KSHMR REVERB

カシミア・リバーブ

目次

はじめに • • • 1

機能 • • • 2

- **トップ・パネル** • • • 2
  - Reverb Type (リバーブ・タイプ) • • • 2
  - プリセット・メニュー • • • 2
- **メイン・リバーブ・コントロール** • • • 2
  - Diffusion (拡散) • • • 2
  - Pre Delay (プリディレイ) • • • 2
  - Width (ステレオ幅) • • • 2
  - Length (長さ) • • • 3
  - Mix (ミックス・バランス) • • • 3
    - Mixモード • • • 3
    - Reverb Volモード • • • 3
  - Size (サイズ) • • • 3
  - Mod Depth (モジュレーション・デプス) • • • 3
  - Mod Speed (モジュレーション・スピード) • • • 3
  - De-esser (ディエッサー) • • • 3
- **ミドルパネル** • • • 4
  - EQとスレッショルド • • • 4
    - Ducking Threshold (ダッキング・スレッショルド) • • • 4
    - Gate Threshold (ゲート・スレッショルド) • • • 4
  - EQ • • • 4
- **ボトム・パネル** • • • 5
  - Volume Manager • • • 5
    - Full Duck (フル・ダッキング) • • • 5
    - Fade-in Duck (フェードイン・ダッキング) • • • 5
    - Gate (ゲート) • • • 6
  - Tone Manager • • • 6
    - Soft Transient (ソフト・トランジェント) • • • 6
    - Tonal Reset (トーナル・リセット) • • • 6
  - Special FX • • • 6
    - Reverse • • • 6
    - Octave • • • 7

はじめに

本製品をお買い上げいただき、ありがとうございます。

KSHMRは、長年にわたってリバーブのトリックをたくさん学び、「なぜそれらをすべて1つのプラグインにまとめないのか？」と考えました。

本製品には、サイドチェーン、リバース・スウェル、トランジェント除去など、手間のかかるテクニックが組み込まれ、ノブ数個で簡単にコントロールできるようになっています。

世の中には素晴らしいリバーブがたくさんありますが、ユニークなトリックや特別な機能という点では、このリバーブが一番でしょう。楽しんでいただけたなら幸いです。

機能

トップ・パネル

Reverb Type (リバーブ・タイプ)

Hall, Plate, Springから選択。まずはHallから選択してみてください。

プリセット・メニュー

プリセットが多数用意されています。オリジナルを保存することもできます。

メイン・リバーブ・コントロール

Diffusion (拡散)

エコー密度を調整します。値が低いほど、クリアで自然なサウンドになります。

Pre Delay (プリディレイ)

リバーブを少し遅延させるだけの機能です。

Width (ステレオ幅)

リバーブのステレオ幅を調整します。ステレオ幅が広ければいいわけではない点に注意してください。

Length (長さ)

リバーブの長さを設定します。

Mix (ミックス・バランス)

2つのモードがあり、Mixのラベルをクリックして切り替えます。

Mixモード

ドライとウェットのボリューム・バランスを調整します。

Reverb Volモード

ドライのボリューム (100%) を変えずにリバーブ・ボリュームのみを調整します。

Size (サイズ)

部屋の大きさを調整します。小さいほど壁への反射が早くなります。

Mod Depth (モジュレーション・デプス)

リバーブの揺らぎの強さです。揺らぎがあるほうが自然な音になります。

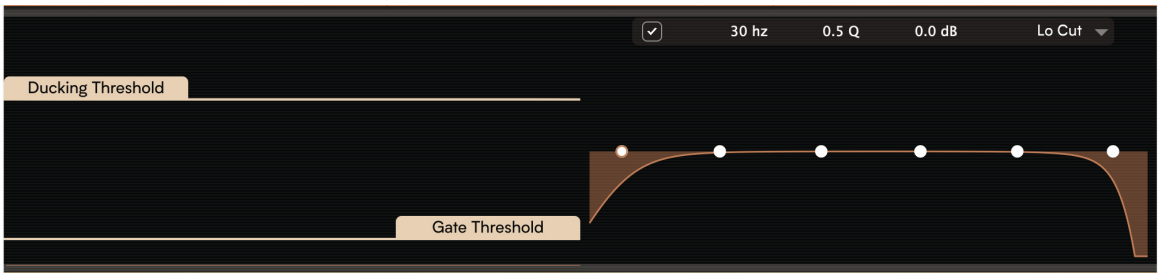
Mod Speed (モジュレーション・スピード)

リバーブの揺らぎの速さを指定します。

De-esser (ディエッサー)

リバーブへの入力信号から、「ess」や「shh」に対応する周波数をコンプレッションし（ドライ信号には影響しません) 、過剰な高域の残響を取り除きます。

ミドルパネル



EQとスレッショルド

Ducking Threshold (ダッキング・スレッショルド)

ボトム・パネルのエフェクトを起動するタイミングを調整します。

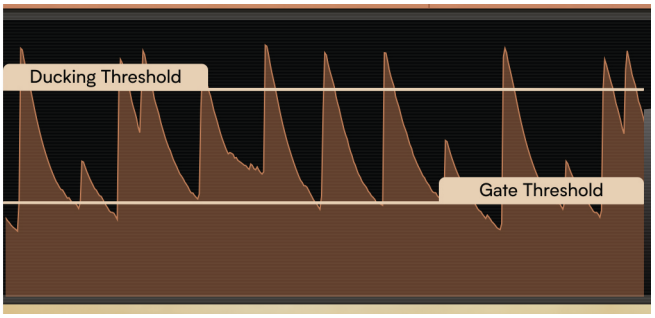
Gate Threshold (ゲート・スレッショルド)

ボトム・パネルにあるGateエフェクトの起動タイミングを調整します。

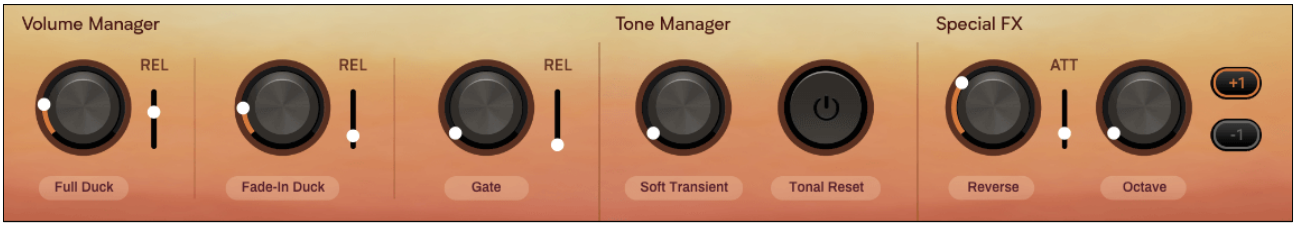
EQ

リバーブの音色を形作ります。スクロールホイールまたは、Alt/option+上下ドラッグで、各ノードのQ (幅) を調整できます。

右の画像のように、Ducking　Thresholdで波形のピークをキャッチし、Gate　Thresholdで波形の最下点をキャッチするよう設定すると、リバーブの出過ぎ、引っ込み過ぎを避けられます。ご自身の楽曲のドラムやボーカルパートへ設定を試してみてください。



ボトム・パネル



Volume Manager

Full Duck (フル・ダッキング)

オーディオがダッキングのスレッショルドを超過した際にリバーブの音量を下げます。

メイン・ノブ

ボリュームを下げる量。

REL (リリース)

リバーブがフェードインするまでの時間。

Fade-in Duck (フェードイン・ダッキング)

トランジェントが発生するときのみリバーブ音量を下げます。

メイン・ノブ

ボリュームを下げる量。

REL (リリース)

リバーブがフェードインするまでの時間。

Gate (ゲート)

リバーブの音量がGate Threshold以下になったときに、リバーブを消音します。

メイン・ノブ

ボリュームを下げる量。

REL (リリース)

リバーブがフェードダウンするまでの時間。

Tone Manager

Soft Transient (ソフト・トランジェント)

リバーブへの入力信号のトランジェントを下げ、リバーブ・サウンドをよりクリーンで音程感を優先した響きにします。

Tonal Reset (トーナル・リセット)

新しいトランジェントが検出されるたびにリバーブのエンジンをリスタートさせます。コードトーンが次のコードトーンに入り交じるのを防ぐ働きをします。

Special FX

Reverse

疑似リバースといえるリバーブ・アルゴリズムで、新しいトランジェントが検出されるまでリバーブのボリュームを上げ続けます。スウェル・エフェクトが生まれます。

メイン・ノブ

増幅してくるボリューム・スロープの最大音量

ATT (アタック)

増幅してくるボリューム・スロープの長さ。

Octave

信号のオクターブ・ハーモニー (+12または-12) をリバーブに追加します。