



# ***O1V96i***

---

## DIGITAL MIXING CONSOLE

### 取扱説明書

このたびはヤマハデジタルミキシングコンソールO1V96iをお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。  
O1V96iの優れた機能を十分に発揮させるとともに、末永くご愛用いただくために、この取扱説明書をご使用の前に必ずお読みください。

# 目 次

## 安全上のご注意 ..... 3

## はじめに ..... 7

付属品について .....	7
ユーティリティソフトウェアについて .....	7
ファームウェアのアップデートについて .....	8
取扱説明書について .....	8
表記について .....	8

## 各部の名称と機能 ..... 9

トップパネル .....	9
リアパネル .....	16
オプションカードの取り付け .....	18

## 01V96i の基本操作 ..... 19

ディスプレイの見方 .....	19
画面 / ページを選択する .....	20
画面内のユーザーインターフェース .....	20
レイヤーを選択する .....	21
チャンネルを選択する .....	22
フェーダーモードを選択する .....	22
レベルメーターの見方 .....	23

## 接続とセットアップ ..... 25

接続 .....	25
ワードクロックの接続と設定 .....	27
入出力端子のパッチングについて .....	29

## 目的別操作 ..... 31

インプットパッチ / アウトプットパッチを 設定する .....	31
入力レベルを設定する .....	32
2つのチャンネルをペア化する .....	33
ルーティングを設定する .....	33
入力信号にイコライザーをかける .....	35
EQ ライブラリーを使う .....	36
入力信号にコンプレッサーをかける .....	37
内蔵エフェクトを使う .....	38

USB 端子を使って DAW ソフトウェアに 録音する .....	39
DAW からのモニターレベルを調節する .....	41
シーンメモリーを使う .....	42
チャンネルの名前を変更する .....	43
チャンネルを組み合わせるレイヤーを作る (ユーザーアサインブルレイヤー) .....	44
オシレーターを使う .....	45
ユーザー定義キーを使う .....	46
オペレーションロックを使う .....	47
工場出荷時の状態に戻す .....	48

## 困ったときは ..... 49

## エラーメッセージ ..... 51

## リファレンスマニュアルの目次 ..... 54

## 仕様 ..... 55

一般仕様 .....	55
ライブラリー .....	60
アナログ入力仕様 .....	61
アナログ出力仕様 .....	61
デジタル入力仕様 .....	62
デジタル出力仕様 .....	62
I/O SLOT 仕様 .....	63
MIDI/USB/WORD CLOCK I/O 仕様 .....	64
寸法図 .....	64

## 別売品について ..... 65

ラックマウントキット RK1 .....	65
----------------------	----

## 索 引 ..... 66

## 保証書 ..... 巻末

## 01V96i ブロックダイアグラム ..... 巻末

## 01V96i レベルダイアグラム ..... 巻末

## アフターサービス ..... 巻末

# 安全上のご注意




ご使用の前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、お客様やほかの方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。必ずお守りください。

お読みになったあとは、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

## ■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

	「ご注意ください」という注意喚起を示します。
	～しないでくださいという「禁止」を示します。
	「必ず実行」してくださいという強制を示します。

## ■ 「警告」と「注意」について

以下、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。



### 警告

この表示の欄は、「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。



### 注意

この表示の欄は、「傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される」内容です。

この製品の内部には、お客様が修理 / 交換できる部品はありません。点検や修理は、必ずお買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターにご依頼ください。

# 警告

## 電源 / 電源コード



禁止

電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。

電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。



必ず実行

電源はこの機器に表示している電源電圧で使用する。

誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。



必ず実行

電源コードは、必ず指定のものを使用する。また、付属の電源コードをほかの製品に使用しない。

故障、発熱、火災などの原因になります。

付属の電源コードは日本国内専用(125Vまで)です。



必ず実行

電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。

感電やショートのおそれがあります。



必ず実行

電源プラグは保護接地されている適切なコンセントに接続する。

確実に接地接続しないと、感電や火災、または故障の原因になります。

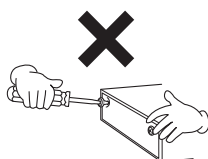
## 分解禁止



禁止

この機器の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、けが、または故障の原因になります。異常を感じた場合など、点検や修理は、必ずお買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターにご依頼ください。



## 水に注意



禁止

この機器の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。また、浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。

内部に水などの液体が入ると、感電や火災、または故障の原因になります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。



禁止

ぬれた手で電源プラグを抜き差ししない。感電のおそれがあります。

## 火に注意



禁止

この機器の上でろうそくなど火気のあるものを置かない。

ろうそくなどが倒れたりして、火災の原因になります。

## 異常に気づいたら



必ず実行

下記のような異常が発生した場合、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。

- ・ 電源コード/プラグがいたんだ場合
- ・ 製品から異常なおい煙が出た場合
- ・ 製品の内部に異物が入った場合
- ・ 使用中に音が出なくなった場合

そのまま使用続けると、感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。



必ず実行

この機器を落とすなどして破損した場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。

感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。

# 注意

## 電源 / 電源コード



必ず実行

電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。電源コードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。



必ず実行

長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。

感電や火災、故障の原因になることがあります。

## 設置



禁止

不安定な場所に置かない。

この機器が転倒して故障したり、お客様やほかの方々がけがをしたりする原因になります。



禁止

この機器の通風孔（放熱用スリット）をふさがない。

内部の温度上昇を防ぐため、この機器の背面/側面には通風孔があります。特に、この機器をひっくり返したり、横倒しや前後逆さまにしたりしない。機器内部に熱がこもり、故障や火災の原因になることがあります。



禁止

風通しの悪い狭いところに押し込めたりしない。

EIA 標準のラックにこの機器をマウントする場合は、ラックの背面を開放して、ラックを壁から10cm以上離す。また、パワーアンプなどの発熱しやすい機器といっしょにラックにマウントする場合は、機器と機器の間を空けたり通風パネルなどを取り付けたり、この機器に熱がこもらないようにする。



禁止

塩害や腐食性ガスが発生する場所に設置しない。

故障の原因になります。



必ず実行

この機器を移動するときは、必ず接続ケーブルをすべて外した上で行なう。

ケーブルをいためたり、お客様やほかの方々が転倒したりするおそれがあります。



必ず実行

この機器を電源コンセントの近くに設置する。

電源プラグに容易に手の届く位置に設置し、異常を感じた場合にはすぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。また、電源スイッチを切った状態でも微電流が流れています。この製品を長時間使用しないときは、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。

## 接続



必ず実行

ほかの機器と接続する場合は、すべての電源を切った上で行なう。また、電源を入れたり切ったりする前に、必ず機器の音量（ボリューム）を最小にする。

感電、聴力障害または機器の損傷になることがあります。

## 手入れ



必ず実行

この機器の手入れをするときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。

感電の原因になることがあります。

## 取り扱い



禁止

この機器の通風孔/パネルのすき間に手や指を入れない。

お客様がけがをするおそれがあります。



禁止

この機器の通風孔/パネルのすき間から金属や紙片などの異物を入れない。

感電、ショート、火災や故障の原因になることがあります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。



禁止

この機器の上のにのったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。

この機器が破損したり、お客様やほかの方々がけがをしたりする原因になります。



禁止

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。

聴覚障害の原因になります。

## 注記（ご使用上の注意）

製品の故障、損傷や誤動作、データの損失を防ぐため、以下の内容をお守りください。

### ■ 製品の取り扱い / お手入れに関する注意

- テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しないでください。楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる原因になります。
- 直射日光のあたる場所（日中の車内など）やストーブの近くなど極端に温度が高くなるところ、逆に温度が極端に低いところ、また、ほこりや振動の多いところで使用しないでください。本体のパネルが変形したり、内部の部品が故障したり、動作が不安定になったりする原因になります。
- 本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かないでください。本体のパネルが変色 / 変質する原因になります。

### ■ データの保存に関する注意

- この機器はバックアップバッテリーが内蔵されていますので、電源プラグがコンセントから外されても、内部のデータは保持されます。ただし、バックアップバッテリーが消耗すると内部のプリセット以外のデータは消えてしまいます。バックアップバッテリーが消耗してくると、電源を入れたときにディスプレイに“WARNING Low Battery!”が表示されます。その場合は、すぐにデータをMIDIバルクアウトを利用して外部メディアに保存し、お買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターにバックアップバッテリーの交換をご依頼ください。バックアップバッテリーの寿命の目安は約 5 年ですが、使用環境などにより変動する場合があります。

## お知らせ

- \* この製品は、JIS C 61000-3-2 に適合しています。
- \* こ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、実際の仕様と異なる場合があります。
- \* 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、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。
- \* 本製品は、リサイクル可能な部品を含んでいます。廃棄される際には、廃棄する地方自治体にお問い合わせください。

- データが破損したり失われたりした場合の補償はいたしかねますので、ご了承ください。
- 不適切な使用や改造により故障した場合の保証はいたしかねます。

使用後は、必ず電源スイッチを切りましょう。

# はじめに

このたびは、ヤマハデジタルミキシングコンソール 01V96i をお買い求めいただきまして、まことにありがとうございます。

01V96i はコンパクトなサイズながら、24 ビット /96kHz のクオリティで 40 チャンネルの同時ミキシングが可能なデジタルコンソールです。マルチトラック録音から、2 チャンネルへのミックスダウン、サラウンドプロダクションまで、さまざまなニーズに対応します。

## 付属品について

- ・ 電源コード
- ・ 取扱説明書(本書)  
※本書に保証書が掲載されています。
- ・ CUBASE AI DOWNLOAD INFORMATION (紙)

## ユーティリティソフトウェアについて

01V96i には、コンピューターに接続して使うユーティリティソフトウェアが用意されています。

### ■ Yamaha Steinberg USB Driver

01V96i をコンピューターと接続するためのドライバソフトウェアです。お使いのコンピューターにインストールすると、オーディオ /MIDI の通信ができるようになります。

### ■ 01V96i Editor

01V96i 本体の設定をコンピューター上で行なうソフトウェアです。また、本体設定のバックアップや、本体がない場所での仕込みもソフトウェア上で行なえます。

01V96i Editor は、プラットフォームソフトウェア「Studio Manager Version 2」上で動作します。

### ■ Studio Manager Version 2

複数のエディターを統合的に管理するソフトウェアです。01V96i Editor も、このソフトウェア上で動作します。複数の機器の設定を同時に呼び出したり、保存したりできます。

これらのソフトウェアはヤマハプロオーディオのウェブサイトからダウンロードできます。

<http://www.yamahaproaudio.com/japan/ja/>  
インストールや詳しい設定などについての情報は、上記ウェブサイトやダウンロードしたプログラムに付属のインストールガイドをご参照ください。

## ファームウェアのアップデートについて

この製品は、操作性向上や機能の追加、不具合の修正のために、本体のファームウェアをアップデートできる仕様になっています。ファームウェアのアップデートは、コンピューターと接続して行ないますので、コンピューターにあらかじめドライバソフトウェア「Yamaha Steinberg USB Driver」をインストールしておく必要があります。

ファームウェアのアップデートは、アップデートソフトウェアで行ないます。アップデートソフトウェアは、下記ウェブサイトからダウンロードできます。

<http://www.yamahaproaudio.com/japan/ja/downloads/>

アップデートの手順や本体の設定については、ウェブサイトを用意されているファームウェアアップデートガイドをご参照ください。

## 表記について

本書ではキー等の名称で、パネルに実際に印刷されているものは[ ]でくくって表記しています。

パネルにあるスイッチで、カチカチと押して使うタッチタイプのスイッチを**キー**、押し込んで使うスイッチを**スイッチ**と表記し、ディスプレイ画面内に表示されるスイッチを、パネル上のキーやスイッチと区別して**ボタン**と表記しています。

例：[ON]キー、[PAD]スイッチ、ONボタン

パネル上のボリュームは**コントロール**と表記し、ディスプレイ画面内に表示されるボリュームを**ノブ/フェーダー**と表記しています。

ディスプレイ画面の中でタブの選択により切替わる部分を**ページ**と表記しています。

## 取扱説明書について

### ■ 取扱説明書(本書)

主にパネル上の各部の名称と機能、基本的な操作について説明しています。

### ■ リファレンスマニュアル(PDF 形式)

主に機能の詳細やエフェクトパラメーター、MIDI について説明しています。

リファレンスマニュアルはヤマハプロオーディオウェブサイトからダウンロードできます。

<http://www.yamahaproaudio.com/japan/ja/>

#### PDF マニュアルの活用方法

リファレンスマニュアルは、PDF 形式の電子ファイルになっています。このファイルは、コンピューターでご覧いただけます。コンピューターでご覧いただくソフトウェアとして「Adobe® Reader®」を使うと、用語をすばやく検索したり、必要な部分だけを印刷したり、リンクをクリックして該当する項目を開いたりすることができます。特に用語検索とリンク機能は、電子ファイルならではの便利な機能です。是非ご活用ください。

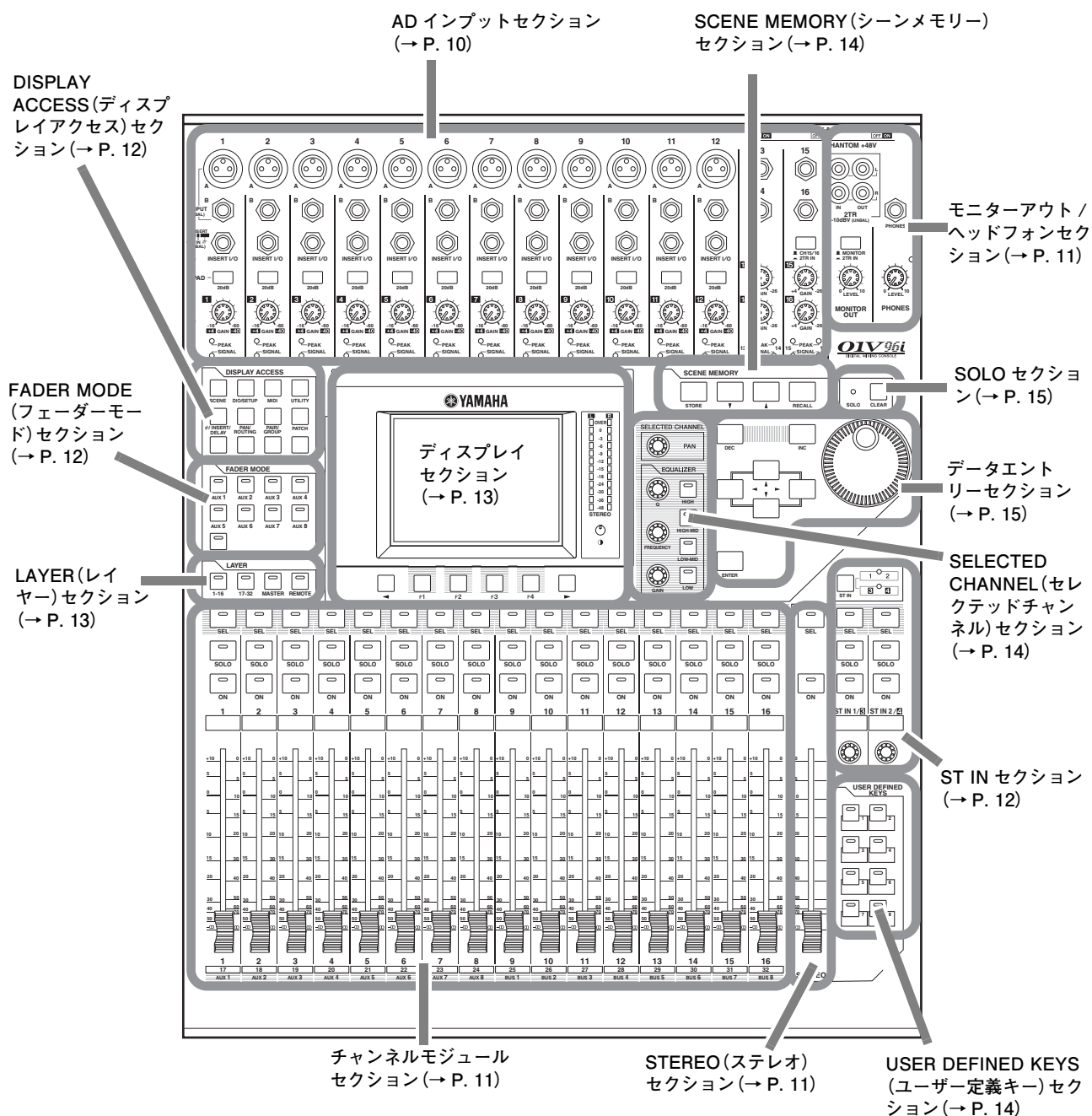
最新の Adobe Reader は下記のウェブサイトよりダウンロードできます。

<http://www.adobe.com/jp/>



# 各部の名称と機能

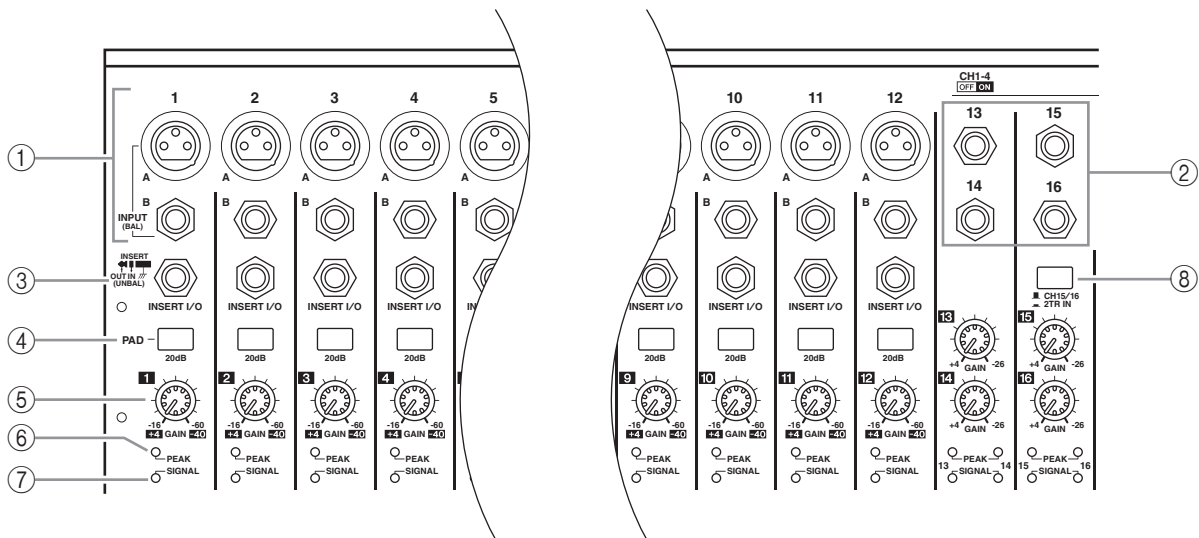
## トップパネル



ノート: この機器には、カバー取り付け用のネジ穴が AD インプットセクションの両端にあります(サイズ M3、横間隔 417mm、縦間隔 36mm)。誤操作を防ぐためにお客様自身で作られたカバーをフロントパネルに取り付けられます。ただし、ヤマハからこのカバーは販売されておりません。

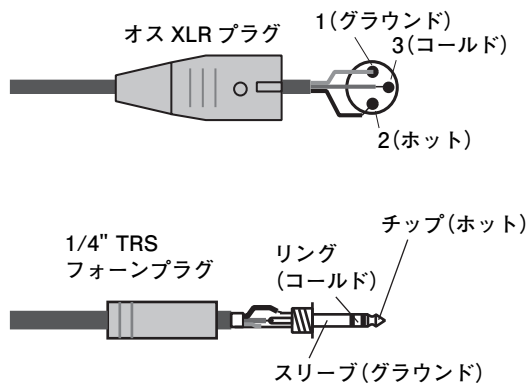
カバーを取り付ける場合は、取り付けネジまたは支柱ネジがフロントパネルに 10mm 以上深く入り込まないように取り付けてください。また、カバーが操作子にあたらないようにするために、トップパネルとカバーの間隔を約 15 ~ 20mm とってください。

## AD インプットセクション



## ① INPUT 端子 A/B

INPUT 端子 A は、ラインレベル機器やマイクロフォンの信号を入力するバランス XLR-3-31 タイプの入力端子です。リアパネルのファンタム + 48V スイッチをオンにすると、ファンタム電源を供給します。INPUT 端子 B はラインレベル機器やマイクロフォンの信号を入力するバランス TRS フォーンタイプの入力端子です。各端子とも定格入力レベルは  $-60\text{dB} \sim +4\text{dB}$  です。INPUT 端子 B にはファンタム電源を供給しません。両方の端子にケーブルが接続された場合は、INPUT 端子 B の信号が優先されます。

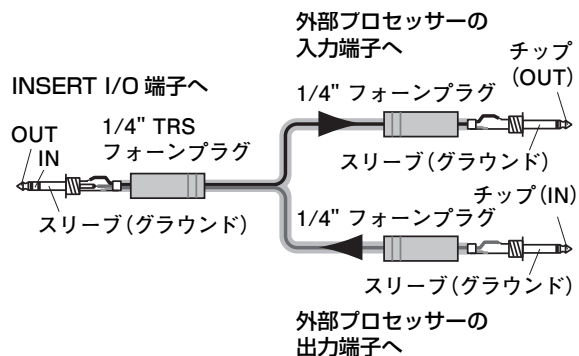


## ② INPUT 端子 13 ~ 16

ラインレベルの信号を入力できるバランス TRS フォーンタイプの入力端子です。定格入力レベルは  $-26\text{dB} \sim +4\text{dB}$  です。なお、INPUT 端子 15/16 は、AD15/16 ソース選択スイッチがオフのときにだけ利用できます。

## ③ INSERT I/O 端子

チャンネルインサート用のアンバランス TRS フォーンタイプの入出力端子です。この端子に Y 字ケーブルを差し込めば、AD インプットにエフェクターなどの外部機器を挿入できます。



## ④ [PAD] スイッチ

AD インプットごとに、 $20\text{dB}$  パッド(アッテネーター)のオン/オフを切り替えます。

## ⑤ [GAIN] コントロール

AD インプットごとに入力感度を調節します。[PAD] スイッチのオン/オフに応じて、 $-16\text{dB} \sim -60\text{dB}$  ([PAD] スイッチ=オフ)、または  $+4\text{dB} \sim -40\text{dB}$  ([PAD] スイッチ=オン)の信号レベルに対応します。

## ⑥ [PEAK] インジケーター

INPUT 端子から入力された信号が、クリッピングポイントよりも  $3\text{dB}$  低いレベルに到達すると、このインジケーターが点灯します。ピーク時にこのインジケーターがかすかに点灯するように、[PAD] スイッチ/[GAIN] コントロールを調節してください。

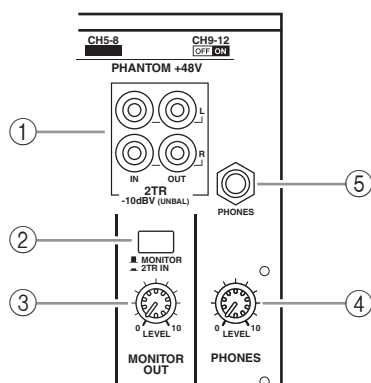
## ⑦ [SIGNAL] インジケーター

INPUT 端子から入力された信号のレベルが  $-34\text{dB}$  を越えると、このインジケーターが点灯します。

## ⑧ AD15/16 ソース選択スイッチ

AD インプット 15/16 で利用する信号を選択します。キーが押し込まれているときは 2TR IN 端子(→ P.17)の入力信号、押し上げられているときは INPUT 端子 15/16 の入力信号が利用できます。

## モニターアウト / ヘッドフォンセクション



### ① 2TR IN/OUT 端子

ラインレベルの信号を入出力できるアンバランスの RCA ピン端子です。外部レコーダーなどを接続するときにご利用します。

AD15/16 ソース選択スイッチ(AD インプットセクション ⑧)が押し込まれているときは、この端子からの入力信号が AD インプット 15/16 に送られます。また、モニターソース選択スイッチ(②)が押し込まれているときは、この端子からの入力信号を直接 MONITOR OUT 端子からモニターできます。

なお、2TR OUT 端子からは、常に STEREO OUT 端子と同じ信号が出力されます。

### ② モニターソース選択スイッチ

リアパネルの MONITOR OUT 端子から出力する信号を選択します。このスイッチが押し込まれているときは 2TR IN 端子からの入力信号、押し上げられているときはステレオアウトの出力信号やソロの信号がモニターできます。

### ③ [MONITOR LEVEL] コントロール

MONITOR OUT 端子から出力される信号のモニターレベルを調節します。

### ④ [PHONES LEVEL] コントロール

PHONES 端子から出力される信号のモニターレベルを調節します。

### ⑤ PHONES 端子

ステレオヘッドフォンを接続するステレオフォン端子です。この端子からは、MONITOR OUT 端子と同じ信号が出力されます。

## チャンネルモジュールセクション

### ① [SEL] キー

操作の対象となるチャンネルを選択します。選択されたチャンネルは[SEL]キーのインジケータが点灯します。対応するチャンネルは、現在 LAYER セクション(→ P.13)で選ばれているレイヤーに応じて変化します。その他、チャンネル同士のペアの設定と解除、フェーダー、ミュート、EQ、コンプレッサーの各グループへの登録と解除などにも利用します。

### ② [SOLO] キー

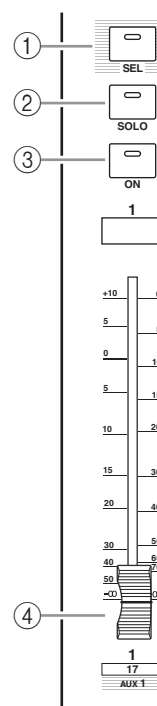
選択したチャンネルをソロ状態に切り替えます。ソロに設定されたチャンネルは、[SOLO]キーのインジケータが点灯します。

### ③ [ON] キー

チャンネルごとのオン / オフを切り替えます。現在オンに設定されているチャンネルは、[ON]キーのインジケータが点灯します。

### ④ チャンネルフェーダー

FADER MODE セクション(→ P.12)で選ばれているキーに応じて、選択したチャンネルの入力レベル、またはバスアウトや AUX アウトの出力レベルを調節します。



## STEREO(ステレオ)セクション

### ① [SEL] キー

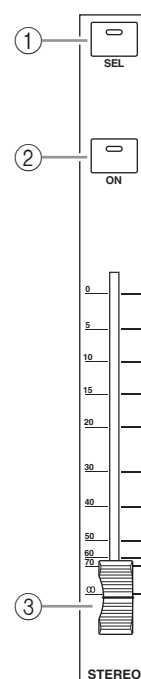
操作対象としてステレオアウトを選択します。

### ② [ON] キー

ステレオアウトのオン / オフを切り替えます。

### ③ [STEREO] フェーダー

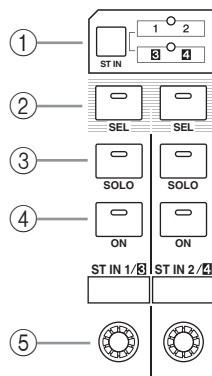
ステレオアウトの最終的な出力レベルを調節する 100mm モーターフェーダーです。



## ST IN セクション

### ① [ST IN]キー

ST IN セクションのキーやコントロールを使って操作する ST IN チャンネルの組み合わせ(ST IN チャンネル 1/2 または 3/4)を選びます。現在操作可能なチャンネルは、キーの右側にあるインジケータで確認できます。



### ② [SEL]キー

操作対象となる ST IN チャンネルを選択します。

### ③ [SOLO]キー

選択した ST IN チャンネルをソロ状態に切り替えます。

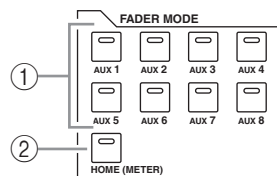
### ④ [ON]キー

ST IN チャンネルのオン / オフを切り替えます。

### ⑤ レベルコントロール

ST IN チャンネルのレベルを調節します。

## FADER MODE(フェーダーモード)セクション



### ① [AUX 1]～[AUX 8]キー

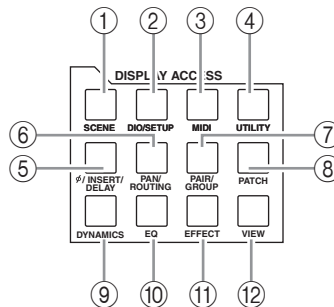
操作の対象となる AUX センドを選択するときに利用します。キーを押して AUX センドを選ぶと、フェーダーモード(→ P.22)が切り替わり、ディスプレイに AUX 画面が表示されます(選択したキーのインジケータは点灯します)。

この状態で、フェーダーを使ってインプットチャンネルから該当する AUX へのセンドレベルが調節できます。

### ② [HOME]キー

インプットチャンネルの入力レベルやアウトプットチャンネル(バスアウト、AUX アウト、ステレオアウト)の出力レベルを表示する METER 画面を呼び出します(→ P.23)。

## DISPLAY ACCESS(ディスプレイアクセス)セクション



### ① [SCENE]キー

シーンのストアやリコールなどを行なう SCENE 画面を呼び出します。

### ② [DIO/SETUP]キー

デジタル入出力の設定、リモートコントロールの設定など、01V96i の各種設定を行なう DIO/SETUP 画面を呼び出します。

### ③ [MIDI]キー

MIDI 関連の設定を行なう MIDI 画面を呼び出します。

### ④ [UTILITY]キー

内蔵のオシレーターを利用したり、オプションカードの各種情報の表示したりする UTILITY 画面を呼び出します。

### ⑤ [φ/INSERT/DELAY]キー

信号の位相切り替え、挿入する信号の設定、ディレイに関する設定などを行なう φ/INS/DLY 画面を呼び出します。

### ⑥ [PAN/ROUTING]キー

選択したチャンネルの送り先となるバスの選択やパンの設定、バス 1 ～ 8 からステレオバスに送られる信号レベルの調節、ステレオ / サラウンドのパンを調節などを行なう PAN/ROUTE 画面を呼び出します。

### ⑦ [PAIR/GROUP]キー

チャンネルのペアを設定 / 解除したり、複数チャンネルのフェーダーや[ON]キーの操作をグループ化する PAIR/GRUP 画面を呼び出します。

### ⑧ [PATCH]キー

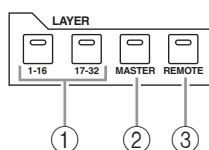
入力信号やバスの出力信号を任意のインプットチャンネルにパッチしたり、出力端子ごとに出力する信号経路をパッチする PATCH 画面を呼び出します。

### ⑨ [DYNAMICS]キー

各チャンネルのゲートやコンプレッサーを操作する DYNAMICS 画面を呼び出します。

- ⑩ **[EQ]キー**  
選択したチャンネルのイコライザー(EQ)やアッテネーターを設定する EQ 画面を呼び出します。
- ⑪ **[EFFECT]キー**  
内蔵エフェクトのエディットや別売のプラグインカードの設定を行なう EFFECT 画面を呼び出します。
- ⑫ **[VIEW]キー**  
特定チャンネルのミックスパラメーターを一括表示 / 設定する VIEW 画面を呼び出します。

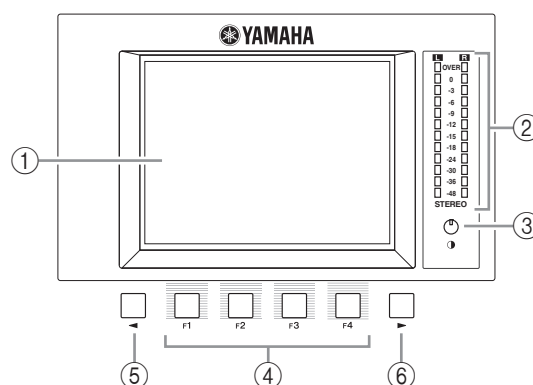
## LAYER(レイヤー)セクション



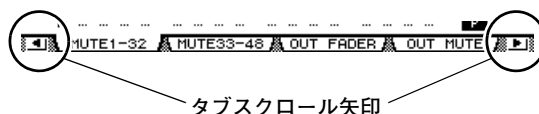
- ① **[1-16]/[17-32]キー**  
チャンネルセクションで操作するレイヤーとして、インプットチャンネルレイヤーを選びます。[1-16]キーがオンのときはインプットチャンネル 1 ~ 16、[17-32]キーがオンのときはインプットチャンネル 17 ~ 32 を操作できます(レイヤーについての詳しい説明は→P.21)。
- ② **[MASTER]キー**  
チャンネルセクションで操作するレイヤーとしてマスターレイヤーを選びます。このレイヤーが選ばれているときは、バスアウト / AUX アウトを操作できます(マスターレイヤーの詳しい説明は→P.21)。
- ③ **[REMOTE]キー**  
チャンネルセクションで操作するレイヤーとして、リモートレイヤーを選びます。このレイヤーが選ばれているときは、外部 MIDI 機器やコンピュータベースの DAW システムをコントロールできます。

ヒント: ST IN セクションはレイヤーの影響を受けません。

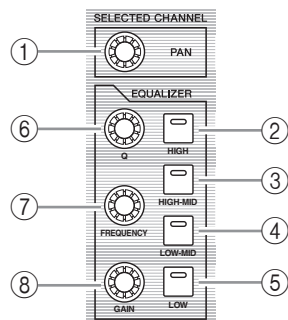
## ディスプレイセクション



- ① **ディスプレイ**  
320 × 240 ドットのバックライト式ディスプレイです。
- ② **ステレオメーター**  
12 セグメントのレベルメーターです。通常はステレオバスの最終的な信号レベルを表示します。
- ③ **コントラスト調節ノブ**  
ディスプレイのコントラストを調節します。
- ④ **[F1] ~ [F4] キー**  
ある画面が複数のページに分かれているときに、目的のページを呼び出すためのキーです。これらのキーで画面下に表示されるタブを選ぶと、対応するページが呼び出されます(ページの選択方法の詳しい説明は→P.20)。
- ⑤ **タブスクロール[◀]キー**
- ⑥ **タブスクロール[▶]キー**  
タブを 1 ページに表示しきれない画面で、左右に隠れているタブを呼び出すためのキーです。これらのキーは、画面下に左右のタブスクロール矢印が表示されているときだけ有効です。



## SELECTED CHANNEL(セレクトッドチャンネル)セクション



### ① PAN コントロール

[SEL]キーで選択されているチャンネルのパンを調節します。

### ② [HIGH]キー

### ③ [HIGH-MID]キー

### ④ [LOW-MID]キー

### ⑤ [LOW]キー

[SEL]キーで選択されているチャンネルで操作するEQのバンド(HIGH、HIGH-MID、LOW-MID、LOW)を選びます。現在選択されているバンドは、該当するキーのインジケーターが点灯します。

### ⑥ [Q]コントロール

EQ で選ばれているバンドのQを調節します。

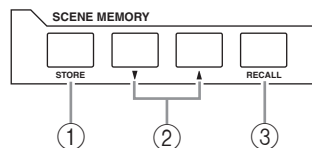
### ⑦ [FREQUENCY]コントロール

EQ で選ばれているバンドの周波数を調節します。

### ⑧ [GAIN]コントロール

EQ で選ばれているバンドのゲインを調節します。

## SCENE MEMORY(シーンメモリー)セクション



### ① [STORE]キー

現在のミックス内容をストアします。シーンメモリーの詳しい説明は P.42 をご参照ください。

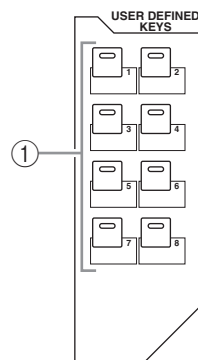
### ② シーン[▲]/[▼]キー

ストア / リコールの対象となるシーンを選びます。シーン[▲]キーを押すたびに 1 つ上のシーンナンバー、シーン[▼]キーを押すたびに 1 つ下のシーンナンバーが選ばれます。どちらか一方のキーを押し続けると、シーンナンバーが連続して変化します。

### ③ [RECALL]キー

シーン[▲]/[▼]キーで選択したシーンをリコールします。

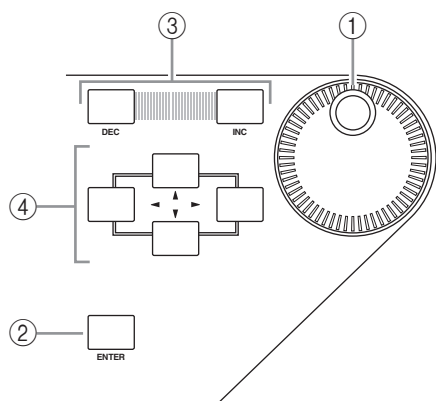
## USER DEFINED KEYS(ユーザー定義キー)セクション



### ① [1]～[8]キー

167 種類の機能の中から、お客様で自身が任意の機能を割り当てることができるユーザー定義キーです。キーを押すと、あらかじめ割り当てられた機能が実行されます。

## データエントリーセクション



## ① パラメーターホイール

ディスプレイに表示される設定値を調節します。ホイールを右に回すと値が大きくなり、左に回すと値が小さくなります。また、画面にリストが表示されているときにはリストのスクロール、文字入力を行なうときには文字の選択が行なえます (→ P.21)。

## ② [ENTER]キー

ディスプレイに表示されるボタンのオン / オフを切り替えたり、変更した設定値を確定するためのキーです。

## ③ [DEC]/[INC]キー

設定値を 1 ずつ上下させるキーです。[INC]キーを押すと値が大きくなり、[DEC]キーを押すと値が小さくなります。どちらか一方のキーを押し続けると、連続して値が変化します。

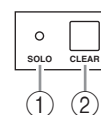
## ④ カーソル([◀]/[▶]/[▲]/[▼])キー

ディスプレイに表示されるカーソル(操作対象を選択する太枠)を移動させます。カーソルキーを押し続けると、カーソルが片方向に連続して移動します。

## SOLO セクション

## ① [SOLO]インジケータ

単一または複数のチャンネルがソロになっているときに、このインジケータが点滅します。

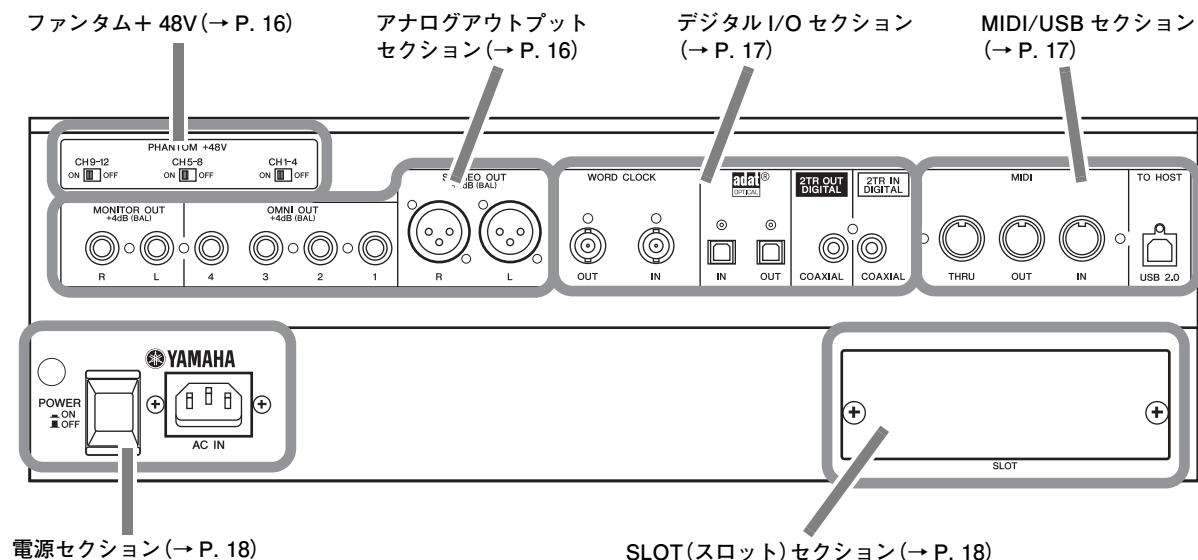


## ② [CLEAR]キー

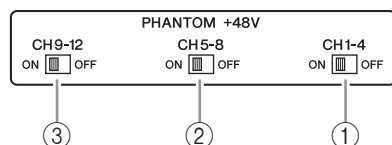
ソロに設定されているチャンネルを一括して解除します。



## リアパネル



### ファンタム + 48V



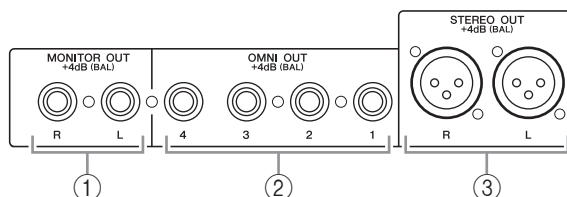
- ① CH1-4 ON/OFF スイッチ
- ② CH5-8 ON/OFF スイッチ
- ③ CH9-12 ON/OFF スイッチ

4 系統の INPUT 端子ごとに、+ 48V ファンタム電源のオン / オフを切り替えます。オンにすると、INPUT 端子 A にファンタム電源を供給します。

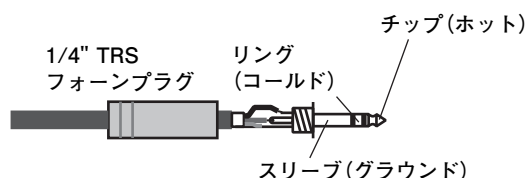
#### ノート:

- ・ ファンタム電源が不要なときは、必ずスイッチをオフにしておいてください。
- ・ ファンタム電源をオンにする場合は、コンデンサーマイクなどのファンタム電源を必要とする機器以外が接続されていないことを確認してください。機器の故障の原因になります。
- ・ ファンタム電源をオンにしたまま機器を抜き差ししないでください。機器および本体の故障の原因になります。
- ・ スピーカー保護のために、パワーアンプ(パワードスピーカー)の電源をオフの状態、ファンタム電源をオン / オフしてください。また出力レベルのフェーダーは、すべて最小にしておくことをおすすめします。大音量が出て、聴力障害、または機器の損傷になることがあります。

### アナログアウトプットセクション

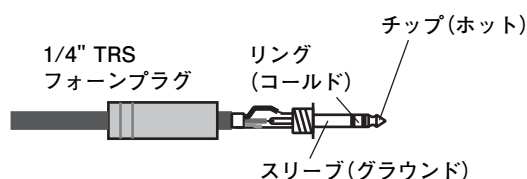


- ① MONITOR OUT 端子 L/R



モニターまたは 2TR IN 端子信号を出力するバランス TRS フォーンタイプの出力端子です(定格出力レベルは + 4dB)。出力される信号は、モニターソース選択スイッチで選択します。

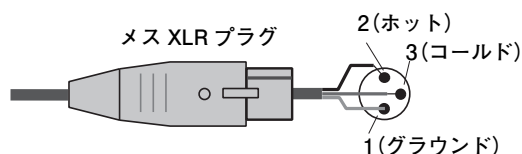
- ② OMNI OUT 端子 1 ~ 4



任意のバスアウトや任意のチャンネルのダイレクト信号を出力するバランス TRS フォーンタイプの出力端子です(定格出力レベルは + 4dB)。

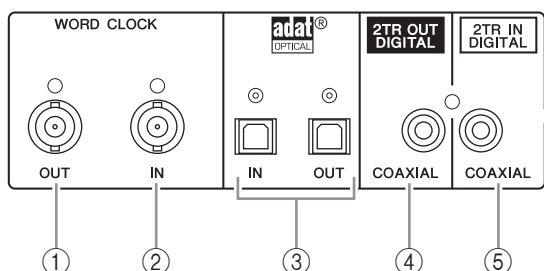


## ③ STEREO OUT 端子 L/R



ステレオアウトの信号を出力するバランス XLR-3-32 タイプの出力端子です (定格出力レベルは + 4dB)。

## デジタル I/O セクション



## ① WORD CLOCK OUT 端子

01V96i から外部機器へとワードクロック信号を出力する BNC 端子です。

## ② WORD CLOCK IN 端子

外部機器から 01V96i へとワードクロック信号を入力する BNC 端子です。

## ③ ADAT IN/OUT 端子

ADAT フォーマットのデジタルオーディオ信号を入出力するオプティカル端子です。

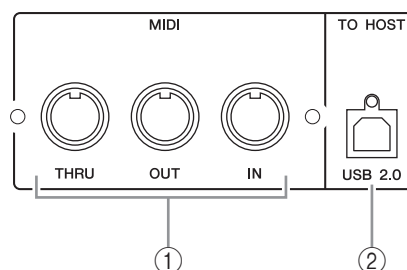
## ④ 2TR OUT DIGITAL 端子

民生フォーマット (IEC 60958) のデジタルオーディオを出力する RCA ピン端子 (コアキシャル) です。DAT レコーダー、MD レコーダーのデジタルステレオイン (民生フォーマット) などと接続します。

## ⑤ 2TR IN DIGITAL 端子

民生フォーマット (IEC 60958) のデジタルオーディオを入力する RCA ピン端子 (コアキシャル) です。DAT レコーダー、MD レコーダー、CD プレーヤーのデジタルステレオアウト (民生フォーマット) と接続します。

## MIDI/USB セクション



## ① MIDI IN/THRU/OUT 端子

外部 MIDI 機器を接続するための端子です。

## ② TO HOST USB 端子

USB 2.0 ポートを搭載したコンピューターを接続する USB 端子です。

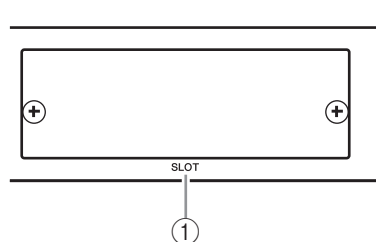
## TO HOST USB 端子ご使用時の注意

TO HOST USB 端子でコンピューターと接続するときは、以下のことを行なってください。

以下のことを行わないと、コンピューターや本体が停止 (ハングアップ) して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。コンピューターや本体が停止したときは、電源を入れ直し、コンピューターを再起動してください。

- TO HOST USB 端子でコンピューターと接続する前に、コンピューターの省電力 (サスペンド / スリープ / スタンバイ / 休止) モードを解除してください。
- 本体の電源を入れる前に、TO HOST USB 端子とコンピューターを接続してください。
- 本体の電源オン / オフや USB ケーブルの抜き差しをする前に、以下のことを行なってください。
  - すべてのアプリケーションを終了してください。
  - 本体からデータが送信されていないか確認してください。(本体のボタンを押したり、フェーダーを動かしても、本体からデータが送信されます。)
- 本体の電源オフ / オンや USB ケーブルの抜き差しは、6 秒以上間隔を空けて行ってください。

## SLOT(スロット)セクション



### ① SLOT

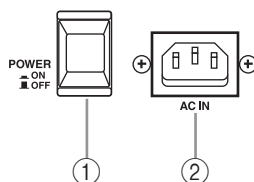
オプションの mini-YGDAI (Yamaha General Digital Audio Interface) I/O カードを装着するスロットです。AD/DA カードや各種デジタルフォーマット (AES/EBU、ADAT、Tascam) に対応するデジタル I/O カードが装着できます。I/O カードから入力された信号は、任意のインプットチャンネル / インサートインにパッチできます (→ P.29)。

また、I/O カードのアウトプットには、任意のバスの出力信号や、インプットチャンネルのダイレクト信号をパッチできます (→ P.30)。

## 電源セクション

### ① POWER ON/OFF スイッチ

01V96i の電源をオン / オフします。



ノート: スピーカーから大きなノイズが生じないように、次の順序でオーディオ機器の電源を入れてください (電源を切るときは、順序を逆にしてください)。

音源 → MTR/ マスターレコーダー → 01V96i → モニターアンプ

### ② AC IN ソケット

付属の電源コードで 01V96i を AC コンセントに接続します。電源コードを本体に接続してから、AC コンセントに接続してください。

#### ⚠ 注意

電源スイッチがオフの状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは、必ず電源コードを AC コンセントから抜いてください。

## オプションカードの取り付け

カードを取り付ける前に取り付けるカードがこの機器対応しているかヤマハプロオーディオのウェブサイトですべてご確認ください。

ヤマハプロオーディオサイト

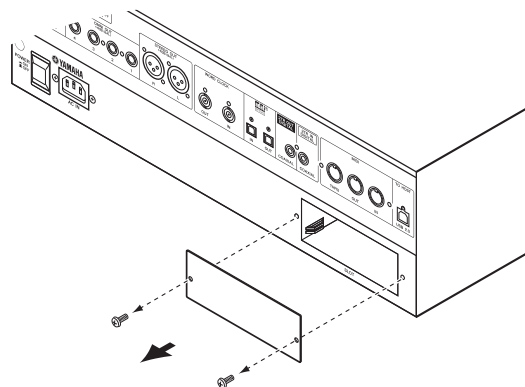
<http://www.yamahaproaudio.com/japan/ja/>

オプションの mini-YGDAI カードは次のように取り付けます。

**1. 01V96i の電源がオフになっていることを確認します。**

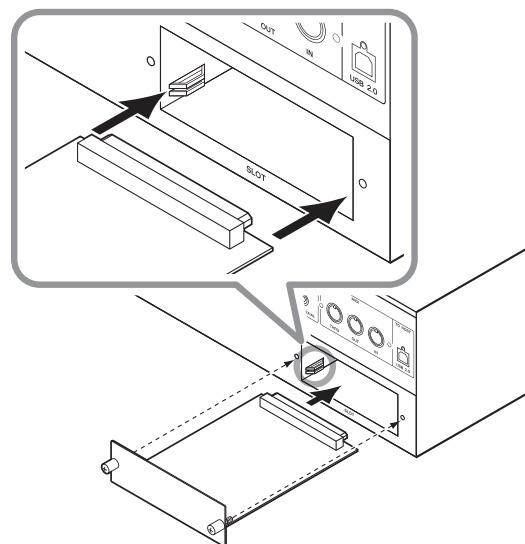
**2. スロットの固定ネジをゆるめ、スロットカバーを取り外します。**

取り外したスロットカバーは、安全な場所に保管してください。



**3. スロット内のガイドレールにカードの両端を合わせ、カードをスロットに挿入します。**

このとき、カードの端子部分がスロット内部の端子に正しくはまるようカードをいっぱいまで押し込んでください。



カードを取り付けるときは、取り付ける機器のスロットにあるガイドレールに、カードの両端を確実に合わせてください。

**4. カードに取り付けられているネジでカードを固定します。**

カードが固定されていないとアースが正しく取れない場合があります。ご注意ください。

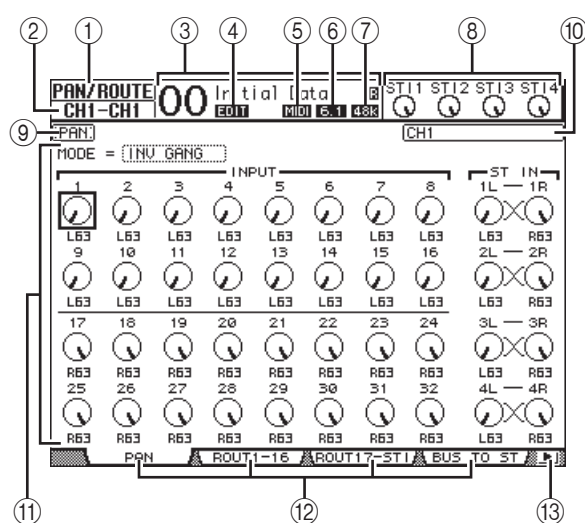
# 01V96i の基本操作

この章では、ディスプレイの見方、トップパネルの操作子や画面の操作方法など、01V96i の基本操作について説明します。

## ディスプレイの見方

トップパネル上のディスプレイには、01V96i を操作するために必要な各種パラメーターが表示されます。

ディスプレイに表示される内容は、次のとおりです。



### ① 現在の画面

現在選ばれている画面の名称です。

### ② 選択チャンネル

現在[SEL]キーで選ばれているインプットチャンネル/アウトプットチャンネルの名称です。最初の4文字はチャンネルID(例:CH1～CH32、BUS1～BUS8、AUX1～AUX8、ST-L、ST-R)、次の4文字はチャンネルの省略表記(ショートネーム)です。省略表記の名前は、自由に変更できます(→P.43)。

### ③ 現在のシーン

現在シーンメモリーで選ばれているシーンナンバーとタイトルを表示します。選択したシーンにプロテクトがかけられているときは、のアイコンが表示されます。

### ④ EDIT インジケーター

最後にシーンをストア/リコールしたときの状態と現在のミックス設定が一致しないときに、このインジケーターが表示されます。

### ⑤ MIDI インジケーター

01V96i が MIDI IN 端子、USB 端子、スロットに装着されたデジタル I/O カードから MIDI データを受信しているときに、このインジケーターが表示されます。

### ⑥ サラウンドモードインジケーター

現在選ばれているサラウンドモード(ST = STEREO、3-1、5.1、6.1)を表示します。

### ⑦ サンプリングレートインジケーター

01V96i が動作しているサンプリング周波数を 44k(44.1kHz)、48k(48kHz)、88k(88.2kHz)、96k(96kHz)の中から表示します。

### ⑧ ST IN チャンネル

ST IN チャンネル 1 ～ 4 のレベルコントロールの値を表示します。

### ⑨ ページタイトル

現在の画面内で選ばれているページのタイトルを表示します。

### ⑩ チャンネル名

画面によっては、この位置に現在[SEL]キーで選択しているチャンネル、またはカーソルキーで選択しているチャンネルのフルネームが表示されます。

### ⑪ ページ領域

各ページの設定内容が表示されます。

### ⑫ ページタブ

画面内に含まれる複数のページから、任意の1ページを選択するためのタブです。

### ⑬ タブスクロール矢印

タブを1ページに表示しきれないときに、左右にタブが隠れていることを示します。

## 画面 / ページを選択する

目的の画面やページを呼び出すには、次のように操作します。

### 1. パネル上のキーを使って目的の画面を呼び出します。

01V96i の各画面は、機能ごとにまとめられています。画面を呼び出すには、DISPLAY ACCESS セクションの各キーを押します。

### 2. タブが表示されているページを選択するには、タブの下にある [F1]～[F4] キーを押します。

選択した画面に複数のページが含まれる場合、画面下のページタブに対応する [F1]～[F4] キーを押すと、該当するページが呼び出されます。

### 3. 表示されているタブ以外のページを呼び出すには、タブスクロール[◀]/[▶]キーを押して希望するページのタブを表示させ、対応する [F1]～[F4] キーを押します。

ページ数が多く、タブを 1 ページに表示しきれない画面では、左または右側にタブスクロール矢印が表示されます。左右に隠れているタブを呼び出すには、タブスクロール[◀]/[▶]キーを使用します。

このほか、同じ画面内のページを切り替えるには、次の方法があります。

#### ・画面内の次のページを選択するには

手順 1 で選んだキーを繰り返し押します。現在タブが表示されていないページにも移動できます。

#### ・画面内の前のページを選択するには

手順 1 で選んだキーを押し、そのまま押し続けます。表示されるページが 1 ページずつ手前に戻りますので、目的のページが表示されたところでキーを放してください。現在タブが表示されていないページにも移動できます。

#### ・グループ内の最初のページを選択するには

手順 1 で選んだキーを素早く 2 回押します。

### 4. カーソルキーを使って画面内のボタン、パラメーターボックスやノブ / フェーダーにカーソル(太枠部分)を合わせて、設定値を変更します。

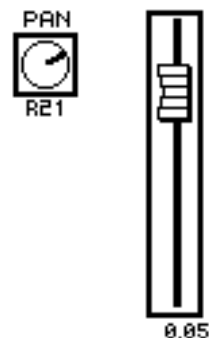
**ヒント：**画面内で最後に選択したページやパラメーターは記憶されています。次に同じ画面を呼び出すと、同じページ / 同じパラメーターが選択されます。

## 画面内のユーザーインターフェース

ここでは、01V96i のディスプレイに表示される各種ユーザーインターフェースの操作方法について説明します。

### ノブ / フェーダー

インプットチャンネルのレベルやエフェクトパラメーターなど、連続可変式のパラメーターの設定値を変更します。カーソルキーを使ってノブ / フェーダーにカーソル(太枠部分)を合わせ、パラメーターホイール(または [INC]/[DEC] キー)を使って、値を設定します。



### ボタン

主に、ある機能のオン / オフを切り替えるときに使用します。

ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] キーを押すと、オン(反転表示)とオフ(通常表示)が切り替わります。その他、2 種類の設定値のうち一方を選ぶときや、特定の機能を実行するときにも利用します。

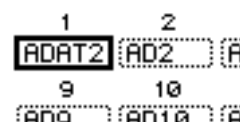


### パラメーターボックス

複数の選択肢の中から 1 つを選ぶときに使用します。

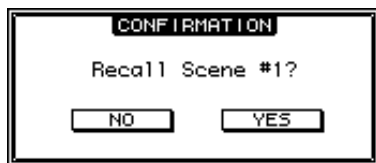
カーソルキーを使ってボックスにカーソルを合わせ、パラメーターホイール(または [INC]/[DEC] キー)を使って、設定値を選びます。

なお、パラメーターボックスによっては、変更内容を確定するために、[ENTER] キーを押さなければならないものもあります。このようなパラメーターボックスでは、設定値を変更したときに点滅表示となり、[ENTER] キーを押して確定させたときに通常表示に戻ります。点滅している間にカーソルを移動させると、その値は変更されません。



## 確認のメッセージ

機能によっては、実行する前に次のような確認のポップアップウィンドウが表示される場合があります。

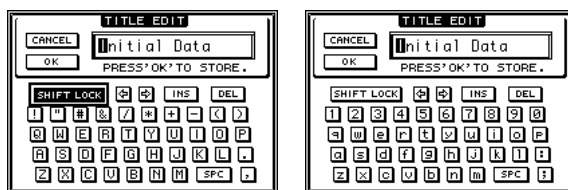


YES ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] キーを押すと機能が実行され、NO ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] キーを押すとキャンセルされます。

なお、しばらく何も操作していないと、自動的にウィンドウが閉じ、処理は実行されません。

## TITLE EDIT ウィンドウ

シーンメモリーやライブラリーのタイトルを入力するウィンドウです。タイトルを付ける項目に応じて、4 文字、12 文字、16 文字が入力できます。次の図は使用できる文字を示したもので、左の画面は大文字と各種記号、右の画面は小文字と数字です。



カーソルキーで文字を選択し、[ENTER] キーを押して文字を確定します。このとき、カーソルは自動的に右隣へ移動します。パラメーターホイールを使って、タイトル内のカーソルを移動します。

SHIFT LOCK ボタンは大文字 / 小文字の切り替え、SPC ボタンはスペースの入力に使用します。

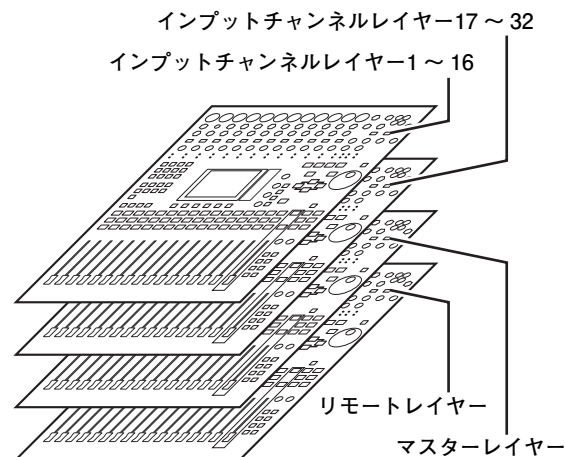
また、INS ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] キーを押すと、カーソル位置にスペースが挿入され、それより右にある文字が右方向に移動します。

DEL ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] キーを押すと、カーソル位置の文字が削除され、それより右にある文字が左方向に移動します (コンピューターキーボードの DELETE キーと同じ機能です)。

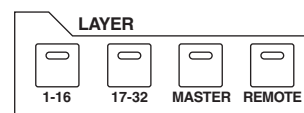
入力が終わったら OK ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] キーを押してタイトルを確定させます。また、CANCEL ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] キーを押すと、入力を取り消されます。

## レイヤーを選択する

01V96i のインプット / アウトプットチャンネル (バスアウト 1 ~ 8、AUX アウト 1 ~ 8) は、次のようにレイヤー構造になっており、4 つのレイヤーが利用できます。



現在選択されているレイヤーに応じて、チャンネルモジュールの [SEL] キー、[SOLO] キー、[ON] キー、チャンネルフェーダーの機能が変わります。チャンネルモジュールのコントロール類で操作するレイヤーを選ぶには、LAYER セクションのキーを使います。



それぞれのキーに対応するレイヤーと、チャンネルモジュールで操作可能なパラメーターは、次のとおりです。

LAYER セクション	レイヤー	チャンネルモジュール	
		1 ~ 8	9 ~ 16
[1-16] キー	インプットチャンネルレイヤー 1 ~ 16	インプットチャンネル 1 ~ 16	
[17-32] キー	インプットチャンネルレイヤー 17 ~ 32	インプットチャンネル 17 ~ 32	
[REMOTE] キー	リモートレイヤー	現在選択されているターゲットに応じて動作が異なります。	
[MASTER] キー	マスターレイヤー	AUX センドマスター 1 ~ 8	バスアウトマスター 1 ~ 8

### ヒント:

- ・チャンネルフェーダーの機能は、現在選ばれているフェーダーモード (→ P.22) により異なります。
- ・STEREO セクションの [SEL] キー、[ON] キー、[STEREO] フェーダーは、上記の設定とは関係なく、常にステレオアウトを操作します。
- ・ST IN セクションの [SEL] キー、[SOLO] キー、[ON] キー、レベルコントロールは、上記の設定とは関係なく、現在 [ST IN] キーで選ばれている ST IN チャンネルを操作します。



## チャンネルを選択する

01V96i では、[SEL]キーを使って任意のチャンネルを選び、SELECTED CHANNEL セクションのコントロール類を使って PAN や EQ のパラメーターをエディットできます。また、複数チャンネルのパラメーターを含む画面内で、特定のチャンネルを選ぶ場合にも [SEL] キーを使います。

### 1. LAYER セクションのキーを使って、希望するチャンネルを含むレイヤーを選択します(→ P.21)。

ST IN チャンネルを操作したい場合は、ST IN セクションの [ST IN] キーで希望する ST IN チャンネルを選びます。

### 2. [SEL]キーを押して、任意のチャンネルを選択します。

[SEL]キーを押すとそのチャンネルが選択され、[SEL]キーのインジケーターが点灯します。

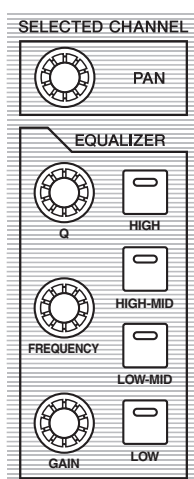
ディスプレイ左上に選択したチャンネルの ID と省略表記(ショートネーム)が表示されます。選択したチャンネルのパラメーターが現在表示されているページにあれば、その位置にカーソルが移動します。そのチャンネルを含むページが隠れていた場合は、自動的にページが切り替わります。

**ヒント:** ペアに設定されている 2 チャンネルでは、選択されているチャンネルの [SEL] キーが点灯し、もう一方のチャンネルの [SEL] キーが点滅します。

### 3. ステレオアウトを選ぶには、STEREO セクションの [SEL] キーを押します。

STEREO セクションの [SEL] キーを押すたびに、ステレオアウトと左右のチャンネルが交互に選択されます。

ステレオアウトのパラメーターが現在表示されているページにあれば、その位置にカーソルが移動します。また、ステレオアウトを含むページが隠れていた場合は、自動的にページが切り替わります。

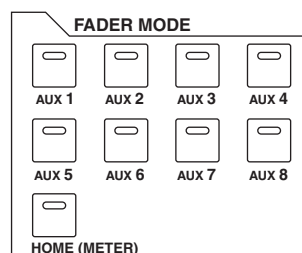


## フェーダーモードを選択する

チャンネルフェーダー 1 ～ 16 で操作する機能は、現在選択されているレイヤーとフェーダーモードに応じて異なります。

### 1. 操作したいチャンネルを含むレイヤーを選択します(→ P.21)。

### 2. FADER MODE セクションのキーを使って、フェーダーモードを選択します。



それぞれのキーが点灯しているときの動作は、次のとおりです。

- **[HOME]キーのインジケーターが点灯**  
チャンネルフェーダーを使って、インプットチャンネル / ST IN チャンネルの入力レベル、またはアウトプットチャンネル(AUX アウト 1 ～ 8、バスアウト 1 ～ 8)のマスターレベルを操作します。
- **[AUX 1]～[AUX 8]キーのインジケーターが点灯**  
チャンネルフェーダーを使って、インプットチャンネルから該当する AUX に送られる信号のセンドレベルを操作します。

次の表は、レイヤーとフェーダーモードの選択に応じて、チャンネルフェーダーの機能がどのように変化するかを表わしたものです。

LAYER セクション	FADER MODE セクション	チャンネルモジュール	
		1 ～ 8	9 ～ 16
[1-16] キー	[HOME]キー	インプットチャンネル 1 ～ 16 の入力レベル	
	[AUX 1]～[AUX 8] キー	インプットチャンネル 1 ～ 16 の AUX センドレベル	
[17-32] キー	[HOME]キー	インプットチャンネル 17 ～ 32 の入力レベル	
	[AUX 1]～[AUX 8] キー	インプットチャンネル 17 ～ 32 の AUX センドレベル	
[REMOTE] キー	[HOME]キー	現在選択されているターゲットに応じて動作が異なります。	
	[AUX 1]～[AUX 8] キー		
[MASTER] キー	[HOME]キー	AUX センドマスター 1 ～ 8 の出力レベル	バスアウトマスター 1 ～ 8 の出力レベル
	[AUX 1]～[AUX 8] キー	選択不可能	

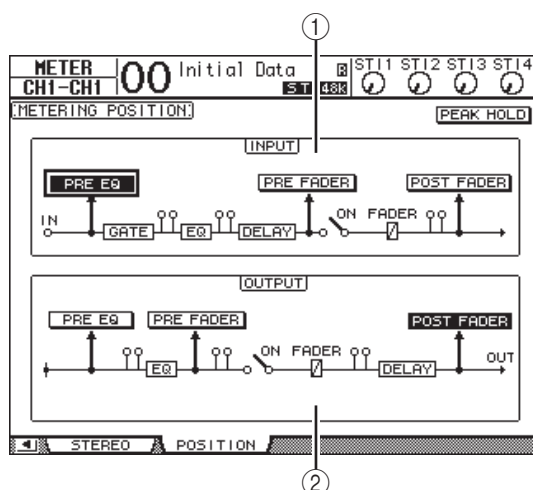
ノート: マスターレイヤーが選ばれているときは、[AUX 1]～[AUX 8]キーを選ぶことはできません。[AUX 1]～[AUX 8]キーが点灯しているときにマスターレイヤーに切り替えると、自動的に[AUX 1]～[AUX 8]キーが消灯し、[HOME]キーが点灯します。

## レベルメーターの見方

ここでは、METER 画面を使ってインプットチャンネル / アウトプットチャンネルのレベルを確認する方法を説明します。

### 1. FADER MODE セクションの[HOME]キーを繰り返し押し、METER 画面の POSITION ページを表示させます。

このページでは、インプットチャンネル / アウトプットチャンネルそれぞれに対し、レベルを検出する位置を指定します。



#### ① INPUT フィールド

インプットチャンネル、ST IN チャンネルで信号レベルを検出する位置を選択します。

#### ② OUTPUT フィールド

アウトプットチャンネル(AUX アウト 1～8、バスアウト 1～8、ステレオアウト)で信号レベルを検出する位置を選択します。

### 2. INPUT フィールドまたは OUTPUT フィールドの任意のボタンにカーソルを合わせ、[ENTER]キーを押します。

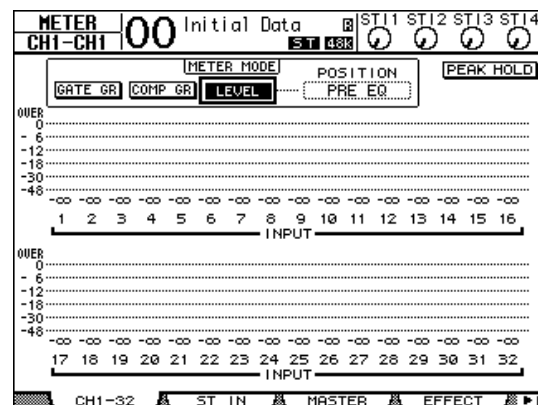
フィールドごとに、次の 3 つのボタンが選択できます。

- PRE EQ ..... EQ 直前
- PRE FADER ..... フェーダー直前
- POST FADER ..... フェーダー直後

### 3. FADER MODE セクションの[HOME]キーを繰り返し押し、次の中からメーターを確認したいチャンネルを含むページを呼び出してください。

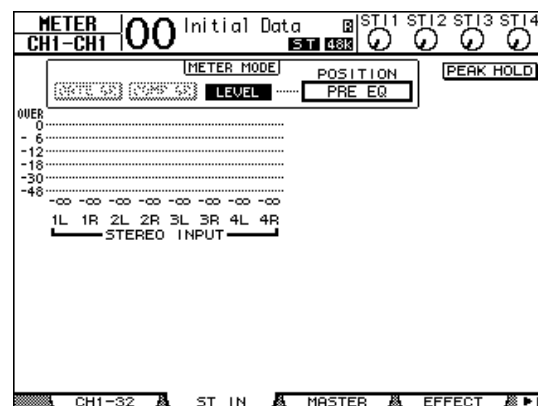
#### • CH1-32 ページ

インプットチャンネル 1～32 のレベルを表示します。



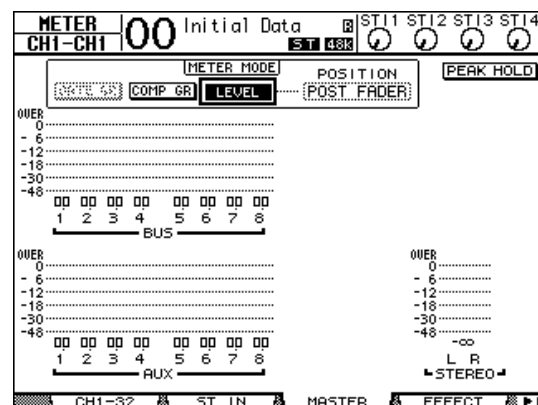
#### • ST IN ページ

ST IN チャンネル 1～4 のレベルを L/R 独立して表示します。



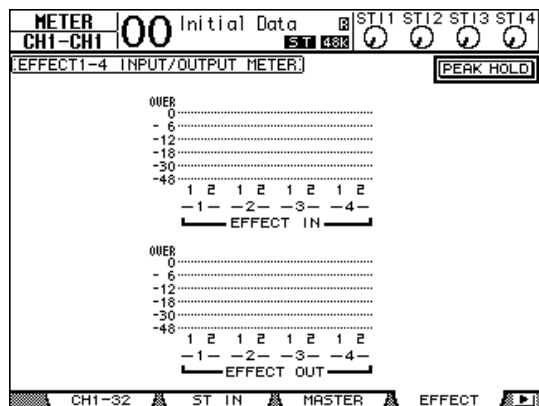
#### • MASTER ページ

アウトプットチャンネル(AUX アウト 1～8、バスアウト 1～8、ステレオアウト)のレベルを一括表示します。



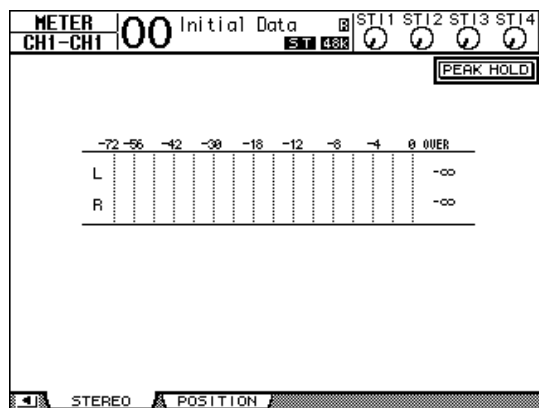
#### ・ EFFECT ページ

内蔵エフェクト 1 ～ 4 の入出力レベルを一括表示します。



#### ・ STEREO ページ

ステレオアウトの出力レベルを表示します。



CH1-32 または MASTER を選んだ場合は、METER MODE フィールドでメーターに表示する信号の種類を次の 3 つの中から選びます。

- ・ **GATE GR**..... ゲートのゲインリダクション量 (CH1-32 のみ)
- ・ **COMP GR**..... コンプレッサーのゲインリダクション量
- ・ **LEVEL**..... インプットチャンネルの入力レベル / アウトプットチャンネルの出力レベル

ヒント: 上記のページでは、必要に応じて POSITION フィールドで信号の検出位置を変更することも可能です。このフィールドは、METER 画面の POSITION ページと連動しています。

#### 4. ピークレベルを保持させたいときは、PEAK HOLD ボタンにカーソルを合わせ、[ENTER] キーを押してください。

PEAK HOLD ボタンがオンになり、画面内のメーターでピークレベルが保持されます。ピークレベルを解除するには、PEAK HOLD ボタンを一度オフにしてください。



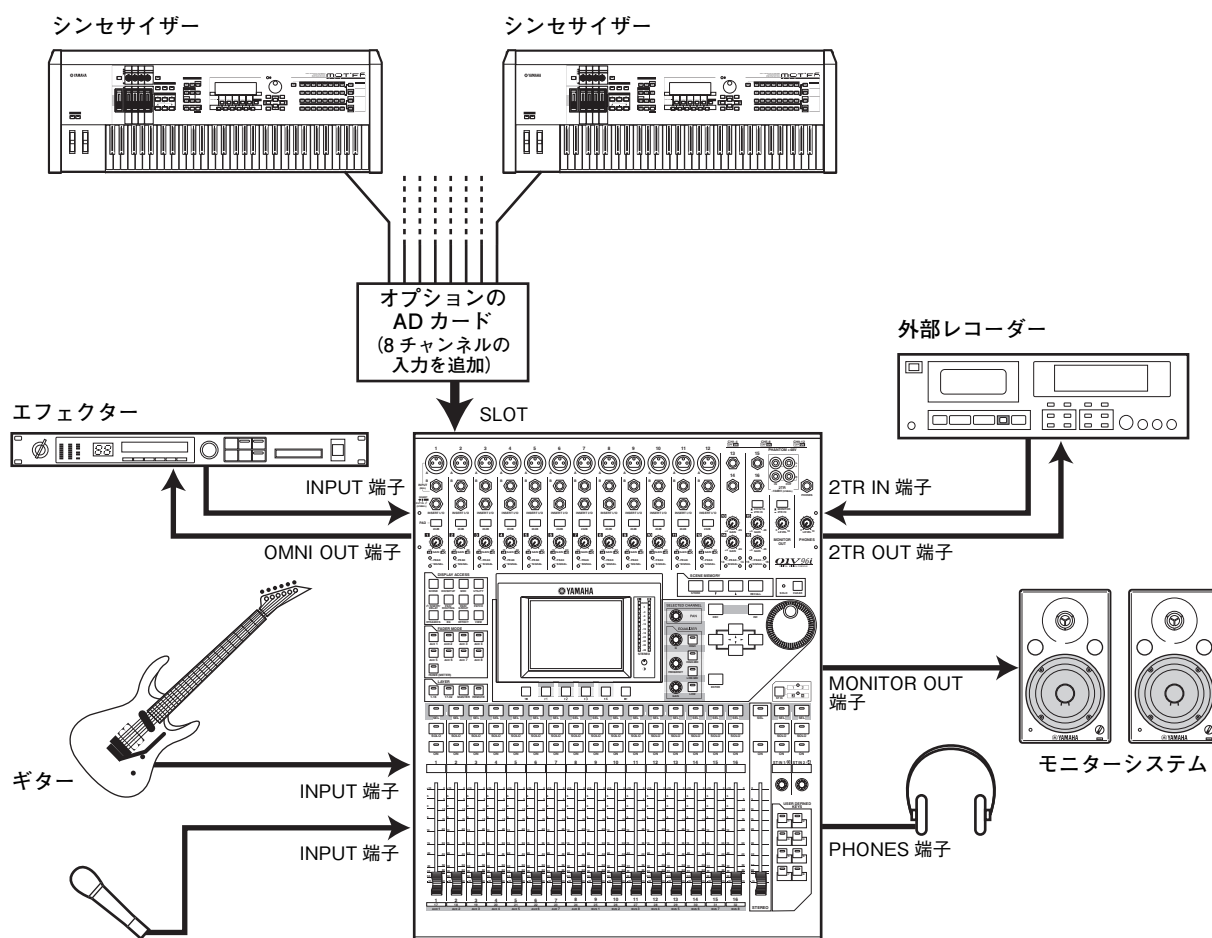
# 接続とセットアップ

この章では、01V96i の基本的な接続方法やセットアップ方法について説明します。

## 接続

01V96i と外部機器の組み合わせにはさまざまな例が考えられますが、ここでは 2 つの代表的な接続例について説明します。

### ■ アナログ 16 ～ 24 チャンネルのミキシングシステム

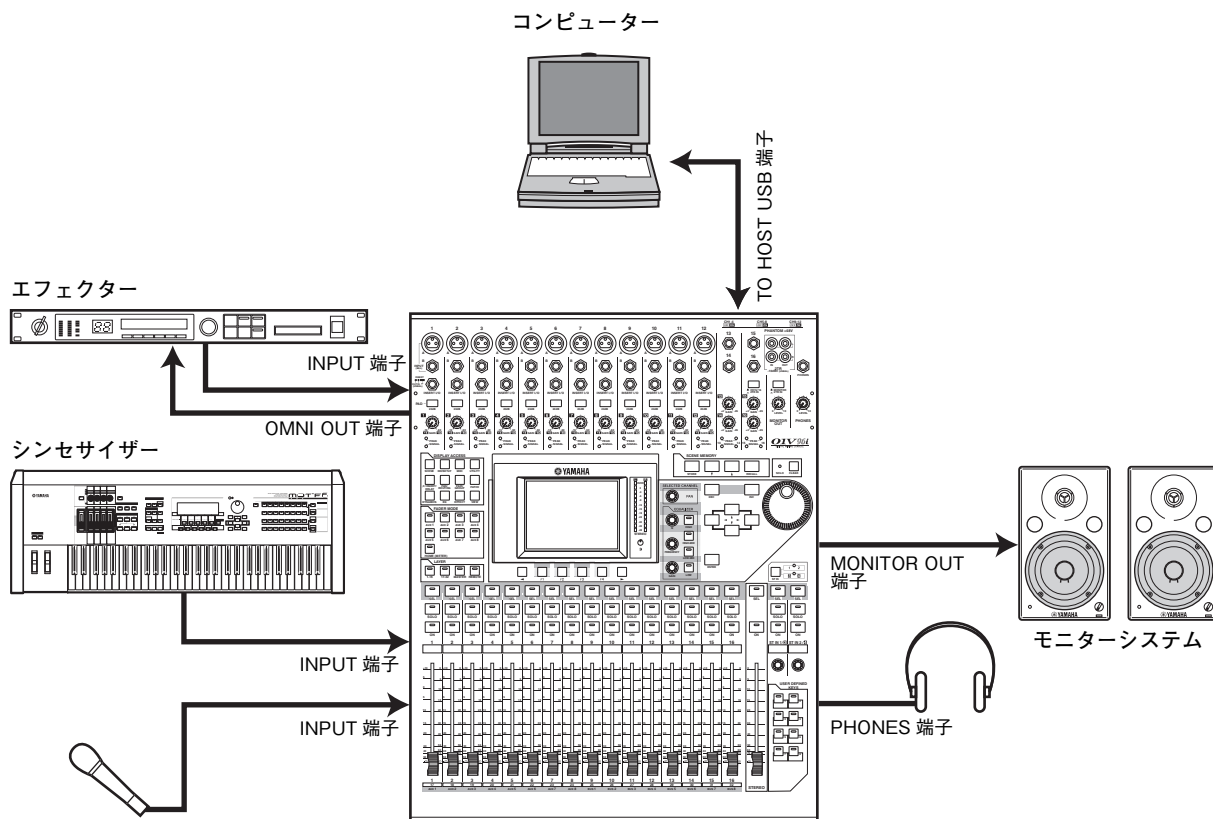


本体の INPUT 端子 1 ～ 16 を使ったアナログ 16 チャンネルのシンプルなシステムです。

スロットにオプションの AD カード (MY8-AD、MY8-AD96 など) を装着することで、最大でアナログ 24 チャンネルのミキシングが可能です。

**ヒント:** AD カードのゲインは、カード本体の DIP スイッチを使って切り替えることができます。  
詳しくは、AD カードの説明書をご参照ください。

## ■ DAW(デジタルオーディオワークステーション)を使ったレコーディングシステム



コンピューターベースの DAW(デジタルオーディオワークステーション)システムと接続するシステムです。01V96i を 16 チャンネル入出力のオーディオインターフェースとして利用できます。また、01V96i のリモート機能を使って DAW のロケート / トランスポートの操作や各種パラメーターの変更が行なえます。

## ワードクロックの接続と設定

### ワードクロックについて

複数の機器をデジタル接続してデジタルオーディオ信号を送受信するには、すべての機器でオーディオ信号を処理するタイミングを一致させなければなりません。たとえ両方の機器が同じサンプリング周波数に設定されていても、オーディオ信号を処理するタイミングが同期していなければ、信号が正常に送られなかったり、耳障りなクリックノイズが生じたりする場合があります。

デジタルオーディオ信号の処理を同期させるための信号を“ワードクロック”と呼びます。通常は1台の機器から基準となるワードクロック信号を送信し、その他の機器は受信したワードクロック信号に同期させます（送信側の機器を“ワードクロックマスター”、受信側の機器を“ワードクロックスレーブ”と呼びます）。

01V96i と外部機器をデジタル接続する場合は、最初にワードクロックマスターになる機器を選び、他の機器をワードクロックのスレーブに設定する必要があります。

01V96i は、44.1kHz/48kHz/88.2kHz/96kHz のいずれかの周波数で、ワードクロックマスターまたはワードクロックスレーブとして動作します。

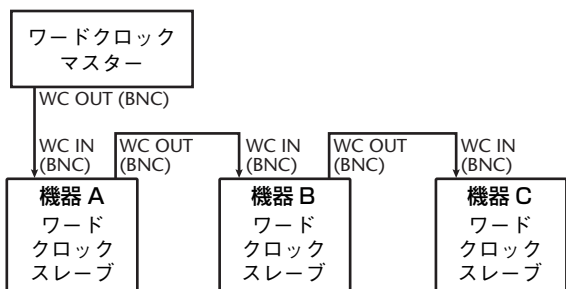
### ワードクロックの接続

01V96i と外部機器との間でワードクロックを同期させるには、ワードクロック信号だけを単独で送受信する方法と、デジタルオーディオ信号に含まれるクロック情報を利用する方法があります。

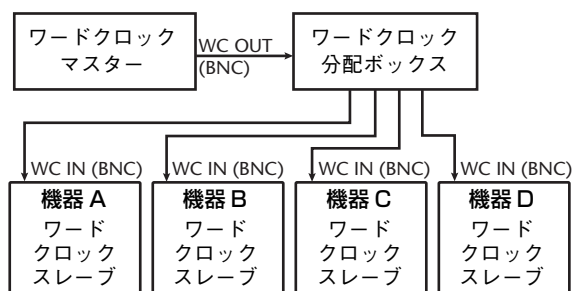
ワードクロック信号を単独で送受信するには、01V96i のリアパネルにある WORD CLOCK IN/OUT 端子を利用します。WORD CLOCK IN/OUT 端子を使った接続方法には、次の2種類があります。

#### ・ディジーチェーン接続

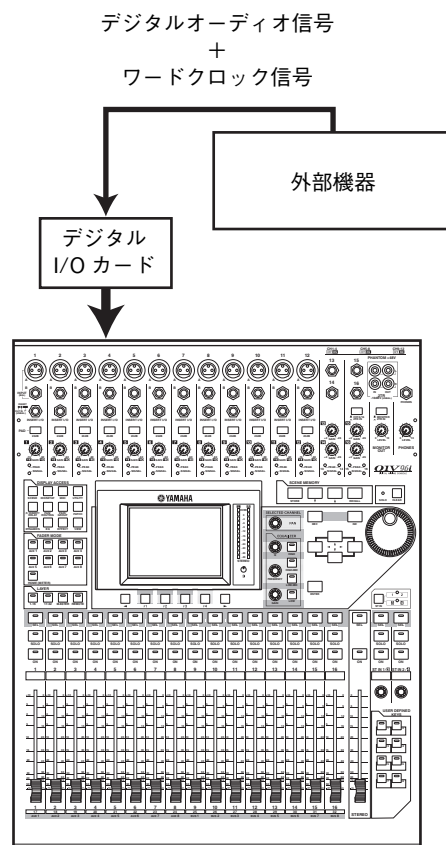
ある機器の WORD CLOCK OUT 端子を次の機器の WORD CLOCK IN 端子へと、順番に接続して信号を分配する方法です。この方法は、システムが大きい場合はおすすめできません。



- ・ワードクロック分配ボックスをつかった接続  
専用のワードクロック分配ボックスを使って、ワードクロックマスターから複数台のワードクロックスレーブへと信号を分配する方法です。



また、外部機器に WORD CLOCK IN/OUT 端子がない場合は、デジタルオーディオ信号に含まれるクロック情報を利用します。この場合は、リアパネルのスロットに装着されたデジタル I/O カードや、2TR OUT DIGITAL 端子、2TR IN DIGITAL 端子を経由してデジタルオーディオ信号とワードクロック信号を送受信します。



## ワードクロックソースを選ぶ

01V96i に外部機器をデジタル接続する場合は、システム内のワードクロックマスターとなるソースを選択する必要があります。その方法は、次のとおりです。

ノート: ワードクロックのソースを切り替えるときに、同期が外れてノイズが発生することがあります。以下の操作は、必ずモニター機器のレベルを下げて行なってください。

### 1. DISPLAY ACCESS セクションの [DIO/SETUP] キーを繰り返し押して、DIO/SETUP 画面の WORD CLOCK ページを表示させます。

この画面では、スロット / 端子ごとに、入力信号の同期の状態を確認できます。

スロット / 端子ごとの表示の意味は、次のとおりです。

- ☐ 該当する端子 / スロットのチャンネルから利用可能なワードクロック信号が入力され、01V96i の内部クロックと同期しています。
- ☒ ワードクロック信号が入力されていません。
- ☒ 該当する端子 / スロットのチャンネルから利用可能なワードクロック信号が入力されていますが、01V96i の内部クロックとは同期していません。
- ☒ 該当する端子 / スロットのチャンネルの信号がワードクロックソースとして選ばれています。
- ☒ 該当する端子 / スロットのチャンネルの信号がワードクロックソースとして選ばれていますが、ワードクロック信号が入力されていません。
- ☐ ワードクロック信号が入力されていません。また、現在の I/O カードでは利用できないチャンネルも、このマークが表示されます。

#### ヒント:

- ・現在 01V96i が動作しているサンプリング周波数は、FS フィールドで確認できます。
- ・SLOT TYPE フィールドには、スロットに装着している I/O カード名が表示されます。
- ・IN/OUT フィールドに表示される数値は、装着している I/O カードのインプット / アウトプットのチャンネル数を表わします。

### 2. カーソルキーを使ってワードクロックのソースとなる項目にカーソルを合わせ、[ENTER] キーを押します。

ワードクロックマスターとして選択可能なソースは、次のとおりです。

ただし、USB は同期状態の表示のみで、ワードクロックマスターとしては選択できません。

#### ・ SLOT

スロットに装着されたデジタル I/O カードから入力される信号です。奇数 / 偶数の順に並んだペアのチャンネル単位で選択できます。SLOT TYPE のフィールドで、現在装着されているカードの種類を確認できます。なお、実際に選択できるチャンネルは、デジタル I/O カードの種類に応じて変化します。

#### ・ adat

リアパネルの ADAT IN 端子から入力される信号です。奇数 / 偶数の順に並んだペアのチャンネル単位で選択できます。

#### ・ WC IN

リアパネルの WORD CLOCK IN 端子から入力される単独のワードクロック信号を選びます。

#### ・ 2TRD

2TR IN DIGITAL 端子の信号を選びます。

#### ・ INT 44.1k/INT 48k/INT 88.2k/INT 96k

01V96i の内蔵クロックを使用します。これらの項目を選んだときは、01V96i がワードクロックマスターとして動作します。

#### ・ USB(表示のみ)

TO HOST USB 端子から入力される信号の同期状態を表示します。ワードクロックマスターとしては選択できません。

ノート: 01V96i と外部機器との間でハイサンプリングレート (88.2kHz/96kHz) の信号を送受信する場合は、転送方法を選択する必要があります。

ヒント: 01V96i をワードクロックスレーブとして使用しているときにワードクロック信号の供給が途絶えると、自動的にそれまで同期していたクロックに最も近い内部のクロック (INT 44.1k/INT 48k/INT 88.2k/INT 96k) で動作します。

## 入出力端子のパッチングについて

01V96i は、入出力端子に対して自由に信号をパッチ(割り当て)できるように設計されています。ここでは、入出力端子に割り当てられた信号を確認したり、割り当てを変更する方法について説明します。

**ヒント:** INPUT 端子に接続した楽器の信号が入力されていない、あるいは利用したい出力先の端子に信号が送られない、という場合は以下の方法で入出力端子のパッチングをご確認ください。

### インプットチャンネルに入力信号を割り当てる

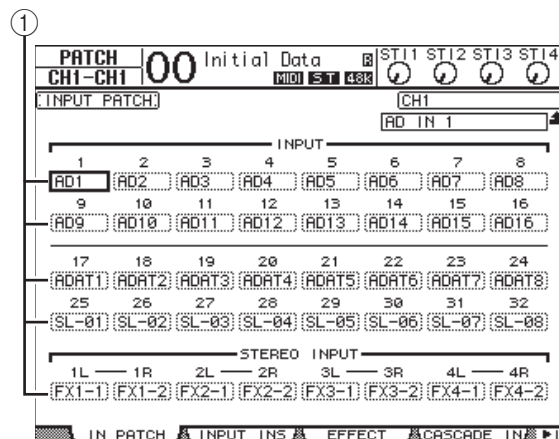
01V96i が初期状態のとき、各インプットチャンネルには次の信号が割り当てられています。

INPUT 端子 1 ~ 16	インプットチャンネル 1 ~ 16
ADAT IN 端子のチャンネル 1 ~ 8	インプットチャンネル 17 ~ 24
スロットのチャンネル 1 ~ 8	インプットチャンネル 25 ~ 32
内蔵エフェクト 1 ~ 4 のアウト 1/2	ST IN チャンネル 1 ~ 4

このパッチングを変更したり確認したりするには、次のように操作します。

#### 1. DISPLAY ACCESS セクションの

[PATCH] キーを繰り返し押して、次の画面を表示させます。



チャンネル番号の下にあるパラメーターボックス(①)に、現在そのインプットチャンネルに割り当てられている入力端子やスロットのチャンネルが表示されます。表示の意味は次のとおりです。

-	割り当てなし
AD1 ~ AD16	INPUT 端子 1 ~ 16
USB 1 ~ USB 16	TO HOST USB 端子のチャンネル 1 ~ 16

ADAT1 ~ ADAT8	ADAT IN 端子のチャンネル 1 ~ 8
SL-01 ~ SL-16	スロットのチャンネル 1 ~ 16
FX1-1/FX1-2	内蔵エフェクト 1 のアウト ブット 1/2
FX2-1/FX2-2	内蔵エフェクト 2 のアウト ブット 1/2
FX3-1/FX3-2	内蔵エフェクト 3 のアウト ブット 1/2
FX4-1/FX4-2	内蔵エフェクト 4 のアウト ブット 1/2
2TD-L/R	2TR IN DIGITAL 端子の L/R チャンネル

このパッチングを変更したり確認したりするには、次のように操作します。

**2. 割り当てを変更したいチャンネルのパラメーターボックス(①)にカーソルを合わせ、パラメーターホイール(または[INC]/[DEC]キー)を使って、パッチ内容を修正します。**

**3. [ENTER] キーを押して、変更内容を確定します。**

**ヒント:** パッチングを初期状態に戻したいときは、インプットパッチライブラリー00 をリコールします。

### OMNI OUT 端子に出力信号を割り当てる

01V96i が初期状態のとき、リアパネルの各種出力端子には、次の出力信号が割り当てられています。

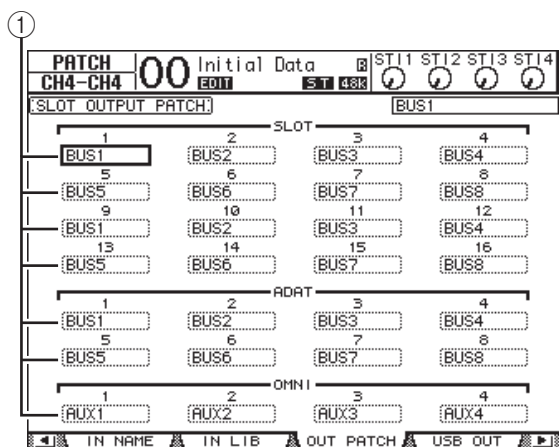
OMNI OUT 端子 1 ~ 4	AUX アウト 1 ~ 4
ADAT OUT 端子のチャンネル 1 ~ 8	バスアウト 1 ~ 8
スロットのチャンネル 1 ~ 8	バスアウト 1 ~ 8
スロットのチャンネル 9 ~ 16	バスアウト 1 ~ 8
2TR OUT DIGITAL 端子	ステレオアウト L/R

**ヒント:**

- STEREO OUT 端子からは、常にステレオバスの信号が出力されます。
- MONITOR OUT 端子からは、モニターソース選択スイッチの状態に応じて、モニターまたは 2TR IN 端子からの信号が出力されます。

このパッチングを変更したり確認したりするには、次のように操作します。

1. スロット / ADAT OUT 端子 / OMNI OUT 端子のパッチングを変更するには、[PATCH] キーを繰り返し押して、次の画面を表示させます。



各端子の番号の下にあるパラメーターボックス(①)に、現在その出力端子に割り当てられている信号経路が表示されます。表示の意味は次のとおりです。

-	割り当てなし
BUS1 ~ BUS8	バスアウト 1 ~ 8 の信号
AUX1 ~ AUX8	AUX アウト 1 ~ 8 の信号
ST L/R	ステレオアウトの信号
INS CH1 ~ INS CH32	インプットチャンネル 1 ~ 32 のインサートアウト
INS BUS1 ~ INS BUS8	バスアウト 1 ~ 8 のインサートアウト
INS AUX1 ~ INS AUX8	AUX アウト 1 ~ 8 のインサートアウト
INS ST-L/ST-R	ステレオアウトのインサートアウト
CAS BUS1 ~ BUS8	バスアウト 1 ~ 8 のカスケードアウト
CAS AUX1 ~ AUX8	AUX アウト 1 ~ 8 のカスケードアウト
CAS ST-L/ST-R	ステレオアウトのカスケードアウト
CASSOLOL/CASSOLOR	ソロチャンネルのカスケードアウト

2. パラメーターボックス(①)にカーソルを合わせ、パラメーターホイール(または[INC]/[DEC]キー)を使って、パッチ内容を変更します。

3. [ENTER]キーを押して、変更内容を確定します。

ヒント: パッチングを初期状態に戻したいときは、アウトプットライブラリー00 をリコールします。

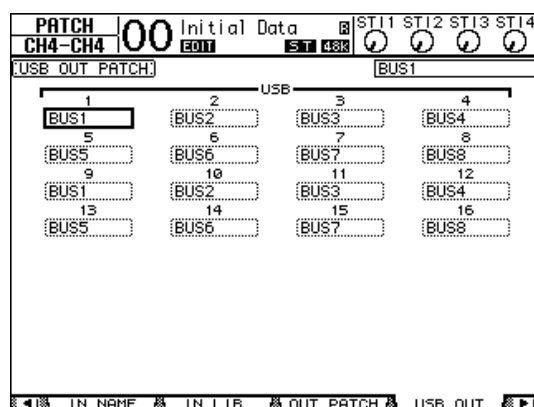
## USB OUT に出力信号を割り当てる

01V96i が初期状態のとき、USB OUT には、次の出力信号が割り当てられています。

USB OUT1 ~ 8	バスアウト 1 ~ 8
USB OUT9 ~ 16	バスアウト 1 ~ 8

このパッチングを変更したり確認したりするには、次のように操作します。

1. DISPLAY ACCESS セクションの [PATCH] キーを繰り返し押して、次の画面を表示させます。



各端子の番号の下にあるパラメーターボックスに、現在その出力端子に割り当てられている信号経路が表示されます。表示の意味は次のとおりです。

-	割り当てなし
BUS1 ~ BUS8	バスアウト 1 ~ 8 の信号
AUX1 ~ AUX8	AUX アウト 1 ~ 8 の信号
ST L/R	ステレオアウトの信号
INS CH1 ~ INS CH32	インプットチャンネル 1 ~ 32 のインサートアウト
INS BUS1 ~ INS BUS8	バスアウト 1 ~ 8 のインサートアウト
INS AUX1 ~ INS AUX8	AUX アウト 1 ~ 8 のインサートアウト
INS ST-L/ST-R	ステレオアウトのインサートアウト

2. パラメーターボックスにカーソルを合わせ、パラメーターホイール(または[INC]/[DEC]キー)を使って、パッチ内容を変更します。

3. [ENTER]キーを押して、変更内容を確定します。



# 目的別操作

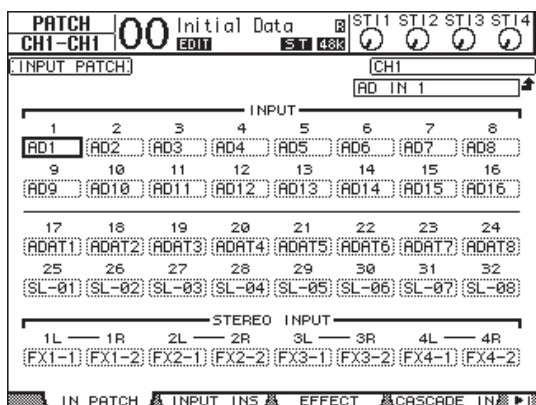
ここでは、01V96i の操作を目的別に説明します。

## インプットパッチ / アウトプットパッチを設定する

01V96i は、外部入出力端子と内部のミキサーの入出力を自由に接続して使用できます。手順は以下のとおりです。

### インプットパッチの設定

1. DISPLAY ACCESS セクションの [PATCH] を繰り返し押し押して PATCH 画面の IN PATCH ページを表示させます。

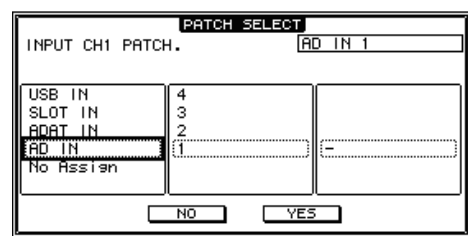


初期設定では、INPUT 端子 1 ～ 16 に接続された楽器やマイクの信号がインプットチャンネル 1 ～ 16 に送られます。また、ADAT IN 端子からの入力信号がインプットチャンネル 17 ～ 24 に、スロットからの入力信号がインプットチャンネル 25 ～ 32 に送られます。

2. パッチを変更したいインプットチャンネルのパラメーターボックスにカーソルを合わせて、パラメーターホイールや [INC]/[DEC] キーを使ってパッチを選択します。

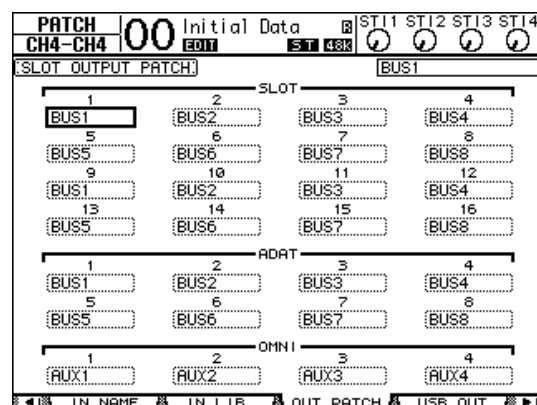
3. [ENTER] を押して確定します。

ノート：インプットチャンネルのパラメーターボックスにカーソルを合わせたときに [ENTER] を押して、「PATCH SELECT」ポップアップで選択することもできます。この場合は、変更したい入力端子とチャンネル番号を選択し、[INC] を押して確定します。



### アウトプットパッチの設定

1. [PATCH] を繰り返し押し押して、PATCH 画面の OUT PATCH ページを表示させます。



初期設定では、図のように設定されています。

2. インプットパッチの設定と同様に、アウトプットチャンネルのパラメーターボックスにカーソルを合わせて、パラメーターホイールや [INC]/[DEC] を使ってパッチを選択します。
3. [ENTER] を押して確定します。

## 入力レベルを設定する

ここでは、インプットパッチが初期設定のままで、INPUT 端子に接続された楽器やマイクの信号の入力レベルを調整する手順を例に説明します。

1. INPUT 端子に接続された楽器などの音を出しながら、最大音量時に [PEAK] がかすかに点滅するように、それぞれの [PAD] と [GAIN] を調節します。

ノート: [GAIN] は、アナログ入力之感度を調節するコントロールです。ダイナミックレンジが広く、ノイズの少ない音で録音するには、クリップしない範囲で、[GAIN] を高めに設定するのがコツです。

2. LAYER セクションの [1-16] を押します。

チャンネルモジュールで操作可能なレイヤーとして、インプットチャンネルレイヤー1～16が選ばれます。

ノート: レイヤーを切り替えても、以前のレイヤーでのフェーダー位置や [ON] の状態は記憶されており、もう一度そのレイヤーを呼び出したときに、元の状態に戻ります。

3. FADER MODE セクションの [HOME] → [F1] を押し、METER 画面の CH1-32 ページを表示させます。

METER 画面は、各チャンネルの入出力レベルや、コンプレッサー/ゲートのゲインリダクション量などを表示する、ミキシングや録音の開始点となる画面です。CH1-32 ページでは、インプットチャンネル1～32の入力レベルやコンプレッサー/ゲートのゲインリダクション量を確認できます。

4. 画面上部の METER MODE フィールドで、LEVEL ボタンがオン(①)になっていることを確認します。

METER MODE フィールドでは、画面内にメーター表示する信号の種類を選びます。LEVEL ボタン以外のボタンがオンになっているときは、LEVEL ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] を押します。

5. LEVEL ボタン右側の POSITION パラメーターボックス(②)にカーソルを合わせ、パラメーターホイールまたは [INC]/[DEC] を使って“POST FADER”を選択し、[ENTER] を押します。

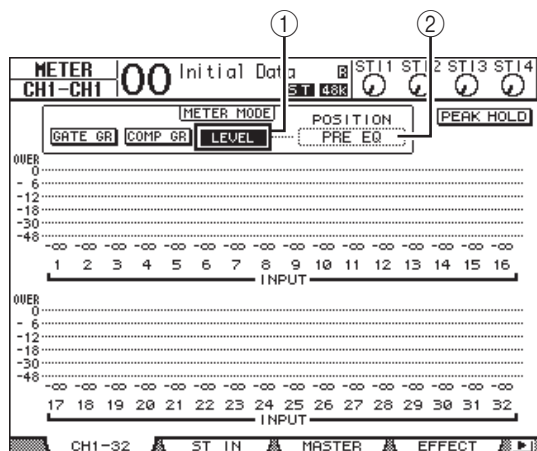
POSITION パラメーターボックスでは、メーター表示されるレベルの検出位置を選択します。“POST FADER”が選ばれているときには、フェーダー通過後のレベルが表示されます。

ノート: PRE EQ を選ぶと EQ 通過前の入力レベル、PRE FADER を選ぶと EQ 通過後 / フェーダー通過前の入力レベルがメーターに表示されます。

6. 該当するチャンネルの [ON] がオンになっている(点灯している)ことを確認し、フェーダーを 0dB の位置まで上げます。

7. 楽器などの音を出しながら、画面上に表示されるレベルメーターで、インプットチャンネルごとの入力レベルを確認します。

ノート: メーターが“OVER”の位置まで到達するときは、フェーダーが 0dB の位置にあることを確認してから、対応する [GAIN] を下げてください。



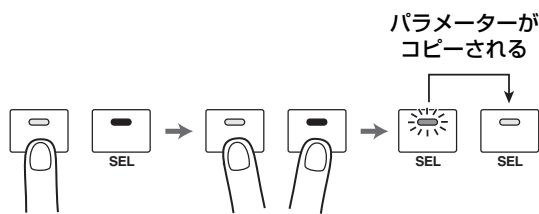


## 2つのチャンネルをペア化する

O1V96i では、奇数 / 偶数の順に並んだチャンネル同士をステレオペアに設定できます。ペアに設定した2チャンネルは、インプットパッチ、フェイズ、ルーティング、パンなどを除く主要なミックスパラメーターが連動します。CD プレーヤーやシンセサイザーなどのステレオソースを入力するときは、インプットチャンネル同士をペア化しておくとう便利です。

### 1. 奇数 / 偶数の順に隣り合ったインプットチャンネル同士をステレオペア化するには、片方のチャンネルの [SEL] を押しながら、もう一方のチャンネルの [SEL] を押します。

該当する2チャンネルがペアに設定され、フェーダー、チャンネルのオン / オフなどの主要パラメーターが、最初に [SEL] を押したチャンネルからももう一方のチャンネルへとコピーされます。これ以降は、片方のチャンネルで共通化されたパラメーターを操作すると、もう一方もそれに追従します。



ヒント: ペアの設定後でも、[SEL] を使って片方のチャンネルを操作の対象として選べます (現在選ばれているチャンネルの [SEL] が点灯し、もう一方の [SEL] が点滅します)。

### 2. ペアを解除するには、片方の [SEL] を押しながらも一方の [SEL] を押します。

ノート: チャンネルがペア化されている場合は、必ずどちらかのフェーダーのみを操作してください。両方同時に動かそうとすると、モーターに負荷がかかり、故障の原因となります。

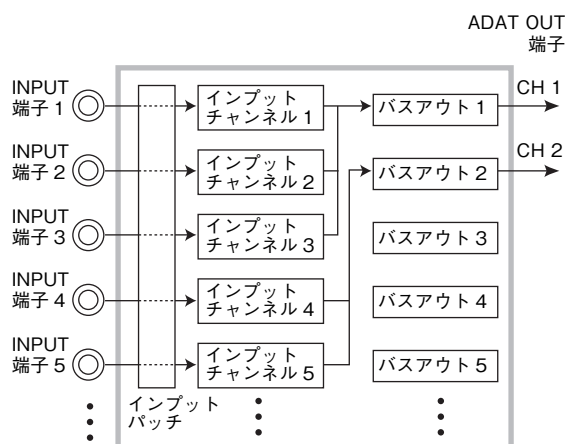
## ルーティングを設定する

O1V96i に入力された信号を外部に出力するには、インプットチャンネルごとに送り先を指定する必要があります。この操作を「ルーティング」と呼びます。ルーティングの設定方法には、次の2種類があります。

#### ・バスアウト 1 ~ 8 を利用する

インプットチャンネルの信号を一度バス 1 ~ 8 に送り、バスアウト 1 ~ 8 を経由して出力端子 / 出力チャンネルへと送出する方法です。複数のインプットチャンネルの信号をミックスして出力したいときなどに、この方法を利用します。必要ならば、バスアウト 1 ~ 8 のコンプレッサーや EQ を使って信号を加工することもできます。

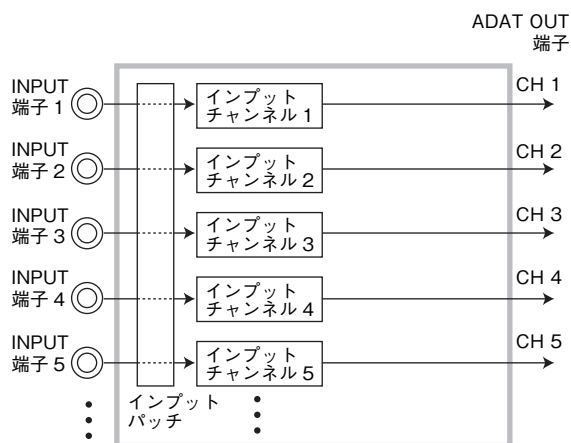
次の図は、バスアウト 1/2 を経由して、ADAT OUT 端子 1/2 に信号を出力する場合の例です。



#### ・ダイレクト出力を利用する

インプットチャンネルごとに送り先となる出力端子や出力チャンネルを指定して、ダイレクト出力する方法です。

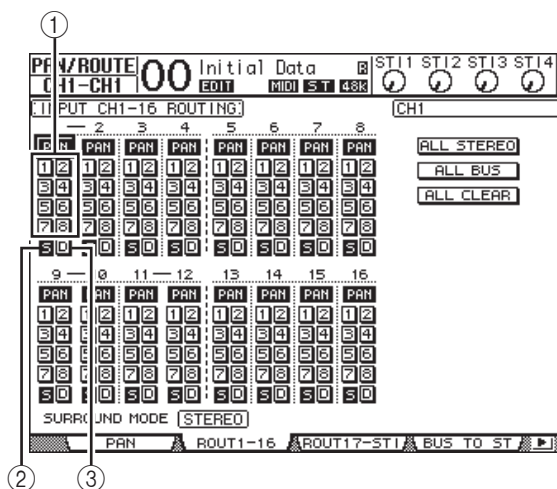
次の図は、ADAT OUT 端子 1 ~ 5 に信号をダイレクト出力する場合の例です。



ここでは、前述の2つの方法を組み合わせたルーティングの設定方法を説明します。

## 1. DISPLAY ACCESS セクションの [PAN/ROUTING] を繰り返し押し、PAN/ROUTE 画面の ROUT1-16 ページを呼び出します。

このページでは、チャンネルごとに送信先となるバスアウトを選択します。



各ボタンの機能は、次のとおりです。

- ① 1～8 ボタン  
インプットチャンネルの信号をバス 1～8 に送ります（複数選択可）。
- ② S ボタン  
インプットチャンネルの信号をステレオバスに送ります。
- ③ D ボタン  
インプットチャンネルの信号を、あらかじめ指定された出力端子 / 出力チャンネルに直接送ります。

## 2. 楽器 / マイクを接続したインプットチャンネルの S ボタンにカーソルを合わせ、[ENTER] を押してオフに切り替えます。

01V96i が初期状態のとき、それぞれのインプットチャンネルはステレオバスに割り当てられており、そのまま MONITOR OUT 端子 / PHONES 端子からモニターできます。

しかし、マルチトラック録音を行なう場合や、DAW のエフェクトをかけた音をモニターする場合は、入力信号をそのままモニターするのではなく、レコーダーや DAW から返される信号をモニターします。この場合は、インプットチャンネルの入力信号がステレオバスには送られなくなるように、S ボタンをオフに設定します。



## 3. インプットチャンネルの信号をバス 1～8 経由でレコーダーや DAW に送るには、楽器 / マイクを接続したインプットチャンネルごとに、1～8 ボタンを使って送り先となるバスアウトを選択します。

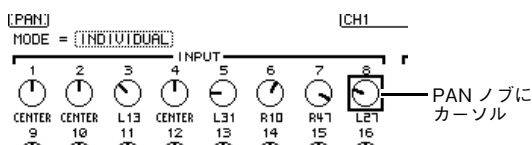
インプットチャンネル 1～4 をバス 1/2 に、インプットチャンネル 5～8 をバス 3/4 に割り当てた場合の例：



## 4. [PAN/ROUTING] を繰り返し押し、PAN/ROUTE 画面の PAN ページを呼び出します。

PAN ページでは、インプットチャンネルからステレオバスに送られる信号のパン、およびインプットチャンネルから奇数 / 偶数バスに送られる信号のパンを設定します。

## 5. 奇数 / 偶数バスに割り当てたインプットチャンネルの PAN ノブにカーソルを合わせ、パラメーターホイール(または [INC]/[DEC])を使ってパンの値を設定します。



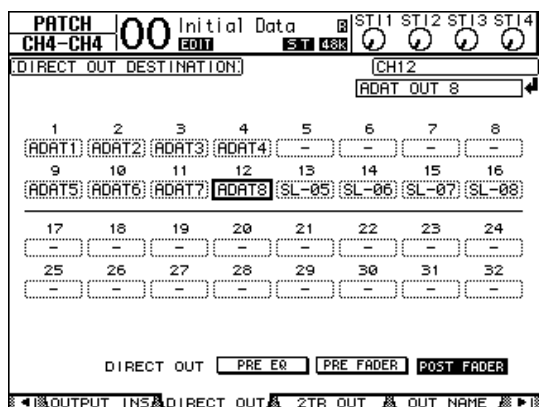
ヒント: [SEL] を使ってインプットチャンネルを指定し、SELECTED CHANNEL セクションの [PAN] を使ってパンの設定をすることもできます。

## 6. インプットチャンネルの信号をダイレクト出力するときには、DISPLAY ACCESS セクションの [PATCH] を繰り返し押し、PATCH 画面の DIRECT OUT ページを呼び出します。

DIRECT OUT ページでは、インプットチャンネルごとにダイレクト出力する出力端子 / 出力チャンネルを指定します。

7. ダイレクト出力したいインプットチャンネルのパラメーターボックスにカーソルを合わせ、出力端子 / 出力チャンネルを指定します。

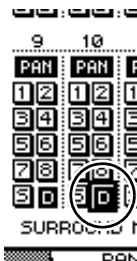
インプットチャンネル 9 ~ 12 の入力信号を、それぞれ ADAT OUT 端子の出力チャンネル 5 ~ 8 に割り当てた場合の例:



8. [PAN/ROUTING] を繰り返し押し、PAN/ROUTE 画面の ROUT 1-16 ページを呼び出します。

9. ダイレクト出力したいインプットチャンネルの D ボタンにカーソルを合わせ、[ENTER] を押します。

D ボタンをオンに設定したインプットチャンネルの信号が、手順 7 で指定した出力端子 / 出力チャンネルに直接送られます。



## 入力信号にイコライザーをかける

01V96i では、すべてのチャンネルに 4 バンドのフルパラメトリック EQ が搭載されています。ここでは、インプットチャンネルの EQ を使って、音質を補正する方法を説明します。

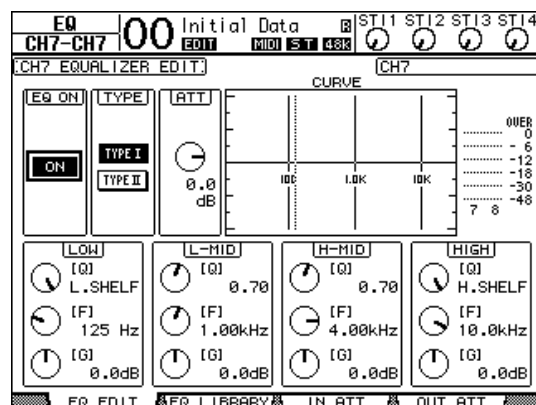
1. LAYER セクションの [1-16] を押します。

チャンネルモジュールで操作可能なレイヤーとして、インプットチャンネルレイヤー 1 ~ 16 が選ばれます。

2. [SEL] を使って、EQ を操作するインプットチャンネルを選びます。

3. [EQ] → [F1] を押し、EQ 画面の EQ EDIT ページを呼び出します。

EQ EDIT ページでは、現在選ばれているチャンネルの EQ パラメーターを操作します。



4. ディスプレイ左上の ON/OFF ボタンがオン (ON) になっていることを確認します。

ON/OFF ボタンは、EQ のオン / オフを切り替えるボタンです。オフに設定されているときは、[ENTER] を押してオンに切り替えてください。

5. 楽器などの音を出しながら、EQ のパラメーターを調節します。

EQ のパラメーターを調節するには、ディスプレイ下部にカーソルを移動し、パラメーターホイールを使って値を変更します。LOW、L-MID、H-MID、HIGH のバンドごとに、次のパラメーターを調節できます。

### ・Q(キュー)

F で設定した中心周波数をブースト / カットするときのキュー(急峻度)を設定します。設定範囲は 10 ~ 0.10 で、値が大きいほどカーブの勾配が急になります。なお、LOW/HIGH バンドでは、イコライザーのタイプを切り替える用途にも使います。

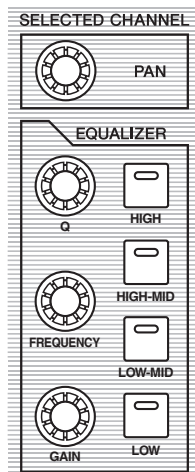
### ・ F(フリークエシー)

ブースト / カットする中心周波数を設定します。可変範囲はどのバンドも 21.2Hz ~ 20kHz です。

### ・ G(ゲイン)

ブースト / カット量を - 18.0dB ~ + 18.0dB の範囲で設定します。なお、LOW バンド EQ で “HPF” が選ばれているとき、および HIGH バンド EQ で “LPF” が選ばれているときは、このノブを使ってフィルターのオン / オフを切り替えます。

また、SELECTED CHANNEL セクションのキー / コントロールを使って EQ のパラメーターを操作することもできます。この場合は、[HIGH] / [HIGH-MID] / [LOW-MID] / [LOW] の各キーで操作するバンドを選び、[Q] [FREQUENCY] [GAIN] の各コントロールでそのバンドのパラメーターを操作します。



#### ヒント:

- ・ LOW バンド EQ は、Q を時計方向に回しきると “L.SHELF” (ローシェルフ)、反時計周りに回しきると “HPF” (ハイパスフィルター) に切り替わります。
- ・ HIGH バンド EQ は、Q を時計方向に回しきると “H.SHELF” (ハイシェルフ)、反時計周りに回しきると “LPF” (ローパスフィルター) に切り替わります。
- ・ EQ が初期状態のとき、LOW バンドは “L.SHELF”、HIGH バンドは “H.SHELF” のタイプが選ばれています。

## 6. 同じ要領で、ほかのインプットチャンネルの EQ を操作します。

ヒント: ディスプレイ右上に、EQ 通過後の信号レベルが表示されます。このメーターが “OVER” の位置まで到達する場合は、画面左上の ATT. ノブを使って EQ に入力される信号のレベルを下げてください。

## EQ ライブラリーを使う

EQ の設定を、EQ ライブラリーから呼び出して使うこともできます。EQ ライブラリーのナンバー 1 ~ 40 には、主要な楽器に対応した EQ の設定(プログラム)がプリセットされていますので、これをもとにして効率よく調節できます。

### 1. LAYER セクションの [1-16] を押します。

チャンネルモジュールで操作可能なレイヤーとして、インプットチャンネルレイヤー 1 ~ 16 が選ばれます。

### 2. [SEL] を使って、EQ を操作するインプットチャンネルを選びます。

### 3. [EQ] → [F2] を押し、EQ 画面の EQ LIBRARY ページを呼び出します。

### 4. パラメーターホイールをまわして中央のリストをスクロールさせ、リコールしたいプログラムを選択します。

リスト内の点線で囲まれている列が、現在選択されているプログラムを表わします。

No.	LIBRARY TITLE	
12.	E.B.Finger	8
11.	A.Dr.OverTop	8
10.	A.Dr.Tom	8
9.	A.Dr.Sh	8
8.	A.Dr.Sh	8
7.	A.Dr.Sh	8
6.	A.Dr.BD	8

### 5. ライブラリーリスト左側の RECALL ボタンにカーソルを合わせ、[ENTER] を押します。

プログラムのリコールが実行されます。

### 6. [F1] を押して、EQ 画面の EQ EDIT ページを呼び出します。

必要に応じてパラメーターを調節します。

## 入力信号にコンプレッサーをかける

01V96i のインプットチャンネル 1 ～ 32 には、個別にコンプレッサーが搭載されています。コンプレッサーは、音を圧縮して音量のレベルを揃えたり、最大レベルを抑えて、全体の音量を上げたりするときに使うエフェクトです。ここでは、入力信号をコンプレッサーで加工する方法を説明します。

### 1. LAYER セクションの [1-16] キーを押します。

チャンネルモジュールで操作可能なレイヤーとして、インプットチャンネルレイヤー 1 ～ 16 が選ばれます。

### 2. [SEL] を使って操作するインプットチャンネルを選びます。

### 3. [DYNAMICS] → [F4] を押します。

DYNAMICS 画面の COMP LIB ページが表示されます。このページでは、コンプレッサーの設定（プログラム）をコンプレッサーライブラリーにストアしたり、すでにストアされているプログラムをリコールしたりします。コンプレッサーライブラリーのナンバー 1 ～ 36 には、主要な楽器に対応するプログラムがプリセットされていますので、これを利用してみましょう。

### 4. パラメーターホイールをまわして中央のリストをスクロールさせ、リコールしたいプログラムを選択します。

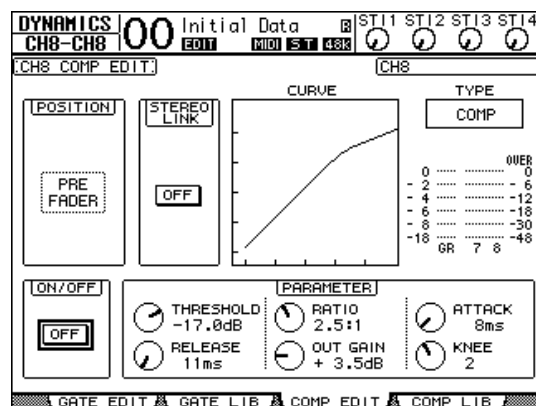
リスト内の点線で囲まれている列が、現在選択されているプログラムを表わします。

### 5. ライブラリーリスト左側の RECALL ボタンにカーソルを合わせ、[ENTER] を押します。

プログラムのリコールが実行されます。

### 6. [F3] を押します。

DYNAMICS 画面の COMP EDIT ページが表示されます。このページでは、コンプレッサーの各パラメーターを変更できます。



#### ヒント:

- ダイナミクスプロセッサーには、COMP (コンプレッサー)、EXPAND (エクスパンダー)、COMP. (S) (コンバンダーソフト)、COMP. (H) (コンバンダーハード) という 4 種類のタイプがあり、それぞれパラメーターの内容が異なります (タイプごとのパラメーターについては、リファレンスマニュアルをご参照ください)。
- COMP EDIT ページで、コンプレッサーのタイプを切り替えることはできません。このため、特定のタイプを利用したいときは、コンプレッサーライブラリーからそのタイプを使ったプログラムをリコールし、必要に応じてパラメーターを変更してください。

### 7. [ENTER] キーを押し、ディスプレイ左下の ON/OFF ボタンをオン (ON) に切り替えます。

ON/OFF ボタンは、コンプレッサーのオン / オフを切り替えるボタンです。インプットチャンネルのコンプレッサーが有効になります。

### 8. 楽器などの音を出しながら、必要に応じてコンプレッサーのパラメーターを調節します。

パラメーターを調節するには、ディスプレイ右下の PARAMETER フィールドに並んだノブにカーソルを合わせ、パラメーターホイール (または [INC] / [DEC] キー) を操作します。

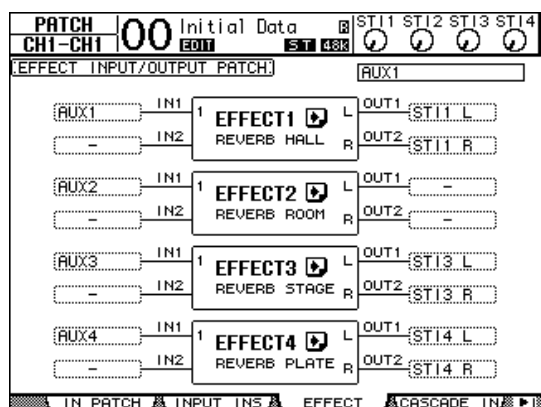
なお、インプットチャンネル 1 ～ 32 には、コンプレッサーとは独立して利用できるゲートが搭載されています。ゲートを利用したいときは、コンプレッサーと同じ要領で [DYNAMICS] → [F2] を押してゲートライブラリーを呼び出し、[DYNAMICS] → [F1] を押して GATE EDIT ページでパラメーターを調節してください。

## 内蔵エフェクトを使う

01V96i では、4 系統の内蔵エフェクトが用意されており、AUX センド / リターン経由で、または任意のチャンネルにインサートして利用できます。ここでは、内蔵エフェクト 1 を AUX センド 1 経由で使用し、各チャンネルの信号にリバーブをかける手順を説明します。

### 1. DISPLAY ACCESS セクションの

[PATCH] を繰り返し押し、PATCH 画面の EFFECT ページを呼び出します。



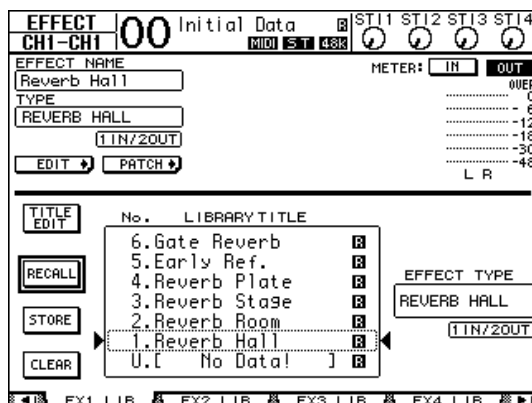
このページでは、4 系統の内蔵エフェクトの入出力に、01V96i 内部の信号経路をパッチします。01V96i が初期状態のとき、上図のように内蔵エフェクト 1 の入力に AUX センド 1、内蔵エフェクト 1 の出力には ST IN チャンネル 1 の L/R がパッチされています。

ヒント: 内蔵エフェクト 1 の設定が上記と異なる場合は、パラメーターホイール(または [INC] / [DEC]) と [ENTER] を使って、設定を変更してください。

2. トップパネル上の ST IN セクションで、ST IN チャンネル 1 に対応する [ON] がオンになっていることを確認します。

### 3. DISPLAY ACCESS セクションの

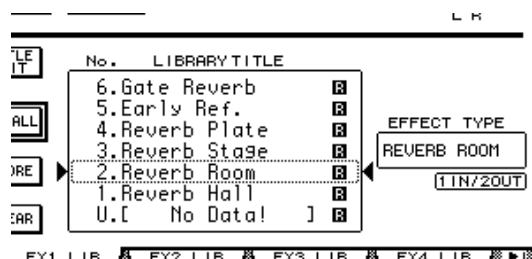
[EFFECT] を繰り返し押し、EFFECT 画面の FX1 LIB ページを呼び出します。



EFFECT 画面の FX1 LIB ページでは、内蔵エフェクト 1 で使用するエフェクトプログラムをエフェクトライブラリーからリコールしたり、内蔵エフェクト 1 の現在の設定をエフェクトライブラリーにストアできます。画面下部の中央にあるリストの中から、ストア / リコールするプログラムを選択します。リスト内にある点線の枠は、現在操作の対象として選ばれているプログラムを示しています。

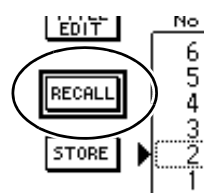
4. パラメーターホイールを回して、リストの中から“2.Reverb Room”を選択します。

ここではルームリバーブを例とします。



5. リスト左側の RECALL ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] キーを押します。

内蔵エフェクト 1 に、エフェクトプログラム “Reverb Room” が読み込まれます。



6. [EFFECT] を繰り返し押し、EFFECT 画面の FX1 EDIT ページを呼び出します。

必要に応じてパラメーターを調節してください。

7. LAYER セクションの [1-16] キーを押します。

チャンネルモジュールで操作可能なレイヤーとして、インプットチャンネルレイヤー 1 ~ 16 が選ばれます。

## 8. FADER MODE セクションの [AUX 1] を押して、キーを点灯させます。

[AUX1]～[AUX8]キーが点灯しているとき、フェーダー1～16はAUX 1～8へのセンドレベルを操作するのに使用します。

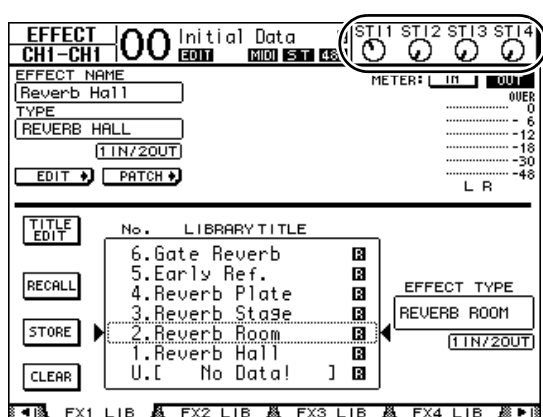
この例では、インプットチャンネル1～16からAUXアウト1(内蔵エフェクト1の入力)に送られる信号のセンドレベルを調節します。

ヒント: フェーダー1～16の機能を通常のレベル操作に戻すには、FADER MODE セクションの[HOME]を押します。

## 9. 楽器などの音を出しながら、フェーダー1～16を使って各インプットチャンネルからエフェクト1に送られる信号のセンドレベルを調節します。

## 10. エフェクトのリターンレベルを調節するには、トップパネル上にある ST IN セクションの左側のレベルコントロールを調節します。

レベルコントロールの現在の値は、画面右上で確認できます。



# USB 端子を使って DAW ソフトウェアに録音する

ここでは、01V96i に入力した信号を、USB 経由でコンピュータの DAW ソフトウェア(以降 DAW)に録音する場合の手順を説明します。

ノート: コンピューターに、ドライバーソフトウェア Yamaha Steinberg USB Driver をあらかじめインストールしておく必要があります。

Yamaha Steinberg USB Driver は、下記のウェブサイトからダウンロードできます。インストールの方法は、ダウンロードしたファイルに収録されているインストールガイドをご参照ください。

<http://www.yamahaproaudio.com/japan/ja/downloads/>

USB 端子を使ってコンピュータの DAW に録音するには、次の 2 つの方法があります。

## バスアウト 1～8 を録音する

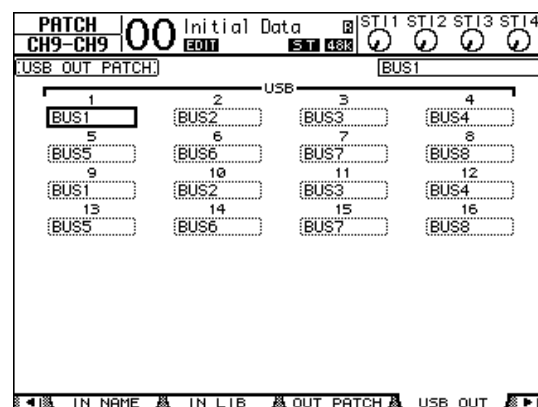
インプットチャンネルの信号を一度バス 1～8 に送り、バスアウト 1～8 を経由して USB OUT へと送出する方法です。複数のインプットチャンネルの信号をミックスしてステレオ録音したいときなどに、この方法を利用します。必要ならば、バスアウト 1～8 のコンプレッサーや EQ を使って信号を加工することもできます。

バスアウト 1/2 を USB 経由で DAW のステレオトラックに録音する手順は次のとおりです。

ヒント: あらかじめ録音したいインプットチャンネルをバスアウト 1/2 へアサインしておく必要があります。バスアウトへのアサインについては、「ルーティングを設定する」(→ P.33)をご参照ください。

## 1. コンピューターと 01V96i を USB ケーブルで接続しておきます。

## 2. DISPLAY ACCESS セクションの [PATCH] を繰り返し押して PATCH 画面の USB OUT ページを表示させます。



### 3. USB1 に BUS1、USB2 に BUS2 が設定されていることを確認します。

設定が上記と異なる場合は、パラメーターホイール(または [INC]/[DEC])と [ENTER] を使って、設定を変更してください。

### 4. DAW を起動して、Yamaha Steinberg USB Driver を使用する設定にします。

Cubase AI をお使いの場合は、下記の項目を設定してください。

- ・メニューの「デバイス」→「デバイス設定」の VST オーディオシステムをクリックして、ASIO ドライバーに「Yamaha Steinberg USB ASIO」(Windows)/「Yamaha 01V96i」(Mac) を選びます。
- ・メニューの「デバイス」→「VST コネクション」の入力タブで [バスを追加] →「構成」を Stereo、「数」を 1 にする → [OK] をクリックして、ステレオインプットを新規に作成します。作成した「Stereo In」のデバイスポートに「01V96i 1/2」(Windows)/「01V96i 1」と「01V96i 2」(Mac) を設定します。

そのほかの DAW の設定については、DAW の取扱説明書などをご参照ください。

### 5. DAW 上でステレオトラックを用意します。

### 6. ステレオトラックの入力ポートとして、01V96i 1/2 を選択します。

Cubase AI の場合は、手順 4 で作成した入力ポートの名前(初期設定では「Stereo In」)を選択します。

### 7. 録音したいトラックを録音可能状態にして、録音を開始します。

### 8. 録音が終わったら停止します。

## ダイレクト出力を録音する

インプットチャンネルごとに DAW へダイレクト録音する方法です。複数のインプットチャンネルの信号を個別のトラックに録音したいときに、この方法を利用します。ライブ録音を、あとでミックスしたいときなどに便利です。ここでは、インプットチャンネル 1 ～ 16 を、DAW のトラック 1 ～ 16 にダイレクト録音する手順を説明します。

### 1. DISPLAY ACCESS セクションの [PATCH] を繰り返し押し、PATCH 画面の DIRECT OUT ページを呼び出します。

### 2. ダイレクト出力したいインプットチャンネルのパラメーターボックスにカーソルを合わせ、出力端子 / 出力チャンネルを指定します。

パラメーターボックスに、カーソルを合わせて、パラメーターホイール(または [INC]/[DEC])を使ってパッチを選択します。1 ～ 16 に USB 1 ～ USB 16 を設定します。

### 3. DISPLAY ACCESS セクションの [PAN/ROUTING] を繰り返し押し、PAN/ROUTE 画面の ROUT1-16 ページを呼び出します。

D ボタンをオンに設定したインプットチャンネルの信号が、手順 2 で指定した USB OUT に直接送られます。



### 4. DAW を起動して、Yamaha Steinberg USB Driver を使用する設定にします。

Cubase AI をお使いの場合は、下記の項目を設定してください。

- ・メニューの「デバイス」→「デバイス設定」の VST オーディオシステムをクリックして、ASIO ドライバーに「Yamaha Steinberg USB ASIO」(Windows)/「Yamaha 01V96i」(Mac) を選びます。
  - ・メニューの「デバイス」→「VST コネクション」の入力タブで [バスを追加] →「構成」を Mono、「数」を 16 にする → [OK] をクリックして、モノラルインプットを新規に作成します。作成した「Mono In1 ～ 16」のデバイスポートに「01V96i 1 ～ 16」をそれぞれ設定します。
- そのほかの DAW の設定については、DAW の取扱説明書などをご参照ください。

### 5. DAW 上でモノラルトラックを用意します。

### 6. モノラルトラックの入力ポートとして、01V96i 1 ～ 16 をそれぞれ選択します。

Cubase AI の場合は、手順 4 で作成した入力ポートの名前(初期設定では、Mono In1 ～ 16)を選択します。

### 7. 録音したいトラックをすべて録音可能状態にして、録音を開始します。

### 8. 録音が終わったら停止します。



## DAW からのモニターレベルを調節する

DAW から再生される音声を、01V96i のインプットチャンネルに返し、MONITOR OUT 端子や PHONES 端子を経由してモニターします。

通常は、DAW のステレオバスの信号を、01V96i のインプットチャンネルに送ってモニターしますが、オーバーダビングなどの場合に、楽曲のミックスバランスと別のバランスでモニターしたいことがあります。この場合は、DAW の各トラックの信号を、個別にインプットチャンネルに返して、01V96i でバランスを調節できます。ここでは、DAW のトラック 1 ～ 8 の信号を 01V96i のインプットチャンネル 17 ～ 24 に送って、モニターレベルを調節する手順を説明します。

1. コンピューターと 01V96i を USB ケーブルで接続しておきます。

2. DAW を起動して、Yamaha Steinberg USB Driver を使用する設定にします。

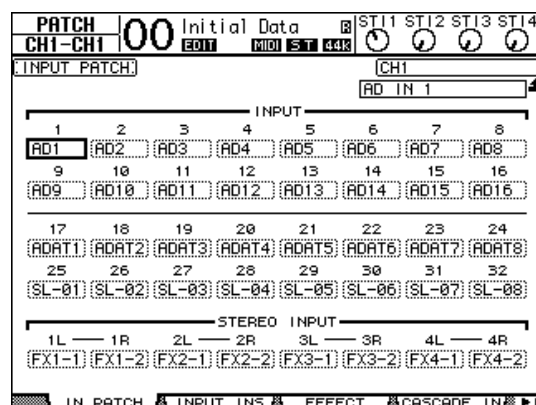
Cubase AI をお使いの場合は、下記の項目を設定してください。

- ・メニューの「デバイス」→「デバイス設定」の VST オーディオシステムをクリックして、ASIO ドライバーに「Yamaha Steinberg USB ASIO」(Windows)/「Yamaha 01V96i」(Mac) を選びます。
  - ・メニューの「デバイス」→「VST コネクション」の出力タブで「バスを追加」→「構成」を Mono、「数」を 8 にする→[OK] をクリックして、モノラルアウトプットを新規に作成します。作成した「Mono Out1 ～ 8」のデバイスポートに「01V96i 1 ～ 8」をそれぞれ設定します。
- そのほかの DAW の設定については、DAW の取扱説明書などをご参照ください。

3. DAW 上のトラック 1 ～ 8 の出力ポートとして「01V96i 1 ～ 8」をそれぞれ選択します。

Cubase AI の場合は、手順 2 で作成した出力ポートの名前(初期設定では、Mono Out1 ～ 8)を選択します。

4. DISPLAY ACCESS セクションの [PATCH] を繰り返し押しして PATCH 画面の IN PATCH ページを表示させます。

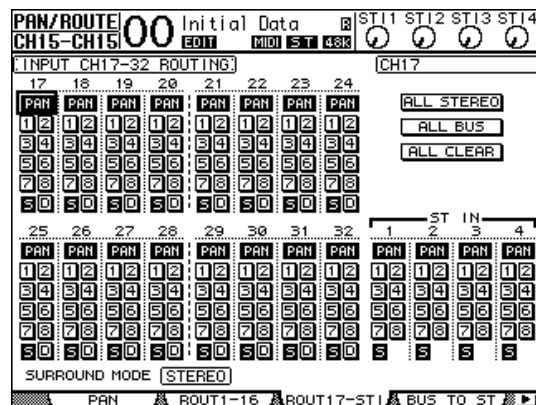


5. INPUT17 ～ 24 にカーソルを合わせて、パラメーターホイール(または [INC]/[DEC])を使って USB IN1 ～ 8 をそれぞれ設定します。

6. LAYER セクションの [17-32] を押します。

チャンネルモジュールで操作可能なレイヤーとして、インプットチャンネルレイヤー 17 ～ 32 が選ばれます。

7. DISPLAY ACCESS セクションの [PAN/ROUTING] を繰り返し押し、PAN/ROUTE 画面の ROUT17-ST1 ページを呼び出します。

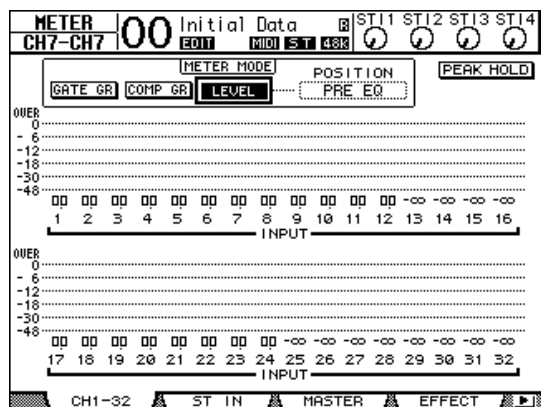


8. インプットチャンネル 17 ～ 24 で、S ボタンがオン、1 ～ 8 ボタンがオフになっていることを確認し、必要に応じて PAN ノブを使ってモニター信号のパンを設定します。

ヒント: インプットチャンネル 17 ～ 32 のパン、フェーダー、[ON] を操作しても、モニター用の信号が変化するだけで、DAW に録音される信号には影響しません。

9. DISPLAY ACCESS セクションの[HOME] → [F1] を押し、METER 画面の CH1-32 ページを表示させます。

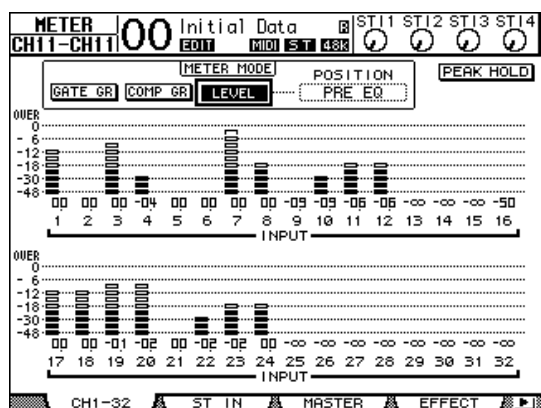
10. [ON] 1 ~ 8 がオンになっている(点灯している)ことを確認し、[STEREO] フェーダーを 0dB の位置まで上げます。



11. DAW を再生しながら、適切なレベルのモニター信号が得られるように、フェーダー 1 ~ 8、[MONITOR OUT]、[PHONES] を操作します。

この状態で、インプットチャンネル 17 ~ 24 からステレオバスに送られる信号を、モニターシステムやヘッドフォンでモニターできます。

ヒント: L/R のレベルメーターが OVER の位置まで到達するときは、[STEREO] フェーダーを下げてください。



## シーンメモリーを使う

01V96i では、各チャンネルのミックスパラメーター、内蔵エフェクトの設定、リモートレイヤー、インプット / アウトプットパッチの設定状態に名前を付けて「シーン」として専用メモリーに保存できます。シーンメモリーには 99 種類のシーンをストアでき、画面操作やトップパネルのキーを使っていつでも任意のシーンをリコール(呼び出し)できます。ここではトップパネルのキーを使った手順を説明します。

1. 01V96i のミックスパラメーターをシーンに保存したい状態に調節します。

2. SCENE MEMORY セクションのシーン[▲]/[▼]キーを使って、保存先となるシーンナンバーを選びます。

現在選ばれているシーン以外のシーンを選ぶと画面上部の、シーンナンバーが点滅します。

なお、シーンナンバー“Ud”と“00”はリコール専用のシーンです。保存先にすることはできません。また、書き込み保護されているシーンに対して保存はできません。

3. SCENE MEMORY セクションの [STORE] を押します。

保存するシーンに名前をつける TITLE EDIT ポップアップウィンドウが表示されます。

4. シーンの名前を入力し、OK ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] を押します。

ポップアップウィンドウが閉じてシーンが保存されます。

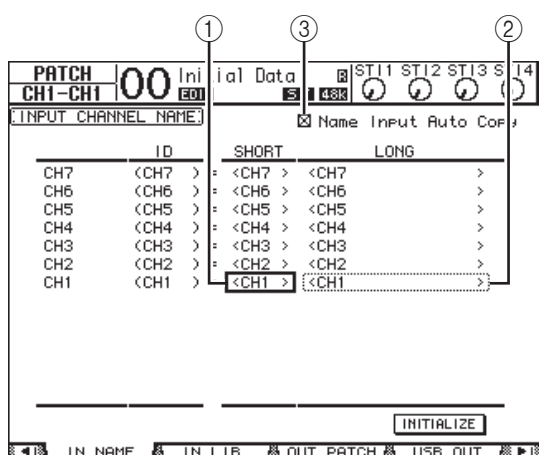
5. シーンをリコール(呼び出し)するには、シーン[▲]/[▼]キーを使って、リコールしたいシーンナンバーを選び、SCENE MEMORY セクションの [RECALL] を押します。

## チャンネルの名前を変更する

初期状態でインプットチャンネル(インプットチャンネル 1 ~ 32、ST IN チャンネル 1 ~ 4)やアウトプットチャンネル(AUX アウト 1 ~ 8、バスアウト 1 ~ 8、ステレオアウト)に付けられている名前は、必要に応じて変更できます。

### インプットチャンネルの名前を変更する

1. DISPLAY ACCESS セクションの [PATCH] を繰り返し押し、PATCH 画面の IN NAME ページを呼び出します。



画面左から右に向かってチャンネルごとの ID、省略表記、フルネームが表示されます。画面中央のパラメーターボックス(①)では省略表記、右側のパラメーターボックス(②)ではフルネームを変更できます。

2. いずれかのパラメーターボックスにカーソルを合わせ、パラメーターホイールまたは [INC] / [DEC] を使って名前を変更したい端子を選択します。

3. [ENTER] を押します。

名前を入力する TITLE EDIT ポップアップウィンドウが表示されます。



4. 名前を入力し、OK ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] を押します。

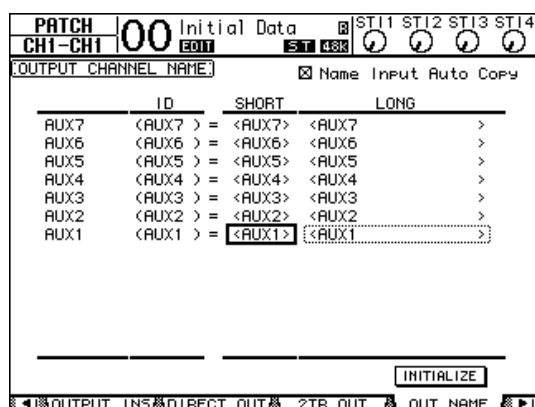
新しい名前が有効になります。

**ヒント:** 変更した名前は、インプットパッチライブラリーに保存されます。

なお、画面右上の Name Input Auto Copy チェックボックス(③)をオンにすると、LONG パラメーターボックスに名前を入力したときに、その先頭の 4 文字が自動的に SHORT 側にコピーされます。逆に SHORT パラメーターボックスに名前を入力したときは、入力された文字が LONG 側の先頭位置にコピーされます。また、INITIALIZE ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] を押すと、各端子の名前を初期状態に戻せます。

### アウトプットチャンネルの名前を変更する

アウトプットチャンネルに付けられている名前を変更するには、DISPLAY ACCESS セクションの [PATCH] を繰り返し押し、PATCH 画面の OUT NAME ページを呼び出します。



名前の変更方法や Name Input Auto Copy チェックボックス / INITIALIZE ボタンの動作は、IN NAME ページと同じです。

## チャンネルを組み合わせてレイヤーを作る(ユーザーアサインブルレイヤー)

リモートレイヤーのターゲットを“USER ASSIGNABLE”に変更すると、ステレオアウトを除く 01V96i 内部のチャンネルを自由に組み合わせてユーザー独自のレイヤーを作成できます。これをユーザーアサインブルレイヤーと呼びます。

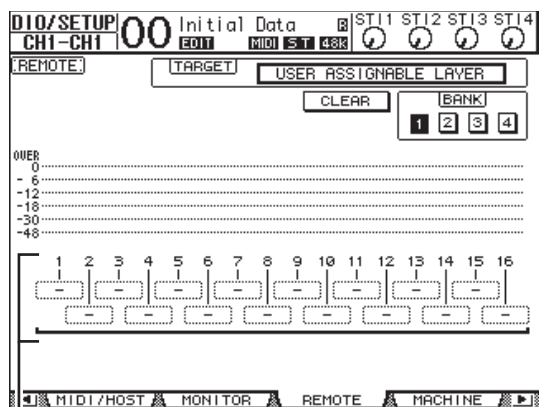
1. DISPLAY ACCESS セクションの [DIO/SETUP] を繰り返し押して、DIO/SETUP 画面の REMOTE ページを表示させます。

2. TARGET パラメーターボックスの値を“USER ASSIGNABLE”に切り替え、[ENTER] を押します。

ターゲットの変更を確認するポップアップウィンドウが表示されます。

3. YES ボタンにカーソルを合わせ、[ENTER] を押します。

画面が次のように変わります。



①

4. 1 ~ 16 のパラメーターボックス(①)を使って、割り当てるチャンネルを選択します。

BANK フィールドのボタンを使ってバンク 1 ~ 4 を切り替えれば、16 チャンネル分の設定を 4 つまで記憶できます。また、割り当てるチャンネルを選ぶ前に [ENTER] を押すと、USER CH SELECT ウィンドウで割り当てるチャンネルを選ぶこともできます。

ヒント: CLEAR ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] キーを押すと、そのバンクを初期設定の状態に戻せます。

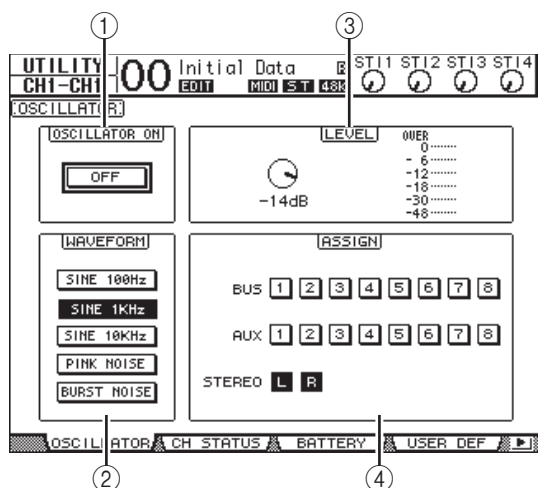
5. LAYER セクションの [REMOTE] を使ってユーザーアサインブルレイヤーを割り当てたリモートレイヤーを呼び出します。

フェーダー、[ON] キーを使って、手順 4 で割り当てたチャンネルを操作できます。

## オシレーターを使う

01V96iにはサウンドチェック用のオシレーターが内蔵されています。オシレーターの利用方法は次のとおりです。

1. DISPLAY ACCESS セクションの [UTILITY] を繰り返し押して、UTILITY 画面の OSCILLATOR ページを表示させます。



各項目の内容は次のとおりです。

- ① **OSCILLATOR フィールド**  
オシレーターのオン / オフを切り替えます。
  - ② **WAVEFORM フィールド**  
オシレーターの波形を選択します。
  - ③ **LEVEL フィールド**  
オシレーターの信号レベルを設定します。
  - ④ **ASSIGN フィールド**  
オシレーターの送り先を選択します。
2. ASSIGN フィールドでオシレーターの送り先となるチャンネルのボタンにカーソルを合わせ、[ENTER]を押します(複数選択可)。
  3. WAVEFORM フィールドの中から利用したい波形に相当するボタンを選択し、[ENTER]を押します。

各ボタンに対応する波形は次のとおりです。

- SINE 100Hz..... 100Hz のサイン波
- SINE 1kHz..... 1kHz のサイン波
- SINE 10kHz..... 10kHz のサイン波
- PINK NOISE..... ピンクノイズ
- BURST NOISE..... バーストノイズ (4 秒間隔で再生される 200 ミリ秒のピンクノイズ)

4. LEVEL フィールドのノブにカーソルを合わせ、パラメーターホイールを使ってオシレーターの信号レベルを絞りきります。

ノート: サイン波やピンクノイズは、聴感上より実際の音圧が高い信号です。大音量で再生するとスピーカーなどの再生装置に悪影響を与える場合がありますので、オシレーターを利用するときは必ず信号レベルを絞りきった状態から徐々にレベルを上げてください。

5. OSCILLATOR フィールドの ON/OFF ボタンにカーソルを合わせ、[ENTER]または [INC]/[DEC]を押してボタンをオンにします。

この状態で、ASSIGN フィールドで選択したチャンネルにオシレーターの信号が送られます。

6. LEVEL フィールドのノブにカーソルを合わせ、パラメーターホイールを使ってオシレーターの信号レベルを上げます。

現在の信号レベルは LEVEL フィールドのメーターで確認できます。

## ユーザー定義キーを使う

USER DEFINED KEYS セクションにある[1]～[8]は、自由に機能を選択できるユーザー定義キーです。

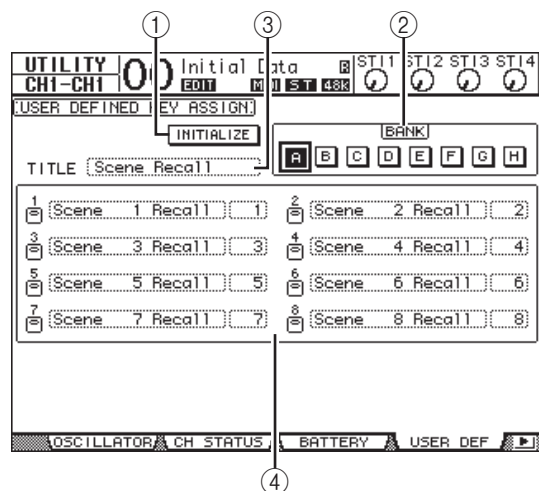
それぞれのキーには、160 種類以上の機能の中から任意の機能を割り当てることができます。たとえば、通常は画面内でなければできない操作を割り当てておけば、ショートカットキーとして利用できます。

各キーに割り当てられた機能は、8 つのキーをまとめた“バンク”単位で本体内に記憶されます。01V96i では 8 つのバンク(バンク A～H)が利用できます。バンクを切り替えれば、瞬時にキーの割り当てを変更できます。

ユーザー定義キーの設定方法は次のとおりです。

### 1. DISPLAY ACCESS セクションの

[UTILITY]キーを繰り返し押して、UTILITY 画面の USER DEF ページを表示させます。



各項目の内容は次のとおりです。

#### ① INITIALIZE ボタン

すべてのバンクの内容を初期状態に戻します。

#### ② BANK フィールド

A～H ボタンを使って利用したいバンクを選択します。

#### ③ TITLE フィールド

BANK フィールドで選択したバンクの名前を表示します。このフィールドにカーソルを合わせて[ENTER]を押すと、名前を入力する TITLE EDIT ポップアップウィンドウが表示されます。

#### ④ 1～8 キーフィールド

USER DEFINED KEYS セクションの[1]～[8]キーに機能を割り当てます。

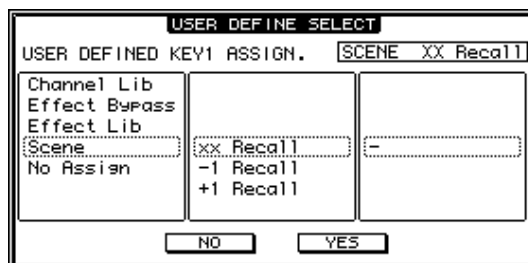
### 2. BANK フィールド内の利用したいバンクにカーソルを合わせて[ENTER]キーを押します。

該当するバンクが選択され、そのバンクで各キーに割り当てられている機能が 1～8 キーフィールドに表示されます。

ヒント: シーン / ライブラリーのリコール操作や MIDI メッセージの送信など、番号を指定して実行するタイプの機能が割り当てられているキーは、番号を指定するためのパラメーターボックスが右側に表示されます。

### 3. 1～8 キーフィールドの中から機能を割り当てたいキーのパラメーターボックスにカーソルを合わせ、[ENTER]を押します。

選択したキーに機能を割り当てる“USER DEFINE SELECT”ポップアップウィンドウが表示されます。



### 4. 左側のリストにカーソルを合わせ、パラメーターホイールまたは[INC]/[DEC]を使って割り当てたい機能を選びます。

点線の枠で囲まれている機能が現在選択されています。割り当て可能な機能についてはリファレンスマニュアルをご参照ください。

### 5. 同じ要領で中央 / 右側のリストを設定します。

ポップアップウィンドウの中央 / 右側に表示される内容は手順 4 で選んだ機能に応じて変化します。

### 6. ポップアップウィンドウを閉じるには、YES ボタンにカーソルを合わせて[ENTER]を押します。

ポップアップウィンドウが閉じると、選択したユーザー定義キーに機能が割り当てられます。

なお、CANCEL ボタンにカーソルを合わせて[ENTER]を押した場合は、設定内容が破棄されます。

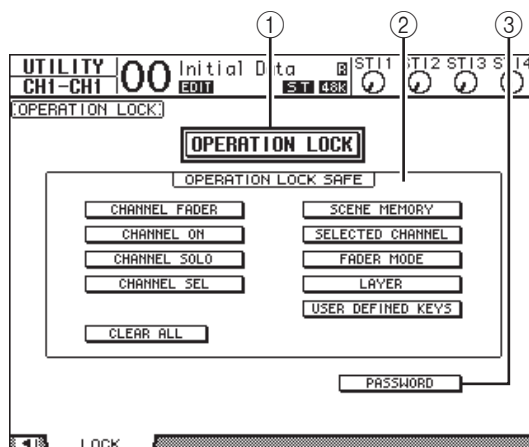
### 7. 番号を指定する機能(シーン / ライブラリーのリコール操作など)を割り当てた場合は、右側に表示されるパラメーターボックスにカーソルを合わせ、番号を選択します。

ヒント: 本体の設定内容は、ソフトウェア Studio Manager を使ってコンピューターのハードディスク上に保存できます。重要なデータは、必ずバックアップを取ることを強くおすすめします。Studio Manager は、下記のウェブサイトからダウンロードできます。  
<http://www.yamahaproaudio.com/japan/ja/downloads/>

## オペレーションロックを使う

01V96i では、不用意に設定内容を変更されないように、パスワードを設定してパネル操作による変更を制限できます。この機能を“オペレーションロック”と呼びます。

これを行なうには、[UTILITY]を繰り返し押して、UTILITY 画面の LOCK ページを表示させます。



各項目の内容は、次のとおりです。

### ① OPERATION LOCK ボタン

オペレーションロックの設定 / 解除を行ないます。ボタンをオンにすると、パスワードを入力する PASSWORD ポップアップウィンドウが表示されます。



このポップアップウィンドウでは、チャンネル 1 ~ 10 (10 は 0 として使います) の [SEL] を使って 4 文字のパスワードを入力できます。(ただし、入力内容は \* で表示されます)。OK ボタンにカーソルを合わせ、[ENTER] を押すと、オペレーションロックがオンになります。工場出荷時のパスワードは“1234”になっています。

オペレーションロックを解除するには、[ENTER] を押します。もう一度表示される PASSWORD ポップアップウィンドウに、パスワード入力時と同じ操作を行なえば、解除が実行されます。

**ノート:** パスワードを忘れると、オペレーションロックが解除できなくなります。設定したパスワードは必ずメモを取るなどしてください。



## ② OPERATION LOCK SAFE フィールド

オペレーションロックの対象から除外するパネル上の操作子を選択します。CLEAR ALL ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] を押すと、一括してボタンを解除できます。

## ③ PASSWORD ボタン

現在設定されているパスワードを変更します。ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] を押すと、パスワードの設定 / 変更を行なう SET PASSWORD ポップアップウィンドウが表示されます。



PASSWORD フィールドには現在のパスワード、NEW PASSWORD フィールドには新しいパスワードを入力します。工場出荷時のパスワードは“1234”になっています。NEW PASSWORD フィールドの下にある REENTRY フィールドにも、もう一度新しいパスワードを入力します。OK ボタンにカーソルを合わせ、[ENTER] を押すとパスワードが変更されます。

**ヒント:** CLEAR ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] を押すと、入力されているパスワードをすべて消去できます。  
設定したパスワードを忘れてしまった場合は、01V96i を工場出荷時の状態に戻すことで、パスワードを初期化できます。

## 工場出荷時の状態に戻す

必要ならば、内部に記録されている設定を消去して、01V96i を工場出荷時の状態に戻したり、オペレーションロックのパスワードを初期状態にリセットできます。その方法は次のとおりです。

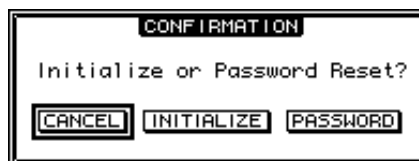
### ノート:

- ・ 01V96i を工場出荷時の状態に戻すと、お客様ご自身が保存したシーンやライブラリーのデータはすべて消去されます。この操作は慎重に行ってください。
- ・ 01V96i 内部に必要なデータがある場合は、ソフトウェア Studio Manager を使って、必ずバックアップを取ってください。

1. 01V96i の電源がオフになっていることを確認します。

2. SCENE MEMORY セクションの [STORE] を押しながら、POWER ON/OFF をオンにします。

しばらくすると、ディスプレイに次のポップアップウィンドウが表示されます。



3. 工場出荷時の状態に戻すには、INITIALIZE ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] を押します。

キャンセルしたいときは CANCEL ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] を押します。

内部データの書き替えが終ると、01V96i が工場出荷時の状態で起動します。

4. オペレーションロックのパスワードを初期状態に戻すには、手順 2 の状態で PASSWORD ボタンにカーソルを合わせて [ENTER] を押します。

パスワードが“1234”にリセットされます。

手順 2 の画面で何も操作せずにいると、ポップアップウィンドウが自動的に閉じて、01V96i が通常モードで起動します。

# 困ったときは

電源が入らない、パネルのLEDやLCDディスプレイが点灯しない	<p>○LCDのコントラストやパネルの輝度が適切に設定されていますか？</p> <p>○POWERスイッチがオンになっていますか？</p> <p>○それでも電源が入らない場合は、巻末に記載されているヤマハ修理ご相談センターにご相談ください。</p>
音が入力されない	<p>○オプションI/Oカードは正しく装着されていますか？ (→ P.18)</p> <p>○外部機器からの信号は入力されていますか？</p> <p>○入力ポートがインプット系チャンネルにパッチされていますか？ (→ P.29)</p> <p>○GAINが適切なレベルに設定されていますか？ (→ P.32)</p> <p>○EQのアッテネーターは上がっていますか？ (→ P.35)</p> <p>○インサートが正しく設定されていないのに、オンになっていませんか？</p> <p>○インプット系チャンネルの[ON]キーのインジケータは点灯していますか？</p> <p>○インプット系チャンネルのフェーダーは上がっていますか？</p>
音が出ない	<p>○オプションI/Oカードは正しく装着されていますか？ (→ P.18)</p> <p>○STEREOチャンネルの[ON]キーのインジケータは点灯していますか？</p> <p>○アウトプット系チャンネルに出力ポートがパッチされていますか？ (→ P.31)</p>
ヘッドフォンやMONITOR OUT端子から音が出ない	<p>○[PHONES]ノブや[LEVEL]ノブが適当な音量になっていますか？</p>
音が小さい	<p>○GAINが適切なレベルに設定されていますか？ (→ P.32)</p> <p>○インプット系チャンネルのフェーダーは上がっていますか？</p> <p>○EQのゲインを極端に下げた設定になっていませんか？ (→ P.35)</p> <p>○GATE/COMPのスレッシュホールドやレシオが極端な設定になっていませんか？ (→ P.37)</p> <p>○EQのアッテネーターは上がっていますか？ (→ P.35)</p> <p>○アウトプット系チャンネルのフェーダーは上がっていますか？</p> <p>○METERファンクションの各画面でレベルを確認してみてください。(→ P.23)</p>
音が歪む	<p>○ワードクロックは正しく設定されていますか？ (→ P.27)</p> <p>○GAINが適切なレベルに設定されていますか？ (→ P.32)</p> <p>○インプット系チャンネルのフェーダーが上がりすぎていませんか？</p> <p>○STEREOチャンネルのフェーダーが上がりすぎていませんか？</p> <p>○EQやCOMPのゲインを極端に上げた設定になっていませんか？ (→ P.35 ~ 37)</p>
アウトプット系チャンネルにパッチしていないのに音が出る	<p>○インプット系チャンネルをダイレクトアウトに設定していませんか？ (→ P.33)</p> <p>○アウトプット系チャンネルにインサートアウトを設定していませんか？</p>
フェーダーを操作しても思うようにレベル調整ができない	<p>○LAYERセクションで選択しているチャンネルは正しいですか？</p>
MONITOR OUTやPHONES端子から特定のチャンネルの音しか聞こえない	<p>○[CUE]キーがオンになっていませんか？</p>
外部に接続したレコーダーなどの機器にノイズが入る	<p>○ワードクロックは正しく設定されていますか？ (→ P.27)</p> <p>○非同期の信号が入力されていませんか？</p> <p>○オシレーターがオンになっていませんか？ (→ P.45)</p>
高域が落ちる	<p>○エンファシスががかかっていませんか？ 入力信号の状態とエンファシス情報が一致しない場合に発生します。</p> <p>○EQがかかっていませんか？ (→ P.35)</p>
入力信号が入っているが、モニター出力がない	<p>○DIMMERがかかっていませんか？</p> <p>○モニターしたい信号のルーティングは適切ですか？</p>
特にEQブーストをかけたときなど、ヘッドルームにゆとりがない	<p>○EQのアッテネーター機能を使用して、レベルを抑えてください。(→ P.35)</p>
信号に遅延がある	<p>○各チャンネルのディレイが正しく設定されているかどうか確認してください。</p>
シーンメモリーや各種ライブラリーデータが保存できない	<p>○読み込み専用のシーン/ライブラリーやプロテクトがかかったシーンに保存しようとしていませんか？ (→ P.42)</p>

MIDI データの送受信ができない	○ MIDI PORT が正しく選択されていますか？ ○ 送信側と受信側の MODE やチャンネルが正しく選択されていますか？ ○ プログラムチェンジに対応するイベントが設定されていますか？
シーンをリコールしても、一部のチャンネル / パラメーターが更新されない	○ そのチャンネル / パラメーターにリコールセーブが設定されていませんか？
シーンをリコールすると、フェーダーが止まるまでに時間がかかる	○ フェードタイムが設定されていませんか？
特定の周波数の信号レベルが低い	○ EQ のゲインが極端に下がっていませんか？ ○ GEQ や EFFECT などを経由すると他の信号より遅れます。これらの信号を信号経路が異なる信号とミックスすると、コムフィルター効果によって特定の周波数のレベルが下がる現象が発生します。
01V96i Editor から 01V96i 本体をコントロールできない	○ ウェブサイトにある 01V96i Editor インストールガイドをご参照ください。
DAW ソフトウェアから、01V96i が認識されない	○ Yamaha Steinberg USB Driver をダウンロードしてインストールしてありますか？ ○ DAW ソフトウェアを起動する前に 01V96i をコンピューターに接続して、本体の電源を入れておいてください。 ○ DAW ソフトウェアのドライバー設定やデバイス設定を確認してください。
DAW ソフトウェアに信号が録音されない	○ DAW ソフトウェアの入力ポートは適切ですか？ ○ Cubase をお使いの場合、VST コネクションの設定は適切ですか？ ○ 録音したい信号が、USB1 ～ 16 のいずれかにルーティングされていますか？

# エラーメッセージ

メッセージ	概要
メモリーのバックアップ関連	
Check Sum Error!	終了時と起動時でチェックサムが合っていません。 電池の残量不足などで、メモリーのバックアップに問題があります。
Low Battery!	バックアップ用の電池が消耗しています。電池を交換してください。
Low Battery ! Replace Battery !	電池が残り少ないので、電池を交換してください。
Low Battery ! Factory Preset ? Replace Battery !	電池が残り少ないので、電池を交換してください。
Battery is Exhausted ! Replace Battery !	電池が残っていません。電池を交換してください。
通信関連	
MIDI port is not selected!	MIDI PORT未設定でバルクダンプをしようとしたときに表示されます。
Port busy. Try again.	MIDIバルクダンプ実行中にPORT busyが発生しました。 もう一度実行しなおしてください。
TX buffer full.Try again.	MIDIバルクダンプ実行中にTX buffer full が発生しました。 もう一度実行しなおしてください。
Work Memory full!	MIDI BULK DUMP用にメモリーを確保できませんでした。
MIDI Framing Error	MIDI ポートから受信したメッセージのフレーミングエラーです。 適切な機器が接続されているか確認してください。
MIDI Overrun Error	MIDI ポートから受信したメッセージのオーバーランエラーです。 適切な機器が接続されているか確認してください。
MIDI Parity Error	MIDI ポートから受信したメッセージのパリティエラーです。 適切な機器が接続されているか確認してください。
MIDI RxBuf. Full	MIDI ポートの受信バッファがあふれました。 原因: 受信データが多すぎる、またはシステムに負荷が長時間かかるような状態。
MIDI TxBuf. Full	MIDI ポートの送信バッファがあふれました。 原因: 送信データが多すぎる、またはシステムに負荷が長時間かかるような状態。
SLOT1 Framing Error	SLOT1のシリアルポートから受信したメッセージのフレーミングエラーです。 MY CARD のシリアルブリッジの設定を確認してください。
SLOT1 Overrun Error	SLOT1のシリアルポートから受信したメッセージのオーバーランエラーです。 MY CARD のシリアルブリッジの設定を確認ください。
SLOT1 Parity Error	SLOT1のシリアルポートから受信したメッセージのパリティエラーです。 MY CARD のシリアルブリッジの設定を確認してください。
SLOT1 RxBuf. Full	SLOT1のシリアルポートの受信バッファがあふれました。 原因: 受信データが多すぎる、またはシステムに負荷が長時間かかるような状態。
SLOT1 TxBuf. Full	SLOT1のシリアルポートの送信バッファがあふれました。 原因: 送信データが多すぎる、またはシステムに負荷が長時間かかるような状態。
USB RxBuf. Full	USB ポートの受信バッファがあふれました。 原因: 受信データが多すぎる、またはシステムに負荷が長時間かかるような状態。
USB TxBuf. Full	USB ポートの送信バッファがあふれました。 原因: 通信しているPCのアプリケーションが不正終了した、など。 ケーブルの抜き差し、アプリの再起動などを行ってください。

メッセージ	概要
<b>DIO 関連</b>	
<b>WRONG WORD CLOCK!</b>	WORD CLOCK が正しくありません。 原因: CLOCK SOURCE に設定した機器が起動していない、01V96iが同期できないCLOCK SOURCE が選択されている、など。
<b>Sync Error!(SLOT)</b>	MY SLOT の入力信号と同期がとれません。 接続された機器のクロックソースを確認してください。
<b>Sync Error!(2TRD)</b>	2TR Digital の入力信号と同期がとれません。 接続された機器のクロックソースを確認してください。
<b>Sync Error!(ADAT IN)</b>	ADAT IN の入力信号と同期がとれません。 接続された機器のクロックソースを確認してください。
<b>メモリーの STORE/RECALL 関連</b>	
<b>Y56K Couldn't Store #xx : SLOT(1).</b>	Y56K/Y96KのScene #xxのStoreができません。 原因: SCENE97以降のSCENEを選択している、など。
<b>Y56K Couldn't Recall #xx : SLOT(1).</b>	Y56K/Y96KのScene #xxのRecallができませんでした。 原因: Y56K/Y96KにあらかじめSCENEがSTOREされていなかった、SCENE97以降のSCENEを選択している、など。
<b>Channel Library #xx Can't Recall!</b>	異なったチャンネルモジュールから作成したチャンネルライブラリーをリコールしたときに出るメッセージです。たとえば、AUX Channel から作ったライブラリーを INPUT Channel にリコールしたときなどに表示されます。
<b>Nothing to Undo!</b>	UNDO BUFFER にデータがないため UNDO できません。 電源起動後、STOREやRECALLを実行する前に、UNDO BUFFER ( #U )をリコールしたときに表示されます。
<b>Nothing to Paste.</b>	COPY BUFFERが空です。CHANNEL COPY を実行する前に、CHANNEL PASTE を実行したときに表示されます。
<b>Can't Paste to a Different Channel Type.</b>	チャンネルモジュールが異なっているので PASTE できません。たとえば、INPUT Channel 1 をコピーし、AUX1 にペーストしようとしたときなどに表示されます。
<b>For Effect 1,2 Only.</b>	このエフェクトタイプは、EFFECT 1,2 でしか使用できません。 HQ.PITCH と FREEZE を EFFECT 3,4 に Recall したときに表示されます。
<b>AUX Pair Status Conflicted!</b>	保存されていた CH Library と AUX の PAIR の設定が異なっていたときに表示されます。Library のリコールは実行されましたが、AUX の PAIR の設定は再現されていません。
<b>Surround Mode Conflicted!</b>	Ch libraryとSurround Mode の設定が異なっていたときに表示されます。Library のリコールは実行されましたが、AUX の PAIR の設定は再現されていません。
<b>Output Has No Gate!</b>	GATE LIBRARYをOUTPUT側にRECALLしようとしたときに表示されます。
<b>Stereo In Has No Gate!</b>	GATE LIBRARYをStereo In側にRECALLしようとしたときに表示されます。
<b>Stereo In Has No Comp!</b>	COMP LIBRARYをStereo In側にRECALLしようとしたときに表示されます。
<b>#xx of Scene is Read Only! #xx of Channel Library is Read Only! #xx of Gate Library is Read Only! #xx of Comp Library is Read Only! #xx of EQ Library is Read Only! #xx of Effects Library is Read Only! #xx of Input Patch Library is Read Only! #xx of Output Patch Library is Read Only!</b>	READ ONLY のメモリーに対して STORE や TITLE EDIT などを実行しようとしたときに表示されます。
<b>#xx of Scene is Protected!</b>	プロテクトされたSceneに対して、STORE や TITLE EDIT などを実行しようとしたときに表示されます。

メッセージ	概要
#xx of Scene is Empty! #xx of Channel Library is Empty! #xx of Gate Library is Empty! #xx of Comp Library is Empty! #xx of EQ Library is Empty! #xx of Effects Library is Empty! #xx of Input Patch Library is Empty! #xx of Output Patch Library is Empty!	データが保存されていない番号のScene, LibraryをRecallしようとしたときに表示されます。
<b>パネル操作</b>	
Not assigned.	機能がアサインされていない USER DEFINED KEY を操作したときに表示されます。
This Key doesn't Work on Current Layer.	ターゲットの設定を「ProTools」「Nuendo」「Cubase」「generalDAW」にしているRemote Layerになっているときに機能しないキーを操作したときに表示されます。
Fader calibration data error! Channel xx,yy,...	Channel xx,yy,...のフェーダーキャリブレーションのデータエラーです。 フェーダーキャリブレーションを行なってください。 改善しないようでしたら、サービス拠点にご相談ください。
<b>パッチ関連</b>	
Currently Patched from Direct Out!	DIRECT OUT使用中にDIRECT OUTに設定されている出力ポートのOUTPUT PATCHを変更しようとする则表示されます。
This Routing is Ineffective!	無効なDirect Out Patchが設定されているため、音が出ません。 88.2kHz, 96kHzで動作しているとき、Double Channelの偶数チャンネルに相当する出力ポートにパッチされたDIRECT OUTをONにしたときに表示されます。

# リファレンスマニュアルの目次

このリファレンスマニュアルの使い方 .....	1
<b>取扱説明書（冊子）の目次 .....</b>	<b>3</b>
<b>機能ツリー図 .....</b>	<b>4</b>
<b>各部の名称 .....</b>	<b>6</b>
トップパネル .....	6
リアパネル .....	10
<b>アナログ / デジタル入出力 .....</b>	<b>12</b>
アナログ入出力の仕様 .....	12
デジタル入出力の仕様 .....	13
I/O カードからの入力信号のサンプリングレートを変換する .....	14
デジタル入力信号の情報をモニターする .....	14
デジタル出力信号のディザ処理 .....	15
ハイサンプリングレートの設定 .....	16
<b>インプットチャンネル .....</b>	<b>17</b>
インプットチャンネルについて .....	17
画面内の操作でインプットチャンネルを設定する .....	18
パネル上の操作子でインプットチャンネルを設定する .....	25
2 つのインプットチャンネルをペアにする .....	26
インプットチャンネルの名前を変更する .....	28
<b>バスアウト .....</b>	<b>29</b>
ステレオアウトについて .....	29
バスアウト 1 ～ 8 について .....	29
画面内の操作でステレオアウト / バスアウト 1 ～ 8 を設定する .....	30
パネル上の操作子でステレオアウト / バスアウト 1 ～ 8 を設定する .....	33
2 つのバス / AUX センドをペアにする .....	33
出力端子からの信号を減衰させる .....	34
バスの名前を変更する .....	35
<b>AUX アウト .....</b>	<b>36</b>
AUX アウト 1 ～ 8 について .....	36
画面内の操作で AUX アウト 1 ～ 8 を設定する .....	36
パネル上の操作子で AUX アウト 1 ～ 8 を設定する .....	38
AUX センドレベルを調節する .....	38
複数チャンネルの AUX センドの設定を一覧する .....	40
ペアの AUX に送られる信号のパンを設定する .....	41
チャンネルフェーダーの設定値を AUX センドにコピーする .....	42
<b>インプットパッチ / アウトプットパッチ .....</b>	<b>43</b>
インプットパッチの設定 .....	43
アウトプットパッチの設定 .....	44
ダイレクトアウトの設定 .....	46
インサートパッチの設定 .....	47
<b>モニター .....</b>	<b>49</b>
モニターについて .....	49
モニター / ソロの各種設定 .....	49
モニターを利用する .....	50
ソロ機能を利用する .....	51
<b>サラウンドパン .....</b>	<b>52</b>
サラウンドパンについて .....	52
サラウンドモードのセットアップと接続 .....	53
サラウンドパンを操作する .....	56
<b>グループ / リンク .....</b>	<b>59</b>
グループ / リンクについて .....	59
フェーダーグループ / ミュートグループを利用する .....	59
フェーダーグループマスターを利用する .....	61
ミュートグループマスターを利用する .....	62

EQ リンク / コンプレッサーリンクを利用する .....	62
<b>内蔵エフェクト .....</b>	<b>64</b>
内蔵エフェクトについて .....	64
内蔵エフェクトを AUX センド経由で利用する .....	64
内蔵エフェクトを特定のチャンネルに挿入する .....	65
内蔵エフェクトをエディットする .....	66
Add-On Effects .....	67
プラグインエフェクトについて .....	67
<b>シーンメモリー .....</b>	<b>68</b>
シーンメモリーについて .....	68
シーンに含まれるパラメーター .....	68
シーナンバについて .....	68
シーンのストア / リコール操作 .....	69
シーンのオートアップデート機能について .....	70
フェードタイムを設定する .....	71
リコールセーフ機能を使う .....	72
シーンを並べ替える .....	72
シーンのコピー & ペースト (グローバルペースト) .....	73
<b>ライブラリー .....</b>	<b>74</b>
ライブラリーについて .....	74
ライブラリーの基本操作 .....	74
各種ライブラリーを使う .....	75
<b>リモート機能 .....</b>	<b>83</b>
リモート機能について .....	83
リモートレイヤーで Pro Tools を操作する .....	83
リモートレイヤーで Nuendo/Cubase を操作する .....	93
リモートレイヤーでその他の DAW を操作する .....	94
リモートレイヤーで MIDI 機器を操作する (MIDI リモート) .....	94
マシンコントロール機能 .....	98
<b>MIDI .....</b>	<b>100</b>
01V96i の MIDI について .....	100
MIDI のセットアップ .....	101
プログラムチェンジを使ってシーンを切り替える .....	103
コントロールチェンジを使ってパラメーターを操作する .....	104
パラメーターチェンジを使ってパラメーターを操作する .....	106
内部設定を MIDI 経由で出力する (バルクダンプ機能) .....	107
<b>その他の機能 .....</b>	<b>109</b>
01V96i のプリファレンスを変更する .....	109
チャンネルを組み合わせさせてレイヤーを作る (ユーザーアサインブルレイヤー) .....	110
2 台の 01V96i をカスケード接続する .....	111
バッテリーの残量やシステムのバージョンを確認する .....	113
フェーダーのキャリブレーションを行なう .....	113
<b>索 引 .....</b>	<b>115</b>
<b>付録：パラメーターリスト .....</b>	<b>121</b>
[USER DEFINED KEYS] .....	121
[USER DEFINED KEYS] 初期アサイン .....	123
インプットパッチパラメーター .....	123
インプットパッチ初期設定 .....	125
アウトプットパッチパラメーター .....	127
アウトプットパッチ初期設定 .....	129
User Defined Remote Layer レイヤー初期バンク設定 .....	130
エフェクトパラメーター .....	134
エフェクトとテンポの同期 .....	148
プリセット EQ パラメーター .....	149
プリセット GATE パラメーター (fs=44.1 kHz) .....	150
プリセットコンプレッサーパラメーター (fs=44.1 kHz) .....	151
ダイナミクスパラメーター .....	153
<b>付録：MIDI .....</b>	<b>158</b>
プログラムチェンジ初期シーンメモリーアサイン表 .....	158
コントロールチェンジ初期パラメーターアサイン表 .....	159
MIDI データフォーマット .....	175
<b>MIDI Implementation Chart .....</b>	<b>巻末</b>



**一般仕様**

## 仕様

AD Input (13~16)	Gain control	30 dB (−26 ~ +4), detented
	Peak indicator	LED (red) turns on when post HA level reaches 3 dB below clipping at digital domain
	Signal indicator	LED (green) turns on when post HA level reaches 20 dB below nominal at digital domain
	AD converter	24-bit linear, 128-times oversampling (fs=44.1, 48 kHz), 64-times oversampling (fs=88.2, 96 kHz)
	Input selector	CH15/16/2TR IN for CH15/16
Digital Input (2TR IN DIGITAL, ADAT input)		
Option Input (SLOT)	Available cards	Optional digital interface cards (MY16, MY8, MY4 series)
Input Channel CH1~32	Input patch	—
	Phase	Normal/reverse
	Gate-type <sup>*3</sup>	On/off Key in: 12 ch Group (1~12, 13~24, 25~32)/AUX1~8
	Comp-type <sup>*4</sup>	On/off Key in: self /Stereo Link Pre EQ/pre fader/post fader
	Attenuator	−96.0 ~ +12.0 dB (0.1 dB step)
	EQ	4-band PEQ (TYPE1) <sup>*5</sup> On/off
	Delay	0~43400 samples
	On/off	—
	Fader	100 mm motorized (INPUT/AUX1~8)
	Aux send	On/off AUX1~8; pre fader/post fader
	Solo	On/off Pre fader/after pan
	Pan	127 positions (Left= 1~63, Center, Right= 1~63)
	Surround pan	127 × 127 positions [(Left= 1~63, Center, Right= 1~63)], [(Front= 1~63, Center, Rear= 1~63)]
	LFE level	−∞, −96 dB ~ +10 dB (256 step)
	Routing	STEREO, BUS1~8, DIRECT OUT
	Direct out	Pre EQ/pre fader/post fader
	Metering	Displayed on LCD Peak hold on/off
Stereo Input Channel CH1-4	Input patch (L/R)	—
	Phase (L/R)	Normal/reverse
	Attenuator (L/R)	−96.0 ~ +12.0 dB (0.1 dB step)
	Equalizer	4band PEQ (TYPE1) <sup>*5</sup> On/off
	On/off	—
	Fader	100 mm motorized INPUT/AUX1~8 send
	Aux send	On/off AUX1~8; pre fader/post fader
	Solo	On/off Pre fader/after pan
	Pan (L/R)	127 positions (Left= 1~63, Center, Right= 1~63)
	Surround pan (L/R)	127 × 127 positions [(Left= 1~63, Center, Right= 1~63] x [Front= 1~63, Center, Rear= 1~63)]
	LFE level (L/R)	−∞, −96 dB ~ +10 dB (256 step)
	Routing	STEREO, BUS1~8, DIRECT OUT
	Metering	Displayed on LCD Peak hold on/off

OSCILLATOR	Level	0 ~ -96 dB (1 dB step)
	On/off	—
	Waveform	Sine 100 Hz, sine 1 kHz, sine 10 kHz, pink noise, burst noise
	Routing	BUS1~8, AUX1~8, STEREO L/R
STEREO OUT	DA converter	24-bit linear, 128-times oversampling (@fs=44.1, 48 kHz), 64-times oversampling (@fs=88.2, 96 kHz)
MONITOR OUT	DA converter	24-bit linear, 128-times oversampling (@fs=44.1, 48 kHz), 64-times oversampling (@fs=88.2, 96 kHz)
OMNI OUT 1~4	Output patch	STEREO, BUS1~8, AUX1~8, DIRECT OUT 1~32, INSERT OUT (CH1~32, BUS1~8, AUX1~8, STEREO), CASCADE OUT (BUS1~8, AUX 1~8, STEREO, SOLO)
	DA converter	24-bit linear, 128-times oversampling (@fs=44.1, 48 kHz), 64-times oversampling (@fs=88.2, 96 kHz)
2TR OUT DIGITAL	Dither	On/off Word length 16, 20, 24-bit
	Output patch	STEREO, BUS1~8, AUX 1~8, DIRECT OUT 1~32, INSERT OUT (CH 1~32, BUS 1~8, AUX 1~8, STEREO), CASCADE OUT (BUS 1~8, AUX 1~8, STEREO, SOLO)
ADAT Output	Dither	On/off Word length 16, 20, 24-bit
	Output patch	STEREO, BUS1~8, AUX 1~8, DIRECT OUT 1~32, INSERT OUT (CH 1~32, BUS 1~8, AUX 1~8, STEREO), CASCADE OUT (BUS 1~8, AUX 1~8, STEREO, SOLO)
Option Output (SLOT)	Available card	Optional digital interface card (MY16, MY8, MY4 series)
	Dither	On/off Word length 16/20/24-bit
	Output patch	STEREO, BUS1~8, AUX 1~8, DIRECT OUT 1~32, INSERT OUT (CH 1~32, BUS 1~8, AUX 1~8, STEREO), CASCADE OUT (BUS 1~8, AUX 1~8, STEREO, SOLO)
STEREO	Comp-type <sup>*4</sup>	On/off
		Pre EQ/pre fader/post fader
	Attenuator	-96.0 ~ +12.0 dB (0.1 dB step)
	EQ	4-band PEQ <sup>*5</sup>
		On/off
	On/off	—
	Fader	100 mm motorized
	Balance	127 positions (Left=1~63, Center, Right=1~63)
	Delay	0~29100 samples
BUS1~8	Comp-type <sup>*4</sup>	On/off
		Pre EQ/pre fader/post fader
	Attenuator	-96.0 ~ +12.0 dB (0.1 dB step)
	EQ	4-band PEQ <sup>*5</sup>
		On/off
	On/off	—
	Fader	100 mm motorized
	Delay	0~29100 samples
	Bus to stereo	Level (-∞, -130 dB ~ 0 dB)
		On/off
		Pan: 127 positions (Left=1~63, Center, Right=1~63)
	Metering	Displayed on LCD
		Peak hold on/off

AUX1~8	Comp-type*4	On/off Pre EQ/pre fader/post fader
	Attenuator	-96.0 ~ +12.0 dB (0.1 dB step)
	EQ	4-band PEQ*5 On/off
	On/off	—
	Fader	100 mm motorized
	Delay	0~29100 samples
	Metering	Displayed on LCD Peak hold on/off
INTERNAL EFFECTS (EFFECT 1~4)	Number of effects	4@44.1kHz, 48kHz 2@88.2kHz, 96kHz
	Bypass	On/off
	In/out	2-in, 2-out
	Effect-in from	AUX1~8/INSERT OUT
	Effect-out to	Input patch
電源仕様		100 V, 50/60 Hz 90 W
寸法	(H x D x W)	148 x 548 x 436 mm
質量 (同梱品を除く)		14 kg
動作温度範囲		0~35°C
保管温度範囲		-20 ~ 60°C
付属品		AC Cable CUBASE AI DOWNLOAD INFORMATION (紙) 取扱説明書
別売オプション		mini-YGDAI カード ラックマウントキット:RK1

\*1. @80kHz、6dB/octave のローパスフィルターで測定

\*2. @12.7kHz、6dB/octave のローパスフィルターで測定 (@20kHz、 $-\infty$  dB/octave フィルターに相当)

\*3. 59 ページの「Gate パラメーター」をご参照ください。

\*4. 59 ページの「Comp パラメーター」をご参照ください。

\*5. 59 ページの「EQ パラメーター」をご参照ください。

## EQ パラメーター

	LOW/HPF	L-MID	H-MID	HIGH /LPF
Q	0.1~10.0 (41 points) low shelving HPF	0.1~10.0 (41 points)		0.1~10.0 (41 points) high shelving LPF
F	21.2 Hz.20.0 kHz (1/12 oct step)			
G	±18 dB (0.1 dB step) HPF: on/off	±18 dB (0.1 dB step)		±18 dB (0.1 dB step) LPF: on/off

## Gateパラメーター

Gate	Threshold	-54 dB ~ 0 dB (0.1 dB step)
	Range	-70 dB ~ 0 dB (1 dB step)
	Attack	0 ms~120 ms (1 ms step)
	Hold	0.02 ms~1.96 s (216 points) @ 48 kHz
		0.02 ms~2.13 s (216 points) @ 44.1 kHz
		0.01 ms~981 ms (216 points) @ 96 kHz
		0.01 ms~1.06 s (216 points) @ 88.2 kHz
	Decay	5 ms~42.3 s (160 points) @ 48 kHz
		6 ms~46.0 s (160 points) @ 44.1 kHz
		3 ms~21.1 s (160 points) @ 96 kHz
		3 ms~23.0 s (160 points) @ 88.2 kHz
Ducking	Threshold	-54 dB ~ 0 dB (0.1 dB step)
	Range	-70 dB ~ 0 dB (1 dB step)
	Attack	0 ms~120 ms (1 ms step)
	Hold	0.02 ms~1.96 s (216 points) @ 48 kHz
		0.02 ms~2.13 s (216 points) @ 44.1 kHz
		0.01 ms~981 ms (216 points) @ 96 kHz
		0.01 ms~1.06 s (216 points) @ 88.2 kHz
	Decay	5 ms~42.3 s (160 points) @ 48 kHz
		6 ms~46.0 s (160 points) @ 44.1 kHz
		3 ms~21.1 s (160 points) @ 96 kHz
		3 ms~23.0 s (160 points) @ 88.2 kHz

## Compパラメーター

Compressor	Threshold	-54 dB ~ 0 dB (0.1 dB step)
	Ratio (x :1)	x=1, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2, 2.5, 3, 3.5, 4, 5, 6, 8, 10, 20, ∞ (16 points)
	Out gain	0 dB ~ +18 dB (0.1 dB step)
	Knee	Hard, 1, 2, 3, 4, 5 (6 step)
	Attack	0 ms~120 ms (1 ms step)
	Release	5 ms~42.3 s (160 points) @ 48 kHz
		6 ms~46.0 s (160 points) @ 44.1 kHz
		3 ms~21.1 s (160 points) @ 96 kHz
		3 ms~23.0 s (160 points) @ 88.2 kHz

Expander	Threshold	-54 dB ~ 0 dB (0.1 dB step)
	Ratio (x :1)	x=1, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2, 2.5, 3, 3.5, 4, 5, 6, 8, 10, 20, ∞ (16 points)
	Out gain	0 dB ~ +18 dB (0.1 dB step)
	Knee	Hard, 1, 2, 3, 4, 5 (6 points)
	Attack	0 ms~120 ms (1 ms step)
	Release	5 ms~42.3 s (160 points) @ 48 kHz
		6 ms~46.0 s (160 points) @ 44.1 kHz
		3 ms~21.1 s (160 points) @ 96 kHz
		3 ms~23.0 s (160 points) @ 88.2 kHz
Compander H	Threshold	-54 dB ~ 0 dB (0.1 dB step)
	Ratio (x :1)	x=1, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2, 2.5, 3, 3.5, 4, 5, 6, 8, 10, 20 (15 points)
	Out gain	-18 dB ~ 0 dB (0.1 dB step)
	Width	1 dB~90 dB (1 dB step)
	Attack	0 ms~120 ms (1 ms step)
	Release	5 ms~42.3 s (160 points) @ 48 kHz
		6 ms~46.0 s (160 points) @ 44.1 kHz
		3 ms~21.1 s (160 points) @ 96 kHz
		3 ms~23.0 s (160 points) @ 88.2 kHz
Compander S	Threshold	-54 dB ~ 0 dB (0.1 dB step)
	Ratio (x :1)	x=1, 1.1, 1.3, 1.5, 1.7, 2, 2.5, 3, 3.5, 4, 5, 6, 8, 10, 20 (15 points)
	Out gain	-18 dB ~ 0 dB (0.1 dB step)
	Width	1 dB~90 dB (1 dB step)
	Attack	0 ms~120 ms (1 ms step)
	Release	5 ms~42.3 s (160 points) @ 48 kHz
		6 ms~46.0 s (160 points) @ 44.1 kHz
		3 ms~21.1 s (160 points) @ 96 kHz
		3 ms~23.0 s (160 points) @ 88.2 kHz

## ライブラリー

Effect library	Presets	56
	User memories	72
Compressor library	Presets	36
	User memories	92
Gate library	Presets	4
	User memories	124
EQ library	Presets	40
	User memories	160
Channel library	Presets	2
	User memories	127
Input patch library	Presets	1
	User memories	32
Output patch library	Presets	1
	User memories	32

## アナログ入力仕様

Input	PAD	GAIN	Actual Load Impedance	For Use With Nominal	Input level			Connector
					Sensitivity <sup>*1</sup>	Nominal	Max. before clip	
INPUT A/B 1~12	0	-60 dB	3 k $\Omega$	50~600 $\Omega$ Mics & 600 $\Omega$ Lines	-70 dBu (0.245 mV)	-60 dBu (0.775 mV)	-40 dBu (7.75 mV)	A: XLR-3-31 type (Balanced) <sup>*2</sup> B: Phone jack (TRS) (Balanced) <sup>*3</sup>
		-16 dB			-26 dBu (38.8 mV)	-16 dBu (123 mV)	+4 dBu (1.23 V)	
	20				-6 dBu (388 mV)	+4 dBu (1.23 V)	+24 dBu (12.28 V)	
INPUT 13~16	—	-26 dB	10 k $\Omega$	600 $\Omega$ Lines	-36 dBu (12.3 mV)	-26 dBu (38.8 mV)	-6 dBu (388 mV)	Phone jack (TRS) (Balanced) <sup>*3</sup>
		+4 dB			-6 dBu (388 mV)	+4 dBu (1.23 V)	+24 dBu (12.28 V)	
CH INSERT IN 1~12	—	—	10 k $\Omega$	600 $\Omega$ Lines	-12 dBu (195 mV)	-2 dBu (616 mV)	+18 dBu (6.16 V)	Phone jack (TRS) (Unbalanced) <sup>*4</sup>
2TR IN [L, R]	—	—	10 k $\Omega$	600 $\Omega$ Lines	-10 dBV (316 mV)	-10 dBV (316 mV)	+10 dBV (3.16 V)	RCA pin jack (Unbalanced)

\*1. 入力感度：すべてのフェーダーとレベルコントロールを最大位置にしたときに、+4 dBu(1.23 V) またはノミナル出力が得られる最小入力レベル

\*2. バランス型 XLR-3-31 端子 (1=GND, 2=HOT, 3=COLD)

\*3. バランス型フォーン端子 (Tip=HOT, Ring=COLD, Sleeve=GND)

\*4. アンバランス型フォーン端子 (Tip=OUTPUT, Ring=INPUT, Sleeve=GND)

0dB=0.775 Vrms

2TR IN: 0dBV=1.00 Vrms

すべての AD コンバーターは、24 ビットリニア、128 倍オーバーサンプリング

CH INPUT (1-12) の XLR タイプ INPUT 端子にファンタム電源 (+48V DC) 供給。

CH1-4、5-8、9-12 の 3 つのスイッチで、それぞれインプット 1-4、5-8、9-12 のファンタム電源をオン / オフ切り替え。

## アナログ出力仕様

Output	Actual Source Impedance	For Use With Nominal	Output level		Connector
			Nominal	Max. before clip	
STEREO OUT [L, R]	75 $\Omega$	600 $\Omega$ Lines	+4 dBu (1.23 V)	+24 dBu (12.28 V)	XLR-3-32 type (Balanced) <sup>*1</sup>
OMNI OUT 1~4	150 $\Omega$	10 k $\Omega$ Lines	+4 dBu (1.23 V)	+24 dBu (12.28 V)	Phone jack (TRS) (Balanced) <sup>*2</sup>
MONITOR OUT [L, R]	150 $\Omega$	10 k $\Omega$ Lines	+4 dBu (1.23 V)	+24 dBu (12.28 V)	Phone jack (TRS) (Balanced) <sup>*2</sup>
CH INSERT OUT 1~12	600 $\Omega$	10 k $\Omega$ Lines	-2 dBu (616 mV)	+18 dBu (6.16 V)	Phone jack (TRS) (Unbalanced) <sup>*3</sup>
2TR OUT [L, R]	600 $\Omega$	10 k $\Omega$ Lines	-10 dBV (316 mV)	+10 dBV (3.16 V)	RCA Pin Jack (Unbalanced)
PHONES	100 $\Omega$	8 $\Omega$ Phones	4 mW	25 mW	Stereo Phone Jack (TRS) (Unbalanced) <sup>*4</sup>
		40 $\Omega$ Phones	12 mW	75 mW	

\*1. バランス型 XLR-3-32 端子 (1=GND, 2=HOT, 3=COLD).

\*2. バランス型フォーン端子 (Tip=HOT, Ring=COLD, Sleeve=GND).

\*3. アンバランス型フォーン端子 (Tip=OUTPUT, Ring=INPUT, Sleeve=GND).

\*4. アンバランス型ステレオフォーン端子 (Tip=LEFT, Ring=RIGHT, Sleeve=GND).

0 dB=0.775 Vrms

2TR OUT[L,R]: 0dBV=1.00 Vrms

すべての DA コンバーターは、24 ビットリニア、128 倍オーバーサンプリング



## デジタル入力仕様

Input	Format	Data length	Level	Connector
2TR IN DIGITAL	IEC 60958	24-bit	0.5 Vpp/75 Ω	RCA pin jack
ADAT IN	ADAT <sup>*1</sup>	24-bit	—	OPTICAL

\*1. ALESIS のマルチチャンネル オプティカル デジタルインターフェースフォーマットです。

## デジタル出力仕様

Output	Format	Data length	Level	Connector
2TR OUT DIGITAL	IEC 60958 <sup>*1</sup> Consumer use	24-bit <sup>*3</sup>	0.5V pp/75 Ω	RCA pin jack
ADAT OUT	ADAT <sup>*2</sup>	24-bit <sup>*3</sup>	—	OPTICAL

\*1. 2TR OUT DIGITAL のチャンネル設定

Type: linear PCM  
Category code: Digital signal mixer  
Copy prohibit: NO  
Emphasis: NO  
Clock accuracy: Level II (1000 ppm)  
Sampling rate: 内部設定による

\*2. ALESIS のマルチチャンネル オプティカル デジタルインターフェースフォーマットです。

\*3. ディザー : word length 16/20/24 bit

## I/O SLOT仕様

別売のmini-YGDAIカードを装着できるスロットが1基あります。このスロットはシリアルインターフェースを装備しています。

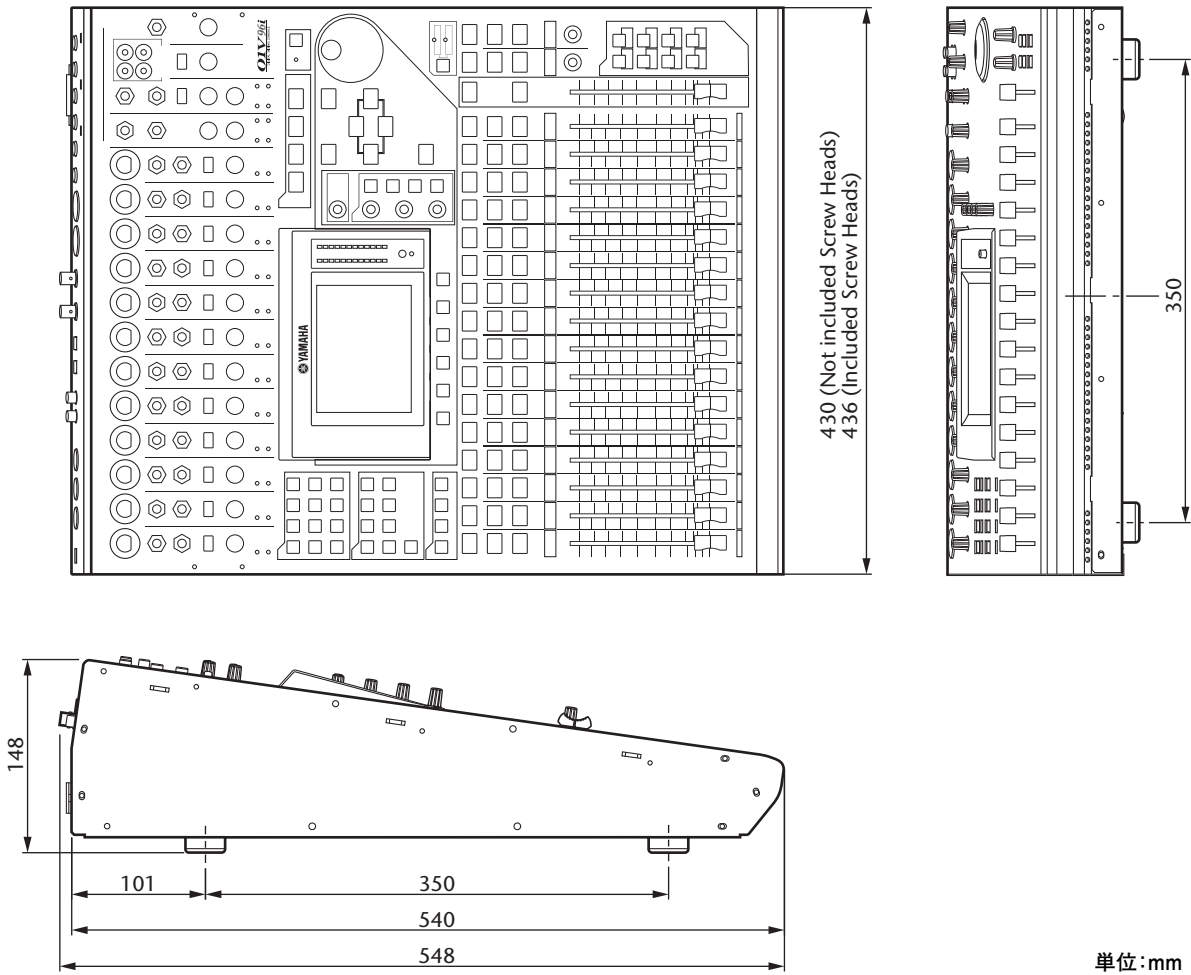
mini-YGDAIカードの最新情報については、ヤマハプロオーディオのウェブサイトをご覧ください。

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

MIDI/USB/WORD CLOCK I/O仕様

I/O Port		Format	Level	Connector in Console
TO HOST USB		USB 2.0	—	B type USB connector Audio: 16 in/16 out MIDI: 5 ports
MIDI	IN	MIDI	—	DIN Connector 5P
	OUT	MIDI	—	DIN Connector 5P
	THRU	MIDI	—	DIN Connector 5P
WORD CLOCK	IN	—	TTL/75 Ω	BNC Connector
	OUT	—	TTL/75 Ω	BNC Connector

寸法図



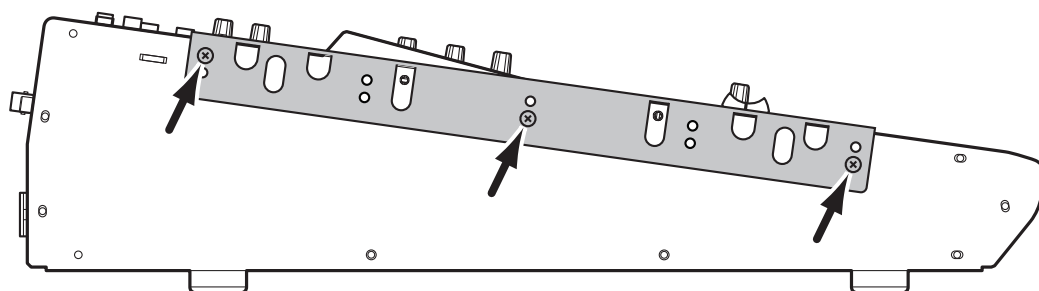
仕様、外観は改良のため予告なく変更することがあります。

# 別売品について

## ラックマウントキットRK1

オプションのラックマウントキットRK1を使って、01V96iをラックにマウント できます。

下図の矢印の箇所をネジ止めして、ラックマウントキットを取り付けます。  
(反対側の金具も同様に取り付けます)。



# 索引

## 記号

φ/INSERT/DELAY キー ..... 12

## 数字

01V96i Editor ..... 7  
 1 ～ 8 キー ..... 14  
 1 ～ 8 キーフィールド ..... 46  
 1 ～ 8 ボタン(ルーティング) ..... 34  
 1-16/17-32 キー ..... 13  
 2TR IN DIGITAL 端子 ..... 17  
 2TR IN/OUT 端子 ..... 11  
 2TR OUT DIGITAL 端子 ..... 17

## A

AD15/16 ソース選択スイッチ ..... 10  
 ADAT IN/OUT 端子 ..... 17  
 ASSIGN フィールド ..... 45  
 ATT. ノブ ..... 36  
 AUX 1 ～ AUX 8 キー ..... 12  
 AUX センド ..... 12

## B

BANK フィールド ..... 44, 46

## C

CH1-32 ページ ..... 23  
 CH1-4 ON/OFF スイッチ ..... 16  
 CH5-8 ON/OFF スイッチ ..... 16  
 CH9-12 ON/OFF スイッチ ..... 16  
 CLEAR キー ..... 15  
 COMP EDIT ページ ..... 37  
 COMP GR ..... 24  
 COMP LIB ページ ..... 37  
 COMP.(H) (コンパンダーハード) ..... 37  
 COMP.(S) (コンパンダーソフト) ..... 37  
 COMP (コンプレッサー) ..... 37

## D

DAW ソフトウェアに録音する ..... 39  
 DEC/INC キー ..... 15  
 DEL ボタン ..... 21  
 DIO/SETUP キー ..... 12  
 DISPLAY ACCESS (ディスプレイ  
 アクセス) セクション ..... 12  
 DYNAMICS キー ..... 12  
 D ボタン(ルーティング) ..... 34

## E

EDIT インジケーター ..... 19  
 EFFECT キー ..... 13  
 EFFECT ページ ..... 24  
 ENTER キー ..... 15  
 EQ キー ..... 13  
 EQ ライブラリー ..... 36  
 EXPAND (エクスパンダー) ..... 37

## F

F (フリーケンシー) ..... 36  
 F1 ～ F4 キー ..... 13  
 FADER MODE (フェーダーモード)  
 セクション ..... 12  
 FREQUENCY コントロール ..... 14

## G

G (EQ Gain) ..... 36  
 GAIN コントロール ..... 10, 14  
 GATE GR ..... 24

## H

H.SHELF (ハイシェルフ) ..... 36  
 HIGH-MID キー ..... 14  
 HIGH キー ..... 14  
 HOME キー ..... 12  
 HPF (ハイパスフィルター) ..... 36

## I

IN NAME ページ ..... 43  
 INITIALIZE ボタン ..... 43, 46  
 INPUT 端子 13 ～ 16 ..... 10  
 INPUT 端子 A/B ..... 10  
 INPUT フィールド ..... 23  
 INSERT I/O 端子 ..... 10  
 INS ボタン ..... 21

## L

L.SHELF (ローシェルフ) ..... 36  
 LAYER (レイヤー) セクション ..... 13  
 LEVEL ..... 24  
 LEVEL フィールド ..... 45  
 LOCK ページ ..... 47  
 LONG パラメーターボックス ..... 43  
 LOW-MID キー ..... 14  
 LOW キー ..... 14

## M

MASTER キー ..... 13  
 MASTER ページ ..... 23  
 MIDI IN/THRU/OUT 端子 ..... 17  
 MIDI/USB セクション ..... 17  
 MIDI インジケーター ..... 19

MIDI キー ..... 12  
 mini-YGDAI (Yamaha General Digital  
 Audio Interface) I/O カード ..... 18  
 MONITOR LEVEL コントロール ..... 11  
 MONITOR OUT 端子 L/R ..... 16

## N

Name Input Auto Copy チェックボックス  
 ..... 43

## O

OMNI ..... 16  
 OMNI OUT 端子 1 ～ 4 ..... 16  
 ON キー ..... 11, 12  
 OPERATION LOCK SAFE フィールド  
 ..... 48  
 OPERATION LOCK ボタン ..... 47  
 OSCILLATOR ページ ..... 45  
 OUTPUT フィールド ..... 23

## P

PAD スイッチ ..... 10  
 PAIR/GROUP キー ..... 12  
 PAN/ROUTING キー ..... 12  
 PAN コントロール ..... 14  
 PASSWORD ボタン ..... 48  
 PASSWORD ポップアップウィンドウ  
 ..... 47  
 PATCH キー ..... 12  
 PEAK HOLD ボタン ..... 24  
 PEAK インジケーター ..... 10  
 PHONES LEVEL コントロール ..... 11  
 PHONES 端子 ..... 11  
 POSITION ページ ..... 23  
 POST FADER ..... 23  
 POWER ON/OFF スイッチ ..... 18  
 PRE EQ ..... 23  
 PRE FADER ..... 23

## Q

Q (キュー) ..... 35  
 Q コントロール ..... 14

## R

RECALL キー ..... 14  
 REMOTE キー ..... 13

## S

SCENE MEMORY (シーンメモリー)  
 セクション ..... 14  
 SCENE キー ..... 12  
 SELECTED CHANNEL (セレクトッド  
 チャンネル) セクション ..... 14  
 SEL キー ..... 11, 12

SHIFT LOCK ボタン	21
SHORT パラメーターボックス	43
SIGNAL インジケーター	10
SLOT(スロット)セクション	18
SOLO インジケーター	15
SOLO キー	11、12
SOLO セクション	15
SPC ボタン	21
ST IN キー	12
ST IN セクション	12
ST IN ページ	23
STEREO OUT 端子 L/R	17
STEREO(ステレオ)セクション	11
STEREO フェーダー	11
STEREO ページ	24
STORE キー	14
Studio Manager	7
S ボタン(ルーティング)	34

## T

TITLE EDIT ウィンドウ	21
TITLE フィールド	46
TO HOST USB 端子	17

## U

USB 2.0 ポート	17
USB OUT	30
USER DEFINE SELECT ポップアップ ウィンドウ	46
USER DEFINED KEYS(ユーザー定義 キー)セクション	14
USER DEFINED KEYS セクション	46
UTILITY キー	12

## V

VIEW キー	13
---------	----

## W

WAVEFORM フィールド	45
WORD CLOCK IN 端子	17
WORD CLOCK OUT 端子	17

## Y

Yamaha Steinberg USB Driver	7
-----------------------------	---

## あ

アウトプットパッチの設定	31
アナログアウトプットセクション	16

## い

イコライザー	35
インプットパッチの設定	31

## え

エフェクト	38
エフェクトライブラリー	38

## お

オシレーター	45
オプションカード	18
オペレーションロック	47

## か

カーソル(◀/▶/▲/▼)キー	15
確認のメッセージ	21
カバー取り付け用	9
画面 / ページを選択する	20
画面内のユーザーインターフェース	20

## き

基本操作	19
キュー(急峻度)	35

## け

ゲイン(EQ)	36
---------	----

## こ

工場出荷時のパスワード	47
コントラスト調節ノブ	13
コンプレッサー	37

## さ

サラウンドモードインジケーター	19
サンプリングレートインジケーター	19

## し

シーン ▲/▼ キー	14
シーンメモリー	42
出力信号を割り当てる	29
ショートカットキー	46

## す

ステレオアウト	17
ステレオメーター	13
ステレオリンク	33

## せ

接続とセットアップ	25
-----------	----

## た

タイトルの入力	21
ダイレクト出力	33
タブスクロール	13

## ち

チャンネルフェーダー	11
チャンネルモジュールセクション	11
チャンネルを選択する	22

## て

データエントリーセクション	15
ディジーチェーン接続	27
ディスプレイ	13
ディスプレイの見方	19
デジタル I/O セクション	17

## と

同期	27
同期の状態	28
ドライバー	7

## に

入力信号を割り当てる	29
入力レベルを設定する	32

## の

ノブ	20
----	----

## は

パッチング	29
パラメーターホイール	15
パラメーターボックス	20

## ひ

ピークレベルを保持	24
-----------	----

## ふ

ファームウェアのアップデート	8
ファクトリーセット (工場出荷時の状態に戻す)	48
ファンタム+ 48V	16
フェーダー	20
フェーダーモードを選択する	22
プリ EQ	23
プリフェーダー	23

## ほ

ポストフェーダー .....	23
ボタン .....	20

## み

ミキシングシステム .....	25
民生フォーマット(IEC 60958) .....	17

## も

モニターアウト / ヘッドフォンセクション .....	11
モニターソース選択スイッチ .....	11
モニターレベル .....	41

## ゆ

ユーザーアサインブルレイヤー .....	44
ユーザー定義キー .....	46
ユーティリティソフトウェア .....	7

## る

ルーティングの設定 .....	33
-----------------	----

## れ

レイヤーを選択する .....	21
レコーディングシステム .....	26
レベルコントロール .....	12
レベルメーター .....	23

## わ

ワードクロック .....	27
ワードクロックスレーブ .....	27
ワードクロックソース .....	28
ワードクロック分配ボックス .....	27
ワードクロックマスター .....	27



メモ

---

## 持込修理

## 保証書

品名	DIGITAL MIXING CONSOLE		
品番	01V96i		
※シリアル番号			
保証期間	本体	お買上げの日から1年間	
※お買上げ日	年 月 日		
お客様	<div>□□□-□□□□</div>		
	ご住所		
	お名前		
	電話 ( )		

ご販売店様へ ※印欄は必ずご記入ください。

本書は、本書記載内容で無償修理を行う事をお約束するものです。  
お買上げの日から左記期間中に故障が発生した場合は、本書をご提示の上お買上げの販売店に修理をご依頼ください。  
ご依頼の際は、購入を証明する書類(レシート、売買契約書、納品書など)をあわせてご提示ください。

(詳細は下項をご覧ください)

※販売店	店名	<div>印</div>
	所在地	
	電話 ( )	

株式会社ヤマハミュージックジャパン PA営業部  
〒103-0015  
東京都中央区日本橋箱崎町41番12号 KDX箱崎ビル1F  
TEL. 03-5652-3850

## 保証規定

- 保証期間中、正常な使用状態（取扱説明書、本体貼付ラベルなどの注意書に従った使用状態）で故障した場合には、無償修理を致します。
- 保証期間内に故障して無償修理をお受けになる場合は、商品と本書をご持参ご提示のうえ、お買上げ販売店にご依頼ください。
- ご贈答品、ご転居後の修理についてお買上げの販売店にご依頼できない場合には、※ヤマハ修理ご相談センターにお問合わせください。
- 保証期間内でも次の場合は有料となります。
  - 本書のご提示がない場合。
  - 本書にお買上げの年月日、お客様、お買上げの販売店の記入がない場合、及び本書の字句を書き替えられた場合。
  - 使用上の誤り、他の機器から受けた障害または不当な修理や改造による故障及び損傷。
  - お買上げ後の移動、輸送、落下などによる故障及び損傷。
  - 火災、地震、風水害、落雷、その他の天災地変、公害、塩害、異常電圧などによる故障及び損傷。
  - お客様のご要望により出張修理を行なう場合の出張料金。

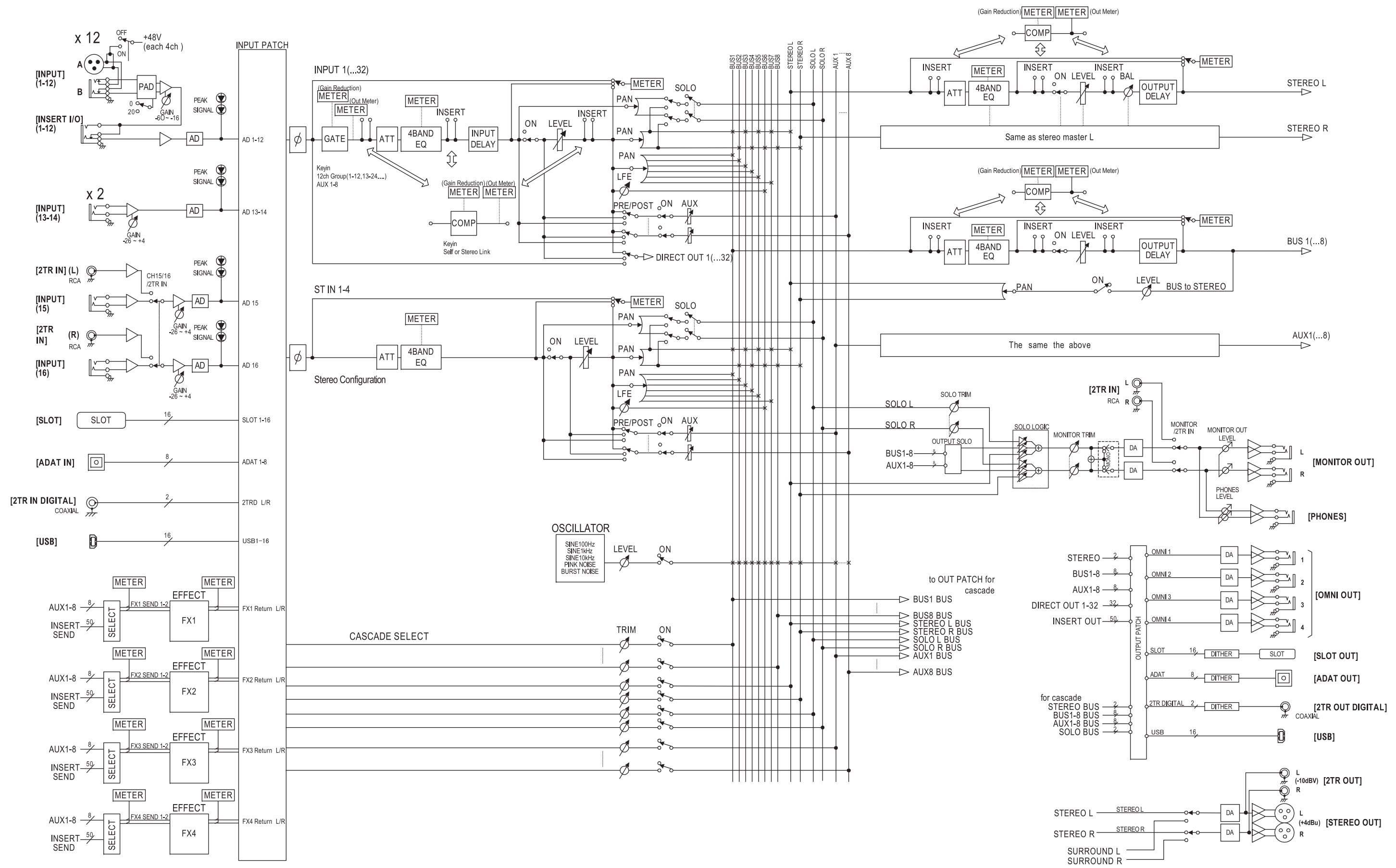
- この保証書は日本国内においてのみ有効です。  
This warranty is valid only in Japan.
- この保証書は再発行致しかねますので大切に保管してください。

\* この保証書は本書に示した期間、条件のもとにおいて無償修理をお約束するものです。したがってこの保証書によってお客様の法律上の権利を制限するものではありませんので、保証期間経過後の修理などについてご不明の場合は、お買上げの販売店、※ヤマハ修理ご相談センターにお問合わせください。

\* ご記入いただきましたお客様のお名前、ご住所などの個人情報、本保証規定に基づく無料修理に関する場合のみ使用致します。取得した個人情報は適切に管理し、法令に定める場合を除き、お客様の同意なく第三者に提供することはありません。

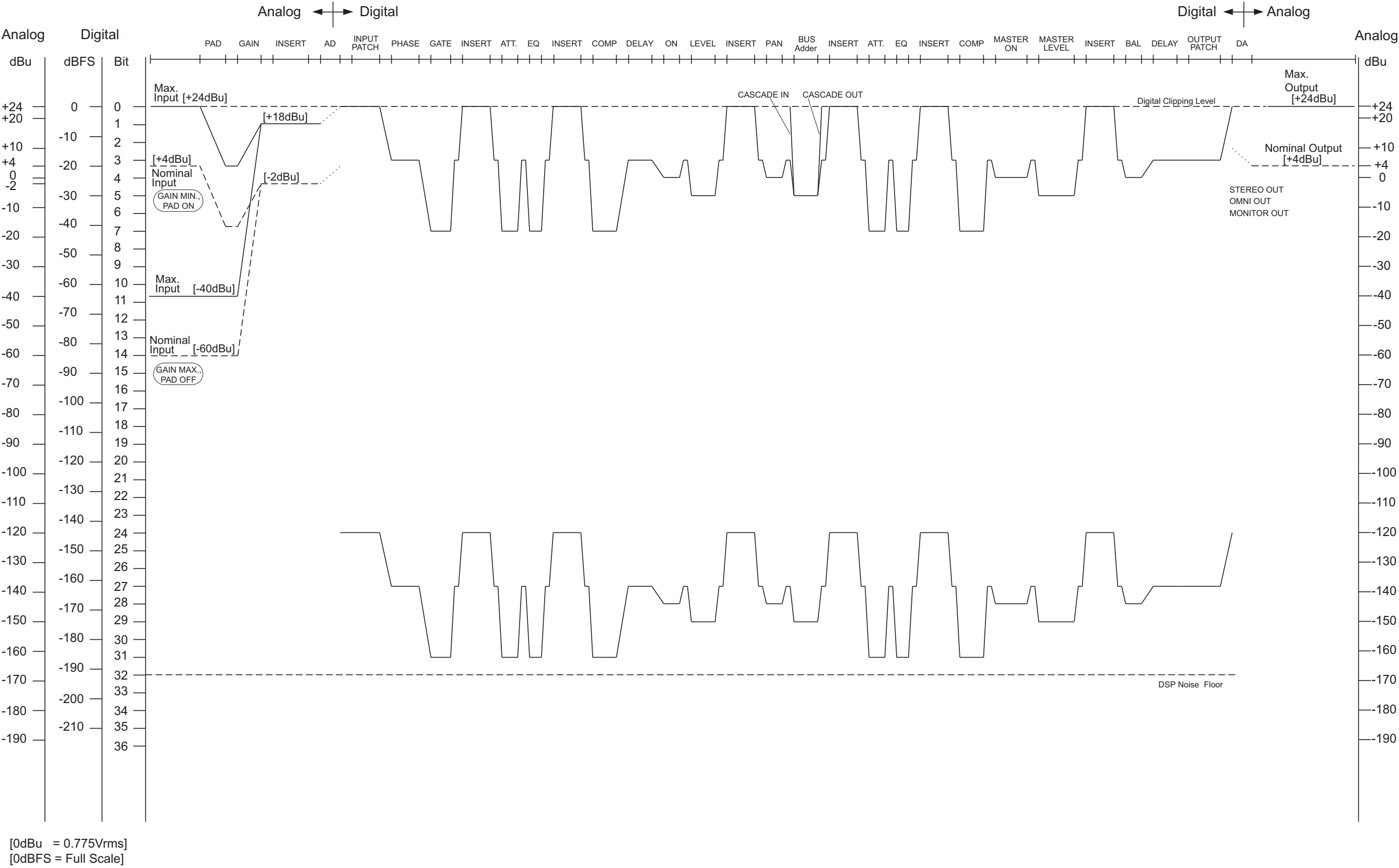
※ その他の連絡窓口につきましては、本取扱説明書をご参照ください。

01V96iブロックダイアグラム



When 96kHz FX3,4 cannot be used.

01V96iレベルダイアグラム



# アフターサービス

## お問い合わせ窓口

お問い合わせや修理のご依頼は、お買い上げ店、または次のお問い合わせ窓口までご連絡ください。

### ●機能や取り扱いに関するお問い合わせ

ヤマハ・プロオーディオ・インフォメーションセンター



**0570-050-808**

ナビダイヤル®

※ 固定電話は全国市内通話料金でご利用いただけます。  
通話料金は音声案内で確認できます。

上記番号でつながらない場合は **03-5488-5447**

受付 月曜日～金曜日 11:00～18:00

(土曜、日曜、祝日およびセンター指定休日を除く)

FAX **03-5652-3634**

オンラインサポート <http://jp.yamaha.com/support/>

### ●修理に関するお問い合わせ

ヤマハ修理ご相談センター



**0570-012-808**

ナビダイヤル®

※ 固定電話は全国市内通話料金でご利用いただけます。  
通話料金は音声案内で確認できます。

上記番号でつながらない場合は **053-460-4830**

FAX **03-5762-2125** 東日本(北海道/東北/関東/甲信越/東海)  
**06-6649-9340** 西日本(北陸/近畿/四国/中国/九州/沖縄)

修理品お持込み窓口

東日本サービスセンター

〒143-0006 東京都大田区平和島2丁目1-1

京浜トラックターミナル内14号棟A-5F

FAX 03-5762-2125

西日本サービスセンター

〒556-0011 大阪府大阪市浪速区難波中1丁目13-17

ナンバ辻本ニッセイビル7F

FAX 06-6649-9340

受付時間

月曜日～金曜日 10:00～17:00

(土曜、日曜、祝日およびセンター指定休日を除く)

### ●販売元

(株)ヤマハミュージックジャパン PA 営業部

〒103-0015 東京都中央区日本橋箱崎町41-12

KDX 箱崎ビル1F

## 保証と修理について

保証と修理についての詳細は下記のとおりです。

### ●保証書

本書に保証書が掲載されています。購入を証明する書類(レシート、売買契約書、納品書など)とあわせて、大切に保管してください。

### ●保証期間と期間中の修理

保証書をご覧ください。保証書記載内容に基づいて修理させていただきます。お客様に製品を持ち込んでいただくか、サービスマンが出張修理にお伺いするのは、製品ごとに定められています。

### ●保証期間経過後の修理

ご要望により有料にて修理させていただきます。

使用時間や使用環境などで劣化する下記の有寿命部品などは、消耗劣化に応じて交換が必要となります。有寿命部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ修理ご相談センターまでご連絡ください。

#### 有寿命部品

フェーダー、ボリューム、スイッチ、接続端子など

### ●補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造終了後8年です。

### ●修理のご依頼

本書をもう一度お読みいただき、接続や設定などをご確認のうえ、お買い上げの販売店またはヤマハ修理ご相談センターまでご連絡ください。修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、製品の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

### ●損害に対する責任

本製品(搭載プログラムを含む)のご使用により、お客様に生じた損害(事業利益の損失、事業の中断、事業情報の損失、そのほかの特別損失や逸失利益)については、当社は一切その責任を負わないものとします。また、いかなる場合でも、当社が負担する損害賠償額は、お客様がお支払いになったこの商品の代価相当額をもって、その上限とします。

\* 名称、住所、電話番号、営業時間、URL などは変更になる場合があります。

ヤマハ プロオーディオ ウェブサイト  
<http://www.yamaha.com/proaudio/>  
ヤマハダウンロード  
<http://download.yamaha.com/>

Manual Development Group  
© 2011 Yamaha Corporation

2017年12月 改訂 IP-W-D0

WZ74190