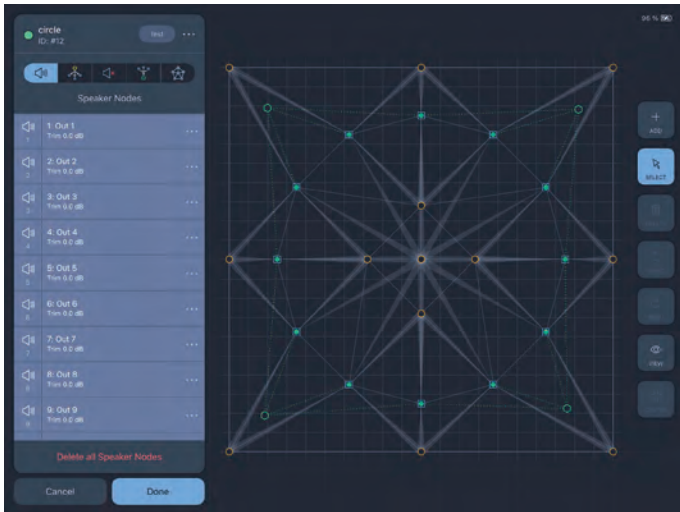
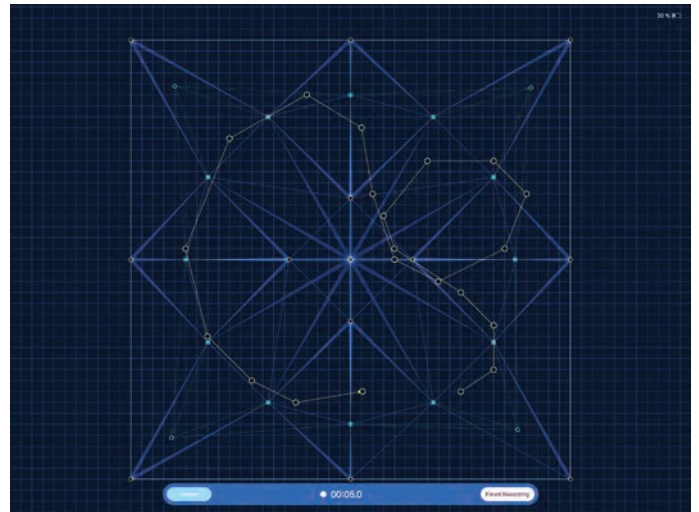


Spacemap Go 立体音響デザイン/ミキシング



Spacemap Creation



Creating a Trajectory

Spacemap® Go iPadOS アプリケーション

Spacemap Goは、MeyerSoundのGalileo® GALAXYネットワークプラットフォームのオーディオ処理機能を活用して、サウンドアーティストがイマーシブのオーディオ体験を作成できるようにする空間サウンドデザインおよびミキシングツールです。Spacemapテクノロジーは、世界で最も洗練されたサウンドプロダクションを強化します。現在、これらの同じクリエイティブ機能は、直感的なiPadアプリケーションで幅広いオーディオプロフェッショナルが利用できます。

Spacemapsとは?

Spacemapは、使いやすいコントロールで複雑な空間音響分布を可能にする2次元グラフィックレイアウトです。トラジェクトリは、出力ミックスを動的に変更するためにスペースマップに適用されるプログラム可能なサウンドパスです。再生中に記録、編集、形状変更、さらには操作が可能なトラジェクトリは、スペースマップの位置を自動化し、音の動きの錯覚を作り出します。スペースマップを作成するには、ノードとトライセットの2つの基本要素が重要です。

NODES AND TRISETS/ ノードとトライセット

ノードは、スピーカー(スピーカーノード)、スピーカーのグループ(仮想ノード)、または無音(サイレントノード)を表し、3つのグループにトライセットとして配置されます。これらのトライセットは、スペースマップの基本的なパン要素を提供し、スムーズなクロスフェードを保証します。チャンネルのスペースマップの位置がノードに近づく、より多くの信号がそのノードにミックスされ、トライセット内の他の2つの信号は少なくなります。複数の隣接するトライセットがスペースマップを構成し、カスタマイズ可能な空間等高線を作成します。指定されたスピーカーノードのセットからのオーディオは、派生ノードを使用して指定された出力に自動的に送信できます(例えば、サブウーファーやバルコニーの下にあるスピーカーに音を送るために)を使用して指定された出力に自動的に送信できます。

3D サウンドコントロール

Spacemap Goには、3次元のサウンドコントロールをサポートする2次元のインターフェイスがあります。チャンネルごとに2つのスペースマップを使用するか、単一のスペースマップでオーバーヘッドスピーカーの位置とラテラルスピーカーまたはサラウンドスピーカーの位置を組み合わせることにより、異なる物理レベルのスピーカー間で比例的に分配できます。

サウンドは、同じ位置で1つのスペースマップから別のスペースマップにスムーズにクロスフェードして、目的の空間ミックスを作成できます。

Spacemap Goには、開始時にユーザーを支援するためのサンプルのスペースマップとトラジェクトリのライブラリが含まれています。または、ユーザーは独自のカスタムスペースマップとトラジェクトリを作成できます。

システム要件とコントロール

Spacemapシステムは、信号処理に複数のGalileo GALAXYプロセッサを使用し、イーサネットネットワーク、スピーカー、およびSpacemapGoアプリケーションを実行する少なくとも1台のiPadを必要とします。Compass®制御ソフトウェアの仮想GALAXY機能を使用してスペースマップモードでGALAXYプロセッサをエミュレートすると、Spacemap Goを使用して仮想(オフライン)システムを構成およびプログラムできます。複数のGALAXYプロセッサを搭載したシステムを構成するには、Avnu認定のAVBスイッチが必要です。

Spacemap Goを同時に実行している複数のiPadを使用して、デザイナーコラボレーションを可能にしたり、システムオペレーターがさまざまなアプリケーションビューを監視したり、制御とキューの呼び出しを同時に行う必要がある場合に使用できます。

SPACEMAP システムの入出力

スペースマップシステムは、最大32の入力をサポートします。これらのシステム入力は、Milan AVBデバイスから供給されるか、Spacemapシステム内の最大8つのGALAXYプロセッサのアナログまたはAES3入力によって提供されます。スペースマップシステムは、使用可能なGALAXYプロセッサ出力をすべてサポートしており、最大16個のプロセッサまたは256個の出力をサポートします。

Spacemap Go アプリケーションインターフェース

プロジェクトには、システム構成を含むスペースマップシステムに関連付けられたすべてのパラメーター、およびすべてのシステムパラメータスナップショットが含まれます。コントロール情報は、ミックス(Mix)、チャンネル(Channel)、セットリスト(Setlist)、作成(Create)、設定(Settings)の一連のビューに編成されています。画面の上部には、追加のシステムコントロールがあります。

PROJECTS/ プロジェクト

プロジェクトは、GALAXYプロセッサ、iPadに保存するか、電子メール、AirDrop、またはメッセージを介して共有することができます。スペースマップとトラジェクトリをプロジェクトにインポートすることもできます。

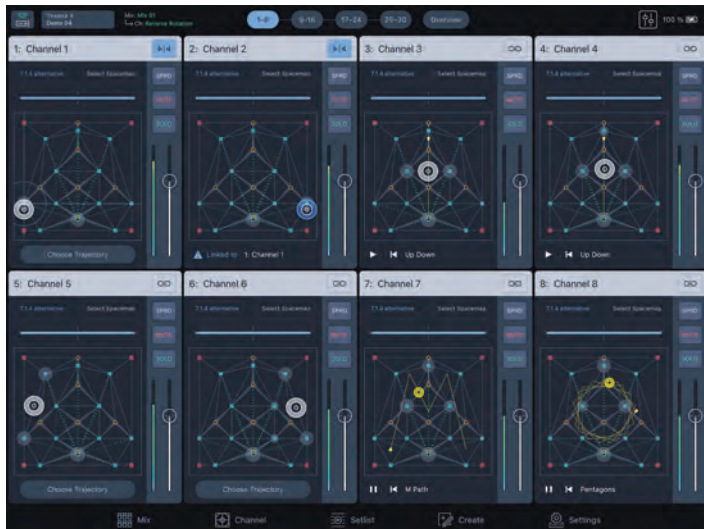
SNAPSHOTS/ スナップショット

プロジェクト内でスナップショットとして編成および保存されるスペースマップシステムパラメーターには、次のものがあります。

- システムスナップショット-GALAXYプロセッサの入出力プロセッシング設定、CompassまたはCompass Goによって編集されたディレイマトリクス値、および出力チャネルゲイン
- ミックススナップショット-すべてのSpacemapGoチャンネルのパラメーター、ミックスレベルとミュート
- チャンネルスナップショット-1つ以上のSpacemapGoチャンネルのパラメーター

Mix View/ ミックスビュー

ミックスビューには、一度に8つのチャンネルの概要とチャンネルコントロールが表示されます。概要は、すべてのチャンネルのパン位置を同時に表示することにより、全体像を提供します。ページ上部のボタンとスワイプジェスチャにより、ナビゲーションが簡素化されます。



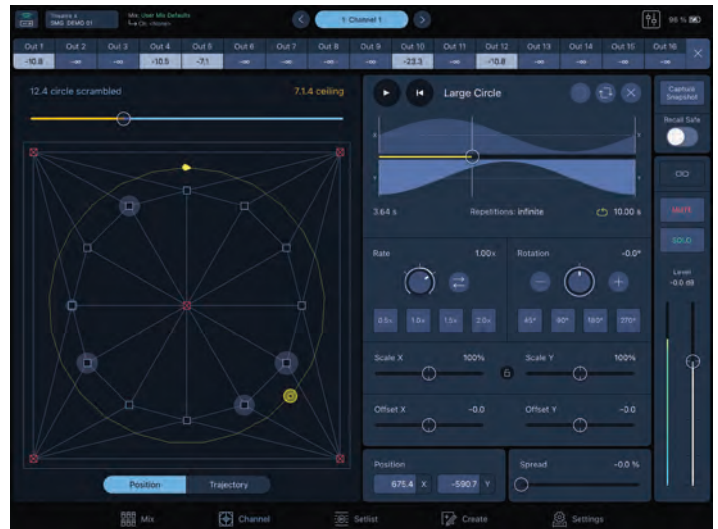
Mix View

CHANNEL VIEW/ チャンネルビュー

スペースマップシステムの各入力、チャンネルによって表されます。チャンネルビューは、1つの入力チャンネルのすべてのコントロールを提供します。1つまたは複数の出力へのチャンネルのルーティングは、次の3つの異なる方法で実行できます。

- 正確な制御が必要な場合は、チャンネルに関連付けられたマトリクスレベルを直接調整できます。
- 1つまたは2つのスペースマップがチャンネルに割り当てられている場合、指で触れるだけでスペースマップ内の位置を設定し、スライダーで2つのスペースマップ間をクロスフェードすることで、静的な空間ミックスを作成できます。
- マルチタッチジェスチャまたは専用コントロールを使用して、動的な空間移動を作成することにより、トラジェクトリを割り当ててスケールリング(速度、方向、回転、サイズ、位置を変更)できます。

必要に応じて、選択したチャンネルをiPadのユーザーコントロールからロックアウトすることができます。



Channel View

SETLIST VIEW/ セットリストビュー

セットリストビューは、ミックススナップショットとチャンネルスナップショットを保存およびリコールするために使用されます。ミックススナップショットは、すべてのチャンネルの空間ミックス全体を保存し、曲、バンド、または劇中のシーンのミックスを保存するために使用できます。チャンネルスナップショットはミックススナップショットに含まれており、ギターソロや個々のサウンドエフェクトなど、パフォーマンスのセクション内で変更できます。チャンネルミックスは、マトリクスレベルのセット、スペースマップ内の静的位置、またはスペースマップ内を移動するトラジェクトリのいずれかとして自動的に保存されます。あらゆるタイプのチャンネルミックス間のスムーズなクロスフェードにより、微妙な空間オーケストレーションが簡単に行えます。

CREATE VIEW/ クリエイトビュー

クリエイトビューは、スペースマップとトラジェクトリを作成、編集、およびテストするために使用されます。スペースマップの例には、一般的なサラウンドレイアウトのほか、スピーカーのグリッドとラインが含まれています。スペースマップとトラジェクトリは、ゼロから作成することもできます。ノードは簡単なタッチジェスチャで追加およびリンクされ、トラisetは手動または自動で作成できます。トラジェクトリは、個別の点に触れるか、連続的に移動することによって記録できます。トラジェクトリ内のセグメントの正確なタイミングは、記録の完了後に編集およびスケールリングできます。2本の指でつまんで開くジェスチャにより、ビューのスケールリングが可能になります。

追加機能

- このアプリケーションは、Ableton Live、Pro Tools、Digital Performer、Reaper、LogicProなどのQLabおよびDAWと統合するための汎用OSCマッピングプロトコルをサポートしています。
- RTTrPM追跡プロトコルにより、BlackTraxなどのリアルタイム追跡システムとの統合が可能になります。

詳細な説明とサポートリソースについては、spacemap-go-help.meyersound.com にアクセスしてください。