

Tac Information 28

タックインフォメーション



タックシステム株式会社
www.tacsystem.com

FRONTIER DESIGN 社より
革新的な、コンパクト DAW コントローラー登場!

1本のフェーダーですべてを制御!

注目のタッチセンス
ジョク/シャトルストリップ機能!

alphatrack

ストリップ上を指1本でスライドする事でプロジェクトのタイムラインを左右にスクロール!
2本の指を使えばシャトルスピードを制御可能!
ストリップの左右端に触ればプロジェクトのマーカー間を移動!

Contents

- 新製品&WINERY DE TASTING..1
- AES Report2
- Millennia Factory Tour Report3
- Apple WWDC Report4
- ProToolsとFinalCutProの互換性5
- IBC Report6
- Mick Sawaguchiのサラウンドな日々 <コラムNo2> .7
- MACのトラブルシューティング! part.28-9
- 著作権フリーサラウンド効果音集 座談会10-11
- 導入事例12-13
- 新製品情報14-15
- Dr.新田の事件簿シリーズ <第12弾>16

Millennia Music & Media Systems

"WINERY DE TASTING"

by kubota

AES 121st が終了した翌日、毎年恒例の Tac ツアーは Millennia 社を訪問しました。Millennia 社はみなさんご存じの通り、HV-3 シリーズのマイクアンプが非常に好評頂いているメーカー。今回、サンフランシスコで AES が開催されたので、CA の Millennia 社を訪問しようという企画が上がり、運良く実現しました。(私ってば超 Lucky!!) この話を、Millennia の Joel (←マネージャー・とてもイイ人) に提案した時、「それなら、会社の近くに Winery がたくさんある。tasting も出来るし、そこで、ランチをしよう」と大盛り上がり!。自然を満喫してきました。

その時の模様はページ 3 にてご紹介していますので是非ご覧ください!
『ではまず Winery から』



北カリフォルニア。Sierra Vista Winery。北カリフォルニアと聞くとワイン好きのお方は NAPA VALLEY を思い浮かべる方も多いと思いますが、ここは、PLESANT VALLEY。

NAPA とは約 60km 離れています。LAKE TAHOE の近く、サンフランシスコからは、約 200km の距離。日本ではあまり知られてはいませんが、周辺には 20 以上の Winery が存在し、味を競っています。

今回、AES サンフランシスコの終了後、Tac ツアーは Millennia 工場見学をかねて、美味しいカリフォルニアワインを Tasting してきました。弊社のワイン通から言わせると、ここは、Zinfandel が美味しいとか。(何?それ?) Winery に着くと、目の前は一面のぶどう畑 (32 エーカー!)

日本のぶどうは棚造り方式なので頭の上からぶら下がっているが、(私は山梨出身) ここは、カリフォルニア。きれいな空の下、ぶどうの木がずーと続いている。日本のポルドー・勝沼とは違う雰囲気。いやあ、癒されます。気候は、フランスの北ローヌバレーと似ているらしく、良いぶどうが育つらしい。

この Winery は、Syrah や Belle Rose(Dry Rose)、Fume Blanc、Zinfandel などの品種があり標高 800 m~900 m の山肌にぶどうがいっぱい。第 1 次の収穫は終わったみたいで、ぶどうは発酵中。そのいかにも酔っぱらいそうな香りが漂う。これは、イイにおいなのか? どうかは人それぞれだが、美味しいワインに变身するのならまあ許せる。



←こんな棒でおじちゃんがぶどうをかき混ぜていました。

そして、11,350 リットルも入る貯蔵タンクで発酵、さらに、樽に詰め替えて、時を待つ。かくして美味しいワインの完成。

こうして、丹誠込めて作り上げられたワインを 10 本ほど Tasting。もう最後の方は、何がなんだかよく分からない状態。私には、白の Fume Blanc がフルーティで Good。(お子様なんで、赤の美味しさをまだ発見できずでした。)

もちろん、美味しかったワインは社長のポケットマネーで購入してきました。1 ダースほど。

あなたも TAC バーにすれば、Pleasant Valley のワインを飲めるかもしれない。このご時世、ネットで買えるとか

思っていらっしゃる方、残念ながらここは海外には発送してくれないのです。そしたら、やっぱり TAC バーに来るしかない? オープンは不定日です。けど、これが発行される頃に、そのワインが残っているか? そんな保証はどこにもないなあ。
(ページ 3 に続く)



AES 第 121 回は、1 昨年に続きサンフランシスコ Moscone Convention Center にて 10 月 5 日から 8 日迄行われました。コンファレンスは、サラウンド関係の内容が増え充実しており、テクニカルツアーやワークショップ、ライブサウンドセミナーなどに連日多くの人々が参加し、来場者の熱意が感じられました。

展示スペースは幾分少なくなり、日程も 4 日から 3 日になったものの、来場者数は、前年より若干増えた様子。徐々に活気を取り戻してように感じられました。

展示ブースでは、デジタルコンソールの新製品も各社出展し、マイクやマイクプリアンプなどの新製品発表も多くありました。その中で何点が紹介します。



■ AlphaTrack (FrontierDesign 社)

DAW の究極のコンパクトタイプのコントローラーです。100mm タッチセンス付きムービングフェーダーを 1 本と各種スイッチと



ロータリーエンコーダーを装備しトランスポート機能にあえて Jog ホイールを使わず、独自開発のトラックパッドを装備している。これは、1 本の指でジョグ/シャトルしながら指を 2 本にするとシャトルモードでズームし、1 指に戻すと正確な編集ポイントと呼び出せ、マーカーポイント等をタッピング感覚でロケートする機能等も装備している。

■ SyncheckII (Pharoah Editorial 社)

音と映像の時間差を瞬時に表示する測定器。



映像の進化とともにハイビジョン画像がプラズマディスプレイ等に表示される時必ず遅延がおきるが、素材によって遅延時間が変わる為、編集過程では、常にごどの程度、音に対して映像が遅れているかを把握する必要があり、30 フレームと 25 フレームでも表示換算を確認する事が必須です。そこで考えられた物で、素材から同時に出た明るさと、音を検知し、ディレイタイムを ms 表示か、fps で LED 表示してくれます。また、SPL レベルメータとしても機能する優れたものです。

■ SoundCode for DTS (Neyrinck 社)



Neyrinck では、ソフトベースの Dolby Digital エンコーダ/デコーダを既に発表していますが、今回新たに待望の

DTS エンコーダ/デコーダが発表されました。ProTools プラグインとして機能し、DVD を焼けるソフトも同梱するとの事です。



■ SE-ReflexionFilter(SE Electronics 社)

マイクロフォンメーカーの SE Electronics 社より画期的な移動型反射フィルターがリリースされました。

ブースで生じる厄介なノイズや自分の声の反射音をシャットアウトできるので、よりクリアなナレーションやボーカル録りが可能になります。またロケ等の外録にも高い効果を発揮します。(Digidesign 社のブースでも使用されていました。)

折りたたみ式ながら重量級のマイクに耐えられる、アルミダイキャスト製ブームマイクスタンド(ブーム長 1.5m)を 1.5m、2m、3.8m の 3 タイプ同時に発表しました。



■ TimeBasell (Steinberg 社)

NUENDO のシンクロナイザーとして注目のタイムベース II が来春の発売を目標に参考出展されました。開発はシンクロナイザーの老舗 CB Electronics 社(コリンブロード)が行っているようです。



■ Millennia 社

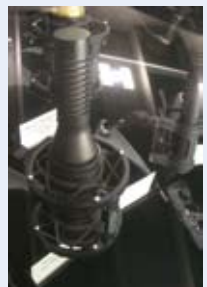
発表された当初から話題を集めている HV-3R リモートマイクプリアンプが、最終デザインに近い形で展示されており、Millennia のブースには連日多くの来場者が立ち寄っていました。その



他、HV-3D にオプション設定可能なアウトボード「HDOE」も発表。詳細は近日公開。乞うご期待!

■ Royer 社

Royer リボンマイクのフルラインナップと共に新製品の R-122V と SF-2 が展示されていました。SF-2 は、SF-1 のアクティブ版で来年発売予定です。R-122V パキュームチューブ・リボンマイクは近日発売いたします。詳細は、新製品情報で。



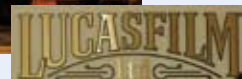
■ AVIOM 社

昨年の AES NY で Pro64 を発表し、反響を呼んでいましたが、販売開始は 11 月末の予定です。来年の夏にかけて、すべてのラインナップが出揃い、ネットワーク環境は最高のものになるでしょう。



■最後に AES のスペシャルイベントで訪問した ILM (ルーカスフィルム) の情報です。

LucasFilm 社が新設したレターメンデジタルアートセンターのプレミアシアターで、4K デジタルシネマデータを非圧縮で伝送するデモに参加しました。東京と LA をリアルタイムで接続し、ファイバーで 1Gbps と 10Gbps のスピードで音楽やインタビューを生中継すると行ったデモであった。遅延はある物の 4K デジタルシネマがリアルタイムで中継に使われる時代がここ迄きた事と、音楽のミキシング迄 24ch リアルタイムで遠隔 MIX できるのは、すばらしい事だと感動しました。



ILM とは、LucasFilm 社の Industrial Light & Magic の略



10月9日 朝8時(!!) ホテルをチャーターしたバスで出発。なんて早い!! と思ったけど、何と、同じCAでも約3時間の距離。新幹線で大阪まで行っちゃいます。さすがアメリカ。広すぎる。US-50 Eを70-80マイルで飛ばして、約1時間30分。州都のSacramentoに到着。そこから、Placervilleの街までまたまた1時間30分。遠い~と思いつつ、窓の外のひろーい景色を眺め、地図を見てナビゲートしていたら、やっと到着。

バスを降りた私達をなんと、キュートな牛がお出迎えしてくれました。そうです、ここは山の中です。総勢10名の見慣れない人達がぞろぞろいたので、びっくりしたのかしら？

サンフランシスコと違って、ここは暑い。Joelの話だと、今年の夏は溶けるような熱さだったそう。40度以上だったらしい。でもこの日は、Nice day! イイ天気でした。



さてさて、気になるのはリスニングスペース。床と天井から独立したこの部屋は、友人のアコースティックエンジニアが設計。

厚さ9インチのコンクリートの壁で囲まれ、床にはウールカーペット。後方に

ディフューザーを設置し、ナチュラルなアコースティック空間に仕上がっていました。スピーカーはDunlary。日本家庭には、少なくとも私の部屋には置けないデカさです。



Johnが所有しているマイクは100本以上。RoyerもSE Electronicsのマイクももちろんありました。AESのエキシビションを見て回ると分かるのですが、マイクを展示しているメーカーのリスニング用のHAにMillenniaのHV-3Dがなんと多いことか！普通に感動してしまいました。(笑)



Johnはギターリストでもあるのでたくさんのギターを持っています。もちろん、AMP類も。このギターはJohnのお気に入りだそう。(説明されたけど、私にはよく分からなかった(^.^) TD-1が優れているのは納得です。まだ試されていない方は、ぜひ！「これは、素晴らしい！」とミュージシャンの方々が絶賛中。ギターのみならず、ベースにもGood。



期待される HV-3R

さて、多くの皆様から発売が待たれているHV-3R 8ch リモートコントロールマイクプリアンプですが、AESの会場で展示され、多くの方がMillennia社のブースを訪れて、チェックしていました。EtherやMIDIによるPCコントロールで、もちろん、ProToolsからもコントロール可能。Etherにより12台のHV-3Rをコントロールできます。チャンネル数は100チャンネルほど。Mute・Phase・Padを装備しています。トランスレスデザインで、23dBのヘッドルームを持っています。最大出力レベルは32dB。

ゲインコントロールは1dBステップ、最大65dBです。リクエストがあれば、75dBまで可能。ファンタム電源はもちろん、オプションで130Vマイクインプットを搭載できます。詳細は近日公開致します！

多くの方がその発売を待っていると聞いていますが、最高の音質を求めるゆえに、もうしばらく発売までお時間を頂くこととなります。何より、音。Millenniaが作り上げる最高の音をもうしばらくお待ち下さい。発売は、来年春頃の予定です。

また、HV-3D-8にオプション設定可能な、HDOEが近日発売されます。こちらは、2つのDB-25コネクタで2系統のアウトプットを提供します。ライブやブロードキャストで重宝しそうです。



さて、到着した私達を快く迎えてくれたのはMillennia社PresidentのJohn。とってもNice Guy！Millennia社はJohnの自宅でもあります。彼の家の地下と、もう一棟。さらに10分程離れた所に、もう一棟あるそうです。合計、3箇所です素晴らしい製品が作られているということですね。

まず、John宅の地下に案内されました。ここは、言うならば、開発セクション。新しい製品の開発や、カスタム製品の制作もされています。ここで、チーフエンジニアのStephanが期待されている新製品「HV-3R」リモートコントロールマイクプリアンプの説明をしてくれました。



新たなOfficeに案内されました。

開発セクションから、少し下った丘の下にありました。この建物、なんと手作り！！

Millenniaの製品はオールハンドメイドですが、まさか、建物まで作ってしまうとは。アメリカのダイナミックさを感じた瞬間です。



この部屋では、最終的なアッセンブルとクオリティーチェック、出荷チェック、修理などが行われています。今まで、メールのやりとりしかしてなかったスタッフとも感動の対面を果たしました。(私事で恐縮です・・・)

もう1箇所は離れた所にあるので、今回は案内されませんでした。Millennia社はその製品の人気と共に、会社も大きくなっています。つい先日、新しい所に引っ越すために最近忙しいんだ、とJoelから聞いていましたが、新しいビルを建てないといけなくらい成長著しいです。まさか、そのビルも手作りなんて事はないよね...John? Johnの音へのこだわりは、確固たるもので、納得いく回路に仕上がるまでは、ひたすらにそれを追求めます。それが、現在のMillenniaの製品であり、これからも変わらぬ質を保ち続けるkeyだと思います。

What's for Lunch?

Johnが案内してくれたWinery, 「Sierra Vista」はMillennia社から車で、10分ほど離れた場所にあります。標高約900メートル。第一次の収穫は終わった模様で、ぶどう園には、すでにぶどうの実はありませんでした。しかし、「このぶどう園に鳥がいらないのは気付いたかい？」と言われ、「鳥の嫌いな音を出しているんだ」と説明を受けました。

耳を澄ましても聞こえるわけは無く、実感できませんでしたが、ぶどうの収穫が終わると、鳥が残りを食べに来るそうです。このピクニックテーブルで、用意してくれた、おっきなPizzaとワインに舌鼓。この空の下だと全てが美味しく感じてしまから不思議。

ここは、たまに、Millenniaのミーティング場所にもなるようで、ワイン片手に、打合せ。素敵じゃないですか！近くを訪れたら、ぜひ、寄ってみて下さい。この周辺には、Wineryが沢山あるようです。NAPAよりPlacervilleだ！！

<http://www.sierravistawinery.com>

往復6時間かかるのが、行ったよかったPlacerville！Thanks John!



by Masuko



今年も MacPro & New OS 10.5 Leopard

今年も WWDC'06 へ参加してきました！まさか出張できると思っていなかったんですけど。。。WWDC(World Wide Developers Conference)は毎年行われるアップルコンピュータの開発技術者向けのイベントで、今年は若干時期が遅れて8/7～11までの1週間、主にアップルが技術報告をする場、また技術者同士のコミュニケーションの場とお考えいただければ、と思います。



なお NDA (機密保持契約) により 100 を軽く超える各セッションの内容に関してはお伝えできませんが、初日のピックアップイベントでもある基調講演の内容等をお伝えします。



もう既に日も経っているのですがみなさんご存知かと思いますが、この日に発表されたんです、新しい Mac!! 『MacPro』。ただ発表される瞬間は、割とアッサリしてました。しかし CPU が予想外の XEON だったこともあり、この瞬間だけは 4200 以上の参加者 (過去最大の参加者) も沸きました！

Xserve も Intel 化され、発売が 10 月 (この記事を書いている時点では未発売) に決定することも表明したことで、全ラインナップがたった 1 年で Intel へ移行できたことを強調しておりました。思えば昨年の WWDC も参加していたことを考えると、節目の時に居合わせたことに考え深いものがあります。

その後新しい OS でもある 10.5 "Leopard" の説明へ、、、こちらの方がかなりの時間をさいておりました、冒頭長い時間と途中の話題の中でシッコイまでの Windows Vista の悪口が。。。 (会場内は爆笑)

新 OS の全てを公開した訳ではなく、小出しな感じで『10』の新機能を発表するにとどまりました。なんでも真似されちゃうからさうで。確か去年は『真似すれば?』って言ってたと思うんですけどね。同時に 10.5 Leopard Server OS も公開されました。どちらもリリースは 2007 年だとのことです。

さて皆様が気になっている ProTools の事をフィードバックいたしましょう。この新しい OS の機能で魅力的なものは 2 つあります。

まずは『Timemachine』と呼ばれるバックアップ機能！これは見た目も凄いです、設定した間隔で自動バックアップをしてもらえる訳ですから、編集時にうっかり消去してしまったオーディオファイルやセッションファイルを、完全に元に戻せることを考えると、便利な機能かと

思います。ProTools ソフトが起動できなくなってもソフトウェアの設定等の問題であれば、動作していた日時まで戻れば、復旧です！もう再インストールの必要も無いかもしれませんね。これらの機能は、復元したい場所ごとに戻せる訳ですから、助かる人続出ですよ。

それともう一つは『Spaces』。この機能は、簡単に表現すると仮想デスクトップ機能なのですが、これも今まで見たいな不自然な切り替えによるものではなく、とても自然な見た目次第々と画面が入れ替わります。ProTools のエディットウィンドウやミックスウィンドウ、また煩雑になりがちな Plug-in ウィンドウも、各仮想デスクトップ上にグループ化することで、作業効率 400%UP です！

お話が可能な話題はここまで。。。



WWDC 恒例、アップル本社での Campus Bash。CompanyStore へ入店する為に長蛇の列！！またキャンパス内ではきっと有名な DJ がパフォーマンスをしております



た。この DJ、もちろん Mac を利用 (多分 Powerbook G4) しているのですが、使っていたソフトは ProTools ユーザーでもお馴染みの『Live!』 (バージョンは不明) でした。

最後に、、、今年は (株) メディアインテグレーションの前田様・小此木様も参加されていて、大変お世話になりました。最後の日はお誘い頂いて貴重な体験もしてさちやいました。凄く綺麗な場所でした、ヨセミテ公園。

来年はどんなことが起こるか判らない WWDC ですが、またみなさまにレポートが出来るように、日々がんばります。

新しい "MacPro" の ProTools での実力は？

by Masuko

アップルコンピュータのサイト上でも PowerMac G5 Quad 2.5G モデルとの比較で圧倒的なパフォーマンスを出している MacPro。このモンスターマシンを ProTools で利用した場合のメリットをお届けしたいと思います。

今回テストで使用した MacPro のスペックは、

- ・ 2.66 GHZ QUAD XEON
- ・ 8GB RAM (1GB x8)
- ・ 250GB HDD
- ・ 500GB HDD
- ・ ATI RADEON X1900XT
- ・ 1 x SuperDrive

という感じで、CPU は標準モデル、その他は一応拡張してます。今回行うテストは、主に CPU 負荷テストなので、標準モデルと同じかと思えます。

ProTools のハードには DIGI002Rack、バージョン 7.1.1 IntelMac 版を使用。DAE 等のハード関連の初期設定もデフォルトです。

テスト1 プラグイン負荷

デモファイルの『Filterd Dream』を開き、マスタートラック以外のインサートを利用出来るだけの『D-Verb』に。その数は、50 個かけてもまだ CPU 負荷を表すメーターは半分ぐらい。仕方が無いので、TL-SpaceNative をデフォルト設定で同様のテストを。。。結果ようやく CPU オーバーロードのエラーで止まりま

した。最大値は 45 個位。それ以上利用できる時もあるのですが不安定でした。また高負荷で知られる SansAmp は 40 個でした。



テスト2 レコーディング負荷

増設した内蔵ハードディスクに、24bit 96K の新規セッション、MusicProduction Toolkit にてレコーディングトラックをアクセラレーション。この環境下で、ステレオトラックで何トラックのレコーディングが可能かをテスト。結果、脅威の 40 トラック。96K80ch。ですよ！更に全トラックに EQ/COMP (DigiRack の EQ3 と DYN3 を利用) しても再生できちゃいます！！これらの結果から、

MacPro がモンスターマシンだということが、十分わかりました。TDM 環境でも魅力的！

※この結果はあくまで実験であり、実際の作業における動作を保証した記事ではありません。。。





ProTools もバージョン 7.2 になり、待望の Quick Time H264(16:9 対応)をサポート、ウインドウのリサイズ、Mojo 経由での映像出力をサポートされ、今まで以上に FinalCut 等のエディットソフトウェアからのデータによるファイル互換性が望まれる環境となっております！おさらいですが、映像は QuickTime でレンダリングされさえすれば、今までも ProTools 上ではビデオトラックとしてインポートできてました。更に 2ch であれば、オーディオファイルも同様にインポートが可能。ただ、これでは満足なファイル互換ではないですね。

実際に FinalCutPro である程度の音声トラックも ProTools 側に取り込みをする場合には、一度 OMF に変換して、音声をマルチチャンネルでインポートすれば、大抵の場合には満足できるかと思えます。但しこの場合には、ProTools 側に DigiTranslator が別途必要になります。また、FinalCutPro (正確には FinalCutStudio) が絶対的に必要です。この環境さえ有れば、特に今後困る事は無いでしょう。。。

しかし！！もっとお手軽なやり方があります！しかも近年 QuickTime に埋め込めるオーディオファイルには、サラウンドに対応した物まであり、マルチトラックを埋め込むことも可能なのです。この方法を利用する事で、簡単にマルチトラックオーディオと QuickTime 映像のインポートに成功します！

■ 用意するもの ■

- ・ ProTools システム (TDM / LE / M-Powerd)
 - ・ QuickTimePro ライセンス
- 以上！！！！

■ 作業の流れ ■

まずは QuickTime ファイルを貰うときに、FinalCutPro のスタッフに、こうお願いします。
 ・映像クオリティーは『HD であれば、H264 コーデック』を、データ圧縮は映像のみ。ProTools で利用している Mac の性能を伝えれば、きっとそれなりの書き出しをしてくれるはず。。
 ・音声が 4ch, 8ch ある場合には、サラウンドトラックに。またリニア PCM で！！(ビットレートとサンプルレートは、24bit/48k が望ましい)

ここまで伝えたと、きっと付属の Compressor を使ってレンダリング (QuickTime 書き出し) をするはずです。

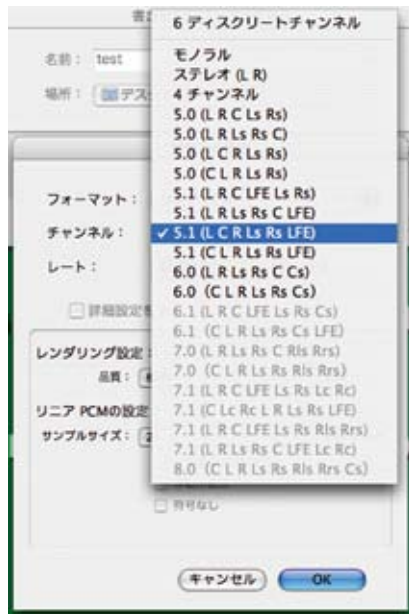
素材が来たら、QuickTimePlayer でファイルを開きます。そして『ファイルメニュー』から『書き出し』を選択すると、書き出しメニューが現れます。



この書き出しメニュー内で、『サウンドから AIFF』を選択し、横のオプションボタンを押すと、



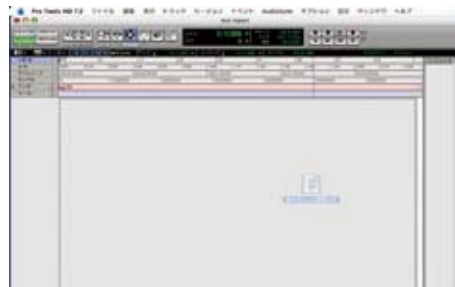
このような画面が現れます。ここで、フォーマットを『リニア PCM』、チャンネルは、下記図のメニューより最適なものを選択します。ここでは、6トラックのオーディオ (サラウン



ドファイルが埋め込まれてます) なので、5.1 を選択。更にサラウンドの場合には、定位の順序まで選べます。もしもモノラルトラックだとしたら、音の並びは無視して、チャンネル数に有ったものを選択しましょう。

設定後書き出しをすると、元々の QuickTime ファイル以外に、AIFF ファイルが作成されます。

最後に ProTools へインポートするだけです。このようにドラック&ドロップを行うと。。。



こんな感じで、しっかりサラウンドトラックとしてインポートが成功します！！！！



サラウンドではないオーディオでしたら、右のオーディオファイルリストを選択して、新たにモノラルトラックへ移動すれば、、こんな感じで、作業終了！！！！この音声ファイ



ルに併せて QuickTime ファイルをビデオトラックにインポートすれば、全ての行程は終了です。

いかがでしょうか？ここまで簡単にマルチチャンネルのオーディオファイルの受渡しが可能なのは、実はこの技、LE と M-powerd でも有効です！！元々 LE シリーズはサラウンドトラックは作成出来ません。ただ、このマルチチャンネル AIFF ファイルをインポートすると、、不思議なことにグレイアウトしたサラウンドトラック上にインポートされてしまいます。このままだと再生や編集はできませんが、新たにモノラルトラックを作成後、リストからトラック上にドラックすれば、ちゃんと編集でき、再生もできる環境に移動。最後にグレイアウトしているトラックを削除すれば、作業完了です。

この技、digidesign に時期バージョンで潰されてしまう可能性もあるのですが、旬な技なので、あえて公開いたしました。

これならファイルサーバをおいて、LAN 環境での Edit 室と MA 室の連携も、、なんて考えておりますので、サーバの導入も一緒にご検討くださいませ。

最後に MacPro のシステムだと、現時点で Mojo を利用する事が不可能です。その場合には、Gallery 社 VirtualVTR を利用してもらえば、、非圧縮 HD 対応のワークビデオ環境を低価格で導入できますし、QuickTime フォーマット全てをサポートしていますので、この技共々 FinalCutPro との連携は、より深まる事でしょう。InterBEE 会場で展示を予定しておりますので、是非ご覧頂ければと思います。目下準備中のございます。



IBC は NAB に並ぶヨーロッパ最大の機器展で、会場となったオランダ、アムステルダムでの RAI は 12 のホールと屋外の特設会場に分かれ約 1,200 社が出展し、世界 130 国から 40,000 人を超す来場者が訪れる。アムステルダムの人口が 730,000 人とされていますから、いかに大規模な機器展だと言うことがおわかりでしょう。まず第一に全体的な展示方法やプレゼンテーションの手段は、毎年 USA で開催される NAB と比較すると大きな相違を感じる。NAB はエンタテインメント化された巨大なブースがいくつもあり、企業の力を派手さでアピールしている。一方 IBC ではブースの大きさよりも内容を重んじている。言わばお客と企業のバランスがとても良い。結果的に莫大な費用を投じることなく機器展全体の方向性が浮き彫りになってくる様に思えた。今回目立ったキーワードは「IPTV & Mobile TV」。さしずめヨーロッパでは HD のスペック志向より、気軽な実用指向に軍配が上がりそうな気が漂った。おのずとキャリアがリーズナブルであれば制作費もおおよそ想像がつく。コンテンツ制作会社やソフトウェアに人気が集まるのもうなずける結果です。また安価で優秀な機器がどんどん出現することで IPTV や Mobile TV の普及に大きく関与する事でしょう。その中で Apple 社の Final Cut ソリューションはひととき大きく見えた。近隣の AJA Video Systems 社や BlackmagicDesign 社等のキャプチャーボード群が引き立て役になり、結果的に寄せ集めることで目的にあった安価なシステムが完成する。といった具合だ。反面、NAB では同規模のブース展開をしている Avid 社のブースが無いのは驚いた。では、数多い出展社の中からいくつかピックアップして紹介いたします。

■ Apple

マルチメディアコーナーの中心に位置した Apple ブースは NAB に比べ地味な展示ではあったが同業他社が極端に少ない IBC では独壇場に写った。もちろん Final Cut Pro が中心となったが、隣接した関係企業も功を奏し大 Apple ソリューションとしての展開が印象的だった。



■ AJA Video Systems

AJA Video Systems 社はマルチメディアコーナーでも最大級のブース展開でした。KONA3 キャプチャーボード等を展示し HD への柔軟な対応を打ち出していた。その一角に Gallery 社のコーナーもあった。また近隣には Apple 社や BlackmagicDesign 社もあり、Final Cut ソリューションでは一番ホットな一角だった。



■ Gallery

Gallery 社は SIENNA というビデオエディティングソリューションを展開。ターゲットは REALITY TV だ。よりスピーディーに編集を行い、よりリアルに番組編成を行うスタイルが、今後日本でもめきめきと増えてきそうだ。



■ Digidesign

おなじみ ProTools の展示はアメリカでの展示とは趣が違い、フィルムマーケットが中心の展示だった。2 台の D-Control をシンクさせたシステムには、CB Electronics「PD-1」モニターセクターを使用し、ステムミックス時のモニタリングを改善させていた。また、ProTools 7.2 も展示していた。



■ JL Cooper

各種コントローラーを次々に開発している JL Cooper 社からいよいよ Digidesign D-Command 対応サラウンドパンナーが発売になる。



■ Dolby

IPTV が今後盛んになるであろう。先駆けてサウンドも早々に Dolby 社が IP サラウンドを発表。amino 社のチューナーを使用していた。



■ FOSTEX

FOSTEX 社からは新たにフィールドレコーダーの FR-2LE が展示された。Compact Flash と Micro Drive に対応した同社 FR-2 の小型版と言えるでしょう。造りもしっかりしていきそうだし無駄な出っ張りも無い。ファンタム電源もかけられるので気軽にフィールドへ GO!!!



■ StageTech

大型サウンドコンソールといえばヨーロッパ製!! が健在でした。中でも StageTech 社は、後発ならではの完成度の高さを誇った。驚きは音を出したままのボードスワップ、セッションの立ち上がりの早さ、直感的なオペレート、それに洗練されたデザイン。ドイツの剛健さを感じさせるメーカーだ。



■ NHK

名古屋愛地球博で話題となった Ultra High Vision ブースは連日長蛇の列ができるほど大盛況でした。HDTV の約 16 倍もの解像度と 2.2ch サラウンドで自然な繊細さとダイナミックで迫力満点のデモンストレーションでした。



■ RorkeData

IBC にはストレージ関係企業の出展は驚くほど少ない。コストバランスに対しシビアなヨーロッパでは、その舞台がアジアに移り低価格競争中の企業進出は難しいのか? しかし小さいながらも出展していた老舗 RorkeData 社の信頼性の高さはこの一面からも伺える。



■ SONY

23.3GB の大容量記録を実現したプロフェッショナルディスクを使用する XD CAM HD をパワフルに展示した SONY ブースは IBC の中でも最大級の規模だった。民生でのブルーレイディスクの発展と共にプロ業界ではこのプロフェッショナルディスクを使用した XD CAM が発展してくるのだろうか? 放送業界最大手の動向が楽しみです。



■ AUDIO & DESIGN

AUDIO & DESIGN 社では新型のシンクジェネレーター「SyncroGenius HD-Pro」を展示。HD に対応したのももちろんのこと、超低ジッターのシンク精度を前面に押し出しながら、ブロードキャスト仕様の電源のバックアップまで装備する徹底さに脱帽。ますます高密度、高精度、高信頼の三高を求められている業界にはうってつけの新製品でしょう。やはりシステムの要はシンクだと思っています。



～ Mick Sawaguchi のサウンドな日々～ 「パイオニア AV セミナー」

by Mick Sawaguchi



山崎18年を飲みながらのサウンドデモの様子。
みなさん始めてじっくりサウンドをきいて感激です。→

今回は、皆さんのプロ業界の話でなく、一般ユーザー視点の方々が現在のサウンド音響をどう捉えているのか？をお話します。
私がパイオニアにきてはや1年がたちました。周りの皆さんは「パイオニアで何してるの?」「毎日行ってるの?」といった質問を投げてくださいるので、ここでは日常の一端をお話します。
昨年10月から目黒のパイオニア ショールームにて一般ユーザーの方を対象に「パイオニア AV セミナー」を企画スタートしました。これは私の所属する技術戦略部オーディオ推進の小谷野さんと2人で企画提案し、実効面でパイオニアの広報部やショールーム、マーケティング部門などが協力して実現したものです。企画意図は何か?それはいままでも制作側にてサウンドソフトの実現に奮闘してきましたが、そのことがあまり一般ユーザーには浸透していないなあ・・・という実感を以前からもっていたことがそもそものきっかけです。
コンシューマ AV メーカー側のサウンド音響に対する認識は、「サウンド音響=映画」という枠から広がっていないのです。そしてピュ

アオーディオ=2CHステレオとこれまた固定観念化していることをブレイクしたいなあとも考えていました。同時に「どこへいけばいい音が聴けるの?」という今のユーザーの素直な疑問にも答えられるのではないかと考えました。
セミナーの内容は、自社製品を売らんかなのセミナーでなく、純粋にいい音を様々なジャンルで実体験してもらおうという意図です。そのための講師陣は、我々のサウンド仲間にも依頼して当面一年間は、映画以外で制作されてきたサウンドソフトを2時間じっくり楽しんでもらおうという内容でコマーシャルは一切ありません。



昨年10月に開始した第1回目の様子

第1回目は2005年10月29日に Mick が露払いをしてその後毎月以下の講師をお願いして継続しています。11月26日: デジタル放送とサウンド 井上哲さん。12月23日: 音楽サウンド オノ セイゲン 2006年には1月28日: DVD-A 音楽製作 市川俊一さん、4月22日: 自然音サウンド「サウンド バム」岡田晴夫さん、5月27日: スポーツ放送とサウンド 居石浩巳さん、6月24日: ゲームとサウンド 染谷和孝さん、7月15日: カーオーディオ パイオニア BMG. のみなさん、そして第9回目となった9月には目黒ショールームを出て、2-3日と京都山崎のサントリー蒸留所にてピュアモルトウイスキーといい音を楽しもうというコラボで開催してきました。(なんと応募は10倍で40%女性でした!) こうしたセミナーを通じて参加の皆さんが応えてくれた声は、プロ業界のみなさんにも参考になると思いますのでいくつか、紹介します。



昨年12月の seigen ono を講師に迎えたセミナー

- 音楽ソフトで2CHステレオと5.1CHサウンドが比較できて良かった。一般にサウンド=映画と考えていたが今後は、音楽・映画と広まることを期待。
- ホールでクラシックを聞くのが趣味だが、良質のサウンド音楽ソフトがこれほど楽しめると知ったのは有意義
- 2時間楽しみました。店頭ではこけおどし的なデモが多い中で今回じっくりいろいろソフトを聞き改めて2CHステレオを越えた音楽表現力をサウンドに感じた。
- 放送の様々なジャンルのサウンドを聴いて臨場感のすばらしさに驚いた
- TVという身近なメディアでサウンドが体験できてとても良かった。映像とともにその場の雰囲気や伝わるサウンドを多くの方が体験できればと思う。
- 生活の中の音という考えが新鮮で今後はもっと新たな視点で音を感じたい。
- 様々な方法で制作されたマスターを聞きそれらの違いがよく理解できた。
- ドライで広がりのあるサウンドを作るのは難しい。デモで聞いた TAKE DAKE はその意味ですばらしかった。
- 旅の記憶が映像でなく音で作られると一層イメージーションが湧く。音楽的に構成された自然音を先入観無くきくと大変リラックスできた。
- 番組制作者の考えや手法、苦労が理解できた。このようなセミナーを継続して多くの方が簡単に体験してもらうことが肝心。まだまだ再生側の環境が整っていないのが残念。
- ゲームは詳しくないが、日本が世界に誇るゲームの音つくりが細やかに行われていることを理解した。
- 普段聞けないカーオーディオXシリーズという最高峰の音をじっくり聴けて感動した。カーオーディオという厳しい条件下で音を極めている姿勢に脱帽。
- よく耳にするサウンドですが、今回で特徴が良くわかりました。目をつむると別世界にいけるこうした世界を生活にとり入れたいです。
- 良いスピーカーでのサウンドはすばらしいですね。ハイボールを飲みながら最高でした。
- サウンド ハイビジョンは未知の世界だったので物欲が刺激されました。
- 異業種のコラボで両者の考える今が体験できた。ウイスキーも音もモノづくりへのこだわりが大切だということが無理なく実感。

いかがですか?一般ユーザーの方々のコメントから我々音に関わるプロも新たな気づきがあれば幸いです。Mick はこの一年でたくさんハツとさせられました。ひとりよがりはいけなあと。(3)



今年5月開催のスポーツサウンド。講師は NHK 居石さん。



今年6月開催のゲームサウンド。講師は染谷さん。

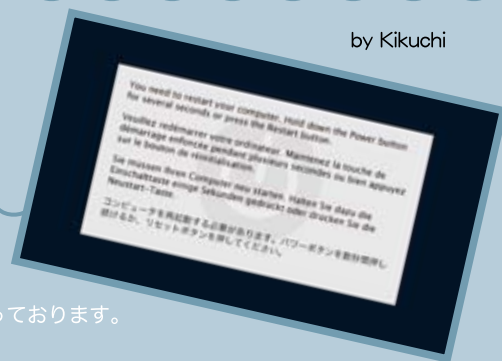


今年9月にサントリーと初コラボで行った京都山崎でのセミナー
おいしいウイスキーの作り方の一コマ

MACのトラブルシューティング!

part.2

by Kikuchi



タックシステムの菊池です。

早速ですが前回の記事をお読みになられていますでしょうか？一応、前回の続きという内容となっております。

前回のタックインフォメーションは Mac の故障をした際の対処方法を載せました。

今回は、対処方法をしたが直らなかった場合「どこに修理受付をしたらよいか」という内容です。

簡単ではございますが書かさせていただきます。

Mac の故障内容は様々ですが、個人で Mac を修理するのはやはり限界があります。ハードディスクの損傷、メモリー等の故障だと交換をすれば問題は改善されますが、ボード関連、CPU 等の故障になるとお手上げ状態です。

そこで、壊れてしまった Mac をどこへ修理に出せばよいか？

まずは**アップルコールセンターに直接連絡することが第一歩**となります。そこで現在の故障状況を説明するのですが、アップルコールセンターの様々な質問攻めに遭遇すると思います。

そこで円滑に修理手続きを進めるためにこの3つの事だけは事前にやっておきましょう。

■ アップルコールセンターへ連絡する前に確認する3つの事！

① Mac 本体の Serial No と Part No を調べておく。こちらは本体の入っていた箱に記載されています。もし、箱が見当たらない場合は本体に付いている内フタを外した下側に小さい文字で記載してあります。赤い枠をつけたのでこちらをごらんください(図0)



②出荷当時の状態に戻しておく。

増設してあるメモリーとハードディスクを外す、PCI スロットに挿してある Card 類をすべて抜いておく。(VIDEO Card は除く)

HardwareTest を事前に済ませておく。HardwareTest が出来ない (Mac が起動しない) 場合はその旨をアップルコールセンターに伝えてください。

基本的に増設等してある品はアップル修理センターでは受付対象外になってしまいます。増設メモリー・ハードディスク・その他 Card 類は外しておく事が必須になります。

※ HardWareTest とは、本体内部のトラブルテストです。メモリー等の不具合やロジックボード・ビデオメモリーのトラブルを発見します。(※次ページを参照)

③ Mac の購入日付を調べておく。

Mac 故障の保証期間は通常1年です。1年以内であれば無償で修理が受けられます。

アップルコールセンターには購入日が聞かれます。

すぐに対応できるようにあらかじめ調べておくことが必要でしょう。

アップルケアをご購入であれば最長3年間の無償保証とサービスが受

けられます。アップルケアについての詳細は後半に記載します。(※次ページを参照)

あとは、アップルコールセンターからの故障内容を聞かれますので、症状を伝えます。

こちらの3個を事前に行っておき、あらかじめアップルコールセンターに伝えておきますと、スムーズに修理受付が可能となります。

修理期間はおよそ2週間前後です。

以前は1週間前後のはずだったのですが、以前よりもっと精密に検証をするらしく2週間くらいかかるみたいです。

■ 他の修理方法 『在宅自己交換修理サービス』

他にも、ご自身で修理が出来る**在宅自己交換修理サービス**などがあります。

アップル社から部品を送ってもらい故障部分を交換し、故障部品を送り返すというシステムです。

ドライブ等、簡単に取り替えが出来る部品しか扱っていないので、わざわざ Mac 本体ごと修理に出す必要はありません。

とてもお手軽に修理が出来ます。

■ 他の修理方法 『正規サービスプロバイダ』

もし、すぐに Mac を直さなければいけない状況になってしまった場合「**正規サービスプロバイダ**」というのが全国にあります。

持ち込み修理・訪問修理などを行っています。

ここに持ち込む事によって、症状がすぐに確認が出来る事が可能です。

最初に説明をした①・②・③を行う必要はなく、そのままの状態で行けることが最大のメリットです。

全国にあるので、すべてを載せるというのは不可能ですが、東京にある「**正規サービスプロバイダ**」を載せます。

その他の地域に関しては URL を貼付けますので、こちらからご参照をください。

東京でのアップル正規サービスプロバイダ(図7)

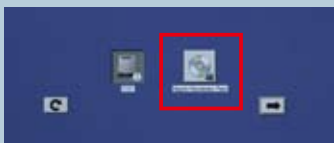
東京	住所/店舗名	電話番号	住所	電話番号
Apple Store 銀座	東京都中央区銀座4-1-1	03-4326-1200	Apple Store 銀座	03-4326-1200
Apple Store 有明	東京都江東区有明1-1-1	03-3565-2870	Apple Store 有明	03-3565-2870
Apple Store 有明	東京都江東区有明1-1-1	03-3565-2870	Apple Store 有明	03-3565-2870
Apple Store 有明	東京都江東区有明1-1-1	03-3565-2870	Apple Store 有明	03-3565-2870
Apple Store 有明	東京都江東区有明1-1-1	03-3565-2870	Apple Store 有明	03-3565-2870
Apple Store 有明	東京都江東区有明1-1-1	03-3565-2870	Apple Store 有明	03-3565-2870
Apple Store 有明	東京都江東区有明1-1-1	03-3565-2870	Apple Store 有明	03-3565-2870
Apple Store 有明	東京都江東区有明1-1-1	03-3565-2870	Apple Store 有明	03-3565-2870
Apple Store 有明	東京都江東区有明1-1-1	03-3565-2870	Apple Store 有明	03-3565-2870
Apple Store 有明	東京都江東区有明1-1-1	03-3565-2870	Apple Store 有明	03-3565-2870

URL=<http://www.apple.com/jp/support/provider/index.html>
アップルのホームページに全国の「**正規サービスプロバイダ**」が記載されていますので、ご確認をお願いいたします。

■ HardWareTest

HardWareTestの方法は、まずOSのインストーラーを挿入して再起動をします。その際にキーボードのOptionKeyを押して放さないし、起動ディスク表示画面が表示されるまで待ちます。

OptionKeyを押して放さないすると、このような起動画面になります。(図1)



画面が表示されたら、赤い枠で囲ってある部分が

HardWareTestなので、そちらを選択し右の矢印を押すとテストにはいります。

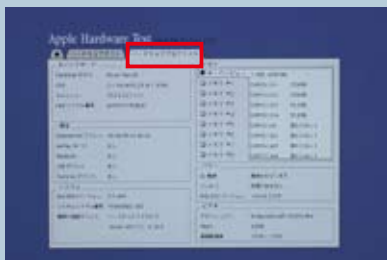
起動中の画面になりますとこのように画面になります(図2)



HardWareTestの画面はこちらになります。(図3)



ハードウェアプロファイルはメモリーなどの一覧になります。メモリーが故障している場合もありますので、HardWareTestの前に確認しておきます。(図4)



HardWareTestには「簡易テスト」と「全テスト」の二種類ありますが、精密にテストを行う必要があると思います。メモリーのサイズによってかかる時間は異なりますが「全テスト」をお勧めします。

余談ですが2.5GBのメモリー増設でHardWareTestは約1時間50分前後はかかります。

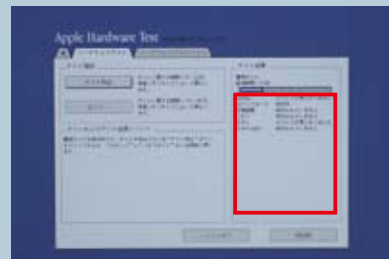
ちなみにIntelMacだと若干ですがHardwareTestは早くなっていきます。Mac Book Proのメモリー2GBで30分から40分前後で終了したと思います。

それでは全テストを押しまして、HardWareTestを開始してください。

(図5)



Errorなどが発見されるところからErrorが検出されます。(図6)



(HardWareTestによって修理に出す前に故障箇所が発見できるかもしれません。なので増設メモリー・ハードディスクは抜かずにHardWareTestを行ってください。FireWireやUSBに挿してある外部の周辺機器等は外しておきましょう。もしHardWareTestが出来ないほどの故障状況でしたらそのままアップルコールセンターに連絡をしましょう。)

■アップルケア

では、次にアップルケアの説明をします(図8)

★お勧めです→



1、アップルケアをご購入で無い場合

1年間の保証期間と購入後90日間は電話によるサポートが対応しています。

1年間は無償で修理を受け付けられますが、保証期間を過ぎてしまった場合だと、有償修理になります。

購入後90日間は電話でのサポートを受けられますが、90日間を過ぎてしまうと電話でのサポートは有償になります。

2、アップルケアをご購入の場合

標準は1年間の保証に対し、3年間の保証期間に延長されます。

電話でのサポートも90日間から3年間に延長されます。

予定外のトラブル・操作面での疑問・ハードウェアの故障等、様々なサポートを受けられ、更に電話でのサポートも90日間から3年間に延長されるので、新規のユーザー様やヘビーユーザー様にもアップルケアをお勧めします。

※ご購入後は直ちにWEB上で製品登録してください!

もし、ご興味がありましたらタックシステムの菊池までご連絡をください。では、簡単ではございますが今回はこの辺にて失礼いたします。



■ TAC セミナー レポート!

去る8月23、24日の2日に渡り、ICONシステムのご理解を深めて頂く事を目的とした第8回TACセミナーを開催致しました。メインパネラーにデジデザインの山崎氏、小林氏を迎え、Pro Tools 7.2 新機能やICONシステム構築の具体例を詳細に、エンドユーザー様/システム構築施工業者様の皆様にご説明頂きました。

併せて弊社取り扱い製品の発売予定の新製品、WWDCでの一早い収集情報のご提供を致しました。セミナー後も熱心な質疑応答を頂く等、中身の濃い内容になったと思います。セミナー(写真左)後に開催された恒例TACパーティー(写真右)も大好評のうちに終わり、今回も1度で2度おいしいTACセミナーとなりました。





弊社取扱、著作権フリー効果音集 サラウンドの音源に関して、実際にサラウンド制作をされている方々に、座談会という形でお話をお伺いしてきました。興味深いお話を沢山頂けましたのでご覧ください。

by Shimegi

■ご参加頂いた方々のプロフィール

永田秀之様
(株)1991

1991年にサウンドデザイン(株)1991を設立。レーザーディスクでプロダクションの時代からサラウンド作品を数多く作って来ました。航空機のマニヤ向けビデオが多い。Pro Tools version1からのユーザーでもある www.1991.co.jp



亀川 徹様
東京芸術大学
音楽環境創造科

2002年まで在籍したNHKでハイビジョン番組のサラウンド番組などを数多く制作。現在は北千住にできた新しいキャンパスのスタジオを拠点にサラウンドの收音方法についての研究をおこなう。



高木 創様
㈱東京テレビセンター
制作技術部

九州大学芸術工学部
音響設計学科
非常勤講師

ドキュメンタリーの口ケから映画のポストプロダクションまで幅広く活躍。現在は具象と抽象の間を右往左往しているとの事



七) お忙しい中お集まりいただきありがとうございます。本日は著作権フリー効果音集のサラウンド(5.1ch)音源に関してお話をさせていただきたいと思います。最初にタイトルの紹介です。現在 SoundIdeas 社より発売されているタイトルは5タイトルです。

■ SoundIdeas 社



1、Renaissance 5.1
SFX Library

CD-ROM4枚
AIFF: 24bit/48kHz/6file

音源数: 128
価格¥78,000 (税別)



2、Just Boom Trax

DVD2枚 /AUDIO2枚
AIFF/WAV: 16bit/44.1kHz、16bit/48kHz、24bit/48kHz/1file

音源数: 257
価格¥78,000 (税別)



3、Civilisation
Soundscapes Surround
Sound Library

DVD14枚
AIFF: 24bit/48kHz/6file

CD-ROM3枚 MP3
音源数: 412
価格¥142,000 (税別)



4、Surround Sound
Series by Digiffect

DVD1枚
WAV: 24bit/48kHz/2file
MP3

音源数: 50
価格¥20,000 (税別)



5、Immersion 5.1
Surround Sound Library

DVD7枚
AIFF: 24bit/48kHz/6file
AUDIO 7枚

音源数: 221
価格¥140,000 (税別)

※1、3、5が環境音、自然音など多シーンをサラウンドで収録(L,C,R,LL,LR,Sのモノ6ファイル)。2がサブウーファー用(LFE用に低周波数帯域の素材を収録、サブウーファー用モノ1ファイル)そして、4が4ch(L-R,LL-LRのステレオ2ファイル)。

七) それでは音源を試聴いただく前に質問です。皆様はこれまで、サラウンドの仕事の際、必要な音源はどのようにされてきたのでしょうか？

永) 主には、航空機関係のサラウンドを数多くやってきましたが、航空機の音は現場で収録していました。現場での収録こそリアル感があり有効に使えますよね。しかし、現場ですと、収録時間の制限などもあり十分に収録できない事もありました。それから、作戦会議のシーンなどはどうしてもガンマイクで言葉を収録することになり、サラウンド収録は難しいものでした。そういった時のベース音はステレオの音源をシステム6000などのエフェクターで広げたりしていました。サラウンド収録のレコーダーは、予算の都合などもあり、DAT 2台を使うなどして工夫しています。

高) 自分も必要と思われる素材は現場で収録していました。収録方法はロケ地によってまちまちですね。現地の気象条件などを考えて、レコーダーをセレクトします。過酷な環境だと、粉塵や水が入らないように手作り対策をします。結果的にセレクトしたレコーダーの機能が音声収録の大枠となっていると思います。

永) しかし、収録音だけで実際やりきれましたか？私も十分な収録ができず、エフェクターを利用したりして工夫に工夫を重ねた経験があります。

高) 実際同時録音以外の録音は撮影直後に録ることが、映像との絡みの関係で、とても重要だと思います。監督、撮影部等、スタッフの理解は成功条件ですね。とはいえ、レコーダーは機械だけではなく、自分の記憶もその一部ですから、十分に収録できない局面では「記憶の再生」で補うことがポストプロで求められます。

亀) 私もかつて屋外でサラウンド収録をよくやりましたが、うまく録音できたと思っていても、特徴的な音が意図と違う定位で収録されたりすると、映像と合わせたときに使えないことがあるのです。ベースノイズとして使えるようなシンプルである程度の長さのサラウンド用SEは、実際に録音してみると意外に難しいですね。

七) そうですか。サラウンドの音源は主には現場で収録されていたのですか。しかし、時間の制限や収録方法の苦労もあり、十分に収録できないこともあった。そんな時に是非フリーのサラウンド音源を使用して補っていただきたいと思います！

七) 具体的にはどんなサラウンド音源があれば使用したいですか？

永&高) エアノイズ、ルームノイズ！主にベースとなる音源ですね。

高) 演出されていない客観的ベース音源は、レイヤーを重ねて、そのバランスで状況に起伏をつけることが出来るので、便利だと思います。

七) では、実際に音源の試聴をお願いいたします！

■ 試聴
Pro Tools にインポートして試聴。

セットアップ中の余談

永) そういえば音源のファイル名がProToolsのファイルルールに準じていると、ProToolsの5.1chトラックへはL、C、R、S、L、S、R、L、F、Eのチャンネルを考慮することなく自動的に合うトラックへ割り当てられるのですよね。便利ですね。

亀) そうなのですか。便利ですね。

永) さらに話はちょっと外れますが、今度発売されたProTools7.2!これは抜群に良いですね！ムービーは複数インポート(複数トラック)可能になり、簡易編集も可能になったんですよ。編集後は映像と音の両方を1ファイルのQuickTimeにコンバートする事も可能になりました！待ち望んでいたVCA機能も付きましたね！

亀&高) おおー！それは素晴らしい！早くアップデートしなければ！

七) ProTools7.2の映像関係のUPは素晴らしいですね！しかし、本日は音源のお話をお願いします。

七) では試聴の程宜しくお願い致します！

1) Renaissance 5.1 SFX Library

鉄の扉、電球の割れる音、お皿の回っている音



七) 主に単音のサラウンド音源を聞いていただきましたがいかがでしょうか？

永) 単体の音はサラウンド感を無理につけていないほうが後処理しやすいのではないのでしょうかね。単音をどう処理するかが効果担当の仕事ですから。

亀) どれもサラウンド感がたっぷりて面白いですが、実際の番組で使うとなると少々使いづらいかな。

高) 電球の割れる音などは不思議なサラウンド感で面白いですね。アニメーション、実写に関わらず、映画関係の音響効果の方は徹底的に音を重ねる手法をとる方が多いです。空間的な厚みを出したいと、多くの音を重ねていく過程でこういった音源は面白いと思いますし有効だと思います。

2) Civilisation Soundscapes Surround Sound Library

アルプス高山地、空港、学校の下校風景、交通音、静かな山の雰囲気

七) 主に自然音、環境音を聞いていただきましたがいかがでしょうか？



永) アルプスの高山地はわりと定位感がありませうね。森なども、もう少し薄い素材が良いですね。鳥や虫の音などは後で足したい音源ですね。

高) しかし、静かな山の雰囲気はなかなか良いと思います。ベース音源として使いやすいと思います。

亀 & 永) そうですね。静かな山の雰囲気はベースとして良いですね。ベース音源は定位感が無い方が使い易いと思います。

3) Immersion 5.1 Surround Sound Library

ホッケーアリーナー、コンベンションセンター、風(冬)、風(森)

永) コンベンションセンターはベースとして使えますね。幕張メッセのような空間。ヨーロッパの石造りの路地裏等のシーンでも使えます。



高) 風はうなりっぽくてなかなか良いですね。こういったのが欲しかったです。ベースとして有効ですよ。

永) そうですね。風は情景がよく伝わってくる感じで良いです。風が近づいてくるのもまた良いです。こういうシーンには必ず虫の音やカラスの音なども入ってしまうのですが、それも無くても良いですね。

永) 森の風もなかなかの臨場感で良いです。これをベースにあわせて必要な音を足していけますね。

4) Surround Sound Series by Digifect

広場、カフェ、フェラーリー、プジョー、ハンドボール

七) フロント LR、リア LR の音源ですがいかがでしょうか？



高) センターが無いからと言って、使いにくい訳ではなく、場合によりけりですね。

永) 車は同乗しているリアル感が伝わってきますね。ただし排気音やエンジンの音をもっと伝わると良いと思います。普段、同乗音の収録では排気管近辺やエンジンルームにもマイクをしかけて収録しています。そういった意味で 5.1ch と言わず、更にトラック数を増やして排気音、エンジン音の別トラック等もあたらうれしいですね。

亀) カフェなどは、会話で何を言っているか分からないように収録するのは難しいですね。これはなかなかですが、英語圏のものでいいですね。日本の音源などもあれば良いですね。

5) Just Boom Trax

飛行機、創造物、恐ろしい生き物、車、クラッシュ



七) LFE 用の音源を聞いていただきましたがいかがでしょうか？

高) これはうれしいタイトルかもしれない！サブウーファー用の音源を区分している音響効果の方を多く見受けます。アニメーションだとロボットがぶん殴る音や爆発する音とかね。LFE 用の音源のみを収録したこのタイトルは、きつと重宝しますね。

永) サブウーファーに送る音源はその音源を低くすれば良い訳ではなく、別な動きも必要なんです。例えば地震の音など、やはり LFE で揺さぶるのが必要で、これまではいちいちシンセやサンプラーを引っ張り出して作っていたんですが、こういった低周波の音源を作るのはなかなか面倒なんです。こんな音源を待っていました！

ちなみにこの音源をセンタースピーカーで聞いてみると、以外に高い周波数まで入っている。音源は LFE だけに送るとサブウーファーが単独で鳴っているような感じになってしっくりこないで、私は LFE 以外にも同時に送ることがあります。そういった意味で、これは意外に使いやすいと思いますよ。

七) 色々なお話をお聞きする事ができました。やはり制作するにあたっては、後で音源を足していけるよう、ベースになる音源の需要が大きいようですね。

高) そうですね。ベースとなる音源はバリエーションが欲しいですね。その際は意味の明快な声やシチュエーションを限定してしまう音の入っていない音源が使用しやすいと思います。レストランシーン等も会話で何を言っているのかわからないような音源ですね。

七) 動きが無い方が良い事もありますか？

高) 動きが無いのもそれはサラウンドソースとしていかなものかな？

七) では、シチュエーションを特定しない音源であれば良いのでしょうか？

高) ベースに使う場合はそうですが、単音系はシチュエーションがはっきりしていなければいけないと思います。

七) しかし、そのシチュエーションに合う音源はまれだと思えます。

高) むしろ多いと思いますよ。映像作品には様々なシチュエーションがあります。ありとあらゆる音源のパリエーションが、リアリズム、非リアリズム両方において必然的に要求されます。ですからちょっとしたら単音系も不思議なサウンド感だったり、それにより新鮮なアイデアが浮かぶかもしれません。とにかく音源は数多く持っていれば持っているほど役に立つのではないのでしょうか。

永) 私が揃えたいのはやはりベース音源ですね。

七) お話をまとめさせて頂くと、やはりサラウンド (5.1) の収録は、時間的制限や機材面、収録方法の苦労等もあり容易ではない。そんな訳で、今回のサラウンド音源は、皆様のお役に少しは立てそうということですね！

七) 最後に著作権フリー効果音集に関してご要望等ありましたらお聞かせください。

永) サラウンド (5.1ch) にこだわらず、マルチ音源集 (例えば、少し前にお話した、車を 15トラックで作成とか) などでもあったらおもしろいと思います。絵のレイヤーのような考え方ですね。

丸) 音源の単体 (1音) 販売をしてほしい。

亀) 購入前に試聴できると良いですね。それから日本の音源もあればうれしいですね。

七) 貴重なお話をありがとうございました！

座談会終了後の余談)

永) 音源が揃ってきますと、いちいち CD を探すのは面倒ですよ。私の会社では、サーバーとファイルメーカー Pro と Gallery 社の mTools で音源を管理しています。音源は Apple Xserve に保存して、各コンピュータでファイルメーカー Pro と mTools を使用し、音源を検索、試聴、そして ProTools へインポートしています。これまでの効果音集は AUDIO CD で供給されたのでリッピング作業が必要でしたが、今後は DVD 等でファイル供給されるようになってくると思いますので、これまで以上にスピーディーに音源のデータベースが構築していけると言う事になりますね。

ふむふむ良い方向になってきました！
七) 他製品の宣伝もしていただいております！ちなみに mTools とは音源をデータベース化するためのツールをパッケージ化した製品です。

最近の SoundIdeas 社のタイトルの中には、ファイルメーカーで音源を試聴できるタイトルも発売されています。

今後は、データベース化が一般的になってくるのでしょうか！

以上



(株) デジタルエッグ 様 MA-1,2,3st 他

デジタルエッグ様ではこの度、MA-3st を新設され、(サラウンド対応、SSL C300 コンソール) そこに ProTools2 式 (メイン + 音効様用) 導入されました。これに伴い全室 (MA-1, MA-2、仕込み) の ProTools を V7 に上げ、又 Steinberg 社 NUENDO も 4 式配備され、仕込みから完成迄 ProTools と NUENDO のシステムが利用できるようになりました。



(株) オムニバスジャパン 様 TFC ビル 1F

オムニバス様で ICON32ch コンソールシステムを導入されました。Euphonix からの入替えになりますが、スピーカーは、TC(Dynaudio) で 5.1ch ディフューズと 7.1ch に対応し、今回特注 ICON スタンドとクランプ式モニターアームスタンドも導入されました。システム工事はスタジオイクイップメント様で音効様用サブの ProTools は DM1000 を使って単独でも検聴出来るようになっています。



(株) インファス・ドットコム映像通 様 MA-Cst

この度乃木坂スタジオの移設に伴い ICON D-Control32ch システムを導入されました。7.1ch までの MA を暫定とし、従来の ProControl のフルシステムからのエクステンションでメンテナンス性や、ランニングコスト等を含め採用を決定されました。ユニークなモニタリングコントローラーや、プラグインソフト、アウトボードも充実しています。この映像通信の MA-C は 8 月末より稼動しています。

東京芸術大学 千住キャンパス 様

足立区千住に新設オープンした東京芸術大学音楽環境創造科のスタジオは、1F にサラウンド環境のリスニングルームとミキシングルームを兼ねたスタジオがあり、コンソールは D-Command24ch が設置されました。3F には、オーケストラや室内楽に対応したレコーディングルームと、32 チャンネルのアナログコンソール (トライデント社 S80) を備えたコントロールルームがあり、広々としたスペースの中で、授業や様々な実験、研究が出来るすばらしい環境です。ProTools は 2 式 (1F と 3F) あり、どちらもマルチチャンネルでの収録やミキシングに対応しています。



(株) ヒューマックスシネマ 様 HAC スタジオ

HAC スタジオ様は業務拡張に伴い 5.1ch 対応の MA-2 を新設しました。この部屋では主にオンエアや CM の MA を手がけます。ProTools HD システムをメインとし、スピーカーは 2ch 用に B&W 802D を、5.1ch 用に Dynaudio AIR6 システムを採用しました。また YAMAHA DME64 を使用し正確なモニターアライメントを行っています。アコースティックデザインは (株) 若林音響が担当し、トータル的に質の高いスタジオに仕上がりました。また次期メディアのブルーレイ対応の 7.1ch の SIGNATURE ルームは 192kHz, 7.1ch の TD、マスタリングが出来るスタジオに拡張しました。



(株) トライエース 様

株式会社トライエース様は、主にコンシューマゲーム機用のソフト制作を行っております。この度、サウンドセクションの新設にあたり 5.1ch サラウンド対応の ProTools HD システムを導入されました。PS3 等の新たなフォーマットに柔軟に対応できるように考慮されております。



(株) 1991 様

これまで構築されてきた効果音データベースの音源 WAV 化に伴い、Apple Xserve の導入されました。各スタジオからアクセス、試聴、そして ProTools へのインポートを可能に、そして操作性の高速化、音源管理の安全化を実現されました。また、5 スタあるスタジオの ProTools システムをバージョン 7.2 にアップデートされました。



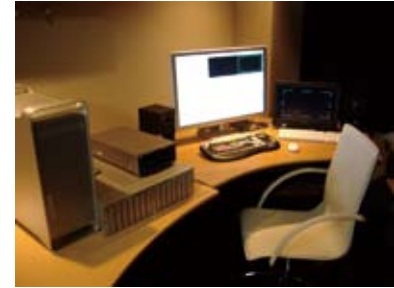
日本アミューズメント放送 (株) 様

日本唯一のパチンコ・パチスロ専門チャンネル「パチンコ★パチスロTV！」(Sky PerfecTV！ Ch.759)を放送中の日本アミューズメント放送株式会社様は、この度、主に自社による番組制作の為に撮影スタジオやオフラインビデオ編集、そしてMAスタジオを新設されました。弊社はそのMAスタジオのシステム設計、及び機器販売をさせて頂きました。ProTools HD2 AccelとMojo中心としたシンプルで使いやすいシステムに仕上がりました。



AVIC STUDIO 金沢 様

この度石川県金沢市にある『AVIC STUDIO 金沢』様では、ノンリニア EDIT システムの更新に伴い、フルHD対応のFinalCutProシステムを新設致しました。地上波デジタルのHDコンテンツに完全対応し、複雑な編集にも高速に対応する為にPowerMacG5 Quad2.5GのハイパワーなPCを導入。もちろん内蔵されたAJA KONA3を経由することで、HDCAMへ非圧縮のHD映像の取込み、書出しにも対応しております。そのためストレージにはXserveRAIDをセレクトされました。既にご利用中のFinalCutProや、今回同時にアップグレードしたDiscreet HD、MA用ProToolsシステム全てが、社内LANにより接続されていますのでファイルベースでの素材受渡しも行ってしております。



ミュージックリエ (株) 様 r-スタジオ MA-1

今回MA-1st改修に伴い、5.1サラウンド対応になり、従来のDM-2000とdspシステムからProToolsICONシステムに変更されました。従来のdspファイルは、AVtransferを介してProToolsで互換を取れるようにされています。スピーカーはTC (Dynaudio) 5.1chとメイン2chとしてGENELEC 1037もあります。



■音声中継車用 ProTools システム

最近ライブレコーディングの需要も増え、野外、室内を問わずライブ中継から、各地でのコンサート等24ch～64ch位を映像収録と別に記録したいと行った要望が増えてきました。その中で収録機材に要求される点は、

1. 軽い事 (分割しても良いが1ラックは、50Kg以下が望ましい) 1人で音声中継車等に積み上げる場合あり。
2. コンパクトである事 (設置場所の環境が狭い場合も多い)
3. 組み立てが簡単な事 (連結して使う場合のケーブル等の簡単接続)
4. 信頼性と互換性 (日々のコネクター等の抜き差しに信頼と移動記録媒体の互換性)
5. 耐久性 (コンピュータ機器でもあるので移動時の衝撃にもある程度のショック吸収)
6. 拡張性 (収録規模? ch、収録時間? 時間に応じての変更や、スタジオ内での編集にも)

等が要求され、コンピュータを含めたラック総数はやはり10Uから25Uクラス迄様々ですが、ご要望に応じて特注ラックを設計し組込みワイヤリング、セットアップ迄ご相談に応じております。

<導入例>

WOWOW 様 中継用ラック



が可能。またシステム単独でのレコーディング時モニター対策として、メインのIOエンクロージャー部のAESを利用して、BEHRINGERのULTRAMATCH PRO経由にて、フロント部分からヘッドフォンでのモニターを、また背面のパネルにはXLRでモニターアウトプットを備え、モニターすることが出来ます。また局内のモバイルProToolsとしても役目も担っており、3役をこなせる便利なシステムラックとなりました。

ヒビノレコーディング 様

ライブレコーディング、移動用として新規にHD3Accleで48in/48outアナログのProToolsを導入されました。最大は192I/Oを後2台増設できるようになっています(72ch可)。



中継用録音システムとして、可搬型のオリジナルラックにてProToolsシステムを納品させて頂きました。こちらのラックは、上下に8Uずつ分離する仕組みになっており、大型車両以外でも運搬することができます。また背面にはコネクタパネルと冷却ファンを備えており、SRシステムとのコミュニケーションや長時間のライブ収録にも耐えられるシステムとなっております。通常は3台の192I/O(AD, DA, Digital Card搭載)で最大32chでのアナログレコーディングができますが、ラック丈夫に備えた窓を開ける事で、192I/Oの追加を簡単に行えるようになっており、更にインプット数を稼ぐこと



読売テレビ放送 様

発注の段階で、音声中継車に載せる事を前提として、出来るだけ軽くコンパクトで耐久性のある作りを要求されました。実際には、3ブロックに分かれ個別にも運べ、ジョイントすれば3連結で、個々の重さはMAX50Kg、収録内容(ch数)に応じ192I/Ox2台は別ラックとなっており24ch～48ch迄対応されております。※右図は中継車に24ch仕様で収録中の機材。

■ AVIOM 社
AVIOM Pro64 シリーズ 新 4 機種

11 月末発売予定

Pro64 シリーズは、アナログワイヤリングのシンプルさと、高品位のオーディオ、そして、なによりフレキシブルに対応できるデジタルネットワークシステムを提供します。通常のイーサネットの概念を超えた、ハイパフォーマンスなシステムの登場です。

A-Net Pro64

64ch の音声・64 × 64ch の音声伝送
24bit / 可変サンプルレート 44.1 ~ 192kHz
L a t e n c y 0.88msec
Virtual Data Cable : GPIO, MIDI, RS-232
Cat-5 ケーブル最大延長距離 150m

■ 6416i ラインレベル・インプットモジュール
予定売価 ¥365,000

16 c h アナログインプット (XLR)
16ch アナログスルーアウト (DB25)
4 ポジションゲインセッティング
チャンネルアクティブスイッチ



■ 6416o ラインレベル・アウトプットモジュール
予定売価 ¥365,000

16ch アナログアウトプット (XLR)
DB25 オルタナイト・アウトプット
チャンネルアクティブスイッチ



■ MH10 マージハブ
予定売価 ¥170,000

10 の Pro64 stream を分配、マージするハブ。
リダンダントシステム搭載。



■ ASI A-Net システム・インターフェース
予定売価 ¥220,000

Pro16 シリーズと Pro64 シリーズのインターフェース
Pro64 ネットワークポートを 2 つ、Pro16 ネットワークポートを 4 つ装備

*価格は変更の可能性があります。

■ Neyrinck 社
SoundCode for DTS
価格 ¥120,750

Neyrinck 社のソフトベースの
DTS エンコーダ / デコーダです。



■ Mojave Audio 社
MA-200 価格 ¥157,500
チューブ・コンデンサー・マイクロフォン

Royer の創始者でもある David Royer が新たなマイクをデザインしました。MA-200 は厳選された 1 インチ・3 ミクロンのラージ・ゴールド・ダイヤフラムを使用し、真空管は 5840 セレクト管を装備。Jensen 社製 Mojave オリジナルトランスを採用しています。削り出しの重厚なボディで、そのウォームな音質はボーカル録音に最適です。

指向性：カーディオイド
周波数特性：30Hz ~ 18kHz ± 2.5dB
感度：-37dB re. 1V/pa
最大 SPL: 120dB
インピーダンス：200 Ω バランス
真空管：5840
付属品：専用電源、マイクケーブル、ショックマウント、アルミケース



■ Royer 社
R-122 V 価格 オープンプライス 市場予想価格 ¥399,000
バキュームチューブ・リボンマイクロフォン

大好評頂いております、Royer リボンマイクの R シリーズに新たなラインナップが加わりました。R-122V は R-122 のデザインを元に開発され、さらに中低域の深さと豊かさ、伸びを実現、比類なきリボンマイクロフォンに仕上がっています。ベスト要求するすべての人に、究極のマイクパフォーマンスを提供します。ピアノ・ストリングス・ギター・などあらゆる楽器にお薦めします。

指向性：双指向性
エレメント：2.5 ミクロン・アルミニウムリボン
磁石：希土類ネオジウム
周波数特性：30 ~ 15kHz ± 3dB
出力インピーダンス：200 Ω バランス
ロードインピーダンス：1K Ω
最大 SPL : > 135dB SPL @20Hz
寸法：径 25mm / 長さ 206mm
重さ：300 g



■ Pharaoh Editorial 社
SyncheckII 価格 ¥48,300

SyncheckII はオーディオとビデオの同期状況を絶対的な信頼性を持って確認することができます。近年のメディアシステムではオーディオに対してビデオ (TV 他) の遅延が大きく、音と映像の同期が重要です。SyncheckII を画面に向けるだけで使用システムのオーディオまたはビデオが前後にどの程度動いてしまっているかを絶対値または相対値で表示します。



■ Pharaoh Editorial 社
SynFlash 価格 ¥86,100

本機はビデオレファレンスに正確に同期し、特別に選択されたレートで明かりを点滅し、電子音をならします。これらの信号はレート変換時にもその効果を維持するようできています。5-10 秒 SynFlash をテープに録画するだけで絶対的、永久的なオーディオ同期レファレンスが得られます。また 1 回点滅する SLATE 機能 (完全に同期信号にロック) でも正確な同期が保証されます。SyncheckII とペアで使用すればポストプロのどの段階でも、どこでオーディオとビデオが同期を失っているか発見でき、以後の作業に支障をきたす前に修正を加えることができます。



■ SE Electronics 社
SE-ReflexionFilter 価格 ¥54,600

SE-ReflexionFilter マイクメーカーである SE 社より画期的な移動用反射フィルター? がリリースされました。これは、移動用でも効果を発揮しますが、ナレーションブースやボーカル録りにも最適です。ブース内でも反射音が気になる場合や自分の声の反射を取り除く事が出来、口ケにもクリアな音録りを実現できます。(DigiDesign のブースでもつかわれていました。)

又専用のマイクスタンドも開発されアルミダイキャストで折りたたみ式ながらかなりの重量に耐えられるブーム式(ブーム長 1.5m)で 1.5m、2m、3.8m タイプがあります。

- ST-1 (1.5m) 価格 ¥37,500
- ST-2 (2m) 価格 ¥44,100
- ST-3 (3.8m) 価格 ¥88,200



■ TAC システム社
ICON 用スピーカースタンド台



ICON にスモールスピーカーやメーターユニット、モニターアーム等を設置したい方への画期的新製品です。

TAC ブランドではこの度、ICON の台座部分にクランプして自立させるスピーカースタンド台を開発しました。従来は、スモールスピーカーをメーターブリッジ等に引っ掛ける事が出来ない為、独立したコの字型スタンド等を別途製作されていました。その上モニターアーム等を取り付けると前後に傾く為、相当な重量を持たせるか、床に固定する方法が取られていました。又コンソールの位置を移動したりワイヤリングケーブルを固定する場合も煩雑であった物が一体化する事で箱鳴りもなくシンプルになります。従来であれば、価格も 20 ~ 40 万となりその都度特注されていました。このスタンドは後から取り付けも可能です。

ICON 用スピーカースタンド台の仕様
 天板の横幅は、3種類：16ch=1500mm、32ch=2000mm、48ch=2500mm
 天板奥行きは 300mm 積層合板、板厚 30mm
 天板上部は黒色カーペット仕上げ(音の反射を考慮)
 耐加重 100Kg
 橋脚部は、積層合板、板厚 30mm 塗装シルバー色、長さに応じ 2 ~ 4 本天板とは、L 型金具にて木ネジ固定

価格：ICON-SP16(16ch 用)¥131,250
 ICON-SP32(32ch 用)¥157,500
 ICON-SP48(48ch 用)¥199,500

■ Frontier Design 社
alphatrack 価格 ¥31,500

1本のフェーダーですべてを制するアルファトラックの登場です!



ミックス、編集、オートメーション、のコントロールがコンパクトにまとまったコントロールサーフェスです。

(仕様)
 タッチセンス 100mm 高精度モータライズフェーダー
 タッチセンス ジョグとシャトル ストリップ
 タッチセンス パラメーター/エフェクトつまみ
 32文字バックライト LCD
 フットスイッチ端子
 USB インターフェース

Frontier Design Group の AlphaTrack™ は直感的に操作できるコントローラーをコンパクトで魅力的なフォームに収めました。高精度フェーダーを操る、本物のつまみを回す、指先でスクロールやシャトルする、これらの操作をあなたのデスクトップと作業法にフィットしたコントロールサーフェスで全て行えるのです。AlphaTrack は机上のスペースをあまり取らずに、より生産性と創造性の高い作業を可能にします。

= Other Products =

■ Gefen 社
さまざまなニーズに対応する KVM 延長機シリーズ!

発売元：タックシステム
 輸入元：トリニティ (株)

昨今、プロの現場ではコンピューターはなくてはならないものとなりました。録音、編集、ミックス、マスタリングなどさまざまな作業工程においてコンピューターを使わなければ仕事にならない、というほどになってきました。

さて、そんなコンピューターをより効率的に便利に使用していくための周辺機器を製造しているのがカリフォルニアに本社を置く Gefen 社です。創立者の Hagai Gefen 氏はもともとスタジオエンジニアだったことから、スタジオに求められる機能を熟知しており、大規模なシステムからかゆいところに手が届く小さなアイテムまで幅広く製作しています。

・さまざまなニーズに対応する KVM 延長機シリーズ

KVM 延長機はコンピューターをマシンルームに隔離することによりノイズをスタジオ内に持ち込まないようにしたり、他の機材と共にマシンルームで一括管理をすることができるスタジオ定番機材です。



CAT5-1000R/S (フロント)

CAT5 延長シリーズはアナログ VGA、USB、PS/2、RS232、Audio などの信号を CAT5 ケーブルで延長することができます。組み合わせはさまざまで、スタジオのニーズに合わせた仕様をご提案します。



CAT5-1000R/S (リア)

CAT5 HD 延長シリーズはアナログ VGA に代えて、近年増えてきた DVI ビデオ信号を延長することができます。デジタル伝送を行なうため、画質の劣化がほとんどないところが魅力です。もちろん、USB や PS/2 などの組み合わせも豊富にラインナップしています。



CAT5-1000HDR/S (フロント)

CAT5-1000HDR/S (リア)



>>> **ウソ導入事例！？**

サウンドスリースタジオ様

**『しゃべれます！』
トークバックシステムを導入！！の巻**



納入させて頂いたトークバックシステムを使用中。
「とてもわかりやすく、押しやすい」と大好評！

全国の大型商業施設に向けたBGMの選曲や店内放送のナレーション録音などを手がけているサウンドスリー様がオフィス移転に伴いスタジオを新設されました。新しいスタジオを訪れてみると、そこはマンションの一角であるにもかかわらず、とてもそうとは思えない素敵なスタジオ空間となっていました。お話をうかがってみるとそれもそのはず。なんとマンションの建設当初より録音スタジオとして設計されているそうです。そんなオシャレなスタジオなのだから、小物にもこだわりたいというご要望にお応えすべくご提案させていただいたのが、このトークバックシステム。より素敵なスタジオ空間の演出に役立ってくれること間違いなしです。



ミキサー卓を用いずにトークバックシステムを構築するためにオーディオテクニカのマイクプリアンプ AT-MCA30を使用。VCAを内蔵しているためON/OFF制御もノイズレスで簡単に行えます。マイクロフォンはバウンダリータイプのものをデスクの脇に設置しました。

■『しゃべれます！』ボタンのできるまで



通勤途中に発見した素敵なボタン。取り外したい衝動にかられたが、ガマンした。



メーカーに聞いてみたが、やはり売ってもらえなかったため、ヤフオクで買った廃品を使うことに。



台座となるケースは、バスの窓枠をイメージできるようにアルミニウム製の簡素なものを選定した。



まっとうな人生を送ってきた降車ボタンに新たな命が吹き込まれる。



「ボタンを押し続ける」という想定外の使用方法に耐えられず、スイッチを交換するハメに。



最後に、マイクアンプに接続するための専用インターフェイスを製作して完成！！

※この導入事例はフィクションの予定をしておりましたが、お気に入り頂けたため実際に導入されました。

■ Inter BEE 2006 国際放送機器展 出展のお知らせ

Inter BEE 2006 国際放送機器展が例年通り幕張メッセにて開催されます。今年もプロオーディオ部門で新製品を多数加えた展示を行います。是非ご来場下さい。また、今年は、出展者が増えた為、ホール1～8まで使用します。プロオーディオ部門は昨年までのホール3ではなく、ホール7.8に移動しましたのでご注意ください。

日時：11月15日(水)・16日(木) 10:00～17:30
17日(金) 10:00～17:00

会場：日本コンベンションセンター (幕張メッセ)
弊社展示ブース：ホール7 プロオーディオ部門
ブースナンバー：7314
入場料：無料 (登録制)

みどころ：

- ICONを始め、ProToolsHDシステム関連のプラグインや周辺機器の紹介。
- AVIOM Pro64シリーズの展示
- Royer R-122V パキュームチューブプリボンマイク
- Mojave Audio MA-200 チューブ・コンデンサーマイク
- SE Electronics Reflexion Filter
- Frontier alphatrack、Neyrinck SoundCode、Syncheck II など新製品を多数紹介致します。
- URS.INA-GRM 社プラグイン多数出展。
- Millennia、Waves、TAC System オリジナルのネットワークやデータストレージ系の機器等を展示いたします。



発行・編集元 不許複製

タックシステム株式会社

〒141-0021 東京都品川区上大崎3-5-1 E-mail: info@tacsystem.com
TEL:03-3442-1525 FAX:03-3442-1526 HP: http://www.tacsystem.com