

プラグインリファレンス

DORICO



 **steinberg**

Steinberg マニュアル制作チーム: Cristina Bachmann, Martina Becker, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer

翻訳: Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, GiEmme Solutions, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Roland Münchow, Boris Rogowski, Sergey Tamarovsky

このマニュアルは、目の不自由な方や視力の弱い方へのアクセシビリティに配慮しています。このマニュアルは複雑かつ多くの図が使用されているため、図の説明は省略されていることをご了承ください。

本書の記載事項は、Steinberg Media Technologies GmbH 社によって予告なしに変更されることがあり、同社は記載内容に対する責任を負いません。本書に掲載されている画面は、すべて操作説明のためのもので、実際の画面と異なる場合があります。本書で取扱われているソフトウェアは、ライセンス契約に基づいて供与されるもので、ソフトウェアの複製は、ライセンス契約の範囲内でのみ許可されます(バックアップコピー)。Steinberg Media Technologies GmbH 社の書面による承諾がない限り、目的や形式の如何にかかわらず、本書のいかなる部分も記録、複製、翻訳することは禁じられています。本製品のライセンス所有者は、個人利用目的に限り、本書を1部複製することができます。

本書に記載されている製品名および会社名は、すべて各社の商標、および登録商標です。詳しくは、www.steinberg.net/trademarks をご覧ください。

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2022.

All rights reserved.

Dorico_4.3.0_ja-JP_2022-11-15

目次

| | |
|-----------|--------------------------------|
| 4 | 付属の VST オーディオエフェクトプラグイン |
| 4 | AmpSimulator |
| 5 | AutoPan |
| 6 | Brickwall Limiter |
| 7 | Chorus |
| 8 | Compressor |
| 9 | Distortion |
| 10 | DJ-EQ |
| 11 | DualFilter |
| 11 | EnvelopeShaper |
| 12 | Flanger |
| 13 | Frequency 2 |
| 20 | Gate |
| 22 | Limiter |
| 23 | Lin One Dither |
| 24 | Maximizer |
| 25 | MonoDelay |
| 25 | MonoToStereo |
| 26 | MorphFilter |
| 27 | MultibandCompressor |
| 29 | Octaver |
| 30 | Phaser |
| 31 | PingPongDelay |
| 32 | REVerence |
| 42 | RoomWorks SE |
| 43 | Rotary |
| 45 | StereoEnhancer |
| 45 | SuperVision |
| 68 | ToneBooster |
| 68 | Tremolo |
| 69 | Tube Compressor |
| 70 | Vibrato |
| 71 | Vintage Compressor |
| 72 | VST Amp Rack |
| 78 | VST Bass Amp |
| 86 | VSTDynamics |
| 89 | WahWah |
| 90 | 索引 |

付属の VST オーディオエフェクト 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

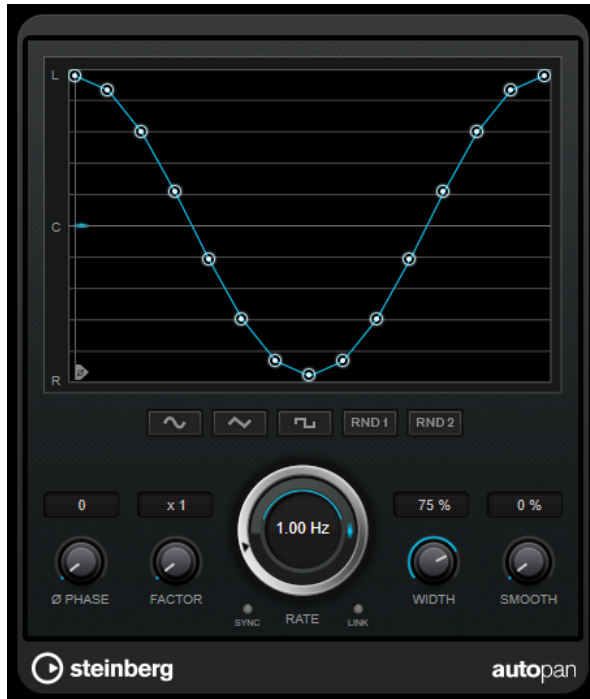
このポップアップメニューからスピーカーキャビネットモデルを選択できます。「No Speaker」を選択するとこのセクションをバイパスできます。

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。

AutoPan

左右のステレオ位置をモジュレーションする複数のパラメーターを提供します。プリセットを使用するか、個別にモジュレーション波形のカーブを作成できます。**AutoPan** では、左右のチャンネルのモジュレーションをリンクすることで、チョッピングエフェクトも実行できます。



波形ディスプレイ

モジュレーションの波形が表示され、手動で波形を調節できます。個別にカーブを描画するには、ノードをクリックしてマウスを動かします。直線を描画するには、**[Shift]** を押しながらノードをクリックしてマウスを動かします。

波形プリセットボタン

モジュレーションの波形のプリセットを選択できます。

- 「**Sine**」では、なめらかなスイープ信号が生成されます。
- 「**Triangle**」では、のこぎり波が生成されます。右端から左端までリニア移動し、戻ります。
- 「**Square**」では、右端に素早くジャンプしてから、左端にジャンプし、中央に戻ります。
- 「**Random One Shot**」では、ランダムなカーブが作成されます。このボタンを再度クリックすると、新しいランダムなカーブが作成されます。
- 「**Random Continuous**」では、各周期後に自動的にランダムなカーブが作成されます。

Phase

オフセットをカーブの起点に設定します。たとえば、複数の **AutoPan** プラグインが別々のトラックで使用されるような場合は、各トラックに異なるオフセットが設定され、サウンド全体がより自然な音で生成されます。

Factor

「**Sync**」がオンになっていると、選択した「**Factor**」で同期レートを乗算します。これにより、非常に遅い動きをパノラマで作成できます。

Rate

オートパンの速度を設定し、パンorama内での動きを表示します。「Sync」がオフになっていると、速度は Hz (ヘルツ) で設定されます。「Sync」がオンになっていると、速度をテンポ値で設定できます。

Sync

テンポ同期のオン/オフを切り替えます。

Link

このボタンがオンになっていると、左右のチャンネルが同時にモジュレーションされます。この結果、オートパンニングのかわりに、チョッピングエフェクトが生成されます。このモードでは、「Width」で、ボリュームモジュレーションの強さを設定します。

Width

ステレオパンoramaの左右の端の偏差総量を設定します。「Link」がオンになっている場合、ボリュームモジュレーションの強さを設定します。

Smooth

パンoramaカーブの個々のステップ間の移行をなめらかにできます。

Brickwall Limiter

Brickwall Limiter プラグインは、設定した制限を超えないように出力レベルを調節します。



Brickwall Limiter では、アタックタイムが早いいため、不自然な響きを発生させずに、瞬発的なオーディオレベルピークも低減できます。ただし、1 ミリ秒のレイテンシーが発生します。**Brickwall Limiter** には、入力、出力、および制限の量ごとのメーターがあります。このプラグインは、信号チェーンの最後、ディザリングの前に配置します。

Threshold (-20 ~ 0dB)

リミッタ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。

Release (3 ~ 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」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応じた最適なリリース設定が検出されます。

Link Channels

このオプションをオンにした場合、レベルが最も高いチャンネルの入力が使用されます。オフにした場合、各チャンネルが個別に解析されます。

Detect Intersample Clipping

このオプションをオンにすると、デジタルからアナログに信号を変換する際に、オーバーサンプリングを使用して、2つのサンプル間の信号レベルを検出および制限して、サウンドの歪みを防ぎます。

補足

Brickwall Limiter は、信号の不定期なピークを低減するように設計されています。「**Gain Reduction**」メーターで頻繁なリミット処理が見られる場合、スレッショルドの設定を高くするか、入力信号の全体レベルを下げてください。

Chorus

Chorus プラグインは、1 段階のコーラスエフェクトです。取り込んだ音をわずかにディチューンして元のサウンドに加えることで、音に奥行きや厚みを出します。



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。

Compressor

Compressor は、オーディオのダイナミックレンジを圧縮し、音量の小さい音を大きくしたり、音量の大きい音を小さくしたり、その両方を行なったりします。



Compressor には、「Threshold」および「Ratio」パラメーターの設定に基づいた形のコンプレッサーカーブが個別にグラフィック表示されます。また、「Gain Reduction」メーターにはゲインの dB 単位の減衰量が表示され、ソフトニー/ハードニー圧縮モードと、プログラムに基づいた「Release」パラメーターの「Auto」機能も利用できます。

Threshold (-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。

Soft Knee

このボタンをオフにすると、設定したレシオに従い、スレッシュホールドを超えた信号はすぐに圧縮されます(ハードニー)。「Soft Knee」をオンにすると、圧縮の始まりはより緩やかになり、違和感が少なくなります。

High Ratio

割合を 20:1 の固定値に設定します。

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。「Auto Make-Up Gain」をオンにすると、出力でゲインのロスが自動的に調整されます。

Dry Mix

圧縮信号にドライ信号をミックスします。

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。

Hold (0 ~ 5000 ミリ秒)

信号がスレッシュホールドを超えたあと、信号に圧縮エフェクトをかけ続ける時間を設定します。DJ スタイルのダッキングには短いホールドの方が適切で、ドキュメンタリーフィルムなどで音楽をダッキングする場合はホールドを長くする必要があります。

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。

Analysis (「ピークのみ」から「RMS のみ」)

ピークまたは RMS の値のどちらに基づいて入力信号を解析するかを決定します。値 0 はピークのみ、値 100 は RMS のみです。**RMS** モードは、オーディオ信号の平均パワーを基準に動作します。**ピークモード**は、ピークレベルに基づく度合いが増します。一般的な目安としては、ボーカルなどの不連続な部分が少ない素材では **RMS** モードの方が適しており、多くの不連続なピークがあるパーカッシブな音の多い素材では**ピークモード**の方が適しています。

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。

Distortion

Distortion は入力されたサウンドに歪みを加えます。



Boost

ディストーションの量を増やします。

Oversampling

オーバーサンプリングのオン/オフを切り替えます。オーバーサンプリングでは、ディストーションが強くなった場合に発生するノイズが低減されます。

補足

このパラメーターをオンにすると、エフェクトの処理の CPU 負荷が高くなります。

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。

Tone

出力信号の音の特性を変更します。

Feedback

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。

Spatial

左右のチャンネルのディストーション特性を変え、ステレオエフェクトを作り出します。

Output

出力レベルを設定します。

DJ-EQ

DJ-EQ は、標準的な DJ ミキサーに搭載されている EQ に似た、使いやすい 3 バンドパラメトリックイコライザーです。このプラグインを使用すると、サウンドを素早く調節できます。



グラフィック表示

ディスプレイ領域内をドラッグして、低域、中域、または高域で減衰/増幅する量を設定します。

- 低域、中域、高域のゲインを設定するには、対応するバンドのハンドルをドラッグします。
- ゲインを微調整するには、**[Shift]** を押したままドラッグします。

- 値をゼロにするには、**[Ctrl]/[command]** を押したままパラメーターをクリックします。

Low Frequency Gain/Mid Frequency Gain/High Frequency Gain

低域、中域、および高域で減衰/増幅する量を設定します。

Cut Low Frequencies/Cut Mid Frequencies/Cut High Frequencies

低域、中域、および高域をカットします。

出力メーター

出力信号のレベルが表示されます。

DualFilter

DualFilter は、特定の周波数帯域をフィルターで除去し、他の周波数帯域を通過させます。



Position

フィルターのカットオフ周波数を設定します。マイナスの値に設定した場合、**DualFilter** はローパスフィルターとして動作します。プラスの値に設定した場合、**DualFilter** はハイパスフィルターとして動作します。

Resonance

フィルターのサウンド特性を設定します。値を上げると音が共鳴します。

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、コントロールを使用するか、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。

Flanger

Flanger は、従来のフランジャーにステレオエンハンスメント機能を追加したものです。



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。

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。

Mode

「LFO」モードと「Manual」モードを切り替えます。

「LFO」モードでは、スイープレートを指定するか、プロジェクトテンポに同期させることができます。「Manual」モードの場合は、スイープレートを手動で変更できます。

Rate

「Tempo Sync」がオンの場合、「Rate」を使用してフランジヤー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。

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。

Lo Range/Hi Range

フランジヤースイープの周波数範囲を設定します。

Waveform Shape

モジュレーションの波形を選択し、フランジヤースイープの特性を変更します。正弦波と三角波を使用できます。

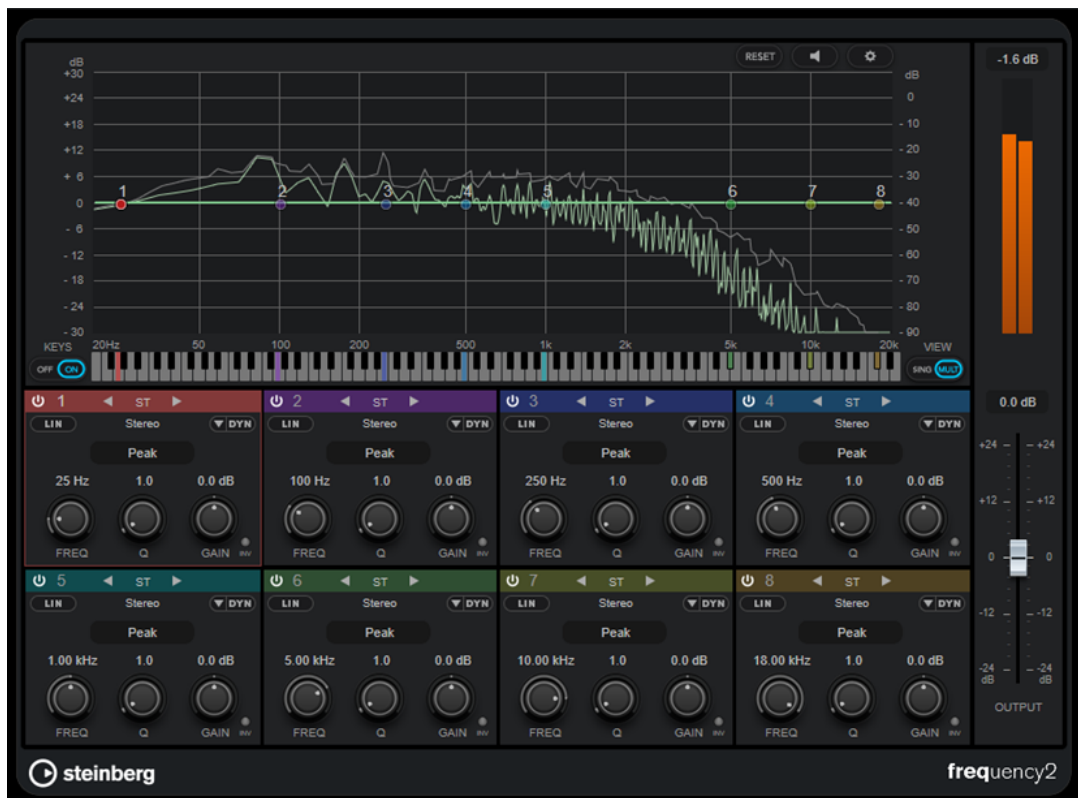
Lo Filter/Hi Filter

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。

Frequency 2

Frequency 2 は、8 つの完全パラメトリック帯域を備えた高品質なイコライザーです。帯域は、シェルビングフィルター、ピークまたはノッチフィルター (バンドパス)、またはカットフィルター (ローパス/ハイパス) として動作します。

このプラグインは、帯域ごとに内部および外部サイドチェーンをサポートしています。「**Low Shelf**」、**High Shelf**」、および「**Peak**」フィルターでは、ダイナミックフィルターを使用することで、オーディオ素材のダイナミクスに応じて EQ を適用するタイミングと方法を設定できます。



メインセクション

Reset



[Alt/Opt] 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。

Auto Listen for Filters



このオプションをオンにして、帯域のパラメーターを編集すると、対応する周波数範囲が分離されてモニターできます。特定の周波数帯域だけに焦点をあて、オーディオで不要な周波数を指定できます。

全般設定



スペクトラムディスプレイの設定ダイアログを開きます。

Keys

グラフィカルエディター下のキーボードの表示/非表示を切り替えます。

キーボードでは、カラーインジケータにすべてのアクティブなイコライザーバンドの中心周波数が反映されます。カラーインジケータをドラッグすると、各帯域の周波数を調節できます。帯域のカラーインジケータをキーにドラッグすると、帯域は正確な周波数に設定されます。

View

シングルバンドビューとマルチバンドビューを切り替えます。シングルバンドビューでは、各帯域に追加のパラメーターが表示されます。

補足

また、各帯域セクションの上部をダブルクリックすることでも、シングルバンドビューとマルチバンドビューを切り替えられます。

Output

全体の出力レベルを調節します。

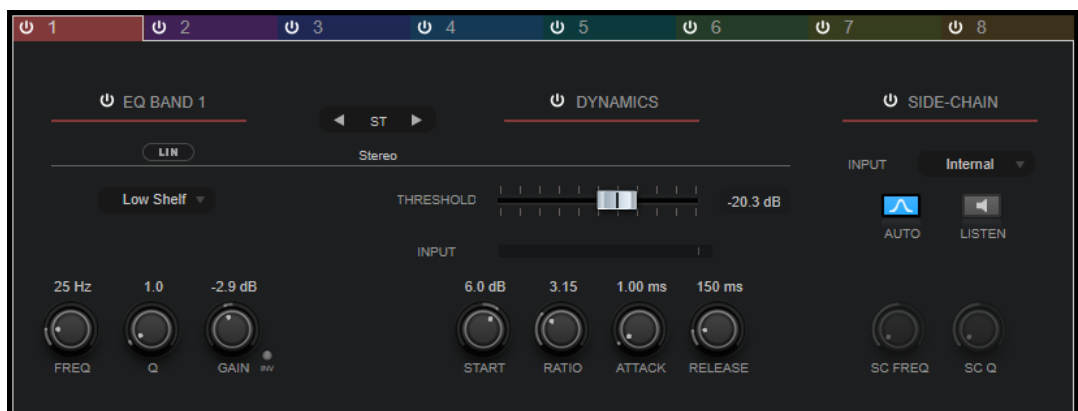
出力メーター

全体の出力信号のレベルが表示されます。

各帯域の設定



マルチバンドビュー



シングルバンドビュー

Activate/Deactivate Band

対応する帯域を有効または無効にします。

補足

- グラフィカルエディターで対応するハンドルをダブルクリックして、帯域を有効または無効にすることもできます。
- 無効にした帯域のパラメーターは編集できます。

処理の切り替えボタン

「Left/Right」、「Stereo」、「Mid/Side」処理に切り替えることができます。「Left/Right」または「Mid/Side」処理モードでは、2つのチャンネルを別々に設定できます。

重要

「Mid/Side」処理モードを使用する場合は、不適切なサウンドの加工が行なわれないように「Linear Phase Processing」をオンにすることをおすすめします。

補足

この設定は、ステレオトラックに対してのみ有効です。

Linear Phase Processing

対応する帯域について、リニアフェイズモードのオン/オフを切り替えます。

リニアフェイズモードは、周波数によって異なる値で起きる可能性がある、オーディオ信号の不要な位相のシフトを防ぎます。

このオプションをオンにすると、対応する帯域のダイナミックフィルターが無効になります。

補足

- リニアフェイズモードでは、レイテンシーが増加します。
- バス信号のスロープが高い状態でローカットフィルターを使用した場合などに、まれに、不要なプレリングが発生する場合があります。

Filter type


フィルターのタイプは「Low Shelf」、「Peak」、「High Shelf」、「Notch」から選択できます。バンド 1 および 8 については、「Cut 6」、「Cut 12」、「Cut 24」、「Cut 48」、「Cut 96」も選択できます。

- 「Low Shelf」は、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/減衰します。
- 「Peak」は、セット周波数値の周波数をベル型フィルターで増幅/減衰します。
- 「High Shelf」は、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/減衰します。
- 「Notch」は、セット周波数値の周波数を非常に狭いフィルターで増幅/減衰します。
- 「Cut」は、セット周波数以下 (バンド 1) または以上 (バンド 8) の周波数を減衰します。スロープは、1 オクターブにつき、6dB、12dB、24dB、48dB、96dB から選択できます。

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  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。

帯域がアクティブになっていると、周波数値は、グラフィカルエディター下のキーボード上で強調表示されたキーとして反映されます。

Q

「Peak」および「Notch」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、「Low Shelf」および「High Shelf」フィルターを低下または増幅します。

補足

- グラフィカルエディターで  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。「Dynamic Filtering」が有効になっている場合は、このパラメーターもターゲットとなるゲイン値になります。

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。

Invert Gain

「Gain」パラメーターの値を反転します。プラスのゲイン値はマイナスになり、マイナスのゲイン値はプラスになります。

Show Dynamics Parameters

マルチバンドビューで、ダイナミックフィルターのパラメーターの表示/非表示を切り替えます。

補足

この設定は、「Low Shelf」、「Peak」、「High Shelf」、および「Notch」のフィルタータイプにのみ使用できます。

Activate/Deactivate Dynamic Filtering

対応する帯域のダイナミックフィルターを有効または無効にします。このオプションがオンの場合は、帯域のフィルターは入力信号のダイナミクスに影響を受けます。

この設定をオンにすると、対応する帯域のリニアフェイズモードが無効になります。

補足

この設定は、「Low Shelf」、「Peak」、「High Shelf」、および「Notch」のフィルタータイプにのみ使用できます。

Threshold

スレッシュホールドレベルを設定します。このスレッシュホールドより高いレベルの信号のみがダイナミックフィルターにかけられます。

入力メーター

入力信号のレベルが表示されます。

補足

マルチバンドビューでは、入力レベルメーターはスレッシュホールドハンドルと合わさります。

Start

ゲインの開始位置を調節できます。ダイナミックフィルターが、この位置から EQ 帯域の設定された「Gain」まで適用されます。

補足

この設定はシングルバンドビューでのみ使用できます。

Ratio

入力信号のレベルがスレッシュホールドを超えて高くなるほど、フィルターがかかる度合いが大きくなります。「Ratio」に低い値を設定すると、スレッシュホールドを超えた信号の減衰/増幅の開始がなめらかになります。「Ratio」に高い値を設置すると、ターゲットゲインにすぐさま到達します。

Attack

設定したスレッシュホールドを超えた信号に対してダイナミック EQ 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

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

Side-Chain

各帯域の内部サイドチェーンを有効または無効にします。これにより、サイドチェーンのフィルターパラメーターに従って入力信号の形状を設定します。

補足

- この設定はシングルバンドビューでのみ使用できます。
 - サイドチェーンは、ダイナミックフィルターを有効にしている場合にのみ使用できます。
 - 帯域でサイドチェーンが有効になっている場合は、その帯域セクションの上部に「SC」が表示されます。
-

Input

各帯域に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 8」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。

補足

この設定はシングルバンドビューでのみ使用できます。

Side-Chain Filter AUTO

サイドチェーン信号の自動フィルタリングを有効または無効にできます。このパラメーターが有効の場合は、「SC Freq」および「SC Q」のパラメーターは無効になります。そのかわり、対応する帯域の「Freq」および「Q」の値が使用されます。

補足

この設定はシングルバンドビューでのみ使用できます。

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。

補足

この設定はシングルバンドビューでのみ使用できます。

SC Freq

各帯域のサイドチェーン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、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

- 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。
 - この設定はシングルバンドビューでのみ使用できます。
-


SC Q

各帯域の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。

補足

この設定はシングルバンドビューでのみ使用できます。

全般設定

- **全般設定**を開くには、スペクトラムディスプレイの上の「**全般設定 (Global Settings)**」 をクリックします。

スペクトラムディスプレイ

Show Spectrum

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。

Peak Hold

短時間、スペクトラムディスプレイのピーク値を保持します。

Smooth

スペクトラムディスプレイの応答時間を指定します。値が低いと、応答が速くなり、移行がよりなめらかになります。

Bar Graph

小節このオプションをオンにすると、周波数スペクトルが 60 の別個の帯域に分析され、縦のバーとして表示されます。

Two Channels

このオプションをオンにすると、左右のチャンネルのスペクトラムが別々に表示されます。

Slope

スペクトラムディスプレイを 1kHz を軸として傾けます。

EQ カーブ

Show Curve

スペクトラムディスプレイで EQ カーブの表示/非表示を切り替えます。

Filled

この項目をオンにすると、EQ カーブが塗りつぶされます。「Amount」では、被覆度を 10～80% で指定できます。

Gate

ゲート (またはノイズゲート) は、設定したスレッシュホールドより低いオーディオ信号を無音化します。信号レベルが設定したスレッシュホールドを超えるとすぐに、ゲートが開いて信号を通過させます。



Attack (0.1 ～ 1000 ミリ秒)

ゲートが有効になったあと、ゲートを開くまでの時間を設定します。

補足

「Live」 ボタンをオフにすると、スレッシュホールドを超えた信号の再生時にゲートを確実に開いておくことができます。

Hold (0 ～ 2000 ミリ秒)

信号がスレッシュホールドレベルより低くなったあと、ゲートを開いたままにしておく時間を決定します。

Release (10 ～ 1000 ミリ秒または「Auto」モード)

「Hold」の設定時間が経過したあと、ゲートが閉じ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。

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。

State LED

ゲートが開いているか (LED が緑色に点灯)、閉じているか (LED が赤色に点灯)、またはその中間か (LED が黄色に点灯) を示します。

Analysis (「ピークのみ」から「RMSのみ」)

ピークまたは RMS の値のどちらに基づいて入力信号を解析するかを決定します。値 0 はピークのみ、値 100 は RMS のみです。**RMS** モードは、オーディオ信号の平均パワーを基準に動作します。**ピーク**モードは、ピークレベルに基づく度合いが増します。一般的な目安としては、ボーカルなどの不連続な部分が少ない素材では **RMS** モードの方が適しており、多くの不連続なピークがあるパーカッシブな音の多い素材では**ピーク**モードの方が適しています。

Range

ゲートが閉じるときの減衰を調節します。「**Range**」をマイナスの無限大 **-∞** に設定すると、ゲートが完全に閉じます。この値が高いほど、閉じたゲートを通過する信号のレベルが高くなります。

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。

サイドチェーンセクション

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。

Monitor

フィルタリングした信号をモニタリングできます。

Center

「**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。

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。

Limiter

Limiter は、出力レベルを設定レベル以下に抑えて、後の工程でクリッピングが起きないようにすることを目的としています。



Limiter は、オーディオ素材に基づいて「Release」パラメーターを自動的に調整し、最適化できます。あるいは、このパラメーターを手動で設定することもできます。**Limiter** には、入力、出力、および制限の量を個々に設定するためのメーターがあります (中央の各メーター)。

Input (-24 ~ 24dB)

入力ゲインを設定します。

Release (0.1 ~ 1000 ミリ秒または「Auto」モード)

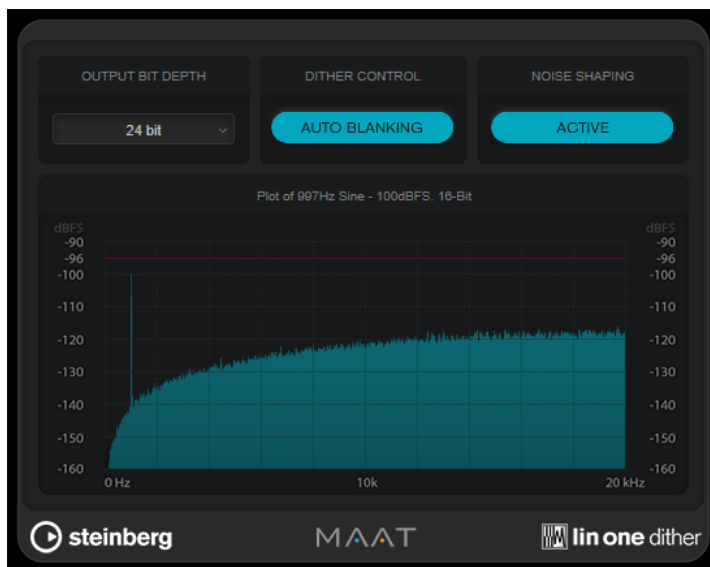
ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。「Auto Release」をオンにすると、プラグインによってオーディオ素材に最適なリリース設定が検出されます。

Output

最大出力レベルを設定します。

Lin One Dither

Lin One Dither は、高度なアルゴリズムを使用し、低レベルのオーディオ信号のスペクトラムを変更することで見かけ上の S/N 比を上げる追加のノイズシェーピングを提供するディザリングプラグインです。



補足

出力バスには、ポストフェーダーでディザリングを適用することをおすすめします。

Output Bit Depth

出力信号のビット解像度を設定します。

補足

ディザリングによってビット解像度は変わりますがサンプルサイズは変わりません。たとえば、24 ビットを 16 ビットにディザラーする場合、16 ビットの情報のみが意味を持っていても、ファイルのサイズは 24 ビットのままになります。16 ビットのファイルを処理する場合は、それに合わせて「**Output Bit Depth**」の値を指定することで、必要以上に大きなファイルが作成されることを回避できます。

Dither Control

「**Auto Blanking**」をオンにすると、無音部分ではディザノイズがゲートされます。

ノイズシェーピング (Noise Shaping)

ノイズシェーピングのオン/オフを切り替えます。ノイズシェーピングは見かけ上の S/N 比を上げます。

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、現代的な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の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。

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。コントロールの下ボタンでオン/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。コントロールの下ボタンでオン/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

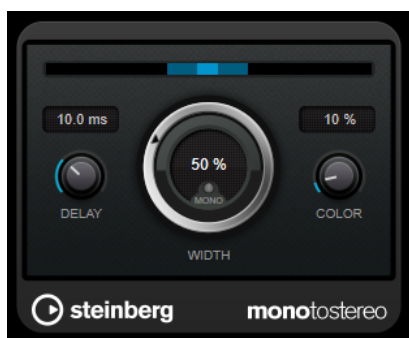
ディレイ入力に戻す信号の量を設定します。設定値が高いほど、繰り返しの数が多くなります。

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。

MonoToStereo

MonoToStereo は、モノラル信号を擬似ステレオ信号に変換します。このプラグインは、モノラルオーディオまたは等しいチャンネルを持つステレオオーディオに使用できます。



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。

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。

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。

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。



補足

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。これにより、プラグインを帯域ごとにダッキングモードに設定できます。

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、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。

Bypass Band



周波数帯域をバイパスします。

Solo Band



対応する周波数帯域をソロにします。

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、対応するコントロールを使用して、「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。

Threshold (-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。

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-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サイドチェーン信号の波形を操作できます。

Frequency

「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

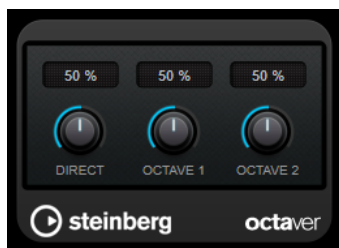
「Side-Chain」をオンにした場合に、フィルターの幅またはレゾナンスを設定します。

Monitor

フィルタリングした信号をモニタリングできます。

Octaver

Octaver プラグインは、入力信号のピッチを 1 オクターブ下または 2 オクターブ下でなぞる 2 つの音声を生成し、元の信号に加えることができます。Octaver は単音の信号で使用するのに適しています。



Direct

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。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

元のピッチの 1 オクターブ下に生成された信号のレベルを調節します。0 に設定すると音声はミュートされます。

Octave 2

元のピッチの 2 オクターブ下に生成された信号のレベルを調節します。0 に設定すると音声はミュートされます。

Phaser

Phaser は、有名な「シュー」というフェイザー効果を作り出すエフェクトです。ステレオエンハンスメント機能が追加されています。



Feedback

フェイザーエフェクトの特性を設定します。値が高いほど効果も大きくなります。

Width

Hi と Lo のモジュレーションエフェクトの強さを設定します。

Mode

「LFO」モードと「Manual」モードを切り替えます。

「LFO」モードでは、スイープレートを指定するか、プロジェクトテンポに同期させることができます。「Manual」モードの場合は、スイープレートを手動で変更できます。

Rate

「Tempo Sync」がオンの場合、「Rate」を使ってフェイザースイープ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。

Spatial

マルチチャンネルオーディオを使用している場合、「Spatial」は各チャンネルのディレイモジュレーションにより 3 次元効果を生み出します。

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。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/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。

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。



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。コントロールの下ボタンでオン/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。コントロールの下ボタンでオン/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

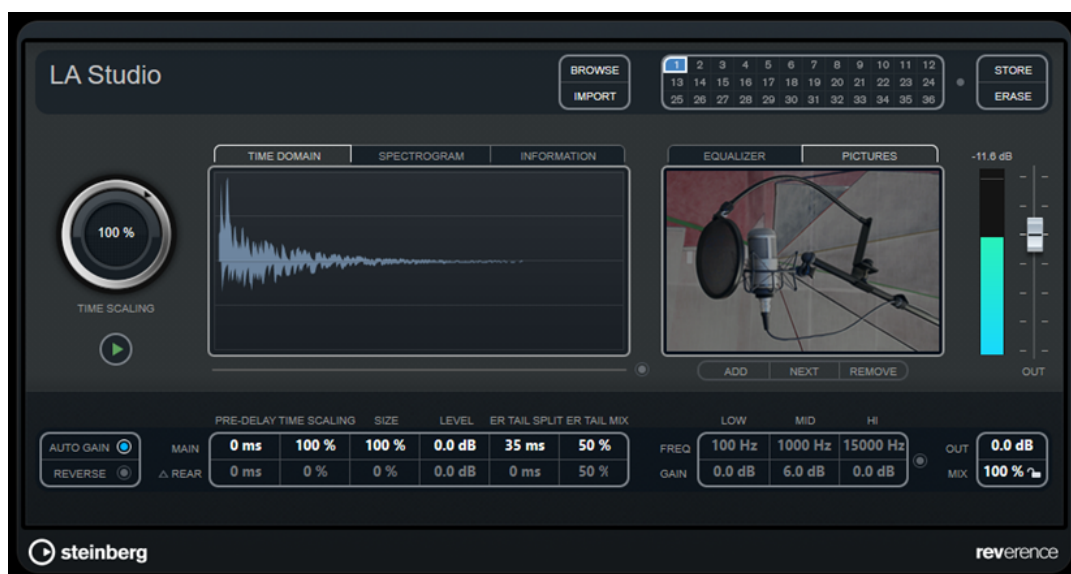
左右の繰り返しでのステレオサウンドの広がりを設定します。時計回りに回すと、広がりが強くなります。

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。

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ョーションツールです。



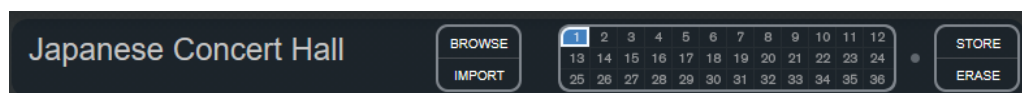
オーディオ信号をインパルスレスポンス (ルームやその他の場所で録音されたインパルスで、各ルームの特性を再現します) に準じて処理する仕組みとなっています。結果として、あたかも同じ場所で演奏されているようなサウンドが得られます。残響音を創出するためにプラグインに用意された実際の空間サンプルは非常に高品位です。

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レスポンスが 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、インパルスレスポンス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、インパルスレスポンス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レスポンスファイルの名前、またはプログラムの名前が表示されます。インパルスレスポンスのロード後は、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。インパルスレスポンス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、ディスクから自作のインパルスレスポンス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レスポンスをロードできます。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、インパルスレスポンス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レスポンスが呼び出され、**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レスポンス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レスポンス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レスポンス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レスポンスファイル自体は、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、インパルスレスポンスファイルも移動する必要があります。

Program



REVerence プログラム - 1 つのインパルスレスポンス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レスポンス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、同じインパルスレスポンス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 つのインパルスレスポンス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。

関連リンク

[リバーブ設定 \(35 ページ\)](#)

[EQ 設定 \(36 ページ\)](#)

[「Pictures」セクション \(37 ページ\)](#)

[カスタムインパルスレスポンス \(38 ページ\)](#)

[コンテンツの再配置 \(41 ページ\)](#)

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

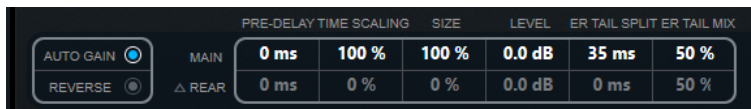
プログラムのセットを他のプロジェクトでも使用する場合、設定をプラグインプリセットとして保存します。

関連リンク

[インパルス応答を読み込む \(39 ページ\)](#)

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に適用されます。

Rear

補足

このパラメーターは Dorico では使用できません。

Auto Gain

オンにすると、インパルスレスポンスが自動的にノーマライズされます。

Reverse

オンにすると、インパルスレスポンスが反転します。

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

インパルスレスポンス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

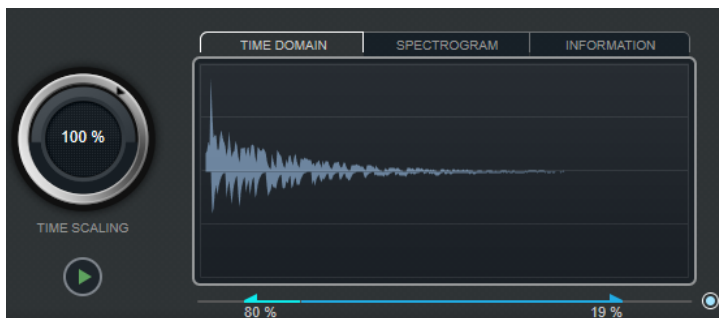
初期反射とテールの分割ポイントを設定し、リバーブのテールがどこから始まるかを決定します。値を 60 にした場合、分割ポイントが 60 ミリ秒に設定されます。

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

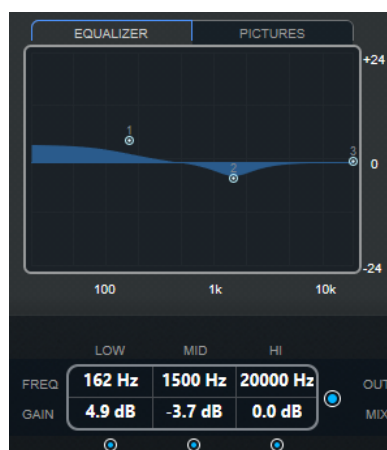
このスライダーでインパルス応答の開始と終了をトリムできます。フロント側のハンドルをドラッグしてインパルス応答の一部を直接的にトリムし、リア側のハンドルをドラッグしてリバーブテールをトリムします。

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)

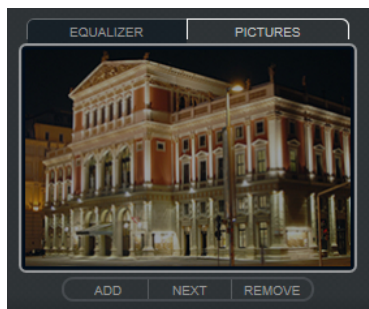
高域の周波数を設定します。

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

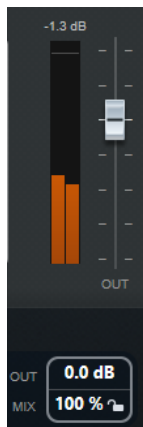
アクティブな画像を削除します。

補足

これは、画像ファイルをハードディスク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せん。



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ズ中にドライ/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レスポンス

REVerence に含まれているインパルスレスポンスを使った作業に加え、独自のインパルスレスポンスを読み込んで、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、トゥールーステレオ、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。

Dorico では、REVerence は常にステレオチャンネルの幅を使用します。チャンネル数が 2 つを超えるインパルスレスポンス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。モノラルのインパルスレスポンスファイルを読み込んだ場合、REVerence は両方のステレオチャンネルにモノラル信号を使用します。

関連リンク

[トゥールーステレオ \(40 ページ\)](#)

インパルス応答を読み込む

REVerence を使用すると、独自のインパルス応答ファイルを読み込みます。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。

前提条件

インパルス応答ファイルの読み込み中にエフェクトをプレビューするには、以下のいずれかを行ないます。

- REVerence を Insert エフェクトとして使用する場合、エフェクトをかけたいイベントをループ再生します。
- REVerence を **ダイレクトオフラインプロセッシング** ウィンドウで使用する場合は、「**試聴 (Audition)**」および「**試聴 (ループ) (Audition Loop)**」をオンにします。

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（「**オーディオコネクション (Audio Connections)**」ウィンドウなど）と同じ順序で読み込まれます。以下を参照してください。
5. 必要に応じて、適切な設定を行な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。

入力チャンネルの読み込み順序

REVerence は以下の順序で入力チャンネルを読み込みます。

| 入力チャンネルの番号 | REVerence でのチャンネルの順序 |
|------------|----------------------|
| 1 | L |
| 2 | L/R |

| 入力チャンネルの番号 | REVerence でのチャンネルの順序 |
|------------|---------------------------------------|
| 3 | L/R/C (C は無視されます) |
| 4 | L/R/LS/RS (LS/RS は無視されます) |
| 4 | LL/LR/RL/RR (トゥールーステレオ) |
| 5 | L/R/C/LS/RS (C/LS/RS は無視されます) |
| 6 | L/R/C/LFE/LS/RS (C/LFE/LS/RS は無視されます) |

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レスポンスを使うと、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レスポンス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 |

4チャンネルのインパルスレスポンスを読み込むと、**REVerence** は自動的にトゥールーステレオモードで動作します。

そのため、サラウンドファイル (L/R、LS/RS の 4 重構成で録音された 4 チャンネルのインパルスレスポンス) で作業している場合、これらのファイルもトゥールーステレオモードで処理されます。

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レスポンスファイルの 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レスポンスを読み込むと常に、**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、以下の処理が行なわれます。

- 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、同じスタジオの仲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 番め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 番めのコンピューターに転送します。
プリセットを格納すべき場所が不明な場合、**MediaBay** でパスを見つけることができます (『オペレーションマニュアル』を参照)。
3. 2 番め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 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

リバース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。**RoomWorks SE** を FX チャンネルの Insert として使用する場合、この値を 100% に設定することをおすすめします。

Rotary

Rotary は、古典的な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)

ポップアップメニューから、Rotary のスピードをコントロールする MIDI コントローラーを選択できます。MIDI をリアルタイム制御しない場合は「Automation」に設定します。MIDI コントローラーに「PitchBend」を選択した場合、ピッチベンドを上下に動かすとスピードが変化します。その他の MIDI コントローラーでは、MIDI コントロールナンバー 64 でスピードが変化します。

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、このコントロールを使用して 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」コントロールを使用してスピードを変調できます。また、「Speed Mod Control (MIDI)」ポップアップメニューで選択した MIDI コントローラーを使用することもできます。

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

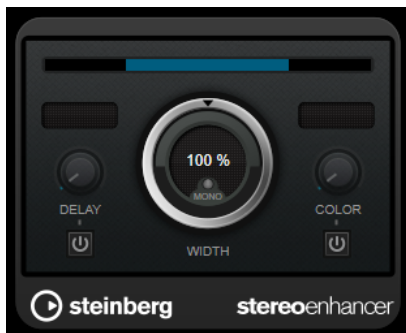
出力レベルを設定します。

Mix

ドライ信号とウェット信号のレベルのバランスを設定します。

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。



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は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。

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

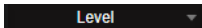
- 選択したモジュールを右クリックすることでも、測定を一時停止/再開できます。
- モジュールを一時停止しても、最終測定値のグラフィック表示は調節できます。
- 再生カーソルが表示されるすべてのモジュールで、一時停止されたディスプレイ内をクリックしてプロジェクトカーソルの位置を指定できます。録音中はできません。

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



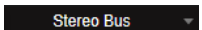
選択したスロットにモジュールを選択できます。

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。

チャンネルセクター



表示するチャンネルを選択できます。利用できるチャンネル構成は、トラックのチャンネル構成または選択したモジュールによって異なります。**Mixdown** にはトラック内のすべてのチャンネルの平均値が表示されます。

補足

- チャンネルセクターは、2つ以上のチャンネル構成の場合にのみ使用できます。

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]** を押しながらかlick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] を押しながらかlick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、再生を開始す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。

「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。

関連リンク

[「Module Settings」ウィンドウ \(48 ページ\)](#)

[Signal のモジュール \(49 ページ\)](#)


[Spectral Domain のモジュール \(60 ページ\)](#)

[Phase のモジュール \(56 ページ\)](#)

[Waveform のモジュール \(65 ページ\)](#)

「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。

補足

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

この設定は **Maximum Audio Performance** モードでのみ使用できます。

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。

関連リンク

[Signal のモジュール \(49 ページ\)](#)

[Spectral Domain のモジュール \(60 ページ\)](#)

[Phase のモジュール \(56 ページ\)](#)

[Waveform のモジュール \(65 ページ\)](#)

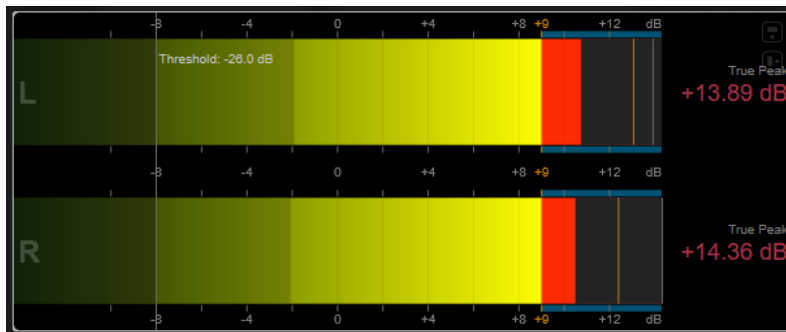
Signal のモジュール

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、 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。

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。

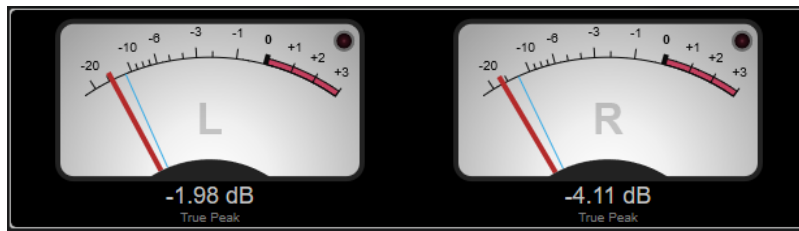
Max. Value

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ーに加えて、ピークレベルインジケーター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、 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。「**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。

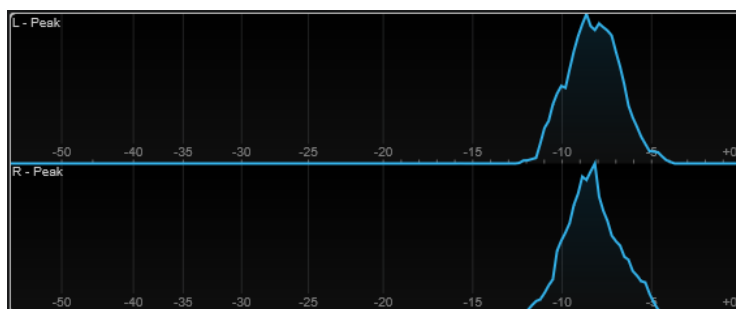
Max. Value

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、 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。

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。

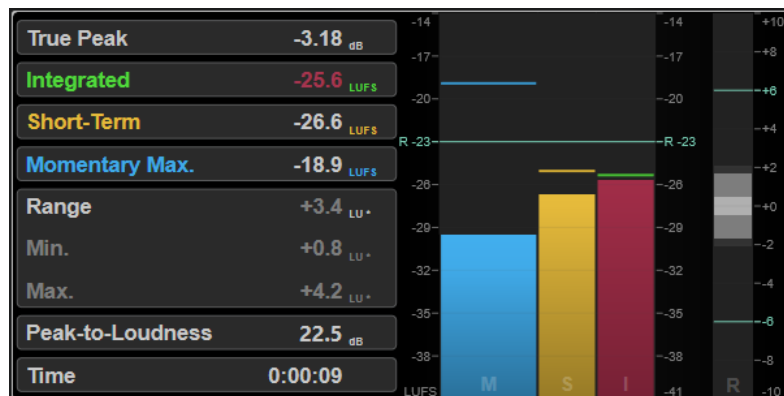
Measurement のモジュール

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

EBU +9 スケールと EBU +18 スケールの間でメーターを切り替えることができます。

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

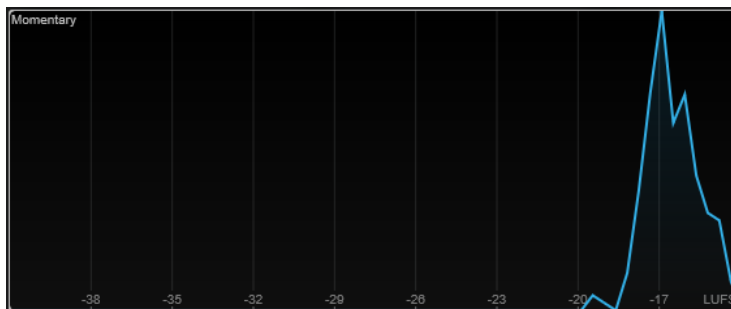
ラウドネス範囲の基準値を設定します。これより高い値が検出されると、ラウドネスメーターがクリッピングを示します。

Tol. Range

ラウドネス範囲の許容値を設定します。

Loudness 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

EBU +9 スケールと EBU +18 スケールの間でメーターを切り替えることができます。

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

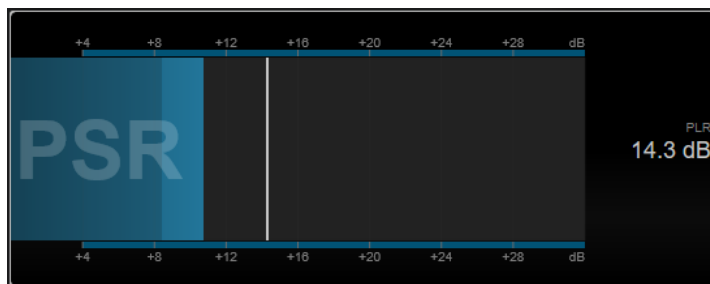
ラウドネスカーブの表示をなめらかにします。

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、 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。

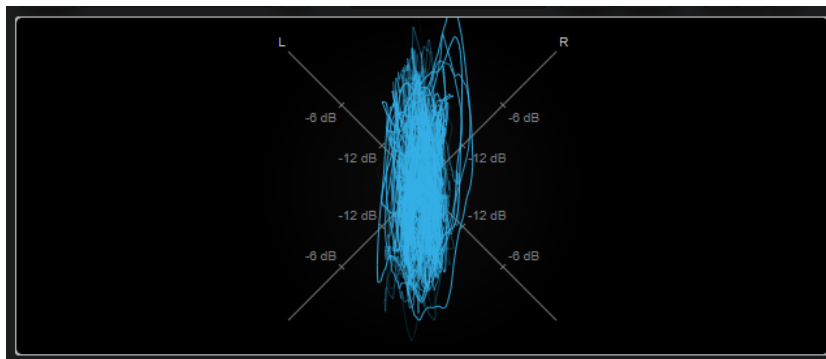
Phase のモジュール

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。

「**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

グラフィック表示にズームインできます。

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

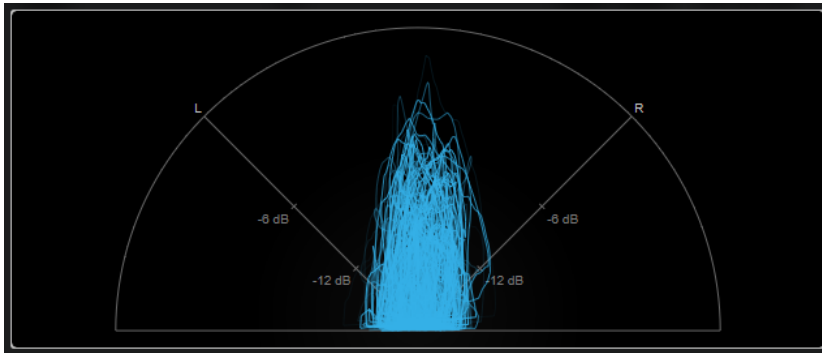
軸ラベルのオン/オフを切り替えます。

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。



「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

グラフィック表示にズームインできます。

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

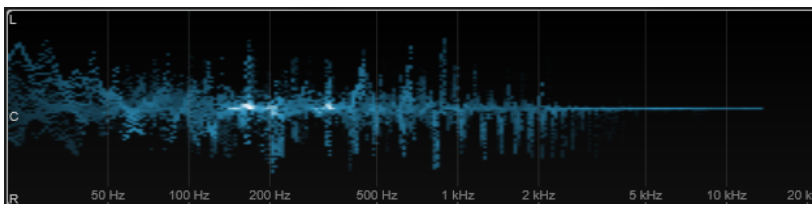
軸ラベルのオン/オフを切り替えます。

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せん。



「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.

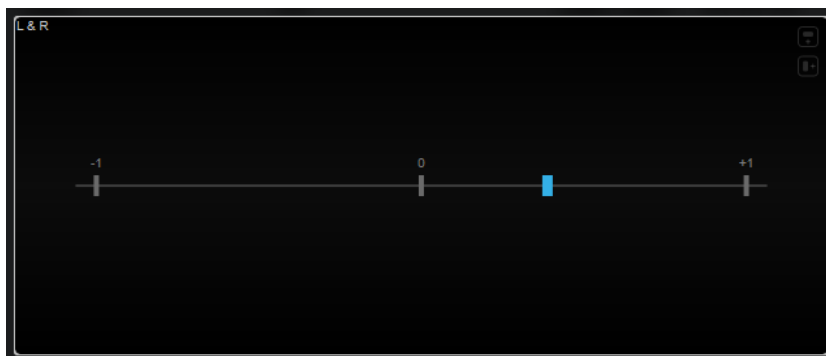
1 オクターブあたりの帯域数を設定します。

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

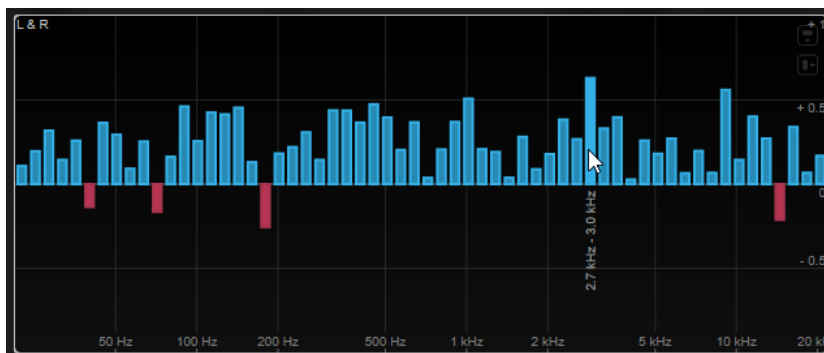
相関関係の時間表示をなめらかにします。

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、 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

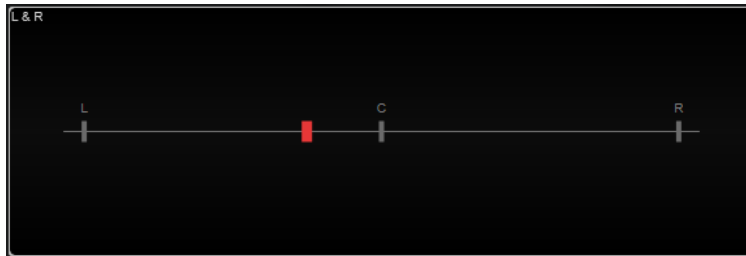
または、選択したモジュールにマウスポインターを合わせて、 を押しながらマウスホイールを使用してこのパラメーターを調節することもできます。

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、 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。

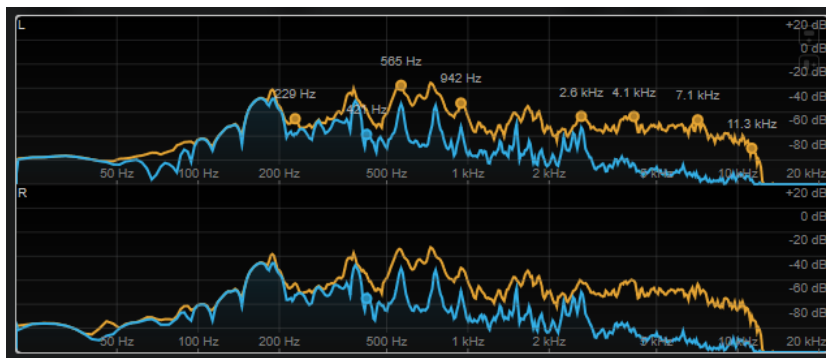
Spectral Domain のモジュール

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

に合わせると、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、 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

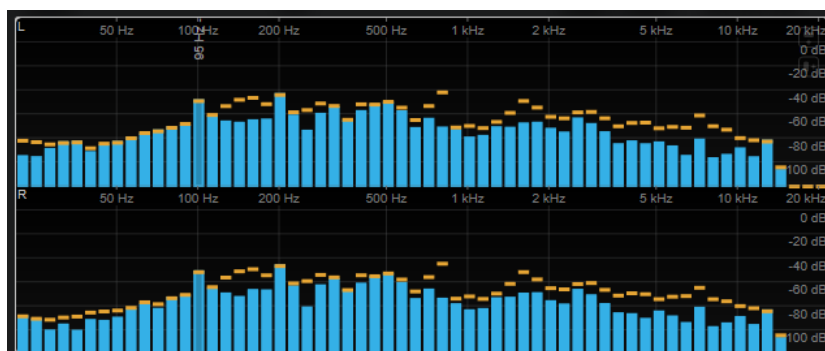
スケールの最大値を設定します。

Slope

周波数スペクトルにスロープを追加します。

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、 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ー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、 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。

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。

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

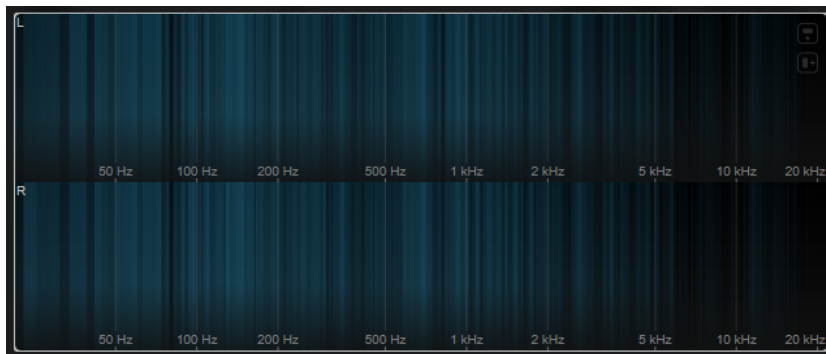
スケールの最大値を設定します。

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、 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

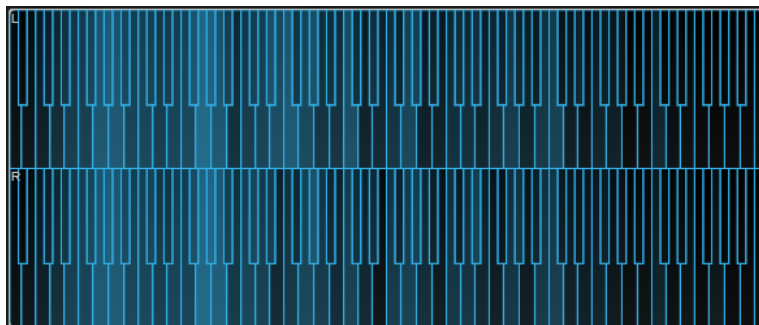
スケールの最大値を設定します。

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、 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

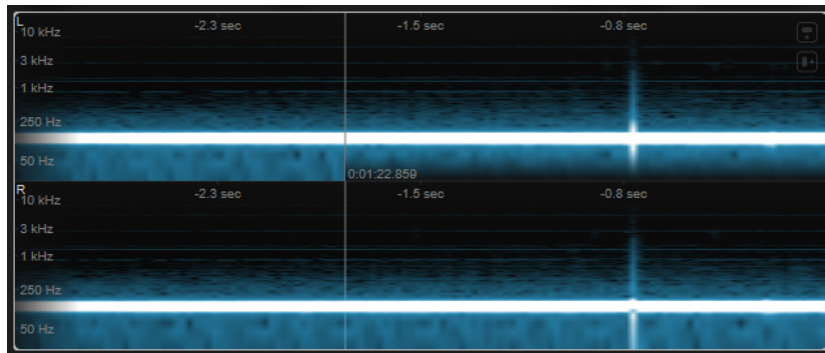
スケールの最大値を設定します。

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、 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。

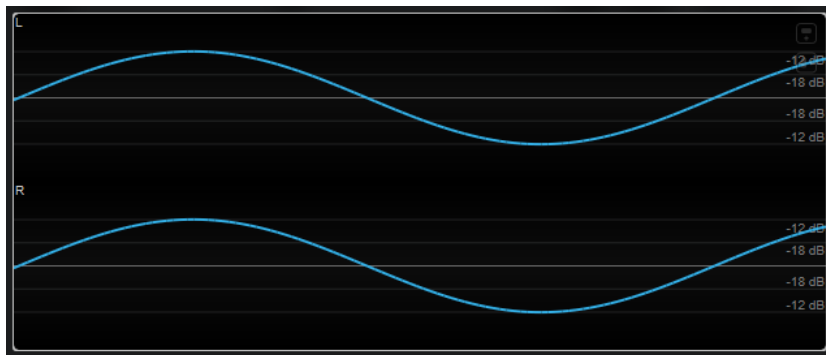
Waveform のモジュール

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。



「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、グラフィック表示にズームインできます。

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、グラフィック表示にズームインできます。

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

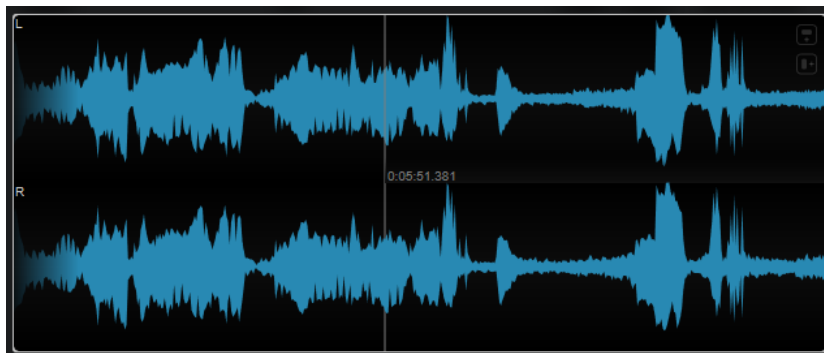
このオプションは、**Auto Zoom** が無効の場合にのみ選択できます。

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。

「**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

グラフィック表示にズームインできます。


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、 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

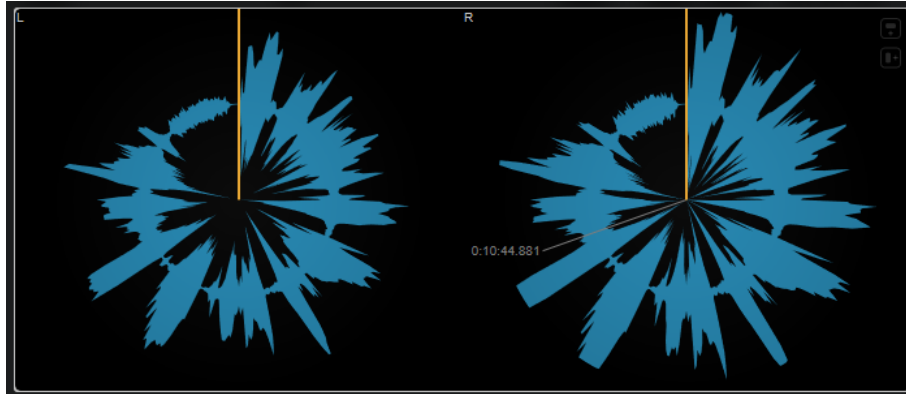
このオプションは、**Auto Zoom** が無効の場合にのみ選択できます。

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。

「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

グラフィック表示にズームインできます。


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、 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。

ToneBooster

ToneBooster は選択された周波数帯域のゲインを上げるフィルターです。プラグインチェーンの中で **AmpSimulator** の前にインサートすると特に有効です。音作りに多様性を与えます。



Gain

選択された周波数範囲のゲインを調節します。最大 24dB まで設定できます。

Tone

フィルターの中心周波数を設定します。

Width

フィルターのレゾナンスを設定します。

モードセレクター

フィルターの操作モードの設定で**ピークモード**か**バンドモード**かを選択します。

関連リンク

[AmpSimulator](#) (4 ページ)

Tremolo

Tremolo は、アンプモジュレーションエフェクトです。



Rate

「**Tempo Sync**」がオンの場合、「**Rate**」でビブラートに同期させるテンポのベースノート値を指定します (1/1~1/32 音符、3 連符、付点音符)。

「**Tempo Sync**」がオフの場合、モジュレーションスピードは、「**Rate**」ダイヤルを使って自由に設定できます (テンポには同期しません)。

Sync

テンポ同期のオン/オフを切り替えます。

Depth

アンプモジュレーションの深さを設定します。

Spatial

モジュレーションにステレオ効果を付加します。

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、高域の倍音を作成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。

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

「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。

Vibrato

Vibrato は、ピッチモジュレーションエフェクトです。



Depth

ピッチモジュレーションの強さを設定します。

Rate

「Tempo Sync」がオンの場合、「Rate」でビブラートに同期させるテンポのベースノート値
を指定します (1/1~1/32 音符、3 連符、付点音符)。

「Tempo Sync」がオフの場合、モジュレーションスピードは、「Rate」ダイヤルを使って自
由に設定できます (テンポには同期しません)。

Sync

テンポ同期のオン/オフを切り替えます。

Spatial

モジュレーションにステレオ効果を付加します。

Vintage Compressor

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 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。

Output (-48 ~ 24dB)

出力ゲインを設定します。

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6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」、「Microphones」、「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ヨ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す。

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聞こえます。この値を上げるほど、元の信号の聞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 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 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が強くなります。

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。

Gate

Threshold – ゲートが有効になるレベルを設定します。設定したスレッショルドを超えた信号レベルに対してはゲートが開き、設定したスレッショ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設定します。

Middle – 受信する信号の中域部分のレベルを設定します。

High – 受信する信号の高域部分のレベルを設定します。

Reverb

Type – コンボリューション演算を使用したリバースエフェクトです。このパラメーターでは、リバース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。

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「**None**」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別の場所にドラッグします。
- 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。

補足

- プリエフェクトおよびポストエフェクトはト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。
- クイックコントロールを使用すると、**VST Amp Rack** エフェクトを制御するフットコントローラーなど、外部 MIDI デバイスを設定できます。クイックコントロールの詳細については、『オペレーションマニュアル』を参照してください。

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、ギターでよく使う設定を備えています。

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。

すべてのアンプには、サウンドに関連する以下のパラメーターが用意されており、各アンプの特性に応じてサウンド全体に大きく影響します。

Gain

アンプの増幅量を設定します。

Bass

信号の低域部分を上げ下げできます。

Middle

信号の中域部分を上げ下げできます。

Treble

信号の高域部分を上げ下げできます。

Presence

信号の中高域部分を上げ下げできます。

Master

アンプの出力レベルを設定します。

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トラックに追加し、「Stereo」ボタンをオンにしてください。
- モノラルモードで使用するには、プラグインがモノラルトラックに挿入されていることを確認して「Mono」ボタンをオンにします。

補足

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」コントロールをクリックします。バンドがオンの場合、「Gain」コントロールの左の 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。

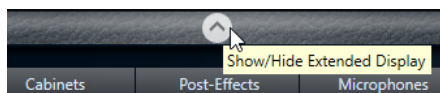
省略表示では、ディスプレイセクションは表示されません。マウスホイールを使用して、アンプ設定を変更したりアンプやキャビネットを切り替えられます。

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

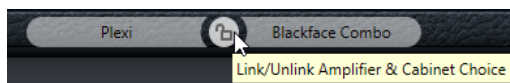
- 表示方法を切り替えるには、プラグインの枠の上部中央にある上下矢印ボタン (「Show/Hide Extended Display」) をクリックします。



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。

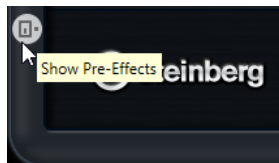
- 別のアンプまたはキャビネットを選択するには、名前をクリックして、ポップアップメニューで別のモデルを選択します。
- アンプとキャビネットの組み合わせをロックするには、「Link/Unlink Amplifier & Cabinet Choice」ボタンをオンにします。これで、別のアンプモデルを選択すると、対応するキャビネットが選択されます。ただし、別のキャビネットモデルを選択するとロックはオフになります。



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。



VST Bass Amp

VST Bass Amp はベース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の各ボタンを押すと、プラグインパネルのディスプレイセクションに異なるページ (「Pre-Effects」、「Amplifiers」、「Cabinets」、「Post-Effects」、「Microphones」、「Configuration」、「Master」) が表示されます。

これらのボタンは、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。

ディスプレイセクションの下には、選択したベースアンプが表示されます。ベース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個の一般的なベース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 (ベースアンプの前か後か)。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。

Envelope Filter

Range - 周波数範囲を設定します。

Q-Factor - エンベロープフィルターエフェクトの強さを設定します。

Sensitivity – インストゥルメントのレベルに対してエフェクトが反応する感度を設定します。

Attack – 入力信号に対してエフェクトが反応する早さを設定します。

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。

Type – フィルタータイプを設定します。

Release – 入力信号の停止後にエフェクトが消える早さを設定します。

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。

Compressor MB

Lo Intensity – 低域のコンプレッサーエフェクトを設定します。コントロールの右上の LED をクリックして、「Auto Makeup Mode」のオン/オフを切り替えます。

Hi Intensity – 高域のコンプレッサーエフェクトを設定します。コントロールの右上の LED をクリックして、「Auto Makeup Mode」のオン/オフを切り替えます。

Crossover – 低域と高域の間のクロスオーバー周波数を設定します。

Output – 出力レベルを設定します。

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。

Tone – 低域を減衰できます。

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。

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。

Tone – 低域を減衰できます。

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。

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。

Tone – 低域を減衰できます。

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。

DI Driver

Level – 出力レベルを設定します。

Blend – 通常の回路とチューブエミュレーション回路を混ぜ合わせます。 **Blend** を 0 にすると、「**Drive**」と「**Presence**」は無効になります。

Bass – 低域を増幅または減衰します。

Treble – 高域を増幅または減衰します。

Presence – 高次の倍音とアタックを増幅または減衰します。

Drive – ゲインとオーバードライブを設定します。

Enhancer

Enhance – クラシックなエンハンサーエフェクトをシミュレートします。

Tone – 低域を減衰できます。

Octaver

Direct – 元の信号のレベルを調節します。値を 0 にすると、生成された移調信号だけが聞こえます。この値を上げるほど、元の信号の聞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。

Tone – 生成する信号のサウンド特性を変更します。

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す。

Feedback – 高い値を設定するほどディレイの反復回数が多くなります。

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。

Tape Ducking Delay

Delay – ミリ秒単位でディレイタイムを設定します。

Feedback – 高い値を設定するほどディレイの反復回数が多くなります。

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。

Tone – 低域を減衰できます。

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。

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。

Magneto II

Drive – テープサチュレーションの量をコントロールします。

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。

HF-Adjust – 高域のサチュレーション信号の量を設定します。

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設定します。

Middle – 受信する信号の中域部分のレベルを設定します。

High – 受信する信号の高域部分のレベルを設定します。

Graphical EQ

ディスプレイ – 各周波数帯域のレベルを設定する 8 つのスライダーで構成されています。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。

スライダーリセット – スライダーの中央右端に配置されています。すべての値を 0dB にします。

出力スライダー – 周波数特性をコントロールできます。

Reverb

Type – コンボリユ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。

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「**None**」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別の場所にドラッグします。
- 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。

補足

- プリエフェクトおよびポストエフェクトはト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。
- クイックコントロールを使用すると、フットコントローラーなど、**VST Bass Amp** エフェクトを制御する外部 MIDI デバイスを設定できます。クイックコントロールの詳細については、『オペレーションマニュアル』を参照してください。

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、ベースの録音でよく使う設定を備えています。「**Shape 1**」と「**Shape 2**」には、あらかじめ定義されたトーンシェイプが用意されています。

ValveAmp300

70 年代に使用されていた有名な真空管アンプで、ロックの演奏スタイルに適しています。

Greyhound

うなるような特徴的な音が有名なアンプで、さまざまな演奏スタイルに使用できます。

GreenT

80 年代に使用されていたクラシックアンプで、ファンクやロックの演奏スタイルに適しています。

Paradise

90年代に使用されていたアンプで、ハイファイのようなクリアなトーンを持ち、さまざまな演奏スタイルに適します。

Tweed

50年代のクラシックなビンテージアンプで、独特な明るいトーンが特徴です。元々はベシスト向けに作られたものですが、多くのギタリストも利用しています。

iTech

一般的なサウンドを持つ近代的なアンプです。

すべてのアンプには、サウンドに関連する以下のパラメーターが用意されており、各アンプの特性に応じてサウンド全体に大きく影響します。

Gain

アンプの増幅量を設定します。

Bass

信号の低域部分を上げ下げできます。

Shape 1

あらかじめ定義されたトーンシェイプを信号の中低域部分に追加します。

Lo Mid

信号の中低域部分を上げ下げできます。対応する「**Freq**」コントロールで周波数を設定します。

Hi Mid

信号の中高域部分を上げ下げできます。対応する「**Freq**」コントロールで周波数を設定します。

Shape 2

あらかじめ定義されたトーンシェイプを信号の中高域部分に追加します。

Treble

信号の高域部分を上げ下げできます。

Master

アンプの出力レベルを設定します。

モデルを切り替えても各アンプの設定は保持されますが、**VST Bass AMP** を閉じると設定は失われます。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。

補足

アンプをスクロールするには、アンプパネルにポインターを合わせてマウスホイールを動かします。

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。

以下のキャビネットがあります。

4x10"

10" スピーカーは、「スラップ」奏法や通常の演奏スタイルに適した力強いクリアなサウンドを生み出します。

10" スピーカーのサウンドは、15" スピーカーよりもクリアでパンチが効いています。

8x10"

4x10" と同じですが、スピーカーの数が倍になります。

4x12"

柔らかく豊かなサウンドを生み出す 12" スピーカーは、10" スピーカーと 15" スピーカーの中間的存在です。

1x15"

15" スピーカーは他のキャビネットよりも低域に強く、ロックやビンテージ志向の演奏スタイルに適しています。

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、さまざまなマイクタイプを選択できます。

57

カーディオイドピックアップパターンを持つダイナミックマイクです。

121

8 の字パターンを持つリボンマイクです。

409

スーパーカーディオイドピックアップパターンを持つダイナミックマイクです。

421

カーディオイドポーラパターンを持つダイナミックマイクです。

545

フィードバックを最小限に抑えるカーディオイドパターンを持つダイナミックマイクです。

5

カーディオイドピックアップパターンを持つダイナミックマイクです。

30

無指向性ポーラーパターンを持つファレンス測定用マイクです。

87

無指向性パターンを持つコンデンサーマイクです。

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 (軸上と軸外) とキャビネットからの 3 種類の異なる距離を組み合わせで選択します。

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。

- マイクの位置を選択するには、キャビネットの前の対応する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。
- **ライン**と**マイク**の間の比率を設定するには、キャビネットの左の「**Mix**」コントロールを回します。

補足

マイクをスクロールするには、マイクにポインターを合わせてマウスホイールを動かします。

Configuration

「**Configuration**」ページでは、**VST Bass Amp** 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トラックに追加し、「**Stereo**」ボタンをオンにしてください。
- モノラルモードで使用するには、プラグインがモノラルトラックに挿入されていることを確認して「**Mono**」ボタンをオンにします。

補足

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。処理能力を節約するには、ステレオトラック上でモノラル構成を使用してください。

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。他のすべての表示では、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**」コントロールをクリックします。バンドがオンの場合、「**Gain**」コントロールの左の 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。

補足

マスター EQ はキャビネットを選択した場合のみ機能します。

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。

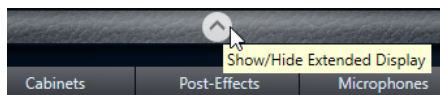
省略表示では、ディスプレイセクションは表示されません。マウスホイールを使用して、アンプ設定を変更したりアンプやキャビネットを切り替えられます。

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

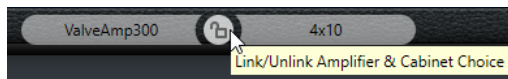
- 表示方法を切り替えるには、プラグインの枠の上部中央にある上下矢印ボタン (「**Show/Hide Extended Display**」) をクリックします。



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。

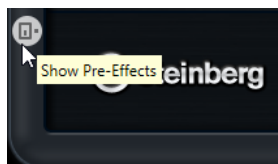
- 別のアンプまたはキャビネットを選択するには、名前をクリックして、ポップアップメニューで別のモデルを選択します。
- アンプとキャビネットの組み合わせをロックするには、「**Link/Unlink Amplifier & Cabinet Choice**」ボタンをオンにします。これで、別のアンプモデルを選択すると、対応するキャビネットが選択されます。ただし、別のキャビネットモデルを選択するとロックはオフになります。



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。



VSTDynamics

VSTDynamics は高度なダイナミクスプラグインです。3 種類のエフェクト (**Gate**、**Compressor**、**Limiter**) を組み合わせており、さまざまなダイナミクス処理機能を備えています。



ウィンドウは3つのセクションに分かれており、各エフェクト用のコントロールとメーターが表示されます。「Gate」、「Compressor」、「Limiter」の各ボタンを使用して個々のエフェクトをオンにします。「Module Configurator」ボタンを使用して、3種類のルーティングオプションを選択できます。

Gate

ゲート(またはノイズゲート)は、設定したスレッシュホールドより低いオーディオ信号を無音化するダイナミクス処理を行ないます。信号レベルが設定したスレッシュホールドを超えるとすぐに、ゲートが開いて信号を通過させます。ゲートが有効になる入力ソースとして、内部サイドチェーン信号を使用してフィルタリングすることもできます。

使用可能なパラメーターは以下のとおりです。

入力メーター

入力信号のレベルが表示されます。

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。

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。

State LED

ゲートが開いているか(LEDが緑色に点灯)、閉じているか(LEDが赤色に点灯)、またはその中間か(LEDが黄色に点灯)を示します。

Release (10 ~ 1000 ミリ秒または「Auto」モード)

「Hold」の設定時間が経過したあと、ゲートが閉じ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。

Hold (0 ~ 2000 ミリ秒)

信号がスレッシュホールドレベルより低くなったあと、ゲートを開いたままにしておく時間を決定します。

Range

ゲートが閉じるときの減衰を調節します。「Range」をマイナスの無限大 $-\infty$ に設定すると、ゲートが完全に閉じます。この値が高いほど、閉じたゲートを通過する信号のレベルが高くなります。

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。

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

「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。

Compressor

Compressor は、オーディオのダイナミックレンジを圧縮し、音量の小さい音を大きくしたり、音量の大きい音を小さくしたり、その両方を行ったりします。設定に基づいた形のコンプレッサーカーブが個別にグラフィック表示されます。

入力メーター

入力信号のレベルが表示されます。

グラフィック表示

「Threshold」と「Ratio」の設定が視覚的に表示され、ハンドルをドラッグしてそれらを調節できます。

ゲインリダクションメーター

ゲインの減衰量が表示されます。

Threshold (-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。

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。「Auto Make-Up Gain」をオンにすると、出力でゲインのロスが自動的に調整されます。

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 (アタック) 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。

Limiter

リミッターは、出力レベルを設定したスレッシュホールド以下に抑えて、チェーン内のあとのエフェクトにクリッピングが起きないようにすることを目的としています。通常、一般的なリミッターでは、出力レベルが設定したスレッシュホールドレベルを超えるのを防ぐために、アタックパラメーターとリリースパラメーターを正確に設定する必要があります。Limiter はこれらのパラメーターを、オーディオ素材に基づいて自動的に調整して最適化します。

入力メーター

入力信号のレベルが表示されます。

ゲインリダクションメーター

ゲインの減衰量が表示されます。

Soft Clip

このボタンをオンにすると、信号レベルが -6dB を超えた場合に信号が制限されます。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。

Output

最大出力レベルを設定します。

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。

「Output」セクション

出力メーター

出力信号のレベルが表示されます。

Module Configurator

3つのエフェクトの信号の流れを変更します。エフェクトの順序を変更すると処理結果が変化し、利用できるルーティング構成により、結果を比較して特定の状況で最適な順序を素早く判断できます。「Module Configurator」をクリックすると、ルーティング構成が次のように切り替わります。

- G-C-L (「Gate」 - 「Compressor」 - 「Limiter」)
- C-L-G (「Compressor」 - 「Limiter」 - 「Gate」)
- C-G-L (「Compressor」 - 「Gate」 - 「Limiter」)

WahWah

WahWah は可変スロープ型のバンドパスフィルターです。MIDI を使って自動制御でき、有名なアナログペダルの効果を出せます。



ペダルの「Low」と「High」の位置のそれぞれに、周波数、幅、ゲインを設定できます。ペダルの中点は50です。

WahWahのパラメーター

ペダル

フィルター周波数の振り幅を設定します。

Pedal Control (MIDI)

プラグインを制御する MIDI コントローラーを選択できます。MIDI をリアルタイム制御しない場合は「Automation」に設定します。

Freq Low/Freq High

ペダルのローとハイの位置に対応したフィルター周波数を設定します。

Width Low/Width High

ペダルのローとハイの位置に対応したフィルターの幅 (レゾナンス) を設定します。

Gain Low/Gain High

ペダルのローとハイの位置に対応したフィルターのゲインを設定します。

「Filter Slope」セレクター

フィルタースロープ (傾き) の値を 6dB または 12dB から選択します。

索引

A

AmpSimulator 4
AutoPan 5

B

Brickwall Limiter 6

C

Chopper エフェクト
AutoPan 5
Chorus 7
Chorus エフェクト
Chorus 7
Compressor 8
Compressor 8

D

Distortion 9
DJ-EQ 10
DualFilter 11

F

Flanger 12
Frequency 2 13

L

Limiter 22
Lin One Dither 23

M

Maximizer 24
MonoDelay 25
MonoToStereo 25
MorphFilter 26
MultibandCompressor 27

O

Octaver 29

P

Phaser 30
PingPongDelay 31

R

REVerence 32
RoomWorks SE 42
Rotary 43

S

StereoEnhancer 45
SuperVision 45

T

ToneBooster 68
Tremolo 68
Tube Compressor 69

V

Vibrato 70
Vintage Compressor 71
VST Amp Rack 72
VST Bass Amp 78
VSTDynamics 86

W

WahWah 89

あ

アナライザー
SuperVision 45
アンプシミュレーション
AmpSimulator 4
VST Amp Rack 72
VST Bass Amp 78

い

イコライザー
DJ-EQ 10
Frequency 2 13

え

エンベロープシェイパー
EnvelopeShaper 11

け

ゲート

Gate [20](#)
VSTDynamics [86](#)

こ

コンプレッサー

Maximizer [24](#)
MultibandCompressor [27](#)
Tube Compressor [69](#)
Vintage Compressor [71](#)
VSTDynamics [86](#)

た

ダッキングエフェクト [8, 27](#)

つ

ツール

SuperVision [45](#)

て

ディザリング

Lin One Dither [23](#)

ディレイ

MonoDelay [25](#)
PingPongDelay [31](#)

ふ

フィルターエフェクト

DualFilter [11](#)
MorphFilter [26](#)
ToneBooster [68](#)
WahWah [89](#)

め

メーター

SuperVision [45](#)

も

モジュレーションエフェクト

AutoPan [5](#)
Chorus [7](#)
Flanger [12](#)
Phaser [30](#)
Rotary [43](#)
Tremolo [68](#)
Vibrato [70](#)

り

リバーブエフェクト

REVerence [32](#)
RoomWorks SE [42](#)

リミッター

Brickwall Limiter [6](#)
Limiter [22](#)
Maximizer [24](#)
VSTDynamics [86](#)