

ZMAX 秘伝の書

つかさの使い方 - 初稿 v0.1 | 正解を押しつけないための手順メモ

前提 これは唯一の正解ではない。まず強めに動かして挙動を知り、最後に必要な量へ戻す。音が壊れていないか、作品の意が残っているかを、耳で最優先にする。

つかさ式最初の一週

1. WAVE ZOOMを好みの縦サイズへ合わせ、SPEEDも見やすい流れにする。どちらも音は変えない。
2. 挿したら再生する。IN、GR、LUFSSと波形を見ながら、まず音を聴く。
3. DRIVEをあえて強めに入れ、どんなGRの動きになるかを先に把握する。
4. ATTACKを速い側と遅い側へ振り、立ち上がりが崩れない／気持ちよい場所を探す。
5. RELEASEを振り、戻り方、曲のノリ、ポンピングや歪み感を聴く。
6. 先読みが欲しいと感じたらLOOKAHEADを足す。プロジェクトのレイテンシーも意識する。
7. SOFT CLIPは0から。ピークの丸まりや密度が欲しいときだけ足す。
8. ここまで決めたらDRIVEへ戻り、最終的に曲へちょうどよい量まで下げる。

判断の芯

「派手にできる」より「曲を壊さずに前へ出せる」を選ぶ

STYLE

まずはTransparentで始める。必要ならPunch、Warm、Loudを試し、ジャンル名ではなく「今この曲に何が起きたか」で選ぶ。STYLEを変えたら、ATTACK / RELEASE / LOOKAHEADも聴き直す。

DELTAは大事な監査モード

DELTAでは、ZMAXが取り除いた差分が聴こえる。声の芯、キックの頭、曲の大事な揺れまで抜け落ちていないかを確認する。違和感があればDRIVE、ATTACK、RELEASE、SOFT CLIPを見直す。

表示の遊び方

SPEEDを速くしてウニョウニョを観察してもいい。WAVE ZOOMを上げて細かな動きを見るのもいい。ただしどちらも音を変えない。音を決めるのは耳、表示は判断を助ける相棒。

SOFT CLIPの聴き方

SOFT CLIPはGRに連動して量が変わる機能ではない。リミッター前の入力に丸い飽和を混ぜる機能なので、入力エネルギーが少ないと変化が聴こえにくい。DRIVEや素材のピークがある状態で少しずつ足し、歪みではなく密度として気持ちよいかを確認する。

test-preset001

現在の作業用プリセット。最初から正解として使うものではなく、挙動を確かめる出発点として使う。配布時はベータ用の参考プリセットとして同梱する。

実演v0.2

TCSの`zmax秘伝の書v0.2.mov`は2分21秒、音声付き。WAVE ZOOMを合わせる → DRIVEを強める → RELEASE → LOOKAHEADを必要に応じて調整 → ATTACK → RELEASEを再確認 → DRIVEを戻す → SOFT CLIP → 最後にDRIVEを微調整、という実演順を記録している。