

YAMAHA REV 100 中文说明书

YAMAHA REV 100 数字混响器 REV100 为高质量、低价格、便于使用的立体声混响器。可用于进行室内录音及扩声。具有两个输入、输出立体声接口。可产生高质量的立体声混响效果的同时，还可以产生加延迟效果和调制效果的混响效果声。16 数字的模数和数模转换器保证了高质量的音质大频率响应范围。具有 44.1kHz 的采样速率。

REV100 通过转动钮可控制设置参数并编辑所需的效果。MIDI IN 接口可以使效果程序通过 MIDI 信息来进行选择。

前面板：

1、输入电平控制 INPUT LEVEL：为转动钮，可设置输入电平。设置电平时，应使峰值 PEAK 显示灯偶而闪亮为适。

2、峰值左右显示灯 PEAK：为发光二极管，当本机接收的信号电平产生峰信号时会亮。

3、直达声/效果声混合平衡控制 DRY/WETMIX BALANCE：转动钮，用来控制直达声和效果声信号的各占比例。

4、发光二极管七段显示器：在程序方式时可显示目前的程序号；在编辑方式时显示出参数值；在 MIDI 方式时显示 MIDI 号；当选择了 MIDI 程序改变表时，MIDI 显示灯亮；当您选择内部程序时，INT 内部显示灯亮。

5、程序键 PROGRAM（上下箭头键，MIDI 键，STORE 储存键）：这些键可用来选择不同的程序编辑 MIDI 程序改变表，以及储存所调整的程序。

6、编辑控制 EDIT（延迟 DELAY，DECAY 衰减，LEVEL 电平）：为转动控制钮，可控制目前所选择的效果的参数数值。当所编辑后的参数值与这个程序以前所储存的参数值相同时，左面的显示灯将会亮。详见“程序编辑”一节。

7、电源形状：按下开关电源接通，再按下时即电源断开。

后面板：

1、直流 12V 输入口 DC12V IN：接入交流变压器的电源输出端，为本机供电。

2、接口 MIDI IN：使本机接收 MIDI 数据信号。

3、输出接口 QUTPUT：为 1/4in 拾音接口，可输出本机处理的音频信号，如果使用单声时，只需接入一个该接口即可。

4、输入接口 INPUT：为 1/4in 拾音接口，可用来接入音频信号进行效果处理。单声时，只需接入左 L-MONO 接口信号即可。

操作说明改变程序:

通过接上下箭头键来选择合适的程度号, 共有 99 个程序可供选择。

序号	名称	种类	介绍混响
----	----	----	------

01	人声混响 1	人声	适合于进行人声效果处理
----	--------	----	-------------

02	人声混响 2	大厅	预延迟时间长混响时间短
----	--------	----	-------------

03	人声混响 3	人声	预延迟时间长混响时间短
----	--------	----	-------------

04	房间环境 1	平面	主要用于鼓器效果, 您可以用它们对军鼓、低音鼓和其他鼓器进行效果控制, 可以控制整个鼓部分也可以控制单个的鼓器
----	--------	----	---

05	房间环境 2	平面	
----	--------	----	--

06	房间环境 3	平面	
----	--------	----	--

07	木室 1	人声	同上
----	------	----	----

08	木室 2	人声	同上
----	------	----	----

09	古典钢琴平面	人声	古典钢琴混响
----	--------	----	--------

10	俱乐部钢琴	大厅	同上
----	-------	----	----

11	隆响 1	大厅	低音鼓混响, 加重低频部分
----	------	----	---------------

12	隆响 2	房间	同上
----	------	----	----

13	响军鼓	房间	响度的的军鼓混响
----	-----	----	----------

14	古典金属吉他 1	平面	金属弦古典吉他混响
----	----------	----	-----------

15	古典金属吉他 2	平面	同上
----	----------	----	----

16	弦平面	平面	主要用于弦乐
----	-----	----	--------

17	古典非金属吉他 1	人声	尼龙弦古典弦乐
----	-----------	----	---------

18	古典非金属吉他 2	人声	同上
----	-----------	----	----

19	管乐房间 1	房间	亮度高, 混响短的管乐部分混响
----	--------	----	-----------------

20	管乐房间 2	房间	同上 立体声混响
----	--------	----	----------

21	大厅 1	大厅	为大厅类混响, 台口混响亮于大厅部分
----	------	----	--------------------

22	大厅 1	大厅	同上
----	------	----	----

23	台口 1	大厅	同上
----	------	----	----

24	台口 2	人声	同上
----	------	----	----

25	室 1	人声	声响环境为具有高天棚的大室
----	-----	----	---------------

26	室 2	人声	同上
----	-----	----	----

- 27 教堂 1 房间 同上
- 28 教堂 2 大厅 同上
- 29 老式管道 大厅 在长管道内混响，老式时混响暗，新式时混响亮
- 30 新式管道 人声
- 31 大房间 1 房间 激励类房间，32 号效果的范围低于 31 号效果
- 32 大房间 2 房间
- 33 滑动混响 房间 混响声音声向定位于右边
- 34 大房间 1 房间 动态范围大雨房间类混响
- 35 大房间 2 房间 同上
- 36 浴室 平面 立体声延迟短
- 37 弦乐组 平面 空旷混响，适合于弦乐
- 38 粗混响 1 人声 粗犷混响
- 39 粗混响 2 人声 同上
- 40 音乐厅三角钢琴 人声 适合于古典钢琴 加门混响
- 41 小环境 1 大厅 模仿一个小反射房间，42 号效果的低频部分小于 41 号效果
- 42 小环境 2 大厅
- 43 紧房间 1 房间 模仿一个小于“小环境”混响效果的房间
- 44 紧房间 2 大厅 同上 45 加门混响 1 平面 混响加门
- 46 加门混响 2 人声 同上
- 47 加门混响 3 大厅 同上
- 48 加门混响 4 大厅 同上
- 49 石头房间 房间 模仿一个石制房间的混响
- 50 大典线 人声 在加门混响效果中，其混响最长 延迟效果
- 51 模拟延迟 1 软延迟音色
- 52 乒乓延迟 延迟效果在左右声道进行声向变化
- 53 8 个三连音效果 也为乒乓延迟，效果象 8 个三连音
- 54 卡拉 OK 适合于卡拉 OK 延迟
- 55 短延迟重复 很短的一次延迟
- 56 立体长延迟 左右通道延迟时间相同的立体声延迟
- 57 立体中延迟 左右通道延迟时间不同的立体声延迟

- 58 立体短延迟 左右通道延迟时间相同
- 59 单声道长延迟 单声道输出重复延迟
- 60 单声道短延迟 同上
- 61 电钢琴 延迟加大厅 用于电子钢琴
- 62 弦乐垫 延迟到大厅 用于电垫类乐声
- 63 合成 延迟到人声 适合于垫类弦乐
- 64 人声 1 延迟到人声 预制 64 号效果和 65 号效果有一个紧延迟混响较长，适合一个人声，预制 66 号效果混响短，延迟加重
- 65 人声 2 延迟到大厅
- 66 人声 3 延迟加房间
- 67 亮人声 延迟到平面 亮混响，具有轻微延迟
- 68 合唱 延迟加平面 延迟混响各占一半
- 69 鼓器 1 延迟加房间 鼓器环境效果
- 70 鼓器 2 延迟到平面 同上 混响/调制效果
- 71 软镶边 1 大厅加镶边 将镶边与小音调变化，混响效果组合适合于垫类合成音色
- 72 软镶边 2 大厅加镶边
- 73 环境镶边 1 房间到镶边 镶边效果加入短混响
- 74 环境镶边 2 房间到镶边 同上
- 75 短混响镶边 房间到镶边 短混响加入镶边及大音调变化效果
- 76 管风琴室 1 平面到镶边 镶边效果适合于管风琴音色
- 77 管风琴室 2 大厅到谐音 同上
- 78 谐音混响 1 大厅加谐音 基于混响的效果音
- 79 谐音混响 2 人声加谐音 同上
- 80 镶边房间 1 人声到镶边 用这些效果将鼓器做特殊效果处理
- 81 镶边房间 2 平面加镶边 同上
- 82 滚动镶边 1 平面加镶边 同上，但效果程度更大
- 83 滚动镶边 2 平面加镶边 同上
- 84 大镶边 人声加镶边 喷气飞机效果
- 85 合唱混响 1 大厅加合唱 预制 85 和 86 为正常合唱/混响效果，可以作为许多场合如电钢琴效果
- 86 合唱混响 2 平面加合唱

- 87 合唱混响 3 大厅加合唱 同上
- 88 合唱混响 4 人声加合唱 同上
- 89 颤音混响 1 大厅加颤音 在声向调制效果中带有颤音效果
- 90 颤音混响 2 房间到颤音 同上
- 91 颤音混响 3 平面加颤音 同上
- 92 颤音混响 4 人声加颤音 同上
- 93 颤音混响 5 人声加颤音 同上
- 94 颤音混响 6 大厅加颤音 同上
- 95 颤音混响 7 大厅加颤音 同上
- 96 环境慢声向 1 大厅加颤音 具有短混响并在左右之音产生音向效果
- 97 环境慢声向 2 房间加颤音 同上
- 98 顺序声向 1 房间加颤音 您可以加入声向效果到一个乐曲中，其速度为 120 左右，可调
- 99 顺序声向 2 房间加颤音

编辑方式

RV100 的效果都具有一些参数，其中三个最有效的参数都可以用转动钮来进行简单操作，编辑一个程序。

- 1、按上下箭头键使所需的程序号显示于块上；
- 2、选择一个编辑控制器，如 DELAY 延迟转动控制钮；
- 3、转动该控制钮，其数字在七段数码显示块上相应变化，当变化值反回到该参数原来设置的值时，这个控制旁的显示灯亮；
- 4、听一个所编辑的效果。

下表为您提供的前盘控制参数值序号

效果种类

延迟 DELAY 衰减 DECAY 电平 LEVEL 1~20 混响 预延迟 (ms) 混响时间*0.1S 效果电平 21~40
 立体声混响 预延迟 (ms) 混响时间*0.1S 效果电平 41~50 加门混响 预延迟 (ms) 噪声门电平 效果
 电平 51~60 延迟 延迟时间 (*11ms) 反馈电平 效果电平 61~70 延迟/混响 延迟时间 (*12ms) 反馈电
 平 混响电平 71~99 混响/调制 调制深度 调制速度 混响电平储存一个程序

- 1、按下 STORE (储存) 键，此程序的编号将在显示块上闪烁；
- 2、再按下储存确认该操作，即可储存。注意：在第二步以前您可以选择不同的程序编号进行储存。

初始化功能初始化可将本机的程序 1~99 或者某一个单个程序复位到出厂时的设置值上去。

1、按下 STORE（储存）键不放，打开电源； 2、按上下箭头键选择所需初单个程序，若需全部程序初始化，按上下箭头键直一显示块显示“——”即可； 3、再按一下 STORE（储存）键，则完成初始化。

MIDI 方式：本机的 MIDI IN 接口可以使本机通过 MIDI 信号来选择程序。 **MIDI 程序改变表：**本机具有一个程序改变表功能，这样您可以将效果程序重新安装顺序通过 MIDI 程序改变号进行选择。您可以设置一个程序表使其与 MIDI 程序改变号 1~99 相对应。当本机接收一个 MIDI 程序改变信息后，它将依其内部程序号相应地与 MIDI 信息对应而选择内部程序。本机将不认大于等于 100 的 MIDI 程序改变号。

设置 MIDI 程序改变表：

1、按下 MIDI 键，MIDI 显示灯亮于七段显示码旁，当 MIDI 显示灯亮时，七数码显示块上显示出目前的 MIDI 程序改变号；

2、选择另一个 MIDI 程序改变号，用上下箭头键；

3、选择内部程序号时，再按一次 MIDI 键，MIDI 显示灯关闭同时内部显示灯亮；

4、按上下箭头键来将内部程序号调整成所需的 MIDI 程序改变；

5、退出该方式时，按住 MIDI 键大约一秒，这时 MIDI 显示灯，INT 内部显示灯都灭掉，显示块显示目前的程序号。

设置 MIDI 接收通道：默认时，本机设置成全部接收 MIDI 通道 OMNI 方式，可以改变这种方式，设置不同的接收通道。

1、按住 MIDI 键不放打开本机，显示块上显示出目前所选择了 MIDI 通道；

2、按上下箭头选择 MIDI 通道，AL 时为 OMNI 全部方式，1~16 则分别显示各独立通道；

3、再按一次 MIDI 键返回到正常操作状态