

スタジオ家具と音響について

スタジオ内に小型車サイズのオブジェクトを配置すると、それは音の共鳴、反響、吸収やトラップを招くことがあります。設計が不十分な家具はうまく設計されたスタジオの音響を殺してしまうことがあります。これらの問題を最小限にするためにSterling Modularは製品を設計しました。

" オープン・アーキテクチャ" スケルトンデザイン

コンソールデスク設計の目標の一つは、デスク内での音波の蓄積を防ぐことです。音波が平行に反射する表面とランダムに配置された穴を持つコンソールデスクの構造は、壊滅的な音響効果を招いてしまうことがあります。その結果、意図しないベースのトラップ、共鳴や反射が起きる可能性があります。

キャビネットの表面を除去し大きな開口部を作成することは、事実上 " ベースのトラップ" と " 共鳴" 効果を排除し、音が完全に自由にコンソールデスクを通過することができるようになるということです。加えて、音波の初期反射も排除します。また追加ボーナスとして熱排気の量を増加させ、それによりデスクに設置された音響機器の寿命が延びます。

ロープロファイルデザイン

スピーカーのサウンド上での音の歪みや障害を回避するために、コンソールデスクは部屋の中で物理的に低い位置であることが重要です。基本的な考え方は、コンソールデスクやラック (及びディスプレイやスピーカースタンド) を可能な限り低く維持し、スイートスポットに与える影響を最小限にすることです。

アンギュラー (角度のついた) デザイン

スピーカーからの音波の初期反射は不可避ですが、それはスイートスポットから離れた位置で行われる必要があります。初期反射を排除することはほぼ不可能に近いことですが、できるだけ多くのノイズを低減するために真剣に努力をすることは非常に重要です。スピーカーからの音波は、それが部屋の音響処理によって吸収され拡散される前に、ミキサー/ エンジニアの耳に一度到達されるべきです。コンソールデスクはなるべくミキサーから離れて、部屋の壁に向かって音を向かわせるよう設計されなければなりません。

開口面のカバーの仕上げ素材は、競合他社の製品で使用されているパンチングメタルの代わりに布地で処理されます。布地の素材であることは、ほとんどのパンチングメタルより個体成分を50%を排除し、不十分に処理された金属表面に発生する可能性がある、金属のビーンとした音、ガタガタした音を排除します。

MDF対ウッドコンポーネント

Sterling Modular の製品は構成要素の90%にMDF を使用しています。

なぜならウッドコンポーネント (硬材と合板) は共鳴し音に色を付けてしまうことがあるからです。これはレコーディング環境では素晴らしいことですが、ミックスやマスタリングの環境ではあまりいいことではありません。

それは、ほとんどのスピーカーメーカーが木材の代わりにMDF を使用している理由でもあります。MDF の音響特性は、一貫性を保つこと、共鳴を減少させることが非常に重要である環境により適しています。

またMDF は合板よりも強力です。適切な接着剤および/または優れた組立方法を使用する場合には、MDF はより強く、より耐久性のある製品を提供します。