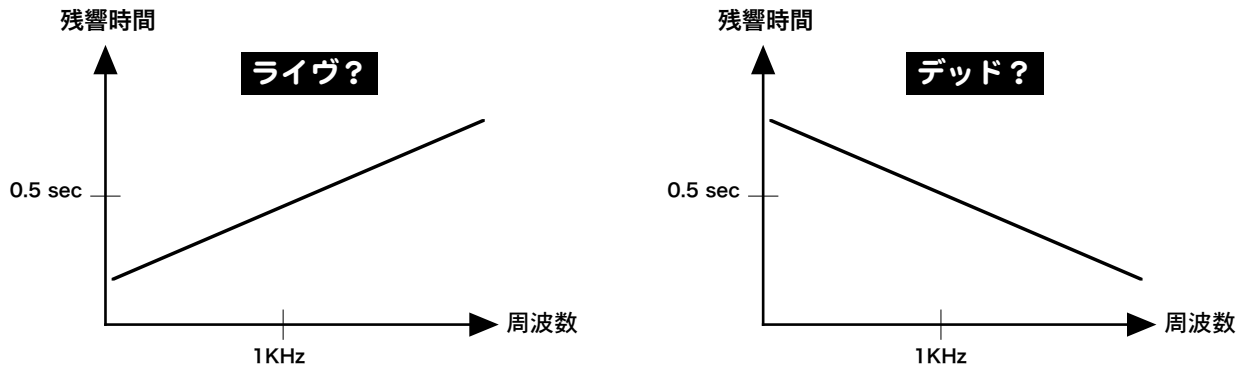
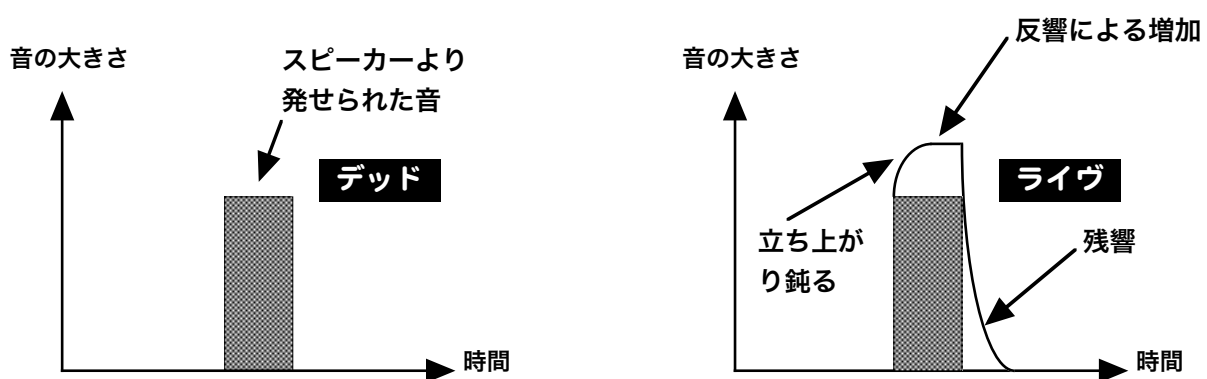


ライブ&デッド



よく論議されるリスニングルームの残響特性。ライブ派、デッド派ともに言い分があります。しかし、ここで最も注意しなければならないのは残響時間の周波数特性です。部屋の大きさで決まる低域の残響時間に比べ、中域、高域の残響時間は壁、床などの材質が支配しています。一般的に、ライブ過ぎると言われる部屋は、中高域の残響が多く、デッド過ぎると言われる部屋は、中高域の残響が足りないのです。ライブ派、デッド派、そのどちらであっても、大切なことは、残響時間の周波数特性を最適化することです。

この残響時間の周波数特性を最適化することが、リスニングルームの特異なカラーレーションを取り除く第一ポイントです。チューブ・トラップ独自のユニークな"Limp Mass Crossover"構造は中高域に対して吸音から反響まで連続的に調整できるため、定在波による低域の共鳴を抑えた上で、ライブな部屋でもデッドな部屋でもそれぞれに応じて残響周波数を変えられるのです。どのような部屋でもチューブ・トラップを用いることにより、リスニングルームの周波数特性を最適化することが出来ます。



適度な残響は心地よい音楽再現のために必要でしょう。しかし、時間差が短く直接音と区別不可能な反響（残響として知覚できない）は、アタック音を鈍らせ、スピーカーからの直接音と干渉して位相歪みを生じ、振幅の周波数特性上にも連続した山谷を発生させます。

国際特許のチューブ・トラップを適度に配置することにより、すべてのリスニングルームが抱えているこれらの問題を効果的に抑えながら、適度な残響に調整します。