



## トラブルシューティング

この文章情報では Merging社製オーディオインターフェースを使用してPC上の DAW ソフトウェアと動作させるケースで、予想外の問題が起こった場合にチェックすべきポイントを挙げています。

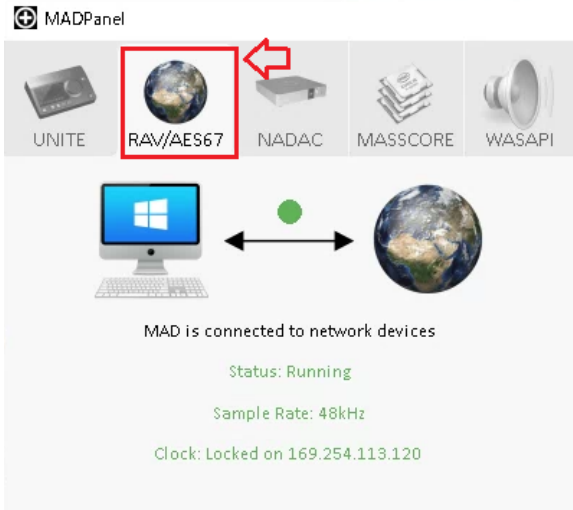
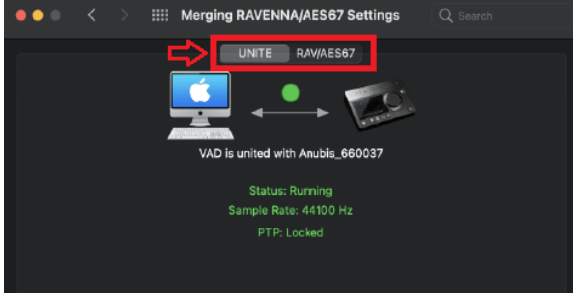
### 1. PC の設定

PC (Windows) は 使用する前に DPCMON で DPC Latency をチェックしてください。

Mac は [ここ](#) から使用している macOS に合わせて「最適化」の資料をダウンロードし、書いてある設定項目が正しく設定されているかを確認してください。

これらは ノンリアルタイムであるOS上でリアルタイム アプリケーションであるDAWアプリケーションを動作させるために 非常に重要です。

VADのモードと MADのモード は RAV/AES67 モードになっているか 確認してください。

<b>MAD</b>	
<b>VAD</b>	



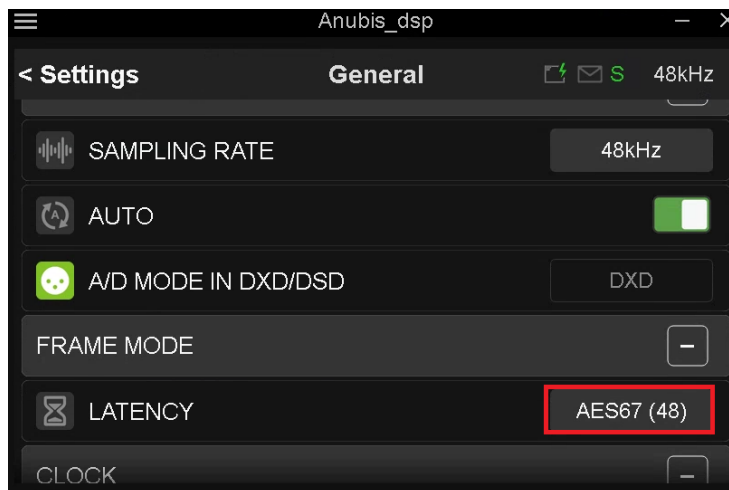
## 2. Latency の一致

Latency は多くのケースで設定が行われていない事が多かったパラメーターです。ネットワークの設定の基本的な部分ですので、全ての機器の Latency を一致させてください。何も問題が無ければ「AES67 (48 smp)」に設定してください。

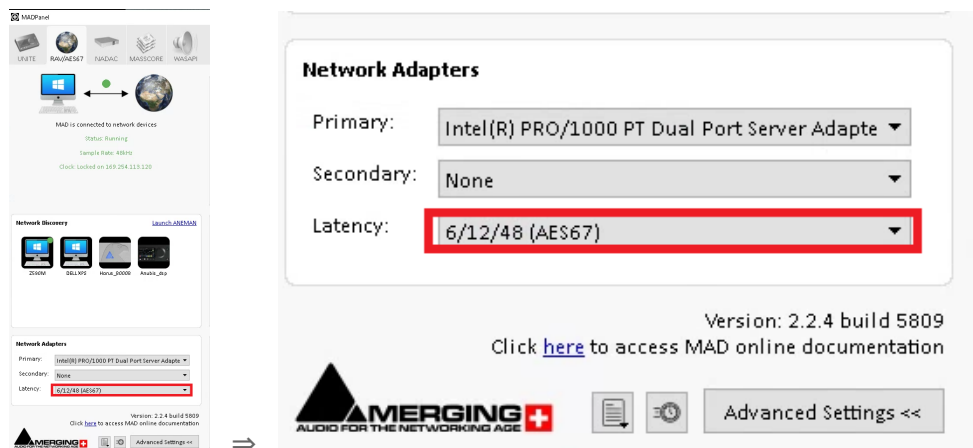
- Hapi / Horus は Setup > System に設定箇所があります。



- Anubis は Home > Settings > General に設定箇所があります。

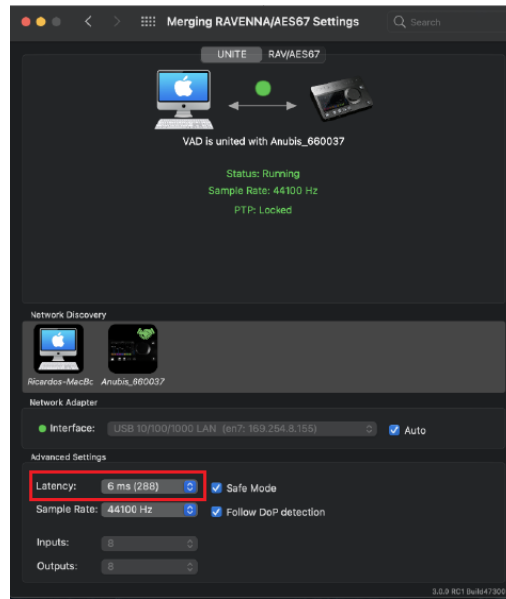


- MAD は MAD Panel の一番下部に設定箇所があります。





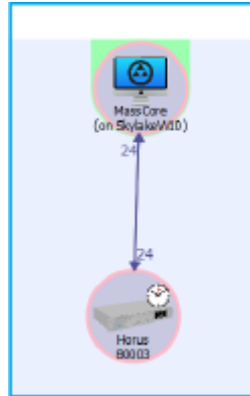
- VAD は 下図の赤枠部分に設定箇所があります。





### 3. ANEMAN の設定

PIN ゾーンに Sample Rate Zone が作成され、DAWアプリケーションが Sample Rate Master(クラウンの中)に設定されていることを確認してください([ANEMANクイックコネクション](#) 参照)



### 4. ANEMAN での接続状況

- ANEMAN右側の コネクション で、全てのコネクションが紫色(マルチキャスト)で接続されていることを確認してください。
- コネクションできない場合は、Delete Receiver でこれまでのコネクションを一旦消してください([ANEMAN FAQ](#) 参照)。
- ANEMAN 上に 何かエラーメッセージが出ていないか 確認してください([ANEMAN FAQ](#) 参照)。

### 5. サンプルレートの一致

ANEMANで 同じ サンプルレート ゾーンに置かれている場合は、Merging オーディオインターフェースは自動的にDAWで設定したFsにセットされるはずですが。

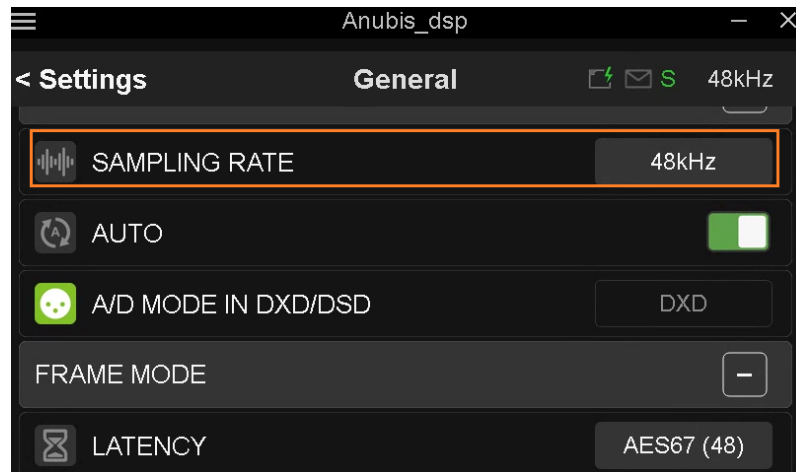
それぞれの サンプリングレートは 各機器でも確認できます。

- Hapi / Horus は SETUP > FORMAT で確認できます。

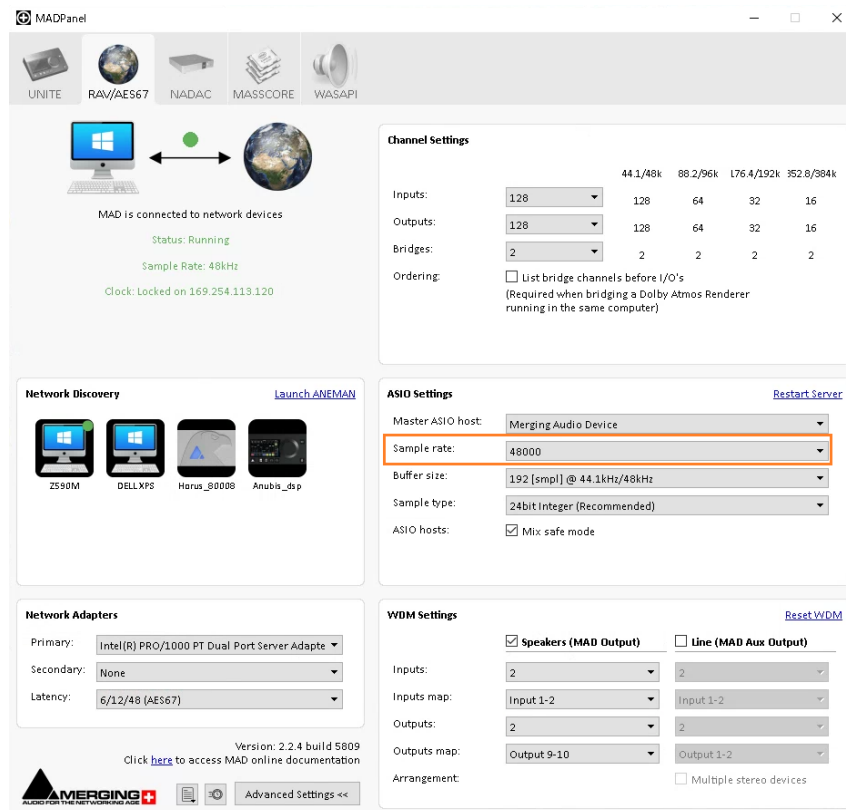




- Anubis は Home > Settings > General で確認できます。

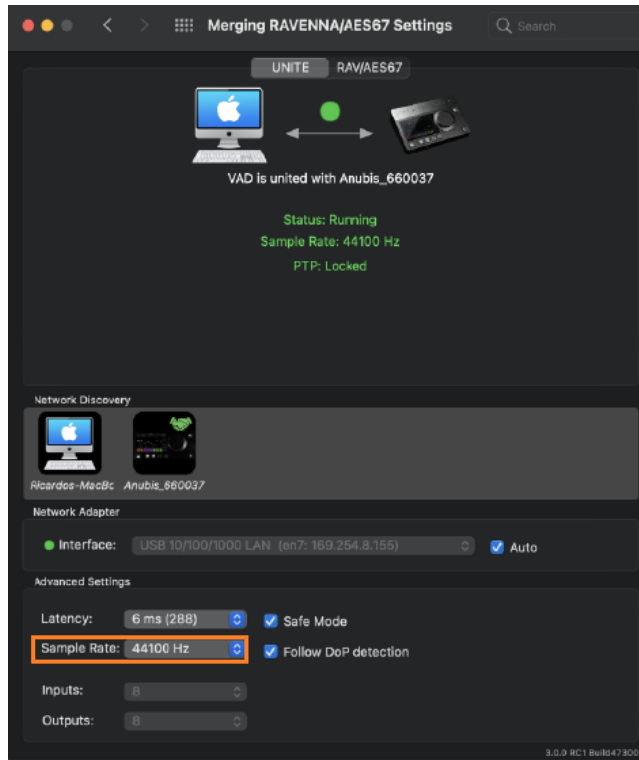


- MAD は MAD Panel > Advanced で確認できます。





- VAD は VADパネル上で確認できます。



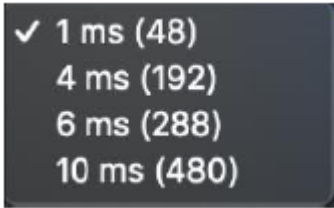
## 6. 以上の設定が正しいにもかかわらず、まだ問題がある場合

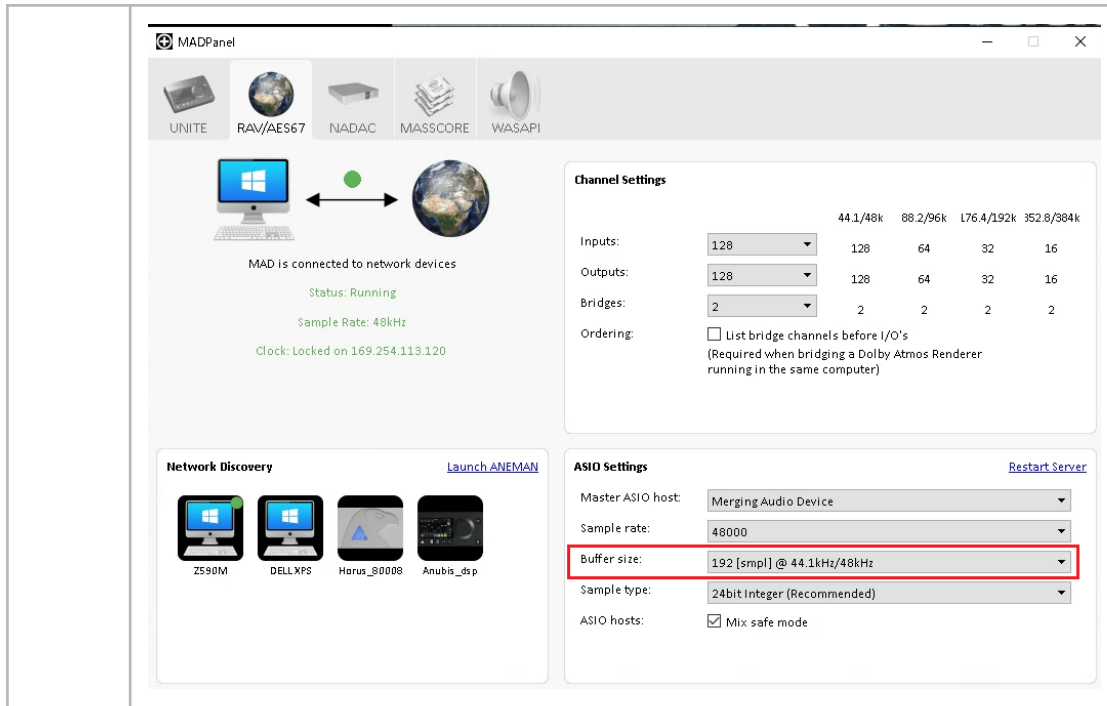
以上の設定が正しく行われており、コネクションが常に正常に行われているのなら、オーディオネットワークとしては正常に機能しているということになります。

問題がノイズなどの場合、2つの理由が考えられます。

### 1. オーディオ バッファの問題

MAD や VAD は、データの読み出しや書き込みにバッファを使用します。このバッファ値を少なく設定するとデータを多く使用する ハイサンプリング や 多すぎるトラック数のプロジェクトでノイズを出す可能性が大きくなります。

VAD	Latency を大きくしてみてください 
MAD	Buffer Size を大きくしてみてください



## 2. デジタル インターフェースの問題

外部デジタル信号とのクロックずれは ノイズの原因として最も大きな原因です。Horus / Hapi の I/O & Sync のページを開いてください。

現状、ワードクロックなどから 外部同期信号を採っている場合は、AES入力の信号をリファレンスとして使用してみてください。

