



SoundEffectorテンプレート集

Rev2.0 2021/3/5 update

RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_NOINPUT

- 入力を使用せず、機器内部でデータを生成して出力するテンプレート
- 440Hzのサイン波をch0/ch1に出力
- リピートモード（sound_effector_userdef.hを編集する事により、ワンショットモードとバッファモードで使用可）
- ch0/ch1に同じデータを出力（バッファは4秒分）、別々なデータを出力（バッファは2秒分）を選択可

サウンドエフェクタソフトウェア編(1)

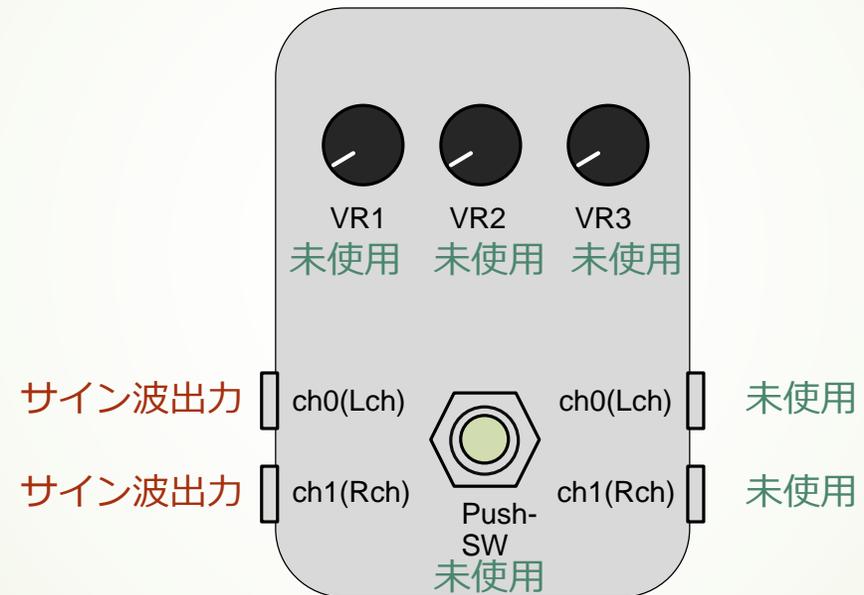
～波形を生成してみる～

SOUND_EFFECTOR_Software1_REV_x.x.x.x.pdf

で、本テンプレートの説明を行っています

RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_NOINPUT

端子、ボリューム、SW



RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE

- ▶ 入力を使用して加工し、出力するテンプレート
- ▶ スルー出力と音量調整を有効にした出力をPush-SWで切り替え

サウンドエフェクタソフトウェア編(2)

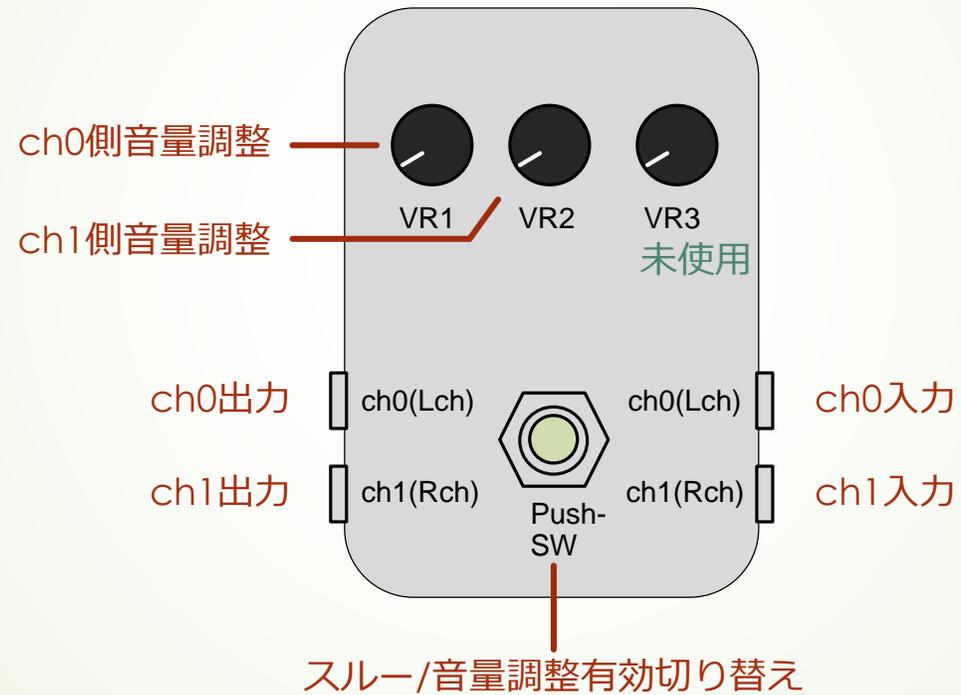
～入力信号を加工して出力してみる～

SOUND_EFFECTOR_Software2_REV_x.x.x.x.pdf

で、本テンプレートの説明を行っています

RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE

端子、ボリューム、SW



RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_LIB

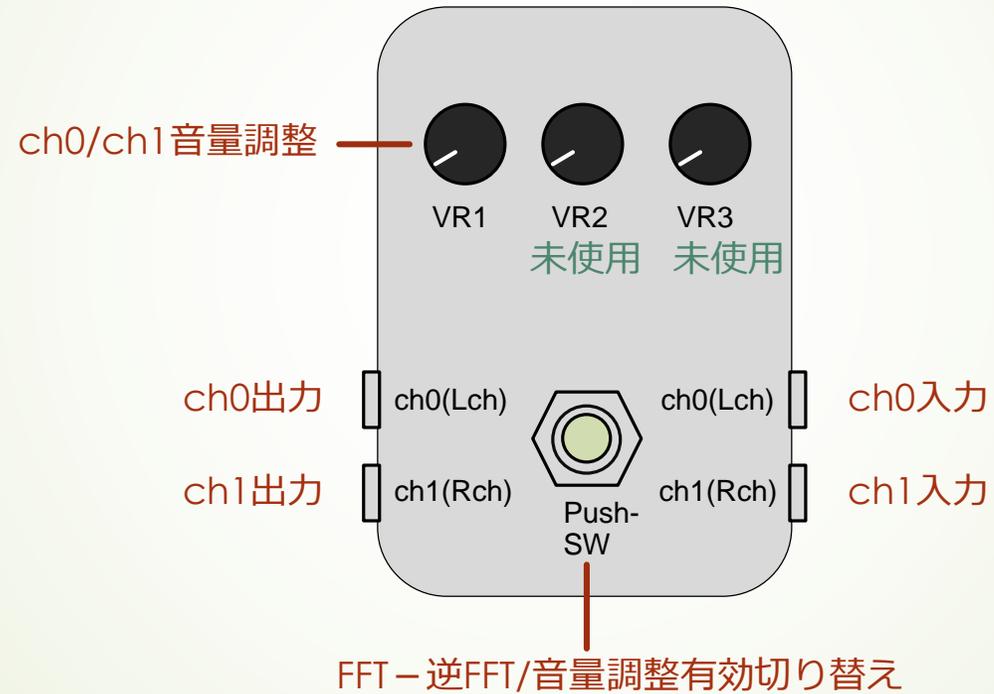
- ▶ DSPライブラリ(*1)を使用して、FFT-逆FFTを行うテンプレート
- ▶ 入力端子の信号をFFT-逆FFTを掛けて出力を行うので見た目上はスルー動作
- ▶ FFT-逆FFT出力と音量調整を有効にした出力をPush-SWで切り替え

(*1)ルネサスRX DSPライブラリ(R01AN4359)

サウンドエフェクタソフトウェア編(3)
～FFT/逆FFTをライブラリ関数で処理してみる～
SOUND_EFFECTOR_Software3_REV_x.x.x.x.pdf
で、本テンプレートの説明を行っています

RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_LIB

端子、ボリューム、SW



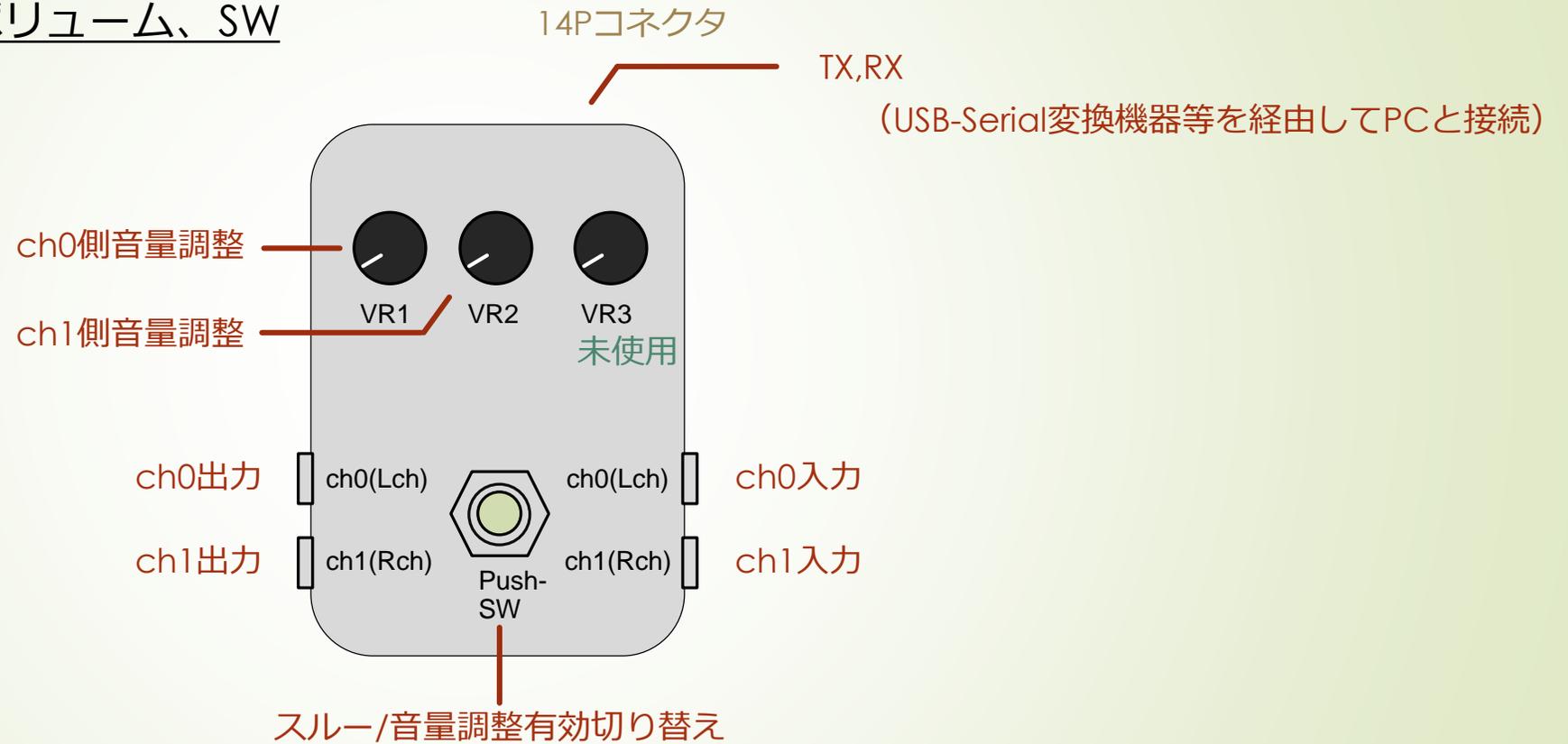
RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_SCI

- ▶ SCI(UART)を使用して情報を出力するテンプレート
- ▶ 基本的な動作は、RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATEと同じ
- ▶ 接続した端末からのキー入力（コマンド）で、Push-SW, VRの状態及び、入力のレベルの最大-最小値を5秒間隔で表示

サウンドエフェクタソフトウェア編(4)
～ゼロからプログラムを作成する場合に～
SOUND_EFFECTOR_Software4_REV_x.x.x.x.pdf
で、本テンプレートの説明を行っています

RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_SCI

端子、ボリューム、SW

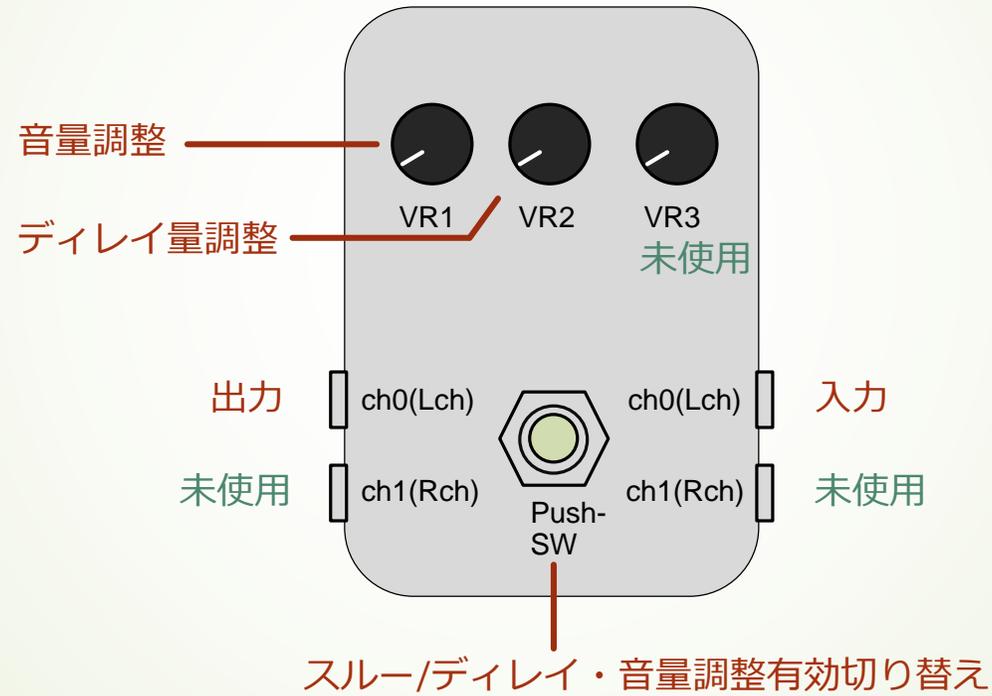


RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_1CH

- ▶ 入力を使用して加工し、出力するテンプレート
- ▶ CH0のみ有効(1CH)
- ▶ 入力バッファ、出力バッファとも浮動小数点数(float)-1.0~+1.0のデータで取り扱う
- ▶ 入力バッファ、出力バッファとも49152点（1.024秒）のバッファ長
- ▶ スルー出力と音量調整を有効にした出力をPush-SWで切り替え

RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_1CH

端子、ボリューム、SW



RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_2CH_LIB

- ▶ 入力を使用して加工し、出力するテンプレート
- ▶ CH0,CH1有効(2CH)
- ▶ 入力バッファ、出力バッファとも浮動小数点数(float)-1.0~+1.0のデータで取り扱う
- ▶ 入力バッファ、出力バッファとも24576点 (0.512秒) のバッファ長
- ▶ DSPライブラリ(*1)を使用して、FFT-逆FFTを行いボコーダ処理を行う

(*1)本テンプレートの使用時は、別途
ルネサスRX DSPライブラリ(R01AN4359)
のダウンロードと、プロジェクトフォルダへの
コピーが必要です

RX65_SOUND_EFFECTOR_TEMPLATE_S_2CH_LIB

端子、ボリューム、SW

