YAMAHA commercial audio

01V96i

クイックスタートガイド

このクイックスタートガイドは、ヤマハデジタルミキシングコンソール 01V96i に初めて触れるユーザーの皆様を対象読者としております。したがって、本ガイドはオーディオミキシングについて詳しく解説したものではありません。
より詳しい情報をお求めの方は、製品に付属の取扱説明書をご覧ください。

「分厚いマニュアルはちょっと･･･」
「手っ取り早く使ってみたい！」という方は、まずこのガイドをご覧ください。

2nd Edition

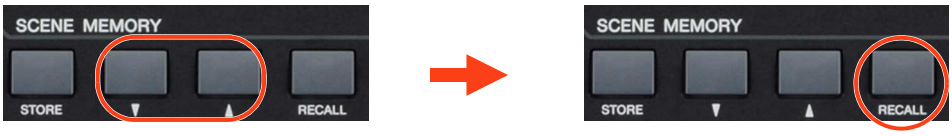
目次

初期設定からのスタート 3
リア・トップパネル 3
フロントパネル 5
チャンネルフェーダーの操作 6
インプットチャンネルのパッチ 7
フェーダーモード 8
SELECTED CHANNEL セクションのコントロール類 9
イコライザー 9
パン 10
ダイナミクス 11
ルーティング操作 12
フェーズ／インサート／ディレイ 13
チャンネルペア 14
フェーダーグループ 15
ミュートグループ 16
チャンネルビュー 16
エフェクト 17
エフェクトのエディット 17
エフェクトを使う 18
信号にエフェクトをかける 18
シーンメモリー 19
リコールセーフ 19
シーンのフェード 19
シーンのコピー／ペースト 20
モニター 21
Cubase AI でライブ録音と再生 22
使用する機材 22
PC 推奨環境 22
録音方法 : ダイレクト録音 or バス録音 23
ワードクロック 23
ソフトウェアのインストール 24
録音 24
再生 27
DAW リモート機能 27
01V96i Editor 28
セットアップ 28
ファイル管理 29
操作上のヒントとショートカット 30
[SEL] キーを使う 30
その他のショートカット 30
その他のヒント 31

初期設定からのスタート

SCENE MEMORY [STORE] キーを押したまま電源を入れます。LCD 画面に「INITIALIZE」ボタンが表示されますので、選んで [ENTER] キーを押します。コンソール内のメモリーがすべて消去されて工場出荷時の初期設定に戻ります。（梱包を開けて初めて本機を使う場合は、もちろんこの操作は不要です！）

メモリーを消去せずに空の設定からスタートするには、SCENE MEMORY（シーンメモリー）セクションの [▲]/[▼] キーでシーン「00」を選択し、[RECALL] キーを押してシーン 00 を呼び出します。

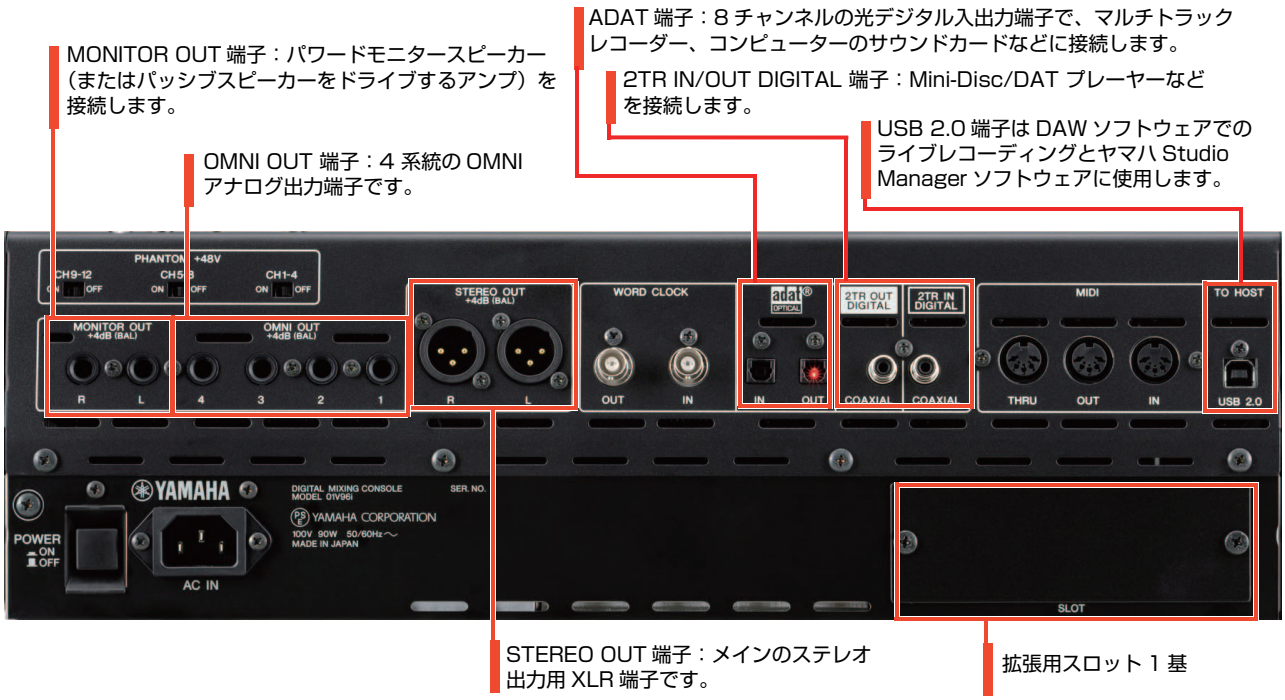


全フェーダーが下がり、ミキサー機能もすべて初期状態に設定されます。

リア・トップパネル

アナログ入力端子はすべてトップパネル後列にあります。またアナログ出力端子とデジタル入出力端子はリアパネルにあります。

リアパネル



その他、各種コントロールや同期機能用の端子があります。たとえば WORD CLOCK 端子は他のデジタルオーディオ機器との同期に、MIDI 端子は MIDI キーボードなど他の MIDI 機器とのデータのやり取りに使用します。

トップパネル

INPUT 端子 A/B：端子 A/B は、それぞれライン / マイク信号を入力するバランスタイプ XLR と TRS フォーン入力端子です。TRS フォーン端子にケーブルを接続するとその信号が優先され、XLR 端子はミュートされます。

ライン入力端子：4 系統のバランス型端子です。

INSERT I/O 端子：12 系統のマイク／ライン入力用アンバランス型インサート端子です。

フロントパネル

フロントパネルのコントロール類は、次のように区分けされています。

DISPLAY ACCESS キー：LCD 画面に表示したい内容を選択します。

アナログ入力ゲイン／パッド（リアパネルにある＋ 48V で 4 チャンネル同時にファンタム電源をオン／オフします。）

モニター、ヘッドフォンの音量コントロール

ディスプレイコントロール／シーンメモリーキー

選択チャンネルの EQ と PAN をコントロールします。＊

ステレオインプットチャンネルのレベルコントロール、オン／ソロ／セレクトキー

AUX セレクトキー、フェーダーレイヤー選択キー

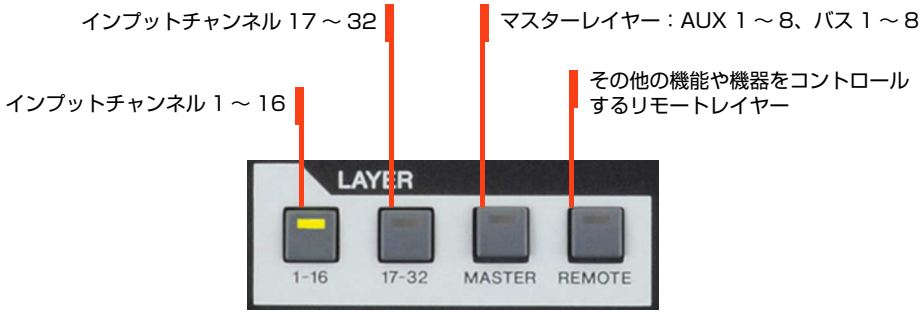
チャンネルフェーダー、オン／ソロ／セレクトキー

USER DEFINED（ユーザー定義）キー（ショートカット用）

＊ SELECTED CHANNEL セクションはコンソールを理解する上でのかなめです。チャンネルの重要な機能の設定がここに集約されており、ここで選べるチャンネルは一度に 1 つのみです。希望のチャンネルの [SEL] キーを押すと、そのチャンネルが選択され、SELECTED CHANNEL セクションでそのチャンネル設定が確認できます。他のチャンネル設定を確認するには、該当チャンネルの [SEL] キーを押してください。

チャンネルフェーダーの操作

01V96i のフェーダーは 4 つのレイヤーに分かれています。
レイヤーを切り替えると、選んでいたすべてのチャンネル設定が保存されるので、チェックしたいチャンネルレイヤーを自在に選べます。



各フェーダーは、本機に入力される個々の信号をコントロールします。どのフェーダーがどの入力信号をコントロールするかは、「PATCH」（パッチ）ページで変更できます。
以下は初期設定のパッチです。

- ☞ **フェーダーチャンネル 1 ～ 16 は、**コンソール上のアナログ入力 16 系統をコントロール
- ☞ **フェーダーチャンネル 17 ～ 24 は、**ADAT からの入力 1 ～ 8 をコントロール
- ☞ **フェーダーチャンネル 25 ～ 32 は、**スロットからの入力 1 ～ 8 をコントロール
- ☞ **ステレオチャンネル 1 ～ 4 は、**内蔵エフェクト 1 ～ 4 からの入力信号をコントロール

インプットチャンネルのパッチ

インプットチャンネルのパッチを変更するには（例：スロット 1 ーインプット 9 ～ 16 など）、次の手順に従います。

1. DISPLAY ACCESS [PATCH] キーを押します。

2. 「IN PATCH」ページが表示されるまで繰り返し押します。

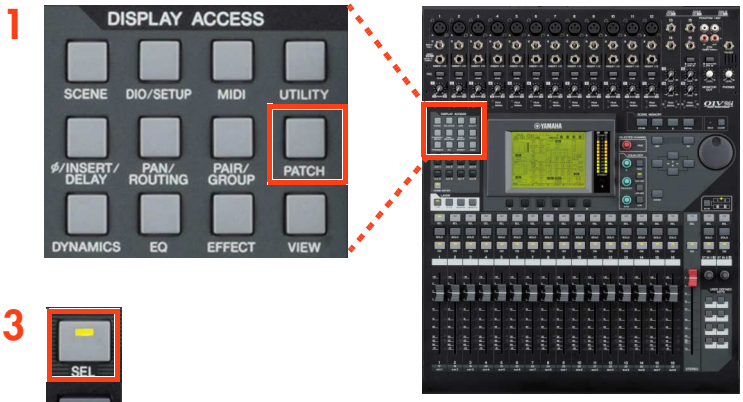
3. 希望のチャンネルの [SEL] キーを押します（または画面上のカーソルを希望のチャンネル番号に移動します）。

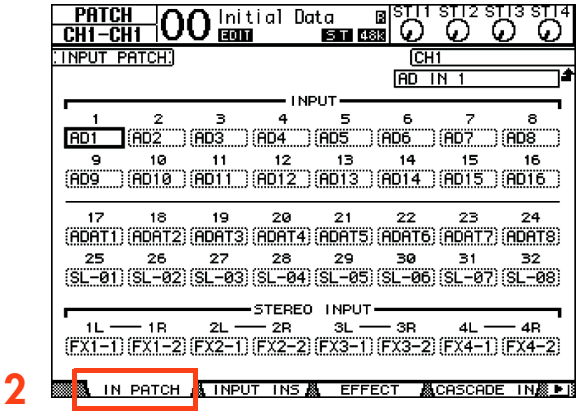
4. [ENTER] キーを押します（フロントパネル右にあるパラメーターホイールのそばにあります）。これで「PATCH SELECT」（パッチセレクト）ウインドウが開きます。

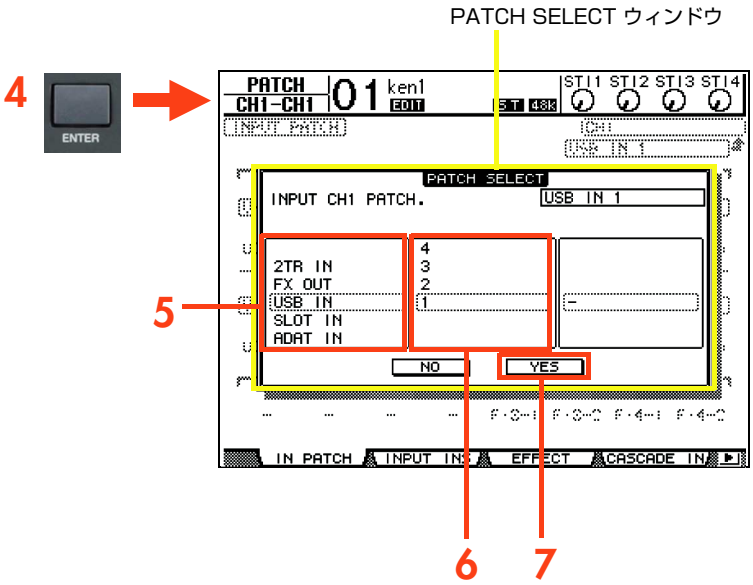
5. このウインドウの左の欄から入力タイプを選択します（AD IN / SLOT IN / FX OUT など）。

6. [ENTER] キーを押して、次の欄に移り、希望の項目を選択します（CH 番号や FX 番号など）。

7. [ENTER] キーを押し、YES をクリックして、パッチの変更を終了します。

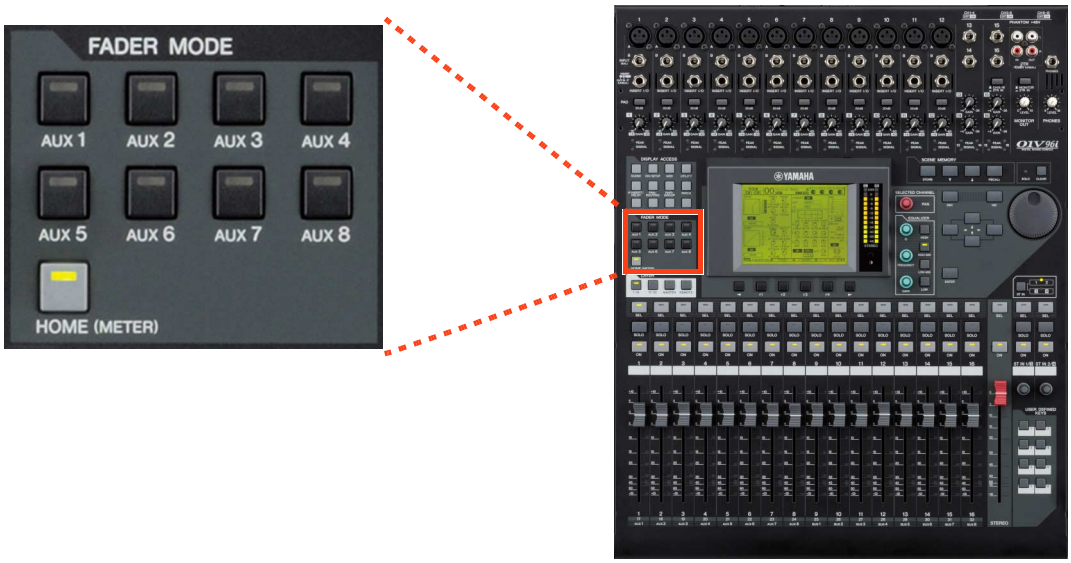






フェーダーモード

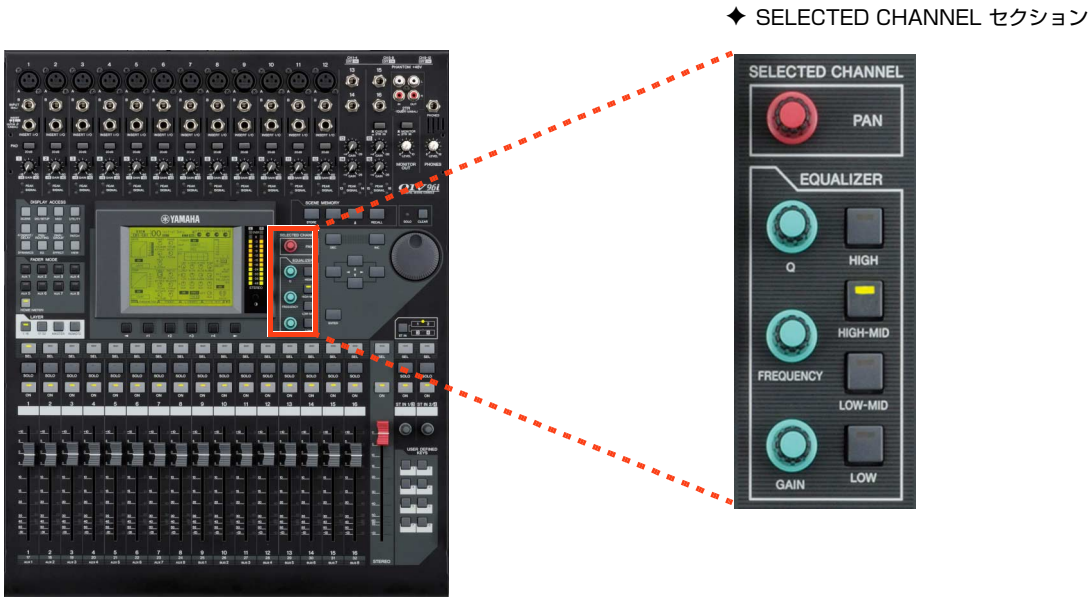
LCD 画面の左に、9 つの FADER MODE（フェーダーモード）[AUX1] ～ [AUX8]、[HOME] キーがあります。



[HOME] が通常のフェーダーモードです。[HOME] キーを押すと、各種の「METER」ページが表示され、インプット、アウトプット、エフェクトの各チャンネルレベルを確認できます。
[AUX1] ～ [AUX8] キーは、チャンネルレベルではなく、フェーダーで調整したい AUX センドのレベルが確認できます。AUX センドレベルは、画面上の回転ノブまたは棒グラフでも表示されます。プリ／ポストフェーダー設定は、画面を見ながらカーソルキーと [ENTER] キーで設定します。カーソルを画面上の AUX センドの回転ノブに移動して [ENTER] キーを押すと、AUX がオフ／オンできます。
[HOME] キーをもう一度押すと、通常のフェーダーモードに戻り、チャンネルレベルがフェーダーに反映されます。

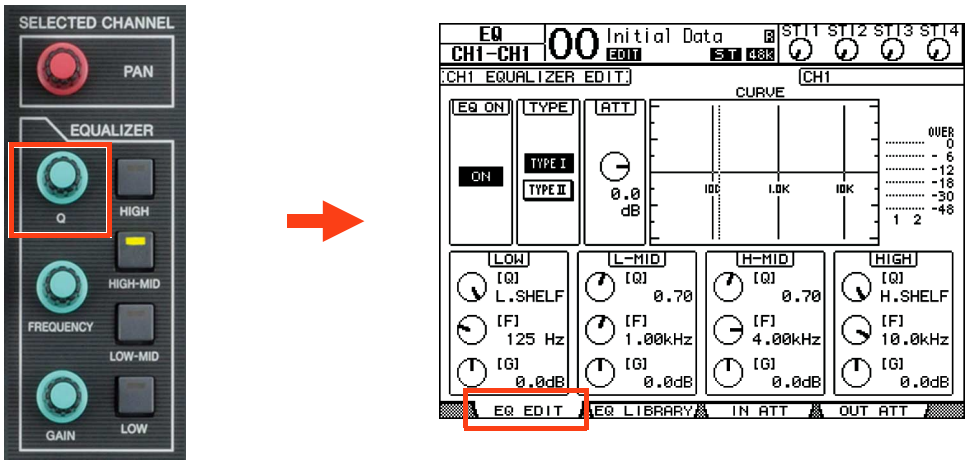
SELECTED CHANNEL セクションのコントロール類

チャンネルを選択すると、SELECTED CHANNEL セクションでその設定が確認、調整できます。現在選択しているチャンネル名と番号は、LCD 画面の左上に常に表示されています。



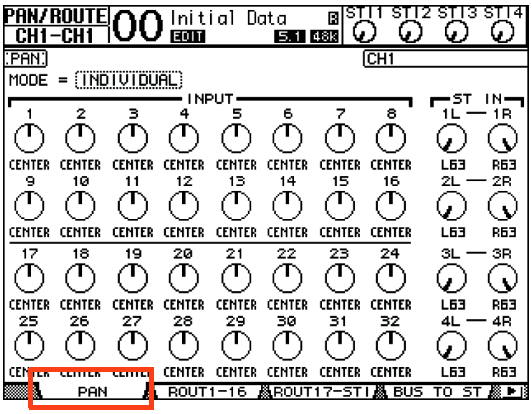
✦ イコライザー

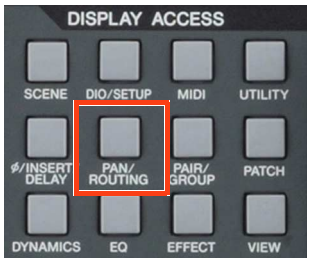
EQ つまみの一つを動かすと、「EQ EDIT」（EQ エディット）ページが表示されます。全部で 4 つのバンドがあります。[HIGH]、[HIGH-MID]、[LOW-MID]、[LOW] キーを押し、調整するバンドを選びます。LOW バンドをローシェルフまたは HPF に設定するには、Q をそれぞれ最大または最小位置に設定します。同様に、HIGH バンドはハイシェルフか LPF に設定できます。EQ には 2 種類のタイプ（TYPE I と TYPE II）があり、音色に多少の差があります。ATT はアッテネーター、つまりデジタルトリムで、EQ をかける前にチャンネル信号レベルを調整します。

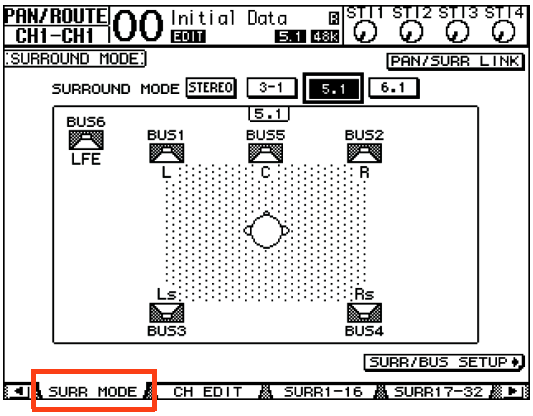


✦ パン

選択したインプットチャンネルのパン設定とサラウンドパン設定をここで調節します。（アウトプットチャンネルにはパン設定はありません）。サラウンドモードにするには、[PAN/ROUTING] キーを押し、「SURR MODE」（サラウンドモード）ページを表示させて、SURROUND MODE: 3-1/5.1/6.1 のいずれかを選択します。これでバス（1-8) の一部がサラウンドバスになり、「PAN」ページにサラウンドパン設定のパラメーターが追加表示されます。



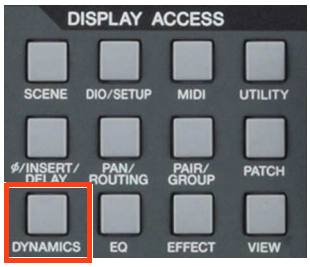


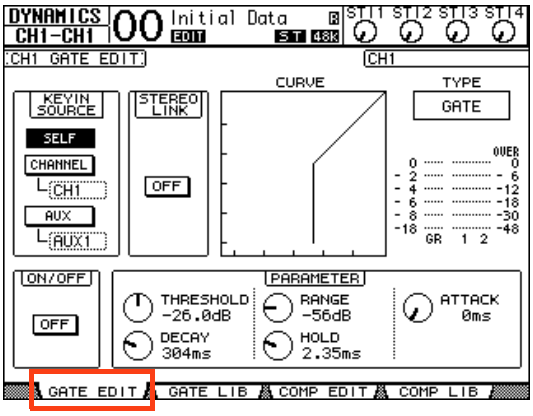


サラウンドモード時

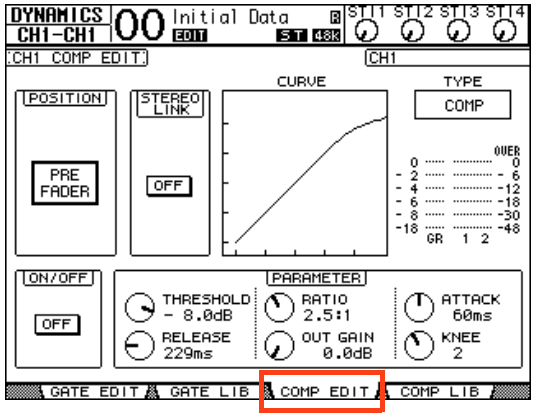
✦ ダイナミクス

各インプットチャンネルにはゲートとコンプレッサーがあります。アウトプットチャンネルはコンプレッサーのみです。DISPLAY ACCESS [DYNAMICS] キーを押すと、該当する GATE（ゲート）ページまたは COMP（コンプ）ページが表示されます。GR メーター（ゲインリダクション量）とキーイン（トリガーソース）もここで確認できます。コンプレッサーはプリ EQ、プリフェーダー（つまりポスト EQ）、またはポストフェーダーに配置できます。



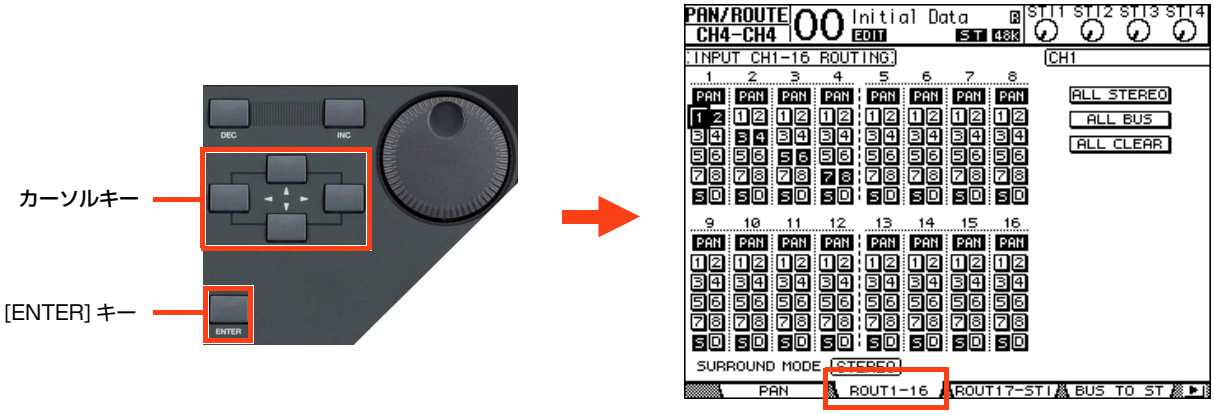


or

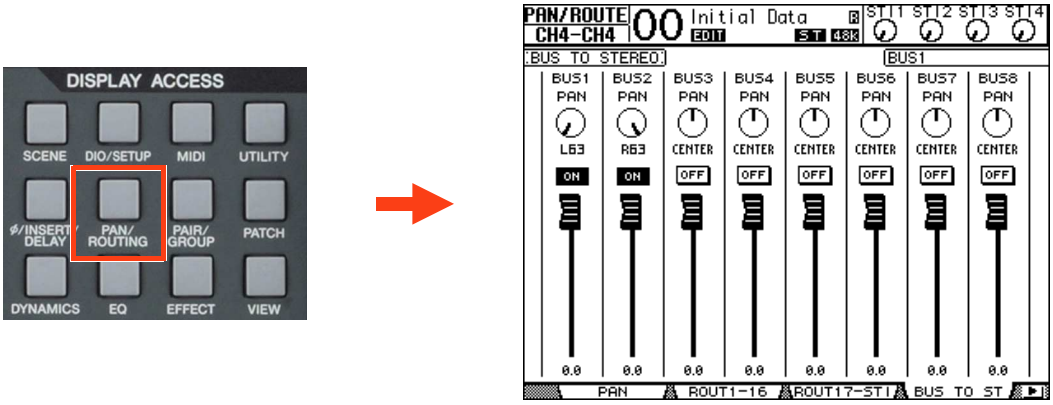


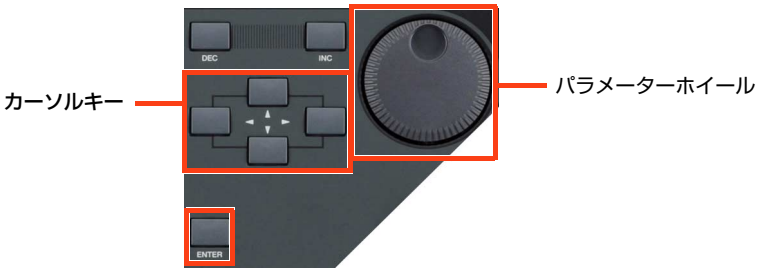
✦ ルーティング操作

[PAN/ROUTE] ページで選択チャンネルを任意のバスアウト８系統、ステレオバス、ダイレクトアウトにルーティングできます。ルーティング先のバスにカーソルを動かし [ENTER] キーを押して、チャンネルをバスにルーティングします。**チャンネル番号下の PAN インジケーターは**、インプットチャンネルのパン設定がバスアウトにも適用されていることを示しています。アナログのコンソールでよくあるステレオのサブグループとしてバスを使用している場合に、この機能は便利です。



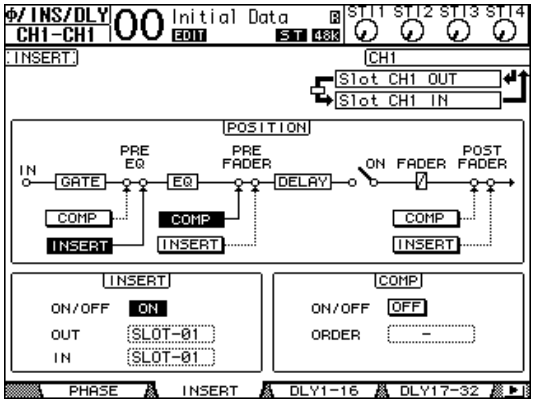
バスアウトはステレオアウトにもルーティングできます（アナログコンソール上のサブグループと類似しています）。[PAN/ROUTING] キーを押して「BUS TO ST」（バス→ステレオ）ページを表示させます。このページでバス１～８のルーティング、パン、ステレオバスへのミックス量が設定できます。**カーソルキー**、**パラメーターホイール**、[ENTER] キーでパラメーターを調整します。



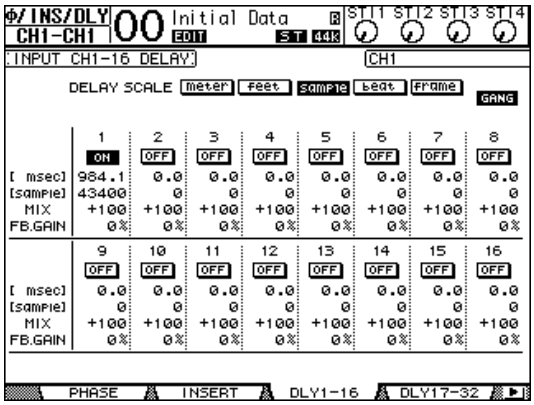


✦ フェーズ／インサート／ディレイ

DISPLAY ACCESS [φ/INSERT/DELAY] キーを押して LCD にフェーズ、インサート、ディレイ情報を表示させます。インサートはステレオインプットを除くすべてのチャンネルに搭載されています。フェーズのリバースはインプットチャンネルでのみ使用できます。インサートアウトの送り先、インサートインのソース信号をリアパネルの各端子、または内蔵エフェクトプロセッサーから選択してください。インサートの位置もここで変更できます。



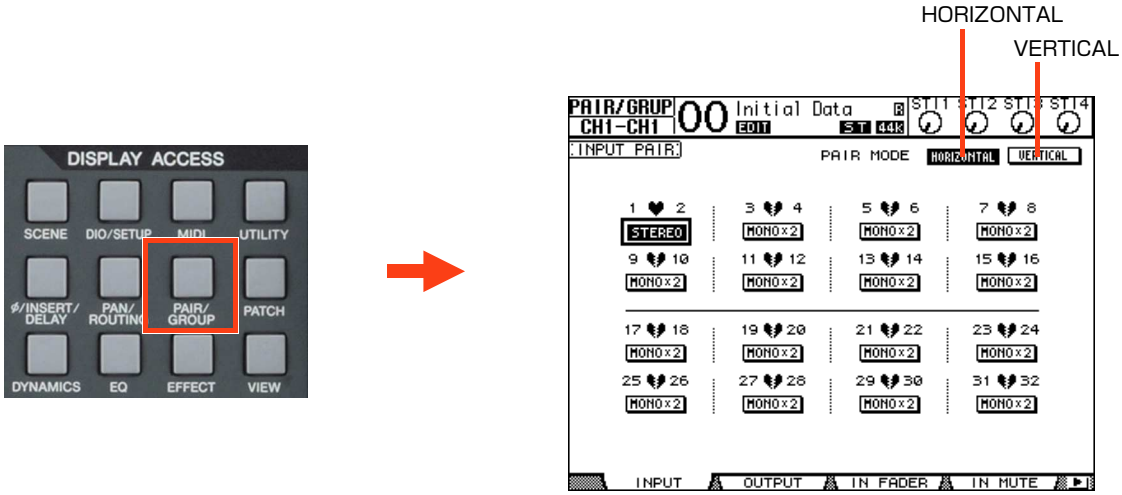
[φ/INSERT/DELAY] キーを押すと、各チャンネルのディレイ設定が確認できます。ディレイ機能はステレオインプットを除くすべてのチャンネルに搭載されています。ディレイタイムの最大値はサンプリング周波数によって異なります。たとえば 44.1kHz なら最大ディレイタイムは 984.1 ミリ秒です。インプットチャンネルには FB.GAIN（フィードバックゲイン）と MIX パラメーターがあり、簡単なディレイエフェクトを作ることができます。「DELAY SCALE」は、ディレイタイムの表示単位を、距離、サンプル数、BPM（拍／分）、フレーム数（MIDI マシンコントロールのフレームレートとリンク）から選択します。



チャンネルのディレイタイムを調整してから [ENTER] キーをダブルクリックすると、その設定タイムが他のすべてのチャンネルにコピーされます。

チャンネルペア

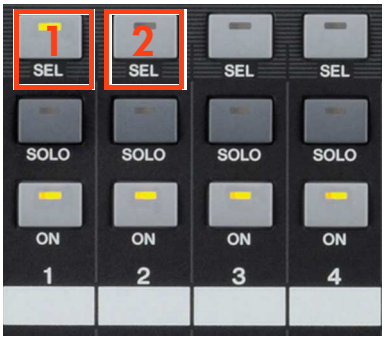
シンセサイザーや CD プレーヤーなどステレオ入力ソースによっては、インプットチャンネルをステレオペアに組むと便利です。チャンネルペアには２種類のモードがあり、「PAIR/GROUP」（ペア／グループ）ページで選択します。



HORIZONTAL モードでは同じレイヤーの隣り合った奇数・偶数チャンネルでペアになります。
VERTICAL モードでは、異なるレイヤーのチャンネル（上のフェーダーレイヤー（1 ～ 16）のチャンネルと、それに対応するフェーダーレイヤー（17 ～ 32）のチャンネルでペアが組まれます。ただし、バスアウト、AUX アウトチャンネルは HORIZONTAL のペアのみです。

チャンネルをペアにするとフェーダーレベル、オン／オフ設定、EQ、ゲート、コンプ、AUX 設定が同じになります。ただしパンとルーティングのパラメータは独立したままとなります（ただしパンはリンクできます）。

HORIZONTAL のペアを組む時は、以下の要領で画面を使わずに簡単にできます。
左チャンネルに設定したいチャンネルの [SEL] キー（1）を押したまま、右チャンネルに設定したいチャンネルの [SEL] キー（2）を半秒間押し続けます（その逆でも可）。



フェーダーグループ

フェーダーグループを使うと、1 本のフェーダーを操作するだけでグループに組んだフェーダーを同時に動かせます。インプットチャンネルでは 8 個のフェーダーグループまで、アウトプットチャンネルでは4個のフェーダーグループまで作成できます。

以下の要領でフェーダーをグループ化します。

1. DISPLAY ACCESS [PAIR/GROUP] キーで「FADER GROUP」（フェーダーグループ）ページを表示します。

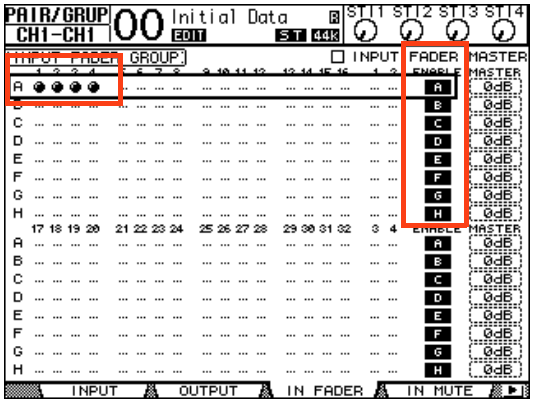
2. コンソールの右にある**カーソルキー**でグループを選択します（インプットチャンネルは A ～ H、アウトプットチャンネルは Q ～ T）。

3. グループに追加したいフェーダーのチャンネル [SEL] キーを押して、グループに入れます。

1

2

3



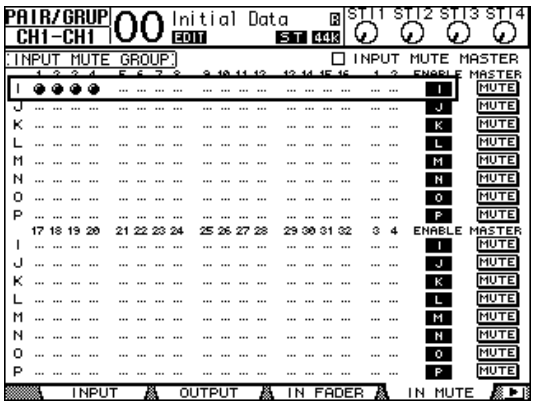
これで 1 本のフェーダーを操作すると、同じグループのすべてのフェーダーが同じように動きます。他のフェーダーを動かさずに 1 本だけ調整したい場合は、そのチャンネル [SEL] キーを押したままフェーダーを動かします。（ただし、この時、「FADER GROUP」（フェーダーグループ）ページが表示されていないことを確認してください。表示されていると、そのチャンネルがグループから外れてしまいます。）

NOTE 複数のグループに同じチャンネルを同時に入れることはできません。

ミュートグループ

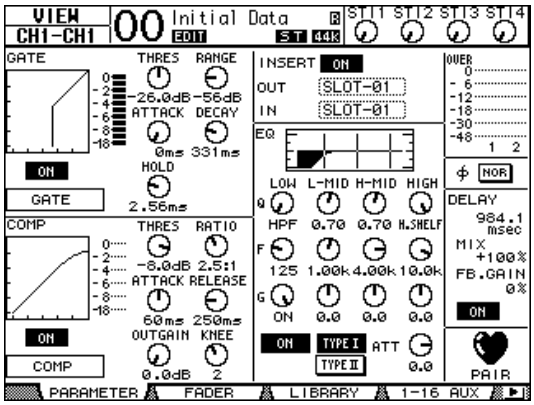
ミュートグループを作成すると、キーを１つ押すだけでグループ内のすべてのチャンネルをオン／オフできます。インプットチャンネルでは８個のミュートグループ、アウトプットチャンネルでは４個までミュートグループを作成できます。ミュートグループにチャンネルを入れるには、フェーダーグループと同じ要領（上記のステップ１～３）で行いますが、「MUTE GROUP」（ミュートグループ）ページを使います（インプットチャンネルはグループI～P、アウトプットチャンネルはU～X）。

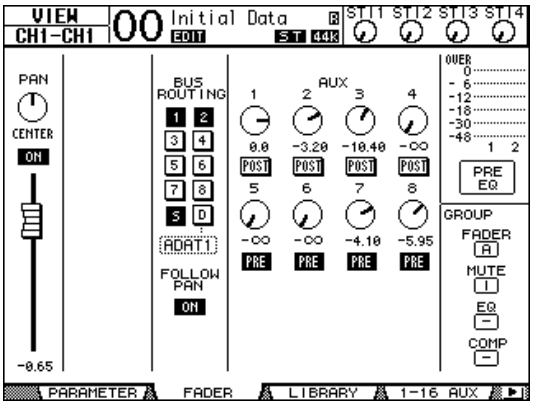
これでチャンネル [ON] キーを押すと、そのチャンネルと同じミュートグループに入っているすべてのチャンネルのオン／オフが切り替わります。



チャンネルビュー

DISPLAY ACCESS [VIEW] キーを押し、チャンネルのパラメーターをすべて表示します。「PARAMETER」（パラメーター）ページでは EQ、コンプ、ゲート、インサート、ディレイ、ペアの情報、「FADER」（フェーダー）ページではパン、AUX、バスルーティング、各種グループの状態が表示されます。また、「LIBRARY」（ライブラリー）ページではチャンネルデータのストア／リコールができます。





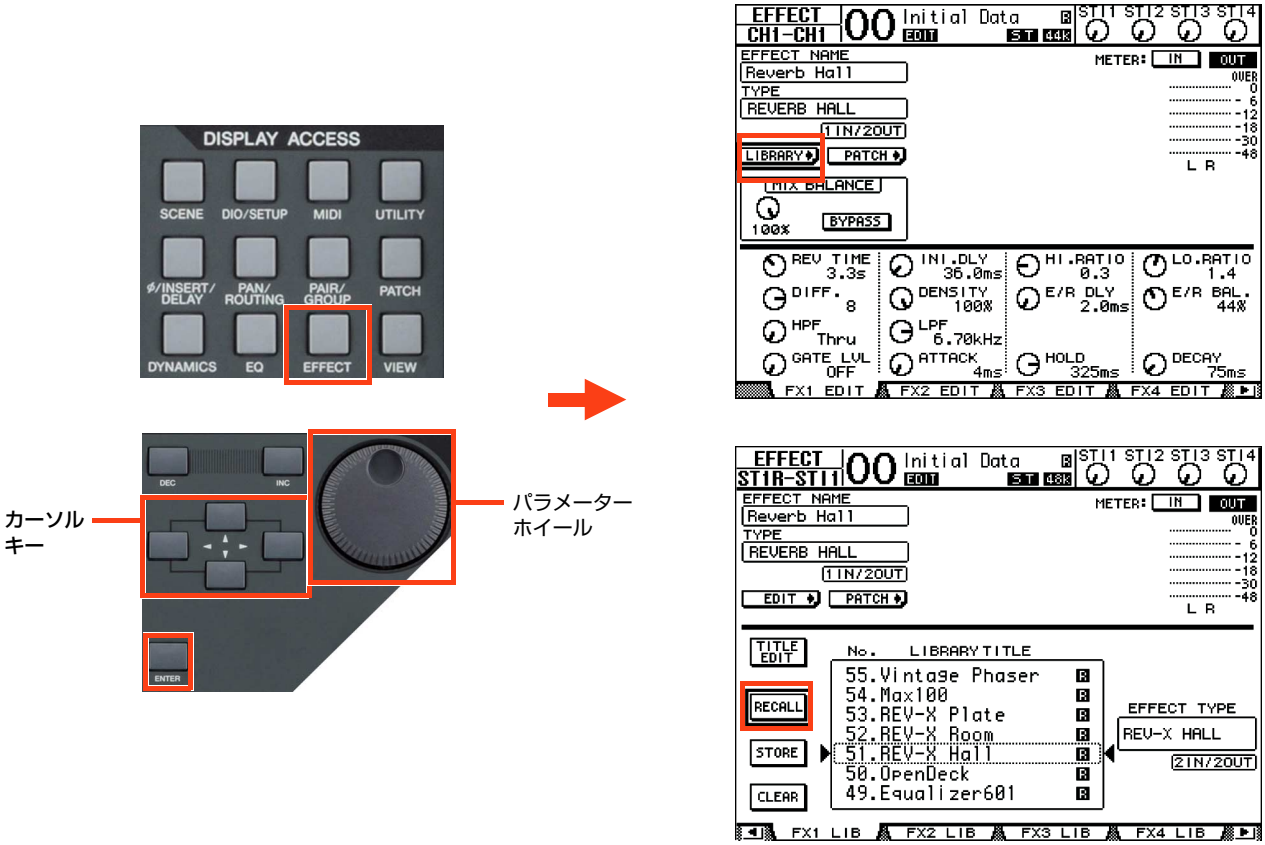
エフェクト

本機は 4 基のマルチエフェクトプロセッサーを搭載しています。DISPLAY ACCESS [EFFECTS] キーを押し、さらに LCD ディスプレイ下の [F1] ～ [F4] キーを押します。

✦ エフェクトのエディット

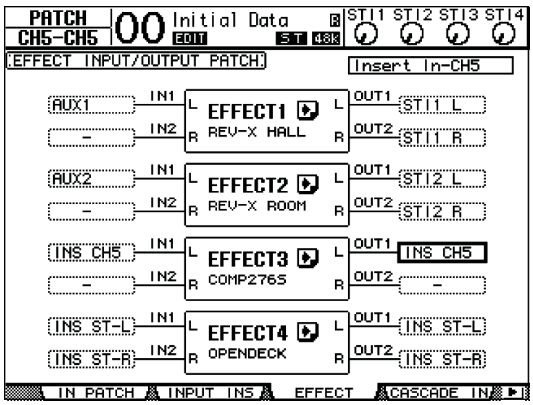
フロントパネル右側にあるパラメーターホイールとカーソルキーを使って、エフェクトパラメーターをエディットします。

Reverb から Rev-X などへ変更するなど、エフェクトのタイプを切り替えるには、画面左側に表示されている「LIBRARY」ボタンからエフェクトライブラリーのリストを表示させます。**パラメーターホイール**でリストをスクロールし、画面左手にある「RECALL」ボタンにカーソルを移動して [ENTER] キーを押します。



✦ エフェクトを使う

エフェクトを使う前にまずパッチをします。工場出荷時の初期設定では、AUX1 ～ 4 が FX1 ～ 4 に、FX1 ～ 4 のステレオ出力はステレオインプットチャンネル 1 ～ 4 にそれぞれパッチされています。これは便利ですが、必要に応じて変更することもできます。たとえば INSERT OUT/IN で一つのエフェクトを一つのチャンネルのみにインサートすることもできます。エフェクトのパッチを変更するには、DISPLAY ACCESS の [PATCH] キーを押して「EFFECT」ページを選択します。



信号にエフェクトをかける

1. オーディオ信号をエフェクトに送ります。初期設定のパッチを使う場合は、該当チャンネルの AUX 1 センドレベルを上げます。
- FADER MODE [AUX1] キーで AUX1 を選択し、フェーダーを適切なレベルまで上げてください。

2. AUX 1 マスターフェーダーが 0dB（初期設定の位置）になっていることを確認します。
- LAYER [MASTER] キーでマスターレイヤーを選択し、必要に応じて AUX1 のフェーダーを調整してください。

3. エフェクト 1 のレベルメーターが信号に反応しているのがわかります。
- メーターは「FX EDIT」（エフェクトエディット）ページの右上で確認してください。

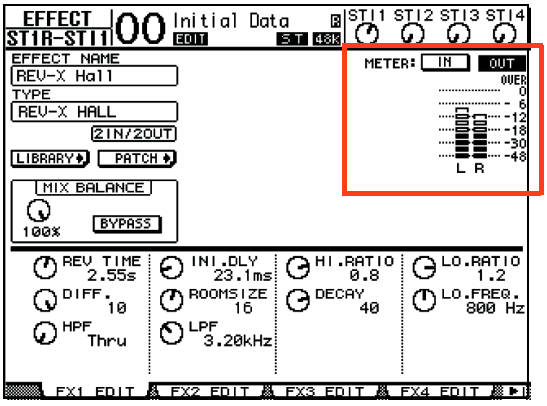
4. [ST IN 1] コントロールでレベルを上げて、ステレオバスのエフェクト出力信号を聴きます。
- ST IN チャンネルの一番上のレイヤーを選択し、[ST IN1] コントロールを回してください。レベルは画面右上のメーターで確認できます。

1

2

4

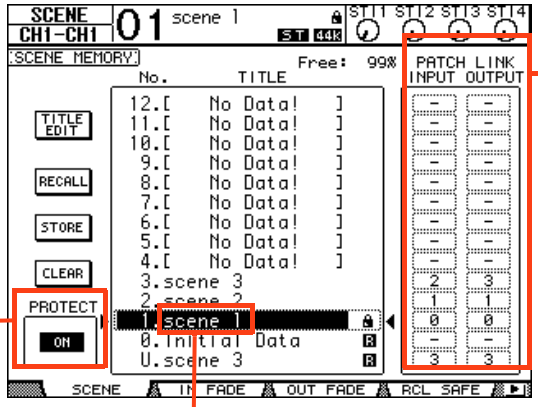
3



シーンメモリー

本機には 99 個のシーンメモリーがあり、各シーンには、インプットチャンネル、アウトプットチャンネル、エフェクトパラメータの設定すべてを含むミキシングパラメーターをストアできます。

DISPLAY ACCESS [SCENE] キーを押すと「SCENE MEMORY」（シーンメモリー）ページにシーンメモリーのリストが表示されます。



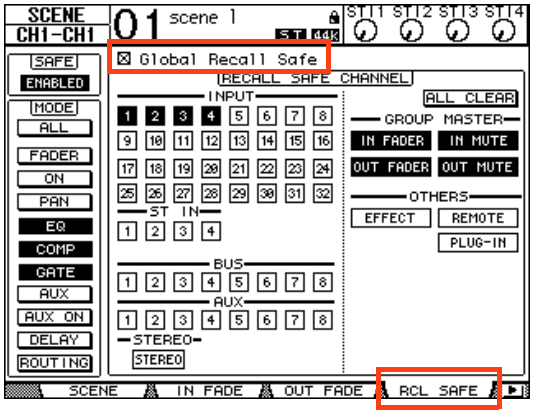
シーンがプロテクト（PROTECT）されていると、[STORE] キーを押してもシーンを上書きできないので、誤ってデータを消す心配がありません。

シーンをストアする時に、その名前を入力できます。

パッチリンク機能 (PATCH LINK) は、シーンごとに異なるパッチ設定が必要な場合に便利です。パッチ設定はシーンの一部ではなく、インプットパッチライブラリー、アウトプットパッチライブラリーに保存されます。（このライブラリーを開くには、該当する [DISPLAY ACCESS] キーを押します）。任意のパッチライブラリーをシーンにリンクさせればシーンを呼び出したときに、そのパッチも呼び出すことができます。

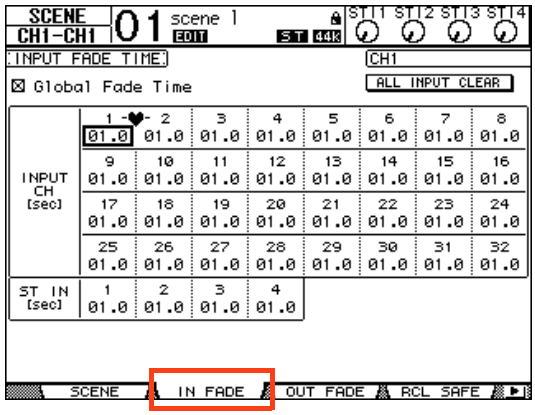
✦ リコールセーフ

シーンを呼び出した時、ある特定のパラメーターだけを変更したくない場合、「RECALL SAFE」（リコールセーフ）ページで設定します。このページの中央上にある「Global Recall Safe」ボックスがチェックされていると、指定したパラメーターはどのシーンを呼び出してもリコールセーフとなり、上書きされません。チェックを外して現在のシーンをストアすると、リコールセーフ設定はそのストアシーンにのみ適用されます。



✦ シーンのフェード

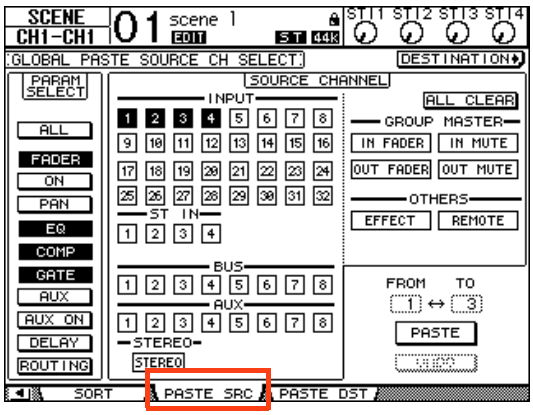
シーンを呼び出すと、通常フェーダーはシーンに保存されている設定に従って即時に移動します。フェードタイム機能を使うと、フェーダーがゆっくり動き、設定位置に到達するまで最高 30 秒かかるようになります。「Global Fade Time」ボックスをチェックすると、どのシーンでも同じフェードタイムが適用されます。1 つのチャンネルに対してフェードタイムを設定してから [ENTER] キーをダブルクリックすると、その設定タイムがすべてのインプット／アウトプットチャンネルにコピーされます。



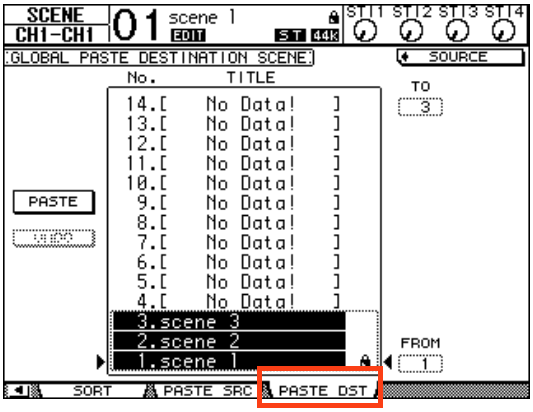
✦ シーンのコピー／ペースト

シーン内の設定の一部を別のシーンにコピーしたい場合は、「PASTE SRC」（ペーストソース）タブと「PASTE DST」（ペーストデスティネーション）タブのページを使います。

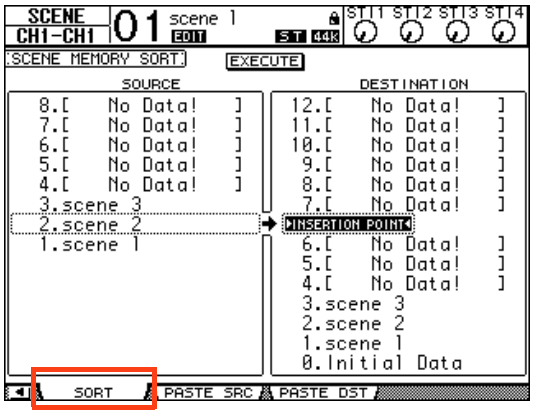
「PASTE SRC」（ペーストソース）ページでは、どのチャンネルのどのパラメーターをコピーしたいかを選択します。



「PASTE DST」（ペーストデスティネーション）ページでは、どのシーンメモリーをアップデートしたいかを選択します。各操作ごとに最高 10 個のシーンまで選択できます。



ライブラリーの中でシーンを並び替えるには、「SORT」（ソート）ページを使います。



モニター

モニターセクションでは聴きたい信号を選んだり、そのレベルを調整します。

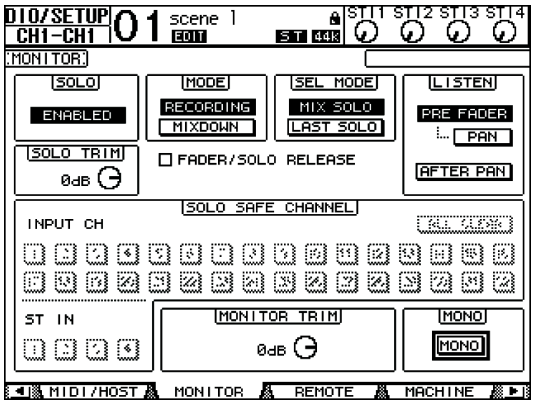
1. MONITOR OUT [LEVEL] コントロールノブでリスニングレベルを調整します。

2. [MONITOR/2TR IN] キーで、モニター（およびヘッドフォン）で聴きたい信号を選択します。

3. SOLO [CLEAR] キーを押すと、全チャンネルのソロが解除されます。

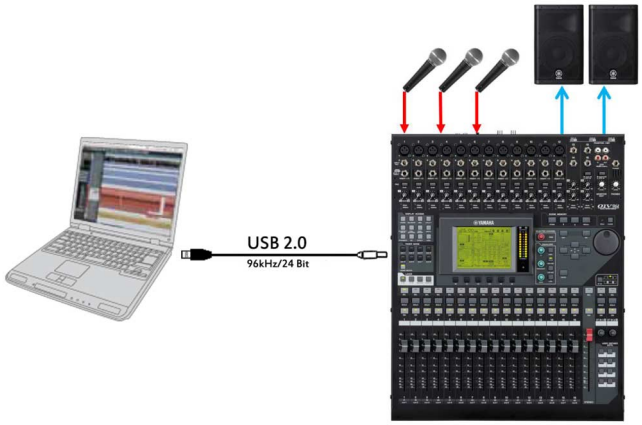
4. ヘッドフォンで聴きたい場合は、PHONES [LEVEL] コントロールノブでリスニングレベルを調整します。PHONES 端子には、MONITOR OUT 端子と同じ信号が出力されます。

「DIO/SETUP」（デジタル IO/ セットアップ）画面の「MONITOR」（モニター）ページにはその他のモニター機能があります。別のソロモードを選択したり、リスニングポイント（プリ／ポストフェーダー）を変更したり、またモニターをモノに切り替えることができます。



Cubase AI でライブ録音と再生

01V96i の新機能として、USB 2.0 での 96kHz/24 ビットの USB オーディオストリームに対応していて、付属の Steinberg 社製 DAW ソフトウェア「Cubase AI」を使用すれば、16in/16out のマルチトラックレコーディングを実現できます。ここでは、01V96i と PC だけを使用したシンプルなレコーディング方法を紹介します。



✦ 使用する機材

- ヤマハデジタルミキサー 01V96i
- USB2.0 対応の PC または Mac
- Steinberg Cubase AI (01V96i に付属)
- USB ケーブル

✦ PC 推奨環境

Cubase AI に関する最新情報については、Steinberg 社ウェブサイト (http://japan.steinberg.net/) をご覧ください。

Mac OS X	Windows
OS: Mac OS X 10.6 ～ 10.8* (32/64bit) * Cubase AI V6.0.7 以降にて対応	OS: Windows 7 (32/64bit)
CPU: Intel デュアルコアプロセッサー	CPU: Intel / AMD デュアルコアプロセッサー
Core Audio	ASIO, WDM
RAM: 2GB以上	
HDD: 4GB以上空き容量、高速なドライブ	
ディスプレイ: 1280 x 800ピクセル以上 - フルカラー	
DVD-ROM ドライブ	
ライセンスアクティベーション用のインターネット接続環境	

ハードディスクドライブの性能については、録音 / 再生ともに回転速度が 7200rpm 以上のものを推奨します。

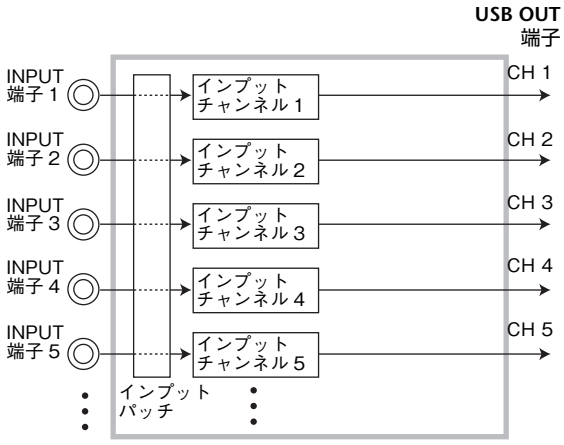
ディスク容量は、1 モノトラック 1 時間 (48kHz/24 ビット) につき 500MB、96kHz/24 ビットの場合は 1GB の容量を確保してください。たとえば、96kHz で 16 トラック構成の 2 時間のショーを録音する場合は、32GB の容量を確保してください。

✦ 録音方法 : ダイレクト録音 or バス録音

01V96i の入力信号を DAW ソフトウェアにルーティングして録音する方法として、ミックスしないダイレクト録音と、ミックスするバス録音があります。
録音する音源の数などによって、どちらか一方、または両方の方法を組み合わせることも可能です。

ダイレクト録音

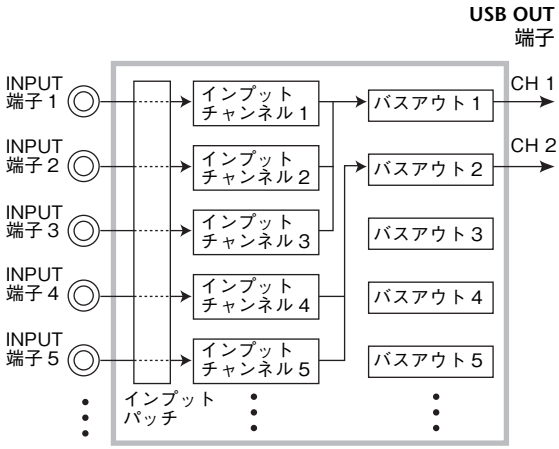
ダイレクト録音では、インプットチャンネルの入力信号をミックスせずにそのまま録音します。Cubase 上にマイクや音源の数の分だけトラックを用意して、ミックスせずにそのまま録音します。録音時に各入力間のバランスや音質などの調整は行わずに、録音後にミックスダウン (マルチトラックの録音をステレオにまとめること) 作業を行ないます。



各インプットチャンネルから直接 USB OUT にルーティング

バス録音 (ミックス録音)

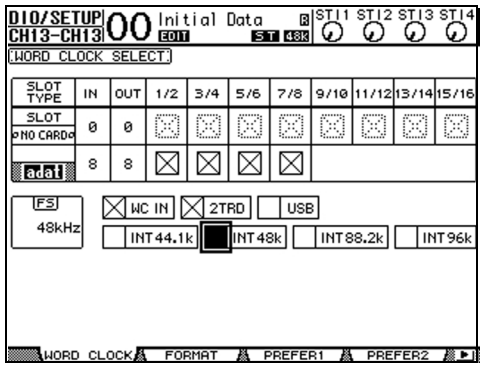
16 トラックを超えるマイク入力や楽器を録音する場合は、01V96i の「バス」を利用して録音できます。バスは、複数の入力信号をまとめて (ミックスして) 出力する機能です。01V96i には、8 つの BUS(グループバス)、8 つの AUX バスと 1 つの STEREO(L/R) バスが用意されています。



インプットチャンネルをバスアウトに、バスアウトを
USB OUT にルーティング

✦ ワードクロック

ワードクロックは、デジタルオーディオ機器間を正しく同期させるための信号です。01V96i は最大 96kHz/24 ビットで同時に 16 トラックを録音できます。01V96i でワードクロックを変更するには、**[DIO/SETUP]** キーを押して **WORD CLOCK** ページを開き、適切なワードクロック信号を選択します (初期設定は INT 48k)。



✦ ソフトウェアのインストール

以下のアプリケーションソフトウェアをあらかじめ PC にインストーしておいてください。

- ヤマハプロオーディオサイトにて Yamaha Steinberg USB Driver をダウンロードしてインストールします。

  ☞ (http://www.yamahaproaudio.com/japan/ja/downloads/firmware_software/)

- 付属の Cubase AI をインストールして、最新バーションにアップデートします。

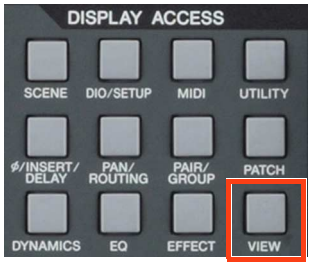
  ☞ インストール方法については、Steinberg 社ウェブサイトにあるガイドを参考にしてください。
  (http://japan.steinberg.net/jp/support/elicenser_activation.html)

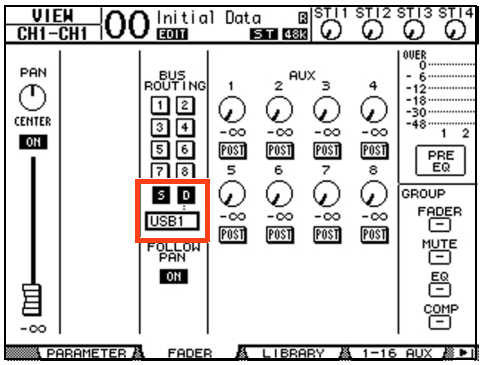
✦ 録音

1. USB ケーブルを 01V96i のリアパネルにある USB 2.0 ポートに挿入し、PC と接続します。

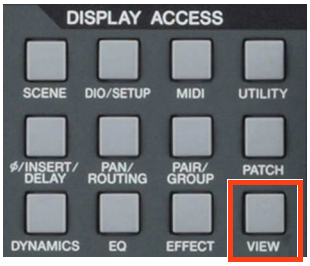
2. 録音方法に合わせて、パッチ (ルーティング) を設定します。

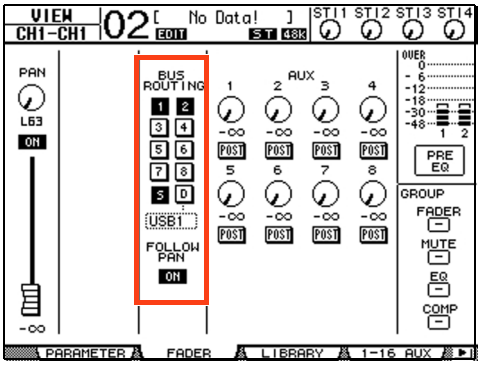
ダイレクト録音 :
ダイレクト出力信号を録音する場合、各 DIRECT OUT ポートを USB にパッチします。録音するインプットチャンネルを選択し、**DISPLAY ACCESS の [VIEW]** キーで **FADER** ページにアクセスします。次に、BUS ROUTING セクションで DIRECT OUT ポートをそれぞれ USB 1-16 にアサインし、"D"（DIRECT OUT）をオンにします。すべてのインプットチャンネルでこの設定を行います。



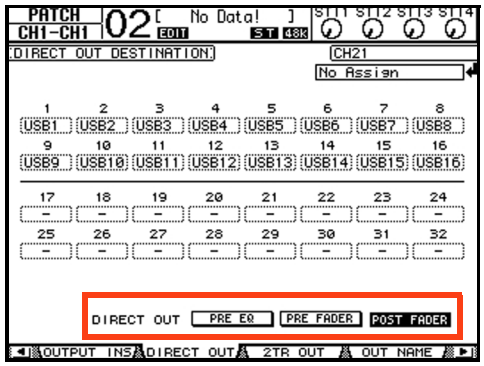


バス録音 :
BUS 1-8 の出力信号を録音する場合は、インプットチャンネルから対応するバスにパッチします。ここでは例として、BUS 1 と 2 を使用してステレオミックスでレコーディングを行ないます。録音するインプットチャンネルを選択し、**DISPLAY ACCESS の [VIEW]** キーで **FADER** ページにアクセスします。次に、BUS ROUTING セクションで BUS 1 と 2 を選択します。バスへのパンを有効にするために、FOLLOW PAN を ON にします。すべてのインプットチャンネルでこの設定を行ないます。

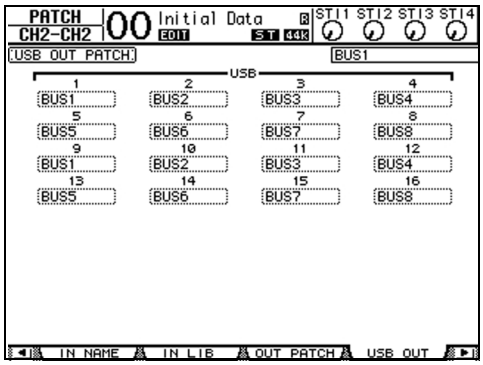




NOTE ダイレクト録音の場合は、PRE EQ(AD された信号をそのまま録音) や POST FADER(ダイナミクス、EQ、フェーダーで調整した信号を録音) など信号を送出するポイントを選択することもできます。この設定を変更するには、**[PATCH]** キーを押して **DIRECT OUT** ページにアクセスします。



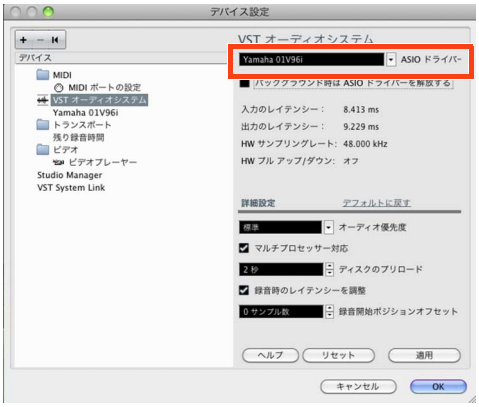
NOTE バス録音の場合は、録音するバスが USB OUT にパッチされていることを確認します。**[PATCH]** キーを押して **USB OUT** ページにアクセスします。USB1 が BUS1 に、USB2 が BUS2 にそれぞれパッチされていることを確認します。



3. 録音する音源やマイクから信号を入力します。**[HOME (METER)]** キーを押してメーターページで各インプットチャンネルのレベル (バス録音の場合はバスのレベルも) を確認し、各入力信号がクリップしないようにアナログ入力ゲインを調整して、フェーダーを定格レベル (0dB) に設定します。

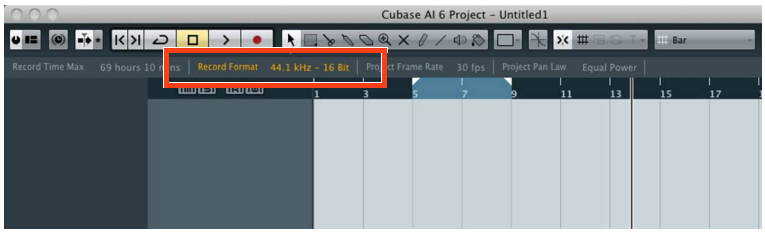
4. バス録音の場合は、**[MASTER]** キーでマスターレイヤーに切り替えて、BUS1 と 2 の **[SOLO]** キーを押し、録音される信号のバランスを確認します。

5. Cubase AI を起動し、「デバイス」メニューから「デバイス設定」を開き、「VST オーディオシステム」にてドライバーを「Yamaha Steinberg USB ASIO」(Yamaha 01V96i) に設定します。



6. 「デバイス」メニューの「VST コネクション」を開き、録音用のバス (モノまたはステレオ) を必要な数だけ追加します。

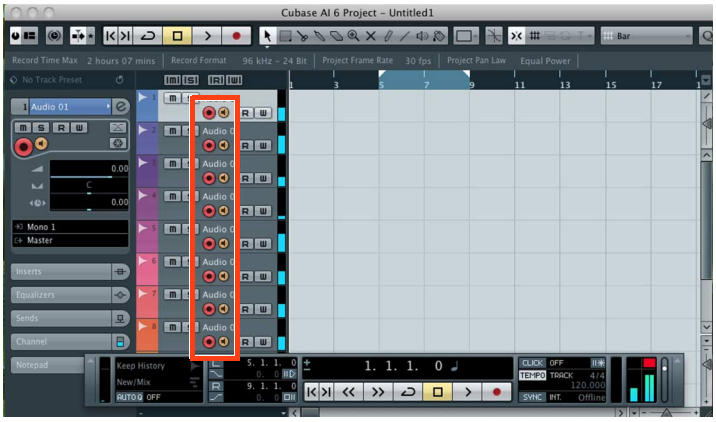
7. 録音形式 (初期設定は 44.1kHz - 16 bit) が 01V96i の設定と異なる場合は、図のようにオレンジ色で表示されます。その箇所をクリックして録音形式を変更し、必ず 01V96i のサンプルレートと一致させてください。



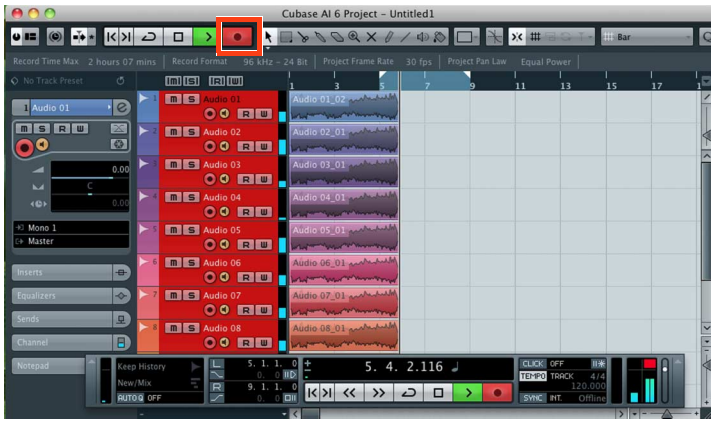
8. 「プロジェクト」メニューの「トラックの追加」をクリックして、オーディオトラック (モノまたはステレオ) を追加します。

9. 各トラックの入力ポートを設定します。
(すべてのトラックの入力ポートを同時に設定するには、すべてのトラックを選択してから、Shift キーをしながらマウスクリックします)。

10. 各録音トラックを録音可能状態にします。必要に応じて、各トラックのモニターアイコンも有効にして入力レベルを確認します。



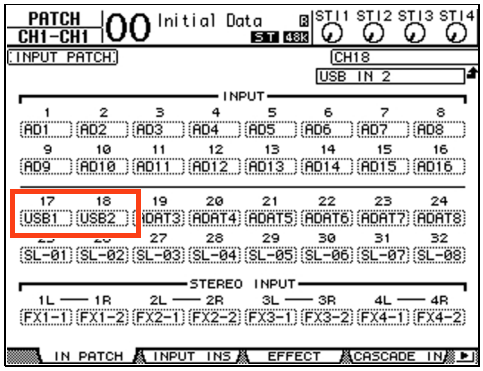
11. 「録音」ボタンをクリックして、レコーディングを開始します。



✦ 再生

録音後に、オーディオを再生して確認することができます。以下の手順では、ステレオ 2 チャンネルにミックスした再生信号を 01V96i で確認します。

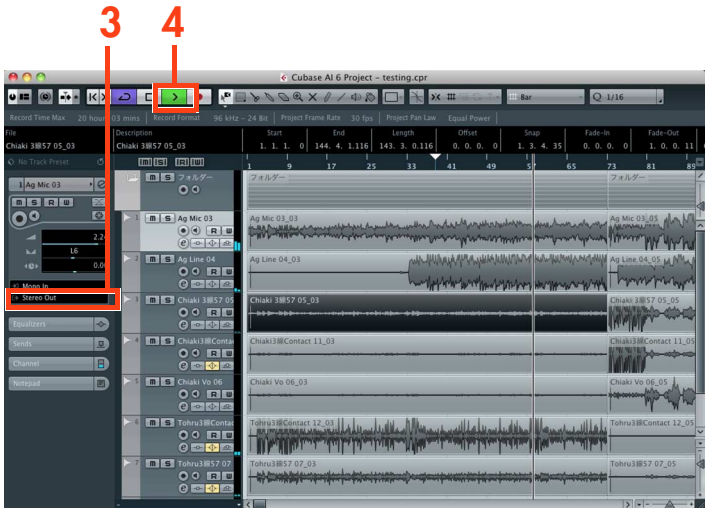
1. 再生信号を 01V96i に入力するため、**IN PATCH** ページで USB をインプットチャンネルにパッチします。USB1-2 をインプットチャンネル 17-18 にパッチしておけば、録音時にパッチし直す必要がなくなります (初期設定でインプットチャンネル 17-18 は ADAT にパッチされています)。



2. 「デバイス」メニューの「VST コネクション」を開き、出力バス (Stereo Out) が追加されていることを確認します。また、デバイスポートがそれぞれ 01V96i 1 と 01V96i 2 にアサインされていることを確認します。(追加されていない場合は、録音時の手順と同様に、再生用の出力バス (ステレオ) を追加します。)

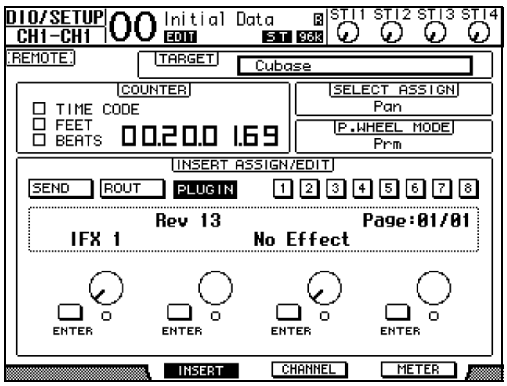
3. また、各トラックの出力ポートが Stereo Out にアサインされていることを確認します。

4. 「再生」ボタンをクリックして、再生を開始します。



✦ DAW リモート機能

01V96i には、Cubase などの外部 DAW を操作するリモート機能が搭載されています。01V96i から Cubase をリモート操作するための設定については、01V96i のリファレンスマニュアルの P.83 を参照ください。



01V96i Editor

01V96i Editors を使えば、PC との連携で作業環境を拡張可能。01V96i Editor を使用するためには以下のソフトウェアとドライバをインストールする必要があります。

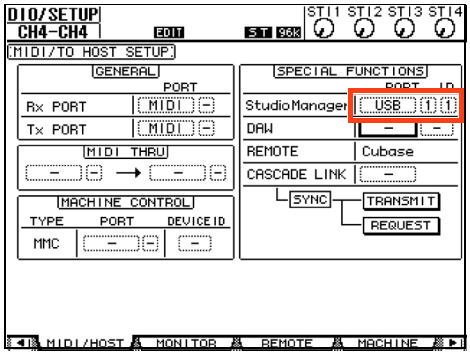
- Studio Manager V2 Host
- 01V96i Editor
- Yamaha Steinberg USB driver

それぞれ、最新のソフトウェア（無償）はヤマハプロオーディオサイトから入手できます。

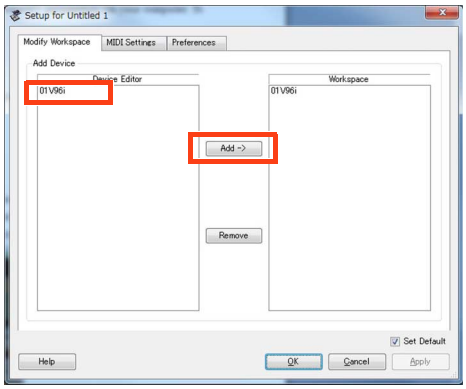
セットアップ

01V96i Editor を使用して PC から 01V96i 本体を操作するには、Studio Manager V2 Host と 01V96i Editor の両方で入出力ポートを設定する必要があります。

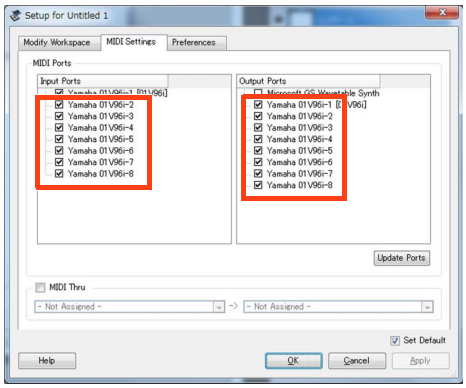
1. 01V96i の DISPLAY ACCESS の **[DIO/SETUP]** キーを押して **MIDI/HOST** ページを開き、Studio Manager のポートを USB にパッチします。



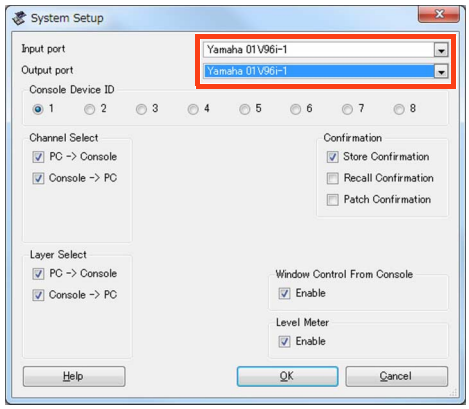
2. 初めて Studio Manager V2 Host を起動する場合、「File」メニュー→「Setup」を選択して、01V96i を Workspace セクションに追加します。



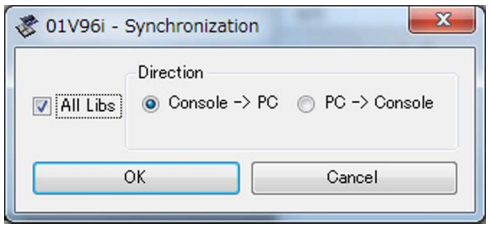
3. **「MIDI Settings」**ページを開いて、接続されている機器 (01V96i) の入出力ポートを選択します。



4. 01V96i Editor を起動して、「File」メニュー→「**System Setup**」を選択して、Input port と Output port を設定します。



5. 01V96i 本体と 01V96i Editor を同期させます。



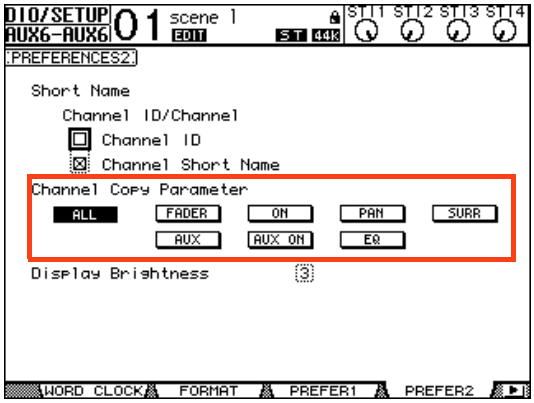
ファイル管理

01V96i 本体と同期させるだけでなく、すべてのミックスデータを PC 上でファイルとして保存 / 読み込みすることができます。レンタルや設備システムの場合は、事前に仕込んだ設定を PC に保存しておけば、現場でのセットアップを大幅に短縮できます。01V96i Editor で保存されるファイル形式の拡張子は ".YSE" です。

操作上のヒントとショートカット

[SEL] キーを使う

1. **チャンネルペアを組む**
   チャンネル [SEL] キーを押しながら隣り合うチャンネルの [SEL] キーを押すと、ステレオペアが組めます。左チャンネルの番号が奇数、右チャンネルの番号が偶数であれば、インプットチャンネルでもアウトプットチャンネルでもこのショートカットが使えます。最初に押した [SEL] キーのチャンネルがペアのマスターとなるので、その設定（ただしパンとバスルーティングの設定は除く）がもう 1 つのチャンネルにコピーされます。もう一度同じ操作をすると、ペアが解除され、それぞれのチャンネルはモノになります。
2. **チャンネル設定をコピーする**
   [SEL] キーでコピー元のチャンネルを選択し、[CHANNEL COPY] キー（このキーはユーザー定義キーに割り当ててください）を押します。次にコピー先チャンネルの [SEL] キーを押してから [PASTE] キー（これもユーザー定義キーに割り当てられます）を押します。



NOTE コピー対象となるパラメーターは、「DIO/SETUP」（デジタル I/O ／セットアップ）画面の「PREFERENCES2」（プリファレンス 2）ページで指定します。

その他のショートカット

1. **EQ ゲインを 0dB に設定する**
   EQ バンドのゲインを 0dB にリセットするには、リセットしたいバンドのキー（SELECTED CHANNEL セクション）を 1 秒間押したままにします。
2. **EQ をリセットする**
   チャンネルのパラメトリック EQ 全体を初期設定に戻すには、そのチャンネルの [LOW]/[HIGH] キーを同時に押します。
3. **STEREO ミックスを AUX にコピーする**
   LAYER [1-16] または [17-32] キーを押したまま、FADER MODE [AUX1-8] の 1 つを押し、確認メッセージが表示されたら「YES」をクリックします。選択された AUX センドにフェーダーレベルがコピーされます。（AUX センドはすべて PRE 設定にしてください。これは、「AUX DISPLAY」（AUX ディスプレイ）画面の「SEND」（センド）ページで「GLOBAL PRE」ボタンをクリックして設定します。）

NOTE 一度にコピーできるレイヤーは 1 つに限られます。ミックス全体を AUX センドにコピーするには各レイヤーごとに同じ手順を繰り返してください。

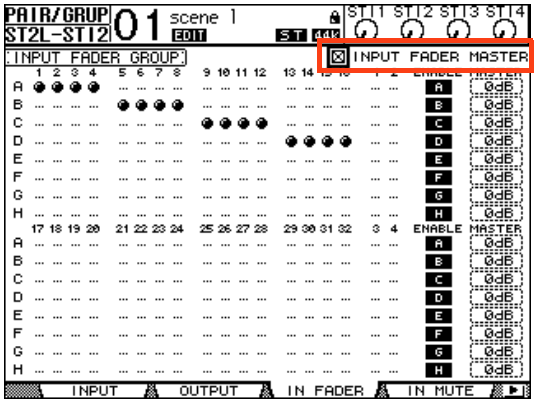
この手順を使うと、レコーディング中にヘッドフォン用のモニターミックスを簡単に作れます。また、ライブでミュージシャンがステージでモニターできるようミックスをすぐに作ることもできるので便利です。

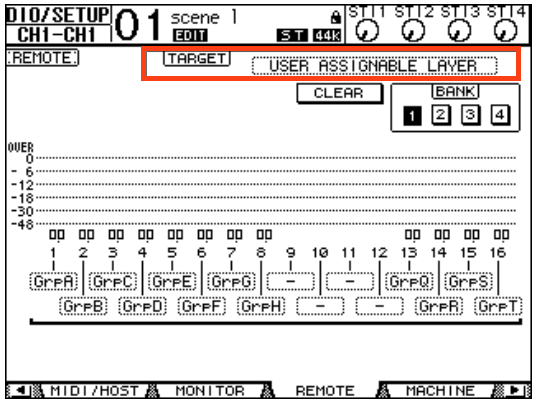
4. **シーンのフェードタイムをコピーする**
   同じフェードタイムをすべてのチャンネルに割り当てるには、まず一つのチャンネルで希望のフェードタイムを入力し、[ENTER] キーをダブルクリックします。フェードタイムがその他すべてのインプットまたはアウトプットチャンネルにコピーされます。
5. **ディレイタイムをコピーする**
   同じディレイタイムをすべてのチャンネルに割り当てるには、まず一つのチャンネルで希望のディレイタイムを入力し、[ENTER] キーをダブルクリックします。ディレイタイムがその他すべてのインプットまたはアウトプットチャンネルにコピーされます。

その他のヒント

1. フェーダーグループ

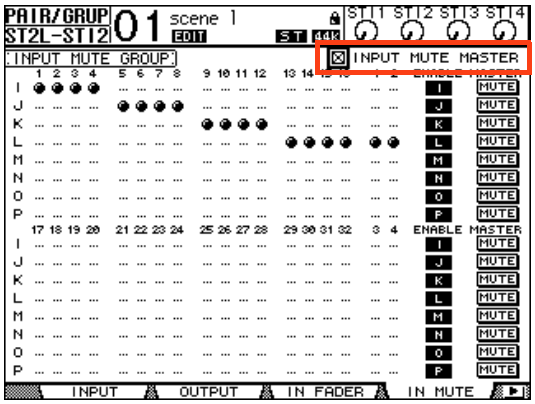
DCA（またはアナログ VCA）タイプのフェーダーマスターを設定するには、まず「INPUT FADER GROUP」（フェーダーグループ）ページの一番上にある「INPUT FADER MASTER」ボックスにチェックを入れます。次に、FADER LAYER [REMOTE] キーを押し、「TARGET」パラメーターとして「USER ASSIGNABLE LAYER」を選択します。これで、自由に他のチャンネルも組み合わせて、選択したリモートレイヤーにすべてのグループマスターフェーダーを表示できます。

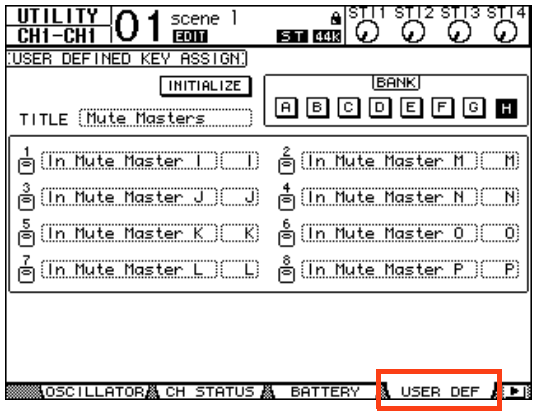




2. ミュートマスターキー

ユーザー定義キーは、ミュートグループマスターキーとして機能を割り当てることができますが、これにはまず、「MUTE GROUP」（ミュートグループ）ページで「INPUT MUTE MASTER」ボックスと「OUTPUT MUTE MASTER」ボックスをチェックしてください。これで、ミュートグループがアナログミキサーのミュートグループのような動作になります。つまり、チャンネル [ON] キーはそれぞれ独立して動作しますが、ミュートマスターキーですべての指定チャンネルが一括ミュートされ、そのチャンネル [ON] キーが点滅します。





3. シーンメモリーのオートアップデート

「DIO/SETUP」（デジタル I/O ／セットアップ）画面の「PREFERENCES1」（プリファレンス 1）ページにはシーンメモリーのオートアップデート機能 (Scene MEM Auto Update) があります。これをオンにすると、別のシーンを呼び出す前の最後のミックス設定がストアされます。次回そのシーンをリコールすると、最後にストアされた設定が呼び出されます。ここでもう一度 [RECALL] キーを押すと、今度はそのシーンのオリジナルの設定がリコールされます。つまり、各シーンにつき 2 種類のメモリー（オリジナルの内容と最後にエディットした内容）が保存できるわけです。

4. **現在のシーンへ戻る**
シーンメモリーリストをスクロールしていると、現在どのシーンが選ばれていたかうっかり忘れてしまうことがあります。現在のシーン番号を表示させるには、SCENE [UP]/[DOWN] キーを同時に押します。

5. **ユーザー定義キー**
初期設定以外に次のような使い道もあります。
Scene +1/ − 1 Recall：次のシーンまたは前のシーンをリコールします。
OSC On/Off：内蔵オシレーターをコントロールします。
Studio Manager：PC または Mac 上で 01V96i Editor の様々なウインドウを開いたり閉じたりします。
Display Forward/Back：すでに表示した画面をもう一度表示させます。

6. **メモリーを初期化する**
コンソール上のメモリーをすべて消去して初期設定に戻すには、まずコンソールの電源を切ります。次に、SCENE MEMORY [STORE] キーを押しながら電源を入れます。カーソルで「INITIALIZE」ボタンを選択してすべてのライブラリを消去し、初期設定に戻します。

www.yamahaproaudio.com/japan/
で最新ダウンロードをチェック！