

Chapter 3

01X 内蔵のエフェクトを 使用して録音する

ここでは、01X に内蔵されたエフェクトをかけ録りします。このかけ録りとは、エフェクトがかかった状態で録音することです。あとからエフェクトの状態を変更することはできませんが、ダイナミクス系（イコライザー、コンプレッサー）などの原音を作り変えるエフェクトはこの方法でかけます。

01X にはコンプレッサーやイコライザーなどが、楽器や用途別に適したセッティングがライブラリーとして各 40 種類プリセットされています。まずイメージするライブラリーを選択し、必要に応じてパラメーターのセッティングを変更しましょう。

ここではボーカル録音を想定して、01X のインプットチャンネルに接続したマイクにコンプレッサーをかけてみましょう。

MODE セクションの [INTERNAL] ボタンを押して点灯させ、インプットチャンネル2のフェーダーとゲインノブを調整し、レベルを確認します。

図 92a

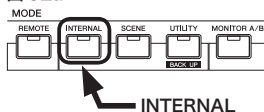
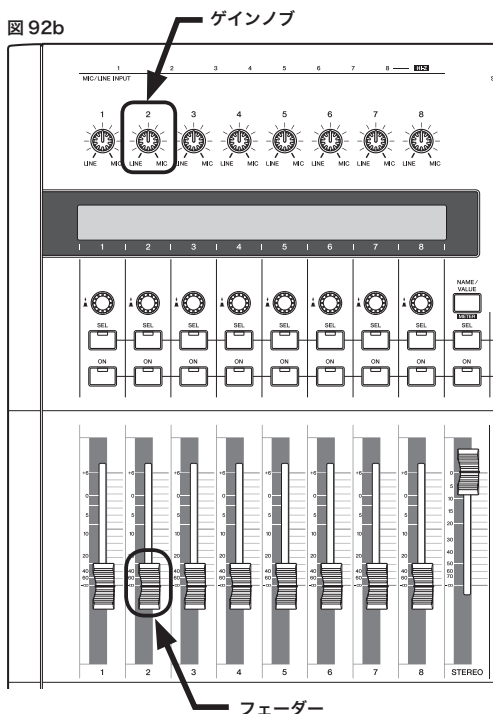
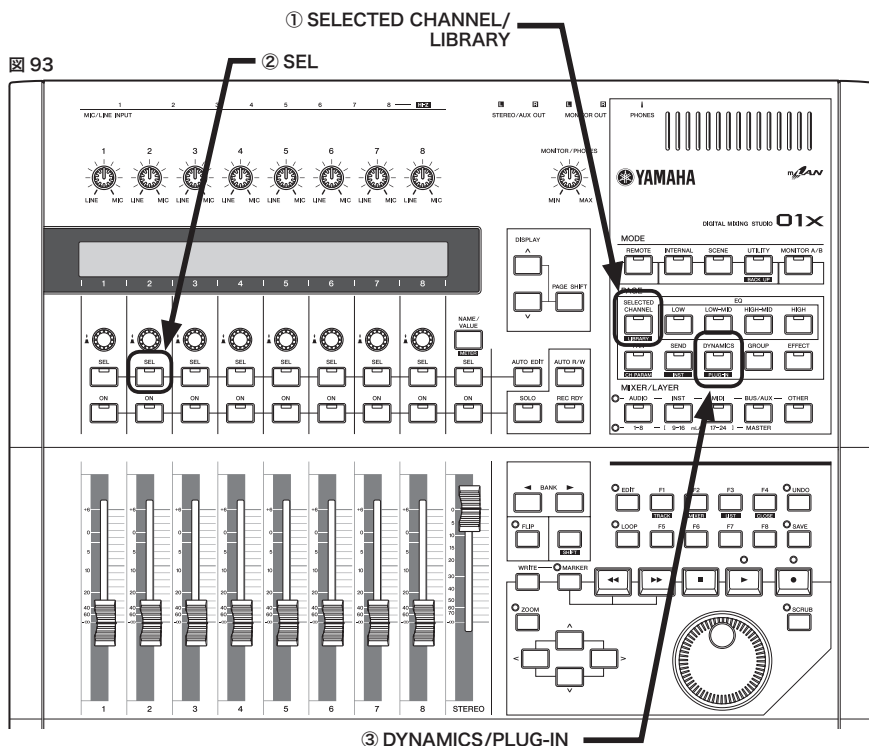


図 92b



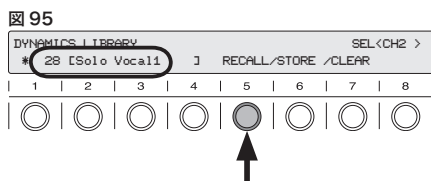
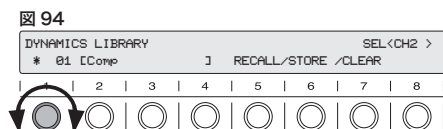
次に PAGE セクションの [SELECTED CHANNEL/LIBRARY] ボタンを押し、
続いてインプットチャンネル2の [SEL] (セレクト) ボタンを押します。

同じく PAGE セクションの [DYNAMICS/PLUG-IN] ボタンを2度押します。



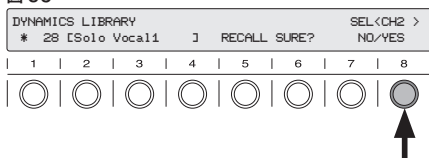
するとディスプレイにダイナミクスライブラリーが表示されます (図 94)。

ここでは、チャンネルノブ [1] を回して「28 [Solo Vocal]」を選択し (図 95)、チャンネルノブ [5] を押して「RECALL」を選択します。



すると、「RECALL SURE?」という表示が現れるので、チャンネルノブ [8] を押して「YES」を選択します (図 96)。

図 96



コンプレッサーのパラメーター変更

コンプレッサーのパラメーターを変更するには、PAGE セクションの [DYNAMICS/PLUG IN] ボタンを押します。すると、ディスプレイには図 98 のようなパラメーターが表示されます。チャンネルノブ [3] ~ [8] を回して好みのセッティングになるよう調整しましょう。

図 97

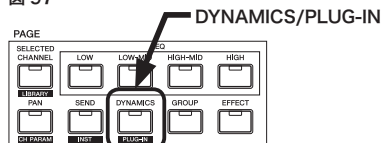
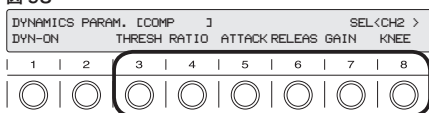


図 98



イコライザーをかける

今度は同じインプットチャンネル2にイコライザーをかけてみましょう。

PAGE セクションの [EQ] ボタンの中からいずれかのボタンを2度押すと、コンプレッサーのときと同じようにライブラリーが現れます (図 100)。

ここでは、チャンネルノブの [1] を回して「25 [Male Vocal 1]」を選択し (図 101)、チャンネルノブ [5] 「RECALL」を押します。

図 99

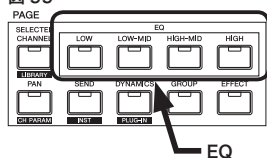


図 100

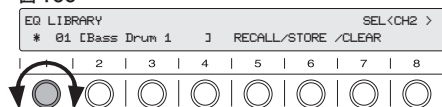
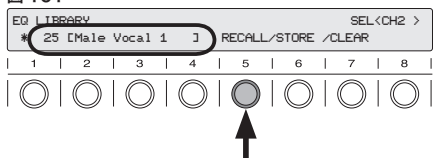
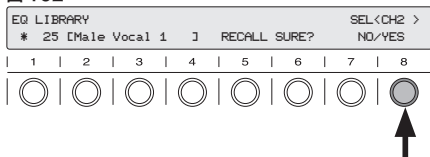


図 101



すると「RECALL SURE?」という表示が現れるので (図 102)、チャンネルノブ [8] 「YES」を押します。

図 102



イコライザーのパラメーター変更

イコライザーのパラメーターを変更するには、[EQ] ボタンのうちのいずれかを押します。すると、押されたボタン、たとえば [LOW] ボタンを押すと低域のパラメーターが現れるので (図 104)、[4] ~ [6] のチャンネルノブで調整を行います。

図 103

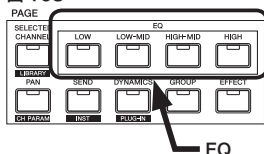
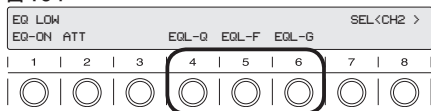


図 104



モニターにリバーブをかける

リバーブやディレイなどの残響エフェクトはトラックへは録音せず、ミックスダウンのときに他の楽器や全体のバランスを調整しながらかけるので、録音時には各トラックをリバーブなどの残響のない状態で録音します。しかしながら、残響のない状態での録音は、シンガーや演奏者にとってとてもパフォーマンスしにくいものです。

そこで、01X の内蔵エフェクトをモニターだけにかけ、トラックには残響のない状態で録音しましょう。01X には2系統の内蔵エフェクトが装備されているので、これを利用してみましょう。

リバーブアサインの手順

01X のリバーブなどの残響系のエフェクトは、AUX3、4 を通じてかかる仕組みになっています。AUX（エーユーエックス、またはオグジュアリー）とは、インプットチャンネルからの信号を分岐させ、エフェクトへ送る回路のことで、01X には合計4つの AUX が装備されており、そのうち AUX3、4 が内蔵エフェクトへ送られます。そしてセンドを使ってその送る割合（効果の深さ）を決めます。エフェクトへ送られた信号は、リターンを通してモニタリングされます。

ここでは AUX3 にルーム系のリバーブをアサインします。

エフェクトのアサイン

PAGE セクションの [EFFECT] ボタンを何度か押すと、ディスプレイが図 106 のように変わります。ここでは「PATCH」が「AUX3」、「BYPASS」が「--」（オフ）、「MIX」が「100%」になっていることを確認します。

図 105

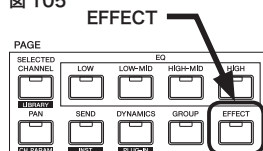
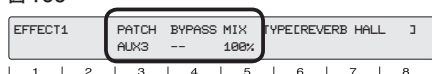
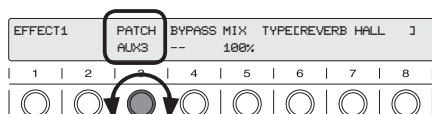


図 106



Hint

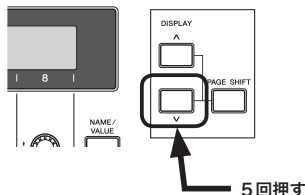
PATCH は、現在 AUX 回路にアサインされています。チャンネルノブ [3] を回して「CH2」に設定するとインサートになり、リバーブ音などをそのままかけ録りすることができます。



エフェクトタイプを変更する

現在はデフォルト状態なので、リバーブの中でもホールタイプのものがアサインされています。ここでエフェクトタイプを変更してみましょう。

図 107



DISPLAY セクションの [v] ボタンを5回押すとエフェクトタイプの選択画面になります (図 108)。

ここでチャンネルノブの [1] を右に回して「02 [Reverb Room]」を選択し (図 109)、チャンネルノブ [5] を押して「RECALL/STORE/CLEAR」の中から「RECALL」を選択します。

図 108

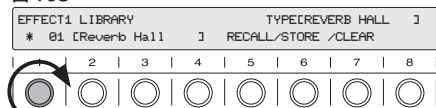
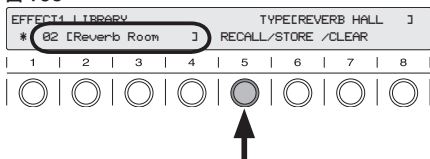
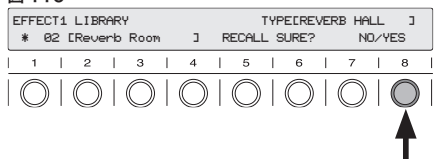


図 109



「RECALL SURE?」とのメッセージが現れるので (図 110)、チャンネルノブ [8] 「YES」を押します。

図 110



パラメーターの変更

では、リバーブのパラメーターを変更しましょう。
DISPLAY セクションの [A] ボタンを1回押します。
すると、ディスプレイ右上に「4/4」という数字が現れます (次ページ図 112)。

図 111

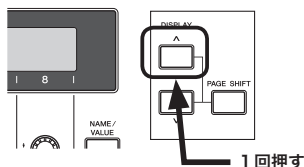


図 112

EFFECT1 PARAMETER				[REVERB HALL]				3 4/4
GATE LVL	ATTACK			HOLD	DECAY			
1	2	3	4	5	6	7	8	
○	○	○	○	○	○	○	○	○

この部分には、設定するページがいくつあるかが表示されます。つまり EFFECT 1 のパラメーターは全部で4ページあり、今はそのうちの4ページ目が表示されていることになります。

さらにチャンネルディスプレイの [Λ] ボタンを3回押して、「1/4」ページを表示します (図 113、114)。

チャンネルノブ [1] が「REV TIME (リバーブタイム)」になっています。このノブを回すと残響時間を調整することができます。お好みに合わせて設定してください。

図 113

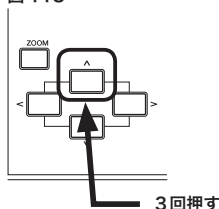


図 114

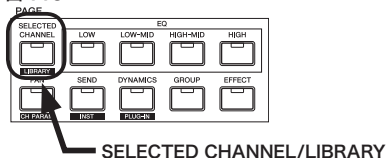
EFFECT2 PARAMETER				[REVERB ROOM]				3 1/4
REV TIME	INI.DLY			HI.RATIO	LO.RATIO			
2	3	4	5	6	7	8		
○	○	○	○	○	○	○	○	○

リターンチャンネルとセンドレベルの設定

次に、どれくらいの割合でエフェクトをかけるかを定めるセンドと、エフェクト信号を入力するリターンチャンネルの設定を行います。

PAGE セクションの [SELECTED CHANNEL/LIBRARY] ボタンを消灯させた状態で作業を進めます。

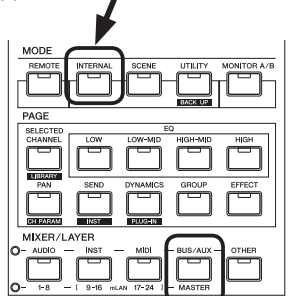
図 115



リターンチャンネルの設定

MODE セクションの [INTERNAL] ボタンを押し、次に MIXER/LAYER セクションの [BUS/AUX/MASTER] ボタンを押します。するとディスプレイが次のように変わり (図 117)、フェーダーの位置が変化します。

図 116



BUS/AUX/MASTER

図 117

BUS	AUX1	AUX2	AUX3	AUX4	ST11	ST12
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-∞	-∞
1	2	3	4	5	6	7
8						

ここでは「ST1 1」(ステレオチャンネル1) がエフェクト信号が入力されるリターンチャンネルになります。規定レベルである0db まで、フェーダーを上げます。

センドレベルの設定

MIXER/LAYER セクションの [AUDIO/1 - 8] ボタンを押し、さらに PAGE セクションの [SEND/INST] ボタンを何度か押して、SEND3 を表示させます (図 118、119)。

ここでは2チャンネルのチャンネルノブ [2] を右に回すと、エフェクトへのセンドレベルを調整することができます。

図 119

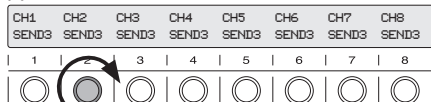
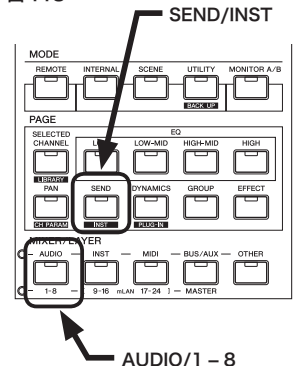


図 118



録音開始

エフェクトの設定が済んだら、トラックへ録音してみましょう。

Cubase SX のインプット 2 (Mono In 2) でレベルを確認し (図 120)、トラック 2 のインプットバスを「mono In 2」に設定します (図 121)。

図 120

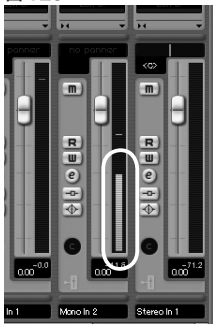
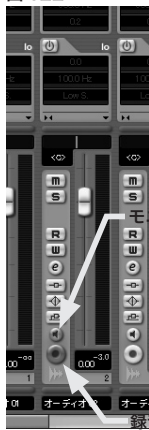


図 121



この状態で、録音可能ボタンとモニタリングボタンをオンにし (図 122)、レベルを確認します (図 123)。

図 122



モニタリング

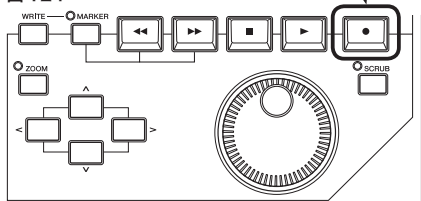
オーディオ
録音可能

図 123



01X のトランスポートセクションの [●] (レコード) ボタンを押して録音を開始します。録音が終了したら巻き戻して再生して聴いてみましょう。

図 124



Studio Manager を利用して チャンネル／エフェクト／パッチの設定を行う

ここまでは、01X のパネルを操作してエフェクトのセッティングやアサインを行いましたが、Cubase SX との組み合わせでは、01X 内のチャンネル／エフェクト／パッチセッティングをすべて Studio Manager の 01X Editor により、パソコンの画面で操作が可能です。

さらに Studio Connections（スタジオコネクションズ）規格により、設定したファイルを Cubase SX のプロジェクト（曲）ファイルに包括させて保存が可能になりました。現在、01X だけではなく、ミュージックプロダクションシンセサイザー MOTIF ES シリーズ、デジタルオーディオミキサー DM シリーズなども Studio Connections に対応し、音楽制作における利便性がさらに向上しています。

Studio Manager / 01X Editor の起動

Cubase SX のメニューの「デバイス」から「Yamaha Studio Manager」を選択すると（図 125）、Yamaha Studio Manager が起動します（図 126）。

図 125

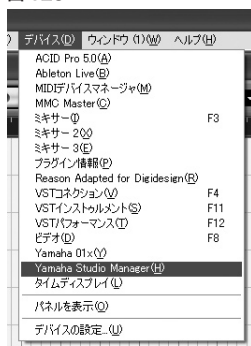
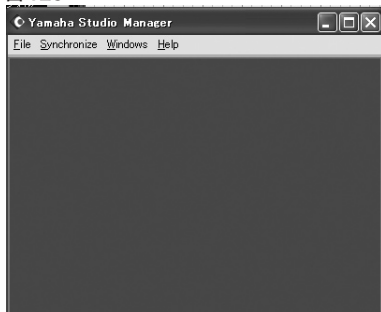


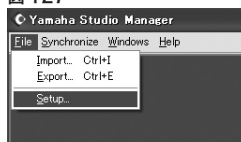
図 126



デフォルトではワークスペース上には何も現れないので、これから 01X Editor を読み込みます。

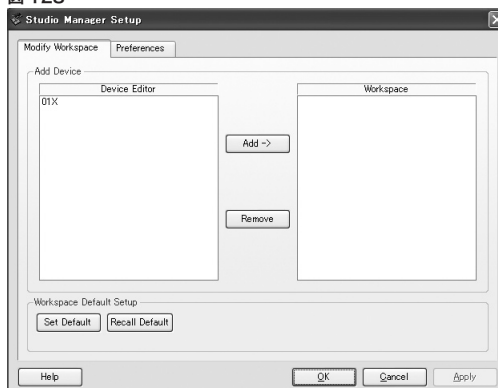
メニューの「File」から「Setup」を選択します (図 127)。

図 127



すると「Studio Manger Setup」ウィンドウが開きます (図 128)。

図 128



ここで「Add Device」の項目から「01X」を選択し、「Add」ボタンをクリックします。すると「Workspace」の欄に01Xが追加されます (図 129)。この状態で「OK」をクリックするとワークスペースに01Xのアイコンが現れます (図 130)。

図 129

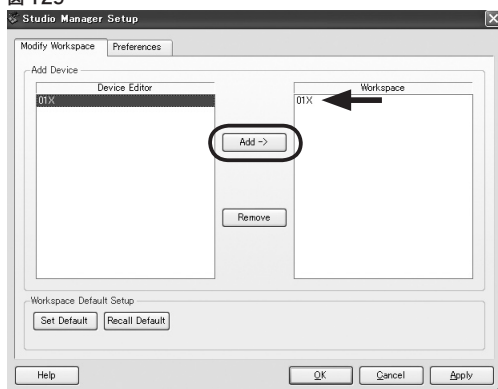


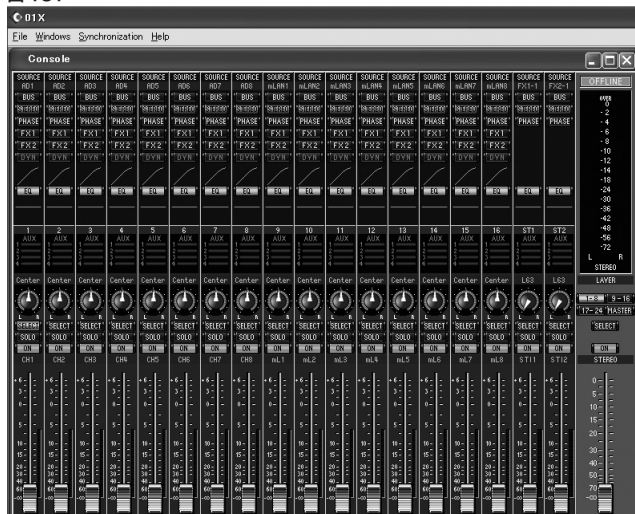
図 130



01X Editor の設定

01X のアイコンをダブルクリックすると、01X Editor が開きます (図 131)。このままではレベルメーターの上に「OFFLINE」と表示されており、01X との通信が確保されていません。

図 131

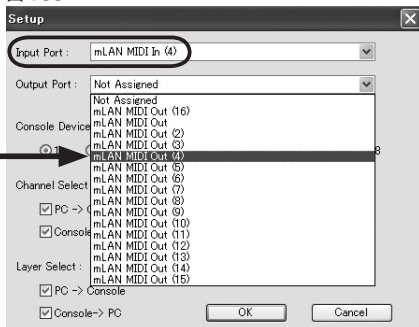


メニューの「File」から「System Setup」を選択すると (図 132)、「Setup」ウィンドウが開きます (図 133)。ここで「Input Port」と「Output Port」の欄をそれぞれ「mLAN MIDI In (4)」「mLAN MIDI Out (4)」に設定し「OK」をクリックします。

図 132



図 133



するとレベルメーターの上の欄が「ON LINE」になります (図 134)。

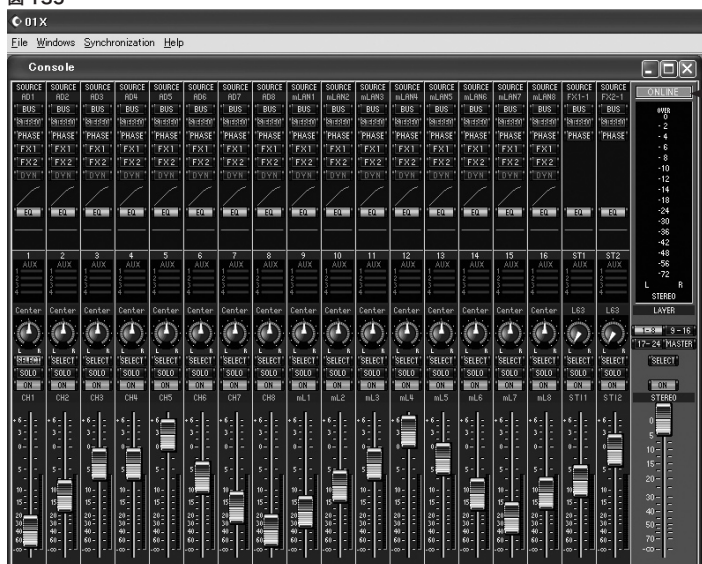
図 134



この状態で、01X のチャンネルフェーダーを操作すると、01X Editor のチャンネルフェーダーも同期して動くことを確認してください (図 135)。

また 01X Editor のチャンネルフェーダーを操作すれば、01X のチャンネルフェーダーも同期して動きます。

図 135

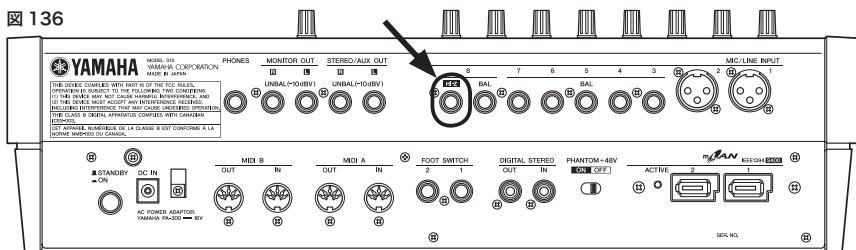


Selected Channel を利用して エレキギターを録音する

ではエレキギターのライン録音を行いましょう。

エレキギターは、ハイインピーダンス出力になっているので、01X のインプットチャンネル8の「Hi-Z」端子に接続します。

図 136



01X のチャンネル8の [SEL] (セレクト) ボタンを押してフェーダーを上げると、「Console」の画面上でも同期して「SELECT」ランプが点灯し、フェーダーが上がります (図 137a、b)。

図 137a

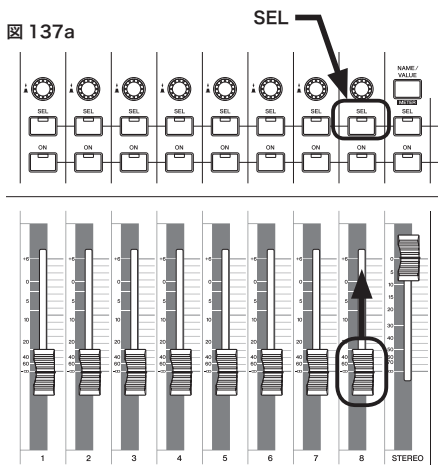


図 137b



メニューの「Windows」から「Selected Channel」を選択します。すると、「Selected Channel」ウィンドウが起動します (次ページ図 138、139)。

「CHANNEL SELECT」には、現在選択している「CH8」(チャンネル8)が表示されています。

◀▶ボタンをクリックするか 01X の [SEL] (セレクト) ボタンを押すことで、チャンネルを切り替えることもできます。

図 138

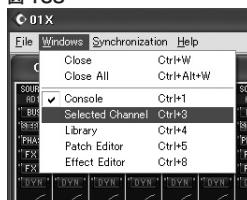


図 139



このウィンドウでは、01X 本体で操作したダイナミクスとイコライザーのセッティングを画面上で行うことができ、また同じ操作をグラフィカルな操作として行うこともできます。

マウスによる各パラメーターのエディットも行えますが、01X の PAGE セクションの [SELECTED CHANNEL/LIBRARY] ボタンを押して点灯させた状態で [DYNAMICS/PLUG-IN] ボタンを押すと (図 140)、01X のディスプレイにダイナミクスのパラメーターが表示され、チャンネルノブを使って複数の操作を同時に行えます (図 141)。

図 140

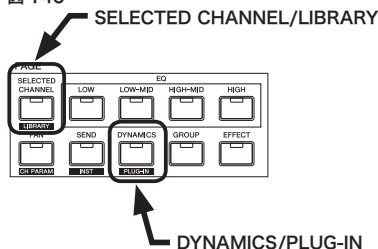
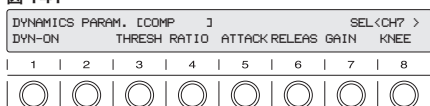


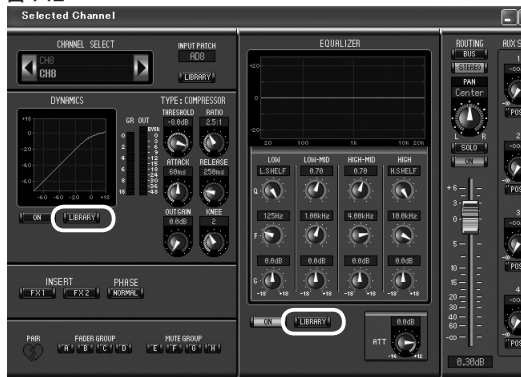
図 141



イコライザーも同様に、PAGE セクションの [EQ] ボタンのいずれかを押すと、EQ モードになるので、チャンネルノブを使用して調整が可能です。

また、「DYNAMICS」や「EQUALIZER」の下にある「LIBRARY」ボタンをクリックすると（図 142）、ダイナミクス/イコライザーのライブラリーが一覧で現れます。

図 142



ここではダイナミクスライブラリーで説明します（図 143）。

図 143



一覧の中からイメージに近いプリセットライブラリーを選択して「RECALL」ボタンをクリックします（図 144）。

図 144



すると、ライブラリーのパラメーターが読み込まれるので (図 145)、それを元に調整を加えることができます。

図 145



Effect Editor を使用する

次に、リバーブを始め、様々なエフェクトなどの設定を行う Effect Editor を起動してみましょう。

O1X には2系統のエフェクト「FX1」「FX2」が搭載されており、それらのパラメーターもこの Studio Manager で管理することができます。

メニューの「Windows」から「Effect Editor」を選択すると (図 146)、「Effect Editor」ウィンドウが開きます (図 147)。

図 146

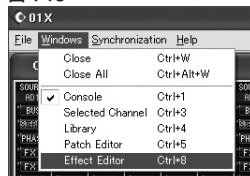


図 147



ダイナミクスやイコライザー同様、「LIBRARY」ボタンをクリックすると、ライブラリーの一覧が現れます（図 148）。

図 148



イメージに近いプリセットライブラリーを選択して「RECALL」ボタンをクリックするとパラメーターが読み込まれるので、これを元に調整することができます（図 149）。

図 149



FX1、FX2 には、リバーブなどの残響系のエフェクトの他にも、エレキギターで多用するディストーションなども装備されています。ここでは、チャンネル8に接続したギターに FX1 のディストーションをかけてみましょう。

01X のチャンネル8の [SEL]（セレクト）ボタンを押すと、「Console」のチャンネル8の「SELECT」ボタンが点灯します（次ページ図 150a、b）。

図 150a

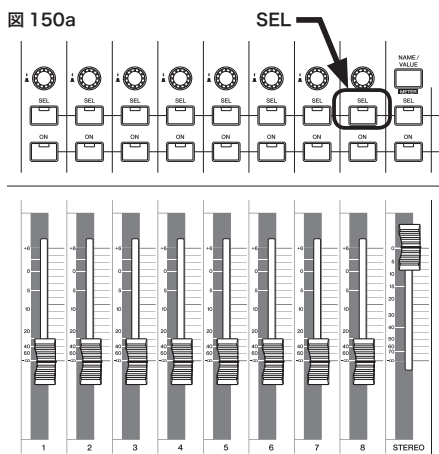


図 150b



図 151



次にチャンネル8の「FX1」ボタンをクリックします（図 151）。

すると図 152 のようなウィンドウが開きます。

図 152



これは、「通常システムエフェクト（センドーリターン回路）として使用しているエフェクトをインサートエフェクトとしてチャンネル8に割り当ててもいいか」という意味のウィンドウです。「はい」をクリックします。

これで、FX1 をチャンネル8用のインサートエフェクトとして接続したということになります。

次に 62 ページと同じ手順で Effect Editor を起動し、「LIBRARY」ボタンをクリックします（図 153）。

図 153

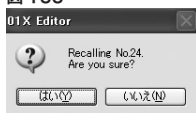


開く一覧から「24 Distortion」を選択し、「RECALL」ボタンをクリックします (図 154)。「Recalling No.24. Are you sure?」とたずねてくるので「はい」をクリックします (図 155)。

図 154



図 155



するとディストーションが読み込まれるので、各パラメーターを調整していきます (図 156)。

図 156



このように、各パラメーターの操作をパソコンの画面上で行うことで、より綿密なパラメーターセッティングが可能になり、シーンとして 01X の INTERNAL DATA 内やパソコン内に保存することができます。

ここまでの Chapter では録音に関する解説を行いましたが、次の Chapter 4 では、01X のリモートコントロールを使用したミックスダウンの手順について解説します。