



Elixir v³

ELIXIR V3 - REAL MULTICHANNEL TRUE PEAK LIMITER

Elixir v3をご利用いただきありがとうございます。このマニュアルに記載されている情報を十分に活用していただけることを願っています。



INTRODUCTION

Elixir v3は、自然なサウンドを達成するために慎重に設計された、新しい種類のプログラムリミッタです。オーディオ素材の性質やその音色を変えたりを行わず、重い処理中でも "ポンピング" 効果を制限します。

これは、ITU-R-BS 1770とEBU R128の基準に従ってTrue Peak出力レベルを保証したTrue True Peak Limiterです。アルゴリズムは、ゲインエンベロープを定義するとき、オーディオサンプルのオーバーサンプリングされた表現を参照として使用しています。エイリアシングのようなアーチファクトを減らし、最も優れた結果を得るために、処理は元のオーバーサンプリングされていないデータにのみ適用されます。

Elixir v3で、信じられないほど素晴らしい結果を達成するのは簡単です。単に入力レベルを設定し、望む限界量に応じて 'Threshold' を調節し、ゲインを補うために 'Make Up' を有効にし、ラウドネスを追加します - これで終わりです！ リリース時間や他の従来のリミッタ設定には注意する必要はありません！

Elixir v3には、プロセッシングの質を上げる追加機能として”Stages”と呼ばれる機能が用意されています。Stageは、アルゴリズムが行うリミッティング プロセスを複数のステージで行うオプションです。

About True Peak

すべてのデジタルオーディオ波信号は最終的にはある時点でアナログに変換され、信号または全体ミックスの全体的な音量を最大にすることが望ましい場合もありますが、デジタルスケールのゼロデシベル天井を超えないように注意する必要があり、厄介な歪みやクリッピングが発生します。D / Aコンバータに含まれるデジタル処理とアナログ処理では、0dBfsのピーク信号がアナログ領域で0dBのピークに正確に変換されることが保証されていないため、この共通で広く使用されているルールでは完全には十分ではありません。

あまりにも詳細を述べることは避けませんが、この現象はD / A変換器に存在するオーバーサンプリングおよび一定間隔の時間間隔でサンプリングされたデジタル値のセットから再構築する再構成フィルタに起因する可能性があります。この補間プロセスは、0dBを超える値を生成することができ、オーバーシュートとして知られています。

サンプルのピーク値のみに依存すると、次の問題が発生する可能性があります：

- 同じマテリアルの連続再生間の一貫性のない読み込み。
- D / A出力コンバータの予期しないオーバーロード。
- 純音のアンダーリーディングとビート

True Peak値を使用することで、アナログ領域で発生するピークの真の値を使用するために、D / A変換プロセスの一部を模倣し、測定信号を効果的にアップサンプリングすることによって、これらの制限を克服することを目指しました。

Installation

まず、インストーラーの最新バージョンがインストールされていることを確認してください。

最新のインストーラをダウンロードするには、下記に行ってください。

<http://www.fluxhome.com/download/>

このページから、ユーザーのダウンロードセクションにアクセスするには、登録済みの電子メールアドレスまたはあなたの製品リファレンスを入力する必要があります。

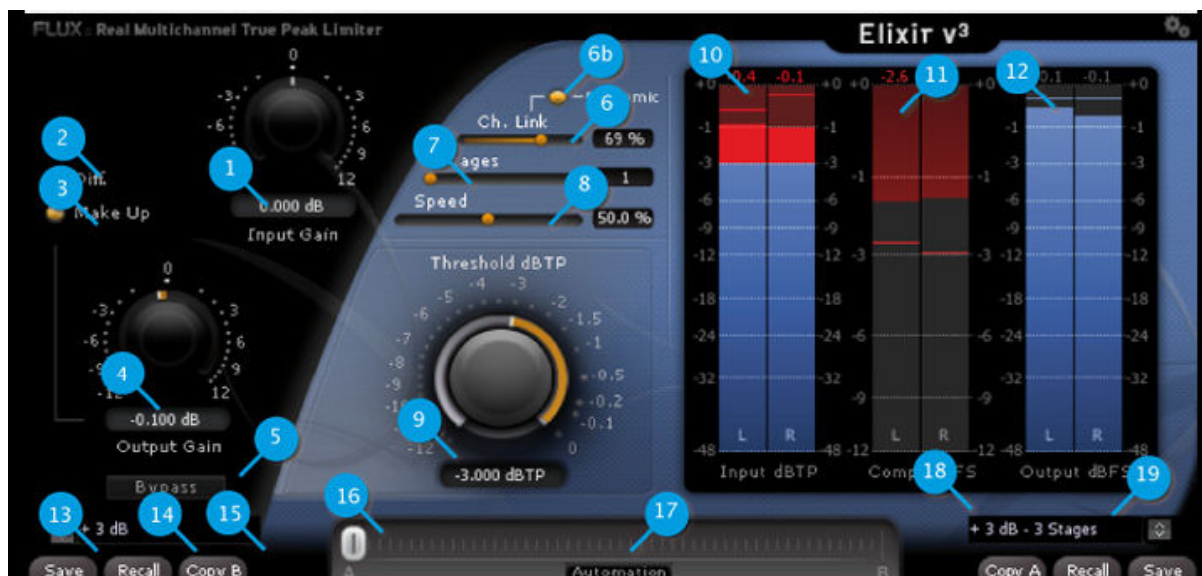
製品リファレンスは、Flux :: dongleのシリアル番号です（シリアル番号はSecurityマネージャー、下記の"Authorization"のセクションを参照）、iLok.comのユーザーIDを使用して認証を受けることができます。

ユーザーのダウンロードセクションにログインしたら、オペレーティングシステムに応じて最新のインストーラーをダウンロードし、インストーラーを実行すると、数分で最新のものになります。

User Interface

お気付きの通り、コントロールは通常のダイナミクスプロセッサの通りです。

提供されたコントロールは、通常、基本的なアルゴリズムの複数のパラメータに影響を与え、慎重に微調整され、創造的な処理を可能にし、最高のサウンドを実現します。



• **Input / Output Section**

Input Gain (1)

リミッター入力のゲインコントロール

Unit: Decibel (dB)

Range: -12.000 to +12.000

Min. Steps: 0.001

Default Value: 0.000

Output Gain (4)

リミッター出力のゲインコントロール

Unit: Decibel (dB)

Range: -12.000 to +12.000

Min. Steps: 0.001

Default Value: 0.000

Diff. (2)

変化分を聴くことができます。パラメーターの変化をより簡単に理解するために使用します。

On/Off

Default Value: Off

Make Up (3)

ゲイン補正を与えます。スレッシュヨルド ゲインの逆を出力ゲインに与えます。

On/Off

Default Value: Off

Bypass (5)

入力ダイレクトを出力にルーティングすることにより、プラグイン処理をバイパスします。実際の処理はバックグラウンドで実行され、処理された信号と実際の入力信号との間の真のスムーズな移行が可能になります。

• Processing Section

Ch. Link (6)

チャンネルリンクの割合

Unit: Percent (%)

Range: 0 to 100

Min. Steps: 1

Default Value: 0

Ch. Link Dynamic (6b)

信号に応じてチャンネルをダイナミックにリンクさせます。その意味は; Onにすると、High Dynamic (High transient) が検出されたときにChannel Linkは自動的に0から、Dynamic (Low Transient) が検出されないときは希望の値に自動的に移動します。

Unit: On/Off

Default Value: Off

Stages (7)

アルゴリズムで使用されるステージ数 (パスまたはステップ)。アルゴリズムはオーディオ素材に適応するので、マルチステージを実行すると、処理がより正確になり、さらに自然なサウンドが得られます。例えばスレッシュヨルドが-3dBに設定され、ステージが3に設定されている場合: 最初のステージは-1dBに制限され、2段階目は-2dBに制限され、3段階目は-3dBで制限されます。

Range: 1 to 5

Min. Steps: 1

Default Value: 1

Speed (8)

オーディオ素材に関してアルゴリズムがどのように反応するかを変更できるようにします。これにより、ルックアヘッド、リリース、カーブのスムージングを多少変えてゲインエンベロープを生成す

る方法が変わります。デフォルトの50%にしておく、ほとんどの場合最適です。減らす場合は Stageを増やして下さい。50%から100%にすると歪みを発生させる場合があります。

Unit: Percent (%)
Range: 0.0 to 100.0
Min. Steps: 0.1
Default Value: 50.0

Theshold dBTP (9)

リミッティングが使用されるスレッシュヨルド(天井)のコントロールです。

Unit: Decibel (dB)
Range: -12.000 to 0.000
Min. Steps: 0.001
Default Value: 0.000

• *Metering Section*

Signal Input dBTP True Peak Meter(10)

Signal Output dBFS True Peak Meter (11)

Comp. dBFS Meter(12)

全ての表示は(可能であれば)60fpsで表示されます。また、プロセッシング期間の最大値が表示されます。