

SONY®

360 Virtual Mixing Environment

取扱説明書



目次

| | |
|---------|---|
| 特徴..... | 3 |
|---------|---|

準備する

| | |
|---------------------------------|---|
| 360VMEソフトウェアの設定 (macOS) | 4 |
| 360VMEソフトウェアの設定 (Windows) | 6 |

使いかた

| | |
|--|----|
| 画面の構成..... | 9 |
| [Profile] タブ | 11 |
| [Input Monitor] タブ..... | 13 |
| [Input Level] タブ | 15 |
| [Settings] タブ(スタンドアロン版のみ) | 16 |
| [About 360VME] タブ | 19 |
| 「360VME Bypass」チェックボックス..... | 20 |
| 「Output Speaker」チェックボックス(スタンドアロン版のみ) | 20 |
| 出力レベルメーター | 21 |
| [De-reverb] タブ | 22 |
| [Monitor EQ] タブ | 23 |
| [Panning] タブ | 24 |
| [A]/[B] | 25 |
| コピーボタン..... | 25 |

その他

| | |
|-----------------|----|
| 困ったときは..... | 26 |
| ライセンスについて | 26 |
| 商標について..... | 26 |

特徴

360 Virtual Mixing Environmentとは、サウンド制作リファレンススタジオの音場環境を、ヘッドホンで高精度に再現する立体音響技術であり、本ソフトウェアの名称です。(以降、「360VMEソフトウェア」または「本ソフトウェア」と表記します。) 本ソフトウェアには、スタンドアロン版とプラグイン版の2つの形式があります。用途や作業環境に応じて好みの形式でお使いいただけます。

スタンドアロン版

本ソフトウェアを単体で起動して使用できる形式です。

DAWや他のプラグインとあわせて使用することで、上記の技術を用いたサウンド制作が可能になります。

プラグイン版

本ソフトウェアを、対応するDAWの一部機能として組み込んで使用する形式です。

DAW側で本ソフトウェアを呼び出すことで、DAW側のワークフローに沿って、本ソフトウェアを用いたサウンド制作が可能になります。

動作確認済みのDAWとそのバージョン、およびスピーカーレイアウトは下記のとおりです。

- AVID Pro Tools®
 - バージョン：2025.12.0以降
 - スピーカーレイアウト：Stereo/Quad/5.0/5.1/5.1.4/7.1/7.1.2/7.1.4/9.1.4/9.1.6
- REAPER™
 - バージョン：7.61以降
- Apple Logic Pro®
 - バージョン：11.2.2以降
 - スピーカーレイアウト：Stereo/Quadraphonic/LCRS/5.1/5.1.2/5.1.4/6.1/7.1/7.1 SDDS/7.1.2/7.1.4

360 Reality Audioの推奨モニター環境である、13chのスピーカーレイアウトは一部のDAWのみ対応しています。

設定に関する詳細は、お使いのDAWの取扱説明書をご覧ください。

準備する

360VMEソフトウェアの設定 (macOS)

360VMEソフトウェアをインストールする (macOS)

本ソフトウェアを、お使いのパソコン(macOS)にインストールします。
対応OSは、macOS バージョン11.7.10以降です。

- 1 360VME Profileを測定したスタジオから提供された本ソフトウェアのインストーラーを、お使いのパソコンにダウンロードする。
- 2 ダウンロードしたインストーラーを起動する。
- 3 インストール画面が表示されるので[続ける]を選択する。
- 4 以降、画面の指示に従ってインストールを完了する。
- 5 本ソフトウェアを起動する。
 - [使用許諾契約]を確認し、[Agree]を選択してください。
 - プラグイン版は、お使いのDAWのアウトプット設定から、マスタートラックのエフェクトスロットに追加して起動します。プラグイン版の追加方法や、マスタートラックの作成方法は、DAWによって異なります。詳しくは、お使いのDAWの取扱説明書をご覧ください。

ご注意

- 本ソフトウェアを初めて起動する際は、オンライン環境が必要です。必ずインターネットに接続した状態で起動してください。
- プラグイン版をお使いの際、一部のDAW環境では[使用許諾契約]の同意画面が本ソフトウェアのウィンドウの背後に表示される場合があります。その場合は、本ソフトウェアのウィンドウを移動して同意画面を表示してください。

DAWに接続する (macOS)

ここでは、本ソフトウェアのスタンドアロン版をPro Tools (macOS 版)に接続する方法を説明します。
プラグイン版の設定については、お使いのDAWの取扱説明書をご覧ください。

360 WalkMix Creator™ (360 Reality Audio 用) を使う場合

- 1 Pro Toolsを起動し、設定を行う。
 - ① 360 WalkMix Creatorプラグインを使用して作成された360 Reality Audio制作用のセッションを開く。
 - ② [設定]メニューから[プレイバックエンジン]を選択し、「プレイバックエンジン」に「360VME Audio Driver 16ch」以外の任意のデバイスを設定する。
- 2 360 WalkMix Creatorを起動し、設定を行う。
 - ① 360 WalkMix Creatorプラグインの画面右下にある歯車アイコンをクリックする。
設定画面が開きます。
 - ② サイドバーの[オーディオデバイス]タブで、以下のように設定する。
 - 出力タイプ：CoreAudio
 - 出力デバイス：360VME Audio Driver 16ch
 - 出力サンプルレート：44100 Hz、48000 Hz、または96000 Hz
 - 出力バッファサイズ：任意のサイズ(1024または2048を推奨)
 - ③ 360 WalkMix Creatorプラグインのヘッドホンモニタリングがオンになっている場合は、画面左下にあるヘッドホンアイコンをクリックしてオフにする。

3 本ソフトウェアを起動し、[Profile]タブを開く。

任意の360VME Profile(.vmeファイル)を読み込みます。詳しくは、「[Profile]タブ」(11ページ)をご覧ください。

4 本ソフトウェアの[Settings]タブを開く。

- ① [Audio Settings]-[Device]タブを開き、以下のように設定する。
 - Output : 使用するヘッドホンに出力可能なオーディオドライバー*
 - Input : 360VME Audio Driver 16ch
 - Sample rate : 44100 Hz、48000 Hz、または96000 Hz
 - Audio buffer size : 任意のサイズ(1024または2048を推奨)

* Output Speaker機能を使用する場合は、スピーカーに出力可能なオーディオドライバーも設定してください。Output Speaker機能について詳しくは、「[Output Speaker]チェックボックス(スタンドアロン版のみ)」(20ページ)をご覧ください。

- ② 手順4-①で「Output」に設定したオーディオドライバーが出力可能なチャンネルのうち、本ソフトウェアが出力先として使用するチャンネルにチェックを入れる。
チェックを入れた出力先チャンネルの数だけ、[Settings]タブ画面の「Headphone Output Channels」にチェックボックスが表示されます。
- ③ [Settings]タブ画面の「Headphone Output Channels」に表示されたチェックボックスのうち、ヘッドホン出力に使用するチャンネルにチェックを入れる。

5 手順1で開いたセッションをPro Toolsで再生し、本ソフトウェアで入力信号が受信されているか確認する。

[Input Monitor]タブまたは[Input Level]タブで確認します。

設定したチャンネルの入力レベルランプ([Input Monitor]タブ)、または入力レベルメーター([Input Level]タブ)が点灯していれば、接続は成功です。

外部レンダラーを使用しないマルチチャンネルトラックを使う場合

1 Pro Toolsを起動し、設定を行う。

[設定]メニューから[プレイバックエンジン]を選択し、「プレイバックエンジン」に「360VME Audio Driver 16ch」を設定する。

2 本ソフトウェアを起動し、[Profile]タブを開く。

任意の360VME Profile(.vmeファイル)を読み込みます。詳しくは、「[Profile]タブ」(11ページ)をご覧ください。

3 本ソフトウェアの[Settings]タブを開く。

- ① [Audio Settings]-[Device]タブを開き、以下のように設定する。
 - Output : 使用するヘッドホンに出力可能なオーディオドライバー*
 - Input : 360VME Audio Driver 16ch
 - Sample rate : 44100 Hz、48000 Hz、または96000 Hz
 - Audio buffer size : 任意のサイズ(1024または2048を推奨)

* Output Speaker機能を使用する場合は、スピーカーに出力可能なオーディオドライバーも設定してください。Output Speaker機能について詳しくは、「[Output Speaker]チェックボックス(スタンドアロン版のみ)」(20ページ)をご覧ください。

- ② 手順3-①で「Output」に設定したオーディオドライバーが出力可能なチャンネルのうち、本ソフトウェアが出力先として使用するチャンネルにチェックを入れる。
チェックを入れた出力先チャンネルの数だけ、[Settings]タブ画面の「Headphone Output Channels」にチェックボックスが表示されます。
- ③ [Settings]タブ画面の「Headphone Output Channels」に表示されたチェックボックスのうち、ヘッドホン出力に使用するチャンネルにチェックを入れる。

4 手順1で開いたセッションをPro Toolsで再生し、本ソフトウェアで入力信号が受信されているか確認する。

[Input Monitor]タブまたは[Input Level]タブで確認します。

設定したチャンネルの入力レベルランプ([Input Monitor]タブ)、または入力レベルメーター([Input Level]タブ)が点灯していれば、接続は成功です。

360VMEソフトウェアの設定 (Windows)

360VMEソフトウェアをインストールする (Windows)

本ソフトウェアを、お使いのパソコン(Windows)にインストールします。
対応OSは、Windows 10以降です。

- 1 360VME Profileを測定したスタジオから提供された本ソフトウェアのインストーラーを、お使いのパソコンにダウンロードする。
- 2 ダウンロードしたインストーラーを起動する。
- 3 インストール画面が表示されるので[次へ]を選択する。
- 4 以降、画面の指示に従ってインストールを完了する。
- 5 本ソフトウェアを起動する。
 - [使用許諾契約]を確認し、[Agree]を選択してください。
 - プラグイン版は、お使いのDAWのアウトプット設定から、マスタートラックのエフェクトスロットに追加して起動します。プラグイン版の追加方法や、マスタートラックの作成方法は、DAWによって異なります。詳しくは、お使いのDAWの取扱説明書をご覧ください。

ご注意

- 本ソフトウェアを初めて起動する際は、オンライン環境が必要です。必ずインターネットに接続した状態で起動してください。
- プラグイン版をお使いの際、一部のDAW環境では[使用許諾契約]の同意画面が本ソフトウェアのウィンドウの背後に表示される場合があります。その場合は、本ソフトウェアのウィンドウを移動して同意画面を表示してください。

DAWに接続する (Windows)

ここでは、本ソフトウェアのスタンドアロン版をPro Tools (Windows版)に接続する方法を説明します。
プラグイン版の設定については、お使いのDAWの取扱説明書をご覧ください。

360 WalkMix Creator (360 Reality Audio用)を使う場合

- 1 Pro Toolsを起動し、設定を行う。
 - ① 360 WalkMix Creatorプラグインを使用して作成された360 Reality Audio制作用のセッションを開く。
 - ② [設定]メニューから[プレイバックエンジン]を選択し、「プレイバックエンジン」に「360VME ASIO Driver」、「360VME Audio Driver 16ch」以外の任意のデバイスを設定する。
- 2 360 WalkMix Creatorを起動し、設定を行う。
 - ① 360 WalkMix Creatorプラグインの画面右下にある歯車アイコンをクリックする。
設定画面が開きます。
 - ② サイドバーの[オーディオデバイス]タブで、以下のように設定する。
 - 360VME ASIO Driverを使う場合**
 - 出力タイプ：ASIO
 - 出力デバイス：360VME ASIO Output Driver
 - 360VME Audio Driverを使う場合**
 - 出力タイプ：Windows Audio
 - 出力デバイス：360VME Audio Driver 16ch
 - 出力サンプルレート：44100 Hz、48000 Hz、または96000 Hz
 - 出力バッファサイズ：任意のサイズ(1024または2048を推奨)

- ③ 手順2-②で360VME ASIO Driverを選択した場合は、[デバイスセッティングパネルを開く]をクリックして「360VME ASIO Settings」画面を開き、以下のように設定する。
- バッファサイズ：任意のサイズ(1024または2048を推奨)
 - サンプルレート：44100 Hz、48000 Hz、または96000 Hz
 - サンプルフォーマット：任意のフォーマット*
- * DAWのプロジェクト設定に合わせて設定してください。
- ④ 360 WalkMix Creatorプラグインのヘッドホンモニタリングがオンになっている場合は、画面左下にあるヘッドホンアイコンをクリックしてオフにする。

3 本ソフトウェアを起動し、[Profile]タブを開く。

任意の360VME Profile(.vmeファイル)を読み込みます。詳しくは、「[Profile]タブ」(11ページ)をご覧ください。

4 本ソフトウェアの[Settings]タブを開く。

- ① [Audio Settings]-[Device]タブを開き、以下のように設定する。

360VME ASIO Driverを使う場合

- Output audio device type：任意の出力デバイス*¹
- Output：使用するヘッドホンに出力可能なオーディオドライバー*²
- Output audio buffer size：任意のサイズ(1024または2048を推奨)
- Input audio device type：ASIO
- Input：360VME ASIO Input Driver
- Input audio buffer size：手順2-③で設定したバッファサイズ(1024または2048を推奨)
- Sample rate：44100 Hz、48000 Hz、または96000 Hz

360VME Audio Driverを使う場合

- Output audio device type：任意の出力デバイス*¹
- Output：使用するヘッドホンに出力可能なオーディオドライバー*²
- Output audio buffer size：任意のサイズ(1024または2048を推奨)
- Input audio device type：Windows Audio
- Input：360VME Audio Driver 16ch
- Input audio buffer size：任意のサイズ(1024または2048を推奨)
- Sample rate：44100 Hz、48000 Hz、または96000 Hz

*¹ ASIOドライバーを使用する音声出力機器をお使いの場合は、「ASIO」を設定してください。

*² Output Speaker機能を使用する場合は、スピーカーに出力可能なオーディオドライバーも設定してください。Output Speaker機能について詳しくは、「[Output Speaker]チェックボックス(スタンドアロン版のみ)」(20ページ)をご覧ください。

- ② 手順4-①で「Output」に設定したオーディオドライバーが出力可能なチャンネルのうち、本ソフトウェアが出力先として使用するチャンネルにチェックを入れる。
チェックを入れた出力先チャンネルの数だけ、[Settings]タブ画面の「Headphone Output Channels」にチェックボックスが表示されます。
- ③ [Settings]タブ画面の「Headphone Output Channels」に表示されたチェックボックスのうち、ヘッドホン出力に使用するチャンネルにチェックを入れる。

5 手順1で開いたセッションをPro Toolsで再生し、本ソフトウェアで入力信号が受信されているか確認する。

[Input Monitor]タブまたは[Input Level]タブで確認します。

設定したチャンネルの入力レベルランプ([Input Monitor]タブ)、または入力レベルメーター([Input Level]タブ)が点灯していれば、接続は成功です。

外部レンダラーを使用しないマルチチャンネルトラックを使う場合

1 Pro Toolsを起動し、設定を行う。

360VME ASIO Driverを使う場合

- ① [設定]メニューから[プレイバックエンジン]を選択し、「プレイバックエンジン」に「360VME ASIO Output Driver」を設定する。
- ② [設定]メニューから[ハードウェア設定]を選択し、「ペリフェラル」に「360VME ASIO Output Driver」が表示されていることを確認する。
- ③ [設定アプリケーション起動]をクリックして「360VME ASIO Settings」画面を開き、以下のように設定する。
 - バッファサイズ：任意のサイズ(1024または2048を推奨)
 - サンプルレート：44100 Hz、48000 Hz、または96000 Hz
 - サンプルフォーマット：任意のフォーマット*

* DAWのプロジェクト設定に合わせて設定してください。

360VME Audio Driverを使う場合

[設定]メニューから[プレイバックエンジン]を選択し、以下のように設定する。

- プレイバックエンジン：Windows Audio Device
- 出力デバイス：360VME Audio Driver 16ch

2 本ソフトウェアを起動し、[Profile]タブを開く。

任意の360VME Profile(.vmeファイル)を読み込みます。詳しくは、「[Profile]タブ」(11ページ)をご覧ください。

3 本ソフトウェアの[Settings]タブを開く。

- ① [Audio Settings]-[Device]タブを開き、以下のように設定する。

360VME ASIO Driverを使う場合

- Output audio device type：任意の出力デバイス*¹
- Output：使用するヘッドホンに出力可能なオーディオドライバー*²
- Output audio buffer size：任意のサイズ(1024または2048を推奨)
- Input audio device type：ASIO
- Input：360VME ASIO Input Driver
- Input audio buffer size：手順1-③で設定したバッファサイズ(1024または2048を推奨)
- Sample rate：44100 Hz、48000 Hz、または96000 Hz

360VME Audio Driverを使う場合

- Output audio device type：任意の出力デバイス*¹
- Output：使用するヘッドホンに出力可能なオーディオドライバー*²
- Output audio buffer size：任意のサイズ(1024または2048を推奨)
- Input audio device type：Windows Audio
- Input：360VME Audio Driver 16ch
- Input audio buffer size：任意のサイズ(1024または2048を推奨)
- Sample rate：44100 Hz、48000 Hz、または96000 Hz

*¹ ASIOドライバーを使用する音声出力機器をお使いの場合は、「ASIO」を設定してください。

*² Output Speaker機能を使用する場合は、スピーカーに出力可能なオーディオドライバーも設定してください。Output Speaker機能について詳しくは、「[Output Speaker]チェックボックス(スタンドアロン版のみ)」(20ページ)をご覧ください。

- ② 手順3-①で「Output」に設定したオーディオドライバーが出力可能なチャンネルのうち、本ソフトウェアが出力先として使用するチャンネルにチェックを入れる。
チェックを入れた出力先チャンネルの数だけ、[Settings]タブ画面の「Headphone Output Channels」にチェックボックスが表示されます。
- ③ [Settings]タブ画面の「Headphone Output Channels」に表示されたチェックボックスのうち、ヘッドホン出力に使用するチャンネルにチェックを入れる。

4 手順1で開いたセッションをPro Toolsで再生し、本ソフトウェアで入力信号が受信されているか確認する。

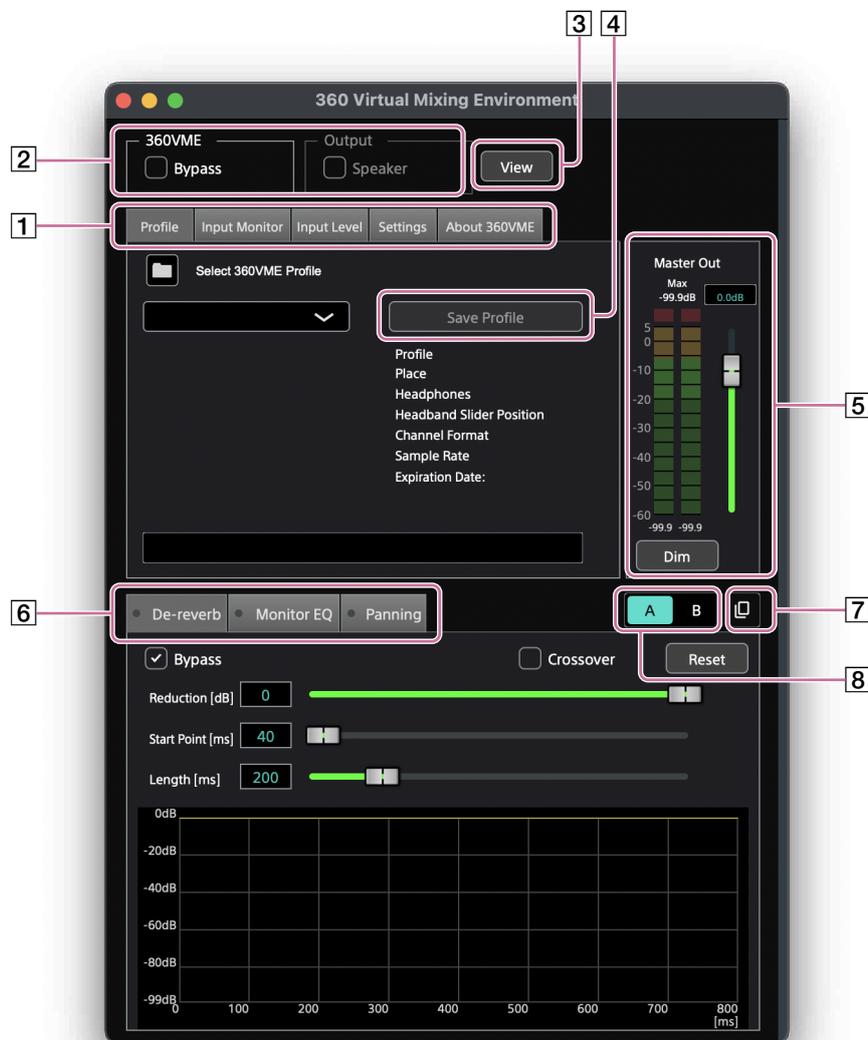
[Input Monitor]タブまたは[Input Level]タブで確認します。

設定したチャンネルの入力レベルランプ([Input Monitor]タブ)、または入力レベルメーター([Input Level]タブ)が点灯していれば、接続は成功です。

画面の構成

本ソフトウェアのホーム画面について説明します。

以降のイラストは、macOS 版の画面を使用しています。



1 設定タブ

以下のタブに分かれています。設定したい項目のタブを選択してください。

- [Profile]タブ
360VME Profileの読み込みや切り替え、情報の確認を行います。
- [Input Monitor]タブ
入力レベルの確認や、チャンネルのソロ/ミュート切り替え、チャンネルルーティングの変更を行います。
- [Input Level]タブ
入力レベルの確認や、各チャンネルのソロ/ミュート切り替えを行います。
- [Settings]タブ(スタンドアロン版のみ)
デバイスやドライバー、チャンネルなどの入出力設定/確認を行います。設定を保存したり、保存した設定を読み込んだりすることもできます。
- [About 360VME]タブ
本ソフトウェアに関する情報やライセンス情報、ソフトウェア使用許諾契約書を表示します。

2 バイパス設定*

以下の2つのチェックボックスが表示されます。

- 「360VME Bypass」チェックボックス
ヘッドホンに出力する音を切り替えます。
- 「Output Speaker」チェックボックス(スタンドアロン版のみ)
スピーカーに出力する音を切り替えます。
このチェックボックスは、初期設定では表示されません。詳しくは、「「Output Speaker」チェックボックス(スタンドアロン版のみ)」(20ページ)をご覧ください。

③ View*(スタンドアロン版のみ)

クリックすると、以下のように小画面表示に切り替わります。再度クリックすると、元の画面サイズに戻ります。



④ Save Profile

各調整タブで作成したパラメーター設定を、新しい360VME Profileとして保存します。

⑤ 出力レベルメーター

出力信号のレベルの確認／調整を行います。

⑥ 調整タブ

以下のタブに分かれています。設定したい項目のタブを選択してください。

- [De-reverb]タブ
出力信号の広がりを調整します。
- [Monitor EQ]タブ
イコライザーの設定を行います。
- [Panning]タブ
左右の音量バランスを調整します。

⑦ コピーボタン*

[A]/[B]いずれかで作成したパラメーター設定を、もう片方にコピーします。

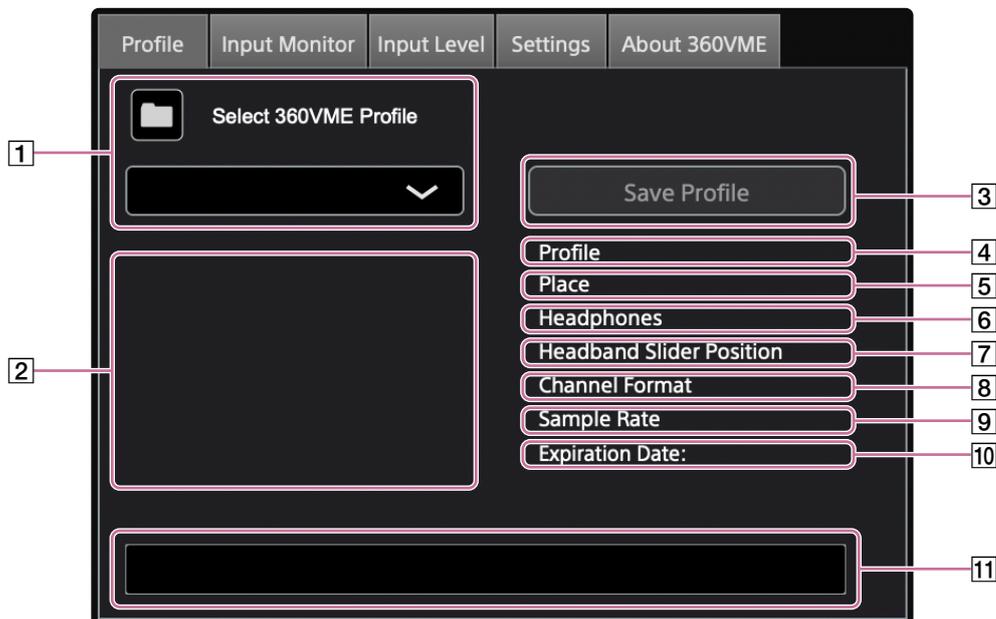
⑧ A/B

各調整タブで、2パターンのパラメーター設定を作成し、比較することができます。

* この操作は、Macのメニューバーのアプリメニューから行うこともできます。(スタンドアロン版のみ)

[Profile]タブ

[Profile]タブでは、360VME Profileの読み込みや切り替え、情報の確認を行います。



1 360VME Profile 選択*

スタジオで測定した360VME Profileを読み込みます。

 (フォルダー) アイコンをクリックして「Choose a file」画面を開き、希望の360VME Profile (.vmeファイル) を選択してください。

ヒント

- 同じフォルダーに複数の360VME Profileがある場合は、プルダウンメニューから360VME Profileを切り替えられます。
- 360VME Profileを [Profile] タブの画面内にドラッグアンドドロップして読み込むこともできます。

2 イメージ画像

360VME Profileを測定したスタジオのサムネイル画像が表示されます。

3 Save Profile

360VME Profileを新しい名前前で保存します。保存される情報には、調整タブのパラメーター設定も含まれます。

4 Profile

スタジオで割り当てられた3桁の数字が表示されます。

5 Place

360VME Profileを測定したスタジオの情報が表示されます。

6 Headphones

360VME Profileの測定時に使用したヘッドホンが表示されます。

360VME Profileは、測定したスタジオとヘッドホンの組み合わせで作成されます。表示されているヘッドホンと同じヘッドホンを使用していることをご確認ください。

7 Headband Slider Position

360VME Profileの測定時に使用したヘッドホンのスライダの調整位置が表示されます。

8 Channel Format

360VME Profileのチャンネルフォーマットが、以下のいずれかで表示されます。

- 13ch (360 Reality Audio) : 360 Reality Audio Speaker Systemを想定したスピーカーレイアウトです。
- Channel based Audio (9.1.6ch, 9.1.4ch, 7.1.4ch, 5.1.4chなど) : 水平面に最大9ch、上層に最大6ch、サブウーファーが最大1chある制作環境用のスピーカーレイアウトです。
- Custom : 13ch (360 Reality Audio)、Channel based Audioのいずれにも該当しない制作環境用のスピーカーレイアウトです。

チャンネルフォーマットは、[Input Monitor]タブに表示されるスピーカーレイアウトと連動します。

「Custom」の場合は、[Input Monitor]タブでの操作は無効になります。

詳しくは、「[Input Monitor]タブ」(13ページ)をご覧ください。

9 Sample Rate

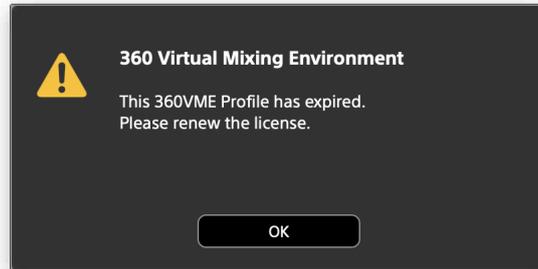
読み込んだ360VME Profileのサンプルレート情報が表示されます。

10 Expiration Date

選択した360VME Profileの有効期限が表示されます。

表示されている日付の翌日午前0時まで有効です。

有効期限が切れている場合は、下図のようなメッセージが表示されます。更新手続きについては、管理者にお問い合わせください。



11 固有ID

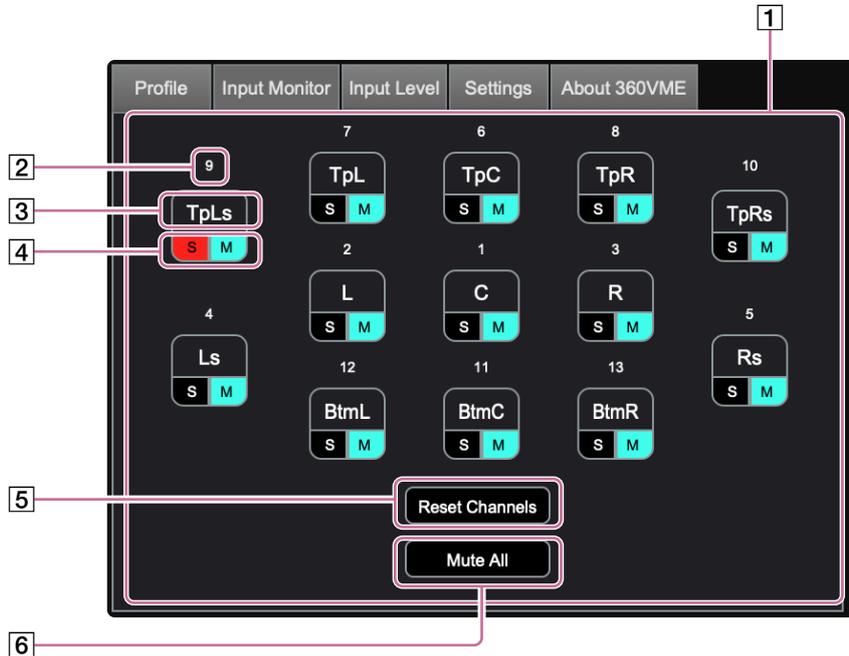
360VME Profileに固有に割り当てられた文字列が表示されます。

* この操作は、Macのメニューバーのアプリメニューから行うこともできます。(スタンドアロン版のみ)

[Input Monitor] タブ

[Input Monitor] タブでは、入力レベルの確認や、チャンネルのソロ／ミュート切り替え、チャンネルルーティングの変更を行います。

360VME Profileのチャンネルフォーマットが「Custom」の場合は、[Input Monitor] タブでの操作は無効になります。



1] スピーカーレイアウト

360VME Profileに含まれるチャンネルフォーマットの情報が表示されます。

チャンネルフォーマットの情報によって、[Input Monitor] タブの表示内容が変わります。以下は、各フォーマットの設定画面の例です。

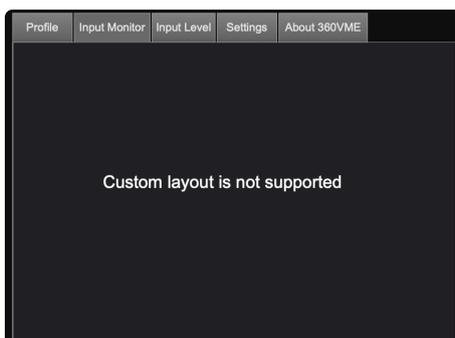
• 13ch (360 Reality Audio)



• Channel based Audio (下記は9.1.6chの例)



• Custom



② チャンネルラベル

チャンネルラベルを書き換えることでチャンネルルーティングを変更できます。以下は、13ch (360 Reality Audio) と9.1.6chのデフォルトのチャンネルルーティングです。

- 13ch (360 Reality Audio)

| ch1 | ch2 | ch3 | ch4 | ch5 | ch6 | ch7 | ch8 | ch9 | ch10 | ch11 | ch12 | ch13 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|
| C | L | R | Ls | Rs | TpC | TpL | TpR | TpLs | TpRs | BtmC | BtmL | BtmR |

- 9.1.6ch

| ch1 | ch2 | ch3 | ch4 | ch5 | ch6 | ch7 | ch8 | ch9 | ch10 | ch11 | ch12 | ch13 | ch14 | ch15 | ch16 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|------|------|------|------|
| L | R | C | LFE | Ls | Rs | Lrs | Rrs | Lw | Rw | Ltf | Rtf | Ltm | Rtm | Ltr | Rtr |

③ 入力レベルランプ

- クリックしたままにすると、その間はソロが有効になります。
- 入力信号のゲインによって、ランプの色が変わります。
 - 赤 : 0 dBFSを超える場合
 - 黄 : 0 dBFS以下で-6 dBFSを超える場合
 - 黄緑 : -6 dBFS以下で-20 dBFSを超える場合
 - 緑 : -20 dBFS以下の場合

④ ソロ/ミュートボタン

各チャンネルの[S]/[M]をクリックすると、そのチャンネルのソロ/ミュートが切り替わります。

⑤ Reset Channels

クリックすると、チャンネルルーティングが初期設定に戻ります。

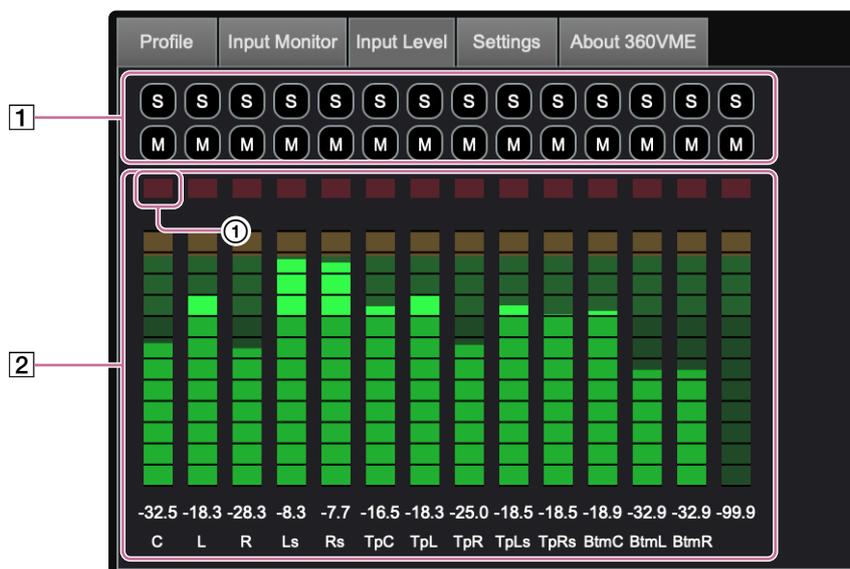
⑥ Mute All*

クリックすると、すべてのチャンネルをミュート/ミュート解除します。

* この操作は、Macのメニューバーのアプリメニューから行うこともできます。(スタンドアロン版のみ)

[Input Level] タブ

[Input Level] タブでは、入力レベルの確認や、各チャンネルのソロ／ミュート切り替えを行います。



1 ソロ／ミュートボタン

各チャンネルの[S]／[M]をクリックすると、そのチャンネルのソロ／ミュートが切り替わります。

2 入力レベルメーター

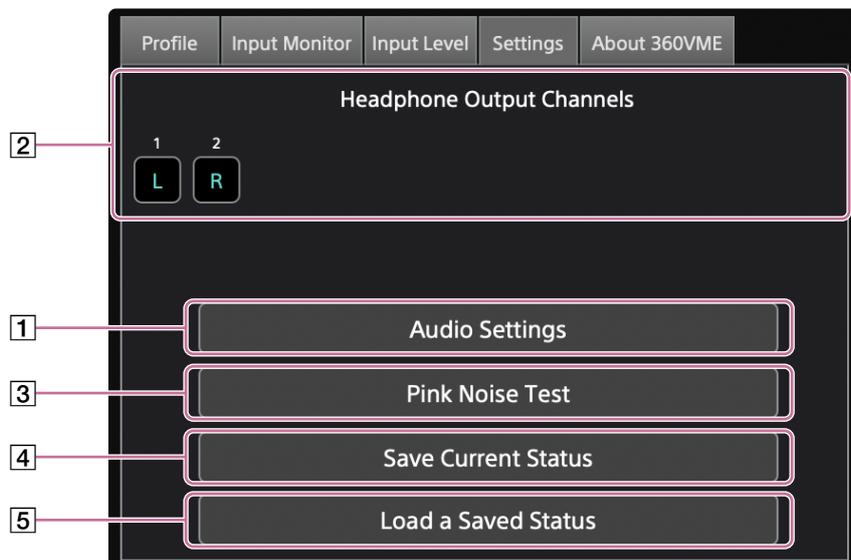
入力信号が0 dBを超えたチャンネルは、上部のランプ(赤) (①)が点灯します。その場合は、入力レベルメーター上でクリックして、ランプをリセットしてください。

ヒント

各チャンネルの並び順は、360VME Profileのチャンネルフォーマットによって変わります。

[Settings] タブ (スタンドアロン版のみ)

[Settings] タブでは、デバイスやドライバー、チャンネルなどの入出力設定／確認を行います。設定を保存したり、保存した設定を読み込んだりすることもできます。



1 Audio Settings*

クリックすると「Audio Settings」画面が表示されます。「Audio Settings」画面は、以下のタブに分かれています。設定したい項目のタブを選択してください。

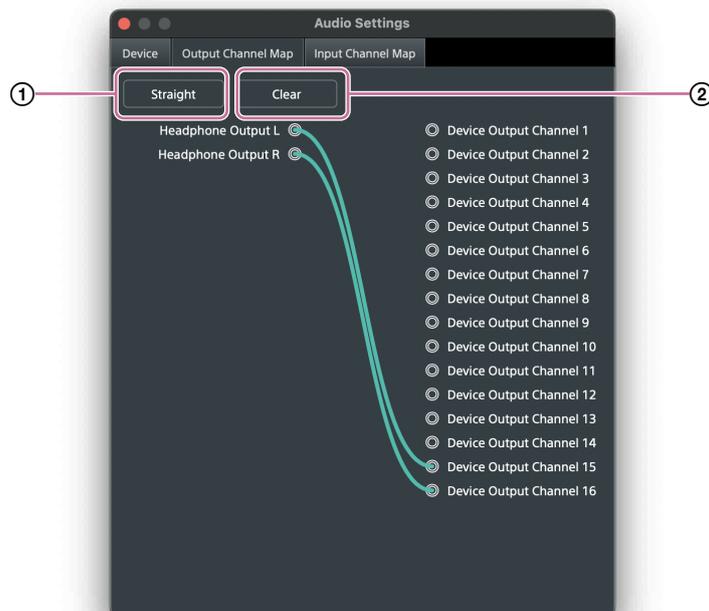
- [Device] タブ

入出力デバイス・ドライバー、出力チャンネル、サンプルレート、バッファサイズの確認／設定を行います。

ご注意

設定したサンプルレートが360VME Profileに記録されているサンプルレートと異なると、各タブの画面の右上にエラーメッセージが表示されます。その場合は、360VME Profileに記録されているサンプルレートと同じ値に設定しなおしてください。

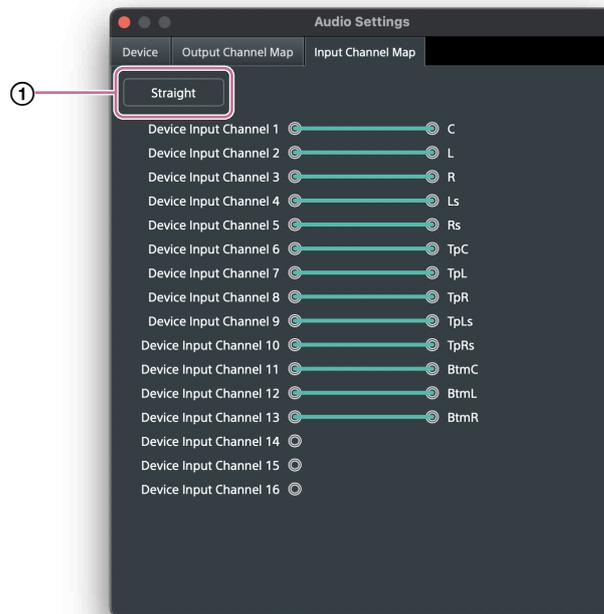
- [Output Channel Map] タブ



ヘッドホンに出力するチャンネルを設定します。
初期設定では出力チャンネルとヘッドホンが接続されていません。
ドラッグ操作で、出力チャンネルとヘッドホンを接続してください。

この設定に連動して、[Settings]タブ画面の「Headphone Output Channels」のチェックボックスにチェックが入ります。
 [Straight] (①)をクリックすると、先頭の2つの出力チャンネルにヘッドホンが接続されます。
 [Clear] (②)をクリックすると、接続を一括で解除します。

- [Input Channel Map]タブ

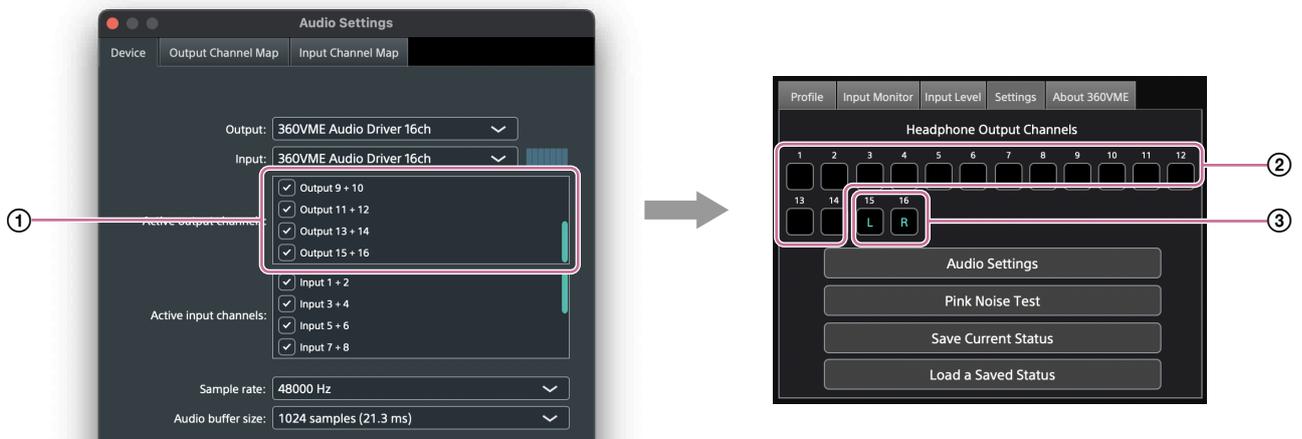


入力チャンネルを設定します。
 初期設定では、図のように、向かい合う入力チャンネルとスピーカーがそれぞれ接続されています。
 ドラッグ操作で、入力チャンネルとスピーカーの接続を変更することができます。
 接続を変更した状態で [Straight] (①) をクリックすると、初期設定の接続にリセットされます。

② Headphone Output Channels

[Audio Settings]-[Device]タブの「Active output channels」で設定した、本ソフトウェアで利用可能な出力チャンネルが表示されます。
 ヘッドホンに出力するチャンネルにチェックを入れてください。チェックを入れると、[Audio Settings]-[Output Channel Map]タブのヘッドホンの出力チャンネル接続設定に反映されます。
 チェックが入っていないチャンネルは、スピーカーに使用されます。

出力チャンネルの設定例



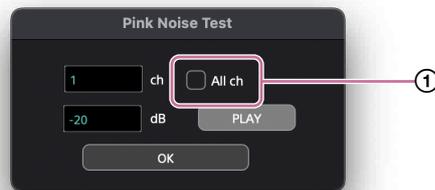
- ① : 本ソフトウェアで利用可能な出力チャンネル
- ② : スピーカーの出力チャンネル
- ③ : ヘッドホンの出力チャンネル

ご注意

「Headphone Output Channels」で、いずれかのチャンネルにチェックが入っていないと、ヘッドホンから音が出ません。

③ Pink Noise Test*

テスト用に再生するPink Noiseの設定を行います。クリックして表示される「Pink Noise Test」画面で、再生チャンネルと再生音圧を入力してください。[PLAY]をクリックすると、設定したチャンネルからPink Noiseが再生されます。
「All ch」チェックボックス(①)にチェックを入れると、利用可能なすべての出力チャンネルから順番にPink Noiseが再生されます。



④ Save Current Status*

以下の設定を保存します。クリックして表示される「Save Current Status」画面で、ファイル名と保存先フォルダーを指定してください。

- [Master Out]の音量設定
- [Input Monitor]タブ、[Input Level]タブのソロ/ミュート設定

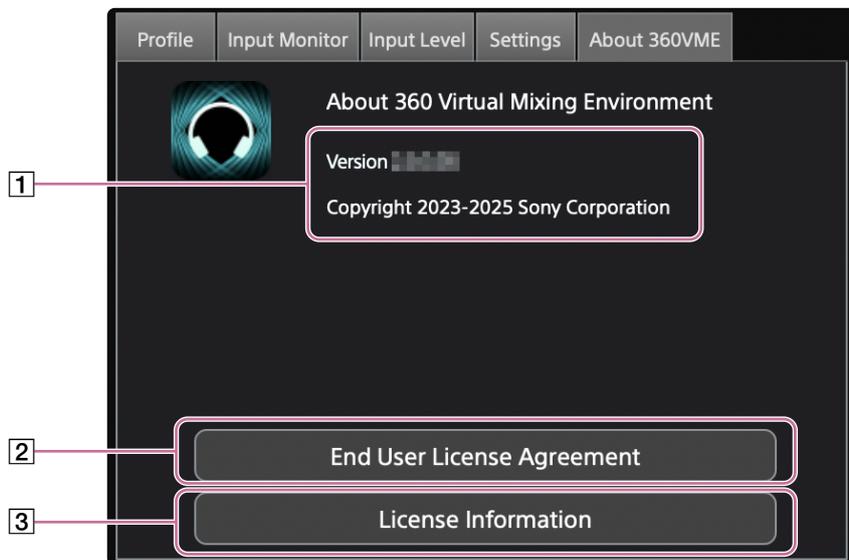
⑤ Load a Saved Status*

保存した設定を読み込みます。クリックして表示される「Load a Saved Status」画面で、希望の設定ファイルを選択してください。

* この操作は、Macのメニューバーのアプリメニューから行うこともできます。

[About 360VME] タブ

[About 360VME] タブでは、本ソフトウェアに関する情報やライセンス情報、ソフトウェア使用許諾契約書を表示します。



1 本ソフトウェアの情報

以下の情報が表示されます。

- 本ソフトウェアのバージョン
- コピーライト

2 End User License Agreement

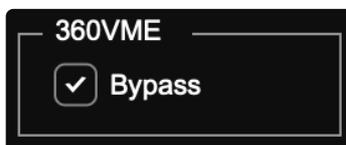
ソフトウェア使用許諾契約書を表示します。

3 License Information

ライセンス情報を表示します。

「360VME Bypass」チェックボックス

ヘッドホンに出力する音を切り替えます。
初期設定ではオフの状態です。



チェックボックスにチェックを入れると*、バーチャライザーがオフになり、入力信号が2chにダウンミックスされてヘッドホンのチャンネルに出力されます。

通常DAWでバイパス機能を使用すると音圧差が生じますが、このバイパス機能では、2chにダウンミックスした出力もバーチャライズされた出力に近い音圧で再現することができます。

* この操作は、Macのメニューバーのアプリメニューから行うこともできます。(スタンドアロン版のみ)

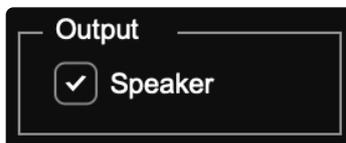
「Output Speaker」チェックボックス(スタンドアロン版のみ)

スピーカーに出力する音を切り替えます。

このチェックボックスは、「Active output channels」にチェックを入れたチャンネル数が、チャンネルフォーマットとヘッドホン出力の合計チャンネル数よりも多い場合にのみ表示されます。

「Active output channels」は、[Settings]タブ-[Audio Settings]-[Device]タブをクリックして表示される画面で確認/設定できます。

初期設定ではオフの状態です。



チェックボックスにチェックを入れると*、本ソフトウェアの入力信号がパススルーでスピーカーのチャンネルに出力されま

す。
* この操作は、Macのメニューバーのアプリメニューから行うこともできます。

ヒント

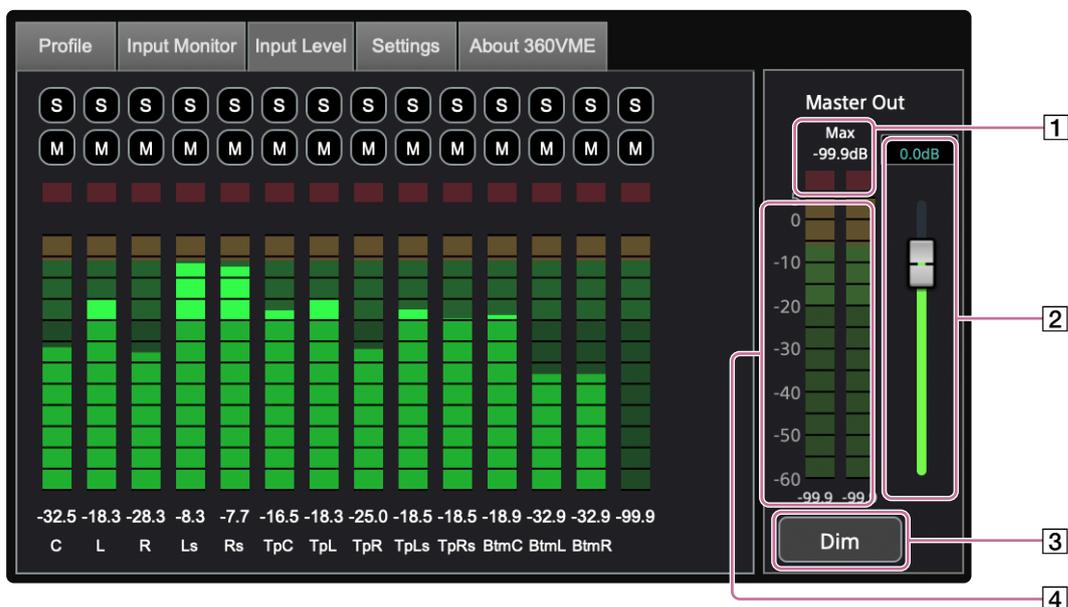
ヘッドホンに出力するチャンネルは[Settings]タブで設定します。

スピーカーには、ヘッドホン用に選択されなかったチャンネルが設定されます。

詳しくは、「[Settings]タブ(スタンドアロン版のみ)」(16ページ)をご覧ください。

出力レベルメーター

出力レベルメーターでは、出力信号のレベルの確認／調整を行います。



1 最大ピークレベル表示とランプ(赤)

「Max」の値はこれまでの最大ピークレベルを示しています。信号が0 dBを超えると、ランプ(赤)が点灯します。ランプ(赤)が点灯した場合は、出力音量を下げてください。出力レベルメーター上でクリックすると、「Max」の値とランプ表示がリセットされます。

2 出力音量

出力音量を調節できます。スライダー上部のボックスに数値(単位: dB)を入力するか、スライダーを動かしてください。スライダー操作中の音量調整を無効にしたい場合は、Shiftキーを押しながらスライダーを動かしてください。

3 Dim*

クリックすると、出力レベルが20 dB下がります。

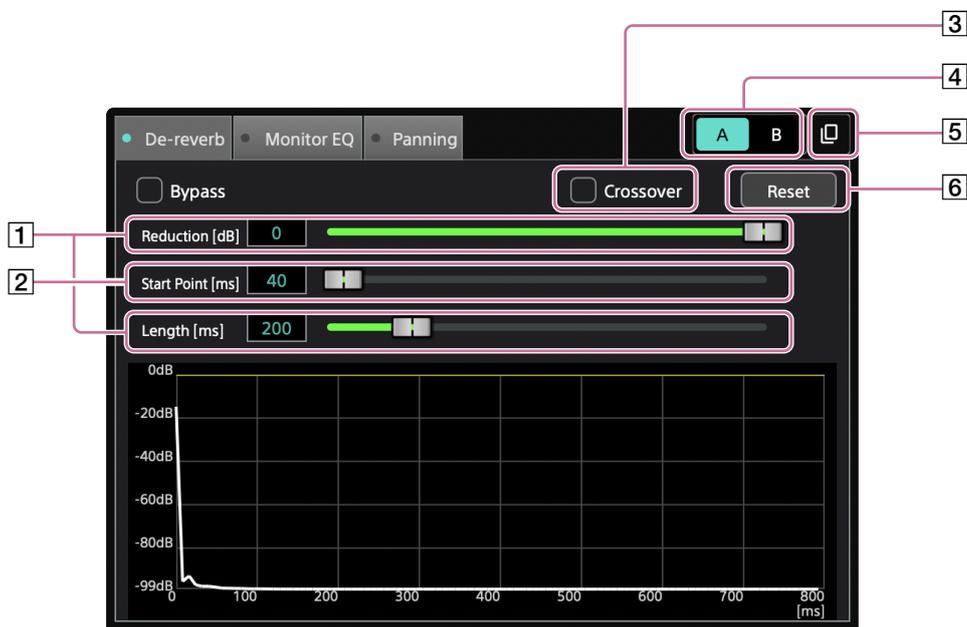
4 出力レベルメーター

出力信号のレベルを表示します。

* この操作は、Macのメニューバーのアプリメニューから行うこともできます。(スタンドアロン版のみ)

[De-reverb]タブ

[De-reverb]タブでは、出力信号の広がりを調整します。
タブ内の「Bypass」チェックボックスのチェックを外すと*、タブのランプが点灯し、操作が有効になります。
設定した内容は、タブのランプが点灯している間のみ有効です。



1 Reduction/Length [ms]

残響成分のレベルを調整します。
いずれかの設定値を下げると、スロープの傾きが急になり、残響成分が弱まります。
それぞれのボックスに数値を入力するか、スライダーを動かして値を調整してください。

2 Start Point [ms]

残響を除去したい時間の先頭数値を設定します。
ボックスに数値を入力するか、スライダーを動かして値を調整してください。

3 Crossover

チェックボックスにチェックを入れると、中高域のみの残響を調整します。

4 A/B

2パターンのパラメーター設定を作成し、比較することができます。詳しくは、「[A]/[B]」(25ページ)をご覧ください。

5 コピーボタン*

[A]/[B]いずれかで作成したパラメーター設定を、もう片方にコピーします。詳しくは、「コピーボタン」(25ページ)をご覧ください。

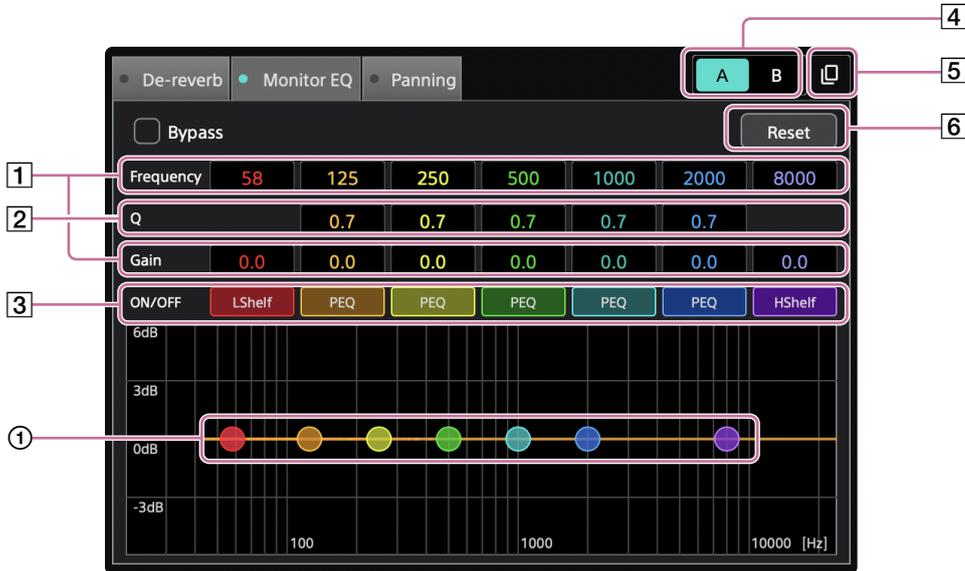
6 Reset

[De-reverb]タブで設定した内容を初期設定に戻します。
[A]と[B]でそれぞれパラメーター設定を作成している場合は、選択している方の設定を初期設定に戻します。

* この操作は、Macのメニューバーのアプリメニューから行うこともできます。(スタンドアロン版のみ)

[Monitor EQ] タブ

[Monitor EQ]タブでは、イコライザーの設定を行います。
タブ内の「Bypass」チェックボックスのチェックを外すと*、タブのランプが点灯し、操作が有効になります。
設定した内容は、タブのランプが点灯している間のみ有効です。



1 Frequency/Gain

各フィルターの中心周波数とゲインを設定します。それぞれのボックスに数値を入力して調整してください。各フィルターのグラフィックEQハンドル(①)を動かして調整することもできます。

2 Q

各フィルターの周波数帯域幅を設定します。ボックスに数値を入力して調整してください。

3 ON/OFF

各フィルターのボタンをクリックして、フィルターの効果をオン/オフします。

4 A/B

2パターンのパラメーター設定を作成し、比較することができます。詳しくは、「[A]/[B]」(25ページ)をご覧ください。

5 コピーボタン*

[A]/[B]いずれかで作成したパラメーター設定を、もう片方にコピーします。詳しくは、「コピーボタン」(25ページ)をご覧ください。

6 Reset

[Monitor EQ]タブで設定した内容を初期設定に戻します。

[A]と[B]でそれぞれパラメーター設定を作成している場合は、選択している方の設定を初期設定に戻します。

* この操作は、Macのメニューバーのアプリメニューから行うこともできます。(スタンドアロン版のみ)

[Panning] タブ

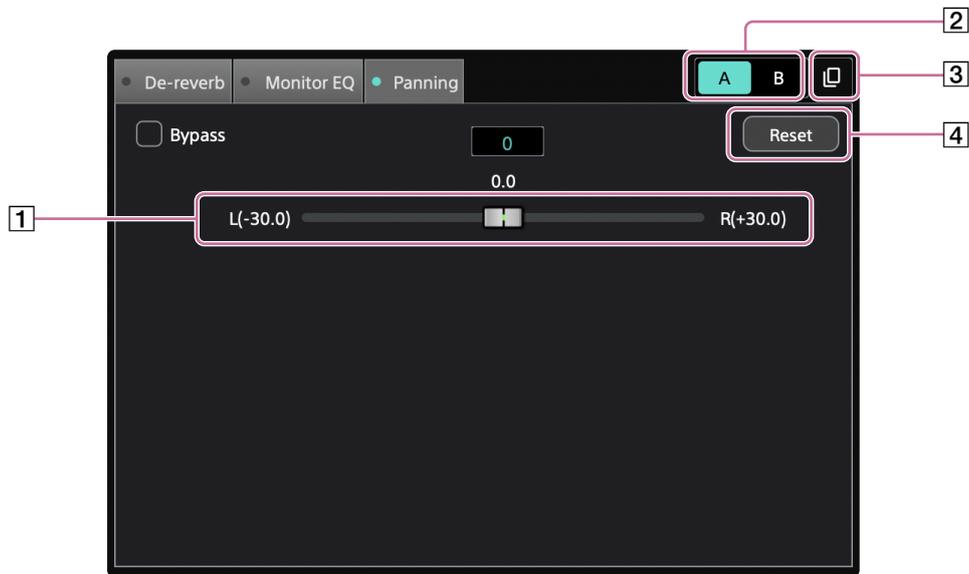
左右の音量バランスを調整します。

タブ内の「Bypass」チェックボックスのチェックを外すと*、タブのランプが点灯し、操作が有効になります。

設定した内容は、タブのランプが点灯している間のみ有効です。

ご注意

360VME Profileのチャンネルフォーマットが「Custom」の場合は、「Bypass」チェックボックスのチェックを外すことができず、[Panning]タブでの調整が適用できません。



1 Panning

スライダーを動かして、左右の音量バランスを調整します。

2 A/B

2パターンのパラメーター設定を作成し、比較することができます。詳しくは、「[A]/[B]」(25ページ)をご覧ください。

3 コピーボタン*

[A]/[B]いずれかで作成したパラメーター設定を、もう片方にコピーします。詳しくは、「コピーボタン」(25ページ)をご覧ください。

4 Reset

[Panning]タブで設定した内容を初期設定に戻します。

[A]と[B]でそれぞれパラメーター設定を作成している場合は、選択している方の設定を初期設定に戻します。

* この操作は、Macのメニューバーのアプリメニューから行うこともできます。(スタンドアロン版のみ)

[A]/[B]

[De-reverb]タブ、[Monitor EQ]タブ、[Panning]タブで、2パターンのパラメーター設定を作成し、比較することができます。

1 [A]を選択した状態で、1つ目の設定を作成する。

[A]を選択しているときは、下図のようにハイライトされます。



2 [B]をクリックして[B]の方に切り替え、2つ目の設定を作成する。

[B]を選択しているときは、下図のようにハイライトされます。



3 [A]/[B]をクリックして、2つの設定を聞き比べる。

クリックするたびに、2つの設定の音が切り替わります。切り替えることで設定の違いを聞き比べることができます。

コピーボタン

[A]/[B]いずれかで作成したパラメーター設定を、もう片方にコピーします。

1 コピーしたい設定を選択する。

[A]または[B]をクリックして、コピーしたい方の設定を選択します。

2 コピーボタンをクリックする。*

コピーを確認するメッセージが表示されます。

[OK]を選択すると、選択した方の設定がもう片方にコピーされます。

* この操作は、Macのメニューバーのアプリメニューから行うこともできます。(スタンドアロン版のみ)

その他

困ったときは

FAQサイトによくある質問やその解決方法を記載しています。

以下のURLよりご覧ください。

<https://www.sony.co.jp/Products/create360RA/360VME/>

ライセンスについて

ライセンスに関して、内容をご一読くださいますようお願い申し上げます。ライセンス内容は、以下のURLよりご覧ください。

<https://www.sony.co.jp/Products/create360RA/360VME/>

商標について

- Windows®は、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。
- Logic Pro®、macOS®、Mac®は、米国およびその他の国において登録されたApple Inc.の商標です。
- Pro Tools®は、Avid Technology, Inc.の登録商標です。
- REAPER™は、Cockos Incorporatedの商標です。
- ASIO®は、Steinberg Media Technologies GmbHの登録商標です。
- VST®は、Steinberg Media Technologies GmbHの登録商標であり、欧州およびその他の国で登録されています。

