

■ データ提出 フォーマット要項

▼ 初めに

音声データの提出は色々な制限があります。以下に記述される提出要項を厳守して音声データの提出をお願いいたします。

▼ 必ず用意するもの

・ラフミックス音源 (Rough Mix) または リファレンス音源

ラフという意味は「粗い」感覚を覚えますが、決して適当なデータではいけません。大まかなバランス調整のリファレンスとして利用します。ミックスの指針となるような重要なデータになりますので、完成予想に近いバランスや表現をし、ご用意ください。ただし、作り込む必要はありません。リファレンスとなる音源をご用意ください。Youtube や mp3 の音源可能です。

・テキストファイル

説明の必要なファイルのために、テキストファイルを用意してください。各トラックの説明やイレギュラーなデータのために必ずご用意ください。

▼ フォーマット指定

必ず事前にエンジニアと相談するか、すべてのファイルは統一したデータ形式で提出してください。

Bit-depth	32bit-float / 24bit-integer
Sample-rate	44.1kHz / 48kHz / 88.2kHz / 96kHz (それ以外は要相談)
File type	.wav (ループものは .aiff でも可能)

※ すべての .wav ファイルの形式を統一してください。24bit や 32bit-float、44.1kHz や 48kHz の音声で混合しないようにしてください。

※ 諸事情によりフォーマットを揃えることが出来なかった場合は、テキストファイルでのご説明欄に明記してください。

※ ご説明もなくファイルフォーマットの統一をこちらで変換して行う場合は 1ファイル 3,300円の技術料が発生します。ご注意ください。

※ 重要

必ず曲のテンポを明記の上、データの名前でパートや楽器がわかるように命名してください。

セッションをそのまま入稿したい方

DAW	ProTools のみに対応
File type	.ptx (use ProTools Ultimate)

※ ProTools のバージョンによってはセッションファイルが開けない場合があるので、Avid 公式サイトで互換性をご確認の上、提出してください。

▼ 要確認事項

音声データのフォーマットはすべて統一してください。(諸事情による .mp3 などのフォーマットがある場合はご説明ください)

音声ファイルの中に、指定フォーマット以外のフォーマットがファイルに混ざっている場合、別途、フォーマット変換料が発生します。

(フォーマット変換は DAW 上で行うものではなく、専用ソフトで別途丁寧にファイルが劣化しないように変換作業を行うため追加の技術料を頂きます。)

モノラル音声はモノラル、ステレオ音声はステレオで書き出してください。わからない場合は説明を添えてステレオで書き出してください。

ディザーはすべて機能を OFF にしてから音声ファイルを書き出してしてください。わからない場合はエフェクトを OFF にして書き出すか、テキストに詳細を明記してください。

データ提出をする場合は、すべてのデータの先頭を揃えて書き出して、曲のテンポを添えてご提出ください。ズレがあり修正する場合は作業料金に上乗せ致します。

データ提出する前に音声が途中で途切れていないか、間違っていないかの確認はしてください。途中での変更等はテイク変えとみなし、追加の作業料を請求します。

▼ 高度なファイル提出の手引

リバーブ処理された音声があり、リバーブ成分だけを別途書き出している場合は、あとからそのリバーブ成分の微調整が可能になります。

Virtual Instrument を書き出す場合、MIDI の切れ際にご注意ください。音声が途中で切れる場合があります。

ノイズが乗らないように音声ファイルを編集してください。特に音の出だしや、テイク繋ぎのフェードが雑だとノイズが入ります。

できるだけ RAW ファイルをご提供ください。EQ やコンプをある一定以上処理した音声を書き出した場合には、自由度が狭まります。

▼ ファイル提出時のネーミングについて

ファイルの命名はある程度の規則性をもたせるようにしてください。ただし、規則に則っていれば好きなように命名してください。

▲ 必ず 1byte 文字を利用してください。日本語など 2byte 文字を混ぜてネーミングしないでください。

独特のネーミングを使う場合は、その都度、相手に何の音色なのか伝わるようにテキストで補足してください。

グループで命名するとき、Drum_Kick、Drum_Snare 等の「Drum_」を付けて命名すると相手に伝わりやすいです。またはグループでフォルダ分けしてご提出ください。

例えば Bass (エレキベース) と Bass (アップライトベース) は混同してしまう場合があるため、名前が似てしまう命名は避けましょう。

▼ なるべく回避してほしい命名方法

スペースを使った命名は避け、「_ (アンダーバー)」を利用してください。

例えば Vox 1、Vox 2、Vox 3 など、番号を使った命名は避けてください。

トラックの並び順を指定したい場合は、「01_Vocal_Main、02_Vocal_Dub_L、03_Vocal_Dub_R」のように数字を明記しましょう。

■ 高度なデータ入稿手引き

※ 現在は基本的に 32-bit float 以外のデータ形式の入稿は避けています。ただし、セッション状況によってはその限りではありません。

▼ 音声データの信号レベル

基本的に 32-bit float のデータ形式での入稿を推奨していますので、書き出す信号レベルに基本的に規定はありませんがいくつか手引を紹介します。

1. 書き出すデータの信号レベルは Fader をすべて 0 dB としたときに完成像に近いバランスになるようなレベルで書き出しをすること。
2. 書き出すデータの信号レベルは Fader をすべて 0dB としたときにマスターバスで 0 dBFS をできるだけ超えないように書き出すこと。
3. 既に表現したい Volume 操作やオートメーション、エフェクト表現は適応して書き出す。また、処理していないデータも用意しておく。(DRY or WET File として)
4. PAN 位置を指定したい場合は必ずファイル名に明記するか補足テキスト内にて記載すること。ステレオソースの場合にも指定がある場合は必ず明記してください。
5. Reverb や Delay などのエフェクトが欲しい場合は補足テキストに明記するか、表現を変えてほしくない場合は WET で書き出しすること。
6. Reverb や Delay などのエフェクトでエンジニアに処理は任せたいが、方向性のイメージがある場合は DRY と WET を書き出して補足テキストに明記しておく。
7. もし、特定のエフェクト設定がある場合、エンジニアが同じプラグインを所有していた場合にプリセットとして保存し共有することで高度な連携を取ることができます。
8. プラグインやアナログ機材の中にはノイズフロア(雑音)を生じさせる、または悪化させる物があるため、特別処理を施したトラックは書き出し前に確認をおすすめします。
9. オーディオクリップの繋ぎや切れ際でディティールが変化、ノイズが発生する音声もあるため、信号の余白や複数トラックに分ける必要性を考えてトラック構成を考えてください。
10. 16-bit/24-bit の整数信号はなにかしら処理を実行した場合には信号劣化を起すため、ご自身の制作環境でもセッション設定は 32-bit float を選択することを推奨します。

▼ 1の補足

実際に楽曲中で出力したい音量、量感、信号レベルと、提出したデータの書き出しレベルに差異がある場合は問題が発生する場合があります。

例えば、雑音レベルが高い信号をもっと持ち上げほしいなどの要望のときに雑音が目立ってしまうなどの状況が考えられるためです。

ノイズ処理などは可能ですが、別途でノイズ取り作業が必要な場合には追加の作業費が発生するため、できるだけ信号レベルと出力したい大きさを揃えることを推奨いたします。

▼ 2の補足

これはあくまで理想であり、Fader 0 dB の時点で全体の想定や理想のバランスが崩れない場合であれば 0 dBFS を超えても問題ありません。

物によってはダイナミクスを極端に作り出したい場合もあるため、ある楽曲内のセクションで +3 dBFS や +6 dBFS、中には +9 ~ 10 dBFS に到達しても問題はなりません。

これは現在の最新 DAW であれば、ミキサー(音量処理)は 64-bit floating point で処理されているため、問題になりません。

▼ 3の補足

例えば、単一トラック内で音量を変えたい場合がある場合、トラックを分けるか、必ず信号レベルのオートメーションを有効にして書き出してください。

基本的にミックスは音作りに積極的に介入できません。表現自体はできるだけご自身で再現する形が良いと思います。

もし、音作りから提案してほしい場合は、楽曲プロデューサーとなるため、ソングライティングから編曲など総合的に制作に携わってほしい旨をお伝え下さい。

基本的には依頼者が望んでもいないような新たなアレンジ提案はおこないません。(ただし、楽曲の解釈範囲内と思われる提案は積極的に行う場合がございます)

▼ 4の補足

PAN の位置はトラック名に _L や _R の明記でもいいですし、_L100 ~ _0 (C) ~ _R100 の間の表記でも構いません。

注意事項として、各 DAW によって PAN の表記範囲がことなるため、64 や 63 が最大値を現している場合は補足テキストにて必ず明記してください。

もし、ステレオソースにて指定の PAN 設定がある場合は必ず補足テキストにその旨を明記してください。

▼ 5の補足

完全に表現の変化を加えてほしくない場合は WET 表記と DRY の書き出しをしないことを補足テキストに記載していただくと嬉しいです。

もし、エフェクト処理自体を別トラックに書き出せる場合は、DRY と EFFECT トラックを書き出しして、ミックスバランスを微調整することは可能です。

▼ 6の補足

DRY を書き出ししておき「NOT USE フォルダ」を新たに作り、表現の方向性を WET で書き出してフォルダに保存、補足テキストで説明していただくと嬉しいです。

▼ 7の補足

個人的には Pro Tools セッションを提出していただけるほうがありがたいです。

個別の処理に対して細かな指定をしたい場合はプリセットを呼び出しするほうがいいです。

▼ 8の補足

最近のアナログモデリング系プラグインでは回路再現のために Noise すらモデリングするプラグインが増えてきます。

いくつかの処理を経由した場合にこのノイズが非常に曲の S/N の悪さに影響する場合があります。

ご自身で処理をする場合は必ず、Noise が追加で付加されていないか確認し、それが後々問題にならないか吟味して機能の有効/無効を吟味してください。

また、アナログ機材には基本的に S/N や THD + N の記載があります。また、マイクにはそれ自体に雑音(セルフノイズ)があるため、録音する場合に最低限のノイズフロアが存在します。

そのため、アナログ機材を使う場合で S/N が悪い状況で録音され、その録音データを処理した場合に、ミックス中にその雑音が想定以上に増幅される場合があります。

▼ 9の補足

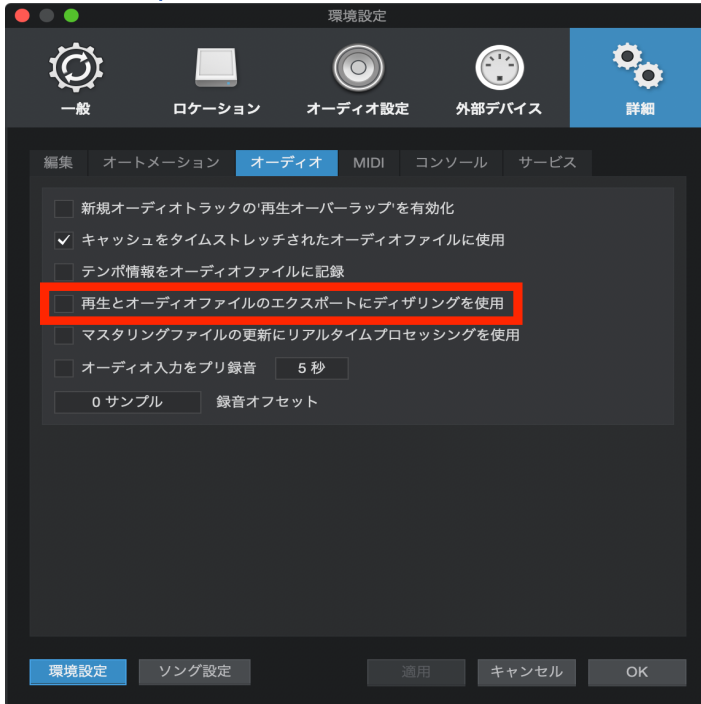
クロスフェードがしっかりと行えていない場合はクリックノイズの原因となるため、繋ぎが難しい場合はトラックを分けて録音したりするなど、なるべく回避することをおすすめします。

▼ 10の補足

詳細はこちらをご参照ください。

<https://nk-productions.net/daw/do-not-understand-32-bit-float/>

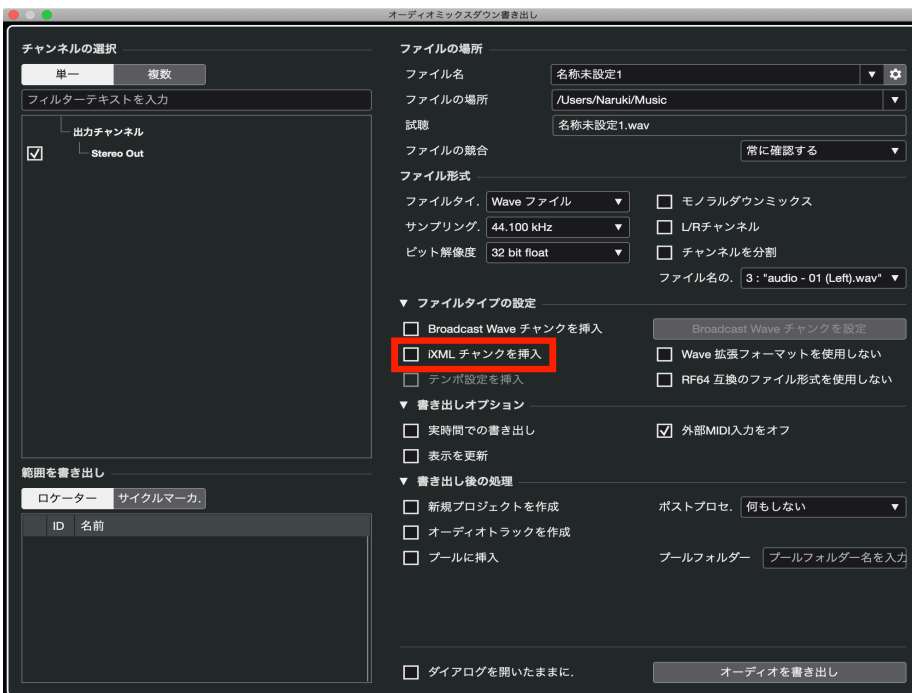
▼ Studio one Tips



音声を書き出すときに、上記の赤枠の項目のチェックボックスを必ず **無効** にしてください。
マルチトラックの書き出し方法は以下のページをご確認ください。

<https://sleepfreaks-dtm.com/for-advance-studioone/para-export/>

▼ Cubase Tips



音声を書き出すときに、上記の赤枠の項目のチェックボックスを必ず **無効** にしてください。
マルチトラックの書き出し方法は以下のページをご確認ください。

<https://sleepfreaks-dtm.com/for-advance-cubase/paralleoutput-2/>

▼ Logic Pro X Tips

マルチトラックの書き出し方法は以下のページをご確認ください。

<https://sleepfreaks-dtm.com/for-advance-logic/paralleoutput/>