



ABILITY

ABILITY Pro徹底攻略！

その8 ノイズ除去プラグイン「Sonnox Restration」を使ってみよう

3回にわたったSinger Song Writer Lite 9の紹介も一段落。ということで、このページは再びABILITY Proの攻略に戻ります。今回は、付属のSonnox製プラグイン・エフェクトにスポットを当ててみました。SSW時代もEQ、Limiter、Reverbの3種が用意されていましたが、ABILITYでは新たに「Sonnox Restration」と呼ぶノイズ除去に特化した3種のエフェクターが追加されています。派手さはありませんが、気になるノイズを除去して作品のクオリティを高めてくれる職人的なシブイエフェクターです。(文：平沢栄司)

ABILITYなら 仕上がり左右するノイズ除去が可能

現在、プラグイン・エフェクトが付属するDAWソフトは多いですが、ノイズリダクションを標準装備しているものは皆無と言っても過言ではなく、ABILITYのアドバンテージの1つです。とは言っても、馴染みの少ないエフェクターなので、イマイチ使いどころがわからなかったり、画面を見ても操作方法が「？」という人も少なくないと思います。ここでは、どんなノイズ除去に向いているか、そして、どんな風に設定していくのかを紹介します。

Sonnox De-Clicker : ポップノイズやクリックノイズを除去

De-Clicker (画面1) はポップノイズ(ポップ)、クリックノイズ(ブチッ)、クラックルノイズ(パチパチ)の3種のノイズに対して有効で、インサートしたトラックの信号をリアルタイムで解析しながら検出されたノイズ成分を除去します。そんなDe-Clickerが威力を発揮するシチュエーションは、マイク録りしたボーカル・トラックのノイズ除去でしょうか。例えば、マイクに息を吹いてしまった時の「ポップ」というノイズ、口を開く時にしやすい「ブチッ」というリップノイズは、歌っていない区間なら波形編

集で簡単に除去できますが、フレーズの中だとカットするのは難しいところ。De-Clickerなら、それぞれのノイズ除去の項目にあるメーターを見ながらセンシティブのスライダーを調整するだけでOK。ノイズが含まれている部分をループ再生しながらスライダーを上げていくと、ノイズを検出したタイミングでメーターがパッと振れるので、INボタンでON/OFFの音を比較しながらスライダーを微調整して、音質に影響を与えずにノイズが除去されるポイントを探っていきます。

ノイズが散見される時はトラックにインサートすれば自動的に処理してくれるので便利ですが、やはり全体に適用すると、設定によっては思ったような効果が得られないこともあるでしょう。そんな時はウェーブエディタで波形を開いて、ノイズが気になる区間を選択し、その部分のノイズに適した設定で処理していくと良いと思います。

Sonnox De-Buzzer : 電源やケーブルから入るハムノイズを除去

De-Buzzer (画面2) はハムノイズを除去するもので、例えば、ギターを録る時にピックアップやケーブルから混入する「ブーン」や「ジー」というような一定の周波数で持続するノイズを除去したい時に威力を発揮します。

先程のDe-Clickerと比べると、つまみやボタンが多くて難解に見えますが、その理由は除去するハムノイズの周波数を決める要素がいくつかあるためです。まず、周波数そのものを設定する中央のFrequencyつまみの横に、設定した周波数で固定するFreezeモードとその周波数を軸に自動検出するTrackモードを切り替えるボタンが並びます。電源ノイズのように50Hzや60Hz固定のハムノイズなら前者を、ケーブルに乗って入ってくる他の機器からのノイズのように周波数が不安定なら後者を選ぶと良いでしょう。左のボタンは、周波数の微調整(Fine Adjust)と設定した周波数を音で確認

(Tone On)する時に使います。そして、中央下のLockのメーターの振れを見ながらSensitivityつまみで感度を調整し、Attenuationつまみでハムノイズが聴こえなくなるように減衰レベルを設定します。

実際に使ってみると、過剰な設定ではノイズ以外の帯域にも影響がありました。ですから、直感に頼ってつまみを回すと反対に音質を悪化させてしまうので、各パラメーターの意味を理解し、ノイズに応じた適正值で使うように心がけたいですね。

Sonnox De-Noise : ヒスノイズを除去

De-Noise (画面3) はヒスノイズを除去するもので、一般的に「ノイズリダクション」と言われて思い浮かべる効果となります。例えば、何もなくても「サー」という残留ノイズが入っているような機材を使ってレコーディングしたトラックや、オフマイク気味で録ったトラックで音源との距離を感じさせる「シー」というノイズを除去したい時に使ってみると良いでしょう。

作業は、除去したいノイズを認識させるところから始めます。機材の残留ノイズのような一定のノイズであれば、演奏前などの無音部分でノイズのみが聴こえるところを使い、再生しながらFreezeボタンを押してノイズ成分を認識させる方法が確実です。一方、演奏中に混ざっている不確定なノイズの場合は、TrackボタンをONにして、Trackモードを使ってみましょう。こちらは、常にサウンド中のノイズ成分を解析してくれます。あとは先程のDe-Buzzerと同様に、Sensitivityつまみを使って感度を調整した後、Attenuationつまみでノイズの減衰レベルを設定すれば完了です。また、中央のディスプレイには検出されたノイズの帯域などが表示されるので、調整の参考にしてみましょう。

やはり極端な設定にするとノイズ以外にも作用して音質が劣化するので、がっつりと効かせて完全に取り除くよりも、そのトラックを再生した時に目立たなくするくらいがちょうど良いですね。



画面1 「ブチッ」といった瞬間的なノイズの除去に特化しているのが「De-Clicker」だ。操作は3種のノイズに対して除去の感度を設定するのみ、と簡単



画面2 「ブーン」というハムノイズの除去に特化しているのが「De-Buzzer」だ。対象となるノイズの周波数を指定し、感度と除去のレベルを設定する



画面3 「サー」というヒスノイズの除去に特化しているのが「De-Noise」だ。ノイズ成分を認識して、トラック中からそのノイズ成分だけを除去できる

他のエフェクターと違って、音色や音質が変化しないタイプなので効果を確認しにくいのですが、各トラックのノイズを処理しておけば2MIXの質感は向上するので、ぜひ試してみてください。