

4.2.1 追加マニュアル

この追加マニュアルでは Vision DSP と Studio Vision Pro のバージョン 4.2.1 における新たな特徴や拡張された機能を解説しています。このマニュアルは MIDI、オーディオ・リファレンス・マニュアルと、4.1 Manual Supplement (追補マニュアル) をすでに理解されていることを前提の上で解説をしております。

オンラインでこのマニュアルをお読みになっている場合は、目次の中の任意の項目をクリックすると自動的に解説しているページへ行くことができます。

第 1 章：アーケディア・オーディオシステムの変更点	1
Stereo interleaved file (ステレオ・インターリーブド・ファイル)	1
「MIX (ミックス)」コマンドの「BOUNCE TO DISK」	1
「MIX (ミックス)」とアウトプットの出力先	3
Dither Outputs (ディザ出力)	4
停止中の処理	4
第 2 章：DAE/TDM の変更点	5
PRO TOOLS!24 MIX と PRO TOOLS!24 MIXPLUS のサポート	5
「Audio Instruments & Routing」画面	5
バス、入出力のネーミング	6
ステレオ・オーディオ・チャンネル	7
Send 欄、Plug-In 欄	9
ルーティングのリセット	9
SampleCell	10
「Plug-In Edit」画面	10
「QUICKPUNCH」によるパンチインオン・ザ・フライ	13
バッファサイズの設定	16
第 3 章：オーディオのインポート	17
「Import Audio」画面	17
1 ステレオリンクファイルのインポート	19
ステレオオーディオイベントと Audio Instruments	19
ICD-ROM からのインポート	19
複数ファイルのインポート (DAE オーディオ・プリファレンス)	19
第 4 章：その他の新しい機能	21
96kHz への対応 (Acadia と TDM)	21
バスのソロ機能 (Acadia と TDM)	21
モノラル / ステレオのインストゥルメントとバス (Acadia と TDM)	21
Select & Modify (選択と修正) 画面	22
「Move (イベントの移動)」コマンド	22
「Trim Start Time (トリム・スタートタイム)」コマンド	22
Record Quantize Source	23

Edit Out フィールドをハイライトする.....	23
第 5 章：前マニュアルの訂正と追加	24
初期設定でのアウトプット (Acadia).....	24
「Mix」コマンドとフェーダー	24
パンとステレオ・オーディオ・イベント.....	24
クリッピング LED.....	24

第 1 章： 「ACADIA オーディオシステム」 の変更点

この章では、バージョン 4.2 及び 4.2.1 において追加された「Acadia オーディオシステム」の機能や変更点を解説しています。基本的な内容につきましてはバージョン 4.1 のマニュアルをお読みください。

STEREO INTERLEAVED FILE(ステレオ・インターリーブド・ファイル)

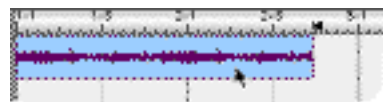
「Acadia オーディオシステム」は、ステレオ・インターリーブド・ファイルの読み込みや再生をサポートしました。ステレオ・オーディオ・インストゥルメントがインターリーブド・ファイルを読み込むと、ステレオ・オーディオ・イベントとして再生を行うことができます。しかし、同じオーディオ・インストゥルメントが、同一シーケンス上でステレオ・リンク・イベントにアサインされると、リンクされたファイルの内、片方のみが再生されることになります。重要なポイントは、ステレオ・イベントを同一のオーディオ・インストゥルメントにアサインする場合は、ステレオ・インターリーブドかステレオ・リンクかどちらかに統一する必要があるということです。

「MIX(ミックス)」コマンドの「BOUNCE TO DISK」

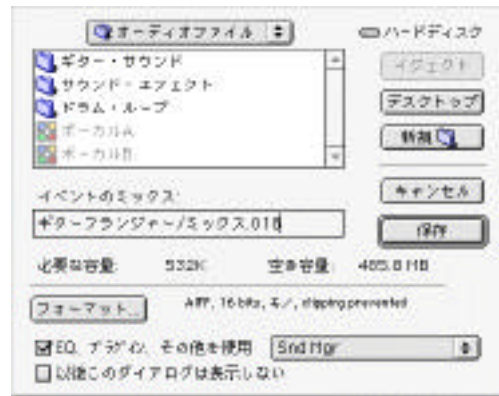
VISION の MIX コマンドによって、プラグイン、EQ、センド等を使用した状態で「BOUNCE TO DISK」が可能になりました。このコマンドにより非リアルタイムなトラック間のミックスや、オーディオ・トラックに EQ やプラグインの効果を加えた結果をバウンスすることが可能です。これは CPU にかかる負荷を軽減するのに有効です。

オーディオ・トラック・データを「BOUNCE TO DISK」するためには：

- ① Console ウィンドウでオーディオ・インストゥルメントに対して EQ やプラグインを割り当てます。
- ② Track Overview 画面で任意のオーディオ・リージョンを選択します。



- ③ 「DSP」メニューから「MIX（ミックス）」を選択します。
「MIX（ミックス）」画面を開きます。



- ④ 新規のオーディオ・ファイルのファイル名と保存場所を指定してください。
必要に応じて「FORMAT（フォーマット）」ボタンをクリックすることによって、ファイル・フォーマットやサンプル・サイズ、またはモノラルにするかどうか、ノーマライズ処理を行うか等を指定することができます。
- ⑤ 「Use EQs, plug-ins, bussing(EQ、プラグイン、バスを使用)」のオプションをチェックします。



更に「アウトプット・オプション」のポップアップメニューからミックスの出力先を選択します。またミックスにEQやプラグインの設定を適用するかどうか設定可能です。「MIX」とアウトプットの出力先（3 ページ）を参照してください。



- ⑥ 「Save（保存）」ボタンをクリックします。
新しいオーディオ・ファイルがハードディスクに書き込まれ、元のデータに替わってトラックには新規ファイルが配置されます。
- ⑦ 新しいオーディオを再生するためオーディオ・インストゥルメントを選択します。
もし同じオーディオ・インストゥルメントを使用している場合には、予めアサインしてあったEQやプラグインの情報を取り消すかバイパスしておいてください。これは新規オーディオ・データにこの情報が書き込まれているために必要がなくなったという事です。

「MIX(ミックス)」とアウトプットの出力先

重要な点は、信号に関する全ての処理がミックス時に影響を与えうるということです。つまりコンソール・ウィンドウでオーディオ・インストゥルメントにアサインされた EQ やプラグイン情報に加えて、その時点でのセンドの情報やアウトプットチャンネルの設定が「MIX(ミックス)」コマンドの結果に影響する場合があります。



図 1: 「アウトプット・オプション」ポップアップメニュー

「MIX(ミックス)」ダイアログボックスの「アウトプット・オプション」のポップアップメニューではミックスされた信号をどのアウトプットから出力するかを選択することができます。またミックスに EQ やプラグインの設定を適用するかどうかも設定可能です。例えば、「Audio-1」にアサインされていて「アウトプット 1-2」に割り当てられているオーディオデータがあったとします。この信号が同時に「バス -1」から「アウトプット 3-4」にも割り当てられていた場合、「Audio-1」と「バス -1」(EQ やプラグインの設定をいかしたまま)の信号をミックスするためには「すべてのアウトプットを使用」をポップアップメニューで選択します。「Audio-1」の信号のみをミックスするためには「アウトプット 1-2」を選択してください。

使用しているオーディオ・ハードウェアのアウトプットが左右 1 組しかない場合、またはそれ以上あっても通常は使用しないという場合には上記のことは問題になりません。

アウトプット・オプションのポップアップメニューの下部に 2 つの追加項目があります。ここではアウトプットへアサインされたエフェクト処理をバイパスするかどうかを設定します。つまりアウトプットに EQ やプラグインを適用している場合、ミックスされた信号にそれが影響するかどうかを選択できます。「プリアウトをキャプチャー」を選択していると、これらのエフェクト処理はバイパスされます。「ポストアウトをキャプチャー」を選択すると、すべての処理が適用されます。

アウトプット・オプションのポップアップメニューにおいて「すべてのアウトプットを使用」と「ポストアウトをキャプチャー」が選択されている状態では、再生時に聴こえる状態とミックスされるデータが等しくなると考えられます。

☆ ノート: 「オーディオプリファレンス」画面において「ディザ出力」の設定がされている場合、この設定もミックスに反映されます。ディザ出力に関しては「Vision4.1 Manual Supplement (追補マニュアル)」の 11 章の「デジタルオーディオの最適化」を参照してください。

「AUDIO MIX」の エクスポート (出力)

AUDIO MIX をエクスポート (出力) する際にも「Use EQ 1 s, plug-ins, etc (EQ、プラグイン、バスを使用)」のチェックボックスが用意されています。このオプションを使用して AUDIO MIX をエクスポート (出力) する際に、各処理を適用するかどうかを設定することができます。「MIX (ミックス)」コマンドの「BOUNCE TO DISK」(1 ページ) や「MIX (ミックス)」とアウトプットの出力先 (3 ページ) を参照してください。

「File」メニューの「Export Audio Mix」と「DSP」メニューの「Mix」との違いについては「オーディオリファレンスマニュアル」の第 20 章「Import/Export」を参照してください。

DITHER OUTPUTS(ディザ出力)

「オーディオリファレンス」については「4.1 Manual Supplement (追補マニュアル)」で解説していますが、当初 Vision DSP 4.1 には無いものでした。バージョン 4.2 になって使用可能になったこの機能の詳細に関しては「4.1 Manual Supplement (追補マニュアル)」の第 11 章「Acadia : デジタルオーディオの最適化」を参照してください。

停止中の処理

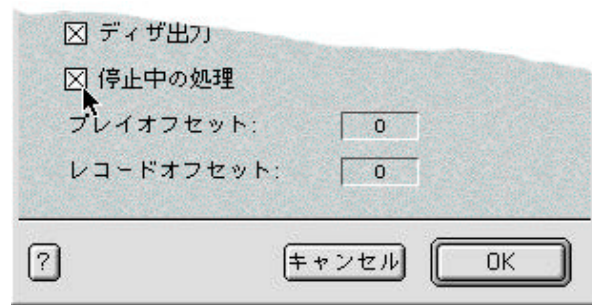


図 2 : 停止中の処理 (オーディオリファレンス・ダイアログ)

Acadia のオーディオリファレンス・ダイアログでは「停止中の処理」という追加設定が設けられました。ここにチェックが入っていない場合は再生を停止した時に特別な信号の流れや処理が行われません (インプット・ラインがレコードモニター・ウィンドウ上で録音可能な状態の時は唯一の例外です)。

旧式の Power Macintosh を使用している場合は、パフォーマンスの低下を防ぐため、このオプションをはずしておいた方が良いでしょう。ただしはずしてしまうと再生を停止した時に (レコードモニターのスルーを使用して) ハードウェア・インプットをモニターすることはできなくなります。また、オーディオトラックではシーケンスが終わると同時にすべての処理を停止してしまうのでリバーブやディレイが最終部分で途切れてしまうかもしれません。その場合には、シーケンスの長さ自体をそれ相応に長くすることで対処できます。

第 2 章： DAE/TDM の変更点

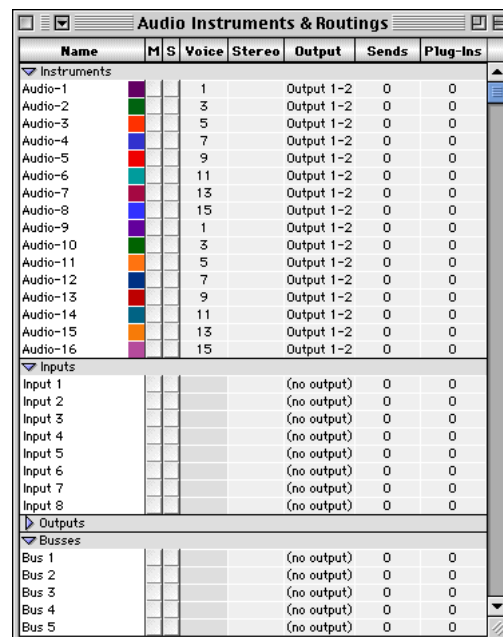
この章では Studio Vision Pro 4.2 の DAE や TDM ユーザーを対象に、その新機能を解説をしています。

PRO TOOLS!24 MIX と PRO TOOLS!24 MIXPLUS のサポート

これら Digidesign社のオーディオカードはStudio Vision Pro バージョン4.2で(DAE) サポートされています。「Direct IO ASIO」ドライバを通じてカードを「Acadia オーディオシステム」を使用することも可能です。この方法を使えば、Vision に搭載されている EQ のリアルタイムの使用に加え、VST プラグインの使用も可能です。「Acadia オーディオシステム」に関する詳細は「4.1 Manual Supplement (追補マニュアル)」を参照してください。

「AUDIO INSTRUMENTS & ROUTING」画面

バージョン 4.2 で TDM を使用する場合、「Audio Instruments」画面にはオーディオインストゥルメント、ハードウェアインプット、ハードウェアアウトプット、バスが表示されます。各項目は独立してミュート、ソロ、リネームやステレオとして定義することができます。更に各オーディオ・チャンネルのセンドやプラグインの設定数を表示する欄が加えられています。



Name	M	S	Voice	Stereo	Output	Sends	Plug-Ins
Instruments							
Audio-1			1		Output 1-2	0	0
Audio-2			3		Output 1-2	0	0
Audio-3			5		Output 1-2	0	0
Audio-4			7		Output 1-2	0	0
Audio-5			9		Output 1-2	0	0
Audio-6			11		Output 1-2	0	0
Audio-7			13		Output 1-2	0	0
Audio-8			15		Output 1-2	0	0
Audio-9			1		Output 1-2	0	0
Audio-10			3		Output 1-2	0	0
Audio-11			5		Output 1-2	0	0
Audio-12			7		Output 1-2	0	0
Audio-13			9		Output 1-2	0	0
Audio-14			11		Output 1-2	0	0
Audio-15			13		Output 1-2	0	0
Audio-16			15		Output 1-2	0	0
Inputs							
Input 1					(no output)	0	0
Input 2					(no output)	0	0
Input 3					(no output)	0	0
Input 4					(no output)	0	0
Input 5					(no output)	0	0
Input 6					(no output)	0	0
Input 7					(no output)	0	0
Input 8					(no output)	0	0
Outputs							
Busses							
Bus 1					(no output)	0	0
Bus 2					(no output)	0	0
Bus 3					(no output)	0	0
Bus 4					(no output)	0	0
Bus 5					(no output)	0	0

図 3：Audio Instruments & Routing (TDM)

「Audio Instruments & Routing」画面の各項目は項目名左側の三角ボタンをクリックすると開閉します。(図4参照)

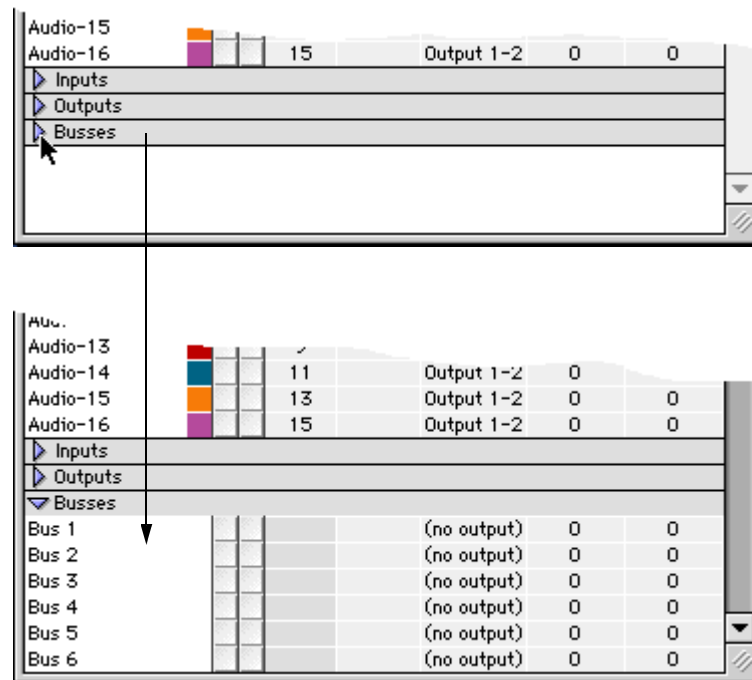


図4：バスの項目の開閉

バス、入出力の ネーミング

「Audio Instruments & Routing」画面では、オーディオ・インストゥルメントに加えて、他の項目にもカスタムネームをつけることができます。例えば「Vocal」という名前をオーディオ・インストゥルメントにつけたり、「Stereo Send 1」という名前をバスにつけたりできます。

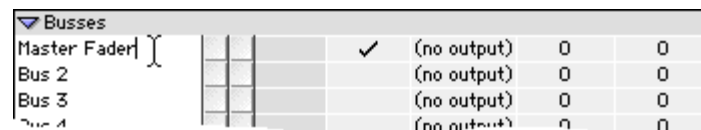


図5：バスのリネーム

オーディオ・インストゥルメントやインプット、アウトプットや SampleCell のチャンネルやバスの名前を変更する場合は、各項目の名前の欄をクリックして新規の名前を入力してリターンキーを押してください。名前の変更は自動的に更新され、他のウィンドウやダイアログ、ポップアップメニューに反映されます。

名前を初期設定に戻したい場合には、名前を反転させてデリートキーを押してください。

インプット、アウトプットや SampleCell のチャンネルはステレオのペアとして、或いは独立したモノラルチャンネルとして定義することができます。いずれの場合にも個別の名称を付けることができます。例えば、最初の 2 つのハードウェアインプットの名称を「ステレオ・インプット」として、ステレオのペアに定義することも、「インプット 1」と「インプット 2」として独立したモノラルチャンネルに定義することも可能です。

☆ 注意：入出力やバスにつけたカスタムネームの情報はシステムフォルダ内の初期設定の中にある「Studio Vision Prefs」ファイルに保存されます。バスのカスタムネームは Vision ファイルと Vision セットアップファイルにも保存され、プロジェクトごとの設定ができるようになっています。

ステレオ・オーディオ・チャンネル

Stereo欄では、オーディオ・インストゥルメントやハードウェアの入出力やバスがステレオかモノラルかを決定します。オーディオチャンネルをステレオにするには、そのチャンネルの欄にチェックマークを付けます。

ステレオオーディオイベントを再生する場合には、ステレオオーディオインストゥルメントとして設定されている必要があります。チャンネルがモノラルであるかステレオであるかの違いが Console ウィンドウでのインプット・ソースやレコード・モニターでのレコードソースに反映されます。例えば、ステレオ・オーディオ・インストゥルメントのみがステレオ・プラグインを使用できるので、それに応じてステレオ・アウトプットを設定しなければなりません。ステレオ・オーディオ・チャンネルをバスにルーティングしている場合は、それがステレオ・バスであることを確認してください。また、「Link Pair」のチェックを入れて録音を開始する時は、ステレオ・ソース（オーディオ・インストゥルメント、アウトプット、バスのいずれか）からステレオ・オーディオ・インストゥルメントへアサインされていることを確認する必要があります。

ステレオ・バス

TDM バスは「Audio Instruments & Routing」画面で、「Stereo」として設定することが可能になりました。バスがステレオかどうかによりオーディオチャンネルとの繋がり方やバスの録音方法が決定されます。



Busses	
Bus 1	<input checked="" type="checkbox"/> (no output) 0 0
Bus 2	<input type="checkbox"/> (no output) 0 0

図 6：バスを "Stereo" に設定

例えば、ステレオのオーディオ・インストゥルメントをバスに送りたい場合、送信先をステレオに設定する必要があります。

しかし、バスにルーティングする場合はミックスしたりステレオやモノラルの信号に一致させることができます。この場合は以下の規則が適用されます：

- ・ ステレオ・コンソール・チャンネルをモノラルバスに送る場合は左チャンネルのみが送信されます。
- ・ モノラルのコンソールチャンネルをステレオバスに送るとき、信号はバスの左右両方のチャンネルに送られます。

レコーディングを行う時はステレオ信号とモノラル信号をミックスすることはできません。ステレオのバスをモノラルのオーディオインストゥルメントに録音、またはモノラルバスからステレオのオーディオインストゥルメントに録音したい場合は、設定の変更を促されるでしょう。

ステレオ入出力

インプットとアウトプットと SampleCell チャンネルの項目では、ステレオ欄をクリックすることによる（オーディオ・インストゥルメントとバスでの設定と比較して）簡易な機能を追加しました。



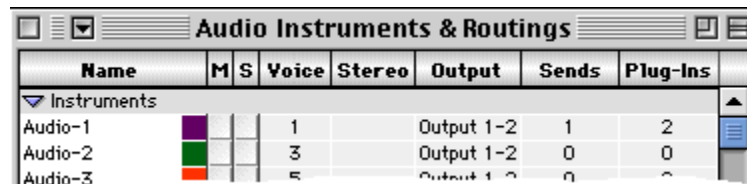
図 7：ステレオ出力のペア

「Audio Instruments & Routing」画面ではハードウェアの入出力はモノラルかステレオのペアとして表示されます。例えば使用しているオーディオ・インターフェースが2つの出力を装備している場合（1 - 2）はそれらは独立した2つのモノラル出力として機能するかペアの出力として機能するかを設定できます。ステレオ欄での設定によって、Console 画面上のチャンネルインプット・ソースとしてどのように入出力を使用するかを決定することができます。

Stereo 欄の設定状態にかかわらず、入力「Record Monitor」上のソース・ポップアップメニューにおいて独立したモノラル入力かステレオのインプット・ペア入力として常に利用可能です。また、コンソール・チャンネルの出力ポップアップメニューにおいて、独立したモノラル出力かステレオのアウトプット・ペア出力としても利用可能です。

Send 欄・ Plug-In 欄

この欄ではオーディオ・インストゥルメントや入出力バスに対してアサインされているセンドやプラグインの数を表示しています。これらは確認のための表示欄ですので変更はできません。4つのコンソール・ウインドウ上でアサインされている全てのセンドやプラグインの状況が確認できます。



Name	M	S	Voice	Stereo	Output	Sends	Plug-Ins
▼ Instruments							
Audio-1			1		Output 1-2	1	2
Audio-2			3		Output 1-2	0	0
Audio-3			5		Output 1-2	0	0

図 8：Send・Plug-In の確認画面

図 8 の例では「Audio-1」は 1 つのセンドにルーティングされ、2 つのプラグインが設定されています。また「Audio-2」ではセンドもプラグインも設定されていない状態であることが分かります。

「コンソール」ウインドウからオーディオ・チャンネルが削除されていても、センドやプラグインの設定は残っているので、これらの欄は「コンソール」ウインドウの状態に関わらず、センドやプラグインの設定を確認することができます。

ルーティングのリセット

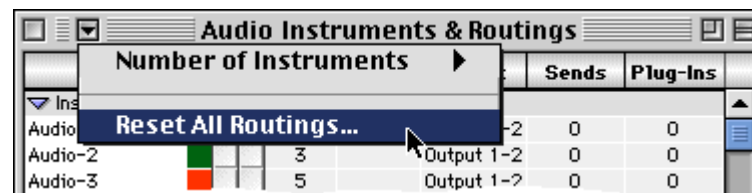


図 9：「ルーティングをリセットする」コマンド

「Audio Instruments & Routing」画面のサブメニューから「ルーティングを初期化する」を選択すると、以下の項目を実行します：

- すべてのプラグインとセンドの設定を削除します。
- オーディオ・インストゥルメントのすべての出力設定を初期設定状態へ戻します。
- 入力とバスに対するすべての出力が「なし」の状態になります。

「Console」画面ではプラグインやセンドの設定はマニュアルでも削除することができます。また、「Console」画面ウインドウのサブメニューから「Clear Console」を選択することで、プラグインやセンドの設定を含む、コンソール内のすべてをクリアな状態にすることができます。

SampleCell

SampleCell 用の TDM オーディオ・チャンネルが、「Audio Instruments & Routing」画面に表示されるようになりました。これにより SampleCell のチャンネルはそれぞれに名前を付けることができると同時にモノラル/ステレオに設定も可能になりました。更にこの「オーディオ・インストゥルメントとルーティング」ウインドウ上で、SampleCell の各チャンネルのミュートやソロの設定、TDM 出力やバスへのルーティングがアサインされているセンドやプラグインのアサイン数の確認が行えます。

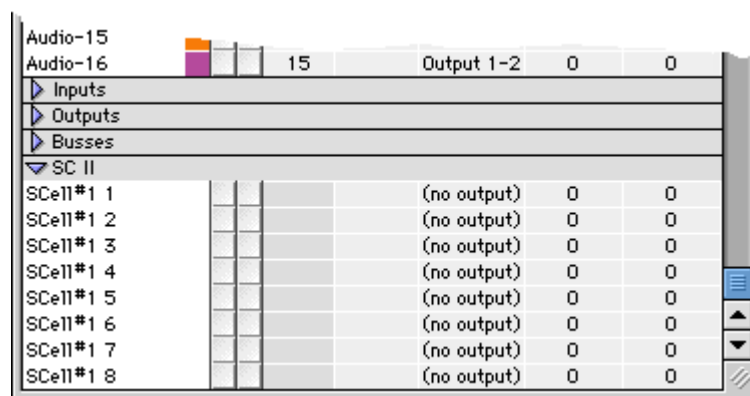


図 10：SampleCell の TDM オーディオ・チャンネル

「PLUG-IN EDIT」画面

「Plug-In Edit」画面を開く

複数の「Plug-In Edit」画面を同時に開くことが可能になりました。各コンソール・チャンネルの「Plug-In Edit」ボタンをクリックすると、新しく別の「プラグイン編集」ウインドウが開きます。



図 11：「Plug-In Edit」ボタン

もし、既に「Plug-In Edit」画面が表示されている場合は、「Console」画面でプラグインの番号をオプション + クリックすると、そのプラグインの編集ウインドウに入れ替わります。これによって、ウインドウをたくさん開くことによる混乱を避けることができます。

タイトル・バーの名称

各「Plug-In Edit」画面のタイトル・バーの名称は、それを使用しているプラグインとオーディオ・チャンネルの名称によって名前が決定されています。例えば、図 12 の例ではウインドウの名称は「TC|CHORUS for Audio-1,」になっています。これは「TC|CHORUS」プラグインの編集画面であり、オーディオ・インストゥルメントの「Audio-1」にアサインされているために付いた名称です。

Plug-In コントロール

TDM プラグインの「Plug-In Edit」画面には、ウインドウの上部に新しい機能を装備しました。以下に各機能を説明します：

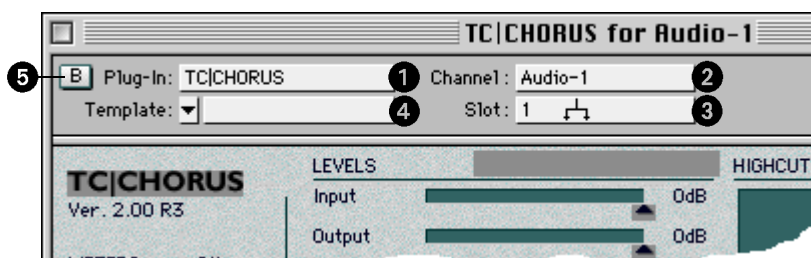


図 12：「Plug-In Edit」画面（TDM）

- 1 Plug-Inセレクトター：コンソールチャンネルに割り当てるプラグインをこのポップアップメニューから選択します。「no plug-in」を選択すると既存のプラグインを削除することになります。このポップアップメニューには、インストール済みのプラグインが表示され、Console画面上でも確認することができます。再生中にはプラグインのアサインを変更することはできません。

Plug-In Selector ポップアップでは、選択されたオーディオ・チャンネルやスロットが使用可能なプラグインのみを表示します。例えば、ステレオのオーディオ・インストールメントを選択している場合には、ステレオ・プラグインのみが選択可能となります。

- 2 Channel：プラグインの処理を施すオーディオ・チャンネル（オーディオ・インストールメント、ハードウェア入出力、バス）を指定します。
- 3 Slot: プラグイン・ナンバー（1-4）とステレオ・モードを表示します。
- 4 Templates：この2つのポップアップ・メニューで、プラグインのパラメーターの設定を保存したり、読み込みすることができます。「プラグイン・テンプレート」（12 ページ）を参照してください。
- 5 Bypass：クリックするとプラグインをバイパスすることができます。コンソール・チャンネル内の他のプラグインに関してはバイパスされません。（各「Plug-In Edit」画面にそれぞれバイパスボタンが用意されています。）

Bypass ボタンは「Console」画面のプラグインの欄にも表示されます。どちらのウインドウでボタンをクリックしても、互いに更新されます。

プラグイン・ テンプレート

TDM プラグインのパラメーターの設定は、「Plug-In Edit」画面のテンプレート・ポップアップ・メニューから読み込むことができます。

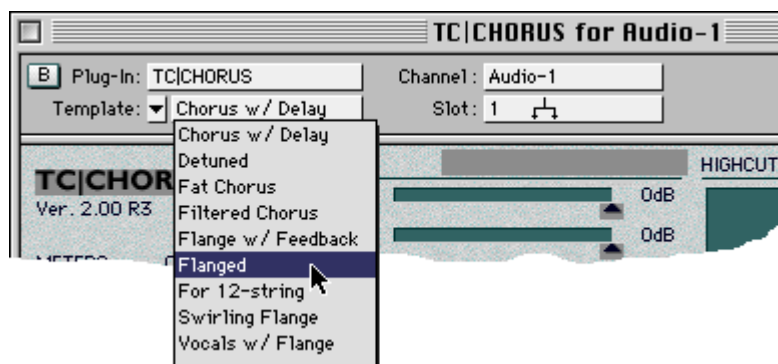


図 13：プラグインテンプレート・ポップアップ

ポップアップ・メニューをクリックすると、「Vision エフェクト・テンプレート」ファイルに保存されているプラグインのテンプレートがリストアップされますので任意のテンプレートを選択してください。（このファイルは Vision アプリケーションと同じフォルダーに配置しておく必要があります。）選択すると、表示しているオーディオ・チャンネルの「Plug-In Edit」画面は自動的に再構築されます。

☆ ノート： プラグインテンプレートを選択すると、それを現在のプラグインの設定として更新します。Template 機能のポップアップ・メニューで「Save Settings As」を選択すると、プラグインの設定を保存することができます。

Template 機能のポップアップ・メニューにはプラグインのパラメーターを保存、インポート、エクスポート、コピー、ペーストするコマンドがあります。

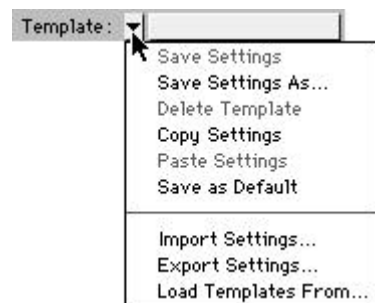


図 14：Template 機能のポップアップ・メニュー

以下に Template 機能のポップアップ・メニューの各項目を説明します：

- Save Settings：パラメータ - 設定をその時のテンプレートの名称で保存します。
既に同名称のテンプレートが保存されている場合はそのファイルを書き換えます。
- Save Settings As：その時点のパラメーター設定を新規のテンプレートとして保存します。
この際、新規の名称をつけるダイアログが表示されます。
- Delete Template：選択したプラグイン・テンプレートを削除します。

- CopySettings : パラメーターの設定をクリップボードへコピーします。これは別のプラグインスロットやコンソールチャンネルへ同じ設定をペーストするのに便利です。
- PasteSettings : 表示しているオーディオ・チャンネルの「Plug-In Edit」画面に、クリップボードにあるパラメーターの設定をペーストします。
- Save as Default : パラメーター設定をそのプラグインの初期設定として保存します。保存後はそのプラグインを割り当てる度にこの設定が読み込まれます。
- Import Settings : 他の TDM 対応アプリケーション (Pro Tools 等) によって保存された設定を読み込みます。
- Export Settings : 他の TDM 対応アプリケーション (Pro Tools 等) で開くことを目的としたパラメーターの設定の保存方法です。
- Load Template from : 「Vision Effect Template」ファイル内にあるそのプラグインの全てのテンプレートをロードします。ロードされたテンプレートはそれまでの設定に追加されます。

「QUICKPUNCH」によるパンチインオン・ザ・フライ

TDM ユーザーは、オーディオのパンチインオン・ザ・フライが可能になりました。この機能により、複数箇所でのパンチインとパンチアウトを、シーケンスを停止・再生し直すこと無しに行うことができます。この機能を使用するためには、「Record Monitor」画面で「Quick-Punch」のチェックボックスにチェックを入れてください。(下図参照)

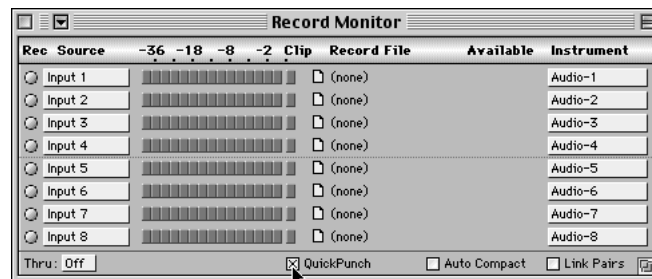


図 15 : 「Record Monitor」画面 (DAE) の「Quick-Punch」

「Quick-Punch」の使用時には、各レコーディング・インプットのラインにおいて、1つのボイスを再生用に、2つめのボイスを録音用に使用します。ボイスはオーディオ・インストゥルメントに割り当てていない時に使用が可能です。

2つのモノラルインプット経路で「Quick-Punch」を使用したい場合、使用していない2つのボイスが必要となります。オーディオ・ハードウェアが16ボイスをサポートしていて、Studio Visionの各ボイスがオーディオ・インストゥルメントにアサインされている場合、2つのボイスが必要になるので、オーディオ・インストゥルメントの内の2つを設定し直さなくてはなりません。〔例:「オーディオ-15」を

ボイス 1 に、「オーディオ -16」を ボイス 2 に設定することでこの 2 つのボイスが「Quick-Punch」に利用可能となります。) もしくは単純にオーディオ・インストゥルメントの数を 2 つ減らすことでも 2 つのボイスを利用可能な状態になります。(「Audio Instruments & Routing」画面のサブメニューから Number of Instruments > Other... を選択します。図 16 参照)

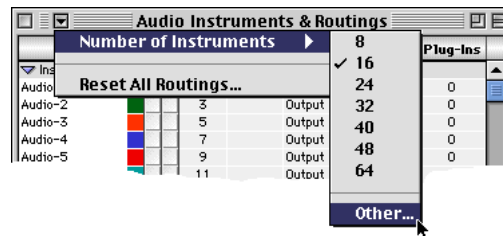
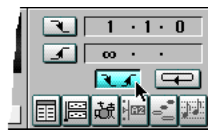


図 16：オーディオ・インストゥルメントの数の変更

以下に（ひとつのモノラルインプットで）既存のオーディオ・データ上に「Quick-Punch」を行う手順を解説します：

- ① パンチインを行いたいトラックを録音可能な状態にします。
- ② コントロール・バーで「Punch」ボタンをクリックしてパンチ・モードをオンにします。



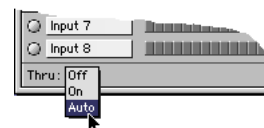
パンチインのポイントを 1・1・0 にして、パンチアウトのポイントを無制限に設定します。

- ③ コントロール・バーの Record Mode ポップアップで「Replace」を選択してください。
- ④ コントロール・バーの「Record Indicator」ボタン < [RECORD] > をクリックして「Record Monitor」画面を開きます。
- ⑤ Record Sourceポップアップメニューからモノラルのハードウェア・インプットを入力ソースとして選択します。その後、Record Enable Indicator をクリックして、録音可能状態にします。

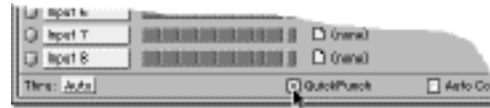


録音ファイルの保存場所とファイル名を指定する画面でそれぞれ入力してください。

- ⑥ 任意のモノラルの Audio Instruments をレコードインプットにアサインします。(同一のインストゥルメントを録音可能な状態にします。)
- ⑦ Record Monitor の「Thru」ポップアップメニューで「Auto」を選択します。



- ⑧ 「Record Monitor」画面で「QuickPunch」のチェックボックスにチェックを入れてください。



もし「QuickPunch」を使用できないというメッセージが表示された場合は「Audio Instruments」画面で必要な分だけオーディオボイスを解放してください。(録音可能なインプットの数と同じ数です)例えば、もしオーディオハードウェアが16のボイスに対応していて、各 Audio Instruments がそれぞれのボイスに割り当てられている場合(1-16)「オーディオ-16」を「ボイス1」にアサインし直すことで対処できます。

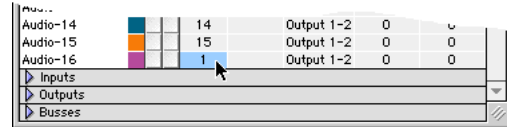


図 17：Audio Instruments にボイスを割り当てる

オーディオ・ボイスが割り当てられれば、「Record Monitor」画面で「QuickPunch」のチェックボックスにチェックを入れることができますようになります。

- ⑨ コントロール・バーの「Play」ボタンをクリックするかスペースバーを押します。
パンチインのポイントから編集前のオーディオデータの再生が始まります。「Record Monitor」画面の Available fields のフィールドでカウントダウンが始まります。
- ⑩ パンチインをしたいポイントに来たら、「Tab」キーを押すか「Recoed」ボタンをクリックしてください。
オーディオ録音が始まります。編集前のオーディオデータはミュートされ、レコードソースがモニターされます。
- ⑪ パンチアウトをしたいポイントで、再び「Tab」キーを押すか「Recoed」ボタンをクリックしてください。
録音は停止しますがそのまま再生を続けます。編集前のオーディオデータが再び再生され、レコード・ソースはミュートされます。
- ⑫ 各リージョンの、パンチイン/パンチアウトのポイントで前述の10と11のステップを必要に応じて繰り返します。終了後はコントロールバーの「停止」ボタンをクリックします。

「Quick Punch」 録音ファイル

「Quick Punch」を使用する時は、プレーモードがオンになる度にオーディオの録音が始まります。再生中にパンチモードがオンにならないと、録音ファイルは破棄されます。しかしパンチモードがオンになると、録音ファイルの長さは再生時間と等しくなります。つまりこの方法は不必要なオーディオイベントをハードディスクに蓄積してしまう可能性があります。

この方法の利点としては、パンチイン、パンチアウトを行なったリージョンは録音後に延ばすことが可能です(データが録音ファイルに蓄積されるため)。もし、パンチインのポイントが遅れてしまったり、パンチアウトのポイントが早すぎたりしても、「Trim」カーソルによって後でオーディオイベントのサイズを編集することが可能です。

ハードディスクの容量を節約するためには「ファイル・マネージメント」ウィンドウで圧縮すると良いでしょう。一般的には「クイックパンチ」は、その場その場でのパンチインが必要な時以外にはオフにしておく方が良いでしょう。

バッファサイズの設定

TDM プラグインがアサインされている場合には Studio Vision 側で DAE のバッファサイズを変更することはできません。変更しようとする、「there is another application using DAE(DAE を使用している他のアプリケーションがあります)」というエラーメッセージが表示されます。

しかし、このバッファサイズは DAE アプリケーションから設定することができます。DAE に切り替えて、(Studio Vision は開いた状態でも良いです)「File」メニューから「Set Playback Buffer Size」を選択します。

第 3 章： オーディオのインポート（入力）

この章では オーディオのインポートに関する新しい機能と特徴を解説します。

「IMPORT AUDIO」画面

アーケディアの新しい「Import Audio（オーディオをインポート）」画面では複数ファイルを選択してインポートすることが可能になりました。AIFFとSound Designer II 形式のファイルをダイアログで試聴し、インポートすることができます。ファイルを読み込む際には、まずインポートしたいトラック内の小節を選択してから「FILE（ファイル）」メニューの「Import Audio（オーディオをインポート）」を選択します。



図 18：「Acadia オーディオシステム」の「Import Audio（オーディオをインポート）」画面

「Import Audio（オーディオをインポート）」画面の各機能を以下に解説します：

- ① ファイルリスト：選択中のフォルダー内の利用可能なファイルを表示します。オーディオファイルをインポートリストに配置するためには、そのファイルをダブルクリックするか、反転状態にして、「Add（追加）」ボタンをクリックしてください。
- ② ファイル情報：選択されたファイルのファイルパス（ハードディスク内でのファイルの位置）、ファイル・タイプとファイル長さを示します。AIFFとSound Designer II の形式のファイルが選択された時のみ、このエリアが表示されます。

ファイル・リスト（ダイアログ上部）とインポート・リスト（下部）のどちらのファイルのインフォメーションも表示できます。

- ③ インポート・リスト：ここに表示されるオーディオファイルが、「インポート」 ボタンをクリックすると、読み込まれます。
- ④ Add/Open (追加 / 開く): 「Open (開く)」が表示している場合はハイライトしているフォルダーや (ファイルリスト内の) ボリュームを開きます。
「Add(追加)」が表示されている場合はハイライトされているファイルを インポート・リストに追加します。
- ⑤ Add All (すべてを追加): 表示しているフォルダの中のすべてのオーディオ・ファイルを、インポート・リストに追加します。
- ⑥ Play/Stop (プレイ / ストップ): このボタンをクリックするとハイライトしているファイルが再生されます。再生中はこのボタンは停止ボタンに変わります。停止ボタンを押すと再生はストップします。再生のままにしておくとファイルは最後まで再生されます。
ファイル・リスト (ダイアログ上部) とインポート・リスト (下部) のどちらのファイルも再生することができます。現状のサンプルレートに合ったファイルのみが再生可能です。
再生された信号はオーディオ・ハードウェアのはじめの (使用可能な) 2 つのアウトプットから出力されます。プラグインがこれらのアウトプットにアサインされている場合は、その影響が反映されます。
- ⑦ Remove (削除): インポート・リストからハイライトされているファイルを削除します。
- ⑧ Done (終了): インポート・リスト で表示しているオーディオファイルを読み込んで、ダイアログを閉じます。マウスを使わない場合は Option キーを押しながらリターンキーまたはエンターを押します。
- ⑨ Cancel (キャンセル): インポートをキャンセルして ダイアログを閉じます。
- ⑩ Import multiple files (複数ファイルのインポート): このポップアップメニューでどこに、どのようにオーディオファイルを読み込むか決定します。
「end to end onto one tracks (1 つのトラックに)」を選択すると 1 つのトラック上に連続して配置され、それらは 1 つのオーディオ・インストゥルメント にアサインされます。
「onto multiple empty tracks (複数のトラックに)」を選択すると、トラックを分離して、複数ファイルを同一小節上に配置します。これらはそれぞれ別の Audio Instrument にアサインされます。

その他の オーディオ・ システムの場合

Sound Manager や CBX、または MIDI のみの使用時にも、この新しいインポート・オーディオ・ダイアログは使用可能です。しかし Sound Manager や CBX を使用する場合に試聴できるのは AIFF 形式のファイルのみです。MIDI のみ使用時には試聴することはできません。

ステレオリンクファイルのインポート

ステレオリンクファイルをインポートする場合は左右両方のファイルを読み込む必要はありません。どちらか片方をインポートすれば、自動的に両方のファイルをステレオ・オーディオ・イベントをして読み込みます。

この場合、左右のファイルは同一のフォルダー内にあること、同一の長さで同じフォーマットである事、適切な L,R の拡張子を持つこと（例えば「ボーカル.L」と「ボーカル.R」または「ボーカル.L」と「ボーカル.R」）が必要です。

ステレオオーディオイベントと AUDIO INSTRUMENTS

リンクされているステレオファイルやステレオインターリーブドファイルのいずれかをインポートする場合もその時点で次に利用可能な Audio Instrument に自動的にアサインされます。もしステレオの Audio Instruments が使用できない場合には、モノラルの Audio Instrument がアサインされます。

CD-ROM からのインポート

CD-ROM からオーディオ・ファイルを読み込む場合は、ハードディスクの上に読み込むファイルを保存するよう促されます。これを行うことで、編集と波形の表示が可能になります。

複数ファイルのインポート(DAE オーディオ・プリファレンス)

DAE を使用している場合は複数ファイルの読み込み時に各種の設定を行うことができます。オーディオ・プリファレンスのダイアログ・ボックスの、「Import multiple files」ポップアップメニューで単数トラックにインポートするか、複数トラックにインポートするかを設定することができます。



図 19 : DAE のオーディオ・プリファレンス

「end to end onto one tracks」を選択すると 1 つのトラック上に 連続して配置され、それらは 1 つのオーディオ・インストゥルメント にアサインされます。

「onto multiple empty tracks」を選択すると、トラックを分離して、複数ファイルを同一小節内に配置します。またそれらは、それぞれ別のオーディオ・インストゥルメント にアサインされます。

第 4 章： その他の新しい機能

この章では複数オーディオ・システムに共通する Vision 4.2 に追加された機能について解説します。

96kHz への対応 (Acadia と TDM)

「Acadia オーディオシステム」と「DAE システム」で、サンプルレートを 96kHz までサポートしました。使用しているオーディオ・ハードウェアが 96kHz をサポートしている場合はハードウェア付属のマニュアルを参照してください。

バスのソロ機能 (Acadia と TDM)

オーディオ・バスのソロの機能はモニターしているそのバスにルーティングされているすべてのプリ・センドに対して自動的に反映します。(ポスト・センドはミュートされます) ルーティングされた各コンソールチャンネルも、あらかじめソロの機能をオンにしている必要があります。

モノラル/ステレオのインストゥルメントとバス (Acadia と TDM)

Audio Instruments やバスを「Record Monitor (レコードモニター)」や「Cosole (コンソール)」画面で選択する場合、図 20 の様にステレオであるかどうかを表示するようになりました。



図 20：「Record Monitor (レコードモニター)」画面のインストゥルメント・ポップアップ

「Select & Modify (選択と修正)」画面

設定画面の編集部分で、データの変更時に「Select & Modify」画面がどのように機能するかを指定するオプションが追加されました。

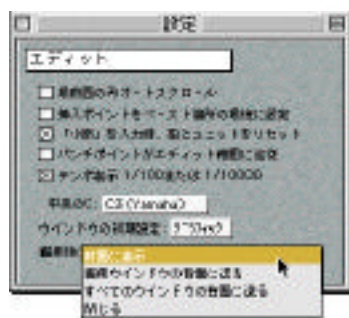


図 21：「設定」画面の「エディット」部分

「Select & Modify」コマンドを呼び出した後に、「Modify」ボタンをクリックするか、リターンをタイプすることにより、そのウインドウを目的の編集ウインドウの前面に位置させるか、背面に隠すか、すべてのウインドウの背面に位置させるか、またはウインドウ自体を閉じてしまうかを設定することができます。

「Move (イベントの移動)」コマンド

「Move」コマンドは高い要望に答えて以前のバージョンの機能を持たせるようにしました。選択した範囲を指定した分、早めたり遅らせたりできます。または正確な地点へ移動することもできます。この移動範囲の量はポップアップメニューから「bards & beats (小節と拍)」、「SMPTE」のいずれかの単位を選択できます。



図 22：「Select & Modify (選択と修正)」画面の「Move (イベントの移動)」コマンド

「Trim Start Time (トリム・スタートタイム)」コマンド

「Trim Start Time (トリム・スタートタイム)」という新しいコマンドを追加しました。ノートとオーディオイベントのスタートタイムをエンドタイムを変更することなく変化させることができます。



図 23：「Select & Modify (選択と修正)」画面の「Trim Start Time (トリム・スタートタイム)」

スタート・タイムを設定した量だけ早めたり、遅らせたりすることや指定したポイントへ移動することができます。この値はポップアップ・メニューで「bards & beats (小節と拍)」、または「SMPTE」のいずれかを選択することができます。

Record Quantize ソース

以前は Record Quantize の設定は録音可能なトラックのプレイクオンタイズの設定箇所で行いました。現在では、「Select & Modify」画面か、インプットエフェクト画面で設定できるようになりました。

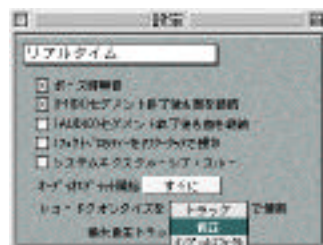


図 24 : 「Setting (設定)」画面のレコード・クオンタイズ・ソース

設定ウインドウの「Real-Time (リアルタイム)」のセクションで、Record Quantize (レコードクオンタイズ) ソースポップアップから「track (トラック)」、「Modify (修正)」、「Input Effect (インプット・エフェクト)」のいずれかを選択します。

初期設定では「track (トラック)」が選択されています。Vision 4.1 と Studio Vision 4.0 で使用されていた Record Quantize (レコードクオンタイズ) の設定は表示されなくなりました。

☆ ノート： 設定ウインドウのアイテムはシステムフォルダーの初期設定の中の Vision (または Studio Vision) プリファレンス・ファイルに保存されます。

Edit Out フィールドを ハイライトする

バックスラッシュマーク (\) をタイプすることで Edit Out フィールドをハイライトすることができるようになりました。またはコマンド・ウインドウで「Select End Time」にアサインされたキーを押すことでも同様にハイライトできます。

このキーアサインは「パンチアウト」フィールドをハイライトするためにも使用されますが、編集ウインドウが前面にある場合に限り Edit Out フィールドのハイライトに使用できます。

「パンチアウト」フィールドをハイライトするためにはバックスラッシュマークをタイプした後「=」をタイプします (コントロールバーを前面に出してカウンターをハイライトします)。

第 5 章： 前マニュアルの訂正と追加

既に印刷物として発行されている Opcode 社のマニュアルの訂正と追加です。

初期設定での アウトプット (Acadia)

「4.1 Manual Supplement (追補マニュアル)」の第 6 章「Acadia : Audio Instruments & Routing Window」の中に、「初期設定において、(ASIO 対応ハードウェアの場合) ハードウェアインプットとアウトプットの最初の 2 つだけがオンの状態になっています。」という記述がありました。

この記述は誤りで、実際は最初の 2 つだけがオンの状態になっているのはハードウェアインプットのみで、ASIO 対応ハードウェアのすべてのアウトプットは初期設定でオンになっています。

「Mix」コマンドと フェーダー

「Console」画面において、オーディオ・インストゥルメントにアサインされたフェーダーの値は「Mix」コマンドに反映します。例えば、あるオーディオ・イベントが「オーディオ -1」にアサインされていて、その「オーディオ -1」のボリューム・フェーダーが「Console」ウインドウで、64 に設定されている場合、「Mix」コマンドが行われた結果、ボリュームがかなり落ちていることになります。たとえ「オーディオ -1」にボリューム情報が無い場合でもこのような結果になるわけです。

パンとステレオ・ オーディオ・ イベント

「オーディオ・リファレンス・マニュアル」の第 23 章「ボリュームとパンの設定」において、「サウンドマネージャー使用時に、パン (コントロール # 10) はステレオ・オーディオ・イベントの「バランス・コントロール」のように働きます。」という記述がありました。この記述は誤りで、ステレオ・オーディオ・イベントやステレオ・オーディオ・インストゥルメントにアサインされている場合はオーディオ・システムにかかわらずパン情報は無視されます。

クリッピング LED

「Acadia オーディオ・システム」使用の場合、オーディオ・インストゥルメントやハードウェア・インプットやバスにアサインされたコンソール・チャンネルは決してクリップを起こすことはありません。これはアーケディアの命令によって、コンピュータが浮動小数点の処理をすることで、オーディオ信号のダイナミック・レンジをほとんど無限にコントロールすることができるためです。プラグインや EQ やマキシマム・ラウドネスの設定をお好きなだけ使用してもコンソール・チャンネルはクリッピング LED において、決してクリップを起こすことはありません。

しかし、オーディオ・チャンネルのハードウェア・アウトプットでは 0dB に達した場合にクリッピングをしてしまいます。そのため、クリッピング LED をモニターできるようにハードウェア・アウトプットをコンソールチャンネルに常にアサインしてください。赤い LED ライトが点灯した際にはチャンネルのボリューム・フェーダーを下げれば良いのです。