



Studio Manager

for O1V 96

取扱説明書

ご注意

- ・ このソフトウェアおよびPDF形式の取扱説明書の著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- ・ このソフトウェアおよびPDF形式の取扱説明書の一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- ・ 市販の音楽データは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- ・ このソフトウェアおよびPDF形式の取扱説明書を運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- ・ このソフトウェアのCD-ROMは、オーディオ用ではありません。一般のオーディオ用CDプレーヤーでは絶対に使用しないでください。
- ・ このPDF形式の取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、最終仕様と異なる場合がありますのでご了承ください。
- ・ アプリケーションのバージョンアップなどに伴うシステムソフトウェアおよび一部の機能や仕様の変更については、別紙または別冊で対応させていただきます。

商標について

Macintosh, AppleおよびPower Macintoshは、米国Apple Computer, Inc.の米国およびその他の国における登録商品です。

Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商品です。

Mac OSは米国Apple Computer, Inc.の米国およびその他の国における商標です。

OMSはOpcode Systems, Inc.の商標です。

「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

その他記載の社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

YAMAHAホームページ:

<http://www.yamaha.co.jp/product/proaudio/>

仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

目次

1	基本操作とセットアップ	4
	Studio Manager の起動	4
	Studio Manager の終了	4
	MIDI ポートの設定 (Windows のみ)	4
	Studio Manager の設定	5
	Studio Manager の同期	6
	セッションでの操作	7
2	コンソールウィンドウ	8
	インプットチャンネル	9
	ステレオインプットチャンネル	11
	マスターセクション	12
	アウトプットチャンネル	13
	リモートチャンネル	14
3	セレクトッドチャンネルウィンドウ	15
	インプットチャンネル	15
	ステレオインプットチャンネル	17
	バスアウト	18
	AUX センド	20
	ステレオアウト	21
	リモートチャンネル	22
4	ライブラリーウィンドウ	23
5	パッチエディターウィンドウ	25
	INPUT PATCH ページ	25
	OUTPUT PATCH ページ	26
	INSERT PATCH ページ	27
	EFFECT PATCH ページ	28
	DIRECT OUT PATCH ページ	29
6	サラウンドエディターウィンドウ	30
7	エフェクトエディターウィンドウ	31
8	キーボードのショートカット	32
	File メニュー	32
	Windows メニュー	32
	索引	33

第1章 基本操作とセットアップ

Studio Managerの起動

Windows[スタート]ボタンをクリックし、[プログラム ->YAMAHA OPT Tools->YAMAHA Studio Manager for 01V96->Studio Manager for 01V96]の順にクリックします。

Macintosh:「 Studio Manager for 01V96 」フォルダを開き、「 SM_01V96 」をダブルクリックします。

Studio Manager起動時に01V96が検出されると同期設定するためのダイアログボックスが表示されます。01V96と Studio Managerの間のデータ転送を設定します。詳細は、6ページの「 Studio Managerの同期 」をご参照ください。01V96が検出されない場合は、新規のコンソールウィンドウが開きます。



Studio Managerと01V96が接続状態では、ONLINEインジケータが表示されます。01V96が検出されない、OFFLINEインジケータが表示されます。

Studio Managerの終了

「 File 」メニューから「 Exit (Quit) 」を選択します。

変更内容がすべて保存されていれば、すべてのウィンドウが閉じ Studio Manager が終了します。一部でも変更内容が保存されていないと、その内容を保存するかどうかを確認するメッセージが表示されます。[Yes]をクリックすると内容を保存してから終了します。[No]をクリックすると保存せずに終了します。また、[Cancel]をクリックすると操作が中止されます。コンソールウィンドウのクローズボタンをクリックしても、Studio Managerを終了できます。

MIDIポートの設定(Windowsのみ)

Studio ManagerでMIDIポートを選択する前にMIDI SetupツールバーでMIDIポートを設定する必要があります。

- 1 Studio Managerを起動します。
- 2 以下のようなMIDI Setupツールバーが表示されますので、MIDI Setupボタンをクリックします。



MIDI Setupボタン

- 3 MIDI Setup ボタンをクリックすると、MIDI Setup ダイアログが表示されますので、本体が接続されているMIDI In/Out/Thruの各ポートを設定します。

ノート: Studio ManagerでMIDIポートを有効にするには、MIDI SetupとStudio Managerの両方でMIDIポートを選択する必要があります(上記のMIDI Setupダイアログで設定されたMIDIポートの中からどれを使用するかを選択になります)。Studio Managerでの設定方法は後述の「 Studio Managerの設定 」および「 Studio Managerの同期 」をご参照ください。

注意: OPT対応のホストアプリケーションでメニューにStudio Managerが表示されても、絶対に起動しないでください。Studio Managerはホストアプリケーションからの呼び出しに未対応です。

Studio Managerの設定

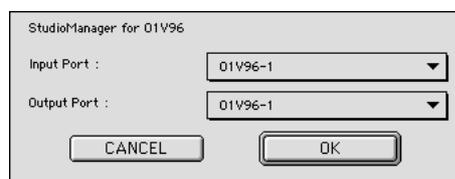
ポートの選択

Studio Managerを使用するには、01V96と通信する入出力ポートを指定する必要があります。

Windows: 「File」メニューから「System Setup」を選択し、以下の「Setup」ダイアログボックスで入出力ポートを指定します。



Macintosh: 「File」メニューから「Select OMS Ports(OMS ポートの選択)」を選択し、以下のダイアログボックスで入出力ポート(OMS Studio Setup で設定したデバイス名)を指定します。



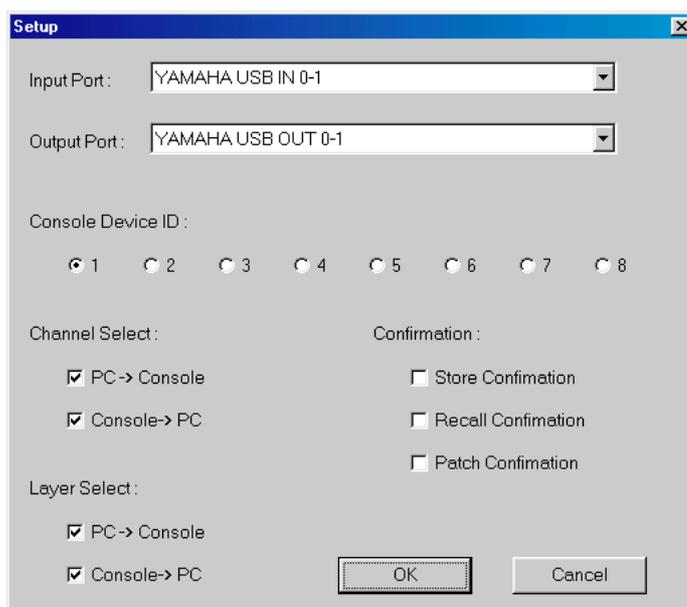
ノート: 「File」メニューから「OMS MIDI Setup」を選択し、「Run MIDI in Background」が選択されていることを確認してください。

「OMS Studio Setup」は「File」メニューから「OMS Studio Setup」を選択すれば、Studio Managerから直接開くことができます。

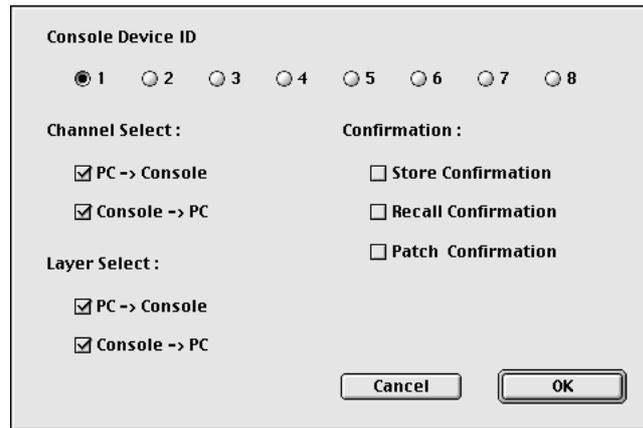
システムのセットアップ

セットアップ画面を開くには、「File」メニューから「System Setup」を選びます。

以下はWindowsの「Setup」画面です。



以下はMacintoshのセットアップ画面です。



Input Port/Output Port : (Windowsのみ) Studio Managerが01V96と通信するポートを選択します。

Console Device ID: Studio Managerは専用のIDを持つ最高8台までの01V96のうち任意の1台をコントロールできます。コントロールしたい01V96のIDを選択します。

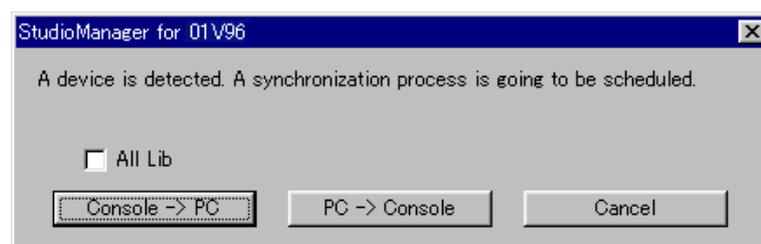
Channel Select: チャンネル選択をリンクするかどうかを設定します。PC->Console にチェックが入っていると、Studio Managerで選択したチャンネルと同じチャンネルが01V96でも選択されます。Console->PCにチェックが入っていると、01V96で選択したチャンネルがStudio Managerでも選択されます。

Confirmation: ストア、リコール、パッチ時に確認のダイアログボックスを表示させるかを設定します。

Layer Select: レイヤー選択をリンクするかどうかを設定します。PC->Consoleにチェックが入っていると、Studio Managerで選択したレイヤーと同じレイヤーが01V96でも選択されます。Console->PCにチェックが入っていると、01V96で選択したレイヤーがStudio Managerでも選択されます。

Studio Managerの同期

Studio Managerの起動 / 動作時に01V96が検出されると、Studio Managerと01V96の間で設定を同期させるためのダイアログボックスが表示されます。



All Lib: シーン / ライブラリーデータを同期させるかどうかを設定します。

Console->PC: このボタンをクリックすると、01V96の設定がStudio Managerの現在のセッションに転送されます。

PC->Console: このボタンをクリックすると、現在のStudio Managerの設定が01V96に転送されます。

Cancel: このボタンをクリックすると、01V96と現在のStudio Managerのセッションが同期されないままになります。

ノート: 同期進行中は01V96を操作しないでください。

「Synchronization」メニューから「Re-synchronize」を選択すればいつでも再同期ができます。

セッションでの操作

Studio Manager のセッションは、シーン / ライブラリーデータなどを含む 01V96 のすべてのミックス設定から構成されます。

- ・ 新規セッションの作成は、「File」メニューから「New Session」を選択します。
- ・ すでに保存してあるセッションを開くには、「File」メニューから「Open Session」を選択します。
- ・ 現在のセッションを保存するには、「File」メニューから「Save Session」を選択します。
- ・ 現在のセッションに新しい名前を付けて保存するには、「File」メニューから「Save Session as」を選択します。

ノート: Y56Kカード(オプション)の設定を含めてセッションを保存する場合は、保存する前にConsole->PCの同期を実行しておく必要があります。

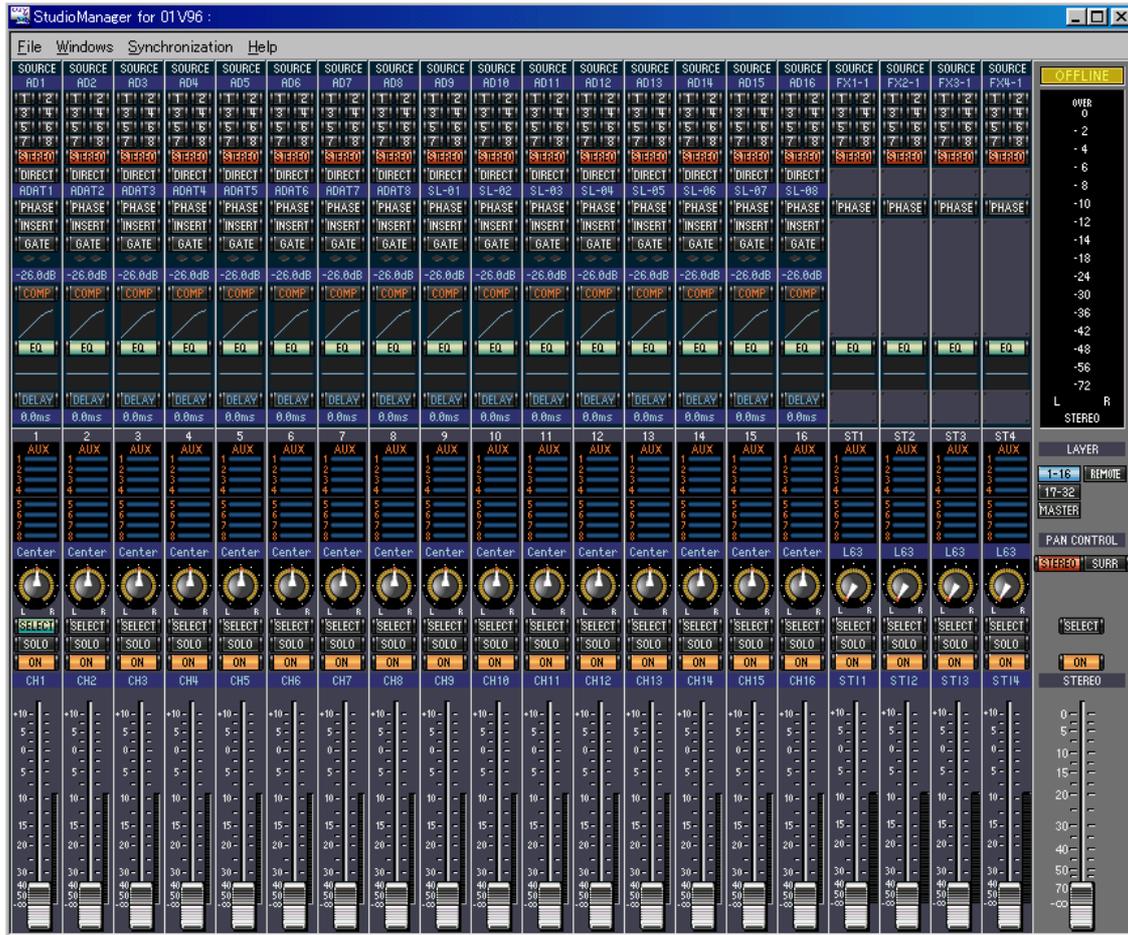
ノート: Studio Managerに使用する通信ポート保護のため、01V96の通信関連の設定(たとえば、MIDI、リモートレイヤー、マシンコントロール)はPC->Consoleの同期操作に影響されることはありません。

一度に開くことのできるセッションは1つだけです。新規セッションの作成や保存したセッションを開こうとした場合、「This operation will purge current session(操作を続けると現在のセッションが消去されます)」というメッセージが表示されます。変更内容がすべて保存されている場合や保存不要の場合は「OK」をクリックします。Studio Manager がオフラインであれば、セッションがロードされます。オンラインの場合はセッションがロードされ、同期設定のダイアログボックスが表示されます。

第2章 コンソールウィンドウ

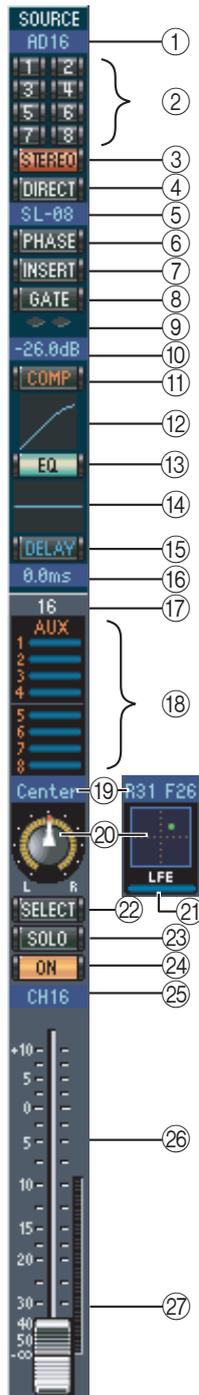
Studio Managerのコンソールウィンドウには、20のチャンネルモジュールと1つのマスターセクションが表示されます。MASTERレイヤー選択時は、AUXセンドとバスアウト、ステレオインプットチャンネルが、インプットチャンネルレイヤーを選択時は16のインプットチャンネルと4つのステレオインプットチャンネルが表示され、REMOTEレイヤーを選択時は、16のリモートチャンネルと4つのステレオインプットチャンネルが表示されます。

この画面でコントロールやパラメーターをクリック / ドラッグして、ほとんどの機能を操作できます。詳細は次のセクションで説明します。



セレクトッドチャンネル(Selected Channel)ウィンドウではチャンネルを更に詳細に表示します。詳細は15ページをご参照ください。

インプットチャンネル



- ① SOURCEパラメーター
このパラメーターをクリックして表示されるリストからインプットソースを選択します。
 - ② ルーティングボタン
インプットチャンネル信号をバスアウトへ送ります。
 - ③ [STEREO] ボタン
インプットチャンネル信号をステレオアウトへ送ります。
 - ④ [DIRECT] ボタン
ダイレクトアウトへ送られるインプットチャンネル信号をオン / オフします。
 - ⑤ ダイレクトアウトパラメーター
このパラメーターをクリックして表示されるリストから、ダイレクトアウトの送り先を選択します。
 - ⑥ [PHASE] ボタン
チャンネル信号の位相を反転させます。
 - ⑦ [INSERT] ボタン
インプットチャンネルインサートをオン / オフします。
 - ⑧ [GATE] ボタン
インプットチャンネルのゲートをオン / オフします。
 - ⑨ ゲートオープン / クローズインジケータ
ゲートがオープンか (緑) クローズか (赤) を表示します。
 - ⑩ ゲートスレッシュホールド
ゲートのスレッシュホールド設定を表示します。スレッシュホールド値はドラッグして設定します。
 - ⑪ [COMP] ボタン
インプットチャンネルのコンプレッサーをオン / オフします。
 - ⑫ コンプレッサー曲線
コンプレッサーの曲線を表示します。
 - ⑬ [EQ] ボタン
インプットチャンネルのイコライザーをオン / オフします。
 - ⑭ EQ曲線
イコライザーの曲線を表示します。曲線をドラッグすると設定変更ができます。
- 
- ⑮ [DELAY] ボタン
インプットチャンネルのディレイ機能をオン / オフします。
 - ⑯ ディレイパラメーター
ディレイ機能のディレイタイムをドラッグして設定します。
 - ⑰ チャンネル番号
チャンネル番号を表示します。

⑱ AUXセクション

棒グラフをドラッグするか、グラフ上の任意のポイントをクリックしてAUXセンドのレベルを設定します。また、センド番号をクリックしてそのAUXセンドをオン/オフします。

以下の表はAUXセンドのオン/オフとプリ/ポスト設定によって表示が異なるAUXセンドコントロールを示したものです。AUXセンドのプリフェーダー/ポストフェーダー切り替えは、セレクトッドチャンネル(Selected Channel)ウィンドウで設定します(16ページの「AUX SENDセクション」参照)



AUX センドの状態	表示
オンまたはオフ、レベル設定なし	濃紺の棒グラフ
オフ、プリフェーダー	緑色のアウトラインでレベルを表示
オン、プリフェーダー	緑色の棒グラフでレベルを表示
オフ、ポストフェーダー	オレンジ色のアウトラインでレベル表示
オン、ポストフェーダー	オレンジ色の棒グラフでレベルを表示



⑲ パン/AUXセンドディスプレイ

ステレオあるいはサラウンドのパンポジションを表示し、AUXセンドの設定中はAUXセンドレベルをdBで表示します。

⑳ パンコントロール

インプットチャンネルのステレオまたはサラウンドのパンポジションを設定します。マスターセクションのPAN CONTROLが[STEREO]のときはパンコントロールが回転ノブ表示となり、[SURR]の時はパングラフ上に丸印で表示されます。サラウンドパンポジションはこの丸印をドラッグして設定します。また、[Shift]キーを押しながらクリックすると、直接位置を指定できます。

㉑ [LFE]コントロール

サラウンドモード5.1および6.1の場合、サラウンドLFEチャンネルレベルを設定します。マスターセクションのPAN CONTROLが[SURR]のときに表示されます。LFEレベルの設定は、この棒グラフの先端をドラッグするか、グラフ上の任意のポイントをクリックします。



㉒ [SELECT]ボタン

インプットチャンネルを選択します。

㉓ [SOLO]ボタン

インプットチャンネルをソロにします。チャンネルをソロにするとこのボタンがオレンジ色になります。

㉔ [ON]ボタン

インプットチャンネルをオン/オフします。チャンネルがオンになるとこのボタンがオレンジ色になります。

㉕ チャンネルのショートネーム

チャンネルのショートネームを表示します。名前の変更はクリックしてタイプします。

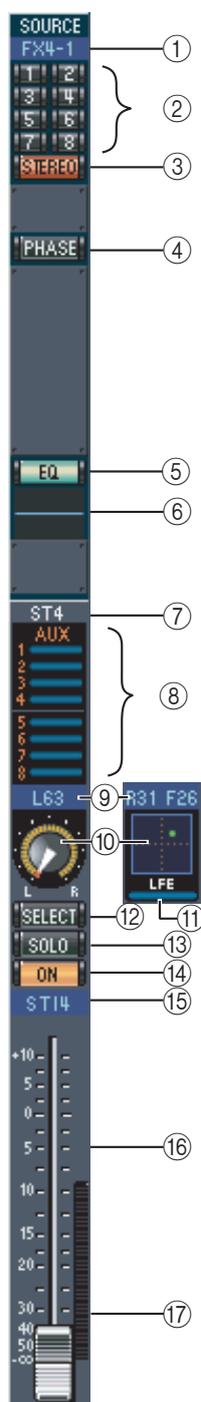
㉖ チャンネルフェーダー

インプットチャンネルのフェーダーです。

㉗ チャンネルメーター

インプットチャンネルの信号レベルを表示します。

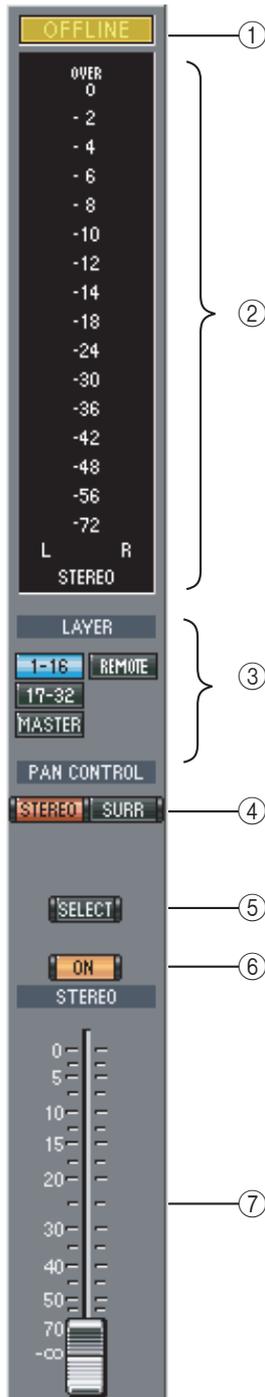
ステレオインプットチャンネル



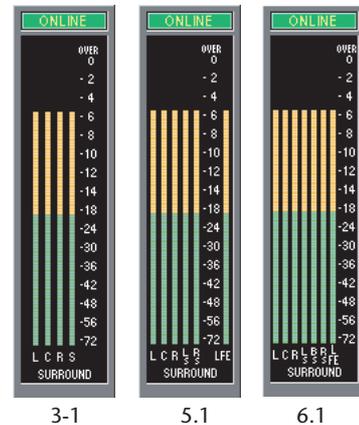
- ① SOURCEパラメーター
このパラメーターをクリックして表示されるリストからインプットソースを選択します。
 - ② ルーティングボタン
インプットチャンネル信号をバスアウトへ送ります。
 - ③ [STEREO]ボタン
インプットチャンネル信号をステレオアウトへ送ります。
 - ④ [PHASE]ボタン
チャンネル信号の位相を反転させます。
 - ⑤ [EQ]ボタン
インプットチャンネルのイコライザーをオン / オフします。
 - ⑥ EQ曲線
イコライザーの曲線を表示します。曲線をドラッグすると設定変更ができます。
- 
- ⑦ チャンネル番号
チャンネル番号を表示します。
 - ⑧ AUXセクション
棒グラフをドラッグするか、グラフ上の任意のポイントをクリックして AUX センドのレベルを設定します。また、センド番号をクリックしてその AUX センドをオン / オフします。
 - ⑨ パン / AUXセンドディスプレイ
ステレオあるいはサラウンドのパンポジションを表示し、AUX センドの設定中は AUX センドレベルを dB で表示します。
 - ⑩ パンコントロール
インプットチャンネルのステレオまたはサラウンドのパンポジションを設定します。マスターセクションの PAN CONTROL が [STEREO] のときはパンコントロールが回転ノブ表示となり、[SURR] の時はパングラフ上に丸印で表示されます。サラウンドパンポジションはこの丸印をドラッグして設定します。また、[Shift] キーを押しながらかクリックすると、直接位置を指定できます。
 - ⑪ [LFE]コントロール
サラウンドモード 5.1 および 6.1 の場合、サラウンド LFE チャンネルレベルを設定します。マスターセクションの PAN CONTROL が [SURR] のときに表示されます。LFE レベルの設定は、この棒グラフの先端をドラッグするか、グラフ上の任意のポイントをクリックします。
- 
- ⑫ [SELECT]ボタン
パンコントロール ⑩ で操作するチャンネル L/R を切り替えます。
 - ⑬ [SOLO]ボタン
インプットチャンネルをソロにします。チャンネルをソロにするとこのボタンがオレンジ色になります。
 - ⑭ [ON]ボタン
インプットチャンネルをオン / オフします。チャンネルがオンになるとこのボタンがオレンジ色になります。

- ⑮ チャンネルのショートネーム
チャンネルのショートネームを表示します。名前の変更はクリックしてタイプします。
- ⑯ チャンネルフェーダー
インプットチャンネルのフェーダーです。
- ⑰ チャンネルメーター
チャンネルL/Rの信号レベルを表示します。

マスターセクション



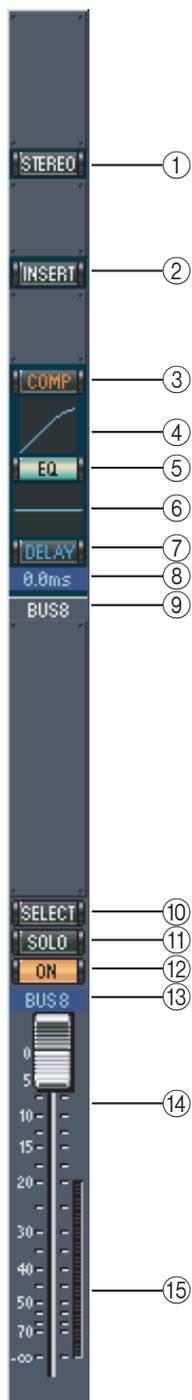
- ① ONLINE/OFFLINEステータスインジケータ
Studio Manager がオンラインかオフラインかを表示します。
- ② メーター
PAN CONTROL が [STEREO] のときは、ステレオアウトの出力レベルを表示し、[SURR] のときはサラウンドプロセッサに送るパスアウトのレベルを表示します。サラウンドモード 3-1、5.1 および 6.1 でのメーター表示は以下です。



- ③ [LAYER] ボタン
レイヤーを選択します。
- ④ PAN CONTROL
STEREO (ステレオモード) か SURR (サラウンドモード) を選択します。インプットチャンネルのパンコントロールは、STEREO 選択中は回転ノブ表示となり、SURR 選択中はパングラフ上に丸印で表示されます。
- ⑤ [SELECT] ボタン
ステレオアウトを選択します。REMOTE レイヤーを選択中は、[SELECT] ボタンを点灯させることはできませんが、セレクトッドチャンネルウィンドウは選択できません。
- ⑥ [ON] ボタン
ステレオアウトをオン/オフします。オンにするとボタンがオレンジ色になります。
- ⑦ チャンネルフェーダー
ステレオアウトのフェーダーです。

アウトプットチャンネル

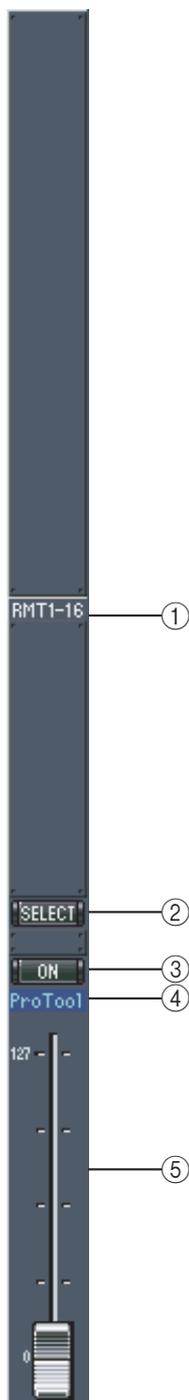
MASTER レイヤーを選択すると、バスアウト、AUXセンドの各チャンネルが表示されます。下の表示例はバスアウトチャンネルです。AUX センドのチャンネルには[STEREO]ボタンがありません、それ以外はバスアウトチャンネルと同じです。



- ① [STEREO]ボタン(バスアウトのみ)
バスアウトをステレオアウトに送ります。
- ② [INSERT]ボタン
AUX / バスアウトのインサートをオン / オフします。
- ③ [COMP]ボタン
バスアウトのコンプレッサーをオン / オフします。
- ④ コンプレッサー曲線
コンプレッサーの曲線を表示します。
- ⑤ [EQ]ボタン
バスアウトのイコライザーをオン / オフします。
- ⑥ EQ曲線
イコライザーの曲線を表示します。この曲線はドラッグして設定できます。
- ⑦ [DELAY]ボタン
バスアウトのディレイ機能をオン / オフします。
- ⑧ ディレイパラメーター
ディレイ機能のディレイタイムを設定します。ディレイタイムはドラッグして設定します。
- ⑨ チャンネル番号
チャンネル番号を表示します。
- ⑩ [SELECT]ボタン
バスアウトを選択します。
- ⑪ [SOLO]ボタン
バスアウトをソロにします。ソロにするとこのボタンがオレンジ色になります。
- ⑫ [ON]ボタン
バスアウトをオン / オフします。オンになるとこのボタンがオレンジ色になります。
- ⑬ チャンネルのショートネーム
チャンネルのショートネームを表示します。名前の変更はクリックしてタイプします。
- ⑭ チャンネルフェーダー
バスアウトのフェーダーです。
- ⑮ チャンネルメーター
バスアウトの信号レベルを表示します。

リモートチャンネル

REMOTEレイヤーを選択すると、リモートチャンネルが表示されます。



- ① チャンネル番号
チャンネル番号を表示します。
- ② [SELECT]ボタン
リモートチャンネルを選択します。
- ③ [ON]ボタン
リモートチャンネルをオン/オフします。オンになるとこのボタンがオレンジ色になります。
- ④ チャンネルのショートネーム
チャンネルのショートネームを表示します。名前の変更はクリックしてタイプします。
- ⑤ チャンネルフェーダー
リモートチャンネルのフェーダーです。

ノート:

- ・ 本体のリモートターゲットがUSER DEFINEの場合、REMOTE画面/REMOTEページで割り当てた機能を [ON] ボタンとチャンネルフェーダーで操作できます。
- ・ 本体のリモートターゲットがUSER DEFINE以外の場合、チャンネルのショートネームにターゲット名が表示され、[ON] ボタンとチャンネルフェーダーが操作できなくなります。

第3章 セレクトッドチャンネルウィンドウ

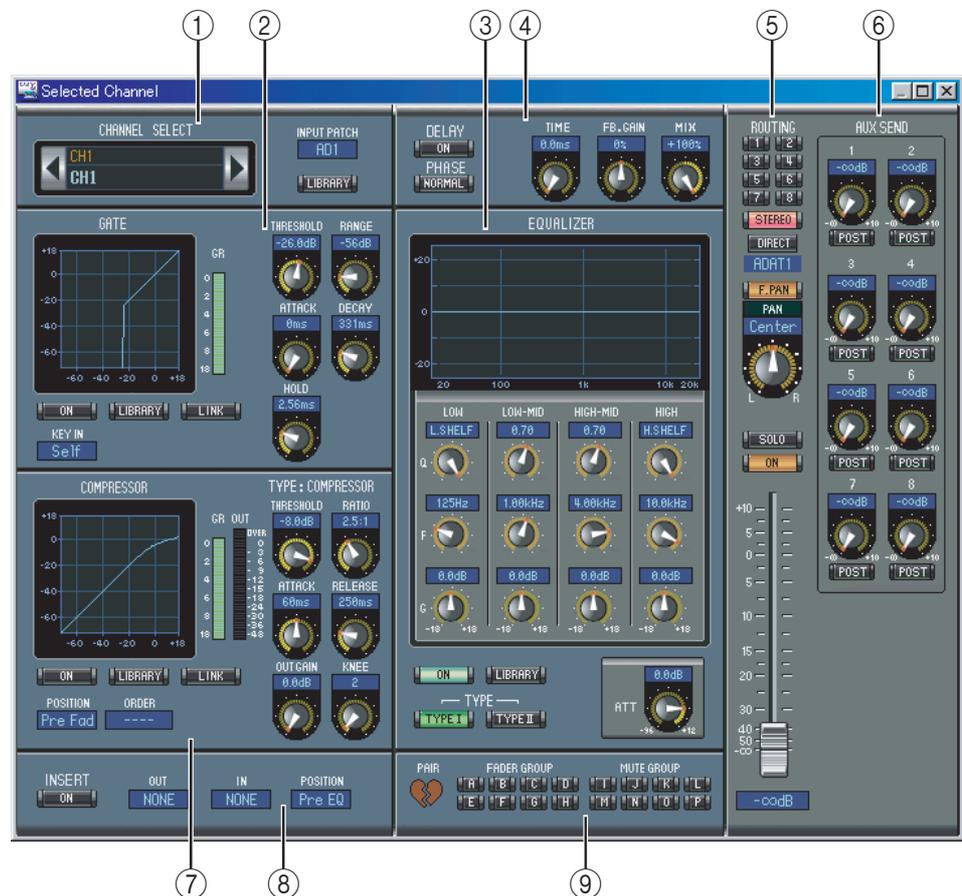
セレクトッドチャンネル(Selected Channel)ウィンドウでは、選択中のチャンネルの詳細なエディットが行なえます。「Windows」メニューから「Selected Channel」を選び、セレクトッドチャンネルウィンドウを開きます。

画面レイアウトはセレクトッドチャンネルによって異なり、以下の6種類があります。

- ・ インプットチャンネル(以下参照)
- ・ ステレオインプットチャンネル(17ページ参照)
- ・ バスアウト(18ページ参照)
- ・ AUXセンド(20ページ参照)
- ・ ステレオアウト(21ページ参照)
- ・ リモートチャンネル(22ページ参照)

インプットチャンネル

以下の画面はインプットチャンネルのセレクトッドチャンネルウィンドウです。



- ① CHANNEL SELECT/INPUT PATCH/ LIBRARYセクション
チャンネル選択は、チャンネルIDをクリックして表示されるリストから選択するか、左右矢印のチャンネル選択ボタンをクリックします。チャンネルIDの下にはチャンネルのロングネームも表示され、これをクリックしてタイプして名前の変更もできます。INPUT PATCH パラメータはインプットソースを選択します。インプット選択は、このパラメータをクリックして表示されるリストから選びます。[LIBRARY] ボタンをクリックするとチャンネルライブラリーウィンドウが開きます。
- ② GATEセクション
選択中のインプットチャンネルのゲートコントロールとグラフがあります。回転ノブでスレッ

シヨルドレベル、レンジ、アタック、ディケイ、ホールドタイムを設定します。GR メーターはゲートに適用されるゲインリダクションのレベルを表示します。[ON]ボタンはゲートをオン/オフし、[LINK]ボタンで選択中のインプットチャンネルとペア対象のチャンネルのゲートをリンクします。KEY INパラメーターはゲートのトリガーソースを選択します。[LIBRARY]ボタンはゲートライブラリーウィンドウを開きます。

③ EQUALIZERセクション

選択中のインプットチャンネルのイコライザーコントロールとグラフがあります。回転ノブで各バンドのゲイン、中心周波数、QとプリEQ減衰レベルを設定します。EQUALIZERグラフに表示されたEQ曲線をドラッグしてEQを設定することもできます。[ON]ボタンはイコライザーをオン/オフし、[TYPE]ボタンでイコライザーのタイプを選択します。[LIBRARY]ボタンはEQライブラリーウィンドウを開きます。

④ DELAY/PHASEセクション

選択中のインプットチャンネルのディレイとフェイズのコントロールがあります。回転ノブでディレイタイム、フィードバックゲイン、フィードバックミックスを設定します。[ON]ボタンでディレイ機能をオン/オフし、[PHASE]ボタンでチャンネルの信号位相を反転させます。

⑤ ROUTING/PAN/レベルセクション

選択中のインプットチャンネルのルーティング、パン、レベルのコントロール、[SOLO] [ON]ボタンがあります。[ROUTING]ボタン(1 ~ 8)はチャンネルをバスアウトに送り、[STEREO]ボタンはチャンネルをステレオアウトに送ります。[DIRECT]ボタンはチャンネルからダイレクトアウトへのルーティングを設定し、その下にあるダイレクトアウトパラメーターでダイレクトアウトの送り先を選択します。[F.PAN]ボタンはバスアウトのフォローパン機能をオン/オフし、[PAN]コントロールはチャンネル信号を左右に振ります。[SOLO]ボタンはチャンネルをソロにし、[ON]ボタンでチャンネルをオン/オフします。チャンネルフェーダーはチャンネルのレベルを設定します。

⑥ AUX SENDセクション

選択中のインプットチャンネルのAUXセンド用コントロールがあります。回転ノブでAUXセンドのレベルを設定し、このノブをクリックしてAUXセンドをオン/オフします。各AUXセンドの下にあるボタンは、AUXセンドをプリフェーダーかポストフェーダーに設定します。またAUXセンドがペアになっているかをハートのマークで表示します。

Fixedモードの場合は、AUXセンドレベルのノミナル値が固定されていて、ボタンでAUXセンドをオン/オフします。また、ペア時の偶数チャンネルではパンポジションを表示します。

⑦ COMPRESSORセクション

選択中のインプットチャンネルのコンプレッサーコントロールとグラフがあります。回転ノブでスレッシュホールドレベル、圧縮比、アタック/リリースタイム、出力ゲイン、ニーシェイプなどを設定します。GRメーターはコンプレッサーで適用されるゲインリダクションのレベルを表示します。OUTメーターは出力レベルを示します。[ON]ボタンはコンプレッサーをオン/オフし、[LINK]ボタンで選択中のインプットチャンネルとペア対象のチャンネルのコンプレッサーをリンクします。POSITIONパラメーターで選択インプットチャンネルの信号経路におけるコンプレッサーの位置を指定します。また、インサートとコンプレッサーが同じ位置に設定されているときは、ORDERパラメーターでそれぞれの順序を選択します。[LIBRARY]ボタンをクリックするとコンプレッサーライブラリーが開きます。

⑧ INSERTセクション

選択中のインプットチャンネルのインサートパラメーターがあります。[INSERT]ボタンでインサートをオン/オフします。OUT/INパラメーターはインサートアウトの送り先、インサートインのソースをそれぞれ選択し、POSITIONパラメーターでインサートのチャンネル信号経路内での位置を指定します。

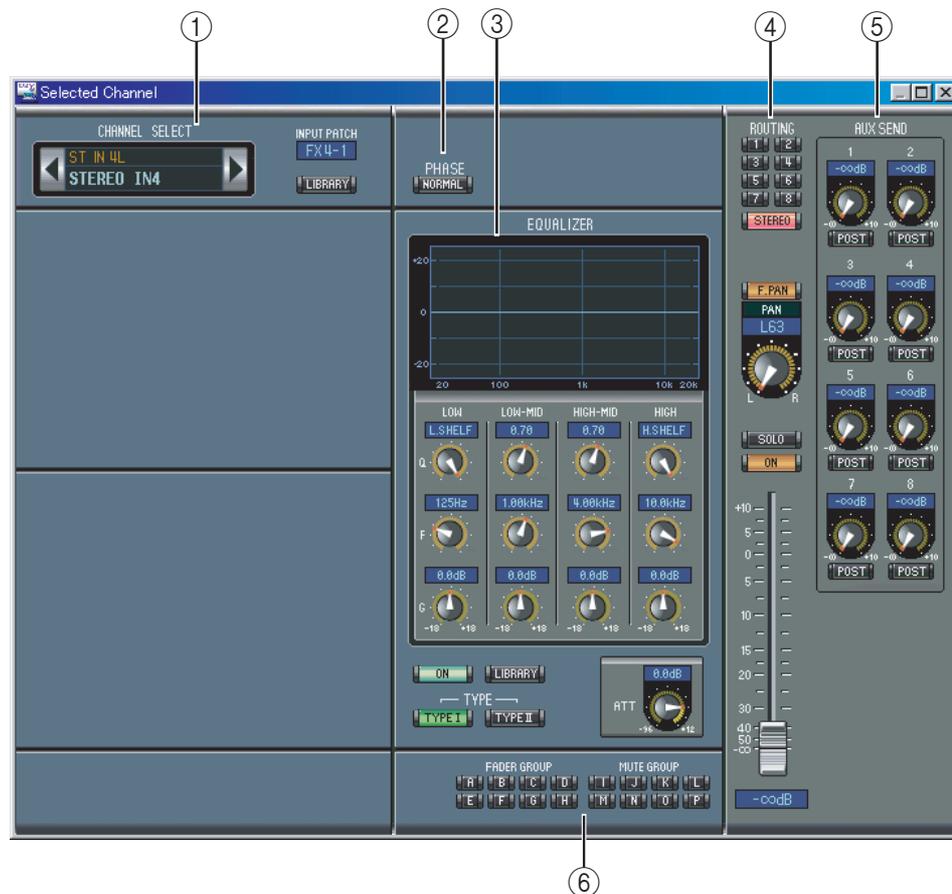
⑨ PAIR/FADER GROUP/MUTE GROUPセクション

選択中のインプットチャンネルのペア、フェーダー、ミュートの各グループ機能があります。ハートのマークをクリックしてチャンネルのペアを組んだり解除したりします。また[FADER GROUP]ボタンでチャンネルをフェーダーグループに追加し、[MUTE GROUP]ボタンでチャンネルをミュートグループに追加します。



ステレオインプットチャンネル

以下の画面はインプットチャンネルのセレクトッドチャンネルウィンドウです。



- ① CHANNEL SELECT/INPUT PATCH/ LIBRARYセクション
 チャンネル選択は、チャンネルIDをクリックして表示されるリストから選択するか、左右矢印のチャンネル選択ボタンをクリックします。チャンネル IDの下にはチャンネルのロングネームも表示され、これをクリックしタイプして名前の変更もできます。INPUT PATCH パラメーターはインプットソースを選択します。インプット選択は、このパラメーターをクリックして表示されるリストから選びます。[LIBRARY]ボタンをクリックするとチャンネルライブラリーウィンドウが開きます。
- ② PHASEセクション
 選択中のステレオインプットチャンネルのフェイズのコントロールがあります。[PHASE]ボタンでチャンネルの信号位相を反転させます。
- ③ EQUALIZERセクション
 選択中のステレオインプットチャンネルのイコライザーコントロールとグラフがあります。回転ノブで各バンドのゲイン、中心周波数、QとプリEQ減衰レベルを設定します。EQUALIZER グラフに表示されたEQ曲線をドラッグしてEQを設定することもできます。[ON]ボタンはイコライザーをオン/オフし、[TYPE]ボタンでイコライザーのタイプを選択します。[LIBRARY]ボタンはEQライブラリーウィンドウを開きます。
- ④ ROUTING/PAN / レベルセクション
 選択中のステレオインプットチャンネルのルーティング、パン、レベルのコントロール、[SOLO] [ON]ボタンがあります。[ROUTING]ボタン(1 ~ 8)はチャンネルをバスアウトに送り、[STEREO]ボタンはチャンネルをステレオアウトに送ります。[DIRECT]ボタンはチャンネルからダイレクトアウトへのルーティングを設定し、その下にあるダイレクトアウトパラメーターでダイレクトアウトの送り先を選択します。[F. PAN]ボタンはバスアウトのフォーローパン機能をオン/オフし、[PAN]コントロールはチャンネル信号を左右に振ります。

[SOLO]ボタンはチャンネルをソロにし、[ON]ボタンでチャンネルをオン / オフします。チャンネルフェーダーはチャンネルのレベルを設定します。

⑤ AUX SENDセクション

選択中のステレオインプットチャンネルのAUX SEND用コントロールがあります。回転ノブでAUX SENDのレベルを設定し、このノブをクリックしてAUX SENDをオン / オフします。各AUX SENDの下にあるボタンは、AUX SENDをプリフェーダーかポストフェーダーに設定します。またAUX SENDがペアになっているかをハートのマークで表示します。

Fixedモードの場合は、AUX SENDレベルのノミナル値が固定されていて、ボタンでAUX SENDをオン / オフします。また、ペア時の偶数チャンネルではパンポジションを表示します。

⑥ FADER GROUP/MUTE GROUPセクション

選択中のステレオインプットチャンネルのフェーダー、ミュートの各グループ機能があります。また[FADER GROUP]ボタンでチャンネルをフェーダーグループに追加し、[MUTE GROUP]ボタンでチャンネルをミュートグループに追加します。

バスアウト

以下の画面はバスアウトのセレクテッドチャンネルウィンドウです。



① CHANNEL SELECTセクション

チャンネル選択は、チャンネルIDをクリックして表示されるリストから選択するか、左右矢印のチャンネル選択ボタンをクリックします。チャンネルIDの下にはチャンネルのロングネームも表示されます。[LIBRARY]ボタンをクリックするとチャンネルライブラリーウィンドウが開きます。

② EQUALIZERセクション

選択中のバスアウトのイコライザーコントロールとグラフがあります。これはインプットチャンネルのイコライザーセクションと同じです。詳細は、16ページの「EQUALIZERセクション」をご参照ください。

-
- ③ DELAYセクション
選択中のバスアウトのディレイコントロールがあります。回転ノブでディレイタイムを設定し、[ON]ボタンでディレイ機能をオン/オフします。
 - ④ TO STEREO / レベルセクション
選択中のバスアウトの[TO STEREO]ボタン、レベルコントロール、[SOLO] [ON]ボタンがあります。[TO STEREO]ボタンでバスアウトからステレオアウトへのルーティングを設定し、回転ノブでバスからステレオへのレベルとパンポジションを設定します。また[SOLO]ボタンはバスアウトをソロにし、[ON]ボタンでバスアウトをオン/オフします。チャンネルフェーダーはバスアウトのレベルを設定します。
 - ⑤ COMPRESSORセクション
選択中のバスアウトのコンプレッサーコントロールとグラフがあります。インプットチャンネルのコンプレッサーセクションと同じです。詳細は、16ページの「COMPRESSOR セクション」をご参照ください。
 - ⑥ INSERTセクション
選択中のバスアウトのインサートパラメーターがあります。[INSERT]ボタンでインサートをオン/オフします。OUT/IN パラメーターでインサートアウトの送り先、インサートインのソースをそれぞれ選択し、POSITIONパラメーターでインサートのチャンネル信号経路内での位置を指定します。
 - ⑦ PAIR/ FADER GROUP/MUTE GROUPセクション
選択中のバスアウトのペア、フェーダー、ミュートの各グループ機能があります。ハートのマーク (ペアアイコン) をクリックしてチャンネルのペアを組んだり解除したりします。また [FADER GROUP]ボタンでチャンネルをフェーダーグループに追加し、[MUTE GROUP]ボタンでチャンネルをミュートグループに追加します。

AUXセンド

以下の画面はAUXセンドのセレクテッドチャンネルウィンドウです。



- ① CHANNEL SELECTセクション
チャンネル選択は、チャンネルIDをクリックして表示されるリストから選択するか、左右矢印のチャンネル選択ボタンをクリックします。チャンネルIDの下にはチャンネルのロングネームも表示されます。[LIBRARY]ボタンをクリックするとチャンネルライブラリーウィンドウが開きます。
- ② EQUALIZERセクション
選択中のAUXセンドのイコライザーコントロールとグラフがあります。これはインプットチャンネルのイコライザーセクションと同じです。詳細は、16ページの「EQUALIZERセクション」をご参照ください。
- ③ DELAYセクション
選択中のAUXセンドのディレイコントロールがあります。回転ノブでディレイタイムを設定し、[ON]ボタンでディレイ機能をオン/オフします。
- ④ AUXセンドレベルセクション
選択中のAUXセンドの[SOLO] [ON]ボタンとチャンネルフェーダーがあります。
- ⑤ COMPRESSORセクション
選択中のAUXセンドのコンプレッサーコントロールとグラフがあります。インプットチャンネルのコンプレッサーセクションと同じです。詳細は、16ページの「COMPRESSORセクション」をご参照ください。
- ⑥ INSERTセクション
選択中のAUXセンドのインサートパラメーターがあります。[INSERT]ボタンでインサートをオン/オフします。OUT/INパラメーターでインサートアウトの送り先、インサートインの

ソースをそれぞれ選択し、POSITIONパラメーターでインサートのチャンネル信号経路内での位置を指定します。

⑦ PAIR/FADER GROUP/MUTE GROUPセクション

選択中のAUXセンドのペア、フェーダー、ミュートの各グループ機能があります。ハートのマーク（ペアアイコン）をクリックしてチャンネルのペアを組んだり解除したりします。また [FADER GROUP] ボタンでチャンネルをフェーダーグループに追加し、[MUTE GROUP] ボタンでチャンネルをミュートグループに追加します。

ステレオアウト

以下の画面はステレオアウトのセレクトッドチャンネルウィンドウです。



① CHANNEL SELECTセクション

チャンネル選択は、チャンネルIDをクリックして表示されるリストから選択するか、左右矢印のチャンネル選択ボタンをクリックします。チャンネルIDの下にはチャンネルのロングネームも表示されます。[LIBRARY] ボタンをクリックするとチャンネルライブラリーウィンドウが開きます。

② EQUALIZERセクション

ステレオアウトのイコライザーコントロールとグラフがあります。これはインプットチャンネルのイコライザーセクションと同じです。詳細は、16 ページの「EQUALIZER セクション」をご参照ください。

③ DELAYセクション

ステレオアウトのディレイコントロールがあります。回転ノブでディレイタイムを設定し、[ON] ボタンでディレイ機能をオン/オフします。

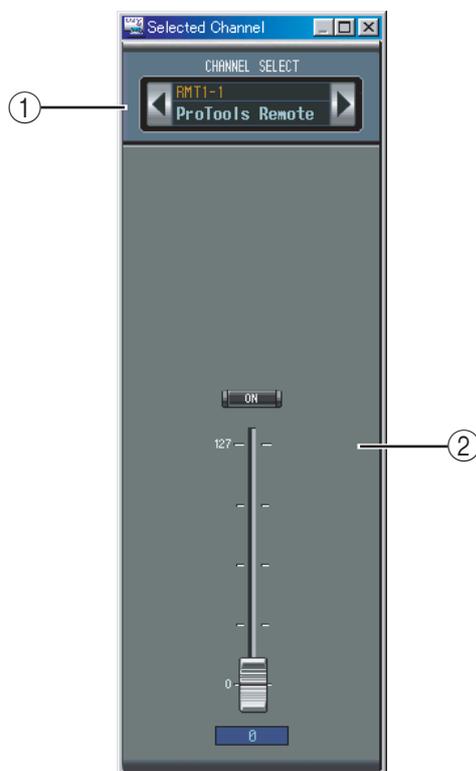
- ④ バランス/レベルセクション
ステレオアウトのバランスコントロール、[ON]ボタン、チャンネルフェーダーがあります。
- ⑤ COMPRESSORセクション
選択中のステレオアウトのコンプレッサーコントロールとグラフがあります。インプットチャンネルのコンプレッサーセクションと同じですが、[LINK]ボタンはありません。詳細は、16ページの「COMPRESSORセクション」をご参照ください。
- ⑥ INSERTセクション
ステレオアウトのインサートパラメーターがあります。[INSERT]ボタンでインサートをオン/オフします。OUT/IN パラメーターでインサートアウトの送り先、インサートインのソースをそれぞれ選択し、POSITIONパラメーターでインサートのチャンネル信号経路内での位置を指定します。
- ⑦ FADER GROUP/MUTE GROUPセクション
ステレオアウトのフェーダー、ミュートの各グループ機能があります。[FADER GROUP]ボタンでチャンネルをフェーダーグループに追加し、[MUTE GROUP]ボタンでチャンネルをミュートグループに追加します。

リモートチャンネル

画面はリモートチャンネルのセレクテッドチャンネルウィンドウです。

- ① CHANNEL SELECTセクション
チャンネル選択は、チャンネルID をクリックして表示されるリストから選択するか、左右矢印のチャンネル選択ボタンをクリックします。チャンネルID の下にはチャンネルのロングネームも表示されます。
- ② リモートチャンネルレベルセクション
選択中のリモートチャンネルの[ON]ボタンとチャンネルフェーダーがあります。

ノート: 本体のリモートターゲットがUSER DEFINE 以外の場合、チャンネルID の下にターゲット名が表示され、[ON]ボタンとチャンネルフェーダーが操作できなくなります。



第4章 ライブラリーウィンドウ

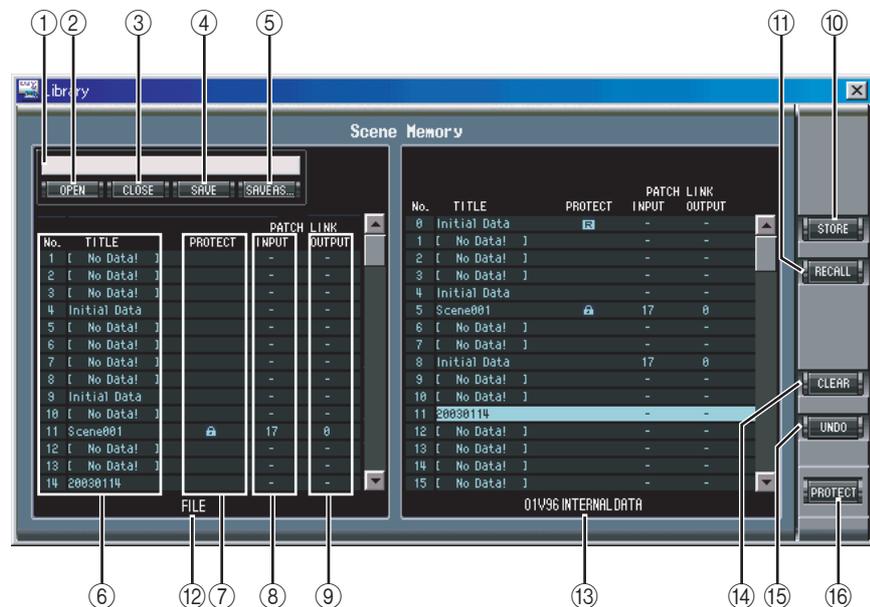
ライブラリーウィンドウでは、01V96のシーンとライブラリーの管理が行なえます。シーンとライブラリーはコンピューターのディスクに保存できます。

ライブラリーウィンドウから次のライブラリーにアクセスできます。

ライブラリー	開き方
シーン	「Windows」メニューから「Library」を選択
チャンネル	セレクトッドチャンネルウィンドウの [LIBRARY] ボタンをクリック
EQ (イコライザー)	
ゲート	
コンプレッサー	
エフェクト	エフェクトエディターウィンドウの [LIBRARY] ボタンをクリック
インプットパッチ	パッチエディターウィンドウの [LIBRARY] ボタンをクリック
アウトプットパッチ	

ライブラリーウィンドウのレイアウトはどのライブラリーでも同じです(以下はシーンライブラリーの例です)。ライブラリーウィンドウは2つの欄から構成されています。左欄には、現在開いているライブラリーファイルのメモリーリストを表示し、右欄には、01V96のメモリーリストを表示します。

01V96とライブラリーファイル間のメモリーのコピーは、この2つの欄の間でドラッグします。01V96内またはライブラリーファイル内でのメモリーコピーとソートは、同じ欄内でドラッグします。(番号の上にドロップするとコピー、番号と番号の間にドロップするとソートとして動作します。)メモリー内容の入れ替えは、シフトキーを押しながらドラッグします。いずれの場合も移動先のメモリー内容は上書きされます。メモリータイトルの変更は、メモリーをクリックしてタイプします。



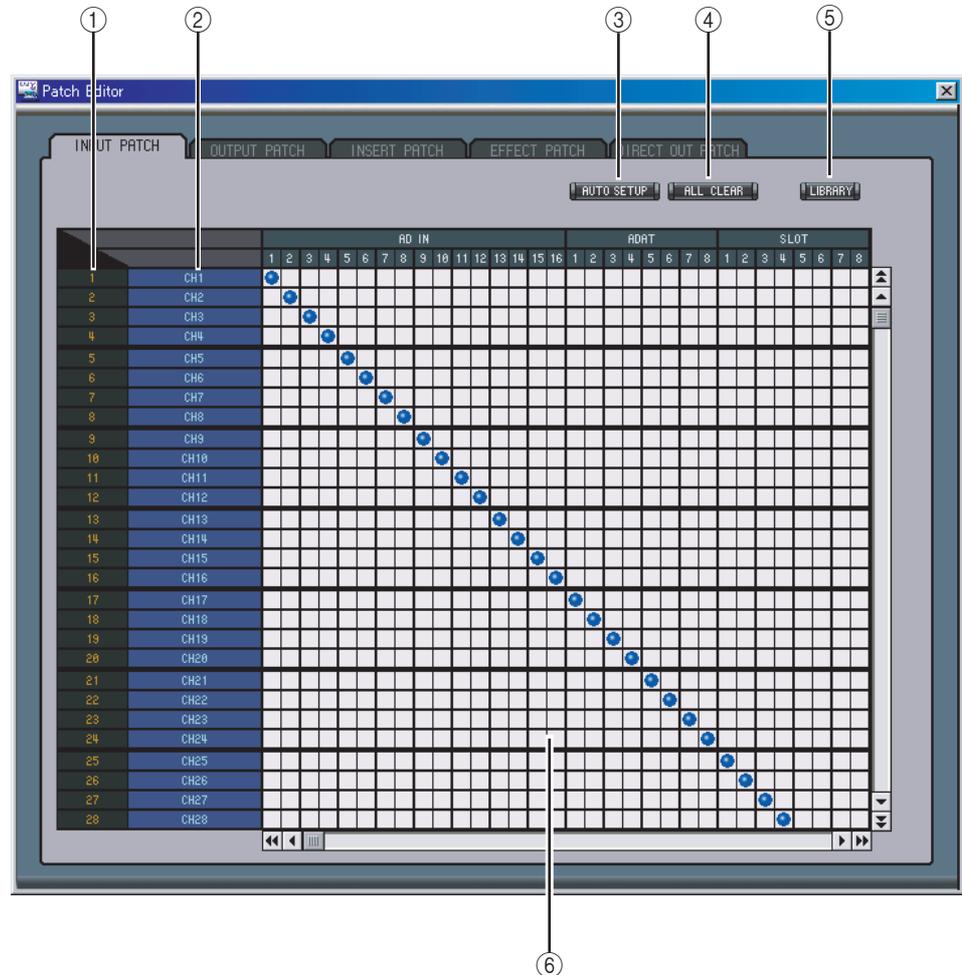
- ① ファイル名
現在開いているライブラリーファイルの名前です。
- ② [OPEN] ボタン
ライブラリーファイルを開きます。

- ③ [CLOSE]ボタン
現在開いているライブラリーファイルを閉じます。
- ④ [SAVE]ボタン
現在開いているライブラリーファイルを保存します。
- ⑤ [SAVE AS]ボタン
現在開いているライブラリーファイルを別名で保存します。
- ⑥ TITLE欄
メモリーリストを表示します。
- ⑦ PROTECT欄
プロテクトをかけたメモリーに対し、鍵アイコンを表示します。
- ⑧ INPUT PATCH LINK欄
リンクされているインパッチライブラリー番号を表示します。
- ⑨ OUTPUT PATCH LINK欄
リンクされているアウトパッチライブラリー番号を表示します。
- ⑩ [STORE]ボタン
選択メモリーにストアします。
- ⑪ [RECALL]ボタン
選択メモリーをリコールします。
- ⑫ FILE欄
現在開いているライブラリーファイルのメモリーを表示します。
- ⑬ 01V96 INTERNAL DATA欄
選択中のライブラリーの01V96メモリーを表示します。
- ⑭ [CLEAR]ボタン
選択メモリーの内容をクリアします。
- ⑮ [UNDO]ボタン
最後に行なったリコール、ストア、コピー、クリア、ソート(並び替え)、ネーミング操作を取り消します。
- ⑯ [PROTECT]ボタン
選択メモリーのプロテクト/非プロテクト状態を変更します。

第5章 パッチエディターウィンドウ

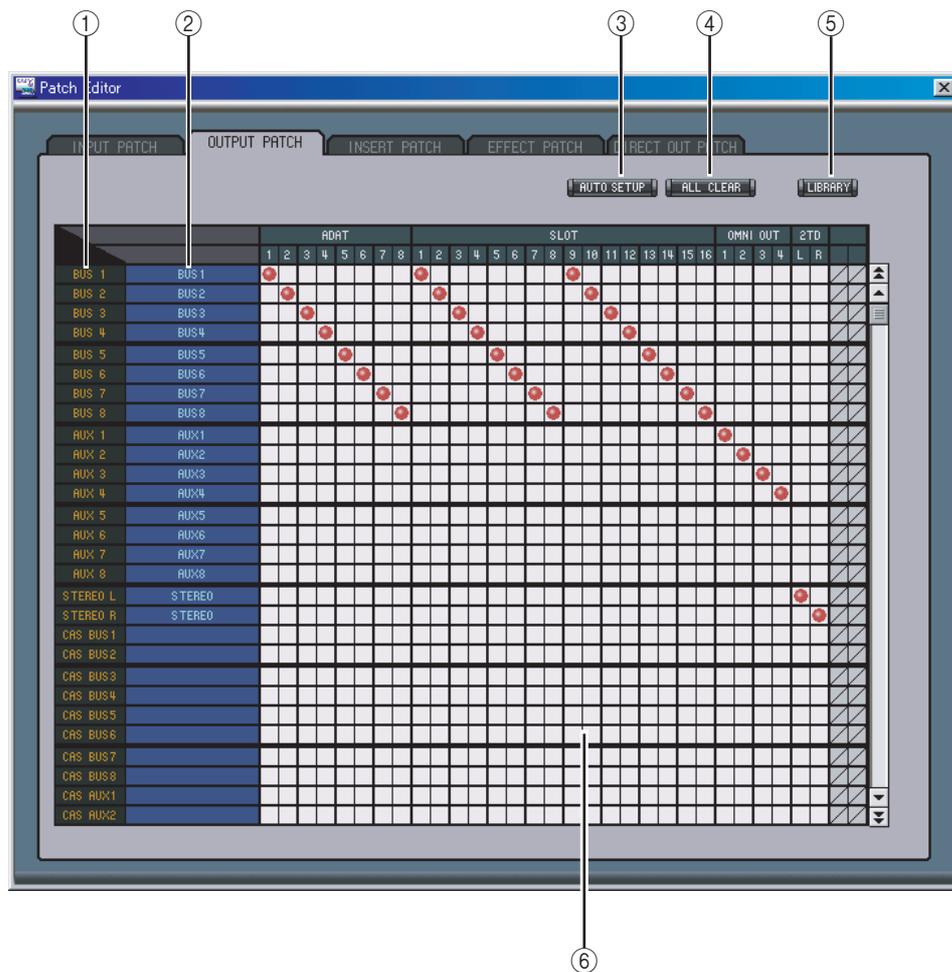
パッチエディターウィンドウでは、インプット、アウトプット、インサート、エフェクト、ダイレクトアウトのパッチ操作を行います。このウィンドウは5ページあり、上部にあるタブをクリックしてページを選択します。「Windows」メニューから「Patch Editor」を選択し、ウィンドウを開きます。

INPUT PATCHページ



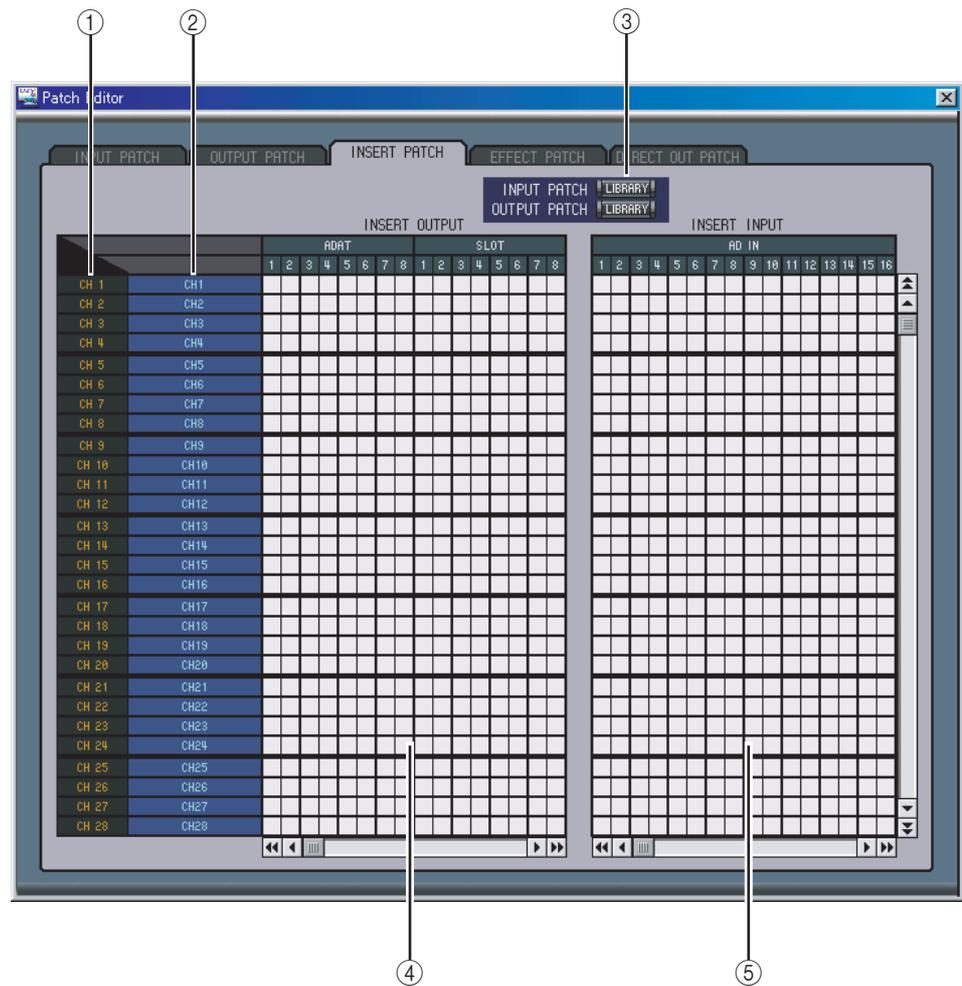
- ① チャンネルID
チャンネルIDを表示する欄です。
- ② ロングチャンネルネーム
チャンネルのロングネームを表示する欄です。エディットは名前をクリックしてタイプします。
- ③ [AUTO SETUP]ボタン
このボタンをクリックすると、このページのパッチが初期設定になります。
- ④ [ALL CLEAR]ボタン
このページのパッチをすべてクリアします。
- ⑤ [LIBRARY]ボタン
インプットパッチライブラリーウィンドウを開きます。
- ⑥ パッチベイ
インプットポートをインプットチャンネルにパッチします。有効なパッチは青い丸印で表示されます。パッチするにはマス目の中でクリックします。パッチの解除は青い丸印をクリックします。

OUTPUT PATCHページ



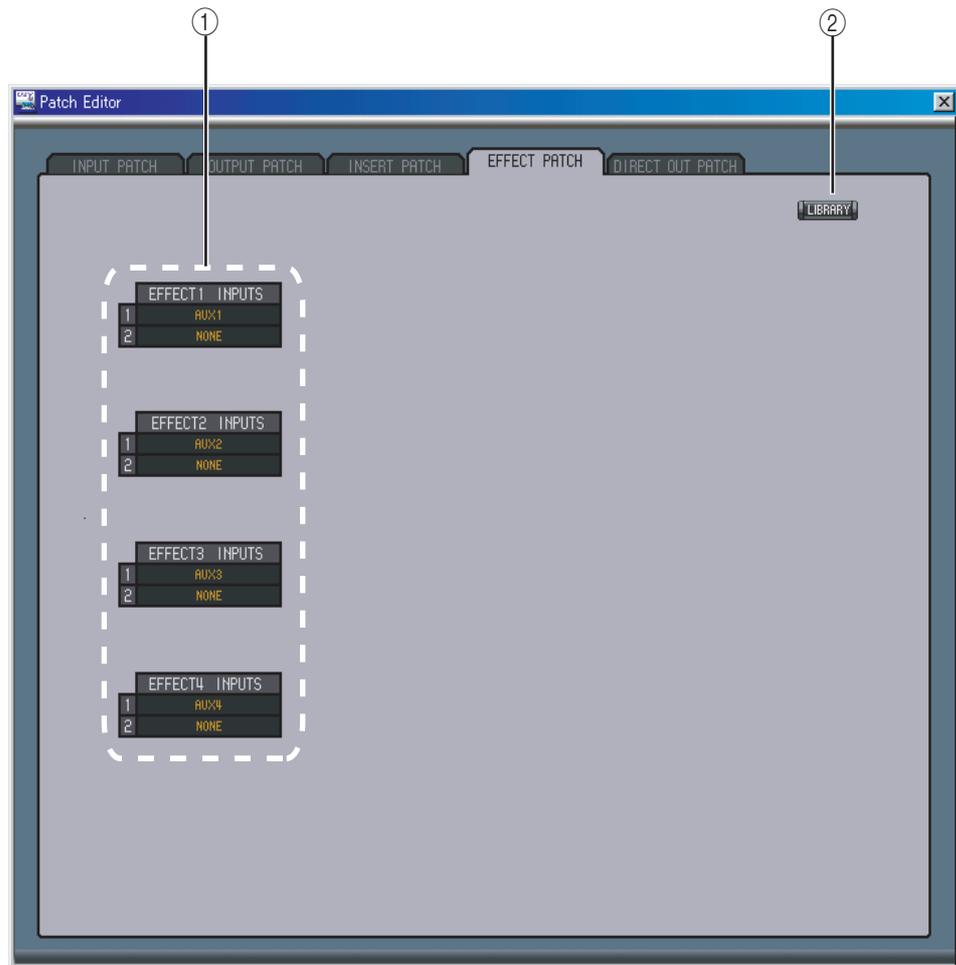
- ① チャンネルID
チャンネルIDを表示する欄です。
- ② ロングチャンネル名
チャンネルのロング名を表示する欄です。エディットは名前をクリックしてタイプします。
- ③ [AUTO SETUP]ボタン
このボタンをクリックすると、このページのパッチが初期設定になります。
- ④ [ALL CLEAR]ボタン
このページのパッチをすべてクリアします。
- ⑤ [LIBRARY]ボタン
アウトパッチライブラリーウィンドウを開きます。
- ⑥ パッチベイ
アウトポートをアウトパッチチャンネルにパッチします。有効なパッチは赤い丸印で表示されます。パッチするにはマス目の中でクリックし、パッチの解除は赤い丸印をクリックします。

INSERT PATCHページ



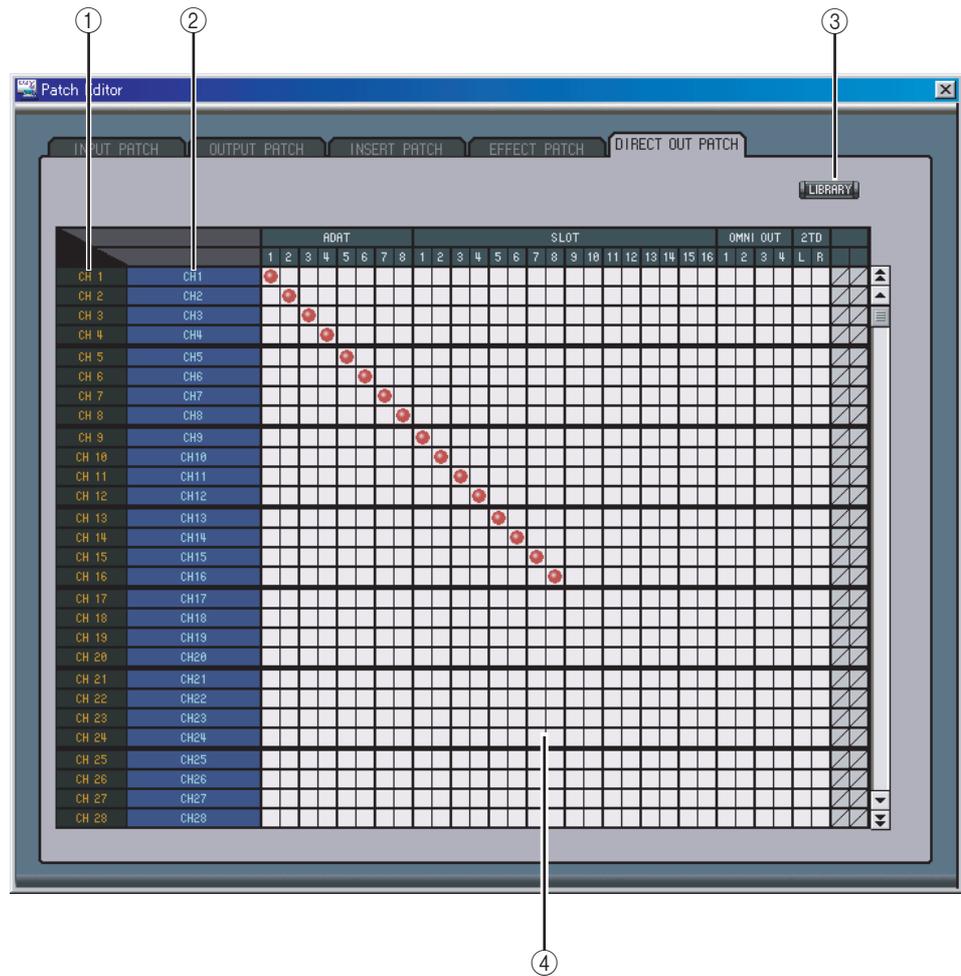
- ① チャンネルID
チャンネルIDを表示する欄です。
- ② ロングチャンネルネーム
チャンネルのロングネームを表示する欄です。エディットは名前をクリックしてタイプします。
- ③ [LIBRARY]ボタン
インプット/アウトプットパッチライブラリーのウィンドウを開きます。
- ④ インサートアウトパッチベイ
アウトプットポートをインプットチャンネル、バスアウト、AUXセンド、ステレオアウトのインサートアウトにパッチします。有効なパッチは赤い丸印で表示されます。パッチするにはマス目の中でクリックし、パッチを解除するには赤い丸印をクリックします。
- ⑤ インサートインパッチベイ
インプットポートをインプットチャンネル、バスアウト、AUXセンド、ステレオアウトのインサートインにパッチします。有効なパッチは青い丸印で表示されます。パッチするにはマス目の中でクリックし、パッチの解除は青い丸印をクリックします。

EFFECT PATCHページ



- ① エフェクトプロセッサ1~4インプット
内蔵エフェクトプロセッサ1~4のインプットソースを選択します。
- ② [LIBRARY] ボタン
インプットパッチリブラリウィンドウを開きます。

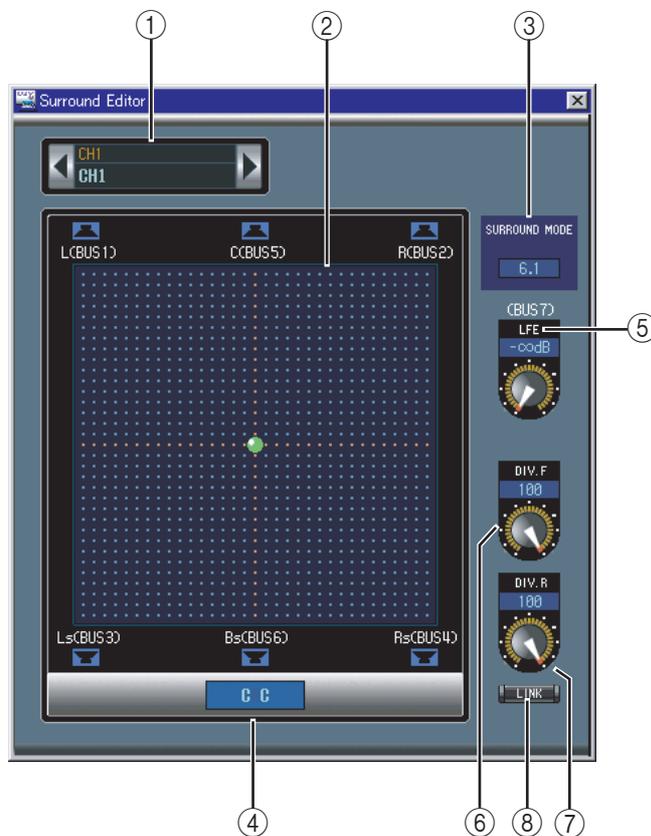
DIRECT OUT PATCHページ



- ① チャンネルID
チャンネルIDを表示する欄です。
- ② ロングチャンネルネーム
チャンネルのロングネームを表示する欄です。エディットは名前をクリックしてタイプします。
- ③ [LIBRARY]ボタン
アウトプットパッチライブラリーウィンドウを開きます。
- ④ パッチベイ
アウトプットポートをダイレクトアウトにパッチします。有効なパッチは赤い丸印で表示されます。パッチするにはマス目の中でクリックします。パッチの解除は赤い丸印をクリックします。

第6章 サラウンドエディターウィンドウ

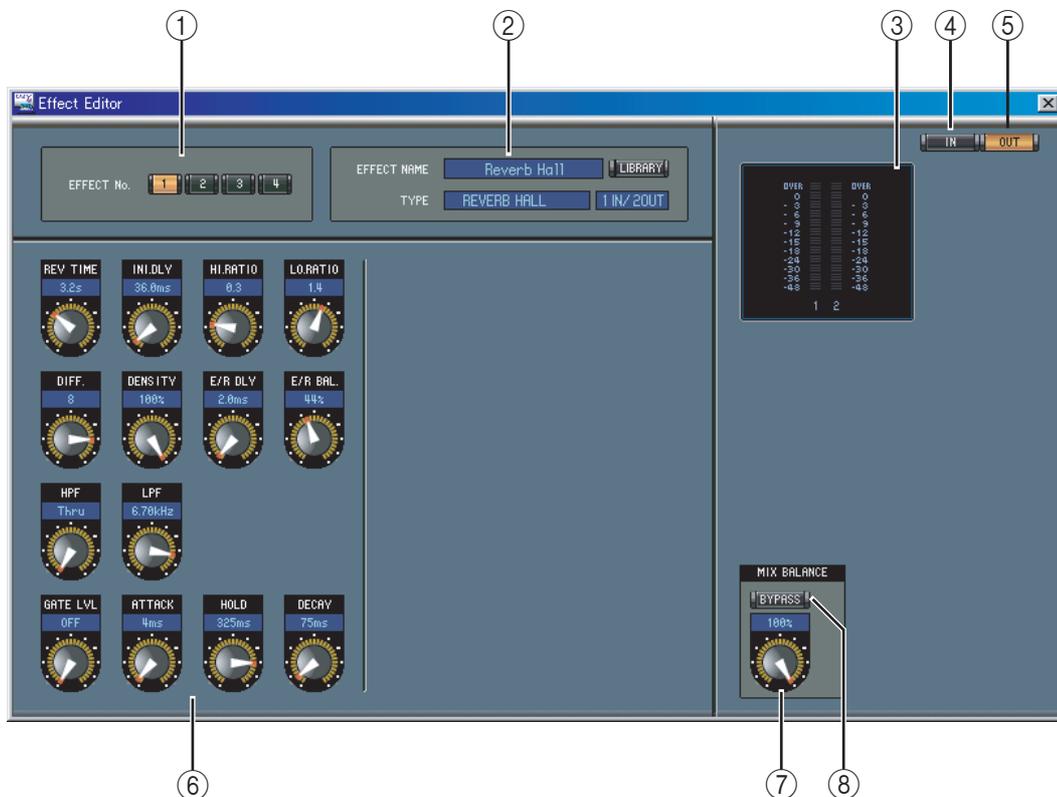
サラウンドエディターウィンドウでは選択中のインプットチャンネルのサラウンドパンポジションをエディットします。「Windows」メニューから「Surround Editor」を選択し、ウィンドウを開きます。



- ① チャンネル選択セクション
チャンネルの選択は、チャンネルIDをクリックして表示されるリストから選択するか、左右矢印のチャンネル選択ボタンをクリックします。チャンネルIDの下にはチャンネルのロングネームが表示され、変更はチャンネルネームをクリックしてタイプします。
- ② サラウンドパングラフ
このグラフ上の緑の丸印は選択中のインプットチャンネルのサラウンドパンポジションを示します。この丸印をドラッグしてサラウンドパンを設定します。
- ③ SURROUND MODEインジケータ
選択されているサラウンドモード (STEREO、3-1、5.1、6.1) を表示します。
- ④ サラウンドパンポジション
現在のサラウンドパンポジションです。
- ⑤ [LFE]コントロール
LFEチャンネルのレベルを設定する回転ノブです。
- ⑥ [Div.F]コントロール(6.1)/[DIV]コントロール(3-1, 5.1)
信号の拡散量、つまりセンター信号を左 / 右 / センターチャンネルに送る割合を設定する回転ノブです。6.1 ではフロントとリアで拡散量を個別に設定でき、[Div.F]ではフロントの信号の拡散量を設定します。
- ⑦ [Div.R]コントロール(6.1のみ)
リアの信号の拡散量を設定する回転ノブです。
- ⑧ [LINK]ボタン(6.1のみ)
[Div.F]コントロールと [Div.R]コントロールを連動させるボタンです。

第7章 エフェクトエディターウィンドウ

エフェクトエディターウィンドウでは内蔵エフェクトプロセッサをエディットします。「Windows」メニューから「Effect Editor」を選択し、ウィンドウを開きます。



- ① エフェクトプロセッサ選択ボタン
内蔵エフェクトプロセッサを選択します。
- ② エフェクト選択セクション
EFFECT NAME、TYPE、IN/OUT は、選択中のエフェクトプロセッサにリコールされたエフェクトの名前、タイプと I/O 設定を表示します。エフェクト名を変更するには、EFFECT NAME に表示された名前をクリックしてタイプします。[LIBRARY] ボタンをクリックするとエフェクトライブラリーウィンドウが開きます。
- ③ メーター
選択中のエフェクトプロセッサの出力メーターです。
- ④ [IN] ボタン
メーターポジションをエフェクトへの入力に切り替えるボタンです。
- ⑤ [OUT] ボタン
メーターポジションをエフェクトからの出力に切り替えるボタンです。
- ⑥ エフェクトパラメーターセクション
様々なエフェクトのコントロール、ボタン、表示があります。画面レイアウトは選択したエフェクトのタイプによって異なります。
- ⑦ [MIX BALANCE] コントロール
ウェット / ドライ信号のバランスを調整します。0にするとドライ信号のみとなり、100にするとウェット信号のみ聞こえます。
- ⑧ [BYPASS] ボタン
選択中のエフェクトプロセッサをバイパスします。

第8章 キーボードのショートカット

Fileメニュー

Windows	Macintosh	動作
Ctrl+N	⌘ + N	新規セッションを作成します。
Ctrl+O	⌘ + O	既存のセッションを開きます。
Ctrl+S	⌘ + S	現在開いているセッションを保存します。

Windowsメニュー

Windows	Macintosh	動作
Ctrl+W	⌘ + W	コンソールウィンドウ以外で一番上のウィンドウを閉じます。
Ctrl+Alt+W	⌘ + Option + W	コンソールウィンドウ以外のすべてのウィンドウを閉じます。
Ctrl+1	⌘ + 1	セレクテッドチャンネルウィンドウを開きます。
Ctrl+2	⌘ + 2	ライブラリーウィンドウを開きます。
Ctrl+3	⌘ + 3	パッチエディターウィンドウを開きます。
Ctrl+4	⌘ + 4	サラウンドエディターウィンドウを開きます。
Ctrl+6	⌘ + 6	エフェクトエディターウィンドウを開きます。

索引

記号

01V96 INTERNAL DATA 欄 24

A

ALL CLEAR ボタン 25、26
 All Lib 6
 AUTO SETUP ボタン 25、26
 AUX SEND セクション 16、18
 AUX セクション 10、11
 AUX センド
 コンソールウィンドウ 13
 セレクトッドチャンネルウィンドウ 20

B

BYPASS ボタン 31

C

CHANNEL SELECT セクション 15、17、18、20、21、22
 Channel Select ボタン 6
 CLEAR ボタン 24
 CLOSE ボタン 24
 COMPRESSOR セクション 16、19、22
 COMP ボタン 9、13
 Confirmation 6
 Console Device ID 6
 Console->PC ボタン 6

D

DELAY セクション 16、19、20、21
 DELAY ボタン 9、13
 DIRECT OUT PATCH ページ 29
 DIRECT ボタン 9、16、17
 Div.F コントロール / DIV コントロール 30
 Div.R コントロール 30

E

EFFECT NAME 31
 EFFECT PATCH ページ 28
 EFFECT TYPE 31
 EQUALIZER セクション 16、17、18、20、21
 EQ 曲線 9、11、13、16、17
 EQ ボタン 9、11、13
 EQ ライブラリー 23
 EQ ライブラリーの開き方 23

F

F.PAN ボタン 16、17
 FADER GROUP セクション 16、18、19、21、22
 FADER GROUP ボタン 16、18、19、21、22
 FILE 欄 24

G

GATE セクション 15
 GATE ボタン 9

I

INPUT PATCH LINK 欄 24
 INPUT PATCH パラメーター 15、17
 INPUT PATCH ページ 25
 Input Port/Output Port 6
 INSERT PATCH ページ 27
 INSERT セクション 16、19、20、22
 INSERT ボタン 9、13、16、19、20、22
 IN ボタン 31

L

Layer Select 6
 LAYER ボタン 12
 LFE コントロール 10、11、30
 LIBRARY ボタン 15、17、18、20、21、25、26、27、28、29
 LINK ボタン 30

M

MIDI Setup ボタン 4
 MIDI ポートの設定 4
 MIX BALANCE コントロール 31
 MUTE GROUP セクション 16、18、19、21、22
 MUTE GROUP ボタン 16、18、19、21、22

O

OFFLINE インジケーター 4
 OMS Studio Setup 5
 ONLINE/OFFLINE ステータスインジケーター 12
 ONLINE インジケーター 4
 ON ボタン 10、11、12、13、14、16、17、18、19、20、21
 OPEN ボタン 23
 OUTPUT PATCH LINK 欄 24
 OUTPUT PATCH ページ 26
 OUT ボタン 31

P

PAN CONTROL 12、16、17
 PC->Console ボタン 6

PHASE ボタン 9、11、16
 PROTECT ボタン 24
 PROTECT 欄 24

R

RECALL ボタン 24
 Re-synchronize 6
 ROUTING ボタン 16、17
 Run MIDI in Background 5

S

SAVE AS ボタン 24
 SAVE ボタン 24
 SELECT ボタン 10、11、12、13、14
 Setup 画面 5
 SOLO ボタン 10、11、13、16、17、19
 SOURCE パラメーター 9、11
 STEREO ボタン 9、11、13、16、17
 STEREO ボタン (PAN CONTROL) 12
 STORE ボタン 24
 Studio Manager の起動 4
 Studio Manager の終了 4
 Studio Manager の設定 5
 Studio Manager の同期 6
 SURROUND MODE インジケーター 30
 SURR ボタン (PAN CONTROL) 12

T

TITLE 欄 24
 TO STEREO / レベルセクション 19
 TYPE II ボタン 16、17
 TYPE I ボタン 16、17

U

UNDO ボタン 24

Y

YAMAHA ホームページ 2

あ

アウトプットチャンネル
 コンソールウィンドウ 13
 アウトプットパッチライブラリーの開き方 23

い

インサートアウトパッチベイ 27
 インサートインパッチベイ 27
 インプットチャンネル
 コンソールウィンドウ 9
 セレクトッドチャンネルウィンドウ 15
 インプットパッチライブラリー 23

え

エフェクトエディターウィンドウ 31
 エフェクトパラメーターセクション 31
 エフェクトプロセッサ1～4イン
 ブット 28
 エフェクトライブラリーの開き方 23

き

キーボードのショートカット 32

け

ゲートオープン/クローズインジケ
 ター 9
 ゲートスレッシュولد 9
 ゲートライブラリーの開き方 23

こ

コンソールウィンドウ 8
 コンプレッサー曲線 9、13
 コンプレッサーライブラリーの開き方
 23

さ

サラウンドエディターウィンドウ 30
 サラウンドパングラフ 30
 サラウンドパンポジション 30

し

シーンライブラリーの開き方 23
 ショートカット, キーボード 32
 新規セッションの作成 7

す

ステレオアウト
 コンソールウィンドウ 12
 セレクトッドチャンネルウィンドウ
 21
 ステレオインブットチャンネル 17
 コンソールウィンドウ 11
 ストア確認表示のオン/オフ 6

せ

セッションでの操作 7
 セッションに新しい名前を付ける 7
 セッションを開く 7
 セッションを保存する 7
 セットアップ画面 5
 セレクトッドチャンネルウィンドウ 15

た

ダイレクトアウトパラメーター 9、16、
 17

ち

チャンネル ID 25、26、27、29
 チャンネル選択セクション 30
 チャンネルのショートネーム 10、12、
 13、14
 チャンネル番号 9、11、13、14
 チャンネルフェーダー 10、12、13、14、
 16、18、19、22
 チャンネルメーター 10、12、13
 チャンネルライブラリーの開き方 23

て

ディレイパラメーター 9、13

に

入出力ポート 5

は

バスアウト
 セレクトッドチャンネルウィンドウ
 18
 パッチ 25
 パッチエディターウィンドウ 25
 パッチ確認表示のオン/オフ 6
 パッチベイ 25、26、27、29
 パンコントロール 10、11、16、17
 パン/AUX センドディスプレイ 10、11

ふ

ファイル名 23
 プリ/ポストボタン 16、18

へ

ペアのアイコン 16、19、21

ほ

ポートの選択 5

ま

マスターセクション 12

め

メーター 12、31

ら

ライブラリーウィンドウ 23

り

リコール確認表示のオン/オフ 6
 リモートチャンネル
 コンソールウィンドウ 14
 セレクトッドチャンネルウィンドウ

22

る

ルーティングボタン 9、11

ろ

ロングチャンネルネーム 25、26、27、29



ヤマハマニュアルライブラリー
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/japan/>