



# Logic Pro & 01X 操作ガイド

Music And Audio Production



# Logic Pro & 01X 設定ガイド

## 目次

1	Welcome ...	5
2	mLAN とは？	7
3	セットアップ	8
3.1	各種インストール	8
3.2	Macintosh との接続	8
3.3	01X の起動と設定	9
3.3.1	01X の起動	9
3.4	Macintosh での 01X の認識	9
3.5	ワードクロックの設定	10
3.6	リモートモードの選択	11
3.7	環境設定の保存	12
3.8	ミキサー設定	13
3.9	シーンのストア (ミキサー設定の保存)	15
3.10	Logic Pro の設定	16
3.11	Logic Pro の認識確認	16
4	オペレーション	20
4.1	モードの選択	20
4.2	ウィンドウの開閉	20
4.3	ボリューム・パンのコントロール	21
4.4	トラックの切り替え	23
4.5	レイヤーの切り替え	23
4.6	インストゥルメントの設定	24
4.7	MIDI のレコーディング	27
4.8	オートメーションのレコーディング	27
4.9	プラグイン・エフェクトのインサート	30
4.10	ディスプレイの表示モードの切り替え	32
5	その他の操作	37
5.1	トランスポート・セクション	37
5.2	ダイアル・セクション / SCRUB ボタン	38
5.3	MARKER ボタン	39
5.3.1	マーカー実行モード	39
5.3.2	マーカー設定モード	39

5.4	EDIT ボタン .....	41
5.4.1	ナッジ実行・モード .....	41
5.4.2	ナッジ設定モード .....	41
5.5	LOOP ボタン .....	43
5.5.1	サイクル実行・モード .....	43
5.5.2	サイクル設定モード .....	43
5.6	カーソル・ボタン .....	45
5.7	ズーム・ボタン .....	45
5.8	ミュートとソロ .....	45
5.9	REC RDY ボタン (レコーディング設定) .....	46
5.10	SAVE ボタン (保存) .....	47
5.11	UNDO ボタン (取り消し) .....	47
6	01X ミキサーの活用 .....	48
6.1	マイクの接続と設定 .....	48
6.2	パンの設定とペアリング .....	49
6.3	EQ をかける .....	52
6.4	ダイナミクスを使う .....	54
6.5	センドエフェクトを使ってドライ音のみを録音する .....	57
6.5.1	センドエフェクトの選択 .....	57
6.5.2	リターンレベルの調整 .....	59
6.5.3	センドレベルの調整 .....	60
6.6	ギターの接続と設定 .....	61
6.7	インサージョンエフェクトを使ってかけ録りする .....	62
6.7.1	エフェクトのインサート .....	62
6.7.2	インサージョンエフェクトの選択 .....	64
7	Studio Manager for 01X .....	66
7.1	Studio Manager の起動と設定 .....	66
7.2	コンソールウィンドウ .....	68
7.3	チャンネルの詳細設定 (Selected Channel) .....	71
7.4	ライブラリーの管理 (Library) .....	73
7.5	ルーティングの設定 (Patch Editor) .....	75
7.6	内蔵エフェクトの編集 (Effect Editor) .....	78
7.7	01X Channel Module を使う .....	79
7.7.1	データの保存と互換性 .....	82
8	コマンド・リファレンス .....	85

# 第 1 章

## 1 Welcome...

この度は、YAMAHA 01X をご購入求め頂き、誠に有り難うございます。

Mac OS X 10.3.3 で正式サポートされた「mLAN プロトコル」を採用した YAMAHA 01X と、世界的に多くの支持を得ている音楽制作ツール Emagic Logic Pro。この両者の組み合わせにより新たに得られる創造的なクリエイティブ・ワールド。その一端をご紹介します。

種々のハードウェア・コントローラーに対応する Logic Pro。それら数あるシステムを選択肢の中で、何故、Logic Pro とのパートナーとして YAMAHA 01X をクローズ・アップするのでしょうか？そのポイント は 3 つあります。

- YAMAHA 01X は、Logic Pro/Express との密接な連携を実現する「Logic Control プロトコル」を高次元でサポートしている。
- YAMAHA 01X は、ハイクオリティな「マルチチャンネル・オーディオ / MIDI インターフェイス機能、及びデジタル・ミキサー機能」を装備している。
- Mac OS X に標準採用された「mLAN プロトコル」により、Logic Pro/Express と YAMAHA 01X の組み合わせでのみ、多くのクリエイターが望む、ハード & ソフトの最良の制作環境が簡単に構築できる。

**i** このマニュアルに記載されている製品名やメーカー名は使用許可を得ており、法律で保護されています。Emagic、Logic Pro、Logic Express は、Emagic Soft- und Hardware GmbH の商標です。01X はヤマハ株式会社の商標です。その他の製品名、商標、演奏家名は、それぞれの所有者が権利を保有しており、Emagic 及びヤマハ株式会社とは一切関係がありません。

**i** 01X は、Logic Express でも使用することが可能です。

但し、以下の機能はサポートされていません。

- ・マーカー機能 = [MARKER] ボタン
- ・ナッジ機能 = [EDIT] ボタン
- ・スクラブ機能 = [SCRUB] ボタン
- ・一括ソロ解除 = [SOLO] ボタン + [SHIFT] ボタン + [ON] ボタン
- ・パンチ・オン・ザ・フライ (クイック・パンチ・イン / アウト)
- ・インプット・フェーダー・オブジェクト

## 第 2 章

### 2 mLAN とは？



mLAN (エムラン) とは、電子楽器やコンピューターなどの機器同士の接続を、容易かつ確実に行うことを主な目的として開発されたデジタルデータ転送プロトコルの名称です。オフィスや学校で複数のコンピューターや周辺機器をケーブルでつなぎ、データをやりとりするネットワークを LAN (ラン) といいますが、mLAN はいってみれば “音楽のための LAN” なのです。Mac OS X では、「Mac OS X 10.3.3」より標準採用されています。

mLAN は、業界標準規格であるハイパフォーマンスシリアルバス「IEEE1394」(FireWire / i.LINK) を採用し、IEEE1394 ケーブル 1 本でマルチチャンネルのオーディオデータとマルチポートの MIDI データを同時に高速転送可能です。大容量かつ遅延のないオーディオ及び MIDI のストリーミング・キャパシティは、mLAN ならではのものです。(処理可能数は、Macintosh の CPU の処理能力に依存します)。

01X も、mLAN に対応しています。従って、01X とコンピューターがワンケーブルでシンプルに配線でき、オーディオデータと MIDI データのより柔軟なハンドリングが実現します。

また、将来的に mLAN に対応するシンセサイザーなどの MIDI 音源やレコーディング機器とも IEEE1394 ケーブルで接続するだけで、環境に合わせて簡単にシステムを拡張していくことも出来るのです。

(YAMAHA mLAN8E、mLAN8P、mLAN-EX、CD8-mLAN、MY8-mLAN は、01X との接続に対応しておりませんのでご注意ください。)

#### mLAN Central

<http://www.mlancentral.com>

## 第3章

### 3 セットアップ

無限のクリエイティブ・ワールドを紹介する前に、まず、01X と Macintosh とのセットアップを紹介します。

Logic Pro で 01X を使用する前に以下のインストールとアップデートを行う必要があります。

#### 3.1 各種インストール

##### ■ Logic Pro

Logic Pro 付属のインストール・ガイドに従いインストールを行います。

##### ■ Macintosh

Mac OS X 10.3.3 以上にアップデートを行います。

##### ■ 01X

01X 付属の CD-ROM あるいは、ヤマハ株式会社のホームページ (<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>) から、ユーティリティ・ソフトウェア「mLAN Tools for Mac OS X」(mLAN Auto Connectorを含む)と、Studio Manager for 01Xをダウンロードします。付属のインストールガイドに従いインストールを行います。

**i** 各インストール方法に関しては、付属のマニュアル及び、Read Me ファイルをご参照ください。現時点で、既に確認されている事象などの情報についても合わせて確認しておきましょう。

#### 3.2 Macintosh との接続

01X 付属の AC アダプターをコンセントに接続します。

続いて、01X 付属の FireWire ケーブルを用い、01X と Macintosh を FireWire ポートに接続します。

接続は、これだけです。これからコンピューター・ミュージックの世界に飛び込まれる方にとって、この上無い簡便さです。

### 3.3 01X の起動と設定

Logic Pro で 01X を使用するために以下の設定を行います。

#### 3.3.1 01X の起動

まず、01X の電源を入れ、01X を起動します。

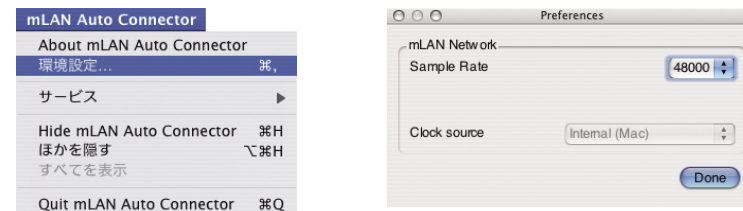
#### 3.4 Macintosh での 01X の認識

インストール完了後、mLAN Tools フォルダ内の mLAN Auto Connector を起動します。Devices メニューの 01X から Connect を選択します。



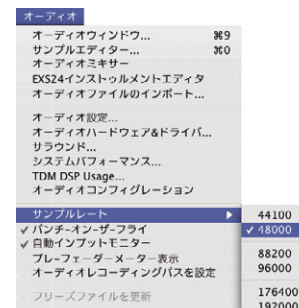
これで、Macintosh で 01X の認識が完了しました。

次に mLAN Auto Connector メニューから「環境設定」を選択し、01X のサンプリング・レートを設定します。



**i** mLAN Auto Connector は Logic Pro で 01X を使用するために、常に起動しています (mLAN 対応機器は全てこの mLAN Auto Connector で Macintosh とのコミュニケーションを行います)。

**i** Logic Pro と 01X のサンプリング・レートは必ず一致している必要があります。Logic Pro 内のオーディオ・メニューのサンプルレートを設定します。



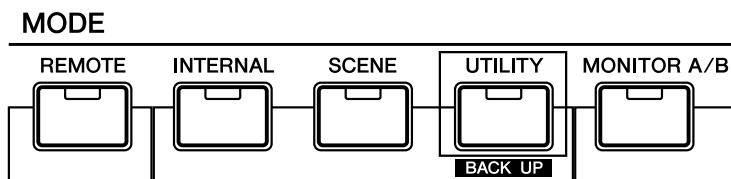


次に、Mac OS X ユーティリティー・フォルダ内の Audio MIDI 設定を起動します。プロパティに「mLAN Network」を選択し、先程 mLAN Auto Connector にて設定したサンプリング・レートやビットと同様の値が、フォーマットで設定されていることを確認し、されていない場合は手動で変更します。(現状、ビット数は固定されており変更することができません。)

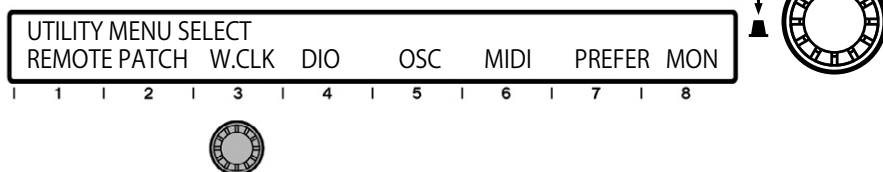


### 3.5 ワードクロックの設定

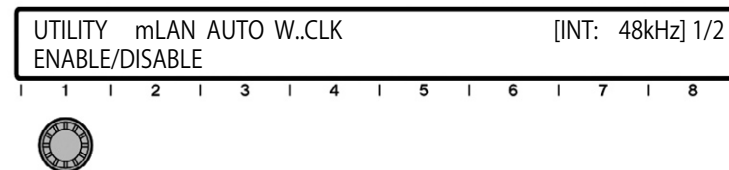
次に 01X のワードクロックの設定を行います。  
MODE セクションの [UTILITY] ボタンを押し、設定画面を表示します。



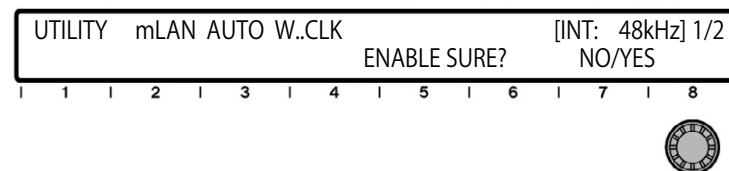
W.CLK(3) を選択します。



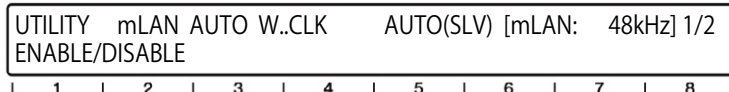
ENABLE(1) を選択し、Macintosh からのデジタル信号を受信する設定をします。



確認メッセージ (ENABLE SURE?) と表示されます。  
YES(8) を選択します。



**i** mLAN Auto Connector の mLAN Auto Connector メニューの「環境設定」で設定されているサンプリング・レートと同期されたことが確認できます。  
初期状態では、AUTO(SLV)[mLAN: 48 kHz] と表示され、サンプリング・レートが、48 kHz で同期されたことが確認されます。

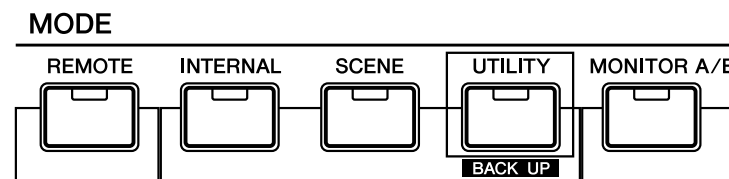


**i** 01X を、スタンドアローンの単体ミキサーとして使用する場合には、「mLAN AUTO W..CLK」の設定を、DISABLE にします。

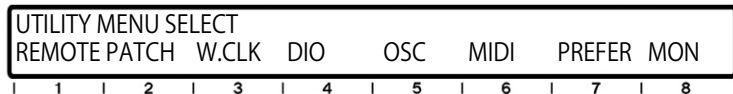
### 3.6 リモートモードの選択

01X 本体で、Logic Pro でコントロール・サーフェースとして使用可能にする設定を行います。

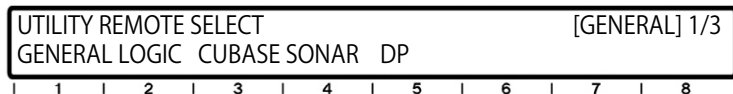
MODE セクションの [UTILITY] ボタンを押し、設定画面を表示します。



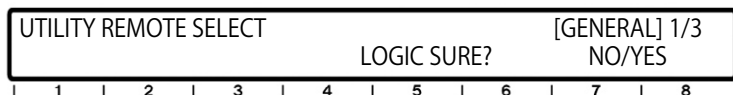
REMOTE(1) を選択します。



LOGIC(2) を選択します。



確認メッセージ (LOGIC SURE?) と表示されるので、YES(8) を選択します。

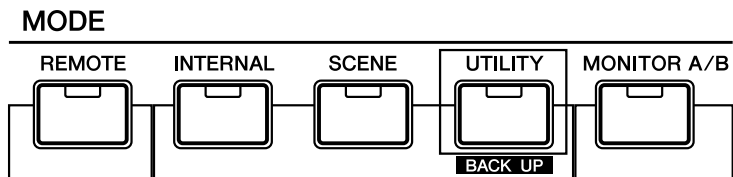
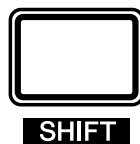


### 3.7 環境設定の保存

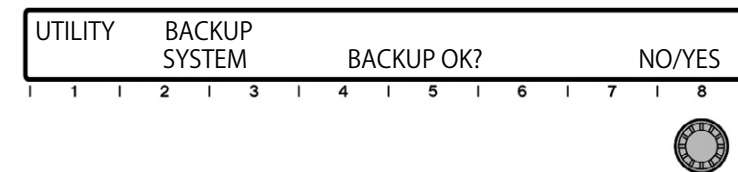
毎回、この設定を行うのは面倒です。

そのため、この環境設定を以下の方法で保存します。

[SHIFT] ボタンと MODE セクションの [BACK UP] ボタンを押し、システム・バックアップを行います。



ディスプレイ上で SYSTEM BACK UP OK? と表示されたら YES(8) で、設定を保存します。



これで、01X 起動後、すぐに Logic Pro で使用できる環境が保存されました。

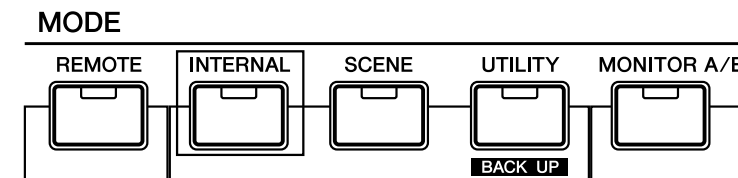
**i** BACK UP は 01X のシステム環境設定の保存エリアになります。

### 3.8 ミキサー設定

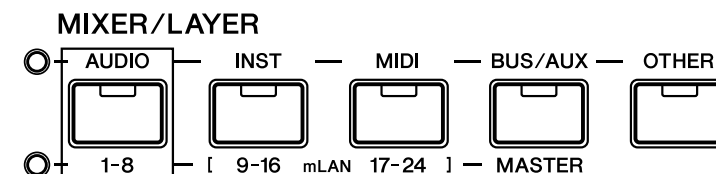
フィジカル・コントローラーでもあり、デジタル・ミキサーでもある 01X は、Macintosh 及び、Logic Pro と接続・起動している時にも、スタンドアロン使用時と同様に、高品位なデジタル・ミキサーとしても機能します！これは、Logic Pro と共に、01X を使用する大きなメリットの一つです。

まず、01X のミキサーに入力されたオーディオ信号を Logic Pro に送る設定をします。(01X → Logic Pro )

① MODE セクションの [INTERNAL] ボタンを押します。



②次に MIXER/LAYER セクションの [1-8] ボタンを押します。



③ CH 1 ～ 8 の表示に切り替わり、フェーダーが  $-\infty$  dB の値に自動で切り替わります。


CH1	CH2	CH3	CH4	CH5	CH6	CH7	CH8
$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$
1	2	3	4	5	6	7	8

④次に各フェーダーの値を  $0$  dB に設定します。ここで、フェーダーをゆっくり操作するのは面倒です。

1 ～ 8 のチャンネル・ノブを押すことで、自動的に  $0$  dB に設定されます。

早くも、01X のモーター・フェーダーの威力が発揮されました。

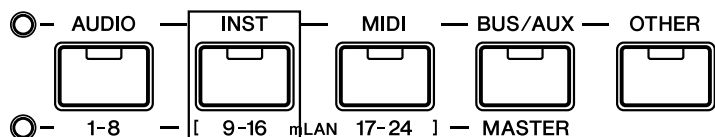
CH1	CH2	CH3	CH4	CH5	CH6	CH7	CH8
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
1	2	3	4	5	6	7	8




次に、Logic Pro から出力されたオーディオ信号を 01X に送る設定をします。(Logic Pro → 01X)

① MIXER/LAYER セクションの mLAN 9-16(mLAN 出力チャンネル 1 ～ 8) ボタンを押す、各フェーダーを  $-\infty$  dB から  $0$  dB に設定します。

### MIXER/LAYER



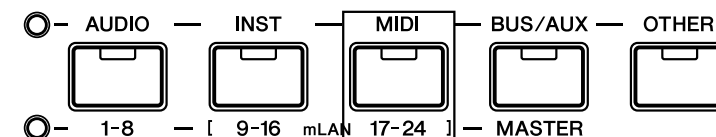
mL1	mL2	mL3	mL4	mL5	mL6	mL7	mL8
$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$
1	2	3	4	5	6	7	8




mL1	mL2	mL3	mL4	mL5	mL6	mL7	mL8
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
1	2	3	4	5	6	7	8

②さらに、MIXER/LAYER セクションの [17-24](mLAN 出力チャンネル 9 ～ 16) ボタンを押す、各フェーダーを  $-\infty$  dB から  $0$  dB に設定します。

### MIXER/LAYER



mL9	mL10	mL11	mL12	mL13	mL14	mL15	mL16
$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$	$-\infty$
1	2	3	4	5	6	7	8



mL9	mL10	mL11	mL12	mL13	mL14	mL15	mL16
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
1	2	3	4	5	6	7	8

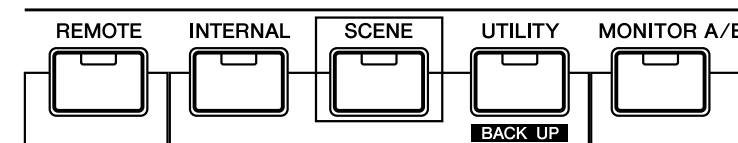
**i**これで 01X の全ての入力信号を、Logic Pro へ送る設定と、Logic Pro からの全ての出力信号を、01X へ送る設定が完了しました。ここでは、便宜上レベル設定を全て  $0$  dB に設定しましたが、使用環境に合わせて適宜設定を行います。

## 3.9 ミキサー設定の保存 (シーンのストア)

この設定を毎回行うのは面倒です。そこで、このミキサー設定をシーン設定として保存します。

① MODE セクションの SCENE ボタンを押す、SCENE LIBRARY の保存メニューを表示します。

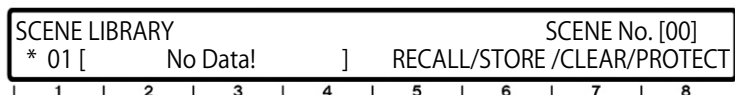
### MODE



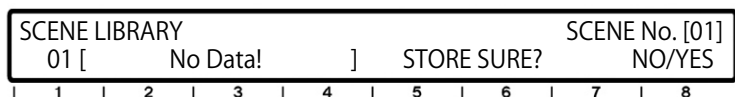
SCENE LIBRARY				SCENE No. [00]			
* 00 [Initial Data				] RECALL/STORE /CLEAR/PROTECT			
1	2	3	4	5	6	7	8



- ②チャンネルノブ 1 を回し、00[Initial Data] 以外に設定します。  
(00[Initial Data] は工場出荷時の設定です)。ここでは、01[No Data!] になっていることを確認し、STORE(6) で、設定を保存します。(SCENE に名称を設定し、保存することも可能です。Logic Pro Setup など ...)。



- ③確認メッセージ (STORE SURE?) と表示されるので、YES(8) を選択します。これで、01X を Logic Pro で使用する準備は完了です。

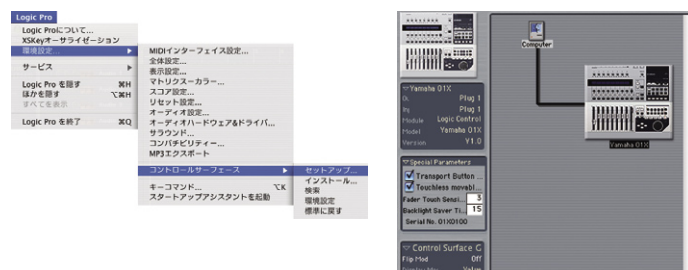


- ❶ SCENE は、01X のミキサー設定の保存エリアになります。

## 3.10 Logic Pro の設定

Logic Pro で 01X を使用する場合、特に設定を行う必要はありません。これは Logic Control プロトコルをネイティブ・サポートしている 01X の大きなメリットです。

01X が Logic Pro で認識していることを確認するには、「Logic Pro」メニューの「環境設定」内の「コントロール・サーフェース」メニューの「セットアップ」を選択し、「コントロール・サーフェース・セットアップ」ウィンドウを表示します。



YAMAHA 01X のアイコンが表示され、01X が認識されていることが確認できます。

Module 名が Logic Control として表示されているのは、01X が Logic Control プロトコルを採用している証です。画面左側パラメータ・ボックス内で Out/In ポートが Plug1 と表示されているのを確認してください。これは、01X 内の MIDI ポートを正しく認識している状態を意味します。



- ❶ Logic Pro Ver.6.4.1 以前をご使用の場合、01X は Emagic Logic Control として認識されますが、ご使用上問題はございません。なお、操作方法に関しましては Ver.6.4.2 以降と共通となります。(Ver.6.4.2 以降推奨)

- ❶ 01X は、MIDI ポートが 5 ポートあり、内部の MIDI ポート (外的には見えない MIDI ポート) Plug 1 ポートは、Logic Pro をコントロールするために使用するポートになります。

## 3.11 Logic Pro の認識確認

もし、Logic Pro を起動し、01X が認識されていない場合は、セットアップ・ウィンドウ内で以下の設定を行います。

### ■ 01X のアイコンが表示されている場合

セットアップ・ウィンドウ内で 01X アイコンが表示されている場合、MIDI ポートの認識は正常に行えていると判断ができます。



この場合、セットアップ・ウィンドウで 01X アイコンを、マウスで上下にスライドすることで、01X 側にリセット情報を送ります。

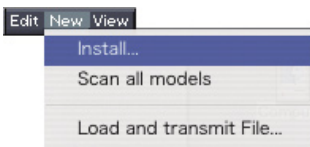
01X のフェーダーが、呼応するように上下にスライドし、リセットがかかり、Logic Pro が 01X を認識します。(この時、01X は PAGE セクションの [REMOTE] ボタンが点灯した状態「リモートモード」である必要があります。)



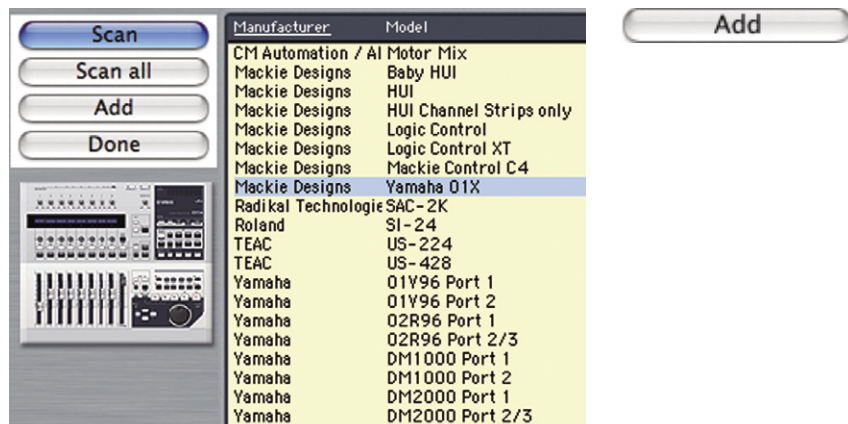
## ■ 01X のアイコンが表示されていない場合

セットアップ・ウィンドウ内で 01X アイコンが表示されていない場合、以下の確認を行います。

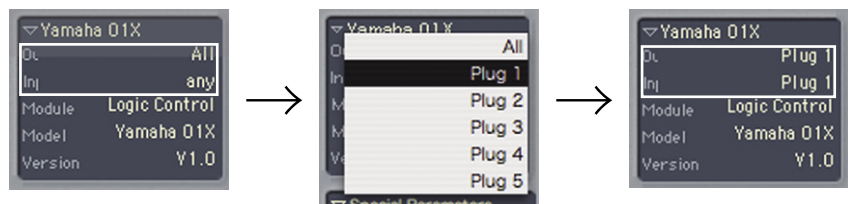
① セットアップ・ウィンドウ内の「Install」メニューから「Install」を選択し、Install ウィンドウを表示します。



② 01X を選択し、[Add] ボタンをクリックします。



③ 01X のアイコンが表示されたら、画面左側のパラメータ・ボックスで MIDI ポートを In/Out ともに Plug 1 に設定します。



④ 01X は、MIDI ポートが 5 ポートあり、内部の MIDI ポート (外的には見えない MIDI ポート) Plug 1 ポートは、Logic Pro をコントロールするために使用するポートになります。

④ MIDI ポートを設定することで、Logic Pro は、01X を自動認識します。

⑤ もし、01X が認識されない場合、前述の行程を行った旨を株式会社メディア・ユーザーサポートまでご連絡ください。  
また、MIDI ポート (Plug 1 ~ 5) が表示されない場合、ヤマハ株式会社・CBX インフォメーションセンターまでご連絡ください。

⑥ 01X のファーム・ウェアのアップデート (01X 本体の EPROM の書き換え) は Logic Pro から一切行えません。従って、01X が Emagic Logic Control として認識されている場合に表示されるセットアップウィンドウ内の [Write Firmware] ボタンは絶対にクリックしないでください。

Write Firmware

⑦ 以下のファーム・ウェアのアップデートを促すダイアログが表示された場合、必ず、[Cancel] ボタンをクリックしてください。Logic Pro からのアップデートは絶対に行わないでください。



Logic Pro での 01X の認識操作は以上で終了です。

基本的には何も行う必要はありません。この簡便さが、Logic Control プロトコルを高次元でサポートしている 01X の大きなアドバンテージの一つです。

## 第 4 章

### 4 オペレーション

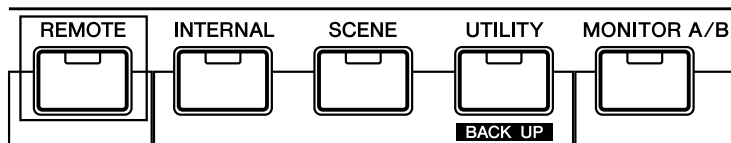
この章からはいよいよ実際のオペレートです。

まずは、Logic Pro のオペレートに順じながら、01X の一つ一つの操作に慣れていきましょう。

#### 4.1 モードの選択

Logic Pro で 01X をコントロール・サーフェースとして使用する場合は、必ず MODE セクションの [REMOTE] ボタンを押します。

##### MODE



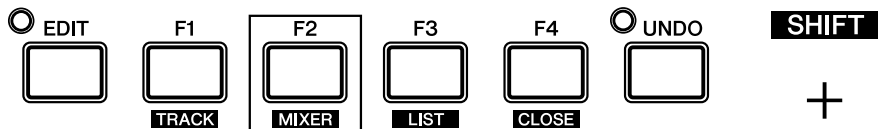
**i** MODE セクションの [INTERNAL] ボタンは、01X 内部のミキサー設定を行うモードです。従って、Logic Pro で 01X をコントロール・サーフェースとして使用する場合は [REMOTE] ボタンを選択します。

#### 4.2 ウィンドウの開閉

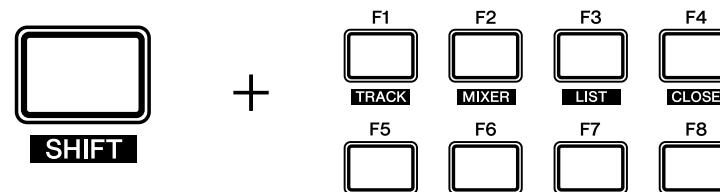
01X のディスプレイ表示を確認すると、Logic Pro で起動したソングのミキサー設定と連動していることが確認できます (01X のフェーダー操作を行っていない場合、ディスプレイ表示は Pan が表示されます)。

Audio1	Audio2	Audio3	Audio4	Audio5	Audio6	Audio7	Audio8
Pan	Pan	Pan	Pan	Pan	Pan	Pan	Pan
1	2	3	4	5	6	7	8

① 01X の [SHIFT] ボタンを押しながら [F2] ボタンを押します。すると、トラックミキサー・ウィンドウが表示されます。



**i** [SHIFT] ボタンと [Function] ボタン 1～8 の組み合わせにより Logic Pro の以下のウィンドウを「開く / 閉じる」ことができます。



[SHIFT]+[F1]= アレンジ・ウィンドウ

[SHIFT]+[F2]= トラックミキサー・ウィンドウ

[SHIFT]+[F3]= イベントリスト・ウィンドウ

[SHIFT]+[F4]= ウィンドウを閉じる

[SHIFT]+[F5]= マトリクス・ウィンドウ

[SHIFT]+[F6]= スコア・ウィンドウ

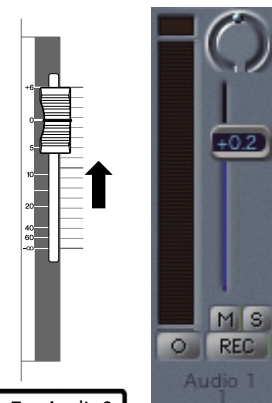
[SHIFT]+[F7]= オーディオ・ウィンドウ

[SHIFT]+[F8]= トランスポート・ウィンドウ

**i** また、[Function] ボタン 1～7 で Logic Pro のスクリーンセットを切り替えることができます。

#### 4.3 ボリューム / パンのコントロール

① 01X は 8 本のチャンネル・ストリップと、1 本のマスター・フェーダーが装備されています。まず、01X のフェーダー 1 を操作してみましょう。ディスプレイ表示がパンポットからボリューム表示に変わり、その値が dB 表示されます。



Audio1	Audio2	Audio3	Audio4	Audio5	Audio6	Audio7	Audio8
+0.2dB	Pan	Pan	Pan	Pan	Pan	Pan	Pan
1	2	3	4	5	6	7	8

②操作に慣れたら、フェーダー 2/3、あるいは同時にフェーダー 4/5 を操作してみましょう。Logic Pro との親密な連動が図られていることが確認できます。

**i** 0dB に自動的に戻すには Logic Pro 側で Option キー + フェーダー選択で 0dB に戻ります。

③次にパンポットを操作してみましょう。

まず、01X のチャンネルノブ 1 を操作してみましょう。ディスプレイ表示が Pan と表示されている状態から値表示に変わり、その値が表示されます。



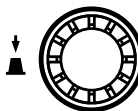
Audio1	Audio2	Audio3	Audio4	Audio5	Audio6	Audio7	Audio8
+27	Pan	Pan	Pan	Pan	Pan	Pan	Pan
1	2	3	4	5	6	7	8



④操作に慣れたら、チャンネルノブ 2/3、あるいは同時にチャンネルノブ 4/5 を操作してみましょう。Logic Pro との親密な連動が図られていることが確認できます。

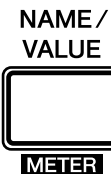


**i** パンポットの値を定位「0」に戻すには、01X のチャンネルノブをクリックすることでセンター定位に戻ります。



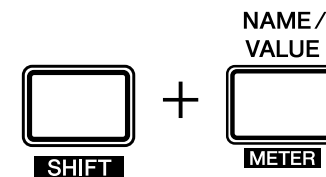
**i** NAME/VALUE ボタンを押すことで、ディスプレイ表示を常に値表示にすることも可能です。

Audio1	Audio2	Audio3	Audio4	Audio5	Audio6	Audio7	Audio8
+27	0	0	0	0	0	0	0
1	2	3	4	5	6	7	8



**i** 隣り合ったチャンネルの [SEL] ボタンを同時に 2 つ押すことで、奇数、偶数の順に隣り合うインプットチャンネル / AUX バス同士のフェーダーの動作や主要なパラメーターの値を簡単に、連動 (ペアリング) させることができとても便利です。ペア解除も同様の操作になります。

**i** [SHIFT] ボタンを押しながら [METER] ボタンを押すことで、ディスプレイ画面をメーター表示にすることも可能です。



Audio1	Audio2	Audio3	Audio4	Audio5	Audio6	Audio7	Audio8
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
1	2	3	4	5	6	7	8

## 4.4 トラックの切り替え

先に述べたとおり、01X は 8 本のチャンネル・フェーダーが装備されています。Logic Pro 内のフェーダー群を全て操作する場合は、[BANK] ボタン (←→) で切り替えます。[BANK] ボタン (→) で切り替えてみましょう。オーディオ 9 ~ 16 に次はオーディオ 17 ~ 24 に、Logic Pro で設定されている数のオーディオ・トラックに切り替わることが確認できます。

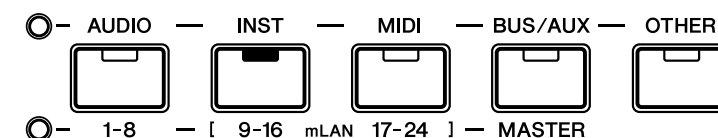


Audio9	Audio10	Audio11	Audio12	Audio13	Audio14	Audio15	Audio16
0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	3	4	5	6	7	8

## 4.5 レイヤーの切り替え

01X で扱えるのは、オーディオ・フェーダーに限りません。オーディオ・インストゥルメント・フェーダー、バス・フェーダーなど、Logic Pro 内で設定されている全てのフェーダー・オブジェクトをはじめ、外部 MIDI 音源を扱う MIDI トラックも操作することが可能です。その切り替えは、MIXER/LAYER で行います。次々に切り替えてみましょう (図はオーディオ・インストゥルメント・フェーダーに切り替えた様子)。

### MIXER/LAYER



Instr1	Instr2	Instr3	Instr4	Instr5	Instr6	Instr7	Instr8
0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	3	4	5	6	7	8

## AUDIO=

オーディオ・フェーダー

## INST=

オーディオ・インストゥルメント・フェーダー、ReWire チャンネル・フェーダー

## MIDI=

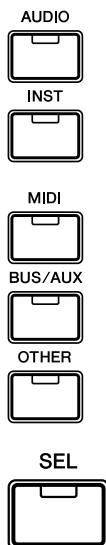
外部 MIDI 音源を扱うトラック・フェーダー

## BUS/AUX=

バス・フェーダー/オグジュアリー・フェーダー/マスター・フェーダー

## OTHER=

インプット・フェーダー



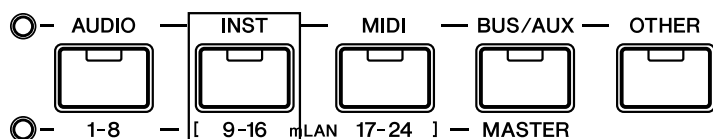
- ①例えば、オーディオ・インストゥルメント・フェーダー 1 を選択する場合、MIXER/LAYER で、[INST] ボタンを押し、1 の [SEL] ボタンを押します。練習してみましょう。

## 4.6 インストゥルメントの設定

そろそろ、オーディオ・インストゥルメントを使用して、音を出してみましょう。

- ① REMOTE モードの状態、MIXER/LAYER セクションの [INST] ボタンを押します。

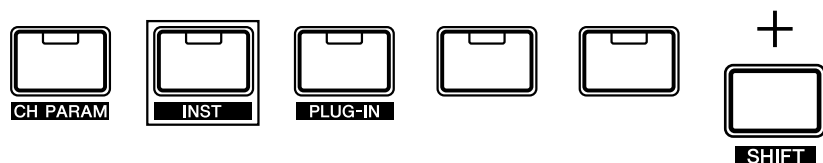
### MIXER/LAYER



- ② 1 の [SEL] ボタンを押し、オーディオ・インストゥルメント・フェーダー 1 を選択します。



- ③次に、[SHIFT] ボタンを押しながら、PAGE セクションの [INST] ボタンを選択します。



- ④すると、オーディオ・インストゥルメントを選択するモードになります。ディスプレイを確認すると、「--」表示になっていることが確認できます。

Inst1	Inst2	Inst3	Inst4	Inst5	Inst6	Inst7	Inst8
--	--	--	--	--	--	--	--
1	2	3	4	5	6	7	8

- ⑤チャンネルノブ 1 を操作することで、オーディオ・インストゥルメントが選択可能になります。3 番目に表示される ESM Mono を選択してみましょう。ESM と表示され点滅状態になります。チャンネルノブ 1 を押し、選択を確定します。



Instrument			Instr4	Instr5	Instr6	Instr7	Instr8
ES M Mono			--	--	--	--	--
1	2	3	4	5	6	7	8



- ⑥ ES Mono のパラメータ全てが、ディスプレイ上に表示されることが確認できます。これは、Logic Control プロトコルを採用しているコントロール・サーフェースのみが行えるファンタスティックなアクションなのです。

Glide	Octave	Mix	Cutoff	Res	FltrDC	FltrInt	FltrVI
0.000	16	0%	59.842	0.000%	1.0 ms	0%	0%
1	2	3	4	5	6	7	8

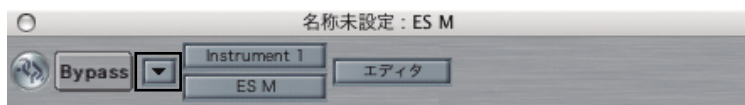
- ⑦それでは、チャンネルノブ 5 を操作し、レゾナンスがコントロールされることを確認しましょう。感動です！

Glide	Octave	Mix	Cutoff	Res	FltrDC	FltrInt	FltrVI
0.000	16	0%	59.842	5.511%	1.0 ms	0%	0%
1	2	3	4	5	6	7	8





- ⑧ ES Mono のプリセット (▼) ボタンをクリック・ホールドし、#Factory 1 中の teebee01 を選択してチャンネルノブ 5 をグリグリ操作し、レゾナンスの上げ・下げを行ってみましょう。



- ⑨ 01X のチャンネルノブはロータリー・エンコーダーを採用しているため、微妙なニュアンスもコントロールすることができるのです。



- ⑩ 次に、カットオフ・フリーケンシーをコントロールしてみましょう。チャンネルノブ 4 の Cutoff をコントロールしてみます。

Glide	Octave	Mix	Cutoff	Res	FltrDC	FltInt	FltrVI
0.000	16	0%	47.244	5.511%	1.0 ms	0%	0%
1	2	3	4	5	6	7	8



- ⑪ ES Mono の操作可能なパラメータは全部で 16 あります。そのため一つディスプレイ・ページには収まりません。この場合、DISPLAY [アップ/ダウン] ボタン (↑↓) でページを切り替えます。↓ ボタンを押し、ページを進めます。すると、ディスプレイに 2/2 と表示され、ES Mono の全てのパラメータが 01X でコントロールできることが確認できます。

DISPLAY



Res	FltrDC	FltInt	FltrVI	VolDcy	VIVelo	Ovrdrv	Volume
5.511%	1.0 ms	0%	0%	977.00	0%	0%	0.000
1	2	3	4	5	6	7	8

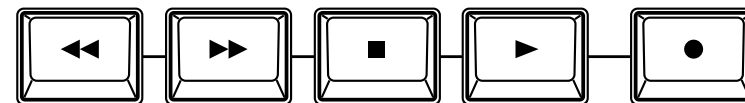
## 4.7 MIDI のレコーディング

次は、MIDI のレコーディングを行ってみましょう。

01X のトランスポートの [REC] ボタンを押し、ベース・フレーズをレコーディングしてみましょう。

レコーディングが終了したら、[Stop] ボタンを押し終了します。

Stop ボタンを 2 回押すことで、曲の先頭に戻ります。[Play] ボタンを押して、再生してみましょう。



## 4.8 オートメーションのレコーディング

01X は Logic Pro のトラック・オートメーション機能にも対応しています。先ほどシンセ・ベースのフレーズをレコーディングしたトラックに対してオートメーション・データをレコーディングしてみましょう。

- ① まず、インストゥルメント・トラック 1 を SEL ボタンで選択します。

SEL



- ② 次に、01X の AUTO R/W を押します。ON 1 ボタンを押し、オートメーションのモードを切り替えます。すると、以下の順にオートメーション・モードが切り替わります。

AUTO R/W



Off= 消灯 / Latch= 赤 / Touch= 黄 / Read= 緑に切り替わります。

ON





**i** オートメーション・データのレコーディングは、Latch か Touch になります。

Touch は、主に部分修正などを行う場合に選択します。既にオートメーション・データが存在する場合、そのデータが優先され、フェーダー操作を行った場所のみデータが記録されます。操作が終わると自動的に以前のデータが引き継がれます。

Latch では、フェーダーを離れた時の値で、上書きされていきます。

一番最初のオートメーションをレコーディングする場合は、どちらを選択してもかまいません。

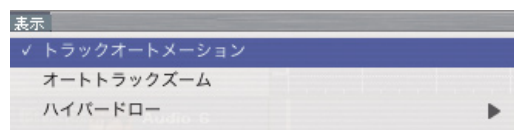
Read は記録されたオートメーション・データをプレイバック時に反映するモードで、Off は例えばオートメーション・データが記録されていても無視するモードです。

② Latch モード ( 赤 ) に設定します。

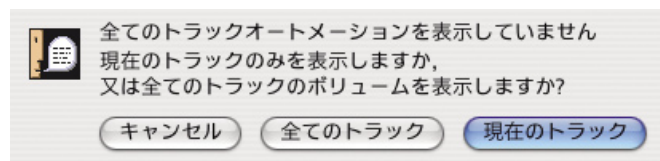
ON



③ オートメーション・データをリアルタイムに確認するために、Logic Pro のアレンジ・ウィンドウの表示メニューからトラック・オートメーションを選択し、オートメーション・モードに設定します。



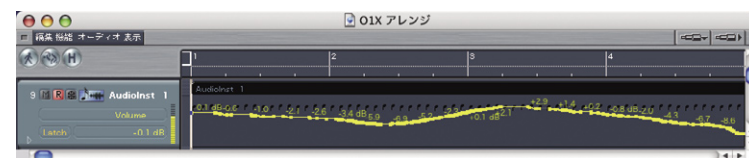
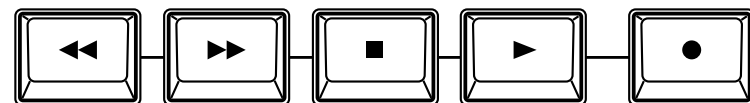
④ オートメーションの設定を確認するダイアログが表示されます。全トラックを選択した場合は、全てのトラックにボリューム情報が表示されます。また、現在のトラックを選択した場合は、選択したトラックのみにボリューム情報が表示されます。ここでは、現在のトラックを選択します。



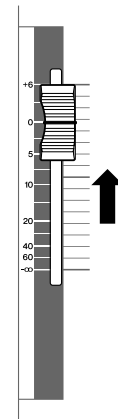
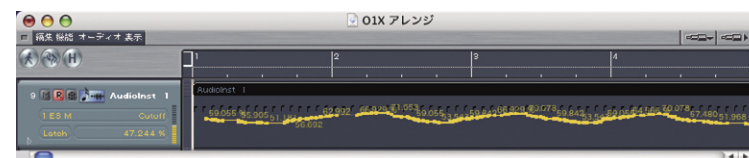
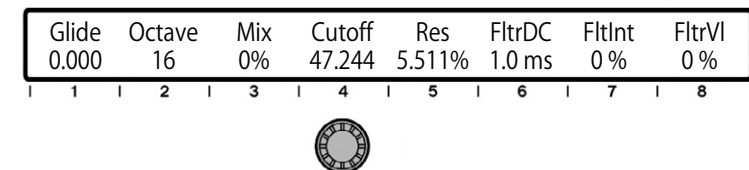
⑤ まず、Fader 1 を使用してボリュームのオートメーションをレコーディングしてみましょう。

**i** オートメーションのレコーディング時にはレコーディング・ボタンを押す必要はありません。プレイ・ボタンを押すだけで、レコーディングが開始されます。

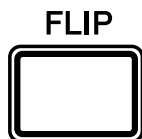
それではプレイ・ボタンを押してレコーディングしてみましょう。



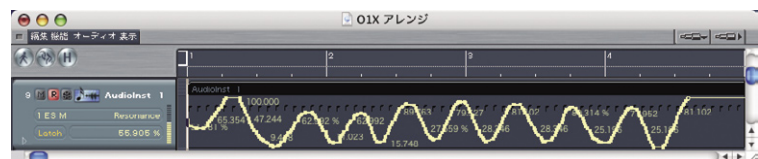
⑥ さらに、ES Mono の Cutoff のパラメータを操作して、音色の変化をチャンネルノブ 4 の Cutoff をコントロールしてレコーディングしてみましょう。



⑦今度は Resonance もあわせてコントロールしてみましょう。今回は、チャンネルノブではなく、フェーダーでコントロールを行います。まず、[FLIP] ボタンを押します。この [FLIP] ボタンにより、チャンネルノブでコントロールする内容を、フェーダーで操作することが可能になります。



それでは、Fader5 を操作し、Resonance のオートメーションをレコーディングしてみましょう。レコーディングが終了したら忘れずに [FLIP] ボタンを解除します。

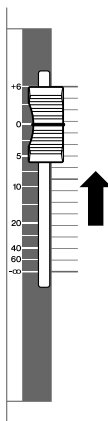
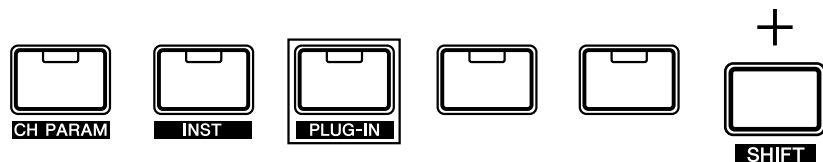


① 01X はソフトウェア・インストゥルメントのエディターとしても機能します。クリエイティビティーが増幅することでしょう。また、Logic Pro 6 内蔵のインストゥルメントのみならず、AudioUnits のインストゥルメントも操作することもできます。

## 4.9 プラグイン・エフェクトのインサート

01X は、インストゥルメントのみならず、プラグイン・エフェクトのインサート、及びコントロールも行うことができます。

① 先ほどレコーディングを行ったインストゥルメント・トラックに対して、プラグイン・エフェクトを設定します。まず、[SHIFT] ボタンを押しながら、PAGE セクションの [PLUG IN] ボタンを 2 回押し、プラグインをインサート可能な状態にします。



Instr1	Instr2	Instr3	Instr4	Instr5	Instr6	Instr7	Instr8
--	--	--	--	--	--	--	--
1	2	3	4	5	6	7	8

② チャンネルノブ 1 を操作し、エフェクトを選択します。ここでは、Tape Delay を選択します。インストゥルメントの設定時と同様に、Tape Delay を選択し、チャンネルノブ 1 を押します。



Insert 1	Plug-in		Instr4	Instr5	Instr6	Instr7	Instr8
Tape Delay (m/m)			--	--	--	--	--
1	2	3	4	5	6	7	8

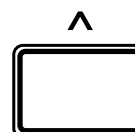


③ すると、ディスプレイ上に Tape Delay のパラメータが表示されたことが確認できます。

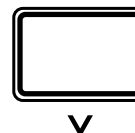
Mix	DiCors	DiFine	Fb	HiCut	LowCut	SnTTmp	Note
50%	500	0.000	30 %	3900Hz	410 Hz	Sync	4
1	2	3	4	5	6	7	8

④ DISPLAY [ アップ / ダウン ] ボタン ( ↑ ↓ ) でページを切り替えます。↓ ボタンを押してページを進めます。すると、ディスプレイに 2/2 と表示され、Tape Delay の全てのパラメータが 01X でコントロールできることが確認できます。

DISPLAY



Groove	Smooth	FltRtR	FltInt	LFOSpd	LFOLnt	Freeze	DiTemp
50	40 ms	0.0 Hz	0 %	0.20Hz	0 %	OFF	120.0
1	2	3	4	5	6	7	8



⑤ DISPLAY [ アップ / ダウン ] ボタン ( ↑ ↓ ) の ↑ ボタンを押して 1 ページ目に戻ります。チャンネルノブ 8 のディレイ・ノートを変更してみましょう。

Mix	DiCors	DiFine	Fb	HiCut	LowCut	SnTTmp	Note
50%	500	0.000	30 %	3900Hz	410 Hz	Sync	16
1	2	3	4	5	6	7	8



## 4.10 ディスプレイの表示モードの切り替え

ここでは、01X のディスプレイの表示方法を解説します。  
01X のディスプレイの表示方法は、以下のとおりになります。

### ■トラック表示とグローバル表示

トラック表示は、アレンジ・ウィンドウのトラック配列と同一の表示を行います。

例えば、図のようにアレンジ・ウィンドウ上にオーディオ・トラックが4トラックと、インストゥルメント・トラックが4トラックずつ設定されている場合、01X も同一の表示になります。01X での設定は、MIXER/LAYER で [AUDIO]、[INST]、[MIDI]、[BUS/AUX]、[OTHER] の各ボタンが何も押されていない状態です。



Audio1	Audio2	Audio3	Audio4	Instr1	Instr2	Instr3	Instr4
0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	3	4	5	6	7	8

❗ 初期状態では、01X はトラック表示になっています。

グローバル表示は、ソング内で設定されているオブジェクト分のトラックを属性別に表示します。例えば、MIXER/LAYER で [AUDIO] ボタンを押すとソング内で設定されているオーディオ・オブジェクト分のトラックを表示します。



Audio1	Audio2	Audio3	Audio4	Audio5	Audio6	Audio7	Audio8
0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	3	4	5	6	7	8

❗ トラック表示とグローバル表示の違いは、Logic Pro のトラック・ミキサーの Global ボタンの On/Off の表示状態と同様です。

表示は8つのフェーダー・バンクごとの切り替えになります。バンクの切り替えは、[BANK] ボタンで行います。



❗ グローバル表示から、トラック表示に切り替えるには、MIXER/LAYER で選択しているボタンを再度押すことで、トラック表示に切り替わります。

### ■マルチ・チャンネル表示とチャンネル・ストリップ表示

マルチ・チャンネル表示は、全体のトラックを見渡しながらミキシングを行う場合に有効な表示方法です。

チャンネル・ストリップ表示は、選択トラックの内容を確認する場合に有効な表示方法です。

❗ 初期状態では、01X はマルチ・チャンネル表示になっています。

マルチ・チャンネル表示とチャンネル・ストリップ表示で、エフェクトをインサートしてみましょう。

### ■マルチ・チャンネル表示のエフェクトのインサート

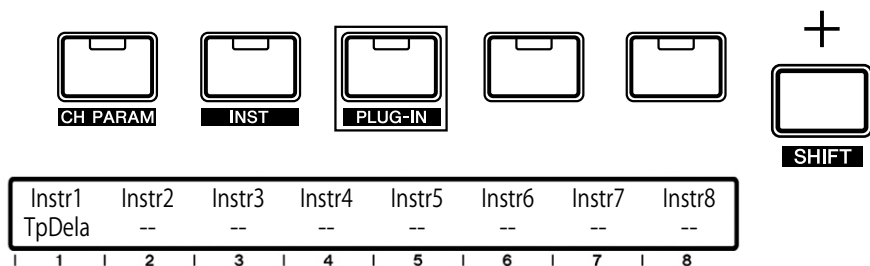
再び、さきほど使用した ES Mono と Tape Delay をインサートしたトラックに SilverVerb をインサートしてみましょう。

① MIXER/LAYER で [INST] ボタンを押し、インストゥルメント・トラック 1 を [SEL] ボタンで選択します。

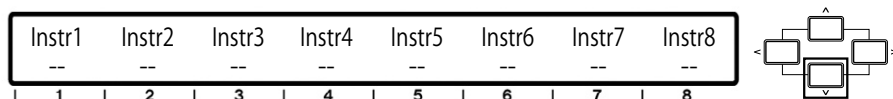


Instr1	Instr2	Instr3	Instr4	Instr5	Instr6	Instr7	Instr8
ES M	--	--	--	--	--	--	--
1	2	3	4	5	6	7	8

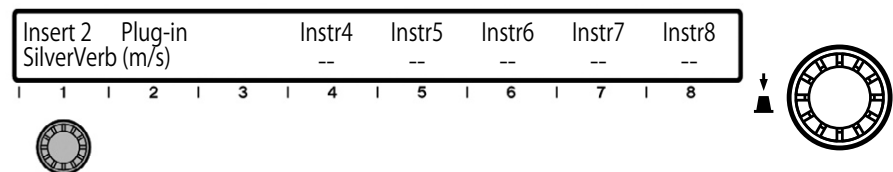
② [SHIFT] ボタンを押しながら、PAGE セクションの [PLUG IN] ボタンを押します。プラグイン・インサート・スロット1に TapeDelay がインサートされていることが確認できます。



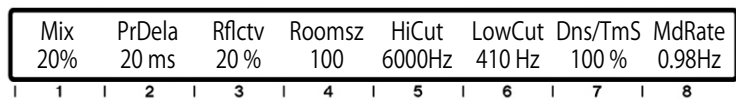
③ カーソル・ボタンの ↓ ボタンを 1 回押し、スロット 2 に切り替えます。



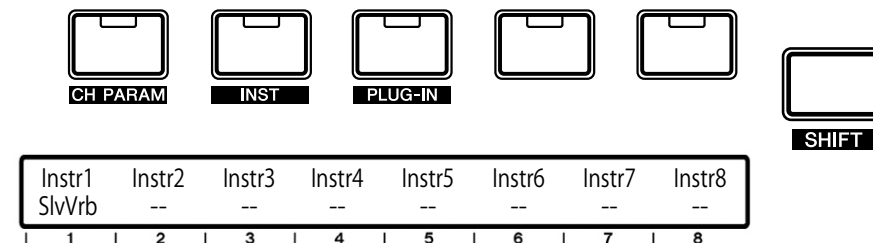
④ チャンネルノブ 1 を操作し、エフェクトを選択します。ここでは、SilverVerb を選択します。TapeDelay の設定時と同様に、SilverVerb を選択し、チャンネルノブ 1 を押します。



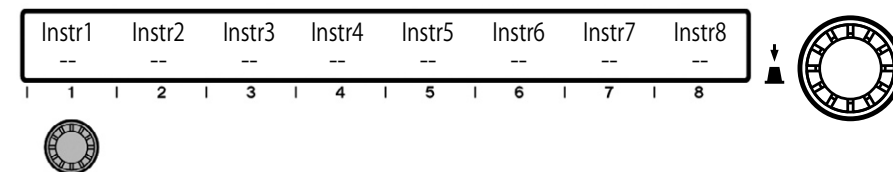
⑤ すると、ディスプレイ上に SilverVerb のパラメータが表示されることが確認できます。



⑥ 今度は、インサートした SilverVerb を外してみましょう。まず、[SHIFT] ボタンを押しながら、PAGE セクションの [PLUG IN] ボタンを押します。



⑦ 次に、チャンネルノブ 1 を左に回し、「--」を選択し、チャンネルノブ 1 を押します。



⑧ SilverVerb のインサートが外れたことが確認できます。

## ■チャンネル・ストリップ表示のエフェクトのインサート

再び、さきほど使用した ES Mono と Tape Delay をインサートしたトラックに SilverVerb をインサートしてみましょう。

- ① MIXER/LAYER で [INST] ボタンを押し、インストゥルメント・トラック 1 を [SEL] ボタンで選択します。

Instr1	Instr2	Instr3	Instr4	Instr5	Instr6	Instr7	Instr8
ES M	--	--	--	--	--	--	--
1	2	3	4	5	6	7	8

- ② [SHIFT] ボタンを押しながら、PAGE セクションの [PLUG IN] ボタンを 2 回押し、チャンネル・ストリップ表示に切り替えます。Ins1Pl、Ins2Pl、Ins3Pl... と表示されます (これは、プラグイン・スロットの 1、2、3 スロットを意味します)。



Ins1Pl	Ins2Pl	Ins3Pl	Ins4Pl	Ins5Pl	Ins6Pl	Ins7Pl	Ins8Pl
TpDela	--	--	--	--	--	--	--
1	2	3	4	5	6	7	8

- ③ Ins2Pl に SilverVerb をインサートしましょう。チャンネルノブ 2 を操作し、エフェクトを選択します。ここでは、SilverVerb を選択します。TapeDelay の設定時と同様に、SilverVerb を選択し、チャンネルノブ 2 を押します。

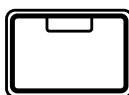
Ins1Pl	Ins2Pl	Ins3Pl	Ins4Pl	Ins5Pl	Ins6Pl	Ins7Pl	Ins8Pl
TpDela	SlvVrb	--	--	--	--	--	--
1	2	3	4	5	6	7	8



- ④すると、ディスプレイ上に SilverVerb のパラメータが表示されたことが確認できます。

- i** 全体の操作に慣れるまで練習してみましょう。[SHIFT] ボタンを押しながら、PAGE セクションのボタンを 1 回押すとマルチ・チャンネル表示。2 回押すとチャンネル・ストリップ表示ということになります。

SEL



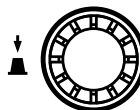
SHIFT



+



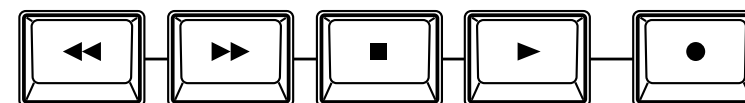
SHIFT



## 第 5 章

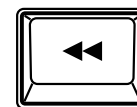
## 5 その他の操作

### 5.1 トランスポート・セクション



#### [リワインド] ボタン

ソングを巻き戻しするボタンです。巻き戻し中に繰り返し押し続けると、巻き戻しが加速されます。逆に [フォワード] ボタンを押すとゆっくりになり、繰り返し押し続けると次第にゆっくりになって止まり、今度は逆方向に進む (早送り) ようになります。[STOP] ボタンを押すと巻き戻しが止まります。[ダイヤル] を使っても巻き戻しを停止できます。



- i** マーカー・モードであれば、[リワインド] ボタンを押すとソング・ポジションが直前のマーカー位置になります。

- i** ナッジ・モードであれば、[リワインド] ボタンを押すと、ナッジ設定モードで指定した単位分、オブジェクトが左に移動します。

#### [フォワード] ボタン

ソングを早送りするボタンです。早送りに中に繰り返し押し続けると、早送りが加速されます。逆に [リワインド] ボタンを押すとゆっくりになり、繰り返し押し続けると次第にゆっくりになって止まり、今度は逆方向に進む (巻き戻し) ようになります。[ストップ] ボタンを押すと早送りが止まります。[ダイヤル] を使っても早送りを停止できます。



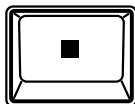
- i** マーカー・モードであれば、[フォワード] ボタンを押すとソング・ポジション・ラインが直後のマーカー位置になります。

- i** ナッジ・モードであれば、[フォワード] ボタンを押すと、ナッジ設定モードで指定した移動の単位分、オブジェクトが右に移動します。

**i** 繰り返し範囲の先頭や末尾にマーカーを置いておくとう便利です。前述の「リワインド」ボタン、「フォワード」ボタンでマーカー間を移動すれば SPL の位置も変わり、自動的に繰り返し範囲が隣接するマーカー間に変わります。さまざまなボタンの組み合わせを試みてください。

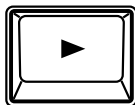
### 「ストップ」ボタン

トランスポート機能の全てを停止します。もう一度「ストップ」ボタンを押すとソングの先頭に戻ります。また、サイクル・モードならば直近のサイクル範囲の先頭に戻ります。「ストップ」ボタンを繰り返し押し続けると、停止した時点の位置と先頭位置を交互に行き来できます。



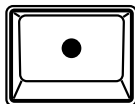
### 「プレイ」ボタン

現在のソング位置から再生します。繰り返しモードならば、もう一度押し続けると繰り返し範囲の先頭から再び再生されます。



### 「レコード」ボタン

選択された MIDI トラック、オーディオ・トラック、オーディオ・インストゥルメント・トラックに対し、録音を始めます。



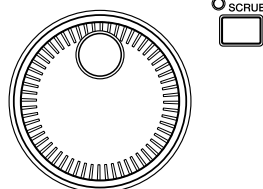
「ダイヤル」および「SCRUB」ボタンは、トランスポート部のさまざまな機能と組み合わせて、ソング上の位置決めに使えます。使い方は、単にダイヤルを回すだけです。スクラブ・モードを切り替えると、「ダイヤル」の動作が変わります。

#### ・「SCRUB」モードがオフの場合：

「ダイヤル」を回すとソング・ポジション・ラインが動きます。

#### ・「SCRUB」モードがオンの場合：

「ダイヤル」を回すとトラック上の音声を断片的に聴きながらソングの位置決めをすることができます。

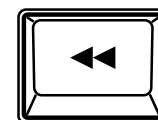


## 5.3 MARKER ボタン

マーカーの生成や削除、マーカー位置へのジャンプなどに使います。マーカー・モードには、「マーカー実行モード」、「マーカー設定モード」の2つのモードがあります。

### 5.3.1 マーカー実行モード

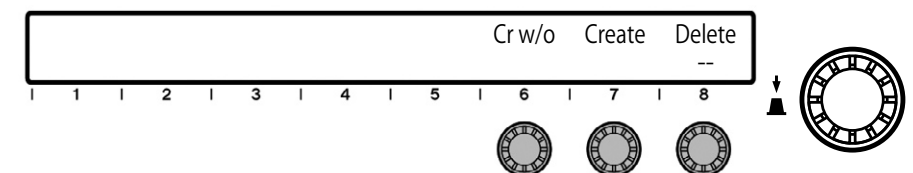
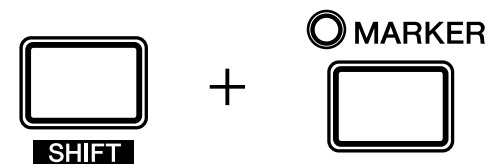
「MARKER」ボタンを押すと「マーカー実行モード」に入ります。このモードでは、既にマーカーが設定されている場合、「FAST FWD」ボタン、「REWIND」ボタンの動作が変わり、前後のマーカー位置にソング・ポジションが飛ぶようになります。



もう一度「MARKER」ボタンを押すと通常の動作に戻ります。このモードでは、マーカー単位でソング・ポジションを設定する（飛ばす）ことが可能です。尚、「チャンネル・ノブ」は通常どおりの目的で使えます。

### 5.3.2 マーカー設定モード

「SHIFT」ボタンを押しながら「MARKER」ボタンを押すと「マーカー実行モード」に入ります。ディスプレイには3つの機能が表示され、その各機能は「チャンネル・ノブ」で実行できます。





• [チャンネル・ノブ 6] < Cr w/o >

マーカーを生成します。小節線の位置に揃えることはなく、自由な位置にマーカーを生成します。

• [チャンネル・ノブ 7] < Create >

マーカーを、一番近い小節線の位置に生成します。

• [チャンネル・ノブ 8] < Delete >

ソング・ポジションがある位置のマーカーを削除します。

それぞれの [チャンネル・ノブ] ボタンを押すと、現在のソング・ポジション位置にマーカーを生成する、あるいは削除することができます。

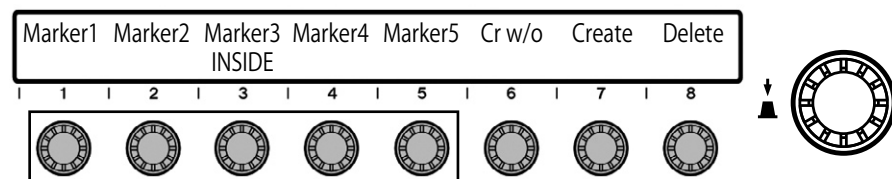
**i** マーカーの生成／削除操作には、[ダイヤル] を組み合わせて使うと便利です。ダイヤルを回して位置を合わせ、該当する機能の [チャンネル・ノブ] ボタンを押してください。

**i** 大雑把に位置を決めるだけならば、単にダイヤルでソング・ポジションを動かせばよいでしょう。

**i** 細密に位置決めを行う場合は、[SCRUB] ボタンを押してからダイヤルでソング・ポジションを動かしてください。

**i** もう一度 [MARKER] ボタンを押すと、マーカー設定モードを抜けることができます。

**i** マーカーを設定することにより、1～5のマーカーは各々の [チャンネル・ノブ] で各マーカーに飛ばすことができます。設定されたマーカー部分は < INSIDE > と表示されます。



**i** [MARKER] モードと [NUDGE] モード (EDIT ボタン) は専用モードとして作用します。一方のモードを有効にすると他方は自動的に無効になります。

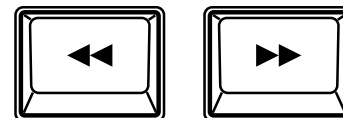
## 5.4 EDIT ボタン

リージョン、シーケンス、イベントを選択しておき、[EDIT] ボタンで位置を微調整できます (ナッジ操作)。

ナッジ・モードには、「ナッジ実行・モード」、「ナッジ設定・モード」の2つのモードがあります。

### 5.4.1 ナッジ実行・モード

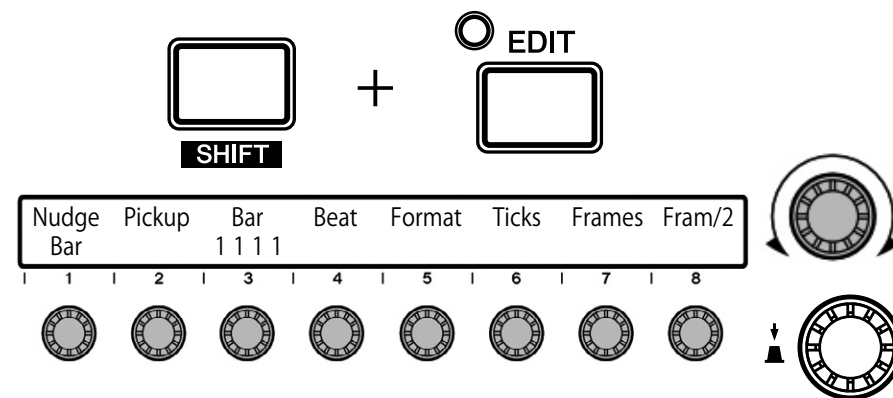
[EDIT] ボタンを押すと [フォワード] ボタン、[リワインド] ボタンの動作が変わり、リージョン、シーケンス、イベントの位置を、ナッジ設定モードで定義した単位で微調整できるようになります。もう一度 [EDIT] ボタンを押すと通常の動作に戻ります。



**i** このモードでは、オブジェクトの位置を微調整できますが、[チャンネル・ノブ] は通常どおりの目的で使えます。

### 5.4.2 ナッジ設定・モード

[SHIFT] ボタンを押しながら [EDIT] ボタンを押すと「ナッジ設定モード」に入ります。ディスプレイに8つの機能が表示され、その各機能は [チャンネル・ノブ] で実行できます。



• [チャンネル・ノブ 1] < Nudge >

[リワインド]、[フォワード] ボタンを押すごとに、選択されたオブジェクトが前後に動く単位を設定します。

• [チャンネル・ノブ 2] < Pickup >

現在ソング・ポジションがある位置に移動します。

• [チャンネル・ノブ 3] < Bar >

1 小節単位で動かすよう設定します。

• [チャンネル・ノブ 4] < Beat >

拍子の単位（拍子記号の分母）単位で動かすよう設定します。

• [チャンネル・ノブ 5] < Format >

ソングのフォーマット値（サブ・ディビジョン、1/16 など）単位で動かすよう設定します。

• [チャンネル・ノブ 6] < Ticks >

ティック単位で動かすよう設定します。

• [チャンネル・ノブ 7] < Frames >

SMPTE のフレーム単位で動かすよう設定します。

• [チャンネル・ノブ 8] < Fram/2 >

SMPTE フレームの 1/2 単位で動かすよう設定します。

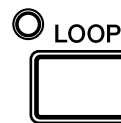
**i** カーソル・ボタンは、オブジェクト選択の便宜のため、コンピューター側のカーソル・キーの代わりに使えるようになっています。

**i** もう一度 [EDIT] ボタンを押すと、ナッジ設定モードを抜けることができます。

## 5.5 LOOP ボタン

サイクル（繰り返し）モードを切り替えるボタンです。初期状態では、先頭 2 つのサイクル・マーカーの間が繰り返し範囲として設定されています。

それ以降のマーカーは、サイクル範囲を延長する際の区切りとして利用できます。



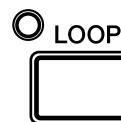
### 5.5.1 サイクル実行・モード

次のように操作することで、サイクル・マーカーで定義された繰り返し範囲内の、ある点に位置付けることができます。

① [MARKER] ボタンを押して、マーカーをアクティブ化してください。



② [LOOP] ボタンを押し、サイクル・モードをアクティブにします。



③ [フォワード] ボタンを押します。すると、次のマーカー・ポイント間に、サイクル範囲が移動します。

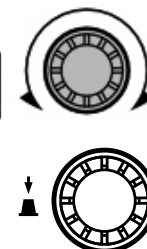
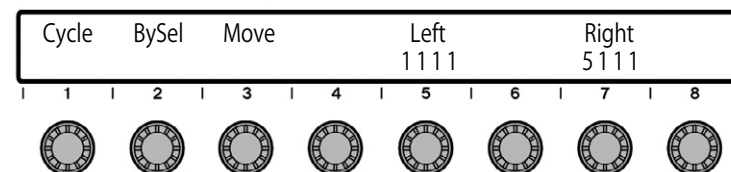
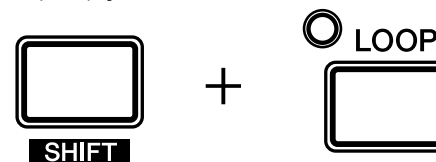


④ [リワインド] ボタンを押します。すると、前のマーカー・ポイント間に、サイクル範囲が移動します。



### 5.5.2 サイクル設定・モード

[SHIFT] ボタンを押しながら [LOOP] ボタンを押すと、サイクル表示モードになります。



### • [チャンネル・ノブ 1] < Cycle >

サイクルのオン／オフ状態を表示、設定できます。([LOOP] ボタンを押すことと同様です)。

### • [チャンネル・ノブ 2] < BySel >

アレンジ・ウィンドウで選択されたリージョンまたはシーケンスを、サイクル範囲として設定します。

### • [チャンネル・ノブ 3] < Move >

サイクル範囲を移動します。[チャンネル・ノブ]を回して、「カチッ」という音になるごとに、1小節ずつ動きます。

サイクル範囲の先頭および末尾が、ディスプレイのうち、[チャンネル・ノブ 5～7] の間の部分に表示されます。

Cycle	BySel	Move	Left	Right
			1111	5111
1	2	3	4	5
6	7	8		

• [チャンネル・ノブ 5] を押すと、現在のソング位置がサイクル範囲の先頭になります。


• [チャンネル・ノブ 5] を回すと、サイクル範囲の先頭が小節単位で動きます。

• [チャンネル・ノブ 6] を回すと、サイクル範囲の先頭が拍（拍子の分母）単位で動きます。

• [チャンネル・ノブ 7] を押すと、現在のソング位置がサイクル範囲の末尾になります。

• [チャンネル・ノブ 7] を回すと、サイクル範囲の末尾が小節単位で動きます。

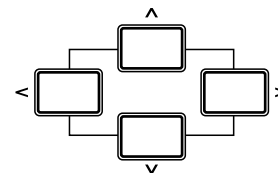
• [チャンネル・ノブ 8] を回すと、サイクル範囲の末尾が拍（拍子の分母）単位で動きます。

 [PAGE] セクションのボタン群のいずれかを押すと、通常のパラメータ設定 ([PAGE] セクション) モードに戻ります。

## 5.6 カースル・ボタン

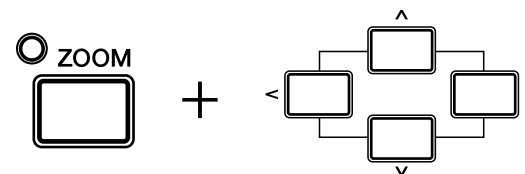
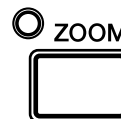
[カーソル] ボタンは、アレンジ・ウィンドウでは、縦方向ボタンではトラックの選択を行い、横方向ボタンでは、リージョンあるいはシーケンスの選択を行います。

各 MIDI エディタ・ウィンドウでは、横方向ボタンで、ノート・イベントの選択を行います。



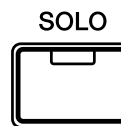
## 5.7 ズーム・ボタン

[ZOOM] ボタンを押すと拡大 / 縮小モードになります。[カーソル] ボタンは、現在アクティブなウィンドウの、上下あるいは左右の拡大率を調整するボタンとして機能します。



## 5.8 ミュートとソロ

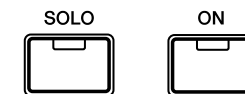
[SOLO] ボタンを押すことで、各チャンネル・セクションの [ON] ボタンはソロ設定・モードになります。[ON] ボタンが押されている場合、該当するチャンネルはソロに設定されます。また、[SOLO] ボタンが設定されていない場合、[ON] ボタンはミュートとして機能します。



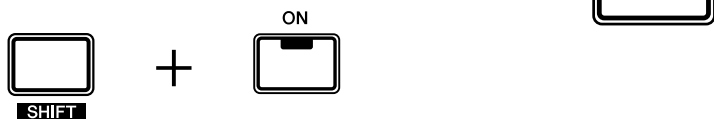
### ■ [ON] ボタンをソロ設定として機能させる場合



### ■ [ON] ボタンをソロ設定として機能させる場合



1 ソロ・モードが有効になっている状態で、[SHIFT] ボタンを押しながら、ソロ設定されているトラックの [ON] ボタンを押すことで、ソロ設定されている他のトラックも一斉解除されます。



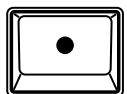
## 5.9 REC RDY ボタン (レコーディング設定)

[REC RDY] ボタンを押すことで、各チャンネル・セクションの [ON] ボタンはレコーディング待機設定・モードになります。



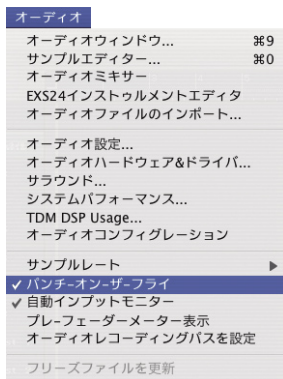
### ■レコーディング

[レコーディング] ボタンを押すことで、レコーディング待機設定されているトラックに対し、レコーディングが開始されます。

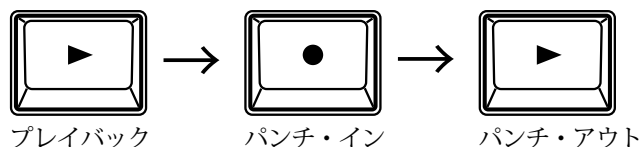


### ■パンチ・イン/アウト

パンチ・イン/アウトを行う場合は、まず、Logic Pro のオーディオメニュー内の [パンチ・オン・ザ・フライ] にチェックを入れます。



[プレイ] ボタンを押し、再生を開始します。[レコーディング] ボタンを押すことでパンチ・インし、[プレイ] ボタンを押すことで、パンチ・アウトされます。



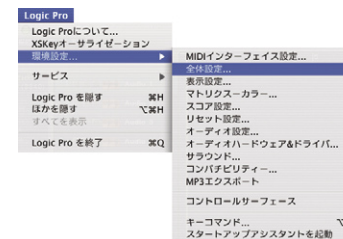
## 5.10 SAVE ボタン (保存)

[SAVE] ボタンは「保存」コマンドを実行します。初回保存時には、保存ダイアログが表示されます。保存先を指定し、保存します。ソング内で編集処理が施された後は [SAVE] ボタンのランプが点灯し、保存待機状態になります。[SAVE] ボタンを押すことで、保存コマンドが実行されます。

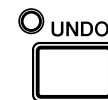


## 5.11 UNDO ボタン (取り消し)

[UNDO] ボタンは「取り消し」コマンドを実行します。取り消し可能な回数は、「Logic Pro」メニュー内の「環境設定」の「全体設定」内の「取り消し回数」で行います。

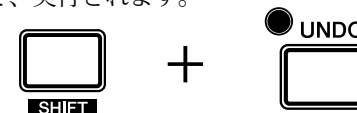


ソング内で編集処理が施された後に [UNDO] ボタンを押すと、取り消しコマンドが実行されます。



### ■消去取り消し (REDO)

取り消し・コマンドが実行後、[UNDO] ボタンが点灯し、[UNDO] ボタンは「消去取り消し (REDO)」コマンド待機状態になります。消去取り消し (REDO)・コマンドは、[SHIFT] ボタンを押しながら、[UNDO] ボタンを押すことで、実行されます。



## 第 6 章

### 6 01X ミキサーの活用

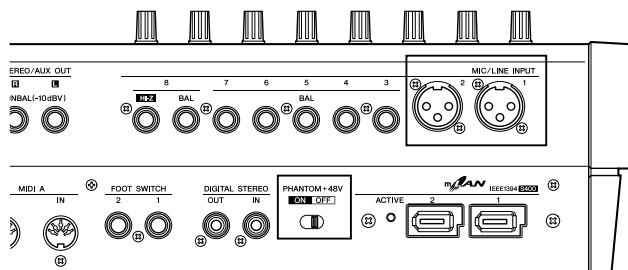
01X には、フルスペックのデジタルミキサーが装備されています。Logic Pro と共に、この高品位なデジタルミキサー機能を最大限に活用することで、従来のオーディオデバイスでは不可能であったより快適な製作環境を構築できるのです。特殊な設定を行わなくても 01X 本体でレコーディング時のダイレクトモニタリングが可能であり、コンピュータの CPU への余分な負荷を大幅に軽減し、安定したミキシングを実現します。

シンプルなケースの一例として、マイクとギターの録音を例にとつて具体的な活用法を紹介しましょう。

#### 6.1 マイクの接続と設定

##### ■コンデンサーマイクの接続

接続するマイクが、コンデンサーマイクの場合には、01X のインプット 1、もしくはインプット 2 にマイクを接続します。この後、01X バックパネルに配置された「PHANTOM+48」スイッチを ON にします。これで、コンデンサーマイクの使用準備が整いました。



**i** マイクを 01X に接続する時には、接続するインプットのゲインが下がっている事を確認してください。また、ファンタム電源を ON にする前に、すべてのケーブルの接続とマイクのスイッチの調整を行ってください。電源が接続されている間はマイクのケーブルを絶対にはずさないでください。

##### ■ダイナミックマイクの接続

接続するマイクが、ダイナミックマイクの場合には、01X のインプット 3～7 に接続すると良いでしょう。ただし、インプット 1, 2 を使用する場合には、01X バックパネルに配置された「PHANTOM+48」スイッチを OFF にします。

これで、ダイナミックマイクの使用準備が整いました。

**i** ファンタム電源のスイッチは、インプット 1、2 で共通です。従って、コンデンサーマイクとダイナミックマイクを、インプット 1、2 で同時に使用することはできません。

##### ■インプットレベルの調整

最良の録音結果を得るために、インプットレベルの調整はとても重要です。一般的には、チャンネルフェーダーを 0db 付近にセットし、マイクから入力される信号の音が割れない程度の大きさまでゲインノブをゆっくりと回しながら調整します。



インプットレベルを 01X 本体で確認するには、[SHIFT] ボタンを押しながら [METER] ボタンを 2 回押し、レベルメーターの横表示を選択します。次に、DISPLAY[アップ/ダウン] ボタン (↑↓) でインプットチャンネルの入力レベル (横表示) にページを切り替えます。(この時、最後のページに表示される INPUT METER POINT に "PRE-EQ" が選択されていることを確認してください。初期状態は "PRE-EQ" になっています。)



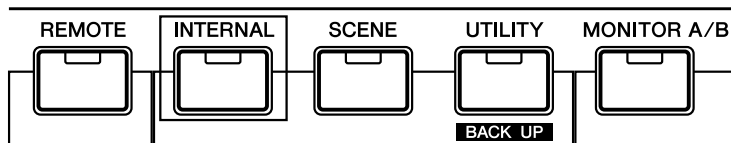
#### 6.2 パンの設定とペアリング

複数のマイクでコーラス録りをする時などには、あらかじめ各マイクのパンやペアリングを設定しておく作業が効率よく行えます。たとえば、インプット 1 と 2 にマイクを接続し、チャンネル 1 のパンを左端に、チャンネル 2 のパンを右端に設定すればオリジナルのステレオイメージが維持されるわけです。

## ■パンの設定

① MODE セクションの [INTERNAL] ボタンを押します。

### MODE



②次に [SEL] ボタンを押して PAN を設定したいチャンネルを選択します。チャンネル1の [SEL] を押します。

③ PAGE セクションの [PAN] ボタンを押して、ディスプレイに PAN を表示させます。PAN が表示されないときは複数回ボタンを押します。

④では、チャンネル1のパンを操作してみましょう。まず、01Xのチャンネルノブ1を操作してみましょう。ディスプレイ表示がPanと表示されている状態から値表示に変わり、その値が表示されます。

CH1	CH2	CH3	CH4	CH5	CH6	CH7	CH8
L63	Pan	Pan	Pan	Pan	Pan	Pan	Pan
1	2	3	4	5	6	7	8



**i** NAME/VALUE ボタンを押すことで、ディスプレイ表示を常に値表示にすることも可能です。

PAN							
L63	CENTER	CENTER	CENTER	CENTER	CENTER	CENTER	CENTER
1	2	3	4	5	6	7	8

**i** PAGE セクションの [SELECTED CHANNEL] ボタンを押すと、セレクトッドチャンネルモードとマルチチャンネルモードを切り替えることができます。(表示例と表示が異なる場合には、[SELECTED CHANNEL] ボタンが点灯していないか確認してください。)



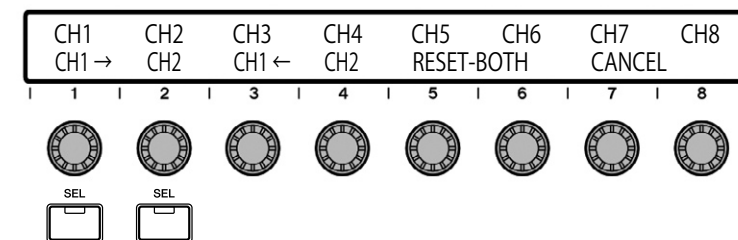
**i** セレクトッドチャンネルモードでは、[SEL] ボタンで選んだチャンネルに関するすべてのパンパラメーター値を確認したりエディットしたりできます。一方、マルチチャンネルモードでは、複数チャンネルに関する1つのパラメーター値を確認したりエディットしたりできます。

## ■ペアリング (ペア設定)

この機能を使えば、2つの並んだチャンネルをステレオのペアとして設定できるので、シンセサイザー、CD プレーヤーなどのステレオソースを使うときに大変便利です。

01X では、隣り合ったチャンネルの [SEL] ボタンを同時に2つ押すことで、奇数、偶数の順に隣り合うインプットチャンネル/AUX バス同士のフェーダーの動作や主要なパラメーターの値を簡単に、連動 (ペアリング) させることができます。ペア設定の解除も同様の操作になります。

①隣り合ったチャンネル1と2の [SEL] ボタンを同時に押します。



②ディスプレイに、「CH1 → CH2」、「CH1 ← CH2」、「RESET-BOTH」、「CANCEL」の表示がされるので、目的に応じて選択してください。録音前にペア設定するのであれば、「RESET-BOTH」を選んで始めから設定すると良いでしょう。フェーダーを1つ動かすと、ペア設定したもう一方も動くのを確認してください。また、1つのチャンネルのために設定したミキシングは、自動的にもう一方にも設定されます。

**i** ペア設定したチャンネルのフェーダーの両方を、同時に触って操作しないでください。両方同時に操作すると、モーターが故障するおそれがあります。

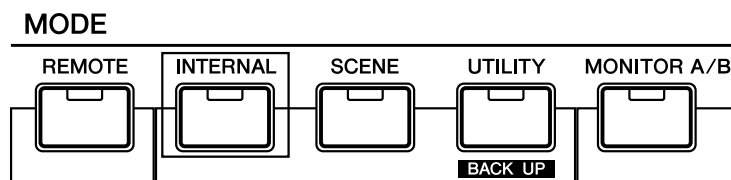


## 6.3 EQ をかける

EQとはイコライザーの略で、これによりオーディオの音質を変えます。01Xには4バンドのパラメトリックEQが各チャンネルに装備されているので、従来では不可能であった多彩な音作りが可能です。まず、接続されたマイクから入力された音声をモニターしながら、EQの調節を試みましょう。

**i** EQについては、録音のあとでも音作りができるので、録音前の段階であまり多用しすぎないようにしておきましょう。

① MODE セクションの [INTERNAL] ボタンを押します。

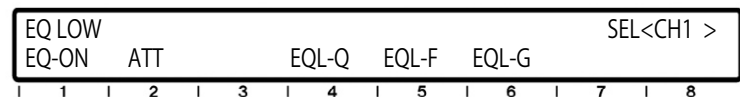


②マイクを接続したチャンネル1の [SEL] ボタンを押して、EQを設定したいチャンネルを選択します。

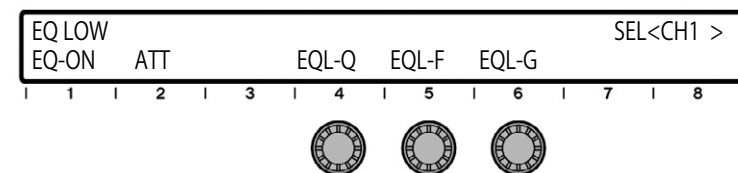
③ PAGE セクションの EQ[LOW]、[LOW-MID]、[HIGH-MID]、[HIGH] ボタンのいずれか押して、ディスプレイに該当するEQパラメータを表示させます。ここでは [LOW] ボタンを押します。

④今回は、PAGE セクションの [SELECTED CHANNEL] ボタンを点灯させ、セレクトッドチャンネルモードに切り替えてみましょう。

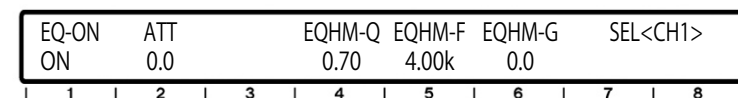
**i** セレクトッドチャンネルモードでは、[SEL] ボタンで選んだチャンネルに関するすべてのパラメータ値を確認したりエディットしたりできます。



⑤では、チャンネル1のEQを操作してみましょう。01Xのチャンネルノブ6を操作してみましょう。ディスプレイ表示がEQL-Gと表示されている状態から値表示に変わり、その値が表示されます。オーディオ音声の低域の音質が変化しているのが確認できます。チャンネルノブ4、5を操作するとそれぞれ音質変化の特性をコントロールすることができます。



**i** NAME/VALUE ボタンを押すことで、ディスプレイ表示を常に値表示にすることも可能です。



### ■ EQ ライブラリーの活用

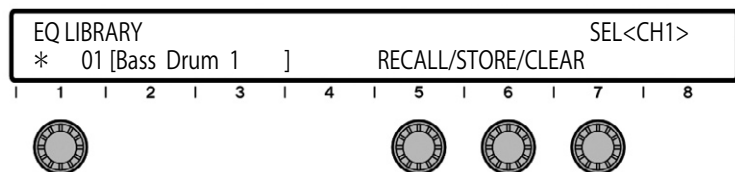
サウンドに対して適切なEQ処理を行うためには、技術とコツが必要です。01Xには、入力／再生されるオーディオ音声の音質に最適化されたさまざまなEQライブラリー（プリセットプログラム）が用意されています。不慣れなうちは、EQライブラリーからそのままEQ設定を使用してもよいでしょう。また、上級者の方もEQライブラリーの中からイメージに近いサウンドを選び、さらに詳細にエディットすることで、より素早く思い通りのイコライジングを行うことができます。

①マイクを接続したチャンネル1の [SEL] ボタンを押して、EQライブラリーを適用したいチャンネルを選択します。

② PAGE セクションの [SELECTED CHANNEL] ボタンを点灯させ、セレクトッドチャンネルモードに切り替えます。



- ③同じバンドの EQ ボタンを続けて 2 回押します。(例: [EQ LOW] ボタン + [EQ LOW] ボタン)



- ④チャンネルノブ 1 を操作して、ライブラリーの番号を選択します。プリセットライブラリー (01 ~ 40) は、ナンバーの前にアスタリスク (\*) が表示され、変更できません。

- ⑤ライブラリー番号を選択したら、チャンネルノブ 5 (RECALL) を押し、続いて「RECALL SURE? NO/YES」と表示されますので、ライブラリーの適用をキャンセルする場合はチャンネルノブ 7 (NO)、ライブラリーを適用する場合はチャンネルノブ 8 (YES) を押します。\* 25 [Male Vocal 1] を選択してみましょう。

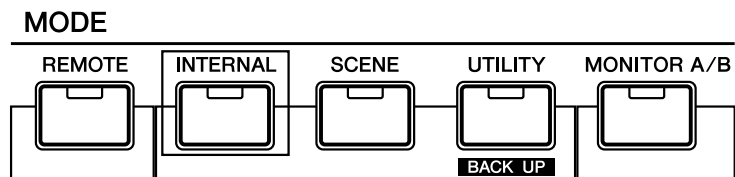
- i** 自分で調整した EQ 設定を、オリジナルの EQ ライブラリーとして名称を設定し、保存することも可能です。(41 ~ 128 まで)

## 6.4 ダイナミクスを使う

ボーカルの音量の変化が大きかったり、ベースのレベルの変動が激しすぎたり、ギターのコンプレッサーが十分でなかったりする場合には、各チャンネルに内蔵されたダイナミクスを活用しましょう。この効果により荒れたサウンドを整え、より落ち着いたサウンドを作れます。

- i** 自然でノイズの少ないサウンドにするには、コンプレッサーをミキシング全体ではなく、個々の入力ソース / 楽器音別にかけるようにします。

- ① MODE セクションの [INTERNAL] ボタンを押します。

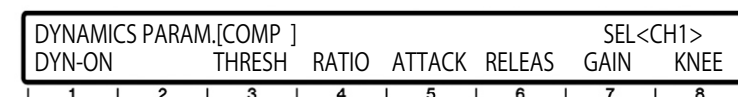


- ②マイクを接続したチャンネル 1 の [SEL] ボタンを押して、ダイナミクスを設定したいチャンネルを選択します。

- ③ PAGE セクションの [DYNAMICS] ボタンを押して、ディスプレイにダイナミクスパラメーターを表示させます。

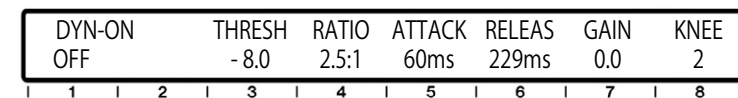
- ④今回は、PAGE セクションの [SELECTED CHANNEL] ボタンを点灯させ、セレクトッドチャンネルモードに切り替えてみましょう。

- i** セレクトッドチャンネルモードでは、[SEL] ボタンで選んだチャンネルに関するすべてのパラメーター値を確認したりエディットしたりできます。



- ⑤では、チャンネル 1 のダイナミクスを操作してみましょう。各チャンネルノブを操作してみましょう。ディスプレイ表示が各パラメーター名から値表示に変わり、その値が表示されます。各チャンネルノブを回すことで、割り当てられたダイナミクスパラメーターの調整をします。

- i** NAME/VALUE ボタンを押すことで、ディスプレイ表示を常に値表示にすることも可能です。



- i** コンプレッサーは、ダイナミクスの種類のひとつで、入力された音が設定した音量より大きい場合には音量を押し下げ、逆に小さい時は音を持ち上げることで、トータルの音量差を均一化させるための機能です。



SELECTED CHANNEL



LIBRARY

NAME / VALUE

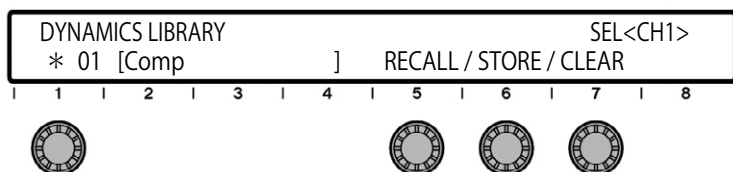


METER

## ■ダイナミクスライブラリーの活用

サウンドに対して適切なダイナミクス処理を行うためには、EQ と同様に技術とコツが必要です。01X には、録音中、録音後のサウンドを調整／加工するために最適化されたダイナミクスライブラリー（プリセットプログラム）が用意されています。不慣れなうちは、ダイナミクスライブラリーからそのままダイナミクス設定を使用してもよいでしょう。また、上級者の方もダイナミクスライブラリーの中からイメージに近いサウンドを選び、さらに詳細にエディットすることで、より素早く思い通りのダイナミクス効果を設定することができます。

- ①マイクを接続したチャンネル 1 の [SEL] ボタンを押して、ダイナミクスライブラリーを適用したいチャンネルを選択します。
- ② PAGE セクションの [SELECTED CHANNEL] ボタンを点灯させ、セレクトッドチャンネルモードに切り替えます。
- ③ PAGE セクションの [DYNAMICS] ボタンを続けて 2 回押します。



- ④チャンネルノブ 1 を操作して、ライブラリーの番号を選択します。プリセットライブラリー (01 ~ 40) は、ナンバーの前にアスタリスク (\*) が表示され、変更できません。
- ⑤ライブラリー番号を選択したら、チャンネルノブ 5 (RECALL) を押し、続いて「RECALL SURE? NO/YES」と表示されますので、ライブラリーの適用をキャンセルする場合はチャンネルノブ 7 (NO)、ライブラリーを適用する場合はチャンネルノブ 8 (YES) を押します。\* 28 [Solo Vocal 1] を選択してみましょう。

**i** 自分で調整したダイナミクス設定を、オリジナルのダイナミクスライブラリーとして名称を設定し、保存することも可能です。(41 ~ 128 まで)

## 6.5 センドエフェクトを使って ドライ音のみを録音する

01X では、特殊な設定を行わなくてもボーカルを録音する際にモニター音にだけリバーブをかけ、Logic Pro に録音する音はドライ音（原音）のみにするといったことが簡単に行えます。これは、01X にデジタルミキサーが内蔵されているからこそその大きなアドバンテージといえます。ここでは、EFFECT1 を利用してボーカルのモニター音のみにリバーブエフェクトをかける操作を説明します。

**i** センドエフェクトとは、各チャンネルに装備されたセンドレベルと、センドリターン（初期状態では、チャンネル STI1 と STI2）を利用して効果かけるエフェクト方法で、一般的に楽曲全体に共通のエフェクトをかけたい場合などに使用されます。

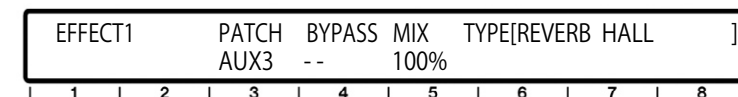
### 6.5.1 センドエフェクトの選択

#### ■センドエフェクトの接続設定

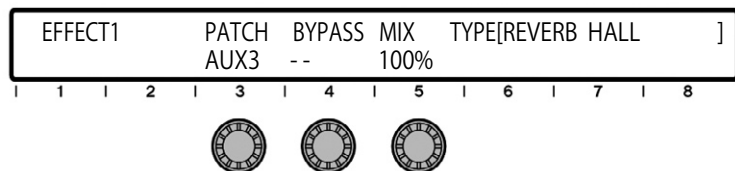
01X には、各インプットチャンネル上の 4 バンド EQ とダイナミクスプロセッサーに加えて、2 系統の独立したエフェクトが搭載されており、内蔵された AUX1 ~ 4 までのエフェクト（AUX）センドの経路は、初期状態で AUX1/2 が外部エフェクト用、AUX3/4 が内蔵エフェクト（EFFECT1、EFFECT2）用として接続されています。

**i** 88.2kHz/96kHz 動作時に使用できる内蔵エフェクトは、1 系統（エフェクト 1）のみとなります。

- ① MODE セクションの [INTERNAL] ボタンを押します。
- ② PAGE セクションの [EFFECT] ボタンを押します。このボタンは、EFFECT 1 と EFFECT 2 を交互に切り替えます。ここでは必要に応じて DISPLAY[ ^ ] (アップ) ボタンを押して、EFFECT 1 を選びましょう。



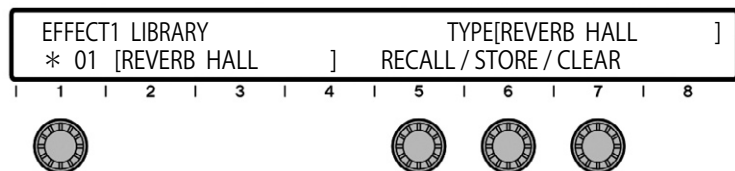
- ③チャンネルノブ3でPATCHをAUX3、チャンネルノブ4でBYPASSをオフ(-)、チャンネルノブ5でMIXを100%に設定します。この設定はEFFECT1の初期状態(EFFECT2のときPATCHはAUX4)ですので、初期状態でお使いのときは、変更の必要はありません。



## ■エフェクトタイプの設定と編集

EFFECT1の初期状態では、リバースホール (REVERB HALL) がエフェクトタイプとして選択されています。プリセット (1 ~ 43) には、ほかにも沢山のエフェクトタイプがあるので、好みのタイプを探してみてください。

- ①PAGEセクションの[EFFECT]ボタンを押しエフェクト画面で、DISPLAY[△/▽](アップ/ダウン)ボタンを使ってエフェクト1ライブラリーを呼び出します。
- ②チャンネルノブ1を操作して、ライブラリーの番号を選択します。プリセットライブラリー (01 ~ 43) は、ナンバーの前にアスタリスク (\*) が表示され、変更できません。



- ③ライブラリー番号を選択したら、チャンネルノブ5 (RECALL) を押し、続いて「RECALL SURE? NO/YES」と表示されますので、ライブラリーの適用をキャンセルする場合はチャンネルノブ7 (NO)、ライブラリーを適用する場合はチャンネルノブ8 (YES) を押します。\* 01 [Reverb Hall] を選択してみましょう。

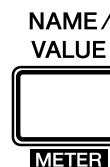
- ①自分で調整したエフェクト設定を、オリジナルのエフェクトライブラリーとして名称を設定し、保存することも可能です。(44 ~ 128 まで)。

- ④DISPLAY[△](アップ)ボタンを繰り返し押して、エフェクトパラメーターページを表示させ、エフェクトをエディットします。Reverb Hall では4つのパラメーターページがあります。例では、チャンネルノブ1, 3, 5, 7を使って4つのパラメーターをエディットします。



- ①[PAGE SHIFT]ボタンを押しながらDISPLAY[▽](ダウン)ボタンを押すと、主に各グループのトップページにジャンプでき便利です。[PAGE SHIFT]ボタンを押しながらDISPLAY[▽](ダウン)ボタンを2回押すことで、ライブラリーページに到達します。

- ①NAME/VALUEボタンを押すことで、ディスプレイ表示を常に値表示にすることも可能です。



## 6.5.2 リターンレベルの調整

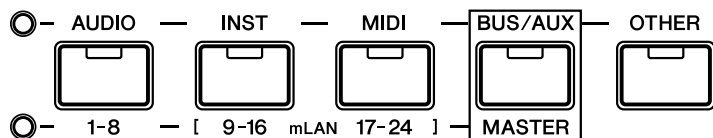
リターンレベルとは、ステレオミキシングに戻したいエフェクト信号の量をあらわします。つまり、リターンレベルを上げれば、ミックス全体的にエフェクトのかかり具合が深くなり、リターンレベルを下げれば、ミックス全体的にエフェクトのかかり具合が浅くなります。

ここでは、マルチチャンネルモード ([SELECTED CHANNEL] ボタンが点灯していない状態) で、複数チャンネルを同時に確認しエディットを行います。表示例と表示が異なる場合には、[SELECTED CHANNEL] ボタンが点灯していないか確認してください。

- ①MODEセクションの[INTERNAL]ボタンを押します。
- ②MASTER/LAYERセクションの[MASTER]ボタンを押します。これにより、(ステレオマスター出力のための) マスターレイヤーが選択されます。



## MIXER/LAYER



- ③ (エフェクト 1・リターン用の) フェーダー 7 と (エフェクト 2 リターン用の) フェーダー 8 を、0dB 近くにまで上げます。マスターレイヤーが選択された状態では、2 つのフェーダーは現在選択されているページに関係なく、AUX 3/4 のリターンレベルをコントロールできます。

BUS	AUX1	AUX2	AUX3	AUX4	ST1	ST2
0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
1	2	3	4	5	6	7

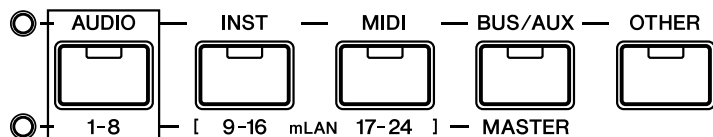
- ① 上記の設定を行った後に、ST IN チャンネル 1/2 の AUX SEND 3/4 を使わないでください。この状態で ST IN チャンネル 1/2 から AUX3/4 へのセンドレベルを上げると、ST IN チャンネル 1/2 自身に信号が戻されるため、ループが発生してスピーカーが故障する原因となります。

## 6.5.3 センドレベルの調整

センドレベルとは、各チャンネルから AUX を経由してエフェクトに送られる信号の量をあらわします。センドレベルの調整をすることで、各チャンネルにかけたいエフェクトの深さを調節することができます。

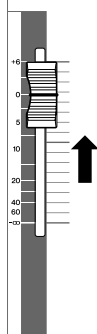
- ① MASTER/LAYER セクションの [1-8] ボタンを押して、マイクが接続されているインプットチャンネル 1～8 のレイヤーに戻ります。

## MIXER/LAYER



- ② PAGE セクションの [SEND] ボタンを (必要に応じて複数回) 押して、SEND3 画面を呼び出します。

CH1	CH2	CH3	CH4	CH5	CH6	CH7	CH8
SEND3	SEND3	SEND3	SEND3	SEND3	SEND3	SEND3	SEND3
1	2	3	4	5	6	7	8



- ③ 該当するチャンネルのノブで、センドレベルを調節します。(インプット 1 のセンドレベルを調整するには、チャンネルノブ 1 を操作します。) 調節中は、サウンドの変化を聞いてください。また、必要に応じて手順「6.5.2」に戻ってリターンレベルを適切な値になるよう調節します。

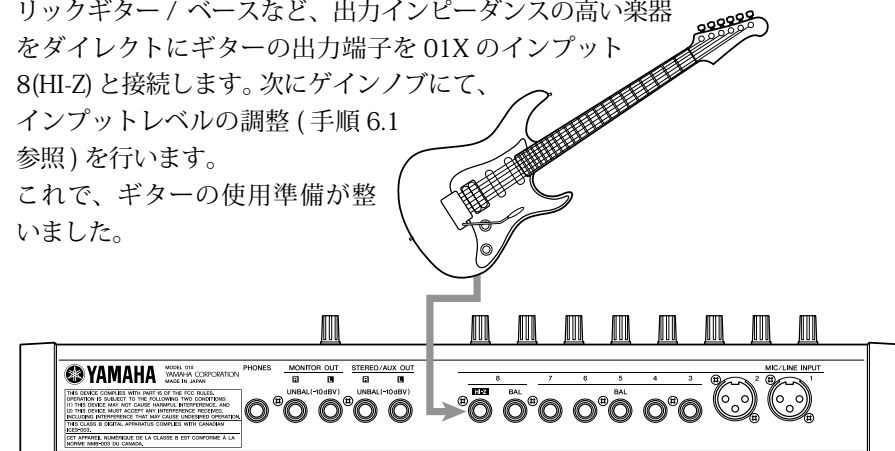
MASTER/LAYER セクションのボタンを押して操作するレイヤーを切り替えることで、他のチャンネル (mLAN9-16、mLAN17-24) にも、同様にエフェクト処理を行うことができます。

- ① [FLIP] ボタンをオン (ランプ点灯) にすると、ノブだけでなくフェーダーを使ってセンドレベルを調節することもできます。
- ② 上記に紹介したエフェクトのリターンレベルもしくはセンドレベル、いずれかの値を  $-\infty$  に設定した場合は、エフェクトサウンドを聞くことはできませんのでご注意ください。

以上で、リバーブのかかったボーカルをモニターしながらもドライ音 (原音) を Logic Pro に録音できるようになりました。録音される信号は、まったくエフェクトがかかっていないドライ音のままですから、録音後の音作りも自由自在です。

## 6.6 ギターの接続と設定

01X は、インプット 8 に通常のインプット端子に加えて、エレクトリックギター / ベースなど、出力インピーダンスの高い楽器をダイレクトにギターの出力端子を 01X のインプット 8 (HI-Z) と接続します。次にゲインノブにて、インプットレベルの調整 (手順 6.1 参照) を行います。これで、ギターの使用準備が整いました。



## 6.7 インサージョンエフェクトを使って かけ録りする

01X に内蔵されたエフェクトを利用すれば、録音前の信号をあらかじめ 01X でエフェクト処理した上で、Logic Pro に録音を行うことができます。エフェクト処理は本体に内蔵されたエフェクターで行いますので、録音時のモニタリング・レーテンシー（信号の遅れ）などにもわずらわされることなく、ストレスのない快適なモニタリング環境を実現できるのです。例えば、01X にギターを直接接続し、01X に内蔵された EQ、ダイナミクス、エフェクトで音を加工しながら録音すれば、コンピューターへの余分な負荷を気にせずに、納得いくまで音作りをすることも可能です。

**i** インサージョンエフェクトとは、各インプットに挿入してチャンネル別に効果をかけるエフェクト方法で、各チャンネルに選択的にエフェクトの効果をかけられるため、一般的にディストーションやフランジャーなど楽器の音を作り替えてしまうような用途で使われます。

### 6.7.1 エフェクトのインサート

01X に搭載された 2 系統の内蔵エフェクトをインサージョンエフェクトとして利用するためには、各エフェクトへ入力する信号にインプットチャンネル、REC バス、ステレオアウトなど特定のチャンネルを選択する必要があります。（内蔵エフェクトは、初期状態で AUX3 と AUX4 にエフェクトセンドの経路が接続されています。）

今度は、エフェクト（EFFECT2）への入力信号を切り替えて、ギターが接続されたインプット 8 にエフェクトをインサートしてみましょう。

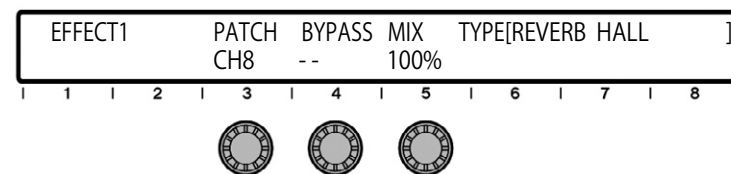
**i** 88.2kHz/96kHz 動作時に使用できる内蔵エフェクトは、1 系統（エフェクト 1）のみとなります。

**i** エフェクトを特定のチャンネルに挿入している間、そのエフェクトは AUX センド経由や別のチャンネルに挿入して利用することができなくなります。

① MODE セクションの [INTERNAL] ボタンを押します。

② PAGE セクションの [EFFECT] ボタンを押します。このボタンは、EFFECT 1 と EFFECT 2 を交互に切り替えます。ここでは必要に応じて DISPLAY[ ^ ](アップ) ボタンを押して、EFFECT 2 を選びましょう。

③ チャンネルノブ 3 で PATCH を CH8、チャンネルノブ 4 で BYPASS をオフ(--)、チャンネルノブ 5 で MIX を 100% に設定します。他のチャンネルにエフェクトをインサートしたい時は、PATCH の設定を変更して、任意のチャンネルへのインサージョンエフェクトとして使用することもできます。



**i** 入力された信号は、インサージョンエフェクトで処理されたあと、そのチャンネルに装備された EQ やダイナミクスを通して、Logic Pro に送られます。EQ やダイナミクスを使うことで、さらに繊細な音作りが可能となります。（手順 6.3、6.4 を参照）

#### ■エフェクト接続に関するご注意

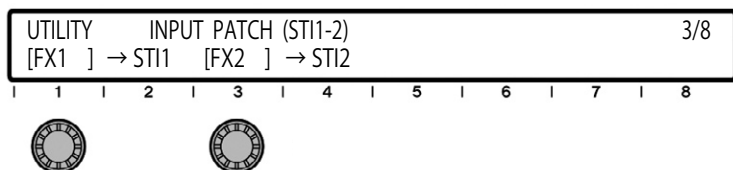
エフェクトへの PATCH（入力信号）設定を初期状態（AUX3、AUX4）から変更し、インサージョンエフェクトとして利用した後に、再度エフェクトをエフェクトセンド / リターンの使い方に戻したい場合には、あらためてエフェクト信号の出力先として STIN（ステレオインチャンネル）1/2 を選びなおす必要がありますのでご注意ください。

① MODE セクションの [UTILITY] ボタンを押します。

② チャンネルノブ 2(PATCH)を押します。さらに DISPLAY[ v ](ダウン) ボタンを 2 回押して、INPUT PATCH (STI1-2) を選びましょう。

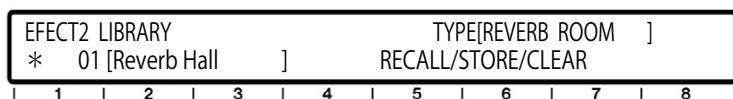


- ③チャンネルノブ 1、3 を操作して、[FX1] → STI1、[FX2] → STI2 に設定します。これで、内蔵エフェクターからの出力先を STIN (ステレオインチャンネル) 1/2 に再設定できました。

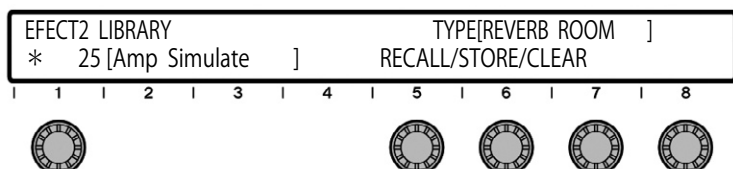


## 6.7.2 インサクションエフェクトの選択

- ① PAGE セクションの [EFFECT] ボタンを押しエフェクト画面で、DISPLAY[ ∨ / ∨ ] (アップ / ダウン) ボタンを使ってエフェクト 2 ライブラリーを呼び出します。



- ②チャンネルノブ 1 を操作して、ライブラリーの番号を選択します。プリセットライブラリー (01 ~ 43) は、ナンバーの前にアスタリスク (\*) が表示され、変更できません。



- ③ライブラリー番号を選択したら、チャンネルノブ 5 (RECALL) を押し、続いて「RECALL SURE? NO/YES」と表示されますので、ライブラリーの適用をキャンセルする場合はチャンネルノブ 7 (NO)、ライブラリーを適用する場合はチャンネルノブ 8 (YES) を押します。\* 25 [Amp Simulate] を選択してみましょう。

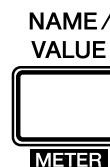
- ④自分で調整したエフェクト設定を、オリジナルのエフェクトライブラリーとして名称を設定し、保存することも可能です。(44 ~ 128 まで)。

- ④ DISPLAY[ ∨ ] (アップ) ボタンを繰り返し押して、エフェクトパラメーターページを表示させ、エフェクトをエディットします。Amp Simulate では 3 つのパラメーターページがあります。例では、チャンネルノブ 1、3、5、7 を使って 4 つのパラメーターをエディットします。



- ⑤ [PAGE SHIFT] ボタンを押しながら DISPLAY[ ∨ ] (ダウン) ボタンを押すと、主に各グループのトップページにジャンプでき便利です。[PAGE SHIFT] ボタンを押しながら DISPLAY[ ∨ ] (ダウン) ボタンを 2 回押すことで、ライブラリーページに到達します。

- ⑥ NAME/VALUE ボタンを押すことで、ディスプレイ表示を常に値表示にすることも可能です。



以上で、インプット 8 へダイレクトに接続したギターの信号に、インサクションエフェクトを利用してディストーションをかけ、さらには EQ やダイナミクスにより加工したエフェクト済みのサウンドを Logic Pro に録音できるようになりました。

これらの調節が終わったら、すぐにでも今まで説明してきた部分に戻ってエフェクトの設定を変えたり、別のエフェクトタイプを試したくなることでしょう。さあ、01X と Logic Pro によってのみ実現可能なファンタスティックなミキシングの世界で、自分のオリジナルサウンドを創造してください。

## 第7章

# 7 Studio Manager for 01X

Studio Manager for 01X は、コンピュータの画面上で 01X の内蔵ミキサーの状態をグラフィカルに表示するソフトウェアです。画面上に表示される各パラメーターと 01X 本体の内蔵ミキサーは完全に同期しますので、必要に応じてコンピュータの画面で 01X の内蔵ミキサーをコントロールしたり、あるいは各種設定をコンピュータのハードディスクに保存したりすることが可能です。各チャンネルの EQ カーブやダイナミクスプロセッサの GR (ゲインリダクション) メーターなども表示できるため、01X 本体での操作よりも視覚的に分かりやすく、ミキサーでサウンドを作り込みたい時に役立ちます。

## 7.1 Studio Manager の起動と設定

Studio Manager for 01X を使用するために以下の設定を行います。

### ■ Studio Manager の導入

01X 付属の CD-ROM あるいは、ヤマハ株式会社のホームページ (<http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>) から、Studio Manager for 01X をダウンロードします。その後、付属のインストール・ガイドに従いインストールを行います。

**i** Studio Manager for 01X を使用するには、あらかじめコンピュータに mLAN Tools が正しくインストールされている必要があります。

### ■ Studio Manager の起動

①インストール先の「YAMAHA Tools」フォルダーを開き、「Studio Manager for 01X」フォルダーの中の「SM\_01X」アイコンをダブルクリックします。



② Studio Manager 起動時に 01X が検出されると同期設定するためのダイアログボックスが表示されます。01X と Studio Manager の間のデータ転送を設定します。01X が検出されない場合は、新規のコンソールウィンドウが開きます。



③ Studio Manager と 01X が接続状態では、ONLINE インジケーターが表示されます。01X が検出されないと、OFFLINE インジケーターが表示されます。

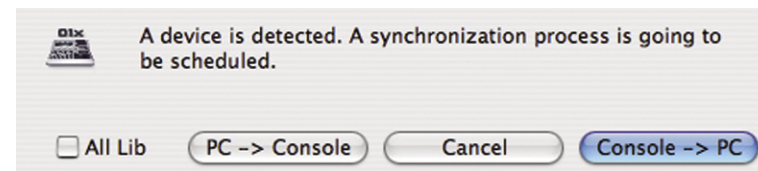
### ■ Studio Manager の設定

「File」メニューから「Select Control Ports」を選択し、以下のダイアログボックスで入出力ポート「Plug 4」を指定します。



### ■ Studio Manager の同期

Studio Manager の起動 / 動作時に 01X が検出されると、Studio Manager と 01X の間で設定を同期させるためのダイアログボックスが表示されます。なお、「Synchronization」メニューから「Re-synchronize」を選択すればいつでも再同期ができます。



**All Lib:** シーン / ライブラリーデータを同期させるかどうかを設定します。

**Console->PC:** このボタンをクリックすると、01X の設定が Studio Manager の現在のセッションに転送されます。

**PC->Console:** このボタンをクリックすると、現在の Studio Manager の設定が 01X に転送されます。

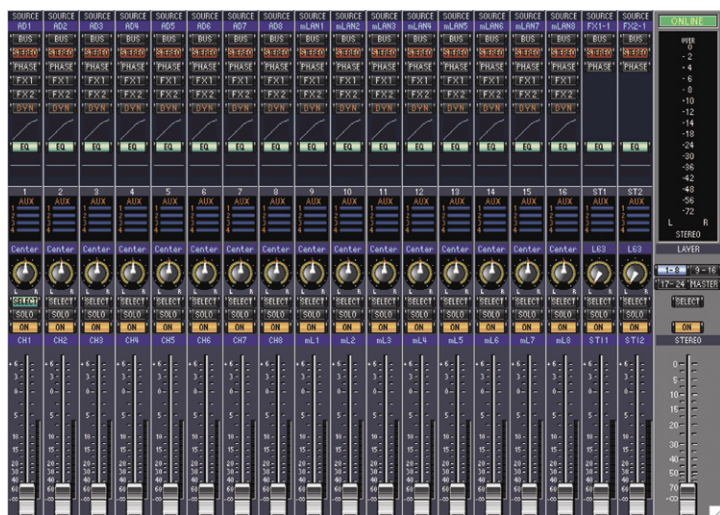
**Cancel:** このボタンをクリックすると、01X と現在の Studio Manager のセッションが同期されないままになります。

**i** 同期進行中は 01X を操作しないでください。

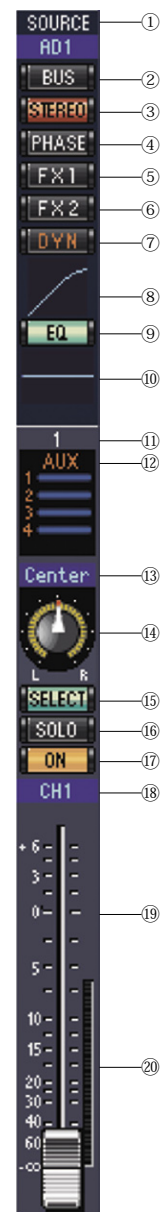
## 7.2 コンソールウィンドウ

Studio Manager のコンソールウィンドウには、18 のチャンネルモジュールと 1 つのマスターブロックが表示されます。LAYER 1-8 または 9-16 選択時は、インプットチャンネル 1-16 とステレオインプットチャンネルが表示されます。LAYER 17-24 または MASTER 選択時は、インプットチャンネル 17-24 と Bus (REC バス)、AUX アウト、ステレオインプットチャンネルが表示されます。

この画面でコントロールやパラメーターをクリック / ドラッグして、ほとんどの機能を操作できます。



**i** セレクテッドチャンネル (Selected Channel) ウィンドウでは、各チャンネルのさらに詳細な情報が表示できます。



### ■インプットチャンネル

① このパラメーターをクリックして表示されるリストからインプットソースを選択します。本体 / セレクテッドチャンネルウィンドウのインプットパッチの機能です。mLAN INPUT のチャンネルは表示のみの機能です。

② **[BUS] ボタン**：インプットチャンネル信号をバス (REC バス) アウトへ送ります。本体の REC バスアサインの機能です。

③ **[STEREO] ボタン**：インプットチャンネル信号をステレオアウトへ送ります。本体のステレオバスアサインの機能です。

④ **[PHASE] ボタン**：チャンネル信号の位相を反転させます。

⑤ **[FX1] ボタン**：FX1 (エフェクト 1) のインサートをオン / オフします。

⑥ **[FX2] ボタン**：FX2 (エフェクト 2) のインサートをオン / オフします。

⑦ **[DYN] (DYNAMICS) ボタン**：インプットチャンネルのダイナミクスプロセッサーをオン / オフします。

⑧ **ダイナミクス曲線**：ダイナミクスの曲線を表示します。

⑨ **[EQ] ボタン**：インプットチャンネルのイコライザーをオン / オフします。



⑩ **EQ 曲線**：イコライザーの曲線を表示します。曲線をドラッグすると設定変更ができます。

⑪ **チャンネル番号**：チャンネル番号を表示します。

- ⑫ 棒グラフをドラッグするか、グラフ上の任意のポイントをクリックして AUX センドのレベルを設定します。また、センド番号をクリックしてその AUX センドをオン / オフします。以下の表は AUX センドのオン / オフとプリ / ポスト設定によって表示が異なる AUX センドコントロールを示したものです。AUX センドのプリフェーダー / ポストフェーダー切り替えは、セレクトッドチャンネル (Selected Channel) ウィンドウで設定します。



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

- ⑬ **パン /AUX センドディスプレイ**：パンポジションを表示し、AUX センドの設定中は AUX センドレベルを dB で表示します。
- ⑭ **パンコントロール**：インプットチャンネルのパンポジションを設定します。
- ⑮ **[SELECT] (SEL) ボタン**：インプットチャンネルを選択します。
- ⑯ **[SOLO] ボタン**：インプットチャンネルをソロにします。チャンネルをソロにするとこのボタンがオレンジ色になります。
- ⑰ **[ON] ボタン**：インプットチャンネルをオン / オフします。チャンネルがオンになるとこのボタンがオレンジ色になります。
- ⑱ **チャンネルのショートネーム**：チャンネルのショートネームを表示します。名前の変更はクリックしてタイプします。
- ⑲ **チャンネルフェーダー**：インプットチャンネルのフェーダーです。
- ⑳ **チャンネルメーター**：インプットチャンネルの信号レベルを表示します。

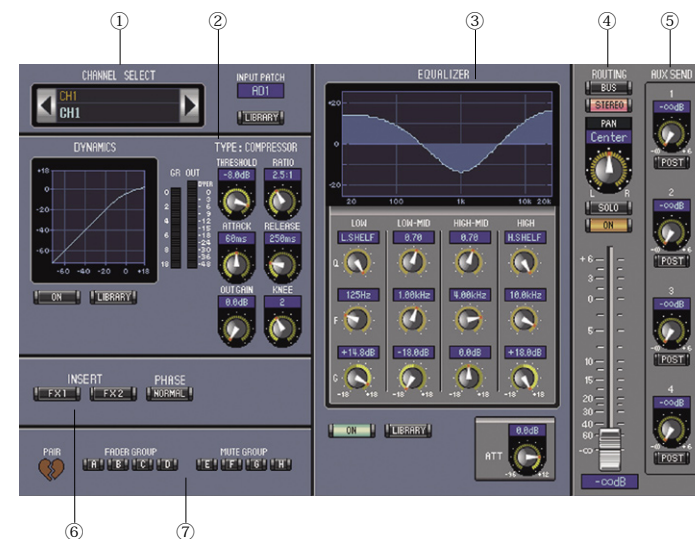
コンソールウィンドウ内のステレオインプットチャンネル、マスターブロック、アウトプットチャンネルに関する詳細は、付属の「YAMAHA 01X 取扱説明書」をご参照ください。

## 7.3 チャンネルの詳細設定 (Selected Channel)

セレクトッドチャンネル (Selected Channel) ウィンドウでは、選択中のチャンネルの詳細なエディットが行なえます。「Windows」メニューから「Selected Channel」を選び、セレクトッドチャンネルウィンドウを開きます。

画面レイアウトは選択したチャンネルによって異なり、以下の 5 種類があります。

- ・インプットチャンネル
- ・ステレオインプットチャンネル
- ・バス (REC バス) アウト
- ・AUX アウト
- ・ステレオアウト



- ① **CHANNEL SELECT/INPUT PATCH/LIBRARY ブロック**：チャンネル選択は、チャンネル ID をクリックして表示されるリストから選択するか、左右矢印のチャンネル選択ボタンをクリックします。チャンネル ID の下にはチャンネルのロングネームも表示され、これをクリックしてタイプして名前の変更もできます。INPUT PATCH パラメーターはインプットソースを選択します。インプット選択は、このパラメーターをクリックして表示されるリストから選びます (mLAN INPUT のチャンネルは表示のみの機能です)。**[LIBRARY]** ボタンをクリックするとチャンネルライブラリーウィンドウが開きます。



② **DYNAMICS ブロック**：選択中のインプットチャンネルのダイナミクスコントロールとグラフがあります。回転ノブでスレッシュホールドレベル、圧縮比、アタック / リリースタイム、出力ゲイン、ニーシェイプなどを設定します。GR メーターはダイナミクスで適用されるゲインリダクションのレベルを表示します。OUT メーターは出力レベルを示します。[ON] ボタンはダイナミクスをオン / オフします。[LIBRARY] ボタンをクリックするとダイナミクスライブラリーが開きます。

③ **EQUALIZER ブロック**：選択中のインプットチャンネルのイコライザーコントロールとグラフがあります。回転ノブで各バンドのゲイン、中心周波数、Q とプリ EQ 減衰レベルを設定します。EQUALIZER グラフに表示された EQ 曲線をドラッグして EQ を設定することもできます。[ON] ボタンはイコライザーをオン / オフし、[LIBRARY] ボタンは EQ ライブラリーウィンドウを開きます。

④ **BUS/PAN/ レベルブロック**：選択中のインプットチャンネルのルーティング、パン、レベルのコントロール、[SOLO] / [ON] ボタンがあります。[BUS] ボタンはチャンネルをバス (REC バス) アウトに送り、[STEREO] ボタンはチャンネルをステレオアウトに送ります。[PAN] コントロールはチャンネル信号を左右に振ります。[SOLO] ボタンはチャンネルをソロにし、[ON] ボタンでチャンネルをオン / オフします。チャンネルフェーダーはチャンネルのレベルを設定します。

⑤ **AUX SEND ブロック**：選択中のインプットチャンネルの AUX センド用コントロールがあります。回転ノブで AUX センドのレベルを設定し、このノブをクリックして AUX センドをオン / オフします。各 AUX センドの下にあるボタンは、AUX センドをプリフェーダーかポストフェーダーに設定します。また AUX センドがペアになっているかをハートのマークで表示します。AUX センドがペアの場合、偶数の AUX センドでパンポジションをコントロールします。

⑥ **INSERT/PHASE ブロック**：選択中のインプットチャンネルのインサート / フェーズパラメーターがあります。[F X 1] / [FX2] ボタンでインサートをオン / オフします。また、[PHASE] ボタンでチャンネルの信号位相を反転させます。

⑦ **PAIR/FADER GROUP/MUTE GROUP ブロック**：選択中のインプットチャンネルのペア、フェーダー、ミュートの各グループ機能があります。ハートのマーク (ペアアイコン) をクリックしてチャンネルのペアを組んだり解除したりします。また[FADER GROUP]ボタンでチャンネルをフェーダーグループに追加し、[MUTE GROUP] ボタンでチャンネルをミュートグループに追加します。

**i** その他、ステレオインプットチャンネル、バス (REC バス) アウト、AUX アウト、ステレオアウトの各セレクトッドチャンネルウィンドウに関しての詳細は、付属の「Studio Manager for 01X 取扱説明書」をご参照ください。



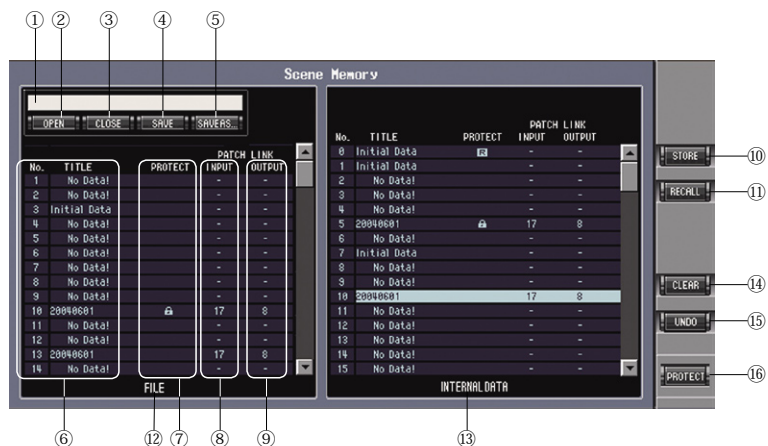
## 7.4 ライブラリーの管理 (Library)

ライブラリーウィンドウでは、01X のシーンとライブラリーの管理が行なえます。シーンとライブラリーはコンピューターのハードディスクに保存できます。ライブラリーウィンドウから次のライブラリーにアクセスできます。

ライブラリー	開き方
シーン	「Windows」メニューから「Library」を選択
チャンネル	セレクトッドチャンネルウィンドウの [LIBRARY] ボタンをクリック
EQ (イコライザー)	
ダイナミクス	
エフェクト	エフェクトエディターウィンドウの [LIBRARY] ボタンをクリック
インプットパッチ	パッチエディターウィンドウの [LIBRARY] ボタンをクリック
アウトプットパッチ	

ライブラリーウィンドウのレイアウトはどのライブラリーでも同じです (以下はシーンライブラリーの例です)。ライブラリーウィンドウは 2 つの欄から構成されています。左欄には、現在開いているライブラリーファイルのメモリーリストを表示し、右欄には、01X のメモリーリストを表示します。

01X とライブラリーファイル間のメモリーのコピーは、この 2 つの欄の間でドラッグします。01X 内またはライブラリーファイル内でのメモリーコピーとソートは、同じ欄内でドラッグします。(番号の上にドロップするとコピー、番号と番号の間にドロップするとソートとして動作します。) いずれの場合も移動先のメモリー内容は上書きされます。メモリータイトルの変更は、メモリーをクリックしてタイプします。

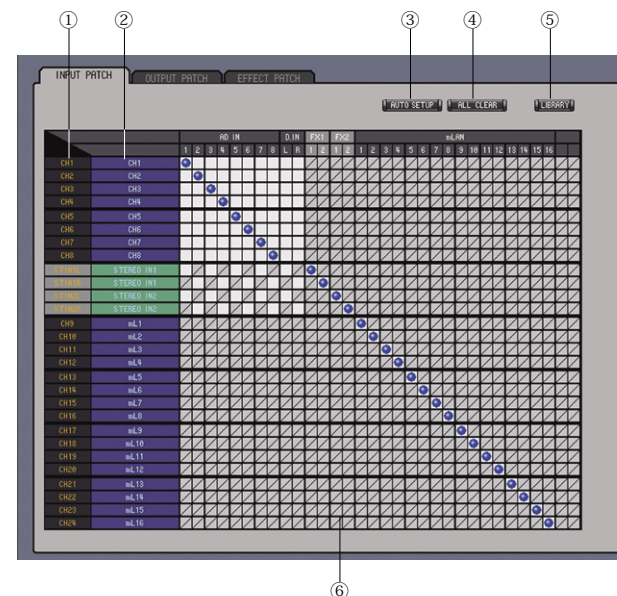


- ① **ファイル名**：現在開いているライブラリーファイルの名前です。
- ② **[OPEN] ボタン**：ライブラリーファイルを開きます。
- ③ **[CLOSE] ボタン**：現在開いているライブラリーファイルを閉じます。
- ④ **[SAVE] ボタン**：現在開いているライブラリーファイルを保存します。
- ⑤ **[SAVE AS] ボタン**：現在開いているライブラリーファイルを別名で保存します。
- ⑥ **TITLE 欄**：メモリーリストを表示します。
- ⑦ **PROTECT 欄**：プロテクトをかけたメモリーに対し、鍵アイコンを表示します。
- ⑧ **INPUT PATCH LINK 欄**：リンクされているインプットパッチライブラリー番号を表示します。
- ⑨ **OUTPUT PATCH LINK 欄**：リンクされているアウトプットパッチライブラリー番号を表示します。
- ⑩ **[STORE] ボタン**：選択メモリーにストアします。
- ⑪ **[RECALL] ボタン**：選択メモリーをリコールします。
- ⑫ **FILE 欄**：現在開いているライブラリーファイルのメモリーを表示します。
- ⑬ **INTERNAL DATA 欄**：選択中のライブラリーの 01X メモリーを表示します。
- ⑭ **[CLEAR] ボタン**：選択メモリーの内容をクリアします。
- ⑮ **[UNDO] ボタン**：最後に行なったリコール、ストア、コピー、クリアなどの操作を取り消します。
- ⑯ **[PROTECT] ボタン**：選択メモリーのプロテクト / 非プロテクト状態を変更します。

## 7.5 ルーティングの設定 (Patch Editor)

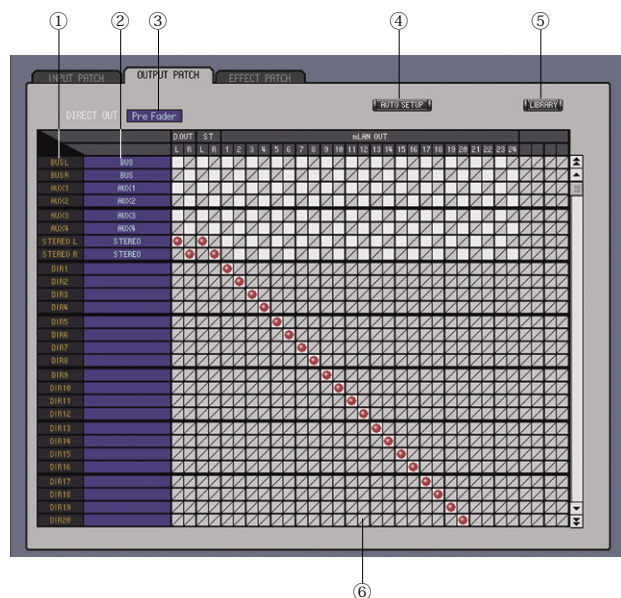
パッチエディターウィンドウでは、インプット、アウトプット、インサート、エフェクト、ダイレクトアウトのパッチ操作を行ないます。このウィンドウは 3 ページあり、上部にあるタブをクリックしてページを選択します。「Windows」メニューから「Patch Editor」を選択し、ウィンドウを開きます。

### ■ INPUT PATCH ページ



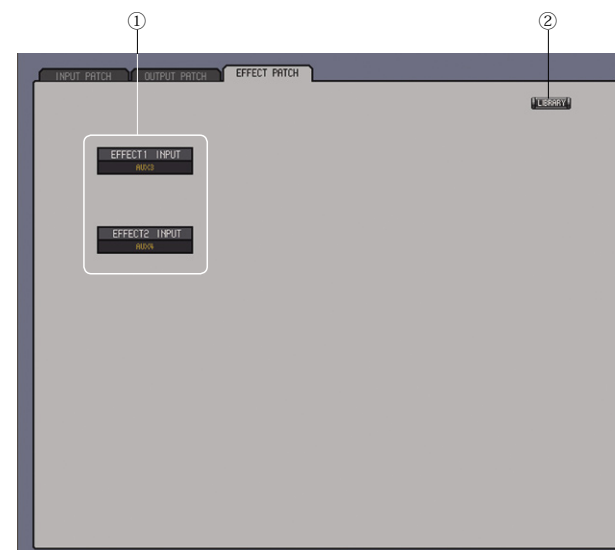
- ① **チャンネル ID**：チャンネル ID を表示する欄です。
- ② **ロングチャンネルネーム**：チャンネルのロングネームを表示する欄です。エディットは名前をクリックしてタイプします。
- ③ **[AUTO SETUP] ボタン**：このボタンをクリックすると、このページのパッチが初期設定になります。
- ④ **[ALL CLEAR] ボタン**：このページのパッチをすべてクリアします。
- ⑤ **[LIBRARY] ボタン**：インプットパッチライブラリーウィンドウを開きます。
- ⑥ **パッチベイ**：インプットポートをインプットチャンネルにパッチします。有効なパッチ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

## ■ OUTPUT PATCH ページ



- ① **チャンネル ID**：チャンネル ID を表示する欄です。
- ② **ロングチャンネルネーム**：チャンネルのロングネームを表示する欄です。エディットは名前をクリックしてタイプします。
- ③ **DIRECT OUT(ダイレクトアウトポジション)**：mLAN OUT に出力されるダイレクトアウト信号の送出位置を選択します。
- ④ **[AUTO SETUP] ボタン**：このボタンをクリックすると、このページのパッチが初期設定になります。
- ⑤ **[LIBRARY] ボタン**：アウトプットパッチライブラリーウィンドウを開きます。
- ⑥ **パッチベイ**：アウトプットポートをアウトプットチャンネルにパッチします。有効なパッチは赤い丸印で表示されます。パッチするにはマウス目の中でクリックし、パッチの解除は赤い丸印をクリックします。

## ■ EFFECT PATCH ページ

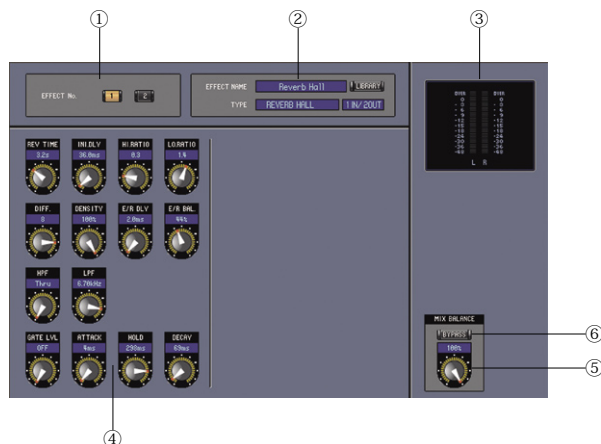


- ① **A エフェクトプロセッサ 1/2 インプット**：内蔵エフェクトプロセッサ 1/2 のインプットソースを選択します。
  - ② **[LIBRARY] ボタン**：インプットパッチライブラリーウィンドウを開きます。
- i** 01X の内蔵エフェクトをインサージョンエフェクトとして利用するためには「EFFECT PATCH」または、コンソールウィンドウの FX ボタンにより、各エフェクトへ入力する特定のチャンネルを選択する必要があります。（内蔵エフェクトは、初期状態で AUX3 と AUX4 にエフェクトセンドの経路が接続されています。）
- i** エフェクトをインサージョンエフェクトとして利用した後に、再度エフェクトをエフェクトセンド / リターン的な使い方に戻したい場合には、「INPUT PATCH ページ」にて「エフェクト信号の出力先として STIN(ステレオインチャンネル) 1/2 を選びなおす必要がありますのでご注意ください。



## 7.6 内蔵エフェクトの編集 (Effect Editor)

エフェクトエディターウィンドウでは内蔵エフェクトプロセッサをエディットします。「Windows」メニューから「Effect Editor」を選択し、ウィンドウを開きます。



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

## 7.7 01X Channel Module を使う

「01X Channel Module」とは、4 バンド EQ / ダイナミクスなど 01X 本体に搭載されたインプットチャンネルの信号を加工するためのチャンネルモジュールをソフトウェア化した VST / Audio Units 対応プラグインエフェクトです。

このプラグインエフェクトを活用することで、ハードウェアとソフトウェアの垣根を取り払い、これまでにない自由度の高い音楽制作環境を構築できるでしょう。

- ① 01X 付属の CD-ROM より、プラグインエフェクト (01X Channel Module を含む) のインストールを行います。インストール方法に関しては、別冊インストールガイド及び、Read Me ファイルをご参照ください。



プラグインエフェクトの画面は、Studio Manager のセレクトッドチャンネル画面を継承したユーザーインターフェースにより、エディット内容の比較も手軽に行えます。

例えば、録音時には 01X 本体に入力した音声に EQ やダイナミクスをかけてモニターしながら、コンピューターにはこれらのエフェクトをかけずに送り、ミックスダウン時にあらためて Logic Pro に内蔵された多彩なプラグインエフェクトと「01X Channel Module」で微調整するという画期的な作業も可能です。

❶ イコライザーとダイナミクスにそれぞれオン / オフスイッチがついており、使用しないものはオフにしておくことで CPU の負荷を下げることができます。

❷ 画面左上の「YAMAHA」をクリックすると、バージョン情報が表示されます

### ■プラグインエフェクトのインサート

Logic Pro で、「01X Channel Module」を使用するには、Logic Pro に付属されたプラグインエフェクトと同様に、「01X Channel Module」を使用したいトラックのプラグイン・スロットをクリックし、[Stereo]-[Audio Units]-[YAMAHA] の中から「01X Channel Module」を選んで、プラグインをインサートします。もちろん、01X のリモートコントロール機能を使って上記の操作を行うことも可能です。

「01X Channel Module」は、ステレオチャンネル仕様のプラグインですので、モノラルのオーディオトラックにプラグインをインサートする場合は、[Mono → Stereo]-[Audio Units]-[YAMAHA] の中から「01X Channel Module」を選択してください。



### ■各部の名称と機能

- ❶ **01X LINK(01X リンク) ボタン**: オンにすると、設定ファイルを 01X Channel Module と Studio Manager でやりとりするためのインポート / エクスポート機能が有効になります (下記参照)。
- ❷ **IMPORT(インポート) ボタン**: [Import File] ダイアログを開きます。読み込みたい設定の含まれている、Studio Manager の Scene Memory(シーンライブラリー) ファイル (拡張子 .X1M) を選択し、[開く] をクリックします。
- ❸ **シーンライブラリーファイルネーム表示**: 読み込んだ Scene Memory(シーンライブラリー) ファイルの名前を表示します。
- ❹ **シーン選択メニュー**: 読み込んだ Scene Memory(シーンライブラリー) ファイルの任意の 1 シーンを選択します。シーンを切り替えると、現在設定中のデータは失われます。
- ❺ **チャンネル選択メニュー**: 選択したシーンのどのチャンネルの設定を 01X Channel Module で使用するかを切り替えます。チャンネルを切り替えると、現在設定中のデータは失われます。
- ❻ **EXPORT(エクスポート) ボタン**: [Export File] ダイアログを開きます。01X Channel Module で編集したチャンネルの設定を、Studio Manager で読み込み可能なチャンネルライブラリーファイル (拡張子 .X1H) として保存します。
- ❼ **PHASE(フェーズ)**: インプットチャンネルのフェーズ (位相) を切り替えます。ボタンの表示が NORMAL のときは正相、REVERSE のときは逆相となります。
- ❽ **ATT(アッテネータ)**: EQ に入力される信号のアッテネーターの値を dB 単位で設定します。
- ❾ **DYNAMICS(ダイナミクス)**: ノブでスレッショルドレベル、圧縮比、アタック / リリースタイム、出力ゲイン、ニーシェイプなどを設定します。(タイプによりパラメーターは異なります。) 01X Channel Module は、ステレオに対応しています。ペアに設定したチャンネルの場合でも、L/R の入力レベルを検知して最適なダイナミクス効果を得ることができます。
- ❿ **GR(ゲインリダクション) メーター**: リダクションレベル (信号レベルの低下量) を表示します。
- ⓫ **OUT(出力レベル) メーター**: 出力信号のレベルを表示します。
- ⓬ **タイプ選択メニュー**: 呼び出したいプリセットライブラリーを選択します。詳細は 01X 取扱説明書のプリセットダイナミクスライブラリーリストをご参照ください。



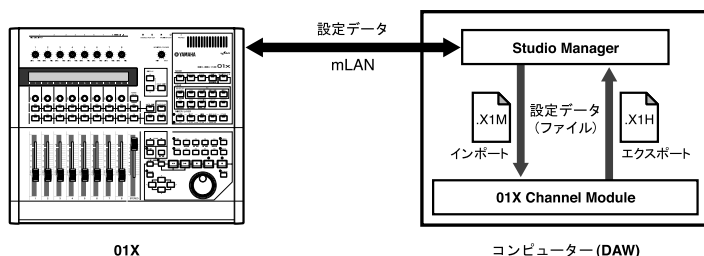
⑬ **EQUALIZER(イコライザー)**：回転ノブで各バンドのゲイン、中心周波数、Qを設定します。EQUALIZER グラフに表示されたEQ 曲線をドラッグしてEQ を設定することもできます。

⑭ **タイプ選択メニュー**：呼び出したいプリセットライブラリーを選択します。詳細は 01X 取扱説明書のプリセットEQ ライブラリーリストをご参照ください。



## 7.7.1 データの保存と互換性

01X Channel Module は、「Studio Manager for 01X」で保存したシーンライブラリーの中から任意のチャンネルの設定を読み込むことができ、また反対に「01X Channel Module」のEQ / ダイナミクス設定を保存して「Studio Manager for 01X」でチャンネルライブラリーとして呼び出すことができるため、01X とシーケンスソフトウェアとの間で設定情報を相互にやり取りすることが可能です。



① 01X Channel Module で読み込める設定は Studio Manager(シーンライブラリーファイル)のインポートチャンネル(1-24)の設定のみです。

② 01X Channel Module のデータを Studio Manager の ST IN1/ST IN2 に読み込んだ場合、ダイナミクスの効果は無効になります。

③ Studio Manager のステレオマスター / REC バスアウトプットチャンネルには、01X Channel Module の設定を読み込めません。

## ■ Studio Manager のシーンを 01X Channel Module に読み込む

### Studio Manager での操作

- ① Studio Manager を使って、読み込みたい設定を含んだシーンメモリーファイルに名前を付けて保存します。
- ② コンソールウィンドウの Windows メニューから Library を選択します。
- ③ 現在の設定を右欄 (INTERNAL DATA) の空いているメモリーにストアします。
- ④ ファイルに保存したいライブラリーを左欄 (FILE) の空いているメモリーにドラッグ (ストア) します。
- ⑤ [SAVE AS] ボタンを押して "名前を付けて保存" ダイアログを開き、Scene Memory(シーンライブラリー)ファイル(拡張子.X1M)として保存します。

(1つのシーンライブラリーファイルには、99個までのユーザー設定がまとめて保存されます。また、1つのユーザー設定には、インポートチャンネル1-24までのチャンネルモジュールパラメーターがまとめて保存されます。)

### 01X Channel Module での操作

- ⑥ [01X LINK] ボタンをオンにします。
- ⑦ [IMPORT] ボタンをクリックして、"Import File" ダイアログを開きます。読み込みたい設定の含まれている、Studio Manager のシーンライブラリーファイル(拡張子.X1M)を選択し、[開く]をクリックします。
- ⑧ シーン選択メニューから読み込みたい任意の1シーンを選択します。
- ⑨ チャンネル選択メニューから読み込みたいチャンネルを選択します。

# 第 8 章

## 8 コマンド・リファレンス

操作子	機 能	LED	注
全モード共通			
[NAME/VALUE]	パラメーター名 / パラメーター値表示の切り替え	-	
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	メーター表示の種類を切り替え	-	
[PAGE SHIFT]+[DISPLAY] [ ^ / v ] カーソル [ ^ / v ] (マルチチャンネルビュー時) (PAN/INSTRUMENT モードを除く)	スロット番号切り替え	-	
[SHIFT] + [REMOTE]	Multi Part Editor を操作するモードに入る。[ REMOTE ] で解除	点滅	*5
[SEL] (通常時)	チャンネルの選択	点灯 / 消灯	*1,2
[SEL] ([SEL] 点滅時)	フェーダーのタッチアウト (15 ページ)	点滅→ 消灯	
[SEL] ([AUTO EDIT] 点灯時)	フェーダーのタッチイン (15 ページ)	点滅	
[ON] (通常時)	チャンネルのオン / オフ	点灯 / 消灯	*1,2
[SHIFT] + [ON] (通常時)	全チャンネルのオン	点灯	*1,2, 6,7
[ON] ([SOLO] ボタン点灯時)	チャンネルのソロオン / オフ	点灯 / 消灯	*1,2
[SHIFT] + [ON] ([SOLO] ボタン点灯時)	マスターチャンネルを除く全チャンネルのソロオフ	消灯	*2
[ON] ([REC RDY] 点灯時)	チャンネルの REC RDY オン / オフ	点灯 / 消灯	*2
[SHIFT] + [ON] ([REC RDY] 点灯時)	マスターチャンネルを除く全チャンネルの REC RDY オフ	消灯	*2
[ON] ([AUTO R/W] 点灯時)	選択チャンネルに限り、そのチャンネルのオートメーション 状態を Latch、Touch、Read、Off の順に切り替え	点灯 / 消灯	*2
[SHIFT] + [ON] ([AUTO R/W] 点灯時)	全チャンネルのオートメーション状態 (READ/OFF) を切り替え	点灯 / 消灯	*2,7, 8
[AUTO EDIT]	[SEL] の機能をタッチインにする。タッチ中は [ SEL ] が点滅	点灯	
[SOLO]	[ON] の機能をソロにする	点灯	
[REC RDY]	[ON] の機能を REC RDY にする	点灯	
[AUTO R/W]	[ON] の機能を AUTO R/W にする	点灯	
[AUDIO]	グローバルビューモードをアクティブにし、オーディオトラック をマルチチャンネルビューの状態に表示。もう一度押すと、 通常のトラック表示に戻る	点灯	*9
[INST]	グローバルビューモードをアクティブにし、オーディオイン ストルメントトラックをマルチチャンネルビューの状態で 表示。もう一度押すと、通常のトラック表示に戻る	点灯	*9
[MIDI]	グローバルビューモードをアクティブにし、MIDI トラック をマルチチャンネルビューの状態に表示。もう一度押すと、 通常のトラック表示に戻る	点灯	*9
[BUS/AUX]	グローバルビューモードをアクティブにし、AUX オブジェ クト、BUS オブジェクト、AUDIO OUTPUT オブジェクトを マルチチャンネルビューの状態に表示。押すたびに BUS ト ラック表示→AUX トラック表示→OUTPUTS トラック表示 →通常のトラック表示を切り替え	点灯	*9
[OTHER]	グローバルビューモードをアクティブにし、AUDIO INPUT オブジェクトをマルチチャンネルビューの状態に表示。も う一度押すと、通常のトラック表示に戻る	点灯	*9

### ■ 01X Channel Module の設定を Studio Manager に読み込む

#### 01X Channel Module での操作

- ① [01X LINK] ボタンをオンにします。
- ② [EXPORT] ボタンをクリックして、“Export File” ダイアログを開きます。
- ③ 設定に名前を付けて、Studio Manager で読み込み可能なチャンネル  
ライブラリーファイル (拡張子 .X1H) として保存します。

#### Studio Manager での操作

- ④ Studio Manager に、チャンネルライブラリーファイルとして保存し  
たファイルを読み込みます。
- ⑤ セレクトッドチャンネルウィンドウ (CH1 - CH24/ST IN) でチャン  
ネルセレクトセクションの [LIBRARY] ボタンをクリックして、Channel  
Library ウィンドウを開きます。
- ⑥ [OPEN] ボタンをクリックして手順 3 で保存したファイル (拡張  
子 .X1H) を読み込みます。
- ⑦ 読み込みたいチャンネルの設定を左欄 (FILE) で選択し、右欄 (INTER  
NAL DATA) の空いているメモリーにドラッグ (ストア) します。
- ⑧ 手順 4-3 でストアした設定を選択して [RECALL] ボタンをクリックす  
ると、01X Channel Module で使用していた設定を、Studio Manager の  
現在選択しているチャンネルの設定として再現することができます。

### ■ エラーメッセージ一覧

メッセージ	意味 / 対処法
Failed to open file!	ファイルが開けませんでした。ファイルタイプが正しいかどう か確認してください。・読み込み可能なファイルタイプ… シー ンライブラリーファイル (拡張子 .X1M)
Failed to read file!	ファイルの読み込みに失敗しました。ファイルが壊れています。
Failed to write file!	ファイルの保存に失敗しました。もう一度保存し直してくださ い。



操作子	機 能	LED	注
BANK[◀/▶]	表示トラックを 8 チャンネル単位で切り替え	-	
[SHIFT]+BANK[◀/▶]	表示トラックを 1 チャンネル単位で切り替え	-	
[FLIP]	チャンネルノブとフェーダー機能の入れ替え	点灯	
[SHIFT]+[FLIP]	チャンネルノブの機能をフェーダーに割り当てる	点滅	
[EDIT]	ナッジオン / オフを設定	点灯 / 消灯	
[SHIFT]+[EDIT]	ナッジオプションモードに入る	-	
[LOOP]	ループオン / オフを設定	点灯 / 消灯	
[SHIFT]+[LOOP]	サイクルオプションモードに入る	-	
[F1] ~ [F7]	スクリーンセット 1 ~ 7 の呼び出し	-	
[SHIFT]+[F1] -	トラックビューウィンドウを最前面に移動	-	
[SHIFT]+[F2]	ミキサーウィンドウを表示	-	
[SHIFT]+[F3]	リストウィンドウを表示	-	
[SHIFT]+[F4]	選択中のウィンドウを閉じる	-	
[SHIFT]+[F5]	ピアノロールウィンドウを表示	-	
[SHIFT]+[F6]	スコアウィンドウを表示	-	
[SHIFT]+[F7]	オーディオウィンドウを表示	-	
[SHIFT]+[F8]	トランスポートバーを表示	-	
[UNDO]	アンドウ (取り消し) 実行	-	
[SHIFT]+[UNDO]	リドゥ (やり直し) 実行	-	
[SAVE]	セーブ (保存) 実行	点灯	
[MARKER]	マーカーオン / オフの切り替え	-	
[SHIFT]+[MARKER]	マーカーオプションモードに入る	-	
[◀◀]	巻き戻し。繰り返し押すと動きが速まる マーカーオン時は前のマーカーに移動。ナッジオン時は選択 オブジェクトを左側に移動	-	
[▶▶]	早送り。繰り返し押すと動きが速まる マーカーオン時は次のマーカーに移動。ナッジオン時は選択 オブジェクトを右側に移動	-	
[■]	停止。停止中に押すとソングの先頭に移動	-	
[▶]	再生	点灯	
[●]	録音開始。録音中は [>] と [●] の LED が点灯	点灯	
[ZOOM]	ズームオン / オフの切り替え	点灯	
FOOT SWITCH 1	再生 / 停止	-	
FOOT SWITCH 2	パンチイン / パンチアウト	-	
ダイアル	スクラップレイ / ソングポジション移動 (下記参照)	-	
[SCRUB]	スクラップオン / オフの切り替え。オン時はダイアルでスクラ ップレイ。オフ時はダイアルでソングポジションを移動	点灯	
<b>PAN モード</b>	[PAN] (マルチチャンネルビュー) [PAN] → [PAN] (PAN/SURROUND のトラックパラメータービュー)	点灯	*28
DISPLAY[ ^ / ∨ ] カーソル [ < / > ] (マルチチャンネルビュー時)	編集するパラメーターの切り替え	-	
ノブ 1 ~ 8 (回す / 回す→押す)	パラメーターの編集。モードはノブを回すと点滅表示 (ト ラックパラメータービュー時) となり、ノブ押しで確定	-	
ノブ 1 ~ 8 (押す) (モード以外のパラメーター)	デフォルト (初期値) に戻す	-	
<b>EQ モード</b>	[EQ LOW] / [EQ LOW - MID] / [EQ HIGH - MID] / [EQ HIGH] (マ ルチチャンネルビュー) [EQ LOW] → [EQ LOW] / [EQ LOW - MID] → [EQ LOW - MID] / [EQ HIGH - MID] → [EQ HIGH - MID] / [EQ HIGH] → [EQ HIGH] (トラックパラメータービュー)	点灯	*10, 28
DISPLAY[ ^ / ∨ ] カーソル [ < / > ] (マルチチャンネルビュー時)	編集するパラメーターの切り替え	-	

操作子	機 能	LED	注
DISPLAY[ ^ / ∨ ] カーソル [ < / > ] (トラックパラメータービュー時)	EQ1/2 と EQ3/4 の切り替え	-	
ノブ 1 ~ 8 (回す)	パラメーターの編集	-	
ノブ 1 ~ 8 (押す) (編集パラメーターがタイプ のとき)	EQ のバイパスオン / オフの設定	-	
ノブ 1 ~ 8 (押す) (編集パラメーターがタイプ以外のとき)	デフォルト (初期値) に戻す	-	
<b>SEND モード</b>	[SEND] (マルチチャンネルビュー) [SEND] → [SEND] (トラックパラメータービュー)	点灯	*11, 28
DISPLAY[ ^ / ∨ ] カーソル [ < / > ] (マルチチャンネルビュー時)	編集するパラメーターの切り替え	-	
DISPLAY[ ^ / ∨ ] カーソル [ < / > ] (トラックパラメータービュー時)	SEND1/2 と SEND3/4... の切り替え	-	
ノブ 1 ~ 8 (回す / 回す→押す)	パラメーターの編集。センドの出力先はノブを回すと点滅表 示 (トラックパラメータービュー時) となり、ノブ押しで確定	-	
ノブ 1 ~ 8 (押す) (編集パラメーターがセンドレベルのとき)	デフォルト (初期値) に戻す	-	
ノブ 1 ~ 8 (押す) (編集パラメーターが PRE/POST、ミュートのとき)	設定の切り替え	-	
<b>PLUG - IN モード</b>	[SHIFT]+[PLUG - IN] (マルチチャンネルビュー) [SHIFT]+[PLUG - IN] → [SHIFT]+[PLUG - IN] (トラックパラメ ータービュー)	点灯	*28
ノブ 1 ~ 8 (押す) (プラグインが割り当てられているノブ)	パラメーターページに移行。LOGIC 上のエディター画面を開 く	-	
ノブ 1 ~ 8 (回す) (パラメーターページ)	パラメーター値の編集	-	
ノブ 1 ~ 8 (押す) (パラメーターページ)	デフォルト (初期値) に戻す (戻せないパラメーターもあり)	-	
DISPLAY[ ^ / ∨ ] カーソル [ < / > ] (パラメーターページ)	ページの切り替え (LCD 右肩に Page 表示)	-	
[SHIFT]+[PLUG - IN]	プラグインパラメーターページから PLUG - IN モードに戻る	-	
<b>INSTRUMENT モード</b>	[SHIFT]+[INST] (マルチチャンネルビュー) [SHIFT]+[INST] → [SHIFT]+[INST] (トラックパラメータービュー)	点灯	*28
ノブ 1 ~ 8 (回す→押す)	インサートするインストゥルメントの候補を選択。ノブを回 すと点滅表示となり、ノブ押しで確定	-	
ノブ 1 ~ 8 (押す) (インストゥルメントが割り当てられているノブ)	パラメーターページに移行。LOGIC 上のエディター画面を表 示	-	
ノブ 1 ~ 8 (回す) (パラメーターページ)	パラメーター値の編集	-	
ノブ 1 ~ 8 (押す) (パラメーターページ)	デフォルト (初期値) に戻す (戻せないパラメーターもあり)	-	
DISPLAY[ ^ / ∨ ] カーソル [ < / > ] (パラメーターページ)	ページの切り替え (LCD 右肩に Page 表示)	-	
[SHIFT]+[INST]	INSTRUMENT モードに戻る	-	
<b>機能なし</b>			
[WRITE]			

音楽を楽しむエチケット 楽しい音楽も時と場合によっては、大変気になるものです。特に、夜間は小さな音でもよく通り、思わぬところに迷惑をかけてしまうことがあります。適当な音量を心がけ、窓を閉めたりヘッドフォンを使うなど、お互いに心を配り快適な生活環境を守りましょう。

ご使用の前に、取扱説明書に記載されている安全や取扱いに関する注意事項をよくお読みください。

CBXインフォメーションセンター TEL.053(460)1667

ヤマハコンピュータミュージック関連製品に関するお問合せを電話で受け付けています。

機能や操作のこと、初歩的な疑問から高度な質問まで、お気軽にどうぞ。

(月～土/10:30～19:00/祝日および弊社指定休業日除く)

**Synth&DTM**  
THE ONLY PLACE FOR SYNTH & DTM FREAKS

デジタル楽器・DTM製品ホームページ <http://www.yamaha.co.jp/product/syndtm/>



感動を・ともに・創る

#### ヤマハ株式会社 EM営業部

企画推進室 〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11 Tel.03(5488)5430

#### ■各地区お問合せ先

- |        |  |                  |
|--------|--|------------------|
| ●EM北海道 | 〒064-8543 札幌市中央区南10条西1丁目1-50 (ヤマハセンター) | Tel.011(512)6113 |
| ●EM仙台  | 〒980-0804 仙台市青葉区大町2-2-10               | Tel.022(222)6147 |
| ●EM東京  | 〒108-8568 東京都港区高輪2-17-11               | Tel.03(5488)5471 |
| ●EM名古屋 | 〒460-8588 名古屋市中区錦1-18-28               | Tel.052(201)5199 |
| ●EM大阪  | 〒542-0081 大阪市中央区南船場3-12-9 (心斎橋ブラザビル東館) | Tel.06(6252)5231 |
| ●EM九州  | 〒812-8508 福岡市博多区博多駅前2-11-4             | Tel.092(472)2130 |

●記載の会社名・商品名等は各社の登録商標または商標です。

#### ヤマハ株式会社

PA・DMI事業部 MP営業部 営業課  
〒430-8650 浜松市中沢町10-1

2004年7月作成

カタログコード DE2049



このカタログは無塩素漂白(ECF)ハルブを使用し、大豆油インキで印刷しております。