Project Processes







Projectの加工

Dither(ディザー)

Pyramixの内部処理はすべて32ビット浮動小数点で演算処理が行われるため、オーディオ信号がその環境下で 維持されていれば出力の最終段階までディザリング処理を行う必要がありません。Pyramixの音質においては、 ディザリング処理は出力最終段階の1回のみしか適用しないことがポリシーとなっています。

詳しくは、"10. Mixerセクション"の章の 'ディザリング・オプション' のページを参照してください。

Projectのミックスダウン

コンポジションのファイル・エクスポート

編集完了後のプロジェクトのコンポジションまたは指定したセレクション範囲をオーディオファイル(またはファイル) ヘエクスポートすることができます。コンポジションをミックスダウンしてファイルで保存することが可能です。

Mix Down	
Target Settings	
Mix Down Name	Mix Down of Black Album
Suffix with Bus Name 📃	Unique filename extension 🔽 One file per track
Media Folder	G:\Pyramix Projects\Black Album\
Media Format	PMF (Recommended)
Media Wordlength	24 [bps] 🔹
Waveform	Generate WHILE recording
Record Whole composition Between Marks Selection Processing Real time SRC and ReDithering 48000 Hz/24 bits/TP	Mix Source Surround Mix-L Surround Mix-C Surround Mix-R Surround Mix-Ls Surround Mix-Ls Surround Mix-Lfe Main-L Main-L Main-R
Post-processing Veep in default library Place in timeline Place in VCube Controllers V Offline Controllers	
	Mix Down Stop Abort



- 1. Project > Mix Downメニューを選択してMix Downダイアログを開きます。
- 2. Target Settingsセクションで、ミックスダウン後のファイル名,保存先のMediaフォルダの指定など必要な設定を行ってください。
- 3. 'One file per track'オプションのチェックを外すと、マルチトラックのMediaファイルは1ファイルで出力され ます。チェックを入れると、トラック別にMediaファイルを出力します。Mediaファイルは、Media Formatと Media Word-lengthで選択したフォーマットで作成されます。

Suffix with Bus Nameオプションは、以下のようなファイル名を追加します:

Terminator_Final-M&E-Stem1-L.wav Terminator_Final-M&E-Stem1-C.wav Terminator_Final-M&E-Stem1-R.wav

Note: これらの設定は、クリップのRecordおよびRenderの設定とは独立して反映されます。

- Recordセクションで、ミックスダウンする範囲をラジオボタンで選択します。(Whole composition<コンポジ ション全体>, Between Marks <ln/Out間>, Selection<セレクション範囲>)
- 5. Mix Sourceセクションは、エクスポートするファイルの出力ソース(出力バス)を選択することができます。 Mix Sourceに表示される出力ソースは、ミキサー上のバス構成に対応しています。

Note: ミキサー上でこれらの名前はバス毎にまとまって表示されています。

6. Mix Downボタンをクリックするとミックスダウン処理を実行します。

ミックスダウン処理の実行中にStopボタンをクリックすると 'Stop Record?' の確認ダイアログが開きます。 Yesをクリックするとミックスダウンを中止してMix Downダイアログを閉じます。この場合、Stopボタンをクリ ックした時点までのミックスダウン・データがMediaフォルダに保存されます。

ミックスダウン処理の実行中にAbortボタンをクリックすると 'Abort Record?' の確認ダイアログが開きます。 Yesをクリックするとミックスダウンを中止してMix Downダイアログを閉じます。この場合、ミックスダウン中のミックスダウン・データはすべて破棄されます。

オプション

Processing	
Real Time	チェックを入れると、リアルタイムでのミックスダウンを実行します。
SRC and ReDithering	チェックを入れると、ボタンがアクティブになり、現在設定されているSRC Output のプロパティ設定が有効になります。 ボタンをクリックすると、SRC Output Settingsダイアログが開きます。
Post-Processing	
Keep in default library	チェックを入れると、ミックスダウンしたファイルはDefaultライブラリーへ保存されます。
Place in timeline	チェックを入れると、ミックスダウンしたファイルはタイムラインにペーストされます。
Place in VCube	チェックを入れると、ミックスダウンしたファイルはVCubeのタイムラインの新しいト ラックへ自動的にペーストされます。既存のオーディオトラックは削除されます。 後述の 'Place in VCubeオプションの補足'を参照してください。
Controllers	
Offline Controllers	チェックを入れると、ミックスダウン実行中に外部コントローラーをオフラインに切り 替えます。チェックを外した場合、外部コントローラーからモニター音量の変更やフ ェードアウトなどの操作が可能です。





'Place in VCube' オプションの補足

以下は、VCubeがPyramixと同じPC上で動作している場合、またはVCubeがスタンドアローンのシステムで Pyramixとネットワークを介して動作している場合の補足です。

VCubeがスタンドアローンのシステムの場合、Pyramix > All Settings > Remote Control > Virtual Transportページの 'VCube Options > Associated VCube network name' の設定を行ってください。

(VCubeがPyramixと同じPC上で動作しているシステム(**PyraCube**)の場合、ここの設定はブランクのままにして おきます)

重要!前述の**Post-Processing**オプションで選択できる '**Place in VCube**' 機能は、VCubeがスタンドアローン のシステムの場合に使用できます。PyramixとVCubeは、例:)¥¥server¥sharedisk¥folder¥file.pmf といったネ ットワークパスで保存先フォルダをそれぞれマウントしなければなりません。

また、このファイルは両方のマシーンから同じネットワーク名を使用してアクセス可能でなければなりません。

非リアルタイム (ノンリアルタイム) ミックスダウン

Note: 前述のProcessingオプションで選択できる非リアルタイム(ノンリアルタイム)でのミックスダウンは、音質を劣化させることなく実時間よりも大幅に短い時間でレンダリング作業を行うことができます。

Projectのアーカイブ

Project > Archiveメニューを選択すると、Archiveダイアログが開きます。

Archive
Target Settings
Archive Name
Gilded Splinters archive
Archive Location
\\ARUNDEL\video
Options
Consolidate Handles 1 [s]
Archive referenced Libraries
\checkmark Force Copy if Media Files already exist on Target Location
Archive Cancel

このファンクションでは、プロジェクトと使用されているMediaファイルをコピーして、指定した場所へまとめることができます。







Consolidateにチェックを入れると、Mediaファイルは(オリジナルファイル全体ではなく)タイムラン上で使用している部分のみをコピーします。また、Handlesには必要なのりしろを[s]単位で入力することができます。

Archive referenced Librariesにチェックを入れると、プロジェクトのDefaultライブラリーもアーカイブします。 (Globalライブラリーはアーカイブされません)

Consolidateが有効な場合、'Force Copy if Media Files already exist on Target Location' のオプションは グレーアウト表示になります。チェックを入れると、指定フォルダにMediaファイルが既に保存されている場合でも 同じファイルのコピーを実行します。

Projectのコンソリデート

Consolidate	X
Target Setting	s
O Use Origi	nal Files Media Folder
Use Curre	ent Project Media Folder
🔘 Use Cust	om Media Folder
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Options	
Handles	1 [s]
Format	Same as originals
	Generate Waveform
🔽 Use dip n	ames to generate media
🔲 Don't opt	imize media for overlapping clips
Advanced Opt	ions
Skip gene on target	ration if original media already exists drive
Delete or	iginal media (Use with care !)
	Consolidate Cancel

コンソリデート機能は、Mediaファイルが使用しているストレージ容量を軽量化しながら、コンポジションの構成と Mediaファイルを一か所に集めるためのメソッドです。また、コンポジション上で使用しているMediaファイルでクリ ップとして参照している部分だけをバックアップすることができます。

Note: コンソリデートを実行すると、コンポジション上のクリップが参照しているMediaファイルは、すべてコンソリ デート後のMediaファイルへ置き換わります。参照パスが変更されてしまうので、コンソリデートを実行する前に必 ずプロジェクトのコピー保存を行うようにしてください。





Target Settings

ラジオボタンを使用してコンソリデートしたMediaファイルの保存先を選択します。

Use Original Files Media Folder

コンソリデートしたMediaファイルは、オリジナルファイルと同じフォルダ内へ保存されます。

Use Current Project Media Folder

コンソリデートしたMediaファイルは、プロジェクトの現在のMediaフォルダ内へ保存されます。

Use Custom Media Folder

コンソリデートしたMediaファイルは、ユーザーが指定した場所のフォルダ内へ保存されます。

Options

Handles

コンソリデートを行った後でフェードの長さを変更したい場合などに備えて、クリップの前後に指定した長さのハンドル(クリップの糊代)を持たせることができます。ボックスに任意の数値[sec]を入力してください。

Format

コンソリデートするコンポジションの保存フォーマットを、ドロップダウンリストから選択することができます。

Generate Waveform

チェックを入れると、波形を作成してコンソリデートしたMediaファイルと同じ場所へ保存されます。

Use clip names to generate media

チェックを入れると、コンソリデートしたMediaファイルにオリジナルクリップと同じ名前を付けます。

Don't optimize media for overlapping clips

Advanced Options

Skip generation if original media already exists on target drive

チェックを入れると、ターゲットドライブにオリジナルのMediaファイルが保存されている場合に新しいMediaファイルを書き込まずにスキップします。

Delete original media (Use with care!)

チェックを入れると、コンソリデート実行後にオリジナルのMediaファイルを削除します。 このオプションは、実行後にUndoすることがきません。





Projectのコンバート

プロジェクトのタイム/ピッチ・スケーリング

Project > Stretch / Pitchメニューを選択すると、プロジェクト全体のタイム/ピッチ・スケーリングが行えます。 この機能を使用するには、Prosoniq MPEX3プラグイン・オプションが必要です。

プロジェクト全体を24fpsから25fpsへ(4%のタイム圧縮/ピッチ縮小)または、25fpsから24fpsへ(4.17%のタイム 拡張/ピッチ上昇)ストレッチ/ピッチ変更します。

オプションで、クリップの必要なオーディオ部分だけを処理する 'Consolidate' の設定が行えます。

プロジェクトのReconform

Project > Reconformメニューを選択すると、CMX EDLからオートコンファームによって作成した既存のプロジェクト全体の再コンファームを実行することができます。

プロジェクトのSurround Post-Processing

Project > Surround Post-Processingメニューを選択すると、ダイアログに表示される**Source Stem**のリストから、利用可能なSurroundバスまたはステムを選択できます。

Processのリストから、プロセッシングのオプションを選択してください:

- Multiple File Export(WaveまたはAIFF)
- Minnetonka AC3(ドルビーデジタル)エンコーダー ※SurCode for Dolby E Encoderオプション
- マルチチャンネル・タイムストレッチ(24fps→25fpsまたは25fps→24fps) ※Prosoniq MPEX3オプション



Projectのレンダー

Rendering Process	1.000	1.22		Target Settings			
<hore></hore>	Extra H	andles		Render Name	Trout Ma	sk Replica_Neon Meat	e Dream O
Gitch Levelzer	Before	0	s	Prefix with Track Na	sme 🛄	Suffix with Strip	Name 🛄
Levelizer (Automatic) Nova Pendl	After	0	\$	Media Folder			
Prosonig MPEX3				S:\PMXMedia\Vista I	Images (Media	Files\	
				Format	PMF (Reco	mmended) 🔹	Settings
				Resolution	24 [bps]		•
				One file per track	E	Unique filename exte	nsion 🔽
				Waveform	Generate	WHILE recording	•
				Source	tion	Only render so (one file per tra and mono proc	lo tracks ack medias essing only
Company:				 Between Marks Selection 			-
Description:							

Project > Renderメニューを選択するとRenderウィンドウが開きます。

Rendering Process	レンダーに関連する各種プロセスがリストで表示されています。 リストの中から実行したいプロセスを選択してください。
Extra Handles	BeforeおよびAfterのボックスに数値を入力することで、アナライズに必要なデータ の前後の素材をハンドルとして残すことができます。
Note: このExtra Handle設定	Eは、Renderメニューのプロセスとは関連しません。
Target Settings	出力ファイルに関する設定を行います。
Render Name	レンダーしたファイルに付ける名前をテキスト入力して設定します。
Media Folder	レンダーしたファイルの保存先を、ドロップダウンリストで現在マウントされているフ ォルダから選択、または ボタンをクリックして任意のフォルダを指定できます。
Resolution	ドロップダウンリストから出力するビット深を選択します。
One file per track	チェックを入れると、マルチトラックのソースをトラック毎にレンダーして分割ファイ ルにします。
Unique filename extension	チェックを入れると、出力ファイル名にPyramixが自動で付ける識別番号が追加されます。
Format	ドロップダウンリストから出力するフォーマットを選択します。
Settings	選択した出力フォーマット毎の詳細オプションを設定します。 オプションが無い場合、ボタンはグレーアウト表示されます。
Waveform	ドロップダウンリストから波形オプションを選択します。 (None / Generate AFTER recording / Generate WHILE recording)

Note: これらの設定は、クリップのRecordおよびMix-downの設定とは独立して反映されます。





Source

レンダーする範囲をラジオボタンで選択します。 (Whole composition<コンポジション全体>, Between Marks <ln/Out間>, Selection<セレクション範囲>, Selection<セレクション範囲/グループ毎>)

Selection (Split by Groups)

レンダー処理は、セレクション範囲のGroupクリップ単位で実行されます。この場合、Render Nameのボックスで 指定した名前は無視され、レンダー後のファイルには各グループの最初のクリップ名が付きます。

Only render solo tracks (one file per track medias and mono processing only)

チェックを入れると、SOLOが入っているトラックのみをレンダーします。自動的に 'one-file-per-track' にチェック が入り、Mediaファイルはモノラル処理が実行されます。





プラグイン加工

Effects Rack(エフェクト・ラック)

Effect Rackでは、最大8つのエフェクト・プラグイン(VS3, VST, Direct-X)をマルチエフェクトとしてレンダー処理が行えます。

Project > RenderメニューのRendering Processリストから**Effects Rack**を選択して、右側の**Target Settings** で必要な設定を行ってください。

Renderボタンを押すとEffects Rackダイアログが開きます。

ITRFxRack		×
FxF	RACK	BYPASS
Parametric Equalizer		
Dynamics	Load FX Show	MS
Angudion II		
	Load FX Show	
	Load FX Show	M 5
		M. 5
	Load FX Show	
Load Preset Save Preset	Mutes Reset	Solos Reset
Audition Stop	Process	Cancel

Note: Effects Rackは、Monoまたはステレオの処理が行えます。 また、ディレイ補正 (Automatic Delay compensation)が利用できます。

8つのスロットに1つずつのプラグイン・エフェクトをロードすることができます。

Load FX	ポップアップリストにインストールされているVS3およびVSTプラグインが表示され ます。Noneを選択すると、現在ロードしているプラグイン・エフェクトをスロットから 削除します。
Show	ロードされているプラグイン・エフェクトのコントロール画面を表示します。
М	そのスロットのエフェクトをミュートにします。
S	そのスロットのエフェクトをソロにします。
Bypass	クリックして点灯させた場合、ラック内のすべてのエフェクトをバイパスします。
Audition	エフェクトのオーディションでタイムラインを再生します。



	2.0		
10 C	-		
	10	B.	
-	-		

	(Recall > / Remove / Load From File)
Load Preset	3つのオプション・メニューがポップアップ表示されます。
Cancel	レンダーをキャンセルして、Effects Rackウィンドウを閉じます。
Process	レンダーを実行して、Effects Rackウィンドウを閉じます。
Stop	オーディション再生を停止します。

Recall... >にマウスカーソルを合わせると、保存されているプリセットのリストが表示されます。プリセットを選択すると、保存されているすべてのエフェクトと各パラメーターがEffects Rackにロードされます。

Remove... >にマウスカーソルを合わせると、保存されているプリセットのリストが表示されます。リストから削除したいプリセットを選択してください。

Load Preset > Load From Fileを選択するとブラウザ画面が開き、PC上にファイル保存されているプリセットを Effects Rackにロードすることができます。

Save Preset 2つのオプション・メニューがポップアップ表示されます。(User > / Save To File)

User >オプションは、サブメニューにCreate New...とプリセットのリストを表示します。 プリセットを選択すると、現在の内容をプリセットに上書き保存します。

Save To Fileを選択すると、プリセットの名前を付けて任意の場所にファイル保存することができます。

Mutes Reset	ミュートをすべてリセットします。
Solos Reset	ソロをすべてリセットします。

Glitch Detector(グリッチ検出)

グリッチノイズまたはポップノイズを検出します。Project > RenderメニューのRendering Processリストから Digital Glitch Detectorを選択して、右側のTarget Settingsで必要な設定を行ってください。

Renderボタンを押すとDigital Glitch Detectorダイアログが開きます。



'When finding _____ consecutive samples'のボックス内に、連続するサンプル数を指定してください。 (デフォルト値:10)





検出メソッドをラジオボタンで選択します:

- Iower than -144.5dB
- of the same value

グリッチノイズが検出された場合の動作をラジオボタンで選択します:

- add a marker
- slice the region
- copy the region to another track

Levelizer(レベライザー)

ラウドネスの分析と修正を行います。(プラグイン・オプション)

Project > RenderメニューのRendering Processリストから**Levelizer**を選択して、右側の**Target Settings**で 必要な設定を行ってください。

Renderボタンを押すとLevelizerダイアログが開き、各種オプション設定が行えます。

Levelizer (Automatic)

Project > RenderメニューのRendering ProcessリストからLevelizer(Automatic)を選択して、右側のTarget Settingsで必要な設定を行ってください。

Renderボタンを押すと自動でラウドネスの分析と修正を実行します。





Pencil (ペンシル)

Pencilツールでは、波形のリタッチ編集が行えます。

Pencilツールを使用する場合、はじめに編集を行う場所をセレクション範囲で指定してください。

Project > RenderメニューのRendering Processリストから**Pencil**を選択して、右側の**Target Settings**で必要な設定を行ってください。

Renderボタンを押すとPencilダイアログが開きます。



Pencil画面において、ペンシルで編集しているトラックは黄色く選択表示されます。

Note: 1秒以上のセレクション範囲が指定されている場合、以下のPencil Toolダイアログが表示されます。







画面右上の 1 および 2 ボタンは、トラックの表示数を切り替えることができます。Fitをクリックすると、選択して いるすべてのトラックを表示します。

+/ーボタンは、押すごとにZoom In/Outします。

Solo チェックを入れると、選択したトラックをソロにします。

Loop チェックを入れると、プレビューをループ再生します。

Add Marks チェックを入れると、ペンシル編集をレンダーした場所にマーカーを追加します。

> ボタンをクリックするとプレビュー再生を行うことができます。■ボタンでプレビュー再生をストップします。

Prosonig MPEX3

マルチチャンネル(最大8チャンネル)のタイムストレッチ/ピッチスケールングが行えるプラグイン・オプションです。

Cleaning Up Media

Media > Clean Up Mediaメニュー

現在のプロジェクトで使用していないMediaファイルを、選択したMediaフォルダから完全に消去します。 このコマンドは、実行後に**Undo**することがきません。

Projectのノート

Notesタブをクリックすると、プロジェクトにテキストノートを追加することがきます。 ドロップダウンリストではフォントとサイズを指定が行えます。また、テキストの書式や行揃えも行えます。

MS Sans Serif	•	8.5 🗸	B	1	1 🔊	Ēź	1
Name Cricket	Author	Dirk Gent	ly			Date	02/10/2007 20:56:44
Lorem ipsum dolor sit an eros est, accumsan vitae, bibendum vel, est. Vestib nonummy leo. Vestibulum odio erat ac augue. Proin volutoat varius, nibh est e	imperdiet sed ulum lorem. S a tincidunt, turp augue purus, gestas turpis,	er adipis , iaculis ii uspendis pis eget o posuere sit amet p	cing e n, ero se at comm eget, oorta	elit. A s. Int velit i odo t ultrice nisi ip	enean eger u d dian empu: s et, i sum s	commo ma est, a pulvina s, lacus r nollis ac ed lacus	do augue. Curabitur risus. Nam aliquam aliquam, porttitor vel, r semper. Quisque dictum nulla laoreet dolor, ac tristique , quam. Sed aliquam, justo non . Etiam erat lorem, hendrerit unanatic mi alt quecinit
nec, ultricies a, vestibulur mauris, quis aliquam tellu ultrices nec, quam. Praes aliquet odio pulvinar arcu	n nec, ante. Pr s purus quis la ent fermentum	om facilis cus. Ut v nisi pelle	iverra ntesq	assa (a. Nul jue pe	a mi i de. V	nauris, i estibulu	n quis turpis. Pellentesque

Noteの内容はプロジェクトと一緒に保存されます。また、他のアプリケーションへコピー&ペーストすることもできます。