

Virtual Transport を使ってみましょう

ピラミックスでは、DS ビデオと同期して動作することが可能です。

このセクションでは、ビデオの取り込み方法と DS ビデオと動作させた場合のオーディオ編集について説明しています。

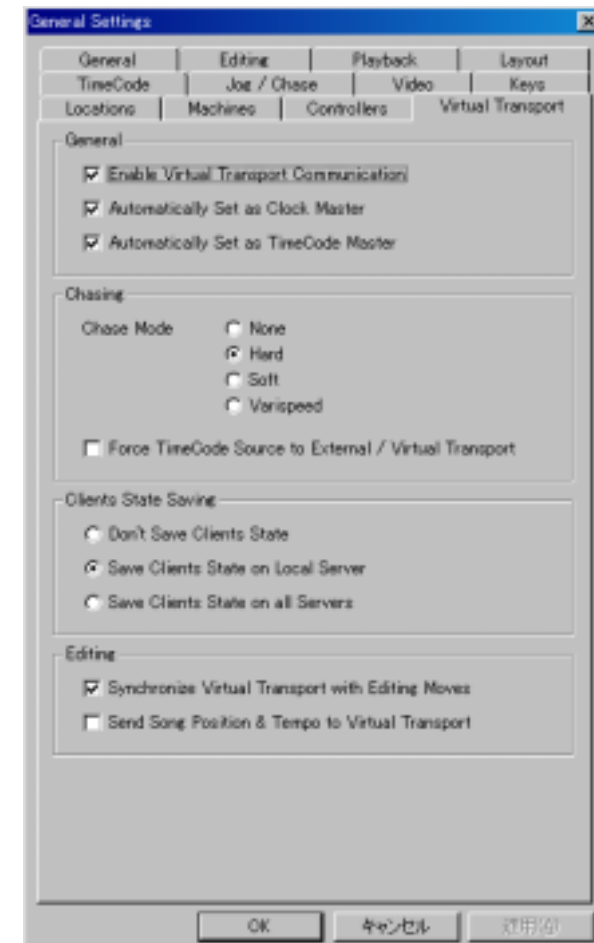
0. 準備

ピラミックスを起動させたら、ジェネラル・セッティングの[Virtual Transport]のタグで右の図の様に設定しておきましょう。

Virtual Transport (以下、「VT」と省略表記します) は、ピラミックスと他のアプリケーションや外部デバイスを同期させるソフトウェアです。ピラミックスはこのソフトウェアを利用して DS ビデオと同期して動作させることができます。

この環境では、ピラミックスがクロック・マスターであり、かつタイムコード・マスターとなるため、DS ビデオのフレームは作業に関係しません。つまり、DS ビデオはピラミックスの 1 フレームを AVI のビデオ画面 1 枚としてシンク動作します。

「Enable Virtual Transport Communication」をクリックしておくと、ピラミックスを起動すると自動的に VT が起動します。

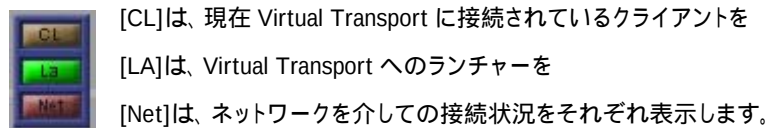


1. ワークの取り込み

前ページの設定でピラミックスを起動させると、画面の右下のツールバーに下図のような紫色のキューブ型アイコンが表示され、VT が起動します。



このアイコンをクリックすると下図の VT コントローラーが表示されます。



ここから先は TC のフレームレートやサンプリング周波数、シンクソースの設定が周辺の機器やビデオ同期環境に設定されているものとして説明を続けます。

設定が適切でない場合、動作に支障がある場合があります。

また、ワークは VTR の TC スレーブ状態にて起こすものとして説明を続けます。

1. まず、新規のオーディオ・プロジェクトを通常通り、テンプレートなどから開いてください。
2. 次に VT コントローラーで[LA]をクリックし、ランチャーを表示させます(下図)。



3. ランチャーの [DS Video Player] の項目をクリックします。すると、DS ビデオ・プレーヤーが起動し、自動的に VT に接続されます。

起動した DS ビデオ・プレーヤーは、未だプロジェクトが読み込まれておらず、黒い画面となっています。

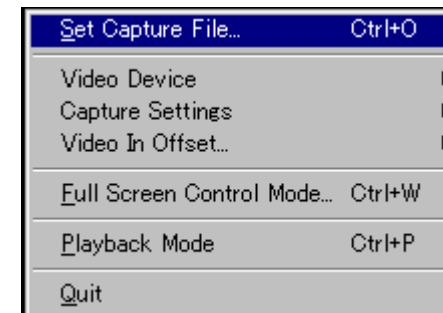
4. VT コントローラーの[CL]をクリックし、クライアント表示にします(下図)。



5. 各クライアント(Pyramix と DS Video Player)の[Record On]をクリックします。
DS ビデオ・プレーヤーは EE 表示となります。

* VT の Pyramix セクションの[Record On]をクリックすることにより、VT コントローラーの REC ボタンで Pyramix を REC(ドロップ・イン)することができます。また、録音するトラックは、[Audio Track Arming]により選択することができます(下図では、トラック 1, 2 が ARM されています)。

6. ビデオ・プロジェクトの記録先とファイル名は、EE 画面上を右クリックし、[Set Capture File] により設定できます。記録先はオーディオ・クリップとは別のハードディスクに設定されることを強くお勧めします。



7. Pyramix のセクションの[Chase]をクリックします。これでシステム全体は、TC スレーブ状態となります。



8. VTR をスタートさせます。ピラミックスは LTC チェイス始めます。

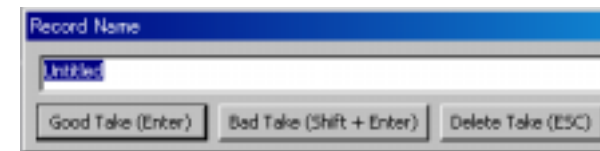
9. VT クライアントの名前の右側に Locked と緑色で表示されたら VT コントローラーの REC ボタンをクリックします。



左図のように Unlock と赤い表示の場合は、REC ボタンをクリックしないで下さい。この場合は、TC フレーム・レートやシンクソースの設定に問題があります。設定をもう一度確認してください。

10. 収録するプログラムが終わったら、VTR を止め、VT コントローラーのストップをクリックしてください。オーディオも同時に録音した場合、クリップネームを通常通り入力してください。

* クリップネームの入力要求が、DS ビデオ・プレーヤーの画面の下に隠れている場合があります。画面を移動するなどして入力を完了してください。



11. VT クライアントの DS Video Player のセクションで、[Record On]を再びクリックし、Safe 状態にすると、DS ビデオ画面は再生状態となります。

以上でワーク起こし作業は完了です。VT コントローラーは必要ありませんので、画面から消してください。また、オーディオ・プロジェクトは早々に保存しておきましょう。ビデオ・プロジェクトは、既に 6 項で設定した名前とディレクトリーに保存されていますので、何もする必要はありません。

II. 再生と編集

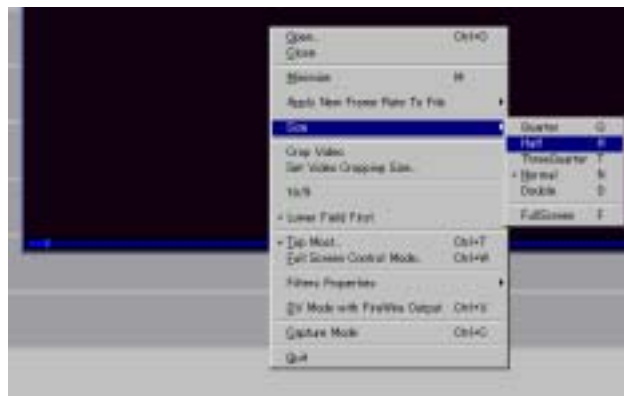
この章では、前ページまでで記録したビデオ・プロジェクトとオーディオ・プロジェクトを使って、簡単な操作方法をご説明します。

1. DSビデオ・プレーヤー画面の最下部には、下図のようなバーとハンドルがあります。バーがプロジェクトの全尺を表し、ハンドルは現在位置を示しています。



2. DSビデオ・プレーヤー画面の画面設定

DSビデオ・プレーヤーの画面を右クリックすると、画面サイズなどを設定するメニューが現れます。作業環境に合わせ、最適な設定を行ってください。



3. ピラミックスのカーソル、シンク・ポイントと DSビデオ・プレーヤーの画面との関係

通常の再生時には、DSビデオ・プレーヤー画面は、ピラミックスのカーソル位置となっています。

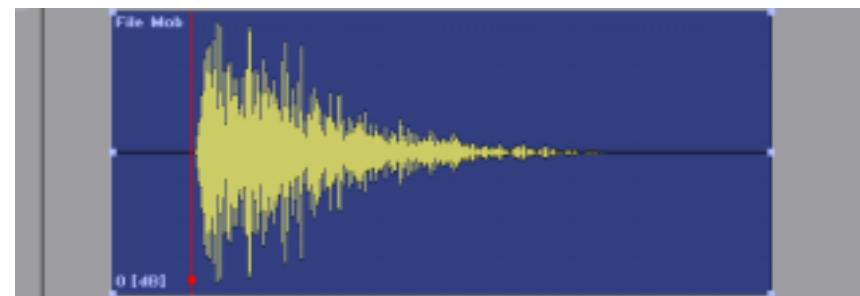
また、DSビデオ・プレーヤー画面上のハンドルを動かすと、ピラミックスのカーソルが同時にロケートし、常にシンクを保った状態となっています。

しかし、ピラミックス上のクリップのシンク・ポイントを移動させると、DSビデオ・プレーヤー画面は移動させているシンク・ポイントのタイムライン上にあるビデオ画面を表示します。

例：例えば爆発シーンにSEクリップを貼り付けたいとします。

まず、オーディオ・クリップのシンク・ポイントをSEの「爆発音」が「発音される位置」に合わせます(下図)。その時、カーソルはどの位置にあっても構いません。

シンク・ポイントをマウスで移動させるとクリップの音が聴こえ、正確にシンク・ポイント



となる「爆発音」が「発音される位置」を探することができます。

このように一旦シンク・ポイントを決めたら、このクリップをマウスで、スライドさせて行きます。

この時、DS ビデオ・プレーヤーは、スライドさせているクリップのシンク・ポイントの位置を再生し続けます。

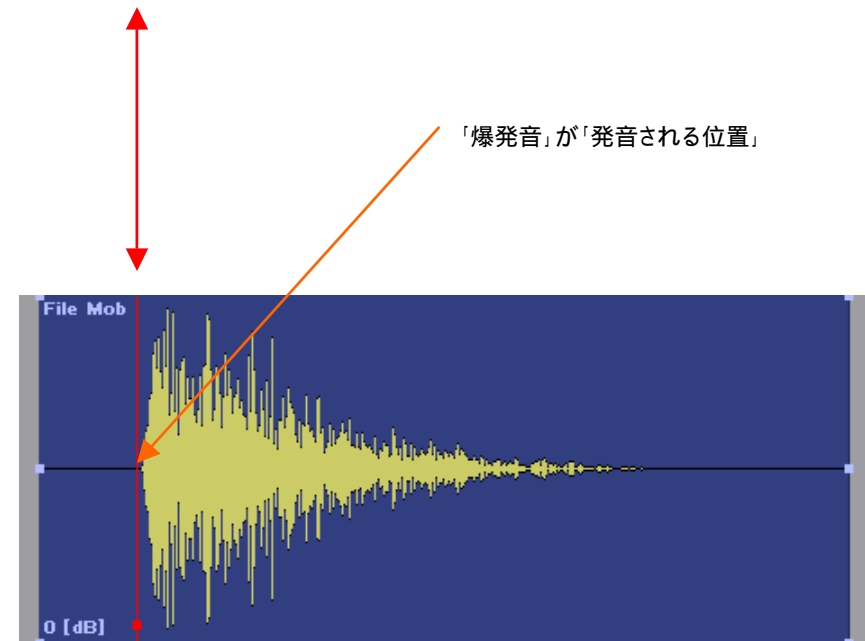
DS ビデオ・プレーヤーの画面で、「爆発」フレームが出るまでスライドさせて行き、「爆発」フレームでマウスのスイッチを離します。

これで、「爆発」のフレームと「爆発音」が「発音される位置」が合ったことになります。

同様に、[Set Syncpoint to Cursor]などのコマンドと組み合わせて使用することもできます。



爆発のフレーム



III. 問題が発生したら

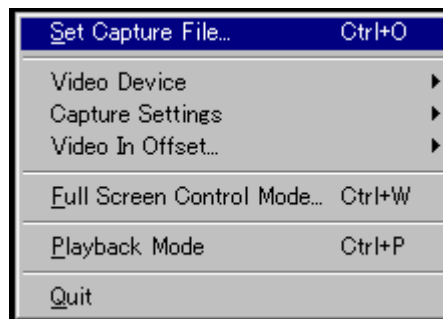
1. ピラミックスのカーソル・タイムコードとビデオ画面の焼き付け TC 表示が合わない。

この問題は、

1) VTR のリーダーが 1 フレーム先(または後)を読んでいる場合と、

2) DS ビデオ・キャプチャーが遅れている場合があります。

- 1) の場合は、VTR の設定を行う必要があります。
- 2) の場合は、ビデオ・キャプチャー時に DS ビデオ画面を右クリックして、[Video In Offset]の設定を行う必要があります。



既に取り込んだビデオ・プロジェクトの位置を修正するには、VT クライアントの DS Video Player セクションで、Offset の値を調整していきます。

DS ビデオは、通常の AVI ファイルですので、常に最初のフレームを 00:00:00.00 として再生を始めます。しかし、VTR の TC はこの限りではありません。この問題を解消するために、VT は DS ビデオの記録が開始された位置の時間情報(オフセット値)を自動的にファイルに記録し、再生時には自動的にこの値をオフセット値として VT の DS Video Player の Offset セクションにセットします。

この値は、AVI ファイルが記録されているのと同じディレクトリーに、[プロジェクト・ネーム + .TC(拡張子)]のファイル・ネームを持ったファイルとして保存されています。

2. クラッシュ

ピラミックスと DS ビデオ・プレーヤーのロック関係は非常にタイトですが、稀にクラッシュすることもあります。

- 1) VT がクラッシュしてしまった場合

何らかの理由で VT がクラッシュしてしまった場合、まず、プロジェクトを保存し、ピラミックスを終了させてください。

再度、ピラミックスを起動すると自動的に VT も起動し、正常に動作を始めるはずで

2) DS ビデオ・プレーヤーがクラッシュしてしまった場合

何らかの理由で DS ビデオ・プレーヤーがクラッシュしてしまった場合は、VT のクライアント画面で、DS ビデオ・プレーヤーを右クリックし、[Kill]して下さい(右図参照)。

その後、「ワークの取り込み」のセクションの(3)以降をもう一度やり直し、ランチャーにより DS ビデオ・プレーヤーを起動させてください。

