

ラックタムのミックス

Addictive Drums 2

- ・ ラックタム(Rack Tom)とは?
 - ・ キックの上にくっ付いているタムのこと
 - ・ High TomやMid Tom、Low Tomの総称(Floor Tomは含まれない)
- ・ ミックスの狙い
 - ・ 音圧が足りないため、音圧を上げたい
 - ・ リリース(響き)が長過ぎて、ミックスがモコモコになる可能性が高いので、リリースを短くしたい
- ・ 使用エフェクトとインサート順
 - ・ コンプを先にかけて音色を作って(変えて)からEQで整える方針
 1. Waves V-Comp…ダブついた低域をまとめる、音圧を上げる
 2. Waves Q6…ミックスがモコモコな印象になる可能性がある不要な低域をカットする(ハイタムのみ)
 3. Waves REQ4…良い音質にする
 4. Waves C1 gate…ミックスがモコモコな印象になる可能性がある不要なリリースを短くする

1. Waves V-Comp

ラックタムのミックス
-Addictive Drums 2-

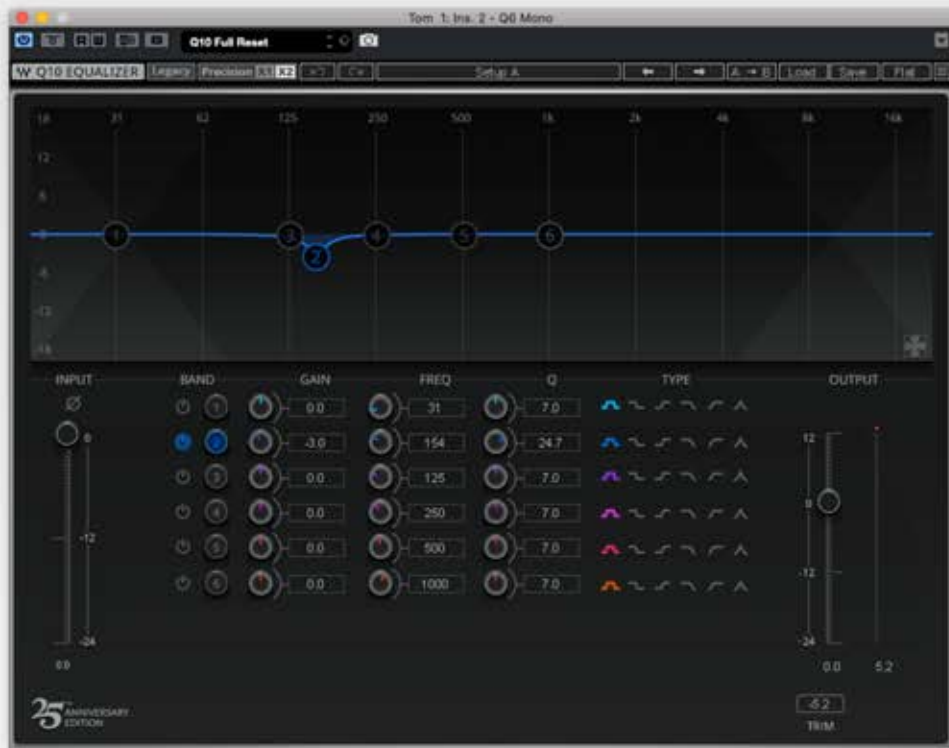


V-Compの設定
Tom1とTom2共通

- ・ V-Compを使った理由
 - ・ Tom用のプリセットがあるので、調整が楽
 - ・ 低域が締まる独特のパコパコ感が、低域に締りがなく、リリースが長過ぎる今回のタムの調整に合う
 - ・ 音圧が上がりやすく、音に迫力が出やすい
- ・ V-Compの設定で狙ったこと
 - ・ Tomプリセットをベースにエディット
 - ・ V-Compはスレッシュホールドが固定されており、その固定されたスレッシュホールドに対してどれだけ音量を入力するかで、コンプのかかり方を調整する
 - ・ V-Compの動作状況は中央のVUメーターで表示されるGRで見ることが出来る
 - ・ INPUT…11時付近
 - ・ TomプリセットのままではGRメーターが大きく触れ過ぎのため、音が引っ込まず、低域が締まりながら、アタック感が原音と同じ雰囲気を保てる箇所を探した
 - ・ OUTPUT…11時付近
 - ・ INPUTを調整後、V-Compをかける前と同じくらいの音量になるように調整
 - ・ GR…-12db届かないくらい
 - ・ V-Compは、GR -6dbを他のコンプでいうところの0dbと思って使った方が良く個人的に捉えている。-12dbを超えると、V-Compは明らかに音が引っ込み、コンプかけ過ぎの音になる(=音が悪くなる)
 - ・ RELEASE…800mS
 - ・ 上記まで設定を追い込んだ後、RELEASEの設定を変えると余韻が変わる。曲のグルーブに一番合うと思ったものに設定すれば良い。今回は800mSが曲に合っていると考えた。

2.Waves Q6

ラックタムのミックス
-Addictive Drums 2-



Q6の設定例

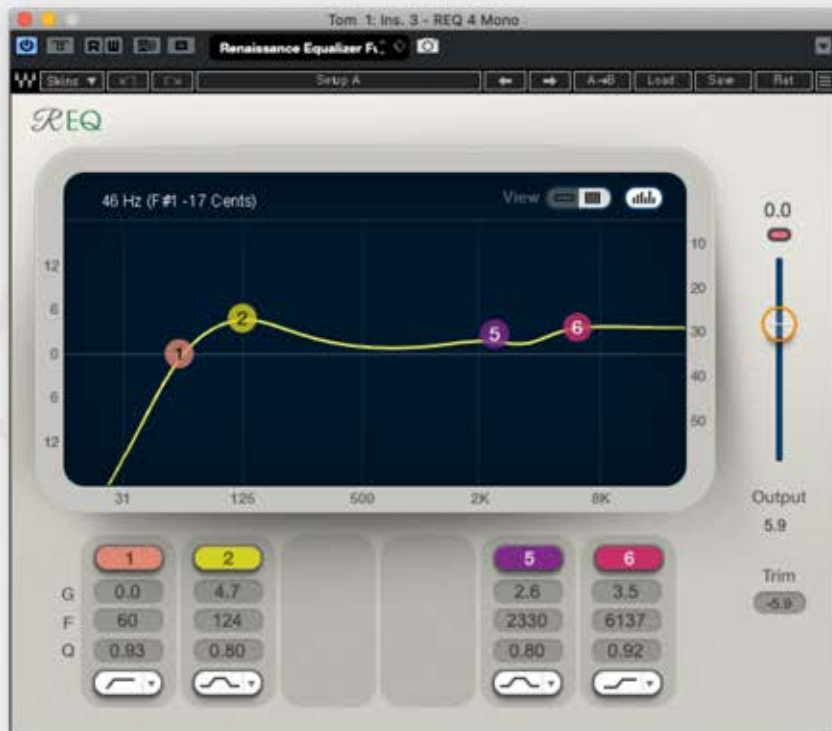
Q2でもQ10でもWaves Qシリーズであれば何でも良かったし、私はピンポイントカット用途だと、普段Fabfilter Pro Q3を使う

- Q6を使った理由
 - カットにWaves Qシリーズを使う理由はキックと同じです。6Band EQであるQ6をなぜ使ったか特別な理由はありません…1Bandのみあれば良かったので、Q2でもQ10でも問題ありません。
- Q6の設定で狙ったこと
 - Band2 Peakタイプを使用
 - FREQ…154Hz
 - Q…24.7
 - GAIN…-3.0db
 - ハイタムのみ使用
 - ミックスがモコモコな印象になる可能性がある不要な低域成分をピンポイントカット

3.Waves REQ4

ラックタムのミックス

-Addictive Drums 2-



REQ4の設定例
Tom1, Tom2共通

- ・ REQ4を使った理由
 - ・ キックと同じ
- ・ REQ4の設定で狙ったこと
 - ・ Band1…不要な低域をローカット
 - ・ F…60Hz
 - ・ Band2…タムの音量感アップ
 - ・ G…4.7db
 - ・ F…124Hz
 - ・ Band5…タムのアタック感を強調
 - ・ G…2.6db
 - ・ F…2330Hz
 - ・ Band6…タムの明るさを強調/Hi-Shelfで自然な仕上がりに
 - ・ G…3.5 db
 - ・ F…6137Hz

4.Waves C1 gate

ラックタムのミックス
-Addictive Drums 2-



Tom1の設定例



Tom2の設定例

- ・ C1 gate使った理由
 - ・ DAW付属のゲートより細かな調整が出来るためだが、今回の用途であれば、DAW付属のゲートでも十分可能なことしかしていません
 - ・ スレッシュホールド以下の音量を落とす効果があり、今回はスレッシュホールドを下回った場合、音が完全に切れるように設定した
 - ・ タムのリリースが長過ぎると感じたため、余韻を切るためにゲートを使用しました
- ・ C1 gateの設定で狙ったこと
 - ・ Gate Open,Gate Close(スレッシュホールド)
 - ・ ゲート効果がかかる音量の設定
 - ・ ゲートが開く音量とゲートが閉まる音量を別個に設定出来るのがC1 gateの特徴
 - ・ Gate Openは高め、Gate Closeを低めに設定して、他のゲートエフェクトよりも細かに余韻を調整・追いつむことが出来るが、今回は使っていません
 - ・ Tom1…-35.1db
 - ・ Tom2…-35.9db
- ・ Release
 - ・ Gate Close(スレッシュホールド)を下回ってから、ゲート効果が発生するまでの時間を設定
 - ・ 非常に短く設定すると、スパッと音が切れるようになる
 - ・ 今回は余韻の調整に使用
 - ・ Tom1…60ms
 - ・ Tom2…80ms