

Brainworx プラグインをお買い上げいただきましてありがとうございます。



bx_refinement – M/S ハーシュネス・コントロール

忠実な音楽性と際立つ味わい深さ

bx_refinement を使ってレコーディングに新たな可能性を吹き込む

レコーディング中に全体のサウンドには影響なく耳障りな部分だけを取り除くことを想像してみてください。bx_refinement は、そんな時に頼りになるエンハンス&デハーシング・ツールです。

多くのエンジニアにとって、彼らの好みの機材は、多くの場合何かを取り除くものです。それを行うときに大方の人々が好むアナログ機材やそれらのエミュレーションの肝心のポイントの1つはきついエッジを柔らかくする機能です。

bx_refinement は、特に耳障りな音を取り除き、サウンドをクリーニングすることを目的とし、音楽的、且つクリアにその作業を行うためにそれらに直接フォーカスを当てるために開発されました。内部アルゴリズムは、人間の耳の感受性について長い時間をかけて有効性が証明されたアプローチと最新の技術、最新の科学の慎重な組み合わせに基づいています。

主な目標は妥協無く上品で音楽的なアナログマスタリング・セットアップの考え方をデジタル領域で再現することでした。結果として bx_refinement は、耳障りな音を取り除く最も音楽的なプロセッサと言えます。

Stonebridge Mastering のマスタリングエンジニア Gebre Waddell は著書“Complete Audio Mastering: Practical Techniques”の執筆中に bx_refinement のプロトタイプを開発しました。耳障りな音に関連した技術の本の概念は仕上げられ、彼がプログラムした VST プロトタイプに取り込まれ、テストされました。開発において重要な部分は、慎重なリスニングや他のエンジニアとの議論でした。Gebre は後にプロトタイプを Brainworx より発表しました。その後、根底にあるアルゴリズムを最適化し、独自のプラグイン・フレームワークを経由して様々なプラットフォームへの対応を行う作業を担当しました。

bx_refinement はマスタリングツールとして例外的ですが、一般的にステレオ・シグナルを広げ、それらをクリアにするために使えるので、多くのミックスエンジニアは、個々のミックス・シグナル上の耳障りな音のコントロールに対しても他に類のないコントロールを行うことができます。



チューブ・グラフィック (Tube Graphic)

bx_refinement は特定のチューブサウンドの 1 対 1 のエミュレーションではありません。代わりに操作が非常に簡単で、非常に効果的なツールを提供するいくつかのチューブベースの機材で見られるオーディオをエンハンスするために必要な音楽的な側面備えています。多くの人は、チューブがスムージングと耳障りな音を取り除くことに影響していると連想しますが、bx_refinement もその機能を行うよう設計されています。このチューブ・グラフィックは、プロセッシングがどのくらいの強度で行われているか視覚的なフィードバックを与えます。ディスプレイ内のチューブを確認することでどれくらい速く、ダイナミックに処理を行っているか直感的に知ることができます。

Brainworx ツールバー

画面上部のツールバーではプラグインをバイパスすることが可能です。また、32 ステップのアンドウ/リドゥは、最初のアイデアを失わずに他のセッティングを試すことができます。4 つのセッティングは瞬間的にスナップ・ショットとして保存することができ、リコールすることができます。コピー/ペーストを使用して個々の設定をリセットすることも可能です。



ダンピング (Damping)

ダンピング・コントロールは、固定した dB 値でピークバンド EQ によって耳障りな音を軽減します。それはリダクションに一定のベースラインを定め、“ダイナミクス”やオシレーター・オプションによって数値の増減を変更することができます。— 4 ページの“Damping modulation”を参照してください。例えば、左の写真では、-6.36dB でコンスタントにリダクションしています。

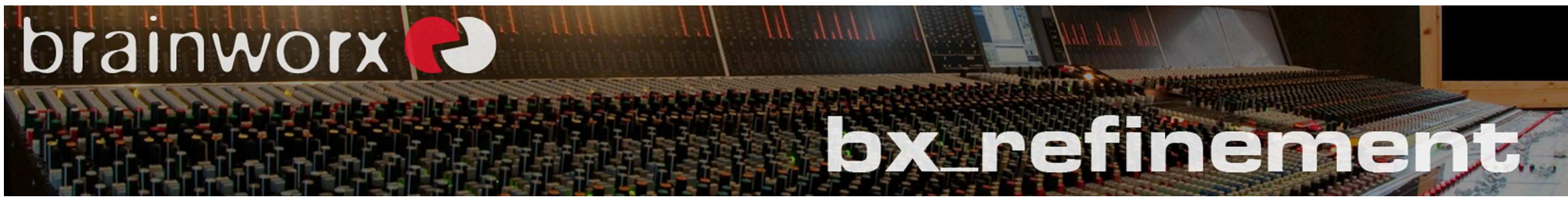


ソフト / ハード (Soft / Hard)

ソフト/ハード・オプションは、プロセッシングの特性を設定します。“ハード”は、高次 (四次) フィルターを使用し、“ソフト”は、一般的な二次フィルターを使用しています。bx_refinement はデジタルの高次フィルターを特徴としています。

ソロ・フィルター (Solo Filter)

このノブを使用して減衰した周波数を独立して確認することができ、ダイナミック・モード (ダンピング・モジュレーション) を使用する際にと、ミックス内で取り除かれたサウンドを確認することができ、とても役に立ちます。



サチュレーション(Saturation)

bx_refinement のサチュレーション・アルゴリズムは、劇的に音を変えることなく少しだけキャラクターを加えることが可能です。糸は、劇的なエフェクトとしてではなく、むしろ味を加えないことです。別の方法として、Brainworx's bx_saturator V2 のような他のキャラクターのプロセッサと bx_refinement を同時に使用することも可能です。また、サチュレーションは、音に明るさを加える事もできるので、耳障りな音を抑えつつ明るい音にしたい場合、プレゼンス・コントロール(以下参照)、またはサチュレーション・コントロールを使用することをお勧めします。

プレゼンス(Presence)

bx_refinement のプレゼンス・コントロールは、透明度の高い高域とエア感を加えるように設計されたシェルビング・フィルターです。bx_refinement の中心的なコントロールで耳障りな音を抑えた後にこのレンジの調節を行いたくなるでしょう。一部のマスタリングエンジニアは、仕事を行うために多くの機材の中の一つでこのレンジを抑えるために bx_refinement の中心的な機能だけを好む場合もあります。しかし、このコントロールは、ほとんどの状況下で適切に動作するように設計されています。1 つのテクニックとして、ダンピングとダイナミクス・コントロールの組み合わせを使用して、耳障りな音を取り除くことを誇張することです。その後、プレゼンスを設定しレコーディングに合わせて取り除く値を設定するためにダンピングとプレゼンス・コントロールを使用し、エフェクトのかかった音をミックスしてください。



ミックス(Mix)

一般的なワークフローでは、お好みの設定が終わるとこのコントロールを調整して適用されているプロセッシング量をコントロールします。エフェクト内でのパラレル処理が簡単に行えます。

ミッド / ミッド+サイド(Mid / Mid+Side)

このノブは、プロセッシングをミッド・チャンネルのみ、または両方(ミッド/サイド・チャンネルに等しく)適用するかを切替えます。多くの場合では両方のチャンネルに適用すると最適なプロセッシングを行うことができますが、時々、ミッド・チャンネルのみを選択したほうがより良く聴こえる場合があります。

ミッド/サイド (Mid / Side : M/S) とは？

<https://plugin-alliance.com/en/newsreader/items/ms-what-is-this.html> にいくつかのオンライン情報とビデオがあります。

ダンピング・モジュレーション:ダイナミクス・オプション

ダイナミクス・オプションを有効にすると入力されたマテリアルのピーク・レベルに応じてフィルターを調節します。ダイナミックなリダクションは、ダンピング・ノブ(上記参照)によって調節された一定のリダクションが加えられます。

Range(レンジ)

モジュレーションによって加えられるダンピング量を調整します。

Speed(スピード)

入力されるシグナルの大きさに応じてどれくらい速く bx_refinement が反応するかをコントロールします。

Meter(メーター)

チューブ・グラフィックによって適用されているフィルタリングがどれくらいか確認できることに加え、ダイナミクス・セクションでメーターによってモニターすることもできます。





ダンピング・モジュレーション:オシレーター・オプション

オシレーション・オプションでは、心地よいウォーム・エフェクトが得られます。一般的なハーシュネス・ダンピングは、サインのモジュレーションによって行われます。フリー / シンク(下記参照)の両モードでデュレーション・ノブによってオシレーターのスピードを調節することができます。ダイナミックなりダクションは、ダンピング・ノブでの固定したりダクションで得られます。

デプス (Depth)

両方のモードで、どれくらい多くのプロセスが適用されるかをコントロールします。dB 値は、サイン波の最大ダンピング時のピークを表します。



デュレーション:フリー・モード(Duration:Free Mode)

このモードでは、モジュレーションをお使いの DAW(ホストアプリケーション) のテンポに同期させることはできません。代わりに秒単位の長さで調節が可能です。



デュレーション:シンク・モード(Duration :Sync Mode)

このモードでは、オシレーターを DAW で設定したテンポに同期させることができます。サイン波はクオンタイズされ、典型的なグループ・パターン(1/1、1/2、1/4 等)に従って設定されます。サイン波のグラフィックをドラッグすることで、例えば、特定の拍内のハイハットを強調したり減衰する等、モジュレーションのアクセントをリズムカルなパターンでブースト、カットを行うよう設定することができます。

このプラグインは、他の UAD-2 プラグインと同じようにインストールして使用することができます。アクティベーションやシステム要件等に関する一般的な情報は www.uaudio.com をご確認ください。