

VSTRACK

VST Rack プラグインリファレンス

目次

VST Rack Pro/Elementsについて	3
マニュアルの構成	3
ご注意	3
プラグインリスト	4
Steinberg	4
Yamaha	5
Analyzerプラグイン	6
SuperVision	6
Delayプラグイン	29
MonoDelay	29
PingPongDelay	30
StereoDelay	31
Distortionプラグイン	32
AmpSimulator	32
Quadrafuzz v2	33
SoftClipper	37
VST Amp Rack	38
Magneto II	44
Dynamicsプラグイン	45
DeEsser	45
EnvelopeShaper	48
Maximizer	49
MultibandCompressor	50
MultibandEnvelopeShaper	53
Tube Compressor	55
VintageCompressor	57
EQプラグイン	58
GEQ-30	58
StudioEQ	60
Filter	62
MorphFilter	62
Modulationプラグイン	64
Cloner	64
FX Modulator	66
Rotary	77
StudioChorus	79
Pitch Shift	81
VoiceDesigner	81
Reverbプラグイン	84
REVelation	84
REVerence	87
Roomworks	97
Roomworks SE	100
Spatial + Panner	101
StereoEnhancer	101

Toolsプラグイン	102
Test Generator	102
Delayプラグイン	103
AnalogDelay	103
Dynamicsプラグイン	105
Buss Comp 369	105
Compressor 260	108
Compressor 276	109
MBC4	110
EQプラグイン	113
Dynamic EQ	113
EQ-1A	116
Equalizer 601	117
Filter	119
FBS 7	119
Masteringプラグイン	122
Vintage Open Deck	122
Reverbプラグイン	124
REV-X	124

VST Rack Pro/Elementsについて

- VST Rack Pro/Elementsは、ディレイ、マキシマイザー、リバーブなど、多彩なVSTプラグインエフェクトの使用による音声処理を実現する、MacとWindowsコンピューター用のプラグインホストソフトウェアです。NuendoやCubaseで定評のあるSteinberg社のオーディオエンジンを採用し、サウンドエンジニアに高品位かつ安定したプラグイン環境を提供します。
- VST Rack Proには、ヤマハデジタルミキサーやSteinberg社のデジタルオーディオワークステーションに搭載して評価を得ているヤマハとSteinberg社の定番VSTプラグインをバンドルしています。VST Rack Elementsには、Steinberg社の定番VSTプラグインを豊富にバンドルしています。そのため、新規にVSTプラグインを購入することなく、高品位なエフェクトを使用することができます。

マニュアルの構成

- **VST Rackインストールガイド (PDF)**
VST Rackのインストール方法について説明しています。
- **VST Rackユーザーガイド(PDF/HTML)**
設定や操作に必要なすべての項目を説明しています。
- **VST Rackプラグインリファレンス (本書)**
プラグインのパラメーターの詳細を説明しています。

ご注意

- 本ソフトウェアおよび本書の著作権はすべてヤマハ株式会社が所有します。
- 本ソフトウェアおよび本書を運用した結果およびその影響については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- 本書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- VSTおよびSteinbergはSteinberg Media Technologies GmbH(以下「Steinberg」)の登録商標です。
- 本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。
- 本書の記載内容の一部または全部を無断で転載することを禁じます。
- 本書は発行時点での最新仕様で説明しています。最新版はヤマハウェブサイトからダウンロードできます。

プラグインリスト

Steinberg



SteinbergプラグインはVST Rackでのみ使用できます。

		VST Rack Pro	VST Rack Elements
Analyzer	SuperVision	✓	
Delay	MonoDelay	✓	✓
	PingPongDelay	✓	
	StereoDelay	✓	✓
Distortion	AmpSimulator	✓	
	Magneto II	✓	
	Quadrafuzz v2	✓	
	SoftClipper	✓	
	VST Amp Rack	✓	
Dynamics	DeEsser	✓	
	EnvelopeShaper	✓	
	Maximizer	✓	✓
	MultibandCompressor	✓	
	MultibandEnvelopeShaper	✓	
	Tube Compressor	✓	
	VintageCompressor	✓	
EQ	GEQ-30	✓	✓
	StudioEQ	✓	
Filter	Morph Filter	✓	
Modulation	Cloner	✓	
	FX Modulator	✓	
	Rotary	✓	
	StudioChorus	✓	
Pitch Shift	VoiceDesigner	✓	

Reverb	REVelation	✓	
	REVerence	✓	
	Roomworks	✓	
	Roomworks SE	✓	✓
Spatial + Panner	StereoEnhance	✓	
Tools	TestGenerator	✓	✓

Yamaha



YamahaプラグインはCubaseなどVST Rack以外のホストアプリケーションでも使用できません。

		VST Rack Pro	VST Rack Elements
Delay	Analog Delay	✓	
Dynamics	Buss Comp 369	✓	
	Compressor 260	✓	
	Compressor 276	✓	
	MBC4	✓	
EQ	Dynamic EQ	✓	
	EQ-1A	✓	
	Equalizer	✓	
Filter	FBS 7	✓	
Mastering	Vintage Open Deck	✓	
Reverb	REV-X	✓	✓

Analyzerプラグイン

SuperVision

SuperVision は視覚化されたオーディオ情報のモニタリングと分析を行なうためのプロフェッショナルなツールです。このプラグインには、レベル、スペクトラム、位相、または波形を分析するためのさまざまなモジュールが用意されています。最大 9 個のモジュールスロットにより、全体を俯瞰できるカスタムレイアウトを作成できます。

SuperVision には、「Maximum Audio Performance」と「Sample-Accurate Display」の 2 つの処理モードが備わっています。モジュールごとにどちらのモードを使用するか選択できます。



ツールバー

Pause Measurement



選択したモジュールの測定を一時停止/再開します。このボタンを [Alt/Opt] を押しながらかlickして、すべてのモジュールの測定を同時に一時停止/再開します。

補足

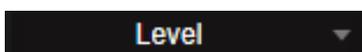
- ・ 選択したモジュールを右clickすることでも、測定を一時停止/再開できます。
- ・ モジュールを一時停止しても、最終測定値のグラフィック表示は調節できます。
- ・ 再生カーソルが表示されるすべてのモジュールで、一時停止されたディスプレイ内をクリックしてプロジェクトカーソルの位置を指定できます。

Hold Current Values on Stop



このボタンが有効になっている場合は、再生が停止されても最終測定値がディスプレイ内に表示されたままになります。

モジュールセクター



選択したスロットにモジュールを選択できます。

Open Module Settings



「Module Settings」ウィンドウが開きます。選択したモジュールに関する設定が含まれます。

Reset Module Values



選択したモジュールの測定値をリセットします。[Alt/Opt] を押しながらクリックして、すべてのモジュールの値を同時にリセットします。

補足

[Ctrl]/[command] を押しながらクリックすることでも、モジュールの測定値をリセットできます。

Reset Module Values on Start



このボタンが有効になっている場合、再生が開始されるとすべての値が自動的にリセットされます。

Split Horizontally



選択したモジュールスロットを水平方向に分割します。

補足

このボタンは、モジュールが最大化されているときは使用できません。

Split Vertically



選択したモジュールスロットを垂直方向に分割します。

補足

このボタンは、モジュールが最大化されているときは使用できません。

モジュールスロットのコントロール

各モジュールスロットにマウスカーソルを合わせると、以下のコントロールが右上角に表示されます。

Remove module slot



現在のプラグインレイアウトからそのモジュールスロットを削除します。

Split horizontally



モジュールスロットを水平方向に分割します。

Split vertically



モジュールスロットを垂直方向に分割します。

モジュールスロットはダブルクリックすることで最大化できます。サイズを元に戻すには、再度ダブルクリックするか標準ビューボタン  をクリックします。

2 つ以上のモジュールがレイアウトされている場合は、モジュールをクリックするか、[Tab] を押して、フォーカスを変更できます。image:

「Level」、「Loudness」、「Time」などのいくつかのモジュールでは、[Ctrl]/[command]+[S] を押すことで選択したモジュールのパラメーター値をテキストとしてクリップボードにコピーして、他のアプリケーションで使用できます。

[Alt/Opt]+[F] を押すと、すべてのモジュールの現在のフレームレート (fps) を表示できます。

「Module Settings」ウィンドウ

「Module Settings」ウィンドウでは、選択したモジュールに対して個別に設定を行なえます。

・「Module Settings」ウィンドウを開くには、プラグインツールバーの「Open Module Settings」をクリックします。

「Module Settings」ウィンドウのツールバーにある設定は、すべてのモジュールで使用できます。

Reset Settings



選択したモジュールのすべてのパラメーター設定をデフォルト値にリセットします。

Maximum Audio Performance/Sample-Accurate Display



選択したモジュールの処理モードを設定します。

このボタンが有効になっている場合、Maximum Audio Performance モードが選択されています。このモードでは、プラグインはオーディオパフォーマンスに一切影響しませんが、分析結果のサンプルが正確ではない可能性があります。

このボタンが無効になっている場合、Sample-Accurate Display モードが選択されています。このモードでは、オーディオサンプルは抜け落ちることなく分析されますが、オーディオパフォーマンスは若干劣る場合があります。

注記

Sample-Accurate Display は、一部のモジュールでは使用できません。

Enable Warnings



このボタンが有効になっている場合に、影響を受けるモジュールの周りが赤い枠で囲まれると、表示される分析結果のサンプルが正確ではない可能性があります。

補足

このボタンが有効になっている場合に、影響を受けるモジュールの周りが赤い枠で囲まれると、表示される分析結果のサンプルが正確ではない可能性があります。

Force Horizontal Display



このボタンが有効になっている場合、モジュールはサイズを変更しても必ず水平に表示されます。

補足

この設定は、一部のモジュールでは使用できません。

Force Vertical Display



このボタンが有効になっている場合、モジュールはサイズを変更しても必ず垂直に表示されます。

補足

この設定は、一部のモジュールでは使用できません。

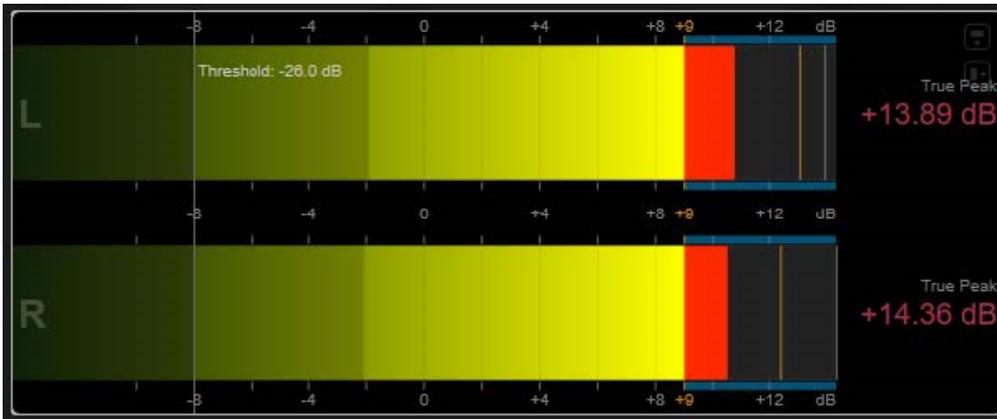
モジュールごとの固有の設定については、各モジュールの説明を参照してください。

Signal のモジュール

このカテゴリのモジュールは、オーディオ信号のレベルを視覚化します。
以下のモジュールと固有の設定を使用できます。

Level

このモジュールは、オーディオレベルを表示します。マルチチャンネルレベルメーターと最大レベル値ディスプレイが備わっています。



「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Scale

さまざまな放送規格 (Internal、Digital、DIN、EBU、British、Nordic、K-20、K-14、K-12、+3 dB Digital、+6 dB Digital、+12 dB Digital など) に応じてスケールを選択できます。

Peak Hold

ピークレベルを表示する時間を指定します。

Peak Fallback

レベルメーターとピークインジケータのリリース速度を設定します。

補足

- ・または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Ctrl]/[command] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。
- ・このコントロールを一番左まで回すと、ピークインジケータがオフになります。

Threshold

その値を下回ったときに表示をマスクするスレッシュホールドレベルを設定します。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせながら、マウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Offset

測定値と表示値の間のオフセットを dB 単位で設定します。

このパラメーターは、「DIN」、「EBU」、「British」、「Nordic」のスケールに対してのみ使用できます。

Clipping

「Internal」スケールのクリッピング値を設定します。

Minimum

「Internal」スケールの最小値を設定します。

Maximum

「Internal」スケールの最大値を設定します。

Color

メーターの色を設定します。「Scale」の色または「Track」の色から選択できます。

RMS AES17

AES17 (RMS + 3 dB) に従ってレベルを表示します。

RMS Resolution

レベルディスプレイの RMS 解像度をミリ秒単位に設定します。

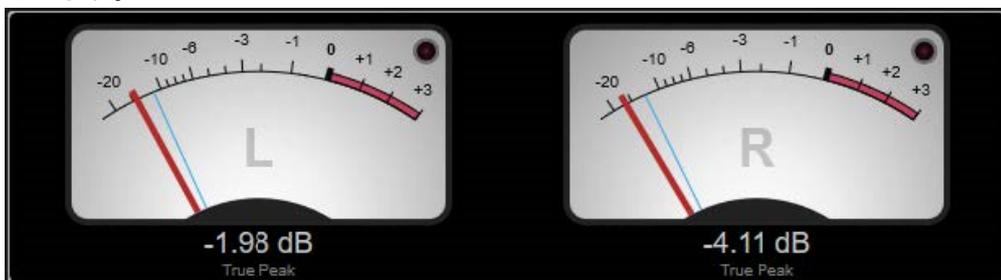
Max. Value

最大レベル値ディスプレイの測定モードを設定します。以下のモードが使用できます。

- ・「True Peak」は各チャンネルの推定インターサンプルピーク値を表示します。
- ・「Peak Max.」は各チャンネルの最大サンプル値を表示します。
- ・「RMS Max.」は各チャンネルの最大 RMS 値を表示します。
- ・「RMS Max. + True Peak」はすべてのチャンネルのうち、最も高い最大 RMS 値と予測リアルピーク値を表示します。
- ・「RMS Max. + Peak Max.」はすべてのチャンネルのうち、最も高い最大 RMS 値と最大サンプル値を表示します。

VU

このモジュールは、クラシックな VU メーターにオーディオレベルを表示します。VU メーターの針と LED ピークインジケータに加えて、ピークレベルインジケータの針と数値の最大レベル値ディスプレイが備わっています。



「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Scale

さまざまな放送規格 (Internal、Digital、DIN、EBU、British、Nordic、K-20、K-14、K-12、+3 dB Digital、6 dB Digital、+12 dB Digital、VU dB、VU dBFS など) に応じてスケールを選択できます。

Peak Hold

ピークレベルを表示する時間を指定します。

Peak Fallback

レベルメーターとピークインジケータのリリース速度を設定します。

補足

- ・または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Ctrl]/[command] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。
- ・このコントロールを一番左まで回すと、ピークインジケータがオフになります。

Meter Mode

針の動作を設定します。

- ・「VU」モードは、現在のピーク値を示すアナログな VU メーターの物理的な動作を再現します。
- ・「Peak」モードでは現在のピーク値が表示されます。
- ・「RMS」モードでは現在の RMS 値が表示されます。

Offset

測定値と表示値の間のオフセットを dB 単位で設定します。

このパラメーターは、「DIN」、「EBU」、「British」、「Nordic」のスケールに対してのみ使用できません。

Clipping

「Internal」スケールのクリッピング値を設定します。

Minimum

「Internal」スケールの最小値を設定します。

Maximum

「Internal」スケールの最大値を設定します。

Color

メーターの色を設定します。「Track」の色または「Dark」か「Light」の配色を選択できます。

RMS AES17

AES17 (RMS + 3 dB) に従ってレベルを表示します。

RMS Resolution

レベルディスプレイの RMS 解像度をミリ秒単位に設定します。

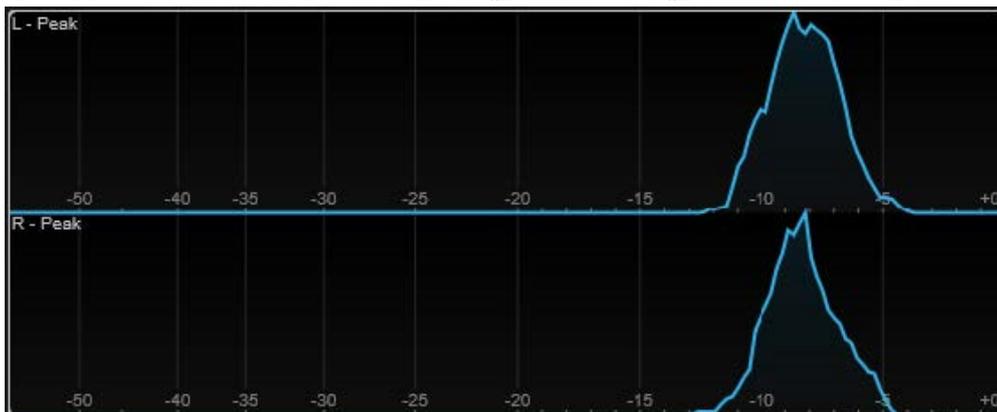
Max. Value

最大レベル値ディスプレイの測定モードを設定します。以下のモードが使用できます。

- ・「True Peak」は各チャンネルの推定インターサンプルピーク値を表示します。
- ・「Peak Max.」は各チャンネルの最大サンプル値を表示します。
- ・「RMS Max.」は各チャンネルの最大 RMS 値を表示します。
- ・「RMS Max. + True Peak」はすべてのチャンネルのうち、最も高い最大 RMS 値と予測リアルピーク値を表示します。
- ・「RMS Max. + Peak Max.」はすべてのチャンネルのうち、最も高い最大 RMS 値と最大サンプル値を表示します。

Level Histogram

このモジュールは、入力レベルのピーク値または RMS 値のヒストグラムを表示します。



「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Scale

さまざまな放送規格 (Internal、Digital、DIN、EBU、British、Nordic、K-20、K-14、K-12、+3 dB Digital、+6 dB Digital、+12 dB Digital など) に応じてスケールを選択できます。

Meter Mode

表示されるレベル値を設定します。

- ・「Peak」モードではピーク値のヒストグラムが表示されます。
- ・「RMS」モードでは RMS 値のヒストグラムが表示されます。

Peak Fallback

レベルメーターとピークインジケーターのリリース速度を設定します。

補足

- ・再生中にこのパラメーターを変更した場合は、「Reset Module Values」をクリックして表示を更新する必要があります。
- ・または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Ctrl]/[command] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。
- ・このコントロールを一番左まで回すと、ピークインジケーターがオフになります。

Offset

測定値と表示値の間のオフセットを dB 単位で設定します。

このパラメーターは、「DIN」、「EBU」、「British」、「Nordic」のスケールに対してのみ使用できません。

Clipping

「Internal」スケールのクリッピング値を設定します。

Minimum

「Internal」スケールの最小値を設定します。

Maximum

「Internal」スケールの最大値を設定します。

RMS AES17

AES17 (RMS + 3 dB) に従ってレベルを表示します。

RMS Resolution

レベルディスプレイの RMS 解像度をミリ秒単位に設定します。

Smooth

レベルカーブの表示をなめらかにします。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせながら、マウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

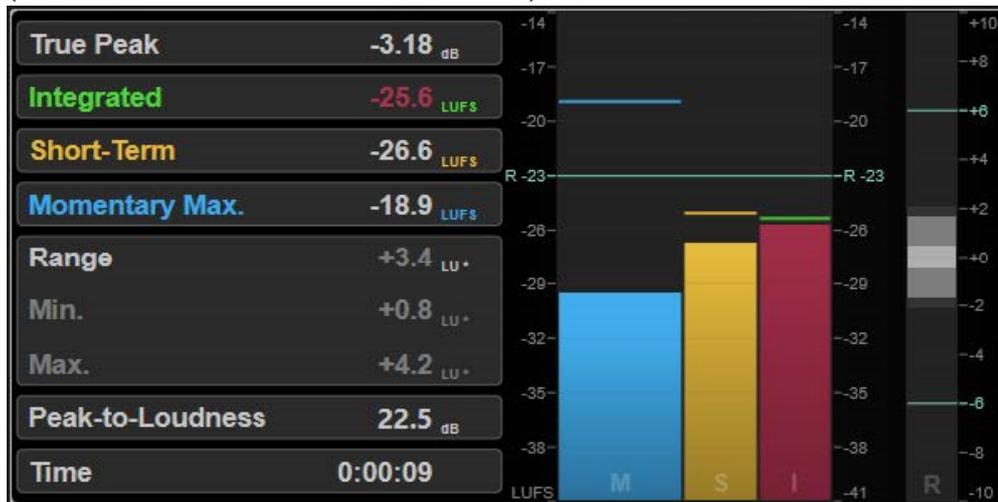
Measurement のモジュール

このカテゴリーのモジュールは、オーディオ信号のラウドネスと明瞭度を測定します。以下のモジュールと固有の設定を使用できます。

Loudness:

このモジュールは、オーディオのラウドネスを EBU R 128 に従って、LU (Loudness Units) または LUFS

(Loudness Units referenced to Full Scale) で表示します。



TP (True Peak)

最大トゥルーピークレベルが dB で表示されます。

I (Integrated)

統合ラウドネスの値が表示されます。これはオーディオ範囲全体で測定されたラウドネスの平均値で、LU または LUFs で表示されます。

S (Short-Term)

3 秒のオーディオブロックで 1 秒ごとに測定されるショートタームラウドネス値が LU または LUFs で表示されます。これにより、音が最も大きいオーディオ部分についての情報を得られます。

M Max.(Momentary Max.)

400ms のオーディオ範囲で 100ms ごとに測定されたすべてのモーメンタリーラウドネス値の最大値が LU または LUFs で表示されます。

R (Range)

オーディオ範囲全体で測定されたラウドネスレンジ (LRA) が LU で表示されます。ラウドネスレンジは、音が最も大きいセクションと最も小さいセクション (無音以外) の間の比率を示すものです。オーディオは小さなブロックに分割されます。1 秒ごとに 1 つのオーディオブロックがあり、各ブロックは分析されたブロックが重なるように 3 秒間続きます。小さな音のブロックの上位 10% と大きな音のブロックの上位 5% は最終分析から除外されます。算出されるラウドネスレンジは、残りのオーディオブロックの中で最も大きい音と最も小さい音の比率となります。この測定は、オーディオに適用する圧縮量または拡張量を決定するのに役立ちます。

ラウドネスレンジ値のあとのアスタリスク (*) は、分析されたオーディオが 1 分未満であることを示します。

「Min.」は、LU で表示されるラウドネスレンジの最小値です。「Max.」は、LU で表示されるラウドネスレンジの最大値です。

補足

EBU R 128 ではデータポイントが少なすぎることから、1 分未満のオーディオでラウドネスレンジを測定することは推奨されていません。

PLR (Peak-to-Loudness)

最大トゥルーピークレベルの値と統合ラウドネスの値の差である PLR (Peak-to-Loudness Ratio、別名クレストファクター) を表示します。

Time

ラウドネス測定全体の時間が表示されます。

「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Unit

メータースケールを LUFS (絶対値) と LU (相対値) の間で切り替えることができます。

Scale

メーターを EBU +9 スケール (リニア)、EBU +18 スケール (リニア)、+23 スケール (対数) のいずれかに設定できます。

Ref.Integrated

統合ラウドネスの基準値を設定します。これより高い値が検出されると、ラウドネスメーターがクリッピングを示します。

Tol.Integrated

統合ラウドネスの許容値を設定します。

Ref.True Peak

トゥルーピークレベルの基準値を設定します。これより高い値が検出されると、ラウドネスメーターがクリッピングを示します。

Tol.True Peak

トゥルーピークレベルの許容値を設定します。

Ref.Short-Term

ショートタームラウドネスの基準値を設定します。これより高い値が検出されると、ラウドネスメーターがクリッピングを示します。

Tol.Short-Term

ショートタームラウドネスの許容値を設定します。

Ref.Momentary

最大モーメンタリーラウドネスの基準値を設定します。これより高い値が検出されると、ラウドネスメーターがクリッピングを示します。

Tol.Momentary

最大モーメンタリーラウドネスの許容値を設定します。

Ref.Range

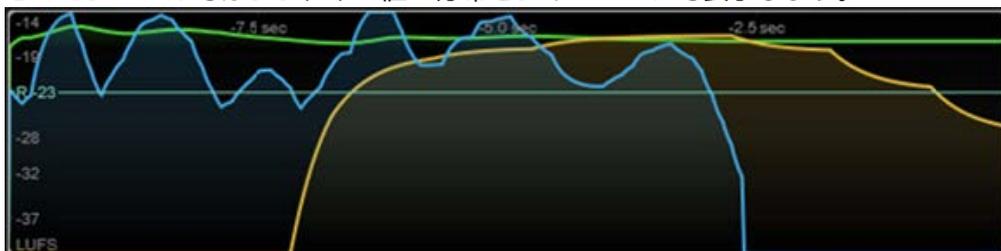
ラウドネス範囲の基準値を設定します。これより高い値が検出されると、ラウドネスメーターがクリッピングを示します。

Tol.Range

ラウドネス範囲の許容値を設定します。

Loudness Curve

このモジュールではラウドネス値の分布をタイムカーブで表示します。



「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Duration

表示されるオーディオストリームの時間を設定します。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Ctrl]/[command] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Unit

メータースケールを LUFS (絶対値) と LU (相対値) の間で切り替えることができます。

Scale

メーターを EBU +9 スケール (リニア)、EBU +18 スケール (リニア)、+23 スケール (対数) のいずれかに設定できます。

Smooth

ラウドネスカーブの表示をなめらかにします。

Momentary

モーメンタリーラウドネスカーブ (最大値) の表示/非表示を切り替えます。

Short-Term

ショートタームラウドネスカーブの表示/非表示を切り替えます。

Integrated

統合ラウドネスカーブ (音声全体のラウドネス) の表示/非表示を切り替えます。

Range

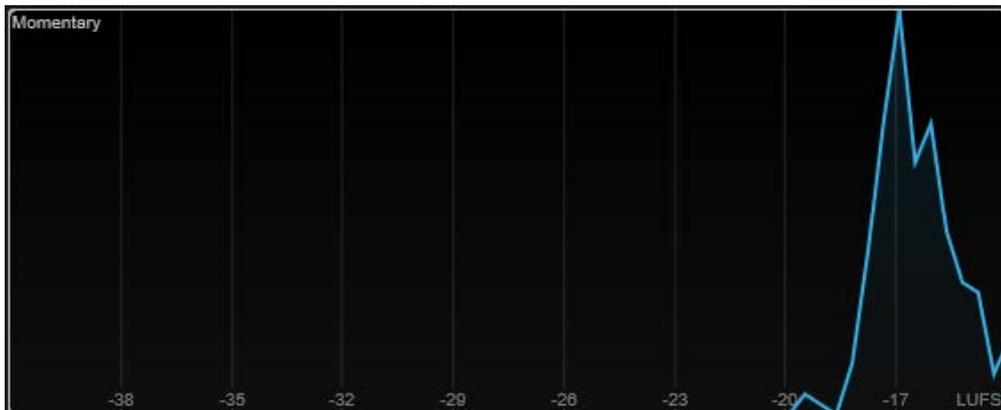
ラウドネス範囲を表わす、統合ラウドネスカーブを囲むグレー領域の表示/非表示を切り替えます。

Ref.Integrated

統合ラウドネスの基準値を設定します。

Loudness Histogram

このモジュールは、ラウドネスまたはラウドネス比の値のヒストグラムを表示します。



「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Unit

メータースケールを LUFS (絶対値) と LU (相対値) の間で切り替えることができます。

Scale

メーターを EBU +9 スケール (リニア)、EBU +18 スケール (リニア)、+23 スケール (対数) のいずれかに設定できます。

Meter Mode

表示されるラウドネスまたはラウドネス比の値を設定します。

- ・「Momentary」モードでは、400ms のオーディオ範囲で 100ms ごとに測定されたすべてのモーメンタリーラウドネス値の最大値のヒストグラムが表示されます。
- ・「Short-Term」では、3 秒のオーディオブロックで 1 秒ごとに測定されるショートタームラウドネス値が表示されます。
- ・「Integrated」では、統合ラウドネスの値のヒストグラムが表示されます。
- ・「PLR」では、最大トゥルーピークレベルの値と統合ラウドネスの値の差である PLR (Peak-to-Loudness Ratio、別名クレストファクター) のヒストグラムが表示されます。
- ・「PSR」では、AES Convention e-Brief 373 に基づいて、PSR (Peak-to-Short-Term-Loudness Ratio) のヒストグラムが表示されます。

Smooth

ラウドネスカーブの表示をなめらかにします。

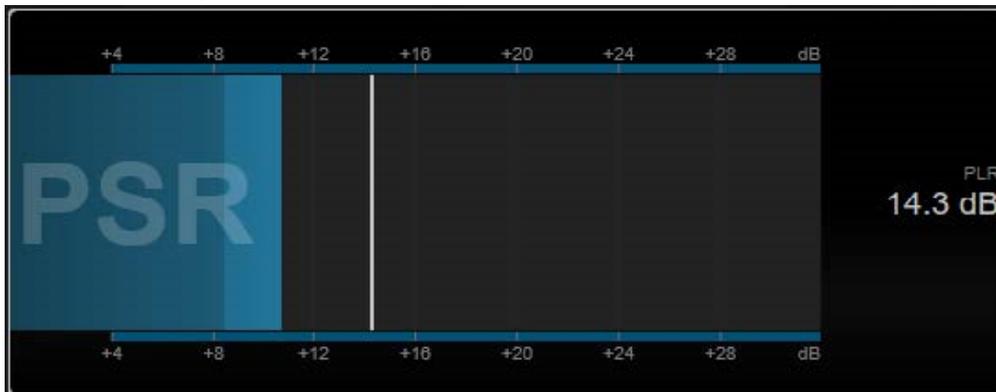
VST オーディオエフェクトプラグイン

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせながら、マウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Loudness Ratio

このモジュールは、AES 仕様に従って PLR (Peak-to-Loudness Ratio) と PSR (Peak-to-Short-Term-Loudness Ratio) の値を表示します。



PSR

AES Convention e-Brief 373 に従って、PSR (Peak-to-Short-Term-Loudness Ratio) を表示します。メーターの色が濃い範囲は PSR の最小値を示しています。

PLR

最大トゥルーピークレベルの値と統合ラウドネスの値の差である PLR (Peak-to-Loudness Ratio、別名クレストファクター) が表示されます。現在の PLR 値は数字で表示され、メーター上に細いバーとしても表示されます。

「Module Settings」ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Ref.Level

その値を下回ると PSR の表示が赤になるリファレンスレベルを設定します。

Time Smooth

PSR 値の時間表示をなめらかにします。

補足

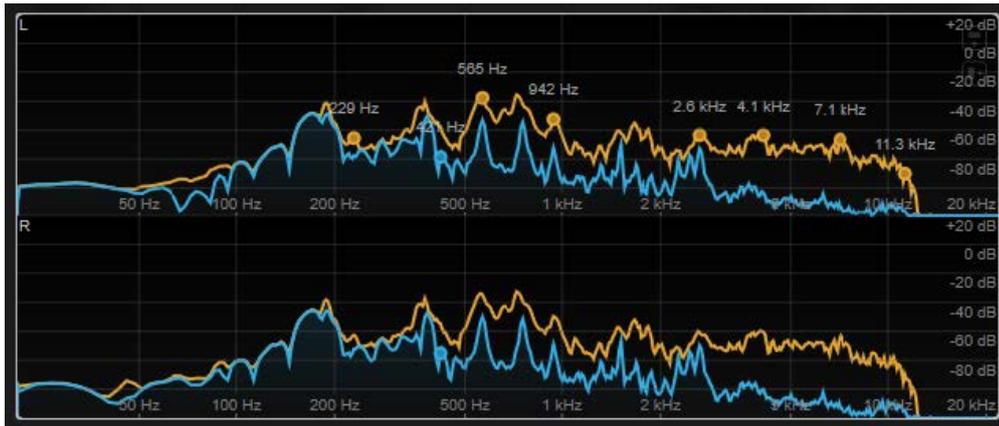
または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Alt] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Spectral Domain のモジュール

このカテゴリーのモジュールは、オーディオ信号のスペクトラム情報を視覚化します。以下のモジュールと固有の設定を使用できます。

Spectrum Curve

このモジュールは、FFT (高速フーリエ変換) 技術を使用して周波数グラフを表示し、正確で詳細なリアルタイム周波数分析を提供します。



ディスプレイには、周波数スペクトラムがリニアグラフとして表示されます。マウスカーソルをディスプレイに合わせて、ピークカーブがオレンジ色で表示されます。マウスカーソルをそれぞれのカーブに合わせて、極大値が Hz で表示されます。[Ctrl]/[command] を押して最大値を dB で表示したり、[Shift] を押してピッチを表示したりできます。

「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Time Smooth

時間表示をなめらかにします。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Alt] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Peak Fallback

スペクトラムカーブとピークカーブのリリース速度を設定します。

補足

- ・ または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Ctrl]/[command] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。
- ・ このコントロールを一番左まで回すと、ピークカーブがオフになります。

Freq.Smooth

スペクトラムカーブの周波数表示をなめらかにします。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせながら、マウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

FFT Window

分析に使用するウィンドウのブロックサイズを設定します。「Multi」を選択すると、3種類のブロックサイ

ズが同時に使用されます。

Minimum

スケールの最小値を設定します。

Maximum

スケールの最大値を設定します。

Slope

周波数スペクトルにスロープを追加します。

Masking

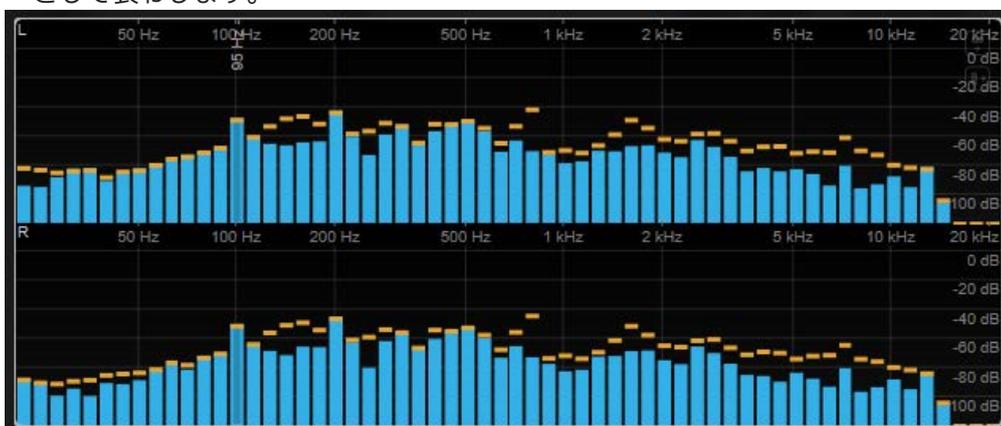
このボタンが有効になっている場合は、サイドチェーン信号に影響される周波数範囲が表示されます。

補足

VST Rackはサイドチェーン非対応なので、このボタンは無効です。

Spectrum Bar

このモジュールは、周波数スペクトラムのグラフィック表現を表示し、分析された個別の周波数帯域を垂直バーとして表わします。



マウスカーソルを垂直バーに合わせると、周波数範囲が Hz で表示されます。[Ctrl]/[command] を押して現在の値を dB で表示したり、[Shift] を押してピッチ範囲を表示したりできます。

「Module Settings」ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Time Smooth

時間表示をなめらかにします。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Alt] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Peak Fallback

レベルメーターとピークインジケータのリリース速度を設定します。

補足

- ・ または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Ctrl]/[command] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。
- ・ このコントロールを一番左まで回すと、ピークインジケータがオフになります。

Threshold

その値を下回ったときに表示をマスクするスレッシュホルドレベルを設定します。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせながら、マウスホイールを使用してこのパラメー

ターを調節することもできます。

Bands/Oct.

1 オクターブあたりの帯域数を設定します。

Minimum

スケールの最小値を設定します。

Maximum

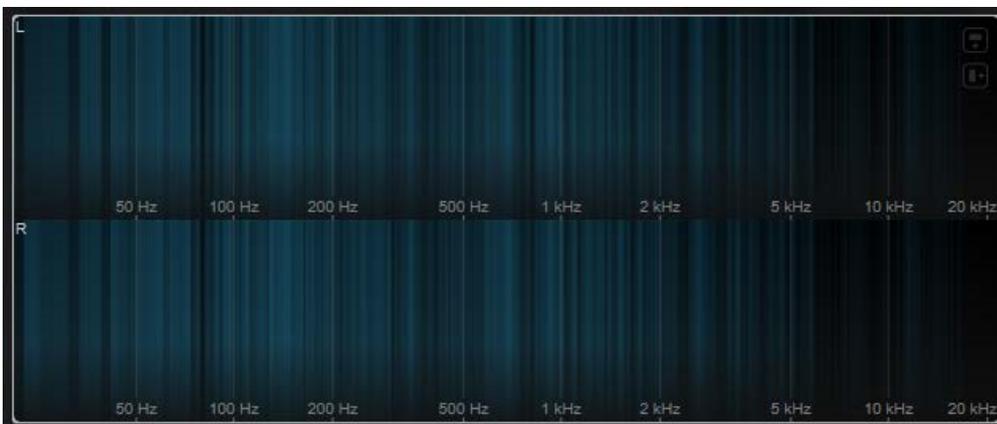
スケールの最大値を設定します。

Slope

周波数スペクトルにスロープを追加します。

Spectrum Intensity

このモジュールは、オーディオの周波数の大きさを表わします。バーの色が濃いほど、この周波数での大きさが高くなります。



「Module Settings」ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Time Smooth

時間表示をなめらかにします。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Alt] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

FFT Window

分析に使用するウィンドウのブロックサイズを設定します。「Multi」を選択すると、3種類のブロックサイズが同時に使用されます。

Color

配色を選択できます。

Minimum

スケールの最小値を設定します。

Maximum

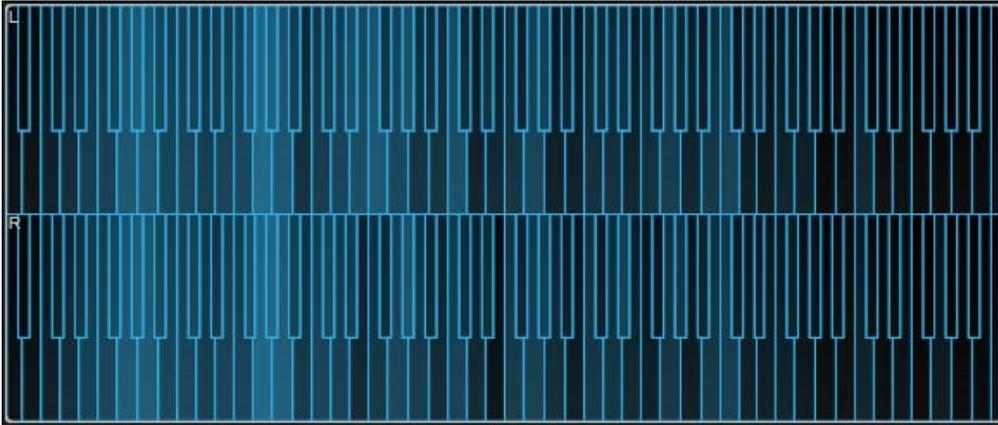
スケールの最大値を設定します。

Slope

周波数スペクトルにスロープを追加します。

Spectrum Keyboard

このモジュールは、ピアノの鍵盤にマッピングされたオーディオの周波数の大きさを表わします。鍵盤の色が濃いほど、この周波数での大きさが高くなります。



「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Time Smooth

時間表示をなめらかにします。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Alt] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Color

配色を選択できます。

Minimum

スケールの最小値を設定します。

Maximum

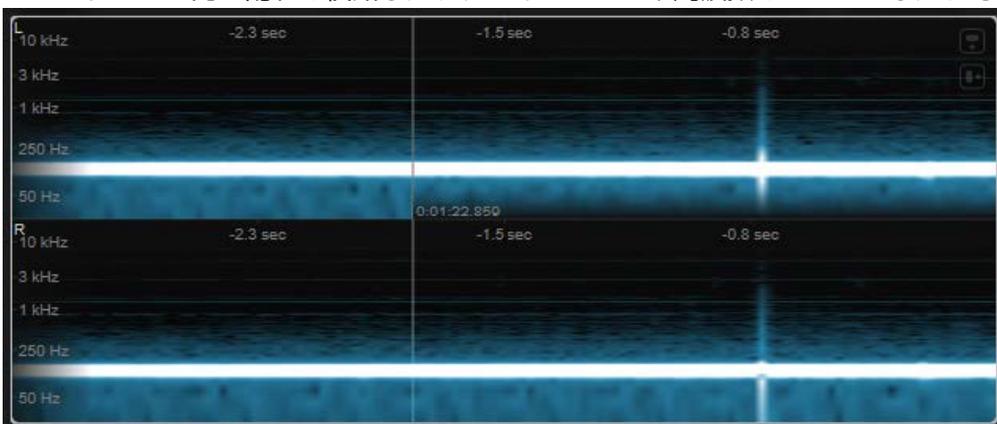
スケールの最大値を設定します。

Slope

周波数スペクトルにスロープを追加します。

Spectrogram

このモジュールは、再生されるオーディオにおける最後の数秒のスペクトログラムを表示します。これによりスペクトログラム内の乱れを検知したり、ノイズレベルや周波数をモニターしたりできます。



補足

このモジュールは、「Maximum Audio Performance」モードで実行されます。

「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

FFT Window

分析に使用する時間窓のブロックサイズを設定します。これにより、時間分解能と周波数分解能の間のトレードオフを調節できます。高い値を指定するほど、より多くの周波数が分析されますが、その分、時間領域内の位置の正確性は低くなります。

Duration

表示されるオーディオストリームの時間を設定します。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Ctrl]/[command] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Color

配色を選択できます。

Minimum

スケールの最小値を設定します。

Maximum

スケールの最大値を設定します。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせながら、マウスホイールを使用して「Minimum」および「Maximum」パラメーターを同時に調節することもできます。

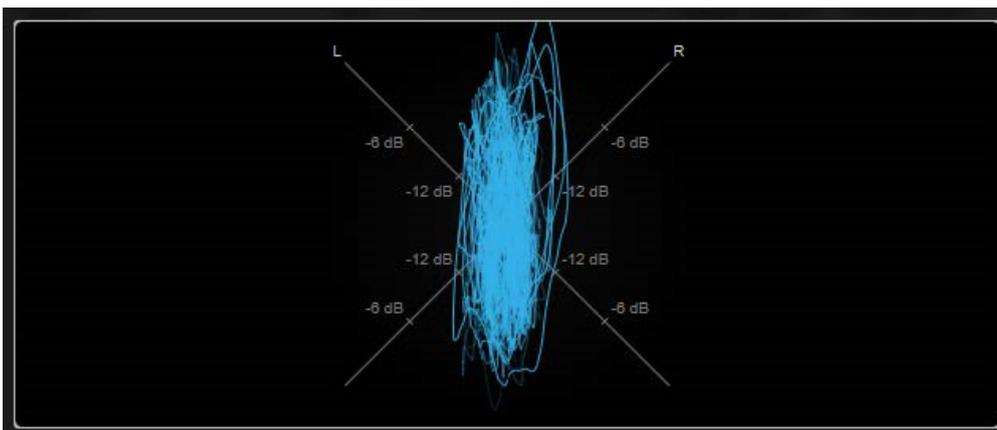
Phase のモジュール

このカテゴリのモジュールは、オーディオ信号のチャンネル間の位相や左右バランスの関係を視覚化します。

以下のモジュールと固有の設定を使用できます。

Phasescope

このモジュールは、左右のステレオチャンネル間の位相と振幅の関係をベクトルスコープディスプレイに表示します。これによりステレオのオーディオ信号に関する方向情報を得られます。



[Shift] を押しながらマウスカーソルをディスプレイに合わせて、角度を測ります。

補足

ディスプレイには、トラックの信号に加え、サイドチェーンの入力信号も表示できます。これを行なうには、チャンネルセレクターから「Main & Side-Chain」ビューを選択する必要があります。サイドチェーン信号は白で表示されます。

「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Zoom

グラフィック表示をズームできます。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせながら、マウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Auto Zoom

このボタンをオンにすると、ズーム倍率が自動的に調整されます。

Mode

表示モードを設定します。「Lines」モード、「Dots」モード、「Envelope」モードを使用できます。

Peak Fallback

「Envelope」モードのピークエンベロープのリリース速度を設定します。

補足

このコントロールを一番左まで回すと、ピークエンベロープがオフになります。

Scale

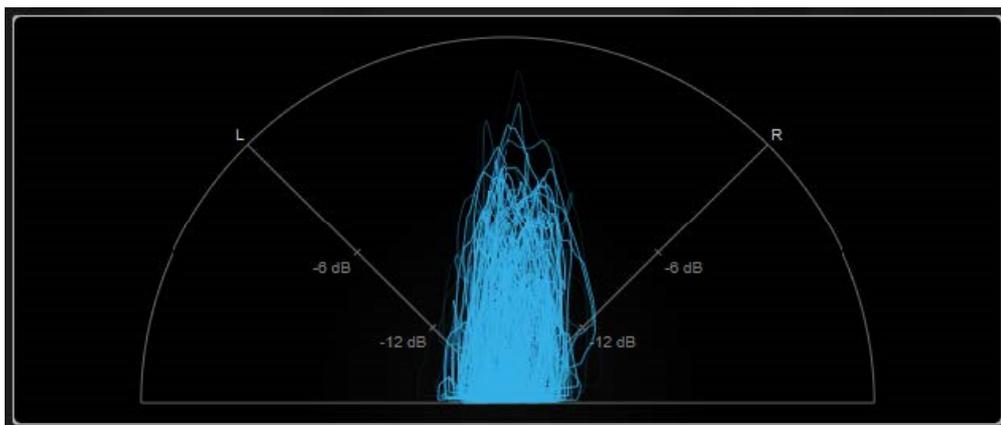
軸ラベルのオン/オフを切り替えます。

補足

このオプションは、Auto Zoom が無効の場合にのみ選択できます。

Panorama

このモジュールは、左右のステレオチャンネル間の位相と振幅の関係を極座標ディスプレイに表示します。これによりステレオのオーディオ信号に関する方向情報を得られます。

**補足**

ディスプレイには、トラックの信号に加え、サイドチェーンの入力信号も表示できます。これを行なうには、チャンネルセレクターから「Main & Side-Chain」ビューを選択する必要があります。サイドチェーン信号は白で表示されます。

「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Zoom

グラフィック表示をズームできます。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせながら、マウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Auto Zoom

このボタンをオンにすると、ズーム倍率が自動的に調整されます。

Mode

表示モードを設定します。「Lines」モード、「Dots」モード、「Envelope」モードを使用できます。

Peak Fallback

「Envelope」モードのピークエンベロープのリリース速度を設定します。

補足

このコントロールを一番左まで回すと、ピークエンベロープがオフになります。

Scale

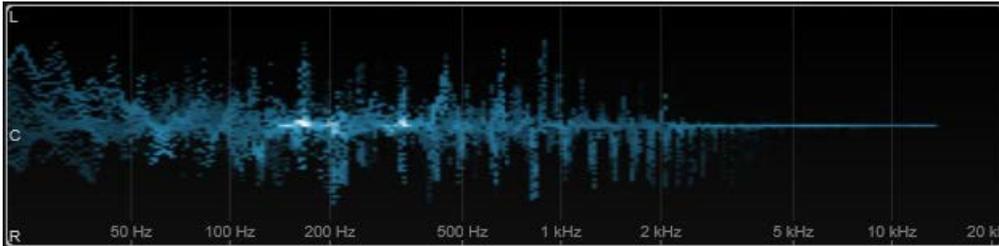
軸ラベルのオン/オフを切り替えます。

補足

このオプションは、Auto Zoom が無効の場合にのみ選択できます。

Multipanorama

このモジュールでは、ステレオのオーディオ信号における各周波数の左右バランスの情報を得られます。



「Module Settings」ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Time Smooth

エネルギーのインパルスが表示される時間を設定します。

Bands/Oct.

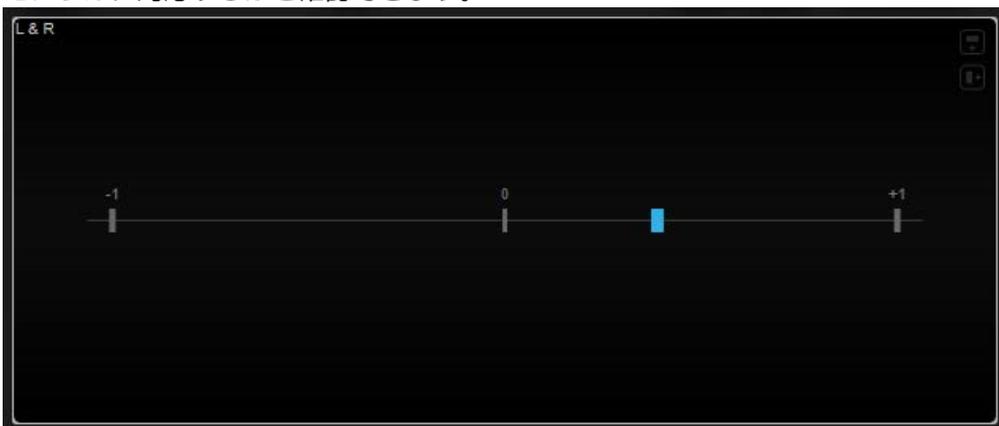
1 オクターブあたりの帯域数を設定します。

Color

配色を選択できます。

Correlation

このモジュールは、左右のチャンネル間の位相相関を視覚化します。これにより、たとえば、ステレオ録音がモノラルに対応するかを確認できます。



「Module Settings」ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Time Smooth

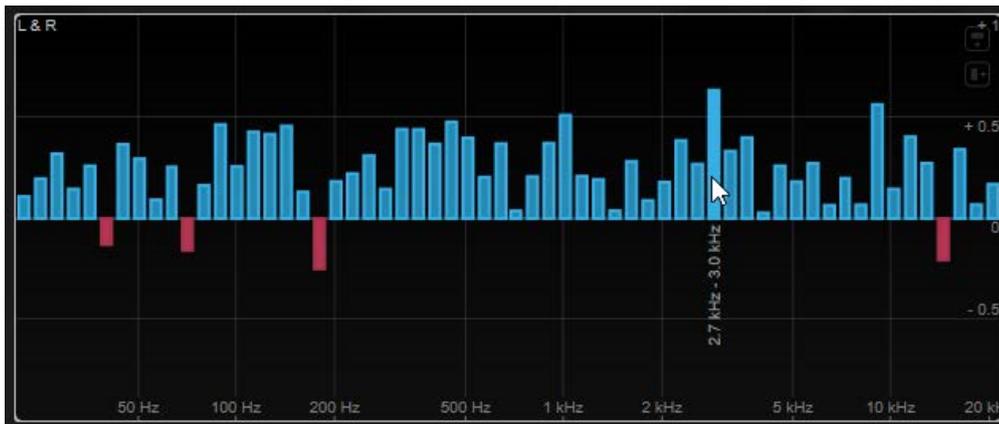
相関関係の時間表示をなめらかにします。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Alt] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Multicorrelation

このモジュールは、異なる周波数帯域における左右のチャンネル間の位相相関を視覚化します。



マウスカーソルを垂直バーに合わせると、周波数範囲が Hz で表示されます。現在の値を表示するには、[Ctrl]/[command] を押さえます。ピッチ範囲を表示するには、[Shift] を押さえます。

「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Time Smooth

相関関係の時間表示をなめらかにします。

補足

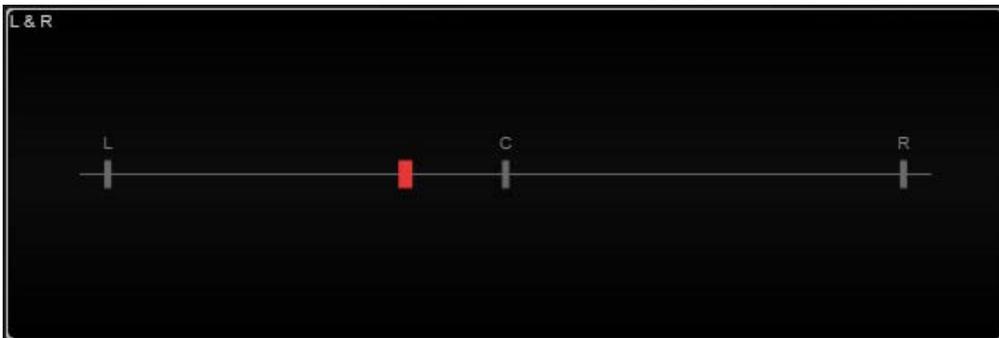
または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Alt] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Bands/Oct.

1 オクターブあたりの帯域数を設定します。

Balance

このモジュールは、左右のチャンネル間のバランスを視覚化します。



「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Time Smooth

相関関係の時間表示をなめらかにします。

補足

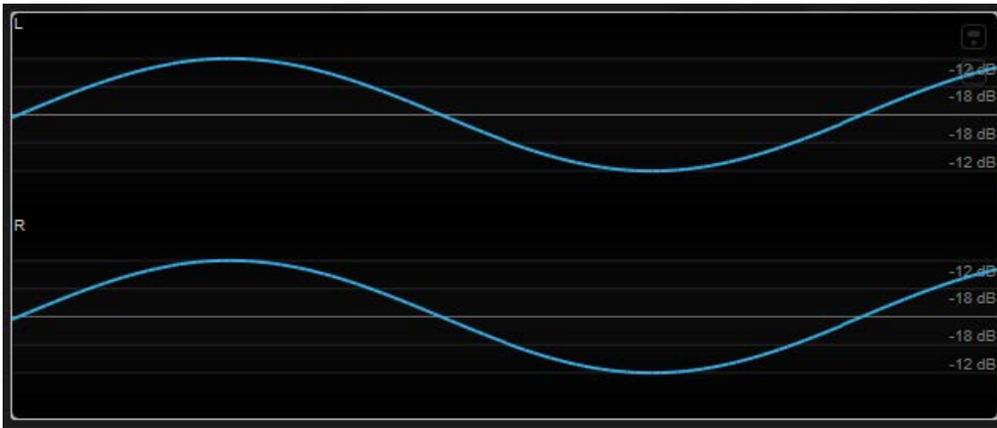
または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Alt] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Waveform のモジュール

このカテゴリのモジュールは、オーディオ信号の波形を視覚化します。以下のモジュールと固有の設定を使用できます。

Oscilloscope

このモジュールは、波形を大きく拡大されたビューで表示します。



補足

ディスプレイには、トラックの信号に加え、サイドチェーンの入力信号も表示できます。これを行なうには、チャンネルセレクターから「Main & Side-Chain」ビューを選択する必要があります。サイドチェーン信号は白で表示されます。

「Module Settings」ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Zoom

振幅を調節することで、グラフィック表示をズームできます。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Alt/Opt] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Frequency

周波数を調節することで、グラフィック表示をズームできます。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Ctrl]/[command] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Trigger

オーディオ信号を同期するために使用するチャンネルを設定します。

補足

対応するチャンネルの波形をクリックして設定することもできます。

Scale

軸ラベルのオン/オフを切り替えます。

補足

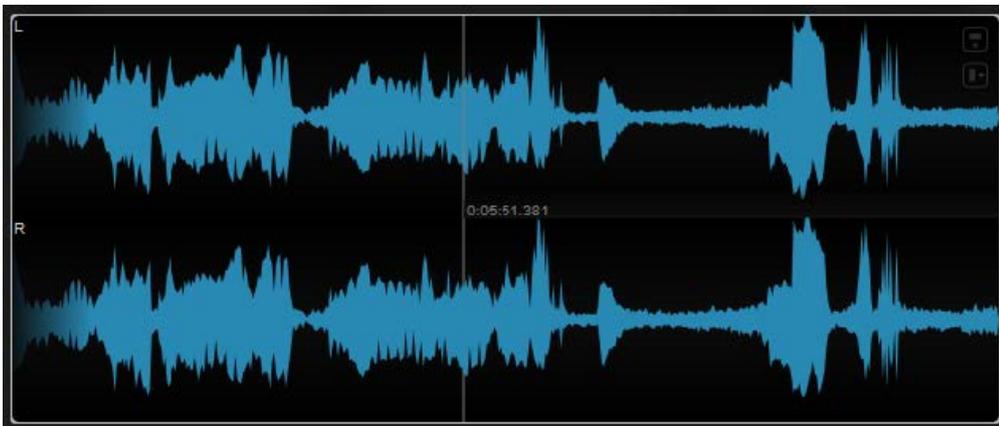
このオプションは、Auto Zoom が無効の場合にのみ選択できます。

Phase

ゼロクロッシング位置を移動できます。

Wavescope

このモジュールは、オーディオ信号のリアルタイム波形を表示します。



波形位置にマウスカーソルを合わせると、対応するプロジェクト時間が表示されます。

補足

ディスプレイには、トラックの信号に加え、サイドチェーンの入力信号も表示できます。これを行なうには、チャンネルセクターから「Main & Side-Chain」ビューを選択する必要があります。サイドチェーン信号は白で表示されます。

「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Zoom

グラフィック表示をズームできます。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせながら、マウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Duration

表示されるオーディオストリームの時間を設定します。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Ctrl]/[command] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Tempo Sync

このボタンをオンにすると、「Duration」を拍数で設定できます。

補足

相当するデュレーションは 0.5 秒から 30 秒までに制限されます。

Scale

軸ラベルのオン/オフを切り替えます。

補足

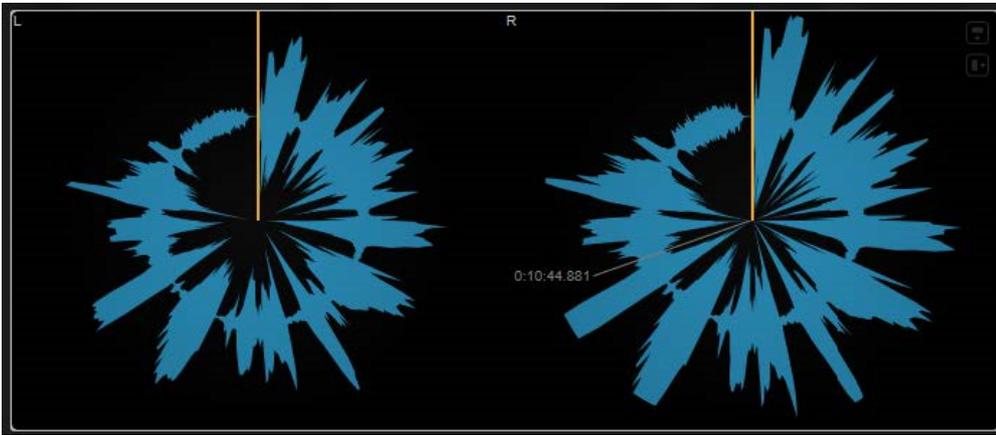
このオプションは、Auto Zoom が無効の場合にのみ選択できます。

Station.Cursor

このボタンをオンにすると、カーソルが静止した状態で波形が連続的に移動します。このボタンをオフにすると、カーソルが波形の上を移動するときに波形が更新されます。

Wavecircle

このモジュールは、オーディオ信号のリアルタイム波形を円形に表示します。



波形位置にマウスカーソルを合わせると、対応するプロジェクト時間が表示されます。

補足

ディスプレイには、トラックの信号に加え、サイドチェーンの入力信号も表示できます。これを行なうには、チャンネルセレクターから「Main & Side-Chain」ビューを選択する必要があります。サイドチェーン信号は白で表示されます。

「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Zoom

グラフィック表示をズームできます。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせながら、マウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Duration

表示されるオーディオストリームの時間を設定します。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、[Ctrl]/[command] を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

Tempo Sync

このボタンをオンにすると、「Duration」を拍数で設定できます。

補足

相当するデュレーションは 0.5 秒から 30 秒までに制限されます。

Reverse

回転方向を変更します。

Station.Cursor

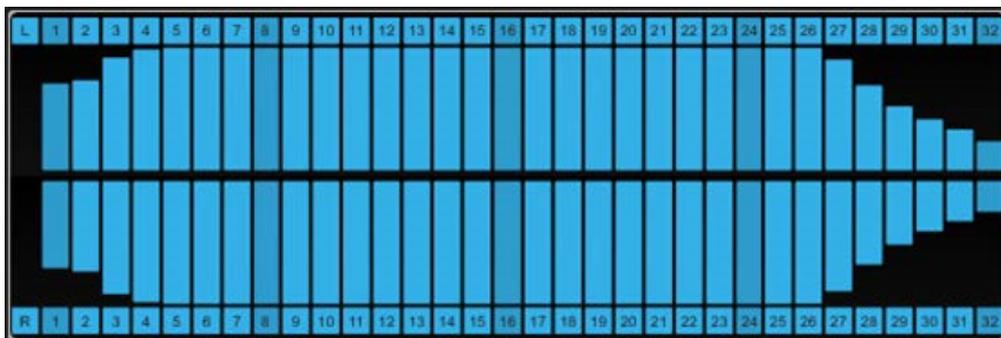
このボタンをオンにすると、カーソルが静止した状態で波形が連続的に移動します。このボタンをオフにすると、カーソルが波形の上を移動するときに波形が更新されます。

Other のモジュール

このカテゴリには、ビットメーターが含まれます。

Bits

このモジュールは、オーディオ信号によって現在使われているビットを表示します。バーが短いほど、使われているビットは少なくなります。バーの上下の色付きの四角は、測定開始以降にビットが使用されたかどうかを示します。



「Module Settings」 ウィンドウでは、モジュール固有の以下の設定を使用できます。

Time Smooth

時間表示をなめらかにし、どのビットが最後に使用されたかをモニタリングしやすくします。「Time Smooth」を無効 (Disabled) にすると、バーが完全に表示または非表示になり、ビットが使用されているかどうかを簡単に確認できます。

補足

または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせながら、マウスホイールを使用してこのパラメータを調節することもできます。

Delayプラグイン

MonoDelay

モノラルディレイエフェクトです。ディレイラインは、テンポベースのディレイタイム、または自由にディレイタイムを設定して使用できます。



LO FILTER

エフェクト信号のフィードバックループに影響し、低域をフィルタリングできます。ノブの下のボタンでオン/オフを切り替えます。

HI FILTER

エフェクト信号のフィードバックループに影響し、高域をフィルタリングできます。ノブの下のボタンでオン/オフを切り替えます。

DELAY

ミリ秒単位でディレイタイムを設定します。

SYNC

テンポ同期のオン/オフを切り替えます。

FEEDBACK

ディレイ入力に戻す信号の量を設定します。設定値が高いほど、繰り返しの数が多くなります。

MIX

ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。このエフェクトを Send エフェクトとして使用する場合、センドレベルでドライ音とエフェクト音のバランスを調節できるため、このパラメーター値は最大値に設定します。

PingPongDelay

ディレイの繰り返しを左右のチャンネルに交互に振り分けていくステレオディレイエフェクトです。ディレイラインは、テンポベースのディレイタイム、または自由にディレイタイムを設定して使用できます。

補足

このプラグインは、ステレオラックでのみ機能します。



LO FILTER

エフェクト信号のフィードバックループに影響し、低域をフィルタリングできます。ノブの下のボタンでオン/オフを切り替えます。

HI FILTER

エフェクト信号のフィードバックループに影響し、高域をフィルタリングできます。ノブの下のボタンでオン/オフを切り替えます。

DELAY

ミリ秒単位でディレイタイムを設定します。

SYNC

テンポ同期のオン/オフを切り替えます。

FEEDBACK

ディレイ入力に戻す信号の量を設定します。設定値が高いほど、繰り返しの数が多くなります。

MIX

ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。このエフェクトを Send エフェクトとして使用する場合、センドレベルでドライ音とエフェクト音のバランスを調節できるため、このパラメーター値は最大値に設定します。

SPATIAL

左右の繰り返しでのステレオサウンドの広がりを設定します。時計回りに回すと、広がりが強くなります。

START LEFT/START RIGHT

ディレイの繰り返しを左右のどちらのチャンネルから開始させるかを指定します。

StereoDelay

StereoDelay は、2つの独立したディレイエフェクトです。テンポベースで、または自由にディレイタイムを設定して使用できます。

補足

このプラグインは、ステレオラックでのみ機能します。



FEEDBACK

ディレイの繰り返しの数を設定します。

DELAY

ミリ秒単位でディレイタイムを設定します。

SYNC

それぞれのディレイのテンポ同期をオンまたはオフにします。

MIX

ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。このエフェクトを Send エフェクトとして使用する場合、センドレベルでドライ音とエフェクト音のバランスを調節できるため、このパラメーター値は最大値に設定します。

LO FILTER

エフェクト信号のフィードバックループに影響し、低域をフィルタリングできます。ノブの下のボタンでオン/オフを切り替えます。

PAN

ステレオの定位を設定します。

HI FILTER

エフェクト信号のフィードバックループに影響し、高域をフィルタリングできます。ノブの下のボタンでオン/オフを切り替えます。

Distortionプラグイン

AmpSimulator

AmpSimulator はモノラルのディストーションエフェクトです。さまざまなギターアンプとスピーカーキャビネットの組み合わせをエミュレートしています。幅広い種類のアンプとキャビネットが用意されています。



Select Amplifier Model

このポップアップメニューからアンプモデルを選択できます。「No Amp」を選択するとこのセクションをバイパスできます。

DRIVE

アンプのオーバードライブのかかり具合をコントロールします。

BASS

低域のトーンコントロールです。

MID

中域のトーンコントロールです。

TREBLE

高域のトーンコントロールです。

PRESENCE

高域を増幅したり、マイルドにしたりするコントロールです。

VOLUME

全体の出力レベルのコントロールです。

Select Cabinet Model

このポップアップメニューからスピーカーキャビネットモデルを選択できます。「No Speaker」を選択するとこのセクションをバイパスできます。

DAMPING LOW/HIGH

選択したスピーカーキャビネットのサウンドシェイプを決めるトーンコントロールです。

Quadrafuzz v2

Quadrafuzz v2 はドラムやループだけでなく、ボーカルの処理にも使用できるマルチバンドディストーションおよびマルチエフェクト用プラグインです。最大 4 つの帯域にディストーションをかけることができます。5 つのディストーションモードと複数のサブモードが用意されています。



周波数帯域エディター

パネルの上半分に表示される周波数帯域エディターでは、周波数帯域の幅と、出力レベルを設定します。左側にある縦軸のスケールには、各周波数帯域のゲインレベルが示されます。横軸のスケールには、利用できる周波数範囲が示されます。

- ・ 周波数帯域の範囲を定義するには、各周波数帯域の端にあるハンドルを使用します。
- ・ $\pm 15\text{dB}$ の範囲で周波数帯域の出力レベルを減衰または増幅するには、各周波数帯域の上部にあるハンドルを使用します。

全般設定

SB

マルチバンドモードとシングルバンドモードを切り替えます。

SCENES

最大 8 つの設定を保存できます。シーンのデフォルト設定がアクティブな場合、選択されているシーンボタンが黄色に点灯します。

デフォルト設定を変更すると、ボタンが緑色に点灯し、このシーンの設定がカスタマイズされていることを示します。



シーンの設定を別のシーンにコピーするには、コピー元のシーンを選択して「Copy」をクリックし、番号の付いたボタンのいずれかをクリックします。
シーンの選択はオートメーション化できます。

MIX

ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。

OUT(-24 ~ 24dB)

出力レベルを設定します。

各帯域の設定

ミュート

各周波数帯域をミュートするには、各セクションの「M」ボタンをオンにします。

周波数帯域のバイパス

各周波数帯域をバイパスするには、各セクションの「Band」ボタンをオンにします。

周波数帯域をソロにする

各周波数帯域をソロにするには、各セクションの「S」ボタンをオンにします。一度にソロにできるのは1つの帯域だけです。

「IN/OUT」メーター

入出力レベルが表示されます。

GATE

ゲートが有効になるレベルを設定します。設定したスレッシュホールドを超えた信号レベルに対してはゲートが開き、設定したスレッシュホールドより低い信号レベルに対してはゲートが閉じます。

TAPE

アナログテープマシンで録音する際のサチュレーションと圧縮をシミュレートします。

DRIVE

テープサチュレーションの量をコントロールします。

TAPE MODE DUAL

2台のマシンの使用をシミュレートします。

TUBE

アナログチューブを使用したサチュレーションエフェクトをシミュレートします。

DRIVE

チューブのサチュレーションの量をコントロールします。

Tube(s)

シミュレートするチューブの数を設定します。

DIST

ラックにディストーションを追加します。

DRIVE

ディストーションの量をコントロールします。

FBK

出力信号の一部をエフェクト入力にフィードバックします。値が大きいほどディストーションエフェクトが強くなります。

AMP

さまざまな種類のギターアンプをシミュレートします。

DRIVE

アンプのオーバードライブのかかり具合をコントロールします。

アンプの種類

次のギターアンプを選択できます。

- Amp Clean
- Amp Crunch
- Amp Lead

DEC

入力したオーディオ信号がノイジーで歪んだサウンドになります。

DECIMATOR

最終的なビット解像度をコントロールします。解像度を低くすると、ディストーションエフェクトが強くなります。

MODE

4つの操作モードから1つを選択します。それぞれのモードで異なったサウンドになります。モードの「I」、「III」は過激かつノイジーで、「II」と「IV」は控えめな効果になります。

S&H

オーディオサンプルがどの程度破壊されるかを設定します。最大値に設定すると、オリジナルのオーディオ信号の情報はほとんど形を失い、認識不可能なノイズに変化します。

Delay

「Delay」セクションを開くには、「Delay」ボタンをクリックします。

TIME

テンポ同期がオンの場合、ここでビブラートに同期させるテンポのベースノート値を設定します (1/1~1/32 音符、3 連符、付点音符)。

テンポ同期がオフの場合は、「Time」ノブを使用して、ディレイタイムを自由に設定できます。

SYNC

それぞれのディレイのテンポ同期をオンまたはオフにします。

DUCK

オーディオ信号が存在する場合に、ディレイ信号をどの程度下げるかを設定します。

MIX

ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。

FBK

ディレイの繰り返しの数を設定します。

MODE

オンにすると、ディレイ信号がディストーションユニットに戻され、ディストーションがかかったフィードバックが生成されます。

補足

「FBK」の値が高く、「DUCK」の値が低い場合、「MODE」をオンにすると望ましくないノイズが発生することがあります。

スライダー

WIDTH

各帯域のステレオサウンドの広がりを設定します。

OUT

各帯域の出力ゲインを設定します。

PAN

各帯域のステレオ定位を設定します。

MIX

ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。

SoftClipper

SoftClipper はソフトなオーバードライブを付加します。2 次倍音、3 次倍音用に独立したコントローラーを装備しています。



INPUT (-12 ~ 24dB)

プリゲインを設定します。大きい値に設定すると、ディストーションに近いオーバードライブサウンドが得られます。

MIX

ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。

OUTPUT

出力レベルを設定します。

SECOND

2次倍音をコントロールします。

THIRD

3次倍音をコントロールします。

VST Amp Rack

VST Amp Rack はパワフルなギターアンプシミュレーターです。さまざまなアンプとスピーカーキャビネットを選択でき、ストンプボックスエフェクトと組み合わせできます。



プラグインパネル上部には 7 個のボタンがあり、シグナルチェーンの各要素の位置に合わせて配置されています。各ボタンを押すと、プラグインパネルのディスプレイに異なるページ（「Pre-Effects」、「Amplifiers」、「Cabinets」、「Post-Effects」、「Microphone」、「Configuration」、「Master」）が表示されます。

ディスプレイの下には、選択したアンプが表示されます。アンプ下部の色とテクスチャーにより選択したキャビネットが区別されます。

Pre-Effects/Post-Effects

「Pre-Effects」ページと「Post-Effects」ページでは、最大 6 個の一般的なギターエフェクトを選択できます。どちらのページも使用できるエフェクトは同じで、違いはシグナルチェーン内の位置だけです(アンプの前か後か)。それぞれのページでは、どのエフェクトも 1 回だけ使用できます。それぞれのエフェクトには、ストンプボックスエフェクトのオン/オフボタンと各種パラメーターがあります。

Wah Wah

ペダル – フィルター周波数の振り幅を設定します。

Volume

ペダル – エフェクトを通過する信号のレベルを設定します。

Compressor

Intensity – 入力信号をどの程度圧縮するかを設定します。

Limiter

Threshold – 最大出力レベルを設定します。設定したスレッシュホールドより高いレベルの信号はカットされます。

Release – ゲインが元のレベルに戻るまでの時間を設定します。

Maximizer

Amount – 信号のラウドネスを設定します。

Chorus

Rate – スイープレートを設定できます。このパラメーターはプロジェクトテンポと同期できます。

Width – コーラス効果の深さを設定します。値が高いほど効果も大きくなります。

Phaser

Rate – スイープレートを設定できます。このパラメーターはプロジェクトテンポと同期できます。

Width – Hi と Lo のモジュレーションエフェクトの幅を調節します。

Flanger

Rate – スイープレートを設定できます。このパラメーターはプロジェクトテンポと同期できます。

Feedback – フランジャーエフェクトの特性を決定します。設定値を高くすると、より金属的に響くスイープを作り出します。

Mix – ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。

Tremolo

Rate – モジュレーションスピードを設定できます。このパラメーターはプロジェクトテンポと同期できません。

Depth – アンプモジュレーションの深さを設定します。

Octaver

Direct – 元のボイスと生成されたボイスのミックスを設定します。値を 0 にすると、生成された移調信号だけが聴こえます。この値を上げるほど、元の信号の聴こえる量が増えます。

Octave 1 – 1 オクターブ下で生成された信号のレベルを設定します。0 に設定すると音声はミュートされます。

Octave 2 – 2 オクターブ下で生成された信号のレベルを設定します。0 に設定すると音声はミュートされます。

Delay

Delay – ミリ秒単位でディレイタイムを設定します。このパラメーターはプロジェクトテンポと同期できません。

Feedback – ディレイの繰り返しの数を設定します。

Mix – ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。

Tape Delay

Delay – Tape Delay は、テープ再生装置のようなディレイエフェクトをかけます。ミリ秒単位でディレイタイムを設定します。このパラメーターはプロジェクトテンポと同期できます。

Feedback – ディレイの繰り返しの数を設定します。

Mix – ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。

Tape Ducking Delay

Delay – Tape Ducking Delay は、ダッキングパラメーター付きでテープ再生装置のようなディレイエフェクトをかけます。「Delay」パラメーターはミリ秒単位でディレイタイムを設定します。このパラメーターはプロジェクトテンポと同期できます。

Feedback – ディレイの繰り返しの数を設定します。

Duck – 自動ミックスパラメーターのような働きをします。入力信号のレベルが高いと、エフェクト音の割合が下がるか、ダッキングします。入力信号のレベルが低いと、エフェクト音の割合を上げます。この結果、音量が高い部分や演奏が激しい部分では、あまりディレイがかからないようになります。

Overdrive

Drive – Overdrive は真空管アンプのようなオーバードライブエフェクトをかけます。この値が高いほど、エフェクトの出力信号に加えられる倍音効果が大きくなります。

Tone – 追加した倍音のフィルターエフェクトとして機能します。

Level – 出力レベルを調節します。

Fuzz

Boost – Fuzz は、かなり激しいディストーションエフェクトをかけます。この値が高いほどディストーション

ンが強くかかります。

Tone – 追加した倍音のフィルターエフェクトとして機能します。

Level – 出力レベルを調節します。

Gate

Threshold – ゲートが有効になるレベルを設定します。設定したスレッシュホールドを超えた信号レベルに対してはゲートが開き、設定したスレッシュホールドより低い信号レベルに対してはゲートが閉じます。

Release – ゲートが閉まったあとの時間を設定します。

Equalizer

Low – 受信する信号の低域部分のレベルを変更します。

Middle – 受信する信号の中域部分のレベルを変更します。

High – 受信する信号の高域部分のレベルを変更します。

Reverb

Type – コンボリューション演算を使用したリバーブエフェクトです。このパラメーターでは、リバーブタイプを切り替えられます (「Studio」、「Hall」、「Plate」、「Room」)。

Mix – ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。

同期モード

一部のパラメーターはVST Rackのテンポと同期できます。

このようなパラメーターの名前は、枠囲みで表示されます。ノブをクリックすると、テンポ同期のオン/オフが切り替わります。シンクモードがオンの場合、ノブの右上のLEDが点灯します。この場合、コントロール上部のポップアップメニューからテンポ同期のベースノート値を選択できます。



エフェクトの使用

- ・新しいエフェクトを挿入するには、空のプラグインスロット上、または使用中のエフェクトスロットの前後いずれかの矢印の上にマウスポインターを置くと表示される、「+」ボタンをクリックします。
- ・エフェクトスロットからエフェクトを削除するには、エフェクト名をクリックしてポップアップメニューで「No Effect」を選択します。
- ・チェーン内のエフェクトの順序を変更するには、エフェクトをクリックして移動先の線上にドラッグします。
- ・エフェクトをオンまたはオフにするには、エフェクト名の下のパダル状のボタンをクリックします。エフェクトがオンの場合、ボタンの横のLEDが点灯します。

NOTE

- ・プリエフェクトおよびポストエフェクトはラック構成に応じてモノラルまたはステレオにできます。

Amplifiers

「Amplifiers」ページで利用できるアンプは、実際のアンプをモデルに、その特性を再現しています。それぞれのアンプは、ゲイン、イコライザー、マスターボリュームなど、ギター録音によく使う設定を備えています。サウンド関連のパラメーター（「Bass」、「Middle」、「Treble」、「Presence」）は、そのアンプの特性とサウンド全体に大きく影響します。

Plexi

クラシックブリティッシュロック風のトーンです。透明感が非常に高く、レスポンスがよいサウンドです。

Plexi Lead

70年代、80年代のブリティッシュロック風のトーンです。

Diamond

90年代の前衛的なハードロックやメタル系のサウンドです。

Blackface

クラシックアメリカンサウンドを彷彿とさせるクリアなトーンです。

Tweed

クリーンクラッチなトーンです。元々は、ベース用のアンプとして開発されています。

Deluxe

高いトーンのやや小型のアンプを再現した、アメリカンなクラッチサウンドです。

British Custom

60年代の、艶のあるクリーンなサウンドや、歪みを含みながらも調和の取れたリズムサウンドを再現します。

モデルを切り替えても、各アンプは独自の設定を保持します。プラグインを再読み込んだときに同じ設定を使用するには、プリセットを設定する必要があります。

アンプの選択と解除

「Amplifiers」ページでアンプを切り替えるには、使用するモデルをクリックします。キャビネットとエフェクトだけを使用するには、「No Amplifier」を選択します。

Cabinets

「Cabinets」ページで利用できるキャビネットは、実際のコンボタイプのアンプまたはスピーカーをシミュレートしています。それぞれのアンプに対して、対応するキャビネットタイプを使用できます。ただし、別々のアンプとキャビネットを組み合わせることもできます。

キャビネットの選択と解除

- 「Cabinets」ページでキャビネットを切り替えるには、使用するモデルをクリックします。アンプとエフェクトだけを使用するには、「No Cabinet」を選択します。
- 「Link Amplifier & Cabinet Choice」を選択すると、選択されたアンプモデルに応じたキャビネットが自動的に選択されます。

Microphones

「Microphones」ページでは、さまざまなマイク位置を選択できます。位置は、2つの異なるアングル（中央と端）とスピーカーからの3種類の異なる距離の組み合わせ、およびスピーカーからさらに遠く離れた中央の位置1箇所から選択します。

マイクのタイプは、ダイナミックマイクと大型振動板付きのコンデンサーマイクの2種類から選択できます。2

種類のマイク特性をクロスフェードさせることもできます。

- ・ いずれかのマイクタイプを選択したり 2 種類のマイクを組み合わせたりするには、2 つのマイクの間にある「Mix」コントロールを回します。

マイク位置の決定

- ・ マイクの位置を選択するには、グラフィック内で位置を示すボールをクリックします。選択した位置は赤く表示されます。

Configuration

「Configuration」ページでは、VST Amp Rack をステレオとモノラルどちらのモードで使用するかを指定できます。

- ・ フルステレオモードでプリエフェクト、アンプ、およびキャビネットを処理するには、プラグインをステレオラックに追加し、「Stereo」ボタンをオンにしてください。

NOTE

ステレオモードでは、エフェクトの処理の CPU 負荷が高くなります。

Master

「Master」ページでは、サウンドを微調整できます。

入出力レベルメーター

マスターセクションの左右の入出力レベルメーターには、オーディオの信号レベルが表示されます。入力メーターに表示される長方形は、最適な入力レベル範囲を示します。省略表示では、上部左右に表示される 2 つの LED によって入出力レベルが示されます。

マスターコントロールの使用

- ・ イコライザーのオン/オフを切り替えるには、ペダル状のオン/オフボタンをクリックします。イコライザーがオンの場合、ボタンの横の LED が点灯します。
- ・ 各イコライザーバンドのオン/オフを切り替えるには、それぞれ対応する「Gain」ノブをクリックします。バンドがオンの場合、「Gain」ノブの左の LED が点灯します。
- ・ ギターの弦をチューニングするには、ペダル状のオン/オフボタンをクリックしてチューナーをオンにし、弦を鳴らします。ピッチ表示が正しく、デジタル表示の下の LED の列が緑色の場合、弦は正しくチューニングされています。ピッチが低すぎると、左側に赤い LED が点灯します。ピッチが高すぎると、右側に赤い LED が点灯します。点灯する LED が多いほどピッチがずれています。
- ・ プラグインの出力信号をミュートするには、ペダル状のマスターボタンをクリックします。出力をミュートすると、LED は点灯しません。この機能を使うと、音を出さずにギターをチューニングすることもできます。
- ・ 出力信号のボリュームを変更するには、「Master」ページの「Level」コントロールを使用します。

表示設定

デフォルト表示と省略表示の 2 種類から選択できます。省略表示では、使用する画面領域が少なくなります。

デフォルト表示では、プラグインパネル上部のボタンを使用して、アンプのコントロールノブの上の部分に対応するページを表示できます。両端または角をクリックしてドラッグすると、プラグインパネルの水平方向のサイズを変更できます。

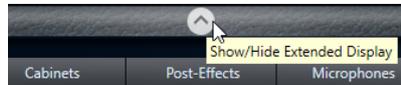
省略表示では、ディスプレイセクションは表示されません。マウスホイールを使用して、アンプ設定を変更したりアンプやキャビネットを切り替えられます。

スマートコントロールの使用

スマートコントロールは、プラグインパネル上にマウスポインターを動かすとプラグインの枠に表示されます。

デフォルト表示と省略表示の切り替え

- 表示方法を切り替えるには、プラグインの枠の上部中央にある上下矢印ボタン (「Show/Hide Extended Display」) をクリックします。



省略表示でのアンプとキャビネットの選択変更

省略表示では、プラグインの枠の一番下にあるスマートコントロールを使用すると、別のアンプおよびキャビネットのモデルを選択できます。

- 別のアンプまたはキャビネットを選択するには、名前をクリックして、ポップアップメニューで別のモデルを選択します。
- アンプとキャビネットの組み合わせをロックするには、「Link/Unlink Amplifier & Cabinet Choice」ボタンをオンにします。これで、別のアンプモデルを選択すると、対応するキャビネットが選択されます。ただし、別のキャビネットモデルを選択するとロックはオフになります。



エフェクト設定のプレビュー

どちらの表示方法の場合も、対応するページで選択されているプリエフェクトとポストエフェクトをプレビューできます。

- プラグインの枠の左下の「Show Pre-Effects」または右下の「Show Post-Effects」ボタンをクリックして、そのまま保持します。



Magneto II

Magneto II は、アナログテープマシーンで録音する際のサチュレーションと圧縮をシミュレートします。



Saturation

サチュレーションの量と倍音の生成を設定します。これにより、入力ゲインがわずかに増加します。

サチュレーションのオン/オフ

サチュレーションエフェクトを有効または無効にします。

Dual Mode

2台のマシンの使用をシミュレートします。

Frequency Range Low/High

テープエフェクトを適用するスペクトラム帯域の周波数範囲を設定します。

たとえば、低域にサチュレーションをかけないようにするには、「Low」の値を 200 ~300Hz に設定します。高域にサチュレーションをかけないようにするには、「High」パラメーターを 10kHz より低い値に設定します。

Solo

設定した周波数範囲のみ (テープシミュレーションエフェクトがかかった状態) を再生します。この機能は、適切な周波数範囲の決定に役立ちます。

HF-Adjust

高域のサチュレーション信号の量を設定します。

HF-Adjust のオン/オフ

「HF-Adjust」フィルターを有効または無効にします。

Dynamicsプラグイン

DeEsser

DeEsser は、主にボーカルで使用され、過剰なシビランス (歯擦音) を軽減する特殊なタイプのコンプレッサーです。



たとえば、マイクに近づきすぎたり、イコライザー処理を行ったりした際に、サウンド全体は適切なのに不要なシビランスが発生する場合などで使用できます。

音声を録音する場合、通常、DeEsser をマイクプリアンプとコンプレッサー/リミッターの間に配置します。これにより、不要なリミッターをかけてしまうことを防止できます。

ディスプレイ

入力信号のスペクトラムが表示されます。

- ・ 周波数帯域を調節するには、境界線をドラッグするか、帯域の中央をクリックしてドラッグします。
- ・ 周波数帯域の幅を変更するには、[Shift] を押したまま左右どちらかにドラッグします。

FILTER

LO/HI

周波数帯域の左右の境界を設定します。周波数は Hz または音値のいずれかで設定できます。音値を入力した場合、入力値に応じて周波数が自動的に Hz に変更されます。たとえば、音値 A3 を入力すると、周波数が 440Hz に設定されます。音値を入力する際、セントオフセット (「A5 -23」、「C4 +49」など) を入力できます。音値を入力する際、セントオフセット (「A5 -23」、「C4 +49」など) を入力できます。

NOTE

音値とセントオフセットの間には、半角スペースを入れてください。スペースを入れないと、セントオフセットは反映されません。

SOLO

周波数帯域をソロにします。帯域の適切な位置と幅を見つけるのに役立ちます。

DIFF

DeEsser によって取り除かれる信号を再生します。たとえば、周波数帯域、スレッシュホールド、およびリダクションのパラメーターを調節して、はっきりした「サ」行の音だけを取り除く場合などに便利です。

DYNAMICS

REDUCT

歯擦音を取り除くエフェクトの強さを制御します。

THRESH (-50 ~ 0dB)

「Auto」をオフにした場合、このコントロールを使用して入力信号レベルのスレッシュホールドを設定できます。スレッシュホールドを超えるとプラグインがシビランスの軽減を行います。

RELEASE (1 ~ 1000 ミリ秒)

信号がスレッシュホールドのレベルを下回った場合に歯擦音を減らすエフェクトがゼロに戻るまでの時間を設定します。

AUTO

入力信号にかかわらず、最適なスレッシュホールド設定を自動的にかつ継続的に設定します。「Auto」はレベルが低い信号 (ピークレベルが -30dB 未満) に対しては動作しません。そのようなファイルのシビランスを軽減するには、スレッシュホールドを手動で設定します。

SIDE-CHAIN

FREQ (25Hz ~ 20kHz)

「Side-Chain」をオンにした場合に、フィルターの周波数を設定します。周波数は Hz または音値のいずれかで設定できます。音値を入力した場合、入力値に応じて周波数が自動的に Hz に変更されます。たとえば、音値 A3 を入力すると、周波数が 440Hz に設定されます。音値を入力する際、セントオフセット (「A5 -23」、「C4 +49」など) を入力できます。音値を入力する際、セントオフセット (「A5 -23」、「C4 +49」など) を入力できます。

NOTE

音値とセントオフセットの間には、半角スペースを入れてください。スペースを入れないと、セントオフセットは反映されません。

SIDE-CHAIN

内部のサイドチェーンフィルターを有効にします。設定したフィルターパラメーターに従って入力信号の波形を操作できるようになります。内部サイドチェーンは、Gate の動作をカスタマイズするのに役立ちます。

Q-FACTOR

「Side-Chain」をオンにした場合に、フィルターの幅またはレゾナンスを設定します。

MONITOR

フィルタリングした信号をモニタリングできます。

LIVE

このボタンをオンにすると、エフェクトの先読み機能が無効になります。先読みが有効な場合、より正確に処理できますが、特定の量のレイテンシーが発生するというデメリットもあります。「Live」モードをオンにするとレイテンシーが発生しないため、ライブの処理に適しています。

シグナルチェーンでの DeEsser の配置

音声を録音する場合、通常、DeEsser をマイクプリアンプとコンプレッサー/リミッターの間に配置します。これにより、不要なリミッターをかけてしまうことを防止できます。

EnvelopeShaper

EnvelopeShaper は、オーディオ素材のアタックおよびリリース部分のゲインを減衰または増幅できます。パラメーター値を変更するには、ノブを使用するか、グラフィック表示でブレイクポイントをドラッグします。ゲインを増幅する場合はレベルに注意し、必要に応じて出力レベルを減衰してクリッピングを防いでください。



ATTACK (-20 ~ 20dB)

信号のアタック部のゲインを設定します。

LENGTH (5 ~ 200 ミリ秒)

アタック部分の長さを設定します。

RELEASE

信号のリリース部のゲインを設定します。

OUTPUT

出力レベルを設定します。

Maximizer

Maximizer は、クリッピングを防ぎながらオーディオ素材のラウドネスを上げます。このプラグインには、「Classic」と「Modern」の2つのモードがあり、それぞれが異なったアルゴリズムとパラメーターを提供します。



CLASSIC

「Classic」モードでは、このプラグインの前のバージョンと同じ既存のアルゴリズムが提供されています。このモードは、あらゆるスタイルの音楽に適しています。

MODERN

「Modern」モードでは、「Classic」モードよりラウドネスを増加するアルゴリズムが提供されています。このモードは、音圧を必要とする音楽に特に適しています。また、「Modern」モードでは、以下のリリース部分を制御する追加設定も提供されています。

- 「Release」は、全体的なリリースタイムを設定します。
- 「Recover」は、リリース部分の開始位置付近でより速く信号を復帰します。

OPTIMIZE

信号のラウドネスを設定します。

MIX

ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。

OUTPUT

最大出力レベルを設定します。

SOFT CLIP

このボタンをオンにすると、Maximizer は信号のリミッティングをゆるやかに始めます。同時に、真空管アンプを使用したような暖かいサウンド特性をオーディオ素材に加えます。

MultibandCompressor

MultibandCompressor は、4 つの周波数帯域に信号を分割できます。それぞれの周波数帯域で、レベル、周波数帯域幅、およびコンプレッサー特性を指定できます。



NOTE

圧縮による出力ゲインのロスを補正するため、MultibandCompressor で自動メイクアップゲインが使用されます。サイドチェーンセクションで周波数帯域に対してサイドチェーンを有効にすると、自動メイクアップゲインがこの帯域に対して無効になります。

周波数帯域エディター

パネルの上半分に表示される周波数帯域エディターでは、周波数帯域の幅と、圧縮後のレベルを設定します。左側にある縦軸のスケールには、各周波数帯域のゲインレベルが示されます。横軸のスケールには、利用できる周波数範囲が示されます。

- 周波数帯域の範囲を定義するには、各周波数帯域の端にあるハンドルを使用します。
- 各周波数帯域の圧縮後のゲインを $\pm 15\text{dB}$ の範囲で減衰または増幅するには、各周波数帯域の上部にあるハンドルを使用します。

LIVE

このボタンをオンにすると、エフェクトの先読み機能が無効になります。先読みが有効な場合、より正確に処理できますが、特定の量のレイテンシーが発生するというデメリットもあります。「Live」モードをオンにするとレイテンシーが発生しないため、ライブの処理に適しています。

周波数帯域のバイパス

各周波数帯域をバイパスするには、各セクションの「Band」ボタン()をオンにします。

周波数帯域をソロにする

各周波数帯域をソロにするには、各セクションの「S」ボタンをオンにします。一度にソロにできるのは1つの帯域だけです。

OUTPUT (-24 ~ 24dB)

出力レベルを設定します。

「COMPRESSOR」セクション

ブレイクポイントを移動するか、対応するノブを使用して、「Threshold」と「Ratio」の値を指定できます。スレッシュホールドは、直線の対角線からラインがそれる最初のブレイクポイントで表わされます。

THRESH (-60 ~ 0dB)

コンプレッサーが効き始めるレベルを決定します。設定したスレッシュホールドより高いレベルの信号のみが処理されます。

RATIO

設定したスレッシュホールドを超える信号に対するゲインの減衰量を設定します。たとえば、レシオ 3:1 とは、入力レベルが 3dB 上がるごとに出力レベルが 1dB 上がることを意味します。

ATTACK (0.1 ~ 100 ミリ秒)

設定したスレッシュホールドを超えた信号に対してコンプレッサーが反応する速さを決定します。アタックタイムが長いと、信号の最初の部分で、処理されずに通過する信号の量が多くなります。

RELEASE (10 ~ 1000 ミリ秒または「AUTO」モード)

信号がスレッシュホールドより下がった場合に、ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。「Auto Release」をオンにすると、プラグインによってオーディオ素材に最適なリリース設定が検出されます。

SC(サイドチェーンセクション)

サイドチェーンセクションを開くには、プラグインウィンドウ左下の「SC」ボタンをクリックします。

重要

帯域に対してサイドチェーン機能を使用するには、プラグイン全体のサイドチェーンを有効にしておく必要があります。



SIDE-CH

内部のサイドチェーンフィルターを有効にします。有効にすると、設定したフィルターパラメーターに従ってサイドチェーン信号の波形を操作できます。

FREQ

「Side-Chain」をオンにした場合に、サイドチェーンフィルターの周波数を設定します。

Q-FACTOR

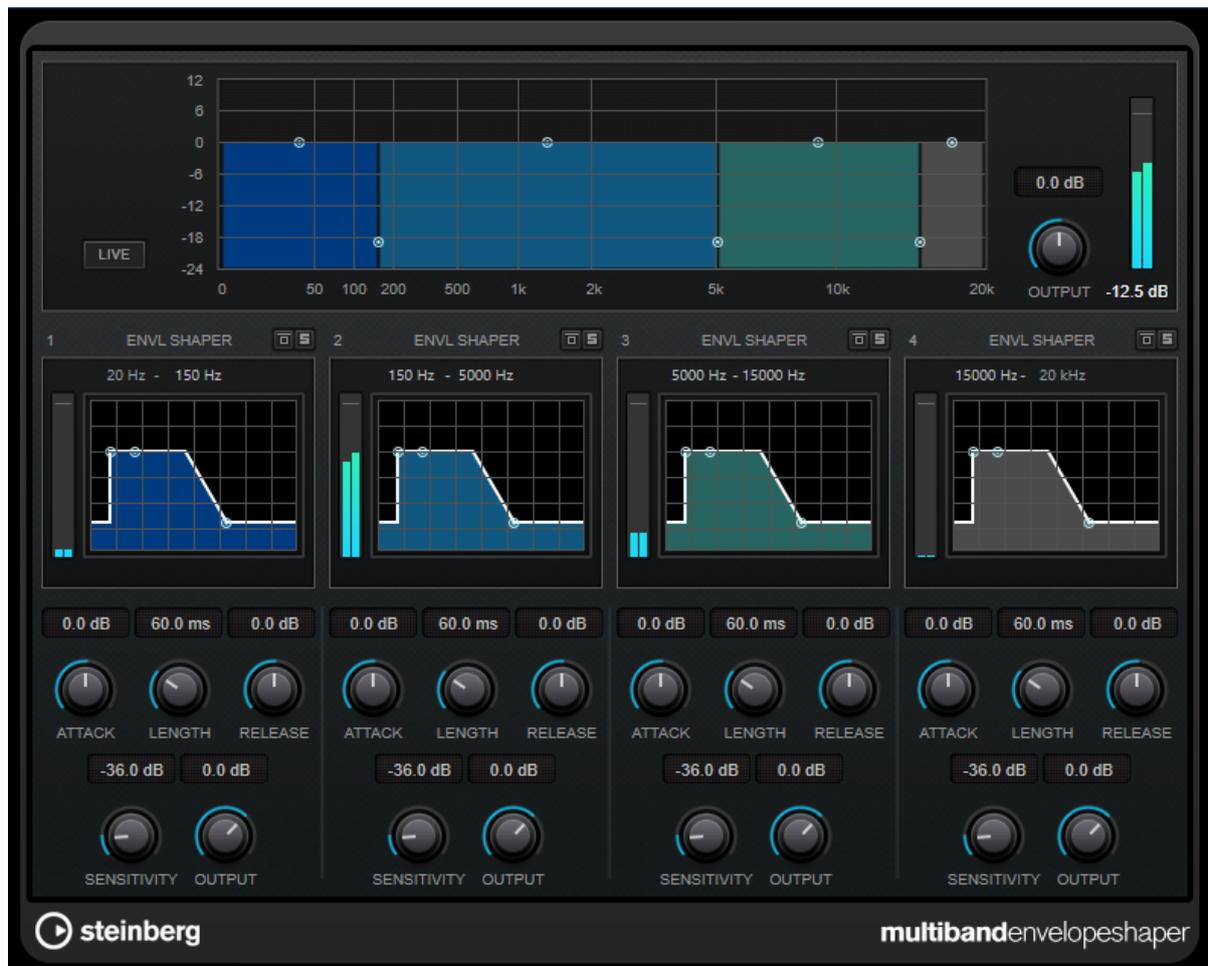
「Side-Chain」をオンにした場合に、フィルターの幅またはレゾナンスを設定します。

MONITOR

フィルタリングした信号をモニタリングできます。

MultibandEnvelopeShaper

MultibandEnvelopeShaper は、4 つの周波数帯域に信号を分割できます。各帯域のオーディオ素材のアタックおよびリリース部分のゲインを減衰または増幅できます。



周波数帯域エディター

パネルの上半分に表示される周波数帯域エディターでは、周波数帯域の幅とレベルを設定します。左側にある縦軸のスケールには、各周波数帯域のゲインレベルが示されます。横軸のスケールには、利用できる周波数範囲が示されます。

- ・ 周波数帯域の範囲を定義するには、各周波数帯域の端にあるハンドルを使用します。
- ・ 周波数帯域のゲインを減衰または増幅するには、各周波数帯域の上部にあるハンドルを使用します。

LIVE

このボタンをオンにすると、エフェクトの先読み機能が無効になります。先読みが有効な場合、より正確に処理できますが、特定の量のレイテンシーが発生するというデメリットもあります。「Live」モードをオンにするとレイテンシーが発生しないため、ライブの処理に適しています。

周波数帯域のバイパス

各周波数帯域をバイパスするには、各セクションの「Band」ボタン()をオンにします。

周波数帯域をソロにする

各周波数帯域をソロにするには、各セクションの「S」ボタンをオンにします。一度にソロにできるのは 1 つの帯域だけです。

OUTPUT (-24 ~ 24dB)

出力レベルを設定します。

シェイパーセクション

ブレイクポイントを移動するか、対応するノブを使用して、「Attack」、「Length」、および「Release」の値を指定できます。ゲインを増幅する場合はレベルに注意してください。また、出力レベルを減衰してクリッピングを防ぐことができます。

ATTACK(-20 ~ 20dB)

信号のアタック部のゲインを設定します。

LENGTH (5 ~ 200 ミリ秒)

アタック部分の長さを設定します。

RELEASE

信号のリリース部のゲインを設定します。

SENSITIVITY (-40 ~ -10 dB)

検出の感度を設定します。

OUTPUT

出力レベルを設定します。

Tube Compressor

Tube Compressor は、チューブシミュレーションが統合された多機能コンプレッサーです。なめらかで温かみのあるコンプレッションエフェクトを加えられます。

VUメーターには、ゲインの減衰量が表示されます。Tube Compressor には、トリガー信号をフィルターできる内部のサイドチェーンセクションがあります。



VU メーター

ゲインの減衰量が表示されます。

「IN/OUT」メーター

使用可能なすべての入力チャンネルおよび出力チャンネルの最大ピークが表示されます。

INPUT

圧縮量を設定します。入力ゲインが高いほど、圧縮幅が大きくなります。

DRIVE (1.0 ~ 6.0 dB)

チューブのサチュレーションの量をコントロールします。

OUTPUT (-12 ~ 12dB)

出力ゲインを設定します。

CHARACTER

ベースをタイトに保ちながら低域のチューブのサチュレーションを減少させることでアタックを保持し、高域の倍音を付加することで音に明るさを加えます。

ATTACK (0.1 ~ 100 ミリ秒)

コンプレッサーが反応する速さを決定します。アタックタイムが長いと、信号の最初の部分で、処理されずに通過する信号の量が多くなります。

RELEASE (10 ~ 1000 ミリ秒または「Auto」モード)

ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。「Auto Release」をオンにすると、プラグイン

によってオーディオ素材に最適なリリース設定が検出されます。

MIX

ドライ信号とウェット信号の比率を調節し、入力信号が保持される量を設定します。

RATIO

低い値と高い値の間で切り替えます。

SC(Side-Chain)

内部のサイドチェーンフィルターを有効にします。有効にすると、設定したフィルターパラメーターに従って入力信号の波形を操作できます。内部サイドチェーンは、Gateの動作をカスタマイズするのに役立ちます。

サイドチェーンセクション

FILTER TYPE (Low-Pass/Band-Pass/High-Pass)

「Side-Chain」がオンになっている場合、これらのボタンを使用して、フィルタータイプをローパス、バンドパス、またはハイパスに設定できます。

Center (50 ~ 20000Hz)

「Side-Chain」をオンにした場合に、フィルターの中心周波数を設定します。

Q-FACTOR

「Side-Chain」をオンにした場合に、フィルターの幅またはレゾナンスを設定します。

MONITOR

フィルタリングした信号をモニタリングできます。

VintageCompressor

VintageCompressor は、ビンテージコンプレッサーを再現するプラグインです。

「Input」ゲイン、「Output」ゲイン、「Attack」、「Release」を個別にコントロールできます。また、信号のアタック部分を保持する「Punch」モードと、プログラムに基づいてパラメーターをコントロールする「Auto Release」機能があります。



VU メーター

ゲインの減衰量が表示されます。

「IN/OUT」メーター

使用可能なすべての入力チャンネルおよび出力チャンネルの最大ピークが表示されます。

INPUT

圧縮量を設定します。入力ゲインが高いほど、圧縮幅が大きくなります。

ATTACK (0.1 ~ 100 ミリ秒)

コンプレッサーが反応する速さを決定します。アタックタイムが長いと、信号の最初の部分で、処理されずに通過する信号の量が多くなります。

PUNCHボタン

オンにすると、アタックタイムを短く設定した場合でも信号の最初のアタック部分が保持され、オーディオ素材に元々含まれているパンチが保たれます。

RELEASE (10 ~ 1000 ミリ秒または「AUTO」モード)

ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。「Auto」ボタンをオンにすると、プラグインによってオーディオ素材に最適なリリース設定が検出されます。

MIX

ドライ信号とウェット信号の比率を調節し、入力信号が保持される量を設定します。

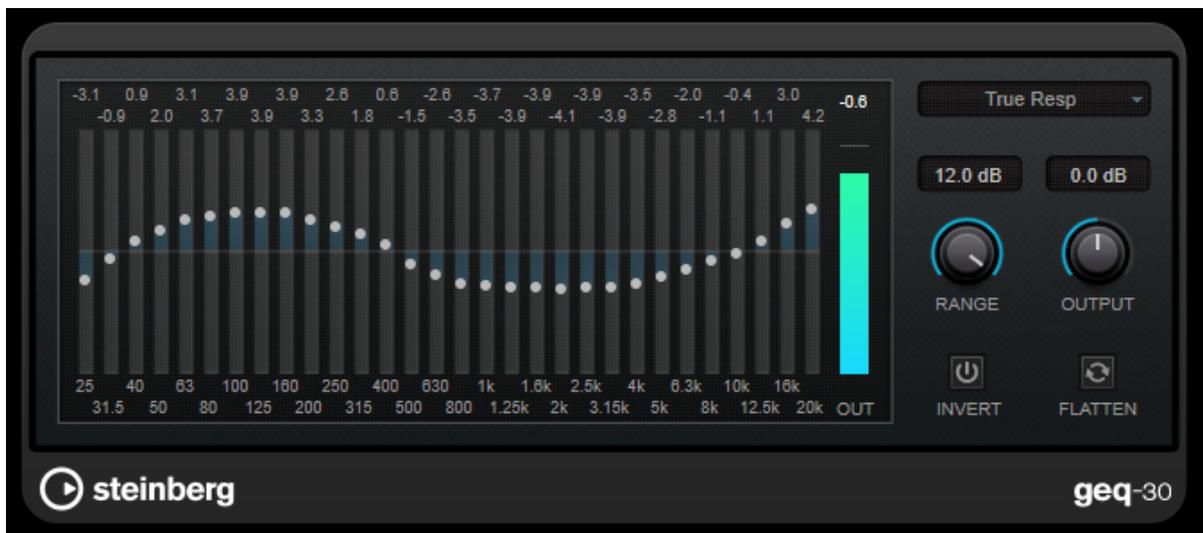
OUTPUT (-48 ~ 24dB)

出力ゲインを設定します。

EQプラグイン

GEQ-30

グラフィックイコライザーです。GEQ-30の利用できる周波数帯域の数は30です。



各帯域幅を最大 12dB まで減衰または増幅できるため、周波数特性を細かくコントロールできます。また、いくつかのプリセットモードが準備されており、GEQ-30 のサウンドに個性を付けることができます。メインディスプレイで周波数特性カーブを描くには、マウスでクリックしてドラッグします。ディスプレイでドラッグする前に、各スライダをクリックする必要があります。ウィンドウの一番下には、各周波数帯域が Hz 単位で表示されます。ディスプレイの一番上には、減衰/増幅する量が dB 単位で表示されます。

RANGE

設定したカーブによって元の信号から減衰または増幅する量を調節できます。

OUTPUT

イコライザー全体のゲインを設定します。

INVERT

現在の周波数特性カーブの位相を反転します。

FLATTEN

すべての周波数帯域を 0dB にリセットします。

EQ モード

右上のモードポップアップメニューでは、イコライザー処理した出力にさまざまな個性や特色を与えるEQ モードを選択できます。

True Response

正確な周波数特性を使用するシリアルフィルターです。

Digital Standard

最後の帯域のレゾナンスがサンプリングレートに基づきます。

Classic

レスポンスがゲインの設定値に正確に従わないクラシックパラレルフィルターです。

VariableQ

レゾナンスがゲインの量に基づくパラレルフィルターです。

ConstQ asym

ゲイン増幅時にレゾナンスが上がり、ゲイン減衰時にレゾナンスが下がるパラレルフィルターです。

ConstQ sym

最初の帯域と最後の帯域のレゾナンスがサンプリングレートに基づくパラレルフィルターです。

Resonant

いずれかの帯域のゲインが上がると隣接する帯域のゲインが下がるシリアルフィルターです。

StudioEQ

StudioEQ は、高品質の 4 バンドパラメトリックステレオイコライザーです。4 つすべての帯域が、完全パラメトリックピークフィルターとして動作できます。さらに低域と高域は、シェルビングフィルター (3 種類) またはカットフィルター (ローパス/ハイパス) のいずれかとして動作します。



メインレイアウト

RESET

[Alt/option] を押しながらこのボタンをクリックすると、すべてのパラメーター値をリセットできます。

SPECTRUM

フィルタリング前後のスペクトラムを表示します。

OUTPUT

全体の出力レベルを調節します。

AUTO GAIN

このボタンをオンにすると、ゲインが自動的に調節されます。EQ 設定に関係なく、ほぼ一定の出力レベルが保たれます。

各帯域の設定



Activate/Deactivate Band

対応する帯域を有効または無効にします。

補足

帯域が無効になっている場合でも、帯域のパラメーターは変更できます。

FREQ

各帯域の周波数を設定します。周波数は Hz または音値のいずれかで設定できます。音値を入力した場合、周波数が自動的に Hz に変わります。たとえば、音値 A3 を入力すると、周波数が 440Hz に設定されます。音値を入力する際、セントオフセット (「A5 -23」、「C4 +49」など) を入力できます。音値を入力する際、セントオフセット (「A5 -23」、「C4 +49」など) を入力できます。

補足

- ・グラフィカルエディターで [Alt/option] を押したまま対応するハンドルをクリックし、マウスを左右に動かすと、帯域の「Freq」パラメーターを調節できます。
- ・音値とセントオフセットの間には、半角スペースを入れてください。スペースを入れないと、セントオフセットは反映されません。

INV

フィルターのゲイン値の位相を反転します。このボタンを使用すると、不要なノイズをフィルターで除去できます。除去する周波数帯域を探すときは、まずその周波数帯域を増幅する (フィルターをプラスのゲイン値に設定する) と見つけやすくなる場合があります。ノイズの周波数帯域が見つかったら、「Inv」ボタンを使用して除去します。

Q

「Peak」フィルターの帯域幅をコントロールします。帯域のゲイン設定に応じて、「Shelf」フィルターを低下または増幅します。「Cut」フィルターのレゾナンスを加えます。

補足

グラフィカルエディターで [Shift] を押したまま対応するハンドルをクリックし、マウスを上下に動かすと、帯域の「Q」パラメーターを調節できます。または、ハンドルの上にカーソルを置いてマウスホイールを動かしても調節できます。

GAIN

各帯域で減衰/増幅する量を設定します。

補足

- ・グラフィカルエディターで [Ctrl]/[command] を押したまま対応するハンドルをクリックし、マウスを上下に動かすと、帯域の「Gain」パラメーターを調節できます。
- ・このパラメーターは、「Cut」フィルターでは使用できません。

Filter type

低域および高域に対して、シェルビングフィルター (3 種類)、ピークフィルター (バンドパス)、カットフィルター (ローパス/ハイパス) の中からいずれか 1 つを選択できます。「Cut」モードを選択した場合、「Gain」パラメーターは固定されます。

- ・「Shelf I」は、ゲインの逆方向に、設定した周波数よりわずかに高いレゾナンスを加えます。
- ・「Shelf II」は、ゲイン方向に、設定した周波数のレゾナンスを加えます。
- ・「Shelf III」は、「Shelf I」と「Shelf II」を組み合わせたものです。

Filter

MorphFilter

MorphFilter では、ローパスとハイパス、バンドパスとバンドリダクションのフィルターエフェクトをミックスして、2つのフィルター間でクリエイティブなモーフィングを行なえます。



「Filter A」 ボタン
最初のフィルターの特性を選択します。

- **Low Pass**

高域信号の成分を取り除きます。「6」、「12」、「18」、または「24dB per decade」のフィルタースロープから選択できます。

- **Band Pass**

一定の周波数範囲に含まれる信号を通過させます。「12」または「24dB per decade」のフィルタースロープから選択できます。

「Filter B」 ボタン
2 番目のフィルターの特性を選択します。

- **High Pass**

低域信号の成分を取り除きます。「6」、「12」、「18」、または「24dB per decade」のフィルタースロープから選択できます。

- **Band Rejection**

ストップバンド以外のすべての周波数を通過させます。「12」または「24dB per decade」のフィルタースロープから選択できます。

Resonance Factor

両方のフィルターのレゾナンス値を同時に設定します。

Frequency

両方のフィルターのカットオフ周波数を同時に設定します。

グラフィック表示

すべてのパラメーターの設定値が視覚的に表示されます。ハンドルを使って、「Morph Factor」および「Frequency」を同時に調節できます。

出力メーター

出力信号のレベルが表示されます。

Morph Factor

両方のフィルター間で出力をミックスします。

Modulationプラグイン

Cloner

Cloner プラグインは、最大 4 つまでのディチューンとディレイのボイスを信号に追加して、豊かなモジュレーションとコーラス効果を作り出します。



グラフィック表示

VOICES

ボイス数を設定します。各ボイス用に「Detune」および「Delay」スライダーがあります。

DETUNEスライダー (1 ~ 4)

各ボイスのディチューンの相対値を設定します。プラスの値とマイナスの値を設定できます。設定が 0 の場合、そのボイスはディチューンが効きません。

DELAYスライダー (1 ~ 4)

それぞれのボイスのディレイ量を相対的に設定します。設定が 0 の場合、そのボイスはディレイが効きません。

DETUNE

すべてのボイスに対するディチューンの全体量を設定します。0 の値のときは、各「Detune」スライダーの設定にかかわらず、ディレイは効きません。

NATURAL

ディチューンに使用するピッチアルゴリズムを変更します。

HUMANIZE (Detune)

Humanize はその下にある「Static Detune」ボタンによりオン/オフされます。「Humanize」オンのときはディチューン量がわずかに変化し続け、より豊かな効果となります。

STATIC (Detune)

一定のディチューン量を使用するにはこのボタンをオンにします。

MIX

ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。このエフェクトを Send エフェクトとして使用する場合、センドレベルでドライ音とエフェクト音のバランスを調節できるため、このパラメーター値は最大値に設定します。

SPATIAL

ボイスをステレオ領域に広げます。コントロールを時計周りに回すとステレオ効果が増します。

OUTPUT (-12 ~ 12dB)

出力ゲインを設定します。

DELAY

ボイス全体のディレイの深さをコントロールするパラメーターです。0 の値のときは各ディレイスライダーの設定にかかわらず、ディレイは効きません。

HUMANIZE (Delay)

Humanize は「Static Delay」ボタンによりオン/オフされます。「Humanize」がオンのときはディレイ量がわずかに変化し続け、より豊かな効果となります。

STATIC (Delay)

一定のディレイ量を使用するにはこのボタンをオンにします。

FX Modulator

このマルチエフェクトモジュレーションプラグインは複数のモジュレーションエフェクトを組み合わせたもので、クラシックなダッキングエフェクトから刺激的なリズムパターンまで、幅広いサウンドシェーピングを実現します。カスタムシェイプのLFOを作成できるほか、最大6つの統合エフェクトモジュールを同時に変調できます。LFOはMIDIまたは個々のサイドチェーン入力でトリガーでき、そこでサイドチェーン信号のエンベロープがLFOに追加されます。

NOTE

VST Rackはサイドチェーン非対応です。その為、このプラグインではサイドチェーン入力できません。



カーブセクション

このセクションには、モジュレーションカーブを設定できるカーブエディターがあります。あらかじめ定義されたカーブシェイプを適用したり、カスタムのカーブシェイプを作成して保存したりできます。

Factory

ファクトリーバンクでは、あらかじめ定義されたカーブシェイプをカーブ全体または選択範囲に適用できます。ファクトリースロットの割り当てを変更することはできません。ただし、ファクトリーカーブを適用したあとにエディター内でカーブを調節することはできます。

Bank 1 ~ 3

ユーザーバンクでは、カスタムのカーブシェイプをカーブ全体または選択範囲に適用できます。

- エディターに表示されているカーブシェイプをユーザーバンクに追加するには、空のスロットをクリックします。
- スロットのカーブシェイプを削除するには、「x」をクリックし、確認のためにもう一度クリックしま

す。キャンセルする場合は、どこか別の場所をクリックします。

「Load」をクリックすると、ブラウザーウィンドウが開いて使用できるバンクプリセットが表示されます。

- 選択したバンクにバンクプリセットをロードするには、そのプリセットをダブルクリックします。
- バンクプリセットのリストをフィルタリングするには、ブラウザーウィンドウの右上にある「Set Up Window Layout」をクリックし、「Filters」をオンにしてフィルター設定を選択します。
「Save」をクリックすると、選択したバンクにバンクプリセットとしてカーブシェイプを保存できます。

Lock Banks 1-3 When Loading Presets

プリセットのブラウズ中に「Bank 1」、「Bank 2」、「Bank 3」をロックまたはロック解除します。

カーブエディター

モジュレーションカーブが表示され、その形状を手動で調節できます。このエディターでは、以下の編集操作を行なえます。

- ノードを追加するには、カーブをダブルクリックします。
- ノードを移動するには、ノードをドラッグします。縦横のグリッドラインにノードを近付けると、自動的にグリッドにスナップします。この動作を一時的に無効にするには、[Shift] を押しながらドラッグします。
- ノードやシェイプハンドルを削除するには、それをダブルクリックします。
- 複数のノードやシェイプハンドルを移動、削除、または反転するには、ドラッグでそれらを囲むような選択範囲を指定して編集します。
- カーブの形状を変更するには、2つのノード間のカーブをドラッグします。
- S字カーブを作成するには、[Shift] を押しながらノードの左側のシェイプハンドルをドラッグします。
- カーブを圧縮または拡大するには、[Alt] を押しながら選択範囲のノードを上下にドラッグします。

Threshold

「1 Cycle」トリガーモードのスレッシュホールド値を設定します。スレッシュホールド値は、ディスプレイ内に水平線として表示されます。このコントロールは、「Side-Chain」がオンになっており、「Trigger」セクションで「1 Cycle」モードが選択されている場合にのみ使用できます。

Duplicate Curve

カーブの形状を複製します。

Undo/Redo

カーブエディターで行なった操作を取り消し/やり直します。

補足

モジュレーションカーブごとにそれぞれの取り消し/やり直し履歴があります。

Shift Curve to the Left

カーブを左に移動します。

Shift Curve to the Right

カーブを右に移動します。

Flip Vertically

カーブ全体または選択範囲の形状を垂直に反転させます。

Flip Horizontally

カーブ全体または選択範囲の形状を水平に反転させます。

Select All Curve Points

すべてのカーブノードとハンドルを選択します。

Reset Curve

デフォルトのカーブにリセットします。

Create Random Curve

カーブ全体または選択範囲にランダムな形状を適用します。

Show Curve Editing Instructions

エディターでモジュレーションカーブを編集する技法のリストの表示/非表示を切り替えます。

メインセクション

このセクションには、一般的なモジュレーションパラメーターと設定が用意されています。

Time

モジュレーションカーブのタイムベースを、変調するエフェクトパラメーターごとに個別に設定します。デフォルト値の「1/1」は、モジュレーションの1サイクルが1小節分の長さであることを意味しています。曲のテンポは自動的に反映されます。

「Beats」をオンにすると、「Time」はミリ秒単位ではなく拍数で表示されます。

「Phase Sync」をオンにすると、モジュレーションカーブがプロジェクト内の曲の位置に同期されるため、モジュレーションの再現性が高まります。「Phase Sync」をオフにすると、「Time」を使用した自由なモジュレーションにより、コーラスやフランジャーなどのエフェクトを使った意外性のあるサウンドを作成できます。

Smooth

モジュレーションカーブの鋭いエッジや急なスロープを、変調されるエフェクトパラメーターごとに個別になめらかにします。これにより、急激な値の変化によるノイズを回避できます。

Mix

ドライ信号とウェット信号のレベルのバランスを設定します。

Lock Mix Value When Loading Presets

プリセットの読み込み時に、ドライ信号とウェット信号のバランスをロックまたはロック解除します。

Output

出力レベルを設定します。

エフェクトセクション

このセクションでは、エフェクトの追加、編集、削除を行なえます。全部で14種類のエフェクトの中から最大6つの異なるエフェクトを追加して、エフェクトチェーンを作成できます。モジュールをドラッグしてチェーン内のエフェクトの順序を変更できます。

各エフェクトについて、モジュレーションカーブの影響を受けるターゲットパラメーターを確認できます。一部のエフェクトには複数のターゲットパラメーターがあります。フィルターバンクを使用すると、設定した周波数範囲にモジュレーションを制限できます。

Effects

エフェクトパラメーターとフィルターバンクの設定の表示/非表示を切り替えます。

Target

モジュレーションカーブによって変調されるパラメーターを表示します。複数のターゲットパラメーターを持つエフェクトの場合、パラメーターをクリックするとそのパラメーター固有のモジュレーションカーブを表示して編集できます。

Filter Bank

選択したモジュールのフィルターバンクのオン/オフを切り替えます。オンにすると、エフェクトが周波数ディスプレイで設定した範囲に制限されます。この範囲より上または下の周波数はバイパスされます。

Spectrum

周波数ディスプレイに表示されるエフェクト信号のスペクトラムディスプレイの表示/非表示を切り替えます。

補足

オンにすると CPU への負荷が高くなります。

Solo

設定した周波数範囲のみを再生できます。この範囲より上または下の周波数はミュートされます。

周波数ディスプレイ

エフェクト信号のスペクトラムが表示され、フィルターバンクの周波数範囲を設定できます。範囲を調節するには、周波数ハンドルをドラッグするか、ハンドル間の領域をドラッグします。

トリガーセクション

このセクションでは、MIDI またはサイドチェーンでトリガーされた場合に、モジュレーションカーブをどのように適用するかを設定できます。

MIDI トリガーには以下の設定を使用できます。

Trigger

MIDI トリガーおよびサイドチェーントリガーの設定の表示/非表示を切り替えます。

MIDI

MIDI によるトリガーのオン/オフを切り替えます。

Mode

MIDI トリガーのモードを設定します。

- ・「Hold」を選択した場合、MIDI ノートが再生されている間モジュレーションカーブが適用され続けます。
- ・「1 Cycle」を選択した場合、MIDI ノートを再生すると、ノートの長さに関係なく、モジュレーションカーブが一度だけ適用されます。カーブを再度適用するには、ノートをもう一度再生する必要があります。

補足

このモードは、「Volume」または「Compressor」エフェクトモジュールを使用してMIDI トリガーのダッキングエフェクトを作成する場合に便利です。

サイドチェーントリガーには以下の設定を使用できます。

Side-Chain

サイドチェーン入力によるトリガーのオン/オフを切り替えます。

Mode

サイドチェーントリガーのモードを設定します。

- ・「Continuous」を選択した場合、サイドチェーン信号のエンベロープがモジュレーションカーブに追加されます。
- ・「1 Cycle」を選択した場合、サイドチェーン信号のエンベロープがスレッシュホールドを超えると、モジュレーションカーブが1回適用*されます。補足

補足

- ・このモードは、「Volume」または「Compressor」エフェクトモジュールを使用してエンベロープトリガーのダッキングエフェクトを作成する場合に便利です。
- ・このモードを選択した場合、サイドチェーン信号のエンベロープとスレッシュホールドがカーブエディターに表示され、そこで「Threshold」を設定できます。

Input

サイドチェーン入力を設定します。「Internal」が選択されている場合、プラグインの入力信号はサイドチェーンのソースとして使用されます。「Side-Chain 1」から「Side-Chain 6」のいずれかが選択されている場合は、各プラグインのサイドチェーン入力にルーティングされたトラックの信号が使用されます。

Side-Chain Filter Listen

サイドチェーンフィルターをソロにします。そうすることで、現在の設定を使用して、信号のフィルタリングされた部分をすばやく確認できます。

Frequency

サイドチェーンフィルターを適用する周波数を設定します。周波数は Hz または音名のいずれかで設定できます。音名を入力した場合、周波数が自動的に Hz に変わります。たとえば、音名 A3 を入力すると、周波数が 440Hz に設定されます。音名を入力する際、セントオフセット（「A5 -23」、「C4 +49」など）を入力できます。

補足

音名とセントオフセットの間には、半角スペースを入れてください。そうしないとセントオフセットが反映されません。

Q

サイドチェーンフィルターの幅もしくはレゾナンスを設定します。

Attack

サイドチェーンエンベロープ信号のアタックタイムを設定します。

Release

サイドチェーンエンベロープ信号のリリースタイムを設定します。

Gain

サイドチェーンエンベロープ信号を減衰または増幅します。

エフェクトモジュール

モジュールを使用すると、エフェクトチェーンを作成できます。各エフェクトはそのモジュールチェーン内で1回のみ使用できます。モジュールチェーン内のモジュールをドラッグして配置を変更し、処理順を変更できます。

エフェクトの全般設定

モジュールごとに、以下の設定を利用できます。

Bypass



モジュールをバイパスします。これにより、信号を処理する前とあとのサウンドを比較できます。

Solo



モジュールをソロにします。一度にソロにできるのは1つのモジュールだけです。

Remove



モジュールチェーンからモジュールを削除できます。

以下のエフェクトモジュールを使用できます。

Chorus

入力信号をわずかにディチューンして元の信号に加えることで、音に奥行きや厚みを出す1段階のコーラスエフェクトです。



Target

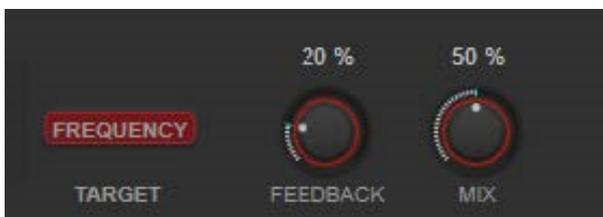
変調されるパラメーターを表示します。「Frequency」はモジュレーションを変更します。ドライ信号とウェット信号のレベルのバランスを設定します。

Mix

ドライ信号とウェット信号のレベルのバランスを設定します。

Flanger

クラシックなフランジャーエフェクトです。



Target

変調されるパラメーターを表示します。「Frequency」はモジュレーションを変更します。

Feedback

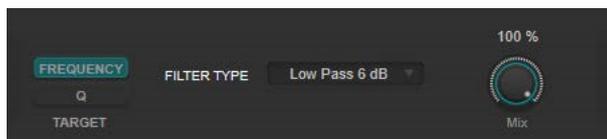
フランジャーエフェクトの特性を決定します。設定値を高くすると、より金属的なスイープサウンドになります。

Mix

ドライ信号とウェット信号のレベルのバランスを設定します。

Filter

フィルターモジュレーションエフェクトです。フィルターの周波数とレゾナンスは LFO で変調できます。



Target

モジュレーションカーブを編集するパラメーターを選択します。「Frequency」はフィルター周波数を変更します。「Q」はフィルターのレゾナンスを変更します。

Filter Type

フィルタータイプを設定します。ローパスフィルター、ハイパスフィルター、バンドパスフィルター、およびノッチフィルターを使用できます。

Mix

ドライ信号とウェット信号のレベルのバランスを設定します。

MultiMod

3 ステージのコーラスフランジャーを組み合わせたエフェクトです。



Target

モジュレーションカーブを編集するステージを選択します。

Feedback

フランジャーエフェクトの特性を決定します。設定値を高くすると、より金属的なスイープサウンドになります。

Delay

初期ディレイタイムを調節します。モジュレーションスイープの周波数範囲に影響します。

Mix

ドライ信号とウェット信号のレベルのバランスを設定します。

Width

ステレオサウンドの広がりを拡大または縮小します。

補足

このエフェクトモジュールは、プラグインがステレオトラックに適用される場合のみ機能します。



Target

変調されるパラメーターを表示します。「Mix」はドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。

Delay

左右のチャンネルの時間差を増やし、ステレオエフェクトをさらに強くします。

Color

チャンネル間の信号差をさらに作り出し、ステレオエフェクトを強くします。

Mono In

入力信号をデュアルモノラルオーディオとして設定します。

補足

入力信号がデュアルモノラルオーディオファイルの場合、ステレオエフェクトを機能させるにはこのオプションをオンにする必要があります。

Listen Mono Out

出力をモノラルに設定します。これにより、人工的なステレオイメージを作り出すときに不適切なサウンドの加工が行なわれていないかをチェックできます。

Pan

パンエフェクトです。

補足

このエフェクトモジュールは、プラグインがステレオトラックに適用される場合のみ機能します。



Target

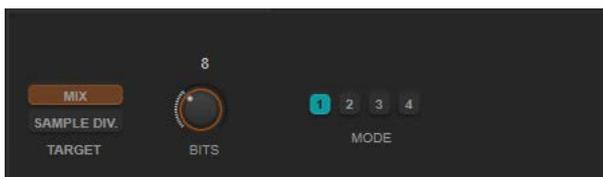
変調されるパラメーターを表示します。「Pan」は左右のチャンネル間のレベルバランスを変更します。

Pan Law

ステレオパンの法則を設定します。「6 dB」、「4.5 dB」、「3 dB」、「0 dB」は、中心位置の信号の減衰を設定します。「Equal Power」は、パン設定に関係なく信号のパワーが維持されることを意味します。

Bit Crusher

入力したオーディオ信号がビットリダクションによって壊され、切りつめられ、ノイジーで歪んだサウンドになります。



Target

モジュレーションカーブを編集するパラメーターを選択します。「Mix」はドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。「Sample Div.」はオーディオサンプルがどの程度破壊されるかを変更します。最大値に設定すると、オリジナルのオーディオ信号の情報はほとんど形を失い、認識不可能なノイズに変化します。

Bits (0~24 ビット)

ビット解像度を設定します。24 にすると最も高音質で、値を下げていくとノイジーになります。

Mode

4 つの操作モードから 1 つを選択します。それぞれのモードで異なったサウンドになります。モードの「1」と「3」は過激かつノイジーで、「2」と「4」は控えめな効果になります。

Overdrive

真空管アンプのようなオーバードライブエフェクトを生成します。



Target

変調されるパラメーターを表示します。「Drive」は出力信号に倍音を追加します。

Level

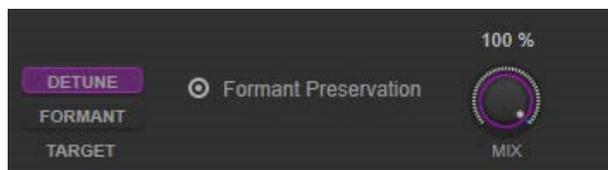
出力レベルを調節します。

Mix

ドライ信号とウェット信号のレベルのバランスを設定します。

Pitch Shifter

ピッチシフトエフェクトです。



Target

モジュレーションカーブを編集するパラメーターを選択します。「Detune」は入力信号のピッチを半音単位で変更します。「Formant」は入力信号の音質を変更します。

Formant Preservation

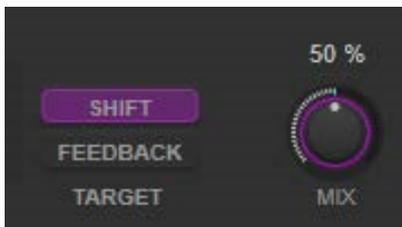
「Detune」コントロールでピッチを変更する際にフォルマントを保持します。

Mix

ドライ信号とウェット信号のレベルのバランスを設定します。

Frequency Shifter

入力信号の各周波数を一定量移動させ、ハーモニック成分を変化させます。フィードバックを追加するとフェイザーに似たサウンドになります。



Target

モジュレーションカーブを編集するパラメーターを選択します。「Shift」は周波数を移動させる量を設定します。「Feedback」はエフェクトの出力から入力に戻される信号の量を変更します。

Mix

ドライ信号とウェット信号のレベルのバランスを設定します。

Compressor



Target

変調されるパラメーターを表示します。画面上部に表示される「Trig. Level」でエンベロープを変更します。入力信号からエンベロープを生成する一般的なコンプレッサーと異なり、このモジュールはモジュレーションカーブをエンベロープとして使用します。エンベロープ信号がスレッシュホールド値を超えると、音声信号を圧縮します。

Threshold

コンプレッサーが効き始めるレベルを決定します。

Ratio

設定したスレッシュホールドを超える信号に対するゲインの減衰量を設定します。たとえば、レシオ 3:1 とは、入力レベルが 3dB 上がるごとに出力レベルが 1dB 上がることを意味します。

Attack (0.1 ~ 100 ミリ秒)

設定したスレッシュホールドを超えた信号に対してコンプレッサーが反応する速さを決定します。アタックタイムが長いと、信号の最初の部分で、処理されずに通過する信号の量が多くなります。

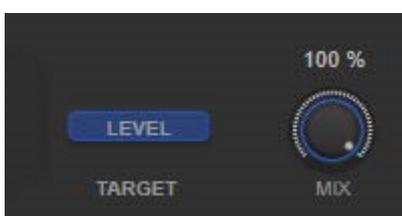
Release (10 ~ 1000 ミリ秒)

信号がスレッシュホールドより下がった場合に、ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。

Make-Up (0 ~ 24 dB または「Auto」モード)

圧縮による出力ゲインのロスを補正します。

Volume



Target

変調されるパラメーターを表示します。「Level」は出力レベルを変更します。

Mix

ドライ信号とウェット信号のレベルのバランスを設定します。

Time Shifter



Target

変調されるパラメーターを表示します。「Delay」はディレイタイムを変更します。

Mix

ドライ信号とウェット信号のレベルのバランスを設定します。

Reverb

リアルな室内の雰囲気とリバーブエフェクトを作り出す汎用的なリバーブです。



Target

変調されるパラメーターを表示します。「Mix」はドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。

Pre-Delay

リバーブが効き始めるまでの時間を設定します。初期反射音が聴こえるまでの時間を長くすると、広い空間をシミュレートできます。

Time

残響時間を秒単位で設定できます。

Size

初期反射音のディレイタイムを変更し、広い空間から狭い空間までシミュレートします。

Rotary

Rotaryは、ロータリースピーカー効果をシミュレートするモジュレーションエフェクトです。



ロータリースピーカーキャビネットは、さまざまなスピードでスピーカーを回転させることで渦を巻くようなコーラスエフェクトを作り出すもので、一般的にはオルガンで使用されています。

速度設定

SPEED MOD Control (MIDI)

スピードセクター (stop/slow/fast)

Rotaryスピーカーのスピードを 3 段階で設定します。

SPEED MOD

「Set Speed Change Mode」設定を右に設定した場合、このノブを使用して Rotaryのスピードを変調できます。

Set Speed Change Mode

左に設定すると、スピードセクター設定が反映されます。右に設定すると、「Speed Mod」ノブを使用してスピードを変調できます。

その他の設定

OVERDRIVE

ソフトオーバードライブ、またはディストーションを加えます。

CROSSOVER

ラウドスピーカーのローとハイのクロスオーバー周波数 (200 ~ 3000Hz) を設定します。

Horn

SLOW

ハイローターの「slow」スピードを微調整します。

FAST

ハイローターの「fast」スピードを微調整します。

ACCEL.

ハイローターの加速時間を微調整します。

AMP MOD

ハイローターのアンプモジュレーションです。

FREQ MOD

ハイローターの周波数モジュレーションです。

Bass

SLOW

ローローターの「slow」スピードを微調整します。

FAST

ローローターの「fast」スピードを微調整します。

ACCEL.

ローローターの加速時間を微調整します。

AMP MOD

アンプモジュレーションのデプスを設定します。

LEVEL

全体のベースのレベルを設定します。

Mics

PHASE

ハイローターのサウンドでのフェイズの量を設定します。

ANGLE

マイクロフォンの角度をシミュレートします。値 0° は、スピーカーキャビネットの前にマイクを 1 本置いたモノラルマイク設定に対応し、 180° はキャビネットの両側にマイクを置いたステレオマイク設定に対応します。

DISTANCE

スピーカーからのマイクの位置をシミュレートします。

最終設定

OUTPUT

出力レベルを設定します。

MIX

ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。

StudioChorus

StudioChorus は、2 段階のコーラスエフェクトです。ショートディレイを原音に加え、ディレイがかかった信号のピッチを変調することでダブリングエフェクトを作り出します。コーラス変調の 2 つの段階は互いに独立しており、順に処理 (カスケード処理) されます。



DELAY

初期ディレイタイムを調節します。モジュレーションスイープの周波数範囲に影響します。

WIDTH

コーラスエフェクトの深さを設定します。値が高いほど効果も大きくなります。

SPATIAL

エフェクトのステレオサウンドの広がりを設定します。時計回りに回すと、より広がりのあるステレオエフェクトが得られます。

MIX

ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。このエフェクトを Send エフェクトとして使用する場合、センドレベルでドライ音とエフェクト音のバランスを調節できるため、このパラメーター値は最大値に設定します。

RATE

「Tempo Sync」がオンの場合、「Rate」を使用してモジュレーションスイープをホストアプリケーションのテンポに同期させるテンポのベースノート値を設定します (1/1 ~ 1/32 音符、3 連符、付点音符)。「Tempo Sync」がオフの場合、スイープレートは「Rate」ダイヤルを使って自由に設定できます。

SYNC

テンポ同期のオン/オフを切り替えます。

Waveform Shape

モジュレーションの波形を選択し、コーラススイープの特性を変更できます。正弦波と三角波を使用できます。

LO FILTER/HI FILTER

エフェクト信号の低域と高域をフィルタリングできます。

Pitch Shift

VoiceDesigner

VoiceDesigner は非常に強力なピッチシフトエフェクトやモーフィングエフェクトを備え、外部サイドチェーン信号や統合サウンドジェネレーターなどに対応した多機能なサウンド設計プラグインです。また、わずか1クリックでロボットボイスを作ることできます。ミキシングセクションでは、ドライ信号、ウェット信号、サイドチェーン信号、ジェネレーター信号にさまざまなレベルと周波数範囲を設定できます。



Robot

ロボットボイスエフェクトのオン/オフを切り替えます。「Whisper」パラメーターはロボットボイスのサウンドをソフトにします。

Morph

モーフィングエフェクトのオン/オフを切り替えます。サイドチェーン信号や統合サウンドジェネレーターの特徴を使用して入力信号が処理されます。「Mode」セレクターを使用して、「A」と「B」の2つのモーフィングモードを切り替えることができます。

FX

「Delay」サウンドエフェクトと「Feedback」サウンドエフェクトのオン/オフを切り替えます。

Delay

信号にディレイを追加します。

Feedback

信号にフィードバックを追加します。

Transition

入力信号をサイドチェーン信号またはジェネレーター信号にモーフィングします。スライダーでモーフィングの量を設定します。このパラメーターはモーフィングモード「A」でのみ使用できます。

Response

モーフィングアルゴリズムの応答時間を設定します。応答時間を早く設定すると、音声信号内の子音などの短い入力信号が素早く変化します。応答時間を遅く設定すると、パッドのような不明瞭なサウンドになります。このパラメーターはモーフィングモード「B」でのみ使用できます。

Swap

モーフィングエフェクトのソースとターゲットを入れ替えます。このパラメーターはモーフィングモード「B」でのみ使用できます。

Resolution

モーフィング信号の解像度を設定します。値を下げるとリズムカルなサウンドになります。値を上げると音声信号の明瞭度が保持されます。

ジェネレーター形状セクター

内部サウンドジェネレーターの特性を選択できます。「White Noise」、「Pink Noise」、「Square」、「Sawtooth」の波形が使用できます。

Frequency

入力信号のピッチを変更します。

Detune

モジュレーションの深さを調節します。

Formant

「Detune」コントロールでピッチを変更する際にフォルマントを保持します。

Preserve

入力信号をサイドチェーン信号またはジェネレーター信号にモーフィングします。スライダーでモーフィングの量を設定します。このパラメーターはモーフィングモード「A」でのみ使用できます。

Spatial

すべてのチャンネルにわずかな変化を適用させてアンビエンス効果を加えます。

Dry

ドライ入力信号のレベルを設定します。下のスライダーを使用すると、入力信号のローカットフィルターとハイカットフィルターを設定できます。

Generator/Side-Chain

外部サイドチェーンをオンにした場合は、このコントロールでサイドチェーン入力のレベルを設定します。外部サイドチェーンをオフにした場合は、このコントロールで内部サウンドジェネレーターのレベルを設定します。下のスライダーを使用すると、ジェネレーター信号またはサイドチェーン信号のローカットフィルターとハイカットフィルターを設定できます。

Wet

エフェクト信号のレベルを設定します。下のスライダーを使用すると、エフェクト信号のローカットフィルターとハイカットフィルターを設定できます。

Output

出力レベルを設定します。

出力メーター

出力信号のレベルが表示されます。

Reverbプラグイン

REVeLation

REVeLation は、早期反射とリバーブテールを持つ高品質アルゴリズムのリバーブエフェクトを生成します。



アーリーリフレクションはリバーブ冒頭の数ミリ秒間の空間的効果を決定するものです。さまざまな空間をエミュレートするために、さまざまなアーリーリフレクションパターンを選択して部屋の大きさを調節できます。リバーブテール、つまり後期残響には空間のサイズとリバーブタイムを調節するためのパラメーターがあります。リバーブタイムは3つの周波数帯域で個別に調節できます。

PRE DELAY

リバーブが効き始めるまでの時間を設定します。初期反射音が聴こえるまでの時間を長くすると、広い空間をシミュレートできます。

EARLY REFLECTION

アーリーリフレクションのパターンを選択します。アーリーリフレクションのパターンには、室内の空間的効果の表現に最も重要なディレイなどの情報が含まれています。

ER/TAIL

アーリーリフレクションとリバーブテールのバランスを設定します。50% に設定するとアーリーリフレクションとテールのボリュームが等しくなります。50% より低く設定するとアーリーリフレクションを上げてテールを下げます。結果として音源が室内の手前に移動します。50% より高く設定するとテールを上げてアーリーリフレクションを下げます。結果として音源が室内の奥に移動します。

SIZE

アーリーリフレクションパターンの長さを調節します。100% に設定するとパターンはオリジナルの長さになり、室内の音響は最も自然になります。100% より低く設定するとアーリーリフレクションのパターンは圧縮されて室内が小さく感じられます。

LOW CUT

アーリーリフレクションの低域を減衰させます。この数値が高くなるほどアーリーリフレクションの中の低域が小さくなります。

HIGH CUT

アーリーリフレクションの高域を減衰させます。この数値が低くなるほどアーリーリフレクションの中の高域が小さくなります。

DELAY

リバーブテールの出だしを遅らせます。

ROOM SIZE

シミュレートする部屋の大きさを調節します。100% に設定すると大聖堂や大型コンサートホールに等しい大きさになります。50% に設定すると中規模の部屋やスタジオに等しい大きさになります。50% より低く設定すると小さな部屋やブースの大きさをシミュレートします。

MAIN TIME

テールのリバーブタイム全体をコントロールします。この数値が高くなるほどリバーブテールの減衰は長くなります。100% に設定するとリバーブタイムは無限に長くなります。「Main Time」は、リバーブテールの中帯域もコントロールします。

HIGH TIME

リバーブテールの高域のリバーブタイムをコントロールします。正の値に設定すると高域のディケイタイムが長くなります。負の値に設定すると短くなります。周波数は後述の「High Freq」パラメーターによります。

LOW TIME

リバーブテールの低域のリバーブタイムをコントロールします。数値がプラスでは低域の減衰が長くなり、マイナスの数値ではその逆になります。周波数は後述の「Low Freq」パラメーターによります。

HIGH FREQ

リバーブテールの中帯域と高帯域間のクロスオーバー周波数を設定します。「High Time」パラメーターと共に、この数値よりも高い周波数のリバーブタイムをメインリバーブタイムからオフセットできます。

LOW FREQ

リバーブテールの低帯域と中帯域間のクロスオーバー周波数を設定します。「Low Time」パラメーターと共に、この数値よりも低い周波数のリバーブタイムをメインリバーブタイムからオフセットできます。

SHAPE

リバーブテールのアタックをコントロールします。0% に設定するとアタックがもっとも速くなり、ドラムサウンドに最適です。この数値が高いほどアタックが遅くなります。

DENSITY

リバーブテールのエコー密度を調節します。100% に設定すると壁からの単一反射を聴き取ることはできません。この数値を小さくするほど単一反射が多くなります。

HIGH CUT

リバーブテールの高域を減衰させます。この数値を低くするほどリバーブテールの中の高域が小さくなります。

WIDTH

ステレオイメージの左右の広がりをコントロールします。0% に設定するとリバーブ出力はモノラルになり、100% に設定するとステレオになります。

MIX

ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。このエフェクトを Send エフェクトとして使用する場合、センドレベルでドライ音とエフェクト音のバランスを調節できるため、このパラメーター値は最大値に設定します。

Lock Mix Value

「Mix」パラメーターの横のロックボタン (南京錠のマーク) をオンにすると、有効なプリセットのブラウズ中にドライ/ウェットのバランスがロックされます。

Modulation

細かなピッチモジュレーションにより、豊かなリバーブテールを作ることができます。

Modulation Rate

ピッチモジュレーションの周波数を設定します。

Modulation Depth

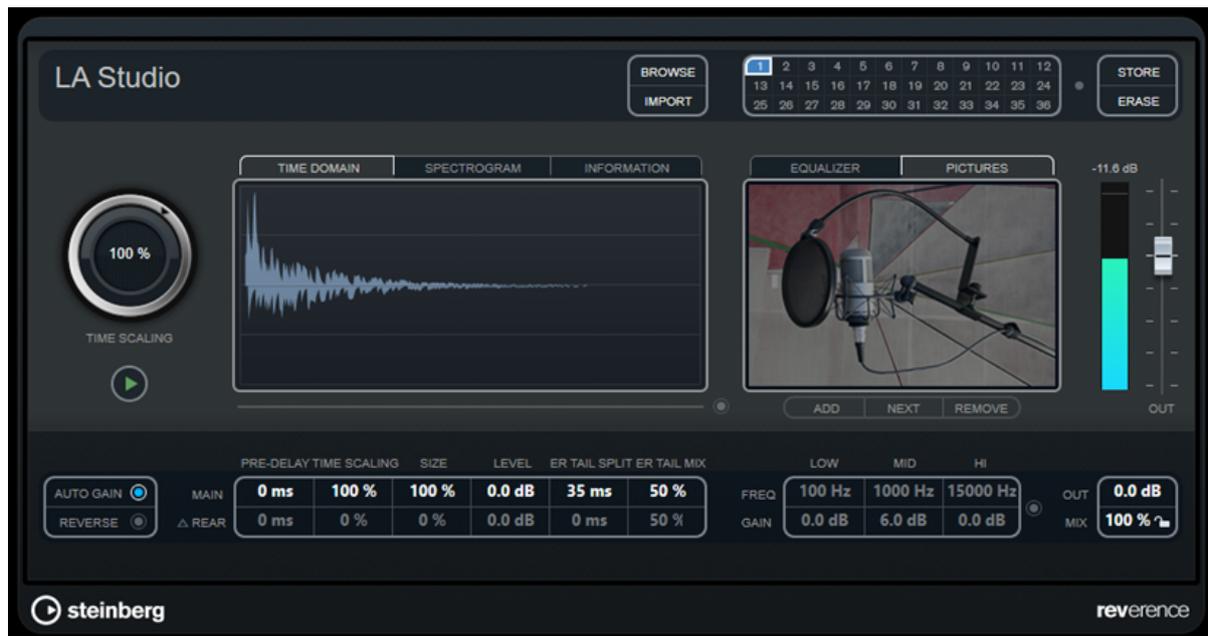
ピッチモジュレーションの強さを設定します。

Modulation Activate

コーラスエフェクトを有効または無効にします。

REVerence

REVerence は、オーディオに室内音響効果 (リバーブ) を適用することを目的としたコンボリネーションツールです。



オーディオ信号をインパルス応答 (ルームやその他の場所で録音されたインパルスで、各ルームの特性を再現します) に準じて処理する仕組みとなっています。結果として、あたかも同じ場所で演奏されているようなサウンドが得られます。残響音を創出するためにプラグインに用意された実際の空間サンプルは非常に高品位です。

補足

REVerence は、RAM に大きく依存します。これは、プログラムを切り替えた際にも不自然なサウンドが生じないように、プログラムスロットに読み込んだインパルス応答が RAM にあらかじめロードされるためです。したがって、実行するタスクに必要なプログラムのみを常にロードすることをおすすめします。

プログラムマトリックス

プログラムは、インパルス応答とその設定で構成されています。これにはリバーブ設定、EQ 設定、画像、出力設定が含まれます。プログラムマトリックスでは、プログラムをロードしたり、インパルス応答の名前を確認したりできます。



プログラムの名前

プラグインのパネルの左上には、ロードされているインパルス応答ファイルの名前、またはプログラムの名前が表示されます。インパルス応答のロード後は、数秒の間、そのチャンネル数と長さ (単位は秒) が表示されます。

BROWSE

このボタンをクリックすると、内蔵プログラムをリストアップしたブラウザーウィンドウが開きます。ブラウザーでプログラムを選択すると、アクティブなプログラムスロットにプログラムがロードされます。インパルス応答のリストをルームタイプやチャンネル数などによってフィルタリングするには、「フィルター (Filter)」セクションを有効にします (ブラウザーウィンドウの右上の「ウィンドウレイアウトの設定 (Set Up Window Layout)」ボタンをクリック)。

IMPORT

このボタンをクリックして、外部からインパルス応答ファイルを読み込ませることができます。10 秒以下の

長さの通常の「.wav」または「.aif」のオーディオファイルをご使用ください。10 秒より長いファイルの場合、自動的にカットされることとなります。

プログラムスロット

これらのスロットを使用すると、セッションで使用するすべてのインパルス応答をロードできます。選択されているプログラムスロットは白い枠で示され、使用済みのスロットは別の色で示されます。すでに使用されているスロットは青で示されます。プログラムスロットが赤い場合は、インパルス応答ファイルがないことを示します。空いているプログラムスロットをダブルクリックすると、ブラウザーウィンドウが開いて使用可能なプログラムが表示されます。使用済みのプログラムスロットをクリックすると、対応するインパルス応答が呼び出され、REVerence にロードされます。使用済みのスロットの上にマウスを合わせると、アクティブなプログラムの名前の下に対応するプログラム名が表示されます。

Smooth Parameter Changes

このボタンは、プログラムスロットと「Store」/「Erase」ボタンの間にあります。オンにした場合、プログラムを切り替えるときにクロスフェードが適用されます。適切なプログラム、あるいはインパルス応答の適切な設定を探しているときは、このボタンをオフのままにしておいてください。プログラムマトリックスの設定が完了したらボタンをオンにし、プログラムの切り替え時にノイズが発生するのを防いでください。

STORE

アクティブなインパルス応答とその設定をプログラムとして保存するボタンです。

ERASE

保存されたプログラムをマトリックスから削除します。

プログラムとプリセットの比較

REVerence の設定は、VST プラグインのプリセットまたはプログラムとして保存できます。プリセットもプログラムもファイル拡張子 .vstpreset を使用し、MediaBay の同じカテゴリーに表示されますが、両者のアイコンは異なります。

Preset



REVerence プリセット - プラグインのすべての設定とパラメーター、つまり、ロードされたすべてのインパルス応答のリンクならびにパラメーター設定とプログラムマトリックス内の位置を含みます。プリセットは、プラグインのパネル上部の「プリセット (Presets)」ポップアップメニューからロードされます。

補足

手動で読み込んだインパルス応答ファイル自体は、プログラムまたはプリセットの一部には含まれません。そのためプロジェクトを別のコンピューターに移す場合、インパルス応答ファイルも移動する必要があります。

Program



REVerence プログラム - 1 つのインパルス応答に関する設定のみを含みます。プログラムは、プログラムマトリックスを使ってロードおよび管理されます。

プリセット

プリセットは、以下の場合に役立ちます。

- さまざまなインパルス応答を使用した設定一式を、あとで使えるように保存する場合 (さまざまな爆発音を設定し、他のシーンや別の映画で再利用できるようにする場合など)。
- 必要に応じて最適なパラメーターセットをあとで選べるように、同じインパルス応答に対するさまざまなパラメーターのセットを保存する場合。

プログラム

プログラムには以下のような特徴があります。

- 最大 36 のプログラムをすぐに呼び出してプログラムマトリックスにロードできます。
- それぞれのプログラムを使って、1 つのインパルス応答の設定を素早く簡単に保存したり呼び出したりできるため、ロード時間が短くて済みます。
- プロジェクトをオートメーション化して REVerence プログラムをロードする場合、書き込むオートメーションイベントは 1 つだけです。
一方、(プログラムよりもはるかに多くの設定が含まれる) プラグインプリセットをロードすると、(使用しなかった設定用の) 多数の不要なオートメーションデータが書き込まれます。

プログラムを設定する

手順

1. プログラムマトリックスで、プログラムスロットをクリックして選択します。
選択したプログラムスロットは、点滅する白い枠により示されます。
2. 「Browse」 ボタンをクリックするか、プログラムをロードする空のスロットをもう一度クリックします。新しいインパルス応答ファイルを読み込むこともできます。
3. ブラウザーで、使用するインパルス応答が含まれるプログラムを選択して「OK」をクリックします。
読み込んだインパルス応答の名前が REVerence パネルの左上隅に表示されます。
4. REVerence のパラメーターを設定し、「Store」 ボタンをクリックして、現在の設定を含むインパルス応答を新しいプログラムとして保存します。
5. 前述の手順を繰り返し、必要な数のプログラムを設定します。

補足

プログラムのセットを他のプロジェクトでも使用する場合、設定をプラグインプリセットとして保存します。

リバーブ設定

リバーブ設定項目により、ルーム特性を変化させることができます。



MAIN

上の行に表示されているすべての値は、すべてのスピーカーまたはフロントチャンネル (サラウンドトラックで作業している場合) に適用されます。

REAR

5.1 までのサラウンドトラックで作業する場合に、リアチャンネルのオフセット (上側のパラメーターに対して) を設定できます。

AUTO GAIN

オンにすると、インパルス応答が自動的にノーマライズされます。

REVERSE

オンにすると、インパルス応答が反転します。

PRE-DELAY

リバーブが効き始めるまでの時間を設定します。初期反射音が聴こえるまでの時間を長くすると、広い空間をシミュレートできます。

TIME SCALING

リバーブタイムをコントロールするパラメーターです。

SIZE

シミュレートするルームのサイズを決定します。

LEVEL

インパルス応答のレベルコントロールです。リバーブのボリュームに作用します。

ER TAIL SPLIT

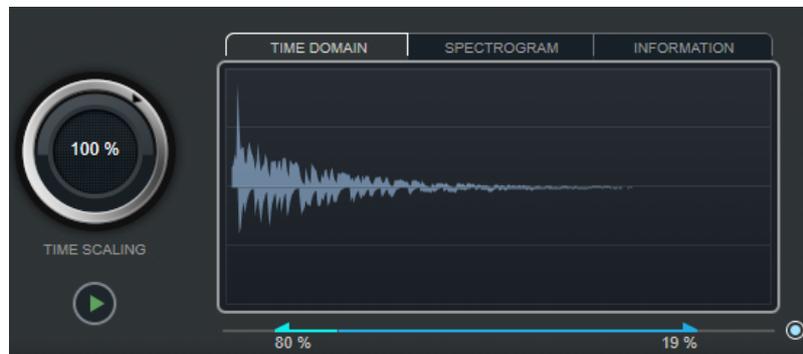
初期反射とテールの分割ポイントを設定し、リバーブのテールがどこから始まるかを決定します。値を 60 にした場合、分割ポイントが 60 ミリ秒に設定されます。

ER TAIL MIX

初期反射とテールの関係を設定します。50 以上の値の場合、初期反射が抑制され、50 未満の値の場合、テールが抑制されます。

インパルス応答のディスプレイ

ディスプレイのセクションでは、インパルス応答の詳細を確認したり、インパルス応答の長さを変更したりできます。



TIME SCALING

このホイールを使用するとリバーブタイムを調節できます。

再生



このボタンをクリックしてロードされたインパルス応答を適用すると、短いクリック音が再生されます。これは、テストサウンドで、異なる設定がリバーブ特性にどのような影響を及ぼすかを簡単に確認できます。

TIME DOMAIN

インパルス応答の波形を表示します。

SPECTROGRAM

インパルス応答を分析したスペクトルを表示します。横軸に時間、縦軸に周波数が示され、ボリュームはカラーによって表わされます。

INFORMATION

追加的な情報 (プログラムやロードされたインパルス応答の名前、チャンネル数、長さ、Broadcast Wave の情報など) が示されます。

Activate Impulse Trimming

オンにすると、インパルスディスプレイの下にスライダーが現れ、トリムの値 (インパルス応答の開始/終了) を設定できます。トリムスライダーが、インパルスディスプレイの下に表示されます。

トリム

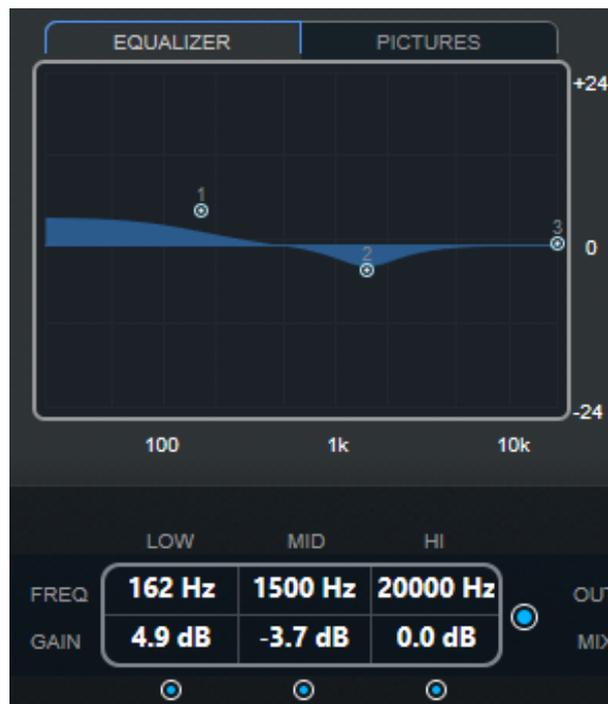
このスライダーでインパルス応答の開始と終了をトリムできます。フロント側のハンドルをドラッグしてインパルス応答の一部を直接的にトリムし、リア側のハンドルをドラッグしてリバーブテールをトリムします。

補足

インパルス応答がフェードなしでカットされます。

EQ 設定

イコライザーセクションでは、リバーブサウンドを調整できます。



EQ カーブ

EQ のカーブを表示します。ディスプレイの下の「EQ」パラメーターを使用して EQ カーブを変更したり、カーブポイントをドラッグして手動でカーブを変更できます。

EQオン (Activate EQ)

EQ パラメーターの右側のボタンで、エフェクトプラグインの EQ をアクティブにします。

Low Shelf On

カットオフ周波数より下の周波数を指定された量だけ増幅/減衰するローシェルフフィルターをオンにします。

LOW FREQ (20 ~ 500)

低域の周波数を設定します。

LOW GAIN (-24 ~ +24)

低域で減衰/増幅する量を設定します。

Mid Peak On

周波数特性に山や谷を形成する中域ピークフィルターをオンにします。

MID FREQ (100 ~ 10000)

中域の中心周波数を設定します。

MID GAIN (-12 ~ +12)

中域で減衰/増幅する量を設定します。

Hi Shelf On

カットオフ周波数より上の周波数を指定された量だけ増幅/減衰するハイシェルフフィルターをオンにします。

HI FREQ (5000 ~ 20000)

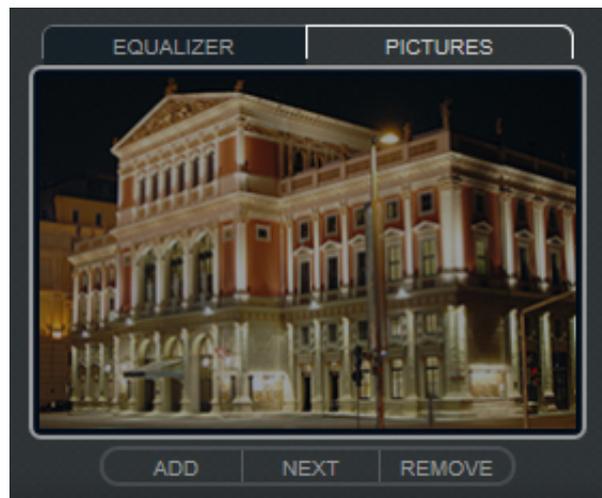
高域の周波数を設定します。

HI GAIN (-24 ~ +24)

高域で減衰/増幅する量を設定します。

「Pictures」セクション

「Pictures」セクションでは、録音の場所やマイクの配置など、ロードされたインパルス応答の設定を視覚的に示す画像ファイルをロードできます。最大5つの画像をロードできます。



補足

画像はプロジェクトフォルダーにコピーされるわけではなく、プラグインによって参照されるだけです。

ADD

読み込む画像ファイルを選択するためのファイルダイアログが開きます。対応フォーマットは、JPG、GIF、PNG です。

NEXT

複数の画像がロードされている場合、このボタンをクリックして次の画像を表示できます。

REMOVE

アクティブな画像を削除します。

補足

これは、画像ファイルを参照元から消去するものではありません。

出力設定

出力セクションでは、全体レベルの設定、ドライ/ウェットのバランス調整を行います。



出力メーター

インパルス応答の全体的なレベルや設定の目安を表示します。

OUT

全体の出力レベルを調節します。

MIX

ドライ信号とウェット信号のレベルのバランスを設定します。

Lock Mix Value

「Mix」パラメーターの横のロックボタン (南京錠のマーク) をオンにすると、有効なプリセットやプログラムのブラウザ中にドライ/ウェットのバランスがロックされます。

カスタムインパルス応答

REVerence に含まれているインパルス応答を使った作業に加え、外部からインパルス応答を読み込んで、プログラムまたはプリセットとして保存できます。モノラル、ステレオ、トゥールステレオ、またはマルチチャンネル (最大 5.0 チャンネル) 構成の Wave ファイルおよび AIFF ファイルがサポートされています。マルチチャンネルファイルに LFE チャンネルが含まれている場合、LFE チャンネルは無視されます。

REVerence は、インサートしたラックと同じチャンネル幅を使用します。ラックよりもチャンネル数が多いインパルス応答ファイルを読み込んだ場合、プラグインは必要なチャンネルしか読み込みません。インパルス応答ファイルのチャンネル数がラックよりも少ない場合、REVerence は消失チャンネルを生成します (左チャンネルと右チャンネルを合わせたセンターチャンネルの場合など)。リアチャンネルが消失している場合 (ステレオ応答ファイルを読み込んだ場合など)、左チャンネルと右チャンネルもリアチャンネル用に使用されます。この場合、「Rear offset」パラメーターを使って奥行きのあるサウンドを作成できます。

インパルス応答を読み込む

REVerence を使用すると、外部からインパルス応答ファイルを読み込めます。インパルス応答ファイルを読み込む前に、エフェクトをプレビューできます。

手順

1. プログラムマトリックスで、「Import」をクリックします。
2. ファイルダイアログが開いたら、インパルス応答ファイルを選択します。
3. 必要に応じて、インパルス応答ファイルを選択してプレビューします。
4. 読み込むファイルを選択し、「開く (Open)」をクリックします。
ファイルが REVerence に読み込まれます。インターリーブファイルのチャンネルは、プログラムの他

の領域と同じ順序で読み込まれます。

5. 必要に応じて、適切な設定を行って画像を追加します。
インパルス応答ファイルと同じフォルダーかその親フォルダーに含まれている画像が、自動的に検出されて表示されます。
6. 「Store」ボタンをクリックして、インパルス応答とその設定をプログラムとして保存します。
これで、いつでもこの設定を呼び出せます。

結果

プログラムスロットが青色に変わり、プログラムが読み込まれていることが示されます。

補足

プログラムを保存するとき、インパルス応答ファイル自体は参照されるだけです。ファイルは保存後も前と同じ場所に引き続き存在し、何も変更されません。

手順終了後の項目

作業したいインパルス応答ファイルすべてに対してこの手順を繰り返します。

トゥールーステレオ

トゥールーステレオファイルとして録音されたインパルス応答を使うと、そのルームを非常にリアルに再現できます。

REVerence は、(この順序どおりに) LL、LR、RL、RR のチャンネル構成のトゥールーステレオインパルス応答ファイルのみを処理できます。

チャンネルの定義は以下のとおりです。

チャンネル	信号のソース	録音に使用されたマイク
LL	左ソース	左マイク
LR	左ソース	右マイク
RL	右ソース	左マイク
RR	右ソース	右マイク

REVerence がステレオラックにインサートされた場合に 4 チャンネルのインパルス応答を読み込むと、REVerence は自動的にトゥールーステレオモードで動作します。

REVerence が意図せずサラウンドファイルをトゥールーステレオモードで処理するのを防ぐには、対応するインパルス応答ファイルの iXML チャンクに書き込める「Recording Method」属性を使用します。4 チャンネル構成のインパルス応答をステレオラックに読み込むと常に、REVerence はファイルの iXML チャンクを検索します。プラグインによって「Recording Method」属性が検出されると、以下の処理が行われます。

- 属性が「TrueStereo」に設定されている場合、プラグインはトゥールーステレオモードで動作します。
- 属性が「A/B」または「Quadro」に設定されている場合、プラグインは通常のステレオモードで動作し、サラウンドファイルの L/R チャンネルのみを処理します。

コンテンツの再配置

独自のインパルス応答を REVerence に読み込んだら、そのコンピューター上で、読み込んだインパルス応答にさまざまな処理を実行できます。ただし、独自のコンテンツを別のコンピューターに転送する必要がある場合 (デスクトップパソコンとノートブックパソコンを併用して作業している場合など) や、同じスタジオの間にプロジェクトを引き継ぐ必要がある場合には、以下の処理が必要になります。

ファクトリーコンテンツは、他のコンピューターにも存在するため、問題とはなりません。このようなインパルス応答の場合、REVerence のプログラムとプリセットを転送するだけで設定を使用できます。

一方、ユーザーコンテンツの場合はこの操作のみでは不十分です。ユーザーオーディオファイルを外付けドライブまたは別のコンピューターのハードディスク上の異なる場所に転送している場合、以前のファイルパスが無効になるため、REVerence はインパルス応答にアクセスできなくなります。

手順

1. 2 番目のコンピューターからアクセスできる場所 (外付けハードディスクなど) にオーディオファイルを転送します。
最初のコンピューターと同じフォルダー構造にファイルを格納すると、REVerence は構造内のすべてのファイルを自動的に検出します。
2. REVerence の必要なすべてのプリセットまたはプログラムを 2 番目のコンピューターに転送します。
3. 2 番目のコンピューターで REVerence を開き、使用するプリセットまたはプログラムを読み込みます。
「Open Impulse Response」ダイアログボックスが開きます。
4. インパルス応答が格納されているフォルダーを選択します。
5. 「開く (Open)」をクリックします。

結果

REVerence から、その場所に格納されているすべてのインパルス応答にアクセスできるようになります。

重要

オーディオファイルの新しいパスは、この時点ではまだ保存されていません。「Open Impulse Response」ダイアログボックスを使わなくても常にファイルを使用できるようにするには、プリセットまたはプログラムを別名で保存する必要があります。

Roomworks

RoomWorks は、非常に細かい調節が可能なリバーブプラグインで、ステレオおよびサラウンドフォーマットでリアルな室内の雰囲気とリバーブエフェクトを作り出すことができます。CPU 使用率を調節できるため、あらゆるシステムのニーズに対応できます。短い室内残響音から洞窟内のような残響音まで、高品質の残響音を生成できます。



Input Filters

LOW FREQ

ローシェルビングフィルターが適用される周波数を決定します。ハイシェルビングフィルターもローシェルビングフィルターも、リバーブ処理の前に入力信号をフィルタリングします。

HIGH FREQ

ハイシェルビングフィルターが適用される周波数を決定します。ハイシェルビングフィルターもローシェルビングフィルターも、リバーブ処理の前に入力信号をフィルタリングします。

LOW GAIN

ローシェルビングフィルターの増幅量または減衰量を設定します。

HIGH GAIN

ハイシェルビングフィルターの増幅量または減衰量を設定します。

Reverb Character

PRE-DELAY

リバーブが効き始めるまでの時間を設定します。初期反射音が聴こえるまでの時間を長くすると、広い空間をシミュレートできます。

SIZE

初期反射音のディレイタイムを変更し、広い空間から狭い空間までシミュレートします。

REVERB TIME

残響時間を秒単位で設定できます。

DIFFUSION

後部残響音の特性をコントロールします。値を上げると拡散音が増え、なめらかなサウンドになります。値を下げるとサウンドがクリアになります。

WIDTH

ステレオイメージの左右の広がりをコントロールします。0% に設定するとリバーブ出力はモノラルになり、100% に設定するとステレオになります。

VARIATION

このボタンをクリックすると、異なる反射パターンを使用して、同じリバーブプログラムからバリエーションの異なる残響が作り出されます。これは、一部のサウンドによって不自然な共鳴や好ましくない結果が生じている場合に役立ちます。別のバリエーションを作成することで、この問題を解決できることが多くあります。1000 種類のバリエーションを作成できます。

HOLD

このボタンをオンにすると、リバーブバッファーが無限ループで固定されます。この機能を使用すると、ユニークなパッドサウンドができる場合があります。

Damping

LOW FREQ

低域の減衰を適用しはじめる周波数を決定します。

HIGH FREQ

高域の減衰を適用しはじめる周波数を決定します。

LOW LEVEL

低域のディケイタイムを調節します。通常の室内環境の残響では、中域よりも高域と低域の方が早く消えます。レベルのパーセンテージを下げると、低域が消えるまでの時間が短くなります。100% を超える値を設定すると、中域よりも低域が消えるまでの時間の方が長くなります。

HIGH LEVEL

高域のディケイタイムを調節します。通常の室内環境の残響では、中域よりも高域と低域の方が早く消えます。レベルのパーセンテージを下げると、高域が消えるまでの時間が短くなります。100% を超える値を設定すると、中域よりも高域が消えるまでの時間の方が長くなります。

Envelope

AMOUNT

エンベロープのアタックコントロールとリリースコントロールが残響自体に影響する度合いを決定します。値を下げるとエフェクトが弱くなり、値を上げるとエフェクトの効きが強いサウンドになります。

ATTACK

RoomWorks のエンベロープ設定は、ノイズゲートやダウンワードエクスパンダーと同様に、残響音が入力信号のダイナミクスに従う方法をコントロールします。「Attack」は、信号ピークのあと、残響音が最大音量に達するまでにかかる時間を決定します (ミリ秒単位)。これは、プリディレイに似ていますが、リバーブはすぐに開始するのではなく、徐々に増加していきます。

RELEASE

ゲートのリリースタイムと同様に、信号ピークのあと、残響音がカットオフされるまでに聴こえる時間の長さを決定します。

OUTPUT

MIX

ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。RoomWorks を FX チャンネルの Insert エフェクトとして使用する場合は、この値を 100% に設定するか、「Wet only」ボタンを使用することをおすすめします。

WET ONLY

「Mix」パラメーターを無効にし、100% ウェット信号 (エフェクトをかけた信号) にします。

EFFICIENCY

RoomWorks に割り当てる処理パワーの割合を決定します。この値が低いほど、多くの CPU パワーが使用され、高品質の残響音が生成されます。「Efficiency」の設定値を非常に高くすると (90% 超)、印象深いエフェクトになります。

EXPORT

オーディオの書き出し時に、最高品質の残響音を作成するために RoomWorks が CPU の最大パワーを使用するかどうかを決定します。書き出し中、特定のエフェクトを作り出すために「Efficiency」設定を高くしたままにしておきたいことがあります。このような場合、エクスポートで最高品質の残響音を作り出すには、このボタンをオンにしてください。

出力メーター

出力信号のレベルが表示されます。

Roomworks SE

RoomWorks SE は、RoomWorks プラグインの簡易版です。RoomWorks SE は、高品質の残響音を作り出せますが、RoomWorks に比べて使用できるパラメーターが少なく、CPU パワーも必要としません。



PRE-DELAY

リバーブが効き始めるまでの時間を設定します。初期反射音が聴こえるまでの時間を長くすると、広い空間をシミュレートできます。

REVERB TIME

残響時間を秒単位で設定できます。

DIFFUSION

後部残響音の特性をコントロールします。値を上げると拡散音が増え、なめらかなサウンドになります。値を下げるとサウンドがクリアになります。

LOW LEVEL

低域のディケイタイムを調節します。通常の室内環境の残響では、中域よりも高域と低域の方が早く消えます。レベルのパーセンテージを下げると、低域が消えるまでの時間が短くなります。100% を超える値を設定すると、中域よりも低域が消えるまでの時間の方が長くなります。

HIGH LEVEL

高域のディケイタイムを調節します。通常の室内環境の残響では、中域よりも高域と低域の方が早く消えます。レベルのパーセンテージを下げると、高域が消えるまでの時間が短くなります。100% を超える値を設定すると、中域よりも高域が消えるまでの時間の方が長くなります。

MIX

ドライ信号とウェット信号のレベルバランスを設定します。

Spatial + Panner

StereoEnhancer

StereoEnhancer は、ステレオオーディオ素材でステレオサウンドの左右の広がりを拡大します。モノラルオーディオでは使用できません。

補足

このプラグインは、ステレオトラックでのみ機能します。



Delay

左右のチャンネルの時間差を増やし、ステレオエフェクトをさらに強くします。

Width

サウンドをステレオに広げる際の左右の広がりまたは深さをコントロールします。時計回りに回すと左右の幅が広がります。

Mono

出力をモノラルに切り替えます。ステレオイメージを拡張するときに不適切なサウンドの加工が行なわれていないかをチェックするために使用します。

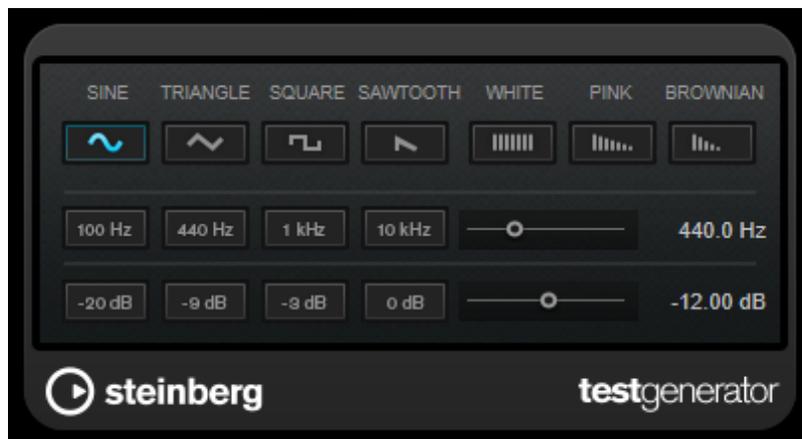
Color

チャンネル間の信号差をさらに作り出し、ステレオエフェクトを強くします。

Toolsプラグイン

Test Generator

このプラグインでは、オーディオ信号を生成できます。



このファイルは、さまざまな目的に使用できます。

- ・ オーディオ装置の仕様のテスト
- ・ テープレコーダーの調整など、さまざまな測定
- ・ 信号の処理方法のテスト
- ・ 教育目的

TestGenerator は、正弦波やのこぎり波などの多くの基本的な波形や、さまざまな種類のノイズを生成できる波形ジェネレーターをベースにしています。さらに、生成する信号の周波数と振幅を設定できます。

波形とノイズのセクション

波形ジェネレーターで生成する信号の基本形を設定できます。4 つの基本的な波形 (サイン波、三角波、矩形波、のこぎり波) と 3 つのノイズ (ホワイトノイズ、ピンクノイズ、ブラウンノイズ) から選択できます。

周波数セクション

生成する信号の周波数を設定できます。周波数は Hz またはノート値のいずれかで設定できます。ノート値を入力した場合、周波数が自動的に Hz に変わります。たとえば、ノート値 A3 を入力すると、周波数が 440Hz に設定されます。ノート値を入力する際、セントオフセット (「A5 -23」、「C4 +49」など) を入力できます。

補足

ノート値とセントオフセットの間には、半角スペースを入れてください。スペースを入れないと、セントオフセットは反映されません。

ゲインセクション

信号の振幅を設定できます。値が大きいほど信号が強くなります。プリセット値のいずれかを選択するか、スライダーで OFF ~ 0dB の間の値を設定できます。

Delayプラグイン

AnalogDelay

Analog Delayは、1970年代に発売されたアナログディレイ ヤマハE1010のモデリングをベースに、より現代的なユースケースにも対応できるように再構築されたディレイエフェクトです。アナログディレイ素子であるBBDを使ったE1010ならではの、なじみが良く深みのあるエコーサウンドを再現しています。モジュレーションを加えれば厚みのあるコーラスサウンドを作ることができます。さらに、オリジナルにはないBBDの音色タイプ切り替え機能を持っており、サウンドキャラクターがクリアなものからウォームなものまで選択できるので、より幅広い使い方ができるようになっています。



① DRIVE METER

入力レベルによるドライブ量を表すメーターです。Analog DelayはBBDやダイナミクス回路を搭載しているため、入力レベルが大きいほどディレイ音量が上限に達し、ドライブ量が大きくなります。

② DELAY TIME INDICATOR

現在のディレイタイムおよびBPM換算値を表示します。タップテンポ機能が利用でき、Syncボタンを押すとタップテンポに合わせてディレイタイムとBPM表示が変化します。

③ BBD TYPE SWITCHES

ディレイ音の音色を調節します。AからEの順でディレイ音の特徴が強くなっていきます。

A: ヴィンテージデジタルディレイのようにクリアなサウンド

B~D: E1010相当のナチュラルなサウンド

E: 楽器用ストンプボックスのようにウォームなサウンド

④ TIME RANGE SWITCHES

DELAYノブで操作するディレイタイムのレンジを選択します。

⑤ INPUT KNOB

入力ゲインを調節します。入力が大きくなるにつれて、ディレイ音のドライブ量が増します。入力レベルが小さいとクリーンなサウンドが得られ、大きめに設定すると深みのあるディレイサウンドが得られます。

⑥ BASS KNOB

入力段で低域のレベルを調節します。

⑦ TREBLE KNOB

入力段で高域のレベルを調節します。

⑧ DELAY KNOB

ディレイタイムを調節します。

⑨ **FEEDBACK KNOB**

ディレイ信号のフィードバック量を調節します。

⑩ **FREQUENCY KNOB**

モジュレーションの周波数を調節します。

⑪ **DEPTH KNOB**

モジュレーションの深さを調節します。

⑫ **MIX KNOB**

ドライ音とディレイ音のミックスバランスを調節します。

Dynamicsプラグイン

Buss Comp 369

Buss Comp 369は、1980年代から現在に至るまで、レコーディングスタジオや放送局で標準的に使われているバスコンプレッサーをエミュレートしたプロセッサです。積極的なコンプレッションサウンド作りに長けたCompressor 276とは対照的に、ソースの表現力を損なわないスムーズで自然なコンプレッションが特長です。

コンプレッサーとリミッターの両方が内蔵されており、用途によって使い分けたり組み合わせたりすることができます。また、入出力回路のオーディオトランスやディスクリートクラスAアンプによる豊かな倍音が、音質に深みとまとまり感を加えます。

このプラグインはラックのチャンネル構成に応じてモノラルまたはステレオモードで動作します。

ステレオモードの場合



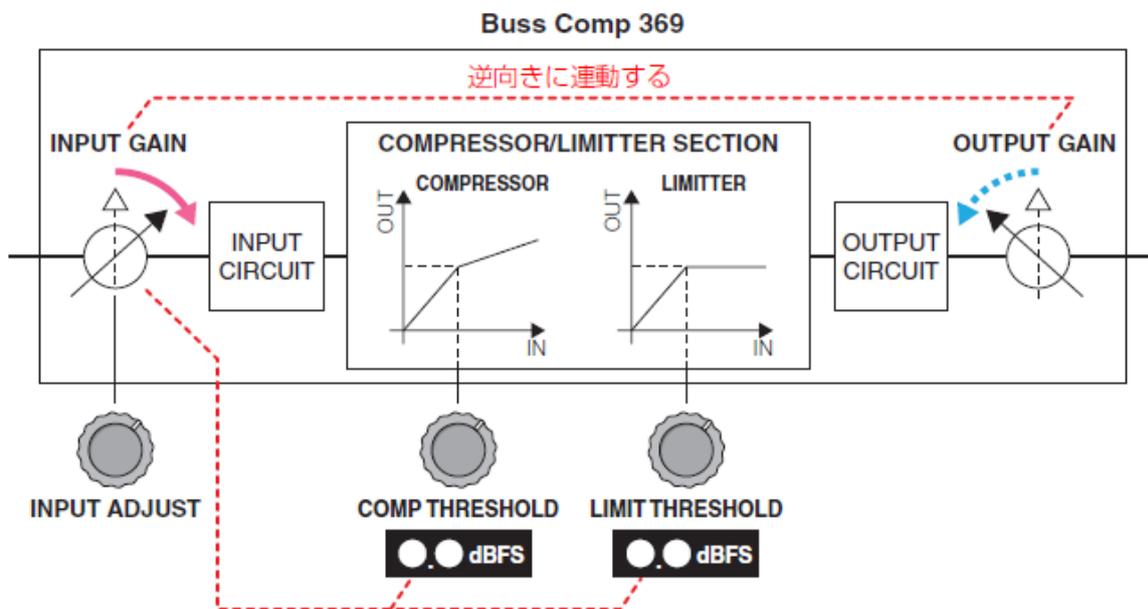
モノラルモードの場合



INPUT ADJUSTノブ

インプットゲインの調整を行います。ただし、通過音量(COMP INとLIMIT INがオフのときの音量)が変わらないように、アウトプットゲインが逆向きに連動して変化します。例えば、INPUT ADJUSTが+5dBのとき、インプットゲインは+5dB、アウトプットゲインは-5dBになります。

[INPUT ADJUST の仕組み]



実質的にスレッシュホールドが変わるため、表示値が連動して変化します。ただしCOMPRESSOR/LIMITER SECTIONの内部状態が変わるわけではありません。

LINKスイッチ(ステレオモードの場合)

ステレオリンクのオン/オフを切り替えます。

COMP INスイッチ

コンプレッサーのオン/オフを切り替えます。

COMP THRESHOLDノブ

コンプレッサーのスレッシュホールドを設定します。ただし、値がINPUT ADJUSTに連動して変化します。

COMP RECOVERYノブ

コンプレッサーのリリースタイムを設定します。a1 (auto 1)とa2 (auto 2)は自動的にリリースタイムが変化します。

a1 : 100ms~2secの間で自動的に変化します。

a2 : 50ms~5secの間で自動的に変化します。

COMP GAINノブ

コンプレッサーのメイクアップゲインを設定します。リミッターの前で作用します。

COMP RATIOノブ

コンプレッサーのレシオを調整します。

METER SELECTスイッチ(ステレオモードの場合)

メーターの信号ソースを選択します。IN (入力レベル)/GR (ゲインリダクション)/OUT (出力レベル)の3つから選択できます。切り替えるとメーターのデザインもVU/GR/VUと切り替わります。

VU SELECTスイッチ(モノラルモードの場合)

VUメーターの信号ソースを選択します。入力レベル/出力レベルの2つから選択できます。

LIMIT INスイッチ

リミッターのオン/オフを切り替えます。

LIMIT ATTACKスイッチ

リミッターのアタックタイムを設定します。

FAST : 2ms

SLOW : 4ms

LIMIT THRESHOLDノブ

リミッターのスレッシュホールドを設定します。ただし、値がINPUT ADJUSTに連動して変化します。

LIMIT RECOVERYノブ

リミッターのリリースタイムを設定します。a1 (auto 1)とa2 (auto 2)は自動的にリリースタイムが変化します。

a1 : 100ms~2secの間で自動的に変化します。

a2 : 50ms~5secの間で自動的に変化します。

Compressor 260

Compressor 260は、70年代半ばに活躍したコンプレッサーとリミッターの特性をエミュレートします。このプラグインは、ラックのチャンネル構成に応じて、モノラルまたはステレオモードで動作します。



THRESHOLDノブ

圧縮が適用されるレベルを設定します。設定したスレッシュホールドよりレベルの高い信号が処理され、この値よりレベルの低い信号は処理されません。

KNEEスイッチ

圧縮が適用される速さを設定します。「SOFT」に設定すると、レベルの上昇に応じて圧縮率がゆっくり上がり、「HARD」に設定すると、すぐに圧縮されます。

ATTACKノブ

Compressor 260がスレッシュホールドよりもレベルの高い信号に反応するまでの時間を設定します。「ATTACK」タイムが長くなるほど、処理されずに通過する信号（アタック）の量が多くなります。

RELEASEノブ

信号がスレッシュホールド値のレベルを下回った場合にゲインが元のレベルに戻るまでの時間を設定します。

RATIOノブ

レシオを調整します。コントロールを右に回すと圧縮率が高くなります。右いっぱいに戻すと、リミッターとして動作します。

OUTPUTノブ

出力ゲインを調整します。

GRメーター

プラグインによって適用されるゲインリダクションの量が表示されます。

OUTメーター

エフェクトの出力レベルが表示されます。

Compressor 276

Compressor 276はレコーディングスタジオで定番として求められるアナログコンプレッサーの特性をエミュレートしています。ドラムやベース向きの太く芯のある音を得られます。
このプラグインはラックのチャンネル構成に応じてモノラルまたはステレオモードで動作します。



INPUTノブ

インプットレベルを調節します。

RATIOノブ

コンプレッサーのレシオを調節します。

ATTACKノブ

コンプレッサーのアタックタイムを調節します。

OUTPUTノブ

アウトプットゲインを調節します。

AUTO MAKEUPスイッチ

オンにすると、コンプレッサーがかかっているときのアウトプットゲインの低下を自動的に補正します。

INTERNAL SC HPFスイッチ

オンにすると、低域へのコンプレッサーのかかりが弱くなり、低域の出力が強調されます。

RELEASEノブ

コンプレッサーのリリースタイムを調節します。

VUメーター

GR/-10/-20/OFFスイッチで選択した信号を表示します。

GR/-10/-20/OFFスイッチ

VUメーターでモニターする信号を選択します。

GR：ゲインリダクション量が表示されます。

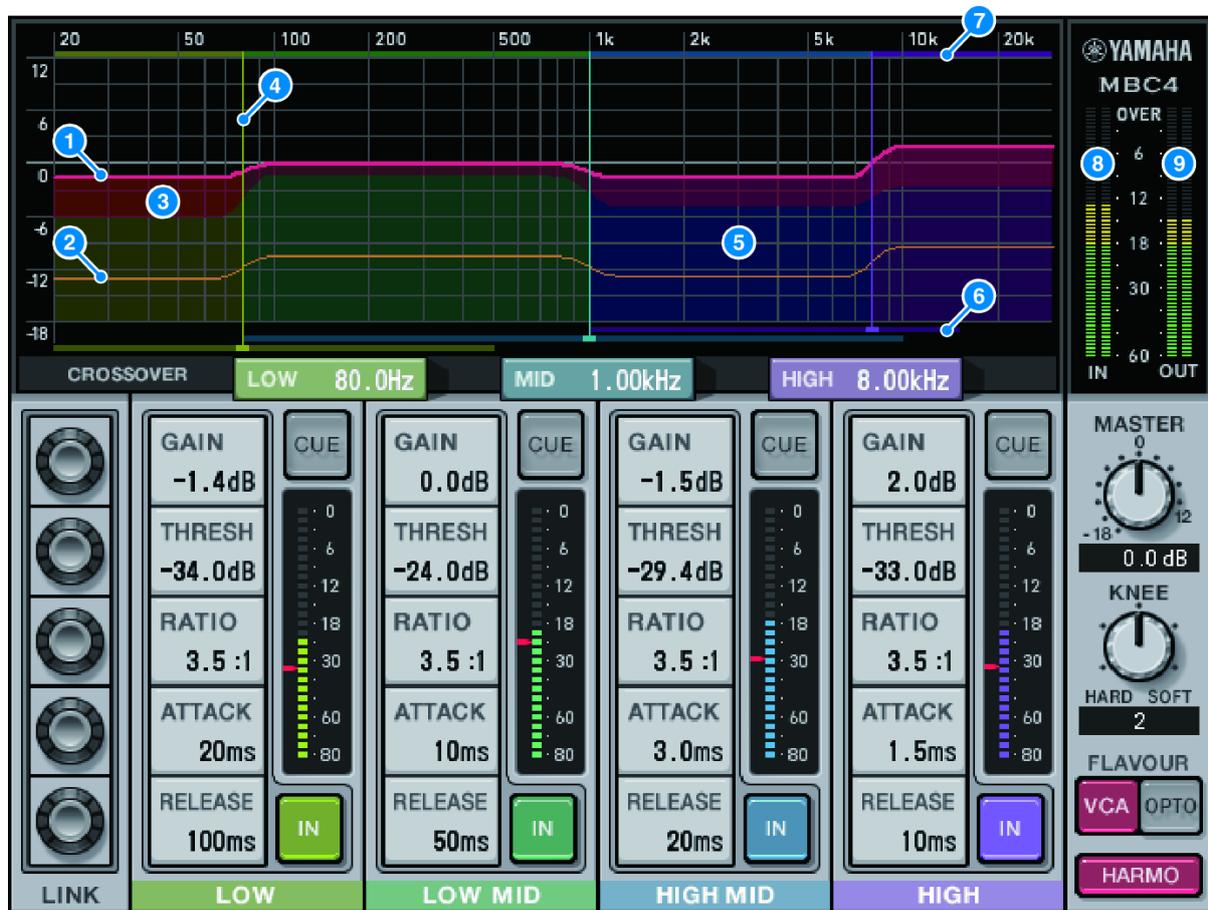
-10：-10dBuを0VUとした信号が表示されます。

-20：-20dBuを0VUとした信号が表示されます。

OFF：VUメーターをオフにします。

MBC4

操作性および視認性を追求したGUIと、VCM技術を活用した高品位な4バンドのマルチバンドコンプレッサーです。音楽的な価値観を持つアナログのコンプレッサーの挙動を突き詰めてきた中で、その良さをMBC4のゲインリダクション回路に凝縮しました。それにより音楽(サウンドイメージ)を壊さずにダイナミクス制御をして綺麗にまとめることができます。また、そのサウンドイメージをグラフ表示にて視覚的に操作できます。



① GAIN LINE

この赤色の横線は、各バンドのGAINパラメーターを表示します。

② MAXIMUM GR GUIDELINE

ココの橙色の横線は、最大GR (ゲインリダクション)量の目安となるものです。目安であり、最大GR量を厳密に示すものではありません。

③ GR ZONE

この赤色の塗りつぶし領域は、各バンドのGR (ゲインリダクション)量に応じて変化します。

④ CROSSOVER LINE

この縦線は、各バンドのCROSSOVERポイントを表示します。

⑤ CROSSOVER ZONE

このバンドカラーの塗りつぶし領域は、各バンドのCROSSOVERパラメーターに応じて変化します。

⑥ CROSSOVER RANGE

このバンドカラーの横バーは、各バンドのCROSSOVERパラメーターの可変範囲を表わしています。

⑦ CROSSOVER BAND WIDTH

このバンドカラーの横バーは、各バンドのCROSSOVERパラメーターに応じて変化します。

⑧ INPUTメーター

入力信号のレベルが表示されます。DUALの場合はひとつのメーター、STEREOの場合は、2つのメーターがそれぞれ表示されます。

⑨ OUTPUTメーター

出力信号のレベルが表示されます。DUALの場合はひとつのメーター、STEREOの場合は、2つのメーターがそれぞれ表示されます。



⑩ GAIN

各バンドにおいて、出力ゲインを調節します。

⑪ THRESHOLD

各バンドにおいて、コンプレッサーがかかりはじめるレベルを調節します。その値は、INPUTメーター内に赤色のマーカーでも表示されます。

⑫ RATIO

各バンドにおいて、圧縮率を調節します。

⑬ ATTACK

各バンドにおいて、コンプレッサーがかかりはじめるアタックタイムを調節します。

⑭ RELEASE

各バンドにおいて、コンプレッサーのリリースタイムを調節します。

⑮ LINKノブ

LINKノブを選択すると以下の様な表示になり、該当するパラメーターにおいて、4バンドで連動して調節できます。ただし、いずれかの帯域のパラメーターの最大値あるいは最小値に達したところで連動動作は止まります。連動調整できるパラメーターはバンドカラーになります。

⑩ CROSSOVER

各バンドに帯域分割するときのクロスオーバー周波数を調節します。

⑪ CUEボタン

各バンドにおいて、そのバンドの出力をキューモニターします。INボタンがオフの場合、コンプレッサーをかけていない状態の音をキューモニターします。複数バンドのCUEボタンをオンにできます。

⑫ MASTER GAINノブ

最終出力信号のゲインを調節します。

⑬ INPUTメーター

各バンドへの音声信号の入力レベルが表示されます。

⑭ KNEEノブ

コンプレッサーのニーを調節します。

⑮ INボタン

各バンドのコンプレッサーのオン/オフを切り替えます。このボタンがオフの場合でも、各パラメーターの調節はできます。

⑯ FLAVOURボタン

コンプレッサーの種類に関して、正確に動作するVCAとナチュラルに動作するOPTOを切り替えます。

⑰ HARMONICSボタン

アナログ回路をエミュレーションした音楽的な倍音の、オン/オフを切り替えます。

EQプラグイン

Dynamic EQ

Dynamic EQは、特定のモデルをエミュレートしたものではなく、新しく開発されたイコライザーです。サイドチェーンにEQと同じ帯域を取り出すフィルターが設定されるので、入力信号のある帯域が大きくなったときだけでなく、あるいは小さくなったときだけ、EQゲインを動的に変化させ、特定の帯域にコンプレッサーやエキスパンダーのようにEQをかけることができます。たとえば、ボーカルに対してディエッサーとして使用すると、歯擦音や高周波数の擦過音が耳障りなレベルになったときだけその帯域にEQがかかるので、元の音質を損なわず自然な音に仕上がります。フルバンドのDynamic EQが2系統搭載されており、さまざまな素材に活用できます。

このプラグインはラックのチャンネル構成に応じてモノラルまたはステレオモードで動作します。



BAND ON/OFFボタン

該当バンドのオン/オフを切り替えます。

SIDECHAIN LISTENボタン

オンにするとダイナミクスに連動させるサイドチェーン信号を出力します。このとき、グラフにはサイドチェーンフィルターの特性が表示されます。

FILTER TYPEボタン

メインバスのイコライザーとサイドチェーンフィルターのタイプを切り替えます。メインEQとサイドチェーンフィルターは、以下のように連動します。

FILTER TYPE	 (Low Shelf)	 (Bell)	 (Hi Shelf)
メインEQ	Low Shelf	Bell	Hi Shelf
サイドチェーンフィルター	LPF	BPF	HPF

FREQUENCYノブ

イコライザーとサイドチェーンフィルターで操作する周波数を設定します。

Qノブ

イコライザーとサイドチェーンフィルターのQ(急峻度)を設定します。
右に回すほどイコライザーやサイドチェーンフィルターのかかる帯域が広がります。

THRESHOLDノブ

プロセッシング効果がかかりはじめるしきい値(スレッシュホールド値)を設定します。

RATIOノブ

入力信号に対するブースト/カット量の比率を設定します。
右に回すとブースト、左に回すとカットとなり、それぞれ回しきったときに最大の効果になります。

ATTACK/RELEASEボタン

コンプレッションやブーストがかかるときのアタックタイム/リリースタイムを3種類から選びます。
FASTはアタック速めでリリース速め、SLOWはアタック速めでリリース遅め、AUTOは帯域によって自動的にアタック/リリースを調節した動きになります。

MODEボタン

サイドチェーン信号がスレッシュホールド値を上回ったときに動作するか(ABOVE)、下回ったときに動作するか(BELOW)を設定します。

EQ GAINメーター

動的に変化するEQのゲインが表示されます。

THRESHOLDメーター

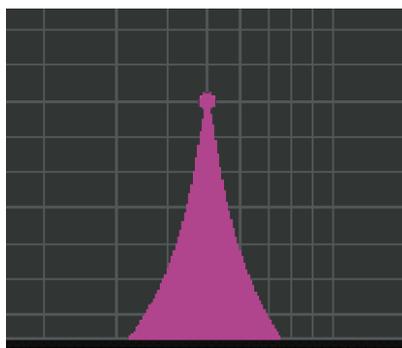
スレッシュホールドのレベルを基準として、サイドチェーン信号のレベルが表示されます。

グラフ表示

イコライザーの特性が表示されます。
通常は、周波数や効き具合を示すリファレンスEQグラフ、動的に変化するEQの特性を示すダイナミックEQグラフが表示されます。



SIDECHAIN LISTENがオンのときは、サイドチェーンフィルターの特性が表示されます。



EQ-1A

EQ-1Aはパッシブ型EQの代表といわれるビンテージEQをエミュレートしたプロセッサです。低域と高域の2つの帯域を、それぞれブーストとアッテネート(カット)でコントロールする独特の操作スタイルを持っています。一般的なEQとは全く異なる周波数特性は、このモデルならではの個性的なキャラクターになっています。また、入出力回路や真空管による音の質感も非常に音楽的で、バランスの良いサウンドを生み出します。このプラグインはラックのチャンネル構成に応じてモノラルまたはステレオモードで動作します。



INスイッチ

プロセッサのオン/オフを切り替えます。

オフのときは、フィルター部はバイパスしますが、インプット/アウトプットトランスフォーマーとアンプ回路を通ります。

LOW FREQUENCYノブ

低域のフィルターの周波数を調節します。

(LOW)BOOSTノブ

LOW FREQUENCYノブで設定した周波数帯域の増幅量を調節します。

(LOW)ATTENノブ

LOW FREQUENCYノブで設定した周波数帯域の減衰量を調節します。

BAND WIDTHノブ

高域のフィルターで操作する帯域幅を設定します。

右(Broad)側に回すほど、幅が広くなると同時にピークレベルが下がります。ブースト側の特性にのみ効果があります。

HIGH FREQUENCYノブ

高域のフィルターの周波数を調節します。ブースト側の特性にのみ効果があります。

(HIGH)BOOSTノブ

HIGH FREQUENCYノブで設定した周波数帯域の増幅量を調節します。

(HIGH)ATTENノブ

ATTEN SELノブで設定した周波数帯域の減衰量を調節します。

(HIGH)ATTEN SELノブ

ATTENノブで減衰する周波数帯域を切り替えます。

Equalizer 601

Equalizer 601は1970年代のアナログイコライザーの特性をエミュレートしています。アナログ回路特有の歪みを再現することによって、ドライブ感などを得ることができます。

このプラグインはラックのチャンネル構成に応じてモノラルまたはステレオモードで動作します。



周波数特性曲線グラフ

全帯域を合わせた周波数特性曲線とバンドごとの周波数特性曲線を表示します。グラフをマウスでドラッグすると、フィルターの周波数やゲインをすることができます。

+/-ボタン

グラフ表示の縦軸を拡大または縮小します。

TYPEスイッチ

効果の異なる2種類のイコライザータイプのどちらかを選択します。

DRIVEは歪みを加えてアナログらしさが強調されたドライブ感のある音でアナログ回路の周波数特性の変化をエミュレートします。

CLEANはデジタルが得意とする歪みのないクリアな音でアナログ回路の周波数特性の変化をエミュレートします。

INPUTノブ

インプットレベルを調節します。

レベルメーター

エフェクトの出力レベルを表示します。

OUTPUTノブ

アウトプットゲインを調節します。

FLATボタン

すべてのバンドのゲインを0dBにリセットします。

Q/TYPEノブ

各バンドのフィルターの周波数特性曲線の形状をコントロールします。
MIDの4バンドでは、周波数特性曲線の鋭さ(Q)を設定できます。LOバンドとHIバンドでは、フィルターのタイプを4種類の中から個別に設定できます。

F(周波数)ノブ

フィルターの中心周波数です。

G(ゲイン)ノブ

フィルターのゲインです。

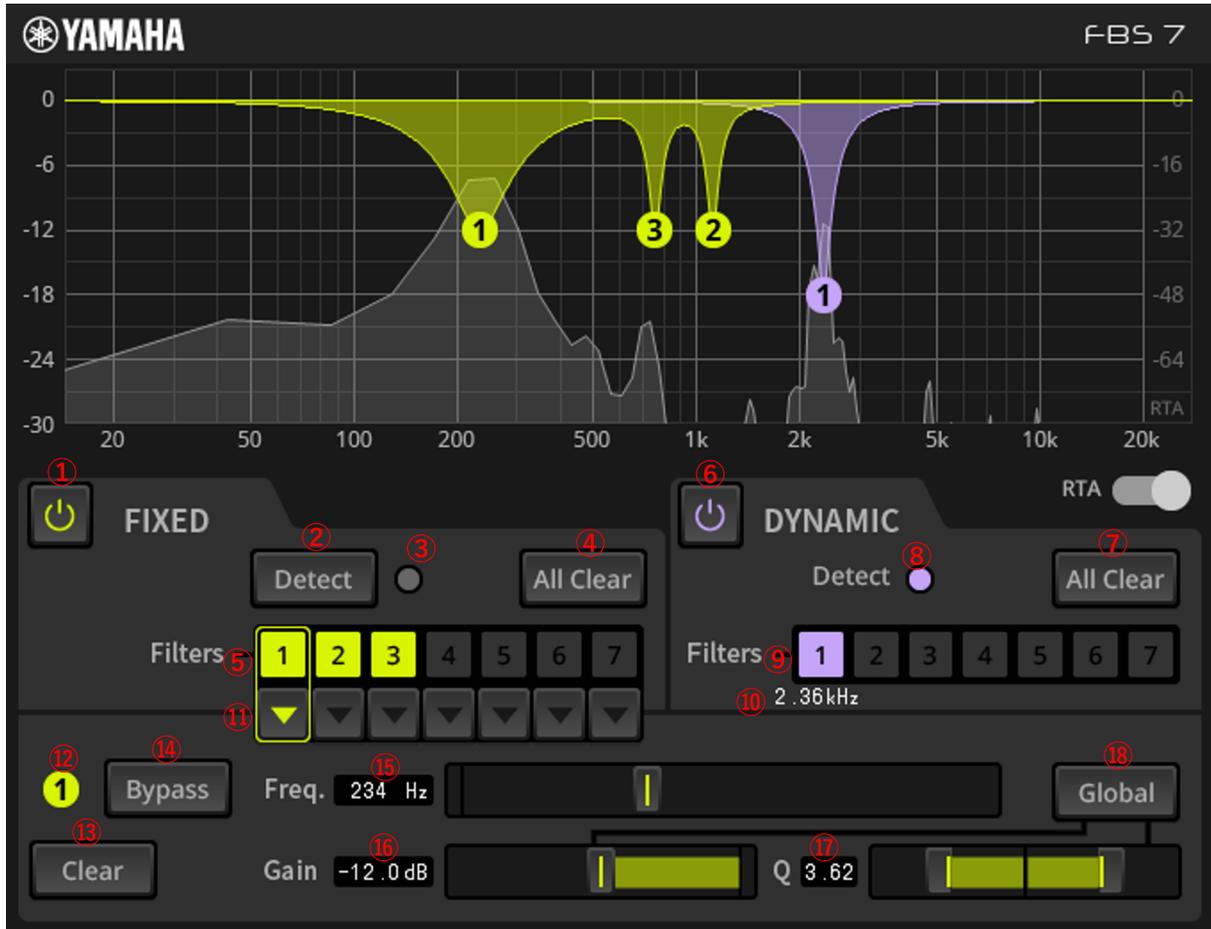
ONボタン

フィルターのオン/オフを切り替えるスイッチです。オフにしたバンドのフィルターは無効になります。

Filter

FBS 7

FBS 7は、自動検出機能の付いたノッチフィルター型ハウリングキャンセラーです。このプラグインにはFIXEDとDYNAMICの二つのモードがあり、各々に7バンドのフィルターとハウリングの自動検出機能が備わっています。FIXEDモードは、本番前にハウリングポイントを検出してハウリングに対するマージンを稼ぐモードです。DYNAMICモードは、本番中に生じたハウリングをその場で対応するモードです。この二つのモードを組み合わせることで、ハウリングを効果的に抑制することができます。またRTA表示やフィルターグラフを使用するとハウリングの状況を簡単に確認できます。



① Fixed On Button

Fixedモードの測定結果を有効にするか無効にするかを切り替えます。

② Fixed Detect Button

測定を実行するか停止するかを切り替えます。測定は自動で終了しません。また測定中はDynamicによるフィルターは無効となります。測定中はフィルタの編集ができません。測定の仕方については「Fixed方式のFBS測定をする」を参照してください。

③ Fixed Detect Display

Fixedモードでフィードバックを推定中のとき点灯します。

④ Fixed All Clear Button

Fixedモードの全てのフィルターの設定をクリアします。

⑤ Fixed Filter State Display

Fixedモードの各フィルタの状態を表します。

Free（灰色）：該当フィルターが使用されていません。

Bypass（暗い黄色）：該当フィルターが使用中でBypassが設定されています。

Active（黄色）：該当フィルターが使用中かつ有効です。

⑥ Dynamic On Button

Dynamic 機能を有効にするか無効にするかを切り替えます。オンにするとFixedモードが推定中でなければFBSの動作を開始します。

⑦ Dynamic Detect Display

Dynamicモードでフィードバックを推定中のとき点灯します。

⑧ Dynamic All Clear

Dynamicモードの全てのフィルターの設定をクリアします。

⑨ Dynamic Filter State Display

Dynamicモードの各フィルタの状態を表します。

Free（灰色）：該当フィルターは使用していません。

On（紫色）：該当フィルターが使用中。

⑩ Dynamic Filter Frequency Display

マウスをフィルター番号の上に置いたときの検出周波数を示します。

⑪ Filter Sel Button

フィルターを選択します。

⑫ 選択フィルタ番号表示

選択しているフィルタの番号を表示します。

⑬ Clear Button

選択したフィルターの設定をクリアします。

⑭ Bypass Button

選択したフィルターのバイパスを有効にするか無効にするかを設定します。

⑮ Frequency Slider

選択したフィルターの中心周波数を設定します。

⑯ Gain Slider

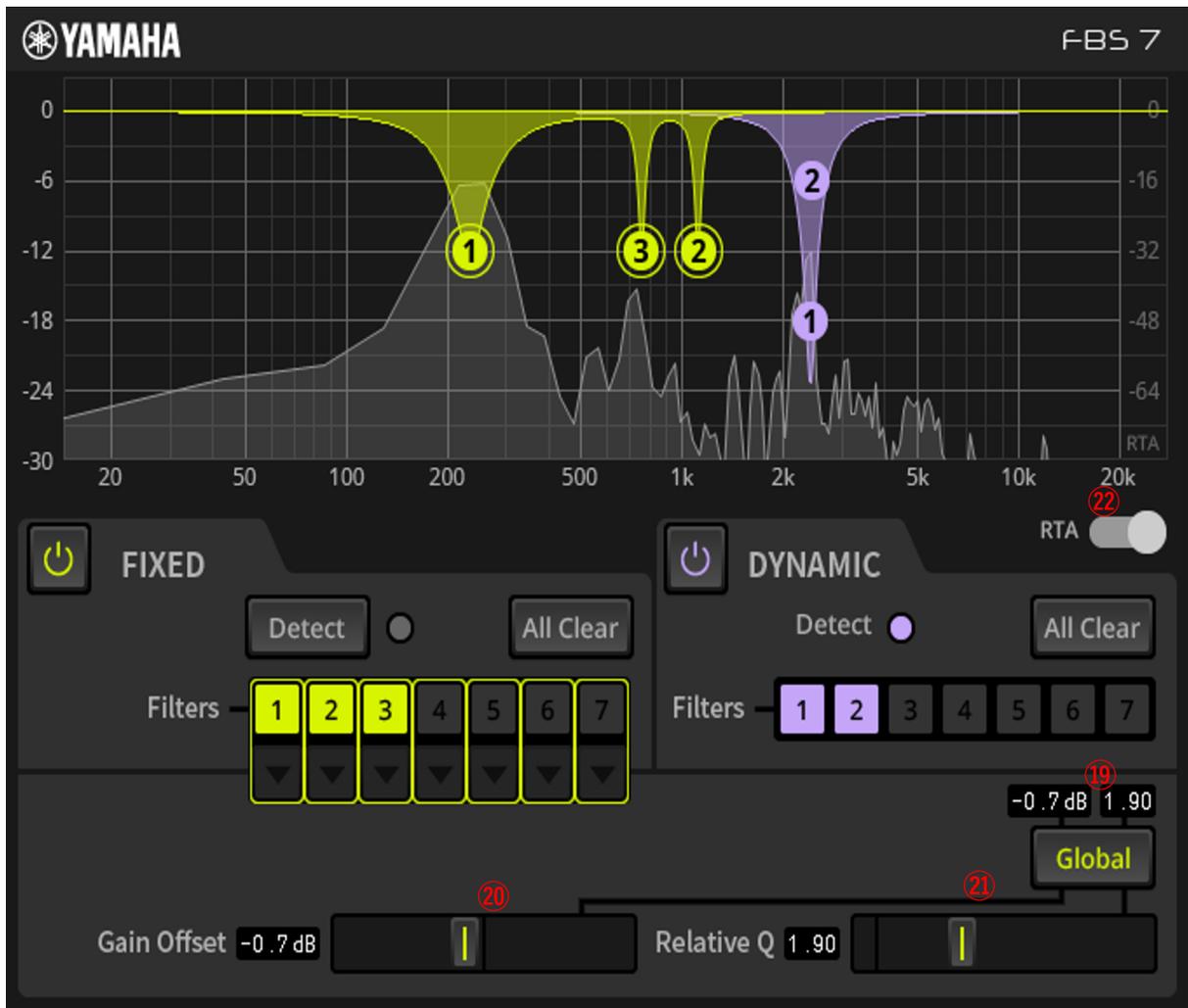
選択したフィルターのゲインを設定します。

⑰ Q Slider

選択したフィルターのQを設定します。

⑱ Global Button

Globalの設定画面を表示するか各フィルターの編集画面を表示するかを切り替えます。



⑲ Global値表示

Global QとGlobal Gainが1.0や0.0以外の値であるときにパラメータの値を表示します。編集はできません。

⑳ Global Gain Offset Slider

Fixedのフィルター全てに適用される Global Gain を設定します。各フィルターに実際に適用されるGain値は、各フィルターに設定されたGainをGlobal Gainに加算したものになります。

㉑ Global Relative Q Slider

Fixedのフィルター全てに適用されるGlobal Qを設定します。各フィルターに実際に適用されるQの値は、各フィルターで設定されたQに対してGlobal Qを乗じた値が適用されます。(Global Qが1.5の場合、Qが20.0に設定されたフィルタのQの実際の値は30.0)

㉒ Graph Button

出力信号の周波数特性を表示するかしないかを切り替えます。

Masteringプラグイン

Vintage Open Deck

Vintage Open Deckは、伝説のオープンリールテープレコーダーのアナログ回路とテープの特性をエミュレートします。

このプラグインはレコーディングデッキとリプロダクションデッキで構成され、それぞれのデッキで4つのデッキタイプから選択できます。

Vintage Open Deckはステレオ用のエフェクトです。モノラルのラックに追加すると、プラグインの左チャンネルのみが使用されます。



デッキの選択

プラグインパネルの上部にあるポップアップメニューで、使用するレコーディングテープデッキまたはリプロダクションテープデッキのタイプを指定できます。ポップアップメニューの間にあるスイッチを使用して、デッキのピークメーターとVUメーターでモニターする信号のソースを選択できます。

レコーディングデッキコントロール

プラグインの左側には、レコーディングデッキのコントロールがあります。

RECORD

レコーディングデッキの入力レベルを調整します。入力レベルを上げると、テープの圧縮が上がり、ダイナミックレンジが狭まってサウンドが歪みます。

AUTO MAKEUP

オンにすると、「REPRODUCE」コントロールの設定が「RECORD」コントロールの設定に合わせられます。これによって、レコーディングデッキの入力レベルを上げたときに、全体的な出力レベルが同じになります。そのため、出力レベルを変更せずに、ディストーションレベルを制御できます。

ADJUST-HIGH

レコーディングデッキの高域のゲインを調整します。

BIAS

レコーディングデッキのバイアスを調整します。これによって、ディストーションレベルを制御できます。このコントロールを「LESS」側に回すと、信号レベルが上がり、高域がブーストされます。「OVER」側に回すと、ダイナミックレンジが狭まり、高域のサチュレーションが発生します。

リプロダクションデッキコントロール

プラグインパネルの右側には、リプロダクションデッキのコントロールがあります。

REPRODUCE

リプロダクションデッキの出力レベルを調整します。

ADJUST-HIGH

リプロダクションデッキの高域のゲインを調整します。

ADJUST-LOW

リプロダクションデッキの低域のゲインを調整します。

デッキメーター

「RECORD/REPRO」スイッチの設定に応じて、プラグインパネルの中央のメーターに、レコーディングデッキへの信号入力か、またはリプロダクションデッキからの信号出力が表示されます。モノラルラックにこのプラグインを追加した場合、上側のメーターだけが使用されます。

VUメーターレベルの調整

メーターの0VUに割り当てるレベルを調整できます。これは、非常に低いレベルの信号をより正確にモニターするのに便利です。手順は以下のとおりです。

- ・プラグインパネルの左下にある「VU ADJUST」ボタンをオンにします。
- ・メーターセクションで、「VU ADJUST」コントロールを使用して0VUレベルを設定します。

テープパラメーター

プラグインの下部には、テープパラメーターコントロールがあります。

SPEED

テープ速度を設定できます。テープヘッドサチュレーションのサウンド特性が変わります。30(ips/1秒あたりに進むインチ)は15(ips)に比べて高域のレスポンスが向上します。15(ips)は、低域のレスポンスが豊かになります。

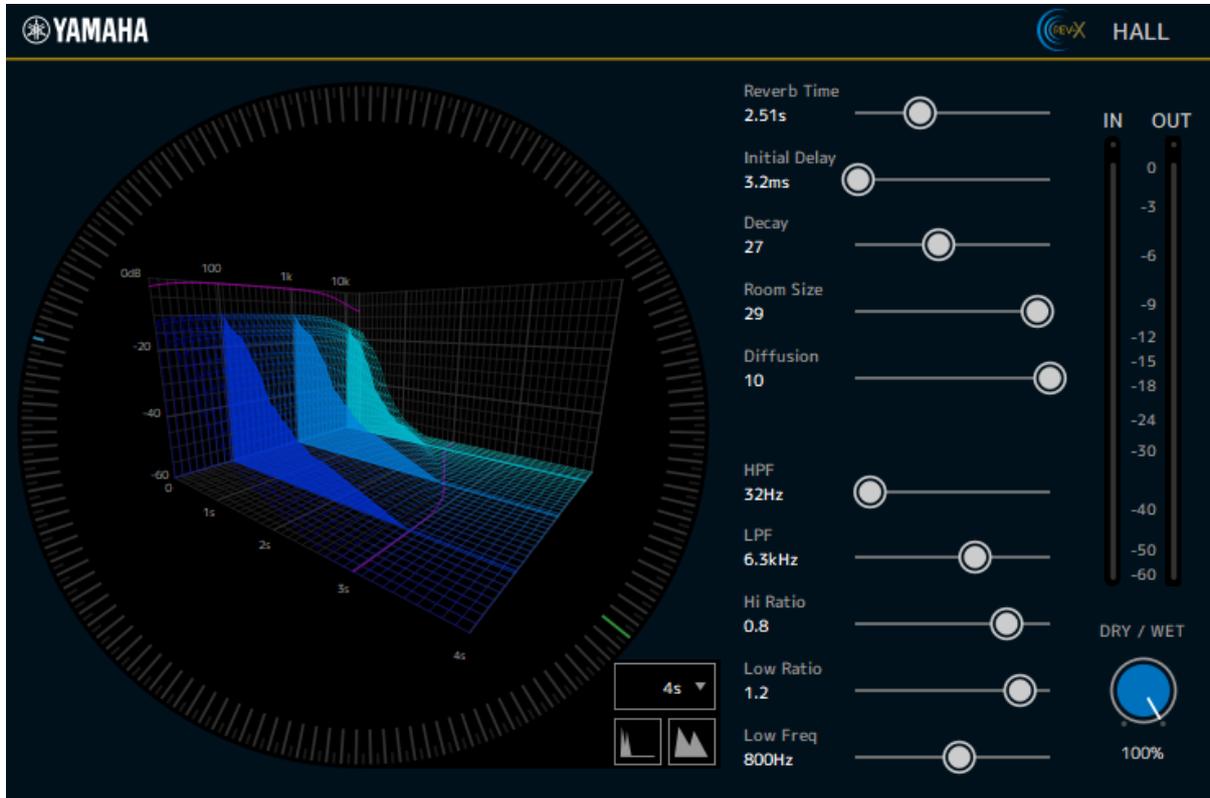
TAPE KIND

テープサチュレーションのサウンド特性を変えることができます。

Reverbプラグイン

REV-X

REV-X は高密度で豊かな残響の音質、なめらかな減衰、原音を生かす広がりとお行きといった特長を持つリバーブアルゴリズムです。音場や目的に合わせてREV-X HALL、REV-X ROOM、REV-X PLATEの3種類を選択できます。



EFFECT TYPE

エフェクトタイプを選択します。

::

Reverb Time

残響が減衰して消えるまでの時間です。値を大きくするほど残響が持続します。

Initial Delay

原音が入力されてから残響が始まるまでの遅れです。値を大きくするほど残響の発生が遅れます。

Decay

残響のエンベロープ形状です。値によって残響の特性が変化します。

Room Size

空間の広さです。値を大きくするほど広い空間をシミュレートします。この値はReverb Timeと連動しています。この値を変えると、Reverb Timeも変化します。

Diffusion

残響の密度と広がりです。値を大きくするほど密度が増し、広がり感が強くなります。

HPF

残響の低域成分をカットするフィルターです。この値で指定した周波数以下の成分がカットされます。この

フィルターは原音には影響を与えません。

LPF

残響の高域成分をカットするフィルターです。この値で指定した周波数以上の成分がカットされます。このフィルターは原音には影響を与えません。

Hi Ratio

高域の残響の長さです。高域の残響時間をReverb Time との比率で指定します。

Lo Ratio

低域の残響の長さです。低域の残響時間をReverb Time との比率で指定します。

Low Freq

Lo Ratio の基準になる周波数です。この値以下の周波数帯域がLo Ratio の影響を受けます。

フィルター周波数特性曲線

HPF とLPF の値によって曲線が変化します。

残響イメージ図

高域(10kHz)、中域(1kHz)、低域(100Hz)の残響のイメージ図です。各パラメーターの値によって変化します。縦軸がレベル、横軸が残響時間、形状がエンベロープを表します。

残響時間曲線

高域(10kHz)、中域(1kHz)、低域(100Hz)の残響時間を表す曲線です。Reverb Time、Hi Ratio、Lo Ratio の値によって曲線が変化します。

Zoom

時間軸(グラフの横軸)に割り当てる時間の長さを秒単位で表示します。

ズームアウトボタン

クリックすると、時間軸(グラフの横軸)に割り当てられる秒数が増えます。その結果、グラフの横幅が縮小表示されます。

ズームインボタン

クリックすると、時間軸(グラフの横軸)に割り当てられる秒数が減ります。その結果、グラフの横幅が拡大表示されます。

MIX スライダー

原音とエフェクト音のバランスを調節します。この値を0% にすると原音だけが、100% にするとエフェクト音だけが出力されます。

