

FX Rendering 解説

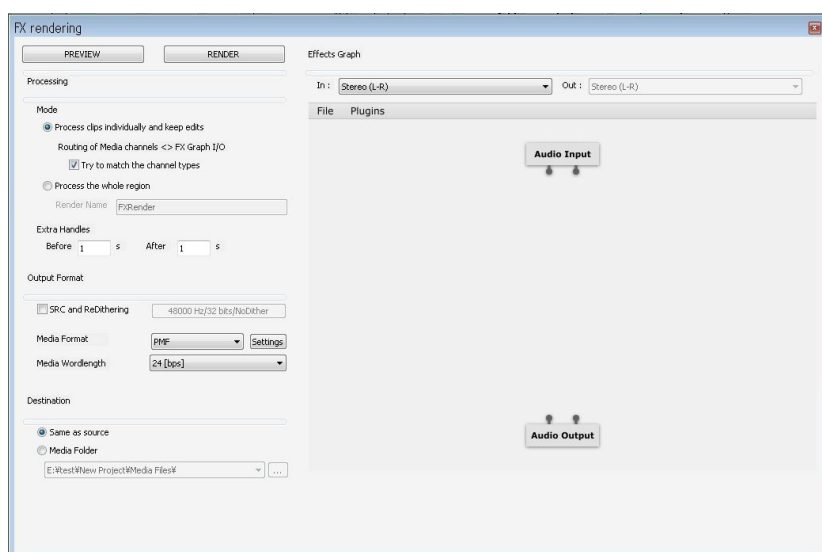
Pyramix v11で、新機能「FX Rendering」が追加されました。

これまでクリップにエフェクターをかけたい場合、Project > Render で、Effector Rackを選びレンダリングを行っていました。

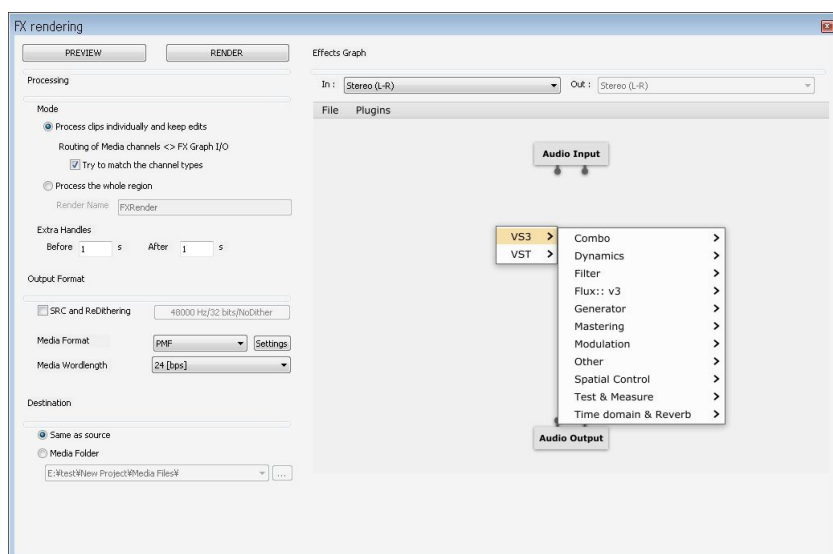
FX Renderingは、同様の機能をEditor Tabで行うものです。エディットタブに「FX rendering」タブが加わっています。

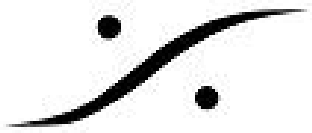


もし見えない場合は、View > Editor Tabs > FX Renderingを選び、タブを表示させてください。

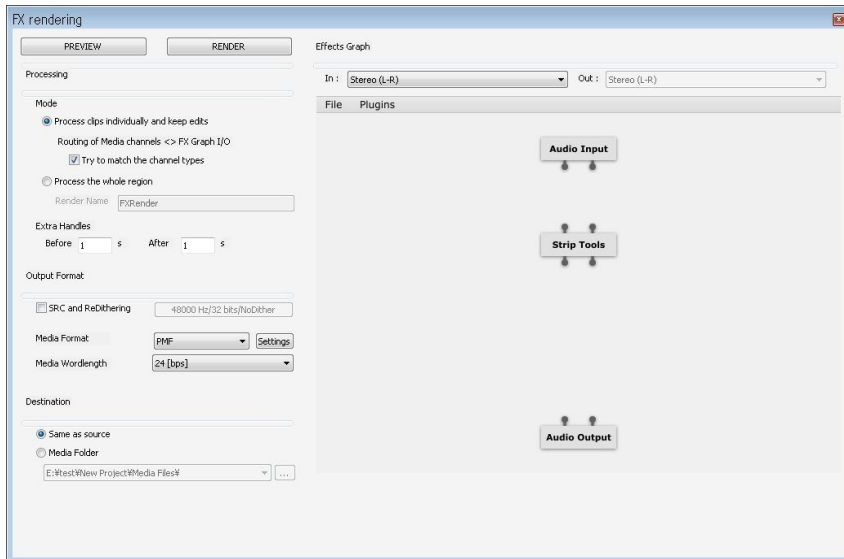


[Audio Input]と[Audio Output]の間の空間を右クリックすると、加えられるエフェクターが表示されます。エフェクターを選んで下さい（この例ではCombo > Strip Toolを選択しました）。

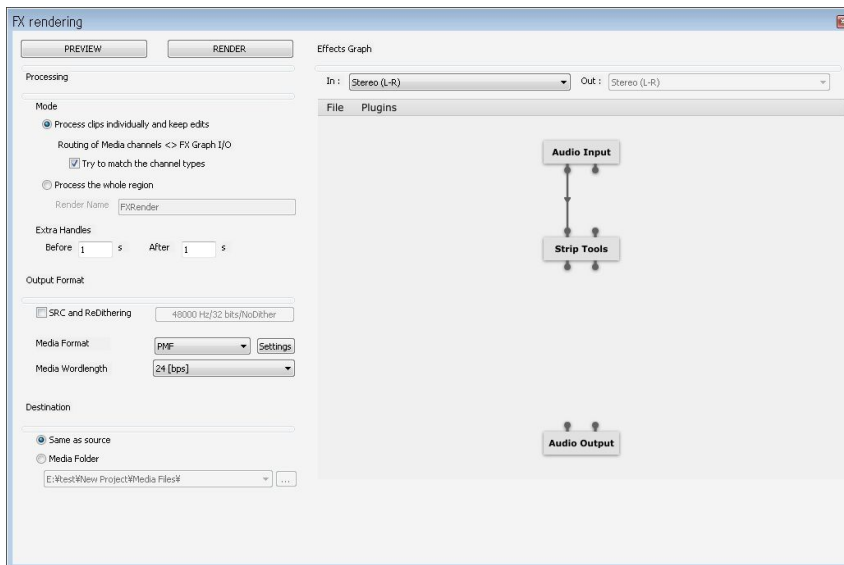




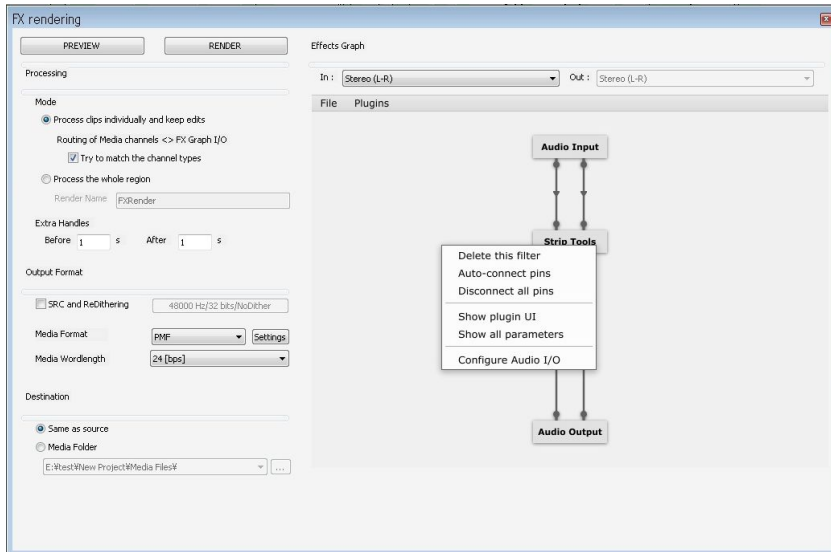
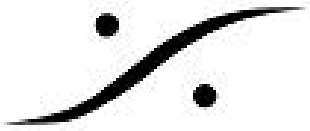
このままでは入出力とエフェクターが接続されていない状態です。



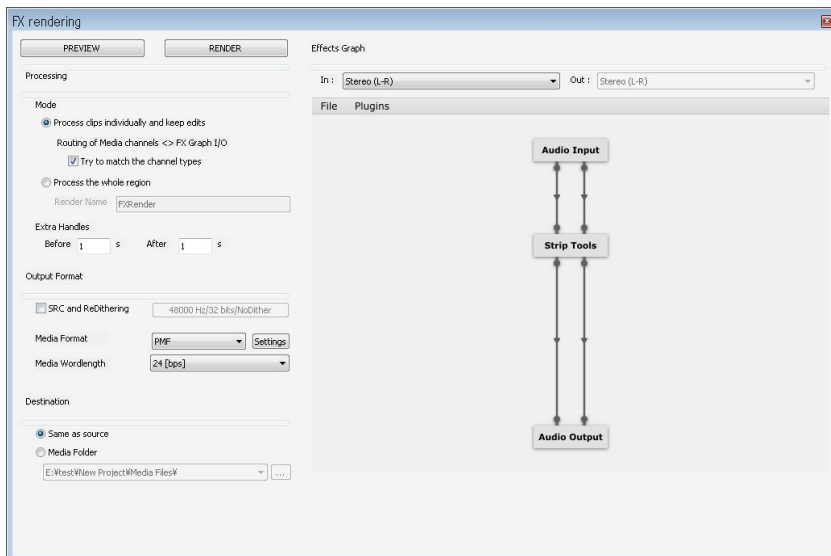
下図の様にマウスをドラッグして入出力をパッチするか、



エフェクターを右クリックして[Auto^Connect pins]を選択し、

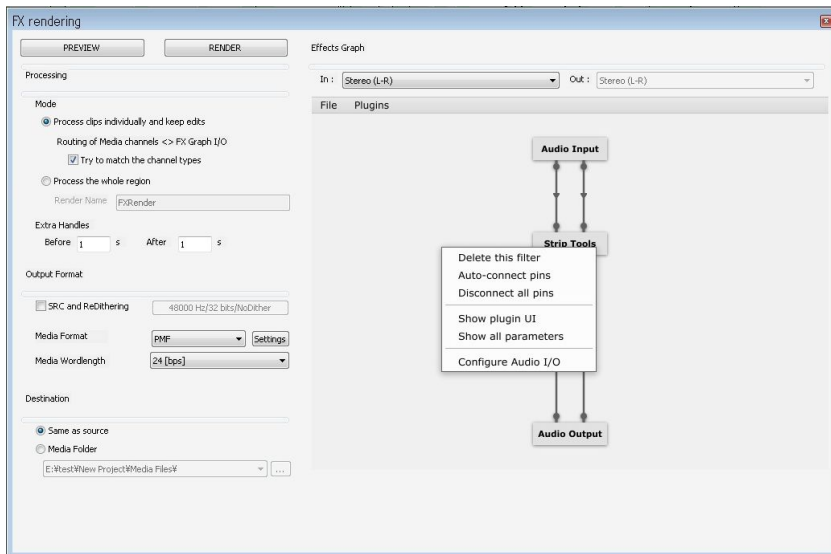
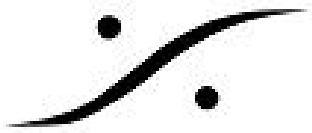


入出力とエフェクターを接続してください。



接続ができれば、タイムライン上でクリップを選択し、左上にある[Preview]ボタンをクリックすると、そのクリップがエフェクターを通して試聴できます。

エフェクターのパラメーターを変更したい場合は、エフェクターを右クリックして、[Show plugin UI]か[Show all parameters]を選択し、Pluginのパラメーターを変更してください。



最後に[Render]ボタンをクリックすると、選択したクリップがエフェクトが付いた状態で元あった位置に置かれています。

余分な糊代部分は、[Extra Handles]で調整が可能です。