

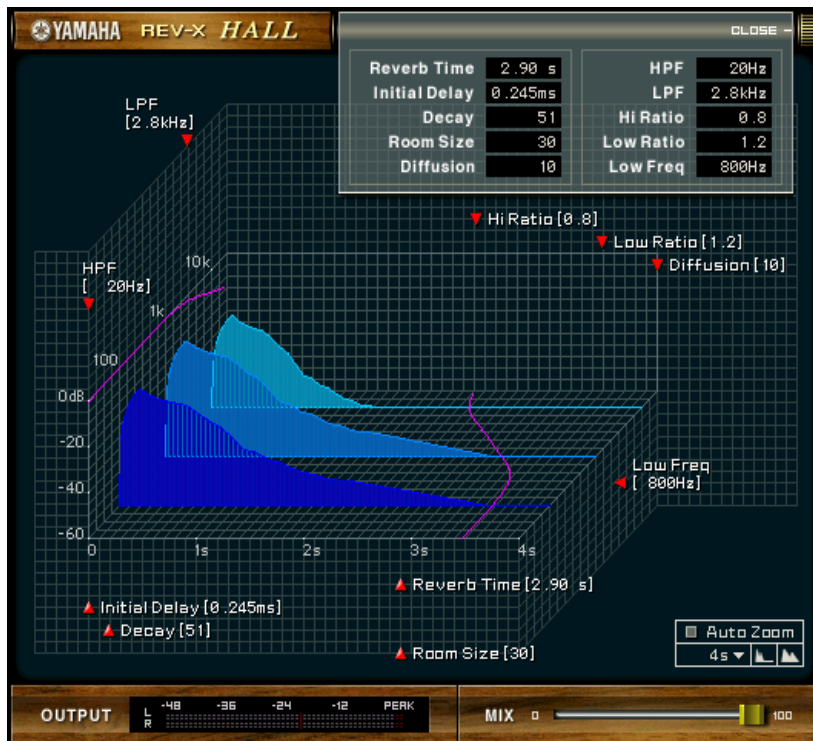
YAMAHA REV-X

取扱説明書



Add-On Effects(アドオンエフェクト)とは

デジタルコンソールなどに高品位なエフェクトプログラムを追加して使用できるソフトウェアパッケージです。



Studio Manager REV-Xウィンドウ

REV-X とは

Add-On Effectsで追加使用できるエフェクトプログラムのひとつで、ヤマハが新規に開発したリバーブアルゴリズムです。高密度で豊かな残響の音質、なめらかな減衰、原音を生かす広がりとお興行きといった特長を持ちます。音場や目的に合わせてREV-X HALL、REV-X ROOM、REV-X PLATEの三種類のプログラムを使用できます。

ご注意

- 市販の音楽 / サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権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マニュアルの著作権はすべてヤマハ株式会社所有します。
- このソフトウェアおよびマニュアル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。
- このソフトウェアおよびマニュアル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。
- このマニュアルに掲載されている画面は、すべて操作説明のためのもので、実際の画面と異なる場合があります。
- このマニュアルに掲載されている会社名および商品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

© 2003 Yamaha Corporation. All rights reserved.

REV-Xのインストール

REV-X のインストール方法については『Add-On Effectsインストールガイド』をご参照ください。

REV-Xの使用法

REV-Xは他のエフェクトと同様に、コンソールやStudio Managerでリコールしたり、エディットしたりして使
用します。操作の大きな流れは次のとおりです。

- 1 内蔵エフェクトプロセッサを選択する。
- 2 選択したエフェクトプロセッサへ入出力をパッチする。
- 3 エフェクトライブラリ画面を表示する。
- 4 REV-X HALL、REV-X ROOM、REV-X PLATEのどれかを選択する。
- 5 リコールする。
- 6 エフェクトエディット画面を表示する。
- 7 パラメーターを設定する(REV-X固有のパラメーターについては「[各部の名称と機能](#)」を参照)。

具体的なREV-Xのリコール/エディット方法は、お使いのコンソールによって異なります。
詳しくは、お使いのコンソールに付属の取扱説明書をご参照ください。

Studio Managerでのパラメーターのエディット

Studio Managerでは、エディットできるパラメーターが REV-XウィンドウとGeneric Editorウィンドウの2
つのウィンドウに分かれています。

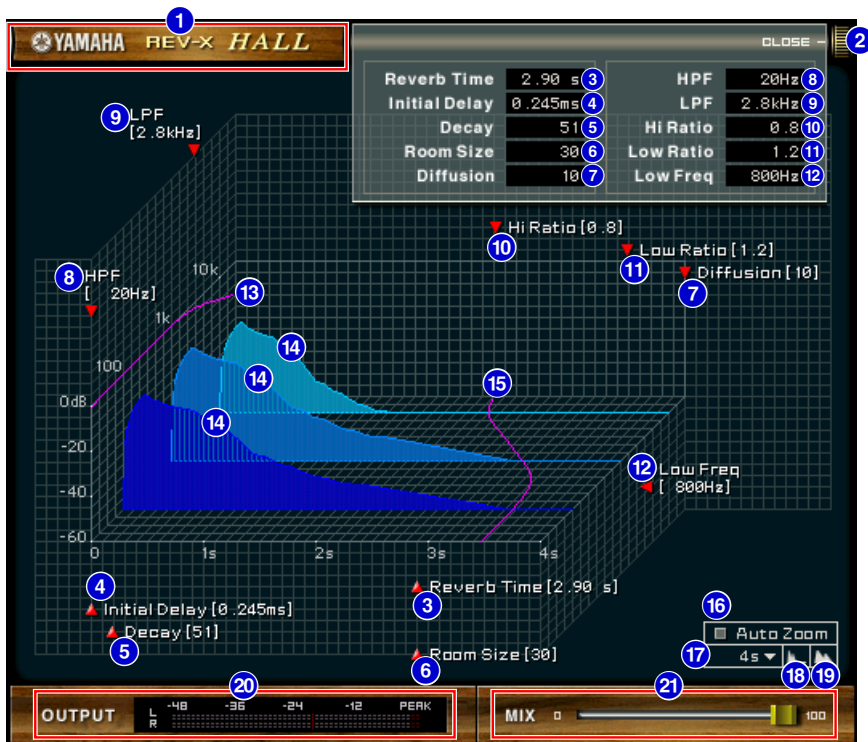
基本的に、REV-XウィンドウはREV-X固有のパラメーターを操作するために、Generic Editorウィンドウは他
のエフェクトと共通のパラメーターを操作するために使用します。

Generic Editorウィンドウについての詳細はお使いのコンソールのStudio Manager取扱説明書をご参照ください。

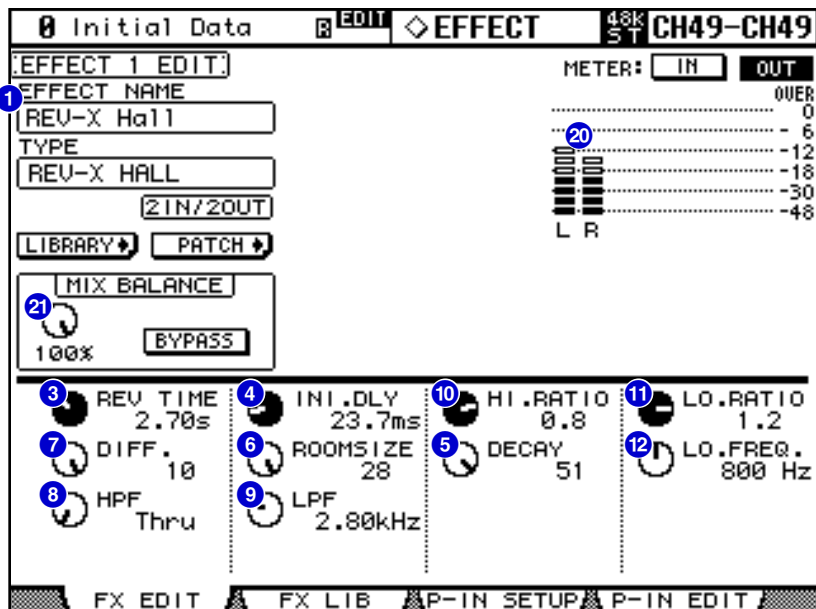


Studio Manager Generic Editorウィンドウ

各部の名称と機能



Studio Manager REV-Xウィンドウ

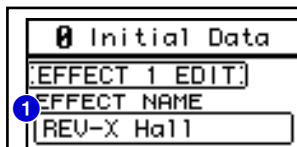
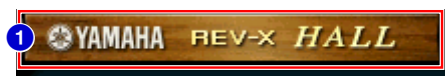


コンソール画面(この画面はDM2000のものです)

以下の説明で、

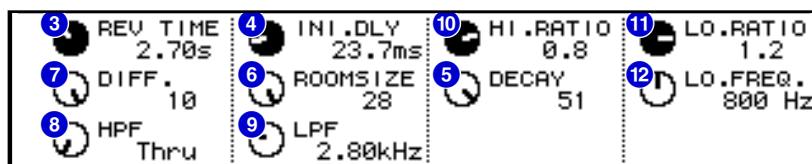
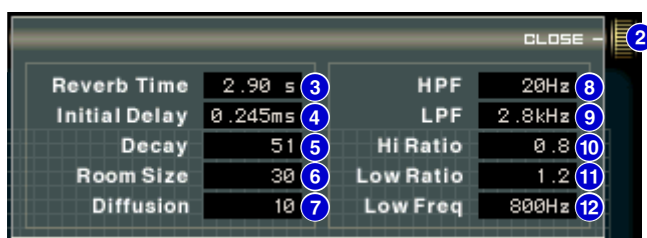
Studio Manager マークが付いている機能はStudio Managerで使用できます。

Console マークが付いている機能はコンソールで使用できます。



1 EFFECT NAME **Studio Manager** **Console**

エフェクト名が表示されます。




2 [OPEN/CLOSE] **Studio Manager**

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]/[REV TIME] **Studio Manager** **Console**


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。

Studio Managerでは、 をドラッグして値を変更することができます。

NOTE 値の範囲は「0.3～30.0 s」です。ただしRoom Sizeによって設定できる値が変化します。

4 [Initial Delay]/[INI.DLY] **Studio Manager** **Console**


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。

Studio Managerでは、 をドラッグして値を変更することができます。

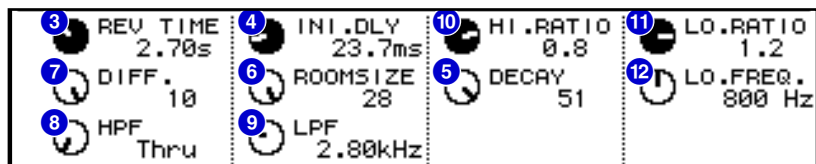
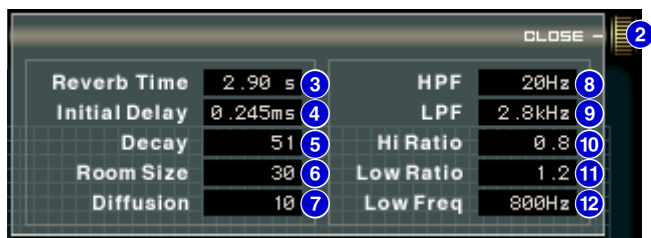
NOTE 値の範囲は「0.0～125.0 ms」です。

5 [Decay]/[DECAY] **Studio Manager** **Console**

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。

Studio Managerでは、 をドラッグして値を変更することができます。

NOTE 値の範囲は「0～53」です。



6 [Room Size]/[ROOMSIZE] Studio Manager Console

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Reverb Timeと連動しています。この値を変えると、Reverb Timeも変化します。
Studio Managerでは、 をドラッグして値を変更することができます。

NOTE 値の範囲は「0～28」です。

7 [Diffusion]/[DIFF.] Studio Manager Console

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。
Studio Managerでは、 をドラッグして値を変更することができます。

NOTE 値の範囲は「0～10」です。

8 [HPF] Studio Manager Console

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。
Studio Managerでは、 をドラッグして値を変更することができます。

NOTE 値の範囲は「Thru～8.00 kHz」です。

9 [LPF] Studio Manager Console

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。
Studio Managerでは、 をドラッグして値を変更することができます。

NOTE 値の範囲は「1.00 kHz～Thru」です。

10 [Hi Ratio]/[HI.RATIO] Studio Manager Console

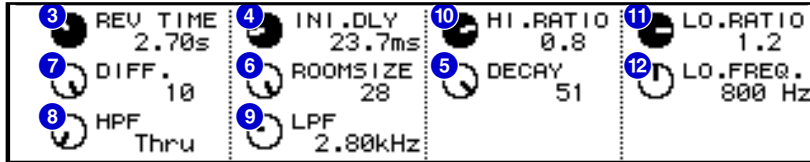
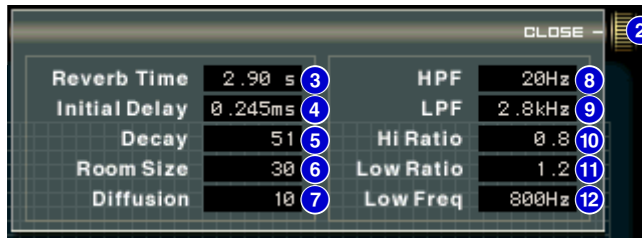
高域の残響の長さです。高域の残響時間をReverb Timeとの比率で指定します。
Studio Managerでは、 をドラッグして値を変更することができます。

NOTE 値の範囲は「0.1～1.0」です。


11 [Lo Ratio]/[LO.RATIO] Studio Manager Console

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

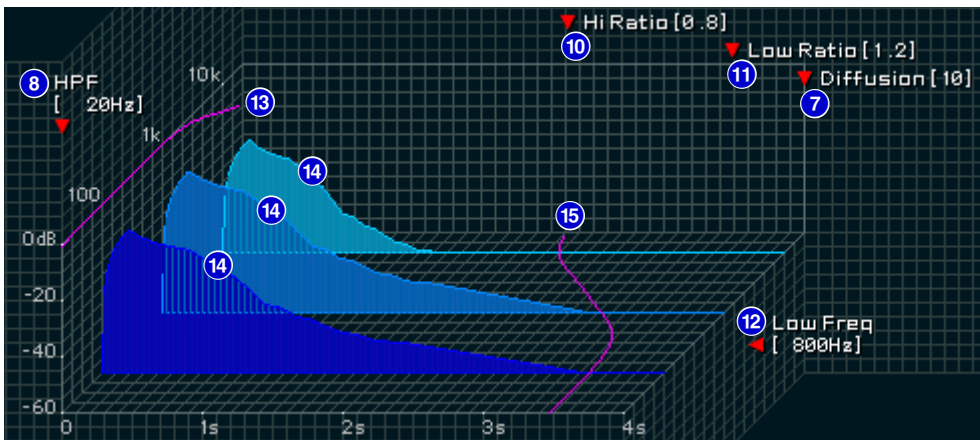
NOTE 値の範囲は「0.1～1.4」です。



12 [Low Freq]/[LO.FREQ.] Studio Manager Console

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

NOTE 値の範囲は「22.0 Hz～18.0 kHz」です。



13 フィルター周波数特性曲線 Studio Manager

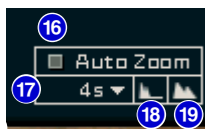
HPFとLPFの値によって曲線が変化します。

14 残響イメージ図 Studio Manager

高域(10 kHz)、中域(1 kHz)、低域(100 Hz)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 Studio Manager

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



16 [Auto Zoom] ボタン Studio Manager

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 Studio Manager

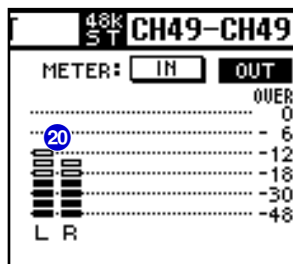
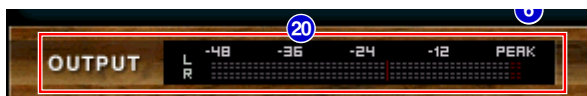
時間軸 (グラフの横軸) に割り当てる時間の長さを秒単位で指定します。

18 [] (ズームアウト) ボタン Studio Manager

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。

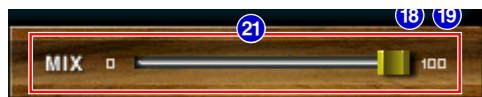
19 [] (ズームイン) ボタン Studio Manager

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 [OUTPUT]メーター / レベルメーター Studio Manager Console

Studio Managerでは、エフェクトの出力レベルが表示されます。コンソールでは、入力レベルと出力レベルのどちらを表示するかをMETER: [IN][OUT]スイッチで選択できます。



21 [MIX]スライダ / MIX ノブ Studio Manager Console

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。

NOTE 値の範囲は「0～100%」です。

