



Digital Release - Album Publishing

Pyramix V11

Image formats

Project > Generate CD Image では、生成したいファイルに応じて、Image Format の選択が重要です。

Red Book CD Image (Stereo 16 bit 44.1 kHz)

- ミキサー出力=> PMI 44.1 kHz 16ビットファイル（RedBook準拠）=> Post Processing（サンプリングレート変換とディザリングを含む）。
以降のすべての Album Publishing ファイルは、44.1 kHz-16ビットファイルを使用して生成されます。
プロジェクトが44.1 kHzでない場合、SRCフィルタータイプ オプションを使用してCDイメージファイルを生成します。SRCフィルターは、Linear（デフォルト）、Minimum Phase、またはApodizingから選択できます。
- Dithering（ディザリング）：Use Mixer settings に設定すると、選択したバスのミキサーに設定したディザオプションを行います。Use 16 bits WLC / Noise shaper に設定すると、1st/ 8th/ 49th、またはno Dithering に設定できます。これにより、選択したバスのミキサーのディザ設定がバイパスされます。
- ステレオ ファイル出力のみ。

Digital Release 24 bit Linear PCM (for PCM deliveries)

Digital Release 32 bit Floating Point PCM (for DSD deliveries) (V11.1から)

- V11.1から“Digital Release 32 bit Floating Point PCM (for DSD Delivery)” がサポートされました。
- 32ビットMTFFでDSD Digital Release を作成することで、DSD配信用の+ 0dBFS情報の送信を可能にします。
これは、DSDドメインで許可されている余分な[0,+3] dB DSDダイナミックレンジを活用したDSDファイルを公開できるようにするため導入されました。
- Mixer出力 => Projectと同じサンプリングレートのMTFF => Album Publishing プロセス（サンプリング周波数変換とディザリングを含む）。
以降、全ての Album Publishing ファイルは、プロジェクトのネイティブなサンプリングレートとなります。
- サンプリング周波数変換とディザリングは、各出力フォーマットで選択できます。
Extra Gain のパラメーターはAlbum Publishing output format にあり、（出力フォーマットがDSDの場合）シグマ デルタの前、（出力フォーマットがPCMの場合）SRC後に適用されます。
- モノ、ステレオ、マルチチャンネルのファイル出力（ターゲット フォーマットによる）。

SACD Edited Master - DSD Render Mode

SACD Edited Master - Mixing Mode





- ミキサー出力⇒DSD64のDSDIFF⇒Album Publishingのプロセス（サンプリング周波数変換とディザリングを含む）。
ステレオまたはマルチチャンネルファイル（選択したAreaとターゲットフォーマットに依存）

Post processing のプロセス フロー図

点線部のプロセスは、必要な場合にのみ使用されます。

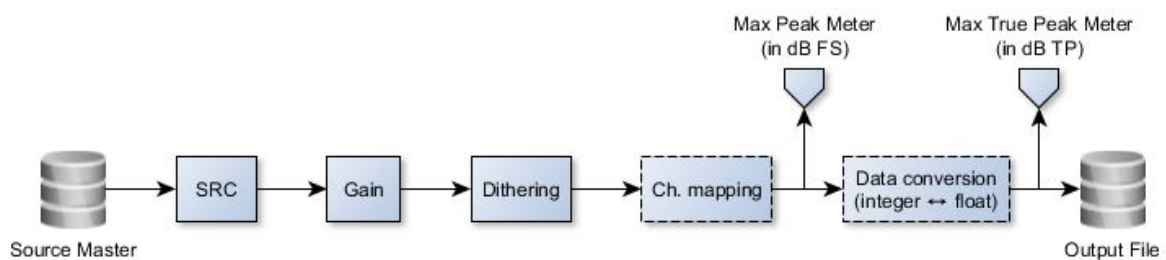
Pyramix V11.1

PCMからPCM

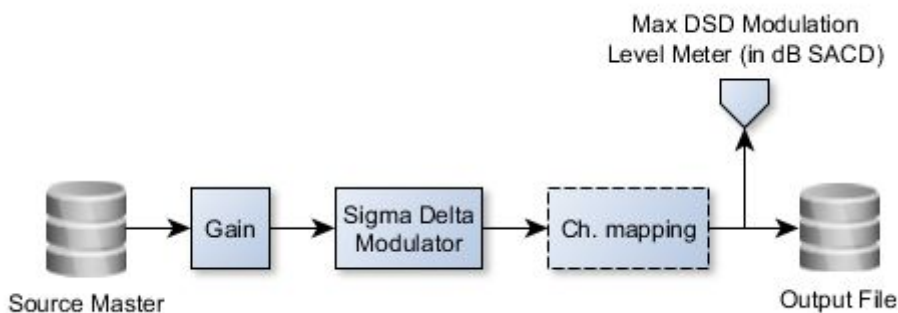
Gain は、SRC や Dithering が存在する場合にのみ利用可能です。

不要な場合、SRC と Dithering モジュールはバイパスされます（変更なし）。

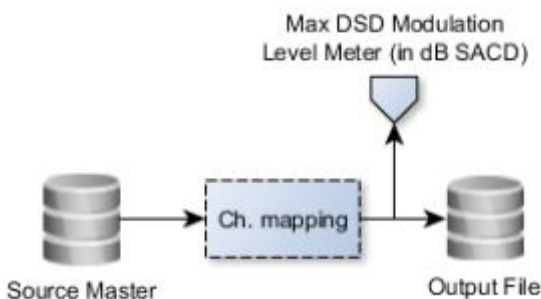
integer ↔ float のデータ変換は、作成するフォーマットが float をサポートしない場合にのみ仕様されます。



DXDからDSD

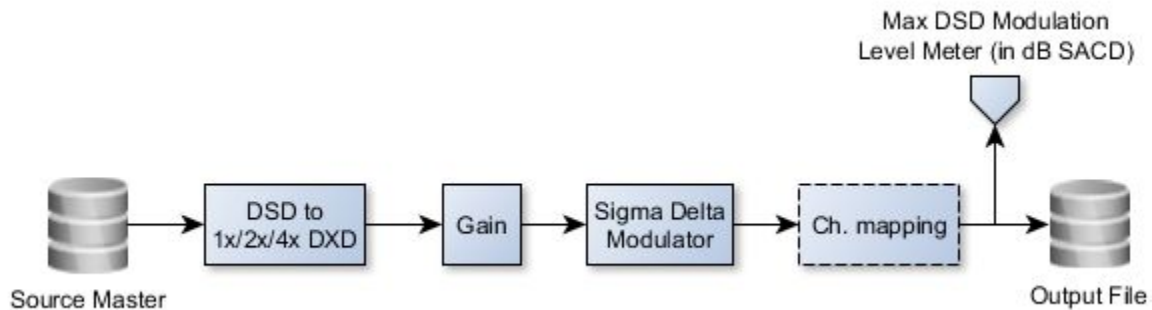


DSDxからDSDx（同じDSDレート）

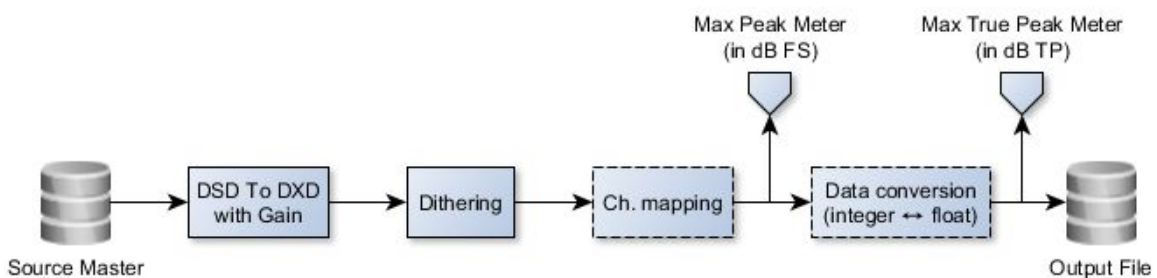




DSDxからDSDy (DSD フォーマット コンバージョン)



DSD から PCM 8Fs



Album Publishing エンコーディング ダイアログ

Source summaryには、アートワーク、出力ジョブなどのソースデータに関する情報が表示されます。Album Publishing ファイルの作成の最後に、ピークメータリングが自動的に実行されます。詳細については、[Pyramixユーザーマニュアル](#)を参照してください。

よくある質問

ピークとTruePeakレベルが異なる周波数のファイル間で違う

サンプリングレートの変換を行う場合、ソースファイルと変換後のファイルでピーク値とTP値が異なることが予想されます。

特にアップサンプリングの場合、新しいサンプルが作成されるため、アップサンプリング 処理前の2つのサンプルの間にあるサンプル間ピークを計測します。

PCM Digital Release に 32 bit Float と 24 but Linear があるのはなぜですか？

DSD制作環境では 0dBFS PCMを超えるためこれを記述するには32ビットの浮動小数点が必要です。24ビットのソースファイルからDSDファイルを作成しようとすると、プログラムが0 DSD（フルスケールPCM以上）を超えると、ファイルにクリッピングが生じます。

Digital Release 32 bit を使用してPCMファイルを配信できますか？

もちろん可能ですが、24ビットPCMファイルを配信する必要がある場合は、ディザリングの設定をチェックしてください。





ソースのDSDフォーマットと異なるDSDファイルを作成する場合（DSD128からDSD256を作成する場合など）、プロセス中にPCM変換はありますか？

ソースと結果のDSDフォーマットにより、DXD, DXD x2, DXD x4 への変換ができます。
ソースと結果が同じフォーマットであれば、PCM変換は行われません。

オーディオトラック毎に1つのDSDファイルを作成した場合、新しく作成されたトラックを個別に再生すると、プロセスはフェードが加わりクリックを排除/削減しますか？

"Include Pause（一時停止を含める）"オプションにチェックマークが付いている場合、SDMは各トラックでリセットされます。このオプションにチェックマークが付いていない場合、SDMはリセットされず、すべてのオーディオトラックで継続的に使用されます。
追加のフェードは加えられません。DSD Media Player側でそのような場合に対処する必要があります。

Publishing プロセス中にメタデータはいつファイルに書き込まれますか？

メタデータは、Album Publishing プロセスの最後に挿入されます。
各ファイルが正常に生成されると、フォーマットで許可されている場合は、各ファイルが開き直されて「text」メタデータが挿入され、再度開かれてカバー アートワークが挿入されます。

