

USB オーディオ・インターフェイス

Fireface UFX II

30入力 30出力 192 kHz 対応
ハイエンド USB オーディオ・インターフェイス



ユーザーガイド

RME

■ 重要：安全のしおり	6
▶ 一般	
1. はじめに	8
2. パッケージ内容	8
3. 動作環境	8
4. 仕様概要と特長	8
5. はじめて使用するとき - クイックスタート	9
5.1 コネクタ - コントロール類 - ディスプレイ	9
5.2 クイックスタート	11
5.3 メニューおよびナビゲーション	11
5.4 メニュー構造の概要	12
▶ Windows - インストールと操作	
6. ハードウェア / ドライバー / ファームウェア	14
6.1 ハードウェアとドライバーのインストール	14
6.2 ドライバーのアンインストール	14
6.3 ファームウェアのアップデート	14
7. Fireface の設定	15
7.1 Settings ダイアログ - メイン・タブ	15
7.2 Option WDM Devices	17
8. 操作と使用方法	19
8.1 再生	19
8.2 DVD 再生 (AC-3/DTS)	19
8.3 WDM 環境でのチャンネル数	21
8.4 マルチクライアント操作	21
8.5 アナログ録音	22
8.6 デジタル録音	22
8.7 クロック・モード - 同期	23
9. ASIO 環境での操作	24
9.1 一般	24
9.2 ASIO 環境でのチャンネル数	24
9.3 確認されている問題	25
10. 複数の Fireface UFX II を使用する	25
11. DIGICheck Windows	26
12. Hotline - トラブルシューティング	27

▶ macOS - インストールと操作

13. ハードウェア / ドライバー / ファームウェア	30
13.1 ハードウェアとドライバーのインストール	30
13.2 ドライバーのアンインストール	30
13.3 ファームウェアのアップデート	30
14. Fireface UFX II の設定	31
14.1 Settings ダイアログ	31
14.2 クロック・モード - 同期	33
15. macOS FAQ	34
15.1 MIDI ポートが認識できない	34
15.2 ディスクのアクセス権を修復	34
15.3 対応サンプル・レート	34
15.4 Core Audio 環境でのチャンネル数	34
15.5 その他の情報	35
16. 複数の Fireface UFX II を使用する	35
17. DigiCheck NG Mac	36
18. Hotline - トラブルシューティング	37

▶ 入力と出力

19. アナログ入力	40
19.1 リア・パネルのライン入力	40
19.2 フロント・パネルのマイク / ライン / 楽器入力	40
20. アナログ出力	41
20.1 ライン出力	41
20.2 ヘッドフォン / ライン出力	42
20.3 DC カップリング出力 (CV/Gate)	42
21. デジタル接続	43
21.1 ADAT	43
21.2 AES	44
21.3 MIDI	45
22. ワード・クロック	45
22.1 ワード・クロック入力と出力	45
22.2 技術説明と背景	46
22.3 接続とターミネーション (終端)	47
22.4 操作	48

▶ スタンドアローン操作

23. 操作と使用法	50
23.1 一般	50
23.2 本体での設定	50
23.3 本体での操作：セットアップの保存 / ロード	50
23.4 コンピューターからセットアップを保存する	50
23.5 ARC オプション	51
24. 使用例	52
24.1 12 チャンネル AD/DA コンバーター	52
24.2 4 チャンネル・マイク・プリアンプ	52
24.3 モニタリング・ミキサー	52
24.4 デジタル・フォーマット・コンバーター	52
24.5 アナログ / デジタル・マトリックス・ルーター	52
24.6 スタンドアローン・レコーダー / プレイヤー	52

▶ TotalMix FX

25. TotalMix FX：ルーティングとモニタリング	54
25.1 TotalMix FX の概要	54
25.2 ユーザー・インターフェイス	56
25.3 チャンネル	57
25.3.1 Settings パネル	59
25.3.2 イコライザー	60
25.3.3 Dynamics パネル	62
25.4 Control Room セクション	63
25.5 コントロール・ストリップ	64
25.5.1 View Options (ビュー・オプション)	65
25.5.2 SnapShots-Groups (スナップショット - グループ)	66
25.5.3 Channel Layout - レイアウト・プリセット	66
25.5.4 Scroll Location Markers (ロケーション・マーカー)	68
25.6 Reverb-Echo (リバーブ - エコー)	69
25.7 Preferences (環境設定)	71
25.7.1 Store for Current or All Users	73
25.8 Settings (設定)	73
25.8.1 Mixer Page (ミキサー設定)	73
25.8.2 MIDI Page (MIDI 設定)	74
25.8.3 OSC Page (OSC 設定)	75
25.8.4 Aux Devices (AUX デバイス)	76
25.9 ホットキーと操作	77
25.10 メニュー・オプション	78

25.11	Menu Window (メニュー・ウィンドウ)	79
26.	TotalMix: Matrix (マトリックス)	80
26.1	Matrix の概要	80
26.2	Matrix ビューの構成	80
26.3	操作	80
27.	その他の便利な使用方法	82
27.1	ASIO ダイレクト・モニタリング (Windows)	82
27.2	サブミックスをコピーする	82
27.3	出力信号のダブリング (ミラー)	82
27.4	サブミックスを削除する	82
27.5	どこでもコピー & ペースト	82
27.6	サブミックスを録音する (ループバック)	83
27.7	MS プロセッシング	84
27.8	プログラム起動オプション (Windows のみ)	84
28.	TotalMix MIDI リモート・コントロール	85
28.1	概要	85
28.2	マッピング	85
28.3	設定	86
28.4	操作	86
28.5	MIDI コントロール	87
28.6	スタンドアロンでの MIDI コントロール	89
28.7	ループバックの検知	90
28.8	OSC (Open Sound Control) リモート・コントロール	91
29.	DAW モード	91
30.	TotalMix Remote	92

▶ クラス・コンプライアント・モード

31.	一般	96
32.	動作環境	96
33.	操作	97
33.1	便利なヒント	97
33.2	Windows と macOS 環境下での CC モード	98
34.	対応する入出力	98
35.	フロント・パネルでの操作	99
36.	オーディオ・ルーティングとオーディオ処理	99
37.	Setup (6 通りのセットアップを保存)	100

▶ DUREC™ (ダイレクト USB レコーディング)

38. ダイレクト USB レコーディング	102
38.1 概要	102
38.2 操作	102
38.3 制限および注意事項	105
38.4 Multichannel WAV File Batch Processor	107
38.5 技術背景	108

▶ 技術参考書

39. 技術仕様	112
39.1 アナログ	112
39.2 MIDI	114
39.3 デジタル	114
39.4 デジタル入力	114
39.5 デジタル出力	115
39.6 一般	116
40. 技術的背景	117
40.1 Lock と SyncCheck	117
40.2 レイテンシーとモニタリング	117
40.3 USB オーディオ	120
40.4 DS - ダブル・スピード	120
40.5 QS - クワッド・スピード	121
40.6 DS / QS モード時のノイズレベル	121
40.7 SteadyClock FS	122
41. ダイアグラム	124
41.1 Fireface UFX II ブロック・ダイアグラム	124
41.2 ピンアウト配列	125

▶ その他の情報

42. アクセサリー	128
43. 免責事項および保証	128
44. 追補	128
45. CE / FCC 規制への適合	130

■ 重要：安全のしおり



警告！感電のおそれあり - 本体を開けないでください

ユニット内部には絶縁していないパーツが存在するため、触れないようにしてください。内部の点検・整備・修理は rme-audio.jp よりご依頼ください。

注意



- 本機はアースしてご使用ください。
- 破損した電源コードを使用しないでください。
- 本書の指示を超えない範囲で機器を操作してください。
- 同タイプのヒューズのみをご使用ください。



雨の中や湿気が多い場所に置かないでください。機器に水が入ったり、ぬらさないようにご注意ください。液体の入った容器を本体の上に置かないで下さい。プールや浴槽、ぬれた地下など、水の近くでこの製品を使用しないでください。結露しないよう適切な室温でご使用ください。すべて火災・感電の原因となる場合があります。

設置



動作中は本体表面が熱くなる場合があります。機器の換気を確実にしてください。直射日光を避けてください。また暖房機、ストーブ等異常に温度が高くなるものの近くに置かないでください。ラックマウントする際は本機と他製品との間の換気を確実にしてください。



メーカーに事前相談なく点検・修理した場合の保証は負いかねます。メーカー指定のアクセサリのみをご使用ください。



まず本書マニュアルをすべてよくお読みください。本製品の使用と操作に必要なすべての情報を記載しています。

ユーザーガイド



Fireface UFX II

▶ 一般

1. はじめに

この度は、Fireface UFX II をご購入いただき誠にありがとうございます。本製品は、あらゆる外部機器と Windows/Mac コンピューターで、アナログまたはデジタル・オーディオ・データを直接伝送することが可能です。最新のプラグ&プレイ・テクノロジーにより、初心者でも簡単にインストールを行うことができます。実用的な Settings ダイアログや統合されたルーティング・ソリューションなど様々な独自機能を備え、素早く快適で効率的に Fireface UFX II を操作できます。

Windows、macOS 用ドライバーは Web サイトからダウンロードできます。

2. パッケージ内容

RME Audio JP 製品ページの「[同梱物](#)」をご参照ください。

3. 動作環境

- ・ Windows 7 以上、macOS (10.6 以上)
- ・ USB 2.0 または 3.0 端子 x 1
- ・ Intel Core i5 以上の CPU を搭載したコンピューター

4. 仕様概要と特長

- ・ すべての設定をリアルタイムに変更可能
- ・ バッファー・サイズ / レイテンシー設定：32 ~ 8192 サンプルから選択可能
- ・ ADAT オプティカル (S/MUX) 経由で 8 チャンネル 24bit/96 kHz 録音・再生
- ・ ADAT オプティカル (S/MUX4) 経由で 4 チャンネル 24bit/192 kHz 録音・再生
- ・ クロック・モード：スレーブ、マスター
- ・ インテリジェントにマスター / スレーブ・クロックを自動切換え
- ・ ADAT モードでの優れた Bitclock PLL (オーディオ同期)
- ・ SteadyClock：ジッターの影響を受けない非常に安定したデジタル・クロック
- ・ DDS テクノロジー：サンプル・レートを自由に設定
- ・ SyncAlign：サンプル単位での正確な配列を保ち、チャンネル間のスワッピングを防止
- ・ SyncCheck：入力信号の同期状態を監視し、その結果を表示
- ・ TotalMix：レイテンシーの無いサブミックスと完全な ASIO ダイレクト・モニタリング
- ・ TotalMix：内部処理 46 ビットの 1800 チャンネル・ミキサー
- ・ TotalMix FX：3 バンド EQ、ローカット、リバーブ、エコー、コンプレッサー、エキスパンダー、オートレベル
- ・ 2 x MIDI 入出力 (32 チャンネル、ハイスピード・ロージッター MIDI)
- ・ 2 x ハイパワー・ロー・インピーダンス・ヘッドフォン出力
- ・ DIGICheck DSP：ハードウェアベースでのレベルメーター、Peak/RMS 計測

5. はじめて使用するとき - クイックスタート

5.1 コネクター - コントロール類 - ディスプレイ

フロント・パネル

Fireface UFX II のフロント・パネルは、インストゥルメントとマイク用のコンボ入力端子 x 4、ステレオのヘッドフォン出力端子 x 2、プッシュ機能付きのロータリー・エンコーダー（回転ノブ）x 3、グラフィカルなカラー・ディスプレイ、MIDI 入出力 x 1、DURec のための USB 端子とステータス LED（状態を示す LED）を備えています。

4つの MIC/LINE 入力（Neutrik 社製コンボ・ソケット）では、XLR 接続または 1/4 インチ TRS 接続（6.3 mm）が可能です。信号の LED（SIG）、ファンタム電源の LED（48V）、TRS のアクティブを示す LED（TRS）を装備しています。TRS はハイ・インピーダンス（1 M Ω ）で、インストゥルメント用入力としても機能します。



アナログ出力 9～12 は、ヘッドフォン出力 **Phones 1** と **Phones 2** として使用されます。これらは最高級の品質のロー・インピーダンス出力であり、ヘッドフォンのインピーダンスのハイ / ローに関わらず、高いレベルで歪みなくヘッドフォンを使用することが可能です。

- **MIDI 2 I/O** : MIDI 信号の2つ目の入力と出力です（5ピン DIN コネクター）。
- **MEMORY** : USB メモリスティック、または USB ハードドライブを接続するコネクターです。外部メモリ・デバイスで直接レコーディングやプレイバックが行えます。
- **STATE LEDs Sync (WC, AES, ADAT1, ADAT2, CC)** : 各デジタル入力について、それぞれの有効な入力信号の存在を示します。また、RME 独自の SyncCheck 機能は、「入力がロックされているが他の入力と同期していない」場合に LED を点滅させて知らせます。《8.7 クロック・モード - 同期》 / 《14.2 クロック・モード - 同期》も合わせてご参照ください。CC LED はクラス・コンプライアント・モード時に点灯します。
- **HOST** : コンピューターへの接続が成功すると点灯します。接続が初期化されなかった、または遮断された場合（エラーやケーブルの接続不良など）、LED は点灯しません。
- **MIDI LED** : MIDI 入出力データの送受信状況を個別に表示します。
- **VOLUME ロータリー・エンコーダー** : *Global Level Meter* 画面が表示されているときに Main Out のモニター・ボリュームをデバイスで直接コントロールできます。エンコーダーを押すと、*Global Level Meter* 画面と最後に使用したメニュー項目との間で切り替わります。
- **①、②エンコーダー** : *Global Level Meter* 画面が表示されているときに **Phones 1** と **Phones 2** を直接コントロールします。

4つのキー（ボタン）、2つのノブ（1と2）、高解像度で明瞭なカラー・ディスプレイ、そして考え抜かれたメニュー・構造、これらにより、コンピューターにまったく手を触れずに素早くデバイスの設定を構築、変更することができます。ディスプレイに表示されるヘルプのノートや明確なマーカーは、すべての機能で役立つガイドとなります。



リア・パネル

Fireface UFX II のリア・パネルには、さらにアナログ入力 ×8、アナログ出力 ×8、電源ソケット、そしてすべてのデジタル入出力端子が装備されています。

- **BALANCED LINE LEVEL INPUTS** : バランスのアナログ入力端子 ×8 です (6.3mm のステレオ TRS 端子)。
- **BALANCED LINE LEVEL OUTPUTS** : バランスのアナログ出力端子 ×8 です (6.3mm のステレオ TRS×6、XLR×2)。
- **AES/EBU I/O** : XLR 端子です。Fireface UFX II はデジタル・オーディオの一般的フォーマットである SPDIF と AES/EBU に対応しています。
- **ワード・クロック I/O、BNC** : この入力を内部で終端 (75 Ω) する場合は、Settings ダイアログの **Input Options** の項目で行います。
- **ADAT1 I/O** : 標準 ADAT オプティカルポート、8 チャンネルの TOSLINK 端子です。
- **ADAT2 I/O** : 標準 ADAT オプティカルポート、8 チャンネルの TOSLINK 端子です。Settings ダイアログで設定すればオプティカル SPDIF の入出力としても使用できます。
- **Remote** : Fireface UFX II がスタンドアロンや CC モードで使用される際に、Advanced Remote Control USB (ARC USB) を接続する端子です。また、ARC USB をコンピューターに接続せずに、直接このポートに接続して使用することも可能です。
- **USB 2.0** : U コンピューターと接続するための USB 端子。USB 3.0 互換。
- **MIDI I/O 1** : MIDI 信号の 1 つ目の入力と出力です (5 ピン DIN コネクター)。
- **フック** : 先にフックを通すことで、緩んだケーブルを固定できます。
- **電源供給用 IEC ソケット** : 特別に開発された高品位なスイッチモード式内蔵パワーサプライは、最も高い電源効率で 100V から 240V の AC レンジで動作します。短絡保護機能と統合されたラインフィルターを備え、電圧変動の完全制御、電源への干渉の抑制という特長があり、ハムフリーの動作を提供します。



5.2 クイックスタート

ドライバーをインストールした後（《6. ハードウェア/ドライバー/ファームウェア》 / 《13. ハードウェア/ドライバー/ファームウェア》参照）、アナログの信号ソースを 1/4"TRS ジャックまたは XLR 入力に接続します。リアの入力感度調節は TotalMix（入力チャンネルの **Settings** パネル、LoGain / +4 dBu、ゲイン）で変更でき、最適な SN 比を得ることができます。また、最適な入力レベルを得るために、ソース自体を調節してみてください。TotalMix のレベルメーターが約 -3dB に届くまでソースの出力レベルを上げます。

フロント入力の信号レベルは直接 Fireface から最適化できます。これらの設定は、**MIC/GAIN** キーで直接アクセスし、その後エンコーダー 1 と 2 でコントロールします。オーバーロードの際には端子の横にある 2 色の LED は緑から赤へ変化します。

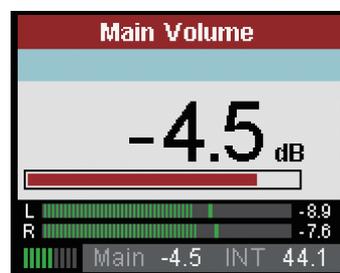
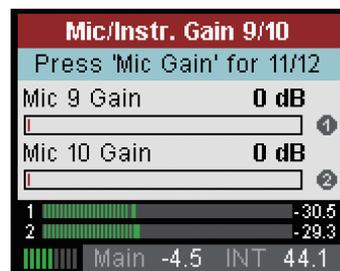
Fireface UFX II のデジタル出力は、AES/EBU (SPDIF 互換) と ADAT オプティカル信号をそれぞれ対応する端子から供給します。

アナログ再生側 (DA 側) は、リア端子のアナログ出力レベルを TotalMix（出力チャンネルの **Settings** パネル / Level）、または直接本体の **Channel Settings** から調整できます。大きな **Volume** エンコーダーで **Main Out**（初期設定：Analog 1/2）のボリュームを調節できます。

チャンネル 9/10 と 11/12 の出力信号である **Phones 1** と **Phones 2** は、フロントの小さなエンコーダー 1 と 2 で直接調節できます。

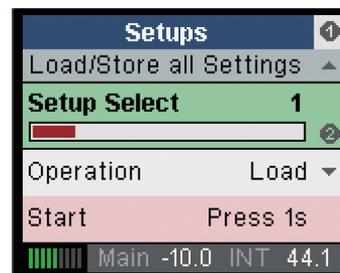
Fireface UFX II は現在の状態をセットアップ (**Setup**) と呼ばれる 6 つの別々のメモリスロットに保存し、呼出すことができます。これにより、必要に応じて設定を行えば、Fireface UFX II をスタンドアロンで使用でき、多くの専用機器の代わりとして活用できます（《23. 操作と使用法》参照）。

オンライン・モード（コンピューターに接続されている状態）では、コンピューター上の **Settings** ダイアログや TotalMix FX で変更されるべきいくつかの設定は、グレー表示されます（サンプル・レートの選択やミックス設定等）。



5.3 メニューおよびナビゲーション

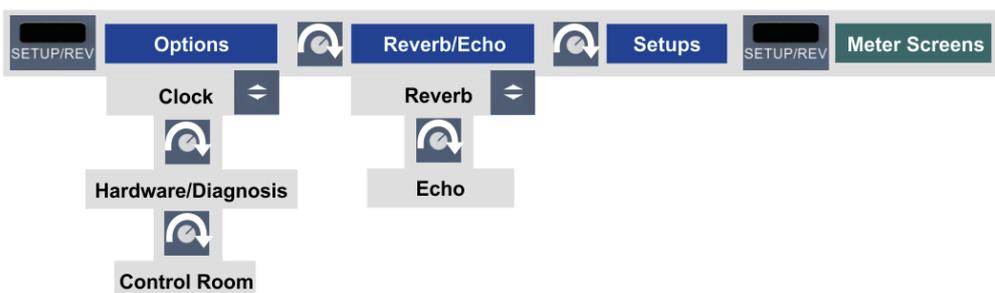
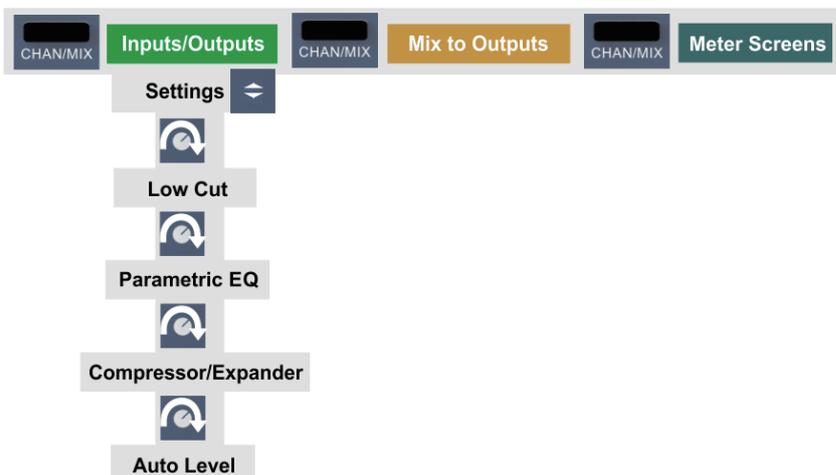
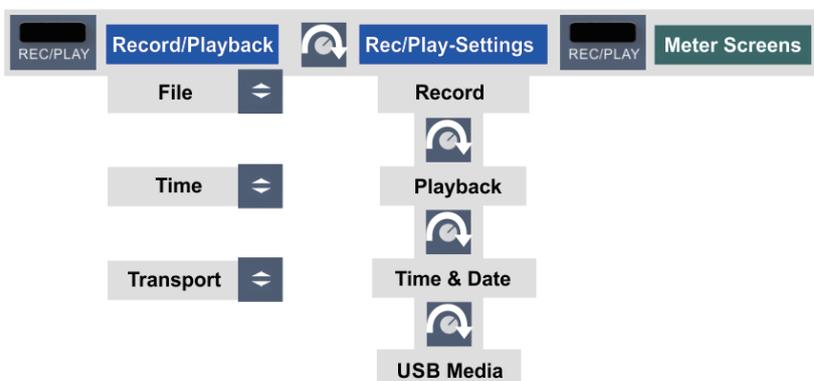
Fireface UFX II は、本体から直接、素早く効率的に設定を変更できるシンプルで分かりやすいメニュー構造を備えます。尚、ほとんどのケースでは各種設定を PC の **Settings** ダイアログまたは TotalMix FX 上で行い、本体ディスプレイのメニューでの操作は、通常はモニタリング・ボリューム（スピーカーやヘッドフォン）、マイク・ゲイン、**DURec**（ダイレクト USB レコーディング）の設定に限られます。本体をスタンド・アロン・モードで使用する場合は、すべての設定をディスプレイで直接行えます。



ディスプレイの設定メニューのナビゲーションは、4 つのクイック・セレクト・ボタンおよびプッシュ機能付きロータリー・エンコーダーで行います。クイック・セレクト・ボタン (**MIC/GAIN**、**USER**、**CHAN/MIX**、**SETUP**) に関する詳細は、《23.2 本体での設定》をご参照ください。

初期設定では、現在のすべての入出力の信号レベルを確認できる **Global Level Meter** がディスプレイに表示されます。

5.4 メニュー構造の概要



ユーザーガイド



Fireface UFX II

▶ Windows - インストールと操作

6. ハードウェア / ドライバー / ファームウェア

6.1 ハードウェアとドライバーのインストール

インストール作業を簡単に行うために、ユニットをコンピューターに接続する前に、先にドライバーをインストールすることをお勧めします。

RME はドライバーを定期的に更新しています。最新ドライバーは、rme-audio.jp のダウンロード・セクションよりダウンロードいただけますダウンロードしたファイルを解凍し、**rmeinstaller.exe** ファイルを起動して以下の手順でドライバーのインストールを開始します。

1. Fireface UFX II とコンピューターが接続されていないことを確認してください。
2. **rmeinstaller.exe** を起動して、画面の指示にしたがってインストールします。
3. インストールが完了したら、USB ケーブルでコンピューターと Fireface UFX II を接続します。

Windows が新しいハードウェアを Fireface UFX II として認識し、ドライバーが自動でインストールされます。

4. コンピューターを再起動します。TotalMix FX と **Settings** ダイアログのアイコンが通知領域に表示されます。

アイコンが表示されない場合は、タスク・バーの矢印アイコンをクリックすると、隠れているアイコンが表示されます。



ドライバーのアップデートについて

ドライバーをアップデートする際は、新しいドライバーが上書きされるため、古いドライバーを削除する必要はありません。

6.2 ドライバーのアンインストール

ハードウェアを取り外した後はドライバー・ファイルを読み込まないため、ドライバー・ファイルをアンインストールする必要はありません (Plug & Play 完全対応)。また Windows はこのアンインストール作業をサポートしていません。尚、必要であれば手動でドライバー・ファイルを削除することができます。

Windows のプラグ・アンド・プレイは、TotalMix、**Settings** ダイアログ、ASIO ドライバーの登録といった追加の自動起動項目には対応していません。これらの項目を取り除くにはソフトウェアのアンインストール作業にてレジストリから除去します。これは他のアプリケーション同様、コントロールパネルの「プログラムの追加と削除」で行います。「RME MADiface」の項目をクリックします。

6.3 ファームウェアのアップデート

フラッシュ・アップデート・ツールは Fireface UFX II のファームウェアを最新バージョンにアップデートします。この作業を行うには既にドライバーがインストールされている必要があります。

fut.exe という名前のプログラムを起動します。フラッシュ・アップデート・ツールが Fireface の現在のファームウェアのバージョンとアップデートが必要かどうかを表示します。必要な場合は **Update** ボタンをクリックします。プログレス・バーが進行状況を表示します。フラッシュ・アップデート作業が完了すると **Verify OK** という表示が現れます。

アップデート後は本体をリセットする必要があります。Fireface の電源をオフにした状態で数秒間放置してください。

注意：Windows がドライバーを完全にアンロードするために、本体の電源を 5 秒間以上オフにしてください。コンピュータの再起動は必要ありません。

予期せぬ理由でアップデートが失敗した場合は (status が **failure** と表示)、次回の起動からセーフティ BIOS が使用されます。従って本体はそのまま完全に機能します。フラッシュ・アップデート作業をもう一度行ってください。

7. Fireface の設定

7.1 Settings ダイアログ - メイン・タブ

Fireface UFX II の設定は、専用の **Settings** ダイアログで行います。**Settings** ダイアログは以下の操作で開きます：

- ・ タスクバーのシステムトレイ上にある炎のアイコンをクリック

Fireface UFX II のミキサー (TotalMix FX) は以下の操作で開きます：

- ・ タスクバーのシステム・トレイにある **TotalMix FX** のアイコンをクリック



Fireface UFX II には、便利で実用的な機能やオプションを多数備えます。これらを活用することで、用途に応じて様々な使い方が可能です。

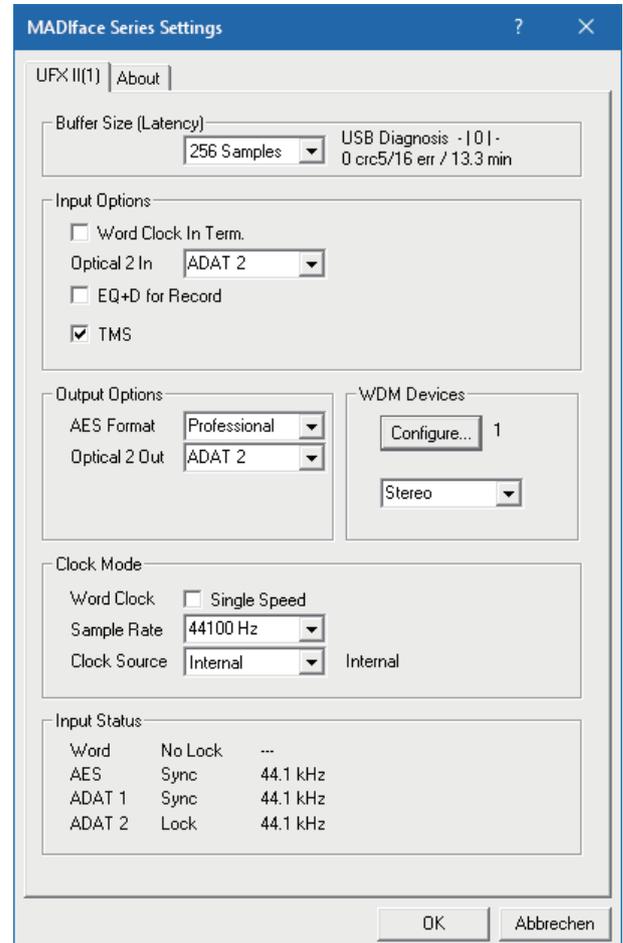
Settings ダイアログには以下の設定項目があります：

- ・ レイテンシー
- ・ DSP の操作
- ・ デジタル入出力の設定
- ・ 現在のサンプル・レート
- ・ 同期設定
- ・ 入出力状況

Settings ダイアログで行われるすべての変更はただちにリアルタイムで適用されます。**OK** をクリックしたり、ダイアログを閉じたりといった確認作業は必要ありません。

しかし設定変更が可能であったとしても、ノイズの原因となりますので、録音再生中に行うべきではありません。

また、使用するアプリケーションによっては、再生が停止されていても録音再生デバイスはオープン状態に保たれるものがあります。この場合は、すべての新しい設定がただちに適用されない可能性があります。



About タブ

ここには現在のドライバー / ファームウェアのバージョン情報が表示されます。また、以下のオプションが表示されます。

- **Lock Registry** : 初期設定 off。本オプションにチェックを入れるとパスワードを入力する画面が表示され、以降 **Settings** ダイアログへの変更はレジストリーに書き込まれません。**Settings** ダイアログの設定は常にコンピューター起動時にレジストリーからロードされるため、この機能を利用して Fireface UFX II の初期設定を定義できます。
- **Enable MMCSS for ASIO** : ASIO ドライバーの優先度を上げる機能を有効にします。ノート : 本ユーザーガイド執筆時では、このオプションが有効なのは、CPU 負荷の高い最新の Cubase/Nuendo のみです。その他のアプリケーションではこのオプションを有効にするとパフォーマンスが低下する場合があります。変更は ASIO をリセットすると適用されるため、どちらの設定がより有効かを簡単に確認できます。
- **Limit ASIO to 32 channels** : Fireface UFX II では使用できません。
- **Sort ASIO Devices** : 複数のインターフェイスを使用する際、ASIO チャンネルの順番のみを変更します。

Buffer Size

ASIO、WDM の入力と出力データ間のレイテンシーを決定します。レイテンシー設定値は、システムの安定性にも影響します (《9.1 一般》参照)。

- **USB Diagnosis** : この項目は USB 転送エラーを示します。表示は再生 / 録音のスタート時にゼロにリセットされます。詳細は《40.3 USB オーディオ》をご参照ください。

Input Options

- **Word Clock In Termination** : このオプションにチェックを入れると、ワード・クロック入力を内部で終端します (75 Ω)。
- **Optical 2 In** : 2つ目の ADAT 入力として動作します (初期設定)。**AES/SPDIF** を選択すると、オプティカル入力信号を AES レシーバーにルーティングします。このモードは XLR 経由の AES 入力を無効にします。
- **EQ+D for Record** : すべての入力チャンネルの **EQ** と **Dynamics** を録音パス内に入れます。**Loopback** が有効の場合は、出力チャンネルの **EQ** と **Dynamics** が録音パス内に入ります。《27.6 サブミックスを録音する (ループバック)》も合わせてご参照ください。
- **TMS** : AES、SPDIF 入力の Channel Status データと Track Marker 情報の転送を有効にします。これらの情報が必要ない場合はこの機能は無効にしてください。

Output Options

- **AES Format** : AES 出力はチャンネルステータスを **Consumer (SPDIF)** または **Professional** に設定可能です。この設定は ADAT2 が AES/SPDIF 出力として設定されている場合にも有効です。詳細は《21.2 AES》をご参照ください。
- **Optical 2 Out** : このオプティカル TOSLINK 出力は、ADAT または AES/SPDIF 出力として動作します。
- **WDM Devices** : WDM デバイスとして利用する I/O の設定、ステレオ・チャンネルまたはマルチチャンネル・デバイス (最大 8 チャンネル) の設定、現在有効な WDM デバイスの「スピーカー」設定 (複数可) を自由に設定できます。詳細は《7.2 Option WDM Devices》をご参照ください。

Clock Mode

- **Word Clock - Single Speed** : 通常ワード・クロック出力信号は、現在使用中のサンプル・レートと同一です。*Single Speed* を選択すると出力信号は 32 kHz から 48kHz の間に限定されます。従って、サンプル・レートが 96 kHz や 192 kHz の場合、ワード・クロック出力は 48 kHz となります。
- **Sample Rate** : 現在のサンプル・レートを設定します。すべての WDM デバイスのサンプル・レートを同じ値に設定する便利な手段を提供します (Vista 以降オーディオ・アプリケーションからサンプル・レートを設定できなくなったため)。尚、ASIO アプリケーションの場合は従来通りにアプリケーションからサンプル・レートを設定可能です。録音 / 再生中は選択肢がグレー表示され、変更不可になります。
- **Clock Source** : 内部クロック・ソース (*Internal*= マスター) を使用するか、入力信号 (Word Clock、AES、ADAT1、ADAT2) を使用するかを設定します。選択されたソースが利用できない場合 (*Input Status* が *No Lock*) は、次に使用可能なソースに自動で切り替わります (*AutoSync*)。使用できるソースが見つからない場合、内部クロックが使用されます。現在のクロック・ソースは右側に表示されます。
- **Input Status** : 各入力 (Word、AES、ADAT1、ADAT2) の信号が有効 / 無効 (*Lock / No Lock*)、または同期 (*Sync*) しているかどうかを表示します。3 列目はハードウェアが検知したサンプル・レートを表示します (粗い値 : 32 kHz、44.1 kHz、48 kHz 等)。

7.2 Option WDM Devices

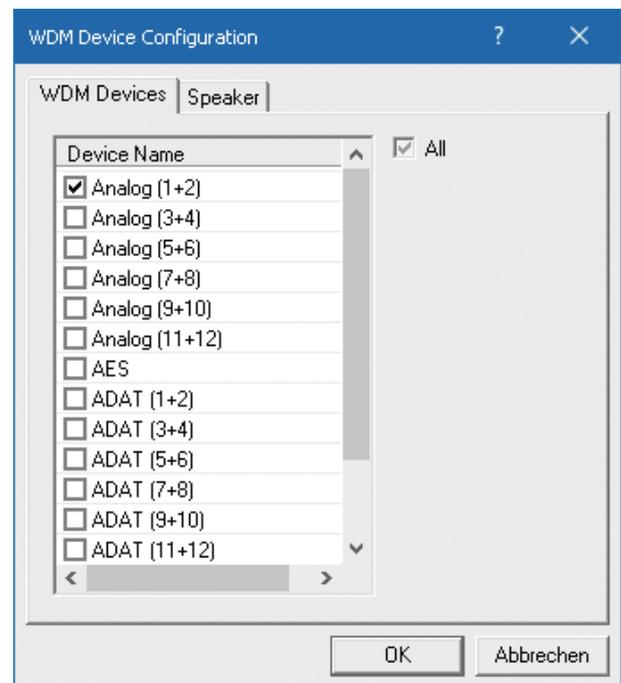
WDM Devices セクションには、WDM デバイス設定ダイアログにアクセスできるボタンを備えます。また現在有効な WDM デバイスの数が確認でき、ドロップ・ダウン・メニューにて *Stereo* または *Multi-Channel* を選択できます。

数字は、録音と再生の両方のデバイスを表しています。つまり「1」は、1つの入力と1つの出力デバイスを意味します。

右図は Fireface UFX II で使用できるステレオ WDM デバイスを示していて、Analog 1/2 のみが有効にされています。どのデバイスでも有効にでき、より大きい数字のデバイスだけを有効にすることもできます。例えば ADAT 7/8 出力をシステムのオーディオに使用する際に、その前にあるすべての ADAT デバイスを有効にする必要はありません。この場合、ADAT 7/8 だけが Windows コントロール・パネルの「サウンド」に表示されます。

チェックボックス *All* はすべてのデバイスを一度に有効 / 無効にします。

15 のステレオ・デバイスを一度にすべてアクティブにすると、一時的に固まったり、「応答なし」の状態が生じる場合があります。そのため、必要なものだけをアクティブにしてください。



右図は Fireface UFX II で使用可能なマルチチャンネル WDM デバイスを示しています。WDM デバイスのリストボックスにある **Multi-Channel** を選択してから、**WDM Configure** を押した後に表示されます。この例では **Analog 1～8** と **ADAT 1～8** が有効です。

マルチチャンネル WDM デバイスを使用することにより、特殊なソフトウェアでのマルチチャンネル再生や DVD / Blu-Ray プレイヤー・ソフトでのサラウンド・サウンド再生が行えます。

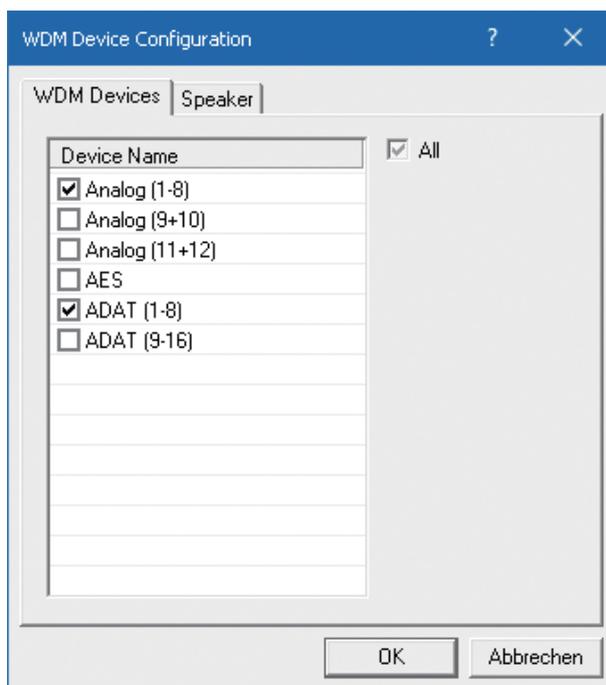
チェックボックス **All** はすべてのデバイスを一度に有効 / 無効にします。

Speaker タブを押すと現在有効な WDM デバイスがすべて表示されます。これらすべてが「スピーカー」プロパティとして定義できます。

ヒント：複数のデバイスを「スピーカー」として定義するのは通常意味がありません。Windows 上でスピーカーに番号が付けられたり名称が変更されたりしないため、デバイスを見分けることができません。

UFX II のステレオ・デバイス（アナログ、AES、SPDIF）は、マルチチャンネル・デバイスとして使用する場合でも 2 チャンネルに制限されます。ADAT をマルチチャンネルに設定した場合のみ、2/4/6/8 チャンネル・デバイスとして使用できます。

OK を押して画面を閉じると WDM デバイスがリロードされ Windows が新しいプロパティを認識します。



8. 操作と使用方法

8.1 再生

Fireface UFX II をオーディオ・アプリケーションで使用する場合は、Fireface UFX II を出力デバイスとして選択する必要があります。一般的には、オーディオ・アプリケーションの「**Options** (オプション)、**Preferences** (環境設定)」もしくは「**Setting** (設定)」メニュー内の、「**Playback Device** (再生デバイス)、**Audio Devices** (オーディオ・デバイス)、**Audio** (オーディオ)」などから設定します。

! Settings ダイアログで WDM デバイス数が 0 に設定されている場合は、WDM 再生デバイスを使用できません。

すべての OS のシステム・サウンドは無効にすることをお勧めします (コントロールパネル > サウンドとオーディオ・デバイス)。Fireface UFX II はシステムのオーディオ機能を大幅に拡張することができます。ただし再生デバイスを**規定のデバイス**に設定すると、ASIO 使用時に問題が生じる場合があります。

オーディオバッファの数やサイズを増やすと、オーディオ信号が正しく再生されないのを防ぐことができますが、その分レイテンシーも大きくなり再生出力の遅れが生じます。オーディオと MIDI (もしくはそれに類するもの) の同期再生を行うには、**Get position from audio driver** (オーディオドライバーからの位置情報を利用) のチェックボックスが有効になっていることをご確認ください。

Windows Vista/7/8 に関する注意

注意: Vista 以降、WDM 下のサンプル・レートをオーディオ・アプリケーションで制御できなくなりました。そのため、Fireface UFX II のドライバーには、Settings ダイアログ内ですべての WDM デバイスに対してサンプル・レートをグローバルに設定できる方法が備えられています。(《7.1 Settings ダイアログ-メイン・タブ》参照)。

8.2 DVD 再生 (AC-3/DTS)

対応する DVD 再生ソフトウェアを使うことで、Fireface UFX II の SPDIF 出力から AV レシーバーに AC-3/DTS ストリーミング・データを送信することができます。

! Settings ダイアログにてサンプル・レートを 48 kHz に設定する必要があります。設定しなければ、SPDIF 経由でダウンミックスされたアナログ信号を再生することしかできません。

DVD ソフトウェアによってはコントロール・パネル > サウンド > 再生などの設定画面で Fireface UFX II を**規定のデバイス**として選択しないとソフトウェアが UFX II を認識しない場合があります。

その後は、DVD ソフトウェアのオーディオプロパティで「SPDIF 出力」もしくはそれに似たオプションが表示されます。これを選択すると、ソフトウェアはデコードされていないデジタル・マルチチャンネル・ストリーミングデータを Fireface に送信します。

注意: この SPDIF 信号は非常に高いレベルのノイズのように聞こえます。接続されている機器へダメージを与えないように、この信号をスピーカーにルーティング/ミックスすることを極力避けてください。

マルチチャンネル

DVD 再生ソフトウェアをソフトウェア・デコーダーとして使用することもできます。この場合は DVD のマルチチャンネル・ストリーミング・データが直接 UFX II のアナログ出力に送信されます。この機能を使

用するには、コントロールパネル>サウンド>再生にて、Fireface UFX II の WDM 再生デバイス (スピーカー) を規定のデバイスに設定します。

これで再生ソフトウェアのオーディオ・プロパティで複数のマルチチャンネル・モードがリストアップされます。いずれかのモードを選択すると、アプリケーションは Fireface UFX II ヘデコードされたアナログ・マルチチャンネル・データを送信します。その後、TotalMix を使用して好みの出力先から再生させることができます。

サラウンド再生の標準的なチャンネル・アサインメントは以下の通りです：

- 1 - Left
- 2 - Right
- 3 - Center
- 4 - LFE (Low Frequency Effects)
- 5 - SL (Surround Left)
- 6 - SR (Surround Right)

注意 1：Fireface をシステムの再生デバイスとして使用することは推奨しません。プロ仕様のインターフェイスはシステムイベントによって邪魔されるべきではないからです。使用後には必ず再設定を行ってください。または、すべてのシステムサウンドを無効にしてください (「サウンドとオーディオ・デバイス」>サウンドタブ>サウンド設定>サウンドなし)。

注意 2：DVD プレーヤーは Fireface に同期します。つまり [AutoSync] やワード・クロックを使用している場合、再生速度とピッチは入力クロック信号に従います。

8.3 WDM 環境でのチャンネル数

Fireface の ADAT オプティカル・ポートは、標準的な ADAT レコーダーを使用して最大 192 kHz までのサンプル・レートを提供します。それを実現するためには、S/MUX (サンプル・マルチプレックス) テクノロジーによって 1 つのチャンネルのデータを、2 つ、または 4 つの ADAT チャンネルを使用して伝送します。従って、1 つ ADAT ポートで利用可能なチャンネル数は 8 から 4 または 2 まで減ることになります。

Fireface がダブル・スピード (Double Speed 88.2/96 kHz) もしくはクワッド・スピード (Quad Speed 176.4/192 kHz) モードに変更された場合、利用不可のデバイスは自動的に消えます。

WDM ステレオ・デバイス	ダブル・スピード	クワッド・スピード
Fireface Analog (1+2)	Fireface Analog (1+2)	Fireface Analog (1+2)
Fireface Analog (3+4)	Fireface Analog (3+4)	Fireface Analog (3+4)
Fireface Analog (5+6)	Fireface Analog (5+6)	Fireface Analog (5+6)
Fireface Analog (7+8)	Fireface Analog (7+8)	Fireface Analog (7+8)
Fireface Analog (9+10)	Fireface Analog (9+10)	Fireface Analog (9+10)
Fireface Analog (11+12)	Fireface Analog (11+12)	Fireface Analog (11+12)
Fireface AES	Fireface AES	Fireface AES
Fireface ADAT 1 (1+2)	Fireface ADAT 1 (1+2)	Fireface ADAT 1 (1+2)
Fireface ADAT 1 (3+4)	Fireface ADAT 1 (3+4)	Fireface ADAT 1 (3+4)
Fireface ADAT 1 (5+6)	Fireface ADAT 1 (5+6)	Fireface ADAT 1 (5+6)
Fireface ADAT 1 (7+8)	Fireface ADAT 1 (7+8)	Fireface ADAT 1 (7+8)
Fireface ADAT 2 (1+2)	Fireface ADAT 2 (1+2)	Fireface ADAT 2 (1+2)
Fireface ADAT 2 (3+4)	Fireface ADAT 2 (3+4)	Fireface ADAT 2 (3+4)
Fireface ADAT 2 (5+6)	Fireface ADAT 2 (5+6)	Fireface ADAT 2 (5+6)
Fireface ADAT 2 (7+8)	Fireface ADAT 2 (7+8)	Fireface ADAT 2 (7+8)

注意：Windows Vista 以降ではアナログ出力 1/2 は [スピーカー] として表示されます。

8.4 マルチクライアント操作

RME のオーディオ・インターフェイスは、いくつかのプログラムから同時に使用できるマルチクライアント操作をサポートしています。さらに ASIO と WDM を同じ再生チャンネル上でも同時に使用できます。しかし、WDM はリアルタイムでサンプル・レートを変換しますが (ASIO はしません)、すべての有効な ASIO のソフトウェアは同じサンプル・レートを使用する必要があります。

しかしながら、各チャンネルを単独で使用した方がより概観が把握しやすくなります。また、これによって制限を受けることもありません。TotalMix を使用すれば、すべての出力へのルーティングが可能で、複数のソフトウェアの再生チャンネルを 1 つの同じハードウェア出力へ簡単にルーティングできます。

入力の場合は、単純にドライバーがすべてのアプリケーションに同時にデータを送信するため、複数の WDM / ASIO ソフトウェアを同時に制限なく使用できます。

尚、上述の制限は RME の精巧な DIGICheck ツールには当てはまりません。DIGICheck は ASIO ホストのように動作し、再生チャンネルに直接アクセスするための特殊な技術を用います。従って、ソフトウェアがどのフォーマットを使用しているても DIGICheck はソフトウェアからの再生データを分析し表示することができます。

8.5 アナログ録音

アナログ入力信号を録音するには、対応する録音デバイス (**Fireface UFX II Analog (1+2)** 等) が選択されていなければなりません。

リア・パネルの入力端子の感度は、**TotalMix** の入力チャンネルの **Settings > Level** において 2 段階で調節でき、さらにゲイン調節を行えます。これにより最高の SN 比が保証されます。さらに最適なレベルにするには、ソース自体を調整します。**TotalMix** のピークレベルメーターがおおよそ -3 dB に達するまで、ソースの出力レベルを上げてください。

フロント・パネルのアナログ入力レベルは、**TotalMix** の入力チャンネルの **Settings > Gain**、または直接 **Fireface UFX II** 本体の **Mic/Gain** キーとエンコーダー 1/2 を使用して最適化できます。現在のレベルの状況は 2 色で表される信号とクリップの LED により明確に確認できます。

詳細は《19. アナログ入力》をご参照ください。

入力信号のモニタリングや入力信号を直接出力へ送信することは良くありますが、**TotalMix FX** を使用すれば、これらをレイテンシーゼロで行えます (《25. **TotalMix FX** : ルーティングとモニタリング》参照)。

Steinberg 社の ASIO プロトコル、RME の ASIO ドライバー、そして任意の ASIO 2.0 対応プログラムの組み合わせにより、モニタリングをリアルタイムに自動的にコントロールできます。**ASIO Direct Monitoring** をアクティブにすると、レコーディングの開始 (パンチイン) と同時に、入力信号はリアルタイムで出力にルーティングされます。

8.6 デジタル録音

アナログ・サウンドカードは録音の際に入力信号が無い場合は空の波形ファイル (もしくはノイズ) を作成しますが、デジタル・インターフェイスの場合は、録音を開始するために常に適切な入力信号が必要です。

Fireface UFX II では同期のトラブルを防ぐため、サンプル・レートや各入力のロック / 同期のステータスを本体のステータス LED で簡単に確認できるようにしました。

Clock Mode と **Input Status** のフィールドに表示されるサンプル・レートは、本体及び接続された全外部機器の現在の設定を素早く確認するのに役に立ちます。サンプル・レートが認識されない場合、**No Lock** と表示されます。

このように、どのようなオーディオ・アプリケーションでデジタル録音を行う場合でも簡単に設定することができます。適切な入力を選択すると、**Fireface UFX II** は現在のサンプル・レートを表示します。このパラメーターはアプリケーション上のオーディオ設定 (もしくはそれに類する) ダイアログ内で変更することができます。

The screenshot shows two panels from the software interface. The top panel, titled 'Clock Mode', contains three settings: 'Word Clock' with an unchecked 'Single Speed' checkbox, 'Sample Rate' set to '44100 Hz' in a dropdown menu, and 'Clock Source' set to 'Internal' in a dropdown menu. The bottom panel, titled 'Input Status', is a table showing the lock status and sample rate for various inputs.

Input	Status	Sample Rate
Word	No Lock	---
AES	Sync	44.1 kHz
ADAT 1	Sync	44.1 kHz
ADAT 2	Lock	44.1 kHz

8.7 クロック・モード - 同期

デジタルの世界では、すべての機器は「マスター (クロック・ソース)」または「スレーブ (クロックを受信)」に設定する必要があります。システム内で複数の機器を接続した場合、マスターとなるクロックが必ず1つ必要です。



デジタル・システムのマスター・デバイスは1台のみです！もし Fireface のクロック・モードを「マスター」に設定してある場合、他のデバイスは全て「スレーブ」に設定しなければなりません。

Fireface UFX II は **AutoSync** と呼ばれる非常に便利でインテリジェントなクロック制御機能を備えます。**AutoSync** モードは、デジタル入力に適切な信号があるかどうかを常時スキャンします。有効な信号を検知すると、Fireface は内部クロック (**Clock Source** が **Current Internal** の状態) から外部クロック (**Clock Source** が **Current ADAT**、**AES** または **Word** の状態) に切り替わります。通常のスレーブとの違いは、入力信号を失った場合にシステムは直ちに内部クロック (マスター・モード) に戻る点です。

AutoSync モードは、通常のレコーディングも再生しながらのレコーディングも正常に動作することを保証します。ただし特定のケースの場合に **AutoSync** がデジタル・キャリアでフィードバックを引き起こし、同期が取れなくなることがあります。この問題を解消するにはクロック・モードをマスター (**Clock Source - Internal**) に切り替えてください。

RME 独自の **SyncCheck** 技術によって現在のクロック状況を簡単に確認できます。**SyncCheck** は、**Word Clock**、**ADAT**、**AES** のデジタル入力に、有効な信号なし (**No Lock**)、有効な信号有り (**Lock**)、または有効かつ同期した信号有り (**Sync**) を表示します。**Clock Mode** 欄には、現在のクロック・リファレンスが表示されます。詳細は《40.1 **Lock** と **SyncCheck**》をご参照ください。

Clock Source で希望するクロック・ソース入力を選択します。選択された入力で有効な信号が検知された場合、その入力が同期ソースとして使われます。信号が検知されない場合、他の入力が順番にスキャンされます。すべての入力で有効な信号を検知できない場合、Fireface は自動でクロック・モードをマスターに切替えます。

WDM 環境では必然的に Fireface がサンプル・レートを設定します。従って、右図のようなエラーが発生する可能性があります。図ではサンプル・



レート 48 kHz のデジタル信号 (**AES**、**SPDIF** または **ADAT**) がシンク・ソースとして用いられていますが、Windows オーディオが事前に 44100 Hz に設定済みのため、エラーが発生しています。赤い文字はエラーを意味し、手動でサンプル・レートを 48000 Hz に設定するように促します。

ASIO 環境の場合はオーディオ・アプリケーションがサンプル・レートを設定するため、通常はこのようなエラーは生じませんが、生じるケースもあります。スレーブ・モードの場合、外部サンプル・レートが優先されます。44.1 kHz を送った場合、ASIO ソフトウェアが 48 kHz に設定するのを防ぎ、変更するためにはクロック・モードをマスター (**Internal**) にする以外ありません。

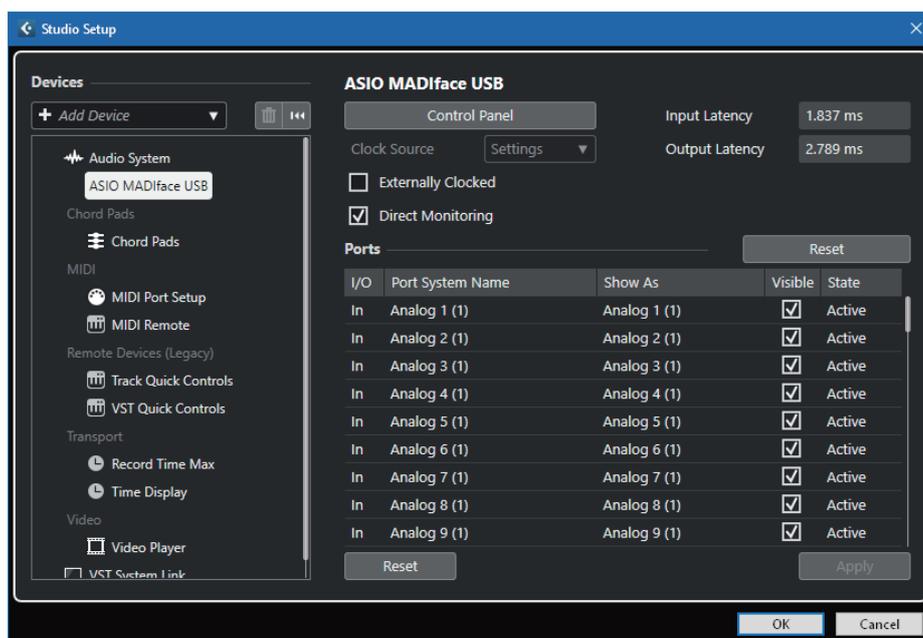
SyncCheck は、システムに接続された全てのデジタルデバイスが正しく設定されているかを簡単に確認できる機能です。**SyncCheck** により以前はデジタル・スタジオの世界で最も複雑だった問題の1つを、誰もがマスターできるようになるのです。

9. ASIO 環境での操作

9.1 一般

ASIO 対応のソフトウェアを起動し、オーディオ I/O デバイスまたは ASIO オーディオ・ドライバーに ASIO MADiface USB を選択します。

- ・ Fireface UFX II は ASIO ダイレクト・モニタリング (ADM) に対応しています。
- ・ Fireface UFX II の MIDI I/O は MME MIDI 及び DirectMusic MIDI で使用できます。



9.2 ASIO 環境でのチャンネル数

サンプル・レートが 88.2 または 96 kHz に設定されている場合、ADAT オプティカル入出力は S/MUX モードで動作し、各ポートで利用可能なチャンネル数は 8 から 4 に減ります。

サンプル・レートが 176.4 または 192 kHz に設定されている場合、ADAT オプティカル入出力は S/MUX4 モードで動作し、各ポートで利用可能なチャンネル数は 2 になります。

注意： Single (シングル)、Double (ダブル)、Quad (クワッド) スピードとサンプル・レートのレンジを切り替えた場合、ASIO ドライバーから表示されるチャンネル数も変更されることにご注意ください。このとき、オーディオ・アプリケーション内の I/O のリストを更新する必要があるかもしれません。

シングル・スピード	ダブル・スピード	クワッド・スピード
Fireface Analog 1 ~ 12	Fireface Analog 1 ~ 12	Fireface Analog 1 ~ 12
Fireface AES L / R	Fireface AES L / R	Fireface AES L / R
Fireface ADAT 1 ~ 16	Fireface ADAT 1 ~ 8	Fireface ADAT 1 ~ 4

9.3 確認されている問題

CPU のパワーが十分でない場合、また USB バスまたは PCI バスのデータ伝送速度や、PCIe-bus の転送速度が遅すぎると、ドロップアウトやクリックノイズの発生などの不具合が起きます。この問題は多くの場合、Fireface UFX II の **Settings** ダイアログで、バッファ・サイズを上げることにより回避できます。さらには、すべてのプラグインを一時的に不使用にして、それらが原因でないかどうかを確認してください。詳細については、《40.3 USB オーディオ》をご参照ください。

また、同期が正しくないことが多くのトラブルの原因になります。ASIO は非同期操作をサポートしていません。入力信号と出力信号は同じサンプル・レートを使用し、なお且つ同期していなければなりません。Fireface UFX II と接続する機器はすべて、フルデュプレックス (全二重) 動作が行えるように正しく設定されていなければなりません。Settings ダイアログの **SyncCheck** に **Sync** ではなく **Lock** と表示されている場合は、機器が正しく設定されていないので再度確認を行ってください。

Fireface UFX II を複数台使用する場合も同様です。すべてのユニットが同期していなければなりません。同期していなければ、繰り返し周期的なノイズが発生します。

RME デバイスは ASIO ダイレクト・モニタリング (ADM) をサポートしていますが、すべてのアプリケーションが ADM を完璧に、あるいは完全にエラーなしでサポートしていない点にご注意ください。最も多く寄せられる問題は、ステレオ・チャンネルでの誤ったパンニングの動作についてです。また、可能であれば TotalMix FX のハードウェア出力 (3 段目) をモノ・モードに設定することを避けてください。設定した場合、ADM との互換性が損なわれる可能性が高いです。

オーディオと MIDI がぴったりと合っていない場合、または一定のずれがある (MIDI ノートが正確な位置よりわずかに前または後に置かれている) 場合、Cubase/Nuendo での設定を変更する必要があります。本マニュアルの執筆時点では、システムのタイムスタンプを使用 (**Use System Timestamp**) オプションを有効にします。Fireface UFX II は MME MIDI と DirectMusic MIDI の両フォーマットをサポートします。どちらがより良い動作をするかは、使用するアプリケーションによって異なります。

10. 複数の Fireface UFX II を使用する

最新の Fireface ドライバーは、最大 3 つの Fireface UFX II、または 3 つの対応するインターフェイスを同時に使用できます。その場合、全ユニットは同期している必要があります。つまり正しい同期情報を受け取らなければいけません (ワード・クロック経由または、AutoSync で同期信号を受信)。

- ・ 1 台の Fireface のクロック・モードをマスターに設定している場合、他のすべてを **AutoSync** に設定し、例えばワード・クロックをマスターから供給させることで同期させます。すべてのユニットのクロック・モードを **Settings** ダイアログにてそれぞれ設定する必要があります。
- ・ すべてのユニットが同期信号を得ていれば (すべての **Settings** ダイアログで **Sync** と表示されていれば)、すべてのチャンネルが同時に使用できます。ASIO ドライバーはすべてのユニットを 1 つのデバイスとして認識するため、ASIO では特に便利に操作できます。

複数の Fireface UFX II を動作させた場合、コンピューター側でリソースの問題が生じる可能性がある点にご注意ください。

注意: TotalMix はそれぞれの Fireface のハードウェアの一部です。最大で 3 つのミキサーが使用できますが、それぞれは独立しているため、データを互いにやり取りすることはできません。従って、すべてをまとめるグローバルミキサーとして使用することはできません。

11. DIGICheck Windows

DIGICheck はデジタル・オーディオ・ストリームの計測、解析を行うために開発された RME 独自のユーティリティです。DIGICheck の画面はご覧いただければすぐにでも使用可能なほどシンプルです（英語のオンラインヘルプ付属）。また、DIGICheck 5.96 はマルチクライアント ASIO ホストとしてオペレート可能で、ASIO、WDM のどのソフトウェアに対しても並行して使用することができます（入出力共）。以下は現在搭載される機能の概要です：

- ・ **Level Meter**：解像度 24 bit。2、8、30 ch 対応。主な用途：Peak レベル測定、RMS レベル測定、オーバー検知、位相相関測定、ダイナミックレンジ測定、S/N 比測定、RMS/Peak 差（ラウドネス）測定、Peak 長期測定、入力チェック。0dBFS 以上のレベル用オーバーサンプリング・モード。縦 / 横表示モード。Slow RMS、RLB weighting フィルター。K-System に準拠した視覚設定に対応。
- ・ **Hardware Level Meter (Input, Playback と Output. 用)**：自由に設定可能なリファレンス・レベルメーター。Fireface のハードウェアで計算処理されるため、CPU 負荷はほぼゼロ。
- ・ **Spectral Analyser**：アナログ・バンドパス・フィルター・テクノロジーを使用した独自の 10/20/30 バンドディスプレイ。192 kHz 対応。
- ・ **Vector Audio Scope**：オシロスコープ・チューブの典型的な残像を表示する世界でもユニークなゴニオメーター。相関メーターとレベルメーターを搭載。
- ・ **Totalyser**：Spectral Analyser、Level Meter および Vector Audio Scope を一つの画面で表示。
- ・ **Surround Audio Scope**：相関関係を分析できるプロフェッショナルなサラウンド・レベルメーター。ITU weighting と ITU summing meter。
- ・ **ITU1770/EBU R128 Meter**：標準化されたラウドネス計測メーター。
- ・ **Bit Statistics & Noise**：オーディオ信号の真の解像度に加えて、エラーや DC オフセットを表示。dB/dBA 単位の S/N 比測定、および DC 測定機能搭載。
- ・ **Channel Status Display**：SPDIF および AES/EBU チャンネル・ステータス・データの詳細な分析と結果表示。
- ・ **Global Record**：最低限のシステム負荷で全チャンネルを長期録音。
- ・ **マルチクライアントに完全対応**：すべてのチャンネルで計測ウィンドウをいくつでも開くことが可能。

より最新のハードウェアに対応した新バージョンの **DigiCheck NG** もご利用いただけます。

DIGICheck および **DigiCheck NG** は随時アップデートされています。最新バージョンは rme-audio.jp のダウンロード・ページからダウンロード可能です。

12. Hotline - トラブルシューティング

最新情報は <https://rme-audio.jp/> のサポート /FAQ セクションでご覧頂けます。

2つ目の端子の ADAT チャンネルがうまく動作しません。

- ・ オプティカル出力 ADAT2 が AES/SPDIF に切り替わっています。ブロック・ダイアグラムが示すとおり、すべてのチャンネルとそのアサインメントはまだ存在していますが、ADAT2 のオプティカル接続が切られ、AES 出力 (13/14 チャンネル) から送信されています。ADAT2 の再生デバイスは TotalMix で別の出力にルーティング/ミキシングすることで使用できます。

再生はできますが、録音ができません。

- ・ 入力に正しいオーディオ信号が存在しているか確認してください。正しく入力されている場合は、現在のサンプル・レートが Settings ダイアログに表示されているはずです。
- ・ Fireface UFX II がオーディオ・ソフトウェアの録音デバイスとして選択されているかどうか確認してください。
- ・ オーディオ・ソフトウェアで設定されたサンプル・レート (「録音設定」やそれに類するメニュー) が入力信号と同じかどうかを確認してください。
- ・ ケーブルと機器が閉じられたループ内で接続されていないことを確認してください。その場合、クロック・モードをマスターに設定します。

録音・再生中、クラックル・ノイズが発生します。

- ・ Settings ダイアログの Buffer Size を増やしてください。
- ・ 異なるケーブル (コアキシャルもしくはオプティカル) で試して、物理的な断線や故障がないかを確認してください。
- ・ ケーブルと機器が閉じられたループ内で接続されていないことを確認してください。その場合、クロック・モードをマスターに設定します。
- ・ Settings ダイアログで、エラーが表示されているかを確認してください。

ドライバーインストール、Settings ダイアログ、TotalMix は正常だが、再生 / 録音できません。

- ・ USB ケーブルに欠陥がある場合、このような弊害が起こる可能性があります。デバイスの認識や Setting ダイアログの設定といったコントロールは USB の低い帯域幅の転送で行えますが、再生、録音はフルの帯域幅の転送を必要とします。従って、ケーブルに欠陥がありバンド幅が限られている場合、このような弊害が起こる可能性があります。

ユーザーガイド



Fireface UFX II

▶ macOS - インストールと操作

13. ハードウェア / ドライバー / ファームウェア

13.1 ハードウェアとドライバーのインストール

Fireface UFX II をコンピューターに接続し、電源をオンにした状態で、使用されている macOS に適したドライバーをインストールしてください。

RME はドライバーを定期的に更新しています。rme-audio.jp のダウンロード・ページから、最新ドライバーをダウンロードしてください。ダウンロードしたファイルを解凍し、**pkg** ファイルをダブルクリックしてドライバーのインストールを開始します。

ドライバー・インストールの際、アプリケーションの **TotalMix** (TotalMix FX ミキサー) と、**Fireface USB Settings** (Settings ダイアログ) がアプリケーション・フォルダにコピーされます。これらのアプリケーションは Fireface UFX II がコンピューターに接続されると自動的に Dock に表示されます。コンピューターを再起動する必要はありません。

ドライバー更新時には、インストール済みのドライバーを削除する必要はありません。そのまま新しいドライバーを上書きでインストールします。

13.2 ドライバーのアンインストール

問題が生じた場合はドライバー・ファイルをゴミ箱にドラッグすることで削除できます：

```
/アプリケーション /Fireface USB Settings  
/アプリケーション /Totalmix  
/ライブラリ /Application Support/RME TotalMix FX  
/ライブラリ /LaunchAgents/de.rme-audio.firefaceUSBAgent.plist  
/ライブラリ /Extensions/RMEFirefaceUSB.kext  
/ユーザ / ユーザー名 / ライブラリ / Preferences/de.rme-audio.TotalmixFX.plist  
/ユーザ / ユーザー名 / ライブラリ / Preferences/de.rme-audio.Fireface_USB_Settings.plist  
/ユーザ / ユーザー名 / ライブラリ / Preferences/Fireface  
/ユーザ / ユーザー名 / ライブラリ / Preferences/RME TotalMix FX  
/ユーザ / ユーザー名 / ライブラリ / Application Support/RME TotalMix FX
```

最新の macOS では Finder にユーザ / ライブラリのフォルダーが表示されません。表示させるには、Finder を起動し、メニューの「移動」をクリックしてから、option(alt) キーを押しながら「ライブラリ」をクリックします。

最新の DriverKit ドライバーでは、ドライバー自体がアプリケーション・フォルダーにある RME Settings アプリケーションに含まれます。そのため、このアプリケーションを削除するとシステムからドライバーも削除されます。

13.3 ファームウェアのアップデート

アプリケーション **RME USB Series Flash Tool** は、Fireface UFX II のファームウェアを最新バージョンにアップデートします。この作業を行うには既に RME USB ドライバーがインストールされている必要があります。

RME USB Series Flash Tool を起動すると、Fireface UFX II の現在のファームウェアのバージョン、そしてアップデートが必要かどうかを表示します。必要な場合は **Update** ボタンをクリックします。プログレスバーが進行状況を表示し、完了を知らせます (**Verify OK**)。

アップデート後は Fireface UFX II を再起動する必要があります。Fireface の電源をオフにした状態で数秒間放置し、再び電源をオンにしてください。コンピューターの再起動は必要ありません。

予期せぬ理由でアップデートが失敗した場合は (status が *failure* と表示)、次回の起動からセーフティ BIOS が使用されます。従って本体はそのまま完全に機能します。その際はもう一度別のコンピューターでアップデート作業を行ってください。

14. Fireface UFX II の設定

14.1 Settings ダイアログ

Fireface の設定は、専用の Settings ダイアログで行います。Setting ダイアログを開くには **FirefaceUSB Settings** プログラムを起動します。Fireface UFX II のミキサー (TotalMix FX) の設定を行う場合は **TotalMix** を起動します。

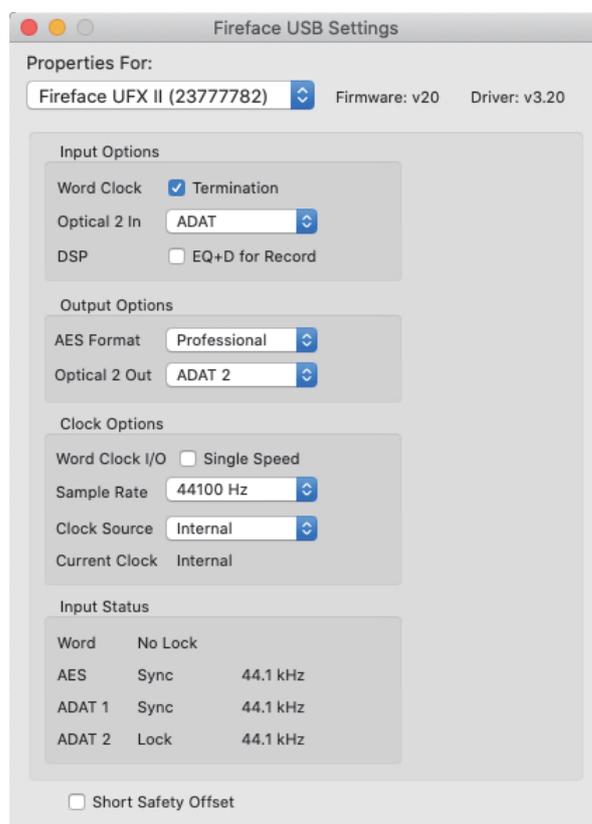
Fireface UFX II には、考え抜かれた実用的な機能が数多く搭載されており、様々な場面に応じて設定できます。Settings ダイアログには以下の設定項目があります：

- ・ DSP の操作
- ・ デジタル入出力の設定
- ・ 現在のサンプル・レート
- ・ 同期設定
- ・ 入出力状況

Settings ダイアログで行われるすべての変更はただちにリアルタイムで適用されます。OK をクリックしたり、ダイアログを閉じたりといった確認作業は必要ありません。

しかし設定変更が可能であったとしても、ノイズの原因となりますので、録音再生中に行うべきではありません。

Properties For のプルダウン・メニューでは、設定するユニットを選択します。その右側には現在のファームウェアとドライバーバージョンが表示されます。



Input Options

- **Word Clock - Termination**：このオプションにチェックを入れると、ワード・クロック入力を内部で終端します (75 Ω)。
- **Optical 2 In**：SPDIF を選択すると、オプティカル入力がオプティカル SPDIF 入力になり、ADAT は ADAT 入力として動作します (初期設定)。オプティカル入力を SPDIF として使用した場合は、XLR 経由の AES 入力を無効にする点にご注意ください。

- **DSP - EQ+D for Record** : すべての入力チャンネルの **EQ** と **Dynamics** を録音パス内に入れます。**Loopback** が有効の場合は、出力チャンネルの **EQ** と **Dynamics** が録音パス内に入ります。《27.6 サブミックスを録音する (ループバック)》も合わせてご参照ください。

Output Options

- **AES Format** : AES 出力はチャンネルステータスを **Consumer (SPDIF)** または **Professional** に設定可能です。この設定は ADAT2 が AES/SPDIF 出力として設定されている場合にも有効です。詳細は《21.2 AES》をご参照ください。
- **Optical 2 Out** : このオプティカル TOSLINK 出力は、ADAT または SPDIF 出力として動作します。

Clock Options

- **Word Clock I/O - Single Speed** : 通常ワード・クロック出力信号は、現在使用中のサンプル・レートと同一です。**Single Speed** を選択すると出力信号は 32 kHz から 48 kHz の間に限定されます。従って、サンプル・レートが 96 kHz や 192 kHz の場合、ワード・クロック出力は 48 kHz となります。

ワード・クロックは通常現在のサンプル・レートのレンジに適応します。例えば 96 と 192 kHz の内部クロックを同期させるのに 48 kHz のワード信号を使用できます。**Single Speed** のオプションがアクティブの場合、シングル、ダブル、クワッド・スピード上でも、インターフェイスのサンプル・レートは外部サンプル・レートに追従します。192 kHz のワード信号の場合、UFX II は内部で 192 kHz を使用するようになります。この機能は **Follow Clock** とも呼ばれます。

- **Sample Rate** : 現在のサンプル・レートを設定します。**Audio MIDI 設定** の設定と同じですが、**Settings** ダイアログからも設定可能にしています。
- **Clock Source** : 内部クロック・ソース (**Internal= マスター**) を使用するか、入力信号 (Word、AES、ADAT1、ADAT2) を使用するかを設定します。選択されたソースが利用できない場合は (**Input Status** が **No Lock**)、次に使用可能なソースに自動で切り替わります (**AutoSync**)。使用できるソースが見つからない場合、内部クロックが使用されます。下に現在のクロック・ソースが表示されます。

Input Status

各入力 (Word、AES、ADAT1、ADAT2) の信号が有効 / 無効 (**Lock / No Lock**)、または同期 (**Sync**) しているかどうかを表示します。3 列目はハードウェアが検知したサンプル・レートを表示します (粗い値 : 32 kHz、44.1 kHz、48 kHz 等)。

Short Safety Offset

より小さな **Safety Offsets** を使用して全体のレイテンシーを下げます。変更はリアルタイムで行われます。尚、小さな **Safety Offset** を使用することにより、クリックやドロップアウトが発生する可能性があります。

14.2 クロック・モード – 同期

デジタルの世界では、すべての機器は「マスター (クロック・ソース)」または「スレーブ (クロックを受信)」に設定する必要があります。システム内で複数の機器を接続した場合、マスターとなるクロックが必ず1つ必要です。



デジタル・システムのマスター・デバイスは1台のみです！もし Fireface のクロック・モードをマスターに設定してある場合、他のデバイスは全てスレーブに設定しなければなりません。

Fireface UFX II は **AutoSync** と呼ばれる非常に使い勝手の良いインテリジェントなクロック制御を使用します。AutoSync モードでは、デジタル入力に適切な信号があるかどうかをシステムが常時スキャンします。有効な信号を検知すると、クロックが内部クロック (**Clock Source** が **Current Internal** の状態) から外部クロック (**Clock Source** が **Current ADAT**、**AES/Word** の状態) に切り替わります。通常のスレーブとの違いは、入力信号を失った場合にシステムは直ちに内部クロック (マスター・モード) に戻る点です。

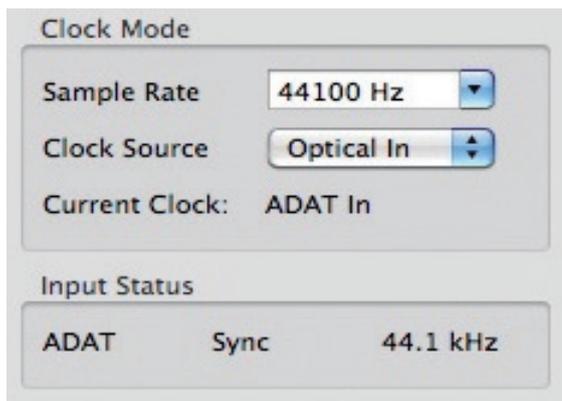
AutoSync モードは、通常のリコーディングも再生しながらのリコーディングも正常に動作することを保障します。ただし特定のケースの場合に **AutoSync** がデジタル・キャリアでフィードバックを引き起こし、同期が取れなくなることがあります。この問題を解消するには Fireface のクロック・モードを **Internal** に切り替えてください。

RME 独自の **SyncCheck** 技術によって現在のクロック状況を簡単に確認できます。**SyncCheck** は、Word Clock、ADAT、AES のデジタル入力に、有効な信号なし (**No Lock**)、有効な信号有り (**Lock**)、または有効かつ同期した信号有り (**Sync**) を表示します。**Clock Mode** 欄には、現在のクロック・ソースが表示されます。詳細は《40.1 Lock と SyncCheck》をご参照ください。

Clock Source で希望するクロック・ソース入力を選択します。Fireface が選択された入力で有効な信号を検知している限り、その入力が同期ソースとして使われます。信号が検知されない場合、他の入力が順番にスキャンされます。すべての入力で有効な信号を検知できない場合、Fireface は自動でクロック・モードをマスターに切替えます。

状況によっては、クロック・モードを変更せざるを得ない場合もあります。例えば、1台のADATレコーダーからの再生出力をADAT入力に接続し (ADATはただちに **AutoSync** ソースになります)、次にCDプレーヤーをAES入力に接続します。CDからの信号を録音し要としても、ほとんどのCDプレーヤーが同期できないはずで、CDプレーヤーからの信号がADATのクロックで読み込まれるため、録音データは破損してしまいます。この場合、**Clock Source** は一時的にAESに設定してください。

SyncCheck は、システムに接続された全てのデジタル・デバイスが正しく設定されているかを簡単に確認できる機能です。**SyncCheck** により以前はデジタル・スタジオの世界で最も複雑だった問題の1つを、誰もがマスターできるようになるのです。



15. macOS FAQ

15.1 MIDI ポートが認識できない

アプリケーションで MIDI ポートが表示されないケースがあります。正確には、**Audio MIDI 設定 - MIDI ウィンドウ**で、インストールされた MIDI ポートを認識できない場合です。このとき、RME MIDI デバイスは表示されていないか、または、デバイスが灰色に反転していて使用できません。ほとんどの場合、灰色に反転しているデバイスを削除して、再度 MIDI デバイスを探すことで問題は解決します。

Fireface の MIDI はクラス・コンプライアントのため、ドライバーが付属しません。macOS は Fireface を MIDI デバイスとして認識し、OS に含まれるドライバーで使します。

15.2 ディスクのアクセス権を修復

ディスクのアクセス権を修復すると、インストール時の問題やその他の問題が解決できます。これを行うには、「ユーティリティ > ディスクユーティリティ」から、システムのあるドライブ（ボリューム）を選択します。そして、**First Aid** タブをクリックするとディスクのアクセス権の検証と修復のメニューが使用できます。

15.3 対応サンプル・レート

RME の macOS ドライバーは、Fireface によって供給されるすべてのサンプル・レートをサポートします。これには **32 kHz** や **64 kHz** も含まれ、更には **128 kHz**、**176.4 kHz**、**192 kHz** にも対応します。

しかし、すべてのソフトウェアが Fireface のサンプル・レートをサポートしているわけではありません。ハードウェアの性能は **Audio MIDI 設定 - オーディオウィンドウ**で簡単に確認できます。Fireface UFX II を選択しフォーマットをクリックすると、対応するサンプル・レートがリスト表示されます。

15.4 Core Audio 環境でのチャンネル数

サンプル・レート 88.2 または 96 kHz では、ADAT オプティカル入出力は S/MUX モードで動作するため、1 つの ADAT ポートで利用可能なチャンネル数は 8 から 4 に減ります。サンプル・レート 176.4 または 192 kHz では、ADAT オプティカル入出力は S/MUX4 モードで動作するため、1 つの ADAT ポートで利用可能なチャンネル数は 2 になります。

Core Audio のチャンネル数変更は、コンピューターの再起動後に反映されます。Fireface がダブル・スピード（Double Speed 88.2/96 kHz）もしくはクワッド・スピード（Quad Speed 176.4/192 kHz）モードに変更された場合、すべてのチャンネルが表示され続けますが、一部のチャンネルが無効となります。

シングル・スピード	ダブル・スピード	クワッド・スピード
Fireface Analog 1 ~ 12	Fireface Analog 1 ~ 12	Fireface Analog 1 ~ 12
Fireface AES L / R	Fireface AES L / R	Fireface AES L / R
Fireface ADAT 1 ~ 16	Fireface ADAT 1 ~ 8	Fireface ADAT 1 ~ 4

15.5 その他の情報

Fireface UFX II の現在のドライバーは Mac OS 10.6 以上のバージョンを必要とします。

カードやチャンネルの選択ができないアプリケーションはシステム環境設定 > サウンドの、入力、出力で選択されたデバイスを使用します。

アプリケーション / ユーティリティにある **Audio MIDI 設定** で、ハードウェアをシステムで使用するための詳細な設定を行えます。

チャンネルの選択ができないアプリケーションでは、最初のステレオ 1/2 チャンネルのペアが常に使用されます。他の入力を使用したい場合は、TotalMix で次の回避策を利用できます：使用したい入力信号を出力チャンネル 1/2 にルーティングします。出力 1/2 チャンネルの **Settings** で **Loopback** を有効にします。これにより、使用したい入力信号が入力チャンネル 1/2 で利用できるようになります（ディレイやレイテンシーは追加されません）。

スピーカーを構成で、ステレオやマルチチャンネル再生をすべての利用可能なチャンネルへ自由に設定できます。

16. 複数の Fireface UFX II を使用する

macOS では、一つのオーディオ・アプリケーション内で複数のオーディオ・デバイスを使用することができます。これは複数のデバイスを一つにする Core Audio の機能である **機器セット** で行います。

最新のドライバーでは、最大 3 台の Fireface UFX II を同時使用できます。その場合、全ユニットは同期している必要があります。つまりワード・クロックまたは同期信号の供給により、正しい同期情報を受け取らなければいけません。

- ・ 1 台の Fireface のクロック・モードをマスターに設定している場合、他のすべてを **AutoSync** に設定し、例えばワード・クロックをマスターから供給させることで同期させます。すべてのユニットのクロック・モードを **Settings** ダイアログにてそれぞれ設定する必要があります。
- ・ すべてのユニットが同期信号を得ていれば（すべての **Settings** ダイアログで **Sync** と表示されていれば）、すべてのチャンネルが同時に使用できます。

注意：TotalMix は Fireface のハードウェアの一部です。最大で 3 つのミキサーが使用できますが、それぞれは独立しているため、データを互いにやり取りすることはできません。従って、すべてをまとめるグローバルミキサーとして使用することはできません。

複数の Fireface UFX II を動作させた場合、コンピューター側でリソースの問題が生じる可能性がある点にご注意ください。

17. DigiCheck NG Mac

DIGiCheck はデジタル・オーディオ・ストリームの計測、解析を行うために開発された RME 独自のユーティリティです。DIGiCheck は画面をご覧いただければすぐにでも使用可能なほど簡単で、英語のオンラインヘルプも付属しています。また、DigiCheck NG 0.90 はすべての入力データを表示し、どんなソフトウェアに対しても並行して使用することができます。以下は現在搭載される機能の概要です：

- ・ **Level Meter**：解像度 24 bit。2、8、30 ch 対応。主な用途：Peak レベル測定、RMS レベル測定、オーバー検知、位相相関測定、ダイナミックレンジ測定、S/N 比測定、RMS/Peak 差（ラウドネス）測定、Peak 長期測定、入力チェック。0dBFS 以上のレベル用オーバーサンプリング・モード。縦 / 横表示モード。Slow RMS、RLB weighting フィルター。K-System に準拠した視覚設定に対応。
- ・ **Hardware Level Meter (Input, Playback と Output 用)**：自由に設定可能なリファレンス・レベルメーター。Fireface のハードウェアで計算処理されるため、CPU 負荷はほぼゼロ。
- ・ **Spectral Analyser**：アナログ・バンドパスフィルター・テクノロジーを使用した独自の 10/20/30 バンドディスプレイ。192 kHz 対応。
- ・ **Vector Audio Scope**：オシロスコープ・チューブの典型的な残像を表示する世界でもユニークなゴニオメーター。相関メーターとレベルメーターを搭載。
- ・ **Totalyser**：Spectral Analyser、Level Meter および Vector Audio Scope を一つの画面で表示。
- ・ **Surround Audio Scope**：相関関係を分析できるプロフェッショナルなサラウンド・レベルメーター。ITU weighting と ITU Summing メーター。
- ・ **ITU1770/EBU R128 Meter**：標準化されたラウドネス計測メーター。
- ・ **Bit Statistics & Noise**：オーディオ信号の真の解像度に加えて、エラーや DC オフセットを表示。dB/dBA 単位の S/N 比測定、および DC 測定機能搭載。
- ・ **マルチクライアントに完全対応**：すべてのチャンネルで計測ウィンドウをいくつでも開くことが可能。

より最新のハードウェアに対応した新バージョンの DigiCheck NG もご利用いただけます。

DIGiCheck および DigiCheck NG は随時アップデートされています。最新バージョンは rme-audio.jp のダウンロード・ページからダウンロード可能です。

18. Hotline - トラブルシューティング

最新情報は <https://rme-audio.jp/> のサポート /FAQ セクションでご覧頂けます。

ハードウェアとドライバーのインストールは正しく行えましたが、再生ができません。

- ・ オーディオ・アプリケーションで Fireface が再生デバイスとして選ばれていますか？

8つの ADAT チャンネルがうまく動作しません。

- ・ **Settings** ダイアログにてオプティカル出力 **ADAT2** の設定が **AES** に切り替わっていないかをご確認ください。ブロック・ダイアグラムが示すとおり、すべてのチャンネルとそのアサインメントはまだ存在していますが、ADAT2 のオプティカル接続が切られ、AES 出力 (13/14 チャンネル) から送信されています。ADAT2 の再生デバイスは TotalMix で別の出力にルーティング / ミキシングすることで使用できます。

再生はできますが、録音ができません。

- ・ 入力に正しいオーディオ信号が存在しているか確認してください。正しく入力されている場合は、現在のサンプル・レートが **Settings** ダイアログに表示されているはずです。
- ・ Fireface UFX II がオーディオ・ソフトウェアの録音デバイスとして選択されているかどうか確認してください。
- ・ オーディオ・ソフトウェアで設定されたサンプル・レート ([録音設定] やそれに類するメニュー) が入力信号と同じかどうかを確認してください。
- ・ ケーブルと機器が閉じられたループ内で接続されていないことを確認してください。その場合、クロック・モードをマスターに設定します。

録音・再生中、クラックル・ノイズが発生します。

- ・ アプリケーションでバッファー・サイズを増やしてください。
- ・ 異なるケーブル (コアキシャルもしくはオプティカル) で試して、物理的な断線や故障がないかを確認してください。
- ・ ケーブルと機器が閉じられたループ内で接続されていないことを確認してください。その場合、クロック・モードをマスターに設定します。
- ・ **Settings** ダイアログにエラーが表示されていないか確認してください。

Fireface が正常に動作しない原因

- ・ USB ケーブルが正しく接続されていない可能性があります。

ドライバーインストール、Settings ダイアログ、TotalMix は正常だが、再生 / 録音できません。

- ・ USB ケーブルに欠陥がある場合、このような弊害が起こる可能性があります。デバイスの認識や **Setting** ダイアログの設定といったコントロールは USB の低い帯域幅の転送で行えますが、再生、録音はフルの帯域幅の転送を必要とします。従って、ケーブルに欠陥がありバンド幅が限られている場合、このような弊害が起こる可能性があります。

ユーザーガイド



Fireface UFX II

▶ 入力と出力

19. アナログ入力

19.1 リア・パネルのライン入力

Fireface のリアには、8 系統の 1/4" TRS バランス・ライン入力が装備されています。この電子入力段は、アンバランス（モノ端子）とバランス（ステレオ端子）のレベル基準を自動調整し、どちらも正しく扱うことのできるサーボバランス設計です。



TRS 端子のアンバランス・ケーブル使用時には TRS 端子の Ring をグラウンドに接地してください。非接地の場合バランス入力のマイナスが非接続のためノイズが起こる可能性があります。

AD コンバーター動作時における最も重要な点は、最適な動作レベル内で十分なダイナミックレンジを得ることです。そのため Fireface UFX II は、高品質電子スイッチによる基準レベル変更機能が装備されています。スタジオで最も頻繁に使用される基準レベルに対応し、リア・パネルのすべての入力を最適な基準レベルに個別に切り替えることができます。

Fireface UFX II に使用される基準レベルは以下の通りです。

基準レベル	0 dBFS @	ヘッドルーム (+4 dBu に対して)
Lo Gain	+19 dBu	15 dB
+4 dBu	+13 dBu	9 dB

上記のレベルは他のすべての RME 機器で選択できるため、機器間で完全な互換性を保つことができます。+4 dBu@0 dBFS のレベルは、基準レベルを +4 dBu(+13 dBu@0 dBFS) に設定後、TotalMix FX のチャンネル設定にある Gain ノブを用いて 9 dB のゲインを加えることで得られます。

19.2 フロント・パネルのマイク / ライン / 楽器入力

Fireface UFX II の 4 つのバランス・マイク入力は、0 ~ 75 dB のゲインをデジタル制御でき、XLR/TRS コンポ入力に対応します。XLR のゲイン・レンジは 75 dB で、8 ~ 75 dB の範囲を 1 dB 単位、さらに追加ステップで 0 dB に調整可能です。ソフトウェア切り替えの高電流ファンタム電源 (48 ボルト、チャンネルごとに設定可) により、コンデンサー・マイクをプロフェッショナルに扱えます。フロント・パネルの XLR 入力はライン入力としても使用可能です (最大レベル +18 dBu)。

コンポ入力端子の TRS ジャックはアンバランス・ライン入力 (R はグラウンドに接続) としても使用でき、Fireface UFX II に高い柔軟性をもたらします。入力インピーダンス 1M Ω (Hi-Z) を持つ TS ジャックは入力ゲインを +8 dB ~ +50 dB の範囲でコントロール可能で、これによりフロント・パネルの入力は、キーボードやサンプラー、CD プレーヤー、ギターその他の使用にも最適です。これらの入力は -21 dBu から +21 dBu までのレベルを扱い、フルレベルのライン入力となります。従って、本体はライン・ゲインアンプとしても使用可能です。

※ TRS ジャックにファンタム電源はありません。

2 色の LED により、現在の信号が示され (緑、-60 dBFS 以上)、またオーバーロードを警告します (0 dBFS)。

9 ~ 12 チャンネルには自動オーバーロード保護機能 **AutoSet** が備わっています。AutoSet は 6 dB のヘッドルームを保とうとします。-6 dBFS よりも高いレベルの場合は、ゲインが下げられます。これを確認するには、チャンネルのゲインを高く設定し、信号を入力してみてください。ボタンが適切なゲインに戻され

ます。UFX II の **AutoSet** は **RME Micstasy** に搭載されるものと同一ではなく、極端なオーバーロードが生じた場合レベルが適切に調整されるまでに瞬間的に歪みが生じますが、通常は **AutoSet** が適切に機能し、録音による歪みを確実に防止します。

ステレオ・チャンネルを使用する場合、**AutoSet** はリンクして動作します。**AutoSet** は **TotalMix FX** または本体のチャンネル設定で有効にします。エンコーダー 1/2 を押して **AS** をオン/オフします。

AutoSet がゲインを下げると、フロント・ディスプレイ (**MIC/GAIN** メニュー) の **AS** ラベルが黒から紺色に変化します。

20. アナログ出力

20.1 ライン出力

リア・パネルの 1/4"TRS 出力端子は、チャンネル 3 ~ 8 が出力されるショート保護機能付き低インピーダンス・ライン出力です。出力ステージはサーボバランス仕様で、バランス (ステレオ) とアンバランス (モノ) どちらも正しく扱えます。

出力先の外部機器へ最適なレベル信号を送出するため、Fireface UFX II には高品質電子スイッチが内蔵されており、スタジオで最も良く使用される 3 種類の基準レベルを各出力に設定することができます。

アナログ入力と同様に、ほぼすべての機材との接続で、問題のない出力レベルが維持できるように設定されています。Fireface UFX II のヘッドルームは選択した基準レベルに応じて 9 ~ 15dB となります。

基準レベル	0 dBFS @	ヘッドルーム
Hi Gain	+19 dBu	15 dB
+4 dBu	+13 dBu	9 dB
-10 dBV	+2 dBV	12 dB

これらのレベルは RME の全デバイスに用いられているため、デバイス間で完全な互換性があります。

出力 1/2 には XLR 端子を採用しています。さらに +24 dBu の出力レベルを備え、これにより SMPTE (+24 dBu @ 0 dBFS、+4 dBu と 20 dB のヘッドルーム) と互換します。

基準レベル	0 dBFS @	ヘッドルーム
+24 dBu	+24 dBu	20 dB



XLR 出力のドライバー電子回路はサーボバランスで動作しません！アンバランスの機器を接続する場合、XLR 出力のピン「3」が接続されていないことをお確かめください。グラウンドに接続されている場合、高い THD (歪み) の原因となり得ます！

20.2 ヘッドフォン / ライン出力

Fireface のチャンネル 9～12 はフロント・パネルに 1/4" TRS ジャックで配置されています。これらのチャンネルは、他のライン出力と同じコンバーターを使用するので、技術仕様のデータも同じです (118 dBA SNR)。

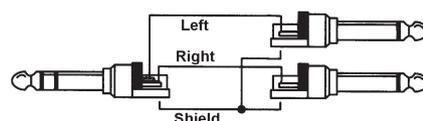
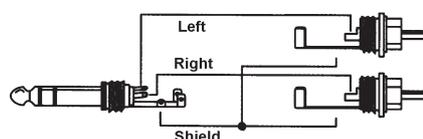
ハードウェアベースのリファレンス・レベルが 2 つ用意されています (TotalMix の出力チャンネル Settings > Level で設定、High または Low)。High は他のチャンネルの設定 Hi Gain に相当し、Low は -10 dBV (前項の表参照) でデジタル・フル・スケールで +4 dBu に相当します。このように、これらは高品質のライン出力 (アンバランスですが) としても使用可能です。

これらの出力は特殊な低インピーダンスのタイプ (2 Ω) でヘッドフォンとの接続を想定しています。

出力レベル (モニタリング・ボリューム) は、前述の High/Low 設定の他に、TotalMix (Hardware Outputs、PH 9/10 と PH 11/12)、または本体の 3 つのエンコーダーで直接行ないます。そのため、モニタリングの音量変更はとても簡単に素早く行なえます。

Phones 出力をライン出力として使用する場合、TRS プラグ ⇄ RCA フォノプラグ、もしくは TRS プラグ ⇄ TS プラグのアダプターが必要となります。

ピンの割り当ては国際標準に準拠します。左チャンネルを TRS ジャック / プラグの tip に、右チャンネルを ring に接続します。



20.3 DC カップリング出力 (CV/Gate)

Fireface UFX II の 12 系統のアナログ出力端子は、すべて DC カップリング仕様です。一般的なアナログ出力は、DAC チップと出力ソケットの後段にコンデンサーが用いられた AC カップリング仕様で動作します。AC カップリングは、ポップ・ノイズの発生や DC カップリング機器の誤作動の原因となる直流成分を出力段で除去します。また外部からの危険な直流電流から守る利点もあります。

一方 DC カップリングには、電圧レベルを 0 Hz までリニアに遷移できるという大きな利点があります。これにより極めて低い周波数 (16 Hz) の位相ずれでさえも、防ぐことができます。DC カップリング入力を備える機器は珍しく、特にパワー・アンプではほとんど存在しません。そのため通常は、再生信号の DC オフセットが問題を引き起こすことはありません。

信頼性の高い (堅牢な) 安定した DC カップリング出力を実現するには、適切な DC オフセットおよび過電圧保護回路が必要となります。この機能は、RME ADI シリーズやその他の RME 機器にも以前から実装されており、信頼性が証明されています。

DC の生成は、測定だけでなくオーディオ接続においても有効な場面があります。特にアナログ・シンセサイザーと接続する場合に便利に活用できます。一部のアナログ・シンセサイザーは、ピッチやその他の挙動を DC 電圧で制御するための入力を備えています。CV (Control Voltage) や CV/Gate (ゲートでオン/オフを決定)、CV フィルターなどは、多くの場合 0～+5 V の電圧からなる信号です。オーディオ・インターフェイスが DC 電圧を出力できれば、適切なソフトウェアとインターフェイスのアナログ出力を使用してシンセサイザーをコントロールできます。

Fireface UFX II の DA コンバーターおよびアナログ出力ステージは、直流成分のシフトが非常に小さく、信頼性や再現性の高い DC 電圧を生成できます。そのためアナログ・シンセサイザーの制御に最適です。ただし、バランス出力 1/2 (XLR) をこれらの目的で使用することはお勧めしません。

極性 - 位相

Fireface UFX II の出力は (当然ながら) 極性が正確であり、また TotalMix FX はフェーダーとレベル・メーターで DC をフル・サポートします。そのため正の電圧がデジタル再生されると、アナログ出力からも正の電圧が再生されます。電圧レベルは、安価な測定器でも正確に計測可能です。



CV 入力エラーの恐れがあるため、負の電圧出力は避けるべきです。使用するソフトウェアが正の信号のみを生成する場合でも、TotalMix FX の位相反転機能を用いると信号が反転されてしまい、負の電圧が出力されますのでご注意ください。

電圧の範囲

- **ライン出力3~8:** アンバランス (モノラル・ジャック)、負荷なし
+19 dBu : +9.5 V、+13 dBu : +4.75 V、+4 dBu : +1.7 V
- **Phones 9~12:** アンバランス、負荷なし
High (+19 dBu) : +9.5 V、Low (+4 dBu) : +1.7 V

注意: 工場出荷時の初期設定では、TotalMix FX のレベル・メーターは DC 信号を 3 dB 大きく表示します。TotalMix FX にて Settings > Level Meters > RMS +3 dB を無効にすることで、この設定を変更できます。

21. デジタル接続

21.1 ADAT

Fireface UFX II の ADAT オプティカルの入力は、すべての ADAT オプティカル出力に完全に互換しています。RME の卓越した Bitclock PLL 技術により、極端なバリピッチの動作時でもクリックノイズとドロップアウトが抑制され、デジタルの入力信号に素早く低ジッターでロックすることを保証します。接続には標準的な TOSLINK ケーブルを使用します。

- **ADAT1 In :** 1 台目または唯一の ADAT 機器から Fireface UFX II に入力する場合に使用する端子です。1 ~ 8 チャンネルを受信します。ダブル・スピード信号の場合は 1 ~ 4 チャンネルを受信します。クワッド・スピードの場合はチャンネル 1、2 です。
- **ADAT2 In :** 2 台目の ADAT 機器から Fireface UFX II に入力する場合に使用する端子です。9 ~ 16 チャンネルを受信します。ダブル・スピード信号の場合は 5 ~ 8 チャンネルを受信します。クワッド・スピードの場合はチャンネル 3、4 です。SPDIF オプティカル入力としても使用できます。
- **ADAT1 Out :** Fireface UFX II から 1 台目または唯一の ADAT 機器へ出力する場合に使用する端子です。1 ~ 8 チャンネルを送信します。ダブル・スピード信号の場合は 1 ~ 4 チャンネルを送信します。クワッド・スピードの場合はチャンネル 1、2 です。
- **ADAT2 Out:** Fireface UFX II から 2 台目の ADAT 機器へ出力する場合に使用する端子です。9 ~ 16 チャンネルを送信します。ダブル・スピード信号の場合は 5 ~ 8 チャンネルを送信します。クワッド・スピード* の場合はチャンネル 3、4 です。SPDIF オプティカル出力としても使用できます。

21.2 AES

Fireface UFX II は XLR AES/EBU の入力と出力をそれぞれ 1 系統ずつ装備しています。接続には XLR 端子を備えたバランス・ケーブルを使用します。入力と出力はトランスバランス型であり、グラウンドフリーで動作します。入力信号に含まれるチャンネル・ステータスは無視されます。

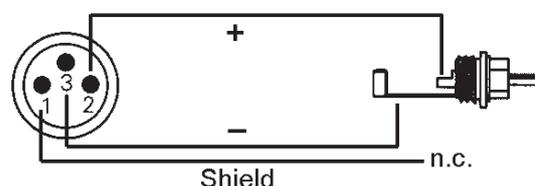
AES/EBU (および SPDIF) にはエンファシス情報に含まれる場合があります。エンファシス情報を持つオーディオ信号には高周波のブーストという特徴があるので、再生時には高周波のアッテネーションが必要となります。



コンピューターには、エンファシス・インディケーション情報を扱う標準化されたインターフェイスが存在しないため、この情報は失われます！

入力

感度の高い入力段のおかげで、シンプルな RCA ⇄ XLR ケーブル・アダプターを使用すれば、SPDIF コアキシャルからも信号を供給できます。その場合、オス XLR 端子のピン 2 と 3 をそれぞれ、RCA 端子の 2 つのピンに接続します。ケーブルのシールドは XLR のピン 1 にのみ接続してください (RCA プラグには非接続)。



AES での操作の場合、オプティカル出力と XLR 出力の両方で同じ信号が有効です。典型的な用法としては、2 つのデバイスを接続して Fireface UFX II をスプリッター (1 つを 2 つに配給) として利用することができます。

出力

先述の RCA ⇄ XLR 変換アダプターを用いることで、SPDIF コアキシャル・インターフェイスを備える機器と Fireface UFX II の AES 出力を接続することができます。なお、RCA (SPDIF) 入力を備える民生機の多くは、ほとんどの場合 **Consumer** のチャンネル・ステータを持つ SPDIF 信号しか受け付けません。**Consumer** モードは Fireface UFX II の **Settings** ダイアログで有効にできます。SPDIF は AES/EBU よりも低い電圧を要求するため、**Consumer** モードでは同時に出力電圧も下げられます。

出力信号のフォーマットは「AES3-1992 Amendment 4」に準拠します：

- ・ 32 / 44.1 / 48 kHz、64 / 88.2 / 96 kHz、176.4 / 192 kHz (現在のサンプル・レートにより異なる)
- ・ オーディオに使用
- ・ 著作権なし、コピーの許可
- ・ **Professional** または **Consumer** フォーマット
- ・ Category General、Generation の情報なし
- ・ 2 チャンネル、Emphasis なし
- ・ Aux ビットをオーディオに使用、24 ビット
- ・ Origin : RME

21.3 MIDI

Fireface UFX II は MIDI 入出力を 2 系統装備します (4 x 5 ピン DIN ジャック)。MIDI ポートはドライバーによってシステムに追加されます。MIDI を扱うアプリケーションでは、「UFX II MIDI Port」という名称で認識されます。

MIDI ポートはマルチクライアントのオペレーションに対応します。同時に複数のプログラムから MIDI の入力信号を受けることができます。MIDI 出力も複数のプログラムで同時に使用できます。しかしながら、MIDI の帯域幅の問題上、このような操作は多くの場合不具合を生じます。

注意: MIDI 入力の LED は、MIDI クロック、MTC、アクティブセンシングを含むすべての MIDI 情報に反応します。アクティブセンシングは通常 0.3 秒毎にキーボードから送信されます。

22. ワード・クロック

22.1 ワード・クロック入力と出力

SteadyClock 技術は、すべてのクロック・モードですばらしいパフォーマンスを保証します。非常に高い効率のジッター抑制効果により、Fireface はどんなクロック信号でもリジェネレートしてクリーンにし、BNC 出力からリファレンス・クロックとして出力します (《40.7 **SteadyClock FS**》参照)。

入力

Fireface のワード・クロック入力は、**Settings** ダイアログの **Clock Source** にで **Word Clock** を選択し、適切なワード・クロック信号が存在する場合にアクティブになります。シングル / ダブル / クアッド・スピードに対応し、入力信号に応じて自動的にフォーマットが切り替わります。適切な信号が検知されると **WC** LED が点灯し、**Settings** ダイアログには、**Lock** または **Sync** と表示されます (《40.1 **Lock** と **SyncCheck**》参照)。

RME の優れた Signal Adaptation Circuit (自動信号適応回路) によって、ワード・クロック入力は間違っただけでなく、DC 間違い、小さすぎたり大きすぎたりする信号の場合でさえも正しく動作します。自動信号センタリングによって、原則的に 300 mV (0.3V) の入力レベルで十分です。補足ヒステリシスが 1.0V に感度を減らしますので、それ以上またはそれに届かない場合や、高周波妨害等による間違っただけのトリガーを引き起こしません。

Fireface UFX II のワード・クロック入力は終端しないことも、内部で終端 (75 Ω) することもできます。**Settings** ダイアログで簡単に状態を選択できます。入力を終端するには、**Input Options** 内の **Word Clock In Term.** にチェックを入れてください。

出力

Fireface のワード・クロック信号出力は常に有効です。現在のサンプル・レートでワード・クロック信号を出力します。そのため、**Master** モードで供給されるワード・クロックは、現在使用しているアプリケーションによって決定されます。スレーブ・モードで供給されるサンプル・レートは、現在クロック・ソースとして選ばれている入力の周波数と同一です。ワード・クロック信号が適切でない場合、Fireface UFX II はマスターに変わり、次に最も一致する周波数 (44.1 kHz、48 kHz など) がサンプル・レートとして適応されます。



Settings ダイアログで **Single Speed** を選ぶと、出力信号は常に 32 ~ 48 kHz の範囲になります。そのため、96 kHz や 192 kHz の場合でも、ワード・クロック出力は 48 kHz です。

受信したワード・クロック信号はワード・クロック出力から他の機器に出力します。つまり、一般的な T 字アダプターを使用する必要はありません。また、Fireface UFX II は信号をリフレッシュしますので、T 字アダプターではなくワード・クロック出力の使用を推奨します。その理由は、下記の通りです。

- ・入力と出力は、お互い位相 “0 度 ” でロックされます。
- ・ **SteadyClock** が、入力信号からほぼすべてのジッターを取り除きます。
- ・特別な入力 (一般的な 2.5 Vpp の代わりに 1 Vpp 感度で受信、DC カット、自動信号適応回路) と、**SteadyClock** によって最も規格から外れたひどいワード・クロック信号でさえも安定した動作を保証します。

Fireface は、低インピーダンス、短絡保護機能付き出力によって、75 Ω で 4 Vpp を供給します。75 Ω × 2 (37.5 Ω) の間違った終端でも、まだ 3.3V の出力があります。

22.2 技術説明と背景

アナログ機器同士だけを接続するシステムの場合、信号の同期は必要ありません。しかしデジタル・オーディオの場合は違います。デジタル信号をやりとりするには、すべての機器が同じクロック (タイミング) で動いていなければ、信号は正しく処理されません。同じクロックが共有されていない場合、デジタル信号が、エラーを多発したり、クリックノイズや、音の歪み、ノイズ、ドロップアウトを起こしたりする原因となります。

AES/EBU、SPDIF、ADAT 信号は、それぞれ信号自体にタイミング・クロックを持ち、基本的にはワード・クロックを追加する必要はありません。しかし、実際は複数の機器を同時に使用すると問題が発生する場合があります。たとえば、クロックのマスター機器を設定しないで、それぞれの機器をループで接続した場合、セルフクロックは機能しません。さらに、接続された機器同士は互いに同期していなければなりません。これは、再生に限られた機器 (例えば再生専用の CD プレーヤーなど) にとっては多くの場合不可能です (SPDIF 入力を持たず、セルフクロックをクロック・リファレンスとして使用できないため)。

デジタル中心のスタジオでは、マスターとなる同期ソースにすべてのデジタル機器を接続することによって同期を保っています。例えばミキシング・デスクをマスターにし、リファレンス信号のワード・クロックを他のすべての機器に送ります。しかしこの場合は、接続されているすべての機器がワード・クロック入力または同期端子を装備し、スレーブとして設定されている必要があります (業務用 CD プレーヤーなどはワード・クロック入力を装備している場合がある)。このような条件が満たされてはじめて、すべての機器が同じクロックを共有でき、様々な組み合わせで使用することができます。



デジタル・システム内のマスターは 1 つだけに設定する必要があります！ Fireface のクロック・モードがマスターの場合は、その他のすべての機器はスレーブに設定します。

しかしワード・クロックには、同期を確かなものにする一方で、いくつかの不利な要素があります。ワード・クロックは、実際に必要とされるクロックの断片が集まってできています。たとえば、44.1 kHz の SPDIF のワード・クロックは (単純なスクエアウェーブ信号)、特別な PLL を用いて機器内部で 256 倍にされます (約 11.2 MHz まで)。その後、クォーツから発生させた信号はこの信号で置き換えられます。このクロックの再構築の作業は、ジッターを増加させてしまう要素となるのです。ワード・クロックが引き起こすジッターは、クォーツベースのクロックが引き起こすジッターの 15 倍以上になります。

この問題を最終的に解決できるのが Fireface UFX II の **SteadyClock** テクノロジーです。最新かつ最速のデジタルテクノロジーとアナログフィルターテクノロジーを組み合わせることで、44.1 kHz の低速なワード・

クロックから 22 MHz の低ジッターのクロック信号を生成する画期的な技術です。さらに入力信号に含まれるジッターは強く排除されますので、再増幅されたクロック信号は実際の使用においても、最も高い品質となるのです。

22.3 接続とターミネーション (終端)

通常ワード・クロック信号は、BNC の T 字アダプターによって分配されて、デジタル同期のネットワークを組んでいます。そしてターミネーター (終端抵抗) によって、終端されます。ネットワークを組む BNC ケーブルは、汎用のものでお使いいただけます。T 字アダプターや BNC ケーブル、ターミネーターは一般の電器店や PC ショップでご購入できます。後者では通常 50 Ω の部品を扱っています。ワード・クロックに用いられる 75 Ω の部品は、ビデオ用テクノロジー (RG59) の一部です。

ワード・クロック信号は約 5V の矩形波で、少なくとも直流 500 kHz 以上の周波数帯域が必要です。ワード・クロック信号の電圧低下や反射による信号変質を防ぐために、ケーブルやターミネーターは 75 Ω のインピーダンスを持ったものを使用します。電圧低下や反射変質があると、同期のずれや、誤動作でのジッター発生、同期の失敗を招く原因となります。

残念なことに、現在市場に出回っているデジタル機器の中には、ワード・クロック出力の精度が十分と言えないものも存在します。もしも、75 Ω のターミネーターを使用したときに、3V まで電圧が下がる出力を持った機器を使用する場合、次のようなことに気をつける必要があります。2.8V 以上でしか正常に動作しない機器であれば、長さ 3 m 以上のケーブルで接続しては、正確に動作しえないということです。よってワード・クロック・ネットワークでは、ケーブルがまったく終端されていない方が安定した同期が可能になるケースがあるのも、驚くべきことではありません (電圧がより高いため)。75 Ω の抵抗があらかじめデジタル機器に内蔵されており、これをオフにできない場合、ネットワークにかかる負担は、 $2 \times 75 \Omega$ となってしまうため、ユーザーは特殊なワード・クロック・ジェネレーターを導入を強いられます。このような機器は一般的には大規模なスタジオで使用されます。

デジタル機器を設計する際、ワード・クロックのシグナル・チェーンで信号を減衰させないためには、ワード・クロック出力を低インピーダンス・タイプに、ワード・クロック入力を高インピーダンス・タイプに設計すると有利です。

Fireface のワード・クロック入力は、最大限フレキシブルに接続できるように高インピーダンス設計、また内部終端できるようになっています。終端が必要な場合 (Fireface がチェーン接続の最後の場合等)、**Input Options** 内の **Word Clock In Term.** にチェックを入れてください (《7.1 Settings ダイアログ-メイン・タブ》/《14.1 Settings ダイアログ》の章を参照)。

Fireface UFX II がワード・クロックを受信する機器のシグナル・チェーンに含まれる場合は、次のような接続になります。BNC 端子に T 字アダプターを接続し、T 字アダプターの一方の端子にワード・クロックが送られてくるケーブルを接続します。もう一方の端子に BNC ケーブルを接続し、チェーンの中の次の機器に接続します。このチェーンネットワークの中の最後の機器は、やはり終端する必要があります。T 字アダプターと 75 Ω のターミネーター (短い BNC プラグ) を用いて終端してください。もちろん、内部終端機能を持つ機器であれば、T 字アダプターとターミネーターは必要ありません。



Fireface UFX II の SteadyClock テクノロジーは非常に優秀なため、T 字アダプター経由の入力信号を通す代わりに、Fireface のワード・クロック出力を使用することをお勧めします。SteadyClock は、入力信号をジッターから開放し信号損失やドロップアウトの際には適切なサンプル・レートにリセットします。

22.4 操作

ワード・クロック信号が検知されると、フロントの *STATE* にある緑色の *Lock LED* が点灯します。クロック・ソースをワード・クロックにするには *Settings* ダイアログ > *Clock Options* > *Clock Source* の *Word Clock* を有効にします。適切なワード・クロック信号が BNC 端子から入力されるとすぐに *Current* のステータスが *Word* へ変更されます。このメッセージはフロントの緑色のステータス LED と同じ意味ですが、コンピューターのディスプレイ上に表示されるため、適切なワード・クロック信号が現在使用されているかをすぐに確認できます。

ユーザーガイド



Fireface UFX II

▶ スタンドアローン操作

23. 操作と使用法

23.1 一般

3つのロータリー・エンコーダーと明瞭なカラー・ディスプレイを使用して、Fireface UFX II を本体で完全にセットアップできます。また、本体の状態を6通り保存できる内蔵メモリも搭載します。このように、Fireface UFX II はコンピューターとの接続なしに、完全にスタンドアロンとして（独立して）機能します。スタンドアロン動作では、ボタンを押すだけでその機能性を大きく変化させることが可能です。さらに、MIDI によって TotalMix FX (TotalMix を使用した以下の用例) をコントロールすることも可能です。詳細は《28.6 スタンドアロンでの MIDI コントロール》をご参照ください。

23.2 本体での設定

Fireface UFX II のメニューは押されたボタンによって変化し、非常にシンプルな構造になっています。

- **MIC/GAINS**: 1 回押すと *Mic/Inst. Gain 9/10* の画面、2 回押すと *Mic/Inst. Gain 11/12*、3 回押すとメーター画面に戻ります。
- **REC/PLAY**: 1 回押すと *Record/Playback (Direct USB Recording)* メニュー、2 回押すとメーター画面に戻ります。
- **CHAN/MIX**: 1 回押すと *Channel* メニュー、2 回押すと *Mix to* メニュー、3 回押すとメーター画面に戻ります。
Channel メニューでは、エンコーダー 1 で設定する入出力を選択し、エンコーダー 2 で設定する機能を選択します (*Settings*、*Low Cut*、*Parametric EQ*、*Compressor/Expander*、*Auto Level*)。

Mix to メニューではすべてのサブミックス機能へアクセスできます。エンコーダー 1 でミックス先を選択、エンコーダー 2 でソースを選択します。ソースはミックス・レベルとパンoram を変更できます。
- **SETUP/REV**: エンコーダー 1 で *Setups*、*Options*、*Reverb/Echo* を選択します。*Options* には、*Clock Options*、*HW Options/Diagnosis*、*Control Room Options* というサブページがあります。*Reverb/Echo* には、*Reverb*、*Echo* というサブページがあります。サブページはエンコーダー 2 で選択します。

23.3 本体での操作：セットアップの保存 / ロード

SETUP/REV キーを押してからエンコーダー 1 を回すと、*Setups* となります。まず、希望するメモリー・スロットを選択し、次に希望する処理 (*load*: ロード、または *store*: 保存) を選択します。エンコーダー 2 を 1 秒以上押し続けると、ロード / 保存の処理が実行されます。

UFX II は、自由に使用できる6つのメモリー・スロットを備えています。3つの固定スロットは、ユニットを素早くリセットして設定するのに便利に使用できます。

- ▶ **Factory**: ユニットの工場出荷時の状態に設定します。
- ▶ **AD/DA A**: ADAT アナログ / デジタル、デジタル / アナログ・コンバーターとして設定します (12 のアナログ I/O)。

23.4 コンピューターからセットアップを保存する

コンピューターからセットアップを本体にロードすることも可能です。通常、セットアップはコンピューターで設定するので、最終段階の伝送は便利なワークフローを提供します。TotalMix FX の *Options / Store current state into device* を使用し、本体のどこに (どのセットアップに) 保存するかを選択します。

23.5 ARC オプション

SETUP/REV - Options - Hardware/Diagnosis メニューには、オプションの ARC USB 用の追加設定が行えます。UFX II に直接接続した場合、以下のオプションが使用できます：

- **Standalone ARC Volume**：全てのボタンを無効にします。エンコーダー・ホイールのみが有効となり、メイン・ボリュームの調整が可能です。このオプションは、Fireface UFX II と ARC USB が直接接続され、かつコンピューターとオンライン状態の場合に、安全対策として活用できます。オフライン状態（コンピューターとの切断、スリープなど）になると、UFX がオンライン・モードからスタンドアローン・モードに切り替わると同時に、ARC USB の各ボタンの機能も変更されます。これにより、意図せず誤った機能を実行してしまうことを避けることができます。
- **Standalone ARC 1s op**：各ボタンを1秒間押し続けることで、プログラムされた機能が実行されるオプションです。誤操作を防ぐための機能です。このオプションは各 Setup に記録されるため、Setup 毎にオプションのオン/オフを使い分けることができます。オフに設定されたセットアップをロードすることで、この機能は UFX II で自動的に無効になります。
- **Standalone ARC normal**：ARC USB の通常モードです。

24. 使用例

24.1 12 チャンネル AD/DA コンバーター

TotalMixの極めて柔軟なルーティング機能によって UFX をアナログ⇔ADAT の 12 チャンネル AD/DA コンバーターとして使用できます。設定方法は簡単です。

- 1.TotalMix の **Option** メニューにある **Total Reset** で TotalMix を初期値に戻します。
- 2.3 列目の ADAT 出力 1/2 を選択し、1 列目のアナログ入力 1/2 のフェーダーを上げます。
- 3.3 列目の ADAT 出力 3/4 を選択し、1 列目のアナログ入力 3/4 のフェーダーを上げます。
- 4.上記 2、3 の手順を全 12 アナログ入力で行います (それぞれ対応する 12 (8+4) ADAT 出力にルーティング)
- 5.アナログ出力に対しても同様に設定します (アナログ出力 1/2 を選択し、ADAT 入力 1/2 のフェーダーを上げます。この手順を全アナログ出力で行います)。

選択された入出力は AES 出力やアナログ・ミックスダウンのフォン出力でモニタリングできるように簡単に設定できます。

24.2 4 チャンネル・マイク・プリアンプ

TotalMix で 4 系統のマイク入力をアナログ出力にルーティングすると、Fireface UFX II は、4 チャンネル・マイク・プリアンプとして使用できます。AD 及び DA 変換は約 0.1 ms の信号の小さな遅れを生じます (192 kHz 時については、《40.2 レイテンシーとモニタリング》をご参照下さい)。しかし、これはマイクの位置を約 3.3 cm 移動したときの遅れと同じですので、実際にはほとんど問題になりません。

24.3 モニタリング・ミキサー

TotalMix は Fireface のすべての入出力を自由に設定できます。例えば、アナログ信号 12 系統、ADAT 経由のデジタル信号 16 チャンネル、AES 経由のデジタル信号 2 チャンネルのモニタリング・ミキサーとして使用できます。加えて、TotalMix はあらゆるサブミックスを作成できますので、すべての出力から、異なる独立した入力信号のモニタリングを行えます。まさに、完全なヘッドホンモニター・ミキサーとして活躍します！

24.4 デジタル・フォーマット・コンバーター

TotalMix は入力信号をどのようにもルーティングできますので、Fireface UFX II を ADAT > AES コンバーター、ADAT > 2 つの ADAT へのスプリッター、AES > ADAT コンバーターとして使用できます。

24.5 アナログ / デジタル・マトリックス・ルーター

TotalMix の **Matrix** ウィンドウでは、すべての入出力のルーティング及びリンクが自由に行えます。上記で紹介した機能は全て同時に使用可能で、様々な用途のために組み合わせることができます。Fireface UFX II はまさに完全なアナログ / デジタル・マトリックスルーターです！

24.6 スタンドアローン・レコーダー / プレイヤー

UFX はオーディオ信号の録音 / 再生機として利用できます。本体で直接すべての設定を行えるため、ライブ・コンサート等を完全にコンピューターなしで録音できます。また、USB メモリにコピーされた音楽をいつでも再生可能です。もちろん、上述の例との組み合わせも自由自在です！

ユーザーガイド



Fireface UFX II

▶ TotalMix FX

25. TotalMix FX : ルーティングとモニタリング

25.1 TotalMix FX の概要

Fireface UFX II は、サンプル・レートから独立した RME 独自の TotalMix テクノロジーを基にした、強力なデジタル・リアルタイム・ミキサー **TotalMix** を備えます。すべての入力および再生チャンネルを、同時にすべてのハードウェア出力へ、事実上無制限にミキシング/ルーティングすることができます。さらに TotalMix FX は、3 バンド・パラメトリック EQ、ローカット、エコー、リバーブ、コンプレッサー、エキスパンダー、オートレベルを搭載します。

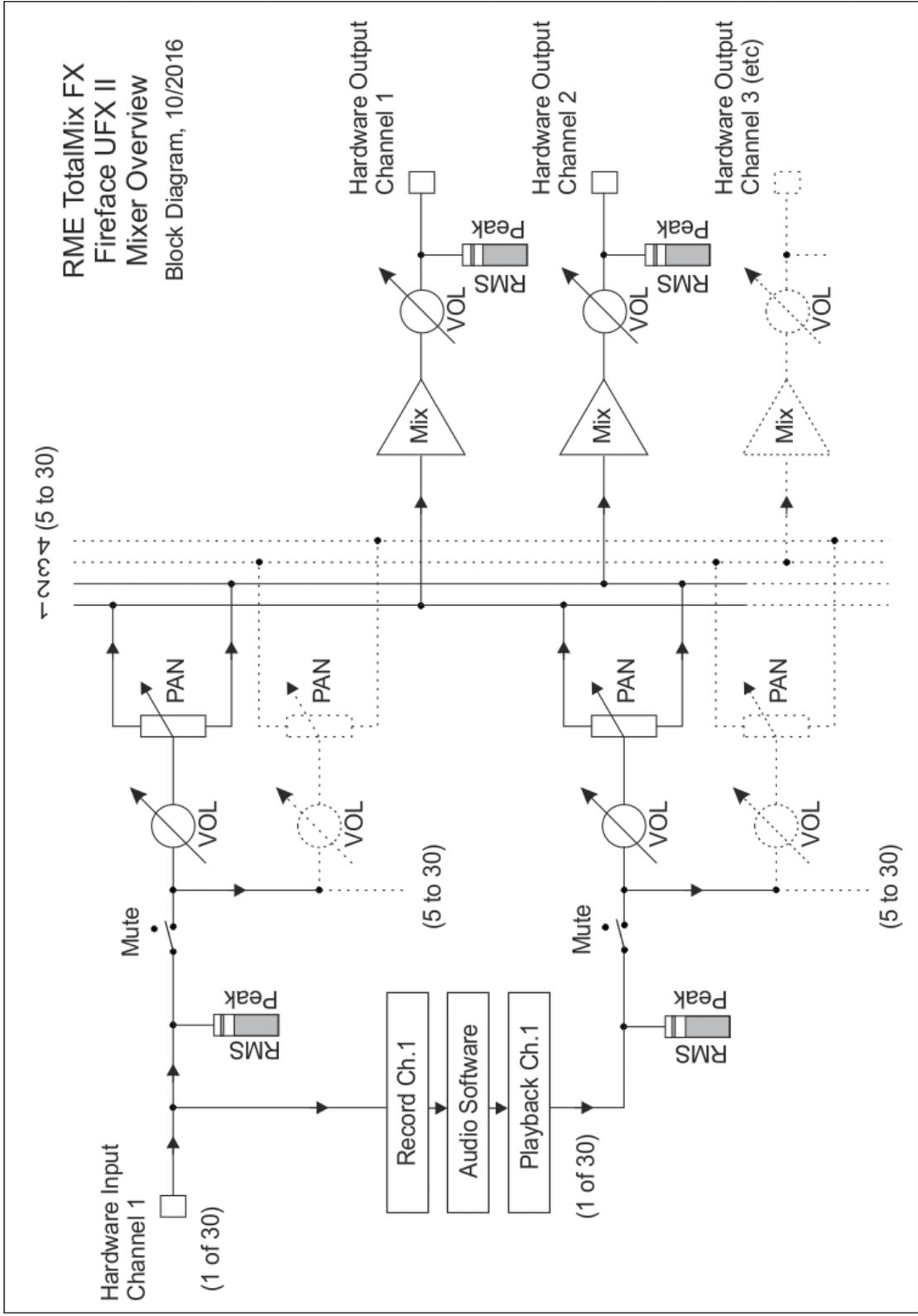
TotalMix には主に以下の用途で使用できます :

- ・遅れないサブミックス作成 (ヘッドフォンミックス)。Fireface UFX II は最大 15 系統の完全独立ステレオ・サブミックスが可能です。これはアナログ・ミキサーでは、30 系統の Aux センドに相当します !
- ・無制限の入出力ルーティング (自由に活用可能、パッチベイ機能)
- ・信号を同時に複数の出力に分配。TotalMix は最先端のスプリッター、分配機能を提供します。
- ・異なるアプリケーションを 1 つのステレオチャンネルから同時再生。ASIO マルチクライアントドライバは複数のアプリケーションの同時使用を可能にします。また、それぞれが異なる再生チャンネルで再生された場合、TotalMix はこれらの信号を 1 つのステレオ出力にミックス/モニターする手段を提供します。
- ・入力信号を再生信号へミキシング (完全な ASIO ダイレクト・モニタリング -ADM)。RME は ADM の先駆者であるだけでなく、最も充実した ADM 機能を提供します。
- ・外部機器 (エフェクトなど) を統合。TotalMix を使って再生または録音パスに外部エフェクトデバイスを挿入できます。この機能は用途によってはインサート、またはエフェクトセンド/リターンと同様の働きをします。例えばリアルタイムモニタリング時にボーカルにリバーブを加えるために使用できます。
- ・全ての入力チャンネル (**Hardware Inputs**)、再生チャンネル (**Software Playback**) とハードウェア出力 (**Hardware Outputs**) にはピークと RMS レベルメーターが実装されています (ハードウェア上で計算)。これらのレベル表示はオーディオ信号の有無とルーティングの確認に便利です。

TotalMix ミキサーをより深く理解するには次のことを知っておくと良いでしょう :

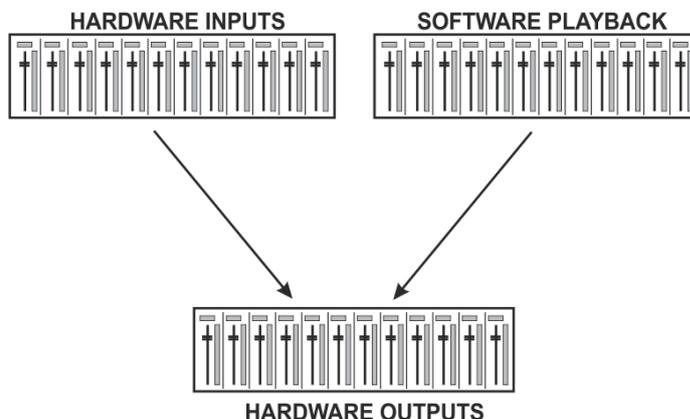
- ・次頁のブロック・ダイアグラムのとおり、録音信号は通常変更されません。TotalMix は録音パスにはありませんので、録音されるオーディオデータの録音レベルやデータ自体を変えるようなことはしません (**EQ+D for Record** とループバック・モードは例外)
- ・ハードウェアの入力信号は必要なだけルーティングが可能で、さらにそれぞれ異なるレベルで行うことができます。これは 1 本のチャンネル・フェーダー・レベルで全てのルーティング先へのレベルを設定する従来のミキサーとは大きな違いです。
- ・入力と再生チャンネルのレベルメーターはプリ・フェーダーです : 現在信号がどこに存在するかを視覚的に確認できます。ハードウェアの出力用のレベルメーターはポストフェーダーです : 実際の出力レベルを表示します。

RME TotalMix FX
 Fireface UFX II
 Mixer Overview
 Block Diagram, 10/2016



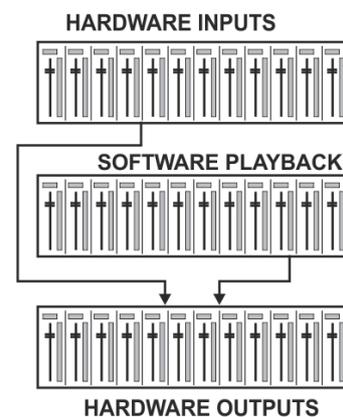
25.2 ユーザー・インターフェイス

TotalMix ミキサーは、ハードウェア入力とソフトウェア再生チャンネルを自由にハードウェア出力ヘルディングできます。その機能が視覚的デザインにも反映されています。Fireface UFX II には 30 入力チャンネル、30 ソフトウェア再生チャンネル、そして 30 ハードウェア出力チャンネルがあります：



TotalMix は上記の様に 2 列で表示できます (**View Options > 2 Rows**)。しかし、初期設定では 3 列で表示されます。チャンネルはインライン・コンソールのように配置され、**Software Playback** の列は、アナログ・ミキサーのテープ・リターンと同等の位置付けになります：

- **上段：ハードウェア入力 (Hardware Inputs)：**表示されるのは入力信号のレベルで、フェーダーの位置とは無関係です。フェーダーとルーティング・メニューを使用して任意の入力チャンネルを任意のハードウェア出力 (下段) にルーティング/ミックスすることができます。
- **中央段：再生チャンネル (Software Playback)：**オーディオ・アプリケーションの再生トラック。フェーダーとルーティング・メニューを使用して任意の再生チャンネルを任意のハードウェア出力 (下段) にルーティング/ミックスすることができます。
- **下段：ハードウェア出力 (Hardware Outputs)：**ここで出力レベルを調整できます。例えば接続されたスピーカー等、すべてのサブミックスのレベル調整を行えます。



Submix View (初期設定) での使用方法

信号を出したいハードウェア出力 (下段) をマウスでクリックします (選択した出力チャンネルが明るく表示され、現在のサブミックスとして選択されたことを示します)。次に、このサブミックス出力に含めたいすべてのソース・チャンネル (1 列目と 2 列目の入力 / 再生チャンネル) のフェーダーを好みのレベルに設定します。これで入力チャンネル (モニタリング) および再生チャンネル (DAW ソフトウェア) からのオーディオ信号が、選択中の出力から送出されます。信号レベルはレベル・メーターでいつでも確認できます。

次の章でユーザー・インターフェイスの各機能について説明します。

25.3 チャンネル

単体のチャンネルはモノラルまたはステレオ・モードに切り替えられます。チャンネルの settings パネルでモードを設定します。

- **チャンネルの名称**：チャンネルを選択する際、この名称フィールドをクリックしてください。ダブルクリックすると、名称を変更するためのダイアログが表示されます。View Options の Names オプションをアクティブにするとオリジナルの名称が表示されます。
- **パン**：入力信号を左右の送信先（下側のラベル、下記参照）に自由にルーティングします。センターポジションにおけるレベルのリダクションは -3 dB となります。
- **ミュートとソロ**：入力チャンネル、再生チャンネルのそれぞれにミュートとソロのボタンが用意されています。
- **数値によるレベルディスプレイ**：現在の RMS、もしくはピークレベルを示します。0.5 秒ごとに更新されます。OVR はオーバーロードを意味します。Peak/RMS の設定は View Options で変更できます。
- **レベルメーター**：このメーターは 2 つの値を同時に示します。ピーク値（ゼロアタック、フルスケール表示には 1 サンプルで十分です）が黄色いラインで示され、数学的に正しい RMS 値が緑のバーで示されます。RMS 表示は時定数が比較的大きい（遅い）ため、音の大きさの平均を非常によく表します。バーの一番上のレッドによりオーバーロードが示されます。Preferences ダイアログを開くと（F2）、ピークホールド時間、オーバーロード検知、RMS リファレンスについて設定できます。
- **フェーダー**：現在の送信先（下部のラベル）にルーティングされた信号のゲイン / レベルを設定します。このフェーダーは、そのチャンネル自体のフェーダーではなく、現在のルーティングのフェーダーでしかなく、ご注意ください。標準的なミキシングの卓と比較して、TotalMix はチャンネル・フェーダーを持たない代わりに、ハードウェア出力と同じ数だけの Aux センドを備えています。従って TotalMix では、ハードウェア出力の数だけ、異なるサブミックスを作成できます。後程紹介する TotalMix のサブミックスビューがこの概念をよく表しています。

フェーダーの下の数値表示フィールドには、現在のフェーダーポジションに応じるゲインが示されます。以下、フェーダー操作について説明します：

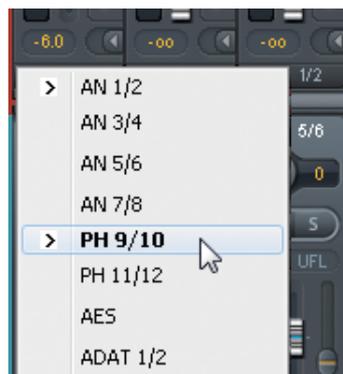
- ・ マウスの左ボタンを押してドラッグできます。
- ・ マウスホイールで動かせます。
- ・ ダブルクリックにより、「0 dB」と「-∞」をセットできます。Ctrl キーを押しながらのシングルクリックでも同様です。
- ・ マウสดラッグ、マウスホイールを使用する際に Shift キーを押すと細かく調整できます。

Shift クリックにより、フェーダーを一時的なフェーダー・グループに追加できます。黄色に表示されるフェーダーすべてが 1 つのグループとなり、同時に相対的に動くようになります。フェーダー・グループを削除するには、ウィンドウ上部右のシンボル F をクリックしてください。

- **チャンネル表示幅**：最下部に見える矢印のシンボルを使用するとチャンネルがレベルメーターの幅まで最小化されます。もう一度クリックすると元の幅に戻ります。Ctrl (Mac : command) キーを押しながらクリックすると右側のすべてのチャンネルが同時に拡大 / 縮小します。



- **ルーティング表示**：一番下のフィールドは現在のルーティングのターゲットを表示します。マウスでクリックすると、ルーティングウィンドウが開き、ここでターゲットを選択できます。このリストでは、現在のチャンネルでアクティブなルーティングのすべてが各エントリの前の矢印で示されます。現在のルーティングは太字で示されます。



アクティブなルーティングにのみ矢印が付加されています。オーディオデータが送信されると、ルーティングはアクティブとして表示されます。フェーダーが「-∞」にセットされている場合は、現在のルーティングは太字ですが、前に矢印は表示されません。

- **トリム・ゲイン (Trim Gain)**：T ボタンをクリックすると、1 つのチャンネルのフェーダーはすべて同期します。フェーダーは特定の 1 つのルーティングのみを変更するのではなく、そのチャンネルでアクティブなルーティングすべてに作用します。全体像が把握できるように、現在見えていないフェーダーはフェーダーパスの横のオレンジの三角形によって示されます。フェーダーを動かすと同時に、オレンジの三角形も新たな位置に移動し、表示されていないフェーダーの新しい設定値を示します。

できるだけコントロールしやすくするために、フェーダー・ボタンは自動的にすべてのルーティングの一番高いゲインに設定されます。現在アクティブなルーティング (3 列目で選択されたサブミックス) のゲイン (フェーダー・ノブの位置) は白い三角で示されます。

背景：TotalMix に固定されたチャンネルフェーダーはありません。Fireface UFX II の場合、30 のモノ Aux センドがあり、これらはチャンネルストリップ内の 1 つのフェーダーとして交代で表示されます。Aux センドの数の多さにより、完全に独立した複数のルーティングが可能となります。

場合により、これらのルーティングのゲインの増減を同期させることが必要です。例えばポストフェーダー機能の場合です。ボーカルの音量を変更する際に、リバーブデバイスへ送信される信号の音量も同様に変更して、リバーブ成分のレベルとオリジナル信号の比率が崩れないようにします。もう 1 つの例を挙げましょう。異なるサブミックス (ハードウェア出力) へ送られるギターの信号があるとします。ソロパートにおいてラウドになり過ぎる場合、すべての出力で同時にボリュームの抑制が必要となります。トリムのボタンをクリックすれば、これらが簡単に行えると共に、全体像を完璧に把握することができます。



トリムをアクティブにすると、チャンネルのルーティングのすべてが同時に変更されるため、基本的にこのモードは入力チャンネルのトリムポット (ミキサー以前で信号に作用) と同じ役割を果たします。このことが、この機能の名称の由来となっています。

View Options / Show で、すべてのチャンネルの **Trim Gains** 機能のオンオフをグローバルに切り替えることが可能です。TotalMix FX をライブのミキサー卓として使用する場合には、グローバルなトリムモードを設定するとよいでしょう。

- **コンテキスト・メニュー**：入力、再生チャンネル、出力チャンネルを右クリックすると表示されるコンテキスト・メニューは追加機能を提供します (これらのメニューはマトリックスでも使用できますが、直接チャンネル・ラベル上でのみ使用できます)。各機能項目はクリックされた場所により変化します。各コンテキスト・メニューの最上部の項目 **Change Channel Layout** を選択すると、**Channel Layout** ダイアログが開きます。入力チャンネルでは、クリア、入力のコピー、入力ミックスのペースト、FX のペーストが行えます。再生チャンネルでは、コピー、ペースト、再生ミックスのクリアが使用できます。出力チャンネルでは、現在のサブミックスのコピーとミラー機能、FX 設定のコピー機能が使用できます。

25.3.1 Settings パネル

ツール (スパナ) のシンボルをクリックすると、チャンネルの **Settings パネル**が開きます。表示される要素はチャンネルにより異なります。例えば、**Inst** オプションは入力チャンネル 9 ~ 12 にのみ用意されています。また、ADAT チャンネルにファンタム電源のオプションはありません。

- **Stereo** : チャンネル・モードをモノかステレオに切り替えます。
- **48V** : 対応する入力のファンタム電源をアクティブにします。高品質コンデンサーマイクのパワーサプライとして機能します。瞬時過渡現象によるエラーを避けるため、その他のソースを使用する場合は本オプションはオフにしてください。
- **Inst** : 入力 9 ~ 12 をそれぞれ XLR から TRS ジャックに切り替えます。
- **Gain (9 ~ 12)** : フロントの 4 つのアナログ入力のゲインを設定します。マウスでドラッグして、あるいはマウスホイールでノブを調整できます。マウスホイールは、2 つのゲイン・ディスプレイの上でも使用可能です。その場合、チャンネルがステレオ・モードであっても、左右チャンネルのゲインを個別に変更できます。
- **Gain (1 ~ 8)** : ライン入力 1 ~ 8 にはリファレンス・レベル設定の他に、0 dB ~ +12 dB で調整可能な追加ゲイン・オプションがあります。
- **Level** : リアの 8 つのライン入力のリファレンス・レベルをそれぞれ設定します。選択肢は、+4 dBu、LoGain となります。
- **AutoSet** : 自動ゲイン・リダクションを有効にします。ゲイン設定を高くし過ぎてオーバーロードすることを防ぎます。《19.2 フロント・パネルのマイク / ライン / 楽器入力》をご参照ください。
- **Width** : ステレオ幅を定義します。「1.00」はフルのステレオ、「0.00」はモノラル、「-1.00」はチャンネルの逆転に相当します。
- **FX Send** : FX バスに送られる (**Echo** と **Reverb** に送られる) 信号のレベル設定です。ノブと小さなフェーダーは常に同期しているので、**settings** パネルが閉じた状態でも現在の設定を確認できます。この機能を最大限活かすため、FX Send はゲインの最も高いサブミックスにロックされます。これにより、標準的ミキサー卓の「Aux ポストフェーダー機能」と同様の動作をします。大きなフェーダーを動かすと、ノブと小さなフェーダーも動き、リバーブ信号とドライ信号の比率を保持します。

エフェクトに送られる信号のレベルは、**View Options** で **FX** をクリックして表示される **FX ウィンドウ** の **FX In** レベルメーターに表示されます。

- **MS Proc** : ステレオチャンネルでの M/S プロセッシングをアクティブにします。モノラル情報が左チャンネルへ、ステレオ情報が右チャンネルへ送信されます。
- **Phase L** : 左チャンネルの位相を 180 度反転します。
- **Phase R** : 右チャンネルの位相を 180 度反転します。

注意 : **Width**、**MS Proc**、**Phase L**、**Phase R** の機能は、そのチャンネルのすべてのルーティングに作用します。



ハードウェア出力 (Hardware Outputs)

ハードウェア出力には、Stereo/Mono、Phase L/Phase R の設定の他、次のオプションが用意されています：

- **Level**：8つのアナログライン出力のリファレンス・レベルを設定します。

選択肢は、-10 dBV、+4 dBu、HiGain です。出力 1/2 では、+24 dBu も選択できます。Phones (チャンネル 9-12) では、Low か High の設定を選択できます。

- **FX Return**：ノブを調整してエフェクト信号 (Echo と Reverb) を対応するハードウェア出力にミックスします。ノブと小さなフェーダーは連動します。

- **Talkback**：チャンネルをトークバック信号の受信や出力チャンネルに設定します。これによりトークバック信号を、Control Room セクションの Phones だけではなく、すべての出力へ送信できます。その他の用途としては、ボタン1つで特定の信号をお好みの出力へ送ることができます。

- **No Trim**：例えばライブ録音のステレオ・ミックスダウンなど、チャンネルのルーティングやレベルを固定して変更できなくしたいケースなどがあります。No Trim を有効にすると、その出力へのルーティングは Trim Gains 機能から除外され、誤って変更されるのを防ぎます。

- **Loopback**：出力のデータを録音データとしてドライバーへ送信します。これにより、対応するサブミックスが録音可能となります。このチャンネルのハードウェア入力は、入力データを TotalMix へのみ送信し、レコーディング・ソフトウェアへは送信しなくなります。

- **Cue**：もう1つ入力と出力チャンネルで異なる点があります。出力チャンネルには Solo ボタンの代わりに Cue ボタンが装備されています。Cue をクリックすると対応するハードウェア出力のオーディオが Main Out、またはいずれかの Phones 出力 (Control Room セクション Assign / Cue で設定) へ送られます。これにより、お好みのハードウェア出力をモニター出力から試聴し、コントロールすることができます。



25.3.2 イコライザー

EQ をクリックすると EQ (イコライザー) パネルが開きます。入力と出力すべてのチャンネルに用意され、そのチャンネルのすべてのルーティングに作用します (プリフェーダー)。このパネルにはローカットと3バンドのパラメトリックイコライザーが装備されていて、それぞれ個別にアクティブにできます。

- **EQ**：EQ ボタンでアクティブにします。

- **Type**：バンド1と3は、ピーク (ベル) もしくはシェルフ (シェルフ) モードで動作します。ミドルのバンドはピークモードに固定されています。バンド3はハイ・カット (ロー・パス・フィルター) としても動作します。LFE やサブウーハーでの使用に便利です。

- **Gain**：3つのバンドすべて、各アンプ (増幅) を +20 dB から -20 dB までの間で調整できます。



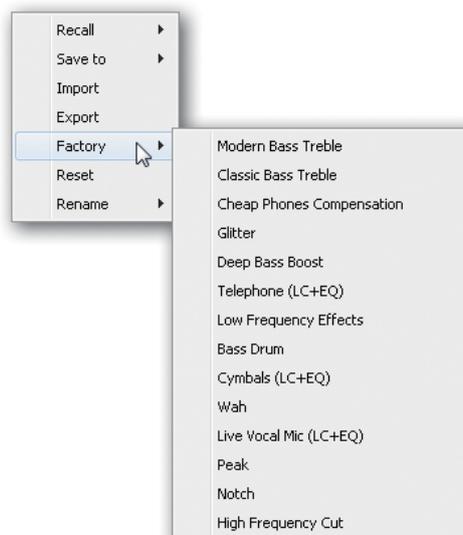
- **Freq** : フィルターのセンター周波数を調整できます (20 Hz ~ 20 kHz)。ピークモードではセンター周波数が調整されるのに対し、シェルフモードではカットオフポイント (-3 dB) が変更されます。
- **Q** : フィルターの Q ファクター (線質係数) を調整します。0.7 (広い) から 5.0 (狭い) までが設定範囲です。
- **Lo Cut (ローカット)** : **Lo Cut** ボタンでアクティブにします。ハイパスフィルターのスロープは、オクターブにつき、6、12、18、24 dB に調整できます。カットオフのポイント (-3 dB) は、20 Hz ~ 500 Hz の間で調整できます。

周波数のグラフを眺め、フィルター効果を詳細に確認できます。オーバーラップしている (互いに重なる) フィルターは、互いに影響を与えます。これを利用し、20 dB を超えるアンプリチュードを作成したり、難解な周波数特性を最適化することも可能です。

注意 : TotalMix は内部で 24 dB のヘッドルームを保有します。従って、極度のフィルターのオーバーラップによるブーストは内部のオーバーロードを引き起こす場合があります。この場合、チャンネルのレベルメーターの Over の LED によってオーバーロードが表示されます。

- **Preset** : EQ とローカットの設定の保存、ロード、チャンネル間コピーが可能です。Preset をクリックすると下記のメニューが現れます :

- ▶ **Recall** : 以前にユーザーによって保存されたプリセットを選択してロードします。
- ▶ **Save to** : 保存場所は 16 箇所用意されています (EQ Preset 1 から 16)。
- ▶ **Import** : すでに保存された TM EQ ファイル (.tmeq) をロードします。
- ▶ **Export** : 現在の状況を TM EQ ファイル (.tmeq) として保存します。
- ▶ **Factory** : ローカットとイコライザーの有効な利用例を 14 個用意しています。
- ▶ **Reset** : ローカットとイコライザーはリセットされ、作用はゼロとなります (Gain 0 dB)。
- ▶ **Rename** : EQ Presets 1 から 16 の名称を変更できます。変更された名称は、**Recall** と **Save to** のリストに表示されます。



EQ プリセットに関するヒント

チャンネル間でのコピー : すべてのチャンネルの EQ の **Preset** メニューは同一です。EQ 設定を **Save to** 機能で 16 の保存場所のいずれかに保存すると、他のどのチャンネルからでもそれを呼び出すことができます。 (**Recall** 機能)。

スナップショット間でのコピー : スナップショットの保存にプリセットは含まれません。従って、異なるスナップショットをロードした場合にもプリセットは変更されません。プリセットはワークスペース内に保存され、ワークスペースと一緒にロードされます。

ワークスペース間でのコピー : **Preset** メニューの **Export** と **Import** 機能を使用して行ないます。大事な、あるいは有用なプリセットは、不本意に上書きされて紛失しないよう、必ず TM EQ ファイルとして保存しておきましょう。

Factory Presets (ファクトリープリセット)：他の Preset 同様にロードします。Low Cut と EQ の設定を同時に行います。現在の状態のオン/オフは保存されません。またロードしてもアクティブになりません。これにより、いつでもプリセットをロードできますが、ユーザーが EQ や Low Cut を意図的にオンにしないとアクティブにならない仕様になっています (ロードする前にすでにアクティブになっている場合は例外)。このような理由から、いくつかの Factory プリセットには分かりやすく名前が付けられています。例えば、Telephone (LC+EQ)- (電話) は EQ 以外にも Low Cut をアクティブにした方がより良いサウンドが得られます。なぜなら、Low Cut が非常に高い周波数 (500 Hz) に設定されているからです。

25.3.3 Dynamics パネル

「D」をクリックすると、コンプレッサー、エキスパンダー、オートレベルを備える **Dynamics** パネルが開きます。入力と出力チャンネルすべてに用意され、そのチャンネルのすべてのルーティングに作用します。

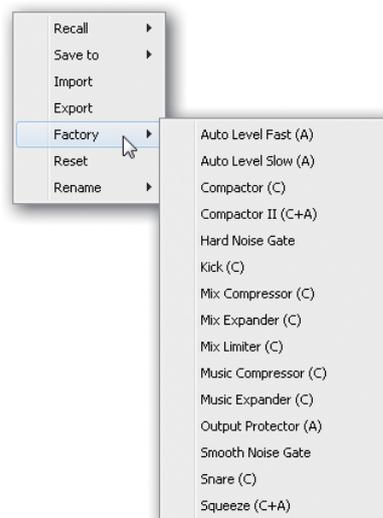
- **Dynamics**：このボタンでアクティブにします。
- **Thresh**：スレッシュホールド (コンプレッサー、エキスパンダーが作用を開始するポイント) です。コンプレッサーの設定範囲は -60 dB ~ 0 dB、エキスパンダーの設定範囲は -99 dB ~ -20 dB となっています。
- **Ratio**：入力信号対出力信号の比率 (レシオ) です。信号処理の強さを定義します (設定範囲は 1 ~ 10)。
- **Gain**：コンプレッサーの作用により生じるレベルのロスを補完するゲイン段です (設定範囲は -30 ~ +30 dB)。本機能は、コンプレッサーをスレッシュホールド 0 dB、ラシオ 1:1 にした場合 (コンプレッサーを無効化)、自在に扱えるデジタルのゲイン段として使用することもできます。
- **Attack**：コンプレッサー、エキスパンダーのコントロール電圧の立ち上がり (アタック) を定義します (設定範囲は 0 ms ~ 200 ms)。
- **Release**：コンプレッサー、エキスパンダーのコントロール電圧のリリースタイムを定義します (設定範囲は 100 ms ~ 999 ms)。



コンプレッサー、エキスパンダーの現在の設定によるレベルの変更は、アンプリチュードのグラフで詳細に眺めることができます。白い点は入力信号のレベルを表し、信号が処理の範囲内にあるかどうかを示します。レベルメーター上に表示される薄青色の線は現在有効なゲイン・リダクションを示します。これら **Dynamic** メーターの設定は **Preferences** ダイアログ (F2) で行います。

- **Auto Level**：オートレベルをアクティブにするボタンです。
- **Max. Gain**：入力信号の増幅の最大を定義します (設定範囲は 0 dB ~ 18 dB)。
- **Headroom**：信号のピークの瞬間的なオーバーロードやクリッピングを最小限にするため、オートレベルを 0 dBFS に対して固定オフセットで動作するように設定できます (設定範囲は 3 dB ~ 12 dB)。
- **Rise Time**：レベル抑制後のレベル上昇のスピードを定義します (設定範囲は 0.1 s ~ 9.9 s)。

- **Preset** : 上述のイコライザーのプリセットと同様の機能です。Factory プリセットの名称は、**Compressor (C)**、**Auto Level (A)** または両方 (C+A) をオンにする必要があるかどうかを分かりやすく示しています。



25.4 Control Room セクション

Control Room セクションにある **Assign** メニューで、スタジオでのモニタリングに使用する **Main Out** を定義します。この出力には、**Dim**、**Recall**、**Mono**、**Talkback**、**External In**、**Mute FX** 機能が自動的に適用されます。本体の **VOLUME** ノブも、この割り当てに追従します。

さらにチャンネルは **Hardware Outputs** セクションから **Control Room** セクションへ移動し、**Main** と変名されます。**Main Out B** または **Phones** を割り当てる際も同様です。オリジナルの名称を表示させたい場合は、**View Options** メニューの **Names** 機能でいつでも表示できます。

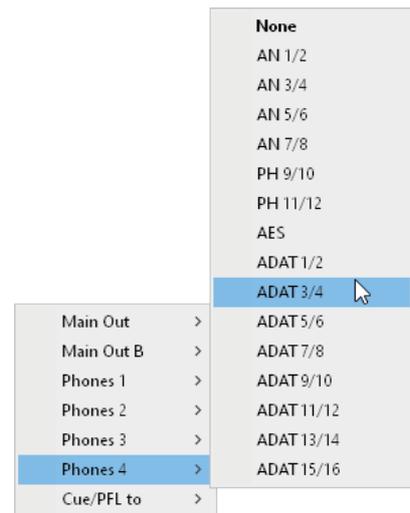
Phones 1 ~ 4 には **Dim** (**Settings** で設定) が用意されています。**Talkback** (トークバック) をアクティブにすると特殊なルーティングが適用されます。これらが **Main** 出力の横に配置されることにより、出力セクションの全体像が非常に把握しやすくなります。

- **Dim** : **Settings** ダイアログ (F3) で設定された量だけボリュームが抑制 (ディム) されます。
- **Recall** : **Settings** ダイアログで定義されたゲインの値が適用されます。
- **Speaker. B** : 再生を **Main Out** から **Main Out B** へ変更します。Main チャンネルと Speaker B のフェーダーは **Link** でグループ化させることができます。
- **Mono** : 左右のチャンネルをミックスします。モノラルとの互換性や位相の問題のチェックに役立ちます。
- **Talkback** : このボタンをクリックすると、**Phones** 出力のすべての信号が、**Preferences** ダイアログで設定された量だけ抑制されます。同時に、コントロール・ルームのマイク信号 (**Preferences** で定義されたソース) が **Phones** へ送られます。マイクのレベルはチャンネルの入力フェーダーで調整します。
- **External Input** : メインのモニタリングをミックス・バスから **Settings** ダイアログ (F3) で設定されたステレオ入力に切替えます。ステレオ信号の相対的なボリュームは **Settings** ダイアログで調整します。



- **Mute FX** : **Main Out** のリバーブとエコーをミュートし、エフェクトなしでミックスを確認できます。
- **Assign** : **Main Out**、**Main Out B (Speaker B)** そして最大 4 つの **Phones** 出力を定義します。

通常 **Main** に出力する **Cue** 信号の出力も、いずれかの **Phones** 出力に設定できます。この設定は PFL モニタリングもコントロールします。

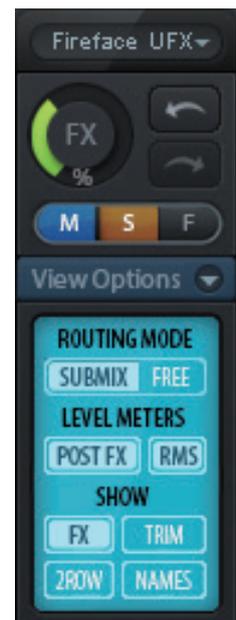


25.5 コントロール・ストリップ

コントロール・ストリップは画面右に位置します。ここには全体に関わるグローバルな機能や頻繁に使用される機能が集められています。メニュー項目の **Window > Hide Control Strip** を使用して非表示にすることもできます。

また、以降の章で説明される各エリアは、それぞれのタイトル・バーの三角の部分をクリックすることで表示を最小化することができます。

- **デバイス選択** : コンピューターに複数のユニットがインストールされている場合は、コントロールするユニットをこちらで選択します。
- **FX - DSP メーター** : アクティブな EQ、ローカット、コンプレッサー、オートレベル、エコー、リバーブによって荷重される DSP 負荷を示します。Fireface UFX II の DSP は負荷を自動的に制限する機能を備えています。DSP リソースが足りない場合、新しいエフェクトをアクティブにすることはできません。また、DS、QS モードに切り替えると、DSP がオーバーロードでなくなるまでエフェクトは自動的にオフとなります。
- **アンドゥ / リドゥ** : 無制限のアンドゥとリドゥにより、ミックスの変更はいつでも取り消し、やり直し可能です。アンドゥ / リドゥは、グラフィックに関する変更（ウィンドウのサイズや位置、チャンネル幅などの変更）には対応していません。プリセットの変更にも対応していません。EQ プリセットを不本意に上書きしてしまった場合、それを取り消すことはできません。



アンドゥ / リドゥはワークスペースを越えて動作します。従って、ワークスペースで全く違ったセットアップのミキサービューをロードし、アンドゥを一度クリックすると、新たなミキサービューの状態のまま、以前の内部のミキサーの状態を戻すことができます。

グローバルなミュート / ソロ / フェーダー

- **M (ミュート)** : グローバルのミュートは「プリ・フェーダー」で動作します。つまり、現在チャンネルでアクティブなルーティングをすべてミュートします。ミキサー上のいずれかのミュートボタンが押されると同時に、コントロール・ストリップセクションのマスター Mute ボタンが点灯します。このボタンにより、すべての選択されたミュートをオフにしたり、再びオンにすることができます。ミュートグループの作成や、複数のミュートボタンの同時切り替えをスムーズに行えます。

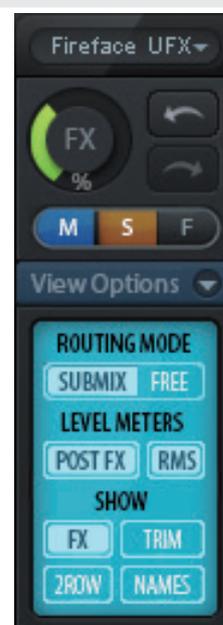
- **S (ソロ)** : ミキサー上のいずれかのソロボタンが押されると同時に、コントロール・ストリップセクションのマスター Solo ボタンが点灯します。このボタンにより、すべての選択されたソロをオフにしたり、再びオンにすることができます。ソロは一般的なミキサー卓で有名な Solo-in-Place (ソロインプレイス)、ポストフェーダーで動作します。TotalMi のは、ミキサー卓に見られるような典型的な制限 (グローバルそしてメイン出力にのみ機能するソロ) とは無縁です。ソロは常に現在のサブミックスにのみに機能します。
- **F (フェーダー)** : Shift+ クリックにより、フェーダーを「一時的フェーダー・グループ」に追加できます。黄色に表示されるフェーダーすべてが 1 つのグループとなり、同時に相対的に動くようになります。「F」のシンボルをクリックすると「一時的フェーダー・グループ」を削除できます。

25.5.1 View Options (ビュー・オプション)

セクションにはルーティング、レベル・メーター、ミキサー・ビューの各種機能が集められています。

Routing Mode (ルーティング・モード)

- ▶ **Submix** : Submix ビュー (初期設定) は、TotalMix の概観の把握や操作性に優れた推奨ビューです。Hardware Output チャンネルの 1 つをクリックすると、対応するサブミックスが選択され、他のすべての出力チャンネルが暗くなります。同時に、ルーティングのフィールドはすべてこのチャンネルにセットされます。Submix ビューでは、どの出力に対しても簡単にサブミックスを作成できます。出力チャンネルを選択し、1 列目と 2 列目のフェーダーとパンを調節するだけです。
- ▶ **Free** : Free ビューは上級者用です。複数のサブミックスを切り替えることなく、同時に編集する場合に使用されます。入力と再生チャンネルのルーティング・フィールドだけで作業を行いません。ルーティング・フィールドには異なるルーティング先が示されます。



Level Meter (レベル・メーター)

- ▶ **Post FX** : すべてのレベル・メーターをエフェクトの前 (Pre : プリ)、または後ろ (Post : ポスト) に切り替えます。この機能により、プリ / ポストの切り替えによるレベル変化を簡単に確認できます。入力信号のオーバーロードのチェックにも使用できます。信号を LC/EQ で極端に抑制するケースは稀なため、Post FX をデフォルトで使用することを推奨します。また、すべてのレベル・メーターの OVR 表示はプリ / ポストの両方で動作します。従って、オーバーロードを見逃す危険性を効率的に防ぐことができます。
- ▶ **RMS** : チャンネルの数値レベル・ディスプレイの表示を選択します (ピークまたは RMS)。

Show (表示)

- ▶ **FX** : Reverb と Echo エフェクトを設定するウィンドウを開きます。
- ▶ **Trim** : すべてのチャンネルのトリム・ボタンをアクティブにします。これにより、TotalMix は従来型のシンプルなミキサー卓のように機能します。各フェーダーはハードウェア入力のトリムポットのように振舞い、チャンネルでアクティブなすべてのルーティングに同時に作用します。
- ▶ **2 Rows** : ミキサー・ビューを 2 列に切り替えます。ハードウェア入力 (Hardware Input) と再生チャンネル (Software Playback) は隣り合わせで配置されます。本ビューは特に高さのスペースを節約します。
- ▶ **Names** : 名称がユーザーによって変更されている場合、オリジナルの名称を表示します。

25.5.2 SnapShots-Groups (スナップショット - グループ)

Snapshots (スナップショット)

スナップショットにはミキサーのすべてのセッティングが含まれますが、ウィンドウの位置やサイズや数、EQ や Settings の表示、スクロール状況、Presets など、グラフィカルな要素は含まれません。チャンネルの幅（狭い / 広い）の状況のみ登録されます。さらに、スナップショットは一時的な保存です。他のワークスペースを読み込むと、記憶しているスナップショットのすべてが失われます。これを避けるには、あらかじめスナップショットをワークスペースと一緒に（あるいは **File > Save Snapshot as** 機能で個別に）保存してください。 **File > Load Snapshot** 機能を使用するとミキサーの状態を個別にロードできます。

スナップショット・セクションには、固有の名称で8つの異なるミックスを保存できます。8つのボタンのいずれかをクリックすると対応するスナップショットがロードされます。名称フィールドをダブルクリックすると、名称を編集する **Input Name** ダイアログが開きます。ミキサーの状態に手が加えられると同時に、ボタンが点滅します。 **Store** をクリックすると、すべてのボタンが点滅し、最後にロードされたもの（現在の状態のベース）が反転して点滅します。目的のボタン（つまり保存場所）をクリックすると保存が完了します。また、点滅している **Store** ボタンを再度クリックすると保存モードが終了します。



タイトルバーの矢印をクリックすると **Snapshots** セクションを最小化できます。

Groups

Groups セクションには、フェーダー、ミュートグループ、ソログループのための保存場所がそれぞれ4つ用意されています。グループはワークスペースごとに有効で、8つのスナップショットすべてが使用可能です。しかし、そのため新たなワークスペースをロードすると失われてしまいます（あらかじめ他のワークスペースに保存されていない場合）。

ヒント：グループを不本意に上書き / 削除してしまった場合にはアンドゥ機能が役立つでしょう。

TotalMix はグループのセットアップのガイドとしてボタンを点滅させます。 **Edit** をクリックし、お好みの保存場所をクリックしたら、グループ化する目的の機能すべてをアクティブに（または選択）してください。再度 **Edit** ボタンをクリックすると、保存モードが終了します。

フェーダー・グループを作成する場合、一番上または一番下の位置に達しているフェーダーを追加しないようにしてください（そのグループのフェーダーがすべて同じ位置である場合を除く）。

ミュートグループは、現在のルーティングに対してのみ機能します（グローバルミュート以外）。従って、不注意にすべての出力の信号をミュートしてしまうことはありません。ボタンを押すと特定のサブミックスで信号がミュートされます。

ソログループはグローバルのソロとまったく同様に機能します。現在のルーティング以外の信号に影響は及びません。

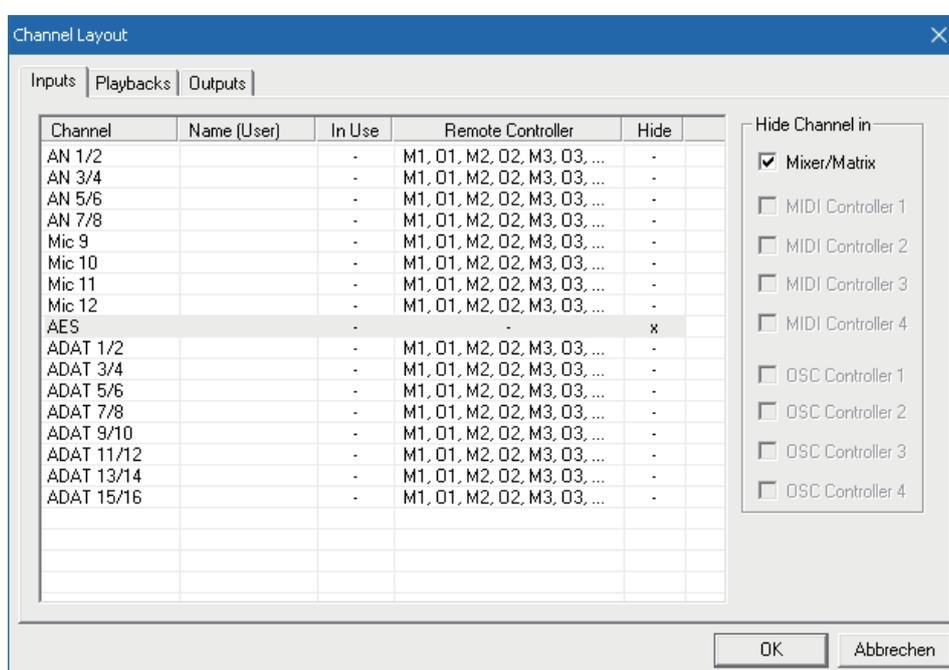
25.5.3 Channel Layout – レイアウト・プリセット

TotalMix FX の全体像を維持するためにチャンネルを隠すことができます。チャンネルはリモート・コントロール操作の対象から排除することもできます。 **Options/Channel Layout** ダイアログ下に全 I/O と現

在の状態がリストアップされます。ひとつまたは複数のチャンネルを選択することで、右側のオプションが有効になります：

- ▶ **Hide Channel in Mixer/Matrix**：選択されたチャンネルは TotalMix FX で表示されません。また MIDI や OSC リモート制御も利用できません。
- ▶ **Hide Channel in MIDI Remote 1-4**：選択されたチャンネルは MIDI リモートに対して非表示になります（CC および Mackie プロトコル）。
- ▶ **Hide Channel in OSC Remote 1-4**：選択されたチャンネルは OSC リモートに対して非表示になります。

Mixer/Matrix 内の非表示チャンネルの全機能は動作し続けており、ルーティング / ミキシング / FX プロセッシングはそのまま有効です。しかしチャンネルは隠されているので編集ができません。また、非表示のチャンネルが無意識のうちに間違っ編集されないように、リモート・コントロール可能なチャンネル・リストからも除外されます。



MIDI Remote x の非表示チャンネルは、リモート・コントロール可能なチャンネル・リストから除外され、Mackie 互換のリモート・コントローラーの 8 チャンネル・ブロック内でスキップされます。従って、例えば 3～5 チャンネルが非表示の場合は、1、2、6～11 チャンネルをコントロールできます。OSC でも同じことが言えます。OSC リモートに対して不必要なチャンネルを非表示にすれば、より重要なチャンネルを OSC リモート上のチャンネル・ブロックに含めることができます。

Channel Layout ダイアログは各チャンネルを右クリックすることで直接呼び出せます。関係するチャンネルはダイアログ内で前もって選択されています。

上図の例では AES 入力チャンネルが非表示になっています。AES を利用しない場合、このような設定にすれば、ミキサー上で完全に非表示になり便利です。

Inputs (入力)、**Playbacks** (再生) および **Outputs** (出力) の段は上部タブで個別に設定します。**In Use** はミキシングで現在使用されているチャンネルを示します。**Name (User)** 列で、任意の行をダブルクリックすると編集フィールドが開きます。このダイアログでのチャンネル名の編集は簡単で、Enter を押すと次の行にジャンプします。**Control Room** セクションのチャンネル名は、この方法でしか変更できません

これらの設定の終了後、全体の状態は **Layout Preset** として保存できます。Store をクリックし、メモリー・スロットをクリックすれば、いつでも現在のチャンネル・レイアウトを呼び出せます。All は一時的に全チャンネルを表示します。



例えばドラム・セクション、ホーン・セクション、バイオリン等だけで構成されるミキシング・ビューを簡単にボタン1つで切替えることができます。リモート用に設定されたレイアウトもここで同じように呼び出すことができます（ミキサー上の表示 / 非表示に関係なく呼び出すことも可能）。レイアウトの名称はスロット名の箇所をダブルクリックして変更できます。



Layout Presets は Workspace 内に保存されます。そのため、ほかの Workspace を読み込む際には、必ず事前に現在の状態を保存してください！

Sub ボタンは **Submix View** で現在選択されているサブミックス / ハードウェア出力に関係のないチャンネルをすべて非表示にします。つまり一時的に、サブミックスの入力、再生段のすべてのチャンネルを現在のレイアウトとは無関係に表示します。これにより、現在の出力に対してどのチャンネルがミックスされルーティングされているかを簡単に確認でき、さらにチャンネル数が多い環境であっても、ミックスの編集を容易に行えます。

25.5.4 Scroll Location Markers (ロケーション・マーカー)

TotalMix FX のワークフローをよりスムーズにするスクロール・ロケーション・マーカー（TotalMix ビューのみ）は、TotalMix 画面の幅がチャンネルを表示するのに必要な幅よりも狭い場合に、各段のスクロールバーの右側に自動的に表示されます。以下の4つの機能があります：

- ▶ **左矢印**：クリックすると最初、または一番左のチャンネルまでスクロールします。
- ▶ **マーカー 1**：希望するチャンネルまでスクロールして1を右クリックするとロケーター設定の画面が開きます。OK をクリックすると、その位置にロケーターが保存されます。以降1を左クリックすると保存されたチャンネル位置までスクロールします。
- ▶ **マーカー 2**：詳細は上記マーカー 1 を参照下さい。
- ▶ **右矢印**：クリックすると最後、または一番右のチャンネルまでスクロールします。
- ▶ **ロケーション・マーカーは Workspace 内に保存されます。**



活用例

スクロール・ロケーション・マーカーは元々は HDSPe MADI FX（横一列に 196 チャンネル）の操作を快適にするために搭載されました。しかし、その機能はより少ないチャンネル数での作業でも様々な状況で活躍します。

- TotalMix FX 画面の幅を故意に小さくして表示されているチャンネル数が少ない場合
- 幾つかの、または全ての EQ かダイナミクス・パネルが開いている場合。全ての設定を確認できますが、多くの画面スペースを必要とします

25.6 Reverb-Echo (リバーブ - エコー)

View Options / Show 内の FX をクリック、または DSP メーターをクリックすると、FX パネルが開きます。ここからエフェクトのリバーブとエコーのパラメーターすべてにアクセスできます。

Reverb (リバーブ) : On ボタンでアクティブにします。

■ **Type** : リバーブ・タイプを選択できます :

- ▶ **Small / Medium / Large / Walls Room** : それぞれ異なるサイズや動きを持つルーム・シミュレーション
- ▶ **Shorty** : 短く、濃厚であたたかいサウンド
- ▶ **Attack** : スラップ・バック
- ▶ **Swagger** : オリジナル・ソースを濃厚にして爆発させるようなサウンド
- ▶ **Old School** : 古き良きサウンド
- ▶ **Echoistic** : リバーブ内に重いエコー部分があり、心地よいステレオ感のあるサウンド
- ▶ **8plus9** : Old School と Echoistic のミックス
- ▶ **Grand Wide** : 広く、開放的なルーム / スペース・サウンド
- ▶ **Thicker** : オリジナルの信号を豊かにするショート・リバーブ
- ▶ **Space** : シズル感と長いリバーブ・タイムを持つサウンド
- ▶ **Envelope** : ボリュームのコース (エンベロープ) を自由に調整できるリバーブ・エフェクト
- ▶ **Gated** : エンベロープ・リバーブをシンプルにしたバージョンでカット・リバーブ効果が得られます

これらすべてのリバーブ・タイプは **Smooth** と **Room Scale** コントロールにより、非常に柔軟に設定できます。ほとんどリバーブ・タイプは、ショート・リバーブとしてもロング・リバーブとしても利用でき、**Smooth** を最大または最小に設定するかで、音色が大きく変化します。

TotalMix FX はファクトリー・プリセットと各リバーブ・タイプの初期設定を備え、これによりを素早く音色を作成できます。これらの音色を様々な音源や異なる設定で試していただき、どのような音が作り出せて、どのような場面で利用できるかを実際に体験してみてください。

一般設定

- **PreDelay** : リバーブ信号のディレイです。0 ms から 999 ms までを設定できます。
- **Low Cut** : リバーブ生成に先立つハイパスフィルターです。リバーブサウンドのソースとして不適格な低周波信号を取り除きます (設定範囲は 20 Hz ~ 500 Hz)。
- **High Cut** : リバーブ生成の後のローパスフィルターです。一般的に高周波を抑制するとリバーブサウンドがよりナチュラルになります (設定範囲は 5 kHz ~ 20 kHz)。
- **Smooth** : リバーブ効果をソフトにします。ステレオ幅、濃密度、サウンドのカラーに影響します (設定範囲は 0 ~ 100)。
- **Width** : リバーブ信号のステレオ幅です。設定範囲は 100 (ステレオ) から 0 (モノ) までです。
- **Volume** : FX リターンバスへ送られるリバーブエフェクト信号のレベルを調整します。



Room タイプに特化した設定

- **Room Scale** : ルームのサイズを設定します。リバーブエフェクトの濃密度と長さが変更されます (設定範囲は 0.5 ~ 3.0)。

Envelope と Gated に特化した設定

- **High Cut** : リバーブ生成の後のローパスフィルターです。一般的に高周波を抑制するとリバーブサウンドがよりナチュラルになります (設定範囲は 5 kHz ~ 20 kHz)。
- **Attack** : リバーブ信号の音量が増大する時間の長さです。「ライズタイム」とも呼ばれます (設定範囲は 5 ms ~ 400 ms)。
- **Hold** : リバーブ信号が音量的に保持される時間の長さです (設定範囲は 5 ms ~ 400 ms)。
- **Release** : リバーブ信号の音量が減衰する時間の長さです (設定範囲は 5 ms ~ 400 ms)。

Space に特化した設定

- **Reverb Time** : 20 dB の音量低下を基準にリバーブ持続時間を設定します (設定範囲は 0.1 s ~ 4.9 s)。
- **High Damp** : 時間にともなうリバーブ信号高域の減衰を設定します。基本的にこれは **High Cut** と同様にハイパスフィルターですが、このリバーブの動作原則により、多少異なる挙動をします (設定範囲は 5 kHz ~ 20 kHz)。

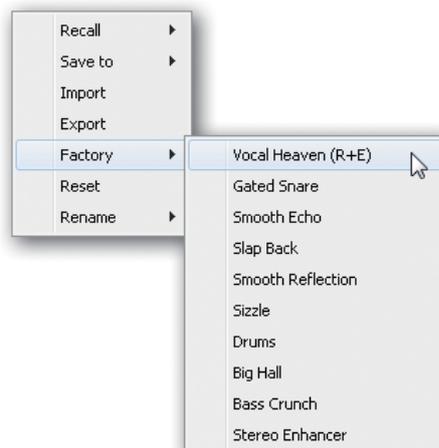
Echo (エコー) : On ボタンでアクティブにします。

- **Type** : いくつかのエコーのアルゴリズムを選択できます。選択肢は :
 - ▶ **Stereo Echo** : 右と左のチャンネルに異なるエコーを生成します。すなわち、サウンドソースがステレオの場合の中で移動するとエコーもその動きに追随します。
 - ▶ **Stereo Cross** : たすきがけのフィードバック (入力信号の内、ステレオの部分でのみ動作) で左右チャンネルにエコーを生成します。入力信号が左右の内の片側のみである場合、Stereo Cross は Pong Echo とまったく等しい動作となります。
 - ▶ **Pong Echo** : 左右チャンネルの間をジャンプするエコーを生成します。ソース信号のステレオポジションの影響はありません。

設定

- **Delay Time** : 最初のエコーのディレイタイムです。
- **BPM** : 下の値の個所をダブル・クリックするとディレイ・タイムを BPM (Beats Per Minute) で調整できます。
- **Feedback** : その後のエコーを生成するためのフィードバックです。
- **Width** : エコー信号のステレオ幅を調整します。設定範囲は 100 (ステレオ) から 0 (モノ) までです。
- **Volume** : FX リターンのバスに送られるエコーエフェクト信号のレベルを調整します。
- **High Cut** : より自然なサウンドを得るために、または意図的にディレイ信号をダンピングさせる場合に使用します。
- **Preset** : **Reverb** と **Echo** の設定の保存、ロード、チャンネル間コピーが可能です。Preset をクリックすると下記のメニューが現れます :
 - ▶ **Recall** : 以前にユーザーによって保存されたプリセットを選択してロードします。

- ▶ **Save to** : 保存場所は 16 箇所用意されています (**Reverb/Echo Preset 1 ~ 16**)。
- ▶ **Import** : すでに保存された TM FX Reverb ファイル (.tmrv)、もしくは TM FX Echo ファイル (.tmeo) をロードします。
- ▶ **Export** : 現在の状況を TM FX Reverb ファイル (.tmrv)、もしくは TM FX Echo ファイル (.tmeo) として保存します。
- ▶ **Factory** : Reverb の設定例を 10 個用意しています。
- ▶ **Reset** : Reverb または Echo をリセットします。
- ▶ **Rename** : Presets 1 から 16 の名称を変更できます。変更された名称は、**Recall** と **Save to** のリストに表示されます。



25.7 Preferences (環境設定)

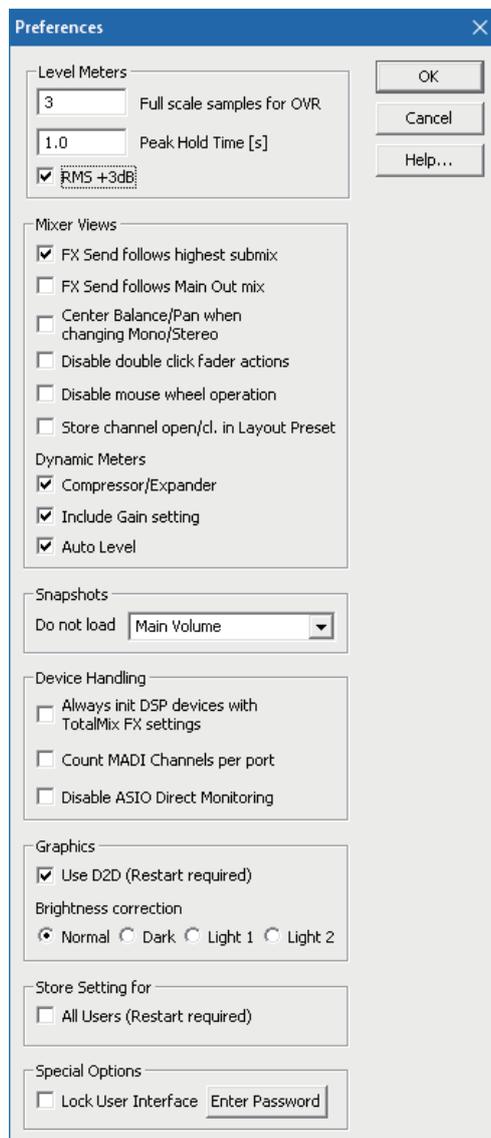
Preferences ダイアログを開くには、**Options** メニューを使用するか、**F2** キーを直接タイプします。

Level Meters

- ▶ **Full scale samples for OVR** : オーバーロード検知を作動させるのに必要な連続サンプル数を指定します (1 ~ 10)。
- ▶ **Peak Hold Time** : ピーク値のホールド・タイムです (設定範囲は 0.1 ~ 9.9 s)。
- ▶ **RMS +3 dB** : フルスケールのレベルが Peak と RMS (@ 0 dBFS) で等しくなるよう、RMS の値を +3 dB 増やします。

Mixer Views

- ▶ **FX Send follows highest Submix** : **FX Send** ノブをチャンネル・フェーダーにロックします。TotalMix は「チャンネルごとの複数のルーティング」をサポートしているので、**FX Send** がどのフェーダー (1 つのみ表示) に追従するかを定義する必要があります。この場合は、常に最も高い位置 (最も高いゲイン) のフェーダーということになります。
- ▶ **FX Send follows Main Out** : **FX Send** ノブが **Main Out** サブミックスのチャンネル・フェーダーにロックします。これは、**FX Send** が最も重要な出力 (**Main Out**) のフェーダーに常に結び付けられる、典型的なライブ用の機能です。その他のサブミックスを調整する場合、**FX Send** はフェーダーに追従しません。
- ▶ **Center Balance/Pan when changing Mono/Stereo** : ステレオ・チャンネルを 2 つのモノ・チャンネルに切り替えると、パン・ポットは左と右に振り切られますが、このオプションを選択すると、双方がセンターに設定されます。
- ▶ **Disable mouse wheel operation** : マウス・ホイール操作を無効にします。



- ▶ **Disable double click fader action** : ダブルクリックのフェーダー・アクションを無効にして、意図しないゲイン変更等の誤動作を防ぎます (タッチパッド等)。
- ▶ **Store channel open/close in Layout Preset** : レイアウト・プリセットにチャンネル設定の「開く / 閉じる」の状態も保存されます。チャンネル・パネルの状態 (設定 /EQ/Dyn) も読み込まれます。

Dynamic Meters

- ▶ **Compressor/Expander** : 対応するチャンネルのレベル・メーター上に薄青色の線で Compressor/Expander のゲイン・リダクションを表示します。
- ▶ **Include Gain setting** : ゲイン・ノブで設定された増幅値を表示に含めます。これにより、ディスプレイが +6 dB までのため、正の値に達する場合があります。また、Compressor/Expander が無効の場合はこのオプションは無効になり、グレイ表示されます。
- ▶ **Auto Level** : Auto Level の変動振幅の表示を有効にします。Auto Level はオーディオ信号を増幅および減衰可能なため、設定により負の値 (ゲイン・リダクション) や正の値 (0 dB より上、増幅) を表示します。

Snapshots

- ▶ **Do not load - Main Volume, Main/Phones Volumes, Control Room Settings** : スナップショットのロード時に、このメニューで指定した設定が読み込まれなくなり、現在の設定が維持されます。

Device Handling

- ▶ **Always init DSP devices with TotalMix FX settings** : 常に DSP デバイスを TotalMix FX で設定された値に初期化し、ユニットをスタンドアロンで使用した後に表示される mismatch・メッセージを表示させないようにします。ユニットの設定は失われます。
- ▶ **Count MADI Channels per port** : (Fireface UFX II は対応していません)
- ▶ **Disable ASIO Direct Monitoring (Windows)** : TotalMix FX 内で Fireface UFX II の ASIO Direct Monitoring (ADM) を無効にします。

Graphics

- ▶ **Use D2D (変更後は再起動が必要)** : 初期設定 - オン。グラフィックスで問題が生じた場合に、オフにすると互換性があるが CPU 負荷が高いグラフィックス・モードに変更します。
- ▶ **Brightness correction (明るさ修正)** : TotalMix FX の画面の明るさを調節します。

Store Setting for (保存設定 - Windows のみ)

- ▶ **All Users (再起動が必要)** : 《25.7.1 Store for Current or All Users》の章をご参照ください。

Special Options (特殊オプション - Windows のみ)

- ▶ **Lock User Interface** : 初期設定はオフ。現在のミキサーの状態をフリーズします。ミキサーに関連するフェーダー、ボタン、ノブを変更できなくします。
- ▶ **Enter Password (Windows のみ)** : パスワードを追加してロックされたユーザー・インターフェイスを保護します。

25.7.1 Store for Current or All Users

Current User (現在のユーザー)

TotalMix FX は現在のユーザーのすべての設定、ワークスペース、スナップショットを以下のディレクトリに保存するため、複数のユーザーで 1 台のコンピューターを使用する際にも、各ユーザーの設定を個別に保存できます。

XP : C:\Documents and Settings\Username\Local Settings\Application Data\TotalMixFX

Vista 以降 : C:\Users\Username\AppData\Local\TotalMixFX

Mac 現在のユーザ : user/Library/Application Support/RME TotalMix FX

Mac すべてのユーザ : /Library/Application Support/RME TotalMix FX

All User (すべてのユーザー)

1 台のコンピューターを複数のユーザーで共有する際に、すべてのユーザーが同じ TotalMix の設定を利用できるように、TotalMix FX が All User ディレクトリを使用するように変更します。また、アドミンの場合、lastFirefaceUFXII1.xml を書き込み禁止にすることで、TotalMix FX が再起動されるたびに完全にリセットするように設定できます (xml ファイルは TotalMix を閉じる際に更新されるため、まず TotalMix を一度設定してから通知領域の TotalMix アイコンを右クリックして閉じます)。

25.8 Settings (設定)

Settings ダイアログを開くには、Options メニューを使用するか、F3 キーを直接タイプします。

25.8.1 Mixer Page (ミキサー設定)

Mixer ページでは、ミキサー操作に関連する設定を行います。Talkback のソース選択、Talkback をオンにした時の Dim のレベル調整、保存されたメイン・ボリュームのレベル調整、External Input (外部入力) のソース選択等を設定可能です。

Talkback

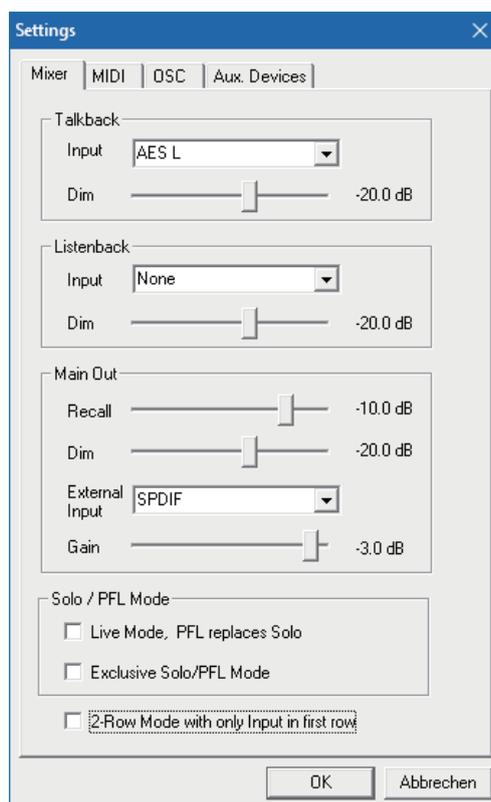
- ▶ **Input** : トークバック用信号 (コントロール・ルームのマイク) の入力チャンネルを選択します。初期値 : None
- ▶ **Dim** : Phones にルーティングされる信号のアッテネーション (減衰) の量を dB 単位で設定します。

Listenback

- ▶ **Input** : リッスンバック用信号 (録音ルームのマイク) の入力チャンネルを選択します。初期値 : None
- ▶ **Dim** : Main Out にルーティングされる信号のアッテネーション (減衰) の量を dB 単位で設定します。

Main Out

- ▶ **Recall** : ユーザーによって定義されるリスニングレベルです。本体の Recall ボタン、あるいは TotalMix でアクティブにできます。



- ▶ **Dim** : *Main Out* のアッテネーション (減衰) の量を dB 単位で設定します。本体のエンコーダー、あるいは *TotalMix* でアクティブにできます。
- ▶ **External Input** : *Control Room* セクションで *Main Out* のミックス信号を置き換える際のステレオ入力を選択します。ステレオ信号のボリュームは *Gain* スライダーで調整します。

Solo/PFL Mode (PFL モード)

- ▶ **Live Mode, PFL replaces Solo** : PFL は Pre Fader Listening (プリフェーダー・リスニング) の略です。この機能は、ライブ環境で *TotalMix* を操作している際に便利で、*Solo* ボタンを押すことで各入力の試聴 / モニタリングをすばやく行えます。モニタリングは *Assign* ダイアログで *Cue* 信号に設定した出力で行われます。
- ▶ **Exclusive Solo/PFL Mode** : 一度に有効にできる *Solo* / *PFL* は 1 つだけです。他の *Solo* / *PFL* を有効にすると、以前のものが自動的に無効になります。
- ▶ **2-Row Mode with only Input in first row** : ソフトウェア再生チャンネルが、下段のハードウェア出力の横に移動します。

25.8.2 MIDI Page (MIDI 設定)

MIDI ページには、CC コマンドまたは Mackie Control プロトコルを使用した最大 4 つの MIDI リモート・コントロールを行うための 4 つの独立した設定があります。

Remote Controller Select

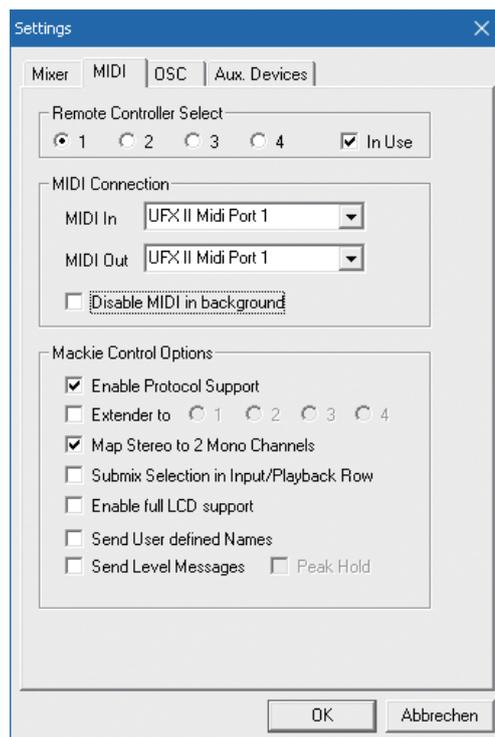
4 つのリモート・コントロールの設定画面から 1 つを選択します。設定は自動保存されます。In Use のチェック・ボックスでは、各リモート・コントロールの有効 / 無効を切替えます。

MIDI Remote Control

- ▶ **MIDI In** : *TotalMix* が MIDI Remote のデータを受信する入力を選択します。
- ▶ **MIDI Out** : *TotalMix* が MIDI Remote のデータを送信する出力を選択します。
- ▶ **Disable MIDI in background** : 他のアプリケーションに移動する (あるいは *TotalMix* を最小化する) と同時に *MIDI Remote Control* をオフにします。

Mackie Control Options

- ▶ **Enable Protocol Support** : 無効にした場合、*TotalMix FX* は《28.5 MIDI コントロール》に記載のコントロール・チェンジ・コマンドのみに反応します。
- ▶ **Extender to** : 現在のリモートをメインのリモートのエクステンダーに設定します。両方のリモートがひとつのブロックとして表示され、同時にナビゲートします。
- ▶ **Map Stereo to 2 Mono Channels** : 1 つのフェーダーにつき 1 チャンネルにします (モノ)。ステレオ・チャンネルを使用する場合は、無効にします。
- ▶ **Submix Selection in Input/Playback Row** : 1 列目からサブミックスを選択可能にします (3 列目に変更することなく)。ただし、モノとステレオ・チャンネルを併用すると、1 列目と 3 列目の整合性が通常は損なわれるため、選択が分かりづらくなる場合があります。



- ▶ **Enable full LCD support** : 8つのチャンネル名と8つのボリューム / パン値を含む完全な Mackie Control LCD 対応を有効にします。
- ▶ **Send User defined Names** : ユーザーが定義したチャンネル名を MIDI 経由でリモート・デバイスに送信します (デバイスが対応している場合)。
- ▶ **Send Level Messages** : レベル・メーターのデータ転送を有効にします。Peak Hold はレベル・メーターのピーク・ホールドを TotalMix の preferences で設定した値で有効にします。

注意: MIDI Outが NONE に設定されている場合も、TotalMix FXは Mackie Control MIDI コマンドでコントロールできますが、8チャンネル・ブロックはリモートのターゲットとして表示されません。

25.8.3 OSC Page (OSC 設定)

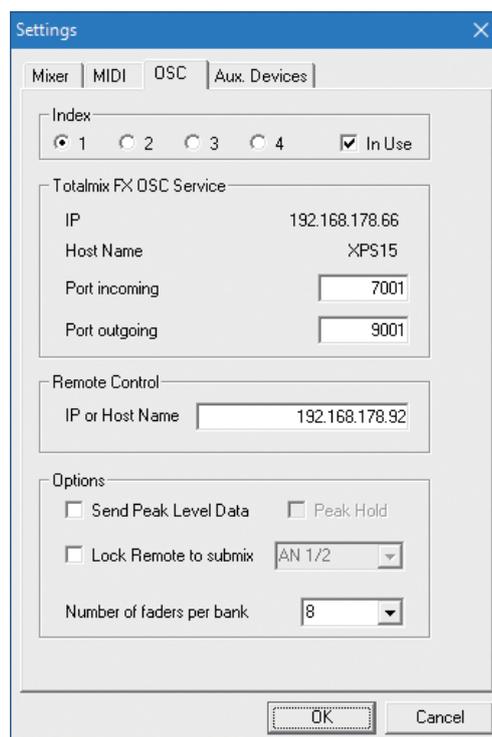
OSC ページには Open Sound Control (OSC) を使用して最大4つの MIDI リモート・コントロールを行うための4つの独立した設定があります。OSC とはネットワーク・ベースのリモート・プロトコルです。例えば Mac/Windows コンピュータ上の TotalMix FX を Apple 社の iPad と TouchOSC または Lemur App を使ってワイヤーレスで制御できます。

Index (インデックス)

4つのリモート・コントロールの設定画面から1つを選択します。設定は自動保存されます。In Use のチェック・ボックスでは、各リモート・コントロールの有効 / 無効を切替えます。

TotalMix FX OSC Service

- ▶ **IP** : TotalMix FX を起動しているコンピューターのネットワーク・アドレスを表示します (ローカル・ホスト)。このアドレスはリモート側で入力する必要があります。
- ▶ **Host Name** : ローカル・コンピューターの名称
- ▶ **Port incoming (ポート入力)** : リモートの「Port outgoing」と一致している必要があります。典型的な値は 7001 または 8000 です。
- ▶ **Port outgoing (ポート出力)** : リモートの「Port incoming」と一致している必要があります。典型的な値は 9001 または 9000 です。



Remote Control

- ▶ **IP or Host name** : リモート・コントロールの IP またはホスト名を入力します。通常ホスト名よりも IP 番号の方がより良い動作をします。

Options

- ▶ **Send Peak Level Data** : ピーク・レベル・メーターのデータ転送を有効にします。Peak Hold はレベル・メーターのピーク・ホールドを TotalMix の preferences で設定した値で有効にします。
- ▶ **Lock Remote to submix (リモートをサブミックスにロック)** : アクティブの場合、ドロップダウン・リストで選択されたサブミックスのみ現在のリモート・コントロールで変更できます。これにより、マルチリモートのモニタリング環境での混乱を防ぎます。

- ▶ **Number of faders per bank (バンク毎のフェーダー数)** : 8 (初期設定)、12、16、24、32、48 から選択できます。ネットワーク環境が悪い場合、特にワイヤレスでは、フェーダー数が多くなるとスムーズに動作しなくなる可能性がある点にご注意ください。

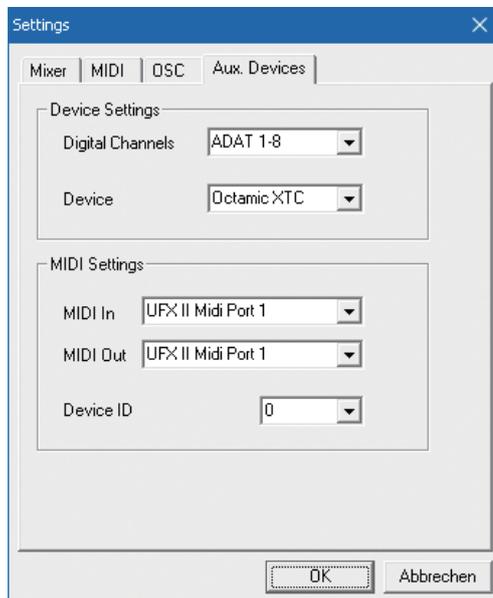
25.8.4 Aux Devices (AUX デバイス)

AD 変換 (ADAT、AES/EBU、MADI) と 4 チャンネルのモニタリング用の DA 変換を搭載する非常に柔軟な高品位 8 チャンネルマイク/ライン/インストゥルメント・プリアンプである RME OctaMic XTC を、Fireface UFX II やその他の RME インターフェイスのユニバーサル・フロントエンドとして使用できます。

XTC の最も重要なパラメーター (ゲイン、48V、フェーズ、ミュート、AutoSet) を TotalMix FX の入力チャンネルから直接コントロールでき、シンプルな操作を実現します。この特殊なリモート・コントロールはあらゆる MIDI のフォーマットに対応します (DIN、USB、MIDI over MADI)。

Device Settings (デバイス設定)

- ▶ **Digital Channels** : OctaMic XTC の 8 つのアナログ・チャンネルの送信先を選択します。Fireface UFX II の場合は 1-8 または 9-16 の ADAT チャンネルの 8 チャンネル・ブロックになります。
- ▶ **Device** : 本マニュアル制作時点では、OctaMic XTC のみが選択可能です。



MIDI Settings (MIDI 設定)

- ▶ **MIDI In** : MIDI 入力 - OctaMic XTC との MIDI 接続を選択します。
- ▶ **MIDI Out** : MIDI 出力 - OctaMic XTC との MIDI 接続を選択します。
- ▶ **Device ID** : 初期設定 0。Digital Channels の設定に関連します。

2 台以上の OctaMic XTC を使用する場合はユニットに異なる Device ID を割り当てる必要があります (設定は OctaMic XTC で行います)。**Aux Devices** も各 8 チャンネル・ブロックに対して異なる Device ID を割り当てるができます。Device ID を選択すると自動で設定が保存されます。現在のアサインメントを確認するには、各 8 チャンネル・ブロックを順番に選択します。

上記の設定で OK を押すと、次のスクリーンショットのように表示が変更され、ADAT チャンネルに新しいエレメント (ファンタム電源、Inst/PAD、ゲイン、AutoSet) が表示されます。双方向のコントロールが可能で、本体でゲインを調整した場合は TotalMix チャンネルにミラーリングされ、TotalMix FX でゲインを変更した場合は本体のゲインが変更され、ディスプレイにも表示されます。

リモート・コントロールを正常に動作させるには、XTC で現在使用している MIDI I/O を Control に設定する必要があります。詳細は OctaMic XTC のユーザーガイドをご参照ください。



25.9 ホットキーと操作

TotalMix FX にはいくつかのホットキーやマウス / ホットキーの組み合わせが用意されています。これによりシンプルで効率的な操作を実現します。

注意：以下の説明は Windows について言及しています。Mac の場合、以下のリストの Ctrl キーを Command キーに置き換えます。

- ▶ **Shift** キーによってすべてフェーダーおよび Matrix のゲインを微調整できます。また、ノブの場合では設定値をスピードアップします。
- ▶ **Shift** キーを押したままフェーダーをクリックすると、そのフェーダーが一時的フェーダー・グループに追加されます。
- ▶ **Ctrl (Mac: command)** キーを押したままフェーダーのパスをクリックすると、フェーダーは「0 dB」へジャンプします。もう一度クリックすると「-∞」にジャンプします。マウスのダブルクリックと同じ動作です。
- ▶ **Ctrl (Mac : command)** キーを押したままパン・ノブの 1 つをクリックすると、ノブはセンター・ポジションにジャンプします。マウスのダブルクリックと同じ動作です。
- ▶ **Shift** キーを押したままパンのノブをクリックすると、ノブが完全に左に、**Shift - Ctrl (Mac : command)** で完全に右に設定されます。
- ▶ **Ctrl (Mac : command)** キーを押しながらいずれかの設定ボタン (*slim/normal*、*Settings*、*EQ*、*Dynamics*) をクリックすると、そのチャンネルより右にあるすべてのチャンネル状態を変更できます。例えば、すべてのパネルを開いたり閉じたりできます。
- ▶ ノブ、またはその数値フィールドをマウスでダブルクリックすると、対応する **Input Value** ダイアログが開かれ、任意の値をキーボード入力で設定できます。
- ▶ マウスをパラメータのフィールドから上下にドラッグすると、フィールドの値が増減します。
- ▶ **Ctrl (Mac : command) - N** をタイプすると、新規 TotalMix ウィンドウを開くための **Function Select** ダイアログが現れます。
- ▶ **Ctrl-W (Mac: command - L)** をタイプすると、オペレーション・システムの **File Open** ダイアログが現れます。ここから TotalMix のワークスペース・ファイルをロードできます。
- ▶ **W** キーをタイプすると、**Workspace Quick Select** ダイアログが現れます。最大 30 までのワークスペースを直接選択、もしくは保存できます。
- ▶ **M** キーをタイプすると、アクティブなウィンドウがミキサー・ビューに切り替わります。**X** キーをタイプすると、アクティブなウィンドウが Matrix ビューに切り替わります。**Ctrl - M** は新たなミキサー・ウィンドウを開きます。**Ctrl - X** は新たな Matrix ウィンドウを開きます。**Ctrl - M** または **Ctrl - X** を再度タイプすると、新規ウィンドウが閉じられます。
- ▶ **F1 (Win)** キーでオンライン・ヘルプが表示されます。レベル・メーターの設定ダイアログを開くには **F2 (Mac: command - ,)** (*DIGICheck* でも同じ)、初期設定のダイアログを開くには **F3** キーをタイプしてください。
- ▶ **Alt-F4 (Mac : command - W)** をタイプすると現在のウィンドウが閉じられます。
- ▶ **Alt** と **1 ~ 8** の番号キー (テンキーではありません!) をタイプすると、**Workspace Quick Select** 機能から対応する **Workspace** がロードされます (ホットキー **W**)。

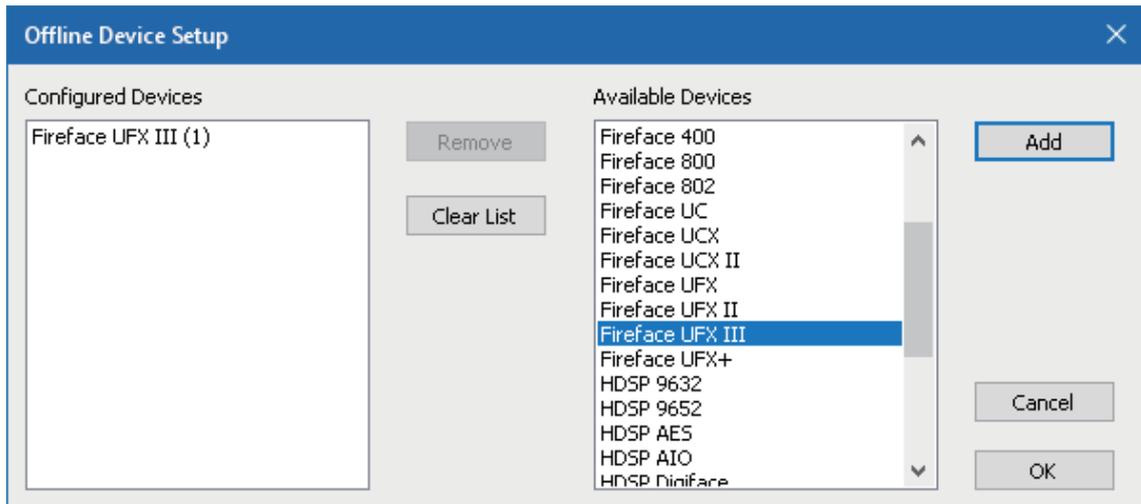
25.10 メニュー・オプション

- **Deactivate Screensaver** : これをアクティブに (チェック) すると、Windows のスクリーンセーバーが一時的にオフとなります。
- **Always on Top** : これをアクティブに (チェック) すると、Windows のデスクトップで TotalMix ウィンドウが常に最前面に表示されます。

注意: この機能は、ヘルプテキストを含むウィンドウに関して問題を生じる場合があります。TotalMix ウィンドウがこれらのウィンドウより前面に留まるため、ヘルプテキストを読むことができません。

- **Enable MIDI / OSC Control** : TotalMix ミキサーに対する外部 MIDI コントロールをアクティブにします。Mackie Protocol モードで現在 MIDI コントロールの対象となっているチャンネルは、名称フィールドの色が変更されて表示されます。
- **Submix linked to MIDI / OSC controller (1-4)** : リモートで、もしくは TotalMix で新たなサブミックスが選択された場合、8 チャンネルグループが現在選択中のサブミックス (**Hardware Output**) に追従します。複数のウィンドウを使用している場合、特定のウィンドウではこの機能をオフにしておくとういでしょう。その場合、ビューが変更されることがなくなります。
- **Preferences** : レベルメーターとミキサーに関するいくつかの機能を設定するダイアログボックスを開きます。《25.7 Preferences (環境設定)》をご参照ください。
- **Settings** : トークバック、リッスンバック、Main Out、MIDI Remote Control に関するいくつかの機能を設定するダイアログボックスを開きます。《25.8 Settings (設定)》をご参照ください。
- **Channel Layout** : 視覚的に、またリモートからもチャンネルを隠します。詳細は《25.5.3 Channel Layout – レイアウト・プリセット》をご参照下さい。
- **ARC & Key Commands**: Standard、Advanced、Advanced Remote USB のプログラム可能なボタンと、キーボードの F4、F8 キーを設定するダイアログを開きます。
- **Reset Mix** : ミキサーの状態をリセットするオプションを選択できます。
 - ▶ **Straight playback with all to Main Out**: すべての再生チャンネルは「1:1」対応でハードウェア出力にルーティングされます。同時に、すべての再生は Main Out にミックスダウンされます。3 列目のフェーダーは変更されません。
 - ▶ **Straight Playback** : すべての再生チャンネルは「1:1」対応でハードウェア出力にルーティングされます。3 列目のフェーダーは変更されません。
 - ▶ **Clear all submixes** : すべてのサブミックスを削除します。
 - ▶ **Clear channel effects** : EQ、ローカット、**Reverb**、**Echo**、**Dynamics**、ステレオ幅のすべてをオフにし、それらのノブを初期設定に戻します。
 - ▶ **Set output volumes**: 3 列目のすべてのフェーダーは 0 dB、**Main** と **Speaker B** は -10 dB に設定されます。
 - ▶ **Reset channel names** : ユーザーによって与えられた名称すべてを削除します。
 - ▶ **Set all channels mono** : すべての TotalMix FX チャンネルがモノ・モードに再設定されます。
 - ▶ **Set all channels stereo** : すべての TotalMix FX チャンネルがステレオ・モードに再設定されます。
 - ▶ **Set inputs mono / outputs stereo (ADM)**: ASIO ダイレクト・モニタリング互換に最適なセットアップです。ほとんどの場合、モノ・ハードウェア出力は ADM を中断します。またモノの入力ほとんどの場合は互換します。しない場合、誤ったパンニングが生じる場合があります。

- ▶ **Total Reset** : すべての再生チャンネルは「1:1」対応でハードウェア出力にルーティングされ、同時にすべての再生は **Main Out** にミックスダウンされます。他のすべての機能はオフになります。
- **Operational Mode** : TotalMix FX の基本の動作モードを決定します。 **Full Mode** (初期設定、ミキサー有効、すべてのルーティング・オプション有効)、 **Digital Audio Workstation Mode** (ストレート・プレイバック・ルーティング、入力ミックスなし)。《29. **DAW モード**》の章をご参照ください。
- **Offline Device Setup** : TotalMix FX が対応するすべての機器をオフラインで設定できる機能です。この「デモ」モードではワークスペースのロードと保存が可能です。オフラインでワークスペースやスナップショットを編集したり、設定を視覚的に確認することができます。



設定方法 : 目的の機器を選択して **Add** ボタンをクリックすると、 **Configured Devices** のリストに選択した機器が追加されます。 **OK** をクリックして、ダイアログを閉じます。

これで接続されていない機器のミキサーおよびマトリックスを開けるようになりました。機器の選択は、右上のコントロール・ストリップにあるデバイス選択フィールドから行います。

- **Network Remote Settings** : TotalMix Remote を用いて TotalMix FX をネットワーク経由でコントロールするための設定をします。詳細は、《30. **TotalMix Remote**》をご参照ください。
- **Store Current state into device** : 最大 6 つのセットアップ (現在の設定) を UFX 本体のメモリに保存できます。この機能は、再生チャンネルがないスタンドアローン・モードでの操作のために作られました。そのため Windows、macOS、iOS で使用すると、セットアップが不完全になります。

25.11 Menu Window (メニュー・ウィンドウ)

- **Zoom Options 100%, 135%, 200%、270%** : モニターのサイズと現在の解像度によっては、TotalMix FX のコントロールが小さすぎて操作が難しい場合があります。 **2 Row** モードと一緒にこれらのオプションを使用することで、現存のあらゆるモニターと解像度に合うさまざまなウィンドウ・サイズを使用できます。
- **Hide Control Strip** : コントロール・ストリップが表示エリア外にずれ、他の要素の表示スペースが増えます。

26. TotalMix: Matrix (マトリックス)

26.1 Matrix の概要

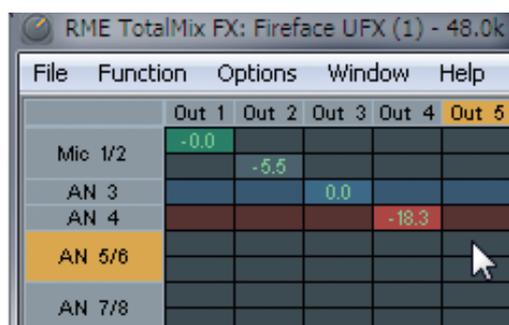
TotalMix の Mixer ビューは従来のステレオ設計に基づいているため、ミキシングコンソールに似た外観と操作性を持っています。一方 Matrix ビューは、シングルチャンネルまたはモノラル設計に基づいたチャンネル・アサインやルーティング方法を提供します。Fireface UFX II の Matrix ビューは従来のパッチベイのような外観と操作性を備え、これにより他の同程度のハードウェアやソフトウェア・ソリューションを遥かに超える機能性を提供します。大抵のパッチベイは入力と出力をまったく同じレベルでしか接続できませんが (1:1 または 0 dB : 機械的なパッチベイの場合)、TotalMix はクロスポイントごとのゲイン値を自由に決めることができます。

Matrix と TotalMix は同じ処理を違う方法で表示しています。そのため 2 つのビューは常に完全に同期しています。片方のビューでの変更は即座に別のビューでも同じように反映されます。

26.2 Matrix ビューの構成

TotalMix Matrix の外観は、主に Fireface UFX II の構造に沿って定められています :

- ▶ 横軸の項目 : 全ハードウェア出力 (*Hardware Outputs*)
- ▶ 縦軸の項目 : 全ハードウェア入力 (*Hardware Inputs*)。下には全再生チャンネル (*Software Playback*)
- ▶ 緑色 0.0dB 項目 : 標準的な 1 : 1 ルーティング
- ▶ 濃い灰色の番号の入った項目 : 現在のゲイン値を dB 表示
- ▶ 青色の項目 : ルーティングがミュートされている
- ▶ 赤色の項目 : 位相 180 度 (反転)
- ▶ 濃い灰色の項目 : ルーティングなし



	Out 1	Out 2	Out 3	Out 4	Out 5
Mic 1/2	-0.0				
AN 3		-5.6			
AN 4			0.0		
AN 5/6				-18.3	
AN 7/8					

ウィンドウサイズを縮小しても、全体の外観を維持するためにラベルはフローティングします。スクロールしても見えなくなることはありません。ラベルを右クリックするとコンテキスト・メニューが表示され、ミキサー・ビューと同一のオプションが表示されます :

入力チャンネルおよびサブミックスのコピー / ミラー / ペースト / クリア。

26.3 操作

Matrix の操作は非常に単純です。マウスの位置に応じて外側のラベルがオレンジ色に点灯するため、現在のクロスポイントを素早く確認できます。

- ・ 入力 1 を出力 1 にルーティングする場合、マウスで *In 1 / AN 1* のクロスポイント (交差項目) を Ctrl+クリックします。2 つの緑色の 0.0 dB フィールドが現れ、再びクリックすると消えます。
- ・ ゲインを変更するには、ゲイン項目内からマウスを上下にドラッグします (フェーダーポジションを変更するのと同じです。同時に Mixer ビューの表示をご覧ください)。項目内の値が動きに応じて変更されます。Mixer ビューで現在変更されているルーティングが見えている場合は、対応するフェーダーが同時に動きます。

- ・右側にはコントロール・ストリップがあります。Mixer ビューのコントロール・ストリップにあるビュー・オプションや一時フェーダー・グループのボタンはありません。**Mono Mode** ボタンは Matrix ビュー上のすべての操作を 1 チャンネル単位、または 2 チャンネル単位で行うかを設定します。

Matrix は常に Mixer ビューの代わりになるわけではありませんが、ルーティング能力を大きく強化します。またさらに重要なのは、すべての有効ルーティングの概観を素早く把握できる優れた方法だと言う点です。ユーザーは一目で何が起きているか知ることができます。そして Matrix はモノラル動作するため、特定のルーティングを特定のゲインに簡単に設定できます。

操作に関するその他の情報

- ・クロスポイントをダブルクリックすると、0.0 dB とミュートが交互に切り替わります。
- ・Ctrl キーを押しながらウインドウ周囲の任意のチャンネル・ラベルをクリックまたはダブルクリックすると、クロスポイントの水平または垂直方向に含まれるすべてのチャンネルのミュートがオン / オフに切り替わります。
- ・Shift キーを押しながらウインドウ周囲の任意のチャンネル・ラベルをクリックまたはダブルクリックすると、クロスポイントの水平または垂直方向に含まれるすべてのチャンネルの位相反転をオン / オフできます。

27. その他の便利な使用方法

27.1 ASIO ダイレクト・モニタリング (Windows)

ADM (ASIO ダイレクト・モニタリング) をサポートするプログラム (Samplitude、Sequoia、Cubase、Nuendo など) は、TotalMix にコントロールコマンドを送信します。そして、TotalMix はこれを直接表示します：ASIO ホストでフェーダーを動かすと、TotalMix において対応するフェーダーも動きます。TotalMix は、ADM のゲインとパンの変更をすべてリアルタイムに反映します。

しかし、フェーダーが動くのは現在アクティブなルーティング (選択されたサブミックス) が ASIO ホストのルーティングに対応している場合に限られます。一方、1 つのビューにすべてのルーティングの可能性を表示する Matrix は、すべての変更を表示します。

27.2 サブミックスをコピーする

TotalMix では、サブミックスをそのまま別の出力にコピーできます。例えば、複雑なサブミックスに少しだけ手を加えたものが別の出力に必要な場合、サブミックス全体をその出力へコピーできます。元のサブミックス出力 (つまりハードウェア出力) をマウスで右クリックし、コンテキストメニューから **Copy Submix** を選択します。次にコピー先のサブミックス出力を右クリックしてコンテキストメニューから **Paste Submix** を選択します。これでサブミックスを微調整する準備は完了です。

27.3 出力信号のダブリング (ミラー)

1 つのミックスを 2 つ以上の異なるハードウェア出力から送信したい場合、シンプルにそのミックスを他の出力にミラーリングできます。元の出力を右クリックすると、**Copy / Mirror <名前>** のオプションが表示されます。次に新しい出力を右クリックし、**Mirror of Output <名前>** を選択すると、サブミックス全体がペーストされ、以降の変化にも自動で同期します。これで出力は同じ信号を送信するようになりますが、メインのボリューム (フェーダー)、と EQ 設定は完全独立のままになります。

27.4 サブミックスを削除する

簡単に素早く複雑なルーティングを削除したい場合は、ミキサービューで対応する出力チャンネルを右クリックで選択し、メニューの **Clear Submix** を選択します。TotalMix FX は無制限アンドゥに対応するので、削除の処理も問題なく取り消せます。

27.5 どこでもコピー & ペースト

上記の 3 つのヒントは、TotalMix FX ミキサー・ビューのすべてのチャンネルで使用できる右クリック・コンテキスト・メニューにある機能を使用しています。これらのメニューはマトリックスでも使用できますが、直接チャンネル・ラベル上でのみ使用できます。各機能項目はクリックされた位置によって変化します。入力チャンネルでは、クリア、入力のコピー、入力ミックスのペースト、FX のペーストが行えます。再生チャンネルでは、再生ミックスのコピー、ペースト、クリアが使用できます。出力チャンネルでは、現在のサブミックスのコピーとミラー機能、FX 設定のコピー機能が使用できます。

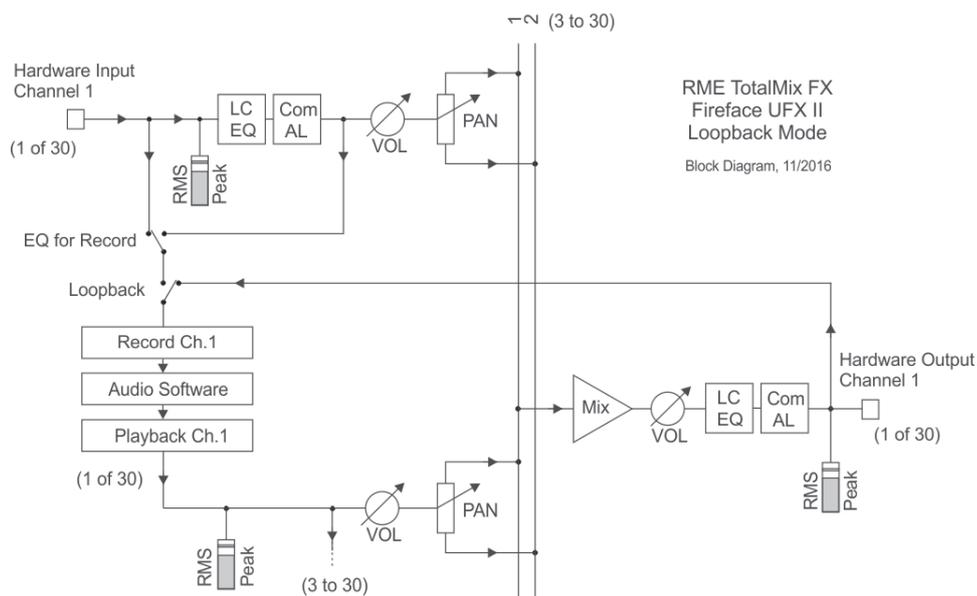
これらのオプションは、不可能に思えるタスクをあっという間に実行する、非常に高度で強力なツールです。かといって、失敗を恐れる必要はありません。アンドゥ・ボタンをクリックするだけで、操作をやり直すことができます。

27.6 サブミックスを録音する (ループバック)

TotalMix は、ハードウェア出力から録音アプリケーションへの内部のループバック機能を備えています。入力信号の代わりに、ハードウェア出力の信号がオーディオ・アプリケーションに送信されます。これにより、外部のループバック・ケーブルを使用せずに完全なサブミックスを録音することができます。また、オーディオ・アプリケーションの再生音を別のアプリケーションで録音することも可能です。

本機能は、ハードウェア出力の **Settings** パネルにある **Loopback** ボタンで有効にします。ループバックモードでは、ループバックされているチャンネルと同番号のハードウェア入力チャンネルはオーディオ・アプリケーションには送られません。しかし、TotalMix へは送られています。そのため TotalMix はこの入力信号を任意のハードウェア出力へ送ることができます。サブミックス録音を使用すれば、この入力を異なるチャンネルで録音することも可能です。

このように、TotalMix は 15 のステレオハードウェア出力をそれぞれ録音アプリケーションにルーティング可能で、同時にハードウェア入力も使用可能な極めて柔軟なソリューションを提供します。



ミキサー内でフィードバックは起こらないため、オーディオ・アプリケーションがモニタリングモードに切り替えられた場合以外は、フィードバックやループバックによる基本的な問題が生じるリスクを抑えられます。

上のブロック・ダイアグラムは、ループバック・モードでどのようにソフトウェアの入力信号が再生され、ハードウェア出力からソフトウェアの入力へ送られるかを示しています。

更に、ブロックダイアログが示す通り、ループバックモードが有効な場合はハードウェア出力の EQ が録音パスに含まれます。ループバックが有効な場合、入力の EQ はモニタリングパスのみに含まれ、録音パスに含まれません。これは **DSP - EQ+D for Record** オプションが有効な場合でも同様です。

オーディオ・アプリケーションの再生を録音する

オーディオ・アプリケーションの出力を別のアプリケーションで録音する場合、次の問題が発生します：録音アプリケーションは再生アプリケーションと同じ再生チャンネル（既に使用中）を使用しようとする。または録音アプリケーションで使用したい入力チャンネルを再生アプリケーションが先に占有してしまう。

この問題は簡単に解決できます。まずは適切なマルチクライアント操作のルールを守っているか確認してください（両方のアプリケーションが同じ録音 / 再生チャンネルを使用しない）。次に、再生信号を TotalMix 経由で録音するアプリケーションの範囲内のハードウェア出力ルーティングし、録音するためにループバックを有効にします。

複数の入力信号を 1 つの録音チャンネルにミックスする

1トラックに複数のソースを録音できると便利です。例えば楽器の生音やアンプを 2本のマイクで録音する場合。TotalMix のループバック機能があれば外部のアナログ・ミキサーは必要ありません。まず 2つの入力信号を同じ出力（下段）にルーティングし、この出力をループバックモードで録音チャンネルに設定します。このように複数のソースの入力チャンネルを、1つのトラックへ録音することができます。

27.7 MS プロセッシング

ミッドサイド (mid/side) は、片方のチャンネルに中央の信号、もう一方のチャンネルに側面の信号から構成される特殊なマイキングテクニックです。この音声情報は簡単にステレオ信号に再構成することができます。再構成するにはまずミッド（中央）信号とサイド（側面）共に左右両方に送り、右チャンネルのサイド信号の位相を反転（180度）させます。ミッドチャンネルは L+R と位置付けられることに対し、サイドチャンネルは L-R となります。



	Out 1	Out 2	Out 3
Mic 1/2	-6.0	-11.5	
AN 3	-6.0	-11.5	
AN 4			

録音中のモニタリングは“通常”のステレオで行う必要があります。従って、TotalMix は M/S デコーダーの機能も備えます。ハードウェア入力 (Hardware Inputs) と再生チャンネル (Software Playback) の Settings パネルにある MS Proc ボタンで有効にします。

M/S-Processing はソースの信号形式に合わせ自動的に M/S エンコーダーまたはデコーダーとして機能します。普通のステレオ信号を処理する場合、モノ情報は左チャンネルへ、ステレオ情報は右チャンネルへ分離されます。ステレオ信号はこうして M/S にエンコードされます。エンコードすると近年の音楽のモノ / ステレオの傾向が見えてくるでしょう。またエンコードされたサイドチャンネルに容易にローカット、エクスペンダー、コンプレッサー、ディレイなどの処理を施せるため、様々な面白い効果を得ることができます。

一番基本的な応用はステレオの幅をコントロールすることです。サイドチャンネルのレベルを調整することにより音像の幅を広げたり、狭めたりできます。

27.8 プログラム起動オプション (Windows のみ)

Windows 版 TotalMix FX は、コマンド・ラインからの起動にも対応します。コマンド名に続けてワークスペース・ファイル名を指定することで、任意のワークスペースを読み込むことができます。（例：TotalMixFX.exe path\startworkspace.tmws）パラメーター「/nc」を用いると確認ダイアログを非表示にできるため、読み込みを自動化することができます。

28. TotalMix MIDI リモート・コントロール

28.1 概要

TotalMix は MIDI 経由で遠隔操作が可能です。汎用性の高い Mackie Control プロトコルに互換しますので、この規格をサポートしているすべてのコントローラー（例：Mackie Control Uni-versal、Tascam US-2400、Behringer BCF2000）で TotalMix をコントロールできます。

さらに、**Control Room** セクションで **Main Out** として設定されているステレオ出力のフェーダー（下段）は MIDI チャンネル 1 の **MIDI コントロール・チェンジ>ボリュームコマンド**を受信することができます。これによりほぼすべての MIDI 搭載機器から Fireface のメインボリュームがコントロールできます。

MIDI Remote Control は常に View Submix モードで動作します。TotalMix FX で **View Option** の **Free** が選択されている場合でも同様です。

28.2 マッピング

TotalMix は Mackie Control の下記のサーフェイス部に対応しています*：

要素：	TotalMix 上の意味：
チャンネルフェーダー (1-8)	ボリューム
マスターフェーダー	Main Out チャンネルのフェーダー
V-Pot (1-8)	パン
V-Pot を押す	パン = センター
CHANNEL LEFT、REWIND	左へ 1 チャンネル移動
CHANNEL RIGHT、FAST FORWARD	右へ 1 チャンネル移動
BANK LEFT、ARROW LEFT	左へ 8 チャンネル移動
BANK RIGHT、ARROW RIGHT	右へ 8 チャンネル移動
ARROW UP、Assignable1/PAGE+	1 段上へ移動
ARROW DOWN、Assignable2/PAGE-	1 段下へ移動
EQ	マスターミュート
PLUGINS/INSERT	マスターソロ
STOP	Main Out をディム
PLAY	トークバック
PAN	Mono Main Out
FLIP	Speaker B
DYN/INSTRUMENT	トリムゲイン
MUTE Ch. 1 - 8	ミュート
SOLO Ch. 1 - 8	ソロ

要素 :	TotalMix 上の意味 :
SELECT Ch. 1 - 8	選択
REC Ch. 1 - 8	出力バスを選択 (サブミックス)
RECORD	リコール
F1 - F8	スナップショット 1 ~ 8 をロード
F9	Main Out を選択
F10 - F12	Cue Phone 1 ~ 3 を選択

※ Behringer BCF2000 (ファームウェア v1.07) を Steinberg モード (Mackie Control エミュレーション) で、macOS 環境では Mackie Control でテストしています。

28.3 設定

- Preferences ダイアログを開きます (Options メニューまたは F3 キー)。コントローラーが接続されている MIDI Input と MIDI Output ポートを選択します。
- MIDI の受信が必要ない場合、MIDI Output は NONE を選びます。
- Options メニューで [Enable MIDI Control] にチェックがついていることをご確認ください。

28.4 操作

Mackie MIDI でコントロールされるチャンネルは名称フィールドが黒色から茶色へ変わります。

フェーダー・ブロック (8 フェーダー) は 1 チャンネルまたは 8 チャンネルごとに、水平、垂直に移動できます。

フェーダーを選択してグループ化することもできます。

Submix ビューモードでは現在のルーティング先 (出力バス) を REC Ch. 1-8 経由で選択可能です。この動作は Submix ビューで下段のチャンネルをクリックして異なる出力を選択するのと同じです。MIDI コントロールではこの選択を行う際に下段まで移動する必要はありません。このように MIDI 経由ではルーティングの変更も簡単に行えるようになります。

Full LC Display Support : この Preferences (F3) オプションを有効にすると 8 チャンネル分の名称、ボリューム、パン値を Mackie Control の LCD に表示します。Full LC Display Support が無効の場合、1 本目のフェーダーに関する簡単な情報 (チャンネルと段) のみ送られます。この情報は Behringer BCF2000 の LED ディスプレイでも表示できます。

Disable MIDI in Background (Options、Settings メニュー) : 、別のオーディオ・アプリケーションが手前にある場合、もしくは TotalMix が最小化された場合に MIDI コントロールを無効にします。TotalMix が手前に表示されアクティブな場合を除き、コントローラーはメインの DAW アプリケーションのみコントロールします。同様に DAW アプリケーションでもバックグラウンドでの MIDI コントロールを無効に設定できることがあります。この場合 MIDI コントロールは TotalMix とアプリケーション間でアクティブなほうに自動的に切り替わります。

TotalMix は Mackie Control の 9 本目のフェーダー (Master) もサポートしています。このフェーダーは Control Room セクションで Main Out 出力に設定されたフェーダー (下段) をコントロールします。

Extender support (Settings > MIDI タブ) : エクステンダー・ミキシング卓やその他の Mackie 互換リモート機器を追加することができます。メイン・リモートを 2 番に設定し、エクステンダーを 1 番に設定すると、エクステンダーが左側に配置されます。この機能を使用すると、複数のリモート機器が 1 つのフェーダー・ブロックとして表示され、1 台のリモート機器として操作できます。

28.5 MIDI コントロール

Main Out に指定したハードウェア出力は、**MIDI チャンネル 1** 経由で、標準の**コントロール・チェンジ・ボリューム・コマンド**を受信することができます。これにより、ほぼすべての MIDI 搭載機器から Fireface のメインボリュームがコントロールできます。

フェーダーやパンをすべて MIDI コントロールする必要の無い場合でも、いくつかのボタンをハードウェアでコントロールできると役立ちます。特に **Talkback** や **Dim** ボタン、**モニタリング・オプション** (ヘッドフォン・サブミックスの視聴) などでは便利です。幸いにもこれらのボタンは MackieControl 互換のコントローラーでなくても制御できます。これらは MIDI チャンネル 1 の **ノートオン / オフ・コマンド**で制御可能です。

対応ノート (hex / decimal / keys)

Dim : 5D / 93 / A 6

Mono : 2A / 42 / #F 2

Talkback : 5E / 94 / #A 6

Recall : 5F / 95 / B 6

Speaker B : 32 / 50 / D3

Cue Main Out : 3E / 62 / D 4

Cue Phones 1 : 3F / 63 / #D 4

Cue Phones 2 : 40 / 64 / E 4

Cue Phones 3 : 41 / 65 / F 4

Cue Phones 4 : 42 / 66 / #F 4

Snapshot 1 : 36 / 54 / #F 3

Snapshot 2 : 37 / 55 / G 3

Snapshot 3 : 38 / 56 / #G 3

Snapshot 4 : 39 / 57 / A 3

Snapshot 5 : 3A / 58 / #A 3

Snapshot 6 : 3B / 59 / B 3

Snapshot 7 : 3C / 60 / C 4

Snapshot 8 : 3D / 61 / #C 4

Trim Gains : 2D / 45 / A 2

Master Mute : 2C / 44 / #G 2

Master Solo : 2B / 43 / G 2

さらに、TotalMix の全 3 列のすべてのフェーダーを、シンプルなコントロール・チェンジ・コマンドによってコントロールできます。コントロール・チェンジのコマンドのフォーマットを次に記します：

Bx yy zz

x = MIDI チャンネル

yy = コントロール・ナンバー

zz = 値

TotalMix の一番上の列は MIDI チャンネル 1 ~ 4、中央の列はチャンネル 5 ~ 8、一番下の列はチャンネル 9 ~ 12 に割り当てられています。

コントローラー・ナンバーは 16 個使用されます：102 ~ 117 (= hex 66 ~ 75)

これらの 16x コントローラー (= フェーダー) と各列の 4x MIDI チャンネルにより、各列につき、最大 64 (HDSPE MADI の場合) のフェーダーをコントロールすることが可能です。

MIDI スtring * の送信例

- 入力 1 を 0 dB に設定するには : B0 66 68
- 入力 17 を最大減衰値に設定するには : B1 66 0
- 再生 1 を最大値に設定するには : B4 66 7F
- 出力 16 を 0 dB に設定するには : B8 75 68

* 注意 : MIDI スtring の送信に関して、チャンネル 1 が「0」から開始し、チャンネル 16 が「15」で終わるような MIDI チャンネルの場合はプログラミング上の注意が必要となります。

その他の機能

- Trim Gains オン : BC 66 xx (BC = MIDI チャンネル 13、xx = 任意の値)
- Trim Gains オフ : BC 66 xx またはサブミックスを選択

3 つ目の列のサブミックス (フェーダー) を選択

- チャンネル 1/2: BC 68/69 xx
- チャンネル 3/4: BC 6A/6B xx

Etc.

入力ゲインのコントロール

入力ゲインは CC9 でのコントロールし、値の範囲はゲインと同様に 65 までとなります。制御するチャンネル (1 ~ 16、UFx の場合は 9 ~ 12) は MIDI チャンネルで定義します。これを行うには、Options メニューの *Enable MIDI Control* を有効にします。

リバーブとエコーのユーザー・プリセットは MIDI CC 経由で変更できます。B2 0C nn がリバーブのプリセット 1 ~ 16、B3 0C nn がエコーのプリセット 1 ~ 16 です。

28.6 スタンドアローンでの MIDI コントロール

Fireface UFX II はコンピューターに接続されていないときにも MIDI で直接コントロールすることができます。stand-alone MIDI control mode は、本体のメニュー・オプション **Options > Hardware/Diagnosis > Standalone MIDI** で有効にします。

注意: 必要のないときには、スタンドアローン MIDI オペレーションは無効に設定してください。有効の場合には、電源をオンにすると MIDI ノートに反応し、また MIDI ノートを送信してしまいます。

コントロールは **Mackie Control** プロトコルと、いくつかの**標準 MIDI** 機能で行います（下記参照）。TotalMix のいくつかの機能はハードウェアではなくソフトウェアのルーティンであるため、スタンドアローン・モードでは機能しないものがあります。Talkback、DIM、Mono、Solo、相対位置を保ったフェーダーのグルーピング、Monitor Main、Monitor Phone などは複雑なソフトウェアのコードで構成されていますので、スタンドアローンの MIDI コントロールオペレーションでは使用することができません。

しかしながら Fireface UFX II のメインとなる多くの重要な機能は、ハードウェアに実装されており、スタンドアローンモードでコントロールすることができます：

- 1 列目、3 列目のすべてのフェーダーおよびパン
- チャンネル毎の入力信号のミュート
- **Select** によるグループ化
- ルーティング先の選択（現状の submix など）
- MIDI コントローラーへ LED および表示データの送信

2 番目の列 (**Software Playback** : ソフトウェア再生チャンネル) は省略されています。Fireface UFX II は、段や列での簡単なナビゲーションを行えるように、表示データを要約された情報を送信します。その他のパンや諸々のステータス LED もサポートされています。

スタンドアローン・モードでは本機は常に **View Submix** モードで動作します。これによりルーティング先の変更、およびミックスダウン / サブミックスをすばやく簡単にセットアップすることができます。**Store current State into Device** で現在の TotalMix の状態を Fireface に転送した場合、現在選択されたサブミックス出力は、スタンドアローン MIDI リモート操作時のハードウェアに事前に設定されます。

Mackie Control Protocol

TotalMix は Mackie Control の下記のサーフェイス部に対応しています*：

※ Behringer BCF2000 (ファームウェア v1.07) を Mackie Control エミュレーション (Steinberg モード) でテストしています。

要素：	Fireface 上の意味：
チャンネルフェーダー (1-8)	ボリューム
V-Pot (1-8)	パン
V-Pot を押す	パン = センター

要素 :	Fireface 上の意味 :
CHANNEL LEFT、REWIND	左へ 1 チャンネル移動
CHANNEL RIGHT、FAST FORWARD	右へ 1 チャンネル移動
BANK LEFT、ARROW LEFT	左へ 8 チャンネル移動
BANK RIGHT、ARROW RIGHT	右へ 8 チャンネル移動
ARROW UP、Assignable1/PAGE+	1 段上へ移動
ARROW DOWN、Assignable2/PAGE-	1 段下へ移動
STOP	Main Out をディム
EQ	マスターミュート
MUTE Ch. 1 - 8	ミュート
SELECT Ch. 1 - 8	選択
REC Ch. 1 - 8	出力バス選択 (現在のサブミックス)
F! - F6	Setup 1 - 6 をロード

更に MIDI チャンネル 1 のシンプルな MIDI ノートで以下の機能を利用できます :

Dim : 5D / 93 / A 6

Setup 1 : 36 / 54 / #F 3

Setup 2 : 37 / 55 / G 3

Setup 3 : 38 / 56 / #G 3

Setup 4 : 39 / 57 / A 3

Setup 5 : 3A / 58 / #A 3

Setup 6 : 3B / 59 / B 3

デバイスに保存されたセットアップ (Setup) を読み込むことによって、Fireface UFX II の設定を素早く変更できます。これにより、ボタン一つでいつでも希望するセットアップに設定できます。

28.7 ループバックの検知

Mackie Control プロトコルはコマンドの送信に対してコントローラーへのフィードバックを必要とします。そのため TotalMix では通常 MIDI 入力と MIDI 出力両方を設定します。残念ながら、配線や設定のどんな小さなエラーも、完全にコンピューター (CPU) を停止させてしまう MIDI フィードバック・ループを引き起こす可能性を持っています。

TotalMix はコンピューターがフリーズするのを防ぐために、0.5 秒おきに MIDI 出力から特別な MIDI ノートを送信します。MIDI 入力でこの MIDI ノートが検知されると MIDI 機能は直ちに無効にされます。この場合は、MIDI ループバック修正後に、Options の **Enable MIDI Control** にチェックを入れ、TotalMix の MIDI 機能を再度有効にしてください。

28.8 OSC (Open Sound Control) リモート・コントロール

TotalMix FX は、シンプルな MIDI ノート、Mackie Protocol、コントロール・チェンジ・コマンド以外にも Open Sound Control (OSC) でコントロールできます。設定や使用方法については《25.8.3 OSC Page (OSC 設定)》をご参照下さい。

OSC インプリメンテーション・チャートは RME のウェブサイトからダウンロードできます：

http://www.rme-audio.de/downloads/osc_table_totalmix_new.zip

RME は iOS 用 App の TouchOSC (by hexler) のための無料の iPad テンプレートを用意しています：

http://www.rme-audio.de/downloads/tosc_tm_ipad_template.zip

また、RME フォーラム (英語) では更に OSC に関する詳細な情報やテンプレート (iPhone)、ユーザー・フィードバック等をご覧いただけます。

29. DAW モード

DAW だけで作業し、TotalMix FX では追加のルーティングを行いたくないユーザーにとっては、TotalMix FX が確実に現在の DAW のルーティングを変更しない方法が必要です。これは **Reset Mix** でも行えますが、このようなユーザーにとっては、入力チャンネルのハードウェア・モニタリングが無く、単純な 1 対 1 のルーティングを保障する、極めてシンプルなインターフェイスのハードウェア・コントロール (ゲイン、ファンタム電源、インストゥルメント設定等) を提供する画面の方が使い勝手が良いでしょう。

このため、TotalMix は代替の動作モードを搭載します。いわゆる **DAW モード** と言うモードで TotalMix を起動できます。モニタリングやルーティングを DAW 内で行うユーザーのためにインターフェイスが単純化されています。**DAW モード** では TotalMix FX が簡易バージョンで再起動され、プレイバックの列が無く 2 列のみで、入力の列にミキシング・フェーダーがありません。また、ルーティングは 1 対 1 のみです。ハードウェア設定 (機種に依存) とハードウェア出力レベルのみがコントロールできます。

現在のモードを変更するには、**menu**、**Options** から、**Operational Mode** を選択します。次の選択肢があります：**Full Mode** (初期設定、ミキサー有効、すべてのルーティング・オプション有効)、**Digital Audio Workstation Mode** (1 対 1 ルーティング、入力ミックス無効)。

TotalMix FX の DAW モードには以下の便利な機能もあります：

- ▶ トークバック、外部入力
- ▶ Phones の定義と Talkback での使用
- ▶ スピーカー A / B
- ▶ すべての FX (EQ、ダイナミックス、エコー、リバーブ)
- ▶ ミュートとソロ
- ▶ キュー / PFL

30. TotalMix Remote

TotalMix Remote は、TotalMix FX (バージョン 1.5 以上) と組み合わせ RME オーディオ・インターフェイスのハードウェア・ミキサーおよびエフェクトをリモート・コントロールできるアプリです。ミックス状態、ルーティング、FX 設定、レベル・メーターなど、ホスト側の現在の状態を iPad や Windows/Mac にリモート表示します。また、それぞれ異なるインターフェイスが接続された最大 3 台の TotalMix FX をホストとして同時に扱うことができ、ミキサーや FX 設定を離れた場所にある iPad や Windows/Mac からインターネットまたは無線 LAN 経由でコントロール可能です。

サポートされているハードウェア

TotalMix Remote は、TotalMix FX バージョン 1.50 以上でリモート操作をご使用いただけます。TotalMix FX は、すべての RME 製ハードウェアを自動的に認識します。

クイック・スタート・ガイド

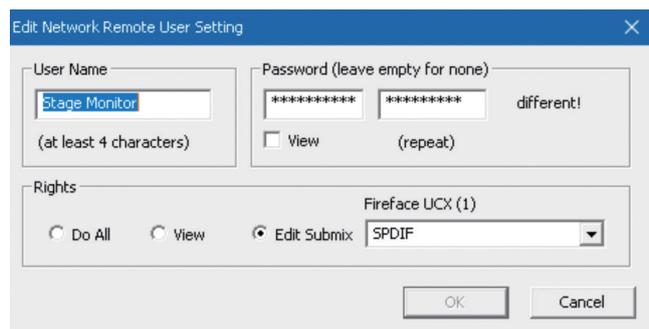
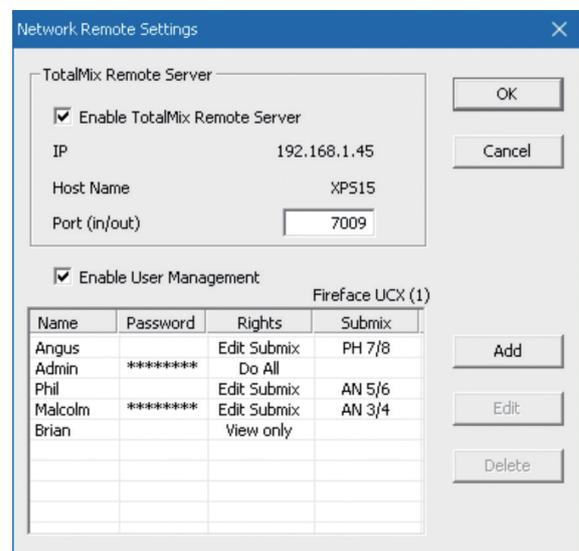
ホスト側 (オーディオ・インターフェイスが接続されたコンピュータ) で TotalMix FX のメニュー **Options** > **Network Remote Settings** を選択します。Enable TotalMix Remote Server にチェックを入れます。Windows 環境ではファイアウォールの警告メッセージが表示されますので、ネットワークのアクセスを許可してください。このダイアログにはホストの IP アドレス (192.168.1.45 など) が表示されます。

ホスト側およびリモート側のコンピュータがそれぞれ同一ネットワークに接続していることをご確認ください。リモート操作を行うコンピュータまたは iPad (ホスト側ではありません!) で TotalMix Remote を起動します。iPad の場合は、画面右上の歯車アイコンをタップし、

Host Connection Settings タブを開きます。Windows/Mac の場合はダイアログが自動で表示されます。Search Connected Hosts ダイアログから呼び出すこともできます。ホスト側の IP アドレス (192.168.1.45 など) を Host Connection 1 に入力し、active をチェックします。初期設定でポートは 7009 に設定されています。通常この数値は変更不要です。ポート 7009 が他のサービスに占有されている場合、警告メッセージが表示されます。その場合は別のポートを設定してください。Windows 環境ではファイアウォールの警告メッセージが表示されますので、ネットワークのアクセスを許可してください。

Done をタップ、または OK をクリックします。数秒後、ミキサー画面のステータスが **offline** から **connected** に変化します。

Add ボタンを押すと、詳細設定が行えるユーザー管理画面が表示されます。パスワードの有無や閲覧のみ、サブミックス変更のみ、制限無しなど、各ユーザーにアクセス権限を設定することができます。たとえば TotalMix FX をバンド・メンバーのモニター・コントローラーとして使用する場合、ベーシストがギターリストのモニター・ミックスを誤って変更してしまったり、ドラマーが自分のモニター・レベルを大きくし過ぎることを防止できます。



使い方のヒント

リモートのチャンネル・レイアウトを同期する設定 **Sync Channel Layouts** は、初期設定でオンに設定されています。レイアウト・プリセットと現在のチャンネル・レイアウト設定をホストからリモートに転送する機能です。GUI 設定を簡単に統一することができます (チャンネル幅を除く)。個別の GUI でリモートを使用したい場合は、この設定をオフにすることで個別のレイアウト・プリセットを使用可能です。

制限

- ・ Mixer View と GUI リモートを起動すると、コンピューター / iPad はモノラル / ステレオ・チャンネルを含むホストの完璧なルーティングおよび FX 設定を瞬時に取得します。しかし Settings/EQ/ ダイナミクスや FX のパネル開閉情報、2 列 / 3 列モード、チャンネル幅などの GUI 設定は取得しません。チャンネル幅の状態はワークスペースとして各スナップショットにリモート側のコンピューターに記録できます。ホストとリモートを全く同じ外観にしたい場合は、ホスト側でワークスペースを読み込んだ後、リモート側で保存済みのワークスペースを手動で読み込んでください。
- ・ ワークスペース TotalMix Remote のクイック・ワークスペース (Windows/Mac のホットキー : W) 機能を使うと、ホストに保存されたワークスペースをリモート側で表示できます。ただし、すべての情報を含むワークスペース・ファイルをリモートから、またはリモート側に保存することはできません。ホスト側と独立したレイアウトを可能にするため、ローカルに保存されたワークスペースには GUI 情報 (チャンネル幅、チャンネル・レイアウト、ウインドウ・サイズ / 位置) およびその他のローカル設定のみが含まれます。
- ・ リアルタイム表示 : ネットワークのオーバーロードや無線 LAN の帯域不足が原因となり、TotalMix Remote がリアルタイムに動作しないことがあります。この場合レベル・メーターやフェーダーがスムーズに動かなくなります。
- ・ iPad のバックグラウンド処理 : TotalMix Remote はバックグラウンド状態で処理を行いませんが、TotalMix Remote が選択されると即座にホストとの接続が再開されます。
- ・ 接続状態 : iPad は画面右上、Windows/Mac はタイトル・バーに現在の接続状態が表示されます。

ダウンロード

Remote Windows / Mac

<https://rme-audio.jp/download/>

iPad

App Store で「TotalMix Remote」を検索してください。TotalMix Remote は無料アプリです。

ユーザーガイド



Fireface UFX II

▶ クラス・コンプライアント・モード

31. 一般

Fireface UFX II は 2 つのモードで動作します：

- ・ドライバー・ベースの USB 2
- ・CC モード (クラス・コンプライアント・モード)

CC モードは Windows や macOS、Linux にネイティブに標準サポートされる規格で、専用ドライバーが必要なく、CC のファームウェアがロードされるとデバイスが直接認識されます。当然ながらネイティブな機能である CC モードは、RME のドライバー・セットと比較した場合、例えば TotalMix やエフェクトの設定等が使用できない制限があります。尚、iPad (iOS) で UFX II を使用した場合は、オプションの TotalMix FX for iPad App を使用して UFX II を完全にコントロールできます。

CC モードの有効/無効は、Fireface UFX II がコンピューター (Mac、Windows) に接続されていない状態で、UFX 本体で直接設定します：**SETUP / REV > Options > Hardware / Diagnosis > Interface Mode > CC**。

RME は Windows と macOS の双方に最適化された成熟した専用デバイス・ドライバーを提供しており、デバイスの全機能を超低レイテンシーで実現しているため、Windows や Mac で CC モードを使用することはあまり意味をなしません。CC モードを搭載した真の目的は、Fireface UFX II を **Apple iPad®** で使用するためです。

Fireface UFX II は、iPad にプロフェッショナルなアナログ入出力を追加します。EQ、ダイナミックス、AutoSet (自動ゲイン調整機能) 搭載の卓越したマイク・プリアンプ、プロフェッショナルなライン出力、ハイ・インピーダンス・ヘッドフォンでも優れた音質を発揮するハイパワー・ヘッドフォン出力、さらには、ゲイン/レベル調整、AES / ADAT 入出力、リバーブ、エコー、ゼロ・レイテンシー・モニタリング、これらを USB 経由のデジタルで、品質に制限なく、最大 96 kHz / 24 bit で提供します。もちろん Sysex 対応の MIDI 入出力 (2 系統) にも対応します。

さらに Fireface UFX II は USB メモリーやポータブル・ハードディスクに直接録音する **DURec (ダイレクト USB レコーディング)** を搭載しますが、DURec は CC モードでも使用可能です。DURec はレコーディング等の現実的な用途で iPad を使用する際に大きな活躍をするでしょう。これらは、比類の無い RME だけのユニークな技術です。

さらに TotalMix for iPad は、UFX II に対応するオプションの ARC USB - Advanced Remote Control に完全対応し、iPad での DAW の操作をより簡単に快適に行えます。

32. 動作環境

- ・CC モードで起動した Fireface UFX II
- ・iOS 6 以上の Apple iPad
- ・iOS 7 以上の iPhone
- ・Apple iPad Camera Connection Kit (Doc または Lightning to USB タイプ)
- ・iPad Pro : USB-B to USB-C ケーブルだけで接続可能 (アダプター不要)

33. 操作

CC モードの切替え

1. USB ケーブルを Fireface UFX II から取り外します。
2. **SETUP / REV** を押します。
3. ディスプレイに **Options** が表示されるまでエンコーダー 1 を回します。
4. ディスプレイに **Hardware / Diagnosis** が表示されるまでエンコーダー 2 を回します。
5. エンコーダー 2 を数回押して、**Interface Mode** を選択します。
6. エンコーダー 2 を回して、**CC Mode** に切替えます。
7. Fireface UFX II は再起動され、CC モードに切り替わります。
8. USB 接続が検出されると緑色の CC ステータス LED が点灯します。

CC Routing オプションは 2 通りの再生ルーティング・モードを提供します。詳細は《36. オーディオ・ルーティングとオーディオ処理》をご参照ください。

Fireface UFX II と iPad を接続

1. USB ケーブルを UFX II と **Lightning to USB アダプター** に接続します。
2. iPad/iPhone を起動し、アダプターを接続します。
3. 正常に接続されると、UFX II 本体は CC モードに入り緑色の USB の LED が点灯します。
4. オーディオは自動的に UFX II のアナログ出力 1/2、Phones 出力 9/10、11/12 から再生されます (ルーティング・オプション **Phones** がアクティブな場合)。

使用する App が MIDI をサポートし Core MIDI に対応する場合は、**UFX II の MIDI 入出力** を選択する画面が用意されています。

33.1 便利なヒント

- ・本体が CC モードになっていない場合、iPad は互換性のない USB デバイスを検知し、「デバイスを使用できません – 接続されている USB デバイスには対応していません」と表示されます。
- ・音が出ない：出力ゲイン設定が間違っている可能性があります。《36. オーディオ・ルーティングとオーディオ処理》をご参照ください。USB 動作時は iPhone / iPad のボリューム・コントロールは無効な点にご注意ください。
- ・本体が Host モードにならない場合：アダプターを取り外して、再度接続してください。



2016 年以降、Apple は他にも **Lightning to USB 3 Camera Adapter** という USB / Lightning アダプターを提供しています。これには電源用の追加の Lightning ポートが備えられており、UFX II と使用中でも iPhone / iPad を充電できます。

USB-C ソケットを備えた iPad Pro は、通常の USB ホストとして動作します。したがって、アダプターは不要で、対応するケーブル (USB-C から USB-B) のみが必要です。

33.2 Windows と macOS 環境下での CC モード

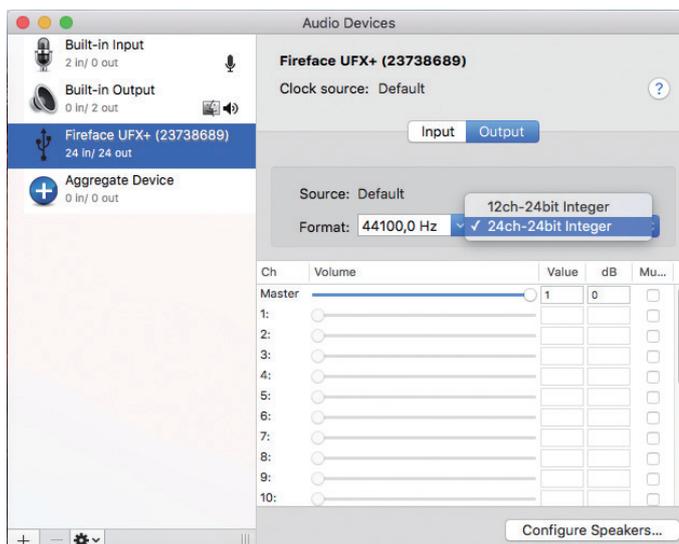
Windows

Windows は USB Audio 2.0 (UAC 2) をサポートしていません。AFX II は検知されますが、ドライバーの自動インストールが失敗します。従って、iPhone や iPad で使用した後に、CC モードを解除しないで Windows コンピューターで AFX II を接続してもドライバーは正常に認識されません。

macOS

macOS は USB Audio 2.0 をサポートします。AFX II は 24 入力 / 24 出力チャンネルを最大 96 kHz までサポートします。CC モードでも通常モードでも **Audio MIDI** 設定画面で「Fireface AFX II (xxxxxxx)」と表示されます。CC モードでは USB Settings 画面は Dock から消え、TotalMix は非接続 (disconnected) の状態になります。

Audio MIDI 設定では 2 通りのモードが選択できます (12 チャンネル・モードと 24 チャンネル・モード)。ここで示される「デフォルト」のサンプル・レートは AFX II 本体で設定されたものです。



12 チャンネルが選択された場合、192 kHz のサンプル・レートまで使用できます。しかし、iOS 環境下では録音側で 2 つ目の **Alternate Settings** が選択できないため、192 kHz は使用できません。iOS やすべてのアプリは常に 1 つ目の設定 - 24 チャンネル - を使用するため、録音と再生のサンプル・レートは 96 kHz に制限されます。

34. 対応する入出力

macOS では最初の 12 チャンネル、または 24 チャンネルが動作します。設定は macOS の [Audio MIDI 設定] で行います。両設定とも、1/2 再生チャンネルの信号を他の出力にコピーすることができます。

iPad に接続するとモノラルの App ではアナログ mic/line 入力 1、ステレオの App では入力 1 と 2 (両方ともデュアル・モノ、ステレオ)、そして MultiTrack DAW や Music Studio 等の 8 チャンネル App では 8 入力を利用できます。Garage Band は全入力に対応しますが、同時に 2 チャンネルの録音のみが可能です。Auria と Cubasis は全 24 入力を同時録音できます。

再生はリアにあるアナログ出力 1/2 を使用し、App が対応する場合は、さらに多くのチャンネルで再生できます。AFX II は 1/2 出力の信号をオプションで 9/10 と 11/12 にコピーすることも可能で、柔軟なモニタリング環境を提供します (CC-Routing > Phones)。現在のルーティングはレベル・メーター画面で簡単に確認できます。すべての出力は、ボリューム、EQ、ダイナミクス、FX リターンを個別に処理できます。

AFX II の設定は、**TotalMix FX for iPad** App または **Setup** をロードして行います。Setup はコンピューター (Windows、Mac) 上で TotalMix FX を操作して AFX II 本体に書き込みます。Setup はクロック・モード (マスターまたは AutoSync) と現在のサンプル・レートも制御します。RME の iPad アプリを使用している時は、すべてのルーティングをアプリで制御するため、ルーティングの **Phones** は自動的に無効化されます。

クロックについて

UFX II のデジタル入力に有効な信号がある場合は外部のデジタル・サンプル・レートに同期します（これにより iPhone / iPad も同期）。サンプル・レートが誤っている場合にはオーディオ・ノイズが生じます。

UFX II の AES、ADAT から入力信号がない場合は、マスター・モードで動作し、macOS や iOS（使用中の App）のサンプル・レートに追従します。

MIDI について

MIDI 入出力は Sysex メッセージを送受信しますが、すべての App がこれをサポートするわけではありません。Midi Tool Box を使用すると UFX が正しく動作していることを確認することができます。

35. フロント・パネルでの操作

フロント・パネルの操作は、Windows や macOS 上、またはスタンドアロン時の操作と同じです。入力ゲイン、再生レベル、ルーティング / モニタリング、エコー、リバーブ、EQ、ダイナミックス、サンプル・レート、オプティカル出力状況（ADAT/SPDIF）等、すべての機能へのアクセスがディスプレイ上に表示され、素早く設定が行えます。

36. オーディオ・ルーティングとオーディオ処理

クラス・コンプライアント・モード時の操作は、TotalMix FX の通常の操作と類似していますが、以下の大きな 2 つの違いがあります。

- 1.TotalMix FX のソフトウェア再生チャンネル（中段）が無く、再生チャンネルの個別のルーティングまたはミキシングは行えません*。これらの再生チャンネルは、すべて出力チャンネルに直結させるか（CC-Routing > 24 Ch）、または出力チャンネル 1/2 の信号を 9/10、11/12 へコピーし、ヘッドフォン出力を利用できるようにするか（CC-Routing > Phones）、のどちらかを選択できます。
2. 入力チャンネルで掛けた EQ / ダイナミックスは常に有効で、掛け録りとして扱われます。

UFX を CC モードで利用するために、事前に本体の Setup のメモリに 6 通りの設定を保存しておくことができます。保存は UFX をコンピューター（Windows, Mac）に接続し、TotalMix 経由で行います。《37. Setup (6 通りのセットアップを保存)》の章をご参照ください。

入力信号は TotalMix FX で有効な設定、EQ、ダイナミックスの全機能を経由して iPhone / iPad へ送られます。Windows や Mac での使用時と同様に入力フェーダーは特定の出力へのダイレクト・モニタリングを制御します。エコー / リバーブの FX センド・コントロールも有効です。



通常の TotalMix FX の動作と同様に、Stereo Width、MS Proc、Phase L/R は録音パスにはなく、モニター・パスにあります。これは仕様で固定されているため変更できません。

iPhone / iPad の出力信号は TotalMix FX のハードウェア出力の設定、EQ、ダイナミックスを経由します。3 列目のフェーダーは出力レベルを設定します。



Control Room Section の設定は無効です。Phones 出力の設定は出力チャンネル 9/10、11/12 で行います。

両モードともいつでも有効にでき、再生チャンネルのルーティングにのみ影響するため、**Setup** でロードされたミキサーの状態には影響を与えません。また、現在のルーティングはレベル・メーター・ディスプレイで簡単に確認することができます。

*iPad とオプションの *TotalMix FX for iPad* アプリを使用する場合は例外です。

37. Setup (6 通りのセットアップを保存)

TotalMix FX は現在の設定をデバイス本体に転送できます (**Options > Store Current State into Device**)。6 つのメモリー・スロット (**Setup**) が利用可能です。

使用例：

- ・入力：オーディオ処理なし、ゲイン設定：+30 dB、ファンタム電源：オン。出力：オーディオ処理なし、1/2 出力フェーダー：0 dB、9/10 フェーダー：-20 dB。クロック・モード・マスター。これらを Setup 1 に保存。
- ・入力：コンプレッサー有効、factory preset *Mix Limiter* (デジタル・オーバーロード保護)、ゲイン設定：+30 dB、ファンタム電源：オフ。1/2 出力：EQ (factory preset *Modern Bass Treble*)。9/10 出力：EQ (factory preset *Cheap Phones Compensation*)。1/2 フェーダーを：0 dB、9/10 フェーダー：-20 dB。クロック・モード：AutoSync。これらを Setup 2 に保存。

SETUP / REV > Setups メニューでこれらの **Setup1** と **Setup2** の完全に異なる設定をいつでも切替えることができます。さらに、リバーブやエコーを有効にしたり、一時的に入力信号をモニタリングすることもできます。オプションの **Advanced Remote USB** コントローラーを使用すれば、ボタンで 1 ~ 6 の **Setup** を直接読み込めるため、非常に便利です。

尚、オプションの **TotalMix FX for iPad** App を iPad で使用すれば、Windows や Mac と同様の操作感で、全体像を見ながらすべての機能やパラメーターをリアルタイムにコントロールできます。

ユーザーガイド



Fireface UFX II

- ▶ **DURec™ (ダイレクト USB レコーディング)**

38. ダイレクト USB レコーディング

38.1 概要

Fireface UFX II はフロント・パネルの USB ポートを使用して最大 60 チャンネルのオーディオを録音／再生できます。本機能は内部 DSP で処理され、USB 経由で接続されたコンピューター (Win/Mac) とは独立しています。

すべての設定は本体でも直接操作できることから、全くコンピューターを使用せずにライブコンサート等を録音することもできます。また、事前に USB メモリにコピーされた音楽をいつでも好みの出力から再生可能です。

本章では、ダイレクト USB レコーディング (DURec) の特長や性能、また制限や注意点等について説明します。

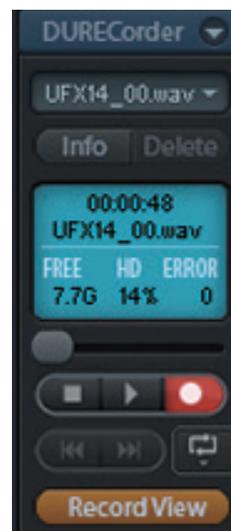
38.2 操作

TotalMix FX での操作

TotalMix FX では、**DURecorder (録音)** パネルで録音／再生機能をコントロールします。録音／再生の設定はワークスペースに保存されます。従ってすべての 8 つのスナップショットで同一になります。

- **ファイル選択：マルチ機能ダイアログ**：現在の USB メディアの状態を表示します。
No Media (メディアが認識されない)、**Initializing** (メディアを初期化中)、**FS Error** (ファイルシステム・エラー、FAT32 が認識されない)、**No Files** (オーディオファイルが見つからない)。

メディア内にオーディオファイルがある場合、**右側の矢印**をクリックして表示されるファイル・ダイアログ・ボックスで選択できます。
- **赤色のボタン**：をクリックすると録音を開始します。ただちに新しいファイルが作成され、現在あるファイルに応じてファイル名に連番が付けられます。
- **Info**：選択されたファイルの情報を表示するダイアログが開きます (ファイル名、チャンネル数、サンプル・レート、長さ [時間]、空きメモリ)。
- **Delete**：現在のファイルを直接削除できます。削除後はメディアが再度読み込まれます (初期化)。そのため、大容量のハードドライブを使用する場合は時間がかかることがあります。尚、初期化中であっても追加でその他のファイルを削除できます。
- **ステータス・パネル**：オーバービュー・ウィンドウには、現在のファイルの位置または長さ、空き容量、現在の USB 負荷、エラーが表示されます。
- **位置ディスプレイ**：つまみの位置は現在のファイルの再生位置を示します。つまみをマウスでドラッグして移動させると再生位置を変更できます。
- **トランスポート・バー**：停止、再生／一時停止、録音を行います。停止ボタンを 2 回クリックするとファイルの先頭に移動します。下部：前のファイル／次のファイル、再生モード (**Single**、**UFX single**、**Continuous**、**Single next**、**Repeat single**、**Repeat all**) 詳細は次ページをご参照ください。
- **Record View (録音ビュー)**：表示モードを **Mixer View** (ミキサー・ビュー) から **Record View** に変更します。**Record View** では一段目と 3 段目の **M** (ミュート) と **S** (ソロ) ボタンが再生と録音待機ボタンに置き換わります。



- **再生ボタン**：クリックすると、チャンネルをアサインするダイアログが開きます。再生ボタンが点滅している場合は、再生中のファイルに無い再生チャンネルが選択されていることを示します。再生は出力のみでなく、ミキサーの入力で行うこともできます。これにより、信号にエコー／リバーブ処理を加えて他の信号とミックスして好みの出力から再生できます。

注意：レベルメーターはポスト FX モードの場合のみ DURec の再生信号を表示します。

- **録音ボタン**：TotalMix の他のボタンと同じように動作します：
Ctrl+ クリック (Windows)、**Command + クリック (Mac)** でそのチャンネルの右側すべてのチャンネルの録音待機状態を有効／無効にします。

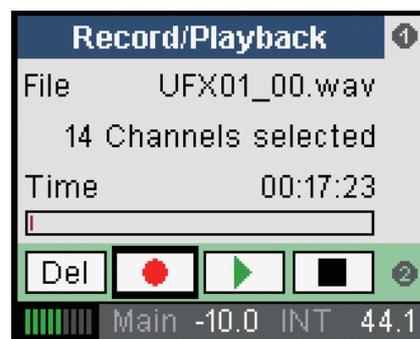
サンプル・レートを変更後に最大チャンネル数を超えた場合は録音待機ボタンが点滅します。

録音／再生中に異なるワークスペースを読み込んだ場合、録音／再生設定は更新または変更されません。

Fireface UFX II 本体での操作

Fireface UFX II に USB メディアが接続され認識されると、本体のディスプレイに **Record / Playback** (録音／再生) ページが表示されます。**REC/PLAY** ボタンを押した時も同じ動作をします。

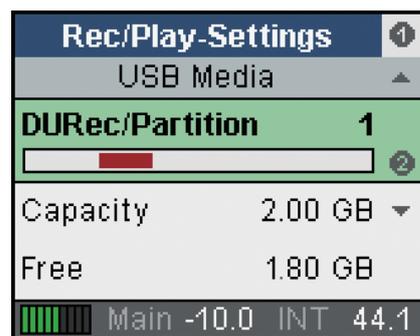
- **File**：現在選択されているファイルの名称
- **ステータス表示**：現在の操作内容に応じて内容が変化します。選択ファイルの情報、録音中／録音済ファイルの情報：**xx channels selected** (録音待機チャンネル数)、**SR xx kHz** (サンプル・レート)、**USB xx%**、**x Err** (USB 負荷とエラー回数)。
- **Time**：録音の長さ、または現在の再生位置を表示します。本体で録音ボタンを選択するとメディアで録音可能な残り時間を表示します。尚、最大ファイル数 100 の制限によって、表示される値より実際の録音時間が少ない場合があります。Stop and Playback モードでは、エンコーダー 2 を回すと現在の再生位置を変更できます。
- **トランスポート・バー**：エンコーダー 2 を回すとカーソルが **Del (Delete)**、**Record**、**Play / Pause**、**Stop** の順に移動します。エンコーダー 2 を押すと選択された機能が開始されます。再生中に **Del / Record** ボタンを押すと、前後のファイルに切り替わります。



エンコーダー・ノブ 1 を回すと **Rec/Play** が表示され、**USB Media**、**Record**、**Playback**、**Time & Date** を設定できるサブページが表示されます。

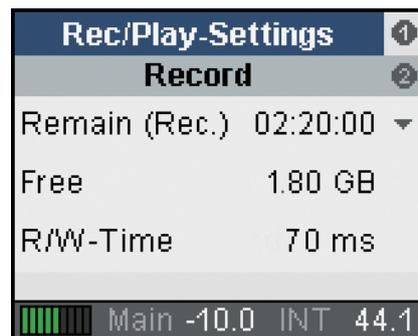
USB Media (USB メディア)

- **DURec/Partition**：ダイレクト USB レコーディング機能を完全にオフにできます。これにより DSP 負荷を少しだけ減らし、結果として TotalMix FX 上のエフェクト数を増やすことができます。エンコーダー 2 を回して Off を選択します。初期設定の 1 では、DURec が有効になり USB メディアの最初のパーティションが使用されます。いくつかのメディアでは 2 目以降のパーティションを使用する必要がある場合があります。
- **Capacity**：メディアの容量
- **Free**：メディアの空き容量



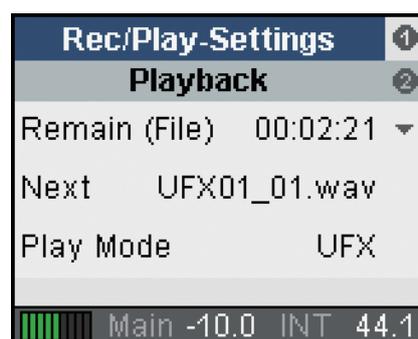
Record (録音)

- **Remain (Rec.)** : メディアの残りの合計録音時間 (ディスク・スペースや最大ファイル数 (100) の制約があります)。
- **Free** : メディアの空き容量
- **Max R/W Time** : 読み込み / 書き込み動作に要する時間。詳細は《38.5 技術背景》をご覧ください。



Playback (再生)

- **Remain (File)** : 現在のファイルの残りの再生時間
- **Next** : 次に再生するファイルを表示 / 再生
- **Play Mode (再生モード)** : 以下のモードを使用できます。
 - ・ **Single** : 現在のファイルを再生後に停止します。
 - ・ **Single next** : 現在のファイルを再生後に停止し、次のファイルを選択します。次のファイルから再生を開始できます。
 - ・ **UFX single** : 同じレコーディング・セッションに属する一連のファイルをすべて再生します。
 - ・ **Continuous** : すべてのファイルを続けて再生します。
 - ・ **Repeat single** : 現在のファイルがループ再生されます。
 - ・ **Repeat all** : すべてのファイルが続けてループ再生されます。最後のファイルの再生が終わると、最初のファイルの再生が開始されます。



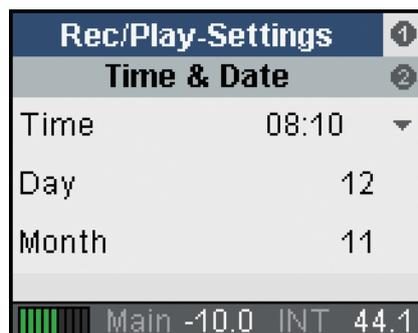
再生中に **Next** の列でお好みのファイルを選択すると、次に再生するファイルを事前に選択できます。**Single** モードは次のファイルを再生し、次のファイルを続けて選択しない限り、ファイル再生後に停止します。

Continuous は存在するすべてのファイルを連続で再生します。この場合も、**Next** は有効で、リプレイを行ったり、再生中に他のファイルを選択してその場で再生リストを変更したりすることもできます。

UFX single は UFX の連続する命名規則 (UFX01_00.wav、UFX01_01.wav、UFX01_02.wav etc) に沿ってすべてのファイルを再生します。これを利用して、他の wav ファイルについても同じ命名規則で名称変更し、再生モード **UFX** で USB メモリから再生することにより、プレイリストを作成することもできます。

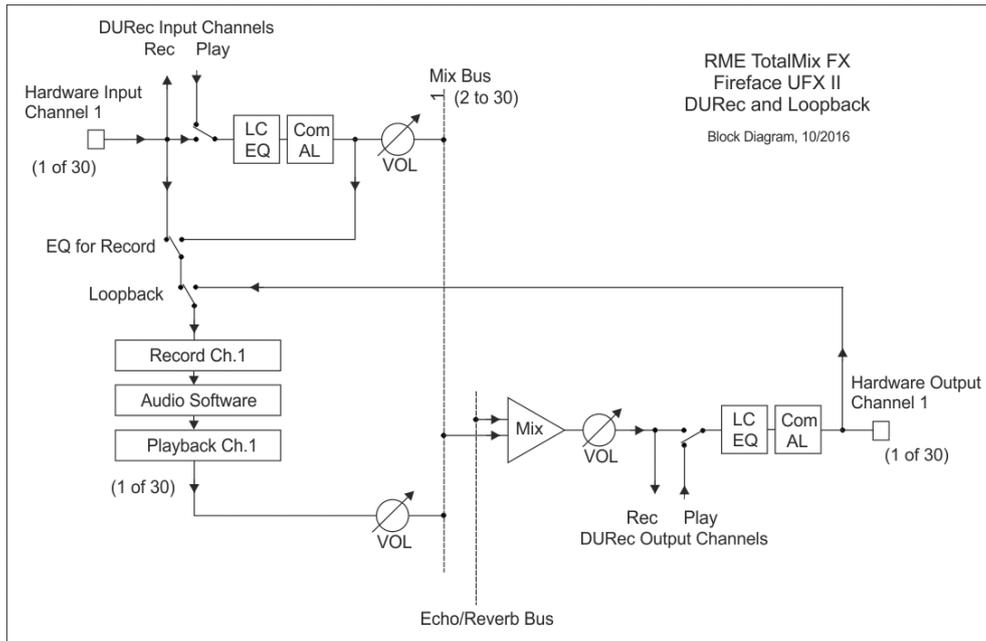
Time & Date

UFX II には TotalMix FX が動作しているコンピューターに UFX II を接続した際に自動設定されるリアルタイム時計が搭載されています。時計は録音された DURec ファイルに現在の日付と時間 (ファイル属性) を書き込むために使用されます (タイムスタンプ)。日付と時間はこのダイアログでも簡単に手動で設定可能です。



38.3 制限および注意事項

- ・使用するメディアは FAT32、プライマリでフォーマットされている必要があります。論理パーティションには対応していません。複数のパーティションがある場合、**Rec/Play Settings**、**USB Media** で初期設定のパーティション 1 以外のパーティションを選択することもできます。
- ・サンプル・レートが変更されると必ず録音が停止します。
- ・録音中は録音設定（録音待機チャンネル）を変更できません。
- ・チャンネルの録音は続けて昇順に行われ、プレースホルダーやラベルは付加されません。再生を全く同じチャンネルで行う場合は、TotalMix または本体で対応する再生チャンネルを選択する必要があります。
- ・録音は 24 bit WAVE ファイルで現在のサンプル・レートで行われます。1 つのファイルにすべてのチャンネルが含まれ（インターリーブ・フォーマット、最大 60 チャンネル）、最大 2 GB まで録音可能です。ファイルには UFX01_00.wav のように名称が付けられ、2 GB の制限を超えると自動的に連番のついた新規ファイルが作成されます（UFX01_01.wav）。UFX は連番で最大 100 ファイルまで作成し（UFX_01_99）、それ以降は新規で録音を開始する必要があります（UFX02_00.wav）。
- ・48 kHz では最大 60 チャンネル（入力と出力）、96 kHz では 38 チャンネル、192 kHz では 19 チャンネルが選択可能です。実際にエラーなしで使用できるチャンネル数は使用するメディアに依存します。詳細は《38.5 技術背景》をご参照ください。
- ・ストレージ・デバイスから再生することによってサンプル・レートは変更されません。ピッチとスピードを合わせるには手動でサンプル・レートを正しい値に設定する必要があります。再生は複数の出力にアサインできます。
- ・UFX は外部で録音した WAV ファイルを再生できます。再生するにはファイルの解像度が 16 または 24 bit である必要があります。
- ・録音の信号は入力も出力も EQ と Dynamics の手前から取得されます。EQ/Dynamics も含めて録音する場合は、好みの出力の REC を有効にし、入力の EQ/Dynamics で処理した信号をその出力へルーティングします。再生の挿入ポイントも同じ場所にあります。



- **Loopback**、**EQ for Record**、**Playback**（再生）の状況に応じたシグナル・フローを表したブロック・ダイアグラムです。ダイアグラムでは **Loopback** と **EQ** はオフですが、入力の再生が有効になっています。

以下の点にご注意ください：

- 通常オーディオ・アプリケーションで録音される信号は入力信号です。しかし、**Settings** ダイアログで **DSP - EQ for Record** オプションを有効にした場合、USB デバイスからの再生が開始されると、アプリケーションは再生の入力信号を受信します。
- 出力では **Echo/Reverb** が録音されます。再生音に **Echo/Reverb** を追加する場合は、再生を入力チャンネルにアサインする必要があります。
- USB 経由の再生を処理してすぐに再び **DURec** で録音することはできません。ブロック・ダイアグラムを見ると一見これが行えるように示されていますが、**DURec** は一度に録音か再生のどちらかしか行えないため、このような機能は備えていません。

38.4 Multichannel WAV File Batch Processor

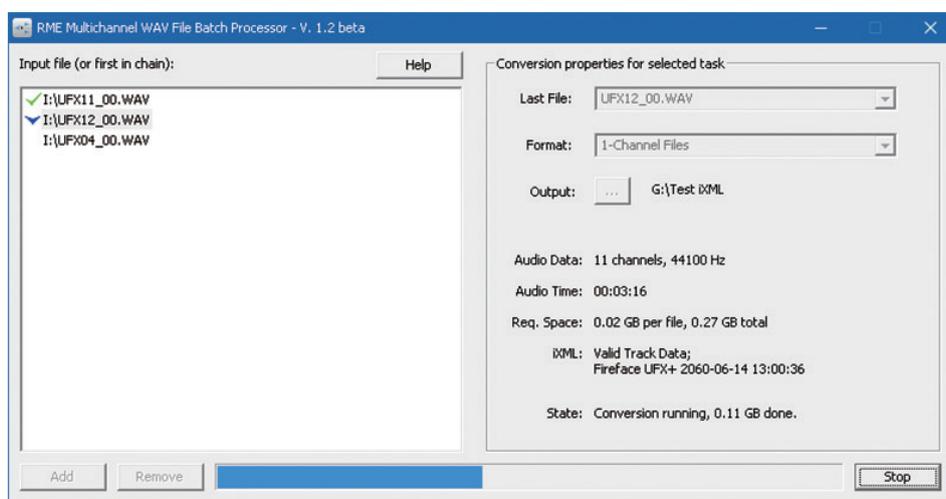
DURec では、すべてのチャンネルが1つのマルチチャンネル・インターリーブ・ファイルに録音されます。これにより、パフォーマンス問題を防ぐことができ、あらゆるメディア上で最高のストリーミングの性能を発揮します。

このようなマルチチャンネル WAV ファイルは、ほとんどのデジタル・オーディオ・ワークステーションで直接プロジェクトに読み込むことができ、さらに、マルチチャンネル・ファイルを標準のステレオやモノチャンネルに分割するフリーソフトもすでに存在します。しかし、完全対応の WAV ファイルの最大ファイルサイズ制限が 2 GByte のため、この部分で RME のソフトウェアが役に立つことになります。

トラック数が増えたり、録音時間が長くなるとすぐに制限値を超えてしまいますが、その際、Fireface UFX II の DURec は複数の 2 GByte ファイルを連続して書き込みます。これらのファイルを一般的な DAW に読み込むと、ユーザーが内容を確認し、調整してファイルを並べる必要があります。

RME の **Multichannel WAV File Batch Processor** は、これらマルチチャンネル・インターリーブ・ファイルの結合や、ファイルの分割（モノおよびステレオ・チャンネル）を、より簡単に行えます。連続したファイルのコンテンツは自動で1つのファイルに結合され、まれなケースでファイルが再び 2 GB の制限を超えた場合には、自動で RF64 ファイルを書き込みます。Mac 版はさらに CAF (Core Audio Format) ファイルにも対応します。

また、本ソフトウェアは複数の異なるレコーディングを処理可能です。それぞれのタスクを設定すると、1つ1つのレコーディングを自動で処理します。



本ソフトウェアは Windows / Mac OSX に対応し、弊社ウェブサイト (<https://rme-audio.jp/>) のダウンロード・ページから無料でダウンロードしてご利用いただけます。

ファームウェアバージョン DSP 10 以降、UFX II は録音ファイルに日付、時間、録音デバイス、チャンネル番号などのメタ・データを追加します。WAV File Batch Processor はこれらのデータを読み込み、生成した WAV ファイルに再びデータの書き込みを行います。さらに、WAV File Batch Processor はファイル名にチャンネル情報を追加します。たとえば、UFX01_I_05.wav は入力チャンネル 5 の録音データを表し、UFX01_O_03.wav は出力チャンネル 3 の録音データであることを示します。

38.5 技術背景

UFX のフロント・パネルの USB ポートは、通常のコンピューターと比べると、書き込み処理の中断（途切れ）を補うためのバッファに制限があります。残念ながら USB メモリではこの中断は頻繁に起こり得ます。バッファの効果は転送するデータ量、すなわちサンプル・レートとチャンネル数に依存します。データレートが高ければ、バッファ・タイムも短縮されます。メディアがバッファ・タイムよりも長い時間中断すると、データが失われます。

録音メディアのパフォーマンスについて

UFX II はハードドライブや USB メモリの最大録音チャンネル数を測定するためのいくつかの値を表示します。

Record/Playback ページ

- ▶ **USB Load (USB 負荷)** : 100% を長時間超えないようにします。超える場合は短時間である必要があります。
- ▶ **Errors** : 1 つのエラーにつき、より大きなサンプルのブロックを含むバッファが失われています。聴覚上確認できない場合もありますが、0 と表示されるのが好ましいです。

USB Media、Record ページ

- ▶ **Max R/W Time (読み込み/書き込み速度)** : ここに表示される値は常時更新されます。書き込み処理速度の遅いメディアを見分けるのに便利です。ハードドライブでは多くの場合は 100 ms の範囲内の値を示しますが、USB メモリでは 800 ms 以上に達する場合もあります。

録音するメディアのパフォーマンスを確認する

すべての USB メモリを録音に使用できますが、多くの場合処理が追いつかずに数チャンネル分しか録音できません。書き込みレートが 10 MB/s 以上の USB メモリは稀で、さらに同時録音されたデータを高速で処理できるものはなかなかありません。

お使いのメディアで使用できる最大チャンネル数を測定するには、48 kHz で全 76 チャンネルを有効にします。この設定では最も高いデータ処理量 (10.7 MB/s) となり内部バッファは最小になります。ほとんどのハードドライブでは、エラーなしで空き容量がなくなるまで録音できます。UFX II がエラーを表示した場合は、エラーが表示されなくなるまでチャンネル数を徐々に減らしていきます。

注意: 192 kHz で 15 チャンネルは、96 kHz で 30 チャンネル、48 kHz で 60 チャンネルに相当します (8.4 MB/s)。

より実用的な例は、48 kHz で全 30 入力と 2 つのサブミックス (合計 34 チャンネル) の録音です。4.8 MB/s であれば、質の良い USB メモリであれば問題なく録音できます。ディスプレイ上の USB Load、Max Write Time やエラー表示によって、特定の USB メモリの限度を素早く確認することができます。

注意 : 再生の場合は、上述のパフォーマンスの問題は通常影響しません。

例として、エラー・フリーで最大の転送バンド幅を扱うことのできる USB フラッシュ・ドライブは SanDisk 社の Extreme Memory (16、32、64 GByte) です。USB 2 で中断されることなく動作し、USB 3 でも高速に動作しました。

高性能メディアを DURec に使用する例

SanDisk 社の USB フラッシュ・ドライブ Extreme Memory は、USB 2.0 にも関わらず書き込みが中断されることがなく、最大の帯域幅でエラー・フリーの転送ができる製品でした。Fireface UFX III では、96 kHz で 40 チャンネルの書き込みが確認されており、このとき USB 負荷は 90% 以下、リード/ライト・タイムは 100 ms 以下を記録しています。しかし数年前の Western Digital 社による SanDisk 社買収をきっかけに Extreme Memory のコントローラーが変更され、これによりパフォーマンスが大幅に低下しました。現在購入可能な USB フラッシュ・ドライブとして、SanDisk Extreme Pro 128 GB 以上の製品がお勧めです。これは Extreme Memory の伝統を引き継ぎながら、非常にお求めやすい価格の製品です。

幸いなことに現在では、以下の代替品が安価に入手可能です。

- ▶ **ハード・ドライブ型 SSD**：安価な SATA SSD を使用します。接続には USB 3 - SATA 変換ケーブルを使用します。SSD は FAT32 にフォーマットしてください。SSD による最大のパフォーマンスを利用できます。
- ▶ **USB メモリ型 SSD**：一般的な USB メモリより若干高価ですが、手頃な価格で入手可能です。書き込みの中断もなく優れたパフォーマンスを実現します。
- ▶ **携帯型ハード・ディスク (USB ポートに直接挿せる製品もあり)**：最新のメディア・ドライブではありませんが、FAT32 にフォーマットすることで問題なく完璧に動作します。
- ▶ **microSD カード**：接続には microSD - USB アダプターを使用します。小型の USB メモリの様な外観です。microSD は主にカメラでの使用を想定して作られたメディアで、少ないバッファ・メモリでも書き込みエラーが起きにくいように作られています。写真の連続撮影や高解像度動画の撮影を想定されているため DURec でも問題なく動作し、さらに安価に入手できるのも利点です。最適なパフォーマンスを得るには、U3 および V30 規格の SD カードを使用してください。また多くの microSD カードは exFAT でフォーマットされています。使用の際は新たなボリュームを作成し、Fireface UFX II が認識可能な FAT32 でフォーマットする必要があります。

ユーザーガイド



Fireface UFX II

▶ 技術参考書

39. 技術仕様

39.1 アナログ

AD、ライン入力 1～8、リア

- 入力：6.3 mm TRS ジャック、電子バランス
- SN 比 (SNR) @ LoGain：116 dB (AES17)、118 dBA
- SN 比 (SNR) @ +4 dBu：115 dB (AES17)、117 dBA
- 周波数特性 @ 44.1 kHz、-0.1 dB：8.9 Hz～20.4 kHz
- 周波数特性 @ 96 kHz、-0.5 dB：4.3 Hz～45.2 kHz
- 周波数特性 @ 192 kHz、-1 dB：3 Hz～89 kHz
- フィルター：Short Delay Sharp、5 / 5 / 6 サンプル遅延
- THD @ -1 dBFS：< -120 dB、< 0.0001%
- THD+N @ -1 dBFS：< -110 dB、< 0.00032%
- チャンネルセパレーション：> 110 dB
- 最大入力レベル：+19 dBu
- 入力インピーダンス @ 1 kHz：10 k Ωアンバランス、10.6 k Ωバランス
- 入力レベル切り替え (@ 0 dBFS)：Lo Gain、+4 dBu
- 入力レベル (0 dBFS) @ Lo Gain：+19 dBu
- 入力レベル (0 dBFS) @ +4 dBu：+13 dBu
- 可変デジタル・ゲイン：0～+12 dB
- 0 dBFS の最小レベル：+1 dBu、-1.2 dBV

マイクロフォン入力 9～12、フロント

下記を除き AD と同一：

- 入力：XLR、電子バランス
- 入力インピーダンス @ 1 kHz：3.4 k Ω
- SN 比 (SNR) @ 0 dBu：117 dB (AES17)、119.5 dBA
- THD+N @ -1 dBFS、Gain 20 dB：< -110 dB、< 0.00032%
- 周波数特性 @ 44.1 kHz、-0.1 dB：10.7 Hz～20.3 kHz
- 周波数特性 @ 96 kHz、-0.5 dB：5.1 Hz～45.0 kHz
- 周波数特性 @ 192 kHz、-1 dB：3.5 Hz～88 kHz
- EIN @ 60 dB ゲイン、150 Ω、A-Weighted：-129.8 dBu
- ゲイン・レンジ：75 dB
- 最大入力レベル、Gain 0 dB：+18 dBu
- 最大入力レベル、Gain 75 dB：-57 dBu
- CLIP LED：0 dBFS
- SIG LED：-60 dBFS

インストゥルメント入力 9～12、フロント

下記を除き AD と同一：

- 入力：6.3 mm TS ジャック、アンバランス

- 入力インピーダンス @1 kHz : 1 M Ω
- S/N 比 (SNR) : 116 dB (AES17)、118.5 dBA
- 周波数特性 @ 44.1 kHz、-0.5 dB : 2.4 Hz ~ 20.0 kHz
- 周波数特性 @ 96 kHz、-1 dB : 1.6 Hz ~ 28 kHz
- 周波数特性 @192 kHz、-3 dB : 0.8 Hz ~ 54 kHz
- THD+N @ -1 dBFS、ゲイン 20 dB : < -107 dB、< 0.00045%
- ゲイン・レンジ : 42 dB
- 最大入力レベル、Gain 8 dB : +21 dBu
- 最大入力レベル、Gain 50 dB : -21 dBu

DA、ライン出力 3 ~ 8、リア

- 出力 : 6.3 mm TRS ジャック、サーボバランス
- SN 比 (SNR) @ HiGain : 116.5 dB (AES17)、118.5 dBA
- SN 比 (SNR) @ +4 dBu : 116 dB (AES17)、118 dBA
- SN 比 (SNR) @ -10 dBV : 107 dB (AES17) , 109 dBA
- 周波数特性 @ 44.1 kHz、-0.1 dB : 0 Hz ~ 20.2 kHz
- 周波数特性 @ 96 kHz、-0.5 dB : 0 Hz ~ 44.6 kHz
- 周波数特性 @ 192 kHz、-1 dB : 0 Hz ~ 77.5 kHz
- THD+N : < -110 dB、< 0.00032%
- チャンネルセパレーション : > 110 dB
- 出力レベル切り替え (@ 0 dBFS) : Hi Gain、+4 dBu、-10 dBV
- 出力レベル (0dBFS) @Hi Gain : +19 dBu
- 出力レベル (0dBFS) @+4 dBu : +13 dBu
- 出力レベル (0dBFS) @-10 dBV : +2 dBV (+4.2 dBu)
- 出力インピーダンス : 75 Ω

DA- ステレオモニター出力 XLR (1 ~ 2)

下記を除き DA と同一 :

- 出力 : XLR、バランス
- 出力レベル切り替え (@ 0 dBFS) : 24 dBu、Hi Gain、+4 dBu、-10 dBV
- 出力レベル (0dBFS) @24 dBu : +24 dBu
- 出力レベル (0dBFS) @Hi Gain : +19 dBu
- 出力レベル (0dBFS) @+4 dBu : +13 dBu
- 出力レベル (0dBFS) @-10 dBV : +2 dBV(+4.2 dBu)
- 出力インピーダンス : 150 Ω

DA - ステレオモニター・フォン出力 (9 ~ 12)

下記を除き DA と同一 :

- 出力 : 6.3 mm TRS ステレオジャック x 2、アンバランス
- 最大出力レベル (0 dBFS)、High : +19 dBu
- 最大出力レベル (0 dBFS)、Low : +2 dBV
- チャンネル毎の最大パワー @32 Ω 負荷、0.02% THD : 200 mW (2.5 Vrms、+10 dBu)

- SN 比 (SNR) @ High : 116.5 dB (AES17)、118.5 dBA
- SN 比 (SNR) @ Low : 115 dB (AES17)、117 dBA
- 出力インピーダンス : 2 Ω

39.2 MIDI

- 2 x MIDI 入出力 5 ピン DIN ジャック
- オプティック入力によるガルバニック絶縁
- 高速転送 : ジッターとレスポンスタイム通常 1 ms 以下
- 独立した 128 バイト FIFO 入出力

39.3 デジタル

- クロック : インターナル、ADAT、AES、ワード・クロック
- 内部クロック : 800 ps ジッター、ランダムスペクトラム拡散
- 外部クロックのジッター抑制 : 約 30dB (2.4 kHz)
- AD/DA コンバート時のクロックジッターの影響 : ほぼゼロ
- 100ns 以上のジッターでも PLL によりドロップアウトゼロを保証
- Digital Bitclock PLL により ADAT の可変速度動作 (バリ・ピッチ) においてもトラブルフリー
- サンプル・レート : 28 kHz から最大 200 kHz まで

39.4 デジタル入力

AES/EBU

- 1 x XLR、トランス・バランス、ガルバニック絶縁、AES3-1992 に準拠
- 高感度入カステージ (< 0.3 Vpp)
- SPDIF 互換 (IEC 60958)
- Consumer 及び Professional フォーマットを受信可
- 同期帯域 : 27 kHz ~ 200 kHz
- ジッター抑制 : > 30 dB (2.4 kHz)

ADAT オプティカル

- 2 x TOSLINK、フォーマット : Alesis の仕様に準拠
- 標準 : 2 x 8 チャンネル (24bit/48 kHz まで)
- Double Speed (S/MUX) : 2 x 4 チャンネル 24 bit 96 kHz
- Quad Speed (S/MUX4) : 2 x 2 チャンネル 24 bit 192 kHz
- Bitclock PLL により、バリ・ピッチにおいても完全な同期
- 同期帯域 : 31.5 kHz ~ 50 kHz
- ジッター抑制 : > 30 dB (2.4 kHz)

SPDIF オプティカル (ADAT2)

- 1 x オプティカル、IEC 60958 に準拠
- Consumer 及び Professional フォーマットを受信可
- 同期帯域 : 27 kHz ~ 200 kHz
- ジッター抑制 : > 30 dB (2.4 kHz)

ワード・クロック

- BNC
- 75 Ω内部ターミネーション、切替可能
- ダブル/クワッド・スピード自動検知、シングル・スピードへの内部変換
- SteadyClock による低ジッター同期を保証、バリスピード時を含む
- ネットワークの DC オフセットの影響を排除
- Signal Adaptation Circuit：自動信号センタリングとヒステリシスによる信号の再生成
- 過剰電圧保護
- レベル範囲：0.1 Vpp ～ 5.6 Vpp
- 同期帯域：27 kHz ～ 200 kHz
- ジッター抑制：> 30 dB (2.4 kHz)

39.5 デジタル出力

AES/EBU

- XLR、トランス・バランス、ガルバニック絶縁、AES3-1992 に準拠
- 出力レベル：Professional 4.2 Vpp、Consumer 2.0 Vpp
- Professional フォーマット：AES3-1992 Amendment 4 に準拠
- Consumer (SPDIF) フォーマット IEC 60958 に準拠
- Single Wire モード、サンプル・レート 28 kHz から最大 200 kHz まで

ADAT

- 2 x TOSLINK
- 標準：2 x 8 チャンネル (24bit/48 kHz まで)
- Double Speed (S/MUX)：2 x 4 チャンネル 24 bit 96 kHz
- Quad Speed (S/MUX4)：2 x 2 チャンネル 24 bit 192 kHz

SPDIF オプティカル (ADAT2)

- Consumer フォーマット (SPDIF) IEC 60958 に準拠
- サンプル・レート：28 kHz から最大 200 kHz まで

ワード・クロック

- BNC
- 最大出力電圧：5 Vpp
- 出力電圧@ 75 Ωターミネーション：4.0 Vpp
- 出力インピーダンス：10 Ω
- 周波数レンジ：27 kHz ～ 200 kHz

39.6 一般

- 電源：内部スイッチング PSU、100 ~ 240 V AC、36 ワット
- アイドル時の消費電力：19 ワット
- 平均消費電力：22 - 25 ワット
- 寸法（ラック耳含）（W x H x D）：483 x 44 x 210 mm (19" x 1.73" x 8.5")
- 寸法（ラック耳無）（W x H x D）：440 x 44 x 210 mm (17.3" x 1.73" x 8.3")
- 奥行き合計：240 mm (9.4")
- 重量：2.8 kg
- 動作温度：摂氏 +5° ~ +50°
- 相対湿度：< 75%、結露なきこと

40. 技術的背景

40.1 Lock と SyncCheck

デジタル信号はキャリアとデータで構成されています。入力信号から正確なオーディオデータを読み取るためには、レシーバーがキャリアのクロックと同期していなければいけません。そのために、レシーバーでは PLL (Phase Locked Loop) が使用されます。レシーバーは、入力信号から有効なサンプル・レートを受信できるとすぐに **Lock** (ロック) されます。このとき、わずかな周波数の変動があってもロックし続けます。PLL がレシーバーの周波数をトラッキングしているからです。

ADAT または SPDIF 信号を Fireface UFX II に入力すると、対応する入力 LED が点滅し、入力信号が検出されたことを示します (信号が同期している場合、LED は常時点灯)。

しかし、**Lock** は必ずしも正しい同期のための基準クロックにできるわけではありません。例：Fireface が内部クロックで 44.1 kHz に設定されているとき (クロック・マスター)、デジタル・ミキサーの ADAT 出力を Fireface の ADAT 1 入力に接続します。対応する LED はすぐに **Lock** を示しますが、実際はデジタル・ミキサーもクロック周波数を内部生成しているため (同じくクロック・モードがマスター)、Fireface とデジタル・ミキサーのサンプル・レートに僅かなずれが生じます。その結果、データの読み取りに失敗し、クリックノイズやドロップアウトを起こします。

また、複数の入力を使用している場合も **Lock** は十分とは限りません。上述の問題は Fireface をマスターから **AutoSync** に設定することによって解決されます (リファレンス・クロックはデジタル・ミキサーが供給するクロックになります)。しかし、他に非同期ソースが接続されている場合、この信号も非同期となり得ますので、サンプル・レートに若干の差異が再び生じクリックやドロップアウトが発生します。

Fireface はこれらの問題をデバイス上で表示するために **SyncCheck** を備えています。これは同期に使用されるすべてのクロックをチェックします。互いに同期していない場合 (完全に同一でない場合)、非同期の入力の **SYNC** LED が点滅します。全体が同期している場合 (完全に一致)、LED が常に点灯します。上の例では、ミキサーに接続した直後から **ADAT 1** の LED が点滅します。

このように **SyncCheck** によってすべてのデジタル機器の正確な設定を素早く把握することが可能です。これによりデジタル中心のスタジオで最も困難でエラーの生じやすい課題の一つが、簡単に扱えるようになるのです。

同じ情報は、Fireface の **Settings** ダイアログにも表示されます。ステータスは、すべてのクロックの状態に対して、有効 (**Lock / No Lock**) か同期 (**Sync**) しているかを示します。

40.2 レイテンシーとモニタリング

ゼロレイテンシーモニタリング (Zero Latency Monitoring) は 1998 年に RME が DIGI96 シリーズではじめて採用しました。これはコンピューターへの入力信号を直接出力へパススルーさせる機能です。以来そのアイデアは現在のハードディスクレコーディングの最も重要な機能の 1 つになりました。2000 年には 2 つの画期的な Tech Info 「低レイテンシーの背景」「モニタリング、ZLM、ASIO、バッファ・サイズとジッター」を提唱し、これらは今日でも最新の技術としてその有用性を保ち続けています。Tech Info は RME ウェブサイト (英語) で参照することができます。

ゼロは本当に数値上ゼロですか？

技術的観点から真のゼロはありえません。通常のアナログパスでさえ入力と出力の間のディレイと等しいともとれる位相エラーがあるのです。しかしある値以下の遅延は実質的にゼロであると言っても良いでしょう。アナログ信号のルーティングやミキシング、そして弊社の意見では RME の Zero Latency Monitoring はこれに当てはまるものと考えます。レイテンシーとはインターフェイスの入力から出力までのデジタル・オーディオデータの経路を指します。Fireface UFX II のデジタルレシーバーはバッファなしでは動作しません。レシーバーから TotalMix とトランスミッターを経由して出力されるまでに約 3 サンプルの遅れを生じます。これは 44.1 kHz で約 68 μ s (0.000068 s)、192 kHz で 15 μ s に相当します。遅れは ADAT も SPDIF も同様です。

オーバーサンプリング

デジタルインターフェイスでの遅延はすべて無視することができる一方、アナログ入出力では重度なディレイが発生します。最新のコンバーターチップは、多くの問題を含むアナログフィルターを可聴周波数レンジから極力遠ざけるために、基本のサンプル・レートに 64 または 128 倍のオーバーサンプリングを行い、デジタルフィルターをかけます。これにより約 1 ms のレイテンシーが発生します。よって再生音を DA と AD に通し（ループバック）再録音した場合、新しく録音されたトラックでは約 2 ms のオフセットが生じます。

低いレイテンシー！

Fireface UFX II は革新的なデジタルフィルターを備える AD / DA コンバーターを搭載し、遅延は数サンプルしか生じません。変換による遅延は、AD 変換で 5 サンプル、DA 変換で 6 サンプルに抑えられ、旧機種種の 4 分の 1 もの低遅延を実現しています。UFX II のコンバーターの正確な遅延値は、以下の通りです。

サンプル・レート kHz	44.1	48	88.2	96	176.4	192
AD (5 x 1/fs) ms	0.11	0.104				
AD (5 x 1/fs) ms			0.057	0.052		
AD (6 x 1/fs) ms					0.034	0.031
DA (6 x 1/fs) ms	0.136	0.125	0.068	0.063	0.034	0.031

バッファ・サイズ (レイテンシー)

Windows : Settings ダイアログ内の Buffer Size [Latency] オプションで、オーディオデータが ASIO と WDM で使用するバッファ・サイズを設定します（《9. ASIO 環境での操作》参照）

macOS : バッファ・サイズは各オーディオ・アプリケーション内で設定します。いくつかのアプリケーションではユーザーによる設定が行えないものもあります。例：iTunes では 512 サンプルに固定されています。

一般：44.1 kHz で 64 サンプルに設定すると録音 / 再生でそれぞれ約 1.5 ms のレイテンシーが発生します。しかしデジタル入出力のループバックテストを実行してもレイテンシー / オフセットを検出することができません。その理由はオーディオ・アプリケーションが自身のバッファ・サイズを把握していて、録音されたデータをレイテンシーの分だけ自動補正するからです。

ASIO と macOS での AD/DA オフセット : ASIO (Windows) と Core Audio (macOS) は AD/DA 変換や下に記述されている「セーフティーバッファ」などのディレイをオフセット値で補正します。アプリケーションは録音データをオフセット分再配置するのでアナログのループバック計測を行ってもオフセットを生じません。実際の業務ではアナログの録音と再生は必要なため、ドライバーには Fireface のコンバーター遅延と一致するオフセット値が含まれています。

そのためデジタルのループバックテストでは約マイナス 3 ms のオフセットが発生します。しかし、これはあまり行われない作業である上、アプリケーション内で手動で補正できるため、大きな問題ではありません。さらにデジタル I/O を使用する場合でも、通常はどこかで AD または DA 変換が行われます (さもないと音を聞くことができません)。

注意: Steinberg Cubase と Nuendo は、ドライバーから通達されるレイテンシー値をそれぞれ録音と再生で別々に表示します。これらの値はバッファー・サイズと正確には一致せず (例: 128 サンプル = 3ms)、AD/DA 変換に必要な時間を含んだより高い値を示します。再生ではさらに高い値を示します。(下記セーフティーバッファー参照)。

セーフティーバッファー

再生側に追加される小さなセーフティーバッファーは非常に効率的な効果を発揮します。そのため、すべての RME インターフェイスに搭載されています。Fireface UFX II は Windows 環境下で USB では 32 サンプル、FireWire では 64 サンプル、Mac 環境下では 32 サンプルの追加の固定バッファーを使用し、これらは現在のバッファー・サイズに追加されます。主な有利点は高い CPU 負荷時も低いレイテンシーを使用できることです。さらに固定バッファーはレイテンシーのジッターには追加されないため、タイミング感は大変優れています。

Core Audio のセーフティーバッファー・サイズ

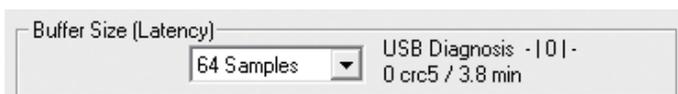
macOS ではすべてのオーディオ・インターフェイスが、録音と再生でいわゆる「セーフティー・バッファー・サイズ」を使用します。でなければ Core Audio はクリック・ノイズ無しで動作しません。Fireface は USB で 16 サンプル、FireWire で 32 サンプルのセーフティー・オフセットを使用します。このオフセット値はシステムに通達され、アプリケーションはバッファー・サイズ、AD/DA 変換オフセット、2x セーフティー・オフセット、セーフティー・バッファーを合計して現在のサンプル・レートに対するレイテンシーを割り出し表示することができます。

40.3 USB オーディオ

USB オーディオは、PCI ベースのオーディオ・インターフェイスとはさまざまな部分で異なります。最新コンピューターを使用すれば、バッファ・サイズが低くても良好なパフォーマンスとクリック・ノイズのない動作が可能です。しかし、古いコンピューターでは、ステレオ再生だけでも CPU 負荷が 30%以上になる場合もあります。

短時間動作が停止したコンピューターは、ASIO であるか WDM であるかに関係なく、1 つまたは複数のデータ・パケットを消失します。このような問題は、バッファ・サイズ（レイテンシー）を上げて解決する方法以外ありません。

Fireface UFX II には独自のデータ・チェック機能が搭載されており、USB による伝送中のエラーを検出、Settings ダイアログに表示します。



また UFX II は、ドロップアウトが生じた場合も録音や再生を継続し、サンプル位置をリアルタイムに修正する特殊なメカニズムを提供します。

USB 2 で最高のパフォーマンスを得るには、Fireface UFX II を独自のバスに接続することです。これは、ほとんどの USB 2.0 インターフェイスはダブルバス構造になっているためそれほど難しいことはありません。デバイスマネージャーで次の方法で確認できます：

Fireface UFX II を USB ポートに接続します。

- ▶ デバイスマネージャーを起動し、表示方法を「デバイス（接続別）」に設定します。
- ▶ ACPI x86-based PC > Microsoft ACPI-Compliant System > PCI bus の順に開きます。

通常ここでは、USB2 Enhanced Host Controller の項目が 2 つ表示されます。USB ルートハブが表示され、そこに Fireface UFX II を含むすべての USB デバイスが接続されています。Fireface UFX II を他のポートに再接続することで、2 つのコントローラーのうちどちらに接続されているかを、画面で確認することができます。複数のデバイスの場合も、同じコントローラーを使用していないかどうかを確認できます。

この情報を利用して、外付け USB ハードドライブを異なるバス（コントローラー）に接続し、Fireface UFX II を妨害しないで動作させることができます。

また、特にノートパソコンではすべての内蔵デバイスや端子が同じコントローラーを使用し、2 つ目のコントローラーが全く使用されていないケースが多く見られます。この場合、すべてのユニットが同じバス上で動作し、バンド幅を奪い合う結果になります。

40.4 DS - ダブル・スピード

48 kHz を超えるサンプル・レートは少し前までは珍しく、現在も CD フォーマットが 44.1 kHz であることも影響し一般的に広く普及していません。1998 年までは 48 kHz を超えるサンプル・レートに対応した送受信回路はありませんでした。そのため 1 本の AES/EBU ケーブルで 2 チャンネルではなく、1 チャンネルを送受信する方法が採用され、本来左右であるはずのチャンネルに奇数サンプルと偶数サンプルを分離して送受信しました。こうして 2 倍のデータ量、つまり 2 倍のサンプル・レートを得られました。もちろんステレオ信号を送受信するためには 2 系統の AES/EBU 端子が必要でした。

業務用スタジオで使用されているこの接続方法は **Double Wire**（ダブル・ワイヤー）と呼ばれ、ADAT フォーマットに関連して **S/MUX (Sample Multiplexing)** としても知られています。

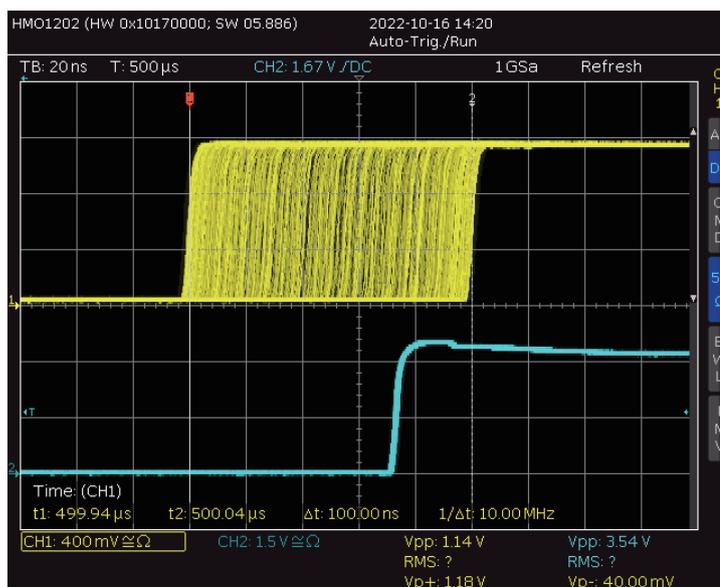
マンスと音の透明度を実現しています。これにより、ノイズは超音波エリアで若干増加します。高い周波数エリアでのノイズは高いエネルギーを持ちます。2倍（または4倍）の帯域幅を加えると、広帯域での計測はS/N比の大きな低下を示しますが、人間の耳が可聴ノイズフロアでの変化に気づくことは全くありません。

40.7 SteadyClock FS

RME独自のテクノロジー **SteadyClock** は全てのクロック・モードで優れたパフォーマンスを提供します。ジッター抑制能力が非常に高く、あらゆるクロック信号がリフレッシュされクリーンになります。これにより、入力されるクロック信号の質に関わらず AD および DA 変換は常に最も高いソニック・レベルで処理されます。

RME はハイスピード・デジタル・シンセサイザー、デジタル PLL、800 MHz サンプル・レートなどの最新の回路設計を、コストとスペースを抑えた FPGA で実現しました。アナログとデジタルのフィルタリングを組み合わせた、プロフェッショナルで唯一無二のクロック技術です。また、他のクロック技術に比べて反応が非常に高速であることも **SteadyClock** の特徴です。入力信号に瞬時にロックし、極端なバリピッチ変更にも位相精度でフォローします。28 kHz ~ 200 kHz の範囲で直接ロック可能です。

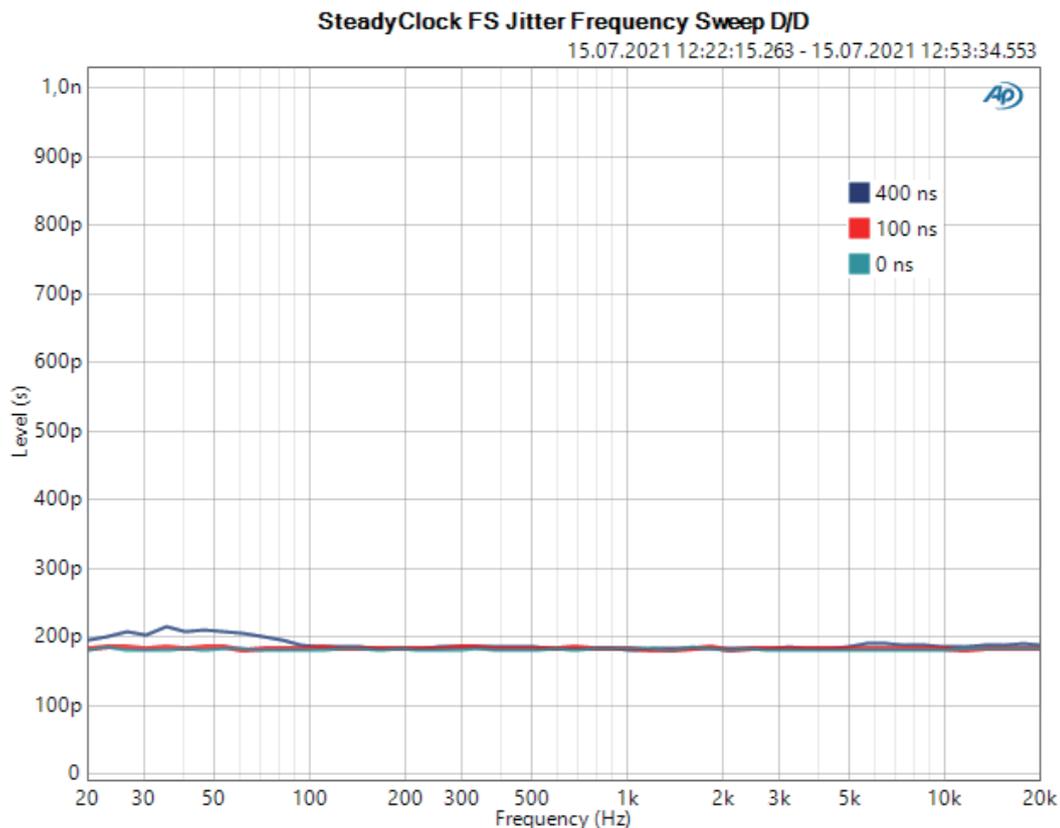
オシロスコープを用いて、いわゆるインターフェイス・ジッターの解析を行うと、その仕組みがよく分かります。上の図は、50 ns ものジッター（グラフの上側、黄色）を持つ SPDIF 入力信号を示しています。**SteadyClock** はこの信号を、2 ns 以下のジッターのクリーンなクロック信号に変えます（下のグラフ、青色）。**SteadyClock** によって処理された信号は内部クロックとしてだけでなく、デジタル出力のクロックとしても使用されます。リフレッシュされたジッターフリーの非常にきれいな信号は、いかなる接続でもリファレンス・クロックとして使用することができるのです。さらに、**SteadyClock** はワード・クロックだけでなく、**SPDIF**、**AES**、**ADAT**、**MADI** など、あらゆる入力信号を処理します。



通常数ピコ秒以内に収まる、いわゆるサンプリング・ジッターも Fireface UFX II では非常に低く抑えられています。これを確認するには、アナログ出力から特殊な 11.025 kHz のサイン波を出力し、サンプリングされた結果を解析することで可能です。ジッターは細い針のような左右対称の側波帯として、解析結果に現れます。**SteadyClock** には、明らかな側波帯は見られません。また、内部クロックと外部クロックで全く同じ結果が得られることに注目してください。これは **SteadyClock** の大きな特徴と言えるでしょう。rme-audio.jp の YouTube チャンネルでは、この測定方法を紹介した動画が公開されていますので、是非ご覧ください。

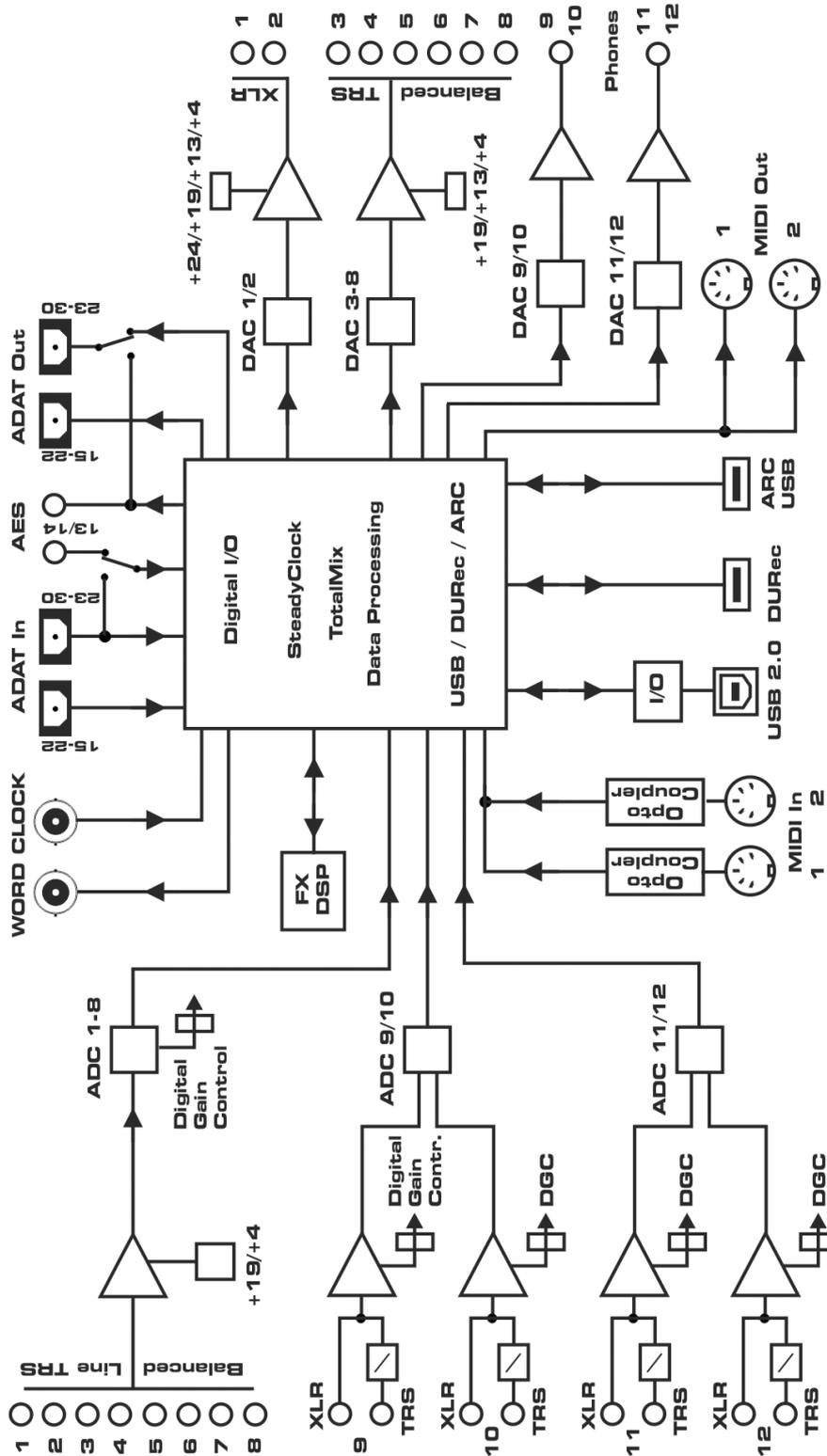
さらなる進化を遂げた **SteadyClock FS** 技術により、最低周波数 (> 1 Hz) のジッターをも抑制でき、自己ジッターを極限まで抑えながら、さらに優れたジッター抑制効果を実現します。もちろんこれは測定でも確認できます。この測定では 0 ns (基準)、100 ns、400 ns (!) のジッターを持つ AES 信号が適用され、

変調周波数をそれぞれ 20 Hz ~ 20 kHz の範囲でスイープします。50 Hz では約 210 ps が検出され、これは 65 dB 以上のジッター抑制に相当します。このような低音域で、まさに素晴らしい測定結果です。



41. ダイアグラム

41.1 Fireface UFX II ブロック・ダイアグラム



41.2 ピンアウト配列

■ アナログ入出力用 1/4" TRS 端子

背面のアナログ入出力に使用する 1/4" TRS 端子は、世界標準規格に準拠しています：

Tip = + (hot)

Ring = - (cold)

Sleeve = GND

サーボバランス型の入出力回路によって、モノラルの TS 端子（アンバランス）をレベルのロスなく使用できます。これは Ring がグラウンドに接地された TRS 端子を使用するのと同じです。

■ アナログ入出力用 XLR 端子

XLR 端子は、世界標準規格に準拠しています：

1 = GND (shield)

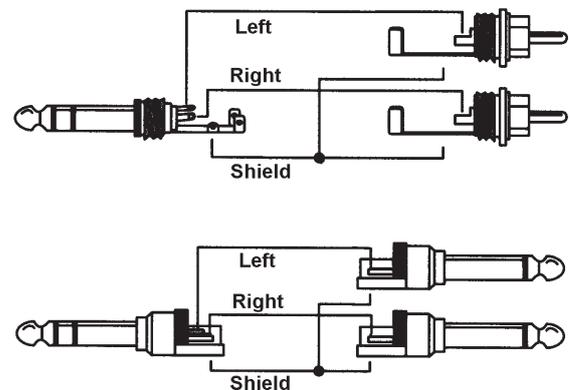
2 = + (hot)

3 = - (cold)

■ ヘッドフォン（モニター）出力用 1/4" TRS 端子

前面のアナログモニター出力はステレオ 1/4" TRS 端子です。これによりヘッドフォンを直接接続することができます。この出力をライン出力として使用する場合には、TRS → RCA 変換アダプターまたは、TRS → TS アダプターが必要です。

ピン配列は世界標準規格に準拠しています。L（左）チャンネルが Tip、R（右）チャンネルが TRS プラグの Ring です。



ユーザーガイド



Fireface UFX II

▶ その他の情報

42. アクセサリー

RME は Fireface UFX II 用にオプションを別途ご用意しております。詳細は rme-audio.jp の Fireface UFX II 製品ページ > アクセサリー・セクションをご覧ください。

43. 免責事項および保証

Fireface UFX II は出荷の前に、IMM がひとつひとつ品質管理およびコンピューターでの完全なテストを行います。そのため、本マニュアル記述における通常のご使用での不具合に限ってのみ、十分な保証をいたします。

RME の修理サービスは、保証期間中はお買い上げの販売店にて受け付けております。お買い上げの製品に不具合がある場合は、ご購入された販売店までご連絡下さい。その場合、ご購入時のレシート等のご購入証明が必要です。また、本体のシリアル番号をご確認させていただく場合がございます。破損の恐れがありますので、お客様ご自身で製品を開梱しないでください。本機は不正開封防止用のシールで密封されており、そのシールが破損した場合、保証は無効となります。

株式会社ジェネレックジャパンはいかなる性質の損害賠償請求、特に間接損害の賠償請求は受けかねます。責任の範囲は Fireface UFX II の価値に限らせていただきます。

44. 追補

RME ニュース、最新版ドライバー、製品に関する詳しい情報は弊社ウェブサイトに記載されています：

<https://rme-audio.jp/>

供給

Audio AG, Am Pfanderling 60, D-85778 Haimhausen, Tel.: (49) 08133 / 918170

株式会社ジェネレックジャパン 〒107-0052 東京都港区赤坂 2-22-21

製造：

IMM electronics GmbH, Leipziger Strasse 32, D-09648 Mittweida, Germany

商標

全ての商標および登録商標はそれぞれの所有者のものであります。RME、DIGICheck、Hammerfall は、RME Intelligent Audio Solutions 社の登録商標です。DIGI96、SyncAlign、ZLM、SyncCheck、TMS、TotalMix、DURec、Fireface は RME Intelligent Audio Solutions 社の商標です。Alesis、ADAT は Alesis 社の登録商標です。ADAT optical は Alesis 社の商標です。TDIF はティアック社の商標です。Microsoft、Windows、Windows 7/8/10 は Microsoft 社の登録商標です。Steinberg、Cubase、VST は Steinberg Media Technologies GmbH 社の登録商標です。ASIO は Steinberg Media Technologies GmbH 社の登録商標です。Apple、iPhone、iPad、iOS、macOS は Apple Computer 社の登録商標です。

Copyright © Matthias Carstens 10/2023 Version 2.0

マニュアル制作時点のドライバー / ファームウェア バージョン：

USB : Windows : 0.9827、macOS は OS バージョンに依存 : 2.23 / 3.222b2 / 3.28b2 / 4.09

TotaMix FX : 1.85

ファームウェア

Hw.Rev. 7:USB 203 DSP 14 CC 205

Hw.Rev. E:USB 111 DSP 14 CC 108

Hw.Rev. A:USB 23 DSP 14 CC 12

本マニュアルは、Fireface UFX II ハードウェア・バージョン 7 について解説しています。記載される一部の機能は、以前のハードウェア・バージョンの機器ではご利用いただけない場合があります。

本ユーザーガイドの内容に誤りがないよう十分に校閲し、万全を期しておりますが、RME は誤りがまったくないことを保証いたしません。万一、本書に誤解を招くような、もしくは誤った情報があった場合でも、RME はその責任を負いかねます。RME Intelligent Audio Solutions の書面による許可なしに本書の一部でも貸与、複製、あるいは商業目的で使用することは禁止されております。RME はいつでも予告なく仕様を変更する権利を有します。

日本語ユーザーガイドについて

1. 本ユーザーガイドの著作権はすべて本製品の製造元および株式会社シンタックスジャパン、株式会社ジェネレックジャパンに帰属します。
2. 本ユーザーガイドの内容の一部、または全部を株式会社ジェネレックジャパンの書面による承諾なしに複写・転載、複製、送信、情報検索のために保存すること、および他の言語に翻訳することを禁じます。
3. 本ユーザーガイドに記載されている事柄は、将来予告なしに変更することがあります。
4. 本ユーザーガイドは、本製品の使用許諾契約書のもとでのみ使用することができます。
5. 本ユーザーガイドを使用した結果の影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
6. 本ユーザーガイドに記載されている会社名、製品名は、各社の商標および登録商標です。

45. CE / FCC 規制への適合

CE

本機は試験の結果、電磁波両立性の相当法規に関する欧州理事会指示の定めるデジタル機器に関する基準 RL2014/30/EU と European Low Voltage Directive RL2014/35/EU に適合することが認定されています。

FCC

本機は FCC Rules の Part 15 に適合します。動作は次の 2 つの条件に従います：(1) 本機は有害な妨害を生じてはならない、また (2) 本機は望ましくない動作を引き起こす妨害を含むいかなる妨害も受信する。

ご注意：適合責任を負う当事者による承認なしに本機を改造及び変更した場合、使用者が機器を操作する権限が無効になる場合があります。

アメリカ合衆国責任者：

Synthax United States, 6600 NW 16th Street, Suite 10, Ft Lauderdale, FL 33313
T.:754.206.4220

商標名：RME、モデル番号：Fireface UFX II

本機は試験の結果、FCC 規則第 15 章に定められたクラス B デジタル機器に関する規制要件に適合するものと認定されています。これらは、住宅に設置されることによって発生し得る有害な干渉を正当に規制するために定められています。本機は無線周波エネルギーを生じ、使用し、また外部に放射することもあるため、本書に従って正しく設置および使用しない場合、電波状況に悪影響を及ぼすおそれがあります。ただし、どの設置条件でも干渉が起きないという保証はありません。本機がラジオやテレビ受信の干渉の原因となっている（本機の電源をオン、オフすることで確認できる）場合には、下記の方法によって干渉に対処してください。

- 受信アンテナの設置場所や方向を変える。
- 機材から受信機への距離を大きくする。
- 別回路のコンセントに接続する。
- 取扱店または資格のあるラジオ・テレビ技術者に相談する。

警告：FCC 規則第 15 章に定められたクラス B デジタル機器に関する規制要件に適合するため、本機はクラス B 規制に準拠したコンピューター機器で使用する必要があります。コンピューターおよび周辺機器に接続するためのすべてのケーブルは、シールドおよびグランド接続されている必要があります。非認証のコンピューターまたは非シールド・ケーブルを使用すると、ラジオやテレビによる干渉の原因となります。

RoHS

本製品は無鉛はんだを使用しており、RoHS 指令の要件を満たします。

RME