

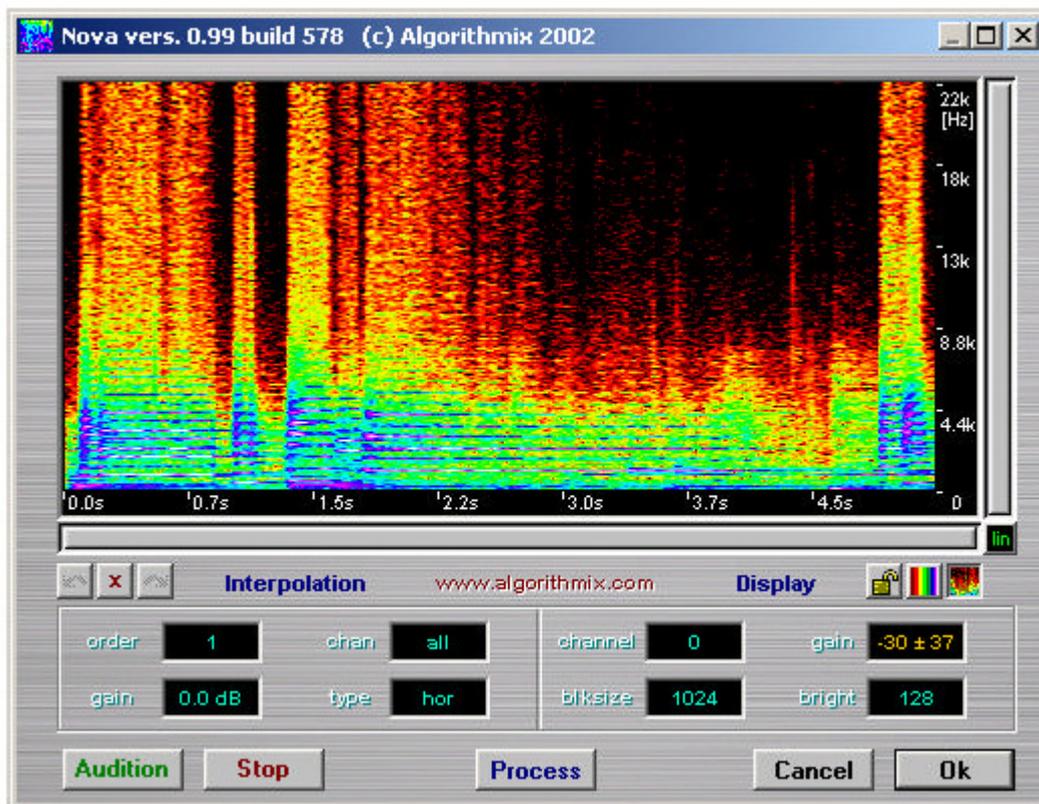
# Nova™ “クイック・スタート”マニュアル

## 1. 概要

PyramixのRender機能オプションの一つであるNovaは、オーディオデータを簡単に周波数ドメインで変更できるインターフェースを備えています。変更は時間軸と周波数軸の選択した範囲に行われます。補完は選択範囲の中で急激にゲインが変化している部分に行われます。これはデータを書きなおさなければならない場合に非常に便利です。操作画面はサイズの変更も自由に行えます。

## 2. Getting started tutorial

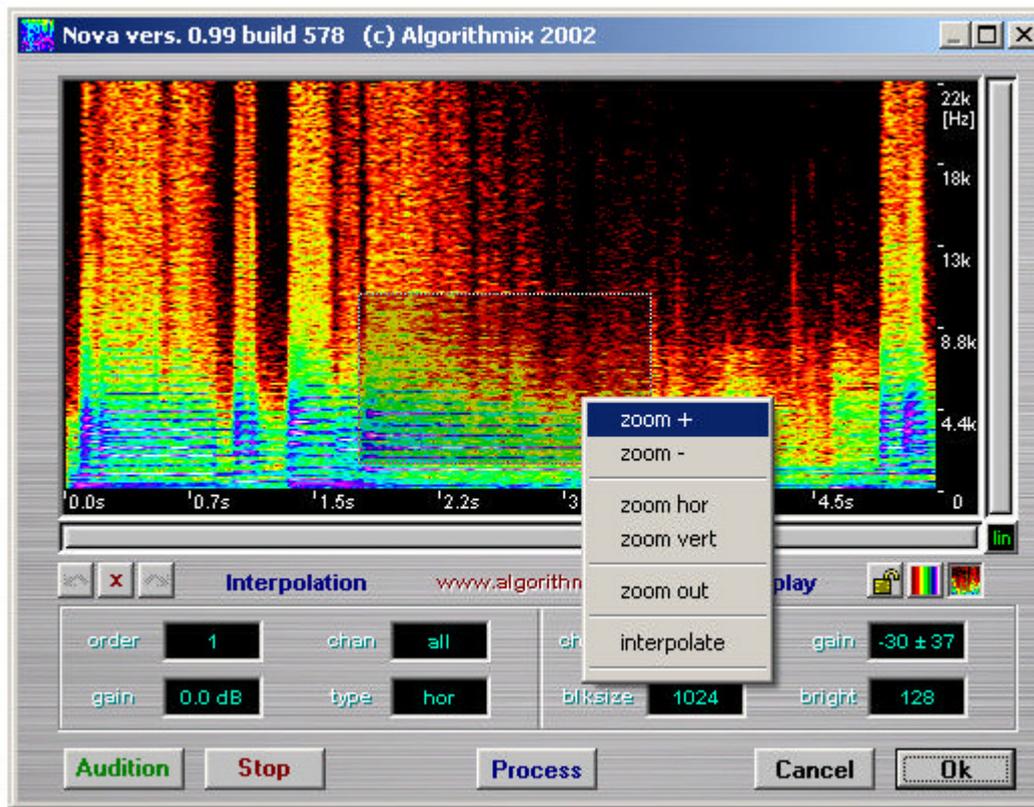
Project > RenderメニューでRenderダイアログ画面を呼び出し、Rendering ProcessリストからNovaを選択した状態でRenderボタンをクリックすると、下図のようなスペクトラム画面が表示されます。



スペクトラム画面の表示カラーのレンジを見やすいように最適化するには、右側の“Display”エリアにある“gain”のボックス部分をクリックホールドした状態でマウスをドラッグ移動させます。この時、マウスのY軸（上下移動）はゲインの中央位置をコントロールし、X軸（左右移動）はレンジをコントロールします。変更したゲイン値をリセットしてデフォルト値(-35 +/- 35 dB)へ戻すには、“gain”のボックス内でダブルクリックします。

 ボタンは、カラー・スキームを切り替えます。物理的に一番低いエネルギーの部分から赤色→黄色→緑→青→白で表示します。もう1つは、青が一番低いエネルギーが示して赤から白へと表示します。

スペクトラム上で任意のエリアを選択(マウスの左クリック&ドラッグ)した状態で右クリック・メニューを表示すると、Zoom操作が行えます。



選択したエリアはマウスカーソルでリサイズしたり移動したりすることができるほか、右側の“Display”エリアにある“bright”のボックス部分をクリックホールドした状態でマウスを上下にドラッグ移動させることで輝度をコントロールすることができます。変更した輝度をリセットしてニュートラル・ポジションへ戻すには、“bright”のボックス内でダブルクリックします。

表示エリアを調整するその他の方法としては、スペクトラム表示の脇に表示されているスクロールバーを移動させる方法があります。スクロールバーの一番端にマウスカーソルを合わせて、クリックホールドした状態でマウスをドラッグ移動させると表示エリアのズーム・イン／アウトが行えます。また、この時に〈Shiftキー〉を押すと、対照的にズームできます。

複数のオーディオチャンネルに渡るクリップを選択している場合、右側の“Display”エリアにある“channel”のパラメーター部分ををクリックすることでオーディオチャンネルの表示を切り替えることができます(最初のチャンネルは0としてカウントします)。

“Display”と“Interpolation”のためのブロック・サイズは、“blksize”のボックス部分をクリックホールドした状態でマウスを上下にドラッグ移動させることでパラメーターを変更できます(32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096)。

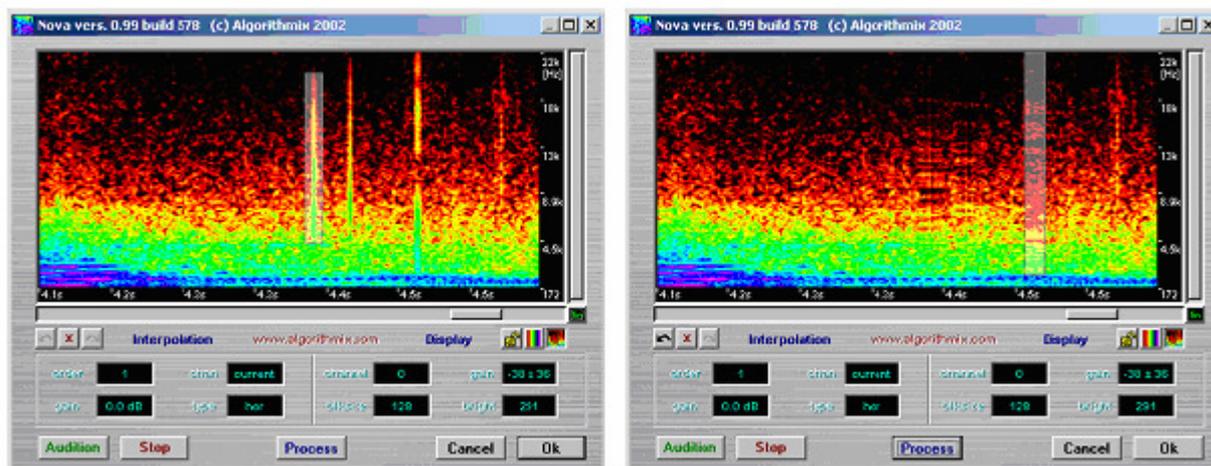
一般的に、短いノイズ(クリック音など)を除去したい場合はブロック・サイズを小さく、ある周波数のみにかける補完(トーン/倍音など)の場合はブロック・サイズを大きく設定します。

スペクトラム表示の下側をクリックすると、マウスカーソルが白線のPlayカーソルに変わります。任意の位置へ移動させて、画面左下の“Audition”ボタンをクリックするとオーディション再生が行えます。オーディション再生を停止するには“Stop”ボタンをクリックします。

ノイズを除去するには任意のエリアを選択して、以下のパラメーターの設定を行ってください。

- order 1, 2, 4, 8, 16, 32 – 数値を高くすると良い結果が得られますが、動作速度は遅くなります
- gain “gain”はゲインのみをコントロールします(+20~-60 dB)
- chan 補間(Interpolation)を実行するチャンネルを設定します(current または all)
- type hor, vert, left, right, top, bottom, 2-dim, gain

下図(左)のようなクリック・ノイズを除去したい場合、通常クリックのある部分を囲んで“hor”補完を使用します。もし片方のクリックが消えない場合、補完(interpolation)のタイプに“left”または“right”を選んで下さい。ただしこの場合、精密さにかける結果となります。



補間(Interpolation)を実行するには、“Process”ボタンをクリックするか、スペクトラム上で右クリック・メニューから“Interpolation”メニューを選択します。

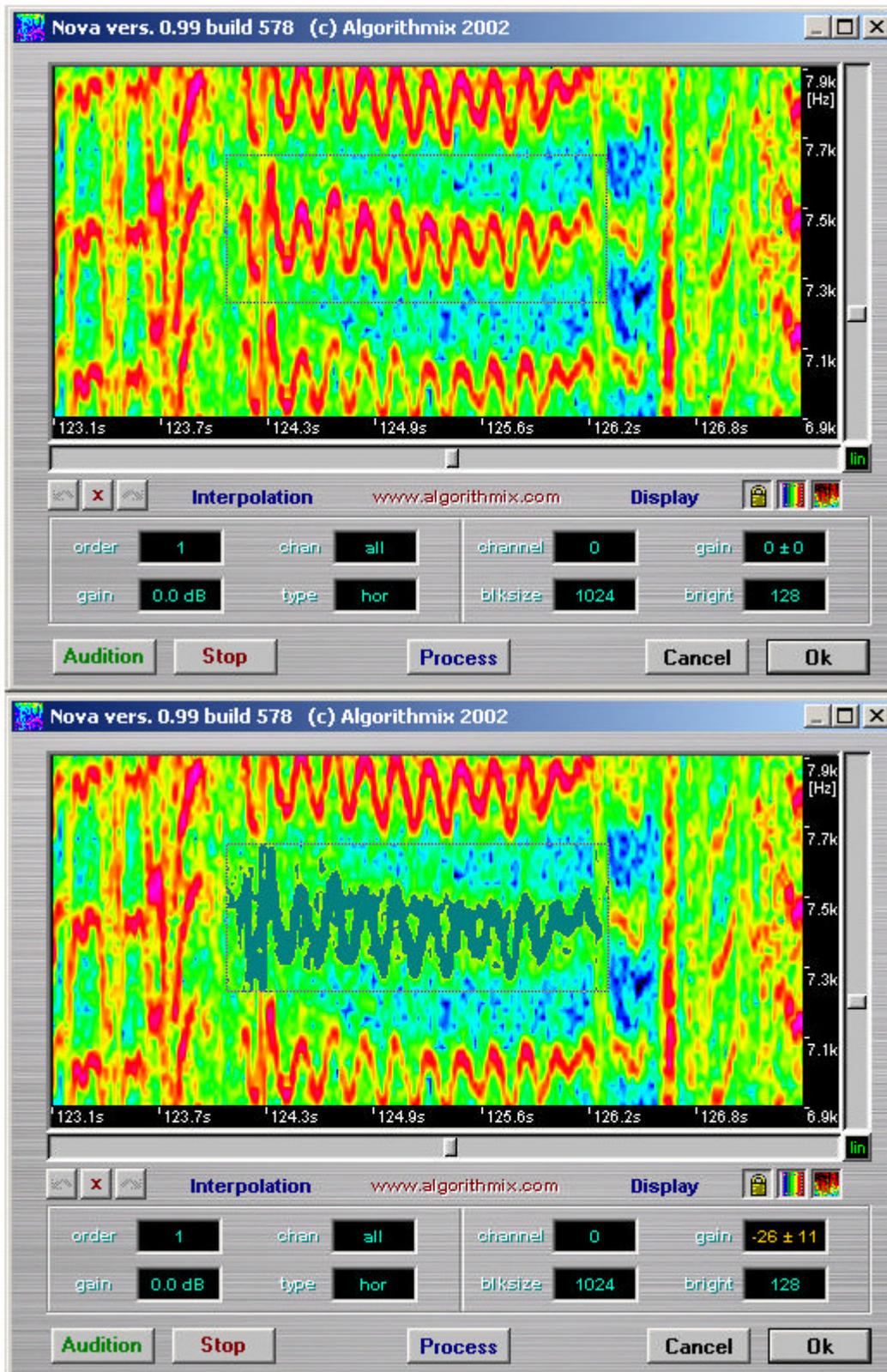
補間を実行した後はその結果をオーディション再生することができます。スペクトラム表示の下側をクリックすると、マウスイカーソルが白線のPlayカーソルに変わります。任意の位置へ移動させて、画面左下の“Audition”ボタンをクリックするとオーディション再生が行えます。オーディション再生を停止するには“Stop”ボタンをクリックします。

オーディション再生をしてみて結果が思わしくない場合は、 (Undo)ボタンをクリックするか<Ctrl + Z>キーを押すことで元の状態に戻すことができます。有効なUndoの回数については、搭載メモリーの容量によって制限されます。Undo履歴をクリアしたい場合は、 ボタンをクリックしてください。一度Undoを実行すると、 (Redo)ボタン(または<Ctrl + Y>キー)が有効になります。ただし、次の補完を行った場合、以前と同じRedoはできなくなります。

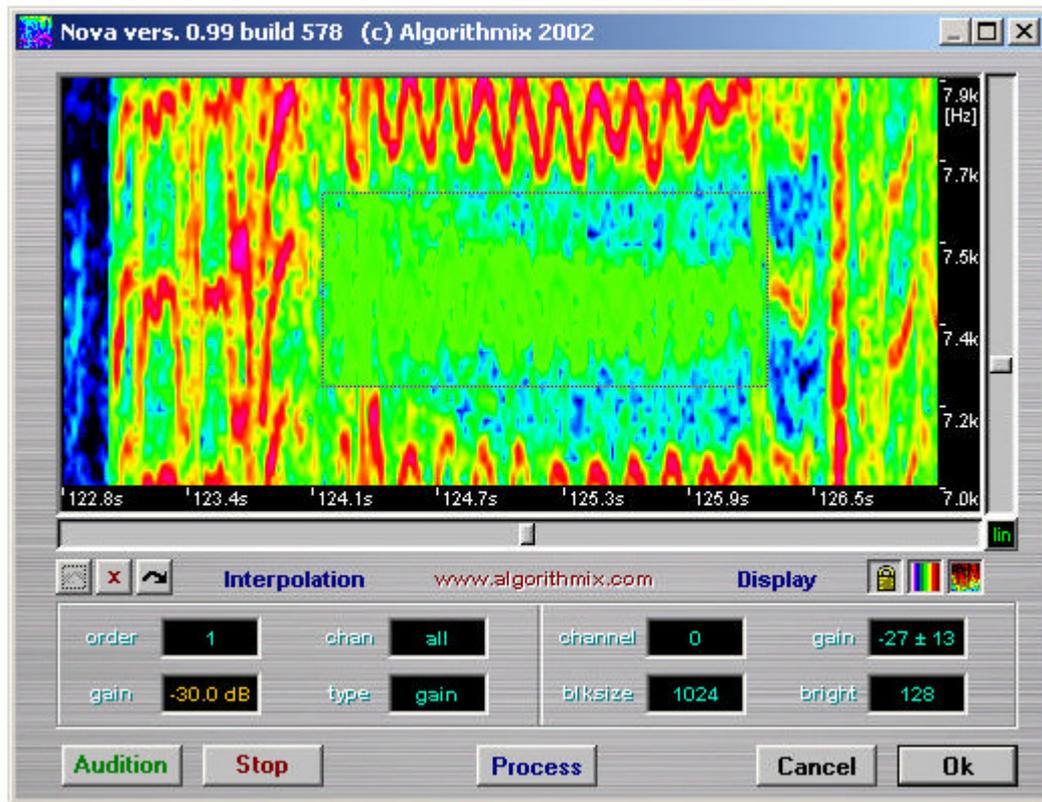
Novaプラグインでノイズを除去した結果をPyramixの編集画面へ反映させるには、画面右下の“Ok”ボタンをクリックします。反映させずにPyramixの編集画面へ戻るには、“Cancel”ボタンをクリックします。

### 3. Gain selective interpolation

選択した部分のゲインを変更させる補完(ゲイン・セレクトティブ・インターポーレーション)を行うには、処理を行いたい部分をマウスで囲み、“lock”  ボタンを押します。すると“gain”パラメーターが0(+/- 0 dB)で表示されます。



“gain”をクリックし、マウスで希望するゲインまで変更します。このモードでは選択された部分が、スペクトラムに通常見つかからないような深い青緑で表示されます。選択ができたらインターポレーションは通常通り動作します。選択した部分の音を少なくしたい場合は、インターポレーション・タイプを“gain”にして、“gain”パラメータを必要なだけ下げて下さい。



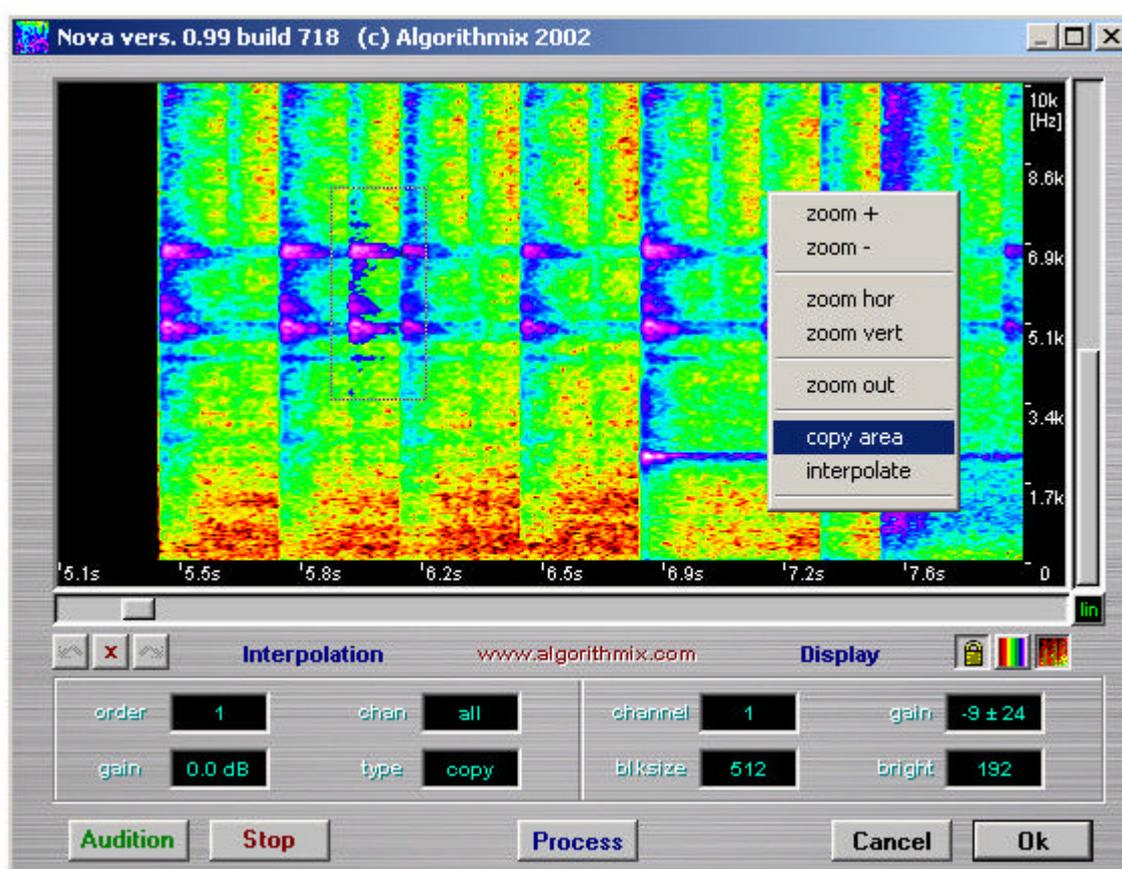
“gain”のパラメーターが0から動かされた場合、選択した範囲はリアルタイムで、変更結果後の色で表示されます。

“Process”（またはポップメニューから“interpolate”）を選択すると実行されます。

## 4. コピー&ペースト

インターポーレーションは複雑なマテリアルからノイズを取り去るのに有効な手段ですが、周りの適当なマテリアルで埋める手段もあります。以下の例では“copy and paste”を使用して時間/周波数のエリアを埋める方法を説明しています。この方法は補完したいエリアに近い別のエリアをコピーして貼るという方法です。

指定したエリアをコピーするには、下図のようにソースとしたいエリアを選択して<Ctrl + C>キーを押します（または、スペクトラム上で右クリック・メニューを表示してcopy areaを選択）。選択した範囲は、マウスで自由に移動できます。コピー・モードになっている間は、“Interpolation”エリアの“type”のパラメーターが“copy”と表示されます。ペーストするには“process”ボタンを押すか、<Ctrl + V>キーを押します（または、スペクトラム上で右クリック・メニューを表示してInterpolateを選択）。コピー・モードを解除するには、スペクトラムのどこか（選択中のエリア外）をクリックします。コピー・モードが解除されると、“Interpolation”エリアの“type”のパラメーターは元のパラメーター表示へ戻ります。



“copy and paste”では上記の様にゲインも変更できます。周りの部分に影響を与えない選択した部分のみのゲインを変更できますので、ドラム・ビートやベル、ハーモニクスなどに便利です。

**Note:** この方法は技術的に非常に複雑なタスクであるため、大量のオーディオデータをコピーするには向いていません。コピー&ペーストは最終的な音の雰囲気オリジナルに近づけるために使用します。