

新しい音楽配信フォーマット "SONY 360 Reality Audio"

「SONY 360 Reality Audio」は、今年の初めにCESで発表されたイマーシブオーディオの配信サービスですが、ちょうどニューヨークでローンチイベントが開かれたタイミングということでAESにも出展をしていました。「SONY 360 Reality Audio」は、Amazon Music HD、Deezer(ディーザー)、nugs.net(ナグズネット)、TIDAL(タイダル)といったストリーミングサービスによって、Mark Ronson(マーク・ロンソン)、Pharrell Williams(ファレル・ウィリアムス)などのコンテンツ約1000曲がこの新しいフォーマットで順次配信されるとのことです。AESの会場では製作ツールのデモが行われていましたが、ツール自体は現状販売しているわけではなく、テスト段階として希望のスタジオとNDAを結んだ上でテスト使用してもらうという形だそうです。ユーザーは、対応のアプリをインストールしたスマートフォンで手持ちのイヤホンで気軽にイマーシブオーディオでの音楽が楽しめるとのことですので、イマーシブオーディオでの普及に大きな期待が持てますので、ご興味のあるスタジオの方は是非コンタクトしてみたいと思います。



新製品情報



ALIF-4000 Series

ついにAdder社から4K映像に対応したAdderLink Infinity ALIF-4000シリーズが発売となりました。このシリーズとして登場した新しいハードウェアは従来の機種をはるかに凌ぐパフォーマンスと将来性を持ったプラットフォームとして設計されました。最初に登場したバージョンですでに4K60P映像2系統を1台のユニットで伝送できるパフォーマンスを携え、ファイバー接続によって従来以上の切り替え速度とレイテンシーを実現しています。また、画質に関してもピクセル・パーフェクトなロスレス圧縮転送によってカラーグレーディングやCG制作に完全に対応した唯一のIP-KVMシステムと言えるでしょう。さらに今後のアップデートによって、HDRへの対応もすでに予定されており、放送、映像スタジオ・システムにフォーカスしたロードマップを敷いています。なお、ALIF-4000シリーズは、従来のInfinityシステムとの互換性を持っているため、システム全てを4000シリーズで組む必要はありません。低解像度のVGA、1K、2Kと言った従来のInfinityシリーズの中に必要な部分だけ組み込むことが可能ですので、全体のシステムコストを抑えたシステムを実現することができます。

仕様(version1.03時点)



SKHOJ社のOEMによってNTP Technology社からPentaシリーズ用のマトリクス・コントロール・ユニットが発売となります。このユニットは、Penta内部のマトリクス・ルーティングの切り替えと必要な部分のレベル・コントロールをリモートすることができます。また、内部のコンフィグレーションによってブラックマジック・デザイン社製のビデオ・ルーターなども同時に制御することが可能ですので、スタジオでのライン切り替え、マシナールームでのルーティング、中継車での回線チェックなどに最適なオプションとなります。モデルは、EIA 1Uと2Uの2タイプが用意されています。



iXm Podcast

非常に高性能なマイクゲイン・コントロール機能「LEA」エンジンを搭載したレコーダー内蔵のマイクホン「iXm」に価格を抑えた「iXm Podcast」が登場しました。どのような現場でも適正なマイクゲイン・コントロールによって歪まず自然なインタビュー収録が可能で、しかも収録操作は片手でOK、ケーブルの接続もレコーダーを担ぐ必要もありません。是非一度ご体験してみてください。

TAC Information

タックインフォメーション



Dialogue Match



プロファイリングをオーディオの世界に!

特集

iZotope OZONE 9
Eventide ROSE

新製品情報

iZotope Dialogue Match
DirectOut Technologies
PRODIGY.MP

インタビュー

TONGJI x YEE SOUND
JOINT LABORATORY

導入事例

HALF H・P STUDIO様
ブロードメディア・スタジオ様
サウンドインスタジオ様

レポート

NYU Clive Davis Institute
of Recorded Music
AES NewYork 2019

アップデート

VMC-102 Ver. 5

OZONE 9

プロ御用達のマスタリングツールがOzone 9にバージョンアップ。人工知能・機械学習の強化で不可能を可能に!

プロのレコーディングエンジニア、マスタリングエンジニアからアマチュアのDTMerにとっても、もはや定番中の定番ともなったマスタリングツール、iZOTOPEのOzoneがバージョンアップしてOzone 9になりました。初代Ozoneが誕生してから17年。ここ最近のiZOTOPE製品はAIによる機能強化が目覚ましく、今回のOzone 9もさらに進展し、他社ツールでは追いつけないレベルへと昇華しています。

Ozone 8と同様、人工知能による自動マスタリング機能=Master Assistantが機能強化されているのはもちろんですが、今回のOzone 9における最大のトピックといえるのはMaster Rebalanceというもの。これは最上位版のAdvancedのみに搭載された機能で、Vocalだけを大きく持ち上げり、ベースだけ、ドラムだけにフォーカスを当てて、大きくしたり、小さくしたりをリアルタイムに行えるという画期的機能。さらにLow End Focusという低域に張りを出させる機能、既存の楽曲の質感に近づけることができるMatch EQなどユニークな機能がいっぱい。Ozone 9とはどんなソフトなのか、紹介してみましょう。

ラインナップはOzone 8 同様の3種類

10月3日に世界中で同時発表・同時発売となったOzone 9。そのリリースとともに国内でも大きな話題となりました。発売になったラインナップとしては左から順に

Ozone 9 Advanced / Ozone 9 Standard / Ozone 9 Elementsの3種類で、従来のバージョンであるOzoneのときと同じ構成です。各グレードの違いを簡単に表すと以下の(表1)のようになっています。

価格: 全てオープンプライス



	Advanced	Standard	Elements
Master Rebalance	○		
Low End Focus	○		
Tonal Balance Control	○		
Vintage Master Assistant & Modules	○	○	
Match EQ	○	○	
NKSサポート	○	○	○
リサイズ機能	○	○	○

<表1>



画面2: Ozone 9 Advancedの目玉機能、Master Rebalance

2mixの音量バランスを変更するという、不可能を可能にしたMaster Rebalance

まずはOzone 9の目玉機能であるMaster Rebalanceから(画面2)。これは、もともとiZOTOPE RX 7というノイズを除去するソフトにあったMusic Rebalance(画面3)のような機能をOzoneに持ってきたため、2mixのデータを元に本来不可能である、楽器やボーカルのボリュームを調節できる機能となっています。最終マスタリングにおいて、「やっぱりボーカルをもうちょっと強めに出したい」とか、「ドラムがキツすぎたので、ちょっとだけ下げたい」、「ベースをもうちょっと持ち上げたい」といった微調整を、まるでマルチトラックのデータのフェーダー操作する感覚で処理することを可能にしています。通常はEQを使ったり、M/S処理をして真ん中の音を上げ下げすることで、聴覚上特定の楽器を大きく聴かせる処理をするのですが、それでは特定帯域、特定の定位をいじることになるため、ボーカル全体を上げ下げするといったことはできず、下手なことをすると全体のバランスを壊しかねないのです。しかしMaster Rebalanceを使えば、違和感なく音源のバランスを再調整することができます(画面4)。さらにリアルタイムでこの操作を行うことができ、フェーダーの動きをオートメーションで記録することまで可能としています。ただ未来のマスタリングツールと呼べるMaster Rebalanceですが、その性質上それなりのCPUパワーを必要とします。また現状2mixのデータから調整できるトラックは、ボーカル、ベース、ドラムの3種類。あくまで、こういったボリュームの調整はミックス時に行うものなので、最終的な微調整といったアプローチが正しい使い方だといえるでしょう。



画面3: iZotope RX7に搭載されていたMusic Rebalance



画面4: 2mixされた曲に対し、ボーカルか、ベース、ドラムのいずれかを選んで上げ下げできる

ベースの音の雰囲気を変えたり、より目立たせたりすることのできるLow End Focus

Low End Focusは、単純に低音をブーストするのではなく、その高次倍音も持ち上げることで、ベースの音をハッキリ・クッキリと目立たせることができる機能となっています(画面5)。また、パンチ力のあるベースにするPunchyか柔らかいベースにするSmoothかを選んだ上でContrastというパラメーターで画像ソフトのように音のコントラストを調整することができ、どんなベースサウンドにするか仕立てていきます。その上で、Gainを動かすことで、より強く打ち出したり、抑え目にしたりすることができる仕掛けとなっています。ベースの音を積極的に変えることも可能なので、マスタリング用途以外にも豊富に用意されたプリセットを使って、トラックにOzone 9をインサートして使うといったアプローチも考えられるでしょう(画面6)。



画面5: ベース音を目立たせることのできるLow End Focus



画面6: Low End Focusにはさまざまなプリセットも用意されている

さらに強化された Master Assisnant

前バージョンのOzone 8で大きな話題になった、人工知能によるマスタリング機能Master Assisnantが進化し、モードにModern (モダン)とVintage (ビンテージ)が追加されました(画面7)。ここで選ぶモードによって、使用されるEQやコンプが通常のデジタルモノかビンテージモノか決まります。これまでのOzone 8 Advancedを使ってきた方ならご存知の通り、Vintage EQ、Vintage Compressor、Vintage Limiter、Vintage Tapeといったモジュールがあるので、AI解析した結果、これらのビンテージモノを使うモードが追加されました(画面8)。どちらのモードを選ぶかによって、だいぶ雰囲気も変わってくるので、切り替えて試してみると面白い結果が得られると思います。

※この機能は、Ozone 9 Standardから標準装備されています。



画面7: 人工知能でマスタリングを行うMaster Assisnant機能

特定の曲に似た雰囲気の音に仕立てることが可能なEQ機能 Match EQ

そしてMatch EQというのも、音作りという意味で非常に便利な機能です(画面9)。これは、Ozone 8のEQの中にMatchingという機能として用意されていたものを、分離独立させてより使いやすくなったもので、リファレンスとして用意した曲の周波数特性にEQを使って似せてくれる機能です。使い方はシンプルで、リファレンスとなる似せたい楽曲をキャプチャし、そのEQ特性を抽出。それを当てたい曲に施すと、それっぽく自動調節してくれます。そんなMatch EQにはプリセットもいろいろ用意されているので、今までの音作りとは違った方法で楽曲を仕上げていくことができるでしょう。



画面8: 人工知能が判断した結果、ビンテージエフェクトでマスタリング処理される

UIも進化し、より使いやすくなった Ozone 9

UIもOzone 8から少し変わり、ちょっとNeutronっぽく使いやすいものになりました(画面9)。また、iZotope製品としては初めてNative Instrumentsの規格NKS=Native Kontrol Standardに対応となったので、キーボードのKomplete Kontrol-SシリーズやMaschineなどでOzoneを操作することが可能になっています。そのほかにも、4Kのディスプレイにも対応できるよう、Ozoneの各画面の大きさを自由にリサイズできるようになったり、Tonal Balance Controlが進化して、メータリングが滑らかになったり、Imagerが進化してステレオイメージをより直感的に調整できるようになったりと、細かい部分でも進化を遂げています。またAdvancedであれば、すべてのモジュールを独立したプラグインとしてDAW内で使用できるのも大きなポイントです(画面10)。



画面9: リファレンスとする曲の雰囲気を他の曲に施すことができるMatch EQ



画面10: EQのUIも刷新され、Neutronっぽいものになった

以上、新登場したOzone 9について簡単に紹介してみました。音楽制作する人であれば、だれもが持っていて損のないツールだと思うので、自分のニーズにマッチしたものを一つ導入してみたいはいかでしょうか？



藤本 健 (Ken Fujimoto)

DTMやDAW、デジタルレコーディングというテーマを中心にWebや雑誌の記事、書籍を執筆しているフリーのライター。自身が運営するDTM情報サイト「DTMステーション」で記事を執筆するほか、AV Watchで「週刊Digital Audio Laboratory」を連載している。



DTMステーション (http://www.dtmstation.com)

DTM、コンピュータを使った音楽制作に関するさまざまな情報を提供するサイト。DTM初心者のための記事、ソフトやハードの最新製品ニュース、機材のレビュー、DAWなどの使い方のノウハウなど、さまざまな角度から記事を作成している。

新製品情報



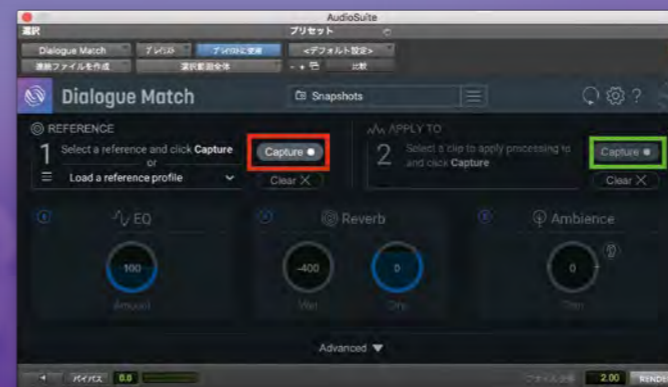
Dialogue Match

オープンブライズ

「Dialogue Match」は、様々な環境やマイクで録音された音源の音質をマッチさせるプラグイン。映画やテレビ番組などのポストプロダクションのために開発されました。

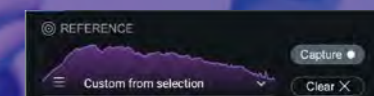
業界最先端を行くiZotopeの機械学習技術と、Exponential Audioのリバース技術とを融合して開発されたDialogue Match。音のプロファイリングをして他の音源にそのプロファイル当てはめることによって、ポストプロダクションのミックス作業時間を大幅に短縮します。簡単に言うと、「元になるクリップ」と「editが必要なクリップ」を聴き比べ、原音に近づけるプラグインです。

※これは、Pro ToolsのAudio Suite専用のプラグインです。他社のDAWで動作しませんので、お気をつけください。



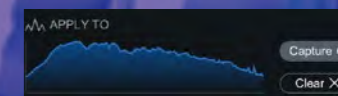
作業内容としては、EQ、Reverb、Ambienceの3つを同時に解析しeditクリップにレンダーできる画期的なプラグインです。今まで、EQ Match、Ambience Matchの機能はOzoneやRXに含まれていた機能でした。今回はさらにReverbまで解析してくれるのです。以前RX5発売時に追加されたDe Reverbに対して、「Reverbを除去するのは素晴らしい！次はReverbのコピベですね。」というご意見が多かったですが、それがついに実現されました。

- 1 リファレンスのクリップを選択し、Audio SuiteからDialogue Matchを選択し、REFERENCEのCapture「赤枠」をクリックします。



右図のように紫色のカーブが表示されます。

- 2 次にEditクリップをクリック後、上図APPLY TOのCapture「緑枠」をクリックします。



右図のように青色のカーブが表示されます。

- 3 全体を表示させます。「黄枠」のAdvancedをクリックします。



- ・スピーカーマーク「オレンジ枠」→ Editクリップの再生
- ・バイパス「水色枠」→ ビフォー / アフターの聴き比べ
- ・RENDER「ピンク枠」→ レンダー



Reverb Module

iZotopeの機械学習技術とExponential Audioのリバースアルゴリズムを融合させたこの機能は、ソース音源から空間の反射音を精密に解析して抽出し、ターゲットに反映させる機能。



EQ Module

Ozone 9に搭載されているEQ Matchの技術を用いて開発された、ソースのEQをリファレンスし、音質を合わせる事が出来る機能。



Ambience Module

音源のスペクトラルノイズを認識し、アンビエンス(部屋の鳴り)を再現する機能。

Snapshots

Dialogue Matchでは、プロファイル作成・保存が可能。プロファイルを保存しておけば、更なる作業の効率化が実現。

動作環境
対応OS:
Mac: OS X 10.8.5 Mountain Lion-macOS 10.14 Mojave
PC: Win 7-Win 10
プラグイン形式: AAX AudioSuite* (64-bit) only
対応DAW: Pro Tools 11.x and later*

まさにセリフを合致させる素晴らしいプラグインです。是非お試しください。

TONGJI x YEE SOUND JOINT LABORATORY

日本でも多くの講演を行ってきましたJeff Levison(ジェフ・レビソン)氏が新しくイマーシブ・オーディオの研究施設を中国上海にあるTONGJI大学に設備したことを聞き、上海で開催されたMusic China/Pro Light+Soundショーの合間にインタビューをすることができました。ドーム型に64CHものスピーカーを設置したこの施設は、様々な目的を持って設計された非常に興味深い設備でした。今回は、設計者であるJeff Levison氏本人とTONGJI大学でこのプロジェクトを推進しているNeil Nieh(ニール・ニー)氏にお話を伺いました。

TAC おはようございます。今日はお時間ありがとうございます。前回来日されたときにお聞きしていましたイマーシブオーディオのための新しい設備についてお聞きしたく訪問させていただきました。

早速ですが、上海に移ったのは、このプロジェクトのためですか？

Jeff Levison(以下JL) いいえ、本格的に上海に移ったのは3年前になりますが、当時は別のやはりイマーシブオーディオ関係のプロジェクトのために来ていました。そちらのプロジェクトが終了する頃に、TONGJI大学から今回のオファーをいただき引き続きとどまることにしました。

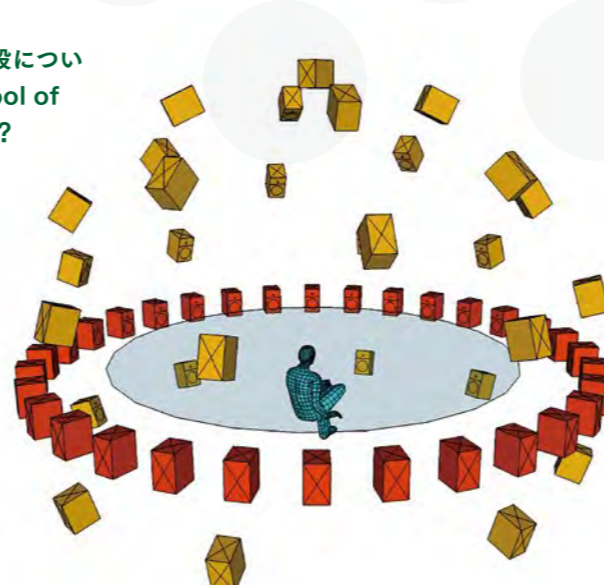
TAC それにしてもすごい設備ですね。まず音を聞かせていただいて驚きましたが一方向を向いて聞くのではなく、どういう方向に向いて聞いてもスピーカーを感じさせないためか音がつながっていますね。

JL はい、そこが大きな狙いです。7つのレイヤーからなる60個のスピーカーと4個のサブウーファーで構成したこのシステムは、フォーマットにとられない音場を作ることで様々なフォーマット制作の検証ができるようにすることを想定しています。

TAC ではまず、こちらのTONGJI大学での施設についてお聞きしますが、なぜこのような施設が「School of Humanities」(人文学院)に作られたのでしょうか？どのような目的があったのでしょうか？

JL そうですね。それは、Neilの方から説明してもらった方がいいですね。

Neil Nieh(以下NN) はい。このプロジェクトをオファーするに当たっては、いくつかの目的がありましたが、第1の目的は、音もしくは音楽が人間、特に精神的に問題を抱えた人々、例えば「うつ病」や「自閉症」などの人々に対してどのような音がどのように影響(効果)があるのかをリサーチするということでした。そのためには、音を観賞するというための設備ではなく、自然に近い音場を作る必要があるという観点からイマーシブオーディオの設備が必要だという結論に達したのです。



TAC それは興味深いですね。確かに聞かせていただいた素材は、かなりリアリティの高い自然の音を配置していますね。実際どのような音が、サイコロジ的な部分に効果があるのですか？やはり、各個人のファンダメンタルな記憶や経験に関係したりするのでしょうか？

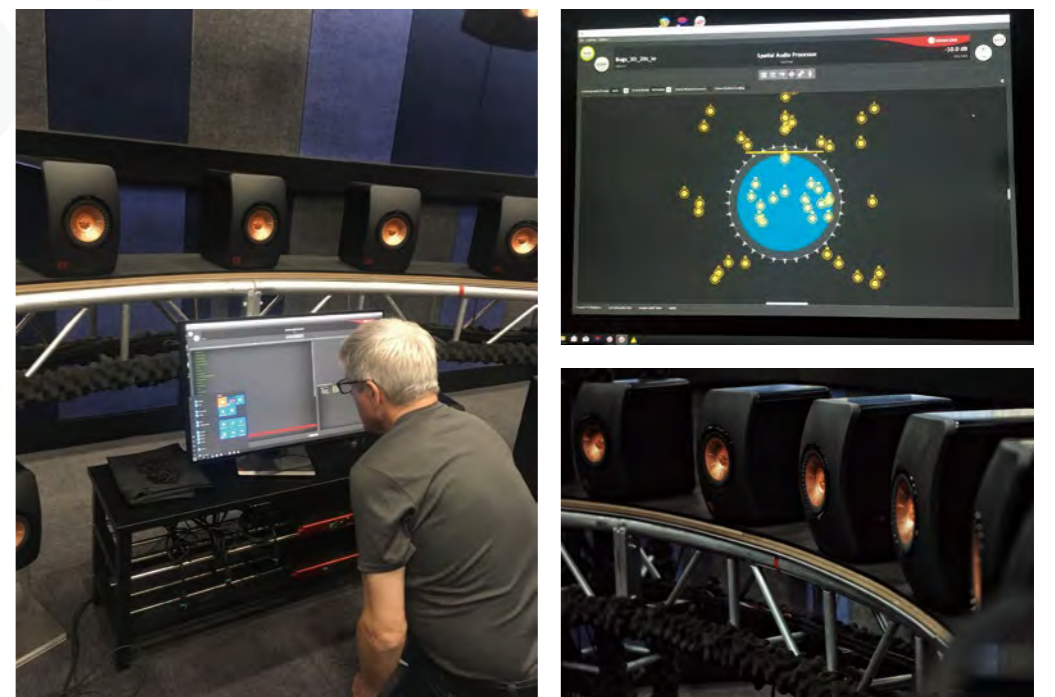
JL それこそがこれからこの施設を使ってリサーチする内容及び目標となっています。

そのために私たちは現在、様々な素材を使ってリサーチ用のコンテンツを制作しています。そのコンテンツの制作過程においては、正しい音の配置を行うことを心がけています。例えば、たくさんの虫の鳴き声を配置する場合、昆虫学者にこのコオロギは一匹で鳴くのか、集団でいるものなのかなど実際に音を配置して聞いていただき、意見を求めながら修正していきます。基本的にはすべてのオーディオ素材をオブジェクトベースで距離を含めたパラメータで配置していく手法となります。

Jeff Levison

ジェフ・レビソン氏は、プロデューサー、ミキサー、エンジニア、およびシステムデザイナーとして、プロのオーディオで40年以上の経験を持っています。彼は、映画から始まり、コンシューマー向けのサラウンドサウンドを経て、最新の没入型オーディオシステムへと進むデジタルマルチチャンネルオーディオの最前線で活躍しています。

ジェフは、NARASドキュメント「サラウンドサウンドプロダクションの推奨事項」への寄稿など、サラウンド標準の定義に積極的に関与しています。彼の映画プロジェクトには、シンドラーリスト、フォレストガンプ、アポロ13、カジノ、トゥルーライズ、ドアーズ、ターミネーター IIが含まれます。また、BT、Queen、Graham Nash、Frank Zappa、Insane Clown Posseなどの音楽プロジェクトは、サラウンド制作とメニューデザインで数々の賞とノミネートを受けています。今日、ジェフは中国の上海に住んでおり、同済大学のフローティングサウンドラボの研究部長であり、さまざまな国際的な顧客向けの特別なアプリケーションや製品開発のための没入型オーディオの研究を行っています。



TAC なるほど、環境音を置くのではなく一匹一匹の昆虫がそこにいるように配置していくということですね。それで方向性に縛られないような作品となっているんですね。このスピーカーのレイアウトは、あなたがご自身がデザインされたのでしょうか？

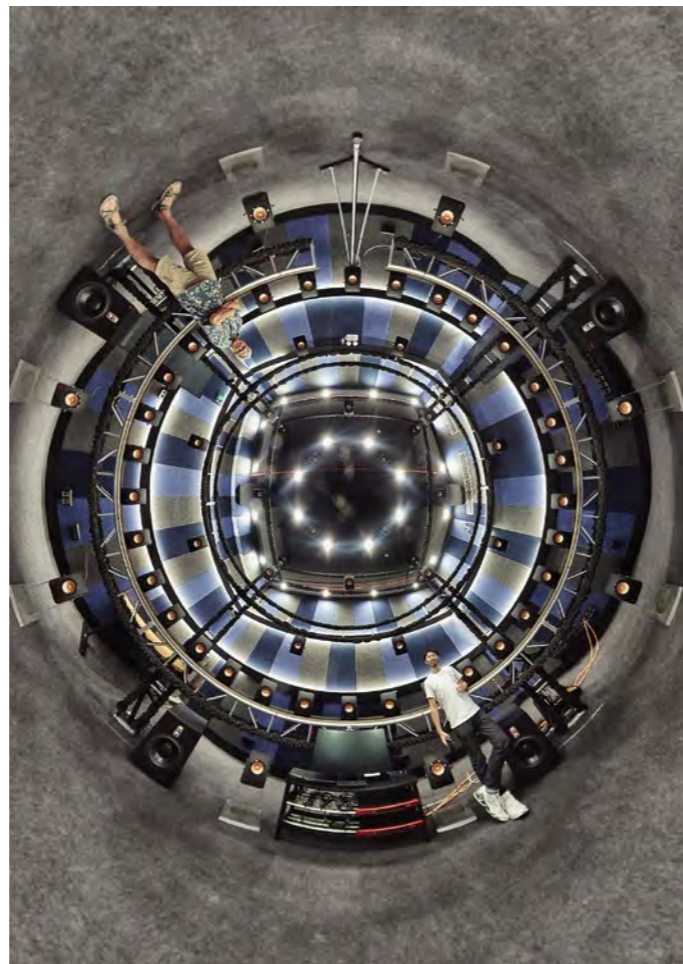
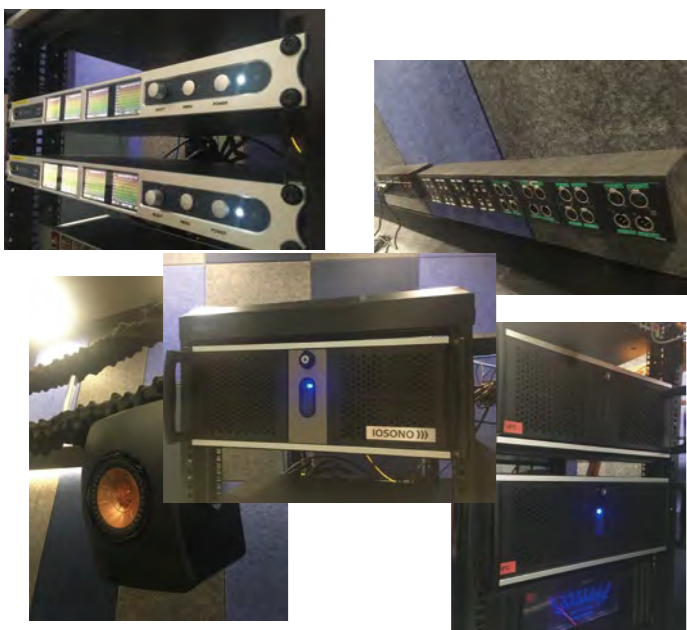
JL そうです。スピーカーのレイアウトに関しては、単に全方向性を持たせるというだけではなく、Auro 3D、Dolby Atmos、DTS-X、日本の22.2マルチチャンネル・フォーマットなど、様々なフォーマットの検証ができるように設計しました。特に耳の高さにある1stレイヤーには32個のスピーカーを設置し、ウェーブ・フィールド・シンセシスの検証もできるようにしています。すべてのスピーカーは、リスニングポイントから2.6mの等距離、すべて同じスピーカー KEF社の「LS50」を設置しています。4個のサブウーファーはEVE社の「TS112」を前後に左右等距離で配置しています。

TAC 様々なフォーマットをサポートするとうことですが、スピーカーのレイアウトを変更したりするのですか？

JL いいえ、こちらのシステムの中核は、IOSONOの「IOSONO CORE」というプロセッサシステムを使用しています。このプロセッサの機能を用いてバーチャルなスピーカーレイアウトをエミュレートする方法をとっています。また、様々なフォーマットをサポートするための制作環境として、Pro Tools|HD(W/Dolby Atmos Renderer)のほか、自由なマルチチャンネル制作が可能なNUENDOやREAPERなども用意しておりそれらをDanteベースでルーティング接続を行っています。

この施設の目的としておいているターゲットとして、先ほどNeilがご説明したメンタル・ヘルスのほかに、イマーシブ・エンターテインメント、イマーシブ・エデュケーション、およびデジタル・アートという4つの柱を考えています。イマーシブ・エンターテインメントは、先ほどあげた一般に提唱されたフォーマットに限らず、展示設備やアトラクションのための設備などに幅広く対応することを想定しています。また今後は、映像を絡めたインタラクティブなデジタルアートの制作にも非常に興味がありますね。

TAC アコースティック設計に関しては、どのように進めたのでしょうか？



JL すべて私とNeilで行いました！マシナールの分離、壁、ドアの設計、アイソレーションの素材、ドームのトラスの構造からワイヤリングの配管まですべて自分たちで設計しています。配管などについても最小限の貫通穴で済ませるようにオーディオ・コネクタパネルだけでなく、照明や空調のコントローラも一切壁に埋め込まず、ボックス化することで音響特性が崩れないように配慮しました。

TAC それはすごいですね！ほとんどDIY的な感じでこのクオリティまで持ってきたとは驚きです。

JL 楽しかったですよ。(笑) 専門家でない者にしてはかなりうまくいったと思っています。ほぼやり直しの工事でもありませんでしたし、仕上がりの特性についても満足いくものとなっています。そしてようやく現在、最終調整を終える段階までに来ました。

TAC 今後のこのプロジェクトの予定としてはどのようにお考えですか？

JL これからは、先ほどお話しした様々なリサーチ目的のためのコンテンツの作成を行っていくことになるでしょう。また、イベントシステムやミュージアムなど向けのレンダリング検証を行いたいと思っています。特に個別に特殊なフォーマットへの対応がこのシステムでしっかり対応ができるかどうかを確認していきたいと思っています。

TAC 今日は、どうもありがとうございました。今後のさらなるご活躍を期待しております。

JL こちらこそ、11月にはInterBEEショーに行きますので、またお会いしましょう。

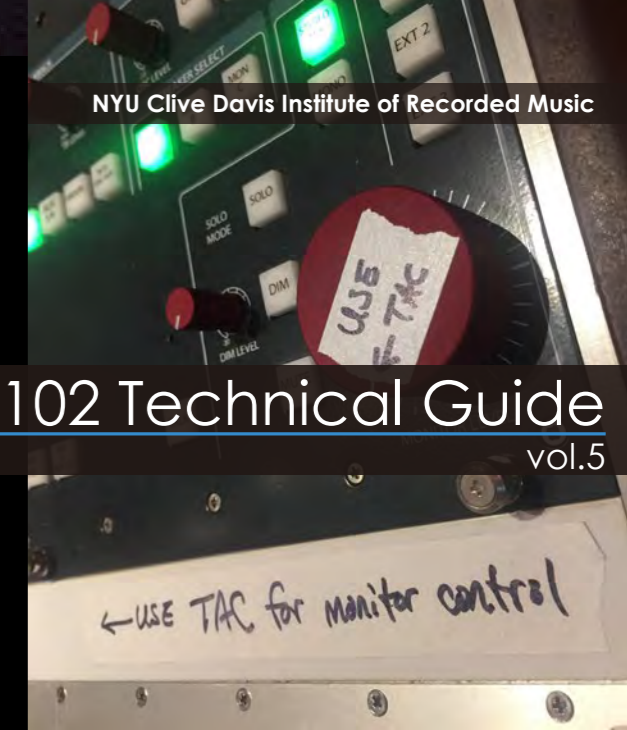
バージョンアップ



VMC-102 Technical Guide vol.5

VMC-102のファームウェアもついに5世代目を迎え、皆様からいただいた課題をもとに新たに多くの機能アップをすることになりました。また、内部処理を大幅にシェイプアップし、一つ一つの操作に対する動作速度を改善することができました。より快適に、より便利にお使いいただける機能が追加されましたので是非ご覧ください。

by Yamazaki



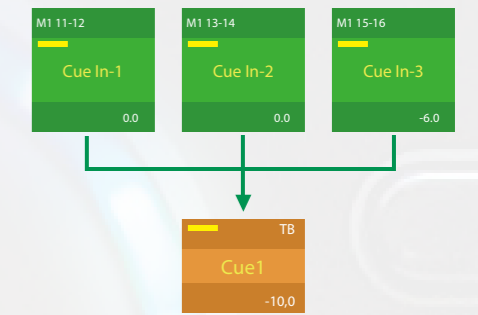
■ デスクコンソールとしての機能を充実させるVideo Router Control Option

VMC-102では、今までも様々な外部機器のリモートコントロールをオプションとして開発してきましたが、今回はスタジオで頻繁に使用するビデオ・ルーターのリモート機能をオプションで追加できるようになりました。この機能は、VMC-102のタッチパネル上でオーディオソースを切り替えると同時にそれに伴ったビデオソースのセレクトも同時に切り替えることができるものです。また、ビデオ・ルーターのみを制御するVideo Router Controlボタンによって個別にビデオルーティングだけを切り替えることも可能です。特に映像系のポストプロダクション・スタジオでは、この機能によって、よりデスクコンソールとしての使い勝手をご提供できるものとなりました。



■ より自由なフォールドバックを可能にするCUE Input Mixボタン

各CUE出力に対するExt. CUE入力選択(およびミックス)ボタンを作成できるようになりました。これによって、各CUE出力に送りたいソースを瞬時に選択またはミックスして送り返すことができるようになります。それぞれのレベルもボタンをタップしながらVRノブを回せば簡単に調整ができます。入力ソースは、個別のMADI入力、またはフォローモニターソースから自由にボタンに割り付けることができます。



それぞれのCUE INボタンをON/OFFして、CUE出力にミックスもちろんミックスレベルの調整もできます。

■ 内部ミックスバスをインプット・ソースとして選択可能に

Input Sourceボタンで選択するフォローモニター信号の対象として、MADI-1/2回線だけでなく、Internal Bus(内部ミックスバス)も選択できるようになりました。これによって、ある特定なチャンネル群を内部バス上でミックスしたものをモニターソースとして選択することができます。

■ Directout Technologies「PRODIGY」シリーズをサポート Avid MTRX、NTP AX-32/Penta新ラインナップをサポート

ANDIAMO.XTに変わる新しい「PRODIGY」シリーズへのリモート機能に対応します。ルーティングに切り替え、マイクプリのコントロール、各出力レベルのコントロールなどを制御します。Ethernet接続によって、より柔軟なシステム対応が可能となりました。また、NTP社から新しく出されたオプションカード「Danteカード」、「DigiLinkカード」、「SPQカード」の制御をサポートします。「Danteカード」、「DigiLinkカード」を用いたDolby Atmosシステムとの回線変更などに役立ちます。



Ethernetコントロールによって、よりフレキシブルに、そしてスピードアップを実現

NYU Clive Davis Institute of Recorded Music report

New York University(以下NYU)のレコーディング学科にあたるClive Davis Institute of Recorded Musicが今年マンハッタンからブルックリンのジェイ・ストリート (JAY st.)に位置するメトロテック・センターに移設。それに伴って新設された3Dオーディオに対応する2つのスタジオにVMC-102が導入されました。

NYUは、全世界でもベスト30に入る有名総合私立大学ですが、その中のClive Davis Institute of Recorded Musicは、多くのグラミー賞を受賞しているレコーディング・エンジニア Jim Anderson(ジム・アンダーソン)氏が中心となった音楽レコーディングの学科となります。

今回の移設プロジェクトは、この学科だけではなく、いくつかの学科がブルックリンのメトロテック・センターに3年以上をかけて移設を行なっているとのこと。

Clive Davis Institute of Recorded Musicは、今年の春から移設作業を開始し、夏休み明けから新スタジオでの授業を開始しています。



Studio Two

マンハッタンにあったオシロスコープ・スタジオの寄付によってできたスタジオで、NEVEコンソールをはじめとしてEMTリバーブや様々なビンテージ機材が、もともとのスタジオをこの場所に復元させる形で作られました。



Studio Three

新設されたAPIのAXS LegacyとGenelecのスピーカーで作られたスタンダードなステレオのレコーディングスタジオ。Studerの24CHマルチトラック・レコーダーも設備されるそうです。



Studio Four

グリニッジビレッジのNYUのスタジオから移設されたSSL 9000KとPMCスピーカーで組まれた5.1サラウンド対応のスタジオ。

Studio One

Studio Oneには、Dolby ATMOSに対応するレコーディング可能なコントロール・ルームと試聴やマスタリングのセミナーを行うクリティカル・リスニング・ルームの2部屋があり、その両部屋にVMC-102が導入されました。どちらの部屋も全てPMCのスピーカーを用いた9.1.6のサラウンド・システムとなっており、音場補正プロセッサにはBSSを用いて、その制御もVMCからGPIO出力によって行っています。

コントロール・ルームは、レコーディングにNEVE5088、ミックスにはAvid S-3というハイブリッド・スタイル。

スタジオは、このスタジオがある5階と6階をぶち抜いた余裕のある広さを持つ素晴らしい景色のフロアとなっていました。



以上4つのスタジオはそれぞれニューヨークらしいテーマを持ったデザインがなされていて非常にクリエイティブな雰囲気を持った施設に仕上げられています。またスタジオ以外にも多くのプラクティスルーム、リハーサルルーム、エディットルームが用意され、学生は自由にこれらをブッキングして使えるようになっているという夢のような環境です。全米で1位2位を争う学費の高さというも頷けます。

専用のテクチーム

さすがにこれだけの設備と機材を管理してメンテナンスするためには、専用のテクチームが必要となります。今回のインストレーションで私のサポートについでくれたMichael Hagen(マイケル・ヘイゲン)は、このテクチームのメインとして全ての機材、ライセンスの管理、日々行われる各プロフェッサーのセッションのためのセットアップまでこなす為にNYUの職員として雇用されています。



システムを簡素化する VMC-102のセットアップ

この施設は学校ということもあって、毎日違う学生、教員やゲストのエンジニアが訪れ違った目的のために使用することになります。Studio Oneは其中でも3Dオーディオまで網羅した多様性を求められているため、シンプルなワンボタン操作でシステムを切り替えられるVMC-102が最適だということで採用されました。実際にセットアップしたパネルレイアウトは、ソース兼フォーマットを選ぶボタンが並び、このボタンだけでスピーカーのセットアップと音場補正をきりかえるBSSへの制御を同時に行うように設定しました。

今後もVMC Version 5で予定しているビデオの切り替えなどの制御も期待されており、未永く利用してもらえればと思います。



Jim Anderson



株式会社 HALF H・P STUDIO 様

BOF3 STAGE 5/PrePro

ハーフエイチピースタジオ様の海外コンテンツに対する日本語吹き替え作業がメインとなる幡ヶ谷BOF3内のダビングルームであるSTAGE 5が、この度大規模改修! D-ControlからS6になりました。また貴社初となるDolby Atmos Homeのダビングルームとして大変身を遂げました。

大規模改修に関する経緯と導入後の感想をお伺いしました。

まず経緯のご説明です。

一番最初にこのスタジオ改修のお話を頂いた際、コンソールの選定にはかなりお悩みになられてました。国内デジタルミキサーでも良いかも…と。STAGE 5はアフレコをする部屋ではなく、メインはダビングルームというコンセプトはそのままだったので、タイミングが良かった時点でS4のご案内をさせて頂いたところ、それならSTAGE 6で実績のあるS6にしよう!という機運が高まり、S6の導入が確定しました。もちろんオーディオインターフェイス兼モニターコントロールセクションにはMTRXをチョイス。このメイン機材の選定には、然程無理なくご提案が進みました。

SI時に平行してサラウンドフォーマットを5.1chからDolby Atmosか7.1chにアップデートするプランが並行していたのですが、Dolby Atmosの必要性を問われ始めてました。個人的にはどの会社様も営業的なファクターで、大体このようなストーリー展開になります。妥協することも辞さない状況下であったご事情も有りましたが、欲しいという現場のお声をご支援しながらも紆余曲折しつつ、最終的に素晴らしい結果が得られました。

こんな経緯を前振りし、早速ユーザー様のお声をお伝えさせて頂きます。



タックシステム 益子(以下[タ]):今回Dolby Atmos Homeとして大変身を遂げたSTAGE 5ですが、まず、率直な感想をお聞かせください。

ハーフエイチピースタジオ 手塚様(以下[ハ]):Dolby Atmosも実現できてよかったです。

[タ]:本当にこのスタジオは音がいいですね。モニタースピーカーの構成が絶妙でしたよね。

[ハ]:はい。選んだ製品は、フロントにGenelec S360AP 3つ、リアとサイド、4本の天井スピーカーがGenelec 8341AP、そしてLFEにGenelec 7370APとなっています。いくつか候補は考えていましたが、同社のカタログでDolby Atmos Homeの組み合わせとして書かれていたものを参考にしました。

[タ]:その後メーカー様へこの構成でのご提案を確認したところ、7370APを2台にした方が良いとご助言を頂きました。お部屋サイズに対しては、ややオーバースペックなのは?と疑念はあるものの、メーカー様からの推奨構成ですから、迷いなくお話を進めたのを記憶しています。

[ハ]:各スピーカーの音質に大変満足しています。

[タ]:これ、お引き渡し直後の仕込みが終わった際、関わった会社の方々へメールしてましたよね!メールを頂いた時、この仕事に関われて本当に良かったと心から思いました。

[タ]:コンソールは当初悩んでましたよね?確か…国内デジタルミキサークラスで良いとお伺いしていたはずですが。それを聞いた時、個人的には絶対にS6まで引き上げるぞ!って思っちゃってました。

今までがD-Control 32 Faderのシステムだから。。。って気持ちもありました。実際にそのあたりの当時の心境をお聞かせください。

[ハ]:ひとつあったのは、今回の改修工事は建築工事が絶対に伴う大規模なものとしてスタートしました。そこでまず柱として最低でも7.1chサラウンドフォーマット、もちろん理想はDolby Atmos Homeに対応をすることを目標にしていました。その為には建築に大きな予算を割かなければならない、加えてPro Tools HDXを動作させるMac Pro本体や4K対応を想定したビデオ周りのシステム変更、老朽化の進んだD-Control。Pre Pro側もD-Controlですから、2部屋同時のメインコンソールの置き換えと考えた場合。。。予算的に難しいのかと。若いスタッフも増え、Pro Tools依存のオペレーションが進むことで、コントロールサーフェイスと同等にキーボード&マウス依存率が上がっています。したがってコンソールライクなコントローラーへの大型投資には疑問があったのも事実です。

[タ]:同様のご意見は、他のお客様ともいつも話題になります。

[ハ]:しかし、コンソールの選定はDolby Atmosというキーワードで、途中から大きく動くことになりました。

[タ]:お話を頂いた時、スピーカーレイアウトを7.1chに変更するのなら、あともう少し頑張っていたら、トレンドに成りつつあるイマージブオーディオである『Dolby Atmos Home』対応にしたいと考えました。Dolby Atmos Homeに対応することで、御社の営業にとって大きな武器になるという変な確信があったのも事実です。Dolby Atmos Homeというフォーマットがいつの間にか、世間一般ではより身近なフォーマットになってましたし。今年販売されたテレビで一般的な普通モデルにもバーチャルでDolby

■ 関係企業 ■

内装建築工事/音響設計: 日本音響エンジニアリング株式会社
システムワイヤリング工事: 株式会社 浜田
機材納品/システム設計: タックシステム 株式会社
Dolby Atmos Homeシステム設計補佐: Dolby Japan 株式会社

■ 主な納品機材 ■

Avid S6 M40 24Fader
Avid Pro Tools MTRX System
(Dante, DigiLink Card, SPQ Card, AD/DA, 他)
Genelec S360AP, 8341AP, 7370AP
SONY 4K Projector
BMD Smart Videohub 20x20 w/ Control
RND PROTICO 551
他

Atmos再生ができるモデルが登場していますし、事後のお話にはなりません。今、iPhoneだってDolby Atmosに対応しました。ひょっとしたら今や電車で横に座っている人がDolby Atmos体験してるかもしれません。それなのに、制作インフラというか。。。まだ国内には現在数える程度しかDolby Atmos Home対応のダビングスタジオが存在しません。これって、我々の業界にとって、大げさですけれど由々しき事態ではないでしょうか。このままだとDolby Atmos Homeコンテンツ制作という、未来のある仕事が海外に流出してしまうのでは?と、やや大げさにアピールさせて頂きましたもんね。けど真意は本心から出ていて、それを少しでも営業トークとして御社とのお打ち合わせの際にDolby Japan様もご支援頂きながらお話をしたのが思い出されます。

[ハ]:我々技術者もDolby Atmosには大変興味を持っていました。実際に仕事がある、無いにかかわらず、技術者としては是非とも関わっておきたかったし、何よりもDolby Atmosの話が出てからは、実現して欲しいと思いつけていました。様々なメーカーの方のご意見などのお力もあり、弊社としても、結果問わずやってみよう!という結果になったことは、嬉しいことでした。

[タ]:そして… Dolby Atmos Homeのダビングルームなら、コンソールはS6ですね。。。という流れにしてみました。

[ハ]:予算内で何とか収まり良かったです。

タ:そしてDolby Atmos Home対応にすることが確定し、途中からはDolby Japan様にも技術支援して頂きながら具体的なお話が進み始めましたね。建築性能的なスペック要求を一通り満たせると判った時、HT-RMUまで導入しよう、。。。という流れが予想外に進みました。そのあたりはどのようにお考えでしたか?



Avid MTRXの上にある1U機材が
Dolby Atmos HT-RMU w/Mac miniです。

【八】：やるならば、徹底的にやれること全てに対して対応をしておいた方が将来性があると感じました。途中でソフトウェアレンダーである”Dolby Atmos Production Suite (Plugin)”でも良いのでは？と何回も益子さんからもご提案を頂きましたが、弊社の仕事柄、万が一弊社のクライアントから納品ファイルをオーサリングファイル形式同様な受注をすることになった場合(.atmosファイル)、それを受注した際に、他社のスタジオを借りるような中途半端な終わり方になることだけは、絶対に避けたいのです。もちろん普段使う中で簡単にセッションを作れるというオペレーション負荷を軽減したい気持ちも大きな理由のひとつです。

【タ】：実際に完成してDolby Atmosのお仕事が多く受けれると良いですね。

【八】：Dolby Atmos Home対応したことは、既に弊社にとって大きなプラスになっています。これまで以上に若手スタッフが新しいシステムに触れ、より一層モチベーションが上がりました！本当に大きな収穫だったと感じています。

【タ】：御社2台目となるS6はどうですか？またMTRXとの組み合わせと、STAGE 6のVMC102との組み合わせの違い等による感想をお聞かせください。

【八】：S6は既に利用していましたから、この製品に対する特別なことは今回あまりありませんでした。ただ前回同様ではありますが、S6を導入する場合、コンソールデスクを標準の足にはせず、自分達の使い方に合わせたデスクを作ろうと初めから考えてました。今回は2回目なので初回の時の問題点と言いますか。。。作ってみたら、後から気がついた点があった訳です。具体的なポイントは、フェーダー手前にキーボード、マウスの場所を確保をしました。それと我々の仕事柄、作業中に台本を常に見なくてはなりません。前はスク립トトレイを使ったのですが、これだとS6をとっさに触りたいときに台本が邪魔になってしまうのです。どちらも優先したい事だったので、今回思い切ってデスクに台本置きスペースを確保しました。結果的に机は大きくなりましたけど、大変満足いく結果でした。

【タ】：機能美ですね！特注デスクならではのメリットです。



【八】：それとモニターコントロール方法は、割と悩む事無くMTRX1台で全てを終わらせたい。シンプルにしたいと思いました。TAC製のVMC-102も性能はもちろんの事、外部コミュニケーションやモニター制御が思い通りになり、大変素晴らしいのですが、STAGE 5はダビング作業が円滑にできればいい、そんなに多機能では無くてもシンプルなもの存在していれば、それでこの部屋は事足ります。S6でMTRXをコントロールできるのであれば、いっそこれがこの部屋には一番じゃないか？と考えました。

【タ】：確かに毎日の使い勝手もさることながら、シンプルな構成であればトラブル時の対応も、シンプルになります。それとMTRXをモニターセクションとして利用しましたが、XMONは比較対象としては…（苦笑）ですけど、実際MTRXに変わった事で、音質はもちろん、他のメリットもありましたか？

【八】：お答えには少しそれ内容になりますが、個人的には12chものサラウンドフォーマットであるDolby Atmos Homeに対応する上で、特に既存サラウンドフォーマットのようにベースマネージメントへの考えが最後まで悩むことになりました。その中でMTRXに追加したSPQカードオプションが入っているという支えがあったから…最終的な音響防衛ツールの存在は大きかったです。それぞれ単独でオーディオインターフェイス、モニターコントローラーだけの機材なら、追加設備をもっと悩んでたかもしれません。MTRXはたった2Uで見た目がシンプルなのに、実際には内部ルーティングが複雑だったのは予想外でしたけど、それでも自分のやりたいオーディオルー

ティングが、ほぼ実現できました。MTRXは正真正銘このスタジオの要になっている機材です。隣接しているPre ProのProToolsシステムも、HT-RMUの音声もDanteネットワークで接続しているのは時代を感じますね。LANケーブルだらけなシステムです。

【タ】：それと自分的に印象深かったことが1つございます。SIのご案内をしている際、ワークビデオをMac本体画面にしようという、個人的なトレンドをご案内した際、結構最後までお悩みになりましたが。。。。

【八】：既存概念として、ワーク映像はSDI映像信号で映像信号として出さなければ、とずっと思っていました。今回のご提案がMacのHDMIやDVI、いわゆるPCディスプレイ信号がなぜSDIになるのか？それで本当に良いのか？という疑念があったのは事実です。けどこれまでの運用実績のご説明や大きなコストカットになる点、そして何よりもこれから放送から配信へ需要がシフトした際、スケラブルな規格で物事を考えた方が良いのかな？とも考えたのです。また現実問題として、稀に変な映像画角のQTファイルとかが海外から来ることもあり、普通のSDI信号でそのままだと出力できないこともありました。今回のプランではMacの画面上に表示できさえすれば、フレームレートや画角に左右されないワークシステムになるという大きなメリットが、最終決断材料になりました。実際、作業的にも全く問題のないシステムでした。

【タ】：最後に1つお伺いします。これからDolby Atmos Homeスタジオを作ろうと考えている方々へメッセージをお願いします。



台本が置けるスペースを設けた特型Avid S6 デスク

【八】：新しいスタジオの形になったこと、特にDolby Atmosに対応できたことで、繰り返しになりますが、確実に若手の士気が上がったことが会社としてもっとも大きなメリットでした。思い返せば、実際に自分が若手時代の時、スタジオが5.1chサラウンドスタジオに生まれ変わった時、とても興奮しましたよ、多分時代とフォーマットは異なりますが、自分の経験してきた良い思い出が、若手にも経験してもらえてよかったです。これからDolby Atmosコンテンツ制作の仕事が次々入ってくるのかは、正直な所まだ解りませんが、常に挑戦できる環境ができたことによって、それは若手の成長にとって最も有効な手段だと思います。

最後に…今回の工事に関わった日本音響様、(株)浜田の林様、タックの皆様、ありがとうございました。新Mac Pro…待ってます。

自身2事例目となるDolby Atmos Home対応ダビングスタジオの工事を経験させていただけたこと、デジタルミキサーからAvid S6 & MTRXへシフトしてくれたことに対し、心からお礼申し上げます。

またこの工事に関わった関連企業の方々にこの場にてお礼申し上げます。

STAGE5から作られるDolby Atmos Home作品、待っています！（自宅のサウンドバーで…体感したいです）

株式会社 サウンドインスタジオ様

1979年に日本テレビ音楽(株)のスタジオ部門として開業したサウンドインスタジオ様は、今年40周年を迎えました。この記念すべき年、F Studioで2004年からご利用し続けて頂いたAvid (旧Digidesign) D-Control 32 Fader仕様のコンソールをAvid S6にリプレイス。同時にPro Tools HDXシステムのオーディオインターフェイスをMTRX、モニターコントロール部はTAC VMC-102をチョイス。

この改修工事に関するお話を、スタジオグループ部長 河野氏、ファシリティマネジメント部長 大槻氏にお話を伺いました。

タックシステム 益子(以下[タ]): この度、D-ControlからS6へアップデートを決断して頂き、ありがとうございます。恐らく御社が大手レコーディングスタジオ初となるS6導入になると思うのですが、ご不安はありましたか？

サウンドインスタジオ 大槻様(以下[オ]): D-Controlからの入れ替えだったので、不安はありませんでした。

サウンドインスタジオ 河野様(以下[コ]): 不安よりも新しいシステムになる期待のほうが大きかったです。

[タ]: Pro Tools のメインIOをMTRXにして頂きましたが、こちらの構成とその理由をお聞かせください。

[オ]: F StudioはレコーディングもMAも両立しなくてはならないスタジオなのですが、レコーディングを重視するとAD/DAの数は多く対応しなければなりません。合計5スロットを使い、あとはVMC-102を接続する為にMADI Option、将来対応の為にDante Optionを増設させて頂きました。

[タ]: SI当初はMADI <>AD/DAコンバータとしてDirectout社製ANDIAMO2を検討して頂いてましたが、最終的にこちらの機材は外れましたよね？

[コ]: そうですね、最後まで悩んだのですが、最終的にはMTRX1台で全てを済ませた方がシンプルだという結論になり、DAカードを1枚増やしました。

[タ]: VMC-102をMTRXの制御用として選んで頂きましたが、こちらの経緯もお教えてください。

[オ]: まず益子さんから言われたのは、万が一S6の制御ができなくなった、もしくはS6が起動できなくなった際、MTRXをPro ToolsのMacからEuConで制御をする方式よりVMC-102はネイティブプロトコルで直接MTRXを制御しているからより安心だとのこと説明を受け、まさにその通りだと感じたからです。

[コ]: レコーディングにおいて、Pro Toolsのサンプルレートが96kHzで運用されるケースは珍しくありません。MADIを利用したシステムでは対応できないかと考えていたのですが、VMC-102は96kHz運用も実現できるとご説明いただき、この時点で不安よりもメリットが大きいと確信できました。ボリュームコントロールはS6の物理ノブでも対応できますが、CUEやボリュームコントロールもVMC-102の方がノブが大きいですからね。自分達の欲しい設定を自由にアサインできるボタン等、VMC-102は自由度の高い良い選択だったと思います。

[タ]: Macの画面はQ Studio同様、一度SDI変換し、Blackmagic Design社のSmart Videohubへ入れるマルチ切換えシステムになりましたね。

[コ]: 昨年新設したQ Studioで初めてSDI接続を導入し、画質や映像のファイル変換の手間を省く上でお客様やエンジニア様から高評価をいただきました。必然的に今回も同様のシステム導入となりました。この点もタックさんのおすすめパターンとして、今後既存スタジオの映像システムアップデートも同様になると思います。

[タ]: ICONの時にご利用されていたアナログフェーダーも流用できましたね。



[オ]: 板金をしてもらい、うまく収まったのは良かったです。Hybridなコンソールとして弊社仕様になったことは嬉しいです。ICON時代を知っているエンジニアの方々にもきっとS6を気に入ってもらえる形になりました。

[タ]: 最後に全体的な感想をお聞かせください。

[コ]: F Studioは…実は以前から部屋のサイズや構造上の影響で、低音域の鳴り方に不満を持っていました。部屋の問題だと思っていたのですが、なんとMTRXから出る音が、この問題を大幅に軽減しており、正直驚きました。長年の悩みが解決したのが本当に驚いております。

[オ]: 弊社の運用が近年急激に変わってきてます。音楽制作だけではなくMA等にも対応しなくてはならなくなってきている昨今、元々F StudioはI-CONという自由度の高いコンソールで人気もありました。今回その自由度が更に1段階ステップアップしたことは弊社にとって重要なポイントになりました。40周年という節目にF Studioが改修できて良かったです。ご協力頂きありがとうございました。

ということで、商用レコーディングスタジオならではのAvid S6システムとなったこの事例をご参考にしては如何でしょうか？ Avid MTRXとVMC-102という一見すれば同じ機能を持ち合わせたシステム同士の機材を入れることで、Avid S6がより一層素晴らしいシステムになる良い事例だと考えております。益々機能が向上するVMC-102を是非ご検討下さい。



Eventide® ROSE

Roseは、本当は何ができるのか？

前回は、Roseの概要について紹介しました。今回は、実際にRoseを使ってどんなサウンドを作ったらよりRoseを活かすことができるか紹介しましょう。



Roseは、カテゴリーで分けるのであれば、「モジュレーションディレイ」といえます。モジュレーションがかかったディレイというと、昭和生まれの私には「コーラス+ディレイ」みたいなサウンドが最初に浮かびます。しかし、令和に生まれたこのエフェクターは、もっと幅広くさりげないモジュレーションから過激で尖ったサウンドまで幅広いバリエーションに対応可能です。Eventideから満を持して発売されたペダルの機能がそんなシンプルなのけないので、ちょっとずつ探ってみましょう。

このパラメーターの意味するものは？

ノブの書かれているパラメーターはお馴染みのものが多いのですぐに理解していただけると思いますが、それ以外のボタン類をどうやって使うのかに悩む方が多いかと思います。

そのボタンが意味するものが分からなければ音作りもできないので、一つずつ解説していきます。

ノブの中でも「DELAY」は、1つだけ違うフィーリングのノブです。

ノブをプッシュすることができ、押しながら回すと「Coarse」モード、通常時はディレイパラメーターの調整を通常は細かく調整するようになっていますが、プッシュしながら調整すると粗く扱うことができます。大きく値を変更したい場合は、プッシュした後にノブを回すと良いでしょう。

次に、左上の小さく透明なボタンは「プリセット」ボタンでプリセットの選択、セーブを行うことができます。

5プリセット（各プリセットにA/Bのバリエーションを含む）を保存することができ、隣にある5つのLEDでどのプリセットが選択されているかわかるようになっています。

出荷時は、プリセット1：リードディレイ/REVERSE、プリセット2：コーラス/レスリー、プリセット3：スラップバック/フレネティックフィルター、プリセット4：ダブディレイ、プリセット5：無限リピートとなっています。

Φ (ファイ) ボタンは、ボタンの見た目ではわかりにくいですが、ディレイのキャラクタ(コムディレイ - フェイズ反転 - ロングディレイ - リバースディレイ)を変更可能です。

△ ボタンは、ディレイのマルチプル(倍率:x2 ~ x5)をオン/オフします。

SHAPE ボタンは、モジュレーションソースを選択することができます。そのソースとは、サイン波/スクエア波のLFO、エンベロープ、ランダム、エクスプレッションペダルから選択することができます。

モジュレーションを使用する場合、このソースによってどんなエフェクトが得られるか決まるので、色々得られるというのは利点ですね。

これらを組み合わせて高い機能呼びだし、設定することができます。

また、サウンドのバリエーションを得るためにホットスイッチに様々な機能を割り当てたり、タップテンポ用のフットスイッチとして使用することも可能です。

発売されたばかりですが、もうすでにバージョンアップされたことによりタップテンポ設定が4分音符だけでなく、8分音符、付点8分、3連符が選べるようになっています。

ここがデジタルの良さで、今後のバージョンアップによって、さらに機能が増えていく可能性もあるので楽しみにしていきたいと思います。



福地 智也(ふくち ともや)氏

Jimmy Nolen, Phelps "Catfish" Collins, Nile Rodgers等にギタースタイルの影響を受け、Blues, Soul, Funkをこよなく愛す。ギタープレイヤーとして杏里、倅田来未、片瀬那奈、さんみゆ〜、楠田亜衣奈等のレコーディング、女優の佐藤康恵のライブサポートを行った。ギター演奏、音楽制作のみならず、楽器、DAWのセミナー、デモンストラーションでは、難しい用語を使わずに、誰にでもわかりやすい内容が評価を受けている。



DirectOutから、「超」強力な 多機能オーディオプロセッサの登場です。

PRODIGY.MP

本体 予定価格¥870,000
2020年1月発売予定

マルチファンクション オーディオプロセッサ

PRODIGY.MPは、FPGAベースのDPSエンジンが搭載され、マトリクスミキサー、サミングバス、MixMinus、内部EQ、ダイナミクス、ディレイが、Input/プリフェーダーもしくは、Output/ポストフェーダーで使用可能です。この処理プロセスは自由に組み合わせが可能ですので、ライブサウンドから固定設備、レコーディング、放送局など様々なシチュエーションに合わせて設定できます。内部のDSPルーティングとハードウェアI/Oのアサインは「Snapshot」で保存/呼び出しができます。

モジュラーアプローチ：最大限の柔軟性

I/Oには、アナログラインレベル/マイク入力およびAES3モジュール用の4つのスロットがあります。4スロット分、最大32の入出力を提供します。さらに2つのMADIと2つのネットワークオーディオオプションをサポートし、Dante、RAVENNA/AES67またはSoundGridを追加することができます(最大416入力/420出力対応)。MADIスロットはBNC、SC光およびSFPモジュールを装備することができます。



ネットワークオーディオとシームレスな相互運用性

PRODIGY.MPのネットワークオーディオモジュールは、SMPTE ST2110-30 / 31および冗長ストリーミング用にST2022-7をサポートするDirectOutのAES67準拠「RAVENNA」オーディオフォーマットに対応しています。64チャンネルのDanteオプションを使用すると、オーディオコンソールのフロントエンドやスタンドアロンのコンバーター / DSP / SRC / ルーティングシステムになります。Waves AudioのSoundGridは、非常に低いレイテンシーで、ライブサウンド、スタジオ、放送用の128チャンネルのオーディオ処理を提供します。

夢のような(?) プロセッサ、
12月下旬頃にはデモ機をご用意できる予定です。
気になる方は是非ご一報ください。

コンバータモジュール (4モジュールセット可能)

AN8.IO (8ch アナログ In/Out)	¥72,500
AN8.I (8ch アナログ In)	¥43,500
AN8.O (8ch アナログ Out)	¥43,500
MIC8.HD.I (8ch 高品質マイクプリ In)	¥145,000
MIC8.LINE.I (8ch マイク / ライン In)	¥87,000
MIC8.LINE.O (8ch マイク / ライン In, ライン out)	¥116,000
AES4.IO (8ch (mono) AES3 In/Out)	¥43,500
AES4.SRC.IO (8ch (mono) AES3 In/Out with input SRC)	¥87,000

MADI モジュール (2モジュールセット可能)

BNC.IO (MADI BNC IO)	¥22,000
SC.IO (MADI SC IO)	¥22,000
SFP.IO (MADI SFP IO ケース, SFP モジュールは別売)	¥22,000

ネットワークモジュール (2モジュールセット可能)

RAV.IO (RAVENNA オプションボード)	¥174,000
DANTE.IO (Dante オプションボード)	¥145,000
SG.IO (SoundGrid オプションボード)	¥87,000

*表示価格は全て税抜価格です。
*仕様は変更されることがあります。

AES NY 2019 Report



Audio Engineering Society - AESの本部が位置するニューヨークで10月16日～10月18日の期間、AESコンベンションが開催されました。ここ数年と同様NAB NYとの併設によって多くの来場者で賑わいました。コンベンションとしては規模が小さいもののオーディオに特化したAESならではの出展を見ることができましたので、その中からいくつかご紹介したいと思います。

50周年を迎えたAPI



今回の展示会で最も多くの“いいね”を記録していたのがAPI。今年50周年を迎えたということでパーティーも開催され、展示会場では、1971年にLes Paul氏のホームスタジオのために作られたAPIカスタムコンソールとAMPEX MM-1000 16トラックマルチ・テープレコーダーが展示され、多くの注目を集めていました。多くのコンソールメーカーがブロードキャストとライブにフォーカスしてデジタルコンソールへと移行してきた中、日尾他向きにアナログコンソールを追求してきた姿勢が、現在の成功に結びついていることがうかがわれました。

常識を越えたプラグイン・ハードウェア???

今回見た中で一番衝撃を受けたというか、とにかく面白かったのが「Access Analog」社のシステム。写真のようにアナログのハードウェア・ギアのすべてのボリューム、スイッチなどに機械的なモーターやボタンを押すための器具が取り付けられ、それをプラグイン上のノブやボタンを操作すると実際のハードウェアにつけられた機械がフィジカルなエフェクタを操作するというもの。ある意味ロボットコントロール・プラグインと言えるかもしれません。ここまでやる意味があるのか?と話を聞いてみたところ、この機械(ロボット)を販売しているわけではなく、このロボットが装備された数々のビンテージ・ギアが「Access Analog」社にあり、それを登録ユーザーがオンラインで自分のスタジオから接続してクラウドベースでのオーディオ・インサートを可能にするというもの! 「Access Analog」社には現在写真のような機材ラックが14セット設備されていて、登録ユーザーは、一つのエフェクターについて1時間10ドルでブッキングして使用することができるというサービスを提供しているという非常にモダンなサービス・システムでした。なんとも、「馬鹿と天才は紙一重」といいますが、この突き抜けた発想に拍手!



SSLが新たにアナログコンソールを発表

SSLから新しくフル・アナログコンソールが発表されました。「ORIGIN」と名付けられたこのコンソールは、16バス32チャンネルのインライン・コンソールというスタジオ・コンソールとして十分なスペックを持ちながら、500～600ドルというかなりアグレッシブな価格で登場しました。高機能なDualityと比較すると非常にシンプルっており、おそらく市場ではこの価格帯で純粋なレコーディング・コンソールとしてのアナログ・プロセスをSSLに期待していることの現れという風に思われます。

