

Lexicon 480L Digital Reverb and Effects

世界でもっとも有名なアルゴリズムリバーブの魅力的で輝きのあるサウンド

1986年にリリースされたLexicon 480L Digital Effects Systemとその象徴的なフェーダードライブリモコンは、30年以上に渡って世界中の有名なスタジオコンソールの中心として認められています。480Lの広大なリバーブと鮮やかなエフェクトの質感は、今日まで何千ものチャートのトップに輝くトラックを形成するために役立ち、サウンドの基準となりました。

UADハードウェアとUAオーディオインターフェイス専用に開発されたUAD Lexicon 480L Digital Reverb and Effectsプラグインは、独特な無限にモールド可能なアンビエンスとモジュレーションのすばらしさを巧みにキャプチャーし、Lexiconに認可を受けたこのクラシックなスタジオリバーブの世界で唯一のエミュレーションです。

新機能:

- 最終のv4.10ファームウェアから派生した本格的なLexicon 480L digital reverbプラグインを使用してレコーディング & ミックス
- ボーカル、ドラム、シンセ、ギターなどに最適なリッチでカラフルな“Random” & “Ambience” リバーブアルゴリズムを試してください
- クラシック、並外れたリバーブエフェクト、ダブリング、トレモロ、コーラスのサウンドを適用
- Lexiconの有名な“LARC”コントローラーの改良版で独自のテクスチャーを調整

デジタルクラシック

なかなか見つからないマニュアルを熟読すること、オリジナルの“ゴールデンユニット”を分析することに始まり、複数年にわたるエンジニアリングと研究の結果Lexicon 480L Digital Reverb and Effectsプラグインは複雑な空間、質感を忠実にキャプチャーし、サウンドを別世界のようなリバーブテールをボーカル、ギター、シンセ、ドラムのトラックに与えることが可能です。

無限のフレキシビリティ

輝き、密度があり、美しい480Lは、Lexiconの有名なSplit Decay Reverbアルゴリズムと組み合わせ、ShapeとSpreadパラメーターを使用してほぼすべての空間を作成することができます。RandomアルゴリズムのSpinとWanderパラメーターを調整して、480Lの有名な長いリバーブテールの動きをカスタマイズすることができます。また、Ambienceアルゴリズムを使用して楽器の定義を失うことなくナチュラルな空間と奥行きを加えることができます。

魅惑のマルチエフェクト

Lexiconの魅力的なリバーブに加えて、480Lプラグインのランダムな時間経過“エフェクト”アルゴリズムは、劇的なリバース、ダブリング、トレモロ、コーラスのサウンドを作成することができます。エフェクトアルゴリズムは、ユニークな4ボイス・ツインディレイアルゴリズムと組み合わせることにより、480Lを絶え間のないクリエイティブポテンシャルを持ったマルチエフェクトシステムにすることができます。

より良いワークフロー

ベテランのエンジニアに聞くと、彼らは、Lexicon 480Lの象徴的な Lexicon Alphanumeric Remote Control (“LARC”)は、インターフェイスを把握するためのもっとも簡単な手段ではなかったと言います。ありがたいことに、このプラグインは、拡張されたパラメーターディスプレイを提供し、オリジナルのコントロールをより分かりやすくしています。その他のワークフローの強化には、リバーブマシンのシンプルなA/B切替え、インプット/アウトプット・ゲイン、ゲインリンク・コントロール、シグナルルーティング、メーターへのダイレクトアクセスがあります。

グラミー賞を受賞したプリセット

Lexicon 480Lプラグインには、Spike Stent (Beyoncé, Madonna)、Chuck Zwicky (Prince、Nine Inch Nails)、Ian Boxill (Janet Jackson、Quincy Jones)、Jacknife Lee (The Killers、U2) などグラミー賞を受賞した480Lのパワーユーザーが作成した100以上のアーティストプリセットが収録されており、ミックスのスタートに良いアイデアを提供することができます。

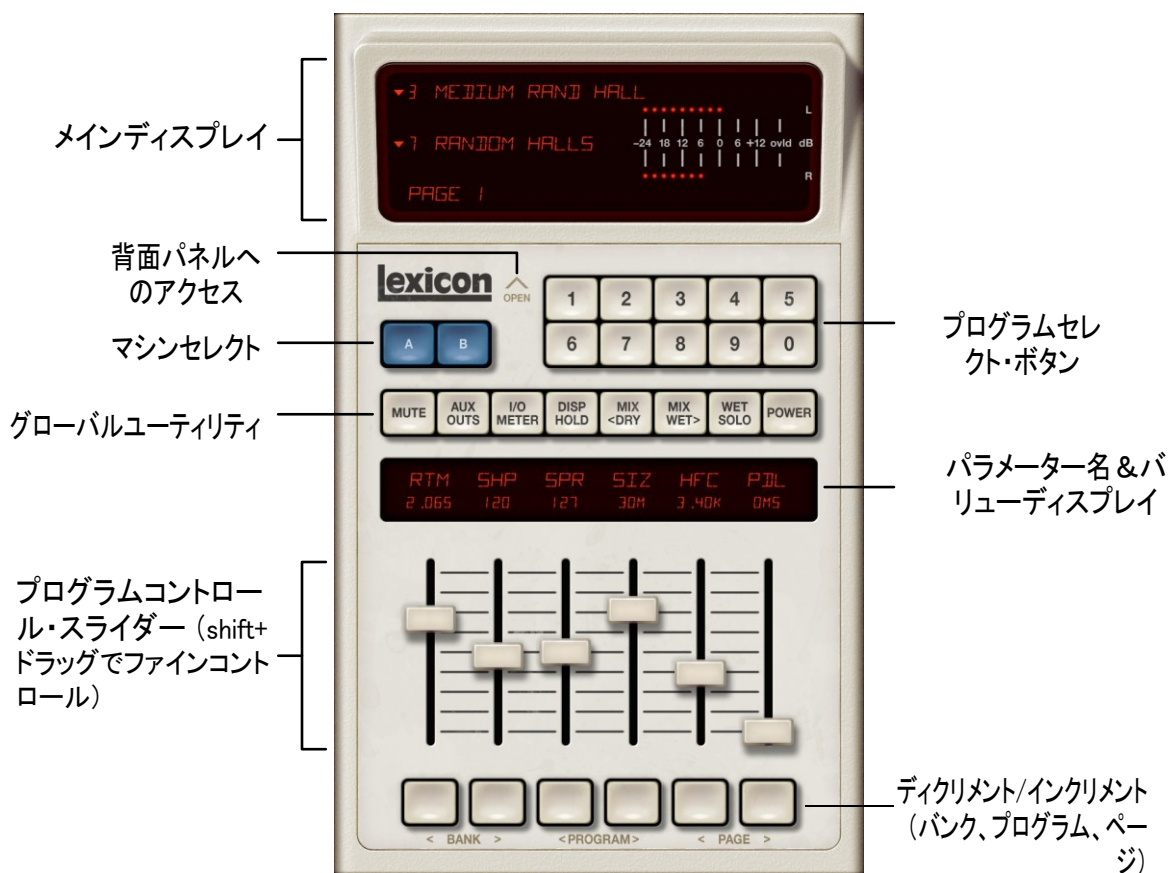
主な特長

- Lexiconからライセンスを受け、最高のアルゴリズム設計を特長としています
- 伝説のLexiconハードウェアの基本的なサウンドとコントロールセットを提供します
- プレート、ホール、ランダム、アンビエンス、エフェクトアルゴリズムなど、最終ソフトウェアバージョン4.10から派生した永続的なレキシコンリバーブとエフェクトを搭載しています
- UADプラグインは、ロジカルなワークフローの改善により、象徴的なデスクトップ“LARC”リモートを再現しています
- Spike Stent、Chuck Zwicky、Eli Janney、Ian Boxill、Jacknife Leeなどの100以上のアーティストプリセットが付属しています

操作について

オリジナルのLexicon 480L ハードウェアは、2つの異なる要素から構成されています。“メインフレーム”はラックマウント可能な3Uシャーシーに、ロジックボード、コンバーター、アンプサーキット、オーディオ入出力端子、入出力ゲインコントロールが搭載されています。Lexicon Alphanumeric Remote Control (LARC)には、Lexicon 480Lメインフレームのパラメーターや機能をコントロールするためのディスプレイやボタン、スライダーがあります。

UAD Lexicon 480Lのインターフェイスは、LARCの外観と機能に似ていますが、プラグインでは不要になった機能のボタンに他の機能を再アサインすることにより、操作を簡素化、そして強化しました。入力ゲインや出力レベルなどの追加されたパラメーターは、背面パネルを開くと表示されます。



UAD Lexicon 480L インターフェイス

バンクとプログラム

UAD Lexicon 480Lのファクトリープリセットは、オリジナルハードウェアと同様のバンクとプログラムに配置されています。10のバンクが利用でき、各バンクにはv4.10 ROM は書き込まれた最大10個のプログラムが含まれています。

シングルのLexicon 480Lプログラムは、Lexiconがクリエイティブにボイスングしたパラメーター値のセットを持つDSPアルゴリズムです。UAD Lexicon 480Lプラグインは、ファクトリープリセットをリコールし、プログラムを提供することでこの機能を再現しています。

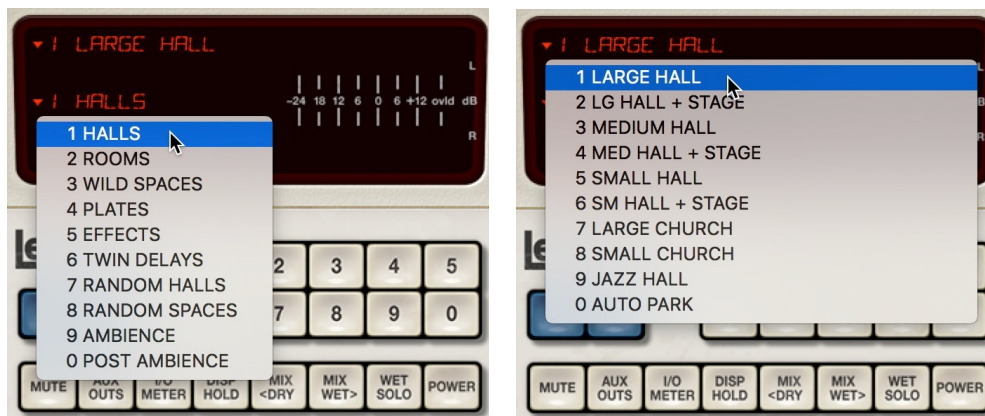
実際にはバンク10であるバンク0を除き、各バンクのすべてのプログラムは5種類の使用可能なアルゴリズムの内1つのみを使用します(パラメーターは、バンク内のプログラムにより異なる場合があります)。

ファクトリーバンクとプログラムの選択

メインディスプレイには、使用中のバンクとプログラムが番号と名称で表示されます。バンクを選択する場合、メインディスプレイでバンク名をクリックし、ドロップダウンメニューからバンクを選択するか、バンクのインクリメント/デクリメントボタンをクリックしてください。

バンクのプログラムを選択する場合、メインディスプレイでプログラム名をクリックし、ドロップダウンメニューからプログラムを選択するか、10個の数字のプログラムボタンをクリックするか、またはプログラムのインクリメント/デクリメントボタンをクリックしてください。

注: 出力レベルはバンクとプログラムによって異なる場合がありますので、バンクの変更をオートメーション化することはお勧めできません。



バンク(左)とプログラム(右)のドロップダウンメニュー

プログラム VS カスタムプリセット

選択したプログラムのコントロールを調整した後にプログラムを再度選択（または別のプログラムを選択）すると、変更点は失われ、プログラムのコントロールはファクトリープリセットの状態に戻ります。カスタム設定をプリセットとして保存、リコールしたい場合は、ホストDAWアプリケーションのプリセットメニュー、またはUADツールバーの“Settings”メニュー、またはUAオーディオインターフェイスを使用時はConsoleアプリケーションのプリセットマネージャーを使用してください。

重要: 別のプログラムを選択するときにカスタム設定を失わないようにするには、ホストDAWアプリケーションのプリセットメニュー、UADツールバーの“Settings”メニュー、またはUAオーディオインターフェイスを使用時はConsoleアプリケーションのプリセットマネージャーを使用してプラグインプリセットとして設定を保存してください。

マシンAとB

UAD Lexicon 480Lプラグインは、2系統（マシンAとマシンB）の個別のプロセッサーを提供します。各マシンは、同じプラグインのインスタンス内の独立したバンク、プログラムです。マシンAとマシンBを切り替えるには、青色のAボタンとBボタンをクリックしてください。

この機能は、様々なリバーブやエフェクト間の比較試聴やオートメーションに役立ちます。1台のマシンでパラメーターを変更しても他方には影響はありません。カスタムプラグイン・プリセットとして保存すると、マシンA、Bの両方の設定が保存され、プリセットと共にリコールされます。

モノ/ステレオ・オペレーション

Lexicon 480Lハードウェアにはデュアルチャンネル入力があり、真のステレオプロセッサーです。ハードウェアと同様にLexicon 480Lプラグインをステレオイン/ステレオアウト・プラグインセッティングで使用すると、左右の入力信号がステレオでプロセッシングされ、ステレオで出力されます。モノイン/ステレオアウト・セッティングで使用する場合、モノ入力信号は、ステレオプロセッサーで両方のチャンネルに送られ、ステレオで出力されます。モノイン/モノアウト・セッティングで使用する場合は、モノ入力信号は、ステレオプロセッサーの両方のチャンネルに送信され、出力はモノに合計されます。

アーティストプリセット

UAD Lexicon 480Lには、著名なアーティストが作成した100以上のプリセットを含んでいます。アーティストプリセットは、ホストDAWアプリケーションのプリセットメニュー、UADツールバーの“Settings”メニュー、またはUAオーディオインターフェイスを使用時はConsoleアプリケーションのプリセットマネージャーを使用してアクセスすることができます。

Chuck Zwicky	Erik Madrid	Richard Chycki
Eli Janney	Ian Boxill	Spike Stent
Eric Thorngren	Jacknife Lee	Tom Marks

UAD Lexicon 480Lにプリセットを提供しているアーティスト

アルゴリズムについて

UAD Lexicon 480Lプラグインには、オリジナルのLexicon 480Lハードウェアに搭載されていたv4.10ファームウェアの5種類の人気のあるリバーブやエフェクトアルゴリズム（リバーブ、エフェクト、ツインディレイ、ランダム、アンビエンス）が収録されています。

使用可能なバンクアルゴリズム

以下の表に特定のバンク内で使用できるアルゴリズムを表示しています。プログラムのエディット時にアルゴリズムを選択できないので、カスタムプリセットを作成する場合、最初に目的のアルゴリズムを持つバンクを選択してください。

バンク 1-9 のアルゴリズム

バンク	使用しているアルゴリズム	バンク	使用しているアルゴリズム
1: Halls	Reverb	6: Twin Delays	Twin Delays
2: Rooms	Reverb	7: Random Hall	Random
3: Wild Spaces	Reverb	8: Random Spaces	Random
4: Plates	Reverb	9: Ambience	Ambience
5: Effects	Effects	0: Post Ambience	Various (以下の表を参照)

すべてのプログラムで同じアルゴリズムを使用するバンク1～9とは異なり、バンク0（ポストアンビエンス）内のプログラムは、リバーブ（ホール）、ランダム（ホール）、アンビエンスからなる3つの異なるアルゴリズムのいずれかを使用します。これは、バンク0プログラム内で調整可能なパラメーターに影響します。

以下の表に特定のバンク0で使用できるアルゴリズムを表示しています。この表を使用してプログラムをエディットするときに参照するアルゴリズムのパラメーターの説明の参考にしてください。

バンク0のアルゴリズム

バンク0のプログラム	使用しているアルゴリズム	バンク0のプログラム	使用しているアルゴリズム
1: Car Interior	Random	6: Small Foley	Ambience
2: Living Room	Reverb	7: Warehouse	Ambience
3: Bathroom	Reverb	8: Airhead	Random
4: Kitchen	Ambience	9: (Empty Program)	(N/A)
5: Kellars Cell	Random	0: Reverb Tail	Random

アルゴリズムの説明

注: この章の文章は、オリジナルハードウェアのマニュアルから引用されています。

Reverb

リバーブアルゴリズム (バンク1、2、3、4) は、Lexicon 480Lのシェイプ&スプレッド・パラメーターとLexicon 224の全身から引き継がれたLexiconの良く知られている“スプリットディレイ”を使用してほぼすべてのエンベロープを作成可能です。リバーブアルゴリズムには2つのバリエーションがあります。2つの主な違いは、リバーブの密度です。

密度の高いリバーブアルゴリズムは、ルームやプレート (バンク2&4) で使用され、プリエコーボイスを備えています。ホールとワイルドスペース (バンク1&3) の密度は低く、6つのプリエコーボイスがあります。どちらのバリエーションにも固定されたリバーブキャラクターがあります。

Effects

エフェクトアルゴリズム (バンク5) は、ランダムに変化するタイムディレイをベースにしています。非常に多様なサウンドの作成が可能です。10個のプログラムは、ドラマチックなリバーブエフェクト、モジュレーションディレイ、ダブリング、トレモロ、コーラスサウンドなどの幅広い選択肢を提供します。エフェクトアルゴリズムは、森の中、ドラムケージ、観客席、壁、ルームからの反射などナチュラルな反響音を作成するために使用することも可能です。

これらのナチュラルエフェクトは、非常に複雑で固定タップのディレイラインを使用して得ることは不可能に近いくらい困難です。複数のミュージシャンがわずかに移動するようなエフェクトは固定のタイムディレイや1インプットでは作成不可能です。エフェクトアルゴリズムを使用するとディレイパターンと得られる音色がランダムに変化していくため、結果としてダイナミックな音色が得られます。

Twin Delays

ツインディレイアルゴリズム (バンク6) は、各ボイスに対し、独立して調整可能なレベル、フィードバック、ディレイタイムを備えた4ボイスディレイラインです。フィードバックは、ポジティブ、ネガティブに設定可能で、ディレイ3と4のフィードバックは、クロスパンされることに注意してください。120Hzと全帯域幅の間で調整可能なパンとローパスフィルターが1,2ディレイボイスとそれぞれのフィードバック回路に提供されています。

注: ツインディレイアルゴリズムを使用時、UAD-2 DSP LoadLockがオフになっている場合、UAD DSPの使用量は軽減されます。

Random

ランダムアルゴリズム (バンク7&8) は、リバーブアルゴリズムに似ていますが、ランダムなディレイの要素が追加され、Lexicon 480Lの良く知られた長く別世界といえるほどのリバーブテイルを作成します。ランダムアルゴリズムはスムーズで特徴的なリバーブを提供し、大きな空間エミュレーション、または長いリバーブタイムを必要とする素材に適しています。

これらのランダムディレイにはいくつかの効果があります。第一にリバーブディレイではロングライブ・モードが減少し、これによりディレイの金属的な響きが低下し、見かけのリバーブタイムが減少します。ランダムな要素は、プログラムの通常状態の音色も改善します。ランダムアルゴリズムは4系統のプリエコーボイスを提供します。

Ambience

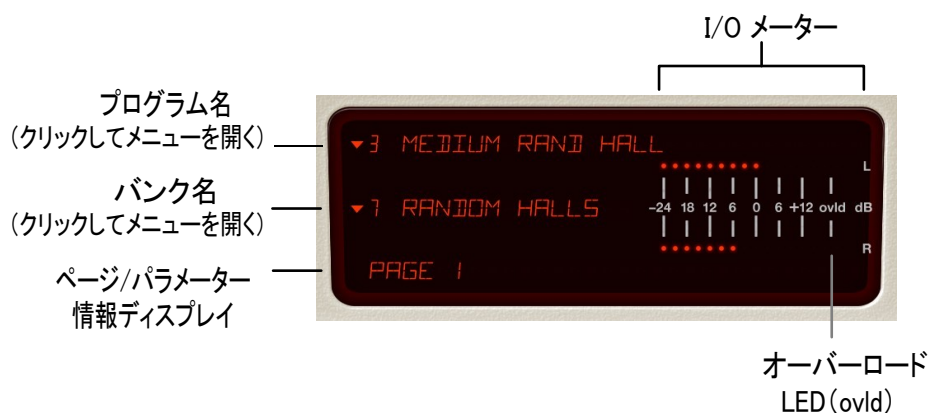
リバーブアルゴリズムは、レコーディングした音楽にリバーブのクッションを追加するように設計されており、直接音の明瞭さは影響を受けません。ただし、アンビエンス (バンク9) アルゴリズムは異なります。アンビエンスは、ダイレクトサウンドの一部になることを目的としています。これにより、空間のより良いブレンドを明確なロケーションの両方が得られます。アンビエンスは、レコーディングした音楽にルームの音を追加するために便利に使用することができます。

音楽のレコーディングでは、アンビエンスを使用することで、近くのマイク信号に距離を加えることができます。アンサンブルが近い位置のマイクでレコーディングされている場合、アンビエンスは、かけているブレンドと深さを与えることが可能です。楽器の見かけ上の位置はリバーブでキープされたまま、距離を遠くすることができます。マイク位置が近くてその音が望ましくない場合にアンビエンスは有効です。もちろん現実的な空間の再現を超えて演出することも可能です。



メインディスプレイについて

メインディスプレイには、使用中のバンクとプログラム、選択可能な入出力メーターレベル、オーバーロードインジケーター、パラメーター/ページ情報が表示されます。バンクとプログラムは、メインディスプレイ内でドロップダウンメニューを使用して選択することも可能です。



I/O メーター

Lexicon 480Lは、入出力のいずれかに-24 ~ +12 dBの間でLEDスタイルのピークメーターを提供します。プラグインとそのメーターは、工場出荷（デフォルト）時に、-12 dBのヘッドルームの“ポップ”キャリブレーションに設定されています。メーター表示を入出力の間で切り替えた場合、I/Oメータボタンを押してください。

注: オリジナルハードウェアでは、出力メーターは使用できません。

オーバーロードLED

モデリングしたアナログ、またはデジタルシステムのクリッピングが発生した場合、またはモデリングされたプロセッサのオーバーロードが発生した場合にオーバーロード (ovld) インジケーターが点灯します。オーバーロードは、入力に大きな信号が存在する場合、リバーブの減衰時間が長い場合、または自己発振が発生した場合に起こる可能性があります。

プロセッサがオーバーロードした場合、予期せぬノイズが発生することがあります。これらが望ましくない音を発生させている場合、通常はレベルを下げるか、リバーブのディケイ、またはエフェクトフィードバックを減らすことで取り除くことができます。

ページ/ パラメーターインフォ・ディスプレイ

ページ/パラメーターインフォ・ディスプレイは、ハードウェアLARCのメインディスプレイに似ており、エフェクトパラメーターの名称と値、グローバル・ユーティリティパラメーターの変更、またはパラメーターページを表示します。このプラグインは、より長く意味のある文字列を使用して情報をわかりやすくしています。オリジナルハードウェアと同様にデフォルトのディスプレイにhあ、使用中のパラメーターのページ番号が表示されます。

グローバルユーティリティ・コントロール

UAD Lexicon 480Lは、オリジナルハードウェアにはなかったか、ハードウェアのメニューロジックによって妨げられていたグローバルユーティリティ機能に直接アクセスすることができます。グローバルユーティリティ・コントロールは、すべてのリバーブ、エフェクトアルゴリズムに適用され、選択中のマシンに関係なく、A/B両方のマシンに影響します。

グローバルユーティリティ・ボタンの動作

ハードウェアと同様にUAD Lexicon 480Lボタンはモメンタリースイッチであり、下の位置でラッチしません。ミュートとパワーは即座に反応しますが、その他の機能では、最初のクリックでパラメータ値が表示され、その後のクリックで値が変更されます。

ミュート

プラグインへの入力信号をミュート/ミュート解除するために使用します。ミュートすると、入力信号は、無音になりますが、ディレイ、エコー、リバーブテールは継続します。

Aux出力

Aux出力ボタンは、プラグイン出力をメイン出力とAUX出力の間で切り替え、モデリングされたアナログハードウェア・システムとの微妙なサウンドの違いを提供します。

I/Oメーター

メインディスプレイのピークメーターの表示を入力と出力間で切り替えます。

ディスプレイホールド

パラメーターインフォ・ディスプレイのホールド時間を3秒、または無限のどちらかに切り替えます。

3 SEC -3 SECに設定すると、コントロールに対して表示される情報は3秒間保持し、その後は使用中のパラメーターページ番号の表示に戻ります。

INF -INF (無限)に設定するとパラメーターインフォ・ディスプレイに表示される情報は、コントロールがクリック、または調整されるまで前の情報が表示され、新しいアクションのあった時点でパラメーターインフォ・ディスプレイに新しい情報が表示されます。

ミックスコントロール

ミックスドライ、ミックスウェット、ウェットソロは、プラグインのエフェクトミックス値を調整します。

注: オリジナルハードウェアとは異なり、ミックスコントロールはグローバルパラメーターです。異なるプログラムが選択されてもその値は変更されません。

ドライ/ウェットミックス

この2つのボタンは、ウェットソロモードではないときのリバーブプロセッサとソースの信号のバランスをコントロールします。ドライボタンをクリックしてリバーブの量を減らし、ウェットボタンをクリックしてリバーブ量を増やすことができます。ドライボタンをクリックすると、値が1パーセント減少し、ウェットをクリックすると値が1パーセント増加します。

ヒント: これらのコントロールを調整するときの解像度を上げるにはコントロールをクリックするときにシフトキーを押しながら調整してください。その場合、0.1パーセントずつ調整できるようになります。

ドライ/ウェットミックス値は、数値ディスプレイにパーセンテージで表示されます。値を50にするとウェットとドライ信号は等しくブレンドされます。50より大きい値はウェット信号を強調し、50より小さい値はドライ信号を強調します。

ドライ/ウェットコントロールは、通常Lexicon 480Lがチャンネルにインサートされている場合に使用します。センド/リターンバスに使用されている場合は、ドライ/ウェットミックスを100%ウェットにするか、ウェットソロモードでご使用ください。

ドライ/ウェットミックスの注意点

- ウェットソロモード時に調整するとページ/パラメーターインフォ・ディスプレイに“N/A: WET SOLO ENABLED”と表示されます(ウェット/ドライミックスは超背できますが、ウェットソロがオフになるまでその値は無効です)。
- ドライ/ウェットミックス・コントロールは、アルゴリズムパラメーター(スライダー)ページ内でも使用可能です。
- ミックスコントロールは、グローバルパラメーターです。異なるプログラムが選択されてもその値は変わりません。

ウェットソロ

ウェットソロをオンにすると、ドライ/ウェットミックスが100%ウェットに設定され、ドライ/ウェットコントロールが無効になります。ウェットソロモードは、伝統的なリバーブ設定で、エフェクト/グループバスでLexicon 480Lを使用する場合に最適です。

ウェットソロはデフォルトでオンになっています。Lexicon 480Lをチャンネルインサートで使用する場合、通常ウェットソロをオフにする必要があります。

注: ウェットソロはオリジナルハードウェアでは使用できません。

パワー

パワーボタンは、プラグインのハードバイパスと機能します。オフにするとLARCグラフィカルユーザーインターフェイスは“パワーダウン”状態が表示されますが、プラグインはUAD DSPにロードされたままです。ホストのプラグインイネーブル・スイッチとは異なり、このパラメーターではノイズを発生させることとなるLexicon 480Lプラグインのオン/オフが可能です。

プログラムコントロール・スライダー

オリジナルのLARCハードウェアと同様にUAD Lexicon 480Lには、プログラム内の様々なパラメーター設定を調整するための6つのスライダーがあります。このスライダーでコントロールできるパラメーターは、アルゴリズムによって最大4ページ分あります。

ページ/パラメーター・インフォディスプレイでは、パラメーターの省略名がスライダー上に現在の値と共に表示されます。スライダーをドラッグして調整、シフトキー+ドラッグで微調整が可能です。スライダーキャップをダブルクリックすると値をデフォルト値にリセットします。

ヒント: スライダーキャップをクリックすると、そのパラメーターの正式名称と現在の値はインフォメーションディスプレイに表示されます。

リバーブタイム、ドライ/ウェット・ミックスなど異なるアルゴリズム、プラグラムも共通のパラメーターがあります。プログラムによってはパラメーター値の範囲は、アルゴリズムの設計やパラメーターによって異なる場合があります。また、本章で後述するパラメーターの説明に記載されているようにすべてのパラメーターがオートメーションに対応しているわけではありません。

注: オリジナルのハードウェアと同様にスライダーは個別のステップでパラメーターを調整し、スムージングされていません。

デクリメント/インクリメント・ボタン

ボタンの一番下の行は、バンク、プログラム、パラメーターページをナビゲートするために使用することができます。値はデクリメント/インクリメント・ボタンを押すたびに1つずつデクリメント(<)またはインクリメント(>)されます。

非表示のコントロール

さらなるコントロールは、非表示のコントロールパネルを開いて使用することができます。



パネルを閉じた状態(左)と開いた状態(右)の非表示のコントロール

非表示のコントロールへのアクセス

非表示のコントロールは、プログラムボタンの左側にあるテキストラベル“OPEN”をクリックすると表示されます。閉じる場合は“CLOSE”をクリックしてください。

注: 新しくLexicon 480Lプラグインが起動されると非表示のコントロールパネルは、最後に使用された状態(オープンまたはクローズ)で表示されます。

入力ゲイン

入力ゲインコントロールは左(L)、右(R)で独立しており、リバーブへの入力レベルを調整することができます。入力ゲインは、ドライ信号に影響しないため、ウェット/ドライミックスの調整に使用することができます。使用可能な範囲は、±12dBです。

Lexicon 480Lへの信号レベルが増えると、処理は非線形になる可能性が高くなります。信号が高すぎる場合、Lexicon 480Lインプットやプロセッサがオーバーロードしてノイズが発生する可能性があります。これが発生した場合、I/Oメーターの“ovld”インジケーターが点灯します。

ヒント: テキストラベルの“INPUT GAIN”をクリックして両方のチャンネルをゼロに戻すか、ラベル“L”または“R”をクリックしてリンク解除時にそれぞれのチャンネルをゼロに戻すことができます。

出力レベル

独立した左“L”、右“R”の出力レベルパラメーターは、出力メーター直前のプラグインの出力の信号レベルをコントロールします。使用可能な範囲は、- INF(無限)dB ~ +12 dBまでです。

ヒント: テキストラベルの“Output Level”をクリックして両方のチャンネルをゼロに戻すか、ラベル“L”または“R”をクリックしてリンク解除時にそれぞれのチャンネルをゼロに戻すことができます。

リンク

リンク/アンリンクにより各チャンネルに異なる値を適用するために入力ゲインと出力レベルの左右のコントロールをリンク解除することができますLEDが消灯している場合は、リンクは適用されていません。リンクLEDをクリックしてステータスを切り替えることができます。デフォルトではオンです。

注: プラグインがモノイン/モノアウトで使用されている場合は、リンクをオフにすることはできません。

リンクがオフで、左右のコントロール値が異なる場合、リンクがオンになったとき、左チャンネルの値が右チャンネルにコピーされ、値が上書きされます。

ヒント: リンクがオフの場合、テキストラベル“L”をクリックして左チャンネルのみをゼロに戻し、テキストラベル“R”をクリックして右チャンネルのみの値をゼロに戻します。

リンクがオンの場合、オートメーションデータは左チャンネルのみが書き込まれ、読み込まれます。リンクモードでは、左チャンネルのオートメーションが両チャンネルをコントロールします。

注: リンクが有効になっている場合、コントロールサーフェスから変更した場合、“コントロールのみ”(ノンGUIモード)では右チャンネルを変更してもなにも変更されません。

ランダムホールのバグ修正

プラグインの開発中にLexicon 480Lファームウェアのランダムアルゴリズムでバグが見つかりました。これは特定の条件(スピニングが0に設定され、サイズが調整された場合など)でメタリックなリングングノイズが発生します。UAD Lexicon 480Lプラグインはこエフェクトを再現しながらもこのバグを修正しました。

リンクスイッチのすぐ下にあるLEDをクリックしてバグ修正の前後に切り替えることができます。修正がオンの場合はLEDが点灯し、オフの場合はLEDが消灯します。



アルゴリズムパラメーターの説明

パラメーターの数やパラメーターの種類はアルゴリズムによって異なります。一部のパラメーターは、2つ以上のアルゴリズムで共通しています。使用可能なパラメーターは、各アルゴリズムの基本設計によって決められています。しようなパラメーターページ数は2～4ページまでです。

これらのアルゴリズムのオリジナルハードウェアのパラメーターはすべて調整することができ、すべてをDAWセッションのカスタムユーザープリセット内に保存することができます。

注: 一部のパラメーターは、外部コントロールサーフェス、オートメーションでは使用できません。これらのパラメーターには、以下の説明でアスタリスク(*)が付与されていません。

以下のパラメーターの説明はアルゴリズムごとにグルーピングされています。:リバーブ、エフェクト、ツインディレイ、ランダム、アンビエンス。これらの説明では、(コントロールスライダーの上に表記される)パラメーターの略語がカッコ内に表記されます。完全なパラメーター名はメインディスプレイに表示されます。

リバーブのパラメーター

リバーブアルゴリズムを使用するプログラムは、4ページのパラメーターを提供します。これにはバンク1～4のすべてのプログラム、バンク0のプログラム2、3が含まれます。

リバーブのパラメーター - ページ 1

Reverb Time (RTM) - リバーブタイムは、中周波数信号の中周波数リバーブタイム(秒単位)を設定します。低周波数リバーブタイム(Bass Multiply/BAS)は、リバーブタイムの乗数であるため、リバーブタイムは停止したリバーブタイムのマスターコントロールとして機能します。ディケイオプション(DCO)がリバーブモード(リバーブ0～9)に設定されている場合、リバーブタイムに設定される実際の値は、サイズ設定によって異なります。リバーブタイムはサイズ設定によって異なるため、リバーブタイムの前にサイズを調整します。ディケイオプションがエフェクトモード(EFX 0～9)に設定されている場合、このインタラクションは無効になります。

Shape (SHP) - シェイプとスプレッドは互いに連携してリバーブの全体的なアンビエンスをコントロールします。シェイプは、リバーブエンベロープの輪郭を決定します。シェイプを0に設定すると、リバーブが急速に増加し、急速に減衰します。シェイプの値が大きくなるとリバーブはゆっくりと増加し、スプレッドで設定された時間継続します。シェイプのミッドレンジ値を使用して大きなコンサートホールをエミュレートするリバーブエンベロープを作成することができます。ディケイオプションがリバーブレレンジにある場合、スプレッドはサイズにリンクされ、スプレッドの実際の値は選択されたサイズに依存します。

注: スプレッドが8よりも大きい値に設定されている場合、スプレッドのみが機能します。

Spread (SPR) – スプレッドはシェイプと連携してLexicon 480Lによって作成されるサウンドの全体的なアンビエンスの輪郭をコントロールします。スプレッドは、リバーブエンベロープの初期輪郭の長さをコントロールします(シェイプはエンベロープをコントロールします)。スプレッドの設定を低くするとエンベロープの開始時のサスティンがほとんどなくリバーブが始まります。設定を高い値にすると、ビルドアップとサスティンの両方が広がります。スプレッドの範囲は、サイズ設定によって異なります。

スプレッドとシェイプは、リバーブが蓄積するスピードと、リバーブが減衰し始めるときの持続方法をコントロールします。ディケイオプション(DCO)がリバーブモードの場合、スプレッドはサイズにリンクされ、スプレッドの実際の値は、選択したサイズによって変わります。

Size (SIZ) – サイズは、初期段階のディフュージョン(拡散)の蓄積速度をコントロールします。また、リバーブタイムとスプレッドのマスタークontrolとしても機能します。このため、サイズコントロールを使用してリバーブサウンドを大きい音から小さい音にまで変化させることが可能です。サイズコントロールを使用して再現しようとしている音響空間のサイズを概算します。サイズ(メートル単位)は、目的のスペースの最長寸法に近似しています。信号が存在するときにサイズを調整するとドライ信号が瞬間的に変化することに注意してください。

スプレッドの範囲は、サイズ設定によって異なります。スペースの見かけのサイズはサイズ、シェイプ、スプレッドの設定の組み合わせによって決まります。

HF Cutoff (HFC) – HFカットオフは、処理された信号をオクターブごとに6dBのローパスフィルターが減衰させる周波数を設定します。プリエコーとリバーブ音の両方を減衰させます。より自然な響きのリバーブを得るためにHFカットオフを調整して高周波数帯を減衰させてください。

Pre-delay (PDL) – プリディレイは、ドライ信号の入力からリバーブ処理を始めるまでの時間をミリ秒単位で設定します。

注: オリジナルハードウェアと同様にプリディレイ・タイムは、表示値と一致しない場合があります。

リバーブのパラメーター – ページ 2

Bass Multiply (BAS) – ベースマルチプルは、リバーブタイム値の乗数として低周波数信号のリバーブタイムを設定します。値が2.0に設定され、リバーブタイムが2Secに設定された場合、低周波数リバーブタイムは4Secになります。自然な響きのアンビエンスを得るには、1.5以下の値を試してください。

Crossover (XOV) – クロスオーバーは、リバーブの低周波数成分が中周波数に移行する周波数帯(Hz/kHz)を設定します。クロスオーバーは、ブーストする低周波数より少なくとも2オクターブ高く設定する必要があります。100Hzで信号をブーストするには、クロスオーバーを400Hzに設定してください(この設定はクラシックに適しています)。クロスオーバーは、約500Hzに設定すると低周波数をブーストし、低周波数をカットするには、約1.5 kHzの設定が最適です。

Reverb Time HF Cut (RTC) – リバーブタイムHFカットは、音が徐々に減衰していく周波数を設定し、プリエコーを除くすべての音をフィルタリングします。値を小さくするとよりくらいリバーブになり、実際のホールでの音が吸収される効果をシミュレートします。これは周囲の音が直接音を濁らせることを防ぐためにも使用可能です。

Diffusion (DIF) – ディフュージョンは初期エコーの密度が時間と共に増加する度合いをコントロールします。設定を高くすると、エコー密度の初期蓄積が大きくなります。設定を低くすると、初期ビルドアップが低くなります。エコーの蓄積がディフュージョンによってコントロールされる最初ピリオドの後、密度はサイズの設定によって決定される速度で変化し続けます。

パーカッシブなサウンドにするには、ディフュージョンを高い設定にしてください。クリアなボーカル、ピアノ、バス、フルミックスの場合、ディフュージョンは低～中程度の設定を使用してください。プレートやいくつかのルームプログラムでは高い値を使用することもあります。高いディフュージョンが必要な場合、これらのプリセットいずれかから始めてください。プリエコーは2つしかないので簡単に識別可能です。

Decay Opt (DCO)* – ディケイOpt (optimization) は、入力レベルの変化に応じてプログラムの特性を変更します。これにより自然なリバーブディケイを作成することができます。ディケイOptには、リバーブとエフェクトの2つのモードがあります。各モードにレンジは0～9です。通常リバーブが適切な設定で始めることを推奨します。

エフェクトモードでは、0～9の値でリバーブモードと同じ自然なエフェクトが得られます。しかし、エフェクトモードでは、スプレッドは、サイズにリンクされていないため、スプレッドに高い値を使用し、サイズに低い値を設定すると不自然なサウンドになることがあります。

注記: V4.10ファームウェアのDCO計算にバグがあり、オーディオに永続的なクラックノイズが発生します。以前のファームウェアバージョンではこの動作は確認されていません。このノイズは、UAD Lexicon 480Lでは再現されていません。

Dry/Wet Mix (MIX) – 前述した“ミックスコントロール”を参照してください。

リバーブのパラメーター – ページ 3

Pre-Echo Levels* 1 to 6 or 1, 2 – プリエコーリフレクション・パラメーターはソースを囲む反射面の知覚位置を変更します。プリエコーレベルは、4ページにある対応したプリエコーディレイの音量を調整します。選択したプログラムに応じて2、または6のプリエコーを使用可能です。

プリエコーは、初期反射がステージからの音の直後にステージの側面や背面から発せられる音によりステージを視覚化させることで理解することができます。通常、背面の壁の反射は、2つの側面の壁からの反射よりも早く、大きくなります。プリエコーは、実際にはエコーのクラスターであり、クラスターの密度はディフュージョンによって設定します。

リバーブのパラメーター – ページ 4

Pre-Echo Delay Time* 1 to 6 or 1, 2 – プリエコーレベルごとに対応するプリエコーディレイタイム・パラメーターがあります。選択したプログラムに応じて2または6つのプリエコーを使用可能です。プリエコー・ディレイタイムは、各プリエコーのディレイタイムを設定します。プリエコー・ディレイタイムは、プリディレイの影響を受けないため、リバーブが始まる前にプリエコーを発生させることができます。

*このパラメーターは、外部コントロールサーフェス、またはオートメーションには使用できません。

エフェクトのパラメーター

エフェクトアルゴリズムを使用するプログラムは、3ページのパラメーターを提供します。これにはバンク5のすべてのプログラムが含まれます。

エフェクトのパラメーター - ページ 1

Spin (SPN)* - ワンダーのスピードを設定します。スピンの0に設定されていても、常にある程度のスピンのかかっています。数値設定を低くするとスピンの速くなります。

注: ハードウェアと同じようにスピン、またはレンジを変更した後は、オーディオが安定するまでに時間がかかります。高いスピン値は、より速く安定します。

Slope (SLP)* - スロープは、時間の経過に伴うエフェクトディレイの振幅をコントロールします。中間値(128未満)に設定すると、スロープは減衰します。中間値より上(128より上)を設定するとスロープは上がっていきます。中間値(128)に設定するとフラットになります。ラウドネスを保つために全体のレベルが調整されます。

Length (LNG)* - 各ボイスのディレイは、ナンバーで設定したボイスナンバーの数で割った値と等しくなります。

Wander (WAN)* - ディレイが任意の方向へ移動する時間を μ Sec/mSec単位で設定します。ワンダーを0に設定すると、サウンドは一定の比率に固定され、フィードバックのあるシングルディレイラインのように聞こえます。ワンダーが加えられると、ディレイが相互にランダムに移動していきます。

Number (NUM)* - 使用するボイスの数を設定します。

Pre-delay (PDL) - ドライ信号の入力からエフェクト処理の開始までの時間をmSec単位で設定します。

エフェクトのパラメーター - ページ 2

Input Blend (MON)* - 通常のステレオからモノラル、そしてリバーブステレオまで入力構成を調整可能です。エフェクトアルゴリズムはステレオで動作します。インプットブレンドがステレオに設定されている場合、左出力は左入力からのみ派生し、右出力は右入力からのみ派生します。特定の出力から別の出力へのサウンドの動きを伴うエフェクトを作成するには、入力ブレンドをモノラルに設定してください。

Feedback Level (FBL)* - ディレイラインの入力に再s循環される信号のレベルをコントロールします。レゾナンスエフェクトを得るにはフィードバック量を増やしてください。

Feedback Delay (FBD)* - 信号入力とフィードバックの開始時間の間に発生するディレイを設定します。フィードバックディレイとレンジを同じ値に設定すると面白い効果が得られます。

Diffusion (DIF) - 入力信号が時間と共に広がり、クリック音やその他のパーカッシブなサウンドなどの鋭いトランジェントを持つサウンドが揺れ動くように変化していきます。

Input Delay (IND)* – ドライ信号パスのみにディレイを加えます。ウェット信号には影響しません。これによりドライ信号が聴こえる前に入力を遅らせてエフェクトを聴こえさせることで“過去に生きる”ことができます。この機能は、ドライ/ウェットミックスを使用してエフェクトとドライ信号をミックスして使用している場合にのみ機能します。

Dry/Wet Mix (MIX) – 前述の“Mix Controls”を参照してください。

エフェクトのパラメーター – ページ 3

High Pass Left (HPL) – 左入力チャンネルの12dB/オクターブフィルターを使用して低周波数を減衰させることができます。

High Pass Right (HPR) – 右入力チャンネルの12dB/オクターブフィルターを使用して低周波数を減衰させることができます。

Signs (SGN)* – 1に設定すると出力ゲインが大幅に増加する可能性があります。

ツインディレイのパラメーター

ツインディレイ・アルゴリズムを使用するプログラムは、4ページのパラメーターを提供します。これは、バンク6のすべてのプログラムが含まれます。

ツインディレイのパラメーター – ページ 1

Left Channel Dry Level (DRY)* – 左入力から左出力までのドライ信号レベルを設定します。パンL/Rの影響は受けません。

Right Channel Dry Level (DRY)* – 右入力から右出力までのドライ信号レベルを設定します。パンL/Rの影響は受けません。

Left Delay Roll Off (ROL)* – 左ディレイ1ボイスに使用可能なローパスフィルターです。

Right Delay Roll Off (ROL)* – 右ディレイ2ボイスに使用可能なローパスフィルターです。

Pan Left (PAN)* – 左ディレイ1と左ディレイフィードバック1の信号のパンニングを左右の出力に設定します。

Pan Right (PAN)* – 右ディレイ2と右ディレイフィードバック2の信号のパンニングを左右の出力に設定します。

ツインディレイのパラメーター – ページ 2

Left Delay 1 Value (DL1)* – 左チャンネル1のディレイタイムをmSec単位で設定します。

Left Delay 1 Level (LV1)* – ディレイ1のレベルを調整します。

Left Delay 1 Feedback (FB1)* – ディレイ1のフィードバック量を(ポジティブまたはネガティブ)で調整します。

Right Delay 2 Value (DL2)* – 右チャンネル2のディレイタイムをmSec単位で設定します。

Right Delay 2 Level (LV2)* – ディレイ2のレベルを調整します。

Right Delay 2 Feedback (FB2)* – ディレイ2のフィードバック量を(ポジティブまたはネガティブ)で調整します。

ツインディレイのパラメーター – ページ 3

Left Delay 3 Value (DL3)* – 左チャンネル3のディレイタイムをmSec単位で設定します。

Left Delay 3 Level (LV3)* – ディレイ3のレベルを調整します。

Left Delay 3 Feedback (FB3)* – ディレイ3のフィードバック量を(ポジティブまたはネガティブ)で調整します。

Right Delay 4 Value (DL4)* – 右チャンネル4のディレイタイムをmSec単位で設定します。

Right Delay 4 Level (LV4)* – ディレイ4のレベルを調整します。

Right Delay 4 Feedback (FB4)* – ディレイ4のフィードバック量を(ポジティブまたはネガティブ)で調整します。

ツインディレイのパラメーター – ページ 4

Left Fine Delay (FIN)* – 左チャンネルのディレイタイムをサンプル値単位でファインチューニングします。

Right Fine Delay (FIN)* – 右チャンネルのディレイタイムをサンプル値単位でファインチューニングします。

Master Delay Multiplier (MST)* – すべてのディレイボイスのマルチプル設定です。

Dry/Wet Mix – “Mix Controls”を参照してください。

ランダムパラメーター

ランダムアルゴリズムを使用するプログラムは、4ページのパラメーターを提供します。これらには、バンク7(ランダムホール)、バンク8(ランダムスペース)のすべてのプログラムとバンク0(ポストアンビエント)のプログラム1、5、が含まれています。

ランダムのパラメーター – ページ 1

Reverb Time (RTM) – リバースタイムは、中周波数信号の中周波数リバースタイム(秒単位)を設定します。低周波数リバースタイム(Bass Multiply/BAS)は、リバースタイムの乗数であるため、リバースタイムは停止したリバースタイムのマスターコントロールとして機能します。ディケイオプシオン(DCO)がリバースモード(リバース0~9)に設定されている場合、リバースタイムに設定される実際の値は、サイズ設定によって異なります。リバースタイムはサイズ設定によって異なるため、リバースタイムの前にサイズを調整します。ディケイオプシオンがエフェクトモード(EFX 0~9)に設定されている場合、このインタラクションは無効になります。

Shape (SHP) – シェイプとスプレッドは互いに連携してリバースの全体的なアンビエンスをコントロールします。シェイプは、リバースエンベロープの輪郭を決定します。シェイプを0に設定すると、リバースが急速に増加し、急速に減衰します。シェイプの値が大きくなるとリバースはゆっくりと増加し、スプレッドで設定された時間継続します。シェイプのミッドレンジ値を使用して大きなコンサートホールをエミュレートするリバースエンベロープを作成することができます。スプレッドを中間値に設定しサイズを適切な位置まで大きくする必要があります(30メートル以上)。

Spread (SPR) – スプレッドはシェイプと連携してLexicon 480Lによって作成されるサウンドの全体的なアンビエンスの輪郭をコントロールします。スプレッドは、リバースエンベロープの初期輪郭の長さをコントロールします(シェイプはエンベロープをコントロールします)。スプレッドの設定を低くするとエンベロープの開始時のサステインがほとんどなくリバースが始まります。設定を高い値にすると、ビルドアップとサステインの両方が広がります。

スプレッドとシェイプは、リバースが蓄積するスピードと、リバースが減衰し始めるときの持続方法をコントロールします。ディケイオプシオン(DCO)がリバースモードの場合、スプレッドはサイズにリンクされ、スプレッドの実際の値は、選択したサイズによって変わります。このパラメーターは、エフェクトモードではリンクされません。

Size (SIZ) – 初期段階のディフュージョン(拡散)の蓄積速度をコントロールします。また、リバースタイムとスプレッドのマスターコントロールとしても機能します。このため、サイズコントロールを使用してリバースサウンドを大きい音から小さい音にまで変化させることが可能です。エミュレートしようとしている音響空間のサイズに近いサイズコントロールを設定してください。サイズ(メートル単位)は、目的のスペースの最長寸法に近似しています。

注: 信号が存在しているときにサイズを調整すると、リバース信号が一時的にミュートされます。

スペースの見かけのサイズはサイズ、シェイプ、スプレッドの設定の組み合わせによって決まります。ただし、小さいスペース、大きいスペースの両方に初期リバースが不均一に蓄積してしまうことがあります。これはスプレッドとシェイプでコントロールすることができます。

HF Cutoff (HFC) – HFカットオフは、処理された信号をオクターブごとに6dBのローパスフィルターが減衰させる周波数を設定します。プリエコーとリバーブ音の両方を減衰させます。より自然な響きのリバーブを得るためにHFカットオフを調整して高周波数帯を減衰させてください。

Pre-delay (PDL) – プリディレイは、ドライ信号の入力からリバーブ処理を始めるまでの時間をミリ秒単位で設定します。

注：プリディレイを高い値に設定した場合、スプレッドの使用可能な量を制限してしまいます。

ランダムのパラメーター – ページ 2

Bass Multiply (BAS) – リバーブタイム値の乗数として低周波数信号のリバーブタイムを決定します。値を2.0に設定すると、リバーブタイムが2Secだった場合、低周波数のリバーブタイムは4Secになります。自然な響きのホールアンビエンスを得るには、1.5以下の値を試してください。

Crossover (XOV) – クロスオーバーは、低周波数のリバーブが中周波数のリバーブに移行する周波数(Hz)を設定します。値は、ブーストする周波数よりも2オクターブ高く設定する必要があります。例えば、100Hzで信号をブーストするには、クロスオーバーを400Hzに設定してください(この値はクラシックに適しています)。クロスオーバーは、低周波数をブーストするには約500Hzを、カットするには約1.5kHzの設定が適しています。

Reverb Time HF Cut (RTC) – リバーブタイムHFカットは、音が徐々に減衰していく周波数を設定し、プリエコーを除くすべての音をフィルタリングします。値を小さくするとよりくらいリバーブになり、実際のホールでの音が吸収される効果をシミュレートします。これは周囲の音が直接音を濁らせることを防ぐためにも使用可能です。

Diffusion (DIF) – ディフュージョンは初期エコーの密度が時間と共に増加する度合いをコントロールします。設定を高くすると、エコー密度の初期蓄積が大きくなります。設定を低くすると、初期ビルドアップが低くなります。エコーの蓄積がディフュージョンによってコントロールされる最初ピリオドの後、密度はサイズの設定によって決定される速度で変化し続けます。パーカッシブなサウンドにするには、ディフュージョンを高い設定にしてください。クリアなボーカル、ピアノ、バス、フルミックスの場合、ディフュージョンは低～中程度の設定を使用してください。

Mode (MODE)* – リバーブタイム、シェイプ、スプレッド、サイズのパラメーターのリンク/アンリンクされた操作モードを選択します：リバーブとエフェクト

リバーブモードは設定が変更されてもこれらのコントローラー間の最適な関係値を維持します。エフェクトモードでは、独立したパラメーターコントロールが可能です。

Dry/Wet Mix (MIX) – 前述した“ミックスコントロール”を参照してください。

ランダムのパラメーター – ページ3

Pre-Echo Delay Levels* 1, 2, 3, 4 – プリエコーは、初期反射がステージからの音の直後にステージの側面や背面から発せられる音によりステージを視覚化させることで理解することができます。通常、背面の壁の反射は、2つの側面の壁からの反射よりも早く、大きくなります。プリエコーは、実際にはエコーのクラスターであり、クラスターの密度はディフュージョンによって設定します。

**This parameter is not available for external control surfaces or automation.*

プリエコーリフレクション・パラメーターはソースを囲む反射面の知覚位置を変更します。プリエコーレベルは、反射の音量を調整します。

これらのコントロールは、標準のリバーブアルゴリズムで使用可能なものと似ていますが、4種類のプリエコーがあります(リバーブアルゴリズムでは最大6つ)。ページ3の残りの2つのスライダーは、スピンとワンダーをコントロールします(エフェクトとアンビエンスアルゴリズムと同様)。

Spin (SPN)* – エフェクトアルゴリズムのスピンコントロールと同じです。プログラム内のディレイタップの動きに影響します。スピンとワンダーの両方でリバーブ音の音色を連続的に変化させます。これにより、ナチュラルなサウンドが得られます。楽器の位置を不安定にさせることは意図されていませんが、値を大きくすると、ピアノやギターのピッチが不安定になる場合があります。スピンは通常で37以上に設定する必要があります。

Wander (WAN)* – エフェクトアルゴリズムのワンダーと同様です。アーリーリフレクションが移動する時間の距離を設定します。最高の結果をけるには、ワンダーを約10mSecに設定し、サイズを大きくしてください。

ランダムのパラメーター – ページ 4

Pre-Echo Delay Times* 1, 2, 3, 4 – プリエコーレベル・パラメーターごとに、対応するプリエコーディレイタイム・パラメーターがあります。プリエコーディレイタイムは、各プリエコーのディレイタイムをmSec単位で設定することができます。プリエコーディレイタイムは、プリディレイの影響を受けないため、リバーブが始まる前に実際にプリエコーを発生させることができます。

Output Shelf (SHL)* – ローパスフィルターにあるダブル“ニー”のリバーブ出力にプリハイフリークンシー・カットオフエネルギーを加えるレベルコントロールです。

注: オリジナルのハードウェアでは、出力シェルフ(SHL)にパラメーターが機能しないバグがありました。UAD Lexicon 480Lプラグインでは、出力シェルフ(SHL)を出力フィルター(HFC)にデュプリケートすることで部分的に対処されています。

Reverb Level (LEV) – プロセッサーからの出力ゲインをコントロールします。これは、プログラム全体のバランスが異なるバージョンを設定する場合に役立ちます。

Note: 160を超えるリバーブレベル値は、アルゴリズムのオーバーロードを引き起こす可能性があります、望ましくない結果になる可能性があります。

**This parameter is not available for external control surfaces or automation.*

アンビエンスのパラメーター

アンビエンスアルゴリズムを使用するプログラムは、2ページのパラメーターを提供します。これには、バンク9(アンビエンス)のすべてのプログラムとバンク0(ポストアンビエンス)のプログラム4、6、7が含まれます。

アンビエンスのパラメーター – ページ 1

Reverb Time (RTM) – アクションの範囲が制限されるため、このコントロールはサウンドにとってそれほど重要な要素ではありません。しかし、リバーブタイムの長短は設定によって不自然に聴こえる場合があります。デフォルトでプログラムよりもはるかに長い/短い見かけのリバーブタイムが必よな場合は、最初にサイズを調整してください。

Reverb Level (RTL) – アンビエントディケイのリバーブ部分のレベルをコントロールします。0に設定すると、アーリーリフレクションのみが存在し、このアーリーリフレクションがなくなるとサウンドが突然終了します。リバーブレベルを約70に設定すると、アーリーリフレクションとレイトリフレクションが自然にブレンドされます。

Size (SIZ) – 空間の見かけのサイズを広範囲にわたって変化させます。サイズを調整すると、結果に大きく影響する可能性があるため、音楽やソースに適切な値になるよう注意してください。目的のスペースになるよう設定する場合に最初に調整するコントロールである必要があります。サイズは、標準のリバーブプログラムと同様にリバーブタイムにも影響します。

Roll Off (ROL)* – ロールオフは、出力を6dBオクターブフィルターによって-3dBポイントのコントロールをします。アーリーリフレクションとリバーブの両方の有効帯域幅を設定します。

Diffusion (DIF) – 初期エコーの密度が時間と共に増加する度合いをコントロールします。設定を高くすると、エコー密度の初期蓄積が大きくなります。設定を低くすると、初期ビルドアップが低くなります。ディフュージョンによってコントロールされる最初ピリオドの後、密度はサイズの設定によって決定される速度で変化し続けます。パーカッシブなサウンドにするには、ディフュージョンを高い設定にしてください。クリアなボーカル、ピアノ、バス、フルミックスの場合、ディフュージョンは低～中程度の設定を使用してください。

Dry/Wet Mix (MIX) – 前述した“ミックスコントロール”を参照してください。便宜上、このコントロールはページ1と2の両方に配置されています。

アンビエンスのパラメーター – ページ 2

Spin (SPN)* – エフェクトアルゴリズムのスピンコントロールと同じです。いくつかのアーリーリフレクションの動きとスピードに影響します。スピンとワンダーの目的は、環境音のアーリーリフレクション部分の音色を連続的に変化させることです。これにより、ナチュラルなサウンドが得られます。楽器の位置を不安定にさせることは意図されていません。

Wander (WAN)* – エフェクトアルゴリズムのワンダーと同様です。アーリーリフレクションが移動する時間の距離を設定します。

**This parameter is not available for external control surfaces or automation.*

Pre-delay (PDL) – PDライ信号の入力からアンビエンス処理を開始するまでの時間をmSec単位で設定することができます。

Input Delay (IND)* – ミックスコントロールでミックスされるドライ信号のディレイ量をコントロールします。通常、このコントロールは0に設定する必要があります。このコントロールは、遅れたドライサウンドと合成された反射音の両方が必要な場合に役立ちます。

Dry/Wet Mix (MIX) – 前述した“ミックスコントロール”を参照してください。便宜上、このコントロールはページ1と2の両方に配置されています。



プログラムの解説

注: この章の文章は、オリジナルハードウェアのオーナーズマニュアルから引用されています。

バンク 1: Halls

バンク 1: 実際のコンサートホールをエミュレートするように設計されたリバーブプログラムを提供します。様々な用途で使用可できますが、伝統音楽やクラシックなどに特に適しています。ポピュラーミュージックの場合、ミックス全体をリアルな音響空間の中に再現することでマルチトラックレコーディングに同じ場所でパフォーマンスしている感覚を与えることができます。

バンク 1: HALLS	
プログラム名	解説
1: LARGE HALL	ラージホールは、音楽用の大きなコンサートホールのスペースやアンビエントをエミュレートしています。 比較的大きな正方形のコンサートホールに似ています。ミュージシャン(ソース)は、ステージエリアの一方の端ではなく、ホールの中央に配置され、近くの壁や反射音を生成する表面からは離れています。リバーブピックアップは、ソースと壁の間にあり、ミュージシャンから離れた方向に向いているため、直接的なエネルギーをほとんど、またはまったく拾いません。 結果として生じるリバーブは、大きなホールのスペースとアンビエンスを再現しますが、録音されたソースのダイレクト音に対し、色付けしたり、濁らせたりはしません。スプレッド値が大きいため、比較的少ない量をダイレクト音とミックスする 때가最も効果的だといえます。リバーブが目立たないように聞こえるようにする場合、明瞭度を下げたい場合はウェット信号を抑えてください。 ベースマルチプリー、リバーブタイムHFカットオフ、HFカットオフは良いコンサートホールのサウンドになる値に設定されています。サイズを最大にすると中密度でカラーの低いリバーブが得られます。(パーカッションなどで)高密度が必要な場合、サイズを約25に設定してみてください。
2: LG HALL + STAGE	ラージホール+ステージは、ラージホールに似ていますが、ミュージシャン(ソース)がホールの方の端に配置され、いくつかのプリエコーがプロセニアムアーチの効果をシミュレートしている点が異なります。
3: MEDIUM HALL	ラージホールとよく似ていますが、より小さい空間を再現しています。
4: MED HALL + STAGE	ラージホール+ステージとよく似ていますが、より小さい空間を再現しています。
5: SMALL HALL	ミディアムホールとよく似ていますが、より小さい空間を再現しています。
6: SM HALL + STAGE	ミディアムホール+ステージとよく似ていますが、より小さい空間を再現しています。
7: LARGE CHURCH	中央にミュージシャンを配置した大きなスペースで、比較的長めのリバーブタイムを採用しています。
8: SMALL CHURCH	プログラム7の小規模バージョンです。
9: JAZZ HALL	硬く、明るい壁と短いリバーブタイムのある比較的小さなスペースです。観客でいっぱいホールをノイズなくエミュレートしています。ディフュージョンが高く、ジャズやポップスでの使用に適しています。
0: AUTO PARK	地下駐車場の音を再現しています。

バンク 2: Rooms

バンク1のプログラムと似ていますが、エミュレートするスペースは小さく、カラーが強くなります。映画やビデオの制作、クラシックやポピュラーミュージックに適しています。スペースの周囲の特性をより厳密にさせたい場合は、バンク9: Ambienceのプログラムを使用してください。

バンク 2: ROOMS	
プログラム名	解説
1: MUSIC CLUB	ジャズホールに似ていますが、より小さく、高周波数帯のリバーブが少なめです。
2: LARGE ROOM	ちょうどよい大きさの教室に似ています。ミュージッククラブよりも小さく、カラーが強くなりコムフィルターとスラップエコーが含まれます。
3: MEDIUM ROOM	ラージルームを小さくしたバージョンです。
4: SMALL ROOM	ラージルーム、ミディアムルームをさらに小さく、リバーブ成分が少なくなります。一般的なアメリカのリビングルームに似ています。
5: VERY SM ROOM	寝室や書斎のような狭い部屋のようなアンビエンスを持っています。
6: LG WOOD ROOM	ラージルームに似ていますが、ベースマルチプリーの設定が低く抑えられています。薄い木製パネルのある部屋や簡素に作られた倉庫、講堂などをイメージして作られています。
7: SM WOOD ROOM	プログラム6のさらにスモールバージョンです。
8: LARGE CHAMBER	いくつかのサイズの手がかりがあります。並行ではない壁、硬い表面を備え、優れたライブチェンバーに似たサウンドを作り出します。ラージチェンバーは、プレートが使用される場所であればどこでも使用可能ですが、より繊細なアコースティックを提供します。
9: SMALL CHAMBER	プログラム8のスモールバージョンです。
0: SMALL & BRIGHT	多くの明瞭なリバーブ成分を残すことなく、サウンドに存在感を与えます。

バンク 3: Wild Spaces

このバンクのプログラムは、リバーブエフェクトとしてもっともよい説明ができます。これらはリバーブを生成しますが、結果は自然界にあるものではありません。このプログラムは、ポピュラーミュージックやエレクトロニックミュージックで使用されることを目的としており、伝統音楽やクラシックでの使用には適していません。

バンク 3: WILD SPACES	
プログラム名	解説
1: BRICK WALL	似たような音はありません。このプログラムは、ゲートッドインバースルーパーとして説明することができますが、実際はそれ以上です。ほとんどのゲートリバーブ・エフェクトとは異なり、ドラムサウンドに適したサウンドのみではありません。様々なソースを試してみてください。
2: BUCKRAM	ブリックウォールのバリエーションです。違いは、ブリックウォールほど密度が高くなく、リバーブテールが長くなっています。
3: BIG BOTTOM	リバーブタイムが比較的短く、ベースリバーブタイムは長くなっています。低域成分の多いソースでは目立ちますが、ハイエンドはあまり目立ちません。ベースを強調する場合やタムのサウンドをミックスで目立たせたいときにステレオ出力やミックスされているドラムマシンに加えると効果的です。
4: 10W-40	ドラム缶の音をエミュレートしています。
5: 20W-50	より攻撃的なドラム缶の音をエミュレートしています。
6: METALLICA	多くの硬いエコー成分を持つ密度の高い金属的なリバーブ音を生成します。ヘビーメタルでの使用に適しています。
7: SILICA BEADS	スネアの上に小さいモニターを逆さに置き、ドラムの上に数千ものビーズを置いて力強くモニターを叩いたような音です。結果は、不思議なサウンドになること間違いなしです。
8: INSIDE OUT	大きな違いを生む大きなエコーを生成します。パーカッシブなソースでエフェクトを注意深く確認してください。
9: RICOCHET	強烈なスラップバックエコーでかなり大きなスペースをエミュレートしています。
0: VAROOM	既存の音響空間には無いルームです。音が通過していくにつれ加速していきます。

バンク 4: Plates

プレートプログラムは、高い初期ディフュージョンと比較的明るいカラーによって金属プレートの音を再現します。プレートはパーカッションに最適です。音楽の一部として聞こえるように設計されており、初期の音自体を美しく、厚くします。プレートの音は、ほとんどすべてのポピュラーミュージックに適しています。

バンク 4: PLATES	
プログラム名	解説
1: A PLATE	非常にクリアなサウンドの基本的なプレートプログラムです。ボーカルからパーカッションまであらゆるもので使用可能です。
2: SNARE PLATE	HFカットオフとリバーブタイムHFカットオフパラメーターがフルレンジに設定されているので高周波数帯が急速にビルドアップされます。プログラム名が示す通り、スネアに最適な結果を提供するよう調整されています。
3: SMALL PLATE	プレートの別バリエーション。プログラム名が示すように小さいプレートの音を提供します。
4: THIN PLATE	プレートの別バリエーション。
5: FAT PLATE	非常に大きめで、カラーの強いプレートサウンドを提供します。
6, 7, 8, 9, 0:	空のプログラム (N/A)

バンク 5: Effects

使用する素材のタイプやミックスに加えられるエフェクト量に応じて、繊細なものから過激なものまでさまざまな効果が得られます。このエフェクトは強力で複雑なので、最良の結果を得るためには時間をかけて試聴、調整をしてください。

バンク 5: EFFECTS	
プログラム名	解説
1: ILLUSION	ミックスに比較的少量加えた場合、リスナーに効果を気付かれないくらいでも音を強調するような微妙な量の効果を作成します。エフェクトをオフにするまで使われていることを気付かないことが良くあります。ステレオシンセシスやミックス、個々のトラックに使用しても効果的です。 多くの量を加えると効果がはっきりと聴こえるようになり、素晴らしいフェイジングやパンニングが聴こえるようになります。強力なフェイジングにより、空間的なパンニングが行われ、音の一部がリスナーの周囲や背後に回り込むように聴こえるようになります。
2: SURFIN	パーカッシブなサウンドに使用するとフランジエフェクトを加えます。ギター、ボーカル、パーカッションなどあらゆる素材に適しています。
3: VOC WHISPERS	ボーカルを強調するために設計されたディレイベースのエフェクトです。
4: DOUBLER	一般的なだぶらーとは違い、ディレイラインで使われるディフュージョンにより、パーカッシブなサウンドがより強くなります。音をより太くすることができます。
5: BACK SLAP	強力で速いスラップバックを提供します。
6: REBOUND	何かを投げると跳ね返ってくるかのような効果が得られます。短めの激しめのボーカルに試してみてください。(ラップに合う場合があります)
7: GIT IT WET	土曜日の午後の大きな楽器店の売り場をイメージするようなサウンドです。メタルギターに使用すると独特なフィーリングの効果が得られます。
8: SUDDEN STOP	粒の粗い、リバースゲートルームのようなサウンドを提供します。すねた、タム、シンバルに使用してみてください。低周波数を多く含む素材での使用は意図していません。ロータム、キック、ベースなどでの使用は避けてください。
9: IN THE PAST	ドライ信号が504mS遅れ、エフェクト信号の後に現れるという独特なエフェクトです。40のディフューズボイスを使用します。ディレイの長さは500mSに設定されビルドアップスロープは247です。
0: TREMOLO L&R	ディレイラインとワンダーを0に設定した4のディフュージョンしないボイスを使用しています。スピンで左右の出力間でモノにブレンドされた信号トレモロのレート(スピード)をコントロールします。トレモロは、ディレイラインの同期が少しだけずれていることに依存して作成されます。

バンク 6: Twin Delays

ツインディレイアルゴリズム(バンク6)は、各ボイスに対して独立調整可能なレベル、フィードバック、ディレイタイムを備えた4ボイスディレイラインを使用します。フィードバックはポジティブ/ネガティブの両方を使用可能です。ディレイ3と4のフィードバックはクロスパンされることに注意してください。120Hzと全帯域の間で調整可能な独立したパンとローパスフィルターがディレイボイス1と2とそれぞれのフィードバックパスに装備されています。

バンク 6: TWIN DELAYS	
プログラム名	解説
1: 4-VOICE DOUBLE	ステレオでダブリングされます。ドライ信号に加えると歯切れよく、ワイドで際立ったサウンドになります。
2: DOUBLE DELAY	2つのボイスがダブリングエフェクトを生成します。その他の2つはダブリングとシンクしてより長いディレイを提供します。クロスフィードバックによってサウンドを装飾します。
3: 4-BOUNCE DELAY	クリーンな信号を保ちながら左右のチャンネル間でバウンスされます。
4: PITTER PATTTER	ディレイは感覚を空けて配置されており、反復フィードバックとクロスパンフィードバックが使用されています。
5: X-PAN DOUBLE	2つのボイスはディレイを介してクロスパンされます。ステレオのバックグラウンドボーカルに使用してみてください。
6: DELAY CAVE	名前が示す通りのサウンドです。
7: CIRCLES	クロスパンフィードバックによる長いディレイを提供し、“循環”ディレイエフェクトを作成します。
8: THERE & BACK	ディレイは1つのチャンネルで始まり、その他のチャンネルにスラップしてからリターンされます。
9: SOFT ROLLER	高域カットをしたステレオエコーです。
0: ON AND ON	センターを通り過ぎてパンをする長いエコーを提供します。

バンク 7: Random Halls

バンク 1: HALLSと同様にバンク 7: RANDOM HALLSは、実際のコンサートホールをエミュレートするように設計されています。このプログラムのランダムな要素は、サイズやリバーブタイムが高い値に設定されている場合にスムーズなディケイを提供します。

バンク 7: RANDOM HALLS	
プログラム名	解説
1: LG RAND HALL	ラージ・ランダムホールは、ラージ・コンサートホールのスペースとアンビエンス・ミックストラックに提供します。音響的には、このプログラムのサウンドは大きく、比較的正方形のコンサートホールに似ています。ミュージシャン（ソース）は、ステージエリアの一方の端ではなくホールの中央に配置され、近くの壁や反射を生成する表面からは離れています。リバーブピックアップは、ソースと壁の間にあり、ミュージシャンから離れた方向に向いているため、直接的なエネルギーをほとんど、またはまったく拾いません。 結果として生じるリバーブは、大きなホールのスペースとアンビエンスを再現しますが、録音されたソースのダイレクト音に対し、色付けしたり、濁らせたりはしません。スプレッド値が大きいと、比較的少ない量をダイレクト音とミックスするときに最も効果的だといえます。リバーブが目立たないように聞こえるようにする場合、明瞭度を下げたい場合はウェット信号を抑えてください。 ベースマルチプリー、リバーブタイムHFカットオフ、HFカットオフは良いコンサートホールのサウンドになる値に設定されています。サイズを最大にすると中密度でカラーの低いリバーブが得られます。（パーカッションなどで）高密度が必要な場合、サイズを約25に設定してみてください。
2: LG RAND HALL & STG	ラージ・ランダムホール+ステージは、ラージ・ランダムホールに似ていますが、ミュージシャン（ソース）がホールの方の端に配置され、いくつかのプリエコーがプロセニアムアーチの効果をシミュレートしている点が異なります。
3: MEDIUM RAND HALL	ラージ・ランダムホールとよく似ていますが、より小さい空間を再現しています。
4: MED RAND HALL & STG	ラージ・ランダムホール+ステージとよく似ていますが、より小さい空間を再現しています。
5: SM RAND HALL	ミディアム・ランダムホールとよく似ていますが、より小さい空間を再現しています。
6: SM RAND HALL & STG	ミディアム・ランダムホール+ステージとよく似ていますが、より小さい空間を再現しています。
7: LG RAND CHURCH	中央にミュージシャンを配置した大きなスペースで、比較的長めのリバーブタイムを採用しています。
8: SM RAND CHURCH	プログラム7の小規模バージョンです。
9: JAZZ RAND HALL	硬く、明るい壁と短いリバーブタイムのある比較的小さなスペースです。観客でいっぱいホールをノイズなくエミュレートしています。ディフュージョンが高く、ジャズやポップスでの使用に適しています。
0: AUTO PARK RAND	地下駐車場の音を再現しています。

バンク 8: Random Spaces

このプログラムのほとんどは、バンク 2と同じルームのサイズをシミュレートしています。ランダムなディレイの要素により、ルームはより“ライブ”に感じます。これによって動きのあるアンビエンスをシミュレートする場合に役立ちます。プログラム 9: CHORUS ROOMとプログラム 0: WET & TACKYではこれらが最適化され、空間的なコーラス効果を得ることができます。

バンク 8: RANDOM SPACES	
プログラム名	解説
1: MUSIC CLUB RAND	ジャズホールに似ていますが、より小さく、高周波数帯のリバーブが少なめです。
2: LG RAND ROOM	ちょうどよい大きさの教室に似ています。ミュージッククラブ・ランダムよりも小さく、カラーが強くなりコムフィルターとスラップエコーが含まれます。
3: MED RAND ROOM	ラージルームを小さくしたバージョンです。
4: SM RAND ROOM	ラージ、ミディアム・ランダムルームをさらに小さく、リバーブ成分が少なくなります。一般的なアメリカのリビングルームに似ています。
5: VERY SM ROOM RAND	寝室や書斎のような狭い部屋のようなアンビエンスを持っています。
6: LG CHAMBER RAND	いくつかのサイズの手がかりがあります。並行ではない壁、硬い表面を備え、優れたライブチェンバーに似たサウンドを作り出します。ラージチェンバー・ランダムは、プレートが使用される場所であればどこでも使用可能ですが、より繊細なアコースティックを提供します。
7: SM CHAMBER RAND	プログラム6のさらにスモールバージョンです。
8: SM & BRIGHT RAND	多くの明瞭なリバーブ成分を残すことなく、サウンドに存在感を与えます。
9: CHORUS ROOM RAND	微妙なコーラスエフェクトを作成するランダムなディレイエフェクトでスモールルームをエミュレートしています。ホーン、ストリングス、アンサンブルボーカルに適しています。
0: WET & TACKY	長いリバーブタイムとコーラスのようなランダムディレイを備えたラージルームをシミュレートしています。ランダムディレイはリバーブのディケイに輝きを与えます。

バンク 9: Ambience

バンク 9: AMBIENCEのプログラムは、音楽、ジングル、ポストプロダクションなどの作業に必要なアンビエント空間をエミュレートするように設計されています。

バンク 9: AMBIENCE	
プログラム名	解説
1: VERY LG AMBIENCE	コンサートホールやパフォーマンス会場よりも雑然とした非常に大きなアンビエント空間(大型ショッピングモールや駐車場、倉庫など)に似ています。リバーレベルを下げることで非常に大きなアンビエント空間の感覚を保ったまま乱雑さを軽減可能です。
2: LG AMBIENCE	ベリールージ・アンビエンスに似ていますが、より広い空間を提供します。このプログラムは左右対称の大きなルームのアンビエンスを提供します。
3: MED AMBIENCE	ラージアンビエンスに似ていますが、より小さく、大きな法廷や講義室をイメージしてください。
4: SM AMBIENCE	ミディアムアンビエンスと似ていますが、一般的なロビーや小さなラウンジをイメージしてください。
5: STRONG AMBIENCE	部屋のサイズはミディアムアンビエンスよりも大きくなりますが、リバーレベルを下げることで、比較的短いディケイタイムで強い“ウォッシュ”感のあるアンビエンスを作り出すことができます。
6: HEAVY AMBIENCE	ミュージシャンやパフォーマー(音源)が空間の中央に配置された大きな長方形のパフォーマンス空間をイメージしています。MIX コントロールを調整することで、音源にマイクを近づけることができます。
7: AMBIENT HALL	ラージ・ランダムホールのリバーブキャラクターを活かしつつ高速で密度の高いアンビエントアタックを提供します。
8: ANNOUNCER	このプログラムは、ドライなアナウンサーのセリフにアンビエントな広がりを加えます。
9: CLOSET	その名の通り、窮屈な感じがします！
0: GATED AMBIENCE	非常に速いディケイで非常に強いアンビエントを提供します。ースネアに最適です！

バンク 0: Post Ambience

ポストプロダクションで必要とされるよう最適化されたプログラムが含まれています。このバンクでは、プログラムに応じていくつかの異なるアルゴリズムが使用されています（プログラムで使用されているアルゴリズムはカッコ内に表示されています）。

注: バンク0内のプログラムでは様々なアルゴリズムを使用しているため、バンク0内でのプログラム変更をオートメーション化することは推奨していません。

バンク 0: POST AMBIENCE	
プログラム名	解説
1: CAR INTERIOR (Random)	デフォルトでは4ドアをイメージしています。シェイプ値を上げることでステーションワゴンになります。窓を閉じるには、プリエコーレベルを上げてください。
2: LIVING ROOM (Reverb)	郊外の一般的な家屋のリビングルームをエミュレートします
3: BATHROOM (Reverb)	大き目のバスルームをエミュレートします。
4: KITCHEN (Ambience)	ディスプレイのような処理の効果音。
5: KELLARS CELL (Random)	埋め込みセルではなく、小さく深い、そして表面が硬いものをイメージ。
6: SMALL FOLEY (Ambience)	差し替え時の環境音に使用するためにアンビエンスアルゴリズムを使用しています。サイズを1.5Mの設定から移動させるとアンビエンスの“花”が開くようになります。MIXを100%ウェットから変化させると、19msのドライディレイがオーディオパスに現れます。
7: WAREHOUSE (Ambience)	大きく、本当に大きいスペース。
8: AIRHEAD (Random)	ヘッドフォンを1組用意し、エレメントをとりはずし耳から10インチ離れたディフューザーパネルと交換し、頭の上にディフューザーパネルを置いたような雰囲気です。まるでエイリアンと更新しているかのように感じるでしょう。積極的に使ってください。
9: EMPTY PROGRAM	N/A
0: REVERB TAIL (Random)	非常にウォームで、非常に長く、無限ではないリバースを提供し素晴らしいフェードをもたらします。

プログラムデザインのヒント

注: この章の文章は、オリジナルハードウェアのオーナーズマニュアルから引用されています。

リバーブを使う

Lexicon 480L では、サイズ、スプレッド、シェイプの調整でリバーブエンベロープ初期部分のビルドアップとディケイを調整することができます。シェイプはエンベロープの形状をコントロールし、スプレッドとサイズは、シェイプがアクティブになる時間を設定します。ホールとルームプログラムでサイズはLexicon 480Lによって作成される空間の見かけのサイズのマスターコントロールとして機能します。スプレッドとリバーブタイムの両方がサイズの設定によって直線的に変化するため、リバーブタイムとスプレッドを最大にするにはサイズを高い値に設定する必要があります。プログラムに適したリバーブを見つけるには、まず自分の欲しい音と似たような音を持つプログラムから始めてください。サイズを調整するだけで、希望通りのサウンドを得ることがでしょう。サイズを設定したら、スプレッドとシェイプを使って形状を調整してください。これらは、部屋の大きさや音響的な印象を与えるものです。

シェイプが最小に設定されている場合、リバーブエンベロープは非常に速く最大の振幅に達し、その後は滑らかなスピードで急速に減衰していきます。このリバーブエンベロープは、小さなチャンバーやプレートで特徴的です。このエンベロープにはサイズの手がかりが(あるとしても)少ないため、アンビエンスには効果がありません。このシェイプ設定では、スプレッドは効果がありません。密度はサイズコントロールで設定し、ディケイ率はリバーブタイムで設定します。このリバーブエンベロープは、1980年代と90年代の多くの一般的なデジタルリバーブです。

シェイプを 32 (LARCスライダーの約8分の1程度)まで上げると、リバーブの最初のシャープなアタックが減り、リバーブがゆっくりとしたものになります。その後、エンベロープは一時的にサステインしてから、リバーブタイムで設定した速度で減衰し始めます。スプレッドはこのシェイプにはほとんど影響しません。

シェイプが64に設定されている場合、LARCスライダーの約4分の1の位置にある場合、ビルドアップはさらに遅くなり、サステインは長くなります。スプレッドはビルドアップとサステインの長さに影響を与えます。目安としては、スプレッド表示の時間値 (mSec単位) がサステインの長さのおおよその目安となります。

シェイプをさらに上げると、ビルドアップとサステインは似たような感じになりますが、エンベロープの中に第二のサステインが最初のサステインよりも低いレベルで現れます。この第二のサステインは、ホールの後ろの壁に反射し、拡散したものをシミュレートしています。これにより、広さと空間の感覚が生じます。この反射はどんどん強くなり、LARCスライダーの半分ほど上にある約128のシェイプ値で最適なラウドネスに到達します。

もっとも高いシェイプ値は、一般的にエフェクトに使用されます。スケールの最上部付近では、エンベロープの初期部分よりもバックウォールの反射が強くなり、反転した音になります。

リバーブタイムを短く設定しない限り、これらのシェイプエフェクトは聴こえないことに注意してください。一般的に、小さなルームではリバーブタイムを約1.2秒、ホールでは2.4秒程度に設定します。サイズは、希望するホールのサイズに適した値に設定する必要があります(ただし、小さいサイズは残響にカラーがつくことに注意してください)。例えば、0.15メートルは非常に小さな部屋をエミュレートし、38メートルは大きなホールをエミュレートします。

エフェクトを使う

Lexicon 480L のエフェクトアルゴリズムは、ランダムに変化するタイムディレイを使用しています。この一般的な種類は、森の中の音の効果、ドラム缶内の効果、オーディエンスや壁、部屋からの反射など、非常に多くの自然な音響効果を作成可能です。これらの自然な効果の多くは非常に複雑で、固定タップのあるディレイラインを使用することは難しいか、不可能です。わずかに動くソースの音や 複数のミュージシャンをエミュレートするには、固定のタイムディレイと1つの入力だけではできません。最初に聞いたときは面白いと思ったディレイの集まりも、それらが作り出す音色がすべての音源に全く同じ方法で適用されると、すぐに飽きてしまいます。Lexicon 480Lのエフェクトアルゴリズムでは、ディレイパターンとその結果として生じる音色は、飽きるほど長時間一定ではありません。

Lexicon 480Lは、コーラスエフェクトの各入力チャンネルに20個、最大40ボイスを使用しています。40ボイス・エフェクトアルゴリズムがこれらのボイスを処理する独自の方法により、ピッチを変化させないコーラスを実現しました。これはグランドピアノのように、通常のコーラスからデチューンしても受け入れられないような素材に非常に有効です。

ディレイタイムは、フェイズまたはフェイズなしで組み合わせることができ、全体のエフェクトの音色を変えることができます。

例えば、ドラム缶び中の不規則な表面、森の中のたくさんの木、駐車場のたくさんの車などをシミュレートするには、40ボイスだけでは十分ではない場合があります。ディフュージョンコントロールを使用して、40のボイスのそれぞれを反射の密集したクラスターに拡張します。

ハイパスフィルター(12dB/オクターブのスロープ)を使用して、エミュレートした反射面のクオリティを変更することができます。例えば、一部の反射面(人や譜面台など)は、主に高周波数を反射します。

時間経過によって変化するタップは、互いに重なるように調整することができ、ユニークなフェーシングやフランジング効果を得ることができます。フェーシングはプリディレイでディレイを与え、フィードバックでエコーにして特殊効果を得ることができます。例えば、シンバルのクラッシュに高域のブリリアントなエッジを追加することや、叩くたびにエッジの量とトーンの質を変化させることができます。

ランダムリバーブを使う

ランダムホールは、Lexicon 480Lの標準的なホールプログラムに似ていますが、ランダムディレイの要素が追加されています。その結果、リバーブのロングディケイが減少し、ディケイが金属的な音にならず、見かけ上のリバーブタイムが短縮されます。ランダムホールの見かけのリバーブタイムは、その値に近い一般的なホールと比較して、ディスプレイに表示されます。また、ランダムの要素は処理の音色を向上させています。特に小さなスプレッド設定では、一般的なリバーブプログラムと比較して、カラーの量が大幅に減少しています。さらに、ディケイコントロールのフィルターの急速さが増しています。ランダムプログラムでは、標準のリバーブプログラムよりもこのコントロールを高く設定する必要がある場合があります。

ランダムホールとアンビエンスアルゴリズムはサウンドをエンハンスに特に有効です。また、リスニングスペースの周りに隠れているスピーカーからの遅延した乾いた信号も含まれている可能性があります。反射の多くが時間的に変化するという事実は、フィードバックの前に信号のゲインを上げることが重要であることを意味します。アンビエンスにはプリディレイとインプットディレイの両方が組み込まれており、この効果をさらに高めるために設定することができます。



Lexicon 480L Reverb & Effectsハードウェア



Lexicon製品へのすべての視覚的および聴覚的な参照、Lexicon商標のすべての使用、および所有者マニュアルのコンテンツの使用は、Harman International Industries, Inc.の書面による許可を得て行われています。