Operation Manual

Benutzerhandbuch

Fonctions Détaillées

Manual de Operaciones

Manuale Operativo

オペレーションマニュアル

USB AUDIO INTERFACE UR824

EN
DE
FR
ES
IT
JA

steinberg

目次

はじめに 3
このオペレーションマニュアルの内容 3
製品の特長 3

各部の名前と機能を確かめる(本体編) 4
リアパネル 4
フロントパネル 5

各部の名前と機能を確かめる(ソフトウェア編) 7
はじめに 7
オーディオドライバーのコントロールパネル 7
dspMixFx UR824 8
Cubaseシリーズの専用画面 14
Sweet Spot Morphing Channel Strip (Channel Strip) 18
REV-X 20
Guitar Amp Classics 22

使う(応用編) 24
はじめに 24
Channel StripとREV-Xを使って録音する 24
マイクプリアンプをつなぐ 26
コンピューターなしで使う 26
iPadで使う 27

資料 29
用語解説 29
セットアップガイドの目次 30
本体内部の信号の流れ 31
ブロックダイアグラム 33

はじめに

このオペレーションマニュアルの内容

このオペレーションマニュアルは、製品の機能や使い方について詳しく説明しています。このオペレーションマニュアルの内容は、製品に付属の取扱説明書「セットアップガイド」の内容にそって、製品を使う準備が完了していることを前提としています。まだ製品を使う準備が完了していなければ、セットアップガイドの内容にそって完了させてください。

製品の特長

高品位マイクプリアンプ「D-PRE」を搭載

インバーテッドダーリントン回路を採用したディスクリート方式ヘッドアンプ「D-PRE」を搭載しています。歪みやノイズの少ない、音楽的なキャラクターを持ったバランスのよい音質を実現しました。

さまざまな入力に対応

コンデンサーマイクに電源を供給するためのファンタム電源、エレキギターやエレキベースを直接つなぐためのHI-Z (ハイインピーダンス)、出力レベルの高い電子楽器をつなぐためのPAD、デジタルオーディオ機器をつなぐためのOPTICAL (ADATまたはS/PDIF)、ワードクロック信号を送受信するためのWCLK (BNC端子)など、さまざまな入力に対応します。

パワフルなDSPによるミキサー機能を搭載(dspMixFx)

本体にDSPミキサーを搭載しています。最大24チャンネルの入力信号を4つのステレオにミックスして出力でき、その中の2つのステレオを別々のヘッドフォンで聴くことができます。また、任意のステレオ入力を、任意のステレオ出力に直接割り当てることもできます。さらに、入力信号には、本体に搭載されているDSPエフェクトをかけることもでき、ハードウェアミックスによるレイテンシーのない快適なモニター環境を構築できます。

DSPエフェクト「Sweet Spot Morphing Channel Strip」搭載

Sweet Spot Morphing Channel Strip (Channel Strip)は、コンプレッサーとイコライザーを組み合わせたエフェクトです。プロフェッショナルエンジニアのノウハウが凝縮されたセッティングがあらかじめ用意されており、簡単な操作でプロ並みの効果を得ることができます。本体には、8基のChannel Stripが搭載されています。Channel Stripは、モニター信号だけにかけるか、モニター信号と録音信号の両方にかけるかを選べます。

DSPエフェクト「REV-X」搭載

REV-Xは、ヤマハがプロオーディオ機器用に開発したデジタルリバーブエフェクトです。本体には、1基のREV-Xが搭載されています。本体に入力する信号を、REV-Xに送ることができます。REV-Xは、モニター信号だけにかけることができます。

DSPエフェクト「Guitar Amp Classics」搭載

Guitar Amp Classicsは、ヤマハがモデリング技術を駆使して開発したギターアンプエフェクトです。本体には、1基のGuitar Amp Classicsが搭載されています。Guitar Amp Classicsは、モニター信号だけにかけるか、モニター信号と録音信号の両方にかけるかを選べます。

同時に使えるChannel Strip数、Guitar Amp Classics数には制限があります。詳細は、「エフェクトの使用制限」(32ページ)をご参照ください。

DSPエフェクトのVST3/AUプラグイン版を同梱

DSPエフェクト「Channel Strip」、「REV-X」、「Guitar Amp Classics」の3つのVST3/AUプラグイン(29ページに用語解説)を同梱しています。Cubaseシリーズなどの、VSTプラグイン対応のDAW (29ページに用語説明)やAUプラグイン対応のDAWで使えます。

Cubase AI提供

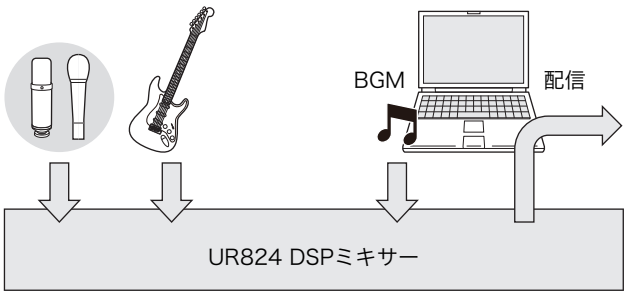
スタインバーグのDAWソフトウェア「Cubase AI」をダウンロードで提供しています(無償)。Cubase AIは、楽曲の制作に必要な一通りの機能を持った、Cubaseシリーズの入門バージョンです。

CCモード(Class Compliantモード)搭載

CCモードは、Apple社のiPadで活用するためのモードで、iOSに対応しています。Steinberg Cubasisなどのような iOS対応音楽制作アプリケーションと組み合わせて、高音質なレコーディングをいつでもどこでも、シンプルなセッティングで実現できます。CCモードがONの状態でもコンピューターにつないで使うことができます。

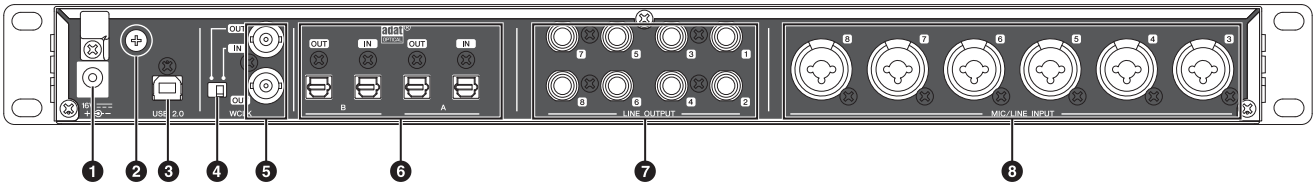
ループバック機能搭載

ループバック機能はインターネットの動画配信などに便利な機能です。本体の入力端子に入力されているオーディオ信号（ライン、ギター、マイクなど）と、コンピューター内で使用中のソフトウェアから再生されているオーディオ信号を本機内で2チャンネルにミックスし、コンピューターを通じてインターネットに配信します。



各部の名前と機能を確かめる (本体編)

リアパネル



❶ DC IN 16V

電源アダプターをつなぎます。

❷ アース用ネジ

アース線をつなぎます。

本体の出力音にハムなどのノイズが生じる場合は、このネジからアース接続してください。ノイズが解消されることがあります。

❸ USB2.0 (USB端子)

コンピューターまたはiPadをつなぎます。iPadと本体の接続には、Apple社のApple iPad Camera Connection KitまたはLightning - USBカメラアダプタが別途必要となります。

USB端子ご使用時の注意

[USB 2.0]端子でコンピューターと接続するときは、以下のことを行なってください。以下のことを行なわないと、コンピューターや本体が停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。コンピューターや本体が停止したときは、アプリケーションやコンピューターを再起動してください。

- **[USB 2.0]端子とコンピューターを接続する前に、コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタンバイ/休止)モードを解除してください。**
- **本体の電源をオンする前に、[USB 2.0]端子とコンピューターを接続してください。**
- **本体の電源のオン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする前に、すべてのアプリケーションを終了してください。**
- **USBケーブルを[USB 2.0]端子から抜き差しする場合は、[OUTPUT]ノブなどの出力コントロールを最小にしておいてください。**
- **USBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行なってください。**

❹ WCLKスイッチ

上側のWCLKのIN/OUTを切り替えます。

❺ WCLK IN (OUT)/OUT (BNC端子)

ワードクロック信号を送信する機器や受信する機器をつなぎます。

❻ OPTICAL A/B IN/OUT (オプティカル)

デジタルオーディオ機器などをつなぎます。

OPTICAL A/Bは、ADATフォーマットまたはS/PDIFフォーマットで使うことができます。フォーマットは、「dspMixFx UR824」の「セットアップ画面」(12ページ)または「Cubaseシリーズの専用画面」の「Settings画面」(17ページ)で切り替えます。

OPTICAL A/B OUTは、出力信号を切り替えることができます。出力信号は、「dspMixFx UR824」の「セットアップ画面」(12ページ)または「Cubaseシリーズの専用画面」の「Output Routing画面」(17ページ)で切り替えます。

❼ LINE OUTPUT 1〜8 (フォーンタイプ、バランス/アンバランス)

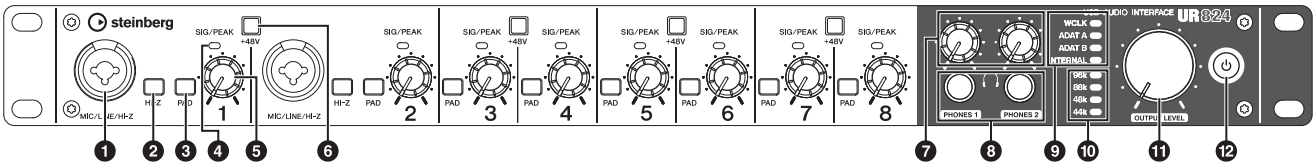
モニタースピーカーなどをつなぎます。モニタースピーカーがバランス入力のときは、バランスのケーブルでつなぎます。

LINE OUTPUT 1〜8は、出力信号を切り替えることができます。出力信号は、「dspMixFx UR824」の「セットアップ画面」(12ページ)または「Cubaseシリーズの専用画面」の「Output Routing画面」(17ページ)で切り替えます。

❽ MIC/LINE INPUT 3〜8 (XLR/フォーンタイプ、バランス/アンバランス)

マイクや電子楽器などをつなぎます。

フロントパネル



❶ MIC/LINE/HI-Z (XLR/フォーンタイプ、バランス/アンバランス)

マイク、電子楽器、エレキギター、エレキベースなどをつなぎます。

❷ HI-Zスイッチ

MIC/LINE/HI-ZのHI-Zをオン(▬)/オフ(■)します。

エレキギターやエレキベースなど、出力インピーダンスの高い楽器をMIC/LINE/HI-Zに直接つなぐときは、オンにします。

HI-Zスイッチをオンにするときは、楽器とMIC/LINE/HI-Zをフォーンタイプのアンバランスのケーブルでつないでください。バランスのケーブルでつないだときは、正常に動作しません。

⚠注 意

- **HI-Zスイッチをオンにしたまま機器を抜き差ししないでください。外部機器および本体の故障の原因になります。**
- **スピーカー保護のために、モニタースピーカーの電源をオフの状態で、HI-Zスイッチをオン/オフしてください。また、OUTPUT LEVELノブなどの出力コントロールは、すべて最小にしておくことをおすすめします。大音量が出て、聴力障害または外部機器の損傷になることがあります。**

❸ PADスイッチ

アナログ入力端子(MIC/LINE/HI-ZとMIC/LINE INPUT)のパッドをオン(▬)/オフ(■)します。

オンにすると、アナログ入力端子の入力信号レベルを26 dB減衰できます。シンセサイザーなど、出力レベルの高い電子楽器をアナログ入力端子につなぐときは、オンにします。

❹ SIG/PEAKランプ

アナログ入力端子(MIC/LINE/HI-ZとMIC/LINE INPUT)の入力信号レベルを表示します。

ランプの色	説明
赤	-3 dB以上
緑	-40 dB以上 〜 -3 dB未満
消灯	-40 dB未満

❺ INPUT GAINノブ

アナログ入力端子(MIC/LINE/HI-ZとMIC/LINE INPUT)の入力信号レベルを調節します。PADスイッチのオン/オフで、調節範囲が変わります。

PAD	範囲
オン	-34 dB 〜 +10 dB
オフ	-60 dB 〜 -16 dB

❻ +48Vボタン

XLRタイプのアナログ入力端子(MIC/LINE/HI-ZとMIC/LINE INPUT)のファンタム電源をオン(点灯)/オフ(消灯)します。

オンにすると、隣りあう2つのアナログ入力端子にファンタム電源が供給されます。コンデンサーマイクなど、ファンタム電源が必要な機器をアナログ入力端子につなぐときは、オンにします。

⚠注 意

- **ファンタム電源が不要なときは、必ずオフにしておいてください。**
- **ファンタム電源をオンにする場合は、コンデンサーマイクなどのファンタム電源を必要とする機器以外がアナログ入力端子(MIC/LINE/HI-ZとMIC/LINE INPUT)に接続されていないことを確認してください。外部機器の故障の原因になります。ただし、バランス型ダイナミックマイクはつながっていても問題ありません。アナログ入力端子にアンバランス機器を接続してファンタム電源をオンにすると、故障にはなりませんがハムやノイズの原因になることがあります。**
- **ファンタム電源をオンにしたまま機器を抜き差ししないでください。外部機器および本体の故障の原因になります。**
- **スピーカー保護のために、モニタースピーカーの電源をオフの状態で、ファンタム電源をオン/オフしてください。また、OUTPUT LEVELノブなどの出力コントロールは、すべて最小にしておくことをおすすめします。大音量が出て、聴力障害または外部機器の損傷になることがあります。**

❼ PHONESノブ1/2

PHONES 1/2の出力信号レベルを調節します。この出力信号レベルは、OUTPUT LEVELノブの影響を受けません。

PHONES 1/2は、MIX 1〜4のどれか1つの信号を出力します。出力する信号は、「dspMixFx UR824」の「ヘッドフォンエリア」(12ページ)または「Cubaseシリーズの専用画面」の「Headphones画面」(16ページ)で切り替えます。

❽ PHONES 1/2 (フォーンタイプ、ステレオ)

ヘッドフォンをつなぎます。

PHONES 1/2は、MIX 1〜4のどれか1つの信号を出力します。出力する信号は、「dspMixFx UR824」の「ヘッドフォンエリア」(12ページ)または「Cubaseシリーズの専用画面」の「Headphones画面」(16ページ)で切り替えます。

❾ クロックソースランプ

本体のワードクロック(29ページに用語解説)ソースを表示します。

ランプ	クロックソース
WCLK	WCLK INに入力されるワードクロック信号
ADAT A	OPTICAL A INに入力されるワードクロック信号
ADAT B	OPTICAL B INに入力されるワードクロック信号
INTERNAL	本体内蔵のワードクロック信号

ランプの状態	説明
点灯	クロックソースに同期しています。
点滅	クロックソースに同期していません。

本体のクロックソースは、Windowsでは「オーディオドライバーのコントロールパネル」の「(本体の名前)画面」(7ページ)、MacではAudio MIDI設定で切り替えます。

❿ サンプリング周波数ランプ

本体のサンプリング周波数を表示します。

ランプ	サンプリング周波数
96kと48k	192 kHz
88kと44k	176.4 kHz
96k	96 kHz
88k	88.2 kHz
48k	48 kHz
44k	44.1 kHz

本体のサンプリング周波数は、Windowsでは「オーディオドライバーのコントロールパネル」の「(本体の名前)画面」(7ページ)、MacではAudio MID設定で切り替えます。

⓫ OUTPUT LEVELノブ

LINE OUTPUT 1〜8の出力信号レベルを調節します。

調節したいLINE OUTPUT は、「dspMixFx UR824」の「セットアップ画面」(12ページ)または「Cubaseシリーズの専用画面」の「Master Levels画面」(17ページ)で選びます。

⓬ 電源ボタン

電源をオン/オフします。

電源オン	本体の電源ボタン(⏻)を押します。電源ボタンが点灯します。
電源オフ	本体の電源ボタン(⏻)を2秒以上押します。電源ボタンが薄暗く点灯します。

各部の名前と機能を確かめる (ソフトウェア編)

はじめに

ここでは、コンピューターで使用する場合のソフトウェアについて説明します。

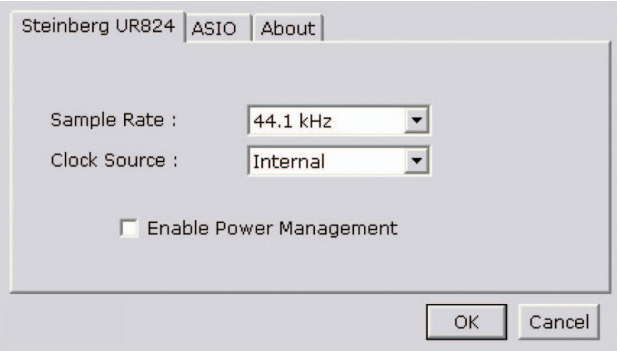
NOTE

iPadでは、ここで説明しているソフトウェアは動作しません。

オーディオドライバーのコントロールパネル

オーディオドライバーの基本設定を切り替えます。画面上部のタブをクリックすると、画面が切り替わります。

画面例



画面の開き方

Windows

- [コントロールパネル] → [ハードウェアとサウンド]または[サウンド、音声、およびオーディオデバイス] → [Yamaha Steinberg USB Driver]
- Cubaseシリーズのメニューから、[スタジオ] → [スタジオ設定...] → [Yamaha Steinberg USB ASIO] → [コントロールパネル]

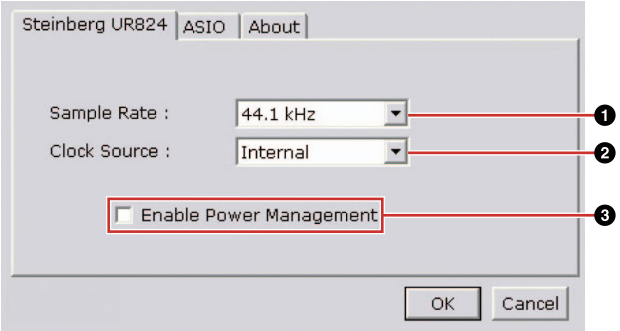
Mac

- [システム環境設定] → [Yamaha Steinberg USB]
- Cubaseシリーズのメニューから、[スタジオ] → [スタジオ設定...] → [Steinberg UR824] → [コントロールパネル] → [Open Config App]

名前と機能

(本体の名前)画面

本体のサンプリング周波数やクロックソースを切り替えます。



❶ Sample Rate (Windowsのみ)

本体のサンプリング周波数を切り替えます。

選択肢：44.1 kHz、48 kHz、88.2 kHz、96 kHz、176.4 kHz、192 kHz

NOTE

Macでは、Audio MIDI設定で本体のサンプリング周波数を切り替えます。

❷ Clock Source (Windowsのみ)

本体のクロックソースを切り替えます。

選択肢	クロックソース
WCLK	WCLK INに入力されるワードクロック信号
ADAT A	OPTICAL A INに入力されるワードクロック信号
ADAT B	OPTICAL B INに入力されるワードクロック信号
Internal	本体内蔵のワードクロック信号

NOTE

Macでは、Audio MIDI設定で本体のクロックソースを切り替えます。

❸ Enable Power Management

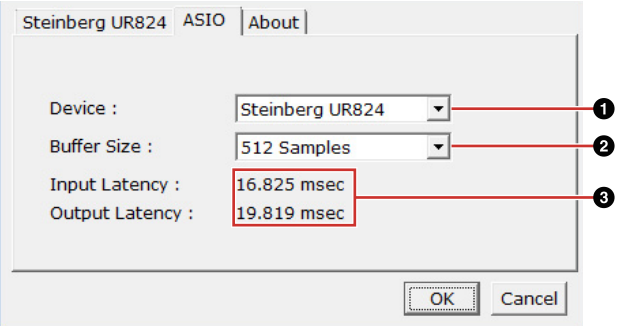
本体の電源が自動でオフになる機能の有効(チェックマークあり)/無効(チェックマークなし)を切り替えます。

この機能が有効になっている場合、本体の電源は次の状態から30分経過すると自動でオフになります。この30分の経過中、電源ボタンが点滅します。

- コンピューターの電源をオフにする。
- 本体とコンピューターをつなぐUSBケーブルを外す。

ASIO画面(Windowsのみ)

ASIOドライバーの設定を切り替えます。



❶ Device

ASIOドライバーで使う機器を切り替えます。ただし、コンピューターにYamaha Steinberg USB Driver対応機器が2台以上つながっているときに有効です。

❷ Buffer Size

ASIOドライバーのバッファーサイズ(29ページに用語解説)を切り替えます。サンプリング周波数の値で、バッファーサイズの設定範囲が変わります。

サンプリング周波数	設定範囲
44.1 kHz/44.8 kHz	32 Samples ～ 2048 Samples
88.2 kHz/96 kHz	64 Samples ～ 4096 Samples
176.4 kHz/192 kHz	128 Samples ～ 8192 Samples

NOTE

Macでは、アプリケーション(DAWソフトウェアなど)から開く、バッファーサイズを変更する画面でバッファーサイズを切り替えます。

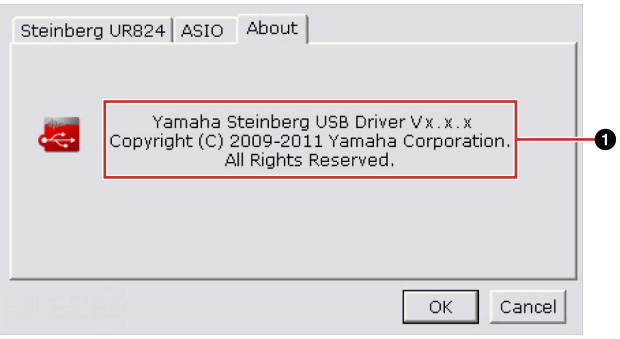
❸ Input Latency/Output Latency

オーディオ入出力信号の遅延時間(レイテンシー)を、ミリ秒単位で表示します。

レイテンシーの値は、バッファーサイズによって変わります。バッファーサイズの値を小さくするほど、レイテンシーの値が小さくなります。

About画面

オーディオドライバーの情報を表示します。



❶ About

オーディオドライバーのバージョンと著作権情報を表示します。x.x.xはバージョンを示します。

dspMixFx UR824

本体に搭載されているDSPミキサーやDSPエフェクトを操作します。信号は、上から下、左から右へ流れます。
dspMixFx UR824は、スタンドアローンで起動します。

NOTE

Cubaseシリーズ起動中は、dspMixFx UR824を操作することができません。Cubaseシリーズ起動中は、「Cubaseシリーズの専用画面」(14ページ)で本体の設定を操作します。

画面例

画面の開き方

Windows

[すべてのプログラム] または [すべてのアプリ] → [Steinberg UR824] → [dspMixFx UR824]

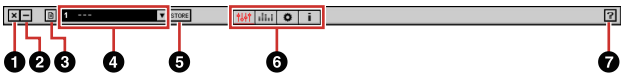
Mac

[アプリケーション] → [dspMixFx UR824]

名前と機能

ツールエリア

dspMixFx UR824の共通設定を操作します。



❶ 閉じる

dspMixFx UR824を終了します。

❷ 最小化

dspMixFx UR824の画面を最小化します。

❸ メニュー

dspMixFx UR824の設定ファイル(29ページに用語解説)の保存やScene (シーン、29ページに用語解説)の取り込みなど、4つのメニューを表示します。

メニュー	説明
Open	dspMixFx UR824の設定ファイルを読み込みます。
Save	dspMixFx UR824の設定ファイルをコンピューターに保存します。
Import Scene	保存したdspMixFx UR824の設定ファイルから、1つのシーンを取り込みます。表示されるIMPORT SCENEの画面左側では、取り込むdspMixFx UR824の設定ファイルと取り込むシーンを選びます。画面右側では、シーンの取り込み先を選びます。[OK]をクリックすると、シーンが取り込まれます。
Initialize All Scenes	保存したすべてのシーンを削除します。

❹ シーン

シーンの名前を表示します。シーンの名前をクリックすると、シーンの名前を変えることができます。

右側のリストボタンをクリックすると、シーンの呼び出し画面が開きます。シーンをクリックすると、そのシーンを呼び出すことができます。画面の外をクリックすると、シーンの呼び出しをキャンセルできます。

❺ STORE

シーンの保存画面を開きます。STORE NAMEには、保存したいシーンの名前を入れます。No. NAMEでは、シーンの保存先を選びます。[OK]をクリックすると、シーンが保存されます。

❻ 画面の切り替え

dspMixFx UR824の画面を切り替えます。開いている画面のアイコンが赤く点灯します。

アイコン	説明
	メイン画面(9ページ)
	レベルメーター画面(12ページ)
	セットアップ画面(12ページ)
	インフォメーション画面(13ページ)

❼ ヘルプ

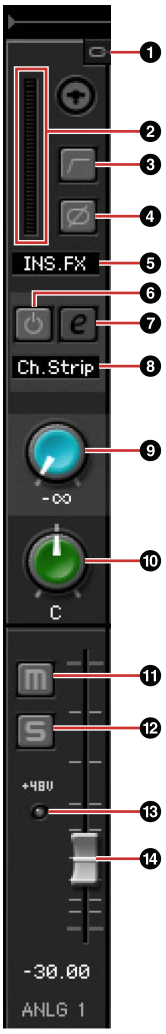
オペレーションマニュアル(本書)を開きます。

メイン画面

全体の信号の流れを操作します。

チャンネルエリア

入力チャンネルの設定を操作します。



❶ チャンネルリンク

隣りあう2つのチャンネルのチャンネルリンクをオン(点灯)/オフ(消灯)します。オンにすると、2つのチャンネルがリンクして1つのステレオチャンネルとして機能します。

❷ レベルメーター

信号のレベルを表示します。

❸ ハイパスフィルター

ハイパスフィルターをオン(点灯)/オフ(消灯)します。ハイパスフィルターのカットオフ周波数は、「dspMixFx UR824」の「セットアップ画面」(12ページ)で切り替えます。

❹ フェーズ

信号の位相の反転(180°)をオン(点灯)/オフ(消灯)します。

❺ エフェクト挿入位置

エフェクトの挿入位置を切り替えます。

選択肢	説明
MON.FX	モニター信号(本体に送る信号)だけにエフェクトをかけます。
INS.FX	モニター信号(本体に送る信号)と録音信号(DAWソフトウェアに送る信号)にエフェクトをかけます。

❻ エフェクトオン/オフ

エフェクトをオン(点灯)/オフ(消灯)します。

❼ エフェクトエディット

選ばれているエフェクトの設定画面を開いたり(点灯)閉じたり(消灯)します。

❽ エフェクトタイプ

エフェクトを選びます。同時に使えるChannel Strip数、Guitar Amp Classics数には制限があります。詳細は、「エフェクトの使用制限」(32ページ)をご参照ください。

❾ REV-Xセンド

REV-Xに送る信号の量(リバーブのかかり具合)を調節します。

範囲：-∞ dB ～ +6.00 dB

❿ パン

パンを調節します。

範囲：L16 ～ C ～ R16

⓫ ミュート

ミュートをオン(点灯)/オフ(消灯)します。

⓬ ソロ

ソロをオン(点灯)/オフ(消灯)します。

⓭ +48V

本体で切り替えたファンタム電源のオン(点灯)/オフ(消灯)を表示します。

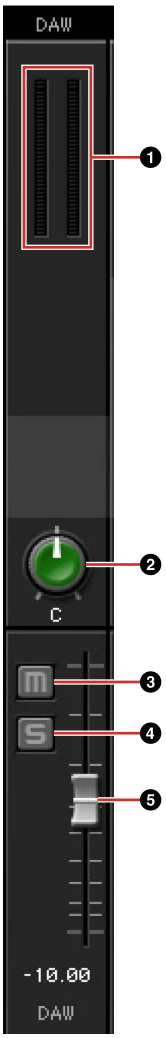
⓮ フェーダー

信号のレベルを調節します。

範囲：-∞ dB ～ +6.00 dB

DAWエリア

DAWチャンネルの設定を操作します。



❶ レベルメーター

信号のレベルを表示します。

❷ パン

パンを調節します。

範囲：L16 ～ C ～ R16

❸ ミュート

ミュートをオン(点灯)/オフ(消灯)します。

❹ ソロ

ソロをオン(点灯)/オフ(消灯)します。

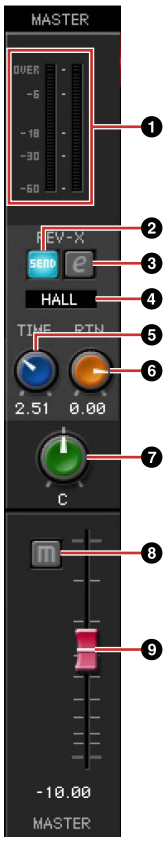
❺ フェーダー

信号のレベルを調節します。

範囲：-∞ dB ～ +6.00 dB

マスターエリア

マスターチャンネルの設定を操作します。



❶ レベルメーター

信号のレベルを表示します。

❷ REV-Xセンド オン/オフ

REV-Xセンドをオン(点灯)/オフ(消灯)します。

オンにできるのは、MIX 1～4のどれか1つです。

❸ REV-Xエディット

「REV-X」(20ページ)の設定画面を開いたり(点灯)閉じたり(消灯)します。

❹ REV-Xタイプ

REV-Xのタイプを切り替えます。

選択肢：Hall、Room、Plate

❺ REV-Xタイム

REV-Xの残響の長さを調節します。Room Sizeと連動します。REV-Xタイプによって調節範囲が異なります。

REV-Xタイプ	範囲
Hall	0.103 sec ～ 31.0 sec
Room	0.152 sec ～ 45.3 sec
Plate	0.176 sec ～ 52.0 sec

❻ REV-Xリターンレベル

REV-Xのリターンレベルを調節します。

範囲：-∞ dB ～ +6.00 dB

❼ パン

パンを調節します。

範囲：L16 ～ C ～ R16

❽ ミュート

ミュートをオン(点灯)/オフ(消灯)します。

❾ フェーダー

信号のレベルを調節します。

範囲：-∞ dB ～ +6.00 dB

MIXエリア

操作対象のMIXを選びます。

❶ MIX

操作対象のMIXを選びます。

MIXを別のMIXにドラッグ&ドロップすると、MIXのメイン画面の設定をコピーすることができます。

ヘッドフォンエリア

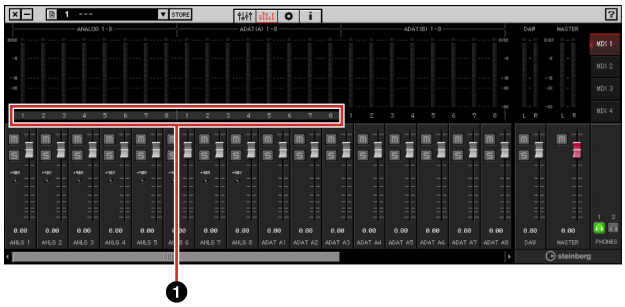
ヘッドフォンの出力信号を切り替えます。

❶ ヘッドフォン オン/オフ

ヘッドフォンをオン(点灯)/オフ(消灯)します。オンにすると、MIXエリアで選んだMIXをPHONESに出力できます。

レベルメーター画面

画面上部には、すべてのチャンネルのレベルメーターを表示します。画面下部には、いくつかのチャンネル分の操作子を表示します。各操作子の名前と機能は、「メイン画面」(9ページ)と同じです。

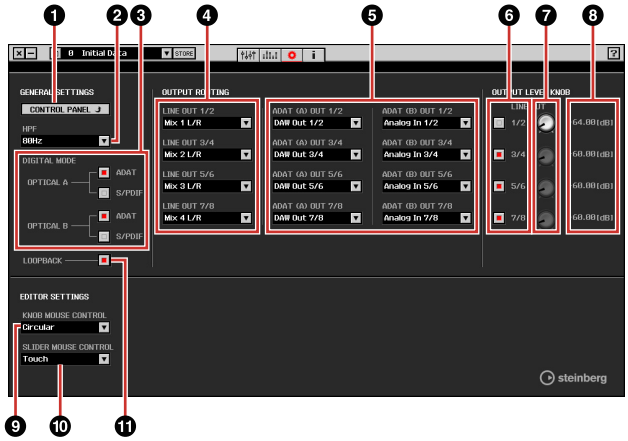


❶ 範囲

下部に表示する操作子の範囲を表示します。

セットアップ画面

本体の共通設定を操作します。



❶ CONTROL PANEL

Windowsでは、「オーディオドライバーのコントロールパネル」(7ページ)を開きます。Macでは、Audio MIDI設定を開きます。

❷ HPF

ハイパスフィルターのカットオフ周波数を切り替えます。

選択肢：120 Hz、100 Hz、80 Hz、60 Hz、40 Hz

❸ DIGITAL MODE

OPTICAL A/Bの入出力信号のフォーマットを切り替えます。

選択肢	説明
ADAT	最大8チャンネルの信号を入出力するフォーマットです。
S/PDIF	2チャンネルの信号を入出力するフォーマットです。

ADATフォーマットでは、サンプリング周波数が44.1 kHzまたは48 kHzのときは8チャンネル、サンプリング周波数が88.2 kHzまたは96 kHzのときは4チャンネルの信号を、176.4 kHzまたは192 kHzのときは2チャンネルの信号を入出力します。S/PDIFフォーマットでは、どのサンプリング周波数でも2チャンネルの信号を入出力します。

❹ LINE OUT

LINE OUTPUTの出力信号を切り替えます。

❺ OPTICAL A/B OUT

OPTICAL A/B OUTの出力信号を切り替えます。

ここに表示されるOUTの数は、サンプリング周波数やDIGITAL MODEの設定によって異なります。

❻ ノブコントロール

本体のOUTPUT LEVELノブで出力信号レベルを調節するLINE OUTPUTを選びます。同時に複数のLINE OUTPUTを選べます。選んだLINE OUTPUTは点灯します。

❼ マスターレベルノブ

LINE OUTPUTの出力信号レベルを調節します。ただし、ノブコントロールが点灯しているLINE OUTPUTでは、このマスターレベルノブは無効です。

❽ マスターレベル

LINE OUTPUTの出力信号レベルを表示します。

❾ KNOB MOUSE CONTROL

dspMixFx UR824のノブの操作方法を切り替えます。

選択肢	説明
Circular	円を描くようにドラッグすることで値を増減します。時計回しで値が増え、反時計回しで値が減ります。ノブの任意の場所をクリックすると、ノブはクリックした場所に移動します。
Linear	直線にドラッグすることで値を増減します。上方向または右方向で値が増え、下方向または左方向で値が減ります。ノブの任意の場所をクリックしても、ノブはクリックした場所に移動しません。

❿ SLIDER MOUSE CONTROL

dspMixFx UR824のスライダー /フェーダーの操作方法を切り替えます。

選択肢	説明
Jump	スライダー /フェーダーの任意の場所をクリックすることで値を増減します。スライダー /フェーダーのハンドルがない場所をクリックすると、スライダー /フェーダーのハンドルはクリックした場所に移動します。
Touch	スライダー /フェーダーのハンドルをドラッグすることで値を増減します。スライダー /フェーダーのハンドルがない場所をクリックしても、スライダー /フェーダーのハンドルは移動しません。

⓫ LOOPBACK

ループバック機能をオン(点灯)/オフ(消灯)します。ループバック機能をオンにすると、本機内のDSPミキサー（dspMixFx）のMIX 1から出力されるオーディオ信号が実際に放送される信号としてコンピューターへ出力されます。「本体内部の信号の流れ」(31ページ)参照。オーディオ録音用ソフトウェアでマルチトラック録音をする場合は、ループバック機能をオフにしてください。

インフォメーション画面

dspMixFx UR824や本体の情報を表示します。

Cubaseシリーズの専用画面

本体の設定をCubaseシリーズから操作します。Cubaseシリーズの専用画面を使うと、dspMixFx UR824を使って設定するパラメーターをCubaseシリーズから設定できます。入力設定画面とHardware Setup画面の2つがあります。

入力設定画面

本体の入力チャンネルの機能を操作します。信号は、上から下へ流れます。この画面の設定は、Cubaseのプロジェクトファイルに保存されます。ただし、ファンタム電源のオン/オフの表示だけは保存されません。

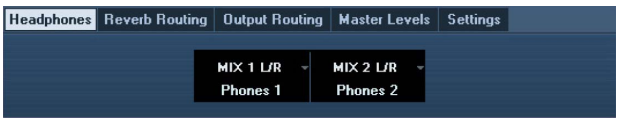
Hardware Setup画面

本体の共通設定を操作します。画面上部のタブをクリックすると、画面が切り替わります。Reverb Routing画面の設定だけ、Cubaseのプロジェクトファイルに保存されます。

画面例

入力設定画面

Hardware Setup画面



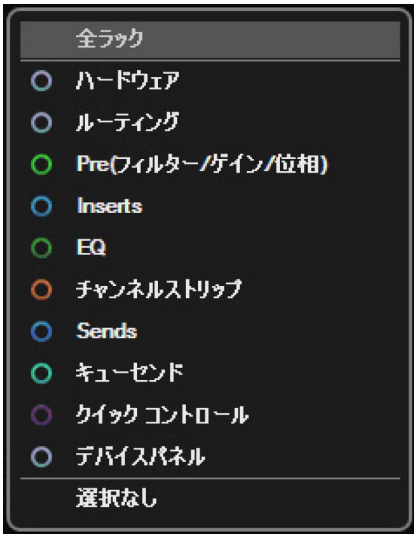
画面の開き方

入力設定画面は、ミキサー画面の中に表示します。

1. **[スタジオ] → [MixConsole]で、ミキサー画面を開きます。**

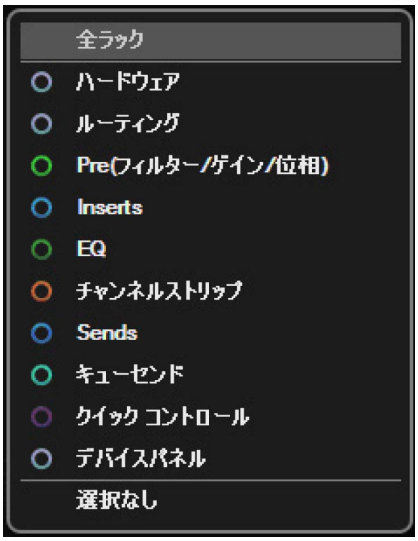
2. **[ラック]をクリックします。**

次のように[全ラック]画面を表示します。

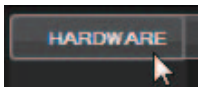


3. **[ハードウェア]横の[○]をクリックして、ミキサー画面の中に[HARDWARE]を表示します。**

○ 非表示 → ● 表示



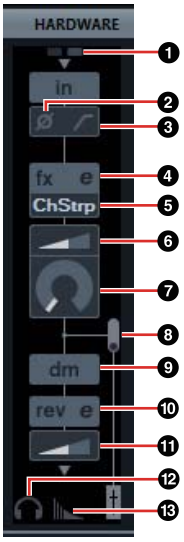
4. **[HARDWARE]をクリックします。**



次のように、ミキサー画面の中に入力設定画面を表示します。

名前と機能

入力設定画面



❶ +48V

本体で切り替えたファンタム電源のオン(点灯)/オフ(消灯)を表示します。

❷ フェーズ

信号の位相の反転(180°)をオン(点灯)/オフ(消灯)します。

❸ ハイパスフィルター

ハイパスフィルターをオン(点灯)/オフ(消灯)します。
ハイパスフィルターのカットオフ周波数は、「Cubaseシリーズの専用画面」の「Settings画面」(17ページ)で切り替えます。

❹ エフェクトエディット

選ばれているエフェクトの設定画面を開きます。

❺ エフェクトタイプ

エフェクトを選びます。同時に使えるChannel Strip数、Guitar Amp Classics数には制限があります。詳細は、「エフェクトの使用制限」(32ページ)をご参照ください。

❻ ドライブ/アウトプットレベル

Channel Stripを選んでいるときは、コンプレッサーのかかり具合を調節します。値を大きくするほど、かかり具合が強くなります。
範囲：0.00 ～ 10.00

Guitar Amp Classicsを選んでいるときは、アウトプットレベルを調節します。
範囲：0.00 ～ 1.00

❼ モーフ

Channel StripのSweet Spot Dataを調節します。
(「Channel Strip」(18ページ)の「モーフ」を参照)
Guitar Amp Classicsを選んでいるときは、表示されません。

❽ エフェクト挿入位置

エフェクトの挿入位置を切り替えます。

挿入位置	説明
上(OFF)	エフェクトをオフにします。
中(MON.FX)	モニター信号(本体に送る信号)だけにエフェクトをかけます。
下(INS.FX)	モニター信号(本体に送る信号)と録音信号(DAWソフトウェアに送る信号)にエフェクトをかけます。

❾ ダイレクトモニタリング送出位置

Cubaseのスタジオ設定でダイレクトモニタリングがオンのときに、モニター出力先へ送る信号の送出位置を表示します。

❿ REV-Xエディット

「REV-X」(20ページ)の設定画面を開きます。

⓫ REV-Xセンド

REV-Xに送る信号の量(リバーブのかかり具合)を調節します。

範囲：-∞ dB ～ +6.00 dB

⓬ Headphonesエディット

「Cubaseシリーズの専用画面」の「Headphones画面」(16ページ)を開きます。

⓭ Reverb Routingエディット

「Cubaseシリーズの専用画面」の「Reverb Routing画面」(16ページ)を開きます。

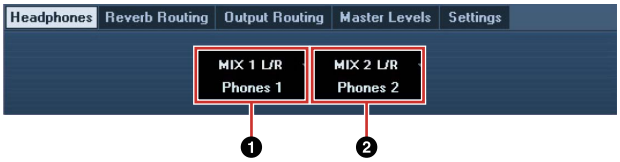
Hardware Setup画面

画面の開き方

[スタジオ] → [Audio Hardware Setup]

Headphones画面

本体のPHONESの出力信号を切り替えます。



❶ Phones 1

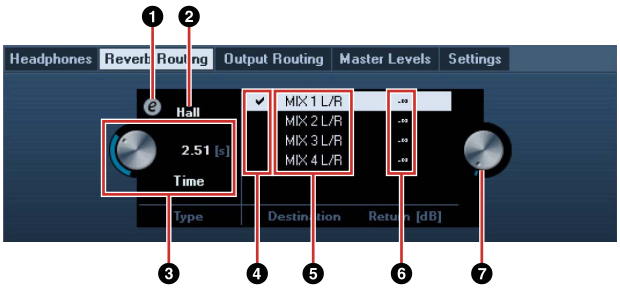
PHONES 1の出力信号を切り替えます。

❷ Phones 2

PHONES 2の出力信号を切り替えます。

Reverb Routing画面

「REV-X」(20ページ)の設定を操作します。



❶ REV-Xエディット

「REV-X」(20ページ)の設定画面を開きます。

❷ REV-Xタイプ

REV-Xのタイプを切り替えます。

選択肢：Hall、Room、Plate

❸ REV-Xタイム

REV-Xの残響の長さを調節します。Room Sizeと連動します。REV-Xタイプによって調節範囲が異なります。

REV-Xタイプ	範囲
Hall	0.103 sec ～ 31.0 sec
Room	0.152 sec ～ 45.3 sec
Plate	0.176 sec ～ 52.0 sec

❹ REV-Xセンドソースセレクト

REV-Xに送る信号を選びます。同時に選べる信号は1つです。選んだ信号にはチェックマークが付きます。

❺ REV-Xリターンバス

リターンレベルを調節する信号をクリックして選びます。

❻ REV-Xリターンレベル

REV-Xのリターンレベルを表示します。

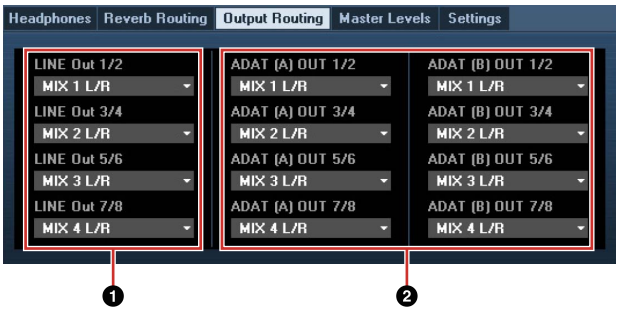
❼ REV-Xリターンレベルノブ

選んだ(反転している)信号のリターンレベルを調節します。

範囲：-∞ dB ～ +6.00 dB

Output Routing画面

本体の出力端子の出力信号を切り替えます。



❶ LINE OUT

LINE OUTPUTの出力信号を切り替えます。

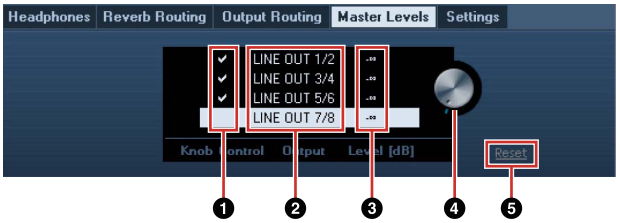
❷ OPTICAL A/B OUT

OPTICAL A/B OUTの出力信号を切り替えます。

ここに表示されるOUTの数は、サンプリング周波数やDIGITAL MODEの設定によって異なります。

Master Levels画面

本体の出力端子のマスターレベルを操作します。



❶ ノブコントロール

本体のOUTPUT LEVELノブで出力信号レベルを調節するLINE OUTPUTを選びます。同時に複数のLINE OUTPUTを選べます。選んだLINE OUTPUTにはチェックマークが付きます。

❷ マスターソース

LINE OUTPUTを表示します。

❸ マスターレベル

LINE OUTPUTの出力信号レベルを表示します。

❹ マスターレベルノブ

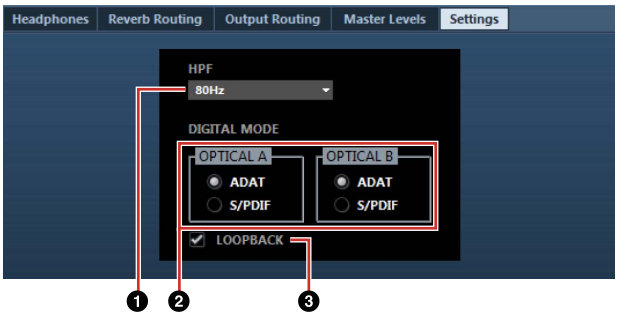
選んだ(反転している)LINE OUTPUTの出力信号レベルを調節します。ただし、ノブコントロールにチェックマークが付いているLINT OUTPUTを選んだときは、このマスターレベルノブは表示されません。

❺ Reset

ノブコントロールで選ばれていないLINE OUTPUTの出力信号レベルを–∞ dBにします。

Settings画面

本体の設定を操作します。



❶ HPF

ハイパスフィルターのカットオフ周波数を切り替えます。

選択肢：120 Hz、100 Hz、80 Hz、60 Hz、40 Hz

❷ DIGITAL MODE

OPTICAL A/Bの入出力信号のフォーマットを切り替えます。

選択肢	説明
ADAT	最大8チャンネルの信号を入出力するフォーマットです。
S/PDIF	2チャンネルの信号を入出力するフォーマットです。

ADATフォーマットでは、サンプリング周波数が44.1 kHzまたは48 kHzのときは8チャンネル、サンプリング周波数が88.2 kHzまたは96 kHzのときは4チャンネル、176.4 kHzまたは192 kHzのときは2チャンネルの信号を入出力します。S/PDIFフォーマットでは、どのサンプリング周波数でも2チャンネルの信号を入出力します。

❸ LOOPBACK

ループバック機能をチェックボックスでオンにします。「LOOPBACK」(13ページ)をご参照ください。

Sweet Spot Morphing Channel Strip (Channel Strip)

概要

Sweet Spot Morphing Channel Strip (Channel Strip)とは、コンプレッサーとイコライザーを組み合わせたエフェクトです。プロフェッショナルエンジニアのノウハウが凝縮されたセッティングがあらかじめ用意されており、簡単な操作でプロ並みの効果を得ることができます。

本体には、8基のChannel Stripが搭載されています。Channel Stripは、モニター信号だけにかけるか、モニター信号と録音信号の両方にかけるかを選べます。

本体に搭載されているDSPエフェクトのChannel Stripと、プラグイン版のChannel Stripは、同じ機能です。Cubaseシリーズで使うと、DSPエフェクトのChannel StripとVST3プラグイン版のChannel Stripの設定をプリセットで共有できます。なお、CubaseシリーズでDSPエフェクトのChannel Stripを使うときは、Cubaseシリーズの[ダイレクトモニタリング]をオンにする必要があります。また、CubaseシリーズでVST3プラグイン版のChannel Stripを使うときは、[Dynamics]のカテゴリーから選びます(初期設定の場合)。ただし、サンプリング周波数が176.4 kHzまたは192 kHzの場合、本体に搭載されているDSPエフェクトのChannel Stripは使用できません。

画面の開き方

Cubaseシリーズの専用画面から

「入力設定画面」(15ページ)の「エフェクトタイプ」でChannel Stripを選んだ後、「エフェクトエディット」をクリックします。

dspMixFx UR824から

「チャンネルエリア」(10ページ)の「エフェクトタイプ」でChannel Stripを選んだ後、「エフェクトエディット」をクリックします。

名前と機能

コンプレッサーとイコライザー共通

❶ モーフ

Sweet Spot Dataのパラメーターを調節します。

このノブをまわすと、ノブのまわりの5つの点それぞれに保存されたコンプレッサーとイコライザーの設定(Sweet Spot Data)を、同時に動かすことができます。2点の中間にノブをあわせた場合、コンプレッサーとイコライザーの設定は、2点の中間の設定になります。

❷ Sweet Spot Data

Sweet Spot Data (29ページに用語解説)を選びます。

❸ TOTAL GAIN

Channel Strip全体のゲインを調節します。

範囲：-18.0 dB ～ +18.0 dB

❹ レベルメーター

Channel Stripの出力レベルを表示します。

コンプレッサー

❶ ATTACK

コンプレッサーのアタックタイムを調節します。

範囲：0.092 msec ～ 80.00 msec

❷ RELEASE

コンプレッサーのリリースタイムを調節します。

範囲：9.3 msec ～ 999.0 msec

❸ RATIO

コンプレッサーのレシオを調節します。

範囲：1.00 ～ ∞

❹ KNEE

コンプレッサーのニーのタイプを選びます。

ニータイプ	説明
SOFT	自然に音量が変化します。
MEDIUM	SOFTとHARDの中間です。
HARD	はっきりと音量が変化します。

❺ SIDE CHAIN Q

サイドチェーンフィルター (29ページに用語解説)のQを調節します。

範囲：0.50 ～ 16.00

❻ SIDE CHAIN F

サイドチェーンフィルターの中心周波数を調節します。

範囲：20.0 Hz ～ 20.0 kHz

❼ SIDE CHAIN G

サイドチェーンフィルターのゲインを調節します。

範囲：-18.0 dB ～ +18.0 dB

❽ COMPRESSORオン/オフ

コンプレッサーをオン(点灯)/オフ(消灯)します。

❾ コンプレッサーカーブ

コンプレッサーの特性を表示するグラフです。縦軸は出力信号レベル、横軸は入力信号レベルです。

❿ ゲインリダクションメーター

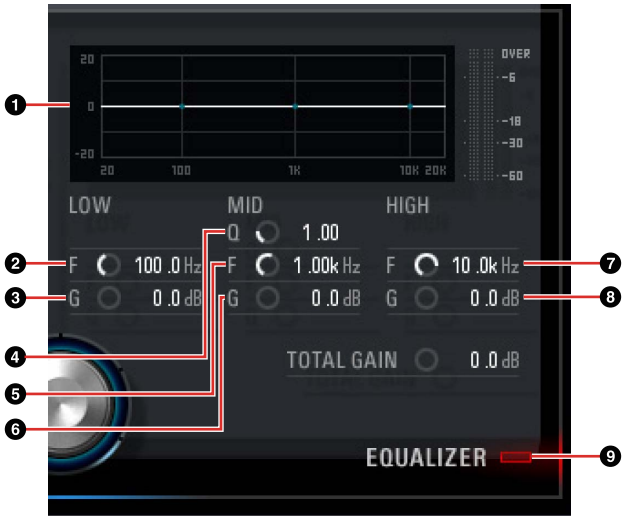
コンプレッサーのゲインリダクション量を表示します。

⓫ DRIVE

コンプレッサーのかかり具合を調節します。値を大きくするほど、かかり具合が強くなります。

範囲：0.00 ～ 10.00

イコライザー



❶ イコライザーカーブ

3バンドイコライザーの特性を表示するグラフです。縦軸はゲインの増減量、横軸は周波数です。グラフの中のハンドルをマウスでドラッグすると、LOW、MID、HIGHを調節できます。

❷ LOW F

ローバンドの中心周波数を調節します。

範囲：20.0 Hz ～ 1.00 kHz

❸ LOW G

ローバンドのゲインを調節します。

範囲：-18.0 dB ～ +18.0 dB

❹ MID Q

ミドルバンドのQを調節します。

範囲：0.50 ～ 16.00

❺ MID F

ミドルバンドの中心周波数を調節します。

範囲：20.0 Hz ～ 20.0 kHz

❻ MID G

ミドルバンドのゲインを調節します。

範囲：-18.0 dB ～ +18.0 dB

❼ HIGH F

ハイバンドの中心周波数を調節します。

範囲：500.0 Hz ～ 20.0 kHz

❽ HIGH G

ハイバンドのゲインを調節します。

範囲：-18.0 dB ～ +18.0 dB

❾ EQUALIZERオン/オフ

イコライザーをオン(点灯)/オフ(消灯)します。

REV-X

概要

REV-Xとは、ヤマハがプロオーディオ機器用に開発したデジタルリバーブエフェクトです。

本体には、1基のREV-Xが搭載されています。本体に入力する信号を、REV-Xに送ることができます。REV-Xは、モニター信号だけにかけることができます。REV-Xには、Hall、Room、Plateの3つのタイプがあります。

本体に搭載されているDSPエフェクトのREV-Xと、プラグイン版のREV-Xは、同じ機能です。ただし、画面下部にある[OUTPUT]と[MIX]は、プラグイン版だけにあります。Cubaseシリーズで使うと、DSPエフェクトのREV-XとVST3プラグイン版のREV-Xの設定をプリセットで共有できます。なお、CubaseシリーズでDSPエフェクトのREV-Xを使うときは、Cubaseシリーズの[ダイレクトモニタリング]をオンにする必要があります。また、CubaseシリーズでVST3プラグイン版のREV-Xを使うときは、[Reverb]のカテゴリーから選びます(初期設定の場合)。

DSPエフェクトのREV-Xには、DAWから直接信号を送るための「FX Bus」があります。たとえば、録音したオーディオトラックからFX Busにセンドで信号を送ることで、録音時にモニター信号に使ったREV-Xの音を、再生時でも確かめることができます。

画面の開き方

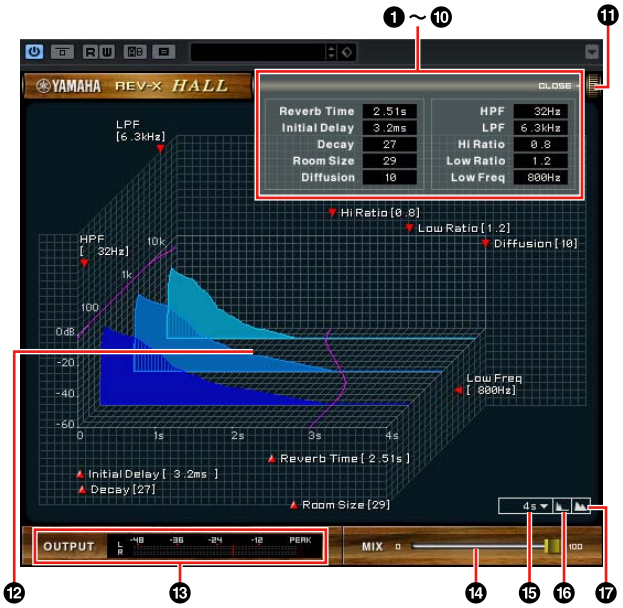
Cubaseシリーズの専用画面から

- 「入力設定画面」の「REV-Xエディット」(16ページ)をクリックします。
- 「Reverb Routing画面」の「REV-Xエディット」(16ページ)をクリックします。

dspMixFx UR824から

「マスターエリア」の「REV-Xエディット」(11ページ)をクリックします。

名前と機能



NOTE

ここでは、Hallタイプを例に説明します。

❶ Reverb Time

残響の長さを調節します。Room Sizeと連動します。REV-Xタイプによって調節範囲が異なります。

REV-Xタイプ	範囲
Hall	0.103 sec ～ 31.0 sec
Room	0.152 sec ～ 45.3 sec
Plate	0.176 sec ～ 52.0 sec

❷ Initial Delay

残響がかかり始めるまでの時間を調節します。

範囲：0.1 msec ～ 200.0 msec

❸ Decay

残響が鳴り始めてから消えるまでの特性を調節します。

範囲：0 ～ 63

❹ Room Size

残響の空間の広さを調節します。Reverb Timeと連動します。

範囲：0 ～ 31

❺ Diffusion

残響の密度や広がりを調節します。

範囲：0 ～ 10

❻ HPF

残響の低音域が減衰する周波数を調節します。

範囲：20 Hz ～ 8.0 kHz

❼ LPF

残響の高音域が減衰する周波数を調節します。

範囲：1.0 kHz ～ 20.0 kHz

❽ Hi Ratio

残響の高音域の長さを、Reverb Timeとの比率で調節します。値が1.0のとき、Reverb Timeと同じ長さになります。値を小さくするほど、残響の高音域が短くなります。

範囲：0.1 ～ 1.0

❾ Low Ratio

残響の低音域の長さを、Reverb Timeとの比率で調節します。値が1.0のとき、Reverb Timeと同じ長さになります。値を小さくするほど、残響の低音域が短くなります。

範囲：0.1 ～ 1.4

❿ Low Freq

Low Ratioの周波数を調節します。

範囲：22.0 Hz ～ 18.0 kHz

⓫ OPEN/CLOSE

残響を調節する画面を開いたり、閉じたりします。

⓬ グラフ

残響の特性を表示するグラフです。縦軸が信号レベル、横軸が時間、斜め軸が周波数を表わしています。グラフの中のハンドルをマウスでドラッグすると、残響の特性を調節できます。

⓭ OUTPUT (プラグイン版のみ)

REV-Xの出力レベルを表示します。

⓮ MIX (プラグイン版のみ)

原音と残響音の、出力レベルのバランスを調節します。

範囲：0% ～ 100%

⓯ 時間軸設定

グラフの時間(横軸)の表示範囲を切り替えます。

表示範囲：500 msec ～ 50 sec

⓰ ズームアウト

グラフの時間軸(横軸)の表示をズームアウトします。

⓱ ズームイン

グラフの時間軸(横軸)の表示をズームインします。

TIPS

- 各ソフトウェアの一部のノブやスライダー /フェーダーは、[Ctrl]/[command]キーを押しながらクリックすると、初期値に戻すことができます。
- 各ソフトウェアの一部のノブやスライダー /フェーダーは、[SHIFT]キーを押しながらドラッグすると、値を細かく増減できます。

Guitar Amp Classics

概要

Guitar Amp Classicsとは、ヤマハがモデリング技術を駆使して開発したギターアンプエフェクトです。サウンドキャラクター別に4種類のアンプタイプがあります。

ただし、サンプリング周波数が176.4 kHzまたは192 kHzの場合、Guitar Amp Classicsは使用できません。

同時に使えるChannel Strip数、Guitar Amp Classics数には制限があります。詳細は、「エフェクトの使用制限」(32ページ)をご参照ください。

画面の開き方

Cubaseシリーズの専用画面から

「入力設定画面」(15ページ)の「エフェクトタイプ」でGuitar Amp Classicsを選んだ後、「エフェクトエディット」をクリックします。

dspMixFx UR824から

「チャンネルエリア」(10ページ)の「エフェクトタイプ」でGuitar Amp Classicsを選んだ後、「エフェクトエディット」をクリックします。

名前と機能

CLEAN

主にクリーントーンで使うアンプタイプです。トランジスタアンプ特有の、ハリのあるキラキラしたサウンドをエミュレートしています。マルチエフェクターなどをかけ録りするときなどに、非常に使いやすいサウンドキャラクターを持っています。また、アンプ独自のコーラスとビブラートが用意されています。

❶ VOLUME
入力レベルを調節します。

❷ DISTORTION
歪み量を調節します。

❸ TREBLE/MIDDLE/BASS
それぞれ、高音域/中音域/低音域のレベルを調節します。

❹ PRESENCE
高音域の倍音を強調します。

❺ Cho/OFF/Vib
エフェクトのオン/オフを切り替えます。[Cho]に合わせるとコーラスが、[Vib]に合わせるとビブラートが、それぞれオンになります。

❻ SPEED/DEPTH
Vib(ビブラート)がオンのときに、音の揺らぎのスピードと深さを調節します。
Cho(コーラス)がオンのときとエフェクトがオフのときは機能しません。

❼ BLEND
原音とエフェクト音のバランスを調節します。

❽ OUTPUT
最終的な出力レベルを調節します。

CRUNCH

軽く歪んだクランチサウンドで使うアンプタイプです。ブルースやロック、ソウル、R&Bなどでよく使われるビンテージタイプのチューブアンプのようなサウンドをエミュレートしています。

❶ Normal/Bright
サウンドキャラクターを切り替えます。[Bright]に合わせると、高音域の倍音が強調されます。

❷ GAIN
プリアンプ部への入力レベルを調節します。右にまわすほど歪み量が大きくなります。

❸ TREBLE/MIDDLE/BASS
それぞれ、高音域/中音域/低音域のレベルを調節します。

❹ PRESENCE
高音域の倍音を強調します。

❺ OUTPUT
最終的な出力レベルを調節します。

DRIVE

主にディストーションサウンドで使用するアンプタイプです。高出力なハイゲインチューブアンプをエミュレートしています。軽く歪んだクランチサウンドから、ハードロック/ヘビーメタル/ハードコアなどでよく使われる強力なディストーションサウンドまで、幅広い音づくりができます。

❶ AMP TYPE

6種類のタイプから選びます。
1と2は、歪み成分がほかのタイプよりも少なめで、ピッキングのタッチが生々しく表現されるタイプ、3と4は倍音に厚みがあり、太くて柔らかいフィーリングを持つタイプ、5と6はタイトなアタック感と荒々しさを持つアグレッシブなタイプとなっています。また、偶数番号のタイプは、奇数番号のタイプに比べてプレゼンスのレンジが広くなっています。

❷ GAIN

プリアンプ部の入力レベルを調節します。右にまわすほど歪み量が大きくなります。

❸ MASTER

プリアンプ部の出力レベルを調節します。

❹ TREBLE/MIDDLE/BASS

それぞれ、高音域/中音域/低音域のレベルを調節します。

❺ PRESENCE

高音域の倍音を強調します。

❻ OUTPUT

最終的な出力レベルを調節します。

LEAD

主にリードギターで使用するアンプタイプです。倍音の豊かなハイゲインチューブアンプをエミュレートしています。音抜けのよいリードや、シャープなバッキングに合った音づくりができます。

❶ High/Low

アンプの出力タイプを選びます。[High]を選ぶとより高出力なアンプタイプになり、より歪み成分の多い音づくりができます。

❷ GAIN

プリアンプ部の入力レベルを調節します。右にまわすほど歪み量が大きくなります。

❸ MASTER

プリアンプ部の出力レベルを調節します。

❹ TREBLE/MIDDLE/BASS

それぞれ、高音域/中音域/低音域のレベルを調節します。

❺ PRESENCE

高音域の倍音を強調します。

❻ OUTPUT

最終的な出力レベルを調節します。

HINT

GAIN/MASTER/OUTPUTの役割について

DRIVEとLEADは、GAIN/MASTER/OUTPUTの組み合わせで音づくりをします。GAINはプリアンプ部の入力レベルを調節するので、歪み量が変わります。MASTERはプリアンプ部からパワーアンプ部への出力レベルの調整です。GAINとMASTERは、ギターアンプの音質に影響が大きく、パワーアンプを十分にドライブした音にするには、MASTERも大きめに設定しなければなりません。そこで、エフェクトの最終的な音量を調節するOUTPUTを用意しています。OUTPUTで最終的な音量を調節することで、歪み具合などの音質に影響なくギターの音量を調節できます。

使う(応用編)

はじめに

ここでは、製品の使い方をいくつか紹介します。ここでの内容は、製品に付属の取扱説明書「セットアップガイド」の「使う(基本編)」で、DAWソフトウェアのオーディオ設定が完了していることを前提としています。まだDAWソフトウェアのオーディオ設定が完了していなければ、「使う(基本編)」の内容にそって完了させてください。

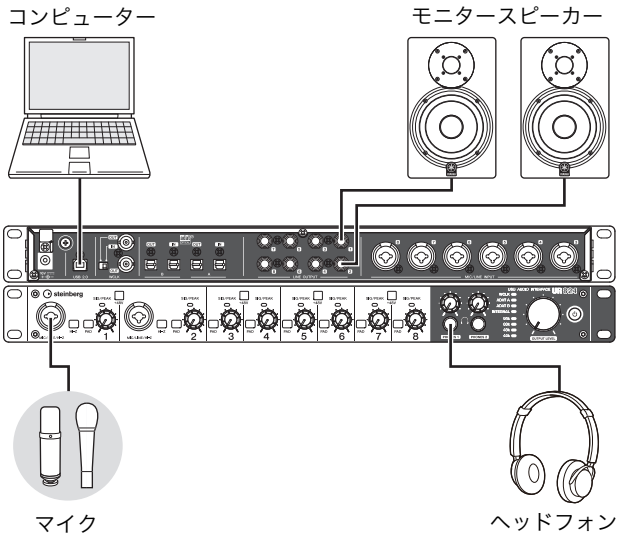
Channel StripとREV-Xを使って録音する

本体に搭載されているDSPエフェクト「Channel Strip」と「REV-X」を使って、ボーカルの音声をDAWソフトウェアに録音する方法を紹介します。Cubaseシリーズを使うときは、プロジェクトテンプレートファイルを使うと便利です。このテンプレートファイルには、あらかじめChannel StripとREV-Xが設定されています。テンプレートファイルを開き、すぐに録音を始めることができます。Cubaseシリーズ以外のDAWを使うときは、dspMixFx UR824を使います。

NOTE

サンプリング周波数が176.4 kHzまたは192 kHzの場合、本体に搭載されているDSPエフェクトのChannel Stripは使用できません。ここで紹介している手順に沿って操作する場合は、サンプリング周波数を96 kHz以下に設定してください。本体のサンプリング周波数は、Windowsでは「オーディオドライバーのコントロールパネル」の「(本体の名前)画面」(7ページ)、MacではAudio MIDI設定で切り替えます。

接続例



操作方法

Cubaseシリーズを使うとき

1. Cubaseシリーズを起動します。

プロジェクトアシスタント画面が表示されます。

2. プロジェクトアシスタント画面で、「レコーディング」の中にあるプロジェクトテンプレート「Steinberg UR824 Vocal-Inst Recording 1」を選んで、[作成]をクリックします。

3. 次の方法で、ダイレクトモニタリングをオンにします。

[スタジオ] → [スタジオ設定...] → [Yamaha Steinberg USB ASIO] (Windows)または[Steinberg UR824] (Mac) →「ダイレクトモニタリング」にチェックを入れる → [OK]

4. オーディオトラックの「録音可能」と「モニタリング」がオン(点灯)になっていることを確かめます。

5. マイクで音声を入力しながら、本体のINPUT GAINノブでマイクの入力レベルを調節します。

本体のSIG/PEAKランプが一瞬点灯する程度にレベルを調節します。

6. マイクで音声を入力しながら、本体のPHONESノブでヘッドフォンの出力レベルを調節します。

7. 入力設定画面で、Channel StripとREV-Xの設定をします。

Channel Stripのかけかたによって、Channel Strip挿入位置を選びます。初期設定は「下」(かけ録り)です。Channel Strip挿入位置の詳細は、「Cubaseシリーズの専用画面」の「エフェクト挿入位置」(16ページ)をご参照ください。

8. **「録音」をクリックして、録音を開始します。**

9. **録音が終わったら、「停止」をクリックして停止します。**

10. **オーディオトラックの「モニタリング」をオフ(消灯)にします。**

11. **ルーラーをクリックして、再生を開始したい位置にプロジェクトカーソルを移動します。**

12. **「再生」をクリックして再生し、録音した音を聴きます。**

モニタースピーカーで音を聴くときは、本体のOUTPUT LEVELノブで出力レベルを調節します。

以上で、操作は完了です。

Cubaseシリーズ以外のDAWソフトウェアを使うとき

1. **DAWソフトウェアを起動します。**

2. **dspMixFx UR824を開きます。**

dspMixFx UR824の開き方は、「dspMixFx UR824」の「画面の開き方」(8ページ)をご参照ください。

3. **本体のINPUT GAINノブで、マイクの入力レベルを調節します。**

本体のSIG/PEAKランプが一瞬点灯する程度にレベルを調節します。

4. **本体のPHONESノブで、ヘッドフォンの出力レベルを調節します。**

5. **dspMixFx UR824で、Channel StripとREV-Xの設定をします。**

6. **DAWソフトウェアで、録音を開始します。**

7. **録音が終わったら、停止します。**

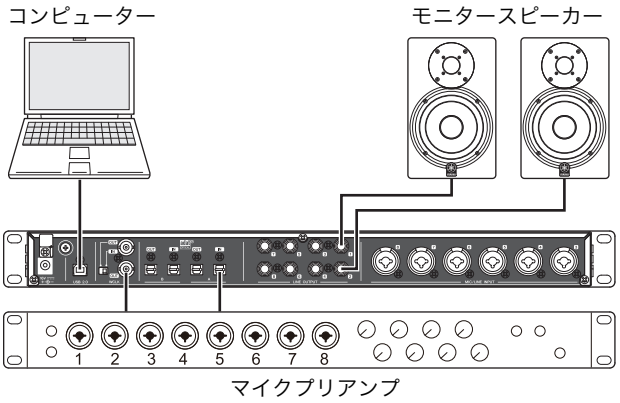
8. **録音した部分を再生して、音を確かめます。**

以上で、操作は完了です。

マイクプリアンプをつなぐ

8チャンネル入出力対応のマイクプリアンプを本体につなげて、アナログ入力の同時録音チャンネル数を増やす方法を紹介します。この例では、最大16本のマイクをつないで、16チャンネル同時に録音することができます。オーディオ信号の入力にはOPTICAL A IN (ADAT)を使い、ワードクロック信号の出力にはWCLK OUTを使います。

接続例



操作方法

1. **マイクプリアンプのOPTICAL OUT (ADAT)を、本体のOPTICAL A INにつなぎます。**

2. **本体のWCLK OUTを、マイクプリアンプのWCLK INにつなぎます。**

3. **次の画面で、本体のクロックソースを「Internal」に切り替えます。**

Windows

「オーディオドライバーのコントロールパネル」の「(本体の名前)画面」(7ページ)

Mac

オーディオMIDI設定

4. **マイクプリアンプのクロックソースを、WCLK INに切り替えます。**

マイクプリアンプのクロックソースを切り替える方法は、マイクプリアンプの取扱説明書をご参照ください。

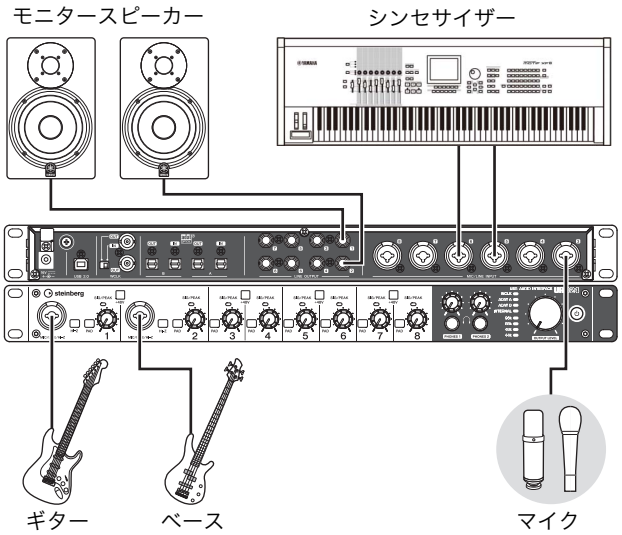
5. **「dspMixFx UR824」の「セットアップ画面」(12ページ)または「Cubaseシリーズの専用画面」の「Settings画面」(17ページ)で、本体のDIGITAL MODEのOPTICAL Aを、「ADAT」に切り替えます。**

以上で、操作は完了です。

コンピューターなしで使う

本体をコンピューターとつながずに使う方法を紹介します。dspMixFx UR824で操作したDSPミキサーやDSPエフェクトの設定を、本体に保存することができます。この設定は、本体の電源をオフにしても保持されます。設定が保存された本体は、コンピューターがない環境でも、単体のミキサーとして使ったり、A/D、D/Aコンバーターとして使ったりすることができます。

接続例



操作方法

1. **本体とコンピューターをUSBケーブルでつなぎます。**

2. **本体の電源をオンにします。**

3. **dspMixFx UR824を開きます。**

dspMixFx UR824の開き方は「dspMixFx UR824」の「画面の開き方」(8ページ)をご参照ください。

4. **dspMixFx UR824で、DSPミキサーやDSPエフェクトの設定をします。**

5. **設定が終わったら、dspMixFx UR824の画面左上の[X]をクリックしてdspMixFx UR824を閉じます。**

これで、dspMixFx UR824の設定は本体に保存されます。

以上で、操作は完了です。

iPadで使う

はじめに

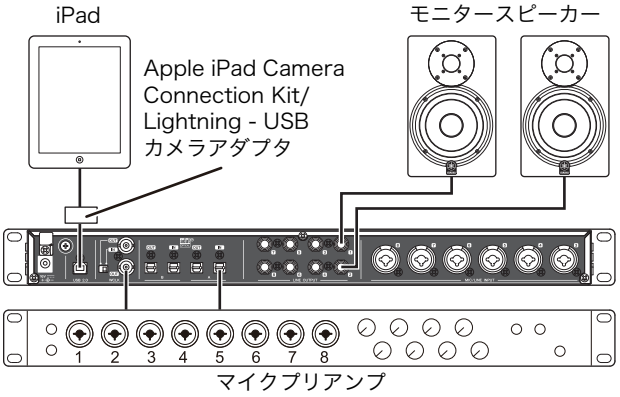
ここでは例として、Cubasis (別売のiPad用アプリケーション)を使って説明します。

Cubasisの詳細は、以下のSteinbergウェブサイトをご参照ください。

http://japan.steinberg.net/jp/products/ios_apps/cubasis.html

※サポートは、Steinbergウェブサイトのフォーラム(英語)で提供しています。

接続例



⚠ 注 意

ほかの機器との接続ケーブルを抜き差しするときは、必ず本体およびほかの機器の出力信号レベルを最小にしてください。大音量が出て、聴力障害、または機器の損傷になることがあります。

録音/再生のしかた

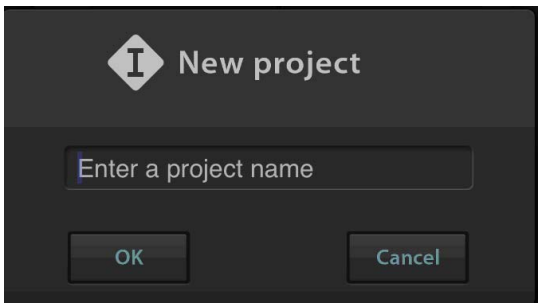
1. 7/8チャンネルの[+48V]ボタンを押しながら、本体の電源をオンにします。7/8チャンネルの[+48V]ボタンは、SIG/PEAKランプが点滅するまで押し続けます。

本体がiPadに対応したCCモードになります。CCモードのときに電源ボタンを押すと、電源ボタンが数回点滅します。CCモードをオフにするには、もう一度7/8チャンネルの[+48V]ボタンを押しながら、本体の電源をオンにします。

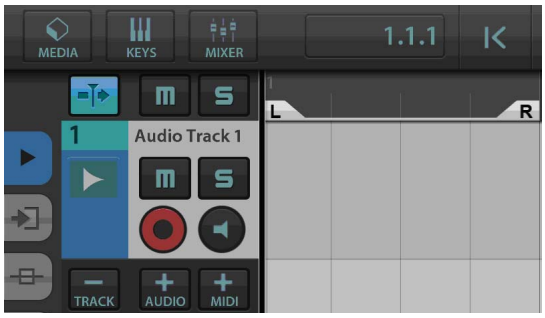
2. Cubasisを起動します。

3. Project [Template]をダブルタップします。

4. [New project]画面にて、プロジェクト名を入力し、[OK]をタップします。



5. [+AUDIO]をタップして[Audio Track]を追加します。



6. 画面左横のタブにある▶をタップして、[Audio input]を表示します。

7. **をタップして詳細画面を表示し、数値をタップして楽器やマイクを接続している入力端子にあわせます。**

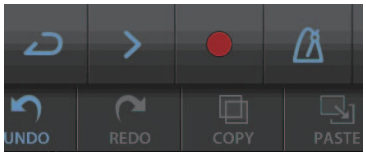
8. **をタップしてモニタリングをオン(点灯)にします。**

9. **マイクで音声を入力しながら、本体の[INPUT GAIN]ノブでマイクの入力信号レベルを調節します。**

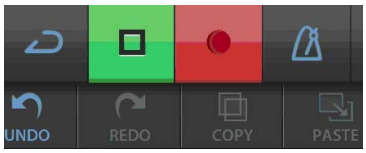
最適な録音レベルにするために、[INPUT GAIN]ノブで[PEAK]インジケーターが赤く点灯するまで入力信号レベルをあげます。そのあと、一番大きな音のときに一瞬点灯するレベルになるまでゆっくりとさげます。

10. **マイクで音声を入力しながら、本体の[PHONES]ノブでヘッドフォンの出力信号レベルを調節します。**

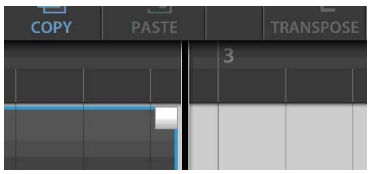
11. **[●]をタップして、録音を開始します。**



12. **録音が終わったら、[□]をタップして停止します。**

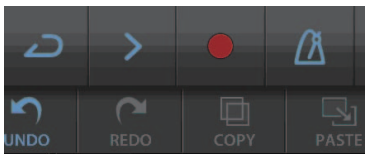


13. **ルーラーをドラッグして、再生を開始したい位置にプロジェクトカーソルを移動します。**



をタップすることで、録音を開始した位置に戻ることもできます。

14. **[>]をタップして再生し、録音した音を聴きます。**



以上で、操作は完了です。

dspMixFx for iPad

iPadからはdspMixFx for iPadを使って本体に搭載されているDSPミキサーやDSPエフェクトを操作できます。詳細は、Steinbergウェブサイトをご参照ください。

http://japan.steinberg.net/

資料

用語解説

MIX

本体が内部に持つステレオの出力信号です。本体に入力する信号が、それぞれのMIXに流れます。任意のMIXを、任意のアナログ出力端子またはデジタル出力端子に割り当てることができます。

VSTプラグイン

VST (Virtual Studio Technology)とは、シンセサイザー、エフェクター、ミキサーなどをソフトウェア化してコンピューターのCPUで再現し、その1つ1つをコンピューター内で接続させる技術です。VSTプラグインは、この技術を使って作られた音源やエフェクトです。これらの音源やエフェクトをコンピューターにインストールすると、Cubaseシリーズなどの VSTプラグイン対応DAWソフトウェアで使うことができます。

DAW (Digital Audio Workstation)

デジタルで録音や編集などの作業ができる、楽曲制作の統合システムです。DAWソフトウェアは、このシステムをコンピューターで構築するためのアプリケーションです。

ワードクロック

デジタルオーディオ信号を送受信するときに、オーディオ信号の処理タイミングを同期させるものです。通常、1台の機器がワードクロック信号を送信し、その他の機器は受信します。ワードクロック信号を受信した機器は、ワードクロック信号に同期してデジタルオーディオ信号を処理します。ワードクロック信号が正しく送受信されていない場合、たとえ両方の機器が同じサンプリング周波数に設定されていても、処理タイミングの微妙なずれにより、信号が正しく送受信できなかったり、クリックノイズの原因になったりします。

バッファーサイズ

再生や録音をするときに、一時的にデータを読み込んでおく場所の大きさです。バッファーサイズは、状況によって大きくしたり小さくしたりします。通常、バッファーサイズを大きくすると、音の遅延(レイテンシー)は大きくなりますが、コンピューターの負荷は低くなります。反対に、バッファーサイズを小さくすると、音の遅延は小さくなりますが、コンピューターの負荷は高くなります。コンピューターの負荷が高くなると、再生や録音にノイズが生じることがあります。

Scene (シーン)

dspMixFx UR824のメイン画面の設定を、dspMixFx UR824に保存したものです。保存したシーンは、dspMixFx UR824で呼び出すことができます。dspMixFx UR824には、最大20種類のシーンを保存できます。

dspMixFx UR824の設定ファイル

dspMixFx UR824に保存した最大20種類のシーンを、1つのファイルとしてコンピューターに保存したものです。保存したdspMixFx UR824の設定ファイルは、dspMixFx UR824で読み込むことができます。

Sweet Spot Data

エンジニアが制作したプリセットデータです。このプリセットデータには、モーフノブのまわりの5つの点(Sweet Spot)それぞれに保存された、コンプレッサーとイコライザーの設定が含まれています。

サイドチェーンフィルター

Channel Stripのコンプレッサーがかかる周波数帯域を調節するためのピーキングフィルターです。このピーキングフィルターは、Q (キュー)、F (フリケンシー)、G (ゲイン)で構成されています。たとえば、ある周波数帯域の音が大きくて、コンプレッサーがその音に反応しすぎてしまう場合、ピーキングフィルターでその周波数帯域の音のレベルをさげます。これで、コンプレッサーの反応を抑えることができます。

セットアップガイドの目次

安全上のご注意

はじめに

開発者からのメッセージ
付属品を確かめる
取扱説明書の読み方

各部の名前を確かめる

リアパネル
フロントパネル

使う前の準備をする

電源を準備する
TOOLS for UR824をインストールする
ライセンスをダウンロードする(アクティベーション)

使う(基本編)

はじめに
接続例
DAWソフトウェアのオーディオ設定をする

困ったときは

資料

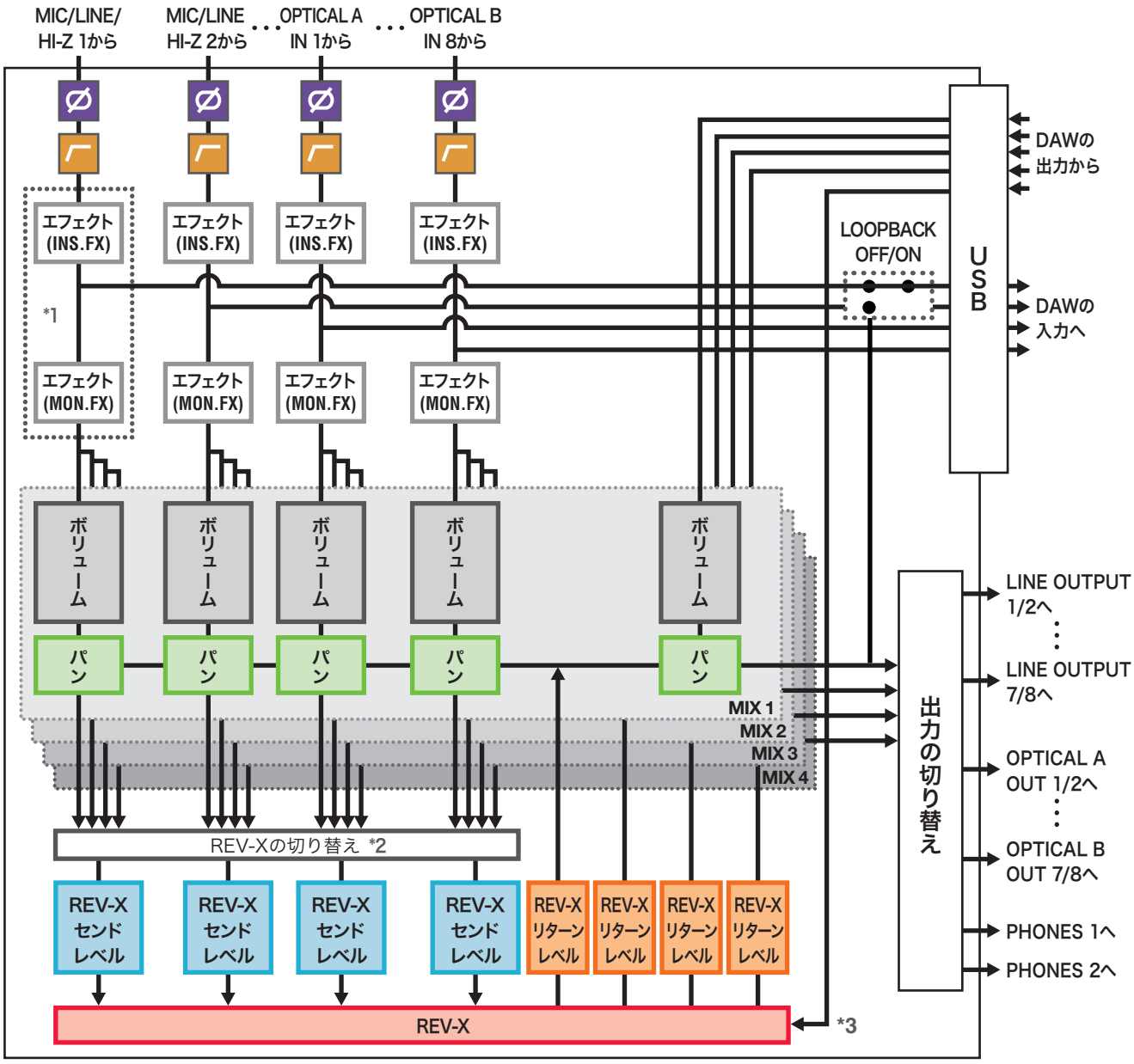
UR824オペレーションマニュアルの目次
TOOLS for UR824のアンインストール方法
仕様
ユーザーサポートサービス
保証書

本体内部の信号の流れ

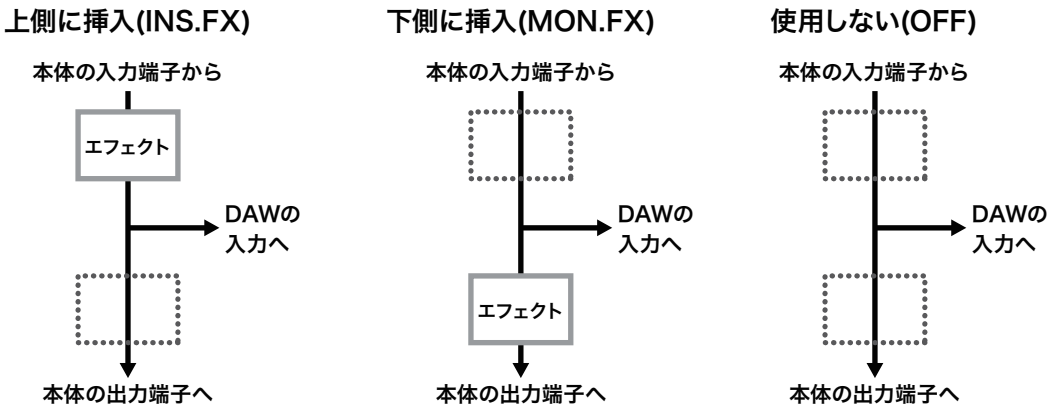
下の図は、本体内部の信号の流れを示すものです。

NOTE

- 本体の操作子(HI-Zスイッチ、INPUT GAINノブ、OUTPUT LEVELノブなど)は省いています。
- 各設定は、「dspMixFx UR824」(8ページ)または「Cubaseシリーズの専用画面」(14ページ)で変更します。
- サンプリング周波数が176.4 kHzまたは192 kHzの場合、本体に搭載されているDSPエフェクトのChannel StripやGuitar Amp Classicsは使用できません。
- ルーティングの設定によって、信号の流れの一部は変わります。



*1 エフェクトの挿入位置を、以下に示します。



*2 REV-Xには、MIX 1〜4のどれか1つの信号を送れます。

*3 DSPエフェクトのREV-Xには、DAWから直接信号を送るための「FX Bus」があります。たとえば、録音したオーディオトラックからFX Busにセンドで信号を送ることで、録音時にモニター信号に使ったREV-Xの音を、再生時でも確かめることができます。

エフェクトの使用制限

同時に使えるChannel Strip数、Guitar Amp Classics数の上限は次のいずれかになります。たとえば、Channel Stripをモノラルチャンネルに4つ、ステレオチャンネルに2つ、Guitar Amp Classicsをモノラルチャンネルに1つまで同時に使えます。

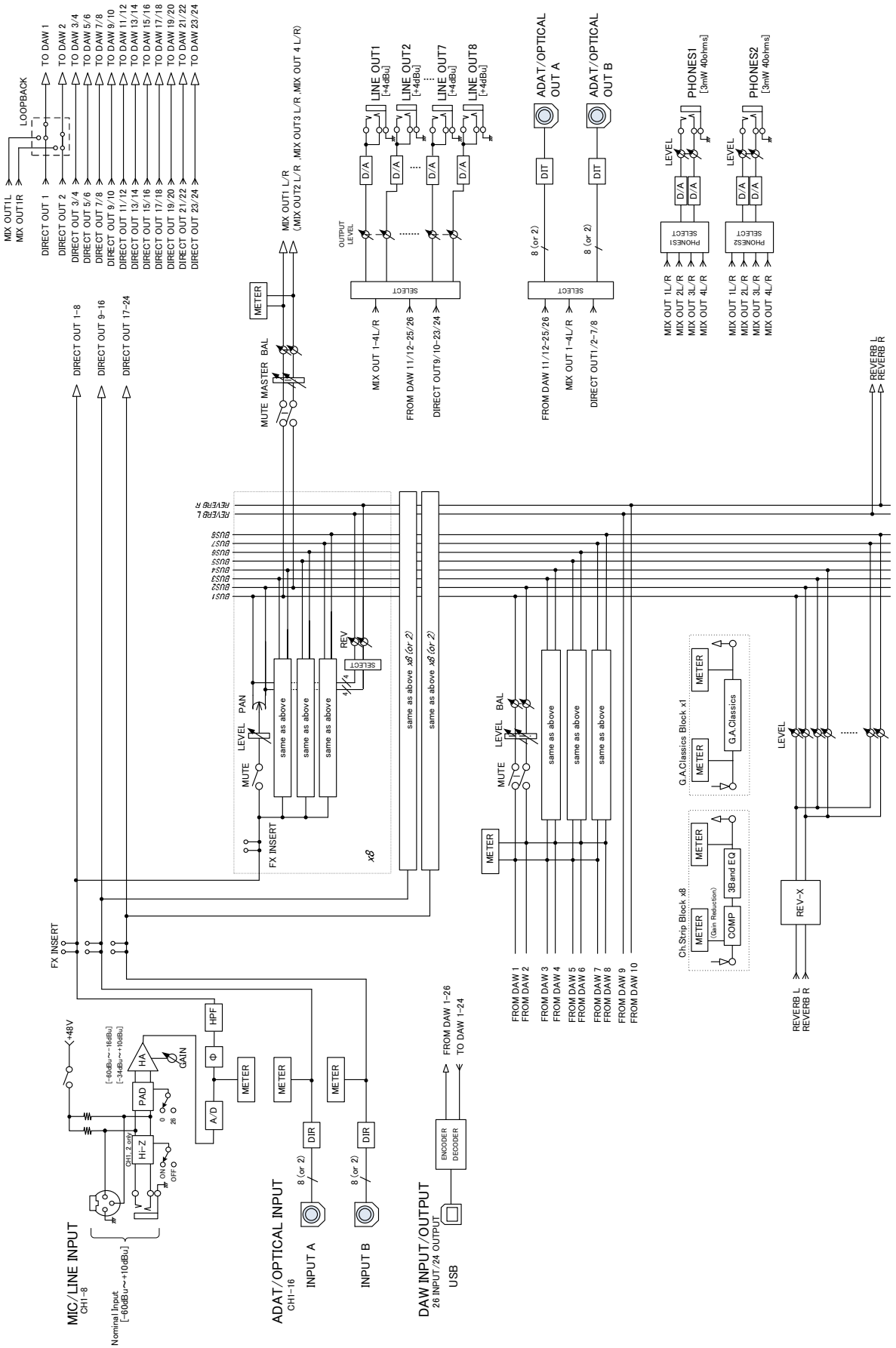
Channel Strip		Guitar Amp Classics	
モノラル	ステレオ	モノラル	ステレオ
8	0	1	-
6	1	1	-
4	2	1	-
2	3	1	-
0	4	1	-

ただし、サンプリング周波数が176.4 kHzまたは192 kHzの場合は、すべてオフになります。

ブロックダイアグラム

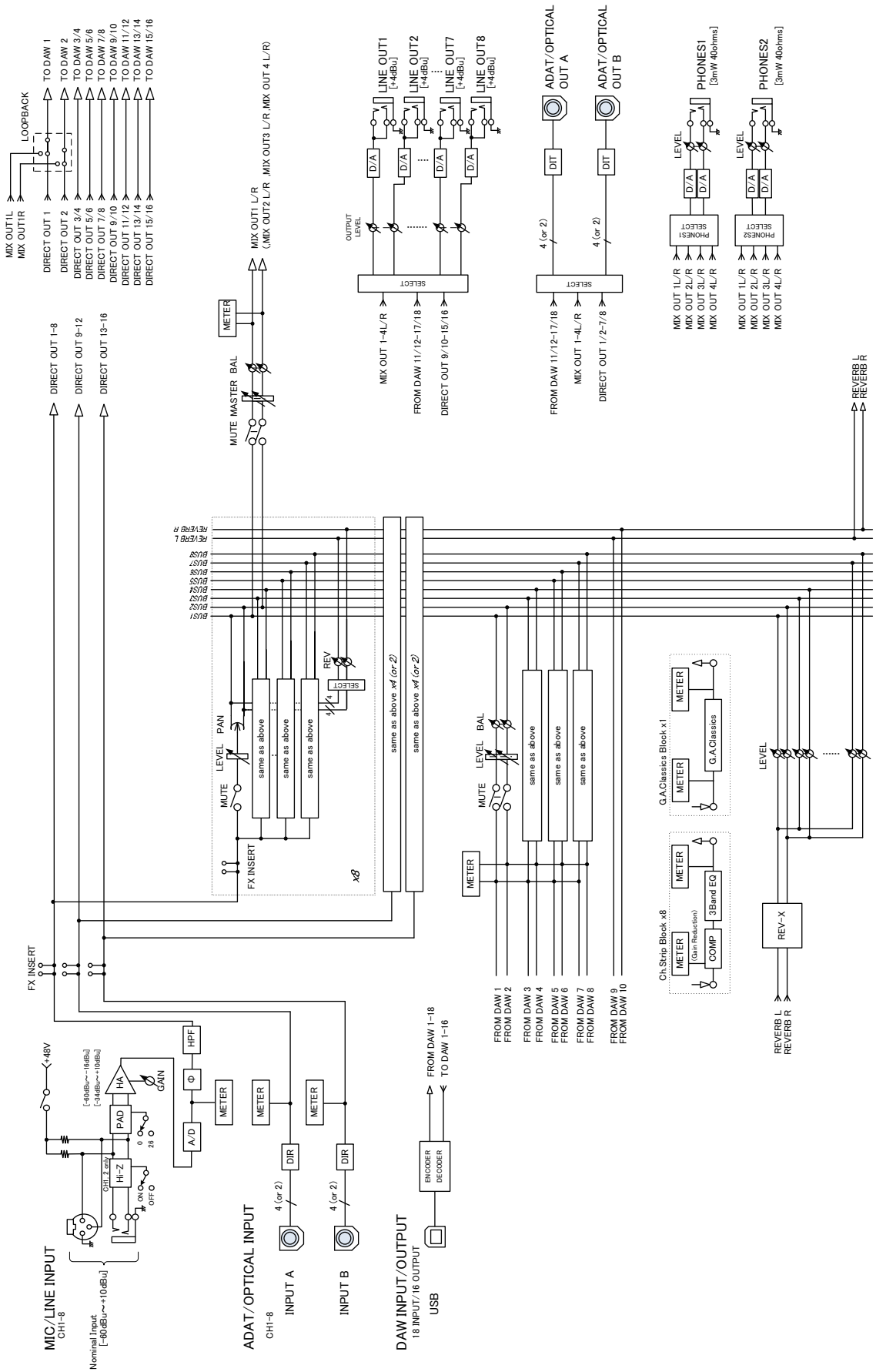
UR824 – 44.1/48 kHz

8 Analog In/Out, 16 Digital In/Out, 26 DAW In/24 DAW Out, 8+2 BUS



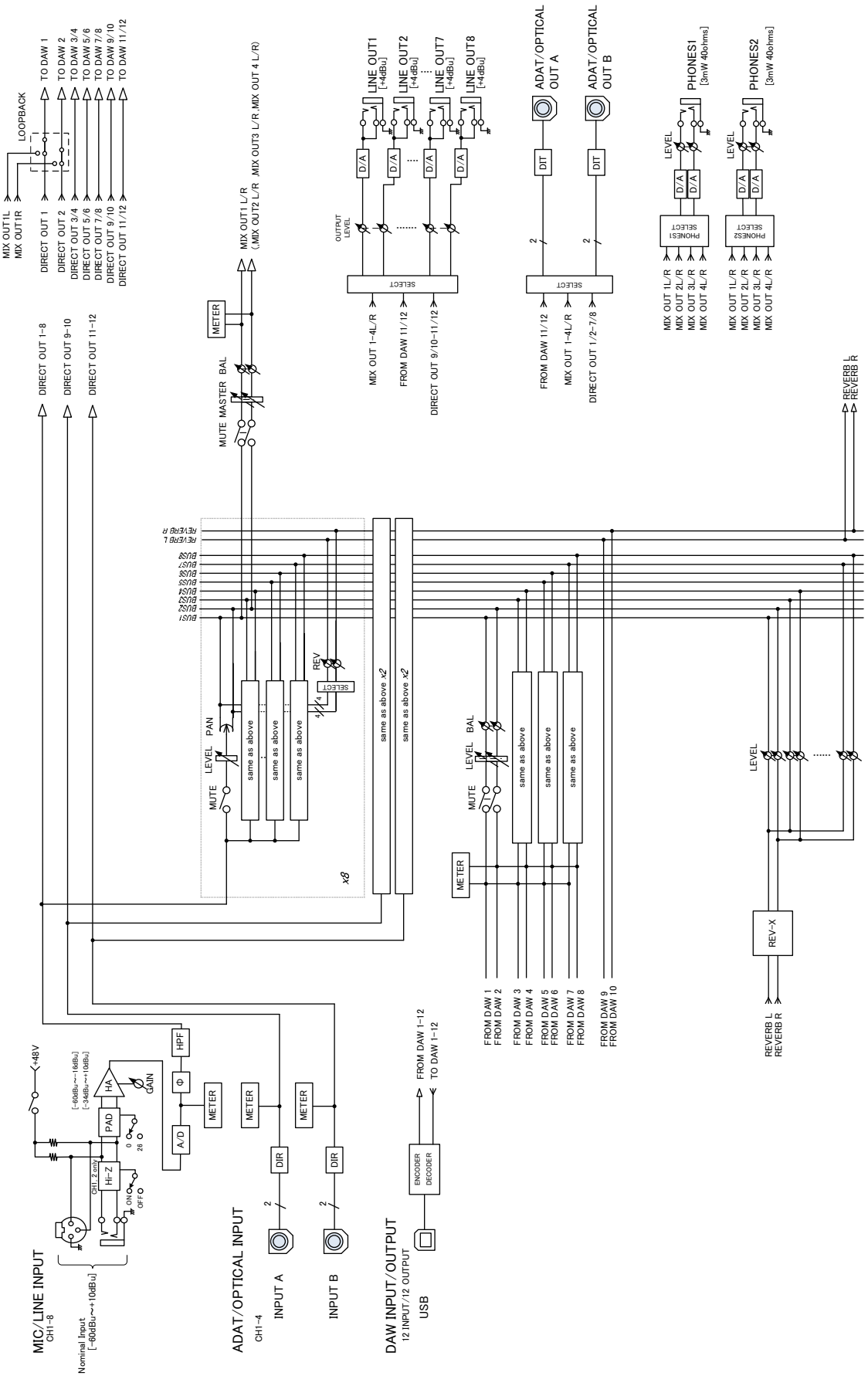
UR824 – 88.2/96 kHz

8 Analog In/Out, 8 Digital In/Out, 18 DAW In/16 DAW Out, 8+2BUS



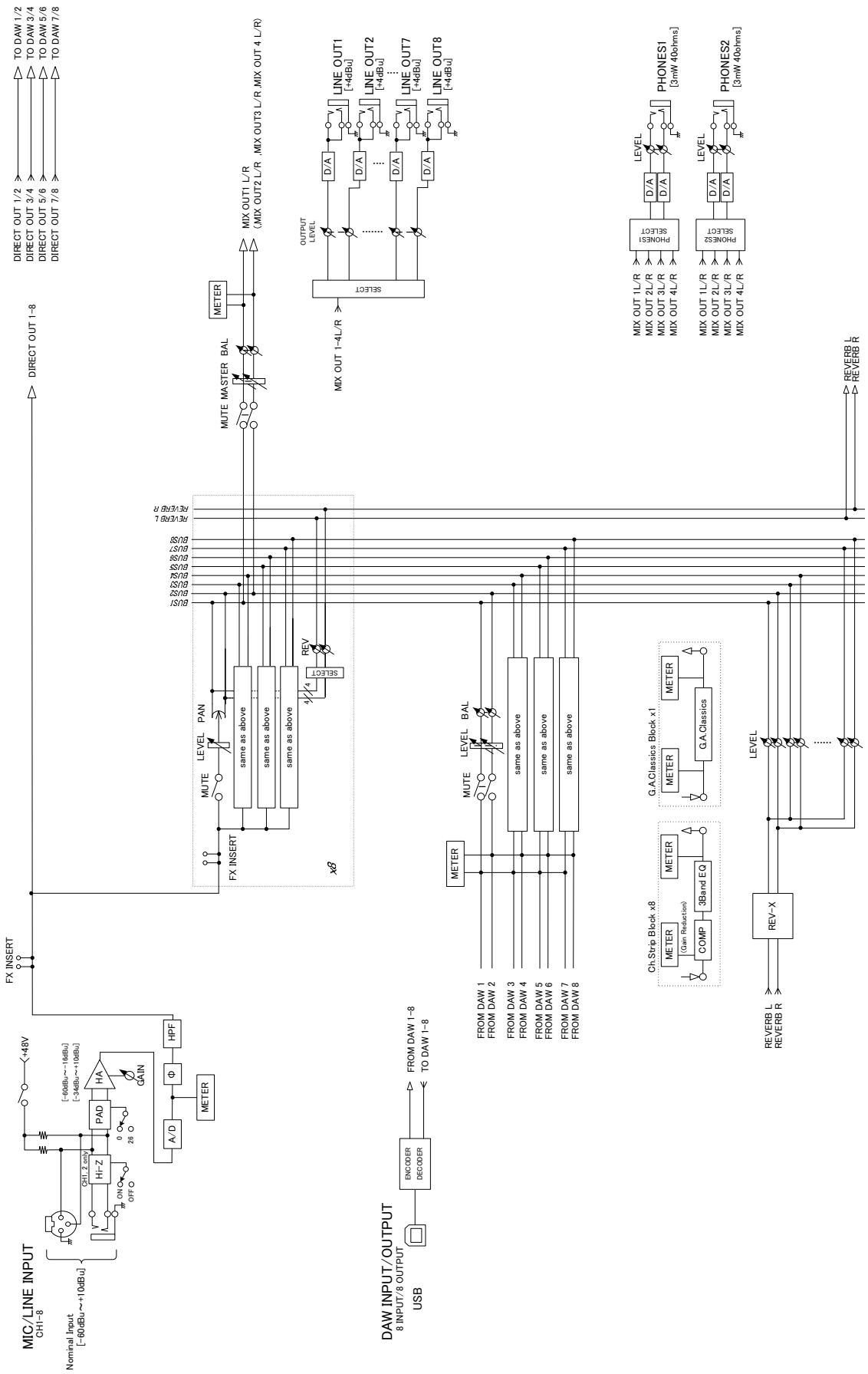
UR824 – 176.4/192 kHz

8 Analog In/Out, 4 Digital In/Out, 12 DAW In/12 DAW Out, 8+2 BUS



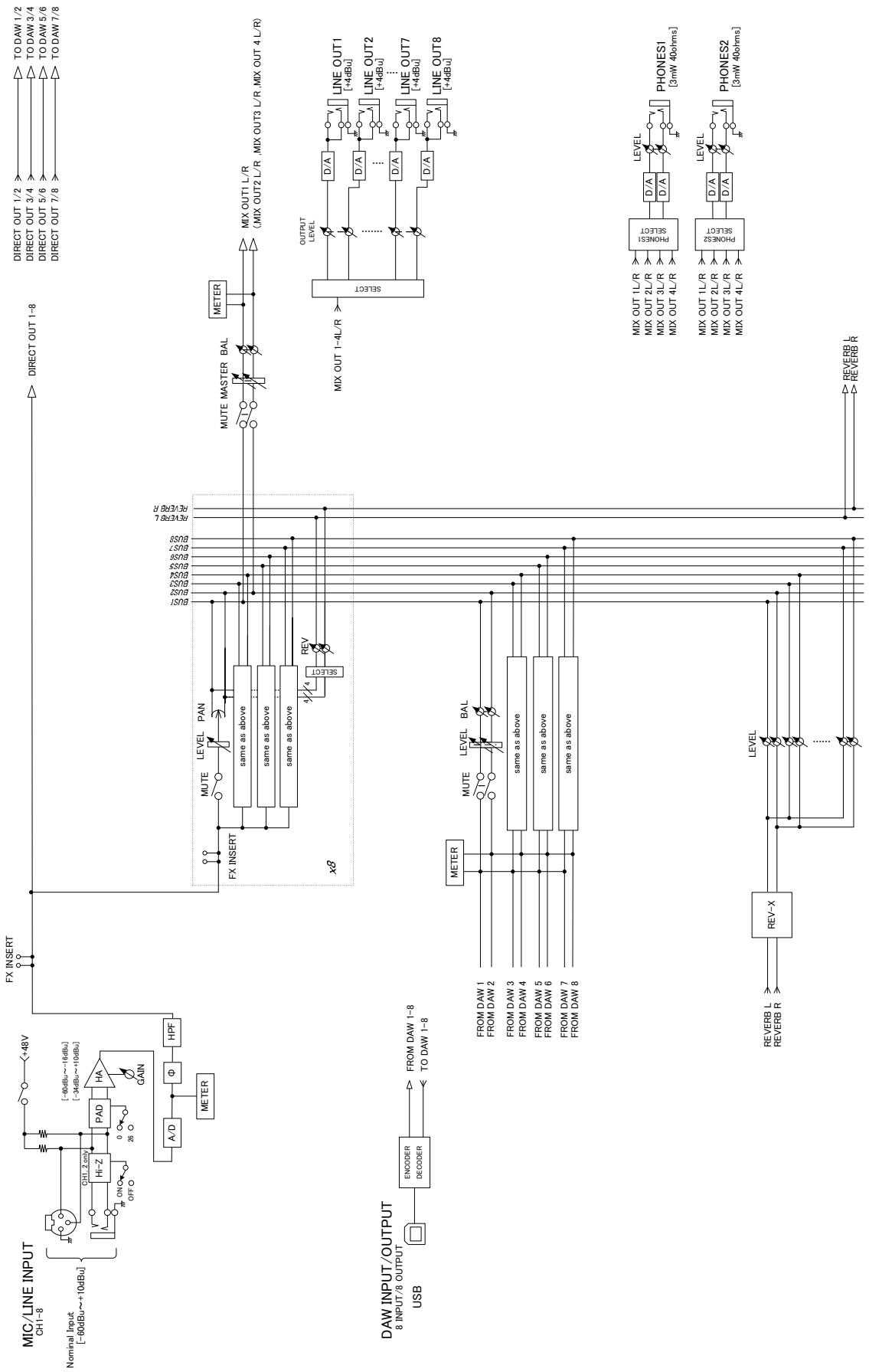
UR824 – 44.1/48/88.2/96 kHz - iPad

8 Analog In/Out, 8 DAW In/Out 8+2 BUS



UR824 - 176.4/192 kHz - iPad

8 Analog In/Out, 8 DAW In/Out 8+2 BUS



Steinberg Web Site
http://www.steinberg.net/

Manual Development Group
© 2011 Yamaha Corporation
Published 11/2018
2018年11月 发行
MW-F0