

VCubeのレンダリング

VCube にAAFなどでインポートしたファイルにオーディオトラックがあり、そのオーディオを Pyramix で再生した い場合、ビデオファイルからオーディオ部分を抽出して Pyramix で認識させる必要があります。

VCube で既にメディア ファイルがトラック上に載っている場合を仮定して説明をしています。

VCube での操作

1. Preview エリアの下にある Render アイコン Contract をクリックし、「コンポジションをレンダー」をクリッ クします。

(VCube SE - 10.0.5.3358 - 無題のTレポジション*	= ×
ファイル 編集 セレクション ズーム ロケーター Goto トランスボート オーバーレイ 設定 ユーザーインターフェース ヘルブ	
ファイル 編集 セレジュン ズーム ロケーター Goto トランスボート オーバーレイ 設定 ユーザーインターフェース ヘルブ マレーク・ マレーク・	
Compositor: 1920 × 1080 - NTSC (29.97 fps drop) 17215 01.004 87,156	
Xi v1 M S VCube Capture #0008 v1 s 1 Normat - E7	
4 a1 M s 1 0.0 db 12 Laughing With Our Backs Against T (1)	
2 0.0 db 12 Laughing With Our Backs Against T (2)	





: dsp Japan Ltd, 4-8-5 Nakameguro, Meguro-ku, Tokyo 153-0061 T: 03-5723-8181 F: 03-3794-5283 U: http://www.dspj.co.jp



2. 以上の操作で、Render のダイアログが開きます。

コンポジションをレンダー		×
出力		
記録パス D:\Demo\Demo用ビデオ\\M ファイルネーム 無題のコンポジション	User Defined	
💿 ם ט	273	3-713
レンジ	ファイルフォーマット None マ コーデック マ アレームレート マ 解像度 マ 高志 マレームレイアウト ビクセルアスペクト比 マ ワード長 マ ビットフォーマット マ	ファイル フォーマット BWF (*.bwf) ・ ワード長 24 bits Fix ・ チャンネル数 2 ・ コーデック PCM data ・ ・ オーディオ カードのコネクション レイアウトを使用 ・ オーディオ カードの出力番号の代わりにトラック番号 アドバンス設定 ・
	ダウン サングリング ダウンコンバート モー リサイズ クオリティ アドバンス設定	実行する キャンセル

- a. ビデオ ファイル は作成しないので、None に設定します。
- b. オーディオ ファイル は **BWF** に変換します。 ビット数は適当に設定してください。

User Derinea					消云
ビデオ		a	オーディオ		b
ファイル フォーマット	None		ファイル フォーマット	BWF (*.bwf)	-
コーナック		_	ワード長	24 bits Fix	
フレームレート		-	チャンネル数		
解像度		-	コーデック		-
幅					
吉 戈			🛛 😑 オーディオカード(バコネクション レイアウト	を使用

- c. Pyramix で未だ Mount (マウント)されていない適当なフォルダーを指定するか、新たにフォ ルダーを作成します。
- d. これから作成するファイル用に適当な名前を付けます。
- e. レンダリングする範囲を音が必要な区間に設定してください。

出力	c, d
記録パス ファイル ネーム	D:\Demo\Demo用ビデオ\\M 無題のコンポジション
レンジ 全てのコンボジ In,Out間 選択した範囲 	ಶಿಖ e
オーバーレイ の タイムコード表;	듔 🔘 کرې



: dsp Japan Ltd, 4-8-5 Nakameguro, Meguro-ku, Tokyo 153-0061 T : 03-5723-8181 F : 03-3794-5283 U : http://www.dspj.co.jp



- 3. 以上の設定が終わったら[実行する]ボタンをクリックします。
- 4. しばらく待つと新しい .WAV ファイルが上記で指定したフォルダー内に作成されます。

Pyramix での操作

- 5. Pyramix の Media Manager で、そのフォルダーをマウントします。
- 6. 新しく作成されたファイルを貼りたいトラックを選択します。
- 7. Media Manager 内で、新しく作成したファイルをクリックで選択し、右クリック -> Place を選択します。

	Show All Drives
	Сору
	Paste with Media
	Audition
	Place
1	Locate
	Show Usage
	Replace Selected Clips
	Reveal in File Explorer
	Delete Media
	Quick Import
ew SACD Irimm	Quick Export
	Quick Convert >
* 1: 23:59:50;12	Sampling Rate Conversion
1 dispersion lateral and	DST Encoder
Name	DST Estimator
Gethigh intro	Annex D.3 Verification
Gethiah Ref	Publish to VCube Timeline
Gethigh theintro	
💷 GetHigh_Synth	Properties

8. Place の ダイアログが表示されます。Place at Original TimeCode on Selected Track を選択し て OK をクリックしてください。

Place X	
Append to Cursor Sorted by Name on Selected Track Place to Cursor Sorted by Name on Different Track Append to Cursor Sorted by Creation Date on Selected Track Date to Cursor Sorted by Creation Date on Different Track	
Place at Original TimeCode on Selected Track Place at Original TimeCode on Different Tracks Place at Original TimeCode on Original Track	O Place to Cursor Sorted by Creation Date on Different Tracks
Import Metadata	Place at Original TimeCode on Selected Track
OK Cancel	OPlace at Original TimeCode on Different Tracks

以上で作業は完了です。



: dsp Japan Ltd, 4-8-5 Nakameguro, Meguro-ku, Tokyo 153-0061 T: 03-5723-8181 F: 03-3794-5283 U: http://www.dspj.co.jp