

Pyramix

Prosoniq MPEX3 クイックスタート・ガイド

イントロダクション

Pyramix Virtual StudioのMPEX3アルゴリズムは、高品質なデジタルオーディオ・アルゴリズムで知られるドイツのProsoniq社と共に開発されています。

MPEXは、Minimum Perceived Loss Time Compression/Expansionの略です。このプラグインにより、既存の素材に対するタイミング変更やピッチ変更が容易に行えるようになります。

MPEX3 タイム・スケーリングのアルゴリズム

タイム・スケーリング（俗に“タイム・ストレッチ”、“タイム・コンプレッション/エクspansion”、または“タイム・コレクション”として知られています）は、Pitchを変更せずに音の長さを変更する為のプロセスです。

異なったスピードで再生したように音を変換した場合（例：テープレコーダーの再生スピードを落とした時などのような場合）、ピッチだけではなくテンポも変化します。これは、ドラムループをスピードに合わせるなどには向いていますが、ボーカルなどには音程を変えてしまうため不向きです。従って、音の長さやピッチを個別に変えられることが必要となってきます。

マルチチャンネル・プロセッシング

同位相の処理

重要！ Prosoniqのアルゴリズムは、最大8チャンネルまでの位相を保持することが出来ます。位相を保持する為、伸長/圧縮またはピッチ変更されたMediaファイルは、1つのファイルとして保存されます。

例：全てのチャンネルが同一のMediaファイル内に含まれることとなります。録音時に**One file per track**を選択した時の様に、複数のモノラル・ファイルになることはありません。

既存のマルチチャンネル素材

もし、処理したいマルチトラックの素材が同一のMediaファイルで存在しておらず、複数に分かれてしまっている場合は、任意の素材を選択してProject > Renderメニューを選び、Renderウィンドウを開いて下さい。リストの中から<None>を選び、“One file per track”のチェックボックスが外れている事を確認して下さい。その他、必要な設定を行った後、Renderボタンをクリックします。

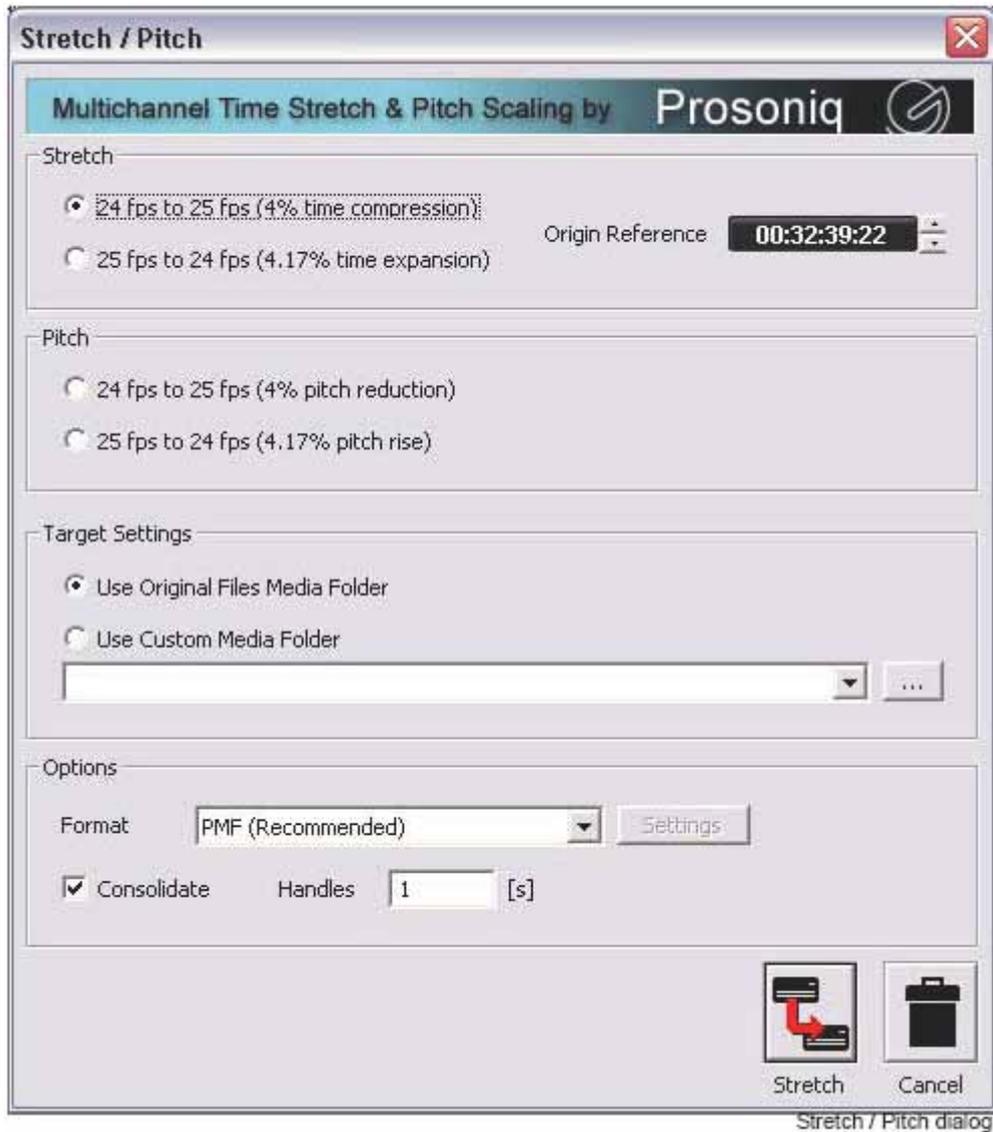
MPEX3 機能へのアクセス

Pyramix Virtual Studioでは、様々な場面でMPEX3の機能にアクセスする機会があります。映像へ音声を一致させるために、編集集中のClipあるいはProject全体のタイミングを調整することが可能です。**Media Management**タブウィンドウで直接Mediaファイルを**Quick Convert**したり、**Render**機能で選択したClipのピッチとタイムの部分修正するなど、非常に便利かつ正確な方法でClipの長さを調節することが出来ます。

Projectメニュー

Stretch/Pitch

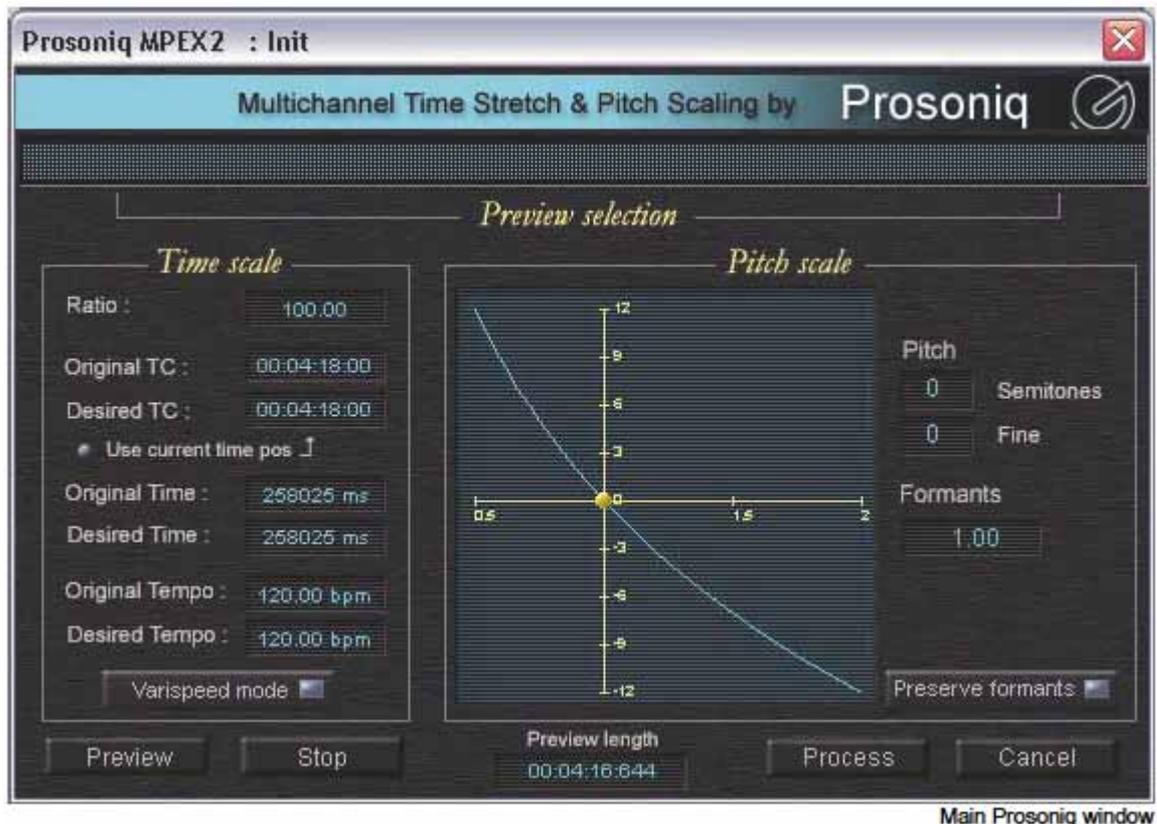
Project > Stretch / Pitchメニューでダイアログを開きます。



Stretchは、Project全体の長さを25fpsから24fpsまたは、24fpsから25fpsへと適合させます。同時に、**Stretch**と同じパーセンテージで**Pitch**を変更させることが出来ます。これは、Pitchを訂正せずにStretchされた素材に対しても有効です。

Render

Project > RenderメニューでRenderウィンドウを開きます。
リストの中からProsoniq MPEX3をダブルクリックすると、以下のダイアログが開きます：



タイムスケールとPitchスケールは、以下のいずれかの方法で操作することが出来ます。

Ratioの入力

タイムコード値の変更

テンポ値の変更

Pitchとフォルマント値の変更

画面のグラフ上にあるポイントをドラッグで移動

Preserve Formantsボタンをクリックで有効にした場合、ポイントの動きはグラフ上の青い曲線に沿うように制約されます。

1回の操作における処理は、8チャンネルまでに制限されます。

Editメニュー

Stretch

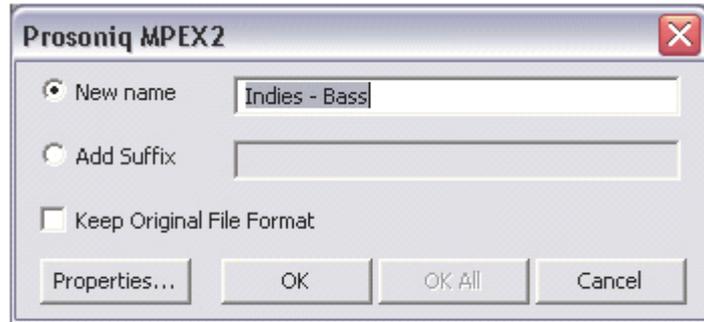


タイムライン上のClipまたはClipの一部を選択して、**Edit > Stretch**メニューを選ぶと上記のダイアログが開き、任意のストレッチ・サイズを決定することができます。Playカーソルを任意のポジションに置くことでもストレッチ・サイズを設定することができ、Playカーソルのポジションに応じてダイアログの情報が順応します。

Media Management

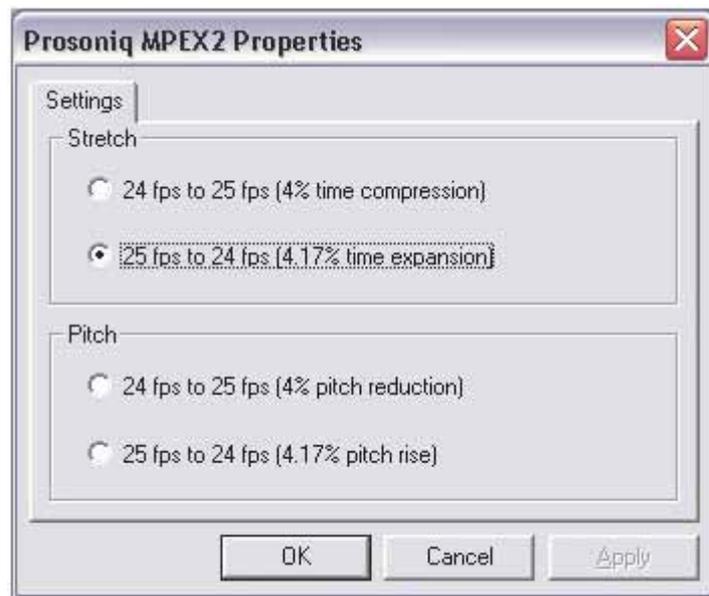
Quick Convert

任意のMaster Clipを選択し、**Convert > Quick Convert > Prosoniq MPEX3**メニューを選ぶと、以下のダイアログが開きます：



MPEX2 Quick Convert dialog

さらに、**Properties**ボタンをクリックすると、以下のダイアログが開きます。

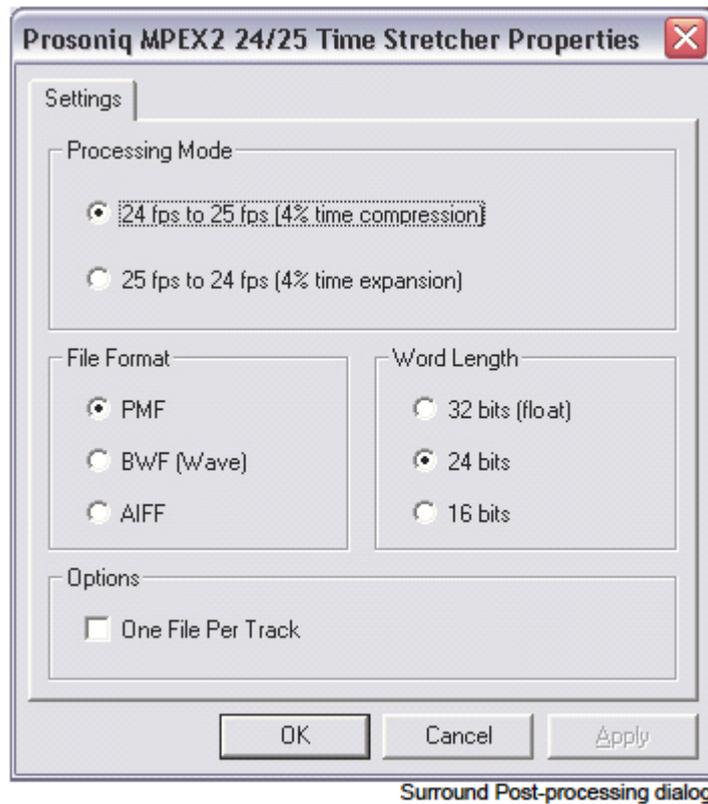


MPEX2 Quick Convert Properties dialog

これは、**24fpsから25fps**（または**25fpsから24fps**）への変換時に必要な**+/-4%**のタイム/ピッチ・スケール変換を行うための機能です。

Surround Post-processing

Project > Surround Post-processingメニューを選択すると、Surround Post-processingウィンドウが開きます。さらに、リストの中からProsoniq MPEX3 24/25 Time Stretcherを選び、Settings...をクリックすると、以下のPropertiesダイアログが開きます。



タイムストレッチに関する必要なオプションと、ファイル出力に関する設定を決めて、OKをクリックします。