

Ocean Way Studios

Первый в мире плагин для динамического моделирования помещений

Плагин Ocean Way Studios, разработанный Universal Audio и Allen Sides, переписывает книгу о возможностях акустической эмуляции пространства. Объединяя элементы моделирования комнаты, микрофона и источника, Ocean Way Studios выходит далеко за рамки стандартных проигрывателей и ревербераторов с импульсным откликом, предоставляя вам подлинную копию одной из самых известных в мире студий звукозаписи.

Теперь Вы можете:

- Записывать вживую или микшируете через (посредством) легендарные студии Ocean Way Recording Studio A и Studio B
- Использовать «лучшие из лучших» винтажные микрофоны из всемирно известной коллекции Allen Sides.
- Выбирать одну из любимых позиций комнаты Allen Sides с восемью типами источников, обеспечивая потрясающе точное поведение при рассеивании звука.
- Располагать, смешивать и обрабатывать три пары микрофонов (ближний, средний, дальний) в режиме реального времени.
- Сохранять микрофонную утечку, proximity и другие естественные формы поведения для реалистичности, выходящей далеко за пределы других плагинов реверберации/пространственной обработки.

Легендарные комнаты Ocean Way

С момента открытия United Recording Биллом Путнэмом в 1957 году до присоединения соседней Western Studio в 1961 году и переосмысления их в качестве записи как Ocean Way при Allen Sides - знаменитые «Studio A» и «Studio B» в студии Ocean Way Studios сформировали звук бесчисленных классических записей. От Ray Charles и Beach Boys до Rolling Stones и Radiohead создатели музыки искали звучание этих прекрасно сбалансированных залов на протяжении более пяти десятилетий.

Динамическое моделирование помещений - прорыв в обработке звука

Ocean Way Studios переосмысливает обработку окружения с помощью запатентованной в UA технологии Dynamic Room Modeling, эксклюзивной комбинации обработки сигналов и передовых методов измерения. Использование стандартных свёрточных ревербераторов - которые могут предоставить только акустический снимок - Dynamic Room Modeling открывает полный спектр возможностей студии.

В частности, Dynamic Room Modeling обеспечивает уникальные свойства рассеивания различных источников, которые записываются при помощи набора старинных микрофонов; их можно размещать в любой комнате - в режиме реального времени - с помощью простого интерфейса «click-and-drag». Эта технология, под руководством Allen Sides, дает плагину Ocean Way Studios потрясающий уровень звукового реализма.

Непревзойденная коллекция микрофонов под Вашим контролем

Благодаря виртуальному доступу к отобраным вручную старинным микрофонам стоимостью порядка 250 000 долларов, настройки микрофона Ocean Way и управление Distance являются центральными элементами плагина. Настройки фиксируют идеальный выбор и размещение микрофонов для каждой комнаты и типа источника - именно так, как они использовались для записи некоторых из самых больших актов всех времен. В каждой настройке доступно до трех винтажных пар микрофонов (ближний, средний, дальний), что позволяет творчески микшировать звуки. Нажмите и перетащите микрофоны, чтобы расположить их в комнате, затем настройте эквалайзер и отфильтруйте их по желанию - в комплекте с микрофонным эффектом (bleed) и proximity - эффектом.

Преобразование тонов с помощью режимов Reverb и Re-Mic

Ocean Way Studios предлагает два режима работы: режим Reverb, использующий пути send/return для смешивания wet/dry сигналов; или режим Re-Mic, чтобы полностью погрузить оригинальный источник звука в комнаты Ocean Way. Режим Re-Mic по своей природе «полностью wet», и его можно использовать для полной замены вашей оригинальной комнаты и микрофона легендарным звуком Ocean Way.



Ocean Way Studios interface

Что представляет из себя Ocean Way Studios?

Ocean Way Studios - это динамически настраиваемый эмулятор помещения, который добавляет в аудиосигналы атмосферу признанных студий A или B Ocean Way Recording.



Фото интерьера Room A (слева) и Room B (справа) в Ocean Way Recording

Ocean Way Studios предлагает два режима работы. Его можно использовать в качестве традиционной реверберации с использованием путей send/return, смешанных с сухими сигналами, или в качестве процессора «Re-Mic», когда необходимо полное погружение оригинального источника звука в студийные пространства Ocean Way.

Режим Re-Mic по своей природе «полностью wet» и включает в себя «прямой» сигнал импульсной характеристики. Re-Mic можно использовать для полной замены предыдущих комнат и микрофонов или для создания новых бесплатных (complimentary) звуков комнаты.

Allen Sides (Аллен Сайдс)

Ocean Way Studios была совместно разработана под творческим руководством известного продюсера/инженера Allen Sides. Как владелец/оператор Ocean Way Recording более 30 лет (см. «Историю Ocean Way Recording») он обладает знаниями о том, как записывать различные источники в этих студиях, что является неотъемлемой частью высококачественных результатов, которые могут быть достигнуты с Ocean Way Studios.

Microphones

Allen Sides известен не только своим опытом звукоинженера, но и коллекцией ценных микрофонов. Определенные микрофоны, которые использовались для разработки Ocean Way Studios, также их расположение на разных источниках были выбраны самим мистером Сайдсом.

Hybrid Technology (Гибридная технология)

Ocean Way Studios - это не свертка с общей импульсной характеристикой (IR) и не типичная алгоритмическая реверберация. Вместо этого в Ocean Way Studios используются революционные гибридные технологии, сочетающие в себе опытные импульсные характеристики и передовые алгоритмические методы DSP.

Concise Modeling (Краткое моделирование)

Ocean Way Studios сосредотачивается на ограниченном наборе студийных пространств и исчерпывающе моделирует многочисленные положения комнаты, микрофоны и схемы рассеивания источников звука, которые в совокупности обеспечивают максимальную акустическую реалистичность. Ocean Way Studios обладает превосходным звуком с точки зрения общей точности модели и динамической настройки.

Пресеты

Заводские пресеты плагина Ocean Way Studios имеют особое значение, потому что они разработаны Allen Sides; они фиксируют его идеальный выбор микрофонов и позиции размещения для каждой студии и источника. 32 пресета доступно во внутреннем заводском банке, обеспечивая оптимальные настройки управления в режимах Re-Mic и Reverb. 10 дополнительных пресетов, использующих гитарные кабинеты в качестве источника, доступны через панель инструментов UAD.

Выбор пресетов отличается от простого выбора различных параметров Studio, Source и Microphone. Поскольку в Ocean Way Studios можно выбирать различные микрофоны и размещать микрофоны в положениях, которые звучат неоптимально (как в физической сфере), пресеты обеспечивают отличные отправные точки для настройки и простой способ быстрого возврата к отличному звуку.

Заводские пресеты имеют только одну включенную пару микрофонов, чтобы избежать нежелательных фазовых взаимодействий. Конечно, для звукового разнообразия и/или для воплощения творческих идей можно использовать более одной пары микрофонов. См. "Фазовые соображения" для получения дополнительной информации.

***Примечание.** Переключение между пресетами не происходит мгновенно, и во время загрузки пресетов могут возникать звуковые артефакты. Смотрите "Время загрузки" для получения дополнительной информации.*

Обзор эксплуатации

Обзор важных базовых концепций представлен ниже. Для получения подробной информации о том, как управлять определенными элементами управления, см. "Элементы управления Ocean Way Studios".

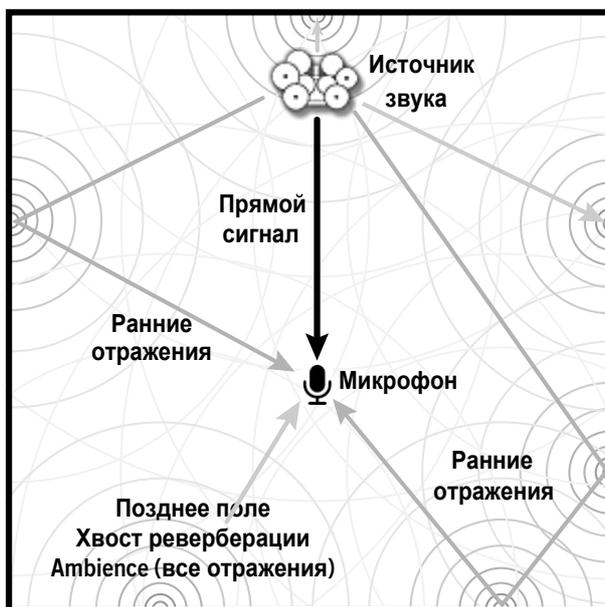
Обзор режимов

Ocean Way Studios предлагает два режима работы: Re-Mic и Reverb. Эти режимы обрабатывают сигналы принципиально разными способами.

Записанные звуковые компоненты

Всякий раз, когда источник звука записывается в естественном реверберирующем пространстве, микрофон записывает три основных компонента звука (показанных ниже):

1. Прямой сигнал. Это звуковой путь, который проходит непосредственно между источником и микрофоном, без каких-либо отраженных звуков от стен, пола, потолка и объектов.
2. Ранние отражения. Это все еще отчетливые индивидуальные отражения, которые отражаются от стен, пола, потолка и предметов перед тем, как дойти до микрофона.
3. Позднее поле (он же хвост реверберации или *ambience*). Это расплывчатая «стирка», которая со временем затухает, и включает в себя все отражения в комнате. Хвост обычно считается основным компонентом реверберации.



Основные компоненты сигнала в акустически записанном звуке

Важно отметить, что записанный компонент прямого сигнала (# 1 на предыдущей странице) отличается от ранее существовавших сухих (необработанных) акустических записей в DAW. Это связано с тем, что в DAW сухой звук уже был записан - поэтому он уже содержит компонент прямого сигнала (вместе со всеми другими компонентами), который был захвачен первоначально используемым микрофоном. Это различие является фундаментальным для процесса Re-Mic.

Обработка Re-Mic

Режим Re-Mic - это инструмент для «замены» исходного сухого аудиосигнала.

Когда Ocean Way Studios находится в режиме Re-Mic, исходный dry сигнал не смешивается с обработанным wet сигналом. Вместо этого dry сигнал обрабатывается так, как если бы он был записан внутри самого помещения студии, путем эмуляции компонента прямого сигнала. Таким образом, этот обработанный исходный сигнал наследует звуковые характеристики студийной акустики, шаблонов рассеяния источника и микрофонов с большей точностью и реалистичностью, чем это возможно при обработке реверберацией.

Концепция похожа на концепцию гитарного «re-amping», когда ранее записанные гитарные треки направляются из DAW в гитарный усилитель, а затем перезаписываются с помощью микрофона, чтобы заменить оригинальный гитарный трек новым треком, который перенимает звуковые характеристики усилителя. Эта техника также используется в студиях для «re-micing» любого ранее существовавшего аудио для перенятия звуковых характеристик комнаты записи.

Таким же образом, в Ocean Way Studios любая дорожка или шина может быть направлена в плагин, чтобы «перезаписать» исходный источник, чтобы он унаследовал звуковые характеристики студийной акустики Ocean Way, рисунков рассеивания источника и микрофонов.

Обработка Reverb

В искусственных процессорах реверберации компонент прямого сигнала фактически не является частью обработанного сигнала. Вместо этого исходный dry сигнал просто смешивается с реверберацией (wet сигнал). Хотя с помощью этого метода можно получить отличные результаты, это всего лишь приближение того, что действительно происходит в физическом мире.

Когда Ocean Way Studios находится в режиме Reverb, плагин ведет себя подобно большинству искусственных процессоров реверберации. Компонент прямого сигнала отсутствует в обработанном сигнале. Вместо этого исходный dry сигнал снова смешивается с окружающей средой с wet реверберацией.

Для получения дополнительной информации о режимах Reverb и Re-Mic см. "Использование Ocean Way Studios".

Описание Microphones

В дополнение к акустике студийного зала, микрофоны, используемые при разработке Ocean Way Studios, вносят существенный вклад в тональность и гибкость плагина.

Выбор микрофонов

Ocean Way Studios содержит 11 различных пар микрофонов. Кроме того, некоторые из этих пар микрофонов доступны с кардиоидной и круговой характеристикой направленности. Доступные микрофоны и их описания перечислены в таблице ниже.

Микрофоны, доступные в Ocean Way Studios

Микрофон	Описание
C12	Невероятно четкие и настоящие C12 от Аллена, эти ламповые конденсаторные микрофоны с большой диафрагмой используют конструкцию с двумя задними пластинами, обеспечивающую отличную частотную характеристику вне оси.
C12A	Ламповый конденсаторный микрофон следующего поколения с переключаемой диаграммой направленности обеспечивает превосходную близкую микрофонную характеристику и стабильную низкочастотную характеристику на больших расстояниях.
M50	Отмеченный своей согласованностью размещения на дальних расстояниях, отклик этого всенаправленного микрофона со средней диафрагмой становится более кардиоидным при частоте выше 800 Гц. Фаворит Аллена Сайса
KM54	Студийный стандарт KM54 представляет собой никелевую капсулу, среднюю диафрагму, ламповый конденсаторный микрофон, приемник градиента давления, обеспечивающий максимальную осевую чувствительность.
MKH20	Секретное оружие omni MKH20 обеспечивает повышение направленности на высоких частотах. В OWR B Far Strings, Horn и Vocal Group есть Аллен, устанавливающий MKH20s на стенах. Расстояние недоступно, если этот микрофон используется для выбора OWR B Far.
U67	Ламповый конденсаторный микрофон с переключаемой диаграммой направленности с двойной диафрагмой с характерной звуковой характеристикой. Этот «лучший из лучших» комплект был выбран Алленом из его коллекции.
U47	Один из самых узнаваемых микрофонов в записи, ламповый, с переключаемой диаграммой направленности, ценится своей удивительной реалистичностью и четкостью.
KU3A	Существует всего около ста этих удивительных ленточных кардиоидных микрофонов. Обеспечивая «импрессионистский» звук, полезны в количестве нескольких пар.
44	Культурный американский ленточный скоростной (velocity) двунаправленный микрофон, используемый для трансляции, студийного и живого звука, известен своим сильным отклонением от оси и плавным звучанием.
SM57	Ни один микрофонный шкафчик не обходится без этой динамической кардиоидной модели, рабочей лошади с высоким коэффициентом отторжения, которая имеет знакомый спад низких частот и presence в среднем диапазоне.
4006	Плоская бритва на маленькой диафрагме универсального микрофона эталонного класса, находящаяся наверху OWR B в качестве постоянной установки. Distance недоступно, если этот микрофон используется для выбора дальнего расстояния.

*Все названия микрофонов являются торговыми марками их соответствующих владельцев, которые никоим образом не связаны и не применимы к Universal Audio или Ocean Way Recording. Эти названия, описания и изображения микрофонов предоставлены с единственной целью идентификации конкретных микрофонов, которые были изучены при разработке модели звука Universal Audio, а также для описания определенных качеств звука микрофона и характеристик исполнения. Ocean Way Studios является товарным знаком, используемым по лицензии Ocean Way Recording Inc.

Polar Patterns (Диаграммы направленностей)

Все выбранные микрофоны обозначаются буквами O, C или 8 после их названия. Микрофоны с «O» после названия указывают на то, что диаграмма направленности частотной характеристики микрофона является всенаправленной. Микрофоны с буквой «C» после названия указывают на то, что полярность микрофона является кардиоидной. Микрофоны с «8» после названия указывают, что микрофон имеет полярную диаграмму «8».

Проще говоря, микрофоны omni одинаково чувствительны к уровням звукового давления со всех сторон, в то время как кардиоидные микрофоны более чувствительны к звуку с передней стороны микрофона и менее чувствительны с задней стороны микрофона. Двухнаправленные микрофоны одинаково чувствительны спереди и сзади микрофона, но менее чувствительны по бокам.

Near/Mid/Far (Ближний/Средний/Дальний)

Доступно до трех пар микрофонов (ближний, средний, дальний). Каждая пара микрофонов может быть активна одновременно для творческого микширования звука.

Независимое управление

Каждая пара микрофонов имеет собственный набор элементов управления, которые можно настраивать независимо. Отдельные элементы управления микрофоном: Selection, Distance, High Cut Filter, Low Cut Filter, Polarity Invert, Mute, Balance, и Level. Для получения подробной информации о том, как управлять этими элементами управления, см. "Выбор микрофона".

В целом, чем ближе пара микрофонов к источнику, тем меньше места в помещении захватывается микрофонами, поэтому дальняя пара микрофонов (Far) будет иметь тенденцию иметь больше окружения (более «реального»), чем пара ближних микрофонов.

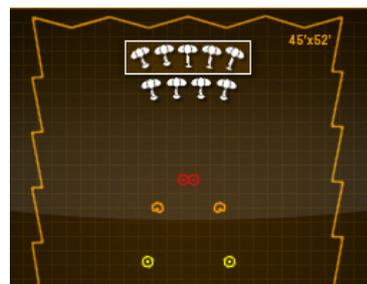
***Примечание.** Как и в физической сфере, при одновременном использовании более одного микрофона могут наблюдаться взаимодействия фазы сигнала. Для получения дополнительной информации см. "Фазовые соображения".*

Mic Positions (Позиции микрофонов)

Расположение микрофонов в студийных комнатах определено Allen Sides на основе его опыта в том, какие позиции микрофонов дают отличные результаты для данной студии и источника. Хотя эти заранее определенные положения микрофона нельзя перемещать из стороны в сторону, их можно перемещать ближе или дальше с помощью регулятора Distance.

Distance (Расстояние)

Расстояние от пары микрофонов до источника можно динамически регулировать с помощью регулятора Distance. Так же, как при записи с микрофонов в физической сфере, расстояние от микрофона до источника может оказать существенное влияние на записываемый звук.



Чем ближе микрофоны к источнику, тем тише будет звучать комната и больше эффекта присутствия; и наоборот, комната становится «больше», когда микрофоны находятся дальше от источника. Моделирование Ocean Way Studios включает усиление proximity, которое происходит в физической сфере; сигнал может быть заметно громче, поскольку микрофоны расположены ближе к источнику.

Stereo Separation (Стерео разделение)

Разделение между парой стереомикрофонов варьируется в зависимости от выбранной пары микрофонов и настройки Distance. При большинстве настроек разделение увеличивается с увеличением расстояния от источника.

Fixed Distance Microphones (Микрофоны с фиксированным расстоянием)

Когда для Studio задано значение OWR B, а для параметра Source - Strings, Horns или Vocal Group, выбор 4006 и МКН20 для Far микрофона нельзя изменить с помощью регулятора Distance.

В МКН20 параметр Far является специализированной установкой, в которой мистер Allen Sides решил установить микрофоны около стен для получения наилучшего звучания. В Far 4006 это происходит потому, что эти микрофоны являются фиксированными инсталляциями на верхнем этаже (их нельзя отрегулировать и в реальной студии).

Distance Delay (Aligned) (Обзор задержки Distance - Выравнивание)

При записи источника звука с микрофоном между источником и микрофоном существует внутренняя задержка. Это время, которое требуется звуковым волнам для физического перемещения от источника к микрофону (см. «Записанные звуковые компоненты»). Чем дальше расстояние от источника до микрофона, тем больше время задержки.

Когда пара микрофонов в Ocean Way Studios установлена в положение «aligned» нажатием на ручку Distance, эта внутренняя задержка микрофона удаляется искусственно, поэтому источник звука достигает микрофона мгновенно. Эта настройка полезна, когда аудиосигналы источника должны оставаться выровненными по времени или просто для собственного физически невозможного звукового эффекта. Удаление этой внутренней задержки может быть особенно полезным в следующих сценариях:

- Если источник записан с помощью удаленного комнатного микрофона, он будет воспроизведен позже в отношении источников с близким микрофоном. Как правило, эта задержка может быть компенсирована в DAW путем ручного смещения дорожки вперед во времени, чтобы она совпала с другими инструментами. В Ocean Way Studios удаление задержки микрофона автоматически выравнивает удаленные микрофоны.
- Когда пара микрофонов удалена от источника, дополнительная задержка микрофона может быть проблематичной для отслеживания исполнителей в режиме реального времени при мониторинге через плагин. Выравнивание пар микрофонов уменьшает задержки в реальном времени.

Совет: наиболее реалистичные акустические эмуляции создаются, когда задержка расстояния сохраняется (выравнивается). Так происходит потому, что неотъемлемые задержки между источником и микрофоном обеспечивают тонкие, но важные слуховые сигналы, которые наш мозг использует для интерпретации акустического пространства.

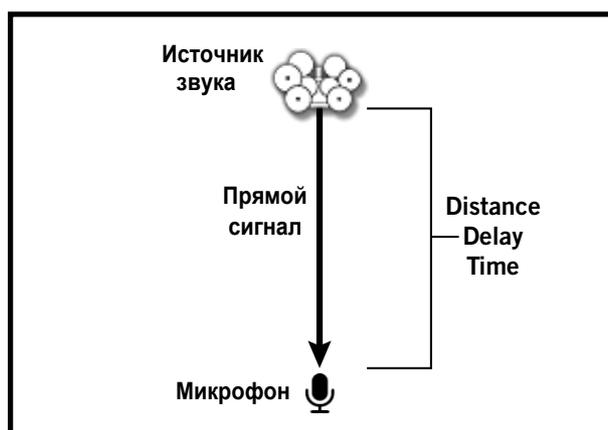
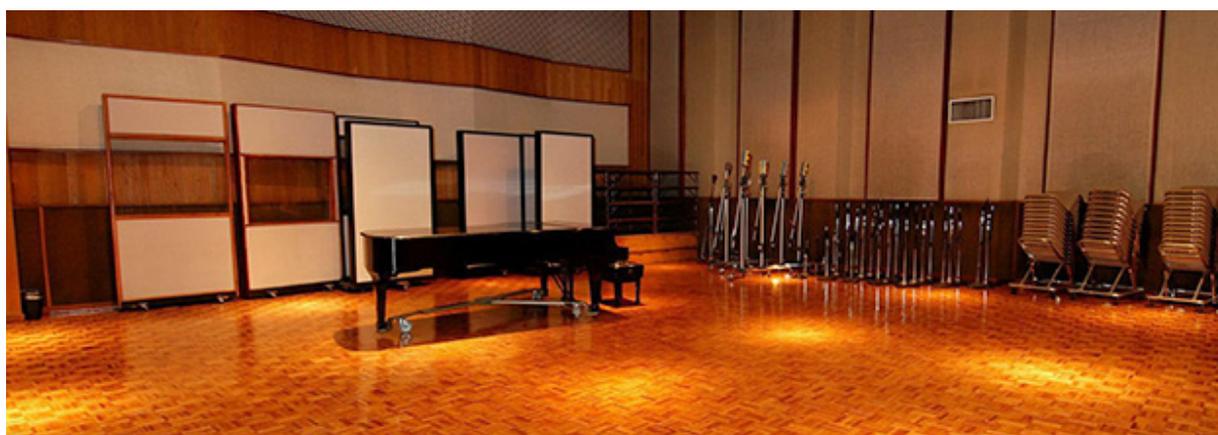


Иллюстрация Distance Delay. При установке на aligned (выравнивание) это «дополнительное время» исключается

Acoustic Balancing (Акустическая балансировка)

Все комнаты имеют частотно-зависимые резонансы, которые влияют на громкость и звуковой баланс в комнате. Кроме того, выбор микрофона и его размещение в комнате, а также сам источник звука влияют на относительные уровни и тембры, которые фиксируются в записи.

Хотя студии Ocean Way прекрасно спроектированы и настроены, они, естественно, подчиняются тем же акустическим принципам. Поскольку плагин точно моделирует взаимозависимости составных частей, определенные комбинации студий, источников, выбора микрофонов и размещения микрофонов могут привести к тому, что баланс уровней будет казаться слишком тихим или слишком громким, а также быть не идеально отцентрированным. Регуляторы усиления и баланса микрофона предназначены для компенсации этих дисбалансов, обеспечивая достаточную практическую и творческую гибкость для достижения желаемых результатов.



Использование Ocean Way Studios

Для получения подробной информации о том, как управлять определенными элементами управления, см. "Элементы управления Ocean Way Studios".

Лучше на сухих источниках

Ocean Way Studios не удаляет уже записанную атмосферу из существующих аудиосигналов. Для оптимального управления ambience при использовании плагина источник звука должен быть максимально сухим. Тем не менее, Ocean Way Studios очень снисходительны, и отличные результаты могут быть получены, даже если исходный источник имеет существующий ambience.

Совет: Использование инструментов уменьшения окружения перед обработкой в Ocean Way Studios может дать улучшенные результаты, особенно с окружающим звуком.

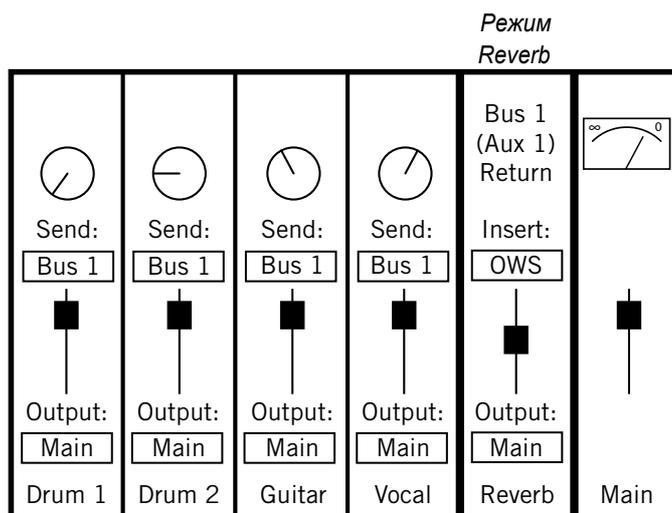
Какой режим?

Когда использовать режим Reverb

Используйте режим Reverb, чтобы добавить атмосферу Ocean Way Studios к существующим источникам так же, как и в случае с другими процессорами и методиками реверберации. См. Обработка Reverb для обзора режима Reverb.

На рисунке ниже показана традиционная конфигурация send/return шины вспомогательного эффекта в DAW. В этом примере Ocean Way Studios вставляется в шину эффектов, плагин находится в режиме Reverb, и его управление Wet Solo включено (100% wet). Индивидуальные значения реверберации устанавливаются с помощью элемента управления send для каждого отдельного канала, а общее количество реверберации устанавливается с помощью фейдера возврата на шине.

Совет: эта конфигурация экономит ресурсы UAD DSP, когда для нескольких каналов требуются одинаковые настройки эффекта (вместо использования плагина на отдельных каналах).



Маршрутизация сигналов в DAW в режиме Reverb с использованием традиционной конфигурации send/return эффекта

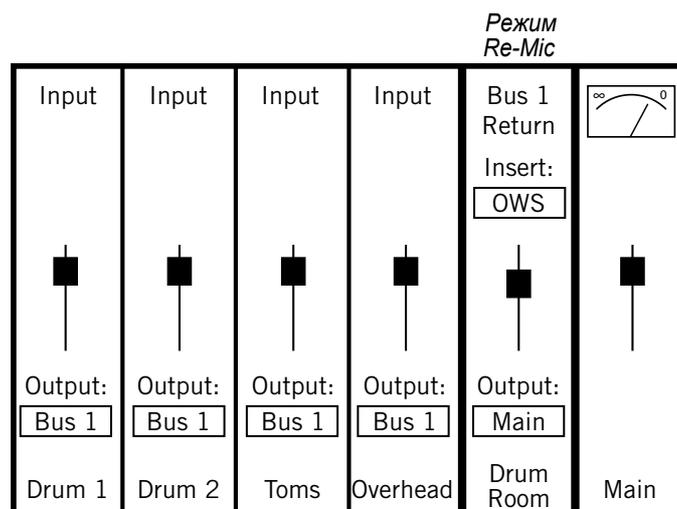
Когда использовать режим Re-Mic

Используйте режим Re-Mic, чтобы "заменить" существующее аудио новым звуком, который наследует звуковые характеристики Ocean Way Studios. Оригинальный компонент dry сигнала удаляется и полностью погружается в звук помещения Ocean Way. См. "Обработка Re-Mic" для обзора режима Re-Mic.

Посмотрите, как маршрутизация сигнала DAW с OWS в режиме Re-Mic на сабмиксе барабана показывает, как настроить режим работы Re-mic в DAW. В этом примере все барабаны направляются на шину сабмикса вместо основных выходов. Студия Ocean Way вставляется в insert шины сабмикса, а плагин находится в режиме Re-Mic. Обратите внимание, что посылы эффекта не используются в этой конфигурации.

В режиме Re-Mic регулятор Dry/Wet (mix) автоматически фиксируется на 100% dry, поэтому исходный сигнал dry не складывается и не «фазирован» по сравнению с моделируемым прямым компонентным сигналом. Вместо возврата по шине эффектов (или управления микшированием) желаемое окружение настраивается с помощью выбора студии, источника и микрофона, а также размещения микрофонов и их относительных уровней.

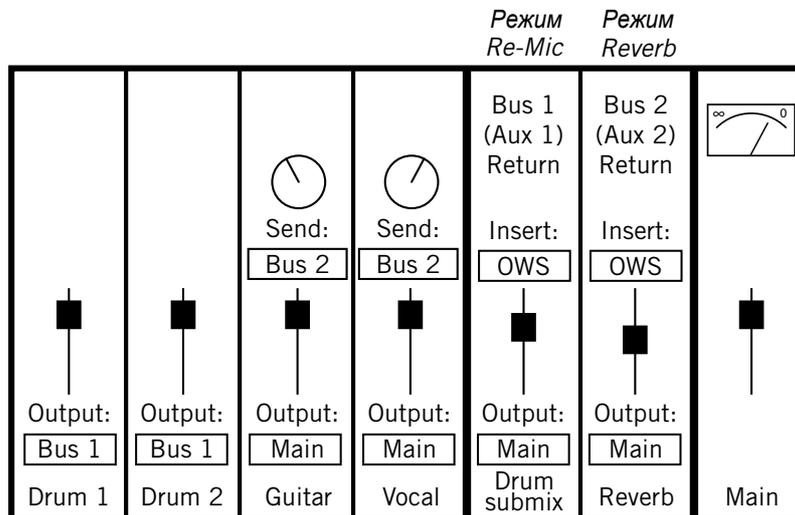
Примечание. Поскольку режим Re-Mic включает в себя компонент пути прямого сигнала в дополнение к компонентам реверберации, выходной сигнал от плагина по своей природе громче в режиме Re-Mic.



Маршрутизация сигнала в DAW с OWS в режиме Re-Mic на сабмиксе барабана

Dual-Mode Example (Пример двух режимов)

На приведенном ниже рисунке показано, как использовать режимы Re-Mic и Reverb с двумя экземплярами плагина, объединяя рабочие потоки двух предыдущих примеров. На рисунке показано, что субмикс барабана используется для режима Re-Mic, а маршрутизация send/return используется для гитары и вокала в режиме реверберации.



Передача сигналов DAW в рабочем потоке с двумя подключенными экземплярами Ocean Way Studios. Один использует режим Re-Mic для барабанного сабмикса, а другой использует режим Reverb для гитары и вокала.

Phase Considerations (Размышления о фазе)

При записи в физическом мире фазовые проблемы могут проявляться, когда в источнике используется более одного микрофона. Акустическая особенность «фазирования» (более точно называемая комбинированной фильтрацией) возникает, когда частоты, которые захватываются более чем одним микрофоном, суммируются, потому что они складываются (сигналы в фазе) или уменьшаются, потому что они вычитаются (сигналы не в фазе).

Фазовые проблемы, возникающие в результате использования нескольких микрофонов, обычно можно уменьшить, просто отрегулировав положение (-я) расположения (-ий) микрофона (-ов) или изменив полярность его сигнала.

Phasing with Ocean Way Studios (Фазирование с Ocean Way Studios)

Фазирование присуще записи с нескольких микрофонов. Поскольку Ocean Way Studios точно моделирует акустическое пространство и микрофоны в этом пространстве, плагин может звучать «фазово» из-за проблем с фазой, если элементы управления не установлены должным образом, особенно в режиме Re-Mic (фазирование как правило, не проблема в режиме Reverb).

Когда одновременно активируется более одной пары микрофонов, следует внимательно следить за параметрами Distance (позицией) и Polarity Invert (Переверот фазы), чтобы избежать возможных фазовых проблем. Как при перемещении микрофонов и изменении полярности фазы сигнала при акустической записи, изменение расстояния и переверот фазы может оказать существенное влияние на звук. Обратите внимание, что иногда сдвиг фазы может звучать просто отлично, и может быть полезен для творческих целей.

Ocean Way Studios звучит потрясающе при правильной установке. Если при использовании более одного микрофона плагин работает неправильно, отрегулируйте расстояние и/или параметры полярности на одном (или нескольких) микрофонах по вкусу до минимизации сдвига фазы.

Не включайте в оригинальный сигнал Dry сигнал в режиме Re-Mic Mode

Поскольку режим Re-Mic включает компонент прямого сигнала, исходный сухой сигнал смешивается с обработанным сигналом, когда Ocean Way Studios находится в режиме Re-Mi. В этой конфигурации могут произойти фазовые проблемы (например, если подключаемый модуль находится в режиме Re-Mic, когда используется в традиционной конфигурации send/return шины эффектов). Иллюстрации правильной маршрутизации DAW в режиме Re-Mic см. в разделе «Когда использовать режим Re-Mic» и «Пример двух режимов».

***Важно:** Для получения ожидаемых результатов проектирования и сведения к минимуму фазирования, когда Ocean Way Studios находится в режиме Re-Mic, соблюдайте осторожность, чтобы исходный сигнал не смешивался с обработанным на выходе Ocean Way Studio.*

Latency

Из-за своих уникальных требований к дизайну, Ocean Way Studios подвержены повышенной latency по сравнению с другими плагинами UAD.

Увеличение latency может быть нежелательным при отслеживании через Ocean Way Studios, если плагин находится в режиме Re-Mic и/или на отдельных исертах в режиме Reverb. Это препятствие также применимо к Apollo при использовании консольного приложения для обработки в реальном времени UAD. Latency, как правило, не является проблемой при использовании в типовой конфигурации send/return с эффектом в режиме Reverb, а также при микшировании, когда latency не имеет значения.

Поэтому, когда вы отслеживаете живое исполнение, а исполнитель отслеживает через Ocean Way Studios, мы обычно рекомендуем использовать его в режиме Reverb, используя типичную конфигурацию send/return эффекта, где latency с эффектами на основе времени не влияет на отслеживаемую производительность.

Примечание. Latency может быть дополнительно уменьшена с помощью Distance Delay.

Latency в Ocean Way Studios зависит от частоты дискретизации. Точные значения latency приведены в таблице ниже.

Latency в Ocean Way Studios

Sample Rate (kHz)	Latency (samples)	Latency (time)	Sample Rate (kHz)	Latency (samples)	Latency (time)
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

Примечание. Как и во всех подключаемых модулях UAD, latency Ocean Way Studios автоматически компенсируется DAW.

Load Time (Время загрузки)

Когда некоторые элементы управления Ocean Way Studios изменены (элементы в двух крайних левых столбцах в "Рекомендациях по автоматизации параметров"), модуль импульсного отклика обновляется и/или плагин выполняет пересчет микрофонов.

Эти IR обновления и перерасчеты не являются мгновенными; есть задержка по времени, прежде чем новые значения контроля будут услышаны. Кроме того, во время выполнения этих пересчетов могут возникать звуковые артефакты и/или увеличение ЦП хоста, если в данный момент плагин обрабатывает аудио.

Поскольку внутри плагина существуют широкие взаимозависимости, конкретное время загрузки зависит от изменяемых элементов управления. Load Progress LED - это индикатор состояния, который горит во время перезагрузки.

Ограничения автоматизации

Время загрузки может стать препятствием, если конкретные элементы управления будут изменены с помощью автоматизации во время микширования.

Мы рекомендуем не изменять конкретные элементы управления с помощью автоматизации, чтобы избежать звуковых артефактов и/или увеличения ЦП. Если на этих элементах управления должна использоваться автоматизация, следует использовать только автоматизацию моментальных снимков (вместо непрерывной автоматизации), и только когда обрабатываемый сигнал не слышен (например, между музыкальными фразами). Рекомендации по автоматизации параметров перечислены в таблице ниже.

Рекомендации по автоматизации параметров

Не рекомендуется	Может вызвать Zippering артефакты*	Непрерывная автоматизация ОК
Studio: Выбор	Microphone: Distance	Режим (Re-Mic/Reverb)
Source: Выбор	Microphone: Delay	Master: EQ Low Frequency
Microphone: Выбор	Microphone: High Cut	Master: EQ Low Gain
	Microphone: Low Cut	Master: EQ High Frequency
	Microphone: Polarity	Master: EQ high Gain
	Microphone: Mute	Master: L/R Swap
	Microphone: Gain	Master: Mono Sum Master:
	Microphone: Gain	Wet Solo
	Master: Predelay	Master: Dry/Wet Mix
		Master: Output Level
		Master: Bypass

* Автоматизация snapshot (статическая) между звуковыми пассажами рекомендуется, если используется автоматизация

Управление Ocean Way Studios

Режим

Ocean Way Studios предлагает два режима работы: Re-Mic и Reverb. Нажмите элемент управления режимом, чтобы активировать режим. Кнопка текущего режима подсвечивается.

Для получения подробной информации о различиях между этими двумя режимами см. "Обзор режимов".

Re-Mic

В режиме Re-Mic путь сухого сигнала исключается, и звук обрабатывается так, как если бы он был записан в Ocean Way Recording.

Важно: Для получения ожидаемых результатов проектирования и сведения к минимуму фазирования, когда Ocean Way Studios находится в режиме Re-Mic, соблюдайте осторожность, чтобы исходный сигнал не смешивался с обработанным выходом Ocean Way Studio.

Reverb

В режиме Reverb плагин ведет себя как большинство плагинов реверберации; смоделированный компонент прямого сигнала не включен. Из-за особенностей дизайна Ocean Way Studios изменения в настройках Distance и Gain микрофона менее слышны в режиме Reverb, чем в режиме Re-Mic.

Studio

Ocean Way Studios содержит тщательные модели комнат A и B в Ocean Way Recording. Каждая комната имеет уникальные звуковые характеристики.



Фото интерьера Room A (слева) и Room B (справа) в Ocean Way Recording

OWR A

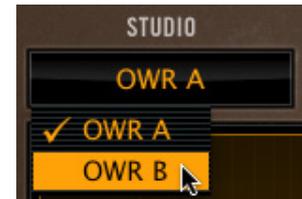
Ocean Way Recording A является самой просторной студией Ocean Way (45' x 52'), подходящей для групп из четырех человек и для полных оркестров. OWR A - это исследование классического студийного дизайна с богатым звуком, исключительно чистым низом и супер плавным распадом. Ассоциируется с артистами John Mayer и Whitney Houston, а также такими классиками, как Frank Sinatra и Count Basie.

OWR B

Ocean Way Recording B - М.Т. "Bill" - главное достижение Путнэма в студийном дизайне. Этот «безумный миниатюрный концертный зал» (35' x 45') делает записи больше, чем жизнь. Отдельная изолированная комната (18' x 45') представляет собой вторую студию, идеально подходящую для гитар, обеспечивая удивительный отклик для дистанционного микрофона. Radiohead и Green Day, Ray Charles и Duke Ellington сделали Room B своим домом.

Меню Studio

Меню Studio выбирает между двумя комнатами записи в Ocean Way Recording: OWR A и OWR B. Чтобы изменить активную студию, щелкните название текущей студии, затем выберите нужную комнату в раскрывающемся меню.



***Совет:** Чтобы изменить студию без изменения текущего выбора микрофона, нажмите Shift на клавиатуре компьютера, изменяя выбор студии.*

Studio по умолчанию

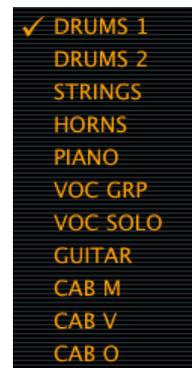
Когда студия изменяется, загружаются настройки по умолчанию для выбора микрофонов и расстояний для ближнего, среднего и дальнего микрофонов. Это меню не меняет настройки микрофонного фильтра, polarity, mute, balance, или level

Source (Источник)

Для Ocean Way Studios были смоделированы разнообразные аудиоисточники (шаблоны рассеивания). Меню Source устанавливает оптимальное расположение источника в комнате, что определяется опытом Allen Sides.

Поскольку расположение источника звука в комнате определяет характер рассеивания звуковых волн в комнате, активный источник может оказать значительное влияние на звук в комнате.

Примечание. Хотя размещение источников оптимизировано для источника в заголовке (ударные, струны и т. д.), любой тип источника звука можно использовать с любым выбором Source. Эксперименты приветствуются.



Меню Source

Чтобы изменить активный источник, щелкните имя текущего источника, затем выберите нужный в раскрывающемся меню. Текущий источник отображается в меню и в виде значка на панели отображения положения.

Смоделированные источники (рисунки рассеивания), доступные в Ocean Way Studios, показаны справа. "Cab" - это сокращение от усилителя электрогитары. Буква является индикатором бренда.

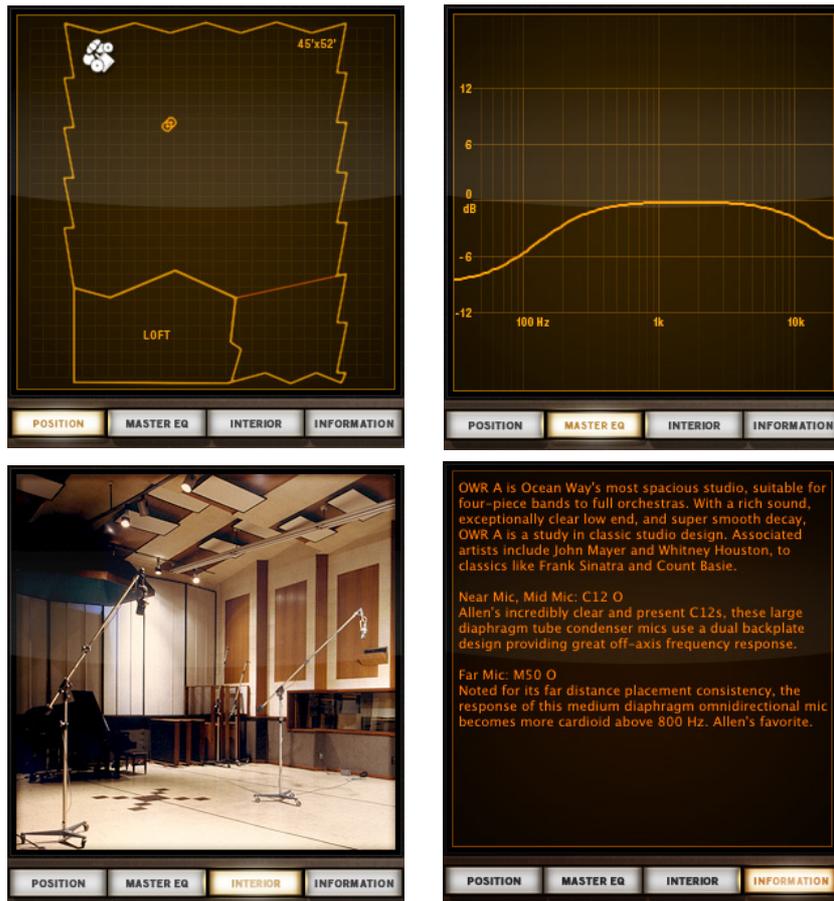
Примечание. Cab O доступен в качестве источника, только если Room B активна.

При изменении источника настройки по умолчанию для выбора микрофонов и расстояний загружаются для Near, Mid, и Far микрофонов. Это меню не изменяет микрофонные настройки Filter, Polarity, Mute, Balance, или Level.

Display Panels (Панели отображения)

Панели отображения показывают полезную информацию о текущем состоянии плагина. Четыре доступные панели показаны ниже. Нажмите кнопки под панелями дисплея, чтобы выбрать одну. Кнопка активной в данный момент панели подсвечивается.

Примечание. *Display Panels предназначены только для ознакомления. Ни в одной из Display Panels нет элементов управления параметрами, и элементы управления выбором панели не могут быть автоматизированы.*



The Display Panels

Position

Панель Position показывает представление текущей комнаты студии. Относительные положения источника и активных микрофонов отображаются внутри комнаты.

Расположение источника и микрофонов в комнате определяется параметрами Source и Distance.

Примечание. *Микрофоны с отключенным звуком не отображаются на Position Display Panel.*

Master EQ

Панель Master EQ отображает состояние настроек Master EQ. Когда Master EQ отключен (или когда оба значения Master EQ Gain равны нулю), частотный спектр ровный.

Interior

На панели Interior отображается фотография выбранной в данный момент студии. Эта панель представляет собой полезный статический фон, когда визуальная обратная связь нежелательна.

Information

Эта панель отображает информацию о текущей выбранной студии и микрофоне (-ах). Общая информация отображается изначально; при смене студии или микрофонов текст на панели обновляется информацией о выборе.

Load Progress LED (Индикатор процесса загрузки)

Load Progress LED находится между меню Studio и меню Source.



Load Progress LED

Load Progress LED светится, когда плагин обновляет импульсную характеристику, которая срабатывает при изменении элементов управления Studio, Source, Mic Select или Mic Filter. Новые настройки управления не слышны, пока светодиод не перестанет мигать. Звуковые артефакты и/или увеличение загрузки ЦП может произойти во время обновления IR. См. "Load Time" для получения дополнительной информации.

Обратите внимание, что смена студии и источника занимает больше времени, чем смена микрофона, потому что эти изменения обновляют все три пары микрофонов, а изменения микрофона обновляют только одну пару микрофонов.

Microphones

Каждая из пар микрофонов Near, Mid, и Far имеет свой собственный набор элементов управления. Набор управления для каждого микрофона идентичен. См. "Обзор микрофонов" для получения соответствующей информации.

Mic Selection (Выбор микрофона)

Микрофоны, используемые в комнате, выбираются с помощью этого меню. Чтобы сменить активный микрофон, щелкните текущее имя микрофона, затем выберите нужный микрофон в раскрывающемся меню или щелкните изображение микрофона, чтобы просмотреть доступные микрофоны.



Совет. Чтобы сохранить текущее значение Distance при выборе и смене микрофона, нажмите клавишу Shift на клавиатуре компьютера.

Не все микрофоны доступны для всех источников. Для списка доступных микрофонов и их описания, см. "Доступные микрофоны" в Ocean Way Studios.

Distance (Расстояние)

Distance зависит от расстояния между парой микрофонов и источником. Доступные диапазоны и значения по умолчанию для Distance зависят от настроек Studio и Source. Некоторые микрофоны имеют фиксированные положения. См. "Микрофоны с фиксированным расстоянием".

Примечание. Цветные кольца вокруг энкодеров соответствуют цвету значков пары микрофонов на панели отображения Position для визуальной обратной связи.

Совет. Чтобы вернуться к значению по умолчанию для текущей пары микрофонов, щелкните текстовую метку DISTANCE.

Примечание. Поскольку эти регуляторы являются сплошными энкодерами (у них нет конечных упоров), управление мышью всегда линейно, даже если режим управления установлен на круговой или относительный круговой режим.

Distance Delay (Задержка расстояния)

При щелчке по энкодеру Distance цветное кольцо вокруг энкодера становится черным, и в качестве значения отображается «выровненный» (aligned). Когда пары микрофонов выровнены, характер звука их размещения в комнате сохраняется, но временная задержка между источником и микрофоном, возникающая в физической сфере, исключается. Нажмите энкодер второй раз, чтобы вернуться в обычный режим Distance.



Дополнительные сведения об этой функции см. В разделе «Обзор Distance Delay (Aligned)». Для получения дополнительной информации см. "Latency".

Cut Filters (Обрезные фильтры)

На каждом микрофоне могут быть включены независимые фильтры High Cut и Low Cut. Нажмите на переключатель, чтобы изменить тип фильтра. Фильтр активен, когда переключатель горит. Частота среза и наклон фильтра варьируются для каждого микрофона, как показано в таблице ниже.

High Cut Filter (6 dB/Octave)		Low Cut Filter (12 dB/Octave)	
Near	10 kHz	Near	50 Hz
Mid	8 kHz	Mid	75 Hz
Far	6 kHz	Far	150 Hz

Варианты Cut Filter микрофонов

Polarity Invert (Переворот фазы)

Этот переключатель инвертирует полярность («фазу») микрофона. Полярность сигнала инвертируется, когда переключатель светится.

Полярность особенно полезна, когда включено более одной пары микрофонов. См. "Phase Considerations" для получения дополнительной информации.

Mute

Mute отключает пару микрофонов, чтобы они больше не были слышны. Нажмите на переключатель, чтобы изменить состояние mute. Когда отключен звук, переключатель светится, и индикаторы размещения микрофонов скрыты с Position Display.

Совет: чтобы быстро засолить любую пару микрофонов, нажмите любую кнопку Mute. Когда переключатель Mute нажимается с зажатой клавишей shift, отключаются все микрофоны, кроме этого.

Balance

Balance устанавливает положение в стереопанораме. Когда плагин используется в конфигурации mono-in/mono-out, этот элемент управления блокируется в центральном положении.

Совет. Чтобы быстро вернуться в центральное положение, щелкните текстовую метку BALANCE.

Gain

Этот фейдер контролирует уровень громкости микрофона. Gain имеет логарифмическую конусность (taper) для более музыкального ответа. Диапазон усиления отключен до +12 дБ. Коэффициент усиления равен единице, когда установлен в нулевую позицию.

Совет. Чтобы быстро вернуться в положение 0 дБ (unity), щелкните соответствующую текстовую метку NEAR/MID/FAR под фейдером или соответствующую текстовую метку «0» в позиции unity gain фейдера.

Master Controls

Predelay

Время между сухим сигналом и началом реверберации контролируется с помощью этой ручки. Диапазон составляет от 0 до 125 миллисекунд. Predelay совокупна с внутренними задержками микрофона.

Примечание. Predelay недоступен в режиме Re-Mic.

Bypass

Bypass отключает плагин. Кнопка светится красным, когда Ocean Way Studios отключена. Bypass можно использовать для сравнения обработанных и исходных сигналов.

Примечание: нагрузка UAD DSP не уменьшается при использовании этого переключателя. Чтобы уменьшить использование UAD DSP при bypass, используйте вместо него bypass хоста.

L/R Swap (L/R Обмен)

Этот переключатель меняет левый и правый каналы на выходе плагина. L/R Swap полезен для изменения перспективы слушателя с позиции аудитории на позицию исполнителя. Когда переключатель не горит (по умолчанию), вывод осуществляется с позиции аудитории.

Mono

Ocean Way Studios может использоваться в конфигурациях mono-in/mono-out, mono-in/stereo-out, or stereo-in/stereo-out. Левый/правый стерео выходы суммируются в моно, когда включен переключатель Mono. Когда плагин используется в конфигурации mono-in/mono-out, это управление всегда включено, и левый/правый выходные каналы суммируются.

Mono Output

Когда плагин имеет монофонический выход (когда он находится в конфигурации с монофоническим выходом или установлен на моно переключателем Mono), значок (-и) микрофона на панели Position показывает один значок для каждого активного микрофона, как показано справа. Это удобное визуальное напоминание о том, что выход плагина монофонический.



Stereo Output

Когда плагин имеет стереовыход, значок (-и) микрофона на панели Position показывают двойные значки, представляющие согласованный стереофонический набор для каждой активной пары микрофонов, как показано справа. Каждый сигнал микрофона направляется на выходы левого и правого подключаемых каналов соответственно.



Совет: Цвет значков микрофона соответствует цвету кольца вокруг каждой ручки Distance для визуальной обратной связи.



Dry/Wet

Когда плагин используется в режиме Reverb в конфигурации insert (в отличие от эффекта send/return), Dry/Wet определяет баланс между исходным сухим сигналом и обработанным сигналом. Диапазон составляет от 0% (сухой, необработанный) до 100% (только обработанный сигнал).

Dry/Wet используется для установки количества окружения, когда плагин используется в конфигурации insert на треке (aux send/return).

***Примечание.** Если включен режим Wet Solo, этот элемент управления недоступен.*

Wet Solo

Wet Solo переводит Ocean Way Studios в режим 100% wet. Когда Wet Solo включен, это эквивалентно установке значения ручки Dry / Wet на 100%.

Wet Solo по умолчанию включен, что является оптимальным при использовании Ocean Way Studios в режиме Reverb в традиционной конфигурации реверберации (размещенной на группе эффектов/шине, настроенной для использования с посылками каналов). Когда Ocean Way Studios используется как insert канала в режиме Reverb, этот контроль должен быть деактивирован, чтобы можно было регулировать смесь Dry/Wet.

Wet Solo фиксируется в активированном положении в режиме Re-Mic, поэтому исходный сухой сигнал не может быть смешан со смоделированным компонентом прямого сигнала внутри плагина.

Этот элемент управления использует логарифмическую конусность (taper), чтобы обеспечить повышенное разрешение при выборе более низких значений. Когда ручка находится в положении 12 часов, значение составляет приблизительно 15%.

***Примечание:** Wet Solo - это глобальный (для экземпляра плагина) элемент управления.*

Master Level

Этот фейдер контролирует уровень громкости на выходе плагина. У этого есть логарифмическая конусность для более музыкального ответа. Диапазон усиления от выключенного до +12 дБ. Коэффициент усиления равен unity, когда установлен в нулевую позицию.

***Совет.** Чтобы быстро вернуться в положение 0 дБ (unity), щелкните текстовую метку MASTER под фейдером или текстовую метку «0» в позиции unity gain фейдера.*

Master EQ

Эта группа параметров содержит элементы управления главного эквалайзера Ocean Way Studio. Это двухполосный (низкий и высокий) shelf EQ, использующий алгоритмы аналогового звучания для великолепных вариантов тонального формирования. Наклон обоих фильтров составляет 12 дБ на октаву.

Секция Master EQ не зависит от алгоритмов реверберации. График текущей кривой отображается на панелях дисплея Master EQ.

Совет: Чтобы быстро вернуться в положение 0 дБ для любого из элементов управления Master EQ Gain, щелкните текстовую метку GAIN над регулятором.



Master EQ In/Out

Master EQ активируется с помощью этого переключателя. Эквалайзер активен, когда кнопка светится.

Low Shelf Frequency

Этот параметр определяет частоту перехода низкочастотного полочного фильтра, которая должна быть увеличена или уменьшена настройкой low shelf Gain. Диапазон составляет от 20 Гц до 2 кГц.

Поскольку это полочный эквалайзер, все частоты ниже этого значения будут зависеть от значения low shelf Gain.

Low Shelf Gain

Этот параметр определяет величину, на которую настройка частоты перехода для низкой полосы повышается или ослабляется. Доступный диапазон составляет ± 12 дБ.

High Shelf Frequency

Этот параметр определяет частоту перехода высокочастотного полочного фильтра, которая должна быть увеличена или уменьшена настройкой high shelf Gain. Диапазон составляет от 200 Гц до 20 кГц.

Поскольку это полочный эквалайзер, все частоты выше этой настройки будут зависеть от значения high shelf Gain.

High Shelf Gain

Этот параметр определяет величину, на которую настройка частоты перехода для высокой полосы повышается или ослабляется. Доступный диапазон составляет ± 12 дБ.

История Ocean Way Recording



Ocean Way Recording в Голливуде, Калифорния - самый известный в мире студийный комплекс. Альбомы, записанные в студии, были проданы в количестве более 1 миллиарда единиц. Поколения великих артистов - Frank Sinatra, Nat King Cole, Ray Charles, The Rolling Stones, Eric Clapton, Michael Jackson, также современных, таких как Green Day, Dr. Dre, Radiohead, Kanye West и The Red Hot Chili Peppers, - все выбирают Ocean Way за его феноменально звучащие комнаты, индивидуальное оборудование, безупречное электронное обслуживание и доступ к самой знаменитой коллекции музыкальных ламповых микрофонов.

В 1972 году Allen Sides начал производство нестандартных громкоговорителей и арендовал гараж в Санта-Монике, штат Калифорния, в качестве демонстрационной комнаты. Этот гараж находился в нескольких шагах от Тихого океана и располагался на улице с названием Ocean Way. Поскольку он точно знал, какие звуки были наиболее впечатляющими в его динамиках, Sides ограничивался живыми двухтрековыми записями в качестве демонстрационного материала. Во время этих демонстраций слушатели заинтересовались записями так же, как и спикерами, и вскоре они попросили Аллена сделать свои записи. Для обслуживания этих клиентов родилась Ocean Way Recording. Пять Грэмми и тысяча альбомов спустя Аллен по прежнему востребован.

Putnam переезжает в Лос-Анджелес

Чтобы стать настоящей студией, Sides нужна была консоль записи. Вот где действительно начинается история Ocean Way; Sides купил оригинальную ламповую консоль Western Recorders и столкнулся лицом к лицу с М.Т. “Bill” Putnam. Putnam был настоящим человеком эпохи Возрождения в мире звука и музыки. Его навыки в качестве продюсера, аудио инженера, автора песен, певца, инженера-электрика, изобретателя, владельца студии и бизнесмена не имеют аналогов по сей день. Putnam владел и управлял крупнейшим в стране независимым звукозаписывающим предприятием Universal Recording в Чикаго. Но так как большая часть его бизнеса двигалась на запад, такие клиенты, как Frank Sinatra и Bing Crosby, убеждали его открыть отделение в Лос-Анджелесе. Наконец, в 1957 году Билл переехал на бульвар Сансет 6050 в Голливуде и начал строительство совершенно новых студий для своего недавно названного студийного предприятия United Recording Corporation. Окончательный результат был в 1961 году, когда он купил соседнюю Western Studio на 6000 Sunset, создав студийный комплекс United/Western Recorders.



Получить этот материал отсюда

Так как же случилось, что Allen Sides и Bill Putnam собрались вместе в этот ключевой момент? Sides объясняет: «Мне нужна была консоль. Я слышал, что руководителю завода Билла Ray Combs нужно освободить место - большую часть его занимало все старое ламповое оборудование от United/Western Studios». В конце 60-х Allen был курьером в United/Western и знал всех, но никогда не встречал Билла. «Я знал, что Билла не было в городе, поэтому я подошел к Рэю и сказал: «Как насчет того, чтобы я дал вам 6000 долларов за весь этот мусор, включая трейлер в задней части со старой западной консолью в нем?» Он сказал: «Я возьму их, забирай отсюда эти вещи».

«Хлам для одного человека - это сокровище для другого человека; и в этом случае я смог приобрести несколько старых ламповых лимитеров Fairchild, UA, ламповых усилителей Macintosh и достаточно оборудования, чтобы полностью заполнить мою гаражную студию. Это была сделка, которая действительно привела меня в бизнес. Однако возникла небольшая проблема. На самом деле у меня не было 6000 долларов, поэтому я выписал чек, забрал вещи и в течение шести часов продал достаточно оборудования, чтобы покрыть мой чек». Когда Putnam вернулся и обнаружил, что его менеджер был облапошен продажей всего этого оборудование за 6000 долларов, он захотел встретиться с Sides. Как объясняет Sides: «Не было никакого способа предвидеть, что произойдет. Когда я вошел в офис Билла, он долго и строго посмотрел на меня. Этот взгляд в конечном итоге превратился в улыбку, и он предложил мне партнерство, которое включало в себя выкуп студий по всей территории Соединенных Штатов. Мы с Биллом сразу же поладили, и в последующие годы мы стали очень хорошими друзьями и деловыми партнерами ».

К 1976 году в гараже Ocean Way было все хорошо, шли круглосуточные сессии. Билл был частым гостем, и ему нравилось слушать три-усиленные театральные рожки с фронтальной загрузкой в аппаратной Аллена. К сожалению, попытка сохранить низкий профиль при управлении коммерческой студией в тихом жилом районе оказалась намного сложнее.

Возможность всей жизни

Волей судьбы, срок действия аренды для Studio B в здании United должен был истечь. Когда Sides подошел к своему другу по поводу аренды студии, Билл предложил ему «милую сделку» на месте. Sides быстро перепроектировал и перестроил диспетчерскую Studio B и переместил все свое оборудование. Studio B была поразительным акустическим пространством, и Sides был в восторге. Билл чувствовал, что из всех комнат, которые он спроектировал и построил, эта была его любимым делом, и был очень рад, что его протее продолжит традицию.



Ранние сессии проходили с Neil Diamond, Chick Corea, Bette Midler и Frank Zappa. В 1982 году, к концу своей карьеры, Билл также сдал Аллену в аренду студию A. Sides сделал несколько изменений в аппаратной, и Студия A снова стала одной из самых популярных комнат в городе. Одним из первых проектов был «Can't Slow Down» Lionel Ritchie, который продал 25 миллионов пластинок и «Thriller» Michael Jackson. Лайонел и Майкл стали двумя лучшими долгосрочными клиентами Аллена. Пару лет спустя, Билл продал United/Western компании Allen, и тогда United Records стали Ocean Way Recording. В это же время Sides начал закупать около тысячи ламповых микрофонов из-за рубежа: европейские студии и вещатели сбрасывали множество «устаревших» ламповых микрофонов для совершенно новых транзисторных микрофонов с фантомным питанием. Он тщательно просматривал каждый микрофон, выбирая абсолютно лучшие из лучших и продавая остальные. Именно так, наряду с микрофонами из предыдущих покупок в студии с Putnam, Ocean Way собрал одну из самых больших коллекций ламповых микрофонов в мире.

Новая эра

Теперь ГHollywood Studio снова перешла в другие руки спустя почти 30 лет. Neighboring Sunset/Gower Soundstage теперь приобрели студии и оборудование у Аллена и заключили лицензионное соглашение, чтобы сохранить Ocean Way и его сотрудников на месте, приобретая студии, чтобы сформировать «стратегический альянс» между их 100-летним кино- и теле- студиями и звуко - сценическими и соседними студиями звукозаписи, создавая единый производственный комплекс. Allen Sides продолжает консультировать и работать в студии над всеми своими проектами звукозаписи.

Оригинальные аппаратные и помещения для записи всегда оставались верными замыслам Putnam, и эти помещения останутся нетронутыми при новом владельце - с лучшим персоналом и оборудованием на месте. По словам нового повседневного менеджера Ocean Way Robin Godchild, студии все еще очень доступны для коммерческих заказов, и клиенты могут ожидать некоторые улучшения и дополнения в ближайшие месяцы.



Ocean Way Recording теперь используется как инструмент, разработанный Universal Audio и Allen Sides. Плагин Ocean Way Studios переписывает книгу о возможностях акустической эмуляции пространства.

