

# 01V96 Editor

## 取扱説明書

### □ ご注意

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

### YAMAHAプロオーディオホームページ

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

## 目次

基本操作とセットアップ.....2	Layer ウィンドウ ..... 8
01V96 Editor とは? ..... 2	Selected Channel ウィンドウ..... 14
01V96 Editor の設定 ..... 2	Library ウィンドウ ..... 21
01V96 本体との同期..... 4	Patch Editor ウィンドウ ..... 23
Offline Edit 機能 ..... 4	Surround Editor ウィンドウ..... 28
セッションの操作 ..... 4	Effect Editor ウィンドウ ..... 29
Undo/Redo 機能 ..... 5	Meter ウィンドウ..... 31
その他の機能..... 6	
ウィンドウ.....7	ショートカット ..... 32
Master ウィンドウ..... 7	索引..... 33

\* 仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

#### メニュー / ボタン名の表記について

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

# 基本操作とセットアップ

## 01V96 Editorとは？

01V96 Editorは、01V96本体をリモートコントロールしたり、パラメーター設定をコンピューターに保存したりできます。Studio Managerから起動して使用します。01V96 Editorを使用するためには以下の操作が必要です。

「Studio Managerの起動と設定」→「01V96 Editorの起動と設定」→「01V96本体との同期(4ページ)」

**NOTE:** Studio Managerの操作については、Studio Manager取扱説明書をご参照ください。

## 01V96 Editorの設定

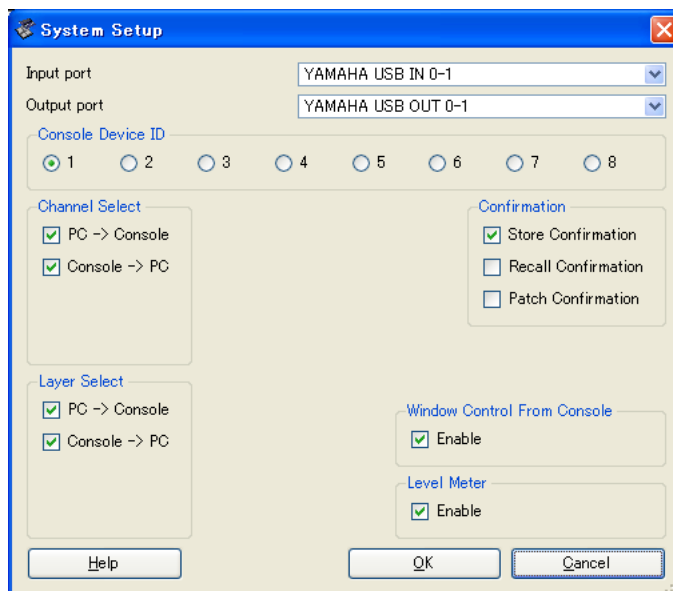
以下の内容は開いているすべてのエディターで個別に設定する必要があります。

**NOTE:**

- ・ 以下の設定の前に、あらかじめStudio ManagerのSetupウィンドウでMIDIポートを選択しておいてください。
- ・ エディターを起動するには、Studio Manager ウィンドウで各エディターに対応するアイコンをダブルクリックしてください。

### □ システムのセットアップ

System Setupウィンドウを開くには、[File]メニューから[System Setup]を選択します。Input portとOutput portは必ず設定してください。



**Input port/Output port:** あらかじめStudio Managerで設定したポートの中から、本体と通信するポートを選択します。

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

**Channel Select:** チャンネル選択をリンクするかどうかを設定します。「PC -> Console」にチェックが入っていると、O1V96 Editorで選択したチャンネルと同じチャンネルが本体でも選択されます。「Console -> PC」にチェックが入っていると、本体で選択したチャンネルがO1V96 Editorでも選択されます。

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

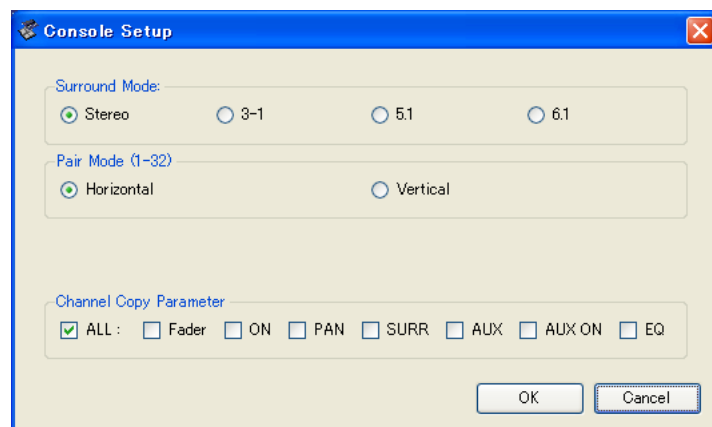
**Layer Select:** レイヤー選択をリンクするかどうかを設定します。「PC -> Console」にチェックが入っていると、O1V96 Editorで選択したレイヤーと同じレイヤーが本体でも選択されます。「Console -> PC」にチェックが入っていると、本体で選択したレイヤーがO1V96 Editorでも選択されます。

**Window Control from Console:** O1V96 Editorのウィンドウのオープン/クローズを本体のUSER DEFINED KEYSでリモートコントロールできます。この操作を有効にするかどうかを設定します。

**Level Meter:** O1V96 Editorのレベルメーターを有効にするかどうかを設定します

## □ コンソールのセットアップ

Console Setupウィンドウを開くには、[File]メニューから[Console Setup]を選択します。



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

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

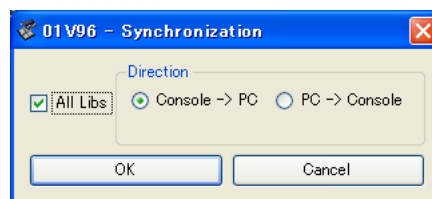
**Channel Copy Parameter:** チャンネルをコピーするときに、対象となるパラメーターを選択します。

## 01V96本体との同期

01V96 Editorを初めて起動した時点では、本体と01V96 Editorでパラメーターの設定が異なります。このため、最初に本体と01V96 Editorの設定を合わせる必要があります。これを本体との同期と呼びます。この操作は以下の手順で行ないます。

- 1 [Synchronization]メニュー→[Re-synchronize]を選択します。

右の画面が表示されます。



- 2 本体と01V96 Editorのどちらの状態に合わせるか選択します。

[All Libs]のチェックボックスにチェックを入れると、ライブラリーデータも同期します。

**PC -> Console:** 01V96 Editorのパラメーター設定を本体にコピーします。

**Console -> PC:** 本体のパラメーター設定を01V96 Editorにコピーします。

- 3 「OK」をクリックします。



同期中は本体を操作しないでください。

**NOTE:** Studio Managerで同期をとると、Studio Managerで選択されているすべてのエディターとその本体の間で同期がとれます。

## Offline Edit 機能

本体と01V96 Editorを連動させたくない場合は、[Synchronization]メニュー→[Offline Edit]を選択します。Offline Editで編集した内容を本体に反映させたいときは、[Synchronization]メニュー→[Re-Synchronize]を選択して、「PC->Console」で同期をとります。

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

**NOTE:** 本体のエフェクトパラメーターには、サンプリング周波数によって表示値が変わるものがあります。01V96 EditorをOFFLINEからONLINEにした場合、01V96 Editorは本体のサンプリング周波数を読み込んで表示を更新するため、エフェクトパラメーターの表示値が変わることがあります。

## セッションの操作

01V96 Editorでは、シーン/ライブラリーデータなどを含む本体のすべてのミックス設定をセッションと呼びます。セッションの操作方法は次のとおりです。

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

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

各エディターのウィンドウでセッションを保存すると、そのエディターの設定だけがファイルに保存されます。エディターで保存できるファイル形式は2種類あります。Studio Manager V2用のもの(拡張子".YSE")と、従来のStudio Managerと互換を持つもの(拡張子".O1X")です。拡張子".YSE"のファイル形式で保存したセッションは、従来のStudio Managerでは開けませんので、ご注意ください。

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

## Undo/Redo機能

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

Undo	[Edit] メニュー → [Undo]
Redo	[Edit] メニュー → [Redo]

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

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

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

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

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

## その他の機能

### □ Copy/Paste機能

チャンネルのパラメーターを他のチャンネルにCopy/Pasteできます。

このとき、どのパラメーターをCopyするかはConsole Setupウィンドウ(3ページ)で設定できます。

Copy/Paste機能の操作方法は次のとおりです。

チャンネルを Copy	コピー元のチャンネルを右クリック ([control]+クリック) → 「Copy」
チャンネルを Paste	ペースト先のチャンネル右クリック ([control]+クリック) → 「Paste」

### □ Ctrl(⌘)+クリック

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

### □ Ctrl(⌘)+Shift+クリック

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

## Masterウィンドウ



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

### ① [ONLINE]/[OFFLINE]ボタン

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

**NOTE:** 01V96 Editorと01V96が接続されていない場合や接続に問題がある場合は、このボタンをクリックしても、[OFFLINE]から[ONLINE]に切り替わりません。

**ONLINE**

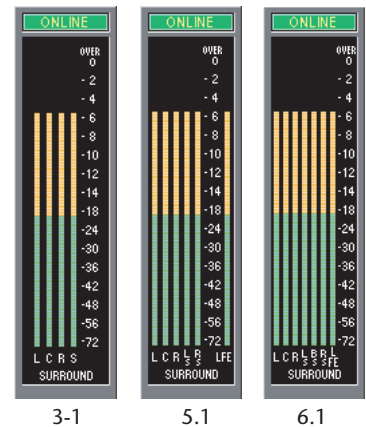
01V96 Editorと01V96が正しく接続されていると、このインジケータが表示されます。この状態のとき、01V96 Editorと01V96のパラメーターが連動します。

**OFFLINE**

01V96 Editorと01V96が接続されていない場合、接続に問題がある場合、またはOffline Editが選択されている場合にこのインジケータが表示されます。この状態のときは01V96 Editorと01V96のパラメーターは連動しません。

### ② メーター

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



### ③ LAYERボタン

レイヤーを選択します。

### ④ PAN CONTROLボタン

[STEREO] (ステレオ表示モード)か[SURR] (サラウンド表示モード)を選択します。インプットチャンネルのパンコントロールは、[STEREO]選択中は回転ノブ表示となり、[SURR]選択中はパングラフ上に丸印で表示されます。サラウンドモードがSTEREOのときは、[SURR]ボタンはグレー表示になり選択できません。

### ⑤ シーンナンバーディスプレイ

現在リコールされているシーンを表示します。

### ⑥ [SELECT]ボタン

ステレオアウトを選択します。

### ⑦ [ON]ボタン

ステレオアウトをオン/オフします。オンにするとボタンがオレンジ色になります。

### ⑧ マスターフェーダー

ステレオアウトのフェーダーです。

### ⑨ フェーダー値

フェーダーの値をdB値で表示します。



# Layerウィンドウ

Layerウィンドウには16のチャンネルモジュールがあります。Layerウィンドウの表示はMasterウィンドウのLAYERボタンで切り替えられます。

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

## NOTE:

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



## □ インプットチャンネル

MasterウィンドウのLAYERボタンで[1-16],[17-32]のどれかを選択すると、インプットチャンネルが表示されます。

### ① SOURCEパラメーター

このパラメーターをクリックして表示されるリストからインプットソースを選択します。

### ② ルーティングボタン

インプットチャンネル信号をバスアウトへ送ります。

### ③ [STEREO] ボタン

インプットチャンネル信号をステレオアウトへ送ります。

### ④ [DIRECT] ボタン

ダイレクトアウトへ送られるインプットチャンネル信号をオン/オフします。

### ⑤ ダイレクトアウトパラメーター

このパラメーターをクリックして表示されるリストから、ダイレクトアウトの送り先を選択します。

### ⑥ [PHASE] ボタン

チャンネル信号の位相を反転させます。

### ⑦ [INSERT] ボタン

インプットチャンネルインサートをオン/オフします。

### ⑧ [GATE] ボタン

インプットチャンネルのゲートをオン/オフします。

### ⑨ ゲートオープン/クローズインジケーター

ゲートがオープンか(緑)クローズか(赤)を表示します。

### ⑩ ゲートスレッシュホールド

ゲートのスレッシュホールド設定を表示します。スレッシュホールド値はドラッグして設定します。

### ⑪ [COMP] ボタン

インプットチャンネルのコンプレッサーをオン/オフします。

### ⑫ コンプレッサー曲線

コンプレッサーの曲線を表示します。

### ⑬ [EQ] ボタン

インプットチャンネルのイコライザーをオン/オフします。

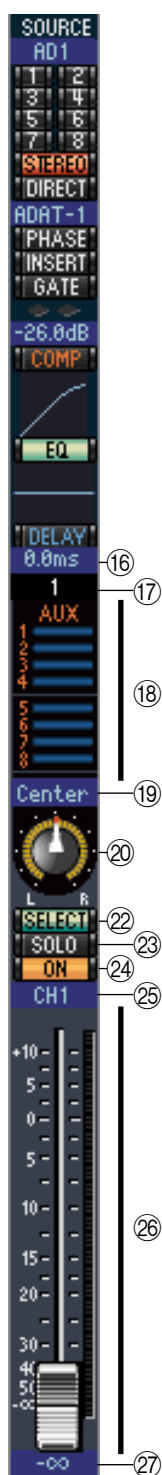
### ⑭ EQ曲線

イコライザーの曲線を表示します。曲線をドラッグすると設定変更ができます。

### ⑮ [DELAY] ボタン

インプットチャンネルのディレイ機能をオン/オフします。





### ⑩ デレイパラメーター

ディレイ機能のディレイタイムをドラッグして設定します。

### ⑪ チャンネル番号

チャンネル番号を表示します。番号をダブルクリックするとSelected Channelウィンドウが開きます。

### ⑫ AUXセクション

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

以下の表はAUXセンドのオン/オフとプリ/ポスト設定によって表示が異なるAUXセンドコントロールを示したものです。AUXセンドのプリフェーダー/ポストフェーダー切り替えは、Selected Channelウィンドウで設定します(15ページの「AUX SENDセクション」参照)。



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

### ⑬ パン/AUXセンドディスプレイ

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

### ⑭ パンコントロール

インプットチャンネルのステレオまたはサラウンドのパンポジションを設定します。MasterウィンドウのPAN CONTROLが[STEREO]のときはパンコントロールが回転ノブ表示となり、[SURR]のときはパングラフ上に丸印で表示されます。サラウンドパンポジションはこの丸印をドラッグして設定します。

### ⑮ LFEコントロール

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



⑮

### ⑯ [SELECT] ボタン

インプットチャンネルを選択します。

### ⑰ [SOLO] ボタン

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

### ⑱ [ON] ボタン

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

### ⑲ チャンネルのショートネーム

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

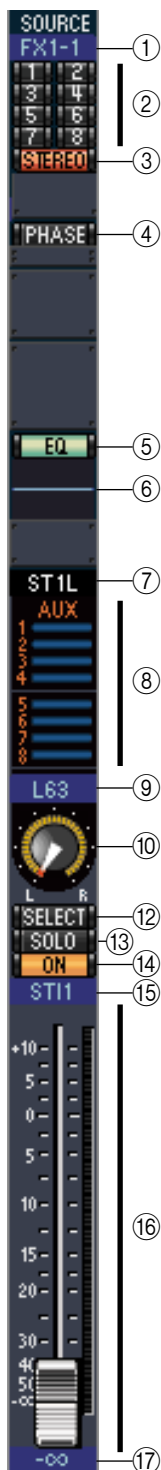
### ⑳ チャンネルフェーダー/チャンネルメーター

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

### ㉑ フェーダー値

フェーダーの値をdB値で表示します。

## □ ステレオインプットチャンネル



- ① **SOURCEパラメーター**  
このパラメーターをクリックして表示されるリストからインプットソースを選択します。
- ② **ルーティングボタン**  
インプットチャンネル信号をバスアウトへ送ります。
- ③ **[STEREO] ボタン**  
インプットチャンネル信号をステレオアウトへ送ります。
- ④ **[PHASE] ボタン**  
チャンネル信号の位相を反転させます。
- ⑤ **[EQ] ボタン**  
インプットチャンネルのイコライザーをオン/オフします。
- ⑥ **EQ曲線**  
イコライザーの曲線を表示します。曲線をドラッグすると設定変更ができます。

- ⑦ **チャンネル番号**  
チャンネル番号を表示します。ダブルクリックすると Selected Channel ウィンドウが開きます。

- ⑧ **AUXセクション**  
棒グラフをドラッグするか、グラフ上の任意のポイントをクリックしてAUXセンドのレベルを設定します。また、センド番号をクリックしてそのAUXセンドをオン/オフします。

以下の表はAUXセンドのオン/オフとプリ/ポスト設定によって表示が異なるAUXセンドコントロールを示したものです。AUXセンドのプリフェーダー/ポストフェーダー切り替えは、Selected Channel ウィンドウで設定します(15ページの「AUX SENDセクション」参照)。



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

- ⑨ **パン/AUXセンドディスプレイ**  
ステレオあるいはサラウンドのパンポジションを表示し、AUXセンドの設定中はAUXセンドレベルをdBで表示します。

- ⑩ **パンコントロール**  
インプットチャンネルのステレオまたはサラウンドのパンポジションを設定します。マスターセクションのPAN CONTROLが[STEREO]のときはパンコントロールが回転ノブ表示となり、[SURR]の時はパングラフ上に丸印で表示されます。サラウンドパンポジションはこの丸印をドラッグして設定します。

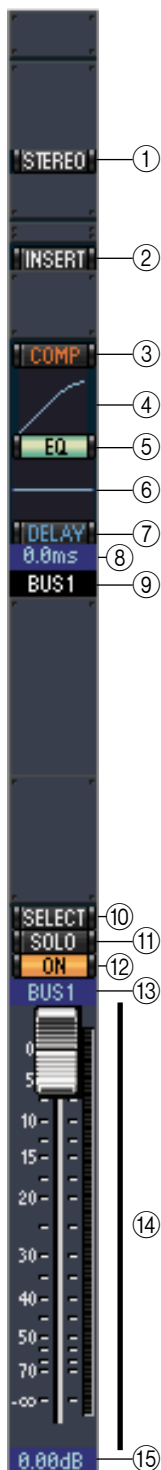
- ⑪ **[LFE] コントロール**  
サラウンドモード5.1および6.1の場合、サラウンドLFEチャンネルレベルを設定します。マスターセクションのPAN CONTROLが[SURR]のときに表示されます。LFEレベルの設定は、この棒グラフの先端をドラッグするか、グラフ上の任意のポイントをクリックします。



- ⑫ **[SELECT] ボタン**  
ステレオインプットチャンネルのL/Rを切り替えます。

- ⑬ **[SOLO] ボタン**  
インプットチャンネルをソロにします。チャンネルをソロにするとこのボタンがオレンジ色になります。
- ⑭ **[ON] ボタン**  
インプットチャンネルをオン/オフします。チャンネルがオンになるとこのボタンがオレンジ色になります。
- ⑮ **チャンネルのショートネーム**  
チャンネルのショートネームを表示します。名前の変更はクリックしてタイプします。
- ⑯ **チャンネルフェーダー/チャンネルメーター**  
インプットチャンネルのフェーダーです。フェーダーの右側のメーターで信号レベルを表示します。
- ⑰ **フェーダー値**  
フェーダーの値をdB値で表示します。

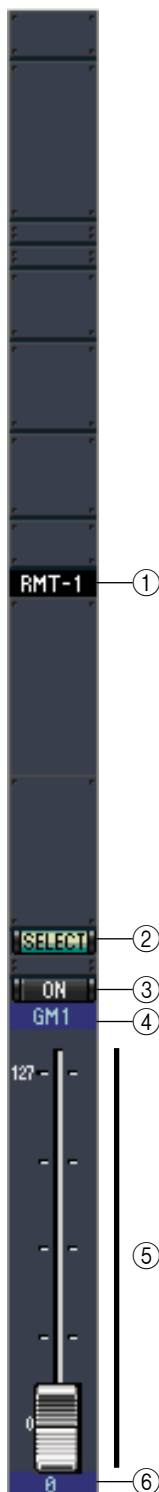
## □ アウトプットチャンネル



MasterウィンドウのLAYERボタンで[MASTER]を選択すると、バスアウト、AUXセンドの各チャンネルが表示されます。AUXセンドのチャンネルには[STEREO]ボタンがありませんが、それ以外はバスアウトチャンネルと同じです。

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

## □ リモートチャンネル



MasterウィンドウのLAYERボタンで[REMOTE]を選択すると、リモートチャンネルが表示されます。

### ① チャンネル番号

チャンネル番号を表示します。番号をダブルクリックするとSelected Channelウィンドウが開きます。

### ② [SELECT]ボタン

リモートチャンネルを選択します。

### ③ [ON]ボタン

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

**NOTE:** 本体のリモートターゲットがUSER DEFINEDの場合、REMOTEページで割り当てた機能を[ON]ボタンとチャンネルフェーダーで操作できます。

### ④ リモートターゲット名

本体で選択したリモートターゲットを表示します。

### ⑤ チャンネルフェーダー

リモートチャンネルのフェーダーです。

**NOTE:** 本体のリモートターゲットがUSER DEFINEDの場合、REMOTEページで割り当てた機能を[ON]ボタンとチャンネルフェーダーで操作できます。

### ⑥ フェーダー値

フェーダーの値を0～127で表示します。

## リモートターゲットがUser Assignable Layerの場合

アサインされているチャンネルの画像が表示されます。これらの詳細については、インプットチャンネル(8ページ)やアウトプットチャンネル(12ページ)をご参照ください。また、Group Master Faderがアサインされている場合は、[SOLO][ON]の各ボタンとフェーダーだけが表示されます。

## Selected Channelウィンドウ

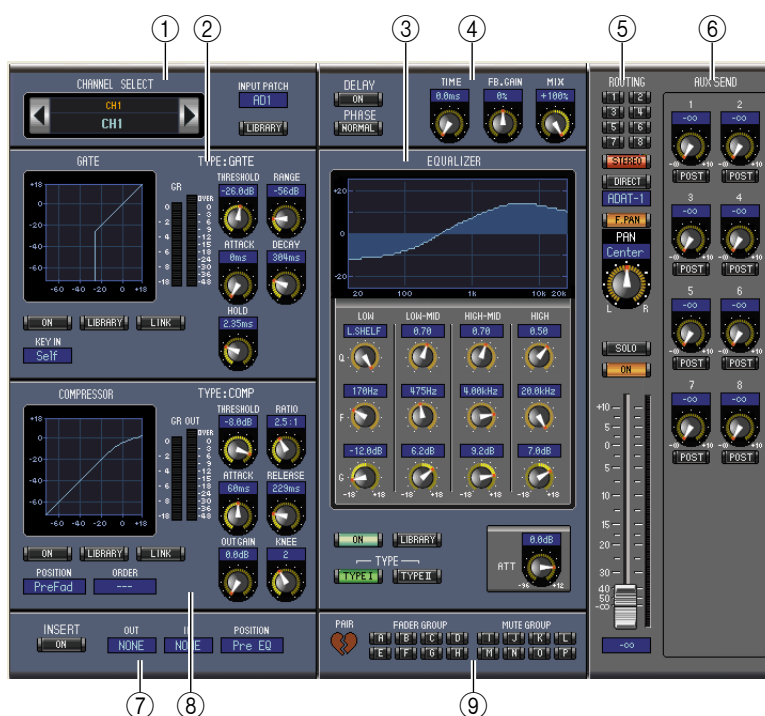
Selected Channelウィンドウでは、選択中のチャンネルの詳細なエディットが行なえます。このウィンドウを開くには、[Windows]メニューから[Selected Channel]を選択します。Selected Channelの画面レイアウトには以下の5種類があります。

- ・ インพุットチャンネル(下記参照)
- ・ ステレオインพุットチャンネル(16ページ参照)
- ・ バスアウト(17ページ参照)
- ・ AUXセンド(18ページ参照)
- ・ ステレオアウト(19ページ参照)

**NOTE:** [Windows]メニュー→[Selected Channel]→[Additional View]を選択すると、複数のSelected Channelウィンドウを開くことができます。このウィンドウのタイトルには[Locked]と表示されます。[Locked]と表示されているウィンドウからはLibraryウィンドウを開けません。また以下の操作も反映されません。

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

### □ インพุットチャンネル



#### ① CHANNEL SELECT/INPUT PATCH/ LIBRARYセクション

チャンネル選択は、チャンネルIDをクリックして表示されるリストから選択するか、左右矢印のチャンネル選択ボタンをクリックします。チャンネルIDの下にはチャンネルのロングネームも表示され、これをクリックしてタイプして名前の変更もできます。INPUT PATCHパラメーターはインพุットソースを選択します。インพุット選択は、このパラメーターをクリックして表示されるリストから選びます。[LIBRARY]ボタンをクリックするとChannel Libraryウィンドウが開きます。

#### ② GATEセクション

選択中のインพุットチャンネルのゲートコントロールとグラフがあります。回転ノブでスレッシュホールドレベル、レンジ、アタック、ディケイ、ホールドタイムを設定します。GRメーターはゲートに適用されるゲインリダクションのレベルを表示します。OUTメーターは出力レベルを表示します。[ON]ボタンはゲートをオン/オフし、[LINK]ボタンで選択中のインพุットチャンネルとペア対象のチャンネルのゲートをリンクします。KEY INパラメーターはゲートのトリガーソースを選択します。[LIBRARY]ボタンはGate Libraryウィンドウを開きます。

### ③ EQUALIZERセクション

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

### ④ DELAY/PHASEセクション

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

### ⑤ ROUTING/PAN/レベルセクション

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

### ⑥ AUX SENDセクション

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

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

### ⑦ INSERTセクション

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

### ⑧ COMPRESSORセクション

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

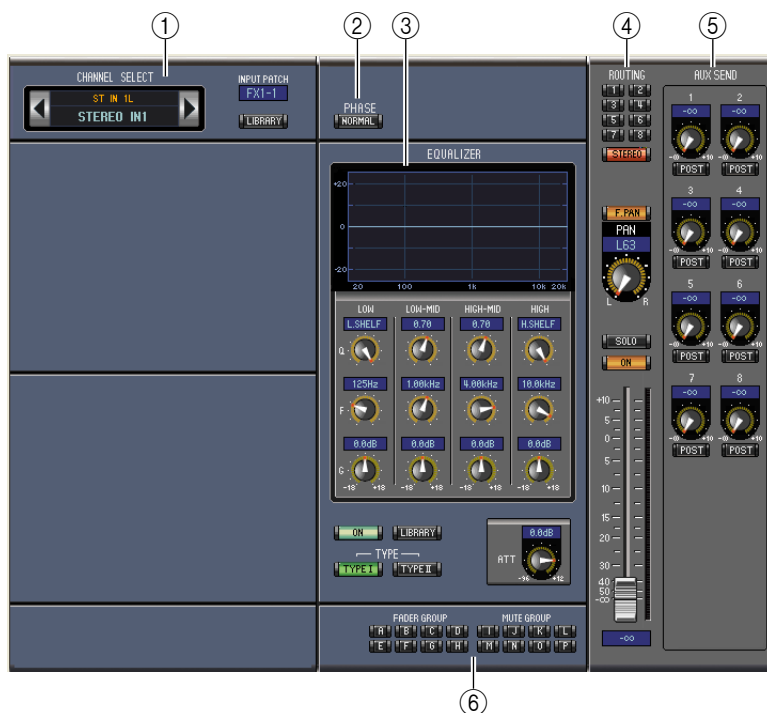
### ⑨ PAIR/FADER GROUP/MUTE GROUPセクション

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





## □ ステレオインプットチャンネル



### ① CHANNEL SELECT/INPUT PATCH/ LIBRARYセクション

チャンネル選択は、チャンネルIDをクリックして表示されるリストから選択するか、左右矢印のチャンネル選択ボタンをクリックします。チャンネルIDの下にはチャンネルのロングネームも表示され、これをクリックしてタイプして名前の変更もできます。INPUT PATCHパラメーターはインプットソースを選択します。インプット選択は、このパラメーターをクリックして表示されるリストから選びます。[LIBRARY] ボタンをクリックするとChannel Libraryウィンドウが開きます。

### ② PHASEセクション

選択中のステレオインプットチャンネルのフェイズのコントロールがあります。[PHASE] ボタンでチャンネルの信号位相を反転させます。

### ③ EQUALIZERセクション

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

### ④ ROUTING/PAN/レベルセクション

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

### ⑤ AUX SENDセクション

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

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

## ⑥ FADER GROUP/MUTE GROUPセクション

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

## □ バスアウト



### ① CHANNEL SELECTセクション

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

### ② EQUALIZERセクション

選択中のバスアウトのイコライザーコントロールとグラフがあります。これは入力チャンネルのイコライザーセクションと同じです。詳細は [15ページの「EQUALIZERセクション」](#)をご参照ください。

### ③ DELAYセクション

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

### ④ TO STEREO/レベルセクション

選択中のバスアウトの[TO STEREO]ボタン、パン、レベルコントロール、[SOLO]/[ON]ボタンがあります。[TO STEREO]ボタンでバスアウトからステレオアウトへのルーティングを設定し、回転ノブでバスからステレオへのセンドレベルとパンポジションを設定します。また[SOLO]ボタンはバスアウトをソロにし、[ON]ボタンでバスアウトをオン/オフします。チャンネルフェーダーはバスアウトのレベルを設定します。フェーダーの右側に信号レベルを表わすメーターが、下に現在のフェーダーの値が表示されます。

### ⑤ INSERTセクション

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

## ⑥ COMPRESSORセクション

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

## ⑦ PAIR/FADER GROUP/MUTE GROUPセクション

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



## □ AUXセンド



### ① CHANNEL SELECTセクション

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

### ② EQUALIZERセクション

選択中のAUXセンドのイコライザーコントロールとグラフがあります。これはインプットチャンネルのイコライザーセクションと同じです。詳細は15ページの「EQUALIZERセクション」をご参照ください。

### ③ DELAYセクション

選択中のAUXセンドのディレイコントロールがあります。回転ノブでディレイタイムを設定し、[ON]ボタンでディレイ機能をオン/オフします。

### ④ AUXセンドレベルセクション

選択中のAUXセンドの[Solo]/[ON]ボタンとチャンネルフェーダーがあります。フェーダーの右側に信号レベルを表わすメーターが、下に現在のフェーダーの値が表示されます。

### ⑤ INSERTセクション

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

## ⑥ COMPRESSORセクション

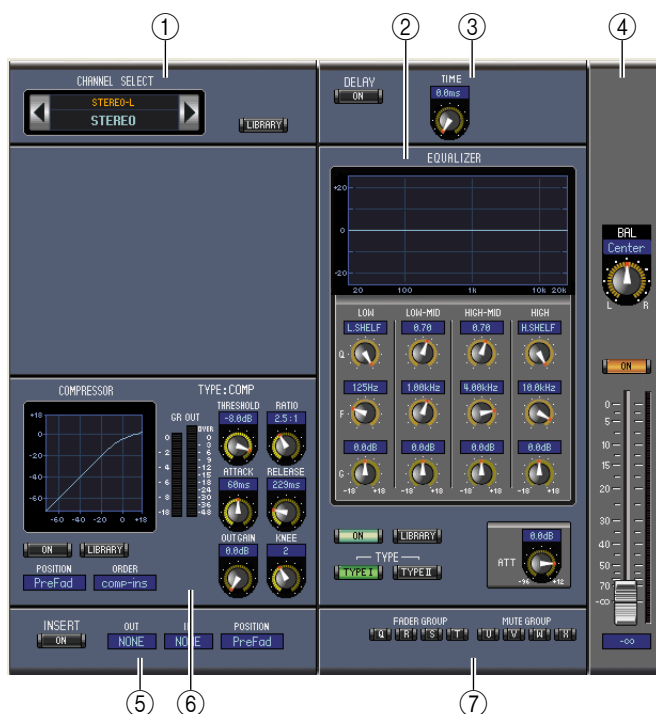
選択中のAUXセンドのコンプレッサーコントロールとグラフがあります。インプットチャンネルのコンプレッサーセクションと同じです。詳細は [15ページの「COMPRESSORセクション」](#) をご参照ください。

## ⑦ PAIR/FADER GROUP/MUTE GROUPセクション

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



## □ ステレオアウト



### ① CHANNEL SELECTセクション

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

### ② EQUALIZERセクション

ステレオアウトのイコライザーコントロールとグラフがあります。これはインプットチャンネルのイコライザーセクションと同じです。詳細は [15ページの「EQUALIZERセクション」](#) をご参照ください。

### ③ DELAYセクション

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

### ④ バランス/レベルセクション

ステレオアウトのバランスコントロール、[ON] ボタン、チャンネルフェーダーがあります。フェーダーの右側に信号レベルを表わすメーターが、下に現在のフェーダーの値が表示されます。

### ⑤ INSERTセクション

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

⑥ **COMPRESSORセクション**

選択中のステレオアウトのコンプレッサーコントロールとグラフがあります。インプットチャンネルのコンプレッサーセクションと同じですが、[LINK] ボタンはありません。詳細は [15ページの \[COMPRESSORセクション\]](#) をご参照ください。

⑦ **FADER GROUP/MUTE GROUPセクション**

ステレオアウトのフェーダー、ミュートの各グループ機能があります。[FADER GROUP] ボタンでチャンネルをフェーダーグループに追加し、[MUTE GROUP] ボタンでチャンネルをミュートグループに追加します。

## Libraryウィンドウ

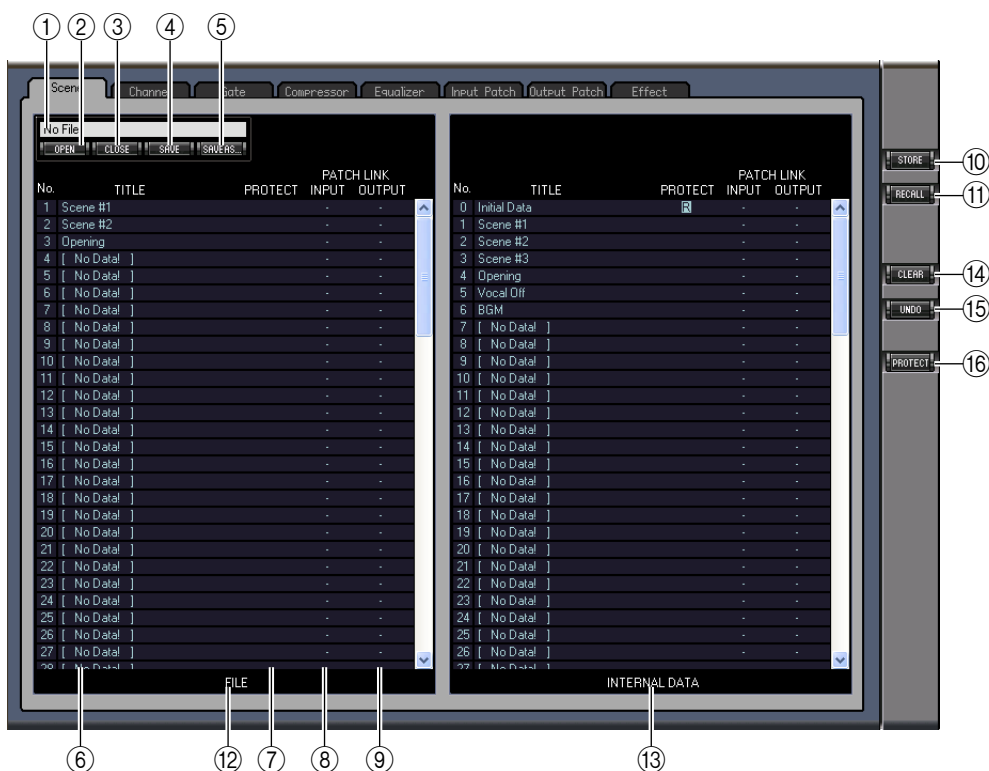
Libraryウィンドウでは、シーンとライブラリーの管理が行なえます。シーンとライブラリーはライブラリーファイルとしてコンピューターのディスクに保存できます。

このウィンドウを開くには、[Windows]メニューから[Library]を選択します。このウィンドウは8ページあり、上部にあるタブをクリックするか、次の操作でページを選択します。

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

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

リスト内の項目(メモリー)をドラッグすると、コピーやソートができます。同一セクション内の場合、番号の上にドロップするとコピー、番号と番号の間にドロップするとソートとして動作します。メモリーの入れ替えは、<Shift>キーを押しながらドラッグします。いずれの場合も移動先のメモリーは上書きされます。メモリーのタイトルを変更するには、タイトルをクリックしてタイプします。



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

**NOTE:** スマートメディアに保存されているファイルはO1V96 Editorで正しく開けない場合があります。このような場合はファイルを一旦ハードディスクなどにコピーしてから開いてください。

- ③ **[CLOSE] ボタン**  
現在開いているライブラリーファイルを閉じます。
- ④ **[SAVE] ボタン**  
現在開いているライブラリーファイルを保存します。
- ⑤ **[SAVE AS] ボタン**  
現在開いているライブラリーファイルを別名で保存します。
- ⑥ **TITLE**  
メモリーのタイトルを表示します。
- ⑦ **PROTECT (Scene Memoryのみ)**  
プロテクトをかけたメモリーに対して、鍵アイコンを表示します。また、プリセットデータには、**R** (リードオンリーマーク)が表示されます。
- ⑧ **INPUT PATCH LINK (Scene Memoryのみ)**  
SceneライブラリーにリンクされているInput Patchライブラリー番号を表示します。Scene Memoryをストア/リコールするとき、該当する番号のInput Patchライブラリーのメモリーも併せてストア/リコールされます。
- ⑨ **OUTPUT PATCH LINK (Scene Memoryのみ)**  
SceneライブラリーにリンクされているOutput Patchライブラリー番号を表示します。Scene Memoryをストア/リコールするとき、該当する番号のOutput Patchライブラリーのメモリーも併せてストア/リコールされます。
- ⑩ **[STORE] ボタン**  
選択した場所にライブラリーの内容をストアします。

**NOTE:** Effect Libraryページの場合は、[STORE]ボタンの上にストア/リコールの対象となる内蔵エフェクトプロセッサの番号が表示されます。

- ⑪ **[RECALL] ボタン**  
選択したメモリーをリコールします。
- ⑫ **FILEセクション**  
現在開いているライブラリーファイルの内容を表示します。
- ⑬ **INTERNAL DATAセクション**  
選択中のライブラリーの本体の状態を表示します。

**NOTE:** MasterウィンドウのONLINE/OFFLINEインジケータがOFFLINEになっているときは、01V96 Editorと本体の同期が取れていないため、本体の状態が正しく表示されません。

- ⑭ **[CLEAR] ボタン**  
選択したメモリーをリストから消去します。
- ⑮ **[UNDO] ボタン**  
最後に行なったリコール、ストア、コピー、クリア、ソート(並び替え)、名称の変更を取り消します。

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

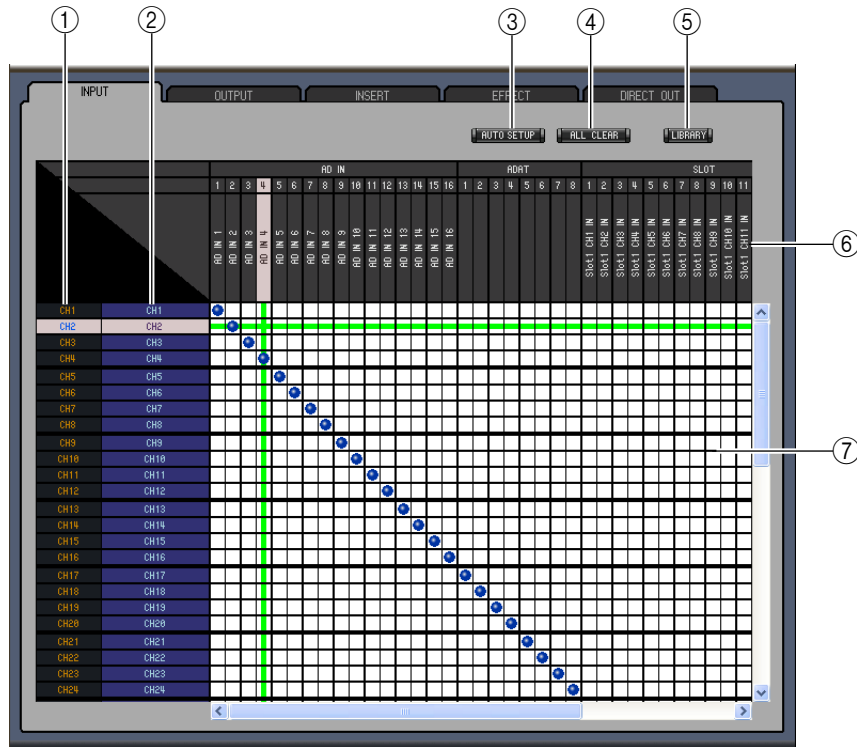
- ⑯ **[PROTECT] ボタン (Scene Memoryのみ)**  
選択したメモリーにプロテクトを掛けたり、プロテクトを外したりします。



# Patch Editorウィンドウ

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

## □ INPUT PATCHページ

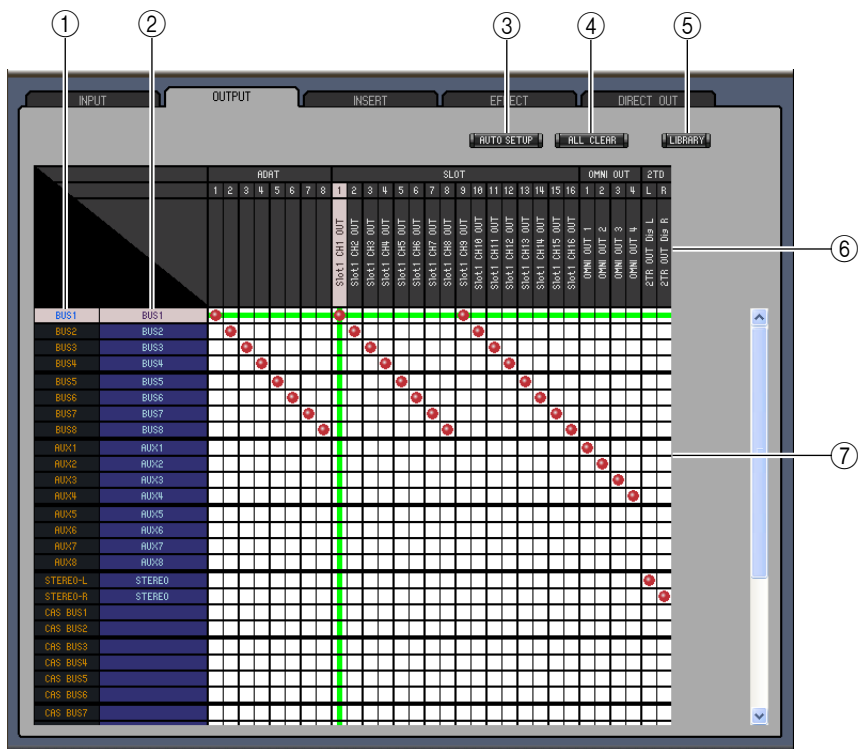


- ① **チャンネルID**  
チャンネルIDを表示します。
- ② **ロングチャンネルネーム**  
チャンネルのロングネームを表示します。エディットは名前をクリックしてタイプします。
- ③ **[AUTO SETUP]ボタン**  
このボタンをクリックすると、このページのパッチが初期設定になります。
- ④ **[ALL CLEAR]ボタン**  
このページのパッチをすべてクリアします。
- ⑤ **[LIBRARY]ボタン**  
Input Patch Libraryウィンドウを開きます。
- ⑥ **ポートネーム**  
ポートネームを表示します。
- ⑦ **パッチペイ**  
インプットポートをインプットチャンネルにパッチします。有効なパッチは青い丸印で表示されます。パッチするにはマス目の中でクリックし、パッチの解除は青い丸印をクリックします。

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

**NOTE:** カスケード接続(CAS BUS1~CASSOLOR)に割り当てられている入力ソース(AD1~AUX8)は、カスケード接続以外のチャンネル(CH1~32)に割り当ててはできません。

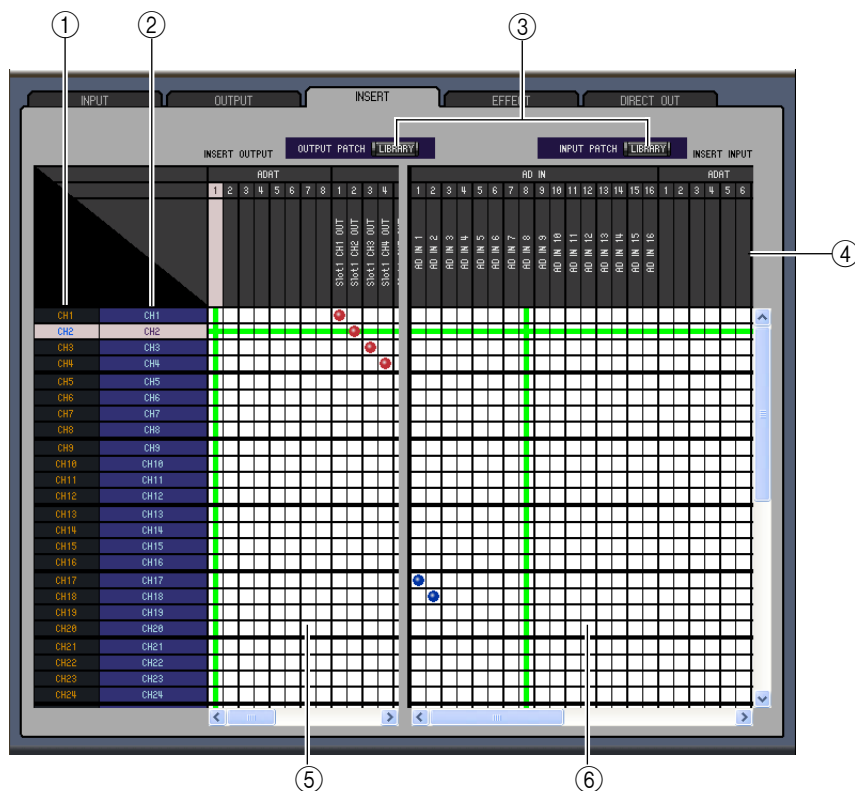
## □ OUTPUT PATCHページ



- ① **チャンネルID**  
チャンネルIDを表示します。
- ② **ロングチャンネルネーム**  
チャンネルのロングネームを表示します。エディットは名前をクリックしてタイプします。
- ③ **[AUTO SETUP]ボタン**  
このボタンをクリックすると、このページのパッチが初期設定になります。
- ④ **[ALL CLEAR]ボタン**  
このページのパッチをすべてクリアします。
- ⑤ **[LIBRARY]ボタン**  
Output Patch Libraryウィンドウを開きます。
- ⑥ **ポートネーム**  
ポートネームを表示します。
- ⑦ **パッチベイ**  
アウトポートをアウトポートチャンネルにパッチします。有効なパッチは赤い丸印で表示されます。パッチするにはマス目の中でクリックし、パッチの解除は赤い丸印をクリックします。

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

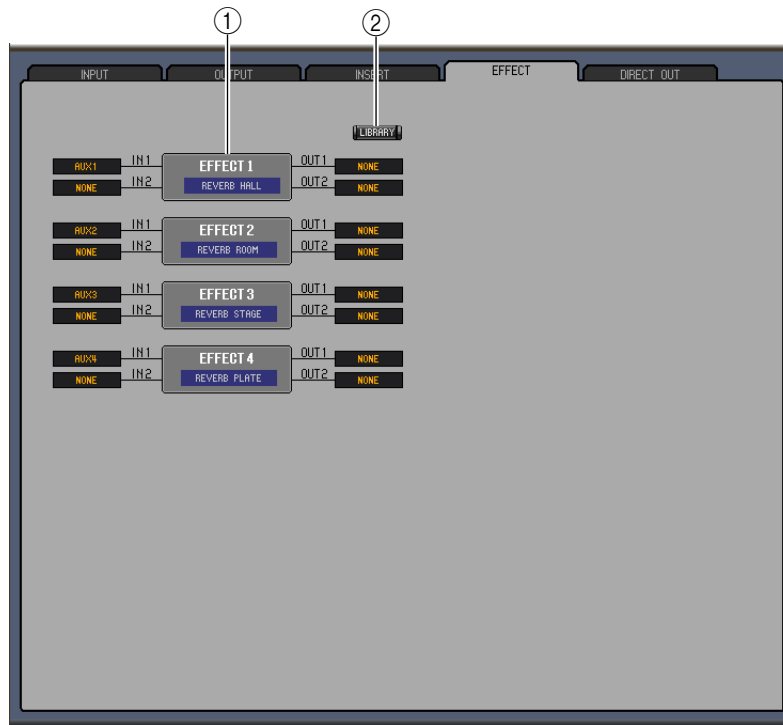
## □ INSERT PATCHページ



- ① **チャンネルID**  
チャンネルIDを表示します。
- ② **ロングチャンネルネーム**  
チャンネルのロングネームを表示します。エディットは名前をクリックしてタイプします。
- ③ **[LIBRARY]ボタン**  
Input Patch LibraryやOutput Patch Libraryのウィンドウを開きます。
- ④ **ポートネーム**  
ポートネームを表示します。
- ⑤ **インサートアウトパッチベイ**  
アウトポートをインプットチャンネル、バスアウト、AUXセンド、ステレオアウトのインサートアウトにパッチします。有効なパッチは赤い丸印で表示されます。パッチするにはマス目の中でクリックし、パッチを解除するには赤い丸印をクリックします。
- ⑥ **インサートインパッチベイ**  
インプットポートをインプットチャンネル、バスアウト、AUXセンド、ステレオアウトのインサートインにパッチします。有効なパッチは青い丸印で表示されます。パッチするにはマス目の中でクリックし、パッチの解除は青い丸印をクリックします。

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

## □ EFFECT PATCHページ



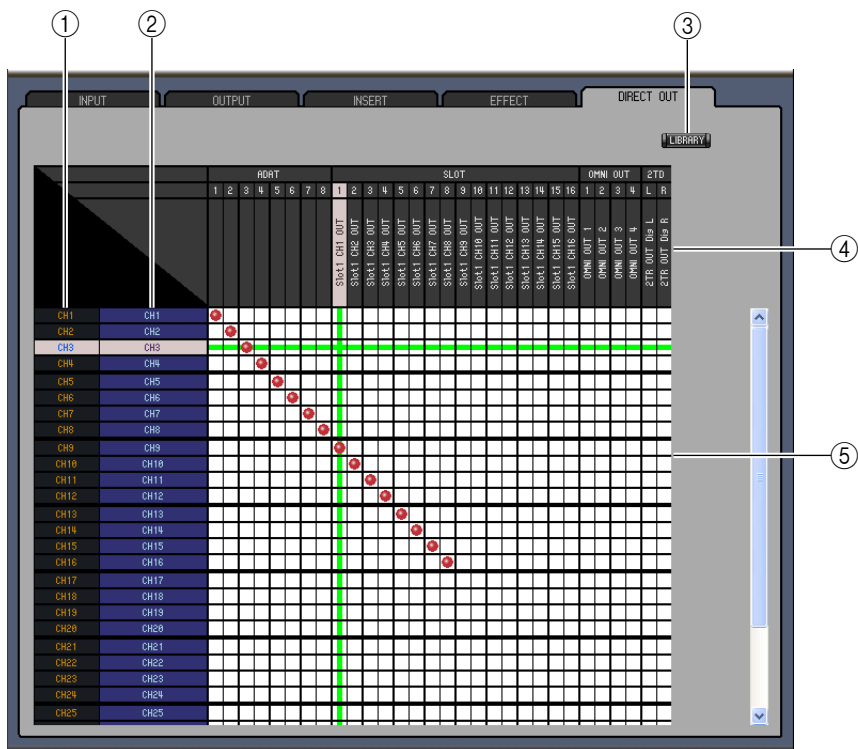
### ① エフェクトプロセッサ1～4

内蔵エフェクトプロセッサ1～4にアサインされているエフェクト名を表示します。  
また、エフェクトプロセッサ1～4のINPUT/OUTPUTを選択できます。

### ② [LIBRARY] ボタン

Input Patch Libraryウィンドウを開きます。

## □ DIRECT OUT PATCHページ

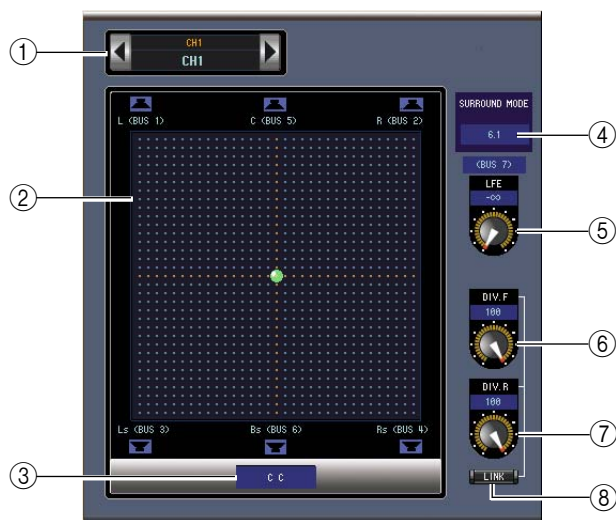


- ① **チャンネルID**  
チャンネルIDを表示します。
- ② **ロングチャンネルネーム**  
チャンネルのロングネームを表示します。エディットは名前をクリックしてタイプします。
- ③ **[LIBRARY] ボタン**  
Output Patch Libraryウィンドウを開きます。
- ④ **ポートネーム**  
ポートネームを表示します。
- ⑤ **パッチベイ**  
アウトポートをダイレクトアウトにパッチします。有効なパッチは赤い丸印で表示されます。パッチするにはマス目の中でクリックします。パッチの解除は赤い丸印をクリックします。

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

# Surround Editorウィンドウ

Surround Editorウィンドウでは選択中のインプットチャンネルのサラウンドパンポジションをエディットします。このウィンドウを開くには、[Windows]メニューから[Surround Editor]を選択します。



## ① チャンネル選択セクション

チャンネルの選択は、チャンネルIDをクリックして表示されるリストから選択するか、左右矢印のチャンネル選択ボタンをクリックします。チャンネルIDの下にはチャンネルのロングネームが表示され、変更はチャンネルネームをクリックしてタイプします。

## ② サラウンドパングラフ

このグラフ上の緑の丸印は選択中のインプットチャンネルのサラウンドパンポジションを示します。この丸印をドラッグしてサラウンドパンを設定します。また、スピーカーのアイコンをクリックすると、その場所にパンポジションが移動します。

## ③ サラウンドパンポジション

現在のサラウンドパンポジションです。

## ④ SURROUND MODEパラメーター

このパラメーターをクリックして表示されるリストからサラウンドモード(STEREO、3-1、5.1、6.1)を選択します。

## ⑤ [LFE]コントロール

LFEチャンネルのレベルを設定する回転ノブです。

## ⑥ [Div.F]コントロール(6.1)/[DIV]コントロール(3-1, 5.1)

信号の拡散量、つまりセンター信号を左/右/センターチャンネルに送る割合を設定する回転ノブです。6.1ではフロントとリアで拡散量を個別に設定でき、[Div.F]ではフロントの信号の拡散量を設定します。

## ⑦ [Div.R]コントロール(6.1のみ)

リアの信号の拡散量を設定する回転ノブです。

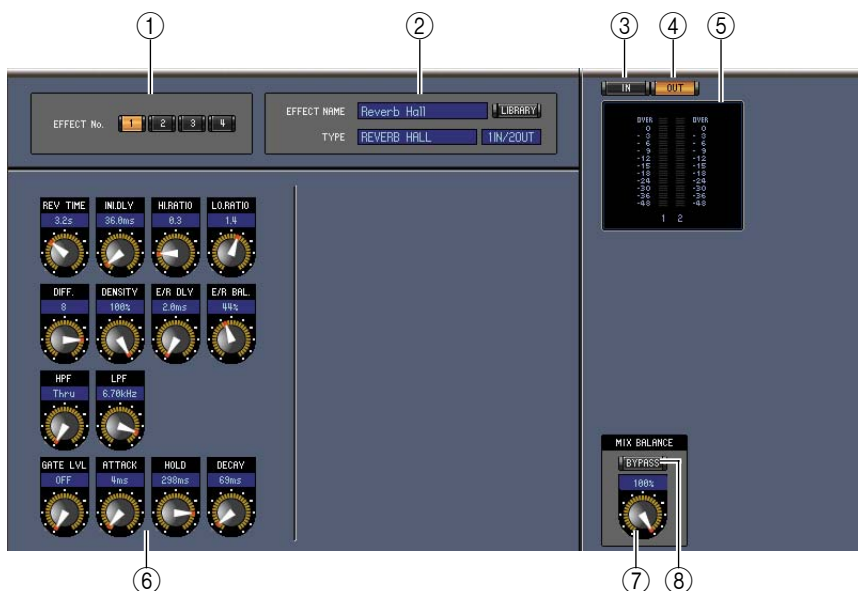
## ⑧ [LINK]ボタン(6.1のみ)

[Div.F]コントロールと[Div.R]コントロールを連動させるボタンです。

# Effect Editorウィンドウ

Effect Editorウィンドウでは内蔵エフェクトプロセッサをエディットします。このウィンドウを開くには、[Windows]メニューから[Effect Editor]を選択します。

**NOTE:** [Windows]メニュー→[Effect Editor]から[Generic Editor]以外を選択すると、複数のEffect Editorウィンドウを開くことができます。このウィンドウのタイトルには[Locked]と表示されます。[Locked]と表示されているウィンドウからはLibraryウィンドウを開けません。エフェクトをリコールした場合、[Locked]と表示されていないウィンドウがリコールの対象になります。



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



**⑨ PLAY/RECセクション**

エフェクトタイプにFREEZEを選択した場合のみ表示されます。録音(サンプリング)を開始するには、[REC]ボタンをクリックし、続けて[PLAY]ボタンをクリックします。現在の録音位置は、プログレスバーで確認できます。録音したサンプルを再生するには、[PLAY]ボタンをクリックします。

**⑩ TEMPOセクション**

TEMPOパラメーターを含むエフェクトタイプを選択した場合のみ表示されます。回転ノブを回すと、TEMPOパラメーターを直接設定できます。[MIDI CLK]ボタンをオンにすると、外部機器からのMIDIクロック信号にテンポ同期します。[TAP TEMPO]ボタンを繰り返しクリックすると、その間隔がTEMPOパラメーターに設定されます。

**⑪ SOLOセクション**

エフェクトタイプにM.BAND DYNA.を選択した場合のみ表示されます。オンに設定した帯域だけが出力されるようになります。すべてオンまたはすべてオフに設定されているときは、全帯域が出力されます。



## Meterウィンドウ

Meterウィンドウでは、インプット、アウトプット、エフェクト、ステレオアウトのメーターの表示を行います。このウィンドウを開くには、[Windows]メニューから[Meter]を選択します。このウィンドウは4ページあり、上部にあるタブをクリックしてページを選択します。

ページ	機能
CH1-32 ページ	インプットチャンネル 1-32 のメーターを 12 ポイントで表示します。
ST IN ページ	ステレオインプットチャンネル 1-4 のメーターを 12 ポイントで表示します
MASTER ページ	BUS1-8、AUX1-8、STEREO のメーターを 12 ポイントで表示します。
EFFECT1-4 ページ	エフェクト 1-4 の CH1,2 の入出力のメーターを 12 ポイントで表示します。
STEREO ページ	ステレオアウトへの出力を 32 ポイントのバークラフで表示します。

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



### ① METER MODE

表示するメーターの種類を選択します。

GATE GR: チャンネルゲートのリダクション量

COMP GR: チャンネルコンプのリダクション量

LEVEL: チャンネルレベル

### ② POSITION

METER MODEでLEVELを選択したときのメーターポイントを選択します。

### ③ [PEAK HOLD]ボタン

ピークホールドのオン/オフを設定をします。

# ショートカット

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

# 索引

## 記号

01V96 Editor の設定 .....	2
1-16 ボタン .....	7
17-32 ボタン .....	7

## A

ALL CLEAR ボタン .....	23, 24
AUTO SETUP ボタン .....	23, 24
AUX SEND セクション .....	15, 16
AUX セクション .....	9, 10
AUX センド .....	18
AUX センドレベルセクション .....	18

## B

BYPASS ボタン .....	29
------------------	----

## C

CH1-32 ページ .....	31
Channel Copy Parameter .....	3
Channel Library .....	21
Channel Select .....	3
CHANNEL SELECT セクション .....	14, 16, 17, 18, 19
CLEAR ボタン .....	22
CLOSE ボタン .....	22
COMP GR .....	31
Compressor Library .....	21
COMPRESSOR セクション .....	15, 18, 19, 20
COMP ボタン .....	8, 12
Confirmation .....	3
Console -> PC .....	3, 4
Console Device ID .....	2
Console Setup .....	3
Copy .....	6
Ctrl+Shift+ クリック .....	6
Ctrl+ クリック .....	6

## D

DELAY セクション ....	15, 17, 18, 19
DELAY ボタン .....	8, 12
DIRECT OUT PATCH ページ .....	27
DIRECT ボタン .....	8, 16
Div.F コントロール .....	28
Div.R コントロール .....	28
DIV コントロール .....	28

## E

Effect Editor ウィンドウ .....	29
Effect Library .....	21
EFFECT PATCH ページ .....	26
EFFECT1-4 ページ .....	31
Equalizer Library .....	21
EQUALIZER セクション .....	15, 16, 17, 18, 19

EQ 曲線 .....	10, 16
EQ ボタン .....	8, 10, 12
EQ 曲線 .....	8, 12

## F

F.PAN ボタン .....	16
FADER GROUP セクション .....	17
FADER GROUP セクション .....	15, 18, 19, 20
FADER GROUP ボタン .....	17
FILE セクション .....	21, 22

## G

GATE GR .....	31
Gate Library .....	21
GATE セクション .....	14
GATE ボタン .....	8
Group Master Fader .....	13

## I

Input Patch Library .....	21
INPUT PATCH LINK .....	22
INPUT PATCH セクション .....	14
INPUT PATCH パラメーター .....	16
INPUT PATCH ページ .....	23
Input Port/Output Port .....	2
INSERT PATCH ページ .....	25
INSERT セクション ..	15, 17, 18, 19
INSERT ボタン .....	8, 12
INTERNAL DATA セクション ..	21, 22
IN ボタン .....	29

## L

Layer Select .....	3
Layer ウィンドウ .....	8
LAYER ボタン .....	7
LEVEL .....	31
Level Meter .....	3
LFE コントロール .....	9, 10, 28
Library ウィンドウ .....	21
LIBRARY セクション .....	14
LIBRARY ボタン .....	16, 23, 24, 25, 26, 27
LINK ボタン .....	28
Locked .....	8, 14, 29

## M

Master ウィンドウ .....	7
MASTER ページ .....	31
MASTER ボタン .....	12
Meter .....	
CH1-32 ページ .....	31
EFFECT1-4 ページ .....	31
MASTER ページ .....	31
ST IN ページ .....	31
STEREO ページ .....	31

METER MODE .....	31
COMP GR .....	31
GATE GR .....	31
LEVEL .....	31
Meter ウィンドウ .....	31
MIX BALANCE コントロール .....	29
MUTE GROUP セクション .....	17
MUTE GROUP セクション .....	15, 18, 19, 20
MUTE GROUP ボタン .....	17

## O

OFFLINE .....	7
Offline Edit .....	4, 7
ONLINE .....	7
ONLINE/OFFLINE ボタン .....	7
ON ボタン .....	7, 9, 11, 12, 13, 16
OPEN ボタン .....	21
Output Patch Library .....	21
OUTPUT PATCH LINK .....	22
OUTPUT PATCH ページ .....	24
OUT ボタン .....	29

## P

Pair Mode .....	3
PAIR セクション .....	15, 18, 19
PAN CONTROL .....	16
PAN CONTROL ボタン .....	7
PAN セクション .....	15
Paste .....	6
Patch Editor .....	
DIRECT OUT PATCH ページ ..	27
EFFECT PATCH ページ .....	26
INPUT PATCH ページ .....	23
INSERT PATCH ページ .....	25
OUTPUT PATCH ページ .....	24
Patch Editor ウィンドウ .....	23
PC -> Console .....	3, 4
PEAK HOLD ボタン .....	31
PHASE セクション .....	15
PHASE ボタン .....	8, 10
POSITION .....	31
PROTECT .....	22
PROTECT ボタン .....	22

## R

RECALL ボタン .....	22
Redo .....	5
REMOTE ボタン .....	13
Re-synchronize .....	4
ROUTING セクション .....	15
ROUTING ボタン .....	16

**S**

SAVE AS ボタン	22
SAVE ボタン	22
Selected Channel ウィンドウ	14
SELECT ボタン	7, 9, 10, 12, 13
SOLO ボタン	9, 11, 12, 16
SOURCE パラメーター	8, 10
ST IN ページ	31
STEREO ページ	31
STEREO ボタン	8, 10, 12, 16
STORE ボタン	22
Surround Editor ウィンドウ	28
Surround Mode	3
SURROUND MODE パラメーター	28
Synchronization	4
System Setup	2

**T**

TITLE	22
TO STEREO セクション	17
TYPE II ボタン	16
TYPE I ボタン	16

**U**

Undo	5
Undo/Redo の例外	5
UNDO ボタン	22
User Assignable Layer	13
USER DEFINED	13

**V**

View メニュー	8
-----------	---

**W**

Window Control from Console	3
-----------------------------	---

**Y**

Y56K カード	4
YAMAHA プロオーディオホーム ページ	1

**あ**

アウトプットチャンネル	12
-------------	----

**い**

インサートアウトパッチベイ	25
インサートインパッチベイ	25
インプットチャンネル	8, 14

**う**

ウィンドウ	7
Effect Editor	29
Layer	8
Library	21
Master	7
Meter	31
Patch Editor	23
Selected Channel	14
Surround Editor	28
ウェット信号	29

**え**

エフェクトパラメーターセクション	29
エフェクトプロセッサ1 ~ 4	26
エフェクトプロセッサ選択ボタン	29
エフェクト選択セクション	29

**お**

オフラインエディット	4
------------	---

**か**

拡張子	5
-----	---

**け**

ゲートオープン / クローズインジ ケータ	8
ゲートスレッシュホールド	8

**こ**

コンソールのセットアップ	3
コンプレッサー曲線	8, 12

**さ**

サラウンドパングラフ	28
サラウンドパンポジション	28

**し**

シーンナンバーディスプレイ	7
システムのセットアップ	2
ショートカット	32

**す**

ステレオアウト	19
ステレオインプットチャンネル	16

**せ**

セッション	
開く	4
作成	4
保存	4
名前を付けて保存	4

**た**

ダイレクトアウトパラメーター	8, 16
----------------	-------

**ち**

チャンネルID	23, 24, 25, 27
チャンネルのショートネーム	9, 11, 12
チャンネル番号	10
チャンネルフェーダー	9, 11, 12, 13, 16
チャンネルメーター	9, 11, 12
チャンネル選択セクション	28
チャンネル番号	9, 12, 13

**て**

ディレイパラメーター	9, 12
------------	-------

**と**

ドライ信号	29
-------	----

**は**

パスアウト	17
パッチベイ	23, 24, 27
バランスセクション	19
パン / AUX センドディスプレイ	9
パンコントロール	9, 10, 16
パン / AUX センドディスプレイ	10

**ふ**

ファイル名	21
フェーダー値	11, 7, 9, 12, 13
プリ / ポストボタン	16

**ほ**

ポートネーム	23, 24, 25, 27
本体との同期	4

**ま**

マスターフェーダー	7
-----------	---

**め**

メーター	7, 29
------	-------

**ら**

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

**り**

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

**る**

ルーティングボタン	8, 10
-----------	-------

**れ**

レベルセクション	15, 17, 19
----------	------------

**ろ**

ロングチャンネルネーム	23, 24, 25, 27
-------------	----------------