



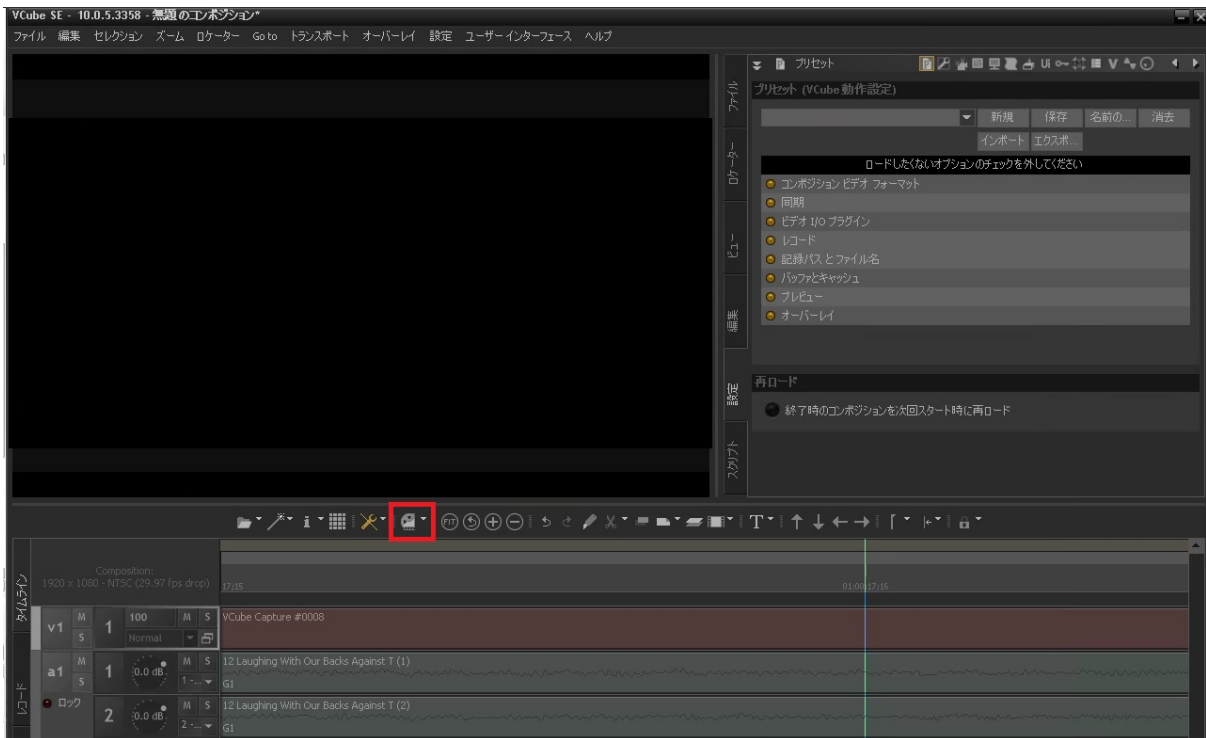
VCubeのレンダリング

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。

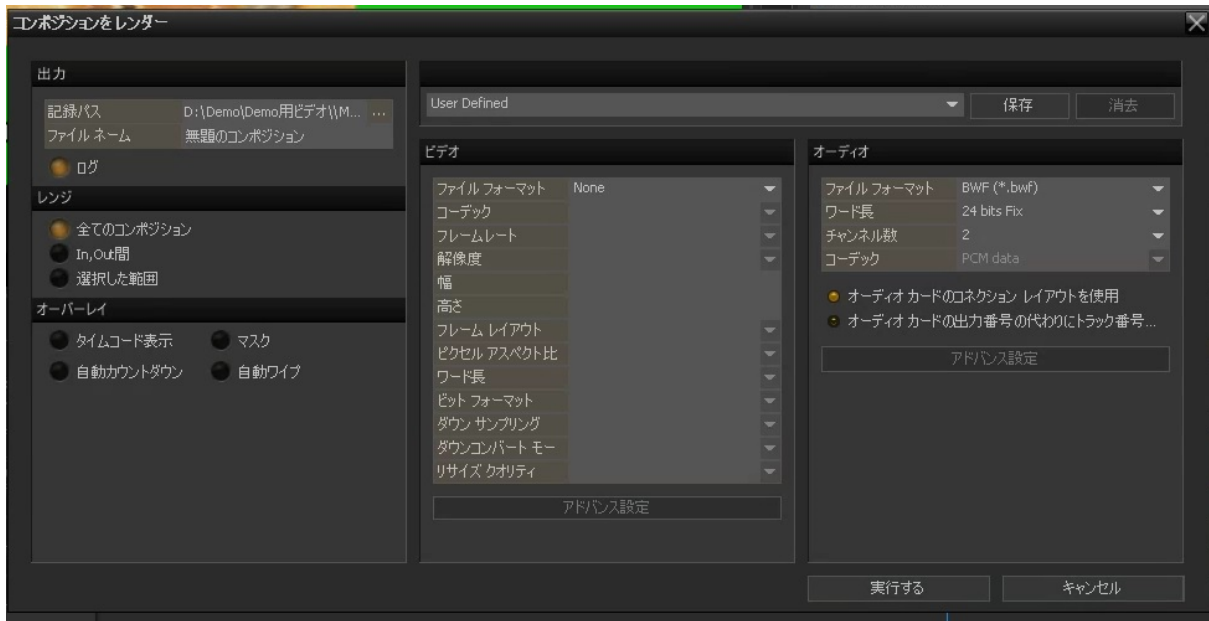
VCube での操作

1. Preview エリアの下にある Render アイコン  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。

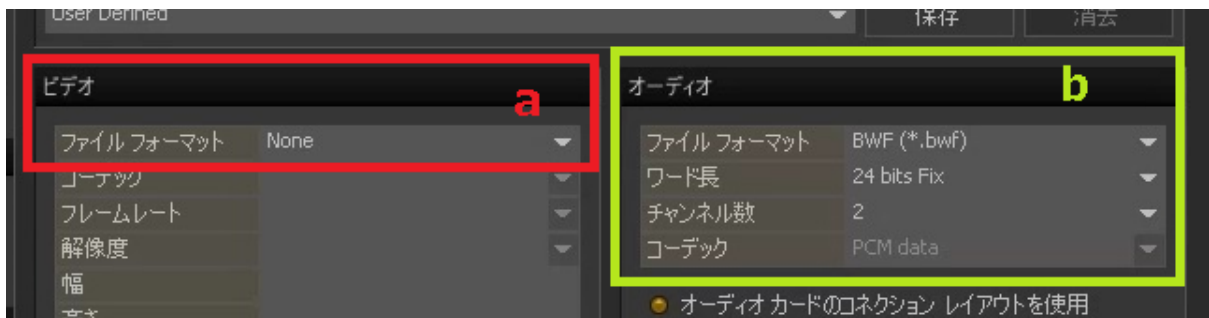




2. 以上の操作で、Render のダイアログが開きます。



- ビデオ ファイル は作成しないので、None に設定します。
- 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。



- 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。
- これから作成するファイル用に適当な名前を付けます。
- 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。

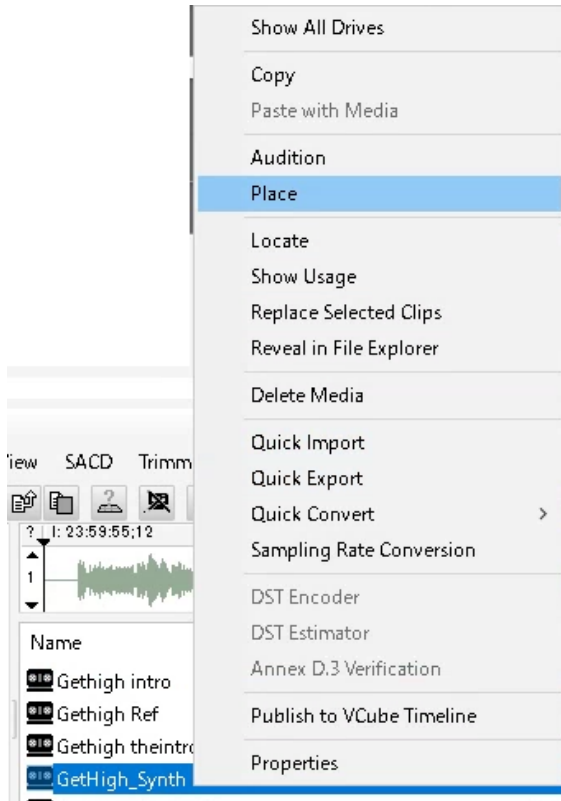




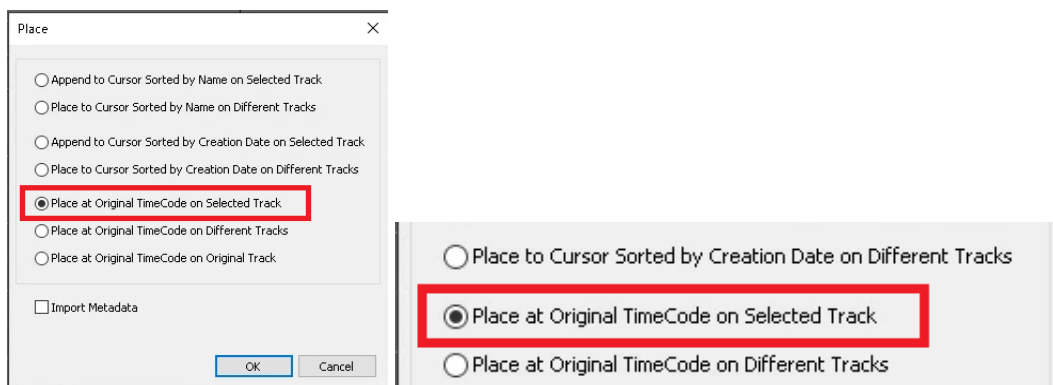
3. 以上の設定が終わったら [実行する] ボタンをクリックします。
4. しばらく待つと 新しい .WAV ファイルが上記で指定したフォルダー内に作成されます。

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。



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。



以上で作業は完了です。