YAMAHA commercial audio

M7CL

クイックスタートガイド

A guide for people using M7CL Version 3 in the real world.

Part 3

M7CL Version 3および新モデルM7CL-48ESを加えたM7CLシリーズのための入門ガイド

このクイックスタートガイドは、初めてM7CLをお使いになる方、またM7CLおよびPCソフトウェアM7CL Editorをよりよく知るための手がかりを必要とされる方々のためのガイドです。

M7CL / M7CL-48ES クイックスタートガイド

M7CLクイックスタートガイドは3つのパートで構成されています。ヤマハプロオーディオサイト（http://proaudio.yamaha.co.jp）のセルフトレーニングページよりダウンロード可能です。

Part 1ではM7CLシリーズの紹介およびコンソールの基本操作について説明します。

Part 2では内蔵エフェクトラック、シーンメモリーのストアやリコールといったデジタルミキサー特有の機能について紹介します。

Part 3ではシーンメモリーのより詳細な使い方、およびPCソフトウェア「Studio Manager / M7CL Editor」を使用したリモートコントロールやオフライン設定について説明します。

M7CL-48ESをお使いの方は、EtherSoundシステム設計の基本について解説したヤマハプロオーディオサイトの「EtherSoundセットアップガイド」もご覧ください。

目次

シーン管理および記憶される設定 3
シーンを保存するには 3
シーンを呼び出すには 4
シーンリストの管理 5
シーンを編集する；単独のシーンの編集 / グローバルペーストを使用して複数のシーンを編集する 5
シーンリコールの影響を制限する 6
　リコールセーフ 6
　フォーカス 8
　シーンに含まれる設定 9
データをセーブ / ロードする 9
その他の記憶されるデータ 11
M7CLコンソールファイルの管理 11
Studio ManagerとM7CL V3 Editor 12
　Studio Managerについて 12
　Studio Manager / M7CL V3 Editorの利用方法 - Studio Managerの入手方法 13
　ソフトウェアバージョンについて - 古いバージョンを使用している場合 14
　M7CL StageMix (ヤマハ製Apple iPad用ソフト) 15
　Studio ManagerとEditorを初めて起動する 16
　Editorウィンドウを使用する 16
　パラメーターを変更する 17
　Selected Channelウィンドウ 18
　キーボードショートカット一覧 19
Studio ManagerとM7CL V3 Editorを使用してシーンを管理する 20
　M7CL Editorを使用してコンソールファイルを編集する 20
　Sceneウィンドウを使用する 21
　ライブラリーウィンドウでデータをドラッグする 1 22
　ライブラリーウィンドウでデータをドラッグする 2 23
　2つのM7CL V3 Editorを使用して異なるセッションのシーンを統合する 23

シーン管理および記憶される設定

M7CLでは、EQ、ダイナミクスやフェーダーレベルなど、すべてのミキシングパラメーターを記憶させることができます。これらは「シーン」(「スナップショット」とも呼ばれます)として保存されます。これはアナログコンソールでいうマークアップシートへの記入に相当します。この「シーン」には、その時点での最適なパラメーター設定を保存しておくことができます。もし時間が許せば、開演前や終演後に流す音楽など、それぞれの曲や演目用にシーンスナップショットを作成したり、サポートアクト用のシーンを作成することも可能です。

しかし忘れてはならないことは、ライブショーミックスは常に動的な(変化を伴う)作業であり、一連のシーンリコールは予期せぬパフォーマンス内容の変更や、観客数により変化する室内音響に必ずしも対応できるとは限らない、ということです。このPart 3では、リコールセーフ機能やリコールフォーカス機能を使用して、ショーをミックスするという作業の動的な部分に対応するため、シーンを有効活用する方法について解説します。

また、シーン情報に加え、M7CLにはEQ、GEQやダイナミクスなどの各種ライブラリーや、パッチ情報、ユーザー定義キーなどの設定も記憶されています。これらのメモリーはセッションまたはコンソールファイルとして保存され、USB記憶装置やYamaha Studio Managerを使用すれば簡単に他のM7CLにコピーすることができます。M7CL本体にはひとつのコンソールまたはセッションファイルしか読み込めませんが、Studio ManagerとM7CL Editorが起動しているPCをコンソールに接続することにより、シーンをあるセッションから抜き出したり、別のセッションファイルに統合することができます。

SCENE LIST画面

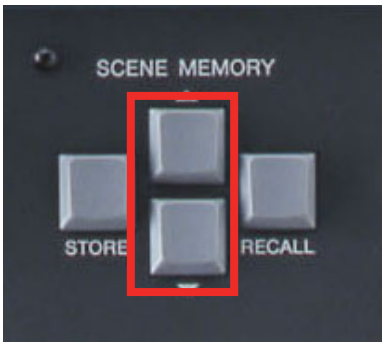
M7CLでは、300のシーンをメモリーしておくことができます。この300のシーンメモリーに加え、デフォルト設定が記憶されているシーン000(読み込み専用)と現在のコンソール設定(呼び出したシーンと同じ設定、またはそれを編集した設定)があります。これらは、特別なバッファーメモリーに保存されています。電源トラブルで突然シャットダウンした場合でも、バッファーメモリー内の保存内容は消えません。

シーンリストを表示するには、タッチスクリーンのSCENEフィールドを押します。

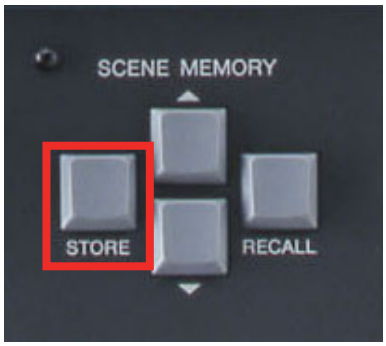
シーン000は読み込み専用です。シーン内容が変更されると、黄色い E (Edit)マークが表示されます。

シーンを保存するには

パラメーターの変更が終了したら、SCENE MEMORY [▲]/[▼]キーを押して、保存先のシーン番号を選択します。選択したシーン番号が点滅します。このとき、シーンリストを表示させる必要はありません。どのような状態でもこの操作は可能です。



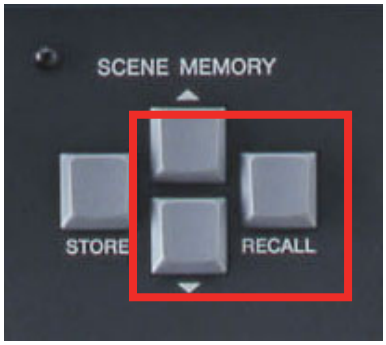
次にSCENE MEMORY [STORE] キーを押すと、SCENE STOREポップアップが表示されます。このポップアップウィンドウでシーンにタイトルやコメントを付けることができます。すでにシーンが保存されている場所に現在のシーンを保存すると、前のシーン設定は消去されます（ただし下記の「アンドゥ機能」の項目も参照してください）。誤って設定を消去しないようにシーンをロックすることもできますが、貴重な設定を上書きしないためにも、空いているシーンに保存するよう注意してください。



[CLEAR] ボタンを押して、初期設定のシーン名称をクリアし、シーン名称やコメントを必要に応じて入力してください。シーンには作成されたときのタイムスタンプが自動的に付加されます。このタイムスタンプはシーンリストに表示されます。

SCENE STOREポップアップウィンドウ内の[STORE] ボタン、またはトップパネル上のSCENE MEMORY [STORE] キーを押し、表示される確認ダイアログ上の[OK] ボタンを押すと、現在の設定がシーンに保存されます。シーン番号がファンクションアクセスエリア内のSCENE フィールドに表示され、E マークが消えます。
さらに素早くシーンを保存するには、USER SETUPのプリファレンス設定でシーン保存時の確認画面を無効にすることもできます。無効にすると、SCENE MEMORY [STORE] キーを二度押しするだけで現在のシーン名称のままシーンを保存できます。シーン名称は後から変更できます。

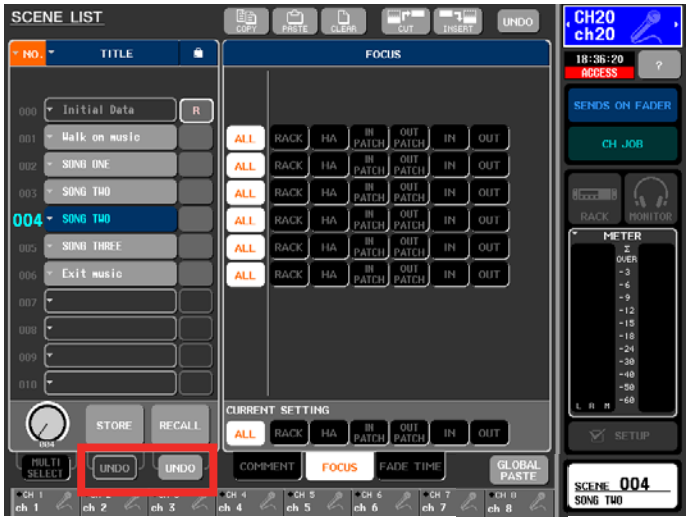
シーンを呼び出すには



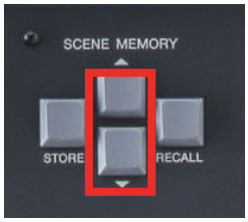
シーンを呼び出すには、SCENE MEMORY [▲]/[▼] キーを押して、呼び出したいシーンの番号を選択します。SCENE MEMORY [RECALL] キーを押すと、コンソールの設定が呼び出したシーンの設定に切り替わります。設定が全く保存されていない空のシーンは呼び出せません。コンソール設定を初期状態にするには、シーン000を呼び出してください。

アンドゥ機能

すべてのチャンネルがミュートされているシーンを呼び出してしまったり、重要なシーンに上書きしてしまった場合など、シーンを保存したり、呼び出したりしたあとに誤操作に気がついたときは、これらの操作を取り消す「アンドゥ機能」があります。この機能はシーンリストから使用することができ、次にシーンを保存したり、呼び出すまで有効です。
またユーザー定義キーにこれらの機能を割り当てて、保存 / 呼び出しの取り消しを直接行うことができます。



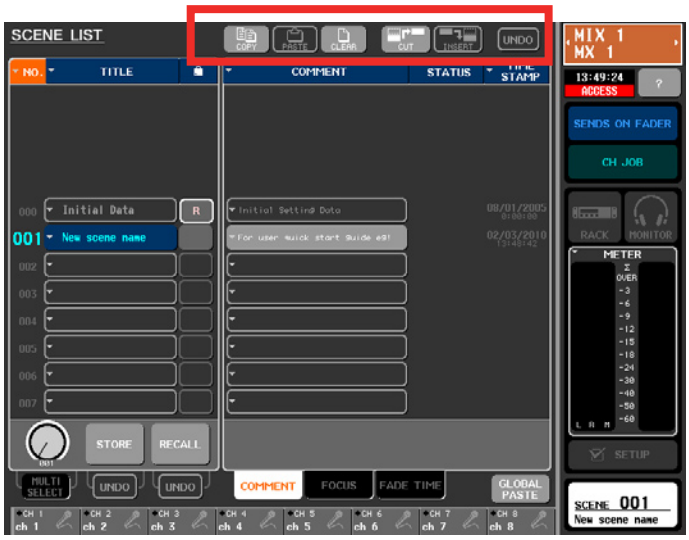
Tip; SCENE MEMORY [▲]/[▼] キーを使用してシーン番号を変更した後でそのシーンのリコールを中止する場合などは、SCENE MEMORY [▲]/[▼] キーを同時に押すことで現在のシーン番号に戻ります。



シーンリストの管理

シーンは、シーンリスト内のシーン番号の横に表示されます。リストの上部には[CUT]、[COPY]、[PASTE]、[INSERT] ボタンがあり、これらを使用してシーンリスト内の順番を変更することができます。また、使用していないシーンを消去することもできます。シーン番号は単純に順番を示すだけのものなので、シーン名称の一部ではありません。したがってシーンをカット&ペーストした場合は、シーン番号は変わります。

シーンリストの機能として[UNDO] ボタンがありますが、これはひとつだけ前の状態に戻すものです。



単独のシーンを編集する

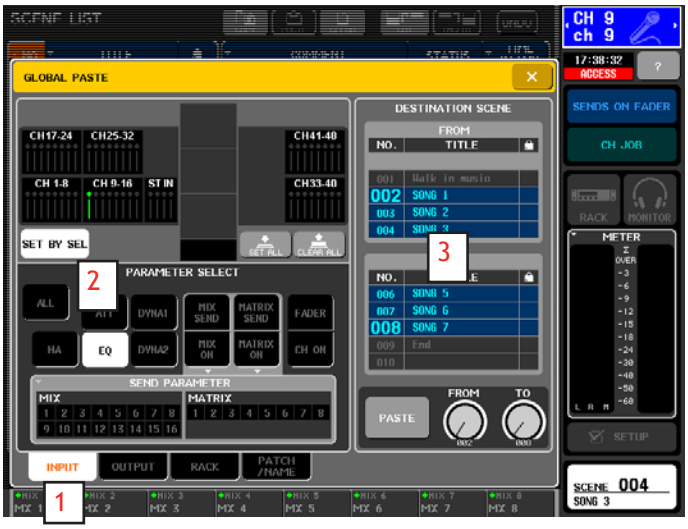
シーンを呼び出して必要な変更を行い、同じシーン番号に保存することにより、シーンの情報を編集することができます。またセッションやシーンは、オフラインのPCを使用して編集することも可能です。Studio ManagerとM7CL Editorでセッションやシーンを開き、変更を行います。シーン名称横のカギのアイコンをチェックすることにより、シーンの上書きを禁止させることができます。シーン000は読み込み専用のため、上書きはできません。

複数のシーンを編集する; グローバルペースト

複数のシーンで同じ変更が必要な場合、グローバルペースト機能を使用すると便利です。たとえば、あるバンドのベーシストが楽器を新しいものに替えたため、エンジニアがその新しいベースが使用されるすべてのシーンでEQ設定を変更する必要がある時などに使用します。シーンリスト画面上のGLOBAL PASTEボタンを押すとグローバルペーストポップアップウィンドウが開きます。

グローバルペーストポップアップウィンドウは、3つのメインエリアがあります；
1. 画面下部のタブから編集したいパラメーターのタイプを選択します。インプット、アウトプット、ラックおよびパッチがあります。
2. ここで編集を行いたいパラメーターおよびチャンネルを選択します（この例ではベースギターのためのEQ設定のみに限定しています）。
3. ここでどのシーンからどのシーンまで編集を反映させるかを選択します。

Tip; シーンリストの中に編集が必要ないシーンが含まれている場合（前のベースがまだ使われている場合など）は、そのシーンのカギのアイコンをチェックして編集の反映を禁止する必要があります。



このグローバルペースト画面は、シーン2から8のすべてのシーンのチャンネル9（ベースのEQ）を変更する設定例を示しています。

[PASTE] ボタンを押すと、選択されたチャンネル、パラメーターはすべて現在のシーンの設定に合わせて変更されます。
選択されたすべてのシーンに新しいベースのEQ設定が反映されます。

シーンリコールの影響を制限する

エンジニアが曲やシーンの間で多くの変更をすばやくコンソールに対して行う場合、シーンリコールは非常に強力な機能になります。しかし、特定の設定だけを変更し、残りの設定はそのままにしておきたい場合なども多くあります。M7CLでは、シーンリコールの影響を制限するふたつの方法があります。リコールセーフとフォーカスです。

リコールセーフおよびフォーカス

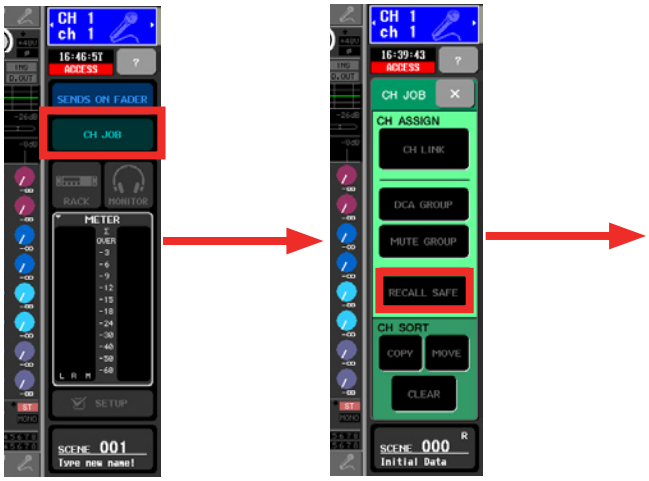
シーンをストアする場合、コンソールの設定に関わらず、すべてのチャンネルのすべてのパラメーターが記憶されますが、リコールセーフやフォーカスを使用すると、リコールするチャンネルパラメーターを限定することができ、リコールによって現在のパラメーター設定が変更されるのを防ぎます。リコールセーフはチャンネル全体に適用することもできますし、部分的なリコールセーフとして個々のパラメーターに適用することもできます。
リコールセーフはすべてのシーンのパラメーターに対して有効ですが、フォーカスは特定のシーンのパラメーターに対してのみ有効となります。リコールセーフについてのより詳細な情報については、ヤマハプロオーディオサイト(http://proaudio.yamaha.co.jp/)のセルフトレーニングページより「M7CL V3 リコールセーフガイド」をご覧ください。

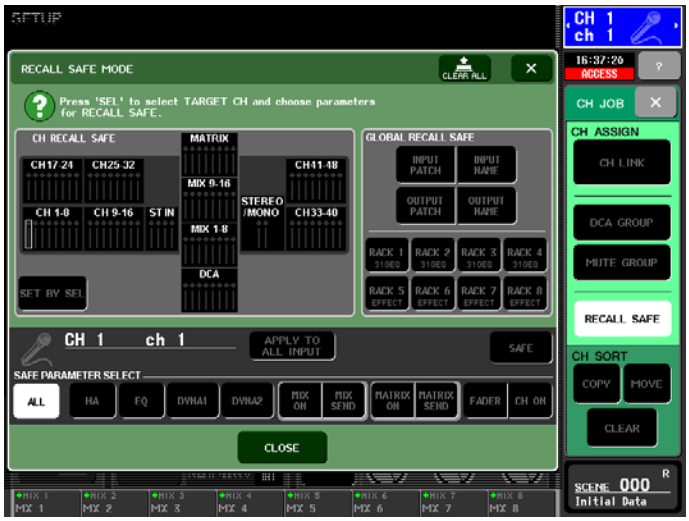
リコールセーフ; 代表的な使用例

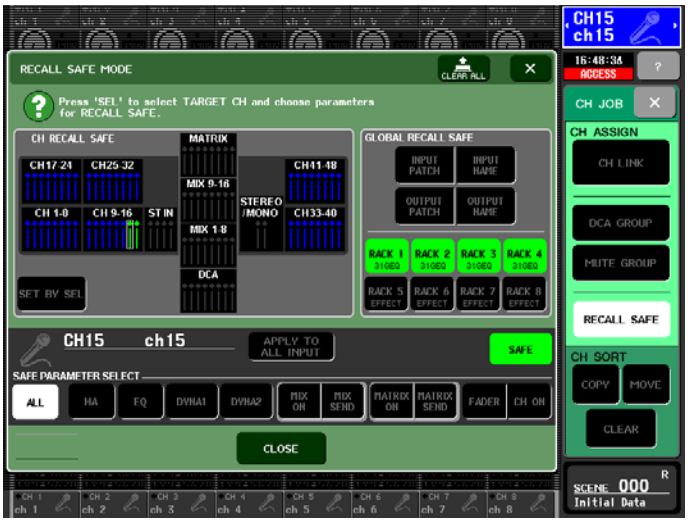
1. プレゼンター用マイクや緊急放送用マイクのチャンネルが、複数のシーンで構成されているショーに予期せず追加された場合、このマイクチャンネルの設定は新たにリコールされるシーンに含まれないため、シーンがリコールされるたびに「消えて」しまいます。そこで、このマイクチャンネルにリコールセーフを適用させます。こうしておけば、シーンがリコールされてもそのチャンネルに影響を与えずに、シーンリコール前の状態のままにしておくことができます。
2. バンド演奏で曲ごとにシーンを切り替える場合、1曲目の演奏中にバスドラムなどのEQを調整することがあります。2曲目のシーンをリコールすると元のEQ設定がリコールされてしまい、同じEQ調整を繰り返すことになります。そこで、該当チャンネルのEQのみリコールセーフに設定することで、2曲目以降もEQ設定を保持できます。
3. GEQなどのラック設定もリコール対象から除外することができます。1曲目で使用されているシステムまたはモニターGEQが2曲目にも適用されるので非常に有効です。

リコールセーフを適用する

リコールセーフ機能はCH JOBエリアからアクセスします。[CH JOB] ボタン→ [RECALL SAFE] ボタンの順に押して、RECALL SAFE MODEポップアップウィンドウを開きます。







リコールセーフはこのウィンドウから適用できます。また、リコールセーフを適用するパラメーターを選択することもできます。
リコールセーフを適用するには、チャンネルを選択して、ウィンドウ下部にチャンネル設定を表示させます。次にリコールセーフを適用するパラメーター（[ALL]、[HA]、[EQ] など）を選択します。この状態で[SAFE] ボタンを押すと、リコールセーフが適用されます。[SET BY SEL] ボタンを使用すれば、複数のチャンネルにリコールセーフをすばやく適用することができます。

チャンネルのすべてのパラメーターが保護されている場合は、そのチャンネルが緑色に表示されます。チャンネルのパラメーターの一部が保護されている（部分的なセーフが適用されている）場合は、チャンネルが青色に表示されます。部分的なセーフは様々な組み合わせが考えられますが、すべて青色で表示されます。

RECALL SAFE MODEポップアップウィンドウ内のSAFE PARAMETER SELECTフィールドで[CH ON] 以外のボタンを選択し、この設定をすべてのチャンネルに適用することで簡単にミュートシーンのようにリコールすることもできます。この場合、各シーンではチャンネルのオン / オフ設定を操作するだけになります。GLOBAL RECALL SAFEの各RACK、NAME、PATCHボタンも選択してリコールセーフを適用しておいてください。

Note; SAFE PARAMETER SELECTフィールドで[ALL] を選択した場合と、[ALL] 以外のその他のパラメーターボタンをすべて選択した場合のリコールセーフの効果は異なります。チャンネルリンク、MIX / MATRIX バスセットアップ、TO STEREO / MONO、PAN / BAL、LCR およびMUTE DCA アサインのパラメーターについては、個別にリコールセーフを設定することができません。[ALL] を選択した場合のみリコールセーフに設定することができます。リコールセーフについてさらに詳しく知りたい方は、ヤマハプロオーディオサイトのセルフトレーニングページにある「M7CL V3リコールセーフガイド」をご覧ください。

リコールセーフのオン / オフ

リコールセーフはSELECTED CHANNEL VIEW画面でオン / オフすることができます。RECALL SAFE MODEポップアップウィンドウへのショートカットもこの画面にあります。部分的なセーフが設定されている場合は、この画面のPARTIALインジケーターが点灯し、部分的なセーフ設定は電源を切っても記憶されています。

フォーカス（リコールフォーカス）の典型的な使用例;

シーンをリコールする際にリコールされる設定を制限するもうひとつの方法として、フォーカス機能があります。

1. **複数のバンドが出演するショーの場合**：複数のバンドが出演するショーでは、各エンジニアはそれぞれ違うGEQを設定したいのですが、シーンリコールによって変更内容が元に戻らないように変更を加えたいとします。フォーカスはシーンごとに設定が可能なので、上記のようなケースに対応できます。それぞれのバンドセットの最初のシーン以外のすべてのシーンでフォーカスを使用し、[RACK]の設定内容がリコールされないようにしておきます。これで、新しいバンドの演奏が始まるときのみGEQ設定が変更されるようになります。

2. **パッチの変更**：ライブレコーディングでは、入力にマイクが接続されますが、再生時は同じシーン設定を流用しつつ入力にはレコーダーを接続します。録音用シーンはマイクがパッチされ、再生用シーンはレコーダーがパッチされるようにします。そこで、この2つのシーンは入力パッチをフォーカスしてリコールすることにより、入力パッチのみ切り替えることができます。

FOCUSフィールドには、SCENE LIST画面下部の[FOCUS] タブを押すことによりアクセスできます。リコールセーフはすべてのシーンのパラメーターに対して有効ですが、フォーカスは特定のシーンのパラメーターに対してのみ有効となります。また、選択できるパラメーターも異なります。

シーンリコールの制限方法について

フォーカスを使用する

SCENE LIST画面でシーンごとに設定します。

[RACK]
- エフェクトプリセットとパラメーター（パッチ設定は含みません）

[HA]
- ヘッドアンプ設定、レベル、ファンタム電源、フェーズ

[IN PATCH]
- インプットパッチ、インサートパッチ、ダイレクト出力パッチ（オン / オフは含みません）

[OUT PATCH]
- アウトプットパッチ、カスケードパッチ

[IN]
- インプットチャンネルパラメーター；チャンネル名 / アイコン、EQとATT、ダイナミクス、MUTEおよびDCAグループ設定、オン / オフ、パン / バランス、フェーダー
- インサート / ダイレクト出力のオン / オフ

[OUT]
- アウトプットチャンネルパラメーター；EQ、ダイナミクス、オン / オフ、フェーダー、WITH SEND設定（選択時）

[WITH SEND]
- オン / オフ、MIXセンドおよびMATRIXセンドのセンドレベル

リコールセーフを使用する

RECALL SAFE MODEポップアップウィンドウですべてのシーンに対して設定します。

GLOBAL RECALL SAFE
- インプットパッチ、インプットネーム
- アウトプットパッチ、アウトプットネーム
- 個々のラックユニット（1-8）

インプットチャンネル
- すべてのパラメーターまたは部分的なセーフ設定；
  HA、EQ、DYNA 1、DYNA 2、MIX ON、MIX SEND、MATRIX ON、MATRIX SEND、FADER、CH ON

STEREO / MONOマスターアウトプットチャンネル
- すべてのパラメーターまたは部分的なセーフ設定；
  EQ、DYNA、MATRIX ON、MATRIX SEND、FADER、CH ON

MIXマスターアウトプットチャンネル
- すべてのパラメーターまたは部分的なセーフ設定；
  EQ、DYNA、MATRIX ON、MATRIX SEND、FADER、CH ON
- WITH MIX SEND

MATRIXマスターアウトプットチャンネル
- すべてのパラメーターまたは部分的なセーフ設定；
  EQ、DYNA、FADER、CH ON
- WITH MATRIX SEND

DCAグループ
- すべてのパラメーターまたは部分的なセーフ設定；LEVEL / ON

シーンに含まれる設定について

シーンを保存する際には、どのようなデータがシーンに含まれているのか、シーンリコールで何が変更されるのかを覚えておくと便利です。ただし、データがシーンリコールで呼び出されないということは、電源を切った時に記憶されていない、またはコンソールファイルには含まれない、ということではありません。
以下のリストは、何がシーンメモリーに含まれているか、そして何が含まれていないかを示すものです。

シーンリコールで呼び出される機能

- ヘッドアンプ（レベル、ファンタム電源、フェーズ）
- 外部ヘッドアンプ（ポート、レベル、ファンタム電源）
- シーンコメント、タイムスタンプ
- チャンネル名 / アイコン
- パッチ / ルーティング（入力、出力、インサートイン / アウト、ダイレクト出力、モニター出力、カスケード、バーチャルラック）
- インサート（オン / オフ、位置）
- ダイレクト出力（オン / オフ、位置、レベル）
- EQ（HPFを含むすべてのパラメーター）
- ATT（デジタルアッテネーター）
- ダイナミクス1（すべてのパラメーター）
- ダイナミクス2（すべてのパラメーター）
- MATRIXセンド（バス設定、オン / オフ、レベル、プリ / ポスト、パン）
- MIXセンド（バス設定、オン / オフ、レベル、プリ / ポスト、パン）
- パン / バランス（位置、ステレオ / モノラル / LCR）
- DCAグループ（割り当て、レベル、ミュート）
- MUTEグループ（割り当て、オン / オフ）
- フェーダー位置およびオン / オフ
- ラック（すべてのパラメーター）
- リアパネルのインプットとTALKBACK間のルーティング（MONITOR画面でのTALKBACK INレベル）
- フォーカス機能
- フェード機能（オン、フェードタイム）
- チャンネルリンク設定
- TO STEREO / MONO（オン、プリ / ポスト）
- カスケードパッチ

シーンリコールで呼び出されない機能

ただし、すべてのシーンで記憶されています。

- ユーザー定義キー
- プリファレンス
- タッチスクリーンの輝度設定
- OUTPORTディレイおよびレベル設定
- MIDI設定
- ワードクロック
- ファンタムマスター電源
- CUEポップアップウィンドウ（PFL入力トリム、DCAトリム、PFL出力トリム）
- MONITORポップアップウィンドウ（レベル、モニターオン / オフ、モノラルモニター、リンク）
- オシレーター（すべてのパラメーター）
- ミュートセーフ / リコールセーフ機能の設定
- パスワード / 管理者 / ゲストの設定
- スクリーンページまたはポップアップウィンドウ
- SENDS ON FADERモード設定
- メーターポイント設定
- 外部ヘッドアンプのスロット入力割り当てとHPF
- ユーザーアクセスレベル
- ネットワーク設定
- 内蔵時計
- スロットおよびMYカード設定
- ユーザーライブラリー
  - EQ / HPF（ユーザー設定および読み込み専用）
  - ダイナミクス（キーインは含まず）（ユーザー設定および読み込み専用）
  - GEQ（ユーザー設定）
  - エフェクト（ユーザー設定および読み込み専用）

データをセーブ / ロードする

ストア / リコールはコンソールファイル内のシーンに対して行う操作です。セーブ / ロードはコンソールへファイルを追加したり、コピーすることを指します。コンソールファイルは様々な設定から成り立っていますが、これらはすべてリンクされており、ひとつの便利なファイルとしてセーブ / ロードが可能です。また、これらのファイルはM7CL-32 / 48およびM7CL-48ES間では共有できますが、他のコンソールとは共有できません。
シーンメモリー（パッチシーンを含む）に加え、シーンデータに含まれない様々な設定をコンソールは記憶しています。これらの情報は、簡単にUSB記憶装置にバックアップ可能です。

USB記憶装置は多くのメーカーから市販されています。記憶装置を購入する際は、USB1.1またはUSB2.0のものをお選びください（M7CLはUSB1.1に対応しています）。また、容量は16GBを超えないものをお選びください。ドライブはFAT12、FAT16またはFAT32でフォーマットできますが、パーティションは設定しないでください。M7CL本体でもドライブをフォーマットすることができますが、ドライブをフォーマットすると保存されていたデータがすべて消去されますのでご注意ください。

USB記憶装置へデータをセーブする

M7CLコンソールのシーンや設定内容を、外部USB記憶装置に保存することができます。これはコンソールの内蔵メモリーをバックアップしたり、他のコンソールにデータを転送するのに役立ちます。M7CL-32 / 48モデル、M7CL-48ESモデルを問わず、これらのファイルを共有する事ができます。例外として、MY16-ES64 EtherSoundカードを装着したM7CL-32 / 48および外部ステージボックスSB168-ESを使用したシステムでファイルを作成したようなケースでは、MY16-ES64を使用していないコンソール（M7CL-48ESを含む）で機能するようにファイルをコンバートする必要があります。この逆のケースでも同様にファイルのコンバートが必要です。その場合はSAVE / LOAD ウィンドウ内の[STAGE BOX DATA CONVERSION] ボタンを押して、タッチスクリーン画面の指示に従ってください。ファイルの変換プロセスは、USB記憶装置内のデータには影響しません。USB記憶装置をコンソールに差し込むだけでSAVE / LOADポップアップウィンドウが開きます。すでにUSB記憶装置を接続している場合は、ファンクションアクセスエリアのSETUP＞SAVE / LOADボタンからSAVE / LOADポップアップウィンドウにアクセスできます。

[SAVE] ボタンを押すと、ALL DATAファイルとしてセーブされます。以下のリストはALL DATAファイルに含まれる項目を示したものです。

このページからCREATE USER KEYポップアップウィンドウにアクセスすることもできます。管理者が設定したユーザーレベル設定に加え、プリファレンスやユーザー定義キーの設定を保存することができます。新しいプロジェクトを始めるときに、ユーザー定義キーやプリファレンスの設定を別のコンソールに転送する便利な方法です。

ALL DATAファイルとしてUSB記憶装置にセーブされるもの

すべてのシーンの、すべてのデータがセーブされます。

- 現在のシーン（セーブ時に使用されていたシーン）
- 外部ヘッドアンプのスロット割り当て
- リコールセーフの割り当て
- ワードクロック設定
- CUEポップアップウィンドウ（PFL入力トリム、DCAトリム、PFL出力トリム）
- MONITORポップアップウィンドウ（レベル、モニターソースオン / オフ、モノラルソース、リンク）
- メーターポイント設定
- MIDI設定
- OUTPORT設定（ディレイおよびレベル）
- ユーザーライブラリー
  - EQ/HPF（ユーザー設定および読み込み専用）
  - ダイナミクス（キーインは含まず）（ユーザー設定および読み込み専用）
  - GEQ（ユーザー設定のみ）
  - エフェクト（ユーザー設定および読み込み専用）
- ユーザーアクセスレベル設定
- プリファレンス設定
- ユーザー定義キー設定

ユーザー認証キーに保存されるデータ

- ユーザーアクセスレベル
- プリファレンス
- ユーザー定義キー

USB記憶装置からコンソールにデータをロードする

ALL DATAファイルをM7CLにロードすると、コンソール内のすべてのデータが上書きされます（パスワードなど数項目を除く）。同様に、シーンデータだけがセーブされているLIBファイルをロードすると、既存のシーンはすべて上書きされますが、ユーザー定義キーなどの設定はそのまま残ります。LIBファイルについては後述します。

その他の記憶されるデータ

コンソールには記憶されますが、ALL DATAファイルには含まれないものがあります。また、まったくコンソールに記憶されない項目もあります。

電源を切ったときにコンソールに記憶されるデータ（ALL DATAファイルには含まれない）

- パスワード
- スクリーン上のページ
- タッチスクリーン / LED / ランプの輝度設定
- ネットワーク設定
- 内蔵時計（時間、日付など）

まったく記憶されないデータ

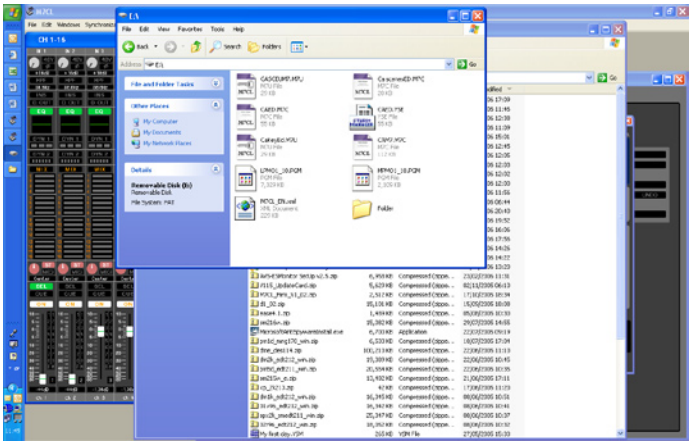
- ポップアップウィンドウ（ブックマークは可能）
- トークバックオン
- キュー機能のオン（電源投入時は常にオフ）
- オシレーター機能のオン（電源投入時は常にオフ）
- モニターディマー機能のオン（電源投入時は常にオフ）
- コンソールのロック（電源投入時は常にオフ）
- MONITOR LEVELノブ、PHONES LEVELノブ、TALKBACK LEVELノブの設定

M7CLコンソールファイルの管理

SAVE / LOADポップアップウィンドウでは、ファイルの種類にかかわらず、USB記憶装置内のデータをコピー、ペースト、消去することができます。しかし、M7CLにロードできるファイルの種類には制限があります。ALL DATAファイルまたはUSE KEYファイルのみをM7CL本体で作成でき、Studio Manager M7CL Editorではシーンのみのデータを保存できます。このほかにM7CLが認識できるファイルとしては、ファームウェアファイルやヘルプファイルなどがあります。詳しくは以下のガイドをご覧ください。

M7CL上でのファイル表示

Windows PC上でのファイル表示



NOTE; M7CLファイルには、ALLとLIBの2種類があります。

M7CLファイル

All.M7C: 8ページのリストの項目を含む、ALL DATAコンソールファイルです。M7Cファイルはコンソールまたは M7CL Editorで作成することができ、コンソールとM7CL Editor間でファイル転送が可能です。

User Key.M7U: 8ページに記載されているユーザープリファレンスやユーザーレベルの設定を含む、ユーザー認証キーです。ユーザーレベルはコンソールとM7CL Editorで作成、閲覧、編集が可能ですが、ユーザープリファレンスやユーザー定義キーの設定はコンソールのみで閲覧、編集が可能です。

LIB.M7C: Studio Managerで作成された、シーンデータのみのファイルです。ユーザー定義キーやEQライブラリーなど、リコール時に呼び出されない設定は、このデータには含まれません。

Firmware.PGM: PGMファイルには4種類あります。これらのファイルはコンソールファームウェアを構成しており（M7CL32/48のためのものが2種類、M7CL-48ESのためのものが2種類ありますが、これらは常にセットでダウンロードされ、コンソールが必要なものだけをロードします）、電源投入時に自動的にロードされます（確認ダイアログが表示されます）。SAVE / LOADポップアップウィンドウからロードすることはできません。

M7CL_JA.XML: 複数言語のヘルプファイルが利用可能です。SAVE / LOADポップアップウィンドウからロードする必要があります。

???.YSE: M7CL Editorで作成され、保存されたセッションファイルです。M7CL Editorでのみ開くことができます。コンソールでは開くことができません。

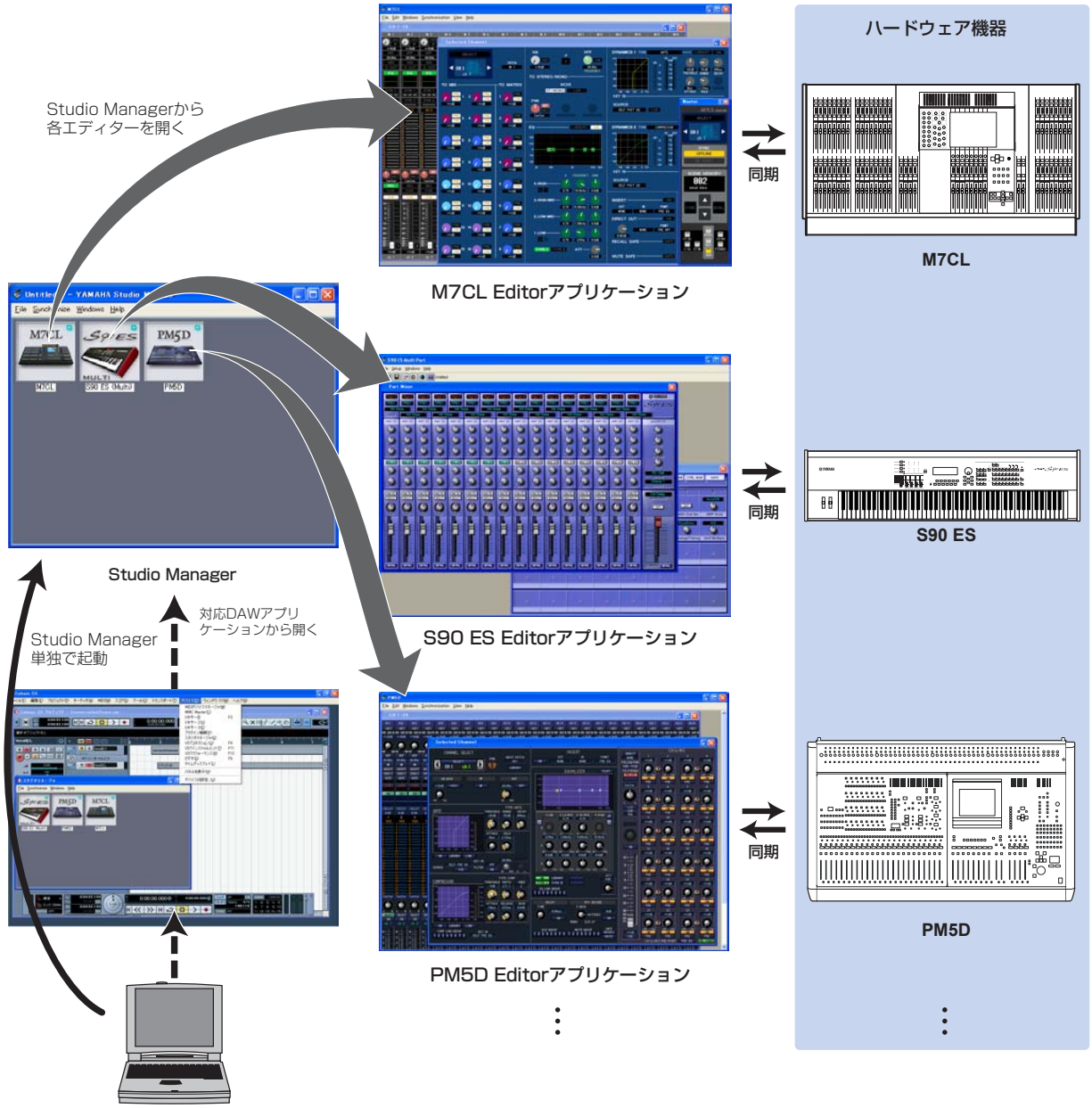
New.M7C: 新しいバージョンのStudio Managerで保存されたセッションファイルは、古いファームウェアのコンソール上では「New」と表示されます。このデータにアクセスするには、ファームウェアをアップデートしてください。

Studio Manager / M7CL V3 Editor

Studio Manager について

M7CLはスタジオワークのためではなくおもにライブコンサートでの使用を目的としているため、リモートコントロールおよび編集ソフトウェアStudio ManagerおよびM7CL V3 Editorはライブサウンドエンジニアのニーズに大変マッチしています。M7CLファイルはコンソールから切り離されたPC上で開くことができ、編集、保存およびコピーすることが可能です。ファイルサイズは小さいため簡単に電子メールで送ることができ、異なるショーで使用する複数のシーンをまとめて新しいファイルを作成することで、あるシーンから別のシーンへの変更をスムーズに行うことができます。

「Studio Manager」という名前は、スタジオ環境で使用される多くのデジタルオーディオ製品と一体化できるこのソフトウェアの幅広い性能に由来しています。M7CL単体のコントロールだけにとどまらず、Studio Managerは複数のM7CL、その他のヤマハデジタルミキサー、SPX2000およびMotifキーボードもリモートコントロールすることができます。また、Studio ManagerはスタインバーグDAWソフトCubaseの設定の一部になることができ、これらの製品のすべての設定はDAWから起動するひとつのファイルに保存できます。



このような幅広い機能性はM7CLのシンプルなリモートコントロールや編集とはまた別のものですが、現時点で背景を知っておくことは後ほどマスターおよびサブミキサーを使用するシステム、またはカスケードシステムなどで複数のコンソールの設定ファイルを保存する方法を理解するために役に立ちます。

Studio Manager / M7CL V3 Editor の利用方法

Studio Manager と M7CL V3 Editor を組み合わせることで、お使いのパソコン（Windows または Mac）上での .M7C ファイルの作成と編集が可能になります。これらのファイルはすべてのシーンのすべてのパラメーターデータを含み、USB キーを使用してコンソールにデータを転送することができます。また､DME-N Network ドライバー（Windows）または Network-MIDI ドライバー（Mac）と Cat5 クロスケーブルで接続することで、Studio Manager と M7CL Editor は M7CL コンソールのリアルタイムでのリモートコントロールおよびモニター用に「オンライン」で使用することができ、コンピュータとコンソールメモリー間で直接データのやり取りを行うことができます。

Studio Manager の使用は M7CL にとって必ず必要というわけではありません。外部のコンピュータ機器がなくても M7CL 本体で全ての機能を操作できますが、Studio Manager を使用することでさらに有用なアクセスを実現できます。チャンネル名の設定、インプット / アウトプットパッチの設定、エフェクトなどの様々なパラメーターの設定といった準備の作業はコンソールの前にいなくても、自宅で、移動中のバスで、また、たとえ飛行機に乗っていたとしても PC 上ですべてを行うことができるのです。また、Studio Manager は M7CL と接続した時にもうひとつのインターフェースを提供します。これにより、異なる画面ビュー、デュアルオペレートする場合の追加のコントロールインターフェース、およびタブレットタイプ PC を使用してのリモート / ワイヤレスコントロールといった幅広い利用が可能になります。

Studio Manager の入手方法

Studio Manager および各種 Editor は下記のウェブサイトから無償でダウンロードできます :

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

ダウンロードページの「ドライバー＆ソフトウェア」からアクセスします。
M7CL 用には、下記の 3 つのダウンロードが必要です :
1. Studio Manager V2 Host (Windows / Mac)
2. M7CL V3 Editor (Windows / Mac)
3. DME-N Network ドライバー（Windows）または Network-MIDI ドライバー（Mac）

ヤマハプロオーディオサイトのダウンロードページでは、常に最新のコンソールファームウェアに対応する最新のバージョンが提供されています。古いバージョンの Studio Manager は最新バージョンのコンソールと通信できないことがあるため、借りてきたディスクに保存されていたソフトウェアを使用するような場合は、ウェブサイトで常に最新のバージョンを確認することをおすすめします。現在のソフトウェアで発生する可能性がある問題などの詳しい情報は、ウェブサイト上で告知されます。

Studio Manager ソフトウェアは現在無償でダウンロードすることができますが、ソフトウェア使用許諾を忘れずにチェックしてください。使用許諾契約に明記されている条件の限りにおいて Studio Manager ソフトウェアを使用することができます。

Note; M7CL V3 Editor は Studio Manager V2 Host で動作します。

PC 推奨環境

システム要件は製品のアップデートにより変更されることがあります。現在の情報はウェブサイトのダウンロードページでご覧になれます。下記は 2010 年 10 月の時点における推奨使用環境です。

Windows 7

CPU: 1.4GHz 以上のインテル Core / Pentium / Celeron ファミリープロセッサー
OS: Windows 7 (32 ビット、64 ビット ; Ultimate / Professional / Home Premium)
ハードディスク : 100MB 以上
メモリ : 1GB 以上（64 ビットの場合 2GB 以上）
ディスプレイ : 1024 x 768 ピクセル以上 ; High Color 16 ビット以上

Windows Vista

CPU: 1.4GHz 以上のインテル Core / Pentium / Celeron ファミリープロセッサー
OS: Windows Vista (32 ビット ; Ultimate / Enterprise / Business / Home Premium / Home Basic)
ハードディスク : 100MB 以上
メモリ : 1GB 以上
ディスプレイ : 1024 x 768 ピクセル以上 ; High Color 16 ビット以上

Windows XP

CPU: 1GHz 以上のインテル Core / Pentium / Celeron ファミリープロセッサー
OS: Windows XP Professional / XP Home Edition / XP Tablet PC Edition 2005
ハードディスク : 100MB 以上
メモリ : 1GB 以上
ディスプレイ : 1024 x 768 ピクセル以上 ; High Color 16 ビット以上

Mac OSX

CPU: インテル Core ファミリープロセッサー
OS: Mac OS 10.5.8 / 10.6.x
ハードディスク : 100MB 以上
メモリ : 1GB 以上
ディスプレイ : 1024 x 768 ピクセル以上 ; High Color 16 ビット以上

ファームウェアおよびソフトウェアバージョンについて

ヤマハでは、最新バージョンのコンソールファームウェア、Studio ManagerおよびM7CL V3 Editorを使用することをおすすめします。これらの組み合わせはオンライン接続と同期に対応しており、最新の機能を備えています。しかし、実際には古いバージョンのファームウェアを持つコンソールも現場に多く存在しますし、古いバージョンのStudio ManagerとEditorのデータを保存しているエンジニアの方もいることと思われます。

旧バージョンの扱いについて

ヤマハでは、M7CLミキシングシステムの改良を続けていく過程で新しい機能を含めたり、パフォーマンスの改善およびバグ修正のために、新しいファームウェアバーションを公開することがあります。
新しいコンソールファームウェアバージョンがリリースされた場合、互換性を保つために新しいStudio ManagerおよびEditorのバージョンが必要になることがあります。

M7CLでセーブされたすべてのファイルは.M7Cというファイルの種類になります。これらは、新しいバージョンのコンソールでも開くことができますが、今後新しいバージョンで作成したファイルがそれよりも古いバージョンのコンソールと互換性を持つかは保証できかねます。このため、ヤマハではすべてのコンソールにおいて現行のミキサーファームウェアを使用することを強く推奨します。M7CLをお持ちの方は、常にバージョンを最新のものにしておいてください。古いバージョンの場合、コンソールを使用するゲストエンジニアがファイルを開くことができない場合があります。フリーのツア

この表は2011年1月時点での例です。最新バージョンはこちらのサイトから入手できます:
http://proaudio.yamaha.co.jp/

Caution

- M7CL V3 E
  とネットワークドライバーが必要です。どちらもこのサイトからダウンロードできる最新版を使用してください。
- Editorを使用する際は、ファームウェアがサポートしているバージョンを使用してください。
- 新しいバージョンでセーブしたデータは古いバージョンのEditor、コンソールにはロードできません。

M7CL V3 Editor/Firmware 互換表(Win)

M7CL Editor	Studio Manager V2 Host	M7CL Firmware
3.5.0	2.3.1	3.50
3.0.4		3.04
3.0.3		3.03
3.0.0		3.02, 3.01

M7CL V3 Editor/Firmware 互換表(Mac)

M7CL Editor	Studio Manager V2 Host	M7CL Firmware
3.5.0	2.3.3	3.50

ーエンジニアの方は、アップグレードに備えてUSB記憶装置に最新のファームウェアを入れて携帯するようにしてください。コンソールファームウェアはこちらのウェブサイトから無償でダウンロードできます。
Studio Managerで作成するファイルは他のフォーマットでセーブすることができます（このガイドの11ページを参照）。Studio Manager V1でファイルを.YSMまたは.YSEファイルとしてセーブした場合、V2およびV3で開くことはできません。ファイルが開けなくならないように、ヤマハプロオーディオサイトのダウンロードページからは3種類のM7CL Editorが入手できます。これらはM7CLミキサーファームウェアV1、V2の最後のバージョンと、V3の最新バージョンです。.YSMまたは.YSEファイルとしてセーブされたV1 Editorファイルをお持ちの方は、V1バーションのEditorを使う必要があります。そのファイルを.M7Cファイルとして再びセーブすることで、どのバージョンのEditorでも開くことができるようになります。コンソールがV3の場合は、新たにセーブしたファイルはV3にアップグレードされるため、V3のStudio ManagerおよびEditorで使えるようになります。

ソフトウェアをインストールする

ソフトウェアのインストールのための詳細説明はダウンロードページから入手できます。インストール時にウィザードの指示に従います。インストール先は特に必要のない限りデフォルト設定を選択します。

M7CL コンソールなしでソフトウェアのみ使用する

ソフトウェアを正しくインストールすれば、コンソールなしでもStudio Managerを開くことができます。しかし、M7CL V3 Editorの画面はコンソールのものとは異なっており、またコンソールが実際にどのように動作するのかということを知るには、M7CL V3 Editorだけでは難しく、効率的ではありません。

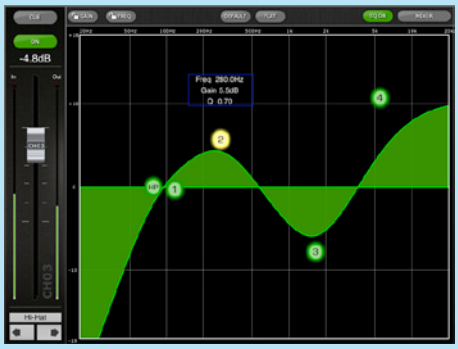
M7CL StageMix (ヤマハ製Apple iPad™用ソフト)

M7CL V3をリモートコントロールするもう一つの方法として、Apple iPad用のStageMixアプリとワイヤレスアクセスポイントを利用する方法があります。StageMixは、サウンドエンジニアがサウンドチェック前や最中にステージ上でオペレートするために開発されました。コンソールやStudio Managerのすべての機能に対応している訳ではありませんが、SENDS ON FADERやEQなどステージ上でのミックスでメインとなるパラメーターを操作できます。

StageMixの長所は、マルチタッチや指でのドラッグ操作に対応していて、とても直感的なiPadインターフェースであることです。ただしStageMixはリモートコントロールのためだけのアプリなので、データを保存したり、オフラインでファイルをエディットしたりすることはできません。最新版のStageMixはApple Storeから無料でダウンロードできます。

メーターブリッジ、フェーダー

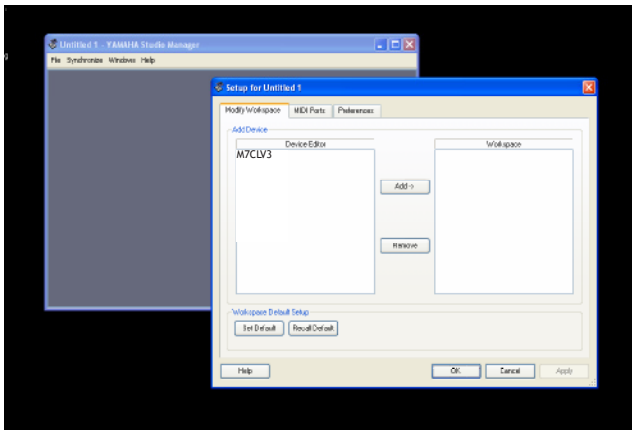
24 MIX/MATRIXのSENDS ON FADERモード


EQカーブをドラッグ/ピンチ操作

* iPadは米国及びその他の国々で登録されたApple Inc.の登録商標です。

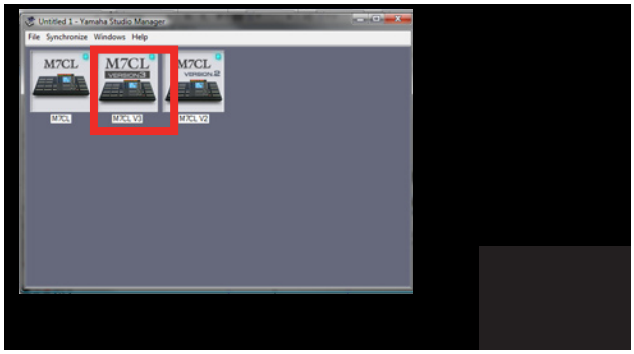
Studio Manager と Editor を初めて使用する

最初にStudio Managerを起動した時は、いくつかの設定作業が必要です。



Studio Managerを始めて起動したときは、使用するEditorを選択します。M7CL V3 Editorを選択してハイライト表示させ、[Add->]をクリックしてワークスペースに移動させます。古いStudio Managerファイルを開くために他のEditorが必要な場合はこの作業を繰り返します。
EditorをWorkspace欄に移動したら、[Set Default]ボックスにチェックを入れます。これで次回Studio Managerを起動した時に同じ作業を繰り返す必要がなくなります。

[OK]ボタンをクリックするとStudio Managerウィンドウに選択したEditorのアイコンが表示されます。

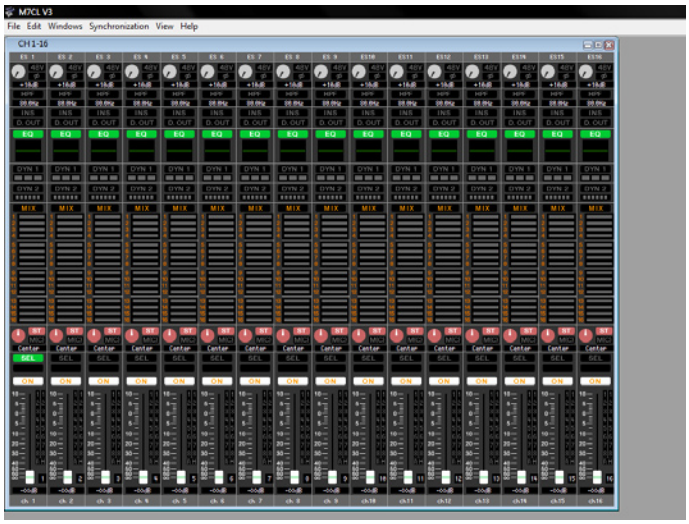


Editorアイコンをダブルクリックして Editorを開きます。

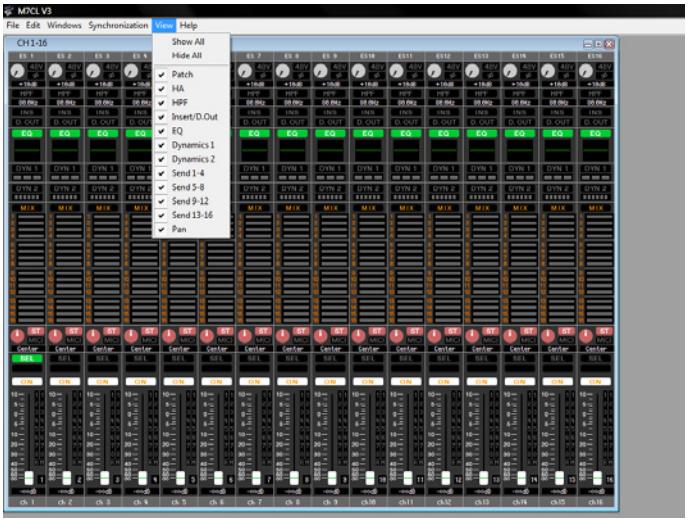
複数のコンソールを使用して複雑な設定をする場合は、各アイコン下の名前をダブルクリックすることで名前を変更することができます。

Editor ウィンドウを使用する

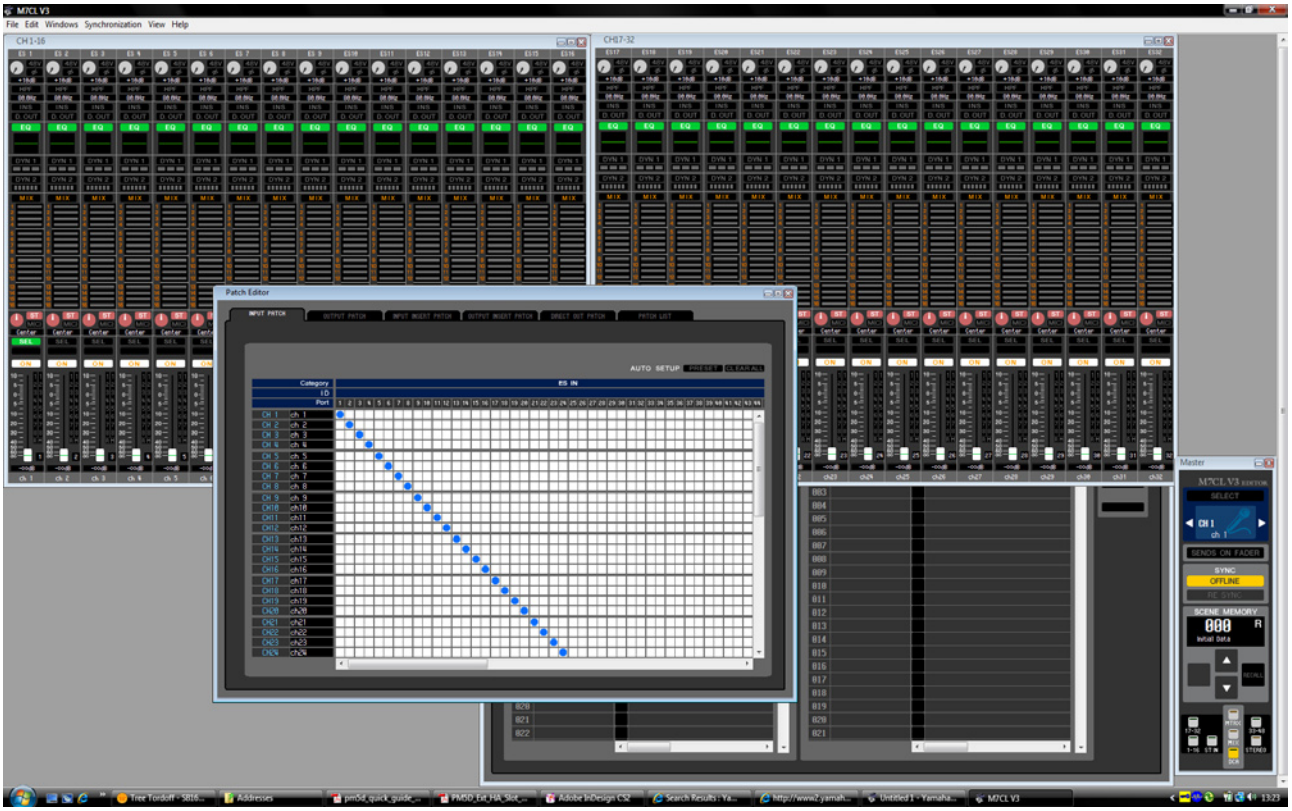
Editorを開くと、INPUT CH 1-16のウィンドウが表示されます。



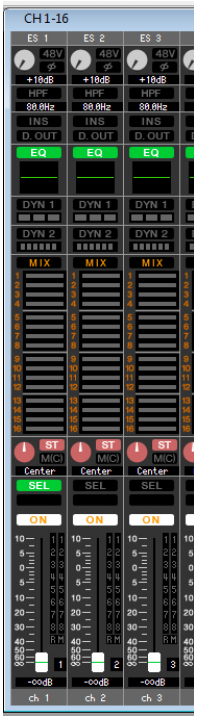
ウィンドウのサイズは調整できますが表示内容の大きさは変わりません。画面が十分に大きくない場合はスクロールバーを使用してください。



Tip; INPUT CH 1-16のようなウィンドウでは、Viewメニューを使用すると便利です。ここで必要のないウィンドウの表示を画面から削除することができます。たとえば、MIXセンドレベル表示を見る必要のない場合はこれらを画面から削除して、ウィンドウサイズを小さくすることができます。これでウィンドウのすべての表示内容を見るためにスクロールする必要がなくなり、他のウィンドウを同時に開くスペースができます。

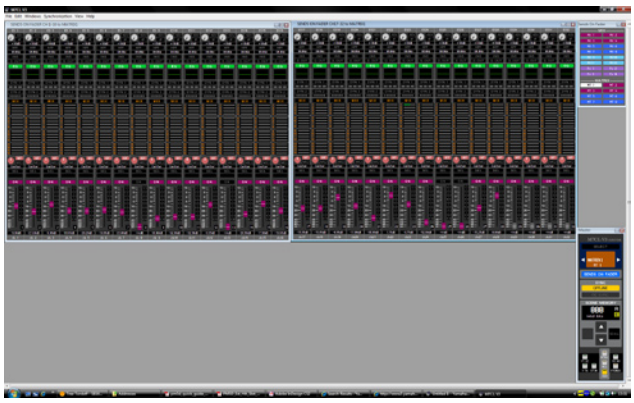


必要に応じてWindowメニューから他のウィンドウを開きます。画面の解像度が大きいほど多くのウィンドウを配置することができます。



パラメーターを変更する

マウスを使用してEditorウィンドウ上の操作子を操作します。
操作例;
フェーダーをクリック＆ドラックして上下させる。
ボタンをクリックしてオン/ オフを切り替える。
ロータリーノブをクリックして時計回りまたは反時計回りにドラックする。
dB数値表示部をダブルクリックして数値をタイプ入力する。
チャンネル名表示部（例：Ch14）をダブルクリックして名前を変更する。



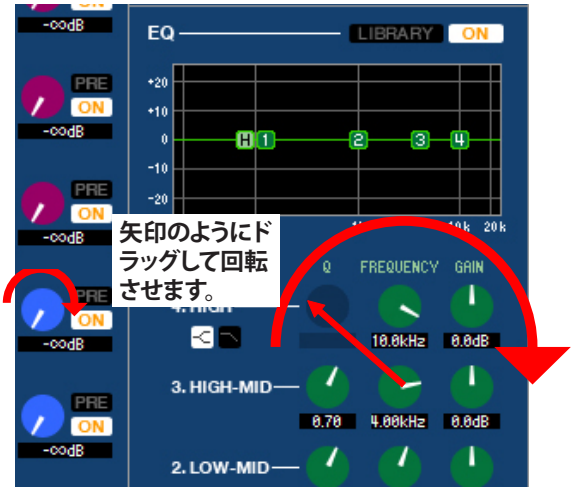
SENDS ON FADERモードに入り、フェーダーでMIXセンドレベルを操作してモニターミックスレベルの調整ができます。SENDS ON FADERウィンドウで送り先のMIXを選択します。

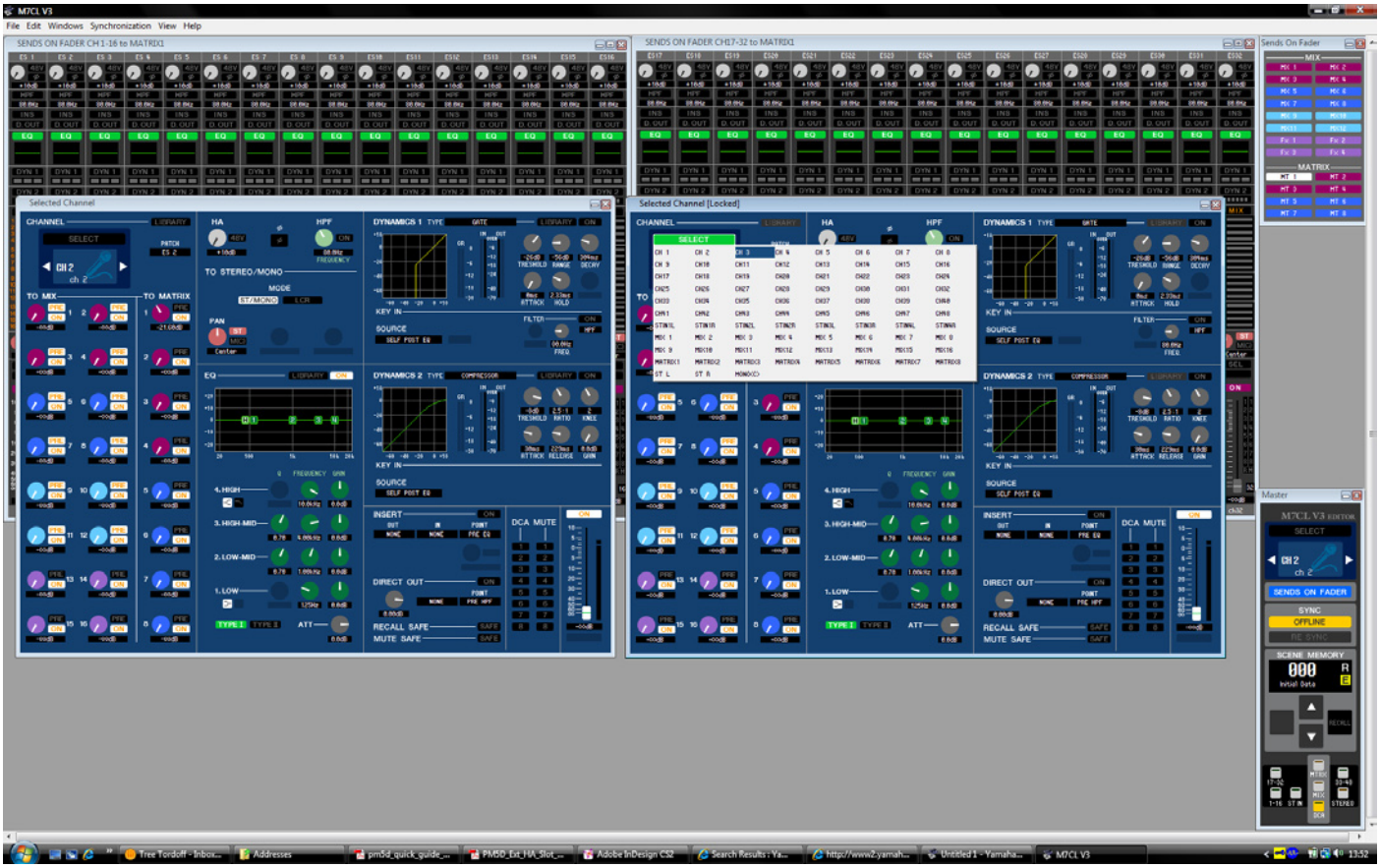
Tip; SENDS ON FADERモードでは、選択されているMIXがフェーダーノブの色で識別できるようになっています。グレー表示のフェーダーはオフになっているチャンネルを表します。（この画面でのONボタンはMIX ONです。チャンネルONではありません。）

ロータリーノブをドラッグして操作する

ロータリーノブの値を設定するには、ノブをクリックして円を描くようにドラッグします。ノブはアナログノブのように端まで回転して止まります。

Tip; より正確な値に設定するには、ノブをクリックした後にマウスポインターを円の半径に沿って外に出し、外に出ているだけの半径を持つ大きなノブのように回転させます。この方法は特にタブレットで操作を行う場合に便利です。
または、ノブの下に表示されているテキストボックスに直接数値を入力します。





Selected Channelウィンドウ; MAIN VIEWとADDITIONAL VIEW

M7CL V3 EditorにはMAIN VIEWとADDITIONAL VIEWの2つのSelected Channelウィンドウがあります。この2つのウィンドウは同じように見えますが、表示されるチャンネル選択の方法が異なります。
また、MAIN VIEWではウィンドウ内のボタンからライブラリーにアクセスできますが、ADDITIONAL VIEWではボタンはグレーアウトされていますので注意してください。

MAIN VIEWでのチャンネル選択は[SEL]ボタンで行いますが、ADDITIONAL VIEWでのチャンネル選択は矢印ボタンを使用してチャンネルナンバーを増減させるか、[SELECT]バーをクリックして全チャンネルを表示するドロップダウンボックスを開いてそこから選択します。

ここではどちらのSelected Channelウィンドウを使用してもかまいません。MAIN VIEWの方が使いやすくライブラリーへのショートカットが利用できますが、後ほどコンソールにオンライン接続した場合にStudio Managerでコンソールと同じSelected Channelを表示させるのか、異なるSelected Channelを表示させるのかを選ぶことができます。ADDITIONAL VIEWの本来の目的は、オンライン接続時にもうひとつの独立したミキサーのコントロールを提供するものです。

キーボードショートカット一覧

メニュー	動作	キー操作	
		Windows	Mac
File メニュー	新規セッションを作成する	Ctrl+N	⌘+N
	保存されているセッションを開く	Ctrl+O	⌘+O
	開いているセッションを保存する	Ctrl+S	⌘+S
Edit メニュー	Undo	Ctrl+Z	⌘+Z
	Redo	Ctrl+Y	⌘+Y
Windows メニュー	選択されているウィンドウを閉じる	Ctrl+W	⌘+W
	すべてのウィンドウを閉じる	Ctrl+Alt+W	⌘+Option+W
	ウィンドウを並べて表示	Ctrl+T	⌘+T
	ウィンドウを重ねて表示	Ctrl+Alt+T	⌘+Option+T
	Master ウィンドウを開く	Ctrl+1	⌘+1
	Sends On Fader ウィンドウを開く	Ctrl+2	⌘+2
	INPUT CH(CH1-16) ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+1	⌘+Option+1
	INPUT CH(CH17-32) ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+2	⌘+Option+2
	INPUT CH(CH33-48) ウィンドウを開く (*)	Ctrl+Alt+3	⌘+Option+3
	ST IN ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+4	⌘+Option+4
	MIX ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+5	⌘+Option+5
	MATRIX ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+6	⌘+Option+6
	STEREO/MONO ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+7	⌘+Option+7
	MATRIX ウィンドウを開く	Ctrl+Alt+8	⌘+Option+8 (**)
	Selected Channel ウィンドウを開く	Ctrl+3	⌘+3
	Library ウィンドウを開く	Ctrl+4	⌘+4
	Patch Editor ウィンドウを開く	Ctrl+5	⌘+5
	Rack ウィンドウを開く	Ctrl+6	⌘+6
	Meter ウィンドウを開く	Ctrl+7	⌘+7
	Group/Link ウィンドウを開く	Ctrl+8	⌘+8
	Scene ウィンドウを開く	Ctrl+9	⌘+9
Synchronization メニュー	Re-Synchronize ウィンドウを開く	Ctrl+0	⌘+0
Library ウィンドウ / Scene ウィンドウの SCENE MEMORY ページ	連続した複数の項目 (メモリー) を選択する	Shift + クリック	⌘ + クリック
	離れて表示されている複数のメモリーを選択する	Ctrl + クリック	⌘ + クリック
	同一セクション内のすべてのメモリーを選択する	Ctrl+A	⌘+A

(*) オフライン編集で System Setup 画面の Model Select で M7CL-48 または M7CL-48ES を選択しているときか、M7CL-48 または M7CL-48ES とオンラインで編集しているときのみ表示可能です。

(**) 「ユニバーサルアクセスのズーム機能」のショートカット設定の割り当てを変更 / 解除するか、テンキーの <8> キーを使用してください。

Studio ManagerとM7CL V3 Editorを使用してシーンを管理する

M7CL Editorでコンソールファイルを編集する

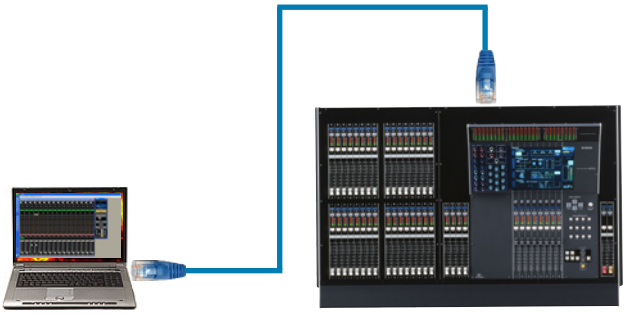
USB記憶装置に保存したコンソールファイルはM7CL Editorで開くことができます。File>Openからマイコンピュータ内のUSB記憶装置を参照します。コンソールファイルを表示するためには、ファイル名ボックス下の「ファイルの種類」で「Console File (*.M7C)」を選択します。Editorではほとんどのシーンパラメーターデータを変更することができます。下記の表は、Editorを使用して設定することができないパラメーターです。

M7CL Editorで設定できないもの
（ただし、.M7C、.YSMまたは.YSEファイル内に保存はされます）

プリファレンス設定
OUTPORTディレイおよびレベル設定
MIDI設定
ワードクロック
+48Vマスター
CUEポップアップ; PFLインプットトリム、DCAトリム、PFLアウトプットトリム
MONITORポップアップ; （レベル、ソースオン/オフ、モノ、リンク）
オシレーター（すべてのパラメーター）
ユーザーアクセスレベル

M7CL Editorで設定できないもの
（.M7C、.YSMまたはYSEファイル内にも保存されません）

ネットワーク設定
時計設定（日付など）
パスワード
ブライトネスコントロール

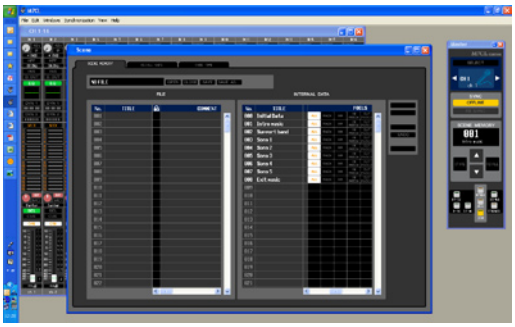


M7CL Editorをオンライン接続する

Ethernetポートを介してオンライン接続することで、EditorからM7CLコンソールをコントロールすることができます。マウスでEditor画面上の操作子をドラッグすると、ミキサーのパラメーター、画面の表示およびフェーダーが動き、変化します。「RE SYNC」動作が完了するまではEditorとM7CLは同じ設定表示にならないので注意してください。「RE SYNC」が行われると各パラメーターがもう一方の機器にコピーされますが、Re-Synchronizeダイアログボックスが表示された時にConsole->PCまたはPC->Consoleで正しいデータの転送方向を決める必要があります。

Editorでシーンを管理する

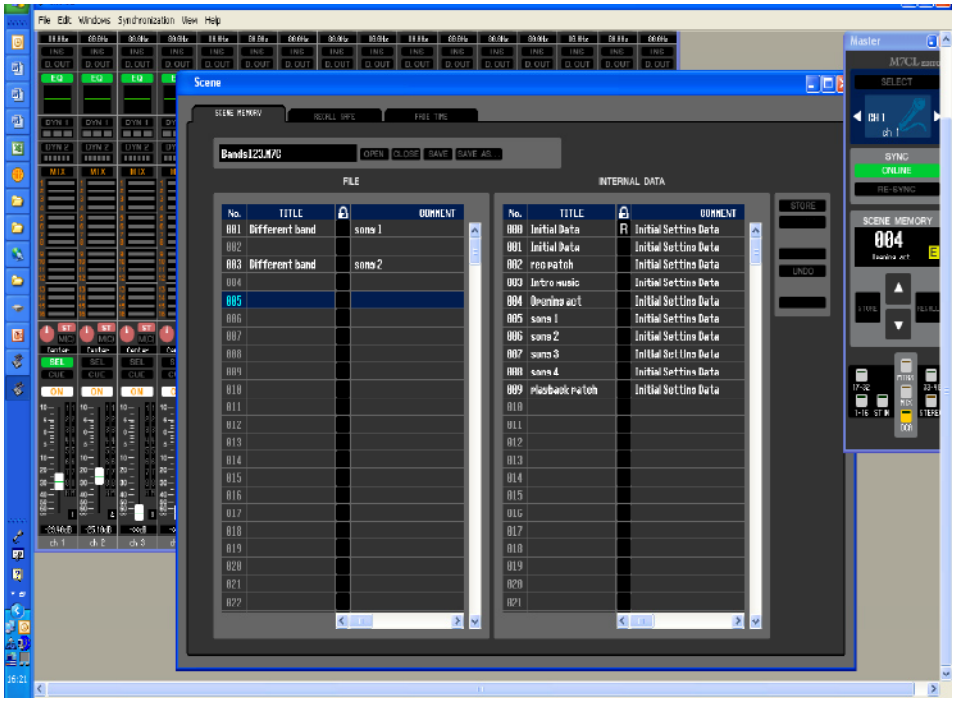
Editorのセッションは300のシーンを含むという点ではコンソールのセッションと全く同じです。シーンのストア、リコールはMasterウィンドウから行うことができ、シーンのリストはコンソールと同じようにSceneウィンドウで見ることができます。



Sceneウィンドウ
左側がFILEリスト
右側がINTERNAL DATAリスト

Sceneウィンドウを使用する

Sceneウィンドウには2つのリストが表示されます。
右側のリストには「INTERNAL DATA」というタイトルがついており、このリスト上に並んでいるシーンはALL DATAセッションファイルの一部になります。これらのシーンはソフトウェア上で編集することができます。Editorをコンソールにオンライン接続した場合、これらのシーンはコンソールのSCENEポップアップウィンドウに表示されるものと同じです。これらのシーンをリコールするとEditorのウィンドウにシーンが表示され、コンソールにもシーンがリコールされます。
左側のリストには「FILE」というタイトルがついており、このリスト上に並んでいるシーンは「シーンのみ」のデータです。これらのシーンはALL DATAファイルに含まれません。セーブしてUSB記憶装置に転送すれば、これらのデータはコンソールのSAVE / LOADページでLIBファイルとして表示されます。



INTERNAL DATAのシーンリストをセーブするには、File>Save Sessionからお使いのコンピュータのメモリーにセーブします。ファイルはUSB記憶装置からコンソールへ直接転送するための.M7Cファイル、またはEditorで開くための.YSEファイルどちらの形式でもセーブすることができます。.YSEファイルはコンソールで開くことはできませんが、M7CL Editorで開いた時にセーブ時の各ウィンドウのレイアウトが再現されるため便利です。
FILEのシーンリストをセーブするには、リスト上部のSAVE ASボタンを使用します。このデータもファイル形式は.M7Cとなっていますが、ALL DATAファイルではなくシーンのみです。これらはコンソールのSAVE / LOADポップアップウィンドウではLIBファイルとして表示されコンソールにロードすることができますが、常に300シーンのブロックとしてロードされるため、コンソール内のシーンデータはすべて上書きされます。

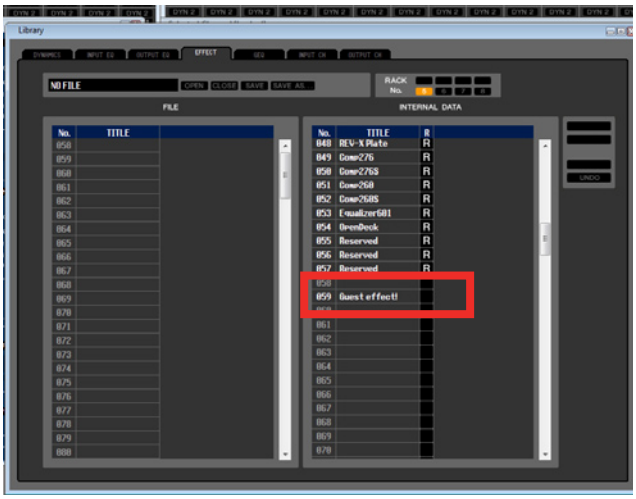
Note; 上記LIBファイルのロード時は、カレントシーン（コンソールで現在選択されているシーン）は上書きされません。

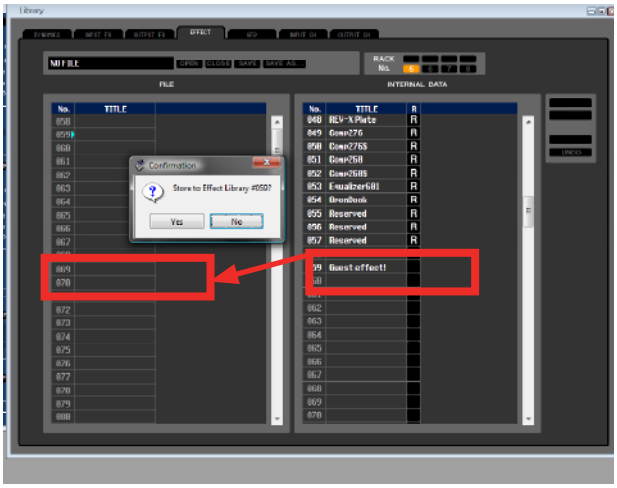
ライブラリーウィンドウでデータをドラッグする 1

使用例 ; 保存していたユーザーエフェクトデータを他のセッションに移動する

ここでは、例として「The Examples」というバンドのステージでゲストボーカルが参加した場合を考えてみましょう。ゲストの声質に合う特別なディレイエフェクトをパッチする必要があり、そのエフェクトパラメーターのデータは別のM7CL V3ファイル「Guest」に入っています。このような場合、ゲストのエフェクトパラメーターデータを「The Examples」のファイルで使用するには2種類の方法があります。

1. 手動で設定を入力する
Studio ManagerとM7CL V3 Editorを開き、「Guest」のショーファイルを見てパラメーター設定を確認します。次にそれらの設定を「The Examples」のファイルに手動で入力し、ストアします。このやり方は、エフェクトがひとつだけの場合であればよいですが、ゲストが複数の曲を異なるエフェクトを使用して歌うような場合は作業に手間がかかり、間違いも起こりやすくなります。





2. M7CL V3 Editorを使用してセッション間でデータをドラッグして移動する
ゲスト用のディレイエフェクトをあるファイルから別のファイルへ移動する前に、エフェクトライブラリーにデータを一旦ストアする必要があります。M7CL Editorでそのエフェクトが使用されているシーンを開き、Effect Editorウィンドウを開いてライブラリーにそのエフェクトデータをストアします。（この作業はゲストエンジニアが前もって行うかもしれません。）

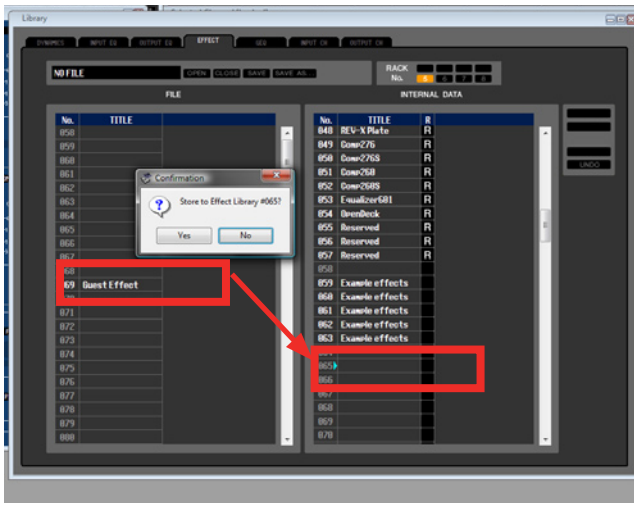
次に、ストアしたエフェクトデータを右側のリスト（INTERNAL DATA）から左側のリスト（FILE）へマウスでドラッグ&ドロップし、確認のダイアログが出たらYesをクリックします。55以下のライブラリー番号は読み込み専用のプリセットデータ用になっているため、選択することはできません。

FILEリスト上にあるSAVEボタンをクリックしてこの新しいユーザーライブラリーをセーブします。これでこのライブラリーが.M7Cファイルとしてコンピュータにセーブされます。ただし、このファイルはM7CLセッションファイルではなくエフェクトライブラリーのみのファイルであることに注意してください。他の.M7Cファイルと混同しないように、どのような中身のファイルかを示す名前を付けることをおすすめします。ここでは、「GuestFX」と名前を付けます。

このライブラリーを直接コンソールにロードすることはできませんが、ライブラリー内の各データをドラッグして別のセッションファイル内に加えることができます。
「Guest」セッションを閉じて「The Examples」を開き、エフェクトライブラリーウィンドウを開きます。

次に、FILEリスト上のOPENボタンを使用してFILEリスト側に「GuestFX」ライブラリーを開きます。

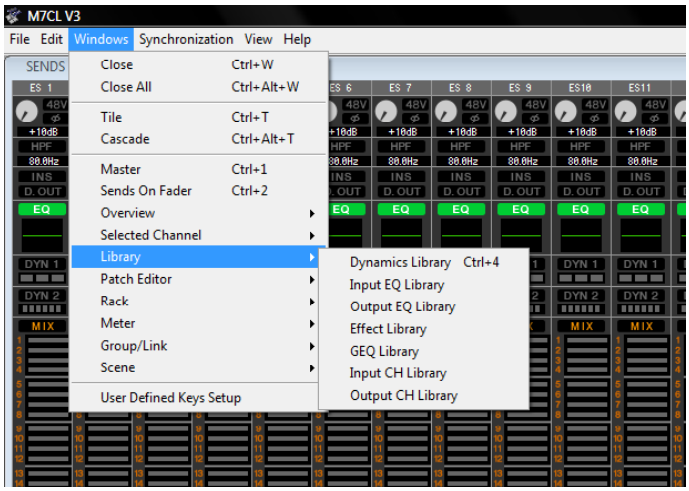
ストアされている「GuestFX」をFILEからINTERNAL DATAリストの空いている番号の位置にドラッグします。
これでメインのバンドのセッションファイルでゲスト用のエフェクトが使用できるようになりました。



ライブラリーウィンドウでデータをドラッグする 2

データをドラッグして移動する方法は、他のライブラリー項目でも同様に行うことができます。例えばチャンネルライブラリーの場合、ゲストがチャンネル設定データを持っていて、それを自分のファイルにコピーしたいというような時にも同じ方法が使えます。

ライブラリー項目のほかに、シーンデータも同様にドラッグして移動することができますが、Editorを2つ使用することによってライブラリーをコンピュータに一旦セーブする手順を省くことができます。



M7CL V3 Editor を 2 つ使用する

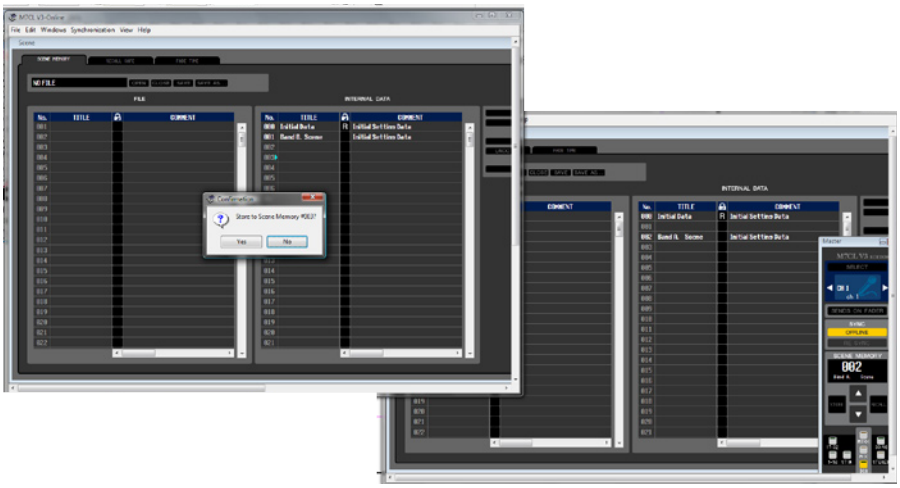
INTERNAL DATAからFILEへデータをドラッグし、ライブラリーファイルとしてセーブする以外に、M7CL V3 Editorを2つ開くという方法もあります。この方法のメリットは、2つのセッションを同時に開いてデータをあるセッションからもうひとつのセッションへ途中でライブラリーをセーブすることなくすぐに移動することができるという点で、一方のEditorがコンソールとオンライン接続されもう一方のEditorはオフラインになっている時に特に効果的です。オフラインのセッションからオンラインのセッションへデータをドラッグ＆ドロップすることで、コンソールに直接データを移動することができます。Editorを2つ同時にコンソールとオンライン接続しないよう注意してください。また、混乱を避けるためそれぞれのEditorには異なる名前を付けてください。

2 つのバンドのシーンをひとつのセッションファイルに統合する；

シーンをあるセッションから別のセッションへドラッグする（例: 同じショーに出演する2つのバンドのために、別々のセッションファイルに入っている2つのシーンをひとつのセッションファイルにまとめたい。）手順は下記の通りです;
Studio ManagerでM7CL V3 Editorを2つ開きます（Editor 1とEditor 2）。
各Editorでそれぞれのバンドのセッションを開きます。
両方のセッションでSceneウィンドウを開き、2つ同時に見られるようにウィンドウサイズを調整します。
必要なシーンをEditor 1からEditor 2の空いているシーン番号にドラッグ＆ドロップします。

これでバンド1のシーンがバンド2のセッションで使用することができます。

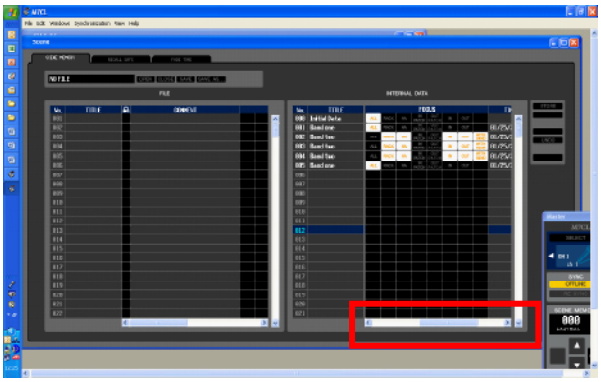
最後に、この新しいセッションをセーブします。File>Save Asを選択し、名前を付けてファイル形式を.M7Cまたは.YSEから選択します。

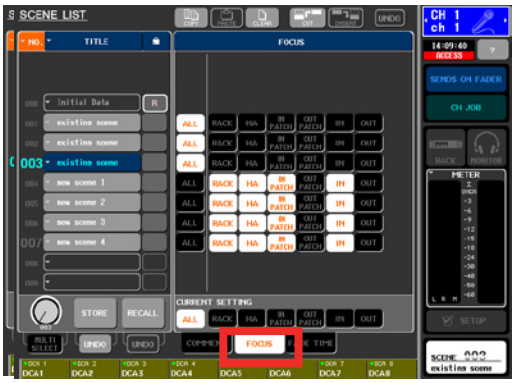


フォーカスとリコールセーフを使用して出力設定を自由に行う

同じセッションに複数のシーンをまとめた場合は、パッチの設定の変更に特に注意する必要があります。例えばバンドAの出力が移動先のセッションとは異なるオムニアウトにパッチされていると、音が出ません。

このガイドで得た知識を慎重に使用することで、出力を正しいオムニアウトにパッチされた状態にし、適切な処理を行わせることができます。そのためには、リコールセーフまたはフォーカス機能を使用します。
フォーカスはM7CL EditorのSceneウィンドウ、またはコンソールから設定することができます。フォーカスを使用してアウトプットパッチ、必要であればEQやダイナミクスなどの出力処理をリコールから除外することができます。
また、統合したセッションで設定されているGEQ設定をそのまま使用したい場合などは、RECALL SAFE MODEポップアップウィンドウで任意のGEQラックをリコールセーフ（リコールの影響を受けない）することもできます。
リコールセーフおよびフォーカスでは必要なパッチ設定や変更に対応できない場合は、Editorを使用すれば既存のシーンでパッチ設定を変更することもできるということを覚えておきましょう。





Good luck and Enjoy mixing with Scenes!
http://proaudio.yamaha.co.jp/