

コンプレッサー 入門マニュアル



SHEAVES MUSIC



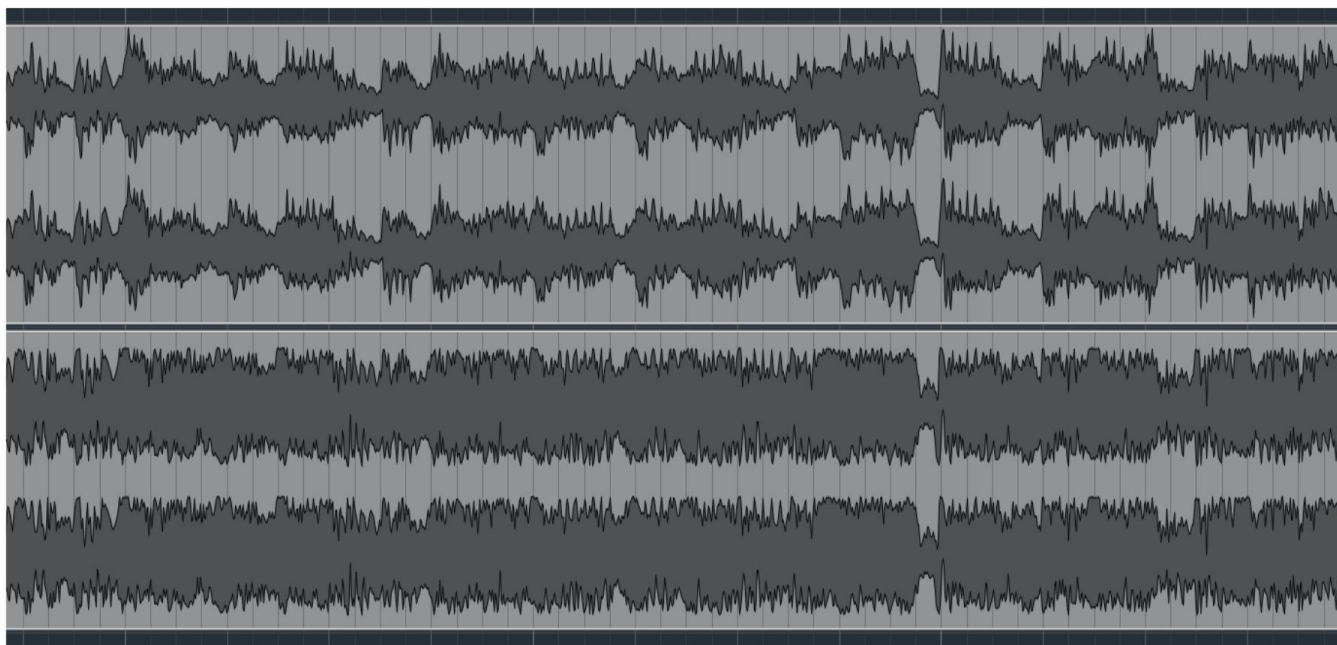
Compressor(コンプレッサー)

エフェクターの一種で、いわゆるダイナミクス系エフェクターの代表的なものです。

入力された音が設定したレベルより大きければ音量を下げて音量の差を圧縮するという文字通り音をつぶすためのツールです。

音の大きいところだけを狙ってつぶすことができ、本来音量を上げてしまうと音が割れてしまう部分のあるトラックでも、コンプレッサーを使うことで全体の音量を上げることができるようになります。

コンプなし



コンプあり





Threshold (-60 ~ 0dB)

コンプレッサーが効き始めるレベルを決定します。設定したスレッシュホールドより高いレベルの信号のみが処理されます。

Ratio

設定したスレッシュホールドを超える信号に対するゲインの減衰量を設定します。たとえば、レシオ 3:1 とは、入力レベルが 3dB 上がるごとに出力レベルが 1dB 上がることを意味します。

Soft Knee

このボタンをオフにすると、設定したレシオに従い、スレッシュホールドを超えた信号はすぐに圧縮されます (ハードニー)。「soft knee」をオンにすると、圧縮の始まりはより緩やかになり、違和感が少なくなります。

Make-up (0 ~ 24 dB または「Auto」モード)

圧縮による出力ゲインのロスを補正します。「auto」ボタンをオンにすると、ノブの表示が暗くなり、出力でゲインのロスが自動的に調整されます。

Attack (0.1 ~ 100 ミリ秒)

設定したスレッシュホールドを超えた信号に対してコンプレッサーが反応する速さを決定します。アタックタイムが長いと、信号の最初の部分で、処理されずに通過する信号の量が多くなります。

Hold (0 ~ 5000 ミリ秒)

信号がスレッシュホールドを超えたあと、信号に圧縮エフェクトをかけ続ける時間を設定します。DJ スタイルのダッキングには短いホールドの方が適切で、ドキュメンタリーフィルムなどで音楽をダッキングする場合はホールドを長くする必要があります。

Release (10 ~ 1000 ミリ秒または「Auto」モード)

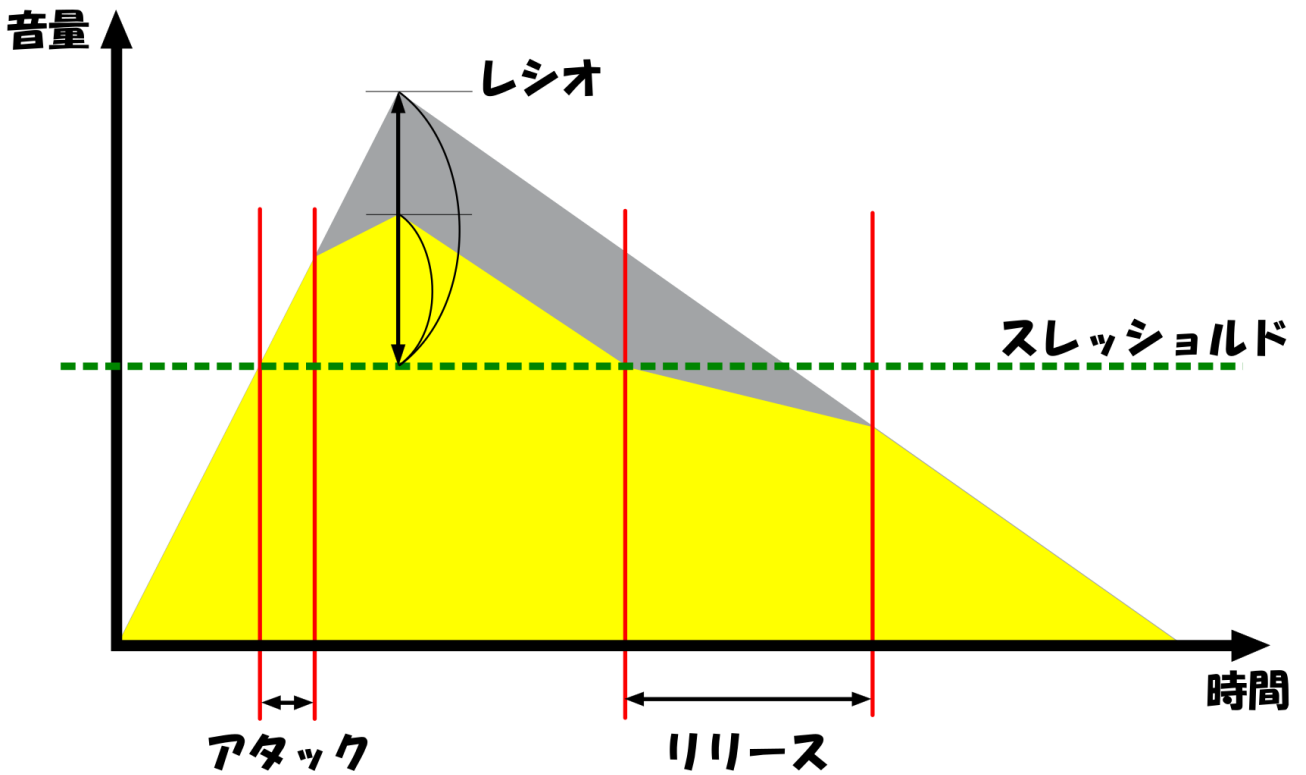
信号がスレッシュホールドより下がった場合に、ゲインが元のレベルに戻るまでにかかる時間を設定します。「Auto」ボタンをオンにすると、プラグインによってオーディオ素材に応じた最適なリリース設定が検出されます。

Analysis (「ピークのみ」から「RMSのみ」)

ピークまたは RMS の値のどちらに基づいて入力信号を解析するかを決定します。値 0 はピークのみ、値 100 は RMS のみです。**RMS** モードは、オーディオ信号の平均パワーを基準に動作します。**ピーク** モードは、ピークレベルに基づく度合いが増します。一般的な目安としては、ボーカルなどの不連続な部分が少ない素材では **RMS** モードの方が適しており、多くの不連続なピークがあるパーカッシブな音の多い素材では**ピーク**モードの方が適しています。

Live

このボタンをオンにすると、エフェクトの先読み機能が無効になります。先読みが有効な場合、より正確に処理できますが、特定の量のレイテンシーが発生するというデメリットもあります。「Live」モードをオンにするとレイテンシーが発生しないため、ライブの処理に適しています。



スレッシュホールド

浅め

- ダイナミクス(音量差)を大きくする
- 飛び出している音だけを抑える
- 原音のニュアンスをできるだけ残す

深め

- ダイナミクス(音量差)を小さくする
- 輪郭をはっきりさせる
- 音を前に出す
- 音を後ろに引っ込ませる

レシオ

- 2 : 1** 穏やかな圧縮
トーンやトランジェントを残したソフトなダイナミクスコントロール。
- 3 : 1** 適度な圧縮
自然なダイナミクスと適度な圧縮間のあるサウンドになる。
- 4 : 1** 中程度の圧縮
適度なトランジェントコントロール。パンチのある太いサウンドになる。
- 6 : 1** 強い圧縮
ダイナミクスレンジは大幅に減少し強い圧縮間のあるサウンドになる。