

# 押すこと、戻すこと、聴き分けること。

数値を最大にする本ではなく、音の居場所を残すための短い冊子です。

「大きくなった」ではなく、  
「残したいものが残った」。

まずBYPASSを押す。いま鳴っているものを記憶する。次にDRIVEをほんの少しだけ押す。メーターが動いたことではなく、音楽の前に出てくるものが何かを見て、聴いて、戻します。

## THE SMALL RITUAL

### 01 戻る

処理前を確認する。

### 02 押す

DRIVEを少しだけ動かす。

### 03 整える

RELEASEとOUTで戻りと音量差を整える。

# 入口と出口を分けて考える

一度に一つだけ動かすと、何が変わったかを見失いにくくなります。

## 01 DRIVE

入口の圧力。GRが増えたことではなく、前に出たものと失ったものを確認する。

## 02 CEILING

出口の天井。納品先の条件に合わせ、余白を残す。

## 03 RELEASE

押された音がいつ帰るか。速いと動き、遅いと面になる。

## 04 OUT

最終出力。音量差を戻してから、処理前後を比べる。

## 05 STYLE

表情を変える入口。変化が必要なときだけ試し、自然さを優先する。

### LISTENING LOOP

DRIVE -> RELEASE -> OUT -> BYPASS ->  
DRIVE

音量差を戻すところまでが一周です。一周ごとに、残したいものを一言でメモします。

# 前後と角を調整する

波形は地図です。地図を大きくしすぎず、短い瞬間と全体を往復します。

2



## A LOOKAHEAD

反応の前にどれだけ見るか。動きの始まりを確認する。

## B ATTACK

反応の立ち上がり。輪郭が硬くなる箇所を短く確認する。

## C SOFT CLIP

角を丸めるための操作。効かせすぎた瞬間から一步戻る。

全体を見る -> 問題の一拍へ寄る -> もう一度、全体へ戻る。

# 比較のための棚と扉

処理音だけを正解にしないため、元音へ戻る操作を先に用意します。

## A BYPASS

処理の有無を戻すための扉。音量差を近づけてから判断する。

## B A/B/C/D

試した状態を残す棚。耳の記憶を比較できるようにする。

## C COPY/PASTE

よかった状態を別の場所へ移す手。上書き前に戻せる状態を残す。

## DELTA / EVIDENCE BOUNDARY

DELTAは、現行UI上の比較状態として扱います。音声として出力されるか、制作環境で意図した差分になるかは、DAWと実機で確認してから判断してください。

比較の順: BYPASS -> A/B -> 必要ならDELTA状態 -> メイン音へ戻る

# 最後に残す小さな儀式

調整を終えるときは、数値ではなく、戻ったあとにも残る居場所を確認します。

## 01 音量を戻す

OUTで処理前後の大きさを近づける。  
。

## 02 BYPASSする

元音へ戻り、最初に覚えた印象と比べる。

## 03 短く聴く

問題の一拍と、全体の両方を確認する。  
。

「なぜこの設定を残したか」を一言で書けたら、仕上げです。

困ったら、INFOのバージョン表示を確認し、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。

ZMAX V0.1.0 / ZZZEEENNN

# 音の大きさではなく、音の居場所をつくる。