



ADASTD-1 Physically Modeled Vintage Bucket Brigade Delay Unit

もくじ

概要

イントロダクション

ベーシック

各タップごとのディレイタイム

3

3

4

4

コントロール

インプット・セクション

アウトプット・セクション

リジェネレーション・セクション

タップアサイン・セクション

ディレイ・セクション

5

5

5

6

6

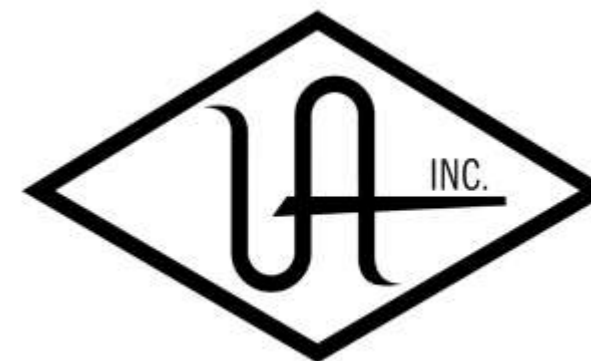
6

ツールバー

プラグインセッティング・ツールバー

7

7



フィジカルモデリングされたバケツリレー式ディレイユニット
Brainworx GmbH Germany が Universal Audio に向けに許諾を得て開発されました。



イントロダクション

一般的なディレイ・ユニットは、長いテール、ピンポン・エフェクト、そしてタイムベースのフィーリングをサウンドに与えるスタッター・リピートの生成を期待されます。しかし、多くのユニットはより長いエコー満足できる程度に生成することはできませんが、それらは、ライフスパンの最初の数ミリ秒で現れるサウンドをキャプチャーし、エフェクトを与える時間設定のきめ細やかなフレキシビリティに欠けています。これらが根本的に欠けているものは、シグナルに時間を加えた後の最も基本的なニーズの 1 つです。ステレオの幅、音色、音色を音響的に建設的な方法で加えることで、サウンドをクリーンに複製します。2 つのトラックに複製して、ディレイタイムをオフセットすることによって人工的に幅を広げることや、フランジャーが取り除く代わりに、サウンドにコシを与えることができます。STD-1 は、特定のセットのインハーモニック・ディレイタイムを使用することによって、独立したステレオ・アウトプットを組み合わせ、鮮やかなカラーのボディを持つサウンドを正確に届けます。スタンダードなディレイ・エフェクトと違い、STD-1 は、スラップバックエコーや短いリバーブを生

成することに優れています。これは、各タップが以前のディレイと重なり合うように完全に調整される“3-D レイヤリング・エフェクト”と呼ばれます。6 つのタップのそれぞれは、異なるステレオアウトに独立して割り当てることができ、そして ms でタイムをプリセットした範囲によって遅れるように調整されます。内蔵のフィードバック・モジュールと組み合わせることでサウンドだけでなく、様々なエキサイティングで幅広く素晴らしい質感が得られます。STD-1 を最も重要に感じさせる機能の 1 つとして、ロータリー・スピーカーを使用した Rhodes のようなサウンドや、サイケデリックなベースサウンドを作ることが可能な強力な LFO システムにあります。それぞれのステレオミックス・ノブで味わい深いサウンドになるようミックスし、ボーカルやギターサウンドを美しく広げたり、ブラスやパッドに魅力的なローエンドを作り出し、ティンパニーのディレイを破壊するような強力なエフェクトを使用して、甘く危険なサウンドに仕上げるのが可能です。



ベーシック

ADA STD-1 は、プレーンディレイというよりモジュレーション・エフェクトと言えます。アナログコンデンサー・バケツリレーをベースにしているため、LFO でモジュレーションをかけコーラス効果やフランジャー効果を得るためにディレイタイムが短くなっています。このディレイを非常に特別なものにするためには、異なるディレイ・ステージの複雑なルーティングの可能性です。ディレイされた信号がバス A、またはバス B(左、または右)にルーティングされるか、それらのどちらにもルーティングされていない 6 つのタップがあります。さらにフィードバック・パスを供給するためにタップ 1、3、6 の 1 つを選択しなければなりません。このルーティング方式は、アップミキシング効果も意味していますが、ディレイラインに入力する前に信号をダウンミックスしてステレオ・信号を処理できます。

最大ディレイタイムは、タップ 6 で 55.5ms で、他のタップはそれ以下です(タップ 5 では 46.5ms、タップ 4 では 29ms、タップ 1 では 6.5ms)。

ディレイタイム、したがってそして各タップでのディレイは、固定ディレイポットを介して変更することができ、さらに LFO の調整可能なスイープ・スピードでダイナミックに調整することができます。さらに高い周波数のオシレーターでスイープ・スピードを調整することで興味深いエフェクトのレンジをさらに広げることができます。

タップごとのディレイタイム

Tap 1: 1.3ms - 6.5 ms
Tap 2: 2.2 - 11
Tap 3: 4.6 - 20
Tap 4: 5.8 - 29
Tap 5: 8.3 - 46.5
Tap 6: 11.1 - 55.5



インプット・セクション

ヘッドルーム：STD-1 のインプットでのシグナル・レベルを示します。これには、リジェネレーション・セクションからフィードバックされるシグナルも含まれます。

イン/アウト：STD-1 のエフェクト・セクションをオン、またはバイパスします。LED はエフェクトが使用されていることを示します。

インプット・モノ/ステレオ：スイッチがモノの位置に設定されていると、ステレオ・シグナルはモノラルに加算されます。これは、タップからフィードバックされるシグナルには影響しません。

インプット・レベル：インプット・シグナルに適用されるゲイン、または減衰の量を $-28\text{ dB} \sim +18\text{ dB}$ までの間で調整します。

アウトプット・セクション

アウトプット・ミックス L：これはステレオ・セッティングの左チャンネルのミックス・コントロールです。完全に反時計回りになるとドライ・シグナルだけが聞こえます。完全に時計回りに回すとエフェクト音だけが聞こえます。注：左チャンネルがディレイバスに割り当てられていないとシグナルは聞こえません。

アウトプット・ミックス R：これはステレオ・セッティングの右チャンネルのミックス・コントロールです。完全に反時計回りになるとドライ・シグナルだけが聞こえます。完全に時計回りに回すとエフェクト音だけが聞こえます。注：右チャンネルがディレイバスに割り当てられていないとシグナルは聞こえません。

アウトプット・レベル：エフェクトのアウトプット・シグナルを $-28\text{ dB} \sim +18\text{ dB}$ の間で調整します。



リジェネレーション・セクション

リジェネレーション・イン/アウト: このコントロールを有効にすると6つのタップの1つからの信号がインプットにフィードバックされます。

リジェネレーション・レベル: インプットにフィードバックするシグナル量をコントロールします。

リジェネレーション・ハイカット: フィードバックしたシグナルの高周波数帯を減衰します。10kHz~900Hzの間で調整可能。

リジェネレーション・タップ: リジェネレーション・シグナルのソースとしてタップ1、3、6を選択します。

タップアサイン・セクション

タップ・アサイン 1-6: 各タップを左バス(上)にルーティングするか、右バス(下)にルーティングするか、無効(中)にするかを決定します。タップのディレイタイムは、タップ1~6まで増やすことができます。タップ1は、1.3~6.5 ms、タップ6は、11.1~55.5 msを最長ディレイとします。

STD-1のモノインスタンスでは、各タップアサイン・スイッチの中央の位置は効かなくなり、オン(上)、またはオフ(下)のいずれかの状態になります。

ディレイ・セクション

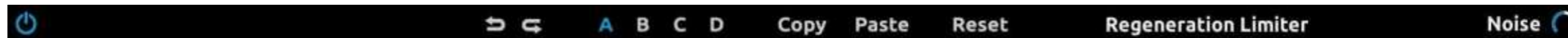
ディレイ・フィックス: タップの初期静的ディレイタイムを設定します。各タップから最長のディレイタイムに設定するには左に回してください。最短のディレイタイムに設定するには右に回してください。

ディレイ・ミックス: フィックス・ディレイシグナルとオシレーティング“スイープ”シグナルをクロスフェードします。(下記参照)

ディレイ・スイープ: 自動的にモジュレーションされたエコータイムのスイープ・シグナルのオシレーション・スピードを設定します。コーラスやフランジ・エフェクトには低速、ビブラートやレスリー・エフェクトには速いスピードを使用可能です。

ディレイ・スイープ MOD: スウィープ MOD をオンにするとスイープ・シグナルを僅かに高い周波数のオシレーターでモジュレーション、または重ね合わせることができ、疑似ランダム“スイープ”が得られ分厚いコーラス効果が得られます。左に回すとディレイスイープ・モードが無効になります。

ツールバー | ADASTD-1



プラグインセッティング・ツールバー

バイパス： STD-1 のプロセッシングをバイパスします。

アンドウ/リドウ(矢印)： 最大 32 ステップのパラメーター履歴をアンドウ、リドウが可能です。

セッティング A / B / C / D： パラメーター・セッティングのバンクを選択します。A/B/C/D の設定を使用して複雑なチャンネル設定をコピーし、曲内の様々なパートに対してバリエーションを与えることが可能です。これらの設定は DAW システムのオートメーションに対応しているため、A(ヴァース)から B(コーラス)にジャンプさせることが可能です。

コピー / ペースト： 同じようなサウンドのバリエーションを設定するには、すべてのパラメーターを何度もダイヤルする必要はありません。SETTING A と同じサウンドのタップ 2 を使用しないサウンドを SETTING B に作るとします。

- SETTING A で COPY をクリックしてください。
- SETTINGS セクションで 'B' をクリックし、SETTING B に切り替えてください。
- PASTE をクリックしてください。SETTING A が SETTING B にコピーされました。
- タップ 2 のスイッチをオフ。これで完了です。

リセット： 選択しているバンクのパラメーターをリセットします。

リジェネレーション・リミッター： リジェネレーション・シグナルにソフトクリップ・リミッターを適用します。

ノイズ： W このコントロールをオンにすると、シミュレートされたノイズフロアがオリジナルのハードウェア・ユニットのノイズフロアを一致するように適用されます。その範囲は、 $-\infty \sim -60$ dB の間です。