



Oxford Evolution

マニュアル



もくじ

1	概要	3
2	メインレベル・コントロール	4
3	センターパネルのアサイン	5
4	エンベロープ・スコープ	6
5	エンベロープ・シェイピング	7
5.1	トランジェント	7
5.2	サステイン	10
6	スペクトル・シェイピング	14
6.1	ティルト・モード	14
6.2	フォーカス・モード	15
7	ウォームス&レベル・コントロール	17
7.1	ウォームス・プロセッシング	17
7.2	ラウドネス・エンハンスメント	17
8	マスター・ドライ/ウェット・ミックス	19
9	DIFF リッスン	20
10	プリセットマネージャー・ツールバー	21
11	Copyright and Acknowledgements	22

1 概要



Oxford Evolution プラグインは、オーディオ・シグナルのトランジェントとサスティンを総合的にコントロールします。ほとんどの他の選択肢と異なり、アタック、ホールド、リリースは、独立して調節することができ、多種多様な効果を提供します。

これに加え、トランジェントとサスティン・プロセッシングの効果を必要に応じてフレキシブルな周波数に依存するように設定することができます。これにより、シグナルを別々のバンドに分ける必要がなくなり、従来のマルチバンド・プロセッサーとは異なり、Oxford Evolution はフェイズ・キャンセル問題を起こすことなく並列ルーティングで自由に使用することができます。

2 メインレベル・コントロール

インプット・シグナルのトランジェントまたはサステイン成分をエンハンス、またはリデュースするか 設定します。操作方法はシンプルにレベル・コントロールを増減させてください。

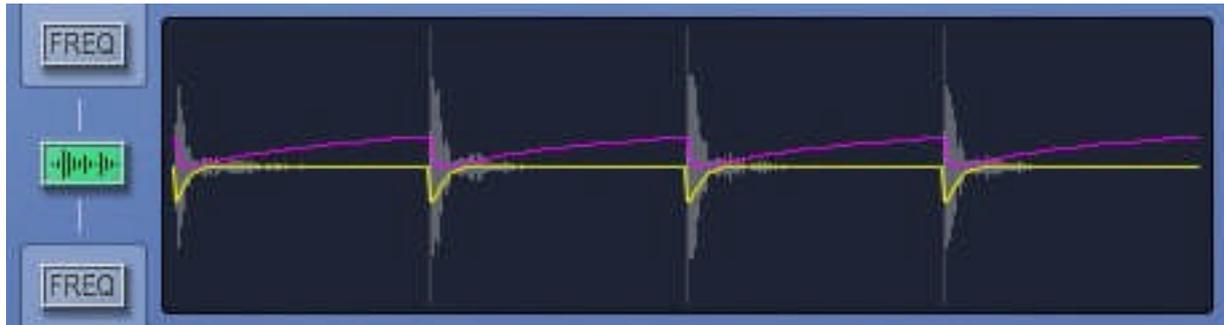


ゲインは、dB 値で設定し、プロファイル・セッティングに関係なく選択した設定を超えることはありません。ゲイン・エンベロープの現在のレベルは、各レベル・コントロール内の円形のメーターに表示されます。

3 センターパネルのアサイン

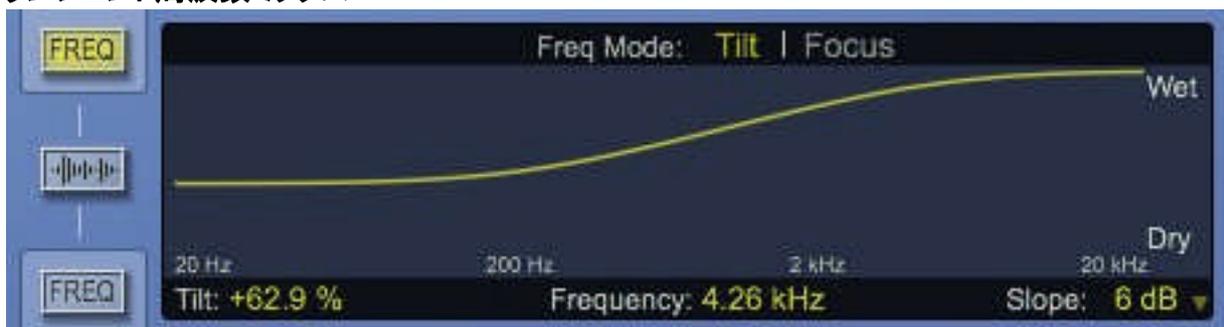
センターパネルは3種類のビューに割り当てることができます。ビューを切り替えるには、左側のボタンを使用してください。

スコープ



エンベロープ・スコープ

トランジェント周波数ミックス



スペクトルシェイピングを確認する

サステイン周波数ミックス



スペクトルシェイピングを確認する

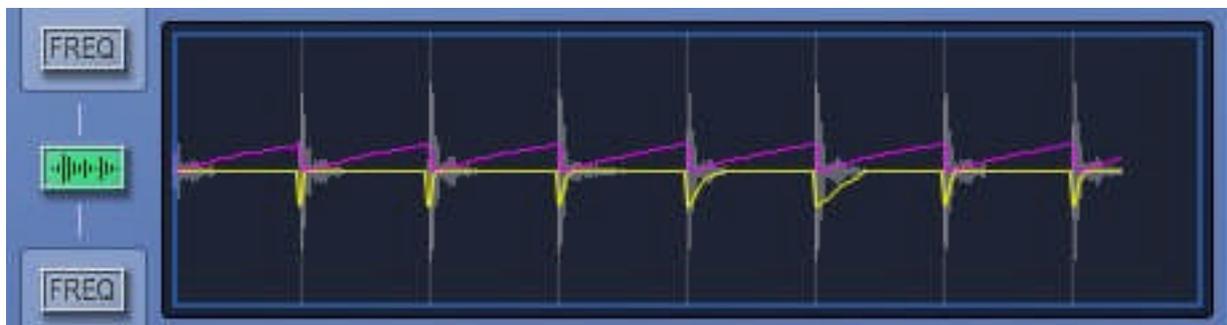
4 エンベロープ・スコープ

スコープの表示は、入力・シグナルのタイム・トレース上の振幅(グレー)、トランジェント・エンベロープ(黄色)、サスティン・エンベロープ(紫)を表示します。

デフォルトでは、時間軸が右から左にスクロールしていくスクロール・モードで動作しています。テンポマッピングされているプロジェクトで Envolution を使用する場合、バーシンク・モードでの使用が適しています。別のモードを選択するには、スコープ・ディスプレイ上にマウスカーソルを置き、表示されるセッティング・コントロールパネルをクリックしてください。



スクロール・モードでは特にエンベロープの形を調べるためにスコープ・ディスプレイをフリーズさせることが役立つ場合があります。このようにするには、スコープ・ディスプレイ内のお好きな位置をクリックしてください。フリーズしている時は、青いボーダー(境界線)がディスプレイの周囲に表示されます。もう一度クリックするとフリーズは解かれます。



スコープ・ディスプレイのフリーズ、クリックすると解除

5 エンベロープ・シェイピング



トランジェントプロファイル・コントロール

高いクオリティと汎用性のある検出とプロセッシングを行なうためにすべてのタイムコンスタンス(時定数)は、自動的にインプット・シグナルの特性に基いて調整されます。このため、タイミングプロファイル・パラメーターは、使用可能なレンジのパーセンテージとして表示されます。

アタック、ホールド、リリース・コントロールは、トランジェントとサスティン・セクションへ同じような機能を適用しながら、使用中のこれらの動作はかなり異なっています。これらの違いについては、次のセクションで説明します。

プラグインのセンターパネルにあるスコープ・ディスプレイは、シグナルに適用するゲイン・エンベロープのセンシティブリティとシェイプを視覚的に確認することができます。

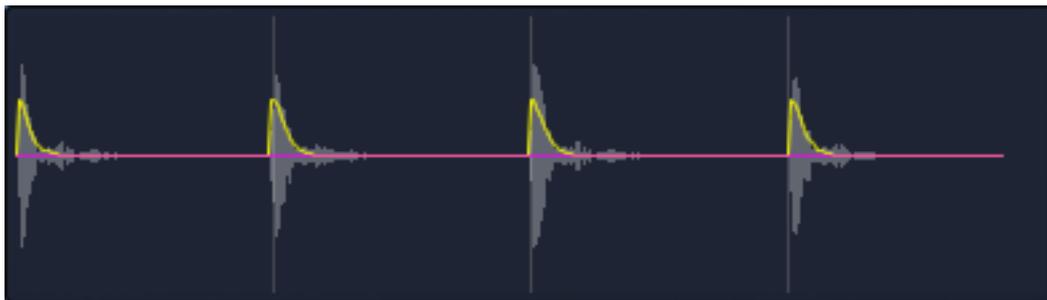


エンベロープ・スコープ

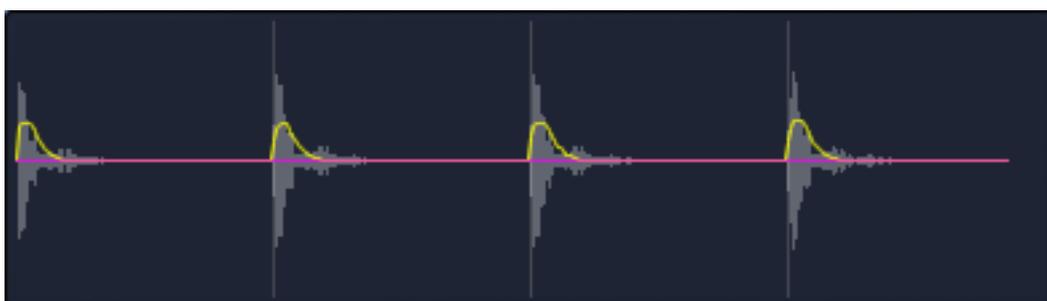
5.1 トランジェント

5.1.1 アタック

これは、時間とともにトランジェント・エンベロープのリーディング・エッジを滑らかにするために使用します。遅いアタックは、検出したトランジェントの最初のエッジの一部を変更せずにプラグインを通過させます。



速いトランジェントのアタック・スピード

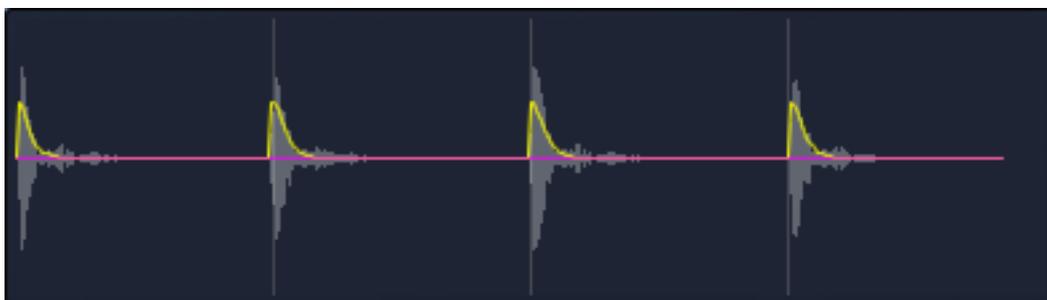


遅いトランジェントのアタック・スピード

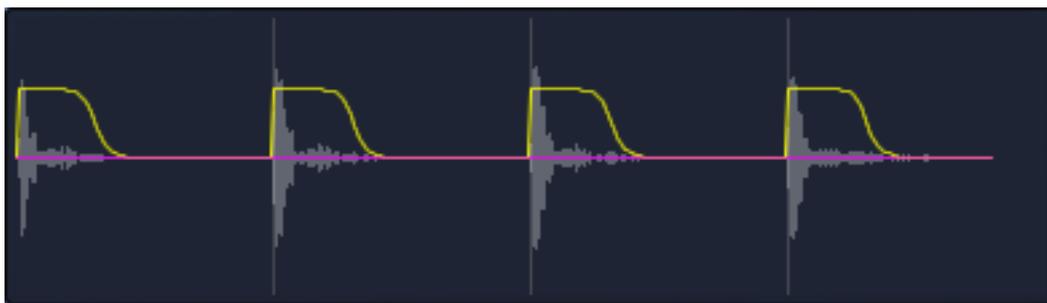
スロー・アタックタイムは、トランジェントの検出が小さく、速いトランジェントを持つサウンドへの感度は低下します。しかし、センシティブティの調節を行なうことで効果的に使用することができます。

5.1.2 ホールド

これは、エンベロープのリリース部分の始まりを遅らせ、プロセッシングしたトランジェントのサウンドを強力にシェイピングします。例えば、ブースト時にホールド・タイムを少し増やすと過度にトランジェントを長くすること無く低域の“パンチ”を増やします。



トランジェント・ホールド無し



長いトランジェント・ホールド

アコースティック楽器を演奏した時にトランジェントのホールドは役立ちます。いくつかの演奏で複数のトランジェントが非常に近い位置にあった場合、別々にプロセッシングを行なうと短期間に複数回のゲイン・エンベロープが反応し、不自然に聞こえるかもしれません。ホールド・コントロールを上げることによって隣接したイベントを効果的にグルーピングするので、より心地の良いサウンドを得られるようになります。

5.1.3 リリース

時間とともにトランジェント・エンベロープのリリース部分を滑らかにします。そして滑らかなディケイで長いトランジェントと作成します。



速いトランジェント・リリース

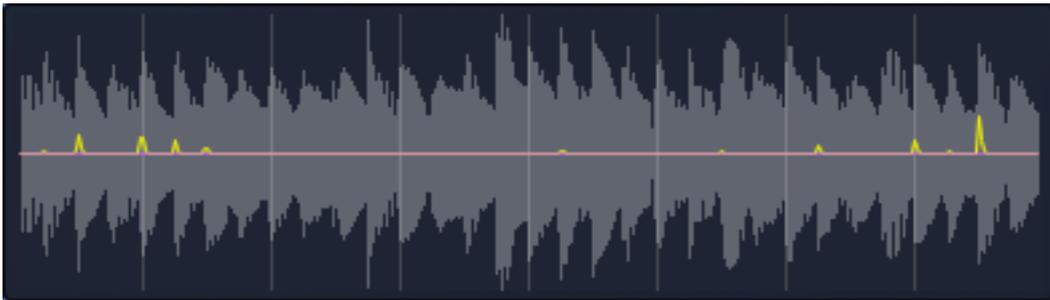


遅いトランジェント・リリース

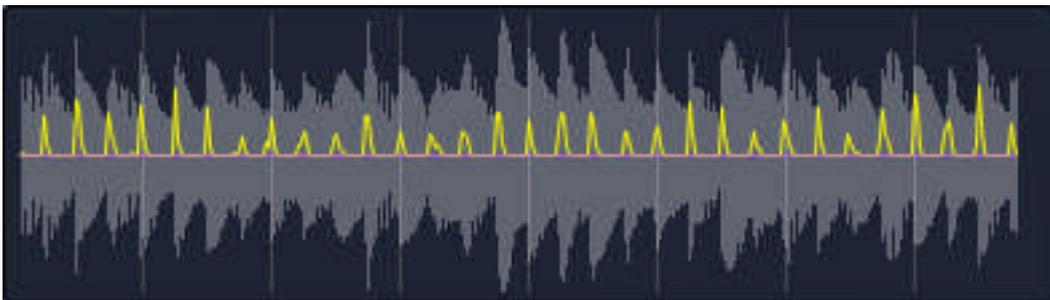
サステインのシグナル成分に手を加えないレベルに依存しないコンプレッサーのようなエフェクトを行なうには、遅いリリースタイムにし、3～6dB 減衰するように調整してみてください。

5.1.4 センシティビティ

センシティビティ・コントロールは、ゲイン・セクションがゲイン・エンベロープで小さなトランジェントに対する感度を調節します。100%では、検出したすべてのトランジェントはゲイン・エンベロープによって調整されます。センシティビティを上げるとより多くのトランジェントが検出されます。



デフォルト・センシティビティ — すべてのトランジェントが検出されるわけではありません。



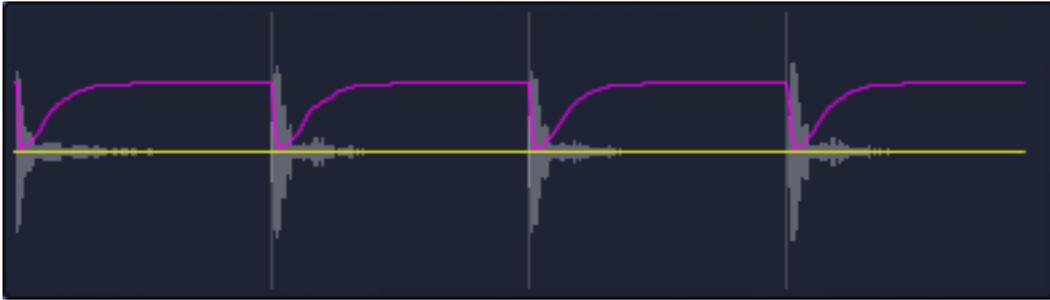
ハイ・センシティビティ — すべてのトランジェントが検出され、プロセッシングされます。

プロセッシングしたサウンドから“ディストーション”、“フラッター”が聞こえる場合は、センシティビティを下げてください。

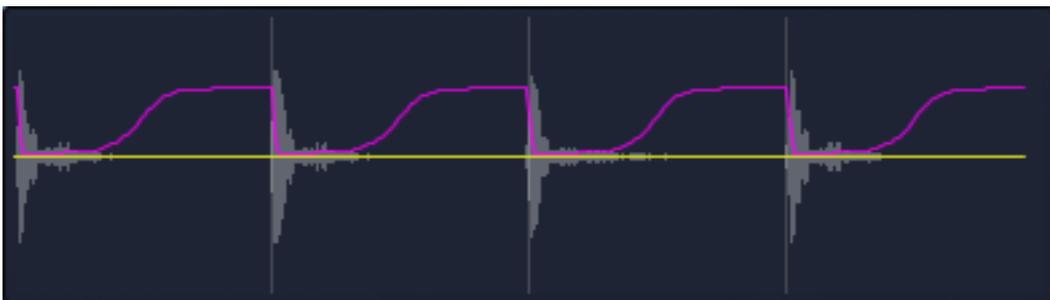
5.2 サステイン

5.2.1 ホールド

サステイン・エンベロープのアタック部分の始まりを遅らせます。



サスティン・ホールド無し



長いサスティン・ホールド

サスティンアタック・コントロールと連動して、後にサスティン・エンベロープにフォーカスすることができ、シグナルの“ディケイ”部分のみをプロセッシングすることができます。



長いサスティン・ホールドとリリース、ディケイのみを引き上げる

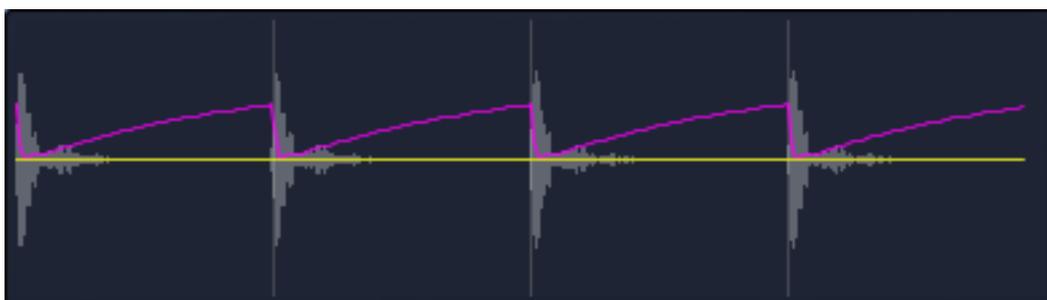
5.2.2 アタック

トランジェント部分のように時間をかけてサスティン・エンベロープの前縁部分を滑らかにします。このパラメーターは、はるかに使用しやすいです。

アタックタイムが増加すると、サスティン部分では、メインのサスティンレベル・コントロールによって設定したターゲットに届くまでの時間が長くなります。演奏のスピードに合わせてサスティン・エンベロープのスピードを調整するとサスティン・アタックを調整することも可能です。



速いサスティン・アタック



遅いサスティン・アタック

プロセッシングしたサウンドから“ディストーション”、“フラッター”が聞こえる場合は、アタックを下げてください。

5.2.3 リリース

サスティン・エンベロープに検出されたトランジェントが 0dB に戻るスピードを設定します。通常は、デフォルトのセッティングで、もっとも速いセッティングです。



速いサスティン・リリース



遅いサスティン・リリース

このコントロールは、トランジェントを増加、または減少させる方法の1つとしても使用することができます。例えば、サスティンを減少させた時、リリースを増やすとトランジェント・セクションでのプロセッシングを行わずに検出した各トランジェントの前縁をソフトにします。サスティンを増やすとトランジェントの始まりがエンベロープ・リリースによって0 dBFSに戻る時間をブーストし、リリースタイムを増やすことができます。リリース・コントロールは、サスティンのプロセッシングがどれくらい“パンチの効いた”サウンドになるか調節することができます。

トランジェント・セクションがすでに異なる周波数レンジにフォーカスを当て、別のエフェクトのために使用されている場合、この方法は便利です。

6 スペクトル・シェイピング

フリークエンシー・ミックス (FREQ) コントロールは、トランジェントとサステイン・エフェクトを異なる周波数レンジ内に異なる量を適用させることができます。

このコントロールを表示するには、トランジェント、またサステイン・セクションの“FREQ”ボタンをクリックしてください。



トランジェントとフリークエンシーをミックスしたコントロール

これは、周波数依存のウェット/ドライ・ミックスと捉えられます。グラフの上部は完全にウェットで底部はドライです。

これらのコントロールは、トランジェントとサステイン・エフェクトが周波数に依存する要素の検出と動作を行います。この動作の重要な点は、エフェクトの適用が複数の周波数に分割することなく行える点です。このため、Envolution プラグインをパラレル (並列) ルーティングで使用した場合、静的なフェイズ・キャンセルを引き多すことはありません。これらは、FIR フィルターではないので、プラグインは非常に低いレイテンシーを有します。

0%のティルト/フォーカス・セッティングでは、マルチバンドプロセッサと異なり Envolution は、周波数から独立してインプット・プログラムのスペクトルに完全に忠実になります。

6.1 ティルト・モード

ティルト・モードは、周波数依存の“ティルト EQ”スタイルのコントロールを提供します。スムーズな 6dB/オクターブのスロープをデフォルト設定とし、穏やかなトーン・シェイピングに使用することができます。極端なセッティング (-100%、または 100%) を行った場合、レスポンスをローパス/ハイパス・フィルターに変更でき、プロセッシングから低域、または高域周波数成分を取り除くことができます。

低域、高域成分があまりに多く聞こえる場合、その成分を軽減するためにティルト量を調整してください。例えば、ドラム・バスにあるルーム・アンビエンスを減らすためにサステイン・セクションを使用した場合、シンバルの音に対して不自然に“ゲート”がかかったように聞こえるかも

しれません。それを解決するために高周波数帯で Freq ミックス量を減少させるためにティルト・モードを使用してください。そしてシンバルのディケイに影響を与えることなく、高域のアンビエンス少なくすることができます。



高域のエフェクトを減らすようにサスティン・フリークシーミックスを設定してください。



低域のエフェクトを減らすようにトランジェント・フリークシーミックスを設定してください。

6.2 フォーカス・モード

フォーカス・モードは、より正確なコントロールを行なうためにバンドパス、またはノッチ・レスポンスを提供します。いかにフォーカス・モードをどのように使用するかいくつかの例を示します。:



トランジェントに影響をあたえることなくドラムの響きのサスティン・レベルをブースト、またはカットします。



LF アンビエンスをブーストすることなくキック・ドラムに重さを加えるためのトランジェント・レベルをブーストするために使用します。



プレゼンスを失うことなくハイミッドのアンビエンスを減衰します。



ローミッドが過度に強調されないようサステインのバランスを調整します。

7 ウォームス&レベル・コントロール

トランジェント・プロセスは一定のアベレージ・シグナルレベルを維持するために機能しますが、ポジティブなレベル・セッティングを使用するとこのプロセスは、かなり大きなピーク・レベルを生成することになります。非常に高いパーカッシブなサウンドで、ピーク・レベルは、24dB まで増加させることができます。

サスティン・プロセスは、劇的にアベレージシグナル・レベルを変更することができ、インプット・プログラムのピーク・レベルを増加させることができます。

このエフェクトのアウトプットメーターだけでなく、トランジェントとサスティン・エフェクト・メーターとしても確認することができます。大部分の DAW アプリケーションのほとんどのユーザーが目指すピークレベルのオペレーティング・ターゲットのピークレベルを上回ってヘッドスペースを提供しないので、増加したシグナル・レベルは、Envolution プラグイン後のプロセッシングのオーバーロードに影響を受けやすくなります。そのため、0dBFS 以上のレベルを防ぐために適切なアウトプット・ゲインを設定するために注意しなければなりません。

7.1 ウォームス・プロセッシング

ウォームス・プロセスが必要とされる高いモジュレーション・レベルでの早めのクリッピングをある程度除去し、デジタルで最大値を越えたピーク・インフォメーションのハーモニック・コンテンツをプラグインからのファイナル・アウトプットシグナルに含める方法を提供します。



最大値(100%)に設定すると、ウォームス・プロセスは、0dBFS より大きなシグナルのオーバーロードを防ぎつつ、+6dBFS までのピーク・インプットシグナルをハードクリッピングさせることなく含ませることができます。ウォームス・プロセスは、ウォームさとリッチさを多くのプログラムに提供するためにプログラムのハーモニック・コンテンツ成分を変更します。

7.2 ラウドネス・エンハンスメント

ネガティブなトランジェントレベル・セッティングの場合、Envolution は、オーバーロードを引き起こす可能性のある短いトランジェントを抑えることでプログラム全体の音量を増加させるための方法を提供します。

多くの場合、非常に短いトランジェントは、プログラム・サウンドの突出した部分ではない場合があり、結果としてサウンドのキャラクターに害を与えることなく減衰させることができます。

短いトランジェント・ピークを減衰させた場合、より高いモジュレーション・レベルはオーバーロードなく提供することができます。これは、プラグインのアウトプットに現れる前に、先読み処理タイミング・シグナルに作用できるので、トランジェントのピークは全体的な音のキャラクターの明らかなロスなく小さくすることができます。

これを効果的に達成するために、もっとも速いトランジェントだけをキャプチャーするために小さいネガティブ・トランジェントレベルとトランジェント・リリース値が最小限のトランジェント・アタックの設定で使用されなければなりません。適切なトランジェント感度と結びつき、リミッティングが起こる前にプログラム全体のレベルを増加させることができます。

Envolution はは、プログラム・コンテンツに応じて絶えず変化する適用可能なプロセスで、ピーク・リミッティング機能は、プログラム・リミッターによって提供されるもののように予測可能な正確性はありません。

8 マスター・ドライ/ウェット・ミックス

トランジェントとサスティン・エフェクトの強さを調整します。



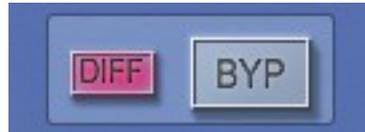
これはトランジェントとサスティン・コントロールを独立して調整するよりも簡単に最終的な調整を行なうために使用することができます。

レベルを独立させて極端なサスティン・セッティングを使用し、パラレル・コンプレッション効果として使用することも可能です。

強力なパラレル・プロセッシングでの使用に関しては、パラレル・エフェクトバス上に Envolution をインサートしてください。

9 DIFF リッスン

DIFF リッスン・モードは、オリジナルのインプット・シグナルと、トランジェント/サスティン・プロセッシングシグナルの違いをオーディションすることを可能にします。;他にも様々な用途に使用することができます。



シグナルの差を確認できることは、最適なトランジェント感度のセッティングを探すのに最適です。— すべてのトランジェント・イベントは、ここで誤りを検出することができます。

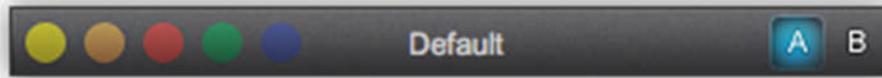
しかし、DIFF リッスン・モードはよりクリエイティブな用途もあります！

DIFF リッスン・モードで行える 3 つの例を以下に表します。

- トランジェント・レベルを増減させることで、トランジェント・イベントだけを抽出することができます。これらの抽出されたトランジェントは、他のダイナミック・プロセッサーを、またはタイムベースのエフェクト・プロセッサーに送るために使用することができます。
- トランジェント・レベルを増減させ、素早く抽出されたトランジェントの減衰を調整するためにリリース・コントロールを使用してください。パーカッシブなシグナルの場合、これはすぐれたサスティン・リダクションを得ることができ、さらにエンベロープ・シェイピングを行なうためにサスティン・セクションを残します。
- 非トランジェント・イベントだけを抽出するためにサスティン・レベルを増減させてください。これは最大のネガティブレシオ・コンプレッションと似たサウンドが得られますが、レベルは独立しています。このエフェクトがどれくらいアグレッシブになるかを調整するためにサスティン・アタックやリリース・コントロールを使用してください。

ハーモニック・ディストーションが DIFF リッスン・モードの便利さを妨げるのを防ぐためにウォームス・プロセッシングは差分シグナルに含まれません。

10 プリセットマネージャー・ツールバー



Sonnox Oxford プラグインは、プラグイン上部にオンボードのプリセットマネージャーを備えています。

これを用意した背景は、汎用性の高い、一貫したインターフェイスを提供し、すべてのホストアプリケーション間でプリセットを共有することができるようにすることです。ほとんどのホストアプリケーションでは、プリセットの作成、セーブ、ロードを可能としながらも、それらのホストが作成したプリセットを他のホストアプリケーションで使用することはできません。Oxford プラグインのプリセットマネージャーを使用することによって 1 つのホストアプリケーションで作成したプリセットを別のアプリケーションでもロードして使用することができます。

Sonnox プリセットマネージャーについては完全な情報は、“Sonnox ツールバー & プリセットマネージャー・オペレーションマニュアル”に記述されています。

11 著作権と謝辞

Trademarks and content copyright © 2007–present Sonnox® Ltd. All rights reserved.

Sonnox® と 5 ドットのロゴは Sonnox 社の登録商標です。

本製品は、Sonnox 社によって製造され供給されます。本製品は、1 つ、または複数のヨーロッパ、及びアメリカの特許によって保護されています。

DIGIDESIGN、AVID、PRO TOOLS については、Avid Technology 社の商標、または登録商標です。

VST は、Steinberg AG 社の商標です。

その他のすべての製品名、および企業名は、各社の商標、または登録商標です。