使用说明书

Basic FX Suite

ZH

steinberg

目录

Basic FX Suite 2

Sweet Spot Morphing Channel Strip.....2

REV-X.....2

Guitar Amp Classics 2

如何打开VST插件.....3

从Inspector （查看器）中.....3

从MixConsole （混音控制台）中 3

选择效果.....3

软件 4

Sweet Spot Morphing Channel Strip.....4

REV-X.....5

Guitar Amp Classics 7

信息

- 本使用说明书中出现的插图和LCD画面仅供说明用途。
- Steinberg Media Technologies GmbH和Yamaha公司不承担有关软件及文件使用的责任或担保，对使用本说明书及软件的后果不负责任。
- Apple、Mac、Macintosh和iPad是Apple Inc.在美国和其它国家的注册商标。
- Steinberg和Cubase是Steinberg Media Technologies GmbH的注册商标。
- 本使用说明书中所使用的公司名和产品名都是各自公司的商标或注册商标。
- 软件如有修改和更新，恕不另行通知。

Basic FX Suite

Basic FX Suite是一种包含Yamaha开发的多种效果和声音处理器的VST插件，其中多个插件的开发全面应用了建模技术。 Basic FX Suite包含3个软件组件：Sweet Spot Morphing Channel Strip、 REV-X和Guitar Amp Classics。安装Basic FX Suite时，以下3个程序会同时被安装。

Sweet Spot Morphing Channel Strip

这种效果是一种带有压缩器和均衡器的综合效果器。

REV-X

这种效果处理器是Yamaha为专业音频设备专门开发的一种数字混响平台。

Guitar Amp Classics

这种效果带有Yamaha全面采用建模技术开发的吉他音箱模拟效果。

注

Basic FX Suite 组件不支持 iOS设备，如iPad。

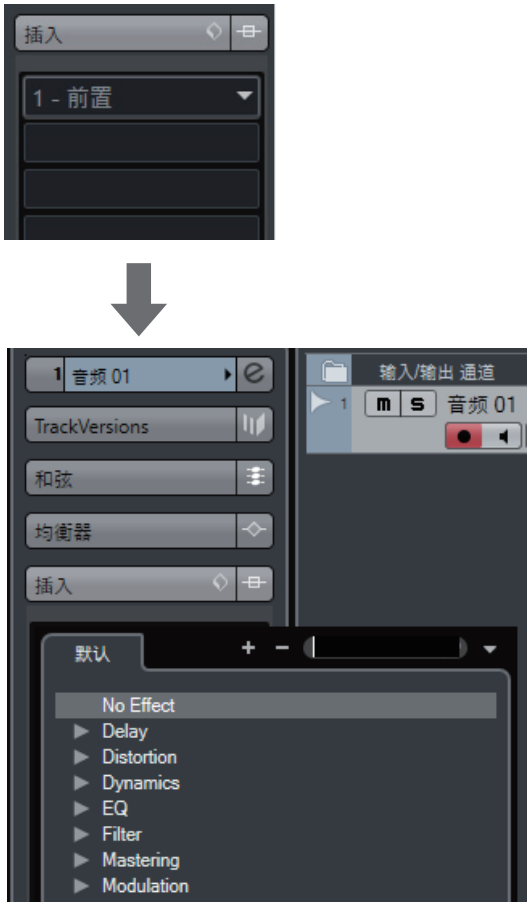
如何打开VST插件

本章介绍2种在Cubase中打开VST插件的方法。请注意，在不同DAW软件中的操作方法也有所不同。

从Inspector（查看器）中

1. **在工程窗口中的inspector的最左侧单击[插入]，显示插入槽。**

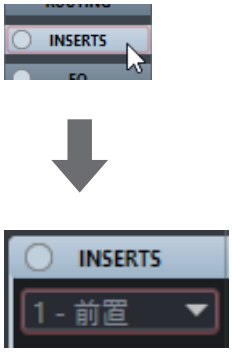
2. **单击插槽，显示效果选择器。**



从MixConsole（混音控制台）中

1. **[工作室] → [MixConsole]让 MixConsole出现。**

2. **单击[INSERTS]显示插槽。**



3. **单击插槽，显示效果选择器。**

选择效果

从效果选择器中选择效果。包含的效果会在子菜单中分类，您可以从子菜单中方便地查找需要的效果。

效果	类别
Sweet Spot Morphing Channel Strip	Dynamics
REV-X	Reverb
Guitar Amp Classics	Distortion

有关使用Cubase软件的内容请参考PDF说明书，可以从Cubase菜单中的[Help]项中找到。

软件

Sweet Spot Morphing Channel Strip

简介

Sweet Spot Morphing Channel Strip （简称“通道条”）是一种结合了压缩和EQ的综合效果器。大量预设参数中采用了高级声音引擎技术，能够按照各种专业用途的需要方便地调出。

请注意，在采样率设定为176.4 kHz或192 kHz时，不能使用内建通道条。

控制方式和功能

压缩器和EQ通用

❶ MORPH

调节Sweet Spot数据的参数。您可以通过旋钮上的5个档位同时调整压缩和EQ设置。将旋钮设置到两个像相邻的档位中间时，压缩和EQ设置会被设定为中间值。

❷ Sweet Spot数据

选择Sweet Spot数据。

❸ TOTAL GAIN （总体增益）

调整Channel Strip的总体增益。

范围： -18.0 dB – +18.0 dB

❹ 电平表

显示Channel Strip的输出电平。

压缩器

❺ ATTACK

调节压缩器的起音时间。

范围： 0.092毫秒 – 80.00毫秒

❻ RELEASE

调节压缩器的释音时间。

范围： 9.3毫秒 – 999.0毫秒

❼ RATIO

决定压限器的比率。

范围： 1.00 – ∞

❽ KNEE

选择压缩器的knee （拐点）类型。

选项	说明
SOFT （柔和）	产生平缓的改变。
MEDIUM （中）	可设置为SOFT （柔和）和HARD （强烈）之间的中度设置。
HARD （强烈）	产生最剧烈的改变。

❾ SIDE CHAIN Q （侧链Q）

调节侧链滤波器的频带宽度。

范围： 0.50 – 16.00

❿ SIDE CHAIN F

调节侧链滤波器的中央频率。

范围： 20.0 Hz – 20.0 kHz

⓫ SIDE CHAIN G

调节侧链滤波器的增益。

范围： -18.0 dB – +18.0 dB

⓬ COMPRESSOR 打开/关闭

打开 （亮起）和关闭 （变暗）压缩器。

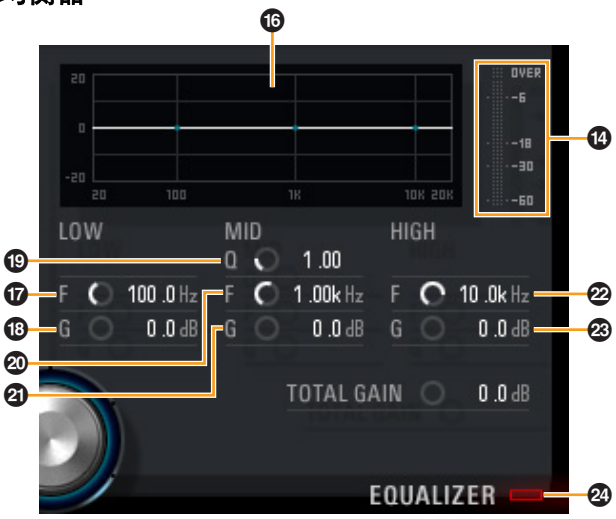
⓭ 压缩曲线
该图形化界面可以显示近似的压缩器响应。垂直轴条表示输出信号电平，水平轴条表示输入信号电平。

⓮ 增益降低电平表
可以显示增益降低的程度。

⓯ DRIVE
调节压缩器应用的深度。值越大，效果越强。

范围：0.00 – 10.00

均衡器



⓰ 均衡器曲线
该图形化界面表示3段均衡器的特性。竖轴表示增益，横轴表示频率。您可以在图形界面中进行拖动，调节LOW、 MID和HIGH。

⓱ LOW F
调节低频段的中间频率。

范围：20.0 Hz – 1.00 kHz

⓲ LOW G
调节低频段的增益。

范围：-18.0 dB – +18.0 dB

⓳ MID Q
调节中频段的频段宽度。

范围：0.50 – 16.00

⓴ MID F
调节中频段的中间频率。

范围：20.0 Hz – 20.0 kHz

㉑ MID G
调节中频段的增益。

范围：-18.0 dB – +18.0 dB

㉒ HIGH F
调节高频段的中间频率。

范围：500.0 Hz – 20.0 kHz

㉓ HIGH G
调节高频段的增益。

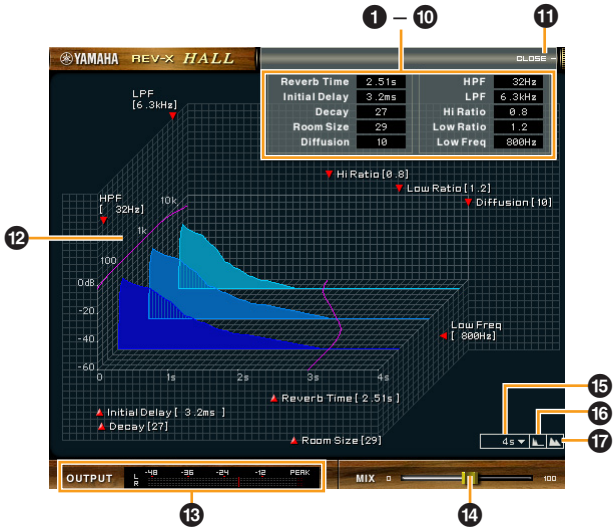
范围：-18.0 dB – +18.0 dB

㉔ EQUALIZER 打开/关闭
打开 （亮起）和关闭 （变暗）均衡器。

REV-X

简介
REV-X是Yamaha自主开发的一种用于专业音频的混响效果平台。有三个类型的REV-X可用：Hall （大厅）、 Room （房间）、 Plate （金属板）。

控制方式和功能



注
本章用REV-X的Hall 类型为实例。

❶ 混响时间
调节混响时间。该参数关联到Room Size （房间大小）。可调范围因REV-X类型的不同而异。

REV-X类型	范围
Hall	0.103秒 – 31.0秒
Room	0.152秒 – 45.3秒
Plate	0.176秒 – 52.0秒

❷ 初始化延迟
调整直接声、原始声和跟随其后的初始反射三者之间所消耗的时间。

范围：0.1毫秒 – 200.0毫秒

❸ 衰减
调整混响从其开始一刻到衰减直至停止时刻的包络特性。

范围：0 – 63

❹ 房间大小
调整所模拟的房间的大小。该参数关联到Reverb Time（混响时间）。

范围：0 – 31

❺ 扩散
调节混响的跨度范围。

范围：0 – 10

❻ HPF
调整高通滤波器的截止频率。

范围：20 Hz – 8.0 kHz

❼ LPF
调整低通滤波器的截止频率。

范围：1.0 kHz – 20.0 kHz

❽ Hi Ratio
使用相对于Reverb Time参数的比率调整高频率范围内混响的持续时间。将此参数设为1时，Reverb Time设置将被实际应用于声音。数值越低，高频率范围内混响的持续时间越短。

范围：0.1 – 1.0

❾ Low Ratio
使用相对于Reverb Time参数的比率调整低频率范围内混响的持续时间。将此参数设为1时，Reverb Time设置将被实际应用于声音。数值越低，低频率范围内混响的持续时间越短。

范围：0.1 – 1.4

❿ Low Freq
调节低频段的频率。

范围：22.0 Hz – 18.0 kHz

⓫ OPEN/CLOSE
打开和关闭可以调整混响设置的窗口。

⓬ 曲线
显示混响的特性。竖轴表示信号电平，水平轴表示时间， Z轴表示频率。您可以在曲线中进行拖动，调整混响特性。

⓭ OUTPUT
表示REV-X的输出电平。

⓮ MIX
调整原始声音和效果声之间的输出电平平衡。

范围：0% – 100%

⓯ 时间轴设置
选择图表上时间的显示范围 （水平轴）。

显示范围：500毫秒 – 50秒

⓰ 缩小
缩小图表上时间的显示范围 （水平轴）。

⓱ 放大
放大图表上时间的显示范围 （水平轴）。

提示

- 按住[Ctrl]/[command]键的同时点击旋钮、滑杆和推子，可以将某些参数重置为默认值。
- 按住[SHIFT]键的同时拖动旋钮、滑杆和推子，可以进行更精细地微调。

Guitar Amp Classics

简介

Guitar Amp Classics 是进一步应用了先进的Yamaha建模技术的吉他音箱模拟效果。提供了4种带有不同声音特性的音箱类型。

请注意，在采样率设定为176.4 kHz或192 kHz时，不能使用Guitar Amp Classics效果。

控制方式和功能

CLEAN

这种类型特别适于清晰音色，能有效模拟半导体型吉他音箱紧密明亮的音色。这种音箱型号的音色特性为使用综合效果的录音提供了一种理想的平台。它还带有内建的合唱和颤音效果。

❶ VOLUME

调整吉他音箱的输入电平。

❷ DISTORTION

调整失真效果产生的深度。

❸ TREBLE/MIDDLE/BASS

这三种控制器可以在高中低三种频率中调节吉他音箱的音色响应。

❹ PRESENCE

可以通过调节加强高频和泛音。

❺ Cho/OFF/Vib

打开或关闭合唱或颤音效果。设定为[Cho]可以将合唱效果打开，调节为[Vib]可以打开颤音效果。

❻ SPEED/DEPTH

这些控制器可以在颤音效果打开时调节颤音效果的速度和深度。

SPEED和DEPTH控制器只能对颤音效果发生作用，当Cho/OFF/Vib控制器、前述的几种控制器设定为“Cho”或 “OFF”时SPEED和DEPTH控制器不起作用。

❼ BLEND

确定直达声与效果声之间的平衡。

❽ OUTPUT （输出）

调整最终的输出电平。

CRUNCH

这是一种需要轻微过载crunch音色时可以使用的吉他音箱效果。 CRUNCH可以模拟经典vintage电子管吉他音箱，特别适合于blues、 rock、 soul、 R&B及类似音乐风格。

❶ Normal/Bright

选择常规或明亮的音色特性。 [Bright]设置强调高频的泛音。

❷ GAIN

调节应用到前级放大器阶段的输入信号电平。顺时针转动可以增加所产生的泛音量。

❸ TREBLE/MIDDLE/BASS

这三种控制器可以在高中低三种频率中调节吉他音箱的音色响应。

❹ PRESENCE

可以通过调节加强高频和泛音。

❺ OUTPUT

调整最终的输出电平。

DRIVE

DRIVE音箱类型提供了模仿失真声音特性或高增益电子管吉他音箱的选择。从中度过载crunch到强烈失真等各种效果，这个效果类型为hard rock、 heavy metal或hardcore风格提供了大量音色模拟能力。

❶ AMP TYPE

提供了6种吉他音箱类型：类型1和2带有自然拾音而相对柔和的失真。类型3和4产生更多泛音，造成一种肥厚柔和的音色。类型5和6能产生带有紧密起音的狂野、侵略性的失真。偶数编号的音箱类型比奇数类型更具表现力、范围更宽。

❷ GAIN

调节应用到前级放大器阶段的输入信号电平。顺时针转动可以增加所产生的失真量。

❸ MASTER

调节吉他音箱处理阶段的输出信号电平。

❹ TREBLE/MIDDLE/BASS

这三种控制器可以在高中低三种频率中调节吉他音箱的音色响应。

❺ PRESENCE

可以通过调节加强高频和泛音。

❻ OUTPUT

调整最终的输出电平。

LEAD

LEAD音箱类型模拟带有丰富泛音的高增益电子管音箱。它是领奏吉他演奏的理想类型，能够在合奏中突出领奏吉他，但也能设定为和谐的伴奏音色。

❶ High/Low

选择吉他音箱的输出类型。 [High]设置能模拟高输出型吉他音箱，可以创建更具失真特色的音色。

❷ GAIN

调节应用到前级放大器阶段的输入信号电平。顺时针转动可以增加所产生的失真量。

❸ MASTER

调节吉他音箱处理阶段的输出信号电平。

❹ TREBLE/MIDDLE/BASS

这三种控制器可以在高中低三种频率中调节吉他音箱的音色响应。

❺ PRESENCE

可以通过调节加强高频和泛音。

❻ OUTPUT

调整最终的输出电平。

> **提示**
>
> **使用 GAIN、MASTER和OUTPUT控制器**
>
> DRIVE和LEAD吉他音箱类型的音色特性可以通过GAIN、MASTER和OUTPUT控制器在大范围内进行调节。 GAIN可以调节应用在吉他音箱阶段的信号的电平，从而影响失真产生的效果量。 MASTER可以调节从前级放大阶段输出的信号的电平，然后馈送给后级放大阶段。 GAIN和MASTER控制器设置会很大程度地影响最终的声音，MASTER控制器可能需要大幅度地调高，使之足够强大到能驱动后级放大器，以获得最佳音色。 OUTPUT控制器可以从吉他音箱阶段调节最终的输出电平而不会影响失真效果或音色，在需要不改变声音其它层面的情况下调节吉他音量时非常实用。

Manual Development Group
© 2013 Yamaha Corporation
2018年2月 改版 CS-C0