

# RIVAGE PM Firmware

## 主なアップデート内容

### V7.10

#### V7.10 の新機能

- Shure 社製ワイヤレスマイクロホンシステム SLXD4+, SLXD4D+に対応しました。
- 以下の OSC のパラメーターを追加しました。
  - Input Channel の Digital Gain
    - OSC アドレス
    - MIXER: Current/InCh/DigitalGain
  - Input Channel の Phase
    - OSC アドレス
    - MIXER: Current/InCh/Phase

#### V7.10 の改善点

- AFC Image の製品名称を Sound xR Image へ変更したことに対応しました。
- CS-R10/CS-R10-S/CSD-R7 で、工場出荷時インストールの OS V4.00 に対応しました。
- CS-R5 で、工場出荷時インストールの OS V4.05 に対応しました。

#### V7.10 で修正された不具合

- MIX/MATRIX センドポップアップのドラッグ操作の挙動がおかしかった不具合を修正しました。
- DCA の SENDS ON FADER モードで、他の BAY から SEL で MIX バスを選択するとフェーダーがセンターに戻らない不具合を修正しました。
- シーンのコメントが 65 文字以上だと OSC でのシーンリコールが実行できなかった不具合を修正しました。

- プロジェクトファイルをロードした直後には内部パラメーター値がランプの点灯状態に反映されていなかった不具合を修正しました。
- センズオンフェーダー機能を使ってステレオ設定した MIX バスに対して INPUT チャンネルからの Send PAN を操作する際、チャンネルストリップエンコーダーで操作するとチャンネルネームエリアの Send PAN の値が正しく表示されない場合があった不具合を修正しました。
- 画面上の PASTE ボタンを連打するとごくまれにソフトウェアの予期せぬ不具合が発生し"Software exception detected"が表示されることがある不具合を修正しました。
- HY スロット 4 に挿した HY144-D を使って Outboard をインサートすると、その手前のプラグインがバイパスされていた不具合を修正しました。
- MONITOR や CUE ではチャンネルネームエリア下部の表示がフェーダー操作に追従していなかった不具合を修正しました。
- Focus ライブラリをリコールすると、シーン名、コメント、タイムスタンプが書き換えられていた不具合を修正しました。
- コンソールを起動した後、初回は SENDS ON FADER がアサインされているユーザーデファインドキーを押しても指定されたバスが選択されなかった不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- RIVAGE PM V7.10 において、Rio-D2 の負荷インピーダンス設定を変更できない問題が見つかりました。  
  
Rio-D2 本体のパネルから負荷インピーダンス設定を変更してください。
- 対象のイマーシブサウンドデバイスとの ADM-OSC コントロールのための接続が確立できない場合があります。この問題は、今後のファームウェアのリリースで修正される予定です。
- RIVAGE PM で Rio シリーズがマウントされたシステムで、電源投入時に Dante INPUT PATCH が消えることがある問題が見つかりました。またこの症状が発生したとき、RECALL SAFE の設定にかかわらず、コントロールサーフェスのカレントの HA GAIN のパラメーターが Dante I/O デバイ

スに反映してしまうことがあります。Rio シリーズの電源を先に立ち上げた後で RIVAGE PM の電源を立ち上げることでこの問題は発生しなくなります。

- RIVAGE PM Editor にて Rio シリーズをマウントする設定を含めて作成した設定ファイルを RIVAGE PM システムにロードしたときに、マウントされている Rio シリーズが Discovering のまま Controllable にならない問題が見つかりました。この状態でも HA Gain などのコントロールは可能です。Rio シリーズの電源再起動で問題は解消されます。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。
- まれに update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分に上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリングの B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケータが消灯したままになることがあります。インジケータを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- CS-R5 を V7.01 以前のファームウェアにダウングレードした場合、Touch Screen Calibration 実行後に Aborted と表示されることがあります。その場合でも、キャリブレーションは正しく実行されて設定値も保存されます。
- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- RIVAGE PM で再生できる MP3、WAV ファイルの、ファイル名の文字数上限は、拡張子を除いて 1 バイト文字の場合 60 文字、2 バイト文字の場合は 20 文字です。文字数が上限を超えますと USB RECORDER のタイトルリストに表示されませんのでご注意ください。
- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.” が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- ごくまれに “DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。

1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)

2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。

※1、2 の操作で音声が始まることはありません。

3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。

4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジンを再起動します。(RIVAGE PM7 以外)

※3、4 の操作では音声が止まります。

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。

- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。

- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同一 TWINLANe 内にある複数の DSP、または一つの DSP に同一の Dante Network に参加している複数の HY144-D、HY144-D-SRC カードがある場合、SYNC TO EXTERNAL を有効にするのはいずれか一枚のみにし、そのカードが PTP LEADER になる様設定してください。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

## V7.00

### V7.00 の新機能

- DCA Sends on Fader 機能を追加しました。Sends on Fader 実行時に DCA に割り当てられたチャンネルの選択されたバスに対する送信レベルを制御できます。
- Mix to Mix 機能を追加しました。これにより、MIX バスを以降の 12MIX ブロック以上のブロックにある MIX バスへ送信できます。尚、MIX 間ルーティングは遅延を補償されませんのでご注意ください。
- 外部機器をネットワーク越しに OSC 制御するための External Device Control 機能を追加しました。最大 10 台のデバイスに対応できます。
- Immersive Sound Device で DME による AFC Image, d&b Soundscape, ADM-OSC への対応を追加しました。
- DEVICE SELECT ポップアップ画面の DANTE SUPPORTED DEVICE に NEXO DME10 を追加しました。
- Shure 社製ワイヤレスマイクロホンシステム SLX-D, ULXD4D G57 Band, ULXD4Q G57 Band に対応しました。
- Ping Pong Drive プラグインを追加しました。

### V7.00 の改善点

- Dynamic EQ6 で設定できる EQ バンド専用のタッチポイント項目を増やしたり、ヒストリーグラフメーター表示を追加したりして、操作感を改善しました。
- Rio-D3 の Output パラメーターを With Recall の設定に追従させるようにしました。
- Dynamics, EQ, Send, PAN/TO ST に対するリコールセーフ、フォーカスリコール、及びグローバルペースト設定を細かく行えるようにしました。
- Mute Group Name のリコールセーフ、フォーカスリコール、及びグローバルペーストも設定できるようにしました。

- CONSOLE IP SETTING で Default Gateway を設定できるようにしました。
- Rio-D2 の Output Load Impedance 変更に対応しました。
- MonitorMix との間の通信負荷を下げました。
- サブネットを超えても StageMix のメーターを表示するようにしました。
- プロジェクトファイルをロードする際は音声をミュートするようにしました。
- プロジェクトファイルをダブルクリックしてエディタを起動するときに With System Settings On/Off を選べるようにしました。
- PY64-D を RIVAGE PM からマウントする際の ID の設定可能な範囲を 0x000 から 0xFFFF にしました。

## V7.00 で修正された不具合

- 複数の Rio-D2, Rio-D3 が接続されている環境で、一部の Rio-D2 を正しくリモートコントロールできない場合があった不具合を修正しました。
- Assignable Encoder に Dynamics Threshold を割り当てていると、ごく稀に Software Exception が発生する不具合を修正しました。
- シリアル番号ラベルの型番の横に"B"が刻印されている CS-R3 では、プラグイン Y7 の Pre Delay の値を数値入力しても反映されていなかった不具合を修正しました。
- Sub I/O Network に接続された RPio を Main I/O Network 経由でアップデートできなかった不具合を修正しました。
- DM7 本体の Dante ポートと PY64-D の Dante ポートを同一ネットワークに接続すると RIVAGE PM が Duplicate 表示となっていた不具合を修正しました。
- シーンリコールを繰り返していると稀に DSP がクラッシュして DSP Disconnected が発生することがある不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- 対象のイマーシブサウンドデバイスとの ADM-OSC コントロールのための接続が確立できない場合があります。この問題は、今後のファームウェアのリリースで修正される予定です。
- センズオンフェーダー機能を使ってステレオ設定した MIX バスに対して INPUT チャンネルからの Send PAN を操作する際、チャンネルストリップエンコーダーで操作するとチャンネルネームエリアの Send PAN の値が正しく表示されない場合があります。ただし、これは実際の音声出力には影響しません。上記以外の操作では正しい Send PAN の値が表示されます。
- PASTE ボタンを連打すると、ごくまれにソフトウェアの予期せぬ不具合が発生し"Software exception detected! "が表示されることがあります。この場合は、背面パネルのスイッチを使用してコントロールサーフェスをリセットしてください。
- RIVAGE PM で Rio シリーズがマウントされたシステムで、電源投入時に Dante INPUT PATCH が消えることがある問題が見つかりました。またこの症状が発生したとき、RECALL SAFE の設定にかかわらず、コントロールサーフェスのカレントの HA GAIN のパラメーターが Dante I/O デバイスに反映してしまうことがあります。Rio シリーズの電源を先に立ち上げた後で RIVAGE PM の電源を立ち上げることでこの問題は発生しなくなります。
- RIVAGE PM Editor にて Rio シリーズをマウントする設定を含めて作成した設定ファイルを RIVAGE PM システムにロードしたときに、マウントされている Rio シリーズが Discovering のまま Controllable にならない問題が見つかりました。この状態でも HA Gain などのコントロールは可能です。Rio シリーズの電源再起動で問題は解消されます。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。

- まれに update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリングの B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- RIVAGE PM で再生できる MP3、WAV ファイルの、ファイル名の文字数上限は、拡張子を除いて 1 バイト文字の場合 60 文字、2 バイト文字の場合は 20 文字です。文字数が上限を超えますと USB RECORDER のタイトルリストに表示されませんのでご注意ください。
- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.” が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- ごくまれに “DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。

  1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)
  2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある [RESET] ボタンを押します。  
  
※1、2 の操作で音声は止まることはありません。
  3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。
  4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジン を再起動します。(RIVAGE PM7 以外)  
  
※3、4 の操作では音声は止まります。
- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。

- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同一 TWINLANe 内にある複数の DSP、または一つの DSP に同一の Dante Network に参加している複数の HY144-D、HY144-D-SRC カードがある場合、SYNC TO EXTERNAL を有効にするのはいずれか一枚のみにし、そのカードが PTP LEADER になる様設定してください。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

## V6.71

### V6.71 の新機能

- DANTE SUPPORTED DEVICE に PY64-D オーディオインターフェースカードを追加しました。

### V6.70 の新機能

- Rio3224-D3, Rio1608-D3 に対応しました。HA コントロールを正常に行うためには、Rio-D3 Firmware V1.02 以降をご使用ください。
- DANTE SUPPORTED DEVICE に Digital Audio Labs Livemix PRO Personal Monitor System を追加しました。

### V6.70 の改善点

- Input/Output Delay 等のフレームレート 50fps, 59.94fps, 60fps に対応しました。
- Dynamic EQ6 の Freq, Gain, Q などの分解能をチャンネル EQ に合わせました。

- MONITOR 画面の DIMMER ON TALKBACK ノブと TALKBACK 画面の DIM LEVEL FOR BUSES ノブを独立して設定できるようになりました。また、DIM LEVEL FOR BUSES 用 DIM LEVEL の初期値は 0dB としました。

## V6.71 で修正された不具合

- デュアルコンソール環境において、シーンリコールするとごくまれに"Cannot recall! (Sync not Finished)"のエラーメッセージが表示されてリコールできない場合がある不具合を修正しました。
- 負荷が高い状態でシーンをストアすると、リコールしようとしても"Cannot recall! (Internal error)"のエラーメッセージが表示されていつまでもリコールできないシーンがまれに作られる不具合を修正しました。
- Mix to Matrix で PAN/BALANCE を PAN MODE にしたときの信号レベルが正常とならない不具合を修正しました。
- USER DEFINED キーに RECORDER DIRECT PLAY を割り当ててから何らかの RECORDER 操作を行うと、コンソールの GPI 設定が意図せず変化することがあった不具合を修正しました。

## V6.70 で修正された不具合

- 一部の WAV ファイルが正しく読み込めない不具合を修正しました。
- リコールセーフかアイソレートが ON のチャンネルに対して、シーンリコールによってフェードを ON から OFF に変えると、次にフェーダーレイヤーを切り替えるまでそのチャンネルのフェーダーがマイナス無限大から動かなくなる不具合を修正しました。
- OUTPUT LOAD IMPEDANCE を変更すると AES/EBU の出力音声レベルも変動していた不具合を修正しました。
- SAVE/LOAD 画面を表示したまま USB ストレージデバイスの挿入、抜去を行うと、ごくまれにフォルダーのパスに User フォルダーを表示することがある不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- RIVAGE PM で Rio シリーズがマウントされたシステムで、電源投入時に Dante INPUT PATCH が消えることがある問題が見つかりました。またこの症状が発生したとき、RECALL SAFE の設定にかかわらず、コントロールサーフェスのカレントの HA GAIN のパラメーターが Dante I/O デバイスに反映してしまうことがあります。Rio シリーズの電源を先に立ち上げた後で RIVAGE PM の電源を立ち上げることでこの問題は発生しなくなります。
- RIVAGE PM Editor にて Rio シリーズをマウントする設定を含めて作成した設定ファイルを RIVAGE PM システムにロードしたときに、マウントされている Rio シリーズが Discovering のまま Controllable にならない問題が見つかりました。この状態でも HA Gain などのコントロールは可能です。Rio シリーズの電源再起動で問題は解消されます。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。
- まれに update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリングの B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォ

ーカス設定状態を示すインジケータが消灯したままになることがあります。インジケータを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- RIVAGE PM で再生できる MP3、WAV ファイルの、ファイル名の文字数上限は、拡張子を除いて 1 バイト文字の場合 60 文字、2 バイト文字の場合は 20 文字です。文字数が上限を超えますと USB RECORDER のタイトルリストに表示されませんのでご注意ください。
- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.” が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- ごくまれに “DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。

1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)

2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。

※1、2 の操作で音声は止まることはありません。

3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。

4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジンを再起動します。(RIVAGE PM7 以外)

※3、4 の操作では音声は止まります。

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。

- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同一 TWINLANe 内にある複数の DSP、または一つの DSP に同一の Dante Network に参加している複数の HY144-D、HY144-D-SRC カードがある場合、SYNC TO EXTERNAL を有効にするのはいずれか一枚のみにし、そのカードが PTP LEADER になる様設定してください。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

# V6.70

## V6.70 の新機能

- Rio3224-D3, Rio1608-D3 に対応しました。HA コントロールを正常に行うためには、Rio-D3 Firmware V1.02 以降をご使用ください。
- DANTE SUPPORTED DEVICE に Digital Audio Labs Livemix PRO Personal Monitor System を追加しました。

## V6.70 の改善点

- Input/Output Delay 等のフレームレート 50fps, 59.94fps, 60fps に対応しました。
- Dynamic EQ6 の Freq, Gain, Q などの分解能をチャンネル EQ に合わせました。
- MONITOR 画面の DIMMER ON TALKBACK ノブと TALKBACK 画面の DIM LEVEL FOR BUSES ノブを独立して設定できるようになりました。また、DIM LEVEL FOR BUSES 用 DIM LEVEL の初期値は 0dB としました。

## V6.70 で修正された不具合

- 一部の WAV ファイルが正しく読み込めない不具合を修正しました。
- リコールセーフかアイソレートが ON のチャンネルに対して、シーンリコールによってフェードを ON から OFF に変えると、次にフェーダーレイヤーを切り替えるまでそのチャンネルのフェーダーがマイナス無限大から動かなくなる不具合を修正しました。
- OUTPUT LOAD IMPEDANCE を変更すると AES/EBU の出力音声レベルも変動していた不具合を修正しました。
- SAVE/LOAD 画面を表示したまま USB ストレージデバイスの挿入、抜去を行うと、ごくまれにフォルダーのパスに User フォルダーを表示することがある不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- RIVAGE PM で Rio シリーズがマウントされたシステムで、電源投入時に Dante INPUT PATCH が消えることがある問題が見つかりました。またこの症状が発生したとき、RECALL SAFE の設定

にかかわらず、コントロールサーフェスのカレントの HA GAIN のパラメーターが Dante I/O デバイスに反映してしまうことがあります。Rio シリーズの電源を先に立ち上げた後で RIVAGE PM の電源を立ち上げることでこの問題は発生しなくなります。

- RIVAGE PM Editor にて Rio シリーズをマウントする設定を含めて作成した設定ファイルを RIVAGE PM システムにロードしたときに、マウントされている Rio シリーズが Discovering のまま Controllable にならない問題が見つかりました。この状態でも HA Gain などのコントロールは可能です。Rio シリーズの電源再起動で問題は解消されます。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。
- まれに update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリングの B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正し

い表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- RIVAGE PM で再生できる MP3、WAV ファイルの、ファイル名の文字数上限は、拡張子を除いて 1 バイト文字の場合 60 文字、2 バイト文字の場合は 20 文字です。文字数が上限を超えますと USB RECORDER のタイトルリストに表示されませんのでご注意ください。
- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.” が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- ごくまれに “DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。

1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)

2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。

※1、2 の操作で音声は止まることはありません。

3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。

4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジンを再起動します。(RIVAGE PM7 以外)

※3、4 の操作では音声は止まります。

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。

- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同一 TWINLANe 内にある複数の DSP、または一つの DSP に同一の Dante Network に参加している複数の HY144-D、HY144-D-SRC カードがある場合、SYNC TO EXTERNAL を有効にするのはいずれか一枚のみにし、そのカードが PTP LEADER になる様設定してください。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

## V6.61

### V6.61 で修正された不具合

- RIVAGE PM システム V6.60 で、プラグイン VSS4HD, NonLin2 が正常に動作していなかった不具合を修正しました。
- RIVAGE PM システム V6.60 で、プラグイン Interphase, VSS4HD, NonLin2 等の一部のパラメーターが Touch and Turn ノブにアサインできなかった不具合を修正しました。
- RIVAGE PM システム V6.60 で、プラグイン REV-X の Reverb Time 表示が誤っていた不具合を修正しました。

### V6.60 の新機能

- Dynamic EQ6 プラグインを追加しました。
- DM7/DM7 Compact の HA リモートコントロールに対応しました。
- DANTE SUPPORTED DEVICE に Digital Audio Labs Livemix Personal Monitor System を追加しました。
- WAVES WSG-Y16 V3 mini-YGDAI I/O Card に対応しました。

### V6.60 の改善点

- 複数の USB フラッシュメモリーを接続したときに、それらを切り替えて使えるようにしました。
- コントロールサーフェスの +48V Main の初期値を ON に変更しました。
- MONITOR SOURCE DEFINE の初期値を ST A に変更しました。

### V6.60 で修正された不具合

- RIVAGE PM5、RIVAGE PM3 V6.01 以降のバージョンで、ワイヤレスレシーバーを Dante I/O 機器としてマウントしているときに、そのチャンネルにワイヤレスコントロールが割り当てられている場合、Fn ノブに HA Gain、HPF、LPF、フェーダーレベル等をアサインすると、Fn ノブ操作時にパラメーターが想定しない値にジャンプする問題を修正しました。

- RIVAGE PM V6.01 以降のバージョンでチャンネル Dyn2 に FET Limiter または Diode Bridge を選択し SELECTED CHANNEL VIEW で DYNAMICS フィールドを押して DYNAMICS1/2 ポップアップ画面を表示した状態でチャンネルを Input から Output に切り替えると、稀に“Software Exception has been detected”のエラーが発生することがある不具合を修正しました。
- Dante I/O デバイスが多数マウントされている RIVAGE PM システムで、接続された PC アプリケーションの Dante Controller のプリセットファイルをロードしたときに一部のチャンネルについてパッチされていないかのような表示となり、SELECTED CHANNEL VIEW から HA のコントロールができなくなる問題を修正しました。Dante プリセットファイルをロードした後、システムがすべての Dante パッチとチャンネル HA の情報を完全に更新するまで、約 1 分かかる場合がありますのでご注意ください
- H3000Live プラグインのメーター表示が誤っていた不具合を修正しました。
- RPio の入力ポートがパッチされているチャンネルにチャンネルライブラリをリコールしたとき、そのチャンネルより若番のチャンネルに別の機器の同じポート番号の入力ポートがパッチされていると、HA のパラメーターだけは若番の方のチャンネルにリコールされてしまう不具合を修正しました。
- Genius.lab の TRIGGER に USER DEFINED キーを割り当てている状態でシーンリコールすると、その後に USER DEFINED キーを押してもマクロが実行されなくなることがある不具合を修正しました。
- マトリックスバスのダイナミクスタイプの初期値が誤っていたのを修正しました。
- Dante I/O デバイスがアウトプットチャンネルにパッチされているときに、SELECTED CHANNEL VIEW 画面や OUTPUT パッチ 画面などで、パッチや PORT NAME として不正な値を表示することがある不具合を修正しました。
- すでに問題が発生している場合、V6.60 以降にアップデートしたうえで Dante I/O デバイスをアンマウント、再マウントすることで解消されます。

## 既知の不具合

- RIVAGE PM V6.60 にて SAVE/LOAD 画面を表示したまま USB ストレージデバイスの挿入、抜きを行うと、ごくまれにフォルダーのパスに Windows の User フォルダを表示することがある問題が見つかりました。
  - もし発生した場合は、問題が発生している BAY とは別の BAY で SAVE/LOAD 画面を再表示することで(CS-R3 以外)、一時的に問題を回避できます。
  - 問題を解決するためには、コンソールの電源を再起動するか、背面のリセットボタンを押下する必要があります。
- RIVAGE PM で Rio シリーズがマウントされたシステムで、電源投入時に Dante INPUT PATCH が消えることがある問題が見つかりました。またこの症状が発生したとき、RECALL SAFE の設定にかかわらず、コントロールサーフェスのカレントの HA GAIN のパラメーターが Dante I/O デバイスに反映してしまうことがあります。Rio シリーズの電源を先に立ち上げた後で RIVAGE PM の電源を立ち上げることでこの問題は発生しなくなります。
- RIVAGE PM Editor にて Rio シリーズをマウントする設定を含めて作成した設定ファイルを RIVAGE PM システムにロードしたときに、マウントされている Rio シリーズが Discovering のまま Controllable にならない問題が見つかりました。この状態でも HA Gain などのコントロールは可能です。Rio シリーズの電源再起動で問題は解消されます。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。
- まれに update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。

- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。
- V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- RIVAGE PM で再生できる MP3、WAV ファイルの、ファイル名の文字数上限は、拡張子を除いて 1 バイト文字の場合 60 文字、2 バイト文字の場合は 20 文字です。文字数が上限を超えますと USB RECORDER のタイトルリストに表示されませんのでご注意ください。

- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ  
“Console Network ring connection open! Check cable connection.”が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- ごくまれに“DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。
  1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)
  2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。  
※1、2 の操作で音声は止まることはありません。
  3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。
  4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジンを再起動します。(RIVAGE PM7 以外)  
※3、4 の操作では音声は止まります。
- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。  

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。
- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロ

ックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。

- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同一 TWINLANe 内にある複数の DSP、または一つの DSP に同一の Dante Network に参加している複数の HY144-D、HY144-D-SRC カードがある場合、SYNC TO EXTERNAL を有効にするのはいずれか一枚のみにし、そのカードが PTP LEADER になる様設定してください。
- Dante Domain Manager (DDM) の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

## V6.60

### V6.60 の新機能

- Dynamic EQ6 プラグインを追加しました。
- DM7/DM7 Compact の HA リモートコントロールに対応しました。
- DANTE SUPPORTED DEVICE に Digital Audio Labs Livemix Personal Monitor System を追加しました。
- WAVES WSG-Y16 V3 mini-YGDAI I/O Card に対応しました。

### V6.60 の改善点

- 複数の USB フラッシュメモリーを接続したときに、それらを切り替えて使えるようにしました。
- コントロールサーフェスの +48V Main の初期値を ON に変更しました。
- MONITOR SOURCE DEFINE の初期値を ST A に変更しました。

### V6.60 で修正された不具合

- RIVAGE PM5、RIVAGE PM3 V6.01 以降のバージョンで、ワイヤレスレシーバーを Dante I/O 機器としてマウントしているときに、そのチャンネルにワイヤレスコントロールが割り当てられている

場合、Fn ノブに HA Gain、HPF、LPF、フェーダーレベル等をアサインすると、Fn ノブ操作時にパラメーターが想定しない値にジャンプする問題を修正しました。

- RIVAGE PM V6.01 以降のバージョンでチャンネル Dyn2 に FET Limiter または Diode Bridge を選択し SELECTED CHANNEL VIEW で DYNAMICS フィールドを押して DYNAMICS1/2 ポップアップ画面を表示した状態でチャンネルを Input から Output に切り替えると、稀に“Software Exception has been detected”のエラーが発生することがある不具合を修正しました。
- Dante I/O デバイスが多数マウントされている RIVAGE PM システムで、接続された PC アプリケーションの Dante Controller のプリセットファイルをロードしたときに一部のチャンネルについてパッチされていないかのような表示となり、SELECTED CHANNEL VIEW から HA のコントロールができなくなる問題を修正しました。Dante プリセットファイルをロードした後、システムがすべての Dante パッチとチャンネル HA の情報を完全に更新するまで、約 1 分かかる場合がありますのでご注意ください
- H3000Live プラグインのメーター表示が誤っていた不具合を修正しました。
- RPIO の入力ポートがパッチされているチャンネルにチャンネルライブラリをリコールしたとき、そのチャンネルより若番のチャンネルに別の機器の同じポート番号の入力ポートがパッチされていると、HA のパラメーターだけは若番の方のチャンネルにリコールされてしまう不具合を修正しました。
- Genius.lab の TRIGGER に USER DEFINED キーを割り当てている状態でシーンリコールすると、その後に USER DEFINED キーを押してもマクロが実行されなくなることがある不具合を修正しました。
- マトリックスバスのダイナミクスタイプの初期値が誤っていたのを修正しました。
- Dante I/O デバイスがアウトプットチャンネルにパッチされているときに、SELECTED CHANNEL VIEW 画面や OUTPUT パッチ 画面などで、パッチや PORT NAME として不正な値を表示することがある不具合を修正しました。

- すでに問題が発生している場合、V6.60 以降にアップデートしたうえで Dante I/O デバイスをアンマウント、再マウントすることで解消されます。

## 既知の不具合

- RIVAGE PM で Rio シリーズがマウントされたシステムで、電源投入時に Dante INPUT PATCH が消えることがある問題が見つかりました。またこの症状が発生したとき、RECALL SAFE の設定にかかわらず、コントロールサーフェスのカレントの HA GAIN のパラメーターが Dante I/O デバイスに反映してしまうことがあります。Rio シリーズの電源を先に立ち上げた後で RIVAGE PM の電源を立ち上げることでこの問題は発生しなくなります。
- RIVAGE PM Editor にて Rio シリーズをマウントする設定を含めて作成した設定ファイルを RIVAGE PM システムにロードしたときに、マウントされている Rio シリーズが Discovering のまま Controllable にならない問題が見つかりました。この状態でも HA Gain などのコントロールは可能です。Rio シリーズの電源再起動で問題は解消されます。
- RIVAGE PM V6.60 でプラグイン Interphase, VSS4HD, NonLin2 等の一部のパラメータが Touch and Turn ノブにアサインできない問題が見つかりました。これらのパラメータは、編集画面上のコントロール用ノブタッチし、上下にドラッグしてパラメーターを変更してください。これらのパラメータは、USB ポートにマウスを接続して操作することもできます。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。
- まれに update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。

- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。
- V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- RIVAGE PM で再生できる MP3、WAV ファイルの、ファイル名の文字数上限は、拡張子を除いて 1 バイト文字の場合 60 文字、2 バイト文字の場合は 20 文字です。文字数が上限を超えますと USB RECORDER のタイトルリストに表示されませんのでご注意ください。

- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ  
“Console Network ring connection open! Check cable connection.”が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- ごくまれに“DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。
  1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)
  2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。  
※1、2 の操作で音声は止まることはありません。
  3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。
  4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジン を再起動します。(RIVAGE PM7 以外)  
※3、4 の操作では音声は止まります。
- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。  

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。
- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロ

ックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。

- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同一 TWINLANe 内にある複数の DSP、または一つの DSP に同一の Dante Network に参加している複数の HY144-D、HY144-D-SRC カードがある場合、SYNC TO EXTERNAL を有効にするのはいずれか一枚のみにし、そのカードが PTP LEADER になる様設定してください。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

## V6.10

### V6.10 の変更点

- 新しい内蔵ボードに対応しました。この内蔵ボードが搭載されているハードウェアはシリアル番号ラベルの型番の横に"B"が刻印されており、V6.10 より前のバージョンにダウングレードできません。  
対象機器は CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7, CS-R3 です。



### V6.10 の改善点

- Shure 製品(QLX-D、ULX-D、AXT Digital)の最新のバリエーションおよび帯域に対応しました。

## V6.10 で修正された不具合

- 6 の倍数のステレオチャンネル (6+7, 12+13, 18+19 等) で FET LIMITER を使用すると音が歪んでいた不具合を修正しました。
- Automixer のゲインメーターに表示されるレベルが誤っていた不具合を修正しました。
- エフェクトプラグイン DaNSe において LEARN 実行直後の操作が音に反映されるまで時間がかかっていた不具合を修正しました。LEARN 機能にかかる時間が短縮されます。
- マウスを接続していなくても、エフェクトプラグインのパラメーターをタッチアンドドラッグで操作するとマウスポインターが表示される不具合を修正しました。
- エフェクトプラグインのノブへタッチすると、パラメーター値が意図せず変わってしまう不具合を修正しました。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。
- まれに update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX) を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B (スタンバイ状態) の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX) を A (アクティブ状態) の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。

- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケータが消灯したままになることがあります。インジケータを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- RIVAGE PM で再生できる MP3、WAV ファイルの、ファイル名の文字数上限は、拡張子を除いて 1 バイト文字の場合 60 文字、2 バイト文字の場合は 20 文字です。文字数が上限を超えますと USB RECORDER のタイトルリストに表示されませんのでご注意ください。
- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.” が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。

- ごくまれに“DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。

1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)
2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。

※1、2 の操作で音声は止まることはありません。

3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。
4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジン を再起動します。(RIVAGE PM7 以外)

※3、4 の操作では音声は止まります。

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。

- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。

- 同一 TWINLANe 内にある複数の DSP、または一つの DSP に同一の Dante Network に参加している複数の HY144-D、HY144-D-SRC カードがある場合、SYNC TO EXTERNAL を有効にするのはいずれか一枚のみにし、そのカードが PTP LEADER になる様設定してください。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

## V6.01

### V6.01 の新機能

- Genius.lab※機能を追加しました。  
  
※Genius.lab「ある条件を満たしたら、ある動作が実行される(= マクロ)」を自由に設定できる機能です。Genius.lab を使用することで、キーの押下やフェーダー操作をきっかけにして、任意の様々な動作を実行できます。
- Interphase※プラグインを追加しました。  
  
※Interphase 二つの音声の間の位相を調整するツールです。Delay と Polarity と位相オールパスフィルタを備えています。位相の調整によって、楽器のエネルギーを最大にしたり、好みの音色に調整したりすることができます。
- DYNAMICS のタイプに FET LIMITER / DIODE BRIDGE COMP を追加しました。
- すべてのチャンネルダイナミクスタイプに MIX BALANCE を追加しました。
- DEVICE SELECT ポップアップ画面の DANTE SUPPORTED DEVICE に DM3, DM7/DM7 Compact, DME7, Tio1608-D2 を追加しました。
- CUSTOM FADER の設定をシーンリコールに追従させるモードを追加しました。
- PAN の NOMINAL POSITION を LR NOMINAL と CENTER NOMINAL から選択できるようにしました。
- MIX バス, MATRIX バス, STEREO バスに PHASE リバーブスイッチを追加しました。

- OMNI OUT, RY16-DA の出力負荷インピーダンスを 600Ω と 10kΩ から選択できるようにしました。

## V6.01 の改善点、変更点

- プラグインの BPM とタップテンポの同期に関する動作を改善しました。
- MONITOR SETTING ポップアップ画面に PHONES LEVEL LINK ボタンを追加しました。
- USER DEFINED キーで指定バスへの SENDS ON FADER モードに移行する際に、ポップアップ画面が開かないようにしました。
- SYSTEM 画面の DSP アイコンにワードクロックリーダーの表示を追加しました。
- Theatre Mode 時にチャンネルのアサインに連動して、チャンネルのオン/オフが行なわれる機能 (CH ON FOLLOWS DCA ASSIGN) の設定が、電源を落としても消えないようにしました。
- OVERVIEW 画面と DYNAMICS1/2 ポップアップ画面(CH 1-72、CH73-144、MIX、MTRX/ST) で、ダイナミクスのオン/オフが分かるようにしました。
- DANTE PATCH ポップアップ画面の OUTPUT タブの出力ポートに、パッチされているチャンネルネームが表示されるようにしました。
- INPUT PORT を持たない RY カードは TWINLANe アサイン ON へ設定できない仕様に変更しました。
- Plugin のパラメーターをタッチアンドドラッグ操作で変更できるようにしました。
- RIVAGE PM Editor のフェーダーバンクにリコールセーフ、フォーカスリコール、及びグローバルペーストを設定できるようにしました。

## V6.01 で修正された不具合

- DANTE PATCH (NAME) BY 選択ボタンで DANTE CONTROLLER ボタンが選ばれているにもかかわらず、設定ファイルロード時に DANTE PATCH が稀に変更されてしまう不具合を修正しました。

- 設定ファイルをロードしたとき、稀に DANTE DEVICE が Virtual のままになる不具合を修正しました。
- 複数 DSP エンジンのシステムで、片方の DSP エンジンを電源再起動すると、稀に TWINLANe ネットワークのアサインが外れる不具合を修正しました。
- 入力されるタイムコードにグリッチ(不連続な部分)があると、イベントリストの最小イベントを実行してしまう不具合を修正しました。
- CS-R3 でフェーダーレイヤーを切り替えたとき、稀にフェーダーが不正な動きをする不具合を修正しました。
- ステレオ入力チャンネルをグローバルペーストすると L チャンネルの L-ISA 関連パラメーターが R チャンネルに上書きコピーされて同一になってしまう不具合を修正しました。
- システム起動時、稀に HY スロットにマウントされているカードのネットワークや接続機器の状態が誤ってエラー表示される不具合を修正しました。
- システムの電源を切ったときに、誤った Cooling Fan State:[Error]ログが発生する不具合を修正しました。
- PREVIEW モードでシーンをリコールするとコンソールの MIDI OUT から PROGRAM CHANGE が出力される不具合を修正しました。
- RIVAGE PM Editor について、CUE A/B の BAY MODE 設定が、SELECTED CHANNEL VIEW に反映されない不具合を修正しました。
- CS-R3 で HOME キーに何もブックマークしていない状態で HOME キーを押すと、いずれのチャンネルも選択されない状態となり、この状態で EQ ポップアップ画面を表示させると、システムが強制再起動となる場合がある不具合を修正しました。
- コンソールのトップパネルにある COPY & PASTE キーで、Output Bus を別のタイプの Output Bus に誤ってコピーしてしまうことがある不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- V6.01 で Danse エフェクトプラグインで LEARN 機能を実行すると、LEARN 機能が処理されている間、編集されたオーディオパラメーターの処理が遅れることがあります。また、LEARN の結果が適用されるまでに通常より時間がかかる場合があります。これは将来のアップデートで修正される予定です。
- V6.01 で Dugan Automixer の実際の音量補正機能は正しく動作しているが、ゲインメーター表示機能が正しく動作しない問題が見つかりました。これは将来のアップデートで修正される予定です。
- V6.01 で FET LIMITER が 6 の倍数(チャンネル 6+7、12+13、18+19 など)のステレオ・チャンネルで使用すると正しく動作しない問題が見つかりました。このため、これらのチャンネルで歪みが発生します。これは将来のアップデートで修正される予定です。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。
- まれに update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。

- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- RIVAGE PM で再生できる MP3、WAV ファイルの、ファイル名の文字数上限は、拡張子を除いて 1 バイト文字の場合 60 文字、2 バイト文字の場合は 20 文字です。文字数が上限を超えたと USB RECORDER のタイトルリストに表示されませんのでご注意ください。
- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.” が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。

- ごくまれに“DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。

1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)
2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。

※1、2 の操作で音声は止まることはありません。

3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。
4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジンを再起動します。(RIVAGE PM7 以外)

※3、4 の操作では音声が止まります。

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。

- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックリーダーは自動的には切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。

- 同一 TWINLANe 内にある複数の DSP、または一つの DSP に同一の Dante Network に参加している複数の HY144-D、HY144-D-SRC カードがある場合、SYNC TO EXTERNAL を有効にするのはいずれか一枚のみにし、そのカードが PTP LEADER になる様設定してください。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

## V5.14

### V5.14 で修正された不具合

- CS-R5 でレイヤー切り替え時にフェーダーが正しい位置に移動しないことがある問題を修正しました。
- 挿入した USB ストレージデバイスに保存した mp3 形式ファイルの再生に関する不具合を修正しました。

### V5.13 の改善点、変更点

- 新規部品に対応しました。この部品が搭載されているハードウェアはシリアル番号ラベルの型番の横に"A"が刻印されており、V5.13 より前のバージョンにダウングレードできません。
- Shure 製品(QLX-D、ULX-D、AXT Digital)の最新のバリエーションおよび帯域に対応しました。
- 不適切なサブネットマスクは設定できないように改善しました。
- WSG-HY128 カードが装着されているスロットの設定画面に "This card has no contents" と表示されるようにしました。

### V5.13 で修正した不具合

- シーンリコールによって MATRIX バスのペア状態に矛盾が発生するとクラッシュする不具合を修正しました。
- シーンリコールによってあるチャンネルの DCA アサインを ON かつバスへのセンドレベルを上げると、一瞬音が漏れる場合がある不具合を修正しました。

- シーンの番号を変更すると、そのシーンをリコールしたときに、シーンリストの先頭にフォーカスが移動することがある不具合を修正しました。
- THEATRE MODE で起動時に ACTOR 画面でライブラリーにエディットマーク(\*)が表示されている場合、ライブラリー画面を開くまで APPLY ボタンが動作しない不具合を修正しました。
- HY144-D/-SRC カードが装着されていなくても DANTE SETUP 画面が表示されていた不具合を修正しました。
- アカウント名に全角文字を含むなど、ユーザーフォルダのパスに全角文字が含まれている場合、RIVAGE PM Editor を初期化できない不具合を修正しました。

## V5.12 で修正した不具合

- V5.10、5.11 において、“Cannot recall!! (Sync Not Finished)”のエラーメッセージが表示されて一部のシーンがリコールできなくなる場合がある不具合を修正しました。ただし、グローバルペースト実行後に一部のシーンをリコールしようとする、ペーストの内部処理が完了するまでの間は、同じエラーメッセージが表示されて一時的にリコールできないことがあります。
- DSP-RX/RX-EX エンジンに装着した MY カード(MY8-AE、MY8-AE96、MY8-AE96S、MY16-AE)から出力される AES/EBU 信号のチャンネルステータスが正しくない不具合を修正しました。
- 一部のバスに MIX MINUS を設定している場合、OVERVIEW 画面で特定のバスをセンド先として選択した状態で表示を切り替えると、ごくまれにコンソールが異常終了する不具合を修正しました。

## V5.10 の新機能

- 以下のエフェクトプラグインに、ファクトリープリセットライブラリーを追加しました。

DualPitch, GateReverb, Reverb, REV-X

AmpSimulate, AnalogDelay, AutoPan, Chorus, DelayLCR

DynaFilter, DynaFlange, DynaPhaser, EarlyReflections

Flange, Max100, ModFilter, MonoDelay, Phaser, RingMod

Rotary, StereoDelay, Symphonic, Tremolo, VintagePhaser

- RUio16-D を Supported Device に追加しました。

## V5.10 の改善点、変更点

- グローバルペーストに以下の機能を追加しました。
  - グローバルペーストの処理中でもシーンリコールなどの操作ができるようにしました
  - グローバルペースト処理が終わっていないシーンをリコールした場合、処理前のシーンがリコールされます。
  - GLOBAL PASTE 画面にカレントシーンへの自動追従ボタンを追加しました。
  - SCENE GROUP を使用せず、マニュアルで選択したシーンに対して グローバルペーストを実行したとき、シーン選択が自動でクリアされるようにしました。
- シーンリコールなど全体のパフォーマンスを改善しました。
- CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7 の一部の GUI を改善しました。
- フェーダー操作に対する音の追従性を向上しました。
- シーンリコールしてもマウントが変わらないエフェクトプラグインでは再描画を行わないようにしました。
- バーチャルサウンドチェック中に PRE D.GAIN メーターが PLAY BACK の信号レベルを表示するようメーターポイントをソースセクターの後にしました。
- 誤操作防止のため、DSP ACTIVATE A/B を USER DEFINED KEY では操作できないようにしました。
- INPUT A と INPUT B に異なるインポートポートをパッチしている場合でも、選択していないインポートポートは TWINLANE カードのインポートパッチ数を消費しない様にしました。
- INPUT に HA のない I/O をパッチしたときも SELECTED CHANNEL VIEW 画面上の PRE D.GAIN メーターが表示されるようにしました。

## V5.11 で修正した不具合

- CUE OPERATION MODE を BAY に設定してサーフェス上に CUE A と B を混在させたときに、チャンネルストリップセクション上の CUE キーの点灯消灯が実際の CUE 動作と一致しない不具合を修正しました。

## V5.10 で修正した不具合

- 複数の DSP エンジンが接続されたシステム(V5.00～5.03)において、RY16-DA へのパッチが複数の DSP エンジンから競合するような操作をしたときに、パッチの再設定が繰り返行われてしまうことがある問題を修正しました。
- CS-R3 においてコンソール再起動後、または設定ファイルのロード後に、OVERVIEW 画面に STEREO 設定した MIX BUS、MATRIX BUS へ送る PAN POT が表示されず、二つの SEND LEVEL ノブが表示されることがある問題を修正しました。
- CS-R10-S、CSD-R7、CS-R3 において、DCA/MUTE アサインが OVERVIEW 画面上で不正な表示になることがある問題を修正しました。
- MIDI メッセージを取りこぼすことがある問題を修正しました。
- インプットチャンネルの HPF, LPF にアサインされた MIDI コントロールチェンジが出力されないことがある不具合を修正しました。
- SRC 機能が存在しない MY カードでも SRC が設定できるように見えていた不具合を修正しました。
- RTA 表示中、短時間で頻繁にチャンネルを切り替えると RTA が表示されなくなることがある問題を修正しました。
- DSP ミラーリングシステムの電源投入後、最初の DSP 切り替え時に、MONITOR A/B の音声为数秒間停止する不具合を修正しました。
- MONITOR, CUE をカスタムフェーダーにアサイン時、チャンネルネームエリアの数値表示がフェーダーを離すまで更新されない問題を修正しました。

## 既知の不具合

- CS-R3 で HOME キーに何もブックマークしていない状態で HOME キーを押すと、いずれのチャンネルも選択されない状態となり、この状態で EQ ポップアップ画面を表示させると、システムが強制再起動となる場合があります。もし HOME キーを押してしまった場合は、続けて SEL キーを押していずれかのチャンネルを選択してください。この問題を回避するためには、HOME キーにブックマーク登録しておいてください。
- 複数の DSP エンジンが接続された RIVAGE PM システムにおいて、RY16-DA に WITH RECALL を設定していない場合でも DSP エンジンの電源を再起動したときに、別の DSP エンジンからのパッチに影響を与えることがあることがわかりました。初期化直後、または設定ファイルロード後の初めての再起動で発生する場合があります。発生した場合は WETH RECALL を設定した DSP エンジンから再度シーンリコールを実施してください。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。
- まれに update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。

- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- RIVAGE PM で再生できる MP3、WAV ファイルの、ファイル名の文字数上限は、拡張子を除いて 1 バイト文字の場合 60 文字、2 バイト文字の場合は 20 文字です。文字数が上限を超えたと USB RECORDER のタイトルリストに表示されませんのでご注意ください。
- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.” が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。

- ごくまれに“DSP Disconnected!”が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。

1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)
2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。

※1、2 の操作で音声は止まることはありません。

3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。
4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジンを再起動します。(RIVAGE PM7 以外)

※3、4 の操作では音声が止まります。

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。

- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。

- 同一 TWINLANe 内にある複数の DSP、または一つの DSP に同一の Dante Network に参加している複数の HY144-D、HY144-D-SRC カードがある場合、SYNC TO EXTERNAL を有効にするのはいずれか一枚のみにし、そのカードが PTP LEADER になる様設定してください。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

## V5.13

### V5.13 の改善点、変更点

- 新規部品に対応しました。この部品が搭載されているハードウェアはシリアル番号ラベルの型番の横に"A"が刻印されており、V5.13 より前のバージョンにダウングレードできません。
- Shure 製品(QLX-D、ULX-D、AXT Digital)の最新のバリエーションおよび帯域に対応しました。
- 不適切なサブネットマスクは設定できないように改善しました。
- WSG-HY128 カードが装着されているスロットの設定画面に "This card has no contents" と表示されるようにしました。

### V5.13 で修正した不具合

- シーンリコールによって MATRIX バスのペア状態に矛盾が発生するとクラッシュする不具合を修正しました。
- シーンリコールによってあるチャンネルの DCA アサインを ON かつバスへのセンドレベルを上げると、一瞬音が漏れる場合がある不具合を修正しました。
- シーンの番号を変更すると、そのシーンをリコールしたときに、シーンリストの先頭にフォーカスが移動することがある不具合を修正しました。
- THEATRE MODE で起動時に ACTOR 画面でライブラリーにエディットマーク(\*)が表示されている場合、ライブラリー画面を開くまで APPLY ボタンが動作しない不具合を修正しました。
- HY144-D/-SRC カードが装着されていなくても DANTE SETUP 画面が表示されていた不具合を修正しました。

- アカウント名に全角文字を含むなど、ユーザーフォルダのパスに全角文字が含まれている場合、RIVAGE PM Editor を初期化できない不具合を修正しました。

## V5.12 で修正した不具合

- V5.10、5.11 において、“Cannot recall!! (Sync Not Finished)”のエラーメッセージが表示されて一部のシーンがリコールできなくなる場合がある不具合を修正しました。ただし、グローバルペースト実行後に一部のシーンをリコールしようとすると、ペーストの内部処理が完了するまでの間は、同じエラーメッセージが表示されて一時的にリコールできないことがあります。
- DSP-RX/RX-EX エンジンに装着した MY カード(MY8-AE、MY8-AE96、MY8-AE96S、MY16-AE)から出力される AES/EBU 信号のチャンネルステータスが正しくない不具合を修正しました。
- 一部のバスに MIX MINUS を設定している場合、OVERVIEW 画面で特定のバスをセンド先として選択した状態で表示を切り替えると、ごくまれにコンソールが異常終了する不具合を修正しました。

## V5.10 の新機能

- 以下のエフェクトプラグインに、ファクトリープリセットライブラリーを追加しました。  
DualPitch, GateReverb, Reverb, REV-X  
AmpSimulate, AnalogDelay, AutoPan, Chorus, DelayLCR  
DynaFilter, DynaFlange, DynaPhaser, EarlyReflections  
Flange, Max100, ModFilter, MonoDelay, Phaser, RingMod  
Rotary, StereoDelay, Symphonic, Tremolo, VintagePhaser
- RUio16-D を Supported Device に追加しました。

## V5.10 の改善点、変更点

- グローバルペーストに以下の機能を追加しました。
  - グローバルペーストの処理中でもシーンリコールなどの操作ができるようにしました
  - グローバルペースト処理が終わっていないシーンをリコールした場合、処理前のシーンがリコールされます。

- GLOBAL PASTE 画面にカレントシーンへの自動追従ボタンを追加しました。
- SCENE GROUP を使用せず、マニュアルで選択したシーンに対して グローバルペーストを実行したとき、シーン選択が自動でクリアされるようにしました。
- ・ シーンリコールなど全体のパフォーマンスを改善しました。
- ・ CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7 の一部の GUI を改善しました。
- ・ フェーダー操作に対する音の追従性を向上しました。
- ・ シーンリコールしてもマウントが変わらないエフェクトプラグインでは再描画を行わないようにしました。
- ・ バーチャルサウンドチェック中に PRE D.GAIN メーターが PLAY BACK の信号レベルを表示するようメーターポイントをソースセクターの後にしました。
- ・ 誤操作防止のため、DSP ACTIVATE A/B を USER DEFINED KEY では操作できないようにしました。
- ・ INPUT A と INPUT B に異なるインポートポートをパッチしている場合でも、選択していないインポートポートは TWINLANe カードのインポートパッチ数を消費しない様にしました。
- ・ INPUT に HA のない I/O をパッチしたときも SELECTED CHANNEL VIEW 画面上の PRE D.GAIN メーターが表示されるようにしました。

## V5.11 で修正した不具合

- ・ CUE OPERATION MODE を BAY に設定してサーフェス上に CUE A と B を混在させたときに、チャンネルストリップセクション上の CUE キーの点灯消灯が実際の CUE 動作と一致しない不具合を修正しました。

## V5.10 で修正した不具合

- ・ 複数の DSP エンジンが接続されたシステム(V5.00～5.03)において、RY16-DA へのパッチが複数の DSP エンジンから競合するような操作をしたときに、パッチの再設定が繰り返し行われてしまうことがある問題を修正しました。

- CS-R3 においてコンソール再起動後、または設定ファイルのロード後に、OVERVIEW 画面に STEREO 設定した MIX BUS、MATRIX BUS へ送る PAN POT が表示されず、二つの SEND LEVEL ノブが表示されることがある問題を修正しました。
- CS-R10-S、CSD-R7、CS-R3 において、DCA/MUTE アサインが OVERVIEW 画面上で不正な表示になることがある問題を修正しました。
- MIDI メッセージを取りこぼすことがある問題を修正しました。
- インプットチャンネルの HPF, LPF にアサインされた MIDI コントロールチェンジが出力されないことがある不具合を修正しました。
- SRC 機能が存在しない MY カードでも SRC が設定できるように見えていた不具合を修正しました。
- RTA 表示中、短時間で頻繁にチャンネルを切り替えると RTA が表示されなくなることがある問題を修正しました。
- DSP ミラーリングシステムの電源投入後、最初の DSP 切り替え時に、MONITOR A/B の音声为数秒間停止する不具合を修正しました。
- MONITOR, CUE をカスタムフェーダーにアサイン時、チャンネルネームエリアの数値表示がフェーダーを離すまで更新されない問題を修正しました。

## 既知の不具合

- CS-R5 でレイヤー切り替え時にフェーダーが正しい位置に移動しないことがある問題が見つかりました。この問題を回避するためには、コンソールを起動する度に毎回 FADER TOUCH SENSITIVITY の値を 1(最も弱い感度)に更新してください。起動時に 1 であった場合でも、一旦 2 に変更した後で 1 に戻してください。この問題は次期バージョンで修正される予定です。
- CS-R3 で HOME キーに何もブックマークしていない状態で HOME キーを押すと、いずれのチャンネルも選択されない状態となり、この状態で EQ ポップアップ画面を表示させると、システムが強制再起動となる場合があります。もし HOME キーを押してしまった場合は、続けて SEL キーを押し

ていずれかのチャンネルを選択してください。この問題を回避するためには、HOME キーにブックマーク登録しておいてください。

- 複数の DSP エンジンが接続された RIVAGE PM システムにおいて、RY16-DA に WITH RECALL を設定していない場合でも DSP エンジンの電源を再起動したときに、別の DSP エンジンからのパッチに影響を与えることがあることがわかりました。初期化直後、または設定ファイルロード後の初めての再起動で発生する場合があります。発生した場合は WETH RECALL を設定した DSP エンジンから再度シーンリコールを実施してください。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。
- まれに update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケータが消灯したままになることがあります。インジケータを正し

い表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- RIVAGE PM で再生できる MP3、WAV ファイルの、ファイル名の文字数上限は、拡張子を除いて 1 バイト文字の場合 60 文字、2 バイト文字の場合は 20 文字です。文字数が上限を超えたと USB RECORDER のタイトルリストに表示されませんのでご注意ください。
- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.” が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- ごくまれに “DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。

1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)

2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。

※1、2 の操作で音声は止まることはありません。

3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。

4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジンを再起動します。(RIVAGE PM7 以外)

※3、4 の操作では音声は止まります。

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。

- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同一 TWINLANe 内にある複数の DSP、または一つの DSP に同一の Dante Network に参加している複数の HY144-D、HY144-D-SRC カードがある場合、SYNC TO EXTERNAL を有効にするのはいずれか一枚のみにし、そのカードが PTP LEADER になる様設定してください。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

## V5.12

### V5.12 で修正した不具合

- V5.10、5.11 において、“Cannot recall!! (Sync Not Finished)”のエラーメッセージが表示されて一部のシーンがリコールできなくなる場合がある不具合を修正しました。ただし、グローバルペースト実行後に一部のシーンをリコールしようとする、ペーストの内部処理が完了するまでの間は、同じエラーメッセージが表示されて一時的にリコールできないことがあります。
- DSP-RX/RX-EX エンジンに装着した MY カード(MY8-AE、MY8-AE96、MY8-AE96S、MY16-AE)から出力される AES/EBU 信号のチャンネルステータスが正しくない不具合を修正しました。
- 一部のバスに MIX MINUS を設定している場合、OVERVIEW 画面で特定のバスをセンド先として選択した状態で表示を切り替えると、ごくまれにコンソールが異常終了する不具合を修正しました。

### V5.10 の新機能

- 以下のエフェクトプラグインに、ファクトリープリセットライブラリーを追加しました。

DualPitch, GateReverb, Reverb, REV-X

AmpSimulate, AnalogDelay, AutoPan, Chorus, DelayLCR

DynaFilter, DynaFlange, DynaPhaser, EarlyReflections

Flange, Max100, ModFilter, MonoDelay, Phaser, RingMod

Rotary, StereoDelay, Symphonic, Tremolo, VintagePhaser

- RUio16-D を Supported Device に追加しました。

### V5.10 の改善点、変更点

- グローバルペーストに以下の機能を追加しました。
  - グローバルペーストの処理中でもシーンリコールなどの操作ができるようにしました
  - グローバルペースト処理が終わっていないシーンをリコールした場合、処理前のシーンがリコールされます。
  - GLOBAL PASTE 画面にカレントシーンへの自動追従ボタンを追加しました。

- SCENE GROUP を使用せず、マニュアルで選択したシーンに対して グローバルペーストを実行したとき、シーン選択が自動でクリアされるようにしました。
- ・ シーンリコールなど全体のパフォーマンスを改善しました。
- ・ CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7 の一部の GUI を改善しました。
- ・ フェーダー操作に対する音の追従性を向上しました。
- ・ シーンリコールしてもマウントが変わらないエフェクトプラグインでは再描画を行わないようにしました。
- ・ バーチャルサウンドチェック中に PRE D.GAIN メーターが PLAY BACK の信号レベルを表示するようメーターポイントをソースセクターの後にしました。
- ・ 誤操作防止のため、DSP ACTIVATE A/B を USER DEFINED KEY では操作できないようにしました。
- ・ INPUT A と INPUT B に異なるインプットポートをパッチしている場合でも、選択していないインプットポートは TWINLANE カードのインプットパッチ数を消費しない様にしました。
- ・ INPUT に HA のない I/O をパッチしたときも SELECTED CHANNEL VIEW 画面上の PRE D.GAIN メーターが表示されるようにしました。

## V5.11 で修正した不具合

- ・ CUE OPERATION MODE を BAY に設定してサーフェス上に CUE A と B を混在させたときに、チャンネルストリップセクション上の CUE キーの点灯消灯が実際の CUE 動作と一致しない不具合を修正しました。

## V5.10 で修正した不具合

- ・ 複数の DSP エンジンが接続されたシステム(V5.00～5.03)において、RY16-DA へのパッチが複数の DSP エンジンから競合するような操作をしたときに、パッチの再設定が繰り返し行われてしまうことがある問題を修正しました。

- CS-R3 においてコンソール再起動後、または設定ファイルのロード後に、OVERVIEW 画面に STEREO 設定した MIX BUS、MATRIX BUS へ送る PAN POT が表示されず、二つの SEND LEVEL ノブが表示されることがある問題を修正しました。
- CS-R10-S、CSD-R7、CS-R3 において、DCA/MUTE アサインが OVERVIEW 画面上で不正な表示になることがある問題を修正しました。
- MIDI メッセージを取りこぼすことがある問題を修正しました。
- インプットチャンネルの HPF, LPF にアサインされた MIDI コントロールチェンジが出力されないことがある不具合を修正しました。
- SRC 機能が存在しない MY カードでも SRC が設定できるように見えていた不具合を修正しました。
- RTA 表示中、短時間で頻繁にチャンネルを切り替えると RTA が表示されなくなることがある問題を修正しました。
- DSP ミラーリングシステムの電源投入後、最初の DSP 切り替え時に、MONITOR A/B の音声为数秒間停止する不具合を修正しました。
- MONITOR, CUE をカスタムフェーダーにアサイン時、チャンネルネームエリアの数値表示がフェーダーを離すまで更新されない問題を修正しました。

## 既知の不具合

- CS-R5 でレイヤー切り替え時にフェーダーが正しい位置に移動しないことがある問題が見つかりました。この問題を回避するためには、コンソールを起動する度に毎回 FADER TOUCH SENSITIVITY の値を 1(最も弱い感度)に更新してください。起動時に 1 であった場合でも、一旦 2 に変更した後で 1 に戻してください。この問題は次期バージョンで修正される予定です。
- CS-R3 で HOME キーに何もブックマークしていない状態で HOME キーを押すと、いずれのチャンネルも選択されない状態となり、この状態で EQ ポップアップ画面を表示させると、システムが強制再起動となる場合があります。もし HOME キーを押してしまった場合は、続けて SEL キーを押し

ていずれかのチャンネルを選択してください。この問題を回避するためには、HOME キーにブックマーク登録しておいてください。

- 複数の DSP エンジンが接続された RIVAGE PM システムにおいて、RY16-DA に WITH RECALL を設定していない場合でも DSP エンジンの電源を再起動したときに、別の DSP エンジンからのパッチに影響を与えることがあることがわかりました。初期化直後、または設定ファイルロード後の初めての再起動で発生する場合があります。発生した場合は WETH RECALL を設定した DSP エンジンから再度シーンリコールを実施してください。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。
- まれに update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケータが消灯したままになることがあります。インジケータを正し

い表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- RIVAGE PM で再生できる MP3、WAV ファイルの、ファイル名の文字数上限は、拡張子を除いて 1 バイト文字の場合 60 文字、2 バイト文字の場合は 20 文字です。文字数が上限を超えたと USB RECORDER のタイトルリストに表示されませんのでご注意ください。
- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.” が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- ごくまれに “DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。

1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)

2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。

※1、2 の操作で音声が始まることはありません。

3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。

4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジンを再起動します。(RIVAGE PM7 以外)

※3、4 の操作では音声が始まります。

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。

- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同一 TWINLANe 内にある複数の DSP、または一つの DSP に同一の Dante Network に参加している複数の HY144-D、HY144-D-SRC カードがある場合、SYNC TO EXTERNAL を有効にするのはいずれか一枚のみにし、そのカードが PTP LEADER になる様設定してください。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

# V5.11

## V5.10 の新機能

- 以下のエフェクトプラグインに、ファクトリープリセットライブラリーを追加しました。

DualPitch, GateReverb, Reverb, REV-X

AmpSimulate, AnalogDelay, AutoPan, Chorus, DelayLCR

DynaFilter, DynaFlange, DynaPhaser, EarlyReflections

Flange, Max100, ModFilter, MonoDelay, Phaser, RingMod

Rotary, StereoDelay, Symphonic, Tremolo, VintagePhaser

- RUio16-D を Supported Device に追加しました。

## V5.10 の改善点、変更点

- グローバルペーストに以下の機能を追加しました。
  - グローバルペーストの処理中でもシーンリコールなどの操作ができるようにしました
  - グローバルペースト処理が終わっていないシーンをリコールした場合、処理前のシーンがリコールされます。
  - GLOBAL PASTE 画面にカレントシーンへの自動追従ボタンを追加しました。
  - SCENE GROUP を使用せず、マニュアルで選択したシーンに対して グローバルペーストを実行したとき、シーン選択が自動でクリアされるようにしました。
- シーンリコールなど全体のパフォーマンスを改善しました。
- CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7 の一部の GUI を改善しました。
- フェーダー操作に対する音の追従性を向上しました。
- シーンリコールしてもマウントが変わらないエフェクトプラグインでは再描画を行わないようにしました。
- バーチャルサウンドチェック中に PRE D.GAIN メーターが PLAY BACK の信号レベルを表示するようメーターポイントをソースセクターの後にしました。

- 誤操作防止のため、DSP ACTIVATE A/B を USER DEFINED KEY では操作できないようにしました。
- INPUT A と INPUT B に異なるインポートポートをパッチしている場合でも、選択していないインポートポートは TWINLANe カードのインポートパッチ数を消費しない様にしました。
- INPUT に HA のない I/O をパッチしたときも SELECTED CHANNEL VIEW 画面上の PRE D.GAIN メーターが表示されるようにしました。

### V5.11 で修正した不具合

- CUE OPERATION MODE を BAY に設定してサーフェス上に CUE A と B を混在させたときに、チャンネルストリップセクション上の CUE キーの点灯消灯が実際の CUE 動作と一致しない不具合を修正しました。

### V5.10 で修正した不具合

- 複数の DSP エンジンが接続されたシステム(V5.00～5.03)において、RY16-DA へのパッチが複数の DSP エンジンから競合するような操作をしたときに、パッチの再設定が繰り返し行われてしまうことがある問題を修正しました。
- CS-R3 においてコンソール再起動後、または設定ファイルのロード後に、OVERVIEW 画面に STEREO 設定した MIX BUS、MATRIX BUS へ送る PAN POT が表示されず、二つの SEND LEVEL ノブが表示されることがある問題を修正しました。
- CS-R10-S、CSD-R7、CS-R3 において、DCA/MUTE アサインが OVERVIEW 画面上で不正な表示になることがある問題を修正しました。
- MIDI メッセージを取りこぼすことがある問題を修正しました。
- インポートチャンネルの HPF, LPF にアサインされた MIDI コントロールチェンジが出力されないことがある不具合を修正しました。
- SRC 機能が存在しない MY カードでも SRC が設定できるように見えていた不具合を修正しました。

- RTA 表示中、短時間で頻繁にチャンネルを切り替えると RTA が表示されなくなることがある問題を修正しました。
- DSP ミラーリングシステムの電源投入後、最初の DSP 切り替え時に、MONITOR A/B の音声为数秒間停止する不具合を修正しました。
- MONITOR, CUE をカスタムフェーダーにアサイン時、チャンネルネームエリアの数値表示がフェーダーを離すまで更新されない問題を修正しました。

## 既知の不具合

- 複数の DSP エンジンが接続された RIVAGE PM システムにおいて、RY16-DA に WITH RECALL を設定していない場合でも DSP エンジンの電源を再起動したときに、別の DSP エンジンからのパッチに影響を与えることがあることがわかりました。初期化直後、または設定ファイルロード後の初めての再起動で発生する場合があります。発生した場合は WETH RECALL を設定した DSP エンジンから再度シーンリコールを実施してください。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。
- まれに update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。

V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。

- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- RIVAGE PM で再生できる MP3、WAV ファイルの、ファイル名の文字数上限は、拡張子を除いて 1 バイト文字の場合 60 文字、2 バイト文字の場合は 20 文字です。文字数が上限を超えますと USB RECORDER のタイトルリストに表示されませんのでご注意ください。
- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.”が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。

- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- ごくまれに“DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。
  1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)
  2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。  
 ※1、2 の操作で音声は止まることはありません。
  3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。
  4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジン を再起動します。(RIVAGE PM7 以外)  
 ※3、4 の操作では音声は止まります。
- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。  
 You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]  
 もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。
- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。

- 同一 TWINLANe 内にある複数の DSP、または一つの DSP に同一の Dante Network に参加している複数の HY144-D、HY144-D-SRC カードがある場合、SYNC TO EXTERNAL を有効にするのはいずれか一枚のみにし、そのカードが PTP LEADER になる様設定してください。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

## V5.10

### V5.10 の新機能

- 以下のエフェクトプラグインに、ファクトリープリセットライブラリーを追加しました。

DualPitch, GateReverb, Reverb, REV-X

AmpSimulate, AnalogDelay, AutoPan, Chorus, DelayLCR

DynaFilter, DynaFlange, DynaPhaser, EarlyReflections

Flange, Max100, ModFilter, MonoDelay, Phaser, RingMod

Rotary, StereoDelay, Symphonic, Tremolo, VintagePhaser

- RUio16-D を Supported Device に追加しました。

### V5.10 の改善点、変更点

- グローバルペーストに以下の機能を追加しました。
  - グローバルペーストの処理中でもシーンリコールなどの操作ができるようにしました
  - グローバルペースト処理が終わっていないシーンをリコールした場合、処理前のシーンがリコールされます。
  - GLOBAL PASTE 画面にカレントシーンへの自動追従ボタンを追加しました。
  - SCENE GROUP を使用せず、マニュアルで選択したシーンに対して グローバルペーストを実行したとき、シーン選択が自動でクリアされるようにしました。
- シーンリコールなど全体のパフォーマンスを改善しました。
- CS-R10, CS-R10-S, CSD-R7 の一部の GUI を改善しました。

- フェーダー操作に対する音の追従性を向上しました。
- シーンリコールしてもマウントが変わらないエフェクトプラグインでは再描画を行わないようにしました。
- バーチャルサウンドチェック中に PRE D.GAIN メーターが PLAY BACK の信号レベルを表示するようメーターポイントをソースセクターの後にしました。
- 誤操作防止のため、DSP ACTIVATE A/B を USER DEFINED KEY では操作できないようにしました。
- INPUT A と INPUT B に異なるインプットポートをパッチしている場合でも、選択していないインプットポートは TWINLANE カードのインプットパッチ数を消費しない様にしました。
- INPUT に HA のない I/O をパッチしたときも SELECTED CHANNEL VIEW 画面上の PRE D.GAIN メーターが表示されるようにしました。

## V5.10 で修正した不具合

- 複数の DSP エンジンが接続されたシステム(V5.00～5.03)において、RY16-DA へのパッチが複数の DSP エンジンから競合するような操作をしたときに、パッチの再設定が繰り返し行われてしまうことがある問題を修正しました。
- CS-R3 においてコンソール再起動後、または設定ファイルのロード後に、OVERVIEW 画面に STEREO 設定した MIX BUS、MATRIX BUS へ送る PAN POT が表示されず、二つの SEND LEVEL ノブが表示されることがある問題を修正しました。
- CS-R10-S、CSD-R7、CS-R3 において、DCA/MUTE アサインが OVERVIEW 画面上で不正な表示になることがある問題を修正しました。
- MIDI メッセージを取りこぼすことがある問題を修正しました。
- インプットチャンネルの HPF, LPF にアサインされた MIDI コントロールチェンジが出力されないことがある不具合を修正しました。

- SRC 機能が存在しない MY カードでも SRC が設定できるように見えていた不具合を修正しました。
- RTA 表示中、短時間で頻繁にチャンネルを切り替えると RTA が表示されなくなることがある問題を修正しました。
- DSP ミラーリングシステムの電源投入後、最初の DSP 切り替え時に、MONITOR A/B の音声为数秒間停止する不具合を修正しました。
- MONITOR, CUE をカスタムフェーダーにアサイン時、チャンネルネームエリアの数値表示がフェーダーを離すまで更新されない問題を修正しました。

## 既知の不具合

- RIVAGE PM V5.10 において、CUE OPERATION MODE を BAY に設定してサーフェス上に CUE A と B を混在させたときに、チャンネルストリップセクション上の CUE キーの点灯消灯が実際の CUE 動作と一致しない不具合が見つかりました。  
  
この問題は CUE キーの点灯、消灯のみの不具合であり、実際の音声と SELECTED CHANNEL VIEW 上は正常に動作します。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。
- まれに update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。

V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。

- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- RIVAGE PM で再生できる MP3、WAV ファイルの、ファイル名の文字数上限は、拡張子を除いて 1 バイト文字の場合 60 文字、2 バイト文字の場合は 20 文字です。文字数が上限を超えますと USB RECORDER のタイトルリストに表示されませんのでご注意ください。
- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.” が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。

- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- ごくまれに“DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。
  1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)
  2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。  
 ※1、2 の操作で音声は止まることはありません。
  3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。
  4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジン を再起動します。(RIVAGE PM7 以外)  
 ※3、4 の操作では音声は止まります。
- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。  
 You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]  
 もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。
- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。

- 同一 TWINLANe 内にある複数の DSP、または一つの DSP に同一の Dante Network に参加している複数の HY144-D、HY144-D-SRC カードがある場合、SYNC TO EXTERNAL を有効にするのはいずれか一枚のみにし、そのカードが PTP LEADER になる様設定してください。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

## V5.03

### V5.00 の新機能

- Rupert Neve Designs Portico II Master Buss Processor プラグインを追加しました。
- グローバルペーストに機能を追加してすばやく簡単に操作できるようになりました。
  - SET BY EDIT によるパラメーター選択
  - 対象とするシーンの組み合わせを複数設定
  - USER DEFINED キーの利用
- ミラーリングに機能を追加したことで有益性が向上しました。
  - 障害発生したときにワードクロックソースの消失を防ぐため RPIo をワードクロックリーダーとする機能
  - 高速スイッチオーバーを実現するため DSP 間で GPI を接続する機能
  - スタンバイ DSP エンジンがアクティブ DSP エンジンに追従する処理を高速化する対応
- Nuendo Live との連携機能で、監視、制御ができるようになりました。
- Dante デバイスが追加され、Wireless デバイスやアンプに対応しました。
- OSC (Open Sound Control)によるコントロールに対応しました。
- AFC Image のコントロールに対応し、オブジェクト操作やシーンリコールの連携ができるようになりました。
- 8Band PEQ、モニター、キューの EQ に LPF/HPF、ATT を追加しました。タッチ EQ ができるようになりました。

- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE モード\*(ST2110 clocking)に対応しました。

DDM 登録中は Word Clock と Preferred Leader が変更できなくなります。

- \* DDM の SMPTE モードでは、ドメインは SMPTE ST2110 clocking 用に構成され、Dante デバイスと非 Dante ST2110-30 デバイス間のオーディオの相互運用性を実現します。

## V5.02 の改善点

- OSC に以下の改善をしました。
  - Step サイズが一定でないパラメーターについて、設定できない値を指定したときに設定可能な近似値に設定されるようにしました。
  - MIXER:Current/Cue/CueMode の設定値を MIX,LAS から MIX,LAST に変更しました。
  - Input Channel Link, Output Channel Link パラメーターの X range を 1～52 に変更しました。

## V5.00 の改善点

- RIVAGE PM Editor for Win が AMD CPU に対応しました。

## V5.03 で修正した不具合

- RIVAGE PM システムの DSP-RX, DSP-RX-EX, DSP-R10, CSD-R7 V5.02 において、MonitorMix と接続できない問題を修正しました。必ず、MonitorMix を V1.3.1 以降にアップデートをしてお使いください。
- RPio622, RPio222 の起動時に、RY16-ML-SILK からの信号がまれに DSP エンジンに入力されないことがある問題を修正しました。
- OSC において、get MIXER:Current/St/Role で STEREO バス B を STEREO として扱うか MONO/C として扱うかの設定値を問い合わせたときに、RIVAGE PM が誤った値を返していた不具合を修正しました。

## V5.02 で修正した不具合

- プラグイン VSS4HD を LIBRARY RECALL しても Master Early の変更が音に反映されない不具合を修正しました。
- プラグイン VSS4HD の Location Type をマウスホイールで操作したり、Location メニューを開きながら Library を Recall するとコンソールやエディタがフリーズしたりする不具合を修正しました。
- PREVIEW ON した時にしばらくコンソールやエディタが操作できなくなることがある不具合を修正しました。
- V4 以前のバージョンで作成した設定ファイルを読み込むと RPIO622/RPIO222 が AutoSync しない不具合を修正しました。
- リコール UNDO 直後にシーンストアすると、そのシーンの Focus Recall 設定が無効になる不具合を修正しました。
- DSP-R10 から OSC データが送出されない不具合を修正しました。
- OSC データを大量に受信した時に データを取りこぼしたり、システムに DSP Disconnected エラーが発生する不具合を修正しました。

## V5.01 で修正した不具合

- RIVAGE PM システム V5.00 で、プラグイン VSS4HD, NonLin2 が正常に動作していなかった不具合を修正しました。
- RIVAGE PM システム V5.00 で、L-ISA Immersive Sound control が正常に動作していなかった不具合を修正しました。
- RIVAGE PM V5.00 において、チャンネルの ON/OFF, INPUT A/B 選択, Surround PAN の ON/OFF をアサインしている User Defined Key がシーンリコール後に一時的に操作できなくなったり、状態表示が食い違う場合がある不具合を修正しました。
- RIVAGE PM V5.00 において、インプット/アウトプットのチャンネル EQ ポップアップ画面を表示したままチャンネルを変更すると、BANK A/B 表示が実際と異なることがあるという問題を修正しました。

## V5.01 での変更点

- 以下の OSC のパラメーターを追加しました。

- Mix Channel の Cue A/B

OSC アドレス

MIXER:Current/Cue/Mix/On

- Matrix Channel の Channel Link Group

OSC アドレス

MIXER:Current/OutputChLink/Mtrx/Assign

- Input Channel, Mix, Matrix, Stereo Output Channel の Insert On

OSC アドレス

MIXER:Current/InCh/Insert/On

MIXER:Current/Mix/Insert/On

MIXER:Current/Mtrx/Insert/On

MIXER:Current/St/Insert/On

- 以下の不要な OSC パラメーターを削除しました。

OSC アドレス

MIXER:Current/Cue/FaderCueRelease

## V5.00 で修正した不具合

- MIDI の NOTE ON をアサインした USER DEFINED キーをごく短い間に連打したとき、NOTE ON/OFF が正しく送信されない不具合を修正しました。
- まれに起こる特定の条件で “DSP Disconnected!” が表示される不具合を修正しました。
- CS-R3 でモーター動作したあとのフェーダーを手動で動かそうとしたとき、まれに元の位置に戻ってしまうことがある不具合を修正しました。

- PM Editor を 2 画面表示させて HA のパラメーターを INPUT A/B 切り替えたとき、操作していない画面の更新がされない不具合を修正しました。
- ミラーリングで DSP エンジンを手動で切り替えたあと、まれに RPIO の音が出なくなる不具合を修正しました。
- DCA ROLL-OUT を行なったとき、展開されない BAY のフェーダー操作が引っかかる不具合を修正しました。
- SELECTED CHANNEL VIEW 画面の MATRIX フィールドから SENDS TO ポップアップ画面に移行して、送り元にステレオバスを選択したとき、ステレオの L/R チャンネルのうち片方のセンドレベルを調節できない不具合を修正しました。
- アナログゲインの無いインプットチャンネルからアナログゲインのパラメーターを CH COPY した場合、意図しないアナログゲイン、及びファンタム電源設定等がペーストされる不具合を修正しました。
- ミラーリングで RPIO の HY カードスロット 2 が MODE2 に設定されている場合、A (アクティブ DSP エンジン)から B (スタンバイ DSP エンジン)にチェンジオーバーしたときにアウトプットパッチが引き継がれない不具合を修正しました。
- ダイナミクス の KEY IN CUE ボタンがオンの状態で選択しているチャンネルを変えると、一瞬キューが外れて設定されたモニターソースの音が漏れる不具合を修正しました。
- MY8-AD24 や AVIOM M16/o-Y1 の MY カードを挿したときコンソールにカードの絵が表示されない不具合を修正しました。
- ミラーリングもしくは複数コントローラー (コンソールと PM Editor、デュアルコンソールなど) 環境において、シーンの編集を高頻度で行なうと、リコールできないシーンが作られることがある不具合を修正しました。
- データをロードした後の MIDI Program Change のシーン選択リスト内容が、ロードする前のシーンリストのまま残ってしまうことがある不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- V5.00 以降の RIVAGE PM シリーズの CS-R3 において、コンソール再起動後、または設定ファイルのロード後に、OVERVIEW 画面に STEREO 設定した MIX BUS、MATRIX BUS へ送る PAN POT が表示されず、二つの SEND LEVEL ノブが表示されることがある問題が見つかりました。  
  
PAN の設定は、SENDS TO 画面、または SENDS FROM 画面で行なってください。  
  
なお、この問題は CS-R10、CS-R10-S、CSD-R7、CS-R5、RIVAGE PM Editor、及び RIVAGE PM StageMix では発生しません。
- V5.00 以降の RIVAGE PM シリーズの CS-R10-S、CSD-R7、CS-R3 において、OVERVIEW 画面上の INPUT、OUTPUT チャンネルの DCA ASSIGN、MUTE ASSIGN 表示が、シーンリコール、あるいは設定ファイルのロードをしても更新されず、実際のアサイン状態と一致しないことがある問題が見つかりました。OVERVIEW 画面上の DCA チャンネル、SELECTED CHANNEL VIEW 画面の INPUT、OUTPUT チャンネル、DCA GROUP ASSIGN 画面の表示は問題ありません。  
  
なお、CS-R10、CS-R5、及び、RIVAGE PM Editor ではこの問題は発生しません。
- RIVAGE PM V5.00 含む全バージョンにおいて、DSP ミラーリングシステムによる DSP の、電源投入後の最初の切り替え時に、MONITOR A/B の音声为数秒間停止する不具合が見つかりました。  
  
暫定回避方法  
  
DSP の電源投入後一度手動切り替えを実施していただくことで、以降この症状は電源を再起動するまで発生しません。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。

- CS-R5、DSP-RX(-EX)を V4.00 や V4.02 からアップデートするときに、update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5 分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。

- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- RIVAGE PM で再生できる MP3、WAV ファイルの、ファイル名の文字数上限は、拡張子を除いて 1 バイト文字の場合 60 文字、2 バイト文字の場合は 20 文字です。文字数が上限を超えますと USB RECORDER のタイトルリストに表示されませんのでご注意ください。
- RIVAGE PM のインプットモジュールには INPUT A、INPUT B に異なるインプットポートをあらかじめパッチをしておき、必要に応じて切り替える機能があります。  
  
この機能を使用して HY256-TL または HY256-HL-SMF カード（以降 TWINLANe カード）を経由したパッチを行っている場合、SYSTEM CONFIG > DSP ページに表示される TWINLANe カードの INPUT と SLOT IN に表示されるパッチ数に A/B どちらかの使用していないパッチの数がカウントされません。  
  
そのため、INPUT A/B、INSERT IN、SUB IN などのインプットパッチの合計がカード上限の 256ch を超えていても警告表示が出ないことがあります。  
  
警告が出ていなくても 256 を超えているパッチは成立しませんので使用していないパッチを外すなどして TWINLANe カードのパッチ総数が 256 以下となるようにしてください。
- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.” が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- ごくまれに “DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。

1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)

2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。

※1、2 の操作で音声は止まることはありません。

3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。

4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジン再起動します。(RIVAGE PM7 以外)

※3、4 の操作では音声が止まります。

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。

- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同期(144io Sync SRC)モードで Dante カード(HY144-D、HY144-D-SRC)を使用するときは、Dante ネットワーク内でリーダーとして動作させる 1 台のみ、Dante Controller で Enable Sync to External にチェックを入れてください。

- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

## V5.02

### V5.00 の新機能

- Rupert Neve Designs Portico II Master Buss Processor プラグインを追加しました。
- グローバルペーストに機能を追加してすばやく簡単に操作できるようになりました。
  - SET BY EDIT によるパラメーター選択
  - 対象とするシーンの組み合わせを複数設定
  - USER DEFINED キーの利用
- ミラーリングに機能を追加したことで有益性が向上しました。
  - 障害発生したときにワードクロックソースの消失を防ぐため RPIO をワードクロックリーダーとする機能
  - 高速スイッチオーバーを実現するため DSP 間で GPI を接続する機能
  - スタンバイ DSP エンジンがアクティブ DSP エンジンに追従する処理を高速化する対応
- Nuendo Live との連携機能で、監視、制御ができるようになりました。
- Dante デバイスが追加され、Wireless デバイスやアンプに対応しました。
- OSC (Open Sound Control)によるコントロールに対応しました。
- AFC Image のコントロールに対応し、オブジェクト操作やシーンリコールの連携ができるようになりました。
- 8Band PEQ、モニター、キューの EQ に LPF/HPF、ATT を追加しました。タッチ EQ ができるようになりました。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE モード\*(ST2110 clocking)に対応しました。  
DDM 登録中は Word Clock と Preferred Leader が変更できなくなります。

\* DDM の SMPTE モードでは、ドメインは SMPTE ST2110 clocking 用に構成され、Dante デバイスと非 Dante ST2110-30 デバイス間のオーディオの相互運用性を実現します。

## V5.02 の改善点

- OSC に以下の改善をしました。
  - Step サイズが一定でないパラメーターについて、設定できない値を指定したときに設定可能な近似値に設定されるようにしました。
  - MIXER:Current/Cue/CueMode の設定値を MIX,LAS から MIX,LAST に変更しました。
  - Input Channel Link, Output Channel Link パラメーターの X range を 1~52 に変更しました。

## V5.00 の改善点

- RIVAGE PM Editor for Win が AMD CPU に対応しました。

## V5.02 で修正した不具合

- プラグイン VSS4HD を LIBRARY RECALL しても Master Early の変更が音に反映されない不具合を修正しました。
- プラグイン VSS4HD の Location Type をマウスホイールで操作したり、Location メニューを開きながら Library を Recall するとコンソールやエディタがフリーズしたりする不具合を修正しました。
- PREVIEW ON した時にしばらくコンソールやエディタが操作できなくなることがある不具合を修正しました。
- V4 以前のバージョンで作成した設定ファイルを読み込むと RPIO622/RPIO222 が AutoSync しない不具合を修正しました。
- リコール UNDO 直後にシーンストアすると、そのシーンの Focus Recall 設定が無効になる不具合を修正しました。
- DSP-R10 から OSC データが送出されない不具合を修正しました。

- OSC データを大量に受信した時に データを取りこぼしたり、システムに DSP Disconnected エラーが発生する不具合を修正しました。

## V5.01 で修正した不具合

- RIVAGE PM システム V5.00 で、プラグイン VSS4HD, NonLin2 が正常に動作していなかった不具合を修正しました。
- RIVAGE PM システム V5.00 で、L-ISA Immersive Sound control が正常に動作していなかった不具合を修正しました。
- RIVAGE PM V5.00 において、チャンネルの ON/OFF, INPUT A/B 選択, Surround PAN の ON/OFF をアサインしている User Defined Key がシーンリコール後に一時的に操作できなくなったり、状態表示が食い違う場合がある不具合を修正しました。
- RIVAGE PM V5.00 において、インプット/アウトプットのチャンネル EQ ポップアップ画面を表示したままチャンネルを変更すると、BANK A/B 表示が実際と異なることがあるという問題を修正しました。

## V5.01 での変更点

- 以下の OSC のパラメーターを追加しました。
  - Mix Channel の Cue A/B  
OSC アドレス  
MIXER:Current/Cue/Mix/On
  - Matrix Channel の Channel Link Group  
OSC アドレス  
MIXER:Current/OutputChLink/Mtrx/Assign
  - Input Channel, Mix, Matrix, Stereo Output Channel の Insert On  
OSC アドレス  
MIXER:Current/InCh/Insert/On

MIXER:Current/Mix/Insert/On

MIXER:Current/Mtrx/Insert/On

MIXER:Current/St/Insert/On

- 以下の不要な OSC パラメーターを削除しました。

OSC アドレス

MIXER:Current/Cue/FaderCueRelease

## V5.00 で修正した不具合

- MIDI の NOTE ON をアサインした USER DEFINED キーをごく短い間に連打したとき、NOTE ON/OFF が正しく送信されない不具合を修正しました。
- まれに起こる特定の条件で “DSP Disconnected!” が表示される不具合を修正しました。
- CS-R3 でモーター動作したあとのフェーダーを手動で動かそうとしたとき、まれに元の位置に戻ってしまうことがある不具合を修正しました。
- PM Editor を 2 画面表示させて HA のパラメーターを INPUT A/B 切り替えたとき、操作していない画面の更新がされない不具合を修正しました。
- ミラーリングで DSP エンジンを手動で切り替えたあと、まれに RPiO の音が出なくなる不具合を修正しました。
- DCA ROLL-OUT を行なったとき、展開されない BAY のフェーダー操作が引っかかる不具合を修正しました。
- SELECTED CHANNEL VIEW 画面の MATRIX フィールドから SENDS TO ポップアップ画面に移行して、送り元にステレオバスを選択したとき、ステレオの L/R チャンネルのうち片方のセンドレベルを調節できない不具合を修正しました。
- アナログゲインの無いインプットチャンネルからアナログゲインのパラメーターを CH COPY した場合、意図しないアナログゲイン、及びファンタム電源設定等がペーストされる不具合を修正しました。

- ミラーリングで RPiO の HY カードスロット 2 が MODE2 に設定されている場合、A (アクティブ DSP エンジン) から B (スタンバイ DSP エンジン) にチェンジオーバーしたときにアウトプットパッチが引き継がれない不具合を修正しました。
- ダイナミクス の KEY IN CUE ボタンがオンの状態で選択しているチャンネルを変えると、一瞬キューが外れて設定されたモニターソースの音が漏れる不具合を修正しました。
- MY8-AD24 や AVIOM M16/o-Y1 の MY カードを挿したときコンソールにカードの絵が表示されない不具合を修正しました。
- ミラーリングもしくは複数コントローラー (コンソールと PM Editor、デュアルコンソールなど) 環境において、シーンの編集を高頻度で行なうと、リコールできないシーンが作られることがある不具合を修正しました。
- データをロードした後の MIDI Program Change のシーン選択リスト内容が、ロードする前のシーンリストのまま残ってしまうことがある不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- RPiO622/RPiO222 の起動時に、RY16-ML-SILK からの信号がまれに DSP エンジンに入力されないことがある問題が見つかりました。もし問題が発生した場合には問題の発生している RPiO622/RPiO222 の電源を再投入してください。この問題は次のバージョンで修正予定です。
- V5.00 以降の RIVAGE PM シリーズの CS-R3 において、コンソール再起動後、または設定ファイルのロード後に、OVERVIEW 画面に STEREO 設定した MIX BUS、MATRIX BUS へ送る PAN POT が表示されず、二つの SEND LEVEL ノブが表示されることがある問題が見つかりました。  
PAN の設定は、SENDS TO 画面、または SENDS FROM 画面で行なってください。  
なお、この問題は CS-R10、CS-R10-S、CSD-R7、CS-R5、RIVAGE PM Editor、及び RIVAGE PM StageMix では発生しません。
- V5.00 以降の RIVAGE PM シリーズの CS-R10-S、CSD-R7、CS-R3 において、OVERVIEW 画面上の INPUT、OUTPUT チャンネルの DCA ASSIGN、MUTE ASSIGN 表示が、シーンリコー

ル、あるいは設定ファイルのロードをしても更新されず、実際のアサイン状態と一致しないことがある問題が見つかりました。OVERVIEW 画面上の DCA チャンネル、SELECTED CHANNEL VIEW 画面の INPUT、OUTPUT チャンネル、DCA GROUP ASSIGN 画面の表示は問題ありません。

なお、CS-R10、CS-R5、及び、RIVAGE PM Editor ではこの問題は発生しません。

- RIVAGE PM V5.00 含む全バージョンにおいて、DSP ミラーリングシステムによる DSP の、電源投入後の最初の切り替え時に、MONITOR A/B の音声为数秒間停止する不具合が見つかりました。

#### 暫定回避方法

DSP の電源投入後一度手動切り替えを実施していただくことで、以降この症状は電源を再起動するまで発生しません。

### バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。
- CS-R5、DSP-RX(-EX)を V4.00 や V4.02 からアップデートするときに、update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。

- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5 分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- RIVAGE PM で再生できる MP3、WAV ファイルの、ファイル名の文字数上限は、拡張子を除いて 1 バイト文字の場合 60 文字、2 バイト文字の場合は 20 文字です。文字数が上限を超えたと USB RECORDER のタイトルリストに表示されませんのでご注意ください。
- RIVAGE PM のインプットモジュールには INPUT A、INPUT B に異なるインプットポートをあらかじめパッチをしておき、必要に応じて切り替える機能があります。

この機能を使用して HY256-TL または HY256-HL-SMF カード（以降 TWINLANe カード）を経由したパッチを行っている場合、SYSTEM CONFIG > DSP ページに表示される TWINLANe カードの INPUT と SLOT IN に表示されるパッチ数に A/B どちらかの使用していないパッチの数がカウントされません。

そのため、INPUT A/B、INSERT IN、SUB IN などのインプットパッチの合計がカード上限の 256ch を超えていても警告表示が出ないことがあります。

警告が出ていなくても 256 を超えているパッチは成立しませんので使用していないパッチを外すなどして TWINLANe カードのパッチ総数が 256 以下となるようにしてください。

- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.” が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- ごくまれに “DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。
  1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)
  2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある [RESET] ボタンを押します。  
※1、2 の操作で音声は止まることはありません。
  3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。
  4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジン再起動します。(RIVAGE PM7 以外)  
※3、4 の操作では音声は止まります。
- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。

- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。  
  
You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]  
  
もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。
- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同期(144io Sync SRC)モードで Dante カード(HY144-D、HY144-D-SRC)を使用するときは、Dante ネットワーク内でリーダーとして動作させる 1 台のみ、Dante Controller で Enable Sync to External にチェックを入れてください。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

## V5.01

### V5.00 の新機能

- Rupert Neve Designs Portico II Master Buss Processor プラグインを追加しました。
- グローバルペーストに機能を追加してすばやく簡単に操作できるようになりました。
  - SET BY EDIT によるパラメーター選択
  - 対象とするシーンの組み合わせを複数設定
  - USER DEFINED キーの利用
- ミラーリングに機能を追加したことで有益性が向上しました。

- 障害発生したときにワードクロックソースの消失を防ぐため RPiO をワードクロックリーダーとする機能
  - 高速スイッチオーバーを実現するため DSP 間で GPI を接続する機能
  - スタンバイ DSP エンジンがアクティブ DSP エンジンに追従する処理を高速化する対応
- Nuendo Live との連携機能で、監視、制御ができるようになりました。
  - Dante デバイスが追加され、Wireless デバイスやアンプに対応しました。
  - OSC (Open Sound Control)によるコントロールに対応しました。
  - AFC Image のコントロールに対応し、オブジェクト操作やシーンリコールの連携ができるようになりました。
  - 8Band PEQ、モニター、キューの EQ に LPF/HPF、ATT を追加しました。タッチ EQ ができるようになりました。
  - Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE モード\*(ST2110 clocking)に対応しました。  
DDM 登録中は Word Clock と Preferred Leader が変更できなくなります。  
\* DDM の SMPTE モードでは、ドメインは SMPTE ST2110 clocking 用に構成され、Dante デバイスと非 Dante ST2110-30 デバイス間のオーディオの相互運用性を実現します。

## V5.00 の改善点

- RIVAGE PM Editor for Win が AMD CPU に対応しました。

## V5.01 で修正した不具合

- RIVAGE PM システム V5.00 で、プラグイン VSS4HD, NonLin2 が正常に動作していなかった不具合を修正しました。
- RIVAGE PM システム V5.00 で、L-ISA Immersive Sound control が正常に動作していなかった不具合を修正しました。

- RIVAGE PM V5.00 において、チャンネルの ON/OFF, INPUT A/B 選択, Surround PAN の ON/OFF をアサインしている User Defined Key がシーンリコール後に一時的に操作できなくなったり、状態表示が食い違う場合がある不具合を修正しました。
- RIVAGE PM V5.00 において、インプット/アウトプットのチャンネル EQ ポップアップ画面を表示したままチャンネルを変更すると、BANK A/B 表示が実際と異なることがあるという問題を修正しました。

## V5.01 での変更点

- 以下の OSC のパラメーターを追加しました。
  - Mix Channel の Cue A/B  
OSC アドレス  
MIXER:Current/OutputChLink/Mtrx/Assign
  - Matrix Channel の Channel Link Group  
OSC アドレス  
MIXER:Current/OutputChLink/Mtrx/Assign
  - Input Channel, Mix, Matrix, Stereo Output Channel の Insert On  
OSC アドレス  
MIXER:Current/InCh/Insert/On  
MIXER:Current/Mix/Insert/On  
MIXER:Current/Mtrx/Insert/On  
MIXER:Current/St/Insert/On
- 以下の不要な OSC パラメーターを削除しました。  
OSC アドレス  
MIXER:Current/Cue/FaderCueRelease

## V5.00 で修正した不具合

- MIDI の NOTE ON をアサインした USER DEFINED キーをごく短い間に連打したとき、NOTE ON/OFF が正しく送信されない不具合を修正しました。
- まれに起こる特定の条件で “DSP Disconnected!” が表示される不具合を修正しました。
- CS-R3 でモーター動作したあとのフェーダーを手動で動かそうとしたとき、まれに元の位置に戻ってしまうことがある不具合を修正しました。
- PM Editor を 2 画面表示させて HA のパラメーターを INPUT A/B 切り替えたとき、操作してない画面の更新がされない不具合を修正しました。
- ミラーリングで DSP エンジンを手動で切り替えたあと、まれに RPiO の音が出なくなる不具合を修正しました。
- DCA ROLL-OUT を行なったとき、展開されない BAY のフェーダー操作が引っかかる不具合を修正しました。
- SELECTED CHANNEL VIEW 画面の MATRIX フィールドから SENDS TO ポップアップ画面に移行して、送り元にステレオバスを選択したとき、ステレオの L/R チャンネルのうち片方のセンドレベルを調節できない不具合を修正しました。
- アナログゲインの無いインプットチャンネルからアナログゲインのパラメーターを CH COPY した場合、意図しないアナログゲイン、及びファンタム電源設定等がペーストされる不具合を修正しました。
- ミラーリングで RPiO の HY カードスロット 2 が MODE2 に設定されている場合、A (アクティブ DSP エンジン) から B (スタンバイ DSP エンジン) にチェンジオーバーしたときにアウトプットパッチが引き継がれない不具合を修正しました。
- ダイナミクス の KEY IN CUE ボタンがオンの状態で選択しているチャンネルを変えると、一瞬キューが外れて設定されたモニターソースの音が漏れる不具合を修正しました。
- MY8-AD24 や AVIOM M16/o-Y1 の MY カードを挿したときコンソールにカードの絵が表示されない不具合を修正しました。

- ミラーリングもしくは複数コントローラー（コンソールと PM Editor、デュアルコンソールなど）環境において、シーンの編集を高頻度で行なうと、リコールできないシーンが作られることがある不具合を修正しました。
- データをロードした後の MIDI Program Change のシーン選択リスト内容が、ロードする前のシーンリストのまま残ってしまうことがある不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- RIVAGE PM V5.00 含む全バージョンにおいて、DSP ミラーリングシステムによる DSP の、電源投入後の最初の切り替え時に、MONITOR A/B の音声为数秒間停止する不具合が見つかりました。  
  
暫定回避方法  
  
DSP の電源投入後一度手動切り替えを実施していただくことで、以降この症状は電源を再起動するまで発生しません。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。
- CS-R5、DSP-RX(-EX)を V4.00 や V4.02 からアップデートするときに、update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。

V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。

- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5 分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ  
“Console Network ring connection open! Check cable connection.”が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- ごくまれに“DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。
  1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)
  2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。  
※1、2 の操作で音声は止まることはありません。
  3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。
  4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジン再起動します。(RIVAGE PM7 以外)  
※3、4 の操作では音声は止まります。
- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。  
You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]  
もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。
- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロ

ックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。

- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同期(144io Sync SRC)モードで Dante カード(HY144-D、HY144-D-SRC)を使用するときは、Dante ネットワーク内でリーダーとして動作させる 1 台のみ、Dante Controller で Enable Sync to External にチェックを入れてください。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

## V5.00

### V5.00 の新機能

- Rupert Neve Designs Portico II Master Buss Processor プラグインを追加しました。
- グローバルペーストに機能を追加してすばやく簡単に操作できるようになりました。
  - SET BY EDIT によるパラメーター選択
  - 対象とするシーンの組み合わせを複数設定
  - USER DEFINED キーの利用
- ミラーリングに機能を追加したことで有益性が向上しました。
  - 障害発生したときにワードクロックソースの消失を防ぐため RPio をワードクロックリーダーとする機能
  - 高速スイッチオーバーを実現するため DSP 間で GPI を接続する機能
  - スタンバイ DSP エンジンがアクティブ DSP エンジンに追従する処理を高速化する対応
- Nuendo Live との連携機能で、監視、制御ができるようになりました。
- Dante デバイスが追加され、Wireless デバイスやアンプに対応しました。
- OSC (Open Sound Control)によるコントロールに対応しました。

- AFC Image のコントロールに対応し、オブジェクト操作やシーンリコールの連携ができるようになりました。
- 8Band PEQ、モニター、キューの EQ に LPF/HPF、ATT を追加しました。タッチ EQ ができるようになりました。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE モード\*(ST2110 clocking)に対応しました。  
DDM 登録中は Word Clock と Preferred Leader が変更できなくなります。
- \* DDM の SMPTE モードでは、ドメインは SMPTE ST2110 clocking 用に構成され、Dante デバイスと非 Dante ST2110-30 デバイス間のオーディオの相互運用性を実現します。

## V5.00 の改善点

- RIVAGE PM Editor for Win が AMD CPU に対応しました。

## V5.00 で修正した不具合

- MIDI の NOTE ON をアサインした USER DEFINED キーをごく短い間に連打したとき、NOTE ON/OFF が正しく送信されない不具合を修正しました。
- まれに起こる特定の条件で “DSP Disconnected!” が表示される不具合を修正しました。
- CS-R3 でモーター動作したあとのフェーダーを手動で動かそうとしたとき、まれに元の位置に戻ってしまうことがある不具合を修正しました。
- PM Editor を 2 画面表示させて HA のパラメーターを INPUT A/B 切り替えたとき、操作していない画面の更新がされない不具合を修正しました。
- ミラーリングで DSP エンジンを手動で切り替えたあと、まれに RPiO の音が出なくなる不具合を修正しました。
- DCA ROLL-OUT を行なったとき、展開されない BAY のフェーダー操作が引っかかる不具合を修正しました。

- SELECTED CHANNEL VIEW 画面の MATRIX フィールドから SENDS TO ポップアップ画面に移行して、送り元にステレオバスを選択したとき、ステレオの L/R チャンネルのうち片方のセンドレベルを調節できない不具合を修正しました。
- アナログゲインの無いインプットチャンネルからアナログゲインのパラメーターを CH COPY した場合、意図しないアナログゲイン、及びファンタム電源設定等がペーストされる不具合を修正しました。
- ミラーリングで RPiO の HY カードスロット 2 が MODE2 に設定されている場合、A (アクティブ DSP エンジン) から B (スタンバイ DSP エンジン) にチェンジオーバーしたときにアウトプットパッチが引き継がれない不具合を修正しました。
- ダイナミクス の KEY IN CUE ボタンがオンの状態で選択しているチャンネルを変えると、一瞬キューが外れて設定されたモニターソースの音が漏れる不具合を修正しました。
- MY8-AD24 や AVIOM M16/o-Y1 の MY カードを挿したときコンソールにカードの絵が表示されない不具合を修正しました。
- ミラーリングもしくは複数コントローラー (コンソールと PM Editor、デュアルコンソールなど) 環境において、シーンの編集を高頻度で行なうと、リコールできないシーンが作られることがある不具合を修正しました。
- データをロードした後の MIDI Program Change のシーン選択リスト内容が、ロードする前のシーンリストのまま残ってしまうことがある不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- RIVAGE PM V5.00 において、チャンネルの ON/OFF, INPUT A/B 選択, Surround PAN の ON/OFF をアサインしている User Defined Key がシーンリコール後に一時的に操作できなくなったり、状態表示が食い違う場合がある不具合が見つかりました。この症状が発生した場合は、User Defined Key にアサインされている機能を直接操作するか、User Defined Key のバンクを

一度切り替えた後再び元のバンクに戻すと正常に戻ります。

※この問題は V5.00 で発生し、V4.72 以前では発生しません。

- RIVAGE PM V5.00 においてインプット/アウトプットのチャンネル EQ ポップアップ画面を表示したままチャンネルを変更すると、BANK A/B 表示が実際と異なることがあるという問題が見つかりました。この症状が発生した場合は、一度 EQ ポップアップ画面を閉じたりタブを移動したあと EQ ポップアップを再表示すると正常に戻ります。

※この問題は V5.00 でユニットモードが"DEFAULT"の時に発生し、"THEATER"及び V4.72 以前では発生しません。

- RIVAGE PM V5.00 含む全バージョンにおいて、DSP ミラーリングシステムによる DSP の、電源投入後の最初の切り替え時に、MONITOR A/B の音声が数秒間停止する不具合が見つかりました。

暫定回避方法

DSP の電源投入後一度手動切り替えを実施していただくことで、以降この症状は電源を再起動するまで発生しません。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなる場合があります。そのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V5.00 として起動します。
- CS-R5、DSP-RX(-EX)を V4.00 や V4.02 からアップデートするときに、update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。

V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。

- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5 分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブしなおすと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ  
“Console Network ring connection open! Check cable connection.”が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- ごくまれに“DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。
  1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)
  2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。  
※1、2 の操作で音声は止まることはありません。
  3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。
  4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジン再起動します。(RIVAGE PM7 以外)  
※3、4 の操作では音声は止まります。
- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。  
You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]  
もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。
- DSP エンジンがワードクロックリーダーで DSP エンジン A の電源が落ちていないときに、DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロ

ックリーダーは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。

- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同期(144io Sync SRC)モードで Dante カード(HY144-D、HY144-D-SRC)を使用するときは、Dante ネットワーク内でリーダーとして動作させる 1 台のみ、Dante Controller で Enable Sync to External にチェックを入れてください。
- Dante Domain Manager (DDM)の SMPTE フローをパッチしたとき AES67 と表示されますが、実際の動作には問題ありません。

## V4.72

### V4.71 の変更点

- CS-R5 のフェーダーの部品変更に対応しました。機能上の変更はありません。

### V4.70 の新機能

- Bricasti Design Y7 Stereo Reverb Processor プラグインを追加しました。
- イベントリスト機能において、タイムコードイベントの順番を自由に入れ替えられるように改良しました。

### V4.72 で修正した不具合

- V4.02 以降の Firmware で、特定の操作により、“Software exception has been detected. PLEASE RESTART THIS CONSOLE AS SOON AS POSSIBLE.”のエラーメッセージが表示され、LCD タッチスクリーンでの操作ができなくなる問題を修正しました。

### V4.71 で修正した不具合

- CS-R5、CS-R3 の MY-SLOT1 の INPUT の音声が入力レベルが MY-SLOT2 よりも 1.3dB 高いレベルで入力されていた不具合を修正しました。

### V4.70 で修正した不具合

- V4.02 以降の DSP-RX、CSD-R7 における一部のプラグインにて、編集用ポップアップ画面上のみ音声が入力されていない状態でまれに入力レベルメーターが動作してしまう不具合を修正しました。
- ミラーリングモードの DSP エンジンがスタンバイからアクティブに切り替わったあと、DSP エンジンが MIDI/GPI 入力を受信しないことがある不具合を修正しました。
- MBC4 プラグインの CUE 音声切り替わるときに時間がかかることがある不具合を修正しました。
- V4.02 以降の CS-R10/CS-R10-S にて、アームレスト下にあるランプが再起動時に点灯しない不具合を修正しました。
- V4.02 以降の RPIO にパッチしたインプットの HA ゲインを操作したとき、表示と実際のゲインが異なることがある不具合を修正しました。
- その他軽微な不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- ANALOG GAIN の無いインプットチャンネルから ANALOG GAIN のパラメーターを CH COPY した場合、意図しない ANALOG GAIN、及びファンタム電源設定等がペーストされる不具合がありました。
- DSP MIRROR MODE1: TWINLANE MIRROR で RPIO の HY カードスロット 2 が MODE2 に設定されている場合、A (アクティブ用 DSP) から B (スタンバイ用 DSP) にチェンジオーバーした時にアウトプットパッチが引き継がれません。

### 暫定回避策

- 手動でスタンバイ用の Unit B をアクティブに切り替える。
- 同じアウトプットパッチを Unit B に設定する。
- Unit A をアクティブに戻す。

- MIDI の NOTE ON をアサインした USER DEFINED キーをごく短い間に連打したとき NOTE ON/OFF が正しく送信されないことがあります。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートするときは、一度 V4.02 にアップデートしてから V4.20 にアップデートしてください。直接 V4.20 にアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなります。もしそのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V4.20 として起動します。
- CS-R5、DSP-RX(-EX)を V4.00 や V4.02 からアップデートするときに、update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5 分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正し

い表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.” が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- MIDI コントロールチェンジで動かしたフェーダーからはタリー信号が出力されません。
- ごく稀に “DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。
  1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)
  2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある [RESET] ボタンを押します。

※1、2 の操作で音声は止まることはありません。
  3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。

4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジン を再起動します。(RIVAGE PM7 以外)

※3、4 の操作では音声 が止まります。

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。

- DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同期(144io Sync SRC)モードで Dante カード(HY144-D、HY144-D-SRC)を使用するときは、Dante ネットワーク内でマスターとして動作させる 1 台のみ、Dante Controller で Enable Sync to External にチェックを入れてください。

## V4.21

### V4.21 の変更点

- CS-R5 のフェーダーの部品変更に対応しました。機能上の変更はありません。

### V4.20 の新機能

- Waves 社製 HY インターフェースカード WSG-HY128 に対応しました。

### V4.12 の新機能

- コントロールサーフェス CS-R3 に対応しました。
- 2 台の DSP エンジン間でパラメーターの同期のみを行う「パラメーターミラー」モードに対応しました。これにより、TWINLANe を使用しない Dante ネットワークシステムなどでシンプルな DSP ミラーリングを構築できます。

## NOTE

- パラメーターミラーのときにアクティブ DSP エンジンを切り替えると、接続されたコンソールのリアパネルのアウトプットでごく短い音切れが発生します。
- SURFACE SETTINGS のバンクを USER DEFINED キーから切り替えられるように対応しました。
- INSERT 画面に ON ボタンを追加しました。
- 詳細については RIVAGE PM シリーズ オペレーションマニュアルをご覧ください。

## V4.02 の新機能

- コントロールサーフェス CS-R5、DSP エンジン DSP-RX(-EX)に対応しました。
- RIVAGE PM7 システムにてインプットチャンネルを 120 から 144、MATRIX チャンネルを 24 から 36 に拡張しました。
- プラグインに Eventide SP2016 Reverb を追加しました。
- iOS、Android 用アプリケーション MonitorMix(V1.3 以降)によるリモートコントロールに対応しました。
- HY スロットの自由度向上
  - HY SLOT1,2 で TWINLANe ネットワークカード以外のカードが使用できるようになりました。
  - 2 枚以上の HY Dante カードを使用して、最大 48 台の Dante 機器をマウントし、コントロールできるようになりました。

## NOTE

一台の DSP エンジンに 2 枚以上の HY144-D/HY144-D-SRC カードを挿入して使用する場合は、同一ネットワークに接続することをお勧めします。複数の HY-Dante カードから異なる Dante ネットワーク上のデバイスを HA コントロールするためには各 Dante ネットワークそれぞれに異なるサブネット(ネットワークアドレス)を設定してください。

同一ネットワーク内に接続される HY144-D/HY144-D-SRC カード(同一 DSP エンジンに挿入されているものを含む)の Dante Control ID、および CL/QL シリーズの CONSOLE ID は重複しないようにしてください。(OFF は除く)

- 操作性改善
  - カスタムフェーダーバンクを5バンクに拡張しました。(1 ペイごとに 30 のカスタムレイヤーを使用できます。)
  - EQ 画面で周波数特性の拡大表示やマルチタッチオペレーション(CS-R5、CS-R3 のみ)ができるようになりました。
  - SELECTED CHANNEL VIEW 画面にて EQ、DYNAMICS、SEND をチャンネルストリップに並んだ 12 のエンコーダーに展開できるようになりました。
  - DYNAMICS のパラメーターの並びを改善し、OUTGAIN、ATTACK、RELEASE を適切な場所に配置しました。
  - パネルにある Selected Channel セクションのノブを押すことで該当機能の EDIT 画面に移動できるようになりました。
  - チャンネルストリップエンコーダーに AUTO A.G./D.G.機能を追加しました。
  - Overview 画面や SEND FROM/TO 画面で SEND ブロックを切替できるようになりました。
  - その他、画面レイアウトを刷新しました。
- 視認性向上
  - メーターエリアの拡大と高解像度化を行いました。

- チャンネルネームエリアを拡大しました。
- 保守性向上
  - LOG 機能を拡充しました。
  - SYSTEM CONFIG 画面でシステム全体の状態監視ができるようになりました。
- TWINLANe ネットワーク経由のインサートが全チャンネルに使用できるようになりました。
- プリファレンス設定の SURFACE SETTINGS でより自由なベイ間のリンクができるようになりました。
- コンソールファイルの拡張子を、“.RIVAGEPM”に統一しました。
- サラウンドモードのとき USE PHONES B FOR SURROUND MONITOR ができるようになりました。
- Rupert Neve Designs 社 RMP-D8、Focusrite 社の Rednet 4/MP8R、及び Yamaha Tio1608-D の Dante 経由でのリモートコントロールに対応しました。
- L-ACOUSTICS 社の Immersive Sound システム「L-ISA」のコントロールに対応しました。

詳細については RIVAGE PM シリーズ オペレーションマニュアルをご覧ください。

V4 より DSP-R10 で第 3 者のソフトウェアが追加で使用されています。

追加分含めてライセンスの情報は、ダウンロードファイルに収録されている \*\*\* (製品名)\_OSSLicense\_j.pdf に記載されています。

## V4.20 で修正した不具合

- V4.02, V4.12 の DSP-RX(-EX), CSD-R7 について、L-ACOUSTICS 社の Immersive Sound システム「L-ISA」のコントロールを有効にしている時に再起動が必要になることがある不具合を修正しました。

## V4.12 で修正した不具合

- 軽微な不具合を修正しました。

## V4.02 で修正した不具合

- RIVAGE PM10/PM7 において電源起動時にイベントリストのイベント番号が保持されないことがある不具合を修正しました。

## 制限事項

有効なタイムコードソースが選択された状態で再起動した場合には、再起動後には時刻が 0 に戻り、最終実行イベント番号も 0 に戻ります。

- チャンネルカラーを変更したシーンをリコールしたときに正常にチャンネルカラーが反映されないことがある不具合を修正しました。
- [INC]キーまたは [DEC]キーの連打を行うとスタンバイされるシーンが大きく飛んでしまうことがある不具合を修正しました。
- PREVIEW モード解除後、SCENE フィールドの表示がカレントシーンに戻らず、異なるシーン番号が表示され点滅する不具合を修正しました。
- -ONLINE- DEVICE LIST から選んでマウントした DANTE I/O DEVICE が接続されず、「Virtual」の表示が消えなくなることがある不具合を修正しました。
- HY144-D/HY144-D-SRC にマウントした入出力 33 ポート以上の Dante デバイスにおいて、PORT NAME がすべて取得できない不具合を修正しました。
- その他軽微な不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- V4.02, V4.12, V4.20 の DSP-RX, CSD-R7 について、一部の Plug-in にて、Edit 用ポップアップ画面上のみ実際には音声が入力されていない状態でも入力レベルメーターが稀に動作してしまう表示上の不具合があります。
- DSP MIRROR MODE1: TWINLANe MIRROR で RPi の HY カードスロット 2 が MODE2 に設定されている場合、A (アクティブ用 DSP)から B (スタンバイ用 DSP)にチェンジオーバーした時にアウトプットパッチが引き継がれません。

暫定回避策

- 手動でスタンバイ用の Unit B をアクティブに切り替える。
  - 同じアウトプットパッチを Unit B に設定する。
  - Unit A をアクティブに戻す。
- MIDI の NOTE ON をアサインした USER DEFINED キーをごく短い間に連打したとき NOTE ON/OFF が正しく送信されないことがあります。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートするときは、一度 V4.02 にアップデートしてから V4.20 にアップデートしてください。直接 V4.20 にアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなります。もしそのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V4.20 として起動します。
- CS-R5、DSP-RX(-EX)を V4.00 や V4.02 からアップデートするときに、update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5 分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。

- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.” が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- MIDI コントロールチェンジで動かしたフェーダーからはタリー信号が出力されません。
- ごく稀に “DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。

1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)

2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。

※1、2 の操作で音声が始まることはありません。

3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。

4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジンを再起動します。(RIVAGE PM7 以外)

※3、4 の操作では音声が始まります。

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。

- DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同期(144io Sync SRC)モードで Dante カード(HY144-D、HY144-D-SRC)を使用するときは、Dante ネットワーク内でマスターとして動作させる 1 台のみ、Dante Controller で Enable Sync to External にチェックを入れてください。

## V4.13

### V4.13 の変更点

- CS-R5 のフェーダーの部品変更に対応しました。機能上の変更はありません。

## V4.12 の新機能

- コントロールサーフェス CS-R3 に対応しました。
- 2 台の DSP エンジン間でパラメーターの同期のみを行う「パラメーターミラー」モードに対応しました。これにより、TWINLANe を使用しない Dante ネットワークシステムなどでシンプルな DSP ミラーリングを構築できます。

### NOTE

- パラメーターミラーのときにアクティブ DSP エンジンを切り替えると、接続されたコンソールのリアパネルのアウトプットでごく短い音切れが発生します。
- SURFACE SETTINGS のバンクを USER DEFINED キーから切り替えられるように対応しました。
- INSERT 画面に ON ボタンを追加しました。
- 詳細については RIVAGE PM シリーズ オペレーションマニュアルをご覧ください。

## V4.02 の新機能

- コントロールサーフェス CS-R5、DSP エンジン DSP-RX(-EX)に対応しました。
- RIVAGE PM7 システムにてインプットチャンネルを 120 から 144、MATRIX チャンネルを 24 から 36 に拡張しました。
- プラグインに Eventide SP2016 Reverb を追加しました。
- iOS、Android 用アプリケーション MonitorMix(V1.3 以降)によるリモートコントロールに対応しました。
- HY スロットの自由度向上
  - HY SLOT1,2 で TWINLANe ネットワークカード以外のカードが使用できるようになりました。
  - 2 枚以上の HY Dante カードを使用して、最大 48 台の Dante 機器をマウントし、コントロールできるようになりました。

## NOTE

一台の DSP エンジンに 2 枚以上の HY144-D/HY144-D-SRC カードを挿入して使用する場合は、同一ネットワークに接続することをお勧めします。複数の HY-Dante カードから異なる Dante ネットワーク上のデバイスを HA コントロールするためには各 Dante ネットワークそれぞれに異なるサブネット(ネットワークアドレス)を設定してください。

同一ネットワーク内に接続される HY144-D/HY144-D-SRC カード(同一 DSP エンジンに挿入されているものを含む)の Dante Control ID、および CL/QL シリーズの CONSOLE ID は重複しないようにしてください。(OFF は除く)

- 操作性改善
  - カスタムフェーダーバンクを5バンクに拡張しました。(1 ペイごとに 30 のカスタムレイヤーを使用できます。)
  - EQ 画面で周波数特性の拡大表示やマルチタッチオペレーション(CS-R5、CS-R3 のみ)ができるようになりました。
  - SELECTED CHANNEL VIEW 画面にて EQ、DYNAMICS、SEND をチャンネルストリップに並んだ 12 のエンコーダーに展開できるようになりました。
  - DYNAMICS のパラメーターの並びを改善し、OUTGAIN、ATTACK、RELEASE を適切な場所に配置しました。
  - パネルにある Selected Channel セクションのノブを押すことで該当機能の EDIT 画面に移動できるようになりました。
  - チャンネルストリップエンコーダーに AUTO A.G./D.G.機能を追加しました。
  - Overview 画面や SEND FROM/TO 画面で SEND ブロックを切替できるようになりました。
  - その他、画面レイアウトを刷新しました。
- 視認性向上

- メーターエリアの拡大と高解像度化を行いました。
- チャンネルネームエリアを拡大しました。
- 保守性向上
  - LOG 機能を拡充しました。
  - SYSTEM CONFIG 画面でシステム全体の状態監視ができるようになりました。
- TWINLANe ネットワーク経由のインサートが全チャンネルに使用できるようになりました。
- プリファレンス設定の SURFACE SETTINGS でより自由なベイ間のリンクができるようになりました。
- コンソールファイルの拡張子を、“.RIVAGEPM”に統一しました。
- サラウンドモードのとき USE PHONES B FOR SURROUND MONITOR ができるようになりました。
- Rupert Neve Designs 社 RMP-D8、Focusrite 社の Rednet 4/MP8R、及び Yamaha Tio1608-D の Dante 経由でのリモートコントロールに対応しました。
- L-ACOUSTICS 社の Immersive Sound システム「L-ISA」のコントロールに対応しました。

詳細については RIVAGE PM シリーズ オペレーションマニュアルをご覧ください。

V4 より DSP-R10 で第 3 者のソフトウェアが追加で使用されています。

追加分含めてライセンスの情報は、ダウンロードファイルに収録されている \*\*\* (製品名)\_OSSLicense\_j.pdf に記載されています。

## **V4.12 で修正した不具合**

- 軽微な不具合を修正しました。

## **V4.02 で修正した不具合**

- RIVAGE PM10/PM7 において電源起動時にイベントリストのイベント番号が保持されないことがある不具合を修正しました。

## **制限事項**

有効なタイムコードソースが選択された状態で再起動した場合には、再起動後には時刻が 0 に戻り、最終実行イベント番号も 0 に戻ります。

- チャンネルカラーを変更したシーンをリコールしたときに正常にチャンネルカラーが反映されないことがある不具合を修正しました。
- [INC]キーまたは [DEC]キーの連打を行うとスタンバイされるシーンが大きく飛んでしまうことがある不具合を修正しました。
- PREVIEW モード解除後、SCENE フィールドの表示がカレントシーンに戻らず、異なるシーン番号が表示され点滅する不具合を修正しました。
- -ONLINE- DEVICE LIST から選んでマウントした DANTE I/O DEVICE が接続されず、「Virtual」の表示が消えなくなることがある不具合を修正しました。
- HY144-D/HY144-D-SRC にマウントした入出力 33 ポート以上の Dante デバイスにおいて、PORT NAME がすべて取得できない不具合を修正しました。
- その他軽微な不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- V4.02, V4.12 の DSP-RX(-EX),CSD-R7 について、L-ACOUSTICS 社の Immersive Sound システム「L-ISA」のコントロールを有効にしている時に再起動が必要になることがある不具合が見つかりました。NETWORK 画面の IMMERSIVE SOUND タブの L-ISA を不用意に有効にしないでください。尚、問題が発生した場合は、DSP の ID を再設定後に電源再投入し、コンソールから DSP の方向で再シンクをお願いします。
- DSP MIRROR MODE1: TWINLANE MIRROR で RPi の HY カードスロット 2 が MODE2 に設定されている場合、A (アクティブ用 DSP)から B (スタンバイ用 DSP)にチェンジオーバーした時にアウトプットパッチが引き継がれません。

### 暫定回避策

- 手動でスタンバイ用の Unit B をアクティブに切り替える。

- 同じアウトプットパッチを Unit B に設定する。
- Unit A をアクティブに戻す。
- MIDI の NOTE ON をアサインした USER DEFINED キーをごく短い間に連打したとき NOTE ON/OFF が正しく送信されないことがあります。

## バージョンアップ時のご注意

- CS-R5 を V4.00 からアップデートするときは、一度 V4.02 にアップデートしてから V4.12 にアップデートしてください。直接 V4.12 にアップデートすると、アップデート終了時にタッチパネルが反応しなくなります。もしそのような状態になった場合は、正しい再起動の手順であるシャットダウンを行わず直接コンソールのリアパネルの電源スイッチで再起動をすることにより正常に V4.12 として起動します。
- CS-R5、DSP-RX(-EX)を V4.00 や V4.02 からアップデートするときに、update のプログレス表示が進まなくなることや、エラーで終了することがあります。十分以上その状態が続く場合は、電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- DSP-RX(-EX)を V4.02 からアップデートするときに、DSP ミラーリング の B(スタンバイ状態)の設定ではアップデートできないことがあります。DSP-RX(-EX)を A(アクティブ状態)の設定に変えてからアップデートしてください。
- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5 分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。

- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ “Console Network ring connection open! Check cable connection.” が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- MIDI コントロールチェンジで動かしたフェーダーからはタリー信号が出力されません。
- ごく稀に “DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。

1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)

2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。

※1、2 の操作で音声が始まることはありません。

3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。

4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジンを再起動します。(RIVAGE PM7 以外)

※3、4 の操作では音声が始まります。

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。

- DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同期(144io Sync SRC)モードで Dante カード(HY144-D、HY144-D-SRC)を使用するときは、Dante ネットワーク内でマスターとして動作させる 1 台のみ、Dante Controller で Enable Sync to External にチェックを入れてください。

## V4.02

### V4.02 の新機能

- コントロールサーフェス CS-R5、DSP エンジン DSP-RX(-EX)に対応しました。

- RIVAGE PM7 システムにてインプットチャンネルを 120 から 144、MATRIX チャンネルを 24 から 36 に拡張しました。
- プラグインに Eventide SP2016 Reverb を追加しました。
- iOS、Android 用アプリケーション MonitorMix(V1.3 以降)によるリモートコントロールに対応しました。
- HY スロットの自由度向上
  - HY SLOT1,2 で TWINLANe ネットワークカード以外のカードが使用できるようになりました。
  - 2 枚以上の HY Dante カードを使用して、最大 48 台の Dante 機器をマウントし、コントロールできるようになりました。

## NOTE

一台の DSP エンジンに 2 枚以上の HY144-D/HY144-D-SRC カードを挿入して使用する場合は、同一ネットワークに接続することをお勧めします。複数の HY-Dante カードから異なる Dante ネットワーク上のデバイスを HA コントロールするためには各 Dante ネットワークそれぞれに異なるサブネット(ネットワークアドレス)を設定してください。

同一ネットワーク内に接続される HY144-D/HY144-D-SRC カード(同一 DSP エンジンに挿入されているものを含む)の Dante Control ID、および CL/QL シリーズの CONSOLE ID は重複しないようにしてください。(OFF は除く)

- 操作性改善
  - カスタムフェーダーバンクを5バンクに拡張しました。(1 ベイごとに 30 のカスタムレイヤーを使用できます。)
  - EQ 画面で周波数特性の拡大表示やマルチタッチオペレーション(CS-R5 のみ)ができるようになりました。

- SELECTED CHANNEL VIEW 画面にて EQ、DYNAMICS、SEND をチャンネルストリップに並んだ 12 のエンコーダーに展開できるようになりました。
- DYNAMICS のパラメーターの並びを改善し、OUTGAIN、ATTACK、RELEASE を適切な場所に配置しました。
- パネルにある Selected Channel セクションのノブを押すことで該当機能の EDIT 画面に移動できるようになりました。
- チャンネルストリップエンコーダーに AUTO A.G./D.G.機能を追加しました。
- Overview 画面や SEND FROM/TO 画面で SEND ブロックを切替できるようになりました。
- その他、画面レイアウトを刷新しました。
- 視認性向上
  - メーターエリアの拡大と高解像度化を行いました。
  - チャンネルネームエリアを拡大しました。
- 保守性向上
  - LOG 機能を拡充しました。
  - SYSTEM CONFIG 画面でシステム全体の状態監視ができるようになりました。
- TWINLANe ネットワーク経路のインサートが全チャンネルに使用できるようになりました。
- プリファレンス設定の SURFACE SETTINGS でより自由なベイ間のリンクができるようになりました。
- コンソールファイルの拡張子を、“.RIVAGEPM”に統一しました。
- サラウンドモードのとき USE PHONES B FOR SURROUND MONITOR ができるようになりました。
- Rupert Neve Designs 社 RMP-D8、Focusrite 社の Rednet 4/MP8R、及び Yamaha Tio1608-D の Dante 経由でのリモートコントロールに対応しました。

- L-ACOUSTICS 社の Immersive Sound システム「L-ISA」のコントロールに対応しました。

詳細については RIVAGE PM シリーズ オペレーションマニュアルをご覧ください。

V4 より DSP-R10 で第 3 者のソフトウェアが追加で使用されています。

追加分含めてライセンスの情報は、ダウンロードファイルに収録されている \*\*\* (製品名)\_OSSLicense\_j.pdf に記載されています。

## V4.02 で修正した不具合

- RIVAGE PM10/PM7 において電源起動時にイベントリストのイベント番号が保持されないことがある不具合を修正しました。

### 制限事項

有効なタイムコードソースが選択された状態で再起動した場合には、再起動後には時刻が 0 に戻り、最終実行イベント番号も 0 に戻ります。

- チャンネルカラーを変更したシーンをリコールしたときに正常にチャンネルカラーが反映されないことがある不具合を修正しました。
- [INC]キーまたは [DEC]キーの連打を行うとスタンバイされるシーンが大きく飛んでしまうことがある不具合を修正しました。
- PREVIEW モード解除後、SCENE フィールドの表示がカレントシーンに戻らず、異なるシーン番号が表示され点滅する不具合を修正しました。
- -ONLINE- DEVICE LIST から選んでマウントした DANTE I/O DEVICE が接続されず、「Virtual」の表示が消えなくなることがある不具合を修正しました。
- HY144-D/HY144-D-SRC にマウントした入出力 33 ポート以上の Dante デバイスにおいて、PORT NAME がすべて取得できない不具合を修正しました。
- その他軽微な不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- MIDI の NOTE ON をアサインした USER DEFINED キーをごく短い間に連打したとき NOTE ON/OFF が正しく送信されないことがあります。

## バージョンアップ時のご注意

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5 分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP(FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- V3.00 以降のバージョンで作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- WORD CLOCK 画面でサンプリングレートを変更したとき、まれに誤ってエラーダイアログ  
“Console Network ring connection open! Check cable connection.”が表示されることがありますが実際の動作に問題はありません。
- HY256-TL/HY256-TL-SMF カードの最大チャンネル数 256 を越えて INPUT パッチを行った場合、正しくパッチされているように表示されますがパッチは成立せず音声は入力されません。
- MIDI コントロールチェンジで動かしたフェーダーからはタリー信号が出力されません。
- ごく稀に“DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。
  1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM7 以外)
  2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。  
  
※1、2 の操作で音声は止まることはありません。
  3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。
  4. 問題が継続するようであれば、DSP エンジン再起動します。(RIVAGE PM7 以外)  
  
※3、4 の操作では音声は止まります。
- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。  
  
You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]  
  
もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。コンソールの再起動は必要ありません。

- DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同期(144io Sync SRC)モードで Dante カード(HY144-D、HY144-D-SRC)を使用するときは、Dante ネットワーク内でマスターとして動作させる 1 台のみ、Dante Controller で Enable Sync to External にチェックを入れてください。

## V3.05

### V3.05 で修正した不具合

- SCENE の削除後に User Defined Key または GPI を使用して"INC RECALL"、"DEC RECALL"を行うとカレントシーンのミックスデータが初期値に戻ることがある不具合を修正しました。
- ステレオペアに設定している BUS の SUB IN に Global Paste 機能を行うと L チャンネルの値が R チャンネルにも反映される不具合を修正しました。
- DANTE SETUP ポップアップ画面内の表示の不具合を修正しました。

### V3.04 で修正した不具合

- 短時間に多くのシーン STORE や UPDATE、ライブラリーSTORE を行うとまれに"DSP Disconnected!"が表示され、DSP への操作ができなくなる不具合を修正しました。この不具合が発生するとシステム再起動が必要となりますので、V3.04 にアップデートすることを強くお勧めします。
- ごくまれに"Scene empty!"が表示されシーンリコールができなくなる不具合を修正しました。

- シーンの UPDATE 後、別のシーンを RECALL してから UPDATE UNDO を行うと UPDATE を行ったシーンではなく現在実行されているシーンに UPDATE 前のデータを上書きしてしまう不具合を修正しました。
- HY144-D カード使用時に Dante communication error が表示され Dante I/O デバイスの HA がコントロールできなくなることがある不具合を修正しました。
- CSD-R7 で電源投入時まれに内蔵 DSP エンジンが起動せず”Console DSP not responding! Try updating console firmware.”が表示される不具合を修正しました。
- タイムコードが一度停止すると途中から再開しても次のタイムコードイベントが実行されるまでイベントリスト先頭でスタンバイしてしまう不具合を修正しました。
- 書き込み禁止を示す錠前マークが付いた状態の画像ファイルを CONSOLE LOCK 時に表示する画像として LOAD を行うと、以降画像ファイルの LOAD および変更ができなくなる不具合を修正しました。

### **V3.03 で修正した不具合**

- OUTBOARD インサートパッチに対して、PLUG-IN ALLOCATION の RECALL SAFE が正しく動作しない不具合を修正しました。
- [RIVAGE PM7] 内蔵 DSP の切断を表すエラーメッセージが誤って表示されることがある問題を修正しました。

### **V3.02 で修正した不具合**

- PLUG-IN の OUTPUT を SUB IN にパッチした状態で再起動をすると、そのパッチが無効になる不具合を修正しました。
- SEL キーを使用して設定する機能をアサインした USER DEFINED キーを押すと、まれにシステムがクラッシュする不具合を修正しました。

### **V3.01 で修正した不具合**

- Selected Channel セクションの[COPY]および[PASTE]キーを使用してチャンネルのコピーを行なうと、コントロールサーフェスがフリーズすることがある不具合を修正しました。
- START UP MODE を REFRESH、REFRESH w/o MUTE に設定している Rio-D2 シリーズを REMOTE ONLY の状態で再起動した場合 Rio-D2 シリーズとの接続が Connecting で止まってしまいう不具合を修正しました。

## V3.00 の新機能

- ネットワークに接続しているデバイスのデバイス名、スロット、ポートにラベルをつけて、パッチ画面等で確認できるようになりました。
- チャンネルのパラメーターをコピーするときに、コピーするパラメーターを選択できるようになりました。また、インサートされたプラグインを含めてコピーできるようになりました。
- レベルを検出するメーターの切り替えポイントが増えました。(INPUT METER の PRE GC、PRE D.GAIN)
- プラグインに、バックグラウンドノイズや残響の除去を目的とした 6 バンドのノイズサプレッサー DaNSe が追加されました。
- MIX/MATRIX バスからインプットチャンネルに信号を戻す (MixToInput) ができるようになりました。
- アウトプットチャンネルの入力にインプットポートをパッチできる SUB IN 機能が追加されました。
- THEATRE MODE のときに DCA へのアサインが簡単に行なえるようになりました。
- EQ の各バンクにアッテネーターが追加されました。
- EQ のタイプが特性グラフ上で確認できるようになりました。
- 現在のシステム構成と異なるデータをロードしようとする警告が表示されるようになりました。
- ALL タイプのデータをロードするときに、WITH SYSTEM SETTINGS ボタンを押すと以下の項目もロードされるようになりました。
  - ワードクロック設定

- DANTE SETUP(デバイスマウント、パッチ、ポートネームを含む)
- RPi622/222 の RY スロット設定(カード設定を含む)
- ネットワーク設定(HY スロットや RIVAGE PM StageMix)
- +48V MASTER
- [SHIFT]キーを押しながらパラメーターをタッチすることで複数チャンネルをまとめて設定できるパラメーターセットに下記項目が追加されました。
  - インプットチャンネルと MIX チャンネルでの STEREO A/B のオン/オフ
  - THEATRE MODE のときの EQ とダイナミクスのバンクリンクのオン/オフ
- ライブラリー画面にソート機能が追加されました。
- Delay Compensation 設定に応じたエンジン内部のレイテンシーが表示されるようになりました。
- RTA がオフセットを設けてリニア表示されるようになりました。
- SENDS ON FADER モードでの[ON]キーの動作を選択できるようになりました。
- SELECTED CHANNEL VIEW 画面や METER 画面で、ミュートグループによってミュートされているチャンネルの ON ボタンが点滅するようになりました。
- [SHIFT]キーが BAY ごとに作用するか、すべての BAY に作用するかを設定できるようになりました。
- シーンのタイトルなどをキーボードで入力するときに OK ボタンの代わりに ENTER キーで確定できるようになりました。
- USER DEFINED キー、USER DEFINED ノブ、[Fn]キーの割り当てに下記機能が追加されました。
  - USER DEFINED キー
    - INPUT A/B の SPECIFIC CH
    - SET BY SEL、SET NORMAL VALUE、OSCILLATOR の BAY ALL
    - SOLO ON

- USER DEFINED ノブ
  - SPECIFIC CH of CH FADER
- [Fn]キー
  - VSC ON

### V3.00 の改善点

- ・ フォーカス、グローバルペースト、リコールセーフの各設定画面の操作性、表示機能を改善しました。
- ・ CUSTOM FADER BANK ポップアップ画面での設定の操作性を改善しました。
- ・ 同期処理を行なう DEVICE SYNC 画面にて、データ同期方向の操作を改善しました。
- ・ パッチ画面やメーター表示等でチャンネルネームを表示して、操作性や視認性を改善しました。
- ・ シーンリコール時の MIDI/GPI 出力時間のばらつきを軽減しました。
- ・ ステレオに設定した MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号の PAN を振り切ったときのレベルを、ノミナルレベルに変更しました。
- ・ 何も割り当てられていない USER DEFINED キーや USER DEFINED ノブに機能を割り当てるとき、最後に設定した機能が表示されるようになりました。
- ・ アウトプットチャンネルの選択切り替えに連動して、SEND MASTER が変わるようになりました。
- ・ TWINLANe ネットワークに SYNC できていないデバイスがある場合、DEVICE NOT SYNCED! と表示されるようになりました。

### V3.00 で修正した不具合

- ・ Selected Channel セクションの SEND ノブによる SEND レベルの可変範囲が不正となることがある不具合を修正しました。
- ・ DYNAMICS で DE-ESSER を選択したときに、Selected Channel セクションに FILTER の Q が表示されない不具合を修正しました。

- THEATRE MODE において、シーンリコールでチャンネルがペアになる際に EQ や DYNAMICS が異なる不具合を修正しました。
- RPio622/222 に入力した音声が入り上がらないことがある不具合を修正しました。
- コンソールデータを USB メモリーに保存や読み込みをすると、コンソールファームウェアがまれにフリーズすることがある不具合を修正しました。
- Automixer の UI 上でパッチしているチャンネル名が表示されない不具合を修正しました。
- その他軽微な不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- PREVIEW モード解除後、SCENE フィールドの表示がカレントシーンに戻らず、異なるシーン番号が表示され点滅する不具合が見つかりました。この不具合が発生した場合は、[INC]/[DEC]キーを同時に押すことでカレントシーンを表示できます。
- DANTE I/O DEVICE マウントを変更する際に-ONLINE- DEVICE LIST からデバイスを選択すると、接続できず「Virtual」の表示が消えなくなることがあります。「Virtual」が消えない場合はデバイスをアンマウントし再度マウントしてください。
- HY144-D/HY144-D-SRC に入出力 33 ポート以上の Dante デバイスをマウントした場合、PORT NAME がすべて取得できない不具合が見つかりました。この不具合は次回以降のバージョンで修正予定です。
- ごくまれに修正された不具合以外の原因で“DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。
  1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM10 のみ)
  2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。  
  
※1、2 の操作で音声が始まることはありません。
  3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。

4. 問題が継続するようであれば、DSP-R10 を再起動します。(RIVAGE PM10 のみ)

※3、4 の操作では音声が始まります。

## バージョンアップ時のご注意

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP (FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- 本バージョン(V3.00)で作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。

- DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- RIVAGE PM Editor 用ネットワーク端子に PM Editor、RIVAGE PM StageMix 以外や、異なる DSP エンジンの PM Editor ネットワークを接続しないで下さい。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同期(144io Sync SRC)モードで Dante カード(HY144-D-SRC)を使用するときは、Dante ネットワーク内でマスターとして動作させる 1 台のみ、Dante Controller で Enable Sync to External にチェックを入れてください。

## V3.04

### V3.04 で修正した不具合

- 短時間に多くのシーン STORE や UPDATE、ライブラリーSTORE を行うとまれに“DSP Disconnected!”が表示され、DSP への操作ができなくなる不具合を修正しました。この不具合が発生するとシステム再起動が必要となりますので、V3.04 にアップデートすることを強くお勧めします。

- ごくまれに”Scene empty!”が表示されシーンリコールができなくなる不具合を修正しました。
- シーンの UPDATE 後、別のシーンを RECALL してから UPDATE UNDO を行うと UPDATE を行ったシーンではなく現在実行されているシーンに UPDATE 前のデータを上書きしてしまう不具合を修正しました。
- HY144-D カード使用時に Dante communication error が表示され Dante I/O デバイスの HA がコントロールできなくなることがある不具合を修正しました。
- CSD-R7 で電源投入時まれに内蔵 DSP エンジンが起動せず”Console DSP not responding! Try updating console firmware.”が表示される不具合を修正しました。
- タイムコードが一度停止すると途中から再開しても次のタイムコードイベントが実行されるまでイベントリスト先頭でスタンバイしてしまう不具合を修正しました。
- 書き込み禁止を示す錠前マークが付いた状態の画像ファイルを CONSOLE LOCK 時に表示する画像として LOAD を行うと、以降画像ファイルの LOAD および変更ができなくなる不具合を修正しました。

### **V3.03 で修正した不具合**

- OUTBOARD インサートパッチに対して、PLUG-IN ALLOCATION の RECALL SAFE が正しく動作しない不具合を修正しました。
- [RIVAGE PM7] 内蔵 DSP の切断を表すエラーメッセージが誤って表示されることがある問題を修正しました。

### **V3.02 で修正した不具合**

- PLUG-IN の OUTPUT を SUB IN にパッチした状態で再起動をすると、そのパッチが無効になる不具合を修正しました。
- SEL キーを使用して設定する機能をアサインした USER DEFINED キーを押すと、まれにシステムがクラッシュする不具合を修正しました。

### **V3.01 で修正した不具合**

- Selected Channel セクションの[COPY]および[PASTE]キーを使用してチャンネルのコピーを行なうと、コントロールサーフェスがフリーズすることがある不具合を修正しました。
- START UP MODE を REFRESH、REFRESH w/o MUTE に設定している Rio-D2 シリーズを REMOTE ONLY の状態で再起動した場合 Rio-D2 シリーズとの接続が Connecting で止まってしまいう不具合を修正しました。

## V3.00 の新機能

- ネットワークに接続しているデバイスのデバイス名、スロット、ポートにラベルをつけて、パッチ画面等で確認できるようになりました。
- チャンネルのパラメーターをコピーするときに、コピーするパラメーターを選択できるようになりました。また、インサートされたプラグインを含めてコピーできるようになりました。
- レベルを検出するメーターの切り替えポイントが増えました。(INPUT METER の PRE GC、PRE D.GAIN)
- プラグインに、バックグラウンドノイズや残響の除去を目的とした 6 バンドのノイズサプレッサー DaNSe が追加されました。
- MIX/MATRIX バスからインプットチャンネルに信号を戻す (MixToInput) ができるようになりました。
- アウトプットチャンネルの入力にインプットポートをパッチできる SUB IN 機能が追加されました。
- THEATRE MODE のときに DCA へのアサインが簡単に行なえるようになりました。
- EQ の各バンクにアッテネーターが追加されました。
- EQ のタイプが特性グラフ上で確認できるようになりました。
- 現在のシステム構成と異なるデータをロードしようとする警告が表示されるようになりました。
- ALL タイプのデータをロードするときに、WITH SYSTEM SETTINGS ボタンを押すと以下の項目もロードされるようになりました。
  - ワードクロック設定

- DANTE SETUP(デバイスマウント、パッチ、ポートネームを含む)
- RPi622/222 の RY スロット設定(カード設定を含む)
- ネットワーク設定(HY スロットや RIVAGE PM StageMix)
- +48V MASTER
- [SHIFT]キーを押しながらパラメーターをタッチすることで複数チャンネルをまとめて設定できるパラメーターセットに下記項目が追加されました。
  - インプットチャンネルと MIX チャンネルでの STEREO A/B のオン/オフ
  - THEATRE MODE のときの EQ とダイナミクスのバンクリンクのオン/オフ
- ライブラリー画面にソート機能が追加されました。
- Delay Compensation 設定に応じたエンジン内部のレイテンシーが表示されるようになりました。
- RTA がオフセットを設けてリニア表示されるようになりました。
- SENDS ON FADER モードでの[ON]キーの動作を選択できるようになりました。
- SELECTED CHANNEL VIEW 画面や METER 画面で、ミュートグループによってミュートされているチャンネルの ON ボタンが点滅するようになりました。
- [SHIFT]キーが BAY ごとに作用するか、すべての BAY に作用するかを設定できるようになりました。
- シーンのタイトルなどをキーボードで入力するときに OK ボタンの代わりに ENTER キーで確定できるようになりました。
- USER DEFINED キー、USER DEFINED ノブ、[Fn]キーの割り当てに下記機能が追加されました。
  - USER DEFINED キー
    - INPUT A/B の SPECIFIC CH
    - SET BY SEL、SET NORMAL VALUE、OSCILLATOR の BAY ALL
    - SOLO ON

- USER DEFINED ノブ
  - SPECIFIC CH of CH FADER
- [Fn]キー
  - VSC ON

### V3.00 の改善点

- ・ フォーカス、グローバルペースト、リコールセーフの各設定画面の操作性、表示機能を改善しました。
- ・ CUSTOM FADER BANK ポップアップ画面での設定の操作性を改善しました。
- ・ 同期処理を行なう DEVICE SYNC 画面にて、データ同期方向の操作を改善しました。
- ・ パッチ画面やメーター表示等でチャンネルネームを表示して、操作性や視認性を改善しました。
- ・ シーンリコール時の MIDI/GPI 出力時間のばらつきを軽減しました。
- ・ ステレオに設定した MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号の PAN を振り切ったときのレベルを、ノミナルレベルに変更しました。
- ・ 何も割り当てられていない USER DEFINED キーや USER DEFINED ノブに機能を割り当てるとき、最後に設定した機能が表示されるようになりました。
- ・ アウトプットチャンネルの選択切り替えに連動して、SEND MASTER が変わるようになりました。
- ・ TWINLANe ネットワークに SYNC できていないデバイスがある場合、DEVICE NOT SYNCED! と表示されるようになりました。

### V3.00 で修正した不具合

- ・ Selected Channel セクションの SEND ノブによる SEND レベルの可変範囲が不正となることがある不具合を修正しました。
- ・ DYNAMICS で DE-ESSER を選択したときに、Selected Channel セクションに FILTER の Q が表示されない不具合を修正しました。

- THEATRE MODE において、シーンリコールでチャンネルがペアになる際に EQ や DYNAMICS が異なる不具合を修正しました。
- RPio622/222 に入力した音声が入り上がらないことがある不具合を修正しました。
- コンソールデータを USB メモリーに保存や読み込みをすると、コンソールファームウェアがまれにフリーズすることがある不具合を修正しました。
- Automixer の UI 上でパッチしているチャンネル名が表示されない不具合を修正しました。
- その他軽微な不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- PREVIEW モード解除後、SCENE フィールドの表示がカレントシーンに戻らず、異なるシーン番号が表示され点滅する不具合が見つかりました。この不具合が発生した場合は、[INC]/[DEC]キーを同時に押すことでカレントシーンを表示できます。
- DANTE I/O DEVICE マウントを変更する際に-ONLINE- DEVICE LIST からデバイスを選択すると、接続できず「Virtual」の表示が消えなくなることがあります。「Virtual」が消えない場合はデバイスをアンマウントし再度マウントしてください。
- HY144-D/HY144-D-SRC に入出力 33 ポート以上の Dante デバイスをマウントした場合、PORT NAME がすべて取得できない不具合が見つかりました。この不具合は次回以降のバージョンで修正予定です。
- ごくまれに他の原因で“DSP Disconnected!” が表示されることがあります。その場合は、以下の操作を行ってください。
  1. 手動で DEVICE SYNC を行います。(RIVAGE PM10 のみ)
  2. 問題が継続するようであれば、裏パネルにある[RESET]ボタンを押します。  
  
※1、2 の操作で音声は止まることはありません。
  3. 問題が継続するようであれば、コンソールを再起動します。

4. 問題が継続するようであれば、DSP-R10 を再起動します。(RIVAGE PM10 のみ)

※3、4 の操作では音声が始まります。

## バージョンアップ時のご注意

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP (FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- 本バージョン(V3.00)で作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。

- DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- RIVAGE PM Editor 用ネットワーク端子に PM Editor、RIVAGE PM StageMix 以外や、異なる DSP エンジンの PM Editor ネットワークを接続しないで下さい。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同期(144io Sync SRC)モードで Dante カード(HY144-D-SRC)を使用するときは、Dante ネットワーク内でマスターとして動作させる 1 台のみ、Dante Controller で Enable Sync to External にチェックを入れてください。

## V3.03

### V3.03 で修正した不具合

- OUTBOARD インサートパッチに対して、PLUG-IN ALLOCATION の RECALL SAFE が正しく動作しない不具合を修正しました。
- [RIVAGE PM7] 内蔵 DSP の切断を表すエラーメッセージが誤って表示されることがある問題を修正しました。

### V3.02 で修正した不具合

- PLUG-IN の OUTPUT を SUB IN にパッチした状態で再起動をすると、そのパッチが無効になる不具合を修正しました。
- SEL キーを使用して設定する機能をアサインした USER DEFINED キーを押すと、まれにシステムがクラッシュする不具合を修正しました。

### V3.01 で修正した不具合

- Selected Channel セクションの[COPY]および[PASTE]キーを使用してチャンネルのコピーを行なうと、コントロールサーフェスがフリーズすることがある不具合を修正しました。
- START UP MODE を REFRESH、REFRESH w/o MUTE に設定している Rio-D2 シリーズを REMOTE ONLY の状態で再起動した場合 Rio-D2 シリーズとの接続が Connecting で止まってしまいう不具合を修正しました。

### V3.00 の新機能

- ネットワークに接続しているデバイスのデバイス名、スロット、ポートにラベルをつけて、パッチ画面等で確認できるようになりました。
- チャンネルのパラメーターをコピーするときに、コピーするパラメーターを選択できるようになりました。また、インサートされたプラグインを含めてコピーできるようになりました。
- レベルを検出するメーターの切り替えポイントが増えました。(INPUT METER の PRE GC、PRE D.GAIN)
- プラグインに、バックグラウンドノイズや残響の除去を目的とした 6 バンドのノイズサプレッサー DaNSe が追加されました。
- MIX/MATRIX パスからインプットチャンネルに信号を戻す(MixToInput)ことができるようになりました。
- アウトプットチャンネルの入力にインプットポートをパッチできる SUB IN 機能が追加されました。
- THEATRE MODE のときに DCA へのアサインが簡単に行なえるようになりました。

- EQ の各バンクにアッテネーターが追加されました。
- EQ のタイプが特性グラフ上で確認できるようになりました。
- 現在のシステム構成と異なるデータをロードしようすると警告が表示されるようになりました。
- ALL タイプのデータをロードするときに、WITH SYSTEM SETTINGS ボタンを押すと以下の項目もロードされるようになりました。
  - ワードクロック設定
  - DANTE SETUP(デバイスマウント、パッチ、ポートネームを含む)
  - RPi622/222 の RY スロット設定(カード設定を含む)
  - ネットワーク設定(HY スロットや RIVAGE PM StageMix)
  - +48V MASTER
- [SHIFT]キーを押しながらパラメーターをタッチすることで複数チャンネルをまとめて設定できるパラメーターセットに下記項目が追加されました。
  - インプットチャンネルと MIX チャンネルでの STEREO A/B のオン/オフ
  - THEATRE MODE のときの EQ とダイナミクスのバンクリンクのオン/オフ
- ライブラリー画面にソート機能が追加されました。
- Delay Compensation 設定に応じたエンジン内部のレイテンシーが表示されるようになりました。
- RTA がオフセットを設けてリニア表示されるようになりました。
- SENDS ON FADER モードでの[ON]キーの動作を選択できるようになりました。
- SELECTED CHANNEL VIEW 画面や METER 画面で、ミュートグループによってミュートされているチャンネルの ON ボタンが点滅するようになりました。
- [SHIFT]キーが BAY ごとに作用するか、すべての BAY に作用するかを設定できるようになりました。
- シーンのタイトルなどをキーボードで入力するときに OK ボタンの代わりに ENTER キーで確定できるようになりました。

- USER DEFINED キー、USER DEFINED ノブ、[Fn]キーの割り当てに下記機能が追加されました。
  - USER DEFINED キー
    - INPUT A/B の SPECIFIC CH
    - SET BY SEL、SET NORMAL VALUE、OSCILLATOR の BAY ALL
    - SOLO ON
  - USER DEFINED ノブ
    - SPECIFIC CH of CH FADER
  - [Fn]キー
    - VSC ON

### V3.00 の改善点

- フォーカス、グローバルペースト、リコールセーフの各設定画面の操作性、表示機能を改善しました。
- CUSTOM FADER BANK ポップアップ画面での設定の操作性を改善しました。
- 同期処理を行なう DEVICE SYNC 画面にて、データ同期方向の操作を改善しました。
- パッチ画面やメーター表示等でチャンネルネームを表示して、操作性や視認性を改善しました。
- シーンリコール時の MIDI/GPI 出力時間のばらつきを軽減しました。
- ステレオに設定した MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号の PAN を振り切ったときのレベルを、ノミナルレベルに変更しました。
- 何も割り当てられていない USER DEFINED キーや USER DEFINED ノブに機能を割り当てるとき、最後に設定した機能が表示されるようになりました。
- アウトプットチャンネルの選択切り替えに連動して、SEND MASTER が変わるようになりました。
- TWINLANe ネットワークに SYNC できていないデバイスがある場合、DEVICE NOT SYNCED! と表示されるようになりました。

## V3.00 で修正した不具合

- Selected Channel セクションの SEND ノブによる SEND レベルの可変範囲が不正となることがある不具合を修正しました。
- DYNAMICS で DE-ESSER を選択したときに、Selected Channel セクションに FILTER の Q が表示されない不具合を修正しました。
- THEATRE MODE において、シーンリコールでチャンネルがペアになる際に EQ や DYNAMICS が異なる不具合を修正しました。
- RPi622/222 に入力した音声が入り上がらないことがある不具合を修正しました。
- コンソールデータを USB メモリーに保存や読み込みをすると、コンソールファームウェアがまれにフリーズすることがある不具合を修正しました。
- Automixer の UI 上でパッチしているチャンネル名が表示されない不具合を修正しました。

その他軽微な不具合を修正しました。

## 既知の不具合

- 書き込み禁止を示す錠前マークが付いた状態の画像ファイルを CONSOLE LOCK 時に表示する画像として LOAD を行くと、以降画像ファイルの LOAD および変更ができなくなる不具合がありました。
- 画像の LOAD 以外のコンソールの機能に影響はありません。
- 不具合が発生した場合はヤマハ修理ご相談センターにお問い合わせください。
- この不具合は次回以降のバージョンで修正予定です。

## バージョンアップ時のご注意

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。
- V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。

- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP (FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- 本バージョン(V3.00)で作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。

- DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- RIVAGE PM Editor 用ネットワーク端子に PM Editor、RIVAGE PM StageMix 以外や、異なる DSP エンジンの PM Editor ネットワークを接続しないで下さい。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同期(144io Sync SRC)モードで Dante カード(HY144-D-SRC)を使用するときは、Dante ネットワーク内でマスターとして動作させる 1 台のみ、Dante Controller で Enable Sync to External にチェックを入れてください。

## V3.02

### V3.02 で修正した不具合

- PLUG-IN の OUTPUT を SUB IN にパッチした状態で再起動をすると、そのパッチが無効になる不具合を修正しました。
- SEL キーを使用して設定する機能をアサインした USER DEFINED キーを押すと、まれにシステムがクラッシュする不具合を修正しました。

### V3.01 で修正した不具合

- Selected Channel セクションの[COPY]および[PASTE]キーを使用してチャンネルのコピーを行なうと、コントロールサーフェスがフリーズすることがある不具合を修正しました。

- START UP MODE を REFRESH、REFRESH w/o MUTE に設定している Rio-D2 シリーズを REMOTE ONLY の状態で再起動した場合 Rio-D2 シリーズとの接続が Connecting で止まってしまいう不具合を修正しました。

### V3.00 の新機能

- ネットワークに接続しているデバイスのデバイス名、スロット、ポートにラベルをつけて、パッチ画面等で確認できるようになりました。
- チャンネルのパラメーターをコピーするときに、コピーするパラメーターを選択できるようになりました。また、インサートされたプラグインを含めてコピーできるようになりました。
- レベルを検出するメーターの切り替えポイントが増えました。(INPUT METER の PRE GC、PRE D.GAIN)
- プラグインに、バックグラウンドノイズや残響の除去を目的とした 6 バンドのノイズサプレッサー DaNSe が追加されました。
- MIX/MATRIX バスからインプットチャンネルに信号を戻す (MixToInput) ができるようになりました。
- アウトプットチャンネルの入力にインプットポートをパッチできる SUB IN 機能が追加されました。
- THEATRE MODE のときに DCA へのアサインが簡単に行なえるようになりました。
- EQ の各バンクにアッテネーターが追加されました。
- EQ のタイプが特性グラフ上で確認できるようになりました。
- 現在のシステム構成と異なるデータをロードしようすると警告が表示されるようになりました。
- ALL タイプのデータをロードするときに、WITH SYSTEM SETTINGS ボタンを押すと以下の項目もロードされるようになりました。
  - ワードクロック設定
  - DANTE SETUP(デバイスマウント、パッチ、ポートネームを含む)
  - RPio622/222 の RY スロット設定(カード設定を含む)

- ネットワーク設定(HY スロットや RIVAGE PM StageMix)
- +48V MASTER
- [SHIFT]キーを押しながらパラメーターをタッチすることで複数チャンネルをまとめて設定できるパラメーターセットに下記項目が追加されました。
  - インプットチャンネルと MIX チャンネルでの STEREO A/B のオン/オフ
  - THEATRE MODE のときの EQ とダイナミクスのバンクリンクのオン/オフ
- ライブラリー画面にソート機能が追加されました。
- Delay Compensation 設定に応じたエンジン内部のレイテンシーが表示されるようになりました。
- RTA がオフセットを設けてリニア表示されるようになりました。
- SENDS ON FADER モードでの[ON]キーの動作を選択できるようになりました。
- SELECTED CHANNEL VIEW 画面や METER 画面で、ミュートグループによってミュートされているチャンネルの ON ボタンが点滅するようになりました。
- [SHIFT]キーが BAY ごとに作用するか、すべての BAY に作用するかを設定できるようになりました。
- シーンのタイトルなどをキーボードで入力するときに OK ボタンの代わりに ENTER キーで確定できるようになりました。
- USER DEFINED キー、USER DEFINED ノブ、[Fn]キーの割り当てに下記機能が追加されました。
  - USER DEFINED キー
    - INPUT A/B の SPECIFIC CH
    - SET BY SEL、SET NORMAL VALUE、OSCILLATOR の BAY ALL
    - SOLO ON
  - USER DEFINED ノブ
    - SPECIFIC CH of CH FADER

- [Fn]キー
- VSC ON

## V3.00 の改善点

- ・ フォーカス、グローバルペースト、リコールセーフの各設定画面の操作性、表示機能を改善しました。
- ・ CUSTOM FADER BANK ポップアップ画面での設定の操作性を改善しました。
- ・ 同期処理を行なう DEVICE SYNC 画面にて、データ同期方向の操作を改善しました。
- ・ パッチ画面やメーター表示等でチャンネルネームを表示して、操作性や視認性を改善しました。
- ・ シーンリコール時の MIDI/GPI 出力時間のばらつきを軽減しました。
- ・ ステレオに設定した MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号の PAN を振り切ったときのレベルを、ノミナルレベルに変更しました。
- ・ 何も割り当てられていない USER DEFINED キーや USER DEFINED ノブに機能を割り当てるとき、最後に設定した機能が表示されるようになりました。
- ・ アウトプットチャンネルの選択切り替えに連動して、SEND MASTER が変わるようになりました。
- ・ TWINLANe ネットワークに SYNC できていないデバイスがある場合、DEVICE NOT SYNCED! と表示されるようになりました。

## V3.00 で修正した不具合

- ・ Selected Channel セクションの SEND ノブによる SEND レベルの可変範囲が不正となることがある不具合を修正しました。
- ・ DYNAMICS で DE-ESSER を選択したときに、Selected Channel セクションに FILTER の Q が表示されない不具合を修正しました。
- ・ THEATRE MODE において、シーンリコールでチャンネルがペアになる際に EQ や DYNAMICS が異なる不具合を修正しました。
- ・ RPi622/222 に入力した音声立ち上がらないことがある不具合を修正しました。

- コンソールデータを USB メモリーに保存や読み込みをすると、コンソールファームウェアがまれにフリーズすることがある不具合を修正しました。
- Automixer の UI 上でパッチしているチャンネル名が表示されない不具合を修正しました。
- その他軽微な不具合を修正しました。

## バージョンアップ時のご注意

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP (FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。

- 本バージョン(V3.00)で作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。

- DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- RIVAGE PM Editor 用ネットワーク端子に PM Editor、RIVAGE PM StageMix 以外や、異なる DSP エンジンの PM Editor ネットワークを接続しないで下さい。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同期(144io Sync SRC)モードで Dante カード(HY144-D-SRC)を使用するときは、Dante ネットワーク内でマスターとして動作させる 1 台のみ、Dante Controller で Enable Sync to External にチェックを入れてください。

## V3.01

### V3.01 で修正した不具合

- Selected Channel セクションの[COPY]および[PASTE]キーを使用してチャンネルのコピーを行なうと、コントロールサーフェスがフリーズすることがある不具合を修正しました。
- START UP MODE を REFRESH、REFRESH w/o MUTE に設定している Rio-D2 シリーズを REMOTE ONLY の状態で再起動した場合 Rio-D2 シリーズとの接続が Connecting で止まってしまいう不具合を修正しました。

## V3.00 の新機能

- ネットワークに接続しているデバイスのデバイス名、スロット、ポートにラベルをつけて、パッチ画面等で確認できるようになりました。
- チャンネルのパラメーターをコピーするときに、コピーするパラメーターを選択できるようになりました。また、インサートされたプラグインを含めてコピーできるようになりました。
- レベルを検出するメーターの切り替えポイントが増えました。(INPUT METER の PRE GC、PRE D.GAIN)
- プラグインに、バックグラウンドノイズや残響の除去を目的とした 6 バンドのノイズサプレッサー DaNSe が追加されました。
- MIX/MATRIX バスからインプットチャンネルに信号を戻す (MixToInput) ができるようになりました。
- アウトプットチャンネルの入力にインプットポートをパッチできる SUB IN 機能が追加されました。
- THEATRE MODE のときに DCA へのアサインが簡単に行なえるようになりました。
- EQ の各バンクにアッテネーターが追加されました。
- EQ のタイプが特性グラフ上で確認できるようになりました。
- 現在のシステム構成と異なるデータをロードしようとする警告が表示されるようになりました。
- ALL タイプのデータをロードするときに、WITH SYSTEM SETTINGS ボタンを押すと以下の項目もロードされるようになりました。
  - ワードクロック設定

- DANTE SETUP(デバイスマウント、パッチ、ポートネームを含む)
- RPi622/222 の RY スロット設定(カード設定を含む)
- ネットワーク設定(HY スロットや RIVAGE PM StageMix)
- +48V MASTER
- [SHIFT]キーを押しながらパラメーターをタッチすることで複数チャンネルをまとめて設定できるパラメーターセットに下記項目が追加されました。
  - インプットチャンネルと MIX チャンネルでの STEREO A/B のオン/オフ
  - THEATRE MODE のときの EQ とダイナミクスのバンクリンクのオン/オフ
- ライブラリー画面にソート機能が追加されました。
- Delay Compensation 設定に応じたエンジン内部のレイテンシーが表示されるようになりました。
- RTA がオフセットを設けてリニア表示されるようになりました。
- SENDS ON FADER モードでの[ON]キーの動作を選択できるようになりました。
- SELECTED CHANNEL VIEW 画面や METER 画面で、ミュートグループによってミュートされているチャンネルの ON ボタンが点滅するようになりました。
- [SHIFT]キーが BAY ごとに作用するか、すべての BAY に作用するかを設定できるようになりました。
- シーンのタイトルなどをキーボードで入力するときに OK ボタンの代わりに ENTER キーで確定できるようになりました。
- USER DEFINED キー、USER DEFINED ノブ、[Fn]キーの割り当てに下記機能が追加されました。
  - USER DEFINED キー
    - INPUT A/B の SPECIFIC CH
    - SET BY SEL、SET NORMAL VALUE、OSCILLATOR の BAY ALL
    - SOLO ON

- USER DEFINED ノブ
  - SPECIFIC CH of CH FADER
- [Fn]キー
  - VSC ON

### V3.00 の改善点

- ・ フォーカス、グローバルペースト、リコールセーフの各設定画面の操作性、表示機能を改善しました。
- ・ CUSTOM FADER BANK ポップアップ画面での設定の操作性を改善しました。
- ・ 同期処理を行なう DEVICE SYNC 画面にて、データ同期方向の操作を改善しました。
- ・ パッチ画面やメーター表示等でチャンネルネームを表示して、操作性や視認性を改善しました。
- ・ シーンリコール時の MIDI/GPI 出力時間のばらつきを軽減しました。
- ・ ステレオに設定した MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号の PAN を振り切ったときのレベルを、ノミナルレベルに変更しました。
- ・ 何も割り当てられていない USER DEFINED キーや USER DEFINED ノブに機能を割り当てるとき、最後に設定した機能が表示されるようになりました。
- ・ アウトプットチャンネルの選択切り替えに連動して、SEND MASTER が変わるようになりました。
- ・ TWINLANe ネットワークに SYNC できていないデバイスがある場合、DEVICE NOT SYNCED! と表示されるようになりました。

### V3.00 で修正した不具合

- ・ Selected Channel セクションの SEND ノブによる SEND レベルの可変範囲が不正となることがある不具合を修正しました。
- ・ DYNAMICS で DE-ESSER を選択したときに、Selected Channel セクションに FILTER の Q が表示されない不具合を修正しました。

- THEATRE MODE において、シーンリコールでチャンネルがペアになる際に EQ や DYNAMICS が異なる不具合を修正しました。
- RPio622/222 に入力した音声が入り上がらないことがある不具合を修正しました。
- コンソールデータを USB メモリーに保存や読み込みをすると、コンソールファームウェアがまれにフリーズすることがある不具合を修正しました。
- Automixer の UI 上でパッチしているチャンネル名が表示されない不具合を修正しました。

その他軽微な不具合を修正しました。

## バージョンアップ時のご注意

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP (FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。

- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- 本バージョン(V3.00)で作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。

- DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- RIVAGE PM Editor 用ネットワーク端子に PM Editor、RIVAGE PM StageMix 以外や、異なる DSP エンジンの PM Editor ネットワークを接続しないで下さい。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同期(144io Sync SRC)モードで Dante カード(HY144-D-SRC)を使用するときは、Dante ネットワーク内でマスターとして動作させる 1 台のみ、Dante Controller で Enable Sync to External にチェックを入れてください。

## V3.00

## V3.00 の新機能

- ネットワークに接続しているデバイスのデバイス名、スロット、ポートにラベルをつけて、パッチ画面等で確認できるようになりました。
- チャンネルのパラメーターをコピーするときに、コピーするパラメーターを選択できるようになりました。また、インサートされたプラグインを含めてコピーできるようになりました。
- レベルを検出するメーターの切り替えポイントが増えました。(INPUT METER の PRE GC、PRE D.GAIN)
- プラグインに、バックグラウンドノイズや残響の除去を目的とした 6 バンドのノイズサプレッサー DaNSe が追加されました。
- MIX/MATRIX バスからインプットチャンネルに信号を戻す (MixToInput) ができるようになりました。
- アウトプットチャンネルの入力にインプットポートをパッチできる SUB IN 機能が追加されました。
- THEATRE MODE のときに DCA へのアサインが簡単に行なえるようになりました。
- EQ の各バンクにアッテネーターが追加されました。
- EQ のタイプが特性グラフ上で確認できるようになりました。
- 現在のシステム構成と異なるデータをロードしようとすると警告が表示されるようになりました。
- ALL タイプのデータをロードするときに、WITH SYSTEM SETTINGS ボタンを押すと以下の項目もロードされるようになりました。
  - ワードクロック設定
  - DANTE SETUP(デバイスマウント、パッチ、ポートネームを含む)
  - RPi622/222 の RY スロット設定(カード設定を含む)
  - ネットワーク設定(HY スロットや RIVAGE PM StageMix)
  - +48V MASTER

- [SHIFT]キーを押しながらパラメーターをタッチすることで複数チャンネルをまとめて設定できるパラメーターセットに下記項目が追加されました。
  - インプットチャンネルと MIX チャンネルでの STEREO A/B のオン/オフ
  - THEATRE MODE のときの EQ とダイナミクスのバンクリンクのオン/オフ
- ライブラリー画面にソート機能が追加されました。
- Delay Compensation 設定に応じたエンジン内部のレイテンシーが表示されるようになりました。
- RTA がオフセットを設けてリニア表示されるようになりました。
- SENDS ON FADER モードでの[ON]キーの動作を選択できるようになりました。
- SELECTED CHANNEL VIEW 画面や METER 画面で、ミュートグループによってミュートされているチャンネルの ON ボタンが点滅するようになりました。
- [SHIFT]キーが BAY ごとに作用するか、すべての BAY に作用するかを設定できるようになりました。
- シーンのタイトルなどをキーボードで入力するときに OK ボタンの代わりに ENTER キーで確定できるようになりました。
- USER DEFINED キー、USER DEFINED ノブ、[Fn]キーの割り当てに下記機能が追加されました。
  - USER DEFINED キー
    - INPUT A/B の SPECIFIC CH
    - SET BY SEL、SET NORMAL VALUE、OSCILLATOR の BAY ALL
    - SOLO ON
  - USER DEFINED ノブ
    - SPECIFIC CH of CH FADER
  - [Fn]キー
    - VSC ON

### V3.00 の改善点

- フォーカス、グローバルペースト、リコールセーフの各設定画面の操作性、表示機能を改善しました。
- CUSTOM FADER BANK ポップアップ画面での設定の操作性を改善しました。
- 同期処理を行なう DEVICE SYNC 画面にて、データ同期方向の操作を改善しました。
- パッチ画面やメーター表示等でチャンネルネームを表示して、操作性や視認性を改善しました。
- シーンリコール時の MIDI/GPI 出力時間のばらつきを軽減しました。
- ステレオに設定した MIX チャンネルから STEREO バスに送られる信号の PAN を振り切ったときのレベルを、ノミナルレベルに変更しました。
- 何も割り当てられていない USER DEFINED キーや USER DEFINED ノブに機能を割り当てるとき、最後に設定した機能が表示されるようになりました。
- アウトプットチャンネルの選択切り替えに連動して、SEND MASTER が変わるようになりました。
- TWINLANe ネットワークに SYNC できていないデバイスがある場合、DEVICE NOT SYNCED! と表示されるようになりました。

### V3.00 で修正した不具合

- Selected Channel セクションの SEND ノブによる SEND レベルの可変範囲が不正となることがある不具合を修正しました。
- DYNAMICS で DE-ESSER を選択したときに、Selected Channel セクションに FILTER の Q が表示されない不具合を修正しました。
- THEATRE MODE において、シーンリコールでチャンネルがペアになる際に EQ や DYNAMICS が異なる不具合を修正しました。
- RPio622/222 に入力した音声が入力されることがある不具合を修正しました。
- コンソールデータを USB メモリーに保存や読み込みをすると、コンソールファームウェアがまれにフリーズすることがある不具合を修正しました。

- Automixer の UI 上でパッチしているチャンネル名が表示されない不具合を修正しました。

その他軽微な不具合を修正しました。

## バージョンアップ時のご注意

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。

V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。

- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP (FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。
- 本バージョン(V3.00)で作成した MixToInput を含むデータを V3.00 より前のバージョンの RIVAGE PM システムにロードすると、MixToInput が動作します。信号のループなどに注意してください。

## 使用上のご注意

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。

- DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- RIVAGE PM Editor 用ネットワーク端子に PM Editor、RIVAGE PM StageMix 以外や、異なる DSP エンジンの PM Editor ネットワークを接続しないで下さい。
- Dante のチャンネルラベルに、漢字などの動作確認できていない文字を使用した場合、チャンネルネーム LCD には正しく文字が表示されません。
- 同期(144io Sync SRC)モードで Dante カード(HY144-D-SRC)を使用するときは、Dante ネットワーク内でマスターとして動作させる 1 台のみ、Dante Controller で Enable Sync to External にチェックを入れてください。

## V2.52

### V2.52 の新機能

- Theatre Mode を追加しました (Theatre Mode について詳しくは追補マニュアルをご覧ください)。
- USER DEFINED キーと USER DEFINED ノブの表示内容を変更できるようになりました。
- DDM (Dante Domain Manager)に対応しました。
  - HY144-D のファームウェアは V4.0.10.1-2.0.8 以降

- HY144-D-SRC のファームウェアは V4.0.10.2-2.0.8 以降

を使用して下さい。

- SELECTED CHANNEL VIEW 画面にて EQ やダイナミクスのパラメーターをスクリーンエンコーダーで操作できるようになりました。
- SENDS ON FADER モードのとき、パネルのチャンネルネームディスプレイに ON キーの状態を表示できるようになりました。
- HY SLOT4 (CSD-R7 の場合は HY SLOT3) の入出力パッチに対応しました。
- HA 設定を TAKE FROM PORT/TAKE FROM CHANNEL から選択できるようになりました。
- MIDI の送信、受信の ON/OFF を USER DEFINED キーなどからできるようになりました。
- Focus Library に対応しました。
- EQ やダイナミクスの各バンクに含まれるパラメーターを拡張しました。
  - EQUALIZER : LPF, HPF
  - DYNAMICS : KEY IN SOURCE, FILTER

## V2.52 の改善点

- シーン画面が同時に複数ディスプレイで表示できるようになりました。
- シーンリコール時間を短縮しました。
- 表示の遅かった一部の画面の画面遷移時間を短縮しました。

## V2.52 で修正した不具合

- プリファレンス設定を行なう PREFERENCES ポップアップ画面の SURFACE SETTINGS2 にて、INPUT と OUTPUT のいずれか、もしくは両方の AUTO CHANNEL SELECT がオンになっている場合、SENDS ON FADER モードにてフェーダー操作をした直後に SENDS ON FADER モードから抜けると、まれにコンソール上のソフトウェアがハングアップすることがある不具合を修正しました。

- DSP-R10、CSD-R7 を初期化しても、RPio622/222 へのアウトプットパッチ設定が残ってしまう不具合を修正しました。
- DSP ミラーリング使用中、フェイルオーバーが発生したときに、自動的に同期しない不具合を修正しました。
- システム再起動後、まれにメーターが振れないことがある不具合を修正しました。
- 2台のコンソールから Rio-D2 の HA を操作すると片側のコンソールの内容が更新されない不具合を修正しました。
- システム起動時 Unit ID を S1 に設定した RPio622/222 がまれに認識されないことがある不具合を修正しました。
- リコールセーフしているフェーダーをシーンリコール直後に操作したとき、フェーダーが引き戻される  
ことがある不具合を修正しました。
- RPio622/222 の MY SLOT2 に挿入したカードを Port to Port で使用する際に表示が不正となる  
不具合を修正しました。
- USB メモリを挿したときに、SAVE/LOAD 画面で不正なファイルパスが表示されることがある不  
具合を修正しました。
- アウトプットチャンネルの Port Identify を実行した時に、Dante のポート複数にパッチしていても  
すべて点灯しない問題を修正しました。
- シーンリストの最初で DEC RECALL したときや、最後で INC RECALL したとき、シーン番号がル  
ープする不具合を修正しました。
- RIVAGE PM システムに接続された Dante 機器の HA がまれに制御できなくなる不具合を修正し  
ました。
- その他軽微な不具合を修正しました。

## バージョンアップ時のご注意

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。

V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。

- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP (FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。

## 使用上のご注意

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子 に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。

- DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- RIVAGE PM Editor 用ネットワーク端子に PM Editor、RIVAGE PM StageMix 以外や、異なる DSP エンジンの PM Editor ネットワークを接続しないで下さい。
- HY144-D-SRC を DDM サーバに接続した状態で、システムの電源を入れたとき、まれに HY144-D-SRC が起動しない場合があります。その場合はシステムの電源を入れなおして下さい。

## V2.20

### V2.20 の新機能

- HY144-D-SRC オーディオインターフェースカードに対応しました。ただし、カード発売後に最新版のファームウェアをご確認ください。
- HY128-MD オーディオインターフェースカードに対応しました。ただし、カード発売後に最新版のファームウェアをご確認ください。
- コンソールファイル内に保存されている Dante セットアップ情報がロードできるようになりました。  
(V2.02 以降のシステムにてセーブしたコンソールファイルには、その時点の Dante セットアップ情報が含まれています)。
- CH JOB メニューの CH COPY でアウトプットチャンネルチャンネルをコピーするときに、WITH SENDS オプションを選択できるようになりました。
- CUE INTERRUPT を MONITOR と PHONES に対してそれぞれ独立して設定できるようになりました。
- MONITOR SOURCE DEFINE に CUE を選択できるようになりました。

## V2.20 の改善点

- PLUG-IN 画面の表示切替速度を改善しました。
- 複数の DSP エンジン間でアウトプットパッチ競合が発生した場合にメッセージが表示できるようになりました。
- SENDS ON FADER モードの動作を改善しました。
  - SENDS ON FADER モードのマスターバスを切り替えると、CUE 状態が追従する動作をオン/オフできるようになりました。
  - [Shift]キーを押しながら[SENDS ON FADER]キーを押すことにより、SENDS ON FADER ポップアップ画面を表示することなく SENDS ON FADER モードに入ることができるようになりました。
- V2.02 で追加された DSP ミラーリング機能の動作確認ができるようになりました。

## V2.20 で修正した不具合

- RPio622/222 や Local I/O への音声信号が起動時ごくまれに入出力されない問題を修正しました。
- フォーカスリコールを設定していると、リコールできないシーンがごくまれに作られることがある不具合を修正しました。
- LAST CUE MODE で CUE している時、画面操作で CUE 対象を移動すると音声が出力されないことがある不具合を修正しました。
- SELECTED CHANNEL VIEW 画面で EQ の FREQUENCY をデフォルト値に戻すと BAND 2~8 も BAND 1 の初期値が設定されてしまう不具合を修正しました。
- システムを起動したあと、音声は出力されているのにごくまれにメータが振れないことがある不具合を修正しました。
- Native モードの WSG-Y16-V2 SoundGrid インターフェースカードを挿入して同期すると、カードが Blank 表示になる不具合を修正しました。

- カスタムフェーダーバンクを作成するとき SET BY SEL ボタンがグレイアウトしてオンにできない不具合を修正しました。
- ダイレクトアウトのパッチグリッド画面で表示が更新されない不具合を修正しました。
- RIVAGE PM Editor やコンソールを同期したとき、Extracting 表示が出ている間にプラグインをマウントすると、PM Editor、コンソール、DSP エンジンにてマウント情報が異なった状態のままになる不具合を修正しました。
- SENDS ON FADER モードに入ったときに CUE が全クリアされてしまう不具合を修正しました。
- その他軽微な不具合を修正しました。

## バージョンアップ時のご注意

- V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。
- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP (FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。

## 使用上のご注意

- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子 に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。

- DSP ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante カード(HY144-D, HY144-D-SRC)は、DDM(Dante Domain Manager)を正式サポートしていません。将来のバージョンで対応予定です。
- RIVAGE PM Editor 用ネットワーク端子に PM Editor、RIVAGE PM StageMix 以外や、異なる DSP エンジンの PM Editor ネットワークを接続しないで下さい。

## V2.02

### V2.02 の新機能

- 障害が発生して DSP エンジンが停止しても、もう 1 台の DSP エンジンで動作を継続できる DSP Mirroring 機能が追加されました。
- 1 台の DSP エンジンに 2 台のコントロールサーフェスを接続できる Dual Console 機能が追加されました。
- 1 台の DSP エンジンあたり 2 台までの RIVAGE PM Editor を接続できるようになりました。
- RIVAGE PM StageMix によるリモートコントロールに対応しました。1 台のコントロールサーフェス/コンソールあたり最大 2 台まで接続できます。
- 1 つの I/O Network に 4 セットまでの DSP-R10 または 4 台までの CSD-R7 を接続できるようになりました。
- DSP-R10 の HY SLOT2 に挿した TWINLANe ネットワークカード経由で SUB I/O Network を構成できるようになりました。
- DSP-R10 の HY SLOT3 や CSD-R7 の HY SLOT2 に挿した HY144-D カード経由の Dante ネットワークのリモート制御に対応しました。
- 5.1ch サラウンドパン/サラウンドモニターに対応しました。
- バスタイプとして Mix Minus を選べるようになりました。
- Port to Port 機能に、スロットをまたいで音声をパッチできる SLOT BRIDGE が追加されました。
- イベントリストがタイムコードやインターバルでも操作できるようになりました。
- Preview 機能が追加されました。
- Channel Link 機能が追加されました。
- Channel Move 機能が追加されました。
- DSP エンジンの MIDI 端子や GPI 端子を使った制御に対応しました。
- エフェクトプラグインに Portico5045 が追加されました。
- エフェクトプラグインの SEND 用のラックと INSERT 用のラックを分けて表示できるようになりました。

- SEND 用のラックにマウントしたエフェクトプラグインへのパッチを、パッチグリッドから操作できるようになりました。
- CSV File Import/Export の機能が追加されました。
- MUTE GROUP を使っているときのチャンネル ON キーの挙動が切り替えられるようになりました。
- Rio3224-D2/Rio1608-D2(V1.10 以降)、Rio3224-D/Rio1608-D/Ri8-D/Ro8-D (V4.50 以降)に対応しました。
- 1 台の Rio3224-D2/Rio1608-D2/Rio3224-D/Rio1608-D/Ri8-D/Ro8-D は、4 台の RIVAGE PM10/PM7/CL/QL からリモートコントロールできます。

## V2.02 の改善点

- Console Network での通信の安定性を改善しました。
- TWINLANe Network での通信の安定性を改善しました。
- 起動時の TWINLANe ネットワークカードの認識の動作を改善しました。
- FIRMWARE VER の画面で、互換性のないバージョンで動いている機器やモジュールを検知できるようになりました。
- USER DEFINED KEYS に割り当てできる機能を追加しました。
- CUE MODE が LAST CUE であっても CUE STACK が動作するようになりました。
- ステレオチャンネルの Individual Pan に対応しました。
- ペアを組んでもチャンネルネームはコピーされないようになりました。
- Input to Mix の初期値を POST に変更しました。
- リコールセーフの個別パラメーター設定の初期値を ON に変更しました。
- リコールセーフに PLUG-IN GEQ ALLOCATION の設定を追加しました。
- オシレーターの初期値を PINK NOISE, -40dB に変更しました。
- Delay ノブの分解能を変更しました。

## RIVAGE PM Editor と RIVAGE PM StageMix の同時使用について

RIVAGE PM Editor と RIVAGE PM StageMix を同一の NETWORK 端子に接続して同時に使用する場合は、コントロールサーフェスの NETWORK 設定の MISC タブでその NETWORK 端子の COMMUNICATION QUALITY を STAGEMIX/EDITOR に設定してください。ただし、この場合は通信負荷が上がるため RIVAGE PM StageMix の動作が重くなることがあります。重くなった場合は Wi-Fi 機器の IGMP Snooping を有効にしてお使いください。

### V2.02 で修正した不具合

- ・ 起動時の過渡状態を拾う誤検出で ring connection open! が表示されてしまう不具合を修正しました。
- ・ 同じシーンを 2 回続けて UPDATE するとフォーカスリコールが無効になってしまう不具合を修正しました。
- ・ SYNC 終了後も Extracting 表示が「Extracting scene data...100%」のまま残ることがある不具合を修正しました。
- ・ CHANNEL DYNAMICS の DE-ESSER を使用したときに、特定の周波数にノイズが乗ってしまう不具合を修正しました。
- ・ その他の軽微な不具合を修正しました。

### 既知の不具合

- ・ Rio3224-D2、Rio1608-D2 で電源リダンダントのエラーが発生したときに、それらの機器をマウントしている RIVAGE PM 上の SYSTEM/SYNC エラーメッセージが"DANTE SETTING MISMATCH"と誤表示されます。

### バージョンアップ時のご注意

- ・ V1.20 よりプロジェクトファイルの保存方式が変更されました。  
V1.16 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードした場合は、プラグインのパッチが外れるなどの状態になることがありますので、その場合は再度パッチするようにしてください。

- アップデート前のバージョンが V1.21 以下の場合、コンソールのファームウェアアップデートのときに、update のプログレス表示がまれに 14/18 の状態から進まなくなることや、エラーで終了することがあります。5分以上その状態が続く場合は、コンソールの電源を一度オフにして、再度アップデートしてください。
- V1.21 以前のバージョンで保存したプロジェクトファイルをロードしたときに、エフェクトプラグインや GEQ がフォーカスリコールの対象になっているにも関わらず、SCENE 画面にある RACK のフォーカス設定状態を示すインジケーターが消灯したままになることがあります。インジケーターを正しい表示に戻すには、そのシーンの SCENE SETUP (FOCUS)ポップアップ画面を一度開いてから閉じてください。その後プロジェクトファイルをセーブし直すと、それ以降は問題が発生しません。

## バージョンダウングレード時のご注意

- 本バージョンで保存したプロジェクトファイルを、V1.21 以前のシステムでロードしないでください。ロードすると、カレントを含むすべてのシーンでプラグインがアンマウントされます。この場合、再度マウントしてパラメーターをすべて設定しなおす必要があります。
- ファームウェアをダウングレードする場合は、ダウングレードしたあとにシステム全体をイニシャライズしてください。

## 使用上のご注意

- 2 台以上の DSP の出力を TWINLANe 経由で I/O ラックの同一ポートにパッチしても、他の DSP からパッチされていることが画面上には表示されませんので、重複した設定とならないようご注意ください。後から設定したパッチが優先解釈されます。
- HA ゲインを小さく設定したシーンから、HA ゲインを非常に大きく設定したシーンをリコールすると、その信号をどこにもパッチしていなくても、まれに大きなヒスノイズが数秒間出力されることがあります。
- コンソールの USB 端子 に USB キーボードなどの外部デバイスを接続したとき、一部の機種で以下のようなメッセージが表示されることがあります。

You must restart your computer to apply these changes [Restart Now] [Restart Later]

もしこのメッセージが表示された場合は、その USB デバイスはコンソールには使用できませんので、取り外してください。

- RIVAGE PM システム上のコンソールや Editor を SYNC させて Extracting 表示が出ている間は、プラグインをマウントしないようにしてください。マウント情報が伝わらず、コンソール、Editor、エンジン間が異なった状態のままになります。
- ミラーリングのフェイルオーバーが発生して DSP エンジン B がアクティブに切り替わっても、ワードクロックマスターは自動的に切り替わりません。音切れを防ぐため、フェイルオーバー発生後も DSP エンジン A の電源を落とさないでください。
- Dante 機器のマウント情報とパッチのコンソールファイルからのロードは、将来のバージョンで対応予定です。