

エフェクト①

- マキシマイザー (Maximus)
- Soundgoodizer
- Limiter
- コンプレッサー
- マルチバンドコンプ

マキシマイザー

<説明>

- ・ 音圧を上げるためのエフェクター
- ・ コンプレッサーやリミッターとほぼ同じだが、マキシマイザーは音圧を上げることに特化している
- ・ FL Studioだと、MaximusやSoundgoodizerなど

Maximus

各項目

- ① Compression Envelopes
- ② Analysis Display
- ③ Band Process Controls
- ④ Band Frequency Controls



Maximus

① Compression Envelopes

- ・ 横軸が入力、縦軸が出力、単位dB
- ・ 閾値の前後によって入力と出力の関係が決まる



- ・ (1)は入力と出力が変化しない例
- ・ (2)は入力が0 dBを越すと、出力は0 dBより増えないようになっている



Maximus

② Analysis Display

- ・ 波形の可視化
- ・ 紫色が入力、緑が出力
- ・ 右の画像は 0 dB以上の入力の
場合、出力が 0 dBを越さないよう
にした結果
- ・ 出力結果が 0 dBを越していない
ことが分かる



Maximus

③ Band Process Controls

(1) PREGAINは入力レベルをいじれる

POSTGAINは出力レベルをいじれる
(上の曲線いじるのと同じ?)

(2) アタックとリリースの設定

(基本的にいじらなくてよい。リリースを長くするとベースが静かになる)

※アタック：鳴り始め リリース：鳴り終わり際

- ・ 左端の“LOW” “MID” “HIGH”で周波数毎にマキシマイザーの効果を与えられる。
右のOFFを選択するとミュート状態になる。

COMP OFFを選択することでその周波数域はMASTERの効果を受けなくなる。(らしい)



Maximus

④ Band Frequency Controls

- ・ "LOW" "MID" "HIGH" の周波数域の設定
- ・ "BANDS" というタブを選択することで画面が変わる



Soundgoodizer

- ・簡単に音圧を上げることができるエフェクト
- ・付けるだけでいい
- ・パラメータはA,B,C,Dの4つ
- ・ノブを回してどれだけエフェクトの効果を適用させるかを調整する
(0~100%)



Fruity Limiter

- ・ 設定した音の大きさを越さないように抑えるエフェクト
- ・ Maximusと似てるが、Maximusは音のニュアンスを維持したまま、音量を上げ下げするが、Limiterはどんな状況でも設定した音の大きさを超えないようにするエフェクトである。



Fruity Limiter

Loudness

- ・ GAIN(紫) : 入力する信号レベルの設定
- ・ CELL(緑) : 出力信号の上限値の設定
- ・ SAT(赤) : 信号が歪み始める値の設定

Envelope

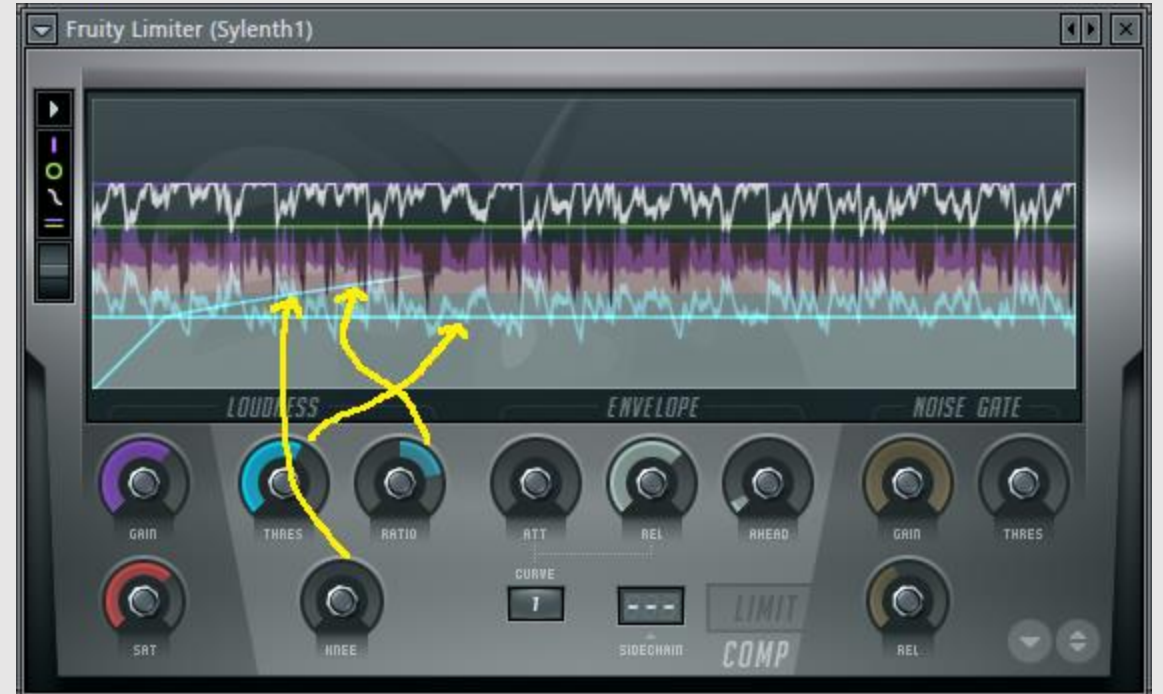
- ・ ATT : リミッターの遅延時間の設定
- ・ REL : リリースタイムの設定
- ・ AHEAD : リリースまでの時間を遅らせる時間の設定
- ・ CURVE : エンベロープの変化の速さを1～8から選択。1が一番速い
アタックとリリースそれぞれで設定できる



Fruity Limiter(コンプレッション)

Loudness

- ・ THRES : このレベルを越したら圧縮
- ・ RATIO : THRESを越したときの圧縮率
- ・ KNEE : 圧縮の割合
圧縮が徐々に、または急速に
圧縮するように設定可能
- ・ GAINとSATは前のページと同じ



- ※コンプレッション : オーディオシグナルの最も大きく聴こえるパートと最も小さく聴こえるパート間のダイナミックレンジを少なくするプロセス

Fruity Compressor

- ・ 入力された音が設定した音量より大きければ音量を下げて、音量の差を圧縮する
- ・ Limiterとしても使える
- ・ マスタリングの時の調整用とかに使える



Fruity Compressor

- Threshold : コンプレッサーが動き出す
dBレベルの設定

- Ratio : コンプレッション量の設定
入力レベルと出力レベルの割合

※ 4 : 1 とすると、入力レベルが 4 dB 増えたとしても、設定した dB レベルより上の音は 1 dB しか増えない

- Gain : 圧縮された後の出力信号へ加える、または減らすゲインの量 (dB)

- Attack : アタックの時間の設定

- Release : リリースの時間の設定

- Type : コンプレッションが適用される比率の設定



Fruity Multiband Compressor

- ・コンプレッサーの機能を拡張したもので、音を周波数帯域毎に分けて個別にコンプレッサー処理できるようにしたもの
- ・マスタリングの時などに使う



Fruity Multiband Compressor

- ・ IIR/FIR : フィルターのタイプの選択
FIRはマスタリング向け
- ・ LIHITER : チェックすると出力レベルは0 dBを越さない
- ・ SPEED : スクロールの速さの設定
- ・ フィルターカットオフ (SPEEDの下) のノブ :
左から、ローバス上限リミット、ミドルバンド下限リミット
ミドルバンド上限リミット、ハイバス下限リミット
これらのカットオフで決められた周波数がLow, Mid, Highとして
LOWバンド、MIDバンド、HIGHバンドのコンプレッサーへ入力される
- ・ 波形 (ピンク) : 入力 波形 (赤) : 出力



Fruity Multiband Compressor

- ・ 3つ (LOW, MID, HIGH) のバンドコンプレッサーがある



- ・ A/M/B : アクティブ (A) 、 ミュート (M) 、 バイパス (B) から選択
- ・ Threshold : コンプレッサーが動き出すdBレベルの設定
- ・ Ratio : コンプレッション量の設定、入力レベルと出力レベルの割合
- ・ KNEE : コンプレッションの全量が適用される速さの設定
- ・ Attack : アタックの時間の設定
- ・ Release : リリースの時間の設定
- ・ Gain : 圧縮された後の出力信号へ加える、または減らすゲインの量 (dB)

参考

- ・ FL Studio ウィキ <http://www42.atwiki.jp/fruity/pages/1.html>
- ・ 偏ったDTM辞典 <http://www.g2ookg.com/jp/docs/dic/>
- ・ DTM Spring <http://ameblo.jp/kitten-mikanyan/>