

 **Softube**

ユーザーズマニュアル

Valley People Dyna-mite

ユーザーズマニュアル・バージョン 1.3.16

2013年3月04日版

Softube ユーザーマニュアル

© 2007-2013. Amp Room は、Softube AB, Sweden の登録商標です。Softube は、Softube AB, Sweden の登録商標です。Valley People Dyna-mite、Trident A-Range、Tonelux、Tilt への視覚と聴覚へのリファレンスは、PMI Audio から書面による許諾を得て使用されている登録商標です。Tonelux、Tilt logo、Valley People、Dyna-mite に関連するロゴ、Trident、A-Range、Triangle のゴロはライセンスに基いて使用されている PMI Audio Group の商標です。Tube-Tech は、Lydkraft ApS, Denmark の登録商標です。すべての仕様は予告なく変更することがあります。無断複写、転載を禁じます。

その他の会社名、および本書に記載されている商品名は、各社の商標、及び登録商標です。他社製品に関する記載は、情報提供のみを目的としており、保証、推奨するものではありません。Softube は、これら製品のパフォーマンス、または使用に関して一切の責任を負いません。

Softube 製品は、特許 SE526523、SE525332、関連する特許/特許 WO06054943、US11/667360、US20040258250、EP1492081、EP1815459、JP2004183976 によって保護されています。

ユーザーへのソフトウェアへの権利は付属のソフトウェア使用許諾契約書(EULA)に準拠します。

免責事項

あらゆる努力は、このマニュアルに記載されている情報が正確であることを確認するために行われました。しかし、我々はミスを行っている可能性があり、我々も人間であるということをご理解いただけますと幸いです。ミスを発見した場合、我々にお知らせください。マニュアルの後のバージョンで修正します。

サポート

Softube のウェブサイト上 (www.softube.com)では、よくある質問(FAQ)や、様々な他のトピックへの答えを見るけることができます。

サポート的な質問は、<http://www.softube.com> にポストしてください。

我々は出来るだけ速やかにお答えします。Web: www.softube.com

E-mail: info@softube.com

Phone: +46 13 21 1623 (9 am - 5 pm CET)

もくじ

1	ユーザー・インターフェイス	5
	メニュー	
	キーコマンド	6

2	<i>Valley People Dyna-mite</i>	7
	リミッティングの基	
	エキスパディングの基礎	10
	スイッチ	11
	ノブ	13
	リミッティング・モード	15
	エキスパディング・モード	17
	モノステレオ・オペレーション	19
	推奨事項	19
	クレジット	19

1 ユーザー・インターフェイス

Softube プラグインは、“見たそのまま”の製品です。素早く、効率的に操作できるよう直感的に数分以内に使い方を覚えることができます。メニューのような Softube のすべてのプラグインで同じような部分がありますが、それについてはこの章で説明します。プラグインの特定の詳細な情報に関しては、それぞれの章を参照してください。

メニュー例

プラグインインターフェイスの下部には、いくつかのボタンと細い黒い列があります。ここでは例として、Dyna-mite プラグインを使用しますが、他のプラグインでも同様です。



Enable: プラグインをアクティブにします。off にするとバイパスします。

Setup: プラグイン全体の設定を変更する場合にはグローバル・オプションを使用します。

About Box “About”ボックスを開き、バージョン情報を表示します。

Value Display マウスがコントロールしているノブの値を表示します。

Enable

Enable スイッチがオンになっている場合 (i)、プラグインはアクティブになり、オーディオ処理がなされます。オフ (0) にするとバイパスされ、オーディオ処理されません。バイパス時の CPU 消費率はかなり少なくなります。

“About”ボックス

バリュー・ディスプレイ

“Enable”
スイッチ

セットアップ



セットアップ

セットアップ・ウィンドウでは、プラグインの特定のインスタンスに影響を与える設定を行います。例えば、Dyna-mite で “Show Value Display” オプションの選択を解除した場合、プラグインは再びそのオプションを選択するまでシステム上のすべての Dyna-mite のバリューディスプレイはオフになります。

Windows と Mac の間では、異なるオプションに変わっている場合があります。また異なるフォーマットやプラグインでも同様です。一般的なオプションは以下の通りです。:

Show Value Display: プラグインの下の列でパラメーターと値の表示を有効にします。

Reverse Mouse Wheel Direction: (Mac OS のみ) ノブの動きに合わせてマウスホイールの上下を変更することができます。(Mac OS のみ)

変更を有効にするには、ホストアプリ(DAW)を再起動する必要があります。

もし、何かを台無しにしてマニュアルでこのオプションを設定する必要がある場合は、下記の場所にテキスト形式でそれらを見つけることができます。:

Mac OS: ~/Library/Application Support/Softube

Windows: username¥Application Data¥

キーコマンド

プラグイン内のすべてのナンバーとラベルはクリックすることができます。これは簡単に希望する値を入力、設定することができます。ラベルの上にマウスを乗せると指差し型のポインターに変更されます。

マウス

Up/Down、またはマウスホイール

ノブやスイッチのパラメーター変更方法を選択

キーボード

ファインアジャスト ⌘ (Mac)、Ctrl (Win)

パラメーターの値を微調整する場合に使用

パラメーターのリセット

Alt キーを押しながら、ノブやフェーダーをクリックするとデフォルト値にリセットされます。

プラグインの特定のキーコマンド

多くのプラグインでは、いくつかの追加機能を得るために Shift スイッチを押しながらノブやスイッチをクリックします。

Metal Amp Room

Shift + クリックしながらマイクをドラッグすると両方のマイクを動かすことができます。

すべての Amp Rooms

Shift を押しながらキャビネット(またはアンプ)のバックグラウンドをクリックするとアニメーション無しで変更することが可能です。

2 Valley People Dyna-mite

Dyna-mite を使用した経験がない場合は、使い方がわかりにくいかもしれません。

マニュアルをよくお読みください。

今までレイアウトやパネルラベルを見るだけで、使用方法を自分で熟知してきたように、この強力なツールの使用方法もすぐに分かるでしょう。そして、すぐにこの Valley People マニアになると確信しています。

この章(“Valley People Dyna-mite について”と“ユーザーインターフェイス”)をよく読んで動作モードについてよくご確認ください。使い方を学ぶ間、このステップを行います。:

1. 音をどうやってまとめていいか検討がつかない。
解決方法: “リミッティングの基礎”、“エクスパディングの基礎”と“ユーザーインターフェイス”を参照してください。また、Softube の WEB サイト上でサンプルを聴くことができます。
2. コントロールについて学び、あらゆる側面についてマスターした。
解決方法: 本マニュアルだけでなく、オリジナルのハードウェアのマニュアルも参照ください。(www.softube.com で読むことができます)
3. この小さなボックスの中にある可能性をすべて実現するための操作について学びたい。
解決方法: *実際に試してみましよう!!*

うまくいかずに混乱する時もあるかもしれませんが、長い時間を要せずに解決できるでしょう。

開発者からの言葉: “エクスパディングはこれからの流行です!”

Valley People Dyna-mite について

Dyna-mite は、**リミッティング**と**エクスパディング**という2つの主な目的のために設計されました。2つのモードは、“limit”または“Exp”モードスイッチを切り替えて選択します。

Threshold、**Release**、**Output** は他のリミッターやエクスパンダーと同様に動作します。**Range** は、ゲインリダクションの最大量をリミッティングできる素晴らしい追加機能です。

Detector Type スイッチによってエフェクトのタイプを切り替えます。AVG は PEAK よりも滑らかで遅くなります。GATE は EXP モードで最適な動作を行います。

Det Source スイッチは、ノーマル、インターナル・ソース (INT)、またはプリエンファシス・ディエツィング・フィルターを使用したインターナル・ソースのどちらかに切り替えます。サイドチェイン (EXT) は使用できません。

ユニットの下にある“モード・ディスプレイ”で使用中のモードについて常に簡単な説明が表示されます。



Gain Reduction メーター

ユーザーインターフェイス について

Threshold Dyna-mite がエキスパンド、またはリミットを始めるレベルを設定します。

Release リミット/エキスパンドした後にゲインが戻る時間を設定します。

Detector Source スタート時は、INT (通常動作モード) に設定してください。

Mode メイン・モードを選択します。EXP=エキスパンダー / ゲート、OUT=バイパス、LIMIT=リミッター。

Detector Type シグナルを検出する 3 通りの方法。

Range ゲインリダクションの最大量を設定します。上級者用最初は 60 dB のままを推奨。

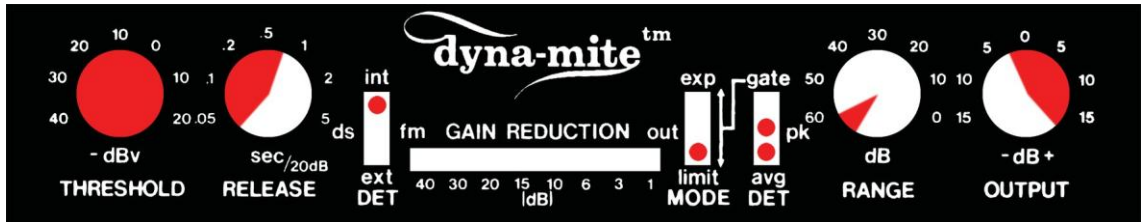
Modes Display クイックヘルプやパラメータ一値を表示。

Gain Reduction Meter 現在のゲインリダクション値を表示します。

Clip LED アウトプット・シグナルがクリッピングを起こした時に点灯します。

Output 出力音量を設定します。クリップが多く起こる場合は下げてください。

各ノブの詳細な説明は、以下の章を参照してください。



リミッティングの基礎

リミッティングは、見かけのボリュームを増やすために、トラック内のダイナミクスの違いを均等にするために *Inf:1* のレシオを使用できるハードコンプレッションです。設定したスレッシュホールドよりも上のゲインを減衰させるように動作します。Dyna-mite のリミッティング・モードは、多くの場合でドラムトラックを押しつぶすために使用されます。

Mode: limit (リミッティング)

Detector Source: INT (インターナル・ソース)

Detector Type: AVG(スロー・アタック)、PEAK (ファースト・アタック)

Threshold: リミッティング量を設定するために調整します。(ゲインリダクション・メーターから読み取ります)

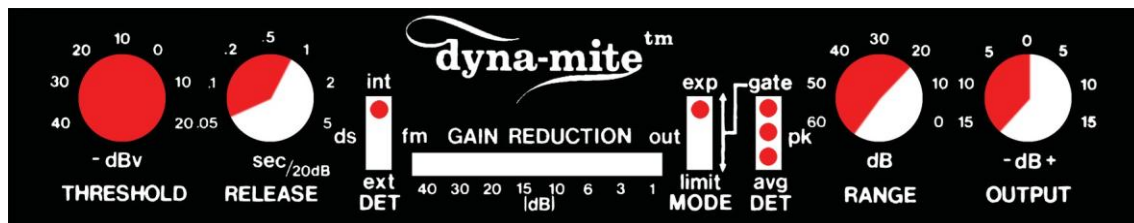
Release: リリースタイムを調整します。

Range: 60 dB

Output: 0–15 dB

手順

1. 望ましいリミッティングの量を得られるようスレッシュホールドを設定します。
2. 望ましいアウトプット・ボリュームを得られるように **Output** を調整します。
3. 耳で **Release** を判断します。あまりにも多くポンプが起こる場合、リリースタイムを増やしてください。
4. 異なるアタックタイムに調整するために **Detector Type** を AVG と PEAK との間で切り替えてください。



エキスパディングの基礎

エキスパディングとは、Dyna-mite が選択したスレッショルド以下の信号をゲインを減衰させることです。ソフトなノイズゲートとして、または積極的に使用することでハードなギターやドラムのゲート・サウンドやトラックのトータルダイナミクスをエキスパンドするために使用できます。

Mode: EXP (エキスパディング)

Detector Source: INT (インターナル・ソース)

Detector Type: AVG (スロー・アタック)、PEAK (ファースト・アタック)、or gate (ハード・ノイズゲート、ファースト・アタック)

Threshold: エキスパンションのスレッショルドを設定するために調整します。

Release: リリースタイムを設定するために使用します。

Range: 60–20 dB

Output: -15–0 dB

手順

1. **Release** と **Range** を最小位置に合わせます。(CCW)
2. 望ましくない信号(ノイズ)がゲインリダクションされ、必要な信号では LED が点灯しない(ゲインリダクション無し)ように **Threshold** を調整してください。
3. 耳で **Release** を判断します。あまりにも速いリリースタイムは、信号がスレッショルドを下回ると不自然な効果を引き起こす可能性があります。
4. 最大アッテネーション量を設定するために **Range** を調整してください。
5. ゲーティング効果の種類を選択するために **Detector Type** (AVG、PEAK、GATE)を切り替えてください。

スイッチ

3つのスイッチは互いに独立して動作します。各スイッチの役割を理解すると Dyna-mite の操作がより簡単になります。

Detector Source (INT、DS-FM、EXT)

Detector に使用するソースを選択します。



INT Internal source: ノイズゲート、エキスパンダー、リミッターを使用するための通常動作モード。ゲインリダクション回路は、ディテクターに送られる同じ信号に作用します。

DS-FM Internal source: 高周波数をブーストするディテクターで、簡単に高周波数域をディテクターがトリガーすることができます。
このモードは、ディエッサーに使用することができ、高周波数域に敏感な反応が必要な場合に使用することができます。

EXT External source: このオプションは使用できません。

Mode (EXP、OUT、LIMIT)

Dyna-mite がエキスパンダーとして動作するか、リミッターとして動作するかを決定します。



EXP E エキスパンダー・モード: スレッシュホールド以下のゲインを減衰します。

OUT バイパス: アウトプットボリューム・ノブとアウトプットステージ・クリッピングは動作したままです。

LIMIT リミッティング・モード: スレッシュホールドを超えたゲインを減衰します。

Detector タイプ (GATE、PEAK、AVG)

ディテクターのレシオとアタックタイムを決定します。



GATE 速く、アグレッシブなアタック: もっとも極端なモードです。速いアタックタイム(約 50 μ s)。LIMIT モードでは、レシオは Inf:1、この意味はスレッショルドを超えるすべての dB の出力信号は、20dB 減衰されます。EXP モードでは、レシオが 1:20 のハード・ノイズゲートになります。スレッショルド以下のすべての dB は、19dBs 減衰されます。高速でアグレッシブなアタックを持っています。

PEAK 速いアタック: (約 50 μ s)、トランジェントをリミッティングするのに適しています。LIMIT モードでのレシオは Inf:1、EXP モードでは、1:2 (ソフトノイズゲート用)

AVG 遅いアタック: 遅く、複雑なアタックタイム(約 1-15 ms)。LIMIT モードでのレシオは、Inf:1、EXP モードでは、1:2 です。(ソフトノイズゲート用)

Detector Type = GATE は最初わかりにくいかもしれませんが、以下を参考にしてください。:
 EXP モードでは、レベルがスレッショルドを下回った時、信号がゲートコントロールされます。
 LIMIT モードでは、レベルがスレッショルドを上回った時、信号がゲートコントロールされます。



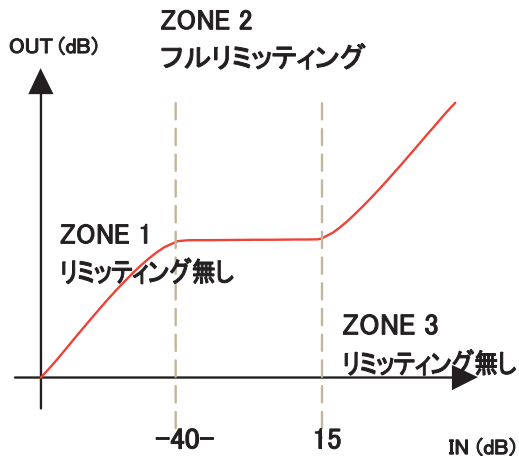
ノブ

Threshold

典型的なスレッシュホールドコントロール。ここで設定した値より上の信号レベルをリミッティング、または以下の信号をエキスパディングし始めます。

-40 dBv ~ +20 dBv の間で連続可変、プラグインでは、これを約 -60 dBFS ~ 0 dBFS に変換します。フルスケール(0 dBFS)のサイン波を最大のスレッシュホールドに設定(+20 dBv)すると、Dyna-mite が、リミットやエキスパンドを始めます。正確な値は、選択したモードによって異なります。

VCA ゲインカップリング (別名: オートメイク・アップゲイン) インターナルリミットと DS-FM モードでは、オート・メイクアップゲインのように動作する VCA ゲインカップリングを行っています。



Range

この画期的なコントロールは、**最大ゲインリダクション**を制限します。それは、0 dB (ゲインリダクション無し) ~ 60 dB の間で使用できるゲインリダクション値によって異なります。

エキスパディングやゲーティング時にとっても有効です。タムに Gate モード (INT, EXP, GATE) を使用している時、ゲートが 30 dB 以上ゲインを下げることを防ぐためにレンジを 30dB にセットすることができます。このようにゲートの開閉による不自然さを回避するために使用します。

オリジナルのハードウェアで **Range** コントロールは、EXP モード時のみで使用可能でした。これはおそらく実装の困難さによるものであったので、プラグインでは他のモードでも使用できるようにしました。(正確には、ハードウェアのように動作させるには、LIMIT モードで 60 dB に設定してください。)

上級: リミッティング・モードで Range ノブを使用する (ゾーン)

リミッティングで使用する場合、**Range** コントロールは、リミッターが発生させる“ゾーン”を作る強力なツールとなります。例えば、ドラムトラックで、ゲインリダクション・メーターは 40 dB のピークを読み込みをリミットします。次に 25dB までのレンジ・コントロールを設定することで、左図のように 3 つのゾーンを作成することができます。

1. -40 dB 以下はリミッティングしない。
2. -40 dB ~ -15 dB では、Inf:1 のリミッティングを適用。
3. -15 dB を超えるピークはリミッティングしない。

3つ目のゾーン内のピークは 25 dB を超えるとゲインリダクションを行います。レンジを 25dB に設定するとそれ以上のゲインリダクションは行われません。エフェクトは効果的なリミッティングをゾーン 2 で行いますが、ゾーン 3 のトランジェントはスルーしています。これは、パラレル、または“NY スタイルの”コンプレッションに似たような感じに聞こえます。

Release

典型的なリリースタイム・コントロールです。ゲインがリミッティング、またはダッキング後に復元する速さだけでなく、ゲインがゲートやキー、またはエキスパンションのアタック後に減衰する速度も決定します。50 ms ~ 5 sec/20dB までの連続可変

予期リリース演算: 速いリリースタイムや、特定の素材を使用してゲインリダクションがきつめにエンベロープをフォローした場合、“ポンピングが発生します。これらの影響を受けずに速いリリースタイムを選択できるように Valley International は、予期リリース演算 (ARC) として知られている独自の回路を開発しました。これは、インプットされた素材を解析し、ウェーブフォームゲイン・モジュレーションや過度なポンピングなどを引き起こす条件を予測してこれらの悪影響を防止するか、大幅に減少させ、異なるリリース・エンベロープを計算します。技術的な説明とは別に、ARC 回路は、有名な Dyna-mite サウンドの大きな部分を占めています。

Output

アウトプットボリュームは、-15 dBv ~ +15 dBv の間でコントロール可能です。リミッティング・モードでは (LIMIT & DS-FM)、アウトプットボリュームは、選択したスレッシュホールド・レベルに会うように自動的に修正されます。その他のモードでは、ゲインコントロールとして作用します。ミックスのバランスを崩すことなく (スレッシュホールド・コントロールを使用して) リミッティングの量をコントロールすることが簡単に行えるので、このオートメイクアップ・ゲイン機能が非常に便利だとすぐに気づくでしょう。

クリップ・インジケータ

このプラグインは、ハードウェアのアウトプット・ステージの正確なモデリングを行っています。ハードウェアでクリップを起こす状況は、プラグインも同様にそうなります。これはハードウェアと同じようにクリップ LED によって表示されます。クリップ LED が点滅し、ヘビーなリミッティングがされていてもトランジェントははいくつかのケースでスルーさせることが可能です。(例:AVG モード)

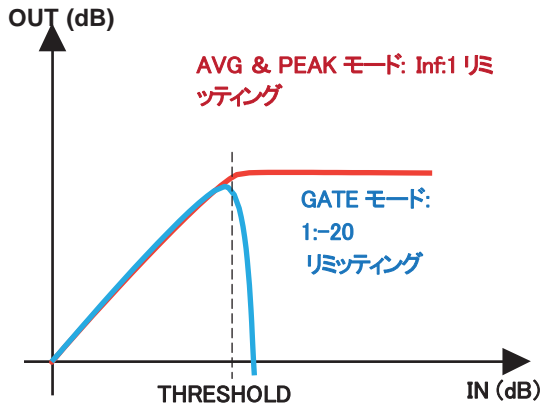
オリジナル・マニュアル: クリッピング・シグナルは、多くの場合で短い時間なので、ほとんどの確率で完全には聞こえません。クリップ LED を時々点灯させるようにしたい場合は聴覚に基いて調整するべきです。シグナルが“クリーン”な場合、アウトプットはそのままにしておくことが適しているでしょう。

時代は変化し、昨今のような、“ダーティ”なサウンドの歪みを得ようとサウンドをクリッピングさせるために気軽にアウトプットのボリュームを上げることで Dyna-mite ハードウェアの激しい歪みを使用することができます。

リミッティング・モード

AVG とピーク検出という 2 つのリミッティング・モードがあります。その上で、インターナル・シグナルとともに内臓のプリエンファシス・ハイフリーケンシーフィルター（ディテクター・ソース = DS-FM）を使用することができます。最後にディテクター・タイプをゲートに設定すると、ネガティブなリミッティングを与えることができます。

理論的には、AVG とピークの違いは、基本的にディテクターがシグナルのエンベロープを計算する方法にあります。AVG は、“Linear Integration Detection” という Valley International が開発した独自の方式を使用します。



ピークは、より伝統的な“絶対値のログ”を使用した方式を採用しています。

実際、違いはタイミングにあります。AVG は、少し遅く、自然なサウンドですが動作には注意が必要です。ピークは、高速で、よく知られているリミッターのような動作をします。

ピークと AVG を切り替えてそれぞれのモードの違いを聴くことができます。

クラシック・リミッティング

Mode: LIMIT

Detector Type: AVG/PEAK

Detector Source: INT

Threshold: 素材により調整

Release: 通常は短めに、0.05 ~ 0.5 sec

Range: 一般的には 60 dB（使用方法はセクション“ゾーン”を参照してください。）

Output: 通常は 0dB 以上、素材により調整

これはよく知られているリミッター・モードです。ディテクターは、ピークモードの場合、AVG よりも多くのトータルボリュームを上げることができますが、波形は AVG モードよりも歪みます。AVG モードでは、よりクリアなリミッティングを行うことが簡単で、遅いアタックタイムが、トランジェントをスルーするので、ドラムトラックにパンチを与えることが簡単に可能です。

特に AVG モードでは、リミッターは最速のトランジェントをスルーします。これらのトランジェントは、アウトプット・クリッピングによってキャッチされますが、持続時間が非常に短いのでクリッピング効果が実際に聴こえることはないでしょう。

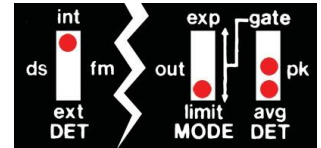
レベルリミッティング (INT、LIMIT、AVG)

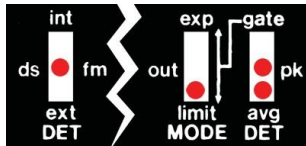
ピークリミッティング (INT、LIMIT、PEAK)

Ratio = Inf:1、リミッティング時はオート・メイクアップゲイン。レンジ・コントロールは、ハードウェア・ユニットでは、60dB に強制、しかしプラグインではアクティブ

AVG モードでは、クリアなリミッティングを行うか、ベースやドラムにパンチを与えます。

PEAK モードでは、ハードなリミッティングに適しています。スネアに長さを加えたり、速いトランジェントをリミッティングすることができます。





ディエッシング & クラシック・リミッティングとプリエンファシス・フィルタリング

Mode: LIMIT

Detector Type: AVG / PEAK

Detector Source: DS-FM

Threshold: 素材により調整、通常のゲイン・リダクションは、約 6 ~ 10 dB

Release: 通常は短め、0.05 ~ 0.5 sec

Range: 一般的には 60 dB

Output: 素材により調整

ボーカル・ディエッシングだけでなく、高域のサウンドをリミッティングする必要があるときに向いています。(例: シンバル等をリミッティングする場合)

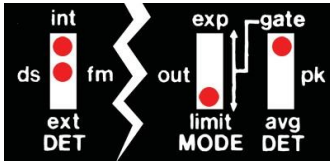
DS-FM フィルターは、ディテクターに入力する信号の高周波数帯をブーストします。メイン・シグナル（実際に聴こえるシグナル）は、このフィルターの影響を受けません。

ディエッシング (DS-FM、LIMIT、AVG) 高域周波数をリミッティング (DS-FM、LIMIT、PEAK)

Ratio = Inf:1。リミッティング時はオート・メイクアップゲイン。高周波数帯 EQ をディテクター回路にインサート。レンジ・コントロールは、ハードウェア・ユニットでは、60dB に強制。

AVG モード: **ボーカルのディエッサー**。オリジナルのマニュアルでは: “*Linear Integration Detection (AVG モード)* の使用が従来から使用されていたピーク検出を行うよりも効果的にディエッシングを行うことができる点に注意することが重要です。”この理由は、AVG モードの遅いレスポンス・タイムは一時的な高周波数 (“t”のような)音をリミッティングせず、長めの高周波数 (“sss”のような)音をリミッティングするということです。

PEAK モード: **ドラムトラックのリミッティング**。シンバルの歯擦音をリミッティングしたい場合に使用。設定は、DS-FM モードを使用せずにリミッティングするのも合いますが、INT と DS-FM の両方を切り替えて聴き比べてお好みのセッティングを選択してください。



変わったリミッティング

Mode: LIMIT

Detector Type: GATE

Detector Source: DS-FM または INT

カテゴリー“Weird Limiting”ではネガティブ・レシオを使用することができます。ネガティブリミッティング・モードは、非常に特殊なケースで、通常よりも長いリリースタイムとレンジ・コントロールと一緒に使います。レンジを約 10 ~ 15 dB の間で設定し特に長いリリースタイムを設定するとパチパチをいうクラックサウンドが生じる場合があります。

オルガン・エフェクトへのネガティブ・リミッティング (INT, LIMIT, GATE) ネガティブ・リミッティングのモディファイ (DS-FM, LIMIT, GATE)

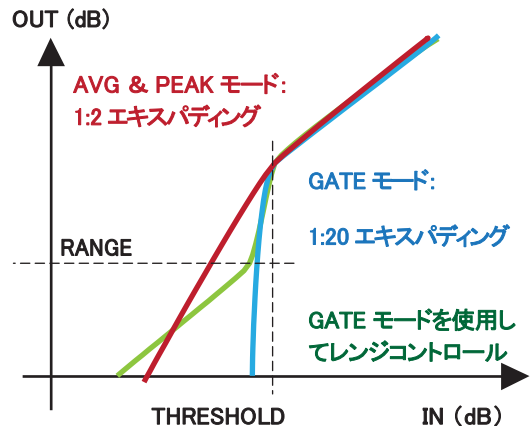
Ratio = 1:-20。インプット・シグナルがスレッシュホールドを超えると 1dB の増加により、アウトプット・レベルが 20dB 減少します。

これは適した使用方法を見つけるのが難しいモードです。これはパチパチ音を立てたり、ポップを起こすことが多く、オリジナルのマニュアルを読む限り、設計段階では計画されていなかったモードであると感じるかもしれません。以上のようにリミット・モードと同時にゲートを使用した場合の効果は想像が難しいです。

エキスパディング・モード

エキスパンション・モードでは、それがリミッティングではなく、エキスパディングしている違いを除き、リミッティング・モードと非常に似た動作をします。

例外は、リミット・モードでは、ネガティブレシオ・リミッターのように動作しますが、EXP モードのゲート・モードは実際にシグナルをゲートすることです。



クラシック・エキスパンション / ノイズゲーティング

Mode: EXP

Detector Type: AVG / PEAK / GATE

Detector Source: INT / DS-FM

Threshold: 望ましいサウンドレベルは、ゲインリダクションLED 上のすべてのライトを消すように調整。

Release: 最小値の設定ではじめ、サウンドを聞きながら微調整。

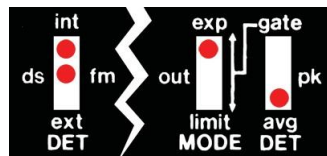
Range: 60 dB からはじめ、ゲーティングによる影響が適度になるよう調整。

Output: 通常は 0 dB 以下。

よく知られたノイズゲーティング・モードでは、ディテクター・タイプの異なる設定が 3 つあります。: AVG、

PEAK、GATE。ゲート・モードは、もっとも極端なモードであり、アグレッシブなサウンドを求める場合、ドラムやヘビメタルのギターでの使用にかなり効果的です。しかし、それはクリエイティブなツールではなく、問題解決のためのツールとして考えるべきです。

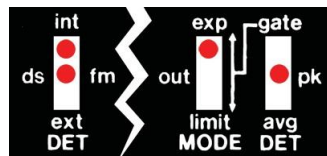
周波数の異なるウェイトをえるために INT、または DS-FM 間を切り替えることができます。DS-FM モードのディテクター・ソースの設定で高周波数帯を設定すると、簡単にドラムのビートをゲーティングして、シンバルなどをスルーさせることができます。高周波数対にノイズの多い素材を使用する場合、INT に設定してノーマルなノイズゲートとして使用してください。どちらにしてもシーンに応じてクリエイティブな対応をすることができます。



AVG モード: ソフトノイズゲーティング (INT/DS-FM、EXP、AVG)

Ratio = 1:2。スレッショルド以下の信号 x dB は、 x dBs にアッテネーションされます。

ノイズゲート。(ボーカルやストリングス等)強いトランジェントのないソースに合う、よく知られているノイズゲート。アタックが中～低速なサウンドに適しています。

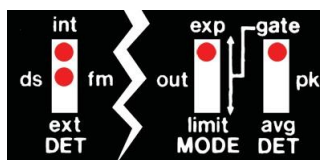


ピークモード: ソフトノイズゲーティング ー 速いアタックタイム (INT/DS-FM、EXP、PEAK)

Ratio = 1:2。スレッショルド以下の信号 x dB は、 x dBs にアッテネーションされます。

ドラムやギター(サウンドによる)のような楽器のアタックが中～高速な場合にこのピーク・モードが適しています。ピーク・モードで速いアタックタイムを設定すると、トランジェントを感知した時にゲインを完全に復元させることを保証します。

このモードは、ベースラインやスチール弦のコースティック・ギター等のディケイを短くしたい場合に適しています。このモードを使用し、ディケイが適切な長さになるようリリースタイムを調節することでスタンダードなジャズベースをダンピングした Hofner ベースのようなサウンドにすることができ、Martin のサウンドをバンジョーのようにすることができます。



GATE モード: ハードノイズゲーティング (INT/DS-FM、EXP、GATE)

Ratio = 1:20。インプット・シグナルのピーク検出。スレッショルド以下の信号 x dB は、 x dBs にアッテネーションされます。

伝統的なハード・ノイズゲートとしてこの設定を使用するか、ほぼすべてのドラムトラックでハードヒitting・ビートを作るために使用してください。短いリリースタイムと、アグレッシブなゲーティングを設定し、少しのディストーションを得るために高いアウトプット・ボリュームを設定してください。シンバルを含む、または除外するかを DS-FM スイッチで切替え、異なる歪み量を得るために Dyna-mite をスタックして、太いスネアとキックを得るためにリリースタイムを設定してください。

モノ – ステレオ オペレーション

ステレオ・モードで Dyna-mite を使用すると、それだけで“ステレオカップリング”モードとして動作します。

推奨事項

Valley People Dyna-mite は、非常にクールで手頃な価格のハードウェア・リミッター/エキスパンダーです。多くの人は、使用方法を知らず、これらの操作をできないから好まないといいます。プラグインの使用方法を学んだら、本物のハードウェアを操作することに問題はなりません。ユニットを見つけたらそれを使ってみてください。

(ユニットにあるすべてのモードは、我々のデザインした小さなディスプレイに表示されているテキストと同じ記述です。)

クレジット

Oscar Öberg – モデリング、Niklas Odelholm – グラフィック・プログラミング、Torsten Gatu – フレームワーク・プログラミング、Arvid Rosén – モデリング & フレームワーク・プログラミング、Ulf Ekelöf – 3D レンダリング

オリジナルのハードウェアは Valley People Incorporated によって設計されました。

VALLEY PEOPLE DYNA-MITE に関するすべての視覚的、聴覚的な参照は PMI AUDIO からの書面による許諾を得た商標です。VALLEY PEOPLE、DYNA-MITE に関するロゴは PMI AUDIO GROUP の商標で、許諾を得て使用しています。すべての仕様は予告なく変更されることがあります。すべての著作権を保有しています。



