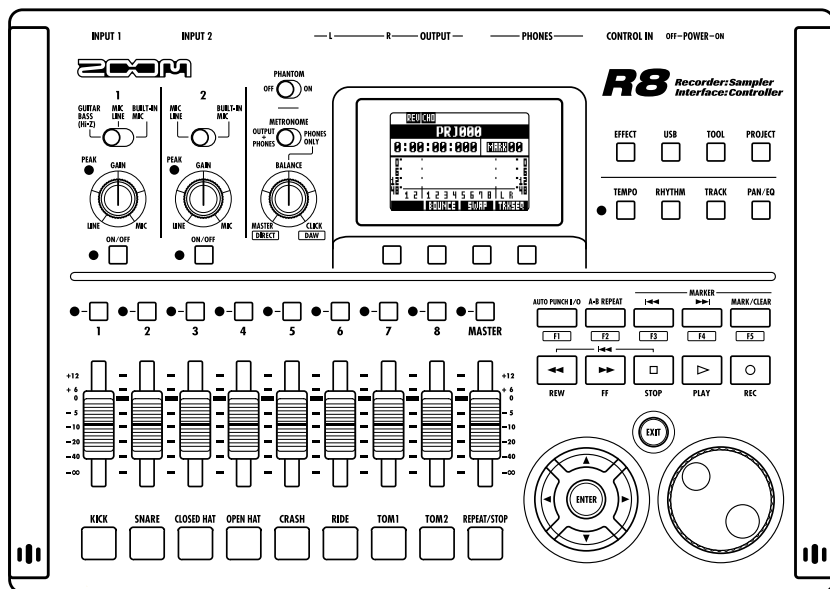


R8 Recorder: Sampler Interface: Controller



オーディオインターフェースマニュアル

ZOOM®

© 2023 ZOOM CORPORATION

本マニュアルの一部または全部を無断で複製／転載することを禁じます。

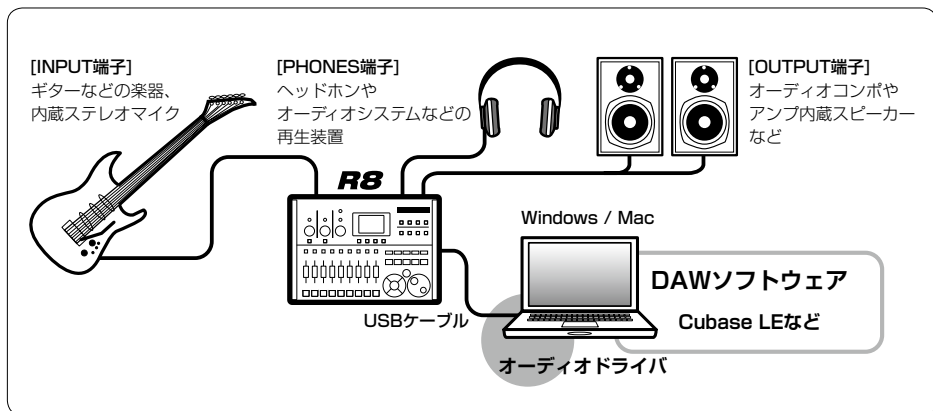
目次

目次	1
オーディオインターフェースとコントロールサーフェース	2
商標について	4
オーディオインターフェースモードの接続と解除	5
初めてR8をコンピューターに接続する場合	5
R8の設定と接続	5
接続解除	6
コントロールサーフェース機能を使う	7
コントロールサーフェースについて	7
コントロールサーフェースの設定	7
トランスポートセクション	8
フェーダーセクションの操作	9
バンクについて	9
フェーダーセクションを操作する	9
R8のレベルメーター(オーディオインターフェース時)	10
ファンクションキーを設定する	11
新規プロジェクトを作成する	11
コントロールサーフェース機能早見表	12
オーディオインターフェースモードのミキサー	13
VOLUME, REVERB SEND, PAN	13
STEREO LINK	13
[BALANCE]	13
チューナー	14
クロマチックチューナー	14
オーディオインターフェースモードのエフェクト	15
インサートエフェクト	15
センドリターンエフェクト	15
パッチの初期化	16
パッチ操作	16
パッチの初期化/工場出荷状態	16

オーディオインターフェイスとコントロールサーフェース

コンピューターに接続し、DAWソフトウェアなどと連携させる、**RS**のオーディオインターフェイス/コントロールサーフェースの機能と設定方法を説明します。

オーディオインターフェイス/コントロールサーフェースの機能



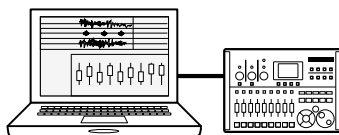
■オーディオインターフェイス

RSはUSB2.0 Hi-Speed オーディオインターフェイスとして利用できます。最高24bit/96kHz入出力、2イン/2アウトに対応し、エフェクトを使うこともできます(ただしサンプリングレートが44.1kHzのときのみ)。USBバスパワーで動作します。



■コントロールサーフェース機能

コンピューター上のDAWソフトウェアをUSB経由で操作するコントロールサーフェース機能を搭載。DAWソフトウェアの再生/録音/停止といったトランスポート操作や、フェーダー操作をフィジカルに行えるようになります。また、F1~F5のファンクションキーには、DAWソフトウェアの様々な機能を割り当てることができます(割り当てられる機能はDAWごとに異なります)。



■ギター・マイク・ラインなど多種の入力ソースに対応

ハイインピーダンス対応の入力端子およびファンタム電源(24V、48V)を装備した、XLR/標準フォーン兼用入力端子を2基搭載。

ギター/ベースなどのハイインピーダンスの楽器から、ダイナミックマイクやコンデンサマイク、さらにシンセサイザーなどのラインレベル機器まで、あらゆるソースに対応できます。

また、アコースティックギターやボーカルの録音に便利な高性能コンデンサマイクも内蔵されています。

■多彩なエフェクト機能

内蔵エフェクトとして、特定の信号経路に挿入する“インサートエフェクト”と、ミキサーのセンドリターン経路で利用する“センドリターンエフェクト”の2種類を搭載。録音時の“かけ録り”はもちろん、モニター信号にのみエフェクトをかけることも可能です。

ボーカル録音の際には、歌いやすくするために、モニター信号にのみリバーブをかけることができます。

■充実の内蔵ミキサー

RSの内蔵ミキサーを使って、モニター用のミックスを作ることができます。ギターとボーカルの同時録音の際に、音量バランス、定位、リバーブの効き具合を調整することが可能です。

また、内蔵ミキサーとPCからの返りの音のバランスを調整することも可能です。

■多機能チューナー

標準的なクロマチックチューニングはもちろん、7弦ギターや5弦ベースのチューニングや変則チューニングにも対応するチューナー機能を搭載しています。

商標について

- ◎ ロゴ、SDHCロゴは商標です。
- ◎ Windows® Windows 7® はMicrosoft® 社の米国における登録商標です。
- ◎ Macintosh®, Mac OS® は、Apple Inc. の商標です。
- ◎ Steinberg並びにCubaseはSteinberg Media Technologies GmbH社の登録商標です。
- ◎ Intel® Pentium® は、Intel® Corporation社の商標です。
- ◎ Mackie ControllはLOUD Technologies社の登録商標です。
- ◎ 文中のその他の製品名、登録商標、会社名は、それぞれの会社に帰属します。

製品の仕様は、改良のため予告なく変更することがあります。

オーディオインターフェースモードの接続と解除

オーディオインターフェースモード時の、コンピューターとの接続と解除について説明します。詳細は付属のCubase LEスタートアップガイドを参照してください。

初めて**R8**をコンピューターに接続する場合

- 1 DAWソフトウェアCubase LEをコンピューターにインストールする
- 2 コンピューターにZOOM R8 オーディオドライバをインストールする
(Macintoshの場合は必要ありません)

 参照：「Cubase LEスタートアップガイド」

- 3 **R8**をコンピューターに接続する

R8の設定と接続

- 4 DAWソフトウェアを設定する

デバイス設定

 参照：「Cubase LEスタートアップガイド」

コントロールサーフェースの設定 P.7

Mackie Control

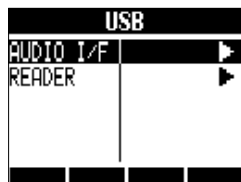
R8の設定と接続

- 1 **R8**とコンピューターをUSBケーブルで接続する。

- 2 USB 押す



- 3 AUDIO I/Fを選ぶ



メニュー移動



 押す

- 4 EXECUTE を選ぶ



メニュー移動



 押す

NOTE

[ZOOM R8 オーディオドライバ]は、**R8**をDAWソフトウェア(“Cubase LE”など)のオーディオインターフェースとして使用するために必要なソフトウェアです。(Macintoshの場合は必要ありません)

●最新の**R8**用オーディオドライバは、株式会社ズームのホームページ(<http://www.zoom.co.jp>)からダウンロードしてください。

接続解除

1 **EXIT** の下の or **USB** 押す

2 **YES** を選ぶ



メニュー移動



ENTER 押す

NOTE

[Continue]で引き継げるデータ

- ・INSERT EFFECTの設定
- ・SEND RETURN EFFECTの設定
- ・ミキサーの設定
- ・TUNERの設定

[Reset]

各項目の初期設定値

- ・オーディオインターフェース/コントロールサーフェース機能は、USBケーブルから供給されるバスパワー電源で使用できます。
- ・**RB**本体のシステムソフトウェアは、常に最新の状態にしておくことをお勧めします。

コントロールサーフェス機能を使う

R8をUSBで接続し、オーディオインターフェースとして動作しているときに、**R8**のキーやフェーダーを使って、Cubase LEのトランスポート操作やミックス操作をリモートコントロールできます。

コントロールサーフェスについて

コントロールサーフェスモードでは、**R8**のパネル上のキーやノブに、Cubase LEの特定の機能が割り当てられます。

トランスポートセクション

P.8

バンクについて

P.9


フェーダーセクションを操作する

P.9

HINT

キーの割り当て

R8のキーやノブに割り当てられる機能の一覧や、ファンクション／トランスポートセクションのその他のキーが対応するCubase LEの機能については、本紙の“コントロールサーフェスモードの機能早見表”を参照してください。

 参照：コントロールサーフェス機能早見表

P.12

コントロールサーフェスの設定

5ページの「**R8**の設定と接続」参照

その後、

5 Cubase LEを起動する

6 Cubase LEの
“デバイス”メニューから、
“デバイス設定”を選ぶ

7 デバイス設定ウインドウの
左上にある[+][-][<]ボタンの
[+]をクリックして
“Mackie Control”を選択する

8 MIDI入出力を設定する

MIDI入力：ZOOM R8

MIDI出力：ZOOM R8

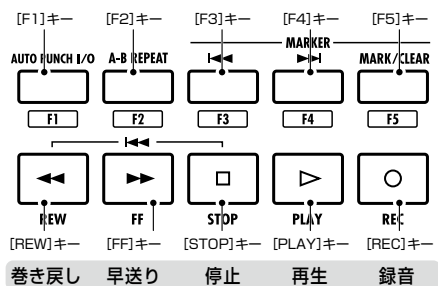
HINT

メニュー等の表記は、Cubase LE のバージョンによって異なる場合があります。

お使いのCubase LEのマニュアルを参照してください。

トランスポートセクション

コントロールサーフェースの設定をすると、**RB**のトランスポートセクションのキーは、Cubase LEの各機能に対応します。



HINT

オーディオインターフェースとして動作しているとき、CONTROL IN端子にフットスイッチを接続すると、再生/停止、エフェクトパッチの変更などを足元で操作することができます。

参照：オペレーションマニュアル
フットスイッチを使う

P.112

フェーダーセクションの操作

フェーダーセクションのフェーダー/ステータスキーを使って、Cubase LEの対応するトラックのボリューム、ミュート/録音待機/ソロのオン/オフ切り替えが行えます。

バンクについて

コントロールサーフェスを設定すると、**RS**のフェーダーセクションのフェーダー/ステータスキーを使って、Cubase LEの主要なパラメーターを操作することができます。

フェーダー/ステータスキーを使って操作するトラックの組み合わせを“バンク”と呼びます。

RSでは、1つのバンクで連続した8トラックを操作できます。

例えば、フェーダー1がCubase LEのトラック1に割り当てられている場合、次の表のようにトラック1～8が操作対象となります。

ステータスキー/ フェーダー	1	2	3	4	5	6	7	8
トラック	Tr.1	Tr.2	Tr.3	Tr.4	Tr.5	Tr.6	Tr.7	Tr.8

表のようにトラック1～8が割り当てられているときに、**BANK <** の下の を1回押すと、割り当てが次の表のように変化します。

操作子	1	2	3	4	5	6	7	8
トラック	Tr.9	Tr.10	Tr.11	Tr.12	Tr.13	Tr.14	Tr.15	Tr.16

BANK < の下の

[< BANK] キー

フェーダーセクションに割り当てられているトラック(チャンネル)を、1バンク前に移動します。

BANK > の下の

[BANK >] キー

フェーダーセクションに割り当てられているトラック(チャンネル)を、1バンク後に移動します。

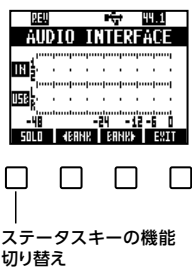
フェーダーセクションを操作する

1 Cubase LEの操作したいトラック(チャンネル)をフェーダーセクションに割り当てる

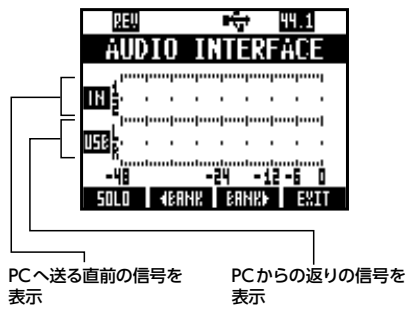
2 フェーダーを使って、対応するトラックのボリュームを操作する

フェーダーは、それぞれのトラックのボリュームに対応しています。[MASTER]フェーダーを操作すると、マスターボリュームが変化します。

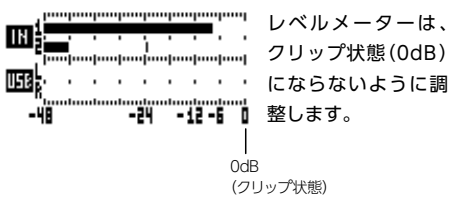
3 操作する各トラックのステータスキーの機能を切り替えるには、左端の を押す



**RSのレベルメーター
(オーディオインターフェース時)**



DAWへの録音レベルを確かめるには
REC SIGNALの設定により、インサートエフェクト通過後の信号 (REC SIG: Wet) と、通過前の信号 (REC SIG: Dry) を選んで、コンピューターへ送ることができます。



ファンクションキーを設定する

トランスポートセクションの5つのキーを、ファンクションキー (F1~F5) として、希望の設定を割り当てることができます。

ファンクションキーの設定方法

- 1 Cubase LEの
“デバイス設定 (Device Setup)”
ダイアログを開く
- 2 Mackie Controlを選択する
ウインドウの右側に3つのコラムが表示されま
す。ここでコマンドの割り当てを行います。
- 3 “ボタン (Button)” コラムで、
Cubase LEの機能を割り当てる、
ファンクションキー (F1~F5) を
選ぶ
- 4 該当するコントロールの
“カテゴリー (Category)” コラムを
クリックする
- 5 ポップアップメニューから、
Cubase LE機能の
“カテゴリー” を選ぶ
- 6 “コマンド (Command)” コラム
をクリックし、
ポップアップメニューから、
希望のCubase LE機能を選ぶ
ポップアップメニューに用意されている項目は、
選択したカテゴリーによって異なります。
- 7 “適用 (Apply)” ボタンを押す

HINT

メニュー等の表記は、Cubase LE のバージョンによって異なる場合があります。
お使いのCubase LEのマニュアルを参照してください。

コントロールサーフェース機能早見表

	操作子	説明
フェーダーセクション	ステータスキー	対応するトラックのミュート (Mute)、録音待機 (Rec)、ソロ (Solo) のオン/オフ切り替え
	フェーダー	対応するトラックのボリュームの操作
	フェーダー ([MASTER])	マスターボリュームの操作
ディスプレイセクション	ソフトキー	ステータスキーの機能の切り替え、バンク切り替え、接続解除 (EXIT)
トランスポートセクション	カーソルキー	コンピューター上のカーソルキーと同様の機能
	DIAL	プロジェクトカーソルの位置を移動する
	[REW]キー	巻き戻し
	[FF]キー	早送り
	[STOP]キー	停止
	[PLAY]キー	再生
	[REC]キー	録音
	[AUTO PUNCH I/O]キー	F1: ファンクションキーの割り当てを参照してください
	[A-B REPEAT]キー	F2: ファンクションキーの割り当てを参照してください
	MARKER [◀◀]キー	F3: ファンクションキーの割り当てを参照してください
	MARKER [▶▶]キー	F4: ファンクションキーの割り当てを参照してください
	[MARK/CLEAR]キー	F5: ファンクションキーの割り当てを参照してください

オーディオインターフェースモードのミキサー

オーディオインターフェースモードでは、**RB**の内部ミキサーを使ってモニター用のミックスを作ることができます。また、内蔵ミキサーとPCからの返りの音のバランスを調整することも可能です。

VOLUME、REVERB SEND、PAN

レコーダーモードと同様に、センドリバーブへの送り量、パン、ボリューム、ステレオリンクが使えます。

操作方法は、レコーダーモードと同様です。
(参照：オペレーションマニュアル P.41)

PAN/EQで使用できるメニュー

ボリューム

INPUT端子1～2の音量を変更する

Input 1	
PAN	Center
REV SEND	0
VOLUME	100
ST LINK	Off

0～127(1刻み)初期値は100

リバーブセンド

INPUT端子1～2のセンドレベルを変更する

Input 1	
PAN	Center
REV SEND	0
VOLUME	100
ST LINK	Off

0～100(1刻み)初期値は0
(レコーダーモード同様)
モニター信号のみリバーブがかかります

パン(バランス)

INPUT端子1～2のパンを変更する

Input 1	
PAN	Center
REV SEND	0
VOLUME	100
ST LINK	Off

L100～R100(2刻み)
初期値はCenter
(レコーダーモード同様)

STEREO LINK

ステレオリンク

INPUT1、2端子をステレオとして取り扱う

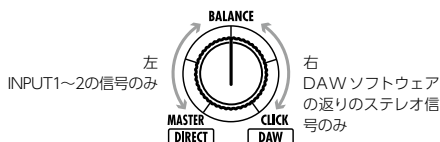
Input 1/2	
PAN	Center
REV SEND	0
VOLUME	100
ST LINK	On

On/Off 初期設定はOff

ステレオリンクを設定するとINPUT1、2端子のVOLUME、REVERB SEND、PANのトラックパラメーターが共通になります。
(参照：オペレーションマニュアル P.28)

[BALANCE]

オーディオインターフェースモードでは、モニタリング信号とDAWソフトウェアからの出力のバランスを[BALANCE]コントローラーで調整できます。



NOTE

- ・ミキサーのREVERB SENDの値、PANの値、VOLUMEの値、STEREO LINKの設定はオーディオインターフェースの解除時に保存され、次回に引き継いで使用できます。

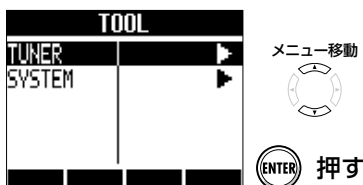
チューナー


RBのチューナーは、レコーダーモード同様に使えます。詳細はオペレーションマニュアル (P.107) を参照してください。

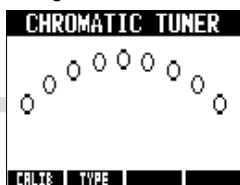
クromaチックチューナー TOOL>TUNER

1  押す

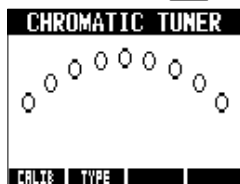
2 TUNER を選ぶ



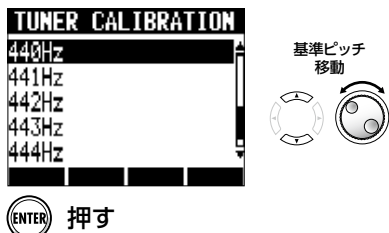
3  チューニングを行う



4 基準ピッチを変えるには
CALIB の下の  押す




5 基準ピッチを変更する



HINT


- ・基準ピッチの初期値は440Hzです。
- ・クromaチックチューナー以外のチューナーも使用できます。

 参照：オペレーションマニュアル
チューナーを使う


P.107

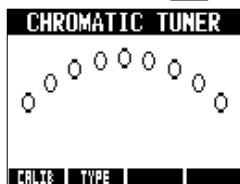
NOTE

- ・チューナーの設定はオーディオインターフェースの解除時に保存され、次回に引き継いで使用できます。

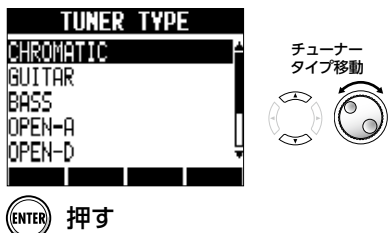
 参照：オペレーションマニュアル
チューナーを使う

P.107

4 チューナータイプを変更するには
TYPE の下の  押す



5 チューナータイプを変更する



オーディオインターフェースモードのエフェクト

サンプリング周波数が44.1kHzのとき、**RS**のインサートエフェクトとセンドリターンエフェクトが使えます。基本操作は共通ですが、いくつかメニューに違いがあります。

インサートエフェクト

レコーダーモードと同様に、挿入位置を選び、インサートエフェクトのアルゴリズムやエフェクトパッチを使い録音信号の加工ができます。

インサートエフェクトで使用できるメニュー

挿入位置の選択

INPUT 1~2に挿入できます



(参照：オペレーションマニュアル P.44)

センドリターンエフェクト

オーディオインターフェース時は、モニター信号にのみセンドリバースが使用できます。レコーダーモードと同様に、パッチの操作を行う[SEND RETURN EFFECT]メニューと、かかり具合を調整するためにミキサーへの送り量を調節する[PAN/EQ]メニューを使います。

センドリターンエフェクトで使用できるメニュー

REVERB SEND

REVERBへの送り量を変え、エフェクトのかかり具合を調整できます



(参照：オーディオインターフェースモードのミキサー P.25)

(参照：オペレーションマニュアル P.43)

モニター信号のみエフェクトをかける

DAWソフトウェアの録音には反映させず、モニターしている信号にのみエフェクトをかける設定です



(参照：オペレーションマニュアル P.88)

NOTE

- ・エフェクトはサンプリング周波数が44.1kHzのときのみ使用できます。それ以外ではオフとなります。
- ・INSERT EFFECT/SEND RETURN EFFECTの設定はオーディオインターフェースの解除時に保存され、次回に引き継いで使用できます。

パッチの初期化

編集を重ねた後、編集前の状態に戻りたいときにはパッチの初期化を行い、工場出荷状態に戻します。

パッチ操作

インサートエフェクト／センドリターンエフェクト共通

パッチ操作で使用できるメニュー

パッチの選択

INSERT EFFECT/SEND REVERB

アルゴリズムからパッチを選び、インサートエフェクトやセンドリターンエフェクトを使います。
(参照：オペレーションマニュアル P.82)

パッチの編集 <EDIT>

エフェクトモジュールのパラメーターを調整したり、レベルの設定で好みの効果を作ります。
(参照：オペレーションマニュアル P.83)

パッチの取り込み <IMPORT>

RSの選択したプロジェクトからエフェクト内のアルゴリズム(または、リバープパッチ)のすべてを取り込んだり、1つのパッチを取り込み反映できます。
(参照：オペレーションマニュアル P.86)

※オーディオインターフェースモードでは、プロジェクトごとの設定データではなく、モードで1つのエフェクトデータとなります

パッチの保存 <SAVE>

調整したパッチを保存できます。
(参照：オペレーションマニュアル P.85)

パッチの初期化 <INITIAL>

パッチの設定を初期設定状態(工場出荷状態)に戻します。
(オーディオインターフェースモード限定メニュー)

名称変更 <RENAME>

現在選択されているパッチの名称を変更することができます。
(参照：オペレーションマニュアル P.87)

パッチの初期化／工場出荷状態 EFFECT>INITIAL

1 **EFFECT**
 押す

エフェクトの切り替え

インサートエフェクトの場合：

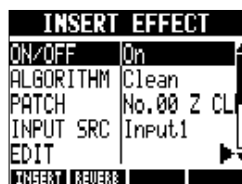
INSERT の下の 押す

センドリターンエフェクトの場合：

REVERB の下の 押す

ここではインサートエフェクトの場合を例に説明します。

2 **On** を選ぶ



3 **INITIAL** を選ぶ



メニュー移動



(ENTER) 押す

4 **YES** を選ぶ



メニュー移動



(ENTER) 押す



株式会社ズーム

〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台4-4-3
ホームページ <http://www.zoom.co.jp>

Cubase LE スタートアップガイド

- ① 付属のダウンロードアクセスコードシートを参照し、Cubase LEをインストールしてください。



ダウンロードアクセスコードシート

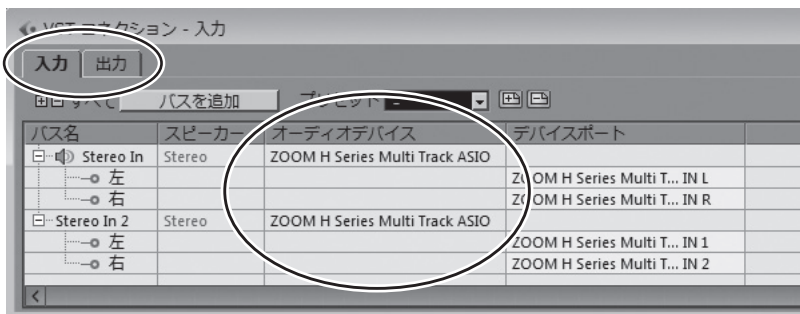
- ② 最新のドライバーを株式会社ズームのウェブサイト (www.zoom.co.jp) からダウンロードし、インストールしてください。

- ③ 製品をコンピュータに接続してください。接続の方法については、製品のマニュアルを参照してください。

- ④ Cubase LEを起動し、「デバイス」メニューから「デバイス設定...」を選び、デバイスの列で「VSTオーディオシステム」をクリックしてください。ここで、ダウンロードしたドライバー、またはズーム製品の名前を含むデバイスを選択します。例えばHシリーズのマルチトラックの場合は、以下のようになります。

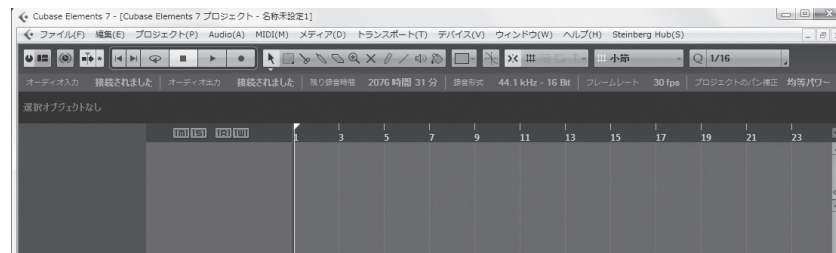


- ⑤ 「デバイス」メニューから「VSTコネクション」を選び、表示されるウィンドウで入力/出力ポートに、ダウンロードしたドライバー、またはズーム製品の名前を含むデバイスを設定します。マルチトラックに対応した製品の場合は、「バスを追加」をクリックして、入力バスを追加してください。例えばHシリーズのマルチトラックの場合は、以下のようになります。



- ⑥ 「ファイル」メニューから「新規プロジェクト」を選んでください。

プロジェクト用のテンプレートを選ぶ「プロジェクトアシスタント」ウィンドウが表示されますので、「その他」をクリックし、「Empty」を選び、「作成」ボタンをクリックして、プロジェクトウィンドウを表示させます。



- ⑦ 「プロジェクト」メニューから「トラックを追加」>「Audio」を選択し、新規オーディオトラックを追加します。



- ⑧ トラックパネルの録音ボタンをクリックし、録音します。



録音が始まります。録音を停止するには停止ボタンをクリックします。

- ⑨ 再生ボタンをクリックして、録音結果を確認します。

基本的な設定は以上になります。詳しい設定については [Cubase LE のヘルプから電子マニュアルを参照するか、Steinberg のウェブサイト \(japan.steinberg.net\) を参照してください。](#)

メニューの名称等は変更される場合があります。その際は、Cubase LE のオペレーションマニュアルを参照してください。