

オーディオインターフェイス アプリケーション別セットアップガイド

MOTU オーディオインターフェイス - FireWire / USB MK3 世代-

このセットアップガイドは、MK3世代のMOTUオーディオインターフェイスを対象とした設定ガイドとなります。エフェクトを内蔵している第3世代：896mk3 (FW)、828mk3 (FW)、Traveler mk3、Ultralite mk3 (FW)、第4世代：896mk3 Hybrid、828mk3 Hybrid、Track 16、Ultralite mk3 Hybridなどのモデルが該当します。



設定に関するご注意：

入出力に関するご注意

多くのMOTU オーディオインターフェイスは、アナログ出力（1~8 など）とは別に、メイン出力、ヘッドフォン出力を装備します。同様にアナログ出力（1~8 など）とは個別にマイク入力や楽器入力が個別に用意されています。これらの入出力は、DigitalPerformer 上では、MAIN OUTPUT 1-2、ANALOG OUTPUT 1-2、MIC/INSTRUMENT 1、ANALOG INPUT 1 など、本体に印字されているラベルと連動していますが、他社のDAW では、単純に OUTPUT 1-2、OUTPUT 3-4、INPUT 1、INPUT 2 と表示される場合があります。特にメイン出力はモデルによっては、メイン出力はアナログ出力の後に配置されていることが多いため、DAW の初期設定ままではメイン出力から音が出力されない場合がありますので、ご注意ください。詳細に関しましてはこのガイドのアプリケーションごとの解説に記載しています。

マイク入力や楽器入力に関するご注意

MK3 世代のMOTU FireWire / USB オーディオインターフェイスのマイク / 楽器入力はXLRと1/4"フォーンの両方の入力に対応したコンボ端子を使用しています。XLR での接続マイク入力専用となります。この接続によって、自動でマイクプリアンプが有効となります。1/4"フォーンで入力した場合、楽器やライン入力となりますので、マイクを接続してのご利用には適していません。また、828mk3 などモデルでは、XLR コンボ入力は、マイクと楽器入力専用で設計されていますので、ライン入力には適していませんのでご注意ください。



*XLR 入力はマイク専用です。

複数台の同時利用

MOTU オーディオドライバは、MOTU DigitalPerformer でのご利用、Windows 環境の ASIO ドライバで複数台の同時利用が可能
なように設計されています。

ただし、Windows 環境においては、Windows システムの FireWire コントローラーのドライバの仕様や USB ポートの仕様によって、
複数台での接続には適していない場合がありますので、ご注意ください。

バッファサイズ設定

バッファサイズが自由に設定可能なソフトウェア (Ableton Live など) では、256 や 512 など 64 の倍数で設定します。市販の
プラグインでは、64 倍数以外の設定をおこなった場合、正常動作しない場合がありますので、ご注意ください。

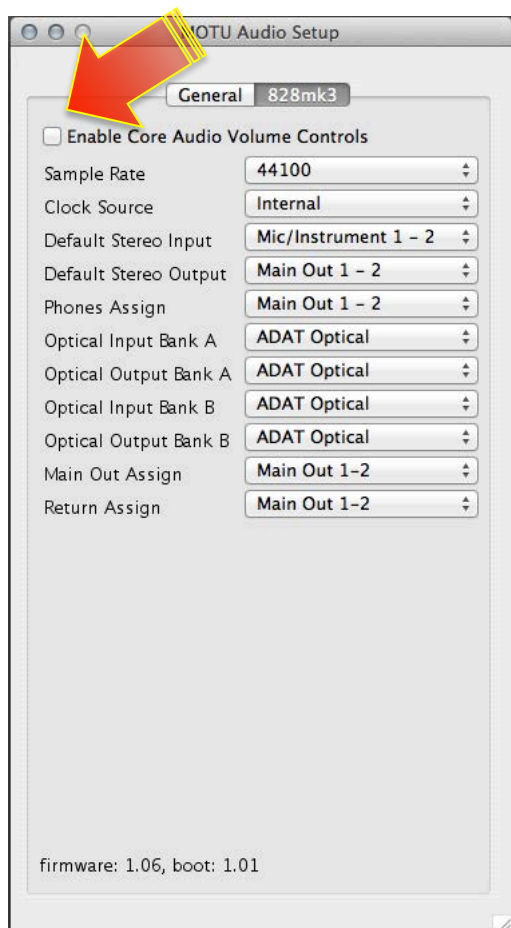
コントロールソフトウェアに関して

MOTU オーディオインターフェイスには、**基礎的な設定ユーティリティ** : MOTU Audio Setup (Mac) / MOTU Audio Console
(Windows) と **ミキシングコントロールソフトウェア** : CueMix FX の 2 つの設定ソフトウェアが用意されています。マイクア
イコンの MOTU Audio Setup / MOTU Audio Console には、General タブでソフトウェアドライバー、モデルごとに用意されたタ
ブでは、ハードウェアのファームウェア (MOTU オーディオインターフェイスのシステム) バージョンが表示されています。



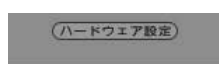
Mac OS X 環境でのご注意

ハードウェアタブ上に、主となるステレオ出力音量を Mac OS X の再生ボリュームコントロールとリンクする設定が用意されています。このオプションが有効の場合、特定の出力がミュートされたり、他の出力と音量が異なったりするがありますので、ご注意ください。



Windows 環境でのご注意

Windows 環境において、MOTU Audio Console は他のオーディオソフトウェアと個別に起動することはできません。MOTU Audio Console は、オーディオアプリケーションの ASIO コントロールパネルボタンからアクセスします。



*ボタン名の表記は、ご利用の DAW ソフトウェアによって異なります。

最新のドライバ

最新のMOTU オーディオドライバは、MOTUのウェブサイトから無償でダウンロードすることができます。

FireWire / USB ドライバは、全モデル共通です。

Universal Audio Installer (ユニバーサルオーディオ インストーラー)

<http://www.motu.com/download/>



ドライバダウンロードに関するご注意

MOTUのFireWire / USBドライバのダウンロードページには、ドライバ以外にファームウェアアップデート(Firmware Update)がモデル別に用意されています。これらのアップデートはMOTU オーディオインターフェイスをコンピュータで動かすためのドライバではございませんので、ご注意ください。

MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

ミキシング機能

MK3世代の MOTU オーディオインターフェイスは、複数のバスを装備したモニターミキサー（CueMix）を装備します。この機能は、ダイレクトモニターやモニターミキシングなど様々な用途に活用することができます。例えば、ライブステージなどのモニターミキシングに使用する場合、メイン出力は観客向けのシーケンスサウンド、ヘッドフォン出力はドラマーのためのクリックをミックスしたサウンド、他の出力は、ギタリスト、ベーシスト、ボーカリストのためのモニターミックスをそれぞれ設定することができます。



MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

ダイレクトモニター

マイクや楽器のレコーディングをおこなう際のレーテンシー（コンピュータベースのデジタルレコーディングシステム固有の信号の遅れ）を排除することができます。

設定方法は次の通りです：

DAW ソフトウェアのモニター設定をオフにします。*アプリケーション側の設定は各アプリケーションの解説に記載しています。ここでは、CueMix 側の設定について記載します。

また、DigitalPerformer では、特別なケース以外、DP 側で制御をしますので、CueMix 側で設定をおこなう必要はありません。

CueMix FX ソフトウェアを起動します。

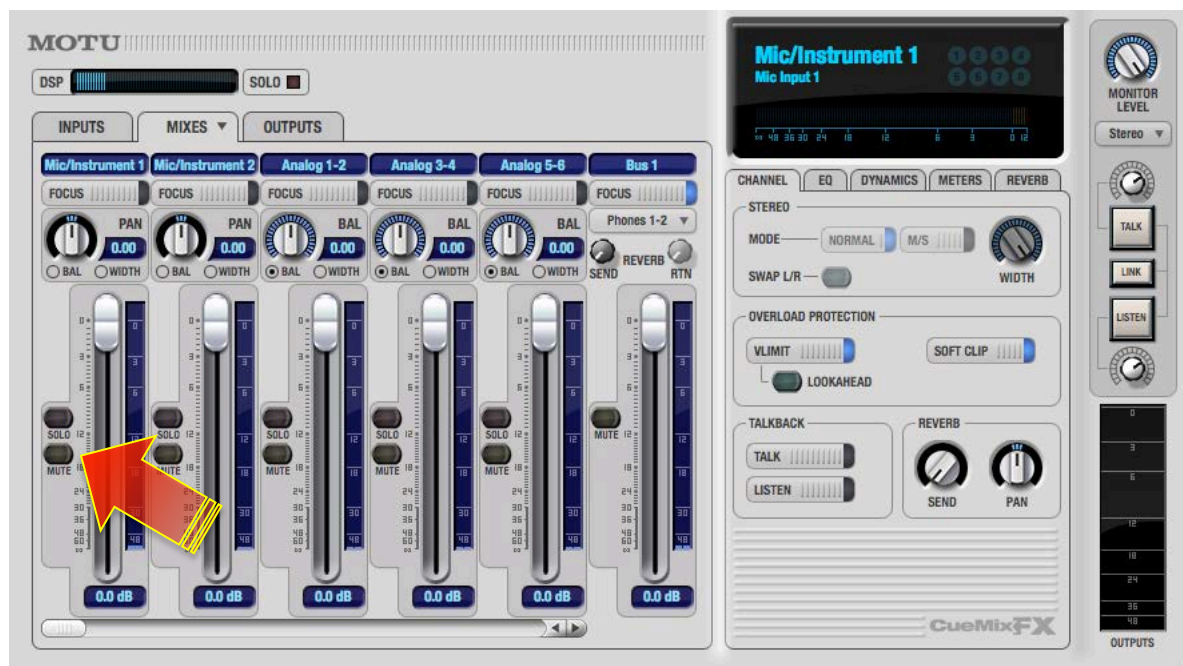


MIXIES タブをクリックし、ミックスバスの出力がソフトウェアのメイン（またはモニター）出力と同じであることを確認します。

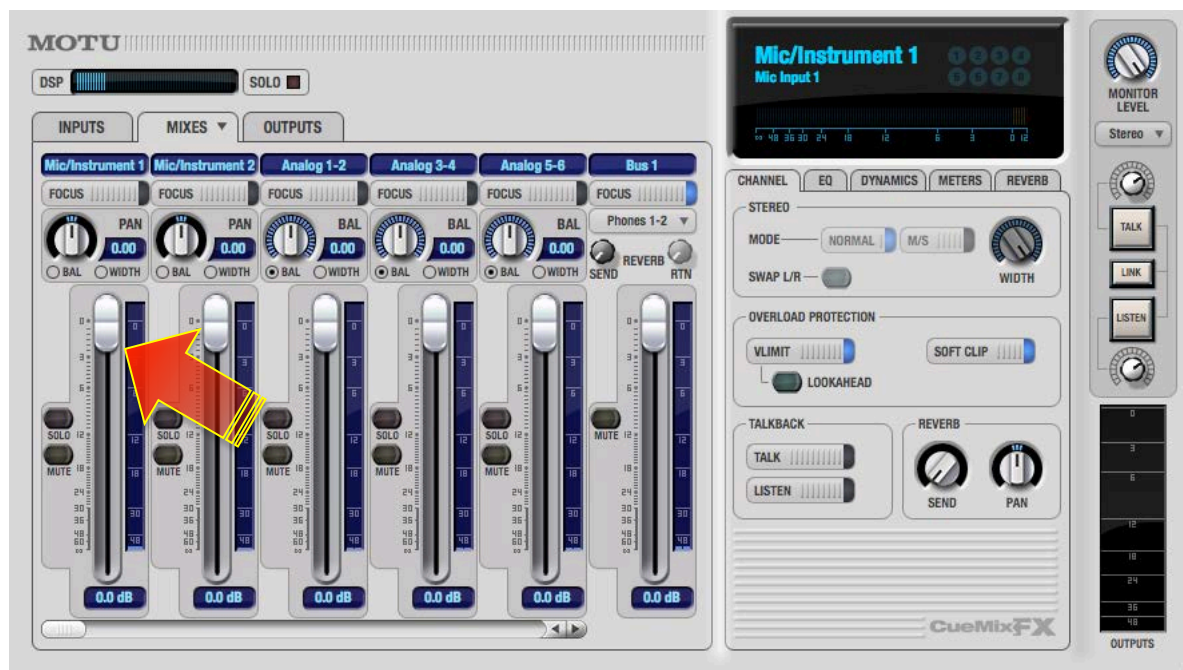


MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

モニターをするチャンネルの MUTE ボタンをオフにします。



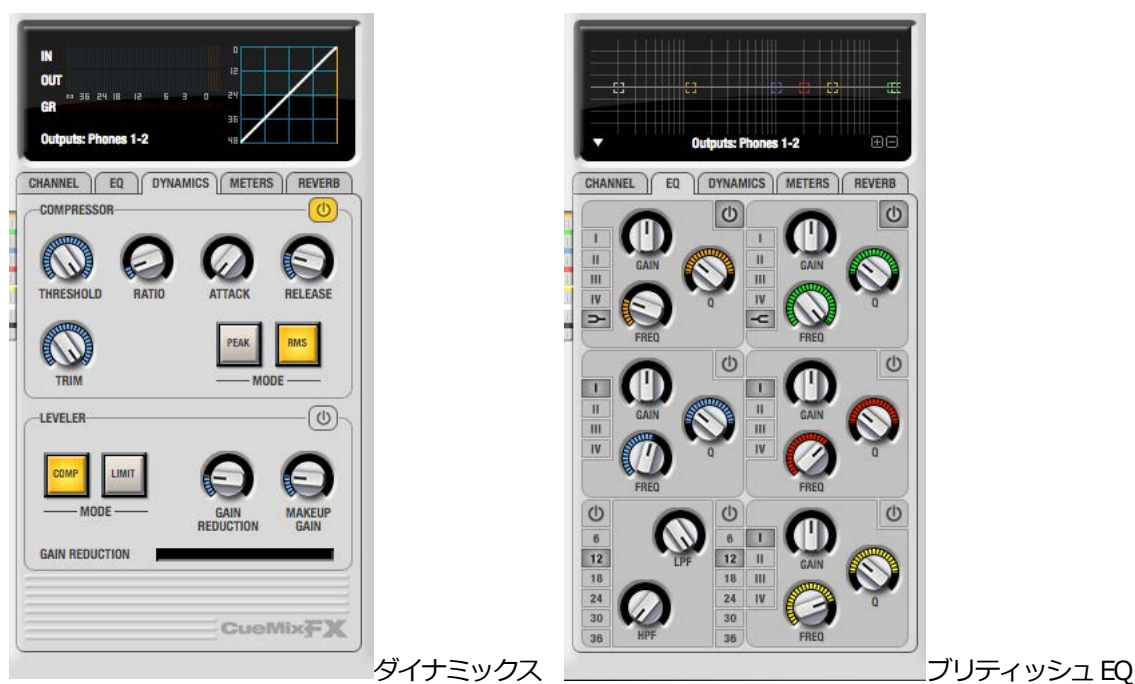
チャンネルフェーダーと DAW ソフトウェアのマスターフェーダー（またはモニターフェーダー）を調節しながら、音量バランスを設定します。*ここでの音量設定は録音の音量には影響しません。



【追記】 リバーブを装備しているモデルは、コンピュータに負荷をかけることなく、モニターのみにリバーブ処理を施すことができます。詳しくは各モデルのマニュアルの CueMix ソフトウェアの項目に記載しています。

DSP エフェクト

MK3世代のMOTU オーディオインターフェイスは、入出力のすべてに高品位のEQとコンプレッサーを装備します。これらのエフェクトは、DigitalPerformer に装備された定評のプラグインをオーディオインターフェイス内部で処理をしますので、コンピュータに負担をかけることなく、高度な音声処理をおこなうことができます。

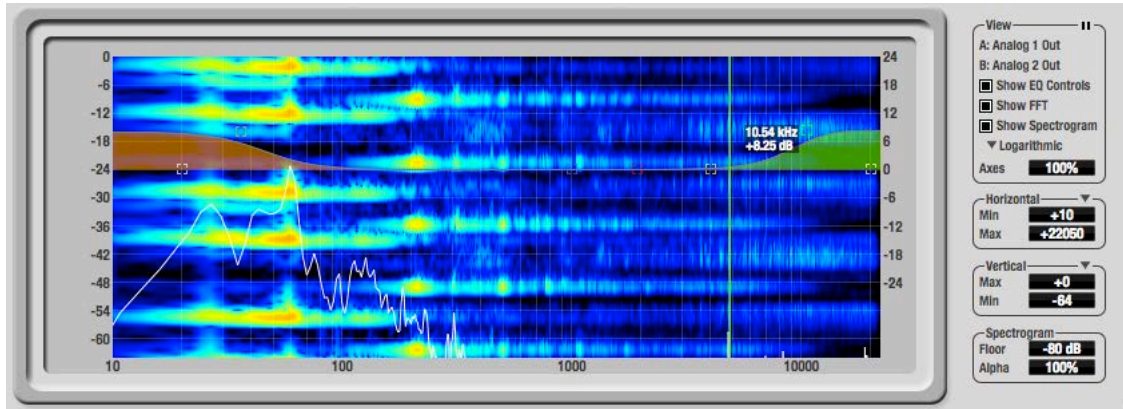


入力においては、レコーディング時のレベル過多による歪みを防いたり、事前に不要な帯域をカットしたりすることができます。出力段では、再生環境にあわせた音質補正をおこなったり、モニター環境の改善をしたりすることができます。

MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

解析ツール

MK3世代のMOTUオーディオインターフェイスには、高度な信号解析ツールが装備されています。これらのソフトウェアツールを活用することで、より高度で正確なレコーディングやモニター環境の補正をおこなうことができます。



EQ設定の拡大表示も可能なFFTアナライザー



ピッチ検出の表示幅の広さで倍音成分の量（ギター弦の寿命）を確認できるインストゥルメントチューナー

Ableton Live

*このガイドでは Ableton Live 9 を例に解説します。

オーディオドライバの設定

デバイスの設定



Liveの環境設定のAudioタブでMOTUオーディオドライバを設定します。

Mac OS X : Live メニュー > 環境設定

入力デバイスと出力デバイスの両方で、メニューからMOTUオーディオデバイス(モデル名)を選択します。



MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

Windows : オプションメニュー > 環境設定

ドライバタイプのメニューから ASIO、デバイスから MOTU Audio ASIO を選択します。



バッファサイズの設定

Mac 環境ではバッファサイズは、Audio 環境設定画面内のバッファサイズの項目でおこないます。



*設定値が自由におこなえますが、64 以上の 64 の倍数で設定をします。

Windows 環境では、Audio 環境設定画面内 ASIO コントロールパネルボタンから、MOTU Audio Console にアクセスして、設定をします。



MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

サンプリングレート設定

サンプリングレートの設定は、入力/出力サンプリングレートの項目でおこないます。



チャンネル (入出力) 設定

Ableton Live は、コンピュータへ負担を最小限に留めるため、初期設定では1組ずつのステレオ入力と出力のみが有効になっています。



必要に応じて、Audio 環境設定画面内の入力設定と出力設定ボタンで、設定画面を開いて、入力や出力を有効にします。



MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

入出力の表記について

Ableton Live では、入出力は純粋に IN 1、IN 2、OUT 1/2、OUT 3/4… と表示します。

多くの MOTU オーディオインターフェイスでは、メイン出力がアナログ出力の後に設定されています。例えば、アナログ出力が 8 つ装備されている 828mk3 の場合、メイン出力は 9/10 となっています。ただし、この関係はご利用環境によって異なるケースがあるため、次の方法で確認をします。

CueMix FX ソフトウェアを起動し、画面右側の METERS タブをクリックして、すべての入出力のレベルメーターを表示します。



Live の Audio 環境設定で、テストトーンを有効にします。



MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

Live の Audio 環境設定の出力設定で、ステレオ出力を1つずつ有効にして、有効にした出力を CueMix FX のレベルメーターで確認します。MAIN のメーターが振れた箇所が、メイン出力の Live 上での出力チャンネルになります。

入力に関しまして、一部のモデルでは、マイク/楽器入力とアナログライン入力が別に用意されています。例えば、828mk3 では、最初の2つの入力が MIC/楽器入力で、アナログライン入力 1~8 は Live 上では 3~10 となり、その後デジタル入力などが続きます。Track 16 では最初の2つがマイク入力、3/4 が楽器入力、アナログライン入力は 5/6 となります。

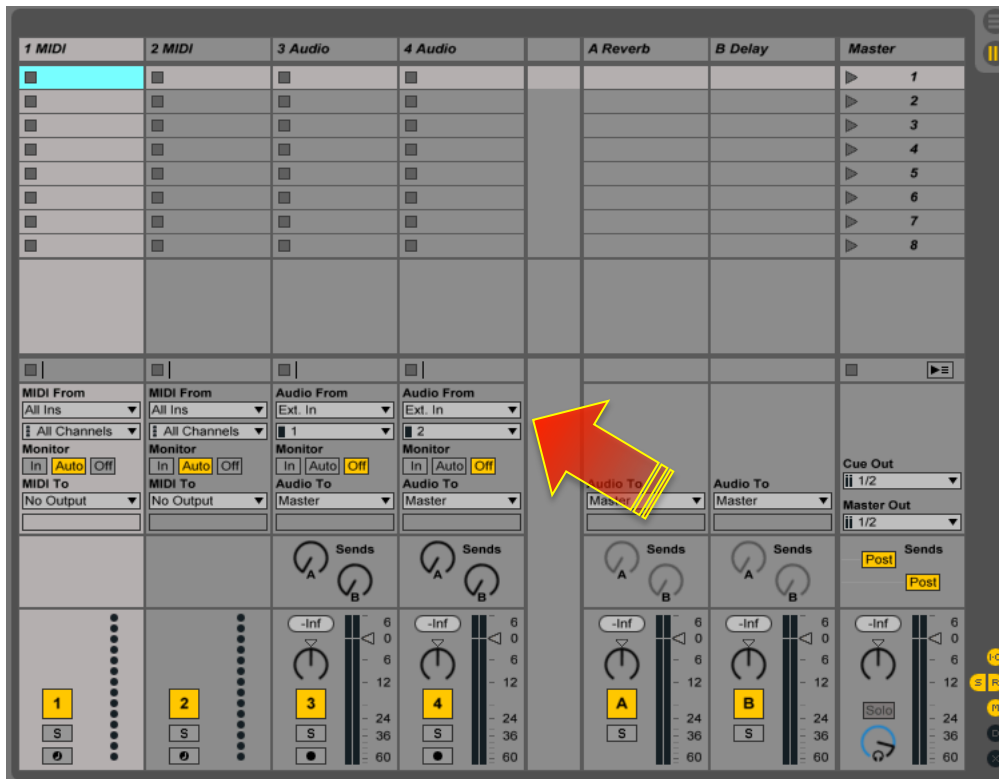
Live の Audio 環境設定の入力設定で、一旦すべての入力を有効にし、実際に信号を入力しながら、Live のトラック入力設定上で確認をします。

*Live の入力チャンネル設定のメニュー上の小さなレベルメーターで信号の有無を確認できます。



トラック入出力設定

オーディオトラックの入カデバイスを EXT. IN に設定します。



モノラル入力の場合、デバイス選択の下のチャンネル選択の項目からモノラル（例えば 1/2 から 1 や 2）に設定します。

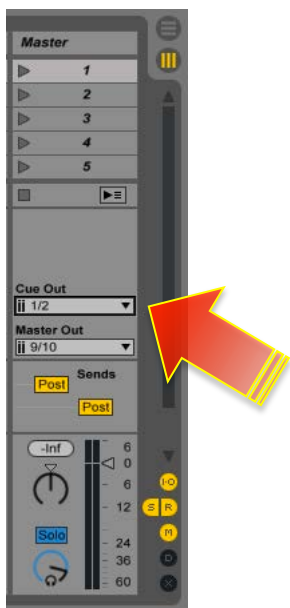


MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

続けて、マスタートラックの出力チャンネルを設定します。



CUEアウト（クリックやDJ、録音用のモニターバス）をマスター出力とは別の出力に設定する場合、CUEの出力チャンネルを設定します。

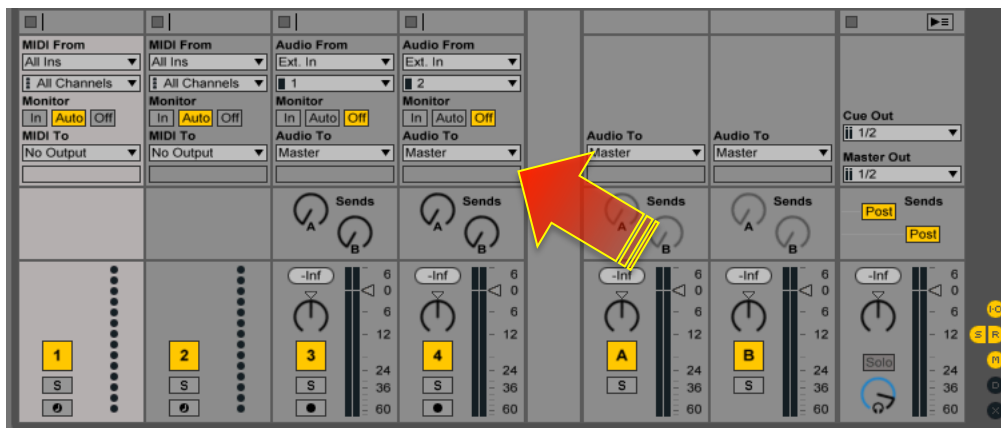


LiveのモニターモードをCUEに設定する場合、CUEアウトをマスターアウトとは別のチャンネルに設定した後、モニターボリューム（ヘッドフォンアイコンのノブ）横のSOLOスイッチを押して、CUEモードにします。



MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

オーディオやインストゥルメントトラックの出力をマスター以外の出力に設定する場合、トラックの（Audio To の箇所）出力デバイスを EXT. OUT に設定して、下のチャンネル設定で任意の出力にします。



入出力の設定が見えない場合は、マスタートラック付近（画面右下）の I・O ボタンをオンします。



ダイレクトモニター設定

MOTU オーディオインターフェイスのモニターミキサー機能を利用したレーテンシーの無いモニタリングをおこなう場合、Live のトラックのモニター設定を OFF にします。



CueMix の設定に関しましては、このガイドのダイレクトモニターの項目に記載しています。

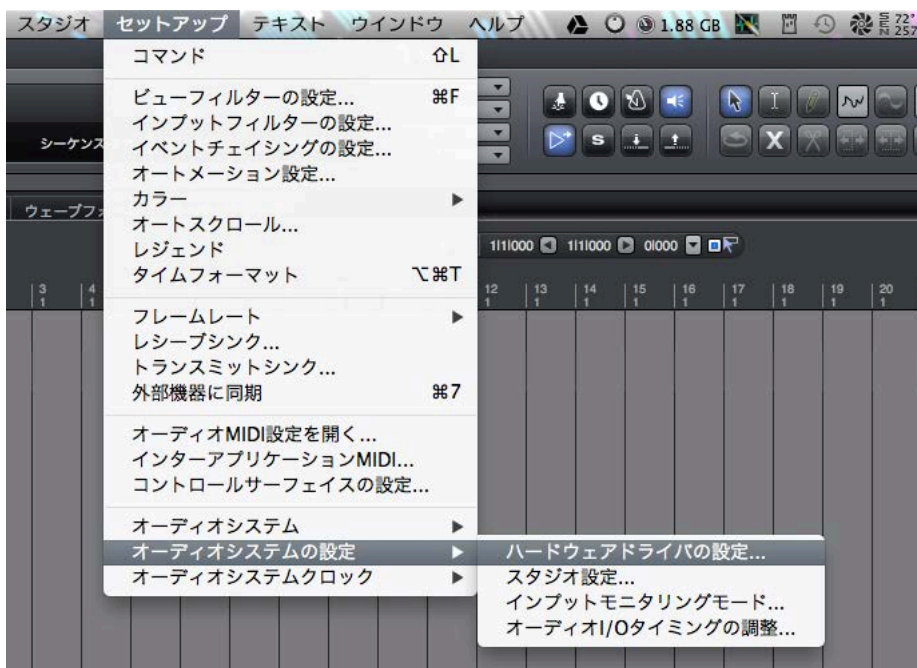
MOTU DigitalPerformer

*このガイドではDP 8 (Mac 版) を例に解説します。

オーディオドライバの設定

デバイスの設定

セットアップ > オーディオシステムの設定 > ハードウェアドライバーの設定



Mac OS X 環境の場合、画面上のリストから、MOTU オーディオインターフェイス (モデル名) を選択します。



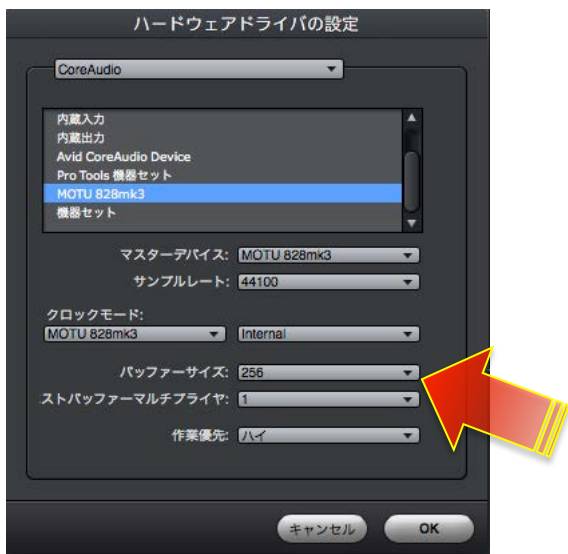
MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

Windows 環境の場合、ASIO Driver: の項目から MOTU Audio ASIO を選択します。



バッファサイズの設定

バッファサイズは、ハードウェアドライバーの設定内のバッファサイズの項目でおこないます。

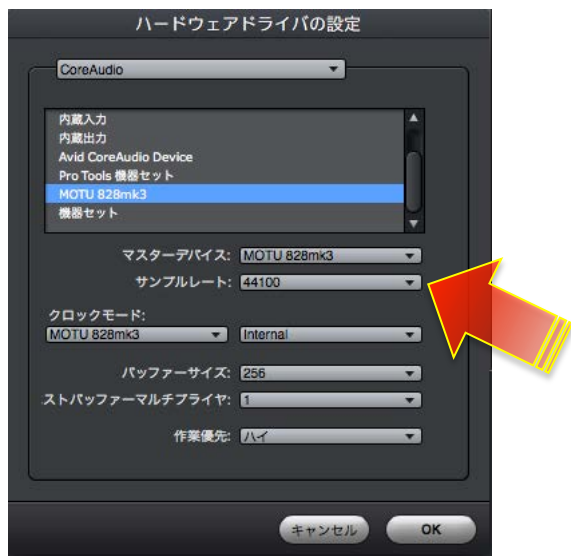


Windows 版の場合、Configure Driver をクリックして、MOTU Audio Console で設定をします。



サンプリングレート設定

サンプリングレートの設定は、サンプルレートの項目でおこないます。

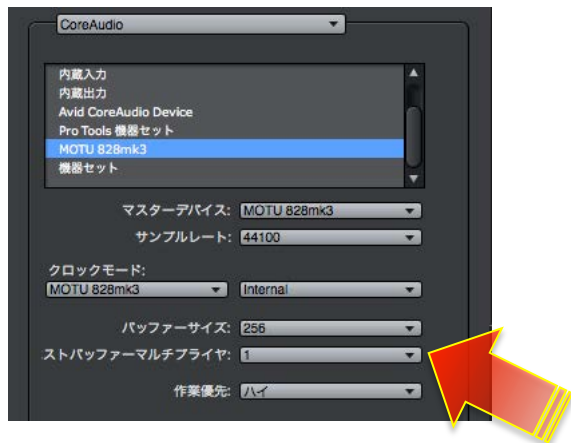


複数のオーディオインターフェイスの設定

Mac環境では、複数のMOTUオーディオインターフェイスを同時利用する場合、commandキーを押しながら、選択をします。

*最大4台まで選択することが可能です。また、他社製品と同時に設定することも可能ですが、不測のトラブルを招く可能性がありますので、基本おすすめできません。

設定後、画面下のストバッファマルチプライヤーの設定値を有効にしたオーディオインターフェイスの数分に設定します。例えば、2台使用の場合は設定値=2にします。この項目はMac OS XのCoreオーディオドライバを並列処理するための設定です。この設定によって、1台使用時とほぼ同等のCPU負荷で動作することができます。



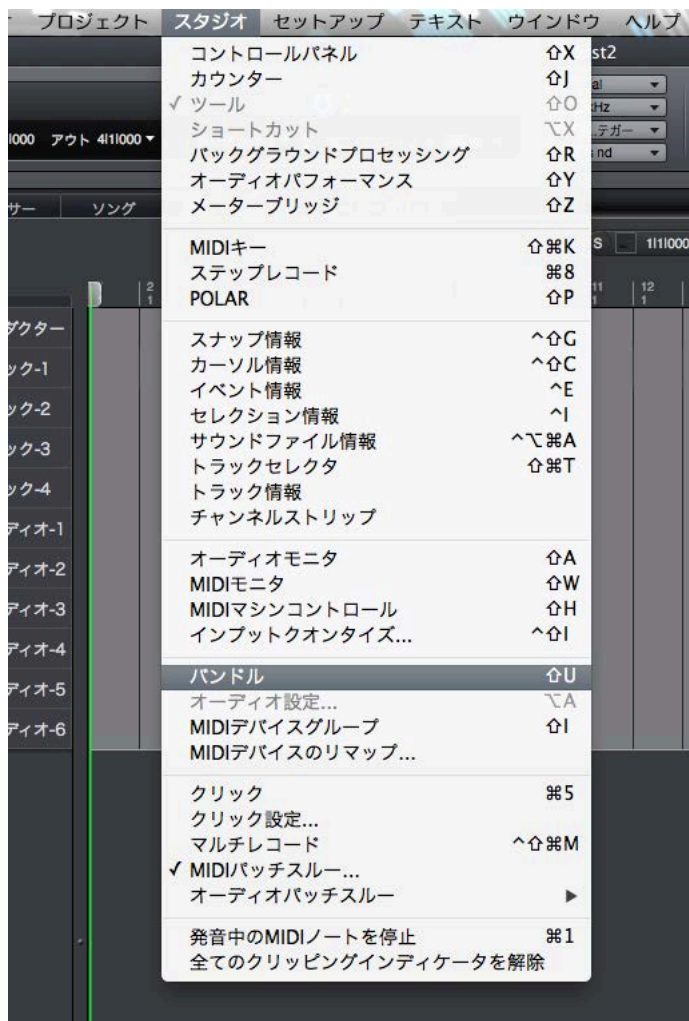
MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

Windows 環境では、ASIO ドライバ1つで、最大 4 台までの MOTU オーディオインターフェイスを扱うことができますので、DP 上では特に設定はございません。ただし、正常にクロック同期をおこなうには FireWire 接続で、ご利用いただく必要があります。また、ご利用環境のコンピュータの構成や仕様によっては正常動作しない場合がありますので、予めご注意ください。

入出力の表記について

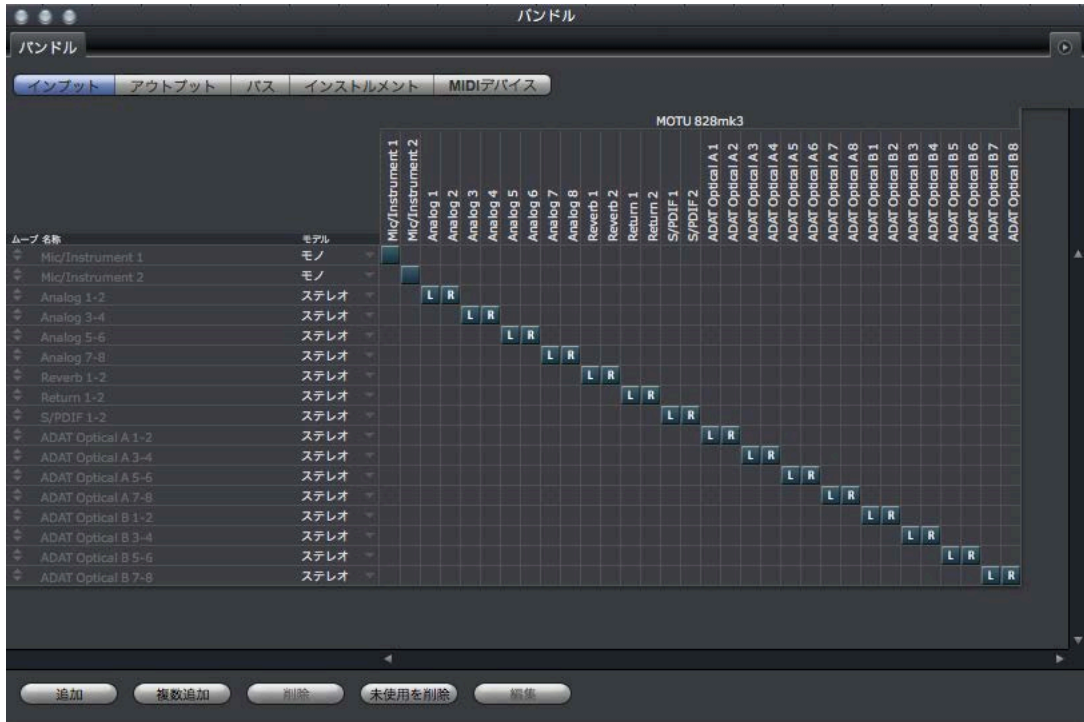
DigitalPerformer は、オーディオインターフェイスの入出力や、ソフトウェア音源の出力、内部バスなどをバンドルという形で扱います。初期設定では、出力のバンドルと入力バンドルは、1組のステレオ（2つのモノラル）となっています。オーディオバンドルはトラックの入力および出力のメニューで追加することができます。

事前に設定をすることも可能です。この場合 スタジオ > バンドルの入力と出力のタブで設定をすることができます。

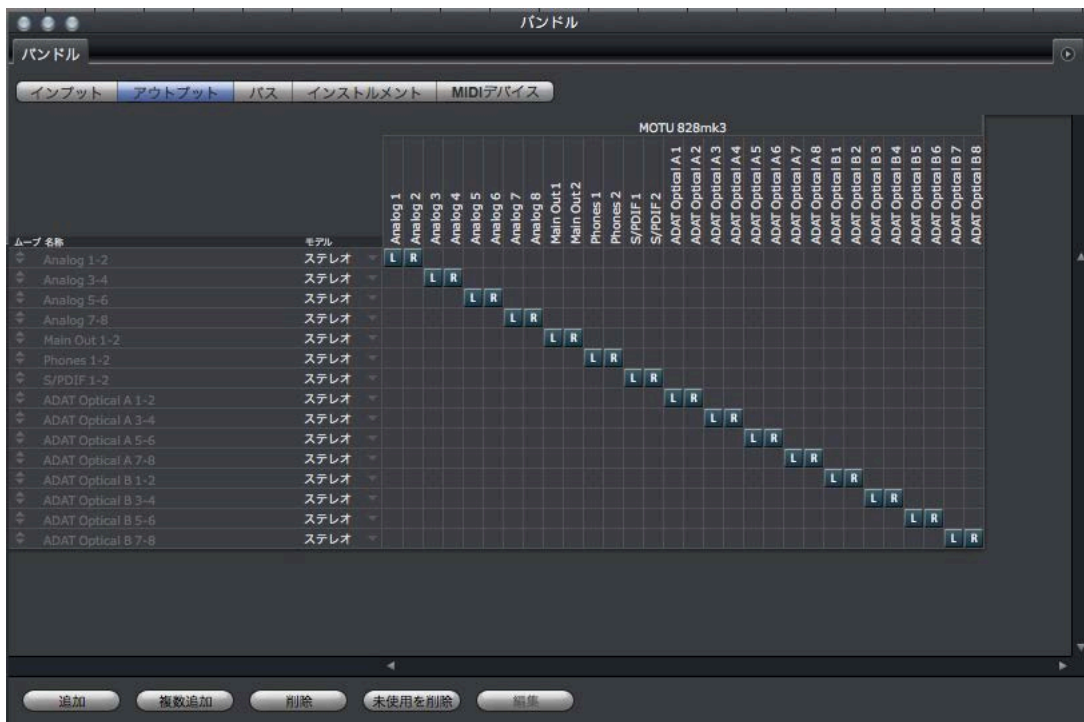


MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

バンドル設定画面で、入出力ポートの名称を、MOTU インターフェイスのポート名ではなく、作業環境に合わせて設定することができます。例えば、マイク入力1は、StudioProject C1（マイクの名前）、ATB DIR 1（ミキサーのチャンネルダイレクトアウト）など、パッチベイのラベルのように設定することができます。

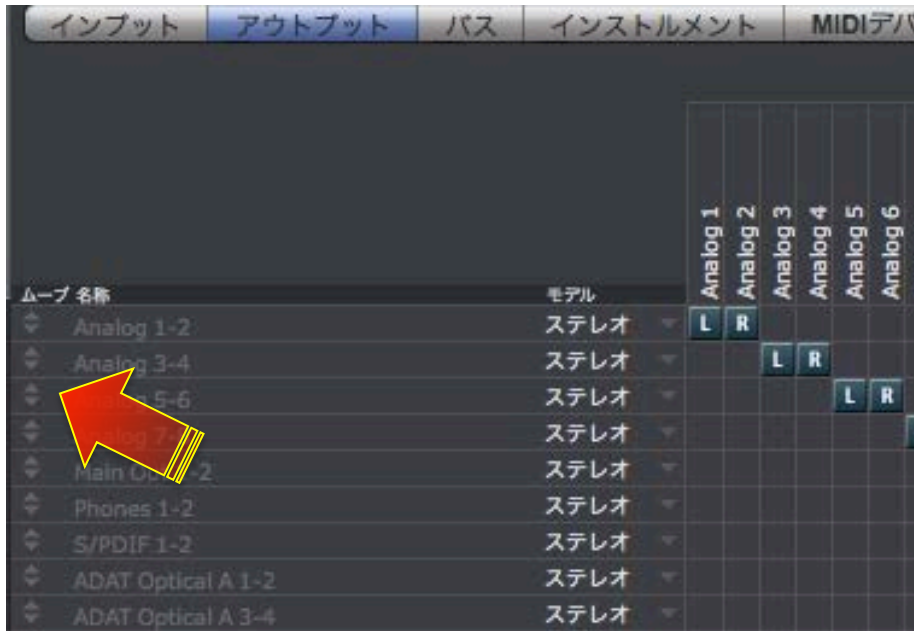


バンドル設定は、入力（インプット）と出力（アウトプット）個別でおこないます。



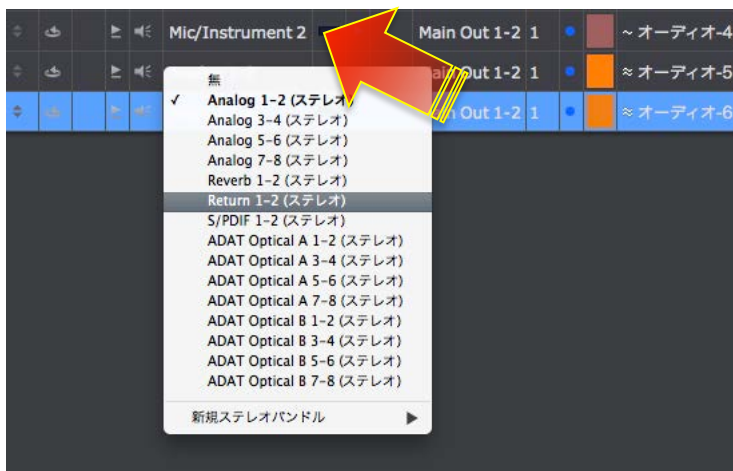
MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

出力バンドル設定では、一番上の出力バンドルが、プロジェクトデフォルトの出力となり、波形編集やサウンドバイト画面などのオーディオを試聴する場合の出力となります。バンドルの順番を変更するには、画面左端のムーブの項目のマウスのドラッグ操作でおこないます。



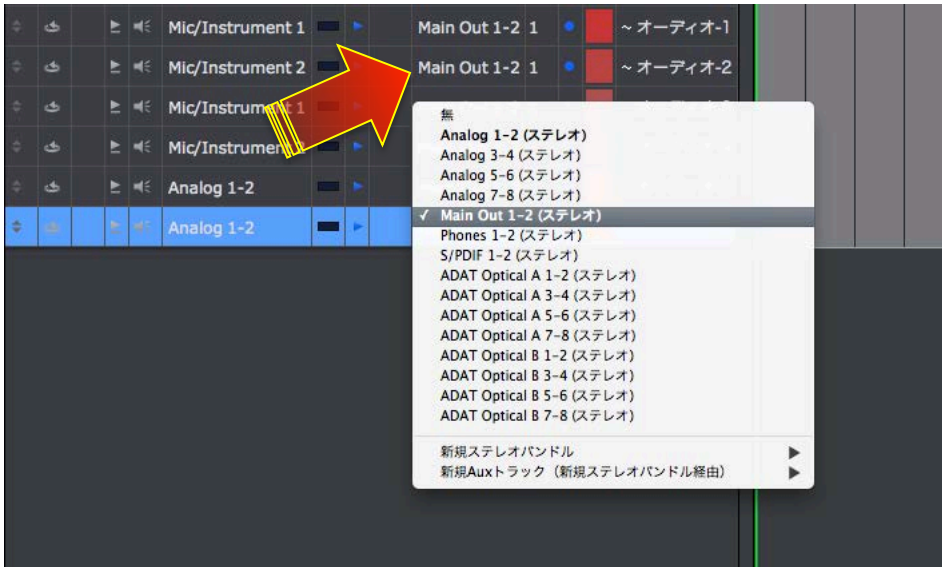
トラック入出力設定

オーディオトラックまたはAUXのインプットの項目で、入力を設定します。目的の入力ポートがリストに表示されていない場合は、新規ステレオ（モノ）バンドルから設定します。



MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

出力の設定は、トラックのアウトプットの項目で設定をします。目的のポートがリストに無い場合、新規ステレオ（モノ）バンドルから選択します。



*新規バンドル操作で追加された入出力は、バンドル設定画面にも反映します。

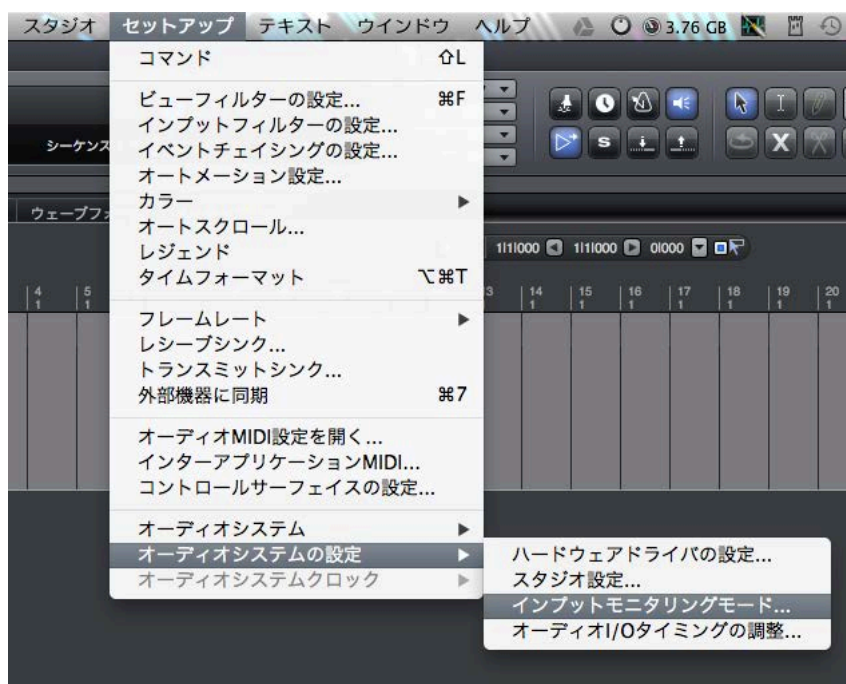
複数のオーディオインターフェイスを利用する場合、入出力の名称はそれぞれのデバイス名で表示します。例えば、828mk3 と UltraLite を同時に使用した場合、828mk3 のマイク入力3は、828mk3 MIC/INSTRUMENT 1、UltraLite のアナログ入力3は、UltraLite Analog Input 3 と表示します。896mk3 を2台使用した場合は、896 mk3 #1 Analog Input 1、896mk3 #2 Analog Input 1... と表示します。

これは、同じ MOTU 社製品ならではのアドバンテージです。

ダイレクトモニタリング設定 (Mac 環境)

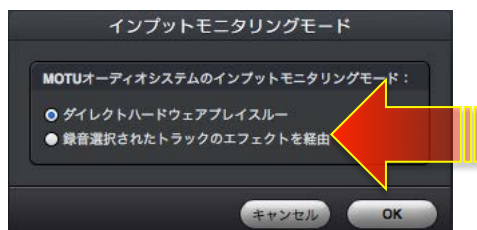
DigitalPerformer では、最新の MOTU オーディオインターフェイスを直接コントロールして、レーテンシーの無いレコーディングモニターを実現します。基本すべての MK3 世代のモデルは DP のダイレクトモニターコントロールに対応します。

セットアップ > オーディオシステムの設定 > インプットモニタリングモード...



*この機能は Mac 版のみです。Windows 版は ASIO ドライバを使用するため、仕様上、装備していません。

初期設定では、ハードウェアのダイレクトモニター (MOTU ではダイレクトハードウェアプレイスルーと呼びます) が有効になっています。確認をするには、セットアップ > オーディオシステムの設定 > モニタリングモードにアクセスします。



*DP のダイレクトハードウェアプレイスルー モードでは、CueMix を操作する必要はありません。

MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

ただし、このモードでは、DigitalPerformer内のエフェクト処理を通じたサウンド、一部の他社製プラグインで処理をしたサウンドを聴くことができません。

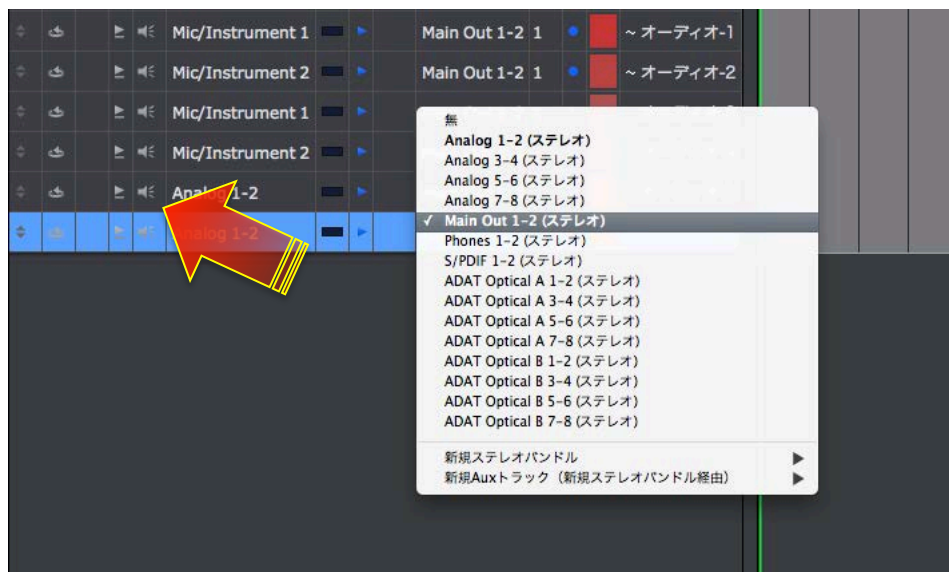
この場合、モニタリングモードを録音選択したトラックを経由に設定します。



*この際のモニターレイテンシーはバッファサイズの設定に依存します。

Windows 環境のダイレクトモニタリング設定

DPのトラックのモニター（トラックのスピーカーアイコン）をオフにして、CueMix ソフトウェアで、モニター設定をします。



CueMix の設定に関しましては、このガイドのダイレクトモニターの項目に記載しています。

モニタリングモード

DPでは、モニターをする際のモードを設定することができます。

スタジオ > オーディオパッチスルー のサブメニューでオプション設定を選択して、設定をします。通常はオートにしておきます。



Windows環境で、CueMixを利用したダイレクトモニタリング設定の場合、オフにします。

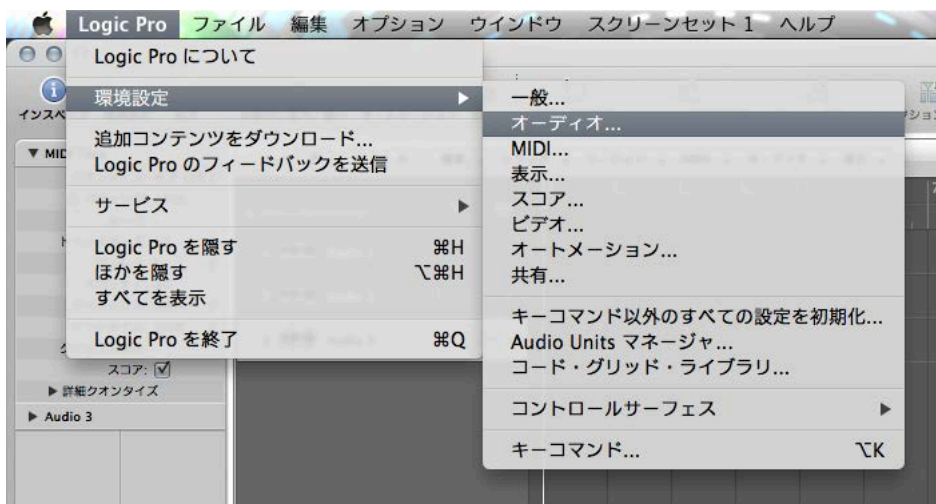
Apple Logic

*このガイドでは Logic Pro 9 を例に解説します。

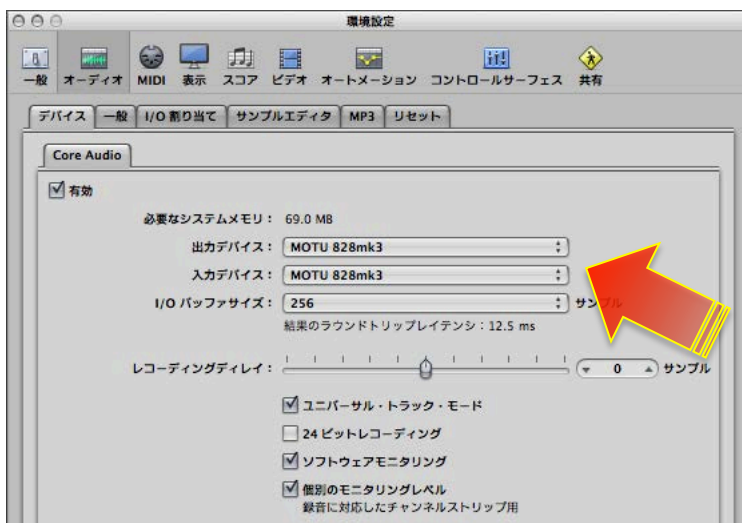
オーディオドライバの設定

デバイスの設定

Logic Pro > 環境設定 > オーディオ...



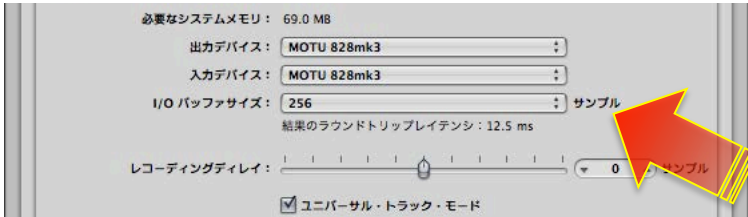
デバイス 画面上の出カデバイスと入カデバイスのメニューリストから、MOTU オーディオインターフェイス (モデル名) を選択します。



MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

バッファサイズの設定

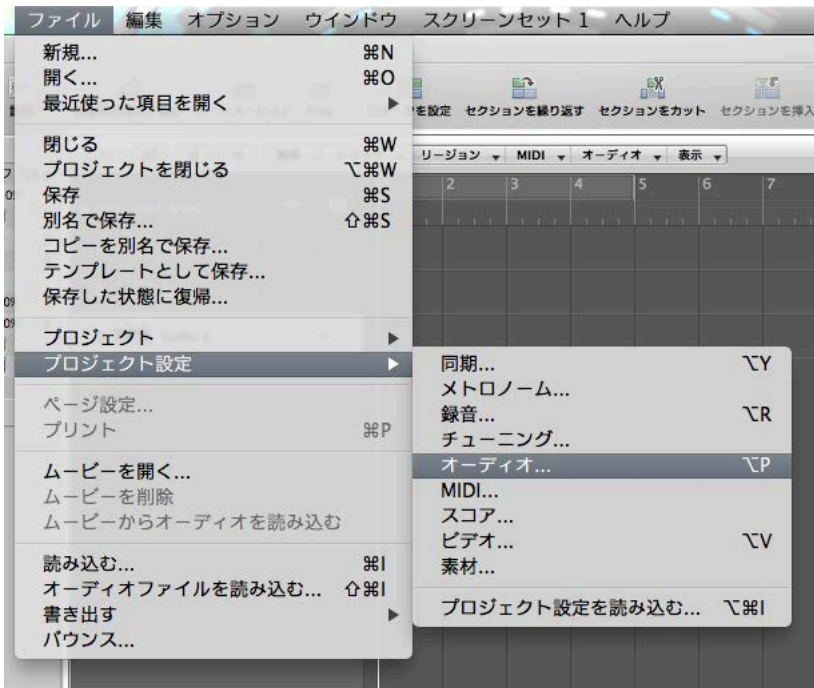
I/O バッファサイズの項目でおこないます。



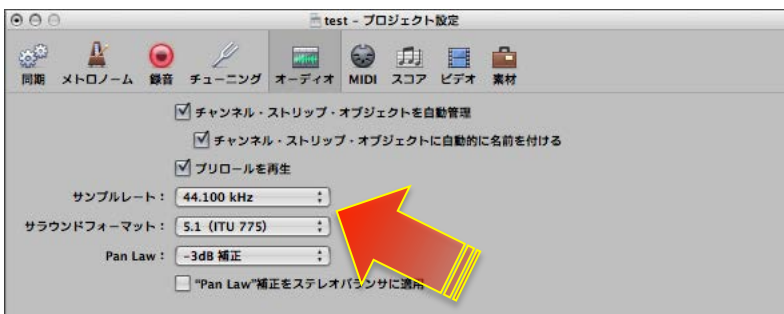
サンプリングレート設定

サンプリングレートの設定は、Logic プロジェクト設定でおこないます。

ファイル > プロジェクト設定 > オーディオ...

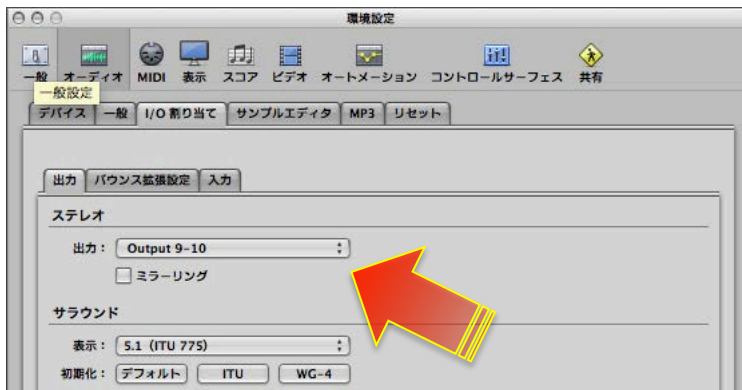


画面上のサンプルレート: の項目で設定をします。



デフォルトの出力設定

I/O 割り当て画面のステレオの項目で、デフォルトの出力を設定します。



入出力の表記について

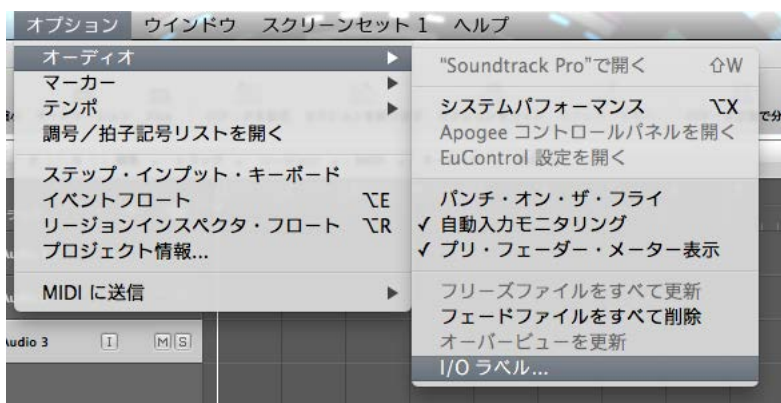
Logic では、入出力は純粹に Input 1、Input 2、Output 1-2、Output 3-4 … と表示します。

多くの MOTU オーディオインターフェイスでは、メイン出力がアナログ出力の後に設定されています。例えば、アナログ出力が

8 つ装備されている 828mk3 の場合、メイン出力は 9-10 となっています。この問題を解決するには、Logic の I/O ラベル設定

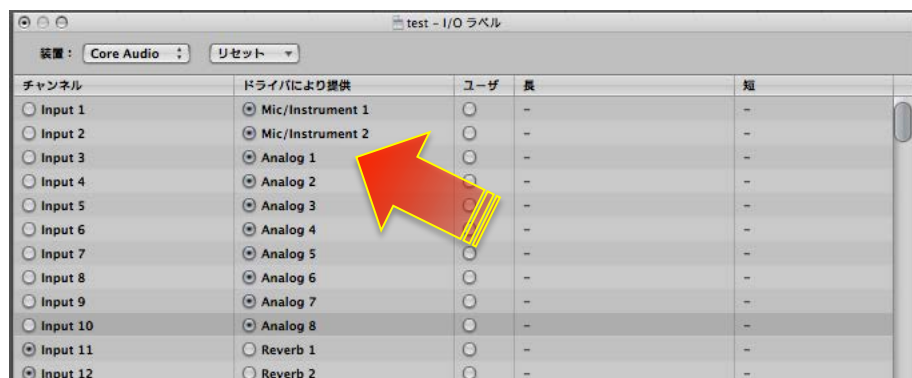
で対応します。設定方法は次の通りです：

オプション > オーディオ > I/O ラベル…



MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

画面上の必要なすべてのモノラルとステレオ入出力の箇所を、ドライバにより提供に設定します。

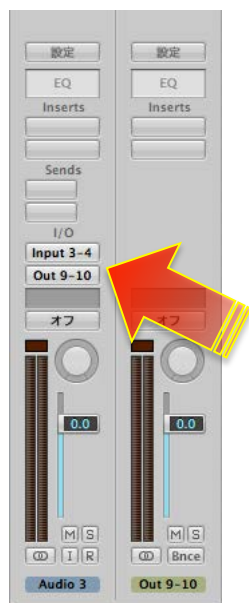


入力に関しまして、一部のモデルでは、マイク/楽器入力とアナログライン入力が別に用意されています。設定をする際、入力と出力のみならず、モノラルとステレオチャンネルは、個別の設定となっていますので、リストの最初にあるモノラルチャンネルのみを設定した場合、ステレオチャンネルには設定は反映されませんので、ご注意ください。また、Logicの仕様上、Stereo Outputだけは変更できません。予めご留意ください。

トラック入出力設定

入出力の設定は、トラックを新規に追加した際に設定できます。

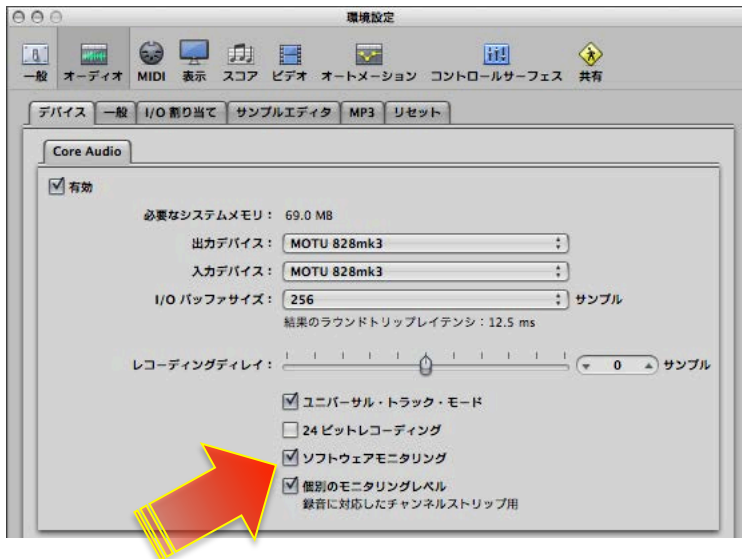
すでに作成されているオーディオ、AUXまたはソフトウェア音源トラックのI/Oの項目で、設定をすることができます。



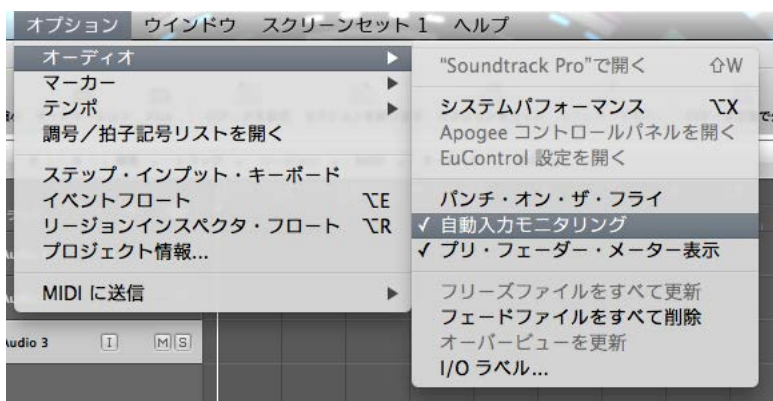
ダイレクトモニタリング設定

Logic Pro > 環境設定 > オーディオ...

デバイス 画面上のソフトウェアモニタリングの項目のチェックを外します。



オプション > オーディオ > 自動入力モニタリング 設定のチェックを外すことでもソフトウェアモニタリングをバイパスにすることができます。



CueMix の設定に関しましては、このガイドのダイレクトモニターの項目に記載しています。

AVID ProTools

*このガイドではProTools 10 (Mac版) を例に解説します。

オーディオドライバの設定

デバイスの設定

設定 > プレイバックエンジン...



デバイス 画面上のメニューリストから、MOTU オーディオインターフェイス (モデル名) を選択します。



*Windows 版の場合は、MOTU Audio ASIO を選択します。

MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

この際、ホスト プロセッサの項目で、ご利用のコンピュータに実装されている CPU プロセッサ/コア数よりも最低でも1つ少なく設定することをおすすめいたします。

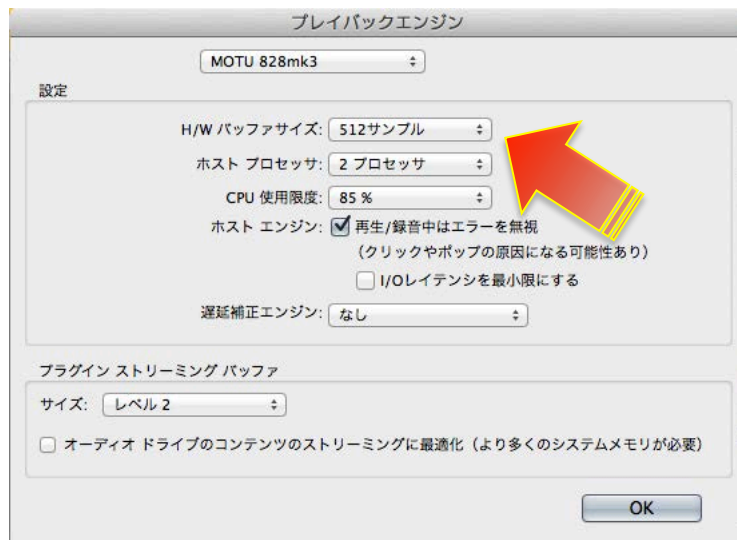


例：4 コア プロセッサの場合、3 プロセッサに設定します。

これは、CueMix ソフトウェアを表示しながら設定や操作の際に、ProTools がすべてのプロセッサを占有して、コンピュータ全体の動作が不安定にならないための処置です。また、EastWest 製品など、多くのソフトウェア音源 (ソフトウェアインストゥルメント) でもこの設定を推奨しています。

バッファサイズの設定

H/W バッファサイズの項目でおこないます。



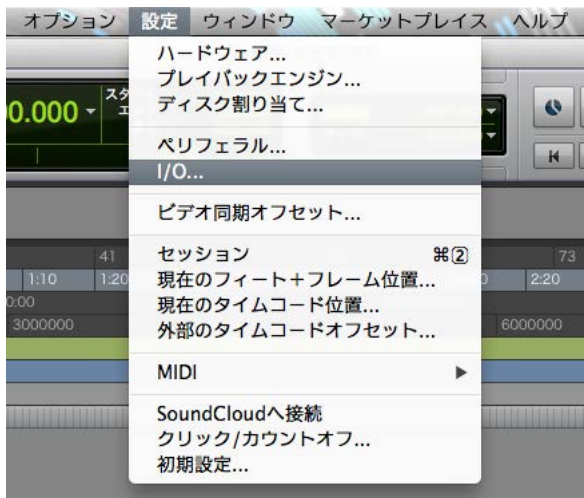
サンプリングレート設定

ProTools では、サンプリングレートの設定は、セッションを新規作成する際に設定します。

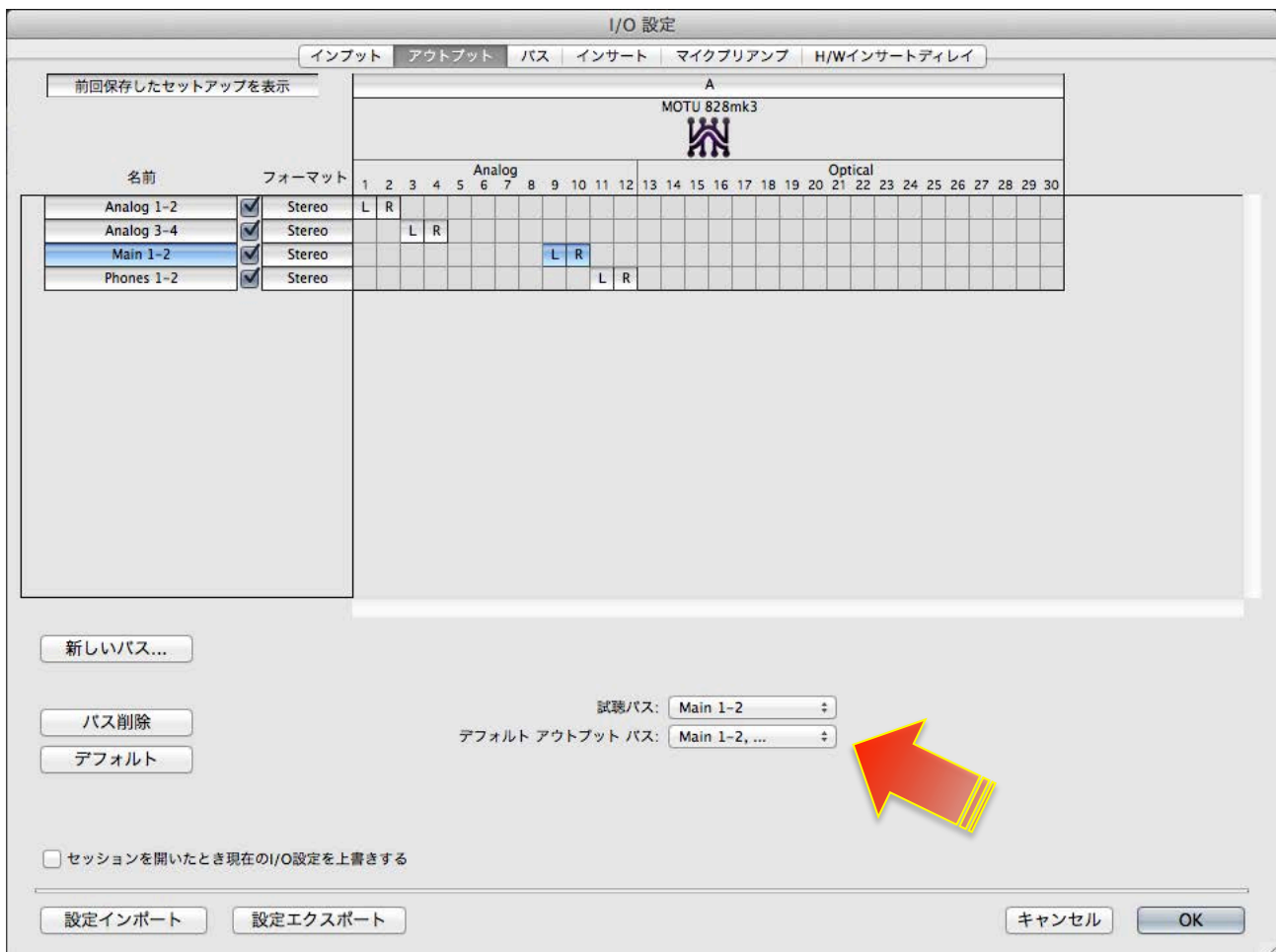


デフォルトの出力設定

設定 > I/O...



I/O 設定画面のアウトプットの項目で、デフォルトの出力を設定します。

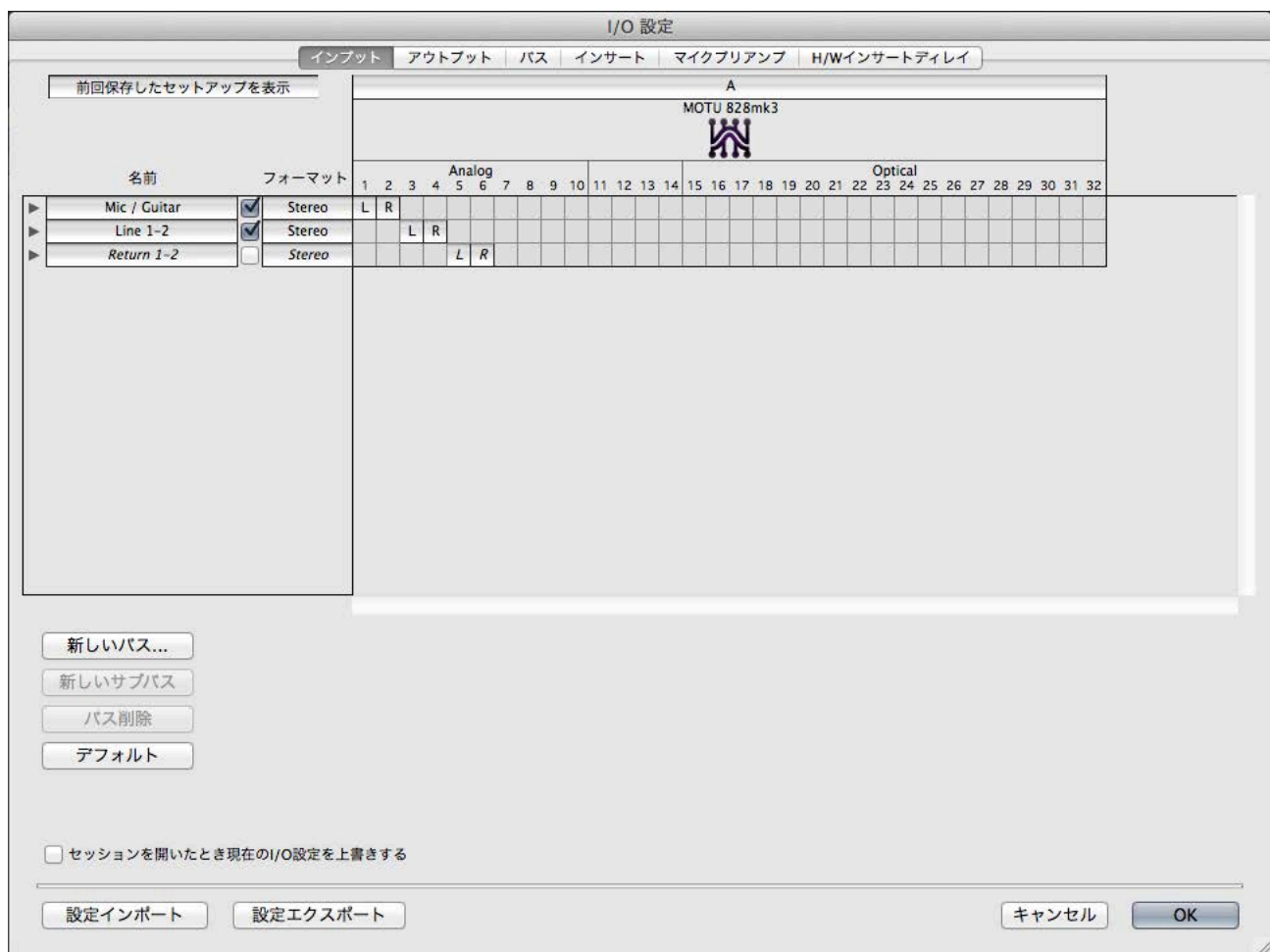


入出力の表記と設定について

ProTools では、オーディオバスを設定を予め設定しておく必要があります。また、オーディオインターフェイスを切替えた場合でも以前の設定がそのまま残っている場合がありますので、入出力の設定を再度おこなう必要があります。

設定 > I/O...

インプットとアウトプットの項目で、オーディオインターフェイス入出力を設定します。



ここでは、ProTools で使用する入力と出力バスの設定をおこないます。入出力バスの名称を MOTU オーディオインターフェイスの端子名にしておくことで、快適に扱うことができます。

MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

必要な入出力バスを追加し、右側のマトリックスで、該当するオーディオインターフェイスのポートをクリックして、バスとオーディオインターフェイスの端子のリンク設定をします。



多くのMOTUオーディオインターフェイスでは、メイン出力がアナログ出力の後に設定されています。例えば、アナログ出力が8つ装備されている828mk3の場合、メイン出力は9と10となっています。ただし、この関係はご利用環境によって異なるケースがあるため、次の方法で確認をします。

CueMix FX ソフトウェアを起動し、画面右側の METERS タブをクリックして、すべての入出力のレベルメーターを表示します。



ProTools にオーディオトラックを追加して、オーディオファイルをトラック上にインポートします。

MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

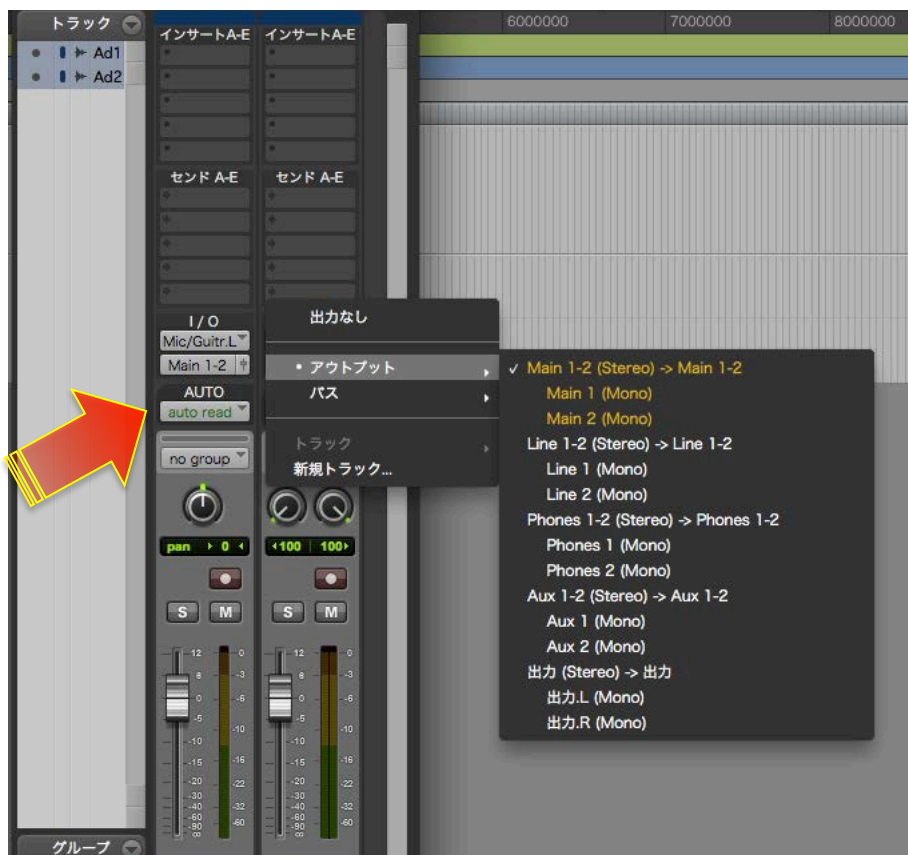
ProToolsを再生してトラック出力の信号レベルをCueMix FXのレベルメーターで確認します。MAINのメーターが振れた箇所が、メイン出力のProTools上での出力チャンネルになります。

入力に関しまして、一部のモデルでは、マイク/楽器入力とアナログライン入力が別に用意されています。例えば、828mk3では、最初の2つの入力がMIC/楽器入力で、アナログライン入力1～8はLive上では3～10となり、その後デジタル入力などが続きます。Track 16では最初の2つがマイク入力、3と4が楽器入力、アナログライン入力は5と6となります。

ProToolsのオーディオトラックの録音ボタンを有効にして、実際に信号の入りとProTools上のトラックの入力設定を切替えながら、ProToolsのトラックのレベルメーターで確認をします。

トラック入出力設定

ProToolsセッション上のオーディオ、AUXまたはソフトウェア音源トラックのI/Oの項目で、設定をすることができます。



ダイレクトモニタリング設定

録音対象のトラックのミュートスイッチをオンにします。



CueMix の設定に関しましては、このガイドのダイレクトモニターの項目に記載しています。

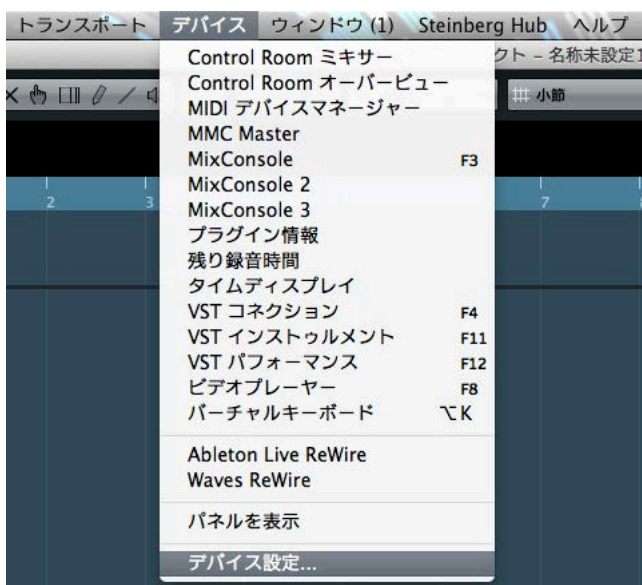
Steinberg Cubase / Nuendo

*このガイドでは Cubase 7 (Mac 版) を例に解説します。

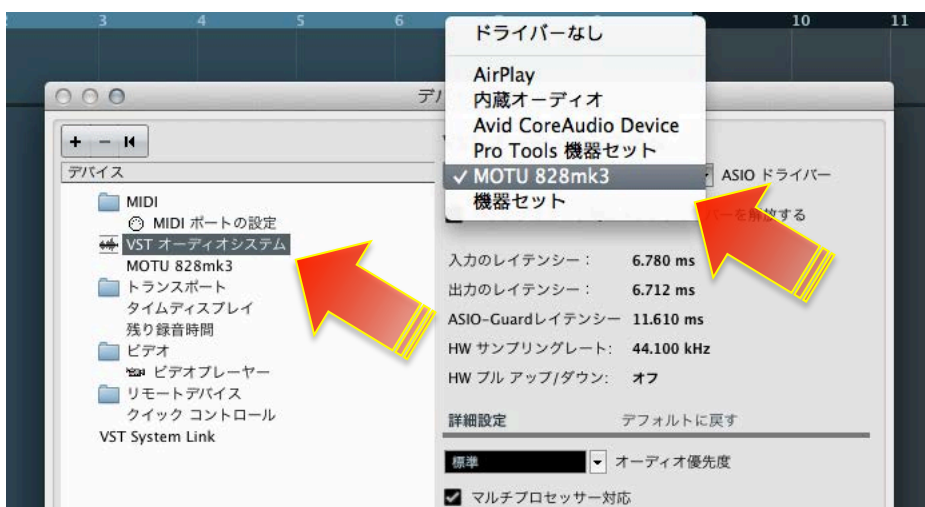
オーディオドライバの設定

デバイスの設定

デバイス > デバイス設定...

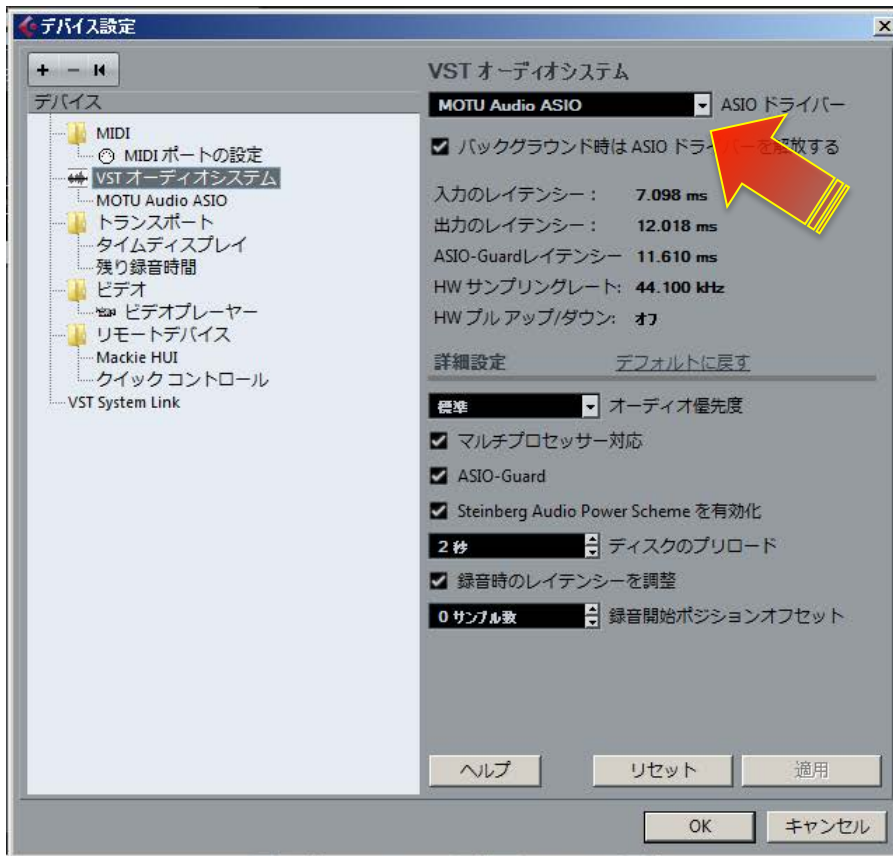


Mac 環境の場合、デバイス設定画面上の VST オーディオシステムの ASIO ドライバーメニューリストから、MOTU オーディオインターフェイス (モデル名) を選択します。



MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

Windows 環境の場合、デバイス 設定画面上の VST オーディオシステムの ASIO ドライバー メニューリストから、MOTU Audio ASIO を選択します。

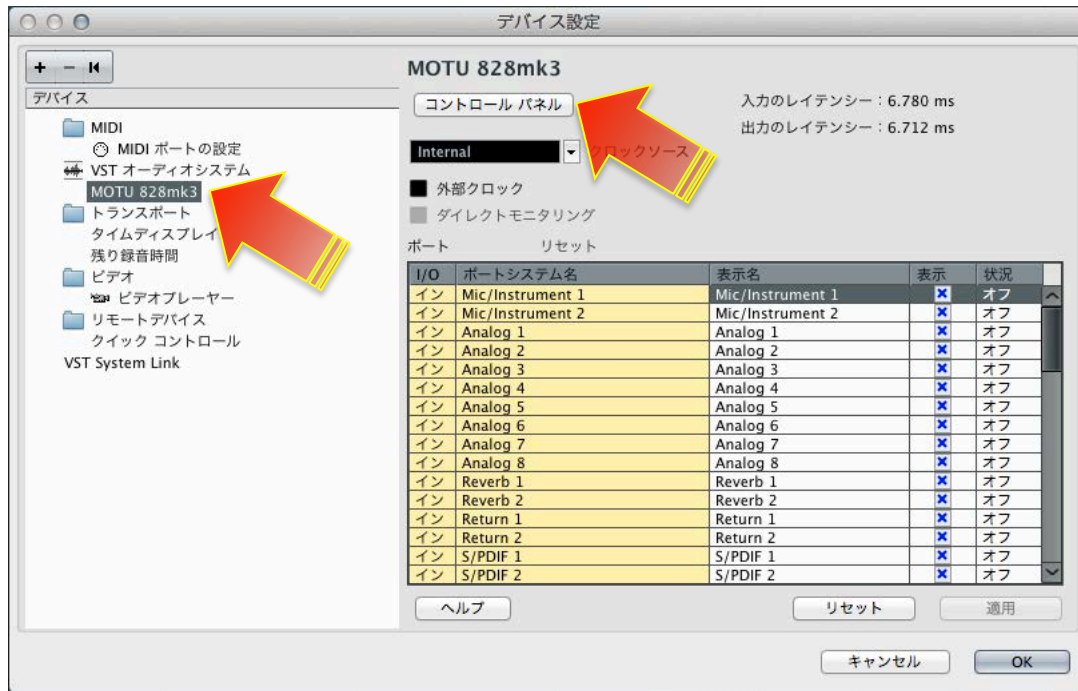


CueMix FX ソフトウェアの画面を同時に表示して操作をする場合、バックグラウンド時は ASIO ドライバーを解放する にチェックをいれます。

MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

バッファサイズの設定

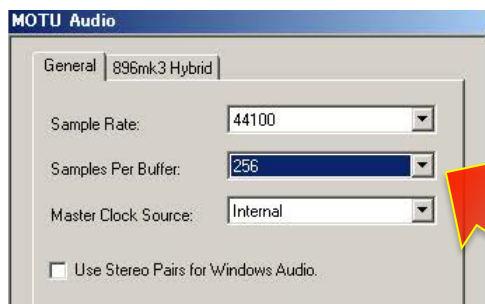
VST オーディオシステム下のMOTU オーディオインターフェイス (モデル名/Mac, MOTU ASIO/Win) の項目でおこないます。



画面内のコントロールパネルボタンを押して、ASIO バッファサイズの設定画面の Buffer Size の項目でおこないます。



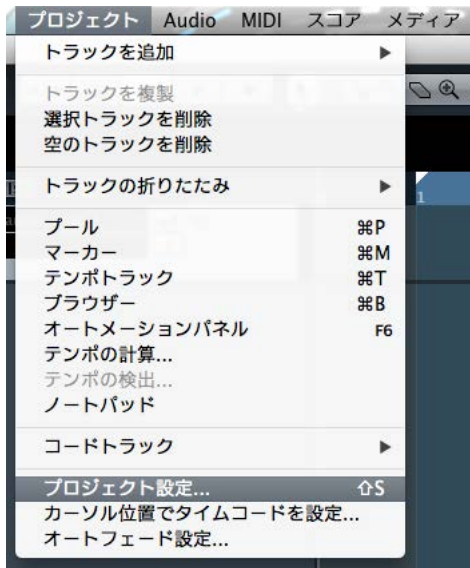
*Windows 環境では Samples Per Buffer の項目で設定をします。



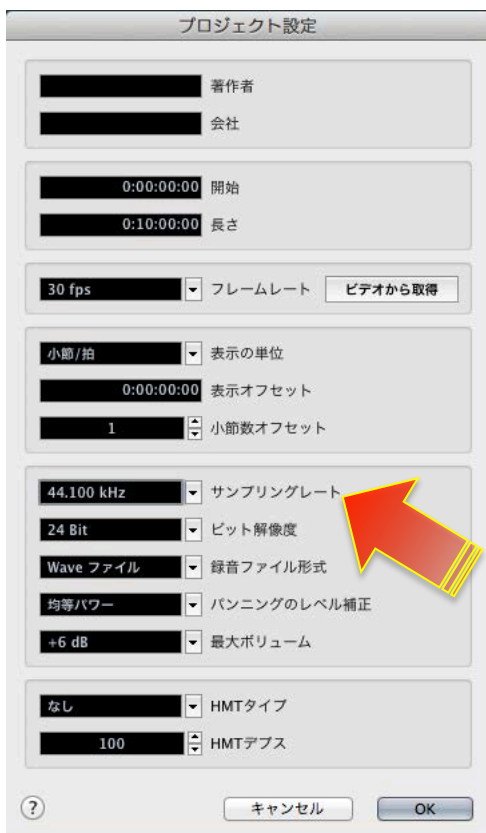
サンプリングレート設定

Cubase / Nuendo では、サンプリングレートの設定は、プロジェクトの設定でおこないます。

プロジェクト > プロジェクト設定...



プロジェクト設定画面のサンプリングレートの項目で設定します。

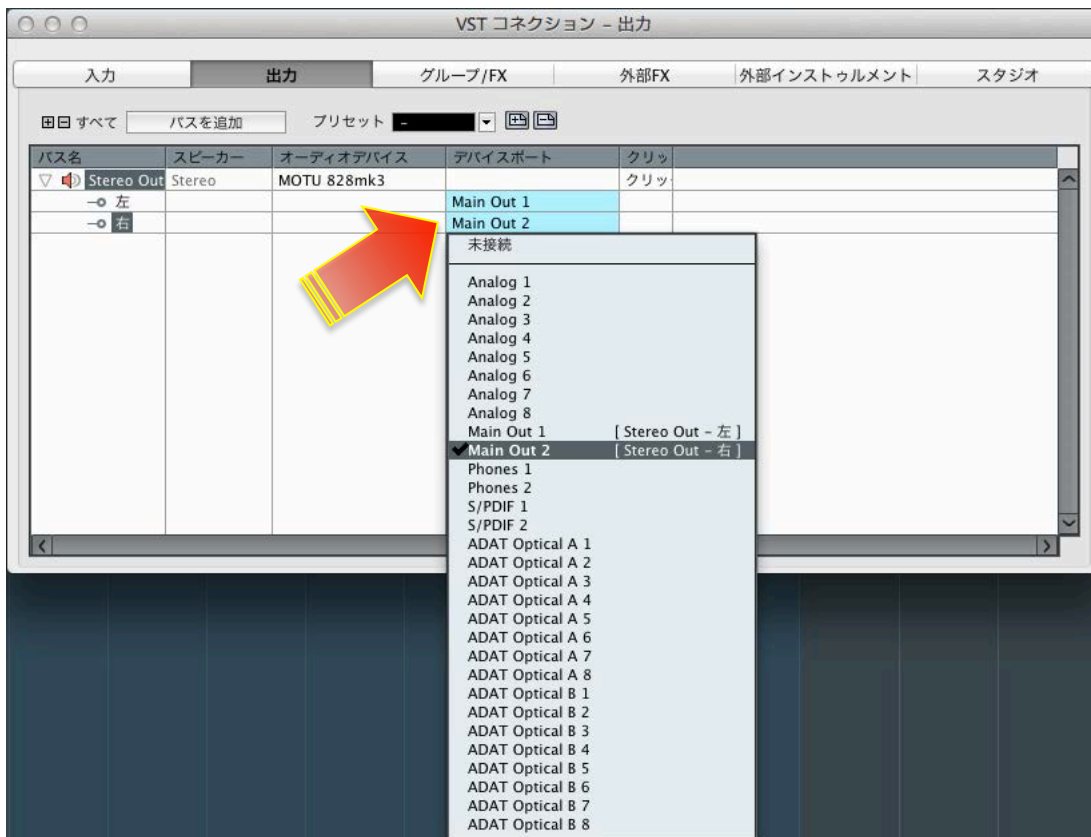


デフォルトの出力設定

設定 > VST コネクション



VST コネクションの出力画面のアウトプットの項目で、デフォルトの出力を設定します。



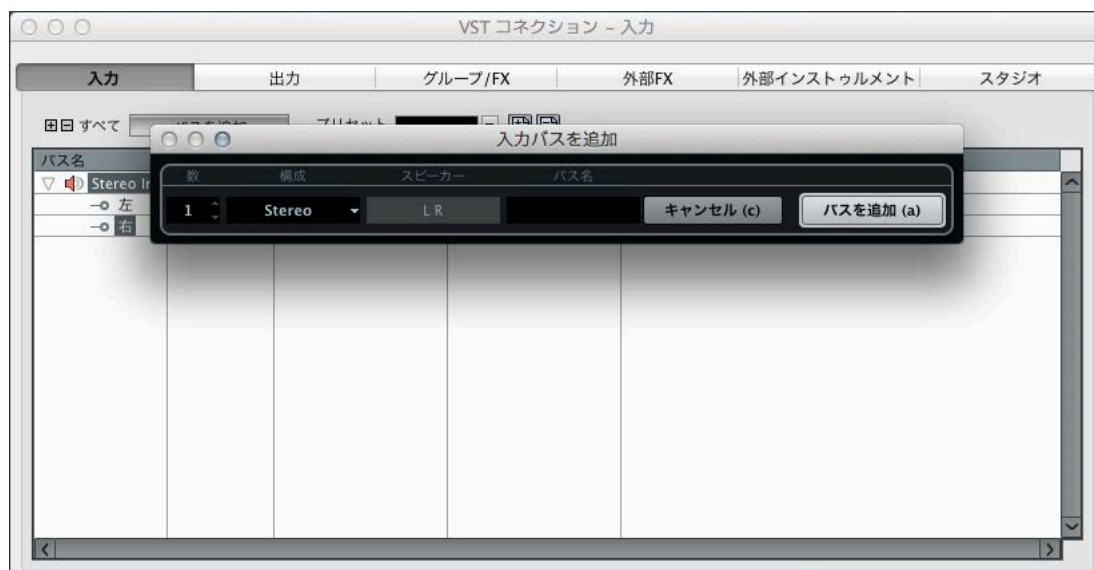
入出力の表記と設定について

Cubase / Nuendo では、オーディオバスの設定を予め設定しておく必要があります。

設定 > VST コネクション

入力と出力の項目で、設定をおこないます。

必要な入出力バスを追加し、メニューから該当する入出力を設定します。



通常、Cubase のトラック上では、入出力はバス名で表示されますので、必要に応じてバス名を変更しておくことで、より快適に

MOTU オーディオインターフェイスの入出力ポートにアクセスできます。



トラック入出力設定

Cubase / Nuendo のプロジェクト上のオーディオ、AUX またはソフトウェア音源トラックの入出力の項目で、設定をすることができます。



*通常、表記はすべてバス名となります。

ダイレクトモニタリング設定

Cubase / Nuendo のトラック上のモニタリングボタン（スピーカーアイコン）をオフにします。



CueMix の設定に関しましては、このガイドのダイレクトモニターの項目に記載しています。

Apple GarageBand

*このガイドでは GarageBand 09 を例に解説します。

オーディオドライバの設定

デバイスの設定

GarageBand > 環境設定…



環境設定 画面上のオーディオ/MIDIのオーディオ出力とオーディオ入力のメニューリストから、MOTUオーディオインターフェイス（モデル名）を選択します。



MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

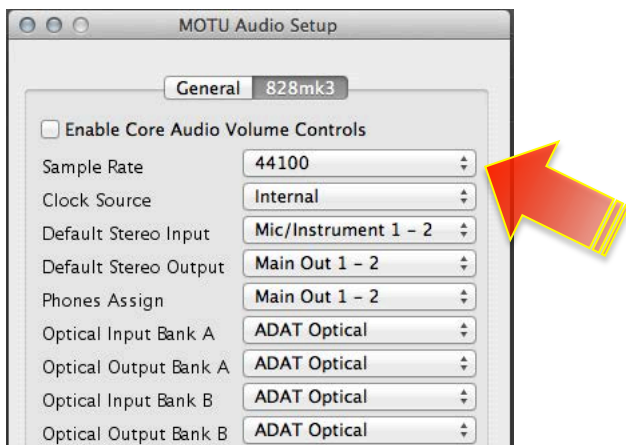
バッファサイズの設定

次の用途に最適化の項目でおこないます。



サンプリングレート設定

Mac OS X のオーディオ MIDI 設定、または MOTU Audio Setup でおこないます。



MOTU Audio Setup は Macintosh HD > アプリケーション フォルダ内にインストールされています。(通常、MOTU オーディオインターフェイスを接続すると自動で起動します。)

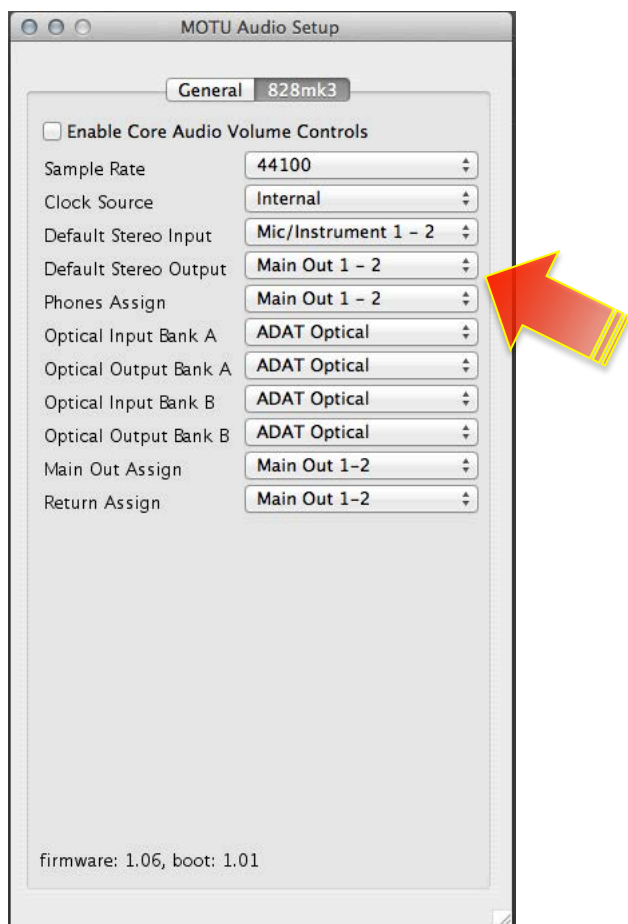
Audio MIDI 設定は、Macintosh HD > アプリケーション > ユーティリティ フォルダ内にシステム標準でインストールされています。

入出力の表記について

GarageBand では、入力は純粋にモノ 1（オーディオインターフェイスのモデル名）、モノ 2（モデル名）、ステレオ 1/2、ステレオ 3/4 … と表示します。

出力の設定は、Mac OS X のオーディオ MIDI 設定または MOTU Audio Console で設定します。

Default Stereo Output の項目で設定したポートが GarageBand でのオーディオ出力となります。



多くの MOTU オーディオインターフェイスでは、メイン出力がアナログ出力の後に設定されています。例えば、アナログ出力が 8 つ装備されている 828mk3 の場合、メイン出力は 9-10 となっています。ただし、この関係はご利用環境によって異なるケースがあるため、次の方法で確認をします。

MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

CueMix FX ソフトウェアを起動し、画面右側の METERS タブをクリックして、すべての入出力のレベルメーターを表示します。



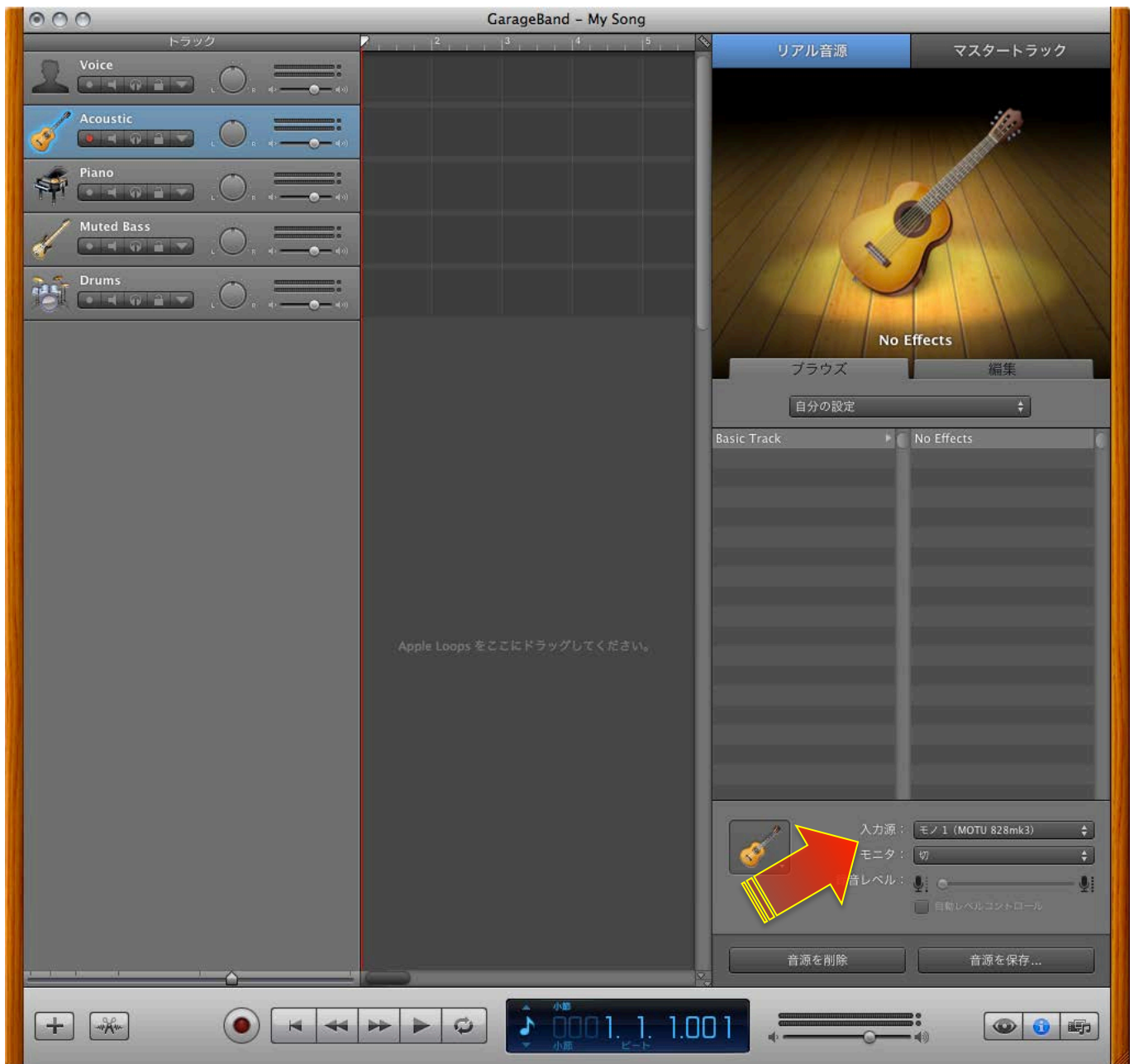
GarageBandのデモンズを開き、再生をして出力の信号レベルをCueMix FXのレベルメーターで確認します。MAINのメーターが振れた箇所が、メイン出力のGarageBand上での出力チャンネルになります。

入力に関しまして、一部のモデルでは、マイク/楽器入力とアナログライン入力が別に用意されています。例えば、828mk3では、最初の2つの入力がMIC/楽器入力、アナログライン入力1~8はLive上では3~10となり、その後デジタル入力などが続きます。Track 16では最初の2つがマイク入力、3/4が楽器入力、アナログライン入力は5/6となります。

GarageBandのオーディオトラックのモニター（スピーカーアイコン）ボタンを有効にして、実際に信号の入力とGarageBand上のトラックの入力設定を切替えながら、GarageBandのトラックのレベルメーターで確認をします。

トラック入力設定

オーディオトラックのトラック情報（リアル音源）のブラウザ表示下の入力源の項目で、リストから選択します。



ダイレクトモニタリング設定

オーディオトラックのトラック情報（リアル音源）のブラウザ表示下の入力源のモニタの項目を切に設定します。



CueMix の設定に関しましては、このガイドのダイレクトモニターの項目に記載しています。

Cakewalk Sonar

*このガイドでは Sonar X1 を例に解説します。

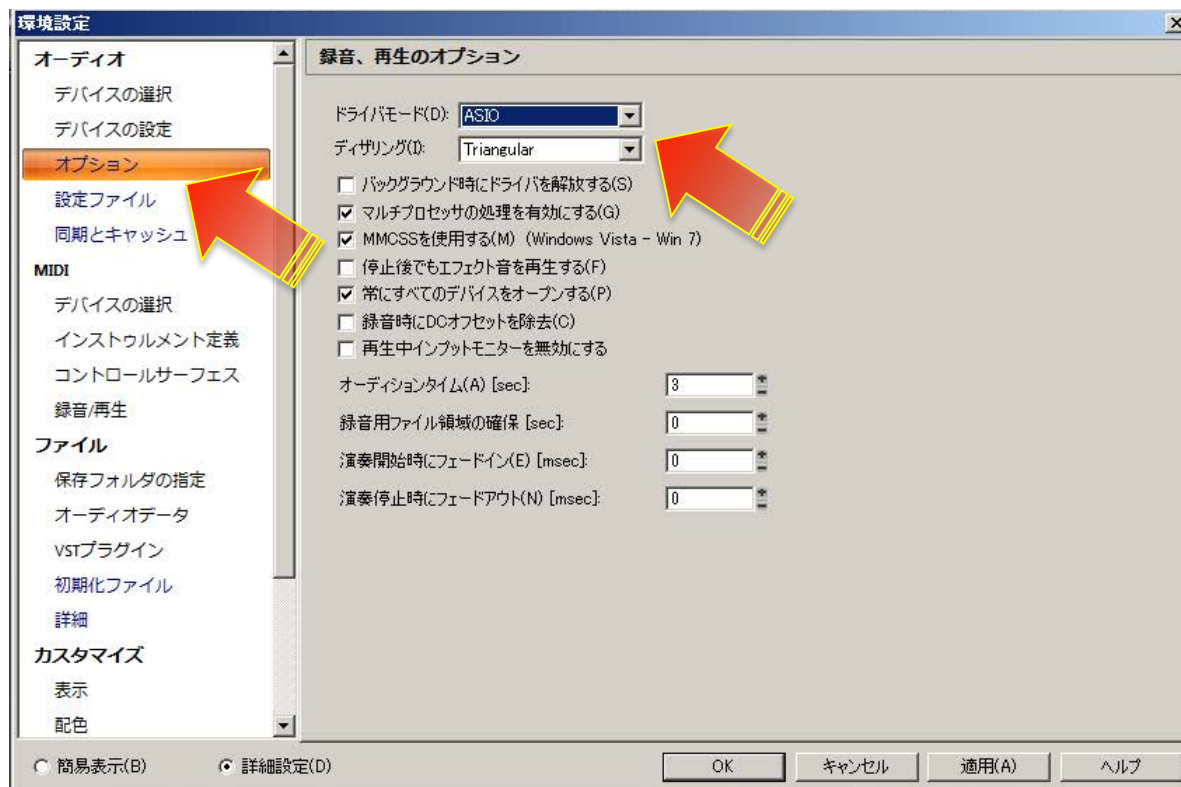
オーディオドライバの設定

デバイスの設定

編集 > 環境設定…

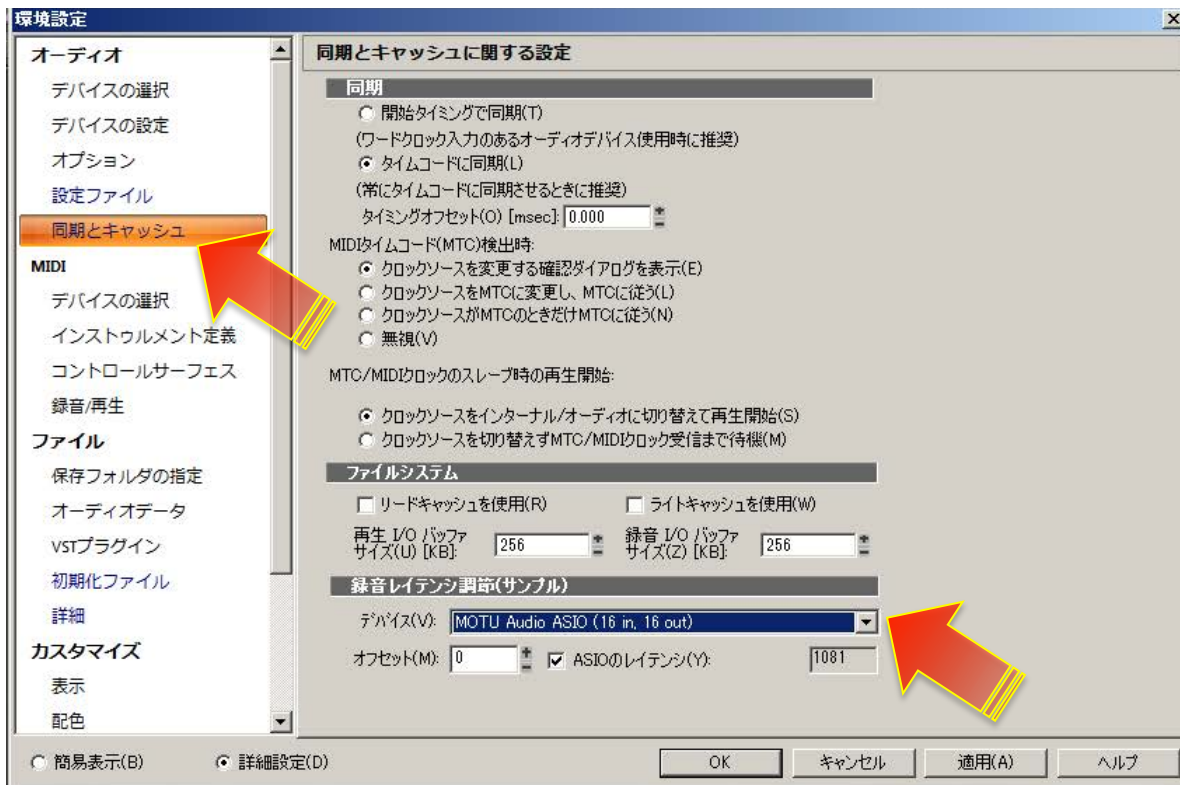


環境設定 画面上のオーディオオプションの項目で、ドライバーモードで、ASIO を選択します。

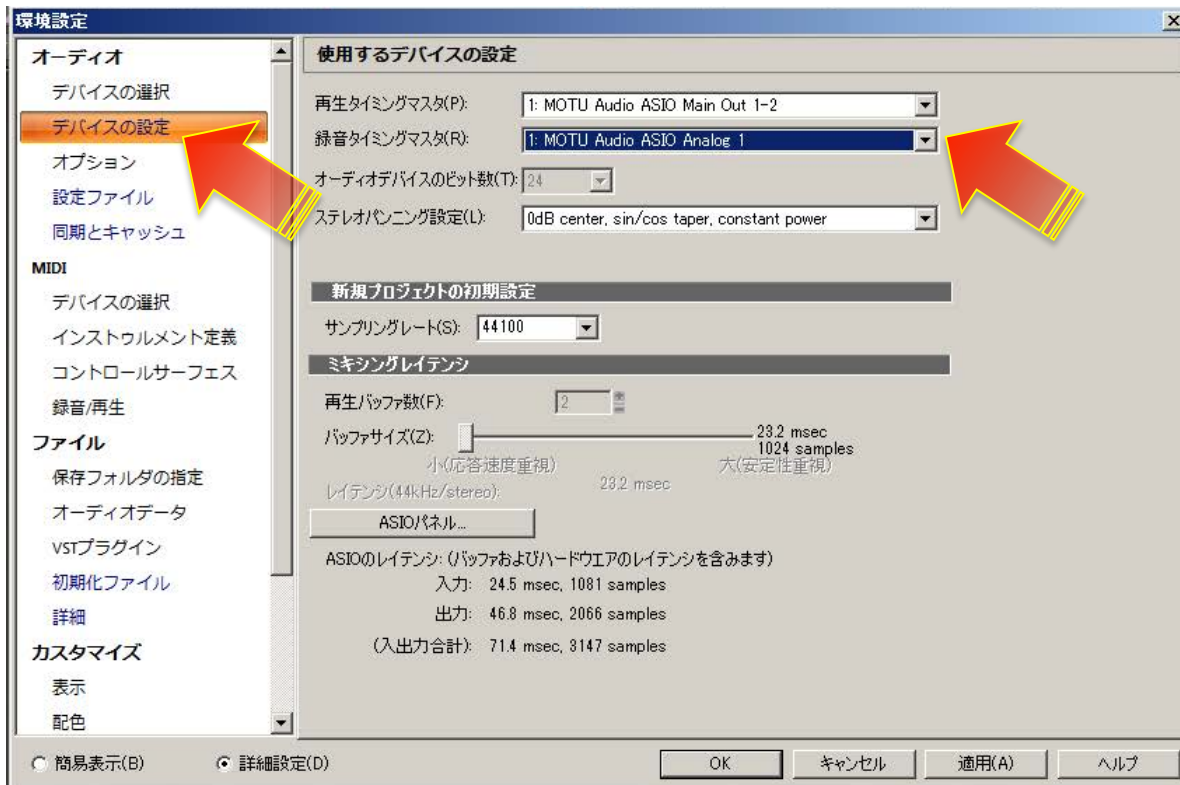


MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

次に同期とキャッシュの項目で、デバイスから MOTU Audio ASIO を選択します。



必要に応じて、デバイス設定の項目で、録音と再生マスターとなるポートを設定します。



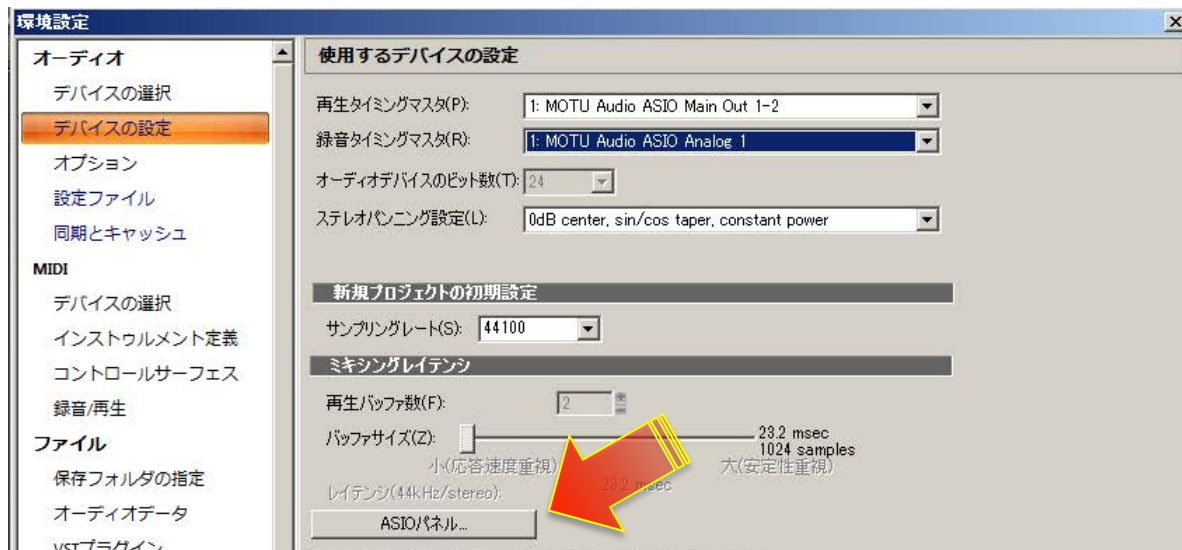
MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

また、デバイス選択の箇所、必要なオーディオ入出力ポートを有効または無効にします。

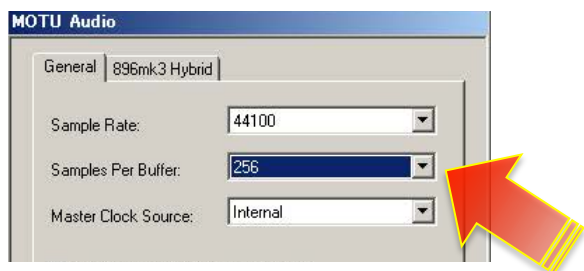


バッファサイズの設定

デバイス項目の画面内の ASIO パネルボタンを押して、MOTU Audio Console の画面の Buffer Size の項目でおこないます。



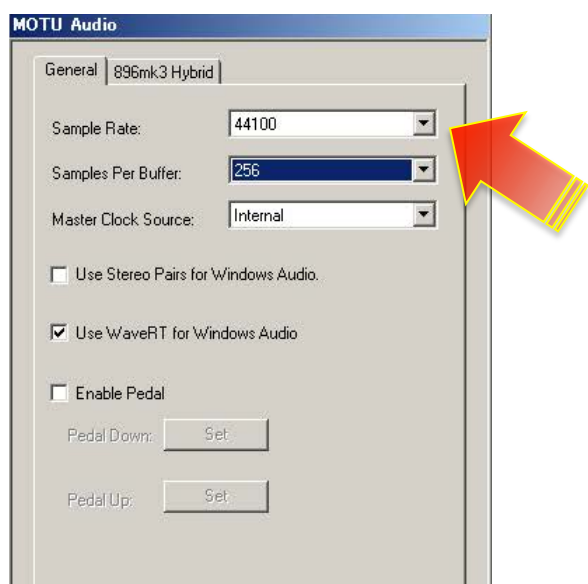
Samples Per Buffer の項目で設定をします。



MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

サンプリングレート設定

Mac OS X のオーディオ MIDI 設定、または MOTU Audio Setup でおこないます。



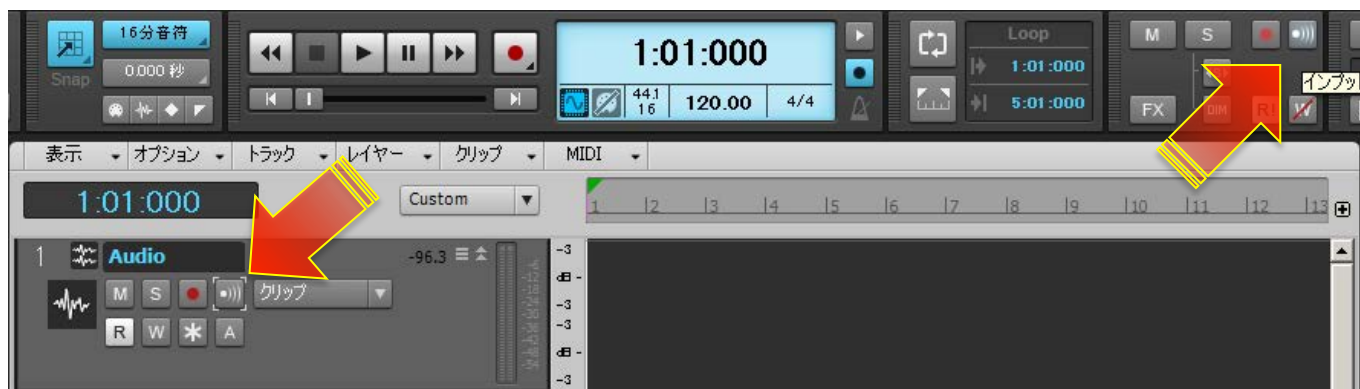
トラック入出力設定

Sonar のプロジェクト上のオーディオ、AUX またはソフトウェアシンセサイザートラックの入出力の項目で、設定をすることができます。



ダイレクトモニタリング設定

Sonar のトラック上のモニタリングボタン（スピーカーアイコン）をオフにします。また、画面上部のインプットモニターボタン（スピーカーアイコン）をオフにします。



CueMix の設定に関しましては、このガイドのダイレクトモニターの項目に記載しています。

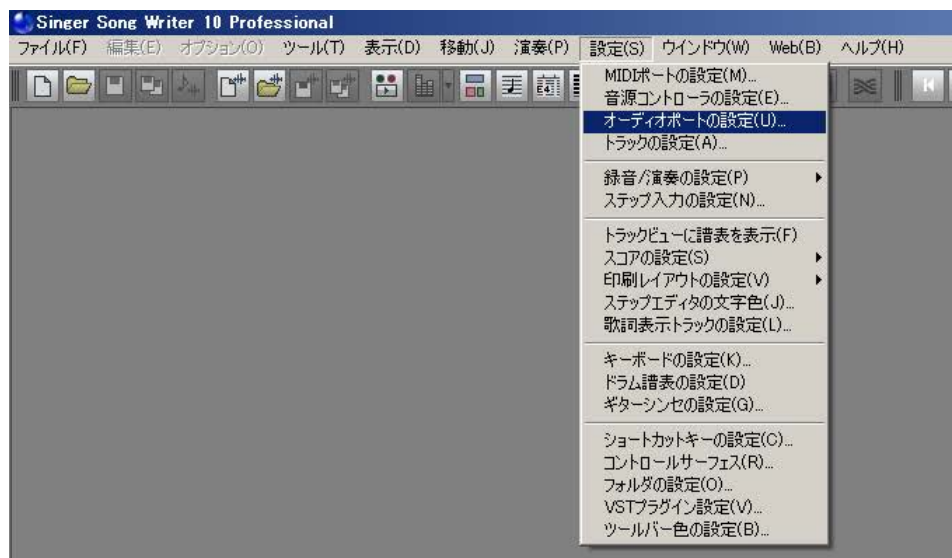
Internet Singer Song Writer

*このガイドでは Singer Song Writer 10 Professional を例に解説します。

オーディオドライバの設定

デバイスの設定

設定 > オーディオポートの設定…



画面上のドライバの項目で、ASIO ドライバを選択し、メニューから MOTU Audio ASIO を選択します。

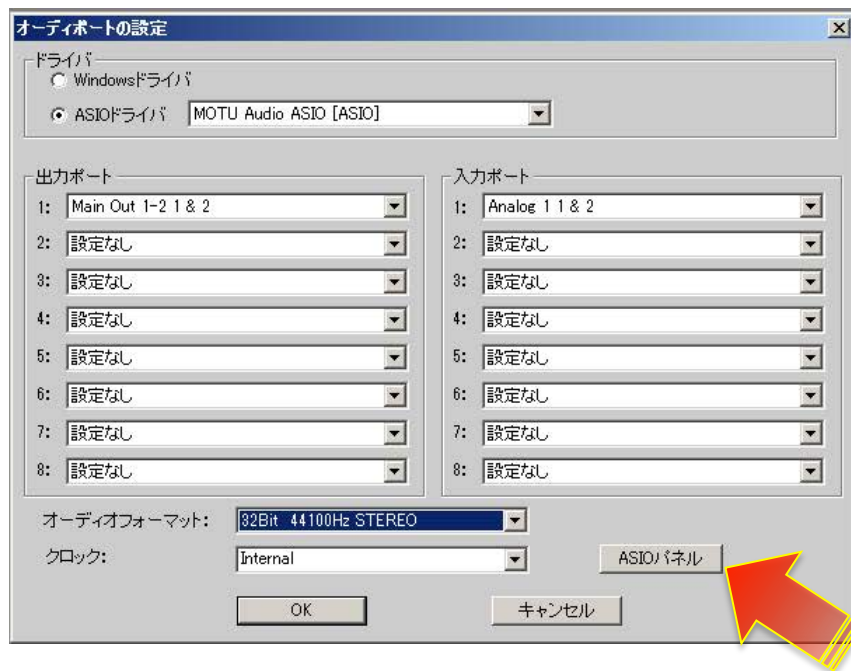


必要に応じて、出力ポートと入力ポートを有効にします。Singer Song Writer では最大 8 ステレオの入出力を扱えます。

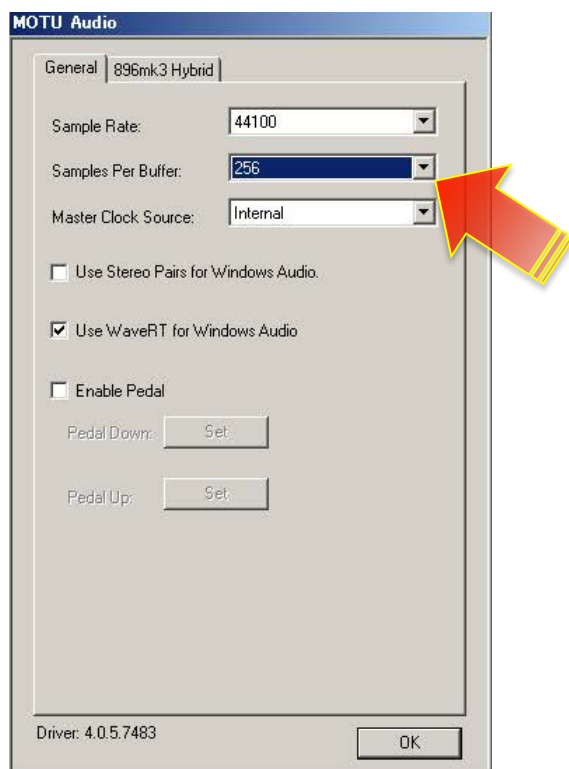
MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

バッファサイズの設定

デバイス項目の画面内の ASIO パネルボタンを押して、MOTU Audio Console の画面の Buffer Size の項目でおこないます。



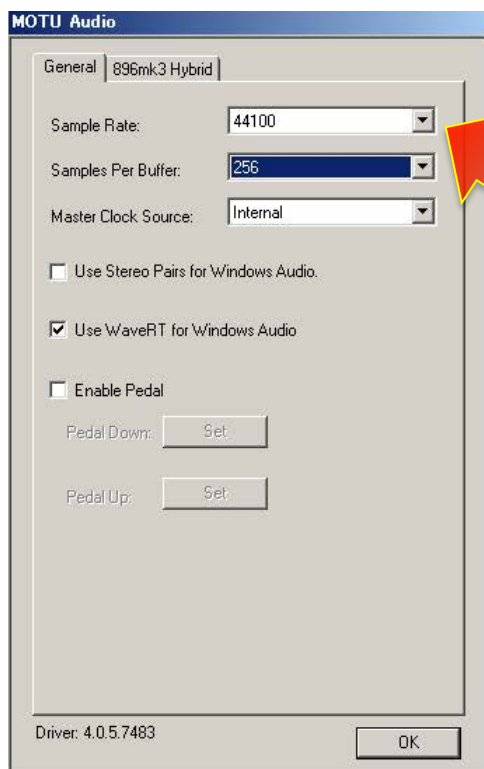
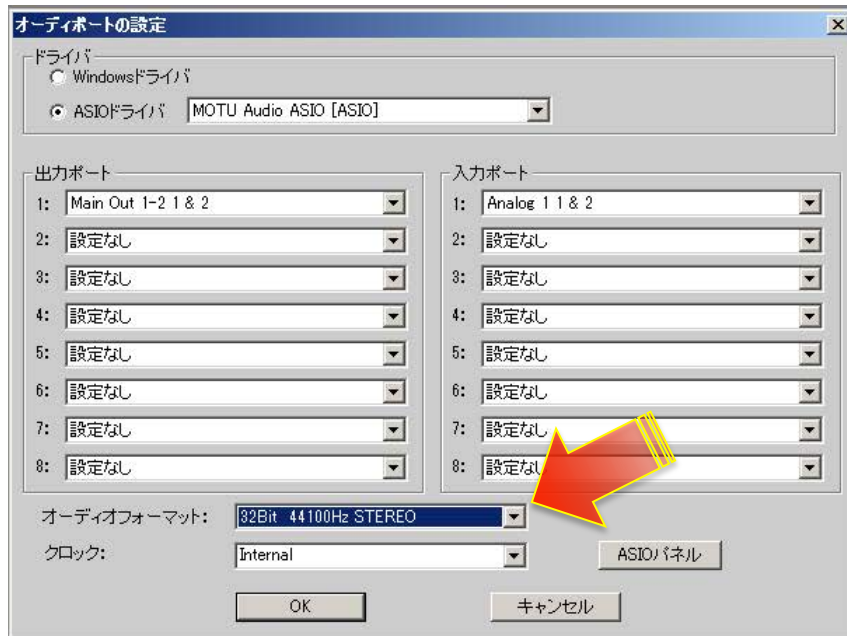
Samples Per Buffer の項目で設定をします。



MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

サンプリングレート設定

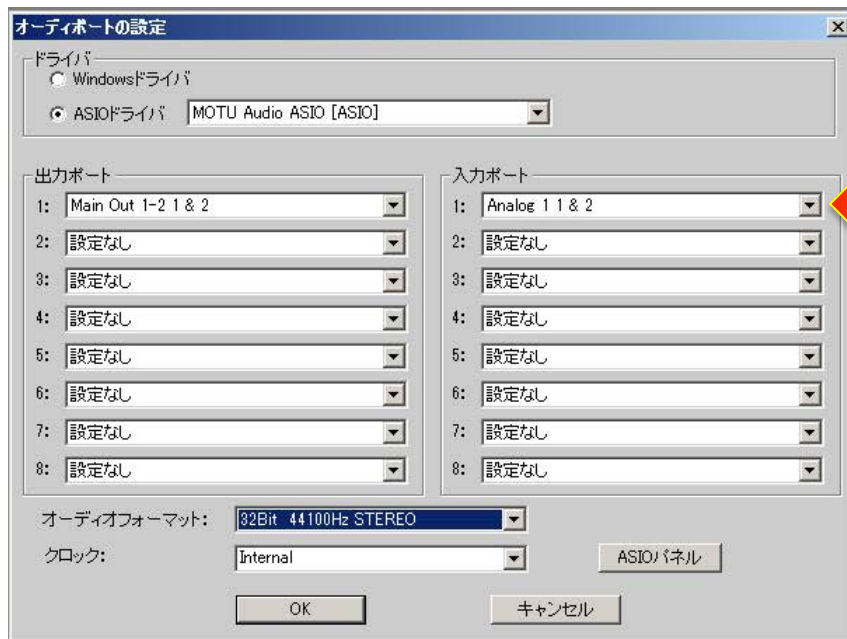
オーディオポートの設定画面内、オーディオフォーマットの項目のメニューまたは、MOTU Audio Consoleの画面の Sample Rateの項目でおこないます。



入出力の表記について

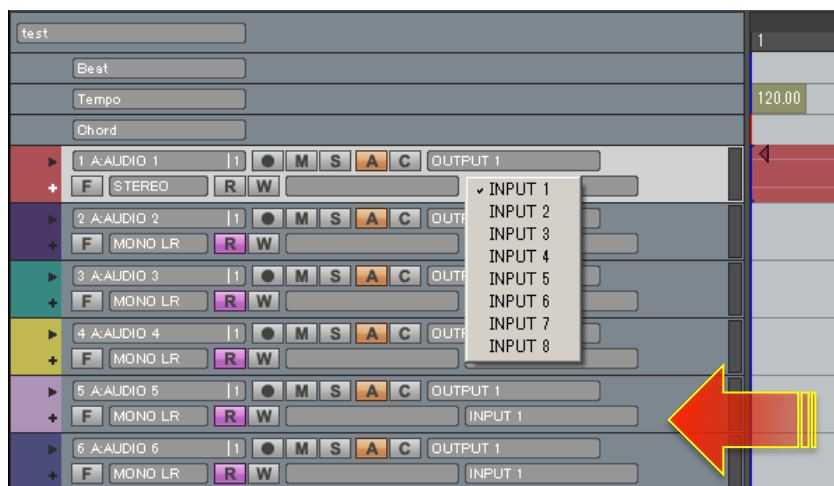
Singer Song Writer のトラックの入出力の表記は、Input 1、Input 2... Output 1、Output 2...と表示します。

これらの入出力が実際に MOTU オーディオインターフェイスのどの入力または出力ポートに相当するかは、オーディオポートの設定の出力ポートおよび入力ポートの項目で設定と確認ができます。



トラック入出力設定

Singer Song Writer のプロジェクト上のオーディオ、AUX またはソフトウェア音源トラックの入出力 (INPUT と OUTPUT) の項目で、設定をすることができます。



ダイレクトモニタリング設定

Singer Song Writer では、基本ハードウェアのダイレクトモニタリング機能を利用するように設計されています。

従いまして、モニタースイッチや設定はございませんので、通常、CueMix 側の設定のみとなります。

CueMix の設定に関しましては、このガイドのダイレクトモニターの項目に記載しています。

Singer Song Writer 上でモニター設定をされる場合は、Singer Song Writer のマニュアルもしくはヘルプをご参照ください。

Presonus Studio One

*このガイドでは Studio One 2 (Mac 版) を例に解説します。

オーディオドライバの設定

デバイスの設定

Studio One > 環境設定…



環境設定のオーディオ設定画面のオーディオデバイスの項目から MOTU オーディオインターフェイス (のモデル名) を選択します。Windows 環境では MOTU Audio ASIO を選択します。



MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

バッファサイズの設定

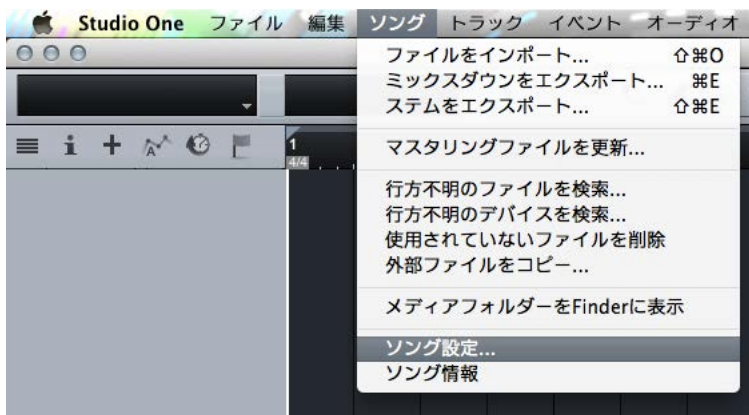
デバイスブロックサイズの項目でおこないます。



サンプリングレート設定

Studio One のサンプルレート設定は、ソング設定画面でおこないます。

ソング > ソング設定…



一般画面のサンプルレートの項目で設定をします。

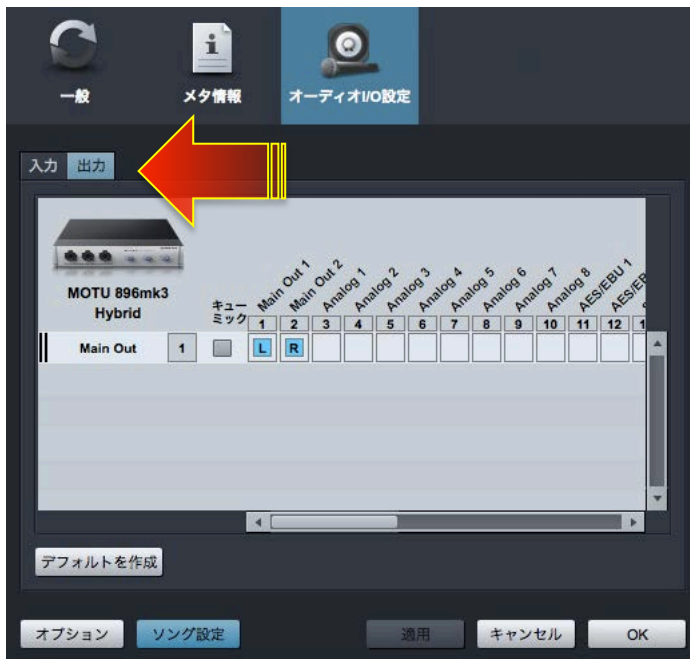


入出力の表記と設定について

ソング > ソング設定…

入力と出力の項目で、設定をおこないます。

必要な入出力バスを追加し、メニューから該当する入出力を設定します。



Studio One では、入出力は純粋に Input 1、Input 2、Output 1-2、Output 3-4… と表示します。

多くの MOTU オーディオインターフェイスでは、メイン出力がアナログ出力の後に設定されています。例えば、アナログ出力が

8つ装備されている 828mk3 の場合、メイン出力は 9-10 となっています。ただし、この関係はご利用環境によって異なるケー

スがあるため、次の方法で確認をします。

MOTU オーディオインターフェイス アプリケーション別設定ガイド -MK3 世代編-

CueMix FX ソフトウェアを起動し、画面右側の METERS タブをクリックして、すべての入出力のレベルメーターを表示します。



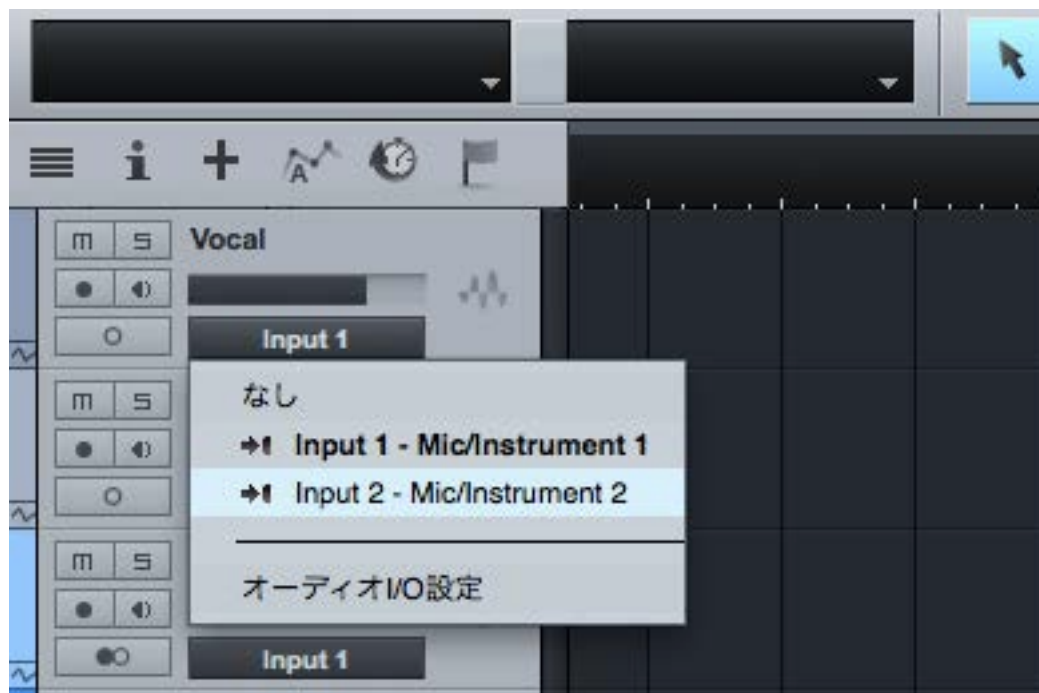
Studio One にオーディオトラックを1つ追加して、オーディオファイルを用意して、CueMix FX のレベルメーターで確認しながら、オーディオ再生をしてトラックの出力設定を変えていきます。MAIN のメーターが振れた箇所が、メイン出力の出力チャンネルになります。

入力に関しまして、一部のモデルでは、マイク/楽器入力とアナログライン入力が別に用意されています。例えば、828mk3 では、最初の2つの入力がMIC/楽器入力で、アナログライン入力1~8はLive上では3~10となり、その後デジタル入力などが続きます。Track 16では最初の2つがマイク入力、3と4が楽器入力、アナログライン入力は5と6となります。

トラック入出力設定

Studio One のコンソール画面の各トラックの入出力の項目で、設定をすることができます。

トラック入力は、シーケンス画面上のオーディオトラック上で設定できます。



ダイレクトモニタリング設定

Studio One のトラック上のモニタリングボタン（スピーカーアイコン）をオフにします。



CueMix の設定に関しましては、このガイドのダイレクトモニターの項目に記載しています。