

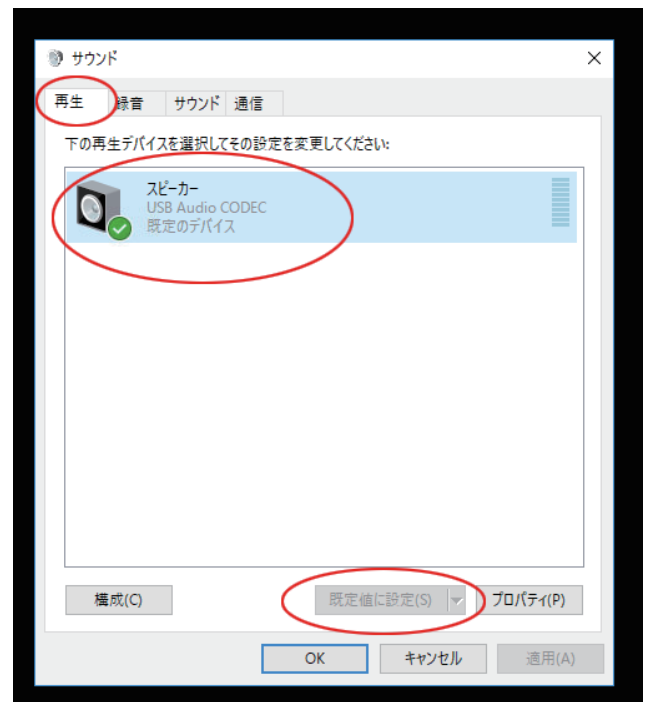
RPM3 の設定方法

RPM3 を、コンピューターのスピーカーおよびオーディオインターフェイスとして設定するには、以下の手順で操作します。

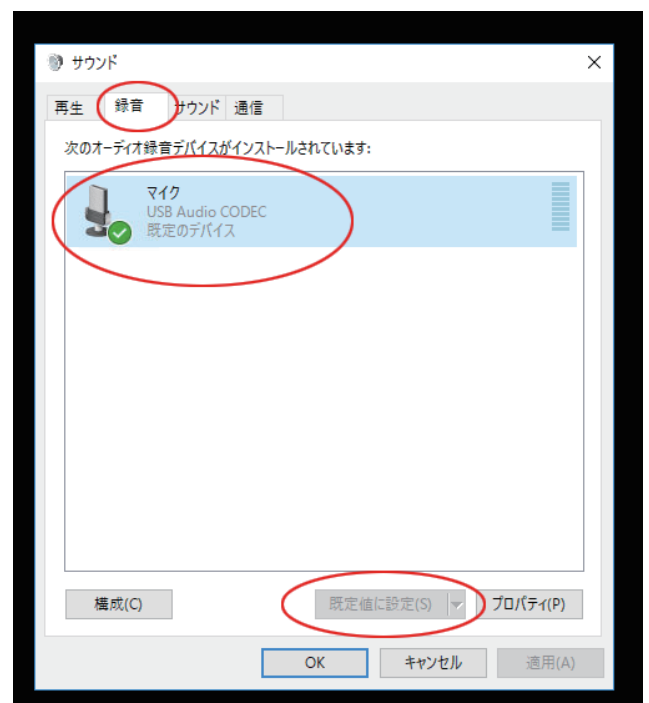
Windows の場合

■ Web ブラウザーで Youtube などを再生して、RPM3 でモニターする場合

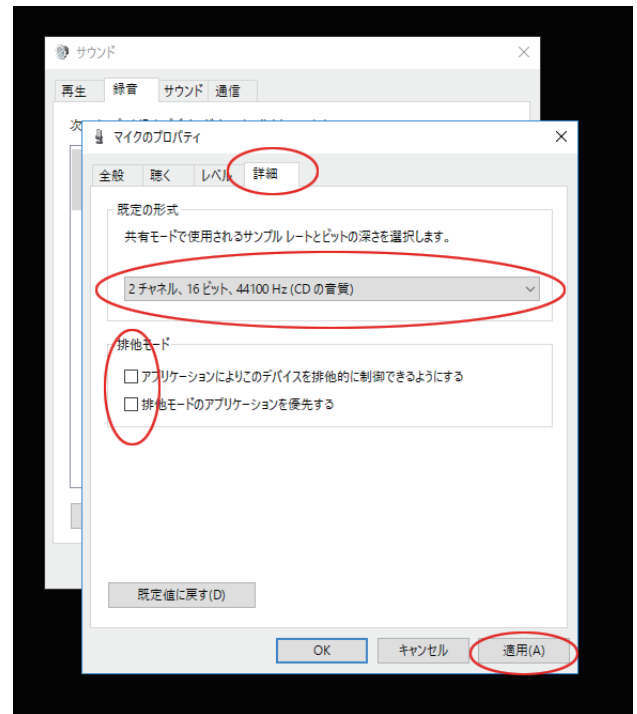
1. RPM3 とコンピューターを USB ケーブルで接続します。
2. スタート・メニュー > コントロールパネル > サウンドを開きます。
3. 「再生」タブをクリックし、RPM3 (スピーカー / USB Audio CODEC) を選択して「既定値に設定」をクリックします。



4. 「録音」タブをクリックし、RPM3 (マイク / USB Audio CODEC) を選択して「既定値に設定」をクリックします。
5. 右下の「プロパティ」をクリックします。



- 「マイクのプロパティ」という画面が開きますので、「詳細」をクリックし、「既定の形式」の欄を「2チャンネル、16ビット、44100Hz (CDの音質)」に設定します。
- その下の「排他モード」の2つのチェックを外します。
- 「適用」をクリックした後、OKをクリックして「マイクのプロパティ」ウインドウを閉じます。
- 「OK」をクリックして「サウンド」コントロール・パネルを閉じます。

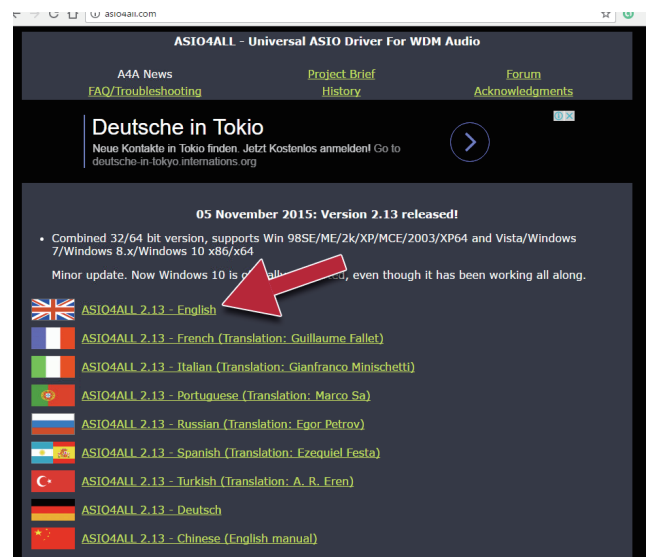


■ レコーディング・ソフトウェアなどで、音声の入出力デバイスとして使用する場合

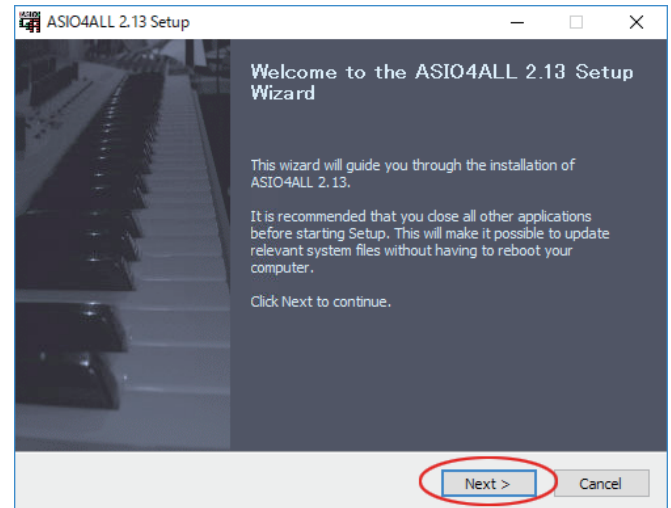
Windows コンピューターにて、ご使用されているレコーディング・ソフトウェアのオーディオ設定を行った後、音の遅れ（レイテンシー）が大きい場合には、フリーウェアの汎用 ASIO ドライバー「ASIO4ALL」をお勧めしております。一般的に ASIO ドライバーはソフトウェアとオーディオ機器間のやりとりを効率よく行います。

ASIO4ALL のダウンロードとインストール：

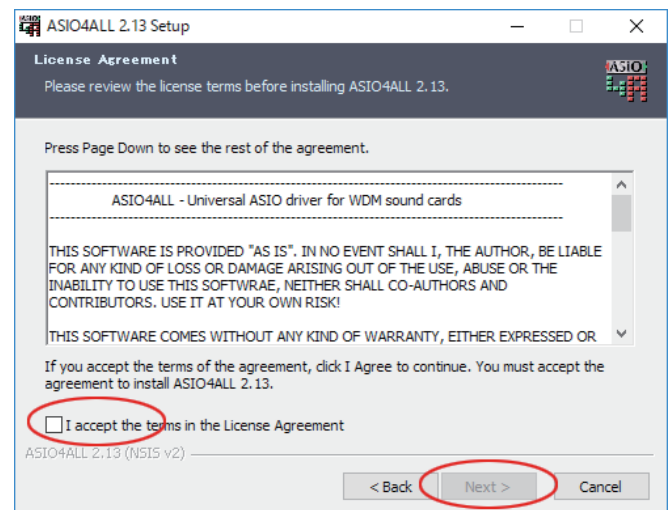
- www.asio4all.com にアクセスして、各地域ごとの最新版をダウンロードします。リストの一番上の英語版のバージョン 2.13 がよいでしょう。
- ダウンロードされた「ASIO4ALL_2_13_English.exe」ファイルをダブルクリックします。



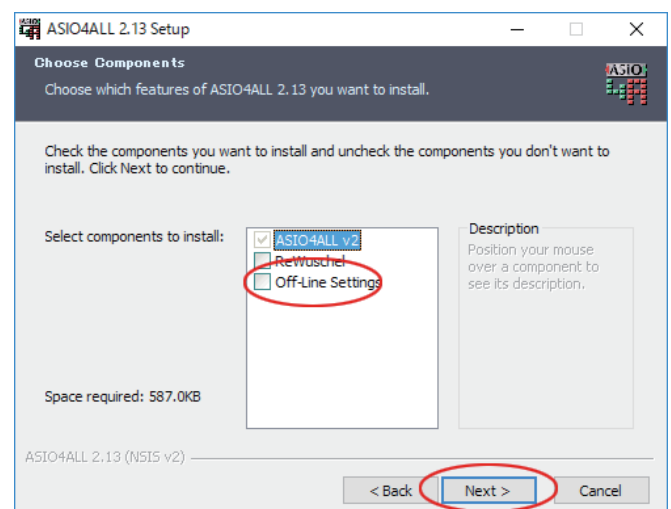
3. インストールを進めます。「Next >」をクリックします。



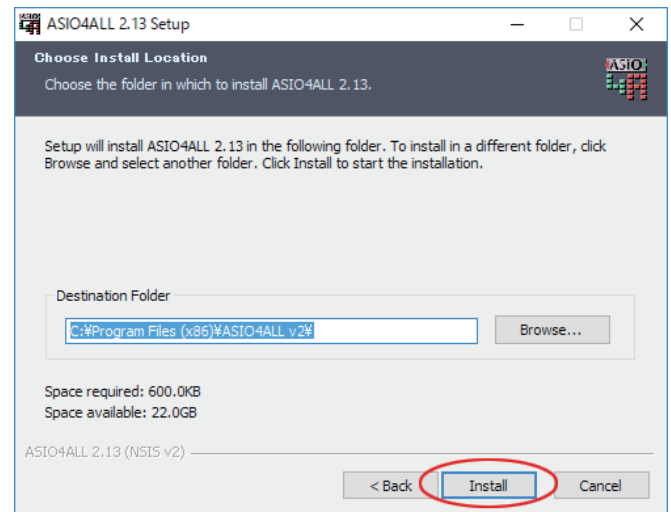
4. 使用契約が表示されます。「I accept the terms in the License Agreement」にチェックを入れて「Next >」をクリックします。



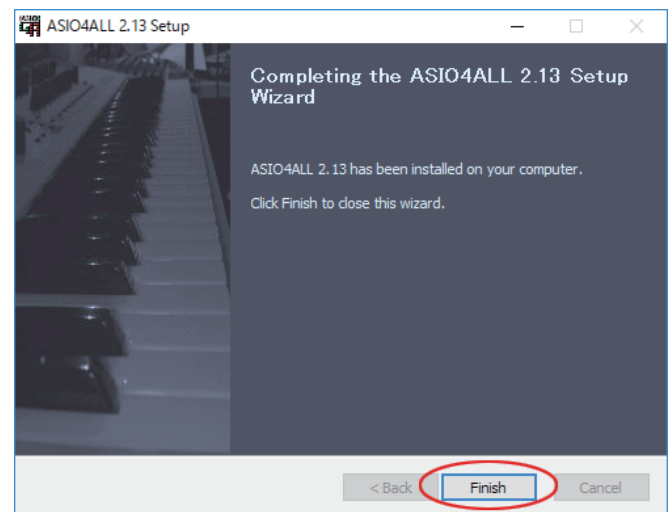
5. ASIO4ALL 本体と同時にインストールするファイルを選択します。「Off-Line Settings」にチェックを入れて、「Next >」をクリックします。



6. インストールする場所を指定します。特に必要がなければ、初期値のまま「Install」をクリックします。

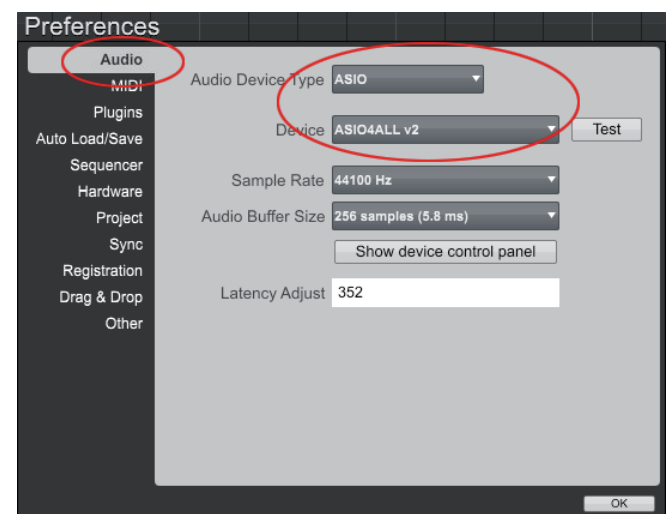


7. 完了したら「Finish」をクリックします。



MPC Software で ASIO4ALL を設定する：

1. RPM3 をコンピューターを接続し MPC Software を開きます。
2. 「Edit」メニューから「Preferences...」を開き、左上の「Audio」タブを開きます。
3. 「Audio Device Type」を「ASIO」に、「Device」の欄で「ASIO4ALL v2」を選択します（この画面や項目名は、ご使用のソフトウェアによって異なります。例は MPC Software の画面です）。



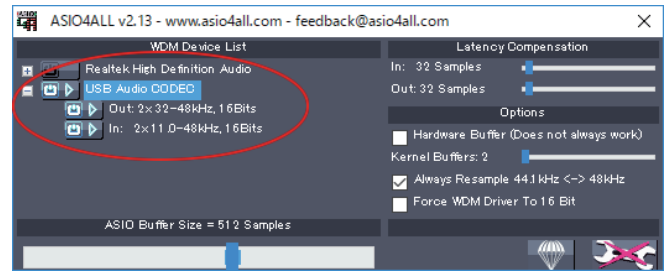
「ASIO4ALL」が起動しますので、Windows タスクバーの



アイコンをクリックし、ASIO4ALL コントロールパネルを開きます。




4. ASIO4ALL コントロールパネルの右下  アイコンをクリックします。
5. WDM Device List 欄の、「USB Audio CODEC」脇の “+” をクリックします。
6. 展開された項目の「Out」と「In」の両方のチェックボックス  にチェックを入れて点灯させます。
7. その他の機器のチェックボックスにはチェックが入っていないことを確認し、もしチェックが入っている機器はクリックしてチェックを外します。
8. ASIO4ALL コントロールパネルを閉じます。

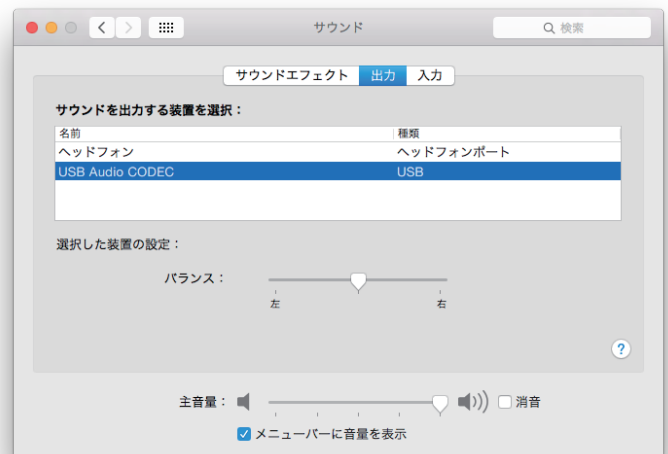


これで、MPC Software のオーディオ入出力デバイスとして、RPM3 が設定されました。MPC Software の再生音は RPM3 から出力され、またサンプリングの画面では、RPM3 の入力端子 (INPUT 端子 - 3.5mm ステレオミニプラグ、または 6.3mm 標準フォンプラグ、RCA プラグ) に接続したオーディオ・ソースをサンプリングすることが可能です。

Mac OS X の場合

■ Web ブラウザーで Youtube などを再生して、RPM3 でモニターする場合

1. RPM3 とコンピューターを USB ケーブルで接続します。
2. 画面左上の「 メニュー」から「システム環境設定」を開きます。
3. 「システム環境設定」の中から「サウンド」を選択します。
4. 「出力」タブを開き、「USB Audio CODEC」を選択します。



5. 「入力」タブを開き、「USB Audio CODEC」を選択します。

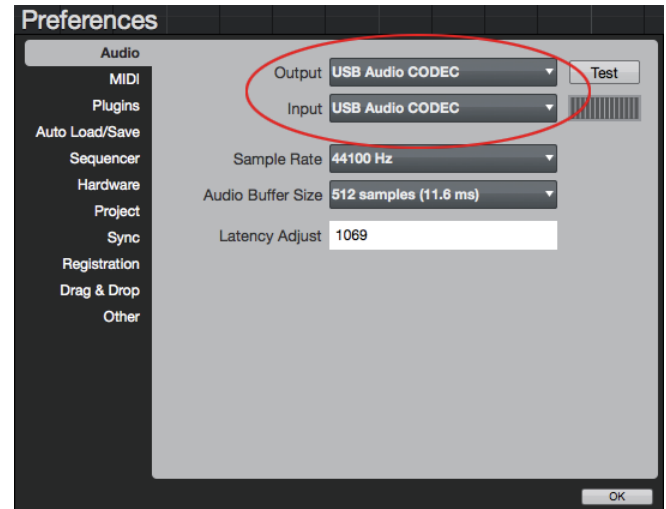


6. 「サウンド」ウィンドウを閉じます。

■ レコーディング・ソフトウェアなどで、音声の入出力デバイスとして使用する場合

MPC Software で RPM3 を設定する :

1. RPM3 をコンピューターを接続し MPC Software を開きます。
2. 「メニュー」隣の太文字の「MPC」メニューから、「Preferences...」を開き、左上の「Audio」タブを開きます。
3. 「Audio Device Type」を「USB Audio CODEC」に、「Device」の欄も同様に「USB Audio CODEC」を選択します（この画面や項目名は、ご使用のソフトウェアによって異なります。例は MPC Software の画面です）。
4. 「OK」をクリックして、この画面を閉じます。



これで、MPC Software のオーディオ入出力デバイスとして、RPM3 が設定されました。MPC Software の再生音は RPM3 から出力され、またサンプリングの画面では、RPM3 の入力端子 (INPUT 端子 - 3.5mm ステレオミニプラグ、または 6.3mm 標準フォンプラグ、RCA プラグ) に接続したオーディオ・ソースをサンプリングすることが可能です。