

# よく使うFLのエフェクト⑤

# もくじ

- \* Fruity Parametric EQ 2・・・イコライザ
- \* EQUO・・・イコライザ
- \* Pitcher・・・音の高さを測定
- \* Fruity Free Filter・・・フィルター
- \* Fruity Filter・・・フィルター
- \* Edison・・・音の編集

# ① Fruity Parametric EQ 2

## 【効果】

音の周波数別に音量を変化させることができる。

横軸が周波数、縦軸が音量。

再生時に強い周波数ほど色が付くので他のEQよりも視覚的にわかりやすい。

## 【パラメータ紹介①】

左画面の球を直接いじることも操作。出来ます。

右画面の詳細は次のページにて



## ② Fruity Parametric EQ 2

### 【パラメータ紹介①】

①

上下にドラッグをすることで全体の変化具合を変更せずに上下に並行移動することが出来る。

②

ドラッグで上下に移動することで左画面の対応する色(番号)の球を動かして変化させる音量をかえる。

③

ドラッグすることで左画面の対応する色(番号)の球を左右に動かせる(=対応する周波数を動かせる)

④

ドラッグすることによりその対応する周波数付近の周波数を変化させる広さを決定する。

下にドラッグした場合→図の②や⑤のようにとんがる

上にドラッグした場合→図の⑥のように広い周波数に影響する

# ③ Fruity Parametric EQ 2

## 【マイナーなパラメータ紹介】

①

ONにするとCPU使用率が犠牲にしてオーディオの品質を向上させる。

②

左画面の球の表示をON/OFFします。

③

左画面で周波数の強さを色で表す機能をEQに入力される音か、出力する音の選択、またはオフにする。

④

下向きの矢印をクリックすると現在のEQ設定を予備のバンクに保存。  
上向き/下向きの矢印をクリックすると、保存したバンクとメインのバンクを切り替える。

⑤

クリックすると2つの項目が出てくる

High precision monitor ONにすると周波数表示をやや遅れるが微細化化する。

look spare state ONにすると予備のプリセットを見る



# ④ Fruity Parametric EQ 2

## 【使い方例】

右のように設定する。

②の球画像の部分で右クリックしてオートメーションを作成する。



上のようにオートメーションさせるとなめらかに強調されることが変化する。

→



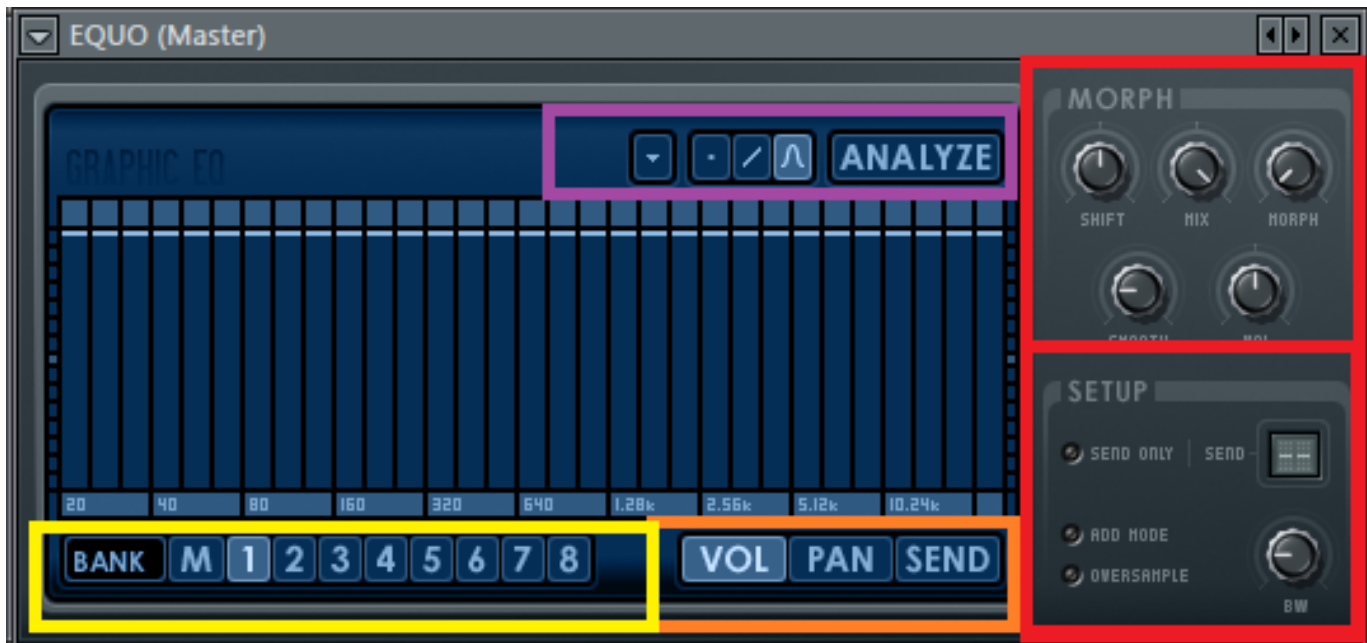
# EQUO

## 【効果】

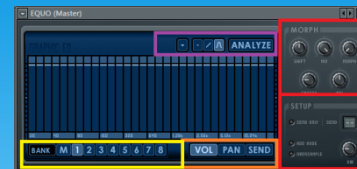
FL内で最高の精度を誇るイコライザ

## 【パラメータ紹介】

次のページより赤枠、オレンジ枠、黄色枠、紫枠の順に説明



# EQUO



## \* 黄色枠の説明

BANK1~8

各バンクにEQの状態をみることができる。

MasterBANK

最終的に出力するEQNOの状態を表示。

後述になりますが

複数のバンク同士を混ぜ合わせることでマスターバンクを作ることになります。



# EQUO



- \* 赤枠(上)の説明

- \* Shift

現在のEQの状態を左右に並行移動する。

- \* Mix

現在のEQの状態のどのくらい適用するのかを決定する。  
右に最大まで動かすと最大、左に動かすと現在のシェイプを-100%(反転して)適用する。真ん中の時は適用率0%。

- \* Morph

バンク1(ノブを左に最大)から8(ノブを右に最大)を合体する。

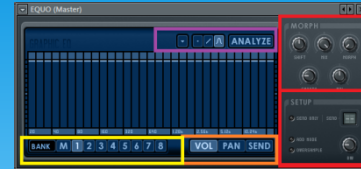
- \* Smooth

EQUOの設定変更がどのくらい速く起こるかの設定。

- \* VOL

出力ボリューム。

# EQUO



## \* 赤枠(下)の説明

### \* Send only|Send

EQUOのおかれているミキサーチャンネルへの直接の出力をミュートする。LEDディスプレイ・ウィンドウはSEND・ミキサー・トラックを表示。

### Add mode

通常EQUOはEQが適用されていない(EQバンドがフラット)の時も入力信号に若干の変化をもたらしている。

Add modeをオンにすることで、この若干の変化を避けるために入力をEQUOのサウンドに置き換えるのではなく、元々の入力にEQUOのサウンドを足し合わせする。

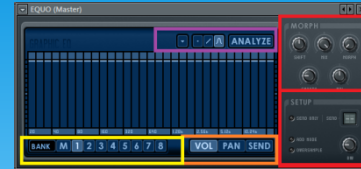
### Oversample

オーディオ品質を高めるため2倍オーバーサンプリングを有効にする。

### \* BW

EQUOのバンドのバンド幅(変化量)を変えます。

# EQUO



## \* オレンジ枠の説明

- 

EQでどのパラメータを操作するのかを決めます。

VOL(ボリューム)

ボリュームを操作。

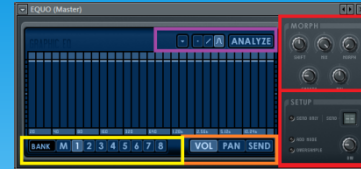
PAN

選択された周波数のpanを操作

Send

選択された周波数をEQにどれだけ通すのかを操作

# EQUO



## \* 紫枠の説明

### Option Menu

3つの項目があり、現在のEQをランダムに設定、リセット、バンク1と8の間を保管するようにバンク2~7を自動生成することができる。

### Drawing modes

3つあるアイコンを選択することでEQ画面をドラッグした時にどのような直線を描くのかマウスの奇跡通りに変化させるのか、山なりに変化させるのか、を決定する。

### Analyze

このボタンを押して離れた時に入力されている音の周波数を平均化するようなEQを自動生成する。

# Pitcher

## 【効果】

挿すだけで音の高さを測ることができる。

## 【使い方】

音の高さの確認出来ないwave音源のメロディを確かめる時など。

※DEMO版の人は  
セーブする前に抜いて  
おくこと。



# Fruity Free Filter



## \* Type

- フィルターのモードを選択する。
  - ローパス(指定した周波数よりも低い値のみを通すフィルター)
  - バンドパス(指定した周波数付近以外を減衰させる)
  - ハイパス(低音を減衰)、ノッチ(指定した周波数付近を減衰)
  - ローシェルフ(指定した周波数よりも高い周波数を減衰させる)
  - ピーキングEQ(指定した周波数付近の音量を変化)
  - ハイシェルフ(指定した周波数よりも低い周波数を減衰させる)

## \* Freq

カットオフ/バンドパス/バンドカットなど指定する周波数を設定する。

## \* Q

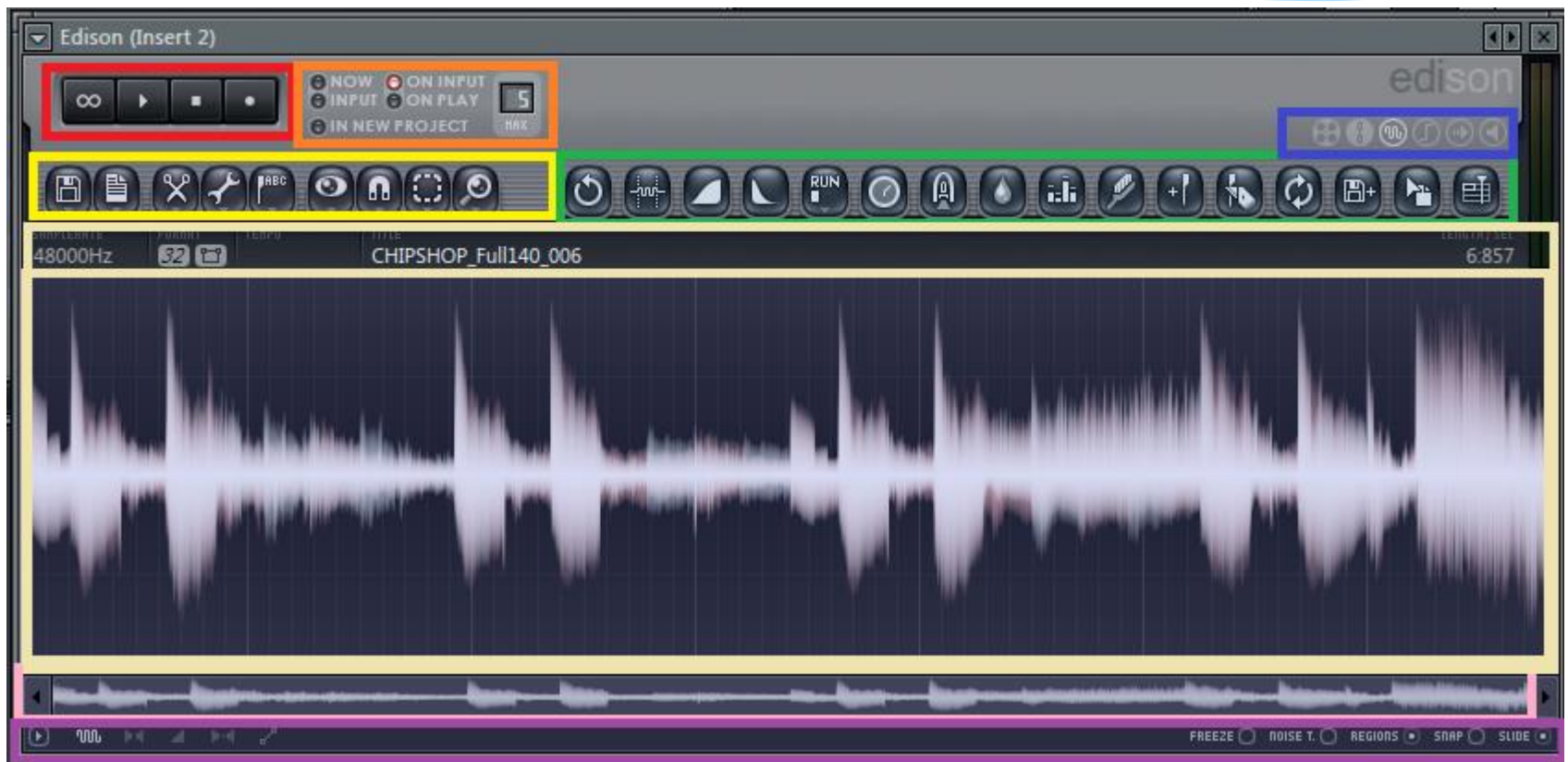
フィルターの‘クオリティ’を指す。  
ハイパス/ローパス・フィルターでは遮断周波数付近の音を強調する程度  
他のフィルターでは減衰幅を指します。

## \* Gain

フィルターのゲイン(増幅量)を設定します。  
(ピーキングEQ、ローシェルフ及びハイシェルフのみ)。

# Edison

\* 主にオーディオの波形編集、録音ツールとして使われる。



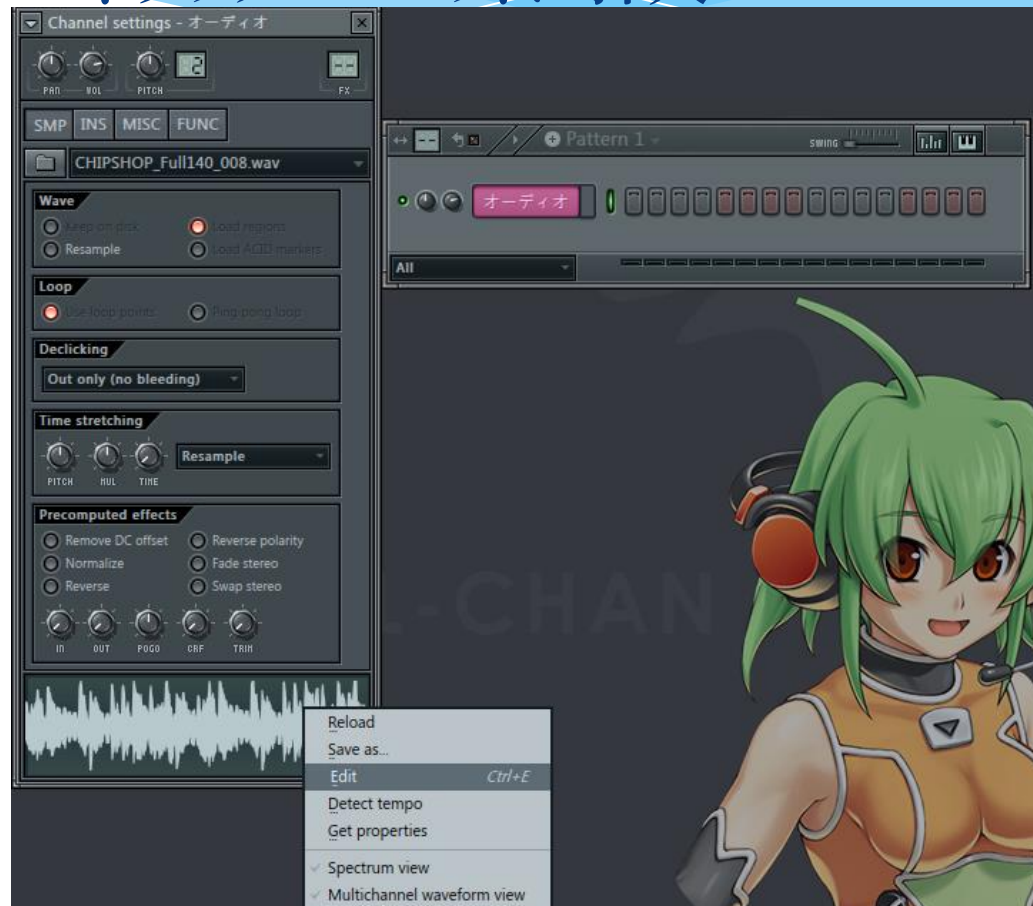
# Edisonを起動

•録音再生するなら

普通のエフェクトと同様にミキサートラックの slots に挿入する。

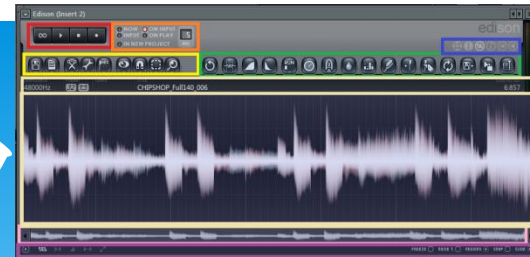
•波形編集するなら

サンプラーチャンネルの波形部分を右クリック>>EDIT





# Edisonのパラメータ



## •赤枠

\* 主に録音設定のための設定。

Loop

ループ再生にする。

Play

再生、停止する。

Record

オーディオ録音モード。

録音するときは