



Studio Manager V2 DM2000 Editor

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。

- ・ 「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プロオーディオホームページ

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

目次

基本操作とセットアップ	2
Studio Manager の起動と設定	2
Studio Manager の終了	3
エディターの設定	4
Studio Manager の同期	5
Offline Edit 機能	6
セッションの操作	6
Undo/Redo 機能	7
その他の機能	8
ウィンドウ	9
Master ウィンドウ	9
Layer ウィンドウ	10
Selected Channel ウィンドウ	14
Library ウィンドウ	21
Patch Editor ウィンドウ	23
Surround Editor ウィンドウ	28
Timecode Counter ウィンドウ	29
Effect Editor ウィンドウ	29
Meter ウィンドウ	30
GEQ Editor ウィンドウ	31
ショートカット	32
索引	33

* 仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

基本操作とセットアップ

メニュー/ボタン名の表記について

Windows と Macintosh でメニューやボタンの名称が異なる場合、この取扱説明書では Windows での名称 (Macintosh での名称) という形で表記します。

Studio Manager を使用するためには以下の操作が必要です。

「Studio Manager の起動」 「エディターの設定」 「Studio Manager の同期」

Studio Manager の起動と設定

1 Studio Manager を起動します。

Windows 2000: [スタート] ボタンをクリックした後、[プログラム -> YAMAHA Studio Manager] の順にマウスカーソルを合わせ、[Studio Manager] をクリックします。

Windows XP: [スタート] ボタンをクリックした後、[すべてのプログラム -> YAMAHA Studio Manager] の順にマウスカーソルを合わせ、[Studio Manager] をクリックします。

MacOS X: [Applications -> YAMAHA -> Studio Manager] の順にフォルダを開き、[Studio Manager] をダブルクリックします。

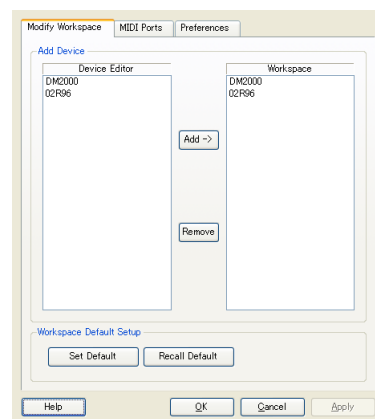
2 エディットする機器を選択します。

インストールされている本体の名称が Device Editor セクションにリスト表示されます。

エディットしたい機器を選択して、[Add ->] ボタンをクリックします。

選択された機器が Workspace セクションに表示されます。

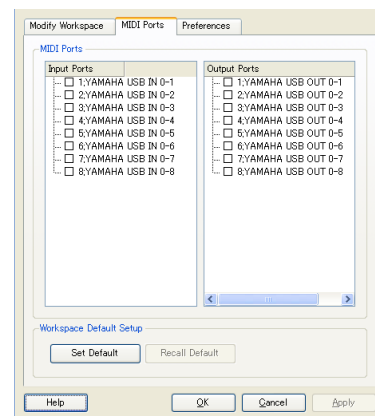
ノート: 同じ設定を繰り返し使うときは、エディットする機器が Workspace セクションに表示されている状態で [Set Default] ボタンをクリックすると、次回からはその機器が選択された状態で Studio Manager が起動します。



3 MIDIポートを選択します。

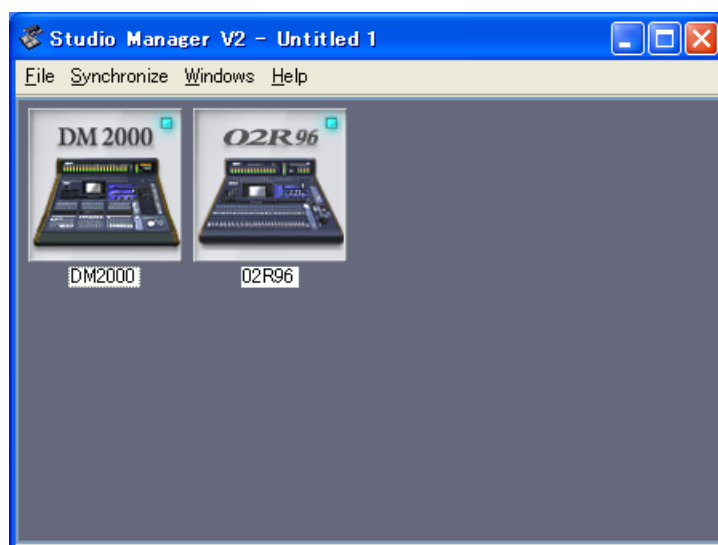
[MIDI Ports] ページを開いて、本体が接続されている MIDI In/Out/Thru の各ポートを設定します。

ノート: Studio Manager で MIDI ポートを有効にするには、この設定とは別にエディターでも MIDI ポートを選択する必要があります。
エディターでの設定方法は4ページの「エディターの設定」をご参照ください。



4 [OK]をクリックします。

Studio Managerのホストウィンドウが表示されます。



Studio Managerホストウィンドウ

5 エディットする本体のアイコンをダブルクリックしてその本体用のエディターを開きます。

Studio Managerの終了

ホストウィンドウで「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。ホストウィンドウの[閉じる]ボタン(クローズボックス)をクリックしても、Studio Managerを終了できます。

エディターの設定

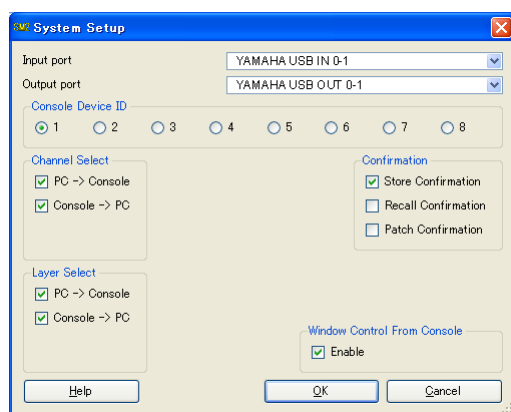
以下の内容は開いているすべてのエディターで個別に設定する必要があります。

ノート：以下の設定の前にMIDIポートの選択 (2ページ) をすませてください。

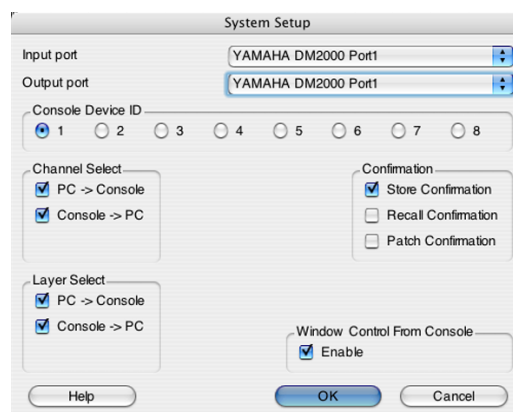
システムのセットアップ

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

Input portとOutput portは必ず設定してください。



Windowsのセットアップ画面



Macintoshのセットアップ画面

Input port/Output port: Studio Managerが本体と通信するポートを選択します。

ノート：2ページの手順3と同じMIDI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台までの本体のうち任意の1台をコントロールできます。コントロールしたい本体の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本体でも選択されます。「Console -> PC」にチェックが入っていると、本体で選択したチャンネルがStudio Managerでも選択されます。

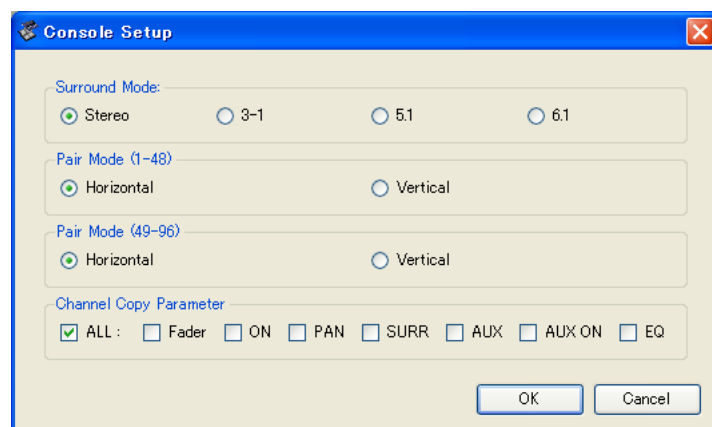
Confirmation: ストア、リコール、パッチ時に確認のダイアログボックスを表示させるかを設定します。

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本体でも選択されます。「Console -> PC」にチェックが入っていると、本体で選択したレイヤーがStudio Managerでも選択されます。

Window Control from Console: Studio Managerのウィンドウのオープン / クローズを本体のUSER DEFINED KEYSでリモートコントロールできます。この操作を有効にするかどうかを設定します。

コンソールのセットアップ

セットアップ画面を開くには、「File」メニューから「Console Setup」を選択します。



DM2000 Editor画面

Surround Mode: サラウンドモード(STEREO、3-1、5.1、6.1)を選択します。

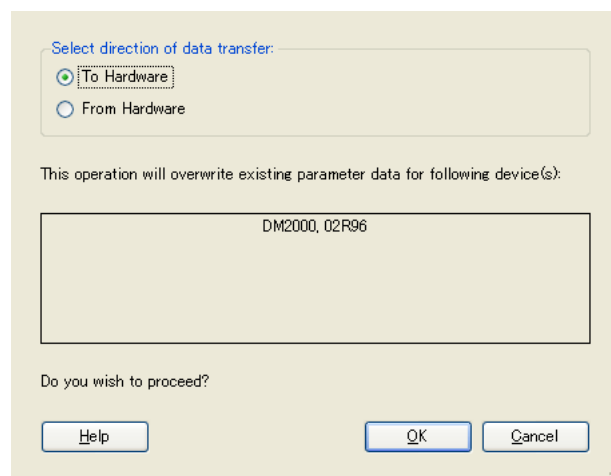
Pair Mode: フェーダーのペアをHorizontalとVerticalのどちらにするか選択します。

Channel Copy Parameter: チャンネルをコピーするときに、対象となるパラメーターを選択します。

Studio Managerの同期

Studio Managerを起動した時点では、本体とStudio Managerでパラメーターの設定が異なっています。このため、最初に本体とStudio Managerの設定を合わせる必要があります。これを本体とStudio Managerの同期と呼びます。この操作は以下の手順で行ないます。

- 1 ホストウィンドウで「Synchronize」「Total Recall...」を選択します。
次の画面が表示されます。



- 2 本体とStudio Managerのどちらの状態に合わせるか選択します。

「To Hardware」...Studio Managerの状態を本体にコピーします。

「From Hardware」...本体の状態をStudio Managerにコピーします。

3 「OK」をクリックします。

! 同期中は本体を操作しないでください。

ノート：

- 各エディターで「Synchronization」メニューから「Re-synchronize」を選択すると、エディターごとに同期がとれます。このとき、「All Lib」のチェックボックスでシーンやライブラリーデータを同期させるかどうかを選択できます。
ホストウィンドウで同期をとった場合、シーンやライブラリーデータは無条件で同期します。
- 本体の通信関連の設定(たとえば、MIDI、リモートレイヤー、マシンコントロール)は「To Hardware」の同期操作に影響されることはありません。これはStudio Managerに使用する通信ポートを保護するためです。

Offline Edit 機能

本体とStudio Managerを連動させたくない場合は、各エディターで「Synchronization」メニュー「Offline Edit」を選択します。Offline Editで編集した内容を本体に反映させたいときは、本体とStudio Managerの同期で「To Hardware」を選択します。

Masterウィンドウの[ONLINE]/[OFFLINE]ボタンでも、Offline Editを選択できます。

セッションの操作

Studio Managerでは、シーン/ライブラリーデータなどを含む本体のすべてのミックス設定をセッションと呼びます。セッションの操作方法は次のとおりです。

新規セッションを作成する	「File」メニュー 「New (Session)」
保存されているセッションを開く	「File」メニュー 「Open (Session)」
開いているセッションを保存する	「File」メニュー 「Save (Session)」
開いているセッションを新しい名前で保存する	「File」メニュー 「Save (Session) As...」

ノート：現在のオートミックスまたは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「From Hardware」の同期を実行しておく必要があります。

ホストウィンドウでセッションを保存すると、選択されているすべてのエディターの設定が1つのファイルに保存されます(このファイルの拡張子は".YSM"になります)。

各エディターのウィンドウでセッションを保存すると、そのエディターの設定だけがファイルに保存されます。

エディターで保存できるファイル形式は2種類あります。Studio Manager V2用のもの(拡張子".YSE")と、従来のStudio Managerと互換を持つもの(拡張子は本体によって変化)です。

拡張子".YSE"のファイル形式で保存したセッションは、従来のStudio Managerでは開けませんので、ご注意ください。

ノート：

- ホストウィンドウで新しいセッションを作成しようとしたり、保存されているセッションを開こうとした場合、現在開かれているセッション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セッションを開きます。[No]をクリックすると保存せずにセッションを開きます。また、[Cancel]をクリックすると操作が中止されます。
- スマートメディアに保存されているファイルはStudio Managerで正しく開けない場合があります。このような場合はファイルを一旦ハードディスクなどにコピーしてから開いてください。

Undo/Redo機能

直前(ひとつ前)の操作を取り消すことを Undo、直前の Undo を取り消すことを Redo と呼びます。Undoを2回続ければ2つ前までの操作を、3回続ければ3つ前までの操作を、というように操作をさかのぼって取り消すことができます。Undo/Redo機能の操作方法は次のとおりです。

Undo	「Edit」メニュー 「Undo」
Redo	「Edit」メニュー 「Redo」

ただし、以下の操作を行なった場合、それ以前の操作はUndo/Redoできなくなるか、矛盾が生じるために正しくUndo/Redoされなくなります。

- ・ Studio Managerの終了
- ・ サラウンドモード(STEREO/3-1/5.1/6.1)の変更
- ・ ペアモード(Horizontal/Vertical)の変更
- ・ 本体とStudio Managerの同期
- ・ 新規セッションの作成
- ・ セッションのオープン/クローズ
- ・ セッションの保存
- ・ チャンネルのコピー/ペースト
- ・ チャンネルペアの作成/解除
- ・ シーン/ライブラリーのストア/リコール
- ・ Selected ChannelウィンドウGATE:[LINK]ボタンのオン/オフ
- ・ Selected ChannelウィンドウCOMPRESSOR:[LINK]ボタンのオン/オフ
- ・ Surround Editorウィンドウの[LINK]ボタンのオン/オフ
- ・ AUXセンドのモード(FIXED/VARIABLE)の変更(本体での操作)
- ・ オートミックスの記録/再生開始(本体での操作)
- ・ サンプリング周波数の変更(本体での操作)
- ・ User Assignable Layerの設定変更(本体での操作)

ノート：以下の操作はUndo/Redoの操作対象外です。これらの操作は取り消せません。

- ・ Setup項目の変更
- ・ Synchronization
- ・ ウィンドウのオープン/クローズ
- ・ ウィンドウのサイズの変更

ノート：Libraryウィンドウでは、1つ前の操作だけがUndo/Redoの対象になります。2つ以上前の操作は取り消せません。

その他の機能

Copy/Paste機能

Studio Managerでは文字情報だけでなく、チャンネルの状態もCopy/Pasteできます。

このとき、どのパラメーターをCopyするかは「Console Setup」ウィンドウ(5ページ)で設定できます。

Copy/Paste機能の操作方法は次のとおりです。

文字を Copy	コピー元の文字列を選択し、右クリック ([control]+ クリック) 「Copy」
文字を Paste	ペースト先にカーソルを置き、右クリック ([control]+ クリック) 「Paste」
チャンネルを Copy	コピー元のチャンネルを右クリック ([control]+ クリック) 「Copy」
チャンネルを Paste	ペースト先のチャンネル右クリック ([control]+ クリック) 「Paste」

Ctrl(⌘)+クリック

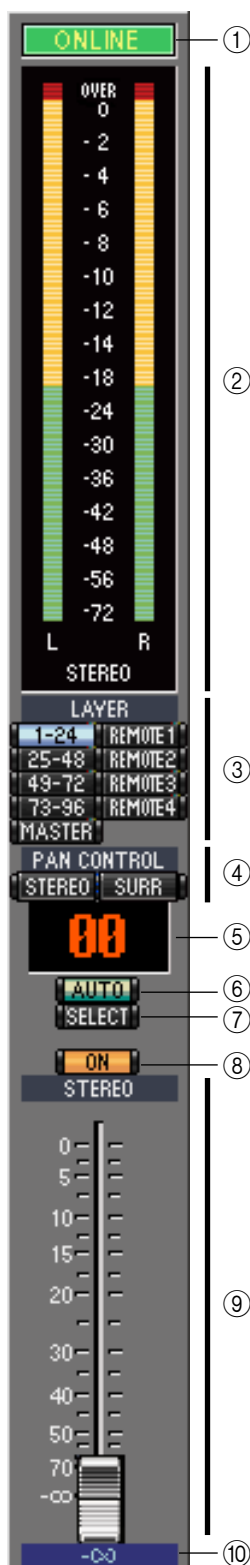
操作子や設定値にマウスカーソルを合わせ、[Ctrl]キー(⌘キー)を押したままクリックすると、プリセット値(インプットチャンネルのフェーダーは「-inf」、パンは「Center」など)に戻せます。

Ctrl(⌘)+Shift+クリック

フェーダーやAUXセンドのノブなどにマウスカーソルを合わせ、[Ctrl]キー(⌘キー)と[Shift]キーを押したままクリックすると、ノミナル値に設定できます。

ウィンドウ

Masterウィンドウ



Masterウィンドウでは、レイヤーの切り替えやステレオアウトのコントロールなどが行なえます。このウィンドウを開くには、[Windows]メニューから[Master]を選択します。

① [ONLINE]/[OFFLINE]ボタン

このボタンをクリックするたびにONLINE/OFFLINEの状態が切り替わります。

ノート: Studio ManagerとDM2000が接続されていない場合や接続に問題がある場合は、このボタンをクリックしても、[OFFLINE]から[ONLINE]に切り替わりません。

ONLINE

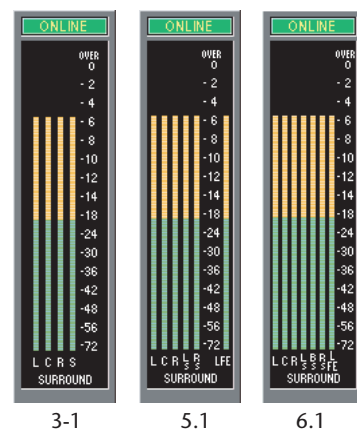
Studio ManagerとDM2000が正しく接続されていると、このインジケータが表示されます。この状態のとき、Studio ManagerとDM2000のパラメーターが連動します。

OFFLINE

Studio ManagerとDM2000が接続されていない場合、接続に問題がある場合、またはOffline Editが選択されている場合にこのインジケータが表示されます。この状態のときはStudio ManagerとDM2000のパラメーターは連動しません。

② メーター

サラウンドモードがSTEREOのときは、ステレオアウトの出力レベルを表示し、3-1、5.1、6.1のどれかのときはサラウンドプロセッサに送るバ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右の画面のようになっています。



③ LAYERボタン

レイヤーを選択します。

④ [PAN CONTROL]ボタン

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選択中はバングラフ上に丸印で表示されます。

⑤ シーンナンバーディスプレイ

現在リコールされているシーンを表示します。

⑥ [AUTO]ボタン

ステレオアウトのオートミックスの状態を表示します。

⑦ [SELECT]ボタン

ステレオアウトを選択します。

⑧ [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。

⑨ マスターフェーダー

ステレオアウトのフェーダーです。

⑩ フェーダー値

フェーダーの値をdB値で表示します。

Layerウィンドウ

DM2000 EditorのLayerウィンドウには24のチャンネルモジュールがあります。Layerウィンドウの表示はMasterウィンドウのLAYERボタンで切り替えられます。

このウィンドウを開くには、[Windows]メニューから[Layer]を選択します。

ノート:

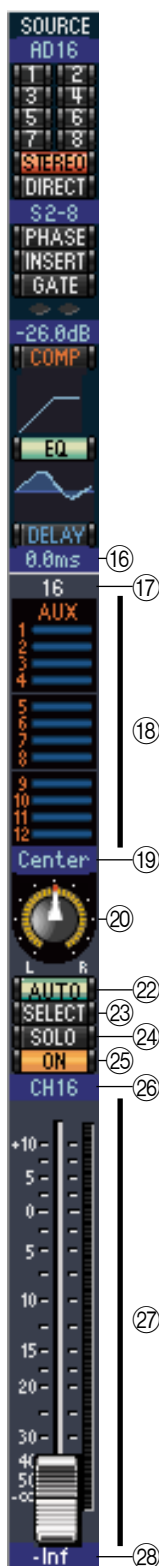
- ・ [View]メニューを使って、チャンネルストリップの表示を部分的にオン/オフできます。
- ・ Layer ウィンドウは複数開くことができます。2つ目以降のウィンドウのタイトルには [Locked] と表示されます。[Locked]と表示されているウィンドウには、本体やMasterウィンドウで行なったレイヤ - 変更が反映されません。このウィンドウのレイヤーを変更するには、ウィンドウを右クリック (<control>+クリック) して、[Layer]の項目から選択します。



① インプットチャンネル

Masterウィンドウの[LAYER]ボタンで[1-24]、[25-48]、[49-72]、[73-96]のどれかを選択すると、インプットチャンネルが表示されます。

- 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
ゲートがオープンが(緑)クローズが(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。番号をダブルクリックすると Selected Channel ウィンドウが開きます。

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、Selected Channel ウィンドウで設定します(15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。

②⑩ 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。Masterウィンドウの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」のとき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。

②⑪ 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。MasterウィンドウのPAN CONTROLが「SURR」のときに表示されます。LFEチャンネルレベルの設定は、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。



②⑪

②⑫ [AUTO] ボタン

インプットチャンネルのオートミックスの状態を表示します。

②⑬ [SELECT] ボタン

インプットチャンネルを選択します。

②⑭ [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。

②⑮ [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。

②⑯ 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。

②⑰ チャンネルフェーダー/チャンネルメーター

インプットチャンネルのフェーダーです。フェーダーの右側のメーターで信号レベルを表示します。

- ⑳ フェーダー値
フェーダーの値をdB値で表示します。

アウトプットチャンネル



MasterウィンドウのLAYERボタンで[MASTER]を選択すると、バスアウト、AUXセンド、MATRIXセンドの各チャンネルが表示されます。AUXセンド、MATRIXセンドのチャンネルには[STEREO]ボタンがありませんが、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。番号をダブルクリックすると Selected Channel ウィンドウが開きます。
- ⑩ [AUTO]ボタン
バスアウトのオートミックスの状態を表示します。
- ⑪ [SELECT]ボタン
バスアウトを選択します。MATRIX センドの場合、このボタンをもう一度クリックするとL/Rの切り替えができます。
- ⑫ [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。
- ⑬ [ON]ボタン
バスアウトをオン/オフします。オンにするとこのボタンがオレンジ色になります。
- ⑭ 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。
- ⑮ チャンネルフェーダー/チャンネルメーター
バスアウトのフェーダーです。フェーダーの右側のメーターで信号レベルを表示します。
- ⑯ フェーダー値
フェーダーの値をdB値で表示します。

リモートチャンネル



Master ウィンドウの LAYER ボタンで [REMOTE 1]、[REMOTE 2]、[REMOTE 3]、[REMOTE 4]のどれかを選択すると、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。番号をダブルクリックすると Selected Channel ウィンドウが開きます。
- 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。

ノート: 本体のリモートターゲットがUSER DEFINEDの場合、REMOTE1-4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。

- ④ リモートターゲット名
本体で選択したリモートターゲットを表示します。
- 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 DEFINEDの場合、REMOTE1-4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。

- ⑥ フェーダー値
フェーダーの値を0 ~ 127で表示します。

リモートターゲットがUser Assignable Layerの場合

アサインされているチャンネルの画像が表示されます。これらの詳細については、インプットチャンネル([10ページ](#))やアウトプットチャンネル([12ページ](#))をご参照ください。また、Group Master Faderがアサインされている場合は、[AUTO][SOLO][ON]の各ボタンとフェーダーだけが表示されます。

Selected Channelウィンドウ

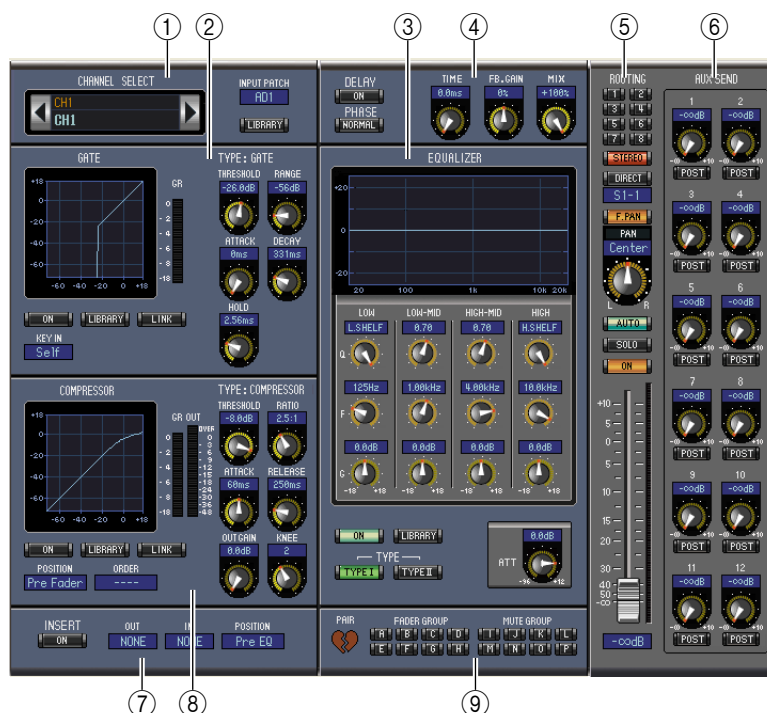
Selected Channelウィンドウでは、選択中のチャンネルの詳細なエディットが行なえます。このウィンドウを開くには、[Windows]メニューから[Selected Channel]を選択します。Selected Channelの画面レイアウトには以下の6種類があります。

- ・ インプットチャンネル(下記参照)
- ・ パスアウト(16ページ参照)
- ・ AUXセンタ(17ページ参照)
- ・ MATRIXセンタ(18ページ参照)
- ・ ステレオアウト(19ページ参照)
- ・ リモートチャンネル(20ページ参照)

ノート: Selected Channelウィンドウは複数開くことができます。2つ目以降のウィンドウのタイトルには[Locked]と表示されます。[Locked]と表示されているウィンドウからはLibraryウィンドウを開けません。また以下の操作も反映されません。

- ・ Layerウィンドウのチャンネル選択([SELECT]ボタン)
- ・ Surround Editorウィンドウでの操作

インプットチャンネル



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Channel Library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ュホールドレベル、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Gate Library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Equalizer Library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、ミックスバランス(ウェット/ドライのミックス)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、[AUTO] [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。[AUTO] ボタンはオートミックスの状態を表示します。[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。フェーダーの右側に信号レベルを表わすメーターが、下に現在のフェーダーの値が表示されます。

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 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。[ON] 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。

⑧ 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ョルドレベル、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。

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。



バスアウト



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Channel Library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15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、パン、レベルコントロール、[AUTO] [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センドレベルとパンポジションを設定します。[AUTO] ボタンでオートミックスの状態を表示します。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。フェーダーの右側に信号レベルを表わすメーターが、下に現在のフェーダーの値が表示されます。

⑤ 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。[ON] 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。

⑥ COMPRESSORセクション

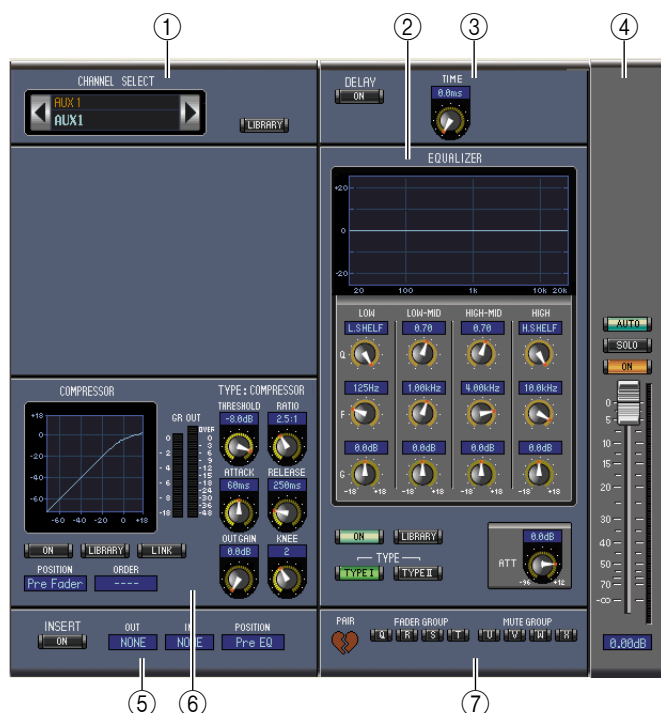
選択中のバスアウトのコンプレッサーコントロールとグラフがあります。インプットチャンネルのコンプレッサーセクションと同じです。詳細は15ページの「[COMPRESSORセクション](#)」をご参照ください。

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



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Channel Library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15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[AUTO][SOLO][ON] ボタンとチャンネルフェーダーがあります。フェーダーの右側に信号レベルを表わすメーターが、下に現在のフェーダーの値が表示されます。

⑤ 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。[ON] 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。

⑥ COMPRESSORセクション

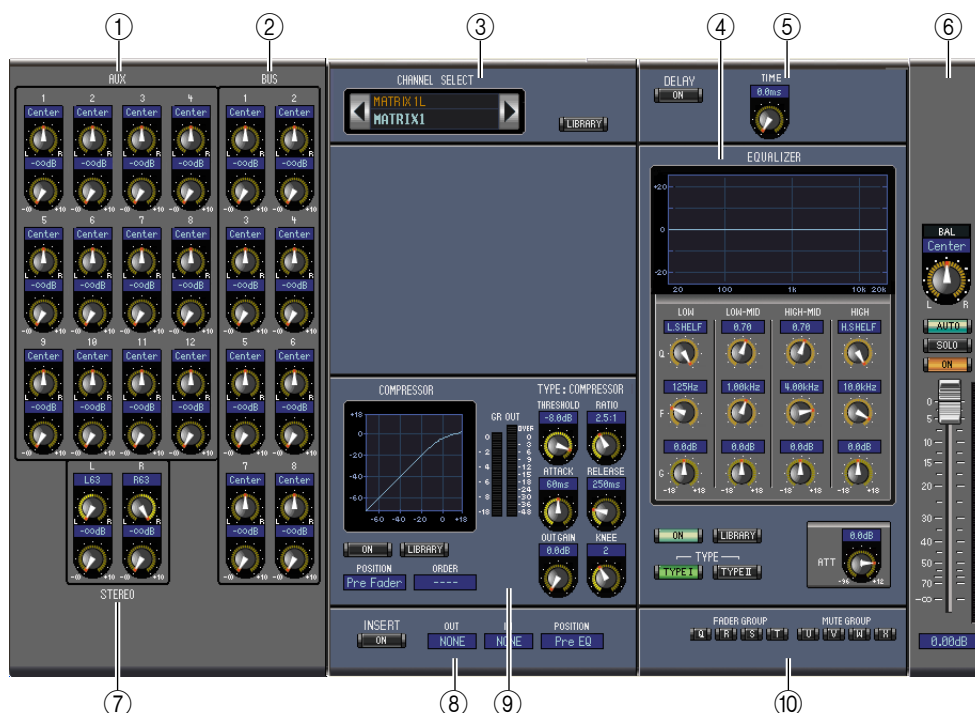
選択中のAUXセンドのコンプレッサーコントロールとグラフがあります。インプットチャンネルのコンプレッサーセクションと同じです。詳細は15ページの「COMPRESSORセクション」をご参照ください。

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。



MATRIXセンド



- ① AUXセクション
選択中のMATRIXセンドの、AUXセンド MATRIXセンドコントロールがあります。回転ノブでAUXセンド MATRIXセンドのレベルとパンを設定します。ペアのAUXセンドはハートのマークで表示されます。
- ② BUSセクション
選択中のMATRIXセンドの、バスアウト MATRIXセンドコントロール類があります。回転ノブでバスアウト MATRIX センドのレベルとパンを設定します。ペアのバスアウトはハートのマークで表示されます。
- ③ 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Channel Libraryウィンドウが開きます。
- ④ EQUALIZERセクション
選択中のMATRIX 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15ページの「EQUALIZERセクション」をご参照ください。
- ⑤ DELAYセクション
選択中の MATRIX 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。
- ⑥ MATRIXセンドレベルセクション
選択中のMATRIX センドのバランスコントロール、[AUTO]/[SOLO]/[ON]ボタン、チャンネルフェーダーがあります。フェーダーの右側に信号レベルを表すメーターが、下に現在のフェーダーの値が表示されます。
- ⑦ STEREOセクション
選択中のMATRIXセンドの、ステレオアウト MATRIXセンドコントロールがあります。回転ノブでステレオアウト MATRIXセンドのレベルとパンを設定します。
- ⑧ INSERTセクション
選択中のMATRIXセンドのインサートパラメーターがあります。[ON]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。

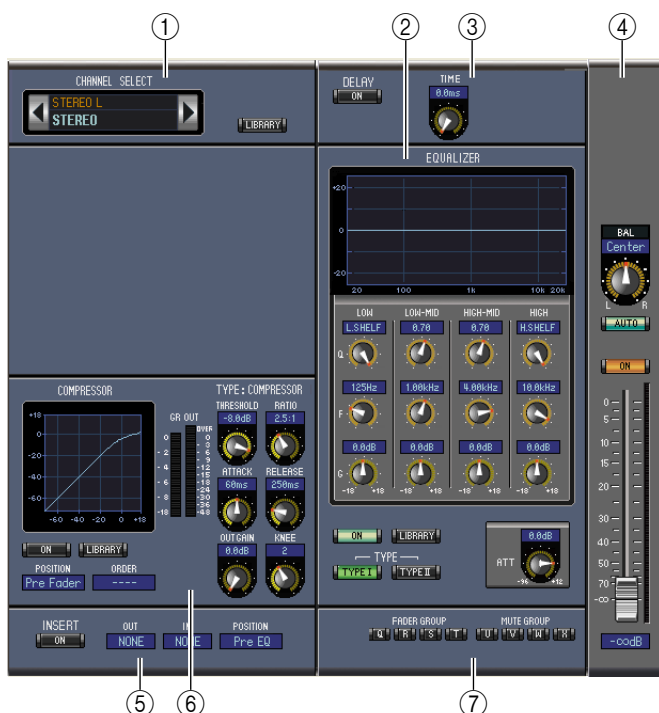
⑨ COMPRESSORセクション

選択中の MATRIX センドのコンプレッサーの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 [15 ページの「COMPRESSORセクション」](#) をご参照ください。

⑩ FADER GROUP/MUTE GROUPセクション

選択中の MATRIX センドのフェーダー、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。

ステレオアウト



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Channel Library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 [15 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、[AUTO] [ON] ボタン、チャンネルフェーダーがあります。フェーダーの右側に信号レベルを表わすメーターが、下に現在のフェーダーの値が表示されます。

⑤ 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。[ON] 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。

⑥ 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 [15 ページの「COMPRESSORセクション」](#) をご参照ください。

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

ターゲットがUser Assignable Layerの場合アサインされているチャンネルの画像が表示されます。これらの詳細については、インプットチャンネル([10ページ](#))やアウトプットチャンネル([12ページ](#))をご参照ください。また、Group Master Fader がアサインされている場合は、[AUTO] [SOLO] [ON] の各ボタンとフェーダーだけが表示されます。

Libraryウィンドウ

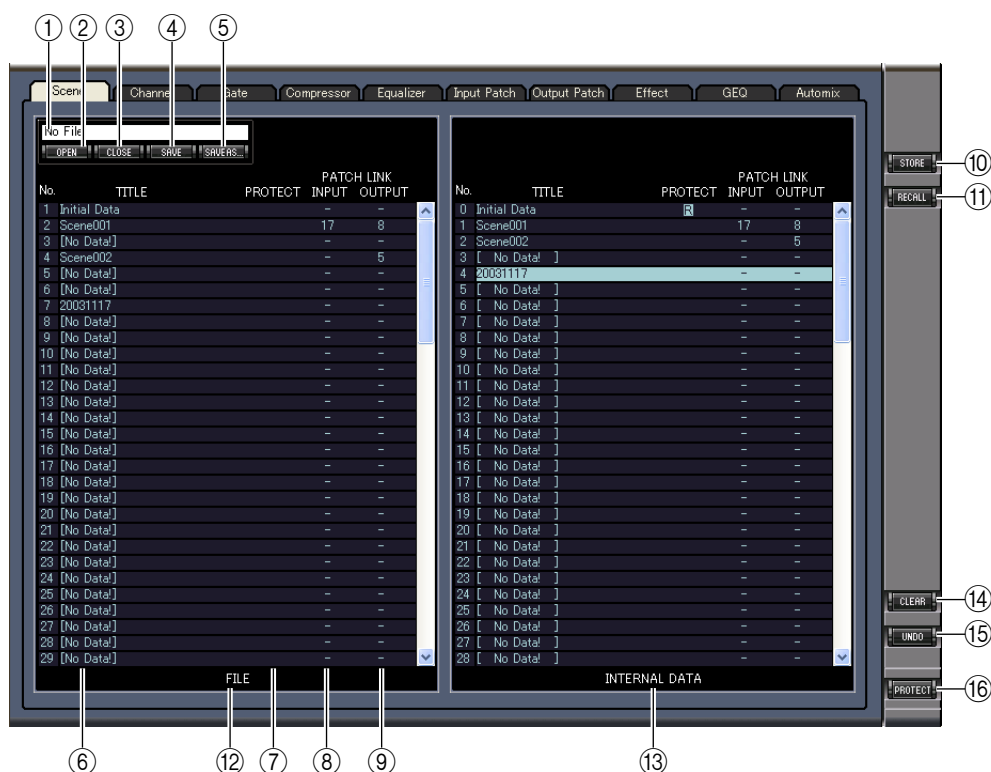
Library ウィンドウでは、シーンとライブラリーの管理が行なえます。シーンとライブラリーはライブラリーファイルとしてコンピューターのディスクに保存できます。

このウィンドウを開くには、[Windows] メニューから [Library] を選択します。このウィンドウは10ページあり、上部にあるタブをクリックするか、次の操作でページを選択します。

ページ	操作
Channel Library	Selected Channel ウィンドウの [LIBRARY] ボタンをクリック
Gate Library	
Compressor Library	
Equalizer Library	
Input Patch Library	Patch Editor ウィンドウの [LIBRARY] ボタンをクリック
Output Patch Library	
Effect Library	Effect Editor ウィンドウの [LIBRARY] ボタンをクリック
GEQ Library	GEQ Editor ウィンドウの [LIBRARY] ボタンをクリック

Libraryウィンドウのレイアウトはどのページでも同じです(以下はScene Memoryページの例です)。Libraryウィンドウは2つのセクションから構成されています。左側のセクションには、現在編集中のライブラリーファイルの状態を表示します。これをFILEセクションと呼びます。右側のセクションには、本体のライブラリーの状態を表示します。これをINTERNAL DATAセクションと呼びます。

リスト内の項目(メモリー)をドラッグすると、コピーやソートができます。同一セクション内の場合、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。メモリーの入れ替えは、<Shift> 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は上書きされます。メモリーのタイトルを変更するには、タイトル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。


ノート：スマートメディアに保存されているファイルはStudio Managerで正しく開けない場合があります。このような場合はファイルを一旦ハードディスクなどにコピーしてから開いてください。

- 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
メモリーのタイトルを表示します。

- ⑦ PROTECT (Scene Memory、Automix Memoryのみ)
プロテクトをかけたメモリーに対して、鍵アイコンを表示します。また、プリセットデータには、 (リードオンリーマーク)が表示されます。

- ⑧ INPUT PATCH LINK(Scene Memoryのみ)
SceneライブラリーにリンクされているInput Patchライブラリー番号を表示します。Scene Memoryをストア/リコールするとき、該当する番号のInput Patchライブラリーのメモリーも併せてストア/リコールされます。

- ⑨ OUTPUT PATCH LINK(Scene Memoryのみ)
SceneライブラリーにリンクされているOutput Patchライブラリー番号を表示します。Scene Memoryをストア/リコールするとき、該当する番号のOutput Patchライブラリーのメモリーも併せてストア/リコールされます。

- ⑩ [STORE]ボタン
選択した場所にライブラリーの内容をストアします。

ノート：Offline Edit時はAutomix Memoryのストア/リコールができません。

- ⑪ [RECALL]ボタン
選択したメモリーをリコールします。

ノート：Offline Edit時はAutomix Memoryのストア/リコールができません。

- ⑫ FILEセクション
現在開いているライブラリーファイルの内容を表示します。

- ⑬ INTERNAL DATAセクション
選択中のライブラリーの本体の状態を表示します。

ノート：Master ウィンドウのONLINE/OFFLINE インジケーターがOFFLINE になっているときは、Studio Managerと本体の同期が取れていないため、本体の状態が正しく表示されません。

- ⑭ [CLEAR]ボタン
選択したメモリーをリストから消去します。

- 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)、名称の変更を取り消します。

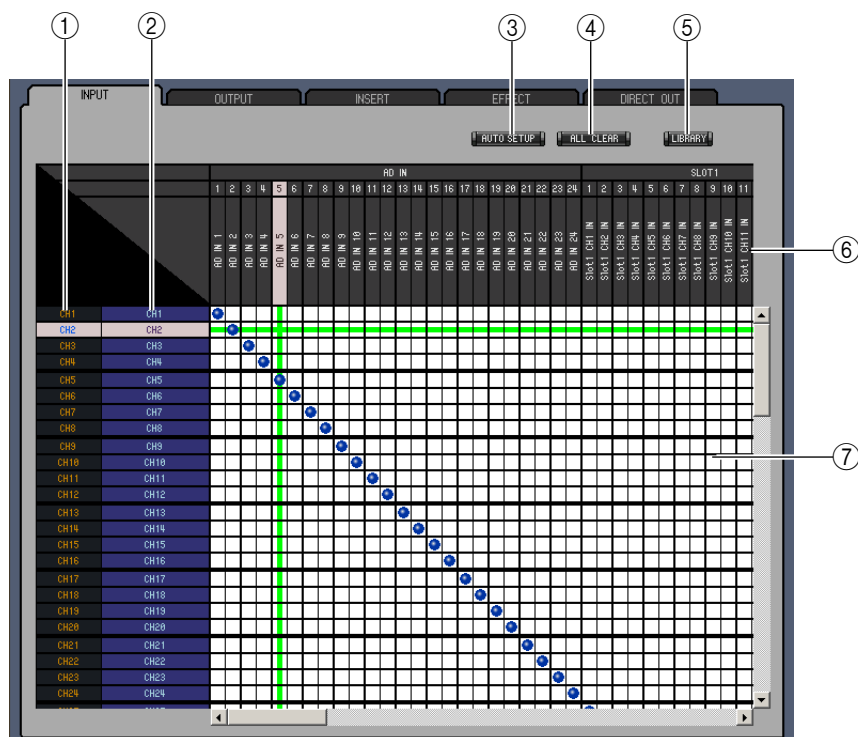
ノート：Libraryウィンドウでは、直前の操作だけがUNDOの対象になります。2つ以上前の操作は取り消せません。

- ⑯ [PROTECT]ボタン(Scene Memory、Automix Memoryのみ)
選択したメモリーにプロテクトを掛けたり、プロテクトを外したりします。

Patch Editorウィンドウ

Patch Editor 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。このウィンドウを開くには、[Windows]メニューから[Patch Editor]を選択します。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。

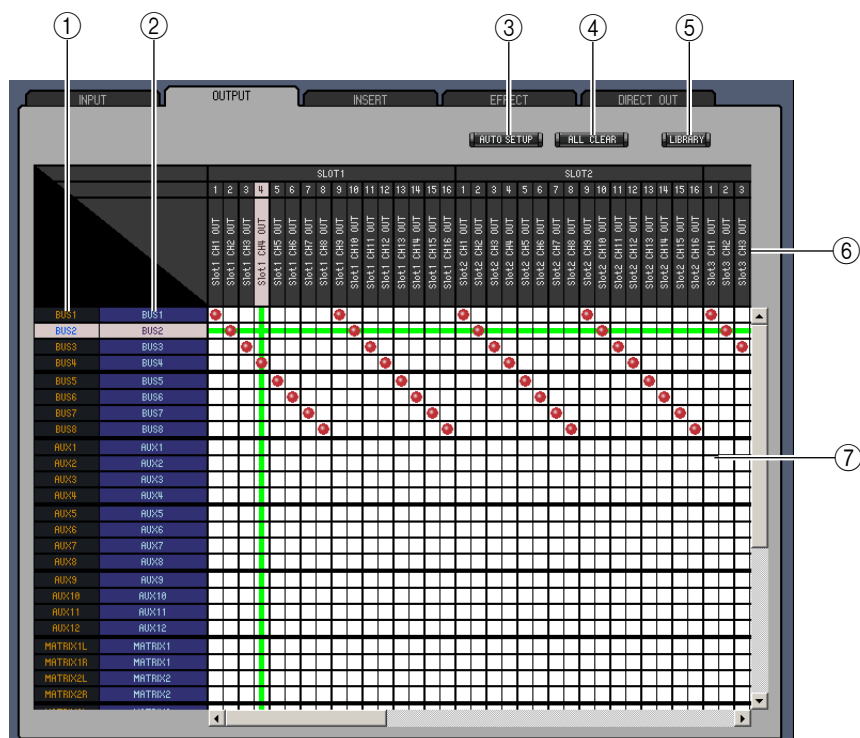
INPUT PATCHページ



- ① チャンネルID
チャンネルIDを表示します。
- 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します。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
Input Patch Libraryウィンドウを開きます。
- ⑥ ポートネーム
ポートネームを表示します。エディットは名前をクリックしてタイプします。
- ⑦ 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。

ノート： キーボードのカーソルキーと<Enter>キーを使ってパッチを設定することもできます。

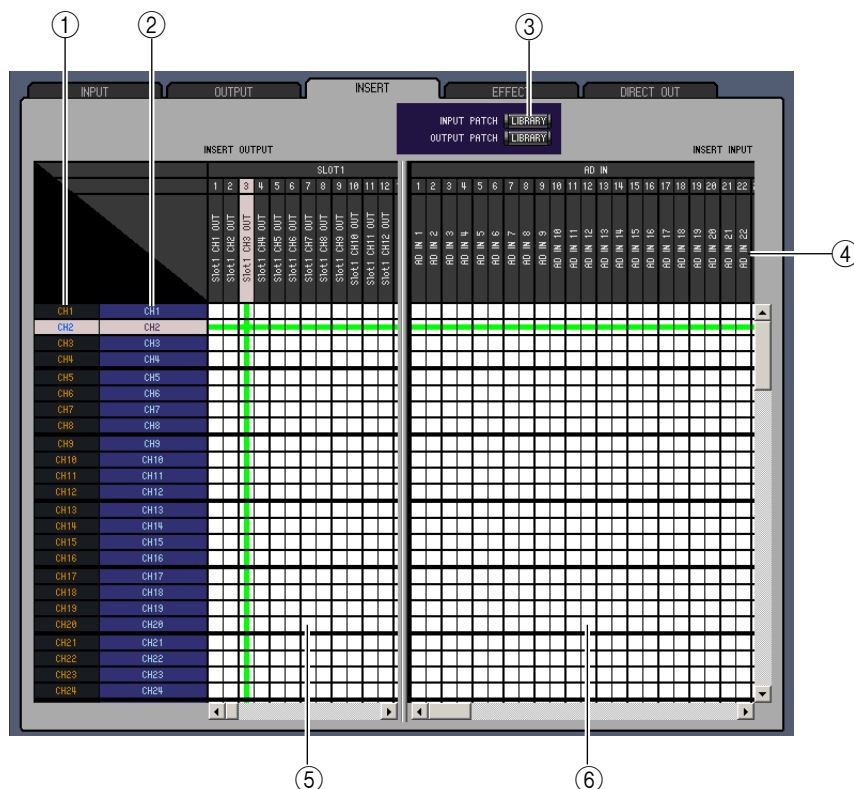
OUTPUT PATCHページ



- ① チャンネルID
チャンネルIDを表示します。
- 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します。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
Output Patch Libraryウィンドウを開きます。
- ⑥ ポートネーム
ポートネームを表示します。エディットは名前をクリックしてタイプします。
- ⑦ パッチペイ
アウトプットポートをアウトプット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。

ノート： キーボードのカーソルキーと<Enter>キーを使ってパッチを設定することもできます。

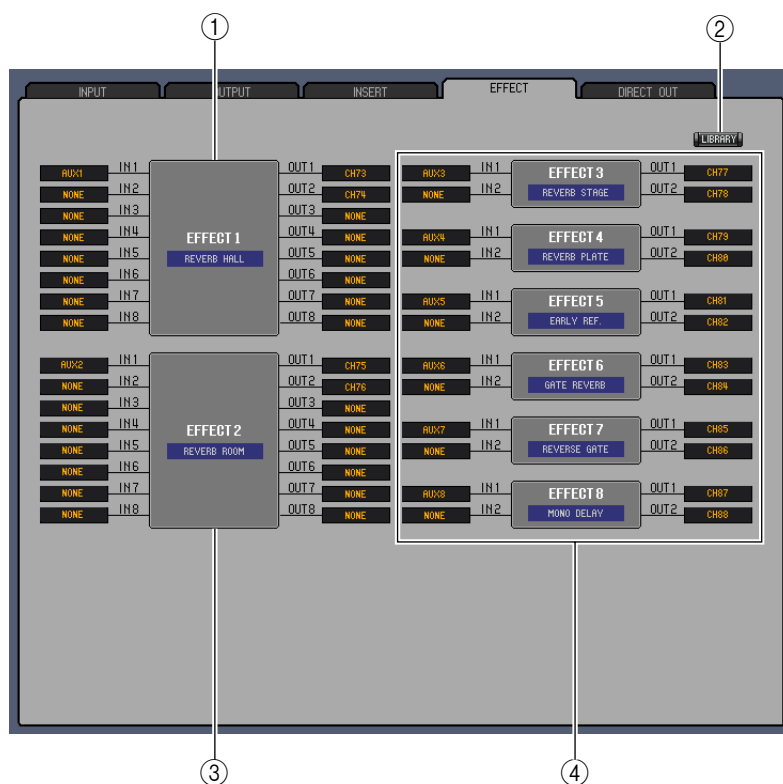
INSERT PATCHページ



- ① チャンネルID
チャンネルIDを表示します。
- 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します。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
Input Patch LibraryやOutput Patch Libraryのウィンドウを開きます。
- ④ ポートネーム
ポートネームを表示します。エディットは名前をクリックしてタイプします。
- ⑤ インサートアウトパッチベイ
アウトポートをインプットチャンネル、バスアウト、AUXセンド、MATRIX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。
- ⑥ 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、MATRIX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。

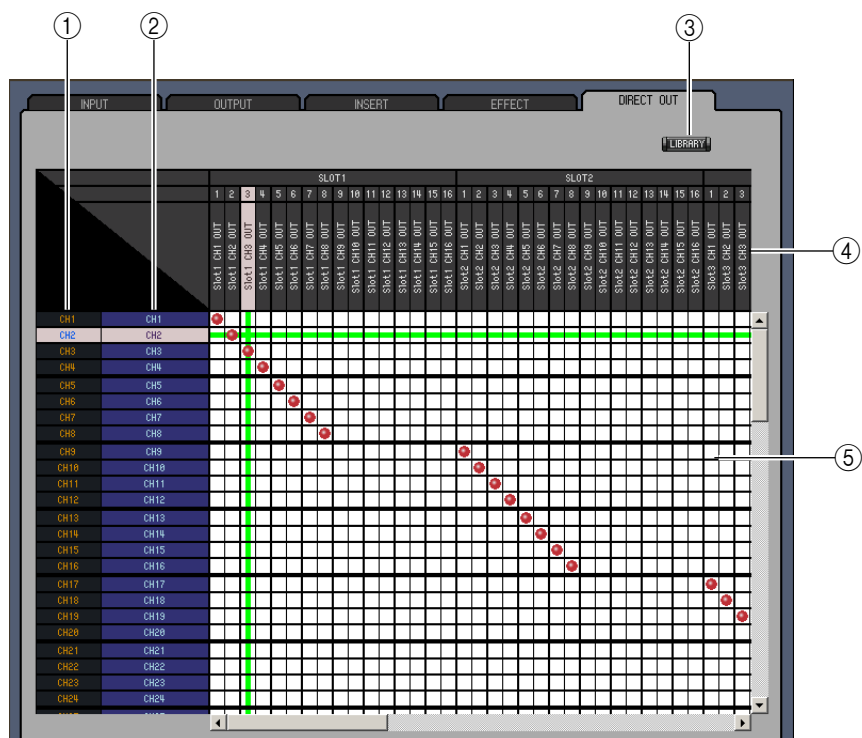
ノート： キーボードのカーソルキーと<Enter>キーを使ってパッチを設定することもできます。

EFFECT PATCHページ



- ① エフェクトプロセッサー1
内蔵エフェクトプロセッサー1にアサインされているエフェクト名を表示します。
また、エフェクトプロセッサー1のINPUT/OUTPUTを選択できます。
- ② [LIBRARY]ボタン
Input Patch Libraryウィンドウを開きます。
- ③ エフェクトプロセッサー2
内蔵エフェクトプロセッサー2にアサインされているエフェクト名を表示します。
また、エフェクトプロセッサー2のINPUT/OUTPUTを選択できます。
- ④ エフェクトプロセッサー3～8
内蔵エフェクトプロセッサー3～8にアサインされているエフェクト名を表示します。
また、エフェクトプロセッサー3～8のINPUT/OUTPUTを選択できます。

DIRECT OUT PATCHページ

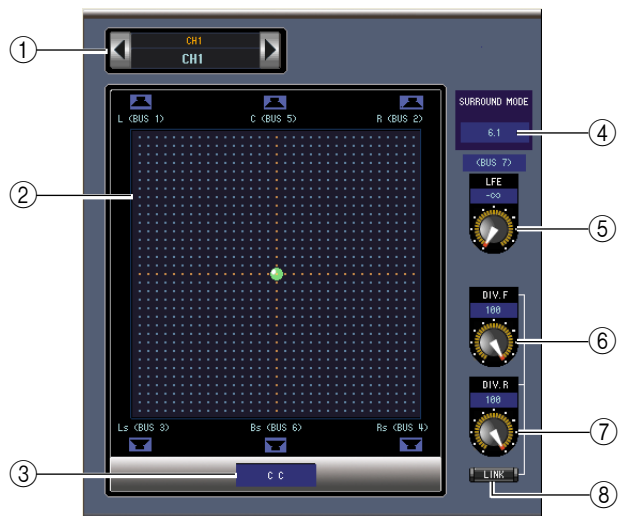


- ① チャンネルID
チャンネルIDを表示します。
- ② ロングチャンネルネーム
チャンネルのロングネームを表示します。エディットは名前をクリックしてタイプします。
- ③ [LIBRARY] ボタン
Output Patch Libraryウィンドウを開きます。
- ④ ポートネーム
ポートネームを表示します。エディットは名前をクリックしてタイプします。
- ⑤ パッチベイ
アウトポートポートをダイレクトアウトにパッチします。有効なパッチは赤い丸印で表示されます。パッチするにはマス目の中でクリックします。パッチの解除は赤い丸印をクリックします。

ノート： キーボードのカーソルキーと<Enter>キーを使ってパッチを設定することもできます。

Surround Editorウィンドウ

Surround Editor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。このウィンドウを開くには、[Windows]メニューから[Surround Editor]を選択します。



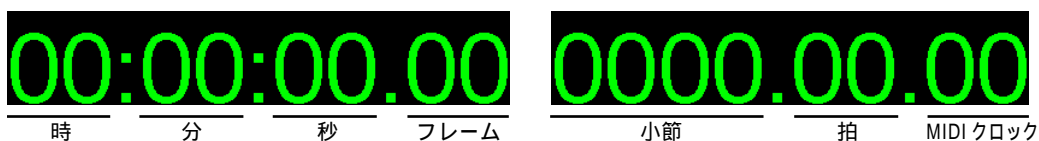
- ① チャンネル選択セクション
チャンネルの選択は、チャンネルIDをクリックして表示されるリストから選択するか、左右矢印のチャンネル選択ボタンをクリックします。チャンネルIDの下にはチャンネルのロングネームが表示され、変更はチャンネルネームをクリックしてタイプします。
- ② サラウンドパングラフ
このグラフ上の緑の丸印は選択中のインプットチャンネルのサラウンドパンポジションを示します。この丸印をドラッグしてサラウンドパンを設定します。また、スピーカーのアイコンをクリックすると、その場所にパンポジションが移動します。
- ③ サラウンドパンポジション
現在のサラウンドパンポジションです。
- ④ SURROUND MODE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サラウンドモード (STEREO、3-1、5.1、6.1) を選択します。
- 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。

Timecode Counterウィンドウ

Timecode Counterウィンドウには、指定したタイムコードソースによって、現在のタイムコードの位置が「時:分:秒.フレーム」または「小節.拍.MIDIクロック」で表示されます。

本体のAUTOMIX画面MAINページにあるタイムコードカウンターと連動しています。

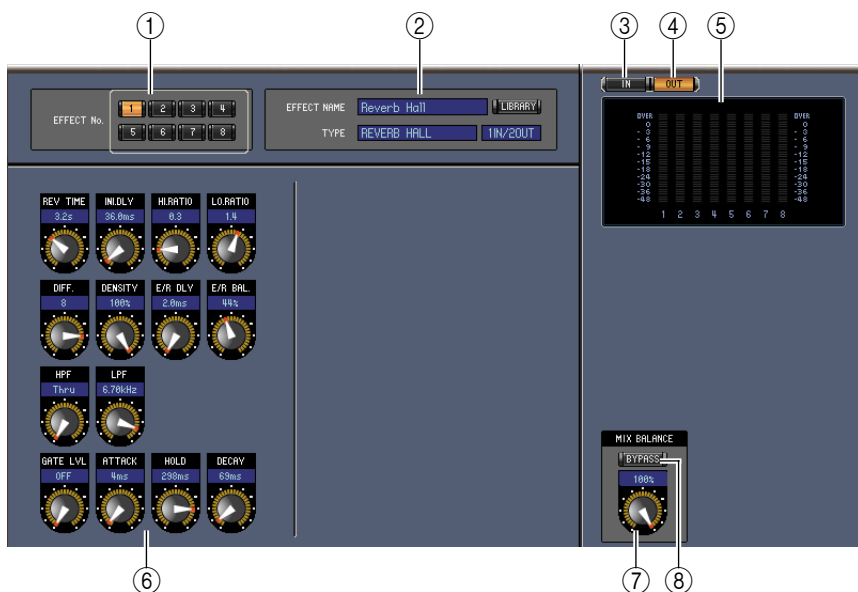
このウィンドウを開くには、[Windows]メニューから[Timecode Counter]を選択します。



Effect Editorウィンドウ

Effect Editor 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。このウィンドウを開くには、[Windows]メニューから[Effect Editor]を選択します。

ノート：Effect (Generic) Editorウィンドウは複数開くことができます。2つ目以降のウィンドウのタイトルには[Locked]と表示されます。[Locked]と表示されているウィンドウからはLibraryウィンドウを開けません。エフェクトをリコールした場合、[Locked]と表示されていないウィンドウがリコールの対象になります。



- 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Effect Libraryウィンドウが開きます。
- ③ [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。
- ④ [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。
- ⑤ 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。

- 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、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。

Meterウィンドウ

Meterウィンドウでは、インプット、アウトプット、エフェクト、ステレオアウトのメーターの表示を行います。このウィンドウを開くには、[Windows]メニューから[Meter]を選択します。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。

ページ	機能
CH1-96ページ	インプットチャンネル1-96のメーターを12ポイントで表示します。
MASTERページ	BUS1-8、AUX1-12、MATRIX1-4、STEREOのメーターを12ポイントで表示します。
EFFECT1-8ページ	エフェクト1-8のCH1,2の入出力のメーターを12ポイントで表示します。
EFFECT1-2ページ	サラウンド対応エフェクトモジュールのCH1-8の入出力のメーターを12ポイントで表示します。
STEREOページ	ステレオアウトへの出力を32ポイントのバーグラフで表示します。

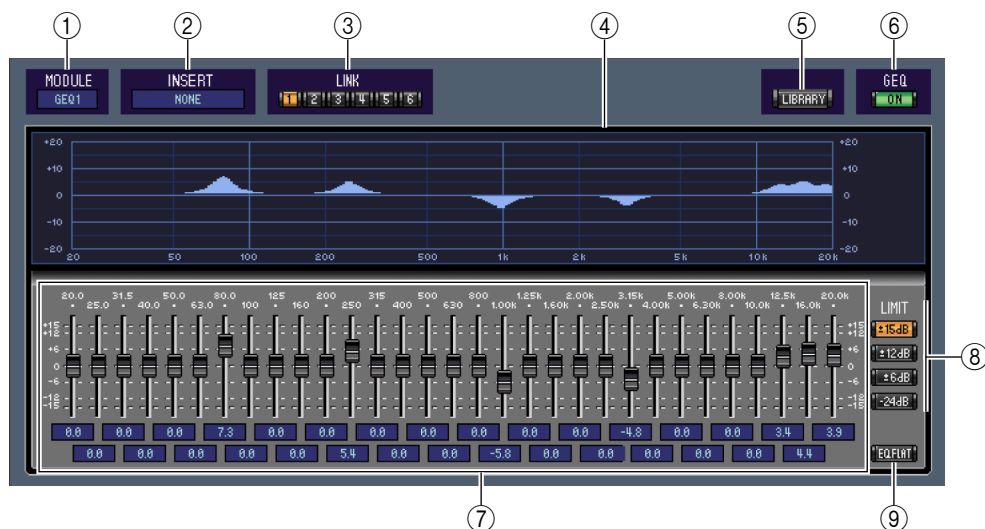
Meterウィンドウのレイアウトはどのページでもほぼ同じです。(以下はMASTERページの例です)。



- ① METER MODE
表示するメーターの種類を選択します。
- GATE GR: チャンネルゲートのリダクション量
 - COMP GR: チャンネルコンプのリダクション量
 - LEVEL: チャンネルレベル
- ② POSITION
METER MODEでLEVELを選択したときのメーターポイントを選択します。
- ③ [PEAK HOLD]ボタン
ピークホールドのオン/オフを設定をします。

GEQ Editorウィンドウ

GEQ Editorウィンドウではグラフィックイコライザー(GEQ)をエディットします。
このウィンドウを開くには、[Windows]メニューから[GEQ Editor]を選択します。



- ① MODULEパラメーター
GEQを選択します。
- ② INSERTパラメーター
選択GEQの挿入ポイントを指定します。
- ③ LINKボタン
選択中のGEQを他のGEQとリンクさせます。このボタンをクリックすると、選択中のGEQの設定がリンクされたGEQにコピーされます。すでにリンクされているGEQのボタンは無効になります。
- ④ GEQディスプレイ
選択中のGEQの設定を表示します。
- ⑤ [LIBRARY]ボタン
GEQ Libraryウィンドウを開きます。
- ⑥ GEQ [ON]ボタン
選択中のGEQをオン/オフします。オンになるとこのボタンが緑に点灯します。
- ⑦ GEQスライダー
各バンドのレベルをブースト/カットします。
- ⑧ LIMITボタン
選択中のGEQの最大ブースト/カット量を設定します。
- ⑨ [EQ FLAT]ボタン
スライダーをすべて0 dBにリセットします。

ショートカット

メニュー	動作	Windows	Macintosh
File メニュー	新規セッションを作成する	Ctrl+N	⌘ +N
	保存されているセッションを開く	Ctrl+O	⌘ +O
	開いているセッションを保存する	Ctrl+S	⌘ +S
Edit メニュー	Undo	Ctrl+Z	⌘ +Z
	Redo	Ctrl+Y	⌘ +Y
Windows メニュー	選択されているウィンドウを閉じる	Ctrl+W	⌘ +W
	すべてのウィンドウを閉じる	Ctrl+Alt+W	⌘ +Option+W
	Master ウィンドウを開く	Ctrl+1	⌘ +1
	Layer ウィンドウを開く	Ctrl+2	⌘ +2
	Selected Channel ウィンドウを開く	Ctrl+3	⌘ +3
	Library ウィンドウを開く	Ctrl+4	⌘ +4
	Patch Editor ウィンドウを開く	Ctrl+5	⌘ +5
	Surround Editor ウィンドウを開く	Ctrl+6	⌘ +6
	Timecode Counter ウィンドウを開く	Ctrl+7	⌘ +7
	Effect Editor ウィンドウを開く	Ctrl+8	⌘ +8
	Meter ウィンドウを開く	Ctrl+9	⌘ +9
	GEQ ウィンドウを開く	Ctrl+0	⌘ +0
Library ウィンドウ	連続した複数の項目 (メモリー) を選択する	Shift+ クリック	shift+ クリック
	離れて表示されている複数のメモリーを選択する	Ctrl+ クリック	control+ クリック
	同一セクション内のすべてのメモリーを選択する	Ctrl+A	control+A

索引

記号

1-24 ボタン	10
25-48 ボタン	10
49-72 ボタン	10
73-96 ボタン	10

A

ALL CLEAR ボタン	23、24
All Lib	6
AUTO SETUP ボタン	23、24
AUTO ボタン	9、11、12
AUX SEND セクション	15
AUX セクション	11、18
AUX センド	17
AUX センドレベルセクション	17

B

BUS セクション	18
BYPASS ボタン	30

C

CH1-96 ページ	30
Channel Copy Parameter	5
Channel Library	21
Channel Select	4
CHANNEL SELECT セクション	14、16、17、18、19
CLEAR ボタン	22
CLOSE ボタン	22
COMP GR	30
Compressor Library	21
COMPRESSOR セクション	15、16、17、19
COMP ボタン	10、12
Confirmation	4
Console -> PC	4
Console Device ID	4
Console Setup	5
Copy	8
Ctrl+Shift+ クリック	8
Ctrl+ クリック	8

D

DELAY セクション	15、16、17、18、19
DELAY ボタン	10、12
Device Editor セクション	2
DIRECT OUT PATCH ページ	27
DIRECT ボタン	10
Div.F コントロール	28
Div.R コントロール	28

DIV コントロール	28
------------	----

E

Effect Editor ウィンドウ	29
Effect Library	21
EFFECT PATCH ページ	26
EFFECT1-2 ページ	30
EFFECT1-8 ページ	30
EQ FLAT ボタン	31
Equalizer Library	21
EQUALIZER セクション	15、16、17、18、19
EQ ボタン	10、12
EQ 曲線	10、12

F

FADER GROUP セクション	15、16、17、19、20
FILE セクション	21、22
From Hardware	5

G

GATE GR	30
Gate Library	21
GATE セクション	14
GATE ボタン	10
GEQ Editor ウィンドウ	31
GEQ Library	21
GEQ ON ボタン	31
GEQ スライダー	31
GEQ ディスプレイ	31
Group Master Fader	13、20

I

Input Patch Library	21
INPUT PATCH LINK	22
INPUT PATCH セクション	14
INPUT PATCH ページ	23
Input Port/Output Port	4
INSERT PATCH ページ	25
INSERT セクション	15、16、17、18、19
INSERT パラメーター	31
INSERT ボタン	10、12
INTERNAL DATA セクション	21、22
IN ボタン	29

L

Layer Select	4
Layer ウィンドウ	10
LAYER ボタン	9
LEVEL	30

LFE コントロール	11、28
Library ウィンドウ	21
LIBRARY セクション	14
LIBRARY ボタン	23、24、25、26、27、31
LIMIT ボタン	31
LINK ボタン	28、31
Locked	10、14、29

M

Master ウィンドウ	9
MASTER ページ	30
MASTER ボタン	12
MATRIX センド	18
MATRIX センドレベルセクション	18
Meter	
CH1-96 ページ	30
EFFECT1-2 ページ	30
EFFECT1-8 ページ	30
MASTER ページ	30
STEREO ページ	30
METER MODE	30
COMP GR	30
GATE GR	30
LEVEL	30
Meter ウィンドウ	30
MIDI ポート	2
MIX BALANCE コントロール	30
MODULE パラメーター	31
MUTE GROUP セクション	15、16、17、19、20

O

OFFLINE	9
Offline Edit	6、9
ONLINE	9
ONLINE/OFFLINE ボタン	9
ON ボタン	9、11、12、13
OPEN ボタン	22
Output Patch Library	21
OUTPUT PATCH LINK	22
OUTPUT PATCH ページ	24
OUT ボタン	29

P

Pair Mode	5
PAIR セクション	15、16、17
PAN CONTROL ボタン	9
PAN セクション	15
Paste	8
Patch Editor	
DIRECT OUT PATCH ページ	27

EFFECT PATCH ページ	26
INPUT PATCH ページ	23
INSERT PATCH ページ	25
OUTPUT PATCH ページ	24
Patch Editor ウィンドウ	23
PC -> Console	4
PEAK HOLD ボタン	30
PHASE セクション	15
PHASE ボタン	10
POSITION	30
PROTECT	22
PROTECT ボタン	22

R

RECALL ボタン	22
Redo	7
REMOTE1 ボタン	13
REMOTE2 ボタン	13
REMOTE3 ボタン	13
REMOTE4 ボタン	13
Re-synchronize	6
ROUTING セクション	15

S

SAVE AS ボタン	22
SAVE ボタン	22
Selected Channel ウィンドウ	14
SELECT ボタン	9、11、12、13
SOLO ボタン	11、12
SOURCE パラメーター	10
STEREO セクション	18
STEREO ページ	30
STEREO ボタン	10、12
STORE ボタン	22
Studio Manager の起動	2
Studio Manager の終了	3
Studio Manager の設定	2
Studio Manager の同期	5
Surround Editor ウィンドウ	28
Surround Mode	5
SURROUND MODE パラメーター	28
Synchronization	6
Synchronize	5
System Setup	4

T

Timecode Counter ウィンドウ	29
TITLE	22
To Hardware	5
TO STEREO セクション	16
Total Recall	5

U

Undo	7
------	---

Undo/Redo の例外	7
UNDO ボタン	22
User Assignable Layer	13、20
USER DEFINED	13

V

View メニュー	10
-----------	----

W

Window Control from Console	4
Workspace セクション	2

Y

Y56K カード	6
YAMAHA プロオーディオ ホームページ	1

あ

アウトプットチャンネル	12
-------------	----

い

インサートアウトパッチベイ	25
インサートインパッチベイ	25
インプットチャンネル	10、14

う

ウィンドウ	9
Effect Editor	29
GEQ Editor	31
Layer	10
Library	21
Master	9
Meter	30
Patch Editor	23
Selected Channel	14
Surround Editor	28
Timecode Counter	29
ウェット信号	30

え

エディターの設定	4
エフェクトパラメーターセクション	30
エフェクトプロセッサー1	26
エフェクトプロセッサー2	26
エフェクトプロセッサー3 ~ 8	26
エフェクトプロセッサー選択ボタン	29
エフェクト選択セクション	29

お

オフラインエディット	6
------------	---

か

拡張子	6
-----	---

く

グラフィックイコライザー	31
--------------	----

け

ゲートオープン / クローズ インジケーター	10
ゲートスレッシュホールド	10

こ

コンソールのセットアップ	5
コンプレッサー曲線	10、12

さ

サラウンドパングラフ	28
サラウンドパンポジション	28

し

シーンナンバーディスプレイ	9
システムのセットアップ	4
ショートカット	32

す

ステレオアウト	19
---------	----

せ

セッション	
開く	6
作成	6
保存	6
名前を付けて保存	6
セットアップ画面	4

た

ダイレクトアウトパラメーター	10
----------------	----

ち

チャンネルID	23、24、25、27
チャンネルのショートネーム	11、12
チャンネルフェーダー	11、12、13
チャンネルメーター	11、12
チャンネル選択セクション	28
チャンネル番号	11、12、13

つ

通信ボ - ト保護	6
-----------	---

て

ディレイパラメーター	11、12
------------	-------

と

ドライ信号	30
-------	----

は

バスアウト	16
パッチベイ	23、24、27
バランスセクション	19
パン /AUX センドディスプレイ	11
パンコントロール	11

ふ

ファイル名	22
フェーダー値	9、12、13

ほ

ポートネーム	23、24、25、27
ポ - ト保護	6
ホストウインドウ	3

ま

マスターフェーダー	9
-----------------	---

め

メーター	9、29
------------	------

ら

ライブラリー	
Channel	21
Compressor	21
Effect	21
Equalizer	21
Gate	21
GEQ	21
Input Patch	21
Output Patch	21

り

リモートターゲット	13
リモートターゲット名	13
リモートチャンネル	13、20

る

ルーティングボタン	10
-----------------	----

れ

レベルセクション	15、16、19
----------------	----------

ろ

ロングチャンネルネーム	
.....	23、24、25、27