

# Precision Enhancer Hz

## 概要

Precision Enhancer Hzは、ベースの基となる部分に意図的に倍音を加えます（“ファンタムベース”と呼ばれる）。こうすることで、小さなスピーカー環境における周波数特性帯域で、楽曲のローエンドを強調し、パワーが増幅されたように感じさせます。こうした倍音は、音響心理学的アプローチからリスナーに対してベース成分を強調し、小さなスピーカーでも低周波ソースがしっかりと鳴っていると感じさせる効果を与えます。Universal Audioのユニークなアプローチによって、最小限の調整を行うだけで、クラス最高の繊細かつ芯のある幅広い音作りが可能になり、的確な効果を得ることができます。

“Hz Frequency”コントロールは、ベースアイソレーションローパスフィルターのコーナー周波数を設定し、“Effect”は生成されたエフェクト信号をオリジナル信号にミックスする量を調整します。4つのエフェクトスロープは、倍音の密度のバリエーションを活用でき、5つのモードは多様な内部コントロール設定を提供し、幅広いソース素材に対応しています。また、Precision Enhancer Hzは、エフェクトに起因するゲイン変動を補正するためのメーターを搭載しており、最終的な出力レベルに対するトータルコントロールを管理できるように設計されています。

Precision Enhancer Hzは低周波補正用に、Precision Enhancer kHzは高周波補正用に使い分けられるよう設計されました。組み合わせて使うことで、さらには可能性は広がることでしょう。

## Precision Enhancer Hzスクリーンショット



図 128 Precision Enhancer Hz プラグインウィンドウ

## Precision Enhancer Hzコントロール

Precision Enhancer Hzのコントロールノブは、他のUADプラグイン同様に機能します。“Effect”、“Hz Frequency”、“Output”の設定値は、テキスト入力で修正できま

す。詳細は前述の”テキスト入力”に関する章を参照してください。

### “Effect”ノブ



“Effect”ノブは、プラグイン処理量をコントロールします。設定範囲は、0.00～100.0%まで。

技術的には”Effect”コントロールは、エンハンサーへの入力値を設定します。このパラメータ値を増加させると、エンハンサーは入力値に対応して大きな音量を出力します。”Effect”を増加させると、全体的にエンハンス効果を増大させます。

注：プラグインの信号レベルは、“Effect”コントロールと相互作用する関係にあります。

### エフェクトメーター”Effect Meter”

エフェクトメーターは実際処理されている信号プロセス量を示しています。青いLED表示が大きいほど信号のエンハンス処理が行われていることを表しています。

### エフェクトソロ”Effect Solo”

“Effect Solo”は、生成された信号のみを独立させる機能で、“Effect”レベル設定に影響を受けます。ボタンが赤色に点灯していると、Effect Solo がアクティブの状態であることを示しています。



“Effect Solo”信号は、オリジナル信号やフィルターを介した低音信号をまったく含まないという点で、“純粹”な信号と言えます。よって単独で聞くと、出音は良い音に聞こえない場合がほとんどです。”Effect Solo”が後述”Hz Solo”と一緒に使う場合に完全な”ミックス”エフェクトを聴くことができます。

### モード”Mode”

幅広いソース素材に対応するため、5つのモード(A, B, C, D, “All”)を使い分けてプラグインの内部処理を最適化します。”Mode”コントロールは信号に適用されるエンハンサーのタイプを決定します。

*Tips* : “Mode”をアクティブにするには、Modeボタンを押すか、Modeの文字/LEDをクリックして、任意のモードを選択します。

### Aモード”Mode A (Bass 1)”

Aモードは、アコースティック/エレキベースに最適化されています。低周波近辺の数値を設定すると低周波帯域を強調し、Mid~Highの設定では小さなサウンドシステム向けのバーチャルベースサウンドを生成します。

#### Bモード”Mode B (Bass 2)”

Bモードは、エレキベース/DIベース仕様でバランスミッドレンジの倍音を増強し、ミックスでも音が埋もれないようにします。

#### Cモード”Mode C (Synth)”

Cモードは、シンセベースおよび他のフルレンジ素材用のモードです。A、Bモードよりも幅広いレンジの倍音を生成します。サブミックスやプログラム素材にも最適です。倍音信号全体にコンプレッションがかかり、倍音の音量や音質に変化を加えます。

#### Dモード”Mode D (Kick)”

Dモードにはショートディレイが加えられ、キックドラムやパーカッションに最適です。倍音信号全体にコンプレッションがかかり、倍音の音量や音質に変化を加えます。

#### Allモード”All Mode”

Allモードは、過激かつ派手なエフェクトが求められるクリエイティブなプロジェクトや繊細な設定が必要とされないプロジェクトに有効です。倍音信号全体にコンプレッションがかかり、倍音の音量や音質に変化を加えます。周波数レンジは、Aモードに似ています。



Tips : Allモードは、[shift] + モード文字/LEDをクリックで選択できます。

#### スロープ”Slope”



スロープ”Slope”は、エフェクト信号に適用されるハイパスフィルターの形を変えます。ハイパスフィルターは、音の濁りやよどんだ部分を除去するのに効果的です。

スロープは1オクターブにつき、6dB/oct、12dB/oct、24dB/oct、36dB/octに設定できます。Slopeは、Slopボタンをクリックするか、Slop値/LED上でクリックすると有効になります。

注 : Hz Frequencyが最低値に設定されると、Slopeの効果はほとんど聞き取れない

くらい微少なものになります。

### Hz周波数 "Hz Frequency"



オリジナルの低音成分のフィルターアイソレーションを通じて、“Hz Frequency”パラメータは、エンハンス処理に際するカットオフ周波数を定めます。この設定値以下の周波数帯域は、プロセッサーにより強調されます。設定可能な範囲は16Hz～320Hzです。

### Hzソロ "Hz Solo"

“Hz Solo”は、オリジナルの低音信号をアイソレートさせ、“Effect Solo”とミックスされます。ボタンが赤色に点灯していると、“Hz Solo”は有効になっています。



### 出力"Output"



“Output”は、プラグインからの最終レベルをコントロールします。設定可能範囲は20dB～0dBです。

一般的に、“Effect”と“Hz Frequency”を設定したうえ

で、“Output”コントロールを調節の方が望ましい結果を得られます。“Output”はエンハンス処理量に影響を与えないうえ、プラグインが使用不能な状態でも影響を受けにくいからです。

### 出力レベルメーター"Output Meter"

出力レベルメーターは、プラグインの最終出力レベルを表示します。プラグインが無効の場合（プラグインのPower スイッチがOFF の状態）でも、出力レベルメーターは動作します。

### パワー"Power"スイッチ



“Power”スイッチは、プラグインのON/OFF を切り替えます。エンハンス処理信号とオリジナル信号を比較検討する際に便利なボタンです。OFF にすると、UAD DSP 使用量は減少します。UA ロゴをクリックしてON/OFF を切り替えます。UA ロゴが青色に点灯している状態がON の状態です。

注：“Power”スイッチをクリック&ホールドして、スライダーのようにドラッグすることもできます。こうすると、素早くON/OFF 切り替えができます。

## Precision Enhancer Hz使用に際して

- Precision Enhancer Hz エフェクトは、多目的のプロセッサーです。“Frequency”コントロールを低く設定しておくと、エフェクトはローエンドを強調します。このエフェクトは低音域、特にパーカッシブなベースやキックに効果的です。ただし、かけすぎないように注意が必要です。高い周波数に“Frequency”コントロールをMidに設定すると、小さなスピーカーでもベースがしっかり聞こえるように設計されています。
- ミックスを聞く場合にはモニター環境を整えておきましょう。システムにサブウーファーやコンシューマー向きの小さなシステム (例: PC用スピーカー) を加えておくと、結果が想像しやすくなります。
- プラグインを前段階のコンプレッサー“Pre-compression”として使用すると、まったく違った結果を得ることも可能です。プラグインを挿す順番を入れ替えることで、結果が大幅に異なることも使っていくうちに分かってくるでしょう。色々と実験を繰り返しながら、最良の使い方を身につけていってください。