

Sound Machine® Wood Works®

UAD プラグイン・ユーザーマニュアル

スーパーリア・アコースティックギターレコーディング

Wood Works は、劇的な効果を持つ多用途性とクオリティをアコースティックギターのレコーディング、ミックスに与えます。アコースティックギターのオンボード・ピックアップから直接レコーディングする場合でも、本当にマイクレコーディングしているようなクオリティのサウンドを得ることができます。それは、最終的なサウンド・クオリティやフレキシビリティを制限されることなく、ダイレクトにレコーディングするすべての利点を得ることができます。ミックス中にマイキングし直すようにサウンドを絞り込むことができ、ミックス中のどの段階でもトラックし直さずに根本的なサウンドを作成することができます。

Wood Works を使用することと、物理的にマイキングすることは同じです。アコースティックギターをどのようにレコーディングやミックスされていても Wood Works はそれをもっと良いサウンドにする自由を与えます。



Sound Machine Wood Works プラグイン・ウィンドウ

Wood Works を使用する方法

Wood Works を経験する最良の方法は、まずレコーディング・プロセスの一部として Wood Works を使用せずにアコースティックギターのダイレクト・アウトからレコーディングすることです。その後、Wood Works を挿入して DAW でそのトラックを再生してください。トラックを再生しながら Wood Works のダイヤルを回しながら好ましいサウンドをみつけてください。そしてドレッドノートタイプのギターを使っているスタジオやジャンボタイプのボイシングを試してみてください。

各ボイシングの良い出発点であるように 2 種類のバーチャルマイクが与えられます。ネック、ボディのマイクのサウンドを別々に確認したい場合は、他方のノブを下げてください。

DEFAULTS/MANUAL スイッチに注目してください。デフォルトに設定すると、ネック、ボディに関連する PAN ノブは、ボイシングを変更するたびにデフォルトの値をボイシングに合わせて移動させます。マニュアルを選択した場合、ボイシングダイヤルを動かしてもそれらのノブはそのまま残され、ネック、ボディのレベルや、パン、その他の設定のバランスを比較することを容易にします。

本物のマイクと同様に Wood Works のアウトプットからお気に入りの UAD プリアンプ、イコライザー、コンプレッサー、リバーブ、チャンネルストリップなど他のプラグインに接続することをお勧めします。(我々は、ユーザーによる選択の自由度を増すためにこのタイプのエフェクトを内蔵することを選択しませんでした。)マイクソースのトラックと同じように使用する伝説的なマイクプリアンプやエフェクトのサウンドを得ることができます。

一つの例としては、UAD-2/Apollo デバイスを使用してサンプルレート 44.1KHz、48KHz に設定し、シグナルチェインは、アコースティックギター > Sound Machine Wood Works > Pultec EQP-1A Legacy EQ > Teletronix LA-2A Legacy Leveler > EMT140 Plate Reverb の順で接続してみてください。Apollo を使用する場合は、Unison モードを使うことができるので、Wood Works の前にプリアンプを接続することができます。

また、複数の Wood Works のインスタンスを一度に使用することによって、より多くのバーチャルマイクを使用したサウンドも楽しんで頂けます。この場合、Wood Works は直列ではなく、並列で使用する必要があるため、2 つ目の Wood Works を AUXトラックに立ち上げるか、ギタートラックをコピーし、そのトラックに Wood Works を使用してください。2 つのインスタンスを使用することで、より豊かな音の広がりを得ることができます。

本当に好きなサウンドでトラックリング時に、モニターをする場合、スピーカーでモニタリングするのではなく、ヘッドホンを使用するとより分離が得られ、最高の結果となるでしょう。

これは、ギターからの直接音を聞くことで発生するサウンドの差異を避け、お使いのコンピューターと Wood Works からのサウンドを確認することができます。Apollo でレコーディングしている場合に Console アプリケーションで Wood Works を使用してトラックリングすると Hi-Z インプットのインサートに立ち上げた Wood Works は、モノラルで動作します。AUX センド・エフェクトとして使用する場合は、Console 上でステレオで Wood Works を使用することができます。もちろん、Wood Works は、ミックス時にすべてのアコースティックギター・マイキングを選択することができるので、レコーディング時に Wood Works をモニタリングする必要はありません。

ソースピックアップ / エレクトロニクスの互換性

Wood Works で使用可能な 4 種類のソースは以下の通りです。:

- **アンダーサドル・ピエゾピックアップ:** もっとも一般的なタイプです。どのようにすればよいかわからない場合は、このセットアップからのスタートを推奨します。Wood Works をソースに対して直列に接続するとピエゾピックアップのサウンドを完全にバーチャルマイクのサウンドに置き換えます。複数の Wood Works を使用する場合、または他のエフェクトを介してピエゾ・ソースを使用したい場合や、その他のサウンドの他のエレメントとミックスする場合などは、バスにサウンドを送って複数のトラックでトラックリングすることも可能です。Wood Works の各インスタンスは、“二度焼き”にならないよう直列よりも並列で使用することをお勧めします。(エレキギターのトラックに複数のアンプモデルを使用することと同様です)
- **マイクロフォン:** Wood Works によって追加のバーチャルマイクを使用でき、実際のマイクに加えてより詳細なサウンドを得ることができ、大きな補完をすることができます(複数のマイキングの代わりに Wood Works を使用する)。また、ソースとなるギターのサウンドとは違ったボイシングを加える事で劇的なサウンドを自由が得られる“リ・ボイシング”を行うことができます。このケースで Wood Works を使用するにはマイキングしたマイクから直接使用する必要があります。このダイレクト・ソースと Wood Works をミックスして使用することができます。
- **その他/ハイブリッド・ピックアップ:** 一部のオンボード・エレクトロニクス(Taylor Expression System 2 等)は、一般的なピエゾが提供するサウンド以外にレゾナンスやマイキングのサウンドを含む場合があります。これらのソースの場合、Wood Works は実際のマイクの補完と同じように AUX を使用して並列でミックスすることができます。Wood Works を加える事で複数のマイクを使用した大規模で複雑なサウンドを提供し、原音とは違った Wood Works のボイシングをブレンドすることにより“リ・マイキング”サウンドとして新しいマイクのキャラクターや新

しい自由を与えます。Apollo の Console で Wood Works を使用している場合、これを達成するために AUX インサートの 1 つに Wood Works を立ち上げ、チャンネルインサートはモノであることに對し、Console の AUX センドのインサートはステレオであるため、ステレオ・フィールドの利点を得ることができます。

- **マグネティック・ピックアップ**: ピエゾ・ピックアップと同じように扱うことができます。マグネティック・ピックアップのサウンドの一部として使用できるので、ニュートラルなピエゾ・ソースとしてマイキングしたサウンドと完全な一致はしませんが、“木材”から得られる素晴らしいサウンドは、ピエゾ・ソースよりも多くの鳴りを得ることができます。

Hi-Z インプット

Wood Works を使用してアコースティックギターのレコーディングを行う場合、ギターのアウトプットを、オーディオインターフェイスの Hi-Z / インストゥルメント・インプットに接続する必要があります。オーディオインターフェイスに Hi-Z / インストゥルメント・インプットがない場合は、ライン・インプットにプリアンプのラインアウトを接続し、プリアンプの Hi-Z / インストゥルメント・インプットにアコースティックギターを接続する必要があります。レベルの調整については、一般的な方法に従ってください。

ナイロン/スチール/ブロンズ弦について

上記のどの種類の弦を使用しても良好な効果を得ることができます。

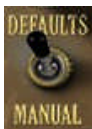
Sound Machine Wood Works のコントロール

ボイシング・ダイヤル



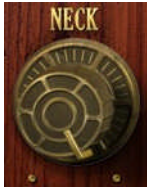
ダイヤルは、ジャンボ、ドレッドノート、スタジオ(スモールボディ)ギター等のボディタイプの音響特性やレゾナンスなどを含む使用可能なボイシングから選択してください。ソースとなるアコースティックギターのナチュラルな響きにマッチするボイシング、または他のセッティングを選ぶことでクリエイティブにソース・アコースティックギターのサウンドをリ・ボイシングすることができます。トラックの異なる部分でボイシングを変更すると、サウンドが発展し、別のギターやマイクの異なるセッティングで演奏しているようなサウンドにすることができます。いくつかのボイシングで複数の Wood Works を使用するとより豊かなサウンドを得ることができます。

デフォルトイネーブル・スイッチ



このスイッチは、ネック、ボディ、パン・コントロールがボイシングを変更するたびにデフォルト・セッティングに設定されるか (DEFAULTS)、そのまま残されるか (MANUAL) を決定します。デフォルトでは、各ボイシングにとって最適な出発点となる設定を与え、様々なボイシングを試す場合に有益となります。

ネック・ノブ



このノブは、バーチャル・ネックマイクのレベルを設定します。ギターネックの 12 フレット付近へマイキングを想定しています。このマイクは、ボディマイクのサウンドよりも若干高周波数域のレゾナンスを強調する傾向があり、それとともに弦の振動から直接来る高周波数成分もコントロールします。このマイクを使用しない場合は、ノブを完全に左回りに回し、ボディ・ノブを使用してください。

ボディ・ノブ



このノブは、バーチャル・ボディマイクのレベルを設定します。ギターのボディ側へのマイキングを想定しています。このマイクは、ネックマイクよりも若干低い周波数域のレゾナンスと、ブリッジ周辺のギター上面から発する高周波数成分を強調します。このマイクを使用しない場合は、ノブを完全に左回りに回し、ボディ・ノブを使用してください。

パン・ノブ



2つのパン・ノブが独立してネックとボディのバーチャル・マイクのステレオ配置をコントロールするために使用できます。ノブをダブルクリックするか、“PAN”ラベルをクリックするとパンの位置がセンターに戻ります。Wood Works がモノラルで使用されている場合、このノブは使用できません。

インプット・ノブ



インプットレベルを調整します。レベルは、最小位置@無限のアッテネーション、12時@ +0dB、最大位置@ +12dB

アウトプット・ノブ



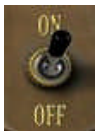
アウトプットレベルを調整します。レベルは、最小位置@無限のアッテネーション、12時@ +0dB、最大位置@ +12dB

アウトプットレベル・メーター



このメーターは、ネックとボディのバーチャル・マイクを合わせたアウトプット・レベルを表示します。

パワー・スイッチ



このスイッチは、プラグインのすべてのプロセッシングをオフにし、バイパスします。元のシグナルとプロセッシングされた音を比較するためにこのスイッチを使用してください。