

Cobalt Clipper Neo ユーザーマニュアル

Manual language: Japanese

Product version: 0.9.0

1. はじめに

Cobalt Clipper Neo は、クラブミュージック、電子音楽、ミックス／プリマスター向けに設計された、サチュレーション／クリッピング・プラグインです。ドラム、808、ベース、シンセ、バス、プリマスターの密度調整やピーク整理に使えます。

0.9.0 では、Windows 64-bit 版の VST3 および CLAP をサポートします。macOS 版は現時点では配布対象外です。

主な特徴は次のとおりです。

- 5 つの Type — Steel Clip / Cobalt Lift / Club Heat / Bass Forge / Tape Alloy
- ゲインステージ — Input / Drive / Ceiling / Mix / Output
- 質感コントロール — Character / Tone / Bias / Dynamics / Low Guard
- Oversampling — Off / 2x / 4x
- 視覚フィードバック — Input / Output メーター、Clip Reduction、Transfer Curve
- プリセット — Factory Bank / User Bank、Browser、.neop / .neob

起動時は Factory Bank の Init が選ばれた状態から始まります。

Cobalt Clipper Neo は、単体の Insert エフェクトとして使用するほか、他の Cobalt シリーズ製品のエフェクトチェーン内でも利用できます。

2. インストール

動作環境

対応 OS

- Windows 11 64-bit 推奨
- Windows 10 64-bit 以降

対応形式

- VST3
- CLAP

CLAP 版は実験的な配布形式です。ホスト環境によって動作差が出る可能性があります。安定性を重視する場合は、まず VST3 版の使用を推奨します。

対応ホスト

- VST3 または CLAP に対応した 64-bit DAW
- モノラルまたはステレオのオーディオトラック（入力・出力チャンネル数が一致していること）

配布と配置

Cobalt Clipper Neo は zip パッケージで配布されます。インストーラーはありません。zip を展開し、使用する形式のファイルを手動で配置してください。

配布ファイル名

予定されるファイル名は次のとおりです。

-Cobalt Clipper Neo.vst3

-Cobalt Clipper Neo.clap

VST3 の配置先

以下のいずれかに配置してください。

C: \ Program Files \ Common Files \ VST3 \
%LOCALAPPDATA% \ Programs \ Common \ VST3 \

通常は、全ユーザー共通の配置先である次のフォルダを推奨します。

C: \ Program Files \ Common Files \ VST3 \

CLAP の配置先

以下のいずれかに配置してください。

C: \ Program Files \ Common Files \ CLAP \
%LOCALAPPDATA% \ Programs \ Common \ CLAP \

VST3 または CLAP を配置したあと、DAW を再起動するか、プラグインの再スキャンを実行してください。

最初の使い方

1. オーディオトラック（またはバス）に Cobalt Clipper Neo を Insert で読み込む
2. トラックにオーディオを流す（再生、入力、またはループ素材）
3. トラックのモニター、ミュート、音量、マスター出力を確認する
4. 上部の Bank / Preset から Factory プリセットを選ぶ、または Type を選ぶ
5. Drive と Ceiling で密度とクリップ感を調整し、Output で最終レベルを合わせる

3. プラグイン概要

画面の見方

Cobalt Clipper Neo のウィンドウは 1100 × 560 ピクセルを基準とした 1 画面レイアウトです。ウィンドウは 75% ～ 200% の範囲でリサイズでき、アスペクト比は固定されます。タイル、ノブ、フェーダー、メーター、テキストの相対配置は、基準キャンバスに合わせてスケールされます。

領域	位置	内容
ヘッダー	上部	Bank / Preset、前後移動、Browser、Save / Load / Init、Undo / Redo、Menu、Bypass、Oversampling
INPUT	左	Input メーター、Input ノブ
DRIVE CORE	中央左	Type、Drive、Character、Tone

領域	位置	内容
TRANSFER	中央	Transfer Curve、関連パラメータチップ
OUTPUT	右	Ceiling、Mix、Output、Output メーター、Clip Reduction
Advanced	下部付近	Bias、Dynamics、Low Guard、Auto Gain

実用的な流れは、Type で方向性を決め、Drive / Character / Tone で質感を作り、Ceiling / Mix / Output で密度と最終レベルを整えることです。

信号処理の構造

Cobalt Clipper Neo の信号は、おおまかに次の順で流れます。

[入力 L/R]
→ [入力メーター計測]
→ [Input Gain]
→ [共有 DC ブロック]
→ [Dry 信号の保持]
→ [選択中 Type のサチュレーション (Oversampling Off / 2x / 4x)]
→ [Dry / Wet Mix]
→ [Output Gain]
→ [Final Ceiling クリッパー]
→ [出力 L/R]
→ [Output メーター / Clip Reduction 公開]

ポイントは次のとおりです。

- 各 Type の音色形成用クリップと、最終段の Ceiling は分離されています
- Oversampling は、選択中 Type の非線形処理まわりに適用されます
- v0.9.0 では Auto Gain DSP は無効です (UI スイッチは残っています)
- ホストへ報告するレイテンシは、現時点では 0 サンプルです

5 つの Type

Type	用途の目安
Steel Clip	クリーン寄りの制御されたクリッピング。ピーク整理や明瞭なラウドネス向け
Cobalt Lift	密度と存在感を持ち上げる。控えめなハーモニックスで前に出す
Club Heat	温かみのある非対称サチュレーション。ドラム、シンセ、バスの汚れと熱感
Bass Forge	サブを守りつつ倍音を足すベース向け。808 や低域のスピーカー感
Tape Alloy	軽いグルー感と丸いトランジェント。バスやパッドのまとまり

Type を切り替えると、選択中モードの内部状態はリセットされます。再生中の切り替えでもクラッシュしない設計ですが、聴感上の変化は大きくなることがあります。

視覚フィードバック

表示	内容
Input / Output メーター	スタジオ風の dB スケール。UI タイマー (約 20 fps) で更新
Clip Reduction	Final Ceiling 段でのクリップ量の目安
Transfer Curve	現在のパラメータに基づく UI 側の近似曲線。ライブ DSP の厳密な計測ではありません

Transfer Curve は、Tape Alloy のような状態依存 Type では特に近似になります。音作りのガイドとして使い、最終判断は耳と DAW メーターで行ってください。

プリセット概要

- Factory Bank — 内蔵プリセット。カテゴリ例: Kick、Snare、Hi-Hat、Bass、Bass / 808、Drum Bus、Lead Synth、Synth、Acid、Mix Bus、Pre-Master、FX、Parallel Dirt など
- User Bank — ユーザー保存プリセット（.neop）
- Browser — カテゴリ／Type フィルタ、並び替え、評価表示（0-5）
- Factory プリセットは、プリセット間の音量差を抑えるため、必要に応じて Output のみ を持ち上げるレベル合わせを行っています

起動時プリセットは Init です。

4. 各パラメータ

パラメーター一覧

下表の「定義上の初期値」はパラメータレイアウト上のデフォルトです。プラグイン起動時は Factory の Init プリセットが適用されるため、実際の起動値は下表と一部異なります（例: Type は Tape Alloy 寄り、Mix は 100 % 未満など）。

GUI 表示	ホスト表示名	範囲	定義上の初期値	概要
Type	Type	Steel Clip / Cobalt Lift / Club Heat / Bass Forge / Tape Alloy	Steel Clip	サチュレーション／クリップの方式
Input	Input	−24.00 ~ +24.00 dB	0.00 dB	入力ゲイン
Drive	Drive	0 ~ 100 %	25 %	歪み／押し込み量
Character	Character	0 ~ 100 %	50 %	Type 固有の質感
Tone	Tone	−100 ~ +100 %	0 %	明るさ／暗さの傾き
Ceiling	Ceiling	−12.00 ~ 0.00 dBFS	−0.30 dBFS	最終段の出力天井
Mix	Mix	0 ~ 100 %	100 %	Dry / Wet バランス
Output	Output	−24.00 ~ +12.00 dB	0.00 dB	最終出力ゲイン
Oversampling	Oversampling	Off / 2x / 4x	2x	非線形処理まわりのオーバーサンプリング
Bias	Bias	−100 ~ +100 %	0 %	非対称性・偏り
Dynamics	Dynamics	0 ~ 100 %	20 %	ダイナミクス連動の強さ
Low Guard	Low Guard	Off / 40 / 60 / 80 / 120 Hz	60 Hz	低域保護の目安周波数
Auto Gain	Auto Gain	Off / On	Off	UI は存在。v0.9.0 では DSP 無効
Bypass	Bypass	Off / On	Off	処理のバイパス

※ Drive / Character / Mix / Bias / Dynamics など内部的に 0.0-1.0（Tone / Bias は −1.0-1.0）で保持され、GUI ではパーセント表示されます。

Type

サチュレーションの方向性を選びます。同じ Drive でも、Type によって倍音の出方、トランジェントの残り方、低域の扱いが変わります。

Input

プラグイン入口のゲインです。上げると Drive 前のレベルが上がり、クリップやサチュレーションが起きやすくなります。素材がすでに大きい場合は、Input を少し下げってから Drive を上げると制御しやすくなります。

Drive

歪み量の主コントロールです。上げるほど非線形処理が強くなります。まずは 20-50 % 付近から始め、Ceiling と合わせて密度を決めると扱いやすいです。

Character

Type 固有の質感を調整します。

- Steel Clip — ニー幅やエッジ感の方向
- Cobalt Lift — 密度・存在感の方向
- Club Heat — 熱感・汚れの方向
- Bass Forge — グロウル／ボディ感の方向
- Tape Alloy — グルー感の方向

Tone

音色の傾きです。プラス寄りで明るく、マイナス寄りで丸く／暗くなりやすいです。Type によって効き方は異なります。

Ceiling

最終段の安全天井です。値を下げると信号がより強く押し込まれ、密度と迫力が出やすくなります。Type 内の音色形成用クリップとは別段です。

Mix

Dry と Wet のバランスです。100 % で完全 Wet、0 % で Dry のみです。トランジェントを残したい場合は 70-95 % 付近も試してください。

注意 (v0.9.0) : Oversampling 有効時の Dry / Wet 遅延補償は未実装です。Mix を 100 % 未満にすると、わずかな位相感や音色差が出る場合があります。厳密な並列比較が必要なときは Mix 100 %、または Oversampling Off を検討してください。

Output

最終出力ゲインです。v0.9.0 では Auto Gain DSP が無効なため、プリセット変更後や Drive 変更後の音量合わせは Output で行います。

Oversampling

選択肢	概要
Off	ホストのサンプルレートで非線形処理
2x	2 倍相当 (多くの Type の目安)
4x	4 倍相当 (高 Drive のピーク処理向け)

Type ごとの目安:

Type	推奨の目安
Steel Clip	4x (高 Drive のピーク処理)

Type	推奨の目安
Cobalt Lift	2x
Club Heat	2x
Bass Forge	2x
Tape Alloy	2x

CPU 負荷を下げたい場合は Off または 2x を試してください。高域のエイリアシングが気になる場合は 4x を試してください。

Bias

非対称性や偏りを与えます。Club Heat や Tape Alloy などでキャラクターが変わりやすくなります。大きく動かすと DC 寄りや低域のふらつきが出ることがあるため、小さめから調整してください。

Dynamics

入力レベルに応じたドライブ感の変化を強めます。上げるとピーク時の押し込みを抑えつつ、小さい信号側の密度を出しやすくなる方向です。効き方は Type により異なります。

Low Guard

低域を保護する目安周波数です。Off / 40 / 60 / 80 / 120 Hz から選びます。ベースやキックで低域の濁りを抑えたいときに使います。初期値は 60 Hz です。

Auto Gain

UI 上のスイッチは存在しますが、v0.9.0 では DSP 効果は無効です。オンにしても出力レベルは自動補正されません。音量合わせは Output を使ってください。

Bypass

パラメータ設定を保持したまま処理をスキップします。ホストのオートメーション対象です。

ヘッダー操作

操作	役割
Bank	Factory Bank / User Bank の切り替え
Preset	プリセット選択
< >	前／次のプリセット
Browser	カテゴリ／Type フィルタ付きブラウザー
Save	現在の設定を User Bank に保存（.neop）
Load	ユーザープリセットの読み込み
Init	初期状態へリセット
Undo / Redo	編集の取り消し／やり直し
Menu	About、Expansion（.neob）の Import / Export / Rename / Delete
Bypass	バイパス ON / OFF
Oversampling	Off / 2x / 4x

Browser はエディタ内のコールアウトとして開きます。DAW のマウスフォーカスを奪いにくい配置です。

5. 推奨用途

素材別の目安

用途	開始 Type	メモ
キックのピーク整理	Steel Clip	Ceiling を下げすぎず、クリック感を確認
スネアのアタックとボディ	Club Heat / Tape Alloy	Mix を少し下げてトランジェントを残す
ハイハットのざらつき制御	Steel Clip / Cobalt Lift	Input を下げ、Drive は控えめ
808 / サブベース	Bass Forge	Low Guard 60-120 Hz、サブの崩れを確認
ベースの中域グロウル	Bass Forge / Club Heat	Character と Tone でスピーカー感を調整
ドラムバスのグルー	Tape Alloy	Drive 中程度、Ceiling で密度を足す
リードシンセの前出し	Cobalt Lift / Club Heat	Mix 80-100 %、Output でレベル合わせ
ミックスバス／プリマスター	Steel Clip / Tape Alloy	控えめな Drive、Ceiling は浅めから

基本的な音作り手順

1. Type を選ぶ
2. Drive で歪み量を決める
3. Character で Type 固有の質感を調整する
4. Ceiling を下げて密度と迫力を足す（必要なら）
5. Mix を 100 % 固定にせず、70-95 % も試す
6. Output で最終音量を合わせる

6. フリープラグインとしての利用条件

Cobalt Clipper Neo 0.9.0 は、Synth Studio Neo が配布する フリープラグイン です。

本バージョンの位置づけ

- 有料版のデモではありません
- アクティベーションやシリアル入力は不要です
- Save / Load / User Bank / プリセット管理は、フリー版で利用できる前提です

詳細な利用条件は、配布パッケージ同梱の利用条件文書、または公式案内に従ってください。

ユーザーデータの保存場所

ユーザープリセットおよびバンク関連ファイルは、次の場所に保存されます。

`%APPDATA% \ Synth Studio Neo \ Cobalt Series \ Cobalt Clipper Neo \ Presets \`
`%APPDATA% \ Synth Studio Neo \ Cobalt Series \ Cobalt Clipper Neo \ Banks \`

- 個別プリセット: .neop
- バンク／Expansion: .neob

7. 注意事項

- Ceiling を大きく下げると密度は増えますが、歪み感も強くなります。Clip Reduction と耳で確認してください
- Oversampling 有効時、Mix が 100 % 未満だと Dry / Wet の遅延差による音色差が出る場合があります（遅延補償は未実装）
- ホストへ報告するレイテンシは現時点で 0 です。将来の更新で Oversampling 遅延の報告が追加される可能性があります
- Transfer Curve は UI 近似です。計測器の代替にはなりません
- Bias を大きく振ると、低域や DC 寄りの感触が変わることがあります
- Factory プリセットのレベル合わせは Output 補正ベースであり、オフライン音響解析による完全なラウドネス整合ではありません
- CLAP 版で不安定な場合は、VST3 版の使用を検討してください

8. トラブルシューティング

DAW にプラグインが表示されない

- VST3 または CLAP ファイルが正しいフォルダにあるか確認する
- DAW のプラグイン再スキャンを実行する
- 64-bit DAW を使っているか確認する

音がかからない／変化が聞こえない

- トラックにオーディオが入力されているか確認する
- トラックのモニター、ミュート、音量を確認する
- Bypass が ON になっていないか確認する
- Mix が極端に低くないか確認する
- Drive が低すぎないか、Input が下がりすぎていないか確認する

音が大きすぎる、歪む

- Output を下げる
- Input または Drive を下げる
- Ceiling を上げて押し込みを減らす
- DAW 側のトラックメーターを確認する

Mix を下げると位相感や音色が変わる

- Oversampling を Off にして比較する
- Mix を 100 % にして Wet のみで判断する
- v0.9.0 では Dry / Wet 遅延補償が未実装である点を考慮する

Auto Gain をオンにしても音量が変わらない

- 想定どおりの動作です。v0.9.0 では Auto Gain DSP は無効です
- Output でレベルを合わせてください

プリセットが保存できない／見つからない

- User Bank を選択しているか確認する
- 保存先フォルダ %APPDATA%\Synth Studio Neo\Cobalt Series\Cobalt Clipper Neo\ への書き込み権限を確認する
- 拡張子が .neop (プリセット) / .neob (バンク) であるか確認する

動作が重い

- Oversampling を 2x または Off にする
- 同一プロジェクト内のインスタンス数を減らす
- DAW 側のバッファサイズを上げる

CLAP 版で想定どおり動作しない

- 配置先が正しいか確認する
- 別の DAW または VST3 版で同じ設定を試す
- DAW のプラグイン再スキャンを実行する

9. バージョン情報

項目	内容
製品名	Cobalt Clipper Neo
バージョン	0.9.0
対応 OS	Windows 64-bit
形式	VST3、CLAP
配布形態	フリープラグイン
開発	Synth Studio Neo

本製品は JUCE 8 を用いて開発されています。JUCE 8 は JUCE 8 Starter Licence の下で使用されています。JUCE は Raw Material Software Limited の商標です。

第三者ソフトウェアのライセンス表示は、同梱の THIRD_PARTY_NOTICES を参照してください。

バージョン情報は、Menu → About から確認できます。

© 2026 Synth Studio Neo. All rights reserved.