



# ABILITY

## ABILITY Pro徹底攻略！

### その10 新プラグイン「F-REX」で消せなかったノイズを退治する

バージョン1.5で追加されたプラグインエフェクト「F-REX」は、音作りからミックスまでアイデア次第でフレキシブルに使える魅力的なツールです。このF-REXをあえて分類するならば、非常に強力なフィルターの一種となりますが、既存のフィルターやEQとは異なり、一味違う操作性とサウンド・メイクが可能となっています。それでは、F-REXの概要と利用法を紹介していきましょう。(文：平沢栄司)

#### サウンドを目で見ながら ピンポイントでレベルを増減

F-REXは、特定の定位と周波数帯域を選択し、その内側と外側に対してレベルの増減をしたり、コンプレッサー/リバーブといった効果を加えることができるエフェクターです。他のプラグイン・エフェクトと同様に、オーディオ・トラックにインサートして使用します。

このF-REXを使う上で注目したいのが、画面中央のカラフルな「ハーモニックビュー」です(画面1)。この画面は縦軸が周波数、横軸が定位を表していて、入力された信号をリアルタイムでビジュアル化しています。音が鳴っている帯域、定位の部分にレベルメーターと同じように青から緑、黄色、そして、赤と信号のレベルに応じたドットの集合体として表示され、その一部をマウスで範囲選択して枠で囲むことによって、エディットの対象となる帯域と定位を決定します。

このように、機能とインターフェイスはシンプルではありませんが、それを実現する技術は高度なもので、用途についてもアイデア次第で無限の可能性を秘めています。

#### 空調の作動音などバックのノイズだけを 除去することが可能

宅録環境でマイク録りする場合、エアコンの作動音、ケーブルや電源に乗るハムノイズ、あるいは室外からの騒音など、不要なノイズも一緒にトラック

に収録されがちです。そんな時こそF-REXの出番です。通常のゲートやEQ、あるいは波形編集では処理できなかった、演奏のバックに入ってしまったノイズでも、F-REXなら簡単な操作で除去することが可能です。F-REXは音をビジュアル化して見ることができるので、ノイズが入っている場所(帯域や定位)を見つけ出し、それを囲んでピンポイントでレベルを下げれば良いのです。

バックに潜むノイズと言っても、歌や演奏のない休符の部分ならノイズだけが再生されるので、F-REXのハーモニックビューを見れば、その成分がどこにあるかは一目瞭然。そして、その部分を囲むようにマウスで枠を設定したなら、左のINSIDEのスライダーを下げて枠内のノイズ部分だけをカットします(画面2)。この時、一気に下まで下げてしまうのではなく、歌や演奏がある部分を再生しながら音に影響がない範囲で、ノイズが目立たなくなる程度に下げるのがコツです。

#### ドラム・ループの中のスネアにだけ コンプやリバーブをかける

枠で囲った帯域内やその外側に、それぞれ独立してコンプレッサーとリバーブをかけることができるのもF-REXの特徴です。例えば、ドラム・パターンのオーディオ・ループなどのオーディオ素材を使う際に、スネアやキックの帯域だけをピックアップしてエフェクト処理を加えるといったことができます。

ドライ気味のスネアにもっとリバーブ感が欲しいなら、まずループを再生しながらハーモニックビューを見て、スネアのタイミングでパッと赤く光る部分を見つけて枠で囲みます。この時、スネアだけを選択できているかは一時的にOUTSIDEのスライダーを下げて、枠内の音だけを試聴することで確認できます。問題がないようなら画面左のINSIDE側の下段にあるリバーブのスイッチをONにしてパラメーターを調整していきましょう(画面3)。また、キックやスネアに迫力が不足しているなら、コンプでつづ

して音圧を上げてみましょう。先程のリバーブと同様に、処理したいキックorスネアのタイミングで光る帯域を囲った後、コンプをONにしてパラメーターを調整します。

オーディオ・ループに限らず、ミックス済みの曲のWAVファイルや市販のCDから好きな曲をリッピングしたものをトラックに読み込んで、一部をピックアップしてコンプ/リバーブ処理を加えても面白いでしょう。

#### マイナスイオンを作ったり 特定のパートだけを取り出す

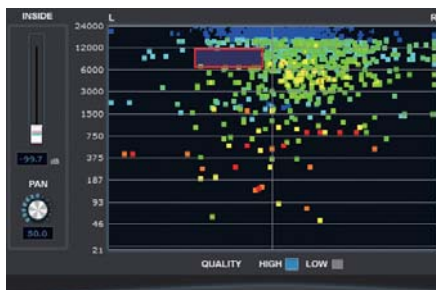
市販のCDから楽曲をリッピングしたトラックにインサートすれば、そこからボーカルやリードなどのパートを消したマイナスイオンを作成することも可能です。多くの場合、ボーカルやリードなどの主要パートはセンターに定位しているため、中央付近に枠を絞り込んでからターゲットとなるパートの帯域に枠を絞ってINSIDEレベルを最小にすると、伴奏に対する影響を最小限に押さえつつ、選択したパートを消すことができます。

また、オーディオ素材に対して利用すれば、INSIDEのスライダーを下げて任意のパートを消したり、反対にOUTSIDEのスライダーを下げてそのパートだけを抜き出すことも可能です。これはパターンAのキックを消してパターンBから抜いたキックに差し換えるといった使い方から、もっと積極的に既存の曲から任意のパートを抜き出して組み合わせるようなリミックスにも応用できます。ただし、既存の作品の一部を使用する場合、個人で楽しむ以外は権利関係には十分に注意してください。

通常のプラグイン・エフェクトのように常用するタイプではありませんが、その効果を覚えておけば、無理だと思っていた問題を解決したり、新しいサウンドを作る時のツールとして役立つはず。



画面1 画面中央のカラフルな部分がハーモニックビューだ。音を音、定位、帯域、レベルに応じた位置と色で視覚的に表示し、その一部をマウスで囲むことで編集対象に設定する



画面2 演奏のない部分などを利用してノイズの帯域を見つけて囲ったら、左側のINSIDEのスライダーでノイズ部分のレベルを下げることで除去できる



画面3 スネアのタイミングでパッと点灯する部分を囲んだら、下段左側の枠内に対して効果がかかる方のリバーブをONにしてパラメーターを設定していく