

17

Project Processes



Projectの加工

Dither(ディザー)

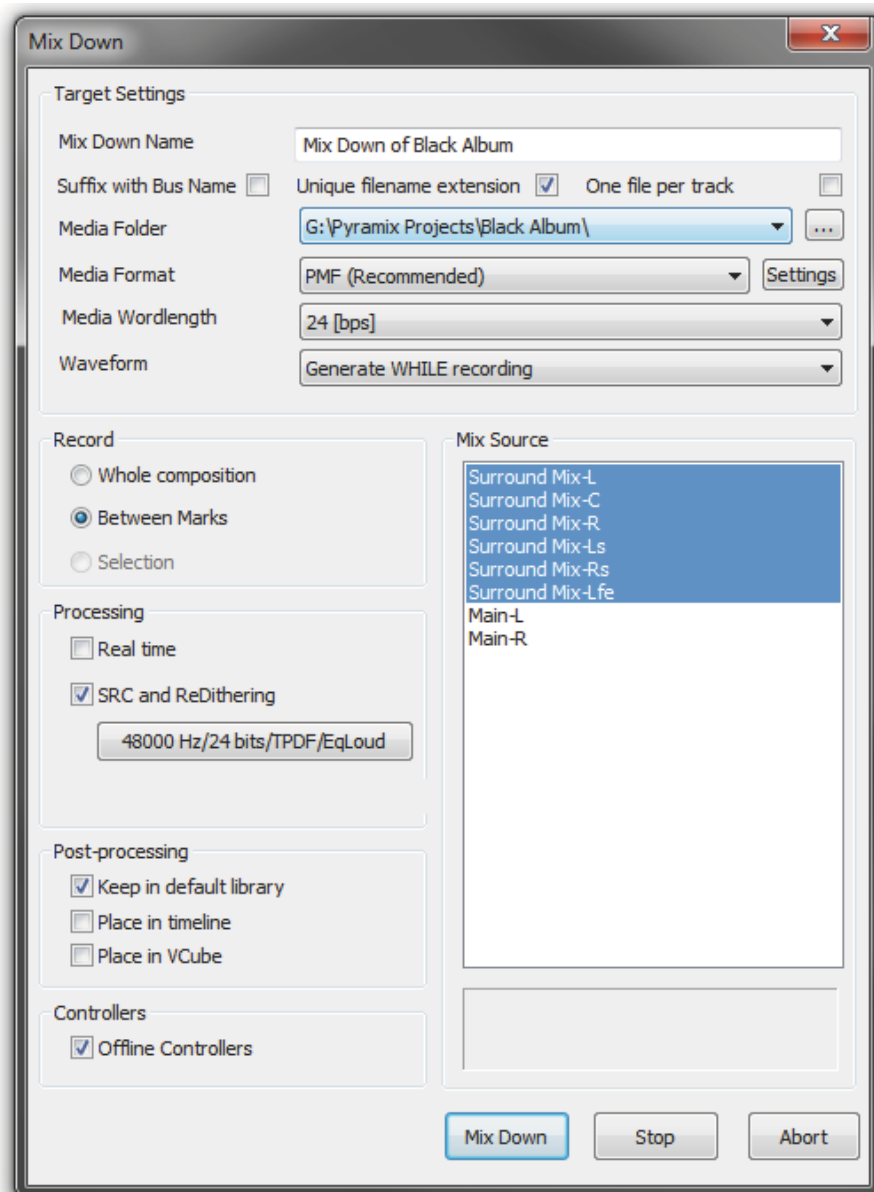
Pyramixの内部処理はすべて32ビット浮動小数点で演算処理が行われるため、オーディオ信号がその環境下で維持されていれば出力の最終段階までディザリング処理を行う必要がありません。Pyramixの音質においては、ディザリング処理は出力最終段階の1回のみしか適用しないことがポリシーとなっています。

詳しくは、“10. Mixerセクション”の章の‘ディザリング・オプション’のページを参照してください。

Projectのミックスダウン

コンポジションのファイル・エクスポート

編集完了後のプロジェクトのコンポジションまたは指定したセレクション範囲をオーディオファイル(またはファイル)へエクスポートすることができます。コンポジションをミックスダウンしてファイルで保存することが可能です。



1. **Project > Mix Down**メニューを選択してMix Downダイアログを開きます。
2. **Target Settings**セクションで、ミックスダウン後のファイル名、保存先のMediaフォルダの指定など必要な設定を行ってください。
3. **‘One file per track’** オプションのチェックを外すと、マルチトラックのMediaファイルは1ファイルで出力されます。チェックを入れると、トラック別にMediaファイルを出力します。Mediaファイルは、**Media Format**と**Media Word-length**で選択したフォーマットで作成されます。

Suffix with Bus Nameオプションは、以下のようなファイル名を追加します：

Terminator_Final-M&E-Stem1-L.wav

Terminator_Final-M&E-Stem1-C.wav

Terminator_Final-M&E-Stem1-R.wav

Note: これらの設定は、クリップの**Record**および**Render**の設定とは独立して反映されます。

4. **Record**セクションで、ミックスダウンする範囲をラジオボタンで選択します。**(Whole composition<コンポジション全体>, Between Marks <In/Out間>, Selection<セクション範囲>)**
5. **Mix Source**セクションは、エクスポートするファイルの出力ソース(出力バス)を選択することができます。**Mix Source**に表示される出力ソースは、ミキサー上のバス構成に対応しています。
- Note:** ミキサー上でこれらの名前はバス毎にまとまって表示されています。
6. **Mix Down**ボタンをクリックするとミックスダウン処理を実行します。

ミックスダウン処理の実行中に**Stop**ボタンをクリックすると**‘Stop Record?’** の確認ダイアログが開きます。**Yes**をクリックするとミックスダウンを中止して**Mix Down**ダイアログを閉じます。この場合、**Stop**ボタンをクリックした時点までのミックスダウン・データがMediaフォルダに保存されます。

ミックスダウン処理の実行中に**Abort**ボタンをクリックすると**‘Abort Record?’** の確認ダイアログが開きます。**Yes**をクリックするとミックスダウンを中止して**Mix Down**ダイアログを閉じます。この場合、ミックスダウン中のミックスダウン・データはすべて破棄されます。

オプション

Processing

Real Time	チェックを入れると、リアルタイムでのミックスダウンを実行します。
SRC and ReDithering	チェックを入れると、ボタンがアクティブになり、現在設定されているSRC Outputのプロパティ設定が有効になります。 ボタンをクリックすると、SRC Output Settingsダイアログが開きます。

Post-Processing

Keep in default library	チェックを入れると、ミックスダウンしたファイルはDefaultライブラリーへ保存されます。
Place in timeline	チェックを入れると、ミックスダウンしたファイルはタイムラインにペーストされます。
Place in VCube	チェックを入れると、ミックスダウンしたファイルはVCubeのタイムラインの新しいトラックへ自動的にペーストされます。既存のオーディオトラックは削除されます。 後述の ‘Place in VCubeオプションの補足’ を参照してください。

Controllers

Offline Controllers	チェックを入れると、ミックスダウン実行中に外部コントローラーをオフラインに切り替えます。チェックを外した場合、外部コントローラーからモニター音量の変更やフェードアウトなどの操作が可能です。
----------------------------	--

‘Place in VCube’ オプションの補足

以下は、VCubeがPyramixと同じPC上で動作している場合、またはVCubeがスタンドアローンのシステムでPyramixとネットワークを介して動作している場合の補足です。

VCubeがスタンドアローンのシステムの場合、**Pyramix > All Settings > Remote Control > Virtual Transport**ページの‘VCube Options > Associated VCube network name’の設定を行ってください。

(VCubeがPyramixと同じPC上で動作しているシステム(PyraCube)の場合、この設定はブランクのままにしておきます)

重要！ 前述の**Post-Processing**オプションで選択できる‘Place in VCube’機能は、VCubeがスタンドアローンのシステムの場合に使用できます。PyramixとVCubeは、例：)¥¥server¥sharedisk¥folder¥file.pmf といったネットワークパスで保存先フォルダをそれぞれマウントしなければなりません。

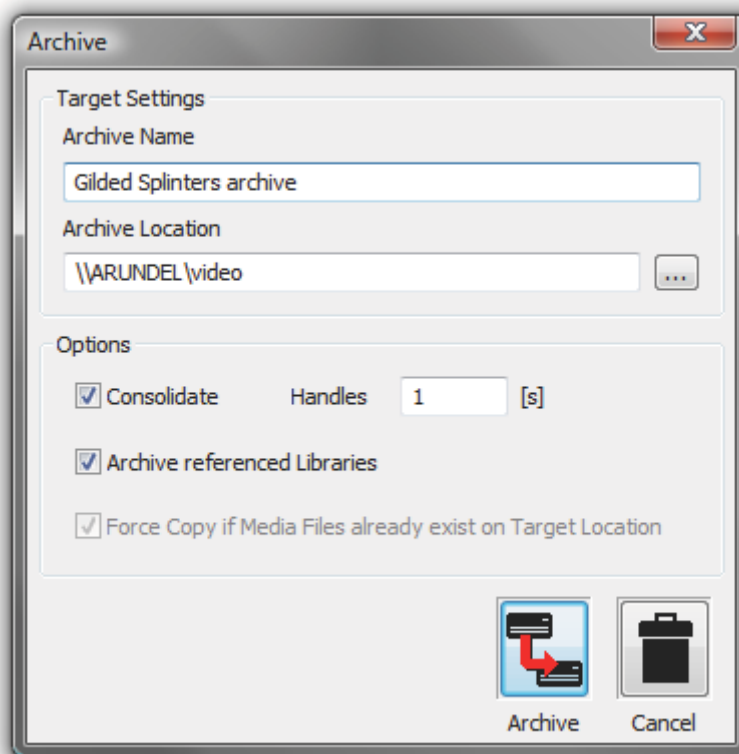
また、このファイルは両方のマシンから同じネットワーク名を使用してアクセス可能でなければなりません。

非リアルタイム (ノンリアルタイム) ミックスダウン

Note: 前述の**Processing**オプションで選択できる非リアルタイム (ノンリアルタイム) でのミックスダウンは、音質を劣化させることなく実時間よりも大幅に短い時間でレンダリング作業を行うことができます。

Projectのアーカイブ

Project > Archiveメニューを選択すると、**Archive**ダイアログが開きます。



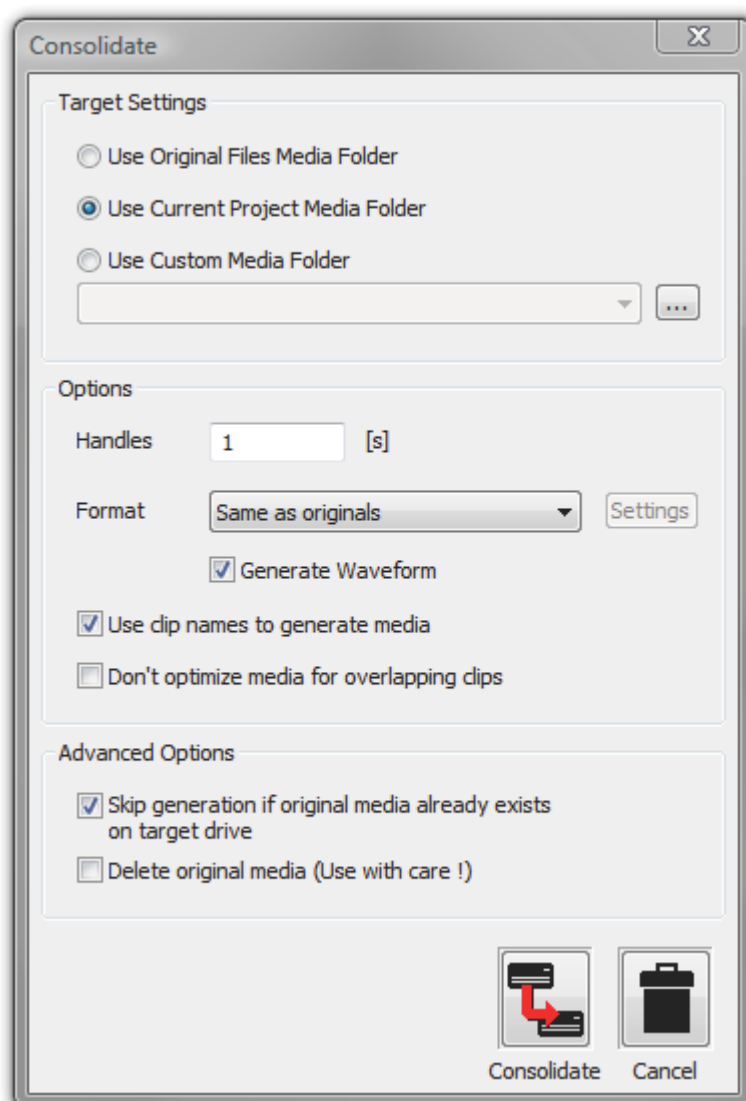
このファンクションでは、プロジェクトと使用されているMediaファイルをコピーして、指定した場所へまとめることができます。

Consolidateにチェックを入れると、Mediaファイルは(オリジナルファイル全体ではなく)タイムラン上で使用している部分のみをコピーします。また、**Handles**には必要なのりしろを[s]単位で入力することができます。

Archive referenced Librariesにチェックを入れると、プロジェクトのDefaultライブラリーもアーカイブします。(Globalライブラリーはアーカイブされません)

Consolidateが有効な場合、‘**Force Copy if Media Files already exist on Target Location**’のオプションはグレーアウト表示になります。チェックを入れると、指定フォルダにMediaファイルが既に保存されている場合でも同じファイルのコピーを実行します。

Projectのコンソリデート



コンソリデート機能は、Mediaファイルが使用しているストレージ容量を軽量化しながら、コンポジションの構成とMediaファイルを一か所に集めるためのメソッドです。また、コンポジション上で使用しているMediaファイルでクリップとして参照している部分だけをバックアップすることができます。

Note: コンソリデートを実行すると、コンポジション上のクリップが参照しているMediaファイルは、すべてコンソリデート後のMediaファイルへ置き換わります。参照パスが変更されてしまうので、コンソリデートを実行する前に必ずプロジェクトのコピー保存を行うようにしてください。

Target Settings

ラジオボタンを使用してコンソリデートしたMediaファイルの保存先を選択します。

Use Original Files Media Folder

コンソリデートしたMediaファイルは、オリジナルファイルと同じフォルダ内へ保存されます。

Use Current Project Media Folder

コンソリデートしたMediaファイルは、プロジェクトの現在のMediaフォルダ内へ保存されます。

Use Custom Media Folder

コンソリデートしたMediaファイルは、ユーザーが指定した場所のフォルダ内へ保存されます。

Options

Handles

コンソリデートを行った後でフェードの長さを変更したい場合などに備えて、クリップの前後に指定した長さのハンドル(クリップの糊代)を持たせることができます。ボックスに任意の数値[sec]を入力してください。

Format

コンソリデートするコンポジションの保存フォーマットを、ドロップダウンリストから選択することができます。

Generate Waveform

チェックを入れると、波形を作成してコンソリデートしたMediaファイルと同じ場所へ保存されます。

Use clip names to generate media

チェックを入れると、コンソリデートしたMediaファイルにオリジナルクリップと同じ名前を付けます。

Don't optimize media for overlapping clips

Advanced Options

Skip generation if original media already exists on target drive

チェックを入れると、ターゲットドライブにオリジナルのMediaファイルが保存されている場合に新しいMediaファイルを書き込まずにスキップします。

Delete original media (Use with care!)

チェックを入れると、コンソリデート実行後にオリジナルのMediaファイルを削除します。
このオプションは、実行後にUndoすることができません。

Projectのコンバート

プロジェクトのタイム/ピッチ・スケーリング

Project > Stretch / Pitchメニューを選択すると、プロジェクト全体のタイム/ピッチ・スケーリングが行えます。
この機能を使用するには、Prosoniq MPEX3プラグイン・オプションが必要です。

プロジェクト全体を24fpsから25fpsへ(4%のタイム圧縮/ピッチ縮小)または、25fpsから24fpsへ(4.17%のタイム拡張/ピッチ上昇)ストレッチ/ピッチ変更します。

オプションで、クリップの必要なオーディオ部分だけを処理する‘Consolidate’の設定が行えます。

プロジェクトのReconform

Project > Reconformメニューを選択すると、CMX EDLからオートコンファームによって作成した既存のプロジェクト全体の再コンファームを実行することができます。

プロジェクトのSurround Post-Processing

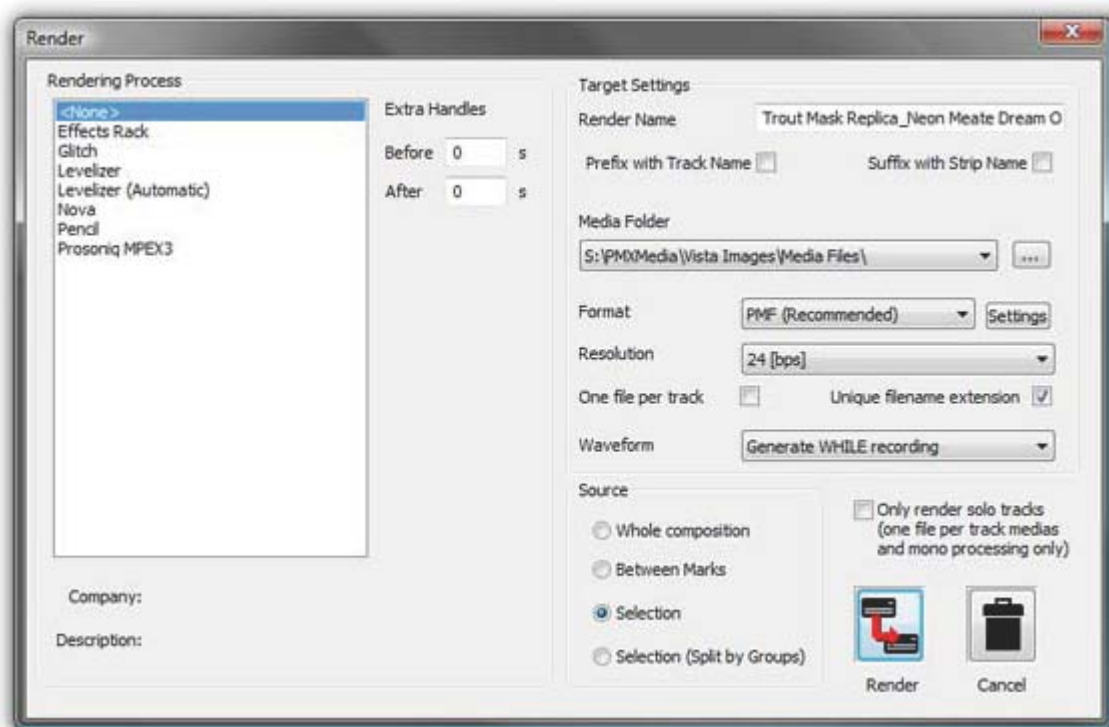
Project > Surround Post-Processingメニューを選択すると、ダイアログに表示される**Source Stem**のリストから、利用可能なSurroundバスまたはステムを選択できます。

Processのリストから、プロセッシングのオプションを選択してください:

- Multiple File Export (WaveまたはAIFF)
- Minnetonka AC3 (ドルビーデジタル) エンコーダー ※SurCode for Dolby E Encoderオプション
- マルチチャンネル・タイムストレッチ (24fps→25fpsまたは25fps→24fps) ※Prosoniq MPEX3オプション

Projectのレンダー

Project > Renderメニューを選択するとRenderウィンドウが開きます。



Rendering Process

レンダーに関連する各種プロセスがリストで表示されています。リストの中から実行したいプロセスを選択してください。

Extra Handles

BeforeおよびAfterのボックスに数値を入力することで、アナライズに必要なデータの前後の素材をハンドルとして残すことができます。

Note: このExtra Handle設定は、Renderメニューのプロセスとは関連しません。

Target Settings

出力ファイルに関する設定を行います。

Render Name

レンダーしたファイルに付ける名前をテキスト入力して設定します。

Media Folder

レンダーしたファイルの保存先を、ドロップダウンリストで現在マウントされているフォルダから選択、または ... ボタンをクリックして任意のフォルダを指定できます。

Resolution

ドロップダウンリストから出力するビット深を選択します。

One file per track

チェックを入れると、マルチトラックのソースをトラック毎にレンダーして分割ファイルにします。

Unique filename extension

チェックを入れると、出力ファイル名にPyramixが自動で付ける識別番号が追加されます。

Format

ドロップダウンリストから出力するフォーマットを選択します。

Settings

選択した出力フォーマット毎の詳細オプションを設定します。オプションが無い場合、ボタンはグレースアウト表示されます。

Waveform

ドロップダウンリストから波形オプションを選択します。
(None / Generate AFTER recording / Generate WHILE recording)

Note: これらの設定は、クリップのRecordおよびMix-downの設定とは独立して反映されます。

**Source**

レンダーする範囲をラジオボタンで選択します。
(**Whole composition**<コンポジション全体>, **Between Marks** <In/Out間>,
Selection<セクション範囲>, **Selection**<セクション範囲/グループ毎>)

Selection (Split by Groups)

レンダー処理は、セクション範囲のGroupクリップ単位で実行されます。この場合、**Render Name**のボックスで指定した名前は無視され、レンダー後のファイルには各グループの最初のクリップ名が付きます。

Only render solo tracks (one file per track medias and mono processing only)

チェックを入れると、SOLOが入っているトラックのみをレンダーします。自動的に '**one-file-per-track**' にチェックが入り、Mediaファイルはモノラル処理が実行されます。

プラグイン加工

Effects Rack (エフェクト・ラック)

Effect Rackでは、最大8つのエフェクト・プラグイン(VS3, VST, Direct-X)をマルチエフェクトとしてレンダー処理が行えます。

Project > Renderメニューの**Rendering Process**リストから**Effects Rack**を選択して、右側の**Target Settings**で必要な設定を行ってください。

Renderボタンを押すと**Effects Rack**ダイアログが開きます。



Note: Effects Rackは、Monoまたはステレオの処理が行えます。また、ディレイ補正 (Automatic Delay compensation) が利用できます。

8つのスロットに1つずつのプラグイン・エフェクトをロードすることができます。

Load FX	ポップアップリストにインストールされているVS3およびVSTプラグインが表示されます。 None を選択すると、現在ロードしているプラグイン・エフェクトをスロットから削除します。
Show	ロードされているプラグイン・エフェクトのコントロール画面を表示します。
M	そのスロットのエフェクトをミュートにします。
S	そのスロットのエフェクトをソロにします。
Bypass	クリックして点灯させた場合、ラック内のすべてのエフェクトをバイパスします。
Audition	エフェクトのオーディションでタイムラインを再生します。

Stop	オーディション再生を停止します。
Process	レンダーを実行して、Effects Rackウィンドウを閉じます。
Cancel	レンダーをキャンセルして、Effects Rackウィンドウを閉じます。
Load Preset	3つのオプション・メニューがポップアップ表示されます。 (Recall... > / Remove... / Load From File)
Recall... >にマウスカーソルを合わせると、保存されているプリセットのリストが表示されます。プリセットを選択すると、保存されているすべてのエフェクトと各パラメーターがEffects Rackにロードされます。 Remove... >にマウスカーソルを合わせると、保存されているプリセットのリストが表示されます。リストから削除したいプリセットを選択してください。 Load Preset > Load From Fileを選択するとブラウザ画面が開き、PC上にファイル保存されているプリセットをEffects Rackにロードすることができます。	
Save Preset	2つのオプション・メニューがポップアップ表示されます。(User > / Save To File)

User >オプションは、サブメニューに**Create New...**とプリセットのリストを表示します。プリセットを選択すると、現在の内容をプリセットに上書き保存します。

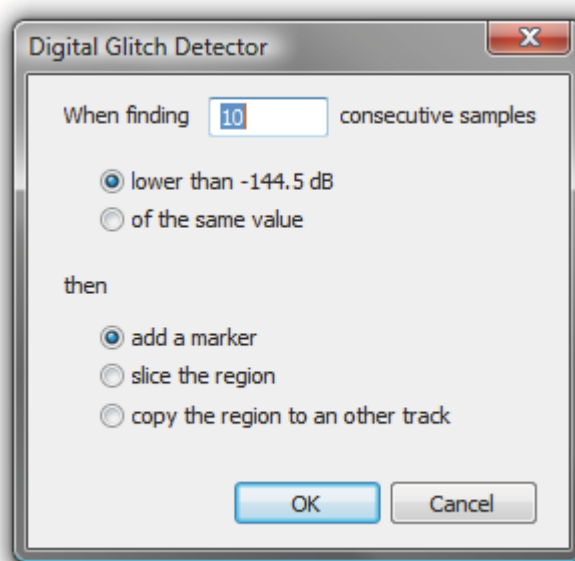
Save To Fileを選択すると、プリセットの名前を付けて任意の場所にファイル保存することができます。

Mutes Reset	ミュートをすべてリセットします。
Solos Reset	ソロをすべてリセットします。

Glitch Detector (グリッチ検出)

グリッチノイズまたはポップノイズを検出します。**Project > Render**メニューの**Rendering Process**リストから**Digital Glitch Detector**を選択して、右側の**Target Settings**で必要な設定を行ってください。

Renderボタンを押すと**Digital Glitch Detector**ダイアログが開きます。



‘When finding ____ consecutive samples’ のボックス内に、連続するサンプル数を指定してください。
(デフォルト値: 10)

検出メソッドをラジオボタンで選択します:

- lower than -144.5dB
- of the same value

グリッチノイズが検出された場合の動作をラジオボタンで選択します:

- add a marker
- slice the region
- copy the region to another track

Levelizer (レベライザー)

ラウドネスの分析と修正を行います。(プラグイン・オプション)

Project > Renderメニューの**Rendering Process**リストから**Levelizer**を選択して、右側の**Target Settings**で必要な設定を行ってください。

Renderボタンを押すと**Levelizer**ダイアログが開き、各種オプション設定が行えます。

Levelizer (Automatic)

Project > Renderメニューの**Rendering Process**リストから**Levelizer (Automatic)**を選択して、右側の**Target Settings**で必要な設定を行ってください。

Renderボタンを押すと自動でラウドネスの分析と修正を実行します。

Pencil (ペンシル)

Pencilツールでは、波形のリタッチ編集が行えます。

Pencilツールを使用する場合、はじめに編集を行う場所をセレクション範囲で指定してください。

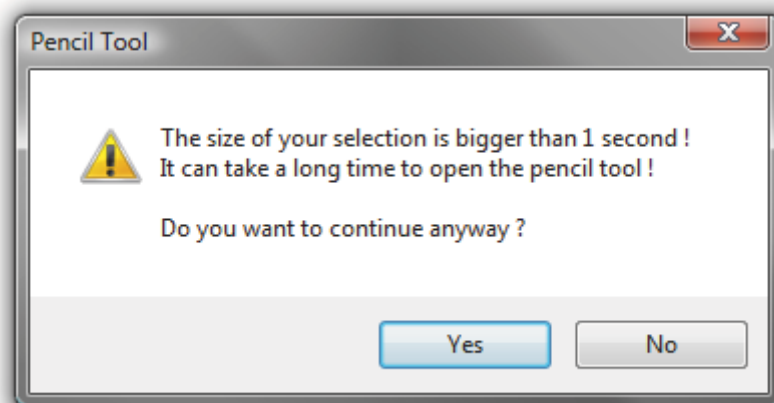
Project > Renderメニューの**Rendering Process**リストから**Pencil**を選択して、右側の**Target Settings**で必要な設定を行ってください。

Renderボタンを押すと**Pencil**ダイアログが開きます。



Pencil画面において、ペンシルで編集しているトラックは黄色く選択表示されます。

Note: 1秒以上のセレクション範囲が指定されている場合、以下のPencil Toolダイアログが表示されます。



画面右上の 1 および 2 ボタンは、トラックの表示数を切り替えることができます。**Fit**をクリックすると、選択しているすべてのトラックを表示します。

+/- ボタンは、押すごとにZoom In/Outします。

- | | |
|------------------|---------------------------------------|
| Solo | チェックを入れると、選択したトラックをソロにします。 |
| Loop | チェックを入れると、プレビューをループ再生します。 |
| Add Marks | チェックを入れると、ペンシル編集をレンダーした場所にマーカーを追加します。 |

> ボタンをクリックするとプレビュー再生を行うことができます。■ ボタンでプレビュー再生をストップします。

Prosoniq MPEX3

マルチチャンネル(最大8チャンネル)のタイムストレッチ/ピッチスケールングが行えるプラグイン・オプションです。

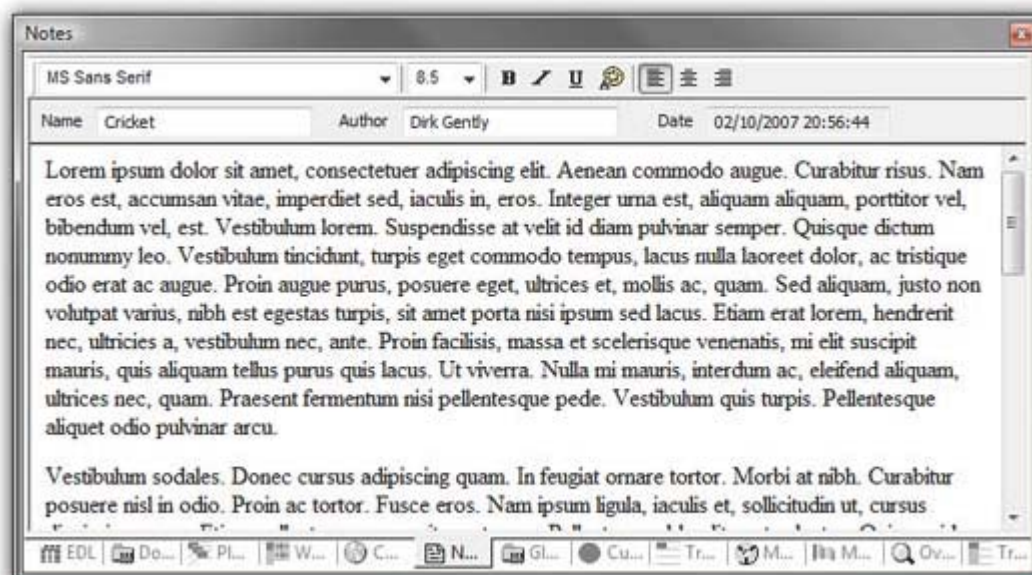
Cleaning Up Media

Media > Clean Up Mediaメニュー

現在のプロジェクトで使用していないMediaファイルを、選択したMediaフォルダから完全に消去します。このコマンドは、実行後に**Undo**することができません。

Projectのノート

Notesタブをクリックすると、プロジェクトにテキストノートを追加することができます。ドロップダウンリストではフォントとサイズを指定が行えます。また、テキストの書式や行揃えも行えます。



Noteの内容はプロジェクトと一緒に保存されます。また、他のアプリケーションへコピー & ペーストすることもできます。