

ユーザーズ・マニュアル

_REV LX-24

ARTURIA

_The sound explorers

スペシャル・サンクス

ディレクション

Frédéric Brun Kevin Molcard

プロジェクト・マネジメント

Alexandre Adam Samuel Limier

プロダクト・マネジメント

François Barrillon Callum Magill Clément Bastiat

デジタル信号処理 (DSP)

Fanny Roche (lead) Marius Lasfargue Jari Kleimola

DSP ライブラリー

Samuel Limier (lead) Hugo Caracalla Loris De Marco Fanny Roche
Marc Antigny Andrea Coppola Geoffrey Gormond
Kevin Arcas Mauro De Bari Rasmus Kürstein
Yann Bourdin Alessandro De Cecco Marius Lasfargue

ソフトウェア

Christophe Luong (lead) Pauline Alexandre Raynald Dantigny

ソフトウェア・ライブラリー

Pierre-Lin Laneyrie (lead) Yann Burrer Cyril Lépinette Marie Pauli
Alexandre Adam Corentin Comte Christophe Luong Patrick Perea
Stéphane Albanese Raynald Dantigny Pierre Mazurier
Pauline Alexandre Pascal Douillard Fabien Meyrat
Baptiste Aubry Samuel Lemaire Mathieu Nocenti

デザイン

Callum Magill (lead) Clément Bastiat Ulf Ekelöf
François Barrillon Maxence Berthiot Morgan Perrier

サウンド・デザイン

Lily Jordy (lead) GoodbyeCalev Wheeliemix
10 Phantom Rooms Krikor Kouchian Chuck Zwicky

品質保証

Aurélien Mortha (lead) Bastien Hervieux Roger Schumann Enrique Vela
Arnaud Barbier Germain Marzin Nicolas Stermann Julien Viannenc
Matthieu Bosshardt Nicolas Naudin Adrien Soyer

ベータ・テスター

Bastiaan Barth (Solidtrax)	Andrew Henderson	Andrew Macaulay	Davide Puxeddu
Marco Correia	Mat Herbert	Terry Marsden	Mateo Relief vs MISTERX5
Raphaël Cuevas	Neil Hester	Gary Morgan	Fernando Manuel Rodrigues
Tony Flying Squirrel	Jay Janssen	Paolo Negri	

マニュアル

Jason Jervis (Author)	Gala Khalife	Charlotte Métais
Jimmy Michon	Minoru Koike	Holger Steinbrink

アプリ内チュートリアル

Gustavo Bravetti

© ARTURIA SA – 2023 – All rights reserved.
26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin
FRANCE
www.arturia.com

本マニュアルの情報は予告なく変更される場合があり、それについて Arturia は何ら責任を負いません。許諾契約もしくは秘密保持契約に記載の諸条項により、本マニュアルで説明されているソフトウェアを供給します。ソフトウェア使用許諾契約には合法的使用の条件が規定されています。本製品を購入されたお客様の個人的な使用以外の目的で本マニュアルの一部、または全部を Arturia S.A. の明確な書面による許可なく再配布することはできません。

本マニュアルに記載の製品名、ロゴ、企業名はそれぞれの所有者に帰属する商標または登録商標です。

Product version: 1.0.0

Revision date: 11 April 2023

使用上のご注意

本マニュアルでは Rev LX-24 の機能や操作方法をご紹介します。また、ダウンロードやアクティベートの方法も詳しくご紹介します。その前に、大切なお知らせを：

仕様変更について：

本マニュアルに記載の各種情報は、本マニュアル制作の時点では正確なものです。改良等のために仕様を予告なく変更することがあります。

重要：

本ソフトウェアは、アンプやヘッドフォン、スピーカーで使用された際に、聴覚障害を起こすほどの大音量に設定できる場合があります。そのような大音量や不快に感じられるほどの音量で本機を長時間使用しないでください。

難聴などの聴力低下や耳鳴りなどが生じた場合は、直ちに医師の診断を受けてください。

注意：

知識の不足による誤った操作から発生する問題に対してのサポートは保証の対象外となり、料金が発生します。まずこのマニュアルを熟読し、販売店とご相談の上、サポートを要請することをお勧めします。

Rev LX-24 をお買い上げいただきありがとうございます

優れた製品を開発するという Arturia の情熱は、Rev LX-24 においても例外ではありません。プリセットを選ぶだけでも、わずかにエディットするだけでも、完全に没頭するほどディープにダイブするのも、すべてお好み次第、思いのままです。

Arturia のハードウェアやソフトウェアインストゥルメント、エフェクト、MIDI コントローラー等各種製品のチェックに、[Arturia ウェブサイト](#)をご活用ください。アーティストにとって不可欠で刺激的なツールが豊富に揃っています。

より豊かな音楽ライフを

The Arturia team

もくじ

1. Rev LX-24 へようこそ！	3
1.1. Lexicon 224 について	3
1.1.1. その驚異的なアルゴリズム	4
1.2. Rev LX-24 主な特長	4
1.2.1. 拡張機能：	5
2. アクティベーションと最初の設定	6
2.1. 互換性について	6
2.2. ダウンロードとインストール	6
2.2.1. Arturia Software Center (ASC)	6
2.3. プラグインとして動作	7
3. Main Panel	8
3.1. パネル構成とコントロール類	8
3.1.1. ディスプレイ、ボタン、フェーダー	8
3.1.2. 設定値の微調整	9
3.1.3. パラメーター名の表示	9
3.1.4. ダブルクリックでデフォルト値に	9
3.2. リバープアルゴリズム	10
3.3. アルゴリズムプログラム	11
3.4. ボタン	12
3.5. フェーダー	13
4. Advanced Panel	14
4.1. オーバービュー	14
4.2. トップリボン	14
4.3. ビジュアルディスプレイ	15
4.4. ロワーリボン	16
4.4.1. INPUT	16
4.4.2. ダイナミクスエフェクト	16
4.4.3. Master	17
5. User Interface	18
5.1. アップーツールバー	19
5.1.1. メインメニュー	19
5.1.1.1. New Preset	19
5.1.1.2. Save Preset	19
5.1.1.3. Save Preset As	20
5.1.1.4. Import	20
5.1.1.5. Export	20
5.1.1.6. Resize Window - リサイズウィンドウ	21
5.1.1.7. Tutorials - チュートリアル	22
5.1.1.8. Help	22
5.1.1.9. About	22
5.1.2. プリセットブラウザーへのアクセスとネームバー	23
5.1.3. A/B セットアップとコピー	24
5.1.4. Advanced Button - Advanced ボタン	25
5.2. ロワーツールバー	25
5.2.1. パラメーター名等の表示	25
5.2.2. Lower Toolbar Functions - ロワーツールバーの機能ボタン	25
5.2.2.1. Routing Main/Alternative	26
5.2.2.2. Bypass	26
5.2.3. アンドゥ、リドゥ、エディット履歴	26
5.2.3.1. Undo - アンドゥ	26
5.2.3.2. Redo - リドゥ	26
5.2.3.3. History - エディット履歴	26
5.2.3.4. CPU メーター	27
5.2.3.5. Panic	27
6. Selecting Presets	28
6.1. Preset Name Pane - プリセットネームバー	28
6.1.1. 上下の三角矢印	28
6.1.2. クイックブラウザー	29
6.2. The Preset Browser - プリセットブラウザー	30
6.3. Searching Presets - プリセットのサーチ	30

6.3.1. Using Tags as a Filter - タグによるフィルタリング	31
6.3.1.1. Types.....	31
6.3.1.2. Styles.....	32
6.3.2. Banks	33
6.4. The Results Pane - リザルトペーン	34
6.4.1. プリセットの並べ替え.....	35
6.4.2. プリセットに "いいね" をつける	35
6.4.3. おすすめファクトリープリセット	36
6.4.4. シャッフルボタン	36
6.5. Preset Info Section - プリセット情報.....	37
6.5.1. クイックメニュー	39
6.5.2. スタイルの編集.....	40
6.5.3. 複数のプリセット情報を編集する	41
7. ソフトウェア・ライセンス契約	42

1. REV LX-24 へようこそ！



この度は Rev LX-24 をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。この、VST2、VST3、Audio Unit、AAX の各フォーマットで動作するオーディオエフェクト・プラグインは、伝説的な Lexicon 224 デジタルリバーブを丹念にモデリングしたソフトウェアバージョンです。

本プラグインは、オリジナルの 224 リバーブを忠実に再現した上で、より使いやすく機能の改良や拡張を行っています。アドバンスドパネルでは入力信号をビジュアル化して表示することができ、各パラメーターによるリバーブ音の変化も視覚的に確認することができます。例えば、入力信号をビジュアル的に確認しながら、低域のクロスオーバーのスプリットポイントを設定することができます。

定番のチェンバーからコンサートホールまで、長年にわたって多くのレコーディングで使用されてきたリバーブも再現できます。初期のデジタルリバーブ独特の質感も、最新のクリーンで洗練されたサウンドも、どちらもお楽しみいただけます！

あらゆる時代のデジタルリバーブを代表する最もアイコン的な1台を再現した、シンプルながらもパワフルなリバーブプラグイン、それが Rev LX-24 です。

1.1. Lexicon 224 について

1978年の AES ショーでデビューを飾った Lexicon 224 は、世界初のデジタルリバーブというわけではありませんでした。のちに史上最も人気のあるスタジオ用リバーブの1つになりました。このリバーブは、ハーバード大学の学部生時代にクラシック音楽のレコーディングエンジニアとして活躍していた原子物理学者の David Griesinger 博士によって考案されたものです。彼は、レコーディングにおけるルームアコースティックの重要性を認識しており、そのことがデジタルリバーブの開発に駆り立てていったのです。その結果誕生したのが、Lexicon 224 だったのです。

このシステムは、4U ラックマウントの頭脳部とデスクトップ型のコントローラーで構成されており、コントローラーにはスライダーやボタンが装備され、各パラメーターの操作やプリセットの選択などが行えるようになっています。このリバーブの登場以降、レコーディングスタジオのコンソールの上にボックス型のコントローラーが置いてあるのを目にしたことがあるかと思いますが、それがこのシステムのコントローラーである LARC (Lexicon Alphanumerical Remote Control) です。特に Peter Gabriel、Vangelis、Brian Eno をはじめとする80年代のプロデューサーたちに愛用されました。このデバイスは、80年代のドラムサウンドを決定づけただけでなく、夢のようなサウンドスケープを作り出すのに役立つ、深みのある甘美な空間効果の演出にも役立ちました。



1978年から1986年までの間に、Lexiconはこのリバーブを3バージョン開発・製造しました。1978年の最初のバージョンから1982年発売の224Xが続き、このバージョンは1984年に224XLに置き換わりました。各バージョンともその当時の技術を導入して進化を遂げています。これにより、どのバージョンにも独特の「サウンド」があり、特に最初の2バージョンについてはどんなミックスにもうまく馴染む温もりのある厚いサウンドが大きな特徴でした。

Arturiaのソフトウェア版では、最初のバージョンである224の最終ファームウェアバージョン4.4を丹念にモデリングしました。当時にタイムスリップしたかのように、大きくて重たいラックの保管やメンテナンス、急騰しているビンテージ機器に高額を支払う必要はありません。

1.1.1. その驚異的なアルゴリズム

Lexiconを有名にさせたのは、そのアルゴリズムの素晴らしさです。その素晴らしさは、最初のモデルである224ですでに実現していたのです。オリジナルと同様Rev LX-24にも以下の8つのアルゴリズムが内蔵されています。

1. Small Concert Hall B
2. Vocal Plate
3. Large Concert Hall B
4. Acoustic Chamber
5. Percussion Plate A
6. Small Concert Hall A
7. Room A
8. Constant Density Plate

一部のアルゴリズム名の後ろにAやBの文字がありますが、これはそのアルゴリズムのバージョン違いです。また、古いバージョンのファームウェアでは、違うアルゴリズムをコンビネーションにしたものもありました。

1.2. Rev LX-24 主な特長

Algorithm (セレクター)：1から8のリバーブアルゴリズムを選択します。

Decay (スライダー)：BassとMidのリバーブのディケイタイム (減衰時間)を設定します。オリジナルの224では、この機能は2つのフェーダー (BassとMid)に分割されていました。

Bass Offset (スライダー)：Midのリバーブタイム (残響時間)に対する相対的な低域のリバーブタイム (クロスオーバー周波数以下の帯域の残響時間)を設定します。

Crossover (スライダー)：BassとMidの帯域に分割する周波数を設定します。

Damping (スライダー)：フィードバックパスに内蔵されているローパスフィルターのカットオフ周波数を設定し、リバーブ音の高域の減衰を調節します。オリジナルの224では、この機能は"TREBLE DECAY"という表記でした。

Pre-Delay (スライダー)：リバーブ音が鳴る前のディレイタイムを設定します。この設定は、選択したアルゴリズムに最適なものに設定されます。例えば、Large Concert Hall B を選択したときは、長めのプリディレイになります。

Distance (スライダー)：入力音とそのリバーブ音との間の聴感上の距離感を調整します。オリジナル 224 ではこの機能は "DEPTH" という表記でした。

Dry/Wet (スライダー)：入力音とリバーブ音のバランスを設定します。設定値を高くすると、その分だけ入力音 (ドライ音) がより小さくミックスされ、リバーブ音が大きくミックスされます。

Dry/Wet ロック (ボタン)：プリセットをブラウズするときに、そのときのドライ/ウェットの設定を固定します。

Lock (ボタン)：アルゴリズムを変更するときに各パラメーターの設定値を固定します。オリジナル 224 では "IMMED" (Immediate モード) という表記でした。オリジナル 224 とは異なり、Lock をオンにした場合、Mode Enhancement、Decay Optimization、Pitch Shift の各設定はリセットされません。

Mode Enhancement (on/off トグル動作+16段階調節)：アルゴリズムのディレイタイムを変調することでリバーブ音の密度を調節できます。同時に、リバーブの減衰の終端での音質を変化させ、特徴的な温もりのある質感にできます。設定値が低いほど効果が強くなります。

Decay Optimization (on/off トグル動作+16段階調節)：入力音のレベル変化に応じて内部パラメーターを変化させることで、リバーブの減衰音をより自然なものにします。ドラムとボーカルの違いを見分け、それぞれに対して適切にパラメーターを調整します。減衰音の明瞭度を高め、音の色付けを抑えますが、不均一な感じになることもあります。設定値が低いほど効果が強くなります。

1.2.1. 拡張機能：

Drive：入力トランスのゲインを 0 - +50dB の範囲で調節します。主に低域に作用し、ゲインを上げ過ぎるとハイパスフィルターの効果が生じ始めます。このパラメーターは入力ハイパスフィルターの前段にありますので、低域をカットされてもその低域から高調波を発生させることができます。

Hi-Pass Filter Cutoff：入力ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。12dB/Oct または 24dB/Oct のスロープを選択でき、Q は 0.707 です。ここで設定した周波数以上の帯域を通過させ、それ以下の低域の大部分をカットしたいときに使用します。

Dynamic module：3種類のダイナミクスエフェクト (ダッカー、トレモロ、ゲート) から1つを選択して使用でき、リバーブ音自体やそのタイミングに動きのある変化をつけることができます。

Brightness：Dry/Wet パラメーターの直前でリバーブ音の全帯域に対してリニアの傾斜をかけて聴感上の音の明るさを調節できます。リバーブ音の高域をブーストしたいときに使用します。また、特に Vintage モードを使用している場合、リバーブ音の高域を強調したいときにも便利です。

Stereo Width：リバーブ音のステレオ間の広がりを調節します。これにより、よりワイドなステレオリバーブにすることができ、現実の音響空間をシミュレートしたり、よりリアルなリバーブ音にしたいときに便利です。

Pitch Shift：Mode Enhancement 使用時のモジュレーションの深さを調節します。設定値を高くすると変調が深くなります。設定値が 4-5 の場合、リバーブの減衰音にコーラスがかかったような音になり、それ以上の設定値にするとピッチの変化がより聴き取りやすくなります。ここでの設定による効果は、Mode Enhancement の設定値を高くすると低くなり、Mode Enhancement をオフにすると無効になります。

Diffusion：オールパスディレイからの拡散量を調節します。オリジナル 224 では "Shift + DEPTH" の操作でアクセスできた機能です。

このパワフルで使いやすいリバーブが、あなたのクリエイティブなツールボックスに欠かせない存在となり、素晴らしいクリエイティブな発見の数々へと導いてくれることを期待しております！

2. アクティベーションと最初の設定

2.1. 互換性について

Rev LX-24 は Windows 8.1 またはそれ以降、macOS 10.13 またはそれ以降のコンピュータで動作します。また、現世代の Apple M1、M1 Pro/Max/Ultra およびその他の Apple シリコンプロセッサにも対応しています。お使いのレコーディングソフトウェア (DAW) の Audio Units、AAX、VST2、VST3 のプラグインとして使用できます。



2.2. ダウンロードとインストール

Rev LX-24 は、[Arturia 製品ページ](#)で "Buy Now" または "Get Free Demo" をクリックすることでダイレクトにダウンロードできます。フリーデモは使用時間が20分に制限されています。

Arturia アカウントをお持ちでない場合は、[My Arturia ウェブページ](#)に表示される指示に従ってアカウントを作成されることをお勧めします。

Rev LX-24 をインストールしましたら、次のステップは製品登録です。この手続は **Arturia Software Center** という別のソフトウェアで簡単に行えます。

2.2.1. Arturia Software Center (ASC)

ASC のインストールがまだでしたら、こちらのウェブページからダウンロードしてください：[Arturia Downloads & Manuals](#)

Arturia Software Center はページのトップ付近にあります。お使いのシステムに合ったインストーラー (Windows または macOS 用) をダウンロードしてください。ASC はお持ちの Arturia アカウントのリモートクライアントで、お持ちの Arturia ソフトウェアの全ライセンスの管理やソフトウェアのダウンロード、アップデートなどをワンストップで行える便利なアプリケーションです。

ASC のインストールが済みましたら、次の操作をします：

- Arturia Software Center (ASC) を起動します。
- お持ちの Arturia アカウントでログインします。
- ASC の画面を下にスクロールして **My Products** セクションを表示させます。
- 使用したいソフトウェア名 (この場合は Rev LX-24) の隣にある **Activate** ボタンをクリックします。

これで準備完了です！

2.3. プラグインとして動作

Rev LX-24 は Cubase、Digital Performer、Live、Logic、Pro Tools、Studio One など主要なデジタルオーディオワークステーション (DAW) の プラグインとして動作します。

プラグインにはハードウェアにはない、次のようなメリットがあります：

- お使いのコンピュータの CPU が耐えられる範囲で複数の Rev LX-24 を同時に使用することができます。
- DAW のオートメーション機能を使用してプラグインのパラメーターを自動制御することができます。
- プラグインの各種セッティングは DAW のプロジェクトの一部としてセーブされ、次回そのプロジェクトを開いたときに以前と同じセッティングを再現できます。

プラグインとしてのオーディオと MIDI の設定

Rev LX-24 はプラグイン動作のみですので、オーディオや MIDI に関する各種設定はレコーディングソフト (DAW) で行います。これらの設定はプリファレンスにあることが一般的ですが、具体的な設定方法はレコーディングソフトによって違いがありますので、オーディオインターフェイスの選択方法やオーディオ出力、サンプルレート、MIDI ポート、プロジェクトのテンポ、バッファサイズ等々の設定方法の詳細につきましては、お使いのレコーディングソフトのマニュアル等をご参照ください。

これでソフトウェアのセッティングは完了しました。さあこれから、Rev LX-24 の音の世界に足を踏み入れてみましょう！

3. MAIN PANEL



Rev LX-24 でのほとんどの音作りをするところが、このメインパネルです。アドバンスパネル [p.14]につきましては、次のチャプターでご紹介します。

3.1. パネル構成とコントロール類

メインパネルは、オリジナルの Lexicon Alphanumeric Remote Control (LARC) の雰囲気感をキープしつつも、若干簡略化した構成になっています。

ボタンやスライダーがオリジナルに似た構成になっているだけでなく、アルゴリズムの選択はその上のディスプレイ部分で行えます。さらに、アドバンスパネルでよりディープな音作りも行えます。

3.1.1. ディスプレイ、ボタン、フェーダー

オリジナルの LARC には16個のボタンがあり、そのうちの8個でアルゴリズムを選択する仕様でした。

その、アルゴリズムを選択するための8個のボタンの機能は、Rev LX-24 ではディスプレイに移動しています。アルゴリズム名の左右端にある2つの矢印 (< / >) をクリックして選択するか、またはアルゴリズム名をクリックしてドロップダウンメニューを開いて選択することができます。フェーダーを操作すると、その値がディスプレイに表示され、操作したフェーダーに応じた数値の単位を表す LED (sec / ms / Hz / kHz) が点灯します。

ディスプレイには最高 0dB までの入力レベルメーターと、オーバードライブインジケータ (ovfl) もあります。オリジナルの LARC では、このインジケータは、入力レベルが高過ぎる場合やプロセッサが整然と処理できなくなってオーバードライブを起こすような設定をしたときに点灯し、ソフトウェア版ではこの機能はこの位置に移動しています。

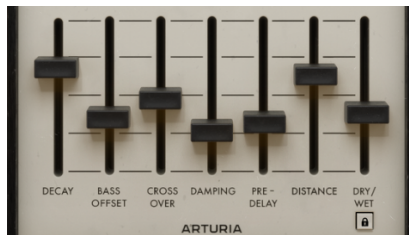
オリジナルの16個のボタンのうち、アルゴリズム選択以外の8個のボタンはもう少し複雑な設定などに使用するためのもので、その内容はこのチャプターでご紹介します。Lock、Mode-Enh、Decay Optim などそれぞれです。



フェーダーの上に横一列に並んでいるボタンには、オリジナルからさらに強化した機能も入っています。これにより、出力コンバータモードなど4つの機能に簡単にアクセスできます。これらのボタンはラッチ動作、つまりオン/オフの切り替え動作になっています。ただし、出力コンバータモードは Vintage か Modern のいずれかを必ず選択する必要があります。コンバータモードのLEDは赤以外の点灯色になっており、Vintage モードは黄色、Modern モードは青で点灯します。



フェーダーは、オリジナルとほぼ同様の構成になっているだけでなく、Rev LX-24 をインサーションで使用した場合に操作しやすいように Dry/Wet スライダーも備えています。フェーダーを操作すると、その設定値がディスプレイに表示され、そのパラメーターに沿った単位を示すLEDも点灯します。



3.1.2. 設定値の微調整

パラメーターの値をゆっくり正確に設定したいときは、マウスの右ボタンを押しながら操作します。また、Ctrl キーを押しながらマウスの左ボタンを押してドラッグしても同様に操作できます。

3.1.3. パラメーター名の表示

フェーダーやボタンなどのコントロール類にマウスオーバーすると、そのパラメーターのフルネームがソフトウェアの左側に表示されます。

3.1.4. ダブルクリックでデフォルト値に

どのコントロール類でもダブルクリックするとそのデフォルト値（初期設定値）に戻ります。アドバンスパネルで設定するアーク（カーブ）も、ダブルクリックすることでリセットできます。

3.2. リバーブアルゴリズム



Rev LX-24 の心臓部がリバーブアルゴリズムです。私たち Arturia が愛情を込めて再現したオリジナルハードウェアの 8 種類のリバーブアルゴリズムが入っています。これらの数学的プログラムで残響音をシミュレートし、オリジナルハードウェアではこれを回路基板で生成していました。アルゴリズムを追加したり、既存のアルゴリズムをアップデートするには、基板を Lexicon に送り返す必要がありました。当時の演算能力が限定的だったためか、オリジナルのマニュアルを引用すると「各プログラム（アルゴリズム）は、それぞれがシミュレートしようとしている自然な残響音と、理想的なシミュレーション方法との両面において大きく異なるものです」とあります。このことが恐らく、オリジナルハードウェアがミックスによく馴染むことで尊敬を集めていた大きな理由だったのかも知れませんね！

1. Small Concert Hall B
2. Vocal Plate
3. Large Concert Hall B
4. Acoustic Chamber
5. Percussion Plate A
6. Small Concert Hall A
7. Room A
8. Constant Density Plate

アルゴリズムを新たに選択すると、その下の各フェーダーのポジションが変わります。そのポジションがそのアルゴリズムでシミュレートしたいベストのセッティングです。これには例えば、ルームリバーブの活気のある感じやホールリバーブのサイズなども含まれています。オリジナルと同様、このセッティングは好みの感じに調整するためのスタートポイントとしても利用できます。また、Lock ボタンでアルゴリズムを変更するたびにフェーダーが変化するのを回避することもできます。

3.3. アルゴリズムプログラム

- **Small Concert Hall B** : すべてのコンサートホールプログラム (Small Concert Hall A/B、Large Concert Hall B) は、楽曲と一緒にではなく、その背後で響かせることを目的としたものですので、そのようなミックスに適しています。Small Concert Hall B は、空間や奥行き感を出したいときに便利です。このアルゴリズムは Small Concert Hall A に手を加えたもので、よりナチュラルな音で、残響音の吸収をより良くシミュレートしています。リバーブタイムを短めにしてミックスしたり、ドラムやボーカルのトラックを「埋める」ために使用するときに最適です。
- **Vocal Plate** : 鉄板をスプリングで吊った最初期の人工リバーブをベースにしたアルゴリズムです。名前の通り、ボーカルに適したアルゴリズムです。初期拡散が少なく、その結果クリアで明るいトーンのサウンドです。ドラムにも適しており、ややザラッとした質感が出ます。ただし、低域のリバーブをよく出したいときは Percussion Plate が適しています。
- **Large Concert Hall B** : よりナチュラルなサウンドが欲しいときにはこのアルゴリズムが良いでしょう。その名の通り、より大きな空間で鳴っているように演出したいときに使います。そのような使用の場合は、低域が膨らみすぎないようにクロスオーバー周波数にご注意ください。このリバーブは音の色付けがほとんどありませんので、オーケストラ楽器のリバーブに適しています。
- **Acoustic Chamber** : このアルゴリズムは、昔のレコーディングスタジオにあったエコーチェインバー (エコー室) をベースにしたものです。エコーチェインバーは、壁面をタイル貼りなどにするこでよく反響するようにしており、リバーブ音を収録するための部屋です。このアルゴリズムはそれをシミュレートしています。初期拡散が少なく、ショートリバーブが欲しい色々な用途に適しています。Distance パラメーターを低めの設定にするとよりエコーチェインバーらしいサウンドになります。また、50年代の往年のリバーブ感を再現するのに手堅い方法です。
- **Percussion Plate A** : これも名前の通りプレートリバーブをエミュレーションですが、こちらはパーカッシブな音向けにチューニングしたアルゴリズムです。初期拡散が多く、パーカッシブな音に対しても非常にスムーズな残響音です。モードエンハンスやディケイオブティマイズを使用しない限り、残響音の終端に向かって音質の色付けがより顕著になっていきます。
- **Small Concert Hall A** : 空間の広がりや奥行き感を出したいときに便利です。このアルゴリズムは Small Concert Hall B とは若干異なり、自然な感じが少なく (より人工的で) リバーブのディケイは最初の 300ms 以降の音にのみかかります。用途としては Small Concert Hall B と同様ですが、より不完全な感じをお楽しみいただけます！
- **Room A** : このアルゴリズムは小規模な音響空間をシミュレートしたもので、フラットで平行な壁面によるアンビエンスを再現するものです。ロック向きの共鳴感のあるサウンドでよく知られたアルゴリズムです。ボーカルやドラムはもちろん、反射音の多いショートリバーブが欲しいときのあらゆるサウンドに適しています。このアルゴリズムはデフォルト設定で多少活気のある感じにチューニングしており、リバーブ音に速めのモジュレーションとほどよい感じのビブラートのようなピッチシフトがかかっています。
- **Constant Density Plate** : 8種類のアルゴリズムの最後は密度が増加していく自然リバーブではなく、密度が一定になるように調整された変わったものです。初期密度が高く音質の色付けも相当にあり、リバーブの減衰が短いのが特徴です。ぜひドラムに使用してアドバンスパネルにあるゲートで80年代のヒット曲でよく聴かれるゲートリバーブを作ってみてください。また、このアルゴリズムはかなりメタリックな音質で、効果音にも最適です。



Constant Density Plate では、Distance パラメーターの動作が他のアルゴリズムとは少々異なり、設定値を高くすると初期反射音が大きくなります。

3.4. ボタン

ボタンにはオリジナルハードウェアで見られる便利な機能のいくつかを使用でき、それに加えて2タイプのVintageと1種類のModernの3タイプのコンバータタイプを選択でき、オリジナルを超える高音質でも使用できますし、オリジナルと同様のザラツとした質感にすることも可能です！

以下の各機能はオン/オフのトグル動作です

- **LOCK**：ロックをオンにするとフェーダーの各ポジションを固定し、各パラメーターの設定を変えずにアルゴリズムを切り替えることができます。
- **MODE ENH**：モードエンハンス (Mode Enhancement) を使用すると、リバーブ音のナチュラルさが劇的に向上します。各アルゴリズムのディレイタイムにモジュレーションを継続的にかける機能です。また、リバーブ音のディケイ終端での音質の色付けもコントロールし、より温もりのあるサウンドになります。ボーカルで試してみてください。モードエンハンスを使用しない場合、よりメタリックなりバーブ音に聴こえるはずですが。
- **DECAY OPTIM**：ディケイオプティマイズ (Decay Optimization) は、リバーブのディケイ部分をよりナチュラルにする機能で、MODE ENH と連携して使用します。入力段のレベル変化に応じて内部パラメーターを継続的に変化させるという動作をします。これによりリバーブのディケイの明瞭度が上がり、音の色付けを抑えますが、セッティングによっては減衰が不均一になることもあります。ドラムで試してみてください。Distance パラメーターを高めにするとその効果がより顕著になります。

以下のモードはいずれかを選択する必要があります

- **VINTAGE 12**：このモードはオリジナルと同じ 20,480Hz のサンプルレートで動作します。ビンテージな12ビットの素晴らしい、丹念にモデリングされたトランスやアナログ/デジタル変換 (ADC/DAC) のすべてをご堪能いただけます。このモードには、8kHz にセットされた高周波用楕円フィルターやプリエンファシス、デエンファシスも含まれています。オリジナルと同様の音の色付けや量子化誤差、ノイズも再現しているのがこのモードです。
- **VINTAGE 24**：このモードもオリジナルと同じ 20,480kHz のサンプルレートで動作します。Vintage 12 モードと同様、精緻にモデリングされたトランスやアナログ/デジタル変換 (ADC/DAC) をお楽しみいただけます。8kHz にセットされた高周波用楕円フィルターやプリエンファシス、デエンファシスも再現していますが、コンバータはノイズを抑えた24ビット仕様になっています。
- **MODERN**：このモードはお使いの DAW で設定したサンプルレートで動作しますが、入力トランスのモデリングは他のモードと同様ですので、そのキャラクターはそのままに、ノイズフロアを除去することで音の色付けや量子化誤差、ノイズを除去しています。このモードでは、Vintage モードで再現している 8kHz にセットされた高周波用楕円フィルターやプリエンファシス、デエンファシス、ADC/DAC、ダイオードはバイパスになります。

3.5. フェーダー

フェーダーでリバーブ音の調整をします。各アルゴリズムにはそれぞれのフェーダーに対してプリセットセッティングがあります。

- **DECAY**：このフェーダーでリバーブの全体的な残響時間 (ディケイの長さ) を設定します。オリジナルの 224 では Bass と Mid を別々に設定しますが、このフェーダーでは Bass と Mid 両方を同時に 600ms - 70s の範囲で設定できます。
- **BASS OFFSET**：このフェーダーではクロスオーバー周波数以下の帯域 (Bass) のリバーブタイムを、±100 の範囲で設定します。このフェーダーの設定値が変わると、リバーブ全体の長さも変化します。
- **CROSSOVER**：帯域を Bass と Mid に分割するクロスオーバー周波数を 100Hz - 10.9kHz の範囲で設定します。
- **DAMPING**：このフェーダーで残響空間の高域吸収を再現する内部のローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。オリジナルの 224 では「TREBLE DECAY」という表記で、リバーブ音のトーンを簡単に暗めができます。設定値の範囲は 100Hz - 10.9kHz です。
- **PRE-DELAY**：リバーブの前段階で入力音にかかるディレイの長さを設定します。これにより、空間の大きさをシミュレートでき、入念に設定すればミックス内での音の距離感を演出できます。プリディレイの設定値の範囲はアルゴリズムによって変わります。例えば、プレート系のアルゴリズムでは 0ms - 107ms ですが、ルーム系では 24ms - 255ms となります。
- **DISTANCE**：このフェーダーはオリジナル 224 では「DEPTH」という表記で、時間や音量、初期反射音の数やパターンを調整することで入力音とリバーブ音の聴感上の距離感を設定します。設定値はオリジナルと同様、0 - 71 の範囲で任意に設定できます。
- **DRY / WET**：このパラメーターはオリジナルにはなく、リバーブ音に入力音を 0 - 100% の範囲でミックスします。Rev LX-24 をトラックのインサーションに使用するとき非常に便利です。フェーダーの下にある小さなロックアイコンをオンにすると、ドライ/ウェットの設定を固定したままプリセットを切り替えることができます。

4. ADVANCED PANEL

4.1. オーバービュー

アップパーツールバー右端にある **Advanced** ボタン [p.25] をクリックすると、Rev LX-24 のアドバンスパネルが開きます。



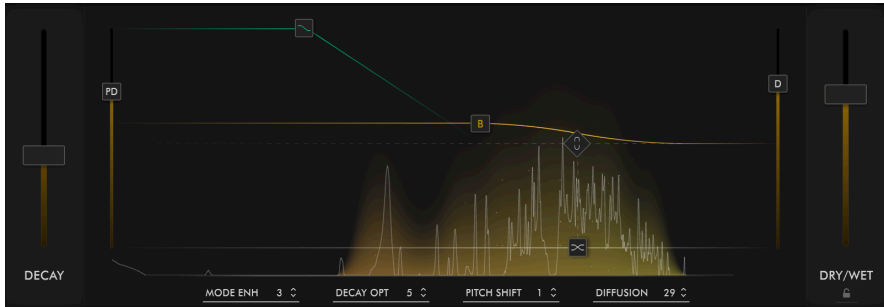
1. **トップリボン**：アルゴリズム選択やロック機能、ビンテージやモダンコンバータモードの選択が行なえます。
2. **ビジュアルディスプレイ**：各パラメーターの設定をグラフィックで表示します。1978年当時には夢にも思わなかった現代的方法でリバースを操作できます！
3. **ローリボン**：ドライブやダイナミクスエフェクト、ブライツネス、ステレオウィズス、リバースレベルの調整が行なえます。

4.2. トップリボン

トップリボンの各機能は、**メインパネル** [p.8] のチャプターですすでにご紹介していますので、ビジュアルディスプレイとローリボンの各種機能をご紹介します。

4.3. ビジュアルディスプレイ

ここではオリジナルの LARC と同じフェーダーのすべてにアクセスできます。スペクトラム表示がありますので、操作の結果をクイックに確認できます。



メインパネルの7本のフェーダーと同じ操作をこの画面の四角いアイコンやフェーダーで行えます。それぞれのフェーダー（パラメーター）の動作などにつきましては、[メインパネル \[p.8\]](#)のチャプターでご紹介しています。これらの各パラメーターに加え、この画面にはリバーブのディケイとクロスオーバー周波数を同時に調整できる便利なひし形アイコンもあります。グラフィック表示部には入力信号またはスペクトラムがリアルタイムで表示され、リバーブ成分も雲状にリアルタイム表示されます。リバーブのディケイが長くなると雲の表示が濃くなりますので、この便利な表示で必要なリバーブを簡単に作り出すことができます。

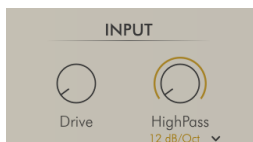
グラフィック表示部の下にはメインパネルにもある MODE ENH と DECAY OPT のパラメーターがあります。ですがこのアドバンスドパネルでは、このパラメーターの設定値を最大16の範囲で細かく設定することができます。また、この2つに加えて、MODE ENH と連携して動作する PITCH SHIFT と、オリジナル 224 のソフトウェアバージョン 4.0 に搭載されていた DIFFUSION パラメーターもあります。

- **MODE ENH**：このパラメーターで Rev LX-24 の各アルゴリズムの実効密度を調整します。選択したアルゴリズムによって変わる内部パラメーターの設定を継続的に変化させるという動作をします。その結果、リバーブの減衰部分の音の色付けコントロールして温もりのある生き生きとし、リバーブ音がよりナチュラルになり、リバーブ音全体が劇的に向上します。なお、このパラメーターは設定値を高くすると効果が薄くなります。
- **DECAY OPT**：入力レベルの変化に応じて内部パラメーターの設定を変えることでリバーブの減衰部分の質を向上させます。ドラムやボーカルをソースにすると、このパラメーターによる音の違いがよくわかります。リバーブの減衰部分の明瞭度が上がり、音の色付けが薄くなりますが、ソースによっては減衰部分がスムーズでなくなることがあります。このパラメーターも、設定値を高くすると効果が薄くなります。
- **PITCH SHIFT**：MODE ENH 使用時のピッチシフト量を設定します。最低値のときはコーラスのような効果になり、最高値の場合は大幅にデチューンしたようなサウンドになります。
- **DIFFUSION**：時間経過に伴うリバーブの初期蓄積をコントロールします。オリジナル 224 ではこれを、オールパスディレイでエコー密度を生成することでコントロールしていました。選択したアルゴリズムとこのパラメーターの設定により、さらにナチュラルなりバーブにできます。実際の部屋やホールでは、反射音を「拡散」させるファクターが多くなるため、自然と高い拡散を含んだ残響音になります。設定値を高くするとエコー密度の初期蓄積が多くなり、パーカッシブな音に適したリバーブになります。よりナチュラルなりバーブにするには設定値を低めにセットし、この場合はボーカルやソロ楽器、ミックスに適したリバーブになります。これは対症的に、ドラムの場合はアルゴリズムによっては設定値を高めにしたほうがミックスに馴染みやすくなります。

1978年当時は、音響拡散を適切にシミュレートできる十分な CPU パワーがありませんでしたので、DIFFUSION の設定値を高くすると音が金属的な感じになっていくという重い副作用がありました。そのため、このパラメーターの設定は、実際に音を聴きながら行い、自然な音質とスムーズな初期反射音の両立させる観点で納められる最良のポイントを見つけてください。

4.4. ローリボン

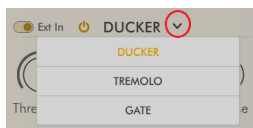
4.4.1. INPUT



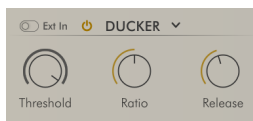
- **DRIVE** : 入力段のトランスが歪んでいく効果を再現します。0 - 50dB の範囲で設定できます。
- **HIGH PASS** : ハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。フィルターのスロープは、12dB/Oct または 24dB/Oct のいずれかを選択でき、リバーブ音にのみフィルターがかかります。Off のポジションで全帯域がフィルターを通過します。設定値の最高値は 20kHz です。

4.4.2. ダイナミクスエフェクト

このセクションではダッカー、トレモロ、ゲートという3種類のダイナミクスエフェクトから1つを選択して使用できます。このセクションはウェット信号の最終段にあり、リバーブ音のダイナミクスをコントロールします。エフェクト名の左にある電源アイコンでこのセクションを完全にオフにすることができます。リバーブの音量が周期的に変化するトレモロや、入力音の音量に応じてリバーブ音の音量が変化するダッカー、そして80年代のドラムサウンドに代表される、リバーブの減衰部分をカットするゲートリバーブといったエフェクトを作ることができます！



エフェクト名の右にある下向きの矢印をクリックするとドロップダウンメニューが開き、そこからエフェクトを選択できます。



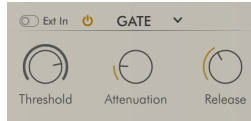
Ducker (ダッカー) はコンプレッサーで構成されており、プラグインへの入力信号がサイドチェイン入力に反応します。プラグインへの入力信号またはサイドチェイン信号のレベルに応じてオーディオ信号のレベルを下げる (ダッキングする) 効果があります。つまり、入力信号のレベルがスレッシュホールドレベルを超えるとダッキングが作動してリバーブ音をカットし、入力信号のレベルが下がるとリバーブ音が立ち上がってきます。

- **EXT-IN**：ダッカーの入力をインターナル (プラグインへの入力信号) か、DAW で設定した外部サイドチェイン入力のどちらかに切り替えます。
- **Threshold**：ダッキングが作動するレベルを設定します。
- **Ratio**：入力信号に対するダッキング量を設定します。



Tremolo (トレモロ) は、シンプルなユニポーラのローフリケンシーオシレーター (LFO) でリバーブ音の音量をコントロールし、面白いリズムを作り出すことができます。

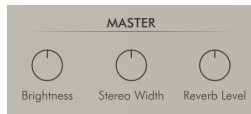
- **Amount**：トレモロによるリバーブ音の音量変化の深さを設定します。
- **Shape**：LFO の波形を選択します。サイドチェイン、ランプ波、矩形波、三角波、サイン波と、それぞれの逆相波形から選択できます。
- **Rate**：テンポに同期しないフリーランニング (Hz 表示) か、DAW のテンポに同期したときの LFO の周期を設定します。同期モードの場合は、同期ベースをストレート、付点音符、3連符から選択できます。



このクラシックな **Gate** (ゲート) は、リバーブ音が設定したスレッシュホールドレベルを下回った時点でリバーブ音をカットするときに使用します。カット時のレシオは ∞ :1 です。

- **EXT-IN**：ゲートの入力をインターナル (プラグインへの入力信号) か、DAW で設定した外部サイドチェイン入力のどちらかに切り替えます。
- **Threshold**：ゲートが開く (音が出る) レベルを設定します。入力信号がそのレベル以下の場合にはゲートが閉じます (音が出なくなる) のでゲートが常時開いてしまう/閉じてしまうことがないようにレベルを設定してください。
- **Attenuation**：ゲートによるレベル低減量を設定します。
- **Release**：ゲートのリリースタイムとホールドタイムを設定します。

4.4.3. Master



- **Brightness**：全帯域に直線の傾斜 (ティルト) をかけて、ドライ/ウェット直前での聴感上の音の明るさを調整します。
- **Stereo Width**：リバーブ音のステレオ間の広がりを調整します。デフォルト値はノブがセンター位置の 100% で、最低値は 0、最高値は 200% までプーストできます。
- **Reverb Level**：リバーブ音の全体的な音量レベルを ± 24 の範囲で調整します。また、ダイナミクスエフェクト使用時の音量補正にも便利です。

5. USER INTERFACE



このチャプターでは、Rev LX-24 のユーザーインターフェイスなど、音作りには直接関連しない以下の部分についてご紹介します：

- アッパーツールバー
 - メインメニュー
 - [プリセットブラウザ \[p.30\]](#)
- ロワーツールバー

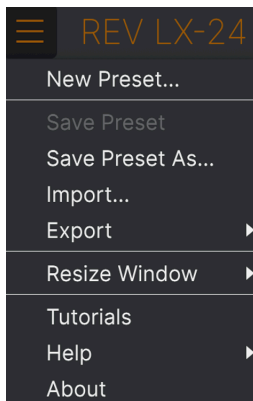
[メインパネル \[p.8\]](#)と[アドバンスパネル \[p.14\]](#)の各種機能につきましては、それぞれのチャプターをご覧ください。

5.1. アッパーツールバー

アッパーツールバーの各種機能を左から見ていきましょう。



5.1.1. メインメニュー



アッパーツールバーの左端にある "ハンバーガー" アイコン (横3本線のアイコン) をクリックするとドロップダウンメニューが開き、その中にはプリセット関連などの便利な機能や、重要な機能にアクセスできます。

5.1.1.1. New Preset

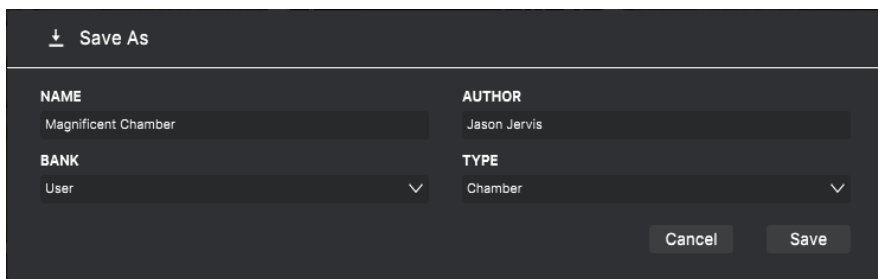
全パラメーターがデフォルト値の新規プリセットを作成します。

5.1.1.2. Save Preset

エディットしたプリセットを元のプリセットに上書きセーブします。このコマンドはユーザープリセットでのみ使用でき、ファクトリープリセットではこのコマンドはグレーアウト表示になります。

5.1.1.3. Save Preset As...

エディットしたプリセットを別名でセーブします。このコマンドを選択するとこれからセーブするプリセットに名前をつけたり、詳細情報を入力するウィンドウが開きます：



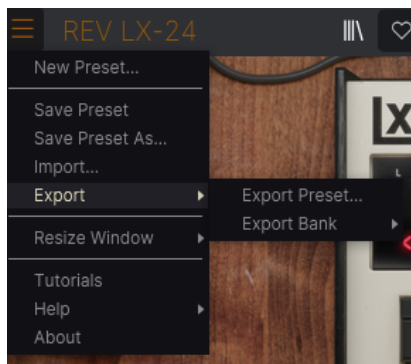
Bank, Author, Type の各フィールドに情報を入力しておく、あとで[プリセットブラウザ \[p.30\]](#)でサーチするときに便利です。

5.1.1.4. Import...

このコマンドはコンピュータに保存されているプリセット1個分のみ、またはバンク全体のプリセットファイルをインポート (読み込み) するときに使用します。このコマンドを選択すると、OS のファイルブラウザが開き、インポートしたいファイルを探すことができます。

5.1.1.5. Export...

このコマンドでプリセットをコンピュータにファイルとしてエクスポート (書き出し) できます。エクスポートするファイルは2タイプあり、1つはプリセット1個分だけのファイル、もう1つは1バンク全体のファイルです。どちらの場合でも、OS のファイルブラウザが開き、ファイルをエクスポートする場所を指定できます。



- **Export Preset...** : プリセット1個のみを他のユーザーとシェアしたいときに使用します。書き出したファイルは **Import** メニューオプションで読み込むことができます。

- **Export Bank** : 1バンク全体のプリセットを1つのファイルとして書き出します。バンクごとのプリセットをシェアする場合に便利です。書き出したファイルは **Import** メニューオプションで読み込むことができます。

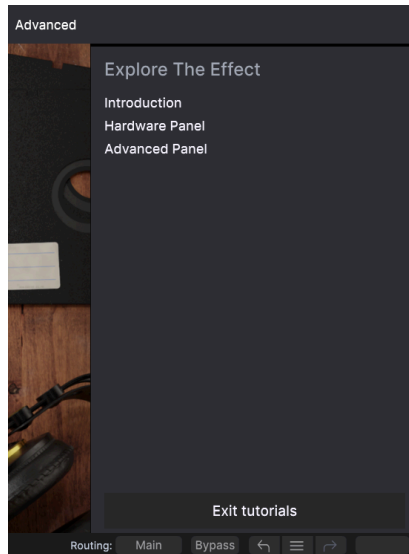
5.1.1.6. Resize Window - リサイズウィンドウ



Rev LX-24 の画面は 50% - 200% の範囲で画質が変わることなくリサイズできます。デフォルトサイズは 100% です。ラップトップなどスクリーンが小さめの場合は画面を縮小して Rev LX-24 だけでスクリーンを占拠させないようにすることもできます。大型スクリーンやセカンドモニターでご使用の場合は、拡大表示の見やすい状態で操作できます。

この操作はキーボードショートカットでも行えます。Mac の場合、コマンドキーを押しながら + または - キーを押すと画面サイズが変更できます。Windows の場合は、Ctrl キーを押しながら +/- キーを押します。

5.1.1.7. Tutorials - チュートリアル



Rev LX-24 には各種機能を紹介するインタラクティブなチュートリアルが内蔵されています。このオプションをクリックすると画面右側にチュートリアルの各タイトルが表示されます。タイトルを選択するとチュートリアルが始まり、関連するコントロール類がハイライト表示になり、各種機能をご紹介します。

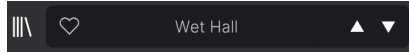
5.1.1.8. Help

Arturia ウェブサイト内のユーザーマニュアルや FAQ (よくある質問) へのリンクがあります。これらを使用するときは、インターネットに接続する必要があります。

5.1.1.9. About

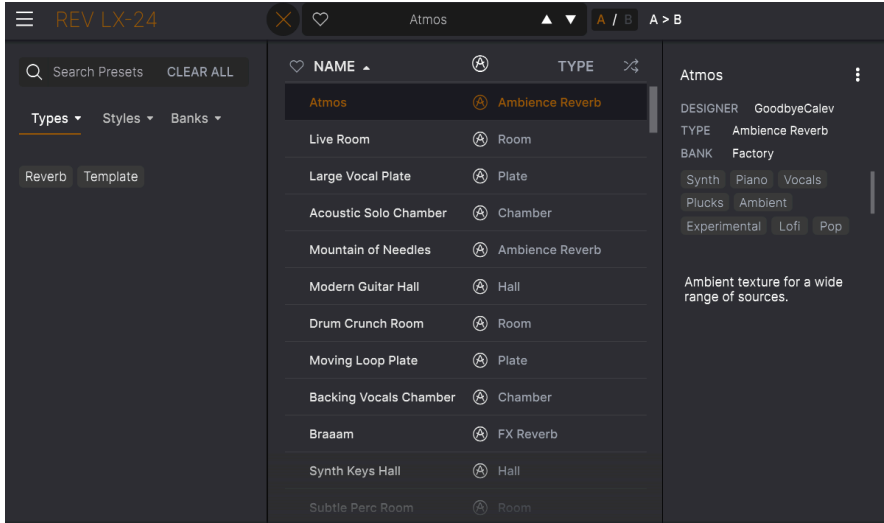
Rev LX-24 のソフトウェアバージョンと開発者のクレジットが表示されます。ポップアップ以外のプラグイン画面の任意の位置をクリックすると、この画面が閉じます。

5.1.2. プリセットブラウザへのアクセスとネームペーン

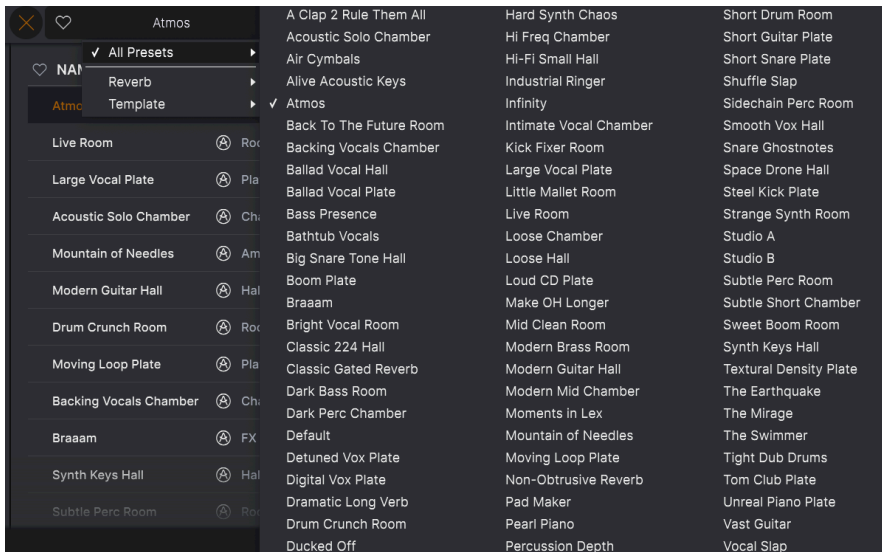


プリセットペーン

"本棚の本" のようなボタン (|||) をクリックすると [プリセットブラウザ \[p.30\]](#) が開き、Rev LX-24 のプリセットのブラウジングやサーチ、管理などを色々な方法で行えます。



プリセット名の表示部分 (ネームペーン) をクリックするとドロップダウンメニューが開き、プリセットブラウザを使わずにプリセットを選択することができます。上図のようにタイプ別にプリセットを選択することもできますし、下図のようにタイプ等に関係なく全プリセットをリスト表示する All Presets から選択することもできます：



全プリセットをリスト表示

プリセットの管理につきましては、[プリセットブラウザ \[p.30\]](#)チャプターで詳しくご紹介します。そのチャプターでは、ハートアイコンをクリックすることでタグ付けできる Favorites (お気に入り) 機能もご紹介します。

i Note: プリセット名にアスタリスク (*) が付いている場合、そのプリセットはエディット中であることを表示しています。

5.1.1.3. A/B セットアップとコピー



各プリセットには2つのセットが入っています。A や B のボタンをクリックして、[メインパネル \[p.8\]](#)や[アドバンスパネル \[p.14\]](#)の各ノブ等のセットのセットを A と B の2種類で切り替えることができます。この2つのセットはプリセットレベルでセーブできますので、1つのプリセットで2つのセットを使うことができます。

コピー機能は次のように動作します：

- A を表示している場合、**A > B**をクリックすると A のセットが B にコピーされます。
- B を表示している場合、**A < B**をクリックすると B のセットが A にコピーされます。

i ! B を開いてセッティングをエディットし、DAW のプロジェクトを終了すると、次回そのプロジェクトを開いた時には、B のセッティングが A に移り、B はブランクになります。つまり、DAW を開いたときに呼び出される最後にエディットしたセッティングは、A に入ります。ですので、セーブはこまめにしましょう！

5.1.4. Advanced Button - Advanced ボタン

Advanced

アッパーツールバーの右側には **Advanced** ボタンがあります。これをクリックするとさらにディープな音作りができるパネルが開きます。そのパネルの詳細につきましては、[アドバンストパネル \[p.14\]](#)のチャプターでご紹介します。

5.2. ロワーツールバー

Routing: Main Bypass ← ≡ → 8%

ローワーツールバー

Rev LX-24 のローワーツールバーは2つのパートで構成されています。左側ではパラメーター名とその機能の簡単な説明を表示し、右側には便利な機能のボタンがいくつかあります。

5.2.1. パラメーター名等の表示

Vintage 12: Original filtered 12 bits converter

アドバンストパネルのボタンにマウスオーバーしたときのパラメーター名等の表示例

Rev LX-24 のノブやボタン、アイコンなどのコントロール類にマウスオーバーすると、そのパラメーター名と簡単な説明が表示されます。

5.2.2. Lower Toolbar Functions - ロワーツールバーの機能ボタン

Routing: Alternative Bypass ← ≡ → 8%

ローワーツールバーの機能ボタン

ローワーツールバーの右側には便利なユーティリティ的機能が入っています。

このエリアを左から順に見ていきましょう：

5.2.2.1. Routing Main/Alternative

Rev LX-24 のオーディオ出力は、Main (メイン) と Alternative (オルタナティブ) のどちらかに切り替えることができます。オリジナルの Lexicon 224 には2つの追加アウトプットがあり、選択したアルゴリズムによって出力形態が変わっていました。Small Concert Hall B、Long Concert Hall B、Small Concert Hall A、Room A の場合、すべてのアウトプットを使用してクアドラフォニック形式の4チャンネルサラウンドで出力します。Vocal Plate、Acoustic Chamber、Percussion Plate A、Constant Density Plate の場合、Alternate アウトからは Main の L/R 出力と同じ信号が出力されますが、ステレオの左右が反転した状態で出力します。

5.2.2.2. Bypass

Bypass ボタンをオンにするとプラグインがバイパスになります (思った通りの動作ですよ?)。

5.2.3. アンドゥ、リドゥ、エディット履歴

プラグインで音作りをしていると、ちょうどいいスポットを通り過ぎてしまい、その時の良い感じの音色に戻す方法が分からなくなってしまうことがよくあります。他の Arturia プラグインと同様、Rev LX-24 にもアンドゥとリドゥ、エディット履歴がありますので、ある時点のエディット状態をいつでも再現できます。

2つの矢印ボタンでエディットした順番に沿って前後に行き来できます。

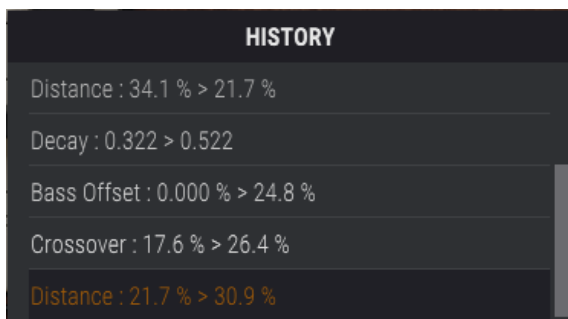
5.2.3.1. Undo - アンドゥ

左向きの矢印ボタンをクリックすると直前のエディットに戻ります。繰り返しクリックするとそれ以前のエディットに1つずつ戻っていきます。

5.2.3.2. Redo - リドゥ

右向きの矢印ボタンをクリックすると、直前のアンドゥを取り消して再実行します。アンドゥを複数回行ったときは、このボタンを繰り返しクリックしてそれ以前のアンドゥを1つずつ再実行していきます。

5.2.3.3. History - エディット履歴



2つの矢印ボタンのセンターにある "ハンバーガー" (に見えなくもない横3本線) のボタンをクリックするとエディット履歴が開きます (上図参照)。ここでは Rev LX-24 で行った操作が1つずつすべて記録されています。リスト内のアイテムをクリックすると、そのエディットを再実行するだけでなく、最初にそのエディットを行った時点のプラグイン全体の状態に戻ります。



A、B セットアップのエディット履歴は別々に記録されます。

5.2.3.4. CPU メーター

ロワーツールバーの右端には **CPU メーター** があり、Rev LX-24 が消費している CPU パワーの量を表示します。ここでは Rev LX-24 のみの CPU 消費量を表示しますので、DAW の CPU メーターの代わりにはなりません。

5.2.3.5. Panic



CPU メーターにマウスオーバーすると **PANIC** 機能にアクセスできます

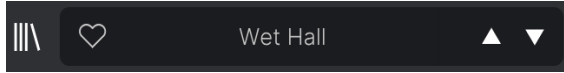
CPU メーターにマウスオーバーすると、PANIC という表示が出ます。これをクリックすると、オールサウンドオフコマンドを送信し、フィルターが自己発振しているときはそれを強制的に停止させます。これは瞬間的なコマンドですので、DAW が再生中のときは音は再開します。

深刻なオーディオの暴走、例えばディレイがフィードバックループでおかしくなってしまった場合などのときには、DAW の再生を停止して問題を起こしているプラグインをオフにしてください。

6. SELECTING PRESETS

Rev LX-24 では、プリセットのブラウズやサーチ、選択をプラグイン内のブラウザ風のインターフェイスで行えます。オリジナルのプリセットをユーザーバンクにセーブすることもできます。もちろん、DAW プロジェクトをセーブした時にその時に選択していたプリセットを含む本プラグインの各種セッティングも自動的にセーブされますので、いつでも中断したところから作業を再開できます。

6.1. Preset Name Pane - プリセットネームペーン



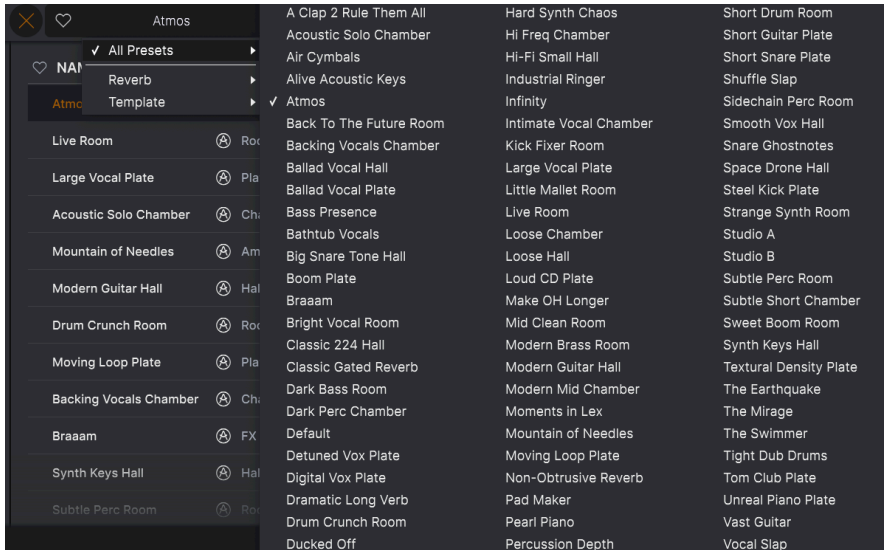
メインパネルやプリセットブラウザでは、画面トップの中央にネームペーンが常に表示されます。ここには、そのときに選択しているプリセット名が表示されますが、プリセットのブラウジングやロードもここから行えます。また、輪郭ではなく塗りつぶされたハートマークが表示されているときは、そのプリセットがフェイバリットに登録されていることを示します。

6.1.1. 上下の三角矢印

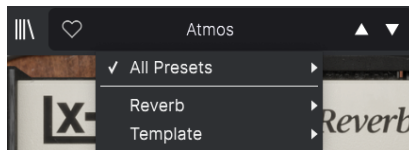
プリセット名の右には上下の三角矢印 (▲/▼) があり、これをクリックするとプリセットを1つずつ順番に切り替えることができます。ここで選択できるプリセットはサーチ結果で制限され、サーチにヒットしたプリセットを順番に1つずつ切り替えます。そのため、全プリセットをこの三角矢印で順番に見ていきたいときは、サーチ条件をすべて消去しておく必要があります。

6.1.2. クイックブラウザ

前のチャプターでも触れましたが、アッパーツールバー中央のプリセット名をクリックすると、プリセットのクイックブラウザが開きます。このメニューの最初のアイテムは All Presets で、そのサブメニューには文字通りそのバンク内のすべてのプリセットが表示されます：



All Presets 以下の各アイテムはプリセットのタイプです。各タイプにもサブメニューがあり、そのタイプに属しているすべてのプリセットが表示されます：



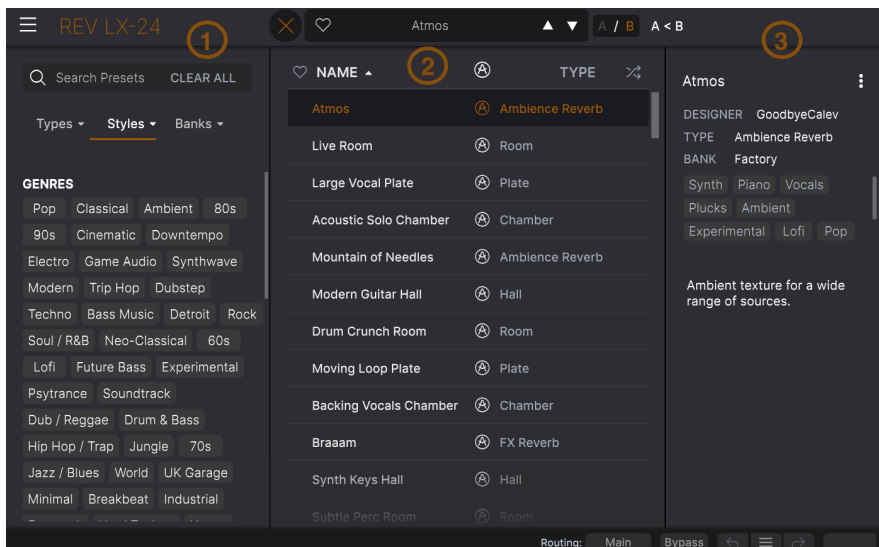
ドロップダウンメニューを開いた状態

上下の三角矢印とは異なり、"All Presets" のサブメニューはサーチ条件を参照せず、単に全プリセットを表示します。また、All Presets 以下のタイプからは、そのタイプに属しているプリセットがサブメニューに表示されます。

6.2. The Preset Browser - プリセットブラウザー

アッパーツールバーにある "本棚の本" アイコン (|||) をクリックするとプリセットブラウザーが開きます。プリセットブラウザーを開くと、"本棚の本" アイコンが大きなXに変わり、これをクリックするとプリセットブラウザーが閉じます。

プリセットブラウザーには以下の3つのエリアがあります：

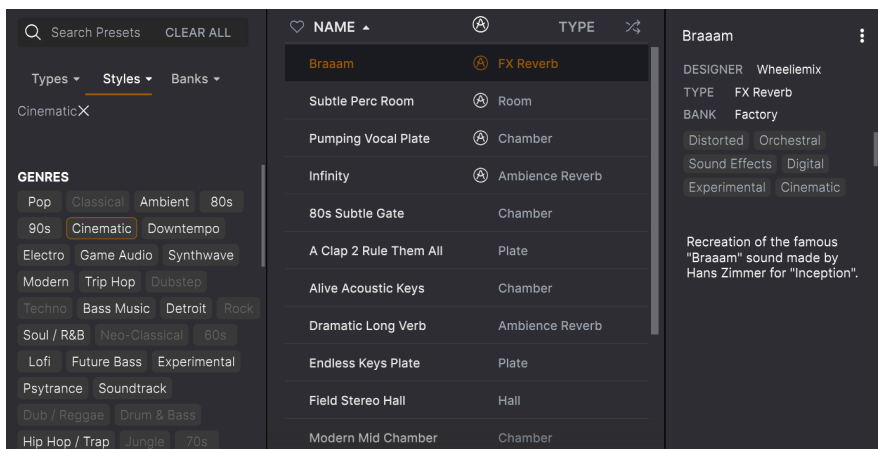


#	エリア	内容
1.	Search [p.30]	入力したテキストや、Type, Style, Bankの各フィルターでプリセットをサーチします。
2.	Results Pane [p.34]	サーチした結果が表示されます。サーチしていないときは全プリセットが表示されます。
3.	Preset Info [p.37]	プリセットの詳細情報が表示されます。ユーザーバンクのプリセットは詳細情報の内容を編集できます。

6.3. Searching Presets - プリセットのサーチ

画面左上の検索フィールドをクリックすると、検索ワードを入力できます。プリセットブラウザーは、次の2つの方法でプリセットをサーチします。1つ目は、検索フィールドに入力した文字列と一致するプリセット名をサーチします。2つ目は、検索ワードが [Type](#) や [Style \[p.31\]](#) のタグ名に近い場合、そのタグを含んだプリセットもサーチします。

サーチ結果はリザルトペーンに表示されます。**CLEAR ALL** をクリックすると検索ワードが消去されます。

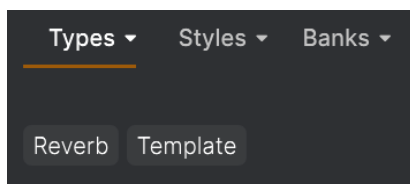


サーチフィールドに検索ワード ("Cinematic") を入力してフィルタリングしているところ

6.3.1. Using Tags as a Filter - タグによるフィルタリング

タグを使用することで検索対象を絞り込む (時には広がってしまうこともあります) ことができます。タグに2タイプがあり、1つは **Types**、もう1つは **Styles** です。2つのタイプのどちらかだけを使用することも、両方を併用することもできます。

6.3.1.1. Types



タイプはオーディオエフェクトのカテゴリーで、filter, Distortion, modulation などがあります。サーチフィールドに何も入力していない状態で **Types** のドロップダウンメニューをクリックすると、タイプのリストが表示されます。タイプにはサブタイプ (より複雑な構成の Arturia エフェクトプラグインでは特に) があることもありますが、Rev LX-24 は比較的シンプルですので、"Reverb" が最もよく見られるタイプです。

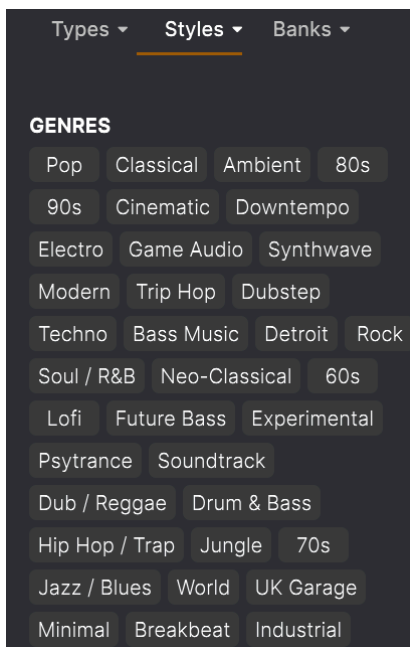
リザルトペーンに表示されたリストは、Name と Type のコラムの右にある矢印ボタンをクリックして並び順を反転させることができます。

i プリセットのセーブ [p.20]時にタイプを設定することができます。そのようなプリセットは、セーブ時と同じタイプを選択するとサーチ結果に表示されます。

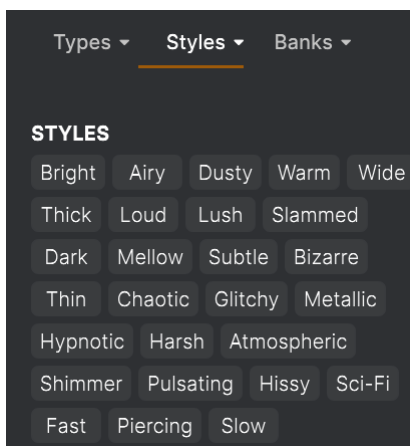
6.3.1.2. Styles

スタイルというのは、つまり...スタイルです。 **Styles** ボタンをクリックするとアクセスでき、このエリアには3つの詳細カテゴリがあります：

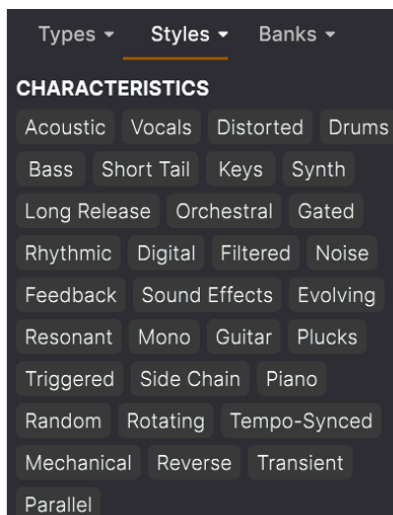
- *Genres* : Ambient, Bass Music, Industrial などの音楽ジャンルです：



- *Styles* : Bizarre, Metallic, Slammed など、一般的な雰囲気を表します：



- *Characteristics* : Filtered, Resonant, Mechanical, Noise など、より詳細なプリセットの特徴です：



タグのいずれかを選択すると、そのタグを含んでいるプリセットのみが表示されます。また、タグを選択すると、通常はその他のタグがいくつかグレーアウト表示になります。これは該当しないものを対象外にすることでブラウザがサーチを絞り込んでいるためです。

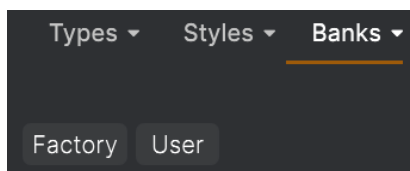


タグをより多く選択すると、その分だけサーチ結果が広がります。

タグの選択を解除すると、サーチを最初からやり直すことなくサーチ対象を広げることができます。また、上部に表示されたタグ名の右にある **X** をクリックすることでそのタグを外すこともできます。

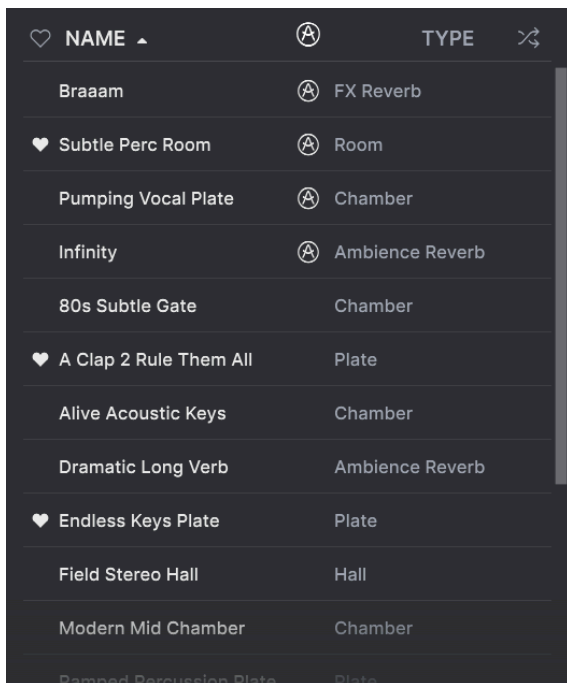
プリセットのサーチは、検索ワードによるサーチ、Types と Styles によるサーチ、そしてその両方を使うことができ、その場合はさらに絞り込んだサーチが行なえます。サーチバーにある **CLEAR ALL** をクリックすると Types や Styles のタグと検索ワードをすべて消去します。

6.3.2. Banks



Types と **Styles** の隣りにあるドロップダウンは **Banks** で、(上記のすべての方法を使った) サーチ対象をファクトリーかユーザーバンクのどちらかに限定することができます。

6.4. The Results Pane - リザルトペーン



NAME	TYPE
Braaam	FX Reverb
Subtle Perc Room	Room
Pumping Vocal Plate	Chamber
Infinity	Ambience Reverb
80s Subtle Gate	Chamber
A Clap 2 Rule Them All	Plate
Alive Acoustic Keys	Chamber
Dramatic Long Verb	Ambience Reverb
Endless Keys Plate	Plate
Field Stereo Hall	Hall
Modern Mid Chamber	Chamber
Ramped Percussion Plate	Plate

プリセットブラウザの画面中央部にはサーチ結果が表示されます。サーチをまったくしていない状態ではバンク内の全プリセットが表示されます。プリセット名をクリックするとそれがロードされます。

6.4.1. プリセットの並べ替え

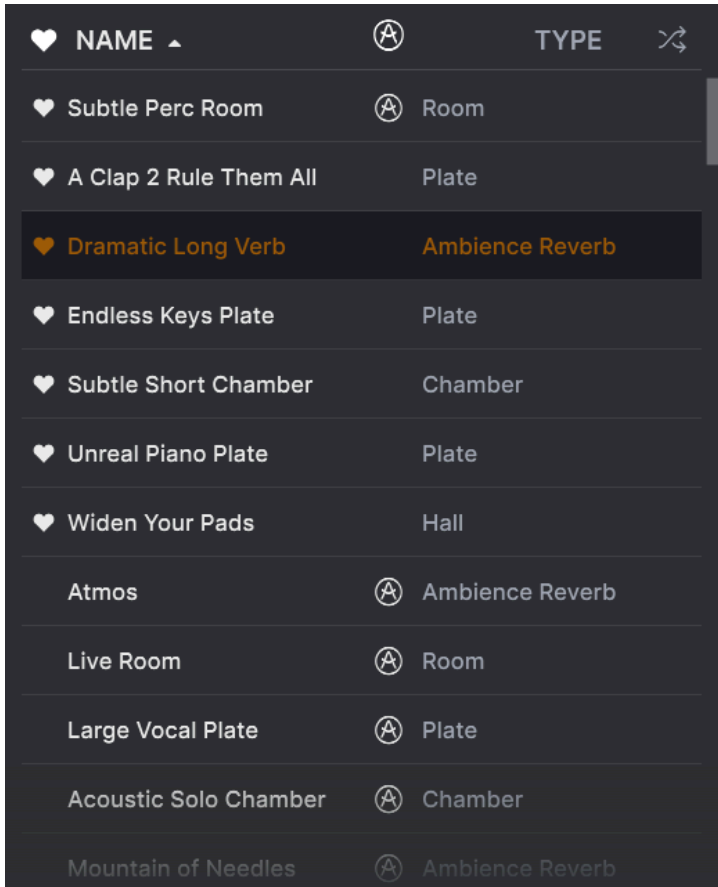
表示されているプリセットのリストの最初のコラムにある **NAME** ヘッダをクリックすると、プリセットのリストがABC順またはその逆順にソートします。

2つ目のコラムの **TYPE** ヘッダをクリックすると同じことがタイプで起こります。

6.4.2. プリセットに "いいね" をつける

プリセット名の左にあるハートマークをクリックすることでプリセットをマーキングすることができます (このアイコンはメインの [プリセットネームバー](#) [p.28]にも表示されます)。

ハートマークをクリックしたプリセットは、下図のようにサーチ結果リストのトップに表示されます：



クリックされた ("いいね" がついた) ハートマークは中が塗りつぶされます。輪郭線だけのハートマークは (まだ) クリックされていないプリセットです。クリックされたハートを再びクリックすると "いいね" が解除されてリストのトップからは消えて元の位置に戻ります。

6.4.3. おすすめファクトリープリセット

Arturia ロゴが付いているプリセットは、Rev LX-24 の各種機能を雄弁に物語っているプリセット、つまりおすすめのファクトリープリセットです。

♡ NAME ▲	Ⓐ	TYPE	↻
Atmos	Ⓐ	Ambience Reverb	
♡ Live Room	Ⓐ	Room	
Large Vocal Plate	Ⓐ	Plate	
Acoustic Solo Chamber	Ⓐ	Chamber	
♡ Mountain of Needles	Ⓐ	Ambience Reverb	
Modern Guitar Hall	Ⓐ	Hall	
♡ Drum Crunch Room	Ⓐ	Room	
Moving Loop Plate	Ⓐ	Plate	
Backing Vocals Chamber	Ⓐ	Chamber	
Braaam	Ⓐ	FX Reverb	
Synth Keys Hall	Ⓐ	Hall	
♡ Subtle Perc Room	Ⓐ	Room	

リザルトページのトップにある Arturia アイコンをクリックすると、リストのトップにおすすめプリセットがすべて表示されます。

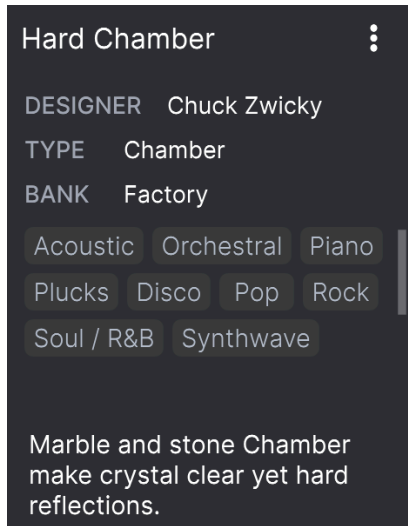
6.4.4. シャッフルボタン



このボタンをクリックするとプリセットリストをランダムに並べ替えます。リスト全体を1つずつ見ていくよりも、探していたプリセットが見つかりやすくなることもあります。

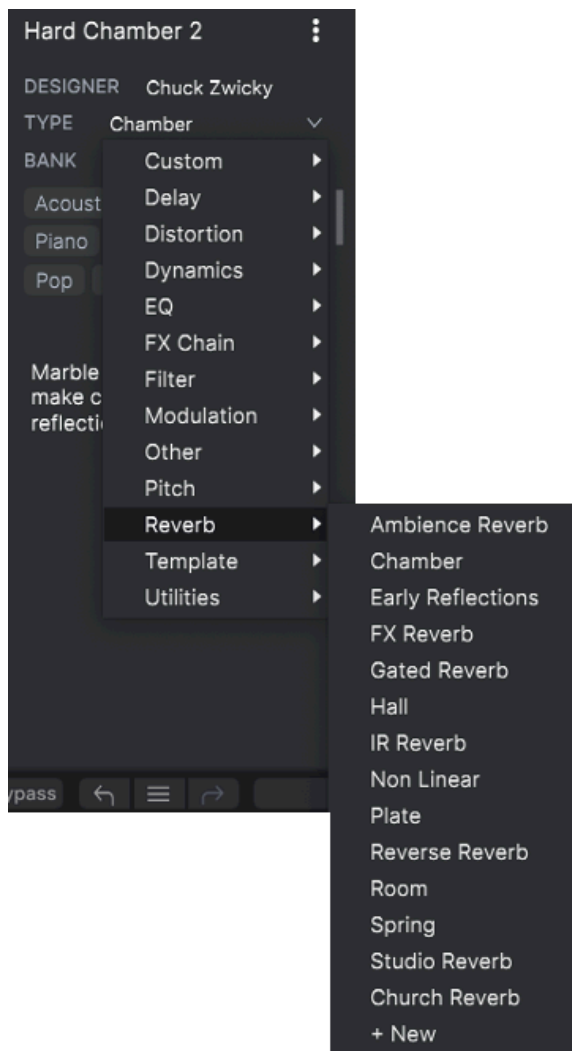
6.5. Preset Info Section - プリセット情報

プリセットブラウザの右側には各プリセットの情報が表示されます。



Save As コマンドでセーブしたプリセット、つまりユーザーバンクのプリセットには、プリセットの各種情報を入力したり編集することができ、リアルタイムにアップデートされます。情報には、プリセットの作者、Type、すべての Style タグのほか、表示エリアの下部にはメモを入力できるエリアもあります。

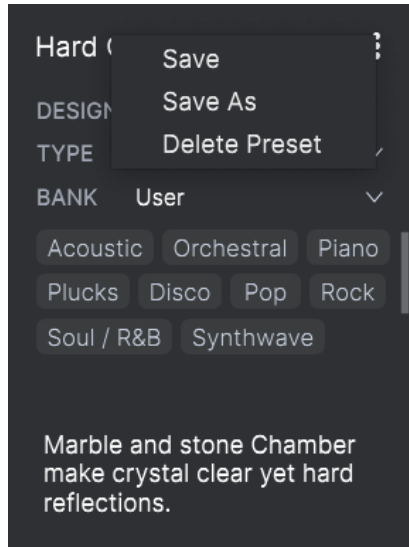
プリセット情報を編集するには、テキストフィールドの情報はそこに入力します。Bank や Type はプルダウンメニューで変更できます。また、下図のように、階層メニューをたどってタイプを追加選択したり、タイプやサブタイプを新規に作成することもできます。



i Types と Styles を変更すると、それがサーチ結果にも反映されます。例えば、あるプリセットの "Ambient" の Style タグを外すと、次にそのタグでサーチをしてもそのプリセットは表示されません。

6.5.1. クイックメニュー

ドットが縦に3つ並んだアイコンをクリックすると、Save, Save As, Delete Preset のクイックメニューが開きます：



ファクトリーバンクのプリセットでは、**Save As** のみが使用できます。

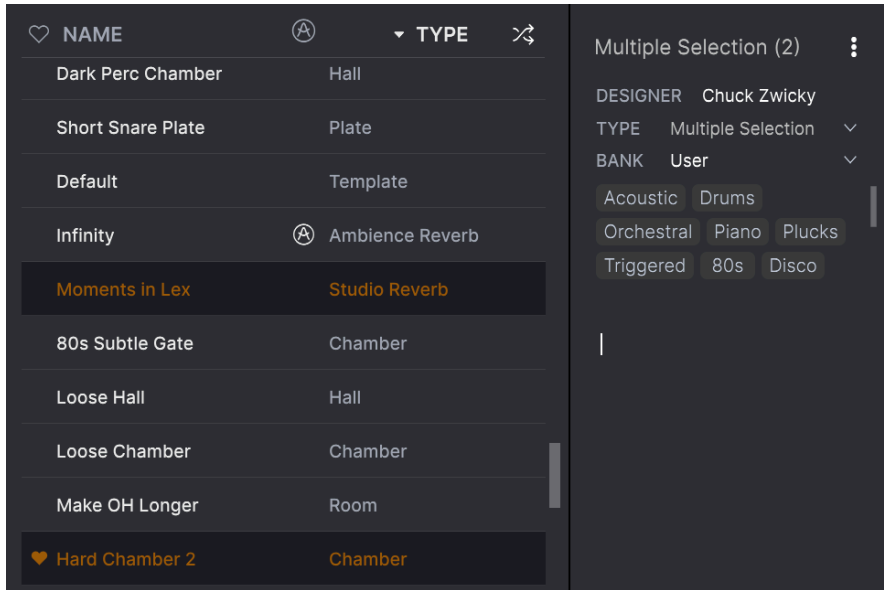
6.5.2. スタイルの編集

オリジナルの Style タグを作成して、サーチ基準をもっと自分に合ったものにすることもできます。プリセット情報ページにある + アイコンをクリックするとスタイル編集ページが開き、そこで新しいタグを必要だけ作ることができます：

The screenshot shows the 'EDIT STYLE' interface for a preset named 'Hard Chamber 2'. The interface is divided into two main sections: 'STYLES' and 'GENRES'. In the 'STYLES' section, there are two rows of tags. The first row includes 'Airy', 'Atmospheric', 'Bizarre', 'Bright', 'Chaotic', and 'Dark'. The second row includes 'Dusty', 'Fast', 'Glitchy', 'Harsh', 'Hissy', 'Hypnotic', and 'Loud'. The third row includes 'Lush', 'Mellow', 'Metallic', 'Piercing', 'Pulsating', and 'Sci-Fi'. The fourth row includes 'Shimmer', 'Slammed', 'Slow', 'Subtle', 'Thick', and 'Thin'. The fifth row includes 'Warm', 'Wide', and a '+' icon. In the 'GENRES' section, there are several rows of tags. The first row includes '60s', '70s', '80s', '90s', 'Ambient', and 'Bass Music'. The second row includes 'Berlin', 'Breakbeat', 'Chiptune', 'Cinematic', and 'Classical'. The third row includes 'Detroit', 'Disco', 'Downtempo', and 'Drum & Bass'. The fourth row includes 'Dub / Reggae', 'Dubstep', 'Electro', and 'Experimental'. The fifth row includes 'Footwork', 'Funk', 'Fusion', 'Future Bass', and 'Game Audio'. The sixth row includes 'Grime', 'Hard Techno', 'Heavy Metal', 'Hip Hop / Trap', and 'House'. The seventh row includes 'Indie Dance', 'Industrial', 'Jazz / Blues', and 'Jungle'. The eighth row includes 'Lofi', 'Minimal', 'Modern', 'Neo-Classical', and 'Pop'. The ninth row includes 'Psytrance', 'Reggaeton', 'Rock', 'Soul / R&B', and 'Soundtrack'. On the right side of the interface, the preset name 'Hard Chamber 2' is displayed at the top. Below it, the 'DESIGNER' is listed as 'Chuck Zwicky'. The 'TYPE' is 'Chamber'. The 'BANK' is 'User'. Below these, there are several tags: 'FIDERS', 'DISCO', 'POP', 'ROCK', 'Soul / R&B', and 'Synthwave'. At the bottom of this section, there are two tags: 'Bright' and 'Airy', followed by a '+' icon. Below the tags, there is a description: 'Marble and stone Chamber make crystal clear yet hard reflections.'

6.5.3. 複数のプリセット情報を編集する

複数のプリセットの Types、Styles、作者名、メモを同時に編集することも簡単に行なえます。同時に編集したいプリセットをリザルトページのリストでコマンド (macOS) または Ctrl (Windows) キーを押しながらかlickして選択します。次に、Types や Styles を変更したり、コメント欄にメモを入力するなどして、セーブして完了です。



The screenshot displays a dark-themed software interface. On the left, a list of presets is shown with columns for 'NAME' and 'TYPE'. The 'NAME' column includes a heart icon, and the 'TYPE' column has a dropdown arrow and a swap icon. The list contains items like 'Dark Perc Chamber' (Hall), 'Short Snare Plate' (Plate), 'Default' (Template), 'Infinity' (Ambience Reverb), 'Moments in Lex' (Studio Reverb), '80s Subtle Gate' (Chamber), 'Loose Hall' (Hall), 'Loose Chamber' (Chamber), 'Make OH Longer' (Room), and 'Hard Chamber 2' (Chamber). On the right, a 'Multiple Selection (2)' menu is open, showing 'DESIGNER' as 'Chuck Zwicky', 'TYPE' as 'Multiple Selection', and 'BANK' as 'User'. Below these are several tags: 'Acoustic', 'Drums', 'Orchestral', 'Piano', 'Plucks', 'Triggered', '80s', and 'Disco'.

NAME	TYPE
Dark Perc Chamber	Hall
Short Snare Plate	Plate
Default	Template
Infinity	Ambience Reverb
Moments in Lex	Studio Reverb
80s Subtle Gate	Chamber
Loose Hall	Hall
Loose Chamber	Chamber
Make OH Longer	Room
Hard Chamber 2	Chamber

Multiple Selection (2)

DESIGNER Chuck Zwicky

TYPE Multiple Selection

BANK User

Acoustic Drums

Orchestral Piano Plucks

Triggered 80s Disco

7. ソフトウェア・ライセンス契約

ライセンス料（お客様が支払ったアートリア製品代金の一部）により、アートリア社はライセンスサーとしてお客様（被ライセンス）にソフトウェアのコピーを使用する非独占的な権利を付与いたします。

ソフトウェアのすべての知的所有権は、アートリア社（以下アートリア）に帰属します。アートリアは、本契約に示す契約の条件に従ってソフトウェアをコピー、ダウンロード、インストールをし、使用することを許諾します。

本製品は不正コピーからの保護を目的としプロダクト・アクティベーションを含みます。OEM ソフトウェアの使用はレジストレーション完了後のみ可能となります。

インターネット接続は、アクティベーション・プロセスの間に必要となります。ソフトウェアのエンドユーザーによる使用の契約条件は下記の通りとなります。ソフトウェアをコンピューター上にインストールすることによってこれらの条件に同意したものとみなします。慎重に以下の各条項をお読みください。これらの条件を承認できない場合にはソフトウェアのインストールを行わないでください。この場合、本製品（すべての書類、ハードウェアを含む破損していないパッケージ）を、購入日から30日以内にご購入いただいた販売店へ返品して払い戻しを受けてください。

1. ソフトウェアの所有権 お客様はソフトウェアが記録またはインストールされた媒体の所有権を有します。アートリアはディスクに記録されたソフトウェアならびに複製に伴って存在するいかなるメディア及び形式で記録されるソフトウェアのすべての所有権を有します。この許諾契約ではオリジナルのソフトウェアそのものを販売するものではありません。

2. 譲渡の制限 お客様はソフトウェアを譲渡、レンタル、リース、転売、サブライセンス、貸与などの行為を、アートリアへの書面による許諾無しに行うことは出来ません。また、譲渡等によってソフトウェアを取得した場合も、この契約の条件と権限に従うことになります。本ソフトウェアをネットワーク上で使用することは、同時期に複数のプログラムが使用される可能性がある場合、違法となります。お客様は、本ソフトウェアのバックアップコピーを作成する権利がありますが、保存目的以外に使用することはできません。本契約で指定され、制限された権限以外のソフトウェアの使用にかかる権利や興味を持たないものとします。アートリアは、ソフトウェアの使用に関して全ての権利を与えていないものとします。

3. ソフトウェアのアクティベーション アートリアは、ソフトウェアの違法コピーからソフトウェアを保護するためのライセンス・コントロールとして OEM ソフトウェアによる強制アクティベーションと強制レジストレーションを使用する場合があります。本契約の条項、条件に同意しない限りソフトウェアは動作しません。このような場合には、ソフトウェアを含む製品は、正当な理由があれば、購入後30日以内であれば返金される場合があります。本条項11に関連する主張は適用されません。

4. 製品登録後のサポート、アップグレード、レジストレーション、アップデート 製品登録後は、以下のサポート・アップグレード、アップデートを受けることができます。新バージョン発表後1年間は、新バージョンおよび前バージョンのみサポートを提供します。アートリアは、サポート（ホットライン、ウェブでのフォーラムなど）の体制や方法をアップデート、アップグレードのためにいつでも変更し、部分的、または完全に改正することができます。製品登録は、アクティベーション・プロセス中、または後にインターネットを介していつでも行うことができます。このプロセスにおいて、上記の指定された目的のために個人データの保管、及び使用（氏名、住所、メール・アドレス、ライセンス・データなど）に同意するよう求められます。アートリアは、サポートの目的、アップグレードの検証のために特定の代理店、またはこれらの従事する第三者にこれらのデータを転送する場合があります。

5. 使用の制限 ソフトウェアは通常、数種類のファイルでソフトウェアの全機能が動作する構成になっています。ソフトウェアは単体で使用できる場合もあります。また、複数のファイル等で構成されている場合、必ずしもそのすべてを使用したりインストールしたりする必要はありません。お客様は、ソフトウェアおよびその付随物を何らかの方法で改ざんすることはできません。また、その結果として新たな製品とすることもできません。再配布や転売を目的としてソフトウェアそのものおよびその構成を改ざんすることはできません。

6. 権利の譲渡と著作権 お客様は、本ソフトウェアを使用するすべての権利を他の人に譲渡することができます。以下の条件を満たすことを条件とします。(a) お客様は、他の人に以下を譲渡します。(i) 本契約および (ii) 本ソフトウェアとともに提供され、同梱され、またはプリインストールされたソフトウェアまたはハードウェア、本ソフトウェアに関するアップデートまたはアップグレードの権利を付与したすべてのコピー、アップグレード、アップデート、バックアップコピーおよび旧バージョンを含む。(b) お客様が本ソフトウェアのアップグレード、アップデート、バックアップコピーおよび旧バージョンを保持していないこと。(c) 受領者が本契約の条件に同意していること。(c) 受領者が、本契約の条件およびお客様が有効なソフトウェアライセンスを取得した際のその他の規定を受け入れること。

本契約の条件に同意しなかったことによる製品の返却（製品のアクティベーションなど）は、権利譲渡後にはできません。権利を譲渡した場合、製品の返却はできません。また、ソフトウェア及びマニュアル、パッケージなどの付随物には著作権があります。ソフトウェアの改ざん、統合、合併などを含む不正な複製と、付随物の複製は固く禁じます。このような不法複製がもたらす著作権侵害等のすべての責任は、お客様が負うものとしします。

7. アップグレードとアップデート ソフトウェアのアップグレード、およびアップデートを行う場合、当該ソフトウェアの旧バージョンまたは下位バージョンの有効なライセンスを所有している必要があります。第三者にこのソフトウェアの前バージョンや下位バージョンを譲渡した場合、ソフトウェアのアップグレード、アップデートを行う権利を失効するものとしします。アップグレードおよび最新版の取得は、ソフトウェアの新たな権利を授けるものではありません。前バージョンおよび下位バージョンのサポートの権利は、最新版のインストールを行った時点で失効するものとしします。

8. 限定保証 アートリアは通常の使用下において、購入日より30日間、ソフトウェアが記録されたディスクに瑕疵がないことを保証します。購入日については、領収書の日付をもって購入日の証明といたします。ソフトウェアのすべての黙示保証についても、購入日より30日間に制限されます。黙示の保証の存続期間に関する制限が認められない地域においては、上記の制限事項が適用されない場合があります。アートリアは、すべてのプログラムおよび付随物が述べる内容について、いかなる場合も保証しません。プログラムの性能、品質によるすべての危険性はお客様のみが負担します。プログラムに瑕疵があると判明した場合、お客様が、すべてのサービス、修理または修正に要する全費用を負担します。

9. 賠償 アートリアが提供する補償はアートリアの選択により (a) 購入代金の返金 (b) ディスクの交換のいずれかになります。お客様がこの補償を受けるためには、アートリアにソフトウェア購入時の領収書をそえて商品を返却するものとしします。この補償はソフトウェアの悪用、改ざん、誤用または事故に起因する場合には無効となります。交換されたソフトウェアの補償期間は、最初のソフトウェアの補償期間が30日間のどちらか長いほうになります。

10. その他の保証の免責 上記の保証はその他すべての保証に代わるもので、黙示の保証および商品性、特定の目的についての適合性を含み、これに限られません。アートリアまたは販売代理店等の代表者またはスタッフによる、口頭もしくは書面による情報または助言の一切は、あらたな保証を行なったり、保証の範囲を広げるものではありません。

11. 付随する損害賠償の制限 アートリアは、この商品の使用または使用不可に起因する直接的および間接的な損害（業務の中断、損失、その他の商業的損害なども含む）について、アートリアが当該損害を示唆していた場合においても、一切の責任を負いません。地域により、黙示保証期間の限定、間接的または付随的損害に対する責任の排除について認めていない場合があります、上記の限定保証が適用されない場合があります。本限定保証は、お客様に特別な法的権利を付与するものですが、地域によりその他の権利も行使することができます。