

UNIVERSAL AUDIO

**UAD2** **apollo**  
POWERED PLUG-INS

## UAD ソフトウェアマニュアル

UAD Console の新機能のみを記載した暫定版

Universal Audio / 株式会社フックアップ

apollo | x



**HOOK UP, INC.**

# イントロダクション

この度は、Universal Audio UAD システムをお求め頂き、誠にありがとうございます。

UAD システムは、先進的な DSP 技術を用いたハードウェアと洗練されたソフトウェアの融合によるプラグインシステムで、コンピューターベースの DAW 環境に快適かつプロフェッショナル品位のプラグインエフェクト処理をもたらします。専用ハードウェアによるプラグイン処理が、CPU のパワー不足やレコーディング時のモニターレイテンシーなど、コンピューターベースでの作業における諸問題を合理的に解決し、ストレスフリーで安定した高品質の制作環境を実現します。

本マニュアルは、2024 年 12 月時点で UAD Console に追加された新機能を中心にした暫定の補追マニュアルです。

UAD システムは用途に応じて様々な種類のデバイスをご用意しています。プラグイン処理に特化した UAD-2 シリーズ、プラグイン処理と高品位のオーディオ入出力を備えた Apollo シリーズがラインナップされています。

Universal Audio / 株式会社フックアップ

## 免責事項

Universal Audio および株式会社フックアップは可能な限り、本マニュアルに記載しているすべての情報を信頼できるものとして記載することに努めていますが、その正確性を保証するものではありません。また、本製品および本マニュアルの記載内容は予告なく変更する場合があります。Universal Audio および株式会社フックアップは、現地法律による請求なしに本マニュアルにおける責務を拡張しません。なお、本マニュアルは、製造者の同意なく、いかなる場合においても、形式を問わずそのすべてあるいは一部を転載、複製することはできません。

株式会社フックアップ

東京都台東区上野 1-2-2 信井ビル別館 3F

Universal Audio 製品に関する詳細または最新情報はウェブサイトに記載しております：

<http://hookup.co.jp/products/universalaudio/index.html>

## ライセンス規約

以下、Universal Audio のハードウェアとソフトウェアをご利用頂くためのライセンス規約となります。インストール前にご確認下さい。

- Universal Audio 製品のライセンスは、シングルユーザーライセンスとなります。
- 製品のすべての機能をご利用頂くにはアクティベーション（オーソライズ、ライセンス認証とも言います）と専用ソフトウェアのインストールが必要です。
- ソフトウェアの入手とアクティベーションを行うにはインターネット接続が必要です。
- 製品のインストールとアクティベーションを行なった場合、本ライセンス規約に同意したことになります。
- 本規約にご同意頂けない場合はすべてのインストールとアクティベーション作業を中止し、弊社サポートまでご連絡下さい。

# UAD Consoleの概要

UAD Console は、Apollo オーディオインターフェイスハードウェア用の補助ソフトウェアアプリケーションです。アナログスタイルのワークフローが特徴で、直観的かつ簡単操作を目指した設計で、最も必要とされる機能にすばやくアクセスできます。

UAD Consoleの主要機能は、Apolloのコントロール；最大4台のApolloハードウェアユニットのデジタルミキシングと低レイテンシーモニタリング機能を管理、およびリアルタイムUADプロセッシングやUnison機能の設定：UAD ConsoleまたはLUNAでのUADプラグインの活用です。

**重要な基本概念：**UAD Consoleの主な役割は、低レイテンシーのハードウェア入力モニタリングのコントロール、Unison プラグインの適用、他社製の DAW (Logic Pro、Live、Pro Tools など) を使用する際にリアルタイム UAD プロセッシングを実現することです。

UAD Consoleは、DAWミキサーのソフトウェア入力モニタリング機能の問題を解決するための代替機能を提供します。これらのApollo機能を活用するには、UAD ConsoleまたはLUNA Recording Systemが必要です。

UAD Consoleはホストコンピューター上で動作しますが、音声処理やミキシングはすべてApollo内部のDSPで行われます。つまり、これらの機能はコンピューターのCPUではなく、UAD Consoleによってリモート制御されたApolloのDSPチップによって処理されます。

**メモ：**Apolloインターフェイスでは、内部DSPミキサーのためにUAD DSPとメモリリソースを使用します。そのため、UAD MetersはApolloが接続されている間、UAD Consoleやプラグインが読み込まれていない場合でもDSPとメモリ使用量を表示します。



UAD Consoleアプリのアイコン



UAD Consoleのメイン画面

## UAD Consoleの入手方法

1. UA Connect で、Apollo & UAD-2 タブをクリックします。
2. UAD Console 横の Download ボタンをクリックします。UAD Console がインストール済みの場合、Update ボタンをクリックします。(Update ボタンは、更新されたバージョンが存在する場合に表示されます。) いずれの場合もダウンロードを開始します。
3. ソフトウェアのダウンロードが完了するとボタンの表示は Install に変わり、クリックをしてインストールを完了します。

## UAD Consoleの機能

UAD Consoleは、Apolloと組み合わせて次の機能を提供します：

- **ハードウェアコントロール**：Apollo のフロントまたはトップパネルにあるすべてのハードウェアコントロール（ヘッドフォン音量を除く）を UAD Console から操作できます。このことで、Apollo が手の届きにくい場所に設置されていても、コンピューターから簡単に操作できます。
- **低レイテンシーモニタリング**：UAD Console を使用することで、DAW の I/O バッファリングによる遅延を回避できます。このことで、奏者が直面するモニタリングの問題を解消します。モニタリング信号の経路から DAW の介入（DAW のソフトウェア入力モニタリング機能）を排除するため、I/O バッファサイズやレイテンシーの調整が不要になります。
- **Apollo リアルタイムプラグイン**：リアルタイム UAD プロセッシングは、(DSP リソースの許す範囲内で) UAD Console のすべての入力および、または AUX リターンで使用可能です。このことで、ライブパフォーマンスのモニタリングや録音時にレイテンシーのない音響体験が可能です。処理済み（または未処理）の入力やステレオミックスバス（モニターバスやオクシリアリバスを含む）は、オプションで DAW にルーティングして録音できます。
- **Unison (ユニゾン)**：Apollo の Unison™テクノロジーによる、世界中で評価されているチューブおよびソリッドステートのマイクプリアンプ、ギターアンプ、ペダルのトーンを再現します。これには、重要なインピーダンス、ゲインステージの“スイートスポット”、コンポーネントレベルの回路動作が含まれます。Unison は、Apollo のハードウェアコントロールを使用した双方向のプラグイン調整も提供します。
- **センド / リターンの AUX バス**：UAD Console には、2つのプリ・ポスト切替可能なステレオ AUX バスがあり、入力ごとに独立したセンドレベルを持っています。このことで、信号処理のグループ化（UAD DSP リソースを節約）や DAW へのルーティングが可能です。
- **柔軟なキューモニターミキシング**：最大4つの独立したステレオキューミックスバスが利用可能です（Apollo Twin では2つ）。入力ごとのセンドを使用して、各奏者が“自分独自のミキシング”を得ることが可能になり、より良い演奏を引き出すためのモニター環境を提供します。キューミックスは、利用可能なヘッドフォンやライン出力に簡単にルーティング可能です。
- **柔軟な信号ルーティング**：UAD Console を使用すると、任意のハードウェア入力を利用可能なハードウェア出力にルーティングできます（ラックマウントモデルのみ）。さらに、キューミックスバスを利用可能なハードウェア出力にミラーリングすることもできます。
- **セッション管理**：UAD Console の設定をディスクにプリセットとして保存し、呼出可能です。このことで、便利で無制限なセッション管理が可能になります。また、UAD Console Recall プラグインを使用することで、セッションを DAW プロジェクト内で保存および呼出すこともできます。

## グローバル機能

UAD Consoleの設定内では、次のようなさまざまなシステム全体の動作を設定できます：

- **ハードウェア**：サンプルレート、クロックソース、リファレンスレベル、デジタル出力ミラーリングなどのインターフェイス全体に関する設定を構成可能です。
- **ソフトウェア**：UAD Consoleのソフトウェア全体に関する設定を管理します。メーター表示やプラグインウィンドウの動作に関する設定が含まれます。
- **I/O マトリクス (Thunderbolt 版のみ)**：Core Audio (Mac) および ASIO (Windows) ドライバーレベルでの信号ルーティングと I/O 名の設定のカスタマイズを提供します。カスタマイズされたドライバールーティングテーブルはプリセットとして保存および呼出しが可能です。

## UAD Consoleを使用するタイミング

UAD Consoleアプリケーションは、DAWなしで単独で使用する場合、DAWと同時に使用する場合、または使用しない場合に対応します。これらのシナリオについての詳細は、Apolloソフトウェアマニュアルで説明します。

### DAWを使用しない場合のUAD Console

UAD Consoleは、DAWや他のオーディオソフトウェアを使用せずに、ライブ入力をモニタリングするために単独で使用できます。この場合、Apolloのすべての機能はアクセス可能で、DAWの録音や再生機能が必要ない場合でも、Apolloのデジタルミキシング、モニタリング、リアルタイム処理機能を簡単に利用できます。

### DAWと併用する場合のUAD Console

UAD Consoleは、DAWと同時に使用することで、Apolloの入力をリアルタイム処理付き（またはなし）で低レイテンシーモニタリング・録音することが可能になります。このシナリオでは、DAWのソフトウェア入力モニタリング機能を無効にし、UAD Consoleをフロントエンドとして入力モニタリングを制御します。このワークフローにより、DAWのソフトウェアモニタリングを介する際に発生するI/Oバッファリングの遅延を完全に排除します。

**重要**：不要な“モニター信号の重複を防ぐ”ため、UAD Consoleを入力モニタリングに使用する際は、DAWのソフトウェアモニタリング機能を無効にする必要があります。逆に、DAWのソフトウェアモニタリング機能を有効にする場合は、UAD Console内の入力をミュートにする必要があります。

UADプラグインは、UAD ConsoleとDAWの両方で同時に使用可能です。この場合、ApolloのDSPリソースは両方のアプリケーション間で共有され、UAD Console内ではリアルタイムUAD処理が可能です。DAW内では、VST、AAX 64、またはAudio Unitsプラグインを介してバッファリングされた（非リアルタイム）UAD処理が利用可能です。詳細はApolloソフトウェアマニュアルに記載しています。

**ヒント**：UAD Consoleは、DAWがすでに起動している場合でも、いつでも開いたり終了したりできます。UAD Consoleの設定およびUADプラグインは、アプリケーションを終了しても引き続き有効のままです。

## UAD ConsoleとApolloの連動

UAD Consoleの設定はApolloハードウェアと連動しており、どちらか一方で行った変更はもう一方にも反映されます。また、Apolloが接続されていない状態でUAD Consoleで設定を変更した場合、その後Apolloを接続すると、UAD Consoleの設定がハードウェアに送信されます。

**重要：**UAD Consoleを起動する際、Apolloのフロントパネルのハードウェアコントロールを使用して行った変更がある場合、UAD Consoleの現在の設定がハードウェアコントロールで行われた変更を上書きします。

## UAD Consoleのインストール

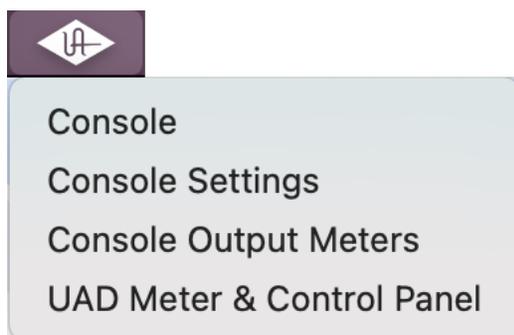
デフォルトの状態では、UAD Consoleはインストールされません。UAD Consoleの場合は、UA ConnectアプリケーションのApollo & UAD-2タブを開いて、Downloadボタンをクリックして、インストールを実行します。

## UAD Consoleのアクセス

次の方法で、UAD Consoleを開くことが可能です：

macOS環境：

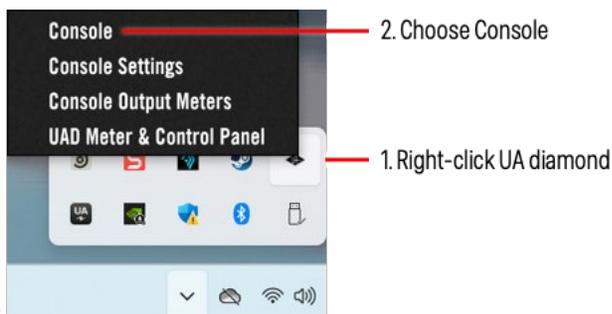
- アプリケーションフォルダから UAD Console を開きます。
- Dock 内の UAD Console アイコンをクリックします。
- メニューバーの菱形 UA ロゴをクリックし、ドロップダウンメニューから Console を選択実行します。



macOSのメニューバーからUAD Consoleにアクセス

Windows環境：

- Windows スタートメニューからプログラムにアクセスします。
- Windows のシステムトレイ内 (画面右下のタスクバー内) の菱形 UA ロゴを右クリックし、コンテキストメニューから Console を選択実行します。



WindowsのシステムトレイからUAD Consoleにアクセス

## UAD Consoleの終了

次の方法で、UAD Consoleを終了できます：

### macOS：

- UAD Console が前面アプリケーション時に、macOS アプリケーション（UAD Console）メニュー（画面左上）から「Quit（終了）」を選択します。
- 標準の macOS キーボードショートカット（Command+Q）を使用します。
- UAD Console ウィンドウのウィンドウタイトルバーの「X」ボタンをクリックして閉じます。

### Windows：

- ウィンドウタイトルバーの「X」ボタンをクリックして UAD Console ウィンドウを閉じます。

## UAD Consoleを使用するタイミング

UAD Consoleアプリケーションは、DAWなしで単独で使用する場合、DAWと同時に使用する場合、または使用しない場合に対応します。これらのシナリオについての詳細は、Apolloソフトウェアマニュアルで説明します。

## UAD Consoleウィンドウのサイズ変更

UAD Console の高解像度ウィンドウは、任意の作業スペースに合わせてその場でサイズ調整が可能です。ウィンドウサイズを調整するには、ウィンドウの任意の角または端をクリック&ドラッグします。



### UAD Consoleの幅

UAD Console ウィンドウの幅を縮小すると、表示される入力チャンネルの数が減少します。現在表示されていない入力チャンネルを確認するには、Meter Bridge のバンクバーを使用します。

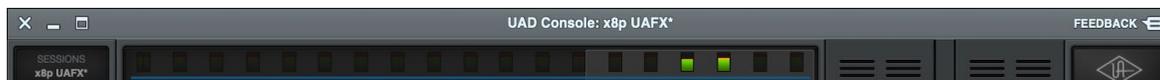
# レイアウトと一般操作

UAD Consoleの視覚的および操作要素は、一般的なアナログミキサーに似たレイアウトで設計されています。UAD Consoleでは、特定の画面要素が常に表示されます（常に表示されるウィンドウ要素を参照）。その他の要素は、表示・非表示、サイズ変更、または折りたたむことが可能で、高い柔軟性を備えています。



## ウィンドウタイトルバー

ウィンドウタイトルバーは UAD Console ウィンドウの最上部に表示されます。



Consoleのタイトルバー

**ウィンドウ名：**UAD Consoleウィンドウでは、現在のセッションファイル名がタイトルバーに表示されます。セッションがまだディスクに保存されていない場合は、“UAD Console”と表示されます。

**ヒント：**セッションが変更されている場合、名前の横にアスタリスク（\*）が表示されます。

ウィンドウボタン：タイトルバーには、標準的な“閉じる”、“最小化”、“最大化”のボタンが含まれています。



Consoleのタイトルバー

閉じる：“X”ボタンをクリックすると、UAD Consoleウィンドウが閉じられ、アプリケーションが終了します。

メモ：UAD Consoleの現在の設定は終了時にディスクに保存され、次回起動時にそれらの設定がApolloに転送されます。

最小化：“\_”ボタンをクリックすると、ウィンドウがDock (Mac) またはタスクバー (Windows) に最小化されます。最小化されたウィンドウをクリックするか、“UAD Consoleへのアクセス”に記載された方法でウィンドウを復元できます。

最大化：“四角”ボタンをクリックすると、UAD Consoleウィンドウが現在の画面で利用可能な最大サイズまで拡大されます。

## ミキサーナビゲーション

ミキサーナビゲーションセクションは、メニューのView > Section > Mixer Navigationにチェックを入れると、UAD Consoleウィンドウの左側に表示されます。ミキサーナビゲーションでは、ミキサー行の表示/非表示：入力チャンネルストリップ内の行を表示または非表示、ミキサー行のスクロール：ミキサー行をビューエリアの上部にスクロールできます。これは入力チャンネルストリップで、すべてのミキサー行が一度に表示されますが、すべてを確認するにはスクロールが必要な場合に利用可能になります。また、ミキサー行は個別に折りたたんだり展開したり、完全に非表示にすることが可能です。



## チャンネルストリップ行の表示・非表示

UAD Console では、以下の5つのチャンネルストリップ行を表示できます：

- INPUTS (入力)
- INSERTS (インサート)
- SENDS (センド)
- OUTPUT (出力)
- SENDS OVERVIEW (センドオーバービュー) \*

**注意：**Sends Overview は Sends および Cues 行の個別ビューです。Sends 行が表示されていない場合、Sends Overview をクリックしても効果はありません。

各行は関連する要素や機能を UAD Console ウィンドウのメインエリアに表示します。現在表示されている行は、ミキサーナビゲーションパネルでハイライトされます。

- ミキサーナビゲーションパネル内のセクションをクリックすると、そのセクションが表示エリアにスクロールされます。
- 行名の横にある円をクリックして選択を解除すると、その行が非表示になります。
- macOS の場合は Command+クリック、Windows の場合は Control+クリックで、指定した行のみを表示できます。
- OPEN をクリックすると、すべてのミキサー行が展開され、CLOSE をクリックすると、すべてのミキサー行が折りたたまれます。
- LARGE をクリックすると、入力チャンネルストリップに大きなインサートが表示され、SMALL をクリックすると、小さなインサートが表示されます。
- FIXED SLOT をクリックすると、入力チャンネルストリップのすべての可能なインサートスロットが表示されます。再度“Fixed Slots” をクリックすると、使用中のインサートスロットのみが表示されます。

**注意：**行のスイッチや表示オプションは、Aux および Talkback チャンネルストリップには適用されません。Aux および Talkback チャンネルストリップの表示オプションは、コンテキストメニューで変更します。詳細については、Aux Returns および Talkback に関する記事に記載しています。

## チャンネルストリップ行の展開と折りたたみ

各チャンネルストリップ行は、展開（開く）または折りたたみ（閉じる）が可能です。折りたたみ状態の場合、行の左端にあるディスクロージャートライアングル（三角形）が右向きになります。この場合、行内のコントロールは非表示になり、操作できません。折りたたまれた行はミキサー内に残りますが、1行に縮小されます。展開状態の場合、ディスクロージャートライアングル\*\*（三角形）が下向きになり、行内のすべてのコントロールが表示され、操作可能になります。

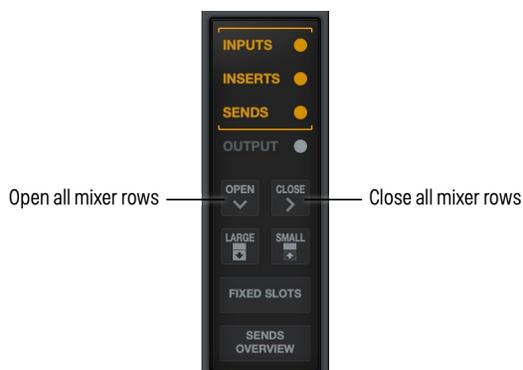
行の展開と折りたたみは、オプション列の左側にあるディスクロージャートライアングル（右向きまたは下向きの三角形）をクリックします。



ミキサー行の閉じている状態 (INSERTS) と開いている状態 (SENDS)

## 全ミキサー行の展開と折りたたみ

ミキサーナビゲーションエリアのグローバルコントロールを使用して、すべてのミキサー行を展開または折りたたむことができます。すべての行を展開するには“OPEN”をクリックします。すべての行を折りたたむには“CLOSE”をクリックします。



## ミキサー行のサイズ変更

UAD Consoleミキサーでは、“INSERTS”、“SENDS”、および“CUES（キュー）”行を大きな（LARGE）ビューまたは小さな（SMALL）ビューで表示できます。大きなビューでは通常、より多くのコントロールが表示されます。例として、センド行のラージビューでは、パンコントロールや完全な垂直フェーダーが表示されます。また、SENDS OVERVIEWではセンドとキュー用のフェーダーやパンコントロールが表示されます。スモールビューは、表示領域を節約する簡易ビューです。

**メモ：**インサート行のラージビューは追加コントロールはありませんが、プラグインアイコンやホバーオプションコントロールが表示されます。このラージビューは、Unisonインサートにも適用されます。

### ミキサー行の個別サイズ変更

ミキサー行を大きなサイズに切り替えるには、オプション列左側のアイコンをクリックします。ミキサー行がラージサイズの場合、そのアイコンが黄色にハイライトされます。

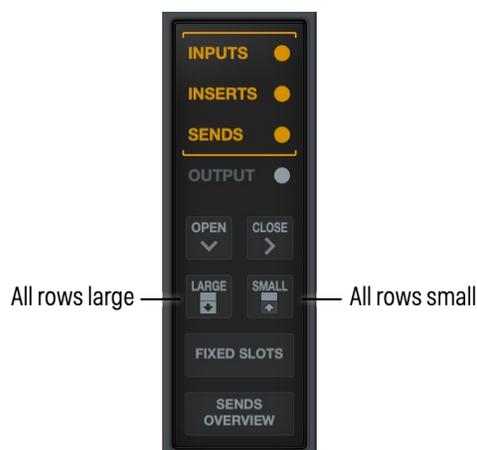


インサートセクションの小表示と大表示

センドセクションの小表示と大表示

## 全ミキサー行のサイズ変更

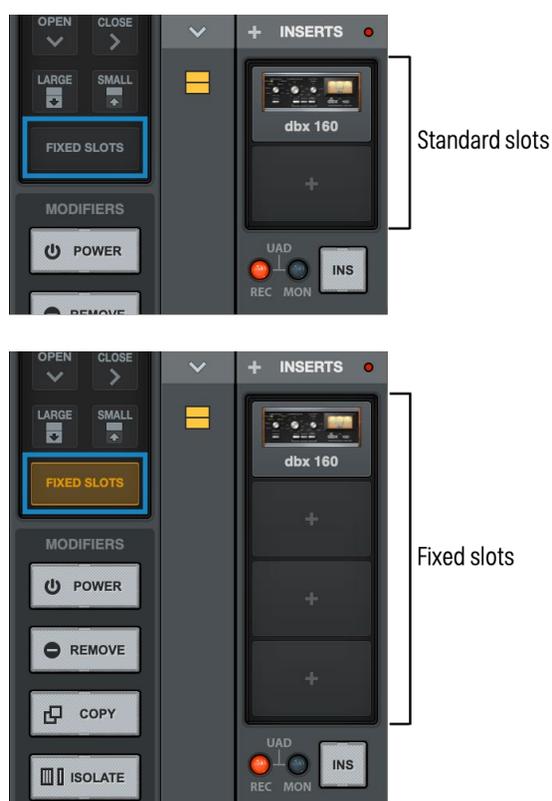
すべてのミキサー行を一括でスモールビューまたはラージビューに切り替えるには、ミキサーナビゲーションエリアで“LARGE”または“SMALL”をクリックします。



## Fixed Slots（固定スロット）の使用

UAD Consoleでは1行のインサート行表示がデフォルトとなりますが、エフェクトを追加するたびに空のインサート行が自動的に拡張されます。例えば、最初の2つのスロットにエフェクトを読み込むと、3行目が表示されます。このようにして最大4つのインサートスロットまで拡張されます。

すべてのインサートスロットを表示・非表示に切り替えるには、“Fixed Slots”をクリックします。このボタンが黄色にハイライトされている場合、すべてのインサートスロットが表示されます。ボタンが灰色の場合、使用中のインサートスロットと1行の空行のみが表示されます（最大4行まで）。



## Sends Overview（センドオーバービュー）の表示

すべてのミキサーチャンネルのSends Overviewを表示するには、SENDS OVERVIEWスイッチをクリックします。詳細についてはセンドの項目に記載しています。



## グローバルインサートエフェクトスイッチ



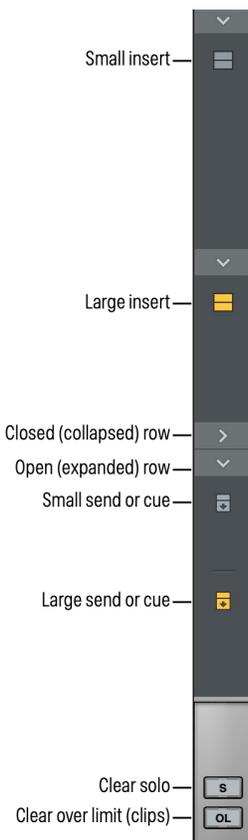
これらのボタンを使用は、UAD Console内のすべてのインサートをDAWに送る（プリントウェット：すべてのUADインサートエフェクト処理をDAWに送る）、あるいはDAWに送らない（モニターウェット：エフェクト処理はモニターにのみ適用し、DAWにはドライ信号を送る）の切り替えをします。

インサートエフェクトは、チャンネルごとに個別に切り替えることも可能です（詳細は個別チャンネルのインサートエフェクトスイッチに記載）。ただし、グローバルインサートエフェクトスイッチによる設定は、すべての個別チャンネル設定よりも優先されます。

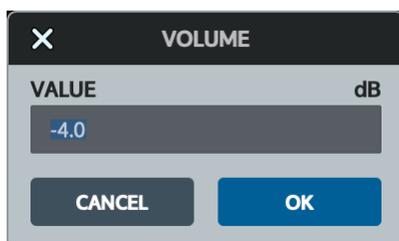
**重要：** UAD ConsoleのUnisonインサートおよびAuxインサートでのUADプラグイン処理は、現在のインサートエフェクト設定に関係なく、常にDAWにルーティングされます（Auxチャンネルを録音する場合）。つまり、UnisonおよびAuxインサート処理は常にDAWに送られ、録音されます。

## オプションコラム

UAD Consoleでは、ビューオプションを再設定できます。オプションコラムでは、各入力チャンネル行に個別の表示コントロールが含まれています。このコントロールを使用して、表示内容をカスタマイズできます。Clear Soloスイッチは、現在有効のソロ設定をすべて解除します。Clear Over Limitスイッチは、入力チャンネルで発生したオーバーリミット（クリッピングなど）インジケータをリセットします。これらの機能によって、UAD Consoleの操作性と視認性を調整して、作業効率を高めることができます。



## ポップオーバー



UAD Consoleの一部の機能は、メインウィンドウでは表示されず、ポップオーバーを使用してアクセスします。ポップオーバーは特定のオーバーレイ表示で、その外部をクリックすると自動的に閉じるように設計されています。

**メモ：** ポップオーバーのサイズは調整できません。

ポップオーバーを閉じるには、ポップオーバーの外側をクリック、オーバーレイの左上にある「X」スイッチのクリック、キーボードの\*\*ESC（エスケープ）キーを押すのいずれかを実行します。

次の設定は、ポップオーバーによって提供されます：

- I/O マトリックスの割当
- チャンネル入力の名前変更とリンク
- デバイス追加（Console 設定）
- I/O マトリックスプリセット
- テンポ
- Sends Overview
- サラウンドモニター \*

\*Apollo X専用

## 複数のUndo/Redo

UAD Consoleでは、すべての編集操作に対して複数レベルのUndo（元に戻す）とRedo（やり直し）をサポートしています。セッションが開いている限り、操作を繰り返して編集をさかのぼったり、再実行したりすることができます。

- Undo（元に戻す）を行うには、EditメニューのからUndoを選択、あるいはCommand+Z（macOS）またはControl+Z（Windows）を押します。
- Redo（やり直し）を行うには、EditメニューのRedoを選択、あるいはCommand+Shift+Z（macOS）またはControl+Shift+Z（Windows）を押します。

## Undo/Redo キャッシュ

編集操作はUndo/Redoキャッシュに保存されます。以下の操作を行うとキャッシュがクリアされ、それ以前のUndo/Redo操作は実行できなくなります。

- Consoleを終了した場合。
- 別のConsoleセッションを読み込んだ場合。

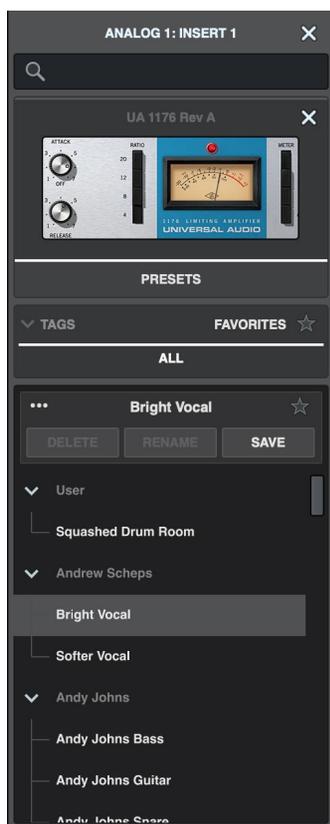
**重要：**Undo/Redoキャッシュがクリアされると、それ以前の操作に戻ることはできません。

## キーボード操作

マウスを使用せずに、Consoleの多くの機能をキーボードで操作することができます。画面上の要素にフォーカス表示が出現した場合、コンピューターキーボードでナビゲートすることが可能です。

### フォーカス操作

上下矢印キーでフォーカスの移動、Return/Enterキーでフォーカスアイテムの選択を操作することが可能です。



フォーカス表示は、主にプラグインの選択やプリセットの切替に使用します。

## UAD Consoleのコントロール調整

UAD Consoleは、パラメーター調整に一般的なソフトウェア操作手法を使用します：

**スイッチ**：クリックで状態を切り替えます。

**ノブ**：クリック+ドラッグで調整するか、“コントロールショートカット”を使用します。UAD Consoleのロータリーコントロール（およびUADプラグインのノブ）は、リニア、円形、相対円形のコントロールモードに応じて調整が可能です。コントロールモードの設定は、オプションパネル内のConsole設定ウィンドウで行います。

**フェーダー**：クリック+ドラッグ\*\*：調整するか、コントロールショートカットを使用します。

**ドロップダウンメニュー**：クリックで、ドロップメニューの内容を表示し、選択したい項目をクリック選択で実行します。

**UADプラグイン**：大半のUADプラグインのコントロールは、上記の方法を使用します。ただし、一部のプラグインパラメーターには独自のコントロールが存在する場合があります。すべてのカスタムコントロールは、個別のプラグインマニュアルやUADプラグインマニュアルで詳細に説明されています。

### コントロールショートカット

UAD Consoleのコントロール調整を簡素化するための追加のショートカットをいくつか用意しています：

**精密調整**：Shiftキーを押しながら連続的なコントロール（ノブとフェーダー）の精度が向上します。

**スクロールホイール**：Option（macOS）またはAlt（Windows）を押しながらコンピューターの入力デバイスのスクロール機能を使用して、ホバーさせた（マウスカーソルを重ねた）コントロールのパラメーターを調整します。

**全体調整**：Command（macOS）またはControlキー（Windows）を押しながら同じコントロールを全ての入力（またはAuxリターン）で同時に調整します。相対差は最小または最大値に到達するまで、同じコントロールに対して維持されます。

**デフォルト値に戻す**：Optionキー（macOS）またはAltキー（Windows）を押しながらコントロールをクリックすると、そのコントロールがデフォルトの値に戻ります。Command+Option+クリック（macOS）またはCtrl+Alt+クリック（Windows）で同じタイプのすべてのコントロールをデフォルト値に戻します。

**ミュート・ソロの全体切替**：Option+クリック（macOS）またはAlt+クリック（Windows）を押しながらミュートまたはソロスイッチをクリックすると、全チャンネルの状態が切り替わります。

**ドロップダウンメニュー**：メニューの右クリックで、（メニュー項目の選択まで）表示され続けます。マウスボタンを押し続ける必要はありません。

### キーボードショートカット

UAD Consoleでは下表のキーボードショートカットが利用できます：

コマンド	キーコマンド (macOS)	キーコマンド (Windows)	説明
Close	Command+W	Control+W	UAD Consoleを閉じます
Copy	Command+C or C	Control+C or C	ミキサーのCOPYモディファイアを有効にします。あるいはチャンネル名またはI/Oマトリクスのカスタム名のコピー・ペーストを実行します。
Cut/カット	Command+X or X	Control+X or X	チャンネル名またはI/Oマトリクスのカスタム名のカット・ペーストを実行します。
Mixer Bank Left	Command+←	Control+←	オンスクリーンミキサーチャンネルを1バンク左に移動します。
Mixer Bank Right	Command+→	Control+→	オンスクリーンミキサーチャンネルを1バンク右に移動します。

Mixer Far Left	Option+Command+←	Alt+Control+←	オンスクリーンミキサーチャンネルを左端に移動します。
Mixer Far Right	Option+Command+→	Alt+Control+→	オンスクリーンミキサーチャンネルを右端に移動します。
Mixer Scroll Left	←	←	オンスクリーンミキサーチャンネルを1チャンネル左に移動します。
Mixer Scroll Right	→	→	オンスクリーンミキサーチャンネルを1チャンネル右に移動します。
New Session	Command+N	Control+N	デフォルトセッションを新規作成します。
Next Window	Command+`	Control+`	次のUAD Consoleウィンドウにフォーカスを切り替えます。
Open Session	Command+O	Control+O	既存のUAD Consoleセッションを開きます。
Paste	Command+V or V	Control+V or V	(コピーまたはカットした) アイテムのペーストを実行します。
Previous Window	Command+Shift+`	Control+Shift+`	前のUAD Consoleウィンドウにフォーカスを切り替えます。
Quit	Command+Q	Control+Q	UAD Consoleアプリケーションを終了します。
Quit All	Control+Option+Command+Q	設定なし	UAD ConsoleアプリケーションとUADミキサーを終了します。このコマンドの実行後にUAD Consoleを起動すると、Apolloは再接続されます。
Redo	Command+Shift+Z	Control+Shift+Z	直近の取り消した操作をやり直します。(複数回の取り消しとやり直しに対応します。)
Save A Copy As...	Command+Shift+S	Control+Shift+S	セッションのコピーを保存します。
Save Session	Command+S	Control+S	セッションを保存します。
Show Auxes	Command+A	Control+A	AUXチャンネルストリップを表示します。
Show Control Room	Command+R	Control+R	コントロールルームストリップを表示します。
Show Settings	Command+,	Control+,	設定ウィンドウを開きます。
Show/Hide Channels	Command+I	Control+I	ミキサー内のチャンネルを表示・非表示にするコマンドを実行します。
Show/Hide Floating Windows	Shift+W	Shift+W	フローティングウィンドウの表示・非表示をします。
Toggle Full Screen	Command+Shift+F	Control+Shift+F	UAD Consoleウィンドウのフルスクリーン表示を切り替えます。
Undo	Command+Z	Control+Z	直近の操作を取り消します。(複数回の取り消しとやり直しに対応します。)

## プリアンプオートゲイン

Auto-Gain は、Apollo のプリアンプ入力（マイク、ライン、Hi-Z）のゲインを、検出された入力レベルに応じて自動調整する機能です。Auto-Gain を使用する際は、UAD Console 上で Auto-Gain を実行しながら、オーディオソースを最大音量で再生（演奏・歌唱）します。選択したすべての Apollo プリアンプのゲインが自動的に調整されます。

**メモ：**ギターアンプやベースアンプのプラグインで最も正確なレベルを得るために、エレキギターの Hi-Z 入力では Auto-Gain を使用せず、プリアンプゲインを最小レベルに設定します。



### Auto-Gain の要件

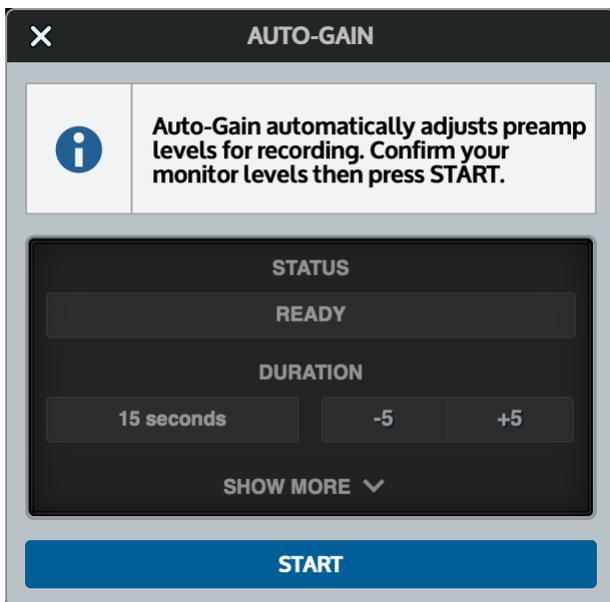
Auto-Gain は、ラックおよびデスクトップモデルを含む Apollo X Gen 2 のすべてのプリアンプチャンネルで利用可能です。プリアンプを搭載した Apollo X Gen 2 インターフェースは次の通りです：

- Apollo Twin X Gen 2
- Apollo x4 Gen 2
- Apollo x6 Gen 2
- Apollo x8 Gen 2
- Apollo x8p Gen 2

## Auto-Gain の使用

**注意：**Auto-Gain は録音のためのプリアンプレベルの自動調整機能です。予想外の大音量による聴覚へのダメージを防ぐため、作業を進める前に、モニターレベルが安全な範囲に設定されていることを確認してください。

1. 任意のプリアンプチャンネルで、ゲインノブの下にある Auto-Gain ボタン を押し、Auto-Gain のフローティングウィンドウを開きます。



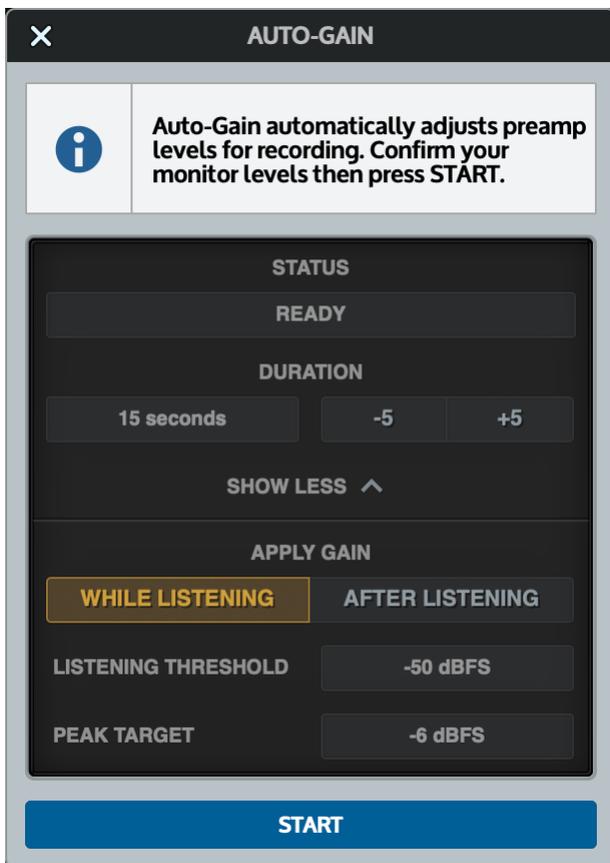
2. デフォルトでは、Auto-Gain のレベル調整ための音量検知時間は10秒間です。-5 または +5 ボタンで、検知時間を ±5 秒単位で調整できます。
3. START ボタン を押し、最も大きな音量でオーディオソースを入力します。ゲインは検知中または検知後に (Show More の Apply Gain オプションに従い) 調整されます。
4. 検知を完了したら Auto-Gain ウィンドウを閉じます。ウィンドウを閉じるには Done ボタン をクリックします。

**ヒント：**複数のプリアンプで同時に Auto-Gain を設定できます。調整するすべてのプリアンプの Auto-Gain ボタンをクリックします。フローティングウィンドウ内のオプションは、Auto-Gain の設定対象にしたすべてのプリアンプに適用されます。

## Auto-Gain オプション

Auto-Gain のフローティングウィンドウで Show More をクリックすると、すべてのオプションが表示されます。

**ヒント：**Duration、Listening Threshold、Peak Target をデフォルト値に戻すには、Option キー（macOS）または Alt キー（Windows）を押しながらクリックします。



### Duration (デュレーション)

Auto-Gain がゲインレベルを設定するための検知時間を設定します。この時間内の信号レベルの上下に合わせてゲインが自動調整されます。

デフォルト設定は 10 秒ですが、長すぎるまたは短すぎる場合は調整できます。ボックス内を上下にドラッグするか、-5 または +5 ボタンのクリックで調整します。ボックスのクリックして数値を直接入力し、Enter キーを押すことでも設定可能です。

**メモ：**最大設定値は 90 秒です。

### Apply Gain (アプライゲイン)

Auto-Gain の調整動作（適用タイミング）を設定します。

- WHILE LISTENING：Auto-Gain の検知中に 2 秒ごとにゲインが調整されます。このオプションは、1～2 つのプリアンプのみをオートゲインを有効にした際に使用できます。
- AFTER LISTENING：検知終了後にゲインが調整されます。



# apollo

## Listening Threshold (リスニングスレッシュョルド)

Auto-Gain が信号を検出しゲインを調整し始める最小レベルを設定します。この設定により、検出可能な信号がない場合に非常に大きなゲインが設定されるのを防ぎます。デフォルトは -50 dBFS で、低音量ソースには低すぎる場合があります。調整をするには、ボックス内のドラッグか、ダブルクリックして数値の直接入力とEnter キーで設定します。

## Peak Target (ピークターゲット)

Auto-Gain が設定すべき最大ピークレベルを決定します。デフォルトは -8 dBFS ですが、調整可能です。高い値に設定すると（ヘッドルームが減少し）、デジタルクリッピングのリスクが高まるのでご注意ください。調整をするには、ボックス内のドラッグか、ダブルクリックして数値の直接入力とEnter キーで設定します。

## Auto-Gainが利用可能なUnison プラグイン

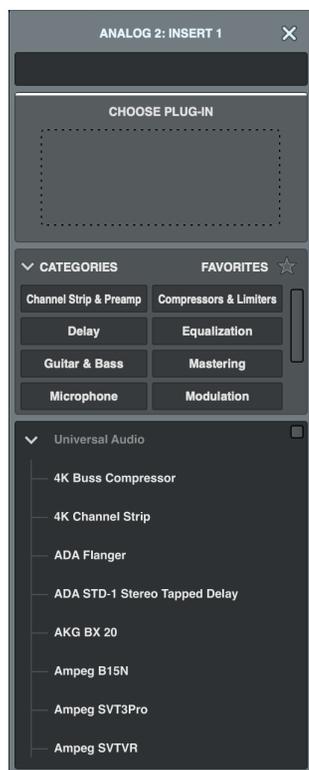
次の UAD プラグインは、Unison インサートで Auto-Gain が使用できます：

- API Preamp
- API Vision Channel Strip
- Neve 1073
- Neve 1084
- Neve 88RS
- SSL 4000 E Channel Strip

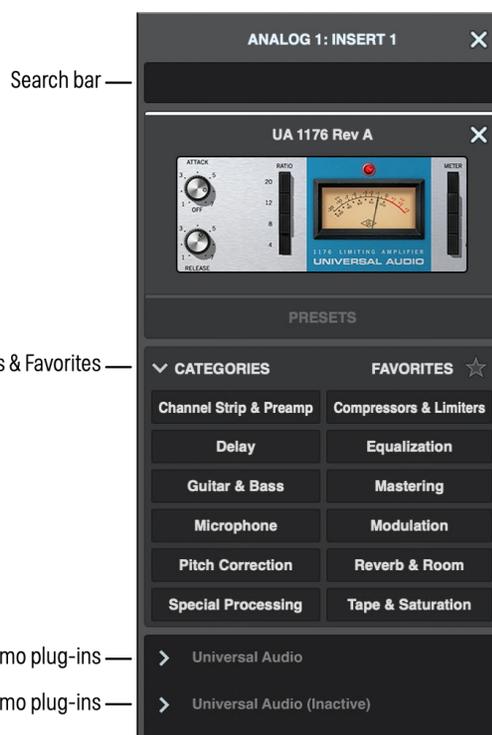
Unison プラグインが Auto-Gain に対応していない場合、プラグイン挿入後に Auto-Gain ボタンの表示がグレーアウトし、利用不可になります。

# インサートブラウザー

空のインサートスロットをクリックすると Inserts Browser（インサートブラウザー）が左側に表示されます。ここから任意の UAD プラグインを選択してインサートに追加します。



プラグイン未選択のインサートブラウザー



プラグイン選択後のインサートブラウザー

## プラグインの追加

スロットの+ボタンをクリックすると、対応する UAD-2 プラグインがインサートブラウザーに一覧表示されます。たとえば、Unison インサートをクリックした場合、Unison 対応のプラグインのみが表示されます。

リストのプラグインをクリックするとそのスロットに追加します。Unison インサートでは、Unison 対応プラグインのみが追加可能であることにご留意ください。

ブラウザー内のプラグインリストは操作に応じて変化します。プラグインは次のフォルダーに分類されています：

- Universal Audio：ユーザーがライセンスを保有するプラグインや、試用が可能なプラグインが表示されます。試用可能なプラグインはリストの下部に表示されます。
- Universal Audio [inactive]\*\*：ユーザーがライセンスを保有せず、（試用期限切れなどで）試用もできないプラグインが表示されます。

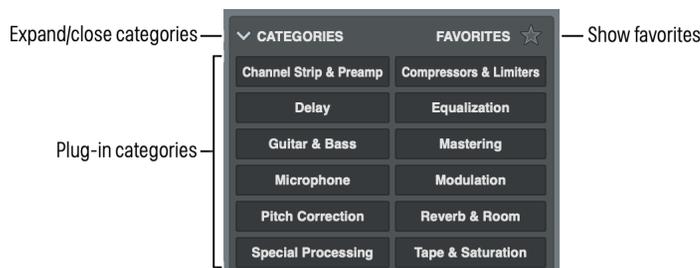
## 検索バー

Inserts Browser 内では、検索バーを使用してプラグインを簡単に検索し選択できます。スロットをクリックしてブラウザーを開いた後、この箇所にプラグイン名などの検索ワードを入力すると検索結果が表示されます。

検索結果は、上下の矢印キーを使用してリスト内の選択を移動し、選択したプラグインをインサートに追加できます。

## カテゴリー

UAD プラグインはカテゴリーごとに整理され、プラグインリスト上部にカテゴリーが表示されます。このカテゴリーのリストは開閉可能で、カテゴリー横のディスクロージャートライアングルアイコン（vまたは>）のクリックで操作します。カテゴリーの1つをクリックすると、そのカテゴリーのプラグインのみに表示が絞られます。複数のカテゴリーのクリック選択で、複数カテゴリーの絞り込みも可能です。選択中のカテゴリーをクリックすると、そのカテゴリー選択が解除されます。すべてのカテゴリーを選択解除すると、すべてのプラグインが表示されます。



選択カテゴリーの一括解除は、CATEGORY表示右横のXボタンをクリックします。

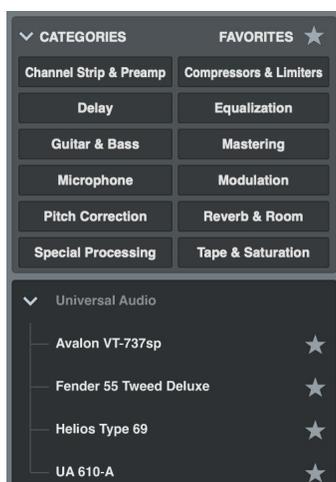
## お気に入り

FAVORITESで、お気に入りに登録したプラグインだけを絞り込むことができます。

- お気に入り登録と解除は、プラグイン名にカーソルを合わせ、右側の星マークをクリックします。



- 登録済みのお気に入りを解除するには、再度星マークをクリックします。
- お気に入りのプラグインのみを表示するには、Favorites タブをクリックします。



## プラグインの編集

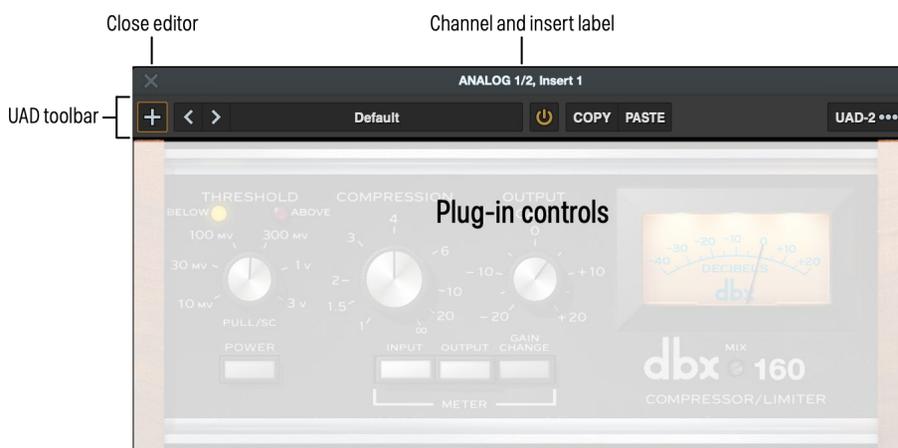
既にプラグインが割り当てられているインサートスロットをクリックすると、プラグインエディターウィンドウが開きます。このウィンドウでプラグインのコントロールを調整できます。

## プラグインエディターウィンドウ

インサートスロットにプラグインが割り当てられている場合、そのインサートをクリックするとエディターウィンドウが開き、UAD プラグインパラメーターの調整やプラグインプリセットの管理などの操作が可能です。スロット表示がスモールビュー (Small view) の場合、プラグインインサートの中央をクリックします。

複数のエディターウィンドウは同時に開くことが可能で、既定では各ウィンドウがずれるように配置されます。

ヒント：同じ画面位置にエディターウィンドウを開くには、Shift+インサートクリックを使用します。



## タイトルバー

エディターの上端はタイトルバーと呼ばれ、以下の情報の提供と操作が可能です：

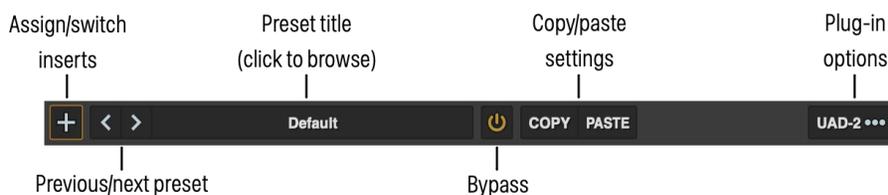
**UAD Console Input**：プラグインに割り当てられている UAD Consoleの入力を表示します。

**UAD Console Insert**：インサートスロット番号 (1-4) または Unison を表示します。

**X**：エディターウィンドウを閉じます。

## UAD ツールバー

エディターウィンドウの上部 (タイトルバー下) に表示されるツールバーでは、すべての UAD プラグイン共通の便利機能が用意されています。



### プリセット切替ボタン

<> ボタンで、プリセットブラウザーを開かずに、現在のプリセットの前または次プリセットに切り替えます。

### プリセット名

現在読み込まれているプリセット名を表示します。設定を変更した場合は、プリセット名は斜体で表示されます。

ヒント：プリセット名のクリックでプリセットブラウザーを開くことが可能です。

## 電源/バイパス

電源ボタンのクリックでプラグイン処理のオン/オフを切り替えます。ボタンがハイライト表示の場合、プラグインが有効で処理が行われていることを示します。ハイライトされていない場合、プラグインはバイパスされています。

この電源ボタン操作はソフトバイパスで、プラグインの電源（オン・オフ）ボタンの切り替えと同じ動作で、DSPに読み込まれたまま処理が無効になるため、音声の中断を防止します。プラグインがDAWのバイパスコントロールによって、バイパスとなった場合、プラグインはDSPから読み込み解除され、再生中の場合は音声の中断やノイズなどが発生します。

## コピー/ペースト設定

設定をコピーして、同じプラグインの別インスタンスに貼り付けることが可能可能です。セッション内で簡単に設定を共有できます。

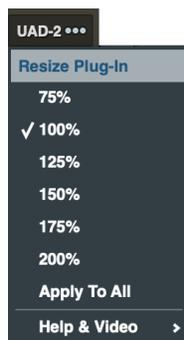
### 設定の互換性について

同じ名前のプラグイン間での設定の読み込み、保存、コピー、ペーストが可能であるのと同じように、同じプラグインのSE版と標準版(例: Neve 33609 と Neve 33609SE)の間で設定を共有することも可能です。

メモ：同じ名前のプラグインであってもレガシー版と新バージョン(例: Fairchild 670 Legacyと Fairchild 670)の間の互換性はありません。

## プラグインオプション

UAD-2... ボタンのクリックでオプションメニューにアクセスします。



### サイズ変更

75%~200%のサイズを即時変更できます。変更内容は同一プラグインのすべてのインスタンスで共有されます。

Apply to Allを選択すると、現在のサイズ設定をすべてのプラグインタイトルに適用します。

デフォルトサイズにリセットするには、100%を選択してから Apply to All を選択します。これですべてのUADプラグインがオリジナルサイズに戻ります。

### ヘルプ&ビデオ

Help & Video\*\* を選択すると、そのプラグインに関するオンラインのドキュメントや操作ガイドビデオにアクセスし、短い操作ヒント動画や、詳細な操作説明が記載されたオンラインドキュメントページを閲覧できます。



# プラグインシーン

Plug-In Scenesは、UAD Console のすべてのチャンネルにわたるプラグイン設定を簡単に管理・切り替えできるツールです。手動操作や MIDI メッセージを使用して、最大 128 のシーンを保存・呼び出すことが可能です。

## Plug-In Scene とは？

Plug-In Sceneは、UAD Console セッション内のプラグイン設定を保存したもので、主な役割はUAD Consoleセッションの中で、プラグイン設定を素早く呼び出すことです。最大で128のプラグインシーンを保存・呼び出すことが可能で、Unison プラグインのプリセットを含め、各プラグインのパラメーター設定、オン/オフ状態を保存します。プラグインシーンは、呼び出す前にプライム（キューに登録）することもできます。

シーンに保存されたプラグインは、プラグインアイコンやネームプレートの下にピンク色のバーでハイライト表示され、そのことを示します。



プラグインシーンを有効にしている状態



プラグインシーンを有効にした状態

## Plug-In Scenes の特徴

プラグインシーンは、プラグイン内の設定を呼び出す機能です。プラグインシーンで保存および呼び出しが可能な項目は次の通りです：

- プラグイン内のパラメーター設定
- プラグインのオン・オフやバイパス状態（プラグインのグローバルツールバーではなく、プラグイン内のスイッチの状態）
- UAD Console のテンポ設定

### 注意事項

- Unison インサート内の Unison プラグイン用プリアンプコントロール（48V、Pad、位相反転、ローカットフィルター）は、プラグインシーンに保存・呼び出しされることはできません。
- プラグインシーンは、プラグインを動的に追加または削除することはできません。詳細は「プラグインシーンへのプラグインの追加と削除」の項目に記載しています。
- UAD Console の設定（フェーダー、センド、キュー、ソロ、ミュートなどのコントロール）はプラグインシーンで呼び出しできません。これらを保存・呼び出しするには、Console セッションファイルを使用します（Console セッションは MIDI の呼び出しには対応しません）。

## Plug-In Scenes ブラウザーの表示

Plug-In Scenes ブラウザは、以下の方法で表示できます：

- PLUG-IN SCENES スイッチのクリックします。

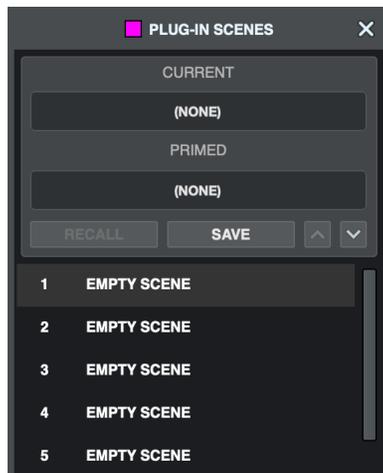


- メニューから View > Section > Plug-In Scenes を選択します。
- キーボードショートカットの Command + E (macOS) または Ctrl + E (Windows) を実行します。
- UAD Console 画面下部の SCENE エリアをクリックします。



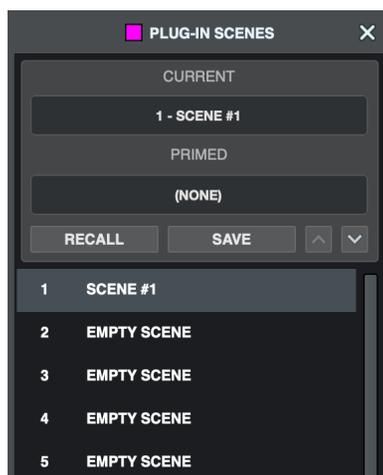
## Plug-In Sceneの使用

初期状態ではプラグインシーンブラウザーにEMPTY SCENE（空のシーン）のリストとして表示されます。



### Plug-In Scene の保存

プラグインを追加した後、設定をシーンとして保存するには、まず 空のシーンを1つ選択して「Save」をクリックします。キーボードショートカット：Option + Command + S (macOS) または Alt + Ctrl + S (Windows) でも 保存することが可能です。名前をつけて保存するとシーン名の後ろには#[番号]が追加されます。この番号は、シーンスロットの番号で、MIDI選択する際の番号となります。



シーンが保存されるとそのシーンに含まれるプラグインのプレート下端にピンク色のバーがハイライト表示されます。



作業するオーディオシナリオに応じてプラグイン設定を変更した場合、それらの変更を別のプラグインシーンに保存しましょう。プラグインシーン内でプラグイン設定を変更すると、そのシーン名は斜体で表示され、先頭にアスタリスク (\*) が付きます。

既存のプラグインシーンまたは空のプラグインシーンに変更を保存する方法は次の通りです：

- シーンを選択し、Save をクリックします。現在のプラグイン設定が選択したプラグインシーンに保存されます。
- シーンを選択し、Command + Option + S (macOS) または Ctrl + Alt + S (Windows) を実行します。
- 現在の (斜体で表示された) プラグインシーンを右クリックし、Save Scene を選択します。
- 既存のプラグインシーンを右クリックし、Overwrite を選択します。空のシーンでは Overwrite は使用できません。プラグインシーンを上書きすると、上書きされたシーンは現在のプラグインシーン名に名称変更されます。

プラグインシーンに変更を保存した後は、そのシーン名の表示は斜体から立体 (通常体) になり、先頭のアスタリスクも消えます。

**ヒント：**プラグインパラメーターを変更した後、保存する前に新しいプラグインシーンを選択することに心がけましょう。このことで、現在のプラグインシーンを誤って上書きするのを防ぐことができます。

## Plug-In Scene の名称変更

その機能、パフォーマンスでの役割、または設定情報を示すためにプラグインシーンに名前をつけると便利です。

### 名称変更方法

- シーンを右クリックして「Rename」を選択します。
- シーン名をダブルクリックして新しいシーン名を入力します。名称の入力後、enter/return キーで完了します。

## Plug-In Scene のクリア

プラグインシーンをクリアすると、そのシーンからすべてのプラグインパラメーターが削除され、シーンが空のシーン (Empty Scene) として設定されます。

### クリア方法

- シーンを右クリックして「Clear」を選択します。

## Plug-In Scene でのプラグインの追加と削除

プラグインシーンを保存すると、現在インスタンス化されている (スロットに追加されている) すべてのプラグインがそのプラグインシーンに保存されます。



プラグインシーンに保存された状態のプラグイン

### Plug-In Scene へのプラグインの追加

プラグインシーンの保存後にUAD Consoleにプラグインを追加しても、そのプラグインはシーンを再度保存しない限り、どのシーンにも保存されません。ただし、新たに追加されたプラグインとその設定は、その後別のシーンを読み込んでもそのまま保持されます。

**重要：**追加したプラグインを含めるには、すべてのプラグインシーンを再保存する必要があります。そうしない場合、プラグインは最後に呼び出されたプラグインシーンの設定、またはプラグインシーンに一度も保存されなかった場合は静的な設定のみを保持します。

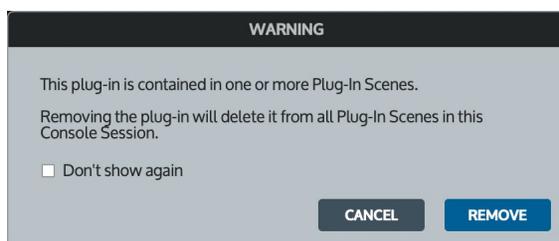


プラグインシーンに保存されたプラグインと保存されていないプラグインが混在した状態

## Plug-In Scene からプラグインの削除

プラグインシーンを保存した後にプラグインを削除すると、そのプラグインは有効なコンソールセッション内のすべてのプラグインシーンから削除されます。現在プラグインシーンで使用されているプラグインを削除しようとすると、警告ダイアログが表示されます。

**注意：**プラグインシーンは、残っているプラグインのパラメーター変更は、引き続き呼び出し可能です。プラグインシーンから1つ以上のプラグインを削除しても、プラグインシーン自体はクリアされません。



**ヒント：**このダイアログで「Don't show again」にチェックを入れた場合、Settings > Options > Don't Show Again Dialogsで「リセット」をクリックするまで、ダイアログは表示されなくなります。

## Plug-In Scene の呼出し

プラグインシーンの主な目的は、プラグイン設定を素早く呼び出せることです。この操作は、手動またはMIDIメッセージを使用して行うことができます。

### アクティブのプラグインシーン

プラグインシーンブラウザーでは、現在有効なプラグインシーンが「CURRENT」フィールドに表示されます。

### プライムプラグインシーン

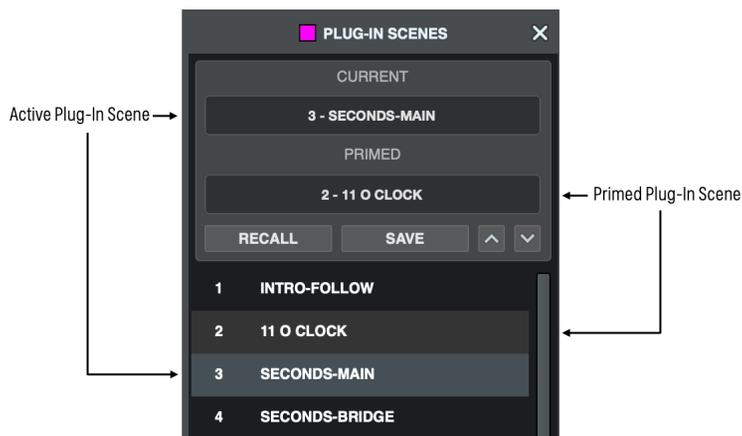
現在非アクティブのプラグインシーンを選択すると、そのシーンが「PRIMED」フィールドに表示されます。

### プラグインシーンの手動呼出し

プラグインシーンを呼び出すには、ブラウザーでシーンを選択します。選択されたプラグインシーンは「PRIMED」フィールドに表示されます。その後、「Recall」ボタンのクリック、あるいはキーボードのEnterまたはReturnキーを押します。

新しいプラグインシーンが読み込まれ、プラグイン設定が適用されます。同時に、「PRIMED」フィールドは「(NONE)」と表示されます。

キーボードの上下矢印キーや、プラグインシーンブラウザーの上下ボタンを使用して、プラグインシーンのリストをナビゲートすることができます。

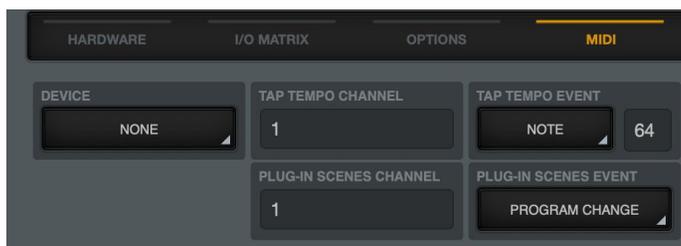


## MIDIを使用したプラグインシーンの呼出し

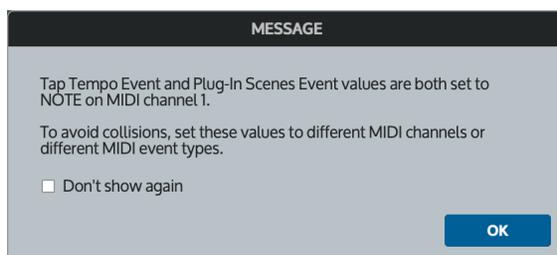
MIDIメッセージを使用してプラグインシーンを呼び出すことが可能です。MIDI経由でプラグインシーンを呼び出す場合、選択されたプラグインシーンの設定は即座に読み込まれ、プライムやリコールの手順は必要ありません。

### MIDIコントローラーでプラグインシーンを変更する手順

1. MIDIコントローラーをコンピューターに接続します。
2. UAD Consoleで「Settings」ボタンをクリックして設定ウィンドウを開きます。次に「MIDI」タブを選択します。
3. 「Device」リストから、プラグインシーンの変更を送信するためのMIDIデバイスを選択します。
4. MIDIイベントのMIDIチャンネルを変更する場合、「PLUG-IN SCENES CHANNEL」フィールドに値（1~16）を入力し、EnterまたはReturnキーを押します。



5. プラグインシーンの変更に使用するイベントを「PLUG-IN SCENES EVENT」リストから選択します。「Note」を選択した際、プラグインシーンの変更とTap Tempoイベントで同じMIDIチャンネルを使用している場合、メッセージの重複による誤作動を予防するための警告メッセージが表示されます。



設定完了後、MIDIコントローラーからメッセージを送信すると、素早くプラグインシーンを切り替えることができます。UAD ConsoleがMIDIメッセージを受信すると、プラグインシーンが即座に切り替わり、リコールやプライム操作は不要です。

- MIDI プログラムチェンジメッセージを使用する場合、シーン 1 ~ 128 は、MIDI プログラムチェンジメッセージの 0 ~ 127 に対応します。コントローラーによっては、0 ~ 127 または 1 ~ 128 としてラベル付けされている場合があるため、シーンの番号とプログラムチェンジの番号が一致しない場合がありますので、正しく切り替わっているか確認する必要があります。
- MIDI ノートデータを使用する場合、シーン 1 ~ 128 は、MIDI ノート C(-1) ~ G(9) に対応します。

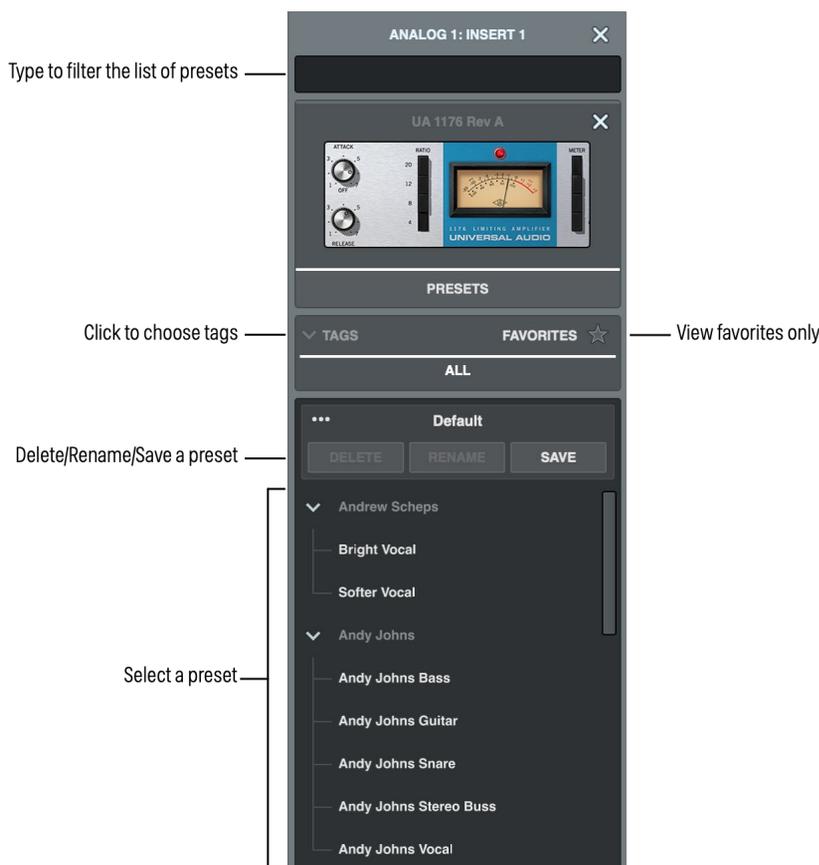
# UADプラグインプリセットの使用

UADプラグインには、プリセットを深く包括的に扱うためのプリセットブラウザーが備わっています。

UADツールバー内のプリセット名（例: \*Default\*）をクリックすると左端にプリセットブラウザーが開き、検索バーにキーボードフォーカスが移動し、プリセットやタグを検索できます。

**注意：**現時点ではプリセットタグは利用できません。

プリセットブラウザーを閉じるにはEscキーを押します。



## プリセットの呼出し

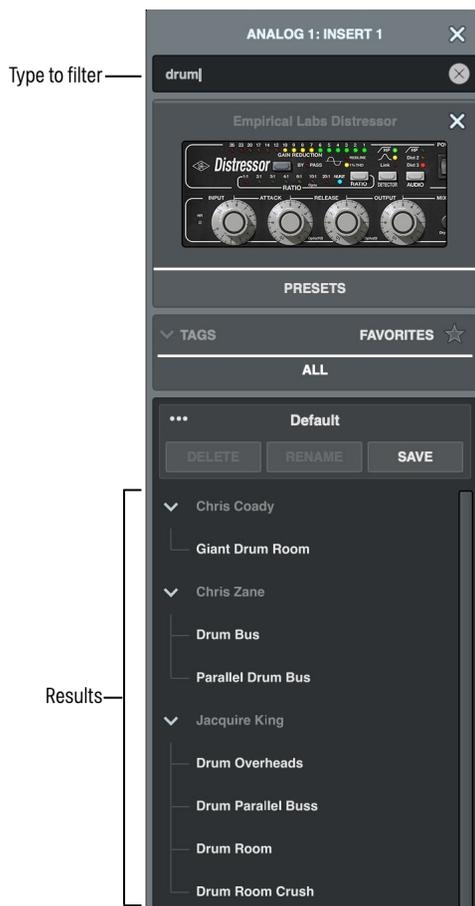
プリセットをクリックすると、そのプリセットが読み込まれます。

## プリセットナビゲーション

キーボードの上下矢印キーを使用して、プリセットリストを移動し、プリセットを読み込むことができます。

### プリセットの検索

検索バーにプリセット名またはタグを入力すると、入力に応じてプリセットリストが絞り込まれます。リスト内の最初のプリセットを使用するにはEnterキーを押します。または、上下矢印キーでナビゲートして目的のプリセットを選択してからEnterキーを押します。



## デフォルトのプリセット設定

UADプラグインを読み込んだ際に使用する設定をデフォルトプリセットとして設定できます。

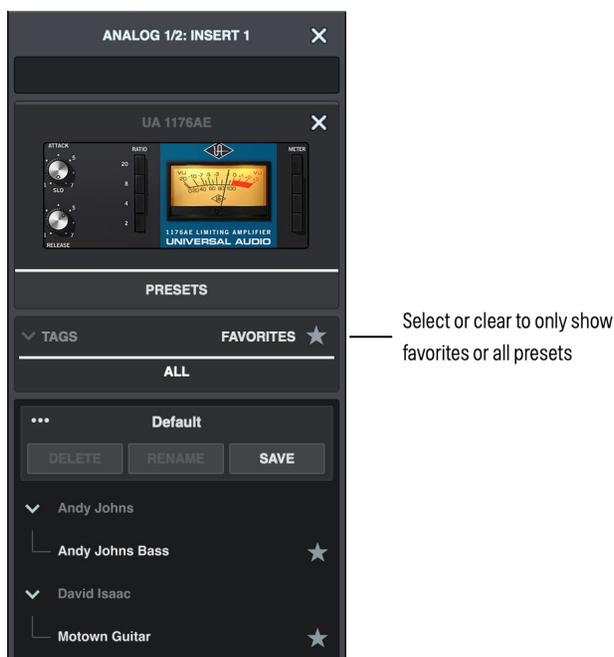


- デフォルトに設定するには、プリセット名を右クリック /ctrl クリックし、「Set Default Preset to [preset name]」を選択します。デフォルトプリセットに設定したプリセットは、プリセット名の後に「[DEFAULT]」と表示されます。
- デフォルトプリセットを解除するには、プリセット名を右クリック /ctrl クリックし、「Clear Default Preset」を選択します。

## お気に入りプリセット

プリセットをお気に入り登録し、お気に入りプリセットとして一覧表示し、絞り込むことも可能です。

- プリセットのお気に入り登録は、プリセット名にカーソルを合わせ、右側の星マークをクリックするか、右クリックから「Favorite」を選択します。
- お気に入りの解除は、登録と同じ手順で、星マークを再度クリックするか、右クリックから「Unfavorite」を選択します。
- お気に入りのみに表示を絞り込むには、タグバーの「Favorites」をクリックすると、お気に入りプリセットのみがリストに表示されます。



## ユーザープリセットの操作

工場出荷（ファクトリー）プリセットは編集、削除、移動ができません。ただし、工場出荷プリセットを編集して新しいユーザープリセットとして保存することは可能です。ユーザープリセットはフォルダーに整理したり、インポートしたり、システムから検索して共有することができます。プリセットファイルはmacOSとWindowsの両方で共有可能で、プリセットをシステムに読み込むと、自動的にプラグインのプリセットマネージャー内のユーザープリセットリストに追加されます。

### プリセットの編集

UADプラグインで読み込んだプリセットを編集し、プリセットブラウザーを使用して保存することができます。また、自分で作成したプリセットを削除したり、名前を変更したりすることも可能です。工場出荷プリセットに変更を加えて保存すると、そのプリセットは同じ名前のユーザープリセットとして保存されます。工場出荷プリセットの編集はできません。

## ユーザープリセットの保存

1. プリセットを選択します。
2. 必要な設定変更後、プリセットブラウザーが開いていない場合、プリセット名をクリックして開き、「Save」をクリックして保存ダイアログを開きます。

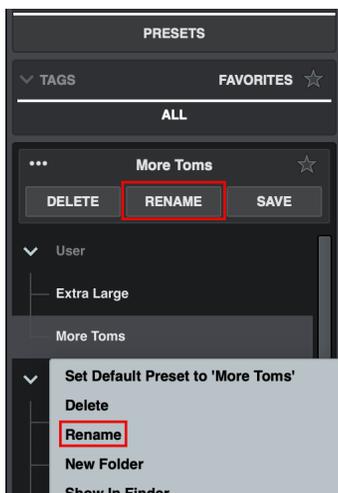


3. さらに「Save」をクリックすると既存のプリセットに変更を保存できます。「Save As」をクリックすると名前をつけて保存することができます。

ファクトリープリセットを基にしたプリセットを保存すると、そのプリセットは元のプリセット名でユーザーリストに保存されます。ファクトリープリセットを上書きすることはできません。

## ユーザープリセットの名称変更

1. ユーザープリセットリストからプリセットを選択し、「Rename」のクリック、あるいは右クリックで「Rename」を選択し、名称変更ダイアログを開きます。

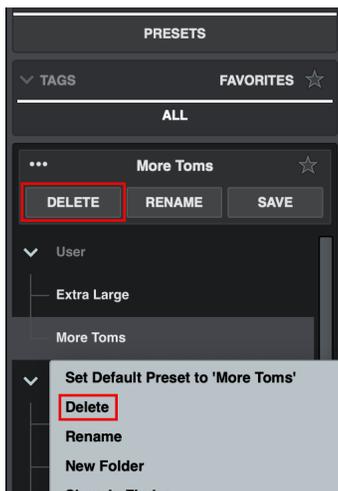


2. 新しいプリセット名を入力し、「Rename」をクリックします。

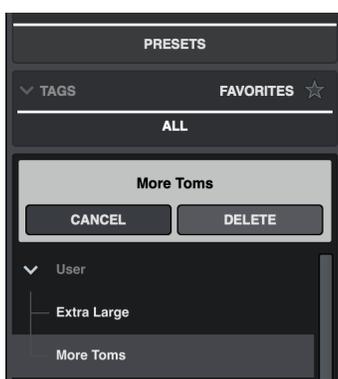
これでプリセット名が変更されます。ファクトリープリセットの名称変更はできません。

## ユーザープリセットの削除

1. ユーザープリセットリストからプリセットを選択し、「Delete」のクリック、あるいは右クリックで「Delete」を選択します。



2. 削除ダイアログで「Delete」を再度クリックします。



これでプリセットがユーザープリセットリストから削除されます。ファクトリープリセットの削除はできません。

## ユーザープリセットのシステムをまたがった共有

UADプラグインは、ユーザープリセットの検索と共有を簡単に行えるようになっています。ユーザープリセットをファイルシステム上で見つけ、プラグインのユーザープリセットの保存場所にプリセットを手動でインストールすることができます。この機能を使用して、別のユーザーや別のマシンとの間でプリセットを共有できます。

## ユーザープリセットの場所

- 右クリックで「Show in Finder (Mac)」または「Show in Explorer (Windows)」を選択すると、そのプリセットの保存場所がファインダー / エクスプローラーに開きます。 UAD プラグインのプリセットは、macOS と Windows の間でシステムをまたいだ共有が可能です。

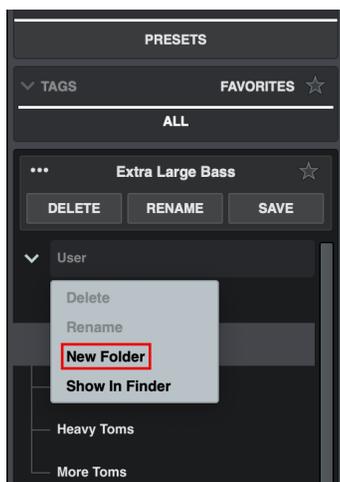
## プリセットのインポート

1. 「Show in Finder (Mac)」または「Show in Explorer (Windows)」で表示された保存場所にプリセットファイルを移動します。
2. プラグインのプリセットブラウザーを閉じて再度開くと、新しいプリセットが表示されます。

## ユーザープリセットの整理

ユーザープリセットはフォルダーで整理することが可能です。

メモ：フォルダーで整理をするには最低でも1つのユーザープリセットが作成されている必要があります。

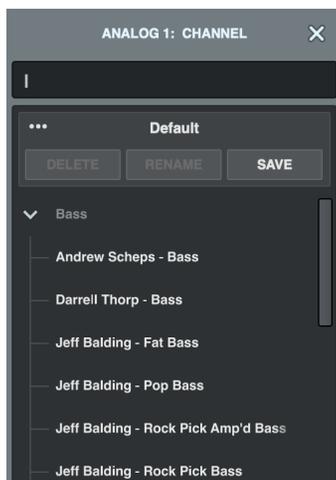


### ユーザープリセットフォルダーの作成

1. ユーザープリセットまたはユーザープリセットフォルダーを右クリックし、「New Folder」を選択します。
2. フォルダー名を入力し、「New Folder」をクリックします。

これで、フォルダー内にプリセットを保存したり、オペレーティングシステムのファイルシステムの操作でフォルダーを整理することができます。この整理はプラグイン内にも反映されます。また、ユーザーフォルダーにプリセットを保存するには、ユーザーフォルダーをクリックした後に、プリセットを保存します。

# チャンネルストリッププリセット



チャンネルストリッププリセットは、1つのチャンネル内にあるすべてのプラグインを含む設定ファイルで、それらのプラグイン内のすべてのパラメーター設定が含まれています。チャンネルストリッププリセットはディスクファイルとして保存され、その後、同じチャンネルまたは別のチャンネルに呼び出すことができます。チャンネルストリッププリセットファイルには「.uadchannel」の拡張子が付きます。

**ヒント：**ミキサーチャンネルの「インサート」ラベルの横にある「+」のクリック、あるいはチャンネルラベルの右クリックから「チャンネルプリセット」の選択でチャンネルストリッププリセットブラウザーが開き、チャンネルストリップに関するプリセットの選択などの操作が可能になります。



## チャンネルストリッププリセットフォルダー

すべてのチャンネルストリッププリセットは、チャンネルプリセットフォルダ内にあります。

**注意：**チャンネルストリッププリセットは、チャンネルストリッププリセットフォルダーにのみ保存できます。

## チャンネルストリッププリセットサブフォルダー

チャンネルストリッププリセットフォルダーには、チャンネルストリッププリセットを追加で整理するためのサブフォルダーを1階層のみ作成できます。サブフォルダー（が存在する場合）の内容は、チャンネルプリセットコラムでフォルダーが選択されると、サブフォルダーコラムに表示されます。

## チャンネルストリッププリセットの読込、保存、名称変更、削除

チャンネルストリッププリセットファイルは、プラグインプリセットファイルと同じ方法で操作できます。詳細については「UADプラグインプリセットの使用」をご参照ください。

# Apollo Monitor Correction by Sonarworks

Apollo Monitor Correction by Sonarworks®は、Apollo X Gen 1およびGen 2インターフェースにSoundID Referenceを統合したリアルタイム処理のシームレスソリューションを提供します。この機能を利用することで、リファレンスヘッドフォンやスタジオモニターにカスタムプロファイルを適用し、部屋の音響特性を補正できます。校正プロファイルはApolloのDSP上でリアルタイム処理され、スタジオグレードの精密フィルターやアライメントディレイを使用して、ステレオまたはマルチチャンネルスピーカーシステムに最適化されたサウンドを実現します。詳しくは、sonarworks.comをご覧ください。



## Apollo Monitor Correctionとは？

Apollo Monitor Correctionは、SonarworksのSoundID Referenceソフトウェアと連携して、モニタリングシステムの不正確さを測定し補正する機能です。SoundID Referenceソフトウェアを使用してリスニング環境のキャリブレーションプロファイルを作成し、Apollo Xに適用することで、Apolloの内蔵DSPがリアルタイムで一貫性のある正確なスタジオリファレンスサウンドをスピーカーやヘッドフォンに提供します。

プロファイルがApolloに適用（転送）された後、DSP補正はUADコンソールによって制御されます。補正は、Apollo Xのモニターユニットのモニターとヘッドフォン出力で常に利用できるため、SoundID Referenceアプリとプラグインは不要です。

### 主な機能

- **モニター補正** - SoundID Reference Measure アプリを使用してスピーカーと部屋の音響特性を測定し、キャリブレーションプロファイルを作成。これを Apollo に適用してリアルタイムで DSP 補正を実行します。
- **ヘッドフォン補正** - Sonarworks が定義した 500 以上の人気ヘッドフォンモデルに対応するキャリブレーションプロファイルを、Apollo のヘッドフォン出力に適用します。
- **ターゲットモード** - スピーカーやヘッドフォンの出力を特定のリファレンスターゲットにキャリブレーション。Flat Target、Dolby Atmos Music、車載オーディオなどのプリセットターゲットや、独自のターゲットを選択して適用可能です。

**注意事項：** Apollo Monitor CorrectionはUAD Consoleによって制御され、Apollo DSP上で動作します。 Apollo Monitor Correctionをオンにした場合、二重処理を防ぐためにSoundID ReferenceのDAWプラグインやアプリでのキャリブレーションを無効にします。

## 必要システム要件

### Sonarworks要件

- macOS 11 Big Sur 以降
- SoundID Reference ソフトウェアバージョン 5.12.1 以降
- SoundID Reference ソフトウェアライセンス
- Apollo Monitor Correction アドオンライセンス
- 対応するスピーカーキャリブレーション用マイク
- 対応するヘッドフォンモデル
- インターネット接続（ライセンス認証時、または 24 時間ごと、および Bass Management 有効時のステレオモードでのキャリブレーションプロファイル適用時に必要）

### Apollo要件

- UAD ソフトウェア v11.5.1 および UAD Console v1.2.1 以降
- Apollo X シリーズデスクトップまたはラックモデル（第 1 世代または第 2 世代）

対応モデル	Gen 1	Gen 2
デスクトップモデル	Apollo x4 Twin X Duo/Quad Twin X USB Duo	Apollo x4 Twin X Duo/Quad
ラックモデル	Apollo x6 Apollo x8 Apollo x8p Apollo x16	Apollo x6 Apollo x8 Apollo x8p Apollo x16 Apollo x16D

### 対応するApollo Xのモニターモード

Apollo Monitor Correctionは、ステレオモニタリングモードおよびApollo Xのすべてのサラウンドサウンドモニタリングモード（LCRSを除く）に対応します。

## 操作に関する重要事項

- SoundID Reference で Apollo モニターユニット名の横にあるリンクアイコン（) の下から、Speakers、Headphones 1、または（利用可能な場合は）Headphones 2 の出力を選択します。その後、出力に対するキャリブレーションプロファイルとターゲットモードを選び、「Apply profile to Apollo X」 ボタンをクリックします。
- キャリブレーションプロファイルが SoundID Reference アプリから Apollo X に適用されると、UAD Console でバイパスまたは無効化しない限り、Apollo Monitor Correction は常に有効になります。SoundID Reference アプリ内では無効化できません。
- Apollo Monitor Correction はモニターとヘッドフォン出力のみをキャリブレーションするため、DAW でのエクスポートやバウンス処理には影響しません。（一度設定すればそのまま使用可能です）

- Apollo Monitor Correction の有効と無効、バイパスは UAD Console で行い、Apollo の DSP 上で実行されます。
- SoundID Reference スタンドアロンアプリは、Apollo Monitor Correction がアクティブであることを検出できません。Apollo Monitor Correction がアクティブな場合、SoundID Reference DAW プラグインを使用したり、スタンドアロンアプリでキャリブレーションを有効にしないでください (Universal Audio Thunderbolt がスタンドアロン出力デバイスとして選択されている場合)。もし SoundID Reference のスタンドアロン処理を使用する場合は、UAD Console で Apollo Monitor Correction を無効にしてください。
- Apollo Monitor Correction を有効にした場合、UAD Console の出力メーターはキャリブレーションされたモニター出力レベルを反映します。そのため、DAW での信号レベルとは一致しません。
- Apollo Monitor Correction は、ALT モニター出力、デジタルミラー出力、キュー、およびキューミラーには適用されません。
- Apollo Monitor Correction を使用するには、SoundID Reference ソフトウェアをインストールしておく必要があります。SoundID Reference ソフトウェアをアンインストールしないでください。ただし、以下の SoundID Reference ソフトウェアがアクティブでなくても、Apollo Monitor Correction は音声を処理できます：
  - SoundID Reference スタンドアロンアプリおよびドライバー
  - SoundID Reference DAW プラグイン
  - SoundID Reference Measure アプリ

## Sonarworks SoundID Referenceソフトウェアについて

SoundID ReferenceはSonarworksによって開発・販売されている独立したソフトウェア製品です。Universal AudioはSonarworksと提携し、Apollo XへのSoundID Reference統合を実現しました。

このマニュアルでは、Apollo XとUAD Consoleを使用したApollo Monitor Correction機能の使用方法を説明します。なお、SoundID Referenceには、Apollo Xとは別にシステムおよびライセンス要件があります。SonarworksがSoundID Referenceソフトウェア製品に関する完全なドキュメントとサポートを提供します。

### SoundID Referenceインテグレーションとは？

Apollo Monitor Correctionは、SoundID Referenceのアドオン統合ライセンスで、SoundID Referenceアプリやプラグインではなく、Apolloの内部DSPでキャリブレーションプロファイルを直接実行します。

### SoundID Referenceのライセンスタイプ

Sonarworksは、ニーズに応じて、ヘッドフォン用ライセンス、ステレオシステム用ライセンス（サブウーファーサポートを含む）、マルチチャンネルシステム用ライセンスのライセンスオプションを提供しています。

**メモ：** トゥールー2.1チャンネルシステムには、マルチチャンネルライセンスが必要です。

SoundID Referenceは単体でApollo（または他のオーディオインターフェース）と使用できますが、Apollo XでのハードウェアDSP統合を最大限活用するには、Apollo Monitor Correctionアドオンライセンスが必要です。

### SoundID Referenceの機能

**注意：** プロファイルをApollo Xに適用する前に、次の設定を調整します。

- **キャリブレーションターゲットモード** - キャリブレーションプロファイルを適用する際、スピーカーやヘッドフォンの出力をターゲットモードに一致させるよう調整できます。デフォルトはFlatターゲットで、非常にフラットで正確なミックス用ターゲットを提供します。他にも、Dolby 環境や特定のEQカーブ、スピーカー環境向けのターゲットモードが利用可能です。

- **リスニングスポット** - キャリブレーション測定で決定されたリスニング位置に基づき、スピーカーのレベルを調整します。この機能を無効にした場合、デフォルトのステレオイメージが復元されます。
- **リミットコントロール** - キャリブレーションの適用範囲や調整の最大レベルを設定します。このことで、キャリブレーションによる最大ブーストの上限や低音・高音域の設定を選択できます。
- **ドライ/ウェットミックス** - キャリブレーションターゲットのドライ/ウェットミックスが設定可能です。このミックス設定によって、より少ない補正を適用した状態でオーディオターゲットを確認できます。
- **Apollo Xへのプロファイル適用** - 調整が完了したキャリブレーションプロファイルは、「Apply Profile to Apollo X」ボタンをクリックして Apollo X に送信します。選択した出力で DSP にロードされ、オーディオが処理されます。

## 既に通常のSoundID Referenceを使用している場合

ヒント：まず操作に関する重要事項をご確認ください。

### 既存のキャリブレーションプロファイルがある場合

SoundID Reference（バージョン4以降）で既存のスピーカーキャリブレーションプロファイルを作成している場合、それを再測定することなく Apollo X モニターユニットに適用し、リアルタイムDSP処理を利用できます。

### プロファイルがない、またはApollo X Bass Managementを使用している場合

キャリブレーションプロファイルがない場合、または Apollo X Bass Management を使用せずに測定した場合は、SoundID Reference Measure アプリでスピーカーとルームを再測定する必要があります。

## Apollo Monitor CorrectionとSoundID Referenceアプリの違いと用途

Apollo Monitor Correction を使用する際、キャリブレーション設定は異なるアプリで設定します。これに関する詳細は、以下の表を参照してください（Sonarworks のドキュメントを確認）。

機能	Apollo X & UAD Console	Sonarworks SoundID Reference app	Sonarworks SoundID Reference Measure app
ユーザーのスピーカーと部屋環境を測定し補正したキャリブレーションファイルの作成			✓
スピーカーとヘッドフォンキャリブレーションプロファイルの選択		✓	
異なるリファレンスリスニングシナリオのためのターゲットモデルの選択		✓	
リスニングスポットコントロールの有効と無効		✓	
リミットコントロールの調整		✓	
キャリブレーションプロファイルのドライ/ウェットミックスバランスの調整		✓	
キャリブレーションプロファイルの Apollo X のモニターユニットへの適用		✓	
モニター補正とヘッドフォン補正のオン/オフ（DSPから解除）	✓		
セーフヘッドルームのオン/オフ	✓		

モニター/ヘッドフォン補正のソフトバイパス	✓
UAD ConsoleのモニターメーターによるDSPモニター補正のリアルタイム表示	✓

## ApolloとSoundID Referenceアプリのプリセット

Sonarworksでは、SoundID Reference内での処理出力を「プリセット」と呼びます。プリセットはSoundID Referenceの左パネルに表示され、各デバイス出力に対するキャリブレーションプロファイルとターゲットモードを含みます。

## Apollo DSPによる統合処理

SoundID Referenceアプリ内のApolloモニターユニットに関連付けられた設定が、Apollo Monitor Correctionプリセットです。これらの設定は、「Apply profile to Apollo X」ボタンを押すと、SoundID Referenceアプリからハードウェアに直接転送され、その後ApolloのリアルタイムDSPでキャリブレーションプロファイルが実行されます。Sonarworksでは、このApollo DSP処理をIntegration Mode（統合モード）と呼びます。

すべてのシステム要件を満たしている場合、Apollo Xモニターユニットと利用可能な出力は、SoundID Referenceアプリのプリセットパネルに自動的に表示されます。

**ヒント:** Apolloモニターユニット名の横に表示されるリンクアイコン（🔗）は、このApolloが統合DSPハードウェア出力デバイスであることを示します。

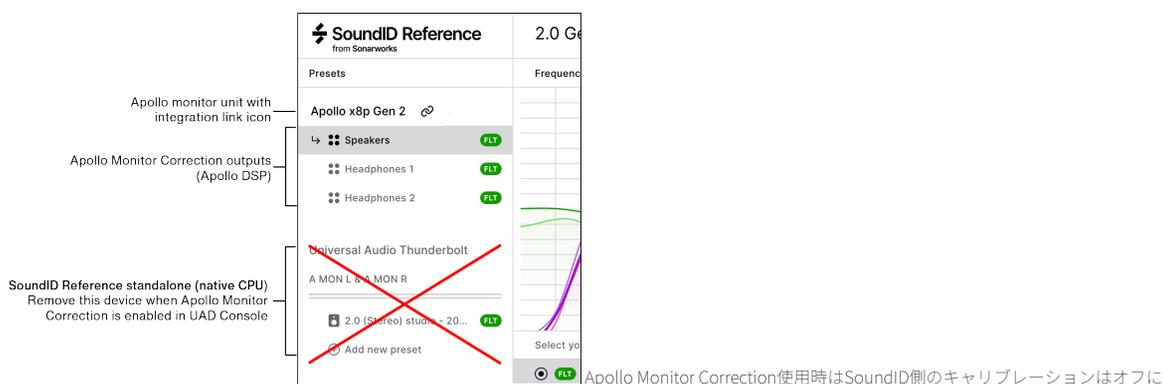
## SoundID Referenceでの処理

Apolloモニターユニットとその出力の下に表示される他のオーディオデバイス出力は、SoundID ReferenceソフトウェアでコンピュータのCPUを使用して処理されるネイティブプリセットです。Sonarworksでは、このネイティブ処理をSoundID Referenceスタンドアロンと呼びます。

**注意:** SoundID Referenceスタンドアロン処理を有効にすると、システムのサンプルレートが変更される場合があります。スタンドアロン処理は、Apollo Monitor Correctionが提供するApolloハードウェアDSP統合のリアルタイム処理と同じ利点を持ちません。

**重要事項:** 重複処理の防止 - Apollo Monitor Correctionを使用する場合、SoundID Referenceスタンドアロン処理がApollo Monitor Correctionのアクティブ状態を認識しないため、スタンドアロンデバイス出力をSoundID Referenceから削除してください。Apollo Monitor Correctionアドオンを使用中は、「Universal Audio Thunderbolt」デバイスなどをスタンドアロン出力として手動で追加しないでください。

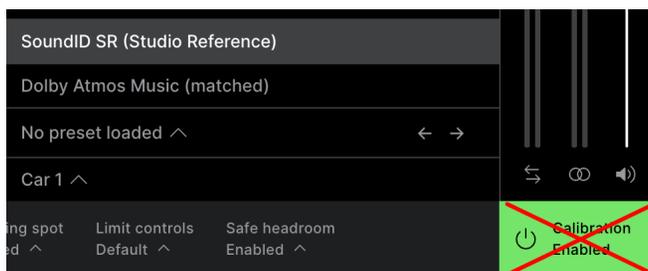
**ヒント:** スタンドアロンデバイス出力には、統合ハードウェアリンクアイコン（🔗）が表示されません。



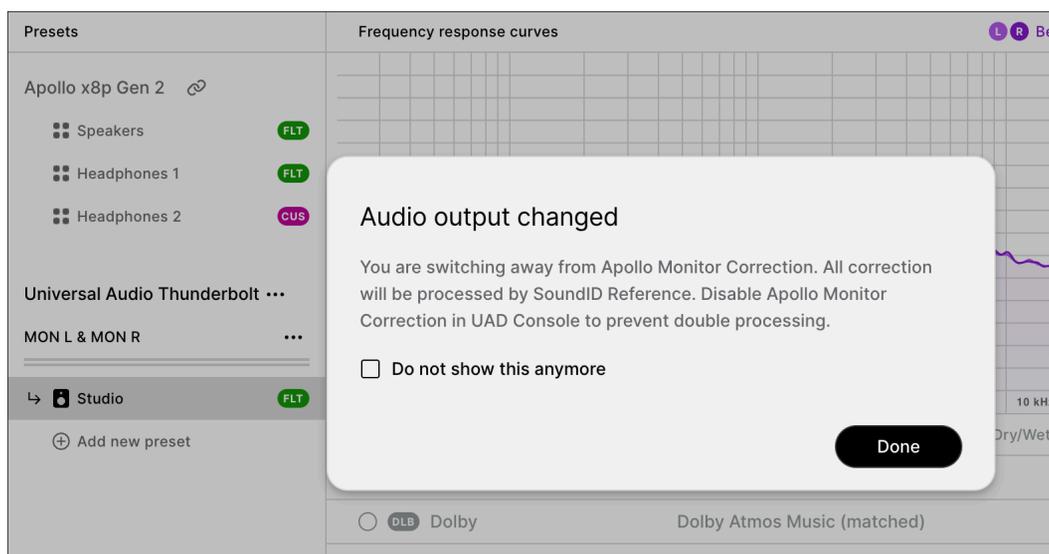
## SoundID Referenceスタンドアロンを有効にしないでください

SoundID Referenceスタンドアロンプリセットが有効になると、SoundID Referenceウィンドウの右下に「Calibration Enabled」の緑色ボタンが表示されます。UAD ConsoleでApollo Monitor Correctionが有効になっている場合、このボタンを有効にしないでください！非統合プリセットが選択されている場合、このボタンを無効化することでスタンドアロンプリセットを無効にできます。あるいは、SoundID Reference内でApolloモニターユニットの下に表示されるApolloプリセットのいずれかを選択してください。

**ヒント:** スタンドアロン出力デバイスはすべてSoundID Referenceから削除しても、Apollo Monitor Correctionには影響しません。



ネイティブのSoundID Referenceオーディオ出力を有効にすると、重複処理を防ぐ方法を説明する警告ダイアログが表示されます。このダイアログが表示された場合は、SoundID Referenceウィンドウ右下の「Calibration Enabled」ボタンをオフにします。あるいは、UAD ConsoleでApollo Monitor Correctionをオフにして、無効にします。これらの手順で、オーディオ信号の二重処理を回避できます。



## Apollo Monitor CorrectionとSoundID Referenceソフトウェアの違い

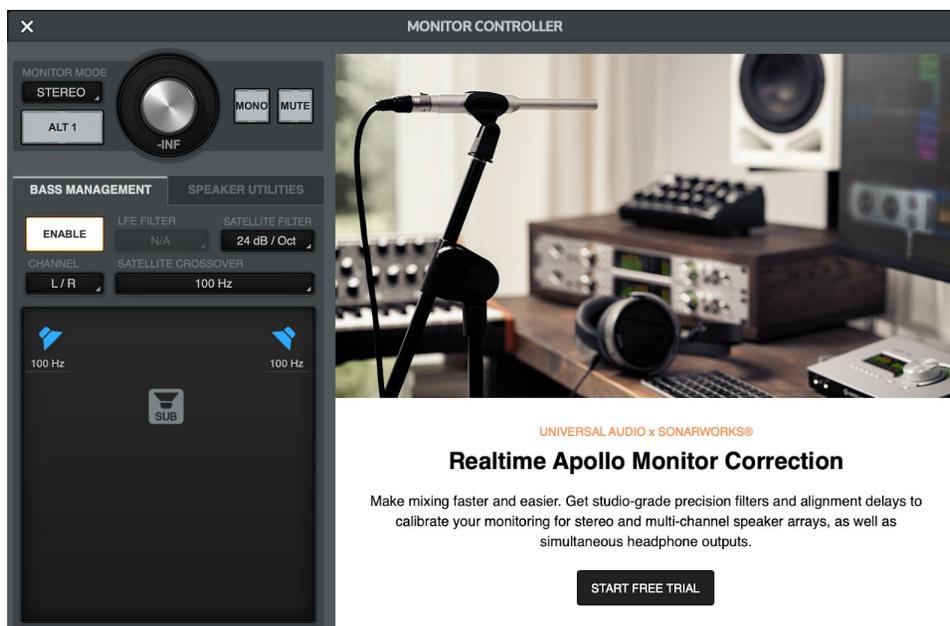
Apollo Monitor補正、Sonarworks SoundIDスタンドアロン（ネイティブCPU）、およびSonarworks SoundIDプラグインは、それぞれ異なるオーディオ補正機能を提供します。その違いは以下の表に示されています。

機能	Apollo Monitor Correction (DSP)	Sonarworks SoundID Reference スタンドアロン (CPU)	Sonarworks SoundID Reference プラグイン (CPU)
最小レイテンシー	✓		
ApolloによるDSP処理	✓		

コンピューターCPUを用いたネイティブ処理	✓	✓
補正オーディオのリアルタイム同時録再	✓	
スピーカーとヘッドフォンのキャリブレーション オーディオ同時提供	✓	
マルチチャンネルのキャリブレーション再生	✓	
バーチャルモニターのアドオン（ヘッドフォンで の空間スピーカーのシミュレーション）	✓	✓
SoundID Referenceのオーディオドライバの使用	✓	

## Apollo Monitor Correctionのライセンス取得

Apollo Monitor Correctionを使用するには、Sonarworks SoundID ReferenceライセンスとApollo Monitor Correction Add-onライセンスの両方が必要です。UADコンソールでモニター補正ウィンドウを開いた際、ライセンスを取得していない場合に試用の開始やライセンス購入を促す通知が表示されます。



### ライセンスの購入

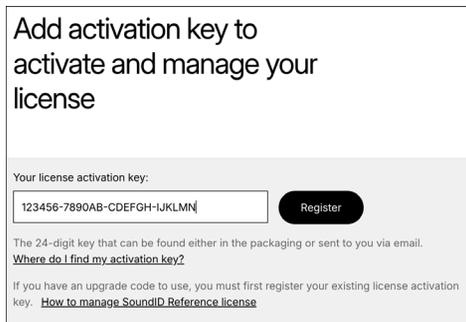
- SoundID Reference ライセンスは、こちらから購入できます。ニーズやご予算に合わせてヘッドフォン専用、スピーカーとヘッドフォン用ステレオ（サブウーファーを含む）、マルチチャンネル（2.1を含む）のバージョンが選択可能で、いずれも測定用マイク付き・なしを選択可能です。
- Apollo Monitor Correction Add-on ライセンスの購入はこちらからできます。このライセンスは、お使いの SoundID Reference ライセンスに応じて、ヘッドフォン、ステレオ、マルチチャンネルプロファイルをサポートします。

Apollo Monitor Correctionのライセンス取得（購入）のシナリオ

1. **Sonarworks SoundID Reference ソフトウェアをライセンスしていない場合は**、SoundID Reference ライセンスと Apollo Monitor Correction Add-on ライセンスの両方を購入します。
2. **Sonarworks SoundID Reference ソフトウェアをライセンスしている場合は**、Apollo Monitor Correction Add-on ライセンスのみを購入します。

## Sonarworksライセンスのアクティベーション手順

1. Sonarworks アカウントにログインします。アカウントをお持ちでない場合は、新規作成してください。
2. My Account にカーソルを合わせ、Licenses & Devices を選択します。
3. Register a new license をクリックします。



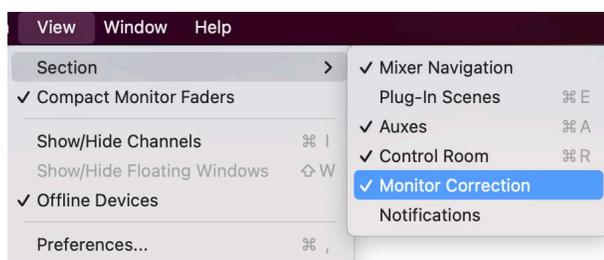
4. SoundID Reference または Apollo Monitor Correction Add-on のライセンスコードを入力または貼り付け、Register をクリックします。
5. ライセンスが登録ページに表示されたら、Activate on this device をクリックしてデバイスで有効化します。

この手順を SoundID Reference ライセンスと Apollo Monitor Correction Add-on ライセンスのそれぞれに実行します。各ライセンスは最大3台のコンピューターでアクティベーション可能です。

## Apollo Monitor Correctionで出力をキャリブレーションする

ヒント：操作に関する重要事項をご確認ください。

Apollo Monitor Correctionのコントロールは、UAD ConsoleのMonitorコラムとMonitor Controllerウィンドウ（メインモニターキャリブレーション用）に表示されます。コントロールの表示または非表示は、UAD ConsoleメニューからView > Section > Monitor Correctionを選択実行します。



UAD ConsoleのViewメニューからモニター補正の表示・非表示



モニター補正を表示した状態（左）と非表示の状態（右）

Apollo Monitor Correctionは、使用するライセンスおよびApolloモデルに応じて、ヘッドフォン、スピーカー、またはその両方の音声を補正することが可能です。

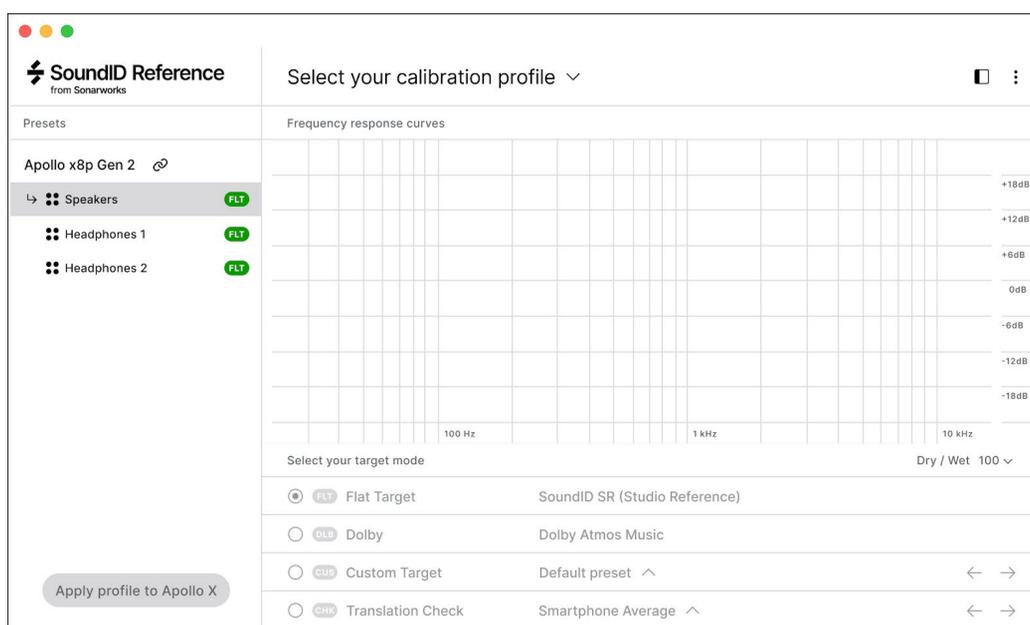
**重要:** SoundID ReferenceアプリでキャリブレーションプロファイルをApollo Xに適用した後、Apollo Monitor CorrectionはUAD Consoleでバイパスまたは無効にしない限り常に有効のままです。SoundID Referenceアプリ内から無効にすることはできません。

## Apolloへのスピーカーキャリブレーションプロファイルの適用

1. UAD ConsoleのMonitorコラムのMonitor CorrectionセクションでMain Monをクリックし、Monitor Controllerウィンドウを開きます。



2. OPEN SoundIをクリックして、SoundID Referenceアプリを開きます。
3. SoundID Referenceウィンドウの左側で、Apollo Xモニターユニットの名前の下にあるSpeakersが選択されていることを確認します。



4. Select your calibration profileをクリックし、ドロップメニューから作成済みのキャリブレーションプロファイルがリストに表示されます。
5. スピーカーキャリブレーションプロファイルを選択します。未作成の場合は、スピーカーキャリブレーションプロファイルの作成を参照して新規作成します。
6. 必要に応じてターゲットモードと設定を調整します。詳細はキャリブレーションターゲットモードの項目に記載しています。
7. Apply profile to Apollo Xをクリックします。

これでキャリブレーションプロファイルが適用され、Apollo Xモニターユニットの補正済み出力で有効化されます。

## デフォルトのプロファイル保存場所

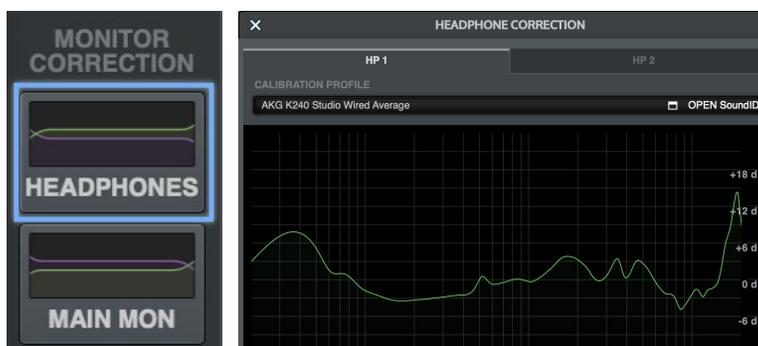
- macOS : `~/Library/Application Support/Sonarworks/SoundID Reference/Sonarworks Projects`
- Windows : `[システムドライブ]:\Users\ユーザー名\AppData\Local\Sonarworks\SoundID Reference\Sonarworks Projects`

注意：macOSの`User/Library`フォルダやWindowsの`user\AppData`フォルダは、システムのデフォルト設定で非表示になっています。これらのフォルダーにアクセスするには、隠しファイルを表示する設定が必要です。詳細はスピーカープロファイルの場所に記載しています。

## Apolloへのヘッドフォンキャリブレーションプロファイルの適用

ヘッドフォンキャリブレーションは、Apollo Xのモニターユニットのみに適用します。ラック型Apolloは、2つの異なるヘッドフォンキャリブレーションプロファイルが適用可能で、デスクトップ型ApolloはHP1出力にのみ、ヘッドフォンキャリブレーションプロファイルを適用できます。

1. Monitor CorrectionセクションでHeadphonesをクリックし、Headphone Correctionウィンドウを開きます。



2. Calibration Profileの下にあるOpen SoundIDをクリックします。
3. SoundID Referenceウィンドウの左側で、Apolloモニターユニット名の下にあるHeadphones 1を選択します。
4. Select your calibration profileをクリックし、プロファイルを選択するリストを表示します。
5. ヘッドフォンキャリブレーションプロファイルを選択します。リストに無い場合は、新しいヘッドフォンプロファイルの追加の項目の記載に従って、追加をします。
6. 必要に応じてターゲットモードと設定を調整します。詳細はキャリブレーションターゲットモードの項目に記載しています。
7. Apply profile to Apollo Xをクリックします。

これで、キャリブレーションプロファイルがApollo Xモニターユニットのヘッドフォン出力に適用され、有効になります。

### 新しいヘッドフォンプロファイルの追加

1. Select your calibration profileまたは現在のキャリブレーションプロファイルをクリックします。
2. Add a new headphone profileをクリックします。
3. ブランドやモデルのリストから選択、または検索バーでブランド/モデル名を入力して、リストの絞り込みをします。
4. モデルを選択し、確認画面でヘッドフォンを確認します。
5. 必要に応じてターゲットモードやその他の設定を調整します。
6. Apply profile to Apollo Xをクリックします。

## Apollo Monitor Correctionのメーター表示

- UAD Console の出力メーターは、スピーカー補正や Bass Management、Safe Headroom の影響を反映した実際の出力を示します。ミキシング時の正確なレベル確認は、DAW のレベルメーターを参照してください。
- Listening Spot 機能が有効な場合、リスニング位置での音圧レベル差により、左右のメーターが均等でないように見えることがありますが、これは正常な挙動です。
- UAD Console の入力チャンネルメーターは、Apollo Monitor Correction の影響を受けないため、変更はありません。
- 複数ユニットの Apollo をカスケード接続している場合、エキスパンダーユニット（追加ユニット）のモニターメーターは、スピーカー補正、Bass Management、Safe Headroom の調整を反映しません。

## スピーカーキャリブレーションプロファイルの作成

スピーカーと部屋の周波数特性を測定し、モニターキャリブレーションプロファイルを作成するには、コンピューターで SoundID Reference Measure アプリを起動し、「Get Started」をクリックして測定を開始します。あるいは、SoundID Reference アプリを開き、ウィンドウ上部の「Select your calibration profile」または現在のプロファイル名をクリックし、メニューから「Create a new speaker profile」を選択します。その後、アプリが部屋とスピーカーの周波数応答を測定するプロセスを案内しますので、その指示に応じて、測定用のマイクを適切な位置に設置します。測定が完了すると、アプリがキャリブレーションプロファイルを生成され、これを保存して使用するします。

詳細な測定手順については、Sonarworks のスピーカー測定ドキュメントをご参照ください。

**重要：**測定中は、マイク入力に Unison プラグインを含むすべてのプラグイン処理を無効にします。Input Delay Compensation が有効な場合、他のチャンネルでプラグインを追加・削除しないでください。測定のための UAD Console セッションを新規作成して、測定を行うことが望ましいです。

## Apollo の出力設定

キャリブレーションプロファイルの作成と適用を正確に行うために、以下の設定を事前に確認・調整します。プロファイル作成後にこれらの設定を変更すると、スピーカー補正の精度に影響を与える可能性があります。

設定項目は次の通りです：

- Monitor Level（モニターレベル：ラックモデルでは -10 dBv または +4 dBu、デスクトップモデルは 20 dBu または 14 dBu）
- Output Reference Levels（リファレンスレベル：-10 dBv または +4 dBu）
- Headroom（ヘッドルーム：+20 dBu または +24 dBu）

**メモ：**スピーカー測定のプロセス中、これらの設定は読み取り専用となり、変更することはできません。

### スピーカートリム設定

マルチチャンネルスピーカーのキャリブレーション時において、SoundID Reference Measure アプリは、部屋内の各スピーカーに応じたトリム調整を求める場合があります。この場合、Monitor Controller ウィンドウの Speaker Utilities パネルを使用して、個別のスピーカートリムを調整します。

SoundID Reference で Apollo にスピーカーキャリブレーションプロファイルを適用した後、Speaker Utilities パネルで個別のスピーカートリムの調整はできなくなります。

## スピーカートリムに関する補足

- ステレオモード時、Sub Trim レベルは Speaker Utilities で調整できません。
- **Apollo ラックモデル**の場合、ステレオモード時にサブウーファーとスピーカーのバランスを調整するには、サテライトスピーカーのトリムは Speaker Utilities パネルで調整し、サブウーファーのレベルは、サブウーファー本体の物理的なコントロールで調整します。
- **Apollo デスクトップモデル**の場合、L/R スピーカートリムの設定は使用できないため。ステレオモード時にサブウーファーとスピーカーのバランスを調整するには、スピーカーとサブウーファーの各スピーカーの物理的なコントロールで調整します。

## Apollo X Bass Managementに関する注意事項

- Apollo X の Bass Management 機能を有効化している場合、キャリブレーションプロファイルを測定する際は、必ず Bass Management を有効にしておいてください。このことでプロファイル適用後も、Bass Management 設定はそのまま保持され、Apollo Monitor Correction によって自動的に管理されます。また、Apollo Monitor Correction が有効な場合、Bass Management 設定の調整はできなくなります。
- Apollo X の Bass Management 機能を使用する場合、Bass Management が無効な状態で測定されたプロファイルでは、Bass Management が使用されないため、正確な補正を得るためには、Bass Management を有効にした状態で、再度プロファイルを測定したものを使用する必要があります。
- ステレオモードでサブウーファーを使用する場合、Apollo Monitor Correction はサブウーファーとメイン L/R スピーカー間のレベル調整やタイムアライメントを適用しません。Bass Management を有効にして測定したプロファイルで、サブウーファーの周波数帯域に± 6 dB 以上の補正が必要な場合、スピーカーとサブウーファーのレベルを物理的に調整の上、再度プロファイルを測定します。詳細については、Sonarworks の関連ドキュメントに記載しています。

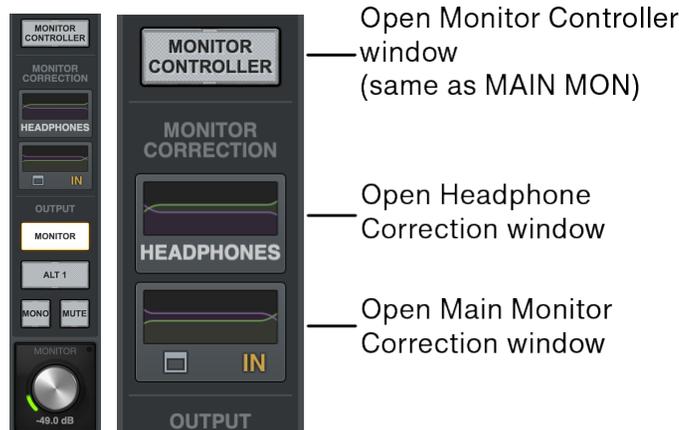
## モニターおよびヘッドフォン補正コントロール

モニターとヘッドフォン補正は、UAD Consoleのモニターコラムのボタンからアクセスします。MAIN MONボタンのクリックで、モニター補正用のフローティングウィンドウが開き、HEADPHONESボタンのクリックで、ヘッドフォン補正用のフローティングウィンドウが開きます。

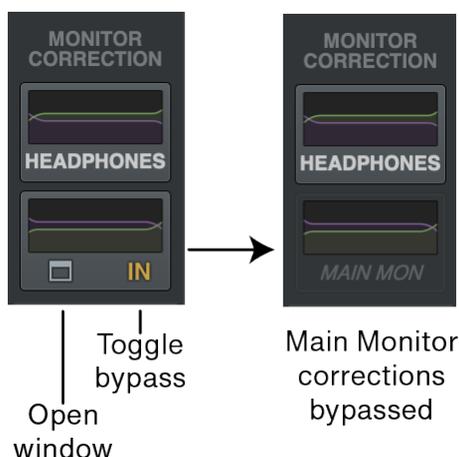
**ヒント：**これらのボタンは、UAD ConsoleのメニューコマンドView > Section > Monitor Correctionで表示・非表示を切り替えることができます。

### モニター補正ボタン（モニターコラム）

モニターコラムのHEADPHONESおよびMAIN MONボタンを使用して、Apollo Monitor Correctionのウィンドウを開きます。



Main Monボタンにカーソルを合わせると、INボタンが表示されます。このボタンのクリックで、メインモニター補正のバイパスを切り替えることができます。バイパス時、Main Monボタンは薄暗くなり、ラベルがイタリック体で表示されます。



## モニター補正ウィンドウ

Apollo Monitor Correctionのウィンドウ（Main MonitorおよびHeadphone Correction）は、以下のSoundID補正コントロールを含みます。

このモニター補正ウィンドウでは、Apollo XのBass ManagementとSpeaker Utilitiesの従来機能が含まれています。

ヘッドフォン補正ウィンドウでは、Apollo Xラックモデルの場合はHP1およびHP2のタブが表示され、Apollo Twin XやApollo x4デスクトップモデルの場合はHP1タブのみ表示されます。

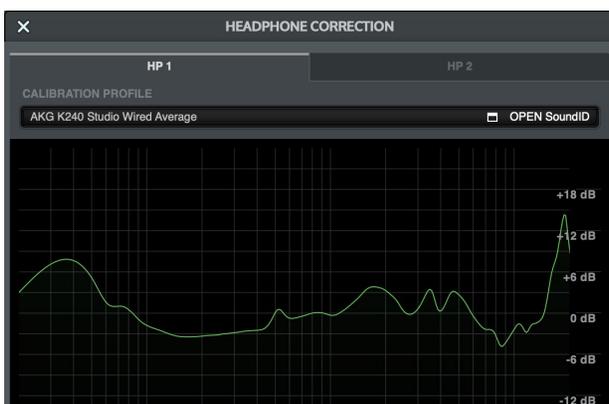
**注意：** キャリブレーションプロファイルが有効な場合、Bass Management設定やSpeaker Utilitiesの使用はできません。これらはプロファイルに組み込まれ、キャリブレーションプロファイルによって管理されます。

## Main Monitorコントローラーパネル



メインモニターのキャリブレーションプロファイルエリアでは、プロファイル名と適用された補正のイメージが表示されます。

## ヘッドフォン補正パネル



ヘッドフォンのキャリブレーションプロファイルエリアでは、プロファイル名と適用された補正のイメージが表示されます。HP1またはHP2タブをクリックすると、それぞれのヘッドフォン出力に対応するプロファイルが表示されます。Apolloデスクトップモデルでは、HP1のみが表示されます。

### キャリブレーションプロファイル / SoundIDを開く

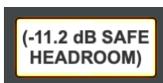
プロファイル名をクリックするとSoundIDアプリが開き、別のキャリブレーションプロファイルを選択したり、ターゲットモードを変更したり、Apolloにプロファイルを適用できます。

### Main Monitor / Headphone Correctionの有効

クリックでモニターまたはヘッドフォン補正を有効・無効にできます。補正を適用または解除する際、オーディオ出力に一時的な停止が発生します。処理を無効にするとApolloのDSPが解放されるため、バイパス操作よりも目立つ可聴ノイズなどが一時発生することがあります。

ヒント：補正済みオーディオと未補正オーディオをすばやく切り替えるには、Bypassを使用します。

### セーフヘッドルーム



Safe Headroomを有効にすると、SoundID Referenceプロファイルでブーストされた周波数によるデジタルクリッピングを防止します。この機能を有効にした場合、プロファイルの最大ピークEQレベルに応じた値で出力レベルが減少します（Safe Headroomボタンに表示）。

補正ファイルに大きなピークがある場合、大幅な出力レベルの減少を招く可能性があります。

### バイパス



スピーカーまたはヘッドフォン補正を無効にすることなく、補正のオン・オフを切り替えることができます（ソフトバイパス）。このことで、DSPリソースを有効なままなので、補正済み音声と未補正音声をすばやく切り替え可能です。

UAD ConsoleのモニターコラムでMain Monボタンにカーソルを合わせ、INボタンをクリックしてスピーカー補正のバイパスを切り替えることも可能です。

## モニターコントローラーウィンドウの追加コントロール

Apollo Monitor Correctionが有効な場合、モニターコントローラーのBass Managementパネル内の全機能が無効になります。Bass Managementの設定はキャリブレーションプロファイル作成時に取り込まれ、プロファイルによって管理されます。キャリブレーションプロファイル作成前にApollo XのBass Managementを設定する方法はこちらに記載しています。

## Apollo Monitor Correctionのレイテンシー

Apollo Monitor Correctionをスピーカーまたはヘッドフォンで有効にした場合、以下の追加レイテンシーが発生します：

- 1.5 ms @ 44.1 kHz および 48 kHz
- 0.75 ms @ 88.2 kHz および 96
- 0.7 ms @ 176.4 kHz および 192 kHz

## Apollo Monitor CorrectionのDSPとフィルター

Apollo Monitor Correctionでは、すべてのサテライトスピーカーのチャンネルごとに24のミニマムフェイズバイカッドフィルターを使用し、LFE/サブウーファーチャンネルには5つのフィルターを使用します。

## UAD-2 DSPの負荷

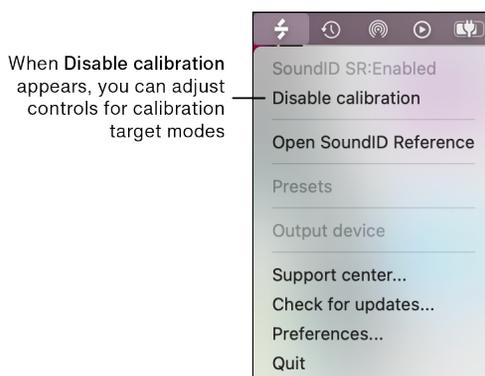
- 9.1.6 サラウンドシステムでの処理負荷は1つのDSPコア未満です。
- Apollo Twin X DUO で Bass Management、Monitor Correction、Headphone Correction がすべて有効な場合、1つのDSPコアで約13%の負荷がかかります。

## 詳細情報

### SoundID Referenceシステムメニュー

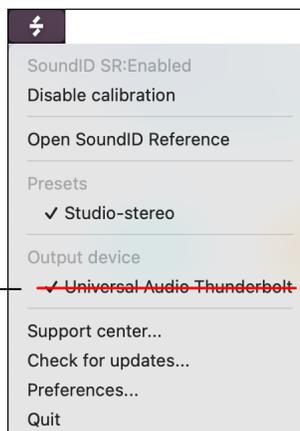
SoundID Referenceが実行中の場合、macOSのメニューバーまたはWindowsのシステムトレイからSoundID Referenceシステムメニューにアクセスできます。このメニューには、アップデート、サポート、設定など、SoundID Referenceの一部機能に関連するリンクが含まれています。

SoundID Referenceアプリ内でターゲットモードのキャリブレーションコントロールを調整できない場合は、このメニューからキャリブレーションを有効にします。（このメニューでDisable calibrationと表示されている場合は、キャリブレーションコントロールが有効になっていることを意味します。）



Apollo Monitor Correctionを使用している場合、SoundID Referenceのスタンドアロン処理を有効にしないでください。このメニューでSoundID Referenceのスタンドアロン出力が有効になっているかを確認できます。

Don't enable a SoundID Reference Systemwide (CPU) output device when using Apollo Monitor



### Sonarworksに関連したサポート記事

- Sonarworks セットアップガイド
- SoundID Apollo インテグレーションについて
- UA Apollo X デバイスへのキャリブレーション適用（プロファイル統合）
- サードパーティ製測定マイクの使用
- Sonarworks Reference 4 のサポート

# Apollo XのBass Management

## Bass Management（ベースマネージメント）の概要

Apollo X シリーズインターフェースを使用することで、モニタースピーカーと低周波コンテンツをフィルターで分離した LFE チャンネルを構成することが可能です。Bass Management では、すべてのサテライトチャンネルを一括して構成することも、サラウンドモニターシステム内の個別のチャンネルペアや LFE チャンネルを構成することも可能です。

Bass Management によって、ステレオやサラウンドアレイの小型スタジオモニターおよびサテライトスピーカーが、適切な周波数範囲内でより正確に動作します。一方、クロスオーバーポイント以下の低周波情報は専用のサブウーファーで再生されます。

ステレオモニターモードでは、スピーカーシステムにサブウーファーを追加し、その低周波コンテンツを定義できます。その際、UAD Console のレベルおよびミュートコントロールを使用して、すべてのスピーカーレベルを一括で調整できます。

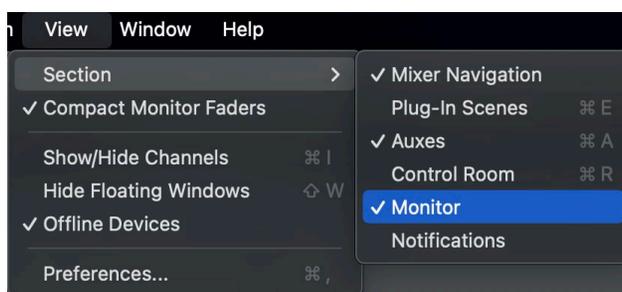
Bass Management は UAD Console のレベルメーターの前に適用されるため、フィルタリングの結果をメーター出力で確認できます。サテライトのクロスオーバーフィルターおよび LFE のローパスフィルターは、12 または 24 dB/オクターブ可変仕様の Linkwitz-Riley（リンクウィッツライリー）フィルターが用いられます。12dB/オクターブは滑らかな周波数のつながりを提供するかわりに重複部分が多く、24dB/オクターブは明瞭な分離を提供するためクロスオーバーポイント周辺にギャップの発生や明瞭な特徴が生じる可能性があります。

**注意：**Bass Management は ALT モニターには適用されません。また、LCR、LCRS、および QUAD サラウンドモードでは利用できません。

## Bass Management の設定

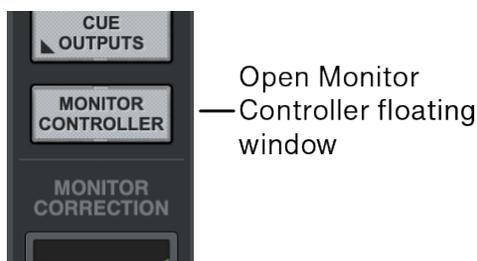
Bass Management は UAD Console のモニターコントローラー（Monitor Controller）フローティングウィンドウで設定します。次の手順でウィンドウを開きます：

1. モニターコラムが表示されていない場合は、まずメニューの View > Section > Monitor を選択します。



2. Monitor Controller ボタンをクリックします。

メモ：このボタンは Apollo X シリーズのインターフェースでのみで表示され、利用できます。



## Apollo X モデルのベースルーティング

Bass Management は低周波コンテンツを Apollo X のハードウェア出力にルーティングします。このハードウェア出力を低周波モニター（例: サブウーファー）に接続します。Apollo モニターモードをステレオモードとサラウンドモードの間で切り替えると、サブウーファーの出力チャンネルが変更され、正しいハードウェア接続を行う必要があることにご留意ください。詳細は、Apollo X Rack Surround Soundのサラウンドチャンネルルーティングの項目に記載しています。

### ステレオモニターモード

ステレオモニターモードでは、低周波コンテンツが各 Apollo X モデルで特定の出力にルーティングされます。一部の機能は、このハードウェア出力が使用されるため制限されることがあります。詳細は以下の表に記載します。

### サラウンドモニターモード

サラウンドシステムでは、LFE チャンネルが既に特定のハードウェア出力にルーティングされています。詳細は Apollo Xラックのサラウンドサウンドに記載しています。

### ベースチャンネルのルーティング表

Apollo Xのモデル	サブ出力のチャンネル	Bass Managementに関する補足
Apollo Twin X Apollo Twin X Gen 2 Apollo Twin X USB	4	ALTモニターの装備なし
Apollo x4 Apollo x4 Gen 2	4	ALT 2モニターの装備なし
Apollo x6 Apollo x6 Gen 2	6	
Apollo x8 Apollo x8 Gen 2 Apollo x8p Apollo x8p Gen 2 Apollo x16 Apollo x16 Gen 2 Apollo x16D	8	

## Bass Management パネル



### Bass Management の有効

1. Monitor Controller フローティングウィンドウ内の Bass Management タブをクリックします。
2. Bass Management のオン/オフ切り替えは、ENABLE ボタンを使用します。有効時にはボタンが点灯します。

### クロスオーバーフィルターのスロープ調整

フィルターのクロスオーバースロープは、サテライトスピーカーおよびサラウンドモード時のLFEチャンネルに対して設定します。ただしこの設定は、システム全体に対して設定され、チャンネルごとには構成されません。

1. サテライトスピーカーの場合、Satellite Filter メニューから、12 dB または 24 dB/オクターブのスロープを選択します。
2. LFE チャンネルのスロープ設定（サラウンドモードの場合）は、LFE Filter メニューから、12 dB または 24 dB/オクターブのスロープを選択します。

### サテライトスピーカーのクロスオーバー周波数調整

サテライトスピーカーのクロスオーバー周波数は、スピーカーペアごと、またはサラウンドモードでは全スピーカーに対して設定できます。

**ヒント:** Satellite Crossover を OFF に設定すると、低域コンテンツのサブウーファーチャンネルへの送信は中断されます。

1. サテライトスピーカーまたはサテライトスピーカーペアの選択は、Bass Management パネルで、スピーカーアイコンのクリックか、Channel メニューで行います。ステレオモードでは L/R スピーカーペアが選択済みで、これが唯一の利用可能なペアです。
2. Satellite Crossover メニューからクロスオーバー周波数を選択します。利用可能なクロスオーバー値は OFF、80 Hz、100 Hz、120 Hz です。
3. すべてのチャンネルで手順 1-2 を繰り返して、設定を完了します。

**ヒント：**すべてのサテライトスピーカーを一括調整する場合は、スピーカー表示の SELECT ALL をクリックするか、Channel メニューから ALL を選択します。



LRチャンネルのベースマネージメント設定例

## LFE チャンネルの Bass Management 設定（サラウンドモード）

LFE チャンネルのローパスフィルター (LPF) 周波数は、LFE チャンネルを含むサラウンドモードで独立して設定可能です。（LFEチャンネルの無いサラウンドモードではBass Managementは利用できません。）LFEフィルターは（DAWなどの）オーディオソースからLFEチャンネル送られる信号に適用し、サテライトスピーカーに送る信号には影響しません。

Bass Management パネルでは、フィルムミキシングの基準に合わせて、LFE チャンネルに 10 dB のゲインを追加することも可能です。

1. LFE チャンネルの選択は、Bass Management パネルで LFE アイコンをクリックするか、Channel メニューから選択します。
2. LFE LPF メニューからクロスオーバー周波数を選択します。利用可能な値はOFF、80 Hz、100 Hz、120 Hz、150 Hz です。
3. LFE +10 dB ボタンを有効にすると、映画ミキシングの基準に合わせて、LFEチャンネルに 10 dB のヘッドルームが設けられます。



LFEチャンネルのベースマネージメント設定例

## ベースマネージメント用のMonitor Controllerの追加機能

Monitor Controllerのフローティングウィンドウには、Bass Managementの機能で利用できるその他のコントロールが含まれています。

### Monitor モード

モニターモードの切り替えは、Monitor Controller ウィンドウで簡単に行えます。従いまして、Apollo Xではステレオモニターと対応のサラウンドモードを切り替えることが可能で、モニターレベルノブの左側にあるドロップメニューからモードを選択します。切り替えるとApollo Xの出力ルーティングは更新され、それに従ってスピーカーレイアウトのイメージも合わせて更新されます。詳細はApollo Xラックのサラウンドサウンドの項目に記載しています。

**注意：**サラウンド機能は Apollo X ラックモデルでのみ利用可能です。

### Monitor Level

Apollo のモニター出力用のレベルコントロールです。Apollo X のハードウェアノブと同じ機能を実行します。

### SRND スイッチ

現在のサラウンドモニタリングモードに切り替えます。

**メモ：**このスイッチはサラウンドモニターモードが選択されている場合に表示されます。

### STR スイッチ

ステレオフォルドに切り替える際に使用します。サラウンドモニタリングモードに戻すには SRND をクリックします。

ステレオフォルドダウンでは、ベースマネージメントのクロスオーバーはステレオ L/R スピーカー設定に従います。ステレオフォルドダウンが有効な場合、センターチャンネル（LFE/SUB を含む）は -3 dB アッテネートされ、サラウンドサイドチャンネルは -1.5 dB アッテネートされます。一方、メインの左および右チャンネルにはアッテネートは適用されません。

**メモ：**このスイッチはサラウンドモニターモードが選択されている場合に表示されます。

### MONO スイッチ

モノラルフォルドダウンに切り替えます。このモードでは、クロスオーバーはセンターチャンネル設定、あるいは 2.1 モードではステレオ L/R 設定に従います。モノフォルドダウンを有効にすると、Bass Managementのクロスオーバーはセンターチャンネルのクロスオーバー周波数、または 2.1 モード時のステレオ L/R スピーカー設定に従い、（LFE/SUB を含む）センターチャンネルに-3 dB、サラウンドサイドチャンネルに-7.5 dB、メインの左および右チャンネルに-6 dBのアッテネートが適用されます。

### MUTE スイッチ

すべてのオーディオ出力をミュートします。

## Apollo DSP と Bass Management

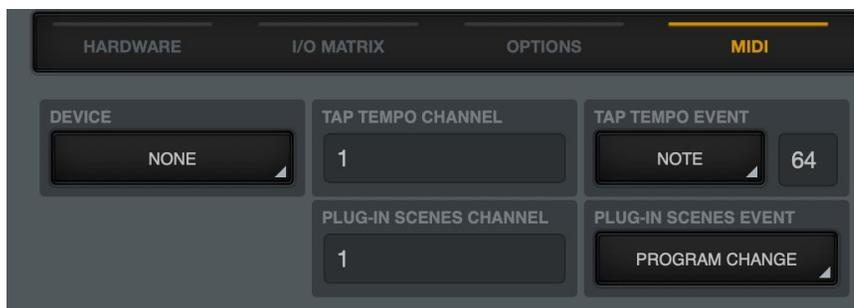
Bass Managementのフィルター処理で使用される DSP リソースはごく僅かです。

Bass Managementを有効にした場合、以下の追加レイテンシーが発生します：

- 1.5 ms @ 44.1 kHz および 48 kHz
- 0.75 ms @ 88.2 kHz および 96
- 0.7 ms @ 176.4 kHz および 192 kHz

# MIDI設定パネル

UAD Consoleは、MIDIを使用してTempo Sync機能に使用するテンポをリモート設定したり、MIDIメッセージでPlug-In Scenesを呼び出す機能をサポートしています。MIDIパネルで、これらの操作に必要な具体的なMIDIコントロールを設定します。MIDIデータはオペレーティングシステム経由でUAD Consoleに送信されます。



MIDIパネル (設定ウィンドウ)

## Device (デバイス)

MIDIコントロールソースとなるMIDIデバイスを設定します。デバイスを設定するには、MIDI DEVICEメニューをクリックし、ドロップダウンメニューから新しいデバイスを選択します。

**メモ：**このメニューでは、オペレーティングシステムで構成された（認識した）デバイスのみが選択可能です。

## Tap Tempo Channel (タップテンポチャンネル)

タップテンポのMIDIコントロールに使用するMIDIチャンネルを指定します。設定するには、数値欄をクリックして1～16の数値を入力します。

### Tap Tempo Event (タップテンポイベント)

UAD Consoleは、タップテンポのMIDIコントロールにノートデータまたはコントローラーデータを受信できます。この2つの設定で、MIDIコントロールに使用されるMIDIデータの種類と値を定義します。

詳細はMIDIによるテンポ変更に記載しています。

## MIDI Type Menu (MIDIタイプメニュー)

MIDIコントロールのソースとなるMIDIデータの種類を設定します。データタイプを設定するには、ドロップメニューをクリックして「CONTROLLER」または「NOTE」を選択するか、ソースとなるMIDIコントローラーから値を送信します。

### MIDI Value Field (MIDIデータ値欄)

MIDIコントロールのソースとなるMIDIデータ値を設定します。値を設定するには、数値欄をクリックして0～127の数値を入力するか、MIDIコントローラーから値を送信します。

## MIDI Note Table (MIDIノート表)

NOTEをMIDIタイプとして使用する場合、以下の表を参考にMIDIノート値を確認できます。

Note	Octave										
	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
C	0	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120
C#	1	13	25	37	49	61	73	85	97	109	121
D	2	14	26	38	50	62	74	86	98	110	122
D#	3	15	27	39	51	63	75	87	99	111	123
E	4	16	28	40	52	64	76	88	100	112	124
F	5	17	29	41	53	65	77	89	101	113	125
F#	6	18	30	42	54	66	78	90	102	114	126
G	7	19	31	43	55	67	79	91	103	115	127
G#	8	20	32	44	56	68	80	92	104	116	
A	9	21	33	45	57	69	81	93	105	117	
A#	10	22	34	46	58	70	82	94	106	118	
B	11	23	35	47	59	71	83	95	107	119	

## Plug-In Scenes Channel (プラグインシーンチャンネル)

プラグインシーンの詳細については「Plug-In Scenes」の項目に記載しています。

ここではPlug-In Sceneの切替に使用するMIDIチャンネルを指定します。設定するには、数値欄をクリックして1~16の数値を入力します。

## Plug-In Scenes Event (プラグインシーンイベント)

UAD Consoleは、Plug-In Scene変更のためにノートデータまたはプログラムチェンジデータのいずれかを使用できます。この2つの設定で、MIDIコントロールに使用されるMIDIデータの種類の種類と値を定義します。

### MIDI Type Menu (MIDIタイプメニュー)

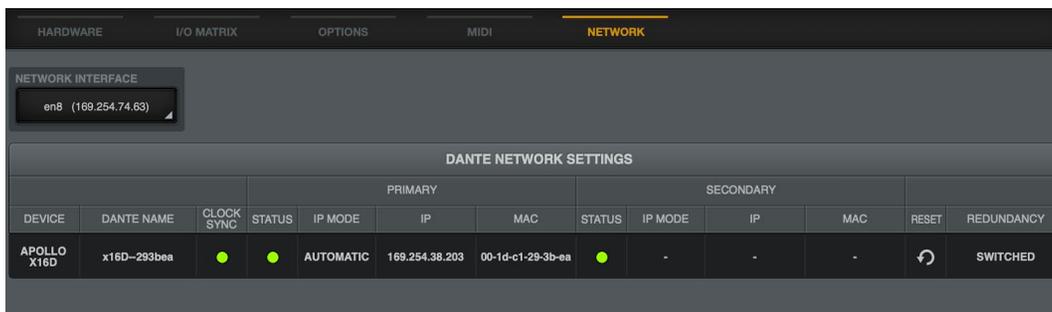
MIDIコントロールのソースとなるMIDIデータの種類を設定します。データタイプを設定するには、ドロップメニューをクリックして「NOTE」または「PROGRAM CHANGE」を選択するか、MIDIコントローラーから値を送信します。

- MIDI Program Change メッセージを使用する場合、シーン 1 ~ 128 は MIDI プログラムチェンジメッセージ 0 ~ 127 に対応します。コントローラーによっては、0 ~ 127 または 1 ~ 128 とラベル付けされる場合があるため、シーンの番号とプログラムチェンジの番号が一致しない可能性があります。事前に正しく切り替わることを確認することが重要です。
- ノートデータを使用する場合、シーン 1 ~ 128 は MIDI ノート C(-1) ~ G(9) に対応します。

# ネットワークパネル

## Apollo x16D ネットワーク設定

Danteネットワークに接続されたApolloデバイスのネットワーク設定は、Networkパネルに含まれています。これらの設定は主に情報提供を目的としています。



### Network Interface (ネットワークインターフェイス)

コンピューターがDanteネットワークに接続するために使用しているネットワークインターフェイスが表示されます。

### Dante Network Settings (Danteネットワーク設定)

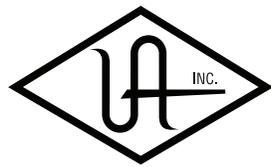
この行では、接続されているすべてのApollo x16Dデバイスのネットワーク設定に関する情報が表示されます。これらのネットワーク設定は、Dante Controllerでも確認できます。この表示内のすべてのフィールドは読み取り専用ですが、「Reset (リセット)」のみ操作できます。

## Reset (リセット)

Apollo x16Dのネットワーク設定をリセットする必要がある場合は、「Reset」をクリックします。リセットボタンを押すと、オーディオが中断されるという警告が表示されます。「OK」をクリックすると、すべてのネットワーク設定がリセットされます。

**ヒント：**リセットが必要な場面は例えば、x16DのIPアドレスが静的IPアドレスに設定されており、その値が不明な場合にネットワーク設定をリセットすることで再取得できます。





UNIVERSAL AUDIO

**HOOK UP, INC.**