



クイックスタートガイド HOOK UP, INC.



ご不明点がございましたら
カスタマーサポートまで
ご連絡おまちしております
株式会社フックアップ
www.hookup.co.jp

このガイドはインストールから登録、再生と録音までの手順を簡単に解説します。詳細については、PDFのマニュアル等をご確認ください。

① 同梱物の確認

同梱物に不足がないかご確認ください。

- デバイス本体
 - Getting Started カード
 - 保証書
 - 電源アダプター (Apollo Solo USBのみ)
- * Thunderbolt 3ケーブル/USB 3 SuperSpeedケーブルは別売です。

同梱物が不足している、あるいは異常があると思われる場合、ご購入いただきました販売店もしくは弊社まで速やかにご連絡ください。

重要なお知らせ

Apollo Solo (Thunderboltモデル) はThunderbolt 3規格対応のデバイスです。Thunderbolt 3はUSB-Cの端子を使用しているため、同じ形状の端子を使用している他の規格と間違える可能性がありますので十分にご注意ください (USB-Cは必ずしもThunderbolt 3と同義ではありません。USB-Cは単にコネクターのタイプを指します)。接続には必ずThunderbolt 3ケーブルを使用します。その他のケーブルでの接続では正常動作しないばかりか、機器の損傷を招く恐れがありますのでご注意ください。

Apollo Solo USB は長さ2m以下のUSB 3 SuperSpeedケーブルで使用するよう設計されています。より長いUSB 3 SuperSpeedケーブルを使用すると、システムのパフォーマンスに悪影響を与える可能性があります。

② 動作環境の確認

インストール前に、ご利用のシステムが本機の動作環境に適合しているかを再度ご確認ください。

Apollo Solo (Thunderboltモデル) は以下の環境で動作します：

- Thunderbolt 3 (USB-Cポート経由) を内蔵するMacもしくはPC
- Thunderbolt 3ケーブル (別売)
- (Win) Windows 10 (64bitエディション)
- (Mac) macOS 10.13 High Sierra, 10.14 Mojave, 10.15 Catalina
- 6GBの空きドライブスペース
- インターネット接続環境 (登録とダウンロード、UADプラグインのアクティベーションに必要)
- VST、Audio Units、AAX 64プラグインに対応したDAWソフトウェア
- Quad Core i7 以上のプロセッサを推奨

Apollo Solo USB は以下の環境で動作します：

- USB 3 (Type-AまたはType-C) を内蔵するPC
- Type-Cコネクター付きUSB 3 SuperSpeedケーブル (別売)
- Windows 10 (64bitエディション)
- 6GBの空きドライブスペース
- インターネット接続環境 (登録とダウンロード、UADプラグインのアクティベーションに必要)
- VST、Audio Units、AAX 64プラグインに対応したDAWソフトウェア
- Quad Core i7 以上のプロセッサを推奨

ご注意ください：

- Apollo Solo (Thunderboltモデル) はコンピュータとのThunderbolt 3接続を介したバス電源駆動に対応しています。電源ケーブル、外部電源、またはThunderbolt 2ケーブル等で駆動させることはできません。
- Apollo Solo USBはコンピュータとのUSB 3接続を介したバス電源駆動には対応していません。付属の電源アダプターが必須となります。
- ノートブック・コンピュータでApollo Soloを使用する場合、安定動作のためにコンピュータをAC電源に接続することを推奨します。

③ ダウンロード

ウェブブラウザを起動し、同梱のカード：**Getting Started** に記載されたURLを開き、画面指示に従います。

www.uaudio.com/register



④ インストールと接続 (Apollo Solo)

1. コンピューターとApollo Soloを別売のThunderbolt 3ケーブルで接続します。
2. ダウンロードしたUADソフトウェアをインストールします。
3. インストーラー画面表示の指示に従って、インストールを進めます。
(ファームウェア・アップデートの指示が出た場合、指示に従ってください)
4. インストールが完了したらコンピューターを再起動します。
5. 製品登録とプラグインオーソライズを行います。

メモ：不意なノイズを防ぐため、接続の際はモニタースピーカーの音量を最小にしておいて下さい。



④ インストールと接続 (Apollo Solo USB)

1. コンピューターとApollo Solo USBを別売のUSB 3 SuperSpeedケーブルで接続します。
2. ダウンロードしたUADソフトウェアをインストールします。
3. インストーラー画面表示の指示に従って、インストールを進めます。
(ファームウェアアップデートの指示が出た場合、指示に従ってください)
4. インストールが完了したらコンピューターを再起動します。
5. 製品登録とプラグインオーソライズを行います。

メモ：不意なノイズを防ぐため、接続の際はモニタースピーカーの音量を最小にしておいて下さい。



⑤ 登録とオーソライズ

Apollo Solo ハードウェアの登録とオーソライズには、Universal Audio ウェブサイトのアカウントを使用します。

取得済みの方はログイン、未取得の方はアカウントを新規作成します。

UAアカウントのログイン後、未登録デバイスを認識すると、自動で登録画面に切り替わります。画面の指示に従い、登録を完了します。



デバイス登録が完了したら、プラグインのオーソライズをします。UAD Meter & Control Panelのメニューから、「Plug-Ins...」を選択し、表示された画面で、画面の「Authorize Plug-ins...」ボタンをクリックします。



これでUADプラグインが利用可能な状態になりました。DAWでの利用方法は、各DAWのプラグインガイドをご覧ください。
次に、Apollo SoloをDAWで使用するための設定を行います。

⑥ オーディオ設定

DAWのオーディオ設定を開いて、Apollo Solo をオーディオインターフェイスとして設定します。

macOS

macOS 標準の CoreAudio デバイスとして使用します。DAW のオーディオ設定で、Apollo Solo (Universal Audio Thunderbolt) を選択しましょう。詳しい設定や手順に関しては、各 DAW のマニュアルのオーディオ設定の項目をご覧ください。ソフトウェアによっては、入力と出力デバイスを個別に設定するものがあります。その場合は入出力ともに、Universal Audio Thunderbolt を選択します。

Windows

Windows環境では、安定した動作とプロ品質のオーディオ入出力を確保するために、ASIOドライバーを使用します。DAWのオーディオ設定で、ドライバータイプとしてASIOを選択してから、Apollo Solo (Universal Audio Thunderbolt / Universal Audio USB) を選択します。詳しい設定や手順は、各DAWのマニュアルのオーディオ設定の項目をご覧ください。

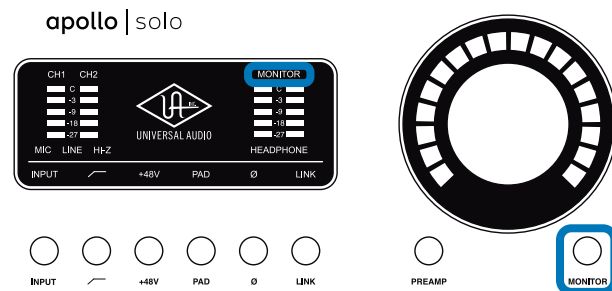
⑦ 音を出す

DAW のオーディオ設定が完了したら、DAW の出力先を Apollo Solo のモニター (Ch.1 と 2) に設定し、実際に音が正常に出力されるか確認しましょう。

モニタースピーカーで確認をする場合、以下の手順に従います：

1. Apollo Solo の "Monitor" アウトとスピーカー (またはアンプ) を接続します。
2. モニターコントロールで、インジケーターが MONITOR になっていることを確認し、レベルノブを最小に設定します。
3. DAW から音を出しながら、Apollo Solo のレベルノブ (または Console ソフトウェアの Monitor Level) で徐々に音量を上げていきます。

MONITOR ボタンを再度押して、HEADPHONE インジケーターが点灯した状態であれば、ノブダイヤルでヘッドホンボリュームの調整が可能です。



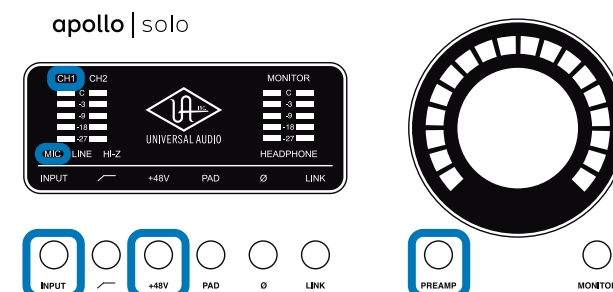
Apollo Solo のレベルメーターが上がっている状態で音が聴こえないのであれば、接続やモニタースピーカー側の設定等をご確認ください。

⑧ 音を入力する - マイク

DAW から音が正しく出力されることを確認できたら、DAWの入力に Apollo Solo を設定し、実際に録音できるのかを確認しましょう。

マイクで確認をする場合、以下の手順に従います：

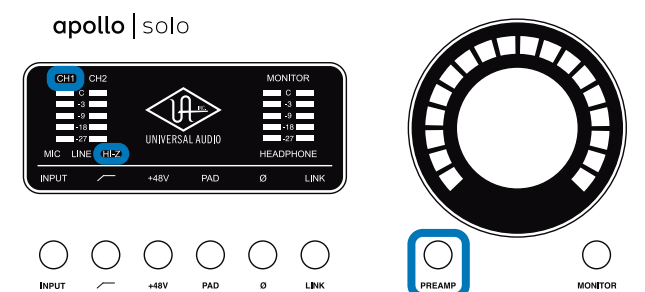
1. DAW でモノラルトラックを作成し、入力を Apollo Solo の "MIC/LINE/Hi-Z 1" (Ch.1) に設定して、トラックの録音ボタンをオンにします。
2. Apollo Solo の PREAMP スイッチで CH 1、INPUT スイッチで MIC が点灯していることを確認し、ゲイン (レベル) ノブを最小に設定します。
3. +48V スイッチをオフにし、XLR ケーブルでマイクをリアパネルの MIC 入力に接続します。コンデンサーマイクを使用する場合は、接続後に +48V スイッチをオンにします。
4. 音を出しながら、ゲイン (レベル) ノブで、適切なレベル調整を行います。
5. DAW の録音ボタンを押し、正常に収録が行えるか確認しましょう。



⑧ 音を入力する - ギター

ギターやベースを入力する場合、設定はよりシンプルです：

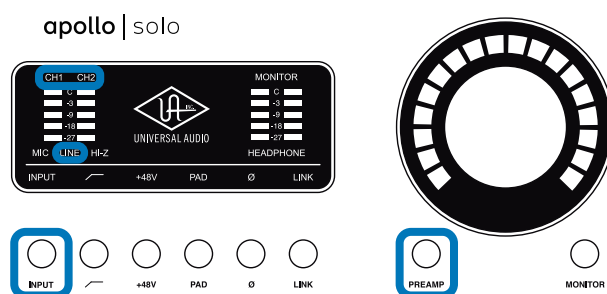
1. DAW でモノラルトラックを作成し、入力を Apollo Solo の "MIC/LINE/Hi-Z 1" (Ch.1) に設定して、トラックの録音ボタンをオンにします。
2. Apollo Solo の PREAMP スイッチで CH 1 に設定し、ゲイン (レベル) ノブを最小にします。
3. フロントパネルの Hi-Z 端子にギターを繋ぎます (仮にリアパネルの MIC/LINE/Hi-Z 1 端子に別のケーブルが接続されていても、Hi-Z 入力優先されます)。
4. 音を出しながら、ゲイン (レベル) ノブで、適切なレベルに設定をします。
5. DAW の録音ボタンを押し、正常に収録が行えるか確認しましょう。



⑧ 音を入力する - ライン

Apollo Solo にキーボード等を接続する場合、以下の手順となります (ここではステレオ入力を例にしています)：

1. DAW でステレオトラックを作成し、入力を Apollo Solo の Ch.1 と 2 ("MIC/LINE/Hi-Z 1" と "MIC/LINE") に設定して、トラックの録音ボタンをオンにします。
2. Apollo Solo の PREAMP スイッチを押して、LINK スイッチをオンにします。
3. インジケーターの CH1 と 2 の両方が点灯しているのを確認し、INPUT スイッチで LINE 設定します。
4. ゲイン (レベル) ノブを最小に設定し、キーボードの出力を 1/4" フォーンケーブルでリアパネルの LINE 入力に接続します。
4. 音を出しながら、ゲイン (レベル) ノブで、適切なレベルに設定をします。
5. DAW の録音ボタンを押し、正常に収録が行えるか確認しましょう。



⑨ Unison プラグイン

Apollo Solo の MIC または Hi-Z 入力を使用する場合、Unison プラグインを利用できます。Unison プラグインによって、通常のシミュレーターでは不可能な、ハイエンド・プリアンプやギターアンプの実機と違わぬサウンドがえられます。

プラグインの設定は、Console ソフトウェアでの Unison プラグインスロットで行います。

1. Console を起動し、チャンネルストリップ内インプットゲイン・ノブ下にある "UNISON +" をクリックします。
2. メニューから利用可能なプラグインを選択します。



⑩ リアルタイムプラグイン

Console ソフトウェアでは、Unison プラグイン以外に最大 4 つまでの UAD プラグインをチャンネルごとに追加し、リアルタイムプロセッシングを行うことが可能となっています。

1. Console ソフトウェアを起動し、チャンネルストリップ内のインサートスロットの "+" の箇所をクリックします。
2. メニューから利用可能なプラグインを選択します。



⑪ ダイレクトモニタリング

Console ソフトウェアを活用することで、快適なダイレクトモニタリング環境を構築できます。

この場合、DAW 側のモニター機能はオフにしておきます。モニター音が二重に聴こえる場合は、Apollo Solo (Console) と DAW の両方でモニターされていることが原因です。

これは DAW を通したモニター音が、Apollo Solo のモニター音よりも少しだけ遅れて聴こえるために発生します。これを回避するために DAW 側の機能をオフにしましょう。

⑫ プラグインの掛け録り

Console 上でリアルタイムにプラグインが掛かった音声をそのまま DAW に送り、録音することが可能です (このことを掛け録りと言います)。また設定次第では、Console 上のプラグインをモニターだけに使用することも可能です。これは Console 全体でもチャンネルごとでも設定可能です。

- モニターのみを使用する場合は、"UAD MON" (青) を選択します。
- 掛け録りをする場合は、"UAD REC" (赤) を選択します。

