

Ocean Way Studios

ダイナミック・ルームモデリング

Ocean Way Studioへようこそ！ – 世界初のダイナミック・ルームモデリング・プラグイン

Universal AudioとAllen Sidesの共同開発による“Ocean Way Studios”プラグインは、音響空間エミュレーションを行うことによって空間の響きを新しく書き換えます。ルーム、マイクとソース・モデリングの要素を組み合わせることでOcean Way Studioプラグインは、スタンダードなインパルス・レスポンス(IR)プレーヤーやリバーブで行えるエフェクトの範囲を越えた効果を得られます。— 世界で最も有名なレコーディング・スタジオの1つ“Ocean Way Studios”の本格的な音響特性のコピーを手に入れることができます。

Ocean Way Studiosプラグインは、まるでCalifornia州のHollywoodにあるOcean Way Recording(以前は、United/Western Recordersの一部署)のスタジオを無制限で予約するように使用できます。このプラグインは、現代レコーディングのパイオニアでUniversal Audioの創設者、M.T. “Bill” Putnamによって設計され、造られた、美しくバランスのとれた非常に高性能なルームでレコーディングしているかのようなサウンドに必要なすべてをユーザーのサウンドに提供します。

その上、Ocean Way プラグインは、Allen Sides個人のマイク・コレクションから価格にして250,000ドル相当の厳選されたビンテージ・マイクにバーチャルアクセスを提供します。— そのマイクを別々に3つのステレオマイク・ペアとしてスタジオ・スペースの中で自由にセッティングすることができます。

UA独自のダイナミックなルームモデリングは、ルームアンビエンスを処理し直すDSPと、特別な測定技術を組み合わせて開発されました。その結果、Ocean Wayの象徴的なスタジオルームAとBの完璧な再現を行うことが可能となりました。その特化したキャラクターによってOcean Ways Studiosプラグインは、伝説的なサウンドを生み出したこのスペースをユーザーが使用できるように開発しました。

Allen Sidesのマイク・セットアップは、このプラグインの目玉です。彼のマイクによって各ルームとソースタイプ別の理想的なマイクの選択や配置をキャプチャーし、Ocean Way Studioの基本的なサウンドを作成します。サイズ氏によって選ばれた位置はデスクリット楽器や、ボーカル等のソース選択を各スタジオによって利用でき、それぞれが固有の分散パターンを再現するように設計されています。

これにより、Michael Jackson、Madonna、U2、Ray Charles、Radiohead、Beck、Tom Petty、The Rolling Stonesを始めとする多くのミュージシャンがレコーディングで使用したセットアップを再現する事ができます。

各部屋のコンソールも全体的なサウンドに組込まれています。スタジオAではOcean Way RecordingsでモディファイしたFocusrite ISA 110コンソール、スタジオBには、有名なPutnam/Dalconによるカスタムモディファイ・コンソールを使用しています。

Ocean Way Studios スクリーンショット



図 79. UAD Ocean Way Studiosプラグイン・ウィンドウ

Ocean Way Studiosとは？

Ocean Way Studiosプラグインは、Ocean Way Recordingの定評のあるスタジオAとBのアンビエンスをサウンドに加えるためにダイナミックに調整可能なルームエミュレーターです。



図 80. Ocean Way Recording の内部写真: スタジオA(左)、スタジオB(右)

Ocean Way Studios には、2つの動作モードがあります。1つは、典型的なリバーブのようにセンド/リターン・パスでドライシグナルとミックスして使用する。もう1つは、“リマイク”プロセッサとして、オリジナルのソースをOcean Wayのスタジオ・スペース内で録音したかのようにアンビエンスを加えることができます。

Allen Sides

Ocean Way Studiosは、有名なプロデューサー/エンジニア“Allen Sides”の協力とクリエイティブ・ディレクションのもと開発が行われました。彼は30年以上もの間Ocean Way Recordingのオーナー/オペレーターとして、このスタジオで様々なソースをレコーディングする方法を隅々まで熟知しており、彼の協力によってOcean Way Studiosプラグインが完成し、高品質を達成できたと言っても過言ではありません。

マイクロフォン

Allen Sidesは、彼のオーディオ・エンジニアリングの専門知識だけでなく、彼の大切なマイク・コレクションもよく知られています。Ocean Way Studiosを開発するために使用したマイクと様々なソース配置はサイズ氏自身によって選択されたものです。

ハイブリッド テクノロジー

Ocean Way Studiosプラグインは、一般的なインパルス・レスポンス (IR)・コンボリューション・リバーブの典型的なアルゴリズムではありません。その代わりにOcean Way Studiosは、高度なアルゴリズムのDSP技術と専門的にサンプリングされたインパルス・レスポンスを組み合わせた画期的なハイブリッド技術を採用しています。

コンサイズ モデリング

Ocean Way Studiosは、数多くの部屋の位置、マイク、音源の分散パターンをスタジオ・スペースの限られたセットに集中して、徹底的にモデリングしました。— それは、アコースティック・リアリズムの極限を提供するために、そのすべてを組み合わせることができます。Ocean Way Studiosは、モデリング全体の精度とダイナミックなカスタマイズが可能なので、音響的に優れています。

プリセット

ファクトリー・プリセットは、Allen Sidesによってデザインされ、スタジオごとに理想的なマイクの選択と、配置を提供するのでOcean Way Studiosプラグインを使いこなす上で極めて重要です。32プリセットは、リマイクとリバーブ・モードで最適なコントロールの設定を提供し、内部のファクトリー・バンクで使用可能です。さらに10個の追加プリセットは、ソースとしてギターキャビネット使用できるプリセットをUADのツールバーを使用してアクセスすることができます。

プリセットの選択は、単に異なるスタジオ、ソース、マイクの選択を行うこととは異なります。Ocean Way Studiosでは、様々なマイクを選択し、(物理的に可能なので)最適に聞こえない位置にでもマイクを置くことができ、プリセットは素晴らしい音へカスタマイズする第一歩として使用することができます。

ファクトリー・プリセットは、1つのマイクペアが望ましくないフェイズ干渉が起らないように設定されています。もちろん複数のマイクペアがバラエティに富んだサウンドのためにクリエイティブに配置することも可能です。関連した情報については“[フェイズに関する考慮事項](#)”を参照してください。

注: プリセットを切り替える間、プリセットをロードする間、音が途切れる場合があります。関連する情報については“[プリセットのロード時間](#)”を参照してください。

```
✓ Pres 0: RE-MIC OWA Drums 1
Pres 1: RE-MIC OWA Drums 2
Pres 2: RE-MIC OWA Strings
Pres 3: RE-MIC OWA Horns
Pres 4: RE-MIC OWA Piano
Pres 5: RE-MIC OWA Vocal Group
Pres 6: RE-MIC OWA Vocal Solo
Pres 7: RE-MIC OWA Guitar
Pres 8: RE-MIC OWA Drums 1
Pres 9: RE-MIC OWA Drums 2
Pres10: RE-MIC OWA Strings
Pres11: RE-MIC OWA Horns
Pres12: RE-MIC OWA Piano
Pres13: RE-MIC OWA Vocal Group
Pres14: RE-MIC OWA Vocal Solo
Pres15: RE-MIC OWA Guitar
Pres16: REVERB OWA Drums 1
Pres17: REVERB OWA Drums 2
Pres18: REVERB OWA Strings
Pres19: REVERB OWA Horns
Pres20: REVERB OWA Piano
Pres21: REVERB OWA Vocal Group
Pres22: REVERB OWA Vocal Solo
Pres23: REVERB OWA Guitar
Pres24: REVERB OWA Drums 1
Pres25: REVERB OWA Drums 2
Pres26: REVERB OWA Strings
Pres27: REVERB OWA Horns
Pres28: REVERB OWA Piano
Pres29: REVERB OWA Vocal Group
Pres30: REVERB OWA Vocal Solo
Pres31: REVERB OWA Guitar
```

オペレーションについて

基本的な操作に関する概念と概要を以下で説明します。それぞれのコントロールの操作方法の詳細については、“[Ocean Way Studiosコントロール](#)”を参照してください。

モードについて

Ocean Way Studiosは、2つの動作モードを提供します。:リマイクとリバーブ。これらの2つは根本的に異なる方法で信号を処理します。

レコーディングしたサウンドの成分

サウンドソースが自然に反響するスペースでレコーディングされる場合はいつでも、3種類の主要な音の要素をマイクで拾います。(図81)

1. **ダイレクト信号**:これは壁や床、天井、または何かからの反射がなく、ソースとマイクの間を直接移動するサウンドです。
2. **アーリーリフレクション**:これらは、ソースからマイクに到達する前に壁、床、天井や他の何かに反射した異なった個々の反射音です。
3. **レイトフィールド(別名:リバーブテール、アンビエンス)**:これは時間とともに減衰する、ルームにあるすべての反射物から成る、ぼやけた“響き”です。テールは、通常リバーブの主成分と考えられています。

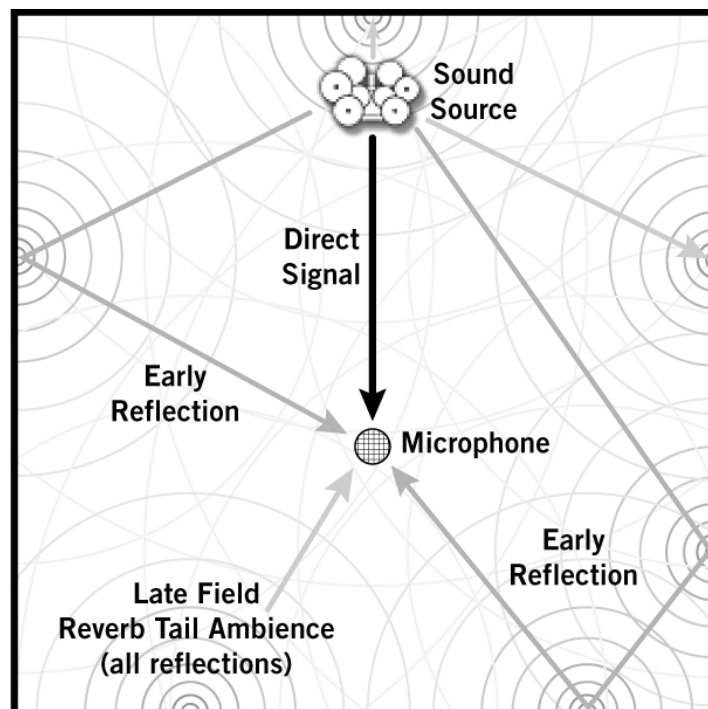


図 81. 音響的にレコーディングされる音の主な信号成分

これは、レコーディングしたダイレクトシグナル(前ページ参照)が、DAWのドライ(処理前)シグナルのレコーディングと異なっている点に気づく事が重要です。これはDAW内にドライオーディオがすでに録音されているので、すでに最初にマイクで拾ったダイレクトシグナルの成分(他のコンポーネントと一緒に)に含まれています。この区別はリマイク・プロセスの基本となります。

リマイク プロセッシング

リマイク・モードは、オリジナルのドライオーディオを“リプレイス(置き換える)”ためのツールです。

Ocean Way Studiosがリマイク・モード時は、オリジナルのドライシグナルは、リバーブのようにウェット処理された信号とミックスして使用しません。その代わりに、ドライ信号は、直接信号の成分をエミュレートすることによって、信号がスタジオ・スペース内でレコーディングされているかのように処理する事ができます。このように処理されたソースは、リバーブ処理を行う場合よりもスタジオの音響、ソースディスパージョンの精度がより高く、リアルで、マイクの特性を活かします。

このコンセプトは、トラックにレコーディングしたギターサウンドをもう一度アンプで鳴らしてレコーディングし直す“リアンプ”に似ています。これによって新しいアンプやマイクのキャラクターをサウンドに取り込むことができます。この技術は、既存のオーディオレコーディング・ルームの音響特性をサウンドに取り込むために“リマイキング”することで効果を得るために使用されています。

同様にOcean Way Studiosでは、お好みのトラックやバスにルーティングすることができ、プラグインによる“リレコーディング”を行い、オリジナルのソースは、Ocean Way studioの音響特性、ソースディスパージョンやマイクの特性をサウンドに加えることができます。

リバーブ プロセッシング

人工的なリバーブ・プロセッサでは、ダイレクト信号の成分は、実際に処理を行った信号の一部ではありません。その代わりにオリジナルのドライシグナルは、単純にリバーブ・アンビエンス(ウェット信号)とミックスされます。この方法でも素晴らしい効果を得ることはできますが、それだけでは本当の物理的な領域で得られるサウンドに似ているだけです。

Ocean Way Studiosのリバーブ・モードの場合、プラグインは、ほぼ人工的なリバーブ・プロセッサと同じように動作します。ダイレクト信号はプロセッシングされた信号ではありません。その代わりにオリジナルのドライ信号は、ウェット・リバーブアンビエンスとミックスすることができます。

リバーブとリマイク・モードの詳細については、“[Ocean Way Studioの使い方](#)”を参照してください。

マイクロフォンについて

スタジオの室内音響に加え、Ocean Way Studiosプラグインの開発に使用されたマイクは、プラグインの音色や、質感の忠実度に大きな貢献をしています。

マイクロフォンの選択

Ocean Way Studiosでは11種類のマイクのペアが提供されます。さらにこのマイクペアの一部は、カーディオイドと無指向性のポーラー周波数レスポンス・パターンを用意しています。使用可能なマイクはその説明と一緒に以下の表21.に表示しています。



表21. Ocean Way Studiosプラグインで使用可能なマイク

マイクロフォン*	説明
C12	Allenのクリアで存在感のあるラージダイアフラム・チューブコンデンサーマイクC12は、デュアルバックプレートデザインを採用し、素晴らしいオフアクシス・レスポンスを提供します
C12A	次世代のマルチパターン・チューブコンデンサーマイクは、素晴らしい近接マイクレスポンスと距離においても密度のある低域周波数レスポンスを提供します。
M50	遠距離配置での密度のある音は有名で、中型ダイアフラムの前方向性マイクのレスポンスは、800Hz以上はカーディオイドになります。Allen Sidesが大好きなマイクです。
KM54	スタジオ・StandardのKM54は、ニッケルカプセル、中型ダイアフラム、プレッシャーグラジエント・カーディオイド・コンデンサーチューブマイクです。最大のオンアクシス感度を提供します。
MKH20	秘密兵器 omni MKH20は、高域周波数で指向性の向上を提供します。Allenは、OWR B フェアースtringス、ホーンやボーカル・グループでは、MKH20を壁に置いています。このマイクは、OWR B フェアードで使用する場合、距離は調整不可です。
U67	異なるサウンドの特徴を持つ、マルチパターン・デュアルダイアフラム・チューブコンデンサーマイク。この“最高中の最高”なセットは、Allenによって選択されました。
U47	レコーディングで最も使用されるマイクの1つ。このマルチパターン・チューブコンデンサーマイクは、リアリズムとクリアなサウンドを持ち、多くの人に重用されています。
KU3A	およそ100台のみ製造されたカーディオイド・リボンマイク。マルチペア・セットアップで、印象的なサウンドを提供します。
44	アメリカのアイコンとも言えるこのリボンマイクは、放送、スタジオ、ライブサウンドに使用され、強いオフアクシス・リジェクションとスムーズなトーンで知られています。
SM57	マイク・ロッカーのないカーディオイド・パターン。酷使されているハイリジエクション・ダイナミック・マイクは、おなじみの低域のロールオフとミッドレンジの存在感を特徴とします。
4006	常設されているマイクとしてOWR Bのロフトにあるカミソリ型のフラットなダイアフラムのオムニリファレンスグレード・マイク。このマイクをフェアードを使用する場合、距離は調整できません。

*マイクの名称は、それぞれの所有者の商標です。そしてそれはいかなる場合も関連付けず、Universal Audio、またはOcean Way Recordingに属しません。これらのマイク名、説明やイメージは、Universal Audioのサウンドモデリング開発時に、そして特定のマイクのサウンドクオリティやパフォーマンス特性を記述するためにマイクと特定する唯一の目的として用意されています。Ocean Way StudiosはOcean Way Recording社からライセンスを受けて使用している商標です。

極性パターン

すべてのマイク・セレクションの名前の最後にO、C、8で表示されています。“O”は、マイクの極性周波数レスポンス・パターンは無指向性であることを示しています。“C”のマイク極性パターンは、カーディオイドであることを示しています。“8”は、8の字の極性パターンを持っていることを示します。

単純に言えば、無指向性マイクは全方向からの音圧レベルに等しく敏感で、カーディオイド・マイクは、マイクの前面からの音には敏感である一方、背面からの音には鈍感です。8の字は、マイクの前面と背面の音に敏感ですが、側面からの音には鈍感です。

ニア/ミッド/ファー

最大で3つのマイクペア(ニア、ミッド、ファー)を使用することができます。各マイクのペアは、同時に使用することができ、好みに応じてブレンドを行うことができます。

独立したコントロール

各マイクペアは、独立して調節可能な独自のコントロールセットを持っています。個々のマイクコントロールはマイクの選択、距離、ハイカット・フィルター、ローカット・フィルター、極性の反転、ミュート、バランス、レベルです。これらの操作方法の詳細については“[マイクの選択](#)”を参照してください。

一般的に言えば、近い(ニアの)マイクペアは、ソースが大きく、ルームアンビエンスは少なめに取り込みます。遠い(ファーの)マイクペアは、ニア・マイクよりもアンビエンス(よりライブ)な傾向が強まります。

注: 物理的な領域と同じように同時に複数のマイクを使用した場合、信号のフェイズ(位相)の相互作用の影響を受ける場合があります。詳細については、“[フェイズの考慮事項](#)”を参照してください。



マイクポジション

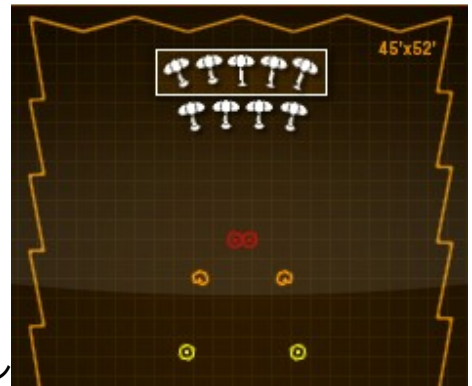
スタジオルーム内のマイクの配置位置は、スタジオとソースにとって良い結果になるようAleen Sidesの経験や専門知識に基づいて指定されています。これらの事前に定義されたマイクの位置は左右に動かすことはできませんが、距離のコントロールを行うことはできます。

ディスタンス

マイクペアからソースまでの距離をディスタンス・コントロールによって調整することができます。物理的にルーム内でレコーディングする時と同じようにマイクとソースの間の距離は、取り込むサウンドに大きな影響を与えます。

マイクが近い場所にある場合、サウンドはタイトになり、ソースの音が大きくなります。マイクがソースから遠くなると逆にルーム（アンビエンス）のサウンドが大きくなります。

Ocean Way Studiosのモデリングは、現実の物理的な領域で発生する近接ゲインを含み、マイクがソースに近い位置にあるようにゲインを大きくすることができます。



ステレオ・セパレーション

ステレオマイク・ペア間の間隔は、選択したマイクのペアとその距離によって異なります。ほとんどの設定では、ソースからの距離が増えると同時にセパレーション（横幅）も徐々に増えてきます。

固定ディスタンス・マイク

スタジオが“OWR B”、ソースがストリングス、ホーン、ボーカル・グループに設定されると、4006とMKH20を選択すると、ディスタンス・コントロールによって配置を変更することができません。

ファールでマイクにMKH20を使用したセッティングは、サイズ氏の最高のサウンドを作るために壁近くにマイクを置くように設定した特殊な設定です。このマイクはスタジオのロフトに常設されています。（これはどちらのスタジオでも調整することはできません）

ディスタンス・ディレイ(アライン)について

マイクでソースをレコーディングする場合、ソースとマイクの間に固有の遅延が発生します。この遅延は、ソースからマイクに音が物理的に移動するためにかかる時間（音が伝わる時間）です。（次ページの図82.を参照）遠い距離になるほど移動にかかる時間は長くなります。

Ocean Way Studiosのマイクペアは、ディスタンス・ノブをクリックするとそれらの距離は揃えられ、サウンドソースがすぐにマイクに達するように固有のマイク・ディレイを取り除くことができます。ソースがタイムアライメントされ、ソース自身が物理的に不可能な音のエフェクトが必要な場合、このセッティングは有効です。

以下のシナリオでこの固有の遅延(ディレイ)を削除することが役立ちます。:

- ソースが遠いルームマイクでレコーディングされた場合、それはソースから近いルームマイクで再生された後に再生されます。一般的には、この遅延は、他の楽器と整列するようにマニュアルでトラックを前にずらしてDAWで補正することができます。Ocean Way Studiosでは、マイクの距離の相違で起こる遅延を取り除き、自動的に遠くのマイクも近くのマイクと同じ位置に整列させることができます。
- プラグインを通してモニタリングしながらマイクペアがソースから遠く離れている時にさらなるマイク・ディレイはリアルタイムにパフォーマンスをトラッキングしている時に問題となり得る場合があります。そのような時は、マイクを横一列に並べることでリアルタイム・レイテンシーを無くすことができます。

Tip: ディスタンス・ディレイが生じたままになっている場合(アラインがオフ)、最も現実的な音響エミュレーションが行われます。固有のソースからのマイク・ディレイの効果は人間の脳が音響空間を認識するために使用し、重要な聴覚の手がかりとして提供するためです。

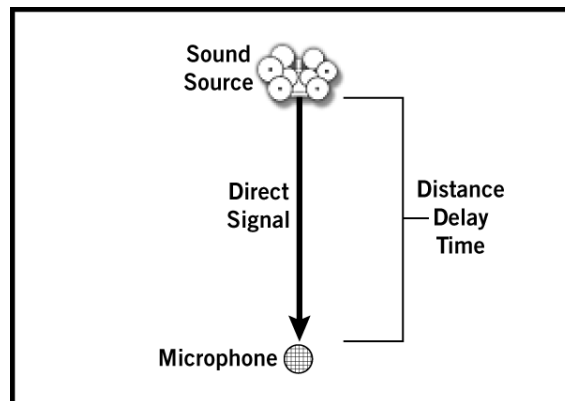


図 82.ディスタンス・ディレイの図。アラインに設定すると、この距離が解消される。

音響バランス

すべてのルームは、ルーム内での音の大きさと部屋の中の音響バランスにインパクトを与える周波数に依存したレゾナンスを持ちます。さらにマイク・セクションと(ソース自体だけでなく)それらの部屋の中での配置は、レコーディングで取り込める相対的なレベルと音色のすべての影響を与えます。

Ocean Wayは美しい音響になるよう設計され、調整されていますが、これらは音響に関する原則に基づく自然な原理になります。プラグインは、成分の相互依存を正確にモデリングするので、スタジオ、ソース、マイクの選択、マイクの配置などの特定の組合せは、レベルバランスが静か過ぎたり、大き過ぎたり、バランスが完全な中心に置けない場合があります。マイクゲインとバランス・コントロールは、これらのアンバランスさを補正するために使用することができます。

Ocean Way Studiosの使い方

特定のコントロールや操作方法の詳細については、“[Ocean Way Studios コントロール](#)”を参照してください。

ドライソースに ベスト

Ocean Way Studiosプラグインは、既存のオーディオ信号内のすでに録音されているアンビエンスを取り除きません。プラグインを使用して最適なアンビエンスコントロールを行うために、ソースとなるオーディオはなるべくドライであるべきです。しかしOcean Way Studiosプラグインは、非常に寛容で、オリジナルのソースにアンビエンスが含まれていても素晴らしい結果を得ることができます。

Tip: Ocean Way Studiosプラグインで処理を行う前にアンビエンスリダクション・ツールを使用するとさらにアンビエント・オーディオに改善した結果を与えることができます。

どちらのモード？

リバーブ・モードを使用する場合

他のリバーブ・プロセッサと同じような方法でOcean Way Studiosのアンビエンスを加えたい場合にはリバーブ・モードを使用します。リバーブ・モードの概要については、“[リバーブ・プロセッシング](#)”を参照してください。

図83は、DAWの伝統的なAuxエフェクトバスのセンド/リターン・セッティングを示しています。この例では、Ocean Way Studiosがエフェクトバスにインサートされ、プラグインはリバーブ・モードになっており、ウェットソロ・コントロールは、有効(100%ウェット)になっています。

Tip: 同じエフェクトの設定を複数のチャンネルで必要とする場合、この方法は、(個々のチャンネルにプラグインを使用しないので)UADのDSPリソースを節約します。

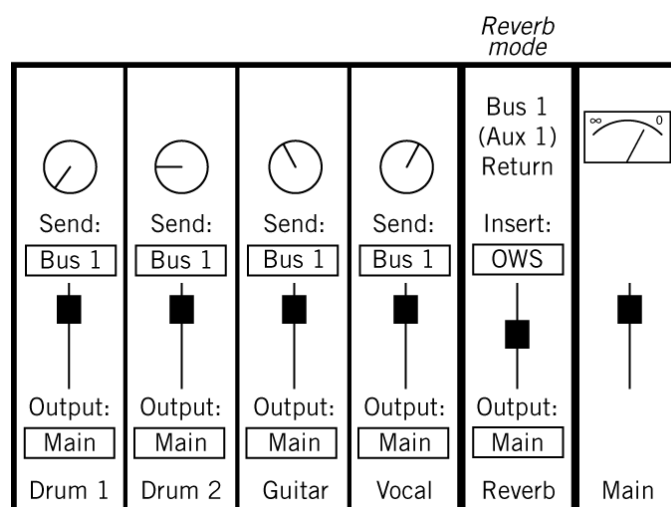


図 83. 伝統的なエフェクト・センド/リターンを使用したリバーブのDAWシグナルルーティング

リマイク・モードで使用する場合

Ocean Way Studiosの音響特性を受け継いだ新しいオーディオを既存のオーディオ素材に“置き換える”効果を得るには、リマイク・モードを使用します。オリジナルのドライ信号は除去され、Ocean Wayのルームの音に置き換えられます。リマイク・モードの概要については、“[リマイク・プロセッシング](#)”を参照してください。

図 84 は、リマイクのワークフローを設定する方法を示しています。この例では、すべてのドラムはメイン出力の代わりにサブミックスバスにルーティングされています。Ocean Way Studiosは、サブミックスバス・リターンにインサートされ、プラグインはリマイク・モードになっています。

オリジナルのドライ信号は、スタック、またはモデリングしたダイレクトの信号に対して“フェイズ”干渉しないようにリマイク・モードでは、ドライ/ウェット(ミックス)コントロールは自動的に“100%ウェット”に固定されます。エフェクトバス・リターン(ミックス・コントロール)の代わりにマイクの配置とその相対的なレベルに加えて、望ましいアンビエンスは、スタジオ、ソースとマイク・セレクションで調節します。

注: リマイク・モードはリバーブ・コンポーネントに加え、直接的なシグナルパス・コンポーネントも含むので、リマイク・モードのプラグインの出力は大きくなります。

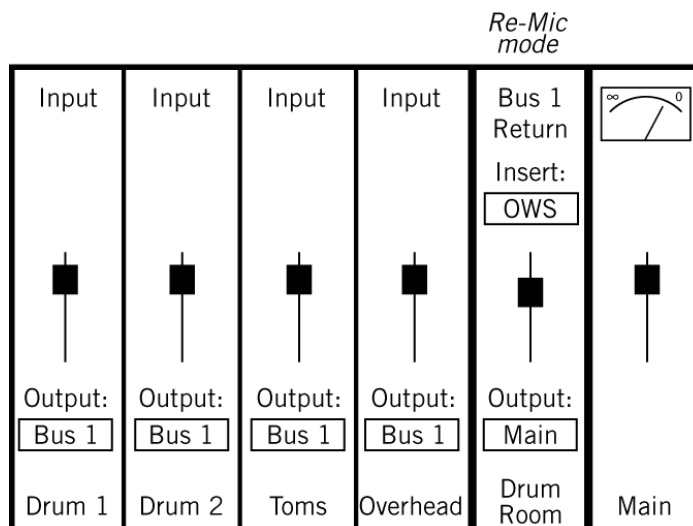


図 84. DAWの信号は、ドラムのサブミックスにOWSのリマイク・モードでルーティング

デュアル・モードの例

図 85 は、前頁で紹介した2種類のワークフローを組合せ、2つのプラグイン・インスタンスでリメイクとリバーブ・モードの両方を使用する方法です。この図では、ドラムのサブミックスでリメイク・モードを使用し、ギターとボーカルにセンド/リターン・ルーティングでリバーブ・モードを使用しています。

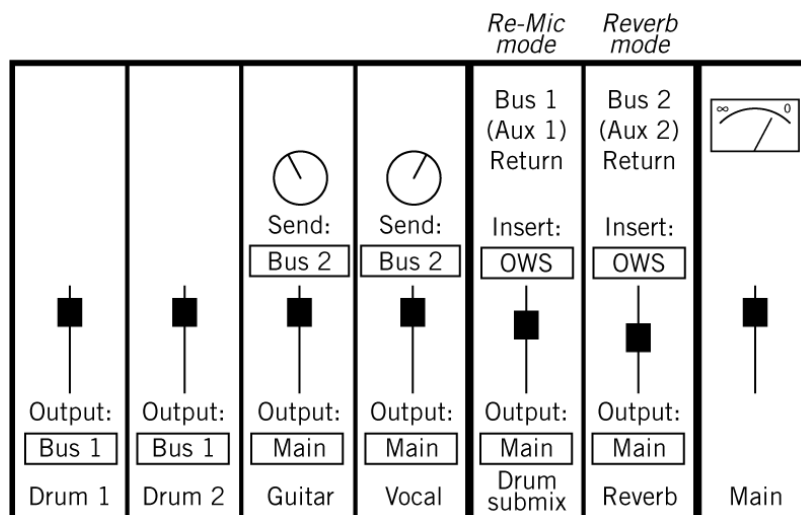


図 85. 2つのOcean Way Studiosプラグイン・インスタンスを使用したDAWのシグナルルーティング。1つは、ドラムのサブミックスにリメイク・モードで使用し、もう1つはギターとボーカルにリバーブ・モードで使用。

フェイズの考慮事項

現実の世界でレコーディングを行う場合、ソースに対して複数のマイクを使用すると、位相(フェイズ)の問題が生じます。フェイズング(正確にはコムフィルタリングと呼ばれます)の特徴として、複数のマイクの音(フェイズ信号)が加算され、特定の周波数を強調、またはキャンセル(フェイズによるシグナルアウト)されることがあります。

この複数のマイクによって起こるフェイズ(位相)の問題を解消するには、通常はマイクの設置位置を調整するか、その信号の極性を切り替えることで減少させることができます。

Ocean Way Studiosでの位相

フェイズの問題は、複数のマイクで録音するときに起こる固有の問題です。Ocean Way Studiosは、正確に空間内の音響やマイクの特性をモデリングしているので、コントロールを正しくセットしていない場合、特にリメイク・モードでは、プラグインがフェイズ問題の起った状況を再現し“フェイズのように”聞こえる場合があります。通常、リバーブ・モードでは起こりません。

複数のマイクペアを同時に使用する時は、潜在的に起こりそうなフェイズの問題を回避するために、距離(位置)と極性の反転しうことに注意を払ってください。セッティングした場所から、微妙に周囲に動かすだけで信号の極性が変わり、解決できる場合もあります。また距離や反転させることで解決出来る場合もあります。いくつかの方法を試してみてください。

Ocean Way Studiosは、正しく設定すると素晴らしいサウンドを得られるように設計されています。複数のマイクとプラグインを使用して正しいサウンドに聞こえないのであれば、フェイズが最小に聴こえるまで好みに応じて、マイクの一つ(またはそれ以上)でディスタンス(距離)やポラリティ(極性)パラメーターを調節してください。

リマイク・モードで、オリジナルのドライ信号を含まない

リマイク・モードでは、ダイレクトシグナルが含まれているため、原音とOcean Way Studiosプラグインのリマイク・モードのエフェクト信号をミックスする場合、フェイズの問題が起こる場合があります。(例:エフェクトバスのセンド/リターンでリマイク・モードを使用する時)リマイク・モードを使用する際の適切なDAWでのルーティングについては、図84、85を参照してください。

重要: 意図したサウンドを得るためにもOcean Way Studiosがリマイク・モードの時にフェイズの問題を最小限にするために、原音がOcean Way Studioで処理された信号とミックスされないように注意してください。

レイテンシー

Ocean Way Studiosは、アップサンプリングを行うプラグインではありません。しかし、この独特なサウンドデザインのためにOcean Way Studioは、他のUADプラグインよりもレイテンシーが増える傾向にあります。

Ocean Way Studiosを使用してトラッキングするときにプラグインがリマイク/リバーブ・モードで個々にインサートされている場合、レイテンシーが増えることで不快に感じるかもしれません。リアルタイムUADプロセッシングのためにApolloを使用している場合もこの問題は起こります。リバーブ・モードでセンド/リターンでリバーブとして使用する、またはミックスダウン時は、レイテンシーがあまり問題になりません。

したがって、ライブ・パフォーマンスをトラッキングする時にOcean Ways、Therefore, when Studiosをモニターする場合、パフォーマンスに影響を与えないようにセンド/リターン設定で、リバーブ・モードを使用されることをお勧めします。

注: レイテンシーは、“ディスタンス・ディレイ”でさらに軽減することができます。

Ocean Way Studiosのレイテンシーは、サンプルレートに依存します。正確なレイテンシーは下記の表 22 に記載しています。

表 22. Ocean Way Studiosプラグインで起こるレイテンシー

サンプルレート (kHz)	レイテンシー (サンプル)	レイテンシー (タイム)	サンプルレート (kHz)	レイテンシー (サンプル)	レイテンシー (タイム)
44.1	192	4.3 ms	96	688	7.1 ms
48	192	4.0 ms	176.4	1568	8.9 ms
88.1	688	7.8 ms	192	1568	8.2 ms

注: 他のすべてのUADプラグインと同様にOcean Way Studiosのレイテンシーは、DAWによって自動的に補正されます。関連した情報はUADシステムマニュアルの“遅延補正”を参照してください。

ロード時間

特定のOcean Way Studiosコントロール(表 23)が変更された場合、インパルスレスポンス・エンジンが更新され、またはマイクの再計算がプラグインによって行われます。

これらのIRの更新と再計算は瞬間で行われません。新しいコントロール値に更新されるまで少したけタイムラグがあります。プラグインの処理が行われている場合、音が途切れたり、ホストCPU使用率の増加を訪うことがあります。

プラグイン内の広範囲にわたって相互依存性があるため、特定のコントロールの変更をロードする時に時間がかかる場合があります。“ロードの信号状況LED”はリロード時に点滅するステータス・インジケータです。

オートメーションの制限

特定のコントロールをミックス中に変更するとロード時間が障害になる場合があります。

音に影響が出たり、ホストCPUの使用率が増加することを避けるために特定のコントロールをオートメーションの対象としないことをお勧めします。オートメーションがこれらのコントロールに使用しなくてはならない場合、(連続したオートメーションの代わりに)スナップショットしたオートメーションだけ、そしてプロセッシングされた信号が聞こえない場合(フレーズの中)のみに使用しなければなりません。パラメーター・オートメーションの推奨事項は表23に表します。

表23. オートメーションに使用するパラメーターの推奨項目

オートメーションに 推奨しないパラメーター	オートメーションに 使用すると音に影響が 起こる可能性あり*	連続的な オートメーション可
スタジオ: セレクト	マイク: ディスタンス	モード: リマイク、リバーブ
ソース: セレクト	マイク: ディレイ	マスター: EQ 低域
マイク: セレクト	マイク: ハイカット	マスター: EQ 低域ゲイン
	マイク: ローカット	マスター: EQ 高域
	マイク: ポラリティ(極性)	マスター: EQ 低域ゲイン
	マイク: ミュート	マスター: L/Rスワップ
	マイク: ゲイン	マスター: モノ
	マイク: ゲイン	マスター: ウェット・ソロ
	マスター: プリディレイ	マスター: ドライ/ウェット・ミックス
		マスター: アウトプット・レベル
		マスター: バイパス
*オートメーションを使用する場合、スナップショット・オートメーションの使用をお勧めします。		



Ocean Way Studios コントロール

モード

Ocean Way Studiosプラグインは、2つの動作モードを提供します。:リマイク、とリバーブ・モード。どちらを有効にするかを切り替えるにはモード・コントロールをクリックしてください。動作中のモードのボタンが点灯します。

この2つのモードの違いについては、“[モードについて](#)”を参照してください。

リマイク

リマイク・モードでは、ドライの信号経路はオフになり、サウンドがOcean Way Recordingのスタジオでレコーディングしたかのように処理されます。

重要: 意図した開発の結果とOcean Way Studiosのリマイク・モード時のフェイズ問題を最小限に抑えるためにオリジナルのドライ信号は、Ocean Way Studioで処理された信号とミックスしないように注意してください。

リバーブ

リバーブ・モードでは、他のリバーブと同じように動作します。この場合、モデリングされたダイレクト信号は含まれません。Ocean Way Studiosの設計の固有のキャラクターであるために、リバーブ・モードでのマイクの距離やゲインセッティングの変更はリマイク・モードほど顕著に聞き取れません。

スタジオ

Ocean Way Studiosは、Ocean Way RecordingのルームAとBをモデリングしています。各ルーム(図80)は、それぞれの音響特性を持っています。



図 86. 室内の様相：ルーム A（左）、ルーム B（右）

OWR A(ルームA)

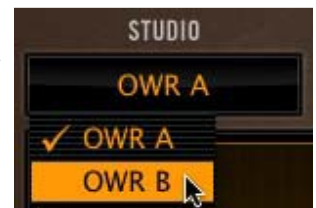
Ocean Way RecordingのスタジオAは、フルオーケストラから4ピースバンドまで幅広い編成に適したOcean Waysでもっとも広いスタジオ(45' x 52')です。OWR Aは、リッチなサウンドと非常にクリアなローエンド、スムーズなディケイを持つクラシックなスタジオデザインです。関連アーティストは、John Mayer、Whitney HoustonやFrank Sinatra、Count Basieなどです。

OWR B(ルームB)

Ocean Way RecordingのスタジオBは、M.T. “Bill” Putnamが行った最高のスタジオデザインの結果といえます。この完璧なミニチュア・コンサートホール(35' x 45')は、レコーディングしたサウンドが華やかになります。独立したアイソレーション・ルーム(18' x 45')は距離をとったマイクングに適し、素晴らしいレスポンスを提供し、ギターのレコーディングに最適です。Radioheadや、Green Day、Ray Charles、Duke EllingtonなどがルームBを愛用していました。

スタジオメニュー

スタジオメニューでは、Ocean Way Recordingの2つのレコーディング・ルームを選択することができます。: OWR AとOWR B。スタジオを選択するには、ドロップダウンメニューから希望のルームを選択してください。



Tip: スタジオの変更をするときに、マイクの選択を変更せずにルームを変更したい場合は、シフト・キーを押しながらスタジオを選択してください。

デフォルト

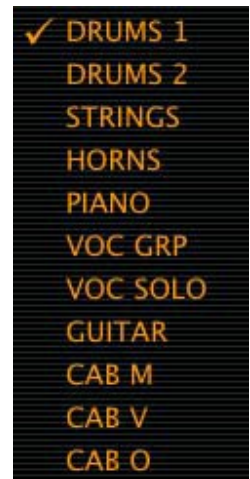
スタジオの選択を変更するとニア、ミッド、ファ어의マイクの選択や距離のデフォルト設定が新たに読み込まれます、このメニューには、マイクフィルター、極性、ミュート、バランス、レベルの設定を変更しません。

ソース

Ocean Way Studiosのために様々なオーディオソースのディスパージョン(分散)パターンをモデリングしました。Allen Sidesのノウハウを活かして作成されたソースメニューには、各ルームで使用するソースに最適な配置を提供します。

ルーム内のオーディオソースの配置がルーム全体の音のディスパージョンを決定するので、アクティブになっているソースは、ルーム内のサウンドの大きな影響を持ちます。

注: ソースの配置はメニューのタイトルのソース(*Drum*や*Strings*)に最適化されていますが、その他のオーディオソースに使用するなど、その他のセッティングに使用することも可能です。様々なセッティングを試されることをお勧めします。



ソースメニュー

ソースの選択を変更するには、ドロップダウンメニューから目的のソースを選択しクリックします。選択したソースは、ポジションディスプレイ・パネルのアイコンとして表示されます。

Ocean Way Studiosで使用可能なモデリングしたソース(ディスパージョンパターン)が右側に表示されます。“Cab”はエレキギター・アンプのスピーカーキャビネットの略です。その右側の文字はブランド名をイメージさせるものです。

注: *Cab O*は、ルームBがアクティブになっているときだけソースとして使用できます。

ソースを変更するとニア、ミッド、ファーのマイクの選択や距離のデフォルト設定が新たに読み込まれます、このメニューには、マイクフィルター、極性、ミュート、バランス、レベルの設定を変更しません。

ディスプレイ・パネル

ディスプレイ・パネルは、プラグインの現在の状態に関する情報を表示します。使用可能な4つのパネルを、図 87に表します。この中からいずれかを選択するためにはディスプレイ下にあるボタンをクリックします。使用中のパネルのボタンが点灯します。

注： ディスプレイ・パネルは、情報提供のみを目的としています。ディスプレイ・パネル内にはパラメーター・コントロールがありませんし、パネル選択コントロールは、オートメーション化できません。

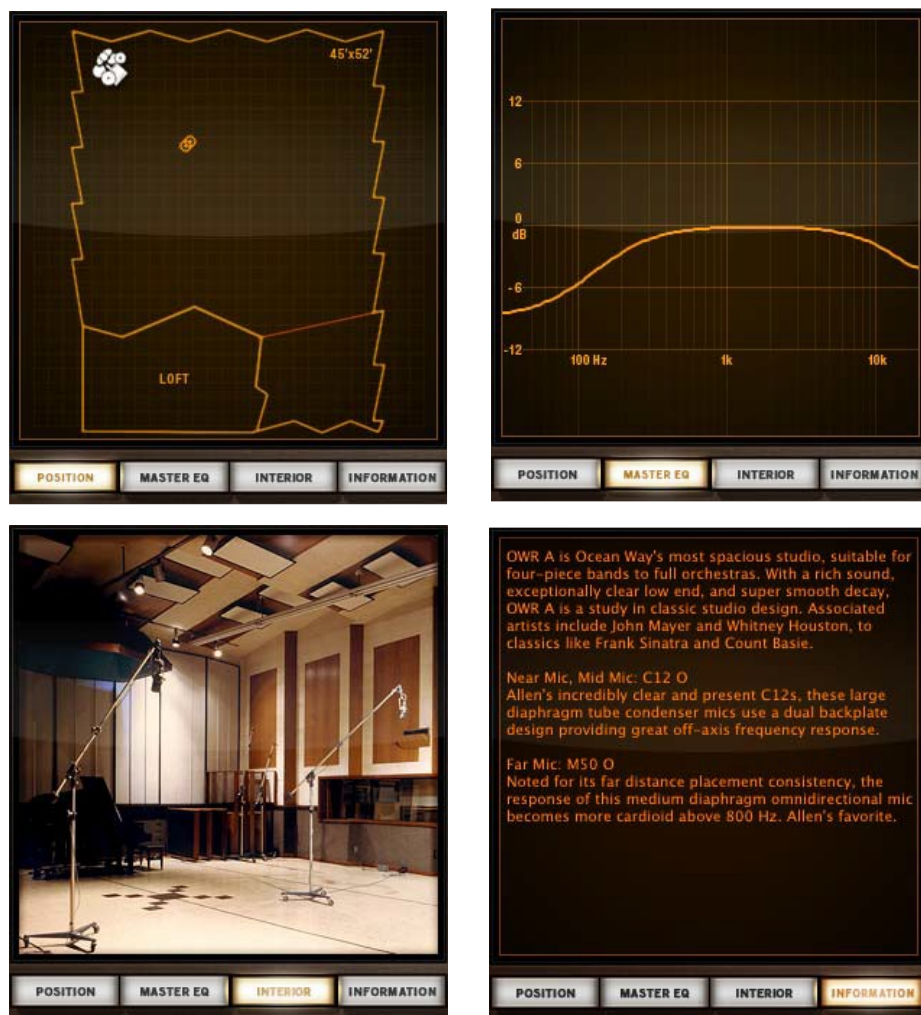


図87. ディスプレイ・パネル

ポジション

ポジション・パネル現在のスタジオルームの頭上からの描写を示します。ソースとアクティブなマイクの相対的な位置は、ルームの中で表示されます。

ルーム内のソースとマイクの位置は、ソースとディスタンス・パラメーターによって設定されます。

注: ミュートされているマイクは、ポジションディスプレイ・パネルに表示されません。

マスター EQ

マスター EQパネルにはマスターEQの設定を表示します。マスターEQを無効(または、両方のマスターEQゲイン値を“0”)にすると、周波数への効き目がフラットになります。

インテリア

インテリアパネルには、選択されているスタジオの写真が表示されます。ビジュアルによるフィードバックが好ましくない場合、このパネルは静的な背景です。

インフォメーション

このパネルには、選択しているスタジオとマイクに関する情報が表示されます。一般的な情報がまず最初に表示されます。スタジオやマイクが変更されるとパネルのテキストは選択した情報に更新されます。

ロード状況LED

インパルス・レスポンスが更新された時、スタジオ、ソース、マイクを選択、マイクフィルターのコントロールが更新されるとLEDが点滅します。



LEDの点滅が終了するまで新しい設定は使用できません。

IRのアップデート時にはホストCPUの使用率の増加や、音が途切れる場合があります。関連した情報に関しては、“[ロード時間](#)”を参照してください。

これらの変更は、3つすべてのマイクペアの設定を更新するので、1つのマイクペアのマイク設定を変更しながら、スタジオとソースの変更も行う場合、マイクのみの変更よりも時間がかかることに注意してください。

マイク

ニア、ミッド、ファーのマイクペアはそれぞれ独自のコントロールセットを備えています。各マイクで設定できるコントロールは同じです。関連した情報に関しては、“[マイクについて](#)”を参照してください。

マイクを選択

ルームで使用するマイクはこのメニューを使用して選択します。使用するマイクを変更するには、ドロップダウンメニューから任意のマイクを選択するか、マイクの画像をクリックして使用可能なマイクを順番に切替えます。

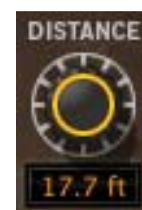
Tip: 別のマイクに変更してもディスタンス値をそのまま維持したい場合、マイクを選択する際にコンピューターのShiftキーを押しながら選択してください。



すべてのマイクがすべてのソースで使用できるわけではありません。使用可能なマイクとその説明をするリストは表21を参照してください。

ディスタンス

ディスタンスとは、マイクとソースの間の距離を変化させます。ディスタンスで使用可能な距離の範囲とデフォルト値は、スタジオとソースの設定に依存します。いくつかのマイクは固定された位置を持っています。詳細については、“[固定距離のマイク](#)”を参照してください。

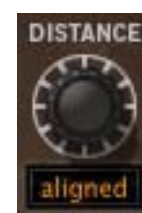


注: エンコーダーの周囲にある色のついたリングは、視覚的に分かりやすくするためにポジションディスプレイ・パネルのマイクペアのアイコンの色と同一です。

Tip: 現在のマイクペアをデフォルト値に戻すには、“DISTANCE”テキストラベルをクリックします。

注: このノブは、(ストップエンドを持たない)連続“エンコーダー”であるため、たとえコントロール・モードが円形、または相対円形であったとしてもマウスコントロールは常に線形です。

ディスタンス・ディレイ ディスタンス・エンコーダーがクリックされると、エンコーダーの回りのリングが黒くなり、値は“aligned”と表示されます。マイクペアが整列(aligned)されると部屋でのそれらの配置による音の特徴は維持されます。しかし現実の世界で起こるソースとマイクの間にあるディレイは排除されます。通常の距離モードに戻るには、エンコーダーをもう一度クリックしてください。



この機能に関する詳細については“[ディスタンス・ディレイ\(Aligned\)について](#)”を参照してください。関連情報は、“[レイテンシー](#)”を参照してください。

カットフィルター 各マイクに独立したハイカットとローカット・フィルターを適用することができます。フィルターの状態を切り替えるためにスイッチをクリックします。スイッチが点灯している時は、フィルターがオンになっています。下記の表24に表示されるようにカットオフフリークエンシーとフィルターのスロープはマイクごとに変わります。



表 24. マイクのカットフィルターの値

ハイカット・フィルター (6 dB/オクターブ)		ローカット・フィルター (12 dB/オクターブ)	
ニア	10 kHz	ニア	50 Hz
ミッド	8 kHz	ミッド	75 Hz
ファー	6 kHz	ファー	150 Hz

極性の反転 このスイッチを使用してマイクの極性(フェイズ)を反転させることができます。スイッチが点灯中は、信号の極性が反転しています。



複数のマイクペアが有効になっている時に極性の調整は有効です。関連した情報については“[フェイズの考慮事項](#)”を参照してください。

ミュート このスイッチをオンにすると、マイクの音が聞こえなくなります。スイッチの状態を切り替えるには、スイッチをクリックします。ミュートが動作中は、スイッチが点灯し、マイクの配置ポジション・ディスプレイから隠れます。



Tip: マイクペアを素早くソロにするために、*Shift*を押しながらクリックしてください。ミュート・スイッチを*Shift*+クリックした時、そのマイクのミュートは解除され、他のマイクはミュートされます。

バランス バランスは、ステレオパノラマ内の位置を設定します。プラグインがモノイン/モノアウトで使用される時このコントロールは、中央にロックされます。



Tip: 素早く中心位置へ戻すには、“*BALANCE*”テキストラベルをクリックしてください。

ゲイン

このフェーダーは、マイクの音量をコントロールします。ゲインはより音楽的な対数テーパーを持っています。ゲインのレンジは+12dBまでです。“0”に設定するとユニティゲインとなります。

Tip: 素早く0dB(ユニティ)に戻るには、フェーダーの下にあるテキスト・ラベル(ニア/ミッド/ファー)をクリックするか、フェーダーのユニティゲインと・ポジションで数値のテキスト“0”をクリックします。



マスター・コントロール

プリディレイ

ドライ信号とリバーブが開始されるまでの時間をコントロールします。設定可能な範囲は、0～125ミリ秒です。

プリディレイは、マイク・ディレイの音に累積します。

注: リマイク・モードではプリディレイは使用できません。



バイパス



プラグインをバイパスします。ボタンは、Ocean Way Studiosが無効(バイパス)にされている場合、赤色に点灯します。バイパスした信号と元の設定を聴き比べるときに使用することができます。

注: バイパス時は、UAD DSP負荷は軽減されません。UAD DSP負荷を軽減するには、ホスト・アプリケーションのバイパス・スイッチを使用してください。

L/R スワップ

このスイッチは、プラグイン出力の左右チャンネルを反転させます。L/Rスワップは、オーディエンスの位置からプレーヤーの位置にリスナーの視点を変更するときに便利です。デフォルトの(点灯していない)場合では、出力はオーディエンス側からの位置です。



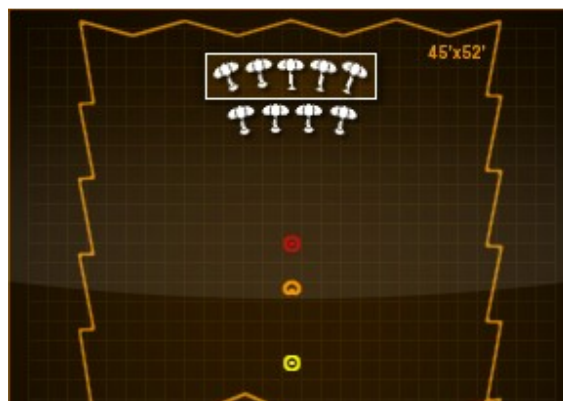
モノ



Ocean Way Studiosは、モノイン/モノアウト、モノイン/ステレオアウト、ステレオイン/ステレオアウトの構成で 사용할 ことができます。モノスイッチを有効にすると、左右のステレオ出力がモノに合計されます。プラグインがモノイン/モノアウトで使用されている場合、このスイッチは、常にオンになり、左右の出力チャンネルが合計されて出力されます。

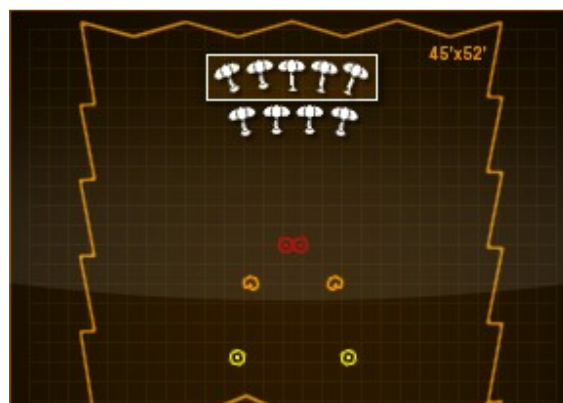
モノアウト

プラグインがモノアウト(モノアウト設定、またはモノスイッチがオン)の時、ポジション・パネルのマイクアイコンは右図のようにモノラルのアイコンになります。これはプラグインの出力がモノラルであることを視覚的に示しています。



ステレオアウト

プラグインがステレオアウトの時、ポジション・パネルのマイクアイコンは、右図のようにアクティブなマイクペアと一致したステレオセットを表す2つのアイコンを表示します。各マイクの信号は、それぞれ左右のプラグインチャンネル出力にルーティングされています。



Tip: マイクアイコンの色は、視覚的にわかりやすくするために各ディスタンス・ノブの色と同じ色で表示されています。

ドライ/ウェット



プラグインがトラックのインサートにリバーブ・モードで使用される場合、オリジナルのドライ信号とプロセッシングした信号のバランスを決定します。範囲できる範囲は、0%(ドライのみ)から100%(ウェットのみ)です。

プラグインがトラックのインサートで使用する場合、ドライ/ウェットでアンビエントの量をコントロールすることができます。

注: ウェット・ソロが有効になっている場合、このコントロールは使用できません。

ウェット・ソロ

ウェット・ソロはOcean Way Studiosを100%ウェット・モードにします。ウェット・ソロがオンの時は、ドライ/ウェット・ノブを100%に設定した時と同じです。



伝統的なリバーブのようにリバーブ・モードでOcean Way Studiosを使用する場合、ウェット・ソロを使用します。(チャンネルセンドでセンド/リターン設定で使用する場合)Ocean Way Studiosは、チャンネルインサートにおいてリバーブ・モードでインサートする場合、このコントロールは無効にするべきで、ウェット/ドライ・コントロールで調整するべきです。

オリジナルのドライ信号がプラグイン内でモデリングされたダイレクト信号とミックスされないようにウェット・ソロは、リマイク・モードでは、オンに固定されます。

このコントロールは、低い値を選択する際に高解像度化を提供するための対数テーパーを使用しています。ノブが12時の位置にある場合、値は約15%です。

注: ウェット・ソロは、(プラグインごとの)グローバル・コントロールです。

マスターレベル

このフェーダーは、プラグイン出力の音量をコントロールします。このフェーダーは、音楽的な対数テーパーを持っています。ゲインレンジの範囲は、オフから+12dBまでです。“0”の位置ではユニティゲインです。

Tip: 素早く0dB(ユニティ)の位置にフェーダーを戻したい場合、フェーダー、またはフェーダーのユニティゲイン・ポジションでテキストラベルの“0”、またはフェーダー下のMASTERと書かれているテキストをクリックします。



マスター EQ

このパラメーターのグループは、Ocean Way Studioのマスターイコライザーのコントロールが含まれています。スタジオの素晴らしい音色を微調整するためにアナログなサウンド・アルゴリズムを使用した2バンド(ロー/ハイ)シェルビングEQです。両方のフィルターのスロープは、オクターブあたり12dBです。

マスターEQセクションは、リバーブ・アルゴリズムから独立しています。現在のカーブのグラフはマスターEQディスプレイ・パネルに表示されます。

Tip: マスターEQゲインコントロールのいずれかを素早く0dBに戻したい場合、ノブ上のGAINテキストラベルをクリックしてください。



マスター EQ イン/アウト

マスターEQはこのスイッチでオンにします。ボタンが点灯している時は、イコライザーがオンになっています。

ローシェルフ・ フリークエンシー

ローシェルフ・ゲインでブースト/カットを行うローシェルビングの周波数を設定します。使用可能な範囲は20Hzから2kHzになります。

これはシェルビングEQであるため、この周波数以下のすべての周波数がローシェルフ・ゲインの値から影響を受けます。

ローシェルフ・ゲイン

ローシェルフ・フリークエンシーで設定した周波数のブースト/カットを行います。使用可能な範囲は、±12dBです。

ハイシェルフ・ フリークエンシー

ハイシェルフ・ゲインでブースト/カットを行うハイシェルビングの周波数を設定します。使用可能な範囲は200Hzから20kHzになります。

これはシェルビングEQであるため、この周波数以上のすべての周波数がハイシェルフ・ゲインの値から影響を受けます。

ハイシェルフ・ゲイン

ハイシェルフ・フリークエンシーで設定した周波数のブースト/カットを行います。使用可能な範囲は、±12dBです。

Ocean Wayヒストリー



California州のHollywoodにあるOcean Way Recordingは、世界でもっとも多くの賞を獲得したスタジオ・コンプレックスです。このスタジオでレコーディングされたアルバムは全部で1億枚以上を売り上げています。Frank Sinatra、Nat King Cole、Ray CharlesからRolling Stones、Eric Clapton、Michael Jacksonのような音楽界のアイコンから、Green Day、Dr. Dre、Radiohead、Kanye WestやRed Hot Chili Peppersのような現代のアーティストにまで愛された、この素晴らしいサウンドが得られるルームは、カスタマイズされ、メンテナンスの行き届いた機材と共に、音楽業界でもっとも有名なビンテージチューブ・マイクのコレクション等がOcean Wayには備わっています。

1974年にAllen Sidesは、カスタムスピーカーを作り始め、ハイファイ・デモルームを開くためにCalifornia州Santa Monicaでガレージを賃貸しました。このガレージは、太平洋まですぐそばにあり、Ocean Wayという名前の通りに位置していました。彼は、どんな種類のサウンドが彼のスピーカー上でもっとも印象的か正確に理解していたのでSides氏のデモ素材は2トラック・レコーディングに限ったライブを行いました。これらのデモでリスナーは、スピーカーよりもレコーディングに興味を持つようになり、彼にレコーディングを依頼するようになりました。それらのクライアントの依頼を受けるためにOcean Way Recording Studiosは生まれたのです。

良いスタジオであるためにSides氏はレコーディング・コンソールを必要としていました。これはOcean Wayの話が始まるころの話です。そしてSides氏はどうしてWestern Recordersのオリジナル・チューブコンソールを購入したM.T. “Bill” Putnamと顔を合わせるようになったのか…。Putnamは、サウンドや音楽の世界では真に革命的な人だった。レコード・プロデューサー、オーディオ・エンジニア、ソングライター、歌手、エンジニア、発明家、スタジオ・オーナーやビジネスマンとして彼のこの組み合わせ

たスキルに比類する人は少なかった。Putnamは、国内で最大のインディペンデント・レコーディング・スタジオ、シカゴのUniversal Recordingを所有し、運営していました。しかし、彼の仕事の大半が西に動き、Frank SinatraやBing CrosbyなどのようなクライアントはLos Angelesにスタジオを開くよう彼に促しました。1957年にBillはHollywoodのSunset Blvd.6050に移動し、彼の新しい名前のスタジオ会社、United Recording Corporationの新しいスタジオを作りはじめた。最終的には1961年に、近隣にあったWestern Studioを購入し、United/Western Recordersというスタジオ・コンプレックスを作りました。

Allen SidesとBill Putnamはこの重要な一瞬と一緒に迎えてどう思ったのか？ Sides氏は“私は、コンソールを必要としていた。そしてBillの工場のマネージャー、Ray Combsが彼らのスペースを掃除する必要があるという話を聞いた。—それらの多くはUnited/Western Studiosからの古い機材で占められていました。”Allenは、60年代後半のUnited/Western Studiosのスタッフの誰もを知っていましたが、Billには会ったことがありませんでした。“私は、Billが町の外にいたことを知っていたので、Rayのところに行ってこう言いました。「古いWestern Studio1コンソールと後にあるトレーラーを含めこのジャンクすべてに6,000ドル払うよ。」彼は「分かった。ここからそれを持って行ってくれ」と言ったのです。”

“1人の男にとっての迷惑は、別の男にとっての宝であり、このケースで私は、いくつかの古いFairchildのリミッター、UAのチューブリミッター、Macintoshのチューブアンプ等で私のガレージを完全に満たすに十分な機材を得ることができました。これは私が本当徳をした取引でしたが、ちょっと問題がありました。私は6,000ドルの手持ちがなかったので、小切手でこれを買ひ、6時間以内にこのチェックをカバーするために十分な機材を売りました。”Putnamが戻り、彼のマネージャーから6,000ドルでこの機材を売り払ったことの報告を受け打ちひしがれていたことを知った時に、Sides氏は彼に会いたいと思った。Sides氏が説明するように“そこで行われることのすべてを予測する方法はありませんでした。私がBillのオフィスの中に入った時に彼は長く陰い表情をしていました。その後、その表情は笑顔に変わり、彼はすべての彼の企業のすべての余剰設備を販売する独占権を与えてくれました。Billと私は打ち解けた後、非常に長い間、良い友人であり、ビジネスパートナーとなりました。”

1976年、Ocean Wayガレージではすべての物事がうまくいっていましたが、残念ながら、閑静な住宅街で商業スタジオを運営している時に周囲とうまくやれるよう低姿勢を維持しようとしていると、非常に難しいことが判明しました。その時、運命は持っていたように、UnitedビルのStudio Bのリース契約が期限切れになろうとしていました。Sides氏がそのスタジオを賃貸する事について知人に話を相談していた時、Billは彼に“夢の様な取引”を持ちかけました。Sides氏は、すぐに再設計したスタジオ B のコントロール・ルームを再建し、すべての機材を移動しました。

スタジオ Bは、驚異的な音響を得られる空間となり、Sidesは興奮しました。Billは、彼が設計し、建設したすべての部屋の内、これが彼のお気に入りであり、そして彼は弟子たちが伝統を守り続けることに非常に喜びました。

初期のセッションは、Neil Diamond、Chick Corea、Bette MidlerとFrank Zappaのすべてでした。彼のキャリアの終わりに近い1982年にBillはスタジオ AもAllenにリースすることにしました。Sides氏は、いくつかのコントロール・ルームに変更を行い、スタジオ Aは、すぐにもっとも人気のあるルームの1つとなりました。最初のプロジェクトの1つは、Lionel Richieの“Can't Slow Down,”で、2500万枚のセールスを記録しました。それから数年後、BillはUnited/WesternをAllenに売却し、United Recordersは、その後、Ocean Way Recordingとなりました。それからSides氏は、海外から1000本近いチューブマイクを買い始めたのもこの時期でした。ヨーロッパのスタジオや放送局は、真新しいファンタム電源で動く、トランジスタマイクを採用し“時代遅れ”とも言えるチューブマイクを安価で投げ売りしていました。彼は、あらゆるマイクを慎重にテストし、その中でもベスト中のベストを選択し、残りは売却しました。これがどのようにしてPutnamと一緒にスタジオを買収し、Ocean Wayが世界でも有数のチューブマイクのコレクションを持つようになったかがお分かり頂けたかと思います。

