

SPX2000 Editor

取扱説明書

□ ご注意

- ・ このソフトウェアおよび PDF 形式の取扱説明書の著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- ・ このソフトウェアおよび PDF 形式の取扱説明書の一部または全部を無断で複製、改変することはできません。
- ・ 市販の音楽データは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- ・ このソフトウェアおよび PDF 形式の取扱説明書を運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- ・ この PDF 形式の取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、最終仕様と異なる場合がありますのでご了承ください。
- ・ アプリケーションのバージョンアップなどに伴うシステムソフトウェアおよび一部の機能や仕様の変更については、別紙または別冊で対応させていただきます。
- ・ 「MIDI」は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。
- ・ この PDF 形式の取扱説明書に掲載されている会社名、製品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

ヤマハ プロオーディオ ウェブサイト

<http://proaudio.yamaha.co.jp/>

目次

基本操作とセットアップ	2	ウィンドウ	5
エディターの設定	2	Library ウィンドウ	5
SPX2000 本体との同期	3	Effect Editor ウィンドウ	7
Offline Edit 機能	4	REV-X ウィンドウ	9
セッションの操作	4		
Undo/Redo 機能	4	付 録	11
		キーボード ショートカット	11
		ライブラリーファイル“.D2E”の互換性 ...	11

* 仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

基本操作とセットアップ

メニュー/ ボタン名の表記について

Windows と Macintosh でメニューやボタンの名称が異なる場合、この取扱説明書では Windows での名称 (Macintosh での名称) という形で表記します。

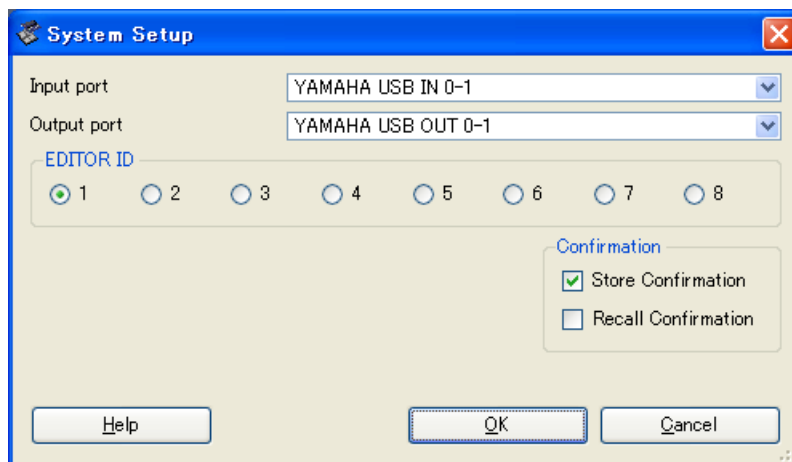
- ・ SPX2000 Editor を使って、SPX2000 本体をリモートコントロールしたり、エフェクト設定をコンピューターに保存したりできます。
- ・ Studio Manager を使用するためには以下の操作が必要です。
[Studio Manager の起動と設定] → [SPX2000 Editor の起動と設定] → [SPX2000 本体との同期]
- ・ Studio Manager の操作については、Studio Manager 取扱説明書をご参照ください。

エディターの設定

以下の内容は開いているすべてのエディターで個別に設定する必要があります。

□ システムのセットアップ

セットアップ画面を開くには、[File] メニューから [System Setup] を選択します。
Input port と Output port は必ず設定してください。



Input port/Output port : Studio Manager で設定したポートの中から、本体と通信するポートを選択します。

NOTE Input port/Output port の設定の前に Studio Manager で MIDI ポートの選択をすませてください。

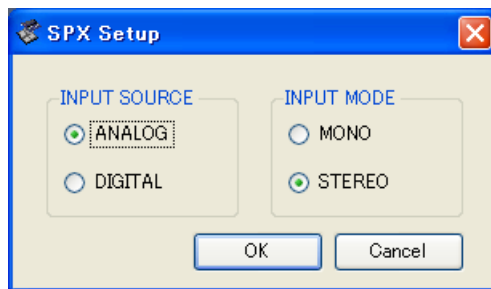
EDITOR ID : SPX2000 Editor は専用の ID を持つ最高 8 台までの本体のうち任意の 1 台をコントロールできます。コントロールしたい本体の ID を選択します。

NOTE SPX2000 本体側にも同じ ID を指定する必要があります。

Confirmation : ストア、リコール時に確認のダイアログボックスを表示させるかを設定します。

□ 入力信号のセットアップ

セットアップ画面を開くには、[File]メニューから [SPX Setup] を選択します。



Input Source : インプットソース (Analog, Digital) を選択します。

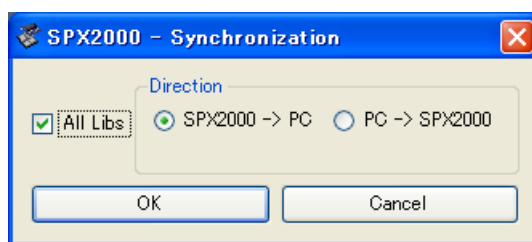
Input Mode : モノラル入力 / ステレオ入力を選択します。

SPX2000 本体との同期

SPX2000 Editor を初めて起動した時点では、本体と SPX2000 Editor でパラメーターの設定が異なります。このため、最初に本体と SPX2000 Editor の設定を合わせる必要があります。これを本体と SPX2000 Editor の同期と呼びます。この操作は以下の手順で行ないます。

1 [Synchronization] メニューから [Re-synchronize] を選択します。

次の画面が表示されます。



2 本体と SPX2000 Editor のどちらのパラメーター設定に合わせるか選択します。

[All Libs] のチェックボックスにチェックを入れると、ライブラリーデータも同期します。

[PC → SPX2000] : SPX2000 Editor の設定を本体にコピーします。

[SPX2000 → PC] : 本体の設定を SPX2000 Editor にコピーします。

3 [OK] をクリックします。

! 同期中は本体を操作しないでください。

- NOTE**
- Studio Managerからトータルリコールすると、Studio Managerで選択されているすべてのエディターと対応する機器の設定が同期されます。
 - 本体のオペレーションロックを設定している場合は、SPX2000 Editorを操作しても、制限されている設定は本体に反映されないため、SPX2000 Editorと本体のパラメーターの設定が一致しない場合があります。制限されている設定については、本体の取扱説明書をご覧ください。

Offline Edit 機能

本体と SPX2000 Editor を連動させない場合は、[Synchronization] メニューから [Offline Edit] を選択します。Effect Editor ウィンドウの [ONLINE]/[OFFLINE] ボタンでも、Offline Edit を選択できます。

Offline Edit で編集した内容を本体に反映させたいときは、本体を SPX2000 Editor に同期させます。

NOTE 本体のパラメーターには、サンプリング周波数によって表示値が変わるものがあります。
SPX2000 Editor を OFFLINE から ONLINE にした場合、SPX2000 Editor は本体のサンプリング周波数を読み込んで表示を更新するため、パラメーターの表示値が変わることがあります。

セッションの操作

SPX2000 Editor では、ライブラリーデータなどを含むエディターのすべての設定をセッションと呼びます。セッションの操作方法は次のとおりです。

新規セッションを作成する	[File] メニュー → [New Session]
保存されているセッションを開く	[File] メニュー → [Open Session]
開いているセッションを保存する	[File] メニュー → [Save Session]
開いているセッションを新しい名前で作成する	[File] メニュー → [Save Session As...]

SPX2000 Editor のウィンドウでセッションを保存すると、そのエディターの設定だけがファイルに保存されます。保存されるファイルの拡張子は、".SPX" になります。

Studio Manager でセッションを保存すると、選択されているすべてのエディターの設定が 1 つのファイルに保存されます。保存されるファイルの拡張子は ".YSM" になります。

Undo/Redo 機能

直前(ひとつ前)の操作を取り消すことを Undo、直前の Undo を取り消すことを Redo と呼びます。Undo を 2 回続ければ 2 つ前までの操作を、3 回続ければ 3 つ前までの操作を、というように操作をさかのぼって取り消すことができます。Undo/Redo 機能の操作方法は次のとおりです。

NOTE Library ウィンドウで直前の操作を取り消す (Undo) 場合は、Library ウィンドウの [Undo] ボタンをクリックしてください。[Edit] メニューから [Undo]/[Redo] の操作はできません。詳しくは、5 ページをご覧ください。

Undo	[Edit] メニュー → [Undo]
Redo	[Edit] メニュー → [Redo]

ただし、以下の操作を行なった場合、それ以前の操作は Undo/Redo できなくなるか、矛盾が生じるために正しく Undo/Redo されなくなります。

- ・ SPX2000 Editor の終了
- ・ 本体と SPX2000 Editor の同期
- ・ 新規セッションの作成
- ・ セッションのオープン / クローズ
- ・ セッションの保存
- ・ エフェクトのリコール

NOTE 以下の操作は Undo/Redo の操作対象外です。これらの操作は取り消せません。

- ・ Setup 項目の変更
- ・ Synchronization
- ・ ウィンドウ のオープン / クローズ
- ・ ウィンドウ のサイズの変更

ウィンドウ

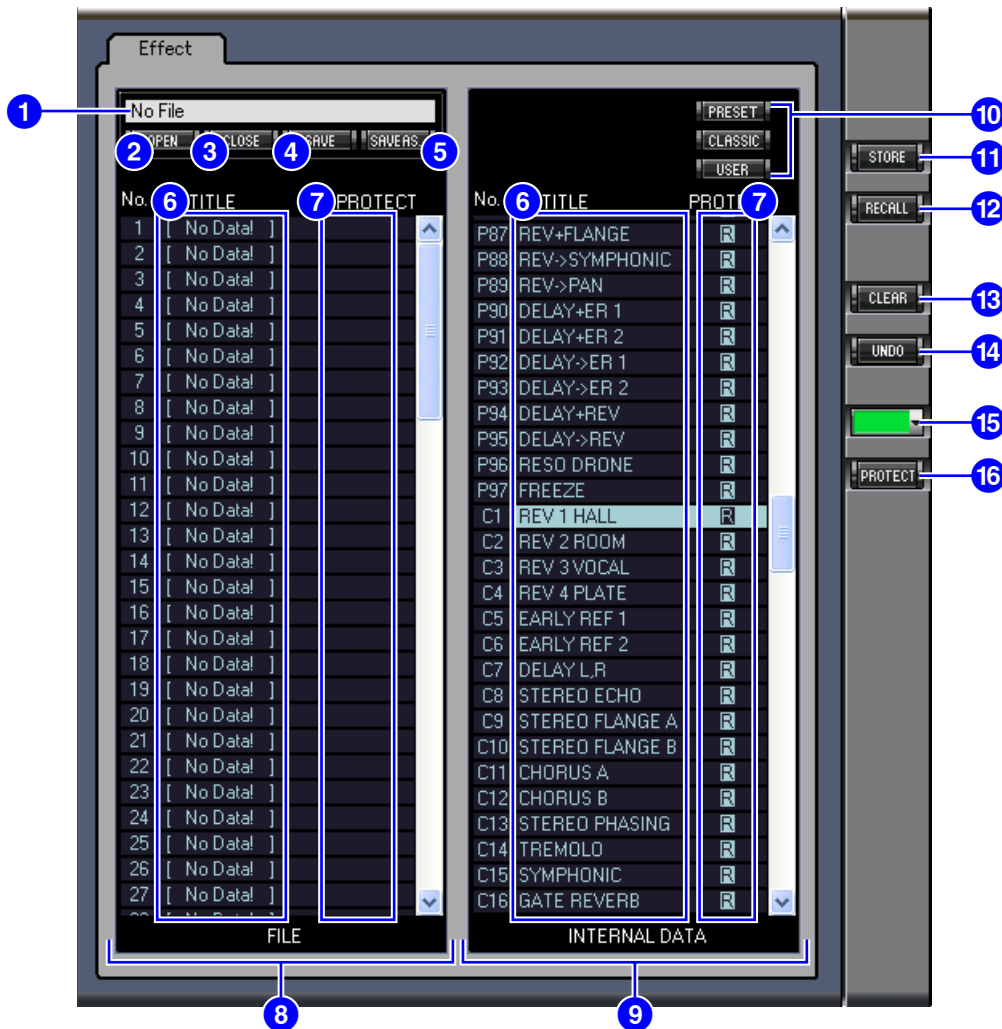
Library ウィンドウ

Library ウィンドウでは、ライブラリー(エフェクトごとのパラメーター設定)の管理が行なえます。ライブラリーはライブラリーファイルとしてコンピューターのディスクに保存できます。

このウィンドウを開くには、[Windows] メニューから [Library] を選択します。

Library ウィンドウは2つのセクションから構成されています。左側のセクションには、SPX2000 Editor のライブラリーファイルの内容を表示します。これを FILE セクションと呼びます。右側のセクションには、本体のエフェクトのリストを表示します。これを INTERNAL DATA セクションと呼びます。

リスト内のエフェクトをドラッグすると、コピーやソートができます。同一セクション内の場合、番号の上にドロップするとコピー、番号と番号の間にドロップするとソートとして動作します。エフェクトの入れ替えは、<Shift> キーを押しながらドラッグします。いずれの場合も移動先のエフェクトは上書きされます。エフェクトのタイトルを変更するには、タイトルをクリックしてタイプします。複数のエフェクトを選択するには、<Shift> キーまたは<Ctrl> キー(<⌘> キー)を押しながら選択したいエフェクトをクリックします。



① ファイル名

現在開いているライブラリーファイルの名前です。

② [OPEN] ボタン

ライブラリーファイルを開きます。

NOTE DM2000/02R96/DM1000/01V96のライブラリーファイル(拡張子".D2E")も開くことはできますが、一部互換性がない場合があります(11ページ参照)。

3 [CLOSE] ボタン

現在開いているライブラリーファイルを閉じます。

4 [SAVE] ボタン

現在開いているライブラリーファイルを保存します。

NOTE 通常は、拡張子“.SPE”で保存します。DM2000/02R96/DM1000/01V96 共通のファイルにしたい場合は、拡張子“.D2E”で保存します。

5 [SAVE AS] ボタン



現在開いているライブラリーファイルを別名で保存します。

NOTE 通常は、拡張子“.SPE”で保存します。DM2000/02R96/DM1000/01V96 共通のファイルにしたい場合は、拡張子“.D2E”で保存します。

6 TITLE

エフェクトのタイトルを表示します。

7 PROTECT

プロテクトをかけたエフェクトに対して、 アイコンを表示します。また、プリセットデータには、 アイコン (読み出し専用) が表示されます。

8 FILE セクション

SPX2000 Editor のライブラリーファイルの内容を表示します。

9 INTERNAL DATA セクション

本体のエフェクトのリストを表示します。

NOTE Effect EditorウィンドウのONLINE/OFFLINEインジケーターがOFFLINEになっているときは、SPX2000 Editorと本体の同期が取れていないため、本体の設定が正しく表示されません。

10 バンク選択ボタン

[PRESET/CLASSIC/USER] のいずれかをクリックすると、それぞれのバンクに登録されているエフェクトが表示されます。

11 [STORE] ボタン

選択したエフェクト (場所) にストアします。

12 [RECALL] ボタン

選択したエフェクトをリコールします。

NOTE FILEセクションからエフェクトをリコールした場合、本体ディスプレイ背景色とSPX2000 EditorのLCDカラー (色) が異なることがあります。色が異なる場合は、INTERNAL DATA セクションにいったんエフェクトをコピーしてからリコールしてください。

13 [CLEAR] ボタン

選択したエフェクトをリストから消去します。

14 [UNDO] ボタン

最後に行なったリコール、ストア、コピー、クリア、ソート (並び替え)、名称の変更、カラー選択、プロテクトを取り消します。

NOTE Libraryウィンドウでは、直前の操作だけがUNDOの対象になります。2つ以上前の操作は取り消せません。

15 LCD カラー選択

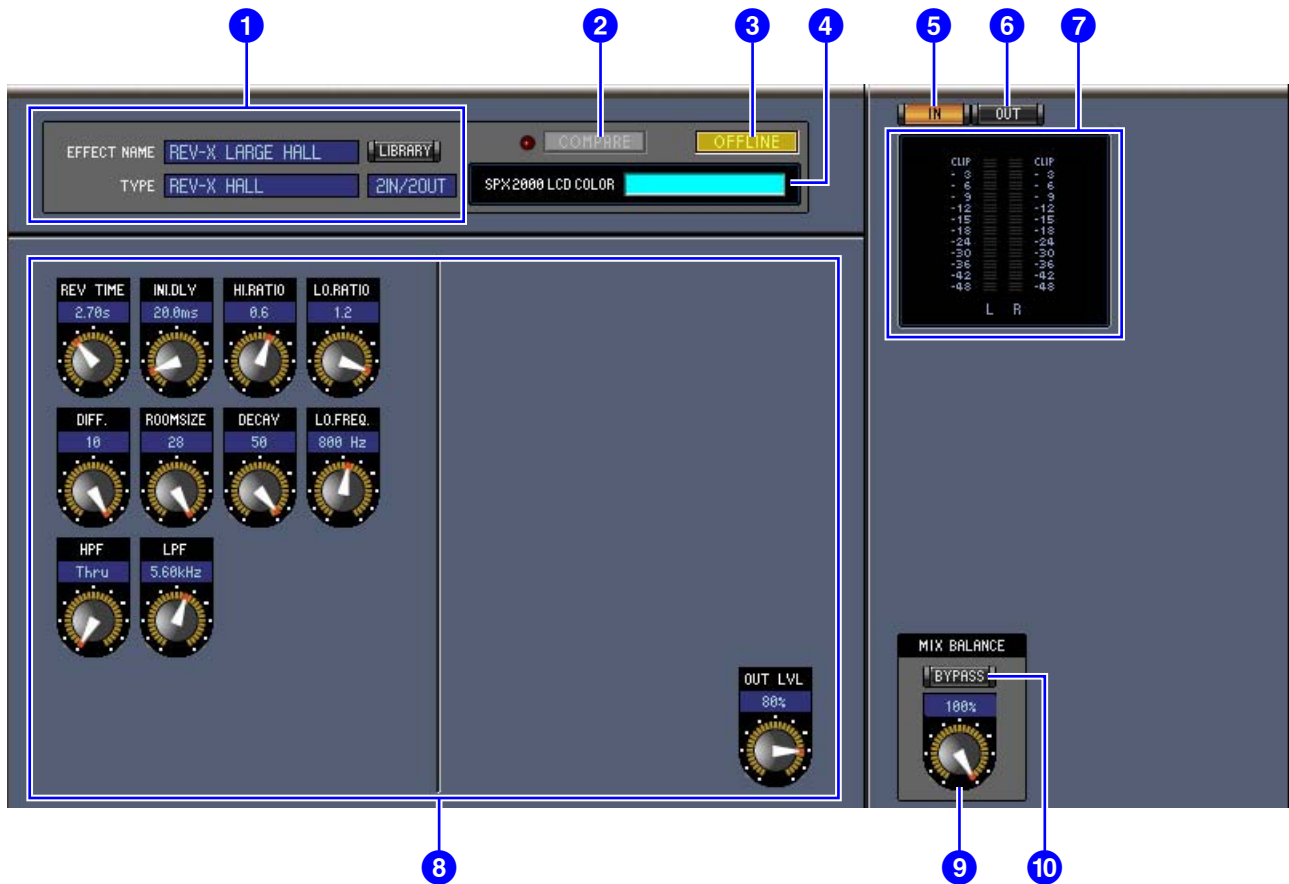
リコールされているエフェクトごとに、本体のディスプレイの背景色を変更します。背景色を変更できるのは USER バンクのエフェクトだけです。5色の中から選択できます。

16 [PROTECT] ボタン

選択したエフェクトにプロテクトを掛けたり、プロテクトを外したりします。

Effect Editor ウィンドウ

Effect Editor ウィンドウではエフェクトのパラメーターをエディットします。このウィンドウを開くには、[Windows] メニューから [Effect Editor] を選択します。



1 エフェクト選択セクション

EFFECT NAME、TYPE、IN/OUTは、選択中のエフェクトプロセッサにリコールされたエフェクトの名前、タイプとI/O設定を表示します。エフェクト名を変更するには、EFFECT NAMEに表示された名前をクリックしてタイプします。[LIBRARY]ボタンをクリックするとLibraryウィンドウが開きます。

2 [COMPARE] ボタン / インジケーター

エフェクトをリコールしたあと、パラメーターを変更すると、[COMPARE] ボタンが点灯します。パラメーター変更前のエフェクトと比較するには、点灯した [COMPARE] ボタンをクリックします（左のインジケーターが点灯します）。エフェクトをストア / リコールすると、[COMPARE] ボタン / インジケーターは消灯します。

- NOTE**
- LibraryウィンドウのFILEセクションからエフェクトをリコールした場合、[COMPARE]ボタンを押すと、リコールする前のエフェクトと比較します。
 - パラメーター変更前のエフェクトと比較しているときは、その他のSPX2000 Editorの操作はできません。

3 [ONLINE]/[OFFLINE] ボタン

このボタンをクリックするたびに ONLINE/OFFLINE が切り替わります。

- NOTE** SPX2000 Editorと本体が接続されていない場合や接続に問題がある場合は、このボタンをクリックしても、[OFFLINE]から[ONLINE]に切り替わりません。

ONLINE : SPX2000 Editor と本体が正しく接続されていると、このインジケーターが表示されます。この状態のとき、SPX2000 Editor と本体のパラメーターが連動します。

OFFLINE : SPX2000 Editor と本体が接続されていない場合、接続に問題がある場合、または Offline Edit が選択されている場合にこのインジケーターが表示されます。この状態のときは SPX2000 Editor と本体のパラメーターは連動しません。

4 LCD カラー

リコールされているエフェクトごとに、本体のディスプレイの背景色を表示します。USERバンクのエフェクトは、Libraryウィンドウの [LCD カラー選択] で背景色を変更できます。

5 [IN] ボタン

メーターポジションをエフェクトへの入力に切り替えるボタンです。

6 [OUT] ボタン

メーターポジションをエフェクトからの出力に切り替えるボタンです。

7 レベルメーター

エフェクトの入力レベルまたは、出力レベルが表示されます。

8 エフェクトパラメーターセクション

様々なエフェクトのコントロール、ボタン、表示があります。画面レイアウトは選択したエフェクトのタイプによって異なります。

9 [MIX BALANCE] ノブ

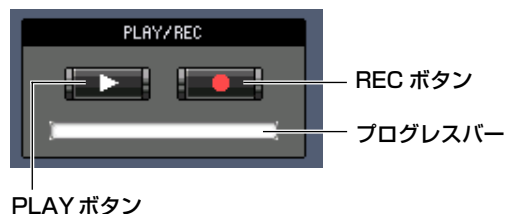
ウェット / ドライ信号のバランスを調整します。0 にするとドライ信号のみ、100 にするとウェット信号のみ聞こえます。

10 [BYPASS] ボタン

選択中のエフェクトプロセッサをバイパスします。

11 PLAY/REC セクション

エフェクトタイプに FREEZE/FREEZE A/FREEZE B を選択した場合のみ表示されます。録音 (サンプリング) を開始するには、[REC] ボタンをクリックし、続けて [PLAY] ボタンをクリックします。現在の録音位置は、プログレスバーで確認できます。録音したサンプルを再生するには、[PLAY] ボタンをクリックします。

**12 TEMPO セクション**

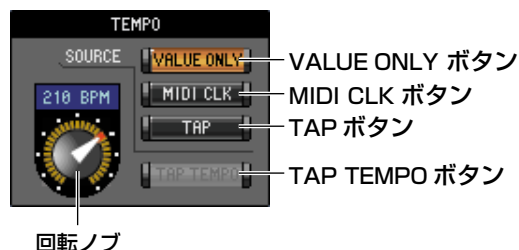
TEMPO パラメーターを含むエフェクトタイプを選択した場合のみ表示されます。以下の 3 つのボタンのいずれかを選択して、TEMPO パラメーターの設定方法を選びます。

[VALUE ONLY] : 回転ノブで TEMPO パラメーターを設定できます。

[MIDI CLK] : 回転ノブおよび外部機器からの MIDI クロック信号で TEMPO パラメーターを設定できます。

[TAP] : 回転ノブまたは [TAP TEMPO] ボタンで TEMPO パラメーターを設定できます。

[TAP TEMPO] : ボタンを繰り返しクリックすると、その間隔が TEMPO パラメーターに設定されます。

**13 SOLO セクション**

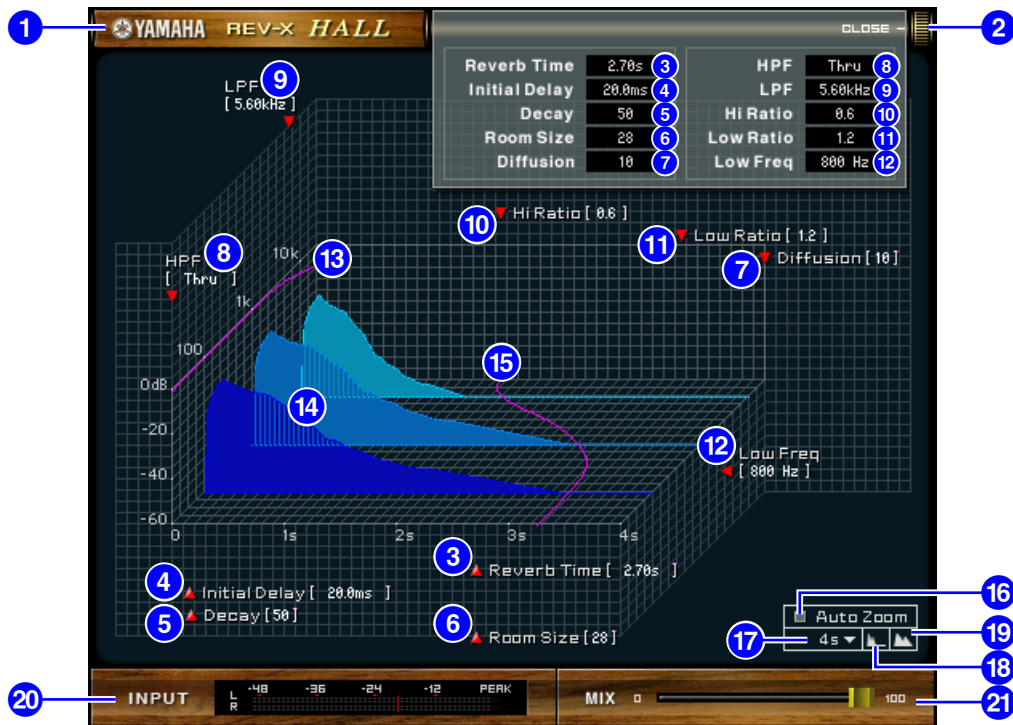
エフェクトタイプに M.BAND DYNA. を選択した場合のみ表示されます。オンに設定した帯域だけが出力されるようになります。すべてオンまたはすべてオフに設定されているときは、全帯域が出力されません。



REV-X ウィンドウ

REV-X のエフェクトをリコールすると、3種類のウィンドウ (REV-X HALL、REV-X ROOM、REV-X PLATE) のいずれかが表示されます。REV-X のエフェクトがリコールされている場合は、[Window] メニューから [REV-X] を選択しても REV-X ウィンドウを表示できます。

- NOTE**
- REV-Xウィンドウは、REV-Xエフェクト専用です。REV-X 以外のエフェクトがリコールされている場合は、このウィンドウは表示されません。
 - REV-Xウィンドウでパラメーターの設定を変更すると、Effect Editor ウィンドウの設定も連動して変更されます。



1 EFFECT TYPE

エフェクトタイプが表示されます。

2 [OPEN/CLOSE]

クリックするたびにパラメーターの表示が開いたり、閉じたりします。

3 [Reverb Time]

残響が減衰して消えるまでの時間です。値を大きくするほど残響が持続します。🔴 をドラッグして値を変更することができます。

4 [Initial Delay]

原音が入力されてから残響が始まるまでの遅れです。値を大きくするほど残響の発生が遅れます。🔴 をドラッグして値を変更することができます。

5 [Decay]

残響のエンベロープ形状です。値によって残響の特性が変化します。🔴 をドラッグして値を変更することができます。

6 [Room Size]

空間の広さです。値を大きくするほど広い空間をシミュレートします。この値は ReverbTime と連動しています。この値を変えると、ReverbTime も変化します。🔴 をドラッグして値を変更することができます。

7 [Diffusion]

残響の密度と広がりです。値に大きくするほど密度が増し、広がり感が強くなります。🔴 をドラッグして値を変更することができます。

8 [HPF]

残響の低域成分をカットするフィルターです。この値で指定した周波数以下の成分がカットされます。このフィルターは原音には影響を与えません。■をドラッグして値を変更することができます。

9 [LPF]

残響の高域成分をカットするフィルターです。この値で指定した周波数以上の成分がカットされます。このフィルターは原音には影響を与えません。■をドラッグして値を変更することができます。

10 [Hi Ratio]

高域の残響の長さです。高域の残響時間を ReverbTime との比率で指定します。■をドラッグして値を変更することができます。

11 [Lo Ratio]

低域の残響の長さです。低域の残響時間を ReverbTime との比率で指定します。■をドラッグして値を変更することができます。

12 [Low Freq]

LoRatio の基準になる周波数です。この値以下の周波数帯域が LoRatio の影響を受けます。■をドラッグして値を変更することができます。

13 フィルター周波数特性曲線

HPF と LPF の値によって曲線が変化します。

14 残響イメージ図

高域 (10kHz)、中域 (1kHz)、低域 (100Hz) の残響のイメージ図です。各パラメーターの値によって変化します。縦軸がレベル、横軸が残響時間、形状がエンベロープを表します。

15 残響時間曲線

高域 (10kHz)、中域 (1kHz)、低域 (100Hz) の残響時間を表す曲線です。ReverbTime、HiRatio、LoRatio の値によって曲線が変化します。

16 [Auto Zoom] ボタン

■をクリックすると、時間軸 (グラフの横軸) が自動調節されます。

17 時間軸設定ボタン

時間軸 (グラフの横軸) に割り当てる時間の長さを秒単位で指定します。

18 [] (ズームアウト) ボタン

クリックすると、時間軸 (グラフの横軸) に割り当てられる秒数が増えます。
その結果、グラフの横幅が縮小表示されます。

19 [] (ズームイン) ボタン

クリックすると、時間軸 (グラフの横軸) に割り当てられる秒数が減ります。
その結果、グラフの横幅が拡大表示されます。

20 [INPUT]/[OUTPUT] レベルメーター

エフェクトの入力レベルまたは、出力レベルが表示されます。Effect Editor ウィンドウの [IN] ボタン / [OUT] ボタンで入力 / 出力を切り替えます。

21 [MIX] スライダー

原音とエフェクト音のバランスを調節します。この値を 0% にすると原音だけが、100% にするとエフェクト音だけが出力されます。

キーボード ショートカット

	動作	Windows	Macintosh
File メニュー	新規セッションを作成する	Ctrl + N	⌘ + N
	保存されているセッションを開く	Ctrl + O	⌘ + O
	開いているセッションを保存する	Ctrl + S	⌘ + S
Edit メニュー	Undo	Ctrl + Z	⌘ + Z
	Redo	Ctrl + Y	⌘ + Y
Windows メニュー	選択されているウィンドウを閉じる	Ctrl + W	⌘ + W
	すべてのウィンドウを閉じる	Ctrl + Alt + W	⌘ + Option + W
	Library ウィンドウを開く	Ctrl + 4	⌘ + 4
	Effect Editor ウィンドウを開く	Ctrl + 8	⌘ + 8
Library ウィンドウ	連続した複数の項目 (エフェクト) を選択する	Shift + クリック	shift + クリック
	離れて表示されている複数のエフェクトを選択する	Ctrl + クリック	⌘ + クリック
	同一セクション内のすべてのエフェクトを選択する	Ctrl + A	⌘ + A
その他	プリセット値に戻す	操作子や設定値にカーソルを合わせ Ctrl + クリック	操作子や設定値にカーソルを合わせ ⌘ + クリック

ライブラリーファイル“.D2E”の互換性

SPX2000 Editor のライブラリーファイルを他のエディターや他の機器本体で読み込む場合、読み込み先では、ライブラリーの番号が52 ずつずれます。(1 番のエフェクトを 53 番に読み込もうとします) また、読み込み先のユーザーメモリー(エフェクト) の範囲を超えたエフェクトは、読み込みできません。

NOTE 他のエディターや他の機器本体のライブラリーファイルを、SPX2000 Editor で読み込む場合も同様に番号がずれます。(53番のエフェクトを1番に読み込もうとします)

他のエディターでライブラリーファイルを読み込む場合は、以下の手順になります。

- 1 別のエディターのユーザーメモリーが何番から始まっているか確認します。
- 2 SPX2000 Editor で、手順 1 の開始番号から 52 を引いた番号以降にエフェクトをストアしておきます。
たとえば、ユーザーメモリーが 62 番から 128 番の場合、SPX2000 Editor の 10 番から 76 番までにエフェクトをストアしておきます。
- 3 SPX2000 Editor で拡張子“.D2E”のファイルに保存して、他のエディターでファイルを読み込みます。