



タックシステム株式会社
www.tacsystem.com

Reverb成分除去 plugin 発表!

TAC システムよりオリジナルプラグイン第2弾を発表!

■ **NML RevCon-RR** (Reverb Reduction Plug-in for Pro Tools)



NEW!

InterBEE2008 タックシステムブースにおいて、早くも弊社オリジナルプラグイン第2弾となる NML RevCon-RR (リバーブ成分除去プラグイン) を発表いたします!

NTT MEDIA LAB (NTT ラーニングシステムズ株式会社) との共同開発によって生まれたこのプラグインは、世界で初めてのリバーブ成分のみを除去することの出来るアルゴリズムを用いた Audio Suite プラグインです。詳しくは、冊子中の特集記事をご覧ください。(4 ページ)

また、InterBEE2008 タックシステムブースにおいて、NTT MEDIA LAB (NTT ラーニングシステムズ株式会社) とともにプレゼンテーション及び実動作のデモンストレーションを行いますので、是非ご来場の上その有効性をご実感ください。

Contents

- NewPlugin発表! & V-Mon世界デビュー! 1
- AESレポート 2-3
- NML『Reverb成分除去Plugin登場!』 4
- Softube『ギター小僧よ、永遠なれ!』 5
- データ整理の必要性 (NetMix Server) 6-7
- Mick Sawaguchiのサラウンドな日々 8-9
- Millennia HV-3R User's Voice 10
- 導入事例 11
- 新製品 12-13
- Waves ver6情報! 14
- Dr.新田の事件簿シリーズ <第16弾> 15
- こちら現場です! 16
- TACセミナーレポート&その他インフォメーション 16

V-Mon & VMC-101 世界デビュー!

by Yamazaki

Think better solution for professional audio....



VMC-101
V-Mon Controller

ついに V-Mon 専用のフィジカル・コントローラ VMC-101 のバールをはがし、人前にお目見えする時がやってきました!

VMC-101 は、USB パワード、11x15cm のコンパクトなボディに高級感のあるタッチの大型ボリュームノブを備え、V-Mon プラグインのほぼ全ての機能をオペレーションできるように設計されています。

EXHIBITION REPORT!

IBC アムステルダムおよび AES サンフランシスコにて、遂に弊社のオリジナルプラグイン第1弾となる V-Mon と専用のコントローラ VMC-101 の正式なワールドワイドデビューとなりました。IBC アムステルダムにおいては、Digidesign ブースにてメインのプレゼンテーションの中でトピックとしてとりあげられ、リコメンデッド・プラグインとして大きく紹介されました。(写真)



Digidesignブース



VMC-101

ヨーロッパでは、デジタル入力のスピーカーシステムを用いたモニターセクションまでのフルデジタル化に非常に積極的で、その要求に非常にマッチした製品として好評を得られました。

また、AES サンフランシスコでは、やはり Digidesign の ICON メインステージのデモで VMC-101 を D-Control の上に置き、メインのモニターコントロール・システムとして V-Mon を使用して全てのデモが行われました。

また、今回は前号でご紹介したように共同開発をした NEYRINCK ブース、CB Electronics ブースでも展示を行いましたので合計3カ所でデモを行う事が出来ました。中でも NEYRINCK ブースでは、Degidesign のデモの中で紹介されたこともあり常に説明を聞くための列が出るほど多くの注目を集めました。(写真: NEYRINCK ブース: Colin Broad (左) 山崎 (中央) Paul Neyrinck (右))

11月には、VMC-101 は各国へ向けて出荷することができますので、この号が届いている頃には日本の皆様にももうお届けすることが出来るでしょう。IBEE では、弊社ブースでデモステージも設けていますので是非お手にとってお確かめください。

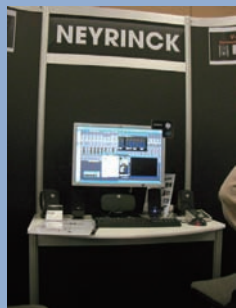


～ 山本編 ～



今回の会場は、サウスホールからノースホールに移され若干小さくなったが、ヨーロッパの AES に比べまだ活気があると言った所であった。

弊社では、従来輸入品を取り扱っている為、各メーカーとの日本市場のマーケティングを中心に考えて打ち合わせを行っているが、今回は輸出を前提として海外ディーラーとの折衝とワールドワイドマーケティングを行う事になった為打ち合わせの内容がかなり変わって来た。その中で弊社取扱品の紹介と TAC ツアーで訪問した 2 社の紹介をします。



NEYRINCK ブース



digidesign ブース

■ TAC System V-MON プラグインは、digidesign ブースと Neyrinck ブース、CB Electronics ブースで出展しました。特にサラウンドユーザーには好評で、今すぐに使いたい等と言ったオファーも有り出だしは好調でした。

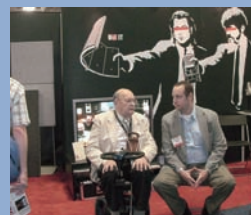
■ CBElectronics 社では、P2MMC-USB のリリースもされ、RS-422 から MMC 変換、LTC から MTC 等の相互変換で DAW の同期に不可欠な物になりそうです。(年末発売予定)



P2MMC-USB

■ SE Electronics 社では、Rupert Neve 氏との共同開発で、RNR1 アクテプリボンマイクを発表！

ニープ氏も年を取られ車椅子で動かれていたが、SE 社と数年前から開発が行われ、トランスはニープ供給、アクテプリボンマイクの回路は、今回ユニークなディスクリート設計で年末発売予定です。



プレスインタビュー風景



RNR1

■ Millennia 社では、好評の 8ch リモートマイクプリアンプ HV-3R の AD カードを発表！HV-3R のリアーに増設カードとして装着する事でアナログ出力とバラで 96kHz 対応の AES アウトが取り出せます。(WordClockIN 付)



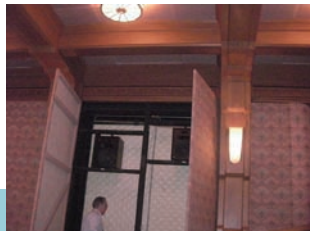
← AD-R96 (年末発売予定)

>>>TAC ツアー Report

今回の TAC ツアーでは、2 社の見学を行いました。

■ Dolby 社

Dolby の本社にあるプレゼンテーションスタジオの見学を行いました。Dolby は 1965 年に設立されたが、この建物は約 100 年前に作られた昔紡績工場を改修し、1986 年に本社として移転。その後、このビルの 3 階に作ったプレゼンテーションルームは、製作にも数年をかけその当時の技術の最高峰を駆使した作りとなっており、残響可変迄考えられた物となっていた。1 階エントランスには、博物館として過去の製品やプリント基板の製造治具迄展示されており歴史を感じさせられた。今回 DOLBY は 3D デジタルシネマに力を入れておりリアルな映像を見せて頂いた。

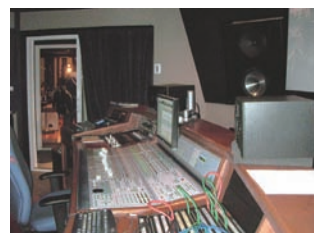


■ ソニーコンピュータエンタテインメント (SCE) 社

サンフランシスコから車で 30 分南に下った FosterCity に SCE-US のヘッドクォーターが有り、その中のスタジオ制作に特化したスタジオで、通常のレコーディングスタジオに MA スタジオ設備機能等が備えられておりナレーション、SE (効果音)、音楽、ダイアログ、Foley (擬音)、ミックス等の制作を個々の部屋で行い最終プレステのサウンドに仕上げる為の工房と言った所でした。

それぞれの素材は、生音収録を含め高音質 (24bit96kHz) で制作しながら、限られたプレステのメモリーやバッファで再現できる最小限の容量に収め、複雑な音をいかにリアルに再現できるかを追求されていました。又データベースは、サンディエゴの SCE スタジオともネットワーク化され、それぞれのデータベースを共有し、効率よく進められており、音源については、CND 社の NetMixPro (弊社取扱いの検索データベースソフト) を使い、

イギリスの SCE とも共有化がはかられていました。今後日本の SCE と NetMix によるデータ共有を促進されるそうです。



TAC ツアーでは約 15 人で今回の見学ツアーを企画しましたが、毎晩ホテルの 1 室では色々な話して盛り上がっていました。

～ 菊池編 ～

自分自身初の海外旅・・・いや、海外出張に行っちゃいました！主に digidesign 関連のレポートをいたします。

■ digidesign

AES 開催前日に digidesign 本社にて各国の digidesign ディーラーが集結するパーティーに参加してきました。digidesign 社はデリーシティという、とても静かな場所にあります。2F のフロアを全て使用しており、ProTools8 のお披露目ということもあって、デモルームは賑わっていました。

今回の ProTools8 ですが、簡単に紹介致します！

まず、インサートできるチャンネル数が以前は5個だったのに対し、今回からは倍の10個に拡張。ソフトシンセも Mini Grand ピアノ・Boom ドラム・マシン・DB-33 トーンホイール・オルガン、Xpand!2・シンセなど、5種類追加されます。Eleven Free や SansAmp や 20種類の AIR 製エフェクト・9種類以上のプラグインが追加されました。

LE に関しては使用できるオーディオトラック数が標準で48トラックに拡張し、新たなツール「Music Production Toolkit 2」「DV Toolkit 2」を使用することによって、同時に使用出来るトラック数が64トラックになります。

その他には Pro Tools とプラグインを最新の状態に保つアップデートチェック機能、Mac OS X システムにおいての QuickTime HD 対応、最大4GBのファイルをサポートするために、ハイサンプリングレートファイルでの作業が可能となっております。

ProTools LE のみ可能な「Complete Production Toolkit」を使用することによって、最大128トラック、7.1サラウンド・ミキシングを実現します。

動作環境は Windows だと Vista・XP、Macintosh だと Leopard のみ対応します。

デモンストレーションでは、

- * ProTools8 で追加されたソフトシンセを使用し Sibelius と連携してのリアルタイムレコーディング。
- * エラスティックオーディオを使用した編集作業など

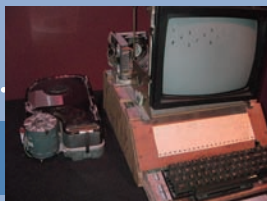
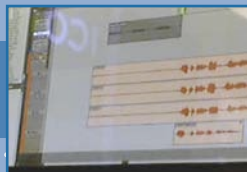
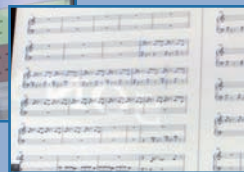
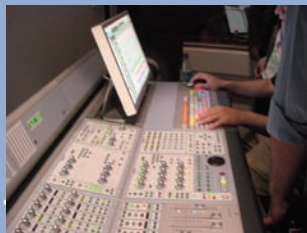
約1時間の中で4人のデモンストレーターの方々が見せてくれました。

音を鍵盤で打ち込み、打ち込まれた音は瞬時にループされ、それがシベリウス上で楽譜が作成されます。シベリウスは複雑な音階でも瞬時に楽譜として音符を作成します。

ループされた音には別の音が付け加えられ、ものの5分～10分で形のある音楽が出来上がりました。直感的に自分の感覚で演奏をする事ができるので、打ち込み専門の方にはとても心強いのではないかと思います。

右の写真は、ProTools8 のバージョンに追加された機能で、1トラック上で何度か撮り直した素材を一覧で見える機能になります。

この中から気に入ったテイクを使用し編集等してました。



そして、digidesign 本社には昔の開発当初からの機械も展示しており、AudioMedia、SoundDesigner 等が昔の MAC で実際に動く状態で展示されていたのには驚かされました。

AES の会場は、私が想像していた以上にとても和やかな雰囲気でした。



会場

digidesign のブースでは ProTools8 の発表もあって展示会中は人ばかりでした。デモンストレーションにも参加してきました。デモ中に3回ほどマシンが固まるというアクシデントが発生してました。どこでもあるんですね。



← digidesign ブース ↓



ブースへ見に行くときに担当の方が来てくれて商品の説明をしてくれます。

(残念な事に私は英語が全然なので、部分的にしか理解する事ができませんでしたが・・・)

TAC ツアーでアルカトラスアルカトラス島上陸

それから仕事の 일환??としてアルカトラス島にも上陸してきました。

色々な土地を知る良い機会だと思い、今回の TAC ツアーのお客様と行ってきました。みなさんご存知だと思いますが、このアルカトラス島はサンフランシスコ湾内にある小さい島になります。



この島は昔、当時脱出不可能と言われていた刑務所として活動をしてました。今は観光名所となっていて、毎日のように大勢の観光客がアルカトラス島に行っているみたいです。



現地の方に聞いたのですが、実際脱獄を成功したのは4人。

1人は逃げ切ったみたいですがそのうち3人は行方不明となったと言われてます。色々な説があるみたいですが、実際の所は不明です。(Wikipedia での情報だと5人脱出したみたいです)



サンフランシスコに行く機会があるのであれば是非、行ってみることをお勧めします。くどいですが私は仕事の 일환としてアルカトラス島に行ったので、次回は観光でアルカトラス島に行きたいと思います(≧m≦) ぶつぶ 恥ずかしながら私は初めての海外になります。現地では「サンフランシスコの歩き方」を片手に初心者丸出しでした(汗) また行きたいです。

NML Reverb Reduction

～ 世界初のリバーブ成分除去プラグインの登場! ～

AES サンフランシスコにおける技術発表

10月4日(土) 17:00 AES サンフランシスコ会場にて、ペーパーセッションとしてNTTコミュニケーション科学基礎研究所(以下NTT CS研)の木下慶介氏によって「A New Audio Postproduction Tool for Speech Dereverberation」についての発表が行われました。

その内容は、ポストプロダクション制作のための新しいツールとして、ダイアログ音声に含まれる残響成分(Reverberation)を除去する手法について提唱するものでした。このペーパーセッションのレポートにおいては、NTT CS研で開発されたアルゴリズムによって男性、女性それぞれのリバーブ成分を含んだサンプル音声をリバーブ除去処理し、その結果がプロフェッショナル・エンジニアの耳で品質的に問題がないかを採点方式で行ったものでした。

結果は良好で、ENG収録やロケーションでありがちなりバーブ成分を含んだダイアログ音声が見事にクリアーなオンマイクで録ったようにプロセスされています。このレポートでは、十分にプロフェッショナルユースとして問題なく実用レベルにあるということが証明されました。



by Yamazaki

発表までの経緯、プラグイン化へ

この革新的なアルゴリズムをプロフェッショナル・エンジニアにテストをしていただくためには、実際のスタジオでツールとして使用できるものを提供しなければ意味が無く、また実際の製品として世の中に出していくためにはどのような形がベストであるかを模索し、プロジェクトとして進めるべくNTT MEDIA LAB(NTTラーニングシステムズ株式会社)上谷達氏(プロジェクト・リーダー)および同社ミキシング・エンジニア久保田敏之氏の発案によってPro Toolsのプラグインとして製品化することが決定しました。

そこで、当初弊社がデジデザインのディベロップメント・パートナーとして始動したタイミングとも相まって、両社による共同開発という形でPro Tools Plug-inとしての開発をスタートしました。



NTT MEDIA LAB
久保田敏之氏

ペーパーセッションで発表されたレポートは、こうしてできあがったプロトタイプバージョンのPro Tool用Audio Suiteプラグインを実際に使用して作成されました。

このプラグインは、「NML RevCon-RR」と名付けられ、製品版としてリリースされます。NMLとは言うまでもなくNTT MEDIA LABのブランドを意味しています。

では、この画期的なプラグインの内容についてご紹介いたしましょう。

リバーブ成分除去

メインのリバーブ成分除去機能には、シンプルな「Reduction」と「Release」の2つのパラメータが用意されています。プラグイン内部アルゴリズムでは、これら2つのパラメータを利用して、音声に含まれるリバーブ成分を予測(判別)し、除去していきます。

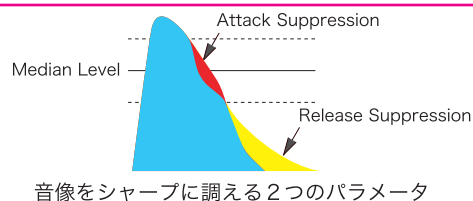
「Reduction」は、その名の通りリバーブ成分を除去する強さ(量)を調節します。「Release」は、発話に含まれるそれぞれの音(音素)について、「時間的にどの程度リバーブ除去効果を継続させるか」を調整する機能を持っています。「Release」を、残響時間と同程度の値(もしくはそれよりも少し大きな値)に設定することで、適切なリバーブ除去効果を得ることができるようになります。



2つのオプション・パラメータ

本プラグインには、リバーブ除去効果を補助する「Attack Suppression」と「Release Suppression」という2つの補正処理も用意されています。「Attack Suppression」は、大きい音の直後に感じるリバーブ感を抑えるもので、「Release Suppression」は話し終わりの部分に余韻のように残るリバーブ感を抑えるものです。

「Attack Suppression」は、ユーザーによって指定されたスレッシュホールド・レベルを超た場合に、その立ち下がり部分のエネルギーを抑制します。また「Release Suppression」は、ユーザーによって指定されたもう一つのスレッシュホールド・レベルを下回る音を話し終わりと検出し、その部分にかかるエネルギーを抑制します。この2つのパラメータによって、リバーブ除去を行った音声のエンベロープを補正し、より明瞭な音声へと調整することが出来ます。

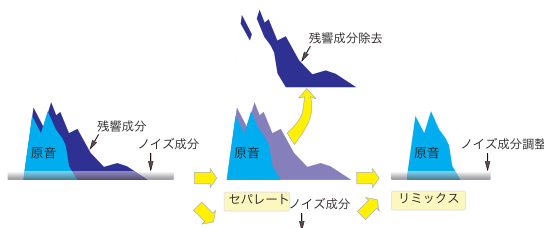


音像をシャープに調える2つのパラメータ

雑音分離および雑音リミックス(収録環境に合わせたリバーブ除去のために)

音声の中のリバーブ成分を判別・除去するプロセスは、ソース音源に雑音成分が含まれない時に、最大限の性能/効果を発揮します。そこで、リバーブ成分判別・除去の前段に「Noise Separation」機能を設け、ソース音源から雑音成分を分離した状態でリバーブ除去をできるようにしました。この機能により、ソース音源に雑音が含まれる場合でも、効果的なリバーブ除去が可能となりました。

しかし、リバーブ除去処理の精度のことだけを考えれば雑音は邪魔なものになりますが、実際の制作現場の中で使ってみると雑音成分のない音声というものには違和感を感じてしまいます。そこで、一度分離した雑音成分をリバーブ除去後にリミックスすることとなりました。こうすることで、収録時と同じ雑音成分を含む、自然なリバーブ除去音声を作られます。リバーブ除去後の音声は、リバーブが除去された分レベルが落ちているために、元の雑音成分をそのままリミックスしてしまうとS/Nが悪くなったように感じてしまいます。そのため雑音リミックス量を可変出来るようにし、より自然な仕上がりが出てくるようになっています。



NML RevCon-RR 処理の概念図

効果

「NML RevCon-RR」は、環境のあまり良くないエコーを含んだ場所(例えば、会議室や廊下、階段など)でのロケーションやインタビュー、オンリー録りしたダイアログ音声に対して、そのリバーブ成分のみを除去し非常にクリアーなダイアログ素材に処理されるため、その後のポストプロダクション作業が非常にやりやすいものとなるでしょう。

IBEE、タックシステムブース(Hall2 2001)では、NTT MEDIA LAB(NTTラーニングシステムズ株式会社)ブースとも共同でこのNML_Rverb Reductionのデモンストレーションとプレゼンテーションを新製品発表として行います。

是非、お時間の許す限りこのプラグインの有用性をご体験ください。

～ 押入れを漁って「エレキな青春」を取り戻せ、「さあ、ロックの時間です!」 ～

by Yoshida



私の「ロックデビュー」は、「KISS」でした。ド派手なメイクと衣装、火を噴き血を垂らし、ギターからは煙やら花火やらが吹き出す、何ともエンターテイメントの極地を突き進む迫力に、当初は拒絶反応すら感じたのが、いつしか「歪み」の虜になっていきました。通常なら毎日ギターの練習に精進しプレー向上を目指すのですが、根っからの根性なしで偏屈な性格から「ギターサウンド」作りの方にハマってしまい、様々なエフェクト機材に魅了され、果てには、録音業界への門戸を叩いたのです。

前置きは、この辺で。

今回は主にエレクトリックギター周りの機器シミュレーションに特化した、Softube社のプラグインラインアップをご紹介します。

ギターアンプのシミュレーションプラグインとしては、やはり Line 6 の Amp Farm が外せません。Pro Tools の普及に一役買ったのは間違い無いでしょう。その後も、そくそくと Bomb Factory, IK Multimedia と続き、老舗の WAVES 社等々、そして digidesign 社自らも「Eleven」をリリースしています。

そんな激戦区になって来ているアンプシミュレーション分野に参戦の Softube 社な訳ですが、今までとは若干切り口を変えた、ある意味かなりマニアックな内容になっています。ユーザーの使い方次第で、ギターに留まる事無く、古新しいサウンド作りが可能で。

2008年現在の主なラインアップは

- 1) Vintage Amp Room
- 2) Metal Amp Room
- 3) Acoustic Feedback / Acoustic Feedback Deluxe
- 4) Tube Delay
- 5) Spring Reverb

以上の5種類です。アンプシミュレートに敢えて製品を区分けするなら、1)、2)が相当します。

その他はギターアンプから派生したエフェクトになります。早速、それぞれのキャッチーなポイントをご説明しましょう。

1) Vintage Amp Room ---> ハイクオリティサウンドを主眼に厳選された3種のアンプ類

のっけから、そのコンセプトの違いをご理解頂けるかと思えます。従来は「ギターアンプ」そのものをシミュレートするモノが多い中、Softube社は「ギターアンプにマイクを立てて拾った音」=トータルサウンドをポイントとしています。レコーディングエンジニアの方には、画面のギミックに引けを取らない、マイキングの距離感のうねりをご堪能頂けるはず。ギターアンプ自体のセッティングは基本を押さえつつ、あくまでシンプルに、その後は「マイクスタンドを掴んで、<ゴールデンイヤ>を頼りにベストポジションに置く」と言うスタジオワークが小さなプラグインウィンドウ内に広がって行きます。従来のエフェクターのフロントフェイスのつまみだけで無くブース内の環境がそこにはあるのです。

さらにうれしい事に、アンプの選択が、プルダウンメニューやプリセットによる画面切り替えでは無く、エンジニアの視点移動しながらにスライドさせる点です。多くのエンジニアの方が経験されるであろう、イマジネーションに没頭している時に技術的な事に神経を使われる事による思考中断は、クリエイティブ性に大きなダメージを与えます。アップル社の Cover Flow 表示しながらに横スライドする感じは、非常に人間工学的にも優れています。



2) Metal Amp Room - より強力なヘビメタルサウンドを望まれる方へ

Vintage Amp Room が古くからの定番を押さえているのに対し、こちらにはより重厚なサウンド向けに特化したモノです。アンプのヘッドは一種類のみですが、キャビネットは2種類あり、更に特徴的なのが2本のキャラ違いのマイクをブレンドしながら、左右への定位具合も調整出来る点です。マルチマイキングによる位相差ウネリが出ますので、学校教材にもバッチリです!(笑)



3) Acoustic Feedback / Acoustic Feedback Deluxe ---> ありそうで無かったギター奏法ならではの一品

ライブ会場にて「エンジニアを悩ます「ハウリング」現象ですが、歴代の偉人ギタリスト達は、そのマイナス要素さえ飲み込んで自らの体内=サウンドに取り込んでしまった訳ですね。そもそも Distortion だって Hi-Fi オーディオからすれば「あり得ない」所からスタートしています。実際に E ギターを弾かれない方だと Feedback の上手い出し加減が分かり辛いと思うのですが、クリーン目な単音で、ある程度の持続音で無いと上手く動作しません。ギタリストの方がハウリ具合をリアルタイムで調整し始めると、絶対ハマると思います。Deluxe が付くと Feedback の倍音が選べると言う、更なるマニアックさになります。Softube 社製品は、基本的に VST, AU, RTAS が主なんですが、Feedback Deluxe と Vintage Amp Room が現在 TDM 化されています。

4) Tube Delay ---> 減衰音が音やせしないどっしりとした厚みをどうぞ

マニュアルの記載では、Tube Pre Amp と Digital Delay の合体とありますが、個人的には Digital というよりは BBD 素子=Analog Delay 的な掛かり方がするイメージがあります。ありきたりな操作方法説明は割愛して、従来とは違うと感じたポイントをお伝えしたいと思います。

まず、bypass ボタンを押さない限り、常に Tube Amp 回路を通じたサウンドになってます。一番ストレートな設定にしても、いい感じにソフトクリップした音になります。Neumann の U87ai から U47 に変えた位の変化具合で、伝わりませんか? そのままだと結構レベルが下がるので前後でレベルを稼ぐ必要があります。と言うのも INPUT から Direct および Delay 回路の頭にギターアンプに良く有る「Drive」つまみがあって、ある程度歪ませて使うのが本来の使用法なので。

一番のおもしろポイントは、Feedback を MAX にして発振サウンドにした後、Delay つまみをうねうねすると、きれいに変化します。昔の B 級 SF 映画の UFO サウンドやら、ウルトラマンの「変身っ!」みたいな音が割と簡単に作れます。ハードウェアだと「発振=無限大音量」になるので一瞬しか使えませんが、この Tube Delay は Drive 回路が適度にリミッターの役割もしてくれて、一定のレベルのままキープ出来るんです。効果屋の皆様も是非お試しあれ。



5) Spring Reverb ---> マニアックさではダントツのこだわり

最後に Accoustic Feedback に引けを取らないマニアックツマミ付きのリバースを紹介しましょう。こう書くとギミックのみに捉えられてしまうかも知れませんが、基本の Spring Reverb サウンドとしての完成度もバツガンです。

AKG の BX とかお使いだったエンジニアの方も、思わずニマリする事、間違いなしです。デジタルリバーブやサンプリングリバーブが当たり前のご時世には、「何これ、リバーブタイムも設定出来ないの?」なんて言われちゃうのではとオヤジ心に心配しつつも、「若者よ、スプリングこそ残響の原点ぢゃ」とお伝えしたいのです。原音をリバーブサウンドで送りつつ Delay 経由の音を更にリバーブに送るテクニックなんてのも、初めて知った時は唸りましたねえ.....。

時代懐古は程々に、では残響を如何に深く、浅く微調整するかを Softube は、あくまでハードウェアシミュレーションにこだわりました。その結果、スプリングの本数を 1-3 本でブレンドし、更に張り具合=テンションを変える方式に至ったのです。スプリングリバーブのキャラをしっかり残しつつ、より現代のニーズにも対応出来るシミュレートの真骨頂と言えるのでは無いでしょうか。

最後に極めつけの飛び道具が「Shake」ツマミです。ソロパートを演奏し終えたハードロッカーは興奮の余り、ギターアンプを蹴飛ばし、ギターを叩きつけて壊したんですね。その「蹴飛ばし」サウンドがこれです。開発者は、本当にロック好きなんだろうと思わせる機能?です。

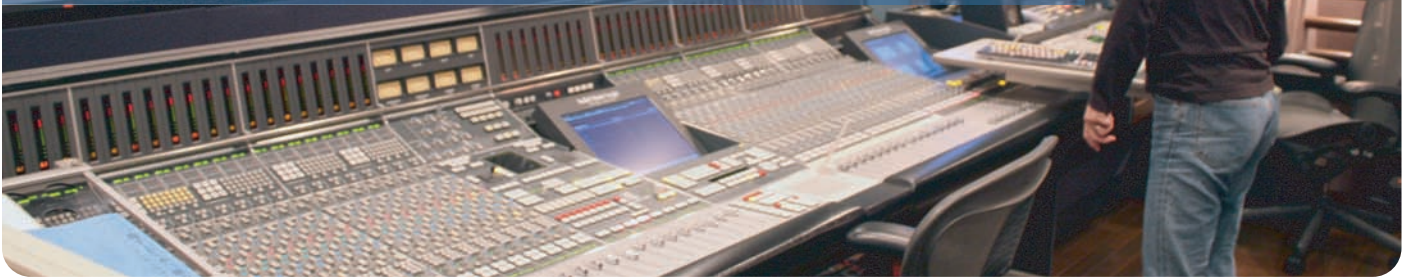
飽食の時代にも次々と開発努力を怠らないメーカー各位に敬意を表しつつ、ディーラーの弊社としても商売抜きに「良いモノは良い」をお伝えする尽力を誓い、締めとさせていただきます。ご拝読ありがとうございました。



Sony PCL 株式会社 <映像センター>

データ整理の必要性

5年後、10年後の在るべき姿を見据え、サウンドライブラリ統合に組織的リノベーションを実施。様々な苦難の末「NetMix Server」導入という一つの結論に辿り着いた。



近年データの保存管理体制は、各スタジオや放送局で深刻な問題になっています。CDやDVDのマスター管理するだけで保管場所の確保、保守、データライブラリの検索システムの構築が必要です。これがキー局ともなると膨大な保管スペースを確保するだけに数千万～数億の巨費が投じられています。データの管理は実にお金がかかる分野ですが、管理を怠ると大変なことになります。紛失したり破損したCDは二度と使えないのです。

そんな訳もあってか、業界全体がハードディスク (HDD) によるデータの保存管理体制に移行し始めました。ここ近年、PCの処理速度、HDの巨大化、ネットワークの安定や、WAVデータによる保存方法や信頼度も安定してきた事も引き金となり、急速にマスター管理のHDDライブラリ化に伴うダウンサイジングが進んでいます。「マスターデータは必要な時、CDやDVDなどのメディアに移せば良い。」それだけで倉庫管理も不要となり、絶大なコスト削減が期待できます。

ところが、ここでもまた新たな問題が発生します。今度はハードディスク (HDD) の中身に対して管理方法を問われてしまう訳です。WAVなどの非圧縮データを管理していると、制作途中の「ワークメディア」と完成された「マスターメディア」が混同され、安易に紛失したり、誤って削除してしまう事が良くあります。市販CDデータなのか著作権フリーの音源ライブラリなのかも判らなくなってしまい、放送に使ってしまっても大きな著作権問題に発展してしまったりと、HDDの音源管理が行き届かないと、これまた問題は膨らむばかり。いくらファイルメーカーなどの検索ソフトを使って文書的なルールや検索方法を増やしても、実際の音源 (メディア) を利用する人達には耐えられない事ばかり。この問題は、日本固有の問題ではなく、どうも国際的なレベルで話し合われている様子です。

古くからこのメディアの運用方法・管理方法と向き合っていた Sony PCL 株式会社 (映像センター) が、「NetMix Server」「NetMix Pro」を導入しました。その詳細や苦労話を探ってみます。



■ 必要条件は互換性

サウンドライブラリ管理システム改修の指揮を執った喜多氏 (Sony PCL 株式会社 エンジニア / サウンドデザイナー) のテーマは『全てのデータベースの統合と管理、そして5年後、10年後でも資源が無駄にならないサウンドライブラリの効果的な運用』。データライブラリを管理する上で、大きな問題が二つありました。一つは異なる DAW 間のデータシェアの問題、もう一つは過去のデータベースの移植問題でした。

喜多氏「効果音や音楽素材の検索 System は、当時「mSoft」だったんですね。5年ほど前かな・・・。当時、フェアライトにいた営業さんの勧めで苦労して導入したのですが、とても使いやすかったんです。ところがその後、DAW間のデータの互換性の問題や、ProToolsのアップグレードがありまして、OS互換も無くなり、サーバーとのやり取りに支障が生まれ、結果的にどうしようもなくなってしまいました。

それとフェアライトの場合は「AudioBase2」でしょ。「mSoft」開発終了の案内も到着していませんでしたし、サポートのレスポンスも悪かったこともあり、「mSoft」ではない検索システムを探し始めたんです。あの時は他を探すのも良いものが見つからず、サポートしてもらっても全然 (mSoft の) 対応が遅くてホントに困りましたよ (笑)。」

フェアライト社が提唱する AudioBase2 は、フェアライト独自環境 (MFX3Plus、Mfx3.48、Prodigy 等) と MediaLink オーディ

オ・サーバを専用 SQL で高速検索する事ができますが、DAW 環境下で ProTools を核としたとき、フォーマットがオリジナル形式とな為、様々な互換性の問題が発生すると思いますが。

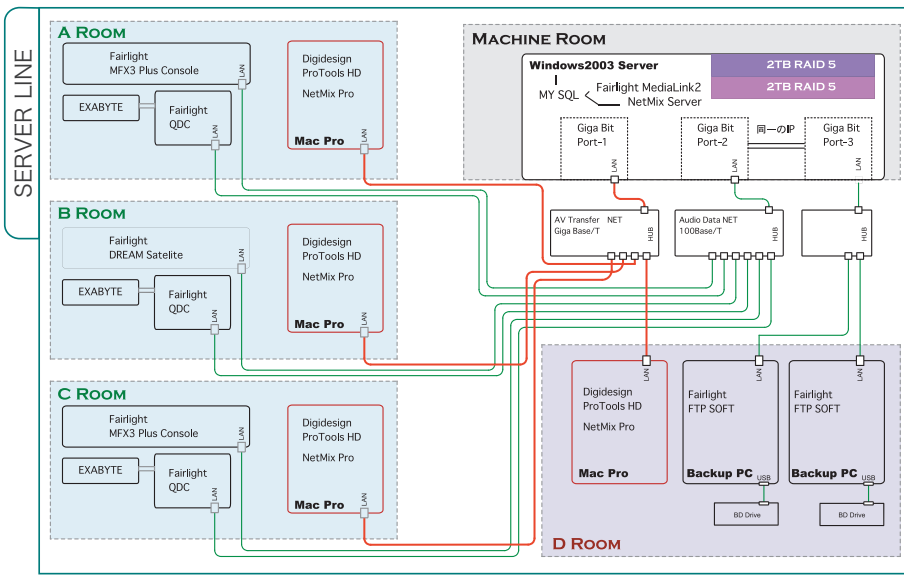
喜多氏「そうですね。コンソールがフェアライトで、データベース・ソースがクローズドな環境の場合、使用上特に問題はないのですが、ソースは ProTools でも使いますので、インフラ上でソフトウェアを単独では使えない事が問題となります。

そうすると、データベースはオープンで、特定の人だけ使う訳でもなく、SONY PCL (以下 PCL) のスタッフ全員が (データベースを) 使える事も大事になってきますし、特定の人には特定の人なりの権限を与える (サーバー管理という観点で) という考え方が必要になりますね。」

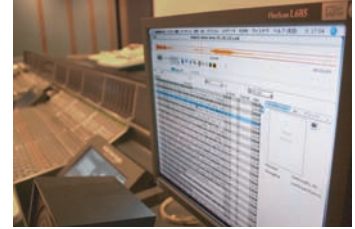
■ NetMix Pro 開発者との出会い

喜多氏「InterBEE2007で、フェアライトのスタッフを通じて初めて NetMix Pro の事を知りました。たまたま福原さんとマーカス氏 (CND 代表取締役) が NetMix Pro のデモしてて、あれっデータベース？日本語対応してるし、ProTools との連動性もまずまず良さそう。で、単刀直入に互換性の問題 (mSoft やフェアライトデータベースの互換性) を、NetMix Pro 開発者でもある CND 社代表マーカス氏に沢山の質問を投げてみたんです。

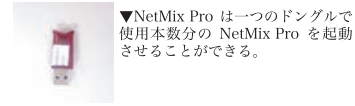
- 1) Mac / PC ハイブリット操作できるか？
→ OK.
- 2) ProTools との互換性は？
→ 専用のツールまで備えている。OK.
- 3) mSoft の互換性はある？



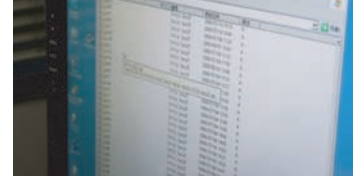
▲ サウンドデータライブラリは、メイン Machine Room 内 Windows Server で集中管理されている。特注の 1U に納められた PC サーバ端末を操る Ryan 氏



▲ 各スタジオには Macintosh OS-X を配置、ProTools HD を基軸にした System が組まれている。Server は PC (WindowsXP) だが、NetMix Pro はハイブリット対応の為、クロスプラットフォーム上 (日本語環境) でも難なく移行することができた。



▼NetMix Pro は一つの dongle で使用本数分の NetMix Pro を起動させることができる。



▲ NetMix Server は、WindowXP 日本語版の MY SQL を利用している。サウンドライブラリは効果音別に細かくフォルダで区分けされ、アクセス管理されているのが判る。



→データベースの移行 OK。
4) フェアライトのデータベースは？
→タイムリーだね。
DreamII に完全対応したところだよ。OK。

と返してくるんです。半信半疑のまま福原さんにデモ見せてもらい、ブラウザとしての機能や DAW 上での動作などを確認しました。当然、他の情報も手に入れられるだけ探して別のアプリケーションでの構築も模索しましたが、Soft と入れ替える物としては自分が知る中では最高だと思いました。同時に、「これなら、どんどん新しくなる MacOS の追従と、新しく構築する Windows サーバーとの互換もいける！」と確信しました。我々の厳しい要求を応えてくれるサウンドライブラリの管理ソフトは、現時点で、この NetMix Pro と NetMix Server しか存在しなかったし、今もフェアライトサーバー (miniMediaLink2) との互換では素晴らしいと考えています。」



■ そして導入

喜多氏「今回、NetMix Pro、NetMix Server 導入は、フェアライトジャパンを経由し発注。サーバーは、MachineRoom で、NetMix Server 用に 2TB の容量を用意し、Windows XP から各スタジオの ControlRoom 内 Macintosh を返し操作する設定。(図) 全ての作業は手探りで、初めての試みばかり。特にサーバー設定を組み替え、AudioBase2 は SQL データベース言語ですし、それは NetMix Server でも必要となるものです。SQL データベースの仕組みを理解する必要がありました。全てのデータベース構築は、Ryan 氏 (フェアライトジャパン) が主導で行っていただきました。」

Ryan 氏「My SQL 日本語とバージョンを合わせる等のプログラム変更を伴いましたが、最終的には全ての設定を日程通りに終了 (納品) する事ができました。」

喜多氏「今回のプロジェクトは、Ryan 氏 抜きでは達成できませんでした。殆どライオン一人で設定を行ってくれましたからね。全てのスタジオで動作を確認したときは本当にホッとしたと同時に、彼には本当に感謝の気持ちでいっぱいになりました。」



と Ryan 氏のスペシャルサポートを絶賛されていました。

■ 施工が終わって / 今後の課題

喜多氏「データベースが統合され、管理方法も兼ねてから思案していた管理ベース (フォルダ階層による種別化) を実現しました。機能面では、ProTools との連動性が増し、データベースの増築も問題なく行われています。」

NetMix Pro からの再生は主に Rewire を利用。サンプラーを使う際や、直接加工して入れ込む際など、とても重宝しているそうです。たまに来客者にささっと NetMix Pro を見せると、「え？このライブラリどうなってるの？」と聞かれるんです。と笑顔で語ってくださいました。さて、今後の課題ですが・・・。

喜多氏「一応解決しましたが、勿論問題が無いわけではないんです。要望も多々ある訳ですが、それは今後の相談という事で。(笑)」

終始和やかな雰囲気でしたが、鋭いご意見も賜りました。取材協力ありがとうございました。

喜多真一氏
SonyPCL 株式会社デジタルプロダクション事業部
ポストプロダクション部エンジニア / サウンドデザイナー

Ryan Breen 氏
Fairlight Japan, Inc.
Technical Support

「んじゃ、折角だから (笑)」と NetMix Pro と NetMix Server パッケージを手にとってパシャリ！

～ Mick Sawaguchi のサラウンドな日々～

by Mick Sawaguchi サラウンド寺子屋塾主催

今回は、10月2-5日まで開催された124回 AES コンベンションから私に関心を持った話題を3つほど紹介します。

(1) W-09 小規模スタジオでの音響設計 低域周波数コントロール

パネラー：John Storyk W-S デザイングループ
Renato Cipriano
Dave Kotch

アメリカのスタジオ音響設計も産業の不振の影響を受けビッグプロジェクトだけではなくりました。最近ではアーティストのホームスタジオやエンジニアとプロデューサーの2人がはいれば満杯くらいの容積でDVDのマスタリングを行うマンションスタジオや小規模音楽スタジオ施行例が多くなった現状が紹介されました。こうした小空間でサラウンドの音響設計を行う場合特に低域のコントロールが問題となるため、彼らが手がけた小規模スタジオを例にしてどのような設計方法と対策を行っているかを紹介するワークショップでした。

音響設計の自由度から3つの選択にわけ

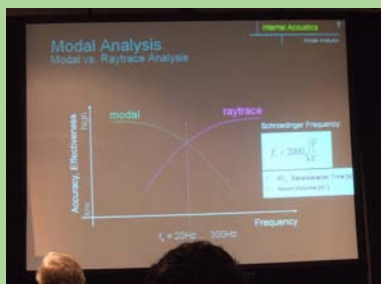
- 1、既に部屋が出来上がっている場合の対応—
どういった吸音処理をするかの外科手術が重点となる。
- 2、まだ設計変更の自由度がある場合
この場合は、部屋の形状と形状比を最適化するところから対策可能
- 3、これから建設するので完全な事前設計が可能な場合
ゼロベースでクライアントの希望を100%入れながら理想的に設計可能

上記のそれぞれについて、アーティストのホームスタジオ、DVD マスタリングスタジオ、ブラジルの小規模音楽スタジオを例にして解説しています。

いずれの場合も以前に比べて精度向上

- 1、事前予測が十分できるソフトウェアが10万以下という安価で提供されるようになり精度が向上した。彼らが使用しているシミュレーションソフトは、スイス製でABECというソフトだそうです。\$600だとか。
これを使って部屋の形状と寸法比からどの周波数で低域（100Hz 以下の定在波の分布に着目）が発生しているかを特定。もっともピークの多い低域周波数からコントロールしていくことができる。
- 2、測定器の精度も向上したので現場でのデータも正確にとれる
- 3、以前に比べ低域の有効な吸音材（12cm-30cm 厚）が10数社から製造されるようになり選択肢が増えた。
E-Trap というアクティブノイズキャンセルの原理を応用した低域吸収BOXなどが紹介。

私に関心を持ったのは、N.YのDVD マスタリングスタジオ OVERSEN MEDIA という例でここはまさにマンションのワンルーム内に2マンのスペースの小スタジオを5室つくってビジネスをしているという例でした。ここでは後ろのプロデューサー席で特定の低域が持ち上がるのでその席だけをターゲットに先ほどの E-Trap という BOX を設置して吸音しているそうです。



写真は低域のどこをコントロールするかといった判断を行う手法例

(2) コンベンション イベント 教育者サミット METAlliance

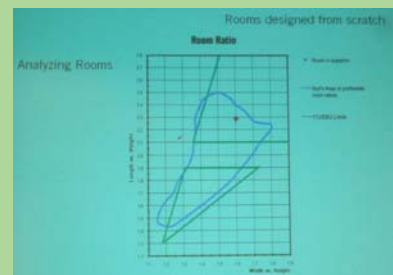
(Music Engineering & Technology Alliance)

これは10月1日にサンフランシスコ音楽学院で行われた大学で音響を教えている教育者と現在音楽業界で活躍しているプロフェッショナルとが学生のレベル向上のために何が協力できるかを話し合う第1回目の会合です。大学関係者は40名ほどでアメリカだけでなくイタリア、ラテンアメリカといったところからも参加していました。一方の業界代表側は、私がGMファミリーと呼んでいるおなじみのメンツでGEORGE MASSENBURG、CHUCK AINLAY、ED CHERNEY、FRANK FILLIPETTI、ELLIOT SCHEINER、PHIL RAMONE、AL SCHMITT です。

(3) 基調講演で放ったキーワード

「The Artists Owns The Industry」 by Chris Stone

レコードプラント スタジオといえば、アメリカの70年-80年ロックを排出した名門スタジオです。1968年にN.Yでオープンしたこのスタジオの初代創設者が今回キーノートスピーチを行ったクリスストーンです。彼はメジャーレーベルが支配する音楽産業の時代は終わり、今はアーティスト個人が自由に音楽産業を自前で経営できる時代になった。ということ聴衆に呼びかけました。彼は今までの音楽産業のビジネスモデル（レーベルとアーティストの関係）を解説し、CDレコード店での流通というモデルがインターネットの登場によって成り立たなくなった現状を述べました。現在の4メジャーレーベルは世界的なビッグヒットは手がけるだろう。



写真は全くゼロから建設できる場合の有効な形状比を判断するのに使っているチャートの紹介。緑のライン内で収まるような形状比を設計する

Mick Sawaguchi プロフィール：

1975年 放送センター制作技術局ドラマミキサーとして数々の受賞作を担当。以降、サラウンド音声開発に従事。現在は、パイオニア 技術開発本部技術戦略部 顧問（オーディオ推進担当）、東京芸術大学音楽環境創造学科サウンドデザイン講師、そしてサラウンド寺子屋を主催。
Surround Terakoya URL: <http://hw001.gate01.com/mick-sawa/>



ここで一日議論された論点は

1：今の学生が圧縮オーディオしか聞かなくなっているためしっかりしたリスニングトレーニング（クリティカルリスニング コース）を充実して耳を鍛えなくてはならない。といってジョージが再生したのはアルシュミットの録音したダイアナ クラールの192/24ビット音源でしたが同期が具合悪いのかピチピチノイズがでてました。しかし、こうした音を学生が聞く機会を増やすべきだというのが業界プロの主張です。

2：手本となる参考音源の導入方法。これは先生側から多く出されました。授業でどんな音源を聞かせれば訓練になるのか？という質問です。

3：大学ではいきなりデジタル機器から入るのではなくまずアナログ機器から習得させレベル管理やシステムを理解させることが必要。

（デジタルから入った学生は音をみるようになるがアナログから入った学生は音をしっかり聞くようになる）というコメントが面白かったですね。

4：学生はサンプル音源でラップのような音楽しかやりたがらない。

純アコースティックな録音や制作の充実

5：卒業後いかに多くの学生に仕事があるか？

6：録音制作などを業界プロが直接指導する集中トレーニングや夏休みキャンプといった授業形態の実現について

などでした。こうした次世代育成、スキル向上といった取り組みを大学と業界で考えようという活動は国内にあっても多に参考になると思います。この活動は資金もいるため企業からの寄付も開始しています。一口50万だそうです。国内からはすでにオーディオテクニカ、サンケンマイクがスポンサーしています。



しかし数えきれないほどのマイナーレーベルが台頭し地元を中心に一万枚クラスの売り上げでもビジネスできる。インターネットでの配信ビジネスに経営的なモデルが登場しなくてはならない。

レーベルと縦構造で結びついていた音楽出版、プロモータ、ツアーマネージング、広報といった会社も、こうしたアーティスト、個人レーベルとのビジネスを開始したのですべてをアーティストがやる必要は無い。

しかし成功していくには4PSをチェックしなくてはならない

- 1 PRODUCT
- 2 PRICING
- 3 PROMOTION
- 4 PLACE

またこうしたビジネスを無償でサポートする機関も世界的にできている。

www.score.org

みんなで業界を新しい仕組みに変えていける時代だ。GOOD LUCK

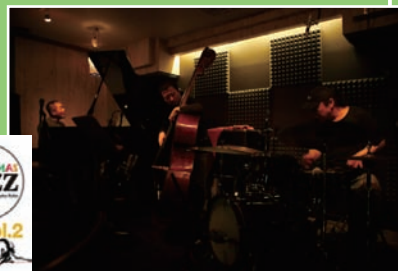
といった講演でした。ちょうど私も UNAMAS JAZZ というレーベルを立ち上げたばかりでもあり彼の考えに多に刺激を受けた一人です。

コーネルサンダース（KFCを起業したヒゲおじさん）の起業年齢は65歳だったそうです。彼の講演論旨はAES HPから125回コンベンション プレズリリースという項目へいくとPDFでダウンロードできます。

音楽業界は死んでいない！CDというビジネスモデルが次の新たなモデルを模索しているだけだ！という彼の思いを是非PDFからお読みください。（了）



■「UNAMAS JAZZ」レーベルでは三鷹北口から徒歩5分の場所にJAZZとシャンソンのライブスペースをOPEN。そこで行われる一期一会の名演奏を、LIVEの熱気と共に記録したCDを発売しています！



LIVSPACE『UNAMAS(ウナマス)』

原大力 & His Friends Vol.2 2008-0701

- 1：MY FOOLISH HEART — Victor young (13:10)
- 2：THERE IS NO GREATER LOVE — Isham Jones (15:40)
- 3：FREE IMPROVISATION — ユキアリマサ / 佐藤“ハチ”恭彦 / 原大力 (14:40)
- 4：WATCH WHAT HAPPEN — Michel Legrand (9:20)



～ご参考～

※CDは、タックオンラインストア（<http://www.tacssystem.com/store/>）にて販売中！

※レコーディング時は、弊社輸入品のROYER R-122、SE Electronics SE3-STのマイクをご利用いただいています。

導入事例として『UNAMAS JAZZのレコーディングとマイクキングについて』を<http://www.tacssystem.com/planning/2008/000477.php>にて掲載中！

Millennia HV-3R が東京新宿の「ヒューマックスシネマ HAC スタジオ」に一举に3台導入されました。HV-3R はリモートコントロールが可能な8ch マイクプリアンプで、しかも、今回導入されたのは HROE エキスパンションカード付きのモデルです。これを使用すれば、さらに2系統アウトプットが追加されます。

今回は導入に至ったきっかけなどを、HAC スタジオの MA ミキサー 嶋田さん、守岡さんにお話を伺いました。

HAC スタジオは編集スタジオ5部屋、MA スタジオ3部屋のポストプロダクションで、ミュージックビデオや地上波、CS、BS、VP、CM など幅広い業務をこなしています。DAW は ProTools HD 3 Accel、全スタジオがサラウンドに対応しています。

今回、スタジオをリニューアルするにあたり、新たなマイクプリアンプとして HV-3R が導入されました。ProTools のアップグレードの次に、マイクプリアンプを変えるというのがメインで、音質にはとてもこだわったとの事です。



MA ミキサー嶋田さん 守岡さん



▲ MA1 スタジオ



▲ MA2 スタジオ



▲ スタジオ入口

Q. 主な収録はナレーション録音や、効果音の収録とのことですが、HV-3R に至ったきっかけはなんだったのでしょうか？

A. 以前より、マイクプリアンプを変更したいと考えていました。以前は、digidesign PRE を使っていました。ライン/マイクインプットがあり使い勝手はよいのですが、やはり音質にこだわりたいという思いがありました。機能性より音質を重視しました。また、リテイクなどの為にも、3部屋同じプリアンプを導入しようと思っていました。

Q. なぜ、HV-3R を選んだのでしょうか？

A. 音がとても素直だったところです。録音したい音をそのまま録音できる。色づけやくせがない音がとても良かったです。

GRACE DESIGN、OverQuality、AVALON や Focusrite などいろいろ比較検討しました。それぞれの良さはありますが、音質面、操作感などを総合して HV-3R に決めました。Millennia の HV-3D も検討しましたが、操作感と音質が一致したのは HV-3R でした。

Q. 操作面も重視されたとのことですが、

A. 他のマイクプリアンプにはあまりみられない 1dB ステップのゲインコントロールが役に立っています。ナレーターが声を張った時などに、1dB の細かいレベル調整がとても便利です。フロントパネルに全チャンネルのレベルが表示されていて、さらに LINK 機能もとても便利です。現在、リモートは使わず、フロントパネルで操作していますが、操作面で問題はありません。

Q. HROE エキスパンションカードが導入されましたが、どのように利用されていますか？

A. ナレーションのバックアップの為です。カフを通し ProTools に録音する音声と、カフを通さない音声、MD にダイレクトに録音する音声で利用しています。ノンパッチで常に接続されているのでとても便利です。カフに左右されない音質重視の音声も ProTools にダイレクトに録音できますし、万が一 ProTools に不具合が生じても、MD でカバーできる点は作業をしていて安心できます。



▲ MA3 スタジオ

Q. その他、HV-3R にしてよかったな~と思う点があれば教えてください。

A. 外観も良いですね。重厚感があり高級感もあります。スタジオのクオリティにも合っています。MA 作業の為にいかに素直な音を録音できるかが重要です。ディレクターや他のエンジニアの方にも音が良いとの評価をもらっていますので、とても満足して作業をしています。強いて言うなら、A/D アウトがあるといいですね。

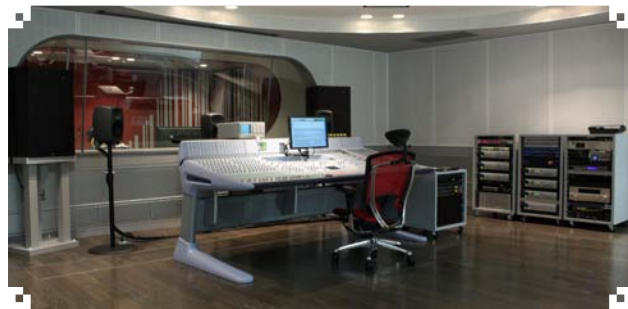
MA スタジオはとても綺麗で、居心地がよいスタジオでした。多忙なスケジュールをぬってお話を伺ったのに、思わず長居をしてしまう所でした。Millennia の音で、ここからいろいろな作品が生まれていくと思うと、ちょっと(いや、とても)うれしいものです。

ご希望の A/D カードも近い将来、オプションで登場する予定です。ご期待下さい！

学校法人 モード学園 HAL 様

新宿西口駅前に大きくそびえ立つ斬新なコクーンビル 35F に設備された、ミュージックスタジオに ICON D-Control 32 Fader のシステムが導入されました。

音楽制作、レコーディング、ポストプロダクションの実習全てに対応するシステムとして設計された未来的なデザインのスタジオは、新しいエンジニアを育成する重要な登竜門となるでしょう。



グロービジョン (株) 様

グロービジョン様では、このたび日本国内初となる『D-Control ES 16 Fader』を設備いたしました。非常にコンパクトに設計されたこのシステムは、Mono から 7.1ch サラウンドまで対応する非常にフレキシビリティに富んだシステムとなっています。

このフレキシビリティを実現しているのが、弊社 V-Mon システムです。グロービジョン様では、いち早くその可能性を見だし、それぞれのフォーマットへのスピーカー送りの調整を V-Mon プラグイン内で処理して運用されています。また、ワーク VTR には Gallery 社の Virtual VTR を導入し、AJA KONA3 から出力される HD 画質での MA 作業を実現しております。



株式会社アイネックス 様

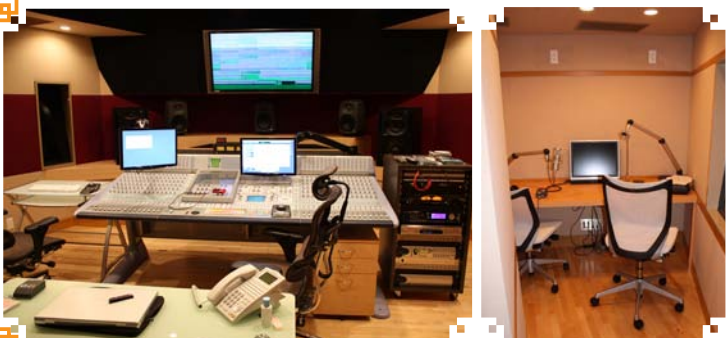
朝日放送様の新社屋移設に伴い、アイネックス様も ABC アネックスビルへサラウンドの処理も可能なシステムとして Pro Tools|HD を導入し新スタジオとしてオープン致しました。従来の運用形態を継承した上でサラウンドへの対応をスムーズに行う工夫を凝らしたスタジオとなっています。毎日 TV のオン・エアに追われるクリティカルな現場で日々活躍しています。



株式会社スタジオレック様

福島県郡山に位置するスタジオレック様は、このたび大型のプレゼンルームを備えた新館を設備し、その 2 階に MA スタジオを新設されました。2 部屋目となるこの MA 室は、従来の ProTools での制作の経験を生かし Digidesign ICON D-Control 32 Fader のシステムを導入いたしました。

CM 制作を中心に質の高いサラウンドでの制作が可能で、クライアントへは大型プレゼンルームにて本格的な試写が行えるようになっており、非常にインパクトの強い設備となっています。



ブロードメディア・スタジオ株式会社様

ブロードメディア・スタジオ様では、月島スタジオ内 2 つの MA 室をリニューアルし、どちらの部屋にも D-Command 24 Fader のシステムが設備されました。

双方の D-Command も特型のコンソールデスクを作成し、D-Command との一体感のある実用的なデザインを表現しており、弊社オリジナルの D-Command 用スクリプト・トレイもご利用中です。

また、トータル 3 システムの ProTools は、同時に導入された Apple Xserve & RAID システムによるネットワークストレージにより、セキュアで高速なデータ共有を実現しております。



速報!



GLYPH 社製品の取扱を開始します。

弊社では、SCSI と FireWire のドライブを TAC オリジナルとしてご紹介して参りましたが、よりハイエンドマーケット向けに、GLYPH 社の製品の輸入販売を開始します。GLYPH 社はニューヨークに本社をおき、主に DAW 用ストレージとして、全世界のプロマーケットユーザーに定評があります。今後、映像を含めたシステムの固定ディスクと、MA から映像システムまでのデータ移動を可能にするリムーバブルストレージとして、幅広くご紹介をさせていただきます。評価用デモドライブも用意しますので、是非ご検討ください。販売モデル、価格につきましては TAC 総合カタログをご覧ください。



2009 年発売予定
eSATA、FireWire800 / USB2.0 対応
外付けハードディスクドライブ

- TWS-320 (320GB) 価格 ¥31,290 (税込)
- TWS-640 (640GB) 価格 ¥35,700 (税込)
- TWS-1000 (1TB) 価格 ¥41,790 (税込)

TW シリーズの基本設計はそのままに、SerialATA ドライブを搭載し、eSATA コネクタ、FireWire800 (IEEE1394b)、USB2.0 インターフェースを装備したハイパフォーマンス外付けドライブです。



- [主な仕様]
- ・7200rpm SerialATA ドライブ
 - ・Oxford 924 チップセット
 - ・eSATA ポート x1 / FireWire800 ポート x2 / USB2.0 ポート x1
 - ・外形寸法 167(W)×53(H)×225(D)
 - ・重量 1.8Kg
 - ・2年間保証

※写真は開発中のものです。実際の製品とは異なります。



SE4400a
スタジオ コンデンサー・マイクロフォン
価格 ¥84,000(税込)

SE4400a
ST スタジオ コンデンサー・マイクロフォン・ステレオペア
価格 ¥176,400(税込)



約2年間に及ぶ録音スタジオ・放送局のフィールドテストを受け、選り抜かれたマイクカプセルを使用。まさしく万能のマイクロフォンと言えるでしょう。カーディオイド、ハイパーカーディオイド、双指向、無指向の4つの指向性をもち、60Hz と 120Hz の Low Cut、-10dB と -20dB の Pad 装備。マイクシャーンははとて小さいですが、1インチのカプセルと厳選された部品を使用し、その滑らかな音色はボーカル及び、ギターやドラムに最適です。ステレオペアも用意しています。

SE 4
コンデンサー・マイクロフォン
価格 ¥39,900(税込)

SE4-ST
コンデンサー・マイクロフォン ステレオペア
価格 ¥81,900(税込)

クラス A FET の 48V ファンタム・コンデンサー・マイクロフォンです。カーディオイドの指向特性と -10dB と -20dB パッド、ローカットフィルター・スイッチが付いています。ペンシルタイプ特有のシャープなサウンドがとて印象的です。オプションで、無指向とハイパーカーディオイドのカプセルをセット可能。ステレオペアも用意しています。

- オプション
- SE4 カプセルキット (無指向・ハイパーカーディオイド) 価格 ¥39,900(税込)
 - SE4-ST カプセルキット (無指向・ハイパーカーディオイド) 価格 ¥81,900(税込)



NEW ブランド!



HOLOPHONE®

H2 Pro
サラウンドマイクロフォン
価格 ¥808,500 (税込)

軽量でコンパクトなボディに DPA Microhone 社コンデンサーマイクを8個を内蔵したワンポイントサラウンドマイクロフォンです。L, R, C, LFE, LS, RS, Top, BS のマルチダイレクトアウト・マイクが 5.1、6.1、7.1ch サラウンド収録に対応し、5m のマイクケーブルと8個の XLR コネクターが装備されています。H2 Pro はスタンダードな 5.1ch および、IMAX, Dolby EX, DTS ES などのサラウンドフォーマットに対応しています。専用のケースが付属。オプションでウィンドスクリーンとガンクリップを用意。



- 周波数特性: 7 × 20Hz-20kHz ±2dB, 1 × 20Hz-110Hz ±2dB
- 感度: 20mV/Pa ±3dB @1kHz
- 最大入力レベル: 134dB SPL
- ケーブル最大延長距離: 300m
- アウトプットインピーダンス: 30-40Ω
- 電源: 48v ファンタム電源
- サイズ: 19.1 × 14.5cm 1.3kg
- ケーブル: 5m

H3-D
5.1ch サラウンドマイクロフォン
価格 ¥330,750 (税込)

5個のマルチダイレクトアウト・コンデンサーマイクと1個のディスクリット LFE マイクロフォン内蔵 (L, R, C, LFE, LS RS)。LED ライトも内蔵され、遠隔地からでもセットアップが確認できるよう設計されています。



- 周波数特性: 5 × 20Hz-20kHz, 1 × 20Hz-100Hz
- 感度: -35+/-4dB
- 最大入力レベル: 130dB SPL
- インピーダンス: 2.2kΩ 以下
- 電源: 48v ファンタム電源 (24-48v)
- サイズ: 20×15cm 1.5kg
- ケーブル: 5m

HOLOPHONE サラウンドマイクの取り扱いを開始します。

H4 SUPER MINI
5.1ch サラウンドマイクロフォン
価格 ¥404,250 (税込)

放送局、フィルム / ビデオプロダクションの為に 5.1ch サラウンドマイクロフォン。超小型のボディでビデオカメラにマウント可能。マルチチャンネルプリアンプ、パートチャルサウンドヘッドフォンモニター、サラウンドエンコーダー内蔵 (AC3)。L/R アウト、LS/RS アウト、C/LFE アウトプット装備で、カメラのステレオ入力にダイレクト録音可能。また、エクスターナルセンター入力も装備され、ガンマイクなどの外部マイクも接続できます。



- マイクサイズ: 6 × 3.5cm 800g
- 操作ボディサイズ: 20(H) × 2.5(D) × 5(W)cm
- 周波数特性: 5 × 20Hz-20kHz 1 × 20Hz-100Hz
- 感度: -35+/-4dB
- 最大入力レベル: 130dB SPL
- インピーダンス: 2.2kΩ 以下
- コネクター: 2ch マトリックスサラウンド・デジタルアウトプット: 3.5mm ステレオミニプラグ 6ch アナログアウトプット: 3 × 3.5mm ステレオミニプラグ (L/R, LS/RS, C/LFE)
- アウトプットレベル: -10dB
- ヘッドフォンアウト: 3.5mm ステレオミニプラグ
- 48v ファンタム電源: エクスターナルマイクイン
- Pad: -15dB
- バッテリー: 4 × 単3電池 (5時間)



DCPAN-BOX

D-Control用
サウンドパンナー
リモート BOX
価格 ¥157,500 (税込)



DCOM-ST

D-Command 台内置き
価格 ¥42,000 (税込)



DCMV-CAS

D-Control 用移動キャスター
価格 ¥126,000 (税込)



D-Controlに埋め込まれているサウンドパンナーを別の場所(センター位置)等で操作したいというご要望にお応えするオプションです。電源及び信号は、1本のケーブルでコンソール下から約5m延ばせ、膝の上でもパンニングが自由に行えます。

D-Command専用スクリプトトレイは、24chタイプも対応し、フェーダー部分の操作に支障なく台本や、リモートコントローラー等を設置可能。上部のレール内にキャスターが入る為、移動もスムーズです。

D-Controlを、レコーディングシーンに合わせて、センターポジションに移動できるキャスターオプションです。サウンドMix等で、フェーダーの位置を任意にセンター位置に移動する事ができ、左右バージョンか、前後バージョンを選択できます。弊社のICON用スピーカースタンド台にも対応しますので総重量400kgまで移動可能。フロントキャスターは、ロック付きで固定できます。



MA-201 FET

コンデンサー・マイクロフォン
価格 ¥105,000(税込)
近日発売!

ラージダイアフラム・ソリッドステート・コンデンサー・マイクロフォン
現代のコンデンサーマイクロフォンと一線を画したコンデンサーマイクロフォン。ウォームなサウンドでボーカルやエレキギター、ピアノ、ドラム、アコースティック楽器などに最適です。



ダイアフラム:1インチ、3ミクロン・ゴールドラージダイアフラム
指向性:カーディオイド
周波数特性:20Hz - 20kHz ±3dB
インピーダンス:550Ω バランス
最大入力音圧:125dB
電源:48v ファンタム電源
付属品:ハードケース、ショックマウント



The Series 6000 Extension VII

価格 75,600(税込)

総合効果音集
日本語マニュアル付き
2DVD or Audio CD / 2,054音



効果音集の決定版である6000シリーズに拡張版7!が発売になりました!

<主な収録音>

飛行機、空港、救急車、アーチェリー、自動車、斧、バッグ、投石器、戦い、ベル、ポート、落下音、骨、破壊、本、ボトル、箱、ブラシ、バス、缶、ケース、カタパルト、チャイム、留め金、コーヒングライnder、コイン、コメディ、工事、国、雰囲気、群衆、カッター、破壊物の破片、解体、皿、犬、ドア、ドリル、エレクトロニクス、火、食物、足音、森の雰囲気、ハンマー、ヘリコプター、ホラー、人間音、氷、びん、ジャ、ナイフ、金属音、メトロノーム、モーター、音楽、紙、パレード、駐車場、飛行機、飛び込む人、陶器、注ぐ音、雨、歯止め装置、岩、輪ゴム、研磨機、サイファイ、はさみ、サーボ、鉛筆削り器、兵士、蒸気、掃除、スイッチ、刀、テープレコーダー、道具箱、投石器、トラック、トラック、水、ウーッシュ音、風、木材、強打



Effect Bundle

価格 ¥31,290 (税別)
11月迄ライセンス販売のみとなります。
Native版 (RTAS/VST/AU)

Effect Bundleは、NativeシリーズAcoustic Feedback、Tube Delay、Spring Reverbの3つのプラグインをバンドルしたお得な製品です!

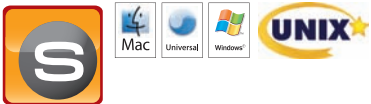
Acoustic Feedbackは、ナチュラルなギターアンプのフィードバックをシミュレートするプラグインです。
Tube Delayは、アナログデュレイ技術(チューブ「真空管」の暖かさと自然な圧縮特性)とデジタル技術(デジタルデュレイ)を高次元で融合、シミュレーションしたプラグインです。
Spring Reverbは、あらゆる入力ソースに対し、ピンテージな残響効果を加える事ができるスプリング・リバーブ・プラグインです。



Creative Network Design (CND)社から、NetMix Pro- 4Jに続き、TriggerPak、NetMix Server、MetaPlugをご紹介します。いずれも日本語環境下で利用する事が可能です。TACオリジナル日本語マニュアルも同梱しています。

NetMix Server

日本語対応版(英語版) / 日本語マニュアル付き
価格 ¥147,000 (税込)



NetMix Serverは、SQL(Structured Query Language)を利用したNetMix Pro専用のサーバー・データベース・プログラムです。NetMix Serverは、実体のあるアプリケーションとは異なり、サーバー上で設定したフォルダやデータベース名称をNetMix Serverを経由してネットワーク上で管理します。サーバー管理者は、NetMix Proのアクセスを監視し、特定のアクセス制限を設けることができます。また、アクセスされた楽曲や、NetMix Proで制作されたBinはTEXTデータで取り出すことができる為、簡単にキューシートやJASRAC申請用紙に転載する事が可能です。



MetaPlug

日本語対応版(英語版) / 日本語マニュアル付き
価格 ¥63,000 (税込)



MetaPlugは、「Digidesign's award-winning」を受賞した、ProTools専用のクロス・プラットフォーム・オーディオ・プラグインです。NetMix Pro スタンドアロン・データベース (db3) や、NetMix Pro Server データベースに対し、ProToolsから直接、個々のリジョンファイル(.WAV)をデータベースへアップロードすることができます。この際、MetaPlugは、ProToolsのWAVファイルに直接MetaDataを書き込みます。



TriggerPak -J

日本語版 / 日本語マニュアル付き
価格 ¥252,000 (税込)



TriggerPakは、NetMix Proの上位アプリケーションです。NetMix Proの機能はそのままに、いわゆる「ポン出し」機能を搭載しています。NetMix Server(別売り)と併用する事で、新たにポン出し音源をサンプリングするのではなく、既存のあるデータベース・サウンド・ライブラリを利用することが可能です。レイテンシーも低く、JLCOOPER ELECTRONICS社をはじめ、様々なコントローラーをトリガーボタンにする事が可能です。ヘッドリム、ピッチ、ループ、フェードイン、フェードアウトなど、トリガーとなる音源を自由に加工再生(非破壊)し、トリガーボタンを押した瞬間、即座に反応する機能を備えています。勿論、データベース管理システムは、NetMixProの管理機能に匹敵。データベースも完全に互換性を保つことが可能です。



NEW

TAC 菊池です。

今年も約3ヶ月で終わりになりますね(10月中旬の原稿)。温かいミルクティーが美味しい季節になってきました。

さて、前回の記事では WAVES Ver 5.9.7 の紹介をしましたが、今回は Ver6 の紹介をします。

ライセンスのオーソライズ作業が楽になりました!

WAVES 製品を使用しているユーザー様は自分でライセンスなどの申請・登録などを行なっていますか? 製品を使用するまでの流れをみると WAVES 製品は他の製品と違ってちょっと面倒でしたよね。

> 以前の流れ

アカウント作成<アカウント内に製品の登録<使用する iLok のシリアルナンバーの入力<使用する plugin 各々の Authorizer を起動し iLok にライセンスを移行<iLok.com にてライセンスが入っているかを確認<その後、使用。と、ちょっとダグリの作業だったのですが、

> 今回から

アカウント作成<アカウント内にライセンスの登録までは同様なのですが、Authorizer の使用はなくなり、iLok アカウント名を入力画面が出てくるので、現在所有している iLok アカウントを入力すると、数分後には iLok アカウント内にライセンスがデポジットされるようになりました! その後は iLok にライセンスをダウンロードする事で使用できるようになります。

他の 3rd パーティ製のプラグインは以前からこの方式を採用していたのですが(disk Authorize など採用していないプラグインメーカーもあります。) やっと WAVES もこの方式にしてもらったので製品登録もスムーズに行くことは間違いないです!

新しいオーソライズ方法!

今回の Ver6 ですが、新しく製品を登録すると最初から Ver6 になります。(Ver4、5 から Ver6 へ上げるには WUP (WAVE Update Plan) 内である事が必須となります。)



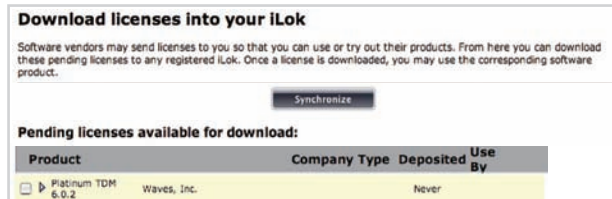
1、まず WAVES.com よりアカウント内にログインします。

← WUP 内だとバージョンアップデータのラインに「Update」という項目に、WUP が切れてしまっていると「Update」の項目は「N/A」となっています。

2、「Update」をクリックするとページが進みますので「Update Product」を選択します。



3、iLok アカウント ID の入力画面になります。



4、そこで現在使用している iLokID を入力すると、数分後に iLok アカウント内にデポジットされます。

～簡単ですよ。

ちなみに互換ですが、こちらは前回同様に ProTools 7.3.1 ~ 7.4.2(Tiger・Leopard) です。それ以外の Version には対応しておりませんのでご注意ください。

Ver5.9.7 の Plugin を使用したセッションで Ver6 の入ったシステムは使用でき、逆に Ver6 の Plugin を使用して作ったセッションを Ver5.9.7 しか入っていないシステムで開いた所、問題無く使用出来ます。(J.P の Plugin だけは使用できませんでした。ちなみに Ver5.9.7 以下の Version 5.9・5.2.1 では検証をしておりますのでご了承ください) 動作環境は OS.10.4.9/2.66GHz/ProTools 7.4cs7 です。

恐らくこれで WAVES のバージョンアップは落ち着くでしょう。アップデートも密かに更新しているみたいなので、月にはアカウントにログインしてチェックしましょう。

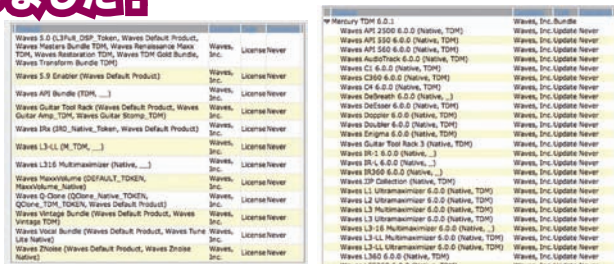
ちなみにアップデートを申請するのにも WUP が必要ですであしからず(・∀・)

iLok.com 上でのライセンスの表示が変わりました!

Ver4、5 では WAVES のライセンスは個々の表示(写真1) だったのですが、Ver6 では、バンドル毎の表示(写真2) となりました!

バンドル名をクリックすれば、各 Plugin の名前が1つ1つ表示されます!

ちなみに、バンドル毎の表示でも、各 Plugin は1つのライセンスとして数えられます。Gold で約20種類、Platinum で30種類、Diamond で約50種類と。ちなみに Mercury に関しては90種類以上なのですが、なぜだかわかりませんが iLok.com 上だと62種類のみしか表示されませんのでご注意ください!



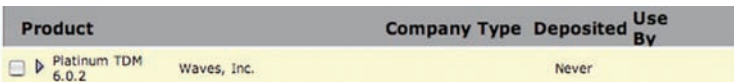
(写真1)

(写真2)

ライセンスの MOVE が可能になりました!

Ver4、5 では、WAVES 製品を登録した iLok 以外、別の iLok に MOVE (移動) する事が出来なかったのですが、今回 Ver6 になって他の iLok にも MOVE する事が可能になりました!

ただしバンドル単位での MOVE のみで、個々のライセンスの MOVE は不可能です。



知ってましたか? iLok の制限?

弊社では WAVES 用の iLok と digi 製品その他 3rd パーティ製の iLok は分けて納品をしています。これは第一に、仮に iLok が故障した際に WAVES のライセンスが入っている状態だと修理に二度手間がかかってしまい、修理に時間がかかってしまうからです。(iLok 修理後、WAVES へのアカウントリセットの申請の為) 第2に、2本の iLok が同時に故障する可能性は低く、被害が最小限に抑えられるからです。(もし2本とも故障してしまった場合は残念ながら修理をしないとはいませんが...) 修理をスムーズに行なう為に弊社では iLok を分けていました。

今後は MOVE 等もできるため、それらも必要無くなるかな〜〜〜と思っていたのですが、

iLok は一本に対してライセンスを貯蓄できる数がメーカー発表だと 100 個みたいです!!

100 個以上ライセンスを入れているお客様もいるので、恐らく 100 個以上ライセンスを入れる事は可能みたいですが、メーカーが言っているので一応守ったほうが良いかもしれません。将来的には制限を無くしてもらおうようにしてくれれば問題ないんですけどね。

そのため Mercury をオーソライズした iLok に、digidesign や他の 3rd パーティ製の Plugin を加えようとすると、100 個は簡単に越えてしまうのではないかと。

と言っても未だに 1本の iLok で 100 種類の Plugin を所有しているユーザー様には、まだ 1ユーザー様しか巡りあった事がないので、まだそこまで問題無いと思いますが、やはり iLok の一本化は避けたいほうがいいと思います。現在使用していない Blank の iLok を使用する良い機会ではないかと思えます。こちらに WAVES のライセンスを移行すれば有効活用できますからね。

かいせんのレベルがあがった!

「ヘッドホン端子専用 ダイレクトボックスの製作」の巻

最近、ポータブル型のオーディオ機器や楽器などが氾濫しています。iPod とか、ニンテンドー DS とか、手乗りナントカとか。こういったヘッドホン端子しか備えていない機器の音を録音したり PA する場合、こういった接続をしていますか? 最も簡単で手取り早い方法は、ステレオミニプラグ-TRS フォーンなどの接続コードを用意してミキサーに接続する方法。これでも案外なんとかなったりするんですが、以下のような問題を伴う場合があり、あまり好ましくありません。そこで今回はこういったポータブル機器専用のダイレクトボックスを製作してみました。

■ヘッドホン出力をそのままミキサーに接続した場合の問題あれこれ



1. レベルが低い

バッテリーを使用したポータブル機器のヘッドホン出力は、ボリューム最大時でも最大振幅が 1~2Vp-p 程度しかありません。実際の音声ソースを再生した場合は民生機のラインレベルよりも低い電圧しか得られない場合も多く、ミキサーのマイク入力に接続する必要が出てくる場合もありますが、キャンコネクタを使用すると誤ってファンタム電源をかけてしまう恐れがあり、この場合一瞬にして機器が破壊します。特にニンテンドー DS はレベルが低いため、ミキサーに接続する前にゲインが欲しいところ。



2. インピーダンスの問題

ヘッドホン端子はヘッドホンを接続することを前提に設計されています。出力インピーダンスは機器により 10Ω から 100Ω 程度のものであるようです。ヘッドホンのインピーダンスはインナー型のもので 16Ω 程度、密閉型の大きなもので 64Ω 程度が一般的。これに対しミキサーの入力インピーダンスは 600Ω ~ 10KΩ と、100 倍以上の開きがあります。もちろんハイ受けである分には問題ない場合もありますが、現在主流となっているデジタルアンプを採用した機器の場合、適正な負荷がないと高周波ノイズや DC オフセットがラインに多く漏れてしまう場合があります。よって、なるべくヘッドホンに近い負荷で受けることが理想です。



3. ガリの発生

ミキサーのライン入力に接続する場合、TRS フォーンを使用することが多くありますが、この接続方法とポータブル機器の相性はとてつもなく悪いです。特にニンテンドー DS なんかは出力に DC オフセットが重畳していることもあってか、直接ミキサーに接続したところ初っ端からガリって音が出ないというトラブルに見舞われました。確実な接続のためには DC 成分を除去し、なるべくならキャンコネクタでバランス接続したいところです。

以上の問題点を克服し、ヘッドホン端子からの信号をより忠実に、かつ安定して伝送するためのダイレクトボックスを設計します。機器の出力を適正なインピーダンスで受け、アンバランス-バランス変換を行い、「回線のレベルを上げる」ことが本機の目的です。

多くのポータブル機器において出力インピーダンスが低く電力がとれるため、特に増幅回路を設けずにトランスの昇圧のみで +4dBu クラスの回線レベルが確保できることが見込めます。これなら極力簡単な回路構成で製作でき、電源が不要というメリットもあります。変圧比は iPod で音楽を再生したときに十分に 0VU が得られる値を目安とし、12dB の電圧利得が必要と判断。よって巻線比は 1:4 としました。あまり変圧比を大きくしすぎると f 特の悪化や使用できる機器が制限される恐れがあります。また、インピーダンスについては 1 次側は 16Ω ~ 100Ω、2 次側は一般的なミキサーを想定して 600Ω ~ 10KΩ というように接続機器が異なっても十分な特性を維持できるように考慮しています。あとは試作と評価を繰り返し、より良い特性が得られるように改良を行いました。

iPod をそのままケーブルで接続した場合は VU メータはほとんど振れなかったにも関わらず、完成したダイレクトボックスを経由して接続してみたところ、ボリューム最大時には VU メータが振り切れるほどのレベルが得られました。周波数特性は可聴帯域で ±0.5dB をキープしています。



内部構造はいたってシンプル。音声信号は基本的にトランスを通るだけでレベル変換およびアンバラー-バランス変換を行って出力されます。付加回路としてキャリブレーション用切替スイッチと、高周波ノイズ対策用のコンデンサを取付けています。



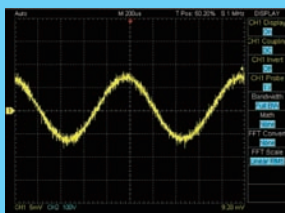
■キャリブレーションスイッチ

ステレオソースをミキサーに接続するとき、左右のゲインを同一に設定するのに苦労しませんか? CALIB スイッチを ON にすると Lch の出力はそのまま、Rch には Lch の音声を逆相にしたものが出力されるので、ミキサーのフェーダーをゼロの位置に、パンポットを両方もセンターにした状態で最も音の小くなる位置にゲイントリムを調整するとあら不思議。一瞬で左右のゲインを同一に設定することができます。



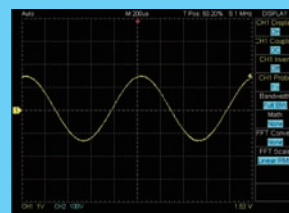
ニンテンドー DS から漏れている高周波ノイズがそのまま録音されてしまった例

iPod nano のヘッドホン出力



可聴外の高周波ノイズが多く漏洩している。

本機を使用すると...



かいせんから呪いの魔力が消えた!

※測定条件 iPod nano 4G, 1KHz Sine -16dBFs, Volume=Center



■ヘッドホンアダプタ改良

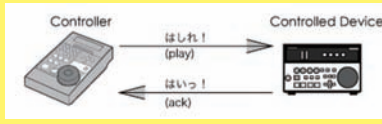
前々回の記事で製作した、電源の要らないヘッドホンアンプ(?) をさらに改良し、音質を損なうことなく小型化することに成功しました。改良のポイントはトランスのコア材を吟味することと、絶妙な電力設計をすることでコアのサイズを極限まで小さくし、ボリューム回路も簡素化することが可能になりました。

こちら現場です!

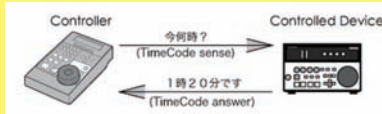
9PIN シリアルコントロールってどうなってるの?

ポストプロダクションの現場では、絵の素材に対する音の処理を行うため従来よりVTRのコントロールと切っても切れない縁がありました。しかし、オーディオ・エンジニアの皆様にとってはこのリモートコントロールシステムについて言えば、はっきり言って畑違いの内容で、正しく理解している人はほんの少数の方々だけで、ほとんどの方が大きな誤解をしているというのが現状だと思えます。ということで今回は、9PIN シリアルコントロールは、お互いの機器間でこうやって会話をしています、という基本的な内容についてお話ししましょう。

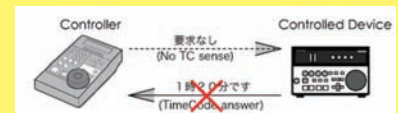
9PIN (P2-Protocol) のコミュニケーションは、双方向のデータのやり取りですが、コントローラ (Control device) 対デバイス (Controlled Device) という立場ははっきり分かれており、すべての情報のやり取り、タイミングなどの主導権はすべてコントローラ側にあります。簡単に説明すると、「コントローラはデバイスに対して命令を出し」、「デバイスはその命令に必ず答える」という明確な主従関係にあります。たとえば、コントローラが「走れ! (PLAY)」と命令するとデバイスは「はい! (ACK)」と走り出す、ということです。



これは、タイムコードデータの受け渡しについても同じルールで行われており、あくまでもコントローラが「今何時だ? (Current Time Sense)」と聞いたことに対して、デバイスが「1時20分です。(Time Code Answer)」と返答を返すということ成り立っています。



したがって、よくシリアルタイムコードと言われているために通常のタイムコード信号 (LTC) やMIDIタイムコードのようにVTRなどのデバイスが走れば自動的に垂れ流されてくると思われがちですが、それは大きな間違いです。実際にはあくまでもコントローラがリクエスト (Sense) しないとタイムコードデータは通信回線にはまったく出てはきません。よって、タイムコードデータをどれだけ正確に、いつ得るかというのもコントローラがどういうタイミングでリクエストするかにかかっているということになります。



このように、VTR (Controlled Device) は「聞かなきゃ何も答へん!」が基本ですので、9PIN 周りのトラブルシューティングではこのことをしっかり頭に入れてイメージすると解決に至ることが多々あります。今回は最も基礎編ということで、今後みなさまの反響があるようでしたら9PIN コントロール、シンクロナイズ、タイムコードなどについてのTIPSを掲載していきます。

■ TAC セミナーレポート!

第13回となったTACセミナーを平成20年8月25日(月)、26日(火)の2日間に渡り、弊社4Fデモルームにて開催致しました。今回はポストプロダクションのための制作手法を、多くのゲスト・エンジニアを迎えてより実践に近い内容をお届け出来る様、企画いたしました。

●セッション1●
「ポストプロダクションのためのPro Tools|HD テンプレートセッション・セットアップ」(V-Mon 活用法)
講師 (株) イマジカ 長田 浩幸様、武田 慎司様



弊社とNeyrinck 共同で開発、販売しているV-Monプラグインを、いち早くご導入頂いた(株)イマジカ 長田様、武田様に実際のテンプレートを元に、今までモニター環境、特にサラウンドがメインでのセッションの中で、V-Mon 使用前、使用後の激変する操作環境の優位性を熱く語って頂きました。

●セッション2●
「ポスト・プロダクションにおけるダイアログ・エディティング手法」(エラスティックタイム活用)
講師 (株) NHKメディアテクノロジー 内村 和嗣様

幅広い知識と探究心をお持ちの同氏がPro Tools 7.4で追加された「エラスティックタイム」処理に着眼され、実際の番組制作において「技術的補正」をポジティブにフル活用された行程を、生セッションを使用して、プレゼンテーションして頂きました。



●セッション3●
「デジデザイン ストラクチャーによるサウンド・エフェクト制作」
講師 (株) ダイマジック 染谷 和孝様

もはや最新ゲームタイトル制作のサウンドミキシングに於いてはカリスマの同氏が、現場で愛用されているMIDIキーボード/Digi サラウンドバンナー2機を持ち込んでの、正にテクニック公開セッションを繰り広げて頂きました。ミュージシャンによるプレー披露は、当たり前ですが、エンジニアの方が、こうした形でプレゼンされるのは初では無いでしょうか。



セミナー終了後は、恒例の「TAC Bar」へと流れて行きました。熱き語らいは永遠とつきる事無く、続くのでした。

■ 展示会情報

●国際放送機器展
Inter BEE 2008 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。
会場: 幕張メッセ
ブース: 展示ホール2 プロオーディオ部門 No. 2001
入場料: 無料 (登録制)
日時:
19日(水) 10:00 ~ 17:30
20日(木) 10:00 ~ 17:30
21日(金) 10:00 ~ 17:00
みどころ:
■ ICON 及び、ProTools HD システムを展示
■ 日本初 TDM プラグイン「V-MON」と専用コントローラ「VMC-101」及び、「NML RevCon-RR」のデモンストレーションを行います。
■ ProTools LE システム/NEYRINCK、CND「NetMix」を展示
■ ストレージコーナー: TAC オリジナルHDD、GLYPH
■ AVIOM Pro64 マイクインプットモジュールを初出展
■ Millennia マイクプリアンプ/EQ/コンプなど全商品出展
■ Royer、SE Electronics、Mojave Audio、Holophone等マイクロフォン多数展示
■ TAC オリジナル機器等を展示いたします。



■ セミナー情報

● TAC 新製品セミナー
InterBEE 終了後、弊社ショールームにて新製品セミナーを開催いたします。展示会場でゆっくりご覧になれなかった方や、さらに詳しいご説明を希望される方に、デモンストレーションをまじえ、新製品をご紹介しますのでぜひご参加ください。ご希望の方は、弊社ウェブサイトからお申し込みください。
日時: 11月27日(木) 28日(金)
(1) 13:00 ~、(2) 15:00 ~、(3) 17:00 ~
新製品: 「V-MON & VMC-101」「NML RevCon-RR」「CND Netmix」「Softube」「Holophone」「GLYPH」「TAC オリジナル」
申し込み: 弊社ウェブサイト (www.tacsystem.com) ご希望の時間を明記の上、お申し込みください。



~ NewStaff 紹介 ~

福原 "RAM" ひろたけ
ちまたではRAMと呼ばれて
います。会社ではNetMix Pro
の専門担当です。
作曲活動もしていますので、
音作りは任せてください。
根っからの陽気者で博多出身
ですが、新人ですので大人しく
慎ましく(笑)
今後とも宜しくお願いします。

