

プラグインリファレンス



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

翻訳: Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Filippo Manfredi, 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.

WaveLab LE_11.0.20_ja-JP_2021-12-01

目次

4	WaveLab 固有のプラグイン
4	Resampler
4	Leveler
5	Peak Master
5	Silence
6	Steinberg 社の VST 3 プラグイン
6	AutoPan
7	Chorus
8	Compressor
10	Gate
11	Limiter
12	RoomWorks SE
13	StereoDelay
14	StereoEnhancer
14	StudioEQ
17	索引

WaveLab 固有のプラグイン

WaveLab 固有のプラグインは、WaveLab のプラグインフォーマットを使用しており、他のアプリケーションでは使用できません。

- WaveLab 固有のプラグインは、**マスターセクション**でのみ使用できます。
- 「**プラグインの設定 (Plug-in Settings)**」ダイアログを使用すると、マスターセクションの「**エフェクト (Effects)**」ペインで使用可能にするプラグインを指定できます。

Resampler

Resampler は、クリアな音質を保ったままで周波数成分を保護する、プロフェッショナル向けのサンプリングレートコンバーターです。このプラグインは**マスターセクション**でのみ使用できます。

補足

このプラグインでは、特に高品質モードでの CPU 負荷が非常に高くなります。

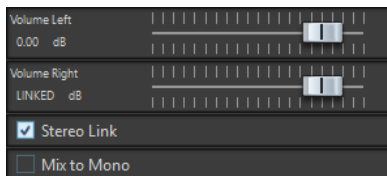
Output Sample Rate 44 100 Hz ▼

Output Sample Rate

出力のサンプリングレートを設定します。入力のサンプリングレートは、アクティブなオーディオファイルまたはオーディオモニタージュのサンプリングレートによって決まります。

Leveler

Leveler プラグインは、ステレオチャンネル間でバランスの修正やレベルの調節を行なう場合や、モノラルヘミックスダウンする場合に役立ちます。



Volume Left/Volume Right (-48 dB ~ 12 dB)

出力バスの左右のチャンネルに割り当てる信号の量を指定します。

Stereo Link

この項目をオンにすると、「**Volume Left**」に設定されたゲインが「**Volume Right**」に適用されます。

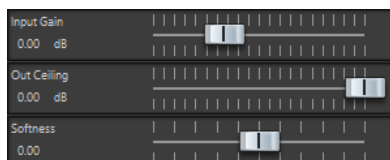
Mix to Mono

この項目を ON にすると、ステレオチャンネルがモノラルミックスされて出力バスに送られます。

Peak Master

Peak Master プラグインは、オーディオファイルのピークを抑える基本的なプラグインです。クリッピングを防ぎながらミキシング時の音量を大きくできます。ダイナミクスの変化が大きいインストゥルメントのピークを抑えるのに便利です。

このプラグインは、主にブリックウォールリミッターとして使用されます。たとえば、オーディオピーク以外のオーディオ信号を変更せずに、オーディオピークを制限できます。この場合、「**Input Gain**」を 0 dB に設定し、「**Out Ceiling**」を 0 dB に設定すると、クリッピングのないオーディオ信号を生成できます。「**Peak Master**」は、リサンプラープラグインのあと、ディザリングプラグインの前に使用するのが最適です。



Input Gain

-12 ~ 24 dB の範囲で値を指定できます。

Out Ceiling

出力信号の最大レベルを指定します。-18 ~ 0 dB の範囲で値を指定できます。

Softness

いくつかのサンプルにリミッターが適用されたあと、信号が影響されなくなる速度を指定します。-5 ~ +5 の範囲で値を指定できます。

Silence

Silence プラグインは、オーディオファイルの始まりまたは終わりに、静寂/無音部分を正確な長さで簡単に挿入できます。このプラグインを使用してファイルの終わりに静寂/無音部分を追加し、リバーブプラグインのリバーブテールがファイルの終わりで突然途切れないようにできます。



Start

スライダーを使用して、ファイルの始まりに 0 ~ 60,000 ミリ秒の静寂/無音部分を挿入します。

End

スライダーを使用して、ファイルの終わりに 0 ~ 60,000 ミリ秒の静寂/無音部分を挿入します。

Steinberg 社の VST 3 プラグイン

WaveLab では、VST プラグインの使用に制限はありません。プラグインを挿入できる場所であればどこでも使用できます。

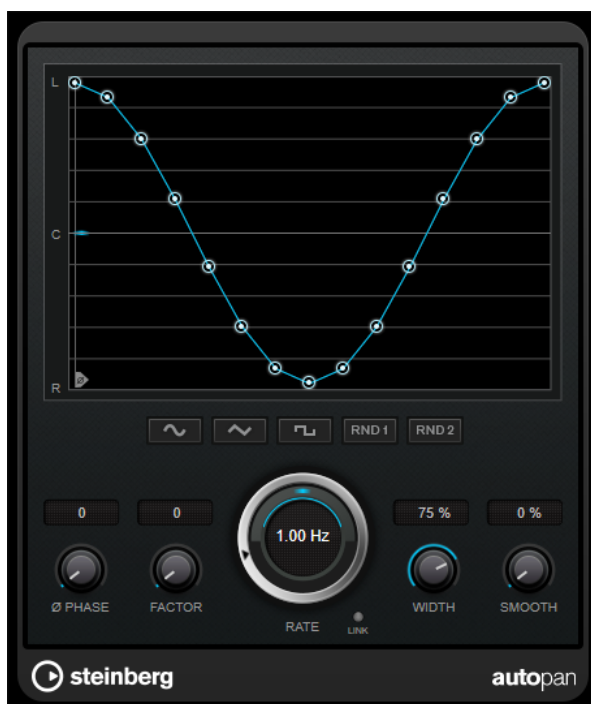
- 「プラグインの設定 (Plug-in settings)」ダイアログを使用すると、マスターセクションの「エフェクト (Effects)」ペインで使用可能にする VST プラグインを指定できます。
- WaveLab から VST プラグインを完全に除外できます。
- VST プラグインには、独自のプリセット処理方法があります。エフェクトプログラム (プリセット) は保存または読み込みできます。

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。

補足

このプラグインのパンエフェクトは、ステレオトラックでのみ機能します。



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。

Rate

オートパンの速度をヘルツで設定し、パンorama内での動きを表示します。

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。

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。

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。

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 $-\infty$ 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。

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。

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せんが、**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。

StereoDelay

StereoDelay には、それぞれ自由にディレイタイムを設定できる 2 つの独立したディレイラインがあります。

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。



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。

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。

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。モノラルファイル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

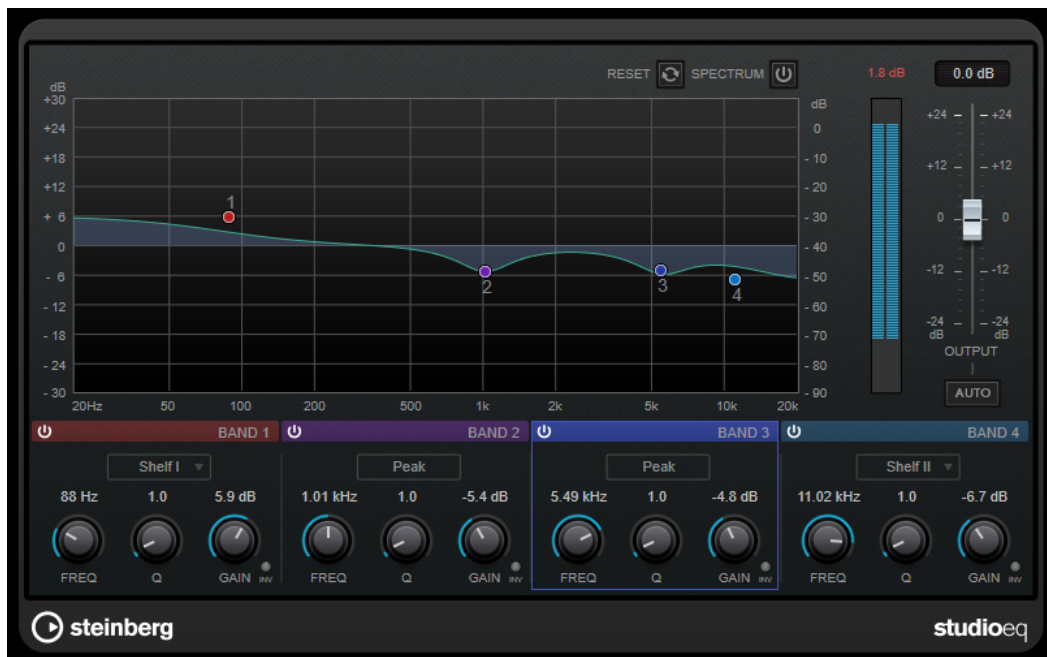
出力をモノラルに切り替えます。ステレオイメージを拡張するとき不適切なサウンドの加工が行なわれていないかをチェックするために使用します。

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。

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/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。

Show Input/Output 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  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  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  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。

索引

A

AutoPan [6](#)

C

Chopper エフェクト
AutoPan [6](#)

Chorus エフェクト
Chorus [7](#)

Compressor [8](#)
Compressor [8](#)

L

Leveler [4](#)
Limiter [11](#)

P

Peak Master [5](#)

R

Resampler [4](#)
RoomWorks SE [12](#)

S

Silence [5](#)
StereoDelay [13](#)
StereoEnhancer [14](#)
StudioEQ [14](#)

け

ゲート
Gate [10](#)

さ

サンプリングレート
Resampler [4](#)

て

ディレイ
StereoDelay [13](#)

ふ

プラグイン
VST 3 [6](#)
固有 [4](#)

り

リミッター
Limiter [11](#)