編集することができます。ここでは、バージョンアップで追加した“Scrubモード”による編集方法のみを記載しています。従来から搭載されている「タイム・データの編集」や「CUEの削除」などについては、取扱説明書・本文の36ページを参照してください。

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>		

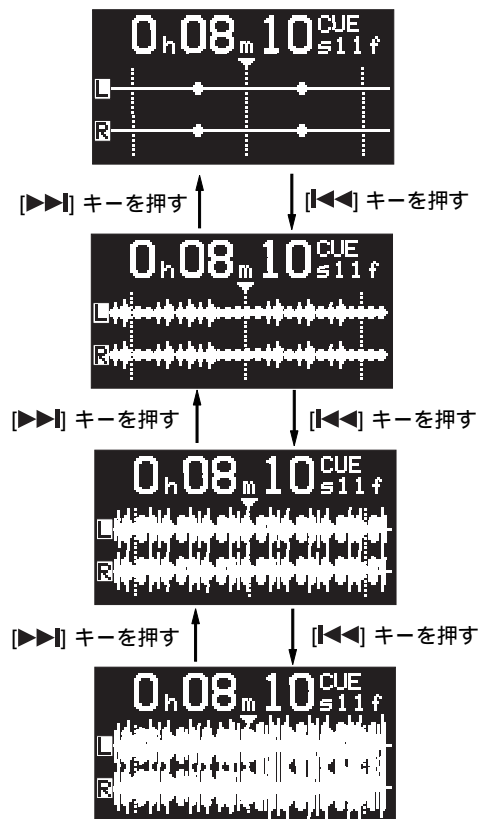


<メモ> : ここで選択する“<Scrub>”がバージョンアップで追加されています。

- (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。

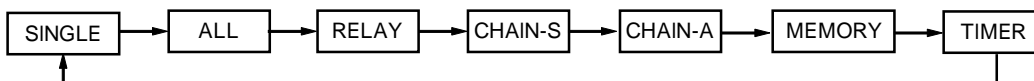
CUEリストを表示する前のHome画面に変わります。



## 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

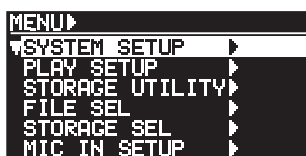
プレイ・モード切り換えのカスタマイズ機能とは、[PLAY MODE] キーで切り換え可能なプレイ・モードのタイプを任意に選択する機能です。本機が初期設定の状態では、[PLAY MODE] キーを押していくと下記順にプレイ・モードが切り換わり、使用しないプレイ・モードがあっても必ず順番に切り換えなければなりません。



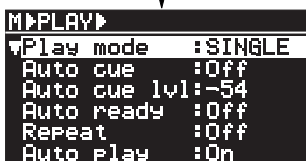
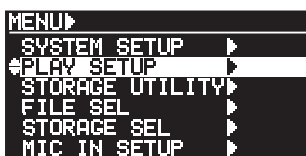
新たに追加した「カスタマイズ機能」を使うと、使用しないプレイ・モードは表示しなくなります。

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。



- (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] ダイヤルを回していくと、一番最後にTIMERプレイ・モードを表示します。



- (4) [MENU] ダイヤルで使わないプレイ・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。



- (5) [MENU] ダイヤルで“Off”を表示させ、[ENTER] キーを押して確定します。

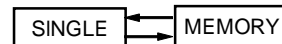


- (6) 同じ要領で、使用しない他のプレイ・モードをOffに設定します。

- (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

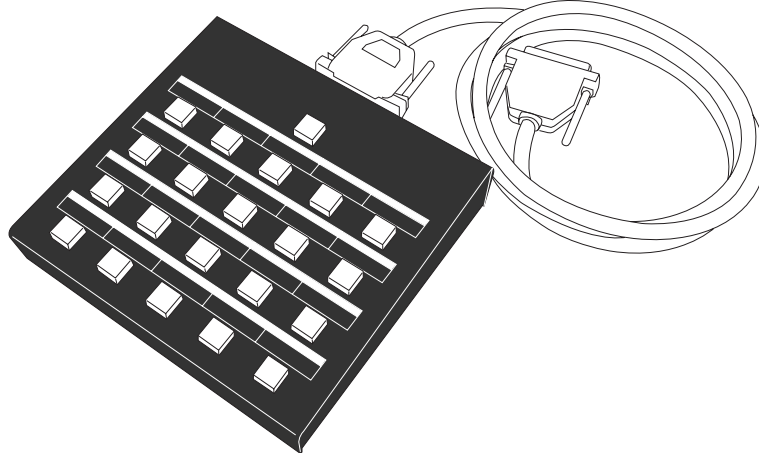
新たに追加した “ EP-CT1 mode ”メニューでは、近日発売予定の「インスタント・スタート・コントローラ」を [PARALLEL] ポートに接続して、本機をパラレル・リモート・コントロールするために必要なモード (Normal または Instant) を設定します。

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
```



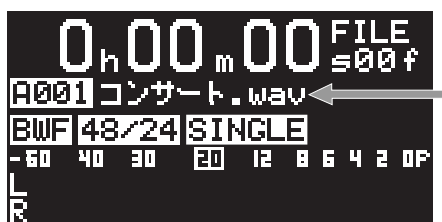
近日発売予定のインスタント・スタート・コントローラ  
(上記イラストと実物は異なることがあります)

## 日本語のファイル・ネーム表示機能を追加

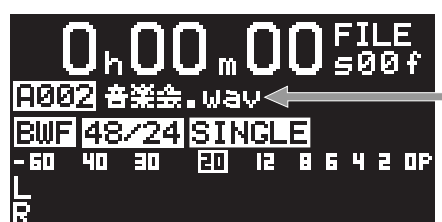
ファイル・ネームの表示機能を拡張し、パソコンで作成した日本語ファイル・ネームが本機ディスプレイで表示可能になりました (「漢字」、「ひらがな」、「カタカナ」の日本語が表示できます)。

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

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>