

DX0.6 USER GUIDE

スピーカー管理システム



著作権© 2025 Martin Audio Limited

掲載時期 2025-01-23

重要な安全上のご注意

- この説明書をお読みになり、保管してください。
- すべての警告に注意し、注意を払ってください。
- 本機を雨や湿気に近づけないでください。
- 本機を熱源から遠ざけてください。
- 本機をキャンドルや炎に近づけないでください。
- 換気ふさがないこと。
- Martin Audioのマニュアルに従いインストールしてください。
- 電源ケーブルのプラグから保護アースを取り外さないでください。本機は必ず接地してください。
- 電源ケーブルが歩いたり、傷ついたりしないように、特にプラグ付近を保護してください。
- 落雷時や長期間使用しない場合は、電源プラグを抜いてください。
- 本機を開けないでください。感電の危険があり、修理可能な部品はありません。
- 修理が必要な場合は、資格のあるサービス担当者にご連絡ください。
- 本機の寿命が尽きましたら、リサイクルセンターをご利用ください。

目次

はじめに.....	5
特徴.....	5
はじめに.....	6
デスクトップアプリ.....	6
プロセッサとコンピュータの接続.....	6
フロントパネルを使った設定.....	7
フロントパネルへのアクセスを制御する.....	7
システムの接続.....	7
注意事項.....	7
フロントパネル.....	8
バックパネル.....	9
ユーティリティメニュー.....	10
ユーティリティメニューを使用するには.....	10
ユーティリティメニューの選択.....	10
システムユーティリティ.....	11
入力ソース.....	11
信号発生器.....	11
リンク入力.....	12
リンク出力.....	12
リンクド・チャンネル・モード.....	12
リコールモード.....	13
工場出荷値の設定.....	13
出力クリップの防止.....	13
出力ビューメーター.....	14
ファームウェア・バージョン.....	14
プログラム・ユーティリティ.....	16
プログラムのリコール.....	16
プログラムを保存する.....	16
ネットワーク・ユーティリティ.....	17
RS-485 ID.....	17
デバイス名.....	17
IPアドレス.....	17
サブネットマスク.....	18
ゲートウェイ.....	18
LANモード.....	18
セキュリティ・ユーティリティ.....	20
管理者またはエキスパートとしてログインするには.....	20
ログアウトするには.....	20
入力チャンネル.....	21
入力チャンネルを編集するには.....	21
入力チャンネルメニュー.....	21
入力名.....	21
入力ノイズゲート.....	22
入力ゲイン.....	22
入力極性.....	22
入力ディレイ.....	23
入力EQを有効にする.....	23
10バンド入力EQ.....	23
出力チャンネル.....	25
出力チャンネルを編集するには.....	25
出力チャンネルメニュー.....	25
出力名.....	25
チャンネルを工場出荷時の状態に戻す.....	26
出力ソース.....	26
出力ゲイン.....	26
出力極性.....	27
出力遅延.....	27
ピーク・リミッター.....	27
プログラム・リミッター.....	27
出力FIRイネーブル.....	28
ハイパスフィルター.....	28
ローパスフィルター.....	28
出力EQを有効にする.....	29
8バンド出力EQ.....	29
システム例.....	30
BlacklineX12とX118サブウーファー.....	30

O-LineアレイとSX112サブウーファー	30
LE200モニター2組	31
CDD12、CDD6、SX212サブウーファー	31
THVとSX118サブウーファー	32
BlacklineX12とSXC115サブウーファー	32
トラブルシューティング	34
電源なし	34
ノイズまたはハム	34
音がでない	34
片方の音が大きいの	34
音質がよくない場合	34
設定を変更できない	34
技術仕様	36

はじめに

DX0.6は、極めて低いノイズフロア、高いダイナミックレンジ、強力な内蔵DSPを備えたデジタル・オーディオ・プロセッサーです。会議室、小劇場、クラブなどで優れたパフォーマンスを発揮します。

DX0.6は、強力なカスタム・デジタル信号処理と独自のDSP採用しています。DSPとAD/DAは96KHzのサンプリング動作します。DX0.6の特徴
DX0.4は、あらゆるラウドスピーカーシステムのための完全なプロセッシングとクロスオーバー・ソリューションです。このシリーズには、4出力のDX0.4と6出力のDX0.6の2モデルがあります。この2つのモデルの違いは出力数だけです。

入力ゲイン、ディレイ、ノイズゲート、EQ、ルーティングから出力ゲイン、ディレイ、極性、クロスオーバー、EQ、プログラム、ピーク・リミッターまで、包括的なシグナル・チェーンが特徴です。パラメトリック・イコライザー（PEQ）は、なんと14種類もあります。出力クロスオーバー・フィルターには、クラシックなリンクウィッツ・ライリー、ベッセル、バターワース・フィルター・スタイルがあり、スロープは6dB/オクターブから48dB/オクターブまであります。

新設計のリミッター・セクションは、遅い時定数で最大レベルを維持し、長時間の使用を制限する。スピーカーに印加されるパワーは短期的なものです。これにより、破損の可能性を低減するとともに、あらゆるプログラム素材に不可欠な要素である短期的なピークを可能にします。2つ目のリミッターは、短期的なピークをスピーカーにとって安全なレベルに制限することで、サウンド・システムを問題なく動作させるための最善のソリューションを提供します。

各出力には、最大512タップのFIRフィルターをインポートするオプションがあります。スピーカーのプリセットに使用することで、位相特性を改善し、要求に応じて指向性をコントロールすることができます。

特徴

- 幅広いシステム・アプリケーションに対応する2入力6出力のプロフェッショナル・システム。
- EQ、ゲート、ディレイ、リミッターを含む包括的で洗練されたプロセッシング・オプションにより、システムを最適化し保護します。
- 各ルーティング・ノードの減衰オプションにより、両方の入力を任意の出力に完全に割り当て可能なマトリックス・ルーティング。
- 2系統のバランスXLR入力は最大12dBのゲイン、極性反転、600msのディレイ、10バンドのパラメトリックEQ（各バンドごとに14種類のフィルタータイプを選択可能）。

- 6系統のインピーダンスバランスXLR出力、12dBのゲイン、極性反転、200msのディレイ、カットオフスロープが-6dB/octから-48dB/octのハイパスフィルターとローパスフィルター（Bessel、Butterworth、Linkwitz-Rileyのいずれかを使用）。8バンド・パラメトリックEQ、14種類のフィルター・タイプ、独立したプログラム・リミッターとピーク・リミッター。
- 便利なフロントパネル・コントロールとLCDディスプレイで変更が可能。すべての入出力にワンタッチのミュートボタンを装備。
- 素早く簡単にPCに接続できるフロントパネルUSBポート。
- 大規模システム用にイーサネットまたはRS485を使用したネットワークオプション。
- 出力チャンネル・プリセットのインポート機能により、Martin Audioラウドスピーカー用の出力チャンネル・プリセットのライブラリを簡単にインポートできます。
- 入出力レベルとリミッター動作の6セグメントLEDメーター。
- システム設定を保存する32のユーザープリセット。
- 3段階のカスタマイズ可能なユーザーモードと個別のパスワード保護。
- 90〜240V、50/60Hzに対応するユニバーサル・スイッチ・モード電源。
- コンパクトな1ラックユニット設計。
- おおよその出荷重量：3.5kg。

スタート

DX0.6のセットアップには2つの方法があります。ひとつは

- DX0.6に接続されたコンピューター上で動作するデスクトップアプリを使用します。これにより、すべてのプロセッサ設定にアクセスでき、通常、DX0.6を設定する最も簡単で最良の方法です。また、これを使ってプロセッサをリモートコントロールすることもできます。
- DX0.6のボタンとスクリーンを使ってください。これにより、コンピューターを接続することなく、設定を素早く更新することができます。すべてのプロセッサ設定にアクセスできるわけではありませんが、ほとんどの設定にアクセスできます。



これらの方法を組み合わせて使うこともできます。例えば、最初はデスクトップアプリを使ってDX0.6を設定し、後でDX0.6のボタンやスクリーンを使って設定を更新することもできます。

デスクトップアプリ

デスクトップアプリは、弊社ウェブサイトmartin-audio.comから無料でダウンロードできるWindowsアプリです。



我々はmacOSをサポートしていないが、このアプリを実行しているユーザーがいることは知っている。
Parallels Desktop、VMware Fusion、Apple Boot Camp Assistantなどの仮想プラットフォームで正常に動作します。

デスクトップアプリを使用してDX0.6をセットアップするには、アプリをインストールし、プロセッサをコンピューターに接続する必要があります。

デスクトップアプリのユーザーガイドをダウンロードするには

1. 当社のウェブサイトmartin-audio.comにアクセスし、以下を選択します。
サポート> ソフトウェア。
2. **DX0.4およびDX0.6制御ソフトウェア**までスクロールします。
3. **USER GUIDE**をクリックします。

デスクトップアプリをインストールするには

1. 当社のウェブサイトmartin-audio.comにアクセスし、以下を選択します。
サポート> ソフトウェア。
2. **DX0.4およびDX0.6制御ソフトウェア**までスクロールします。
3. **ソフトウェアのダウンロード**をクリックします。

プロセッサとコンピューターの接続

プロセッサをコンピューターに接続するには、4つの方法があります：

- **USB**。USBケーブルを使用して、プロセッサのフロントパネルにあるUSB-BポートとコンピュータのUSBポートを接続します。

- **イーサネット直接**。ネットワークケーブルを使用して、プロセッサのバックパネルにあるイーサネットソケットとコンピュータのイーサネットソケットを直接接続します。



イーサネットの直接接続では、一度に1台のプロセッサしか接続できません。

- **イーサネットネットワーク**ネットワークケーブルを使用して、本機の背面パネルにあるイーサネットソケットをコンピュータと同じイーサネットネットワークに接続します。

- RS-485本体背面のRS-485ソケットとパソコンをRS-485ケーブルで接続してください。RS-485ソケットを持つPCはほとんどありませんのでRS-485 RJ45-USBアダプターが必要になります。これらは簡単に入手でき、安価です。

RS-485ネットワークは非常に堅牢で、機器間のケーブル長は最大1,200メートルにもなります。もし

複数のユニットをお持ちの場合は、各ユニットのバックパネルにある2つのRS-485ポートを使ってデジチェーン接続することができます。



RS-485で最大32台のプロセッサを設定・制御できます。

ダイナミックまたはスタティックIP

イーサネット・ネットワークでは、ダイナミックIPかスタティックIPを選ぶことができます：

- ダイナミックIPでは、DHCPサーバーがネットワーク上のすべてのデバイスにIPアドレスを割り当てます。プロセッサが5台程度までの場合は、ダイナミックIPをお勧めします。ルーターにはDHCPサーバーが含まれており、Wi-Fiを使ってコンピューターをルーターに接続することができます。
- スタティックIPの場合、それぞれのIPを指定する必要があります。デバイスを手動で設定します。スタティックIPは、多くのプロセッサを持つ大規模なシステムで特に有用である。

動的IPまたは静的IPを選択するには、[デスクトップアプリ \(6ページ\)](#)を参照してください。プロセッサのフロントパネルでは変更できません。

フロントパネルを使ったセットアップ

フロントパネルのボタンとスクリーンを使ってDX0.6セットアップするには、以下の手順が必要です：

- ユーティリティメニューで主な設定を行います。詳しくは[ユーティリティメニュー \(10ページ\)](#)をご覧ください。
- 入力チャンネルを設定します。詳細は、[入力チャンネル \(21 ページ\)](#)を参照してください。
- 出力チャンネルを設定します。詳細は、[出力チャンネル \(25 ページ\)](#)を参照してください。

フロントパネルへのアクセス制御

ご希望であれば、フロントパネルへのアクセスをコントロールできます。これはデスクトップアプリを使って行います：

- フロントパネル設定のパスワード制御を追加するには、[デスクトップアプリのユーザーガイドのユーザー設定 \(6ページ\)](#)を参照してください。[セキュリティユーティリティ \(20 ページ\)](#)も参照してください。
- フロントパネルへのアクセスをすべてロックするには、[デスクトップアプリのユーザーガイド \(6ページ\)](#) の[システムロック](#)をご参照ください。ミュートボタンもロックされます。

システムの接続

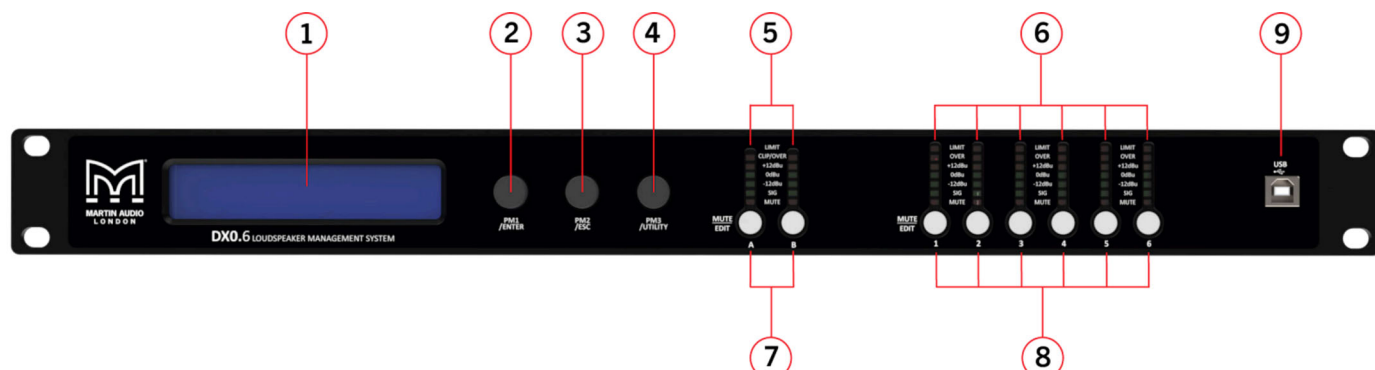
システム構成例は、[システム \(30ページ\)](#)を参照例。

- 機器を接続する前に、すべてのスイッチがオフになっていること、マスターボリューム、レベル、ゲインのコントロールがすべて下げられていることを確認してください。
- ミキシングコンソール（またはその他の信号源）のラインレベル出力をDX0.6のインプットに接続します。
- アンプを使用する場合、DX0.6の出力をアンプのインプットに接続します。アンプの出力をパッシブラウドスピーカーの入力に接続します。
パワード・ラウドスピーカーをお使いの場合は、DX0.6の出力をスピーカーの入力に接続してください。
- ミキシングコンソール（または別の信号源）の電源を入れます。
- DX0.6の電源を入れる。
- ラウドスピーカーシステムに合わせてシステムセットアップを設定します。[はじめに \(6ページ\)](#)をご参照ください。
- DX0.6の該当する出力のミュートを解除します。
- アンプまたはパワードラウドスピーカーの電源を入れます。ボリュームまたはゲインコントロールを上げます。ほとんどの場合、アンプのゲインがDX0.6のリミッター・スレッショルド・レベルと一致するように、ゲイン・コントロールを最大まで上げてください。
- シグナルソースをスタートし、ミキサーのメイン L/R フェーダーをラウドスピーカーからオーディオが聞こえるまで上げます。

注意事項

- 機器をシャットダウンするときは、まずアンプの電源を切ってください。これは、上流の機器から発生するドーンというノイズがスピーカーから出るのを防ぐためです。
- 機器の電源を入れるときは、アンプを最後にオンにしてください。
- 大音量の音楽を長時間聴かない。

フロントパネル



1. LCDディスプレイで、プロセッサの設定を確認・更新することができます。



使用してプロセッサを設定することもできます。詳細については、[デスクトップアプリ \(6 ページ\)](#)を参照してください。

2. **PM1/ENTER.** プッシュボタンとしても機能するロータリーダイヤルです。メニューをスクロールするには、このダイヤルを左右に回します。メニュー選択するには、このダイヤルを押します。以降、これを **PM1** と呼ぶ。
3. **PM2/ESC.** これも回転ダイヤルとプッシュボタンです。項目を編集するには、このダイヤルを左右に回します。現在のメニュー選択から抜けるには、このダイヤルを押す。以降、これを **PM2** と呼ぶことにする。
4. **PM3/UTILITY.** これも回転ダイヤルとプッシュボタンです。項目を編集するには、このダイヤルを左右に回します。ユーティリティメニューを選択するには、このダイヤルを押します。以降、これを **PM3** と呼ぶ。
5. **入力メーター.** 各入力にはメーターとして機能するLEDのバーグラフがある：

- OVER (赤) 信号レベルが最大を超え、クリップする。
- +12dBu (黄色) +12dBuを超える信号レベル。
- 0dBu (緑) 0dBuを超える信号レベル。
- -12dBu (緑) 信号レベルが-12dBuを超える。
- SIG (緑) 信号あり 最小-40dBu。
- Mute (赤) チャンネルをミュートします。上のLEDにはレベルが表示されません。

6. **出力メーター.** 各出力には、メーターとして機能するLEDのバーグラフがあります。これらのメーターは、上部に1つではなく2つの赤色LEDがあることを除けば、入力メーターと同じです：

- LIMIT (赤) 信号レベルが最大を超える。ピーク・リミッター作動中。
- OVER (赤) 信号レベルが最大を超える。プログラムリミッター作動中。

7. **入力ボタン.** 各ボタンはミュートボタンと編集ボタンです：

- 入力をミュートするには、該当するボタンを素早く押して、ボタンが赤く点灯するようにします。ミュートを解除するには、もう一度ボタンを素早く押して、赤いランプを消灯させます。
- 入力を編集するには、青く点灯するまで押し続けます。編集を停止するには、**PM2** を押します。

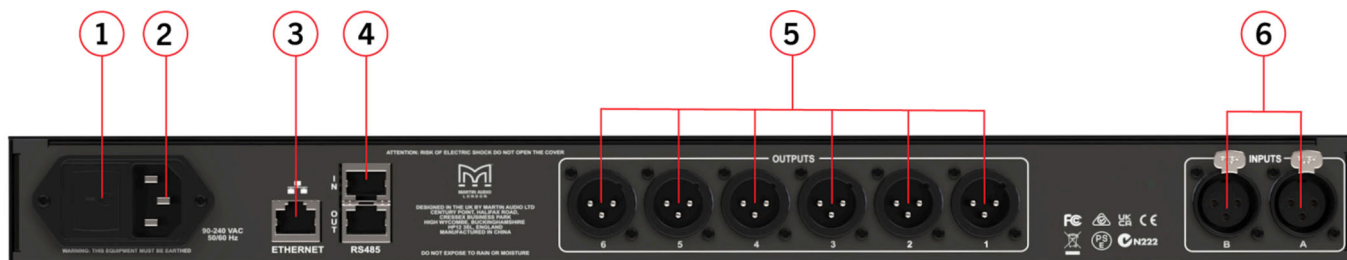
インプットの編集については、「[インプットチャンネル](#)」(ページ)を21ご参照ください。

8. **出力ボタン.** これらには1から6までのラベルが付けられています。各ボタンはミュートと編集ボタンです。これらのボタンは入力ボタンとまったく同じように機能します。

出力の編集については、[出力チャンネル \(25 ページ\)](#)をご参照ください。

9. **USB-Bソケット.** これを使用してプロセッサをコンピューターに接続できます。または、プロセッサ背面の Ethernet または RS485 ソケットを使用することもできます。詳細は、[プロセッサとコンピュータの\(6 ページ\)](#)を[接続](#)参照してください。

バックパネル



1. **電源**。ユニットをオンにするには、プラグを差し込み、このスイッチを "I" に押します。電源を切るには、このスイッチを "O" に押します。電源がオンになると、フロントパネルのLCDディスプレイが点灯します。

本機は設定変更を記憶しているため、本機の入れると、最後に電源を切ったときと同じ設定で再起動します。

本機は出力にリレーを使用し、スイッチのオン・オフ時にシステム内で不要なポップ音やノイズが発生するのを防ぎます。スイッチを入れるとユニットが初期化され、リレーが切り替わります。ライブ出力は無音から設定された出力レベルまでスムーズにフェードします。

2. **電源ソケット**。このIEC入力に、プロセッサに付属の着脱式電源ケーブルを差し込みます。もう一方の端をACコンセントに差し込みます。ケーブルの主電源プラグが間違っている場合は、正しいプラグの安全承認済みIECケーブルを使用するか、資格のある電気技術者にプラグの交換を依頼してください。電源ケーブルには、ライブ、ニュートラル、アース（接地）が接続されていることに注意してください。



アース接続を外さないでください。危険です。

プロセッサはAC100Vから240Vの電圧に対応し、周波数は50Hzから60Hzです。ユニット上で何かを調整する必要はない。

3. **イーサネット**。イーサネットポートは標準的なRJ45ポートです。これにより、ダイナミック IP またはスタティック IP を使用した Ethernet ネットワークに接続できます。詳細は、[プロセッサとコンピュータの \(6 ページ\) を接続](#) 参照してください。

ほとんどのイーサネット・ポートと同様に、接続状態とネットワーク・アクティビティを示す2つのLEDがあります。

4. **RS485**。上側のRJ45ポート（INと表示されています）でRS485ネットワークに接続できます。複数のプロセッサがある場合は、下側のRJ45ポートを使用できます。
(OUT "ラベル") を使ってユニットを "デジチェーン" 接続します。詳しくは、[プロセッサとコンピュータの接続 \(ページ6\)](#) をご参照ください。

接続にはピン1と2を使用します。標準的なCat5eケーブルの場合、ピン1をオレンジ/白に、ピン2をオレンジに接続します。

5. **XLR 出力**。6つのXLRコネクタ（オス）は、各出力チャンネルにインピーダンスバランスのラインレベル信号を供給します。これらのコネクタとパワーアンプやパワードラウドスピーカーのインプットの間にケーブルを接続してください。

ピン2は+または「ホット」、ピン3は-または「コールド」、ピン1はグラウンドです。アンバランス・ソースへの接続は、シグナルをピン2に、グラウンドをピン1と3に接続してください。

接続セットアップの例は、[システム \(30ページ\) を例](#) 参照してください。

6. **XLR 入力**。XLRコネクタ（メス）2つは、ラインレベルのバランス入力に対応します。ピン2は+または「ホット」、ピン3は-または「コールド」、ピン1はグラウンドです。アンバランスのソースからの接続は、シグナルをピン2に、グラウンドをピン1と3に接続してください。

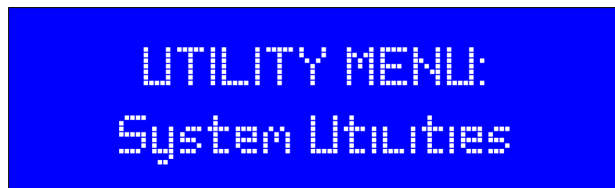
接続設定の例については、[システム \(30ページ\) を例](#) 参照してください。

ユーティリティメニュー

ユーティリティ・メニューを使用して、プロセッサの主な設定を行うことができます。

ユーティリティメニューを使用するには

1. 始める前に、**PM1** または **PM2** を押しても何も起こらないことに注意してください。また、**PM1**、**PM2**、**PM3** を回しても何も起こりません。これらのボタンの詳細については、[フロント・パネル \(8 ページ\)](#) をご参照ください。
2. **PM3** を押します。画面には**ユーティリティメニュー**が表示され、メニューの最初の項目は**システムユーティリティ**です。



3. **PM1** を左右に回して、**ユーティリティメニュー**をスクロールします。このメニューの詳細については、以下のユーティリティ・メニューのセクションを参照してください。
4. **System utilities** が表示されるまで、**PM1** を左に回します。
5. **PM1** を押すと、スクリーンの一番下の行に **Input Source** と表示されます。**Input Source** はシステム・ユーティリティ・メニューの最初の項目です。
6. **PM1** を左右に回して、システム・ユーティリティ・メニューをスクロールします。
7. **PM2** を押してメインメニューに戻る。
8. **PM2** を押してメインメニューを終了します。これでスタート地点に戻りました。

ユーティリティ・メニューの選択肢

ユーティリティ・メニューから

- [システムユーティリティ \(11 ページ\)](#)
- [プログラムユーティリティ \(16 ページ\)](#)
- [ネットワークユーティリティ \(17 ページ\)](#)
- [セキュリティユーティリティ \(20 ページ\)](#)

これらのメニューの選択については、以下のセクションで説明する。

システムユーティリティ

システム・ユーティリティ・メニューから、以下の設定ができます：

- [入力ソース \(11 ページ\)](#)
- [シグナル・ジェネレーター \(11ページ\)](#)
- [リンク入力 \(12ページ\)](#)
- [リンク出力 \(12ページ\)](#)
- [リンクチャンネルモード \(12 ページ\)](#)
- [リコールモード \(13 ページ\)](#)
- [工場出荷値の設定 \(13 ページ\)](#)
- [出力クリップの防止 \(13 ページ\)](#)
- [出力ビューメーター \(14ページ\)](#)
- [ファームウェアバージョン \(14 ページ\)](#)

これらのメニューの選択肢については後述する。

入力ソース

入力ソースは、プロセッサ背面のXLR入力によるアナログ入力か、内部信号生成のいずれかです。

内部信号発生を設定するには、[信号発生器 \(11ページ\)](#)を参照してください。

入力ソースを更新するには

1. 管理者またはエキスパートとしてログインします。詳細については、[セキュリティユーティリティ \(20 ページ\)](#)を参照してください。



この設定を編集できるのは、管理者またはエキスパートとしてログインしている場合のみです。

2. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
3. **System Utilities** は画面の一番下の行にされます。**PM1**を押して選択します。
4. 入力スクリーンの一番下の行に表示されます。**PM1**を押します。
5. アナログ入力を選択するには、**PM2** を左に回して、画面の一番下の行に **Analog Inp** と表示させます。

Input Source
Source =Analog Inp

内部信号生成を選択するには、**PM2** を右に回転させ、スクリーンの一番下の行に **Signal Gen** と表示させる。

6. **PM2** を押して、システム・ユーティリティ・メニューに戻ります。
7. 編集が終了したら、**PM2**をさらに2回押します。

信号発生器

これにより、内部シグナル・ジェネレーターをピンク・ノイズまたはホワイト・ノイズに設定し、信号レベルを設定することができます。

内部シグナル・ジェネレーターをオンにするには、[入力ソース \(11ページ\)](#)を[ご参照ください](#)。

シグナル・ジェネレーターを設定するには

1. 管理者またはエキスパートとしてログインします。詳細については、[セキュリティユーティリティ \(20 ページ\)](#)を参照してください。
2. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
3. **System Utilities** は画面の一番下の行にされます。**PM1**を押して選択します。
4. 画面の一番下の行に **Signal Generator** が表示れるまで **PM1** を回す。次に **PM1**を押します。
5. ピンクまたはホワイトノイズを選択するには、**PM2**を回転させ、**ピンク**または**ホワイト**が画面に表示されるようにします。
6. レベルを変更するには、**PM3**を回します。これでレベルLが1dBu アップまたはダウンします (-30dBu から +10dBu)。
7. **PM2** を押して、**System Utilities** メニューに戻ります。
8. 終了したら、**PM2**を2回押してメニューシステムを終了します。

Input Source
Source =Signal Gen

リンク入力

これにより、入力AとBをリンクさせることができます。

チャンネルを、設定の違いは変更されません。リンクされたチャンネルを編集すると、DX0.6は自動的にリンクされたチャンネルを同じ設定に更新します。編集前の設定は変更されません。

入力をリンクする

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
2. **System Utilities** は画面の一番下の行にされます。**PM1**を押して選択します。
3. 画面の一番下に **Link Input** と表示されるまで、**PM1** を回す。次に **PM1** を押します。
4. **A**が点滅し始め、**A**を編集できることを示します。**PM3**を右に回すと**ON**、左に回すと**OFF**になります。



5. **B**が点滅し始めるように**PM2**を回します。**PM3**を右に回すと**ON**、左に回すと**OFF**になります。



AとBをリンクするには、AとBを**ON**に設定する。AとBのリンクを解除するには、AとBを **OFF**に設定します。

6. **PM2** を押して、**System Utilities** メニューに戻ります。
7. 終了したら、**PM2**を2回押してメニューシステムを終了します。

リンク出力

これにより、出力チャンネルをリンクさせることができます。例えば、アウトプット1と2をリンクさせることも、すべてのアウトプットをリンクさせることもできます。

チャンネルを、設定の違いは変更されません。リンクされたチャンネルを編集すると、DX0.6は自動的にリンクされたチャンネルを同じ設定に更新します。編集前の設定は変更されません。

出力をリンクする

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。

2. **System Utilities** が画面の一番下にされます。**PM1**を押して選択します。
3. 画面の一番下に **Link Output** と表示されるまで **PM1** を回す。次に **PM1** を押します。
4. **PM3**を右に回すと**ON**、左に回すと**OFF**になります。



5. **2**が点滅し始めるように**PM2**を回します。**PM3** を右に回すと **ON**、左に回すと **OFF** になります。

6. **PM2** を回して、残りの出力の設定を更新します。出力5と6を見るには、右に回転し続けます。

7. **PM2** を押して、**System Utilities** メニューに戻ります。
8. 終了したら、**PM2**を2回押してメニューシステムを終了します。

リンクド・チャンネル・モード

リンク・チャンネル・モードでは、リンクしたチャンネル間のゲイン・オフセットを維持するかどうかを選択できます。

例えば、こうだ：

- 入力Aのゲインは0dB、入力Bのゲインは+3dBです。
- AチャンネルとBチャンネルをつなぐ。
- 入力のリンクチャンネルモードを**オン**に設定します。
- チャンネルAのゲインを+2dbに更新します。DX0.6は自動的にチャンネルBのゲインを+5dB（3dBのオフセットを維持するため）。
- 入力のリンクチャンネルモードを**オフ**に設定します。
- チャンネルAのゲインを+1dBに更新します。DX0.6は自動的にチャンネルBのゲインを同じ+1dBに更新します。

リンクチャンネルモードを選択する

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
2. **System Utilities** は画面の一番下の行にされます。**PM1**を押して選択します。
3. 画面の一番下に **Linked Channel Mode** と表示されるまで、**PM1** を回す。次に**PM1**を押します。
4. 入力の設定を変更するには、**PM2** を回して **INP= ON** または **OFF** を選択します。この設定を編集できるのは、入力がリンクされている場合のみです ()。



5. 出力の設定を変更するには、**PM3** を回して **OUT= ON** または **OFF** を選択します。この設定を編集できるのは、出力がリンクされている場合のみです。
6. **PM2** を押して、**System Utilities** メニューに戻ります。
7. 終了したら、**PM2**を2回押してメニューシステムを終了します。

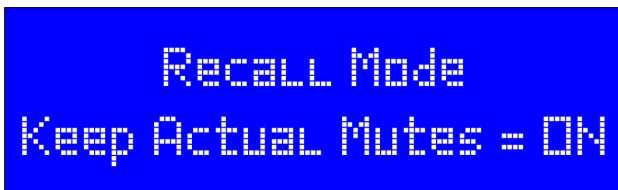
リコール・モード

リコールモードでは、プリセットをリコールする際に、現在のチャンネルミュートの状態を維持するかどうかを選択できます。オフの場合、チャンネルミュートはリコールしたプリセットの設定を使用します。スイッチをオンにすると、プリセットをリコールしたときにチャンネルミュートの状態は変更されません。

この設定を使用すると、プリセットを呼び出す際に突然大音量が鳴るのを防ぐことができます。プリセットを呼び出す前に、**Recall モードがオンになっていることを確認し、チャンネルをミュートしてください。**

リコールモードを変更するには

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
2. **System Utilities** は画面の一番下の行にされます。**PM1**を押して選択します。
3. スクリーンの一番下の行に **Recall mode** と表示されるまで、**PM1** を回します。次に **PM1** を押します。



4. プリセットを呼び出す際に、プリセットのミュート状態ではなく、現在のミュート状態を使用するには、**PM2**を**ON**に回します。
プリセットをときにプリセット内のミュート設定を使用するには、**PM2**を**OFF**に回します。
5. **PM2** を押して、**System Utilities** メニューに戻ります。
6. 終了したら、**PM2**を2回押してメニューシステムを終了します。

工場出荷値の設定

これにより、すべての入出力チャンネルが工場出荷時の設定に戻ります。ネットワーク設定、パスワード、ユーザー設定などの設定には影響しません。

入出力を工場出荷時の設定に戻すには

注意：これですべての入出力チャンネル設定が削除されません。この操作を行う前に、設定をバックアップするか、メモしておくといでしょう。

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
2. **System Utilities** が画面の一番下にされます。**PM1**を押して選択します。
3. 画面の一番下の行に **Set factory value** と表示されるまで**PM1** を回します。次に **PM1** を押します。



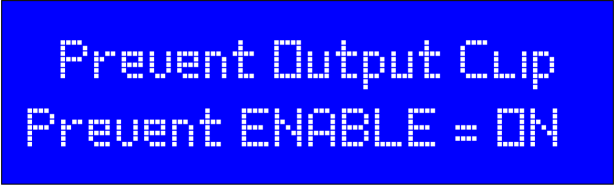
4. 正しいと確信したら、**PM1**を押す。を確認する。
5. **PM2** を押して、**System Utilities** メニューに戻ります。
6. 終了したら、**PM2**を2回押してメニューシステムを終了します。

出力クリップの防止

プロセッサには、出力のクリッピングを防ぐクリップリミッターが内蔵されています。デフォルトではオンになっています。必要に応じてクリップリミッターのオンオフを切り替えることができます。

クリップ・リミッターのオン／オフを切り替えるには

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
2. **System Utilities** は画面の一番下の行にされます。**PM1** を押して選択します。
3. スクリーンの一番下の行に **Prevent Output Clip** と表示れるまで **PM1** を回す。次に **PM1** を押します。



4. クリップリミッターをオフにするには、**PM2**を左に回して**オフ**にします。クリップリミッターをオンにするには、**PM2** を右に回して**オン**にします。
5. **PM2** を押して、**System Utilities** メニューに戻ります。
6. 終了したら、**PM2**を2回押してメニューシステムを終了します。

出力ビューメーター

この設定により、フロントパネルの出力メーターが絶対出力レベルを表示するか、リミッター前のレベルを表示するかを選択できます。出力メーターの詳細については、[フロント・パネル \(8ページ\)](#) をご参照ください。

- 絶対出力レベルがデフォルトです。単位はdBu
- ブリリミッター・レベルはリミット前のレベル。単位はdB。



ブリリミッター・レベルを使用する場合、フロント・パネルのdBuラベルはもはや意味を持ちません。

ブリリミッター・レベルにより、システムのヘッドルームがどの程度利用可能かを一目で確認できます。これは、2ウェイや3ウェイ・システムのHFドライブなどのシグナルに特に有効です。出力レベルは比較的低いでしょうから、メーターからはほとんど情報が得られません。ほとんどのHFデバイスは定格出力が低いので、リミッターのスレッシュホールドも比較的低いでしょう。そのため、メーターをブリリミッターに設定すると、HFコンポーネントへのドライブと、リミッターの作動にどの程度信号が近づいているかを、より明確に示すことができます。

出力ビューメーターを設定するには

1. 管理者またはエキスパートとしてログインします。詳細については、[セキュリティユーティリティ \(20 ページ\)](#)を参照してください。

NOTE: この設定を編集できるのは、管理者またはエキスパートとしてログインしている場合のみです。

2. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
3. **System Utilities** は画面の一番下の行にされます。**PM1**を押して選択します。
4. 画面の一番下に **Output Vu-Meter** が表示れるまで、**PM1** を回します。次に **PM1** を押します。
5. ブリ・リミッター・レベルを選択するには、**PM2**を左に回して**ブリ・リミッター**を選択します。次に**PM1**を押します。

絶対出力レベルを選択するには、**PM2** を右に回してプロセスの後次に**PM1**を押す。



6. **PM2** を押して、**System Utilities** メニューに戻ります。
7. 終了したら、**PM2**を2回押してメニューシステムを終了します。

ファームウェアバージョン

これにより、現在のファームウェアバージョンを確認することができます。FPはフロントパネルのファームウェアで、MBはマザーボードのファームウェアです。MBのバージョン番号だけをメモしておけばよい（FPを変更した場合、MBも常に更新される）。もし[デスクトップアプリ](#)で(ページファームウェアのバージョンを表示する場合 6)、MBのバージョン番号が表示されます。デスクトップアプリは、ファームウェアが最新かどうかを自動的にチェックできます。これを行うには、デスクトップアプリがバージョン1.0.2以上であること、PCがインターネットに接続されていること、

DX0.6がオンラインであることが必要です。

最新のファームウェアバージョンを確認するには、弊社ウェブサイト martin-audio.com にアクセスし、**Support> Software**を選択し、**DX0.4およびDX0.6 Control Software**までスクロールしてください。MBのバージョン番号が表示されます。

最新のファームウェアをダウンロードするには、「**ソフトウェアをダウンロード**」ボタンをクリックしてください。ファームウェアはソフトウェアに同梱されています。

最新のファームウェアをインストールするには、**FIRMWARE GUIDE**をクリックしてください。
ボタンをクリックし、ください。

ファームウェアのバージョンを表示するには

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
2. **System Utilities** が画面の一番下にされます。**PM1**を押して選択します。
3. 画面の一番下に **Firmware Version** と表示されるまで、**PM1** を回します。次に **PM1** を押します。



4. **PM2** を押して、**System Utilities** メニューに戻ります。
5. 終了したら、**PM2**を2回押してメニューシステムを終了します。

プログラム・ユーティリティ

プログラム・ユーティリティ・メニューから選ぶことができます：

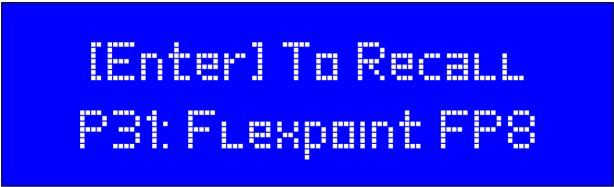
- [番組を呼び出す \(16 ページ\)](#)
- [プログラムを保存する \(16 ページ\)](#)

プログラムのリコール

これにより、システムプリセットを呼び出したり、以下の機能を呼び出すことができます。
を選択します。システム・プリセットは入力感度を32 dBに設定し、誤って更新しないようにロックされていることに注意してください。

番組を呼び出すには

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
2. 画面の一番下に **Program Utilities** と表示されるまで、**PM1** を回す。
次に **PM1** を押します。
3. スクリーンの一番下の行に **Recall a Program** と表示されるまで、**PM1** を回します。次に **PM1** を押します。



[Enter] To Recall
P31: Flexpoint FP8

4. リコールするプログラムが画面に表示されるまで、**PM1** を回します。
5. **PM1** を押します。画面に **[Enter] To Recall** と表示されます。
6. **PM1** を押して、プログラムの呼び出しを確定します。
7. 終了したら、**PM2** を2回押してメニューシステムを終了します。

プログラムを保存する

これにより、システム設定を32のプリセットのいずれかに保存することができます。

32のプリセットは1セットしかないので、プリセットに設定を保存すると、付属の工場出荷時のプリセットが上書きされます。必要に応じて、工場出荷時の設定に戻すことができます。詳しくは、[工場出荷時の値を設定する \(13 ページ\)](#) をご覧ください。

プログラムを保存するには

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
2. 画面の一番下に **Program Utilities** と表示されるまで、**PM1** を回す。
次に **PM1** を押します。
3. 画面の一番下に **Save a Program** と表示されるまで、**PM1** を回す。次に **PM1** を押します。



Save a Program
P09: CDD8 FR

4. 適切なプリセット位置が表示されるまで、**PM1** を回します。例えば、設定をプリセット32として保存するには、**PM1** を **P32** が画面に表示されるまで回します。

NOTE: プログラムを保存すると、このプリセットの現在の設定が上書きされます。

5. **PM1** を押すと、画面に **Set Program Name** が表示されます。
6. 入力名と同様に編集する。詳しくは「[入力名](#)」 ([21ページ](#)) の手順3、4を参照。唯一の違いは、プログラム名が16文字までであることです。
7. **PM1** を押します。画面に **[Enter] To Save** と表示されます。
8. **PM1** を押して確定します。
9. 終了したら、**PM2** を2回押してメニューシステムを終了します。

ネットワーク・ユーティリティ

ネットワーク（イーサネットまたはRS485）またはUSBケーブルのいずれかを使用して、コンピュータをプロセッサに接続できます。詳細は、[プロセッサとコンピュータの接続 \(6 ページ\)](#) を参照してください。

ネットワークを使用して接続する場合、ネットワーク・ユーティリティ・メニューを使って以下の設定ができます：

- [RS-485 ID \(17 ページ\)](#)
- [デバイス名 \(17 ページ\)](#)
- [IPアドレス \(17ページ\)](#)
- [サブネットマスク \(18 ページ\)](#)
- [ゲートウェイ \(18 ページ\)](#)
- [LANモード \(18ページ\)](#)

RS-485 ID

RS-485で使用するIDを設定します。01～32の間で設定できます。



RS-485上の各デバイスには、固有のIDが必要です。

RS-485のIDを設定するには

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
2. 画面の一番下に **Network Utilities** と表示されるまで、**PM1** を回します。次に **PM1** を押します。
3. スクリーンの一番下の行に **RS485 ID** が表示されるまで **PM1** を回します。次に **PM1** を押します。
4. ID を変更するには、**PM2** を回転させ、**PM2** を押します。

RS-485 ID
SET ID = 05

5. 終了したら、**PM2**を2回押してメニューシステムを終了します。

デバイス名

これにより、DX0.6にお好きな名前を付けることができます。名前は16文字までです。

デバイス名を設定するには

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
2. 画面の一番下に **Network Utilities** と表示されるまで、**PM1** を回します。次に **PM1** を押します。
3. スクリーンの一番下の行に **Device name** が表示されるまで、**PM1** を回します。次に **PM1** を押します。
4. 名前を変更するには、[入力名 \(21 ページ\)](#) のステップ 3 と 4 の説明に従って、**PM2** と **PM3** を回転させます。

Device Name
Name = DX0.6 Main L/R

5. 終了したら、**PM2**を2回押してメニューシステムを終了します。

IPアドレス

これにより、IPアドレスを表示または設定できます。IPアドレスを設定する必要があるのは、TCP/IPモードが静的な場合だけです。



TCP/IPモードを変更する(ダイナミックIPまたはスタティックIPを選択する)には、[デスクトップアプリ\(6ページ\)](#)を使用する必要があります。

IPアドレスを表示または設定するには

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
2. 画面の一番下に **Network Utilities** と表示されるまで、**PM1** を回します。次に **PM1** を押します。
3. 画面の一番下の行に **IP Address** が表示されるまで、**PM1** を回します。次に **PM1** を押して、IPアドレスを表示します。



以下の場合、IPアドレスはすべてゼロになる:

- プロセッサがイーサネットネットワークに接続されていない。
- プロセッサがイーサネット・ネットワークに接続され、TCP/IPモードがダイナミックIPに設定され、ネットワーク上にDHCPサーバーが存在しない。

4. IP アドレスを変更するには、[入力名 \(21 ページ\)](#) のステップ 3 と 4 の説明に従って、**PM2** と **PM3** を回転させます。



TCP/IPモードが静的IPの場合のみ、IPアドレスを編集できます。このモードは、[デスクトップアプリ \(ページ 6\)](#) を使用してのみ変更できます。

IP Address
IP Addr=010.011.002.168

5. 終了したら、**PM2** を 2 回押してメニューシステムを終了します。

サブネットマスク

これにより、プロセッサのサブネットマスクを表示できます。



サブネットマスクを編集するには、[デスクトップアプリ \(6 ページ\)](#) を使用する必要があります。

サブネットマスクを表示するには

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
2. 画面の一番下に **Network Utilities** と表示されるまで、**PM1** を回します。次に **PM1** を押します。
3. **サブネットマスク** が画面の一番下の行に表示されるまで **PM1** を回す。次に **PM1** を押してサブネットマスクを表示させます。

ゲートウェイを見るには

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
2. 画面の一番下に **Network Utilities** と表示されるまで、**PM1** を回します。次に **PM1** を押します。
3. 画面の一番下の行に **Gateway** が表示されるまで、**PM1** を回します。次に **PM1** を押してゲートウェイを表示します。

Gateway
Gateway=010.011.002.001

4. **PM2** を押して終了します。
5. 終了したら、**PM2** を 2 回押してメニューシステムを終了します。

LANモード

プロセッサの TCP/IP 接続モードを表示することができます。これはダイナミック IP またはスタティック IP です。

NOTE: LAN モードを編集するには、[デスクトップアプリ \(6 ページ\)](#) を使用する必要があります。

LANモードを表示するには

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。

Subnet Mask
SubMask=255.255.255.000

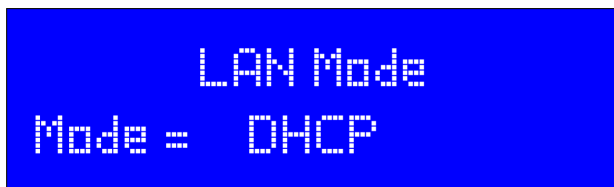
4. **PM2** を押して終了します。
5. 終了したら、**PM2** を 2 回押してメニューシステムを終了します。

ゲートウェイ

これにより、プロセッサのゲートウェイを表示することができます。

NOTE: ゲートウェイを編集するには、[デスクトップアプリ \(6 ページ\)](#) を使用する必要があります。

2. 画面の一番下に **Network Utilities** と表示されるまで、**PM1** を回します。次に **PM1** を押します。
3. 画面の一番下に**LANモード**が表示されるまで、**PM1**を回します。次に**PM1**を押します。



モードは、**DHCP**（ダイナミックIPの場合）または**スタティックIP**のいずれかです。

4. **PM2**を押して終了します。
5. 終了したら、**PM2**を2回押してメニューシステムを終了します。

セキュリティ・ユーティリティ

これにより、管理者またはエキスパートとしてプロセッサにログインまたはログアウトすることができます。ログインしていない（またはログアウトしている）場合は、ベーシックユーザーです。

- 管理者ユーザーはすべての設定にアクセスできます。
- エキスパート・ユーザーは、（デフォルトでは）ユーザー設定を除くすべての設定にアクセスできます。
- ベーシック・ユーザーは（デフォルトで）多くの設定にアクセスできる。

管理者であれば、ベーシックユーザーとエキスパートユーザーがアクセスできる設定を制限することができます。これは、[Desktopアプリ \(6ページ\)](#)でユーザー設定を更新することで行います。



パスワードとユーザー設定を更新するには、[デスクトップアプリ \(6ページ\)](#)を使用します。

プロセッサを使ってパスワードやユーザー設定を更新することはできません。

管理者またはエキスパートとしてログインするには



デフォルトの管理者パスワードは **111111** です。

デフォルトの Expert パスワードは **222222** です。

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
2. **PM1**を回して、**Security Utilities**がスクリーンの一番下の行に表示されるようにします。次に**PM1**を押します。
3. **Enter Password Login** が表示されます。**PM1**を押して選択すると、最初の文字が点滅し、この文字を編集できることを示します。
パスワードの編集は、入力チャンネル名の編集とほぼ同じであることに注意。詳しくは[入力名 \(21ページ\)](#)を参照。
4. 点滅する文字を変更するには、**PM3** を回転させます。
5. パスワードの次の文字に移動するには、以下のように回転させる。
PM2をワンクリック。
6. この文字を変更するには、**PM3**を回します。パスワードの残りの部分についても、最後の2つのステップを繰り返します。

NOTE: プロセッサのパスワードは6文字です。
7. パスワードが正しければ、**PM1**を押してログインする。

ログアウトするには

プロセッサの電源を切るか、以下のことを行ってください：

1. **PM3** を押して、**Utility Menu** を表示します。
2. **PM1**を回して、**Security Utilities**がスクリーンの一番下の行に表示されるようにします。次に**PM1**を押します。
3. **PM2** を右に回転させ、画面の一番下に **Logout** が表示されるように。
4. **PM1**を押してログアウトする。

入力チャンネル

入力チャンネルを設定するには、フロントパネル中央の入力ボタンを使用します。これらはミュートボタンとエディットボタンとして機能します。詳しくは[フロントパネル（8 ページ）](#)をご参照ください。

入力チャンネルを編集するには

1. ボタンが青くなり、入力チャンネルメニューが表示されるまで、**A** または **B** ボタンを押し続けます。以前に入力を編集したことがある場合、表示されるメニュー項目は、最後に選択したメニュー項目となります。
2. メニューを移動するには、**PM1** を左右に回します。
3. メニュー項目を選択するには、**PM1** を押します。左下に矢印→表示され、項目を選択したことを示します。
詳細については、以下のセクションを参照のこと。
4. メニュー選択した場合は、**PM2** を押してメニューに戻ります。
5. メニューから
 - もう一方のチャンネルで同じ設定を確認するには、もう一方の入力チャンネルボタンを長押しします。
 - 別のメニュー項目を更新するには、**PM1** を回転させます。
 - メニューを終了するには、**PM2** を押します。チャンネルボタンの青いライトが消えます。



変更を加えるとすぐに、DX0.6はその変更を保存します。変更を保存するために別の手順を踏む必要はありません。

入力チャンネルメニュー

入力チャンネルメニューでは、以下の設定ができます：

- 名前。[入力名（21 ページ）](#)を参照。
- N.ゲート。[入力ノイズゲート（22ページ）](#)を参照。
- ゲイン。[入力ゲイン（22ページ）](#)をご参照ください。
- 極性。[入力極性（22ページ）](#)を参照。
- ディレイ。[入力ディレイ（23ページ）](#)をご参照ください。
- EQ E/N。Enable input EQ（23ページ）をご参照ください。
- PEQ-01 から PEQ-10 まで。[10 バンド入力 EQ（23ページ）](#)をご参照ください。

入力名

これにより、入力チャンネル名を好きなもの（最大 6 文字）に変更することができます。デフォルトの入力チャンネル **In L** と **In R** です。

入力チャンネル名を変更するには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、**A** または **B** ボタンを押します。詳しくは、[入力チャンネル（21ページ）](#)をご覧ください。
2. **Name** が表示されている場合は、**PM1** を押してメニューから選択します。表示されていない場合は、**Name** が表示されるまで **PM1** を左に回し、**PM1** を押します。

名前の最初の文字が点滅し始め、この文字を編集できることを示します。



3. **PM3** を回して、最初の文字を変更します（例：B から C）。

小文字の場合は、**PM3**を回転させ続ける。

数字の場合は、**PM3**を大文字の左側に回転させる。

PM3を回転させると、文字の並びは次のようになります：

	!	~	#	\$	%	&	`	(	)	*	+	,	-	.	/
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	_
`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
P	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	<	>		→	←

4. **PM2** を回して、名前に沿って前後に移動します。編集する文字が点滅し始めます。次に、**PM3**を使ってこの文字を変更します。
5. 編集が終了したら、**PM2** を押してメニューに戻ります。次にできることについては、[入力チャンネル（21 ページ）](#) ステップ 5 を参照してください。

入力ノイズゲート

インプットノイズゲートは、インプットからのバックグラウンドノイズのレベルを自動的に下げることができます。これにより、ハムやヒスを低減することができます。スレッシュホールド、リリースタイム、アタックタイムを設定できます：

- スレッシュホールドは、ノイズゲートが開いて信号を通す入力レベルです。
- リリースタイムは、ゲートが閉じるまでの時間を指定する。入力レベルがスレッシュホールドを下回ってからゲートが閉じるまでの時間である。
- アタックタイムは、ゲートが開く速さを指定します。入力レベルがスレッシュホールドを超えてからゲートが開くまでの時間です。

入力ノイズゲートを編集するには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、**A** または **B** ボタンを押します。詳しくは、[入力チャンネル \(21ページ\)](#) をご覧ください。
2. 画面右 **N. Gate** と表示されるまで **PM1** を回し、**PM1** を押す。
3. ノイズゲートのオン／オフを切り替えるには、左下に **Enable** と表示されるまで **PM1** を回します。次に **PM2** を回して **ON** または **OFF** を選択します。
4. スレッシュホールドを設定するには（上記参照）、**スレッシュホールド** が左下に表示されるまで **PM1** を回します。次に **PM2** を回してスレッシュホールドを5dBステップで増減します（-45〜80dBの間）。
5. リリース時間を設定するには（参照）、**PM1** を回します。**Rel Time** が左下に表示されるまで。次に **PM2** でミリ秒単位（1ms〜1s）で時間を増減させる。
6. アタック・タイム（参照）を設定するには、**PM1** を **Atk Time** は左下に表示されている。次に **PM2** を回してミリ秒単位で時間を増減させます（1ms から 1s の間）。
7. 編集が終了したら、**PM2** を押してメニューに戻ります。次にできることについては、[入力チャンネル \(21 ページ\)](#) ステップ 5 を参照してください。



入力ゲイン

入力ゲインは、システム全体のレベルを上下に調整することができます。これを使用して、信号ソースからのプログラム素材の信号レベルの変動を補正することができます。

入力は+12〜-18dBの間で調整できる。

入力ゲインを変更するには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、**A** または **B** ボタンを押します。詳しくは、[入力チャンネル \(21ページ\)](#) をご覧ください。
2. 画面右上に **Gain** とされるまで **PM1** を回し、**PM1** を押す。
3. **PM2** を回してゲインを1dBステップで調整します。
4. **PM3** を回して0.1dBステップでゲインを調整します。これにより、より正確なコントロールが可能になります。
5. 編集が終了したら、**PM2** を押してメニューに戻ります。次にできることについては、[入力チャンネル \(21 ページ\)](#) ステップ 5 を参照してください。



GG（画面右下）はグループゲイン。グループからチャンネルに追加されるゲインです。

NOTE:グループゲインを設定するには、デスクトップアプリ（6ページ）を使用する必要があります。

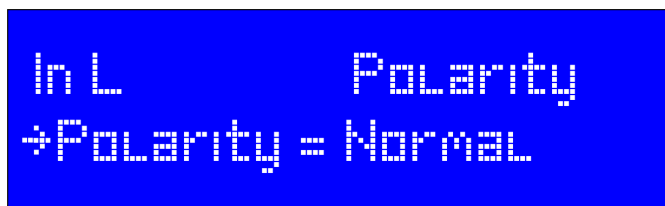
グループゲインは、複数のプロセッサを使用するシステムプロジェクト用に設計されています。グループゲインは+12〜-18dBの間で変化する、チャンネルゲインと合計されます。例えば、チャンネルゲインを+6dB、グループゲインを-3dBに設定した場合、入力のネットゲインは+3dBとなります。

入力極性

Polarityでは、入力チャンネルを反転させ、180°の位相シフトを加えることができます。

入力極性を変更するには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、**A** または **B** ボタンを押します。詳しくは、[入力チャンネル \(21ページ\)](#) をご覧ください。
2. 画面の右上に **Polarity** と表示されるまで **PM1** を回し、**PM1** を押します。
3. **PM2** を左に回して "Inverted" を選択するか、右に回して "Normal" を選択する。
4. 編集が終了したら、**PM2** を押してメニューに戻ります。次にできることについては、[入力チャンネル \(21 ページ\)](#) ステップ 5 を参照してください。



入力遅延

入力ディレイは、システムのコンポーネントを、互いに、あるいは生楽器に、あるいは以下にタイムアライメントするのに便利です。の両方です。ディレイは以下のように、時間または距離で設定できる：

- ミリ秒単位の時間 (0~600.979)
- 距離 (メートル) (0~204.332)
- 距離 (フィート) (0~670.383)

入力ディレイを設定するには

1. ボタンが青色 になり、チャンネルメニューが表示されるまで **A** または **B** ボタンを押します。詳しくは、[入力チャンネル \(21ページ\)](#) をご覧ください。
2. 画面右上に **Delay** と表示されるまで **PM1** を回し、**PM1** を押す。
3. は **ms**、メートルは **M**、**ft** を選択するには、**PM1** を回す。
4. コース調整 ($\pm 1.000\text{ms}$ 、 $\pm 0.340\text{m}$ 、または $\pm 1.115\text{ft}$)、**PM2** を回転させる。
5. 微調整を行う。 ($\pm 0.0208\text{ms}$ 、 $\pm 0.007\text{m}$ または $\pm 0.023\text{ft}$)、**PM3** を回転させる。
6. 編集が終了したら、**PM2** を押してメニューに戻ります。次にできることについては、[入力チャンネル \(21 ページ\)](#) ステップ 5 を参照してください。



入力EQを有効にする

これにより、10バンドの入力EQ全体をバイパスすることができます。インプット EQ を使用した場合と使用しない場合のサウンドを素早く比較することができます。各 EQ パラメーターは変更されません。10バンド入力EQの詳細については、[10バンド入力EQ \(23ページ\)](#) をご参照ください。

入力EQのオン／オフを切り替える

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、**A** または **B** ボタンを押します。詳しくは、[入力チャンネル \(21ページ\)](#) をご覧ください。
2. 画面右 **EQ E/N** が表示されるまで **PM1** を回し、**PM1** を押します。
3. EQ をオフに切り替えるには、**PM2** を左に回して **オフ** を選択します。EQ をオンに切り替えるには、**PM2** を右に回して **オン** を選択します。
4. 編集が終了したら、**PM2** を押してメニューに戻ります。次にできることについては、[入力チャンネル \(21 ページ\)](#) ステップ 5 を参照してください。



10バンド入力EQ

各入力チャンネルには10バンドのパラメトリックEQ (PEQ) が用意されています。各バンドは同じで、タイプ、周波数、ゲイン、Q、スロープを編集できます。

入力EQは、サウンドシステム全体のレスポンスを調整するのに便利です。会場の音響に起因する異常。その後、推奨されるスピーカー EQ に出力 EQ を使用できます。詳しくは[8バンド出力EQ \(29ページ\)](#)をご覧ください。

10バンドの入力EQを編集するには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、**A** または **B** ボタンを押します。詳しくは、[入力チャンネル \(21ページ\)](#) をご覧ください。

2. EQがオフになっている場合は、オンにする必要があります。詳しくは、[Enable input EQ \(23ページ\)](#) をご覧ください。



EQバンドをオンにできるのは、EQがオンの場合だけです。

3. 画面右上に適切な EQ バンド（PEQ-01 ～ PEQ-10）が表示されるまで **PM1** を回し、**PM1** を押します。
- 例えば、EQ の 10 番目のバンドを選択するには、次のように回します。**PEQ-10**が右上に表示されるまで**PM1**を押し続ける。
4. この EQ バンドのオン / オフを切り替えるには、**E/N** が左下に表示されるまで **PM1** を回します。次に**PM2**を左に回して**OFF**、右に回して**ON**を選択します。



タイプ、周波数、ゲイン、Q、スロープを編集できるのは、EQバンドがオンになっている場合のみです。

5. **タイプ**を選択するには、**E/N**が左下、**Type**が右下に表示されるまで **PM1**を回します。**E/N**がオンになっていることを確認し、**PM3**を回してタイプを選択します。

利用可能なタイプのリストについては、以下の表を参照のこと。

6. 周波数を更新するには、**E/N**がオンであることを確認し、Frequency が左下に表示されるまで**PM1**を回します。

周波数を100Hz単位で変更するには、次のように回す。**PM2**である。

周波数を1Hz単位で変更するには、**PM3**を回す。

最小値は20Hzで、最大値はタイプによって異なる。

7. ゲインを更新するには、**E/N**がオンであることを確認し、次のように回転させる。**PM1**は**ゲイン**まで左下に表示。

0.1dBずつゲインを上下させるには、**PM2**を回します。(15dBから+15dBの間)。



ゲインを編集できるのは、一部の EQ タイプのみです。

8. Qを更新するには、**E/N**がオンであることを確認し、Gainが左下、**Q**が右下に表示されるまで**PM1**を回す。次に**PM3**を回してQ値を変更します。



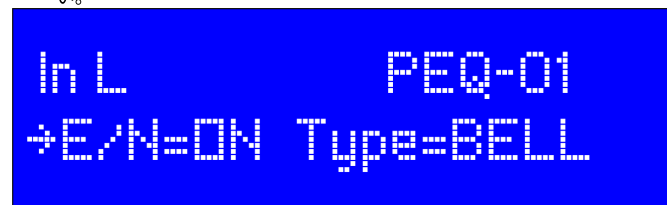
Qを編集できるのは、一部のEQタイプだけです。

9. スロープ（S）を更新するには、**E/N**がオンであることを確認し、Gainが左下、**S**が右下に表示されるまで**PM1**を回転させる。次に**PM3**を回してスロープ値を変更します。



スロープを編集できるのは、一部のEQタイプのみです。

10. 編集が終了したら、**PM2**を押してメニューに戻ります。次にできることについては、[入力チャンネル \(21 ページ\)](#) ステップ 5 を参照してください。



EQタイプ

スクリーン上の名前	説明
ベル	ベル（定数Q）。これがデフォルトである。
HiShvS	プリセット勾配付きハイシェルフ
HiShvQ	可変Q付きハイシェルフ
LoShvS	勾配が設定された低い棚
LoShvQ	可変Q付きローシェルフ
LP1位	ローパス1次（クラシック6dB/Oct）
LP第2	ローパス2次（クラシック6dB/Oct）
LP Q	可変Qローパス（クラシック6dB/Oct）
HP1位	ハイパス1次（クラシック12dB/Oct）
HP2位	ハイパス2次（クラシック12dB/Oct）
HP Q	可変Qハイパス（クラシック12dB/Oct）
ノッチ	ノッチ
AllPs1	すべて一次合格
AllPs2	すべて2次合格

出力チャンネル

出力チャンネルを編集するには、フロントパネル右の出力ボタンを使用します。これらはミュートボタン、エディットボタンとして機能します。詳細は[フロントパネル \(8ページ\)](#) をご参照ください。

出力、以下のことが可能です。

- スピーカー・システムから最高のパフォーマンスを引き出します。
- 過度の騒音レベルによる損傷の可能性を最小限に抑える。

出力チャンネルを編集するには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、適切な出力ボタンを押し続けます。例えば、チャンネル 1 を編集するには、ボタン 1 以前に出力を編集したことがある場合、表示されるメニュー項目は前回のメニュー項目となります。
2. メニューを移動するには、**PM1** を左右に回します。
3. メニュー項目を選択するには、**PM1** を押します。左下に矢印→表示され、項目を選択したことを示します。
詳細については、以下のセクションを参照のこと。
4. メニュー選択した場合は、**PM2** を押してメニューに戻ります。
5. メニューから
 - 他の出力チャンネルで同じ設定を確認するには、他の出力チャンネルボタンを長押しします。
 - 別のメニュー項目を更新するには、**PM1** を回転させます。
 - メニューを終了するには、**PM2** を押します。チャンネルボタンの青いライトが消えます。



変更を加えるとすぐに、DX0.6はその変更を保存します。変更を保存するために別の手順を踏む必要はありません。

出力チャンネルメニュー

出力チャンネルメニューでは、以下の設定が可能です：

- Name&FCP を参照してください。[出力名 \(25 ページ\)](#) および [チャンネルを工場出荷時のデフォルトに戻す \(26 ページ\)](#) を参照してください

- ソース [出力ソース \(26 ページ\)](#) を参照。
- ゲイン。 [出力ゲイン \(26ページ\)](#) を参照。
- 極性。 [出力極性 \(27ページ\)](#) を参照。
- ディレイ。 [出力ディレイ \(27ページ\)](#) を参照。
- ピーク・リミッター。 [ピーク・リミッター \(27ページ\)](#) をご参照ください。
- プログラム・リミッター (Prog Lim. [プログラム・リミッター \(27ページ\)](#)。) をご参照ください
- FIR E/N。 [出力 FIR イネーブル \(28 ページ\)](#) を参照。
- HPF。 [ハイ・パス・フィルター \(28 ページ\)](#) を参照。
- LPF。 [ロー・パス・フィルター \(28 ページ\)](#) を参照。
- EQ E/N。 [Enable output EQ29ページ](#)) をご参照ください。
- PEQ-01 から PEQ-08 まで。 [8バンド出力EQ \(ページ\)29](#) をご参照ください。

出力名

各出力チャンネル名は好きなものに変更できます（最大6文字）。

出力チャンネル名を変更するには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、適切な出力ボタン 1 ～ 6 を押します。詳しくは、[出力チャンネル \(25ページ\)](#) をご覧ください。
2. 入力チャンネル名と出力チャンネル名の変更はほとんど同じ です。 「[Input name](#)」 ([ページ21](#)) の手順 2 をご参照ください。

唯一の違いは、出力チャンネルの場合、**Name**ではなく**Name+FCP**を選択することです。

NOTE: FCP は Factory Channel Preset の略です。詳しくは、チャンネルを工場出荷時の設定に戻す (26 ページ)をご覧ください。

CH-4 Name+FCP
→Name = SUB R

チャンネルを工場出荷時の状態に戻す

出力チャンネルを工場出荷時の設定に戻すことができます。これにより、ゲインは0dB、ディレイは0ms、EQはフラット、ハイパスフィルターとローパスフィルターはバイパス設定になります。これは、"真っ白なキャンパス"から始める素早い方法です。出力チャンネルのプリセットがロックされた出力をリセットすることもできます。プリセットのロックは、スピーカーのパフォーマンスに悪影響を与える可能性のあるパラメーター（クロスオーバー・スロープ、イコライザー、リミッター設定）の更新を阻止します。

デスクトップ・アプリケーションにバンドルされているMartin Audioスピーカー出力プリセットのライブラリ（[6ページ](#)）はすべてロックされており、入力感度は32 dBです。これにより、スピーカーのプリセットが、Martin Audio研究開発チームがスピーカーを設計したときに意図した音質を正確に生成することが保証されます。また、ロックされたプリセットを独自に作成することで、誰にも設定をいじられないようにすることもできます。

各出力にプリセットがロックされていることの欠点は、プロセッサを他のことに使えなくなることです。チャンネルを工場出荷時のデフォルトにリセットすると、出力チャンネルの設定を再び自由に編集できるようになります。

チャンネルを工場出荷時のデフォルトにリセットするには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、適切な出力ボタン **1～6** を押します。詳しくは、[出力チャンネル（25ページ）](#)をご覧ください。
2. **Name&FCP**が右上に表示されるまで**PM1**を回し、**PM1**を押して選択します。FCPはファクトリーチャンネルプリセットです。
3. 下の行に **Recall Factory CHPreset** と表示されるまで、**PM1** を回します。
4. **PM1**を押して選択する。



このチャンネルをリセットすると、そのチャンネルのすべてのパラメータ設定が失われます。

5. 画面に「**Recall Channel Preset?**」**PM1**を押して確定すると、チャンネルは工場出荷時の設定にリセットされます。
6. 編集が終わったら、**PM2**を押してメニューに戻ります。次にできることについては、[出力チャンネル（25ページ）](#) ステップ 5 を参照してください。

出力ソース

この出力チャンネルにルーティングされる入力ソースを選択します。

また、このチャンネルのゲインを 0db から -30dB まで設定できます。これは、サブ、フロントフィル、ディレイなど、入力チャンネルAとBの両方を同じ出力にルーティングする場合に便利です。同じような2つの入力信号は、当然ながら合計すると出力が大きくなります。数 dB の減衰を加えることで、これを補正することができます。

ソースを更新するには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、適切な出力ボタン **1～6** を押します。詳しくは、[出力チャンネル（25ページ）](#)をご覧ください。
2. **Source** が右上に表示されるまで、**PM1** を回す。次に **PM1** を押しします。
3. 入力チャンネル名を選択するには、**PM1** を回す。
4. 入力チャンネルのオン／オフを切り替えるには、**PM2** を左に回してオフ、右に回してオンにします。
5. **ゲイン**を変更するには（参照）、**PM3** を回します。
6. 編集が終わったら、**PM2** を押してメニューに戻ります。次にできることについては、[出力チャンネル（25ページ）](#) ステップ 5 を参照してください。

出力ゲイン

出力ゲインは、システム全体のレベルを上下に調整することができます。これを使用して、信号ソースからのプログラム素材の信号レベルの変動を補正することができます。

出力ゲインは+12～-18dBの間で調整できる。

出力ゲインを変更するには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、適切な出力ボタン **1～6** を押します。詳しくは、[出力チャンネル（25ページ）](#)をご覧ください。
2. インプットゲインとアウトプットゲインの変更はほとんど同じなので、ステップ [Input gain（22ページ）](#) の説明を使用してください。

出力極性

Polarityでは、出力チャンネルを反転させ、180°の位相シフトを加えることができます。

出力極性を変更するには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、適切な出力ボタン1～6を押します。詳しくは、[出力チャンネル \(25ページ\)](#)をご覧ください。
2. 入力と出力の極性を変更する方法はほぼ同じですので、ステップ2から[入力極性 \(22ページ\)](#)の説明を使用してください。

出力遅延

出力ディレイは、システムのコンポーネントを互いに、あるいは生楽器、あるいはその両方にタイムアライメントさせるのに便利です。

出力遅延を更新するには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、適切な出力ボタン1～6を押します。詳しくは、[出力チャンネル \(25ページ\)](#)をご覧ください。
2. 入力ディレイと出力ディレイの更新はほとんど同じなので、[Input delay \(23 ページ\)](#)の説明をステップ2から使用してください。

ピーク・リミッター

ピーク・リミッターは、音楽信号の短期的なピークを制限し、スピーカー・ドライバーの過度のコーン・エクスカッションによる損傷を防ぐように設計されています。ピーク・リミットを指定すると、プロセッサはこのリミットをプログラム・リミッターに追加します。

プログラム・リミッターは、長時間の過大な電力から保護します。詳細は[プログラム・リミッター \(27ページ\)](#)をご参照ください。

ピーク・スレッシュホールドは、プログラム・リミッターにピーク・リミッターを加えたものである。

なお、Martin Audioスピーカーの定格出力は、AESワット数で表記しており、ピーク定格はAESの数値の4倍（6dB）高い。

スレッシュホールドとリリースタイムを設定することで、ピーク・リミッターを設定します。

ピーク・リミッターを設定するには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、適切な出力ボタン1～6を押します。詳しくは、[出力チャンネル \(25ページ\)](#)をご覧ください。
2. ピークリミットを変更するには、**PM1**を右上に**Peak Lim**が表示されるまで回し、**PM1**を押して選択します。次に

- **PM2**を回してピークリミット（**ThrOf**）を1dBuステップで変更します。
- **PM3**を回してピークリミットを0.1dBuステップで変更します。これにより細かなコントロールが可能になります。



右下のPTはピーク・スレッシュホールドです。プログラム・リミッターとピーク・リミッターの合計です。最大ピーク・スレッシュホールドは20dBuです。

3. リリース時間を変更するには、**PM1**を回して、**Rel Time**がスクリーンの一番下の行に表示されるようにする。次に**PM2**を回転させて、以下のリリース時間のいずれかを選択する：

- スロー= 800ms
- 中間= 350ms
- 高速= 91ms

4. 編集が終わったら、**PM2**を押してメニューに戻ります。次にできることについては、[出力チャンネル \(25 ページ\)](#) ステップ5を参照してください。

プログラム・リミッター

プログラム・リミッターを使用すると、スピーカーに印加される長期的なパワーを制御できます。これにより、ボイスコイルの過熱による損傷からスピーカーを保護します。

プログラム・リミッターのスレッシュホールド、リリース・タイム、アタック・タイムを設定できます。



DX0.6にはピーク・リミッターも搭載されています。詳しくは[ピーク・リミッター \(27 ページ\)](#)をご参照ください。

プログラム・リミッターを設定するには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、適切な出力ボタン1～6を押します。詳しくは、[出力チャンネル \(25ページ\)](#)をご覧ください。
2. スレッシュホールドを変更するには、**Prog Lim**が右上に表示されるまで**PM1**を回し、**PM1**を押して選択します。次に
 - **PM2**を回してスレッシュホールドを1dBuステップで変更します。

- **PM3**を回して**スレッシュホールド**を0.2dBuステップで変更します。
- リリースタイムを変更するには、**PM1**を回転させ、スクリーンの一番下の行に **Rel Time** と表示させる。次に**PM2**を回す。
 - 攻撃時間を変更するには、**PM1**を回転させ、**Atk Time**がスクリーンの一番下の行に表示されるようにする。次に**PM2**を回す。
 - 編集が終わったら、**PM2**を押してメニューに戻ります。次にできることについては、[出力チャンネル \(25 ページ\)](#) ステップ 5 を参照してください。

出力FIRイネーブル

FIR enable は、FIR EQ フィルタのオンオフを切り替えます。FIR とは Finite Impulse Response（有限インパルス応答）のことです。



FIR EQ フィルターをロードするには、[デスクトップアプリ \(6 ページ\)](#)を使用する必要があります。プロセッサを使用してFIR EQフィルターをロードすることはできません。

FIRのオン／オフを切り替える

- 管理者またはエキスパートとしてログインします。詳細については、[セキュリティユーティリティ \(20 ページ\)](#)を参照してください。



管理者またはエキスパートとしてログインしている、FIR のオン/オフを切り替えることができます。

- ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、適切な出力ボタン **1 ～ 6** を押します。詳しくは、[出力チャンネル \(25 ページ\)](#) をご覧ください。
- FIR E/N** が右上に表示されるまで、**PM1** を回します。を押します。**PM1**を選択する。
- FIR をオンにするには、**PM2**を右に回して**オン**を選択します。FIR をオフにするには、**PM2**を左に回して**オフ**を選択します。
- 編集が終わったら、**PM2**を押してメニューに戻ります。次にできることについては、[出力チャンネル \(25 ページ\)](#) ステップ 5 を参照してください。

ハイパスフィルター

ハイパスフィルターとローパスフィルター ([28 ページ](#)) を併用することで、マルチウェイラウドスピーカーとサブウーファースystemにクロスオーバーを設定することができます。

またフルレンジのラウドスピーカーでは効率的に再生できず、スピーカーにダメージを与える可能性のある低域をロールオフするハイパスフィルター。

ハイパスフィルターを編集するには

- ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、適切な出力ボタン **1 ～ 6** を押します。詳しくは、[出力チャンネル \(25 ページ\)](#) をご覧ください。
- HPFが右上に表示されるまで**PM1**を回し、 を押す。**PM1**を選択する。
- 周波数を100Hzステップで変更するには、**PM2**を回す。
- 周波数を1Hzステップで変更するには、**PM3**を回す。
- 勾配を変更するには、**PM1**を回転させ、スクリーンの一番下の行に **Slope** と表示させる。次に**PM2**を回転させて勾配を選択する。使用可能な勾配のリストについては、以下の表を参照のこと。
- 編集が終わったら、**PM2**を押してメニューに戻ります。次にできることについては、[出力チャンネル \(25 ページ\)](#) ステップ 5 を参照してください。

ハイパスフィルターとローパスフィルターのスロープ

スクリーン上の名前	説明
バイパス	バイパス
-6dB BW	バターワース -6dB/オクターブ
-12dB BW	バターワース -12dB/オクターブ
-12dB LR	リンクウィッツ・ライリー -12dB/オクターブ
-12dB BS	ベッセル -12dB/オクターブ
-18dB BW	バターワース -18dB/octave
-24dB BW	バターワース -24dB/octave
-24dB LR	リンクウィッツ・ライリー -24dB/オクターブ
-24dB BS	ベッセル -24dB/octave
-36dB BW	バターワース -36dB/オクターブ
-36dB LR	リンクウィッツ・ライリー -36dB/オクターブ
-48dB BW	バターワース -48dB/octave
-48dB LR	リンクウィッツ・ライリー -48dB/オクターブ

ローパスフィルター

ローパスフィルターとハイパスフィルター ([28 ページ](#)) を組み合わせで、マルチウェイのクロスオーバーを設定することができます。ラウドスピーカーとサブウーファースystem。こうすることで、システムを最高のサウンドにし、最も効率的に動作させることができます。例えば、3ウェイのステレオシステムの場合、低域、中域、高域の各トランスデューサーに供給される出力にハイパスフィルターとローパスフィルターを使用し、各トランスデューサーが最適なレンジを再生できるようにすることができます。

ローパスフィルターを編集するには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、適切な出力ボタン **1～6** を押します。詳しくは、[出力チャンネル \(25ページ\)](#) をご覧ください。
2. LPFが右上に表示されるまで**PM1**を回し、**PM1**を選択する。
3. 100Hzステップで周波数を変更するには、**PM2**を回します。1Hzステップで周波数を変更するには、**PM3**を回します。
4. 勾配を変更するには、**PM1** を回転させ、スクリーンの一番下の行に **Slope** と表示させる。次に**PM2** を回してスロープを選択します。使用可能なスロープのリストについては、[ハイパス・フィルター \(28 ページ\)](#) のセクションの表を参照してください。
5. 編集が終わったら、**PM2** を押してメニューに戻ります。次にできることについては、[出力チャンネル \(25 ページ\)](#) ステップ 5 を参照してください。

出力EQを有効にする

これにより、8 バンドの出力 EQ 全体をバイパスすることができます。出力 EQ を使用した場合と使用しない場合のサウンドを素早く比較することができます。各 EQ パラメーターは変更されません。8/バンド出力EQの詳細については、[8/バンド出力EQ \(29ページ\)](#) をご参照ください。

出力EQのオン/オフを切り替えるには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、適切な出力ボタン **1～6** を押します。詳しくは、[出力チャンネル \(25ページ\)](#) をご覧ください。
2. インプット EQ とアウトプット EQ のオンとオフの切り替えはほぼ同じなので、ステップ 2 から [Enable input EQ \(23 ページ\)](#) の指示に従ってください。

8バンド出力EQ

各出力チャンネルには8バンドのパラメトリックEQ (PEQ) が用意されています。各バンドは同じで、タイプ、周波数、ゲイン、Q、スロープを編集できます。

出力EQを使用して、特定のラウドスピーカーやトランスデューサーのレスポンスを調整したり、マルチルームセットアップで部屋の異常を補正したりすることができます。

DX0.6 は出力 EQ に加え、10 バンドの入力 EQ を備えています。詳しくは[10/バンド入力EQ \(23ページ\)](#) をご参照ください。

8バンドの出力EQを変更するには

1. ボタンが青くなり、チャンネルメニューが表示されるまで、適切な出力ボタン **1～6** を押します。詳しくは、[出力チャンネル \(25ページ\)](#) をご覧ください。

2. EQ がオフになっている場合は、[Enable output EQ \(29 ページ\)](#) の説明に従ってオンにします。



EQ/バンドをオンにできるのは、EQがオンの場合だけです。

3. インプット [EQ](#) とアウトプット EQ の設定はほとんど同じです。

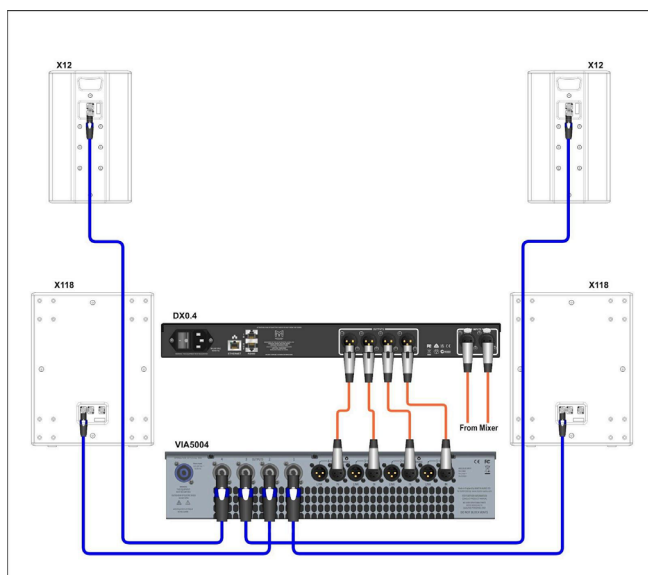
システム例

以下のセクションでは、6つのシステムセットアップ例の接続図を示します：

- [BlacklineX12とX118サブウーファー \(30ページ\)](#)
- [O-LineアレイとSX112サブウーファー \(30ページ\)](#)
- [LE200モニター2組 \(31ページ\)](#)
- [CDD12、CDD6、SX212サブ \(31ページ\)](#)
- [THVとSX118サブウーファー \(32ページ\)](#)
- [BlacklineX12とSXC115サブウーファー \(32ページ\)](#)

デスクトップアプリを使用したシステムの構成方法の例については、[デスクトップアプリのユーザーガイドの「システムの構成例」6ページ](#)）を参照してください。

BlacklineX12とX118サブウーファー



このシステムは典型的なBlacklineXポータブルシステムで、パブやバー、小規模なクラブでギグを行うバンドやDJに適しています。DX0.4をステレオで動作するように設定し、システムはアクティブにバイアンプ駆動されます。ミキサーからの左右のラインレベルXLR出力は、DX0.4 ProcessorのAおよびB XLR入力に供給されます。

DX0.4のXLR出力1〜4は、Martin Audio VIA5004の4チャンネル・パワーアンプのXLR入力1〜4に供給されます。

パワーアンプのCH1とCH2のNL4スピーカー出力は、ステージの両サイドに設置された2台のMartin Audio X118サブウーファーに供給されます。

アンプのCH3とCH4のNL4スピーカー出力は、2台のMartin Audio X12ラウドスピーカーの入力に供給されます。これらのスピーカーは、X118の上にディスタンスバー（HTKCT04など）を使って配置し、X12の高さを確保します。これにより、高音域が観客に遮られることはありません。

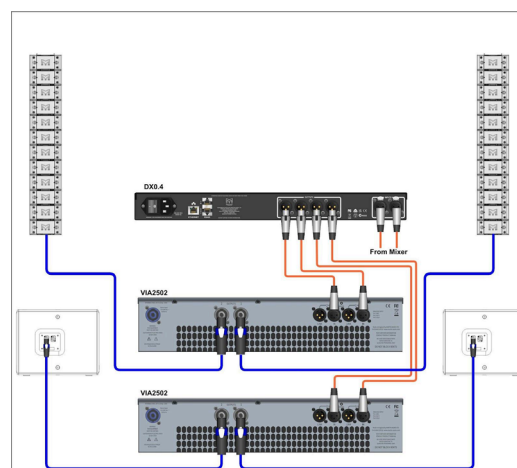
DX0.4を設定するには、X118とX12の出力プリセットを適切なチャンネルに呼び出します。

OラインアレイとSX112サブウーファー

このシステムの特徴は、2つの12ボックスO-Lineアレイと1組のSX112サブウーファーです。このシステムは、ボーカルの明瞭度と拡散性が優先される講義室、会議室、小規模な礼拝堂などに典型的なシステムです。また、フルレンジのパフォーマンスを必要とする録音済み音楽にも使用できます。

ミキサーからの左右の入力は、以下の入力AとBに送られる。DX0.4またはDX0.6。出力は2つの独立したアンプに供給され、今回の各アンプはMartin Audio VIA2502です。出力1と2はサブ出力です。サブ帯域にはステレオ情報がないので、これらのフィードはモノラルで設定できます。

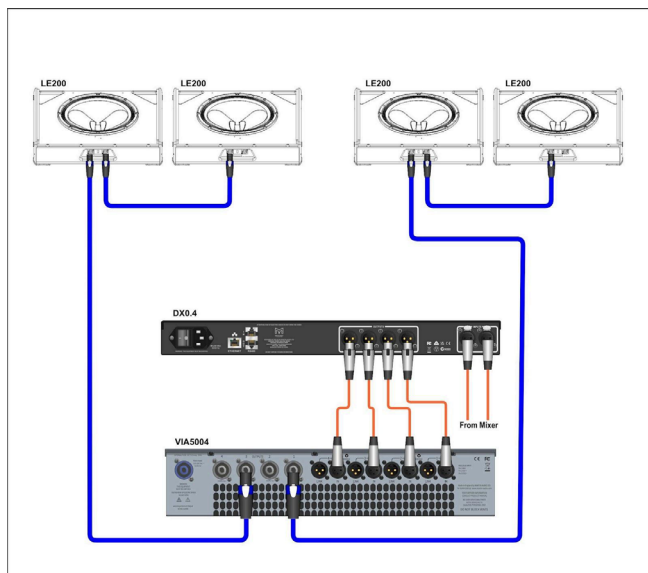
サブウーファーVIA2502の出力は、2台のサブウーファーSX112のNL4入力に供給されます。図では左右に配置されていますが、ステージの下など会場に適切な場所があれば、隣り合わせの中央配置でも十分な性能を発揮します。サブウーファーを中央に配置することで、必然的に発生する"パワー"を避けることができます。



DX0.4 または DX0.6 の出力 3 と 4 は、2 台目の VIA2502 の入力にルーティングされます。このアンプの出力はO-Lineアレイに送られます。

この例では、SX112の出力プリセットを使って出力1と2を設定できます。O-Lineアレイのイコライザーを計算するには Martin Audioの**Display 2**ソフトウェア (martin-audio.com/support/softwareを参照) で、EQタブのPassive EQオプションを選択します。DX0.4とDX0.6プロセッサでは、完全に最適化されたO-Lineアレイは不可能です。DX4.0コントローラまたはiKONアンプが必要です。

LE200モニター2組



このシステムでは、DX0.4またはDX0.6を2チャンネル・クロスオーバーとして使用し、2ペアのLE200モニターをバイアンプで駆動します。これは、クラブや大きな会場で演奏するデュオで、限られた予算で良質なモニターを必要とする場合に適しています。LE200モニターはCDDドライバー・テクノロジーを採用し、軽量の薄型エンクロージャーで驚異的なステージ・カバレッジを実現します。バイアンプ接続により、最高の音質を生み出す究極のコントロールが可能です。

DX0.4またはDX0.6のインプットはシステムミキサーから供給されます。このセットアップでは、通常、フロント・オブ・ハウス・ミキサーまたは専用のモニター・デスクから、プリフェードのAUXセンドをモニター・フィードに使用します。

このシステムは4チャンネルのMartin Audio VIA5004を使用しており、ラックスペース、重量、コストを節約しています。DX0.4またはDX0.6の出力1〜4はアンプの入力1〜4にルーティングされます。チャンネル1と2は低域を駆動します。

と高域をモニターします。チャンネル3と4は、2番目のペアについても同様です。

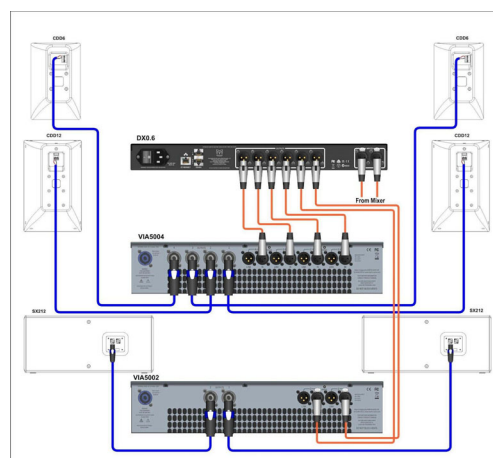
4台のモニターはすべて、入力コネクターパネルでバイアンプに切り替える必要があります。これにより、NL4コネクターのチャンネル1+/-の信号がドライバーの低域セクションに、チャンネル2+/-の信号がコンプレッションドライバーにルーティングされます。

スピーカーケーブルは4芯が必要です。4チャンネルすべての両端をNL4に配線する必要があります。アンプ出力のNL4は出力1と3に接続され、ピン1+/-のそのチャンネルの出力だけでなく、ピン2+/-の次のチャンネルも伝送されます。これにより、低域と高域の両方の信号が1本のケーブルで確実に伝送されます。

LE200のペアは、4芯の短いNL4リード線で結ばれている。図ではこれらのケーブルをメインコネクターパネルに接続していますが、ハンドルポケットの平行コネクターを使用した方がすっきりするかもしれません。

DX0.4またはDX0.6を設定するには、LE200のLFとHFの出力チャンネル・プリセットを使用します。

CDD12、CDD6、SX212サブウーファー



CDDシリーズの2機種、CDD12とCDD6にSX212サブウーファーを組み合わせた常設システムです。CDD12でメインエリアをカバーし、CDD6でセカンダリースペースをカバーするようなバーでの設置に適したシステムです。このシステムでは、DX0.6をシステムプロセッサとして使用し、ミキサーなどの信号フィードを受け取ります。システムはステレオで動作し、DX0.6の出力1と2はサブウーファーに、出力3と4はCDD12を、出力5と6はCDD6をコントロールする。

このシステムには、マーティン・オーディオのアンプが2台使われています。
:

- CDD12とCDD6スピーカーを駆動するVIA5004 4チャンネル・アンプ1台。
- SX212サブウーファーを駆動するVIA5002 2チャンネル・アンプ1台。

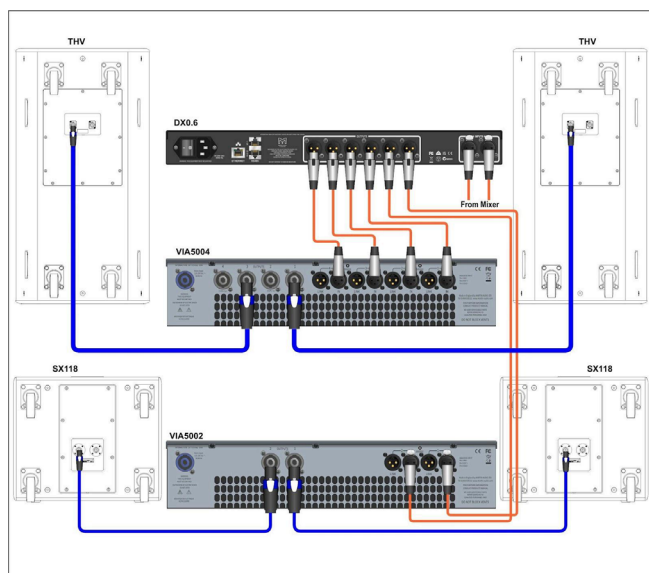
6本の短いXLRケーブルがDX0.6とアンプをつなぐ。

- DX0.6の出力1および2は、VIA5002の入力1および2に接続されます。
- DX0.6の出力3、4、5および6は、VIA5004の入力1、送られます、3と4。

4本のNL4-ベアエンド・スピーカー・ケーブルがVIA5004（出力1、2、3および4）とCDDスピーカー（フェニックス型コネクター）を接続します。

2本の標準NL4スピーカー・ケーブルがVIA5002（出力1と2）と2台のSX212サブウーファーを接続します。

THVとSX118サブウーファー



THV 3ウェイ・バイアンプ・スピーカーとSX118シングル18インチ・サブウーファーを搭載したポータブル・システムです。大きなクラブやバー、ライブハウスでギグを行うバンドやDJに理想的なシステムです。THVのホーン・ローディングは、サウンドをプロジェクションし、SPLを高め、分散をコントロールするのに役立ちます。

DX0.6はステレオ3ウェイ・クロスオーバーとして構成されています。

- 出力1と2には、SX118サブウーファー用の出力プリセットがプログラムされています。

- 出力3と4はTHV LF出力プリセットで設定されています。
- 出力5と6はTHV HF出力プリセットで設定されています。

DX0.6入力Aは、出力1、3、および5にルーティングされる。DX0.6入力Bは、出力2、4、および6にルーティングされます。

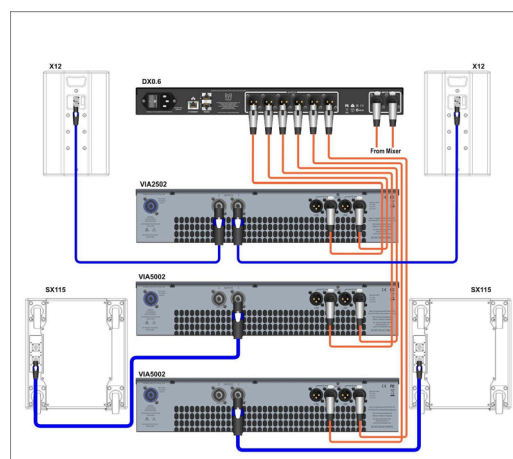
インプットアウトプット2に、インプットBをアウトプット1にルーティングすれば、サブウーファーをモノラルで動かすこともできる。

短いXLRケーブルでDX0.6の出力をアンプの入力に接続します。

- DX0.6の出力1および2は、VIA5002の入力1および2に接続されます。
- DX0.6出力3、4、5および6はVIA5004入力に接続1、2、3、4。

さらに2本のNL4スピーカーケーブルをVIA5004の出力とTHVの入力に接続します。これらのケーブルは4芯でなければならないことに注意してください。1本は、チャンネル2がピン2+/-に配線されているチャンネル1出力に接続し、もう1本は、チャンネル4がピン2+/-に配線されているチャンネル3出力に接続します。これにより、LFとHFの両方の信号が1本のケーブルでスピーカーに供給されます。

BlacklineX12とSXC115サブウーファー



BlacklineX12フルレンジスピーカーとSXC115カーディオイド15インチサブウーファーを組み合わせたポータブルシステム。

小規模なクラブやバー、ライブハウスでギグを行うバンドやDJにとって理想的なシステムです。このシステムには

ツイン15インチに近い出力を持つ信じられないほどコンパクトなサブウーファーという利点と、サブ周波数のこぼれを最小限に抑えるカーディオイド・ディスペーションという大きな利点があります。そうすれば、ミュージシャンやDJにとってステージでの体験はるかに良くなり、後方の壁からの反射の問題も解消されます。

SXC115は2チャンネルのアンプを必要とします。
リア・ドライバーは独立した処理を必要とする。このシステムでは、DX0.6を使用して必要な処理を行い、チャンネル1と2はフロント、左サブのリア処理に、チャンネル3と4は右サブに、チャンネル5と6は左右のX12スピーカーに使用します。

このシステムには3台のマーティン・オーディオ・アンプが使われている：

- 2台のVIA5002アンプ（SXC115サブウーファーに1台ずつ）。
- 2台のX12スピーカー用にVIA2502アンプ1台。

短いXLRリード線でDX0.6をアンプに接続します。出力1と2は、最初のVIA5002の入力1と2に接続されます。出力3と4は、2台目のVIA5002の入力1と2に接続します。

VIA5002。出力5および6は、VIA2502の入力1および2に送られます。

VIA5002アンプからの出力は、シングル・アンプを使用します。

出力1には4芯のNL4スピーカー・リードが接続されています。これは、チャンネル1がピン1+/-に、チャンネル2がピン2+/-にあり、2つの独立したチャンネルが1本のケーブルで各サブウーファーに供給されるようになっています。

VIA2502からの出力は標準的なNL4スピーカー・ケーブルで、出力1が一方のX12に、出力2がもう一方のX12に接続されています。

DX0.6の出力チャンネルを設定するには、チャンネル1と3にSXC115フロント、チャンネル2と4にSXC115リア、出力チャンネル5と6にX12のプリセットを使用します。完全なステレオ動作の場合、入力Aを出力1、2、5に、入力Bを出力3、4、6にルーティングします。サブウーファーをモノラルに設定することもできます。この場合、入力チャンネルAを出力1、2、3、4、5に、入力Bを出力1、2、3、4、6に接続します。

トラブルシューティング

電源なし

- 電源コードがIECソケットにしっかりと固定され、ACコンセントに完全に差し込まれていることを確認してください。
- 背面パネルの電源スイッチが（9ページ）オンになっていることを確認してください。
- 建物や地域の明かりを確認してください。停電している可能性があります。
- テスターまたはランプを使用して、ACコンセントが生きていることを確認します。
- 電源ケーブルのプラグのヒューズを確認する。
- 上記をすべて確認してもフロントパネルにライトが点灯しない場合は、弊社製品サポートチームまでご連絡ください。詳しくは、弊社ウェブサイト martin-audio.com をご覧ください。

ノイズやハム音

- ミキサーとプロセッサ、プロセッサとアンプ、ラウドスピーカー間のシグナルケーブルをチェックします。一本ずつ外してみてください。ノイズが消えれば、どのインプットまたはアウトプットに問題があるかが分かります。
- 多くの場合、すべてのオーディオ機器を同じAC回路に接続し、共通のグラウンドを共有することが役立ちます。

音がでない

- ミキサーやアンプのレベルコントロールは、完全に下げられていますか？システムの」（7ページ）の接続指示に従って、システムのボリュームコントロールがすべて適切に調整されていることをご確認ください。
- 信号源は機能していますか？
- すべての接続ケーブルが良好な状態にあり、両端が確実に接続されていることを確認してください。

片方の声大きい

- ミキサー、アンプ、プロセッサのレベルコントロールは左右同じに設定されていますか？
- ゲイン設定は、プロセッサの入出力の左右ペアすべてで同じですか？
- EQの設定は、プロセッサの入出力の左右ペアすべてで同じですか？
- リミッターの設定は、プロセッサの左右ペアの出力すべてで同じですか？

- 信号ソースのパンコントロールをチェックしてください。片側に偏りすぎているかもしれません。ステレオ信号ソースを使用している場合、ステレオ信号のバランスが崩れている可能性があります。

- 次のように左右を入れ替えてみる：

- アンプの電源を切る。
- スピーカーケーブルを交換する。
- アンプの電源を入れ直す。

同じ側の音がまだ大きい場合は、スピーカーケーブルかラウドスピーカーに問題があります。

ラウドネスが左右入れ替わった場合、問題はミキサー、アンプ、またはラインレベルのケーブルにあります。

音質がよくない場合

- 入力コネクタと出力コネクタが完全にソケットに差し込まれていることを確認します。
- 音が大きく歪んでいる場合、ミキサー、アンプ、プロセッサで信号レベルを下げてください。
- 可能であれば、リアンプ・ステージにヘッドフォンを接続し、シグナル・ソースを聴いてみてください。この音が悪ければ、プロセッサのせいではありません。
- ゲインやEQの設定が高すぎませんか？適度なカットとブーストが必要なだけです。極端な量のカットやブーストが必要な場合は、他の場所に問題があります。

設定を変更できない

- フロントパネルに **System Locked** というメッセージが表示されている場合、Admin または Expert ユーザーであっても、プロセッサのフロントパネルのロックを解除することはできません（20ページ）。プロセッサを制御またはロック解除する唯一の方法は、デスクトップアプリ（6ページ）を使用することです。詳細は、デスクトップアプリのユーザーガイド（6ページ）のシステムロックを参照してください。
- 更新できない設定がある場合は、その設定へのアクセス権がない可能性があります。詳細については、デスクトップアプリのユーザーガイド（6ページ）のユーザー設定を参照してください。
- 更新できないチャンネル・プリセットがある場合、それはおそらくロックされたプリセットです。詳細はこちら、デスクトップアプリのユーザーガイド（6ページ）のチャンネルプリセットを参照してください。

技術仕様

一般	
入力インピーダンス	20kオーム・バランス
出力インプ	100R
最大入力レベル	+20dBu
最大出力レベル	+18dBu
クロストーク	<-95dB
サンプリングレート	96kHz
信号対ノイズ比	>113dB (A加重)
ノイズフロア	<-94dB (A加重)
同相信号除去比	60dB
周波数特性	20Hz～40kHz +0.3dB
入力A/Dダイナミック・レンジ	118dB
出力D/Aダイナミック・レンジ	118dB
THD (+4dBu 1kHz)	<0.003%
主電源電圧範囲	85-230VAC 50-60Hz
公称消費電力	30W

コネクター	
オーディオ入力	2 x 3ピンメスXLR
オーディオ出力	6x3ピン・オスXLR
イーサネット	シールドRJ45、ダイナミックまたはスタティックIP
RS485	2 x RG45
USB	1 x USB B (フロントパネル)
メイン	3ピンIEC

加工	
信号発生器	ホワイトノイズまたはピンクノイズ、-30dBu～+10dBu
ゲイン	-18dB～+12dB、ステップ精度0.1dB
入力コライザー	10バンドPEQ、ゲイン・レンジ +15dB 14 x フィルター・タイプ
入力ゲート	スレッシュホールド-40 ～ -80dBu アタック：1～1,000ms リリース1～1,000ms
ルーティング	自由に割り当て可能な2イン6アウト各ノードで最大30dB減衰
遅延	入力0～600ms 出力0～200ms ステップ20μs 単位：ミリ秒、メートル、フィート

加工	
出力フィルター	ハイ＆ローパス、-6dB/オクターブ～-48dB/オクターブ スロープタイプパターワース、ベッセル、リンクヴィッツ・ライリー
出力コライゼーション	8バンドPEQ、ゲイン+15dB 14種類のフィルター FIRフィルターのインポート
プログラム・リミッター	スレッシュホールド-10～+20dBu アタック：1～1,000ms リリース10～3,000ms
ピーク・リミッター	スレッシュホールドプログラム・リミッター・スレッシュホールドの0～12dB上 (最大+20dBu) リリース高速 (91ms)、中速 (350ms)、低速 (800ms)

寸法	
高さ	1U (44mm) [1.75インチ]
幅	482mm [19インチ]
深さ	230mm [9.1インチ]
重量	3.0kg (6.6ポンド)



www.martin-audio-japan.com

Martin Audio、Martin Audioのロゴ、および、英国、米国、およびその他の国におけるMartin Audio Ltd.の登録商標です。

輸入販売元：株式会社オーディオブレインズ
神奈川県川崎市宮前区宮崎649-3
Telephone：044-888-6761