

ZMAX

インストールから、最初の3分まで。画面のどこを見て、どの順で戻すかを一冊にまとめます。

THE SHORT ROUTE

音を押し上げる。差分を確認する。音量差を戻して判断する。

ZMAXは、音圧と質感をひとつの画面で追い込むためのmacOS向けオーディオ・マキシマイザーです。数値を大きくすることではなく、残したい形を見つけることを目的にします。

読む順

1. インストール -> 2. 初回3分 -> 3. UI地図 -> 4. 困ったとき

3-MINUTE ROUTE

01 挿す

音源の最後段へAUまたはVST3を挿します。

02 戻る

BYPASSで元音を確認し、音量差を覚えます。

03 押す

DRIVEを少し上げ、GRと波形の動きを見ます。

導入と初回の3分

最初は全機能を覚えなくて大丈夫です。信号の入口、戻り、比較の順で進めます。

INSTALL

AU COMPONENT

ZMAX.component ->
~/Library/Audio/Plug-Ins/Components/

V3 VST3

ZMAX.vst3 -> ~/Library/Audio/Plug-Ins/VST3/

FIRST PASS

01 BYPASSで元音を確認

処理前の音量感と、目立つ瞬間を先に覚えます。

02 DRIVEを少し上げる

GRの量だけでなく、子音・キック・余韻がどう動くかを見ます。

03 RELEASEを調整する

速すぎる動き、平らになりすぎる動きを行き来して比べます。

04 OUTで音量差を戻す

大きく聞こえることを正解にしないため、処理前後を近づけます。

05 A/Bを残す

よかった状態を別スロットへCOPYし、PASTEで呼び戻せるようにします。

06 最後に全体へ戻る

波形を寄せたあと、IN ZOOM / OUT ZOOMで全体の形を見直します。

画面の地図

番号は読む順です。まず上帯、次にメーター、最後に各ノブと下段の反応を追います。



1 上帯 / INFO・ A-D

バージョン確認、設定スロット、COPY / PASTE。

2 メーター / IN・ OUT・ GR

入力、出力、ゲインリダクション。LUFS-Sは判断の補助。

3 中心 / DRIVE・ CEILING・ RELEASE・ OUT

押し込み、上限、戻り、最終出力。

4 反応 / LOOKAHEAD・ ATTACK・ SOFT CLIP

反応の前後と角の扱い。

5 時間 / SPEED・ IN ZOOM・ OUT ZOOM

波形の動きと、見える時間幅。

基本ワークフローと困ったとき

数値は出発点です。処理前へ戻り、音量差を整え、短い区間と全体を往復します。

WORKFLOW

BYPASS
-> DRIVE
-> RELEASE
-> OUT
-> A/B

TROUBLESHOOT

表示されない:
DAWを再起動し、AUVST3の場所を確認。

音が大きくなっただけ:
OUTで戻り、BYPASSで再比較。

FINAL CHECK

A COMPARE

同じ音量感で処理前後を比べる。

B MOVE

DRIVEとRELEASEを一度に一つだけ動かす。

C RETURN

波形を寄せたあと、OUT ZOOMで全体へ戻る。

SUPPORT

INFOまたは support@zzzeennn.com
へ。製品バージョン、DAW、macOS、再現手順を添えてください。