

## Reaper の使い方

USB Audio (Sound Blaster 等)、USB-MIDI (UM-ONEmk2 等)、ASIO4ALL、IFW のインストール (配置) が完了していること。

### 【動作環境】

Windows Vista 以降を想定。Xp 以前は他のサイトに説明があるので省略する。

CPU は Core2 以上でクロックは問わない。(ATOM は別の意味で厳しい)

RAM は 4GB 以上を推奨。最低でも 3GB は必須。

型番 3 桁 ATOM (Z520、N270 等) は、RAM を 2GB までしか認識できないので除外。

型番 4 桁 ATOM (Z3770 等) は 3GB まで認識するので使えるかもしれない。(未テスト)

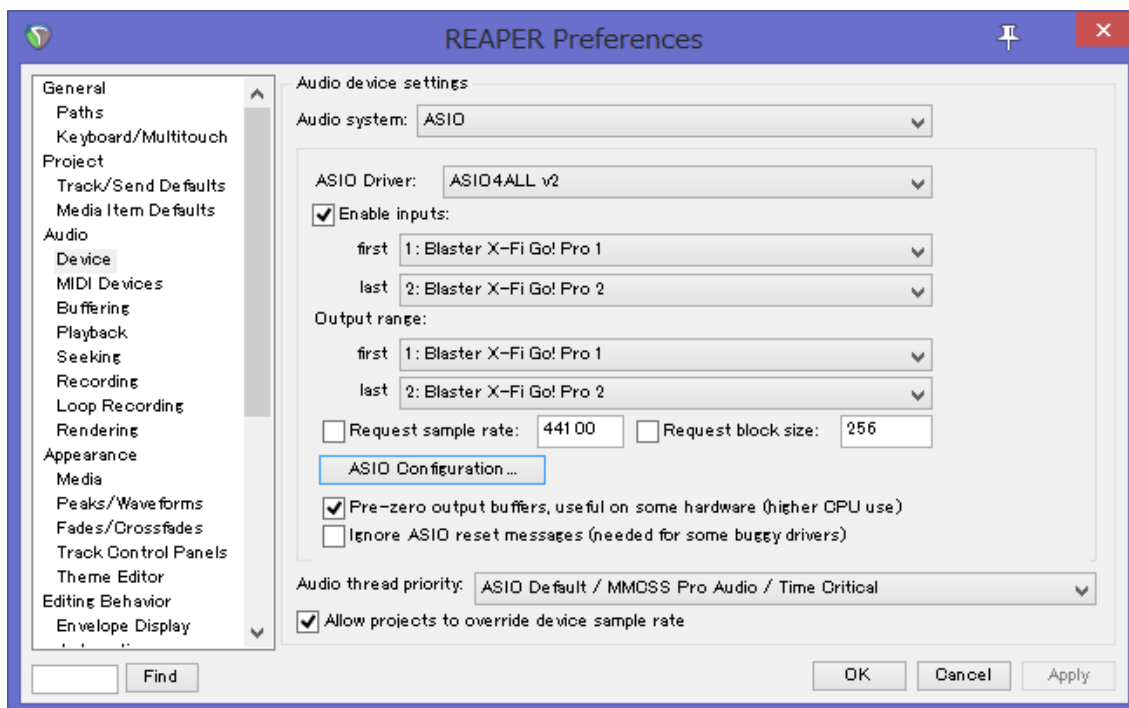
※RAM は 4GB 搭載できるが、CPU がアクセスできるのは ATOM の制約上 3GB までとなる

Reaper は v4.xxx の有料版を使う。(試用期間後もフル機能使えるらしい)

v0.999 の無料版は Xp までしかまともに動きません。

### 【初期設定】

Options>Preferences>Audio>Device



Enable inputs にチェックを入れる。

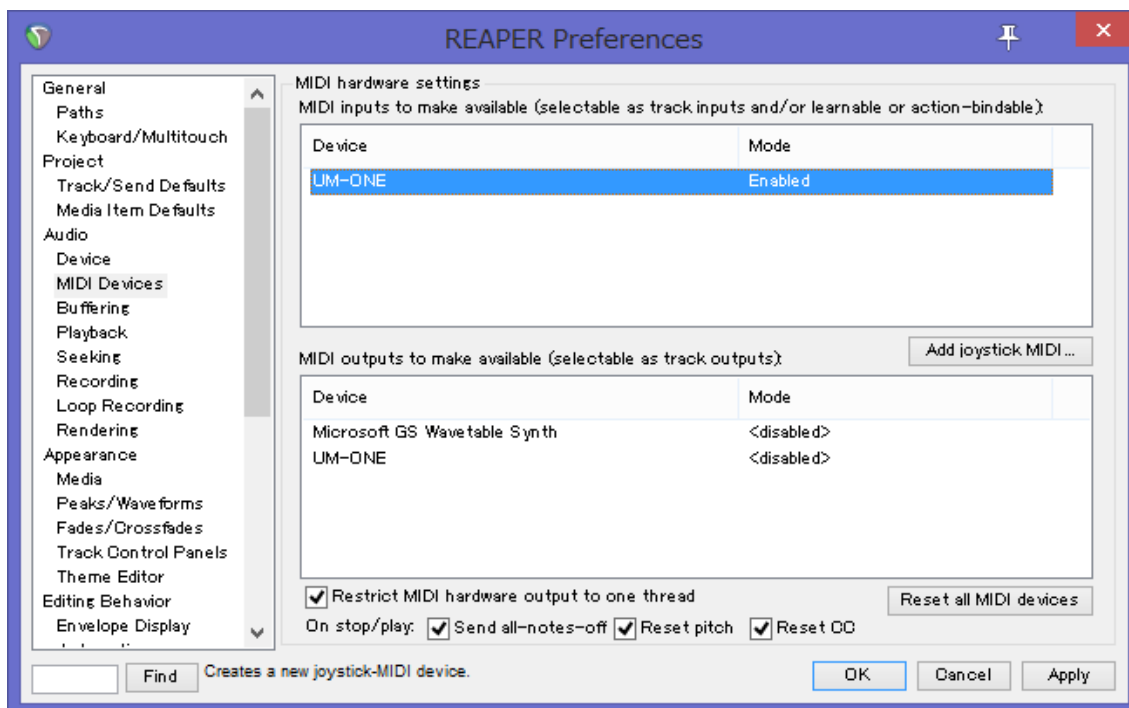
その下の first と last に繋いだ USB Audio の名前が出ていない場合は、ASIO Configuration... をクリックして次の設定を確認する。

## ASIO4ALL 設定画面



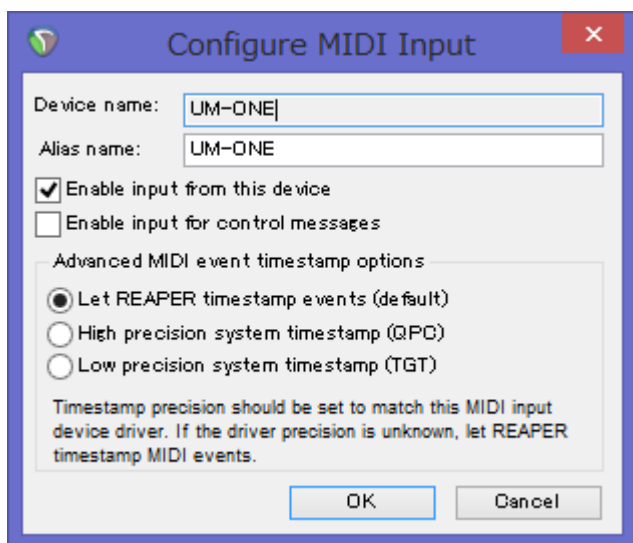
USB Audio の Sound Blaster を選択して、他は選択を外す。

## Options>Preferences>Audio>MIDI Devices



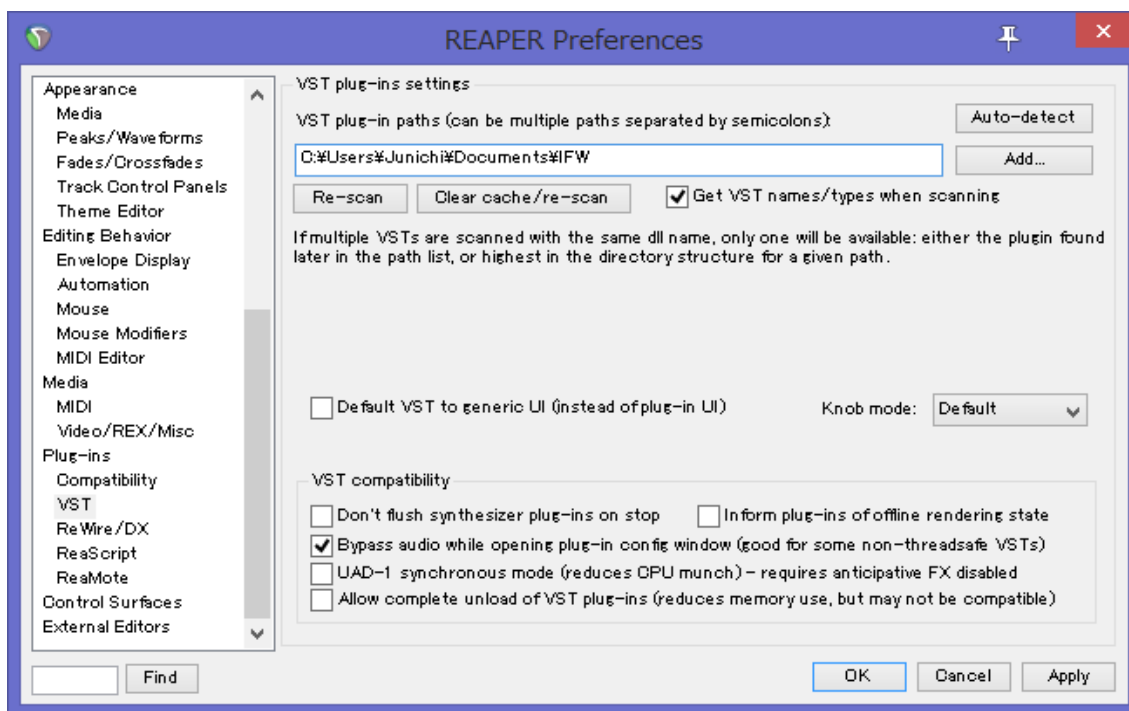
UM-ONE がリストされていることを確認。もし、上段の inputs で Mode が<disabled>になっていたら、UM-ONE をダブルクリックして次の設定を行う。

## Configure MIDI Input



Enable input from this device にチェックを入れる

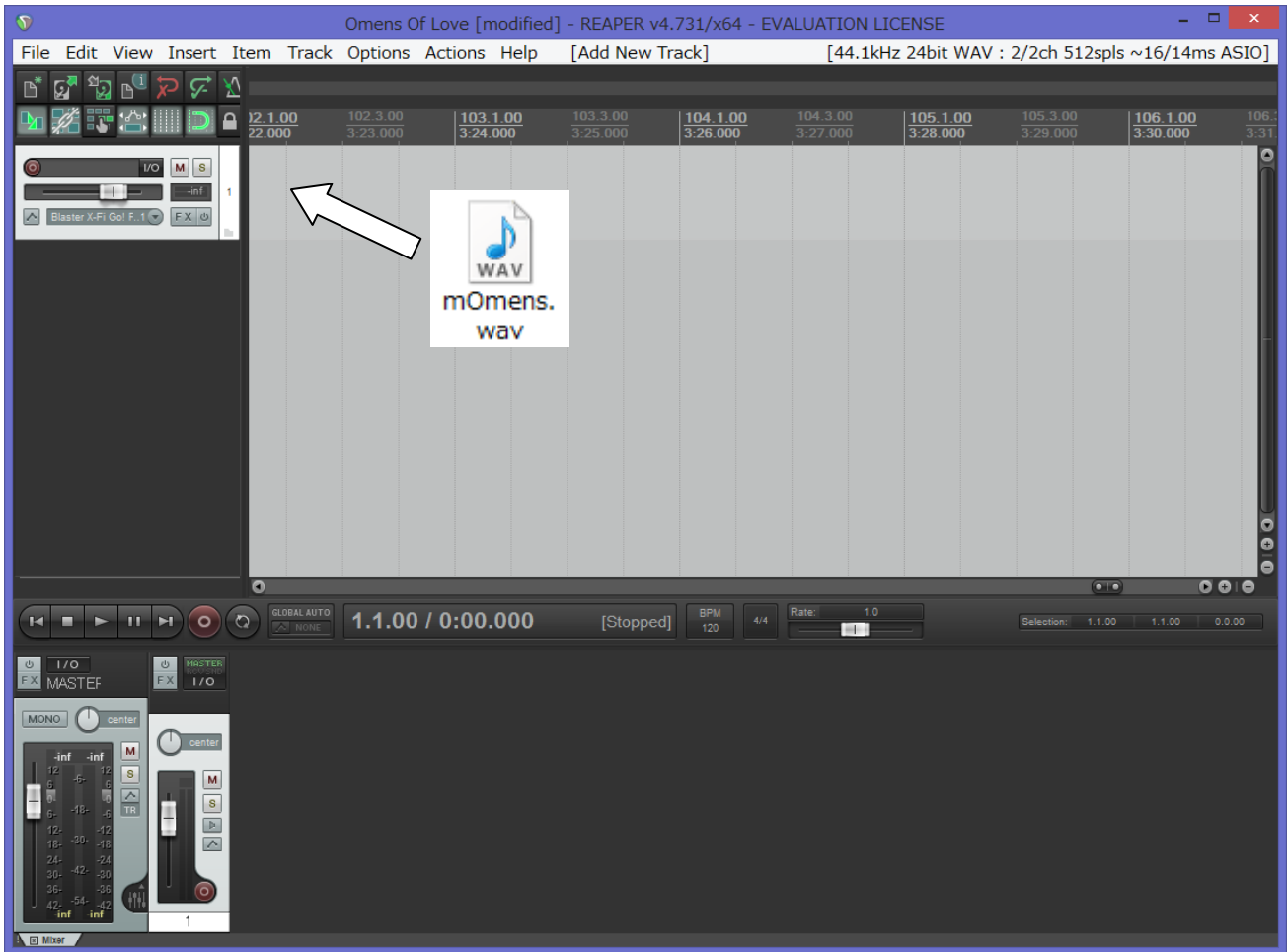
## Options>Preferences>Plug-ins>VST



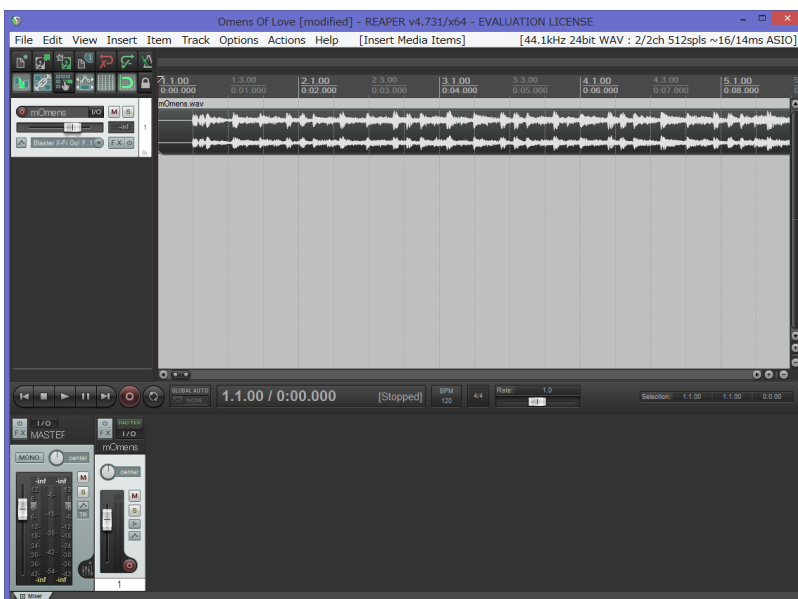
Add...をクリックして、IFW を配置したフォルダ(マイドキュメントのIFW)を指定する。  
Clear cache/re-scan をクリックして読み込ませる。

## 【トラックの設定】

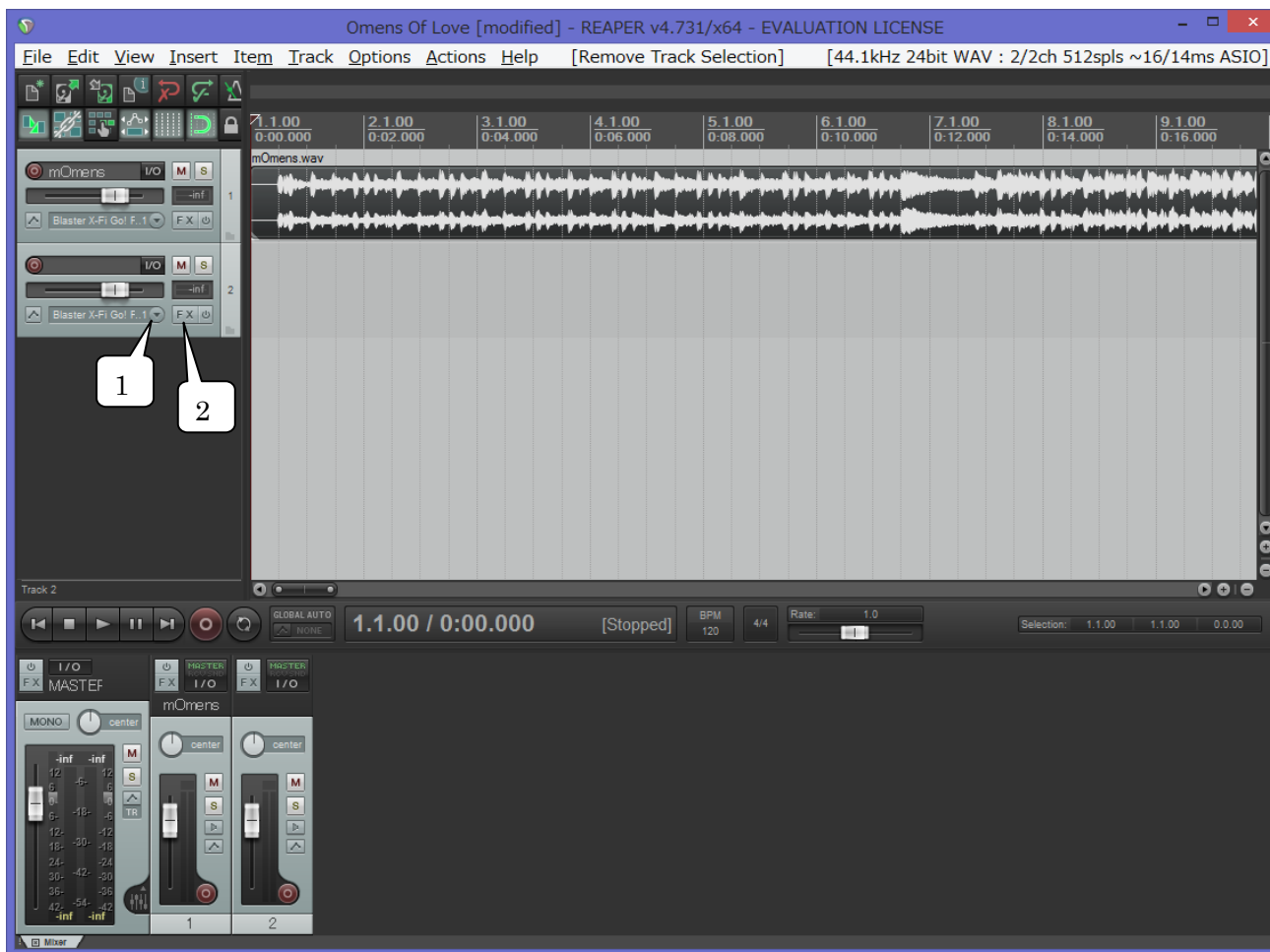
オケのトラックを作る



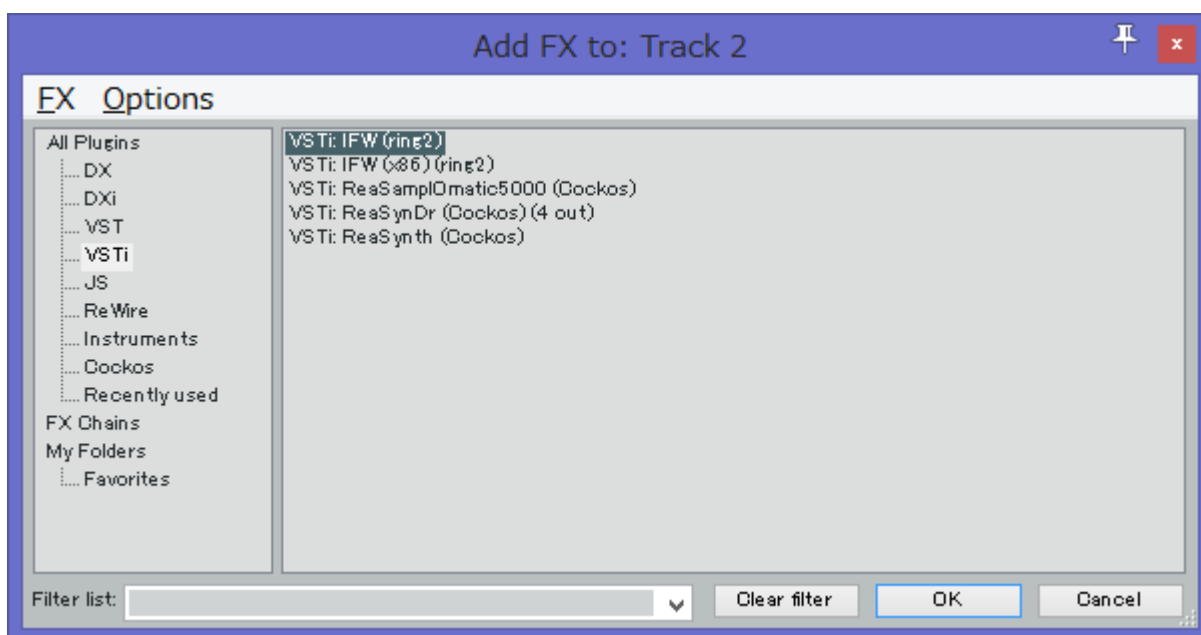
Track>Insert new track を実行すると、新しいトラックができる。  
その右のタイムラインに WAV ファイルをドロップするとオケがインポートされる。



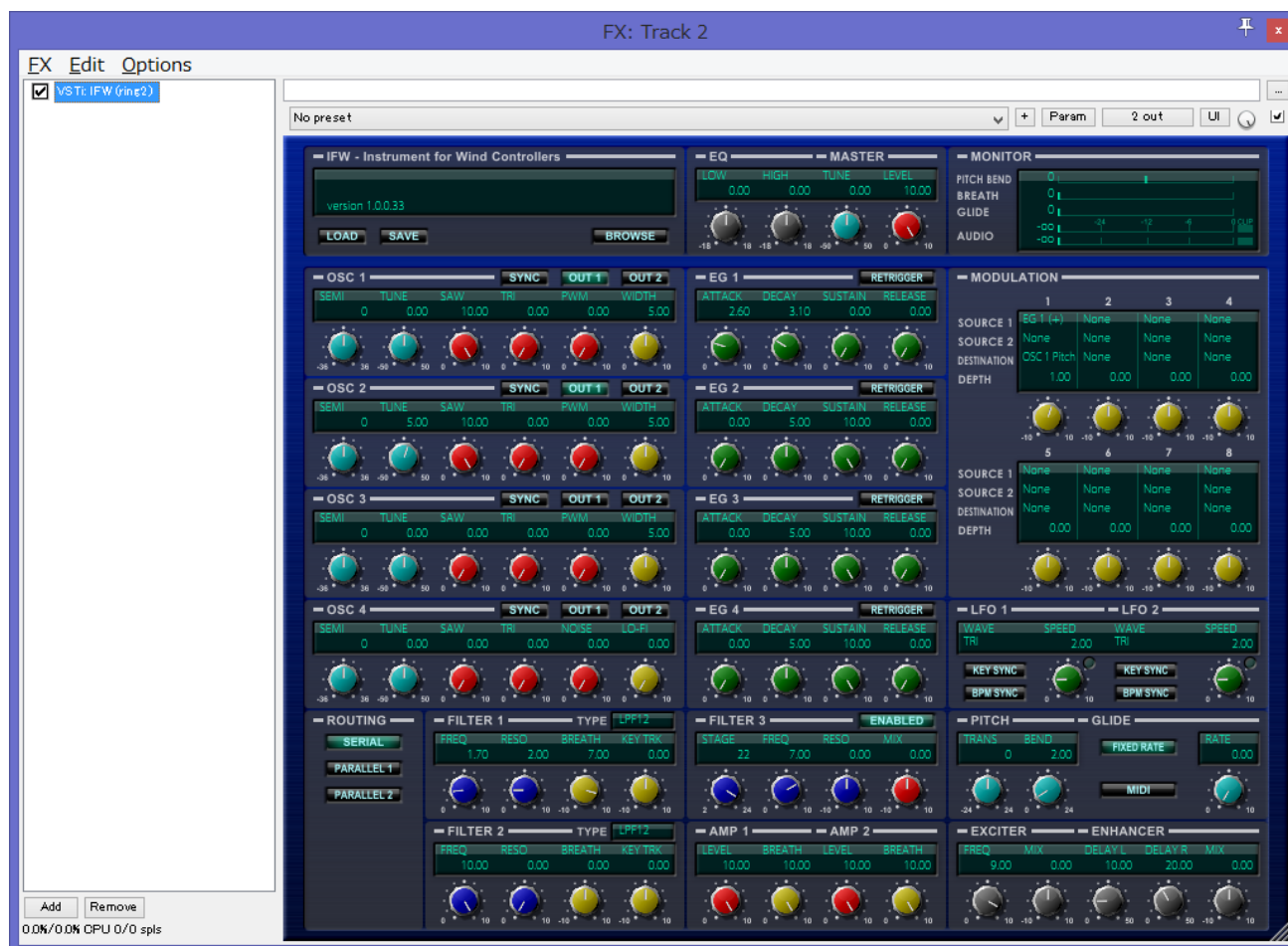
## IFW (EWI) のトラックを作る



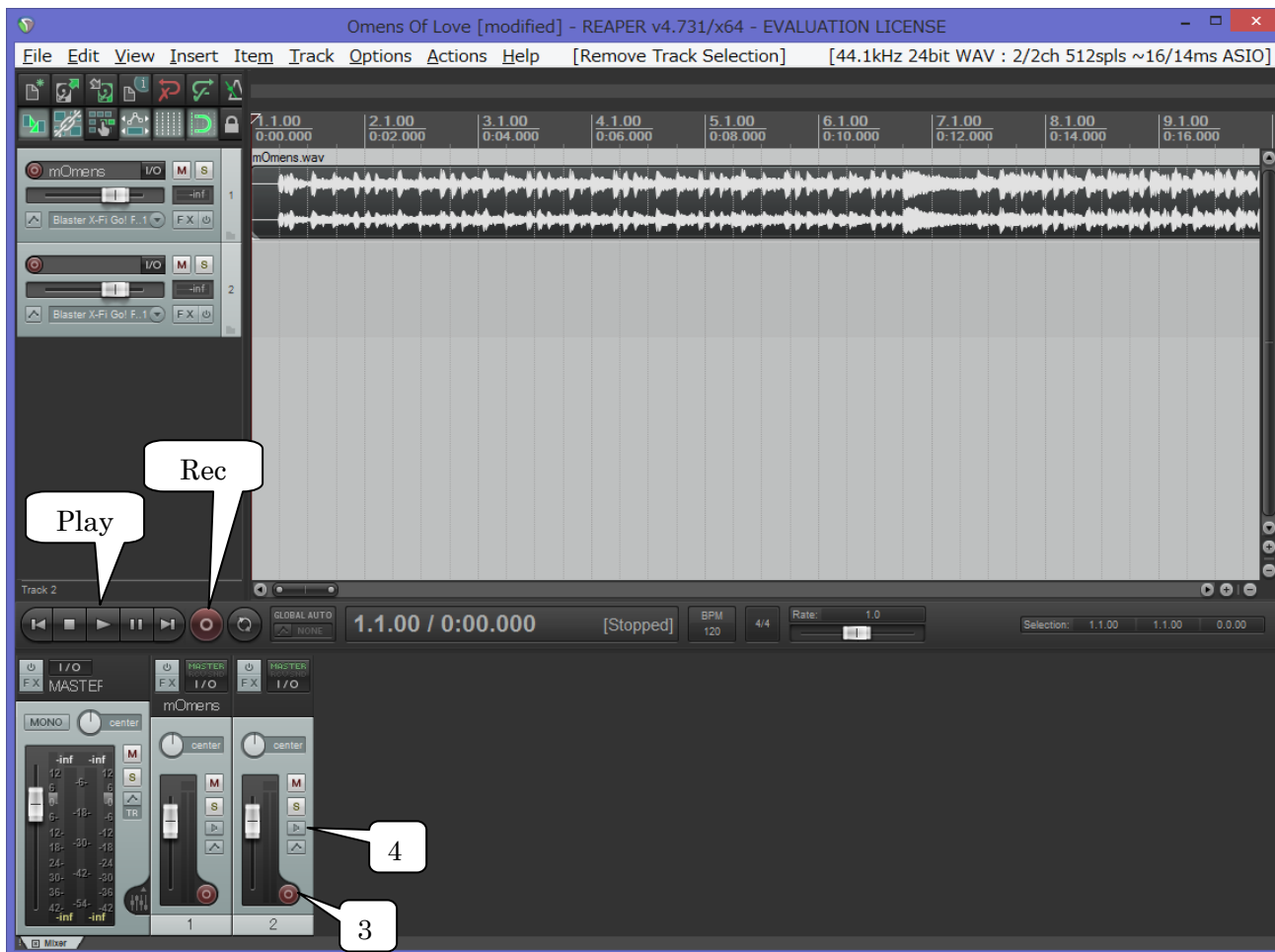
オケのトラックを作ったのと同様に、Track>Insert new track を実行。Track 2 が作成される。  
1 の三角をクリックして、入力デバイスを MIDI にする。Input:MIDI>UM-ONE>All Channels  
2 の FX ボタンをクリックして、FX: Track 2 の Add FX to: Track 2 を開く。



VSTi の中にある VSTi:IFW(ring2) を選択して OK する。



IFW がインポートされた。この IFW コントロールパネルが出れば IFW のインポートは成功。同時にこの画面で他のエフェクトを Add で追加することができるが、その他の設定を優先して後回しにする。ひとまず右上の×で閉じる。

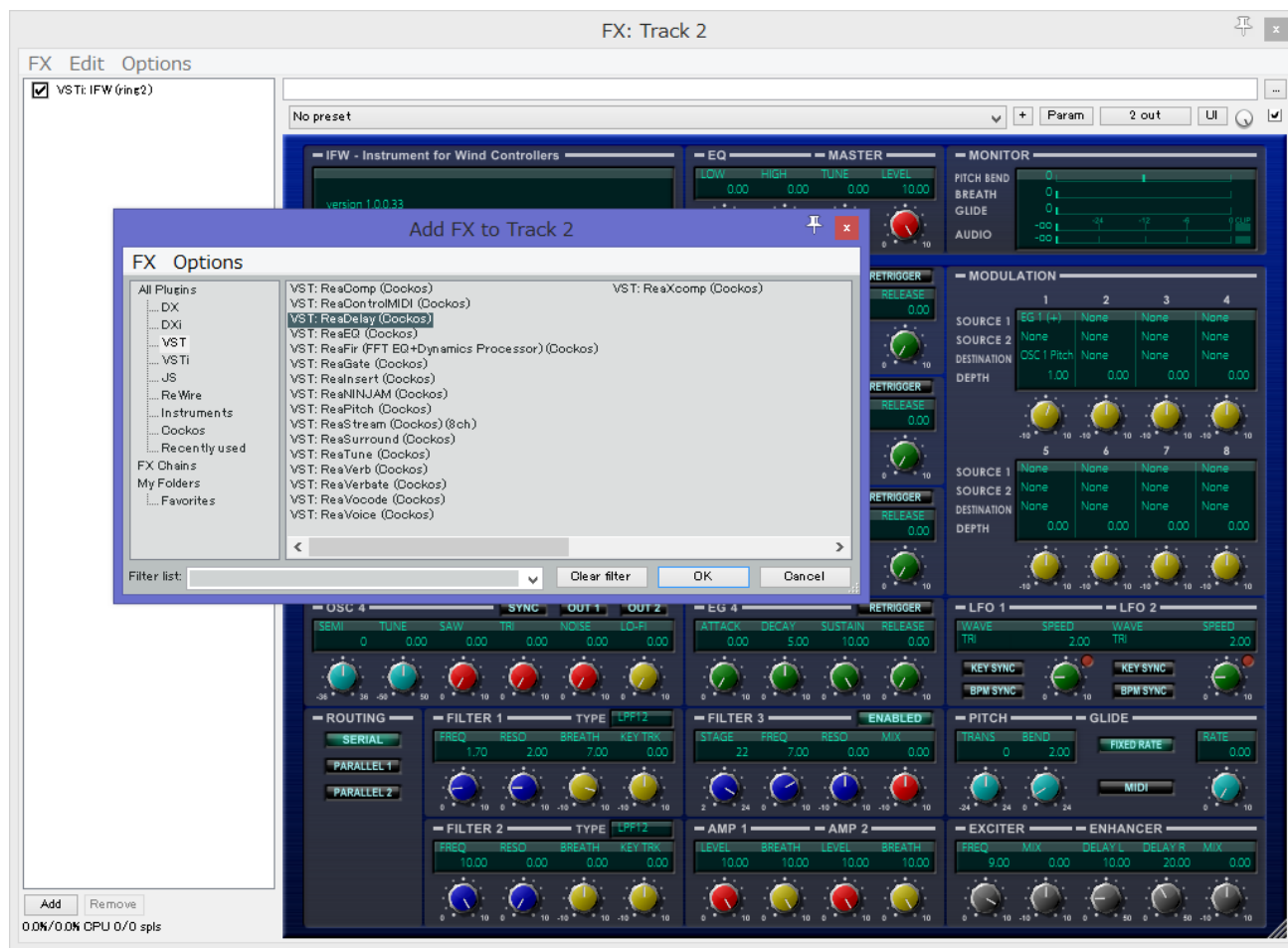


3の赤いボタンをクリックして点灯させる。これで録音可能になる。

4のスピーカーボタンをクリックして、Record Monitoring:ONにする。これで音が出る。

ここまでで、EWIを吹くと音が出るはず。そして、Playボタンをクリックするとオケが演奏される。Recボタンを使えば、EWIで演奏したMIDIデータが記録される。

## VST エフェクトの追加



IFW をインポートした Track2 の FX をクリックして、FX 設定画面を出す。Add をクリックして好みのエフェクトを追加する。例えば、VST>VST:ReaDelay(Cockos)でディレイを追加。

同様に好きなだけエフェクトを繋がられる。上から順に、楽器→エフェクト 1→エフェクト 2 という感じで、コンパクトエフェクターを数珠繋ぎしていくのと同じ動きになる。

あまりたくさん使うと音の遅延が発生したり、CPU 負荷が重くなるので注意。