

ユーザーガイド

# **dspMixFx**

# 目次

はじめに .....	2
dspMixFx UR-Cについて .....	2
iOS機器との接続(UR44C/URX44C/UR816Cのみ).....	2
基本画面と操作方法.....	3
ご使用前の準備.....	3
dspMixFxを開く.....	3
ツールエリアの操作方法.....	4
メイン画面 .....	5
セットアップ画面の操作方法 .....	15
エフェクトの活用 .....	21
Sweet Spot Morphing Channel Strip.....	22
Guitar Amp Classics .....	27
PITCH FIX .....	34
REV-X .....	37
DELAY .....	40
GATE .....	41
COMPRESSOR .....	42
DUCKER.....	44
MULTI-BAND COMPRESSOR.....	46
DAWソフトとの連携.....	49
Cubaseシリーズ(DAW)専用画面 .....	49
アップデートについて.....	55
ファームウェアアップデート手順 .....	55

# はじめに

## dspMixFx UR-Cについて

dspMixFxはUR-C/URX-Cシリーズ本体に搭載されている、DSPミキサーやDSPエフェクトを操作するためのソフトウェアです。

dspMixFxを使用して、入力信号をステレオにミックスして出力できます。

また入力信号に本体内蔵のDSPエフェクトを適用できます。

これにより、ハードウェアミックスによるレイテンシーのない快適なモニター環境を構築できます。

## iOS機器との接続(UR44C/URX44C/UR816Cのみ)

iOS機器からWifi経由でUR-C/URX-Cシリーズ本体のDSPミキサーやDSPエフェクトを操作することができます。

Wifiを仲介するWindows/Macに、dspMixFx Remote Bridgeをインストールする必要があります。

詳細は、「dspMixFx Remote Bridgeユーザーガイド」をご参照ください。

# 基本画面と操作方法

## ご使用前の準備

dspMixFxは、TOOLS for UR-C/URX-Cに含まれています。  
インストール方法は、UR-C/URX-Cシリーズ本体のセットアップガイドをご参照ください。

## dspMixFxを開く

### Windows

[すべてのプログラム]または[すべてのアプリ] → [dspMixFx UR-C]

### Mac

[アプリケーション] → [dspMixFx UR-C]

## ツールエリアの操作方法

dspMixFx UR-Cの共通設定を操作します。



### ① 閉じる

dspMixFx UR-Cを終了します。

### ② 最小化

dspMixFx UR-Cの画面を最小化します。

### ③ File

4つのメニューを表示します。

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

### ④ シーン

シーンの名前を表示します。シーンの名前をクリックすると、シーンの名前を変更できます。右側のリストボタン(▼)をクリックすると、シーンの呼び出し画面が開きます。シーンをクリックすると、そのシーンを呼び出せます。

### ⑤ Store

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

### ⑥ 画面の切り替え

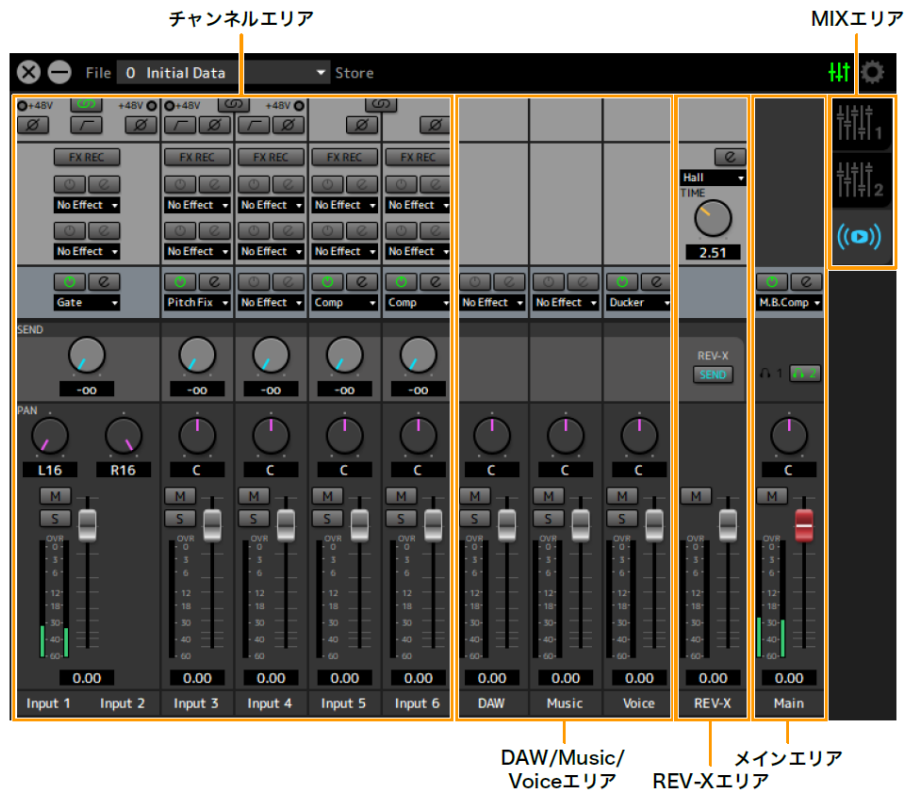
dspMixFx UR-Cの画面を切り替えます。開いている画面のアイコンが点灯します。

アイコン	説明
	メイン画面
	セットアップ画面
	メーター画面
 (UR24Cのみ)	モニターモード設定(表示) DAW(白色)/DJ(赤色) クリックするとセットアップ画面が開きます。

## メイン画面

全体の信号の流れを操作します。メイン画面は以下の5つのエリアで構成されています。

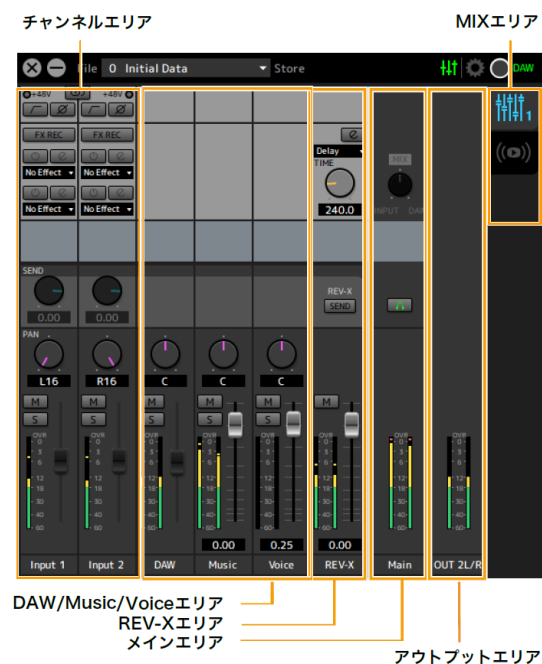
- ・チャンネルエリア
- ・DAW/Music/Voiceエリア
- ・REV-Xエリア
- ・メインエリア
- ・MIXエリア



### UR24Cのみ

メイン画面は上記5つのエリアにアウトプットエリアを加えた、6つのエリアで構成されています。

- ・アウトプットエリア(UR24Cのみ)



## チャンネルエリア

入力チャンネルを操作します。

【Streaming選択時の例(Rev-Xセンドはオンにしたもの)】



### ① チャンネルリンク

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

### ② +48V

本体で切り替えたファンタム電源のオン(点灯)/オフ(消灯)を表示します。

### ③ ハイパスフィルター

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

UR44C/URX44C：LINE INPUT 5/6を除く

### ④ フェーズ

信号の位相の反転(180°)をオン(点灯)/オフ(消灯)します。

### ⑤ FX REC

FX REC(エフェクトのかけ録り)をオン/オフします。

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

### ⑥ エフェクトオン/オフ

エフェクトをオン(点灯)/オフ(消灯)します。

## ⑦ エフェクトエディット

選択したエフェクトの設定画面を開(点灯)/閉(消灯)します。

## ⑧ エフェクトタイプ

エフェクトタイプを表示/切り替えします。

**選択肢** : No Effect、Ch.Strip、Clean、Crunch、Lead、Drive、Pitch Fix

### NOTE

同時に使えるエフェクト数には制限があります。詳細は、UR-C/URX-Cシリーズ本体のユーザーガイド「エフェクトの使用制限」の項目をご参照ください。

## ⑨ Streamingエフェクト

MIXエリアでStreamingミックスを選択したときのみ表示します。

Streamingミックスに流れる音声のみにかかるエフェクトです。各チャンネルからDAWへの出力信号にはかかりません。

エフェクトタイプはNo Effect、Gate、Compを選択できます。

## ⑩ REV-Xセンド

REV-Xに送る信号の量(リバーブのかかり具合)を調節します。REV-XエリアでREV-Xセンドがオンのときのみ設定できます。

**範囲** :  $-\infty$  dB ~ +6.00 dB

## ⑪ REV-Xセンド値

REV-Xに送る信号の量を表示/設定します。数値をダブルクリックして値を変更します。

REV-XエリアでREV-Xセンドがオン(点灯)のときのみ設定できます。

## ⑫ パン

パンを調節します。

**UR22C/URX22C** : MIXエリアでStreamingミックスを選択したときのみ表示します。

**範囲** : L16 ~ C ~ R16

## ⑬ パン値

パンの値を表示/設定します。数値をダブルクリックして値を変更します。

## ⑭ ミュート、ソロ

ミュート(M)、ソロ(S)をオン(点灯)/オフ(消灯)します。

## ⑮ レベルメーター

信号のレベルを表示します。ピークホールドは常にONです。

表示色	説明
緑	-18 dBまで
黄	0 dBまで
赤	CLIPした場合



## ⑩ フェーダー

信号のレベルを調節します。

UR22C/URX22C/UR24CではMIXエリアでStreamingミックスを選択したときのみ操作できます。通常ミックス選択時はUR-C/URX-Cシリーズ本体のフロントパネルのMIXノブの設定によるレベル値を表示し、操作はできません。

**範囲**：  $-\infty$  dB～+6.00 dB

## ⑪ フェーダー値

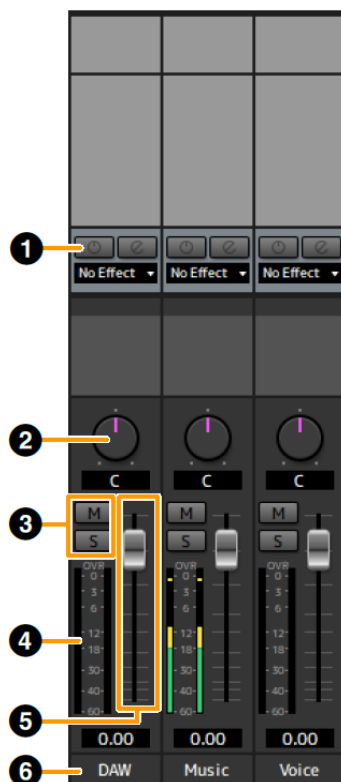
フェーダーの値を表示/設定します。数値をダブルクリックして値を変更します。

## DAW/Music/Voiceエリア

DAWチャンネルを操作します。

コンピューターとの接続時にはMusicチャンネルとVoiceチャンネルが追加されます(iPad/iPhoneとの接続時にはMusicチャンネル、Voiceチャンネルは表示されません)。

【Streaming選択時の例】



### ① Streamingエフェクト

MIXエリアでStreamingミックスを選択したときのみ表示します。

Streamingミックスに流れる音声のみにかかるエフェクトです。

エフェクトタイプはNo Effect、Duckerを選択できます。

### ② バランス

LchとRchの音量バランスを調節します。

範囲：L16～C～R16

### ③ ミュート、ソロ

ミュート(M)/ソロ(S)をオン(点灯)/オフ(消灯)します。

### ④ レベルメーター

信号のレベルを表示します。ピークホールドは常にONです。

表示色	説明
緑	-18 dBまで
黄	0 dBまで
赤	CLIPした場合

## ⑤ フェーダー

信号のレベルを調節します。

UR22C/URX22C/UR24CのDAWチャンネルは、MIXエリアでStreamingミックスを選択したときのみ操作できます。通常ミックス選択時はフロントパネルのMIXノブの設定によるレベル値を表示し、操作はできません。

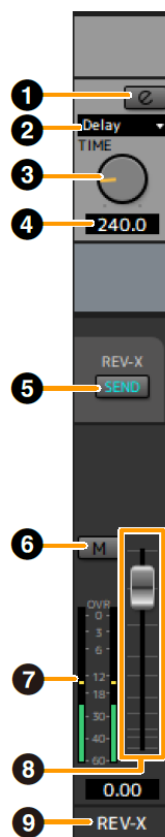
**範囲：**  $-\infty$  dB～+6.00 dB

## ⑥ チャンネル名

チャンネル名をダブルクリックすると、チャンネル名をテキスト入力できます。

## REV-Xエリア

REV-Xチャンネルを操作します。



### ① REV-Xエディット

「REV-X」の設定画面を開(点灯)閉(消灯)します。

### ② REV-Xタイプ

REV-Xのタイプを切り替えます。

**選択肢** : Hall、Room、Plate、Delay

### ③ REV-Xタイム

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

REV-Xタイプ	範囲
Hall	0.289sec～29.0 sec
Room	0.260 sec～26.0 sec
Plate	0.333 sec～33.3 sec
Delay	0.0001 sec～1.3 sec

### ④ REV-Xタイム値

REV-Xタイムの値を表示/変更します。数値をダブルクリックして値を変更します。

### ⑤ REV-Xセンド

操作対象のMIXのREV-Xセンドをオンにします。

## ⑥ ミュート

ミュートのオン(点灯)/オフ(消灯)を表示します。

## ⑦ レベルメーター

信号のレベルを表示します。ピークホールドは常にONです。

表示色	説明
緑	-18 dBまで
黄	0 dBまで
赤	CLIPした場合

## ⑧ REV-X リターン フェーダー

REV-Xのリターンレベルを調節します。

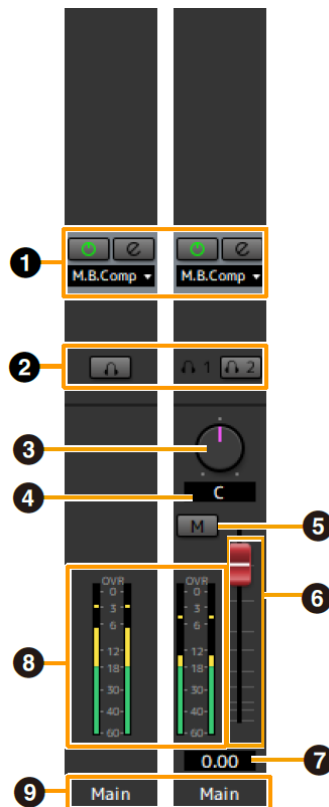
## ⑨ チャンネル名

チャンネル名をダブルクリックすると、チャンネル名をテキスト入力できます。

## メインエリア

メインチャンネルを操作します。

【Streaming選択時の例】



### ① Streamingエフェクト

MIXエリアでStreamingミックスを選択したときのみ表示します。

Streamingミックスの最終段にかかるエフェクトです。

エフェクトタイプはNo Effect、Multi-Band Compressor(M.B.Comp)を選択できます。

### ② MONITOR/PHONES

**UR22C/URX22C/UR24C**：MAIN OUTPUT、PHONES端子に出力するミックスを選択します。

**UR44C/URX44C/UR816C**：ヘッドホン2をオン(点灯)/オフ(消灯)します。オンにすると、MIXエリアで選んだMix outをPHONESに出力できます。

#### NOTE

**UR44C/URX44C**：[PHONES 2]端子からの出力信号はMIX 1/MIX 2/Streamingを選択できます。[PHONES 1]端子からの出力信号は、MIX 1固定のため選択はできません。

**UR816C**：[Phone 1]/[Phone 2]端子からの入力信号はMIX 1/MIX 2/MIX 3/MIX 4/Streamingから選択できます。

### ③ バランス

LchとRchの音量バランスを調節します。

範囲：L16～C～R16

### ④ バランス値

バランスの値を表示/設定します。数値をダブルクリックして値を変更します。

### ⑤ ミュート

ミュートをオン(点灯)/オフ(消灯)します。

⑥ マスターフェーダー

信号のレベルを調節します。  
範囲：-∞ dB～+6.00 dB

⑦ マスターフェーダー値

マスターフェーダーの値を表示/設定します。数値をダブルクリックして値を変更します。

⑧ レベルメーター

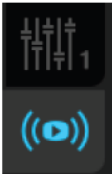
信号のレベルを表示します。

⑨ チャンネル名

チャンネル名をダブルクリックすると、チャンネル名をテキスト入力できます。

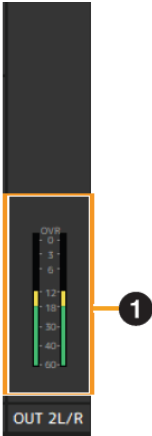
MIXエリア

操作対象のMIXを表示します。  
MIXを別のMIXにドラッグ＆ドロップすると、MIXのメイン画面の設定をコピーできます。  
UR816Cは、セットアップ画面のGENERAL SETTINGS > Mix4にてStreamingを選択したときにMix4の機能が切り替わります。



アウトプットエリア(UR24Cのみ)

出力レベルを表示します。



① レベルメーター

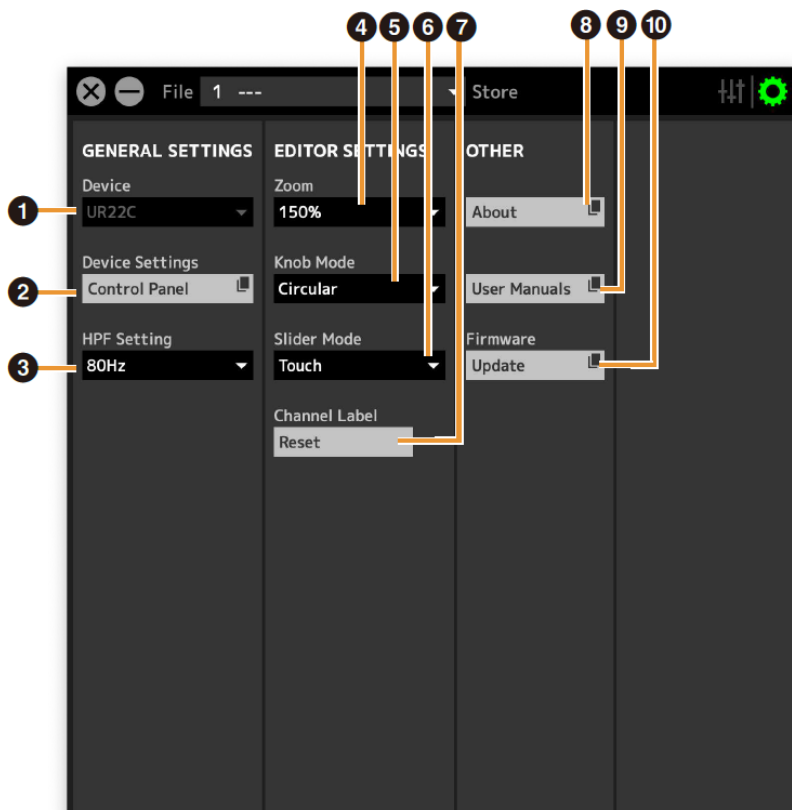
信号のレベルを表示します。ピークホールドは常にONです。

表示色	説明
緑	-18 dBまで
黄	0 dBまで
赤	CLIPした場合

## セットアップ画面の操作方法

本体の共通設定を操作します。

### コンピューターと接続の場合



#### ① Device

dspMixFxに対応する他の機器を同時に接続しているときに、操作対象のDeviceを選択します。

#### ② Device Settings

コントロールパネルを開きます。

#### ③ HPF Setting

ハイパスフィルターのカットオフ周波数を切り替えます。

**UR44C/URX44C** : [LINE INPUT 5/6]を除く

**選択肢** : 120 Hz、100 Hz、80 Hz、60 Hz、40 Hz

#### ④ Zoom

画面サイズを変更します。

**選択肢** : 100%、150%、200%、250%、300%

#### ⑤ Knob Mode

dspMixFx UR-Cのノブの操作方法を切り替えます。

選択肢	説明
Circular	円を描くようにドラッグすることで値を増減します。時計回りで値が増え、反時計回りで値が減ります。ノブの任意の場所をクリックすると、クリックした場所の値に変化します。



選択肢	説明
Linear	直線的にドラッグすることで値を増減します。上方向または右方向で値が増え、下方向または左方向で値が減ります。ノブの任意の場所をクリックしても、値は変化しません。

## ⑥ Slider Mode

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

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

## ⑦ Channel Label

編集したチャンネル名を一括ですべてリセットします。

## ⑧ About

ソフトウェアや本体のファームウェアのバージョンを表示します。

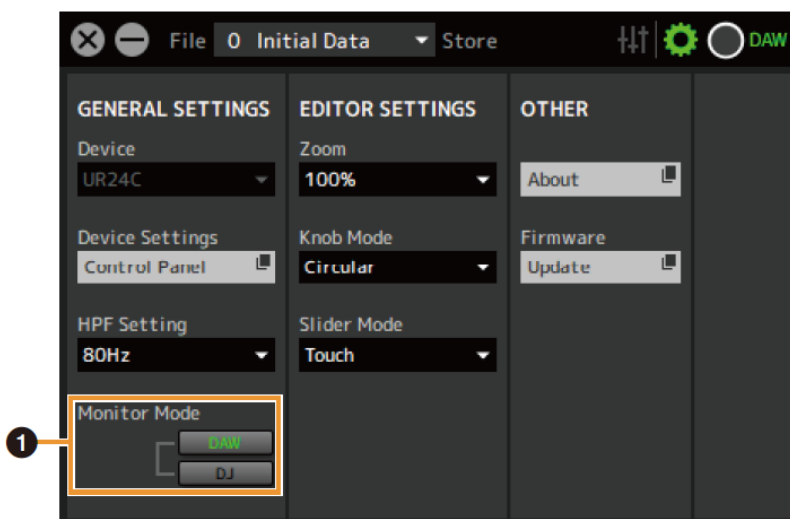
## ⑨ User Manuals

クリックすると、ブラウザで「dspMixFxユーザーガイド(本ガイド)」が開きます。

## ⑩ Firmware

本体のファームウェアをアップデートします。

## UR24Cのみ

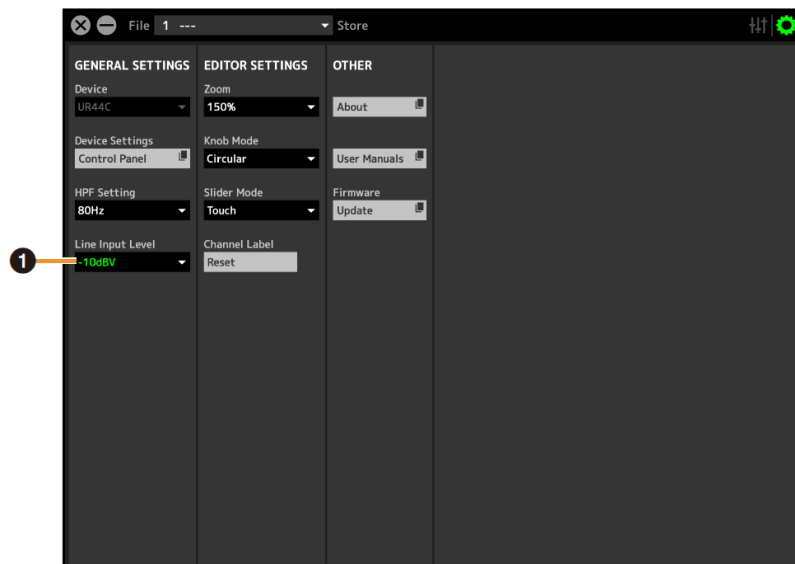


## ① Monitor Mode

モードを切り替えます。

選択肢：DAW、DJ

## UR44C/URX44Cのみ

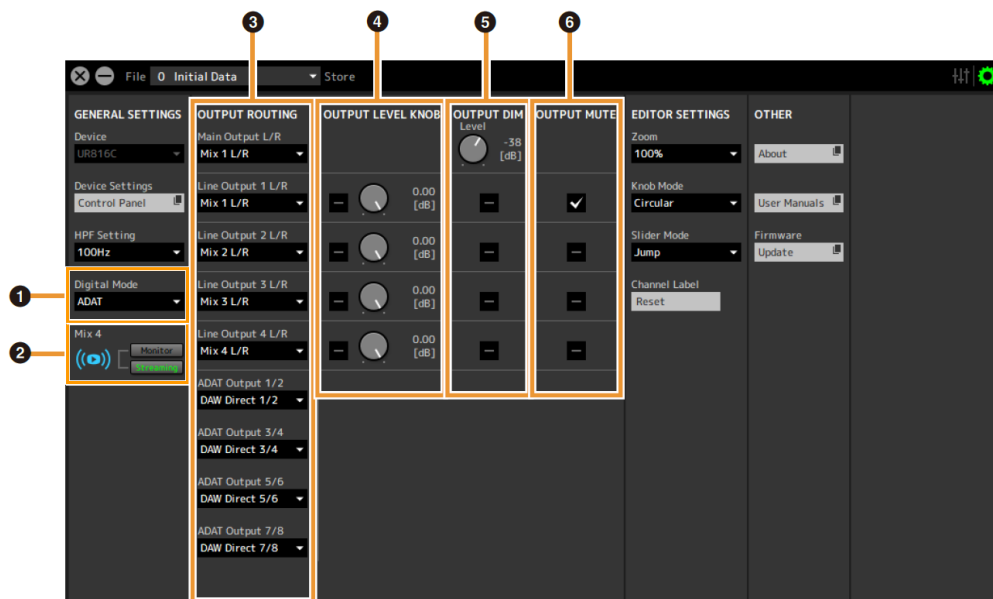


## ① Line Input Level

[LINE INPUT 5/6]の入力レベルを切り替えます。

選択肢：+4 dBu、-10 dBV

## UR816Cのみ



## ① Digital Mode

OPTICAL IN/OUTの信号のフォーマットを切り替えます。

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

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

S/PDIFフォーマットでは、どのサンプリング周波数でも2チャンネルの信号を入出力します。

**② Mix4**

Mix4を配信(Streaming)ミックスとして使用するか、従来通りのモニターミックスとして使用するか選択できます。

**③ OUTPUT ROUTING**

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

**ADAT**

出力端子	選択肢
Main Output L/R	MIX1～MIX4
Line Output 1 L/R ～4 L/R	MIX1～MIX4 DAW Direct 1/2～7/8* ADAT 1/2～7/8*
ADAT Output 1/2 ～7/8*	MIX1～MIX4 DAW Direct 1/2～7/8 Input 1/2～7/8

\*サンプリング周波数でチャンネル数が変わります。

**S/PDIF**

出力端子	選択肢
Main Output L/R	MIX1～MIX4
Line Output 1/2 ～7/8	MIX1～MIX4 DAW Direct 1/2～7/8* S/PDIF In L/R
S/PDIF Output L/R	MIX1～MIX4 DAW Direct 1/2～7/8 Input 1/2～7/8

\*サンプリング周波数でチャンネル数が変わります。

**④ OUTPUT LEVEL KNOB**

本体フロントパネルの[OUTPUT]ノブの対象となる[LINE OUTPUT]を設定します。

**⑤ OUTPUT DIM**

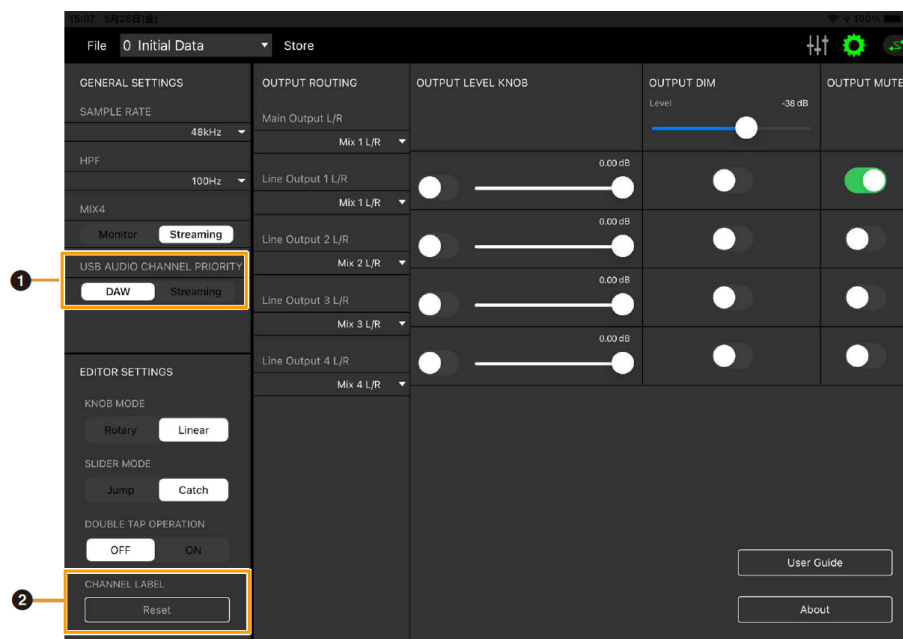
本体フロントパネルのDIMスイッチの対象となる[LINE OUTPUT]を設定します。また、ディマーがオンになったときの減衰レベルを設定します。

**⑥ OUTPUT MUTE**

本体フロントパネルのMUTEスイッチの対象となる[LINE OUTPUT]を設定します。

## iPad/iPhoneと接続の場合

この項目では、iPad/iPhone版のdspMixFxアプリの操作方法を記載しています。



### ① USB AUDIO CHANNEL PRIORITY

UR-C/URX-Cシリーズ本体からiPad/iPhoneに出力するチャンネルの順番を選択します。

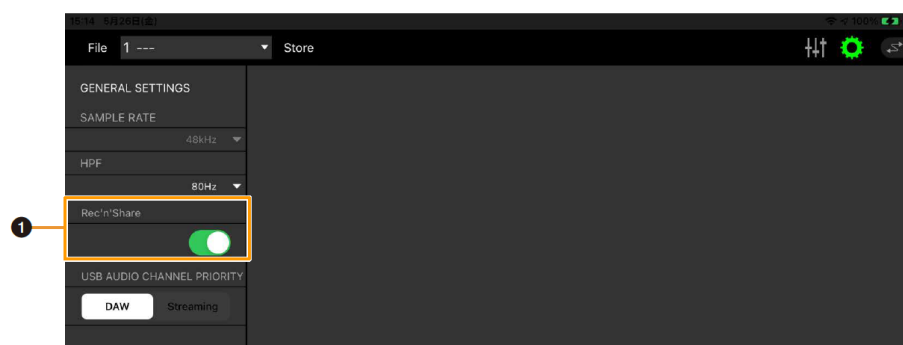
「DAW」を選択すると、従来通り、入力チャンネルからDAWに直接出力する信号から順番に並び、最後にStreamingミックスからの出力が追加されます。

「Streaming」を選択すると、Streamingミックスからの出力が最初に並びます。配信に使う場合は、「Streaming」を選択することをおすすめします。

### ② CHANNEL LABEL

編集したチャンネル名を一括ですべてリセットします。

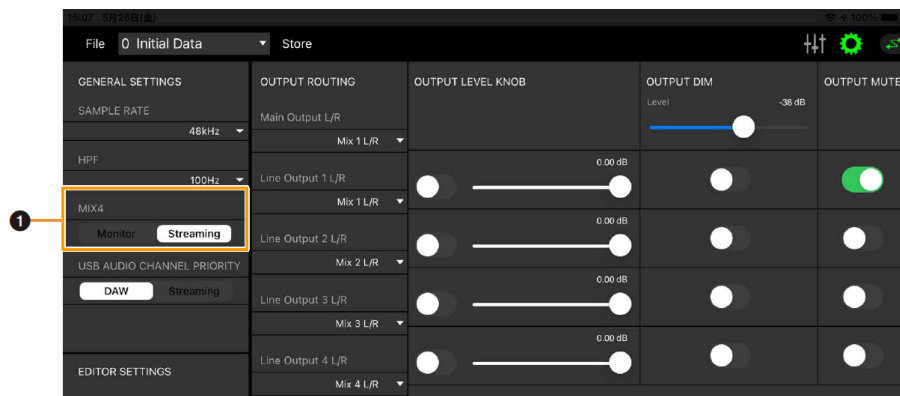
## UR22C/URX22Cのみ



### ① Rec'n'Share

Rec'n'Shareアプリを使用するときには、このパラメーターをオンにしてください。iPad/iPhoneとのUSBオーディオの送受信チャンネルが2 IN/2 OUTになり、Rec'n'Shareアプリとのオーディオの送受信ができます。

## UR816Cのみ



## ① Mix4

Mix4を配信(Streaming)ミックスとして使用するか、従来通りのモニター(Monitor)ミックスとして使用するかを選択できます。

# エフェクトの活用

dspMixFxのエフェクトは、使用目的に応じて以下の2種類に分類されます。

## 1. 通常エフェクト

音楽制作や楽器演奏など、一般的な用途に適したエフェクトです。メイン画面のエリアごとに、以下のように分類されます。

チャンネルエフェクト

- ・ [Sweet Spot Morphing Channel Strip](#)
- ・ [Guitar Amp Classics\(Clean、Crunch、Lead、Drive\)](#)
- ・ [PITCH FIX](#)

Rev-Xエリアエフェクト

- ・ [REV-X\(Hall、Room、Plate\)](#)
- ・ [Delay](#)

## 2. Streaming用エフェクト

配信(Streaming)用のミックスにかけるエフェクトです。メイン画面のエリアごとに、以下のように分類されます。

チャンネルエフェクト

- ・ [GATE](#)
- ・ [COMPRESSOR](#)

DAW/Music/Voice用エフェクト

- ・ [DUCKER](#)

メインエリア(出力段)エフェクト

- ・ [MULTI-BAND COMPRESSOR](#)

## Sweet Spot Morphing Channel Strip

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

本体には、2基のChannel Stripが搭載されています。Channel Stripはモニター信号だけにかけるか、モニター信号と録音信号の両方にかけるかを選択できます。

本体に搭載されているDSPエフェクトのChannel Stripと、VSTプラグイン版のChannel Stripは、同じ機能です。Cubaseシリーズで使うと、DSPエフェクトのChannel StripとVSTプラグイン版のChannel Stripの設定をプリセットで共有できます。

また、CubaseシリーズでVSTプラグイン版のChannel Stripを使うときは、[Dynamics]のカテゴリーから選びます(初期設定の場合)。

VSTプラグイン版について、詳しくは「Basic FX Suiteオペレーションマニュアル」をご参照ください。

### 画面の開き方

#### ・ dspMixFx UR-Cから

「チャンネルエリア」の「エフェクトタイプ」でCn.Stripを選んだあと、「エフェクトエディット」をクリックします。

#### ・ Cubaseシリーズの専用画面から

「入力設定画面」の「エフェクトタイプ」でCn.Stripを選んだあと、「エフェクトエディット」をクリックします。

### コンプレッサーとイコライザー共通画面



#### ① MORPHING

Sweet Spot Dataのパラメーターを調節します。

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

#### ② Sweet Spot Data

Sweet Spot Dataを選びます。

#### ③ OUTPUT

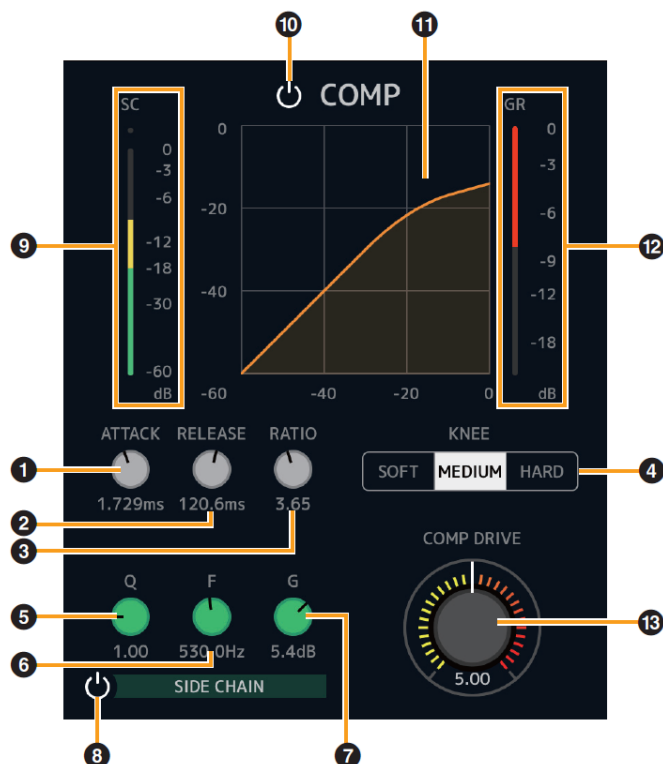
Channel Strip全体のゲインを調節します。

範囲：-18.0 dB～+18.0 dB

#### ④ レベルメーター

Channel Stripの入出力レベルを表示します。

## コンプレッサー



## ① ATTACK

コンプレッサーのアタックタイムを調節します。

範囲：0.092 msec～80.00 msec

## ② RELEASE

コンプレッサーのリリースタイムを調節します。

範囲：9.3 msec～999.0 msec

## ③ RATIO

コンプレッサーのRATIOを調節します。

範囲：1.00～∞

## ④ KNEE

コンプレッサーのKNEEのタイプを選びます。

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

## ⑤ SIDE CHAIN Q

サイドチェーンフィルターのQを調節します。

範囲：0.50～16.00

## ⑥ SIDE CHAIN F

サイドチェーンフィルターの中心周波数を調節します。

範囲：20.0 Hz～20.0 kHz



## ⑦ SIDE CHAIN G

サイドチェーンフィルターのゲインを調節します。

範囲：-18.0 dB～+18.0 dB

## ⑧ SIDE CHAIN オン/オフ

サイドチェーンをオン(点灯)/オフ(消灯)します。

## ⑨ SCメーター

サイドチェーンのトリガーとなる入力信号のレベルを表示します。

## ⑩ COMPRESSOR オン/オフ

コンプレッサーをオン(点灯)/オフ(消灯)します。

## ⑪ コンプレッサーカーブ

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

## ⑫ ゲインリダクションメーター

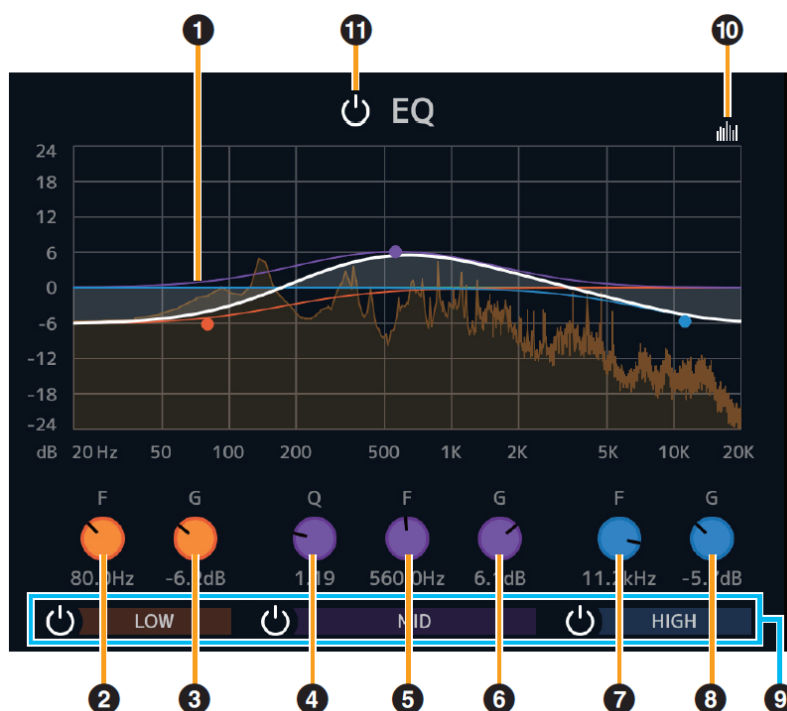
コンプレッサーのゲインリダクション量を表示します。

## ⑬ COMP DRIVE

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

範囲：0.00～10.00

## イコライザー



## ① イコライザーカーブ

3バンドイコライザーの特性を表示するグラフです。

縦軸はゲインの増減量、横軸は周波数です。グラフの中のハンドルをマウスでドラッグすると、LOW、MID、HIGHを調節できます。

## ② LOW F

ローバンドの中心周波数を調節します。

範囲：20.0 Hz～1.00 kHz

**③ LOW G**

ローバンドのゲインを調節します。

**範囲**：-18.0 dB～+18.0 dB

**④ MID Q**

ミドルバンドのQを調節します。

**範囲**：0.50～16.00

**⑤ MID F**

ミドルバンドの中心周波数を調節します。

**範囲**：20.0 Hz～20.0 kHz

**⑥ MID G**

ミドルバンドのゲインを調節します。

**範囲**：-18.0 dB～+18.0 dB

**⑦ HIGH F**

ハイバンドの中心周波数を調節します。

**範囲**：500.0 Hz～20.0 kHz

**⑧ HIGH G**

ハイバンドのゲインを調節します。

**範囲**：-18.0 dB～+18.0 dB

**⑨ EQバンドオン/オフ**

EQの各バンドを個別にオン(点灯)/オフ(消灯)します。

**⑩ スペクトラム表示オン/オフ**

イコライザーカーブのスペクトラム表示をオン(点灯)/オフ(消灯)します。

**⑪ EQオン/オフ**

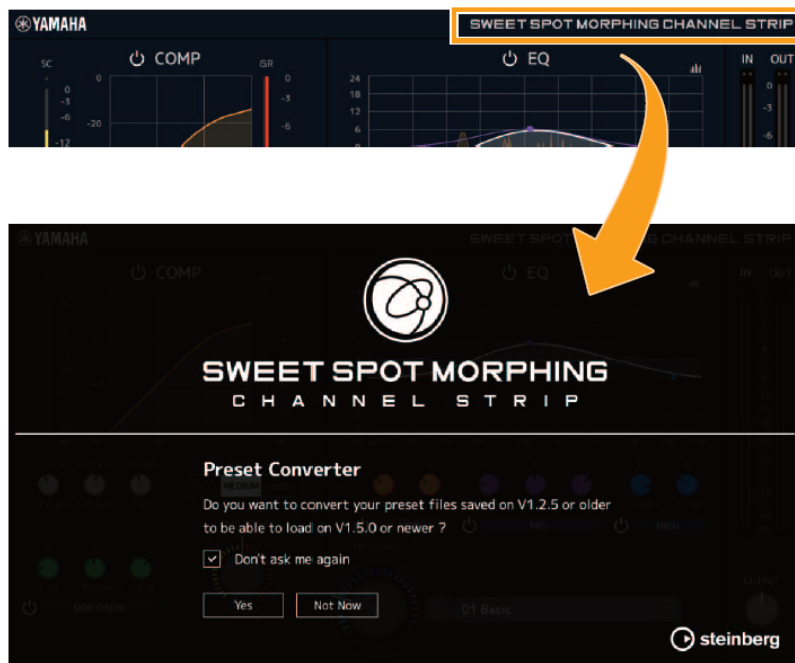
イコライザーをオン(点灯)/オフ(消灯)します。

### V1.2.5以前のSweet Spot Morphing Channel Stripをお使いの方

V1.2.5以前のSweet Spot Morphing Channel Stripで保存したプリセットを、V1.5.0以降で使用できるように変換するPreset Converter画面を追加しました。

Preset Converter画面は、Sweet Spot Morphing Channel Stripを起動すると自動的に表示されます。自動的に表示させたくない場合は、[Don't ask me again]と記載されたチェックボックスを選択すると次回以降は開かなくなります。

また、自動表示されない場合や手動で表示させたい場合は、Sweet Spot Morphing Channel Strip画面の右上にあるロゴマークをクリックすると表示されます。



[Yes]ボタンをクリックすると、過去のバージョンで保存したプリセットを使用できます。

[Not Now]ボタンをクリックすると、過去のプリセットを変換せず、そのままプラグインが開きます。

#### ご注意

\* V1.5.0以降で作成したプリセットは、V1.2.5以前では使用できません。

\* V1.2.5以前のバージョンを使用していた環境にV1.5.0以降をインストールすると、V1.2.5以前のMonoチャンネル用だけが残ります。この状態で、V1.2.5以前を使用したプロジェクトファイルを開いた場合、Monoチャンネル用をアサインしたチャンネルには、V1.2.5以前のプラグインが読み込まれます。V1.5.0以降のプラグインに置き換えたい場合は、該当するチャンネルのプラグインを、V1.5.0以降に選択し直してください。

## Guitar Amp Classics

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

本体に搭載されているDSPエフェクトのGuitar Amp Classicsと、VSTプラグイン版のGuitar Amp Classicsは、同じ機能です。Cubaseシリーズで使うと、DSPエフェクトのGuitar Amp ClassicsとVSTプラグイン版のGuitar Amp Classicsの設定をプリセットで共有できます。また、CubaseシリーズでVSTプラグイン版のGuitar Amp Classicsを使うときは[Distortion]のカテゴリーから選びます(初期設定の場合)。ただし、サンプリング周波数が176.4 kHzまたは192 kHzの場合、本体のGuitar Amp Classicsは使用できません。VSTプラグイン版について、詳しくは「Basic FX Suiteオペレーションマニュアル」をご参照ください。

### 画面の開き方

#### ・ dspMixFx UR-Cから

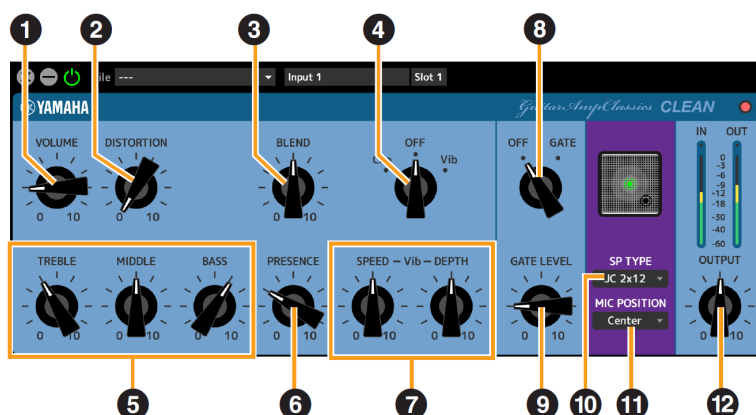
「チャンネルエリア」の「エフェクトタイプ」でGuitar Amp Classicsを選んだあと、「エフェクトエディット」をクリックします。

#### ・ Cubaseシリーズの専用画面から

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

### CLEAN

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



#### ① VOLUME

入力レベルを調節します。

#### ② DISTORTION

歪み量を調節します。

#### ③ BLEND

原音とエフェクト音のバランスを調節します。

#### ④ Cho/OFF/Vib

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

#### ⑤ TREBLE/MIDDLE/BASS

それぞれ、高音域/中音域/低音域のレベルを調節します。

#### ⑥ PRESENCE

高音域の倍音を強調します。

## ⑦ SPEED/DEPTH

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

## ⑧ OFF/GATE

ノイズゲートのオン/オフを切り替えます。

## ⑨ GATE LEVEL

ゲートレベルを調節します。

## ⑩ SP TYPE

キャビネットのタイプを選択します。

タイプごとの特徴はGuitar Amp Classics資料「[キャビネットタイプと特徴](#)」をご参照ください。

**タイプ**： BS 4×12、AC 2×12、AC 1×12、AC 4×10、BC 2×12、AM 4×12、YC 4×12、JC 2×12

## ⑪ MIC POSITION

キャビネットに立てるマイクのポジションを選択します。

マイクのポジションは、スピーカーの画像をクリックすることでも選択できます。

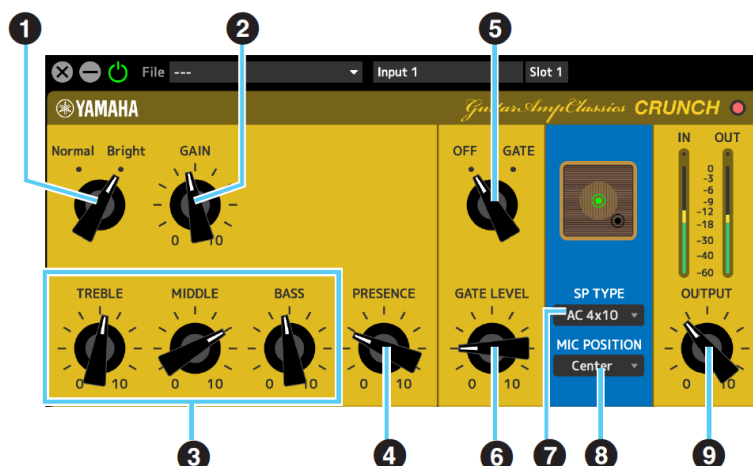
ポジション	説明
Center	スピーカーコーンの中央を狙ってマイクを立てます。
Edge	スピーカーコーンの端を狙ってマイクを立てます。

## ⑫ OUTPUT

最終的な出力レベルを調節します。

## CRUNCH

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



### ① Normal/Bright

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

### ② GAIN

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

### ③ TREBLE/MIDDLE/BASS

それぞれ、高音域/中音域/低音域のレベルを調節します。

### ④ PRESENCE

高音域の倍音を強調します。

### ⑤ OFF/GATE

ノイズゲートのオン/オフを切り替えます。

### ⑥ GATE LEVEL

ゲートレベルを調節します。

### ⑦ SP TYPE

キャビネットのタイプを選択します。

タイプごとの特徴はGuitar Amp Classics資料「[キャビネットタイプと特徴](#)」をご参照ください。

**タイプ**： BS 4×12、AC 2×12、AC 1×12、AC 4×10、BC 2×12、AM 4×12、YC 4×12、JC 2×12

### ⑧ MIC POSITION

キャビネットに立てるマイクのポジションを選択します。

マイクのポジションは、スピーカーの画像をクリックすることでも選択できます。

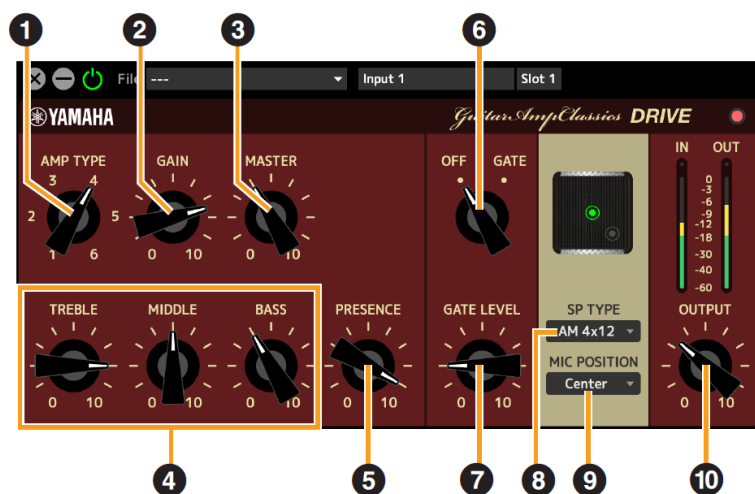
ポジション	説明
Center	スピーカーコーンの中央を狙ってマイクを立てます。
Edge	スピーカーコーンの端を狙ってマイクを立てます。

### ⑨ OUTPUT

最終的な出力レベルを調節します。

## DRIVE

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



### ① AMP TYPE

6種類のタイプから選びます。1と2は、歪み成分がほかのタイプよりも少なめで、ピッキングのタッチが生々しく表現されるタイプです。3と4は倍音に厚みがあり、太くて柔らかなフィーリングを持つタイプです。5と6はタイトなアタック感と荒々しさを持つアグレッシブなタイプです。

また、偶数番号のタイプは、奇数番号のタイプに比べてプレゼンスのレンジが広がっています。

### ② GAIN

プリアンプ部の入力レベルを調節します。右に回すほど歪み量が大きくなります。

### ③ MASTER

プリアンプ部の出力レベルを調節します。

### ④ TREBLE/MIDDLE/BASS

それぞれ、高音域/中音域/低音域のレベルを調節します。

### ⑤ PRESENCE

高音域の倍音を強調します。

### ⑥ OFF/GATE

ノイズゲートのオン/オフを切り替えます。

### ⑦ GATE LEVEL

ゲートレベルを調節します。

### ⑧ SP TYPE

キャビネットのタイプを選択します。

タイプごとの特徴はGuitar Amp Classics資料「[キャビネットタイプと特徴](#)」をご参照ください。

**タイプ**： BS 4x12、AC 2x12、AC 1x12、AC 4x10、BC 2x12、AM 4x12、YC 4x12、JC 2x12

## 9 MIC POSITION

キャビネットに立てるマイクのポジションを選択します。  
マイクのポジションは、スピーカーの画像をクリックすることでも選択できます。

ポジション	説明
Center	スピーカーコーンの中央を狙ってマイクを立てます。
Edge	スピーカーコーンの端を狙ってマイクを立てます。

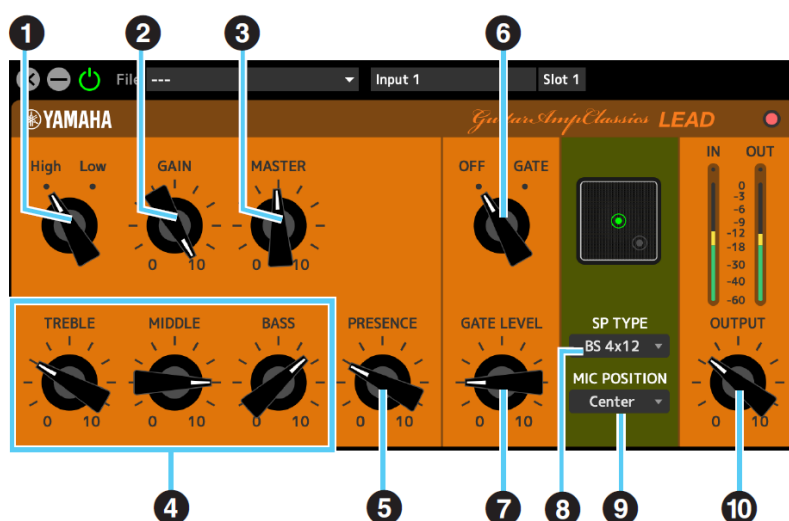
## 10 OUTPUT

最終的な出力レベルを調節します。



## LEAD

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



### ① High/Low

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

### ② GAIN

プリアンプ部の入力レベルを調節します。右に回すほど歪み量が大きくなります。

### ③ MASTER

プリアンプ部の出力レベルを調節します。

### ④ TREBLE/MIDDLE/BASS

それぞれ、高音域/中音域/低音域のレベルを調節します。

### ⑤ PRESENCE

高音域の倍音を強調します。

### ⑥ OFF/GATE

ノイズゲートのオン/オフを切り替えます。

### ⑦ GATE LEVEL

ゲートレベルを調節します。

### ⑧ SP TYPE

キャビネットのタイプを選択します。

タイプごとの特徴はGuitar Amp Classics資料「[キャビネットタイプと特徴](#)」をご参照ください。

**タイプ**： BS 4×12、AC 2×12、AC 1×12、AC 4×10、BC 2×12、AM 4×12、YC 4×12、JC 2×12

## 9 MIC POSITION

キャビネットに立てるマイクのポジションを選択します。  
マイクのポジションは、スピーカーの画像をクリックすることでも選択できます。

ポジション	説明
Center	スピーカーコーンの中央を狙ってマイクを立てます。
Edge	スピーカーコーンの端を狙ってマイクを立てます。

## 10 OUTPUT

最終的な出力レベルを調節します。

## Guitar Amp Classics資料

### GAIN/MASTER/OUTPUTの役割について

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

### キャビネットタイプと特徴

以下の表は、[CLEAN](#)/[CRUNCH](#)/[DRIVE](#)/[LEAD](#)の4タイプに共通する内容です。

SP TYPE	特徴	スピーカー構成
BS 4×12	ブリティッシュのフラットスタックタイプキャビネット。豊かな箱鳴りが特徴です。	12インチ×4
AC 2×12	アメリカンのコンボタイプキャビネット。さまざまな音楽ジャンルに馴染む澄んだトーンが特徴です。	12インチ×2
AC 1×12	アメリカンのコンボタイプキャビネット。アンサンブルの中で抜けのよいトーンが特徴です。	12インチ×1
AC 4×10	アメリカンのコンボタイプキャビネット。伝統的なギターサウンドを連想させるシャープなトーンが特徴です。	10インチ×4
BC 2×12	ブリティッシュのコンボタイプキャビネット。クランチサウンドとの相性がよく、レンジが広くてよく伸びる高音が特徴です。	12インチ×2
AM 4×12	アメリカンのスタックタイプキャビネット。ハイパワーアンプとの相性がよく、音の輪郭が特徴です。	12インチ×4
YC 4×12	ヤマハFシリーズのコンボタイプキャビネット。豊かな中域とマイルドな高域が特徴です。	12インチ×4
JC 2×12	日本のコンボタイプキャビネット。クリーンサウンドや空間系エフェクトとの相性がよく、豊かな中高域が特徴です。	12インチ×2

## PITCH FIX

ピッチやフォルマントを調節して、マイク音声を加工します。また、指定した音階に補正できます。本製品には1機のPITCH FIXが用意されています。サンプリング周波数は44.1 kHz、48 kHzを使用できます。チャンネルリンクがオンになっているチャンネルでは使用できません。

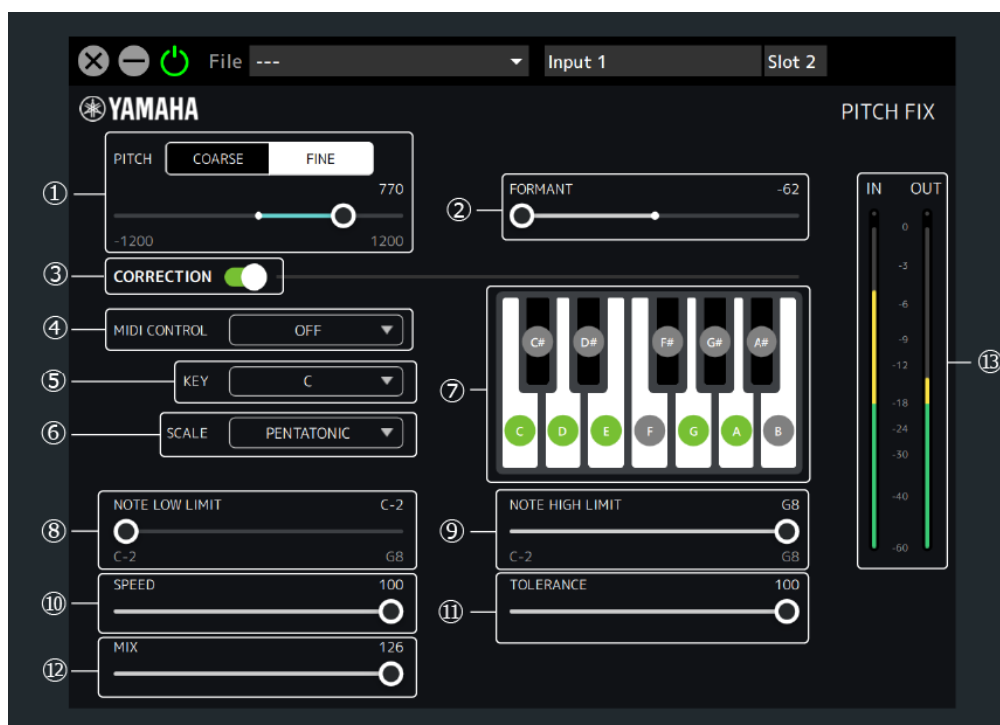
### 画面の開き方

#### ・ dspMixFx UR-Cから

MIXエリアでチャンネルエリアの「エフェクトタイプ」でPitch Fixを選んだあと、「エフェクトエディット」をクリックします。

#### ・ Cubaseシリーズの専用画面から

エフェクト設定エリアの「エフェクトタイプ」でPitch Fixを選択します。「エフェクトエディット」をクリックすると、dspMixFx UR-Cが起動し、dspMixFx UR-CのPITCH FIX画面が開きます。



### ① PITCH

ピッチを上下1オクターブの範囲で調整します。

ピッチの調整単位をCOARSE(半音)、FINE(セント)から選択します。

**COARSE選択時の範囲：**-12～+12(半音単位)

**FINE選択時の範囲：**-1200～+1200(セント単位)

### ② FORMANT

フォルマントを調整します。低い値に設定すると低い声質に、高い値に設定すると高い声質に変化します。

**範囲：**-62～+62

### ③ CORRECTION

指定した音階に補正する機能をON/OFFします。CORRECTIONがオフの時は、④以降の操作はできません。

### ④ MIDI CONTROL

MIDIノートメッセージを使って音階補正の設定をします。本体のMIDI IN端子とUSB MIDI両方に反応します。

選択肢	説明
OFF	MIDIでの設定機能が無効になります。
SETTING	<p>この設定のとき、<b>⑥SCALE</b> はCUSTOM、またはCHROMATIC以外を選択できます。CHROMATICを選んでいるときは、CUSTOMに変更されます。</p> <p>・ <b>SCALE がCUSTOMのとき：</b>  <b>⑦</b>キーボードボタンの代わりに音階を指定します。指定された音階と同じ音階のノートオンメッセージを受信すると、指定を解除します。また、入力された音階の範囲に<b>⑧NOTE LOW LIMIT</b>と<b>⑨NOTE HIGH LIMIT</b>を設定します。ノートオフには反応しません。</p> <p>・ <b>SCALE がCUSTOM以外のとき：</b>  最後に入力されたノートのKeyに<b>⑤KEY</b>を設定します。</p>
REAL TIME	<p>ノートオン/オフで音階補正をリアルタイムに指定します。</p> <p>この設定のとき、<b>⑥SCALE</b> はCUSTOMまたはSINGLEを選択できます。SINGLE以外を選ぶと、CUSTOMに変更されます。</p> <p>・ <b>SCALE がCUSTOM のとき：</b>  ノートオンになっているすべての音階を指定します。</p> <p>・ <b>SCALE がSINGLE のとき：</b>  最後にノートオンになった音階を指定します。</p>

## ⑤ KEY/⑥ SCALE

キーとスケールを選んで補正先の音階を指定します。指定した音階は**⑦**キーボードボタンに反映されます。

**KEY の範囲：**C、C#、D、…、A#、B

**SCALE の選択肢：**CUSTOM、SINGLE、MAJOR、NATURAL MINOR、HARMONIC MINOR、MELODIC MINOR、PENTATONIC、CHROMATIC

## ⑦ キーボードボタン

選択した**⑤KEY**、**⑥SCALE** の音が表示されます。キーボードボタンをタップすると、補正する音を選択できます(SCALEはCUSTOMに変更されます)。**④MIDI CONTROL** がSETTINGまたはREAL TIMEのとき、キーボードボタンは操作できません。

## ⑧ NOTE LOW LIMIT/⑨ NOTE HIGH LIMIT

補正対象とする入力ピッチの上限と下限を設定します(例：入力音のオクターブが違って必ずC3からB3の音階に補正したいときには、NOTE LOW LIMITをC3 に、NOTE HIGH LIMITをB3に設定します)。

**範囲：**C-2、C#-2、…、F#8、G8

### NOTE

音階補正は、指定された音域内で少なくとも1つのキーボードボタンがオンになっている場合にのみ有効になります。たとえばNOTE LOW LIMITがC3、NOTE HIGH LIMITがE3に設定され、Fのキーボードボタンのみオンになっている場合、音階補正は適用されません。

## ⑩ SPEED

補正先の音階に到達する速さを設定します。

**範囲：**0～100

## ⑪ TOLERANCE

ピッチの変化に対する感度を設定します。

**範囲：**0～100

## ⑫ MIX

音階補正をした信号としていない信号のミックスバランスを調整します。値が大きいほど、音階補正後の音量が大きくなります。

**範囲**：0～126

## ⑬ レベルメーター

信号のレベルを表示します。ピークホールドは常にON です。

表示色	説明
緑	-18 dB まで
黄色	0 dB まで
赤	CLIP した場合

## REV-X

REV-Xとは、ヤマハがプロオーディオ機器用に開発したデジタルリバーブエフェクトです。本体には、1基のREV-Xが搭載されています。本体に入力する信号を、REV-Xに送ることができます。REV-Xは、モニター信号だけにかけることができます。REV-Xには、Hall、Room、Plateの3つのタイプがあります。本体に搭載されているDSPエフェクトのREV-XとVSTプラグイン版のREV-Xは、同じ機能です。ただし、画面下部にある[OUTPUT]と[MIX]は、VSTプラグイン版だけにあります。Cubaseシリーズで使うと、DSPエフェクトのREV-XとVSTプラグイン版のREV-Xの設定をプリセットで共有できます。また、CubaseシリーズでVSTプラグイン版のREV-Xを使うときは、[Reverb]のカテゴリーから選びます(初期設定の場合)。

VSTプラグイン版について、詳しくは「Basic FX Suiteオペレーションマニュアル」をご参照ください。DSPエフェクトのREV-Xには、DAWから直接信号を送るための「FX Bus」があります(UR44C/URX44C/UR816Cのみ)。録音したオーディオトラックからFX Busにセンドで信号を送ることで、録音時にモニター信号に使ったREV-Xの音を、再生時でも確かめることができます。

### 画面の開き方

#### ・ dspMixFx UR-Cから

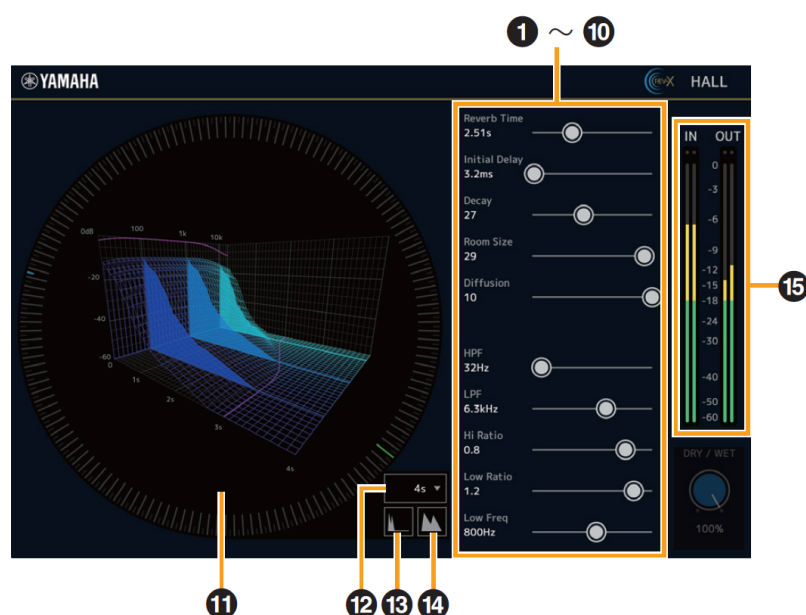
「REV-Xエリア」の「REV-Xエディット」をクリックします。

#### ・ Cubaseシリーズの専用画面から

「入力設定画面」の「REV-Xエディット」をクリックします。

### REV-X画面

ここでは、Hallタイプを例に説明します。



#### ① Reverb Time

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

REV-Xタイプ	範囲
Hall	0.289 sec～29.0 sec
Room	0.260 sec～26.0 sec
Plate	0.333 sec～33.3 sec

## ② Initial Delay

残響がかかり始めるまでの時間を調節します。

**範囲**：0.1 msec～200.0 msec

## ③ Decay

残響が鳴り始めてから消えるまでの特性を調節します。

**範囲**：0～63

## ④ Room Size

残響の空間の広さを調節します。

Reverb Timeと連動します。

**範囲**：0～31

## ⑤ Diffusion

残響の密度や広がりを調節します。

**範囲**：0～10

## ⑥ HPF

残響の低音域が減衰する周波数を調節します。

**範囲**：20 Hz～8.0 kHz

## ⑦ LPF

残響の高音域が減衰する周波数を調節します。

**範囲**：1.0 kHz～20.0 kHz

## ⑧ Hi Ratio

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

**範囲**：0.1～1.0

## ⑨ Low Ratio

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

**範囲**：0.1～1.4

## ⑩ Low Freq

Low Ratioの周波数を調節します。

**範囲**：22.0 Hz～18.0 kHz

## ⑪ グラフ

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

## ⑫ 時間軸設定

グラフの時間(横軸)の表示範囲を切り替えます。

**表示範囲**：500 msec～50 sec

## ⑬ ズームアウト

グラフの時間軸(横軸)の表示をズームアウトします。

## ⑭ ズームイン

グラフの時間軸(横軸)の表示をズームインします。

---

## ⑮ レベルメーター

REV-Xの入出力レベルを表示します。

### ソフトウェアの操作

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



## DELAY

REV-XエリアのエフェクトタイプとしてDelayを選択できます。  
すべてのサンプリング周波数で使用できます。

### 画面の開き方

#### ・ dspMixFx UR-Cから

REV-Xエリアの「REV-Xタイプ」でDelayを選んだあと、「REV-Xエディット」をクリックします。

#### ・ Cubaseシリーズの専用画面から

エフェクト設定エリアの「REV-Xタイプ」でDelayを選択します。「REV-Xエディット」をクリックすると、dspMixFx UR-Cが起動し、dspMixFx UR-CのDelay画面が開きます。



### ① グラフ

ディレイの設定とその効果を視覚的に表示します。操作はできません。

### ② MONO/STEREO切り替え

ディレイのタイプを切り替えます。

**MONO**：左右同じディレイタイムになります。

**STEREO**：左右交互にディレイがかかります。サンプリング周波数が176.4 kHz、192 kHzのときは選択できません。

### ③ DELAY TIME

ディレイタイムを設定します。

**範囲**：0.1 ms～1300.0 ms

### ④ FEEDBACK

ディレイのフィードバック量を設定します。

**範囲**：0～63

### ⑤ HIGH RATIO

フィードバックに含まれる高域成分の量を設定します。

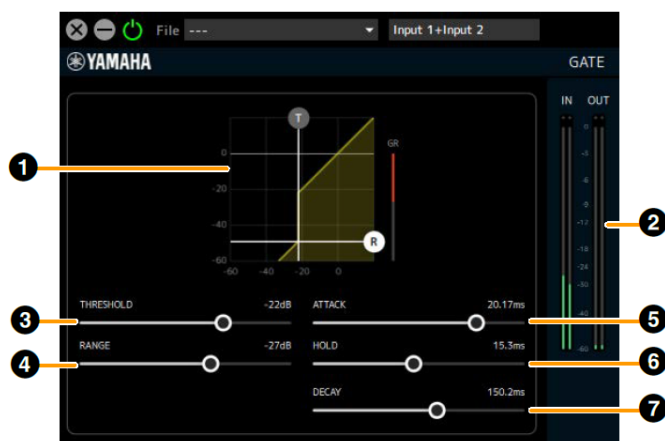
**範囲**：0.1～1.0

## GATE

しきい値(THRESHOLD)より小さい信号が入力された場合、出力を一定の値(RANGE)で小さくします。環境ノイズを配信にのせたくない場合などに使用します。入力チャンネルからStreamingミックスに出力する経路のStreamingエフェクトとして使用可能で、チャンネルからDAWに送る録音用の信号にはかかりません。本体には2機のGATE(ゲート)が用意されています。すべてのサンプリング周波数で使用できます。

### 画面の開き方

dspMixFx UR-CのMIXエリアでStreamingミックスを選択したときに表示されるチャンネルエリアの「Streamingエフェクトタイプ」でGateを選んだあと、「エフェクトエディット」をクリックします。Cubaseシリーズの専用画面からの操作はできません。



#### ① グラフ

ゲートのTHRESHOLD、RANGEの設定を視覚的に表示します。また、(T)ハンドルでTHRESHOLD、(R)ハンドルでRANGEを操作できます。

#### ② ゲインリダクションメーター

ゲートのゲインリダクション量を表示します。

#### ③ THRESHOLD

ゲートの効果がかかるしきい値のレベルを設定します。

範囲：-72 dB～0 dB

#### ④ RANGE

ゲートの効果がかかっているときの減衰量を設定します。

範囲：-∞、-72 dB～0 dB

#### ⑤ ATTACK

入力信号レベルがTHRESHOLDを超えてから、ゲートが開く速さを設定します。

範囲：0.092 ms～80.00 ms

#### ⑥ HOLD

入力信号レベルがTHRESHOLDを下回ったあとにゲートが閉じ始めるまでの待ち時間を設定します。

範囲：0.02 ms～1960.0 ms

#### ⑦ DECAY

入力信号がHOLDの待ち時間を経た後、ゲートが閉じる速さを設定します。

範囲：9.3 ms～999.0 ms

## COMPRESSOR

しきい値(THRESHOLD)を超えた分の信号レベルを圧縮することで、音量変化を整えられます。入力チャンネルからStreamingミックスに出力する経路のStreamingエフェクトとして使用可能で、チャンネルからDAWに送る録音用の信号にはかかりません。本製品には2機のCOMPRESSOR(コンプレッサー)が用意されています。すべてのサンプリング周波数で使用できます。

### 画面の開き方

dspMixFx UR-CのMIXエリアでStreamingミックスを選択したときに表示されるチャンネルエリアの「Streamingエフェクトタイプ」でCompを選んだあと、「エフェクトエディット」をクリックします。Cubaseシリーズの専用画面からの操作はできません。



#### ① グラフ

コンプレッサーのTHRESHOLD、RATIO、GAINの設定を視覚的に表示します。また、(T)ハンドルでTHRESHOLD、(R)ハンドルでRATIOを操作できます。

#### ② ゲインリダクションメーター

コンプレッサーのゲインリダクション量を表示します。

#### ③ THRESHOLD

コンプレッサーの効果がかかるしきい値のレベルを設定します。

**範囲**：-54 dB～0 dB

#### ④ RATIO

コンプレッサーの圧縮量を設定します。

**範囲**：1.00:1～INF:1

#### ⑤ GAIN

コンプレッサーの出力レベルを設定します。Auto Makeupがオンのときは自動設定になり操作できません。

**範囲**：0.0 dB～18.0 dB

#### ⑥ Auto Makeup

オンに設定するとTHRESHOLDとRATIOの設定からGAINを自動設定します。

## ⑦ ATTACK

入力信号レベルがTHRESHOLDを超えてから、コンプレッサーの効果が最大に達するまでの速さを自動設定します。

**範囲**：0.092 ms～80.00 ms

## ⑧ RELEASE

入力信号がTHRESHOLD以下になってから、コンプレッサーの効果がなくなるまでの時間です。

**範囲**：9.3ms～999.0ms

## ⑨ KNEE

THRESHOLDの設定レベル近辺での音量変化のなめらかさ(鋭さ)を設定します。

Options	Description
SOFT	自然に音量が変化します。
MEDIUM	HardとSoftの中間です。
HARD	はっきりと音量が変化します。

## DUCKER

Input1/2および、Voiceチャンネルからの入力音声に対して、DAW/Music/Voiceチャンネルの音声を自動的に減衰します。たとえばマイクやチャットアプリを使って話している間はBGMを小さく、それ以外はBGMを元の音量で再生する環境を構築できます。

DAW/Music/VoiceチャンネルからStreamingミックスに出力する経路のStreamingエフェクトとして使用できます。

本製品には2機のDUCKERが用意されています。すべてのサンプリング周波数で使用できます。

### 画面の開き方

dspMixFx UR-CのMIXエリアでStreamingミックスを選択します。選択したときに表示されるDAW/Music/Voiceエリアの「Streamingエフェクトタイプ」でDuckerを選び、「エフェクトエディット」をクリックします。

Cubaseシリーズの専用画面からの操作はできません。



#### ① グラフ

DUCKERの効き始めから効き終わりまでの出力レベルの変化を視覚的に表示します。また、(A)ハンドルでATTACK、(D)ハンドルでDECAY、(R)ハンドルでRANGEを操作できます。

#### ② ゲインリダクションメーター

DUCKERのゲインリダクション量を表示します。

#### ③ DUCKER SOURCE

DUCKERの効きを決めるために使用する信号を設定します。複数の信号を設定することができます。

**INPUT1** : Input1チャンネルからStreamingミックスに出力する信号(ポストフェーダー)

**INPUT2** : Input2チャンネルからStreamingミックスに出力する信号(ポストフェーダー)

**VOICE** : VoiceチャンネルからStreamingミックスに出力する信号(ポストフェーダー)

#### ④ THRESHOLD

DUCKERの効果がかかるしきい値のレベルを設定します。

**範囲** : -60 dB~0 dB

#### ⑤ RANGE

DUCKERの効果がかかっているときの減衰量を設定します。

**範囲** : -70 dB~0 dB

---

## ⑥ ATTACK

入力信号レベルがTHRESHOLDを超えてから、音量が下がる速さを設定します。

**範囲**：0.092 ms～80.00 ms

## ⑦ DECAY

入力信号レベルがTHRESHOLD以下になってから、音量が元に戻る速さを設定します。

**範囲**：1.3 ms～5.0 s

## MULTI-BAND COMPRESSOR

マルチバンドのコンプレッサーのアルゴリズムを使って、LOW/MID/HIGHの帯域ごとにコンプレッサーを設定することで、配信の音量の変化を抑え、音圧を大きくすることができます。

Streamingミックスの最終出力段で使用できます。

サンプリング周波数は44.1 kHz、48 kHz、88.2 kHz、96 kHzを使用できます。

### 画面の開き方

dspMixFx UR-CのMIXエリアでStreamingミックスを選択します。選択したときに表示されるメインエリアの「Streamingエフェクトタイプ」でM.B.Compを選び、「エフェクトエディット」をクリックします。Cubaseシリーズの専用画面からの操作はできません。

【グラフ(帯域分割概要)クリック時】



### ① グラフ(帯域分割概要)

LOW/MID/HIGH各バンドの帯域分割の設定と、各バンドのレベルを単純化表示します。(L)ハンドルでLOW GAIN、(M)ハンドルでMID GAIN、(H)ハンドルでHIGH GAINの設定を操作できます。

(L-M)ハンドルでL-M XOVER、(M-H)ハンドルでM-H XOVERの設定を操作できます。この領域をクリックすると、下記③～⑦のパラメーターが表示されます。

### ② 1-knob

Multi-Band COMPRESSORの効果を一つのスライダーで操作する機能です。1-knobをオンにすると、スライダーが表示され、そのスライダーの操作で各バンドのTHRESHOLD、RATIO、GAINを操作します。ATTACK、RELEASEやXOVER周波数は固定値になります。1-knobは、どのグラフをクリックしていても表示されます。

【1-knobオフの場合】



【1-knobオンの場合】



### ③ LOW GAIN

LOWバンドの音量を設定します。

範囲：-∞、-60 dB～+18 dB

**④ MID GAIN**

MIDバンドの音量を設定します。

範囲： $-\infty$ 、 $-60$  dB $\sim$  $+18$  dB

**⑤ HIGH GAIN**

HIGHバンドの音量を設定します。

範囲： $-\infty$ 、 $-60$  dB $\sim$  $+18$  dB

**⑥ L-M XOVER**

LOWバンドとMIDバンドのクロスオーバー周波数を設定します。

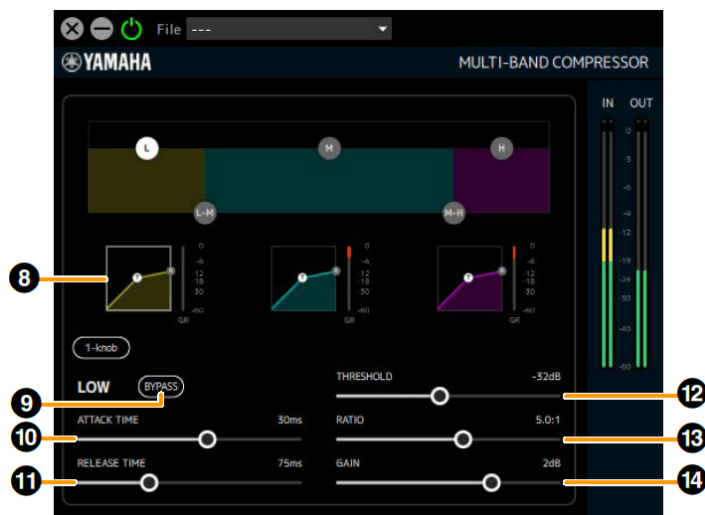
範囲：21.2 Hz $\sim$ 4.00 kHz

**⑦ M-H XOVER**

MIDバンドとHIGHバンドのクロスオーバー周波数を設定します。

範囲：42.5 Hz $\sim$ 8.00 kHz

【LOWバンドグラフクリック時】

**⑧ LOWバンドグラフ**

LOWバンドコンプレッサーのTHRESHOLD、RATIO、GAINの設定を視覚的に表示します。(T)ハンドルでTHRESHOLD、(R)ハンドルでRATIOを操作できます。

各グラフの右側にはゲインリダクションメーターが表示されます。  
この領域をクリックすると、下記⑨～⑭のパラメーターが表示されます。

**⑨ BYPASS(LOW)**

LOWバンドコンプレッサーのバイパスをオン/オフします。

**⑩ ATTACK TIME(LOW)**

LOWバンドコンプレッサーのアタックタイムを設定します。

範囲：1 ms $\sim$ 200 ms

**⑪ RELEASE TIME**

コンプレッサー(全バンド共通)のリリースタイムを設定します。

範囲：10 ms $\sim$ 3000 ms

**⑫ THRESHOLD(LOW)**

LOWバンドコンプレッサーのTHRESHOLDを設定します。

範囲： $-54$  dB $\sim$  $-6$  dB



### 13 RATIO(LOW)

LOWバンドのコンプレッサーのRATIOを設定します。

範囲：1.0:1～20.0:1

### 14 GAIN(LOW)

③と同じ。

【MIDバンドグラフクリック時】



### 15 MIDバンドグラフ

MIDバンドコンプレッサーのTHRESHOLD、RATIO、GAINの設定を視覚的に表示します。また、(T)ハンドルでTHRESHOLD、(R)ハンドルでRATIOを操作できます。

各グラフの右側にはゲインリダクションメーターが表示されます。

この領域をクリックすると、MIDバンドのコンプレッサーのパラメーターが表示されます(各パラメーターの詳細はLOWバンドと同様です)。

【HIGHバンドグラフクリック時】



### 16 HIGHバンドグラフ

HIGHバンドコンプレッサーのTHRESHOLD、RATIO、GAINの設定を視覚的に表示します。また、(T)ハンドルでTHRESHOLD、(R)ハンドルでRATIOを操作できます。

各グラフの右側にはゲインリダクションメーターが表示されます。

この領域をクリックすると、HIGHバンドのコンプレッサーのパラメーターが表示されます(各パラメーターの詳細はLOWバンドと同様です)。

# DAWソフトとの連携

Cubase AIでは、dspMixFxを通した音声の録音や編集ができます。詳しい使用方法是、Steinbergウェブサイトの「Cubase AIオペレーションマニュアル」をご参照ください。

Cubaseシリーズ以外のDAWソフトウェアを使用する場合は、UR-C/URX-Cシリーズ本体のユーザーガイドに沿って設定してください。

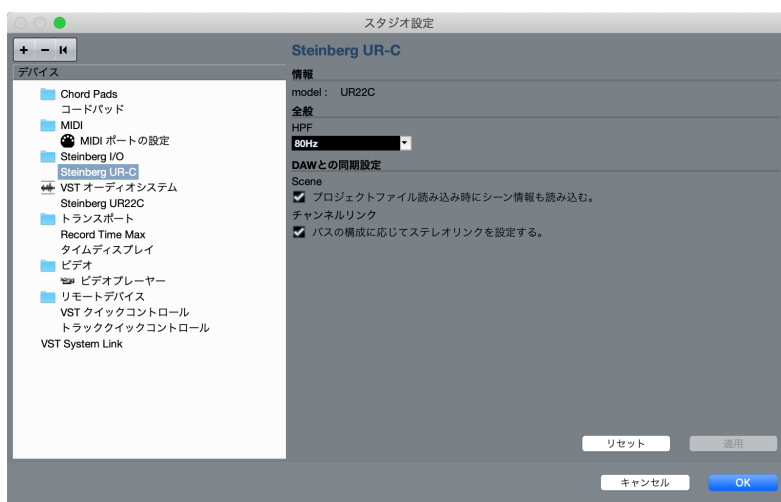
## Cubaseシリーズ(DAW)専用画面

本体の設定をCubaseシリーズから操作できる画面です。この画面を使うと、dspMixFx UR-Cを使って設定するパラメーターをCubaseシリーズから設定できます。入力設定画面とハードウェア設定画面の2つがあります。

入力設定画面



ハードウェア設定画面



## 画面の開き方

### 入力設定画面

Cubaseシリーズのメニューから、[プロジェクト] → [トラックを追加] → [Audio]でオーディオトラックを作成し、画面左側のインスペクターに表示される[URxxC]タブをクリックします(xxにはお使いのモデル名が入ります)。

### ハードウェア設定画面

#### ・ Cubaseシリーズメニューから

[スタジオ] → [スタジオ設定]で[スタジオ設定]を開き、左側の[Steinberg I/O]で[Steinberg UR-C]を選択します。

#### ・ 入力設定画面から

入力設定画面を開き、ヘッダーエリアの[ハードウェア設定]をクリックします。

## 入力設定画面

本体の入力チャンネルの機能を操作します。信号は、上から下へ流れます。この画面の設定は、Cubaseのプロジェクトファイルに保存されます。ただし、ファンタム電源のオン/オフの表示だけは保存されません。入力設定画面は、URxxCにルーティングされているオーディオトラックに表示されます(xxにはお使いのモデル名が入ります)。

### ヘッダーエリア

接続された機器名の表示と、Editorの開閉をします。



#### ① モデル

操作対象のモデル名(URxxC)を表示します。クリックすると入力設定画面の表示/非表示が切り替わります。

#### ② ハードウェア設定

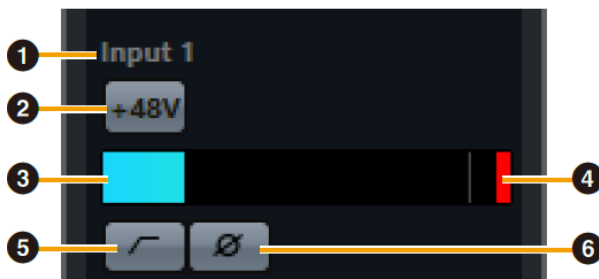
ハードウェア設定画面を開きます。

#### ③ Editor起動

dspMixFx UR-Cを開きます。

### ハードウェア入力設定エリア

本体のインプットに関連するパラメーターを設定します。



#### ④ ポートネーム

シーン番号を表示します。

#### ⑤ +48V

本体リアパネルの[+48V]スイッチのオン(点灯)/オフ(消灯)を表示します。

#### ⑥ インプットメーター

入力レベルを表示します。

#### ⑦ クリップインジケーター

入力信号がクリップすると点灯します。クリックすると消灯します。

#### ⑧ ハイパスフィルター

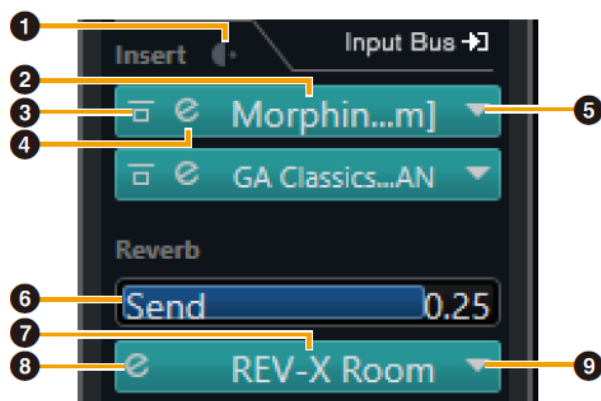
ハイパスフィルターをオン(点灯)/オフ(消灯)します(URX44C : [LINE INPUT 5/6]を除く)。ハイパスフィルターのカットオフ周波数は、「ハードウェア設定画面」で切り替えます。

## ⑨ フェーズ

信号の位相の反転(180°)をオン(点灯)/オフ(消灯)します。  
ステレオの場合はLRを表示します。

## エフェクト設定エリア

本体のインプット/アウトプットポートのエフェクトに関連するパラメーターを操作します。



### ① プリ/ポスト

エフェクトのインサート位置を設定します。

### ② エフェクトネーム

設定中のエフェクトを表示します。

### ③ エフェクトバイパス

エフェクトをバイパスします。

### ④ エフェクトエディット

選択したエフェクトの設定画面を開きます。

### ⑤ エフェクトタイプ

エフェクトタイプを選びます。

**選択肢** : No Effect、Ch.Strip、Clean、Crunch、Lead、Drive、Pitch Fix

#### NOTE

同時に使えるエフェクト数には制限があります。詳細は、UR-C/URX-Cシリーズ本体のユーザーガイド「エフェクトの使用制限」をご参照ください。

### ⑥ REV-Xセンド

REV-Xに送る信号の量(リバーブのかかり具合)を調節します。

**範囲** : -∞ dB～+6.00 dB

### ⑦ REV-X ネーム

選択したREV-Xタイプを表示します。

### ⑧ REV-X エディット

「REV-X」の設定画面を開きます。

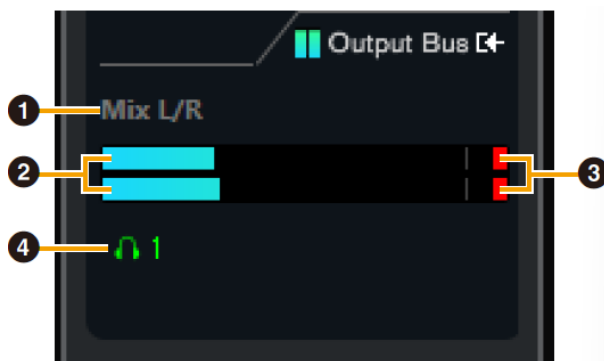
### ⑨ REV-X タイプ

REV-Xのタイプを切り替えます。

**選択肢** : Hall、Room、Plate、Delay

## アウトプットエリア

ハードウェアのアウトプットに関連するパラメーターを操作します。



### ① Mix Busネーム

本体のハードウェアMix Busを表示します。このMix Busには、トラックの出力バスが接続されている必要があります。

### ② アウトプットメーター

トラックの出力バスが接続された本体のMix Busのメーターを表示します。

### ③ クリップインジケータ

Mix Busの出力レベルがクリップすると点灯します。クリックすると消灯します。

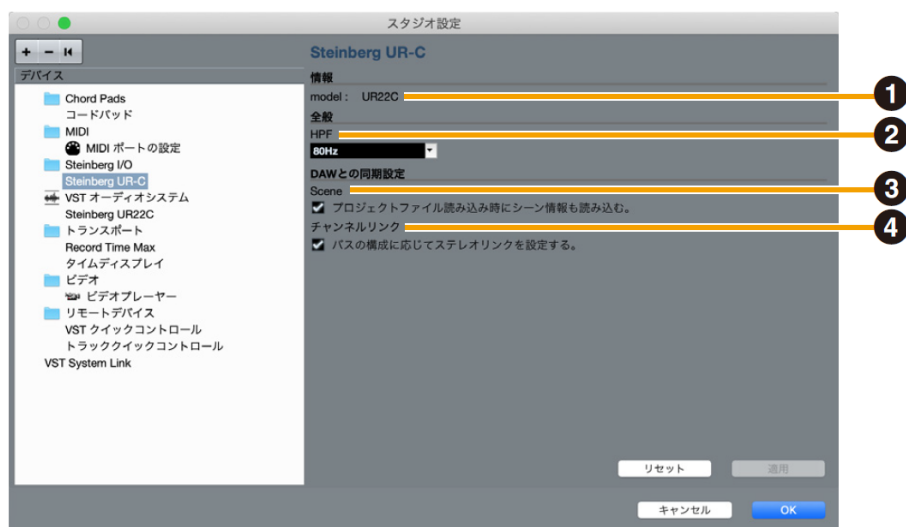
### ④ ヘッドフォン

UR22C/URX22C：ヘッドフォン1が常時ONとなります。

UR44C/URX44C/UR816C：本体のアウトプットと接続されたハードウェアMix Busとヘッドフォンをパッチングします。

## ハードウェア設定画面

本体の設定やCubaseとの連携機能に関わる設定、情報を表示します。



### ① model

接続しているモデル名を表示します。

### ② HPF

ハイパスフィルターのカットオフ周波数を切り替えます(URX44C : [LINE INPUT 5/6]を除く)。

**選択肢** : 120 Hz、100 Hz、80 Hz、60 Hz、40 Hz

### ③ Scene

本体のシーンが保存されているCubaseのプロジェクトファイルを読み込む際に、シーン情報を本体側に自動で反映します。

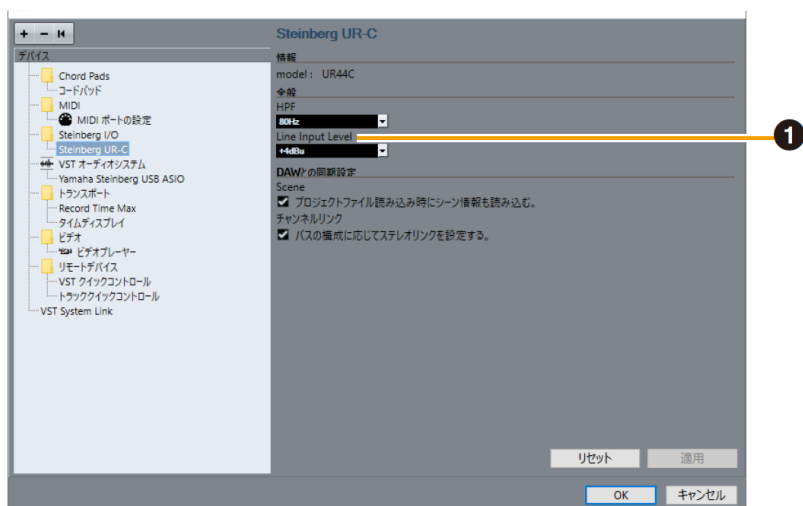
**ご注意 :**

本体に保存されているデータは、上書きされます。

### ④ チャンネルリンク

バスの構成に応じて自動的にステレオリンクを設定します。

## UR44C/URX44Cのみ

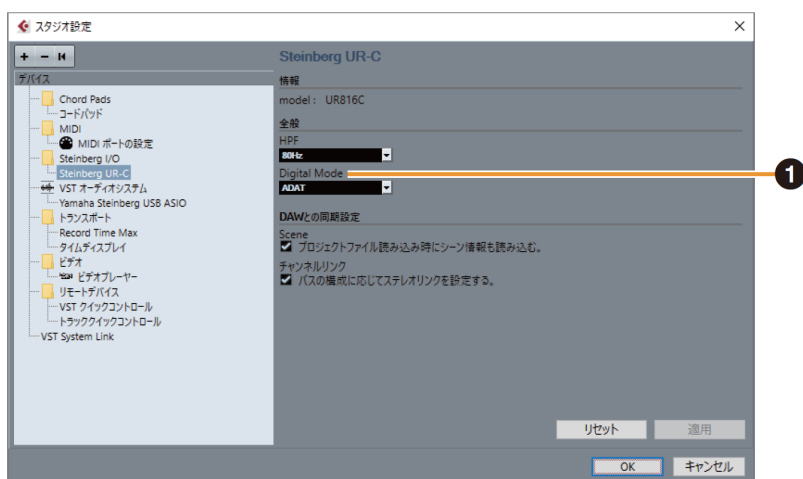


## ① LINE Input Level

[LINE INPUT 5/6]の入力レベルを切り替えます。

**選択肢：** +4 dBu、 -10 dBV

## UR816Cのみ



## ① Digital Mode

OPTICAL IN/OUTの信号のフォーマットを切り替えます。

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

ADATフォーマットでは、サンプリング周波数により入出力する信号のチャンネル数が変化します。

**44.1 kHz/48 kHz：** 8チャンネル

**88.2 kHz/96 kHz：** 4チャンネル

**176.4 kHz/192 kHz：** 2チャンネル

S/PDIFフォーマットでは、どのサンプリング周波数でも2チャンネルの信号を入出力します。

# アップデートについて

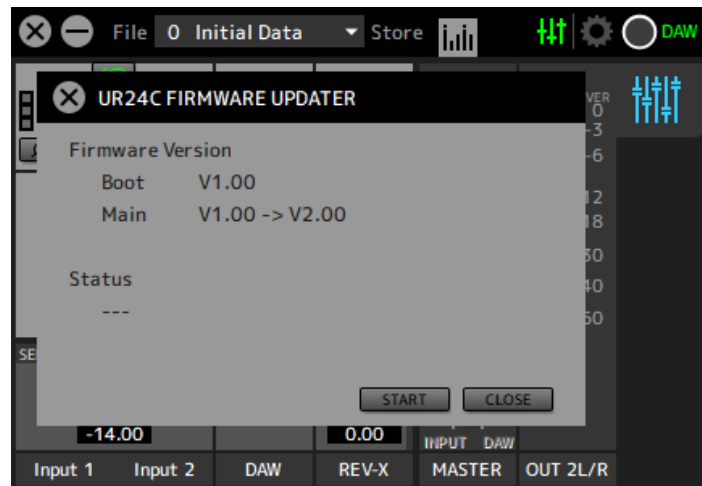
## ファームウェアアップデート手順

dspMixFx UR-C上から、UR-C/URX-C本体のファームウェアをアップデートできます。

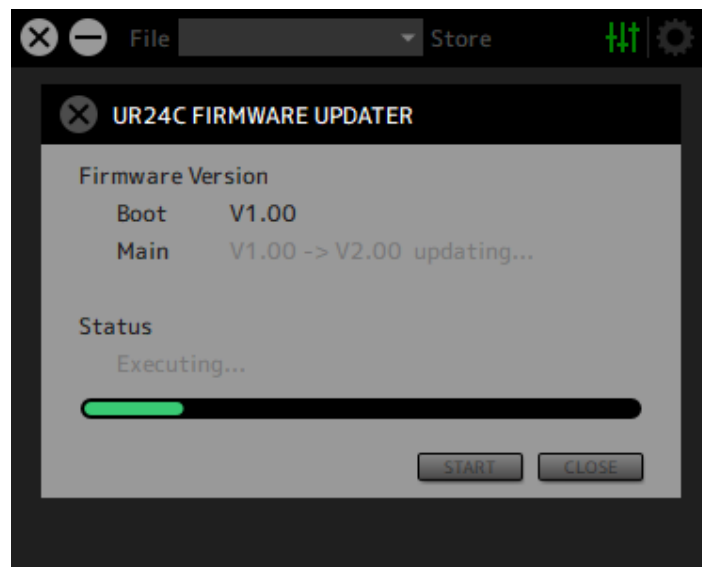
1.コンピュータにインストールされているdspMixFx UR-C内のファームウェアのバージョンよりも、古いバージョンのUR-C/URX-C本体を接続します。接続後、FIRMWARE UPDATER画面が自動で開きます。

### NOTE

アップデートをキャンセルしたいときは、[CLOSE]ボタンをクリックします。

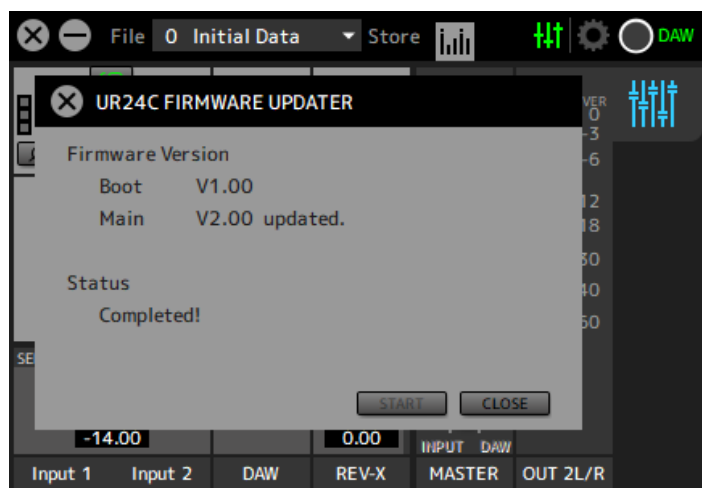


2.[START]ボタンをクリックすると、ファームウェアのアップデートが始まります。





### 3. アップデート完了後、「CLOSE」ボタンを押して画面を閉じます。



#### NOTE

手順1でキャンセルした場合、ファームウェアアップデートは、セットアップ画面の「Firmware」からいつでも実行できます。

