

マニュアル

インデックス
ハウツー
用語集
FAQ

その他

フォーラム
検索
ブログ

ドキュメンテーション

Ohm Studioのドキュメントのセクションへようこそ！

ここであなたは物事を整理し、どのように特定のアクションを実行する方法について知りたいことがすべてを見つける。

インタフェースの基本操作は、

このビデオでは、Ohm Studioのインタフェースが構成されている方法の概要を提供していません。

どのように...して

詳細な説明を必要とする特定のアクションの詳細については、これらの記事を読む。

用語

Ohm Studioは、独自の語彙を持っています。あなたはどのような特定の用語を意味を覚えていないことができ、このたびに戻ってくる。

キーボードショートカットは、

あなたがアプリケーションに慣れるように、より速く動作し、より生産性を取得するためにそれらが必要があるかもしれません。

FAQ

ご質問がございましたら、チャンスは、それらがすでにここで回答されているということです。

利用規約

あなたのアカウントを作成するときは、既に利用規約を受け入れますが、ここでそれらを再び読み込むことができます。

マニュアル

[インデックス](#)
[ハウツー](#)
[用語集](#)
[FAQ](#)

その他

[フォーラム](#)
[検索](#)
[ブログ](#)

オーディオのパターンを追...

追加するには、オーディオパターン プロジェクト内部：
オーディオの録音上の [オーディオトラック](#)
または [インポートオーディオ](#) [オーディオトラック](#)にドラッグします。

オーディオファイル形式

Ohm Studioは、内部的にWAVEファイル形式を使用しています。

* WAV、OGG *、* AIFF、FLAC *：。Windows上では、次の形式でファイルをインポートすることができます
MacOSの上では、*を含む、いくつかの他のファイル形式をインポートすることができます。
mp3。

これらの形式は自動的にすべてのプロジェクトメンバーは、同じオーディオファイルを聞くように、Ohm Studioで*。wavファイルに変換されます。

[に戻って](#) [どのように...](#) [インデックス](#)。
[に戻って](#) [ヘルプ](#) [メニュー](#)を選択します。



マニュアル

インデックス
ハウツー
用語集
FAQ

その他

フォーラム
検索
ブログ

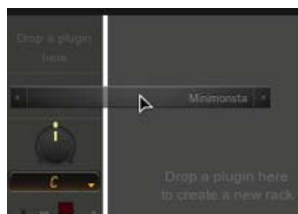
インストールメントを追加...

インストールメントを追加するには：

作成する ラックの インストールメント・プラグインを
または既存のラックにインストールメント・プラグインを挿入します。

インストールメント・プラグインを使用したラックを作成する

インストールメント・プラグインのドラッグアンドドロップします（例： Minimonsta）から プラグインのリストの上に ギアパネルを：



既存のラックにインストールメント・プラグインを挿入する

インストールメント・プラグインのドラッグ（例えば Minimonsta）を プラグインリストから、いずれかにドロップします...

の一番上に挿入ゾーン ラックのそれはどちらかが含まれていない場合 **プラグイン** のみ **エフェクトプラグイン**（インストールメントがチェーンの上に挿入されます）。



（数の両方あればそれに代わる別のインストールメント・プラグイン上の **インプット**の数と**アウトプット**は同じです）。



追加情報

プラグインのグラフィカルユーザーインターフェイス（GUI）を開くには、Eのいずれかでクリックで**プラグインのヘッダー**または**プラグインのオン ギアパネル**のボタン。

エフェクトプラグインとは異なり、ほとんどの **インストールメント・プラグイン**は、 **入力ピン**を持っていません。したがって、彼らはラック内、または任意の場所に別のプラグインの後に挿入することはできません **AUX / マスターラック**。

（例えばMinimonsta） **インプット**を持つ楽器は単にエフェクトプラグインと同様に、**[挿入]**ゾーンのどこにでも配置できます。



へ戻る [用語集](#) [インデックス](#)。
に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

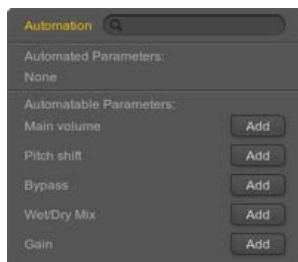
オートメーション...

パターンでオートメーションポイントを追加するには：

レコーディング プラグインのパラメータのオートメーション
 または描画 オートメーションポイントを 内側にMIDIパターンとペンツール。

オートメーションポイントの描画

1. に移動しエディットモードに。
2. 選択したMIDIパターン（または新しいものを作成）を開き インспекタを。
3. パターン・インспекタで、追加 パラメータをオートメーションされたパラメータのリストに。あなたは、関連する表示されます。レイヤーをパターンの上に乗ってオートメーションにあなたがパラメータの名前を入力するとすぐにリストにそれを見つけるために検索フィールドを使用することができます。



4. ツール・バー（またはCtrl?でペンツールを選択/ Ctrlキーを押しながら ときに、セカンダリツールを切り替えるには、矢印ツールが選択されています）。
5. 追加したいパターンの内側をクリック オートメーションポイント。

追加情報

あなただけのオートメーションされたパラメータのオートメーションポイントを作成することができます。あなたはでオートメーション化されたパラメータのリストを表示することができます パターンインспекタ およびパターンレイヤのドロップダウンメニュー。

トップパターン層は、要素のタイプ（決定するなど、ペンツールで描画

されるMIDIノートを参照)。読んで、これを 多くを学ぶために。

に戻って [どのように...](#) インデックス。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

<

[マニュアル](#)
[インデックス](#)
[ハウツー](#)
[用語集](#)
[FAQ](#)
[その他](#)
[フォーラム](#)
[検索](#)
[ブログ](#)

エフェクトを追加する方法

エフェクトを追加するには：

新規作成 のラックと エフェクトプラグインを
 または既存のラックへのエフェクトのプラグインを挿入する
 または作成しセンドを有効に。

エフェクトプラグインを使用して新しいラックを作成する

からエフェクトプラグイン（例えばOhmBoyz）ドラッグアンドドロップ [プラグイン一覧](#)の上に
[ギアパネル](#)を：



既存のラックへのエフェクトプラグインを挿入します。

上にプラグインのリストからエフェクトプラグイン（例えばOhmBoyz）ドラッグアンドドロップ
 の挿入ゾーンラックのを：



センドエフェクトの作成

読んで、 [これを](#) センドエフェクトを作成する方法を学習します。

追加情報

するプラグインのグラフィカルユーザーインターフェイス（GUI）を開き、Eのいずれかでクリック
 でプラグインのヘッダーまたはプラグインのエディット上の [ギアパネル](#)のボタン。

Ohm Studioでは、すべてのエフェクトプラグインは、3つの追加がある [パラメータ](#)は、プラグ
 インで変更することができ [インスペクタ](#) ウェット/ドライのパラメータ、[バイパス](#)・パラメ
 ータ、[出力ゲイン](#)パラメータを。

とは異なり、 [インストゥルメント](#)・プラグイン、エフェクト・プラグインは常に1つ以上持って
 いる [入力ピン](#)。したがって、彼らはラックのインサートゾーン内の別のプラグイン（または他
 の2つのプラグインの間）の後に配置することができます。

[に戻って](#) [どのように...](#) [インデックス](#)。
[に戻って](#) [ヘルプ](#) [メニュー](#)を選択します。

マニュアル

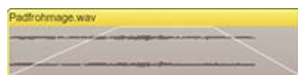
[インデックス](#)
[ハウツー](#)
[用語集](#)
[FAQ](#)

その他

[フォーラム](#)
[検索](#)
[ブログ](#)

フェードを追加する方法

1. 選択したオーディオパターン。
2. 開いたインスペクタを。
3. 下のサンプルのプロパティ のセクションインスペクタ、調整でフェードイン / アウト時間を。



ボリュームの パラメータ (サンプルの元のボリュームをすなわち) は、デフォルトで1に固定されている値オーディオのパターンの最大レベルです。

フェードイン のパラメータは、あなたがそれに到達するためのサンプルを取る期間を設定することができます、ボリュームが定義された値を。カウントはオーディオのパターンの先頭から開始されます。

逆に、フェードアウト のパラメータは、あなたはそれが"サイレント"になるためにサンプルを取る期間を設定することができます。 カウントはオーディオパターンの末尾から逆方向に起動します。

これらの残してフェードイン/アウトを 変更しないパラメータまたは午前0時00分00秒に戻して設定してもフェードを適用しないに戻ってくる。

に戻って [どのように...インデックス](#)。
に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

[マニュアル](#)
[インデックス](#)
[ハウツー](#)
[用語集](#)
[FAQ](#)
[その他](#)
[フォーラム](#)
[検索](#)
[ブログ](#)

インストゥルメントを追加...

インストゥルメントを追加するには：

作成するラックのインストゥルメント・プラグインを
または既存のラックにインストゥルメント・プラグインを挿入します。

インストゥルメント・プラグインを使用したラックを作成する

インストゥルメント・プラグインのドラッグアンドドロップします（例： Minimonsta）からプラグインのリストの上にギアパネルを：



既存のラックにインストゥルメント・プラグインを挿入する

インストゥルメント・プラグインのドラッグ（例えば Minimonsta）をプラグインリストから、いずれかにドロップします...

の一番上にインサートゾーンラックのそれはどちらかが含まれていない場合プラグインのみエフェクトプラグイン（インストゥルメントがチェーンの上に挿入されます）。



（数の両方あればそれに代わる別のインストゥルメント・プラグイン上のインプットの数とアウトプットは同じです）。



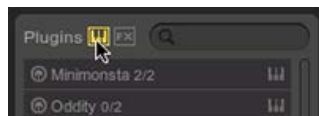
追加情報

プラグインのグラフィカルユーザーインターフェイス（GUI）を開くには、Eのいずれかでクリックでプラグインのヘッダーまたはプラグインのオン ギアパネルのボタン。

エフェクトプラグインとは異なり、ほとんどの インストゥルメント・プラグインは、入カピンを持っていません。したがって、彼らはラック内、または任意の場所に別のプラグインの後に

挿入することはできません 補助 / マスターラック。

(例えばMinimonsta) 入力端子を持つ楽器は単にエフェクトプラグインと同様に、[挿入]ゾーンのどこにでも配置できます。



へ戻る [用語集](#) [インデックス](#)。
に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

MIDIノートを追加...

プロジェクト内のMIDIノートを追加するには：

MIDIノートを記録してMIDIトラック

または MIDIファイルをインポートしたMIDIトラックに

または内部にMIDIノートを描くMIDIパターンとペンツール。

ペンツールを使用したノートを描画

1. **に移動モード**をエディットします。
2. ツール・バー（またはプレスでペンツールを選択して **[?] / [CTRL]** ときには、セカンダリツールを切り替えるには、**矢印ツール**が選択されており、それを保持）。
3. 好きな場所MIDIパターンをクリックして**注意**してくださいあなたの注意が持続する限り右にマウスを起動してドラッグします。



追加情報

オンにすると、**スナップ**は 正確な持続したり、パターンの要素（例えばノート）の場所を設定できないことがあります。読んで、これをこの問題を克服する方法を学ぶ。

あなたは、単にマウスをドラッグすることなく、ペンツールでクリックした場合、あなたが作成した最新のノートと同じ期間の値を持って注意して作成されます。

ペンツールで描画する要素の型は、トップのことである**パターン層**。読んで、これを多くを学ぶために。

に返って [どのように...インデックス](#)。

に返って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

MIDIパターンを追...



プロジェクト内のMIDIパターンを追加するには：

MIDIを録音し て MIDIトラック

または インポートするにMIDIファイルを MIDIトラック

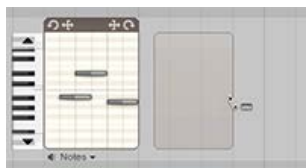
または空の作成 ??MIDIパターン を使用して 、ペンツールを 上 のMIDIトラックを。

空のMIDIパターンを作成する

1. ペンツール（または押し続けると、選択し  /  を押しながら の場合、矢印ツールが選択されています）。
2. あなたがMIDIパターンが右にマウスをドラッグして開始したい場所をクリックします。



3. あなたは、両方に空のパターンを描くことができるエディットとアレンジモード。



に戻って [どのように...インデックス](#)。
に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

マニュアル

インデックス
ハウツー
用語集
FAQ

その他

フォーラム
検索
ブログ

トラックを追加する方法

他のDAWとは異なり、トラックはチャンネルストリップではないミキサー。

Ohm Studioでは、トラックは保持し、水平レーンでパターン制御し、プラグインのトラックが関連付けられています。

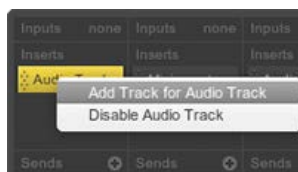
プラグインは、0,1または複数のトラックを持つことができます。

トラックヘッダが 少なくとも1含まれている必要がありますトラックヘッダを。あなたが含まれている最後のトラック削除した場合はラック、Ohm Studioは自動的に作成するためのトラックのボリュームプラグインを。

あなたからのプラグインをドロップすることで、新しいラックを作成するときにプラグインリストにギアパネル、Ohm Studioは自動的にそのプラグイン用のトラックを作成します。

トラックを追加してさまざまな方法

ギアパネルのプラグインを右クリックして選択するためにトラックを追加...



プラグインを選択し、をクリックしてに...トラックの追加 のプラグインインスペクタ。



をクリックして+の ラックのヘッダーにボタンをクリックし、ドロップダウン・メニューのプラグインを選択します。



トラックヘッダを右クリックし、挿入曲を。



に戻ってどのように... インデックス。
に戻って ヘルプ メニューを選択します。

マニュアル

インデックス

ハウツー

用語集

FAQ

その他

フォーラム

検索

ブログ

アームレコード

[より多くの](#)

腕のレコードは、すべての上で見つけることができます。赤い点（レコードボタンのような）ボタンがありますトラック。



アーミング・レコードは、トラックの入力ソースを有効にしてレコードのそれが利用できるように戻ってくる。

ボタンをアクティブにするには、赤くなりますトラックが効果的に武装されていることを示す。

また、お読みください。

[オーディオを録音する方法](#)

[MIDIノートを記録する方法](#)

[MIDI CCイベントを記録する方法](#)

[プラグインのパラメータのオートメーションを記録する方法](#)

へ戻る用語集インデックス。

に戻ってヘルプメニューを選択します。

- マニュアル
- インデックス
- ハウツー
- 用語集
- FAQ
- その他
- フォーラム
- 検索
- ブログ

アレンジモード

より多くの

アレンジです シーケンシングパネルのデフォルトのモードです。



、分割、サイズ変更、コピーを作成するには、このモードを使用して、**ループパターン** も作成し、**順序を変更するトラック**を。

また、お読みください。

ナビゲートする方法

移動する方法を、ループパターンは、サイズを変更する

へ戻る **用語集** **インデックス**。

に戻って **ヘルプ** **メニュー**を選択します。

矢印ツール

矢印ツールは、Ohm Studioでマウスポインタのデフォルト衣装です。

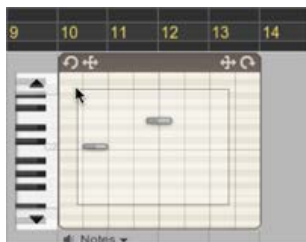


そのように、プロジェクトの要素を選択し、移動するために使用されるラック、プラグイン、トラック、パターン、ノート、オートメーションポイント、CCのイベント、テンポ や拍子の変化イベント)。

それを選択する要素をクリックします。

複数の要素を選択し、を押して **シフト** を矢印ツールでクリックしながら。

また、マーカーを使用して1つまたは複数の要素を選択することができます：あなたが把握したいすべての要素を含むように限り空間をドラッグして、空きスペースをクリックします。



押し続けると、 **?** / **Ctrl** キー をすばやく切り替えるためのキーをペンツール矢印ツールが選択されている場合。

あなたの選択した要素 (s) のプロパティをエディットすることができます **インスペクタ**。

また、お読みください。

ペンツール

消しゴムツール

はさみツール

手工具

ミュートツール

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

マニュアル
インデックス
ハウツー
用語集
FAQ
その他
フォーラム
検索
ブログ

オーディオ入力

オーディオ入力は、Ohm Studioによって使用されています。
外部オーディオ・インターフェースまたはコンピュータのサウンドカードからオーディオ信号を記録し、監視することができます。
オーディオ信号を録音するにはオーディオトラックのプラグインを。



オーディオ入力は、ステレオソースのモノラルソース、2を記録する1つのチャンネルを使用しています。



また、お読みください。

[オーディオ設定をセットアップする方法](#)

[オーディオを録音する方法](#)

[音声出力](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

[に戻って](#) [ヘルプ](#) メニューを選択します。

モニタリング：オ...

オーディオモニタリングは、指定されたに関連付けられた関数であるオーディオトラック 選択からのオーディオ信号を有効または無効にオーディオ入力。



お使いのオーディオインターフェイスに応じて、その "ダイレクトモニタリング"機能を使用して、Ohm Studioの内部監視を無効にすることを好むかもしれません。

3つのモード：

時ONを選択すると、あなたは常にあなたのオーディオ入力を聞くことができます。

ときにAUTOがいる場合にのみ選択されている、あなたの入力を聞くことがオーディオトラックがされて武装し、記録のために。

時OFFを選択すると、あなたのオーディオ入力を聞くことはできません。

また、お読みください。

[オーディオを録音する方法](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

マニュアル
インデックス
ハウツー
用語集
FAQ
その他
フォーラム
検索
ブログ

音声出力

より多くの



ΩStudioは、お使いのオーディオインターフェースに、アプリケーションからのオーディオ信号経路に1つのステレオ音声出力を使用しています。

のステレオ出力マスター・ラックは、自動的にオーディオ出力にマップされています。

また、お読みください。

Hのオーディオ環境をセットアップするフロー

へ戻る [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

オーディオパターン

オーディオのパターンは、WAVファイル形式のデジタルオーディオデータ（サンプルやオーディオファイル）が含まれています。



あなたは時にオーディオを録音 オームスタジオで、録音は自動的にキャッシュフォルダにコピーしてOhm Studioサーバーにアップロードされます。

あなたは時にオーディオファイルをインポートする プロジェクトに、ファイルは自動的に*に変換されます。wavファイルは、必要に応じて、その後、キャッシュフォルダにコピーして、最終的にOhm Studioサーバーにアップロードされます。

オーディオのパターンは、オーディオトラック上で自分自身を見つけた場合にのみ効果的に再生されます。

また、お読みください。

[オーディオのパターンを追加する方法](#)
[/にフェードアウトを追加する方法](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。
[に戻って](#) [ヘルプ](#) メニューを選択します。

オーディオトラック...

オーディオトラックのプラグインは、その名前が示すように、特別な種類のプラグインを作成できるオーディオトラックを。

同様にインストゥルメント・プラグイン、オーディオトラックのプラグインは、サウンドを生成します。しかし、その代わりに使用するのでは MIDIの入力を、それが使用オーディオ入力sを。

あなたのようなものとしてオーディオトラックのプラグインと考えることができ、仮想テープ・レコーダー。

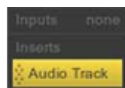
オーディオトラックのプラグインを挿入する



シーケンス内のオーディオトラックのプラグイン



ミキサーのオーディオトラックのプラグイン



また、お読みください。

[オーディオを録音する方法](#)

[どのようにオーディオトラックを作成する](#)

[へ戻る用語集インデックス。](#)

[に戻ってヘルプメニューを選択します。](#)

[マニュアル](#)
[インデックス](#)
[ハウツー](#)
[用語集](#)
[FAQ](#)
 その他
[フォーラム](#)
[検索](#)
[ブログ](#)

オートメーション...

オートメーションポイントは含まれているイベントであるMIDIパターン
与えられた値をオートメーションするために使用され プラグインの
パラメータを 時間の経過。



MIDIパターンは、複数の異なるプラグイン・パラメータのオートメーションポイントを含めることができます。

でエディットモード、オートメーションポイントは、同じパラメータに関連付けられている他の人に接続されているので、"オートメーションライン"を形成している小さな正方形として表示されます。

垂直位置は、ポイントの値を表します（オートメーションされたパラメータに依存する）。

"オートメーションラインを形成する"水平位置と垂直位置をエディットします。

また、お読みください。

[オートメーションポイントを追加する方法](#)

[プラグインのパラメータのオートメーションを記録する方法](#)

[MIDIノートとオートメーションポイントをクオンタイズする方法](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

[に戻って ヘルプ](#) メニューを選択します。

AUXラック

AUXラックは ラック オーディオ専用の エフェクトプラグイン との組み合わせで使用されている センド。



彼らはで表示されているシーケンスパネルおよび ギアパネルのミキサービュー。

いくつかのラックエフェクトの同じチェーンで処理されるように同じAUXラックに出力を送信することができます。

つのプロジェクトは、多くのAUXラックを持つことができ、その出力が自動的にconnectedされているマスターラック。

また、お読みください。

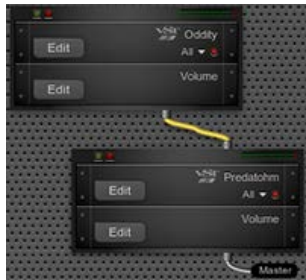
どのように SEND エフェクトを作成する

へ戻る [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

ケーブル接続

ケーブルの接続は、ルート2の間のオーディオ信号に使用されているラックをから、出力ピンに入力ピン。



それだけ、見て作成してエディットすることができるモジュラービュー。

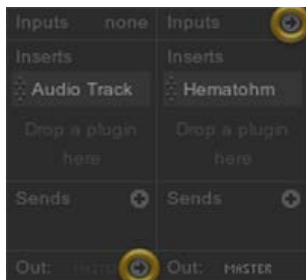
ケーブルの接続を作成するには、ピンをクリックすると、別の上でマウスをドラッグします。

ケーブルの送信元または宛先を変更するには、ケーブルの一方の端をクリックすると、別のピンの上にドラッグします。

複数のケーブルの接続を作成することによって、いくつかの他に1番ピンを接続することができます。

たとえば、ケーブルの一方の端をクリックして、押しながらあからさまな別のピンをドラッグし / Altキーを押し、それはケーブルを複製します。

でミキサービュー、ケーブルの接続は、入力と出力の両方のセクションに位置し、矢印によって具体化されます。矢印をクリックすると、同時にモジュラービューにししながら、接続を選択します。



[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

[に戻って](#) [ヘルプ](#) メニューを選択します。

キャレット

キャレットは、で表示される白い点滅する縦線ですシーケンシングパネルのみ1トラック時。



それは主に3つの目的を果たしインジケータです。

インポートオーディオ/ MIDIは、
キャレットはの挿入ポイントとして使用されている インポートオーディオ/ MIDIファイルを。

パターン分割
キャレットとして使用されている 分割パターンのポイントを。

コピー/貼り付け、
キャレットは、その後所望の位置に以前にコピーした要素を貼り付けるために使用されます。

キャレットを移動するには、単にレーン自体は上にあるかどうか、トラック上の任意の場所をクリックし、パターンに含まれている。

キャレットは、押したときに拡大するために使用される **G**を。

また、お読みください。

[要素を複製する方法](#)

[ナビゲートする方法](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

Snapを変更する方法

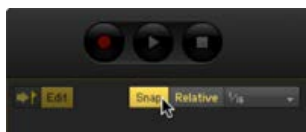
あなたは、様々なスナップオプションに慣れていない場合は、読み取り、この彼らのそれぞれの詳細については、最初に。

スナップを切り替えるには：

キーボードショートカットの使用 **S** を。

または押し続けると、 **?** / **Ctrl**キーを押しながら 要素をドラッグしながら（読み取り、これをより多くのを学ぶために）。

またはタイムラインヘッダーのスナップボタンをクリックします。



相対モードを切り替えるには

キーボードショートカットの使用 **シフト** + **S** を。

をクリックして相対的なタイムラインヘッダーにボタンをクリックします。

スナップ値を変更するには、対応するドロップダウンメニューを開き、次のいずれかを選択し適応モードまたは固定値（例えば1月1日に注意して）。



スナップ値はまた、"クオンタイズ"のために使用されます。これを読んで学ぶより。

 に戻って [どのように...](#) インデックス。
 に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

テンポを変更する方法

テンポを変更する

のBPM値を調整する **トランスポートバー**のいずれかの方法で：
 をクリックしてテンポ値と上方/下方にドラッグする



またはをダブルクリックして **テンポ 値**と手動でその値を設定

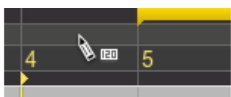


テンポのバリエーションを作成する

1. を右クリックして**タイムライン**を選択し表示・テンポトラックを。



2. 選択して**ペンツール**ツール・バー（または押し続けると、内を`?` / `Ctrl`キーを押しながら）ときに、**セカンダリツール**を切り替えるには、**矢印ツール**が選択されています）。
3. テンポオートメーションポイントを追加するテンポトラックをクリックします。



4. 値を手動でテンポのオートメーションポイントおよびタイプをダブルクリックします。



に戻って [どのように...インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

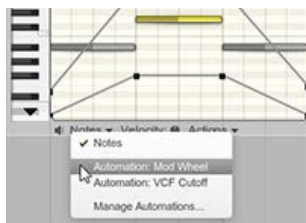
パターン層を変更...

トップパターン層は、要素の型（決定します（注）またはオートメーションポイントが）ペンツールで描画します。

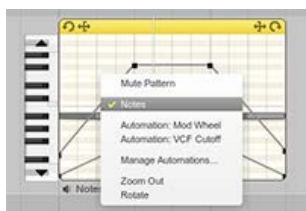
トップレイヤーを変更するには：

単に要素を選択し **MIDIパターン** を自動的に関連付けられたレイヤが上になる持っている（例えばMIDIノート参照）。

MIDIパターン・フッターのフッターに、パターン層ドロップダウンメニューをクリックしてレイヤーを選択します。



MIDIパターンを右クリックし、コンテキストメニューのレイヤを選択します。 があるようにあなたは多くのレイヤーとして追加することができます **パラメータ**の あなたのために利用できる **プラグイン**が。



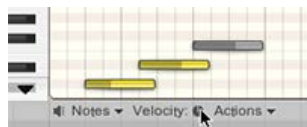
 に戻って **どのように...**インデックス。

に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

ベロシティーを変...

ノートのベロシティーを変更するには：

つまたは複数のノートを選択し、をクリックしてベロシティーパターンフッターのノブと速度を増加/減少するために/下にマウスを上下にドラッグします。



またはでベロシティー値を変更し、1つまたは複数のノートを選択した速度でフェーダー **注意インスペクタ**。

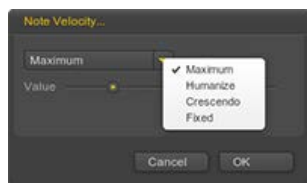


(注) 速度に関する特定のアクションを適用するには：

1. で、1つまたは複数のノートを選択し、[アクション]ドロップダウンメニュー、選択したノートのベロシティーを。



2. ポップアップウィンドウに、アクションのタイプを選択してください (例： ドロップダウンメニューでヒト化) し、調整値を、[OK]をクリックします。



 に戻って **どのように...** インデックス。
 に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

マニュアル
 インデックス
 ハウツー
 用語集
 FAQ
 その他
 フォーラム
 検索
 ブログ

チャット

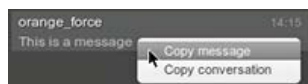
チャットでは、現在接続されているOhm Studioユーザーと話することができる場所です。

あなたと他のすべてのオンライン・ユーザーに自分自身を見つける一般的なチャットルーム。

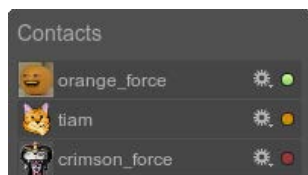
あなたと呼ばれるプロジェクト固有のチャットルームを入力し、プロジェクトは、プロジェクトを開いたときにチャットルームを。それはプロジェクトのすべての現在オンラインのメンバーを収集します。

あなたがに話し、そして/または、フォローしたいものをクリックして、両方のチャットルームの間で表示を切り替えることができます。

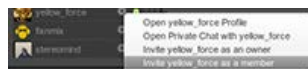
メッセージ上で右クリックを使用して、あなたのマウスがホバリング（されているいずれかの行をコピーすることができますコピーメッセージ）、または全体の会話（コピーでの会話）。



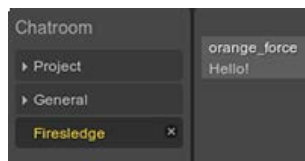
現在、オンラインまたは連絡先リスト内の各ユーザーについては、ステータスインジケータがあります：ユーザー）は、オンラインとアクティブ、オンラインであればオレンジがアクティブで、オフラインであれば赤であれば、それは緑になります。



ステータスインジケータの横にあるギアのボタンがあります：それはあなたが彼/彼女とのプライベートチャットを（下記参照）を開き、Web上でユーザーのプロフィールを訪問し、現在開いているプロジェクトに彼/彼女を招待することができます。



開くためのユーザ名をダブルクリックしてプライベート任意のユーザが現在オンラインでチャットルームを。



あなたはすべての着信通知がある場合のみ表示されますあなたのプロジェクト、または特別なチャットルームを介して連絡先に関するすべての重要なイベントが通知されます。



へ戻る [用語集](#) [インデックス](#)。
に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

マニュアル
インデックス
ハウツー
用語集
FAQ
その他
フォーラム
検索
ブログ

クリッピング

クリッピングインジケータが点灯のレベルの場合ラックの出力は、再生中に0デシベルを超えています。



それをリセットするには、クリッピングインジケータをクリックします。また、停止して、一度にすべての指標をリセットするために再生を再開することができます。

にクリッピングマスターラック"のオーディオ信号があまりにもloudされており、歪んだ音になることができるのを意味します。

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。
に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

マニュアル
 インデックス
 ハウツー
 用語集
 FAQ
 その他
 フォーラム
 検索
 ブログ

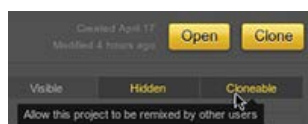
クローン

ΩStudioができ、プロジェクトの所有者がその正確なコピーが作成され、あなたのプロジェクトリストに追加されるように、（すなわち、それを複製する）プロジェクトのクローンを作成する。

あなたのプロジェクトのリストやからそれを選択した後、ダッシュボードの環境からプロジェクトのクローンを作成することができ

www.ohmstudio.com ログイン後

所有者として、あなたはそれを行うには、プロジェクトを変更することができ *Cloneable*を。

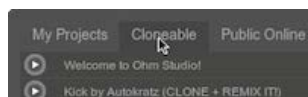


Original text

You can clone your Project from the Dashboard environment after selecting it in your Project list or from www.ohmstudio.com after logging in.

[Contribute a better translation](#)

ダッシュボードの環境では、タブにはCommunityによって作成されたいくつかのCloneableをプロジェクトのリストが表示されます。



 また、お読みください。

プロジェクトのプロパティ

 へ戻る [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

コントロールチェンジ

コントロール・チェンジまたはCCは、に含まれるMIDIイベントでMIDIパターンにメッセージを送信するために使用されている **プラグイン**の動作の広い範囲を制御することができます。



MIDIのCCSIは、プラグイン時にMIDIデバイスから直接送信することができます **監視**が ONに設定されています。

CCSIは、0から127まで番号が付けられ、各CCイベントは、0から127までの値を持っています。

最も一般的に使用されるCCメッセージには、CC #1（モジュレーション）とCC #7（ボリューム）が含まれています。

現在、Ohm Studioは、MIDI CCイベントのためのエディタを持っていません。エディットモードで、CCイベントは不明瞭トローチとして表示されます。

また、お読みください。

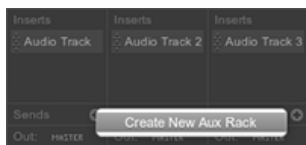
MIDI CCイベントを記録する方法

へ戻る **用語集** インデックス。

に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

どのように SEND...

1. 選択したミキサービュー で **ギアパネル**を。
2. 希望に**ラック**、新規作成 **送信**の効果を+ボタンをクリックし、新規作成 **AUXラック** (または既存のいずれかを選択します)。



3. **ドラッグアンドドロップ効果** からプラグイン (例えばOhmBoyz) を **プラグインリスト**への挿入ゾーン新しく作成されたAUXラックの。



送信量を調整するには、ノブをクリックすると、それをドラッグします (SENDレベルを高めるために) またはダウン (SENDレベルを減少させるため)。

そのデフォルト値に戻す設定するノブをダブルクリックトップ。



プリフェーダーモードとポストフェーダーモードを切り替えるための"プリ/ポスト"ボタンをクリックします。読んで、**これを多くを学ぶため**に。

送信の "宛先"を変更するには、[別のAUXラックを選択し、ドロップダウンメニューをクリックします。

送信を削除するには、**宛先**を選択し、ドロップダウンメニューをクリックして送信を削除します。これは、AUXラックは削除されません。

Ohm Studio|どのようにSENDエフェクトを作成する



に戻ってどのように... インデックス。
に戻って ヘルプ メニューを選択します。

[マニュアル](#)[インデックス](#)[ハウツー](#)[用語集](#)[FAQ](#)[その他](#)[フォーラム](#)[検索](#)[ブログ](#)

プロジェクトを削...

ハードディスクドライブ上のローカルファイルとは異なり、Ohm Studioプロジェクトは、主にオームサーバー上に存在する。それは多くの参加者間で共有されるように、プロセスが多少異なります。

一般的なルールとして、プロジェクトが削除にバインドされている瞬間から最後の **所有者はまだゲームでは、プロジェクトを離れる。**

それはあなたが自分だけはそれを残して取り組んでいるプロジェクトを削除することができます。あなただけです別のケースでは**貢献者**は、あなたがあるのはランクに昇格されることはありませんあれば参加しているプロジェクトが失われる可能性があります**所有者を**。

に戻って **どのように...** インデックス。
に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

要素をコピーする方法

1. 複製したい要素を選択します。
2. 押し続けると `?` / `alt` を。
3. 選択した要素の一つをクリックすると、それがコピーしたい場所にドラッグします。



4. 最初にマウスボタンを放し、放し `?` / `ALT` キーを。

でシーケンスパネルは、複製することができます **パターン**、**ノート**と **オートメーションポイント**を。

でギアパネルには、複製することができます **ラック**と **プラグイン**。

あなたは、（コピーすることができます `?` / `CTRL` + `C`）の要素は、選択して貼り付け（`?` / `CTRL` + `V`）でそれらの **キャレット**シーケンシングパネル内の位置。

保持しながら、要素を選択して、4つの矢印のいずれかのキーを押すことができます `?` / `alt` がシーケンスパネルで1つの増分で複製する。

また、作成することができます **リンク**のコピーを **MIDIパターン**を保持することによって **シフト**をコピーしている間に、上記のドラッグ&ドロップの方法に従って、。

に戻って **どのように...** インデックス。
に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

エディットモード

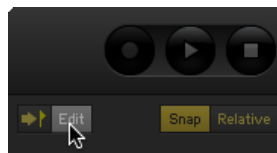
エディットは、シーケンスパネルの第二のモード。



それは特にエディットに適していますMIDIパターン。

作成およびエディットするには、このモードを使用してノートとオートメーションポイント。

エディットモードに切り替えるには、シーケンス内の任意の場所をダブルクリックするか、[エディット]ボタンをクリックします。



また、お読みください。

[アレンジモード](#)

[ナビゲートする方法](#)

[ノートを追加する方法](#)

[オートメーションポイントを追加する方法](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

エフェクトプラグイン

エフェクトプラグインはオーディオ信号を処理するプラグインの一種です。



この信号はエフェクトのを介して受信されるインプット (S) と変更された信号は、通過するアウトプット (S) 。

一般的に使用されるエフェクトのプラグインは、コンプレッサー、リバーブ、イコライザーなどが含まれます。

そのようなスペクトラム・アナライザなどの一部のエフェクトプラグインは、処理音を変えることはない。

Ohm Studioでは、すべてのエフェクトプラグインは、プラグインで変更することができます3つの追加パラメータがあります。 **インスペクタ**：ウエット/ドライのパラメータ、バイパス・パラメータ、および出力ゲインパラメータを。



 また、お読みください。

私 instrument プラグイン

効果を追加する方法

センドエフェクトを追加する方法

 へ戻る **用語集** **インデックス**。

に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

[マニュアル](#)[インデックス](#)[ハウツー](#)[用語集](#)[FAQ](#)[その他](#)[フォーラム](#)[検索](#)[ブログ](#)

消しゴムツール

消しゴムツールは、あなたのプロジェクトのエレメント（ラック、プラグイン、トラック、パターン、メモ、オートメーションポイント）は、CCイベント、ケーブル接続、テンポイベント）を消去することができます、マウスのツールです。



それを削除するエレメント（または複数のエレメントの選択）をクリックします。

を押して **3** を消しゴムツールを選択します。

エレメントを削除する別の方法は、矢印ツールと押すだけで、それらを選択することです **?** / **デル**。

[消しゴム]ツールが選択されている場合は、押し続けると、 **?** / **Ctrl** キーを押しながら **素早く** 矢印ツールに切り替えるキー。

また、お読みください。

[矢印ツール](#)

[ペンツール](#)

[はさみツール](#)

[手工具](#)

[ミュートツール](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

プロジェクトをエ...

Ohm Studioで、そこにオーディオをエクスポートするには、さまざまな方法があり、各メソッドは、異なる目的を果たします。

リスニングやマスタリング用のオーディオファイルとしてプロジェクトをエクスポートします。

あなたの音楽を聴くために、他のOhm Studioユーザーのウェブページにあなたのプロジェクトのスクリーンショットを再インポートするプロジェクトに、個々のラックをエクスポートすると、別のプロジェクトまたは別のアプリケーションで生じている。



Original text

Exporting your Project as an audio file for listening or mastering.

[Contribute a better translation](#)

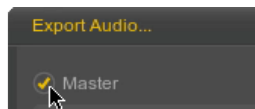
オーディオファイルとしてプロジェクトをエクスポートする

1. **でファイルメニューを選択...オーディオをエクスポート**（または単にキーボードショートカットを使用し **?** / **CTRL** + **?** / **ALT** +

Eを)



2. **ポップアップウィンドウの上部に、選択したマスターを。**



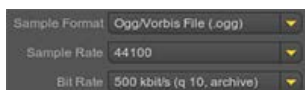
3. **変更するからとまでそれらをクリックすると、エクスポートしたい時間範囲を設定するには、上下にドラッグするかによって値を示します。** 場合、**ループ**が有効になっており、その始まりと終わりの位置がデフォルト値として使用されます。それ以外の場合は、プロジェクトの最初から、右端にあるパターンの末尾にデフォルトの間隔の範囲は。また、ダブルクリックすると、値を手動で入力します。



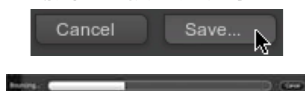
4. 選択したディスクへの書き出し。



5. 内のファイル形式を選択しサンプルフォーマットのドロップダウンメニューを。
6. 選択したサンプルレートとビット の最後の2つのドロップダウンメニュー（例えば44100と標準的なオーディオCDの16ビット）の解像度を。



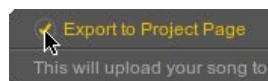
7. 最後にクリックして保存...と、エクスポートしたファイルを保存する場所を選択し、完了するまでバウンスプロセスを待ちます。



専用のWebページにあなたのプロジェクトのエクスポート

最初の3つの手順では、従来の方法で説明したものと同じです。

次に、単に選択するページをプロジェクトにエクスポートではなく、ディスクへのエクスポート、をクリックしアップロード。



ファイルもOhm Studioサーバーにアップロードされているバウンスプロセスは、長くなる可能性があります。

それがアップロードされた後、あなたのダッシュボードからプロジェクトに聞くことができ、あなたのショーケースに追加することができます。

あなたはそのWebページにプロジェクトをエクスポートできるようにするためにプロジェクトオーナーである必要があります。

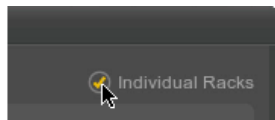
個々のラックのエクスポート

1. まず第一に、例えば、あなたがバウンスしたいラックを選択してミキサービューでは、。を使用することができシフト + 選択にそれを追加するエレメントをクリックします。



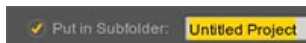
2. [ファイル]メニューの[エクスポートオーディオを選択... (または単にキーボードショートカットを使用し **?** / **CTRL** + **?** / **ALT** + **E**)。

3. ポップアップウィンドウの上部に、選択する個々のラックを。

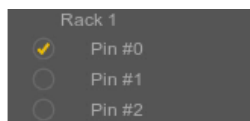
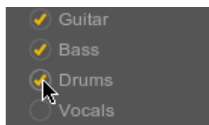


4. 変更するからとまで値を示します。詳細を学ぶため、最初のメソッドを参照してください。
5. でのオプションセクションで、選択したサンプルフォーマット、サンプルレートとビット 3 ドロップダウンメニュー (例えばウェーブ/44100/16ビットの標準的なオーディオCD用) の解像度を。
6. エクスポートしたオーディオファイルを保存するフォルダを選択してください。

また、同じ名前の既存ファイルを上書きしないようにサブフォルダを作成することができます。



7. 必要な場合は、最後のセクションで/解除ラックを選択します。いくつかの出力ピンを持っているラックには、唯一の希望するものを選択します。ラック名の **teh** の権利でグレーアウトのテキストが最初の名前です。 **プラグイン** そのラックに含まれています。



8. 最後にクリックしてバウンスが完了するバウンスプロセスを待ちます。

に戻って **どのように...インデックス**。
に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

- マニュアル
- インデックス
- ハウツー
- 用語集
- FAQ
- その他
- フォーラム
- 検索
- ブログ

外部接続

ラック つままたは複数持つ **アウトプット** に接続することができます
インプット さまざまな方法で別のラックのを：

ケーブルの接続 経路と同様にスタジオパッチベイにラック間の音声信号



センドエフェクト のインプットに複数のラックの出力ピンを接続するために **AUXラック**



マスター接続 の入力ピンに複数のラックの出力ピンを接続するための **マスターラック**



また、お読みください。

ミュートラック

ラックソロ

へ戻る **用語集** **インデックス**。

に戻って **ヘルプ** **メニュー** を選択します。

外部接続は、|オームのメーカー

Ohm StudioのFAQ

インストールは常に失敗します。

で私達を書いてくださいcontact@ohmstudio.com次の情報を：

1. 詳細とお使いのOS (Windows、Mac) を (セブン、XP、10.7.4など)
2. インストーラのログ (電子メールに添付)

Windows上でインストーラのログへのパス

C : \ユーザー\[ユーザー名] \ appdataに\ローミング\オームフォース\Ohm Studioの\ログ (セブン)

C : \のDocuments and Settings \ [ユーザー名] \アプリケーションデータ\オームフォース\Ohm Studioの\ logsに (XP)

Macのインストーラのログへのパス

?/ライブラリ/ Logs / OhmForce / OhmStudioInstaller.log.txt

Ohm Studioがクラッシュまたは応答を停止しました。

彼らはまだバックグラウンドで実行している場合は、まず第一に、力はあなたのタスクマネージャで (メインプロセスと同様に"ゲスト"のプロセス) の両方Ohm Studioのプロセスを終了する (Windows) / アクティビティモニタ (MacOSの)

その後、再びプログラムを起動する。これは自動的に私たちにクラッシュレポートが送信されます。

また読んでこのメッセージをアプリケーションをリセットする方法を学ぶためのフォーラム。

私はバグを見つけたと思います。私は何をすべきでしょうか？

それを報告してください[フォーラム](#)、または使用Ohm StudioのベータレポーターOhm Studioのヘルプ・メニューから (>フィードバックを送ることを支援) するか、ファイルブラウザからです。

Windowsのベータレポーターへのパス

はC : \ Program Files \オームフォース\オームメーカー\
ohm_studio_reporter.exe [32ビット]

はC : \ Program Files (x86) を\オームフォース\オームメーカー\
ohm_studio_reporter.exe [64ビット]

Macのベータ版Reporterへのパス

/アプリケーション/Ohm Studioのベータ版Reporter.app

私は、ソフトウェアのヘルプをする必要があります。利用可能なドキュメントはありますか？

はい！[ヘルプ]メニューとヘルプを有効にするために行く。あなたがWeb上で読みたい場合は、列は、ステップ・バイ・ステップチュートリアルで右側に表示されますが、いくつかの一般的なアクション、Ohm Studioで使用される用語の用語集などに関する話題はここで同じページを検索します。

プラグインのスキャンが長すぎます。私は私が何をすべきでしょうか？
プラグインのスキャンは、各プラグインの互換性をチェックして、あなたのVSTフォルダを解析します。

あなたが長すぎるプロセスを見つけた場合、次の質問を考慮してください：それは最後に成功した

それが終了したり、スキャンの途中でクラッシュしたことがない場合、それが問題だとあなたはそれを報告する必要があります。

あなたは多くのプラグインを持っているので、それ以外の場合は、おそらく。あなたが持っている多くのプラグイン、スキャンなくなりました。解決策は、あなたが本当に彼らがスキャンを通過しないように、別のフォルダに他の人を使用して移動するものを維持することです。すべてのケースで、このステップは、アプリケーションを次回起動はるかに短くなります。

プロジェクトの読み込み時間が長すぎる。私が何をすべきか？

あなたはそれを再生することができます前に、プロジェクトを開くとき、それは時間がかかることがあります。あなたはトラックやプラグインの多くでプロジェクトを開いたときに、通常、それはあなたがそれを開いて初めてだ場合は、特に発生します。

理由は二つある。一方で、オーディオエンジンは、すべてのプラグインを分析し、ロードする時間がかかります。その他、Ohm Studioにサーバーからのロスレスオーディオサンプルのダウンロードが開始されます。ただし、非常にすぐにダウンロードが完了する前に、これらの低品質バージョンを聴くことができます。良いニュースは、これらのサンプルは、次回このプロジェクトを開くとはるかに高速になるように、コンピュータにディスクキャッシュとして格納されています。

また、そのOhm Studioはまだベータ版であり、そのパフォーマンス関連の問題が徐々に固定されています覚えておいてください。

それは私のコンピュータ上で私のプロジェクト資産のコピーをダウンロードすることは可能ですか？
現在のところそれは可能ではありませんが、そのような機能は、将来的に利用できるかもしれません。

ストレージ、そして/または、アカウントごとの帯域幅の制限は？があり
、現在制限はありませんが、我々は将来的に一部を設定する権利を留保します。

私は自分のシステムに組み込みのプラグインを見つけることができません。ここで、彼らは私のコンピュータに保存されますか？
あなたのVSTフォルダにそれらを見つけなくても心配しないでください：彼らは、標準のVSTプラグインではなく、単にOhm Studioで使用することができます。私達はちょうどそれらのいくつかの安全な場所に保管してもらおう。

私はVST以外のプラグインを使用することができますか？
残念ながら、ありません。Ohm StudioはWindowsとMacの両方で、リアルタイムのクロスプラットフォーム・コラボレーションを可能にすることに注意してください。これは、制約と課題、最も普及しているプラグインフォーマットの我々の意見では音が選択肢となり、多くのことを意味します。

なぜいくつかのMIDIパターンがグレーアウトされ
、実際に頻繁に共同の場合：あなたが再生されない灰色のパターンが表示されている場合、彼らはあなたが持っていないプラグインを命じることが原因です。まだ、解決策が存在し、それが共同凍結と呼ばれています。これは、それが聞こえることになっているかに耳を傾けるようになる。

そこに将来の任意の新しいOhm力のプラグインでしょうか？
我々は時間を見つけて管理している場合、それはなぜですか？それはおそらくOhm Studioにバンドルされるでしょう。

私は、任意の組み込みドラム・マシン、および/??またはOhm Studioのサンプラーを発見していない。このようなことは、任意のすぐに来る可能性がありますか？

はい、これらはOhm Studioに素晴らしいほかになります。我々は、しかし、どのようにすぐに伝えることはできません。

それはオンラインでジャムすることが可能ですか？

いいえ（まだ？）。リアルタイムのコラボレーションによって、私たちはサーバーにすぐにアップロードされてオーディオの録音やMIDIノートのビットと再生のために他のメンバーに利用可能であることを意味。それらが作成されるとすぐに絶対的に同じではありません、それらが行われている間に。今日の時点で、我々は十分な遅延でリアルタイム妨害することができ、任意の技術を知っていませんが、どちらも、それはそのようなサービスを提供する我々の直接の目的である。

それは？ Ohm Studio内からSkypeのようなツールを介して通信することはできません

（まだ？）いいえ、これは非常に要求された機能であり、我々はそれが本当に素晴らしいものだと思う。他のすべての機能の実装と同様に、それは時間の問題だと... 需要。ですから、Ohm Studioをしようとした、これは本当に音楽のコラボレーションの経験を改善するだろうと思えば私達に知らせてください。

私は、ソフトウェアを改善するためのアイデアを持っている。私は誰に連絡すればよいですか？

我々はそれらのすべてを実装することはできませんが、私たちはもちろん、アイデアや提案に開かれています。あなたが私達を書くことができます contact@ohmstudio.com またはあなたのアイデアを共有する [フォーラム](#)。

（ないので）昔、私はベータテストに適用されますが、皆さんからの応答を受け取ったことはありません。何が起こったのか？

戻る2010年4月に、私たちのアイデアは、Ohm Studioをテストに興味がある人のリストを確立し、招待状を送信するためにギアの仕様に基づいてそれらのいくつかを選択することであった。それは*クローズ*β、誰にでも付与されていないへのアクセスがあった。実際に我々は、開放する前に、ソフトウェアの品質を向上させたいと思いました。私たちはマスターと全部が制御から抜け出す表示されませんでした何か侵入する人々の大洪水を望みませんでした。しかし、我々は常に個人的に私達に連絡人を招待しました。

なぜそれがこのオープンベータを実現するためにこんなに時間がかかるのですか？

まあ... それは時間がかかりました、我々は認める！我々は予期しない困難に遭遇し、我々の限られた資源は私たちをスローダウン。

あなたは、私たちも私たちの主なプロジェクトOhm Studioに並列動作する複数のVSTプラグインを開発することを知らないかもしれせん。そして、あなたはそのオームフォースが7人（ソフトウェアに取り組んで3の開発者）の本当に小さなチームであるか知らなくてもよい。、2000年の非常に初めから、オームのフォースは情熱と強い責任感を持つ人々によって設立され、実行する、独立した会社であった値である。明らかに、我々は多くのミスをしたとOhm Studioの意思も例外ではなかった。このすべてにもかかわらず、我々はまだOhm Studioは音楽制作の世界に持ってきて正確に21世紀のミュージシャンのニーズに応えるために何かを持っているユニークな製品だと思いあえて。

としてオームのメーカーによって提供されたコラボレーションはとても特別である理由を私は実際に把握することはできません。あなたは私にいくつかのユースケースを与えることができますか？

それらのどれもが成功しなかったが、共同DAWを作成するには、多くの試みがなされてきた。はるかに愚かな考えから、それは本当に新しい可能性を提供するだけでなく、具体的なニーズに対応しています。

世界で誰が彼または彼女は、書き込みアレンジ、再生、録音、ミックス、彼または彼女は心に留めている音楽を習得するために、すべての音楽や技術的なスキルを持って言うことができますか？明らかに、あなたはほとんどそれだけですべてを行うことはできません。しかし、人々を集め、一緒に何かをすることはお金、時間とエネルギーのコストがかかります。ΩStudioは、コラボレーティブなニーズを満たすために、安価で便利なソリューションを提供しています。そして、あなたは歩いてオールラウンドミュージック・ワークステーションであっても、とすれば、他のミュージシャンとの相互作用を活用しないでしょうか？志を同じくする人々、補完的なスキル... 音楽は人間の経験である。世界に自分を開きます。 Ohm Studioは本当に離れて立って作るものと、そのコラボレーションがリアルタイムである。同じプロジェクト内で同時に連携して動作します。電子メールを使用して、パートナーとOfficeドキュメントで作業するために使用され、一日には、いくつかのクラウドベースの共有ドキュメントシステムに切り替えた場合、あなたはそれがワークフローの面では何か祝福を知っています。また、内部チャットとウェブはあなたの友人と連絡を取り合うと、他の人や他の曲を見つけることができます。アプリケーション自体を超えて、Ohm Studioはまた、コミュニティであることを意味しています... 申し訳ありませんが、Cohmmunityを誤る。ここでは、対応するかもしれない例だけの

カップルです。しかし、これらは単なる例であり、Ohmのメーカーは、どのミュージシャンのために作られています。1°はベッドルームプロデューサーであり、いくつかの現実的なアコースティックギターかき鳴らしたり、最新のトラックの本格的な響きのタブラ・ソロまたは何を必要としています。解決方法：必要なスキルを参照し、トラックで遊んで興味がある人を見つけ、あなたのプロジェクトにそれらを招待し、音楽のルールをましよう！2°、1つは、別の非常に頻繁にしても頻繁にアイデアや完全を記録する必要があることができないバンドのメンバーです。タイトな予算でのトラック。Ohm Studioのアカウントを取得し、共通のプロジェクトを入力し、安い、リモート、および効果的なコラボレーションをお楽しみください！3°のあなたが音楽制作の世界では初心者です。完全に独学で、あなたはまだ他の人から学ぶ必要を感じています。単に好奇心は、彼らがどのように、他人が何をするか確認してください。または楽しみを持っているだけで喜んで。へイ！彼らが以前より違った音楽を作っているそこにあなたのような人の何百ものがあります。、参加する、共有、一緒に楽しみを持っており、多分別のサクセスストーリーを起動します。

私はすでに私は満足しているDAWを使用しています。なぜ私はOhm Studioに切り替えるべきか？

あなたのDAW、男を保つことができます！あなたが1つだけDAWを使用する必要がありません。ルールの口述はありません。多くの人々がさまざまな理由で1以上を使用します。混合少なくとも一つ秀で、もう一つはすぐにその場でアイデアを取得するための最良である、等Ohm Studioは、我々が思うに、そこ最も先進的なコラボレーション・ソリューションを持っており、作業方法を変更します音楽制作で他の人と。Plusは、Ohmのチームは現在の基準を満たすためにように機能面ですそれを改善するために毎日一生懸命に取り組んでいます。

？ Ohm Studioのベータ終了をされたときに

ベータ期間中は、まだ決定されていません。利用規約に示されているように、それはいつでも終了することができますが、我々はできるだけ早期に警告が表示されます。

どのように著作権はOhm Studioで作成したソングには適用されますか？

利用規約に示されているように、それは（まだ？）著作権を管理するために、我々のビジネスではありません。私たちは、ツールを提供しています。使用のプロジェクト権利を著作権が危機に瀕してあるプロジェクトを保護するために賢明。問題は何もあなたがそれについて考える物理的なスタジオ環境の場合と同じままになります。誰かがあなたの音楽を"盗む"ことができます。曲は著作権で保護されている場合、あなたは法的に言えば強い立場にあります。そうでなければ...

私はOhm Studioをアンインストールしたいと思います。どうすればいいですか？

我々はまだオートメーションされたアンインストーラを実装して持っていないことをお詫びします。したがって、現時点ではそれを手動で行う必要があります。以下の手順に従ってください。

Windows上でOhm Studioをアンインストール

Mac上でOhm Studioをアンインストール

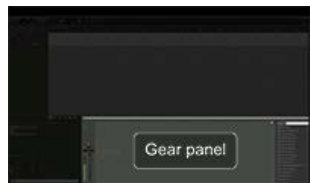
私はアカウントを削除したいと思います。どうすればいいですか？

で私達を書いてくださいcontact@ohmstudio.com。我々はできるだけ早くあなたの要求を満たします。

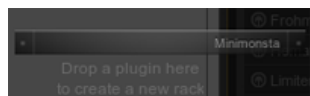
マニュアル
インデックス
ハウツー
用語集
FAQ
その他
フォーラム
検索
ブログ

ギアパネル

ギアパネルが作成および管理する場所です。ラックと プラグイン。



新しいラックを作成するには、次からプラグインをドラッグして **プラグインのリスト** ギアパネルにドラッグします。



プラグインを挿入するには、上にプラグイン一覧からプラグインをドラッグして **挿入ゾーン** の既存のラックの。



ギアパネルを表示する2つの方法：

- ミキサービュー
- モジュラービュー

ビューを切り替えるには、ギアパネルの右上にあるボタンをクリックします。



また、お読みください。
[パネルをシークエンシング](#)

[ナビゲートする方法](#)

[オーディオトラックを追加する方法](#)

[インストゥルメントを追加する方法](#)

[エフェクトを追加する方法](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

[に戻って](#) [ヘルプ](#) [メニュー](#)を選択します。

- マニュアル
- インデックス
- ハウツー
- 用語集
- FAQ
- その他
- フォーラム
- 検索
- ブログ

はじめに

最近の改善がこのビデオに示すように、いくつかの機能に変化をもたらしたことに注意してください。大部分は、しかし、有効のままになります。

マニュアル

[インデックス](#)
[ハウツー](#)
[用語集](#)
[FAQ](#)

その他

[フォーラム](#)
[検索](#)
[ブログ](#)

Ohm Studioの語彙

あなたはOhm Studio環境に足を踏み入れるように、頻繁にドキュメントのセクションに目を通したときに与えられた用語は、例えば、参照するものを知っておく必要があります。

いない誰もがDAWの "古典的な用語に精通し熟練した音楽家であり、加えて、アプリケーションが独自の概念を持つ適切な地面の上に構築されているという事実は、Ohm Studioで起動することでも、最も先進的なユーザーのために少し説明を要求できる可能性が高くなります。

だからここにすべての用語のリストです - それらのいくつかは非常に明白、他のトリッキー。

A

- [アームレコード](#)
- [アレンジモード](#)
- [矢印 \(ツール\)](#)
- [オーディオ入力](#)
- [音声出力](#)
- [オーディオパターン](#)
- [オーディオトラック \(プラグイン\)](#)
- [オーディオトラック](#)
- [オートメーションポイント](#)
- [AUXラック](#)

℃

- [ケーブル接続](#)
- [キャレット](#)
- [チャット](#)
- [クリッピング](#)
- [クローン](#)
- [貢献者](#)
- [コントロールチェンジ](#)

E

- [エディットモード](#)
- [効果 \(プラグイン\)](#)
- [消しゴム \(ツール\)](#)
- [外部接続 \(ラック\)](#)

G

- [ギアパネル](#)

H

- [手 \(ツール\)](#)
- [ヘッダ](#)

私は

- [挿入ゾーン \(ラック\)](#)
- [検査官](#)
- [インストゥルメント \(プラグイン\)](#)

L

- [層 \(パターン\)](#)
- [リンク \(パターン\)](#)
- [ループ](#)

M

マスターの接続
マスターラック
メトロノーム
MIDI入力
MIDIパターン
MIDIトラック
ミキサービュー
モジュラービュー
モニタリング：オーディオ
モニタリング：MIDI
ミュート
ミュート (ツール)

N

注 (MIDI)

O

所有者 (プロジェクト)

P

パラメータ (プラグイン)
パターン
ペン (ツール)
ピアノロール
ピン (入力/出力)
再生ヘッド
プラグイン
プラグインのヘッダー
プラグインのリスト
電源 (ボタン)
設定
プリロール
プライベート (プロジェクトのプロパティ)
プロジェクトのプロパティ
プロジェクト権限
公共 (プロジェクトのプロパティ)

R

ラック
ラックヘッダ

S

ハサミ (工具)
接続の送信
シーケンスの概要
パネルをシークエンシング
スナップ
ソロ (ラック)
同期

T

テンポ
タイムライン
トラック
ヘッダを追跡
トランスポートバー

V

ボリューム (プラグイン)

マニュアル

インデックス

ハウツー

用語集

FAQ

その他

フォーラム

検索

ブログ

手工具

ハンドツールは、手動をスクロールすることができ、マウスのツールである [シーケンシングパネル](#) や [ギアパネル](#)。



クリックしてスクロールするにドラッグします。

を押しながら **H** のキーを押すか **5** を **5** すぐに手のひらツールを選択します。

手のひらツールが選択されている場合は、押し続けると、 **?** / **CTRL** quickly 矢印ツールに切り替えるキー。

また、お読みください。

[矢印ツール](#)

[ペンツール](#)

[消しゴムツール](#)

[はさみツール](#)

[ミュートツール](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

[に戻って](#) [ヘルプ](#) [メニュー](#) を選択します。

マニュアル
 インデックス
 ハウツー
 用語集
 FAQ
 その他
 フォーラム
 検索
 ブログ

ヘッダ

ヘッダは左側に配置されているシーケンシングパネル。

それらに関連付けられているエレメントを選択し、処理するために使用されています。

彼らはまた、これらのエレメントがお互いに関わり方を視覚的に表現を与える。

ヘッダの種類：

- ラックヘッダ
- プラグインのヘッダー
- トラックヘッダを

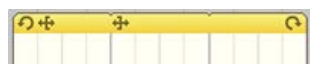
左側のゾーンタイムラインが時々タイムラインヘッダーと呼ばれています。



の上部ゾーンパターンは時々パターンのヘッダと呼ばれています。



モードのアレンジで



エディットモードで

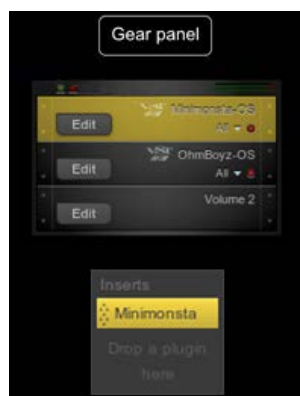
ラックヘッダ





選択された部分は、すべてのラックのヘッダを表示します。

プラグインのヘッダー



選択された部分は、すべてのプラグインのヘッダを表示します。

ヘッダを追跡



選択した部分は、トラックヘッダを表示します。

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

[に戻って](#) [ヘルプ](#) メニューを選択します。

- マニュアル
- インデックス
- ハウツー
- 用語集
- FAQ
- その他
- フォーラム
- 検索
- ブログ

どのように...

以下、あなたのOhm Studioの経験のある時点で実行することができます。一般的なアクションである

あなたが持っている特定の質問に対する答えを見つけることができない場合は、使用してくださいOhm Studioのフォーラム。

このリストは常にされていることに留意してください更新され、改善されました。

最初のステップ

[ナビゲートする方法](#)

[あなたのオーディオ環境をセットアップする方法](#)

作る

[トラックを追加する方法](#)

[オーディオトラックを追加する方法](#)

[インストゥルメントを追加する方法](#)

[エフェクトを追加する方法](#)

[どのようにSENDエフェクトを作成する](#)

[オーディオのパターンを追加する方法](#)

[MIDIパターンを追加する方法](#)

[MIDIノートを追加する方法](#)

[オートメーションポイントを追加する方法](#)

記録

[オーディオを録音する方法](#)

[MIDIノートを記録する方法](#)

[MIDI CCイベントを記録する方法](#)

[プラグインのパラメータのオートメーションを記録する方法](#)

プロジェクト

[テンポを変更する方法](#)

[エレメントの名前を変更する方法](#)

[MIDI /オーディオをインポートする方法](#)

[プロジェクトをエクスポートする方法](#)

[友達を招待する方法](#)

プロジェクトを削除する方法

パターン

移動、サイズ変更やループパターンにする方法

パターンを分割する方法

フェードを追加する方法

タイムストレッチの方法

MIDIパターンをリンクする方法

パターン層を変更する方法

雑多

エレメンツをコピーする方法

ループ再生の方法

トラックのサイズを変更する方法

Snapを変更する方法

スナップを無視する方法

クオンタイズする方法

速度を変更する方法

スナップを無視す...

実際問題

、移動、サイズ変更を作成したり、パターンをループするときは、マウスをクリックして、パターンを作成して、頭から尾にそれを描画することによって。また、マウスをクリックして、パターンを移動する。

同様に、MIDIパターンのエレメンツを移動またはサイズ変更、作成することができます。注意事項 やオートメーションポイント パターンの内移動し、ノートのサイズを変更できます。

しかし、これらのアクションは、限られた精度を持つことができます。スナップがオンになっていると十分な鋭い垂直部門に合わせて調整されていません。

通常は、必要なたびにスナップ再度有効にして無効にするだろうが、これを行うと、頻繁にワークフローを遅くしていると感じることがあります。

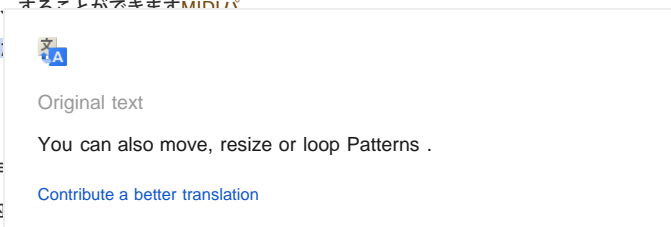
しかし、そのような不快感を取り除くためのより良い方法があります！

一般的なルール

ホールド **?** / **Ctrl**キーを押しながらマウスのドラッグ中に（つまり、押され、左ボタンでマウスを動かしながら）あなたは、圧力を解放するまで、スナップインを無効にする。

アプリケーションのケース1：MIDIパターンを作成するときにスナップを無効にする

1. あなたのスナップはそのままにします。
2. ホールド **?** / **Ctrl**キーを押しながら、セカンダリツール、切り替えるには、ペンツール、デフォルトでしています。矢印は、その後鉛筆に変わります。）
3. 今、上にマウスポインタを移動するMIDIトラックし、マウス左ボタンを押したままにします。
4. この段階では、安全に解放することができます **?** / **Ctrl**キーを押しながら鉛筆を失うことなく。
5. 圧力を解放した後、保持する **?** / **Ctrl**キーを押しながらスナップを無視して再び。
6. 最後に、必要に応じて長さを調整し、マウスボタンを放し、放し **?** / **Ctrl**キーを。



アプリケーションケース2：無効にするスナップリサイズMIDIノートを

1. スナップが有効になっていることを確認してください。
2. 今、MIDIノートの左/右の境界線上にマウスポインタを移動し、マウス左ボタンを押す&ホールド。
3. ホールド **?** / **Ctrl**キーを。
4. 最後に、必要に応じて長さを調整し、マウスボタンを放し、放し **?** / **Ctrl**キーを。

に戻って **どのように...** インデックス。

に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

MIDI /オーディオ...

オーディオ/ MIDIファイルをインポートするには、3つの方法：

直接オーディオトラックやMIDIにファイルブラウザからオーディオまたはMIDIファイルをドラッグアンドドロップ **トラック**。あなたがファイルブラウザで複数のオーディオファイルを選択した場合は、一度この方法で複数のオーディオファイルをドラッグ&ドロップできることに注意してください。を押して、ホールド **[?]** / **[alt]**を開くには、オーディオトラックにオーディオファイルを削除する前に、タイム・ストレッチのオプションウィンドウがポップアップ表示されます。読んで、[これを多くを学ぶために](#)。



置くためにオーディオ/ MIDIトラックをクリックして **キャレット**を開始を選択する **パターン選択 インポートMIDI /オーディオを...** [ファイル]メニューの[(または[**[?]** / **[CTRL]** + **[シフト]** + **[I]**)



置くためにオーディオ/ MIDIトラック上で右クリック **キャレット**起動を選択する **パターン選択 インポートMIDI /オーディオを...** コンテキストメニューで



オーディオファイル形式

ΩStudioは、内部的にWAVEファイル形式を使用しています。

* WAV、OGG *、* AIFF、FLAC *：。Windows上では、次の形式で
ファイルをインポートすることができます

MacOSの上では、*を含む、いくつかの他のファイル形式をインポート
することができます。mp3。

これらの形式は自動的にすべてのプロジェクトメンバーは、同じ音声
ファイルを聞くことができ、Ohm Studioで*。wavファイルに変換され
ます。

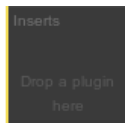
に戻って [どのように... インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

[マニュアル](#)
[インデックス](#)
[ハウツー](#)
[用語集](#)
[FAQ](#)
 その他
[フォーラム](#)
[検索](#)
[ブログ](#)

ゾーンを挿入します。

挿入 ゾーンは、新しい挿入するために使用され、プラグインのリストにラックと同様に、すでにラックに存在するプラグインを選択、移動、複製、交換して削除します。



Original text

Insert zone is used to insert new Plugins from the Plugin List into a Rack, as well as select, move, duplicate, replace and delete those already contained in a Rack.

[Contribute a better translation](#)

それがラック内に挿入されると、プラグインは時々 "挿入"と呼ばれています。



オーディオ信号は、トップダウンの方向に他の後、各プラグインの1を通過します。

通常、最初のプラグイン（つまり、上のもの）になる **インストゥルメント** や **オーディオトラックのプラグイン**。

あなたはそれを置き換えるためにもう一つ上のプラグインをドラッグ&ドロップすることができます。



両方とも同じ入力と出力がある場合のみ、別のいずれかのプラグインを置き換えることができます **ピン** の設定を。

AUXラックと **マスターラック**では、入力ピン（通常は持っている"ホスト"プラグインできるだけ**効果のプラグイン**）、およびそれらの挿入ゾーンはのみ ??でアクセス可能な**ミキサービュー**。

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

マニュアル

インデックス

ハウツー

用語集

FAQ

その他

フォーラム

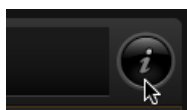
検索

ブログ

検査官

インスペクタは、選択したエレメンツに関する情報を表示し、その上に様々な変更を行うことができます。

右上のアイコンをクリックするか、Enterキーを押し、**私は**インスペクタにアクセスします。



どのエレメンツが選択されていない場合、インスペクタは、ソフトウェアへのショートカットを提供する **環境設定**は、プロジェクトとあなたのプロフィールのWebページと同様のボリュームのコントローラ**メトロノーム**。



インスペクタによって処理されるエレメンツ：

ラック

プラグイン

トラック

パターン

注意

オートメーションポイント

MIDIコントロール・チェンジ

へ戻る **用語集** インデックス。

に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

- マニュアル
- インデックス
- ハウツー
- 用語集
- FAQ
- その他
- フォーラム
- 検索
- ブログ

インストゥルメン...

インストゥルメント・プラグインの一種である **プラグイン**の取り
MIDIノートを (339 **MIDIパターン** または **MIDI入力**) と音声信号に
変換します。



インストゥルメント・プラグインは、中にサウンドを生成する **エフェク
トプラグイン**・プロセスの音。

インストゥルメント・プラグインの例としては、バーチャル・シンセサ
イザーやサンプラーが含まれています。

ΩStudioが付属しています **Melohman : Minimonsta**と**オディティ**容易
に利用可能なインストゥルメント・プラグインとして。



また、お読みください。

インストゥルメントを追加する方法

へ戻る **用語集** **インデックス**。

に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

友達を招待する方法

Ohm Studioに参加する友人を招待する

ダッシュボードに移動します (上の www.ohmstudio.com) の形でお友達のメールアドレスを入力します。

彼/彼女がアカウントを作成するために従うべき手順を得ます。



Original text

Go to your Dashboard (on www.ohmstudio.com) and enter your friend's email address in the Invitation form.

[Contribute a better translation](#)

あなたのプロジェクトに友達を誘う

アプリケーションから

一度ログインしてOhm Studioアプリケーションから、チャットルームで彼/彼女の名を右クリックして選択するように招待...

プロジェクトのページから

に行くメンバー/ライツプロジェクトのページのタブと、招待状のフォームを記入してください。

プロジェクトの所有者として、あなたは、他の人招待することが**所有者**または**貢献者**。

に戻って [どのように...](#) インデックス。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

- マニュアル
- インデックス
- ハウツー
- 用語集
- FAQ
- その他
- フォーラム
- 検索
- ブログ

キーボードショー...

2012年3月5日に最新のアップデート

ここでOhm Studioで利用可能なすべてのshortkeysです。彼らはあなたが時間を節約し、あなたがそれらを知っている生産性の向上を助けるためにそれは、それらをチェックする必要があります。



Original text

It is worth checking them out, for they will help you save time and boost your productivity as you get to know and master them.

[Contribute a better translation](#)

コマンド	該当するゾーン	アクション
 	どこでも	新しいプロジェクトを作成する
 	どこでも	私のプロジェクトに移動します
 	どこでも	現在のプロジェクトを閉じます。
[Appleのみ]	どこでも	オープン環境設定ウィンドウ
	どこでも	トグルインスペクタ
	どこでも	フルスクリーンをトグル
[Appleのみ]	どこでも	画面の設定をダブルに切り替える
	どこでも	トグルシーケンスパネル回転
	シーケンスパネルの ギアパネル	水平方向のズームアウト
	シーケンスパネルの ギアパネル	の水平方向のズーム (キャレットの位置)
+ マウスホイール	シーケンスパネルの	水平スクロール

	ギアパネル	
+ マウスホイール CTRL + マウスホイール	パネルをシーケンシング	垂直ズームイン/アウト
+ シフト + マウスホイール CTRL + シフト + マウスホイール	パネルをシーケンシング	水平方向のズームイン/アウト
タブ	パネルをシーケンシング	トグルモードをエディット/アレンジ
S	パネルをシーケンシング	グリッドにスナップを切り替える
シフト + S	パネルをシーケンシング	相対的なスナップモードを切り替える
ESC	ダイアログボックス	[閉じる]ダイアログボックス
ESC	シーケンスパネルのギアパネル	ズームアウトする
°C	パネルをシーケンシング	コンパクトビューモードを切り替える
+ Z CTRL + Z	どこでも	最後のアクションを元に戻す
+ シフト + Z CTRL + Y	どこでも	直前の操作をやり直す
+] CTRL +]	シーケンスパネルのギアパネル	すべてを選択
+ I キーを押しながら] + I	パネルをシーケンシング	インポートオーディオファイル (キャレットの位置)
+ + I CTRL + ALT + I	パネルをシーケンシング	インポートMIDIファイル (キャレットの位置)
+ + E キーを押しながら] + ALT + E	どこでも	エクスポートオーディオ

E		
? + T CTRL + T	どこでも	オーディオトラックのプラグインを使用して新しいトラックを作成します。
? + X CTRL + X	パターン (注) オートメーションポイント	カット
? + C CTRL + C	パターン (注) オートメーションポイント	コピー
? + V CTRL + V	パターン (注) オートメーションポイント	シーケンスのペースト (カーレットの位置に、MIDI ノートの場合、同じピッチで)
? + シフト + V CTRL + シフト + V	パターン	シーケンス内のリンクされたパターン (カーレットの位置) として貼り付け
? + E CTRL + E	パターン	分割パターン (カーレットの位置)
? + シフト + E CTRL + シフト + E	パネルをシーケンシング	リンクされたパターンに分割パターン (カーレットの位置)
? / デル	どこでも	選択したエレメントを削除します。
スペース	どこでも	再生/一時停止
? 入力する	どこでも	(停止中、ソング先頭からループスタートに再生ヘッドの位置を切り替えることが数回押しで) 再生を停止します。
L	どこでも	トグルループ
? + L CTRL + L	パターン	ループ選択したパターン
□		

R	どこでも	レコードを切り替える
? 入力する	どこでも (録音時)	継続的な記録をキャンセルして新しいテイクを開始
? + R CTRL + R	トラック	選択したトラック上で腕の記録
M	トラックの トラック パターン	選択したエレメントのミュートを切り替える
Q	メモ オートメーション ポイント	グリッドに選択されたエレメントをクオンタイズする
シフト + Q	メモ オートメーション ポイント	50%のクオンタイズ
H	どこでも	トグルハンドツール
? Ctrlキーを押しながら	どこでも	二次のツールを切り替える
1	どこでも	矢印ツールを選択します。
2	どこでも	ペンツールを選択します。
3	どこでも	消しゴムツールを選択します。
4	どこでも	はさみツールを選択します。
5	どこでも	手のひらツールを選択
6	どこでも	ミュートツールを選択します。
シフト + 左クリック	メモ オートメーション ポイント パターン トラック のプラグイン ・ラック	(既に選択した場合は削除)の選択をターゲットエレメントを追加します。
↑	キャレットの パターン メモ オートメーション ポイント	上向きに1インクリメント (トラック、セミトーン、ポイントの値) によって選択されたエレメントを移動
□	キャレットの パターン	下に1インクリメント (トラック、セミトーン)

	メモ オートメーションポイント	ン、ポイントの値) によって選択されたエレメンツを移動する
	キャラットの パターン メモ オートメーションポイント	1インクリメントして、選択したエレメンツを移動右 (全音符であれば、他のパターンは、グリッドであれば)
	キャラットの パターン メモ オートメーションポイント	1インクリメントによって選択されたエレメンツを移動左 (全音符のパターン、グリッド他の場合であれば)
シフト + 	注意	上向きの1オクターブで選択されたノートを移動する
シフト + 	注意	下に1オクターブで選択されたノートを移動する
シフト + 	キャラットの パターン メモ オートメーションポイント	1インクリメント (バーパターン、全音符であれば、他の場合) を右で選択したエレメンツを移動する
シフト + 	キャラットの パターン メモ オートメーションポイント	1インクリメント (バーであれば、他のパターンを、全音符であれば) 左で選択したエレメンツを移動する
 +  ALT + 	パターン (注) オートメーションポイント	上向きに1インクリメント (トラック、セミトーン、ポイントの値) によって選択されたエレメンツをコピーします。
 +  ALT + 	パターン (注) オートメーションポイント	1インクリメント (トラック、セミトーン、ポイント値) が下方で選択したエレメンツをコピーします。
 +  ALT + 	パターン (注) オートメーションポイント	1インクリメントで選択したエレメンツをコピーして右 (全音符のパターン、グリッド他の場合であれば)
 +  ALT + 	パターン (注) オートメーションポイント	1インクリメントで選択したエレメンツをコピーして左 (全音符のパターン、グリッド他の場合であれば)
 + ドラッグ&ドロップ ALT + ドラッグ&ドロップ	ラック Plug-inの パターン メモ オートメーションポイント	ドロップされた選択されたエレメンツをコピーします。
 + シフト + ドラッグ&ドロップ ALT + シフト + ドラッグ&ドロップ	パターン	ドロップされた選択したエレメンツのリンクのコピーを作成する
左クリック + 		

<p>+ドラッグ&ドロップ 左クリック+ Ctrlキー +ドラッグ&ドロップ</p>	<p>パターン (注) オートメーションポイント</p>	<p>スナップをトグル選択したエレメント (オフならオン、オフであれば) を移動します。</p>
---	--------------------------------------	--

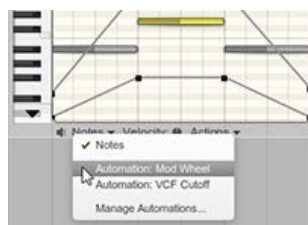
[マニュアル](#)[インデックス](#)[ハウツー](#)[用語集](#)[FAQ](#)[その他](#)[フォーラム](#)[検索](#)[ブログ](#)

パターン層

MIDIパターンはいくつかの層を含むことができます。各レイヤーは、そのパターンに含まれるデータの型に対応する数値（例：ノート）。

トップパターン層は、そのエレメントの種類（注またはオートメーション点）を決定し、ペンツールで描画します。

パターンフッターのパターンレイヤのドロップダウンメニューを使用すると、現在の最上位レイヤを参照して、新しいものを選択することができます。



また、お読みください。

[トップパターン層を変更する方法](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

[に戻って](#) [ヘルプ](#) メニューを選択します。

マニュアル

インデックス
ハウツー
用語集
FAQ

その他

フォーラム
検索
ブログ

MIDIパターンをリンクす...

MIDIパターンをリンクするには：

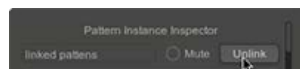
作成する リンク のコピー MIDIパターンを 使用して **?** / **ALT** + **シフト** + ドラッグ & ドロップします。



またはペースト"などのリンク"を使用して **?** / **CTRL** + **シフト** + **V**を コピー後 (**?** / **CTRL** + **C**) のパターン。

または 分割をクリックして、2リンクパターンにMIDIパターンをパターン分割を実行すると使用 **?** / **CTRL** + **シフト** + **E**。

パターンとそのリンクのパターンとの間のリンクを解除するには、パターンを選択し、をクリックしてリンク解除のボタンパターンインスペクタ。



あなたは1つだけ同じのパターンリンクすることができますプラグインのインスタンス（つまり、リンクされているパターンは同じでなければならないトラックや、同じプラグインの2つの異なるトラック上）。

 に戻って [どのように...インデックス](#)。
 に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

このようなことがあります

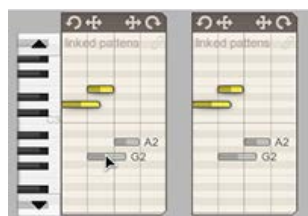
- ダンストラックバックキックが必...
- Mr.Nakamura
- クローズド・ドアーズ
- Ohm Studioへようこそ！クロ...
- テスト

より多くの

リンクされたMIDI...

リンクされたMIDIパターンは、同じ元のパターンのゴーストコピーです。

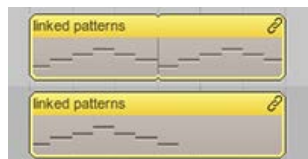
これは、コンテンツ（例えば、変更することを意味 ノートつのパターンのこと）に応じて、そのリンクのパターンを変更します。



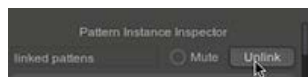
リンクされているパターンは、それらのヘッダにあるリンクのアイコンによって識別されます。



あなたがリンクされたパターンとの間のリンクを壊すことなく、その内容の異なる部分をトリミングしたりループすることができます。



つのパターンとそのリンクのパターンとの間のリンクを解除するには、それを選択し、をクリックしてリンク解除のボタンパターンインスペクタ。



あなたは1つだけ同じプラグインのインスタンス（つまり、リンクされたパターンは、同じトラック上、または同じプラグインの2つの異なるトラック上にある必要があります）のパターンをリンクすることができます。

また、お読みください。

[HのMIDIパターンをリンクするためのフロー](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

ループ

ループが繰り返し再生シーケンスの一部に使用されます。それは上部の細い水平黄色のバーとして表示されるタイムラインの領域と無効になり時にはグレー表示されます。



上?ループ



?ループオフ

右側の境界線は、ループの終わりを表し、左の境界線は、ループの始まりを表しています。

現時点では、（ループ録音時には無視されますつまり）を同時にループと記録することはできません。

ループは1/4分音符の最小持続時間の値を持つ必要があります。

また、お読みください。

[ループ再生の方法](#)

[MIDIノートを記録する方法](#)

[MIDI CCイベントを記録する方法](#)

[プラグインのパラメータのオートメーションを記録する方法](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

ループ再生の方法

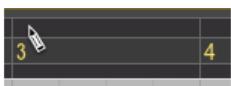
繰り返し再生するシーケンスの一部をするには、作成する必要があります **ループのタイムライン**を。

ループを切り替えるには

単にタイムラインのループをクリックします。
またはを押して **L**を キーボードで。

ループを作成するには

：タイムラインでペンツールを使用して新しいループを描画 します。1。タイムライン領域の上部の上にマウスポインタを置くと、狙われた領域がすでにループの一部（参照である場合を除き、ポインタが自動的に関わらず、現在選択されているツールのペンに変わりますペンツールを強制下）。2。クリックして、ループを描く左または右にドラッグします。



または一つ以上選択して **パターン**を 使い **?** / **CTRL** + **L**を
ループ選択に。

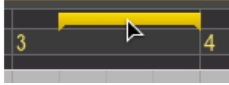
あなたは多くの選択した場合の**パターン**を、ループの先頭の間全範囲
カバーする**パターン** 左端にあると、右端でその終わりを。

ループを移動するには

1. ループの上にマウスポインタを置くと、ポインタが自動的に関わら

ず、現在選択されているツールの矢印に変わります。

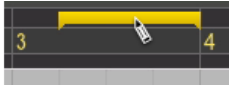
2. クリックして、時間内にループを移動する左または右にドラッグします。



ペンツールを強制的に

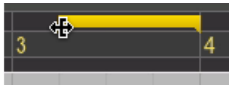
マウスポインタがループ上にあるとき、あなたはそれを動かすの新しいループonsteadを描画するペンツールを強制することができます。

1. 押し続けると、**?**を。
2. クリックするとループが長くまたは短くするために左または右にdraf。



サイズ変更ループ

1. ループの左または右の境界線上にマウスポインタを置きます。
2. クリックするとループが長くまたは短くするために左または右にドラッグします。



ループがオンになっているときは、[停止]ボタンをクリックする **トランスポートバー**（またはCtrl **?** / **入力する**のように） **再生ヘッド**の **プロジェクト**の先頭にループの先頭から、**スイッチ**の位置を。

ループがオフの場合、これはキャレットの位置にプロジェクトの先頭から再生ヘッドのスイッチの位置を行います。

ループは4分の1 音符の最小持続時間の値を持つ必要があります。

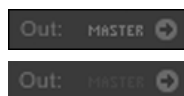
に戻って **どのように...** インデックス。
に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

マニュアル
[インデックス](#)
[ハウツー](#)
[用語集](#)
[FAQ](#)
 その他
[フォーラム](#)
[検索](#)
[ブログ](#)

マスターの接続

マスター接続は間の接続であるアウトプットのラックと入力ピンのマスターラック。

でミキサービュー、クリックしてマスター にボタンアウトマスターラックへのラックの最初の出力ピンを接続/切断するセクションを参照してください。



でモジュールビューには、出力ピン上で右クリックし、マスタへの接続の接続を確立する。それを選択し、Enterキーを押し / では、それを削除します。



にラック・インスペクタ、をクリックしてマスターするために マスター・ラックへのラックの最初の出力ピンを接続/切断するチェックボックスをオフにします。



[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

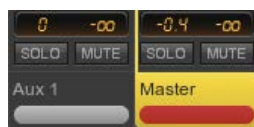
に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

マニュアル
インデックス
ハウツー
用語集
FAQ
その他
フォーラム
検索
ブログ

マスターラック

より多くの

マスターラックでは、すべてのプロジェクトに存在し、プロジェクト全体の音量を制御します。



マスターラックのステレオ出力は、に接続されている **オーディオ出力**。

通常の **ラック**の出力は、マスターによってラックの入力に接続され、デフォルトである **マスター**に接続。

AUXラック 'の出力は、常にマスターラックの入力に接続されています。

へ戻る **用語集** インデックス。
に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

[マニュアル](#)
[インデックス](#)
[ハウツー](#)
[用語集](#)
[FAQ](#)
 その他
[フォーラム](#)
[検索](#)
[ブログ](#)

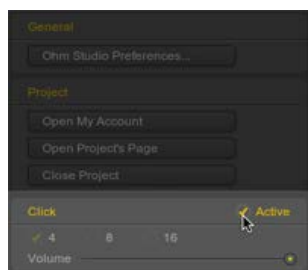
メトロノーム

メトロノームは、プロジェクトのテンポと同期して定期的に "カチツ" と音を生成するデバイスです。

に "カチツ" というスイッチボタンをクリックして **トランスポートバー** の **メトロノーム** を有効にします。



あなたにメトロノームの音量を調整することができるときは、この選択（すなわち、どのエレメントが選択されているとき）。



メトロノームの出力は、直接接続されているオーディオ出力（すなわち、そのオーディオ信号が通過しないマスターラック）。

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。
[に戻って](#) [ヘルプ](#) メニューを選択します。



Original text

Click on the "click" switch button in the Transport Bar to enable the metronome.

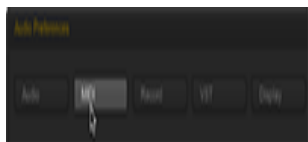
[Contribute a better translation](#)

MIDI入力

MIDI入力はOhm Studioによって使用されています。

(MIDIイベントを送信するには、例えば、MIDIノート、MIDI機器 (339) 例えば、MIDIキーボード) に **プラグイン** (例えば、バーチャル インストゥルメント・プラグイン)。

上のMIDI機器からMIDIイベントを録音するには **MIDIトラック**。



また、お読みください。

MIDIノートを記録する方法

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

マニュアル
インデックス
ハウツー
用語集
FAQ
その他
フォーラム
検索
ブログ

モニタリング：MIDI

MIDIの監視は、指定されたに関連付けられた関数である MIDIトラックの MIDIイベント（MIDIノート）は、選択したMIDI入力（S）からの有効/無効にします。



仮想再生するために、**インストゥルメント**を MIDIキーボードで、プラグインのモニタリングボタンを有効にする必要があります。

MIDI監視がMIDIで有効にすることができます **トラックヘッダ**、または **プラグインインスペクタ**。



3つのモード：

時**ON**を選択すると、プラグインは常に受信したMIDIイベントを受け取ります。

ときに**AUTO**を選択すると、MIDIイベントは場合にのみ、プラグインに送信されます。**トラック**がされている**武装した録音**のために。時**OFF**が 選択されている場合、MIDIイベントは、実際の記録（すなわちトラックが録音や録画のために武装されたときに有効になっている時にプラグインに送信される**トランスポートバー**）。

また、お読みください。

モニタリング：オーディオ

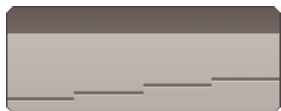
へ戻る **用語集** **インデックス**。

に戻って **ヘルプ** **メニュー**を選択します。

マニュアル
インデックス
ハウツー
用語集
FAQ
その他
フォーラム
検索
ブログ

MIDIパターン

MIDIパターンは、MIDIイベント（含む、例えば ノート、 コントロールチェンジ）だけでなく、 オートメーションポイント プラグインのパラメータのです。



MIDIパターンは、彼らが自分自身を見つける場合にのみ効果的に再生される MIDIトラック。

パターンはプラグインの指揮オートメーションポイントが含まれている場合はパラメータを、それが上にある必要がありますトラックの一部であり、そのプラグイン。



また、お読みください。

[ピアノロール](#)

[パターン層](#)

[MIDIパターンを追加する方法](#)

[MIDIノートを追加する方法](#)

[オートメーションポイントを追加する方法](#)

[MIDIパターンをリンクする方法](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

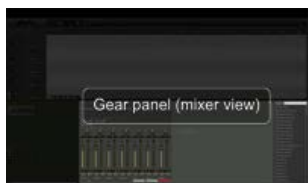
に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

[マニュアル](#)
[インデックス](#)
[ハウツー](#)
[用語集](#)
[FAQ](#)
 その他
[フォーラム](#)
[検索](#)
[ブログ](#)

ミキサービュー

より多くの

ミキサービューは **ギアパネル**の与えるときのビュー。



このビューを示し **ラック** と **プラグイン**のチャンネルストリップがラックを表しており、従来のミキシングコンソール、上のような **挿入**は、**プラグイン**を表します。

それはあなたが作成する唯一の場所です **効果の送信**や **AUXラック**を。

水平に、ラックは次の順序で表示されます。

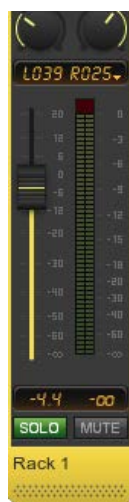
左の普通のラック
 AUXラック、別名 **真ん中で返します**
 右端のマスターラック



垂直に、我々は：

非常に下部にラックの名前
 その後**ソロ**と**ミュート**
ボリュームと**パン**
出力
センドのリスト
 最後に、私たちは、あなたが挿入すべてのプラグインの名前は、
 チェーンの前頭を表す上最初のものを持っています。





また、お読みください。

[Modularビュー](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

マニュアル
インデックス
ハウツー
用語集
FAQ
その他
フォーラム
検索
ブログ

モジュラービュー

モジュールビューは **ギアパネル**の第二ビュー。



それは方法を示す、オーディオルーティングの直感的な表現を与える **ラック**がお互いに接続されている、あなたは自由にして配置させる **プラグイン**スペースを越えてそれらが含まれています。

従来のハードラックとプラグインは、そのラックにマウント音源モジュールとして表示されるこのビューでは、ラックが表示されます。

あなたは、作成するモジュールビューにする必要がある **ケーブルの接続** との間の **入力ピン** と **出力ピン**。

また、お読みください。

ミキサーを表示

へ戻る **用語集** インデックス。

に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

リサイズ/移動/ル...

パターンを移動する

にアレンジモード、上の任意の場所をクリックし
たはアップ/ダウンにドラッグします。

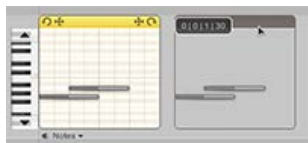


Original text

In Arrange mode, click anywhere on the Pattern and drag it to the left/right or up/down.

[Contribute a better translation](#)

でエディットモード、パターンヘッダーをクリックして、左/右または
アップ/ダウンにドラッグします。



サイズを変更するパターン

モードのアレンジで、左/右上隅が（単にパターンのヘッダーの下）を
クリックして、左/右にドラッグします。



エディットモードで、パターンのヘッダの左/右上隅にリサイズアイコ
ンをクリックし、左/右にドラッグします。



パターンをループ

アレンジモードでは、左/右下隅をクリックして、ループのアイコンが

表示されます。左/右にドラッグします。



エディットモードで、パターンのヘッダの左/右上隅にあるループのアイコンをクリックして、左/右にドラッグします。



オンにすると、**スナップ**はあなたがしたい方法あなたのパターンに変更を加えるのを防ぐことができます。読んで、**これを**この問題を克服する方法を学ぶ。

に戻って **どのように...**インデックス。

に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

ミュート

一般的に言えば、ミュートिंगのエレメントは、それを無効にすることを意味します。正確な動作はミュートされているエレメントの種類によって異なります。

エレメントの4種類のミュートすることができます。

- ラック
- プラグイン
- トラック
- パターン。

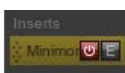
ラック

ミュートラックは、その出力 (s) はサイレントになります。与えられたラックでは、**ソロ**はミュートを優先し（ミュートソロとミュートの両方がラックで有効になっているすなわち、無視されます）があります。



プラグイン

ミュートプラグインがアクティブに戻ってきた **電源ボタン**を。



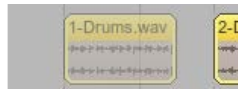
トラック

ミュートTrackミューに戻って、そのトラック上にあるすべてのパターンを付属しています。



パターン

ミュートパターンは、関連付けられているプラグインはそのパターンとそれに含まれるエレメント（例えば無視するようになりますノット）。



mentioned上記4のうち、トラックとパターンのミュート機能は、プロジェクトのすべてのメンバー間で共有されています。プロジェクトメンバーは、他のプロジェクトメンバーの作業に影響を与えることなく、トラックまたはプラグインをミュートすることができます。

その型に応じてエレメントをミュートするには、さまざまな方法があります。

そのミュートボタンをクリックします（ラック、プラグインおよびトラック用）を使用しています。

（プラグイン、トラックとパターンのために）、そのエレメントを右クリックし、コンテキストメニューでのミュートオプションを選択します。

で、そのエレメントをクリックして **ミュートツール**（ラック、プラグインとパターンの場合）。

それを選択し、Enterキーを押し **M**（ラック、トラックとパターンの場合）。

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

ミュート

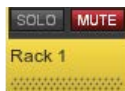
一般的に言えば、ミュートिंगのエレメントは、それを無効にすることを意味します。正確な動作はミュートされているエレメントの種類によって異なります。

エレメントの4種類のミュートすることができます。

- ラック
- プラグイン
- トラック
- パターン。

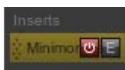
ラック

ミュートラックは、その出力 (s) はサイレントになります。与えられたラックでは、**ソロ**はミュートを優先し（ミュートソロとミュートの両方がラックで有効になっているすなわち、無視されます）があります。



プラグイン

ミュートプラグインがアクティブに戻ってきた **電源ボタン**を。



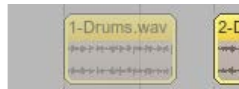
トラック

ミュートTrackミューに戻って、そのトラック上にあるすべてのパターンを付属しています。



パターン

ミュートパターンは、関連付けられているプラグインはそのパターンとそれに含まれるエレメント（例えば無視するようになりますノット）。



mentioned上記4のうち、トラックとパターンのミュート機能は、プロジェクトのすべてのメンバー間で共有されています。プロジェクトメンバーは、他のプロジェクトメンバーの作業に影響を与えることなく、トラックまたはプラグインをミュートすることができます。

その型に応じてエレメントをミュートするには、さまざまな方法があります。

そのミュートボタンをクリックします（ラック、プラグインおよびトラック用）を使用しています。

（プラグイン、トラックとパターンのために）、そのエレメントを右クリックし、コンテキストメニューでのミュートオプションを選択します。

で、そのエレメントをクリックして **ミュートツール**（ラック、プラグインとパターンの場合）。

それを選択し、Enterキーを押し **M**（ラック、トラックとパターンの場合）。

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

ナビゲートする方法

水平/垂直スクロール

の両方にシーケンスパネルとギアのパネルは、次のことができます
アップ/スクロールダウンするために、マウスホイール（または垂直スクロールバーを使用）を使用します。
使用 **シフト** 左/右にスクロールする+マウスホイール（または水平スクロールバーを使用します）。
押し続けると **H**を（または選択した **ハンドツール** をクリックし、左/右ドラッグ/アップ/ダウンし、ツールバーのを）。

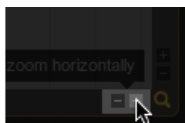
シーケンスパネルの水平方向のズーム

使用 **?** + **シフト**、現在のマウスカーソル位置にズームイン/アウトする+マウスホイールを。

を押して **J**を電流でズームインするにキャレット位置。

を押して **G**をズームアウトします。

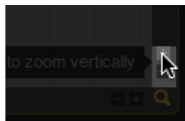
ボタン - 水平+ / を使用しています。



シーケンスパネルの垂直ズーム

使用 **?** 現在のマウスカーソルの位置にズームイン/アウトする+マウスホイールを。

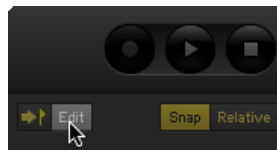
- ボタンを垂直方向+ / を使用しています。



また、サイズを変更することができますトラックを個別に。

エディットとアレンジモードを切り替える

タブを押すか、または切り替えるには、タイムラインヘッダーに[エディット]ボタンをクリックして **エディット**し、 **アレンジモード**。

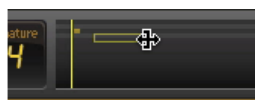


モードのアレンジでは、をクリックしてウィンドウにフィット のボタンパターンヘッダの両方でそのモードをエディットして、焦点に行くことにし、パターン。

シーケンスの概要をナビゲート

シーケンスのこの部分にジャンプするには、シーケンスの概要上のどこかをクリックします。

黄色の矩形の左/右borderをクリックすると、左/右、そのサイズを変更するには、ドラッグします。

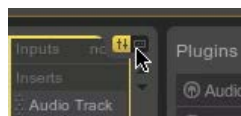


ミキサーとモジュラービューを切り替える

ギアパネルを表示する2つの方法：

- ミキサービュー
- モジュラービュー

ビューを切り替えるには、ギアパネルの右上にあるボタンをクリックします。



また、お読みください。

Hのトラックのサイズを変更するフロー

に戻って [どのように... インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

- マニュアル
- インデックス
- ハウツー
- 用語集
- FAQ
- その他
- フォーラム
- 検索
- ブログ

注意

ノートに含まれるMIDIイベントでMIDIパターン仮想再生するために使用されているインストゥルメントを。



MIDIノートは、MIDI機器から直接送信することができるプラグインの監視が 'ON' に設定されています。

でエディットモード、ノートは、従来の矩形として表示されるピアノロールファッション：

左の境界を表す上でMIDIノートイベントを。

右の境界を表すノートオフイベントを。

垂直位置は、音符の表すピッチを。

四角形の中に濃いグレーの部分は、音符のベロシティを表しています。

また、お読みください。

[ノートを追加する方法](#)

[メモを録音する方法](#)

[ノートをクオンタイズする方法](#)

[ノートのベロシティを変更する方法](#)

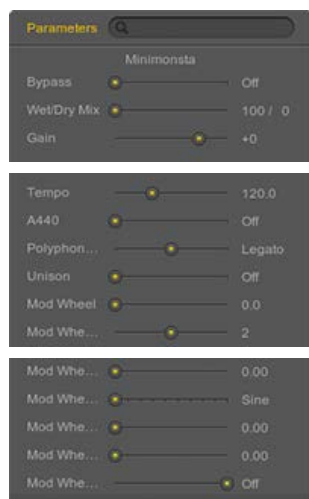
[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

マニュアル
[インデックス](#)
[ハウツー](#)
[用語集](#)
[FAQ](#)
 その他
[フォーラム](#)
[検索](#)
[ブログ](#)

プラグインのパラ...

ビルトインおよびサードパーティのプラグインは、その動作を制御するためにいくつかのパラメータを提供します。



すべてのプラグインのパラメータは通常、直接マウス（プラグインのGUIまたはおかげで操作することができる [プラグイン・インスペクタ](#)）またはMIDIコントローラー（プラグインは、MIDIラーン機能を備えている場合）。

パラメータは、と時間の経過で制御することができ [オートメーションポイント](#)。

プラグイン・パラメータは、共有ドキュメントの一部です：プロジェクトのメンバーはプラグインのパラメータを変更した場合、他のメンバーが "リアルタイム"でのパラメータ変更を参照してください。

Ohm Studioでは、すべての [エフェクトプラグイン](#)は、[プラグイン・インスペクタ](#)で変更することができます3つの追加パラメータがあります：ウェット/ドライのパラメータ、バイパス・パラメータ、および出力ゲインパラメータ。

 また、お読みください。

[オートメーションポイントを追加する方法](#)

 へ戻る [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

パターン

パターン（別名クリップ）は、オーディオデータやMIDIデータのコンテナであり、それ自体は、パッケージに含まれている **トラック**。

パターンは、彼らはあなたが単一のブロックとして、大量のデータを処理させるという点で、簡単にプロジェクトを配置します。

パターンの2種類が存在する。

オーディオのパターン

MIDIパターン

あなたがすることができ、 **サイズ変更**、**ループを移動**、**コピー**、**ミュート**、**名前を変更し**、 **リンク** しています。

2つ（以上）のパターンは同じ制御持つために **プラグイン** を同時にし、別のトラックに、各パターンを配置します。



ΩStudioはパターンが重複することはできません。パターンは別のものにまたがる場合は、前者はその拡張が停止した時点では後者をカットします。



[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。
に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

マニュアル

インデックス

ハウツー

用語集

FAQ

その他

フォーラム

検索

ブログ

ペンツール

ペンツールでは、あなた自身を見つけるインチは、現在のモードに応じて新しいエレメンツを作成することができ、マウスのツールです。



あなただけで使用できる [シーケンスパネル](#) と [タイムライン](#)。

を押して [2](#) ペンツールを選択します。

ペンツールが選択されている場合は、押し続けると、 [?](#) / [Ctrl](#)キーをすばやく切り替えるためのキーを [矢印ツール](#)。

逆に、[矢印ツール](#)が選択されたときに、押し続けると、 [?](#) / [Ctrl](#)キーを押しながら [?](#) すぐに、ペンツールに切り替えるキー。

に [アレンジモード](#)、作成するペンツールを使用して [MIDIパターン](#)。

で [モード](#)を [エディット](#)し、それを使用し [ノートの作成](#) ??と [オートメーションポイント](#)。

[タイムライン](#)上で、作成するためにそれを使用して [テンポ](#)や [署名の変更イベント](#)を表示します。

また、お読みください。

[層](#)

[矢印ツール](#)

[消しゴムツール](#)

[はさみツール](#)

[手工具](#)

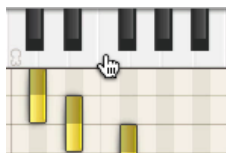
[ミュートツール](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) [メニュー](#)を選択します。

ピアノロールのキー

で エディットモードに含まれるノート のMIDIパターンは、 伝統的な"ピアノロール"形式で表示されます。



それはあなたがすべてのノートのピッチと持続時間に知ることができ **描画**または **記録**を。

MIDIパターンの左側にある白と黒のピアノのキーが使用される仮想ピアノキーボードを表します。

▲/▼ボタンをクリックして (C-2からG8への) パターンのノート範囲内に垂直方向にスクロールします。

のイベント"のオン/オフのMIDIノート"を送信する **機器**の **ピアノ**のキーをクリックしてプラグイン。

ピアノのキーをクリックして選択マーキーを作成する/マウスを上下にドラッグしてノートの範囲に含まれるすべてのノートを選択します。



あなたがそれらを試聴できるように、デフォルトでは、次のアクションが自動的にオン/オフイベントのMIDIノートをトリガーされます。

ピアノのキーをクリックします。

(注) の位置/ピッチ/ベロシティをエディットします。

新しいノートを描画します。

この動作を有効/無効にするには、パターンのフッターにあるスピーカーのアイコンをクリックします。



同時に複数オクターブを表示するには、することができます **サイズ**を

[変更する](#) [トラック](#)を。

エディットモードでピアノのキーを表示するには、単にMIDIパターンをクリックします。

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

[に戻って](#) [ヘルプ](#) [メニュー](#)を選択します。

- マニュアル
- インデックス
- ハウツー
- 用語集
- FAQ
- その他
- フォーラム
- 検索
- ブログ

入力/出力ピン

プラグインは 別のプラグインのOutpinピンによって送信される音声信号を受信するインプットを使用しています。



通常は、すべての上の1つのステレオインプットを見つける **エフェクトプラグイン**を。

一部のエフェクトプラグインは、時には側鎖（例えば、コンプレッサー）として使用する、1以上の入力ピンを持っています。

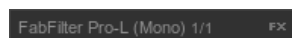


通常は、すべてのプラグインの1つのステレオアウトプット（すなわち効果との両方を見つける **インストゥルメンツ**）

いくつかのプラグインは、個々の効果が処理し、各出力の混合を可能にするために複数の出力ピンを持っています。



いくつかのプラグインはモノラル入力/アウトプットを使用しています。



ピンを接続するための4つの異なる方法：

ケーブル接続

ギアパネルの **モジュールビュー**には、それが最初の場合プラグインの入力ピンに直接アクセスすることができます **挿入**し、それが最後の場合、ラックに、そのOutpinピンに接続します。別の入力へのラックの出力を接続する仮想ケーブルを作成します。

接続を送信

それが**"普通"**の間の接続です。 **ラック**の最初の出力ピンと**AUXラック**の入力ピン。

マスター接続

それはラックの出力ピンとの間の接続です **マスターラック**の入力ピン。

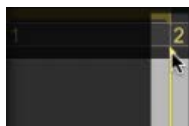
"暗黙"の挿入接続

あなたはラックへのプラグインを挿入したときにそれが自動的に確立されています。ラックのインサートゾーンの2つの連続した??プラグインは、その入力と自動的に接続された出力ピンを取得します。

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。
に返って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

再生ヘッド

再生ヘッドの現在の再生位置を示し、黄色の縦線です シーケンシング
パネル。



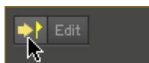
の下部にクリックして **タイムライン** を所望の位置に再生ヘッドを移動
します。

ときに**ループ**を有効にすると、[停止]ボタンを繰り返しクリックするこ
とができます **トランスポートバー** (またはを押して **?**を /
入力する) プロジェクトの先頭にループの先頭から再生ヘッドのスイッ
チの位置を確認するために、キーボード上のキー)。

トランスポートバーには、"バー::ビート:: 1月16日::ダニ"時間形式の
再生ヘッドの現在位置を確認することができます。



シーケンスの再生ヘッドが常に表示されるように、再生中に水平方向に
スクロールするためのタイムラインヘッダーのフォロー再生ヘッドのオ
プションを有効にします。



記録

録音を開始する再生ヘッドの位置が決定されます。でレコードを有効に
する **トランスポートバー**には、自動的に最も近い1/4に再生ヘッドを
移動 **番目**のタイムラインに注意してください。

あなたがenableでき**プリロール**カウントインOhm Studioは、実際に
録音を開始する前にを取得するために設定を記録]タブで。

へ戻る [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

プラグイン

プラグインは、サウンドを生成または処理するモジュールです。

それはのエレメンツであるラック。

それがラック内に挿入されると、プラグインが呼ばれることもあり挿入。

プラグイン自体は、1つまたは複数のホストすることができます。トラック。

ほとんどのプラグインはプラグインのエディットボタンをクリックしてアクセスすることができるグラフィカルユーザーインターフェース (GUI) ウィンドウを持っています。



プラグインの種類：

- オーディオトラックのプラグイン
- インストゥルメント・プラグイン
- エフェクトプラグイン
- ボリュームのプラグイン

シーケンスパネルで、[プラグインのヘッダをまとめてグループ化する] すべてのトラックはそれが含まれています。

ギアパネルのでのミキサー表示、プラグインは、チャンネルストリップのインサートとして表示されます。

ギアパネルのではモジュラー表示、プラグインは従来のハードウェアのラックに搭載された音源モジュールとして表示されます。

また、お読みください。

Mの onitoring (オーディオ)

Mの onitoring (MIDI)

私 NPUT (オーディオ)

入力 (MIDI)

P owerボタン

同期

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

プラグインのリスト

プラグインのリストは、すべての収集 **プラグイン** がそれらをdrag'n'droppingしてプロジェクトに追加することができますギアパネルを。



これは、セクションの右下隅に記載されています。

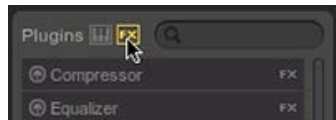
リストは最初のOhm Studioの辞書式順序で昇順にソートその他のサードパーティ製プラグインに続いてプラグインの組み込みに表示されません。

名前の末尾にスラッシュバーで区切られた二つの数値は、プラグインは（2チャンネルは、通常、1つのステレオ入力/出力を意味している入力/出力チャンネル数を示す **ピン**）。

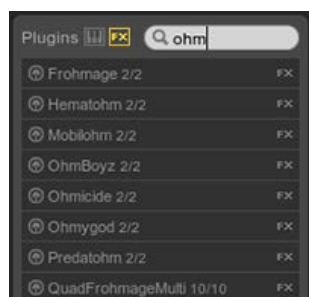
リストをフィルタリングするだけで表示するようにピアノの鍵のアイコンをクリックして **インストゥルメント・プラグイン**。



同様に、あなただけ見てFXアイコンをクリックする**エフェクトプラグイン**。



また、リストをフィルタするプラグインの名前（または名前だけの文字列）でテキストフィールドとタイプをクリックし、すばやく目的のプラグインを見つけることができます。



[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

電源 (ボタン)

すべてのプラグインは、2つの目的を提供しています電源ボタンがあります。

一時的にCPUを保存するプラグインを無効にします。

どのように比較するために繰り返しオフプラグインのオンとラックのインサートは、"チェーン"で、この特定のプラグインの有無に関わらず聞こえる。

この点で、それは等価であるミュートボタンをクリックします。

ラックミュートと同様にソロボタン、プラグインの電源ボタンは、共有ドキュメントのいかなる部分はありません：プロジェクトのメンバーは、他のプロジェクトメンバーの作業に影響を与えることなく、プラグインをオフにすることができます。

電源ボタンを押すとアクセスできます。

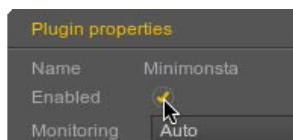
のプラグインのヘッダー



のミキサービュー







のプラグインインスペクタ



[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。
[に戻って ヘルプ](#) メニューを選択します。

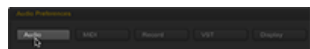
設定

あなたは、様々なOhm Studioの設定を構成できる[環境設定]ウィンドウがあります。それは以下の通り5つのタブで構成されています。

プレス   /  +  このメニューにアクセスします。

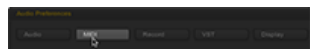
オーディオタブ

音声の設定はデフォルトのタブです。



MIDIタブ

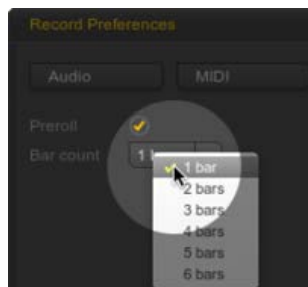
Ohm Studioによって認識されたMIDIデバイスがこのリストに表示されますととして利用できるようになり、**MIDI入力** のトラックヘッダーのドロップダウンメニュー。未使用のデバイスを無効にするには、それらからダニを削除します。あなたは特にそのメーカーがお使いのMIDIデバイス用に書かれたドライバをダウンロードしてインストールする必要があります。



レコードのタブ

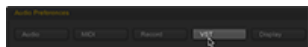
有効にするプリロール カウントインOhm Studioは、実際に録音を開始する前に取得する。カウントインの持続時間を調整バーの数、ドロップダウンメニューを。





VST]タブ

VSTを含むフォルダを追加または削除する**プラグイン**、アプリケーションを次回起動時にスキャンするの。ΩStudioの組み込みのプラグインは自動的にスキャンされます。



表示



コントラスト & *Luminosity* - 目的のディスプレイの設定を取得するためにそれらの値を調整します。

GPUの消費 - 高いGPUとCPUの使用コストでスムーズな表示を得るためにリフレッシュレートの上限を増やします。

再生ヘッドをフォロー - Sequenceをするように、再生中に水平方向にスクロールするには、このオプションを有効に**再生ヘッド**が常に表示されています。

スクロールバーを表示する - 垂直方向と水平方向のスクロールバーを非表示にするには、このオプションを無効にする**シーケンシングパネル**および**ギアパネル**を。

また、お読みください。

音声の設定をセットアップする方法

へ戻る **用語集** **インデックス**。

に戻って **ヘルプ** **メニュー**を選択します。

プロジェクトのプ...

/.region -->

プロジェクトオーナーはプロジェクトのプロパティを設定することによって、アクセス可能なブラウザと複製できるだろう程度を決定することができます。



パブリック/プライベート

公共プロジェクトが表示され、任意のOhm Studioのユーザーにアクセスすることができます。

プライベートプロジェクトでは、のいずれかにアクセスできる招待プロジェクトの所有者または"会員リクエスト"の承認。

オープン/クローズ

オープンプロジェクトは、プロジェクトのステータスにそれ以上の制限を追加しません。

クローズド・プロジェクトは、他の一方で、招待者のみ（すなわち、ユーザーがメンバーシップを申請することはできません）に結合することができます。これはのみ??に関連するプライベートプロジェクト。

隠し/可視

プロジェクトが可視デフォルトでは、これは、それが検索結果に表示されることを意味します。

隠されたプロジェクトは、もはや検索結果で、またそのメンバーのプロフィールに記載されているされません。しかし、隠されたプロジェクトは、プロジェクトメンバー（そのメンバーは、そのショーケースにそのプロジェクトを追加したと仮定して）のショーケース

に表示されたままになります。

Cloneableを

あなたは、プロジェクト作成する場合 *Cloneable* を、任意の Ohm Studio のユーザーは [できクローンを作成するプロジェクト](#) (彼/彼女は、プロジェクトを見つけることができると仮定します)。

プロジェクトオーナーは、常にそれがない場合でも、プロジェクトのクローンを作成することができ *Cloneable* を。

アプリケーションのケース1

他の Ohm Studio ユーザによるプロジェクト "remixable" ようにするには、次のプロパティを選択します。

- プライベート
- 閉じた
- 目に見える
- クローン可能な

アプリケーションケース2

すべての Ohm Studio ユーザーは、貢献者としてプロジェクトに参加できるよにするには、次のプロパティを選択します。

- 公共
- 開く
- 目に見える

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

[に戻って](#) [ヘルプ](#) メニューを選択します。

プロジェクトの役...

の役割

オームのスタジオのメンバーのいずれかのプロジェクトである所有者
 またはプロジェクトの貢献者。

所有者になるための3つの方法：

自動的にその所有者になるために、新しいプロジェクトを作成します。

始める招待所有者としてプロジェクトに。

貢献者から所有者に自分の役割を変更するには、別のプロジェクトの所有者を取得します。

貢献者になるための2つの方法：

貢献者として、プロジェクトへの招待を受ける。

公共事業に参加してください。

ライツ

役割は、彼らはプロジェクトについてのメンバーの権利を決定するという点で重要である。

アクション	所有者	貢献者
変更することができます プロジェクトのプロパティとタグを	✓	✗
プロジェクトを開いてエディットすることができます	✓	✓
プロジェクトに人を招待することができます	✓	✗
所有者への貢献をアップグレードすることができます	✓	✗
コントリビュータダウングレードの所有者	✗	✗

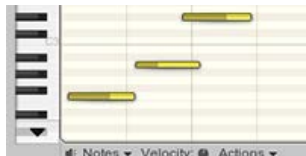
プロジェクトから所有者を蹴ることができる	X	X
プロジェクトから貢献者を蹴ることができる	✓	X
プロジェクトを残すことができます	✓	✓
することができます プロジェクトを削除する	✓ (特定の状況 下で)	X
することができます プロジェクトのページへのミックスダウンをエクスポートする	✓	X

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

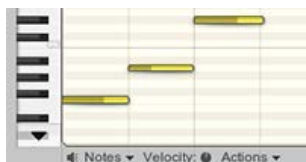
に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

クオンタイズする方法

1. あなたはクオンタイズしたいエレメントを選択します。
2. 調整スナップタイムラインヘッダーの値を指定します。
 に **適応** モードでは、あなたはグリッドの縦線の間にも所望の間隔を取得するために水平方向にズームイン/アウトすることができます。

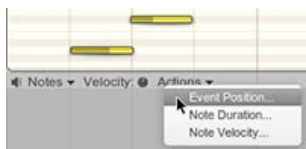


3. を押して **Q**を 現在のグリッドに選択したエレメントをクオンタイズする。
 また、キーボードショートカットの使用することができます **シフト** + **Q**は (代わりにの100%) 50%のクオンタイズを適用します。

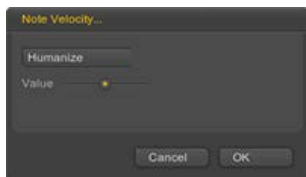


あなたの位置を人間または期間を平準化など、あなたの選択へのアクションの他のタイプを適用することができます。

1. パターン・フッターのアクションドロップダウンメニューをクリックし、アクションのターゲット（例えば、選択したノートのパロシティ...）。



2. ポップアップウィンドウで、[クオンタイズ]、ドロップダウンメニューでの調整クオンタイズの値を、[OK]をクリックします。



に戻って [どのように...](#) インデックス。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

ラック

ラックの連鎖である **プラグイン** お互いに接続されています。

オーディオ信号は、トップダウンの方向に他の後、各プラグインの1を通過します。

ラックは常に少なくとも一つのプラグインが含まれているボリュームの **プラグイン**をそのチェーンの最後に、。

ラックの種類：

両方の目に見える普通のラック、ミキサービューとモジュールビュー。

AUXラックのみミキサービューに表示されます。

マスターラックミキサービューでのみ表示されます。

でシーケンシングパネル、ラックヘッダは **トラックヘッダ**と一緒にグループのすべての左に位置している**トラックラック**主催のプラグインに属しています。



でギアパネルのミキサービュー、ラックミキシングコンソールのチャンネル・ストリップとして表示されますとプラグインは次のように表示され挿入され。

従来のハードラックとプラグインは、そのラックにマウント音源モジュールとして表示されるギアパネルのモジュールビューで、ラックが表示されます。



へ戻る [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

オーディオを録音...

- /.section, /.region -->

(読み取り、これを 設定する方法については、オーディオ入力)

1. まず第一に、オーディオトラックを作成します。
2. に **トラックヘッダ**、あなたのオーディオ入力を選択 **オーディオ入力とモニタリング**、**ドロップダウンメニュー**を。



3. をクリックして **腕のレコード** **トラックヘッダのボタン** (または**トラックを押して選択し** `? / CTRL + R`)。



4. をクリックします**タイムライン**入れて**再生ヘッド**を、録音を開始したいところ。
5. の**記録ボタン**をクリックして **トランスポートバー** またはを押して `R`を **記録を有効**にします。
6. **トランスポートバー**の**再生ボタン**をクリックするか、**Enter**キーを押し `スペース`を **録音を開始**します。



7. **トランスポートバー**の**Stop**ボタンをクリックするか、**Enter**キーを押し `スペース`を **録音を停止**するには、もう一度。その結果 **オーディオパターン**は **自動的に**オームのサーバに**アップロード**されません。

追加情報

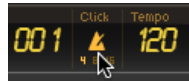
あなたは、Ohm Studioが向けることができる **監視** **トラックヘッダ**で**OFF**をクリックして、**記録しながらオフ**にします。



プレス [?](#) / [入力する](#) 継続的な記録をキャンセルし、別のテイクを開始する録音中。

あなたにプリロールを有効にすることができます [設定](#) 取得するには、レコードタブカウントインOhm Studioは、実際に録音を開始する前に。

有効にすることができます [メトロノーム](#) を [トランスポートバー](#) のアイコンをクリックして。



に戻って [どのように...インデックス](#)。
に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

MIDI CCイベント...

読んでMIDIノートを記録する方法として、CCのイベントは同じように記録されます。

に記録されることを意図してMIDIノートとは異なり、**機器のほとんど**の場合、プラグインのトラック、MIDI CCイベントは通常、計測の両方に記録することができる **エフェクト** プラグイントラックス。

持っているいくつかのVSTプラグインのMIDIラーン機能を、あなたは無効にすることができます。レコード生CCの MIDI入力とモニタリングドロップダウンメニューのオプションを使用します。

これは、パラメータを記録することができます **オートメーション**オートメーションとCCのイベントはおそらくトラブルを引き起こしたであろう両方を記録しながらこれは、望ましい結果を残すでしょう、のみ。



に戻って **どのように...**インデックス。
に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

MIDIノートを記録...

お使いのMIDIデバイスがOhm Studioで認識されていることを確認してください

あなたのOhm Studioに行く [設定](#) とお使いのMIDIデバイスがMIDIタブの下のリストにあることを確認してください。

それが接続されていますがあなたはそれを見つけることができない場合には、Ohm Studioを再起動し、デバイスがリストのためにプロジェクトを再度開く必要があります。

あなたは、特にそのメーカーがお使いのMIDIデバイバをダウンロードしてインストールする必要があります。



Original text

Go to your Ohm Studio Preferences and make sure that your MIDI device is in the list under the MIDI tab.

[Contribute a better translation](#)

記録

1. **トラックを作成するためのインストゥルメント**、録音したいノートを（または既存の使用してトラックを）。
2. に**トラックヘッダ**でお使いのMIDIデバイスを選択して**MIDIインプット・モニタリング**、ドロップダウンメニュー（または選択すべての）ドロップダウンメニューにします。



3. をクリックして**腕のレコード** トラックヘッダにあるボタン（またはトラックを選択してEnterを押します **[?] + [R]**）。
4. どこかにクリックして**タイムライン**入れて**再生ヘッド**を、録音を開始したいところ。
5. の記録ボタンをクリックして**トランスポートバー**またはを押して**[R]**を記録を有効にします。
6. の**[再生]**ボタンをクリックして**トランスポートバー**や**プレススペース**録音を開始します。
7. お使いのMIDIデバイスにいくつかのノートを再生します。
8. **トランスポートの停止ボタン**をクリックするか、を押して**スペース**を録音を停止するには、もう一度。

追加情報

あなたは、カウントインOhm Studioは、実際に録音を開始する前に取得するには、設定レコード]タブにプリロールを有効にすることができます。

を適用でき **クオンタイズ**を、それらを記録した後、MIDIノートの選択に。

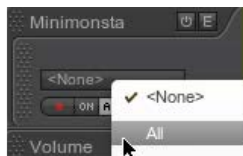
有効にすることができます**メトロノーム**をトランスポートバーの上でクリックすることによって。

に戻って **どのように...インデックス**。

に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

オートメーション...

1. **トラックを作成するためのプラグインを記録するオートメーション**と（または既存の使用トラック）。
2. をクリックして腕のレコードトラックヘッダにあるボタン（またはトラックを選択してEnterを押します **[?] + [R]**）。



3. **プラグインのをクリックしてプラグインのグラフィカルユーザーインターフェース（GUI）を開きエディットボタンをクリック**します。



4. どこかにクリックして **タイムライン 入れて 再生ヘッドを**、録音を開始したいところ。
5. の記録ボタンをクリックして **トランスポートバー** またはを押して **[R]** 記録を有効にします。
6. の[再生]ボタンをクリックして **トランスポートバー** やプレス **スペース** 録音を開始します。



7. 変更する **パラメータのプラグインのGUIまたは経由しての値をプラグインインスペクタ**。
8. のStopボタンをクリックして **トランスポートバー** またはを押して **スペース**を 録音を停止するには、もう一度。

 に戻って **どのように...インデックス**。
 に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

- マニュアル
- インデックス
- ハウツー
- 用語集
- FAQ
- その他
- フォーラム
- 検索
- ブログ

エレメンツの名前...

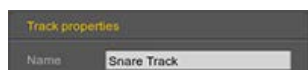
これらのエレメンツは、名前を変更することができます。

パターン

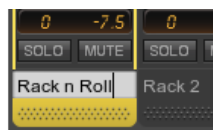
トラック

ラック (ただし、AUXとマスターラック)

それを選択し、その名前を変更するインスペクタ。



名前を変更するにはラックを、また、その名前 (のいずれかをダブルクリックするミキサーまたはラックヘッダー) とその場所をエディットします。



あなたがプロジェクトである場合所有者は、で、プロジェクト自体を変更することができますエディット は、Webページのタブ、またはダッシュボードのインスペクティンチ



に戻って [どのように...インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

- マニュアル
- インデックス
- ハウツー
- 用語集
- FAQ
- その他
- フォーラム
- 検索
- ブログ

トラックのサイズ...

トラックの縦方向のサイズを変更するには：

を右クリックして **トラックヘッダ**とコンテキストメニューのサイズを選択します。



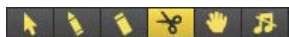
または選択した **トラック**を開き、**インスペクタ**および値を選択するサイズのドロップダウンメニューを。



に戻って **どのように...** インデックス。
に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

はさみツール

はさみツールは、分割することができ、マウスのツールである **パターン**。



それを選択した後、マウスポインタが分割点を具体化し、現在実行中の
に従って移動し、赤いバーが続きます **スナップ値**。あなたは、分割を実
行したい場所をクリックします。



スナップ値を変更するには、分割バーの位置を自由度を必要とする場
合。

また、キーを押します **4** はさみツールを選択します。

分割のもう一つの方法は、配置することで**キャレット**を矢印ツールボタ
ンを押して希望する分割点で **?** / **CTRL + E**。

一度に多くのエレメントを分割するには、はさみツールを選択し、ク
リックして、マーキーを作成するためにドラッグします。マーキーの左
側と右側に交差する全てのエレメントが分割されます。



また、お読みください。

[矢印ツール](#)

[ペンツール](#)

[消しゴムツール](#)

[手工具](#)

[ミュートツール](#)

[パターンを分割するには？](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に返って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

マニュアル

インデックス

ハウツー

用語集

FAQ

その他

フォーラム

検索

ブログ

送信

Ohm Studioで、（時には"SENDエフェクト"と呼ばれる）を送信しますと組み合わせて使用される **AUXラック** ミキシングコンソールで行うことができるように古典的な送信・リターンスキームを作成することができます。

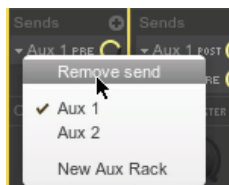
いくつかのラックは、通常、エフェクト、リバーブやディレイ・エフェクトの同じチェーンで処理されるように同じAUXラックへのそれらの出力を送信することができます。

送信は最初の間の接続である **出力ピン** 通常のラックの **インプット** AUXラックの。

それが削除されたに関連付けられている場合、AUXラックは自動的に削除されます。

Rackの送信はギアパネルのaccessibleである **ミキサービューのみ** ??。

既存のAUXラックを選択するか、新しいものを作成することによって、送信の宛先を変更するには、[送信]ドロップダウンメニューを使用しています。



SENDレベルノブでは、送信音声信号の音量を調整することができます。



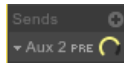
AUXラックの音量を調整することですべてのことのAuxに関連付けられて送信されますに影響を与える一方信号は、AUXラックに到達する前に、各送信のためにそれを個別に調整することができます。

現時点では、SENDレベルパラメータのオートメーションを作成することはできません。

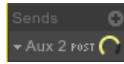
ion, /.region -->



でプリフェーダーモードは、ラックのボリュームプラグインを通過する前に、ラックの出力信号は、AUXラックに送信されます。



でポストフェーダーモードは、ラックのボリュームプラグインを介して行った後、ラックの出力信号は、AUXラックに送信されます。



また、お読みください。

どのように SEND エフェクトを作成する

へ戻る [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

シーケンスの概要

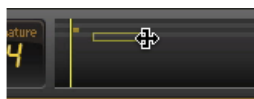
シーケンスの概要は、シーケンスのグローバルビューを提供します。



黄色の四角形は、シーケンスでは、現在どこにいるかを素早く判断するのに役立ちます。

シーケンス内のどこかをクリックするか、すぐにシーケンスの別の部分にジャンプします。

あなたは、ズームイン、ズームアウトするには、この矩形のサイズを変更できます。



オレンジ色の四角形は、他のプロジェクトメンバーが作業している場所を示しています。

また、お読みください。

[ナビゲートする方法](#)

[Sequencingパネル](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

[に戻って](#) [ヘルプ](#) [メニュー](#)を選択します。

パネルをシークエ...

シーケンスパネルでは、曲を"ビルドアップ"の場所です 作成トラック、アレンジ、エディットパターンを、オーディオ録音やMIDI他の可能性の中で、。



シーケンスパネルは、ほとんどのDAWのように動作します。縦軸は、いくつかのトラックの同時使用を可能にしている間、横軸は時間を表します。

左側に、ある **トラックヘッダ** プロジェクト内のすべてのトラックを一覧表示し、これらのトラックはどのように関係するかを示す **ラックとプラグイン**で表示され **ギアパネル**が。

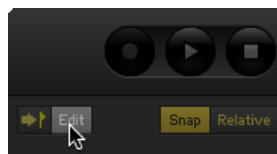
上がある**タイムライン**を見つけることができ**セクションループ**と**再生ヘッド**。

シーケンスパネルの大規模な中心部はと呼ばれることもあり、シーケンスまたはアレンジメント。

ギアパネルを表示する2つの方法：

- アレンジモード
- エディットモード

を押して **タブを** またはをクリックしてエディット のエディットとアレンジモードを切り替えるには、タイムラインヘッダーにボタンをクリックします。



また、お読みください。

[ナビゲートする方法](#)

[オーディオのパターンを追加する方法](#)

[HのMIDIパターンを追加するには、フロー](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

[に戻って](#) [ヘルプ](#) [メニュー](#)を選択します。

音声の設定をセッ...

まず第一に、あなたのオームStudioの開いた **環境設定** (キーボードショートカット: **?** / **CTRL** + **,**) と、下に自分自身を見つけることを確認してくださいオーディオ] タブをクリックします。



全体的なセットアップ

1. のドライバの種類を選択オーディオエンジンのドロップダウンメニューを。

Mac上で、あなたはそれを残すことができる のCore Audio。

Windowsでは、それは非常に選択することをお勧めします ASIOを。お使いのコンピュータにインストールされているASIOドライバが存在しない場合は、ダウンロードしてインストールする必要があります ASIO4ALLドライバを。しかし、それは通常、特にオーディオ機器用に設計されたドライバをインストールして使用することをお勧めします。

2. でデバイスを選択する 入力デバイスの ドロップダウンメニュー (例: マイク内蔵) 以上に設定 <なし>。

3. でデバイスを選択して 出力デバイスの ドロップダウンメニュー (例: 出力内蔵) 。

あなたは、リスト内の入力/丸い点が置かを表示するために、特にそのメーカーがオーディオデバイス用に書かれたドライバをインストールする必要があります。

それはすることをお勧めします 入力と出力の両方に同じデバイスを使用。

4. 選択した サンプルレート 最高のオーディオデバイスのプロパティと一致しています。 高いCPU使用率のコストで低レイテンシの値が大きい結

果。44100は、通常、適切なサンプルレートの設定を考えられています。それはすべてのプロジェクトメンバーが使用することをお勧めします 同じサンプルレートを 避けるために、コラボレーションに関連する潜在的な問題。

5. 選択した バッファサイズ オームStudioは、着信および5176858オーディオデータをバッファリングするために使用する。高いCPU使用率のコストで低レイテンシの値が小さい結果。512を通常の待ち時間とCPU使用率との間の公正なバランスを考えられています。

プロジェクトでの作業中にバッファサイズの値を変更することを躊躇しないでください。オーディオ/ MIDIと高い値を記録する際に多くの使用してプロジェクトのミキシング時exempleについては、低い値を使用して プラグインを。

オーディオ入力



1. すでにお持ちでない場合は、追加音声入力ボタン、+/-をクリックしてリストにします。
2. ▲/▼をクリックしてその音声入力からの/へのチャンネル（追加/削除するには、例えば、1モノラル入力用のチャンネル、ステレオ入力2チャンネル）。
3. 物理的な入力へのオーディオ入力の各チャンネルをマップします。使用可能な物理入力の数、使用しているオーディオデバイスによって異なります。

音声出力



ΩStudioはデフォルトでは1つのステレオ作成するオーディオ出力。

マップの両方お使いのオーディオデバイスの出力チャンネルへのオーディオ出力の左チャンネルと右チャンネル（すなわち、Chnは1とCHN2）。

のステレオ出力マスター・ラックは、そのオーディオ出力にマップされています。

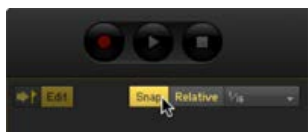
[に戻って](#) [どのように...](#) インデックス。

[に戻って](#) [ヘルプ](#) メニューを選択します。

スナップ

以下のスナップインのオプションは、のエレメンツを配置し、エディット方法を変更するために使用される **シーケンス** (すなわち **パターン**、**ノート**と **オートメーションポイント**はすべての水平軸に沿って) を。

スナップ・ツー・グリッド



有効にすると、スナップ機能は、時系列のエレメンツが現在のグリッドに固執するように強制。

あなたがそれらを作成**ペンツール**。

あなたは、**移動**、**サイズ変更**、それらと重複して**矢印ツール**。

スナップ機能はまた、あなたと対話する方法に影響する**再生ヘッドの位置**、**ループ**や**キャレット**などは、MIDI /オーディオファイルをインポートする方法を。

相対モード

移動、**サイズ変更**と**矢印ツール**を使用してシーケンスのエレメンツを複製、**相対モード**では、グリッドにそれらの相対的な距離を維持します。



スナップが有効になっている場合場合にのみ関連しています。

現在のグリッドにスナップしないエレメンツをエディットしている間に**相対モード**が無効になっている場合、あなたの行動は、グリッドへのエレメンツの相対的な距離を上書きすることを意味し、赤の磁石にマウスポインタを順番に表示されます。



スナップ値

スナップ値のいずれかに設定することができますアダプティブモードまたは固定値（例えば、1月4日に注意してください）。



アダプティブモードでは、グリッドは自動的に現在のズームレベルに自分自身を適応します。

スナップは、固定値に設定されている場合、グリッドは現在のズームレベルにかかわらず縦線の間隔の同じ間隔を保持しています。

エディットモードでパターンを見たときに、スナップ値がグリッドの縦線の間隔をどのように影響するかを見ることができます。



スナップ値が使用されますクオンタイズ。

また、お読みください。

Hの スナップを変更するためのフロー

Hの スナップを無視するようにフロー

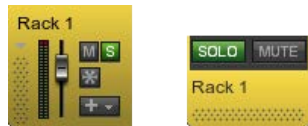
水平方向にズームする方法

へ戻る [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

ソロ

一つ以上にソロを有効にする ラックは、ソロにされていません同じ"グループ"の他のすべてのラックにミュートされます。



普通のラック、AUX ラック、および マスター・ラックは、3種類の"グループ" (つまり、普通のラックミュートAUXラックに注意するソロ) にあります。

与えられたラックでは、ソロが優先持って ミュート。

ラックミュートボタンと同様に、ソロボタンがユーザー間で共有されていません：プロジェクトのメンバーは、他のプロジェクトメンバーの作業に影響を与えることなく、ラックのソロができます。

お互いに接続された複数のラック

彼らのしているラックでソロを有効にするときはピンで接続されたケーブルconnectionsは、手動でのソロ、各ラックのそれらをすべて聞くためにしなければなりません。



Hematohmラックがソロにされていないのでここでは、オーディオトラックのプラグインで上位Rackは、聞いたことはありません。



ソロとはいえ逆に、*Hematohm*ラックは、オーディオトラックのラックは、そのソロがアクティブになっていないように、音を発しません。

へ戻る [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

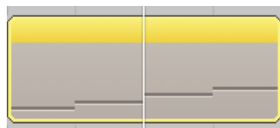
パターンを分割す...

二つの異なるパターンにパターンを分割するには：

分割したい場所をクリックし、**パターン**と **はさみツール**を



矢印ツールを使用すると、分割して使用するキャラット配置するパターンをクリックして **?** / **CTRL** + **シフト** + **E** キーボードショートカットを。



ΩStudioはパターンが重複することはできません。パターンは別のものにまたがる場合は、前者はその拡張が停止した時点では後者をカットします。



2つ（以上）のパターンは同じ制御持つために**プラグイン**を同時にし、別の各パターンを配置する**トラック**。



 に戻って **どのように...**インデックス。
 に戻って **ヘルプ** メニューを選択します。

同期

同期の問題

Ohm StudioのVSTプラグインを使用する場合は、手動でOhm Studioサーバーと実際の "内部状態"を同期させる必要がある場合があります。

Ohm Studioプロジェクトのドキュメントに格納されているより正確には、この "内部状態は、"プラグインの状態と同期する必要があります。

それが可能とめのユーザーが同時に同じプロジェクトで作業できるようになりOhm Studioサーバー上に格納されている、このドキュメントです。

なぜですか？

3つの主な理由：

方法Ohm Studioは、リアルタイムのコラボレーションを管理しません。

VST 2の仕様を念頭に置いて、リアルタイムのコラボレーションで作成されていません。

別のVSTプラグインは別の、時には予期しない動作を持つことができます。

手動同期

残念なことに、Ohm Studioは自動的にこの同期を実行するには、完全に使用可能なすべてのVSTプラグインと協力して、一つのメソッドを持つことはできません。

代わりに、そこ手動同期 のユーザー・インターフェースの上部にあるすべてのVSTプラグインのボタンが。



あなたはVSTインストゥルメントのプリセットを変更した場合たとえ

ば、あなたのアクションは共有ドキュメントに保存するので、他のプロジェクトメンバーがリアルタイムで通知されますため、それを手動で同期する必要があります。

力が同期するか？

VSTプラグインの状態を変更するときは、3つの異なるケースが発生する場合があります。

ΩStudioは自動的に"黙って"プラグインとの同期を行います。あなたはVST変更したときにこれは通常起こりパラメータを プラグインのユーザーインターフェイス上またはプラグインインスペクタ。

ΩStudioは自動的に プラグインと同期するには、参照 マニュアル同期 ボタンが短期間の場合は黄色にしてください。新しいVSTプリセットをロードするとき、これは欲張っ発生します。 Ohm Studioの組み込みのプラグイン（例えばMinimonsta）は、この方法で同期されます。



ΩStudioは自動的にプラグインを同期することはできません、あなたはそれをしなければならない手動で クリックして手動同期]ボタンをクリックします。新しいVSTプリセットをロードするとき、これはまた、通常発生します。



それはあなたがプラグイン上で何も変更しない場合は、手動同期ボタンをクリックすることは不要です。

あなたは、そのユーザー・インターフェース・ウィンドウを閉じる前に、VSTプラグインのプリセットを覚えているOhm Studioを強制的にそれを使用しています。

いくつかのVSTプラグインは、通常のサンプラーインストゥルメントは、あなたのアップロード速度に応じて、Ohm Studioサーバーにアップロードするのに長い時間がかかることが非常に "重い"のプリセットを使用することができます。

へ戻る [用語集](#) [インデックス](#)。
に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

テンポ

テンポはあなたの歌がどのように高速で定義されて、それは時間の経過とともに変更されることがあります。



それは単に与えられたペース以下の分であるでしょう拍数毎分ビート (BPM)、で表されます。

デフォルトでは、プロジェクトのテンポ、またはプロジェクトの最初のテンポは120 BPM、はるかに広範な規格です。

あなたに沿ってテンポをいつでも自由に変更される可能性があります **タイム**テンポトラックでテンポオートメーションポイントを作成することによって。

また、お読みください。

[テンポを変更する方法](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

利用規約

最終更新日：2012年5月30日

ohmstudio.com（以下 "サイト"）へようこそ。アカウントの作成を検証するために、サイト（以下 "ユーザー"）のユーザーが利用規約を読み、合意したことを示す必要があります。次の行をよくお読みください。

Ωフォース

ΩStudioは（以下 "本サービス"）によって提供されています。

Ωフォース
Graoumf SARL
110通りRue duフォブール・サン・ドニ
75010パリ
フランス

ΩStudioのベータ版

サービスが構成されています。

1. Ohm Studioアプリケーション（"アプリケーション"）は、MacOSおよびWindowsシステム上で動作するオンライン・デジタル・オーディオ・ワークステーション。
2. www.ohmstudio.com、別名Ohm StudioのWeb。

利用規約は、アプリケーションとサイトをカバーしています。

あなたは、Ohm Studioが現在オープンベータ版として稼働していることに同意し、それに応じて、任意のユーザーが公式リリースされるまで期間限定で無料サービスを楽しむことができます。

あなたは、アプリケーションとサイトの両方が事前の警告なしに、随時更新されることに同意します。

あなたは利用規約がベータ段階で、公式リリース後に変更されることに同意します。

あなたのOhm Studio・アカウント

あなたのアカウントを作成するときには、少なくとも13歳でなければならないことに同意するものとします。

あなたは、あなたのOhm Studioアカウントの唯一の所有者であり、この名前の下に生成されるすべての内容に関する責任を負うことに同意します。

あなたはあなたよりも他のアカウントを使用するか、誰がアカウントを使用できるように許可されていないことに同意し、それも期間限定で、無料またはお金に対してである。

あなたは、ユーザーごとに1つのアカウントのみが許可されていることと、この限界を克服しようとするが、証明された場合は、（以下 "アカウントの終了"を参照してください）??追放になることを同意するものとします。

あなたのOhm Studioのアカウントがサービスの "普通"の使用のために、あなたが次のパラグラフで定義されているように、基礎となる原則を遵守すべきであると設計されていることに同意するものとします。

あなたはいつでも（以下 "アカウントの終了"の項を参照してください）??で、アカウントの閉鎖を要求することができます。

サービスの通常の使用

サーバ（オーディオおよびその他の資産が格納されている）上の1つまたは複数のプロジェクトを作成;他のオンラインユーザーと話をするチャットルームを使用し、人々を招待し、他の可能性の中で、サービスは口座名義人がダウンロードしてインストールするアプリケーションをすることができますサービスと自分のアカウントを作成します。プロジェクトにユーザーを招待し、ディスクまたはプロジェクトのページへ完成した曲の輸出の一部または全体が、サイト上で彼または彼女のプロフィールを記入し、メールやフォーラムの組み込みを介して他のユーザーと対話します。

このように、サービス用に設計されています。

オンライン音楽制作、単独で、または他のユーザーと共同で、おそらく互換性のあるサードパーティ製のツールを内蔵したり、技術的に使用します。

人間の相互作用前を目指しています。

前の2つを目指したアプリケーションで作成された音楽素材の露出。

法定の境界内に上記のすべて。

サービスの禁じられた用法

そこを含むサービスを使用しての不規則な方法は、ある - しかし、これらに限定されない - 次のとおりです。

広告。あなたは、それがサービスの本来の目的を提供していない限り、音楽を促進するリンクを投稿することはできません。

許可なしに著作物の使用。あなたとあなたのパートナーは（許可なしに著作権曲をリミックスするか、または著作権で保護されたオーディオサンプルを使用するなど）の著作権を侵害されていないことを確認してください。

それがかかる場合がありますどのような形の暴力、人種差別的ポルノ、無礼または挑発的な内容を掲載する。彼らは権利を侵害することが証明された場合オームのフォースは、あなたやあなたのパートナーによって作成されたコンテンツについてその責任を負うものではありません。

虐待的なストレージ。あなたは上記のもの以外の目的のためにオーディオデータを格納するために、Ohm Studioプロジェクトを使用することはできません。

リバース・エンジニアリング。あなたは、リバースエンジニアリング、逆コンパイルまたは変換逆コンパイル、逆アセンブル、修正、アプリケーションからの派生作品を作るか、または本契約で明示的に許可されていない方法でそれを使用することはできません。すべてをしようとするだけでなく、そうするために誰かを支援するためには、同様に禁止されています。

サービスの内容に関する著作権

あなたは、技術、ロゴ、ドメイン名、および他のブランド機能を含むアプリケーション内またはサイト上で見つかったすべての材料は、著作権により保護されていることを同意し、オームのフォースの唯一の財産です。

あなたは、Ohm Studioアプリケーションは、意味内部でのみ使用するためのインストゥルメントやエフェクトプラグインが組み込まれていますことに同意している厳密に禁止されてどのような手段によってハイジャックのいずれかの試み。

私たちはあなたへの義務を負うことなくアプリケーション内またはサイト上であなたが提出した提案やコメントを使用することに同意します。

サービスを使用して作成された音楽の著作権

あなたは、オームのフォースは、あなたとあなたのパートナーが作成して音楽の権利を主張しないことに同意します。

あなたは、オームのフォースは、あなたとあなたのパートナーによって作成された芸術作品のライセンスのいずれかの形式を管理する上では一

切の責任を持っていないことに同意するものとします。

したがって、あらゆる種類のトラブルを避けるために、あなたのパートナーと所有権に応じて合意に達するためにあなたの興味である。

ユーザーデータのプライバシー

この情報はあなたを含む、お使いのオペレーティングシステムにOhm Studioによって要求されたことに同意します - しかし、これらに限定されない。

- 名
- メールアドレス
- IPアドレス
- ログデータ
- VST-プラグインのリスト

単にあなたにサービスの最適な品質を提供するために使用されています。

あなたは、オームのフォースは、サービスを向上させるためのを除いて、サードパーティのサービスに、これらのデータを通信していないことに同意するものとします。

それは誰にもOhm Studioのアカウントのパスワードを伝え、それを秘密に保つためにすべての予防措置の手順を??実行します（複数人で使用されるコンピュータ上のサービスを使用した後、ログアウトなど）を取らないようにあなたの責任であることに同意します。オームのフォースは、あなたやあなたのパートナーの作品を変更したりハイジャックし、その可能性がある損害賠償アカウントの盗難や破損に起因するいかなる誤用の責任を負いません。

プロジェクト資産のセキュリティ

あなたは、オーディオサンプル、MIDIノート、オートメーションパラメータ、およびすべての他の情報とプロジェクトを構成するエレメント、すなわちすべてのプロジェクト資産は我々のパートナーAmazon Webサービス（AWS）がホストするサーバーに格納されていることに同意するものとします。

あなたのプロジェクト資産はAWSの信頼性の程度とそのオームのフォースは、サードパーティ製の障害によるデータ損失の責任を負いません。に固定されていることに同意します。

サービスアベイラビリティ

あなたは、オームのフォースは、サービスが中断またはエラーがないことを保証するものではありません。また、サービスに含まれるすべての機能は常時使用可能であることに同意します。

あなたは、Ohm Studioは優れたサービス品質のため必要があると認めると、そのユーザーがサービスを利用するアプリケーションの利用可能なオンラインの最新バージョンをダウンロードする必要がありオームフォースとして頻繁に更新する必要が同意するものとします。

あなたは、ユーザーが懸念や提案を慎重に耳を傾けており、オームのフォースは最終的に新しい機能が追加される方法を決定するためにフルパワーを持っており、既存のユーザーなしに変更または削除の同意、ことに同意します。

システム通知と招待状

あなたは、アカウントの終了Ohm Studioは、いくつかのケースでは、電子メールアドレスにあなたに自動的に通知を送信できるようになるまで、アカウント作成時にその同意は、次のような - しかし、これらに限定されない。

- 友人である別のユーザーが招待
- プロジェクトに参加するための別のユーザーが招待
- あなたが所有するプロジェクトに参加するための別のユーザーが要求
- 別のユーザーがプライベートメッセージ

あなたは、アカウント作成時にアカウントの終了Ohm Studioは、電子メールアドレスにあなたのニュースレターやアンケートを送信できるようになるまでに同意するものとします。

あなたは、あなたが友人や知人に送るOhm Studioに参加するすべての招待のために単独で責任を負うことに同意します。

したがって、あなたが上記の例1に対応する任意の状況でスパミングのオームのフォースを非難することはできません同意するものとします。

アカウントの終了

あなたは、Ohm Studioはアクセスを禁止あるいは使用の現在の利用規約を守っていないユーザーのアカウントを終了させることができるものとします。

あなたはオームの力による明確な検証の後、できるだけ早く有効になりますサイトを介してアカウントの終了を要求することに同意します。

おそらく、複数のユーザー間で共有されるものを除いて - - あなたは、

アカウントの終了オームメーカーにアカウントに関連付けられているすべてのプロジェクト資産を削除することに同意するものとし、そのユーザーは、一部または全部のアカウントの回復を要求する権利はありません。

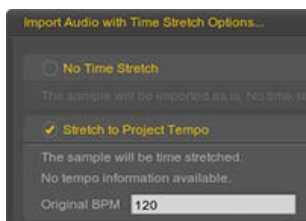
タイムストレッチ...

彼らはあなたのオームのメーカーと一致するように別のプロジェクトからBPMメタデータ情報、またはオーディオ茎を含むループをインポートするときは、これらのサンプルをタイムストレッチすることができ、プロジェクトのテンポを。

1. ファイルブラウザでサンプルを選択します。
2. 上にドラッグオーディオトラック押すと、押したまま、[?](#) / [Alt](#)キーを、あなたはそれが開始する場所に最終的にそれをドロップします。



3. [タイムストレッチオプション...](#)とオーディオの読み込み、ポップアップウィンドウ、選択したプロジェクトのテンポにストレッチ。



4. [?](#) で オリジナルのBPMの テキストフィールドに、インポートされているサンプルのBPMを入力してください。
 サンプルはBPMメタデータ情報が含まれている場合、それは自動的に適切な値で満たされている。
 例えば、元のサンプルは200 BPMとプロジェクトに設定されている場合テンポは100 BPMですが、サンプルは倍遅くなります。
5. [OK]を押して、延伸工程が完了するまで待ちます。

[?](#) に戻って [どのように...](#)インデックス。
[?](#) に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

ΩStudioは、パリで世界的に有名なIRCAM研究所、フランスからライセンスをタイムストレッチ技術が含まれています。



IRCAMの研究：アクセルRoebel、ザビエルRodet、ノルベルト・シュネ
ル、ジョ Petters

IRCAM R & Dディレクター：ユーグ・ビネ

ボリュームのプラ...

ボリュームのプラグインは、エフェクトプラグインごとに存在してラックに挿入プラグインのそのチェーンの終わりに。



これは、各提供ラックのボリュームとパンのコントロールを、したがって、混合目的を果たします。

グラフィカル・ユーザー・インターフェースは、ギアのパネルの中のアクセス可能なミキサービューと伝統的なミキシングコンソールのチャンネルストリップを表しています。

パン

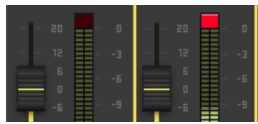
デフォルトでは、上部には、持って左/右 - バランスステレオフィールドでラックの出力の位置を調整するためのコントロールを。パンコントロールも設定することができミッド/サイド と DUAL の 4つの異なるモードの組み合わせの合計を提供し、ドロップダウンメニューでモード。



ボリューム

底の部分は、ラックおよび発信信号レベルの表現を表示する標準音量インジケータの音量を調整するフェーダーを持っています。それはまた持ってクリッピング信号が再生中に0デシベルを超えたときに点灯レベ

ルメーターの上部にあるインジケータを。



パンとボリュームの両方のパラメータの値は、それぞれのテキストフィールドをクリックして手動で設定することができます。

その与えるときの値にパラメータを設定するノブ/フェーダーをダブルクリックします。

右側のボリュームのプラグインをクリックして選択するためにトラックを追加...を作成する過程で、そのボリュームプラグインのシーケンスパネル。

モジュラービューで

をクリックしてプラグインのエディット]でボタンモジュラービューエディットするには、パン法でparameter値をプラグインインスペクタ。

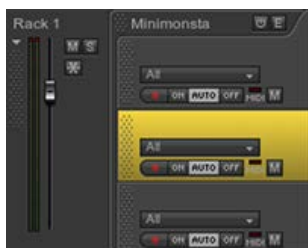


へ戻る [用語集](#) インデックス。
に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

マニュアル
 インデックス
 ハウツー
 用語集
 FAQ
 その他
 フォーラム
 検索
 ブログ

トラック

Ohm Studioでは、トラックは保持し、水平レーンでパターン制御し、プラグインのトラックが関連付けられています。



他のDAWとは異なり、トラックはミキサーのチャンネルストリップ（参照ではないラックを）。

トラックはいつもに含まれているプラグイン、その下に0,1、または複数のトラックを持つことができ、プラグインのヘッダー。

トラックの2種類があります。

オーディオトラック

MIDIトラック

でシーケンシングパネル、トラックヘッダは 自体はラックのヘッダーに含まれているプラグインのヘッダー、下にあります。

ラックヘッダには、少なくとも1トラックヘッダ（とその関連プラグインのヘッダー）を含める必要があります。ラックに含まれている最後の残っているトラックを削除した場合、Ohm Studioは自動的用のトラックが作成され、ボリュームプラグインを。

オーディオトラック

オーディオトラックは再生と録音音声に使用されています。



彼らには関連付けられている オーディオトラックのプラグイン。

同様に、オーディオパターンは、オーディオトラックに関連付けられています。

MIDIパターンは、オーディオトラックで見つけることができるが、音が出ません。

MIDIトラック

MIDIトラックは、再生と録音、MIDIイベント（ノート）とするために使用される **プラグインのパラメータ**をオートメーション。



各 **インストゥルメント** と **エフェクトプラグイン**は、MIDIパターンを再生するために独自のMIDIトラックを必要とします。

また、お読みください。

[トラック・ミュート](#)

[トラックのサイズ](#)

[アームレコード](#)

[ラック](#)

[オーディオトラックを追加する方法](#)

[オーディオのパターンを追加する方法](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

トランスポートバー

トランスポートバーは、再生、停止などのシーケンサーのトランスポート機能を制御します。



それに関する情報も表示されます。再生ヘッドの現在位置を。

記録

録音ボタンをクリックするか、Enterキーを押し、Rを記録を有効にすることができます。

少なくとも1つのトラックがなければならぬ武装を行うために、録音のために。

?参照してください。オーディオを録音する方法と、MIDIノートを記録する方法。

再生と一時停止

再生を開始するには、再生ボタンまたはキーを押しますをクリックしてください。スペース。

再生を一時停止し、停止ボタンまたはキーを押しますをクリックしてください。スペース。

停止

第一クリック：再生を停止します。

第二クリック：の先頭に再生ヘッドをバックを置くループ。

第三クリック：プロジェクトの冒頭に戻って再生ヘッドを置きます。

また、押すことができる [リターン](#) / [入力](#) 再生を停止します。

輸送ディスプレイ

対策は - "バー::ビート:: 1月16日::ダニ"時間形式の再生ヘッドの現在位置を示しています。

クリック-有効/無効に [メトロノーム](#) を再生および録音中。

テンポ-現在示し [テンポ](#) を

拍子 - 現在の拍子を示しています。

また、お読みください。

[オーディオを録音する方法](#)

[MIDIノートを記録する方法](#)

[へ戻る](#) [用語集](#) [インデックス](#)。

に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。

マニュアル
 インデックス
 ハウツー
 用語集
 FAQ
 その他
 フォーラム
 検索
 ブログ

ボリュームのプラ...

ボリュームのプラグインは、エフェクトプラグインごとに存在してラックに挿入プラグインのそのチェーンの終わりに。



これは、各提供ラックのボリュームとパンのコントロールを、したがって、混合目的を果たします。

グラフィカル・ユーザー・インターフェースは、ギアのパネルの中のアクセス可能なミキサービューと伝統的なミキシングコンソールのチャンネルストリップを表しています。

パン

デフォルトでは、上部には、持って左/右 - バランスステレオフィールドでラックの出力の位置を調整するためのコントロールを。パンcontrolも設定することができミッド/サイド とDUALの 4つの異なるモードの組み合わせの合計を提供し、ドロップダウンメニューでモード。



ボリューム

底の部分は、ラックおよび発信信号レベルの表現を表示する標準音量インジケータの音量を調整するフェーダーを持っています。それはまた持ってクリッピング信号が再生中に0デシベルを超えたときに点灯レベ

ルメーターの上部にあるインジケータを。



パンとボリュームの両方のパラメータの値は、それぞれのテキストフィールドをクリックして手動で設定することができます。

その与えるときの値にパラメータを設定するノブ/フェーダーをダブルクリックします。

右側のボリュームのプラグインをクリックして選択するためにトラックを追加...を作成する過程で、そのボリュームプラグインのシーケンスパネル。

モジュラービューで

をクリックしてプラグインのエディット]でボタンモジュラービューエディットするには、パン法でparameter値をプラグインインスペクタ。



へ戻る [用語集](#) インデックス。
に戻って [ヘルプ](#) メニューを選択します。