

DLZ | CREATOR

ポッドキャストとストリーミングのためのアダプティブ・デジタル・ミキサー

Mix Agent™ テクノロジー搭載

取扱説明書 Ver1.0



www.mackie.com



株式会社 サウンドハウス
〒286-0825 千葉県成田市新泉14-3
TEL:0476(89)1111 FAX:0476(89)2222
<http://www.soundhouse.co.jp> shop@soundhouse.co.jp

目次

DLZ CREATOR	1
安全に関する注意事項	3
第 1 章：システム概要	5
第 2 章：リアパネル	6
第 3 章：トップパネル	17
第 4 章：はじめましょう	27
第 5 章：Overview タブ	34
第 6 章：チャンネルタブ	40
第 7 章：FX Tab [Enhanced and Pro]	63
第 8 章：Media TAB	67
第 9 章：スナップショット	71
第 10 章：Pads タブ	77
第 11 章：設定	96
第 12 章：プリセット	112
第 13 章：レコーディング	117
第 14 章：ルーティング	121
接続	125
付録：サービス	127
付録 B：技術仕様	129
寸法	131
保証	132

安全に関する注意事項

1. この説明書をお読みいただき、大切に保管してください。
2. すべての警告と指示に従ってください。
3. 水の近くで使用しないでください。
4. クリーニングは乾いた布のみを使用してください。
5. 通気口をふさがないでください。製造元の指示に従って設置してください。
6. 十分な換気のため、本機の周囲に最低 5 cm の空間を確保してください。
新聞紙やテーブルクロス、カーテン等で通気口を覆って換気を妨げないでください。
7. ラジエーター、温風器、ストーブ、アンプなどの発熱器具の近くに設置しないでください。
8. 本機の上に、点火したろうそく等の裸火を置かないでください。
9. 電源コードが歩行や物に挟まれるなどで損傷しないように注意してください。特にプラグ、コンセント、機器から出る部分に注意してください。
10. メーカーが指定した付属品／アクセサリのみ使用してください。
11. メーカーが指定した、または本機と一緒に販売されたカート、スタンド、三脚、ブラケット、テーブルのみ使用してください。カート使用時は、転倒によるけがを避けるため、カート／機器の組み合わせに注意してください。
12. 雷雨時や長期間使用しないときは、プラグを抜いてください。
13. 故障した場合、有資格のサービス担当者に依頼してください。電源コードやプラグの損傷、液体や異物の混入、雨や湿気への曝露、動作不良、落下など、本機に何らかの損傷が生じた場合はサービスが必要です。
14. 本機を水滴や飛沫にさらさないでください。花瓶やビールグラスなど液体の入った物を本機の上に置かないでください。
15. コンセントや延長コードに負荷の高い機器を接続しないでください。火災や感電の原因になります。
16. 注記：本機は FCC 規則 Part 15 の Class B デジタル機器に適合し、家庭で使うときに、無線の妨害が起きにくいように設計されています。ただし、説明書どおりに設置・使用しないと妨害が起きる場合があります。ラジオやテレビの受信に妨害が出たら本機の電源を入／切して本機による妨害の有無を確かめ、次の対策を試してください。
 - ・ 受信アンテナの向きを変える、または場所を移す。
 - ・ 本機と受信機の距離を離す。
 - ・ 受信機とは別系統のコンセントに接続する。
 - ・ 販売店または経験豊富なラジオ／テレビ技術者に相談する。
17. メーカーが承認していない変更や改造は行わないでください。行くと本機を使う権利を失います。
18. 使用時の周囲温度は最大 45℃を超えないようにしてください。
19. 本機器は、FCCおよびISEDが定める一般環境の「電波ばく露」限度に適合しています。
放射部(アンテナ)と身体との間に20cm以上の距離を保って設置および使用してください。
20. 保護接地付きコンセントに接続してください。

21. 非常に大きな騒音に長時間曝されると、恒久的な聴力損失を引き起こす場合があります
(以下、OSHA の許容暴露表を参照)。

1日の暴露時間 (時間)	音圧レベル dBA (スロー応答)	代表例
8	90	小規模クラブでのデュオ演奏
6	92	(例なし)
4	95	地下鉄車内
3	97	(例なし)
2	100	非常に大きな音のクラシック音楽
1.5	102	(例なし)
1	105	締切について上司が部下に怒鳴る声
0.5	110	(例なし)
0.25 以下	115	ロックコンサートで最も大きい部分

廃棄について：一般家庭ごみとして廃棄しないでください。

第 1 章：システム概要

本書には、ハードウェアおよびファームウェアに関する詳細情報を掲載します。

ハードウェアは製品寿命のあいだ大きく変わりませんが、ファームウェアは別です。新機能は継続的に追加・微調整・更新されます。まさに今この瞬間も進化しています。本書の内容も、ファームウェアやさらなる機能追加に合わせて更新します。

頻繁に更新があるため、画面写真がみなさんの画面と少し異なる場合があります。表示に差があっても、動作には影響しない場合があります。

本ガイドは、必要な情報へすばやく到達できるよう、読みやすさを重視して構成します。すべてを最初から最後まで読む必要はありません。このコンソールの使い方を掴むために、必要な箇所だけ読んでください。

理解を助けるイラスト、画面写真、図版を多数入れました。

重要

重要・ユニーク・見落とすと困る情報を示します。安全と安心のため、必ず読んで覚えてください。

詳細

機能の説明や実践的なヒントなどより詳しい情報を掲載しています。

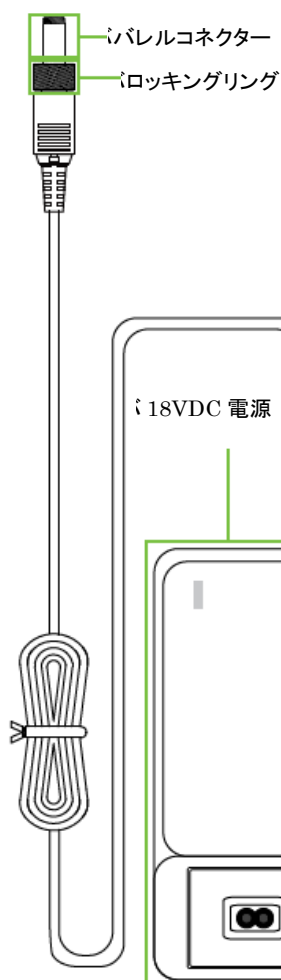
注意

DLZ Creator の操作に関連する注意点や小さな機能にスポットを当てます。

第2章：リアパネル



概要



DLZ Creator のリアパネルは、電源コネクタと電源スイッチ、microSD カードスロット、多目的 USB-A 端子、ネットワーク端子、コンピュータ接続用 USB-C ポート、1/8"ステレオ入力ジャック、1/4"ヘッドホンジャック×2、1/4"L/R 出力ジャック、1/4"L/R ステレオ入力ジャック、コンボ入力ジャック×2 を装備しています。左端の電源コネクタと電源スイッチから順に見ていき、その後に各入力・出力などを確認します。

電源コネクタ

本製品は、100VAC～240VAC のあらゆる電圧に対応するユニバーサル外部電源を採用しています。電圧切替スイッチは不要です。世界中ほぼどこでも使用できます。

“Planet Earth”電源と呼びます。一般的な電源より電圧低下やスパイクの影響を受けにくく、電磁的なアイソレーションが高く、AC ラインノイズに対して優れた保護を提供します。

本製品には、外部 18V DC 電源と電源コードが付属します。18V DC 電源に接続されたコードの先端にはロック式バレルコネクタがあります。これを DLZ Creator の電源コネクタに差し込み、外側のリングを時計回りに回してロックしてください。締めすぎないように抵抗を感じたら止めてください。電源コードのメス側を 18V DC 電源に、オス側をアースされたコンセント

に接続してください。18V DC 電源上の LED は状態を示すため青色に点灯します（DLZ Creator の電源オン／オフに関わらず表示します）。

警告：プラグのアースピンを外さないでください。危険です。

18V DC 電源や電源コードから部品を取り外したり、追加したりしないでください。

電源スイッチ

電源コネクタのすぐ上にあるのが電源スイッチです。

このロッカースイッチの上側を押すと **DLZ Creator** の電源が入り、下側を押すと電源が切れます。

注意：

一般的な使用ガイドとして、**DLZ Creator** は外部パワーアンプやパワードスピーカーよりも先に電源を入れ、最後に電源を切るようにしてください。

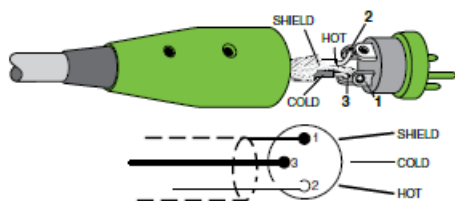
これにより、PA システムに発生する電源オン／オフ時の「ポップノイズ」や「スピーカー・サージ音」の発生を抑えることができます。

XLR／1/4 インチ コンボ入力



最初の 4 つの入力チャンネルは、**XLR** コネクタを使用してバランス接続のマイク信号またはラインレベル信号を受け付けます。

配線は **AES**（Audio Engineering Society／オーディオ技術協会）の規格に準拠しています。



XLR バランス配線

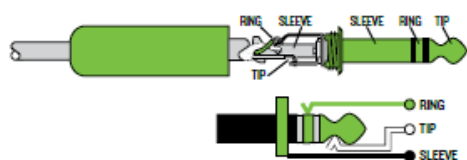
- ピン 1 = シールド（グラウンド）
- ピン 2 = プラス（+／ホット）
- ピン 3 = マイナス（-／コールド）

これらの入力、XLR コネクターによるバランスマイク／ライン信号に加えて、バランス／アンバランスの機器から送られる標準フォンのラインレベル信号も受け付けます。

バランス信号を接続する場合は、1/4 インチ **Tip-Ring-Sleeve (TRS)** プラグを使用してください。

「TRS」とは、**Tip (先端) / Ring (リング) / Sleeve (スリーブ)** の3つの接点を指します。

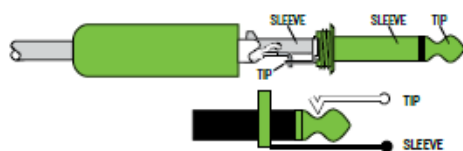
TRS ジャックやプラグは、バランス信号やステレオヘッドフォンの接続に使用され、以下のように配線されています。



1/4 インチ TRS バランスモノラル配線

- **Sleeve (スリーブ)** = シールド
- **Tip (先端)** = ホット
- **Ring (リング)** = コールド

アンバランス回線をこれらの入力に接続するには、次のように配線した **TS** フォン・プラグを使用してください：



TS フォン (アンバランス・モノ) 配線

- **Sleeve (スリーブ)** = シールド
- **Tip (先端)** = ホット

1/4 インチ・ライン入力ジャック (5/6)

ステレオのライン入力は 1/4 インチ・ジャック用に設計されています。ラインレベルの楽器、エフェクト機器、CD プレーヤーなど、ほぼすべてを受け付けます。モノラルソースを接続する場合は左 (**MONO**) 入力を使用してください。モノラル信号はメインミックスの左右の両方に出ます。右入力を追加するとステレオに分離します。配線図は前のページに掲載しています。

1/4 インチ L/R メイン出力ジャック

メイン出力は、ミキサーチェーンの終端にあたるラインレベル信号を提供します。完全にミックスされたステレオ信号が外部機器に送られます。メインのパワーアンプの左右入力、またはパワードスピーカーへ直接接続してください。

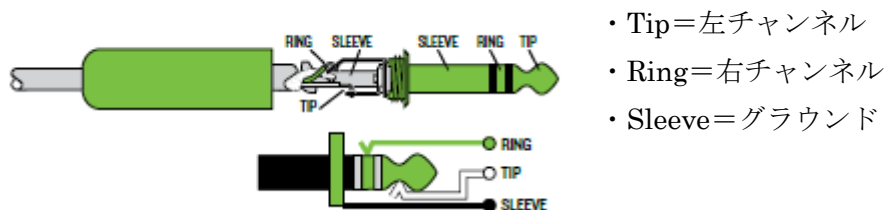
メイン出力は、バランス／アンバランスのいずれのソースでも駆動される 1/4 インチ・コネクタに対応します。両コネクタの配線図は前のページに掲載しています



1/4 インチ ヘッドホン出力ジャック

TRS フォン端子はステレオヘッドホンに出力します。音量はクイックコントロールノブで調整します。

ヘッドホン出力の端子配列（標準的な規格）：



1/8 インチ ステレオ・ライン入力ジャック (7/9)

1/8 インチのステレオ入力は、スマートフォン、タブレット、MP3 プレーヤー、CD プレーヤー、その他の信号源からのステレオまたはモノのラインレベル信号を受け付けます。

AES (Audio Engineering Society) の規格に従った配線：

ステレオ 1/8 インチ TRS

- Sleeve=シールド (グラウンド)
- Tip=左チャンネル
- Ring=右チャンネル

注意

DLZ Creator で音量を上下できますが、接続する機器側の音量も上げてください。

このジャックは、スマートフォンやタブレットに音声を送る TRRS コネクタには対応しません。TRRS コネクタは使用しないでください。

USB-C コンピュータージャック

このインターフェースは、コンピュータ経由で DLZ Creator へオーディオをストリーミングします。

USB ケーブルの USB-C 側を DLZ Creator に、USB-A 側をコンピュータの USB ポートに接続してください。

USB Audio IN — このコネクタは、コンピュータまたはスマートフォンから、ステレオオーディオを DLZ Creator のチャンネル 5/6 または 7/8（選択したソースによって変わります）へ送る機能を提供します。DLZ Creator は、USB 1/2、USB 3/4 を通じて、コンピュータへ 2 系統のステレオオーディオを送出します。USB 入力は 1/8 インチ TRS フォン入力の影響を受けません。

USB Audio OUT — このコネクタは、ステレオまたはマルチトラックのオーディオを、本製品からコンピュータへ送出できるようにします。

注意

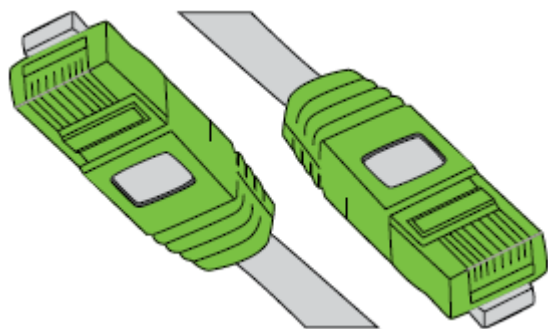
コンピュータの設定で、入出力を“DLZ Creator”に変更するのを忘れないでください。

注意

DLZ Creator の USB 接続はオーディオ専用です。給電はできません。



Ethernet ポート – NDI



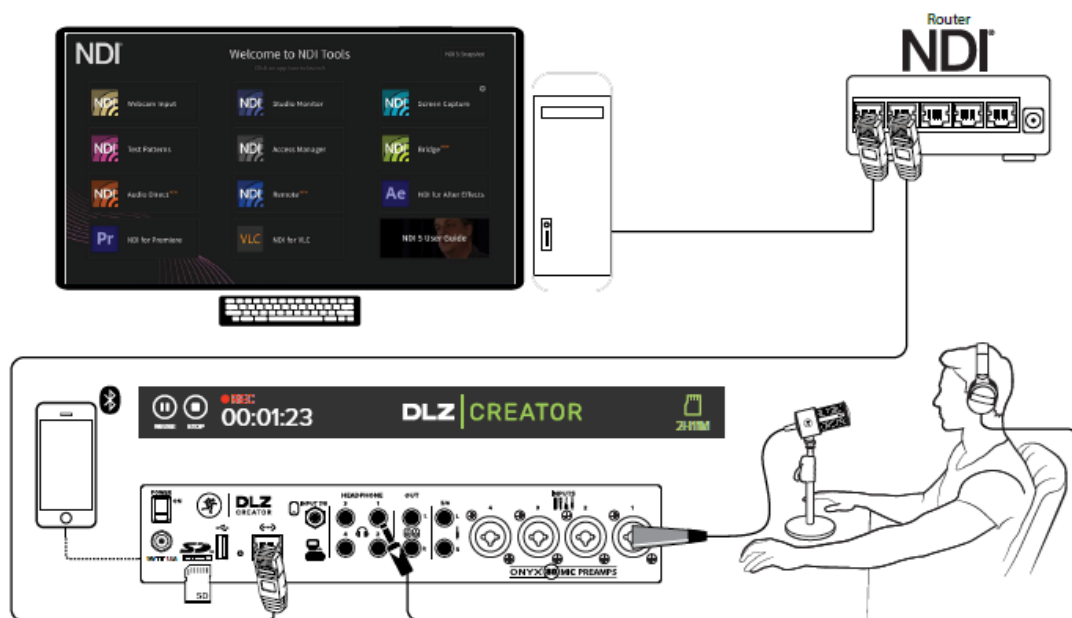
DLZ Creator の Ethernet ポートは、Ethernet ケーブルを接続して Network Device Interface (NDI) がコンピューターネットワーク経由でオーディオ通信できるようにするためのものです。Ethernet ポートは 10/100 対応です。CAT5、CAT5e、CAT6 の各ケーブルで動作します。ケーブルの種類にかかわらず、本ポ

ートの仕様上、通信速度は 10/100 で動作します。

Ethernet ケーブルの一端を DLZ Creator の Ethernet ポートに接続し、もう一端をルーター（同梱しません）に接続してください。ルーターは機器同士を「接続」し、互いに情報を「共有」できるようにします。

まずは本書の残りの内容を確認してから、準備が整った時点で NDI の設定に戻ることをおすすめします。準備ができている場合は、そのままページをめくってください。

接続図 1 – NDI から NDI プラグイン



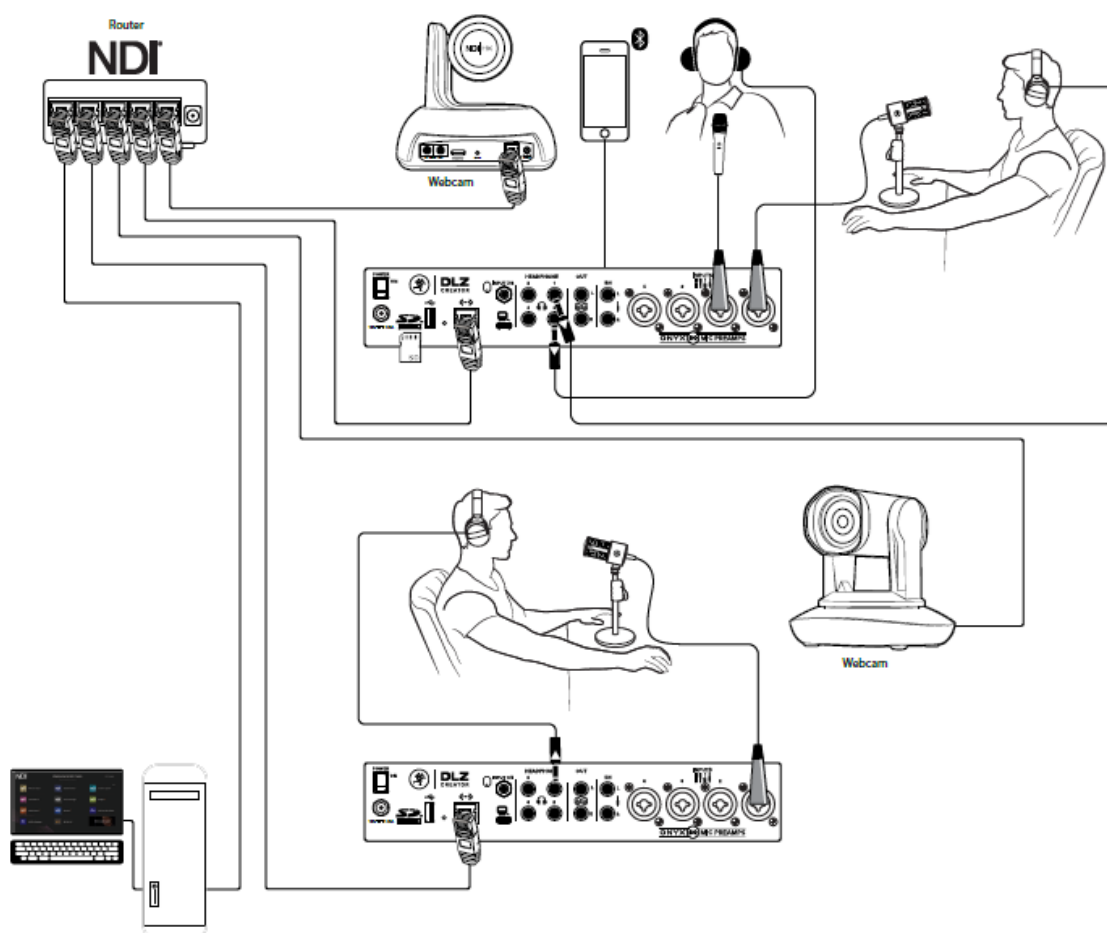
この最初の接続例では、DLZ Creator からルーターへイーサネットケーブルで接続し、ルーターはコンピューターにも接続します。ここでは、オーディオ入力を NDI 経由でイーサネットを通してコンピューターへ送ります。使用するツールは NDI Bridge や NDI

Plugin、あるいはお使いの DAW など、お好みの NDI ツールでかまいません（上部の大型モニターに表示されている NDI Tools の多くに対応します）。

あわせて、スマホを Bluetooth で接続します。これによりホストが着信に応答できます。

最後に、同時録音に備えて microSD カードを装着します。

接続図 2 – DLZ Creator から DLZ Creator



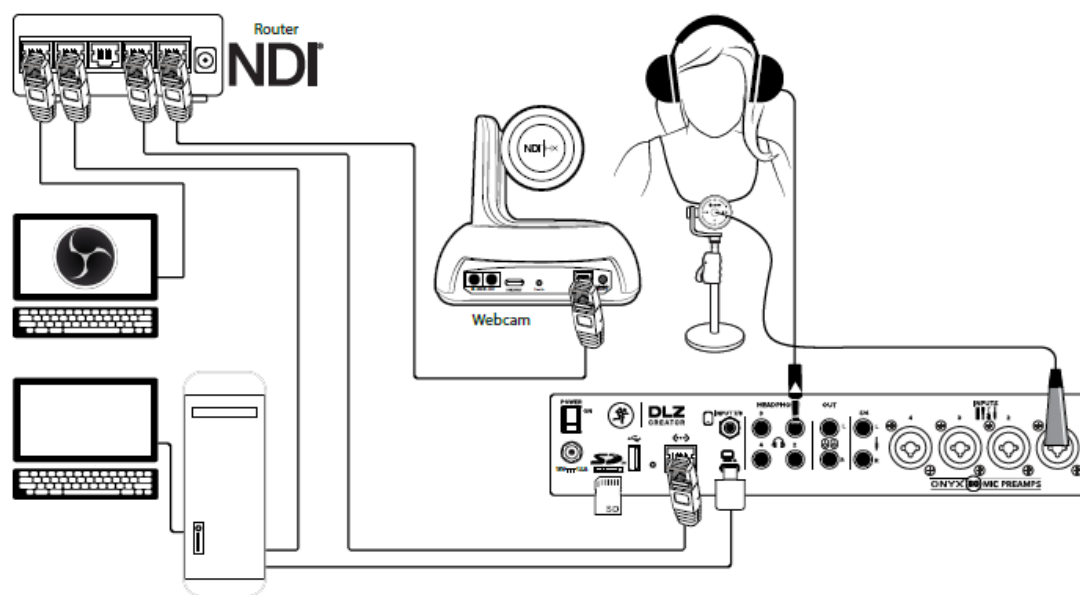
複数の DLZ Creator ミキサー同士を相互接続できるのをご存じでしたか。しかも隣り合う場所に限りません。建物内の別室に 1 台、まったく離れた部屋にもう 1 台という構成でも使えます。ここでは、複数台の DLZ Creator を用いた接続例を紹介します。

この例では、各 DLZ Creator をイーサネットケーブルでルーターに接続し、ルーターはコンピュータにも接続します。前項と同様に、オーディオ入力 は NDI を用いてイーサネット経由でコンピュータへ送ります。NDI Bridge、NDI Plugin、またはお使いの DAW で利用できる NDI ツール（モニターに表示されている NDI Tools の多く）に対応します。

配信者は映像配信にも対応できますので、各自のウェブカメラを使用してください。各ウェブカメラからルーターへイーサネットケーブルを接続します。さらに、ホストが着信に応答できるよう、電話機を Bluetooth で接続してください。

1 台目の DLZ Creator からのオーディオ入力、イーサネット経由で 2 台目の DLZ Creator に送り、他の音源と合わせてミックスします。その後、イーサネット経由で PC へ配信または録音します。必要に応じて、同時録音用に microSD カードも装着します。

接続図 3－デュアルボックス構成



最後に、NDI 接続図 3、デュアルボックス構成です。1 台の DLZ Creator を 2 台のコンピューターに接続します。

ご覧のとおり、DLZ Creator とウェブカメラをイーサネットケーブルでルーターに接続します。そこからルーターは 2 台のコンピューターに接続します。(1) 高い処理能力を持ち、重い処理を担当するタワー PC、(2) その上にあるノート PC (OBS ログのあるコンピューター) で、OBS を使って映像録画や配信を含むすべての音声／映像を処理します。ルーターはイーサネット経由で NDI を配信用ノート PC に送ります。

また、DLZ Creator は USB でタワー PC に直接接続し、microSD カードも装着します。複数の録音方法が選べます。

これらのセットアップ（さらに他の方法も含む）は、Settings > Recording / Routing で設定してください。詳しくは 84–87 ページを参照してください。

USB-A ジャック

USB-A ジャックは多目的に使えます。たとえばフラッシュドライブを接続して直接録音できます。スマホの充電もできます。

最後の例も可能ですが、このジャックは主に録音用途で使う前提です。



注意

フラッシュドライブだけを使用してください！SSD（ソリッドステートドライブ）やHDD（ハードディスク）は使用しないでください。DLZ Creator は SSD/HDD をドライブとして認識しません。SSD/HDD を駆動する電力が不足します。

フォーマットについて — すぐに録音を始めたい気持ちはわかりますが、まずは重要な準備として USB ドライブのフォーマットを行ってください。まず USB ドライブを用意します。

注意

どの USB ドライブを選ぶか推奨はしませんが、すぐにわかる信頼できるブランド名を選ぶのは悪くありません。

一例

- Seagate
- SanDisk
- LaCie
- Adata
- WD (Western Digital)

注意

他で一度フォーマット済みの USB ドライブでも、DLZ Creator でのフォーマットを強く推奨します。いえ、「強く推奨」ではなく、実行してください！

以下の手順に従ってください。

言うまでもない話ですが、念のため。DLZ Creator で USB ドライブをフォーマットするには、その USB ドライブを DLZ Creator の USB-A スロットに接続してください。USB-A は片方向しか入りません。長年使ってきたとおり、たいてい最初は逆向きに差し込んで、ひっくり返しても入らず、さらに元に戻すと入る...というやつです。やっかいな USB-A スロットです！

最初の条件（USB ドライブを正しく挿す）が満たされていないと、フォーマットを開始できない場合があります。別の向きでは入らず、挿し直す必要があります。その間、DLZ Creator には「USB ドライブがありません」と表示されます。

USB ドライブを正しく挿入し、DLZ Creator の電源を入れたら、USB ドライブをフォーマットしてください。

詳しくは Settings > Bluetooth / Disk（79–84 ページ）を参照してください。

ここまでは DLZ Creator のハードウェアで、以降はソフトウェア関連です。

SD 録音、再生



最後にして重要な項目です。電源コネクターと USB-A ジャックの間に、microSD スロットがあります。

DLZ Creator は高性能なミキサーですが、ここではポッドキャスト、インタビュー、スタジオ収録などを microSD カードに録音できます。

フォーマット — 早く録音を始めたい気持ちはわかりますが、まず重要な作業として microSD カードのフォーマットを行います。最初に microSD カードを用意してください。新品でも、しばらく使っているカードでもかまいませんが、クラス 10 以上にしてください。

注意

microSD カードは、安定動作のためクラス 10 以上が必要です。古いカードを使うと、速度不足でサンプルがドロップする可能性が高くなります。どのカードを選ぶか推奨はしませんが、広く知られた信頼あるブランドを選ぶのは有効です。

一例

- SanDisk
- PNY
- Lexar
- Samsung
- Kingston

注意

他の機器で一度フォーマット済みでも、DLZ Creator でのフォーマットを強く推奨します。いえ、「強く推奨」ではなく、実行してください！

以下の手順に従ってください。

DLZ Creator で microSD カードをフォーマットするには、

(1) microSD カードを DLZ Creator の microSD カードスロットに挿し、接点（金色端子）を下向きにしてください。カードの上面（ブランド名、容量などの記載面）は、下図のとおり「SD™」ロゴの方向に上向きになります。



電気接点



microSD カード取り出し



microSD カード挿入

(2) Settings > Bluetooth / Disk > SD Card (79-84 ページ) を参照してください。

ここまでは DLZ Creator のハードウェアを見てきました。ここからはソフトウェア関連です。まずはフロントパネルです...

その前に、SD カードに関する注意を 2 点だけ（詳細は後述します）。

注意

microSD カード（または USB ドライブ）のステレオ再生は、ステレオ入力チャンネル 9/10 にルーティングし、処理してからメイン LR へ送れます。

注意

また、このスロットはマルチトラック録音にも対応します。14 チャンネルです。モノラル 4 系統（チャンネル 1、4）、ステレオ 3 系統（チャンネル 5/6、7/8、9/10）、ステレオのサンプルパッド（チャンネル 11/12）、さらに LR ミックス（13/14）に対応します。

第 3 章：トップパネル



概要

上から下へ、左から右へと、各 DLZ Creator のトップパネルには多数のノブ、ボタン、画面、エンコーダーなどが並びます。要素が多いため、本章では各部の詳細説明までは行いません。

以下では各セクションの概要と並び順を示します。詳しい解説や拡大図は、記載のページを参照してください。

注意

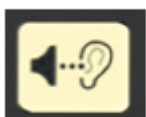
以下のページで扱う内容は、引き続きハードウェアに関してです。DSP（Digital Signal Processing／デジタル信号処理）については、この後に説明します。

- 1 入力チャンネル — 19-20 ページ
- 2 サンプラーチャンネル — 20 ページ
- 3 メイン出力チャンネル — 21 ページ
- 4 Home・Rec・Automix — 21-22 ページ
- 5 クイックコントロールノブ — 23 ページ
- 6 DLZ Creator ディスプレイ — 24 ページ



入力チャンネル

DLZ Creator には合計 7 本の入力チャンネルストリップ（モノラル 4、ステレオ 3）、バーチャル 2、さらにステレオのサンプラーチャンネルストリップ 1 本と、ステレオのマスターチャンネルストリップ 1 本があります。各入力チャンネルストリップには次の機能が含まれます。



SOLO

Solo は、ミックスに加える前にチャンネル（入力チャンネルストリップ）を試聴できます。チャンネルの Solo ボタンを押すと、ヘッドホン出力 1 ではそのチャンネルのみが聞こえます。Solo ボタンは押したときアンバーに点灯します。チャンネル ID には小さなアンバーの「S」が表示されます。チャンネル ID の詳細は後述します。



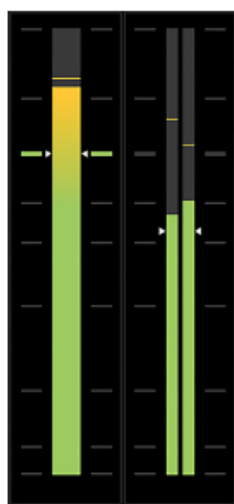
MUTE

Mute ボタンは、選択した入力および／または出力の信号をミュート（オフ）にします。Mute ボタンは押したとき赤く点灯します。チャンネル ID には小さな赤い「M」が表示されます。チャンネル ID の詳細は後述します。

チャンネルノブ、入力メーター



モノ



ステレオ

チャンネルノブは、選択した出力へ送る各チャンネルのレベルを調整します。音量はオフ（無音）から最大（フルボリューム）まで設定できます。

入力メーターは各入力チャンネルの相対レベルを表示します。通常は緑色を維持し、ときどき黄色域に触れる程度が適正です。メーターが継続して黄色を示す場合は、ゲインを下げてください。入力が高すぎる（オーバーロード）の場合、メーター上部のクリッピングジケーターが赤く点灯します。クリッピングが発生したら、ゲインを下げてください。

入力チャンネル 1-4 はモノメーター（1 本）です。入力チャンネル 5-10、サンプラーチャンネル（11/12）、メインアウト L/R は、すべてステレオメーター（2 本）です。

サンプラーチャンネル

サンプラーチャンネルストリップには次の機能が含まれます。



SOLO

Solo は、ミックスに加える前にサンプラーチャンネルを試聴できます。チャンネルの Solo ボタンを押すと、モニターバスではそのチャンネルのみが聞こえます。Solo ボタンは押したときオレンジに点灯します。

サンプラー/ FX /コントロールチャンネルノブ

サンプラーチャンネルノブは、選択した出力へ送るサンプラー/ FX /コントロールのレベルを調整します。音量はオフ（無音）から最大（フルボリューム）まで設定できます。これはグローバルコントロールで、6つのサンプルパッドすべてのレベルに影響します。

6つのサンプルパッド

6つのフルカラー、ソフトタッチのシリコン製モーメンタリーボタンのいずれか（複数可）を押すと、保存されたサンプルを再生します。押している間、サンプルが再生します。再生中は、そのボタンが明るく点灯します。再

生していないときも、サンプルパッドは薄く点灯します。パッドにサンプルが割り当てられていない場合は消灯します。

サンプル、再生モード、色などは、後述の **Samples** タブから変更および更新できます。

メイン出力チャンネル



入力チャンネルストリップと同様に、マスター（メイン）チャンネルストリップにもミュートボタンとフェーダーがあります。ただし入力チャンネルストリップと異なり、マスターチャンネルストリップは入力ではなく **L/R** 出力にリンクします。さらに、マスターフェーダーの音量は実フェーダーではなくディスプレイ上で上げ下げします。

ミュートボタン

ミュートボタンは、選択した入力および／または出力の信号をミュート（オフ）にします。ミュートボタンは有効時に赤く点灯します。マスターチャンネルのミュートボタンはチャンネルミュートと同様に動作しますが、出力をミュートします。たとえば離席時の一時停止スイッチとして使用してください。既定ではメインアウト **L/R** のみをミュートします。ミュートボタンは有効時に赤く点灯します。

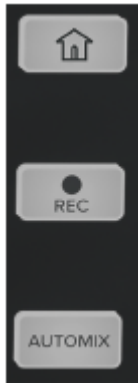
メイン出力フェーダー、メーター

メインフェーダーは出力レベルを調整します。出力メーターは出力信号レベルをステレオ **L/R** で表示します。

メーターは基本的に緑を保ち、ときどき黄色に触れる程度が適正です。黄色が多すぎる、または赤（クリッピング）が出る場合は、消えるまでメインフェーダーを下げ、あわせて入力チャンネルも確認してください。

入力チャンネル 1-4 はモノメーター（1 本）です。入力チャンネル 5-10、サンプラーチャンネル（11/12）、メインアウト **L/R** はすべてステレオメーター（2 本）です。

Home ・ Rec ・ AutoMix



フルカラーのソフトタッチ・シリコンボタンが3つあります。

- (1) 概要タブへすぐにアクセスできます。
- (2) 録音バナーを表示します。
- (3) MixAgent™ AutoMix バナーを表示します。詳しくは以下をご覧ください。

HOME

このボタンは、押すとメインの概要画面へ戻ります。長押し中は有効になり、緑に点灯します。

REC

このボタンを押すと、ディスプレイに録音設定バナーが表示されます。ワンタップで次のいずれかを操作できます。(1) 本体録音の開始／停止を有効にします(短く押して離してください)。(2) 進行中の録音を一時停止します(2秒長押しして離してください)。一時停止中は、録音ボタンを短く押すと録音を再開します。このラッチングボタンは有効時に赤く点灯し、脈打つように点滅して録音開始を示します。

DLZ Creator の録音手順の詳細は、第13章(94–97ページ)をご覧ください。

オートミックス

AutoMix を使用すると、下図のとおり AutoMix バナーにすばやくアクセスできます。AutoMix ボタンを押してください。バナーが開きます。最初に気づくのは、メーター上部が見えなくなる点です。心配しないでください。メーターはあります。AutoMix バナーの背後に“隠れて”います。

AutoMix は「Overview」タブを開いている場合にのみ表示します。今後の章で「Overview」とその他のタブについて説明します。



AutoMix ボタンを押すと AutoMix バナーは開きますが、機能させるには AutoMix をオンにする必要があります。バナー右上の AutoMix オン／オフスイッチを軽くタップしてください。

バナーに記載のとおり、「選択した優先度に基づいて、マイクチャンネル間でゲインを共有します。」

そのためには、優先度を割り当てたいチャンネルのスイッチをタップしてください。目的の操作を行うには、重みを割り当てたい各チャンネルの「アサイン」スイッチをタップしてください。

スイッチを右側に入れてオンにしたら、各マイク入力に割り当てる重みを設定してください（高／中／低）。

注意

上の例では4つのチャンネルすべてに重みを設定していますが、常にそうする必要はありません。

例えば、チャンネル1～2だけをオンにし、チャンネル3～4はオフのままでかまいません。

ただし重みを設定するには、先にアサインボタンをオンにしてください。

AutoMix ボタンをもう一度押すと、いくつか変化があります。まず、AutoMix バナーが消え、メーターが再表示します。さらに、AutoMix バナートグルスイッチが有効な間は、AutoMix ボタンがティールに点灯し、現在 AutoMix が有効であると示します。最後に、メイン L/R チャンネル ID に小さなティール色の「A」を追加します。



AutoMix ボタン

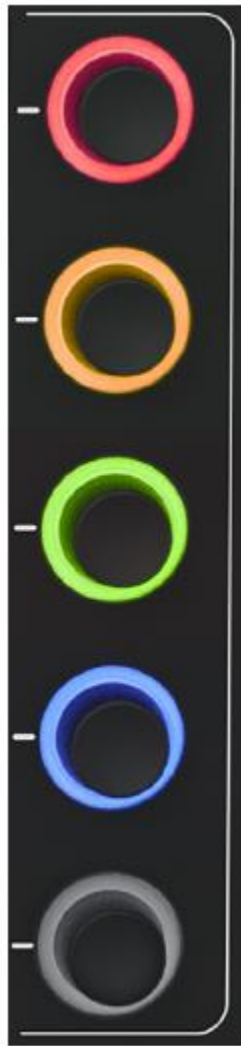


メイン L/R チャンネル ID

では、AutoMix はいつ使うべきでしょうか。マイクに優先度を割り当てるのはいつ（なぜ）でしょうか。たとえばポッドキャストでは、ホストのマイクに優先度を割り当て、ゲスト側はオフにできます。ラジオ局でも、メインのホストとゲストに対して AutoMix を活用できます。

クイックコントロールノブ

DLZ Creator の右上に縦一列で配置されたのが、クイックコントロールノブです。



左側のディスプレイに表示される内容に応じて、5つのクイックコントロールノブで該当パラメーターを操作します。

ノブ自体をアサインしたりユーザーでカスタマイズしたりはできませんが、あらかじめ割り当てられたパラメーターにアクセスし、クイックコントロールノブで調整できます。

各ノブのベースカラーは、その時点で操作可能なパラメーターに応じて変化します。

ソフトウェア画面の説明に進むと、さらに理解しやすくなります。

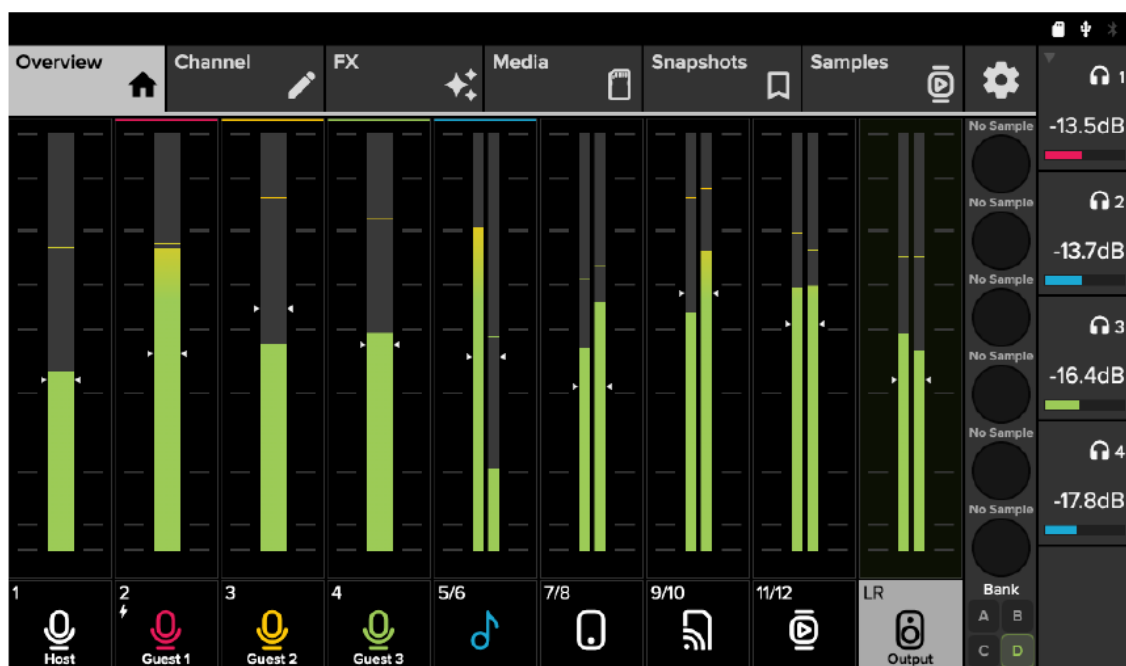
DLZ Creator のディスプレイ

DLZ Creator のディスプレイは 7 インチの大型タッチスクリーンで、解像度は 1024×600 ピクセルです。

次の各タブで、パラメーターの表示・アクセス・更新ができます。

- Overview (Home) — DLZ Creator の概要。
- Channel setup — チャンネル名、アイコンとカラー、ゲイン、48V、パン、センドレベル、ダイナミクス、FX レベルなどを設定します。
- FX setup — リバーブとディレイの設定 (Enhanced と Pro モード)。

- **Media** — 収録データを USB や SD に保存します。ディスク上のオーディオファイルへアクセス（再生）する場所でもあります。
- **Snapshots** — スナップショットの呼び出し、保存、上書き保存、編集、削除をします。
- **Pads** — パッド名、パッドカラー、3 種のパッドモード、複数の再生スタイル、多様なコントロールモード、FX など。
- **Settings** — ワークモード、画面とボタンの明るさ、工場出荷時へのリセット、Bluetooth ペアリング、録音設定など、さらに多くの項目。



ナビゲーションバーに沿って横一列に並ぶこれらのタブに加えて、タップ、ダブルタップ、押し込み、ドラッグ、スワイプなど、ほかにも操作できる要素があります。これらは該当箇所ですく説明します。

第 4 章：はじめましょう

はじめに

DLZ Creator の電源を入れる前に、本書で使う言い回しに少し慣れておきましょう。そうすることで混乱を減らし、生産性が上がります。良いことづくめです！

タップ&ドラッグ

タップ&ドラッグは新しいダンスの名前のように聞こえますが、残念ながら違います。ここでは実際に使う操作を説明します。

操作	動作	例
シングルタップ	コントロールや項目を 1 回押す（マウスのシングルクリックに相当）	タブやチャンネル、プリセットなどを選択します。
ダブルタップ	コントロールや項目を素早く 2 回押す（マウスのダブルクリックに相当）	パン／バランスをセンターにする、EQ ゲインを 0 dB にリセットする、など。
ドラッグ	画面を押したまま目的の場所までドラッグする（左右・上下に移動）	パン、EQ、ゲート／コンプ、FX などを調整します。

ナビゲーションバー上のタブ（サブタブを含む）、チャンネル ID、プリセットのプルダウン、オン／オフスイッチなど、タップできる場所は多数あります。DLZ Creator は同様の考え方で動作します。多くの場合、タップで有効、もう一度タップで無効にします。

一部の項目はダブルタップで初期設定に戻せます。たとえば、パンはセンターに、EQ は 0 dB ゲインに戻ります。また、チャンネル ID をダブルタップすると、そのチャンネルのパラメーター画面へ素早く移動します。

ドラッグはパン、EQ、ゲート、コンプレッサー、FX などを調整する基本操作です。パラメーターに指を置いたまま、目的の位置までドラッグしてください。すぐにドラッグ操作が得意になります。

ウェルカム画面

準備はいいですか？ それでは始めましょう！ 電源スイッチをオンにしてください。内部の小さな仕掛けが目を覚まします。スリープから復帰すると、次のウェルカム画面が表示されます。



ご覧のとおり、DLZ Creator は多言語に対応します。まずは使い慣れた言語を選択してください。選んだ言語をタップして緑色でハイライトさせ、続けて矢印をタップしてください。初期設定の言語は英語です。

注意

本書の翻訳は、直訳ではなく理解しやすさを優先しています。

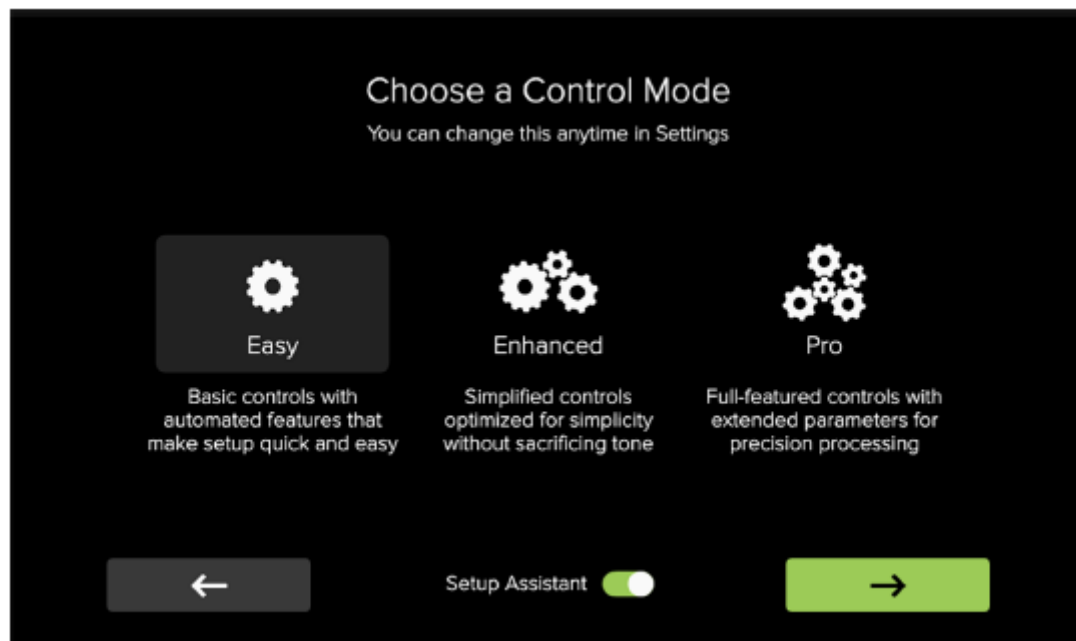
注意

言語は [Settings] > [System] > [Language] のドロップダウンから変更できます。

詳細は 78 ページを参照してください。

言語を選ぶと、次に Control Mode (コントロールモード) の選択を求められます...

コントロールモード



本書の至るところで各モードに触れます。各モードの見た目や機能に違いがあるためです。DLZ Creator には次の3つのモードがあります。さらに、どのモードにも直感的に案内するウィザードが用意され、迷ったときに助けになります。

- ・ **Easy Mode** — 初心者向けのモードです。Easy では利用できる機能が一部絞られますが、扱いに慣れたら Enhanced や Pro に切り替えてください。最初は Easy Mode を強くおすすめします。

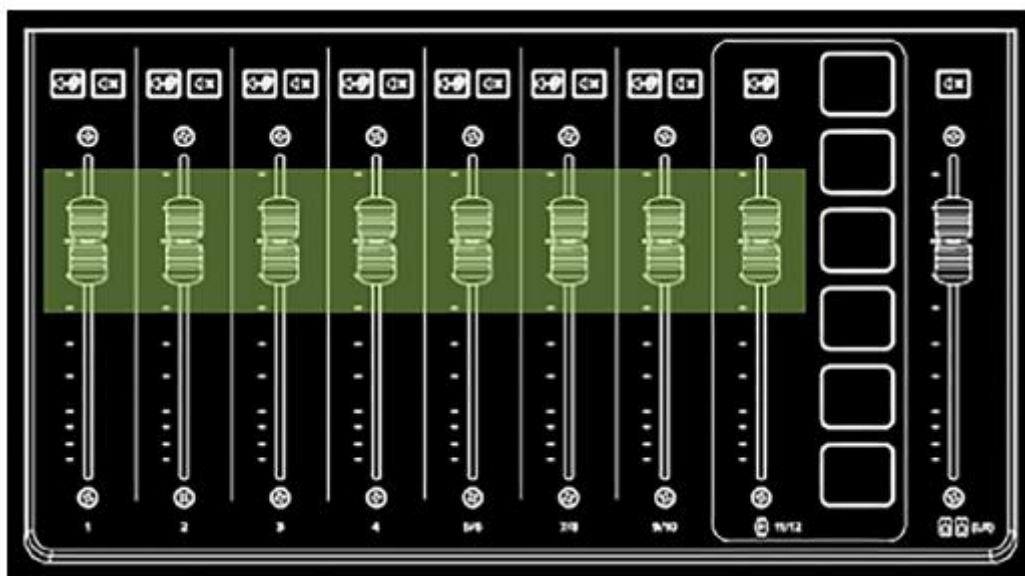
- ・ **Enhanced Mode** — Easy を基に、機能と柔軟性を追加したモードです。入門レベルの配信者、ポッドキャスター、Stratocaster® や Telecaster® を扱う方に最適です。

- ・ **Pro Mode** — 精密な処理のために拡張パラメーターを備えたフル機能のコントロールです。

前ページの図のとおり、Easy モードはすでに選択され、Setup Assistant のトグルは右側（オン）です。[Next] ボタンをタップしてください。画面に表示される手順を順番に進めてください。飛ばさないでください（近道はなし！）。もし手順を一つ逃しても

[Back] ボタンをタップすれば戻れます。いくつかの画面が表示されますが、要点は次のとおりです（選んだモードに関係ありません）。

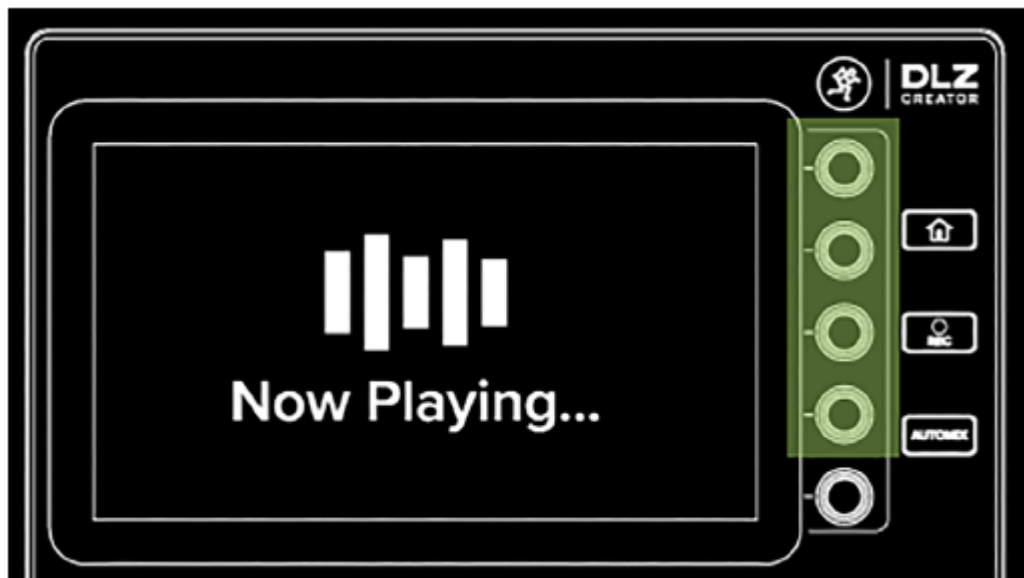
- ・チャンネルフェーダー — すべてのチャンネルノブをユニティレベルに合わせて回してください。サンプラーチャンネルのノブも含まれます。



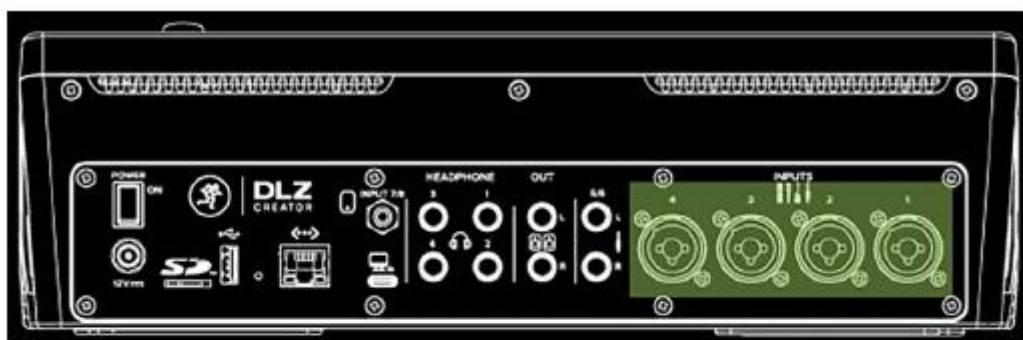
- ・ヘッドホン I — ヘッドホン出力端子に、ヘッドホンを 1～4 本接続してください。



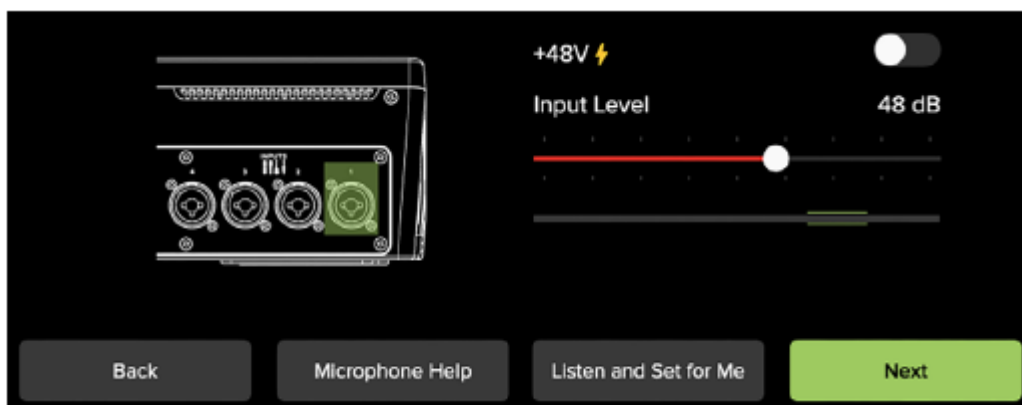
- ・ヘッドホン II — ヘッドホンを装着し、各ヘッドホンに対応するクイックコントロールノブを回して、はっきり聞こえる位置に合わせてください。追加のガイダンスが必要な場合は、[Headphone Help] ボタンをタップしてください。



コンボ入力 1-4— マイクやライン／楽器の信号を入力チャンネル 1 に接続してください。利用できる入力例が複数あります。これらの入力と適切なケーブルについての詳細は、10 ページを参照してください。



入力レベル — 必要に応じてファントム電源（+48V）を有効にし、メーターがハイライトされた目標値に届くまでスライダーを調整してください。追加のガイダンスが必要な場合は「Microphone Help」または「Listen and Set for Me」 ボタンをタップしてください。さらに入力がありますか？ 入力チャンネル 2 についても、直前の手順とこの手順に従ってください。



入力 5-10 — これらのステレオチャンネルに接続する端子を選択してください。

チャンネル 5/6 — None（なし）、Line、USB オーディオ

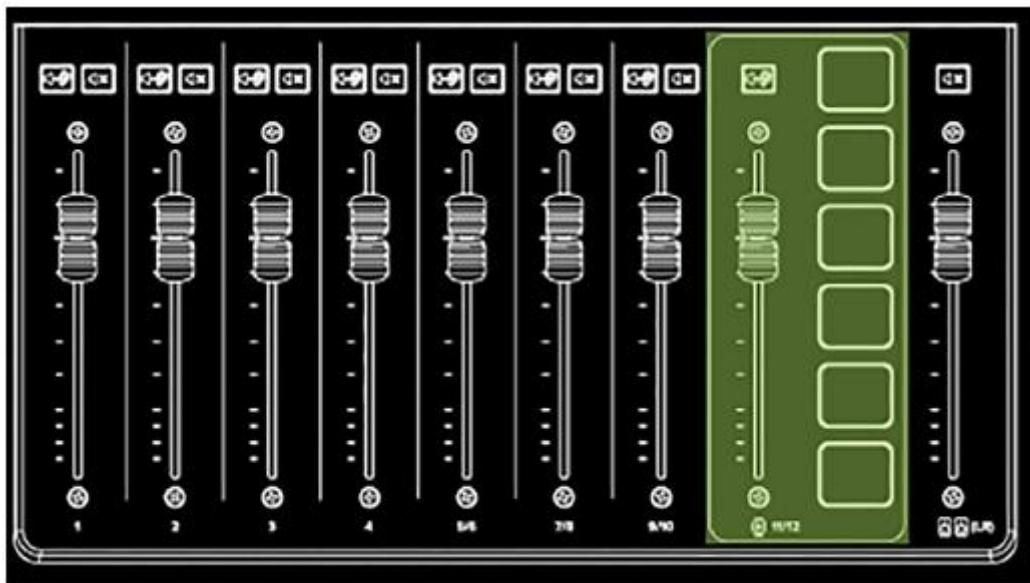
チャンネル 7/8—None（なし）、Aux（フォン、タブレット）、USB オーディオ

チャンネル 9/10 — None（なし）、Bluetooth、USB/SD

ご覧のとおり、利用できる入力は複数あります。これらの入力と適切なケーブルについての詳細は、11 ページを参照してください。



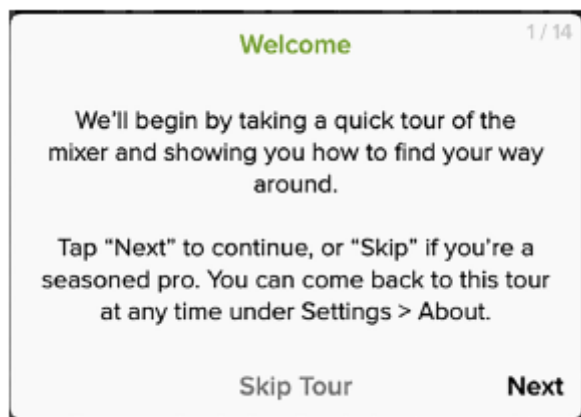
・パッド — パッドを押すと、ポッドキャストやプレゼンなどで使うサンプル／サウンドクリップを再生できます。加えて、ミキサーの各機能のコントロール用や、FX のオン／オフ用パッドとして設定できます。構成は 8×6（8 つのバンクがあり、各バンクに 6 つのサンプル／サウンドクリップ枠）です。パワフルです。パッドの詳細と動作については 63 ページを参照してください。



・L/R Outputs — ヘッドホンに加えてスピーカーを使う場合は、1/4 インチ L/R 出力に接続してください。これらの出力と適切なケーブルの詳細は 11 ページを参照してください。



この時点でセットアップは完了です。続けてミキサーのツアーを行うか確認されます。実施は任意ですが、強くおすすめします。[Next] をタップしてください。



Welcome

まずはミキサーのクイックツアーを行い、基本的な操作方法をご案内します。続行するには [Next] をタップしてください。すでに使い慣れている場合は [Skip] をタップしてください。このツアーは [Settings] > [About] からいつでも再開できます。

ツアーの内容は、この後のページでさらに詳しく説明しますが、ぜひ体験してください。完了すると、Overview タブに戻ります。

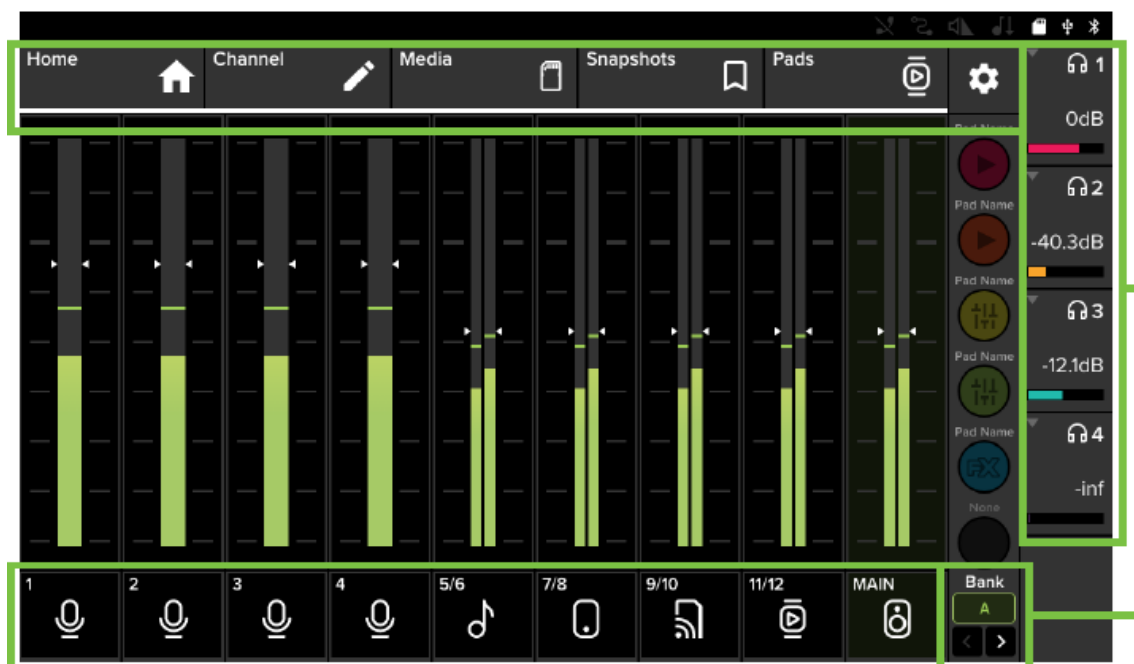
第 5 章 : Overview タブ

概要

DLZ Creator のディスプレイ左上にある最初のタブが **Overview** です。ここがメイン画面で、（おそらく）最も頻繁に使用します。初回ツアー後の既定の着地画面でもあり、ホーム画面とも呼びます。どの画面を表示していても、大きなホームボタンをタップすると簡単に戻れます。

Overview ではパラメーターの更新はしませんが、画面下部に横並びで表示されるチャンネル選択バーへアクセスできます。チャンネルメーターの確認もここでできます。さらに、画面右上には小さなアイコンがいくつか表示されます。接続状況（機能の使用状況）を示すときは点灯し、未使用時はグレー表示になります。

ホーム画面には、各サンプルパッドの現在の再生状態とカラー（本体のパッドカラーと一致）も表示します。サンプルパッドの表示の右側には、現在割り当てられているミックスレベルが表示されます（本体のクイックコントロールノブで上下できます）。**Easy** モードではヘッドホンレベルです。**Enhanced/Pro** モードでは、チャンネルのゲイン、パン、EQ、FX センドレベルなど多くの機能が利用できます。



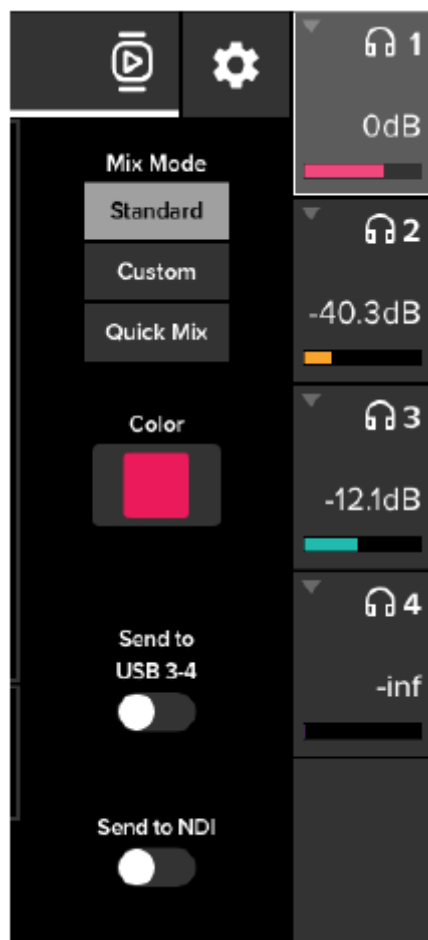
前述のとおり、**Overview** ではパラメーターは更新しません。ただし、次の3つはタップできます。

(1) 画面下部に横並びのチャンネル選択バーにある四角いチャンネル ID ボタン
現在選択中のチャンネルは点灯して、選択されていることを示します。上図では **Channel 1** が選択中です。パラメーターの更新は、選択したチャンネルに対して行います。まずはほかのチャンネル ID もタップして感触を確かめ、**Channel 1** に戻してください。チャンネル ID をダブルタップすると、そのチャンネルのパラメーター画面へ直接移動します。

(2) 8つのサンプルバンク (A~H) のいずれか
各バンクに6つのサンプル枠があり、合計48サンプルを扱えます。8つのバンクを順にタップして、終わったら「A」に戻してください。ほかの7つのバンクはまだ空で、サンプルの登録待ちです。あわせて、サンプルパッド自体も他のバンクでは点灯していない点に注目してください。

(3) 画面上部に横並びのナビゲーションバーの各タブ
overview、channel、FX、media、snapshots、pads、settings などの各タブです。もう一度練習しましょう。タブ間をタップで行き来して感覚をつかみ、再生が終わったら「Overview」タブに戻してください。
さらに、画面右端に縦方向で並ぶ2つのヘッドホン音量タブをタップすると、そのヘッドホンのミックスモードやその他の設定に直接移動します。注意：これは **Pro Mode** のみで動作します。この機能の詳細は後ほど説明します。——といっても、次のページです。

前ページで説明したとおり、右端に縦配置された 2 つのヘッドホン音量タブのどちらかをタップすると、そのヘッドホンのミックスモードと各種設定画面に直接移動します。ここではヘッドホン 1 出力から始めます。タップしてミックスモードを表示してください。初期状態では「Standard（標準）」が選択されています。Standard ミックスは、メイン LR のプリフェーダー信号のコピーを提供し、対応するクイックコントロールノブで出力音量を調整できます。



次の例では、ヘッドホン 2 出力をタップして、次のミックスモード「Custom（カスタム）」を選択します。全体のチャンネル入力レベルはすでに設定済みですが、ここでは各ヘッドホン使用者が自分の好みに合わせてチャンネル入力レベルを調整し、不要なチャンネルをミュートできます。画面上の「フェーダーボール」を上下にタップ&ドラッグして、目的のレベルに合わせてください。Custom ミックスでは、各入力チャンネルの独立したミックスを作成でき、対応するクイックコントロールノブでヘッドホン出力の音量を調整できます。



4つ目のミックスモードはありません。ただし「Send to USB 3-4」のトグルスイッチがあります（前の例でも表示されていました）。これを使うと、現在のミックスを配信用に USB 3/4 へルーティングします

（USB 3/4 SEND）。意味は次のとおりです：DLZ Creator は 14×4 の USB インターフェースです（コンピューターへ 14 チャンネルを送出し、USB 1/2 と USB 3/4 から 4 チャンネルをリターン受信します — USB 1/2 と USB 3/4 RETURNS）。

スイッチをオンにすると（右側にして緑に点灯）、このヘッドホンミックスは DLZ Creator の USB Sends 3-4 からコンピューターへ送られます。

たとえば、メインを OBS（Open Broadcaster Software）へ配信しながら、DAW に“バックアップ”を同時録音するのに最適です。あるいは、異なる 2 つの配信プラットフォームへ別々のミックス（音声のみ）を送りたい場合にも有効です。これがその方法です。

スイッチをオフにすると（左側）、表示はグレーになります。

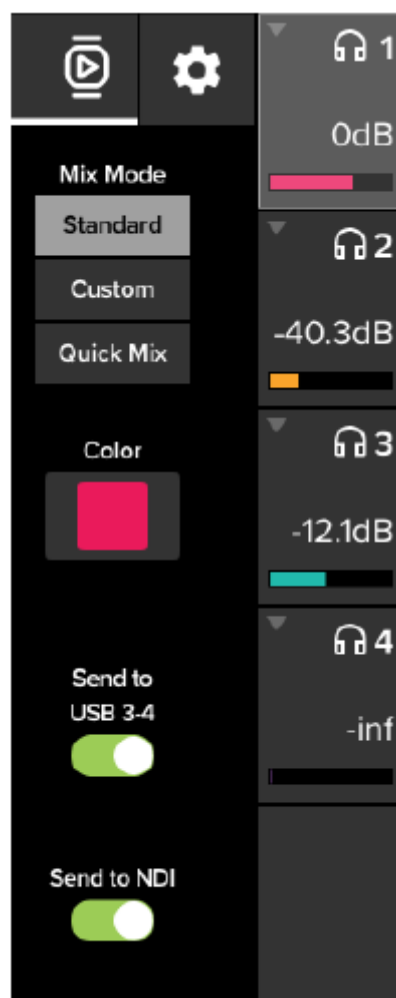
注意

一度どれかの出力ミックスを USB 3/4 にルーティングすると、もう一方のヘッドホン出力ではこのオプションはグレーアウトして選択できません。

「Send to USB 3-4」のトグルスイッチは次の設定でのみ使用できます：

Settings > Recording / Routing > Computer (USB) > Stereo LR 1-2

Multitrack + LR 13-14 を選ぶと、この項目は表示されません。



「Send to USB 3-4」の下には、もう一つのトグルスイッチ「Send to NDI」があります。動作は「Send to USB 3-4」と同じですが、ヘッドホンミックスを USB 3/4 ではなく NDI に送ります。ステレオミックスが NDI へ出力されます。このスイッチをオンにすると、既定の NDI 出力（メインミックス）を置き換えます。レコードモードとは独立しています。NDI 出力は、メイン L/R ミックス（Default）またはヘッドホンミックス（Send to NDI）のいずれかです。スイッチをオンにすると（右側、点灯）、— クリス・マーティンの声で言うなら — “Yellow” です。

ヘッドホン出力や選んだミックスモードに関係なく、各ヘッドホン出力は色分けできます。ヘッドホン出力をタップしてミックスモードを表示すると、既定の色が割り当てられます。別の色にしたい場合は、スイッチをタップして横長のパレットを表示してください。希望の色をタップすると、そのヘッドホン出力とクイックコントロールノブ、ヘッドホン／ミックスレベル表示の色が選択色に変わります。



最後にもう一つだけ。Overview タブに戻ると、左のスクリーンショットで settings タブとサンプルバンク切り替えの間に、サンプルの「丸」が縦に並んでいるのに気づきます。ここを素早くダブルタップすると、そのサンプルのページへ直接移動します。演奏中でも即座に変更できます。サンプルの詳細は Chapter 10（64–77 ページ）を参照してください。

第6章：チャンネルタブ

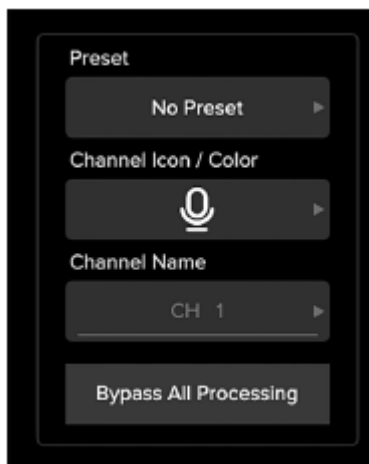
Channel は次のタブです。タップして開いてください。ここではチャンネル名、カラー、アイコンを設定できます。あわせて、セットアップアシスタントをスキップした場合には、Microphone/Channel Setup ウィザードを再実行し、プリセットを追加できます。Enhanced や Pro モードで作業する場合は、さらに多くの機能が提供されます。詳細設定、EQ、ゲート、コンプレッサー、ディエッサーなどです。

- ・ Channel Tab EASY Mode — 34–35 ページ
- ・ Channel Tab ENHANCED Mode — 34–39 ページ
- ・ Channel Tab PRO Mode — 34–35、39–51 ページ

チャンネルタブのセットアップ機能の多くは、3つのモードで見た目と動作は共通です。重複する説明は一度だけにします。次に示す最初の画面は、すべてのモードで表示されます。

Channel ID Button [Easy・Enhanced・Pro]

各チャンネル ID ボタンの名前、アイコン、カラー、プリセットはユーザー編集できます。チャンネルタブは既に開いているので、いずれかのチャンネルボタンをタップしてください。ここでは チャンネル 1 から始めます。



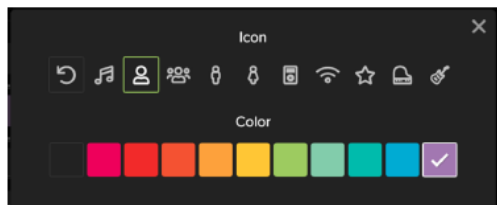
Presets [Easy・Enhanced・Pro]

プリセットはパラメーターを保存し、必要に応じて呼び出せます。DLZ Creator には多数のファクトリープリセットが付属します。

ユーザープリセットも用意できます。各プリセットタイプごとに作成できます。

プリセット専用の章を設けています。詳しい手順と多数のスクリーンショットを掲載しています。91–94 ページを確認してください。

チャンネルアイコン / Color [Easy・Enhanced・Pro]



チャンネルをアイコンとカラーで彩りましょう。[チャンネルアイコン / Color] をタップして、下図のようなポップオーバーを表示してください。

多数の内蔵アイコンとカラーが用意されていま

す。

ここから各チャンネルに使いたいアイコンとカラーを選びます。たとえば番組ホストの“人物”アイコンを選ぶ、といった使い方ができます。彼のお気に入りの色がパープルなら、この例のようにパープルを選びます。

選択するとすぐにチャンネルへ反映されます。続いて、チャンネルに“名前”も付けましょう。

チャンネル名 [Easy・Enhanced・Pro]

名前を追加しますか？ 下の図のように、名前ボックスをタップしてキーボードを表示してください。希望のチャンネル名を入力し、**Enter**を押してください。ここではホスト名を「Johnny」にしています。名前は 36 文字までです。

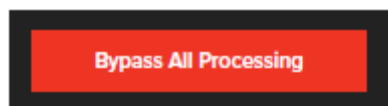


チャンネル ID、名前、アイコンが表示されます。チャンネルストリップの上下は、選択中の色に変わります。読み込んだプリセットも有効ですが、画面には「表示されません」。

すべての図に共通して、左上に小さな数字があります。これは各チャンネルを表す識別番号です。変更も削除もできません。識別を容易にするためです。

残りの入力チャンネルと出力チャンネルも、上記と同じ手順で設定してください。

Bypass All Processing [Easy・Enhanced・Pro]



これはすべての処理を完全にバイパスするハードウェアスイッチです。処理が不要なときに音色が変わらないようにします。オンにすると（左図のように赤地に白文

字）、追加・変更したエフェクトは信号に影響しません。処理後の信号と、処理していない信号を A/B 比較するためのスイッチです。

注意

「Easy モードには FX、ゲート／コンプ、EQ がない」とも思うかもしれませんが。では、Easy モードで『Bypass All Processing』は何をするのでしょうか？ 答えはプリセ

ットです。プリセットは、Enhanced モードや Pro モードで個別にパラメータを変えるのと同じくらい——いえ、それ以上に——サウンドの形を整えます。

Microphone/Channel Setup... [Easy]

セットアップでまだ問題がある場合は、入力用のセットアップ支援を使用してください。これには、チャンネル 1-2 のマイク（および楽器）セットアップ、チャンネル 3-6 のチャンネルセットアップが含まれます。ボタンをタップしてください。セットアップアシスタントのマイク（および楽器）またはチャンネルのセットアップセクションに移動します。

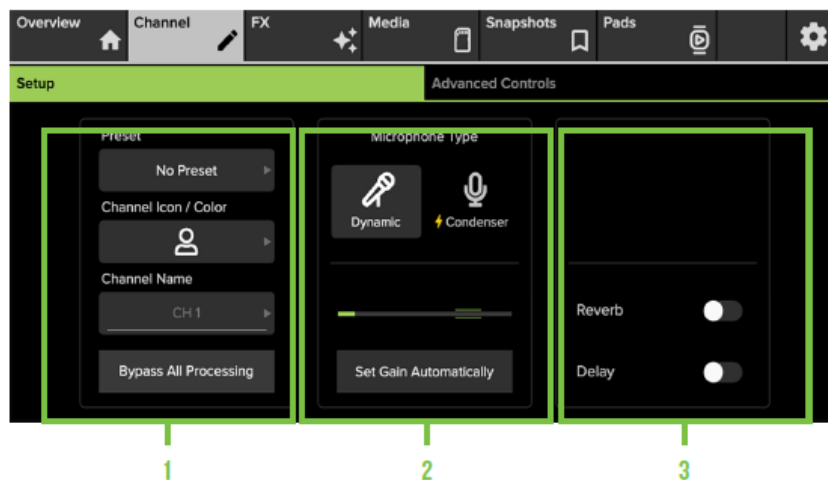


EASY モードのマイク／チャンネルセットアップボタン

チャンネルセットアップ [Enhanced]

Enhanced モードでのチャンネルセットアップタブの表示を確認してください。

ENHANCED モードのチャンネルセットアップ



ここで注意してほしい点があります。

まず最初に、チャンネルのメインタブの下にはサブタブが 1 つではなく 2 つあります。

「Setup」（後述）と「Advanced Controls」（次で説明します）です。

「Setup」サブタブの中には、上で示したとおり 3 つの“ボックス”があります。

#1 — 最初に表示されるボックスはチャンネル ID の設定です。プリセット、チャンネルアイコン／色、チャンネル名、すべての処理のバイパスを設定します。見た目も動作も Easy モードと同じです。（前の 2 ページで説明しました。）

#2 — 中央のボックスは、レベル設定（チャンネル 1-2）とチャンネルソースの選択（チャンネル 3-6、9-12）です。

・レベルを設定する場合は、接続しているマイクがダイナミックかコンデンサーかを最初にタップしてください。稲妻アイコンが示すように、コンデンサーマイクには 48V ファンタム電源が必要です。該当チャンネルに自動で適用され、そのチャンネル ID の中央右側に小さな稲妻アイコンが追加されます。

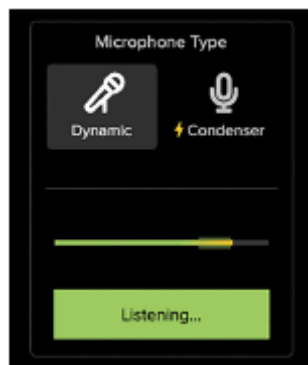
多くの現代的な業務用コンデンサーマイクは 48V ファンタム電源を必要とします。DLZ Creator は、音声信号を運ぶのと同じ配線でマイクの内部回路へ低電圧の直流を送ります（セミプロ向けコンデンサーマイクの中には同等の動作を電池で行うものもあります）。

“ファンタム”という名前は、ダイナミックマイク（例：Mackie EM-89D、Shure SM57／SM58）のように外部電源を必要とせず、影響も受けない機器には「見えない」電源である点に由来します。

注意

ファンタム電源がそのチャンネルに適用されている状態で、アンバランスのシングルエンドマイクやリボンマイクをマイク入力ジャックに接続しないでください。安全が確実でない限り、ファンタム電源がオンのマイク XLR 入力に楽器のアウトプットを接続しないでください。ファンタム電源がオンの状態でマイクを接続するときは、メインミックスとヘッドホンの音量を下げてください。スピーカーやヘッドホンにポップノイズが出るのを防ぎます。

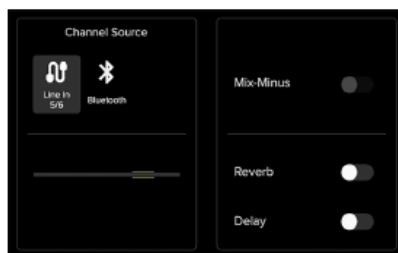
次の手順は「Set Gain Automatically」をタップします。ボタンが緑色に点灯し、テキストが「Listen...」に変わります。普段どおりの声量でマイクに向かって話してください。ボタンの表示が「Set Gain Automatically」に戻るまで話し続けてください。なお、「Set Gain Automatically」に戻る直前に「Level Set!」と表示されます。これは設定を保存した合図です。マイクを使用していないときにソース設定が最左の「none」ゾーンへ戻っても、保存した設定は維持されます。



ここまで見てきたのはチャンネル 1-2 でのセットアップ画面だけです。では、別のチャンネルを選ぶと何ができるでしょうか。最初のボックスはこれまでどおり、プリセット／アイコン／色／名前、そして「すべての処理をバイパス」です。ただし、マイク／XLR 入力では最初の 2 つのチャンネルだけなので、マイク／XLR 以外の入力を表示しているときはチャンネルソースの選択が求められます（下図）。



Channels 3/4



Channels 5/6



Channels 9/10-11/12

チャンネル 3/4 のソースは「Line in 3/4」または「Disk」です。

チャンネル 5/6 も 3/4 と同じ考え方で、「Line in 5/6」または「Bluetooth」から選びます。

チャンネル 9/10-11/12 は少し異なり、「USB 1/2」「USB 3/4」「NDI」から選びます。

各チャンネルのルーティングは 1 章を割いて解説しています。手順ごとの説明と多数のスクリーンショットを掲載していますので、第 14 章（pp.99-101）を確認してください。

#3 - 3 つ目（最後）のボックスについて

- リバーブとディレイのオン／オフを切り替えます。オンにするとリバーブのスイッチは紫、ディレイは青になります。オフのときはグレー表示です。

- もう 1 点、リバーブやディレイをオンにしたチャンネルでは、チャンネル ID にもそのアイコンが表示されます（有効時の稲妻アイコン＝48V ファンタム電源と同様に）。



リバーブとディレイのスイッチは上記のとおり動作します。加えて、チャンネル 5/6、9/10、11/12 には「Mix-Minus」スイッチがあります。オンにすると緑、オフのときはグレー表示です。

Mix-Minus の効果：

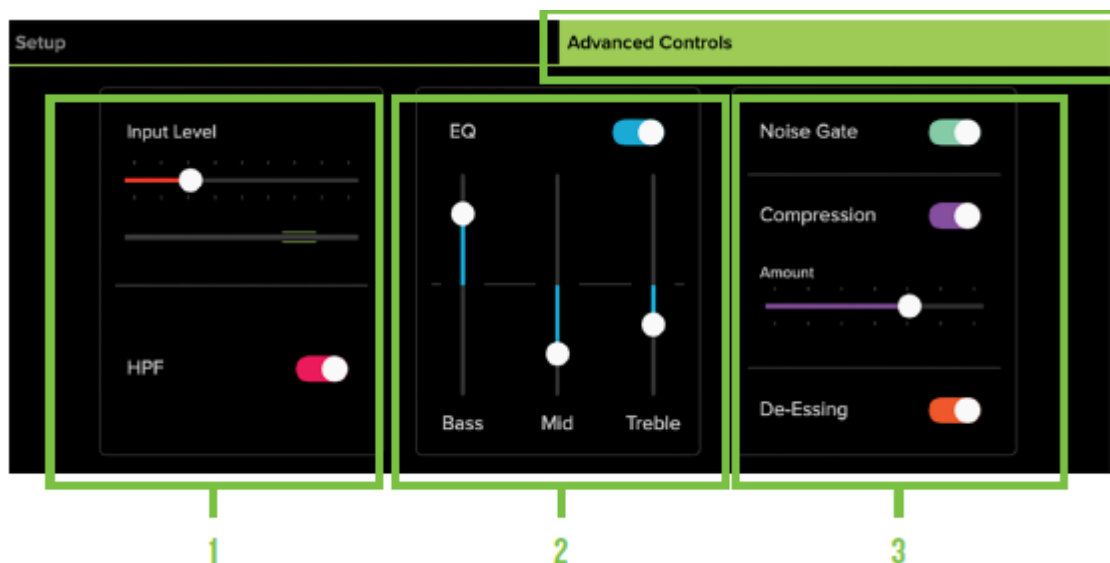
DLZ Creator は、各ソースに「自分の声だけを除いた」メインミックスのコピーを送ります。これによりハウリングやステレオの返りエコーを防ぎます。さらに Bluetooth ソースとしてのチャンネル 5/6 では、たとえばポッドキャストの外線通話に最適です。発信者の

自声だけを通話から除き、サンプルを含む残りのチャンネルはそのまま相手に聞かせられます。

Channel Setup > Advanced Controls [Enhanced]

前の2ページで Enhanced モードの Channel Setup 画面を見ましたが、その右側にもう1つのタブ「Advanced Controls」があります。これをタップしてください。下図と同様の画面が表示されます。

ENHANCED モードの Advanced Controls



Setup 画面と同様に、Advanced Controls にも3つのボックスがあります（上図の枠参照）。

- ・#1 – 最初のボックスには、入力レベル用スライダー（0～+80 dB）と対応するメーター、そしてハイパスフィルター（HPF）のオン／オフスイッチがあります。数ページ前に自動でゲイン設定を行っているため、現在の入力レベルは問題ない、もしくはほぼ適正になっているはずです。ここでは入力レベルを微調整してください。調整方法は次のいずれかです。①対応するクイックコントロールノブを回す、②スライダーを左右にタップ＆ドラッグして希望のレベルになるまで調整してください。

入力レベルスライダーとそのメーターの下に HPF のオン／オフスイッチがあります。ハイパスフィルターは信号から低域をカットします。カットオフ周波数より下の成分を徐々に減衰させます。Pro モードでは HPF の機能が拡張されます（後述します）が、Enhanced モードではオン（スイッチを右）／オフ（スイッチを左）を切り替えるだけです。有効時は鮮やかなピンク、無効時はグレーで表示します。

・#2－ 中央のボックスは **EQ** セクションです。**EQ** はオン（スイッチを右）／オフ（スイッチを左）にできます。

EQ は Bass／Mid／Treble の 3 バンドです。変更方法は次のいずれかです。①対応するクイックコントロールノブを回してください。②スライダーを上下にタップ&ドラッグして、狙いのサウンドになるまで調整してください。

スライダーを上下に動かすと、その周波数帯のゲインが最大±15 dB 変わります。**EQ** のボールを素早く 2 回タップすると 0 dB にリセットします。オンのときは青く点灯し、オフのときは灰色になります。

EQ のかけ過ぎは全体の音を損ないます。各バンドには、必要に応じて大きくブースト／カットできる余裕がありますが、どのチャンネルでも最大まで上げるとミックスは濁ります。

EQ は控えめに、ブーストだけでなくカットも使って調整してください。いつも大きなブーストやカットが必要になる場合は、音源側を見直してください。マイクの設置を変える、別種類のマイクに替える、別の話者にする、発声を改善する、などを検討してください。

各バンドのデフォルト周波数は次のとおりです：

Bass : 200 Hz

Mid : 1 kHz

Treble : 5 kHz

ただし、これらは初期値であり、**Pro** モードで変更されている場合や、プリセットを読み込んだ場合は、**EQ** 設定も変わります。

・#3-3つ目（最後）のボックスには、ノイズゲート、コンプレッサー、ディエッサーがあります。ゲートは通常、開いたマイクからの回り込みを減らすために使います。スレッシュホールド（しきい値）より下の信号はミュートされ、上の信号だけが通過します。レンジ（Range）を変えると動作が少し変わります。スレッシュホールドより下の信号は、設定したレンジ量だけ減衰し、スレッシュホールドを超えた信号はそのまま通過します。

コンプレッサーは、信号内の瞬間的なピークを抑える、または制限するために使います。信号が熱すぎる（過大）場合は、そのチャンネルのゲインを下げてください。適正であれば触らないでください。コンプレッサーに入る入力レベルが上がると、出力レベルはスレッシュホールドに達するまで直線的に増加します。そこを超えると、出力はもはや直線的には増えず、レシオ（比率）設定で決まる低いレートで増加します。コンプレッション量は、スライダーを左右にタップ&ドラッグして、狙いのサウンドになるまで調整してください。

ディエッサーは、高域成分とサ行などの歯擦音（シビランス）を狙って抑える専用のコンプレッサーです。特に「s」「z」「ch」「j」「sh」「ts」といった耳に刺さる成分を減らします。例外はありますが、一般的にシビランスは3~8 kHz 付近にあります。

Pro モードでは、これらはさらに発展し、個別のタブで詳細に扱います（後ほど説明します）。一方、Enhanced モードでは、これらの項目はオン（スイッチを右）／オフ（スイッチを左）を切り替えるだけで、コンプレッション量は0~100%の範囲で選べます。

チャンネル設定 [Pro]

プロモードでの Channel タブの表示を確認してください。

PRO モードの Channel 設定



ここで注意してほしい点がいくつかあります。

まず最初に、チャンネルのメインタブの下には、なんと **5** つのサブタブがあります。

「**Setup**」（ここで説明します）、「**EQ**」（次章で説明します）のあとに、「**Gate**」
「**Compressor**」 「**De-Esser**」 が並びます。

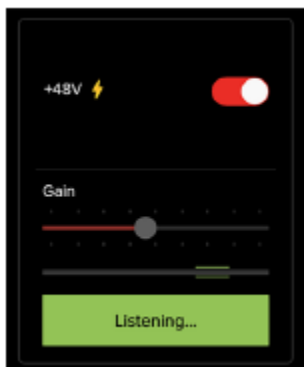
「**Setup**」サブタブの中には、上図のとおり **3** つのボックスがあります。

- ・ **#1** – 最初のボックスは **Channel ID** の設定です。プリセット、チャンネルアイコン／カラー、チャンネル名、そして **Bypass all processing**（全処理のバイパス）を設定します。これらは **Easy** モードと **Enhanced** モードで見たものと同じ見た目です。動作も同様です（**34–35** ページ参照）。
- ・ **#2** – 中央のボックスは、チャンネルへの **48V** ファントム電源の追加（または解除）、ゲイン設定（チャンネル **1–2**）、入力ソースの選択とトリム追加（チャンネル **3–6**、**9–12**）、ミックスの±トグル（チャンネル **5/6**、**9–12** のオン／オフ）です。
- ・ レベルを設定するとき、接続したマイクは **48V** ファントム電源が必要ですか？（コンデンサーマイクは通常ファントム電源が必要です。）必要な場合は、**48V** ファントム電源スイッチを右にしてください。オンになるとオレンジに点灯し、そのチャンネルでファントム電源が有効になったことを示します。オフのときはグレーになります。有効にすると、そのチャンネルに自動で適用され、**Channel ID** の表示右中ほどに稲妻の小さなアイコンが追加されます。

ほとんどの現行プロ用コンデンサーマイクは **48V** ファントム電源が必要です。**DLZ Creator** は、音声信号と同じ配線を通じてマイク内部の電子回路へ微小電流の直流電圧を送ります（セミプロ用の一部コンデンサーは内蔵電池で代用します）。一方、ダイナミックマイク（例：**Mackie EM-89D**、**Shure SM57/SM58** など）は外部電源を必要とせず、ファントム電源の影響も受けません。

ファントム電源をそのチャンネルに供給している場合、シングルエンド（アンバランス）マイクやリボンマイクをマイク入力ジャックに挿さないでください。楽器用プラグをマイクの **XLR** 入力に挿さないでください。マイク入力にマイクを接続するときは、メインミックスフェーダーとヘッドフォンレベルを下げてください。ファントム電源をオンにした瞬間のポップノイズがスピーカーやヘッドフォンへ回り込むのを防ぎます。

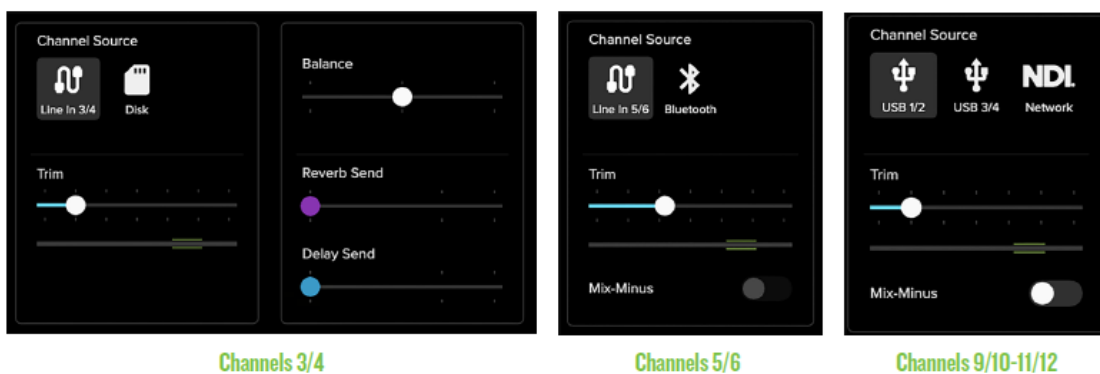
次のステップは「**Set Gain Automatically**」をタップすることです。ボタンが点灯し、テキストが「**Listening...**」に変わります。同時に、通常の音量で話し始め、そのまま続けてください。ボタン表示が「**Set Gain Automatically**」に戻ったら完了です。（事前に「**Level Set!**」と表示され、続けて「**Set Level Automatically**」に切り替わる場合があります。処理は



とても速いです。) 設定が済むと、入力していないときの水平メーターは左端近くにあり、マイクに直接話しかけたときに適正範囲へ入ります。

ここまで見てきたのは、チャンネル 1-2 でのセットアップ画面です。他のチャンネルを選ぶと、何ができるのでしょうか。最初のボックスにある項目自体（プリセット、アイコン、カラー、名前、全処理のバイパス）は常に同じです。ただし、マイク/XLR 入力はチャンネル 1-2 にしかないので、ほかの入力を表示するときは、チャンネルソースの選択が求められます。

下図のとおりです。



チャンネル 3/4 のソースは、Line In 3/4 または Disk です。[チャンネル 5/6 も基本はチャンネル 3/4 と同じで、ソースが Line In 5/6 または Bluetooth になります。]

チャンネル 9-12 は少し異なり、ソースは USB 1/2、USB 3/4、または NDI です。各チャンネルで使用するソースをタップして選択してください。ルーティングについては 1 章まるごと割り当てています。手順ごとの詳細な説明と複数のスクリーンショットを掲載しています。Chapter 14 (pp.99-101) を参照してください。

チャンネルのソース選択の下に Trim (トリム) スライダーがあります。トリムは、そのチャンネルの処理の最上流にあるデジタルレベルコントロールです。アナログ/デジタルの別に関係なく、そのチャンネルへ入るすべての入力に効きます。範囲は -20 dB ~ +40 dB、初期値は -10 dB です。チャンネル処理が始まる前の段階でレベルを加えるために使用します。

注意

ゲインとトリムの違いは何でしょうか。ゲインはいつ使い、トリムはいつ使うのでしょうか。要点は、ゲインはアナログ、トリムはデジタル (A/D 変換直後で、他の処理の前) です。ソースがアナログならゲインを使います。ソースがデジタルなら、ゲインがないためトリムを使います。多くの場合、調整するのは (デジタルのトリムではなく) アナログの

ゲインです。チャンネルのレベルを下げる場合は、そのチャンネルのトリムを調整してください（クリップしていない前提）。ステレオチャンネル 3-6 および 9-12 のアナログ Line 入力にはゲインがありません。ただし、これらの Line 入力の（多くで）デジタルトリムは調整できます。トリムはクリップや歪みの抑制には役立ちません。

トリムの変更方法は 2 通りあります。①対応するクイックコントロールノブを回してください。②スライダーを左右にタップ&ドラッグして、目標のトリム値になるまで調整してください。スライダー下の水平メーターが目安になります。信号を入れたままトリムを上げ下げしてください。緑の二本の横線は、狙うべき範囲を示します。トリムの丸いハンドルを素早く 2 回タップすると、初期値の -10 dB に戻ります。トリムを加えたときは青く点灯します。

また、**Mix-Minus** スイッチが追加されました。オン（スイッチを右）にすると有効になり、オフのときはグレー表示になります。**Mix-Minus** は、**DLZ Creator** が各ソースへ「自分自身を除いた」メインミックスのコピーを送る仕組みです。これにより、フィードバックやステレオのエコー戻りを防ぎます。さらに **Bluetooth** がソースのとき、チャンネル 5/6 では外部の発信者（たとえばポッドキャストのリモート出演者）の音声を扱う場合に有効です。発信者には自分の声が戻らない一方、他のすべてのチャンネル（サンプルを含む）は聞こえます。

・#3-3 目（最後）のボックスは、次の 2 点についてです。

(1) L/R パン（チャンネル 1-2）とバランス（チャンネル 3-12+メイン L/R）の設定、および

(2) リバーブ／ディレイのセンドレベルの設定（すべての入力チャンネル）

パンは、チャンネルの音を左出力と右出力へどの程度送るかを調整します。パンコントロールは「一定ラウドネス（Constant Loudness）」設計です。信号を左端（または右端）にパンし、そこから中央へ戻すと、聴感上の音量を保つために 3 dB だけ減衰します。これにより、パン位置によって音が極端に大きく感じるのを防ぎます。

バランスも同様に、左出力と右出力への配分を調整します。違いは、チャンネル 1-2 がモノラル（パンで定位）であるのに対し、チャンネル 3/4、5/6、7/8、9/10、11/12、およびメイン L/R はステレオ（バランスで定位）である点です。

パン／バランスの変更方法は 2 通りあります。①対応するクイックコントロールノブを回してください。②スライダーを左右にタップ&ドラッグして、狙いのパンまたはバランス位置になるまで調整してください。パンまたはバランスの丸いハンドルを素早く 2 回タップすると、中央位置に戻ります（初期値）。パンまたはバランスが中央以外のとき、スライダーは黄色に点灯します。

・ Easy/Enhanced モードにはリバーブやディレイの個別調整はありませんが、Pro モードではオン/オフに加え、-inf (オフ) から最大+10 dB までのセンドレベルを設定できます。

リバーブ/ディレイのセンドは、①対応するクイックコントロールノブを回す、②スライダーを左右にタップ&ドラッグして、狙いのセンドレベルになるまで調整してください。-inf より上では、リバーブは紫、ディレイは青でスライダーが点灯します。

もう一点の注意として、リバーブやディレイをそのチャンネルに加えると、前ページで触れた 48V 稲妻アイコンと同様に、そのチャンネル ID にも該当するインジケータが表示されます。



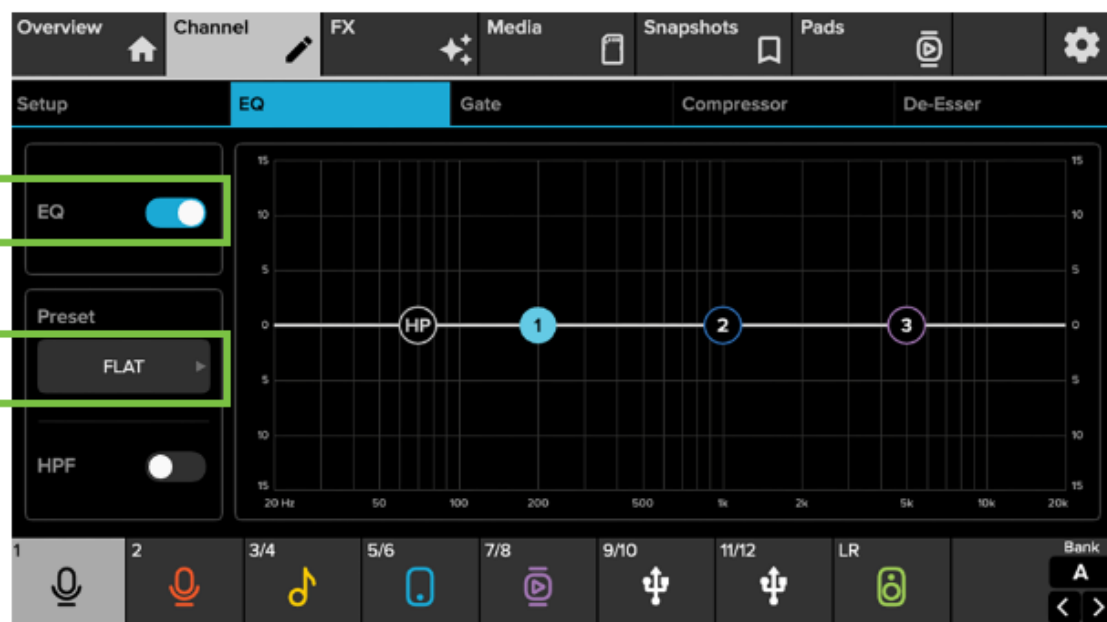
Channel Setup > EQ Introduction [Pro]

イコライザー領域では、選択したチャンネルの 3 バンド EQ (ゲイン、周波数、Q) やハイパスフィルター (HPF) など、EQ 関連のパラメーターにアクセスできます。

EQ は過剰に使いすぎると台無しになります。各 EQ バンドは必要に応じて大きくブーストやカットができますが、すべてのチャンネルで最大にするとミックスは濁ります。EQ は控えめに使い、カットを優先します。たびたび大きなブーストやカットを繰り返す場合は、音源の選び方や配置を見直してください。マイキングの仕方やマイクの種類、話し手、発声の仕方などを変えると良い結果が得られます。

Channel Setup > EQ On / Off [Pro]

画面左上付近の EQ ボタンは、EQ 回路を完全にバイパスして、EQ が不要なときに信号へ色付けが生じないようにします。ボタンがオフのとき、EQ コントロールは信号に影響しません。EQ をかけた信号とかけていない信号を A/B 比較するために、このボタンを使用できます。タップして EQ のオン/オフを切り替えてください。オンのときはシアン、オフのときはグレーに点灯します。



Channel Setup > EQ Presets [Pro]

プリセットはパラメーターを保存し、必要に応じて呼び出せます。DLZ Creator には多数のファクトリープリセットが付属します。ユーザープリセットも用意できます。各プリセットタイプごとに作成してください。

プリセットに関する章を用意しています。そこでは詳しい手順と多数のスクリーンショットを掲載しています。91–94 ページをご確認ください。

Channel Setup > EQ HPF On / Off and Frequency [Pro]

EQ のオン／オフボタンとプリセットボタンの下に、HPF（ハイパスフィルター）のオン／オフボタンがあります。ハイパスフィルターは低域をカットします。ハイパスフィルターのコントロールでカットオフ周波数を調整します。カットオフ周波数より下は 18 dB/オクターブで減衰します。HPF のスロープは、(1) 対応するクイックコントロールノブを回す、または (2) HPF のボールを左右にタップ&ドラッグして、狙いのサウンドになるまで調整します。HPF ボタンをタップしてハイパスフィルターをオンにしてください。オンのときはホットピンクに点灯し、オフのときはグレーです。HPF の範囲は 20 Hz～700 Hz です。



Channel Setup > EQ Gain, Frequency and Q (Bandwidth) [Pro]

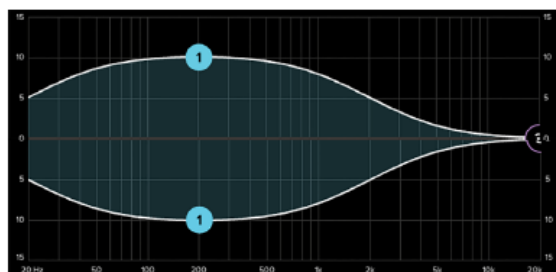
3つのバンドは、ゲイン、周波数、Q（帯域幅）を調整できます。ゲインと周波数は、(1) 対応するクイックコントロールノブを回す、または (2) 各バンドを表す3つの番号付きボールのいずれかをタップ&ドラッグして、狙いのサウンドになるまで調整します。ボールを上下に動かすとゲインが ± 15 dBの範囲で変わります。ボールを左右に動かすと周波数が変わり、20 Hz～20 kHzをカバーします。Q（帯域幅）はクイックコントロールノブでのみ変更でき、0.1～15の範囲です。EQ ボールをダブルタップして既定値にリセットしてください。

注意

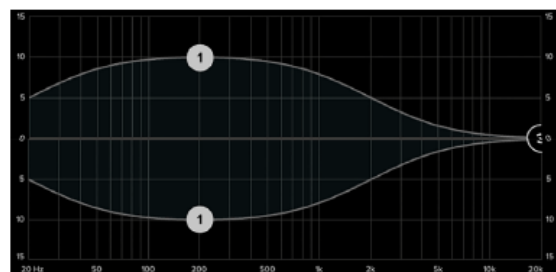
クイックコントロールノブを確認してください。どのEQバンドを選んでも、最上段のノブは共通です。最上段のクイックコントロールノブを回してHPFを上げ下げしてください。残り3つのクイックコントロールノブは、選択中のチャンネルのEQ（周波数、ゲイン、Q）に対応します。クイックコントロールノブの根元色は、各バンドのEQボールの色に一致します。

Channel Setup > Low EQ [Pro]

Low EQは20 Hz～20 kHzの範囲で最大 ± 15 dBのブースト／カットができます。下のスクリーンショットは、EQバンド1を200 Hz、 ± 10 dBに設定し、EQのオン／オフを比較しています。Qは0.1に設定しています。共通点と相違点に注目してください。



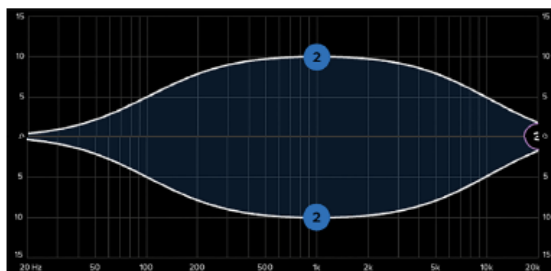
EQ ON - Low Band (1) - 200 Hz at ± 10 dB



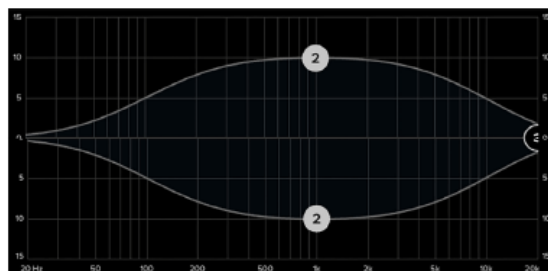
EQ OFF - Low Band (1) - 200 Hz at ± 10 dB

Channel Setup > Mid EQ [Pro]

Mid EQ は、20 Hz～20 kHz の範囲で最大±15 dB のブースト／カットができます。下のスクリーンショットは、EQ バンド 2 を 1 kHz、±10 dB に設定し、EQ のオン／オフを比較しています。Q は 0.1 に設定しています。共通点と相違点に注目してください。



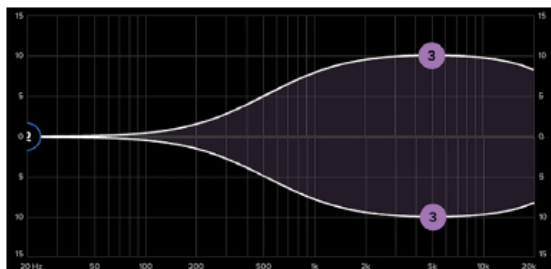
EQ ON - Mid Band (2) - 1 kHz at ±10 dB



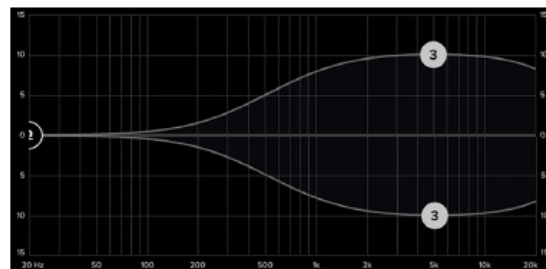
EQ OFF - Mid Band (2) - 1 kHz at ±10 dB

Channel Setup > High EQ [Pro]

High EQ は、20 Hz～20 kHz の範囲で最大±15 dB のブースト／カットができます。下のスクリーンショットは、EQ バンド 3 を 5 kHz、±10 dB に設定し、EQ のオン／オフを比較しています。Q は 0.1 に設定しています。共通点と相違点に注目してください。



EQ ON - High Band (3) - 5 kHz at ±10 dB



EQ OFF - High Band (3) - 5 kHz at ±10 dB

注意

Q コントロールはフィルターの帯域幅を調整しますが、Q 値自体は無次元量で、単位はありません。イコライザーによっては、このパラメーターを表すために、オクターブで測ったフィルターの分数帯域幅を使用します。両者は反比例し、Q 値が高いほど分数帯域幅は小さくなります。以下の表に、同等の Q と分数帯域幅の値を示します。

Q	BW (oct)		Q	BW (oct)
0.7	2		2.871	1/2
1.414	1		4.318	1/3
2.145	2/3		15	1/10

Channel Setup > EQ at a Glance [Pro]

Parameter	Low Value Limit	High Value Limit	Default
HPF Enable	Off	On	Off
HPF Frequency	20 Hz	700 Hz	70 Hz
HPF Slope	-	-	18 dB/octave
EQ Enable	Off	On	On
Low Gain	-15 dB	+15 dB	0 dB
Low Freq	20 Hz	20 kHz	200 Hz
Low Q	0.1	15	1.89
Mid Gain	-15 dB	+15 dB	0 dB
Mid Freq	20 Hz	20 kHz	1 kHz
Mid Q	0.1	15	1.89
High Gain	-15 dB	+15 dB	0 dB
High Freq	20 Hz	20 kHz	5 kHz
High Q	0.1	15	1.89

Channel Setup > Gate Introduction [Pro]

ゲートは、開いたマイクからの回り込みを抑える目的で使います。スレッシュホールドより小さい信号はミュートされ、スレッシュホールドより大きい信号は通過します。**Range** の設定値によって、スレッシュホールド未満の信号は減衰量が変わり、スレッシュホールドを超えた信号は通過します。

ゲートの動作は、**Attack**／**Hold**／**Release** でさらに制御します。ゲートを開くには、入力信号が少なくとも **Attack** 時間のあいだスレッシュホールドを超える必要があります。短い音と長い音を見分けるのに役立ちます。

ゲートが開いたら、**Hold** が開始します。入力信号が再びスレッシュホールドを超えるたびに、**Hold** タイマーはリセットされます。**Attack** 時間より長く超え続けた場合も同様です。

Hold が終わると、**Release** 設定に沿ってゲインが下がります。**Range** を上げると、入力がスレッシュホールド未満でもゲートを少し開いたままにできます。

Channel Setup > Gate On / Off [Pro]

Gate ボタンをタップして、ゲートをオン／オフしてください。オンのときはシアン、オフのときはグレーで表示します。



Channel Setup > Gate Presets [Pro]

ゲートの各パラメーターは保存でき、必要に応じて呼び出せます。DLZ Creator には、工場出荷時のプリセットが用意されています。ユーザープリセットも作成できます。各プリセットタイプごとに作成してください。

プリセット専用の章があり、手順説明と複数のスクリーンショットを掲載しています。91～94 ページを参照してください。

Channel Setup > Gate Display and Settings [Pro]

各チャンネルのゲートは、(1) 該当する 4 つのクイックコントロールノブのいずれかを回して調整します（クイックコントロールノブのベースカラーが Gate の色と一致します）。または、(2) スレッシュホールドと Range のノブ（ハンドル）をタップ&ドラッグで動かして調整してください。ゲートは、オン／オフいずれの状態でも調整できます。

Threshold — スレッシュホールドは、入力信号に対してゲートが作用し始めるレベルを決めます。調整範囲は -60 dB ～ 0 dB です。

Range — Range は、信号がスレッシュホールドを下回った後にゲインをどこまで下げるかを決めます。Range を -20 ～ -30 dB 付近に設定すると、ゲートが閉じているときでも少量の信号が漏れ、動作がより穏やか（急激でない）になって目立ちにくくなります。ゲート適用時の信号レベルは -80 dB ～ 0 dB の間で変化します。

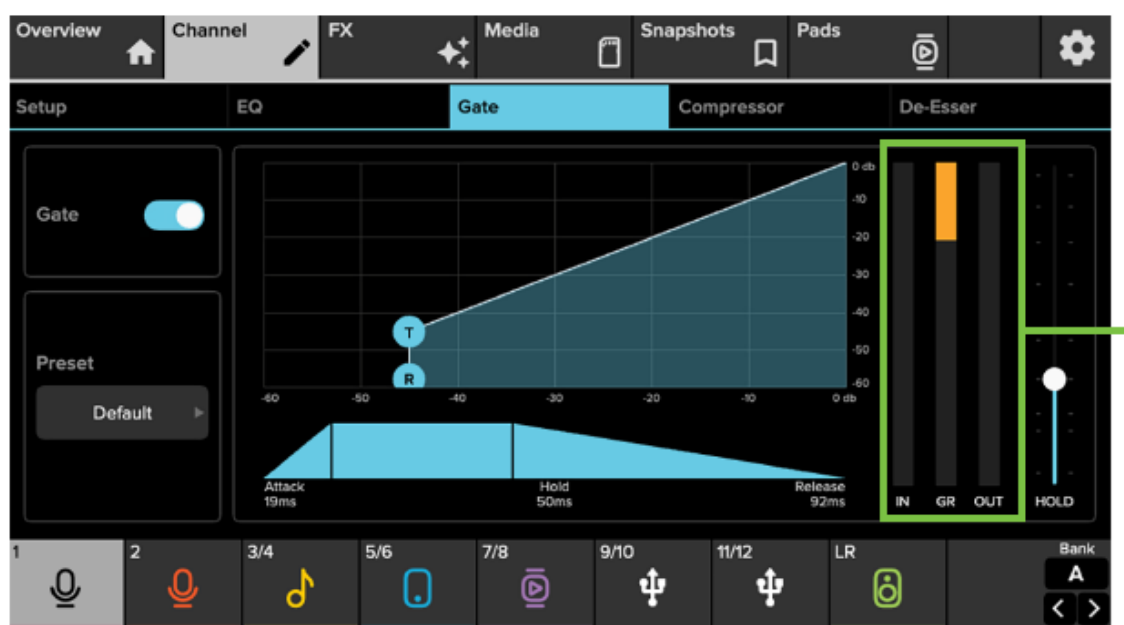
Attack — **Attack** は、信号がスレッシュホールドを超えてからゲートが開くまでの速さを決めます。短い **Attack** は短いトランジェントでも反応し、長い **Attack** はそのようなトランジェントを無視します。調整範囲は **0.5 ms** ～ **500 ms** です。

Release — **Release** は、信号がスレッシュホールドを下回り、**Hold** 時間が終了した後、ゲインが **Range** 設定値まで下がるのに要する時間を決めます。調整範囲は **10 ms** ～ **2 s** です。

Hold — **Hold** は、信号がスレッシュホールドを下回ったあともゲートを開いたままにする固定時間を設定します。**Hold** 中はゲインは一定を維持します。**Release** 中は、設定したレートでゲインが下がります。調整範囲は **0 ms** ～ **500 ms** です。

注意

Hold パラメーターはタップ&ドラッグでのみ調整できます。表示右側のゲートメーターの横に、**Hold** パラメーターが縦方向に並んでいます。



Channel Setup > Gate Meters [Pro]

これらの3つのメーターは、入力レベル、ゲインリダクション量、出力レベルを表示します。

Channel Setup > Gate at a Glance [Pro]

Parameter	Low Value	High Value	Default
Gate Enable	Off	On	On
Threshold	-60 dB	0 dB	-45 dB
Range	-80 dB	0 dB	-19 dB
Attack	0.5 ms	500 ms	19 ms
Release	10 ms	2 s	92 ms
Hold	0 ms	500 ms	50 ms

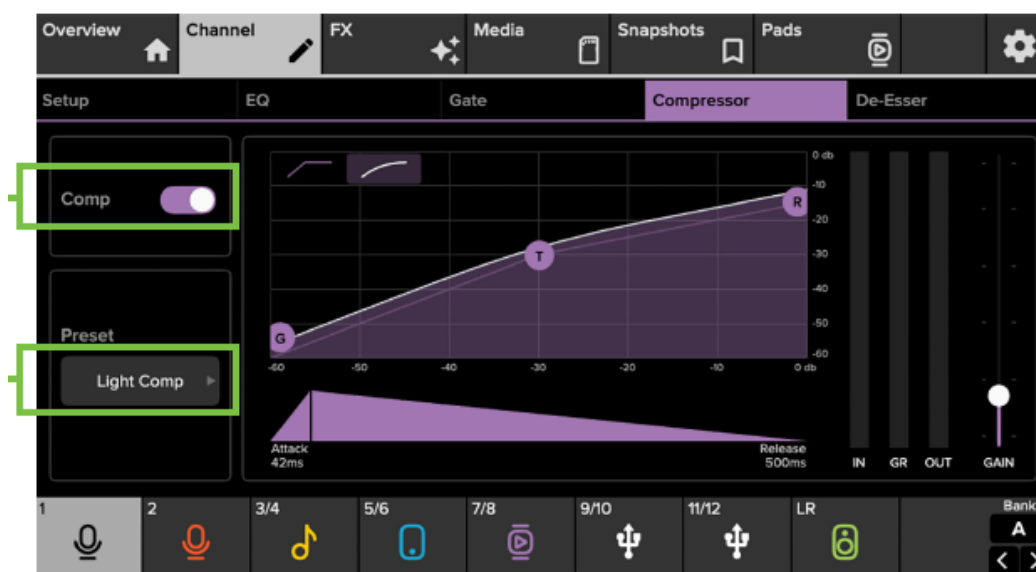
Channel Setup > Compressor Introduction [Pro]

コンプレッサーは、信号内の一時的なピークを抑える／制限するために使用します。信号が強くなりすぎる場合は、そのチャンネルのゲインを下げてください。問題がなければそのままにします。コンプレッサーの入力レベルが上がると、スレッシュホールドに達するまでは出力レベルは直線的に増加します。スレッシュホールドを超えると、出力レベルは直線的には増えず、比率（Ratio）設定で決まる低い増加率になります。

Attack と Release は、ゲインが変化する速さに影響します。Attack はゲインリダクションが始まる速さに、Release はトランジェントが過ぎたあとの回復の速さに影響します。

Channel Setup > Compressor On / Off [Pro]

Compressor ボタンをタップしてコンプをオン／オフしてください。有効時は紫に点灯し、無効時はグレーで表示します。



Channel Setup > Compressor Presets [Pro]

プリセットはパラメーターを保存でき、必要に応じて呼び出せます。DLZ Creator には、工場出荷時プリセットのライブラリが付属します。ユーザープリセットもあります。各プリセットタイプごとに作成してください。

プリセット専用の章があります。詳細な手順と各ステップのスクリーンショットを掲載しています。91～94 ページを参照してください。

Channel Setup > Compressor Display and Settings [Pro]

各チャンネルのコンプレッサーは、(1) 該当する 4 つのクイックコントロールノブのいずれかを回して調整します（クイックコントロールノブのベースカラーが **Comp** の色と一致します）。または、(2) **Gain/Threshold/Ratio** のハンドルをタップ&ドラッグで動かして調整してください。コンプレッサーはオン/オフいずれの状態でも調整できます。

Threshold — コンプレッサーのスレッシュホールドを、0 dBFS を基準にした dB で設定します。設定範囲は -60 dB ～ 0 dB です。

Ratio — 信号がスレッシュホールドを超えたときに適用するゲインリダクション量（比率）を設定します。設定範囲は 1:1 ～ 20:1 です。

Gain — コンプレッサーの出力にメイクアップゲインを加えます。コンプのイン/アウトで見かけ上の音量を揃えるのに役立ちます。メイクアップゲインの範囲は 0 dB ～ 24 dB です。

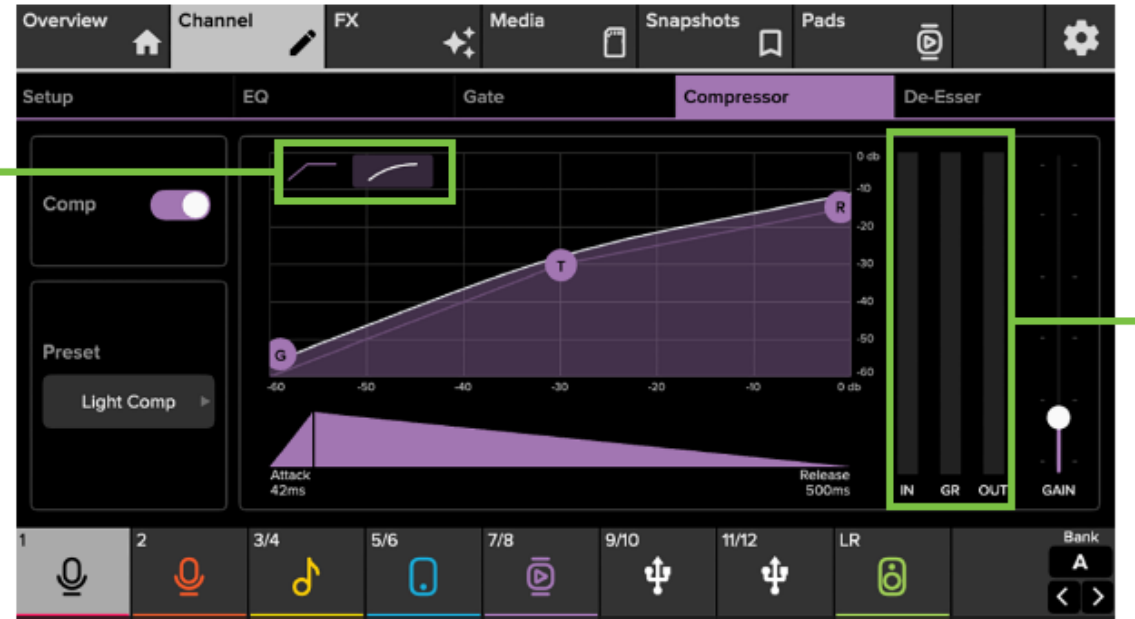
注意

ゲインパラメーターはタップ&ドラッグでのみ調整できます。表示右側のコンプレッサーメーターの横に、ゲインパラメーターが縦方向に並んでいます。

Attack — 信号がスレッシュホールドを超えてからコンプレッサーが反応する速さを決めます。短い **Attack** は短いトランジェントでも圧縮し、長い **Attack** はそのようなトランジェントを無視します。設定範囲は 0.5 ms ～ 500 ms です。

Release — 信号がスレッシュホールドを下回ったあと、ゲインリダクションが終了するまでの時間を決めます。設定範囲は 10 ms ～ 2 s です。

Soft Knee / Hard Knee Compression — スレッシュホールド付近におけるゲインリダクションカーブの形状を決めます。Hard（左）に設定すると、スレッシュホールドでカーブが急に変化します。Soft（右・既定）に設定すると、最終的な Ratio 量へ移行するにつれて、カーブはなだらかに変化します。



Channel Setup > Compressor Meters [Pro]

これらの 3 つのメーターは、入力レベル、ゲインリダクション量、出力レベルを表示します。

Channel Setup > Compressor at a Glance [Pro]

Parameter	Low Value	High Value	Default
Comp Enable	Off	On	On
Threshold	-60 dB	0 dB	-30 dB
Ratio	1 : 1	20 : 1	2 : 1
Gain	0 dB	24 dB	1 dB
Attack	0.5 ms	500 ms	42 ms
Release	10 ms	2 s	500 ms
Knee	Soft	Hard	Soft

Channel Setup > De-Esser Introduction [Pro]

ディエッサーは、高域成分とシビランス（とくに“ess”、“z”、“ch”、“j”、“sh”、“ts”のような鋭い音）に焦点を当て、低減または除去するための専用コンプレッサーです。例外はありますが、一般的にシビランスは3～8 kHz帯にあります。

「ディエッシングはダイナミック処理で、シビランス帯域（ess音）の信号レベルが設定したスレッシュホールドを超えたときにのみ動作します。シビランスが出ている間だけ、信号中の高域成分を一時的に下げます。均一な帯域変化を与えるイコライザーとは異なります。イコライザーだけでもシビランスをある程度下げられますが.....過度なディエッシングはトランジェントを過剰に操作し、特定の子音が柔らかくなりすぎたり硬くなりすぎたりして、望ましくない結果を招くおそれがあります。」¹

Channel Setup > De-Esser On / Off [Pro]

De-Esser ボタンをタップしてオン／オフしてください。有効時は濃いオレンジに点灯し、無効時はグレーで表示します。

Channel Setup > De-Esser Presets [Pro]

プリセットはパラメーターを保存でき、必要に応じて呼び出せます。DLZ Creator には工場出荷時プリセットのライブラリが付属します。ユーザープリセットも作成できます。各プリセットタイプごとに作成してください。

プリセット専用の章があります。詳細な手順と複数のスクリーンショットを掲載しています。91～94 ページを参照してください。

チャンネル設定 > ディエッサー表示と設定 [Pro]

各チャンネルのディエッサーは、(1) 対応する 4 つのクイックコントロールノブのいずれかを回してください（クイックコントロールノブの根元色がディエッサーの色と一致します）、または (2) 周波数／スレッシュホールドのボールをタップ&ドラッグで移動してください。ディエッサーはオン／オフにかかわらず調整できます。

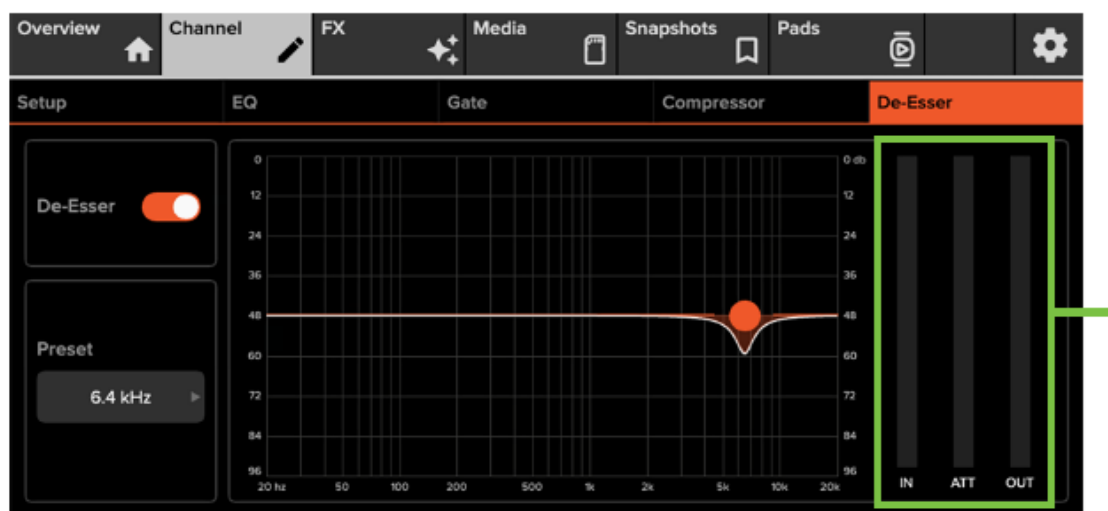
Frequency — 歯擦音の周波数は一般的に 2 kHz～10 kHz に分布します。ここでは 20 Hz～20 kHz の全帯域を扱います。周波数設定の可変範囲は 20 Hz～20 kHz です。

Threshold — 「ス」などの歯擦音が消えるまで下げてください。スレッシュホールド設定の可変範囲は -96 dB～0 dB です。

注意 ただし下げ過ぎると音がこもります（減衰が強過ぎる、いわゆる TMA on-the-fly）。

Range — ディエッシング量を決めます。可変範囲は -15 dB～0 dB です。

Width — 両端点の幅を決めます。数値が小さいほど、端点間の間隔は広がります。幅の可変範囲は 0.1 Q～15 Q です。



チャンネル設定 > ディエッサーメーター [Pro]

これら 3 つのメーターは、入力レベル、減衰量、出力レベルを表示します。

チャンネル設定 > ディエッサー早見表 [Pro]

項目	最小値	最大値	既定値
ディエッサー有効	オフ	オン	オン
周波数	20 Hz	20 kHz	6.4 kHz
スレッシュホールド	-96 dB	0 dB	-47.8 dB
レンジ	-15 dB	0 dB	-11.4 dB
幅	0.1 Q	15 Q	3.47 Q

第 7 章 : FX Tab [Enhanced and Pro]

FX Setup > Introduction

次のタブは FX です。タップして開いてください。下図のような画面が表示されます。

DLZ Creator には 2 種類の FX (リバーブ／ディレイ) が搭載されています。リバーブは部屋の響きの違いをシミュレートします。ディレイは遅延効果の調整ができます。

注意

EASY モードを選択している場合、FX は使用できません。

- ・ FX Tab EASY Mode — 利用できません
- ・ FX Tab ENHANCED Mode — 52 ページ
- ・ FX Tab PRO Mode — 52～55 ページ

FX Setup > FX Mute On / Off [Enhanced]

ボリュームノブの下に FX ミュートスイッチがあります。ミュートスイッチをタップして、リバーブやディレイをオン／オフにしてください。オンのときはサーモン色に点灯します (スイッチ右)。オフのときはグレーです (スイッチ左)。

FX Setup > FX Presets [Enhanced]

プリセットは各パラメーターを保存し、必要に応じて呼び出せます。DLZ Creator には工場出荷時プリセットのライブラリが付属します。ユーザープリセットもあります。各プリセットタイプごとに作成してください。

プリセットについては丸ごと 1 章を割いて解説します。手順ごとの詳細な説明と多数のスクリーンショットを掲載します。91～94 ページをご確認ください。



FX in Enhanced Mode

FX Setup > FX Volume Knobs [Enhanced]

FX は次のいずれかで調整します。(1) 対応する 2 つのクイックコントロールノブのいずれかを回します (クイックコントロールノブのベースカラーが各エフェクトの色と一致します)。(2) ボリュームノブをタップ&ローテートで動かします。ミュートのオン/オフに関わらず、FX ボリュームは調整できます。

Volume — 大型のボリュームノブは、現在選択中のチャンネルへの FX センドレベルを設定します。両方の FX 設定におけるボリューム範囲は $-\text{inf}$ から $+10\text{ dB}$ までです。

FX Setup > Effect On / Off [Pro]

レベルノブの上に FX のオン/オフスイッチがあります。ミュートスイッチをタップして、該当チャンネルのリバース/ディレイをオン/オフにしてください。オンのときは紫色 [reverb] またはシアン [delay] に点灯し、オフのときはグレーです。

FX Setup > FX Presets [Pro]

プリセットは各パラメーターを保存し、必要に応じて呼び出せます。DLZ Creator には工場出荷時プリセットのライブラリが付属します。ユーザープリセットもあります。各プリセットタイプごとに作成してください。

プリセットについては丸ごと 1 章を割いて解説します。手順ごとの詳細な説明と多数のスクリーンショットを掲載します。91~94 ページをご確認ください。



Reverb in Pro Mode



Delay in Pro Mode

FX プリセットのプルダウンとエフェクトのオン／オフスイッチの下には、回転式ノブが合計 8 個あります—Atomizer Reverb に 4 つ、ChronoTronic Delay に 4 つです。ページをめくって、各ノブの役割を確認してください。

FX Setup > Atomizer Reverb Settings [Pro]

リバーブは次のいずれかで調整します。(1) 対応する 4 つのクイックコントロールノブのいずれかを回してください (クイックコントロールノブのベースカラーは各エフェクトの色と一致します)。(2) ノブをタップ&ローテートで動かしてください。エフェクトのオン／オフに関わらず、FX は調整できます。

Pre-Delay — ライブを聴くと、まず直接音が届き、その後に部屋の反射による残響が続きます。プリディレイは、直接音が到達してから反射音が到達するまでの時間です。範囲は 0 ms～50 ms です。

音速はおよそ毎秒 340 メートル（毎秒 1100 フィート）です。1 ミリ秒のあいだに約 0.34 メートル（1.1 フィート）進みます。目安として、1 ms は音が 1 フィート進む時間と考えてください。

Decay — リバーブの減衰時間を表します。範囲は 200 ms～8 秒です。

Low Pass — リバーブがかかった信号にローパスフィルターを適用し、高域を減衰させます。範囲は 400 Hz～20 kHz です。

Reverb Level — 現在選択中のチャンネルへのリバーブ FX センドレベルを設定します。範囲は -inf（オフ）～+10 dB です。

FX Setup > Atomizer Reverb 早見表 [Pro]

パラメーター	最小値	最大値	既定値
Atomizer Reverb の有効化	オフ	オン	オン
プリディレイ	0.0 ms	50.0 ms	0.0 ms
ディケイ（減衰）	200.0 ms	8.0 sec	200.0 ms
ローパス	400 Hz	20 kHz	20 kHz
リバーブレベル	-inf	+10 dB	-inf

FX Setup > ChronoTronic Delay Settings [Pro]

ディレイは次のいずれかで調整します。（1）対応する 4 つのクイックコントロールノブのいずれかを回してください（クイックコントロールノブのベースカラーは各エフェクトの色と一致します）。（2）ノブをタップ&ローテートで動かしてください。エフェクトのオン／オフに関わらず、FX は調整できます。

Delay Time (Decay) — 現在のディレイタイムを設定します。範囲は 100 ms～2.0 秒です。

Feedback — ディレイされた信号をどれだけディレイセクションの入力へ戻すかを調整します。これにより複数のエコーを作ります。フィードバックされるたびに遅延信号は小さくなります（100%にしない限り、エコーが終わらず続くことはありません）。範囲は 0%～100%です。

Low Pass — 遅延信号にローパスフィルターを適用し、高域を減衰させます。範囲は 20 Hz～20 kHz です。

Delay Level — 現在選択中のチャンネルへのディレイ FX センドレベルを設定します。範囲は -inf（オフ）～+10 dB です。

FX Setup > ChronoTronic Delay 早見表 [Pro]

パラメーター	最小値	最大値	既定値
ChronoTronic Delay の有効化	オフ	オン	オン
Delay Time (ディレイ)	100 ms	2.0 sec	500 ms
フィードバック	0%	100%	50%
ローパス	20 Hz	20 kHz	8 kHz
ディレイレベル	-inf	+10 dB	-inf

第 8 章 : Media TAB

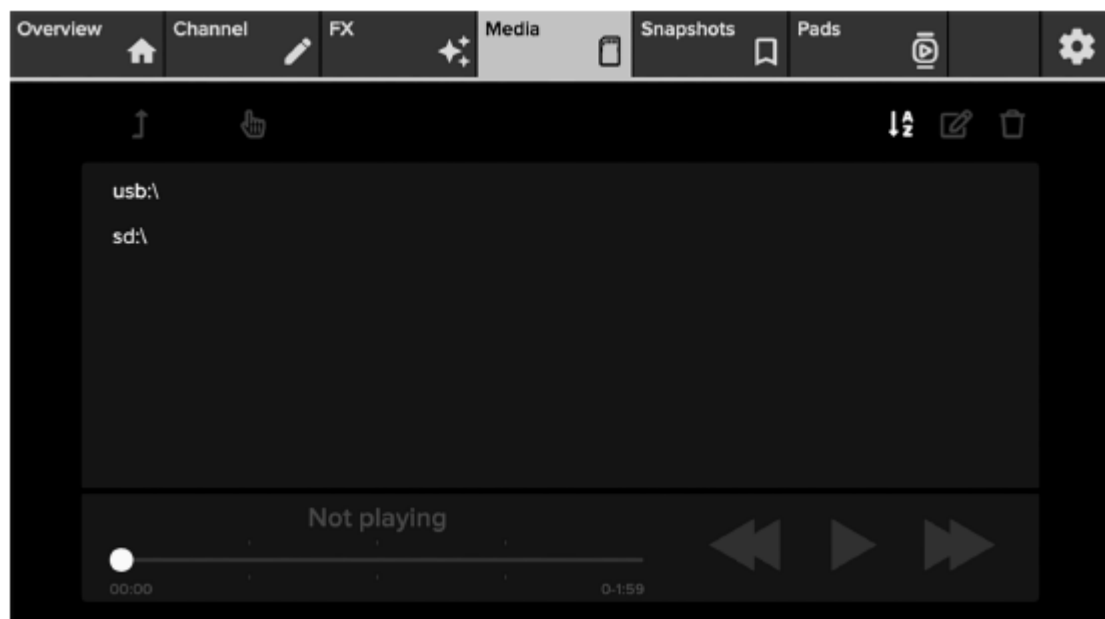
Media Setup > Introduction

次のタブは Media です。タップして開くと、下図のような画面が表示されます。

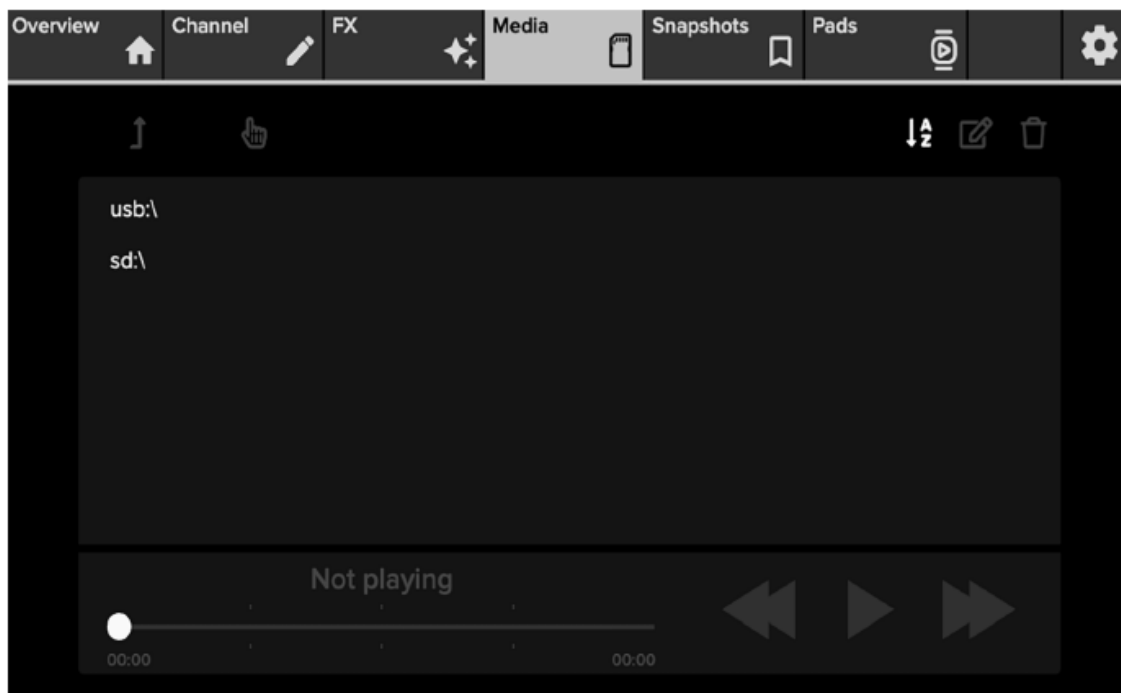
挿入した microSD カードまたは USB フラッシュドライブ内の互換メディアファイルへ直接アクセスできます。

さらに、録音したファイルは「DLZ_Creator_XS_Recordings¥」フォルダに保存され、再生できます。

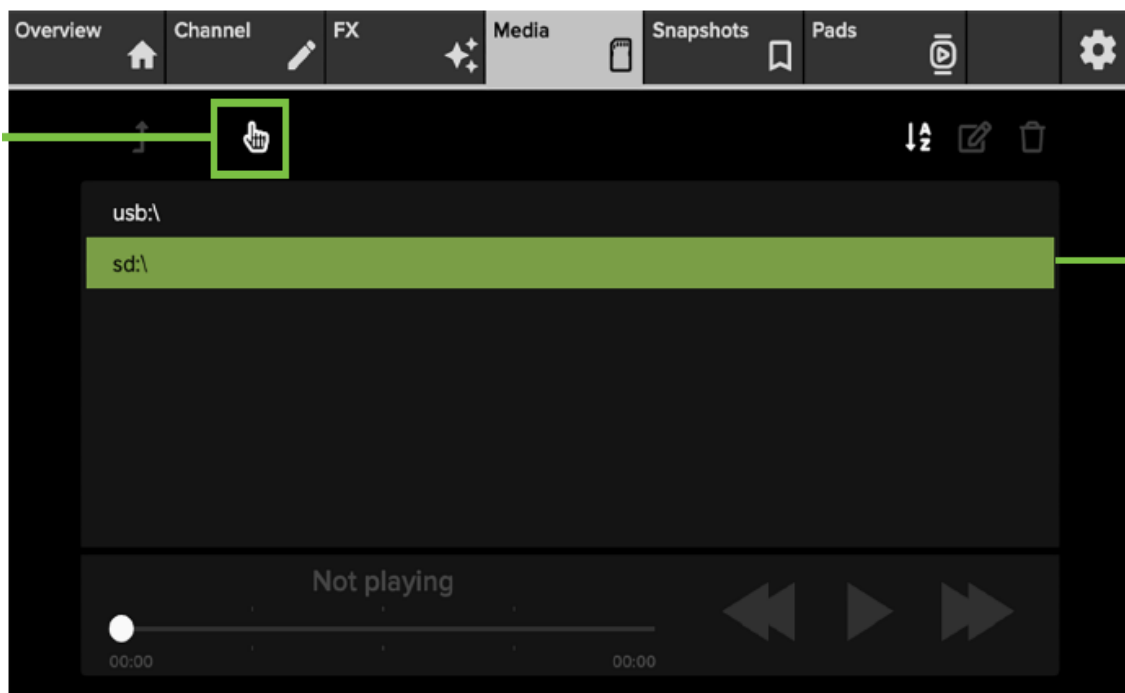
Media タブの見た目と機能は、3 つのモードすべてで同じです。ここでは Media タブでタップ・選択・再生・編集・削除など、できる操作を確認します。



最初に行う操作は 1 つだけです。メディアファイルの取得先を選択してください。目的のファイルは USB フラッシュドライブにありますか？ それとも microSD カードにありますか？ 「usb:¥」または「sd:¥」をタップして、ハイライト表示にしてください。メディアファイルがハイライトされるのに加え、「人差し指」アイコンも灰色から白に変わる点に注目してください。



「人差し指」アイコンを押してください。選択したドライブ内のファイルが表示されます。続いて目的のファイルをタップしてハイライトさせてください。上部のアイコンはグレー表示ではなくなり、選択できるようになります。ここから左から右へ各アイコンを説明します。



・最初は上向き矢印です。簡単に言うと、このアイコンをタップすると前の画面に戻ります。



・次は「人差し指」アイコンです。前のページで既にタップしました。ドライブ／ファイル／フォルダーがハイライトされている状態でこのアイコンをタップすると、選択（または開き）します。

・次に、メディアタブの右上に移ります



A-Z アイコンが表示されている場合、すべてのファイルはアルファベット順で表示します。



このアイコンをタップすると砂時計に変わります（ボードゲーム中ならタイマーですね。急いでください！）。砂時計アイコンが表示されている場合、ファイルは作成順に並び、最も古いファイル（最古の録音）がいちばん上に表示します。大事なポイントを忘れないでください：「砂時計を落ちる砂のように、時は流れます」。



・ペンは半永久ですが、修正や更新は鉛筆と消しゴムでできます。そこで、このアイコンは鉛筆と消しゴムにしました——編集してください！

このアイコンをタップするとキーボードが表示されます。選択中のファイル／録音に付きたい名前を入力して「Enter」を押してください。名前は 36 文字までです。



・上部の最後のアイコンはゴミ箱です。「セサミストリート®のオスカーが顔を出すのでは？」と思った方……私たちもそうなら楽しいのに、ですよね。実際には、

このアイコンをタップすると選択したファイル／録音を削除します。取り消しはできない完全削除です。誤操作を防ぐため、確認ダイアログが表示されます。

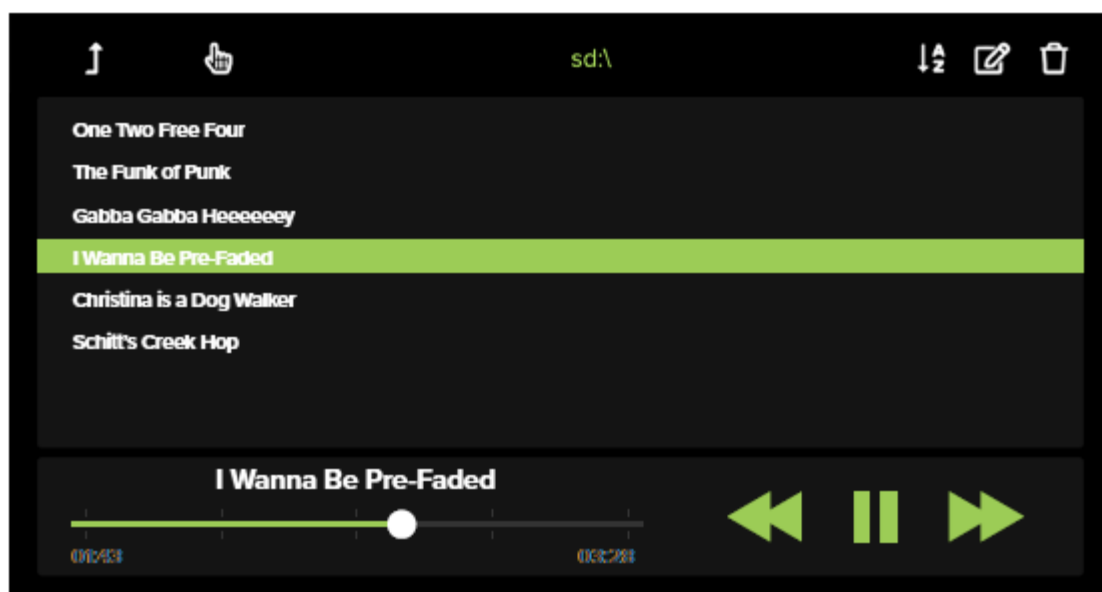
66 ページには、次のようにあります。

「さらに、作成した録音は ‘DLZ_Creator_XS_Recordings’ フォルダーに保存され、再生できます。」

再生方法は次のページでご案内します。

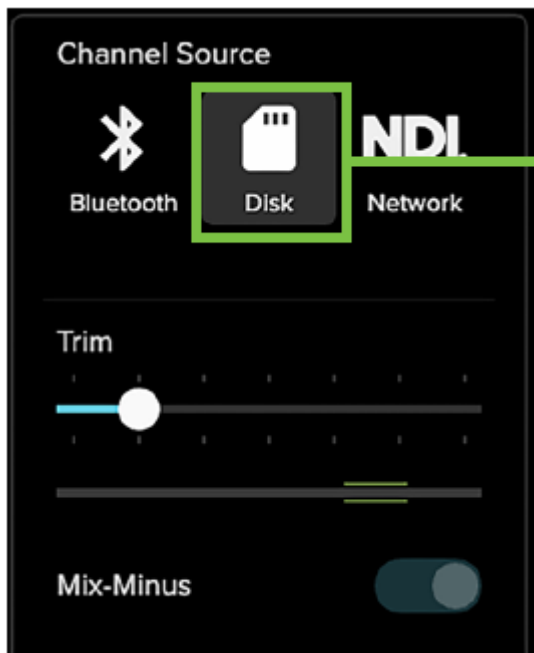
録音ファイルを再生する手順です。

- ・再生したい録音をタップして選択してください。usb:¥ または sd:¥ のどちらのドライブでもかまいません。選択したファイルは緑に点灯します。
- ・この時点では選択しただけなので、読み込みも必要です。ファイルを読み込むために「人差し指」アイコンを押してください。
- ・下図のとおり、ファイルは直ちに再生を開始します。



ずっと前の章で、チャンネル 1 の ID を「Johnny」と名付けた話を覚えていますか。これは伝説的パンクバンド、ラモーンズのギタリスト、ジョニー・ラモーンへの敬意です。次のチャンネル ID は、クラシック編成のボーカリスト、ジョーイ・ラモーンの名前にしました。バンドもメンバーも今は活動していませんが、ここではラモーンズに関するあらゆる話題を語るポッドキャストという設定です。

- ・あとはソースとレベルが正しく設定されているか確認してください（未設定の場合）。チャンネルタブに戻り、チャンネル 9/10 のチャンネル ID ボタンをタップしてください。チャンネル 9/10 のチャンネルソースがディスクに設定されているか確認してください。



- ・チャンネル 9/10 のノブをユニティまで上げ、ヘッドホン（および／またはメイン L/R 出力）のレベルが $-\infty$ より上になっているか確認してください。
- ・ほかの録音を再生するときは、上記の手順を繰り返してください。

第 9 章：スナップショット

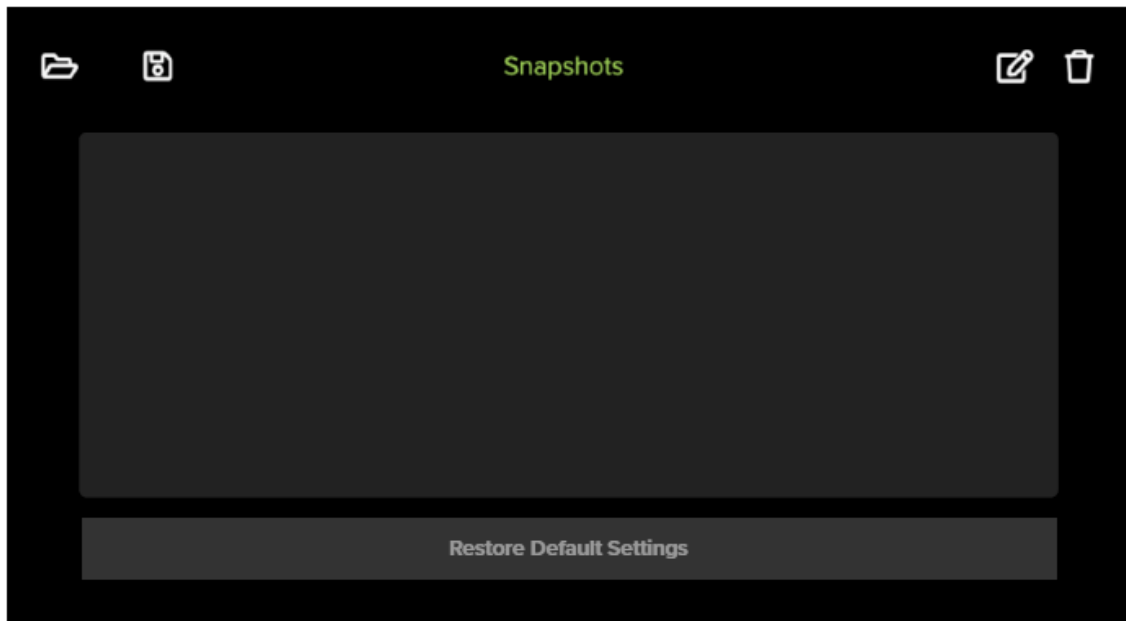
Snapshots のセットアップ > Introduction

Snapchat®と混同しないでください。Snapshots タブではスナップショットを表示します。これは（現在の状態の追加とあわせて）DLZ Creator のファイルシステムを構成します。詳しく入る前に、まずファイルシステムの概要を説明します。

スナップショットは、ハードウェア（電源スイッチ、クイックコントロールノブ、ノブのレベル、ソロ／ミュート）を除く、動作に関わるすべてのパラメーターを保存します。すべてのパラメーターの現在の状態は常に保存されるため、電源を入れると、電源を切ったときと同じ状態で起動します。アナログコンソールのような動作です。なお、別のタブを開いた状態で電源を切っていても、再起動時は Overview タブが既定になります。

ファイルシステムは次で構成します。

- (1) Current State（現在の状態）— DLZ Creator の電源を入れると、電源を切ったときの状態で起動しますが、表示は Overview タブになります。
- (2) Snapshots（スナップショット）— その名のとおり、DLZ Creator の現在の状態を「写真」のように保存したものです。



前述のとおり、スナップショットは **DLZ Creator** の現在の状態を「写真」のように保存します。では、なぜスナップショットを作成するのでしょうか。たとえば、先に登場したラモーンズ好きのポッドキャスターは、トーク中心か、リスナー向けにラモーンズの曲を流すかで、別々のスナップショットを用意できます。曲間のトーク用に作成してもよいですし、**FX** あり／なしで作り分けてもよいです。可能性は無限大です。

次は、スナップショットに保存される項目です。

- ・インプットチャンネル設定
- ・**FX** チャンネル設定
- ・メイン **L/R** チャンネル設定
- ・チャンネル ID

次は、スナップショットに含まれない可能性がある項目です。

- ・ソロ
- ・ミュート
- ・ボード（ノブ）設定
- ・録音／再生

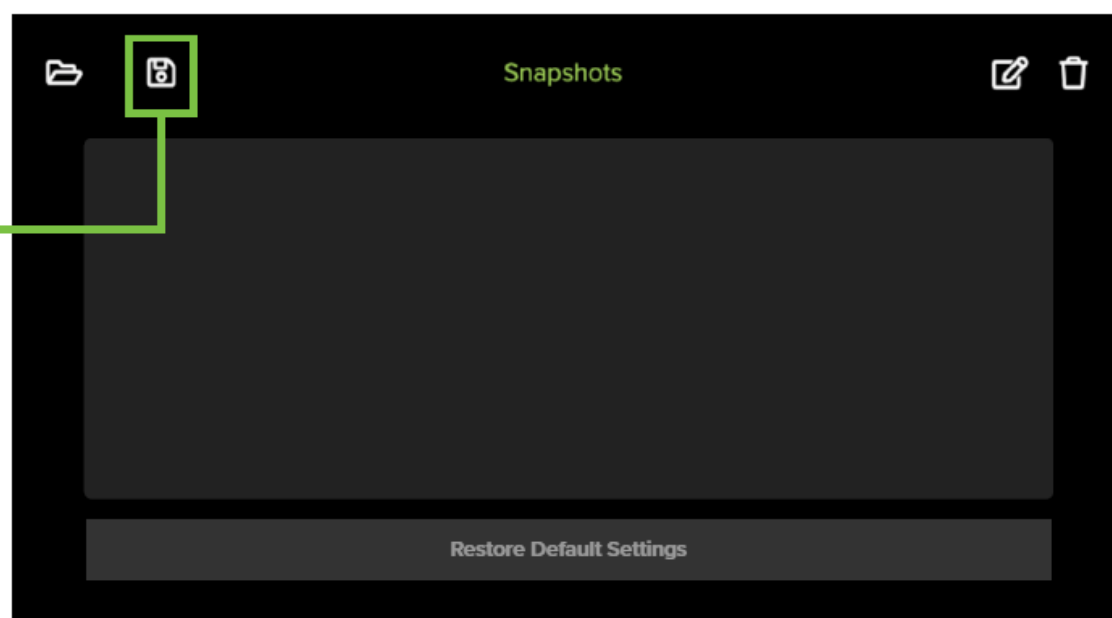
では、どうやって作成しますか。

Step 1 — スナップショットの作成：

スナップショットの作成は簡単です。各スナップショットで後から呼び出したい設定に合わせ、ゲイン、パン、DSP（EQ、ダイナミクス、FX など）を設定してください。

DLZ Creator なら簡単に作成できますが、初めての場合はコツをつかむまでシンプルに始めるとよいです。いくつかのチャンネル入力を読み込み、色やアイコンを少し設定してください。余裕があれば、EQ、ゲート、コンプレッサーのレベルも設定してください。

次に、**Snapshots** タブをタップして戻ってください。今はほとんど空でも、すぐに埋まります。ディスクアイコンをタップすると、コンソールの現在の状態——EQ、ゲート、コンプレッサーなど——を新しいスナップショットに保存します。これは、他のコンソールで「Store」ボタンを押す操作に似ています。



Step 2 — スナップショットの命名：

スナップショットを作成したら、内容が分かるように名前を付けてください。ディスクアイコンをタップ（保存）すると、キーボードが表示され、名前入力ができます。確認したら「Enter」を押してください。必要に応じて、選択中のスナップショットに名前を付け直してください。

注意：

スナップショット名は最大 36 文字です。英字、数字、記号を使用できます。上限に達するまではテキストが緑で表示され、上限に達すると赤に変わり、上限到達を示します。



スナップショットに名前を付けると、スナップショット一覧で英数字順に並びます。

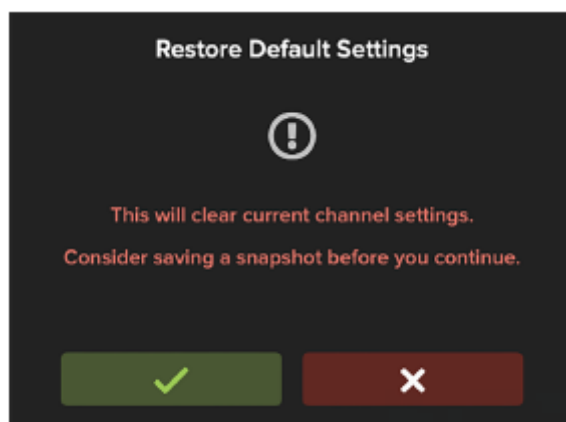
Step 3 — スナップショットの呼び出し：

スナップショットを作成して名前を付けたら、呼び出してください。呼び出すと、保存されたスナップショットに合わせて関連するコンソールのパラメーターがすべて切り替わります。

注意：

「Restore Default Settings」をタップすると、DLZ Creator を既定状態（実質的にゼロリセットされたボード）に戻します。「Restore Default Settings」は常に画面下部に表示され、名前変更／置換／削除はできません。呼び出しのみ可能です。実際に.....

まず「Restore Default Settings」をタップしてハイライトさせてください。すぐに次の確認ダイアログが表示されます。

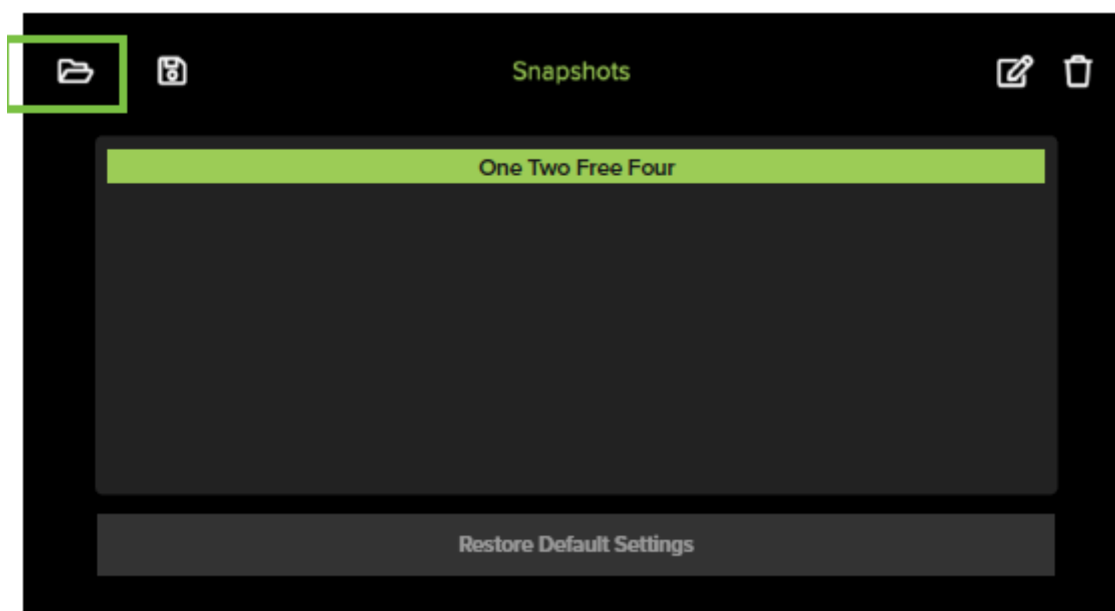


説明のとおり、現在の設定はすべてクリアします.....が、スナップショットはすべて保持します。ボードを消去してよければ緑のチェックマークをタップしてください。先にスナップショットを保存する必要がある場合は赤い「X」をタップしてください。今回は幸い、すでにスナップショットを保存済みです。すぐに呼び出します。緑のチェックマークをタップすると、DLZ Creator はすべての設定をリセットし、Overview ディスプレイに戻ります。

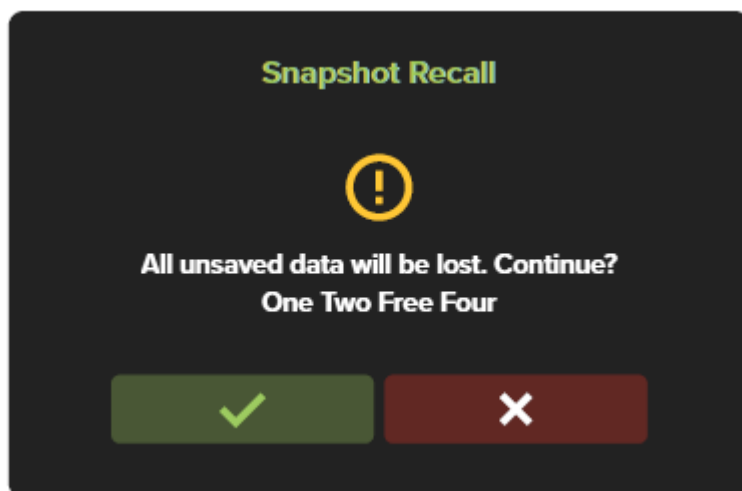
次に Snapshots タブへ戻ってください。作成したスナップショットがそのまま残っているはずです。呼び出したいスナップショットをタップしてハイライトさせてください。

続いて、開いたフォルダーのアイコン (RECALL) をタップしてください。呼び出すと、保存済みスナップショットに合わせて関連するコンソールのパラメーターがすべて切り替わります。

確認ダイアログが表示されます。記載のとおり、未保存のデータは失われます.....が、スナップショットはすべて保持します。



準備ができていれば緑のチェックマークをタップしてください。先にスナップショットを保存する必要がある場合は赤い「X」をタップしてください。緑のチェックマークをタップすると、DLZ Creator はスナップショットの全設定を呼び出し、Overview 表示に戻ります。



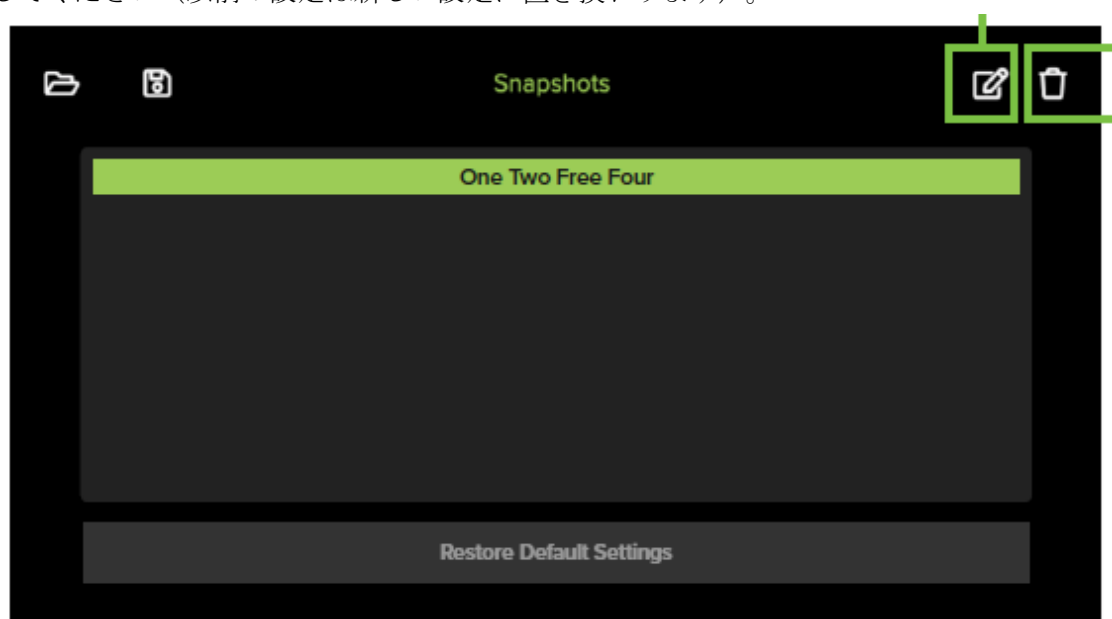
Snapshots ディスプレイのほかの機能も見ていきましょう。Pads タブと Settings タブの下には、スナップショットの追加機能として「編集」と「削除」があります。スナップショットを作成して呼び出したので、まず編集してみます.....そのあとで削除します。まさか、ですよね？！

Step 4 — スナップショットの編集：

スナップショットの編集でできるのは、数ページ前の Step 2 と同様に、名前変更のためにキーボード画面へ戻ることです。

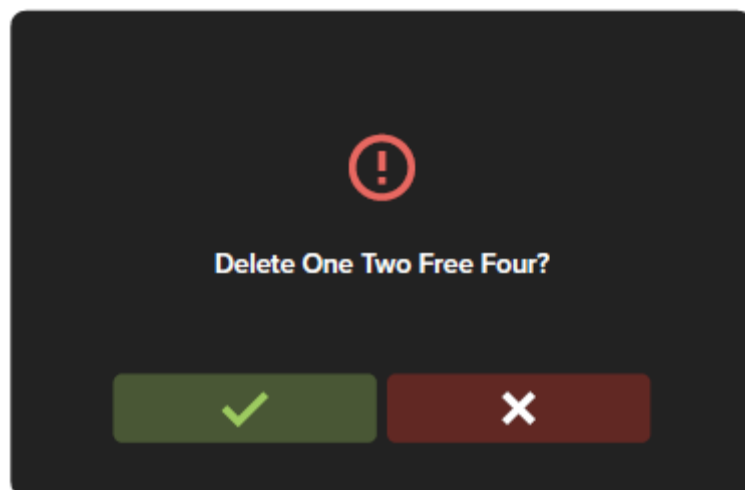
注意：

設定は変わりません。変わるのは名前だけです。設定を変更したい場合は、希望の設定に変更して新規スナップショットとして保存するか、現在のスナップショットに上書き保存してください（以前の設定は新しい設定に置き換わります）。



Step 5 — スナップショットの削除：

削除（ゴミ箱アイコン）をタップすると、現在選択中のスナップショットを削除します。取り消し不可の完全削除です。誤操作を防ぐため、確認ダイアログが表示されます。



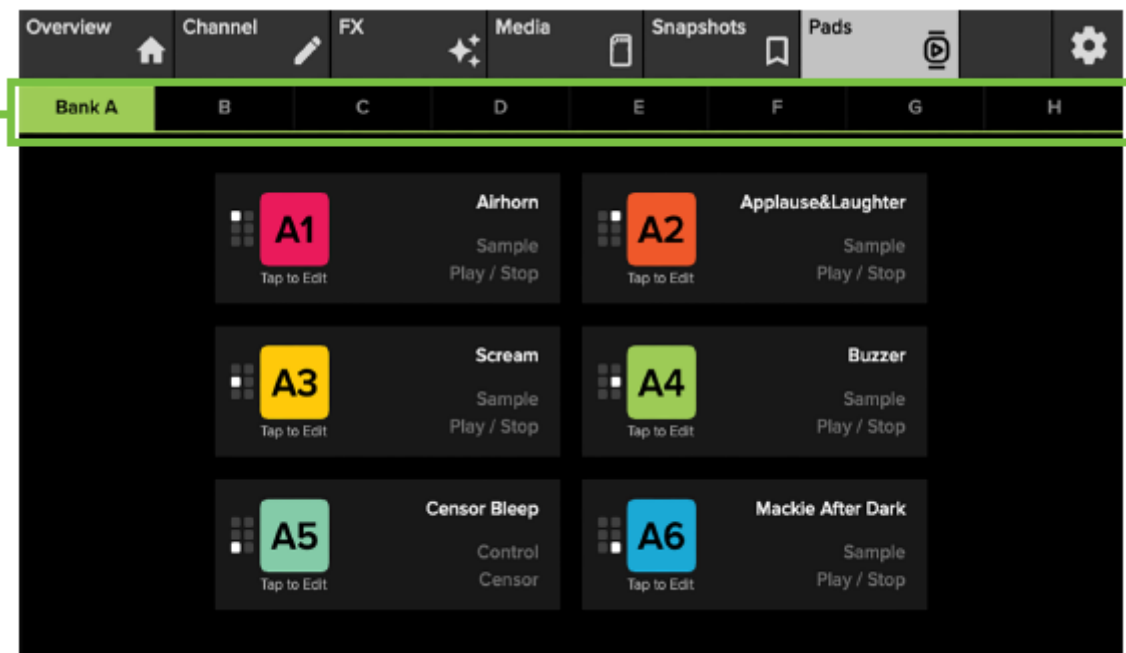
第 10 章：Pads タブ

Pads のセットアップ > Introduction

ナビゲーションバーの下から 2 番目のタブが「Pads」です。タップして開いてください。下図のような画面が表示します。要するに、この画面はすべてのパッドの概要（名前、再生時間、パッドの色、編集の入力口など）を表示します。

作成・保存できるサンプルは合計 48 個です。8 つのバンクに各 6 サンプルずつあります（A1–A6、B1–B6、C1–C6、D1–D6、E1–E6、F1–F6、G1–G6、H1–H6）。下図では Bank A を開いています。表示中の 6 つのサンプルは、DLZ Creator にあらかじめ読み込まれています。

これらのサンプルは自由に編集できます。ただし、本体を初期化（ファクトリーリセット）すると再インストールされます。



前述のとおり、各バンクにはそれぞれのサブタブがあります。別のバンクに切り替えるには、そのタブをタップしてください。選択したバンクは緑でハイライトします。

また、ヘッドホンレベルとチャンネル 9-12 のレベルは、クイックコントロールノブでも上下できます（レベル表示の右側にあるハードウェアノブ）。



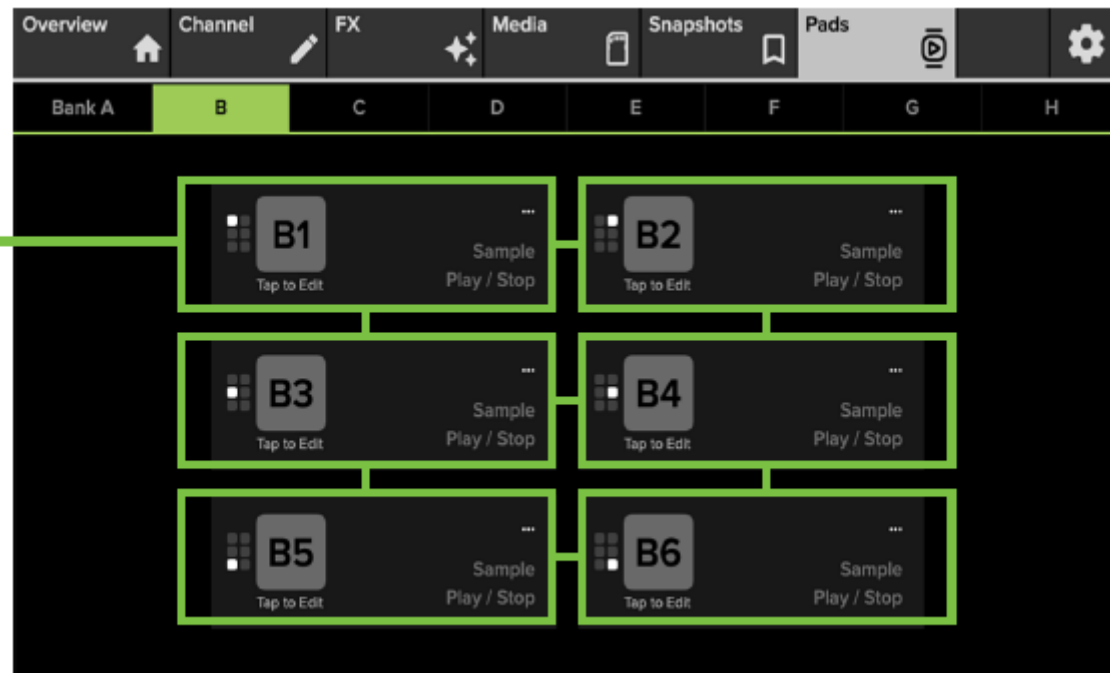
図のとおり、各サンプルパッドの中央には、名前・色・再生モードに関係なく「バンク名と番号」が表示します。これは各バンクとサンプルを示すもので、変更や削除はできません。識別しやすくするためです。たとえおもしろい名前に変更しても、すぐ見分けられます。

プリインストールの 6 つのサンプルはそのまま使う前提...、次は「Bank B」をタップして開いてください。

「Bank A」には 6 つのサンプルがあらかじめ入っていますが、保持する必要はありません。残しても、変更しても、削除しても OK です。あなたの DLZ Creator ミキサーですから、自由に設定してください。

下に表示されている 6 つのサンプルはすべてグレー表示です。まだサンプルが割り当てられていない状態を示します。これは他のバンクでも同様です。

いずれかのサンプルボックスのどこかをタップすると、そのサンプルの編集機能が開きます。

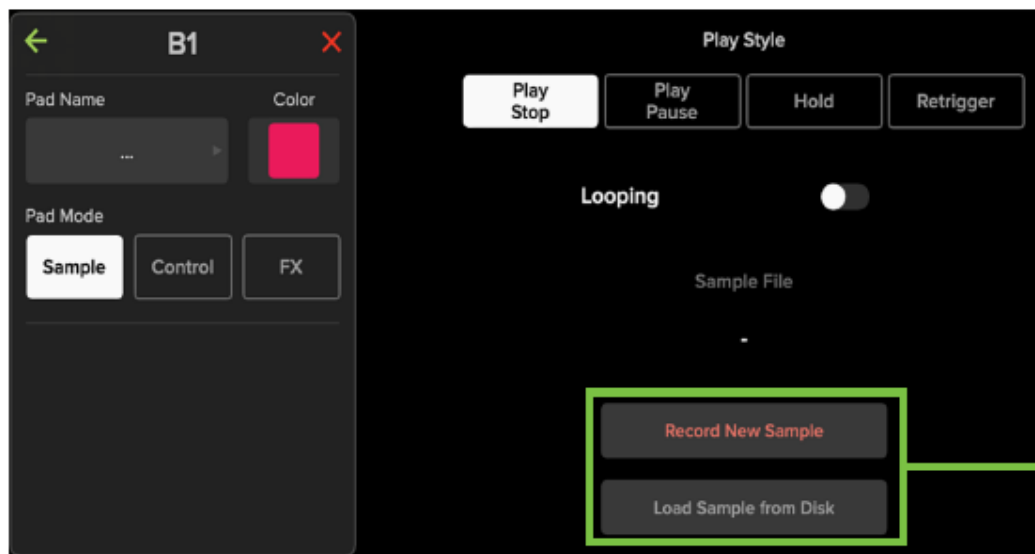


最初に行う作業：

microSD カード／USB フラッシュドライブのいずれか（または両方）を DLZ Creator に接続してください。

その後は、次のいずれかを実行します。

- (1) サンプルを録音する。
- (2) ディスク（microSD または USB）からサンプルを読み込む。

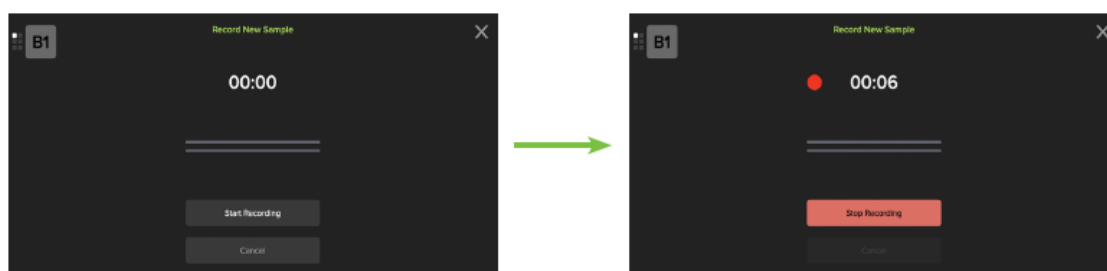


Record New Sample — サンプルを録音する場合、まず最初に正しいバンクとサンプルパッドが選択されているか確認してください。本例では **Bank B** の **Sample 1** を使用します。したがって、次ページ上部の両方のビューの左上隅に **B1** が表示されます。

次に「**Record New Sample**」をタップし、「**Start Recording**」をタップしてください。メインの L/R トラックから録音を開始します。「**Start Recording**」をタップするとボタン表示は「**Stop Recording**」に変わり、録音時間と、録音中を示す共通アイコン（赤い丸）も表示します。

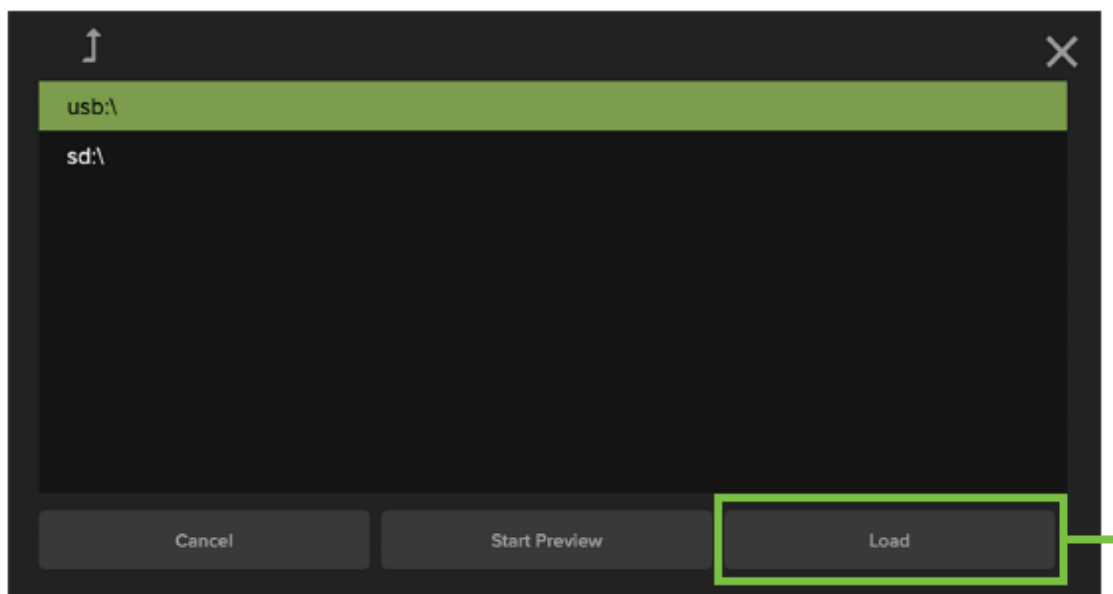
サンプルを録音し終わったら、「**Stop Recording**」をタップしてください。ファイルをディスクに書き込み、選択中のパッドに割り当てます。あわせて前の画面（サンプル設定ページ）に戻ります。ここで、サンプル名の再設定、パッドの色の割り当て、再生モードの選択などができます。

「**Record New Sample**」を誤ってタップした場合は、「**Cancel**」または画面右上の「**×**」をタップして前の画面に戻ってください。録音は開始後にのみ停止できます。開始前のキャンセルはできません。



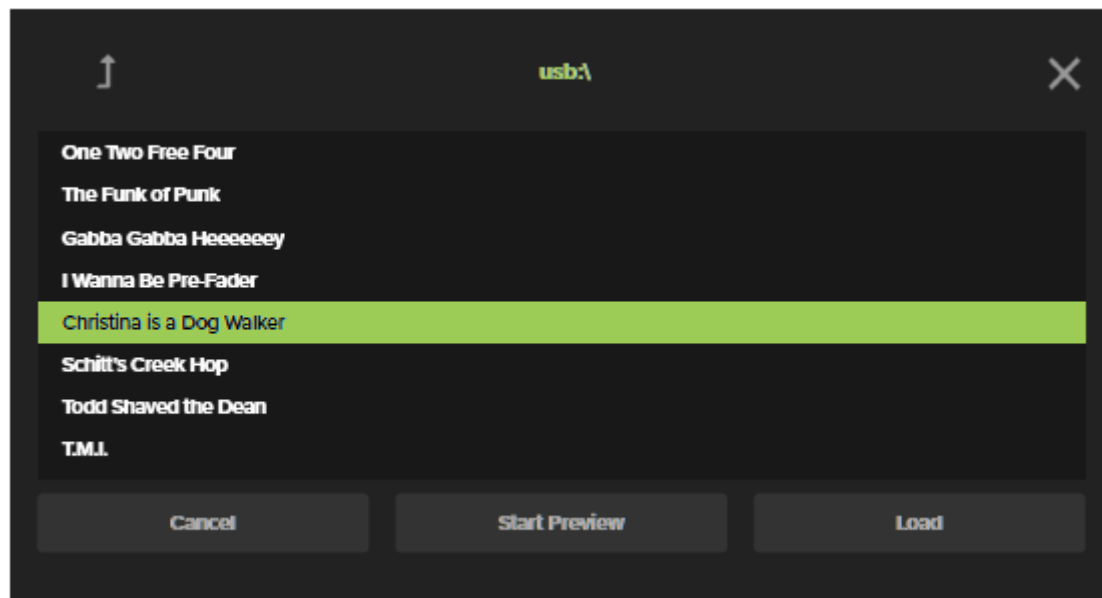
Load Sample From Disk — もう一つの方法は、あらかじめ録音してディスクに保存してあるサンプルを読み込むやり方です。

この画面でできる操作は次の 2 つだけです。（1）サンプルを読み込む、（2）終了する。誤って「**Load Sample from Disk**」をタップした場合は、「**Cancel**」または画面右上の「**×**」をタップして前の画面に戻ってください。



誤タップではないので、まずサンプルのソースをタップして選択し、ハイライトさせてください。ソースは `usb:\` か `sd:\` のいずれかです。今回は USB ドライブにサンプルを入れてあるため、USB を選びました。

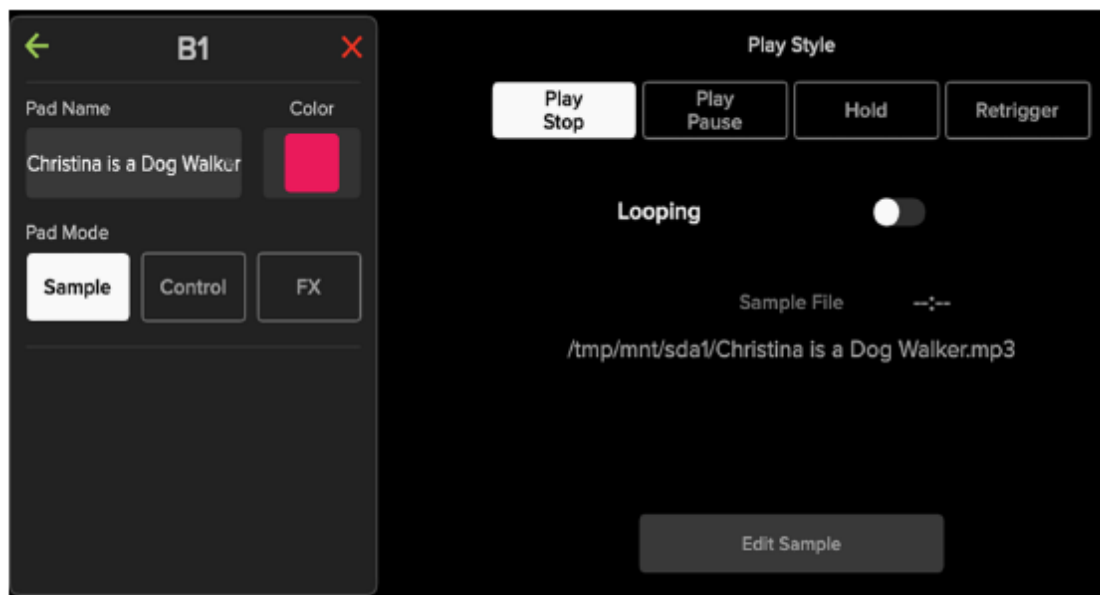
‘Load’をタップして、ドライブ内のファイル一覧を表示してください。下の USB ドライブにはサンプルが並びます。画面を上下にドラッグして、下に隠れているサンプルも表示してください。読み込みたいサンプルをハイライトします。下の例では ‘Christina is a Dog Walker’ を選んでいます。



ここからはいくつか選択できます。(1) 画面左上の上向き矢印をタップして前の画面に戻る、(2) 画面右上の “X” をタップして閉じる、(3) 画面左下の ‘Cancel’ をタップしてキャンセルする、のいずれかです。

ただし、ここではサンプルを読み込むのが目的です。次のどちらかを選んでください。(1) ‘Start Preview’ は選択したサンプルを再生します。割り当てパッドへは読み込みません。(2) ‘Load’ は選択したサンプルを読み込み、選択中のパッドに割り当てます。

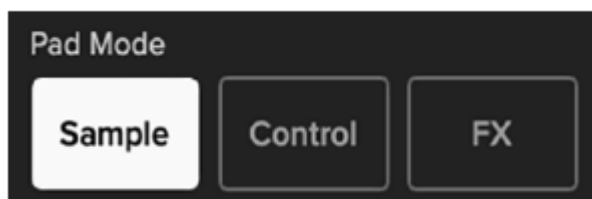
‘Load’ をタップすると、表示は下図のようになります。サンプルを録音または読み込み、サンプルパッドへ割り当てたら、ここから音作りを始めます。左上から順に進めます。



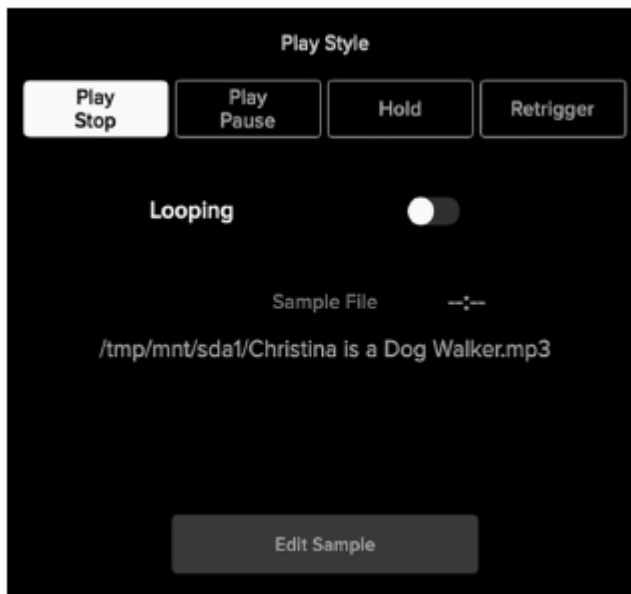
- ・ **Green Left Arrow** — タップすると、現在選択しているバンクのメインヘッダーページに戻ります。
- ・ **Red X** — 基本の「削除」機能です。サンプルが気に入らない、更新や差し替えをした場合は、赤い X をタップしてください。サンプルパッドからファイルの割り当てを解除し、未割り当てに戻します。取り消し不可の完全削除です。誤操作を防ぐため、確認ダイアログを表示します。
- ・ **Pad Name** — サンプル名は読み込んだディスク上の名称で表示されますが、変更できます。パッド名をタップしてください。オンスクリーンキーボードが開き、パッドのニックネームを編集できます。

・ **Color** — サンプルの初期色はホットピンク（デフォルト）ですが、変更できます。色のエリアをタップしてください。利用できる色を並べたポップオーバーが開きます。別の色をタップすると、そのパッドの色に選択されます。選択中の色は白い枠と中央の白いチェックマークで表示します。さらに、画面左上のサンプル色と、ハードウェア上の実際のサンプルパッドの色も選択色に更新します。

・ **Pad Mode** — パッドモードは3種類あり、初期は「Sample」です。必要なモードをタップしてください。選んだモードは白く点灯します（下図の「Sample」と同様）。今は Samples セクションを操作中です。次に **Control** と **FX** を確認します。



・ **Play Style** — 再生スタイルは4種類あり、初期は「Play / Stop」です。各スタイルと再生動作は次のとおりです。



・ **Play / Stop** — サンプルを頭から最後まで再生します。サンプルパッドをもう一度押すと途中で停止します。再度押すと、先頭から再生をやり直します。

・ **Play / Pause** — サンプルを頭から最後まで再生します。サンプルパッドをもう一度押すと一時停止します。3回目に押すと、停止位置から再生を続けます。サンプルの終わりまで、再生と一時停止を繰り返せます。

・ **Hold** — このスタイルでは、サンプルパッドはモーメンタリースイッチとして動作します。ボタンをタップして押し続けている間だけ再生します。ボタンを離すと再生を停止し

ます。サンプルが最後まで到達した場合は先頭に「ループバック」し、パッドを離すまで繰り返し再生します。

- ・ **Retrigger** — 動作は **Play / Stop** に似ており、頭から最後まで再生できます。ただし設定は **Play / Stop** ではなく **Retrigger** です。**Retrigger** では、サンプルパッドをもう一度タップしてください。現在再生中のサンプルを終了し、同じサンプルの再生を先頭から開始します。

- ・ **Looping** — スイッチが右側（緑に点灯）ならループを有効にします。サンプルの再生が終わると先頭へ「ループバック」し、サンプルパッドを再度押すまで繰り返し再生します。ループは **Retrigger** 以外のすべての再生スタイルで利用できます。

想像のとおり、各サンプルパッドで選べる再生スタイルは1つだけです（複数選択はかなり奇妙です）。

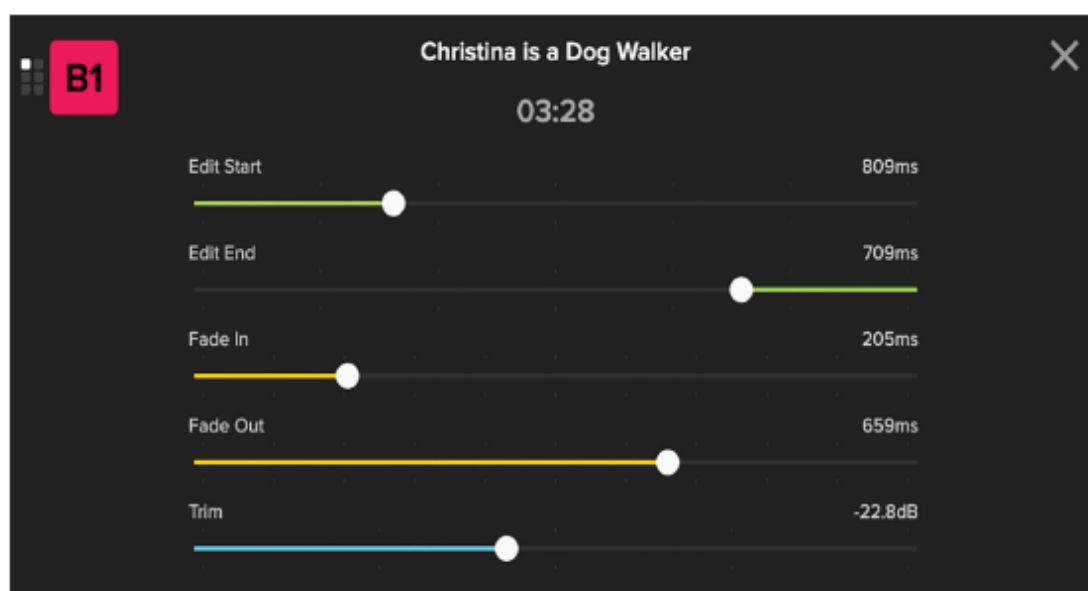
注意

再生中は、サンプルパッドが選択色でより明るく点灯します。

注意

6つのサンプルパッドはそれぞれ独立したチェーン上にあります。つまり、複数のサンプルを同時に再生できます。

- ・ **Edit Sample** — ではサンプルを楽しく編集しましょう。‘**Edit Sample**’ をタップしてください。下図のような画面が開きます。



ご覧のとおり、各サンプルの再生開始／終了位置、フェードイン／フェードアウト時間、トリムレベルを編集できます。編集方法は (1) 対応する 4 つのクイックコントロールノブ

のいずれかを回す（各パラメーターの色にノブ台座の色が対応します）、または (2) スライダーを左右にタップ&ドラッグします。

- ・ **Edit Start** — サンプルの再生開始位置を調整します。基準はファイルの先頭で、単位はミリ秒です。範囲は **0 ms**（初期）～最大 **3000 ms** です。

- ・ **Edit End** — サンプルの再生終了位置を調整します。基準はファイルの末尾で、単位はミリ秒です。範囲は **0 ms**（初期）～最大 **3000 ms** です。

- ・ **Fade In** — サンプルのフェードイン時間を設定します。基準はサンプルの開始位置で、単位はミリ秒です。範囲は **1 ms**～最大 **1000 ms**（初期は **0 ms**）です。

- ・ **Fade Out** — サンプルのフェードアウト時間を設定します。基準はサンプルの終了位置で、単位はミリ秒です。範囲は **1 ms**～最大 **1000 ms**（初期は **0 ms**）です。

- ・ **トリム** — 録音されたサンプルのトリム量を設定します。単位は **dB** で、**-40 dB**～最大 **0 dB**（初期）です。

注意

上記の設定を行っても、サンプルそのものは変わりません。サンプル全体はそのまま残り、いつでも使用できます。編集して、仕上がりを好みに近づけるために調整します。気に入らなければ、スライダーを既定位置にリセットしてください。

これらのスライダーの丸いハンドルを素早く 2 回タップすると、既定値にリセットします。右上の「X」をタップするだけで編集内容を保存し、前の画面に戻ります。

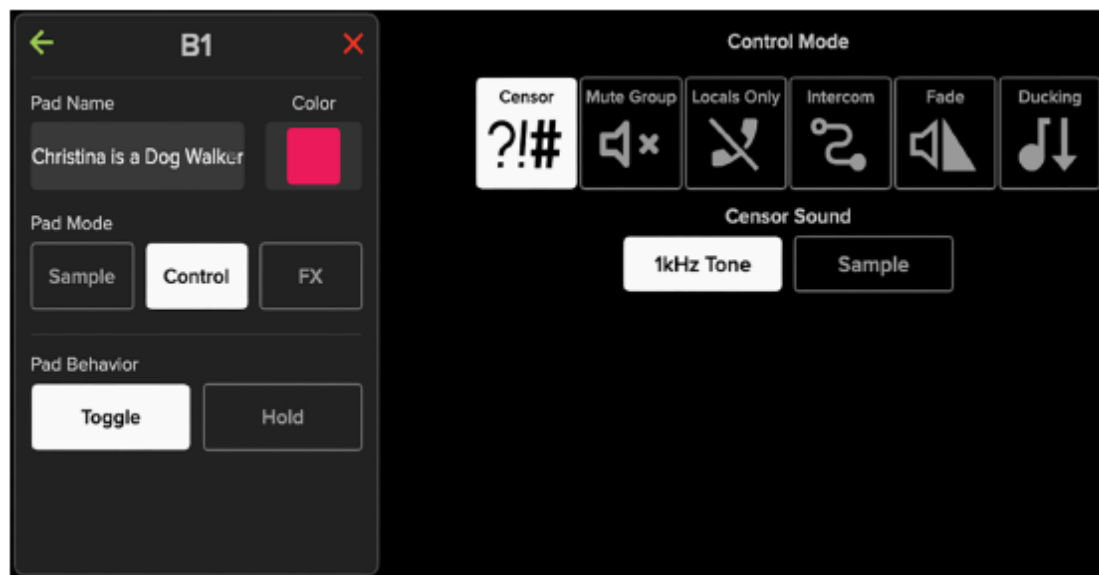
これで、バンクの切り替え、サンプルの録音／読み込み、名称の設定、色の追加、再生スタイルの割り当て、サンプルの編集などが分かりました。未割り当てのほかのサンプルパッドでも、同じ手順に従ってください。

・ **Control Mode**（コントロールモード）－‘Sample’ の次に表示されるパッドモードが‘Control’ です。ここでは、サンプル（や FX）以外を再生／制御するようにパッドを設定できます。選べるコントロールモードは 6 種類： **Censor**、 **Mute Group**、 **Locals Only**、 **Intercom**、 **Fade**、 **Ducking**。以下で各機能と動作を説明します。

コントロールモードの詳細に入る前に、まず画面左側のパッド動作から説明します。

・ **Pad Behavior**（パッド動作）－ 選択肢は **Toggle** と **Hold** の 2 つです。**Toggle** を有効にすると、パッドをタップするだけで選択したコントロールモードが有効になります。

Hold を選ぶと、パッドはモーメンタリースイッチとして動作します。ボタンを押している間だけ選択したコントロールモードが有効になり、ボタンを離すと停止します。



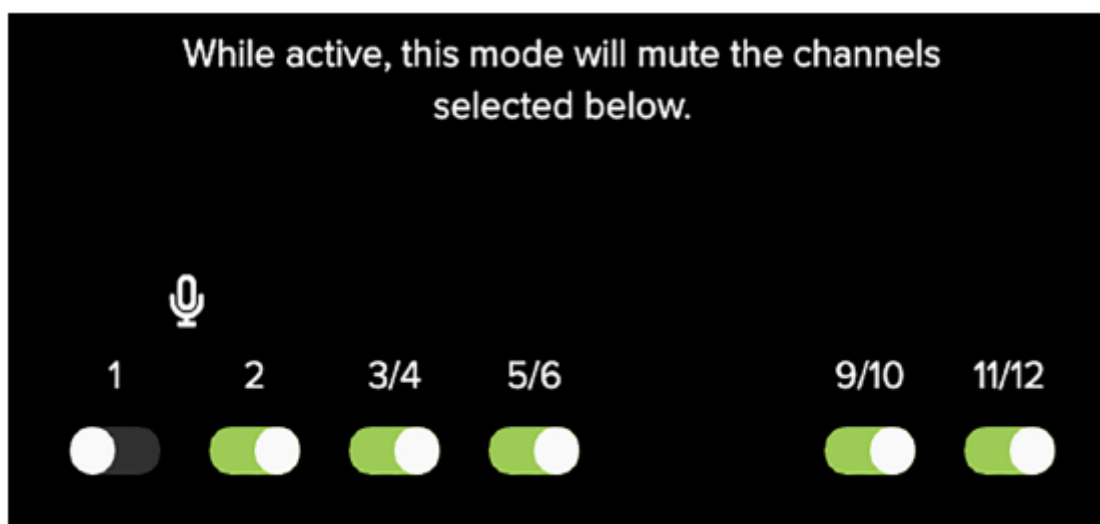
・ **Censor**（検閲）－ 人は時々暴言を吐きます。これをオーディエンスが聞こえないようにします。**Censor** のコントロールモードでパッドを押すと、標準では 1 kHz の高いピープ音が鳴ります。ヘッドホンをしている人には乱暴な言葉が聞こえますが、オーディエンスにはピープだけが届きます。

上で述べたとおり、このトーンは標準設定にすぎません。検閲音は自由に変更できます。

‘Sample’ ボタンを押してください。すると検閲音の下に ‘Record New Sample’ と ‘Load Sample from Disk’ の 2 つのボタンが現れます。これらの操作は数ページ前で解説済みですので、ここでは繰り返しません。64 ページに戻って参照してください。

検閲用に自分のサンプルを使うと、たとえば“ロックスター”へのインタビューでは最新シングルの抜粋を鳴らす、といった遊びもできます。作家へのインタビューなら本の一節の朗読を検閲音にしても面白いです。使い方は無限大です。

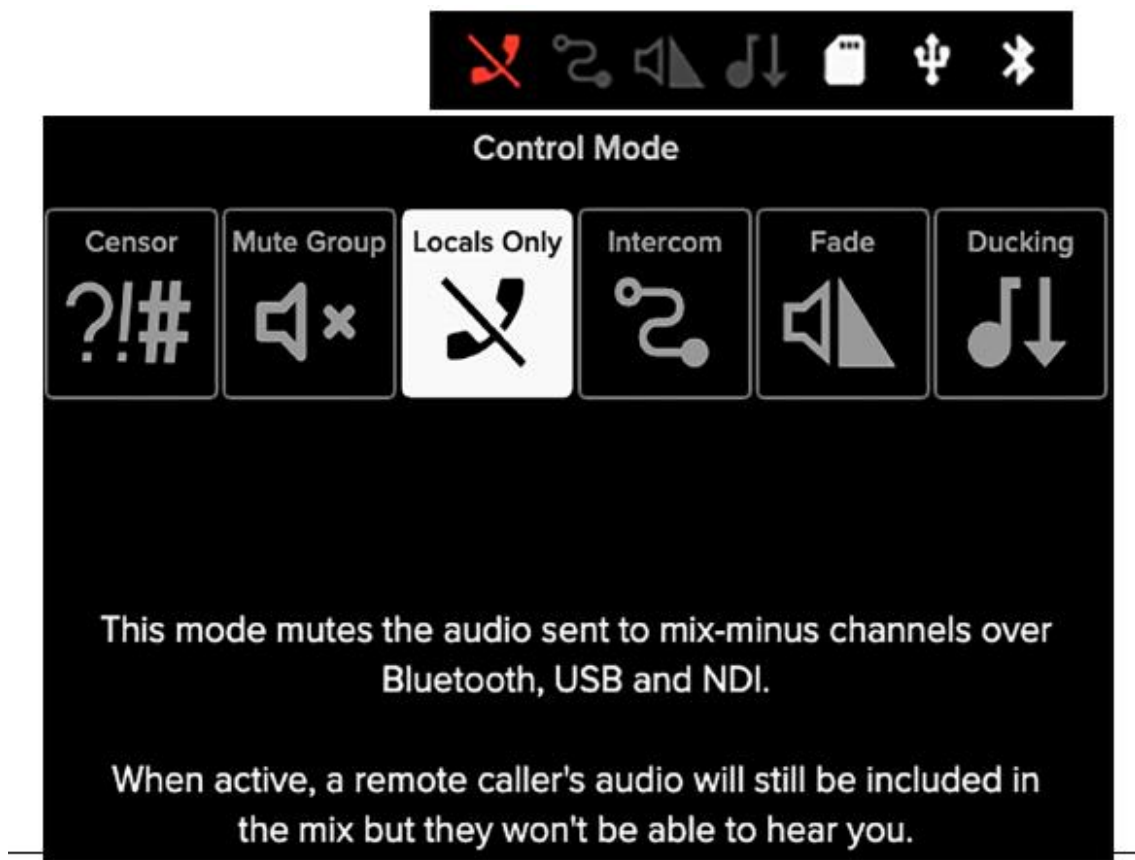
・ **Mute Group** (ミュートグループ) – ミュートグループは、パッドで複数のチャンネルを素早くミュート (解除) できます。割り当て方は多様で、番組のオープニング/エンディング中にホスト以外を入力をまとめてミュートしたいときなどに便利です。ここでは、チャンネル 1 以外をすべてミュートに設定した例を示します。パッドを押すと、選択した入力のミュートを有効/無効に切り替えます (Pad Behavior の設定に依存します)。注意してほしい点は 2 つあります。まず、有効にすると表示が暗くなります。目の錯覚でもミキサーの故障でもありません。ミュートが有効である合図です。ほかのタブへ自由に移動して構いませんが、Pads タブへ戻ると、パッドを再度タップするまで暗いまま表示されます (チャンネルのミュートが解除されるまで)。さらに、ミュートグループが有効な間は、選択したチャンネルのミュートスイッチが赤く点灯します。



・ **Locals Only** (ローカルズオンリー) – ‘Locals Only’ を選び、パッドを有効にすると、Bluetooth、USB、NDI へ送るミックスマイナスのチャンネル音声はミュートされます。これにより、ポッドキャスターは通話相手の受信音声を止めず、しかも相手にこちらの話が聞こえない状態で、その場で打ち合わせできます。ローカル側のための機能です。

注意

‘Locals Only’ パッドを有効にすると、画面右上のアイコンが赤く点灯し、適用済みであることを示します。



・ **Intercom**（インターコム）－ 下図のとおり、インターコムモードを選ぶと、録音には入らずに各ソース間で会話できる仮想ミックスを作ります。

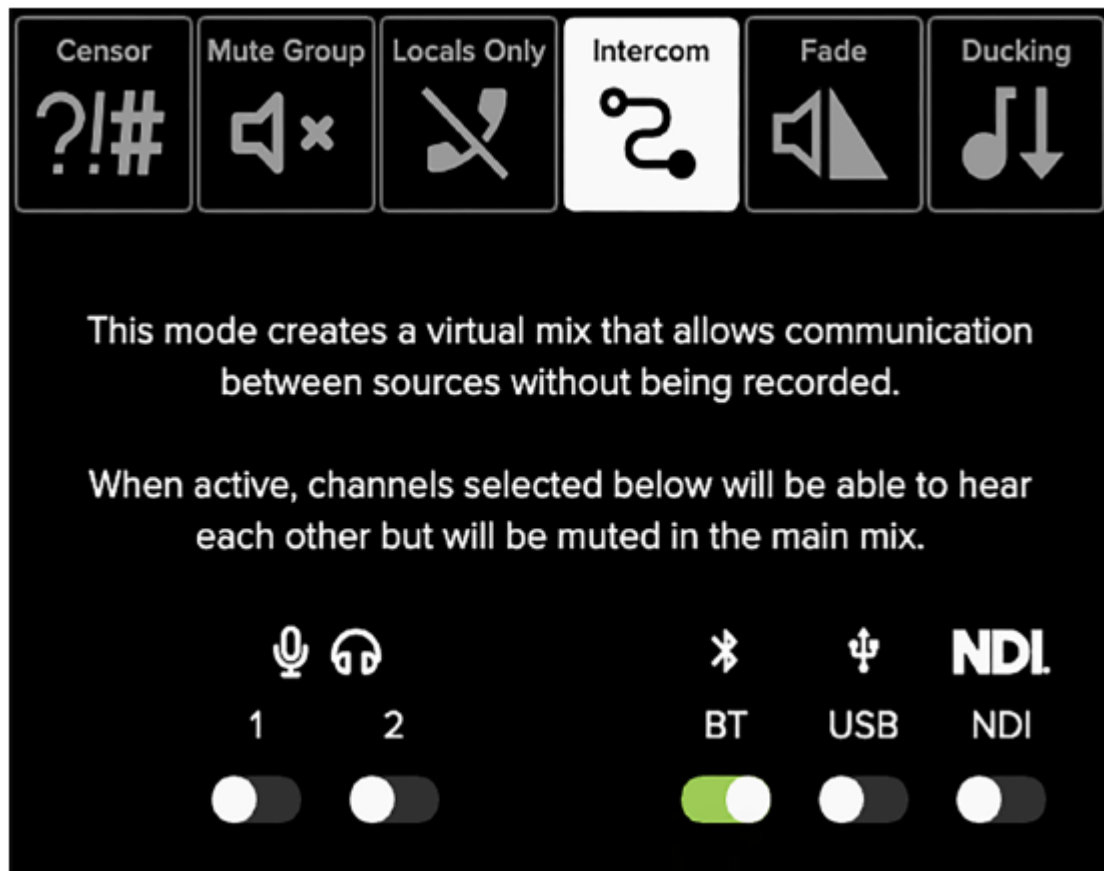
有効にすると、選択したチャンネル同士は互いの声を聞けますが、メインミックスではミュートされます。

この機能を使う場面の例です。たとえば生放送中のラジオ局。リスナーからの電話を本番に回す前に、エンジニアが内容を確認して“オンエア向き”かをチェックします。こうした場合、下図のように **Bluetooth** チャンネルを選びます。

注意

‘Intercom’ パッドを有効にすると、画面右上のアイコンが赤く点灯し、適用済みであると示します。



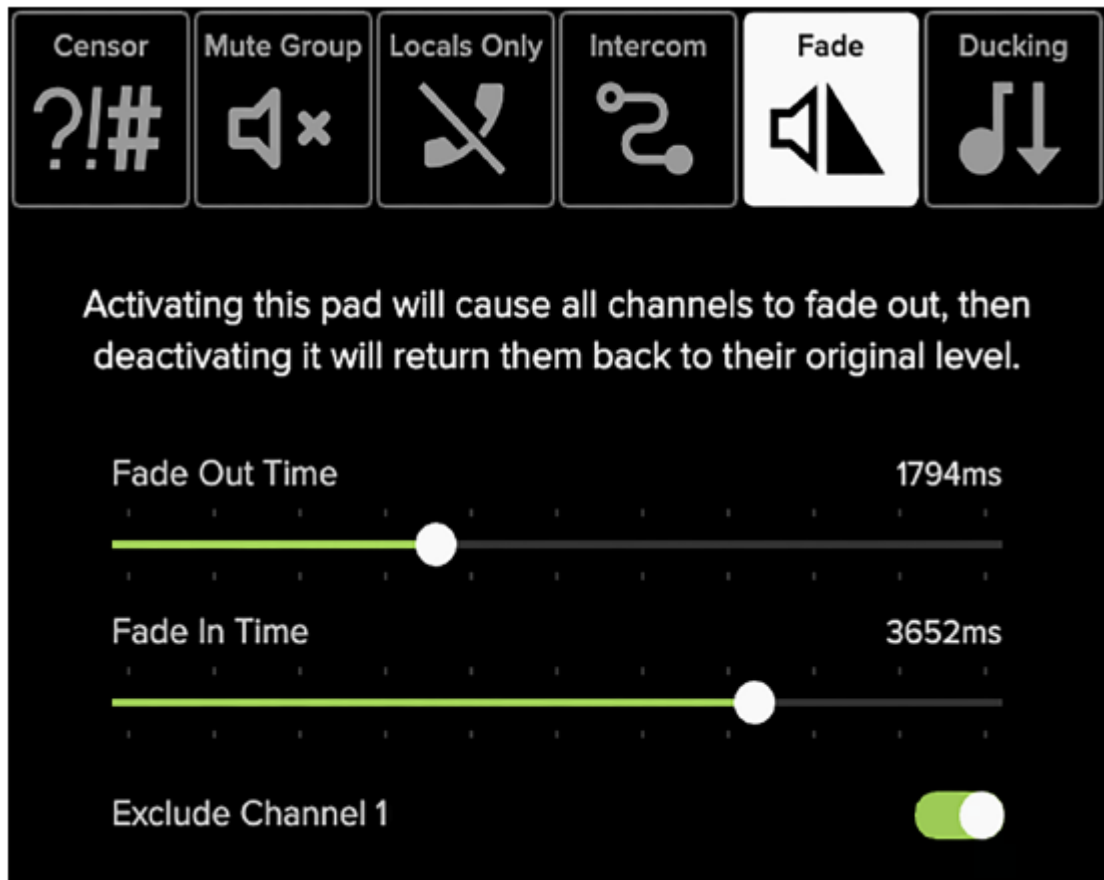


・ **Fade** (フェード) – フェードのコントロールモードは、パッドを有効にするとすべてのチャンネルをフェードアウトします。パッドを無効にすると、各レベルは元の値に戻ります。画面右下付近に「**Exclude Channel 1** (チャンネル 1 を除外)」オプションがあります。たとえばポッドキャストの締めで、ホストは通常レベルのまま話し続け、他のチャンネルだけをフェードアウトしたい場合に最適です。スイッチを右側にすると除外が有効になり、選択の確認として緑に点灯します。オフのときはグレーです。

注意

‘Fade’ パッドを有効にすると、画面右上のアイコンが赤く点灯し、適用済みであることを示します。





・Ducking（ダッキング）－ 音楽が流れている会場で、誰かがマイクで話し始めると音楽の音量が大きく下がる（完全には消えない）場面を経験したことはありますか？ それが「ダッキング」です。DLZ Creator のように、複数のマイクやほかの入力を使っている場合でも動作します。

ダッキングを有効にすると、チャンネル 1 に -50 dB を上回るマイク信号があるあいだ、チャンネル 1 以外のすべてのチャンネルの音量を 15 dB 下げます。フェードイン／フェードアウトは徐々に行います。瞬時ではありません。減衰の対象はチャンネル 2～12 です。マルチトラック出力はダッキングの影響を受けません。ただし、ステレオ出力とステレオ録音は影響を受け、ヘッドホンおよびメイン LR 出力からその状態で聞こえます。

注意

‘Ducking’ パッドを有効にすると、画面右上のアイコンが白く点灯し、適用済みであると示します。

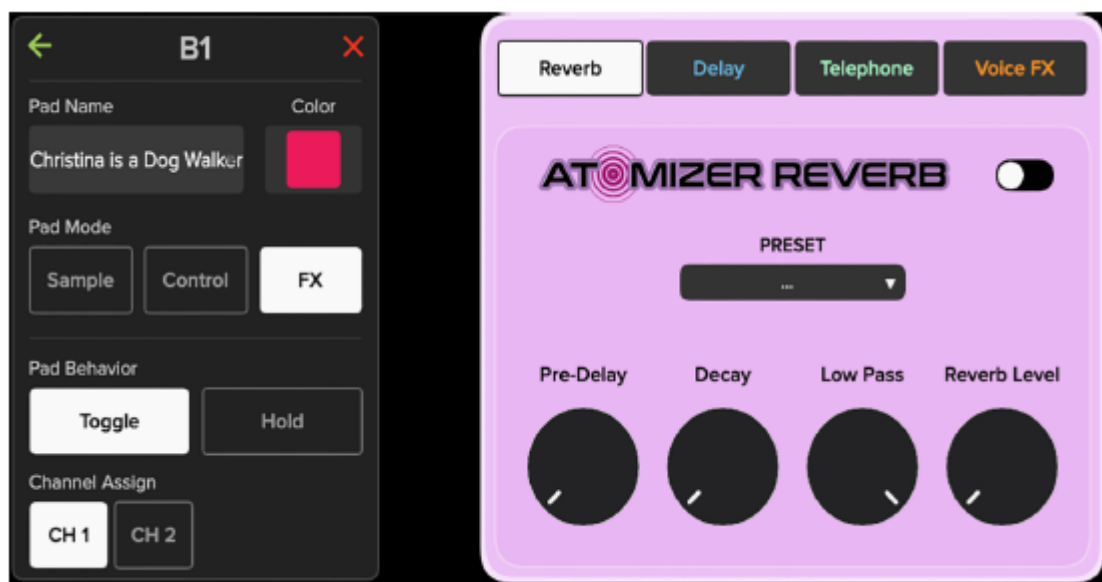


・ **FX** (エフェックス) – **FX** のコントロールモードでは、選択したマイク入力にボイスエフェクトを追加できます。パッドをタップすると、そのモード名 (下図の '**FX**' など) が白く点灯します。各エフェクトの種類を見る前に、まず画面左側の「**Pad Behavior** (パッド動作)」と「**Channel Assign** (チャンネル割り当て)」から説明します。

・ **Pad Behavior** (パッド動作) – 選べる動作は **Toggle** と **Hold** の 2 種類です。**Toggle** を有効にすると、パッドをタップするだけで選択した **FX** モードがオンになります。

Hold を選ぶと、パッドはモーメンタリースイッチとして動作します。ボタンを押したままの間だけ選択した **FX** モードが有効になり、ボタンを離すと停止します。

・ **Channel Assign** (チャンネル割り当て) – **FX** パッドをどのマイクチャンネル (1 または 2) に割り当てるかを選択してください。



・ **Atomizer Reverb** (アトマイザー・リバーブ) – リバーブは、ノブのタップ&ローテート操作で調整できます。エフェクトのオン／オフに関係なく、**FX** は調整できます。

Preset — プリセットは各種パラメータを保存し、必要に応じて呼び出せます。**DLZ Creator** には工場出荷時のプリセットが搭載されています。ユーザープリセットもあります。各プリセットタイプごとに作成できます。

プリセット専用の章があります。手順の詳細と多数のスクリーンショットを掲載しています。90～93 ページを参照してください。

Pre-Delay — 生演奏を聴くと、まず直接音が届き、その後に部屋の反射による残響が続きます。プリディレイは、直接音が届いてから反射音が届くまでの時間です。

音速はおよそ 340 m/s (1100 ft/s) です。1 ms のあいだに約 0.34 m (1.1 ft) 進みます。目安として、音が 1 ft 進むのに約 1 ms かかると考えてください。

Decay — リバーブの減衰時間を表します。

Low Pass — リバーブ信号にローパスフィルターを適用し、高域をなだらかに落とします。

Reverb Level — 現在選択中のチャンネル（1または2）のリバーブ **FX** センドレベルを設定します。



・ **Chronotronic Delay**（クロノトロニック・ディレイ） — ノブをタップ&ローテートしてディレイを調整できます。エフェクトのオン／オフに関係なく、**FX** は調整できます。

Preset — プリセットはパラメータを保存し、必要に応じて呼び出せます。DLZ

Creator には工場出荷時プリセットが用意されています。ユーザープリセットも作成できます。各プリセットタイプごとに作成可能です。

す。

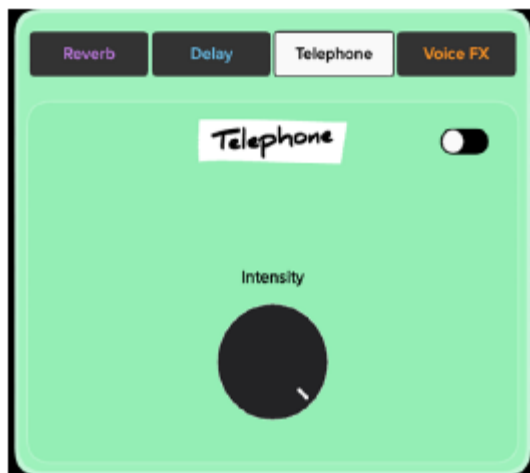
プリセットだけを扱う章があります。詳細手順と多数のスクリーンショットを掲載しています。90～93 ページを参照してください。

Delay Time (Decay) — 現在のディレイタイムを設定します。

Feedback — 遅延した信号を入力側へどれだけ戻すかを調整します。戻すたびに複数のエコーが生まれます。フィードバックするたびに遅延信号は小さくなります（100%にしない限り、無限に続きません）。

Low Pass — 遅延信号にローパスフィルターを適用し、高域をなだらかに落とします。

Delay Level — 現在選択中のチャンネル（1または2）のディレイ **FX** センドレベルを設定します。



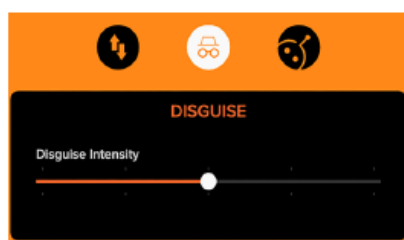
・ **Telephone** (テレフォン) — ノブをタップ & ローテートして効果の強さを調整できます。エフェクトのオン／オフに関係なく、FX は調整できます。

Intensity — 電話で話しているような音を再現します。周波数特性を意図的に狭め、細くローファイなサウンドにします。このノブでテレフォン効果の強さを設定します。



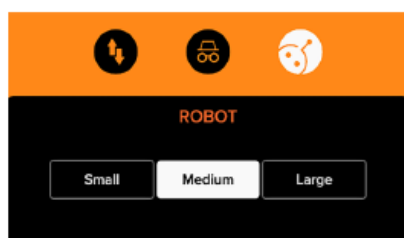
・ **StreamFX Voice Changer** — ボイスチェンジャーには「ピッチシフト」「ディスガイズ」「ロボット」の3種類があります。では順に見ていきます。

Pitch Shift — このノブで声の高さを設定します。ピッチシフトのノブを左へタップ&ドラッグすると声が低くなり、中央より右へ動かすほどピッチが上がります。中央に戻すには、ピッチシフトのボールをダブルタップしてください。



Disguise Intensity — **StreamFX Voice Changer** の中央の項目は「**Disguise** (変声)」です。自分の声を隠したいときに使います。

ディスガイズ強度のノブを左へタップ&ドラッグすると変声の強さが下がり、右へ行くほど強くなります。中央に戻すには、ディスガイズ強度のボールをダブルタップしてください。ボールがいちばん左にあると、変声はほとんど効きません。効果を出すには、少なくとも少しは上げてください。



これは、テレビで人物の顔にモザイクがかかり声が加工されているときに聞こえるタイプの声です。身元を知られたくない場合に使います。たとえば、ポッドキャストのゲストが地声を加工したいと希望する場合に選択してください。

Robot — 3つ目で最後の項目は「**Robot**（ロボット）」です。選択して有効にすると、未来のロボットのような不気味な響きに変わります。ロボットの声は「小」「中」「大」の3種類から選択できます。

注意：StreamFX Voice Changer のエフェクトは、複数を同時に有効にできます。

すべてを有効にすると音が崩れて聞こえる可能性が高いですが、設定としては可能です。一度に選べるのはチャンネル1または2のどちらか一方です。つまり、たとえばチャンネル1にリバーブ、チャンネル2にディレイという同時設定はできません。

パッド章は（ほぼ）最後まで来ました。仕上げにいくつか補足します。

章の冒頭で、工場出荷時のデフォルト・サンプル6種類を紹介しました。実は、あれを保存しておく必要はありません。自分好みに入れ替えてください。入れ替えたあとで「やっぱり工場出荷時に戻したい」と思いましたか？心配いりません。ローカルメモリに保存されていますので、ファクトリーリセットを実行してください。



以前にも触れましたが、もう一度強調しておきます。便利なのでぜひ使ってください。

個別サンプルを編集するために、毎回パッドのタブへ手動で移動する必要はありません。えっ、どうやって？と思いますよね。

やり方です。**Overview** 画面から、アクセスしたいバンクをタップすると簡単にバンクを切り替えられます。たとえば左端のスクリーンショットでは“A”をタップしています。サンプルパッドの一覧は、右側のスクリーンショットにあるようにバンク一覧に切り替わります。目的のサンプルが入ったバンクをタップしてください。選択したバンクが確定すると、そのバンクの文字が点灯します。矢印ボタンをタップしてバンクを切り替えることもできます。以後、そのバンクに追加したサンプルが有効になります。各パッドの色も、割り当てた色に変わります。

さらに、バンクの「ボックス」の上には、そのバンクに属する6つのサンプルが表示されます。ハードウェア同様に、画面上でも縦に並びます。いずれかをダブルタップしてください。対応するパッドのページへ移動します。

一日の終わりにリラックスしたいときは、パッドタブ内 [Pad > DLZimon™] にある DLZ Creator 版「Simon™」を起動してください。円形の卓上版と同様に、DLZ Creator が短いサウンドを鳴らし、鮮やかな色のライト（＝サンプルパッド）を同時に点滅させま

す。続いて、表示された順番どおりに DLZ Creator ヘシーケンスを繰り返してください
.....。順番を間違えた時点でゲーム終了です。

ゲームの難易度は3段階です。[Settings > System] で [Easy/Enhanced/Pro] から
設定してください。

第11章：設定

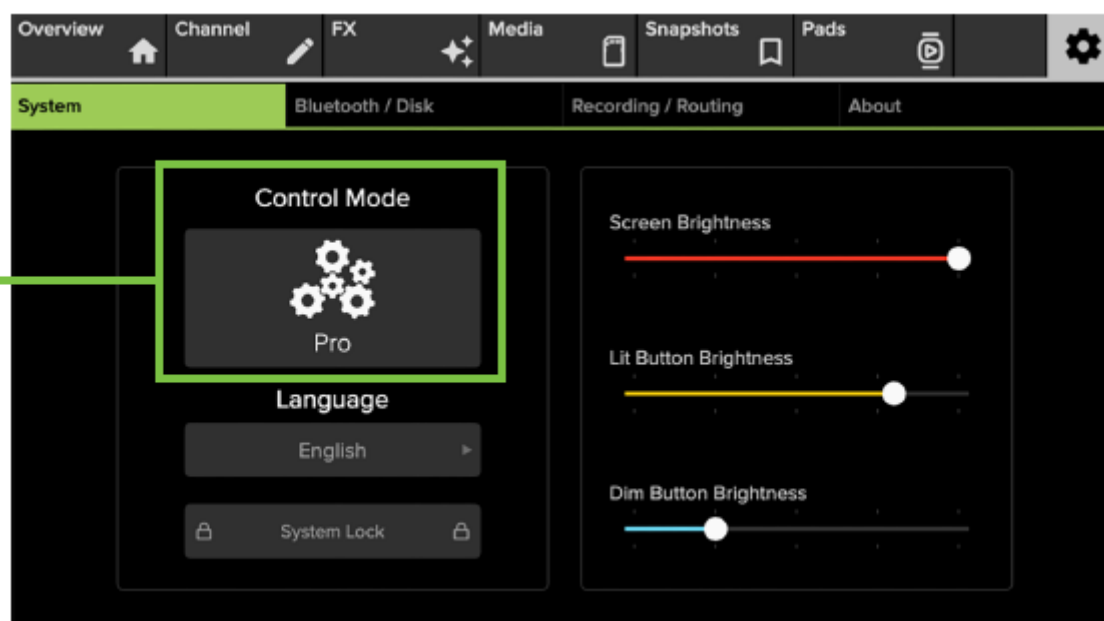
Settings > Introduction and System

Settings は最後に並ぶタブですが、重要度はこれまでのタブと同じです。

開くにはタップしてください。下図のような画面が表示されます。

最初に確認するのは選択中のモードです：Pro

ただし、どのモードを選んでも表示は基本的に同じに見えます。



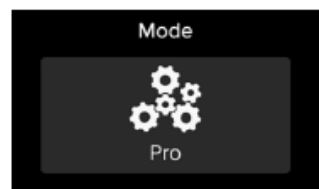
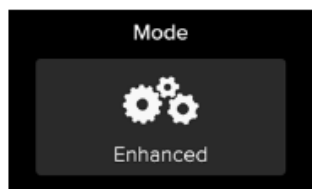
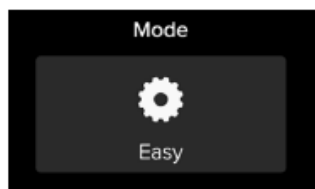
Screen Brightness（画面の明るさ）

Lit Button Brightness（ボタン明るさ [点灯時]）

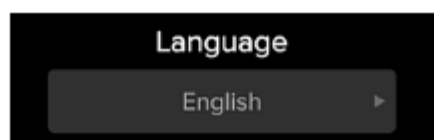
Dim Button Brightness（ボタン明るさ [減光時]）

*正確に言えば、すべてのモードで完全に同一というわけではありません。違いは次のとおりです。上図の Pro は、Easy または Enhanced（下図で Pro と並んで表示）に置き換わります。歯車アイコンの数は、そのモードで使える追加機能の数に対応します。歯車ア

アイコンが多いほど、使える機能が多くなります。なお、この違いは、前章で説明した一部のタブおよびサブタブにのみ関係します。



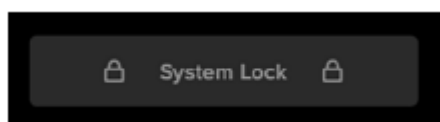
Settings > System > Language



このマニュアルの序盤で、使用言語の選択をお願いしました。もし選択を間違えた、または別の言語で制作したい場合は、ここで設定してください。ボタンをタップして候補を表示し、言語を選択してください。

Settings > System > System Lock

4桁のパスコードを設定すると、**Overview** 画面以外に移動できないようにシステムをロックします。



「System Lock」をタップしてください。4桁のパスコード入力を求めるメッセージが表示されます。パスコードを入力してロックしてください。

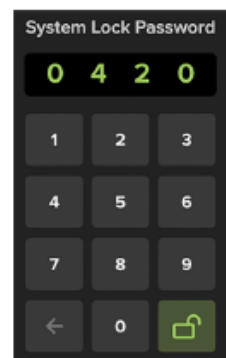


以降、ナビゲーションバーのタブは非表示になり、意図しない変更を防ぎます。
タブを再表示するには、鍵アイコンをタップして4桁のパスコードを入力してください。

System Lock Password



パスコードは必ず覚えておいてください。忘れると、これらのコントロールに二度とアクセスできません。もう一度読んでください.....。
とはいえ、裏ワザがあります。ミキサーが解除されるまで（およそ10秒）、Home ボタンと AutoMix ボタンを同時に長押ししてください。



Settings > System > Brightness

ほぼすべての LED の明るさは、（1）対応する3つのクイックコントロールノブのいずれかを回す、または（2）スライダーを左右にタップ&ドラッグで動かす、といった方法で調整できます（各スライダーの色と、対応するクイックコントロールノブのベースカラーが一致します）。ボタンとディスプレイの明るさを変更できますが、Home、Rec、AutoMix ボタンは常に100%の明るさのままです。

Screen Brightness — メインディスプレイ全体の明るさを設定します。範囲は0%～100% [既定値 100%] です。

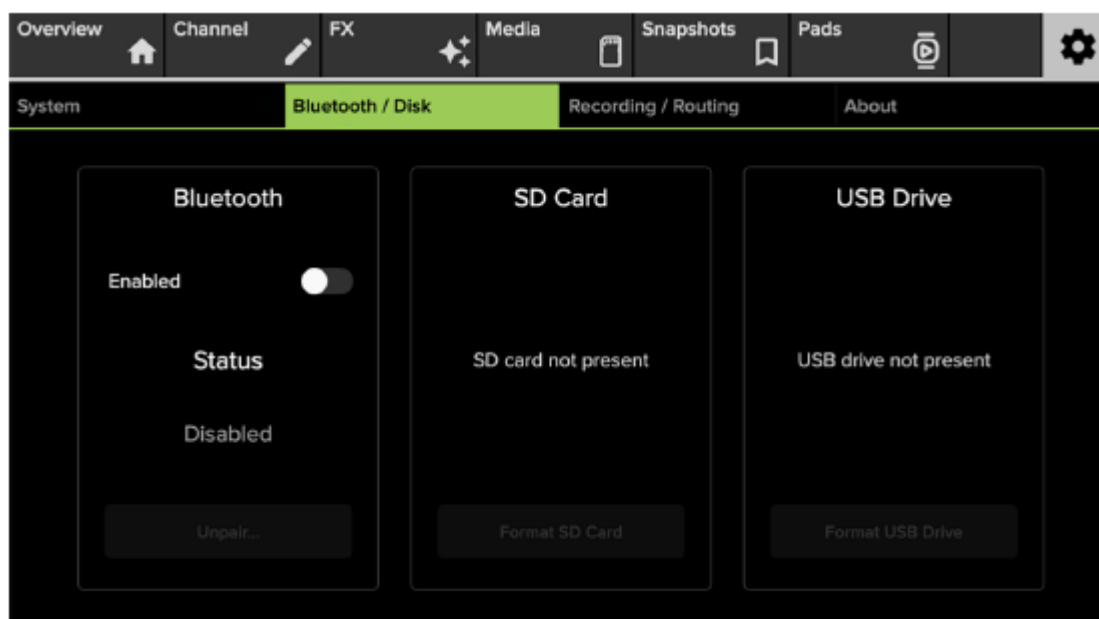
Lit Button Brightness — 点灯ボタン全体の明るさを設定します。範囲は0%～100% [既定値 80%] です。点灯ボタンは6つのサンプルパッドです。

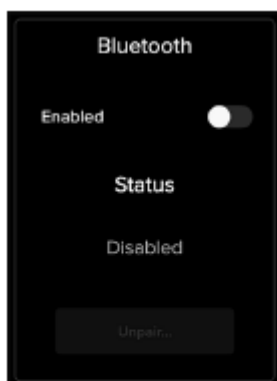
Dim Button Brightness — 減光ボタン全体の明るさを設定します。範囲は0%～100% [既定値 25%] です。減光ボタンには MUTE ボタンと SOLO ボタンが含まれます。

どれか（または全部）のボタン明るさを 0%に設定したのに、まだうっすら見えますか？
DLZ Creator の点字版はまだありません。操作できるよう、最小限の光は残しています。
ご了承ください。

Settings > Bluetooth / Disk

settings > system の次のサブタブは、bluetooth / disk です。選んだモードに関係なく、
表示と動作は同じです。bluetooth / disk をタップして開いてください。下図のような画面
が表示されます。これ以降、（1）Bluetooth、（2）SD Card、（3）USB Drive の 3 つ
を順に説明します。



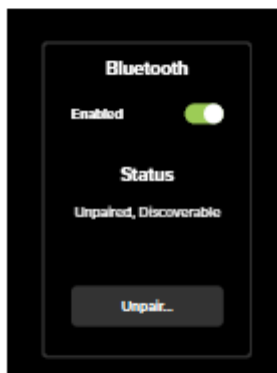


Settings > Bluetooth / Disk > Bluetooth

ミキサーは各チャンネルにつき入力は1系統のみです。DLZ Creator も同様です。

前述のとおり、入力チャンネル (9/10) は Bluetooth 接続を受け付けます。

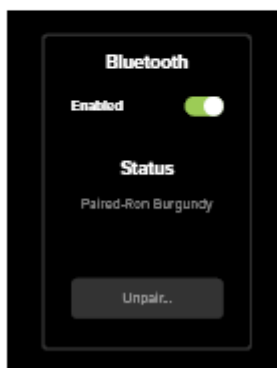
Bluetooth を使わない場合は、Channel > Setup > Channel Source で、Bluetooth の代わりにライン入力として使用してください。いずれの場合も、チャンネルソースを必ず選択してください。



Pairing and Connecting — Bluetooth の「Enabled」スイッチを右側（オン、有効）にしてください。

このスイッチでチャンネルのペアリングモードが有効になり、DLZ Creator がスマートフォンやタブレットなど他の Bluetooth 機器から見えるようになります。有効になるとスイッチが緑色に点灯します。

これは DLZ Creator と機器がペアリング待機中である合図です。



DLZ Creator がペアリングモードの間に、スマートフォン／タブレット側で Bluetooth 機器のスキャンを同時に実行してください。利用可能なデバイス一覧に「DLZ Creator」が表示されます。選択してください。接続が完了すると、機器側に接続成功が表示されます。

一度ペアリングした機器は、機器とミキサーの電源が入り、かつ到達範囲内にあれば自動的に再接続します。

(注意)

静電気放電 [ESD] の影響を受けると Bluetooth が切断される場合があります。

その際は手動で Bluetooth 接続を再確立してください。

Bluetooth Calls — ペアリングして接続すると、ゲストとの発着信は簡単です。

とはいえ、すべてが意図どおり動作するか確認するため、事前にテスト通話を強く推奨します。

1. チャンネル 5/6 のノブをユニティ位置にしてください。
2. チャンネル 5/6 のソースを Bluetooth に設定してください。
3. Mix-Minus をオンにしてください。
4. スマートフォン側の (Bluetooth) 音量を上げてください。
5. Bluetooth で接続したスマートフォンの出力先を DLZ Creator に設定してください。

6. スマートフォンのパンが左に寄っていないか確認してください。
7. 互いの声をはっきり聞こえるまでレベルを調整してください。

Settings > Bluetooth / Disk > SD Card

この内容はハードウェア編のかなり前のほうで軽く触れましたが、あらためて説明します。復習する価値があるかどうかは、あなた次第です。

microSD スロットは、背面パネルの電源コネクタと USB-A 端子の間にあります。

DLZ Creator は優秀なミキサーであるだけでなく、microSD カードへポッドキャスト収録、インタビュー、スタジオ収録などを直接記録できます。

フォーマット — 早く録音を始めたい気持ちはわかりますが、まず大切な準備があります。microSD カードを用意してください。新品でも、以前から持っているものでも構いませんが、Class 10 以上を推奨します。

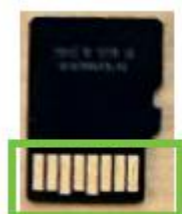
microSD カードは Class 10 以上にしてください。信頼性を確保するためです。古いカードを使うと、カードが遅くてサンプルの一部が落ちる可能性が高くなります。特定ブランドの推奨はしませんが、品質をはっきりわかる信頼できる名前を選ぶのは良い判断です。よく知られた例：

- SanDisk
- PNY
- Lexar
- Samsung
- Kingston

すでに別の機器でフォーマット済みの microSD カードであっても、DLZ Creator での再フォーマットを強く推奨します。いえ、「強く推奨」では足りません。実行してください！

次の手順に従ってください。

DLZ Creator で microSD カードをフォーマットするには、(1) カードの接点を下向きにしてスロットに挿入し、(2) カードの上面（ブランド名や容量表示のある側）が「SD™」ロゴの方向（上側）を向くようにしてください。



Electrical Contacts



microSD card OUT



microSD card IN

前提条件を満たしていないと、microSD カードのフォーマットに手間取るかもしれません。まず、別の向きでは物理的に入りません。また条件を満たしていない場合、DLZ

Creator は前ページで示した「SD card not present (SD カードがありません)」という表示のままになります。

microSD カードを正しく挿入し、DLZ Creator の電源を入れました。次は microSD カードをフォーマットします。

Settings > Bluetooth / Disk へ進んでください。表示は図 A のようになります。

「Format SD Card」をタップしてください。

これは取り消し不可の完全削除です。誤操作を防ぐため、確認ダイアログを表示します。フォーマットすると SD カード内のデータはすべて消去されます。実行前に必ずバックアップしてください。

続行する場合は「Format」をタップしてください。誤ってタップした場合は「Cancel」をタップしてください (図 B)。



図 A

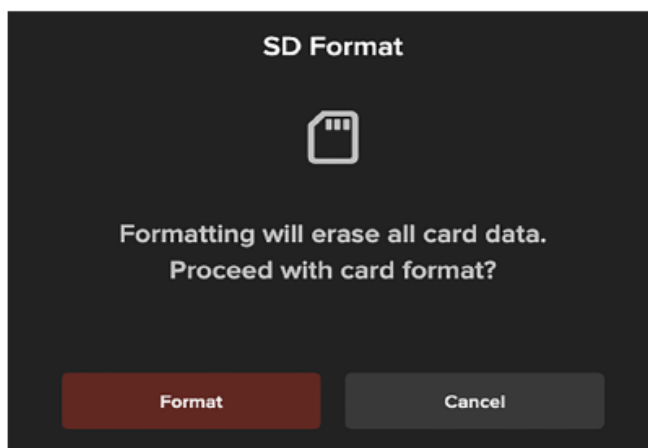


図 B

図 C のとおり、microSD カードのフォーマットが進行中です。フォーマットが完了するまで、何もしないでください (図 D)。

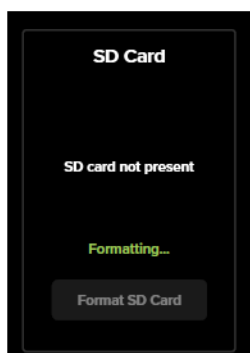


図 C

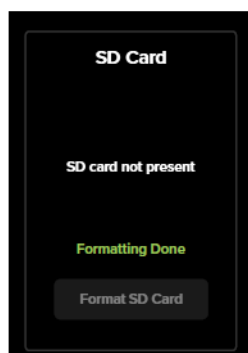


図 D

microSD カードの多くは読み取りできますが、読み取れない場合があります。下の図 E のような表示が出る場合、カードが破損しているか、DLZ Creator がそのカードを FAT32（唯一の対応フォーマット）でフォーマットされていないと判断しています。とはいえ、パソコンでのフォーマットを試してください（少なくとも認識されるか確認してください）。



図 E

Settings > Bluetooth / Disk > USB Drive

この最初の部分は、ハードウェア編のかなり前の節で簡単に触れましたが、あらためて記載します。読み直すかどうかはお任せします。

この USB-A 端子は多目的に使えます。たとえばフラッシュドライブを接続してダイレクトに録音できます。スマートフォンの充電が必要ですか？ ここで充電できます。

ただし、最後の例も可能ではありますが、実際にはこの端子はほぼ録音用途で使われる想定です。

DLZ Creator は優れたミキサーで多彩な機能を備えるだけでなく、ここからポッドキャスト、インタビュー、スタジオ収録などを USB へダイレクト録音できます。

フォーマット —— すぐに録音を始めたいお気持ちはわかりますが、その前にとっても重要な作業があります。USB ドライブのフォーマットです。まず USB ドライブを用意してください。新品でも、手元にあるものでも構いません。

どの USB ドライブを選ぶかの推奨は行いませんが、すぐにわかる信頼できるメーカー名の製品を選んでおくと安心です。

よく知られている例

- Seagate
- SanDisk
- LaCie

- Adata
- WD (Western Digital)

注意

USB ドライブが他の方法で既にフォーマット済みでも、DLZ Creator で再フォーマットすることを強く推奨します。いえ、「強く推奨」ではありません。必ず実行してください！

下の手順に従ってください。

あたりまえに思える内容ですが、念のため説明します。DLZ Creator で USB ドライブをフォーマットするには、DLZ Creator の USB-A スロットに USB ドライブを接続します。最近では USB-A スロットを使う機会が少ないかもしれません。向きは一方向だけです。ありがちな話ですが、まず片方の向きで差し込み、入らず、反対側にしても入らず、結局元の向きで正しく入る、という流れになりがちです。USB-A スロットではよくある現象です。

初めの条件（正しい向きでしっかり挿入）が満たされていないと、フォーマットで手間取ることがあります。ほかの差し込み方では入らないのは、すでに体験済みのはずです。また、その状態では、数ページ前にあった“USB drive not present”と同じ表示が DLZ Creator に残ります。

USB ドライブを正しく挿したら、DLZ Creator の電源を入れ、フォーマットを実行します。

Settings > Bluetooth / Disk に進んでください。表示は図 A のようになります。

「Format USB Drive」をタップしてください。

これは取り消し不可の完全削除です。確認ダイアログで誤操作を防ぎます。フォーマットすると USB ドライブ内のデータはすべて消去されます。作業前に必ずバックアップしてください。「Format」をタップして続行するか、誤ってタップした場合は「Cancel」をタップしてください（図 B）。

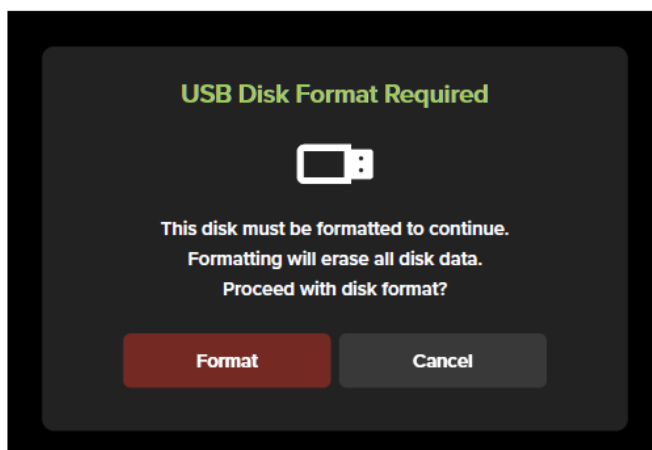


図 A

図 B

図 C のとおり、USB ドライブのフォーマット中です。フォーマットが完了するまで何もしないでください（図 D）。

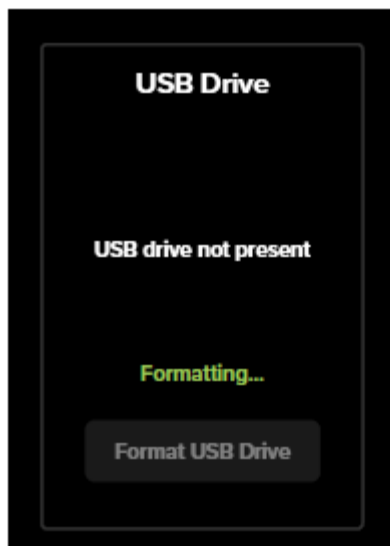


図 C

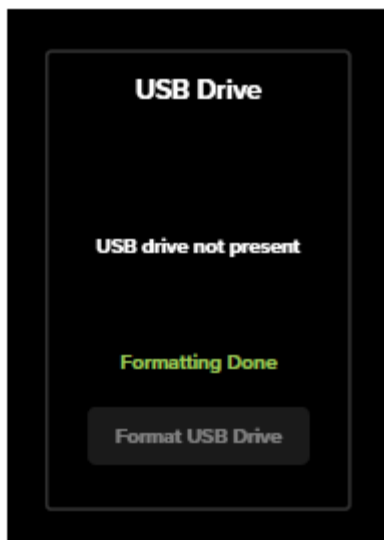


図 D

USB ドライブの多くは読み取りできますが、読み取れない場合があります。下の図 E のような表示が出る場合、USB ドライブが破損しているか、DLZ Creator がそのドライブを FAT32（唯一の対応フォーマット）でフォーマットされていないと判断しています。とはいえ、パソコンでのフォーマットを試してください（少なくとも認識されるか確認してください）。

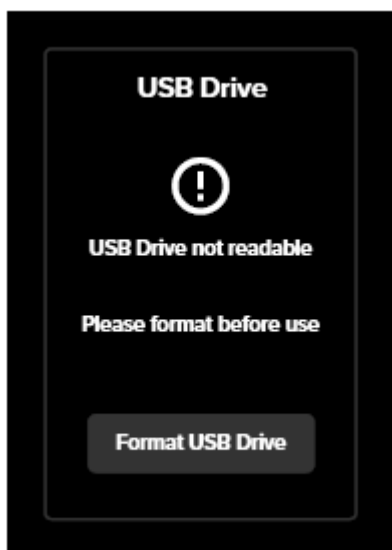
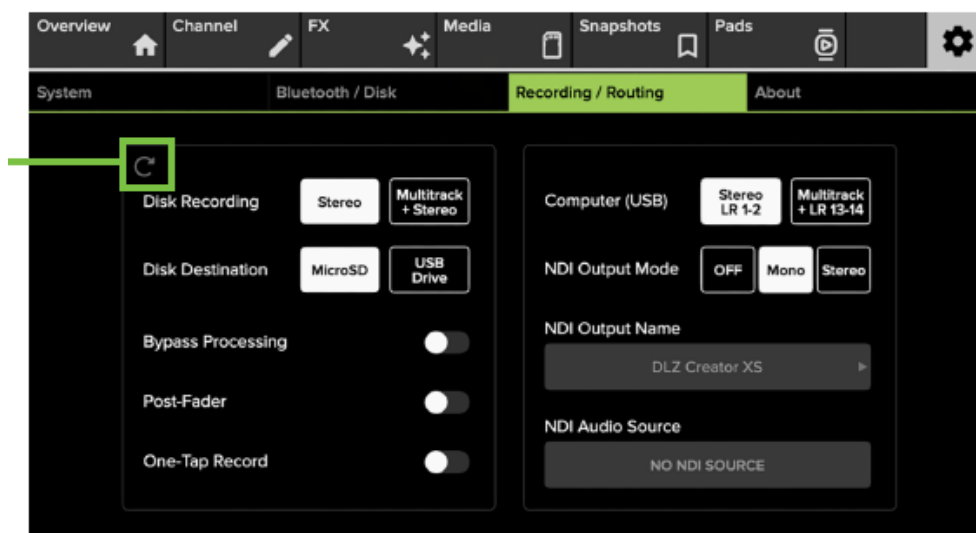


図 E

Settings > Recording / Routing

bluetooth / disk の次のサブタブは recording / routing です。recording / routing をタップして開いてください。下図のような画面が表示されます。

画面左上付近に半円形の矢印があります。recording / routing サブタブ内の設定を初期状態に戻す場合は、これをタップしてください。



Settings > Recording / Routing > Disk Recording

DLZ Creator は USB 経由でのマルチトラック録音やステレオ録音に対応するだけでなく、ディスク（microSD または USB フラッシュドライブ）への録音にも対応します。音声はどちらか一方にダイレクトに記録します（保存先のディスクは次項で説明します）。PC（USB）録音と同様に、ステレオまたは「マルチトラック＋ステレオ」を選べます。タップした選択肢は白いボックスに黒い文字で表示されます。

Settings > Recording / Routing > Disk Destination

録音の保存先を microSD カードか USB フラッシュドライブから選ぶ場所です。タップした選択肢は白いボックスに黒い文字で表示されます。

Settings > Recording / Routing > Bypass Processing

処理回路をすべてバイパスして、処理が不要ときに信号の色付けを避けるための、完全なハードウェア・バイパスです。これを有効にすると（スイッチを右にし、緑色に点灯）、追加・変更したエフェクトは信号に影響しません。このスイッチは、DLZ Creator に対し、録音時のすべての処理を行うか、バイパスするかを指示します。

Settings > Recording / Routing > Post-Fader

既定では、DLZ Creator の録音はプリフェーダーです。つまり、チャンネルフェーダーの前でトラックのコピーをルーティングします（“PRE-fader”）。ポストフェーダーはチャンネルフェーダーの後で送ります（“POST-fader”）。

プリフェーダーは、特にフェーダーを絞っているチャンネルのクイックなチェックに便利です。プリフェーダーなら、チャンネルとメインのフェーダーが独立するため、録音レベルを変えずに好みのだけチャンネルフェーダーを上下できます。録音はユニティゲインになります。

とはいえ、ポストフェーダーにも役割があります。「After-Fader Listen」とも呼ばれ、DLZ Creator 上のチャンネル設定に基づくチャンネルレベルを聴けます。言い換えると、フェーダーレベルのまま録音します。

ここに正解・不正解はありません。要点は、プリフェーダー・リッスンではフェーダーレベルに関係なく各チャンネルをユニティゲインで録音するのに対し、ポストフェーダー・リッスンではフェーダーレベルで各チャンネルを録音する点です。プリフェーダーは「ミックスにより役立つ」と考えられることが多く（既定がこれである理由です）、一方でポストフェーダーは家族、友人、同僚と共有する用途などに向きます。ここでは、あなたが選んでください。

Settings > Recording / Routing > One-Tap Record

既定では録音は2ステップです。ハードウェアの「Record」ボタンを押すと録音を「アーム」します（録音の準備）。続いて、画面の「rec」をタップして録音を開始します。ワンタップ録音を有効にすると（スイッチを右）、ハードウェアの「Record」ボタンをタップするだけで直ちに録音を開始します。

Settings > Recording / Routing > Computer (USB)

マルチトラック録音を行わない場合、シンプルな L/R メインミックスのステレオ録音が利用できます [Stereo LR 1-2]。ただし、DLZ Creator はマルチトラック録音にも対応します——12チャンネル+メインミックス——を USB 経由で Mac/PC へ送れ、各入力を DAW や録音ソフトで個別に録音できます [Multitrack LR 13-14]。タップした選択肢は白いボックスに黒い文字で表示されます。

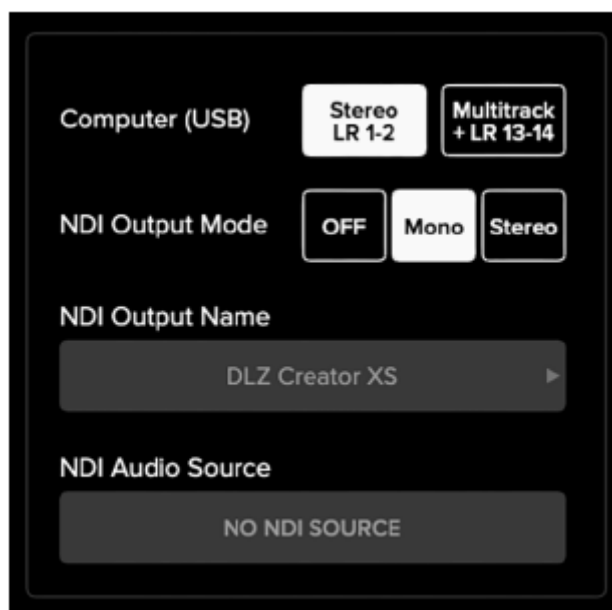
Settings > Recording / Routing > NDI Output Mode

DLZ Creator の Ethernet ポートと NDI については、12～15 ページで詳しく説明しました。加えて、複数の接続図を NDI の例として掲載しています。

ここでは、NDI の各オプションとその意味を説明します。まずは NDI 出力モードです。NDI 出力モードでは、メインミックスを NDI 経由で送信できます。下記の3つから選択します。

- ・ Off — NDI 出力モードは未選択です。オフになります。

- Mono — メインミックスをモノラルで NDI 経由送出します。
- Stereo — メインミックスをステレオで NDI 経由送出します。



Settings > Recording / Routing > NDI Output Name

ルーターに接続されているのが **DLZ Creator** であるため、既定の NDI 出力名は「**DLZ Creator**」です。名前は自由に変更してください。車やギター、ボートなどに名前を付ける人もいます。ならば **DLZ Creator** にも.....？

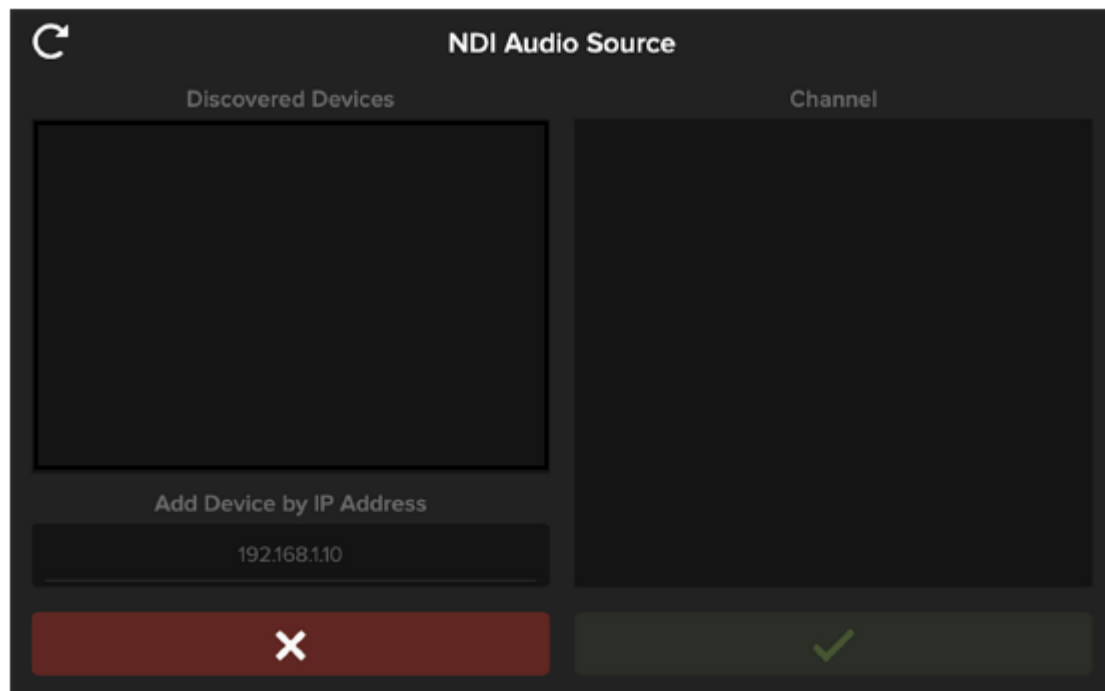
NDI 出力名をタップするとキーボードが表示され、名前を入力（変更）ができます。満足のいく名前にしたら、**Enter** キーをタップして確定してください。

注意

テキストは最大 36 文字です。英字、数字、記号を含みます。上限に達するまでは文字色は緑のままです。上限に達すると文字色が赤になり、上限到達を示します。

Settings > Recording / Routing > NDI Audio Source

NDI audio source を初めてタップすると、次のような画面が表示されます。



最初に行う作業は、DLZ Creator をルーターに接続することです（未接続の場合）。

注意：DLZ Creator の Ethernet ポートをパソコンの Ethernet ポートに直接接続しないでください。必ず間にルーターが必要です。

参考資料

OBS と NDI のユーザー向けに、ダウンロード手順やスクリーンショットなどをまとめた 5 ページのドキュメントがあります。DLZ Creator を NDI（や OBS）と併用する予定がある場合は、ぜひ確認してください。

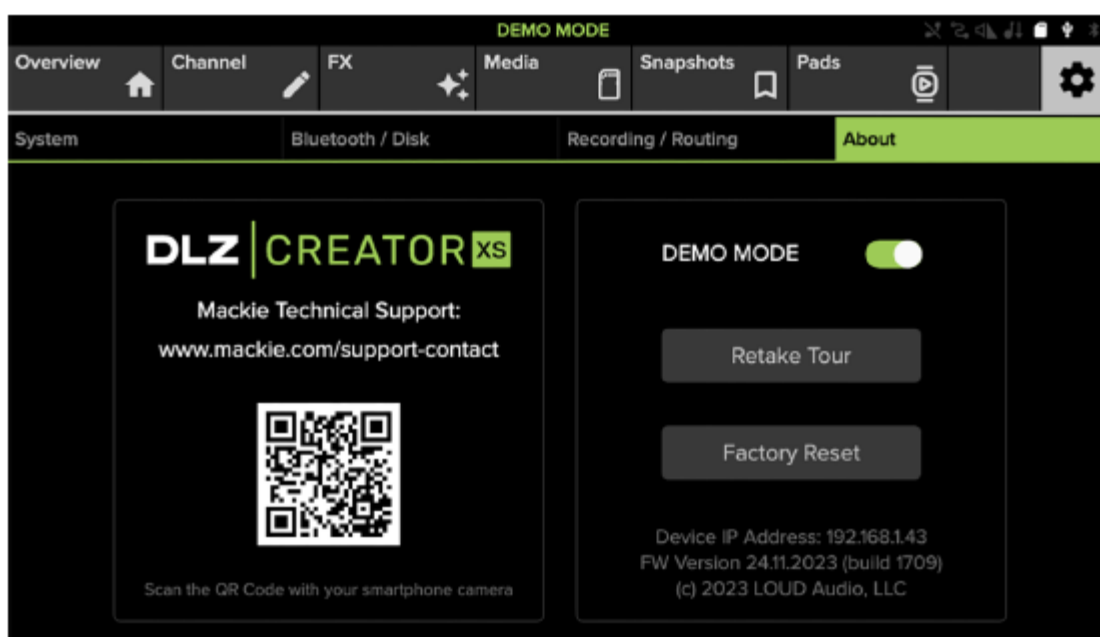
Mackie DLZ Creator website (https://mackie.com/en/products/livestreaming-podcasting/dlz/dlz_creator_xs.html)

> Downloads & Resources

> Quick Start Guide (English) OBS-NDI に進んでください。

Settings > About

4 つ目で最後の設定サブタブは About 画面です。About をタップして開いてください。
下図のような画面が表示されます。



画面左側には QR コードがあります。スマートフォンのカメラアプリで読み取ると、
Mackie のテクニカルサポートのホームページへ直接移動します。

www.mackie.com/support-contact にアクセスしてもかまいません。

画面右側には 3 つのオプションがあります。

(1) DLZ Creator を「Demo Mode」にする：

Demo Mode を見たい場合は、'Demo Mode'スイッチを右側（オン／緑）にタップしてください。すぐに有効になります。Demo Mode では次の 2 点が追加されます。（1）メーター表示（入力やフェーダー位置に関係なく表示されます）。（2）どのタブを開いていても、画面上部中央に緑色の太文字で 'DEMO MODE' が表示されます。

(2) ツアーをもう一度見る：

このボタンをタップすると、その名のとおり DLZ Creator のツアーを（もう一度）開始します。

(3) DLZ Creator を工場出荷時設定にリセットする：

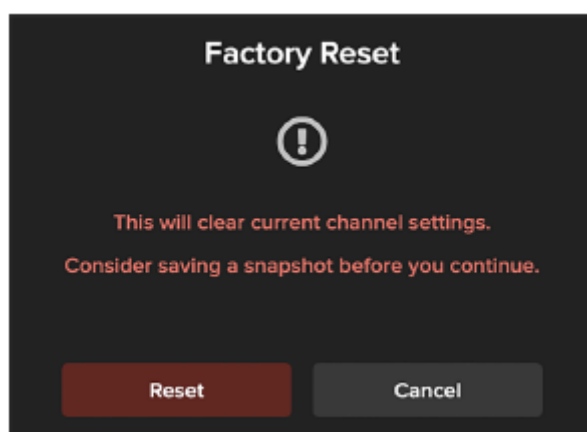
Settings > System > Factory Reset



DLZ Creator を工場出荷時の設定に戻す必要がある場合があります。

注意：この操作で、設定したレベル、EQ、FX、プリセットなど、すべての設定が消去されます。DLZ Creator を工場出荷時設定にリセットする前に、アンプやパワードスピーカーの電源を必ず切ってください。さらに、何も失わないようにスナップショットを保存してください。

「Factory Reset」ボタンをタップするだけで、DLZ Creator を工場出荷時設定にリセットできます。これは恒久的なリセットです。すべてが初期化されます。誤操作を防ぐため、確認ダイアログが表示されます。



すべての設定が消去されるのに加えて、DLZ Creator に保存されている既存のペアリング情報も消去されます。再度使えるようにするには、スマートフォンやタブレットなどの Bluetooth 機器側で Bluetooth 設定の「デバイスを削除」を実行し、再ペアリングしてください。通信と機能が復帰します。

About セクションを開く理由がもう 1 つあります。テクニカルサポートに連絡する場合、通話前に画面下部の情報を書き留めてください。Device IP Address と Firmware Version（ビルド番号を含む）です。

第 12 章：プリセット

Presets > Introduction

プリセットは、各入力チャンネル／出力チャンネルや、EQ・ダイナミクス・FX などの特定の DSP ブロックのパラメーターを保存します。たとえば、お気に入りのマイク用 EQ 設定をプリセットとして保存し、必要に応じて呼び出せます。

DLZ Creator にはファクトリー・プリセットのライブラリが用意されています。表示できるファクトリープリセット数には一度に上限があります。ほかのファクトリープリセットがある場合は、上下にスクロールして表示してください。ユーザープリセットもあります。各プリセットタイプごとに作成できます。ユーザープリセット数は、DLZ Creator 本体の空き容量のみで制限されます。プリセットは、イベントの最中ではなく事前に用意しておくのが一般的です。プリセットは DLZ Creator に保存されます。

利用できるプリセットタイプ

- Input channel
- Output channel
- EQ
- Gate
- Compressor
- FX

まずは、ファクトリープリセットとユーザープリセットを見比べます。ここから、チャンネル系と DSP 系のプリセットを [factory] から選ぶ、または [user] として作成します。

Factory Presets vs User Presets

すべてのチャンネル設定および DSP 設定には、事前に用意できるファクトリー／ユーザープリセットがあります。最初はファクトリープリセットを基にして好みに調整し、ユーザープリセットとして保存してください。ここでは各プリセットの見た目と動作を説明します。次の節では、チャンネルプリセットと DSP プリセットの違いを解説します。

ファクトリープリセットはそのまま残しておくことを推奨しますが、置き換え・名称変更・削除...や読み込みもできます。読み込んだだけならファクトリープリセットのままです。その他の操作を行ったものはユーザープリセットと見なされます。

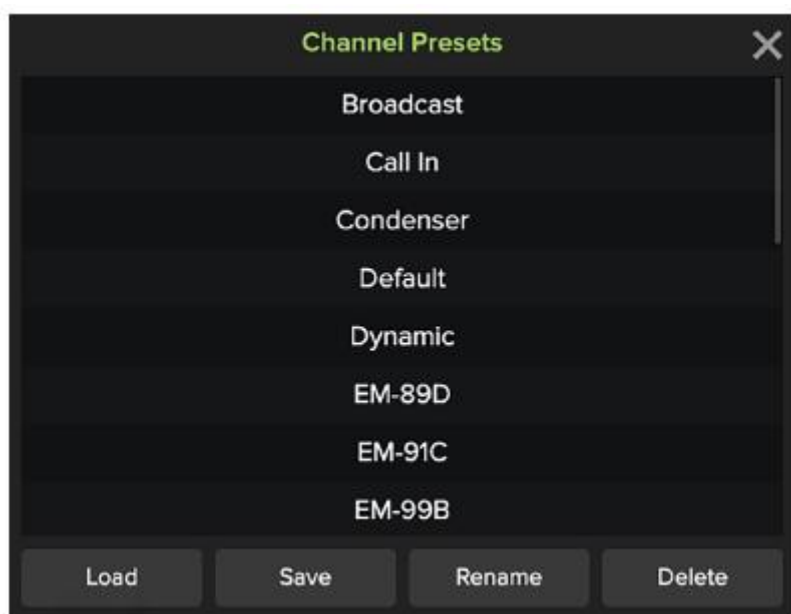
ご覧のとおり、ファクトリープリセットは多彩に用意されています。各プリセットには名称が付いています。好みのプリセットをタップして読み込んでください。現在の選択が更新されます。たとえば、リストから「Broadcast」を選ぶと、EQ・ゲート・コンプレッサー・ディエッサーの設定が標準的な放送用マイク設定に更新されます。ゼロからコンソー

ルの各パラメーターを調整するより、ファクトリープリセットから更新するほうがずっと簡単です。

ファクトリー／ユーザープリセット名は編集できます。プリセットリストの下部に「Save」ボタンがあります。タップするとキーボードが表示されます。保存したい名前を入力し、「Enter」キーをタップしてください。新しいプリセットが保存されます。これは他機種種の「Store」ボタンと同様の動作です。ページを進めると、ほかの3つの選択肢とその使い方がわかります。

「Preset」をタップするとポップオーバーが表示されます（下図はチャンネル入力用プリセットの例です）。このポップオーバーでは、工場出荷時プリセットの一覧が表示され、次の操作ができます...

- プリセットを読み込む
- プリセットを保存する
- プリセット名を変更する
- プリセットを削除する



プリセットをタップしてハイライト表示にしてください。見当たらない場合は、一覧を上下にスクロールして他の候補を表示してください。左から右の順に各ボタンを見ていきます。最初は「Load」です。

Load — Load ボタンを押すと、プリセットを呼び出します。読み込み後は、該当するコンソールの各パラメータが保存済みプリセットに一致するように変更されます。Load ボタ

ンをタップすると変更がすぐに反映され、チャンネル ID や DSP 設定の変化も確認できます。

Save — **Save** ボタンを押すと、現在の処理状態を新しいユーザープリセットとして保存します。現在選択中のプリセットがある場合は、そのプリセットを上書きします。意図しない上書きはしないでください。上書きする場合は、そのつもりで実行してください。

「**Save**」をタップした後、プリセット名の入力を求められます。

注意

プリセット名はプリセット自体の名前です。チャンネル入力やマスター出力などの名前ではありません。

Rename — **Rename** ボタンを押すと、オンスクリーンキーボードで現在選択中の項目に名前を付ける／変更できます。ボックスに名前を入力し、完了したら **Enter** キーを押してください。プリセット名は 36 文字までです。英字・数字・記号が使用できます。上限に達するまでは文字色は緑のままです。上限に達すると、制限に当たった合図として文字が素早く赤く点滅します。

Delete — **Delete** ボタンは現在選択中のプリセットを削除します。元に戻せない完全削除です。誤操作を防ぐため、確認ダイアログを表示します。

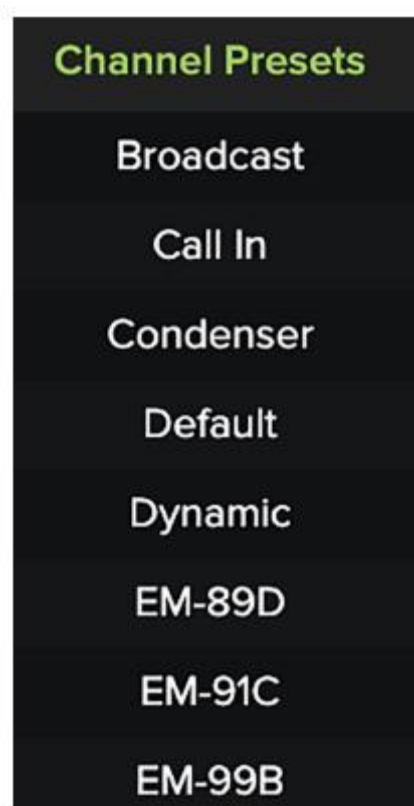
チャンネルプリセットと DSP プリセット

チャンネルプリセットと DSP プリセットがあります。どちらにも工場出荷時プリセットがあり、ユーザープリセットを作成することもできます。選択肢がたくさんありますので、それぞれを見ていきます。

Input and Output Channel Presets — チャンネルプリセットは、そのチャンネル上のほぼすべてのコントロールを変更します。入力用と出力用のチャンネルプリセットがあります。入力チャンネルプリセットは、パン、ミュート、ノブ、ソロを変更しません。出力チャンネルプリセットは、バランスやレベルを変更しません。これにより、同じチャンネルでプリセットを順番に簡単に試聴できます。

DSP Presets — DSP プリセットは、入力または出力チャンネルの一部のみを変更します。対象は EQ、HPF、ゲート、コンプレッサー、ディエッサー、FX です。ただし、DSP プリセットはオン／オフ状態を変更しません。これにより、プロセッサをオンまたはオフにして、任意でプリセットを試聴できます。

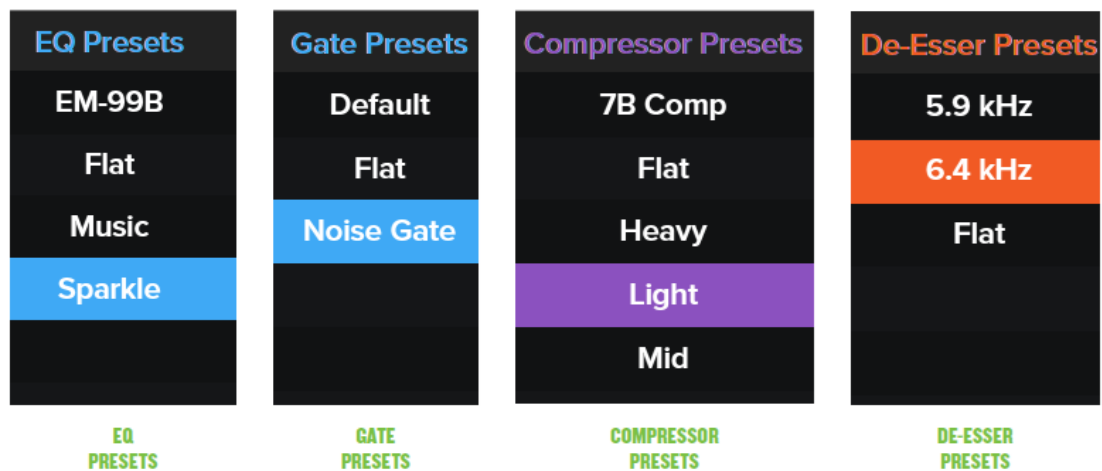
以下に入力チャンネルプリセットを表示します。工場出荷時プリセットをさらに表示する場合は、上方向／下方向にスクロールしてください。



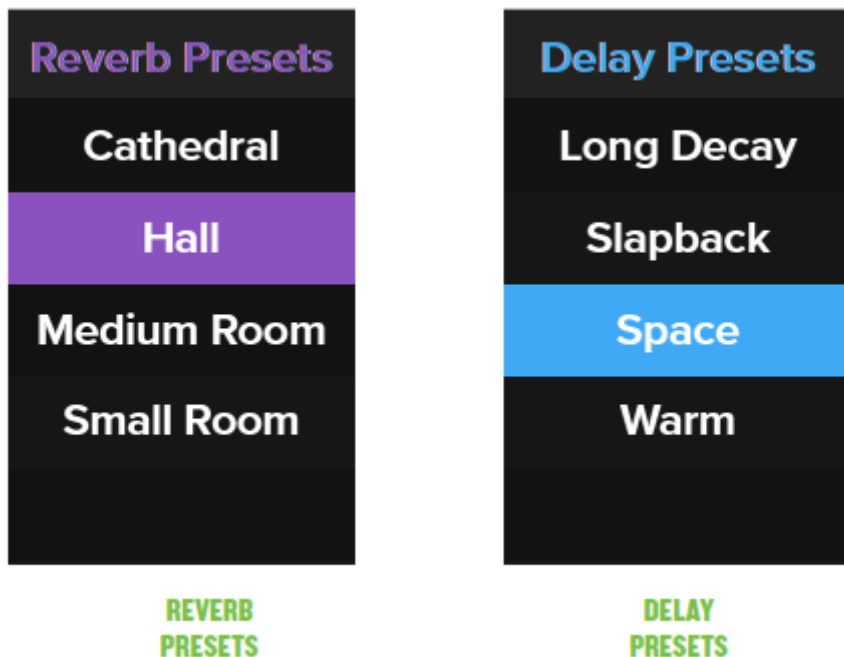
チャンネルプリセット

EQ チャンネル画面から、そのチャンネルの EQ 用プリセットを設定できます。ファクトリープリセットをさらに表示する場合は、上下にスクロールしてください。なお、EQ プリセットでは HPF のオン／オフや EQ のオン／オフは呼び出しません。

ゲート、コンプレッサー、ディエッサーの各チャンネル画面から、ダイナミクス用プリセットを設定できます。ファクトリープリセットをさらに表示する場合は、上下にスクロールしてください。



FX チャンネル画面から、FX 用プリセットを設定できます。ファクトリープリセットをさらに表示する場合は、上下にスクロールしてください。



重要— 忘れないでください！

プリセットは **OUTPUT** でも使用できます！ チャンネル設定、**EQ**、コンプレッサー、リバーブ、ディレイ各ウィンドウで前述のとおり用意しているものと同じプリセットが含まれます。

第 13 章：レコーディング

Recording > Introduction



本ミキサーは優れた機能を多数備えていて、ポッドキャスト、放送、音楽の録音なども行えます。48 kHz／24 ビットでのマルチトラック録音とステレオ録音に対応します。録音ボタンについてはハードウェアの章で簡単に触れましたが、ここで詳しく説明します。

Connections

前章で説明したとおり、**DLZ Creator** のリアパネルには録音に対応する 3 つのコネクターがあります。

microSD コネクター — microSD カード

USB-A コネクター — フラッシュドライブ

USB-C コネクター — コンピューター（例：DAW）

注意

Mac は追加ドライバーなしで自動的に動作します。

Windows では別途ドライバーのインストールが必要です。弊社ウェブサイトから無料でダウンロードしてください。

注意

USB-A（フラッシュドライブ）、USB-C、microSD は同時に接続できますが、録音で同時使用はできません。優先順位はありません。どれを使うか選択してください。

Formatting

やる気満々で録音を始めたいところですが、まず重要なフォーマットについて説明します。詳細は本書の「Settings > Bluetooth / Disk > Format」セクション（79–84 ページ）で案内しています。もう一度確認してください。

注意

次のような場合は、必ず DLZ Creator でフォーマットしてください。

- (1) 新品（箱から出したばかり）の microSD カード／フラッシュドライブを接続したとき。
- (2) 既存の microSD カード／フラッシュドライブを、DLZ Creator での録音／再生専用として使用したいとき。

レコーディング

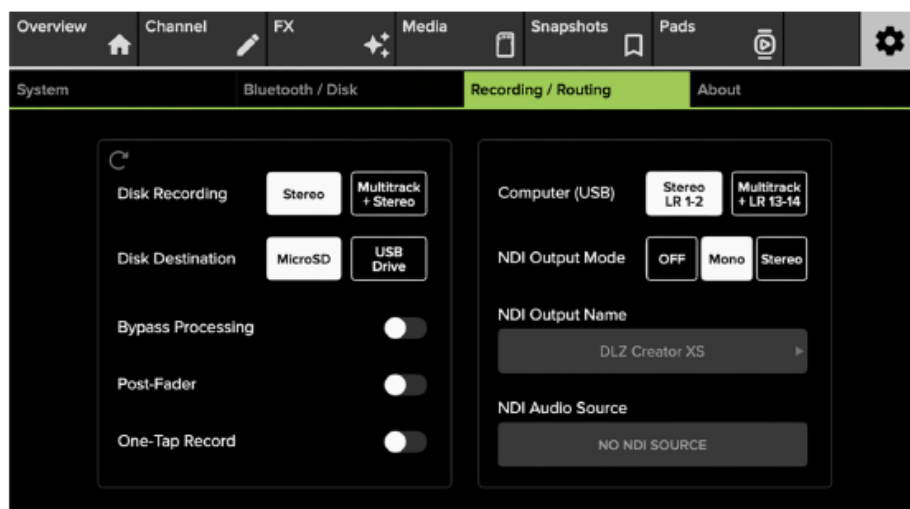
さあ録音を始めましょう。録音バナーを表示するには、画面左下付近、Home ボタンと Automix ボタンの間にある録音ボタンを押してください。One-Tap Record を有効にしていなくても、このボタンは赤く点灯しません。録音バナーはタブのすぐ下、画面上部に横長で表示され、下図のように見えます。



表示される 3 つのバナーは同時には出ません。上から順に、カード未挿入時は配信や外部（コンピューター）録音用のタイマーとして機能します。中央のバナーは microSD カードへの録音用、下のバナーは USB フラッシュドライブへの録音用です。

補足：録音バナー右端のアイコン以外、右側は気にしなくて大丈夫です。操作に必要な情報は「DLZ」の左側、バナー左側にあります。

Settings > Recording の画面は下に示します。録音バナーの表示内容は、84–87 ページで説明している設定に依存します。



この時点で録音は「有効」ですが、まだ開始していません。録音（またはタイマー）を始めるには、左端のボタンを押してください。表示は「START」または「REC」です。



ここで確認してほしい点がいくつかあります。

- (1) 「START／REC」は「PAUSE」に変わります。
- (2) 「PAUSE」の右に「RESET」（タイマー／コンピューター用）または「STOP」

(microSD／USB 用) が表示されます。

(3) 録音経過時間が表示されます。

(4) 録音中を示す国際的なシンボルは赤い丸 (●) です。赤い「REC」の左に現れます。タイマーとして使う場合は、表示が緑の「TIMER」に変わり、その左に緑の時計アイコンが表示されます。

(5) ハードウェア側の「REC」ボタンが点滅し、録音中であることを示します。

注意

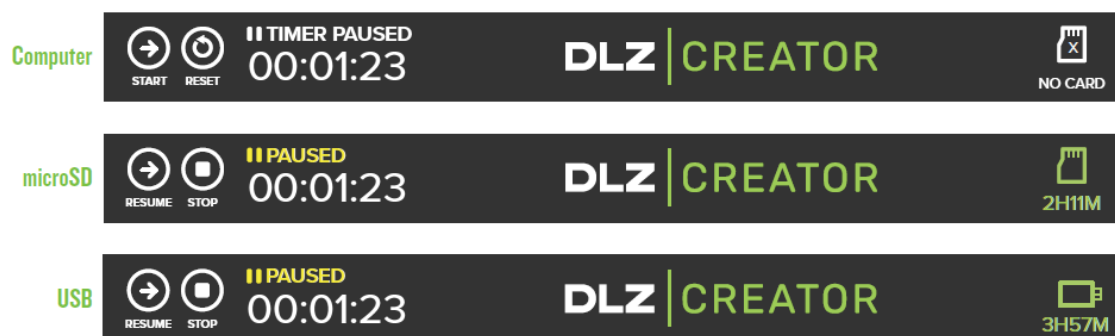
DLZ Creator はバックグラウンド録音に対応します。録音中でも、タブやサブタブ、Overview／Home、AutoMix、Rec ボタンなどを自由に操作できます。停止（または一時停止）するか、電源が切れるか、ディスク／ドライブの空き容量がなくなるまで録音は継続します。

注意

例外もあります。録音中（一時停止中も含む）は、Settings > Recording タブにある機能の一部が選択できない状態でグレイアウトします。さらに、半円矢印（リセット）の横に赤い「Recording in progress*」が追加表示されます。

まだ録音を停止しません。ここでは一時停止にします。一時停止をタップすると、録音バナーは次のように表示されます。

ここからのポイントです。



(1) 「PAUSE」は「START」または「RESUME」に変わります。

(2) 「START／RESUME」の右には「RESET」（タイマー／コンピューター用）または「STOP」（microSD／USB 用）が並びます。これは録音中のバナーと同じ配置です。

(3) 録音時間のカウントが停止します。

(4) 一時停止中を示す国際的なシンボルは縦棒が 2 本並んだ「||」です。タイマー用バナーはグレー、microSD と USB 用バナーはイエローで表示されます。

(5) ハードウェアの「REC」ボタンは赤の点滅をやめ、白の点灯に戻り、録音が停止または一時停止していることを示します。

録音が終わったら、「RESET」（タイマーを停止）または「STOP」（録音を停止）をタップしてください。ファイルはコンピューター（DAW）や Media タブ（microSD または USB フラッシュドライブ）から再生できます。詳しくは Chapter 8（56–89 ページ）を参照してください。

第 14 章：ルーティング

Routing Simplified > Introduction

本書では DLZ Creator のルーティングに何度か触れましたが、ここでさらに分かりやすく説明します。

チャンネル 1–4、11/12、Main L/R は専用の入出力で、つまみは接続機器のレベルだけを調整します。ステレオチャンネル 5–10 は少し異なり、複数の入力／ソースを扱えます。ただし、同時に選べるのは 1 つだけです。5–10 はスイスアーミーナイフに例えると理解しやすいです。道具は多いですが、一度に使えるのは 1 つです。

Routing Simplified > Source Selection

ここでは各チャンネルとソース選択をおさらいします。やさしい順に並べます。難しくありません。

None：なぜ「none」を選ぶのかは分かりませんが、結果はチャンネル 3–6 でも同じです。これらの入力チャンネルにも、Bluetooth 接続用の電話にも何も接続されていません。最もシンプルな状態です。ルーティングは発生しません。

注意

「none」を選べるのは初回起動時（またはファクトリーリセット後にセットアップアシスタントを実行したとき）だけです。

Line、Aux（電話、タブレット）、Bluetooth：次に“簡単”なのは、これらをチャンネル入力として使い、接続機器のレベルを上げ下げする使い方です。

Line = チャンネル 5/6 ライン入力 = DLZ Creator 背面の 1/4 インチ L/R ジャック。

Aux（電話、タブレット） = チャンネル 7/8 ライン入力 = 背面の 1/8 インチ・ステレオジャック 1 系統。

※これらの入力は第 2 章（11 ページ）で詳しく説明しています。

Bluetooth = チャンネル 9/10。電話をこのチャンネルに接続して、リモート出演者の通話に使います。

※この入力は第 11 章（79 ページ）でさらに詳しく説明しています。

Disk、USB Audio、NDI®：最も“簡単”な入力チャンネル 9/10 です。まずここから始め、あとでステレオのバーチャルチャンネル 5/6・7/8 に戻ります。

Disk = チャンネル 9/10

このノブで再生音量を上げ下げします。USB フラッシュドライブまたは microSD カードに録音した素材の再生に対応します。ソースの設定はチャンネル 9/10 タブで行いますが、再生自体は Media タブの機能です。詳しくは第 8 章（55–57 ページ）を参照してください。

NDI® Network = チャンネル 9/10

これらのノブで、NDI ネットワーク経由でミキサーに入力される再生音の音量を上げ下げします。チャンネル 9/10 の NDI ソースはチャンネル画面で選べますが、実際の NDI デバイスは Settings > Recording > Routing で選択してください。NDI の再生とソース選択は NDI セットアップの一部です。詳しくは第 8 章（84–87 ページ）を参照してください。

ここからは少し高度です。DLZ Creator はデジタル／アナログのハイブリッドチャンネル方式を採用し、コンピューターから DLZ Creator へ USB 1/2 または USB 3/4 チャンネルでオーディオを送れます。これらはバーチャルチャンネル 5/6・7/8 にルーティングされます。USB 経由で全入力チャンネルをコンピューターへ送信でき、さらにステレオの再生を 2 系統（独立）で戻せます。

USB Audio = チャンネル 5/6

このノブで USB 1/2、USB 3/4 RETURN、または NDI Network の音量を上げ下げします（ソース選択によって変わります）。

USB Audio = チャンネル 7/8

このノブで USB 1/2、USB 3/4 RETURN の音量を上げ下げします（ソース選択によって変わります）。

Routing Simplified > USB Routing

USB のルーティング機能は次のとおりです。

USB input TO the mixer – playback:

従来は、USB 1/2 をコンピューターの DAW 出力（Pro Tools、Tracktion、Cubase、Reaper など）から DLZ Creator へ送る経路として使用し、ミキサーのライブ入力とヘッドホン内でブレンドしてレイテンシーのないモニターを行います。

加えて、USB 3/4 はコンピューターの一般的な出力（Spotify、Apple Music、Pandora、YouTube など）を DLZ Creator へ送る用途に充てます。ステレオ信号は EQ してメインアウトやヘッドホンへルーティングできます。要するに、ほぼ希望どおりの出力先へ送れます。

ここで大事なのは「従来は」という点です。上記の使い方も可能ですが、固定ではありません。たとえば、DAW を USB 3/4、コンピューターのその他の出力を USB 1/2 にしたい場合は、そのように設定してください。チャンネルタブでソースを USB 1/2 や USB 3/4 に設定すると、チャンネル 5/6 および／または 7/8 のノブで、そのコンピューターリターンの音量を上げ下げできます。

注意

これは一例です。コンピューターから出るあらゆる音を DLZ Creator 経由でルーティングできます。ビデオ会議に使いたいのですか？できます。（音声のみです。映像はコンピューター側に表示され、DLZ Creator の画面には出ません。）可能性は（ほぼ）無限です。

Routing Simplified > Examples

ヘッドホン用に 2 系統の独立チャンネルを持てる柔軟性は強力です。たとえば、USB 1/2 を録音済みトラックの DAW メインミックス用、USB 3/4 をオーバーダビング時の“more me”チャンネルとして設定できます。

注意

一部の DAW や配信アプリには、OS 設定を上書きする独自設定があります。該当する場合は、DAW／アプリ側での設定変更手順について各ドキュメントを確認してください。

Routing Simplified > Windows Setup

1. Mackie のウェブサイトから USB ドライバーをダウンロードしてください。
2. 画面の指示に従ってドライバーをインストールしてください。
3. タスクバーのスピーカーアイコンを右クリックしてください。
4. サウンド設定で「DLZ Creator」を選択してください。
5. DLZ Creator 側で、チャンネル 5/6 または／および 7/8 のソースに「USB 1/2」や「USB 3/4」が選ばれているか確認してください。
6. チャンネル 5/6 または／および 7/8 のノブをユニティまで上げ、次にヘッドホンおよび／またはメインミックスフェーダーをゆっくり上げてください。

メインメーターが点灯し、メインアウトに接続した機器から PC の音が聞こえれば設定は完了です。

Routing Simplified > Mac Setup

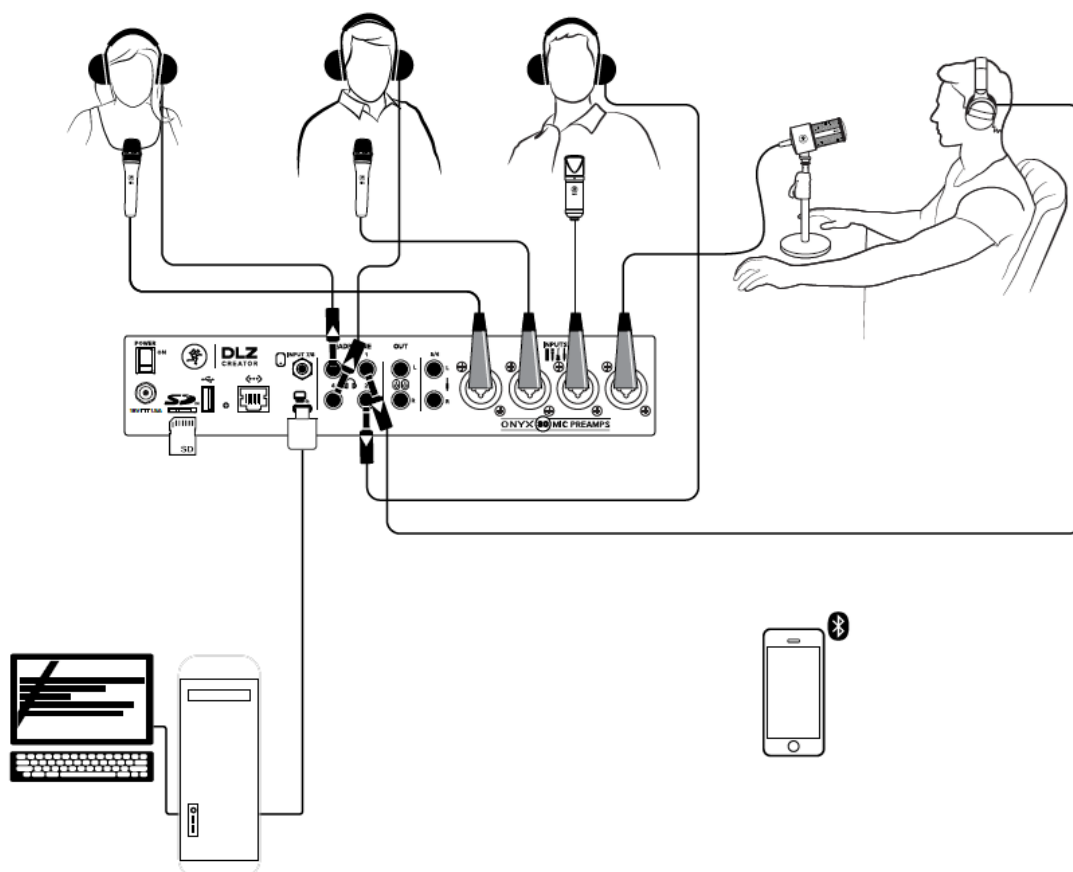
Mac ではドライバーのダウンロードは不要です。ただし、macOS 内でいくつかの設定変更が必要です。

1. Spotlight 検索 (Command + Spacebar) で「Audio MIDI 設定」アプリを開いてください。
2. デバイス「DLZ Creator」を右クリックし、「このデバイスをサウンド入力に使用」および「このデバイスをサウンド出力に使用」を選択してください。
3. 「スピーカーを構成」を選び、モードが「ステレオ」になっているか確認してください。
4. Left と Right の割り当てを「Output 1 and 2」または「Output 3 and 4」に変更し、「適用」をクリックしてください。
5. DLZ Creator 側で、チャンネル 5/6 および／または 7/8 のソースに「USB 1/2」や「USB 3/4」が選ばれているか確認してください。
6. チャンネルノブをユニティまで上げ、続いてメインミックスフェーダーをゆっくり上げてください。

メインメーターが点灯し、メインアウトに接続した機器から Mac の音が聞こえれば設定は完了です。

接続

Hookup Diagrams > Podcast

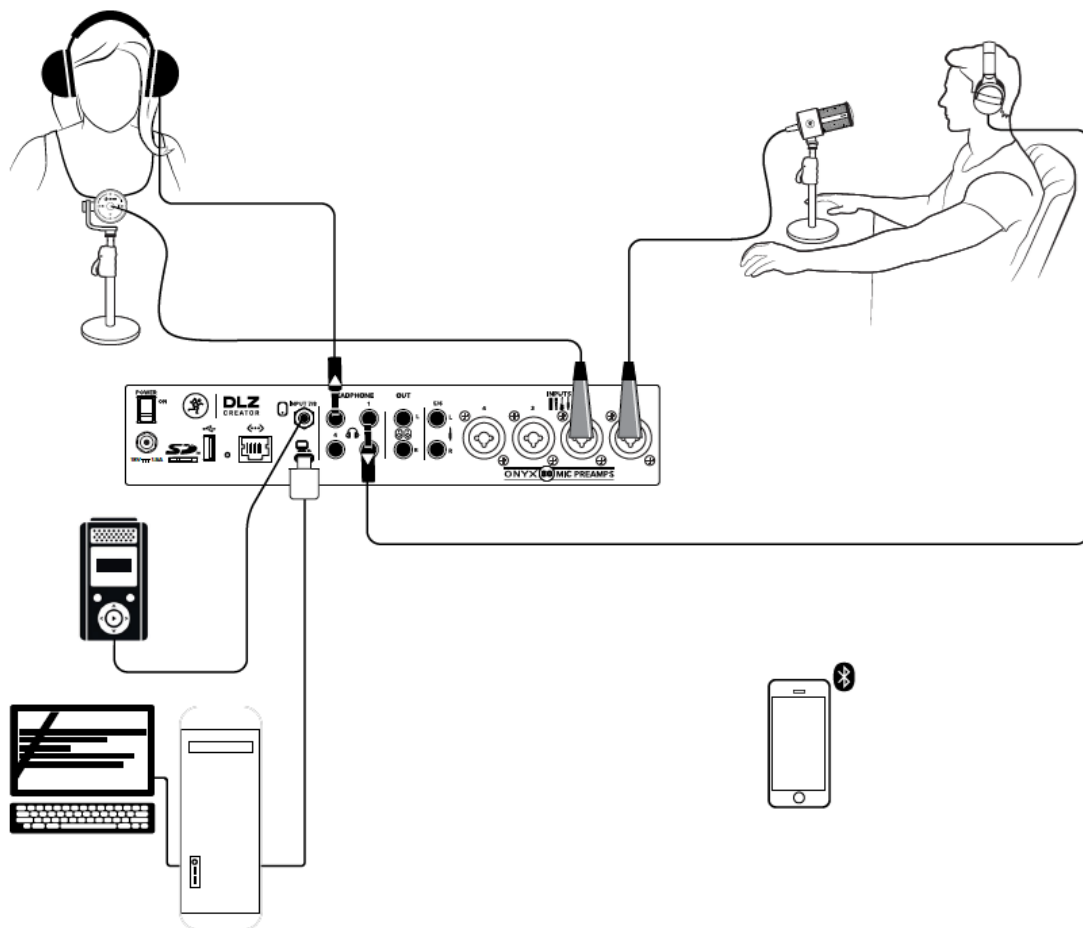


本書では、パンクバンド“ラモーンズ”を愛する仲間たちをずっと例に挙げてきました。彼らはよく集まり、ラモーンズのすべて——曲、アルバム、メンバーの話など——を語るポッドキャストを収録します。バンド自体は活動していませんが、その精神はこのポッドキャストたちの中で生き続けています。

登場人物の名前もそのまま使います。ホストはジョニー・ラモーン。愛用の **Mackie EM-99B** ダイナミック・ブロードキャスティング・マイクをチャンネル 1 の XLR 入力に接続します。ジョーイ・ラモーンは **Mackie EM-91C** コンデンサー・マイクをチャンネル 2 の XLR 入力に接続します。コンデンサーマイクなので、チャンネル 2 に 48V ファンタム電源を忘れずに加えてください。

2 人ともステレオヘッドホンヘッドホン端子に接続して使います。さらに、電話を Bluetooth でチャンネル 9/10 に接続します。ここで、ほかのラモーンズ愛好家からの外部通話を受けられます。最後に microSD カードを挿入し、ポッドキャストをそのカードに録音するか、USB-C 経由でコンピューターに録音する準備を整えます。

Hookup Diagrams > Streaming Broadcast



DLZ Creator はストリーミング配信にも使えます。ここでは、ホストがチャンネル 1 の XLR 入力に愛用の Mackie EM-99B ダイナミック・ブロードキャスティング・マイクを接続します。ゲストは同じマイクを使用し、チャンネル 2 の XLR 入力に接続します。2 人ともヘッドホン端子にステレオヘッドホンを接続して使用します。

1/8"ステレオ入力（チャンネル 7/8）にはポータブルプレーヤーを接続します。これにより、ホストは番組内で使うクリップ——音楽、スピーチ／インタビュー、必要に応じた各種サウンドバイト——を再生できます。さらに、電話を Bluetooth でチャンネル 9/10 に接続します。基本的には 2 人で番組を進行しますが、外部からの電話を受けることもあります。

これは生配信にもアーカイブ録音にも対応します。両方同時でも構いません。ここでは、録音を受けるためにコンピューターを USB-C で接続します。

付録：サービス

トラブルシューティング

Mackie 製品に問題があると思ったら、まず以下のトラブルシューティングを試して原因を確認してください。弊社ウェブサイト (www.mackie.com) のサポートセクションでヒントを探す、またはテクニカルサポートへ連絡してください。製品を送らずに解決できる場合があります。

次のヒントは、以下に挙げる問題（または未掲載の問題）に有効な場合があります。

- (1) — **DLZ Creator** を再起動してください。ファームウェア更新後は特に有効です。簡単な再起動が驚くほど効果を発揮する場合があります。
- (2) — レベル設定手順を実施してください。音が出ない／音が不安定などの問題がある場合は、**Chapter 4 (25–26 ページ)** の手順に従い、システム内の各ボリュームコントロールが正しく調整されているか確認してください。

ユーザーが修理できるパーツはありません。上記で解決しない場合は、次ページの「Repair」を参照し、手順に従ってください。

電源が入らない

- ・ 定番の質問です。電源は差さっていますか？電源ブロックのソケットに電源コードのメス側がしっかり奥まで差し込まれているか、オス側がアース付きの生きている AC コンセントに差し込まれているか確認してください。電源ブロックのコード端にあるロック付きバレルコネクタが、**DLZ Creator** の電源コネクタに確実に接続され、しっかり締まっているか確認してください。電源ブロックの LED は、電源状態に関わらず青く点灯して通電成功を示します。
- ・ もうひとつの定番です。リアパネルの電源スイッチは **ON** になっていますか？
- ・ 近隣一帯で停電していませんか？該当する場合は電力会社へ連絡して復旧を依頼してください。

音が出ない

- ・ すべての接続は良好ですか？各ケーブルが良好で、両端で確実に接続されているか確認してください。同じソースを別のチャンネルに接続し、問題のチャンネルと同じ設定で試してください。
- ・ ソース機器は自前で電源供給されていますか？正常に動作していますか（レベルメーターは動きますか）？

ノイズ / ハム

- ・ アンバランスケーブルを使っていますか？ バランスケーブルに交換して改善するか確認してください。
- ・ 入力ゲインを 1 系統ずつ下げてください。ノイズが消えたら、その入力か、そこに接続した機器が原因です。機器を外し、入力ゲインを元に戻してもノイズが出なければ、その機器が原因です。
- ・ マイクにファンタム電源が必要か確認してください。
- ・ すべてのオーディオ機器を同じ AC 回路に接続し、共通アースにすると改善する場合があります。可能であればそうようにしてください。

その他

- ・ Bluetooth の不調？
 - ・ Bluetooth 機器を再起動してください。完全に電源を切ってから、入れ直してください。
 - ・ DLZ Creator を再起動してください。ファームウェア更新後は特に有効です。
 - ・ 簡単な再起動で大きく改善する場合があります。
- ・ ファームウェアをアップグレードしますか？
 - ・ mackie.com で「DLZ Creator Firmware Installation Instructions」を確認してください。
- ・ Windows パソコンで Mackie USB ドライバーのインストールが必要ですか？
 - ・ mackie.com で「DLZ Creator USB Driver Installation Instructions」を確認してください。
- ・ FX、microSD／USB、サンプル、その他の問題？
 - ・ サウンドハウス、テクニカルサポートへメールまたはお電話でお問い合わせください。

付録 B :技術仕様

デジタル（一般）

サンプルレート : 48 kHz

A/D/A ビット深度 : 24-bit

システムレイテンシー : 約 3 ms

等価ノイズ : -143.4 dBV (A 特性)

入力

入力端子 : バランス／アンバランス対応コンボジャック ×4

1/4 インチ バランス／アンバランス・ステレオジャック

1/8 インチ・ステレオジャック

XLR マイクプリ : Onyx 80 マイクプリアンプ

入力インピーダンス : 4 k Ω バランス（マイク）、

10 k Ω バランス（楽器）、

5 k Ω アンバランス（楽器）

出力

出力端子 : バランス／アンバランス対応 1/4 インチ メインアウト端子

ステレオヘッドホン端子 ×4

ライン出力 最大レベル : 14 dBu

ヘッドホン出力（電力） : 30 mW

Bluetooth／USB／SD

Bluetooth : 5.0

USB : フォーマット : USB 2.0 HS (480Mb/s)

SD : マルチトラック（12 チャンネル＋メインミックス）／24-bit／

48 kHz

推奨 : SD スピードクラス 10 または UHS スピードクラス

録音／ネットワーキング

録音用ストレージ：.....microSDHC、microSDXC、

USB-A リムーバブルドライブ (FAT32 - 最低 100MB/s)

データ転送：..... 内蔵 SD 3.0 (104 MB/s)

ネットワーク接続：..... Ethernet 10/100

電源要件

電源入力：..... 18V = 1.5A

外形寸法

サイズ (H × W × D) : 104 × 330 × 381 mm

質量：.....2.8 kg

その他

取扱説明書のバージョン：..... V2.0

部品番号／改訂・日付：.....SW367, Rev C, January 2024

寸法

DLZ Creator Dimensions



保証

保証書

ご使用中に万一故障した場合、本保証書に記載された保証規定により無償修理申し上げます。

お買い上げ日より3年間有効

■保証規定

保証期間内において、取扱説明書・本体注意ラベルなどの注意書きに基づき、通常の使用で発生した故障については、無料で修理いたします。保証期間内かどうかは、サウンドハウスからのご購入履歴により確認を行います。保証期間は通常ご購入日より1年ですが、商品によって異なる場合があります。但し、下記のいずれかに該当する場合は、本保証規定の対象外として、有償の修理対応といたします。

1. 不適当なお取り扱い方法により生じた故障の場合(例: イヤホンケーブルの断線、外傷、ボイスコイル焼けなどの故障)
2. サウンドハウスおよび指定のメーカーや代理店が提供するサービス店以外で既に修理された場合
3. お客様自身が行った調整や修理作業が原因となる故障および損傷、もしくは製品に対して何らかの改造が加えられた場合
4. 天災(火災、塩害、ガス害、地震、落雷、及び風水害等)による故障および損傷の場合
5. 製品に何らかの理由で異物が付着、もしくは流入したことによる故障および損傷とみなされた場合
6. 落下など外部から衝撃を受けたことによる故障および損傷とみなされた場合
7. 異常電圧や指定外仕様の電源を使用したことによる故障および損傷とみなされた場合(例: 発電機などの使用による異常電圧変動等)
8. 消耗部品(電池、電球、ヒューズ、真空管、ベルト、各種パーツ、ギター弦等)の交換が必要な場合
9. 製品の性質上、必要と思われるメンテナンスがされていない、もしくは充分で無いために生じた故障の場合(例: スモークマシンなど舞台演出装置の目詰まり、機器の清掃、ケーブルの交換等)
10. その他、メーカーや代理店の判断により保証外とみなされた場合

●運送費用

通常、修理品の送付・持込等に要する費用はすべてお客さまのご負担となります。ただし事前に確認のとれた初期不良ならびに保証範囲内での修理の場合は、佐川急便に限り、着払いにてお送りいただけます(下記RA番号が必要です)。沖縄など離島の場合は、着払いでの受付は行っておりません。

●RA番号(返品受付番号)

初期不良または保証内の修理における着払いでの運送については、弊社サポートより発行するRA番号が必要です。ご返送される場合は、必ずRA番号を送り状の備考欄に明記してください。

●注意事項

サウンドハウス保証は日本国内においてのみ有効です。いかなる場合においても、商品の仕様および故障から生じる損害(周辺機器の損害、事業利益の損失、事業の中断、事業情報の損失、またはその他の金銭的損害等)に関して、サウンドハウスは一切の責任を負いません。