



Pyramix

DIGITAL AUDIO WORKSTATION

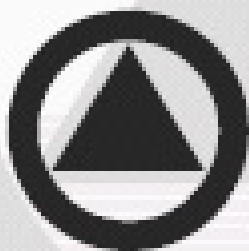
6

日本語



1

Introduction



Pyramix 6.0

DIGITAL AUDIO WORKSTATION



Virtual Transport

www.virtualtransport.com

Installation

ご覧ください。 **Quickstart Guide** または、 **Installation Guide**

About This Manual

このマニュアルは、 **Help** メニュー、または **[F1]** にございます。Pyramix に自動的にインストールされております。Pyramix 6.0 におけるすべての標準構成と機能を包括的に表したものであります。

Navigation

この中にございます、すべての **Contents**、 **Index** エントリ、および **Cross-references** はハイパーリンクとなっております。クリックすれば、関連するアイテムへジャンプいたします。

VERY IMPORTANT!

Pyramix のすべての特徴と機能をさらに完全にご理解いただくために、他の Pyramix ガイドを参照していただくことを、強く推薦します。

HOWEVER,

大抵、どうしてもなら無くなるまでマニュアルを読みません。

困ったときに **Quickstart Guide** は、すぐに役に立つこと間違い無し!

それでは、Pyramix Virtual Studio Version 6.0 をご案内します。録音、オーディオの取り込み、シンプルな編集、ミキシング、CD レコーディング法を説明します。

Scope

このマニュアルは、Mykerinosカードが差し込まれたワークステーションPCにインストールされたPyramixソフトウェアについて書かれております。また、 **Pyramix Native** は多くの機能が引き継がれておりますが、異なる点もありますのでご留意ねがいます。Pyramix Native documentationをご覧ください。

MassCore

MassCoreは非常に強力なオプションです。ウインドウズ・オペレーティングシステムを使わないリアルタイムのエンジンです。オペレーティングシステムの制限と遅延を避けて、トラック・チャンネル/カウントを増やします。チャンネル・バスで16~256の入/出力チャンネルになります。

MassCore の機能 :

- Larger Mixer の構築
- Extra 2.66ms and Ultra 1.33ms latency のオプション
- Full Delay Compensation (VS3 and VST)
- VST の Buses and Auxesへの挿入
- VST Multi-channelのサポート
- External Inserts (外付けエフェクト)
- External Monitor Inputs と Talkback

こちらがその特徴である**MassCore** のロゴです。:



Important Note:

ピラミックスは非常に強力なワークステーションだけでなく、特にユーザインタフェースにおいて自由度の高いものです。このマニュアルのスクリーンショットは、Windows Vista System デフォルトのエアロシームで描かれております。マニュアルで説明しておりますピラミックスメニュー ツールバーが実際のもので違っていましたら、以下に進んでください。:

Settings > All Settings > Desktop Layout へ進み関連するタブウィンドウを調べてください。

Commands Reference

Pyramix と共に自動的にインストールされた **Help** メニューで利用可能です。このドキュメントはデフォルト Keyboard Shortcuts と共に Pyramix で利用可能なすべてのコマンドを示しています。

Pyramix Guides

Quickstart Guide

Pyramix と共に自動的にインストールされた **Help** メニューで利用可能です。このドキュメントは、新しいユーザが素早くよい結果を得られるよう意図されています。また、それは、既存の Pyramix ユーザに Pyramix 6.0 の新機能を紹介することも目的としております。

Other Pyramix Guides

他のガイドは、Pyramix ソフトウェアと共にインストールされます。そして/または、Merging Technologies ウェブサイトより自由にダウンロード可能になっております。

<http://www.merging.com>

Installation Guide

Quickstart Guide の Installation チャプターの拡張バージョンです。

Virtual Transport Guide

Virtual Transport のリファレンスガイドです。

Pyramix Applications Guides

これらのガイドは、Pyramix ユーザにとって、役に立つリソースであることを目指しております。

それら、特定の用途に Pyramix を使用するためのセットアップの例、実的なヒント、および注意点を含んでいます。

Music Recording, Editing と Mastering (開発における)

SACD Production Guide (開発における)

Sound for Picture (開発における)

Radio Production (開発における)

Theatre Play out (開発における)

Guides for Pyramix Optional Features

オプションのドキュメンテーションを PDF フォーマットにて提供しています。或るものは、Pyramix ソフトウェアで自動的にインストールされます。他のものも以下から、自由にダウンロードできるでしょう。:

<http://www.merging.com>

Assumptions

この **User Manual** と他の Pyramix ガイドは、PCs、Windows 専門用語、および概念に、完全に精通していると想定しています。新品のPCなら、Pyramix Virtual Studio をインストールする前に、マシンが正しく働いているかを確実に確かめてからにしてください。

Conventions

Conventions used in this manual:

Pyramix スクリーンとメニューで表示されたネームは、太字で示されています。たとえば、**Information & Settings** メニューとサブメニューの選択はこのように示されています。:

View > Tracks > Show all Tracks

この意味は:

View プルダウンメニューへ進んで、トラックサブメニューまでマウスダウンしてください。そして、

Show all Tracks を選んでください。

すべての Pyramix の設定が階層構造で集められています。**Selecting Settings > All Settings** は、左手パネルの中にフォルダーとファイルのツリーを含む **Pyramix Settings** ウィンドウを開きます。

ダイアログボックスが数 Pages のところでは、タブは、ページをめくるのに使用されます。

タブのページ選択はこのように示されています。:

Settings > Keyboard Shortcut Editor : Clips

この意味は:

Settings のプルダウンメニューに進む。**Keyboard Shortcut Editor** を選択して、**Clips Tab**の上をクリックです。

Keyboard Shortcuts はこのように表示しております。:

[**Shift Alt R**]の意味は、Shift と Alt キー を押したままで、R を押す。

Important Information

重要情報はこんなふうに表示されています。:

以下に **注意** してください。: **CD** イメージを制作する場合は、ミキサーアウトプットをステレオにしなければなりません。**Two** モノではいけません。

Pyramix Virtual Studio Overview

Pyramix Virtual Studio はハードディスクレコーディング、編集、デジタルオーディオミキシング、エフェクトプロセッシング、マシンコントロール、ビデオ、および CD-R マスタリングを統括したパワフル、かつ、フレキシブルな Digital Audio Workstation (DAW) で御座います。

Pyramix ソフトウェアは、**Merging Technologies Mykerinos** ハードウェアプラットフォームで走ります。それぞれの **Mykerinos** ボードは、24 ビットのデジタルオーディオの最大 128 チャンネル、64 レコーディング、および 64 の再生をカバーしております。これらの128 チャンネルへの外部のアクセスは、**Mykerinos** ボードへの物理的なインプットとアウトプットの選択により決定されます。



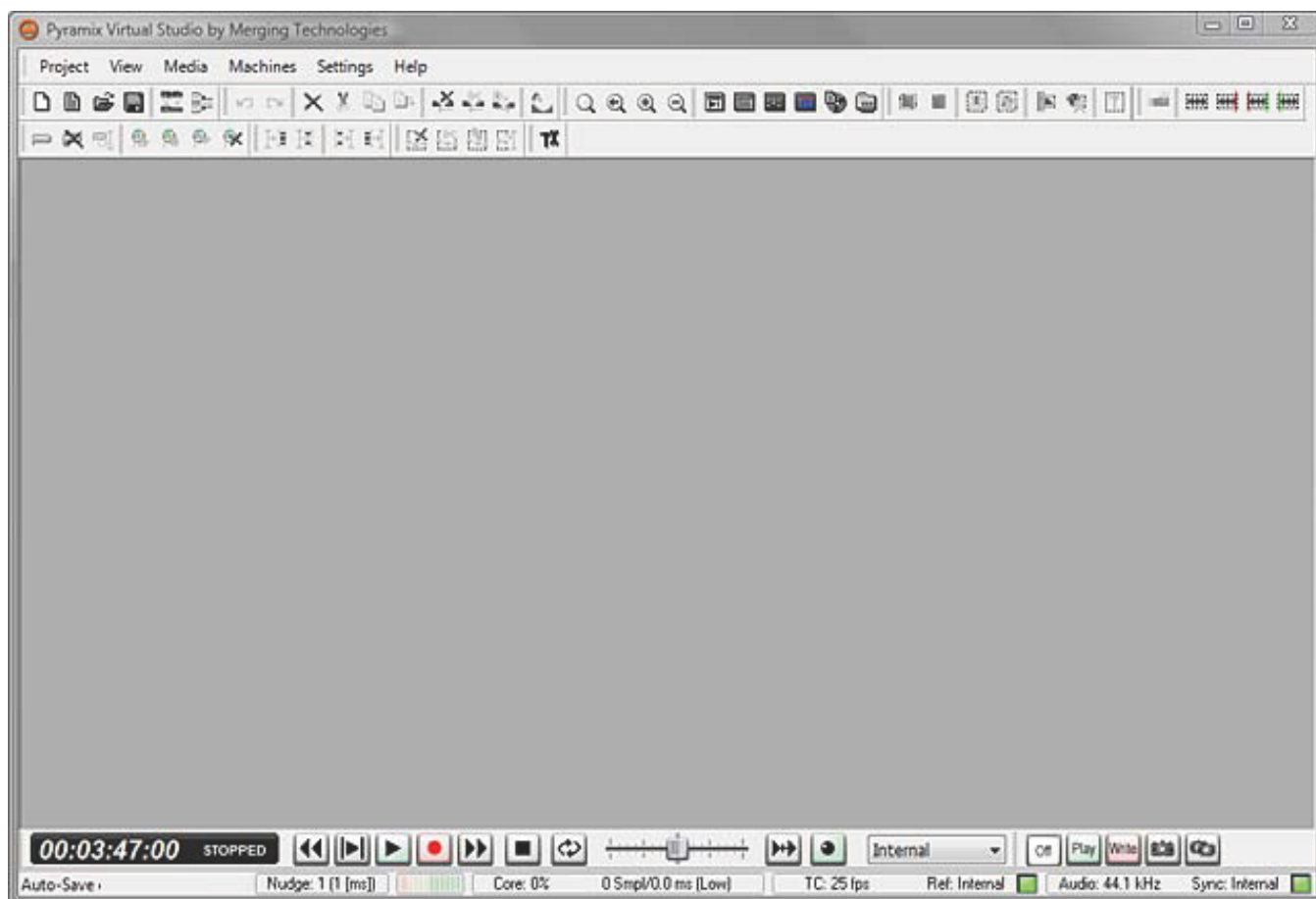
MassCoreは、256のバスと256のI/Oへ拡張します。

マルチボードでは、**Pyramix** ワークステーションは、24 ビットのデジタルオーディオの最大 128 チャンネル、64 レコーディング、および 64 の再生をカバーしております。インプットとアウトプットの外部とのアクセスは、ドーターボードで決まります。ADAT ドーターボードが、通常の、HDTDM (64bus) モードで機能し続けている間、XDTDM (128 bus) モードで使用するとき、インプットにそれを使用できませんし、それは、Optical Output B にコピーされている同じ 8 アウトプットがある Optical Output A を通して 8 つのアウトプットができるだけですので注意しておいてください。

WARNING! **ADAT** Daughterboard は、使用の前に XDTDM モードへの変更を必要とします。

これをしない場合、データの損失をもたらすかもしれません。Merging Technologies Sales Partnerに連絡して、モードアレンジをしてください。

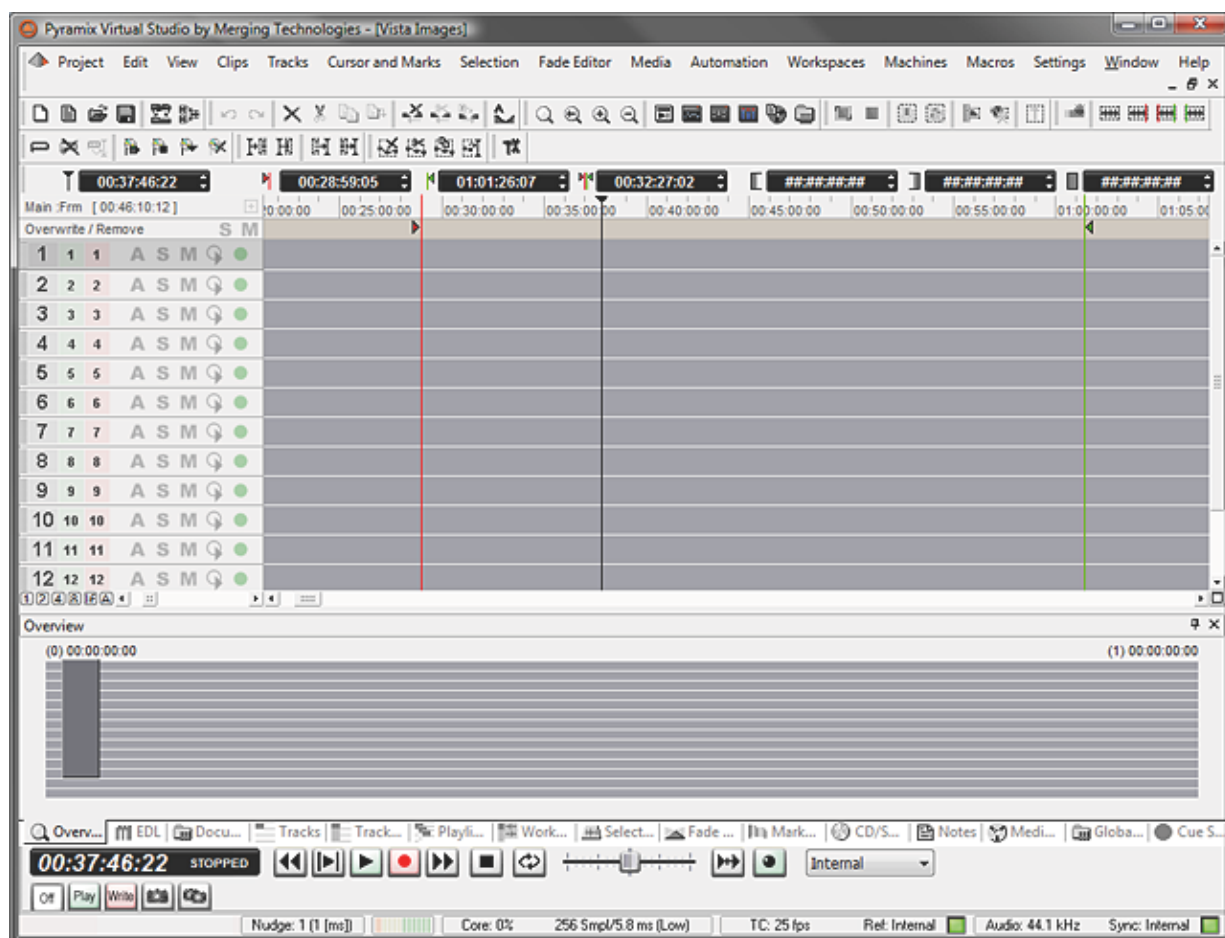
Program Window



Pyramix Program Windo

プログラムがスタートするとき、**Merging Technologies** プログラムウィンドウによるメイン **Pyramix Virtual Studio** は現れます。底に、Transportバーとステータス情報と共に先頭の向こう側に格納可能な Toolbars を持っています。従来の Windows コントロールボックスでこのメインウィンドウをリサイズ、移動、最小、最大にできます。

Project Window



Pyramix Project Window

Pyramix Project ウィンドウはメインウィンドウにいつも囲まれています。

Project ウィンドウは、Project が開く場合にだけ存在していて、新しい Project が始動するとき、自動的に現れます。メインウィンドウの中で Project ウィンドウをリサイズ、移動、最小、または最大にできます。Project ウィンドウを十分に大きくすると、2 個の別々のパネルが現れます。:

トップにある Project Editing Panel は、Composition のグラフィックを示している Timeline を含んでいます。スクリーンの下のセクションは Project Management Panel です。

パネルの境界は、マウスで掴み、上に、下に動かせます。各パネルのスペースを変えます。

Status Bar



Status Bar

Pyramix Window の底に、Status bar があります。:

Nudge

今のナッジ値です。

Playback Buffer Meter

今のPlayback バッファ値です。

DSP(Mykerinos DSP Systems) or Core (MassCore Systems)



DSP (または、CPU) 負荷と、Samples と Millisecond で、Input から Output への Latency を表示。

TimeCode

Current Frame Rate と Reference Source です。

- 選択された Reference Source が利用可能であるなら、Led は Green になります。
- 選択された Reference Source が利用不可であるなら、Led は Red でフラッシュします。
- Pull-Up, Pull-Down または Varispeed 設定が、無効な Frame Rate を作り出している場合は、Red で表示されるでしょう。

Audio

Current Frame Rate と Sync Source です。

- 選択された Sync Source が利用可能であるなら、Led は Green になりロックされます。
- 選択された Sync Source が利用不可であり、システムが Internal をデフォルトとした場合、Led は Red になります。
- 選択された Sync Source が利用可能ですが、異なった Sample Rate であった場合、Led は Red でフラッシュします。

Project Editing Panel

デフォルトでは、先頭の **Project Editing Panel** には、多くの格納可能なツールバーを持っています。TimeCode のレジスタボックスとその下の Timescale バーと Timeline トラックディスプレイです。これは、オーディオ編集の多くに使用されます。オーディオ **Tracks** の制作、増加、または削除され、オーディオ **clips** を編集、移動、コピー、または貼りつけることができます。**Input Channels** のナンバーが、新しい **Project** の **Mixer** 構成に従い、**Project Editing Panel** は自動的にオーディオ **Tracks** の同じナンバーから始まります。

Project Management Panel

Project Management Panel は、**Project** を管理、ナビゲート、変更するための多くのツールがあります。この Panel の下のツール **Tabs** の1つをシングルクリックすると、Panel の中に、そのウィンドウを開きます。ダブルクリックすると、ウィンドウはフローティングで開きます。フローティングウィンドウの Tab か、その Caption Bar をダブルクリックすると、ウィンドウはパネルに戻されます。

以下に **注意** してください。:フローティング Tab Window 傍の赤い **X** ボックスをクリックするとスクリーンからそれが除かれます。**View > Editor Tabs**より Tabとして復帰可能です。

プルダウンメニューからもまた、タブウィンドウ機能にアクセス可能です。

Tab ウィンドウのいずれか、または、すべてを Project のために示し、または隠して、個々に移動、メイン Program ウィンドウの外に移動させることができます。

Tab Window の機能性はバージョン6でかなりエンハンスされたのであります。 [516ページの Tab Windows](#) をご覧ください。

Dual Monitors

デフォルトでは、Timeline の下に Tab Windows が置かれ、スクリーンは水平分割されております。Dual Monitor セットアップを使用した場合、貴方はメインプロジェクトウィンドウを垂直に分割したいと思っているのではありませんか。左画面に Timeline を表示し、Tab Windows が右にあり、同時に、より多くのトラックを表示することができます。

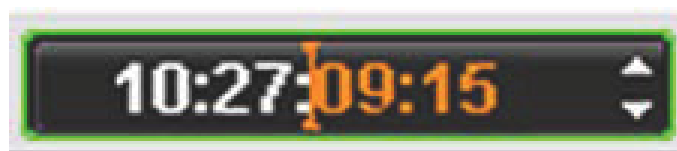
Settings > All Settings > Application > Timeline Layout ページの **Display Timeline on the Left of Tab Windows** のラジオボタンをチェックしてください。この変更は、次に Project を開いたときに効きます。

TimeCode Entry

TimeCode の値は Increment / Decrement ボタンにより変更することができます。或いは数字キーで入力するか、テンキーにより入力することもできます。**OK** ボタンか、**ENTER** キーにより、入力値を決定します。このフィールドは、ブロック毎に現在の値を上書きしながら、右から左へ入力されます。

フレームや秒の値を分や時間を再入力しなくてもなんなく入力できます。

タイムコード表示をクリックし、赤色の I-Beam カursor を入れます。同時に外枠は緑色になります。入力は Hours : Minutes : Seconds : Frames の順に入れなければなりません。従って、10 時、9 秒、15 フレームを入力するには **10000915** と入力していきます。秒だけを入力する場合は **915** と入力し、**ENTER** キーを押します。しかし、10:27:10:15 を 10:27:09:15 に変更するには、**0915** と入力し **ENTER** しなければなりません。入力エラーを避ける為に、常に最初の 0 を入力するよう癖をつけましょう。



TimeCode Register

Arithmetic TimeCode Entry

TimeCode 値に、相対値を入力する加算、減算ができます。**Enter** キーの代わりに、メインキーの - (Minus) 若しくは + (Plus) を入力するか、CONTROL + テンキーの Minus 若しくは、CONTROL + テンキーの Plus を入力することでこのモードとなります。

Automatic Fades and Crossfades

Summary

Auto Deglitching:

これが可能にされた(Ramp length が設定された)場合は、再生中にAuto Deglitching を作動させます。
フェードやクロスフェードがある場合はこの限りでは有りません。

Settings > All Settings > Application > Playback/Record のグローバルにセットされます。

個々のクリップにAuto Deglitchingを設定するには:**Clips > Properties** に進んでください。

Auto Deglitching フィールドをクリックして、**Follow General Settings** のオプションドロップダウンリストを開くかまたは、0.5[mS]刻みの **1.0 [mS]** と **5.0 [mS]** 間で、クリップに値をセットするオプションドロップダウンリストを開きます。

(Auto Deglitch の行動は目には見えません。再生エンジンの中だけで起こります。)

Auto Crossfade:

Recording

Settings > All Settings > Project > Record でセットします。

可能にした場合は(Fade Type と長さはユーザーの任意で、録音中のクリップに Fade/Crossfade をこさえます。

Playback

Settings > All Settings > Application > Editing の **Drag & Drop** セクションでセットします。

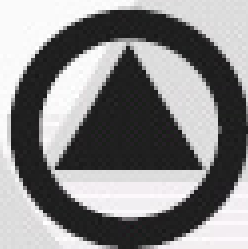
Auto-Crossfade by default - Control key for Drag & Drop

チェックを入れると編集時、お互いの上でドラッグされたクリップの重なりにはフェードが削られるでしょう。と

Fade Editor でデフォルトX-フェードを変更できます。お好みに Crossfade を変更して、デフォルトX-フェードに上書きください。(X Presets をクリックして: **Save Preset** と choose **Default**.)

2

MassCore



Pyramix 6.0

DIGITAL AUDIO WORKSTATION



Virtual Transport

www.virtualtransport.com

Overview



MassCoreは非常に強力なPyramixオプションである。

ウィンドウズ・オペレーティングシステムを使わないリアルタイムのエンジンです。オペレーティングシステムの制限と遅延を避けて、トラック・チャンネル/カウントを増やします。チャンネル・バスで 16～256 の入/出力チャンネルになります。

MassCore の機能：

- Larger Mixer の構築
- Extra 2.66ms and Ultra 1.33ms latency のオプション
- Full Delay Compensation (VS3 and VST)
- VST の Buses and Auxes への挿入
- VST Multi-channel のサポート
- External Inserts (外付けエフェクト)
- External Monitor Inputs と Talkback

Windows XP Boot Choice

Windows XP Proで使うならWindowsがブートし始める前に**P.O.S.T**(Power On Self Test)スクリーン
の後に新しいスクリーンを見るでしょう。スクリーンは選択を迫ります。:

“Microsoft Windows Vista (or XP Professional)”

と

“MassCore Pyramix”

“MassCore Pyramix”を選んでください。

Core Load Indicators

MassCoreベースシステムでは、2つのCore LoadインディケータがTitleバーでDSPインディケータを置
き換える。

Core: xxx% or Core*: xxx%

The * indicates **Dedicated mode**

MassCore Loads (RealtimeとBackground)か**VST Core Load**のどちらかでパーセンテージ**Core**
荷重は示されている中で最も高い。言い換えればパワーハングリーなVST Plug-insによるプロジェクトか
らの上のスクリーンショットは**Core**を表示する:**VST Core Load**以来の**100%**はMassCoreがロードす
るより高いのである。-Core 対 Core

MassCore Realtime Load

(オーバーロードは、赤い状態で、ヘヴィーロードはオレンジで、明るい緑色の棒を点灯する。) :リアル
タイム・プロセスのためにMassCore Loadを示す。

MassCore Background Load

(濃緑色のバー) :MassCoreがバックグラウンド処理のためにロードするのを示す。MassCore Realtime
ロード・インディケータの終わりに表示するでしょう。例えば、MassCore Background LoadはFFTC
にAlgorithmixプラグインによって使用されるでしょう。

VST Core load

(青いバー、ヘビーロードされてオレンジ、オーバーロードされると赤い) :VSTプロセッシングのために
VSTコアロードを示す。通常のVST Coreロード「ドロップ」を経験するなら、赤いピークがこのスクリ
ーンショットのようであるのかもしれない。:



Core Load Indicators in Title bar

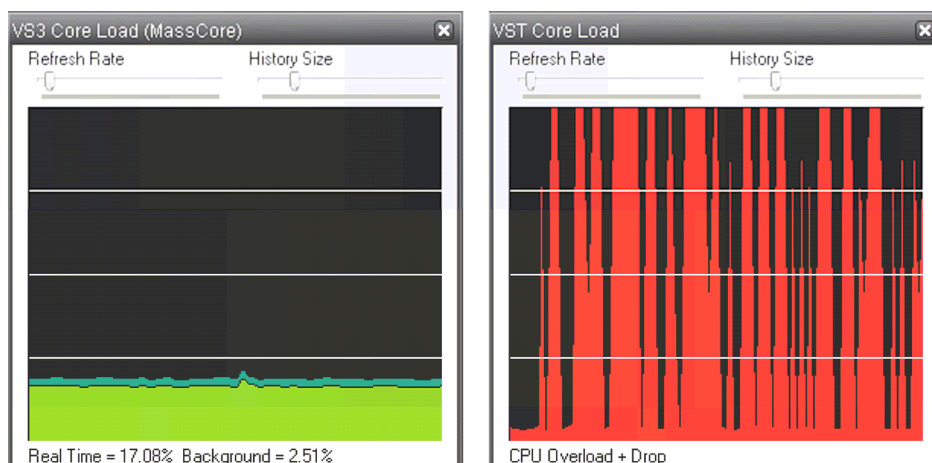
100 TracksとInput Stripsがあるプロジェクトにもかかわらず、ほんのいくつかのVSTプラグインを実行するとき、対照的に以下のスクリーンショットはCore Loadsを見せている。:



Core Load Indicators in Title bar

ここで、インディケータが**VST Core Load**インディケータより高いので、最も高いロードは**MassCore Realtime**である。両方のスクリーンショットでは、左手の棒グラフディスプレイはディスクバッファリングを示している。

2**Core Load**デバッグWindowsを開くためにそれらの上での**Shift + Click**により両方のCore Loadインディケータに関する情報を詳しく見せている。:



Core Load debug Windows

VST Core Loadディスプレイが上のスクリーンショットのように少しでも見えるなら、**VST Plug-ins engine Latency**値を増強することを勧めます。

効率的な大きいバッファが必要なくつかのVSTプラグインをサポートするために(例えば、Algorithmix EQ Orange/Red,...)、我々は、**VST Plug-ins engine Latency**サイズを**4096 smpl**(サンプル)まで増強することを勧める。**AllSettings > Hardware > MassCore**ページの**VST Plug-ins Engine Latencies**スライダ使います。

Note:値はプロジェクトが開いてないときに弄らなければなりません。

Important! **Drop**(不調)が発生すると、**Core indicator**は瞬く。それをクリックしてリセットする。

Note:例えば、Realtime MixdownかRecordingでコーヒーを飲むのに1分間位Studioを離れるのにこの表示は役に立つかもしれない。戻ってきたときに、**Core**が明滅しておれば、最終ミックス

やレコーディング時、不具合に出くわしたことを意味するであろう。

Very Important!

不具合または、強烈なグラフィックリフレッシュバーストに関連する問題を避ける為には、Coreリソースの65-70%を越えないようお願いします。3色のゾーンがCoreロード・インディケータに設定されています。

0% to 65% Green zone (最高性能)

65% to 75% Orange zone (中間リスク)

75% to 100% Red zone (ユーザによって着手される主要スクリーン再描画は、パフォーマンスの危機である)

我々は、Windows XPユーザがNon-DedicatedモードでMassCoreを実行するのを押し勧める。

Vistaに関しては、唯一のオプションがMassCore Dedicatedである。そして、究極のパフォーマンスにおいて、VistaはQuadCoreプロセッサで実行されるべきである。

Pyramix V6 Latency Modes for MassCore

Mykerinos/Latency (Note1)	Low Latency (5.33ms)	Extra Low Latency (2.66ms)	Ultra Low Latency (1.33ms)
MYK-MB1	V		
MYK-MB2	V		
MYK-MB3	V		
MYK-MB4	V		
MYK-MB5	V		
MYK-X30	V	V (Note2)	V (Note2)
MYK-X50	V	V (Note2)	V (Note2)

Note 1:Latency Modesは相対的性能のペナルティを導入する。Low: 11%, Extra:22%, Ultra:44%

Note 2:Pyramix 6.0の公式のリリースのために計画された、mini-jackのモニタリングはまだサポートされない。

Media Management



Housekeeping

Windows の階層ファイルシステムでは、混乱をきたしたり、ファイルをあらゆる場所に書いたりしてしまっています。複雑なオーディオプロジェクトでは、1000 個以上の謎めいた名前ファイルを作り出します。従って、非常に几帳面なユーザーでも、トラック上の全てのファイルを管理するのは悪夢のようなことです。

Pyramix では、**Media Drives / Folders** と **Libraries** というコンセプトを使用して混乱を防ぎます。

Media Management は簡単な方法で階層構造を使用するユーザーが混乱することを防ぎます。

Audition Play

Media Management ウィンドウの中の Master Clips と Library ウィンドウのオーディオ・オブジェクトは、**Monitor** から MONO にダウンミックスされたものをオーディション (試聴) できます。セレクトしたオブジェクトをツールバー内の Play (**Space** キー) と Stop (**Esc** キー) でオーディションできます。オブジェクトをダブルクリックすることでもプレイバックが開始されます。

Media Folders

Media Folders は、**Media Files** が入った Windows のフォルダー、もしくはドライブです。Pyramix は、**Media Files** にアクセスするためには、これら **Media Folders** を Mount (マウント) しなければなりません。マウントするとメディアは **Master Clips** として表示されます。

内在するオーディオ・ファイルは Mono, インターリーブ・Stereo, Multichannel Media・ファイルなど、ファイルはどれも 1 つの Master Clips の様に表示され、扱うことができます。

これらは、ファイル・フォーマット、サンプリング周波数、ビット数にかかわらず、ドラッグ&ドロップもしくはコピーでダイレクトに、**Timeline** もしくは **User library** に入れることができます。

Media Target Settings

Project > New もしくは、**Project > New From Template** でプロジェクトを作成したときに、Media Folder は作られるか設定されます。

Project Information : Project Media Folder, **Record : Target settings** の Media Folder, **Project > Render : Target Settings** の Media Folder, **Project > Mix Down : Target Settings** の Media Folder など、全て同じメディア・フォルダーを指します。これらターゲットは後からでも変更が可能で、それぞれ別のフォルダーにすることもできます。

CD Import

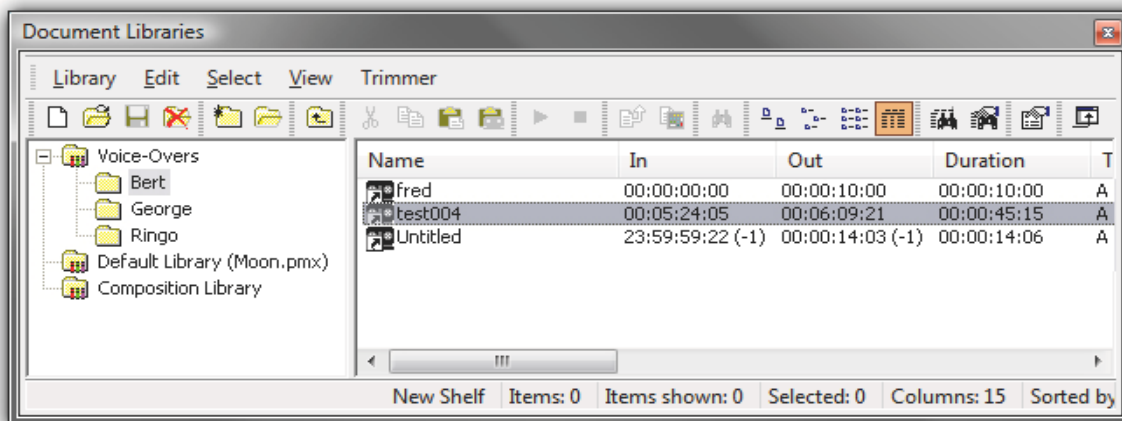
ピラミックスは個々のトラックまたは、CDs全体をMediaフォルダーやライブラリーに取り込むことができます。オンラインデータベースからトラック・リスティングと他の情報を自動的に得ることができます。

Libraries

Pyramix はプロジェクトの管理をきちんと行えるようライブラリーを使用します。 **Libraries** はプロジェクトのマテリアルを論理グループとして扱えるようにします。しかし、 **Libraries** は同じ Windows のディレクトリーには置かれません。これは Pyramix の動作環境により決まります。 **Library** は、タイプの違うメディア・オブジェクトのポインターを含んだデータベースで、作業を素早く直感的にできるようになっています。

Shelves

ライブラリーの **Shelf** はサブフォルダーです。ライブラリー中にはいくつでも **Shelves** を作成できます。また、 **Shelves** の中に **Shelves** を作成することもできます。



Libraries - Shelves

Project Libraries

新しい **Project** を作成すると、2つの **Project Libraries** が作成されます。

Composition Library

全ての Project は各々個別の読取専用の **Composition Library** を持っています。このライブラリーには、

Project の **Timeline** 上 (EDL に現れる) に置かれた **Master Clip** が含まれています。従ってタイムライン上にクリップが置かれていない場合、**Composition Library** は空になります。

ユーザー・ライブラリーには、**Project** の **Master Clips** と **Compositions** が含まれています。

Default Library

新しく作成された **Project** には、**Default Library** ('project name'.pmx) と名前のついた空の **User Library** が作られます。これはハウスキーピングに利用でき、プロジェクトで管理されます。

Global Libraries

Project Libraries はその **Project** のみから利用することができますが、**Global Libraries** は全てのプロジェクトで利用できます。これは効果音など、複数のユーザーが同じ素材にアクセスする必要がある場合などに有効です。

User Libraries

Master Clips は、ちょうど **Compositions** にドラッグできるように、**clip** の管理やグルーピングなどのために **Media Folders** から **User Libraries** にドラッグすることができます。

Clips や **Selections** は、**User** ライブラリーにも **Global** ライブラリーにもコピー、ペーストできます。**Library** 中のアイテムは別のライブラリーやシェルフ、**Timeline** にドラッグ&ドロップや、**Cut, Copy, Paste** できます。

User Libraries は個々の **clips** を保存できません。**Compositions** 全体や、複数 **Tracks** に渡り選択した範囲 (**Regions**) の **Compositions** はライブラリーに置くことができます。 そのためには、まず1つ以上の **clips** や **Composition** をセレクトし、**Shift - Alt** keys を同時に押しながら **Timeline** から **Library** にドラッグするか、**Shift - Alt** keys を同時に押しながら **Overview** パネルから **User Library** に **Composition** 全体をドラッグします。

User Libraries は **Master Clips, Compositions, Mixer Snapshots, Plug-in Snapshots, Fade Settings, etc...** を置くことができます。各 **Project** は無制限の数のコンテンツを持った **User Libraries** を無制限の数、開くことができます。

N.B. ご注意ねがいます。 **Pyramix** の **User Libraries** には、**Clip** や選択範囲の **Composition (Region)**、全体の **Composition** について、特別な違いはありません。どれもが **User Library** や現在存在している **Composition** に加えることができます。これはとてもパワフルです。どのアイテムでも **Timeline** から **User Library** にコピーでき、**Part of 'composition name'** というラベルが自動的につけられます。

Automation in libraries

Edit > Enable Automation Cut/Copy/Paste がイネーブルになっている場合、オートメーション・データも同時にライブラリーに入ります。

Library Maintenance

コピーやバックアップ、フォルダーの移動などによりメディアが本来あったパスから移動された場合、Libraries は、迷子になったメディアをそのメディアが入っているフォルダーをマウントし、**Global Libraries** タブの **Drive > Update Media Paths** を選択することでアップデートします。

(Projectに埋め込まれている**Composition Library**と**Default Library**は別として)**Libraries**は、Libraryメニューより閉じるのは可能ですが、削除は出来ません。お望みのライブラリーの上をクリックしてハイライトして**Library**を選択して**Close Library**をします。これでProject Libraryリストからライブラリーが取り除かれます。しかしながらまだそれを開けます。もし、必要とするのであれば、**Library > Open Library**を選択して開きたいライブラリーへナビゲートして、クリックしてハイライトさせて、**Open**をクリックしてください。

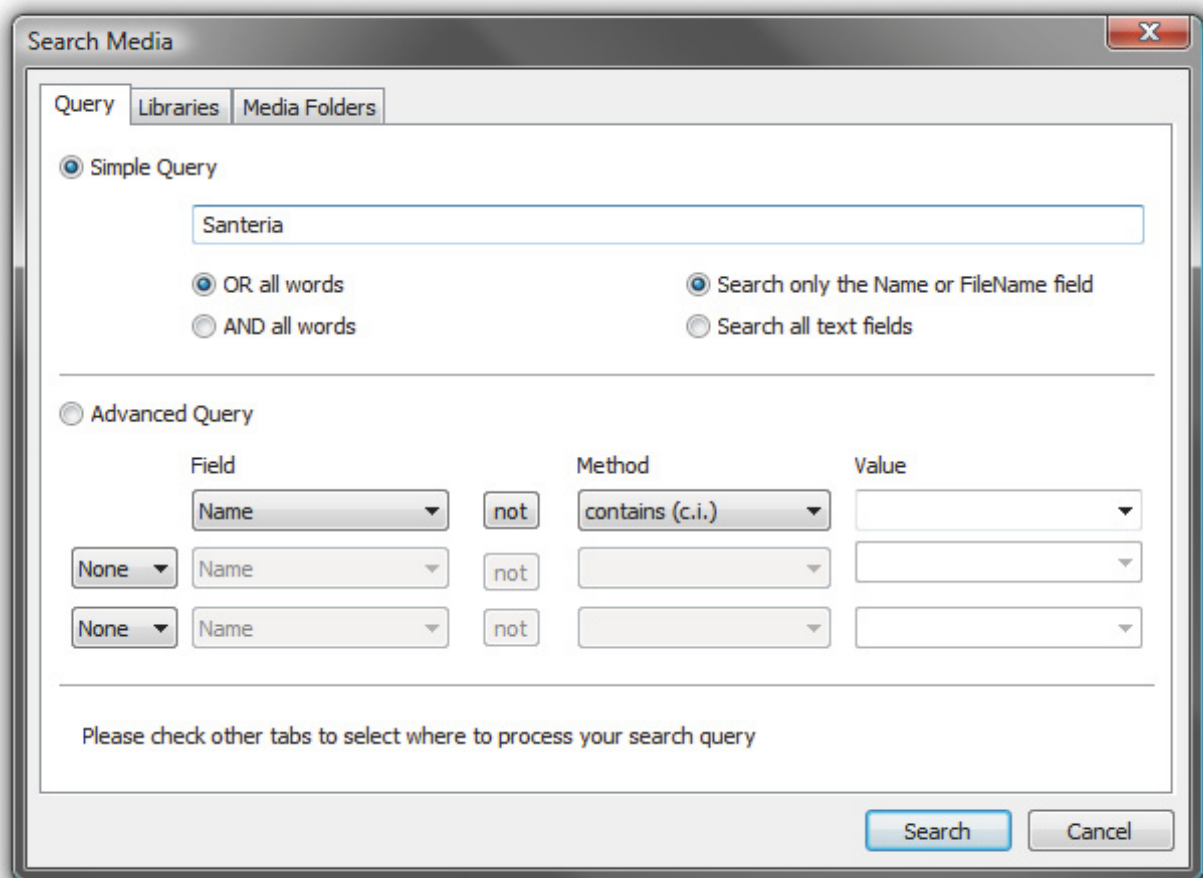
右手のパネルでクリックしてハイライトさせて**Shelf**は削除できます。**Edit >**を選択して**Cut**です。

Practical Media Management

The Media Menu

このメニューには、現在のProjectに関連する最も重要なMediaに関するコマンドがほぼ入っています。

Search Media Query (質問) ページを表示した、**the Media Search Tool** (メディア検索ツール) を開きます。



Media Search Tool - Query page

検索を開始する前に、1つの Library か複数の Libraries か、Media Folder か Folders を Libraries と Media Folders ページで選択しなければなりません。

Query Page

Query ページには、**Simple** と **Advanced Queries** の2つのチョイスがあります。

Simple Query

シンプル・サーチは文字や単語を大文字小文字の区別無しに検索します。**Search only the Name or File Name field**（名前かファイルネームのみを探す）か、**Search all text fields**（テキストを探す）のチョイスがラジオボタンであります。1つ以上のワードに入力することにより、**Or all words**（若しくは）と **AND all words**（かつ）のチョイスが可能です。例えば、**Car Mercedes Door** を **OR all words** で検索すると、これら3つの単語が含まれたファイルを検索してきます。また、**AND all words** で検索すると、3つの単語全てが含まれたファイルを検索してきます。これらの単語の順序は関係ありません。

Advanced Query

アドバンスド・サーチは、Media Management や Library Tab にあるオプションと同様のオプションを持った検索です。どうぞご覧ください。: **Search** 35 ページ

Libraries Page

ここではどの Library(s) を検索するかを決めます。

- 開いている全ての Libraries
- 全ての Pyramix Projects と/または、Libraries のリスト
- Pyramix Projects と Libraries が入っているフォルダー・リスト

ライブラリーは検索するために開く必要はありません。

Media Folders Page

Libraries ページと同様、**Media Folders** ページでは、どの Media Folders を検索するか決められます。

- 全ての Mount された Folders
- メディアを持ったフォルダーのリスト全て

QuickMount Library に書かれている全てのフォルダーを検索します。QuickMount がない場合は、**Open each file and search all metadata** (全てのファイルを開き、全てのメタデータを検索) するか、**Search only file names** (ファイルネームのみを検索) のチョイスができます。

Search Results

検索結果は、フローティング Library ウィンドウに表示されます。そして、検索結果のコンテンツは他の User Library と同様に扱うことができます。

Mount Referenced Media Project で使用されていてマウントされていないメディアを全てマウントします。

Auto-Mount Media 選択されていると、Project に関連つけられている Offline ライブラリーを参照して Media が全て自動的にマウントされます。

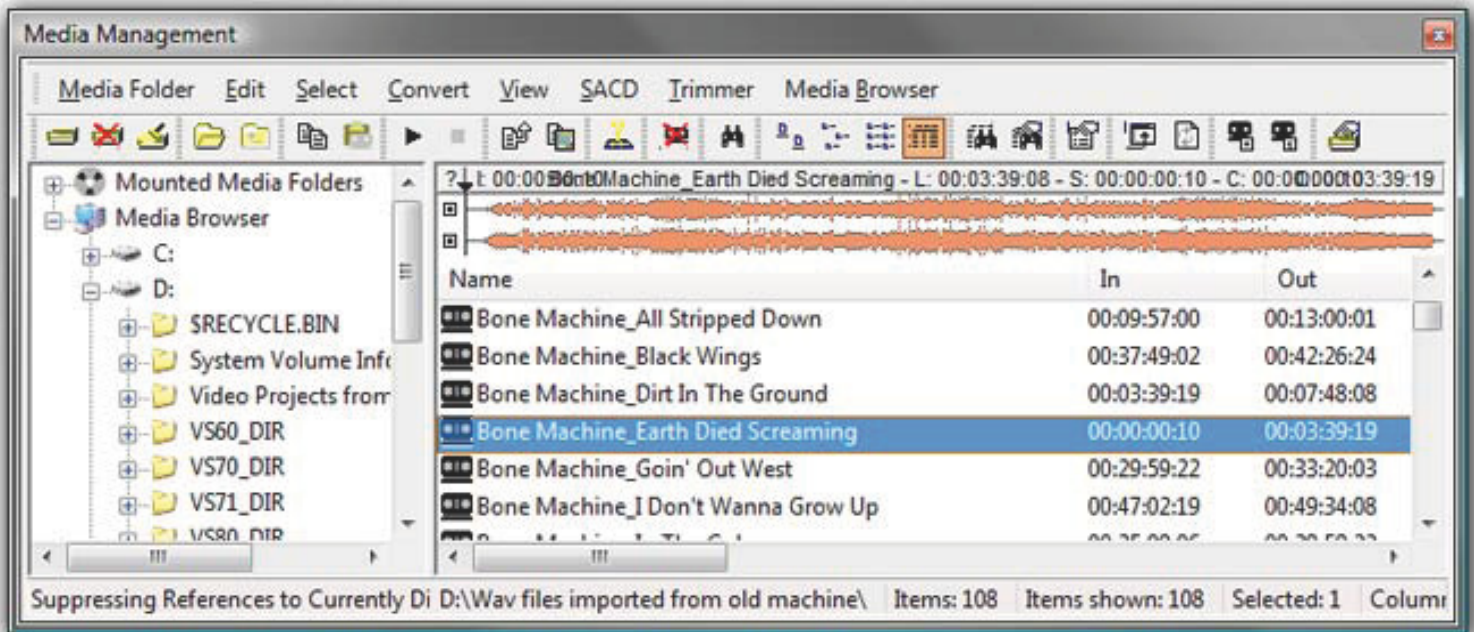
Select Online Clips	現在マウントされている Timeline 上の Clips をセレクトします。
Select Offline Clips	現在マウントされていない Timeline 上の Clips を選択します。
Select Used Media	Project で使用されているメディアをフローティング Media Manager ウィンドウ上に表示します。
Select Media present on Project Default Folder	セレクトした Project の Default フォルダーに入っている Media をフローティング Composition Library ウィンドウ中に表示します。
Select Media NOT present on Project Default Folder	セレクトした Project の Default フォルダーに入っていない Media をフローティング Composition Library ウィンドウ中に表示します。
Collect Media to current Project Default Folder	プロジェクトで使用されているメディア・ファイルをコピーします。 この機能は別のマシンにディスクを移すときやネットワークを使用しているときに有益な機能です。
Clean-Up Media	Choose a Media Folder to Clean-Up (どのメディア・フォルダーをクリーンアップするか) のウィンドウが開きます。Media Folder を指定して OK をクリックすると、Project に関連付けられていないメディアがセレクトされたフォルダーから消去されます。

Media Management and Libraries Tab Windows

Media Management Tab Window は、外観や操作も **Document** ・ライブラリーや **Global** ・ライブラリーによく似ています。しかし、Menus や Toolbars は機能の違いにより異なります。

Media Browser

Media Management ウィンドウは **Mounted Media Folders** の中で動作でき、ローカルまたはネットワーク・ストレージの **Media Browser** として操作します。



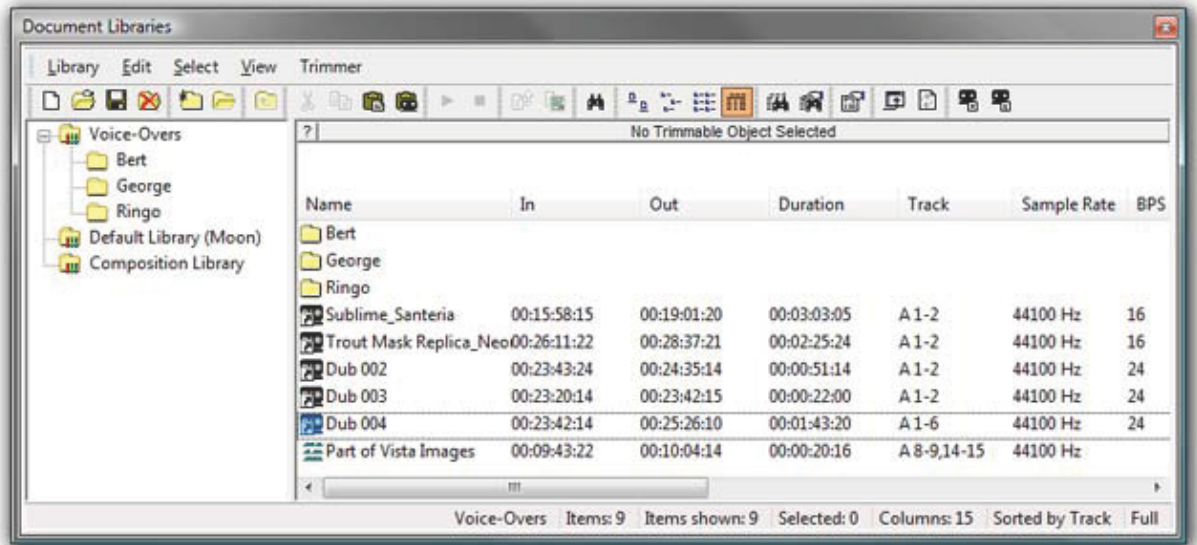
Media Management Tab floating Window

Mounted Media Folders は“ Explorer ”に似た Tree によりブラウズできます。正式にMountingしなくてもです。

Media Browser で表示されていると、一時的にマウントでき、オーディションしたり、タイムラインに置くことができます。

Document and Global Libraries

Document ライブラリーと Global Libraries には、実際には違いがありません。違いは管理で、複雑なプロジェクト管理を助け、大きなファシリティーで使用する場合のセキュリティーを行います。**Global** として作成した場合は、全てのプロジェクトで、**Document Library** のウィンドウから開き操作ができます。同様に、**Document Library** ウィンドウは **Global Libraries** ウィンドウで開くことも可能です。デフォルトの Project ライブラリーは、Project と共に作成されます。これは、Project の **Media Files** のサブフォルダーにある **.PMX** プロジェクト ファイルを開くことで、**Global Libraries** ウィンドウとして開くことができます。



Document Libraries Tab floating Window

左の欄は、プロジェクトの **Libraries** と **Shelves** を表示しています。セレクトした **Library** と **Shelf** のコンテンツは、右の欄にコラム内の情報と共に表示されます。シェルフはライブラリーのアイテムとして下に表示されます。左の欄で、+ か - をクリックすることで Libraries と Shelves を開いたり閉じたりして表示させることができます。

ライブラリーでは右の欄の内容を左の Library/Shelf ツリーに Drag & Drop することができます。

Media Management and Library Fields

Name	ClipまたはMedia Fileネーム
In	ClipまたはTimeCodeの中のMedia File
Out	ClipまたはTimeCode OutのMedia File
Duration	ClipのLengthまたはMedia File
Track	トラックのMedia FileまたはClip領域を表示
Sample Rate	ClipまたはMedia FileのSampleレート など
BPS	Bit Depth
Format	Fileフォーマットたとえば PMF , WAV など
Creation Date	作られたDate Media File (Clip)
File name (Media Only)	Media File Name
Media Size (Media Only)	バイトで
Frame Rate (Media Only)	指定されているところ
Author	指定されているところ

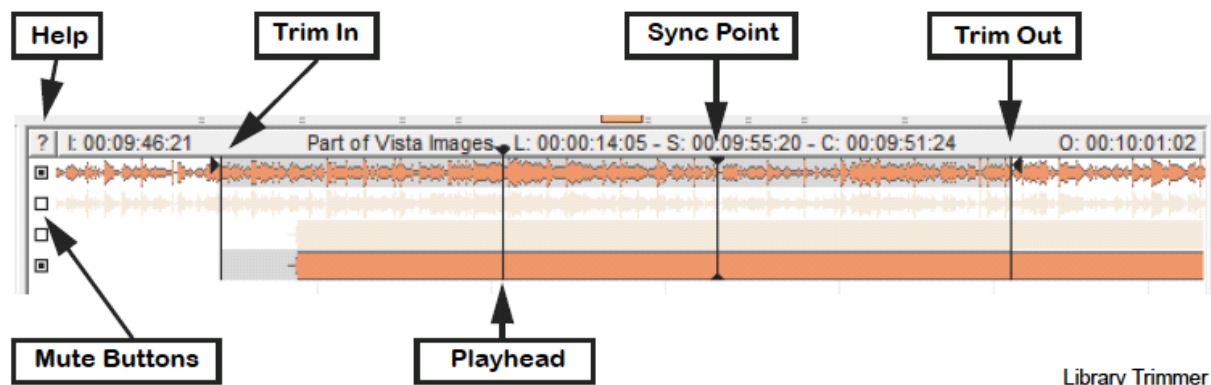
Scene	指定されているところ
Take	指定されているところ
Notes	指定されているところ
Tape	指定されているところ
Category	すなわち Master Clip, Media Folder など

Tools and Menus

Library と Media Management Window のメニューは、使用できる機能を全て備えています。おおくはキーボードショートカットを持っており、セレクトした機能は直接 Library Window の Toolbar から操作できます。

The Trimmer

すべての Library と Media Management Windows には、**Composition/Media Trimmer** がございます。:



Trimmer は、**Trimmer > Show** のメニューアイテムで見せる/隠すの選択ができます。

リスト画面でハイライトされた (選択された) オブジェクトは、トリマーで自動的に開きます。

Multi-channelは、聞いてからトリムされるでしょう。

それぞれのトラックの左にある小さな四角は、トリマーでの再生のために、選択/非選択を表します。

左上の?マークをクリックしたら**Media Trimmer Commands**リストが開きます。:

Media Trimmer Commands
Click in Tracks:
None: Drag Selection
Shift: Set In Point
Ctrl: Set Out Point
Shift + Ctrl: Set Sync Point
+ Alt to the above to Audition from the Point
Click in Track Header:
None: Select/Unselect Track
Shift: Unselect All Tracks
Ctrl: Select All Tracks
Double Click in Tracks:
None: Audition from clicked point
Ctrl: Reset In/Out/Sync Points
Drag and Drop:
Drag from the List: Whole Media
Drag from the Trimmer: Follows In/Out Points
Shortcuts:
SPACE: Toggle Audition/Stop
ENTER: Audition Trimmer Selection
ESC or Numpad 0: Stop Audition
Ctrl + 1: Show 1 Track
Ctrl + D: Show Track Details

以下の方法で、Media, Clips または Compositions を整えることができます。:

- **Double-click:** ダブルクリックするポイントから、Monitoring Section を通してオブジェクトを再生します。

Note:L & R Monitor Outputsよりぜんぜん音がしないなら**Main Grid and Downmixes**

section of the **Monitor**の**None**エントリに値を入れなければなりません。

こちらを見て下さい。: **Media Manager Monitoring** 231ページ

- **Click & Drag:** タイムライン、または、適切に整えられた他のライブラリーにオブジェクトをドラッグしてください。(In ポイントから、Out ポイント。リスト画面からそれをドラッグすると、トリムされていないものを取ります。)
- **Shift + Click: Trim In** ポイントを説定します。後ほど、シンプルにそれをクリックすることによって、ポイントを変更できます。
- **Control + Click: Trim Out** ポイントを説定します。後ほど、シンプルにそれをクリックすることによって、ポイントを変更できます。
- **Control + Shift + Click: Sync Point** ポイントを説定します。後ほど、シンプルにそれをクリックすることによって、ポイントを変更できます。

- **Shift + Alt + Click: Trim In** ポイントを設定します。そしてその位置から再生します。
- **Control + Alt + Click: Trim Out** ポイントを設定します。そしてその位置から再生します。
- **Control + Shift + Alt + Click: Sync Point** ポイントを設定します。そしてその位置から再生します。
- **Control + Double-Click: Trim In と Trim Out と Sync Points** をリセットいたします。

Trim In, Trim Out and Sync P

Trim In, **Trim Out** および **Sync Points** は、Library (Projectまたは、Global)に保存された Compositions と MasterClips のために保存されます。しかし、Media Management Window のマウントされた Media のための次の Mount か Refresh までです。

Compatibility

Media Trimmer は、Trim In, Trim Out および Sync Points がセットされるのを容認していますので、現在のライブラリーの中にセーブされることを示しています。 メニューオプション: **Library > Save**

Library As 4.x は、ライブラリーを最高の互換性のために、バージョン 4.x.との互換性があるフォーマットへセーブされるべきであることを指し示しております。

Library Menus

Edit, View および **Trimmer** メニューは、Library と Media Management ウィンドウがほとんど同じです。以下の **Tools and Menus** で詳細を見ることができます。例外には注意が必要です。

Library Menu

Library メニューは、新しい **Libraries** と **Shelves** の制作、既存のもの開かれて、セーブするのを容認します。

ライブラリーを開いたとき、**Masterclips/Compositions** によって使用されるメディアは、マウントされないかもしれません。(例えば、リムーバブルディスク。) **Mount Referenced Media** は自動的に、これらのメディアが見つけられた最新の位置にマウントされます。

New Library 新しいユーザーライブラリーを作ります。

Open Library	既存のユーザーライブラリーを開きます。
Save Library As	新しいネームで、現在のライブラリーのコピーを保存するか、新しい場所に保存します。
Save Library as 4.x	最高の互換性のために現在のライブラリーのコピーを Pyramix 4.x フォーマットで保存します。
Close Library	現在のライブラリーを閉じます。
Mount Referenced Media	自動的に、現在のプロジェクトのメディアが見つけられた最新の位置にマウントします。
Update Referenced Media Paths	ライブラリーをアップデートするために、すべての関係するメディアフォルダをマウントします。次に、このメニューアイテムを選択します。
Import OMF library (Avid Bin)	インポートするライブラリーのロケートのために File Browser を開きます。
Export to Akai DD Series	Export する Akai DD Series window を開きます。
New Shelf	現在のライブラリーか、Shelf で新しい Shelf (フォルダー) を加えます。
Open Shelf	選択/ハイライトした Shelf を開きます。
Up One Level	1 階層、上のレベルに右手パネルディスプレイを移動させます。
Properties	選択したオブジェクトのプロパティ ボックスをポップアップします。

Edit Menu

Cut	パネルからオブジェクトをカットします。(安全のために、 Media Management Tab では不可。)ペーストされないと、削除されます。
Copy	オブジェクトをコピーします。
Paste	オブジェクトをペーストします。(Media Management Tab では不可。)
Paste with Media	ターゲットオブジェクトが保存される場所に、関連する Media ファイルと共にペ

ーストします。

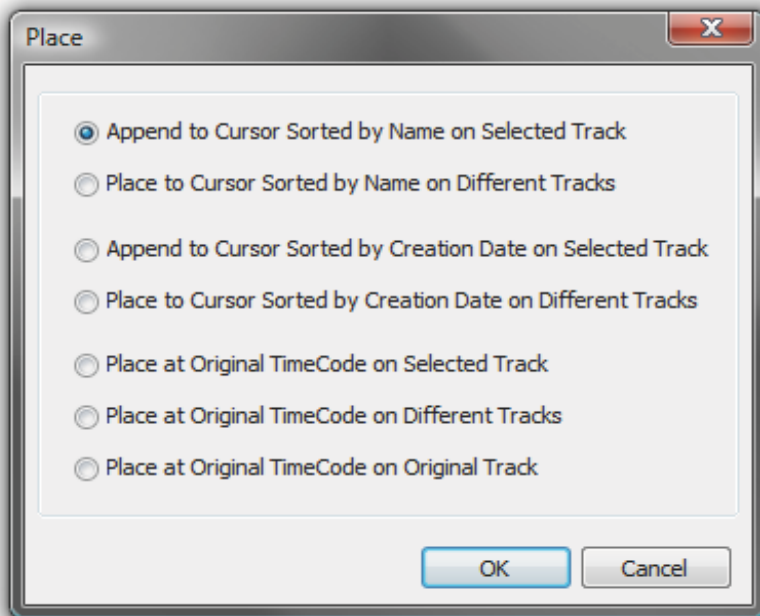
Rename オブジェクトをリネームします。

Open/Audition/View ハイライト (選択) した Clip、または、Trimmer の Composition (Libraries only) を開きます。その後再生を始めます。ハイライト (選択) した Shelf を開きます。

Audition Trimmer のハイライト (選択) したマスタークリップ (Media Management only) を開きます。その後再生を始めます。

Stop Audition 再生を止め、最初の位置にカーソルを戻します。

Place **Place** ダイアログを開きます。:



Library Edit menu Place dialog

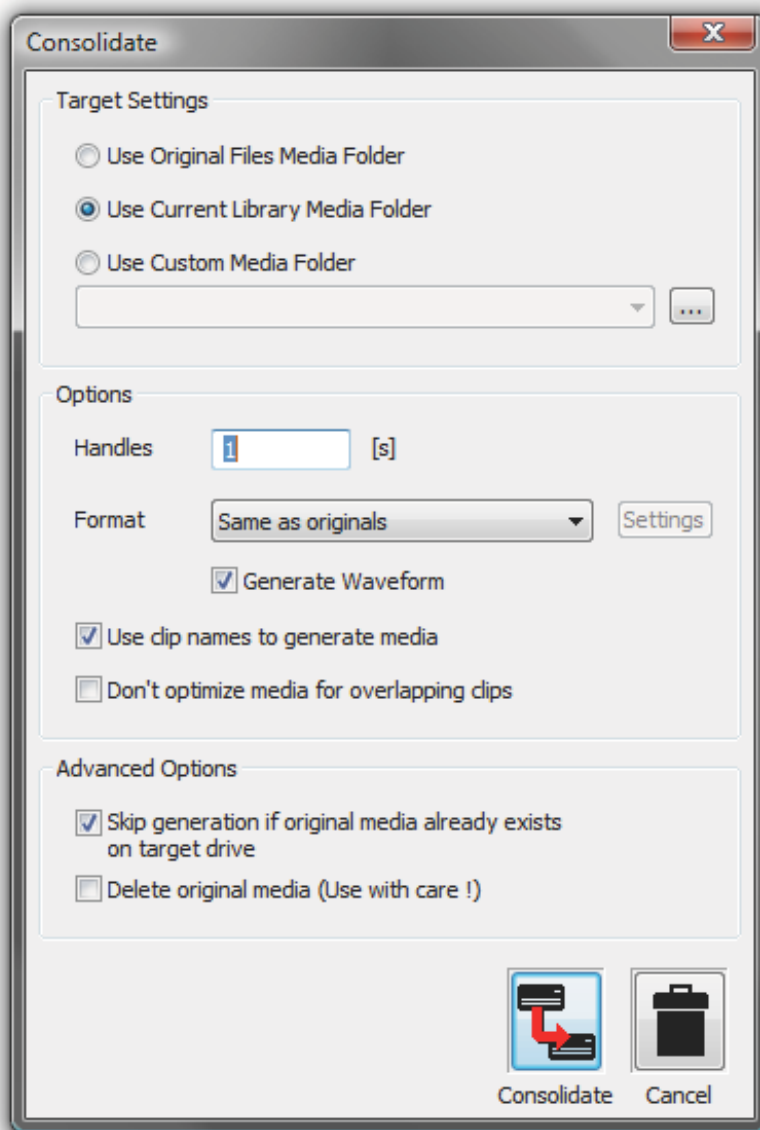
ここで選択した規則に則り、選択したオブジェクトを Timeline 上に配置します。

選択したトラックのタイムラインに選択したオブジェクトを配置します。**Sync Point** の Playhead Cursor の位置、そうでなければ、Sync Point は、**In Point** に設定されています。

Placement Tool オブジェクトの配置のために、**Placement Tool** を開きます。

Send 選択したオブジェクト (Libraries only) を、電子メールの添付ファイルで送ります。

Consolidate **Consolidate** ダイアログを開きます。(Libraries only)



Libraries Edit menu Consolidate dialog

Consolidate 機能は選択されたオブジェクトの中にメディアセグメントの選択的バックアップを作ります。すなわち、コンポジションでクリップによって参照をつけられるあらゆるメディアファイル全体をバックアップする代わりに、**Consolidate** は、**Composition** のクリップセグメントによって、参照されるメディアファイルのそれらの部分だけバックアップします。**Handles** オプションを使用することで、クリップの境界を超えてエキストラメディアを加えることができます。これはハンドルの長さのリミットの中で、Composition の更なる操作を容認します。

どうぞ、こちらもご覧下さい。: **Consolidating Projects** 348 ページ

Delete Media 選択した Master Clip と関連する MediaFiles (**Media Management only**) を削除します。

重要! **Delete Media** は、その言葉そのものであります。このコマンド:
PERMANENTLY REMOVES AUDIO

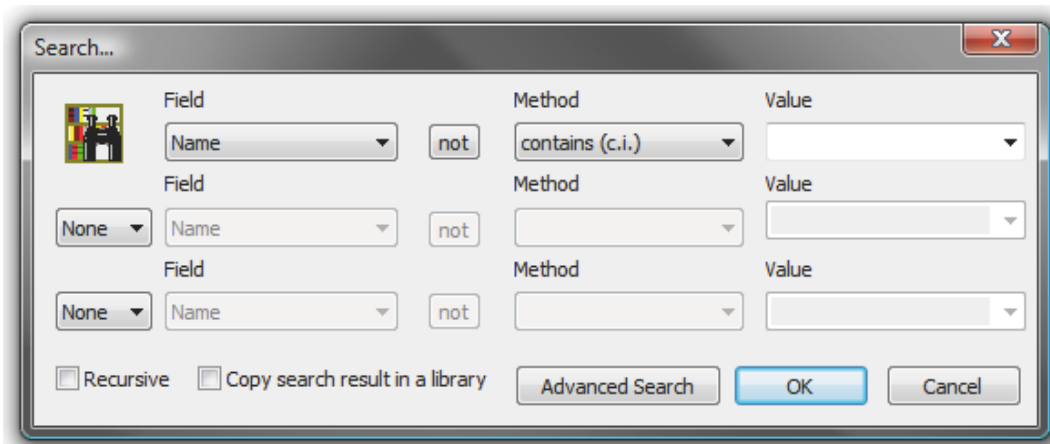
永遠にオーディオを削除してしまいます。(そして、ドライブから関連する Waveform ファイル。)

Select All 右手パネルの全てのオブジェクトを選択します。(Ctrl Click はここのオブジェクトの選択を切り替えます。)

Invert Selection 選択されたオブジェクトは選択をはずされて、選ばれていないオブジェクトは選択されます。

Search

Search **Search** ダイアログを開きます。



Library Search dialog

このダイアログは、フィルタを使用することで特殊標目記入を検索いたします。

Field コンボボックスは、どれを検索の基礎として使用するかを、すべてのフィールドをリストにして示しています。

Not このボタンを押すと、照会は、パラメータに一致しないライブラリーで、あらゆるエントリを見つけます。

Method フィルターパラメータの選択です。:

Value 値は、リストにタイプでき、選択できます。リストは、選択した **Field** のライブラリーにすべての値を表示します。

Recursive チェックすると、検索はライブラリーのサブフォルダーまでおよびます。

Copy search result in library

チェックすると、検索基準にマッチするすべてのアイテムが、自体に従って指定されたシェルフで、**Search Results** という新しいライブラリーに加えられます。

例えば、**Name contains 'D' in D:¥Pyramix¥Media**

左サイドの2つのコンボボックスは、一層の2つのフィルタが、**AND / OR** の選択で付加されることを承認します。

View Menu

View メニューは、情報がどのように表示されるかを決定します。

Toolbar **Toolbar** のオンオフを変えます。

Status Bar Status バーのオンオフを変えます。

Large 大きなアイコンで表示します。

Small 小さなアイコンで表示します。

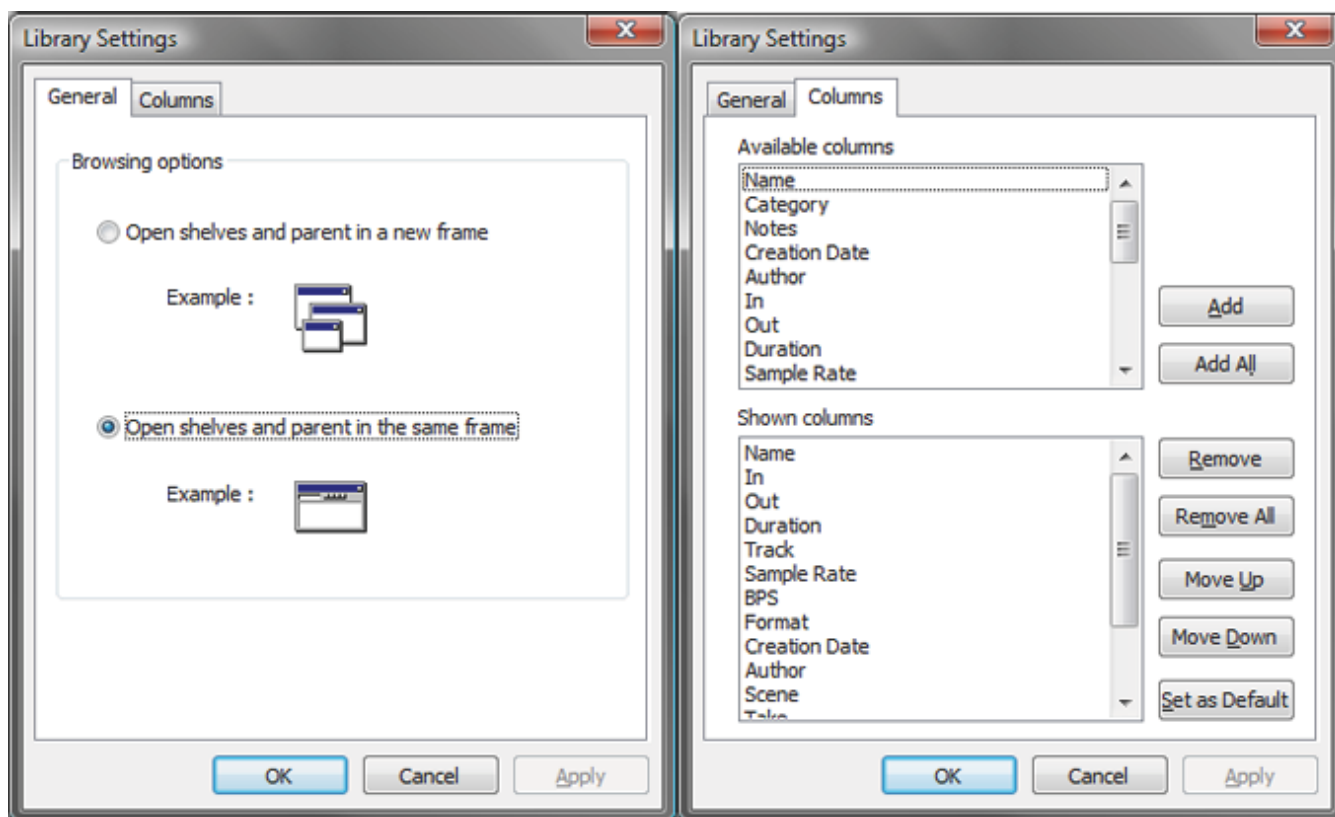
Lis リストにて表示します。

Detail 詳細なリストにて表示します。

Filter 作動させれば、以下のフィルターパラメータ設定に従って Window 右手パネルにアイテムを表示します。

Filter Options (このダイアログは、**Edit > Search** と同じオプションを提供します。)

Options 2つのTabs、**General**と**Columns**の**Library Settings**ダイアログボックスを開きます。



Document Libraries View menu Options General and Columns panes

デフォルトの**General**タブは、シェルフを開く選択を提供しています。それは、新しいフレームか Opening シェルフの親と **Library** Tab Window の右手パネルで表示している同じフレームと **Columns** タブコントロールの親です。表示されたカラムとオーダーはすべてカスタマイズ可能です。

New Window Library か Media Management Window の別のインスタンスを開きます。

Refresh リフレッシュします。

Trimmer Menu

Show **Trimmer** のショウ/ハイドの切り替えです。

Show 1 Track **Trimmer** に表示されたオブジェクトの最初のトラックだけが表されます。

このオプションが選択されれば、**Up** と **down** は、どのようなトラックも表示可能な Trimmer トラック ディスプレイの左手に現れます。

Show Track Details 選択した Media file の各トラックのために以下の情報を表示します。:

- Track Name
- Track Number
- Track Type (left, Right, Center etc.)
- Track File Name (Media が **One File Per Track** モードで録音された場合。)

Auto-Show 適切なオブジェクトタイプがハイライトされると、(選択された) **Trimmer** は自動的に表示されます。

Auto-Generate Waveform Waveforms は自動的に描かれます。

Media Folder Menu

Mount Media Folder Pyramix メディア ファイリング システムを、視認可能にいたします。

Unmount Media Folder Pyramix ファイリング システムから、削除します。

Refresh Media Folder Explorer Windows と同様に作業をリフレッシュします。そして、Media Management Window が開いた後に加えられたファイルを作ります。

Create Offline/Reference Library [どうぞ、ご覧ください。: Creating Offline/Reference Libraries 55ページ](#)

Create Quick Mount Libraries [どうぞ、ご覧ください。: Quick Mount 52ページ](#)

Open Folder 選択したドライブとディレクトリのために Media Management Library を開きます。メディアディレクトリのネームをダブルクリックするのと、同じ効果があります。

Up One Level ファイル階層のレベルを1つ上げます。

Mounting Rules **Mounting Rules** ダイアログを開きます。これで、ユーザは特別な規則を

適用できます。同じ'ユニーク'識別子を含むファイルのマウントするのを試みる場合です。(以下を見てください。)

どうぞご覧ください。: [Mounting Rules](#) 53ページ

Properties Media Folder の属性を表示するインフォ ボックスをポップアップします。

Edit, View and Trimmer Menus

Edit, View および **Trimmer** メニューは Library と Media Management ウィンドウとほとんど同じです。詳細は、上の **Tools and Menus** にあります。例外にお気を付けてください。

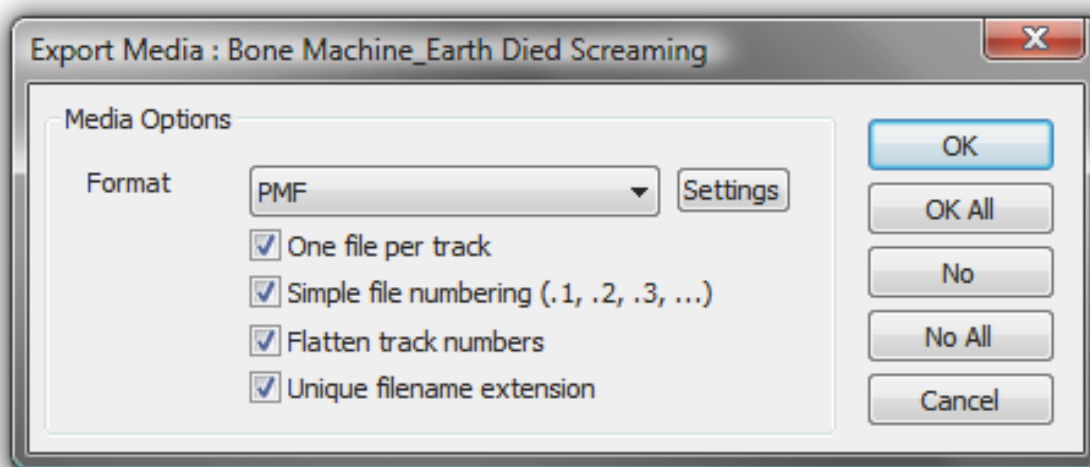
Convert Menu

Quick Import

Pyramix Media Drive または、Folder へインポートされたどのようなサポートされたフォーマットのサウンドファイルも可能です。オリジナルフォーマットはもとより Pyramix へコンバートされたネイティブ PMF フォーマットも可能です。

以下に **注意** してください。: サポートされたフォーマット ファイルは、**Pyramix** での作業にコンバートはいりません。究極の救い主なのであります。

Quick Export Pyramix Master Clips が多くのオプションでサポートされたファイル形式のどれかでエクスポートされるのを可能にします。



Quick Export - Export Media: Dialog

One file per track チェックすると、マルチチャンネル Master Clips は、クリップの各チャンネルのためにシングルファイルとしてエクスポートされます。

Simple file numbering (.1, .2, .3, ...)

チェックすると、ファイルは、付番されます。(_##001##_, _##002##_, ... の代わりに(.1, .2, .3, ...)

Flatten track numbers チェックすると、たとえば、1, 2, 7, 8 の代わりに 1, 2, 3, 4 と付番されます。

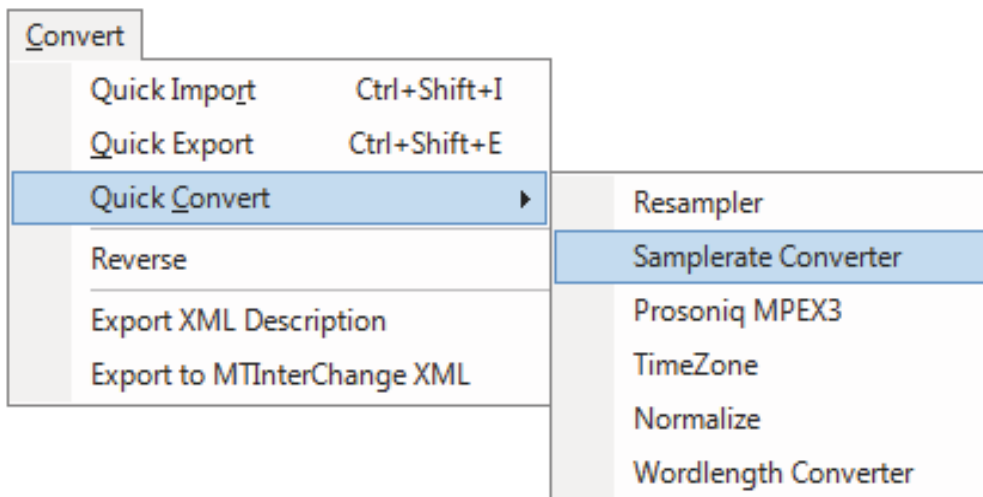
Unique filename extension チェックすると、ユニーク ファイル ネーム 拡張を加算します。

Quick Convert > 1 つ以上の Media ファイルのさまざまな方法での変換を可能にします。(以下を見てください。)

Reverse 選択をリバース再生します。

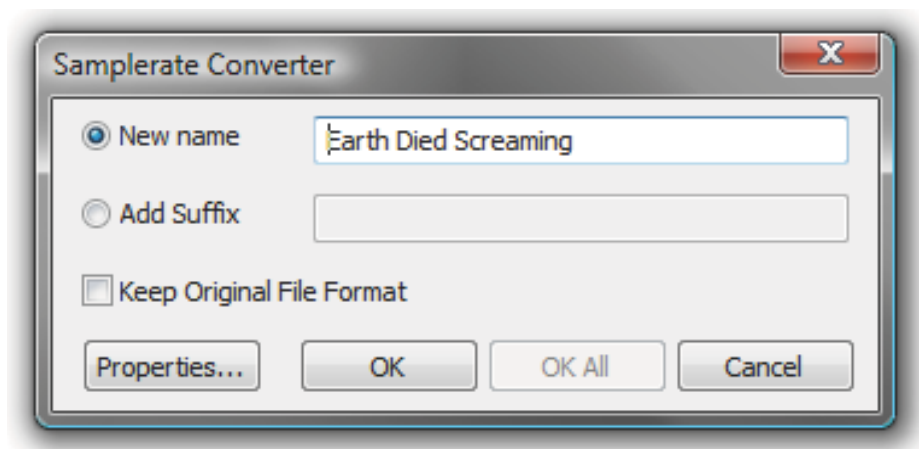
Export XML Description Media Descriptions を XML ファイルでエクスポートします。メディアの範囲を選択して、**Convert > Export XML Description** を選んでください。

Convert - Quick Convert sub-menu



Media Management Convert - Quick Convert sub- menu

Output Dialog



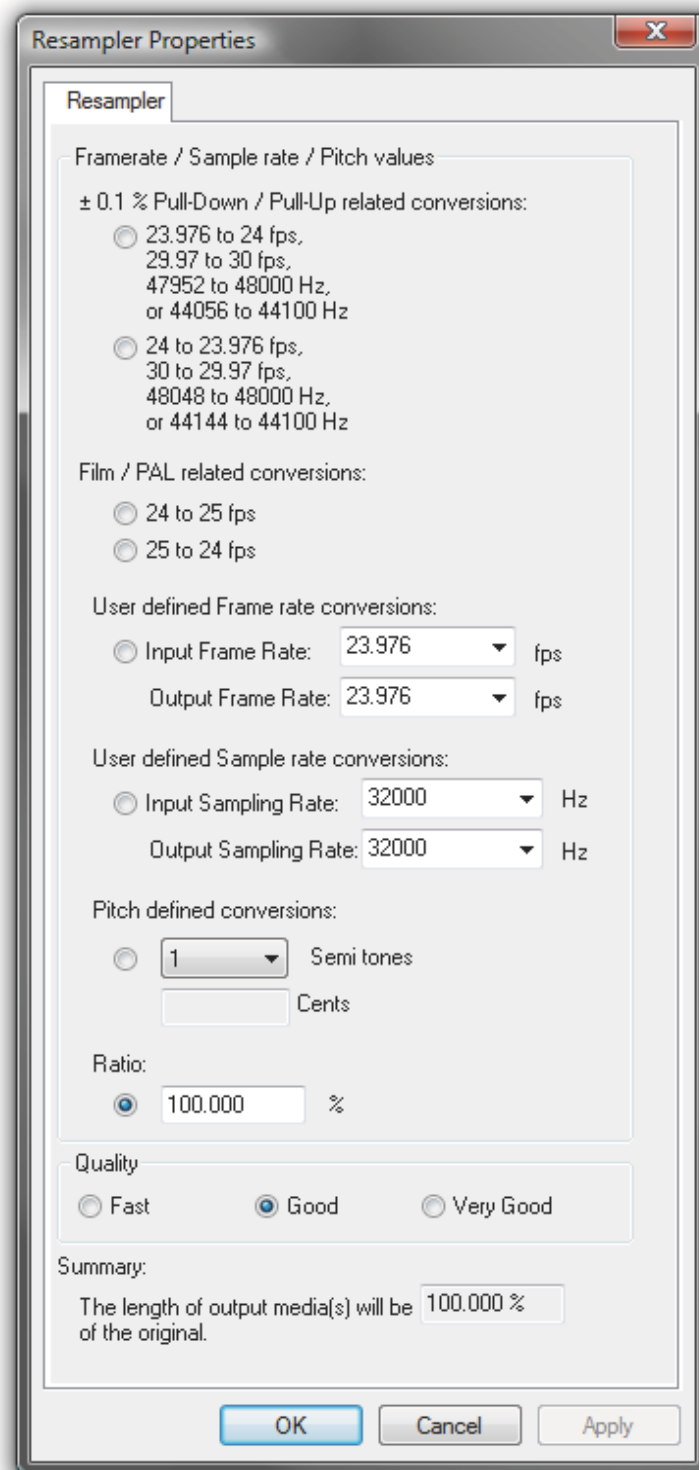
Samplerate Converter dialog

これらのすべてのオプションがニューメディアファイルをディスクに作り出します。

どの変換オプションが選ばれているのか、選択したプロセスを反映するタイトルのダイアログボックスをポップアップします。新しい名前が選ばれたか、または既存のものは新しい接尾辞でキープされるか、どちらかです。一挙に複数ファイル进行处理するのがお望みでしたら、**Add Suffix** ボタンを選択しなければなりません。複数ファイルが選択され、このオプションが選ばれると、**OK All** ボタンは利用可能です。**Keep Original File Format** チェックボックスは、その言葉のままです。**Properties...** ボタンは、特定の変換タイプのダイアログボックスを開きます。(以下を見てください。)

Quick Convert Process Properties Dialogs

Resampler Properties



Resampler Properties dialog

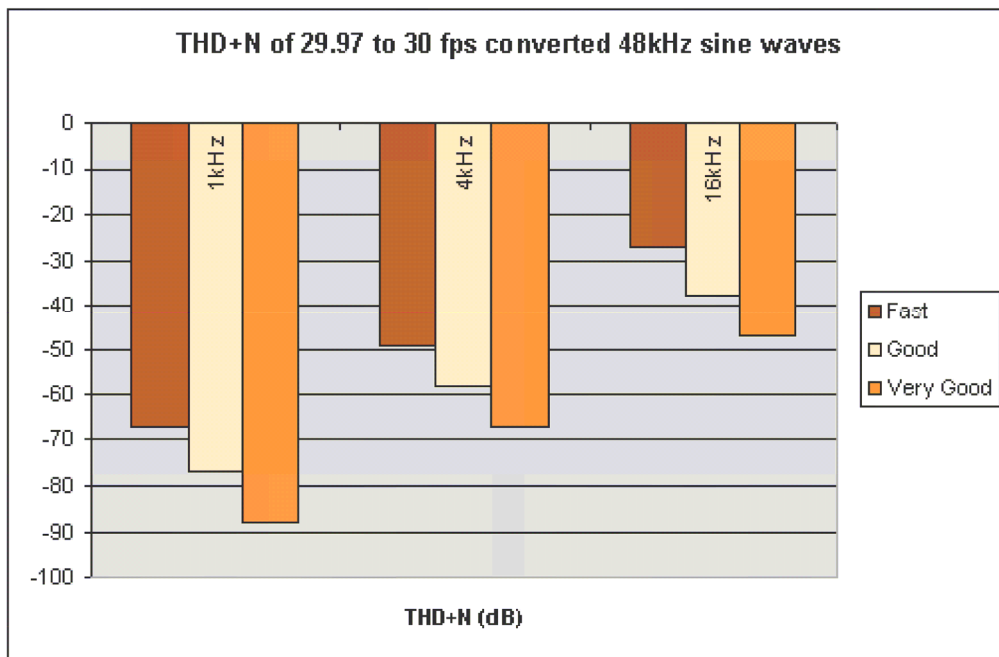
このモジュールは初めに±0.1%のプルダウン/アップのオーディオ変換を照準としております。
しかし、デスティネーションの長さとの最終的な長さの間で、率を定義するいくつかの可能な方法があります。(フレームレイト、サンプルレイト、パーセントでピッチとレイシオ。)

ピッチが変更されるので、**Time Stretch** オペレーションとはプロセスが異なります。
Input と Output ファイルは、同じサンプルレイトですが、アウトプットファイルの長さは、以下のようになります。(初期 length) x (表示された比率)

別の設定、**Quality** は、処理のオーバサンプリングプロセスの分解能に影響があります。

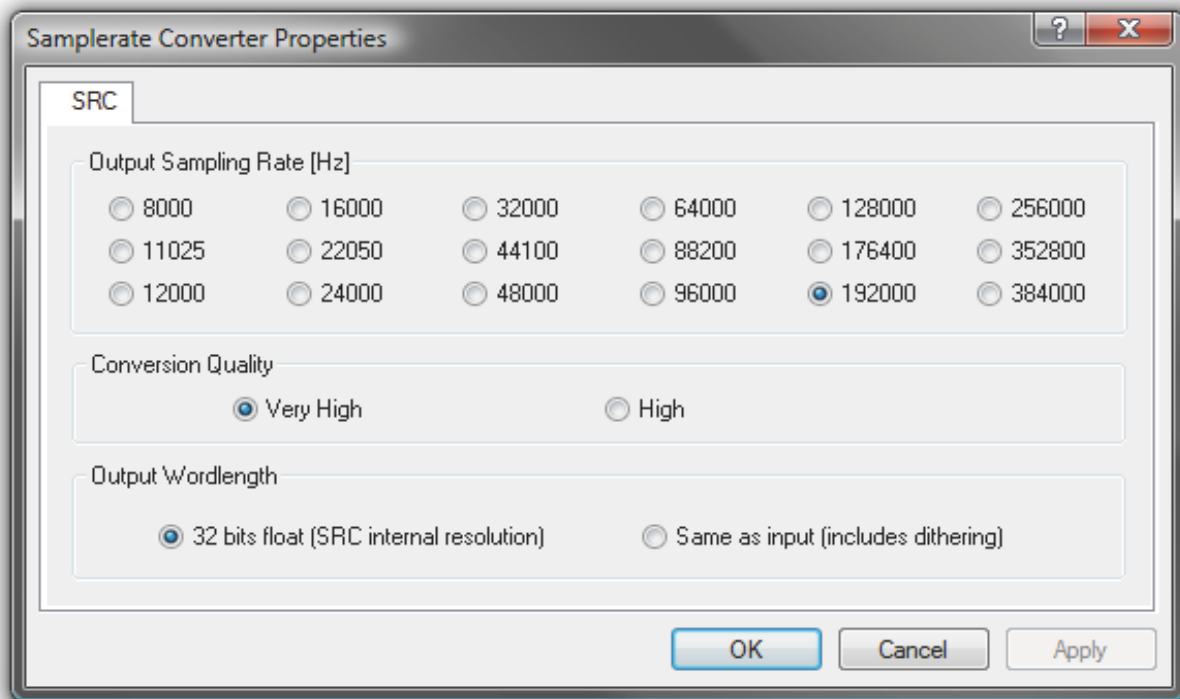
このモジュールは **MPEX** のように Media Manager の '**Quick convert**' リストで、**Project** メニューと '**Surround Encoder**' (**Project > Surround Processing**) として利用可能です。

以下のグラフは、**THD & Noise** における3つの **Quality** 設定の効果のインディケーションを表したものです。



Resampler quality setting effect on THD & Noise

:Samplerate Converter Properties



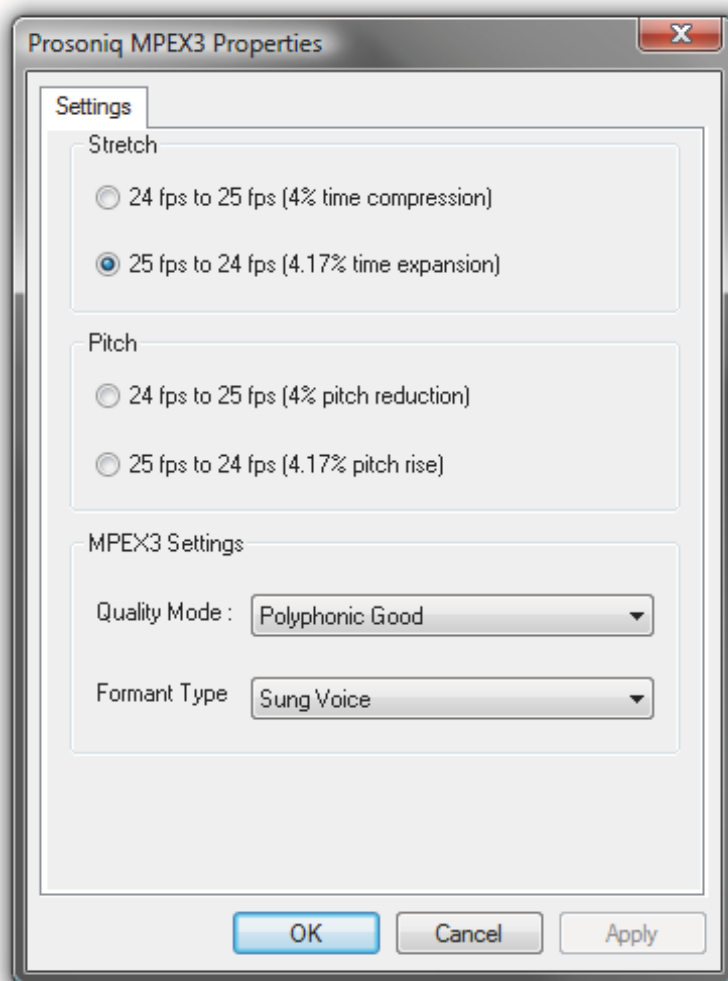
Samplerate Converter Properties dialog

Output Sampling Rate [Hz] は、ラジオボタンをクリックすることによってサンプルレイトを選択します。

Conversion Quality は、クオリティーを選択します。**Very high** は素晴らしい変換ですが、少し時間がかかります。

Output Wordlengthは、お望みの**Output Wordlength**.を選択します。**32 bits float (SRC internal resolution)** (デフォルト) または**Same as input (includes dithering)**

Prosoniq MPEX3 Properties



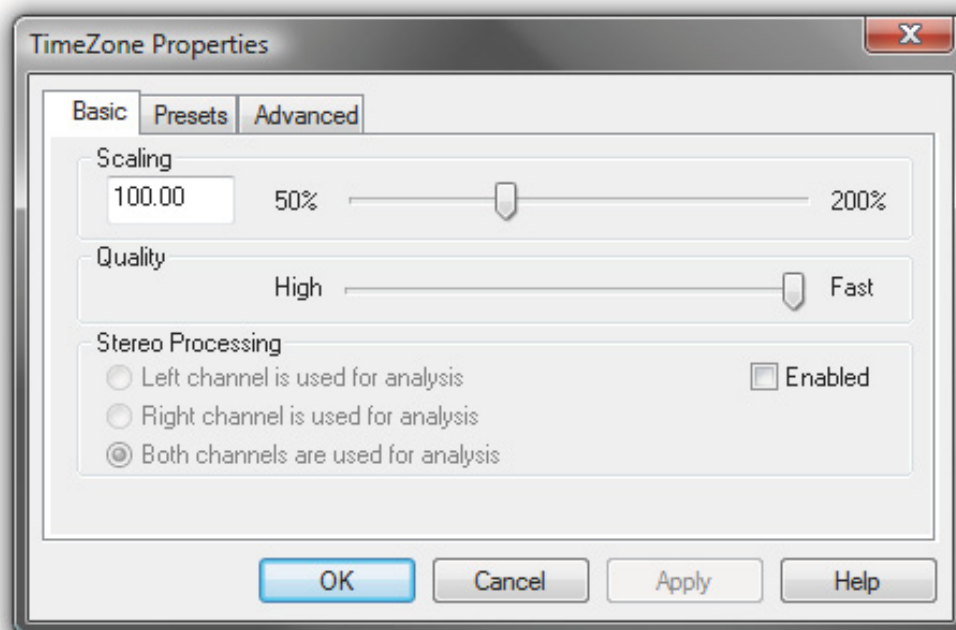
Prosoniq MPEX3 Properties dialog

4 **Stretch** と **Pitch** オプションから必要な変換を選択してください。

Quality Mode と **Formant Type** コンボボックスから適切な選択をして **MPEX3 Settings** を最適化してください。

Quality Mode	Single Instrument Fast
	Single Instrument Best
	Polyphonic Fast
	Polyphonic Good
	Polyphonic Best
Formant Type	Sung Voice
	Spoken Voice

TimeZone Properties - Basic

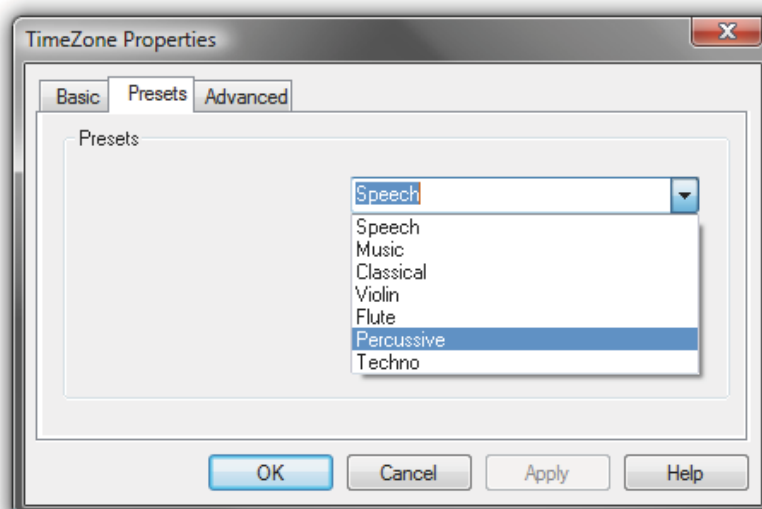


TimeZone Basic Properties dialog

希望の変更の **Scaling** を選択してボックスの中に長さのパーセントを入力するか、スライダを動かしてください。 **Quality** スライダは High Quality と Fast 処理の説定です。

Stereo Processing を **Enabled** にすると分析使われるであろうチャンネルの選択が現れます。

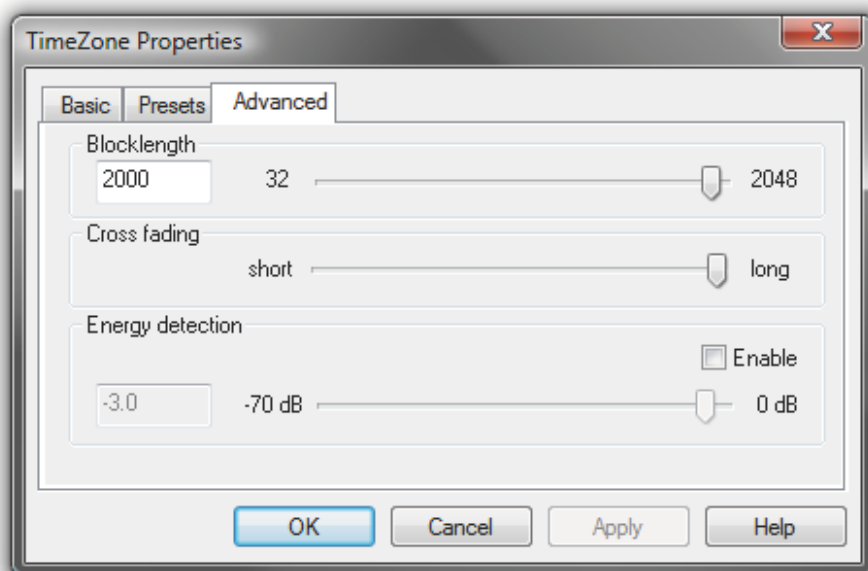
TimeZone Properties – Presets



TimeZone Presets Properties dialog

ポップダウンリストは、様々な音のタイプにふさわしいアルゴリズムプリセットの選択があります。

TimeZone Properties - Advanced



TimeZone Advanced Properties dialog

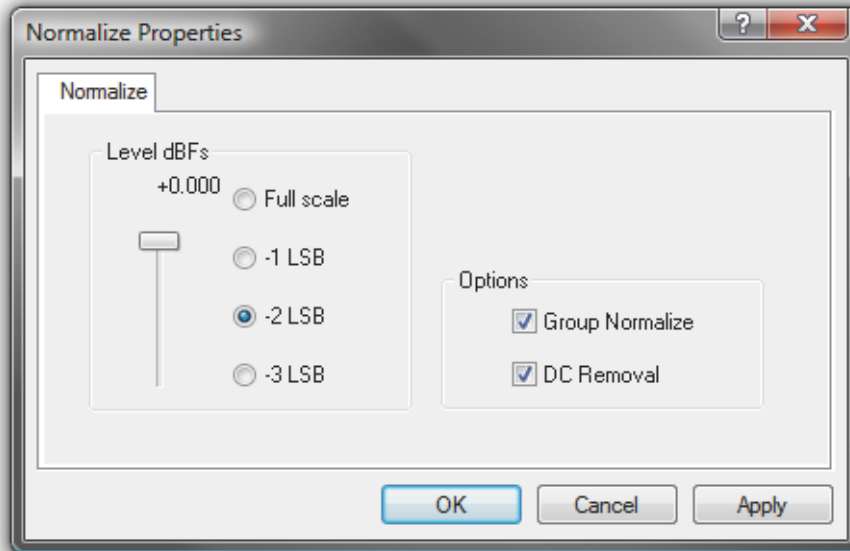
Blocklength は、処理で使用するブロックの長さを決めます。32 と 2048 の間の値をテキストボックスの入れるか、またはスライダで決めてください。

Crossfading は、スライダでブロック間のクロスフェードの長さを変えます。

Energy Detection が、**Enable** の場合、スレッシュホールドレベルの説定ができます。-70dB から 0dB の値をテキストボックスに入れるか、またはスライダで説定します。

これらのパラメータは音量と音のキャラに影響します。そして特定の音素材にふさわしい、こまやかなチューニングができます。

Normalize Properties



Normalize Properties dialog

Level dBfs

新しいファイルの最大レベル設定に4プリセットの選択、または、スライダを使用してください。

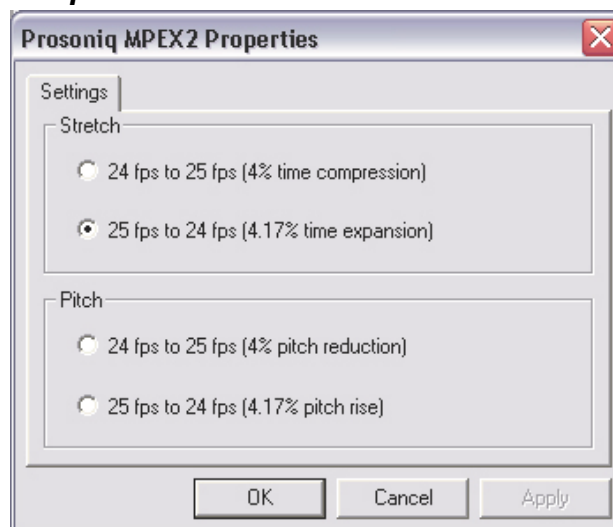
Group Normalize

チェックすると、どのようなクリップグループのピークレベルも最大まで上げられ、他のクリップもそれに比例します。

DC Removal

チェックすると、D.C.オフセットが除かれます。

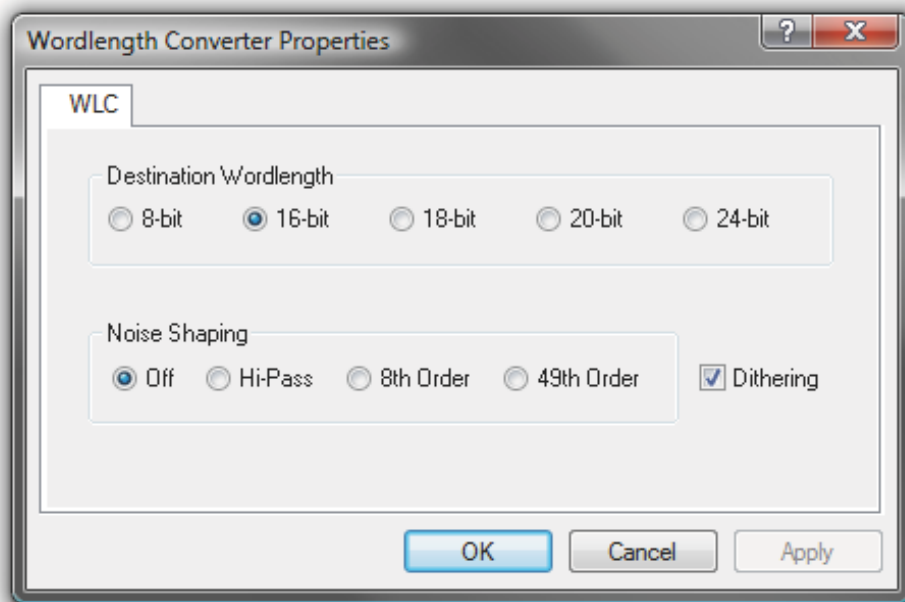
Prosoniq MPEX2 Properties



Prosoniq MPEX2 Properties dialog

4 **Stretch** と **Pitch** オプションから必要な変換を選択してください。

Wordlength Converter Properties



Wordlength Converter Properties dialog

Destination Wordlength

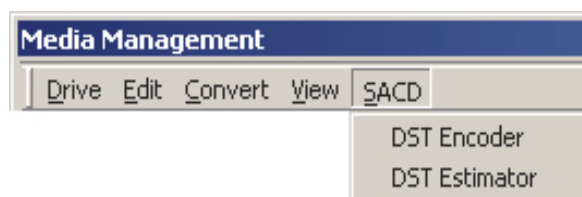
ラジオボタンを押して、ワードレングスを選択してください。

Noise Shaping

Noise Shaping のクオリティーを選択してください。ハイクオリティーはよい結果をもたらしますが、処理時間が増えます。

Dithering をチェックすると、必要な場合ディザーが供給されます。

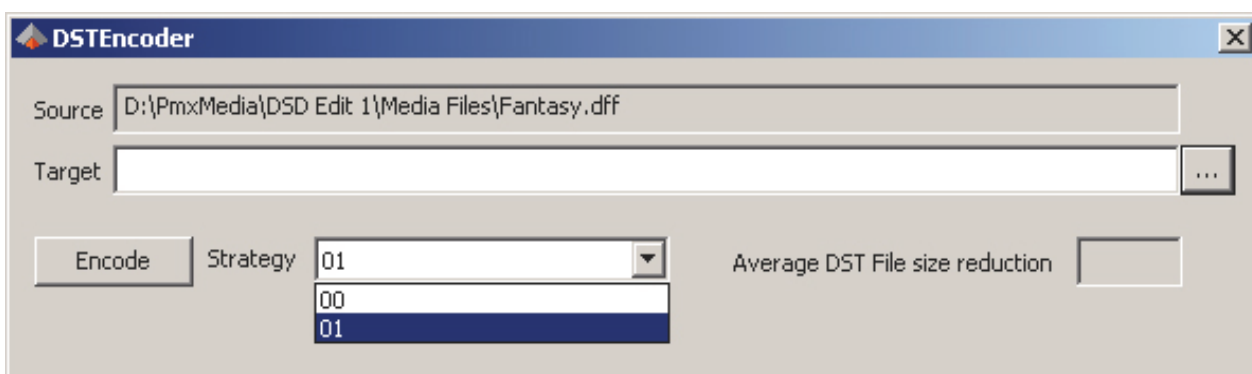
SACD Menu



Media Management SACD menu

DST Encoder

DST の Edited Master をエンコードします。



DST Encoder dialog

DST Estimator は、Edited Master の DST エンコーディングを推測します。オーディオ素材の機能としてファイルのリダクションレイトの表示グラフがあります。

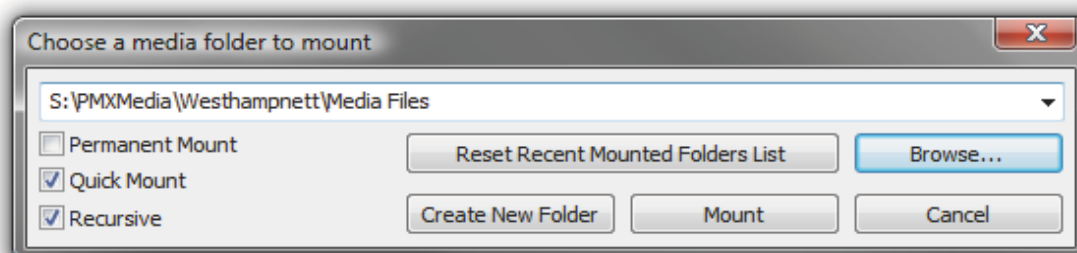
Media Browser Menu

Reconnect Media references while browsing は、簡単な検索でブラウズしている間、Pyramix が、開いているプロジェクトのなくなったメディアの自動的な再リンクの試みをするのを容認します。より迅速なブラウジングのために、このオプションを不可にできます。

Mount Currently Displayed Media Folder は、Media Browser に表示されている Media Folder の簡単なマウントを容認します。（通常、適切なフォルダーが見つかります。）

Media Browser は、**Quick Mount** ライブラリーを使用します。これは、いついかなる時も、ブラウジングスピードを上げます。フォルダを頻繁にブラウズするのに、Quick Mount ライブラリーの制作は、頼りになるのです。 **どうぞ、ご覧下さい。: Quick Mount 52 ページ**

Managing Media Folders



Choose a media folder to mount dialog

このダイアログを開く、いくつかの方法があります。

Media Management Tab Window から、**Media Folder > Mount Media Folder** または、Media Drive を右クリック、または右手パネルの Media Folder エントリー、そして様々な Pyramix Windows の **Media Folder** コンボボックスの **New** エントリーです。

テキストボックスは、完全なパスが入れられるのを容認します。Media Folder または、Drive がドロップダウンリストから選択されます。代わりに、テキストボックスにネームをタイプして、新しい Media Folder を制作できます。新しいフォルダは、ツリーの中にある今のものの下に作られます。

Permanent Mount

チェックすると、選ばれたフォルダーは、将来の Projects のスタートアップ時にマウントされます。(音響効果ライブラリーなどに役に立つ場合がございます。)

Quick Mount

Quick Mount ボックスチェックすると、システムは、フォルダのメディアファイルのすべての解析の代わりに 'QuickMount' ライブラリーをロードします。(以下を見てください。)

Recursive

チェックすると、選択したフォルダのサブフォルダもマウントされます。

Reset Recent Mounted Folders List

ドロップダウンリストをきれいにクリアします。リストはリストが最後にクリアされて以来のマウントされているすべてのフォルダーを含んでいます。

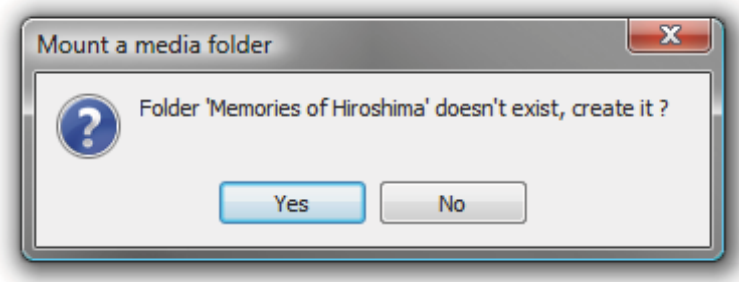
Browse...

Browse for Folder ダイアログボックスを開きます。ローカルマシンのどんな Windows ドライブ、フォルダ、またはマウントのために選択したネットワークの向こう側のマシーンでも可能であります。

Mount

選択した Media Drive または Folder をマウントします。新しい Folder の制作のために、テキスト入力ボックスにネームをタイプして、**Mount** をクリックしてください。

(あなたが現在のパスツリーと別に、どこかで新しいフォルダーを作りたいとします。それには、ドロップダウンリストか、望むディレクトリへナビゲートするブラウザで、フルパスをタイプします。次にパスの後のテキスト入力ボックスに新しいネームを足してください。) **Mount a media folder** インフォメーションボックスが現れます。:



Mount a media folder info box

Yes をクリックして新しいフォルダを作ります。**No** は、オペレーションをキャンセルします。

Quick Mount

Quick Mount モードは、デフォルトです。

正常にフォルダがマウントされれば、'**__QuickMount.pml**' と呼ばれるライブラリーが作られ、オリジナルフォルダにストアされます。これは、プロジェクトオープン時のメディアファイルマウントタイムを、ドラマチックに短縮いたします。

以下に **注意** してください。:二重下線は、ファイルネームの欠くことのできない部位です。

Quick Mount ライブラリーが見つけれられないなら、標準のマウントは実行されます。Quick Mount ライブラリーは、将来の Quick Mounts が行われるのを可能にするために作られます。

Quick Mount ライブラリーは、次回マウントされた時に、自動的に刷新されます。それは、Media Folder が変更された場合です。

Quick Mount ライブラリーは、刷新されません。このケースは、Media Folders が移動、リネームまたは、Drive レター(ネーム)が変更された場合です。

メニューオプションの、**Media Folder > Create Quick Mount libraries** は、与えられたドライブ、フォルダかネットワークパスのためにすべての Quick Mount ライブラリーを再帰的に作ります。(通常、サーバ全体で、夜通し行われます。)

新しいメディア ファイルが、前の 'Quick Mounted' フォルダへ/より、付加/削除された場合、Quick Mount ライブラリーは、**Media Manager > Refresh** の選択で、マニュアルアップデートが可能です。

Settings > All Settings Application > Location ページにある、**Use Quick Mount whenever possible** チェック ボックスがチェックされた場合、アプリケーションが始まれば、パーマネントリー マウンテッドフォルダは、自動的に 'Quick Mounted' になります。

Mounting Rules

このダイヤログは、与えられたフォルダの **BWF** か **Wave** ファイルの解析に供給されるさまざまなルールを容認します。Pyramix は常に、Media Manager で表示されるシングル マルチトラック メディアの部分である複数のモノファイルをグループにするトライをしております。したがって、A 1-2 または A 1-8、または A 1-2, 7-8, などの形態で付番されたマルチトラックのシングルアイテムとしてマルチモノファイルは現れます。さもなくば、それぞれのモノラルファイルに関して別々のエントリがあります。または、マルチトラック 'set' の部分ではありません。**BWF** ファイルの場合、これを成し遂げるのに、Pyramix は **BWF** ヘッダーを見ます。そして、いくつかのルールがある **Unique Identifier** として **Originator Reference** フィールドを使用します。そのルールは、EBU 編成と様々なメーカーの間に採用されたいくつかのコンベンションにより決定されたものなのであります。

時折これらのルールに従わないいくつかのファイルが現れるものです。

したがって、Pyramix Media Manager はこれらのファイルを適切にマウントしない場合があります。いくつかのファイル失ってしまうか、マルチトラックメディアのいくつかのトラックは、なくなってしまう。Pyramix Media Manager はその時これらのコンフリクトを検出します。フォルダはマウントされて、このような問題について、ユーザに知らせます。

そして、**Media Manager > Drive > Mounting Rules** メニューアイテム行くようにうながします。

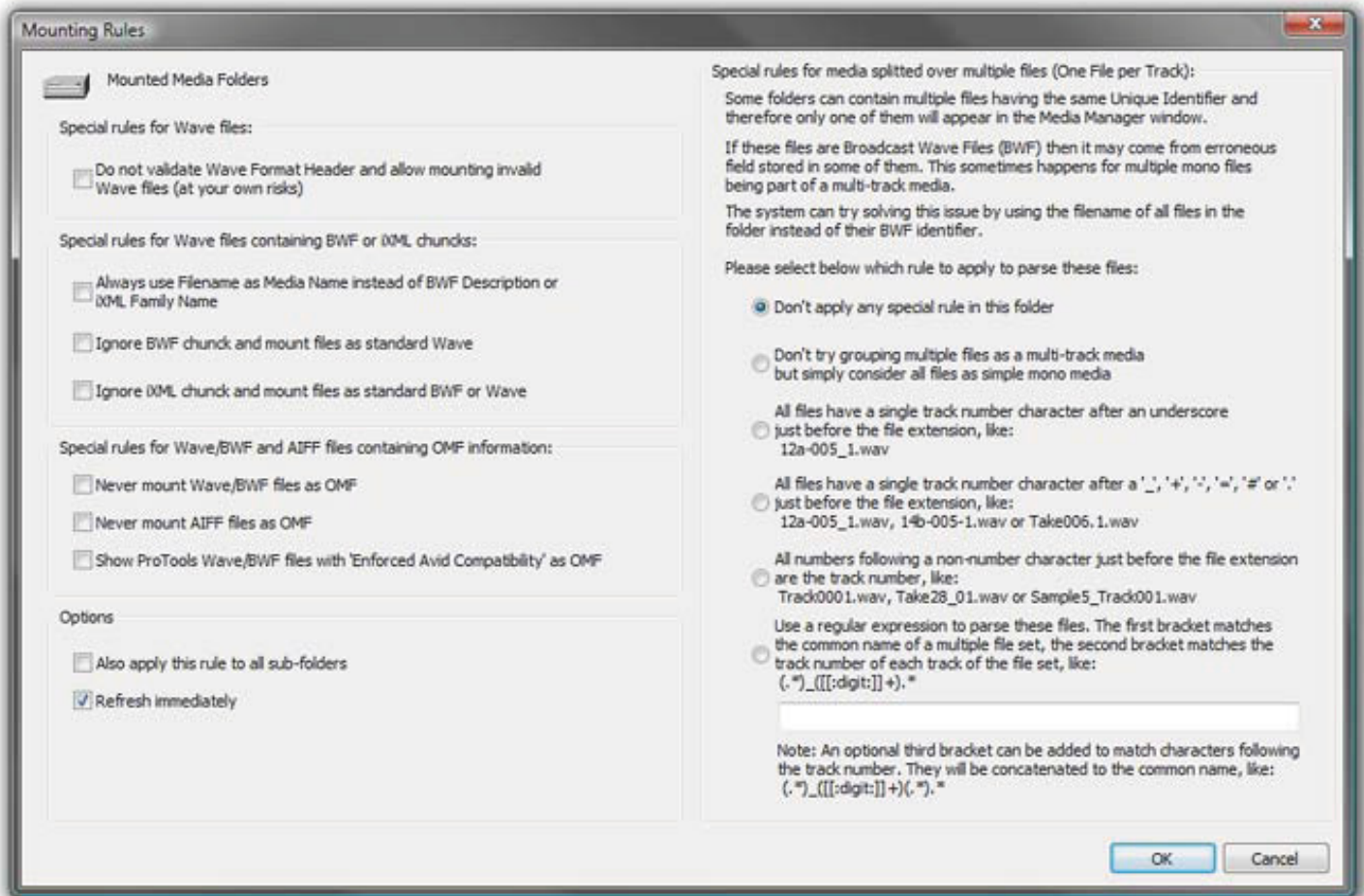
Mounting Rules ダイヤログはさまざまな異なったルールを容認します。そのルールは、このことのために、またはすべてのファイルが適切にマウントされるようこれらの Media Folders に供給されます。

コンフリクトが検出されたフォルダは **Red** で表されます。

特別な Mounting Rule が適用されたフォルダは **Dark Green** で表されます。

Mounting Rules ダイヤログは、**Media Management Tab** ウィンドウにあります。

Media Folder メニュー： **Media Folder > Mounting Rules**



Mounting Rules dialog

Rulesの説明は、上の Mounting Rules ダイアログにあります。

WaveフォーマットHeaderを有効にしない。そして、無効のWaveファイルをマウントさせる。(自己責任で)厳密なWave仕様と言えないものもマウントできます。

いつもBWFの代わりにMedia NameとしてFilenameを使用するかiXML Family Nameを使います。

Steinberg's Nuendoでレコードされたファイルのマウントを容認し、Aaton Cantarからのファイルを(再び)従わせ、他の野外レコーダーがファイルネームのEDLの情報にマッチさせるのを助けることができる。

BWFのチャンクを無視します。スタンダードのWaveのとしてマウントします。

事実上、通常のWaveファイルとしてBroadcast Waveファイルを扱います。上記と同じように(再び)従がわせるのに役に立ちます。

iXMLチャンクを無視します。

純粋なWaveファイルとしてiXMLを扱いました、BWFも上記と同じように扱います。

Offline / Reference Libraries

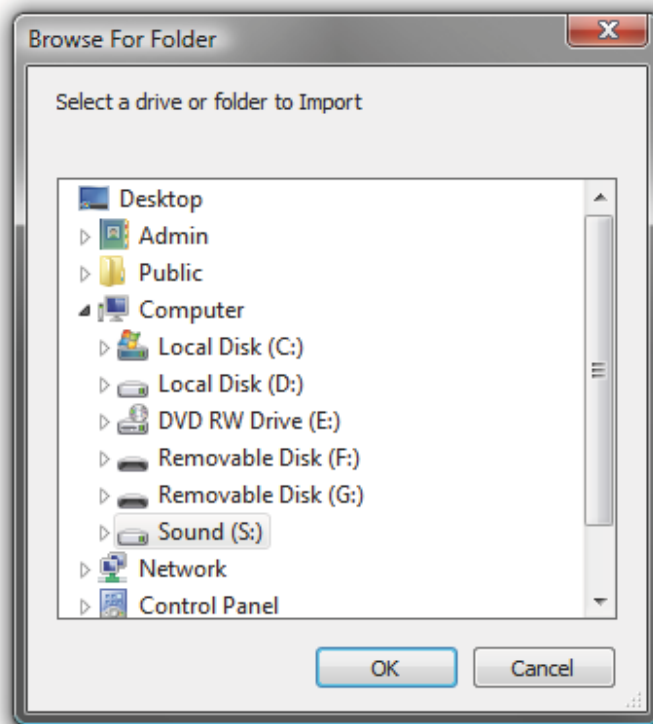
ネームが **Offline/Reference Libraries** を示すことは、非常に長いプロジェクトのトラックのキープと永久にオンラインでないかもしれないメディアの上の素材に有用です。

Creating Offline/Reference Libraries

Offline ライブラリーは、**Media Management Tab Window** を選択して作られます。

Media Folder > Create Offline/Reference Library.

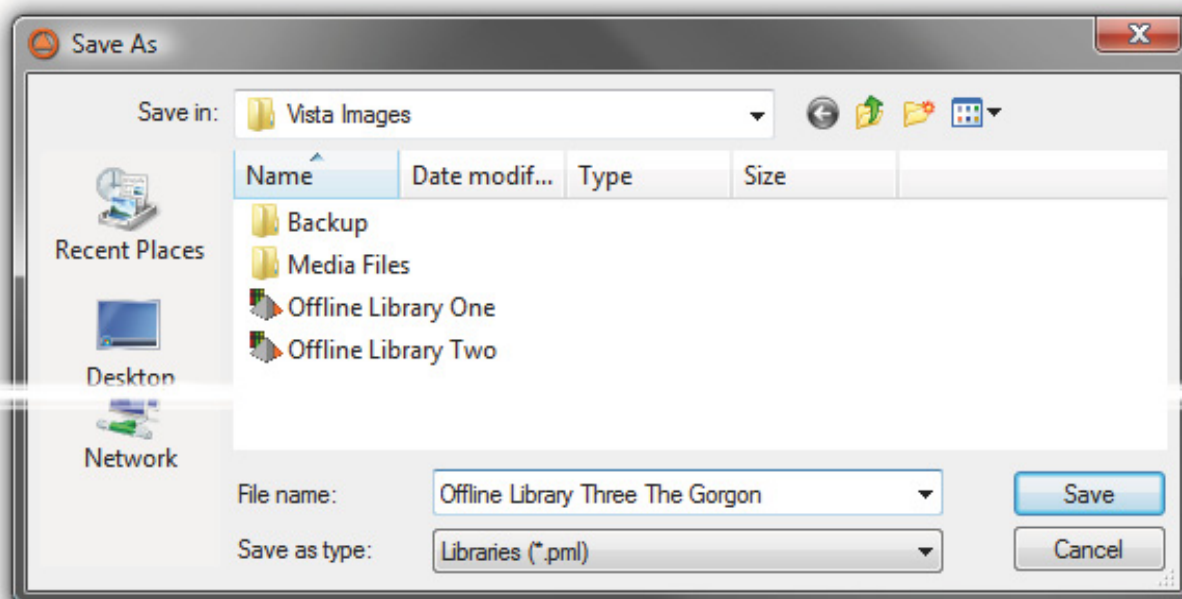
参照Windowが開きます。:



Browse For Folder - Select a drive or folder to Import

Media Driveまたはライブラリーのフォルダーを案内します。よければ、**OK**をクリックしてください。

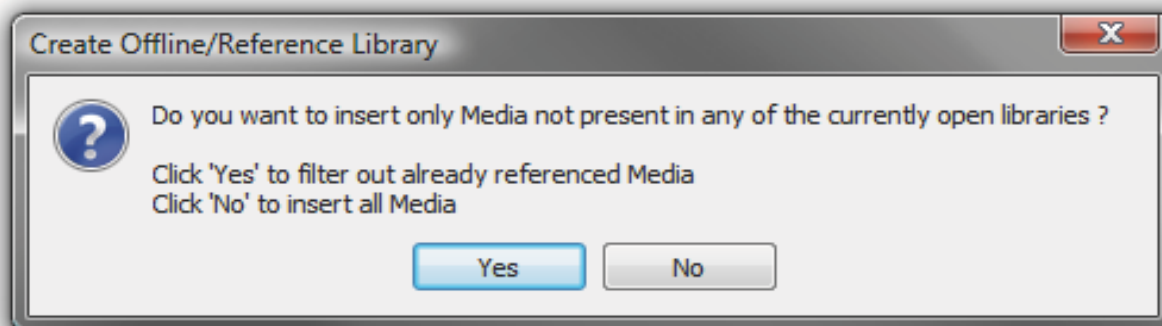
Save AsでブラウザWindowが開きます。:



Save As browser

新しいライブラリーを作るフォルダーを案内します。また、その後に**Save**クリックして保存します。

The **Create Offline/Reference Library**ダイアログを開きますと:



Create Offline/Reference Library dialog

今開いておりますライブラリーの中の既に参照をつけられたMediaをフィルタアウトするには、**Yes**をクリックします。

すべてのMediaを挿入するには**No**をクリックします。

歩むようにWindowは開きます。ライブラリーが制作されている間、あなたには、**Cancel**をクリックすることによってプロセスを中止するオプションがあります。:

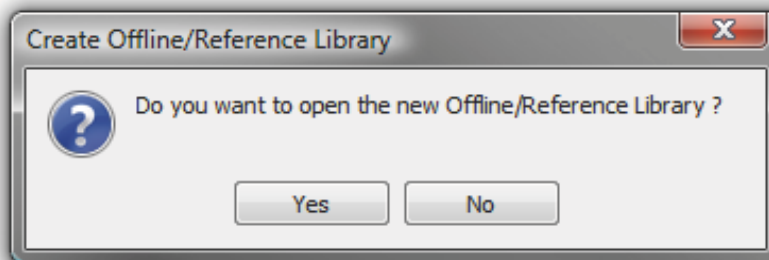
Media on drive 'D:\Video Projects from old machine\Florida etc\Florida reel 3\' successfully parsed

Cancel

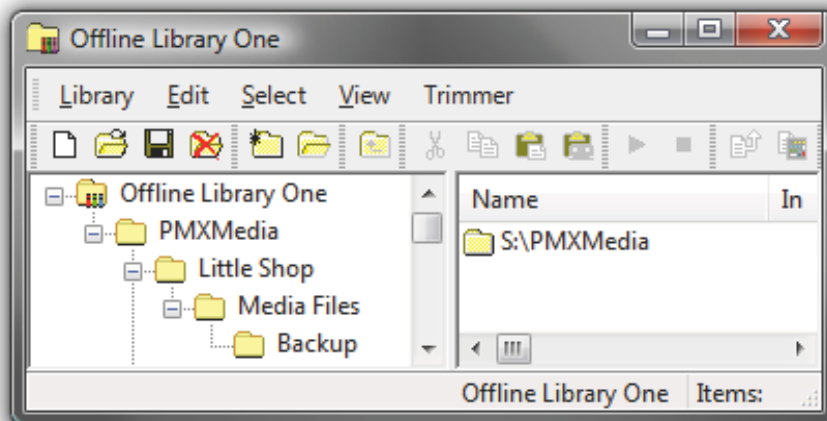
Create Offline/Reference Library progress dialog

うかつにバカでかいアーカイブを入れてしまったら、もの凄く時間がかかるので、キャンセルを押してください。

ライブラリの作成終了のときに、この dialog が開きます。:



Yesを押せば、新制作ライブラリーが開きます。:



Offline/Reference Library

Using Offline/Reference Libraries

以下の方法で使用する場合は、Offline Librariesは非常に強力な組織的ツールを提供するのです。例えば音響効果音ライブラリーなど非常に大きいプロジェクト・ライブラリーのときです。

Mount The Media

Media Management Tab Windowで、あなたのオーディオ・ファイルを含むすべてのフォルダーやディスクをマウントします。それは、LibraryLoader, MTools, どのようなソースからもリッピングするのです。我々は力強く提案いたします。PMFまたはBWF(Broadcast Wave Format)これら、双方長い説明文フィールドと一意的識別子とタイムスタンプを持っております。

Note:リッピングファイルで仕事をするとき、おそらくCopyrightと密接な関係がありましょう。他人の素材をコピーするとき、必ず確実にどのような制限にも従っていただきたい。

Create An Initial Library

Media Folder > Create Offline/Reference Libraryにて **Media Management** Tab Window Menu項目を選択し、**All mounted Media folders**と**Add all Media**を選んでください。

これはあなたのすべてのオーディオファイルに参照をつける初期のライブラリーを制作するでしょう。

すべてのファイル/ディスクはその後アンマウントにされます。

ライブラリーは再編成、フォルダを作り、アイテムの複製、など、など、など、早速に可能です。

あなたは検索をすることができます。(照会)または、あなたの Offline / Reference ライブラリーをフィルタリングできます。

Project > Auto-mount Media がオンの場合、各回のアイテムは適切なオーディオファイルの Timeline にドラッグされて自動的にマウントします。または、**Project > Mount Referenced Media** を呼び出してマニュアルでなされます。

Updating Libraries - Orphaned Entries

オリジナルのオーディオファイルが移動され、または再編成されるなら、すべてのフォルダをただ一度だけマウントして、あなたのライブラリーをロードして、**Update Referenced Media Paths** メニューコマンドでライブラリーを呼び出してください。

Updating Libraries - Adding new files

新しいオーディオファイルがあなたのメディアディスクに加えられるなら、シンプルにマウントしてください。すべてのあなたのライブラリーをロードして、上の“**Create An Initial Library**”のように、進んでください。**しかし**、このオプションを選択してください。

Filter Media already present in other libraries

これは新たに付記されたオーディオ・ファイルから参照だけを含む新しいライブラリーを制作するものです。これらの新アイテムはどのような(または、多くの)既存の Offline ライブラリーにコピーしたり、移動したり出来るのです。

Tracks and Track Groups



Tracks

各 **Project** は、オーディオ **Clips** を置ける或いは録音できる、ユーザーが決定した数のオーディオ **Tracks** を持っています。クリップは **Blocks** として **Track** 上に現われます。**Track** は水平方向に、**Time Scale** バーの下に存在します。また、**Track** 数は垂直方向に積み重ねられていきます。

各 **Track** の左端には、**Header** パネルと呼ばれる数種のコントロールとインフォメーションディスプレイがあります。どうぞご覧ください。: [Track Header Panel 65 ページ](#)

数種の操作は、選択した **Track** にのみ、行われます。**Track** は、**Header** 部を左クリックすることにより選択され、選択された **Track** はシャドーがかかります。**Track** を選択する場合、間違っ**て Track** のボタンを押し、**Track** の状態を変更 **しないよう**にしてください。**Track Name** の部分は、**Track** の選択をするためにクリックする良いポイントです。

Adding Tracks

デフォルトでは、**Mixer** で決められた **Input Channels** と同じ数の **Tracks** が作られています。しかしながら、**Tracks** は、簡単に加えたり減らしたりすることができます。

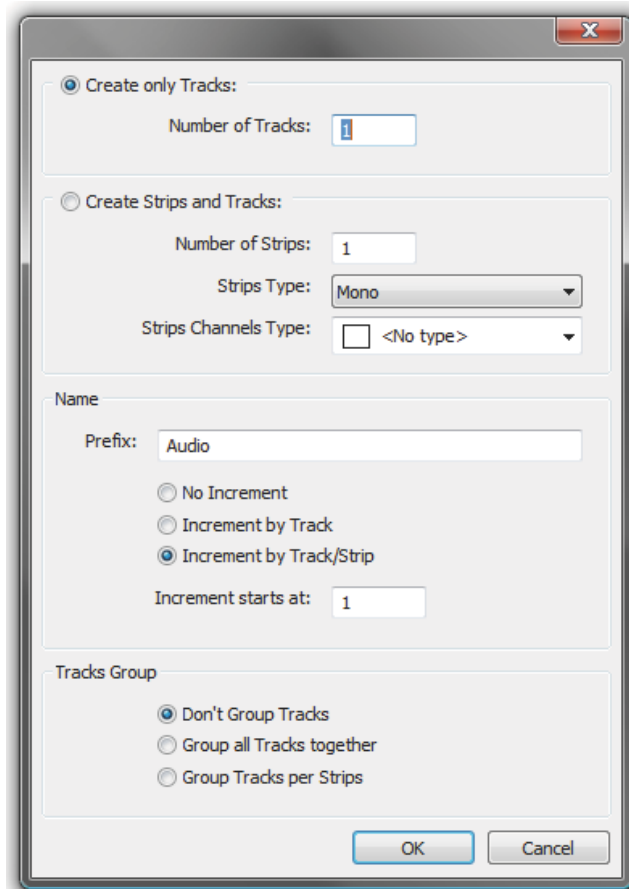
Creating tracks via paste

クリップが Media Management か Library から TimeLine の空白の領域にドラッグ、ドロップ、コピー、ペーストされるなら、トラックが全く存在していない部分で、十分な数のトラックは、クリップのチャンネル数に適応する最後の既存のトラックの下に、制作されるでしょう。

Create New Tracks

新しいトラックは現在選択されたトラックの下に作られます。トラックが選択されていない場合は、現在あるトラックの一番下に作られます。**Tracks** を **Timeline** に追加するには、**Tracks > New Audio Track** を選択してください。

(もしくは、トラック ヘッダーのブランクの部分を右クリックし、コンテキストメニューから **New Audio Track** を選びます。)

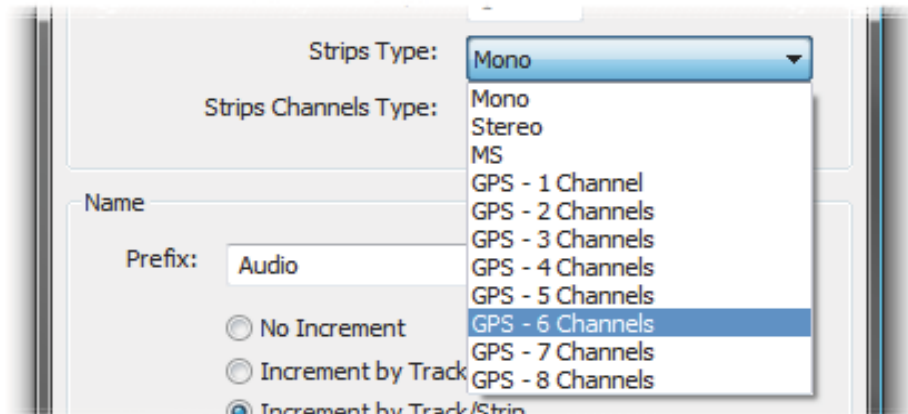


Create New Tracks dialog

Create only Tracks: / Create Strips and Tracks:

Monoトラックを単純に追加するには、**Create only Tracks**のラジオボタンにチェックを入れ、作りたいトラックの数を**Number of Tracks**のデータ エントリー ボックスに入力し、**OK**をクリックします。トラックは**Audio**というデフォルトの名前と1からの昇順の番号がつけられて作成されます。

Mixerのストリップも同時に作りたい場合は、**Create Strips and Tracks**のラジオ ボタンにチェックを入れ、作りたい Strips の数を**Number of Strips**のデータ エントリーボックスに入力し、**OK**をクリックします。現在 Pyramix は、4つのカテゴリーの Strip をサポートしています。デフォルトは、**Mono**です。他のタイプのストリップは、**Strips Type**のドロップダウンリストにより選択できます。

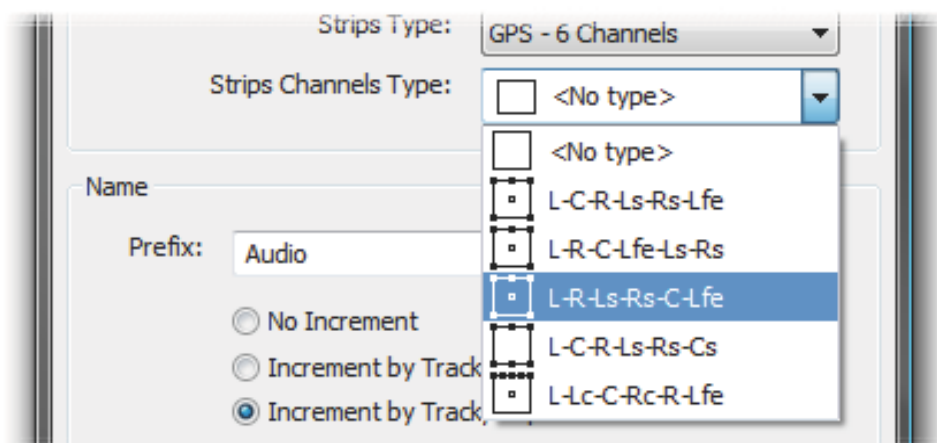


Create New Tracks dialog - Strips Type

あなたが **Mono** 以外を選択すると、トラックのナンバーは、選ばれたストリップタイプに合うように制作されるでしょう。

文字がチャンネル割付けを示し、ストリップのインプットとアウトプットは'タグ付けをされるでしょう'。

それは、**Strips Channels Type** ドロップダウン リストでの選択によります。



Create New Tracks dialog - Strips Channels Type

フォーマットは、選択された Strip Type により、異なって提供されます。

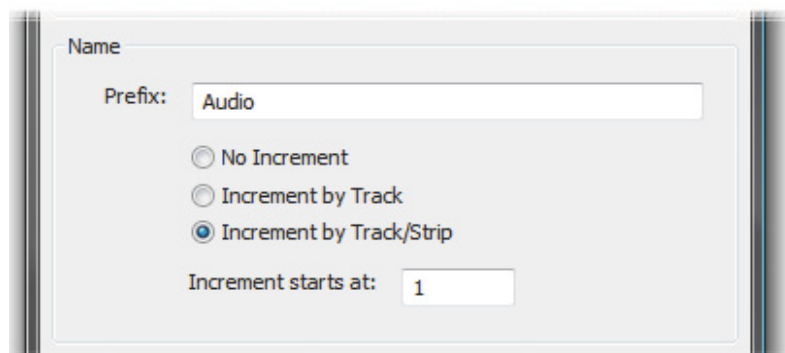
6チャンネルの例が、上に示されています。更なる例として、**MS** を選択した場合、**<No Type>** は唯一の利用可能な選択です。そして、ストリップのI/Oは、**Centre and Width** のための **C** と **W** でタグ付けをされます。よって道理にかなったフォーマットであるということです。

Track Types

すべてのトラックは、シングルチャンネルでございます。しかし、Strip Channels Type フォーマットで

制作されたとき、確実に、自動的にリンクされます。: Automation, Solo, Mute, Monitor モード, Record モード, Waveform ディスプレイ。

Naming and Numbering



Create New Tracks dialog - Name

あなたが、どんなに多くの Tracks と Strips を作ると決めたとしても、それらは、自動的にネーミング、付番されます。

No Increment オプションが選ばれていると、制作されたトラックはすべてが同じ名前を持つでしょう。言い換えれば、何でも **Prefix** に入力出来ます。: テキストエントリボックスとノーナンバー。

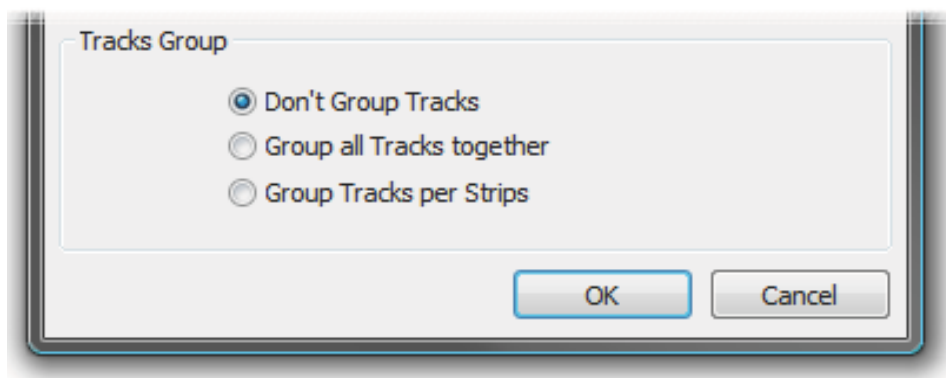
Increment by Track オプションが選ばれているなら、それぞれ、個々のトラックは **Prefix** に入れられたテキストを使用してネーミングされるでしょう。: テキストエントリボックスとノーナンバー。

例えば、あなたが、人呼んで **Atom (鉄腕アトム)** と入力し、L-C-R-Ls-Rs-Lfe フォーマットの 5.1 GP ストリップを加えるなら、6 トラックが増やされます。 **Increment starts at** (Increment が以下のように始まるなら) : ナンバーが人呼んで **33** と設定されますと、その後、すべてのトラックネームは Strip ネームと同様に **Atom 33** になるでしょう。

Increment by Track/Strip オプションが上記の例で選択されるなら、トラックは、 **Atom 33, Atom 34** から **Atom 38** とネーミングされるでしょう。そして、Strip は **Atom** とネーミングされるでしょう。

Tracks Grouping

これらには 3 つのオプションがございます。:



Create New Tracks dialog – Grouping

Don't Group Tracks は新しいトラックをアングループにしたままにします。

Group all Tracks together はシングルグループの中に全ての新しいトラックをグループにします。

Group Tracks per Strips はストリップヘアサインされたトラックをグループにします。例えば、2つの5.1ストリップヘアサインされた12 Tracksは2つの6トラックとしてグループにされるでしょう。

Deleting Tracks

Single Track

Track を削除するには、まず最初に、削除する **Track** を選択してください。

Project ウィンドウのプルダウンメニューより **Tracks > Delete** を選択してください。

それに置かれた **Track** とすべての **clips** が、削除されるでしょう。**Clip** か、ポインタだけが削除されますが、オリジナルの **Media File** はそのままであることを心に留めておいてください。

Multiple tracks

また、あなたは、**Delete** の代わりに **Delete to Last** を選択することによって、選択されたトラックから最後の(最も上のナンバー)までのすべてのトラックを削除できます。

また、あなたは、**Track Header** を右クリックしても、加えるか、削除できます。

Routing Tracks to / from the Mixer

Mixer を作ったとき、Pyramix は **Mixer Input Strips** (channels) と同数の **Tracks** を自動的に作ります。**Connect automatically as many inputs and outputs as possible** がチェックされれば、Pyramix は、自動的に、それに対応する **Mixer** チャンネルインプットにそれぞれの **Track** のアウトプットの接続を試みるでしょう。つまり、**Track 1** のアウトプットが、**Mixer** チャンネルインプットに、**Track 2** が **Mixer** チャンネル2に。

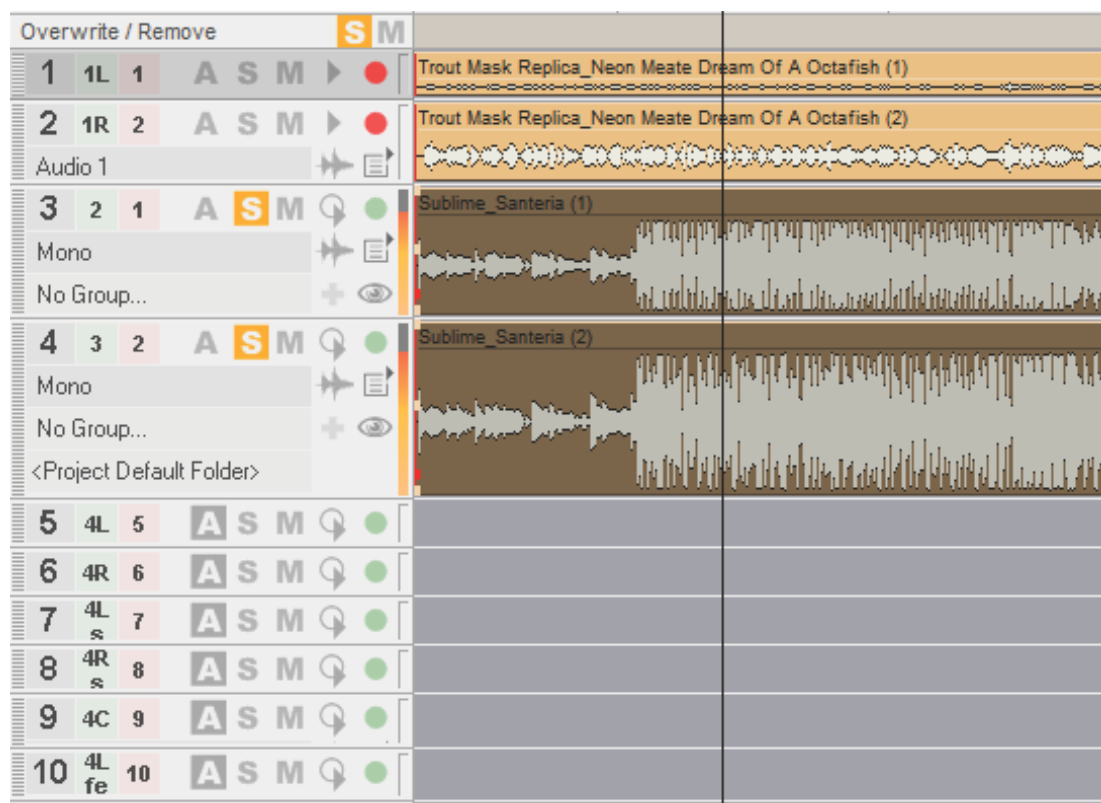
同様に、Pyramix は、自動的にそれぞれの **Mixer** チャンネルアウトプットと対応する **Track** インプットの接続を試みるでしょう。つまり、**Mixer** チャンネル1のアウトプットが **Track 1** のインプットへ、**Mixer** channel 2 が **Track 2** へ。etc.

ユーザーは容易にこれらのデフォルト **Track I/O** 指定を変えることができます。こちらをご覧ください。:

Adding Strips 207 ページ

Track Header Panel

Track Header Panel は多くのボタンと情報フィールドを含んでいます。



Track Header Panel

このスクリーンショットは様々な状態のTrack Headerでございます。

各 **Track Header** で、それに重なり合う数字の書いた **pale green box** に気付くでしょう。(適切なアサイン Tag) ;そして、それに重なり合う数字の書いた **pale red box** に気付くでしょう。

pale green box が **Track** アウトプットにアサインされたミキサーチャンネル番号を示している(適切であるなら Tag 付けのある。) **pale red box** は物理的なインプットかミキサーチャンネルに送られ、Track インプットにルーティングされる Internal Return Bus を示しています。

Track Input または、**Output** のアサインを変えるには、対応する **Track** インプットかアウトプットボックスをクリックしてください。そして、対応するポップアップリストから適切な **Mixer** チャンネルまたは、**Input** ナンバーを選んでください。

以下に**注意**してください。: アウトプット指定を異なった **Mixer channel** に変えますと、ストリップにあります選択済みのインプットと **Input** も換わります。

Track Header で Input のアサインを変えるなら、この変化はストリップに反映いたします。そして、逆もまた同様です。

Track インプットとアウトプットがアサインされていないなら、その **Track** に対応するボックスはナンバーの代わりにダッシュになります。

同じ **Mixer** チャンネルに多くのトラックをアサインできます。したがって、**Mixer** に入る前に、それらはサブミックスされます。これで、**Mixer** チャンネルの数より多くのトラックをプレーします。

同じ物理的インプットから多くのトラックに送ることができます。

Track Header Components

3

大きくて、太字のナンバーは **Track** ナンバーです。Virtual Trackを含むすべてのトラックが、昇順に付番されます。

1

pale green box はアウトプットが割り当てられた **Mixer Strip Channel** のナンバーを表示しています。このアイコンをクリックすると、利用可能であるすべての **Mixer Strip Channels** からの選択リストがポップアップします。

そして、**pale green box** がダッシュを表示していると、どんな **Mixer Strip Channel** も選択せず、レコード、再生は可能ではありません。

8L
fe

pale green block がセカンドナンバーを表示していれば、それは、ナンバーに加えた文字か文字タグであり、**Mixer Strip** はマルチチャンネルタイプです。そして、文字はトラックがどのチャンネルにアサインされているかを示しております。(この例は、Strip **8 Lfe** であります。)

25

Input source - ナンバーは選択されたレコードインプットを示しています。

このエリアがダッシュを示していれば、どんなレコードインプットも選択されていません。また、直接 Mixer Console ウィンドウにて、設定ができます。

Mono

Track Name エリアをクリックすると、テキスト入力ボックスが開きます。

トラックネームをタイプできます。トラックネームはデフォルトでは、**Mono, Stereo** または、**Audio** です。

A

View Automation Off - Automation データ オーバレイはトラックに表示されません。

A

View Automation On - Automation データ オーバレイはトラックに表示されます。

オートメーションアイコンを右クリックすると、Automation Overlay コンテキストメニューがポップアップします。表示には、オプションがあります。

M

Mute アイコンはここに示しているように、**Track Output** を **Un-Muted** との間で切り換えます。

M

そして、同様に、**Track Output Muted**.

S

Solo アイコンは、ここに示しているように **Track Output** を **Solo off** の間で切り換えます。

S

ここに示しておりますように、**Solo on** になります。

The Record icon has three possible states.

アイコンを左クリックすると、**Record Safe** と **Record Ready** が、順番に切り変わります。

AutoPunch Ready は、**ALT key** を押さえながらアイコンを左クリックすると、有効、または不可になります。

●

Record Safe - 録音できません。

●

Record Ready - レコーディングは、トランスポート **Master Record** ボタンが押すと始まって、**Stop** ボタンを押す、または **Play** ボタンを押すと終わります。

|●|

Autopunch Ready - 設定された **Record In** ポイントに達すると、録音を始め、**Record Out** ポイントで終わります。

Record アイコンを右クリックすると、**Settings Window** が開きます。そこには、選択した **Project > Record** ページがあります。

また、**Monitor** アイコンには、3つの種類があります。

以下に **注意** してください。: インプットとアウトプットの両方が接続されたときだけ、これらのアイコンはアクティブです。

アイコンを左クリックして、切り換えます。



Auto - モニタリングはインプットとレプロの間で自動的に関連する **Mixer channel** インプットを切り換えます。働きは **Auto-monitoring** の設定によります。 **Settings > All Settings > Application > Playback/Record** ページにあります。

European Monitoring (停止すると、すべてのトラックが **INPUT** に変わります。) **OR US Monitoring** (停止すると、Record Ready トラックのみ、 **INPUT** に変わります。)



Repro - 結合した **Mixer channel** はいつもトラック再生から与えられます。



Input - 結合した **Mixer channel** はいつもトラックの選択した **Input** ソースから与えられます。



Expand Track Group - トラックが Group メンバでないなら、灰色になります。



Collapse Track Group - トラックが Group メンバの場合、目に見える **Expand Track Group** の状態を代えます。

The Waveform icon has three possible states.



Display Waveform - デフォルトでは、白色でウェーブフォームが描かれたオレンジ色のブロックで **clips** が表示されています。



Display Blocks - デフォルトでは、ウェーブフォームなしでオレンジ色のブロックで **clips** が表示されています。



Display Envelope - デフォルトでは、白色でウエーブフォームが描かれたオレンジ色のブロックで **clips** が表示されています。さらに、そこには、シンプルクリック、ドラッグでゲインの調整ができる黒色ラインが追加されております。

Ctrl key を押すと、エンベロープのための描画ツールが可能になります。また、これは **Automation curves** に供給されます。



Peak Meter - Peak Meter が Track Header の極右に見えておるなら、クリックすると隠れ、見えていないならその場所をクリックしてください。



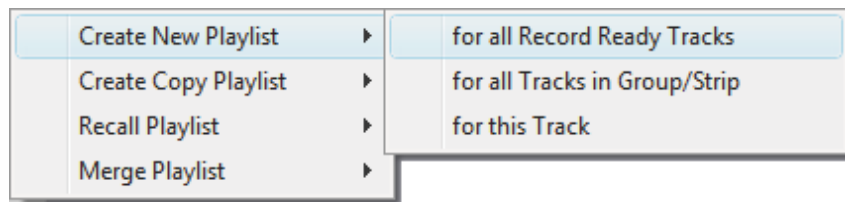
Always Visible off - いつも見えています。



Always Visible on - このボタンを押すと、可能であるときはいつも、トラックは Timeline 画面にとどまっているでしょう。



Playlist は、このメニューを開きます。



Playlist popup menu

どうぞ、ご覧ください。: [Playlist 136 ページ](#)

Track Record Modes

各 **Track** には、トライステート **Record Ready** トグル・ボタンがあります。それは、**Track Information and Setup Area** の **Track** 自身の左に位置しています。

ヒント: トラックアーミングボタンの上を右クリックします。さすれば、ただちに **Project > Record** ページの **Settings > All Settings** ウィンドウが開きます。

Play

Track Header の **Green Dot** は、**Record Safe** モードを示しています。**Tracks** が新たに作られたとき、

これがデフォルトです。この状態では、録音できません。

Record Ready (Manual)

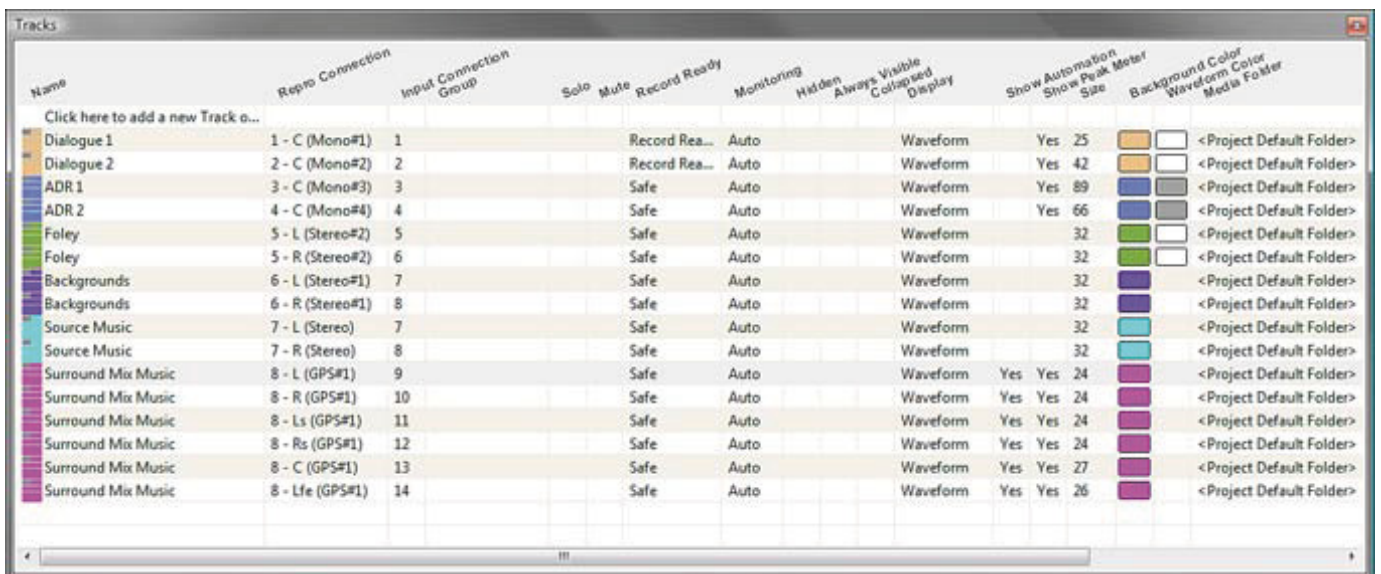
Green Dot を一度クリックしてください。**Record Ready** モードに切り変わります。**Red Dot** に変わり、示されます。**Transport Strip** が **Transport window** の **Master Record** ボタンが押されると、ただちに **Record** モードに移ります。

Record Punch In (Auto)

Red Dot を **Alt-Click** すると **Record Punch In** モードに切り替わります。これは、**2 red vertical lines** の **Red Dot flanked** によって示されます。このモードにおいて、**Master Record** ボタンが **Transport Strip** または、**Transport window** で押されると、現在の **Mark In** ポイントに達するまで、**Track** は **Play** モードのままです。その後、**Track** は **Record** モードに移行するでしょう。現在の **Mark Out** ポイントのところに来るまで、**Record** モードのままです。

Tracks Tab Window

Track Tab Window は、情報とファンクション選択フィールドを含んでいるシングルトラックと各カラムについての情報を各列のテーブルに示しています。新しいトラックは制作、または削除できます。そして、トラックのオーダーは変更可能です。すべてのトラックパラメータが、アクセス可能であって、修正できます。



Name	Repts	Connection	Input Connection Group	Solo	Mute	Record Ready	Monitoring	Hidden	Always Visible	Collapsed	Display	Show Automation	Show Peak Meter	Size	Background Color	Waveform Color	Media Folder
Click here to add a new Track o...																	
Dialogue 1	1	C (Mono#1)	1			Record Rea...	Auto				Waveform	Yes	25				<Project Default Folder>
Dialogue 2	2	C (Mono#2)	2			Record Rea...	Auto				Waveform	Yes	42				<Project Default Folder>
ADR 1	3	C (Mono#3)	3			Safe	Auto				Waveform	Yes	89				<Project Default Folder>
ADR 2	4	C (Mono#4)	4			Safe	Auto				Waveform	Yes	66				<Project Default Folder>
Foley	5	L (Stereo#2)	5			Safe	Auto				Waveform		32				<Project Default Folder>
Foley	5	R (Stereo#2)	6			Safe	Auto				Waveform		32				<Project Default Folder>
Backgrounds	6	L (Stereo#1)	7			Safe	Auto				Waveform		32				<Project Default Folder>
Backgrounds	6	R (Stereo#1)	8			Safe	Auto				Waveform		32				<Project Default Folder>
Source Music	7	L (Stereo)	7			Safe	Auto				Waveform		32				<Project Default Folder>
Source Music	7	R (Stereo)	8			Safe	Auto				Waveform		32				<Project Default Folder>
Surround Mix Music	8	L (GPS#1)	9			Safe	Auto				Waveform	Yes	Yes	24			<Project Default Folder>
Surround Mix Music	8	R (GPS#1)	10			Safe	Auto				Waveform	Yes	Yes	24			<Project Default Folder>
Surround Mix Music	8	Ls (GPS#1)	11			Safe	Auto				Waveform	Yes	Yes	24			<Project Default Folder>
Surround Mix Music	8	Rs (GPS#1)	12			Safe	Auto				Waveform	Yes	Yes	24			<Project Default Folder>
Surround Mix Music	8	C (GPS#1)	13			Safe	Auto				Waveform	Yes	Yes	27			<Project Default Folder>
Surround Mix Music	8	Lfe (GPS#1)	14			Safe	Auto				Waveform	Yes	Yes	26			<Project Default Folder>

Tracks Tab floating Window

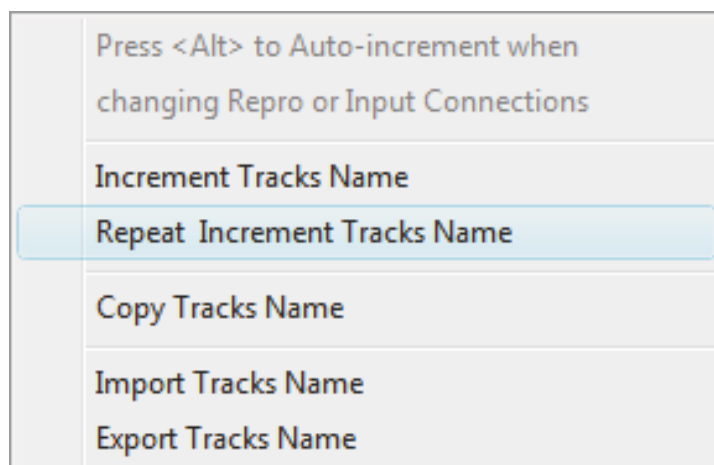
新しいトラックは、Tab Window の最初のラインをクリックして増やせます。そして、ふさわしいネームをタイプし、**Enter** します。

選択して、**Delete** key を押すことによって、トラックスを削除できます。

トラックを選択して、ドラッグすることによって、Tracks のオーダーを変えることができます。**Name** フィールドの極左のシンボルをクリックして、希望の列にドラッグしてください。

Tracks Tab pop-up

いくつかのトラックの上、または、すべてのトラック (選択がない) の上を右クリックすると、このコンテキストメニューを表示します。:



Tracks Tab pop-up

Increment Tracks Name : それぞれの選択したトラックネームの後に、増加ナンバーを加えます。既存のナンバーを考慮に入れております。

Repeat & Increment Tracks Name : 最初に選択したトラックネームを選択の残りにコピーします。そして増加ナンバーを加えます。

Copy Tracks Name : 選択がないなら、選択したトラックネーム、または、すべてをコピーします。

Paste Tracks Name : 以前に選択したトラックネームを現在の選択トラックにペーストします。

Import Tracks Name : テキストファイルからの選択したネームでないなら、選択したトラック、または、すべてのトラックをリネームします。

Export Tracks Name : テキストファイルへの選択がない場合、選択したトラック、または、すべてのトラックをセーブします。

Making Settings Changes to Multiple Tracks

トラック設定の変更は、複数選択でも行うことができます。**Ctrl** を押してトラックをクリックで、加えるか、減じるか、または **Shift** を押してトラックの隣接の範囲を選択してください。

Changing Repro or Input connections

カラムフィールドをクリックすると、可能になっている接続リストをドロップダウンします。必要な接続を強調表示して、それを選択してください。

選択したトラックの範囲で、リストからの接続の選択は、すべてのトラックが同じ接続へアサインします。**Alt** を押したまま選択すると、昇順に接続されます。

Track Tab Column Fields

Name

Track のネームです。このフィールドでは、最大 29 文字しか書けないように目に見えますが、それより長い文字も書けます。フィールドをクリックするか、**F2** で、新しいネームを入れてください。

Repro Connection

どの Mixer Input Strip (適切であろう Channel) がトラックに接続されているか示します。

このカラムフィールドをクリックすると、利用可能なすべての Mixer Input ストリップ (Channels) をリストボックスの下側にドロップダウンします。

左の Strip ナンバーは、大かっこの Strip Name が書いてある Channel Tag に従います。

Input Connection

どの Input がトラックに送られているか示しております。このカラムフィールドでクリックすると、可能なすべての物理的インプットと Internal Return Busses のリストボックスが下にドロップダウンします。

Group

(もしあればですが。)トラックがどの **Track Group** に属しているかを示しています。(以下を見てください。) **Clicking in this column field** は可能になっている Track Groups があるリストボックスをドロップダウンします。

Solo

YES なら、トラックはソロ(独奏)になります。このカラムフィールドをクリックすると、**YES** と空白で順番に切り変わります。

Mute

YES なら、トラックはミュートになります。このカラムフィールドをクリックすると、**YES** と空白で順番に切り変わります。

Record Ready

現在、録音が実行可能状態であることを示しています。このカラムフィールドをクリックすると、3項目あるリストボックスをドロップダウンします。こちらです。 **Safe, Record Ready** と **Auto-Punch**

Monitoring

現在のモニターモードを示しています。このカラムフィールドをクリックすると、3項目あるリストボックスをドロップダウンします。こちらです。 **Auto, Input** と **Repro**

Hidden

YES なら、トラックは、Timeline にありませんが、正常に作動し続けています。このカラムフィールドをクリックすると、**YES** と空白で順番に切り変わります。

Always Visible

YES なら、トラックは、(十分なスペースがあれば)常にスクリーン上にあります。それは、他のトラックをスクロールしているときさえ見えます。

Collapsed

YES なら、トラックは、現在崩壊している **Track Group** のメンバになります。(以下を見てください。)

Display Mode

現在の Clip Display Mode の形態を示しています。このカラムフィールドをクリックすると、3 項目あるリストボックスをドロップダウンします。こちらです。 **Block, Waveform or Envelope**

Show Automation

YES なら、オートメーションエンヴェロープが表示されます。このカラムフィールドをクリックすると、**YES** とブランクで順番に切り変わります。

Show Peak-Meter

YES なら、Peak Meter は、**Track Header** に表示されます。このカラムフィールドをクリックすると、**YES** とブランクで順番に切り変わります。

Size

現在のトラックディスプレイの **Height** (ピクセルで) を表示します。このフィールドをクリックすると 24 ~511 の数値の入力が可能になります。

Background Color

クリップの背景色を表示します。空白なら、色はデフォルトに設定されます。このフィールドをクリックするとカラーピッカーがポップアップします。**Standard** を選択するとデフォルトに復元いたします。

Waveform Color

クリップの Waveform の色を表示します。空白なら、色はデフォルトに設定されます。このフィールドをクリックするとカラーピッカーがポップアップします。**Standard** を選択するとデフォルトに復元いたします。

Recording Media Folder

新しい録音がどこに保存されるかを **Media Folder** に示しています。このカラムフィールドをクリックす

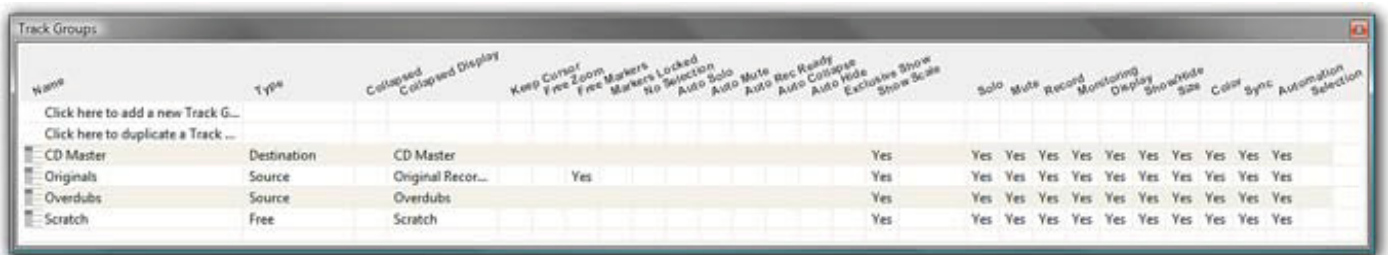
ると、マウントされているすべての Media Folders のリストをポップアップします。

Track Groups

Track Groups は、ネームの意味を含有するものとしてトラックと能率を増進する有用な他の方法をリンクする多くの論理機能を可能にします。トラックグループはユーザがマニピュレート可能なものとして制作できます。Track Groups はデフォルトで、同時に1トラック以上の Recording または Rendering オペレーションの場合に作られます。

Track Groups Tab Window

情報を含む各々列になったテーブルを開きます。それは、シングルトラックグループと情報と機能選択フィールド含んだ各カラムです。



Name	Type	Collapsed Collapsed Display	Keep Cursor Free Zoom Free Markers Markers Locked No Selection Auto Solo Mute Auto Rec Ready Auto Collapse Auto Hide Exclusive Show Show Scale	Solo	Mute	Record	Monitoring Display	Show/Hide Size	Color	Sync	Automation Selection
Click here to add a new Track G...											
Click here to duplicate a Track ...											
CD Master	Destination	CD Master		Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Originals	Source	Original Recor...	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Overdubs	Source	Overdubs		Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Scratch	Free	Scratch		Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes

Tracks Groups Tab floating Window

最初の2列が、新しく制作された Track Groups を可能にします。そして、**Name** フィールドをクリックして既存のものの複製を可能にします。

新しい Track Group の制作のために、**Click here to add a new Track Group** の上をクリックしてください。テキスト入力ボックスは **Name** を取り替えます。適切な名前を入力してください。そして、**Enter** を押してください。新しいトラックグループはリストの底に現れます。

既存のトラックグループの複製のために、あなたが複製を望む Track Group をクリックして、次に、**Click here to duplicate a Track Group** をクリックして、Track Group を複製してください。テキスト入力ボックスは、**Click here to duplicate a Track Group** を取り替えます。適切な名前を入力してください。そして、**Enter** を押してください。複製化 Track Group はあなたがまさにちょうどコピーした Track Group の下の列に現れます。その後列はテーブルの下側に移動いたします。**Track Group** エントリは、**Name** フィールド極左にあるシンボルをクリックして、希望の列にドラッグすることによって、リロケーションできます。

トラックが a **Track Group** にアサインされた場合、a スモール グループ トラックは最初にアサインされたトラックの上の **Timeline** にただちに示されます。

Track Groups は、Track Group track header のちいさな [-] または [+] をクリックすることによって崩壊/拡張が可能です。

Track Group Column Fields

Name

Track Group のネームであります。このフィールドでは 29 文字が限界のように思われるかもしれませんが、もっと長くても大丈夫です。フィールドをクリックするか、**F2** でもネームのエディットが可能です。

Type

このカラムフィールドをクリックすると、リストボックスがドロップダウンします。そのリストボックスには、**Free**, **Source** または、**Destination** の選択があります。

Free は、General purpose Track Groups を制作するのに使用されます。

Source は、グルーピング Tracks が Source/Destination モデルの Sources であるために使用されます。

Destination は、グルーピング Tracks が Source/Destination モデルの Destinations であるために使用されます。

Collapsed

Track Groups を潰すことができます。よって、グループのトラック、たった1つだけ表示します。

Yes をセットすると、選択されたトラックのみと、Timeline の **Collapsed Display** フィールドが表示された中に示されます。このフィールドには、同じ機能があります。Track Group header のちいさな [-] または、[+] です。

もしも、シングルトラックが選択されるなら、グループは拡張されません。

Collapsed Display

このカラムフィールドをクリックしますと、グループ内のすべてのネームを含むリストボックスをドロップダウンします。選択された名前は、表示が潰されているとき、どのトラックが表示されるかを決定いた

します。

The rest of the fields

他のすべてのカラムフィールドは、チェックした場合、**Yes** と表示するか、ブランクのどちらかを切り替えます。以下で説明する本機能は、フィールドを **Yes** と設定した場合に適用されます。

Keep Cursor

The Group はカーソルの配置を 'remembers' 記憶します。そして、トラックの1つが選択されるたびにそれを復元します。

Free Zoom

グループには、それ自身のズーミング因子を持ちます。一般のズーミング因子に依存しません。

Free Markers

Track Groups はそれら自身のマーカー リストを持つことができます。Track Group Scale の上に表示され、もしも、Track Group Scale が隠されていたとしても、メイン TimeCode Scale に表示されます。(以下をご覧ください。)

Markers Locked

Markers をロックします。特定の **Group** のためにです。**Free Markers** は **ON** でなければなりません。

No Selection

グループのトラック上に配置されたクリップをクリックすると、なんにも選択されません。カーソルはサンプルにマウスがクリックされる位置に置かれます。**Q** キーを押さえたままでクリックすると、クリップがこれらのトラックで選択されるのを容認します。

Auto Solo

このグループのどのトラックが選択されたとしても、グループ全体は自動的に Solo になります。

Auto Mute

トラックの1つが選択されないかぎり、グループ全体は自動的にミュートされます。

Auto Record Ready

このグループのトラックが選択されたとき、グループ全体は、Record Ready モードに移行します。

Auto Collapse

グループのトラックがなんにも選択されなければ、グループは、シングルトラックを表示するために自動的に潰されます。このトラックが選択されたとき、グループ全体は拡張されます。

Auto Hide

グループのトラックがなんにも選択されなければ、グループのすべてのトラックは、自動的に隠されます。グループのどのようなトラックも選択されれば、グループ全体が示されます。

Exclusive Show

グループのどのようなトラックも選択されれば、グループのパートでないすべてのトラックは、隠されます。これは Display 用の Solo と同じような物です。

Show Scale

Free Markers モードで、Track Group が Free Zoom と Markers にあるなら、TimeCode の独立しているスケールの見せる/隠すを切り替えます。**OFF** の場合、この Group の Tracks のいずれかが選択されれば、Timeline のメインな Scale に Scale と Markers を表示します。

Selection

Yes と説定した場合、このオプションは、グループのすべてのトラックに拡張される Track Group の中でどのような選択も確実にします。**Selection** は後方への互換性のためにデフォルトでは不可にされています。

Tab Window の他のすべてのコラム (**Solo, Mute, Record, Monitoring, Display, Show/Hide, Size, Color, Sync, Automation Display**) は、Track Header の中で、または、グループにより作用される **Tracks** Tab ウィンドウでのパラメータの説定を決めます。すなわち、これらのパラメータは、グループの個々のトラックを変更する場合は、グループ全体の中で変更されます。

Virtual Tracks

バーチャルトラックは、既存トラックの別の "mirror" 「鏡」 です。それは、同じアウトプットルーティングを持ち、既存のトラックと同じクリップを含んでいますが、別々のトラックとして Project Editor に現れます。

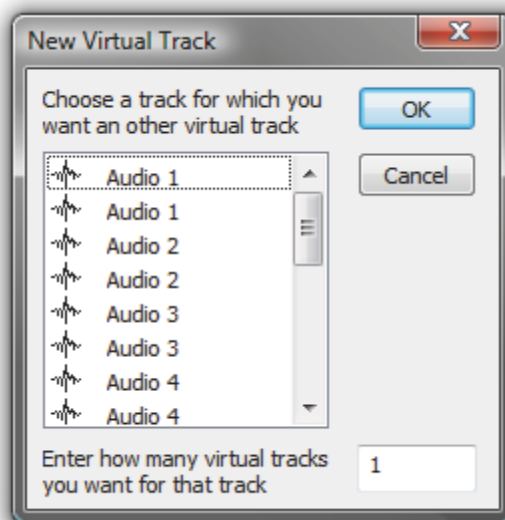
以下に**注意**してください。: **Virtual** トラックは、ノンオーバーラッピングクリップを含んでいます。バーチャルトラックのすなわち各クリップは、関連するバーチャルトラックのクリップに重ねることができません。しかしながら、まだ、全く同じトラックのクリップをクロスフェードさせることができます。

クリップを想像する目的に **Virtual** トラックを使用できます。それには、同じミキサーに送られるにもかかわらず、エディタの別々のトラックに現れる論理的理由があるかもしれません。

典型的な使用の例は、シングルトラックのいくつかのオートメーションカーブのディスプレイを考慮するためにバーチャルトラックを制作します。

Creating Virtual Tracks

Timeline に **Tracks** を付加するには、**Tracks > New Virtual Track** を選んでください。



Create New Virtual Track dialog

仮想 (バーチャル) トラックを作るには、リストのオリジナルTrackを選択して、何トラック要るか数字を入れて、**OK**を押してください。

Note: オートメーションデータを表示するために自動的にVirtualトラックを作ることができます。こちらに載せてあります。 **Create a new Virtual Track to display the selectio** 309ページ

Transport and Navigation



Transport Control

Pyramixは他の多くのワークステーションと全く異なっており、**Reverse Play** (逆回転再生)、微細断続再生、前の方にも後ろの方にも様々な同期スピード再生を含む広域なTransport Controlコマンドを所有しております。Keyboard Shortcutエディタのショートカット・キーにこれらの可能性を付加することができます。どうぞ、こちらをご覧ください。: **Customizing Keyboard Shortcuts** 393ページ

もちろん、これらのコマンドもサポートするリモートコントローラー(遠隔制御装置)を通して利用可能であります。

Navigation

Pyramix Virtual Studio は1つのProjectを取り囲みナビゲートする多くの方法を提供しております。

Time Scale Bars

Main TimeCode Scale Bar

Project Editing Panel の先頭の近くに、タイムコード番号がある水平なグレーのエリアがあります。これが、**Main TimeCode Scale Bar** であります。トラックヘッダーの左上に、タイムレンジ、または、Timeline ウィンドウの目に見える長さが表示されています。

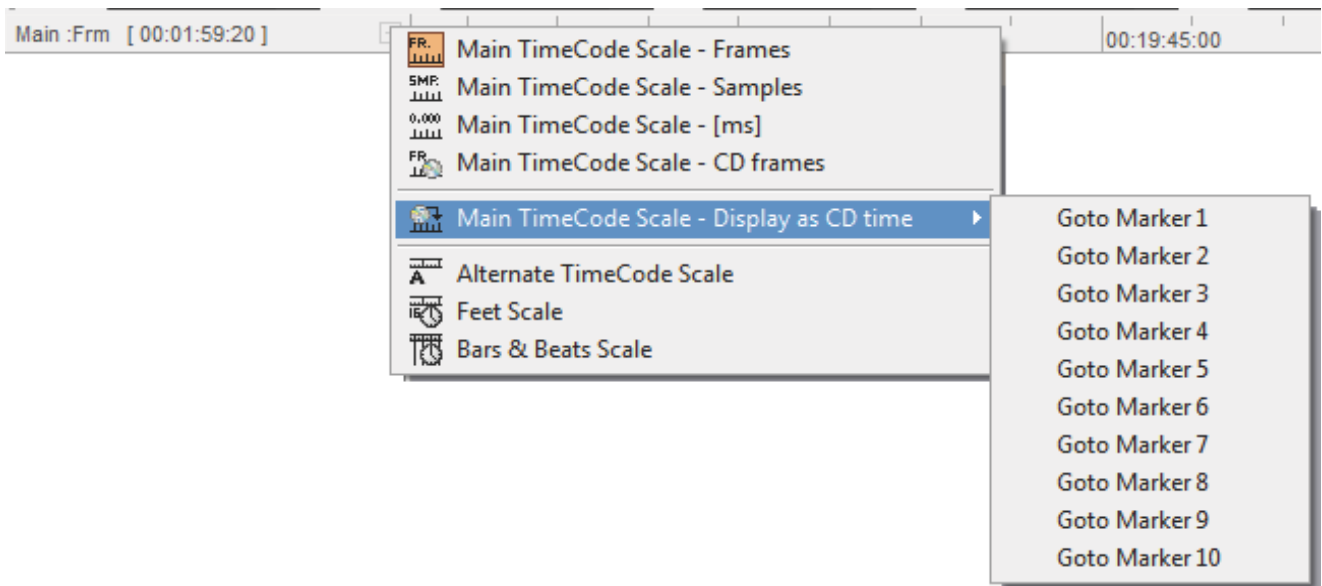
Project Editing Panel の中で **Playhead Cursor** を移動させる最も簡単な方法は、**Time Scale Bar** に沿って好きな場所にマウスを置いて、左クリックしてください。

Playhead はすぐに、新しい所定の位置に移動するでしょう。

また、**Playhead Cursor** を左クリックして、このバーに沿ってそれをドラッグできます。

Context Menu

左手、Header、Time Scale Bar のエリアで、クリックします。コンテキストメニューがポップアップします。(小さな+サインは、クリックすると何かが出てきます。)



Main TimeCode Scale context menu

最初の5つのエントリが、Main TimeCode Scale のためにディスプレイモードの選択を提供します。:

- Frames
- Samples
- [ms]
- CD frames
- Display as CD Time

矢印を押しますとサブメニューのMarkers 1 - 10まで開きます。直接アクセスできます。

残っている3つのエントリがMain TimeCode Scale の下で新しい Scale バーを加えます。

- Alternate TimeCode Scale
- Feet Scale
- Bars & Beats Scale

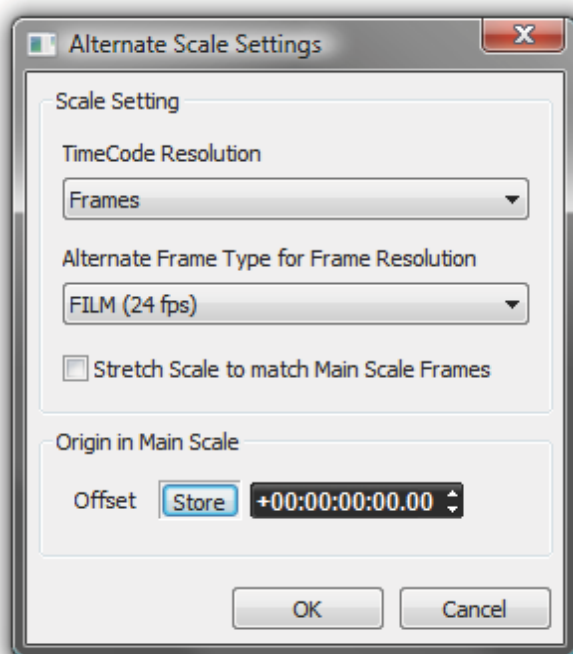
Alternate Time Scale Bar

代替Time Scaleバーの付加はMainバーヘッダー部でMainバーを右クリックして**Alternate TimeCode Scale**を選んでください。

AlternateTime Scale Bar をセットアップできます。ヘッダーの右クリックでもAlternate Time Scale Barをセットアップできます。**Alternate TimeCode Scale Settings**の選択か**View > Scales / Toolbars > Alternate Time-Code Scale Settings**でコンテキストメニューがひらきます。:

- Alternate TimeCode Scale Settings

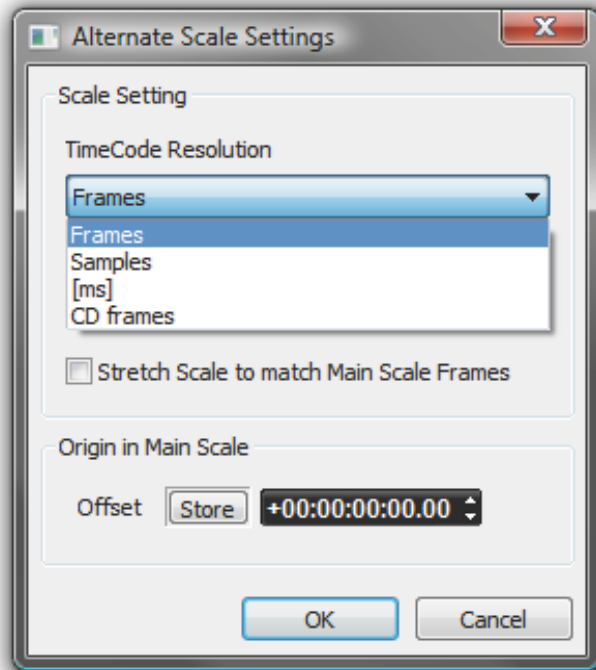
これを選ぶと、Alternate Scales ダイアログがポップアップします。:



Alternate Scale Settings dialog

Scale Setting

Scale Setting コンボボックスには、ディスプレイレゾリューションの選択があります。



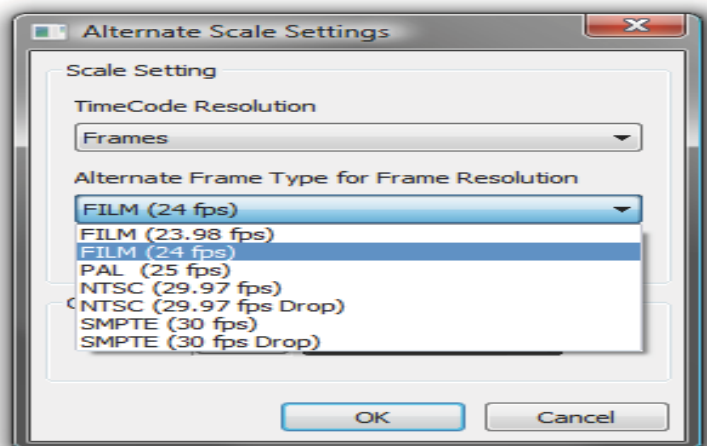
Alternate Scale Settings TimeCode Resolution drop-down menu

Stretch Scale to match Main Scale Frames (以下をご覧ください。)

Origin in Main Scale

Offsetの設定とストアができます。たとえば、バージョンング時、すなわち、同じ画像に、いくつかの音のバージョンを作ります。

Alternate Frame Type for Frame Resolution コンボボックスには、レゾリューションのフレームタイプの選択があります。たとえば。



Alternate Frame Type for Frame Resolution combo box

View > Scales / Toolbars > Alternate TimeCode Scale Settings もまた、以下の選択より、Alternate Scale のための TimeCode Resolution の選択が可能になります。:

- **Frames**
- **Samples**
- **[ms]**
- **CD Frames**

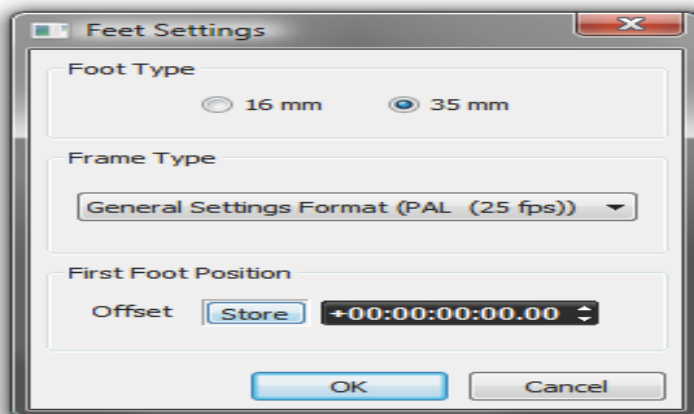
Resolution を **Frames** へセットすると、**Alternate Frame Rate** は選択することができます。

Alternate Frame Rate が選択されれば、**Stretch Scale to match Main Scale Frames** のチェックボックスは、もはや Main Scale と同じ時間流動を表示しない Alternate Scale を容認します。(1 Second = 1 Second) 代わりに、それは個々の Frames の長さにマッチします。(1 Frame = 1 Frame) この場合、時間は両方のスケールで同じではありません。そして、これは、例えば、24 フレームのイベントと 25 フレームのイベントでの比較を可能にします。

Origin in Main Scale のオプションは、Main Scale と Alternate Scale の間で設定されるオフセットを可能にします。

Film Feet Scale Bar

他のスケールバーに似た、ヘッダーエリアをクリックすると、**Feet Settings** 付加的オプションの専断がある、コンテキストメニューがポップアップします。これは、**Feet Settings** ダイアログです。:



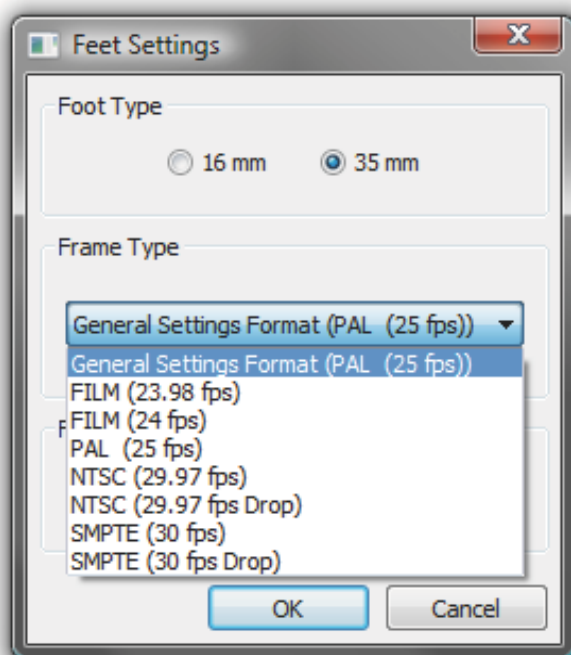
Feet Settings dialog

Foot Type

ラジオボタンは、**16mm** フィート (40 フレームユニット) と **35mm** フィート (16 フレームユニット) の選択があります。

Frame Type

コンボボックスには、フレームレートの選択があります。:



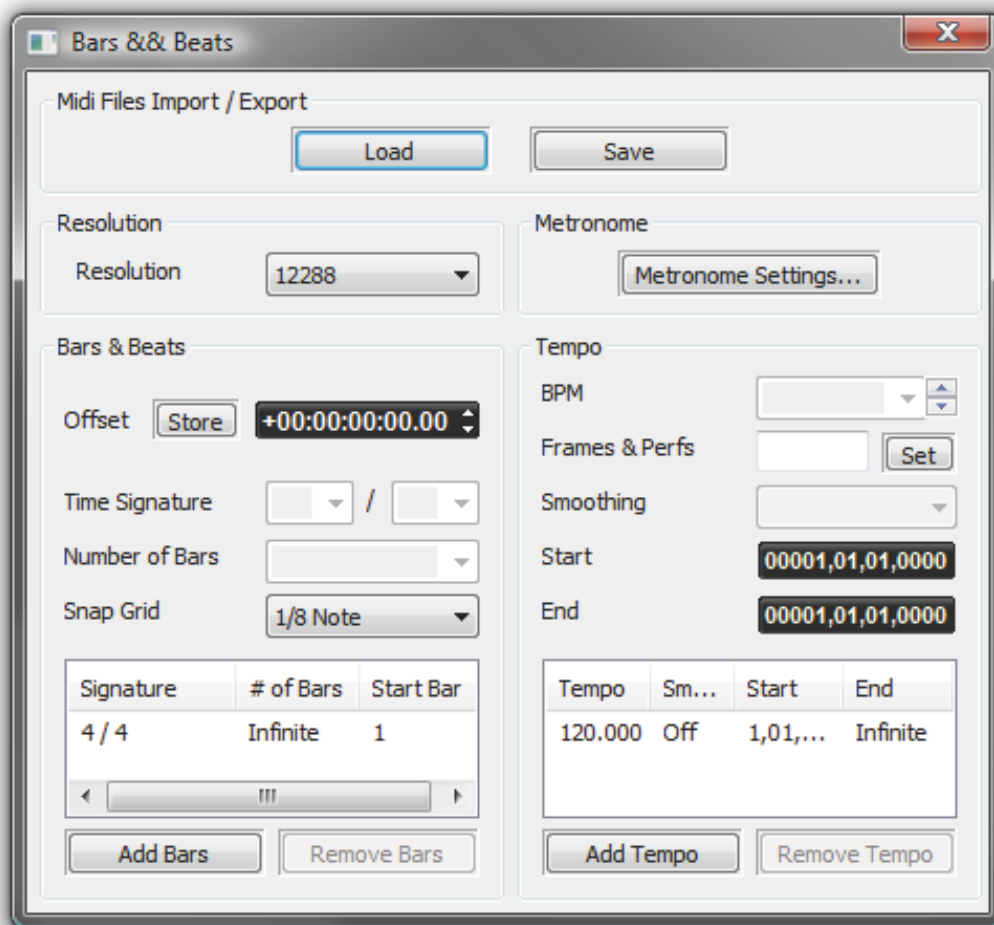
Frame Type combo box

デフォルトは、**All Settings > Formats & Sync > Frequencies** で選択したフォーマットです。
あなたは、ノンリニア編集ワークフローのコンテキストで他の1つを必要とするかもしれません。

Bars & Beats Scale Bar

他の Scale Bars を使用するために、ヘッダー エリアをクリックすると、見せる/隠す、の切り替えがあるコンテキストメニューがポップアップします。そして Feet と Bars & Beats Scale バーのプラス 2 つの付加的オプションがあります。 **Bars & Beats Settings** と **Tempo Map**

Tempo Map オプションは、**Bars & Beats Scale Bar** の下に現在の Tempo Map が表示されております。



Bars & Beats Settings dialog

Midi Files Import / Export

Load

Save

両ボタンは、ファイルのロードとセーブのロケーションをナビゲートする、Browser Window を開きます。

以下に **注意** してください。: **現在**は、タイプ2のMIDIファイルがインポートされた場合、テンポマップとトラック1の拍子記号のみがインポートされます。

Resolution

Per Quarter Note (4部音符)のレゾリューションクロックをセットしてください。**PPQ**. コンボボックスで、192から49152まで選択できます。

Bars & Beats

Offset **Bars & Beats** スケールのオフセットは、メイン Time Scale からスタートします。値は、TimeCode レジスタでタイプする方法とナッジアップ/ダウンの増減ボタンで可能です。

Store **Bars & Beats** スケールのオフセットは、Playhead Cursor の位置からスタートします。

以下に **注意** してください。: オフセットは、ネガティブまたは、ポジティブにもできます。

Time Signature and Bars

左下のパネルは、[ソング] の中に現れる小節のブロックリストを表示しています。以下の設定は、リストの中の現在選択されたエントリに適用されます。

Time Signature Time Signature をセットするコンボボックスを使用します。何分の何拍子。

Number of Bars 値をタイプするか、コンボボックス/ドロップダウンリストから **Infinite** を選択してください。

Snap Grid コンボボックスは、**Off** の選択か、**Note** と **1/64 Note** の間の値を提供します。

Add Bars

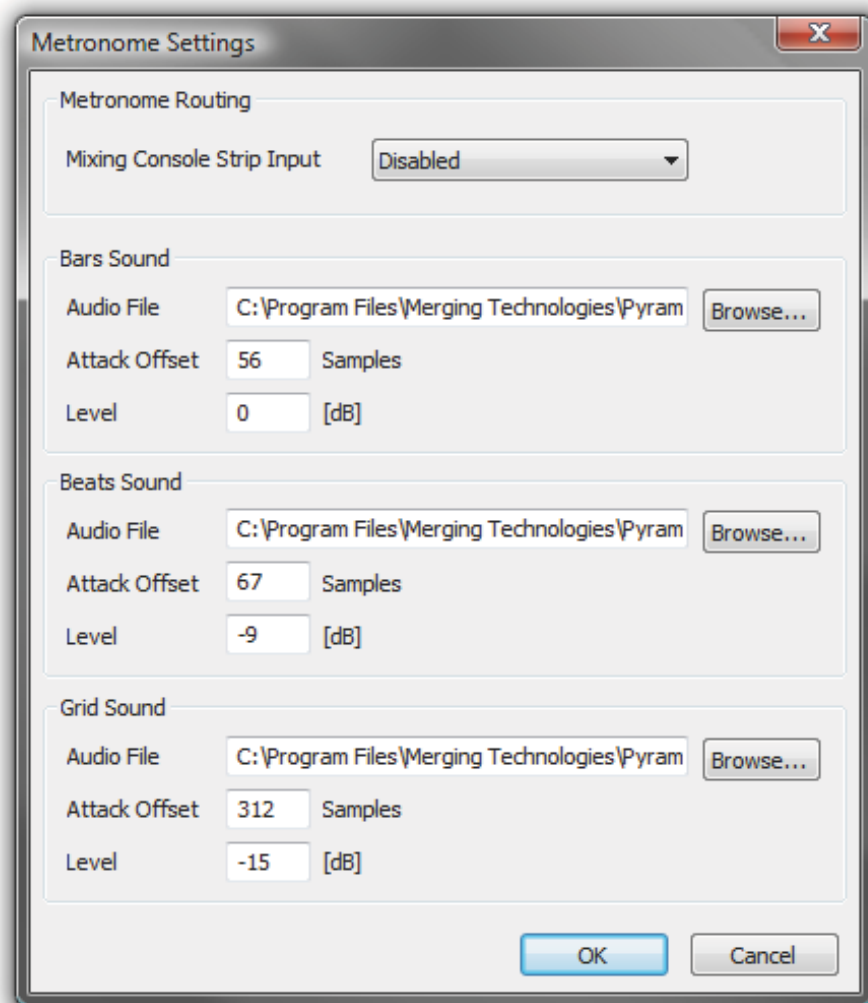
クリックすると、リストの上に新しい小節を増やします。

Remove Bars

リストから選択したものを削除します。

Metronome

Metronome Settings...



Metronome Settings dialog

Tempo

右下のパネルには、[ソング]の中に現れる、決められた Tempos を表示しています。

BPM, Frames & Perfs, Smoothing, Start および **End** フィールドより、ハイライトされた Tempo に反映されます。

BPM

ドロップダウンリストテンポを選びます。1BPMステップの上下のボタンで増減させるか、直接ボックスに値をタイプしてください。

Frames & Perfs

フィルムコンポーザーによって使用された **Tempo** を定義する代替方法です。それは24フレーム/秒、8パーフォレーションに再分割された各フレーム、また

はパーフォレーションに基づいています。したがって、24.0の値は60BPMのTempoになります。Perfsは小数として入力されます。たとえば、12.7間違った入力は丸め込まれます。

Smoothing **Note** と **1/64**（または**OFF**）までの値が可能です。

Start Tempoのスタート位置は、タイプにより入力できます。

End Tempoの最終位置は、タイプにより入力できます。

インフォメーションパネルは、決定したすべてのTemposを表示します。

Add Tempo

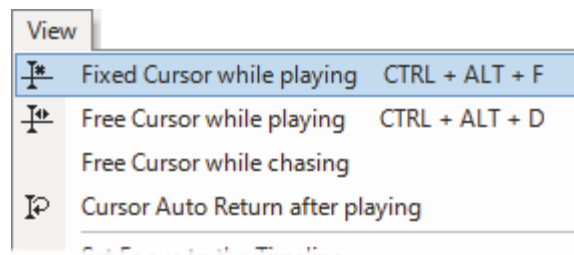
新しいTempoを加えます。

Remove Tempo

リストからTempoを削除します。（選択ハイライトさせて。）

Playhead Cursor Options

4つのPlayhead CursorオプションがViewメニューの一番上にあります。:



View menu (part)

Local Options

Fixed or Moving Playhead Cursor

Timelineが動いている間、Playhead Cursorを止めておくことができます。

(選択: **View > Fixed Cursor while playing**)

また、TimelineはじっとしたままでPlayhead Cursorを動かすモードもあります。これは、**Playhead**

Cursorが端に行ったらいわゆる‘Paging’をします。めくります。

(選択: **View > Free Cursor while playing**)

Chase Options

Free Cursor while chasingが選択されていても、それぞれのオプションと連動しているわけで、TimeCode MasterマシンがStop, Rew, FF, Play, Locate, etc勿論チェイシングしているどんな場合もPlayheadCursorとTimelineポジションは、ワークステーションから自由に操作できます。

が、Pyramixは入力されたTimeCodeにロックするやいなや、カーソルは貰ったTCまで「ジャンプ」すっ飛んで行きます。このモードはCinema(映画)のミキシングで役に立ちます。Timelineのどこでも、TCの位置にかかわらず、迅速な編集と調整に有効に活用していない時間をうまく利用することができます。これは以前、デフォルトでした。

Free Cursor while chasingが選択されておりましたと、Stop, Rew, FF, Play, Locate, etc.に関係なくPyramixがチェイスに設定されれば、CursorはいつもTimeCodeにロックされます。勿論チェイス中もです。TV Post,テレビのポストに、このモードは向いております。そこでは、Pyramix PlayheadカーソルとTimelineディスプレイがいつも現在のTC位置に反映されます。

Auto Return

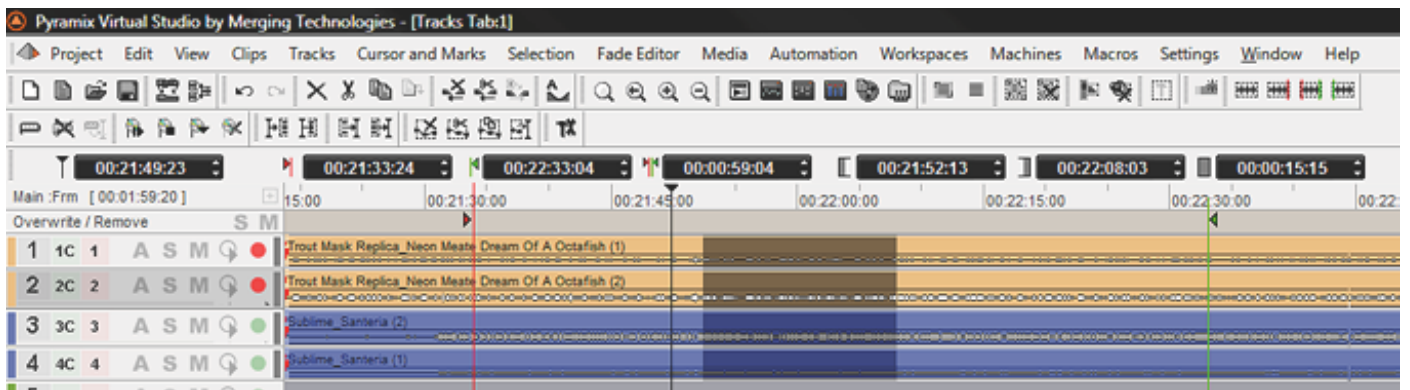
Cursor Auto-Return after playingです。これが選択された場合、**Playhead Cursor**は**Stop**のときに**Play**の始まりの位置に戻されます。

Playhead Position

View > Fixed Cursor while playingが選択された場合、**Fixed Cursor Settings** セクションの、**Settings > All Settings > Application > Playback/Record**の中で設定ができます。

コンボボックスは、1/10thと1/2 of Screenの間の選択があります。

Composition Information and Settings Toolbar.










Composition Information and Settings Toolbar

Time Scale Bar(s) の上と、**Project Editing Panel Toolbar(s)** の下は、**TimeCode Toolbar** です。

これは多くの Icons そして、増減矢印がある TimeCode レジスタ ボックスを含んでいます。

左から順に。;

-  Playhead Cursor - 今の位置です。
-  Mark In
-  Mark Out
-  Mark In to Mark Out
-  Selection In
-  Selection Out
-  Selection In to Out

すべてのレジスタが TimeCode のダイレクトキーボード入力を受け付けます。

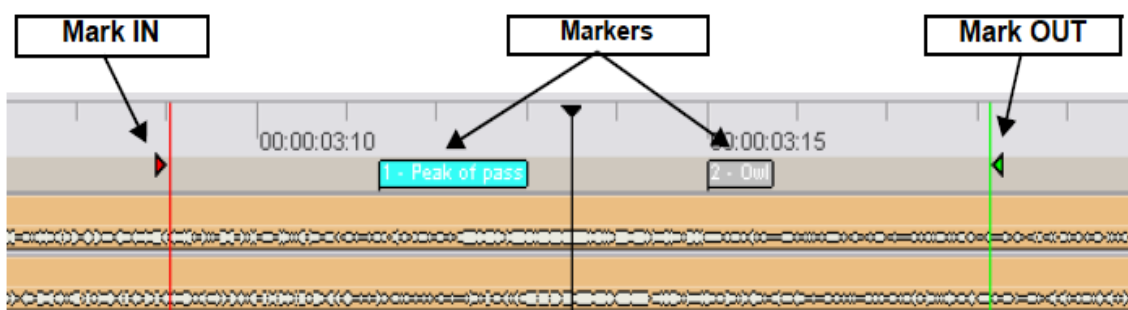
Mark In to Mark Out か、**Selection In to Selection Out** レジスタに入力したとき、**In** の値は、**Out** が調整されている間、フィックスされたままになります。

レジスタの横のアイコンをクリックすると、以下のように **Timeline** の **Composition** の見え方が変化します。**Cursor** をクリックすると、トラックディスプレイの真中にある **Cursor** がある現在の **Cursor** ポジションへの **Timeline** 見え方が移動します。同様に、**Mark In**, **Mark Out**, **Selection In** または、

Selection Out ボタンをクリックすると、現在の **Mark In**, **Mark Out**, **Selection In** または、**Selection Out** マーカーポジションの表示を真中にします。 **Mark In to Mark Out** または、**Selection In to Selection Out** アイコンをクリックすると、**Mark In** と **Mark Out** の間、または選択したエリアのディスプレイを真中にします。ズーム機能は、トラックディスプレイをエリアいっぱいに変化させます。

Markers

マーカーは、まさしく TimeLine トラックディスプレイの上の **Markers Track** の中に表示されています。Pyramix には、いくつかのタイプの Marker があります。CD や、SACD Markers についての情報は、どうぞ、こちらをご覧ください。: **CD Markers** 477ページと SACD Production Guide です。



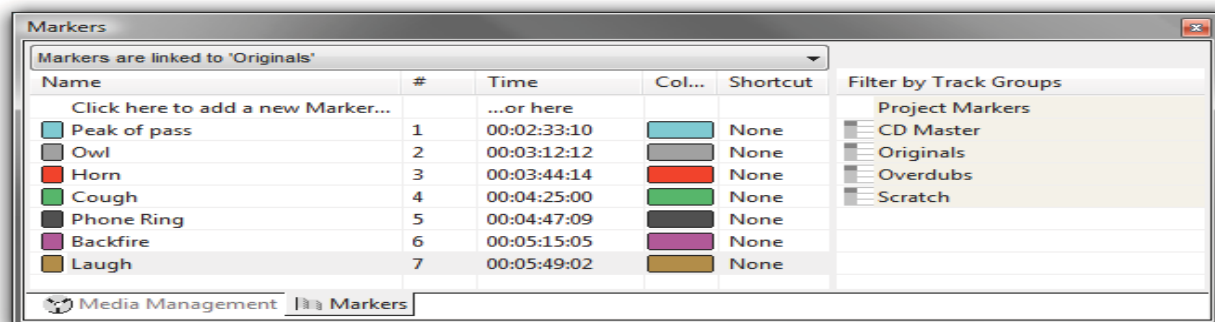
Markers

Cursor & Markers メニュー、Toolbar と keyboard ショートカットは、Markers の配置の方法と、ローケータリングなどの使用法を提供しています。メニューエントリはそれ自身が説明になっております。

どうぞ、ご覧ください。: **Cursors & Marks** 560 ページ

Markers Tab Window

Markers も勿論、**Markers Tab Window** の中や、中に加えたり、マネージメントできます。



Markers Tab Window

48 までの Markers は、ショートカットキーと連結でき、ハードウェアコントローラーへのマップができます。Markers の異ったリストは、**Track Group** の選択、**Markers Tab Window** のメイン **Project Markers List** により編集が可能です。Marker が別の Marker の前または後に移動するなら、影響を受けるマーカーは自動的にリナンバされます。

最初に、**Name Field 'Click here to add a new Marker'** のエントリをクリックすると、新しい Marker は、00:00:00:00 で加えられます。不断のとおりこの値を編集できます。

Markers のカラーは選択可能です。**Color** フィールドをクリックすると、利用できるカラーのリストボックスをドロップダウンします。

Double-clicking on a Marker's Name Field は、Playhead Cursor を Marker ヘジャンプさせます。

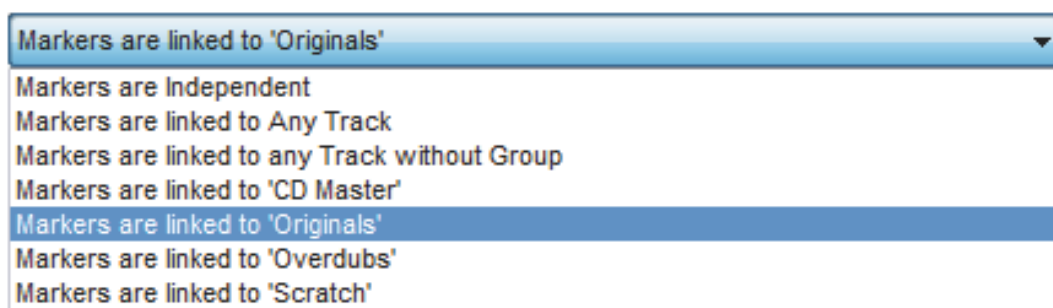
Double-click with CTRL は、マーカー TimeCode から再生します。

Double-click with SHIFT は、最初の Preroll でマーカー TimeCode から再生します。これは、CD マーカーでも同じです。

右クリックによって開いたメニューは、Groups または Projects の間を **Cut / Copy / Paste** するためのマーカーを可能にすることができます。

Markers Linking

Markers Linking ドロップダウンリストメニューは、**Markers Tab Window** のトップにあります。



Markers Linking drop-down list menu

ここでなされた選択は、トラック編集の機能を決定します。

Markers Independent (マーカーはスケールにロックされません。)

Linked to Any Track (マーカーはどのようなトラックオペレーションにも従います。)

Linked to Tracks without Group (マーカーはグループメンバでない、どのようなトラックのオペレーションにも従います。)

Linked to 'Effects', 'Music', 'Foley' etc. (マーカーはここでグループにされた、どのようなトラックのオペレーションにも従います。)

Jog / Shuttle

Scrub Using the Middle Mouse Button

カーソルが Timescale エリアにあれば、マウス中ボタンのホールドダウンによってオーディオは、スクラブ(再生)できます。そしてカーソルを左に動かして逆さにスクラブ、右に動かして前方へスクラブできます。現在のプレーカーソル位置から移動した距離は、相対的な再生スピードを決定します。

プレーカーソルがマウス ポインタ ポジション達したとき、またはマウス中ボタンの指を上げたとき、再生は止まります。

Shuttle

トランスポートは、最大 8 倍速でオーディオアウトプットを往復できます。

Jog Settings

Jog / Scrub パラメータはこちらで設定できます。 **Settings > All Settings > Application > Jog / Chase**

Auto Jog on move

Jog/Shuttle フォイールのフィジカルコントローラが可能になり、このボックスをチェックした場合、ジョグ フォイールは、自動的に、ジョグ モードになります。

Auto-Solo Selection

こちらをチェックした場合、トラックまたは選択したトラックは、ジョグ モードになっていれば、自動的に、ソロになります。

Speed ceiling

4 Radio Buttons は、**1X**, **2X**, **4X** か **8X** 名目上のプレースピードの選択があります。

Sensitivity

ボックスにタイプされた値は(秒で)、秒数を決定します。トランスポートは、取り付けられたフィジカル ジョグ ホイールの回転単位で移動します。

Smoothing Filter

ボックスにタイプされた値(ビデオフレームの)は、適用されるスムージングの度合いを決定します。

Flywheel Inertia

スライダはジョギングのフライホイール効果を変更します。

Transient response accelerator

スライダはジョギングのレスポンスを変更します。一番極端で、一番スムーズなオーディオと位置決め
最大精度の間です。すなわち、もう片方で同期。

Mouse Scrubbing Settings

2つのスクラブモードがございます。**Analog Tape Mode** と **Repeat Loop Mode**

希望するボックスにチェックを入れてください。

Repeat Loop Mode のループの長さは、基礎となるサンプリング周波数に関係します。よって、ループ
の長さは、44.1, 88.2 および 176.4 kHz で **116mS**、48, 96 および 192 kHz で 106ms です。

Limit to speed ceiling が選択されれば、マウススクラビングは、**Jog Settings** セクションでの **Speed Ceiling** 設定の限界になります。**Silent locate** が選択されれば、いくらスクラブ、またはジョギングしても音は鳴りません。

Scrub Settings

Audio Quality

2つの Radio Buttons は、スクラブされたオーディオの **Standard** と **Improved** クオリティの間での選

択です。 **Improved** がデフォルトです。

高品質のスクラビングはプロセッサに非常に強烈です。よって **Improved** モードは、**Max simultaneous tracks** データ エントリ ボックスにて提供されています。デフォルトは、**6** です。

同時に最大数以上のトラックが再生された場合、スクラブは、安全を保持するために、自動的にスタンダードモードに戻るでしょう。

Transport Controls

は、一番頻繁に使用される Transport Controls を集合させております。

Chase と Capture Offset ボタン、および Counter トランスポートステータスディスプレイです。



左から、コントロールは以下の通りです。:

カウンタは、**Active Machine** の位置とトランスポートモードを表示しています。



このカウンタは、**Record** モードになっております。



Rewind ボタンは、後方に加速して **Active Machine** を移動します。



Play Selection ボタンは、**Active Machine** が **Internal Machine** (Pyramix) になっている場合、選択 (ハイライト) したエリアを再生します。



Play ボタンは、**Active Machine** を前方へ、ノーマルスピードで再生します。
再生後のプレスは、再生を **Pauses** し、次は **Restarts** です。



Record ボタンは、**Active Machine** を **Record** モードにします。



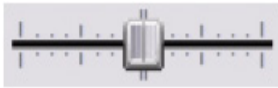
Fast Forward ボタンは、**Active Machine** を前方へ加速して移動します。



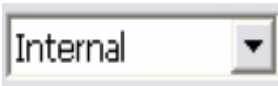
Stop ボタンは、再生をストップさせます。



Loop Play トグル ボタンは、**Active Machine** を **Loop Play Mode** へ移行させます。
In と **Out** の間を連続して再生します。



Shuttle Control スライダは、を前方へ(右)、後方へ(左)、最大 2 X の再生速度で往復させます。**Composition** を通して往復しますのですべての Tracks のオーディオを **Scrub** します。



コンボボックスは、今、どのマシーンがコントロールされているか選択します。確実に直接 **Pyramix Composition Play Head** をコントロールするためにリストから **Internal** を選択してください。外部のデバイスでは有りません。(すなわち、RS-422 Sony 9-pin P2にコントロールされるマシーン。)



Chase トグル ボタンがアクティブの場合、有効なタイムコードが、選択された TimeCode インポートポートより検出されたとき、**Active Machine** だけが再生します。



Controllers Online / Offline ボタンです。(Green = Online Red = Offline) 外部のハードウェアの **On** と **Off** ラインを切り替えます。

この右側には、Floating Tool Palettes が 'Docked' (格納) できるエリアがあります。デフォルトでは、ここには、格納された **Automation Toolbar** があります。

Transport Control Panel



Transport Control Panel ボタンを押す、または **[Alt T]**、または、**View > Windows / Tools > Transport** の選択により、フローティングの **Transport Window** が開きます。ディスプレイには、全ての可能となっているマシンの個々のボタンセットやインディケータがあります。



Transport Control Panel floating Window

以下に **注意** してください。: この **Window** は、各々インストールされたマシンのためのトランスポートコントロールの設定を含みます。そしてトップにある **Internal Transport (Pyramix)** を可能にします。パネル底には、ハードウェアに作用するコントロールがあります。

Important (重要です。)! マシンの設置と設定の詳細は、こちらです。どうぞご覧ください。:

Machine 578 ページ

Transport Controlsの詳しいことはどうぞご覧ください。: **Internal / External Machine panels – Features** ページ

Zooming and Panning

Project Editing Panel には、2つのズーム機能があります。: 水平または、**Time Scale** ズーミング; および垂直または、**Track Height** ズーミングです。

Time Scale Zoom and Pan

View Toolbar のアイコンは、現在の Play Head location でズームイン、アウトをします。



Toolbar の **Fit in window [Alt 1]** アイコンは、水平スケールを、小さな縁の Project Editing Panel の横の選択したエリアに合わせるよう自動的に調整します。



Previous zoom [Alt 2] アイコンは、水平スケールを、以前のサイズに戻します。



Zoom In [Alt 3] と



Zoom Out [Alt 4]

Alt キーを押したまま、**Composition** の選択したエリアをクリックして左右にドラッグすると、そのエリアを水平にズームします。

同様に、**Composition** のエリアは、クリック、ドラッグにより選択できます。

Tracks の下の **Scrollbar** は、Timeline の左右にパンします。

Track Height Zoom



Project Editing Panel の左下にある **1, 2, 4, 8, 16** と **A** ボタンは、自動的に垂直に Track サイズを計測します。従いまして 1, 2, 4, 8, 16 または、**All Tracks** (縦のスペースがある限り) は、**Project Editing Panel** に割り当てられた縦のスペースにうまくはめ込まれます。

これらのボタン横に付いてございます水平 Scrollbar は、Track の高さの連続した調節を可能にします。

Scroll Wheel

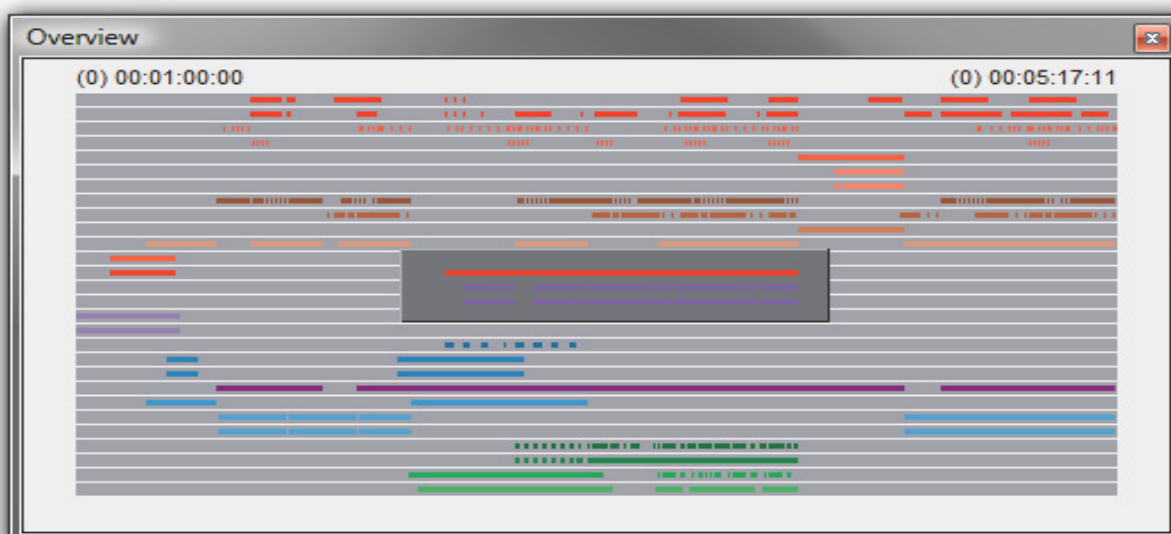
スクロールホイールがある 3 ボタンのマウスの使用は大変便利です。

Scroll Project Editing Panel に表示されたトラックを縦にスクロールします。

Scroll + Ctrl Timeline をスクロールします。

Scroll + Alt Timeline タイムスケールをズームします。

The Overview



Overview Tab Window

Project Management Panel **Overview Tab** は、Project Editing Panel の全体をナビゲートする力強い、シンプルな方法を提供します。

Overview は、**Composition** 全体、すべての **clips** の位置関係をグラフにて表しております。

陰影のついたグレーのボックスは、**Project Editing Panel** に表示された **Composition** のある部分の位置、ズームレンジを示しています。**Clips** は、Timeline 上のバックグラウンドと同色で四角い箱で表示されています。

Overview のどこでもいいですからクリックしますと、そのポイントにある Project Editing Panel ディスプレイを真中にします。

陰影のついたグレーのボックスをクリック、ドラッグして水平ズームの変化なしに Project Editing Panel で表示された Composition のセクションを動かしてください。Project Editing Panel のズームレンジは、**Overview** の陰影のついたグレーのボックスの端をドラッグして調整できます。別の方法は、**Alt** キーを押して希望のズームレンジをクリック、ドラッグしてください。Project Editing Panel でまさにダイレクトにできます。

Recording and Acquisition



Getting Audio into Pyramix Virtual Studio

まず最初にオーディオを Pyramix に取り入れる 2 つの基本的な方法があります。:あなたはプログラムに直接オーディオを録音(吹き込む)することができます。または、すでにコンピューターに存在するオーディオファイルを取り込むことができます。

こちらをご覧ください。: [Digitizing Sessions 110 ページ](#)

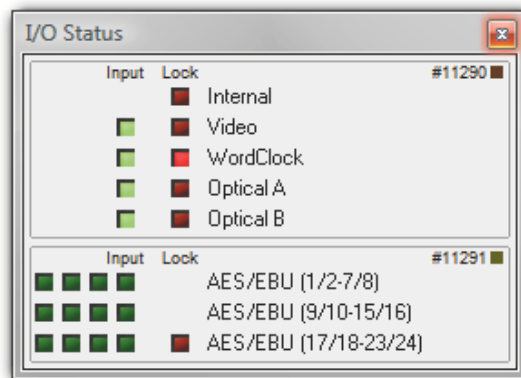
Check Sync

オーディオをレコーディングする前に、Pyramix をチェックしてください。オーディオソースはあなたの意図に従って同期します。

I/O Status Window

Sync: xxxxx セクションをクリックすることによって、I/O ステータスウィンドウを開けることができます。(メインのピラミックスウインドウの右下にあります。)(**XXX's**は現在のシンクソースです。)

このウインドウは Pyramix の入力と同期に関する情報を表示しています。



I/O Status window

Input sources

赤と緑のライトで可能な入力ソースを表示します。

緑は、デジタル信号の(このインプットのサンプルレイトは、現在のクロックソースと一致とは限らない)プレゼンスを示します。赤信号がオンの状態で、Pyramix は完全にロックアップされています。

Default Clock Source

もし、Pyramix が外部のクロックソースにセットアップされている場合、本体のクロックは使えません。Internal クロックに切り代える必要があります。この場合、**Internal** の赤いライトはオンになり、そして、クロックソースに対応している赤いライトも点滅します。

Sampling Rate Mismatch

Pyramix が外部のクロックソースにロックされて、Virtual Studio Mixer で設定されたサンプリングレイトがクロックソースのサンプリングレイトに合っていないと、クロックソースに対応している緑のライトはオンになりますが、赤いライトは、サンプリングレイトミスマッチを示して点滅します。

File Format and Disk Limitations

File Size Limitations

SD2、WAV または BWF ファイルが 32 bit の場合 (31 available bits)、最大 2 GB に制限されます。32 bit の AIF ファイルは 4GB に制限されます。必ず覚えておいてください。

レコーディングや、またこれらのファイルのエクスポート、特にハイサンプリングレートマルチトラックのファイルで作業する場合は、2GB/4GB が限界になります。

それと比較して、Pyramix の PMF 64 bit ファイルは、実際には限のないサイズのファイルを作ることができます。つまり、シングルファイルから高いサンプリングレイトでの大きなマルチトラックプロジェクトまで作ることができます。

今では RIFF64 に適応する、WAV ファイル・フォーマットは、2GB 制限を取り除かれました。

どうぞご覧ください。 : **WAV and BWF** 359 ページ

Hard Drive Limitations

(hard drives, memory cards etc.) の記録ユニットは、PMF ファイルであっても大きいファイルを書きこむ場合は、2GB/4GB* 限界に直面します。FAT 32 や HFS などの、32 bit の古いファイルシステムを使用する場合でも、同様です。

しかし、より早くの限界は、IDE ATA/ATAPI ドライブでは、およそ 137GB で現れます。

これは 48 bits ではなく、当初の 28 bit 仕様の ATA では、システム (ドライバー、コントローラ、そして/または、古い Windows バージョン) の一部によって引き起こされる場合があります。

通常は、Bios/Drivers/OS を新たにインストール、またはアップデートすることによって解決されるでし

よう。

* 公式の限界は 4GB ですが、重大なトラブルはおよそ 2 GB あたりで現れる場合があります。

Pyramix audio file format

録音に別のファイル形式を使用する理由がない場合、私たちは、デフォルトの **PMF** ファイル形式を使用するのを強くお勧めします。これは多くの要、キー領域における最高のパフォーマンスを見せます。

： 詳細に関しては、**Optimizing Pyramix** をご覧ください。 525ページ

Recording Audio into a Pyramix Virtual Studio Project

新しい Project を始動するか、または既存のファイルを開いてください。そして、お望みのサンプルレート、シンクソースを設定します。次に、録音と同じ数の **Tracks** の **Mixer** チャンネルを構成してください。

オーディオの取り込みを始める前に、適切なレコード設定をチェックするか、選択をしてください。

Settings > All Settings > Project > Record ページを開いてください。

(代わりに、キーボードショートカット **Ctrl – f.Record Tab** をクリック。) 設定のためのページが現れます。; **Destination Drive (Media File folder)**、**Resolution** (ビットデプス、またはワードレングス)、および **Format** (ファイルタイプ) 前項でもふれたように、とくに異なったファイルフォーマットで制作を望まれないかぎり、デフォルト **PMF** フォーマットを使用するのをお勧めします。

以下に **注意** してください。： これらの設定は、**Mix-down** と **Render** の設定とは、完全に独立しています。

Track Record Modes

各 **Track** には、**Track** の左に 3 つの機能を持つ **Record Ready** トグル ボタンと **Track Information and Setup Area** があります。

Tip: トラック設定ボタンを右クリックで **Record** ページ上の **Settings > Project** が開きます。

Play



Track が新たに作られた場合、**Track Header** の **Green Dot** は **Record Safe** モードで、デフォルトを示しています。この状態では録音は出来ません。

Record Ready (Manual)



Record Ready モードに切り換えるために、一度 **Green Dot** を **Click** してください。
Red Dot に変わります。

Transport Strip または **Transport window** の中の **Master Record** ボタンを押せば
ただちに録音を始められます。

Record Punch In (Auto)



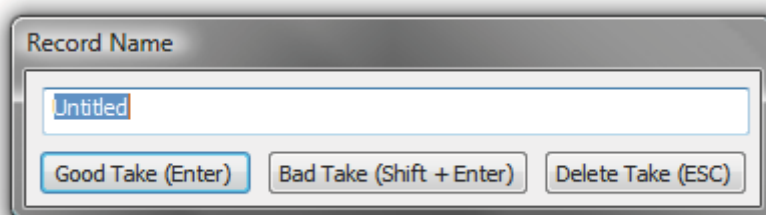
Alt-Click で **Record Punch In** モードに変わります。これは **Red Dot flanked by 2 red vertical lines** (2つの赤いラインで囲まれた)によって示されます。

Transport Strip または **Transport window** の中にある **Master Record** ボタンを
押したとき、このモードでは **Mark In** のポイントまで **Play** モードのままです。そのポイントから **Record** モードに移行します。**Mark Out** のポイントに到達するまで **Record** モードのままです。

After Recording

Settings > All Settings > Project > Record ページでの設定により、次の新しい録音は処理されます。
どうぞご覧ください。: **Record** 612ページ

録音の終了時、またはトランスポートが止まったとき、**Record Name** ダイアログが現れて **Prompt for name after recording** ボックスはチェックされます。



Record Name dialog

レコーディングネームをタイプしてください。(または、デフォルトを残してください。)次に、オプションボタンから1つを選択してください。

AutoPunch Mode

AutoPunch when Chasing TimeCode

もしトラックが **Auto-Punch** モードにされると、(Alt+Click on Rec Ready ボタン) システムは、**Mark In** ポイントでパンチインを開始し、**MarkOut** ポイントでパンチアウトします。(TCにロックした後で。) Mark In が現在の位置(後にある Mark Out)の前にあると、システムはロックし、すぐに録音を開始し、アンロックするとき、録音を止めます。

Recording from a tape with Discontinuous TimeCode

Pyramix Auto Punch Mode はシンプルなオペレーションで実行します。

Place the Mark In at 00:00:00:00 and Mark Out at 23:59:59:24 (ニュープロジェクトのためのデフォルト値)

LTC Out をテープマシンから Pyramix に接続してください。

Chase モードを **HARD CHASE** に設定してください。

テープを巻き戻してください。

テープマシンで Play を押してください。

TC が止まるか、またはジャンプしてしまった場合、Pyramix はストップします。そして、正確な TC が現れると再びロックして、新しいクリップのレコーディングを開始します。

それぞれのメディアはテープの中書き込まれたタイムコードのそれぞれの連続したセクションに作られます。

Importing Audio Files into Pyramix Virtual Studio

Composition の中で、異なったビットデプス (word lengths) を伴った、異なったファイル同士を結合させることができます。

簡単に、Timeline のなかに必要な素材を **Media Drive** や **Media Folder** または drag-and-drop によって **Mount** できます。

また、異なったサンプルレイトのファイルを自由に結合できます。

以下に **注意** してください。: 現在のプロジェクトに異なったサンプルレイトのクリップを持っていると、クリップは '間違った速度' で再生します。96kHz のプロジェクトでは、48kHz のクリップは二倍のスピードになってしまいます。

どんな素材でもこれでは違いが明白ですが、(たとえば 44.1kHz - 48kHz) ではサウンドエフェクトのひとつとして、もしくはそれほど大きな違和感を感じることはないでしょう。

Mounting Media Folders

多くのオーディオファイルが、既に Windows ディレクトリか、フォルダに存在している場合、Pyramix **Media Folder** としてマウントするのはとても簡単です。

いったんマウントすると、サポートしているファイルはその Project で利用可能になります。

1. **New Project** を始動してください。 **Open** または既存のプロジェクトを開いてください。
2. **Media** ウィンドウを開くために Project Management パネルの **Media Management** の Tab をクリックするか、またはダブルクリックして、アクティブウィンドウとして開いてください。
3. Select **Media Folder > Mount Media Folder** これにより、 **Choose a media folder to Mount** ダイアログボックスが開きます。
4. **Browse...** ボタンをクリックしてください、次に、あなたがインポートするオーディオファイルを含む Windows ディレクトリへナビゲートしてください。
5. **OK** ボタンをクリックして、 **Media Folder** として Windows ディレクトリにマウントしてください。サポートされた全てのオーディオファイルが、Pyramix によって検索でき、Project で利用可能になるでしょう。

Recursive ボックスの中をチェックすることは、Pyramix がルートの場合と同様に選択したフォルダのサブディレクトリの中を見ることを意味します。

Permanentmount ボックスの中をチェックすることは、Pyramix が、アプリケーションの実行中は常に、フォルダのマウントを試みていることを意味します。

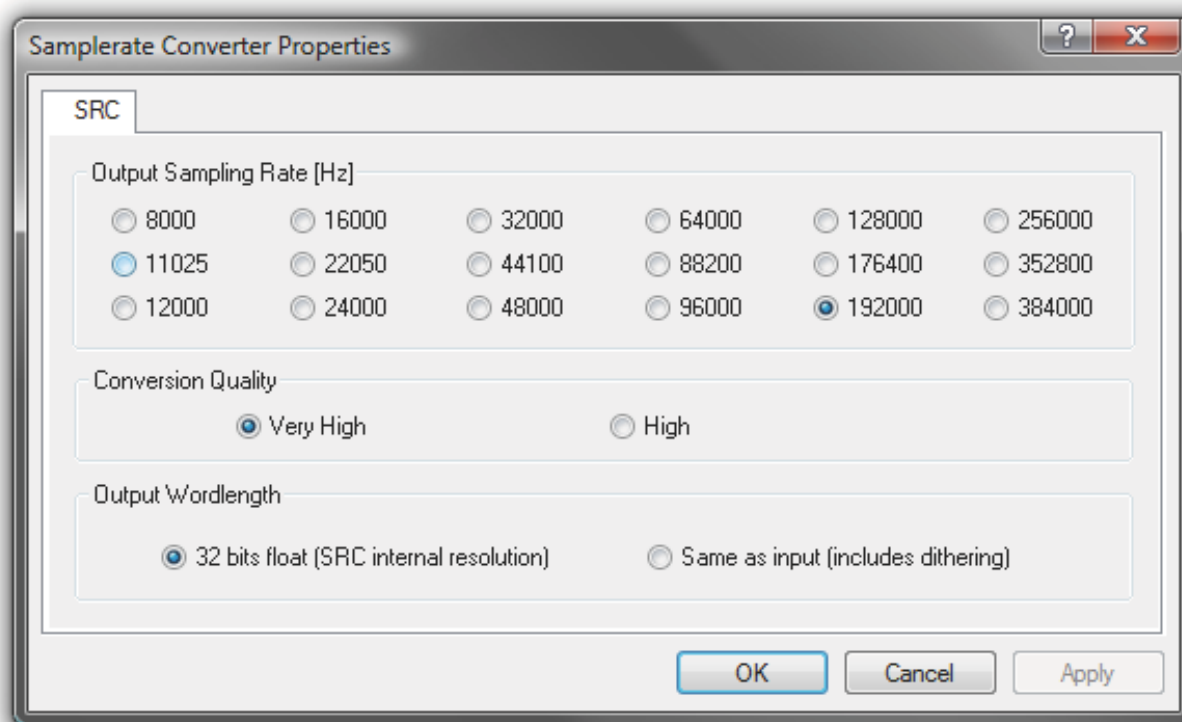
言い換えればそれはすべての **Projects** で利用可能になります。

Quick Mount ボックスの中をチェックすることは、'**__QuickMountLocal.pml**' と呼ばれる特別なライブラリーを作ります。また、局所的にフォルダにアクセスするか、ネットワークを介してアクセスするか、どちらかに依存する、'**__QuickMountRemote.pml**' と呼ばれる特別なライブラリーを作り、オリジナルフォルダにストアします。これによりプロジェクトを開いたとき、メディアファイルをマウントする時間を劇的に短縮できます。

Sample Rate Conversion

Media File のサンプリングレイトが現在の **Project** と異なっている部分は、Pyramix は非常に簡単な方法で、**Media File** のサンプリングレイトを変換します。

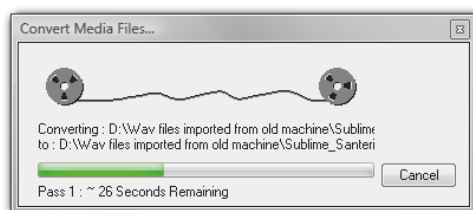
1. **Master Clip**ファイルかメインの **Media Management window** 中にあるファイルを選択してください。
2. **Convert > Quick Convert > Samplerate Converter** を選択してください。
これで、**Samplerate Converter** ダイアログボックスが現れます。
ラジオボタンが2つのテキストエントリーの選択を提供し、ファイルのための **New name** が既存のファイル名を **Add Suffix** します。
チェックボックスは **Keep Original File Format** を選択します。そうでなければ、そのファイルはサンプルレートの変換の場合と同じように **PMF** フォーマットに変換されます。
3. **Properties** を選択すると、**Samplerate Converter Properties** のダイアログボックスが開きます。



Samplerate Converter Properties dialog

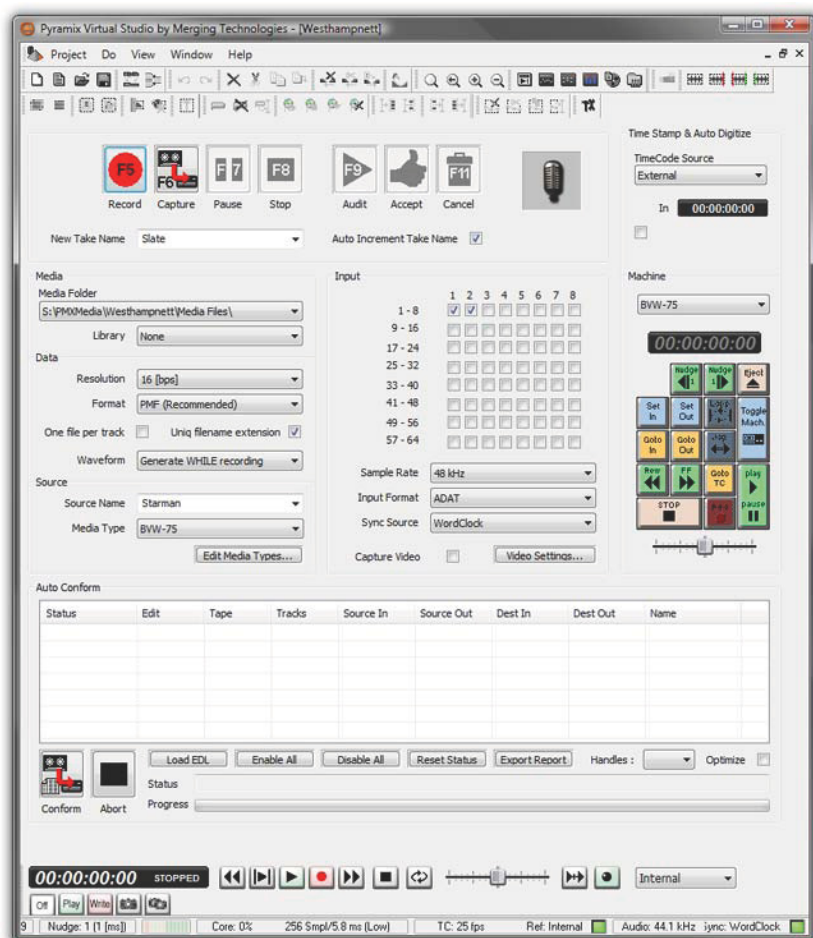
4. **Output Sampling Rate [Hz]** のラジオボタンをクリックして、目標となるサンプリング周波数を選んでください。 **Conversion Quality** は **Very High** と **High** です。(**High** がデフォルト) もう一つ、 **Output Wordlength** の選択 **32 bits float (SRC internal resolution)** と **Same as input (includes dithering)** があります。 **OK** をクリックして、ダイアログを閉じてください。
5. **Samplerate Converter** ダイアログボックスの中の **OK** を選んで、変換を始めてください。

複数のファイルを変換するときには **OK** を選んで、一度に各々のパラメタを変える可能性があるファイルをコンバートするか、もし **step 2** で **Add Suffix** を選択しますと、一度の操作 **OK all** で全てのファイルをコンバートできます。



Digitizing Sessions

Digitizing Session は、効率的にオーディオの素材を **Pyramix** に取り込むための **Pyramix Project** の特別なセッションです。素材の取り込みに **Digitizing Session** を使用する利点は、後のプレースメントのためにオーディオ **Media Files** を参照し、**Master Clips** に直接特定の **Library** を作ることができ、保存ができるということです。



Digitizing Session Project Window

Manual Digitizing

1. **Media** セクションでは、取り込んだファイルを保存する適切な **Media Folder** を選んでください。以前に作成された **Library** の中にこれらの **Master Clip** の参照と同時に **Media Files** に保存する場合は、**Library** ドロップ-ダウンリストからその **Library** を選択してください。
2. **Data** セクションでは、保存しているオーディオファイルの適切な **Resolution** (ビットデプスか word length) と **Format** (ファイルの種類) を選んでください。
Check One File per track ON は、ステレオソースの two ファイルス、5.1 サラウンドの six ファイルスなど、録音した個々のファイルを生成します。
3. **Input** ラジオボタンのマトリクスで、録音する各々の **Input** を **ON** にしてください。また、適切に **SampleRate**, **Input Format**、および **Sync Source** を設定してください。
4. **New Take Name** をタイプして、取り入れたファイルにファイル名を書いてください。
Auto Increment Take Name がチェックされると、その後のすべてのテイクが、個々のテイクに複数形を伴った 'seed 種子' として the **New Take Name** フィールドの中に、タイプした名前が表示されます。例えば、New Take Name として 'ボーカル' Enter **Auto Increment Take Name** ボックスをチェックして、次にもう数秒録音、それからまた数秒録音して停止。
最初のテイクは 'Vocal' 2 番目のテイクは 'Vocal 2' と呼ばれるでしょう。
5. あなたは、**Mixer** を通して入って来るオーディオを、モニターできます。ディスプレイされている **Mixer** の **Show/Hide Mixer** アイコンをクリックし、適切なレベルにセットしてください。
6. ソースとしてどんな外部のマシンも使用できます。しかし、Pyramix がコントロールできるマシンを使用するほうが、はるかに便利です。**Machine** ドロップ-ダウンリストからマシンを選択できます。リストの下にコントロールパネルが現れます。
7. ソーステープにある必要な素材をロケートしてください。
8. 赤い **Record** ボタンをクリックすると録音し始めます。**Stop**、**Pause** または **Cancel** ボタンが押されるまで、録音を続けます。
9. **Stop** ボタンを押して、録音を止めてください。
10. **Audit** ボタンを押せば、直前に録音した音が聞けます。

11. 目標のMedia Folderに録音した音をセーブするために **Accept** ボタンを押すか、**Cancel** ボタンを押して、録音を削除してください。

Autoconforming

1. Pyramix は CMX format 上の EDL (Edit Decision List) で選択的にオーディオを録音することができます。
2. 9-ピンのコントロールにより、ソースマシンが正しく動くよう、セットアップに従ってください。
3. **Load EDL** ボタンをクリックしてください、そして、あなたがオーディオをロードする EDL にナビゲートしてください。
4. リストが既に **Reel** オーダーにないなら、**Optimize** ボタンをクリックしてください。これにより、リールの交換、スプールを最小限にして、オーディオはデジタル化され、分類されるでしょう。すべての重複編集が1つにまとめられます。
5. リストの最初のリールをロードして **Capture** ボタンをクリックしてください。そうすれば、Pyramix は自動的にソースマシンをコントロールするでしょう。リールの中にある、必要とされるオーディオは全てデジタル化されるでしょう。
6. すべての必要とされるオーディオがデジタル化されて、リールを換えてください。

あなたが、オーディオがリストの特定の編集作業が利用できないことを知っていて、また特定の編集作業だけをデジタル化するのでしたら、**Capture** をクリックする前に、ファイルされた **Status** の中の関連あるエントリーのチェック ボックスのチェックをはずしてください。

ファイルされた **Status** には、編集されたクリップが、いつ取り込まれたかを示しています。

Enable All

キャプチャーするために **Status Field** ですべてのボックスにチェックをいれます。

Disable All

Status Field の、すべてのボックスのチェックを外します。すなわち、編集はキャプチャーのための選択をされません。

Reset Status

Status Field のチェック ボックスを元にもどします。

Export Report

キャプチャーされたものと、そうされない詳細な編集を.rtf ファイルとしてエクスポートします。

Handles

編集のそれぞれの両端に余分にキャプチャーされたオーディオをセットします。

これは、編集作業をより自由にしますが、いくつかの事情により問題を引き起こすかもしれません。

ドロップダウンリストには**0**~**10**のフレーム選択があります。

7

Editing



Pyramix 6.0

DIGITAL AUDIO WORKSTATION



Virtual Transport
www.virtualtransport.com

Editing in the Timeline

Timeline はオーディオ **clips** を編集する場所です。フェードアップ、ダウン、そしてモノ、ステレオまたはマルチチャンネルのデジタルオーディオ **Composition** を行います。

あなたが **Project** を開くとすぐに、**Timeline** を含む **Project Editing Panel** が現れます。

Fade Editor は **Timeline** のパラメタを見ながら調整できる、簡潔な別の方法です。

Clips and Compositions

Clips in a Composition

Media Drive か **Library** にある **clips** のように、**Composition** の **clips** は、オリジナルのオーディオの **Media File** へのかなめです。

Composition の **clip** で実行されたどんなパフォーマンスも、持ち込まれたオリジナルオーディオ **MediaFile**、そしてまた **Media Folder** や **Library** の中の **Master Clip** には全く影響をおよぼしません。**Project Editing Panel** では、1つの **clip** を短くする、2 **clips** に分ける、また移動、レベルコントロール、消去、等等、すべての編集動作は、**Composition** 作業に **のみ** に影響するだけです。いったん **Composition** に置かれると、各クリップはデフォルトで、それを指すメディアファイルの **Waveform** を表示します。ユーザは、**Waveform** ディスプレイを可能、または無効にできます。

Sample Rate Mismatch

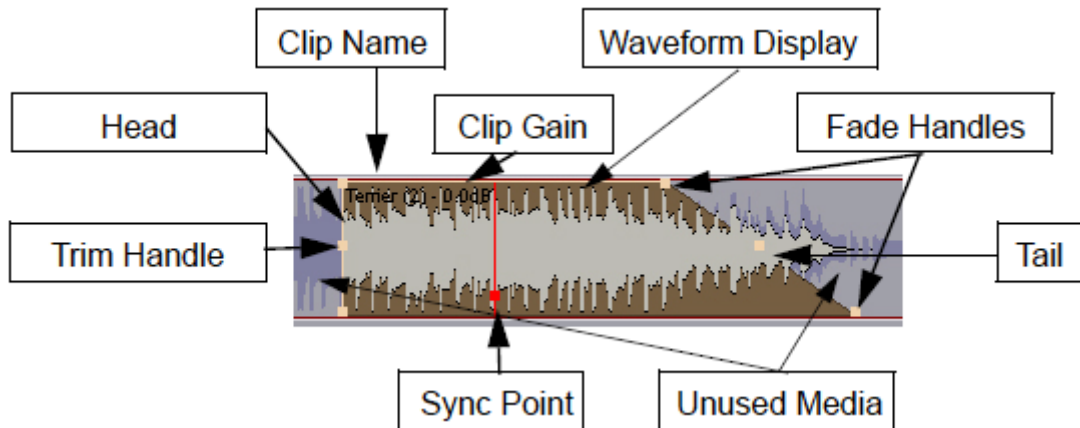
Pyramixは、サポートされたサンプルレイトであれば、レイトが異なっておってもクリップを**Timeline**に載せてしまいます。でも、**Project**と違っておれば再生スピードは正しくありません。もちろんチューンも変です。うっかり載せてしまったら、違う色でウェーブフォームが出ます。青は正しいです。



Sample Rate Mismatch

Anatomy of a Clip

多くの Edit Commands はクリップ全体よりも、クリップのある部分に対するコマンドです。



Features of a Clip in the Timeline

Clip がいったん選択されると、**Trim Handles** は操作している **clip** の両端に現れます。

見にくい場合、つかむのが難しい場合は、アクセスしやすくなるまで、両方の軸で画像を徐々に拡大して行ってください。各 **Trim Handle** は **3 Control Points** から成ります。

Clip の左側の **Control Points** は **clip** の始まりを調整します。そして、右側の **Control Points** は終わりの調整をします。

Clip を短く、または、引き伸ばす場合は、中央の **Control Point** をクリック、またはドラッグオンして **clip** のヘッドかテールを動かしてください。

Clip のオリジナルのオーディオ **Media File** の範囲であれば、これらを引き伸ばすことができます。

View > Show Media を選択してください。

未使用のオーディオ(もしあれば)は、波形がグレーになって見えます。

Head

Track のクリップの始まりを **Head** と呼びます。

Head はメディアファイルの実際の始まりを表すものか、そうでないか、分かりません。そのクリップはメディアファイル全体の、ある一部分を指しているからです。

Tail

Track のクリップの終わりを **Tail** と呼びます。**Tail** はメディアファイルの実際の終わりを表すものか、そうでないか、分かりません。そのクリップはメディアファイル全体の、ある一部分を指しているからです。

Sync Point

Sync Point はクリップの中にある内部基準点です。

Sync Point はクリップの中のハンドルをドラッグすると動いてしまいますが、動くまでクリップの始まりをデフォルトとします。

クリップの上をPlayカーソルを動かせばSync Pointは、**Clips > Set Sync Point to Cursor** を選択することによって Play Cursor のポジションに瞬時に移動できます。

Trim Handle

Trim Handle はクリップが選択されたクリップの両端で利用可能な中央のハンドルです。

このハンドルは、クリップを利用可能なメディアの限界まで短く、または、引き伸ばすのに使用されます。(クリップの内へ、外へ) ハンドルをドラッグしてください。

Fade Handles

Fade Handles は選択されたクリップの両端で利用可能な上下にあるハンドルです。

ハンドルはクリップの始まり、クリップの終わりでフェードを作成するのに使用されます。

フェードを作成か、調整するには、トリムハンドルの一つをドラッグしてください。

トップハンドルがクリップのフェードを整え、そしてアンダーハンドルはクリップの内か外へフェードを調整します。

もし、Top Handle を CTRLキーを押しながら使えば、隣接しているクリップに作られた左右対称クロスフェードは選択したクリップのオリジナルエンドポイントの中心に置かれます。

隣接しているクリップが存在していない場合、選択されたクリップのデュレイションを維持している間、フェードのデュレイションを伸ばすか、縮めます。

Waveform Display

クリップはクリップネームを持ったひとつのブロックとして現れるか、参照メディアのオーディオウエーブフォームで表すことができます。

Clip Name

禁止されないかぎり、クリップの名前は示されます。

View > Waveform Display > Hide Clip Name when Waveform Shown

Clip Gain

クリップの総合的な **Gain** を示しています。デシベルでこの値を表示します。

Gain は **Clips > Clip Gain** の選択により調整できます。**Gain** ウィンドウが現れます。

Region を選択すると、選択したすべてのクリップの **Gain** が変わります。

Locking Clips

Clips > Lock を選択してください。これにより編集、ドラッグにより、クリップが置き換えられるのを防げます。それがアンロックされるまで、ロックされたクリップは別のトラックに移動できません。

Clips > Unlock

単純に同期のロスを防ぎたいのであれば、**Clips > Lock Horizontal Drag** を選択してください。

Grouping Clips

複数の **clips** を **Group** にするために、同じ、異なった **Tracks** に関係なく、**Group** にしたい **clips** を選択してください。さあ、選びましょう。**Clips > Group**

Group の中のどんな **clip** も、選択、コピー、削除、または移動するときと同様に、**Group** のすべての **clips** は、選択、コピー、削除、または移動します。

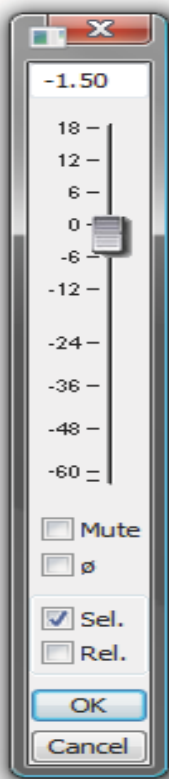
一旦、**Grouped clips** にしたものを、アングループにするには、個別に処理する必要があります。

Group を選択して **Clips > Ungroup** を選んでください。

Groups は重ね合わせることができます。言い換えれば、別のグループの中にそのひとつがあるかも知れません。例えば、ステレオまたはマルチチャンネルの **clip** は、単純にはモノ **clips** の集まりです。

ステレオかマルチチャンネル **clips** は他のグループと同様に個々のモノラルのクリップとしてアングループにされるかもしれません。

Gain Window



Gain Window

Gain ウィンドウは、ゲインを今、設定するものです。

ゲインの量はストリップ上方のボックスの中にタイプします。もしくはフェーダをクリック、ドラッグしてセットします。

チェックすると **Mute** しますが、ゲインの量は保持します。

Sel. ボックス (**Selection**)。チェックされると、ゲインの変化は全体適用されるでしょう。(default is checked)

Rel. ボックス (**Relative**) ここをチェックすると **and** クリップのひと組はグループかされ、ゲインは前のレベルと相対的に変化します。

どのボックスもチェックされない場合、どんなゲイン変化も最後に右クリックされたクリップに適用されるだけです。(他のものが選ばれても)

OK ボタンは、Gain ウィンドウで選択された全ての変更後、ウィンドウを閉じます。**Cancel** ボタンは、Gain ウィンドウで選択された全ての変更を取り消してウィンドウを閉じます。

Clip and Selection Editing

マスタークリップは、(トラック、いくつマスタークリップに含まれているかに依りますが)トラックまたは編集できるブロックとして表示されています。クリップはトリミング、スプリット、クロスフェードなど他の多くのオペレーションをメディアファイルに影響を与えることなく行うことができます。

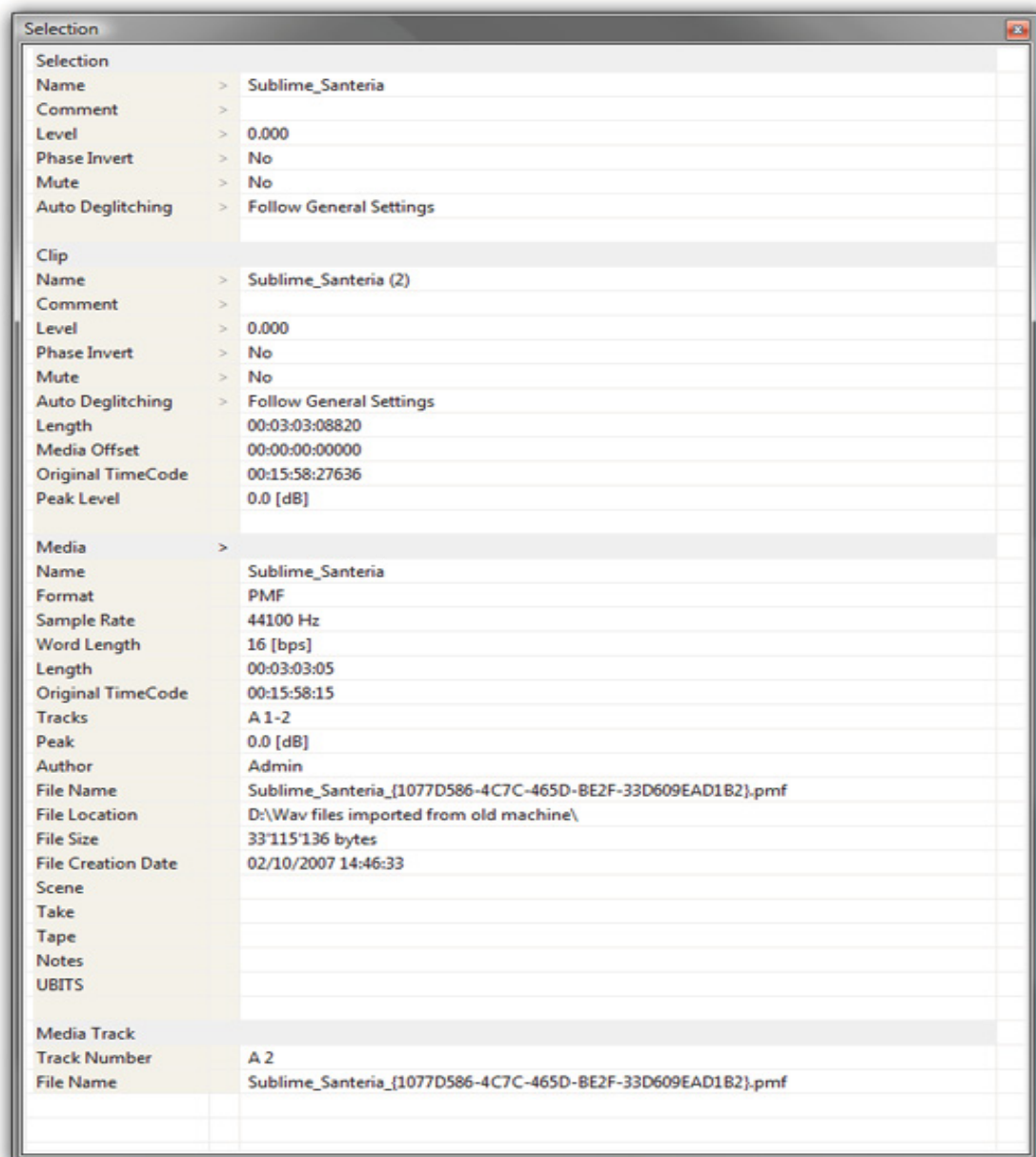
全体のメディアファイルからひとつのクリップを参照する各々の例や、完全に基礎となっているMedia File が目に見えるまで、クリップについてももう少し明らかにするために Trim Handles を使用することによっていつでも"opened up"(開らくことができる)ようになります。

トランスポートがプレーしている間、Timeline の中でクリップをドラッグすることができます。

Clip Properties

Clips > Properties は選択したクリップの Properties ウィンドウを開きます。

複数のクリップが選択されれば、最初のクリップの Properties ウィンドウがオープンします。



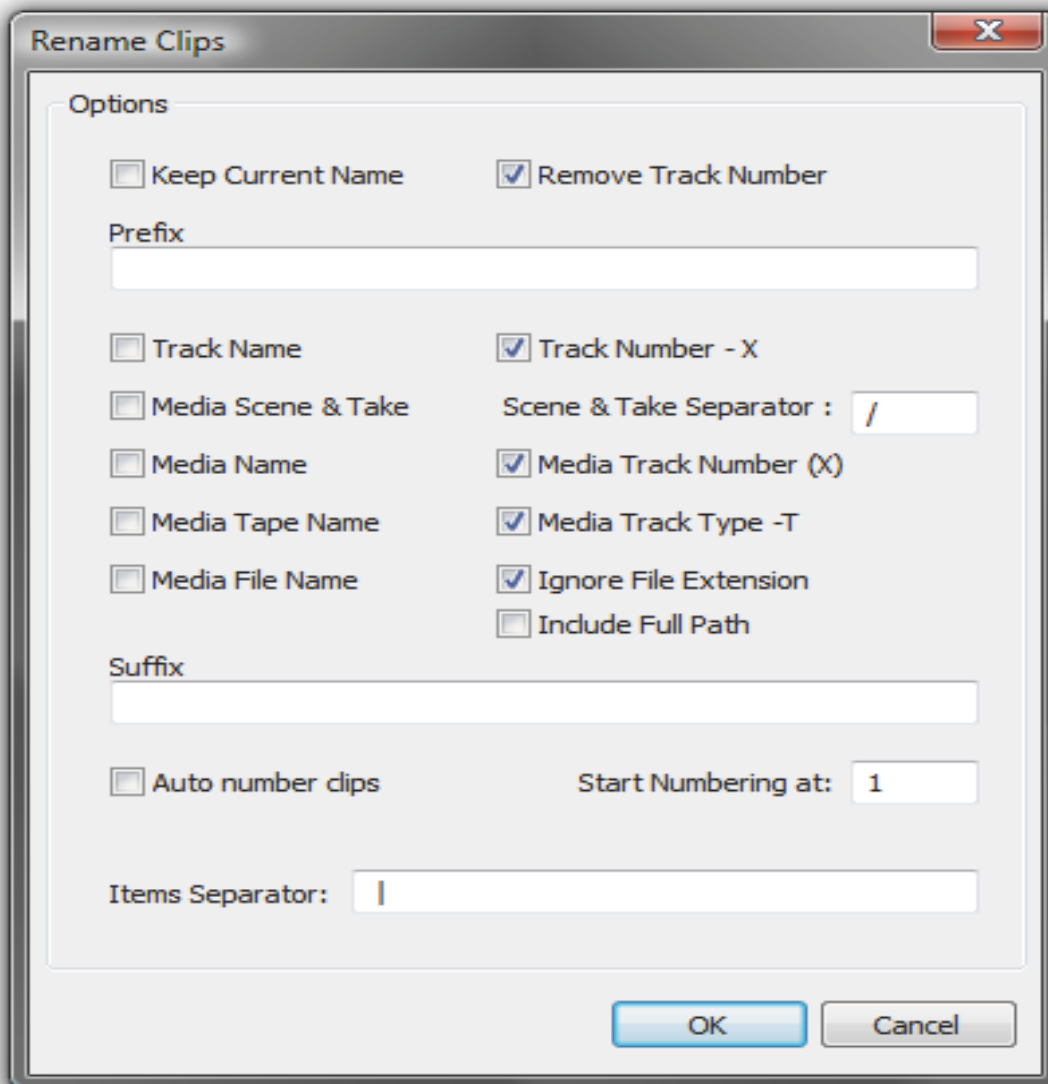
Selection Window

Renaming Clips

Clips > Properties Selection Window ここで、クリップをリネームできます。

Pyramix は論理的、規則的な方法でクリップのリネームを、より便利に行います。

Clips Rename は、**Rename Clips** ダイアログをひらきます。:



Rename Clips Dialog

ユーザテキスト、自動的に作り出したデータまたは両方の組合せからどちらからも Clip Name を構成できます。ダイアログボックスは多くの部分が自身で書き込むところです。

Rename Clips ダイアログが開かれたとき、オートナンバリング機能はクリップが選択されたところに関連しています。

Selection Tab Window

Selection Tab Window グループは、テーブルの中の **Selection Properties**, **Clip Properties** および、**Media Properties** フィールドと共にあります。

Selection Properties か **Properties** Menu アイテムを閉じたときに、この Tab Window が表示されます。Tab Window 部が隠されたなら、Selection Tab Window は、それが確実に目に見えるようドックから出ます。変更することが出来るパラメータは、‘>’ sign. Click on the ‘>’ sign のマークか、交換、編集したパラメータの上にマークします。

Selection and Clip Modifiable Fields

Name

このフィールドはコンポジションの中に現れるようにクリップの名前を示しています。また、Show Textにクリップを設定するとき、クリップボックスの中に名前を表示するでしょう。

Comment

このフィールドはクリップに関するユーザコメントを示します。また、ここに表示された情報は、EDL Tab ウィンドウの Comment フィールドに示されるでしょう。

Level

両方で、利用可能です。

フェーダー、レベルの数値エントリーボックス、2個のチェックボックス (**Selection** and **Relative**) があるウインドウをポップアップしてください。

もし **Sel** にチェックを入れた場合、どんなゲイン変化もあなたが最後に右クリックしたクリップに適用されるだけです (デフォルトを選んだ場合)。

もし **Rel** にチェックを入れた場合、クリップの一組をグループにし、ゲインの変化はすでにあるレベルと相対的なものになります。

あなたが、パートゲインの中の“selection”の>をクリックすれば、全体の選択に供給されます。あなたが“clip”パートでクリックするなら、ゲインはあなたがクリックしたマウスの下になったクリップにのみ供給されます。

例えば、3個のクリップが、選択されたとします。-1 dBの1番目と、-2 dBの2番目と-3 dBの3番目です。あなたはすべての選択されたクリップのゲインを1 dB ずつ増やそうとしています。

Rel をチェックしてください。フェーダ、または、数値ボックスの中に1 dB を加えてください。

これで、1番目、2番目、3番目はそれぞれ、0 dB, -1 dB, -2 dB となります。

Phase Invert

(Phase inverted) 逆にされたフェーズの **No** と **Yes** の切り替えです。

Mute

(Muted) ミュートの **No** と **Yes** の切り替えです。

Auto Deglitching

None, Follow General Settings の選択支のあるリストボックスをドロップダウンするか、0.5[mS] 刻みの **1.0 [mS]** と **5.0 [mS]** 間のフェードセッティングをドロップダウンしてください。

この特徴は急いでカット編集を行うとき、マニュアルで短いフェードを作る面倒を避けます。

既にフェードを持っていないどんなクリップにも、小さなレベルの傾斜(小さなフェード)は、始めと終わりのクリックを避けるために自動的に供給されます。フェードが前もって行われているどんなクリップも Auto-Deglitching の特徴的機能はバイパスになります。

以下に **注意** してください。: **the global Automatic -Deglitching value** は **Settings > All Settings > Application > Playback/Record** ページの **Automatic Deglitching** セクションの中にセットされています。

Clip Information Only Fields

上に表にされた修正できるフィールドは別として、**clip** はまた、以下の情報フィールドを示しています。:

Length

これは選択されたクリップセグメントの全長を示しています。

Media Offset

このフィールドは選択されたクリップセグメントの始まりが全体の Master Clip の始まりから相殺される

量を示しています。

Original TimeCode

このフィールドは、オリジナルの TimeCode がクリップのヘッドへ、スタンプするのを示しています。

Peak Level

このフィールドはクリップの中のすべてのサンプルで達した最高点レベル (Decibels Full Scale) を示しています。作りだされた Waveform ディスプレイのクリップのみにあてはまります。

Media Information Only Fields

Name

オーディオメディアのオリジナルの省略名を示しています。

Format

PMF, Wave 等のメディアフォーマットを示しています。

Sample Rate

Word Length

Length

クリップによって参照されたメディアファイルの全体の長さを示しています。

Original TimeCode

Tracks

メディアが元々録られたトラックを示しています。

Peak

このフィールドはメディアファイルに含まれる全てのサンプルにより到達した最高レベル (in Decibels Full Scale) を示しています。

Author

ファイルがいつ作成されたかをログインしたユーザに示しています。

File Name

ユニークな認識票と拡張を含むフルメディアファイルネームを示しています。

File Location

フルウィンドウズパスをメディアファイルに示しています。

File Size

バイトで表現されるファイルサイズを示しています。

File Creation Date

Scene

Take

Tape

Notes

UBITS

Media Track Information Only Fields

Track Number

メディアファイルの中のトラック番号を示しています。したがってステレオファイルには、2つのトラックのためのA1とA2があるでしょう。

File Name

ユニークな認識票と拡張を含むフルメディアファイルネームを示しています。

以下に **注意** してください。: **Clip, Media** そして **Media Track** セクションの中に見える値は **Timeline** の中でクリックされたトラックに反映されます。

幾つかの、マルチチャンネル、クリップを含む場所は **Timeline** の中の個々のアイテムをクリックするとクリックされた最後のアイテムに反映される情報を更新します。

Selection Tab Window は選択が変更されたとき、自動的に更新されます。したがって、そのままにしておけます。

Selections and Region Selections

Selection Operations

クリップかリージョンが選択された場合にだけ、数多くの **Pyramix** 編集作業を行うことができます。

Timelineで素材を選択する2つの方法があります。 **Clips** 全体と **Regions** です。

Clip Selection

クリップの中をクリックして、選択します。(カラーは、暗くなります。そして、**Handles** が現れます。) クリップ全体の編集作業の準備ができています。

Shift キーを押さえて、他のクリップをクリックすると、それらを選択に加えます。

クリップが他のクリップとグループ化されると、グループ丸ごとの選択になるでしょう。

シングルクリップを選択するために、最初に、クリップをアングループにして、希望のクリップを選択してください。

Region Selection

Region Selection は **Composition** の選択された領域(エリア)です。Region は多くのトラックの多くのクリップか、シングルクリップの一部しか含むことができません。それは、より暗いグレーの長方形エリアにワン **Tracks** 以上として示されます。グループの中でクリップを選択するとき、**Region** は自動的に全体のグループに拡張されます。Shift key を押しながら選択すると、これを避けることができます。クリックして、マウスで向こう側の1つ以上の **Tracks** をドラッグすることによって、**Region** を作成することができます。

もちろん、キーボードショートカットは、**Regions** を作るために存在しています、そして、これはリージョンをマークする最も役に立つ方法の1つです。

Region インポイントマークの **Pyramix** デフォルトの方法は、リージョンアウトポイントマークを押す

ことです。【キーボードの上に：これは現在選択されたトラックで **Play Head Cursor location** の右、すべてを選択します。】

現在の **Play Head Cursor** 位置の左、すべてを選択すれば、過去のインポイントマークは更新されます。**Region** がこの様にいったん決められると、**Ctrl +Shift +Cursor UP** か **DOWN arrows** を使用することによって、それを拡張するか、またより多くのトラックを越えて(成長)ができます。

Ctrl +Alt +Shift +Cursor UPか**DOWN** 縮小。(標準の Pyramix キーボードショートカットが指定されていると仮定します。)

キーボードショートカットを使用して、**Timeline** をプレーするか、マウスで操作している間、**Regions** は直接的に(on-the-fly) 容易に作ることができます。**Numerical Keypad** をトランスポートコントロールショートカットで使用すると、これは特に能率的です。

Dragging Clips into a Composition

あなたの **Composition** にオーディオ **clip** を置く最も簡単な方法は、**Media Folder** または、**Library** からドラッグすることです。

Media Folder : からドラッグするために。

1. **Media Management** Tabをクリックして、**Media Management** tab ウィンドウを開けてください。
2. マウントした **Media Folder** か、サブフォルダの上をダブルクリックして、開いてください。**Master Clips** はそのウィンドウの右側にすべて表示されるでしょう。
3. 左クリックとホールドで **Master Clip** を選択してください。 **Master Clip** を **Track** へドラッグしてください。**Track** 上の任意のポイントで、どんな **Track** でもそれを置くことができます。

Library からオブジェクトをドラッグする手段は、**MediaDrives** のために概略化されたものと仮想的に同じです。しかしながら、**Project Management Panel** で **Global Libraries** または、**Document Libraries Tabs** を使用して必要な **Library** にアクセスしてください。

Copy and Paste

別の方法でオブジェクトを **Composition** の中に入れる場合は、それらをコピーして、ペーストしてください。

1. **Media Folder** か **Library** でオブジェクトを選択してください。
2. **Master Clip** で右クリックしてください、そして、ポップアップから **Copy** を選んでください。
3. **Master Clip** の始まりを貼りたいところに **Play Head Cursor** を置いてください。
4. **clip** を置きたい **Track** の上を右クリックしてください、そして、ポップアップから **Paste to Cursor** を選んでください。オブジェクトの始まりは、右クリックした **Track** の **Play Head** に置かれるでしょう。
あるいはまた、単にトラックのマウスをクリック、そして **clip** が始まって欲しい時は、マウスの右をクリックしてください。そして、**Paste** を選んで、マウスカーソルを置いたところにクリップを挿入してください。

Selecting a Clip

Composition のどのようなクリップもクリックして、選択してください。選択を示すため、カラーが変わります。Shift-click により同時に、多数のクリップを選択できます。

Simple Copy and Paste

1. **clip** を左クリックして、選択してください。
2. ポップアップから **Copy** を右クリックして、選んでください。(メニュー **Edit > Copy** か **Ctrl + C**)
3. あなたが **Master Clip** の始まりを貼りたいところに **Play Head Cursor** を置いてください。
4. あなたが **clip** を置きたい **Track** を右クリックしてください、そして、ポップアップから **Paste to Cursor** を選んでください。(メニュー **Edit > Paste to Cursor** か **Ctrl + V**) **clip** の始まりはあなたが右クリックした **Track** の **Play Head** に置かれるでしょう。
あるいはまた、単にトラックにマウスカーソルを置いてください、**clip** が始動して欲しいときに、右クリックして **Paste** を選んで、あなたがマウスカーソルを置いた **clip** を挿入してください。

Selecting a Region

リージョンを選択するために、選択したいリージョンの片方の端をクリックしてください。そして、選択したいリージョンのもう一方の端までカーソルをドラッグしてください。

リージョンは、1個以上のクリップを含むことができ、複数トラックに達するかもしれません。

また、選択されたリージョンはトラックのクリップが存在していないエリアを含むかもしれません。

不連続なリージョンは選択できません。

Adding Tracks to a Selected Region

選択したリージョンを他のトラックの上で**Shift + Click**すれば、それらを選択したところに増やします。

トラックは連続している必要はありません。たとえば:

以下に **注意** してください。: **不連続なリージョンを水平に選択できない。**

Clip Selection Behavior

リストに従い、これは異なった変更キーによる選択されたクリップに対して様々な働きを示します。

When a Clip is selected:

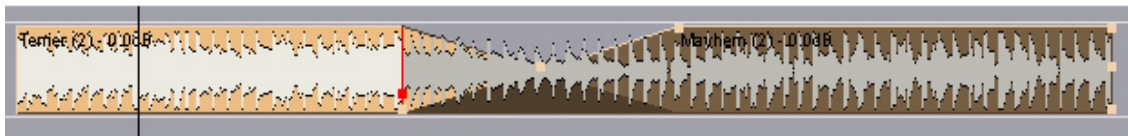
No Modifier Key

キー変更がいなければ、標準の **Edit Mode** でクリップを操作できます。

CTRL Key Modifier (Auto Crossfade Mode)

クリック、ドラッグする前、クリップが選択されて、隣同士のクリップをオーバーラップ、動かしているときに **CTRL key** を押してホールドするとクロスフェードを自動的に作られます。

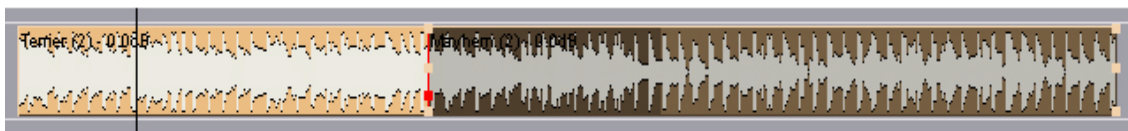
マウスカーソルは Auto Crossfade Mode の関係を示すために、その上に **X** を備えたハンドとして変化します。



Auto Crossfade Mode

CTRL Key Modifier Option (Layering Mode)

CTRLクロスフェードモードで **CTRL** Key が開放されるなら(マウス左ボタンを保持している間) **Layering Mode** がエンターされます。このモードは、クリップが重ね合わせられるのを示します。(結果は技術的に、ゼロ・レンジスフェードのクロスフェードです。)



Layering Mode

CTRL SHIFT Key Modifier (Slip Media Mode)

クリップが選択され、**CTRL** と **SHIFT** キーを押すと、クリップのオーディオ内容は時間を滑るでしょう。メディアは利用できる範囲で滑ります。

CTRL ALT Key Modifier (Slip Clip Mode)

クリップが選択され、**CTRL** と **SHIFT** キーを押すと、クリップの In と Out ポイントはその時間内にメディアの残っている間の時間を一緒に滑るでしょう。メディアの中で「ウィンドウ」を移動させると考えてください。

ALT SHIFT Key Modifier

クリップが選択され、**CTRL** と **SHIFT** キーを押すと、クリップは新しい Composition として **Library** に加えられます。

以下に **注意** してください。:クリップがTimeLine の中でどちらか一方が、**Layering** か **Auto-Crossfade Modes** または **Library** か、**Media Management** から移動し重なり合えば、クリップカラーは一時赤色に変化します。これは新しいクリップや、動かされることによって消される、右側スクリーンに隠れたクリップで、特に役立ちます。

Auto-Crossfade By Default

編集モードのデフォルトとして **Auto Crossfade / Layering** を設定できます。これは上で説明された機能を逆にします。

このモードの場合、**CTRL** キーを押すと、Editモードが可能になります。

Edit > Auto-Crossfade を選択し **Settings > All Settings > Editing** の中の **Auto-Crossfade by Default - Control key for Drag & Drop** ボックスをチェックすることによって、このモードは可能にな

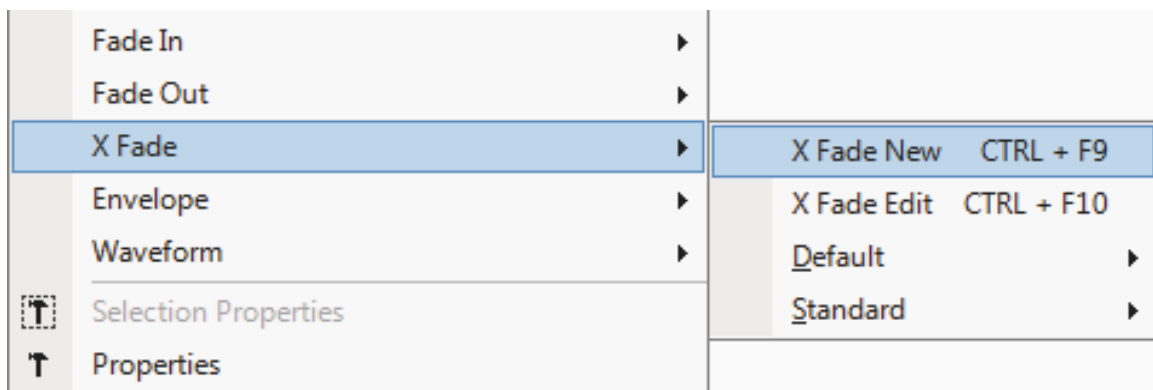
ります。

Clip Fade Commands

Fade In

Fade Out

X Fade **Clips** メニューでのこれらの3つのエントリが、似ているサブメニューにすべてにつながります：



Crossfade sub-menu

New フェードを作成します。(Fade In)始まり、(Fade Out)終わり、(X Fade)クリップの重複。

Edit Fade In か FadeOut が選択された場合、サブメニューが開き、Fade Editor が現れます。リージョンを、既存のクロスフェードの向こう側に範囲を限定した場合にのみ、Cross Fade サブメニューから Fade Editor を開いてください。
(どうぞご覧ください。: **Fade Editor Tab Window** 153ページ)

Default クリップが選択され、クリップのスタートかエンドどちらかを含んで範囲が限定された場合、**Fade In or Out > Default > Complete** は長さや **Default Fade In** または **Out** の形状を回復させ、それを選択の中に供給します。
Default > Curve Only は、**カーブの形状のみ回復させます**。
クリップの上に範囲が限定され、クロスフェードされたクリップ **X Fade > Default Complete** か、**Curve Only** どちらかは Default Crossfade の長さ、形状を回復、供給し、または、それぞれにのみ形成します。

Standard

Sub-menu はフェードタイプを選択します。

Power Linear

Tension Linear

dB Linear

Cosine

Root Cosine

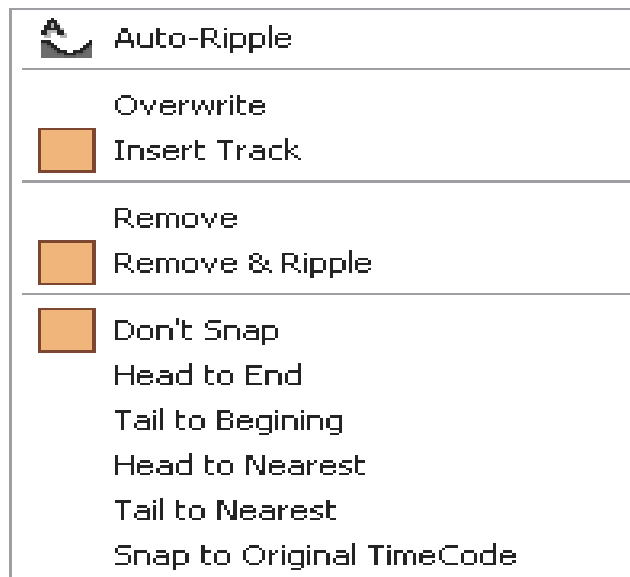
Editing Modes

Editing Modes は Markers Header の中にあります。

Remove、**Insert** または **Snap** モードが他のクリップにリップリングをもたらすなら、すなわち、シンクの損失、**Editing Modes** は、**Red** の中の編集コマンドの幾つかの **Insert** モードと **Remove** モードの設定により、Timeline のクリップを削除するか、またはペーストコマンドどちらかが、異なって作用することを示しています。

Edit Modes Context Menu

Markers をクリックすると **Edit Modes** のコンテキストメニューがポップアップします。



Edit Modes Context Menu

Auto-Ripple

このオプションをチェックすると (enabled)、**Insert** か **Remove** 操作全てが、トラックの残りをシフトさせます。

- Overwrite** チェックされると、既存のクリップを重ね合わせて置かれたどんなクリップにも、2つが重なるそのクリップに上書されます。
- Insert Track** チェックされると、トラックに置かれたどんなクリップも、そこに挿入されるでしょう。そしてクリップがインサートされた長さによって、トラックの右にある他の素材をすぐにシフトさせます。
- Remove** チェックされると、選択された素材すべて Timeline から取り除かれます。他の何もかんもが、完全なままで、同じ場所です。
- Remove and Ripple** チェックされると、選択された素材すべて Timeline から取り除かれます。取り除かれた素材により、出来たスペースの左へ、右の(後) 他の何もかんもが左へのリップル(シフト、移行する)します。
- Don't Snap** スナップモードをセットしません。このモードはトラックに置かれたオブジェクトの動きに影響しません。
- Head to End** このモードによって、トラックに置かれたどんなクリップの始まりも、新しいクリップのヘッドを最後のクリップの端 (tail) まで隣接させて、最後のクリップの端までスナップされるでしょう。
- Tail to Beginning** このモードによってトラックに置かれたどんなクリップも、最初のクリップのヘッドに新しいクリップのテールを隣接させて、最初のクリップの始まりまでスナップされるでしょう。
- Head to Nearest** このモードで、トラックに置かれたどんなクリップも、トラックの最も近い編集ポイントかマークにクリップのヘッドをスナップします。これは、Play Head Cursor、Mark In、Mark Out、Named Markers、または CD Marks と同様に、クリップの、ヘッド、テールを含んでいます。Insert Mode セットアップによって、クリップと、クリップはふれあいます。
- Tail to Nearest** このモードで、トラックに置かれたどんなクリップも、トラックの最も近い編集ポイントかマークにクリップのテールをスナップします。これは、Play Head Cursor、Mark In、Mark Out、Named Markers、または CD Marks と同様に、クリップの、ヘッド、テールを含んでいます。Insert Mode セットアップによって、クリップと、クリップはふれあいます。

Snap to Original TimeCode このモードで、トラックに置かれたどんなクリップも、クリップのオリジナルの TimeCode によって表された時間位置にスナップするでしょう。
Insert Mode セッティングによって、クリップと、クリップはふれあいます。

Splitting Clips and Regions

Splitting a Selection

Splitting Clips

Edit > Split (または、**Ctrl + T**) は、それ (them それら) を分割するカーソル位置に選択したクリップの編集をマークします。リージョンがクリップかクリップの中に選択された場合、このコマンドを使用することによって、Split 分割 (edited) されます。

現在、オリジナルの **clip(s)** のそれぞれのスプリット部分は、新しい、独立した **clip** になります。

Splitting Regions

Play Cursor がクリップ全体よりむしろ選択された Region の上に置かれて、次に **Edit > Split** コマンドを選ぶと、Playhead Cursor ではなく、選択領域の両端にある周囲の素材から Region を分割するでしょう。

Region がいったん **clip** にマークされると、**Region** をクリックすると編集に移ります。

(**Edit > Split** メニューコマンドでも同じです)。これはリージョン境界で **clip** か **clips** を分割します。複数 **Tracks** にわたり **Region** があるなら、Edits は **Region** の中のすべてのトラックで作られます。

Cutter

C キーを押さえると、マウスポインタはカッターに変化します。どこでも、クリックすればどこでも、Edits (cuts) 編集 (カット) をします。

同じ位置のさまざまなクリップの編集カットをするには、カッティングの前にそれらのクリップを選択してください。

Duplicate Selection

D キーを押さえながら、選択したものをクリック、新拠点にドラッグすると選択された素材をコピーして、コピーを移します。

F キーを押さえながら、選択したものをクリック、別のトラックにドラッグすると、同じ時間軸にロ

ックされてコピーを移します。(複数トラックを選択すると、複数トラック複製されます。)

Moving a Selection

単純にクリップをクリックして、同じトラック、べつのトラックの任意のポジションに移動させてください。1つの Region が選択されると、それをクリックすると、それは周囲の素材から分割されるでしょう。その結果、出来た別々のクリップを別の場所かトラックにドラッグできます。

Alt, ShiftとCtrlキーを同時に押したままクリップを新しいトラックへドラッグすると同じ時間軸にクリップを移すことができます。

Adjusting a Region Selection

リージョンのエッジ(始まりか、終わり)に Arrow Cursor を置いてください。

すぐに、カーソルは、クリックとドラッキングで Region の調整を示す形になります。

あなたはエッジをリージョンのもう一方の範囲をこえてドラッグすることができます。

それは、新しい選択リージョンがちょうど元のリージョンが終わった(または、始まった)ところで確実に始まります。(または、終わります)。また、これはリージョンの先頭とボトムエッジに適用されます。

例えば、追加されたトラックを含む、1トラックのリージョンのアップダウンが出来ます。

Jog-Wheel Editing

多くの編集動作が、外部のハードウェアコントローラーでジョグホイールを使用することでまかなえます。まず最初に、Clip かグループを選択してください、そして、次に、以下から希望の Jog-Wheel Editing Mode を選択してください。:

Edit > Jog-Wheel Editing > Move

Trim In

Trim Out

Trim Fade Out

Tim Fade In

Trim Fade In Symmetrically

Trim Fade Out Symmetrically

Trim Sync Point

Slip In

Slip Out

Slide Media

さあ、くるりとジョグホイールを回してみましよう。**Move, Trim, Slip**または、**Slide** the clip(s) **Spacebar** または、**Enter** を押し、変更を決めてしましましょう。**Esc** はキャンセルです。

Playlists

Playlists は、いくつかのトラックの内容の種類のバリエーションを容易に保存でき、容易に保存されたバージョンをリコールします。

Playlists はネームを書き、また書き換えができます。Playlists は、バージョンを保ったトラックリストを示します。

Playlist Tab Window の Track Group か1つ以上の Tracks を選択すれば、あなたはこんだけできます。:

- これらのトラックのために新しい空の Playlist を作成します。
- 現在の内容のコピーを含むトラックのために新しい Playlist を作成します。

こちらもできます:

- Record Ready モードで、全てのトラックの新しい空の Playlist を作成します。
- 現在の内容のコピーを含む Record Ready 中の、すべてのトラックのために新しいプレイリストを作成します。

Playlist アイコンの上を Double-clicking すると、トラックの内容をバージョンを持った参照に置き換えます。

Modification (修正) は別の1つをリコールし、最後にリコールされた Playlist、の最後に Playlist によって参照されたトラック上に、変更をアップデートします。

Settings > All Settings > Project > Record のオプションのチェックにより **Playlists** セクションの中に、それぞれの録音、録音されたトラックのために自動的に新しい Playlist は作られます。

それぞれの Track ヘッダーの上に表示された Playlist アイコンは、以下を可能にします。:

- 空の Playlist の新規作成は Record Ready Mode 中の、Group のすべての Tracks か Strip または選択されたトラックそれぞれに当てられます。
- コピー Playlist の作成は Record Ready Mode 中の、Group のすべての Tracks か Strip または選択されたトラックそれぞれに当てられます。
- プレイリストをリコールします。Playlists の1つのリストはリコールするために選択されたトラックを参照します。
- トラックの現在の内容に Playlist に Merging (融合) します。Playlists の1つのリストはリコールするために選択されたトラックを参照します。

Edit Command highlights:

更なる Editing コマンドは、メイン **Edit** メニューにあります。どうぞご覧ください。: **Edit** 536ページ

Undo Pyramix はすべての編集作業と操作をキープし、必要なら、それらを元に戻すことができるよう、アンドゥ が可能です。このメニューアイテムは最後の操作の名前を示しています。このオペレーション アンドゥのために、単に Undo (operation) メニューのアイテムをクリックしてください。そうすれば、記載されたオペレーションは元に戻されます。アイテムが元に戻されるときはいつも、それはすぐに、最新のアイテムとして Redo リストの中に現れます。

Undo History Pyramix は最新の編集作業とオペレーションをキープし、サブメニューでそれらがみられます。最新のリストをトップに、古いリストをボトムに置いています。オペレーションの全体のブロックを元に戻すために、最も古いオペレーションのすべての名前をクリックしてください。(リストの中のそのポイントからリストの冒頭まで) をアンドゥします。リストの中の次のオペレーションの名前は次の Undo アイテムとして示されるでしょう、そして、元に戻されたすべてのアイテムが、すぐに、**Redo History** リストに加えられます。アンドゥ ヒストリーのサイズは、32ステップがデフォルトです。しかし、**All Settings > Settings > Application > General** ページで調整できます。

Redo オペレーションがこのメニューで「**Undo**」コマンドを使用して元に戻された場合、最新の元に戻されたオペレーションはここに示されます。**Redo** オペレーションは **Edit > Redo** をクリックしてください。アイテムが Redone であるときは、ただちに最新のアイテムとしてこのメニューの **Undo** リストの中に現れます。Pyramix で行われた次の編集オペレーションは、古いオペレーションと矛盾を引き起こす場合があるので、このアイテムを一掃します。したがって **Redo** は無効になります。

Redo History Pyramix は元に戻された最新のオペレーションのトラックをキープして、ここ、**Redo History** サブメニューでそれらを示しています。**Redo** へのオペレーション全体のブロックでは、最も古いオペレーションと Redone された時間まで(リストの中のそのポイントからリストのトップ冒頭まで)すべての名前をクリックします。

リストの中の次のオペレーションの名前は次の **Redo** メニューアイテムとして示されます。そして、Redone されたすべてのアイテムがすぐに、**Undo History** リストに加えられます。

古いオペレーションと矛盾を引き起こす場合があるので、Pyramix で行われた次の編集オペレーションは、このリストを一掃するでしょう。したがって、**Redo** リストを無効にします。

- Delete** このコマンドは選択したクリップかリージョンを削除します。選択が削除されたとき、その時の **Remove** モード設定に従って、トラックの他の素材に作用します。
- Cut** プロジェクトの選択された部分をカットして、それを Clipboard に置きます。**Cut** が選択されたとき **Remove** モード設定に従って、トラックの他の素材に作用します。
- Copy** プロジェクトから現在の選択をコピーして、それを Clipboard に置きます。
- Paste>**
- Paste to Cursor** Playhead Cursor のポジションに Clipboard の内容をインサート。
Clipboard の内容が Paste された時に、**Insert** モード設定に従って、トラックの他の素材に作用します。
- Paste Tail to Cursor** Playhead Cursor の位置にすなわち、Clipboard の最後の内容を挿入します。
Clipboard の内容が Paste されたときに、**Insert** モード設定に従って、トラックの他の素材に作用します。
- Paste Sync Point to Cursor** 最初のシンクポイントがある Clipboard の内容を現在の Playhead Cursor の位置へインサートします。
最初のシンクポイントがあるところに、ペーストされた素材は、始め、終りか、または現在の Playhead Cursor Position にまたがるかもしれません。
Clipboard の内容が Paste されたときに、**Insert** モード設定に従って、トラックの他の素材に作用します。
- Paste & Place** より多くのプレースメントオプションがある Placement Tool を開いてください。
どうぞご覧下さい。: [The Placement Tool 146ページ](#)
- Paste to Original TC** Clipboard に1つのクリップがあるなら、クリップのオリジナルのTimeCode * に、これを挿入してください。

Paste to original TimeCode クリップの異った Works そして Range Selections Clipboard に1つのクリップを含んでいると、これはオリジナルのタイムコードにペーストされます。Clipboard が1個以上のクリップか、クリップの選択、複数クリップを含んでいる場合、これは上書きされるクリップが全くない場所の次のトラックで選択された始めの位置に、タイムコードがペーストされます。

Paste to End of Selection Clipboard の内容の始まりを選択された位置の終わりに挿入します。

Fill Selection このコマンドは Clipboard 内容を選択されたクリップかリージョンの代わりに用いるでしょう。

Replace Selection このコマンドは Clipboard 内容を選択されたクリップかリージョンの代わりに用いるでしょう。そして、長さが違うクリップであれば、それらに続いてリップルします。

Loop Selection このコマンドはトラックのシンクを換えずに、Clipboard 内容のループを選択したクリップか、リージョンの代わりに用いるでしょう。与えられたスペースに合うようにエフェクトを拡張するので大変役に立ちます。

Fit Selection このコマンドは Timeline の上の指定されたリージョンに適合する挿入されたクリップを示します。これには Timezone Time compression/Expansion plug-in が必要です。

Delete and Ripple Selection を Delete すると全てのトラックを Ripple (シフト) させます。

Cut and Ripple Clipboard の上に Selection を Cut しプレースすれば全てのトラックを Ripple (シフト) させます。

Paste and Ripple Clipboard の内容を、今ある Playhead Cursor のポジションにインサーとすると、全てのトラックを Ripple (シフト) させます。

Insert Silence 選択した中に静寂 (blank space) を挿入すると、全てのトラックを Ripple (シフト) させます。

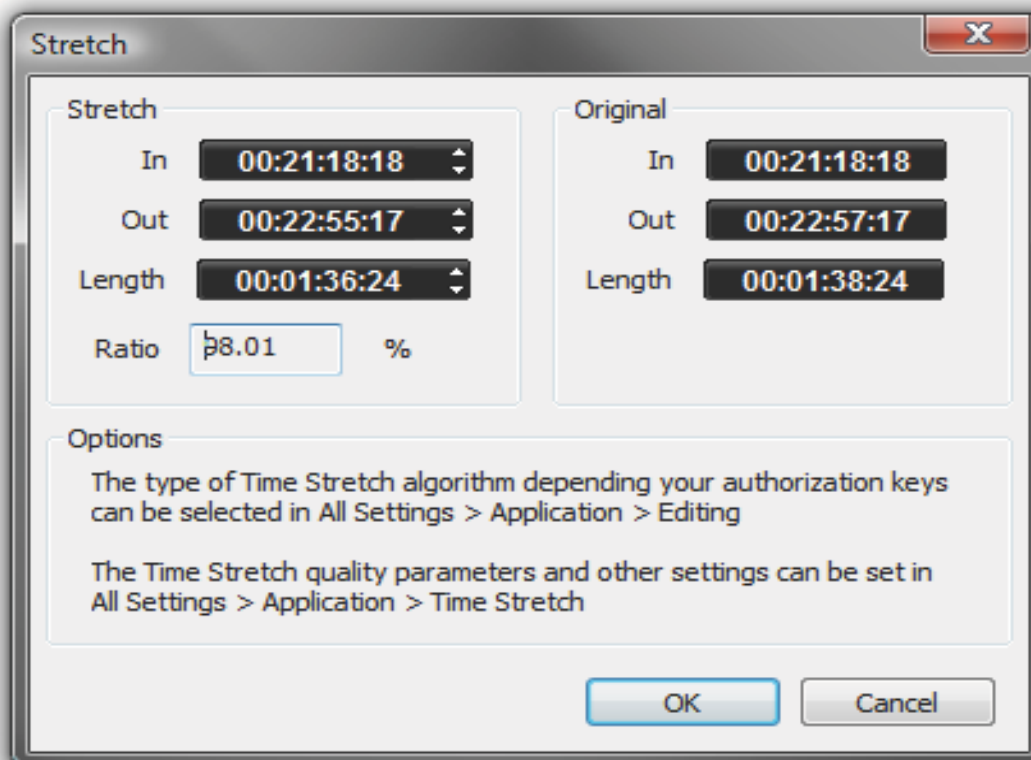
Delete and Join 選択された Clip/Selection を削除して、クリップの端をリップル (シフト) します。

Cut and Join 現在選択した Clip/Selection を Clipboard にカット、そしてセーブすると、クリップの端をリップル (シフト) します。

Delete and Ripple to Black 選択したクリップ/選択を Delete すれば、接合またはクロスフェードされたクリップを、直後に全てリップル(シフト)します。

Cut and Ripple to Black 選択したクリップ/選択を Cuts、セーブすれば、接合またはクロスフェードされた Clip を、直後に全てリップル(シフト)します。

Stretch Stretch plug-in プラグインダイアログを開きます。



Stretch dialog

Increment と Decrement ボタンは、選択した In ポイント、Out ポイントまたは Length の調整を示します。ストレッチか圧縮の **Ratio** はパーセンテージによって表示されます。

OK ボタンをクリックすると、プロセスは始まります。アボートは **Cancel** してください。

以下の選択により、利用可能なオーサライズキーによって、Time Stretch アルゴリズムを選択できます。:

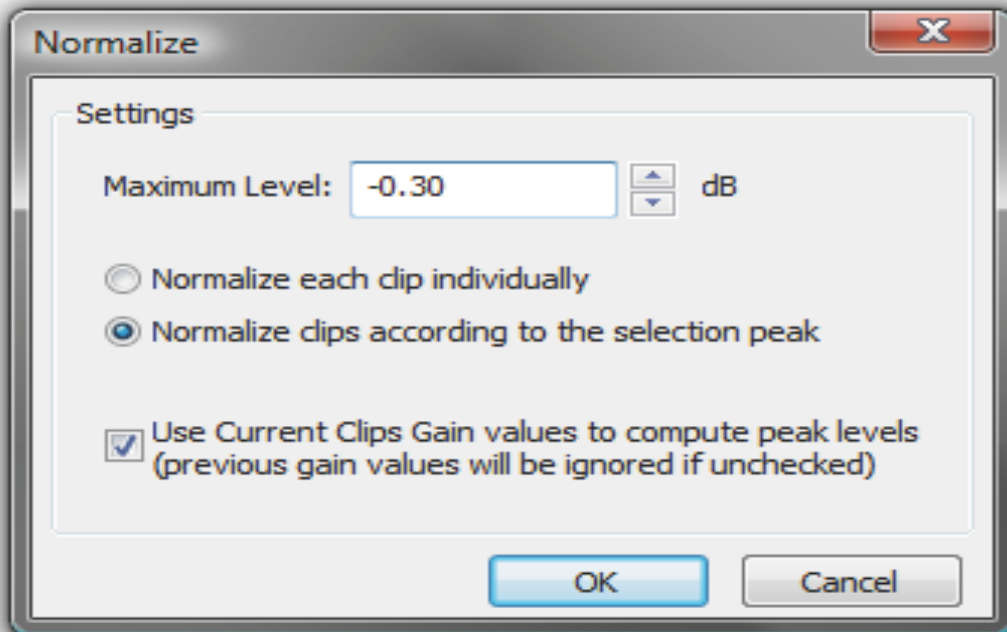
All Settings > Application > Editing : Time Stretch Tool : Selected コンボボックス

以下の選択により、アルゴリズムの設定を作ることができます。

All Settings > Application > Time Stretch > 'Plug-in name' Settings

Normalize

Normalize ダイアログを開いてください。



Normalize dialog

Maximum Level は、増/減ボタンをタイプするか、または使用することによって、セットができます。以下により、プロセスが供給されます。:

- **Normalize each clip individually**
- **Normalize clips according to the selection peak**

OK をクリックすると、プロセスは始まります。

選択した **Clip** か **Clips** の、最も高いピークの位置を見つけて、次に、クリップの総合ゲインが増強されます。指定された最大のレベルになります。

他のすべての選択された Clips が、同じゲイン量により個別に処理されるか、またはレベルが上げられません。

Normalize clips according to the selection peak モードでは、以下のボックスがチェックしてください。:

- **Current Clips Gain** 値を使用して、ピークレベルを計算してください。(チェックを外されると、前のゲイン値は無視されます。)

そして:

選択した **MaxPeak** は、クリップのレベルを使用することで計算されるでしょう:

$$\text{MaxPeak} = \text{Max}(\text{peak} + \text{Level})$$

$$\text{Delta Gain To Apply} = \text{Desired Maximum Level} - \text{MaxPeak}$$

そして、それぞれのクリップの選択:

$$\text{Level} = \text{Level} + \text{Delta Gain To Apply}$$

以下に**注意**してください。: **Normalize each clip individually** が選択されればこのチェックボックスは灰色になります。

Normalize Example :

Maximum Level = -0.3 dB and “**Use Current Clips Gain values to compute peak levels (previous gain values will be ignored if unchecked)**” が選択された場合:

	Peak Level	Original Gain Value	New Gain Value
Clip 1	-18.0	4.0	3.8
Clip 2	-16.0	4.5	4.3
Clip 3	-12.0	-1.0	-1.2
Clip 4	-9.0	-2.6	-2.8
Clip 5	-3.0	1.0	0.8
Clip 6	0.0	-0.1	-0.3
Clip 7	-40.0	2.0	1.8
Clip 8	-20.0	4.2	4.0

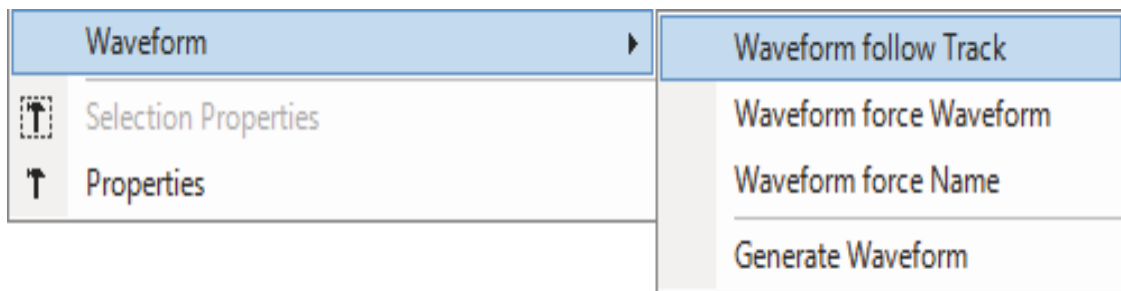
Consolidate

Consolidate Project ダイアログボックスを開いてください。

どうぞご覧ください。: **Consolidating Projects** 348ページ

Waveform

Waveform sub-menu (サブメニュー) を読んでください。:



Waveform sub-menu

Follow Track 何が選択されてもクリップは、**Track** 全体を表示します。

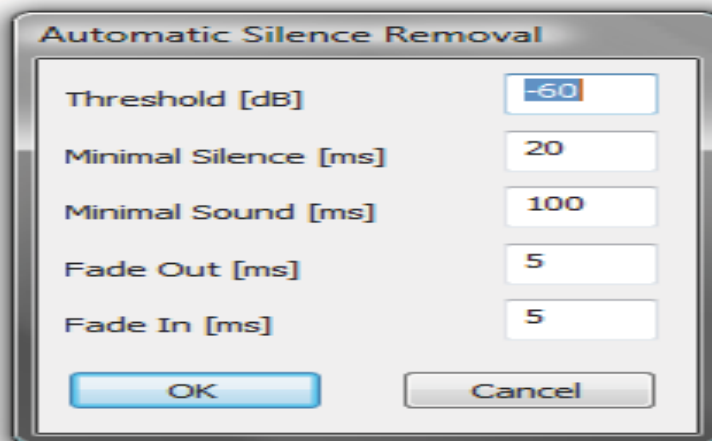
Force Waveform クリップは総合的なTrack 設定にかかわらず **Waveform** を表示します。

Force Name クリップは総合的なTrack 設定にかかわらず **Clip Name** を表示します。

Auto Silence Removal

Edit > Automatic Silence Removal

Automatic Silence Removal は、Selection (選択したところ)のスキャンにより、作動し、また、スレッシュホールド レベルを下落させ、**Automatic Silence Removal dialog** の中の、設定された 'Minimal Sound' と 'Silence' の基準レベルを満たすどちらかの、リージョンを除去し、自動的により小さくクリップを編集します。



Automatic Silence Removal dialog

以下に **注意** してください。:本機能はメディアファイルの非一破壊です。それは、ハードドライブから実際のオーディオを削除することによって編集するのではなく、より小さい Clip に解体し、編集します。

Threshold [dB]

このフィールドは、dB により、クリップの素材が取り除かれるスレッシュホールドレベルを測定します。

Minimal Silence [ms] / Minimal Sound [ms]

スレッシュホールド以下の削除される素材による無音とサウンドの最も短い時間をセットします。

何らかのオーディオ素材(例えば、スピーチ)は非常に短いギャップを含んでいます。

これらのすべてを取り除くなら、オーディオは「みじん切り」になります。

スピーチに関しては、通常ブレイクがあって、言葉またはセンテンスの間の小さなすきまを取り去ることは実際しません。あるオーディオ素材はスレッシュホールドの下の部分に非常に短い束の間のピークを持っているかもしれません。これらの短い間隔、すべてがクリップとして作成されたなら、結末はたぶんオリジナルより悪く聞こえるでしょう。

最小の設定は 10 ms です、そして、最大は 5000 ms です。(5 seconds)

Fade Out [ms] / Fade In [ms]

Automatic Silence Removal オペレーションによって作成されたすべての新しいクリップに適用されるオートマチック **Fade Out** と **Fade In** の長さを設定します。

5ms と 500 ms の間には、設定のためのレンジがあります。(1/2 second)

パラメータを設定した後、**OK** をクリックしてください。

このプロセスは、トラックに、新たに一緒に作成されたクリップの間にギャップを残すか、接合するか、またはリップル(シフト)するかを決定する現在の **Remove Mode** を根拠にします。

Automatic Silence Removal cannot be executed on cross-faded Clips.

(クロスフェードされたクリップでは、オートマチックサイレンス リムーバルは実行できません)。

EDL Tab Window

EDL (Edit Decision List) Window はTimeline のグラフィカルな同じ情報とFade Editor の内容、そして、数値の表示です。ここで行われた変更は、Timeline に反映されます、逆も同様に、リストの大部分は編集可能であり、またそのテキストか TimeCodeフィールドのクリップに関する情報を示しています。

これは、見ながらの編集に代わる代替の方法です。フィールドを編集するために、カーソルを作るためにクリックするか、フィールドのテキストを股越してドラッグして、選択してください。次に、ノーマルテキストエントリにより、希望の情報をタイプしてください。

Edit Decision List Panel の利用できるフィールドは以下の通りです。:

Field	Description	Editable
Name	Clip Name	Yes
Type	Type of Clip(e.g. audio, video, midi etc.)	No
Dest In	Clip's In time in the Timeline	Yes
Dest Out	Clip's out time in the Timeline	Yes
Fade In	Clip's Fade In length	Yes
Fade Out	Clip's Fade Out length	Yes
Length	Length of Clip in the Timeline	Yes
Source In	Media TimeCode value at Clip's Head	Yes
Source Out	Media TimeCode value at Clip's Tail	Yes
Sync Source	Media TimeCode value at the Clip's sync point	Yes
Track	Name of Track Clip is assigned to	No
Comment	Comments about the Clip from the properties page	Yes

Absolute Sources in EDL View

Settings > All Settings > Application > Time LineLayout ページの **View Sources in EDL View** をチェックした場合、オリジナルの **Source In**, **Source Out**と**Sync Point**タイムは **EDL View** の中の **Absolute Time**で示されています。

絶対時間は、オーディオキャプチャーでレコードされ、入力された TimeCode です。

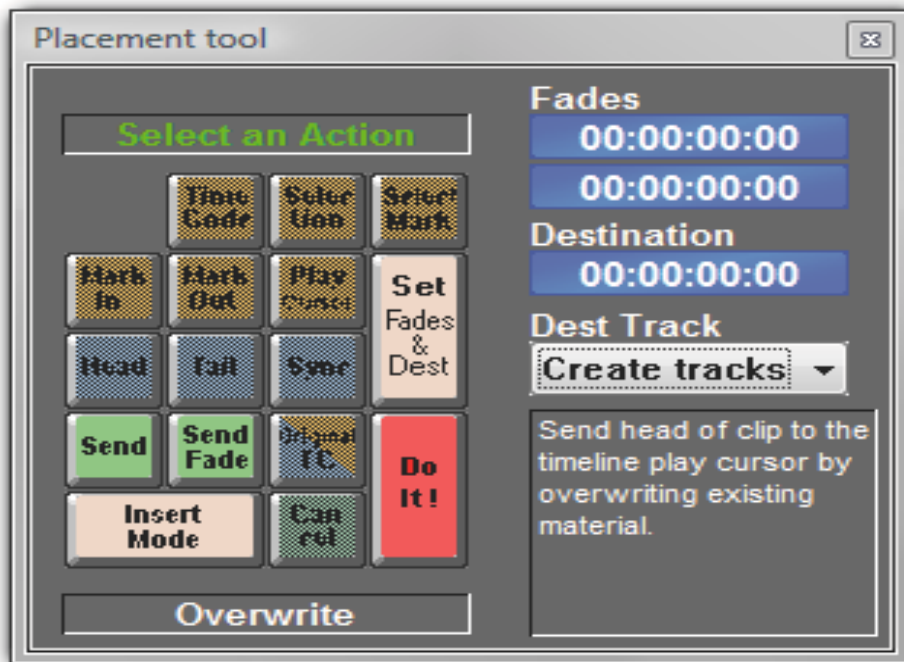
このモードが無効にされるとき、キャプチャーされたクリップの TimeCode のデフォルト開始時刻が無効になります。00:00:00:00 です。

The Placement Tool

Placement Tool は非常にフレキシブルなペーストオプションですが、オプションの最も重要なオペレーションは **Edit** メニューの1つのコマンドとして直接利用可能です。

これらのすべてのコマンドをキーボードキーにマップするか、マクロの中で含めることができます。多くの場合、これははるかに効率的です。

Paste アクションの幾つかの異なったオプションは **Edit**、またはポップアップメニューより選択できます。それらは、何かペーストしたり、トラックの上にあるカーソルを右クリックしたときに現れます。すなわち、**Paste to Cursor**



Placement tool floating Window

Paste & Place を選択して **Placement Tool** ウィンドウを開いてください。ペーストオプションの上を右クリック、または **Edit** メニューより **Edit > Paste Place** を選んでください。

Placement Tool ウィンドウで、ユーザは非常に強力でフレキシブルに **clip** の位置決めをカスタム設計できます。

ボタンのレイアウトは標準キーボード数値パッドに対応しています。(テンキー)

ウィンドウの点灯され、並んだボタンの中で、**Paste Place** 操作を選択してください。

例えば、あなたはポップアップリストから選ばれた **Destination Track** の上にタイプされた **Time Code** の位置にあるクリップの **Sync Point** を **Send** として選ぶことができます。

または、あなたは **Play Cursor** へ、クリップの **Tail** を **Send** することができます。

位置決めのあらゆる入れ替えが可能です。選択したすべての操作は、あなたが **Do It!** を選ぶ前にテキストとしてウィンドウの右下隅に選択の結果を表示するでしょう！

決定するため、**Insert Mode** を忘れずに選んでください。新しい **clip** がトラックの上に置かれれば、周りの **clips** はアジャストされるでしょう。

Source - Destination Editing

Concept

Source - Destination Editing はビューイングの強力なメソッドです。そして、多重編集、複数トラック、その中のワントラック、または(ディール)テイクの編集の強力なメソッドです。

Special Source and Destination Track Groups は、複数の **Timelines** を同時に表示します。

Source and destination Timeline それぞれは、自身、**Playhead** をズームさせます。

'Collapse' (崩壊) の機能の獲得によって、48トラックの源泉素材を編集するのはモノラルまたはステレオを編集するのとほとんど同じくらい簡単です。

Source - Destination 編集はブロードキャストとDTMアプリケーションでも非常に役に立ちます。

Pyramix は、あなたが望む多くのクリップエディタを持つことができます。

いくつかのトラックを作成、それらをグループに、そして、ひとつの **Source** として、グループに設定してください。

'**always visible**' としてトラック、トラックスの **Clip Editor** をセットしてください。

(**Tracks Tab Window** の中にそれぞれの **Clip Editor** は、コンポジションの上にあります。それがまさにそれです。)

あなたのコンポジションに **Destination** グループが全くなければ、そのトラックの **Mark In/Mark Out** の図で表わされた位置に **Source Group/Clip Editor** の **Gates** の間のセクションを送出します。

Setting up a Source - Destination Environment

Templates

最も迅速で最も簡単な方法の **Source - Destination** 編集は、**Templates** の1つを使用することです。

最もあなたの要件にマッチするものを選んでください、今後の使用のためにお好みの **Template** として変更、セーブしてください。

Starting from Scratch

Track Groups ウィンドウの中では、多くの Source グループの制作と同じように、編集の換わりの素材バージョンがあり、**Source** としてそれらのタイプを選択することができます。

Tip (ヒント) : Group を組んでください。**Source** としてタイプを選択してください。そして、**Source** グループの必要な数を持つまで **Tracks > Duplicate Selected Track Group** を何度でも選んでください。

編集を望む多くの (一般には1つだけ) Destination groups を制作してください。そして **Destination** としてそれらのタイプを選択してください。

編集作業と同じくらい各ソーステイクのために、多くの **Tracks** を作成してください、そして、それぞれに **Group** を組んでください。

Keep Cursor, Free Zoom, Auto-Solo そして No Selection これらのグループをセットしてください。

Tracks メニューの "Auto Select Tracks" オプションを選択してください。

Tracks > Auto Select Tracks

Source - Destination Toolbar を見てください。**View > Scales > Toolbars > Source - Destination**

次の方法で Source - Destination Editing はすぐに始められます。

Source and Destination Groups には、特別なマーカーがあります。セット可能な **Gate In** と **Gate Out** です。それらは、ナッジされて、オーディションされます。:

メニューで選択された Track Group から Cursor へ選択された Track Group Gate In/Out を設定してください。 **Cursor & Marks > Gate In/Out to Cursor**

Gate を取り外すために、再び同じ位置にそれセットします。

マウスでクリックして、移動させることによって、Gates をドラッグできます。

Gate colors:

デフォルトでは、**Gates** は **Grey** で表示されます。

White の部分は、**Source Gates** の次の編集オペレーションのため選択を表示します。

Black の部分は、**Destination Gates** の次の編集オペレーションのため選択を表示します。

次の編集オペレーションのための Source and Destination Gates は選択されたグループ Gates であるか、もしくはグループが全く選択されないなら、最終のグループが、Gates が set/ removed/ modified された最後に選択されます。

3 ポイント編集では、Grey の中にある、1 個のゲートだけを持つグループのなくなってしまった「仮想」のゲートを表示します。

選択した Track Group Gate In/Out に Cursor をセットしてください。

Cursor & Marks > Show Gate In/Out

メニュー選択による Track Group Gate In/Out をナッジしてください。

Cursor & Marks > Nudge Gates > Nudge Gate In/Out to Left/Right.

各々のナッジオペレーションは自動的に試聴できます。そのセッティングは **Settings > All Settings > Application > Editing** ページの '**Audition after Nudge**' にあります。

Audition はメニューセレクションの中にある、**Machines > Internal Machine > Audition > Audition Gate In/Out Pre/Audition/Post** の **Track Group Gate In/Out Pre/Through/Post** を選択してください。

Gate In と **Gate Out** の間のスペースは **Selection > Select between Gates** メニューの中を選択してください。それぞれ選択したグループの **Gate In** と **Gate Out** のポジションは表示できます。

そして **Source-Destination Toolbar** により、マニュアルで変更できます。

(すでに表示されている場合は、**View > Scales > Toolbars > Source-Destination**)

一度 Gates In と Out がセットされます。

Source – Destination オペレーションは、Source Track Groupか、最後の Source Track Group どちら

らかにより使用できます。そしてある人の Gates がセットされている Destination Track Group か、最後の Destination Track Group のどちらかをセットができています。

Source and Destination Gate In と Gate Out は、両方ともセット、または、取り外すことができます。

(同じポジションのある、それら 2 つのセッティングにより) Source – Destination 編集作業の組み合わせは以下のテーブルの中に述べられています。

Gates がセットされているとき、Edit メニューで以下の Source-Destination オペレーションが利用可能です。:

- Auto-Edit Source to Destination
- Overwrite Source to Destination
- Insert Source to Destination
- Replace Source to Destination
- Fit Source to Destination

Source に 1 Gate しかない場合、その時、リージョンは、編集オペレーションが実行される Gate 下のクリップの末端(または、シングル Gate Out の場合の先端)を自動的にアジャストできます。

これは、メニューアイテムを選ぶことによって、利用可能です:

Edit > Source – Destination Settings > Limit 1 Gate Sources to End/Beginning of clip.

Source に 2 Gates セットあり、Destination に 1 Gate セットある場合、Destination オペレーションへの Auto-Edit Source の働きは、メニューアイテムを選ぶことによって、Overwrite か Insert を選択できます:

Edit > Source- Destination Settings > 3 Gates Auto-Edit does Overwrite/Insert

メニュー アイテム:

Edit > Source - Destination Settings > Auto Set Destination Gate In after Edit

Destination Gate In が、どんな Source-Destination オペレーションの後にも、前の Destination Out ポイントにセットできることを示します。

また、new GateIn は自動的に Destination の中心に置かれます。

メニュー アイテム **Edit > Source - Destination Settings > Auto Set Destination Gate In** after Edit は、どんな Source-Destination オペレーションの後でも自動的に Destination Track Group が選択されることを示しています。

Auto-Ripple モード(後のページのテーブルの中に、それら自身の上書き/リップルモードがあります)の個々の働きは、しかしながら **Edit > Auto-Crossfade** メニューの Auto-Crossfade セットアップに従います。

Keyboard Shortcuts

ほとんどの Source Destination オペレーションは **Keyboard Shortcuts** として利用できます。

2,3 and 4 Point Edits

Source-Destination operations	Source Gate In OR Gate Out Only	Source Gate In & Gate Out
Destination Gate In OR Gate Out Only	<p>Auto-Edit: Performs 2 points editing by doing the following Overwrite operation.</p> <p>Overwrite: Copies material FROM Source Gate In to the end of the Track or from start of Track to Gate Out TO Destination Gate In or Destination Gate Out by overwriting Destination material</p>	<p>Auto-Edit: Performs 3 point editing by doing the following Overwrite or Insert operation depending which one is selected in the menu Edit > Source-Destination Settings.</p> <p>Overwrite: Copies material between Source Gate In and Source Gate Out to Destination Gate In or Destination Gate Out by overwriting Destination material</p> <p>Insert: Copies material between Source Gate In and Source Gate Out to Destination Gate In or Destination Gate Out by rippling Destination material</p>
Destination Gate In & Gate Out	<p>Auto-Edit: Performs 3 points editing by doing the following Overwrite operation.</p> <p>Overwrite: Copies material from Source Gate In or Source Gate Out to Destination Gate In and Gate Out by overwriting Destination material</p>	<p>Auto-Edit: Performs 4 point editing by doing the following Replace operation.</p> <p>Overwrite: Copies material between Source Gate In and Source Gate Out to Destination Gate In by overwriting Destination material.</p> <p>Insert: Copies material between Source Gate In and Source Gate Out to Destination gate In by rippling Destination material</p> <p>Replace: Replaces material between Destination Gate In and Gate Out by material between Source Gate In and Source Gate Out by rippling the Destination material</p> <p>Fit: Replaces material between Destination Gate In and Gate Out by material between Source Gate In and Source Gate Out by stretching or squeezing the Source material</p>

Fade Editor

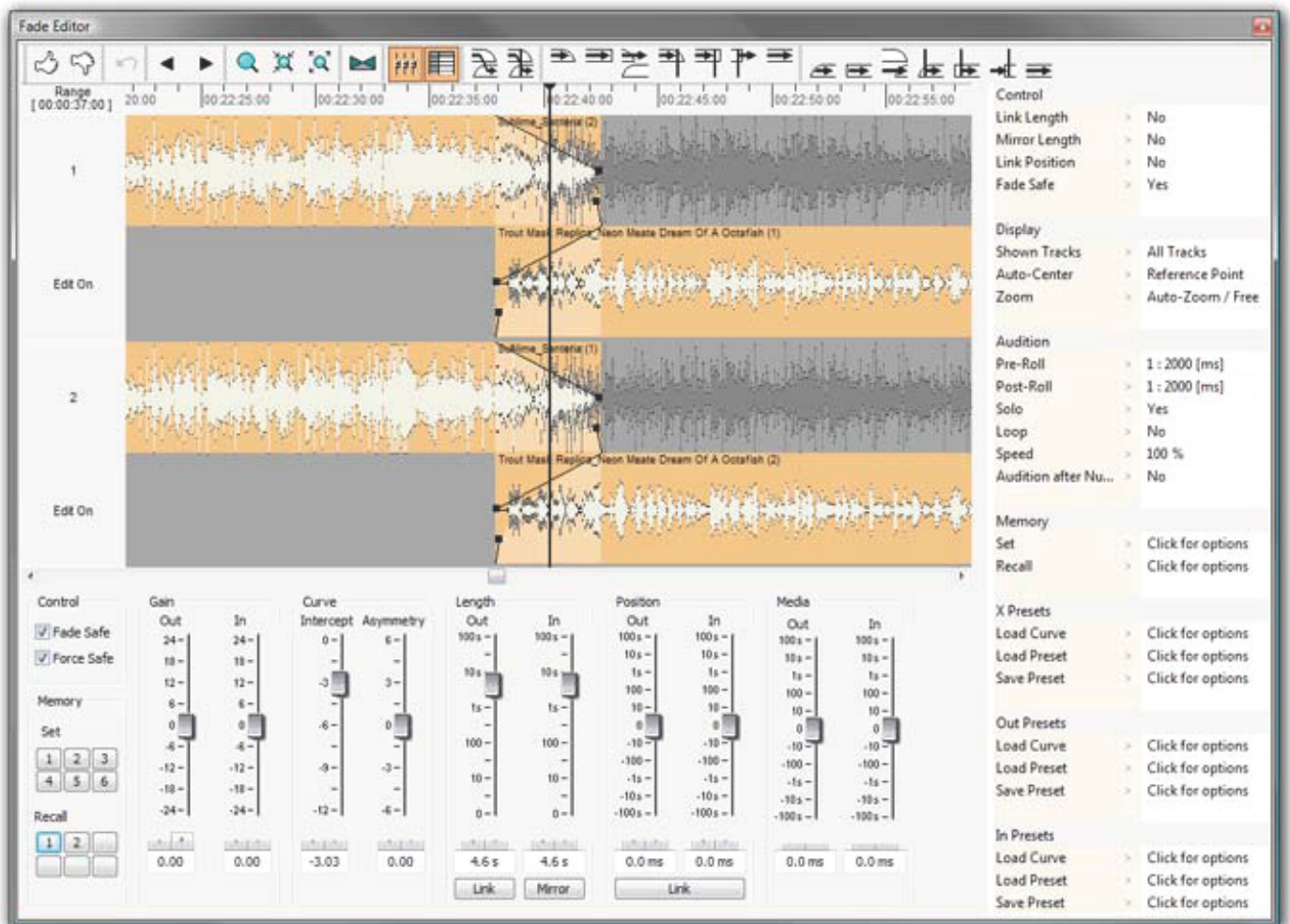


Fade Editor Tab Window

Pyramix Fade Editor はフェードとクロスフェード制作のためのいくつかの方法を提供します。ディスプレイ上の適切なポイントをクリックして、ドラッグするか、セットのフェーダとボタンを使用するか、または直接数値データを入力することによって、グラフィカルにフェードを作ることができます。ユーザに定義されたフェードの形とフェードのライブラリーと共に、オーディショニングオプションのセット全体は提供されます。

Fade Editor は選択のためのメイン Editor にいつもフェードを表示します。

クリックポイントへの最も近いフェードが自動的に選択されます。:



Fade Editor Tab floating Window

Toolbar

Contains these buttons: これらのボタンがあります。



Accept & Close Editor (Fade Editorを閉じてください。そしてチェンジしたままで。事実上、'OK'ボタン)



Restore & Close Editor (Fade Editorを開くか、または新しいフェード、キャンセルボタンを選択する前の状態に、フェードを復元します)



Undo last fade change



Select/Edit Previous Fade



Select/Edit Next Fade



Zoom around the current Fade (Reset Zoom)



Zoom In



Zoom Out



Xify (標準のPower X fadeに現在のフェードをリセットします。)



Show/Hide Faders & Control Section



Show/Hide Parameters & Options Section



Audition whole X Fade with Pre-Roll and Post-Roll set before and after the X Fade boundaries












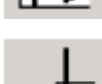


Audition whole X Fade with Pre-Roll and Post-Roll set around the Reference Point



Audition Fade Out up to its End with Curve



Audition Fade Out up to its End without Curve

	Audition after the End of Fade Out
	Audition Fade Out up to the Reference Point with Curve
	Audition Fade Out up to the Reference Point without Curve
	Audition after the End of Fade Out from the Reference Point
	Audition Fade Out without stopping at its End
	Audition Fade In from its Start with Curve
	Audition Fade from its Start without Curve
	Audition before Start of Fade In
	Audition Fade In from the Reference Point with Curve
	Audition Fade from the Reference Point without Curve
	Audition before Start of Fade In from the Reference Point
	Audition Fade In before its Start

The Graphical Display

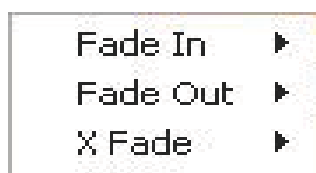
Consists of the following elements: 以下の要素が含まれています。

- TimeCode スケールは、Zoom レンジの左の上に表示されます。
- Reference Point は編集ポイントか(X) Fade の中央デフォルトにセットされます。
このマーカーは、TimeCode Scale をクリックすることによって移動でき、Auditioning (上を見る)かAuto-Center (下を見る)への Reference (参照) Pointです。
- すべてのトラックか選択したトラックを 表示できます。(Parameters & Options の下を見て
ください。)

- それぞれのトラックディスプレイ左側に、切り換え **Edit On/Off** セレクタといっしょに、クリップの Track ネームは示されています。1つ以上のClip's/Fadesのさらなる調整を避けます。
- Vertical Scrollbar はもしあれば隠れたトラックを通してナビゲートします。
- Horizontal Scrollbar は Fade 位置の前後にナビゲートします。
- カーブとして送受信のクリップフェードを表示します。
- Fade Position は、Fade エリアの中でクリック、ドラッキングすることによって、動かします。(カーソルはハンドにかわります。)
- Fade エリアの左か右側をクリック、ドラッキングによって、Fade Length を変えることができます。(カーソルは <|> に代ります。)
- クリップのメディアは、Fade エリアの外でクリック、ドラッキングによって、動かします。(カーソルはテープリールを持ったハンドに変わります。)
- Fade black ボックスの Bezier Control Point Handles をクリック、ドラッキングによって、Fade Curves を変更できます。

Context Menu

グラフィックディスプレイの右クリックにより次のコンテキストメニューがポップアップします。:



Fade In, **Fade Out** および **X Fade** サブメニューにはこれらの選択があります。 **Default** (完了か Curve Only)、 **Standard** (標準のフェード・カーブ)、 **Load** (以前にセーブされたプリセットのリストから)

The Faders & Control Section

以下のコントロールとディスプレイを持っています。:

- Fader セクションの **Fade Safe** チェックボックスは、チェックされると) 編集作業の間、右に続くフェードの、その左の部分が無傷のままキープします。これは、Fade シンクロニゼーションをクリーンに保っている間、Auto-Ripple が **Auto-Ripple** なしで使用されるのを可能にします。
- **Force Safe** ボックスがチェックされた場合、Fade Editor はそれぞれの編集作業の後、強制的に **Fade Safe** にします。
- **Six Memory Set** とシックス **Memory Recall** ボタンが、**Fade Editor** はすべての設定を保存して、リコールします。リコールするパラメータが保存される時だけ、リコールするボタンは付番されます。
- **Gain Faders Nudge** ボタンと **Fade Out & Fade In** の Manual Entry Value Box (dB)
- **Intercept** と **Asymmetry** フェーダー、Nudge ボタンと Manual Entry Value Box (dB)
- **Length** フェーダー、Nudge ボタンと Manual Entry Value Box (ミリセカンドの中、セカンドの中の数値エントリの後、**s** をタイプしてください。)
- Fade Out & In の長さは **Link** ボタンをクリックすることによってリンクすることができます。
- Fade Out & In の長さは **Mirror** ボタンをクリックすることによって対称的に (中央より) 変更することができます。
- **Position Faders**, Nudge buttons と Manual Entry Value Box (Fade Out & In のミリセコンドで上書き)
- Fade Out & In の位置は **Link** ボタンをクリックすることによってリンクすることができます。
- **Media Position** フェーダー、Nudge ボタンと Manual Entry ボックス
- **Fade In** のための **Value** ボックス (ミリセカンドの中、セカンドの中の数値エントリの後、**s** をタイプしてください。)

Parameters & Options Section

このテーブルの中のパラメタとオプションは、>をクリックすることにより修正されるでしょう。

これらはセクションとフィールドです。:

Control

- Link Length(上を見てください。)
- Mirror Length(上を見てください。)
- Link Position(上を見てください。)
- Fade Safe(上を見てください。)

Display

- 表示されたトラックス (**Shown Tracks**) はこれらの選択を提供します:
 - **All tracks**
 - **Follow TimeLine Display**
 - **Choice of tracks** TimeLine の中で選択されたトラックのナンバーは、利用可能な選択をコントロールします。4トラックが選択されると、1, 2, 3, または、4トラックのオプションがあるでしょう。
 - **Auto-Center** あるオペレーションの後に Fade か Reference Point の周りのディスプレイの自動再調整を可能にします。
 - **None**
 - **Fade**
 - **Reference Point**

- **Zoom**, 以下の1つが可能です。:
- **Free**, Zoom Reset、In、および Out だけに従います。
- **Auto-Zoom**,いくつかのオペレーションの後、現在の Fade のまわりを自動的に Zoom します。
- **Auto-Zoom / Free**,現在の Fade のまわりを自動的に Zoom します。しかし唯一、Fade Editor にエンターした場合にだけ、Zoom は Free です。
- **Timeline**, Timeline Zoom ファクターに従ってください。
- User の選択は、Zoom Presets に限定されます。(メニューをみてください。 **View > Zoom**)

Audition

- **Pre-Roll** は **Settings > All Settings Application Playback/Record** の選択により限定されます。
- **Post-Roll** は **Settings > All Settings Application Playback/Record** の選択により限定されます。
- **Solo**,編集したトラックが再生中のとき **On**、**Off** の制作トラックもまた全て再生されます。
- **Loop**, Stop が押されるまで全てオーディションはくりかえされます。
- **Speed**,ノーマルスピードの100%, 50% そして 25% での再生スピードを選択します。
- **Audition after Nudge**,どんなパラメータのナッジの後、自動で Fade を再生します。

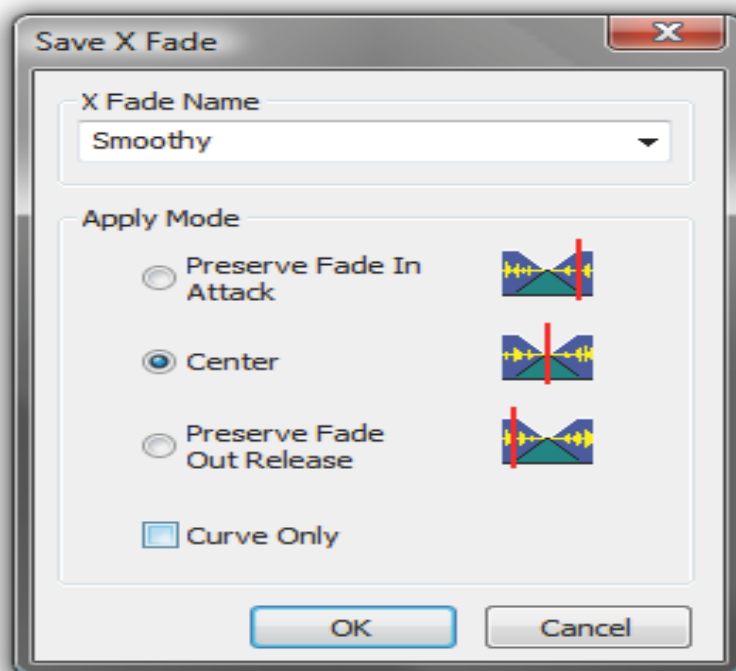
Memory

- **Set**, 制作のための一時的な 6 つの Fades をセーブします。
- **Recall**, 一時的にセーブされた 6 つの Fades をリコールします。

X Presets / Out Presets / In Presets

- **Load Curve**, 選択された中から Curve **SHAPE** を、1つだけロードします。
 - **Default**
 - **Power**
 - **Linear**
 - **dB**
 - **Cosine**
 - **Root-Cosine**
 - Any **User-defined** curves
- **Load Preset**, 選択された中から、Fade を1つロードします。:
 - **Default Fade**
 - すべてのユーザー定義したFade
- **Save Preset**,
 - **Default Fade**
- Save X Fade か Save Fade ポップアップダイアログボックスを新しく開きます。(以下を見てください。)

Save X Fade



Save X Fade dialog

X Fade Name boxの中にカーソルがある状態で、ダイアログボックスは開きます。

ドロップダウンリスト使用の上書きのために新しいプリセットまたは既存の選択の名前をタイプしてください。適切なオプションを選んでください。そして、**OK**をクリックするか、プリセットをセーブするために**Enter**キーを打ってください

Apply Mode Options

リコールされると Fade の方法に作用する多くのオプションを提供します。

Curve Only

このボックスがチェックされれば、曲線形状(カーブシェイプ)だけが、既存のクロスフェイドデュレーションに、オーバーラッピングしているトラックにリコールされて、適用されるでしょう。

チェックしないままでは、始め、終わり、および基準点となる元のデュレーションと位置もまた、既存のクロスフェイドに適用されるでしょう。

Preserve Fade In Attack

リコールされると、フェードはクリップのエッジに比例して左に並べられるでしょう。

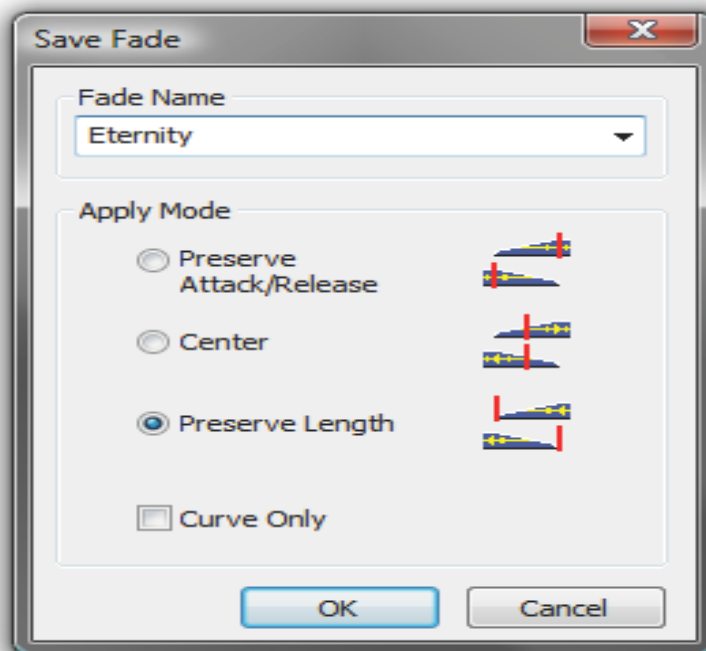
Center

リコールされると、フェードはクリップのエッジに比例して中心に置かれるでしょう。

Preserve Fade Out Release

リコールされると、フェードはクリップのエッジに比例して右に並べられるでしょう。

Save Fade



Save Fade dialog

Fade Name boxの中にカーソルがある状態で、ダイアログボックスは開きます。

ドロップダウンリスト使用の上書きのために新しいプリセットまたは既存の選択の名前をタイプしてください。適切なオプションを選んでください。そして、**OK**をクリックするか、プリセットをセーブするために **Enter** キーを打ってください。

Apply Mode Options

リコールされると、Fadeの方法に作用する多くのオプションを提供します。

Preserve Attack or Release

Center

Preserve Length



Overview

Pyramix Mixer は皆様のお力添えにより非常に強力なツールキットに育ちました。

高範囲にわたるコンポーネント、ルーティング、およびオートメーションの実現性は混乱の潜在的な源であるかもしれませんが、基本原理は単純明快、論理的です。

信号はボトムでミキサーstrippに入ります。様々なコントロール制御を経て、それらがバスや複数のバスに送られ、strippの先頭で処理します。

水平に並んだ、バスとバス信号の合計は、先頭でバスマスタstrippにまとめられ、出力のためのマスターフェーダと他のコントロールを経て下げられます。

ピラミックスNative VS3, VSTおよびExternalインサートプラグインエフェクトは、インプットstripp、AUX マスター、バスに差し込むことができます。

もし、Pyramix を初めて使用するのであれば、慣れ親しむのが、よりシンプルな方法です。ミキサーテンプレートの1つを使用してください。たとえばテンプレートから、**Mix 08 X 02 (Stereo)**

Mixer Pages

Mixer ユーザーインターフェースは、機能をまとめた5つのページに並べられています。

メインの **Mix !** ページで多くの時間は費やされるでしょう。

他のページの、**Automation, Configure, Route** そして **Organize, Mix !** のトグルは、スクリーンの右上にあるボタンによりアクセスできます。...



Configure Page

The screenshot shows the 'Configure' page of a digital audio workstation. The interface is organized into several functional areas:

- Left Sidebar:** Contains 'Effects >>' and 'Settings'. Under 'Settings', there are options for 'Mixer Settings', 'Show Distribution', 'Meter Bridge' (which is currently active), and 'Delay Comp. Mode'.
- Main Area:** Displays 7 input strips (labeled 1-7) and 4 buses (labeled A1, M1, ST1, SR1). Each strip has a gain knob and a channel count. The input strips are configured as follows:

Strip	Topology	Channels	DO
1	Mono	1 ch.	Off
2	Mono	1 ch.	Off
3	Mono	1 ch.	Off
4	Mono	1 ch.	Off
5	Audio 1	2 ch.	Off
6	Stereo	2 ch.	Off
7	Stereo	2 ch.	Off
- Bottom Summary:** Includes 'Input Strips Summary' (Channels: 20, Strips: 10, Mono: 4, Stereo: 5, MS: 0, Global Purpose: 1, Group: 0) and 'Buses / Masters Summary' (Channels: 11, Buses: 4, Aux: 1, Mono: 1, Multi Mono: 0, Stereo: 1, Multi Stereo: 0, Surround: 1, MultiStem Srm: 0).

Mixer Configure Page

Configure ページでは、各変更の後に再構築なしで、複数の変更をミキサーにするかもしれません。あなたがページを終了するときのみ、ミキサーの再構築は生じます。

Settings

Mixer Settings

All Settings > Misc > Mixer Settingsページにございます**Mixer Settings**ウィンドウを開いてください。

Show Distribution

こちらが灯りますと、各々のインプットストリップの底に細い色のついた棒が挿入されます。
これはDSPをストリップに提供しているカードを示しております。(マルチボードシステム)

Meter Bridge

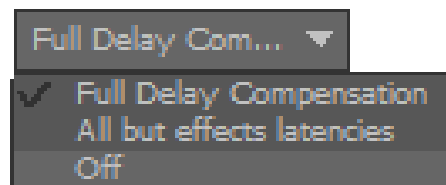
こちらが灯されていれば、**Meter Bridge Window**が利用可能になります。こちらより開いてください。

View > Windows / Tools > Meter Bridge またはToolbarアイコン

どうぞご覧下さい: [Meter Bridge 245 ページ](#)

Delay Comp Mode

ドロップダウンリストメニュー:



Full Delay Compensation, All but effects latenciesおよび**Off**の選択です。

どうぞご覧下さい: [Mixer Delay Compensation 201ページ](#)

Mixer Configuration Summaries

右下の2つのパネルは、ミキサーの構成を要約したものです。

Input Strip SummaryはChannelとInput Stripsおよびそれぞれのタイプの総数をリストしております。

Buses / Masters Summaryはバスチャンネルとバスストリップおよびそれぞれのタイプの総数をリストしております。

以下に **注意** してください。: **多くのエフェクトを含む大きなミキサーの再構築は相当の時間を要します。**

バスを表示させるために、Strips とBusses の間のセパレーターバーをクリック、ドラッグしてください。

スクロールバーは、オフスクリーンのストリップへアクセスさせます。

Direct Outputs

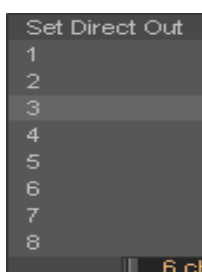
Direct Out 接続はデフォルトでは、ディスエイブル(不可)です。**Configuration** ページでストリップを選択、クリックによって可能にできます。**DO: Off** ボックスが **DO: On** を表示していればそれは不可になります。代りの Direct Out は、Strip Header のクリックにより **Route** ページでセットできます。

Channel は、HDTDM か XDTDM バスのどんな出力も **Direct Out** に送ることができます。

Direct Out は、Pre または、Post Fader に送ることができます。

Mixer I/O セクションの中の、**DO: Post** のトグルをクリックしてください。

Direct Out は、常に **Post Effects** です。マルチチャンネルの場合は、ボックスの中の **DO** をクリックしてください。: ボックスは、**Set Direct Out** リストをポップ-アップいたします。



Set Direct Out

必要なチャンネルをハイライトしてください。

これは、**Mixer Route** ページで割り当てられた論理的な出力か、**Mix** ページの **DO XLR** アイコンをクリックすることによって、供給されます。

Selecting Strips

ストリップの先頭のラベルをクリックすることによって、ストリップを選択できます。

選択を示してオレンジ色に変わります。

選択は従来の方法です。:

SHIFT を押しながら、2番目のストリップをクリックすると間のすべてのストリップが選択されます。

Ctrl キーをホールドダウンしながらクリックすることによって、ストリップを加え、または間引きすることが可能です。

Ctrl + A は、全てのストリップを選択します。**Select** コンテキストメニューを用いタイプによっても選択できます。

Strip and Bus operations

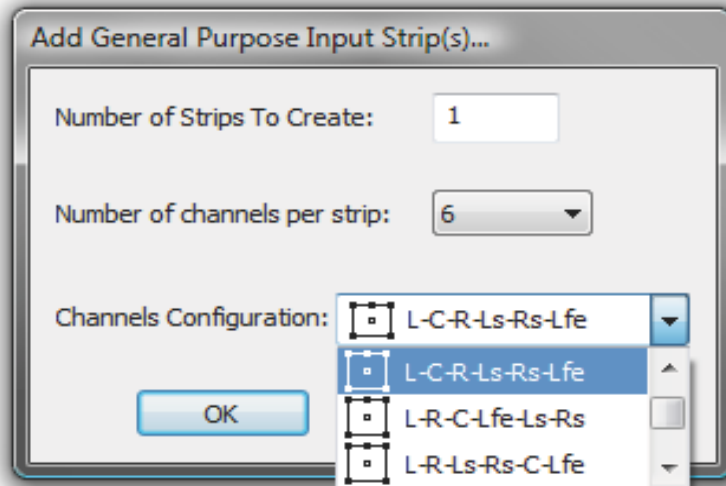
いったん選択されると、再編成のためにストリップをドラッグ、ドロップできます。

他のストリップオペレーションは、**Topology** と **Display** コンテキストメニューボタンを利用します。各々のボタンはオプションのリストをポップアップします。:



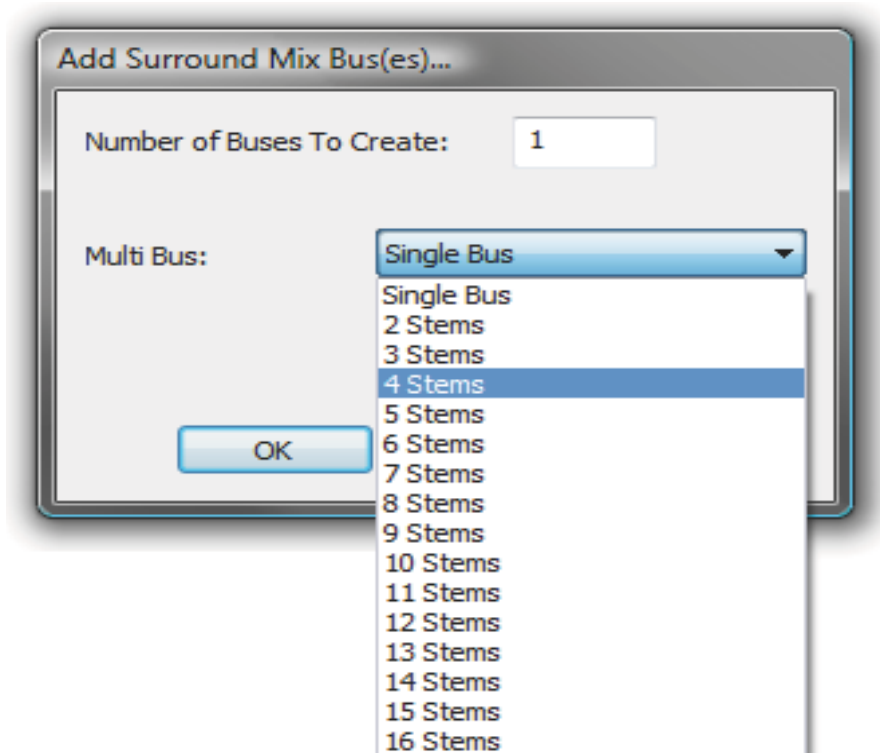
Topology and Display menus

Add Strip - Mono, Stereo, MS, GPS と **Group** は、適切なオプションのダイアログをポップアップします。:



Add General Purpose Input Strip(s) dialog

Add Bus - Mono Mix Stereo Mix Surround Mix and Aux も同様です。:



Add Surround Mix Bus(es) dialog

設定 (pan, gain etc.) とエフェクトを含んでいて、**Duplicate Strip(s)**は、選択されたストリップの右にストリップのコピーを増やします。

Select は、ミキサー構成スピードアップのための選択枝です。

All Strips	All Buses
All Mono Strips	All Stereo Strips
All GPS Strips	All Group Strips

Productivity Shortcuts

Ctrl + A All Strips の選択 **DELeTe** all selected strips の消去

ミキサーの新しい指定の位置に選択した Strips をドラッグすることができます。Strippanel の端をヒットすれば、スクリーンは水平にスクロールします。

Strip のトグルを **Double-clicking** します。崩壊/非崩壊の状態にされます。

ストリップネームはネームボックスの中をクリック、タイプしてください。**Tab** は、次のストリップボッ

クスネームを右へ、**SHIFT + Tab** は次のストリップボックスネームを左へ動かします。

Effect Management

Effectsの上をクリックします。>> Effects セクションを拡張します。

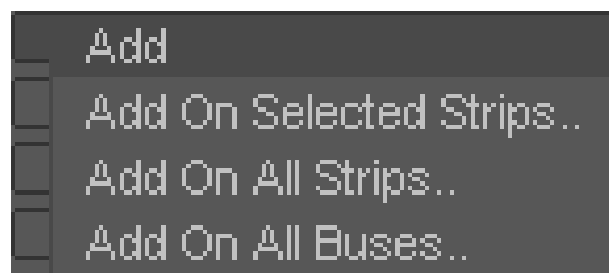


Configure Page - Effects section

これはストリップとバスに関するエフェクトマネージメントのいくつかのメソッドを提供します。

Configure: Effects Buttons

Add オプションのサブメニューをポップアップします。

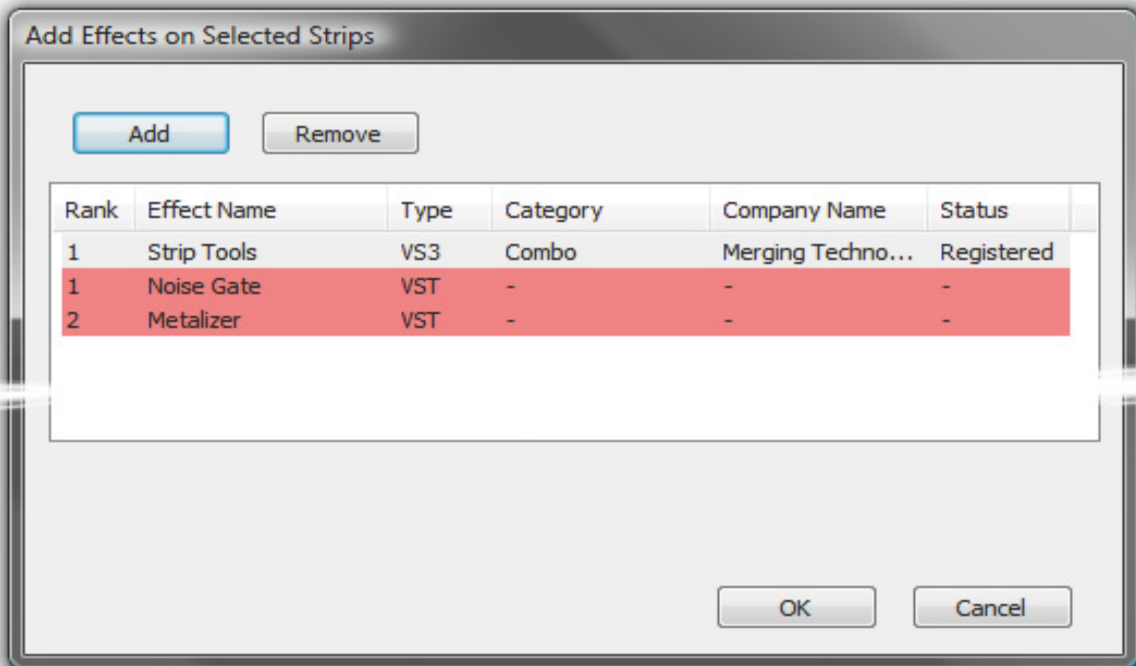


Add On Selected Strips..

Add On All Strips..

Add On All Buses..

同一のタイトルは別として、それぞれ、これらの3つのオプションは、**Add Effect On XXX** ダイアログを開きます。

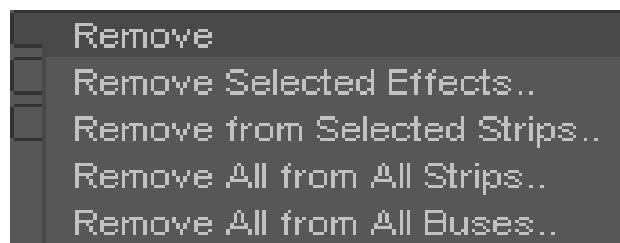


Add Effects On Selected Strips dialog

以下に **注意** してください。: 異なったタイプのエフェクトはカラーが変わります。**VS3** はパールグレー、および**VST** はレッド。また、エフェクトが **Strips** ディスプレイのコンテナに表示されているとき、これらのカラーは使用されます。

Remove

オプションのサブメニューへポップアップ:



Remove Selected Effects..

Remove From Selected Strips..

Remove All From All Strips..

Remove All From All Buses..

Move Up リストの中の選択したエフェクトを立ち上げます。

Move Down リストの中の選択したエフェクトを落とします。

Effects Section Containers

それぞれのストリップの Effectsセクションは以下のプラグインタイプ、上から、**VS3**、および**VST**の2つのコンテナ部に分割されます。

各コンテナの **Click to Add** ボタンのクリックにより、タイプによりサブグループ化された関連フォーマットでの利用可能なプラグインのリストがポップアップされます。例えば Dynamics, Restoration etc. Stripにプラグインをインストールするためにエントリをクリックして、リストから選択してください。StripまたはBusに、多くのエフェクトがあるとき、コンテナは、それらに順応するために拡張します。

Shift Order

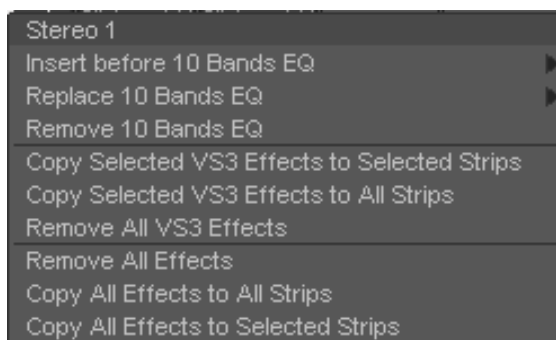
コンテナの下の**Shift Order**ボタンのクリックによって、VS3とVSTコンテナのオーダーを変えることができます。

Selecting, Copying and Moving Effects

インストールされたエフェクトを動かすために、**left-Click**の **drag and drop** か、StripかBusに同じ大きさ、同じタイプのエフェクトをコピーするために、**Ctrl + drag and drop**、またはストリップにあるエフェクトタイプコンテナ内のエフェクトの順序を選択できます。

1つのエフェクト選択されていて、2つ目を **SHIFT + Clicking** すると、最初と最後に選択されたエフェクトの間に全てのエフェクトを選択します。**Ctrl + Click**により選択を加えます。

インストールされたプラグインを右クリックすると、コンテキストメニューをポップアップします。例えば:



Effect context popup

Insert before (effect clicked on) 同じタイプのエフェクトのリストをドロップダウンすると、今のエフェクトの前にインサートできます。

Replace (effect clicked on) 同じタイプのエフェクトのリストをドロップダウンすると、今のエフェクトをリプレースできます。インストールされたエフェクトを **Double-Clicking** すると、同じことをします。

Remove (effect clicked on) Strip か Bus から今のエフェクトをアンインストールします。

Copy Selected (Effect type) Effects to selected strips 示すとおり。エフェクトを選択する前または後に、ターゲットになるストリップを選択できます。

Copy Selected (Effect type) to All Strips 示すとおり。

Remove All (Effect type) Effects Strip から今のタイプのエフェクトを取り去ります。

Remove All Effects 今の Strip からすべてのタイプのエフェクトを取り去ります。

Copy All Effects to All Strips 今の Strip にインストールされた全てのエフェクトを他の全ての Strips にコピーします。

Copy All Effects to Selected Strips 今の Strip にインストールされた全てのエフェクトを選択した Strips にコピーします。

External Effects Inserts

VS3 Effectとして同じ方法でExternalのインサートは追加されます。**Click to Add**を押して、**Other > External Insert** を選択してください。

Organize Page

ここで、Mixer Presets とセッティングのマネージメントができます：



Mixer Organize Page

Presets

Storing and Recalling Mixer Presets

すべてのユーザのために、Mixer Presets をユーザフォルダーで取っておくか、または、メイン Mixer Presets リストに加えることができます。

Default Mixer

現在の Mixer セットアップをデフォルトMixerとしてセーブするには **Store Default** を選んでください。

Storing New Mixer Presets

利用可能な Mixer プリセットのメインリストに、1つのプリセットを加えるために、すなわち、新しいプロジェクトを始めるときに現れるリストは、**Store New...**そしてあなたの Mixer Preset ネームをエンターします。**Global** ボックスがチェックされると、現在のマシンの上に登録されたどんなユーザにも利用可能になるでしょう。もし、そうしなければ新しいプリセットを制作したユーザのみが、利用可能になるでしょう。

Removing Mixer Presets

メインリストから1つのプリセットを取り除くために、それを選択して **Remove Selected** を、クリックオンします。**Remove Preset** ダイアログボックスには、OK とCancel オプションがあります。

Updating Mixer Presets

現在のプリセットセッティングをアップデートするには、リストの中のそれをハイライトさせて、**Update Selected...**を選んでください。そうすれば、**UpdatePreset** ダイアログが現れて尋ねてきます。

‘current preset’= 現在のプリセットをリプレースしたいのであれば、**OK** または、**Cancel** を選んでください。

Recall Selected State

このオプションは、セーブされたミキサープリセットからパラメータ、レベル・パンニングなどをリコールして、現在のミキサーに供給します。

注意 してください。： これは両方の構成に共通のストリップとエフェクトだけに適用されるます。

現在のミキサーが同じプラグインなど持っていないと、符合しないアイテムは無視されます。

同様に、10ストリップ・ミキサーへ100ストリップ・ミキサーの状態をリコールしても、最後の90ストリップは無視されます。

Saving / Loading Mixer Presets to / from files

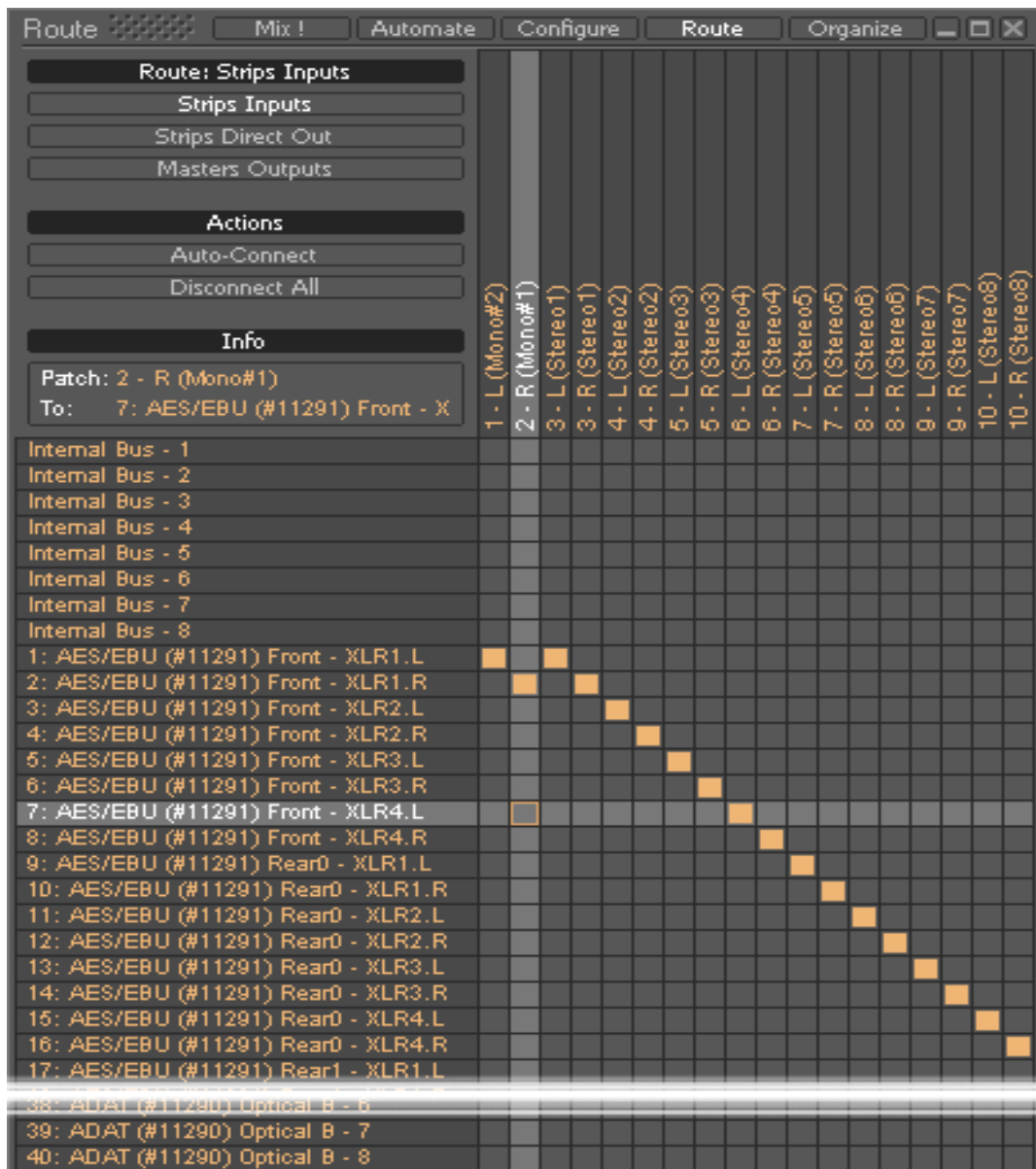
Mixer Preset は Windows folders にもストアできます。ふさわしい場所として **Load from file...** または **Save to file...** を選択してください。Windows Explorer ウィンドウは以前にセーブした Mixer Preset のロードを可能にするか、または現在の Mixer Preset を、どんな Windows folder にもネーミング、セーブできます。

Wizard...

Configuration Wizard Windowを開きます。

Route Page

Route は、直感的マトリクスルーティンググリッド環境における物理的 I/O - 入出力からすべてのルーティングを集めています。それは **Strips Input** ページで開きます。：



Mixer Configure Page

Strips Direct Out と **Masters Outputs** も同様です。

Making Connections

カーソルが目標のクロス(交差した)ポイントの上にあるとき、縦と横の列は見よいようにハイライトします。また、マルチチャンネルのストリップかバスの一部であるクロスポイントにカーソルがあるなら、グループの他のチャンネルは、ぼんやりとハイライトします。

Strips Inputs では、クロスポイントをクリックすると、左手にある縦列のソースが一番上の横列におけるデスティネーションに送られます。

Strips Direct Out と **Masters Outputs** では、ソースは水平であり、デスティネーションは垂直です。

クリックとドラッグにより、すばやく複数の割り当てができます。

クロスポイントを右クリックすると適切なデスティネーションが表示されたオプションのコンテキストメニューがポップアップします。:



Auto-Connect

昇順にすべての **Strip Input Channels** を物理的なインプットに接続します。

Disconnect All

すべてのクロスポイントの割り当てを外します。

Info

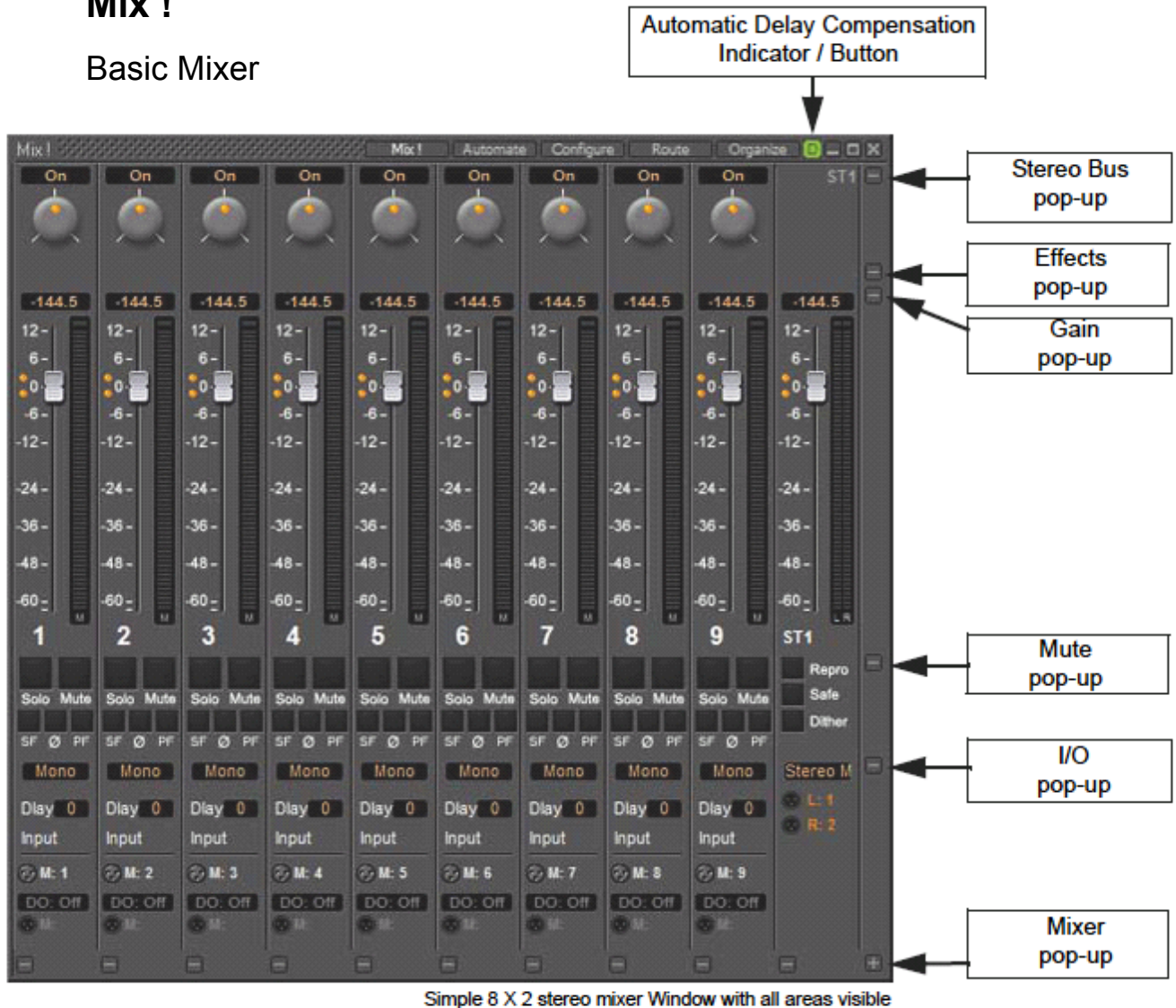
Info ボックスは現在のハイライトされたクロスポイントの詳細です。

Automate Page

UNDER CONSTRUCTION (只今、施工中。)

Mix !

Basic Mixer



Expand / Collapse

ミキサー表面の右上の小さくて、灰色の +- ボックスはミキサーをフルサイズまたは折りたたんだ状態に切り換えます。それらの上にカーソルがある場合もまた、コンテキストメニューもポップアップします。(下を見てください)。Expand / Collapse とHide は隠れた、不必要なコントロールを整理できます。これは同じミキサーの全てのエリアが折りたたまれた状態です。:



各々 +- ボックスもまた、その上にカーソルがある時、それが取扱うミキサーの領域に関連しているメニューをポップアップします。例えば:



Simple 8 X 2 stereo mixer +- pop-up menus

Collapse/Hide

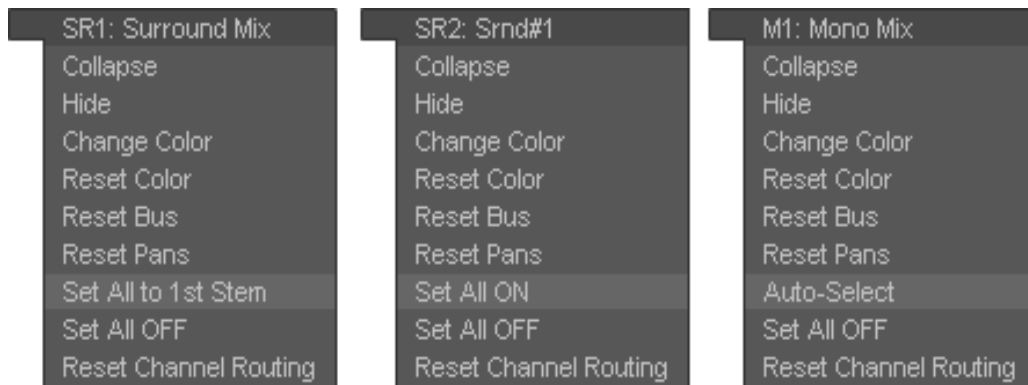
Collapse を選ぶと、ミキサーエリアの小さい物体は見えています。右側にあるグレーの + ボックスがついた水平棒がそれです。 **Hide** は画面からエリアを完全に取り除きます。 **Mixer +-** ポップアップにある **Show All** を選択すると復元されます。

Resets

また、これらのコンテキストメニューは関連セクションのすべての特別なコントロール、全体のストリップまたはミキサーをデフォルト状態にする、便利な方法です。

Bus +- context menus

このポップアップの明解な内容は、バスタイプとマルチシステムがあるかどうかによって決まります。:



Set All to 1st Stem

示しておりますように、すべてのソースがマルチバスの最初のステムに送られる。

Set All ON/OFF

あらゆるInput StripのためのBusまたはBus StemへのルーティングをON/OFFで切り替えます。

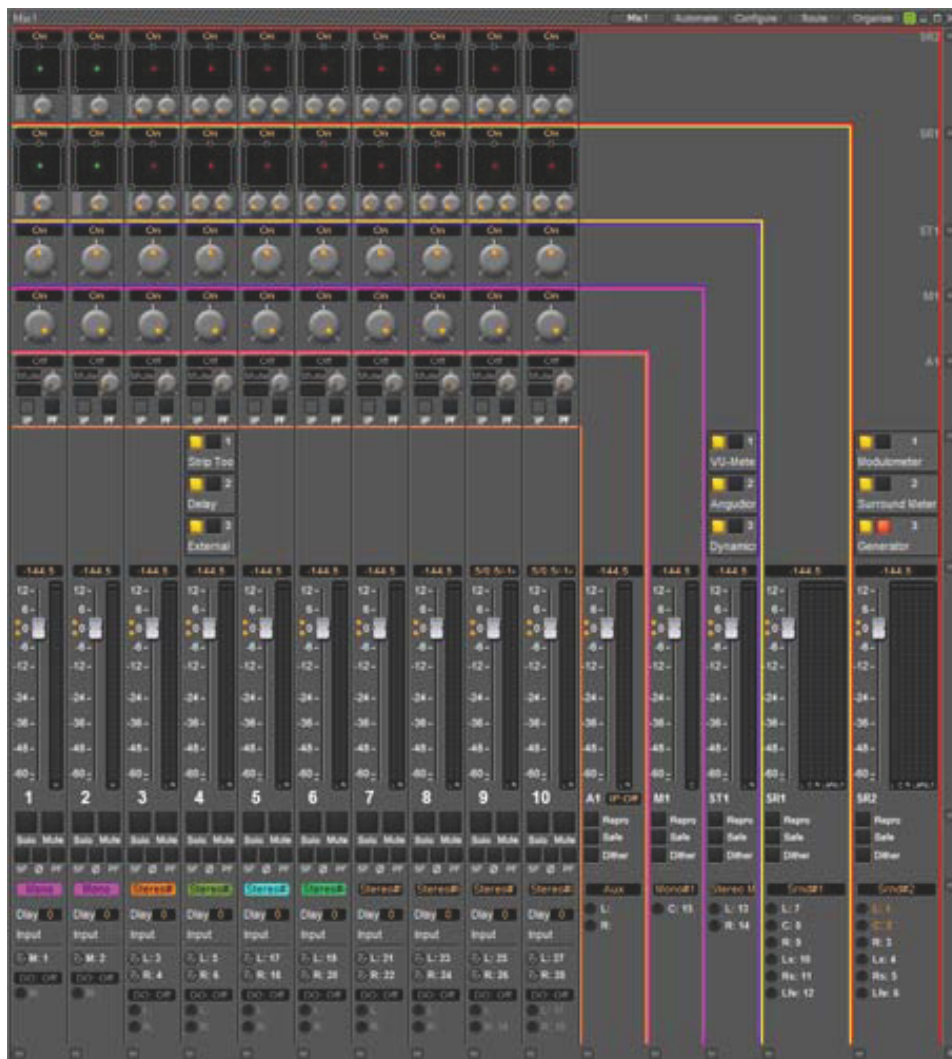
Auto-Select

1stストリップからMulti Monoバスの上の右クリックメニューとまさに同じ機能である。

あらゆるInput Stripは同じグリッド・インデックス(対角線のルーティング) にマッチするBusチャンネルへ送られますように、すなわち、Multi Channel Busへのルーティングが全自動なのです。

Colors

わかりやすいように Bus paths(バスパス) は色付けされています。



Mixer with colored bus paths

Hide か **Show Colors** はカラーラインを隠し復元します。**Change color** は変更された個々のカラーを示しています。**Reset color** は以前の状態にカラーをリセットします。

Mixer Components

Input Strips

トラックによって関連づけられた Mixer Input Strips (トラックの頭の薄いグリーンのボックス)はモニターアウトプットにより供給されコントロールされます。

The Mixer Strip Channel **Live** (物理的)、また **Internal Return Bus** インプットは関連のTrackにダイレクトに向かいます。ストリップにどんな関連トラックもないと、それは、**Live** (物理的) または、それ

にアサインされた **Internal Return Bus** インプットにより提供され、コントロールされます。

ストリップに関連するトラックがあると、トラック出力は自動的にインプットと、トランスポートモードでのプレイバック出力の間で、切り換えられます。トラックの頭のモニターセッティングと **Settings > All Settings > Application > Playback/Record : Auto-monitoring** オプション、**European Monitoring** (全てのトラックが **stop** のとき **INPUT** に変わります。) または **US Monitoring (Record Ready** のみが **stop** のとき **INPUT** に変わります。)

以下に **注意** してください。: ストリップチャンネルは、ストリップコントロール、フェーダ、mute、eq などの関連トラックが **NONE** を持っているとき、トラックインプットに与えられた信号に影響します。

Mixer Input Strips には、レベルコントロール、pan, mute 等を提供する多くの標準の調整卓のストリップと同じ機能があります。

以下のタイプのインプットストリップは利用できます。:

- Mono input Strips
- Stereo input Strips
- MS decoder Strips - decode a Sum and Difference signal to standard stereo format
- GPS (General Purpose Strip)

Mixing/Monitoring/Aux Busses

これらは、ミキサーストリップ信号が送られる合計のバスです。それぞれのバスタイプ (Mix か Aux) には、**Repro** ボタンがあります。システムが再生しているときだけ、Master セクションの **Repro** ボタンは信号を出力します。

例えば、Studio のメイン・スピーカで **Recording**、**Stopped** の自動インプットに切り替えのとき、オーディオフィードバックを避ける (ハウリング) ために、No シグナルは **Stop** または **Record** モードの中で出力するでしょう。

Mix Bus

ミックスバスはミックスの完成のためのデスティネーションです。通常、ミックスバスの出力は、最終ミックスのためにマスタマシンに送られます。また、**Internal Return Busses** を通してそれらを送ることができます。他の用途は別として、これらは、最終ミックスが Pyramix で可能です。

メイン **Mixing** と **Aux Busses** もまた、**Monitor** のなかにあります。

Mix Busses はいくつかのフォーマットで利用可能です。:

Mono Mix

シングルのモノラル出力を提供します。どんなインプットストリップもそれに送ることができます。

Multiple Mono Mix

数個のモノラル出力を提供します。

どんなインプットストリップもそれらのいずれか、または、全部に送ることができます。

Stereo Mix

シングルのステレオ出力を提供します。どんなインプットストリップもそれに送ることができます。

Multiple Stereo Mix

数個のステレオ出力を提供し、どんなインプットストリップもそれらのいずれかすべてに送られるのを示します。

Surround Mix - 5.1 format

Multiple Surround Mix - 数個のサラウンド出力を提供し、どんなミキサーストリップもそれらのどれかに送るのを示します。

以下に **注意** してください。: 異なっているモノラルとステレオマルチバス、複数のサラウンドバスの **ONE 5.1** デスティネーションシステムにインプットストリップを送ることができるだけです。これは通常の使用を反映します。例えば一般的なセットアップで、Dialogue、Effects、および Music のために 3 つのサラウンドバス ステム軸を持つでしょう。

それぞれの Input ストリップは、Stem 'X' ボタンをクリックすることによって、適切なサラウンドバスに送られます。

Monitor のモニタリングのために、すべてのサラウンドバス軸をまとめることができます。

Multiple Mix Busses

Mono / Stereo

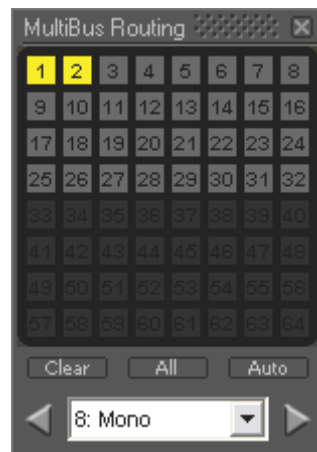
モノラルかステレオマルチミックスバスがミキサーに加えられたら、センドレベルコントロール(モノラル)かパンコントロール(ステレオ)のあるインプットストリップにルーティングマトリクスボックスが現れます。



Mix bus matrix

8×8 マトリクスは最大 64 台 の出力バスへのアクセスを可能にします。ルーティングは点灯したクロスポイントで示されます。

ストリップのマトリクスをダブルクリックすると、ルーティングマトリクスウィンドウは開きます。



Mix bus routing matrix

有効な選択はグレーで示されています。

ウィンドウがいったん開くと、ドロップダウンリストからそれらを選択するか、ミキサーの表面の向こう側にステップする < and > を使用することにより他のインプットチャンネルのルートは決められます。

Surround

シングル **Multiple Surround Mix** アウトプットストリップとして、それぞれ 6~9 個のチャンネルから最大 16 サラウンドバスが加えられるかもしれません。

これらの原則的な使用は、ステムミキシングのためです。例えば、ダイアログ、バックグラウンド、エフェクト、スポットエフェクト、効果音の録音、および音楽は、別々のレコーディングとしてレコードされますが、カンパケミックスとしてモニターされます。

それぞれのサラウンドバスは数字によって特定されます。この挿絵の、**Multiple Surround Mix** ストリップは、3つのサラウンドバスがあるミキサーに加えられます。



Surround Panner の上のラヴェルをクリックすると、利用可能なステムのリストは現れます。同時にストリップで1つ以上の選択は出来ません。

結合された **Surround Mix** 出力ストリップのルーティングは以下のやうに示されています。:



Multiple Surround Mix Output Routing

トップ(SR1)ボックスはメータディスプレイです。それをクリックすると、各 Stem と **Lvl** を切り替えま
す。すべての **Stems** の合計を計量して、ボトムボックスは、XLR アイコンに関する Stem について、
表示と選択をします。物理的アウトプットか、Internal Return Busses へのルート設定は他のバスと同様
に実行されます。すなわち、メニューにより関連の XLR アイコンを右クリックしてください。そして、
Connect > などを選択してください。

Groups

Master Group Strips - 複数ミキサーstrippのフェーダのグループ分けを示しています。

VCA グルーピングによう似ています。

グループかグループが加えられた(ミキサーコンテキストメニュー設定から **Settings > Add Strip > Group**)、制作された各グループが、それぞれのインプットstripp上のstrippネームボックスの
下に現れるので、1つのグループボタンに加えてください。選択されると、**On** ボタンが Group stripp
で点灯され、Group strippはグループにされたインプットstrippをコントロールします。

Channel Direct Outputs

すべてのインプットstrippが、**Direct Outputs** を持つことができます。

Direct Out の接続はデフォルトでは不可になっています。

Configuration Pageでstrippを選択して、**DO: Off** ボックスをクリックすることによってそれを
可能にできます。または、**DO: On** の場合、それは不可になります。

あるいはまた、Direct OutはStrip Header をクリックして、**Route Page**でセットができます。

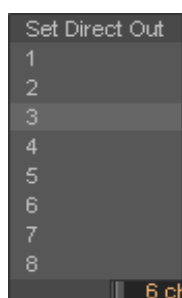
Channelは、HDTDM か XDTDM バスのどんな出力にも、**Direct Out** を送ることができます。

Pre か Post Fader を Direct Out に送ることができます。

Mixer I/O セクションのトグルボタンの **DO: Post** ボックスをクリックしてください。

通常、Direct Outはポスト**Post Effects** になっています。

マルチ - チャンネルstrippのためにボックスの中の **DO:** をクリックしてください。**Set Direct Out**
リストがポップアップします。:



Set Direct Out

必要なチャンネルがハイライトされます。これにより、**Mixer Route** ページまたは **Mix** ページの **DO XLR** アイコンをクリックすることによりアサインされた物理的アウトプットに送られるでしょう。

HDTDM の 1~64 までの、または、**XDTDM** の 1~128 までのいろいろなインプット Strips と Busses は、Direct Out 接続の数により制限されます。: **Direct Out** 接続 **PLUS** すべての Bus チャンネルの合計は **HDTDM** の **64** か **XDTDM** の **128** を超えることはできません。

Strip & Bus Channel Types

すべての Strips と Busses Channel は、**Configuration** ページでマニュアルにてセットできます。

以下がカスタムタイプです。:

- Left (L)
- Center (C)
- Right (R)
- Surround Left (Ls)
- Surround Right (Rs)
- LFE (Lfe)
- Left Center (Lc)
- Right Center (Rc)
- Surround Center (Cs)
- No particular type

Mono Strips はデフォルトではどんな特定のタイプであってもタグ付けをされません。

Stereo Strips はデフォルトで **L-R** にタグ付けをされます。

MS strips はデフォルトで**C-W** にタグ付けをされます。

GPS Strip (General Purpose Strip):

GPS Strips 1~8 チャンネルまでもてます。

Aux リターンか、または、どんな種類のダイレクト Input 使用にもそれらを使用できます。たとえば、プリミックスまたは、マルチ - チャンネル録音。(LCR, LCRS, etc...)

デフォルトでは、2 チャンネル GPS Strip はL-R に初期化されます、そして、6 チャンネル GPS Strip はLCRLsRsLfe 5.1 に初期化されます。Configuration ページでこれを変えるか、またはカスタマイズできます。または、どんなバスもフィードする GPS Strip (Aux or Mix) は、デフォルトで Channel Type (他のストリップのように) によって送られます。

しかし、Channel Routing グリッド (他のストリップのように) をクリックすることによって、マニュアルでこのルーティングを変えることができます。

Aux Busses:

General Purpose **Aux busses** は、ヘッドホンの使用、ミュージシャン用のキューミックス、またはリバンプ、ディレイ、コーラスなどのエフェクトにシグナルを送るために通常、使用される 'auxiliary' ミックスの制作方法を用意します。

Aux Busses は1~8 チャンネルまでもてます。カスタムタイプの Channels が、Configuration ページでマニュアルにてセットできます。:


- Left (L)
- Center (C)
- Right (R)
- Surround Left (Ls)
- Surround Right (Rs)
- LFE (Lfe)
- Left Center (Lc)

- Right Center (Rc)
- Surround Center (Cs)

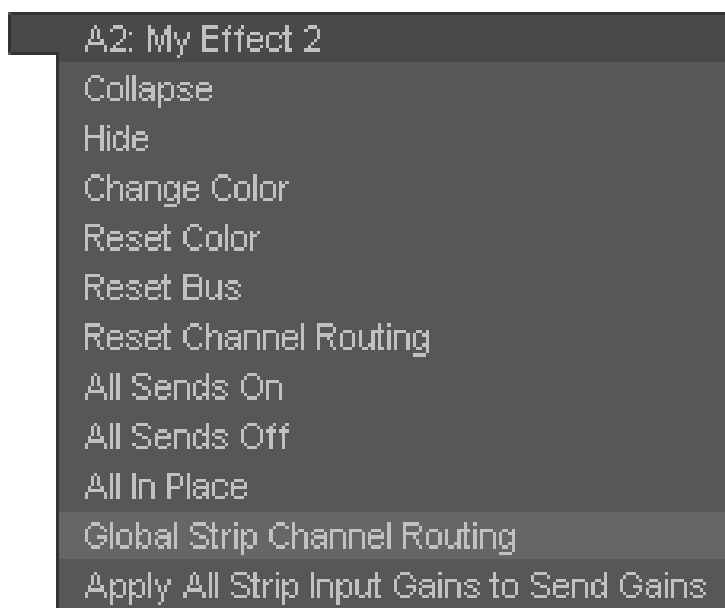
Default では、2チャンネル **Aux Bus** が **L-R** に初期化されます、そして、6チャンネル **Aux Bus** が5.1に初期化されます。Configuration ページで変更、またはカスタマイズできます。

以下に **注意** してください。: 重要なのは、Aux バスが増やされた場合、Aux バスの各チャンネルの Type が正しく確実にセットされることです。

Context Menu

他のバスと同様に、ミキサーウインドウの右端の Aux バスの小さいグレーの  ボックスをクリックすると、ディスプレイを Expands / Collapses します。

ボックスの上にカーソルがあるとき、Aux Bus のポップ - アップコンテキストメニューは開きます:



Aux bus pop-up context menu

エントリーの大半が他のバスと同じですが、ラストの2つは Aux バスに特別です。

Global Strip Channel Routing

Auxバスの **Global Channel Routing** ウィンドウを開いてください。



Global Channel Routing window

このルーティンググリッドは、ミキサーの水平に並んだ (L, R, C, ...) のすべてのインプット Strips の Channel Types を一緒に分類します。縦に並んだチャンネルは、この Aux バスの Channel Types です。ノードの値が編集されたとき、静止した aux はすべてのストリップのゲインを送ります。そのストリップは、aux バスの新しい値にアップデートされたチャンネルタイプをもちます。幾つかのストリップが特別なノードの異なった値にセットされた場合、“---” が表示されます。

Clear グリッド全体を Mute (ミュート) します。

Unity グリッド全体を Mute (ミュート) します。

以下に **注意** してください。: **Clear** か **Unity** どちらかを呼び出せばこの Aux Bus の全ての Strips Aux Sends に影響します。

Apply All Strip Input Gains to Send Gain

ミキサーのあらゆるストリップのインプットゲイン値は、この Aux バスにフィードされるすべての Aux センドに加えられます。

Aux Send Routing

Aux バスと同じタイプの Aux Bus に送る Strip があるとき、例えばステレオストリップがフィードする Aux バス 5.1、ストリップがフィードする 5.1 Bus 送られる Strip's Channels は、対応する Aux バス Channel Type に自動的にルーティングされます。(Left to Left, Right to Right, etc...)

送られるストリップ Aux Bus の Type とは違います。例えば、Stereo Strip は 5.1 Aux Bus にフィードします。ルーティングはマニュアルで作らなくてはなりません。自動 - ルーティングで、値を変更する場



In-Place Panning Indicator/Selector

In-Place Panning Source

IP ボタンが点灯される時(イエロー)、Input Stripの aux リターンstrippでは、チャンネルは、Auxでstrippに返すために Auxバスが決められて送られます。

例えば、Auxバス、Surroundバスと Stereoバスがあるミキサー構成。

Aux マスタフェーダの下のハイライトされたボックスをクリックすると、オプションのリストが現れます：



In-Place Panning Source pop-up

これらは、Aux センドがアウトプットパンナーの1つまたは、インプット Stripにある Static ChannelAssignment セットを送るかどうかの決定です。例えば、Aux バス1 のために:

Off (Use Channel Routing Grid) Aux パンは Static Channel Routing アサインメントに従います。

SR1 (Surround Mix) Aux パンは Surround Mix バスパンナーに従います。

ST1 (Stereo Mix) Aux パンは Stereo Mix バスパンナーに従います。

Aux 1 が送るすべてを作るために、Mixer Strip Surround Panners に従ってください。そして、フェーダの下ボックスをクリックしてください。そして、**SR1 (Surround Mix)** を選択してください。

以下に **注意** してください。: **Aux master** ストリップで **IP:Off** が表示された場合、すなわち no In-Place source の場合、インプットストリップの **IP** ボタンは灰色になります。

In-Place source が**選択**されて、黄色い **IP** ボタンがその時点灯される時、同様に、スタティックルーティンググリッドは、この挿絵のように灰色になり利用できません。



Strip Aux sends and Channel Routing dialog

3つのストリップが、**10** と、**11** と、**12** で示されています。**IP** ボタンがストリップ **10** と **11** で選択され (イエロー)、スタティックルーティンググリッドは、灰色になり、利用できません。

そしてストリップ **12** では、**IP** ボタンは除外される (暗い)。

ノブの横のグリッドボタンをクリックすることによって、Static **Channel Routing** グリッドを開くことができます。

以下に **注意** してください。: aux send は最初に **on** のとき、IP ボタンのデフォルトは **On** です。センドがミュート (muted) されたなら、まもなくアンミュートされたときの記憶の IP ボタンの現在のセッティングになります。

Basic Strip

基本的なモノチャンネルストリップは以下を含んでいます。:



Basic Strip

On /Off 切り替えスイッチ。

Main アウトプットバスの **Pan** ポット。このケースにおいては、まさにシングルのステレオミックスバスです。

もしカーソルがフェーダーノブの上にあるならフェーダーアウトプットレベル値の **Numeric display** はフェーダーゲインを示しています。

カーソルがパンポットの上であれば、パンポジションを示します。

クリックして値の入力も可能です。

Level Bargraph Rotary Controls and Faders

Rotary Controls と Faders は、マウスとドラッグングでつかむことによって、調整されるでしょう。

Rotary コントロールは右左をドラッグして調整されます。フェーダーは上下をドラッグして調整されます。

Fader または Rotary knob を Double-clicking すると、値がデフォルトになります。例えば、チャンネルストリップフェーダーの統一ゲイン。バーグラフはピークレベルを示しています。

Buttons

メインミキサー表面のボタンは黒で無効、'light up' で有効です。

Solo はストリップをソロにし、**Mute** は、ミュート、**Ctrl + Solo** は他のすべての Solos をキャンセルします。**SAFE** は、ストリップがほかの場所でのソロのオペレーションによってミュートされるのを防ぎます。**Ø** はチャンネルフェーズを逆にします。**PF** は Pre-Fader のメーターポジションをかえます。**Delay** は (in samples) のディレイ値をこのボックスでセットできます。**Input** は **Input** の上をクリックすることにより、ストリップが物理的コネクションまたは、出力バスからインプットを得ているボックスをポップ - アップします。

Logical Input and Direct Output Assignment

XLR アイコンの右クリックにより、指定されたドロップ - ダウンリストをポップアップします。

以下に **注意** してください。: **Configure** ページでまず最初に **Direct Outputs** を有効にしてください。どうぞご覧ください。: **Channel Direct Outputs** 187ページ

Stereo Strips

ステレオバスをフィードする Stereo Strip では、パンポットをバランスコントロールに取り替えます、そして、シングルノブグラフメータをペアに取り替えます。

ステレオの Strips は左右チャンネルの両方の **Phase** をリバーズすることができます。シングルボタンには、4つの可能なステータスがあります。:

Black:	No phase inversion	フェーズは反転しません。
White:	Left channel inverted	左チャンネルを反転させます。
Red:	Right channel inverted	右チャンネルを反転させます。
Blue:	Both channels inverted	左右チャンネルを反転させます。

M&S Stereo Strips



What is M&S?

M&Sは **Middle** と **Side** を表します。 **Left** と **Right** (**LR**, **AB** または **XY** として知られている)の代わりにアウトプットの合計と異なったシグナル (**Sum and Difference**) のマイクロフォンテクニックです。

しばしば、この専門用語は混乱の源になりますが、Sum と Difference シグナルは **M&S** として知られています。

それまでの Left, Right ソースから **Sum and Difference** シグナルを作ることができます。例えば、Pyramix のプラグ - イン、 **MS Encoder** を利用してください。

(どうぞご覧ください。 : **MS Encoder** 266ページ)

Decoding M&S

1つの **Sum and Difference** か **M&S** デコーダが、 **Difference(S)** シグナルを加えることによって、 **Left** と **Right** を再編成します。 **Sum (M)** シグナルは、 **Left** を作り出し、 **phase-reversed Difference (S)** シグナルを **Sum (M)** シグナルに加えれば、 **Right** を作り出します。しばしばこのように、表されます。:

$$L = M + S \text{ と } R = M - S$$

Benefit (恩恵) of M&S

レコーディングと対照的にミキシングにおいて、Sum と Difference 領域のシグナルをマニピュレイティングする真に現実的な恩恵は、本当にイメージの幅を広げるということです。

Pyramix では、 **M&S Stereo** ストリップの設置の恩恵でこれらのシグナルを直接とり扱うことができます。

M&S Strip controls

1つの **M&S** ストリップステレオバス センドには、3つのコントロールがあります。

センターノブは、 **Sum(M)** の **Left** と **Right** アウトプットへの貢献を決定します。

L ノブは、イン - フェーズ **Difference(S)** の **Left** アウトプットへの貢献を決定します。そして、 **R** ノブはイン - フェーズ **Difference(S)** の **Right** アウトプットへの貢献を決定します。

L&R ノブはデフォルトで一組となります。それらを個々に動かすために、クリック、そして **Ctrl** キーを押したままドラッグしてください。

Sum と Difference 両方のチャンネルの **Phase** はリバースできます。シングルの **Ø** ボタンには4つの可能

なステータスがあります。:

Black:	No phase inversion	フェーズは反転しません。
White:	Sum (M) channel inverted	Sum (M) チャンネルを反転させます。
Red:	Difference (S) channel inverted	Difference (S) チャンネルを反転させます。
Blue:	Both channels inverted	左右チャンネルを反転させます。

イメージのなかで、SumとDifference どちらかを逆にすれば左右が逆さになります。

以下に **注意** してください。: **Input meters** が一貫して **S** が **M** より高く表示している場合、イメージが非常に広く、モノラルリスナにとって互換性がありそうにはありませんし、または、**M**と**S**インプットは何らかのポイントで逆にされるようになるかのどちらかです。

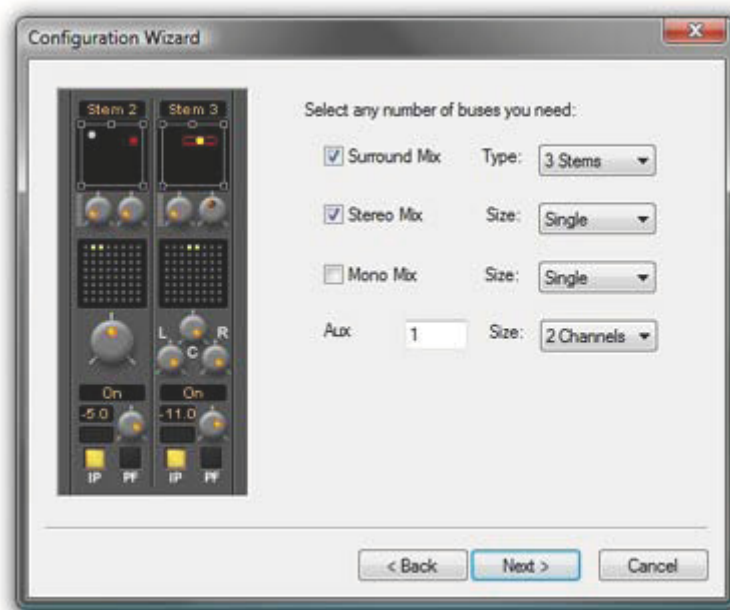
誠に残念なことに、フィルムとテレビの野外レコーディングでは、これは非常に一般的です。

Creating and Configuring Mixers

幾つかのミキサープリセットの1つはあなたのアプリケーションに適さないかもしれません。今あるミキサーを修正するのは簡単です。Mixer Wizard を利用してまたは、検索してクリエート、設計してください。Wizard はミキサーの上、どこでもいいですから右クリックすると出てきます。そして選んでください。

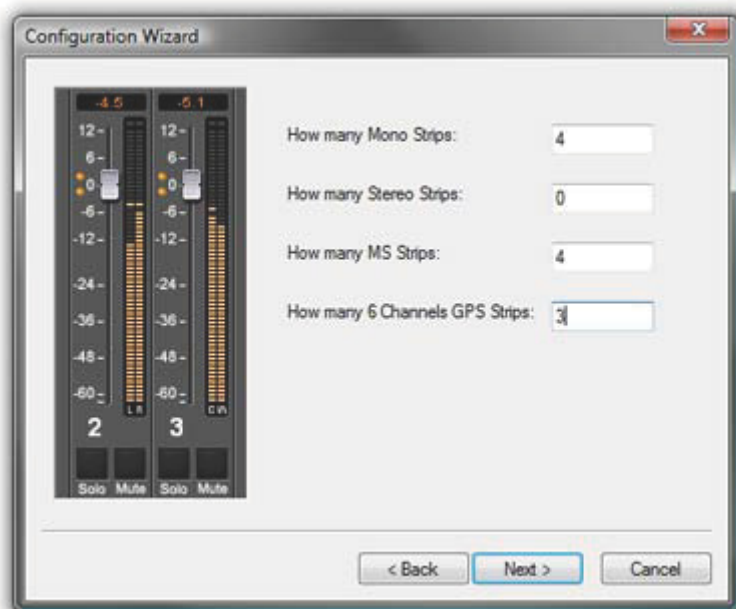
Settings > Wizard...

Mixer Configuration Wizard



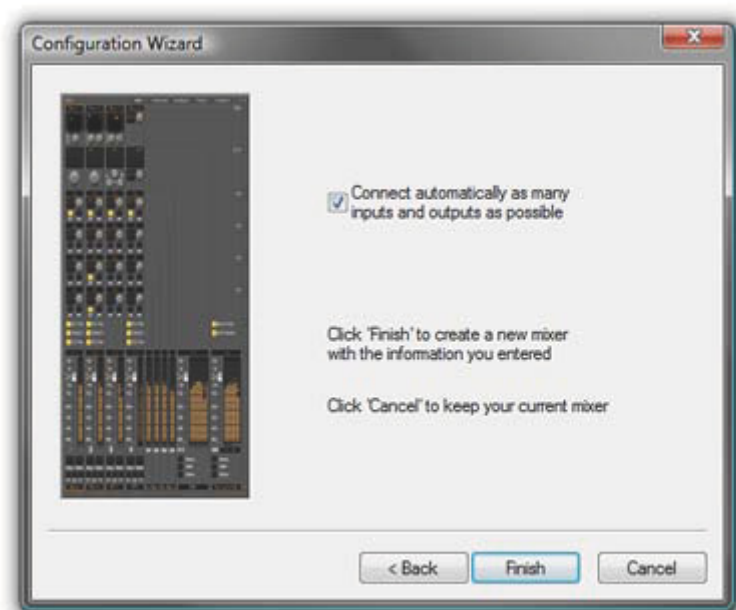
Configuration Wizard buses dialog

チェックボックスで必要なバス - タイプと右のドロップダウンリストから必要な数を選択してください。
注目、シングル Mono か Stereo Mix Bus は 1- 64 のバスにより構成できます。そして、
Surround Mix Bus は 1 – 16 のマルチ - チャンネルシステムにより構成できます。
Aux Busses は 1 – 8 チャンネル持てます。Next ボタンをクリックして次のページに移りましょう。



Configuration Wizard strips dialog

チェックボックスで必要なチャンネルストリップのタイプと右のドロップダウンリストから必要な数を選択してください。Next ボタンをクリックして次のページに移りましょう。



Configuration Wizard auto connect dialog

Connect automatically as many inputs and outputs as possible をチェックしてください。チェックボックスは、Mixer Input Strips への Mykerinos ボードと Track 出力に取り付けられた physical I/O に **Input Strips** があるとき、トラックスの同じナンバーとタイプをして、上から順に利用可能な物理的なインプットにできるだけ多くを接続して、Busses を出力するでしょう。もちろん後で容易にこれを再構成できます。

ボックスがチェックされないと、Track 出力が Mixer ストリップに接続されて、トラックは同様に制作されるでしょうが、物理的な Inputs も Outputs も接続されないでしょう。

Cancel をクリックすると、新しい Project は **Blank Mixer Window** と共に開きます。(以下をご覧ください。)

I/O Busses Explained

Mykerinos カードの数にかかわらず、有効出力バスの総数は、HDTDM Mode の 64 と XDTDM Mode の 128 です。

また、Pyramix への論理的なインプットとアウトプットの最大数は、それぞれ 64 と 128 です。

しかしながら、それは、128 以上の物理的インプットとアウトプットの Pyramix システムへの接続を完全に可能にし、許可します。

Pyramix への物理的なインプットとアウトプットへの物理的インプットとアウトプットのルーティングは **Settings > Hardware > HDTDM Routing** か **XDTDM** ページで作られます。

例えば：1つのシステムには3つの Mykerinos ボードと MADI ドーターボードを含み、合計で192になります。これらの128が HDTDM モードが、Pyramix の論理的なインプットまたは、アウトプット(割り当てられた **Internal Return Busses** のより少ない数; 以下を見てください。)へつながれば、物理的アウトプットへつながることができます。

Input Strip Types

さまざまなソース **Formats** の作業をより楽にするために、Pyramix は Input Strip の異なったタイプの1つを提供します。

これらはシングルセットのコントロールから 1~8 個のチャンネルをコントロールすることができます。

Internal Return Busses

HDTDM/XDTDM のスロットはインプットストリップへ戻す **Aux** か **Master Output Busses** を送るのを指定できます。エフェクトの、インターナルセンド/リターンの経路です。

利用可能な Internal Return Busses の数を変える場合は、(もし、あれば)全ての開いている Projects を

閉じて以下に進んでください。:

Settings > All Settings > HDTDM Routing か、**HTDM**モードを使用していれば **HTDM** です。
XDTDM Routing > PCM I/O routing か、**XDTDM** モードを使用していれば **PCM-HSR I/O Routing** です。
DXD プロジェクトで **Internal Return Busses** を使うなら、**DXD Projects I/O Routing** です。
Internal Return Busses の数は **Internal Busses** のコンボ ボックスを使うことでセットできます。
OK ボタンをクリックして、設定を記録、終了してください。

ここでアサインした **Internal Return Busses** の数はミキサーのチャンネルストリップ ソースとして有効になります。

Mixer Delay Compensation

Summary (要約)

Mixer Delay Compensationはこちらの間で選択がございます。:

Full Delay Compensation (エフェクトを含みます。)

All but effects latencies

Off

設定は**All Settings > Project > Mixer > Mixer Settings**ページにあります。
Automatic Compensationのオンオフのスイッチと**Maximum Mixer Delay Compensation**を設定するスライダです。

Delay Compensation Switching

上で詳しく述べましたように、**All Settings**メニューでCompensationを選択できます。
また、MixerコンテキストメニューでもOn/Offの切り換えができます。
右クリックする、そして、**Settings**を選択、**Enable Delay Compensation** をクリック、で、On/Offを切り換えてください。

以下に **注意** してください。:ミキサーウィンドウから Compensation のオンオフが切り替えられたとき、The **Full Delay Compensation / All but effects latencies** セッティングは実行されます。

Mixer Delay Compensation (補正) **On** の状態にて、および**All but effects latencies**が選択された前提で。:

1. インプットストリップを1つのインプット(normal)としてセットします。:補正なし。Delay をマニュアルで作動させると、このストリップのアウトプットシグナルはその値で遅れるでしょう。
2. インプットストリップを1つの Aux か Bus, Internal Return として使用します。すなわち Internal Bus としてパッチされ Aux またはバスリターンとしてセットします。(見て下さい。**Input Strip Mode** 205ページ): 他のすべての Output Strips は自動的に Bus 内部遅延処理と等しい量で遅れます。
3. インプットストリップを一つの Aux か Bus, External Return としてセットします。すなわち、Aux またはバスシグナルがワークステーションの外部に出力されて、物理的入力に戻される場所です。: 他のすべての Strips が自動的に Bus 内部遅延処理と等しい量で遅れます。Input へのディレイは、Aux または Bus として設定されます。(見て下さい。see **Input Strip Mode** 205ページ) Delay が例えば外部プロセッサのディレイを補うためにマニュアルで実行されると、他のすべてのアウトプット・ストリップのシグナルは入力値に従ってさらに遅れます。

Full Delay Compensation が選択された場合、正しくディレイレポートをしておる Plug-in エフェクトは、その値で補正されます。さらに、**bypass** されても維持されます。

どうぞこちらもお覧になられてください。**Mixer Settings** 625ページ

Delay Compensation

Delay Compensation Indicator

Organize ボタンの側の **D** で書いてあります小さいボタンは、ミキサーのディレイ補正の現状を示します。:



萌えるようなgreenはディレイ補正が効いているのを示しています。

燃えるようなredはディレイ補正が働いていないのを示しています。

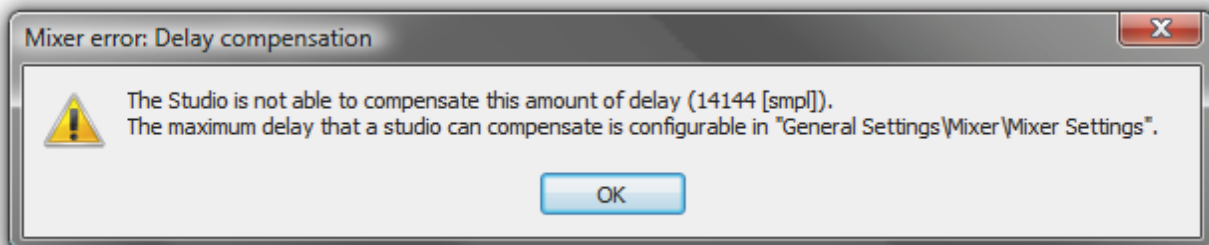
明滅するredは、適切な補正のために補正できる最大の長さのディレイを調整する必要がある場合を示しています。

Maximum Delay Compensation

Pyramixは、サンプルディレイの最大値をデフォルトとしてオートマチックに設定しております。

エフェクトが加えられれば必要なディレイ値が計算されます。

限界を越えれば、**Mixer error**と、具体的に表示されます。: **Delay compensation**ダイアログが現れます。



対処法として、エフェクトを外すか、**Settings > All Settings > Project > Mixer > Mixer Settings**を開いて、**Max Mixer delay Compensation – Delay** 設定で、ダイアログに出ている値より少し多くしてみてください。



以下に **注意** してください。:Delay 値を増やしすぎると、貴重なメモリーは MassCore から横取りされます。

Outboard Latency

アウトボードのミリ秒内の標準レイテンシーは、2 から 5 ミリ秒の範囲です。

以下の図表は、アウトボード設置に適切な、遅延補正值の計算の助けるかもしれません：

Delay Chart

Ms	samples@ 44.1kHz	samples@ 48kHz	samples@ 88.2kHz	samples@ 96kHz	samples@ 176.4kHz	samples@ 192kHz	samples@ 352.8kHz
1	44	48	88	96	176	192	352
3	132	144	265	288	529	576	1058
5	221	240	441	480	882	960	1764
7	309	336	617	672	1235	1344	2470
9	397	432	794	864	1588	1728	3175
10	441	480	880	960	1764	1920	3528
12	529	576	1058	1152	2117	2304	4234
Max Delay (Auto PLUS Manual)	1216	1216	2432	2432	4864	4864	9728

Time Alignment of Recorded Clips

Input として指定された Input Strips からのすべてのレコーディングが自動的に時間によって並べられます。例えば、生きているインプットからのレコーディングです。

Recording Bus Returns

Aux か Bus リターンをとるインプットストリップのアウトプットをレコーディングするとき、たとえばリバーブトラック1つを“freeze”しとけば、録られたメディアはとっとと Timeline 上に置かれるでしょう。したがって、この状況下、ノーマル **Input** としてこの Aux か Bus をリターンに指定するのは、レコードしたクリップを正しい時間に並べるのに望ましいかもしれません。

以下に **注意** してください。 : **Power Users** さまに向けて **SABR** ディバック ウィンドウはディ

レイ値が各々の bus / aux ノードに供給し、便利であることを示しています。

Delay Compensation Detail

すべてのデジタル処理はある程度、処理時間がかかります。**Internal Return Busses** が **Aux** か **Master** 出力バスをチャンネルインプットに送って戻すのに使用されるとき、Mixer が '時間順列' で、並べられるのであるなら、そのように送られていない他のすべてのバスを遅らせなければなりません。(Aux か Bus アウトプットのためにルーティングポップアップから **Internal Return Bus** インプットを選択することによって、リターンチャンネルインプットとして **Internal Return Bus** アウトプットを選択されます。) すなわち、1つの信号が2つのインプットに送られるなら、1番目はダイレクトに Main Output へ、2番目はインプット(たとえば **Aux** バスへ戻されます。その **Aux** バスは、リターンインプットストリップが Main Output に送られます。それから、2番目は1番目を考慮して、遅延されます。

ミキサーコンテキストメニューから、**Settings > Enable Delay Compensation** を選択されますと、2番目の経路における付加的な処理を、持ち込まれた遅延と同量に、直接 Main Output に送られた信号を遅らせることによって、確実に両シグナルをシンクの中にとどまらせるでしょう。

Input Strip Mode

Pyramix が正しく必要な遅延について計算するように、Internal Return Bus のため、どのバスがソースであるか、それを述べなければなりません。ストリップの下の **Input** をクリックして、XLR アイコンの上、全てのアウトプットバスそして **Input** のリストをポップ - アップします。

Input は、デフォルトであり、ストリップが物理的なライブインプットから送られて、遅延補正は全く必要でないことを意味します。もし、どんな Internal または External Return Bus が作動して、そして、**Automatic Delay Compensation** が働いている場合、全ての Output busses をリターンバスに戻すことなく、Pyramix は要求されたディレイを計算し、実行します。

Delay vs. Delay Compensation

Input Strip Mode が **Input** にセットするとき、ディレイセッティングはストリップシグナルのディレイのみに作用します。

{**どんな Bus name**} **Return** が Input Strip Mode として選択されるとき、ディレイセッティングは、正しい時間 - 順列を確実にするために他のすべてのアウトプットバスシグナルのディレイに影響します。

Delay Compensation of External Inputs

Output Bus か Aux Bus が物理的アウトプットを通して、外部のプロセッサアウトプットにフィードされ

るのにどこで使用されるか、そして外部のプロセッサアウトプットは外部のライブインプットを通して Pyramix の中へフィードバックされる、次に、Pyramix には外部のデバイスのディレイを決定する手段が全くないので、オペレーターは必要なディレイ補正を計算しなければなりません。

しかしながら、Input Strip Mode (**Input** では、ポップ - アップにメニューをクリックする)が外部のプロセッサ(上記にあるように)にフィードさせるバスを用意する必要があり、入力チャンネルディレイ設定はインプットストリップを通して単にシグナルを遅らせるよりむしろディレイ補正に影響します。



Input Type pop-up

イラストでは、**Aux Bus Ext Rev** は物理的アウトプット**17 & 18** を通して外部デバイスへおくられます。外部デバイスのアウトプットは物理的インプット**7 & 8** へコネクタされます。チャンネル **Mode** は **Ext** へセットされています。**FX Return** と **256** サンプルのディレイ補正。

対照的に、**Int FX** アウトプットバスは **Internal Return Busses 1 & 2 (IB1 & IB2)** にフィードさせます。2個のチャンネルはそれらのモードが **Int FX Return** にセットする **IB1 & IB2** アウトプットによりフィードされます。

External Insert Plug-ins

VS3 Engineのレイテンシーは自動的に補正されます。ドーターカードI/Oレイテンシー(例えばAES/EBUのSend/Returnは6 samples)は別ですが。外付ユニットのI/Oレイテンシーは、ご自身で補正してください。再生、録音中はディレイ値はいじれません。

Determining Delay Compensation for External Effects Loops

うまくやるための1つの傾向と対策は、Aux を通して、物理的アウトプットへ、外部プロセッサインプットへ直接アウトプットバスにシグナルを送ることで。

プロセッサアウトプットは、物理的な Pyramix インプットに接続されて、インプットストリップに送られます。ソースとして使うために、ストリップモードをバスとしてください。

マニュアルでのディレイ補正を行い易くする為、衝激音、クリック、リムショットなどアタックが早い音を、利用しましょう。

Determining Delay Compensation for External Insert Plug-ins

ここでも同様の戦略یを使うことができます。External Insert Plug-in を2つのインプットストリップへおくります。外部プロセッサから来た External Insert を1つのストリップへ加えてください。処理されたオーディオが同調するまで、未処理のストリップを遅らせてください。値に注意してください。**External Insert**ウィンドウの**Ext. Unit Delay**で値を入れてください。

Effects Delay Indication

マウスカーソルがストリップのプラグインの上にあるとき、必要なディレイ値が表示されます。:



Plug-in Name and Delay pop-up

ご覧になられてお判りと思いますが、**Angudion II**がバスへ送られた場合、448 sample遅れます。

Full Delay Compensationがオンになっておれば、自動で供給されます。

Configuring a Blank or Existing Mixer

Configure Page, Route ページによりミキサーコントロール表面のコンフィギュレーションは成し遂げられます。(ぜひ、ご覧ください: **Configure Page 227ページ** and **Route Page 176ページ**)またはコンテクスチュアルメニュー。

綿密なオプションは、ミキサーの上をクリックしてください。ミキサー全体のことを望むなら、Mixerウィンドウのトップバーを右クリックしてください。

Busのオプションを変更するには、Busストリップの空白のエリアを右クリックしてください。

チャンネルインプットストリップでは、Stripの空白のエリアを同様に右クリックしてください。

ファンクションブロックの中を右クリックするのは特定のブロックに関連しているリストの冒頭にメニューエントリを加えます。

Adding Strips

Fadersのどこでもいいですから右クリックしてください。選択してください。**Strip > Add**そして適切なストリップタイプを選択してください。選択してください。**Bus > Add**そして適切なバスタイプを選

択してください。

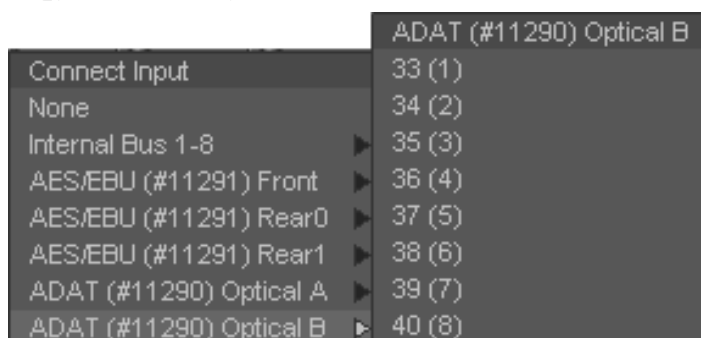
Removing Strips

インプットストリップをはずすのは、バスかグループを直接右クリックしていただいて、**Strip > Remove** (**Strip, Bus** または、**Group**) を選択してください。

Mixer I/O Assignments

To or from physical I/O

物理的 I/O からまたは、**Internal Return Busses** から I/O アサインの切り替えは、**XLR icon** をクリックしてください。ポップ - アップメニューから **Connect Input** または、**Connect Output** を選択して、お望みのコネクションを選んでください。



I/O assignment pop-up

マルチチャンネルストリップのコネクションは、(イラストの上にある ADAT(#11290) Optical B) の頭をクリックしてください。連続して全てのチャンネルをコネクトします。

From tracks

注意、数個のトラックが同じミキサーインプットストリップに送られる可能性に留意してください。トラックは **Track Header** からミキサーインプットストリップに自動的またはマニュアルで割り当てられます。ご覧ください。: **Track Header Panel** 65ページ

Plug-ins

Mixer Strip Controls

Native VS3 Plug-ins, VST Plug-insおよび**External Inserts**はミキサーstrippに各1, 2個のボタン付ブロックの具体的な説明があります。

各ブロックの上にマウスがあるとき、遅延補正情報と共に、フルPlug-inネームまたは**External Insert**が浮かび上がります。:



Mixer Strip Plug-in Controls with Name and Delay pop-up

Buttons

各ブロックには1か2個のボタンがあります。左の黄ボタンはエフェクトやインサートがオンで光ります。オフにされると、シグナルチェーンから取り除かれます。耳でもわかるはずですが。

右の赤ボタンは光れば、**bypass**です。バイパスでもディレイ値は同じです。更に、滑らかにバイパスは切り替え可能ですし、ずっとパラメータの計算を続けております。

Full Delay Compensationが選択されれば、遅延について正しいレポートがあるPlug-in effectsエフェクトはその値にしたがって補正されます。**bypass**モードでもディレイ値は同じです。

こちらをご覧ください。 [Mixer Delay Compensation](#) 201ページ

Native VS3 Plug-ins

通常のみキサーチャンネルstrippにeqとdynamicsが含まれています。

Mix!モードでプラグ-インが増やされたstrippの上を右クリックして、ネイティブプラグ-インを付加できます。strippのエフェクトエリアを右クリックすると、**Effects > Add**を選択できます。どの場所をクリックしても、**Add Effect**を選択できます。

サブ-メニューから1つのエフェクトを選択してください。strippに現れます。

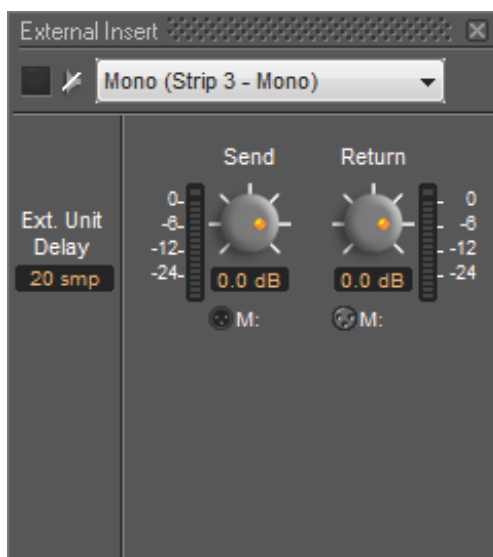
VST Plug-ins

VST Plug-In または **Add VST Plug-In**の選択を除いてVS3 plug-inと同じです。

以下に**注意**してください。: VST Plug-insは何時でも、再生中でも増やせます。ミキサーを造り直さなくてもええのです。

External Insert

External Insertを増やすには、ストリップの上を右クリックしてください。プラグ - インのところです。それから、**VS3 Effects > Add > Other > External Insert** を選択してください。:



Mixer Strip External Insert Plug-in Control Window

ネームをクリックしていただければ、**External Insert** Control Windowがひらきます。

XLRアイコンをクリックして**Send** と **Return** Connectionsを作ります。ノブでレベルをあわせませす。外部エフェクトを含むI/Oループによるディレイを決めるとき、サンプルの値は、**Ext. Unit Delay**に入れています。

Further Mixer Configuration Options

Mixer Context Pop-up menu

ミキサーの表面を右クリックする場所によって、このメニューのエントリは異なります。メニューの先頭のエントリは、右クリックの場合、マウスカーソルの下で特定のミキサーコンポーネントに関係がありません。メニューの次のセクションには、Stripに影響するエントリがあります。

Mixer からメニューの終わりまでのエントリは、ミキサー全体の事象に影響して、マウスをどこで右クリックしても、利用可能です。

Mixer > Show

Show All

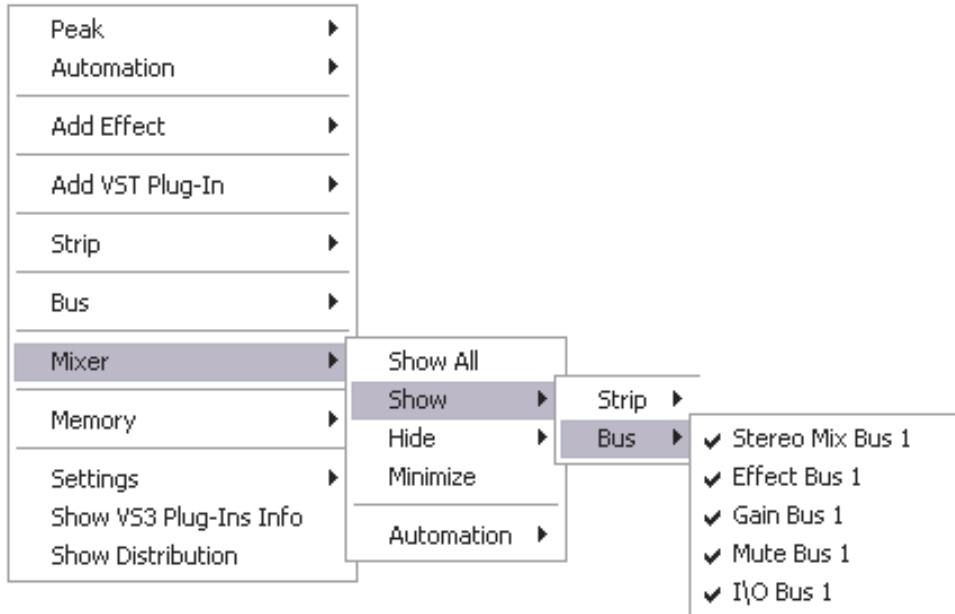
全てのインプットストリップとバスを表示します。

Show / Hide >

これを選択すると**Strips** と **Busses** の表示、非表示ができます。

チェックすれば、Busses またはストリップが、コンソール表面に現れます。

Show と **Hide** 双方共、同じリストに近接しています。



Mixer Show / Hide pop-up

Minimize

チェックすると、ミキサーウィンドウが最小になります。

Automation >

Isolate

これらのメニューはミキサーオートメーションモード全体の切り替えです。

Play

どうぞご覧ください。 : [Dynamic Automation Modes 302ページ](#)

Record

Auto-write

Memory >

ここを選んでいただければ、ミキサーのプリセットはセーブ、ロード、管理可能になります。 どうぞご覧ください。 : [Mixer Presets 215 ページ](#)

Settings >

General...

Mixer Settings ウィンドウを開いてください。 **All Settings > Hardware > Hardware > Formats & Sync** ページにあります。

どうぞご覧ください。 : [Formats and Sync 590ページ](#)

Enable Delay Compensation ミキサーのディレイ補正を可能にします。

Dithering **Dithering** ウィンドウを開いてください。どうぞご覧ください。:

Dither 345ページ ディザの説明がしてあります。

Remove ミキサーコンポーネントまたはあらゆるコンポーネントのグループを削除するため、**All Strips**, **All Busses** または **All** を選んでください。

Auto-connect インストールされたドーターカードと Mixers Preferred Monitoring Outputs の利用可能なインプットとアウトプットを使用することで Mixer インプットとアウトプットを、自動的に接続します。

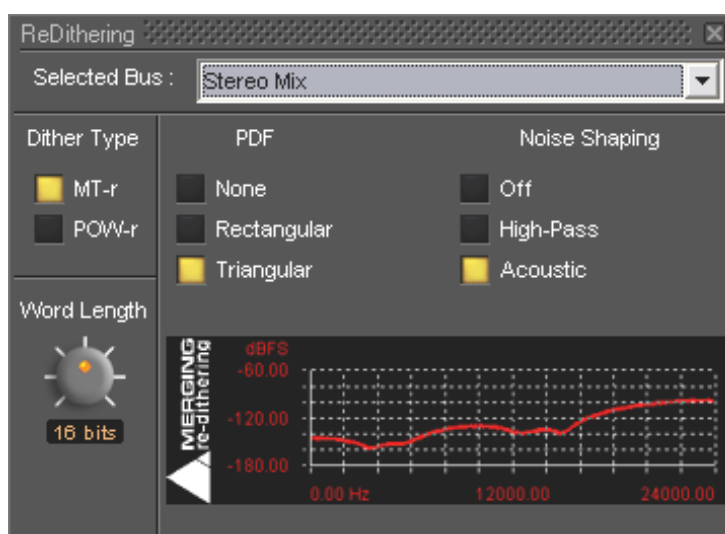
Wizard... Configuration Wizard を起動させます。どうぞご覧ください。:

Mixer Configuration Wizard 198ページ

Show VS3 Plug-Ins Info **VS3 Plug-Ins Information** ウィンドウをポップ - プアップして下さい。どうぞご覧ください。: **VS3 Plug-Ins Information** 254ページ

Show Distribution チェックすると、ストリップに供給される DSP カ - ド(マルチ - ボードシステム)、これがどのカ - ドであるか、どの表示であるか示すために、各々のインプットストリップの底に細く色付けされた棒が挿入されます。

Dithering Options



Dithering **MT-r** floating Window

ReDithering ウィンドウを開くには、ミキサーの上をどこでもいいですから右クリックしてください。

Settings > Dithering...を選択してください。**Dithering** ウィンドウが現れるはずです。

Selected Bus :

コンボボックスは全ての Mixer のバスを選択可能です。

Dither Type

Pyramix Mixer は選択したディザアルゴリズムを提供します。**MT-r** と **POW-r** はボックスをクリックして選択します。

Word Length

デジタルオーディオデータのアウトプットワードレングスは 8 bits から 24 bits まで変えられます。回転式ノブをクリックして左右にドラッグして値を調整してください。

MT-r

PDF (Probability Density Function)

基本的なところでは、デジタルオーディオストリームにディザースIGNAL(ノイズ)の加算は低レベルシグナルの再生において、直線的に改善します。他のワードでは、シグナルレベルを落とすために、(あたかもフェードアウトのように)ディザースはスムーズなディケイを助けます。ここには3つのオプションがあります。:

None

ディザースIGNALは加算されません。

Rectangular

矩形波シェイプディザースはデータに付加されます。

Triangular

三角波シェイプディザースはデータに付加されます。

Noise Shaping

ノイズシェイピングは量子化ノイズエネルギー押し出すための1つのテクニックです。リニアデジタルシステムのなかで、オーディオ帯域全体(0 Hz より上のサンプリング周波数の半分まで)を人の耳に届かない高い帯域に広げます。そこには3つのオプションがあり、供給されるカーブが表示されます。

Off

ノイズシェイピングは付加されません。

Hi Pass

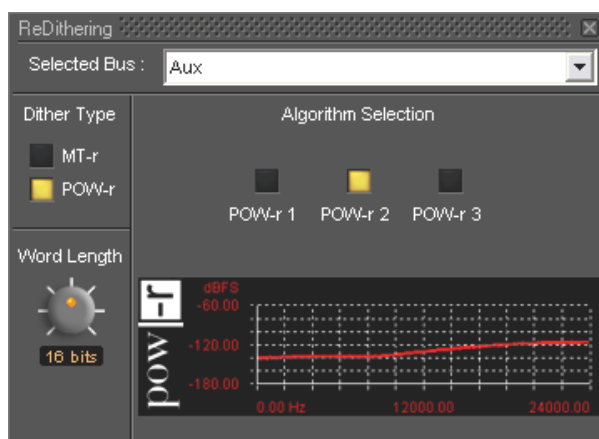
ノイズ転移機能のため、最初にハイ - パスフィルターを供給します。このタイプでは少々計算力が必要になります。しかしながら、人の耳を犠牲にすることなく、正確に聞き比べられます。

Acoustic

形成された精神的生のノイズはフィードバックパスの中に FIR-filter を挿入します。できるだけ人間の耳の特性に近接してノイズを形成します。このタイプのフィルタの、より多くのタップが耳の反応曲線により厳密な近似を示します。しかし、各タップはもちろん要求された計算の増強を必要とします。ここで実装されたフィルタは、9-tap FIR-filter です。そのFIR フィルタは密接に人間の耳のカーブに近似します。

POW-r

POW-r は3つの設定を選択できます。**POW-r 1**, **POW-r 2** と **POW-r 3**. グラフはノイズシェイピングの効果を示しています。



Dithering POW-r floating Window

Mixer Presets

Mixer Presets はユーザーフォルダーのなかにセーブでき、または今のユーザー、全てのユーザーに、メイン **Mixer Preset** リストに付け加えることができます。

Default Mixer

デフォルトMixer として今の Mixer セットアップするために Mixing Console の上を右クリック、そして、**Memory > Presets > Store > Default** を選択してください。

Storing New Mixer Presets

利用できる Mixer プリセットのメインリストにプリセットを増やすために、例えばニュープロジェクト立ち上げ時のリスト。

Mixing Console の上を右クリック、**Memory > Presets > Store > New...**を選択して Mixer Preset ネームをエンターしてください。**Global** チェックボックスがチェックされた場合、そのマシンに登録されますので、プリセットはどんなユーザにも利用できます。

そうでなければプリセットは新しいプリセットを制作したユーザーだけが利用可能になります。

Removing Mixer Presets

メインリストからプリセットを削除するには Mixing Console を右クリック、**Memory > Presets > Remove > (preset you wish to remove)** を選択してください。**Remove Preset** ダイアログボックスが現れます。それには **OK** と **Cancel** オプションがあります。

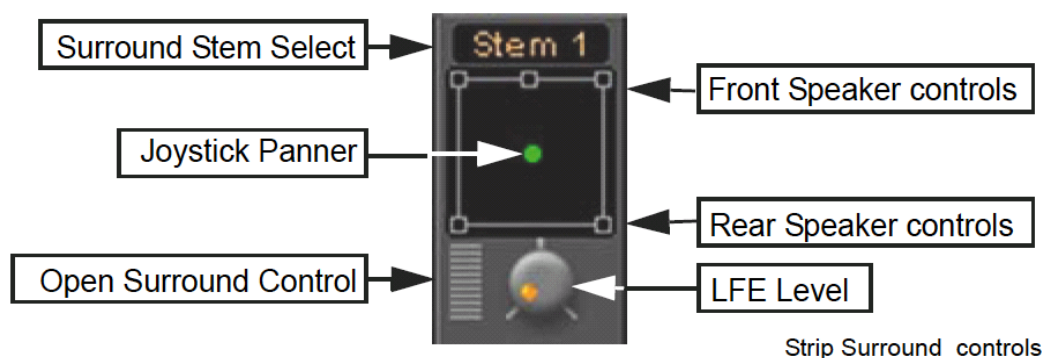
Saving / Loading Mixer Presets

Mixer Presets は Windows folders に貯留できます。Mixing Console を右クリック、**Memory > Save** を選択してください。

Windows Explorer ウィンドウが開き、Mixer Preset のネーミングが可能になり、どんな Windows フォルダにもセーブできます。同じように **Memory > Load** の選択はどんな Windows フォルダからもロードすることができます。

Mixer Surround Components

Surround Bus が増やされた場合、**Input Strips** の上にサラウンドパンナーが現れます。



Speaker Controls

Speaker Controls のどれかをダブルクリックすると、選択されたサラウンドチャンネルのミュートのオンオフを切り換えます。(また、そのサラウンドチャンネルアウトプットに送られたどんなオーディオもミュートします)チャンネルコントロールがミュートされた場合、それはもう Mixer Input Strip に表示されません。

Joystick Panner

サラウンドサウンドスペースの中でソースの位置を決定します。その位置決めのために、コントロールをシンプルにleft-click(右クリック)してください。そして、希望の位置に移動させてください。このコントロールをダブルクリックすると、自動的に中心に置かれるでしょう。

LFE Level

LFE (.1)アウトプットに送られたレベルを決定します。

Surround Stem select

Multiple Surround Bus がミキサーに加えられれば、**Stem 'X'** はストリップの先頭に現れます。ボックスをクリックして、ストリップに送りたいステムを選択してください。

Stereo Input Strips.



Stereo strip surround controls

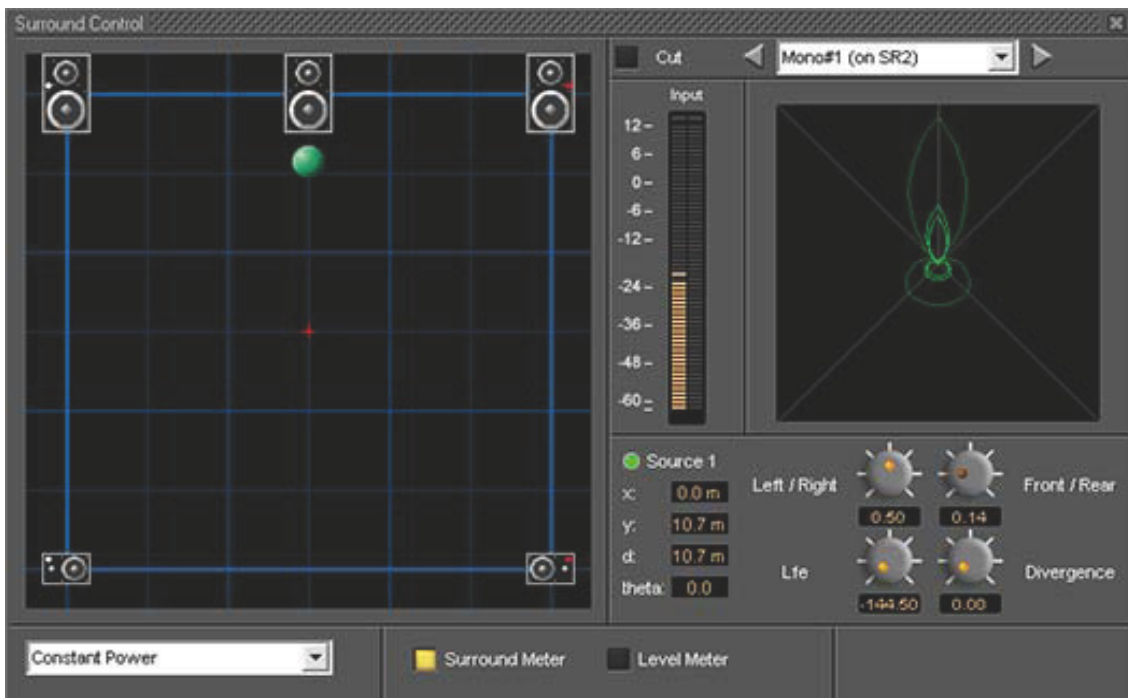
Surround Sound Panner Position コントロールは、Stereo Input Strip でわずかに異なって作用します。現在、2つの独立している位置決めコントロール、2つの独立している LFE センドがあることに注意してください。それぞれのための一つはチャンネルを入力します。

Open Surround Control

Surround Control ウィンドウは個々のInputストリップに示されたより、はるかに多くの情報とすべてのサラウンドパニングパラメータ コントロール情報を提供しています。

Surround PannerがInputストリップに選択されれば、**View > Windows / Tools > Surround Panner**および**View Toolbar**の中のアイコンより、ストリップの好きなところをクリックしていただければ、開いたり閉じたりします。

Surround Control window



Surround Control floating Window

利用可能なオプションは Mixer Channel がシングルソース (モノラル) かそれとも、2 ソース (ステレオ) であるかによります。

.Position/Speaker Control

シングルソースが使用されているとき、緑色ドットの 5 スピーカアイコンがあるグリッドに Position Control を表示します。

それぞれのスピーカアイコンは Surround Speaker Position (L, C, R, SL, SR) を表します。

Green Dot の位置はサラウンドサウンドスペースの中でソースの位置を決定します。

位置決めのために、シンプルに、サラウンドスペースの中でどこでも右クリックしてください。

位置決めのために、シンプルに、コントロールを左クリックしてください。そして、希望の位置にそれを移動させるか、またはノブを使用してください。

Green Dot の上をダブルクリックすると、それを自動的に中心に置きます。

Surround Panning Algorithm

ドロップダウンリストはパンニングアルゴリズムの選択を提供します。

Constant Gain

サラウンドパンニングは Position Control が置かれるすべてのスピーカの一のゲインが保持されま
す。

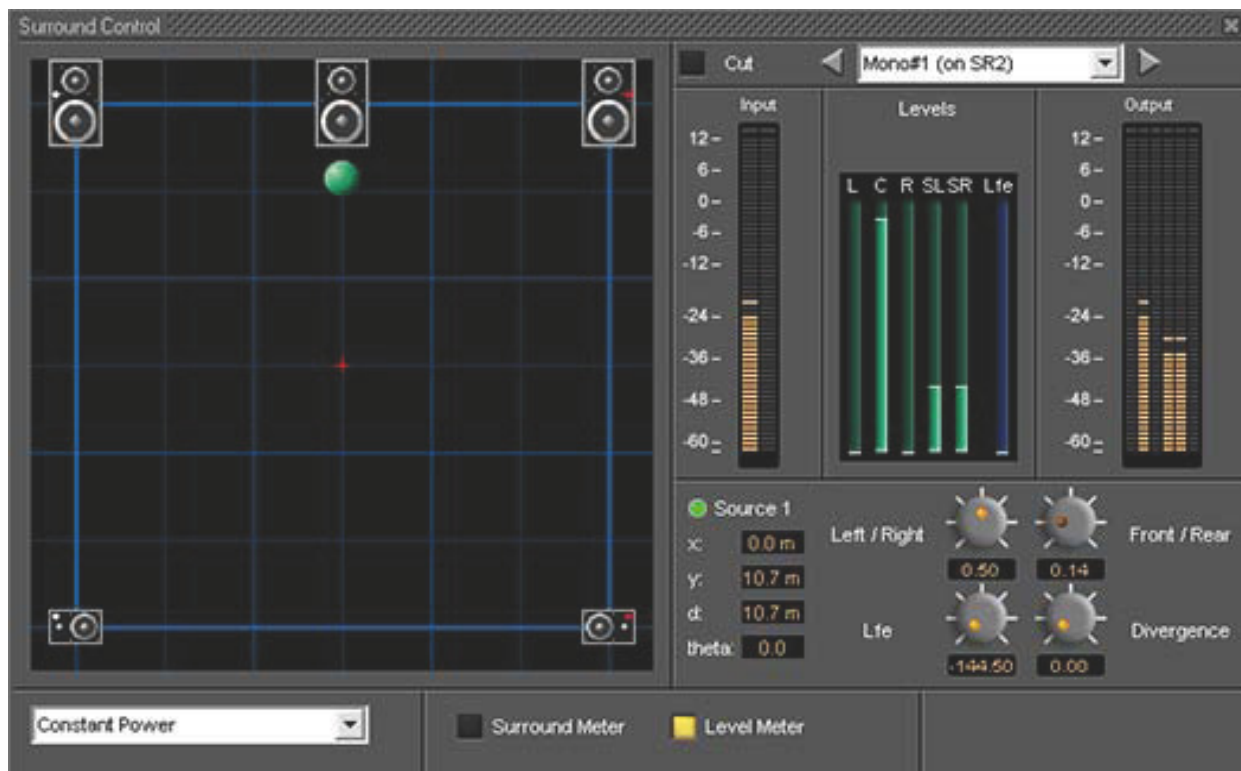
Constant Power

サラウンドパンニングは Position Control が置かれるすべてのスピーカの一のパワーが保持されま
す。

Level Meter

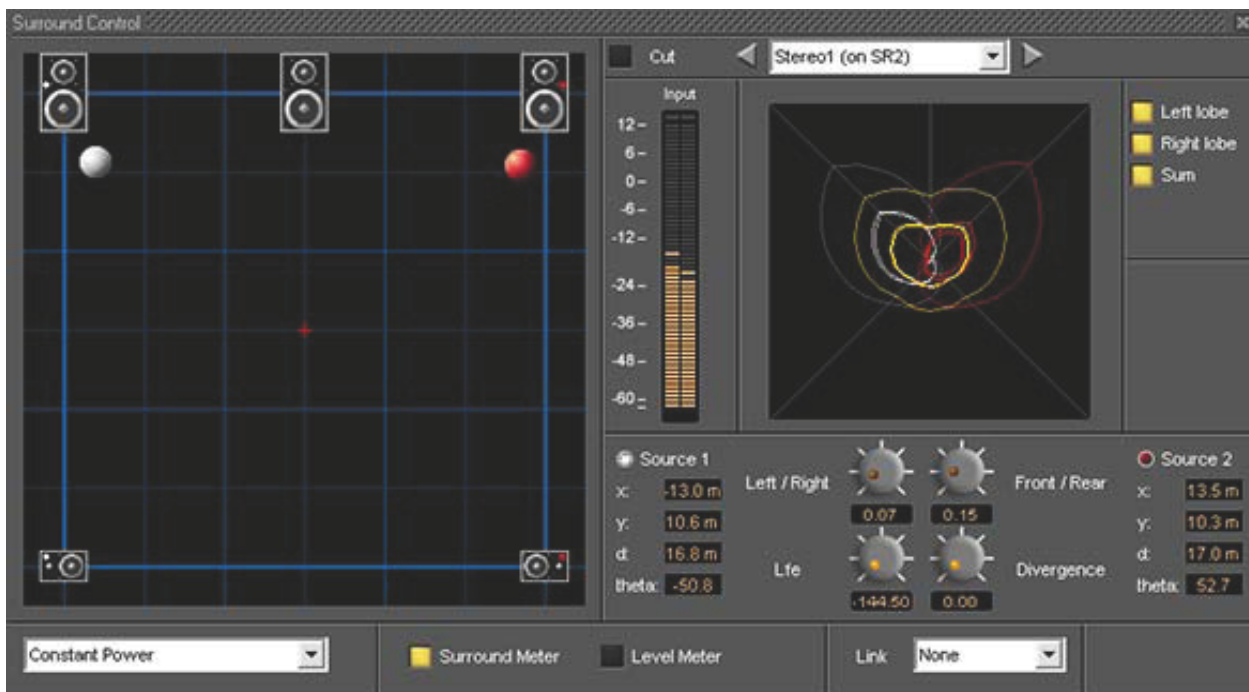
Surround Meter と **Level Meter** の間のメインディスプレイを切り換えます。

これは以下を示しています。中央の right-hand (右手) セクションと右の **Output** メータのそれぞれのサラ
ウンドチャンネルのセンド **Levels** :



Surround Control floating Window

Stereo Surround Control



Surround Control floating Window

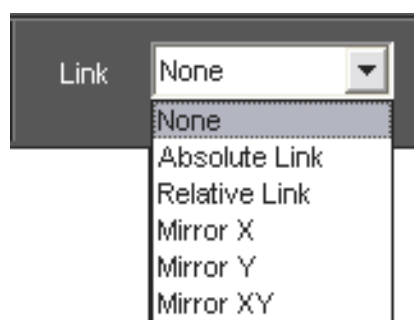
Surround Meter

Display は、ボタンがそれぞれ実際の信号で明るい赤で点灯された場合、白、赤、黄色で、静止した Left, Right および Summed Lobes で表示できます。

Link

独立した赤と白いボールの上をクリックしてドラッグ、そして、コントロールはボタンのクリックによって **Source 1** と **Source 2** の間で切り換えられます。

Link オプションがコンボ ボックスから選ばれているなら、クリックしてください。そうすれば、ドラッグとコントロールは選ばれたリンクにより両方のソースに影響するでしょう。



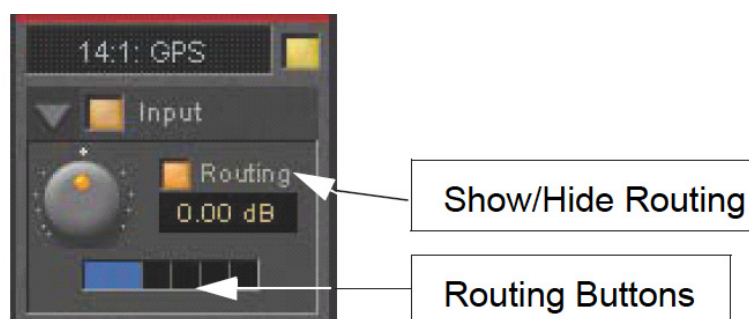
Surround Control Link combo box

Strip and Bus Tools

マルチチャンネルストリップで show/hide **Routing** ボタンをクリックするとチャンネルルーティングボタンを表示します。ストリップにはチャンネル数と同じくらい多くのルーティング・ボタンがあります。

Strip と Bus Toolsは青びかりしたボタンにルーティングしたチャンネル全部に影響します。

Mono と Stereoストリップルーティング・ボタンはデフォルトでオンです。デフォルトでGPSストリップの1 & 2chだけ、ルーティング・ボタンがオンです。



StripかBus Toolsの1つ以上の例がストリップに使用されるなら、たとえば、違う設定はFront L-R と Rear L-Rに供給されます。

10 Monitor



Monitor ! Window

Scope

Pyramixには、専用 **Monitor** セクションがあります。この非常に強力なツールはすべてのサポートされたフォーマットのためにまとめて、ダウンミキシングを含む包括的なモニターの設定を、提供します。External Machine Inputs,いわゆるTalkback, FoldbackおよびExternal Meteringはシステムの仕様によりサポートされます。

MonitorはソースとしてのMixerの中で全てのバスに現れるモニターアウトプットにあらわれます。

また、レコーダーのリターンとトークバックのために外部のソースの構成も可能です。

SourceはMixerバスアウトプットに影響を与えることなくモニタリングのために集合可能です。

例えば、録りのガイドを聞くときに使えます。

Monitor は使用する必要はありません、そして、不可にすると、DSP パワーはセーブされるでしょう。

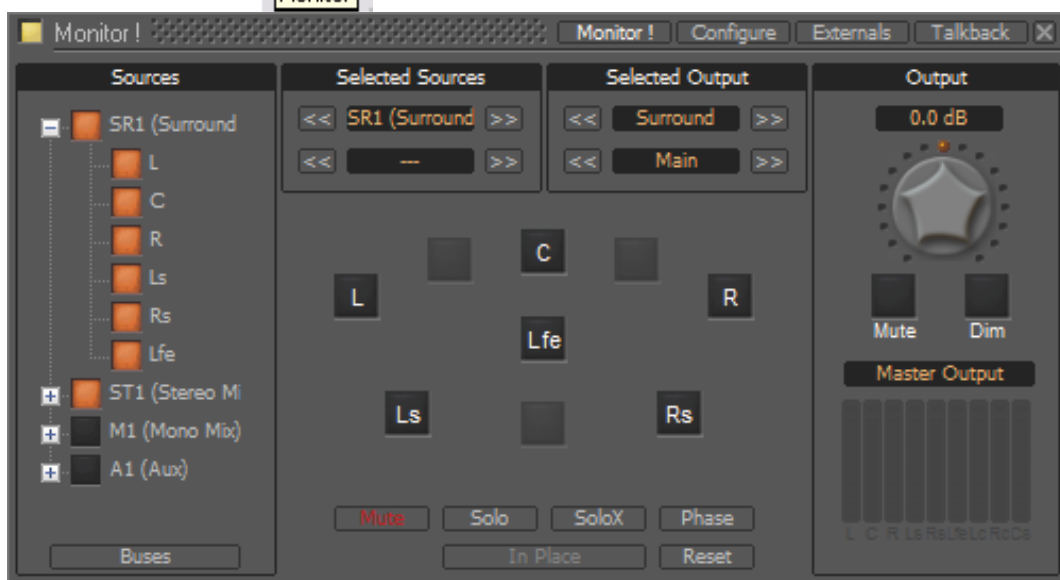
しかし、ごちゃごちゃしたMixersやルーティングに陥る可能性を軽減いたします。

また、モニターもアンフォーマットの入力として Media Manager と Libraries のオーディション機能からオーディオ信号を出力に使用されています。

(すなわち Surround 5.1 Speaker Set の LRC、そして、Stereo oneで LR にルートされます。)

デフォルトでは、**Monitor** ウィンドウは隠されています。**View > Monitor** により開かれます。

または、View Toolbar の  アイコンでも構いません。



Monitor Main Monitor ! Window

Monitor は、4つのページからなります。:ノーマルオペレーションの Main **Monitor !** そして **Configure** ページ。それからもう2ページ、**Externals** (machines) と **Talkback**です。

Monitor ! page

Monitor ! ウィンドウは、縦に3つのセクションに分かれています。

Sources, left-hand section:

タイトルバーのボタンの左上は、Monitor を有効/不可の選択、可能にされると、イエローを点灯します。包括的なモニター コントロールは必要でないときに、DSP パワーをセーブすることを示します。以下では、**Enable Monitoring** ボタンが、ミキサーで使用されるすべてのバスのツリー画面です。そして通常、+ と - クリックして、ブランチを見せたり、隠したりします。バスやステムやそれらのチャンネルをクリックしてください。Ctrl key がホールドダウンされるまで、選択は独占されます。次に、選択が累積されていきます。それらの状況によりSourceの増減をします。

Buses / Externals button

ご注意ねがいます。：実は、**Buses**とラベルされたボタンの上のスクリーンショット左は、どのソースがアクティベーションに利用できるかを示しております。

このボタンは**Buses, Externals**および**Buses / Externals**で順番に切り変わります。

Main, centre section:

Selected Sources

<< **SR1** >> : 前/後のソースの選択。**Sources**セクションで表示されたソースだけが利用可能です。すなわち、バスかステムのコンポーネントチャンネルが潰されているなら、このバスかステムが1つのユニットとして切り換えられます。コンポーネント・チャンネルがその時**Sources**セクションにあれば、<< or >> ボタンをクリックするとそれぞれのチャンネルが順番に代わります。

<< **DA-88** >> : 前後のExternal Sourceを選択してください。**Sources**セクションに見えるExternal Sourceのみ利用できます。

ご注意ねがいます。：その前の **Sources** セクションでの選択は、<< or >> ボタンを押すとキャンセルされます。

Selected Output

<< **Surround 5.1** >> : **previous/next Speaker Set** を選択してください。

<< **Main** >> : Configure ページで決定した **previous/next Downmix** を選択してください。

Main area

それらが **Configure** ページで接続されないなら、スピーカは無効です (灰色)。

下の **Mode** ボタンはアクティブな Speaker ボタンの機能を決定します。

Mute : スピーカをクリックすると、ミュートします。選択は累積していきます。

Solo : スピーカをクリックすると、ソロにします。選択は累積していきます。

SoloX : クリックされたスピーカの上の Solo eXclusive. 選択は切り替わります。

Phase : スピーカーをクリックすると、フェーズが逆になります。選択は累積していきます。素早いイメージチェックに使えます。

In Place の働きは **Solo** と **SoloX** の連結です。 **In Place** と **Center** で切り替えます。

Reset : すべてのスピーカを解除します。

In Place/Center : **Solo** と **SoloX**、 **In Place** と **Center** の間の切り替えです。

センタースピーカが存在していないなら、 **Center** は等しく Center スピーカへソロのチャンネルを L/R スピーカに送ります。 **In Place** モードでは、正常な Solo、SoloX モードです。

Output, right-hand area

Monitor Level box は今のアウトプットレベルを Display します。

それをクリックした後に、ボックスに出力レベルを数値で入れることができます。

Volume Knob : -144.5dB から +24dB までの範囲にすべてのアウトプットゲインをセットします。ダブルクリックして、0dB に設定してください。

ご注意ねがいます。 : **Configure** ページで最大ボリュームを設定できます。

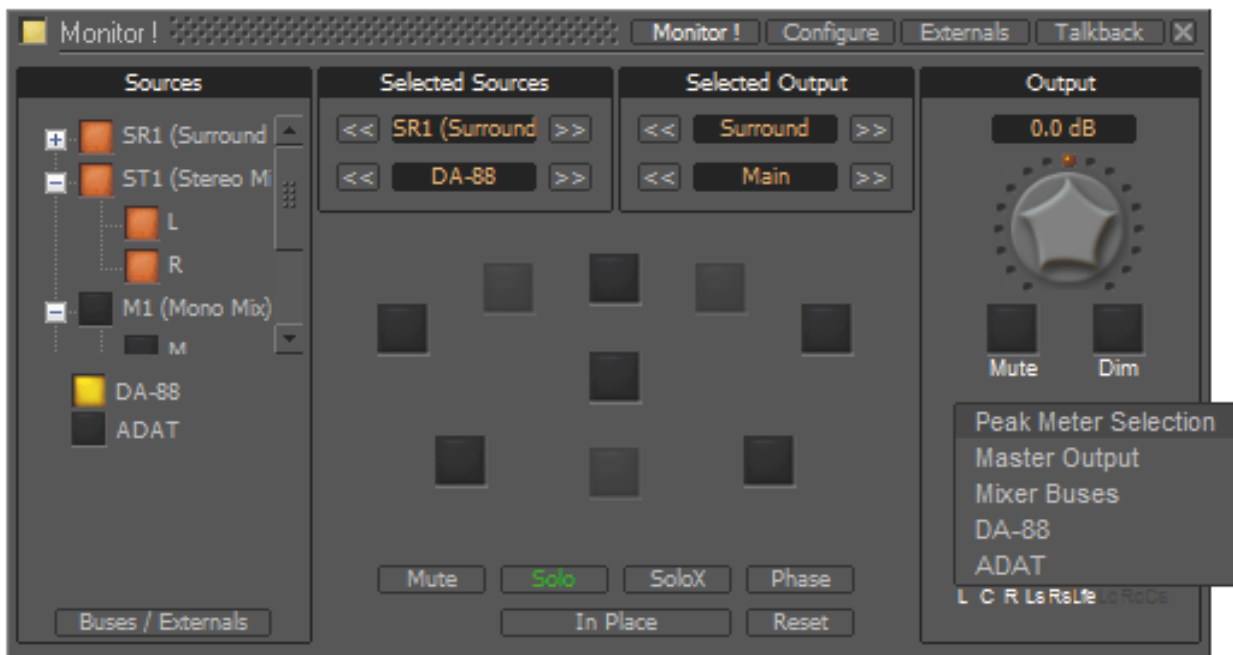
Mute : ボタンはアウトプットをミュートします。

Dim : **Configuration** ページで設定された量に従って、ボタンは出力レベルを減少させます。

デフォルトでは -20dB です。

ボタンはこんな感じに配置されています。

Peak Meter Selection:インディケーター/ボタン。これは、ボタンの下のPeak Meterディスプレイが何を
見張っているかを示しています。(選択はExternal Meteringに影響を与えます。)ボタンを押すと**Master
Output**すなわち、選んだMonitor Output, **Mixer Buses**および**Externals**から計量できるソースリスト
をドロップダウンします。



Monitor Main Monitor ! Window Peak Meter Selection drop-down

Speaker Sets

Speaker Setは、**Configure**ページでセットアップされます。

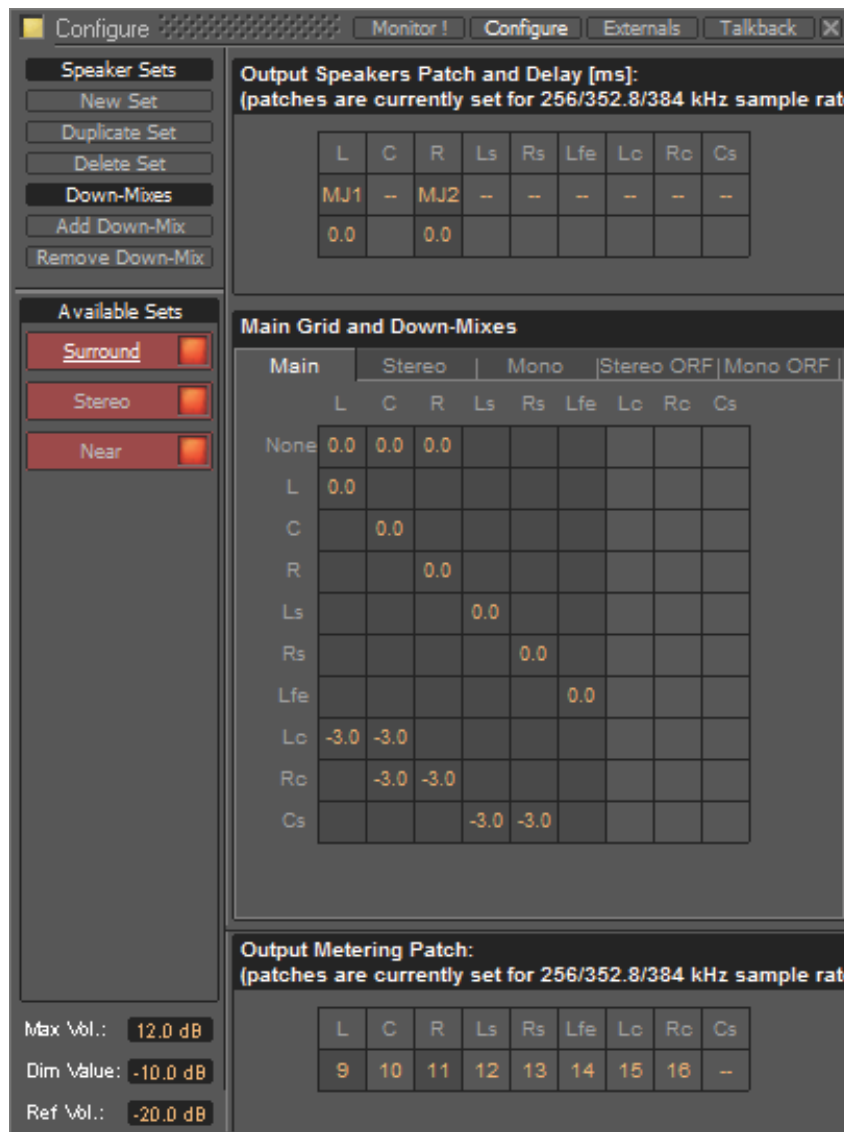
スピーカセットはこのように成ります。:

A Patch : これはボードの物理アウトプットにシグナルを接続します。

接続の数はあなたが接続したいスピーカの数に依存するでしょう。可能なライブアウトプットの数は、選択されたサンプルレートによるので、パッチは1Fs, 2 Fs, 4Fs および 8 Fs により異なるでしょう。

A Main grid : このマトリクスは Mixer のバスアウトプットチャンネルタイプとモニタのアウトプットチャンネルタイプ(その結果、モニタの物理アウトプット)との関係を定義します。

通常、メイングリッドは、パッチされたチャンネルタイプのために対角線で示されているでしょう。:



Monitor Configure Window

Downmixes (max: 4) セットでは :1つのダウンミックスは、メイングリッドと同じパッチを使用する代替手段グリッドです。パッチできるこのページでは、アウトプットは、dB (パッチされるチャンネルの種類だけ)でモニターして、ダウンミックスを加える/削除して、対応するグリッドを定義します。

Configure page

Configure ページは、マルチ **Speaker Sets**、それぞれのマルチダウンミックスが制作されて、編集されるのを可能にします。2つのファクトリー-Speaker Sets が Pyramix の中にインストールされます。

(**Speaker Sets** リストの上部の赤いバックグラウンドの上に分類された **Stereo** と **Surround 5.1**)

それらのスピーカ Main Grid の Main チャンネルと Down-Mix の指定を変えることができませんが、それらの Monitor スピーカから物理的アウトプットまでの Patches は変えることができます。

どれがメイン Monitor ページで1つの表示を決定するために、それぞれのダウンミックスを可能/不可を決定することができます。

The screenshot shows the 'Monitor Configure' window with several sections:

- Speaker Sets:** Buttons for 'New Set', 'Duplicate Set', and 'Delete Set'.
- Down-Mixes:** Buttons for 'Add Down-Mix' and 'Remove Down-Mix'.
- Available Sets:** Three buttons: 'Surround' (checked), 'Stereo' (checked), and 'Near' (checked).
- Output Speakers Patch and Delay [ms]:** A table showing current settings for 256/352.8/384 kHz sample rate.
- Main Grid and Down-Mixes:** A large table for configuring speaker delays and down-mixes.
- Output Metering Patch:** A table showing current settings for 256/352.8/384 kHz sample rate.
- Volume Levels:** 'Max Vol.: 12.0 dB', 'Dim Value: -10.0 dB', and 'Ref Vol.: -20.0 dB'.

	L	C	R	Ls	Rs	Lfe	Lc	Rc	Cs
MJ1	--		MJ2	--	--	--	--	--	--
	0.0		0.0						

Main	Stereo			Mono		Stereo ORF		Mono ORF	
	L	C	R	Ls	Rs	Lfe	Lc	Rc	Cs
None	0.0	0.0	0.0						
L	0.0								
C		0.0							
R			0.0						
Ls				0.0					
Rs					0.0				
Lfe						0.0			
Lc	-3.0	-3.0							
Rc		-3.0	-3.0						
Cs				-3.0	-3.0				

	L	C	R	Ls	Rs	Lfe	Lc	Rc	Cs
	9	10	11	12	13	14	15	16	--

Monitor Configure Window

Configure ページは4つの領域に分割されています。; **Speaker Sets**と**Down-Mixes**, **Available Sets**, **Output Speakers Patch and Delay[ms]**と**Main Grid and Down-Mixes**および**Output Metering Patch**です。

Available Sets

設定を確かめるか、変更するために既存の Speaker Set を選択して、**Available Sets** リストの中のタイトルをクリックしてください。ラヴェルはアンダーラインを引かれるようになるでしょう。そして、Set's のパラメータはグリッドに現れるでしょう。Setに既に定義された Down-Mixes があると、1つ以上のタブが **Main Grid**と**Down-Mixes** エリアの **Main Tab** の横にあるでしょう。

Two セット—**Stereo** と **Surround 5.1** は、ファクトリーセットで、変更できません。

Commands を使用することで New Sets と Down-Mixes を制作、コピー、削除できます。

Max Vol

最大音量を得るには、値のボックスをクリックして、ハイライトさせて、値を入力して、**Enter**してください。または、ウィンドウのほかの場所をクリックして、変更をセーブしてください。

Dim Value

Dim Level を変えるために、バリューボックスをクリックし、ハイライトさせます。そして、希望の減衰値をタイプします。そして、**Enter** します。または、ウィンドウのほかの場所をクリックして、変更をセーブしてください。

以下に**注意**してください。: 負の数だけが入力できます。正値は **0dB** に戻ります。すなわち **Type** “-15” なんぼ50とか100を入れても0になるのです。

Ref Vol

Reference Volume Level をセットするために、バリューボックスをクリックし、ハイライトさせます。そして、希望の値をタイプします。-20dBfsから0dBfsの範囲です。そして、**Enter** します。または、ウィンドウのほかの場所をクリックして、変更をセーブしてください。

Commands

Speaker Sets

New Set

New Set をクリックすると、新しい Speaker Set が空白のマトリクス Grid で制作されて、新しいエント

りは、テキスト入力の用意のラベルがハイライトされて、**Available Sets** リストに加えます。



適切な名前をタイプします、そして、空白の領域をクリックするか、または **ENTER** を打って、名前を受け付けてください。

Duplicate Set

同じマトリクス Grid 設定、Down-Mixes、グリッド表示されております今のセット(アンダーラインが引かれております)で、新しい Speaker Set を制作します。

Delete Set

現在選択された(アンダーラインが引かれます) Speaker Set を削除します。

Down-Mixes

Add Down-Mix

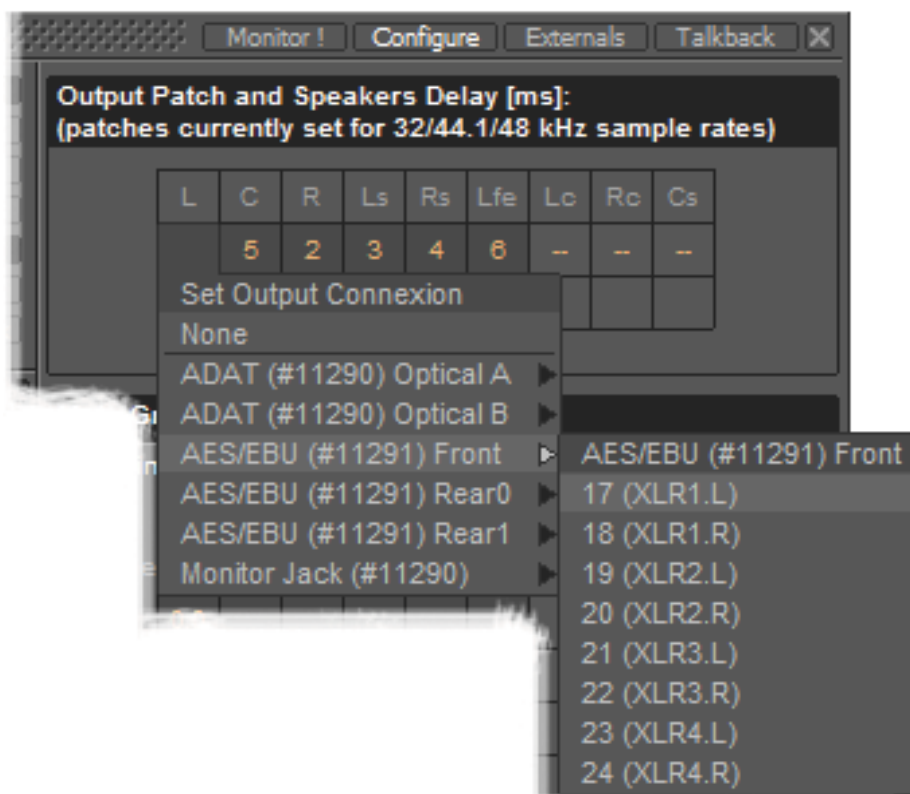
現在選択された Speaker Set と関連した新しいDown-Mix は **Main Grid** と **Down-Mixes** セクションの新しいタブとともに制作されます。

Remove Down-Mix

現在の Down-Mix を削除します。

Output Patch :

これは、Monitor's Speaker Set アウトプットが物理的アウトプットにパッチされることです。



Monitor Configure Output Patch

セルをクリックすると、すべての利用可能な物理的アウトプットがそれらのコネクタによって分類されている状態で、**Set Output Connection** メニューはポップアップされます。

サブメニューはグループと個々のチャンネルを示します。

個々のチャンネルがそれを接続するか、またはグループの選択を選んでください。例えば、**AES/EBU (#11291) Front** は昇順にクリックされたセルからの全体のグループへ接続されます。

以下に**注意**してください。:それぞれの **Speaker Set** で、それ自身の **Output Patch** を結び付けます。これは異なったスピーカが異なったフォーマットで使用されるところで役に立ちます。1セットのスピーカしかなければ、すべての **Speaker Sets** を同じ物理的アウトプットにパッチしてください。

Double Assignment

Mixer のアウトプットと Monitor のアウトプットがその時同じ物理的アウトプットに関連づけられるとき、これらはまとめられます。そして、Mixer は警告してオレンジ色の中に接続を表示します。

Speaker Delays

ディレイはSpeaker毎に設定できます。箱の下のOutput Connectionをクリックして値を入れてください。Speakerディレイは、ラウドスピーカの物理的なポジショニングの補正に通常使用される。たとえば、Left CentreとRightスピーカは一筋に置かれ、Centreスピーカは聞く体勢により近くなります。ポジションにしたがって遅らせてください。

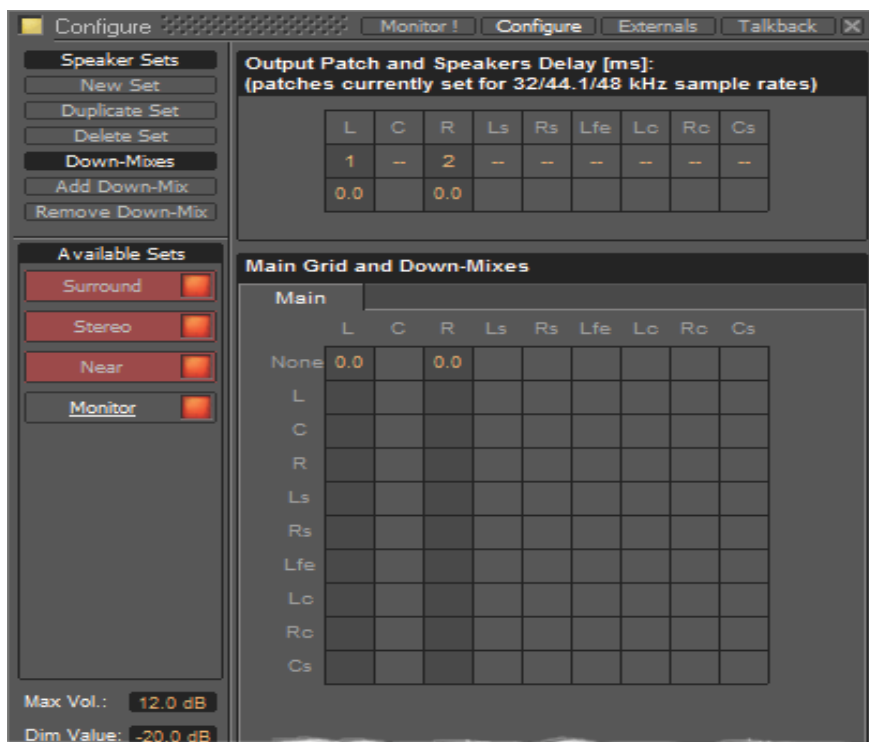
Saving Speaker Sets

Mixer から Monitor への接続状態はプロジェクトでセーブされます。

Monitor ! ページへ戻ってそれを残すとき、Speaker Set 設定をセーブします。; さもなければ、変更はけっして保存されません。

Media Manager Monitoring

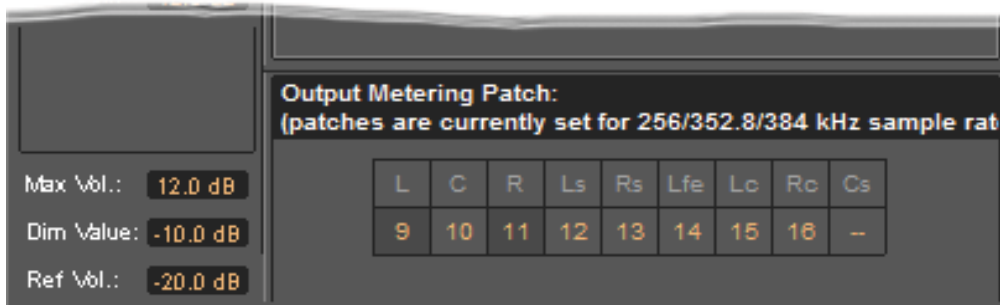
以下に**注意**してください。: **Main Grid** マトリクスの **Media Manager** the **L and R None** エントリでキューできるように、値を入れてください。例えば、**0.0**



Monitor Configure Media Manager

External Metering

もし貴方がお好みの外付けメーターを使いたいのであれば、簡単に便利にやれます。



Monitor Configure Output Metering Patch

Monitor Configureページの右下で、計測用外部のアウトプットを構成する付加的なインパッチが提供されます。

パッチはSpeaker **Output Patch**と同じように作られています。どうぞご覧下さい: **Output Patch:**

[229ページ](#)

External Inputs

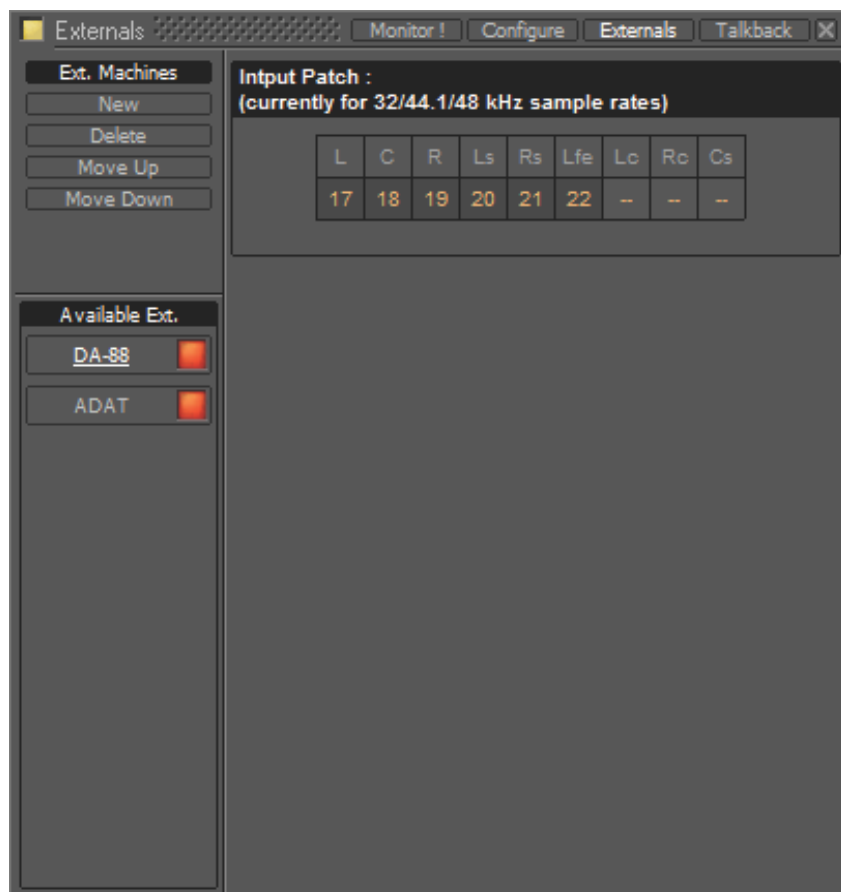
外付け装置はMonitorパネルに足されるかもしれない。レコーダー等Studioの固定外部オーディオ装置からのモニター用リターン接続に役に立ちます。

以下に**注意**してください。: **本機能は Native, Mykerinos mono-board および MassCore systems で利用可能とする。現在、Mykerinos multi-board non MassCore systems では、不可である。**



Adding an External Machine

最大8つの新しい外付けを加えることができる。



Monitor Externals page

以下に注意してください。：外付けマシーンは **Buses /Externals** ボタンが適切に設定された場合においてのみ **Monitor!** page のモニターソースとして閲覧、利用が可能です。どうぞご覧下さい: **Buses /Externals button** 223 ページ

各外部には、専用インプットPatch がある。パッチは、スピーカー文字の下のボックスの中をクリックし、インプットを選んで、セットアップされます。

Talkback

トークバック設備は**Monitor**セクションにあります。これがあると、スタジオのトークバックはいりません。

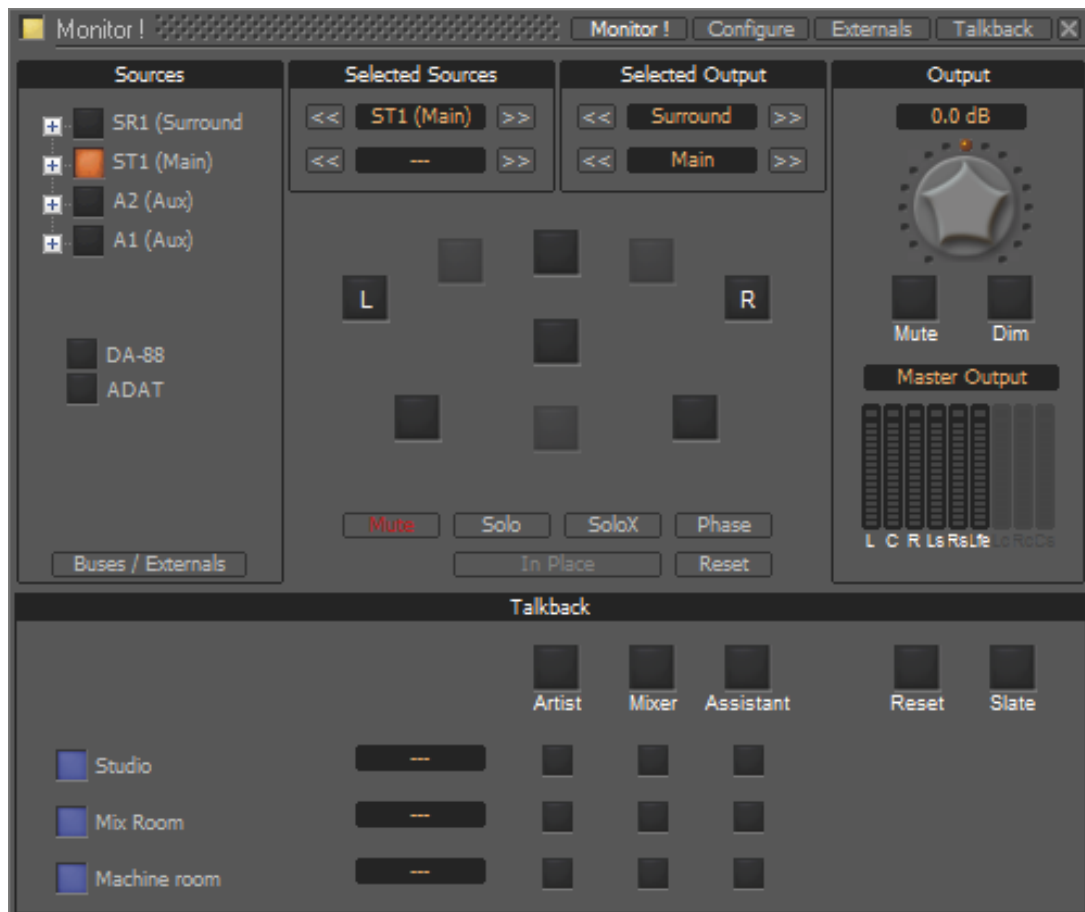
物理トークバックスイッチに**GPI/O**外部の接続に使用されるのを意図しております。

どうぞご覧下さい: **GPI/Os** を説明しております。 **GPI / GPO Support 473 ページ**

以下に注意してください。: Talkback は Native, Mykerinos mono-board および MassCore systems で利用可能とする。現在、Mykerinos multi-board non MassCore systems では、不可である。



Talkbackがセットアップされて生きていれば、**Talkback**セクションはメイン**Monitor !**ページの下に現れます。:

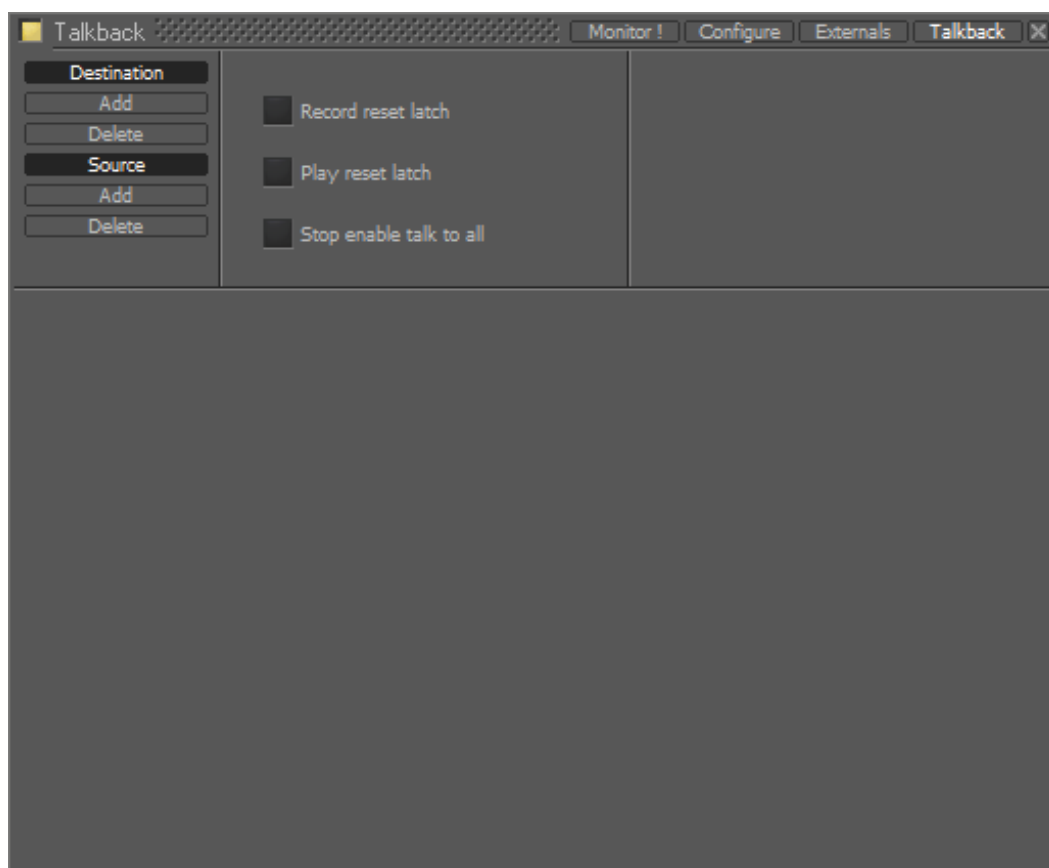


Monitor ! page with Talkback Section

Setting Up

Talkback Page

Talkbackページで、8 Studios (Destinations) 8ブース分？3 Talkbacks (Sources)使えます。:



Monitor Talkback page

Destination

Add **Destination**を足します。

Delete 選んだ**Source**または、残り1つを消します。

Record reset latch

赤く光っておれば、**Record** 中の交信は、遮断されます。

Play reset latch

緑に光っておれば、**Play**再生中の交信は、遮断されます。

Stop enable talk to all

黄色に光っておれば、**Stop**中(回してない)ときの、**Talk To All**機能は生きております。

Example

ここに掲げておりますのは、**Mix Room, Studio** および **Machine Room**での簡単なセットのやり方です。

- **Mixer**の人は個々の**Vocal Booth**や**Machine Room**に話かけられます。
- **Assistant**は**Mix Room**へのみ話せるでしょう。
- **Vocal Booth**は**Mix Room**へのみ話せるでしょう。

以下に注意してください。: 別個の' Producer' 用 Talkback ユニットが必要なら、**Mixer to Vocal Booth GPI** を生かす、**両ボタンの各々の物理接続を可能に**して下さい。

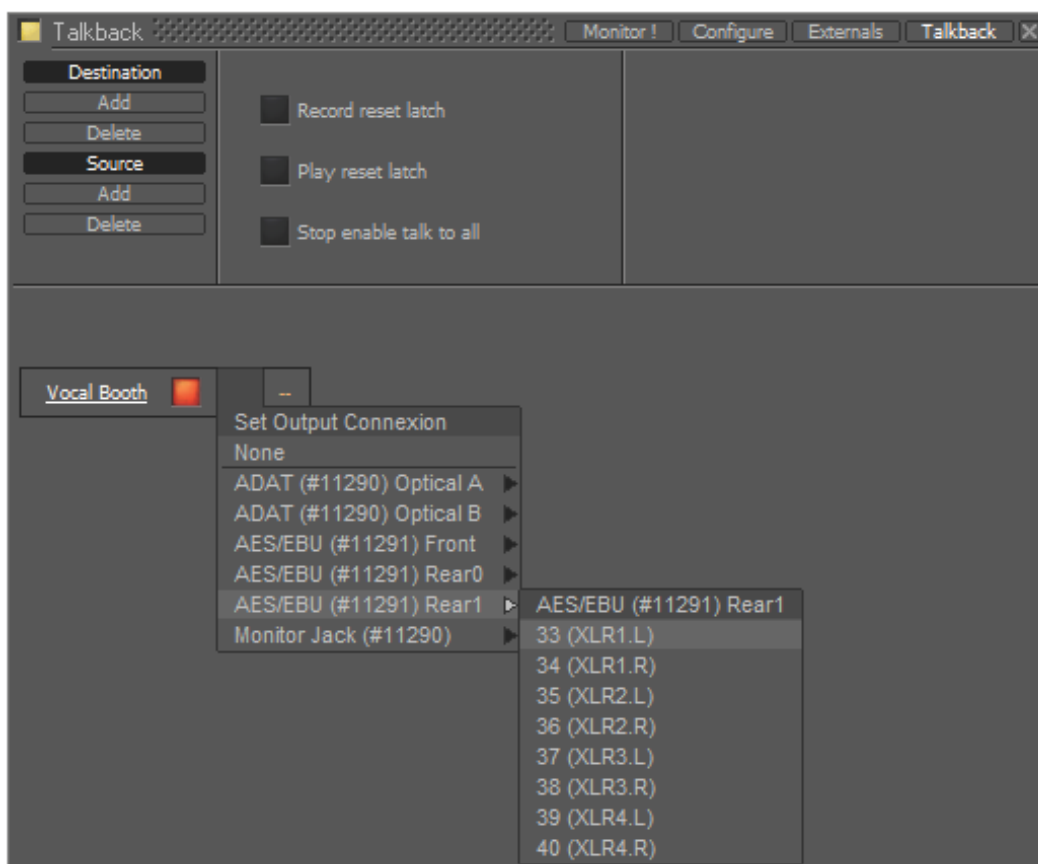
Setting Up

1. Click on **Studio Add**

New Monitor Studioボックスが現れます。Studioの名前を入れてください。この場合、**Vocal Booth** キーボード**Enter**のキーを押してください。赤いボタンはデスティネーションが生きていることを示しております。

以下に注意してください。: **Talkback** ページでデスティネーションがアクティブになっておれば、**Monitor !** ページの下に**Talkback** セクションが現れます。

2. オレンジのダッシュの名前の右の2個のボックスに注意してください。左のボックスをクリックして、**Set Output Connection**メニューをドロップダウンさせてください。:



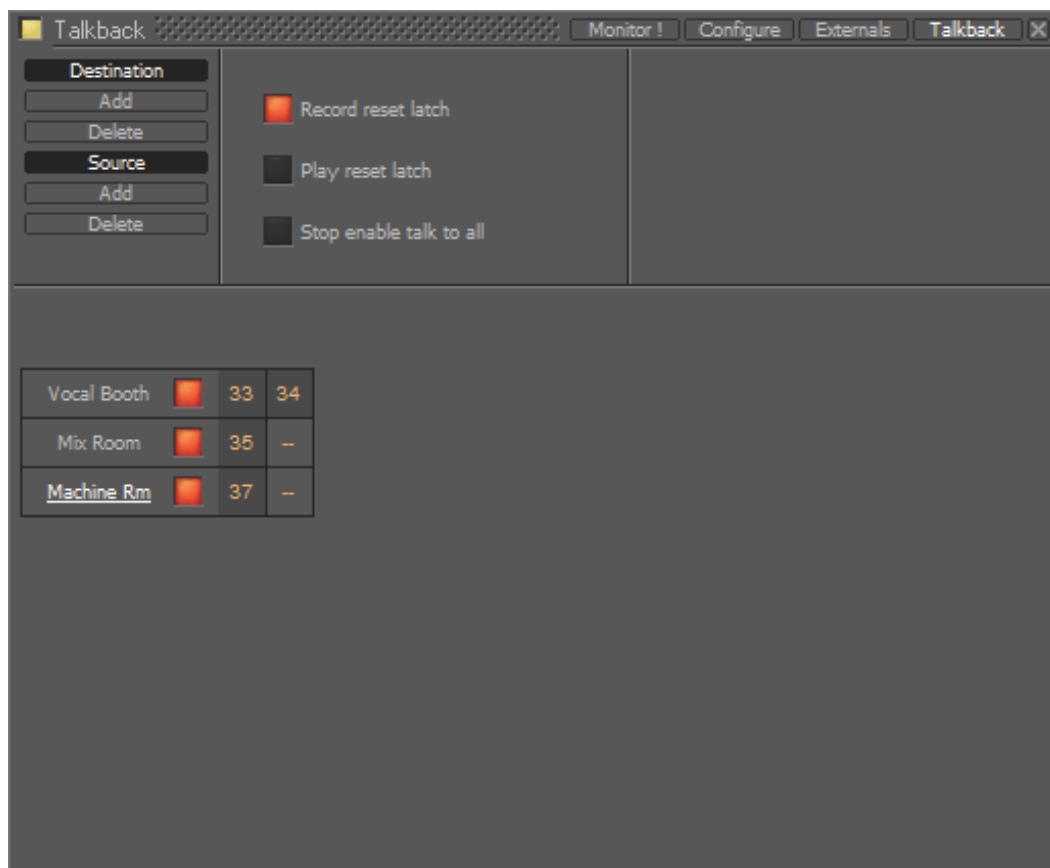
Monitor Talkback page Destination Output Connection

3. Talkback用アンプやスピーカーに繋ぐ物理アウトプットを選択してください。

以下に注意してください。:デジタル出力しかお持ちでないなら、コンバータが必要です。

4. ステレオのトークバック/フォールドバックが必要でしたら、右手ボックスへステップ2&3を繰り返してください。Vocal Boothが唯一のステレオ・デスティネーションになっているので、Foldbackと共に与えられます。
5. 二度のステップ1~3回を繰り返して、もう2つのデスティネーションを加えます。
6. これらをラベルにしてください。この場合は、Mix RoomとMachine Room

次のスクリーンのようにやってみましょう。:

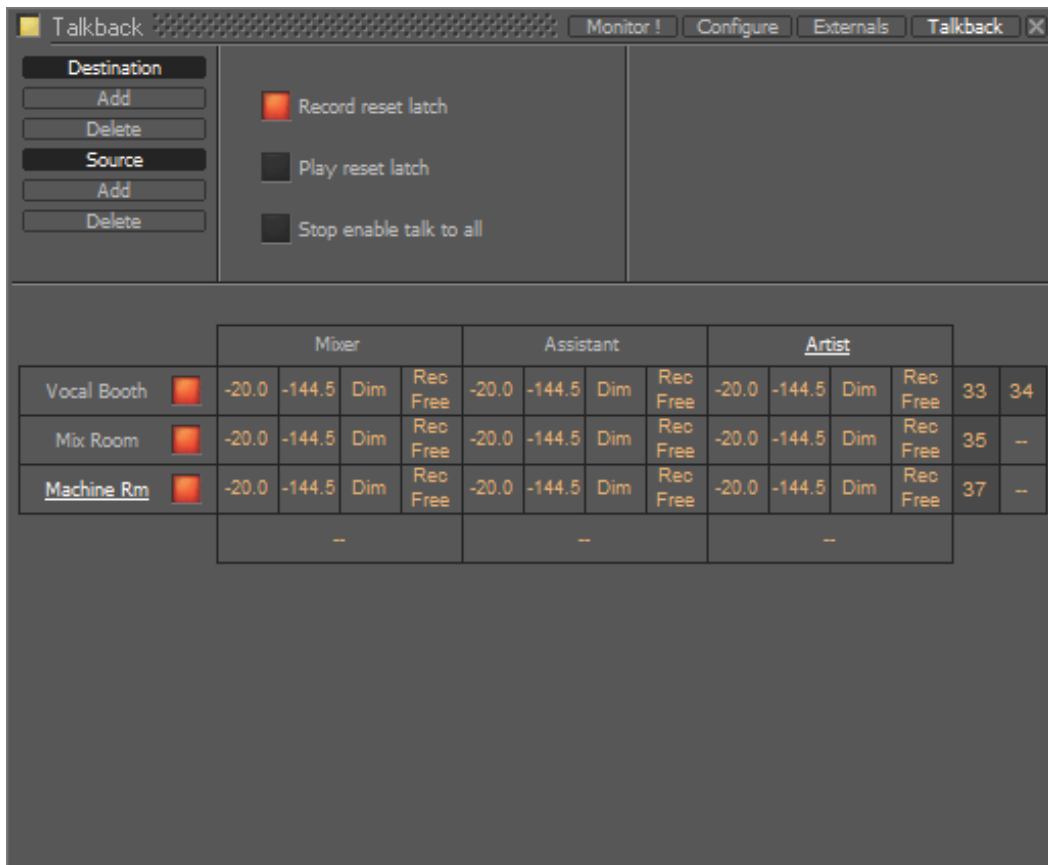


Monitor Talkback page with destinations

以下に注意してください。: Vocal Booth だけがステレオ・デスティネーションとしてセットアップされております。スタジオヘスピーカーとヘッドフォンを別に送りたいのであれば、他のデスティネーションを足して、ラヴェルをいれてください。例えば、Vocal Booth HP

7. さあ、**Source Add**をクリックして、ソースをセットアップしましょう。
8. ボックスの中に、ハイライトされた**New Talker**のコラムが現れます。ソースの名前を入れてください。この場合は、**Mixer**

9. もう2つのソースを足して、**Assistant**と**Artist**とラヴェルしてください。



Monitor Talkback page with Sources and Destinations

10. それぞれのソースコラムの下のオレンジダッシュのボックスをクリックしますと、**Set Input Connection**メニューが開きトークバックマイクのためのインプットコネクションを選択します。

以下に注意してください。: ラインレヴェルアナログインプットのみが必要であるなら、外付けマイクプリが必要です。デジタルインプットのみが必要であるなら、コンバーターが必要です。

11. レベル、**Dim**、および**Mute**スイッチを用意しましょう。

- それぞれの**Source**の最初のコラムのボックスは、アテネーションをセットします。
Talkbackが各ソースから生かされ場合、**Destination**のアウトプットに適用されます。
- セカンドコラムは、送るレベルをそれぞれの**Destination**に振り分けてセットします。
muteもしくは、数値を入れてください。

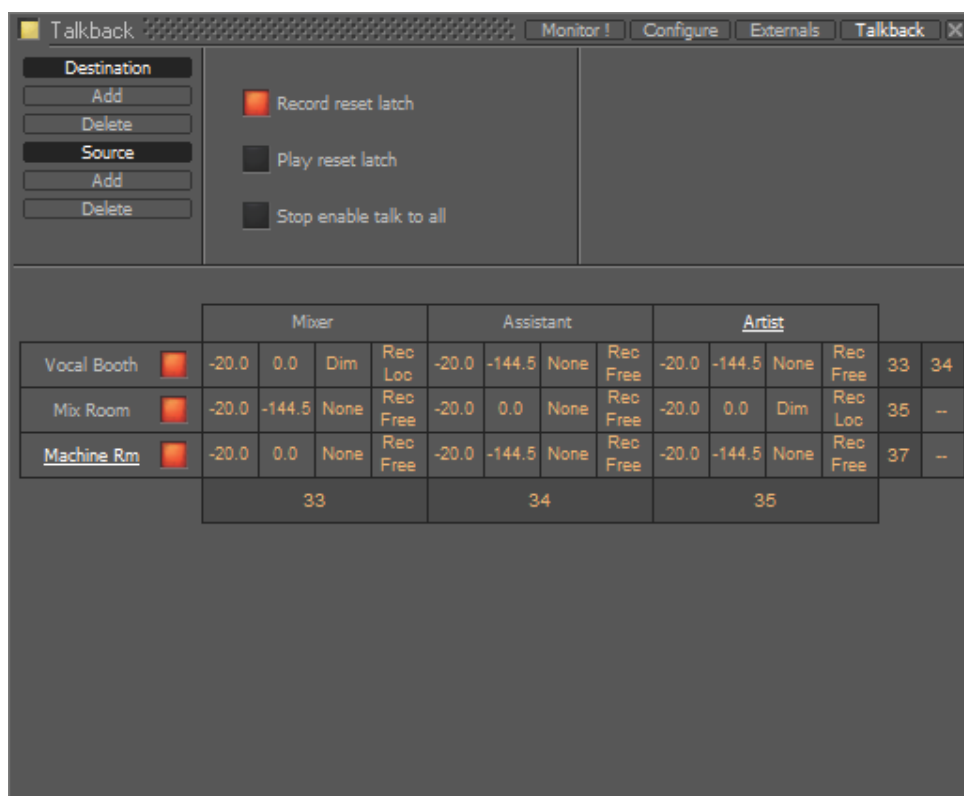
以下に注意してください。: mute または、-144.5 で入力した場合、Destination は、グレイアウトされ、Monitor ページの Talkback セクションで利用不可になります。たとえるならば、Mixer Source が Mix Room Destination に話し掛けるのは変ですから。

- サードコラムは、Dim または None を提供します。
 を選択する意味は、Talk ボタンにより (Source から Destination) のクロスポイントが生かされた場合、Main Monitor Output はディムされていくでしょう。

以下に注意してください。: このことは、欠くことのできないものとなっております。たとえば、Mix Room より Vocal Booth へ話し掛けるときに、歪みや、耳を痛めたり、スピーカーを壊したりしない為です。

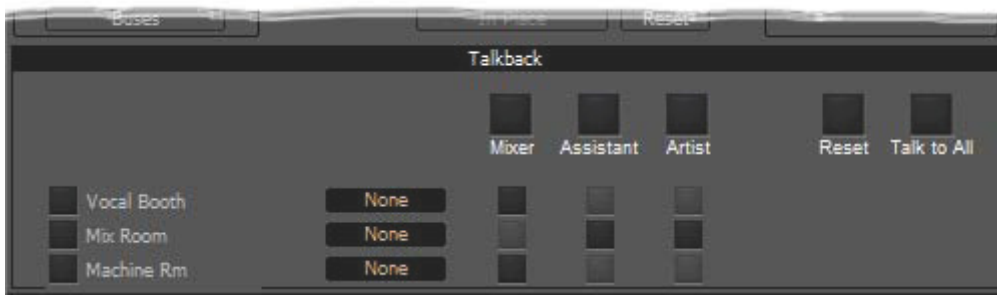
- 四番目のコラムには、Rec Free と Rec Loc の選択がございます。
 録音中のやり取りや Record Reset Latch がセットされていても、Rec Free は、クロスポイントでトークバックが開始できることをいみます。Rec Loc の場合は開始不可です。

けっして忘れてはなりません。誰が誰と会話するのか・・・自分にトークバックで話すのは馬鹿です。
 下を見てください。音量のおおよその目安はこんな感じです。参考にしてください。:



Monitor Talkback page with Sources and Destinations and levels set

Monitor !ページに戻られて、Talkbackセクションのこちらをご覧ください。:

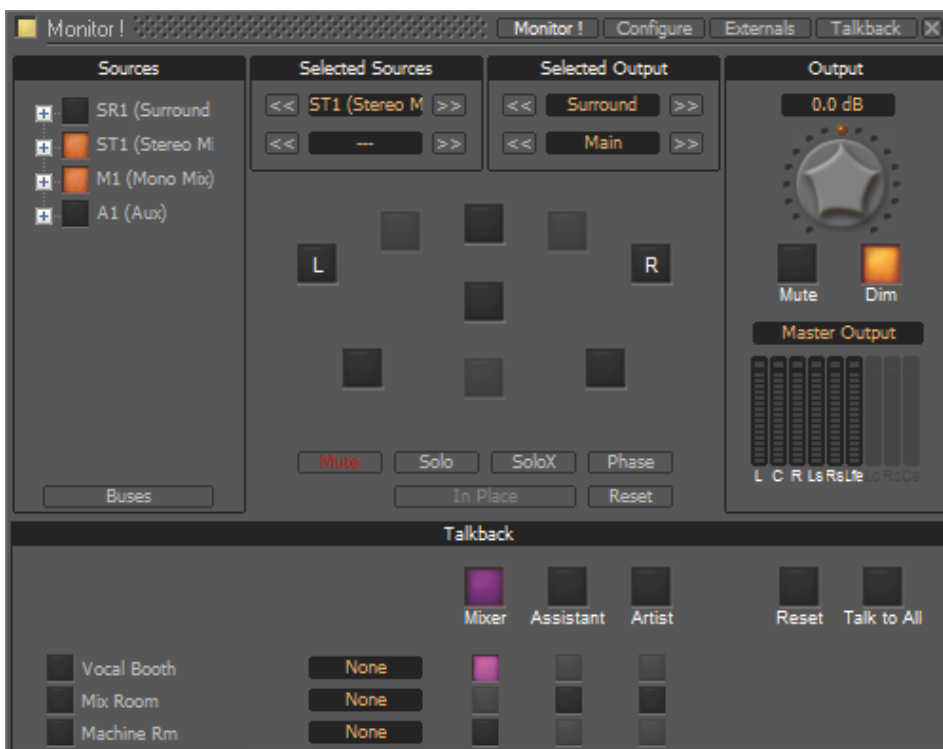


Monitor ! page Talkback Section

(左のボタンが青くなっておりましたら、すでにそれらは無視されております。)Mixer, Assistant, Artist へのレベルの大きなボタンは Talk to All デスティネーション(この場合は Mixer へのみ送られております。)

Operation

大きなボタンの下の縦に並んだ小さなボタンは、ラベル付けされた Source ボタンは水平に並んだソースから垂直に並んだデスティネーションへトークバックを開始します。これらはたぶん GPIs に配置することになっていたいボタンである。下のスクリーンショットでは、Mixer が Vocal Booth へ話すようになっております。



Monitor Talkback page : Mixer talking to Vocal Booth

以下に注意してください。： 早めのセットを心掛けてください。 Mixer は Vocal Booth へ話す場合はまず Main Monitor Output を Dim することが多いからです。

Talkback Button Operation

すべてのTalkbackボタンはデュアルモードです。1秒未満で一度押せばTalkbackが開いたままです。二回目は、キャンセルです。また、1秒以上押したままでは、Talkbackがスタートしリリースでキャンセルです。

Resetはすべてのトークバックをキャンセルいたします。

Talk to AllはTalkbackの可能に設定したすべての**Sources**と**Destinations**を始めます。

Foldback

前述の**Talkback**が実行中です。Talkbackアウトプットにフォールドバックを足せます。

Vocal BoothTalkbackアウトプットにFoldbackを足すには、**Vocal Booth**ラベル右の黒箱をクリックしてFoldbackソースリストをドロップダウンしてください。：



Monitor Talkback page : Select Foldback Source

Foldback Studio Monitor Sourceを選択してください。

以下に注意してください。： ミキサーに **Foldback** 用のミックスを特別にこしらえることができます。

Vocal Booth等ラベル左のボタンは、それぞれのデスティネーション毎にオンオフを切り替えます。



Monitor Talkback page : Foldback to Vocal Booth Active

ここで、**Vocal Booth**は**ST1 (Main)**バスアウトプットとして送られています。録られたボーカルは見える状態で**M1 (Mono Mix)**にかたづけられ、**Mixer Room**モニターは、これらバスの合計として送りつけられます。

Meter Bridge



Pyramix 6.0

DIGITAL AUDIO WORKSTATION

Virtual Transport
www.virtualtransport.com

Meter Bridge

Scope

Pyramixには、専用**Meter Bridge**ウィンドウがあります。

Meter BridgeはすべてのInputストリップとBusのメーターディスプレイを表示できます。

現状のMixerと**Monitor : Externals**ページの構成済み外付けMachineに現れます。

Meter Bridgeは選択して黄色い線で囲まれたミキサーストリップを表示します。

Record Readyであれば、赤い線です。どんなトリップも**Muted**また**Soloed**されます。オプションではございますが、Ramses Groupsや各トリップ毎にFader **Automation**モードを表示します。

とくに**Meter Bridge**を使わないかもしれませんが、特に**Ramses MSC**をご使用いただいた場合は、1ヶ所でフレキシブルな計測を提供することになるのです。

せわしいMixerとルーティングから開放され、本Meter Bridgeは、事態を論理的に保ち、助けになります。

ご注意ねがいます。: Meter Bridgeは他のウィンドウでも「Always On Top」で表示されます。

Meter Bridge Switch

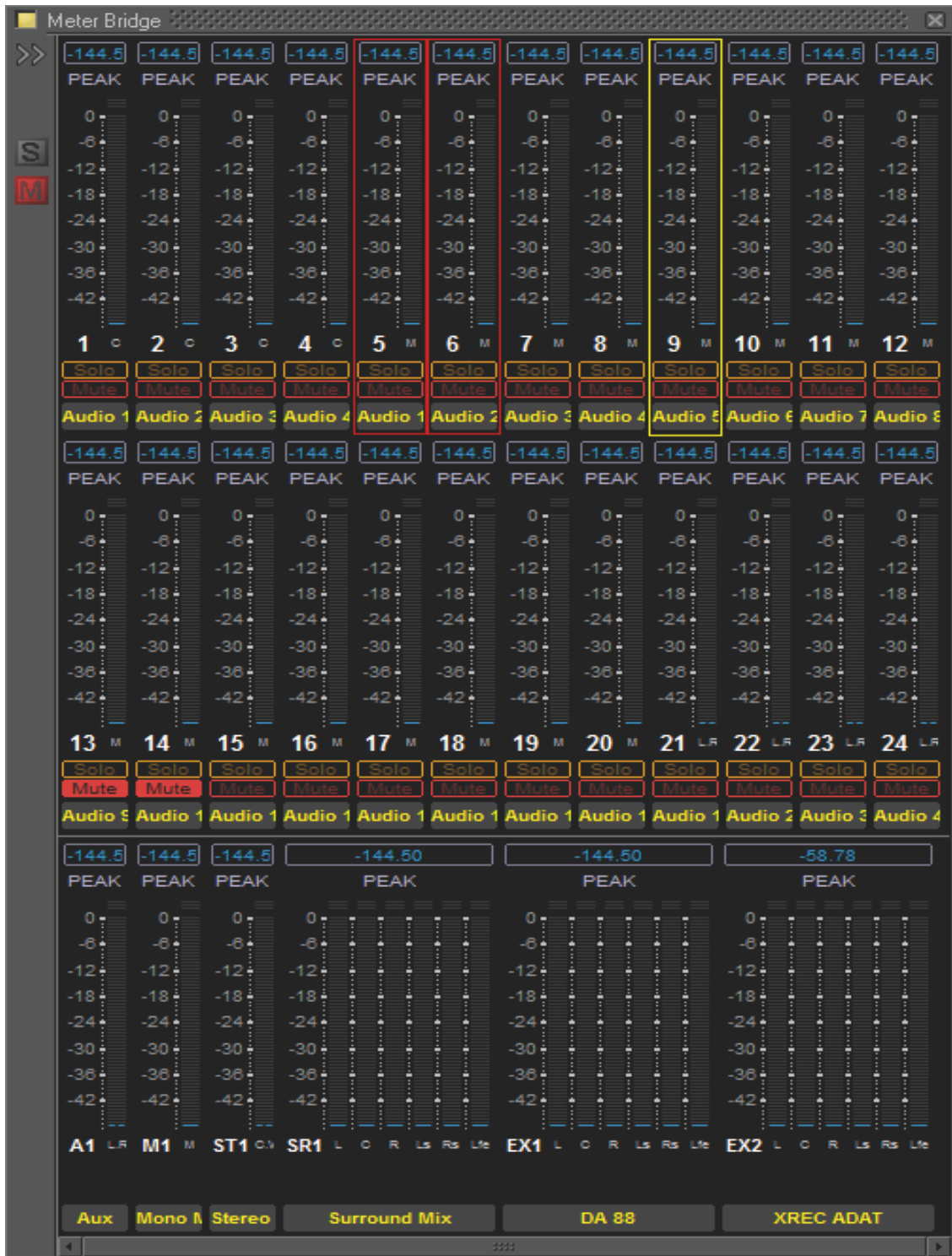
Meter Bridge Windowは開く前に、**Mixer Configure Page**の**Settings**セクションでスイッチを入れなければなりません。:



Meter Bridge Switch

Meter Bridge Window

通常、**Meter Bridge**ウィンドウは隠れております。**View > Meter Bridge**または、View Toolbarアイコンを押して開きます。



Meter Bridge Window - Triple Row Mode

Resize

Meter Bridge Windowは端をクリックドラッグしてリサイズします。(マウスカーソルが双方向の矢尻になります。)

縦のリサイズは、ディスプレイ・オプションにより顕著に制限されます。

スクロールバーは、表示大きさが限界を越えた場合にでてきます。

Input Stripsのために別々の自動で隠れるスクロールバーがありますが、それは、非常に大きいミキサーのInput Stripに隣接したセクションでBuseとExternalをお互いに視認可能にします。

(トップから2行めの右端の上にカーソルを置いたときあれられます。)

Global Mute and Solo Indicators

ストリップがMuteまたは、Soloにされた場合は、左余白のグローバルインディケータは光ります。

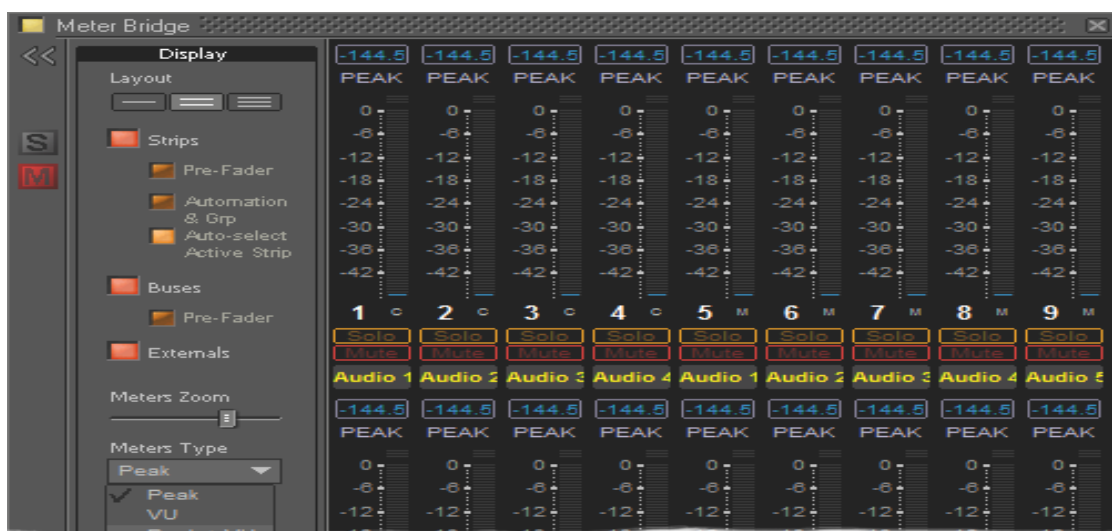
Selected Strip and Record Ready Status

選択されたストリップは黄な色の線で囲まれて見えます。

Record Readyモードでは赤色の線で囲まれて見えます。

Configuring the Meter Bridge

最初に**Mixer Bridge**を開くと上の方にあらわれます。二重の矢尻をクリック>>Yellow Activateボタンの下に**Display**パネルが開きます。(もう一回二重の矢尻<<をクリックすると閉じます。)

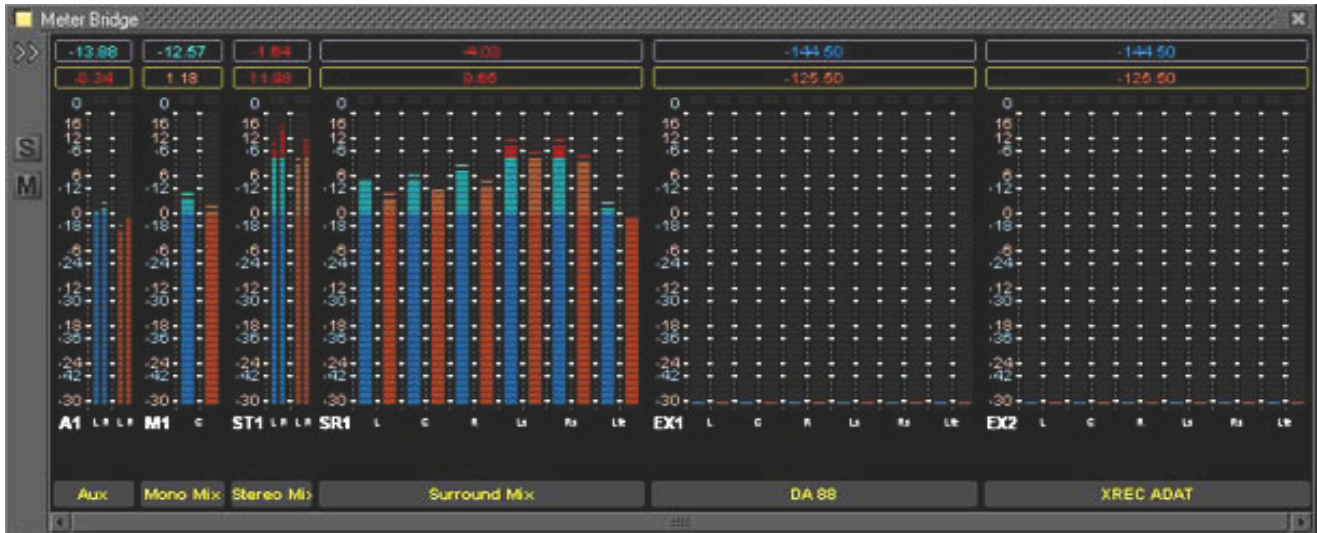


Meter Bridge Configuration : Display Section

Layout

これらの3つのボタンは、シングル、ダブル、トリプル行(デフォルト)の表示の決定をします。

Single Row



Meter Bridge - Single Row Mode

Strips

赤色ボタンは、Input Strip Meterを見せたり隠したりします。(デフォルトでは、見えるようになっております。)

ご注意ねがいます。: Input Strips の Show/Hide は、'single row' デスプレイモードでのみ可能となります。これは、Input とゆうより Bus と External Machines のアプリケーションに注目していただくと、便利であります。

Pre-Fader

これが光っておりますと、Input Meterソースはプリ・フェーダで計られます。(デフォルトはポスト・フェーダ)

Automation

これが光っておりますと、それぞれのInput Stripで4つのFader Automation Modeインディケータが表示されます。(デフォルトは隠れております。)

Auto-select Active Strip

こちらが光っておりますと、生きてるストリップが黄色で強調表示されます。

Buses

赤ボタンはBus Strip Meterを見せたり隠したりします。(デフォルトは見えます。)

Pre-Fader

これが灯されると、Buses Metersソースはプリ・フェーダで計られます。(デフォルトはポスト・フェーダ)

Externals

赤のボタンはExternal Machines Meterを見せたり隠したりします。(デフォルトは見えます。)

**ご注意ねがいます。 : Externals, External マシン Returns はこちらでセットしてください。
Monitor : Externals 233 ページ どうぞご覧ください。 : External Inputs 232 ページ**

Meters Zoom

スライダはメータ・スケーリングにあわせられます。

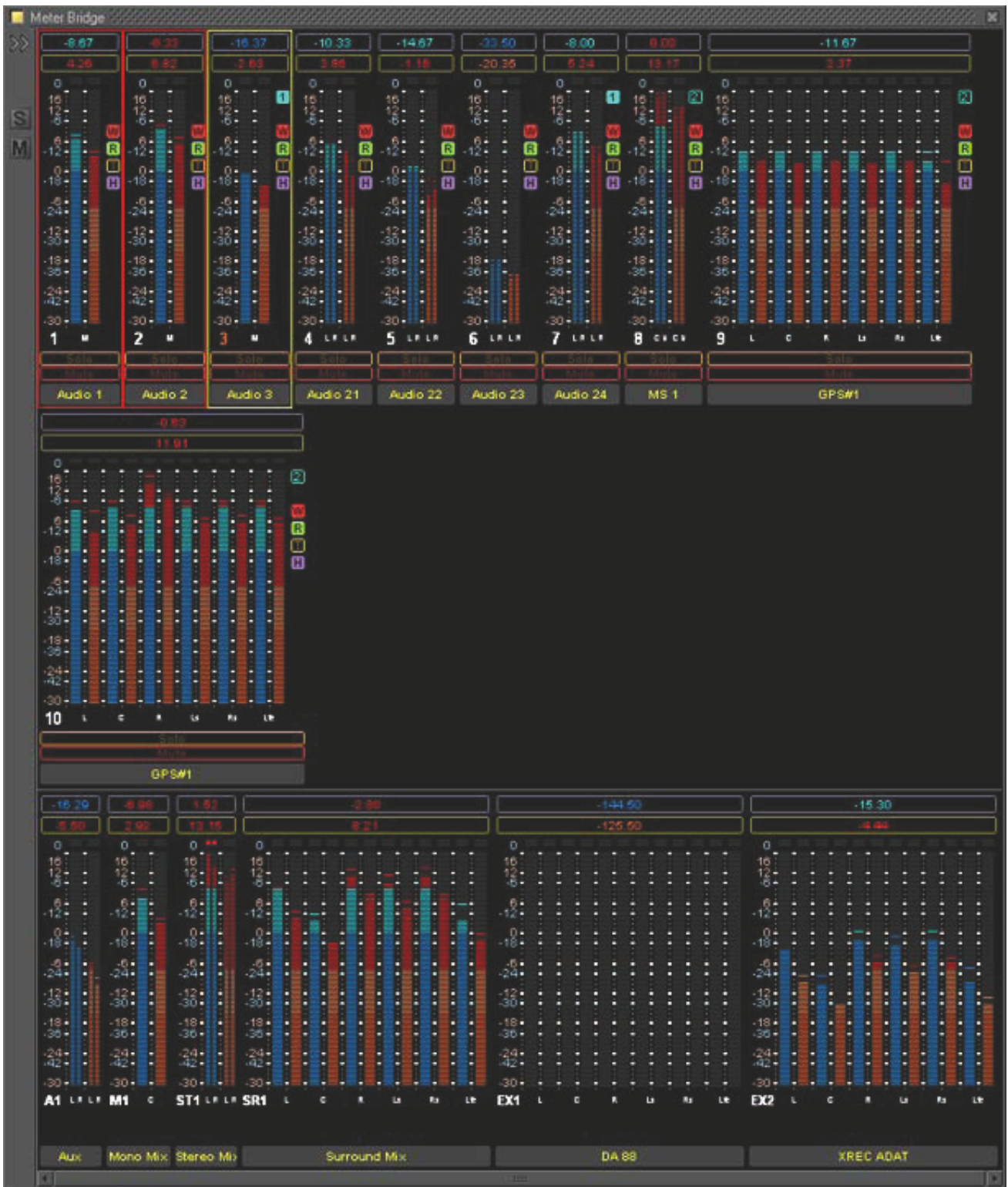
レンジは、最大で-144.5dBから0dBで、最小で-10dBから0dBです。

スライダノブのダブルクリックでリセットされデフォルト・スケーリングになります。

Meters Type

ドロップダウンには**Peak**(デフォルト)、**VU**または**Peak + VU**の選択があります。

ここに**Automation Indicators**が見えております。:



Meter Bridge - Triple Row Mode

Automation Fader Mode and Group Indicators

Ramses Group



Member of Group



Member of selected

Strip's Group

この表示は、関連ストリップがRamses MSCコントロールGroupの一員であることをしめしております。反転(記入されているところ)で表示されれば、関連ストリップが現在のストリップのGroupの一員であることをしめしております。

ご注意ねがいます。:これらの Ramses MSC Control Groups は現在、Pyramix グルーピングから完全に独立しています。

Automation Fader Mode



Write

Read

Trim

Hold

デフォルトでは、**Auto-Write**モードで**Write**と**Read**のみお互いに光ります。

再生中のトランスポートでフェーダーに触るとすぐに、**Read** インディケータは光っている赤い **Write** インディケータだけを残して消え去ります。

Automation **Trim**モードが黄色で選択されると、**Trim**インディケータも光るでしょう。

同じように**Hold**モードが紫色で選択されると、**Hold**インディケータは光るでしょう。

したがって、**Meter Bridge**スクリーンショットの上、オートメーションは、**Auto-Write plus Trim & Hold**モードになります。

12
Effects



Plug-Ins

本章では個々のエフェクトとそれらのコンポーネントについて説明いたします。

Adding and Managing Effects

どうぞご覧ください: [Effect Management](#) 171 ページ

ご注意ください。:万が一Plug-inがレジスターされておらずと、リストの名前に (unregistered)と入ります。さらなるレジスター情報は、[VS3 Plug-ins Information](#) ウィンドウをご覧ください。

VS3 plug-in Support

VS3 Plug-ins	Supported in Pyramix 6.0	Latency	
		Compensated	Not Compensated
Angudion I & II	Yes	-	
Aphro	Yes	-	
Other VB Audio Plug-ins	In progress (chargeable upgrade)		
Bus Tools & Strip Tools	Yes	A	
DC Meter, Phase-Oscillo, VU Meter, Surround Meter, Wordlength Meter	Yes	-	
Delay	Yes	-	
Dynamics	Yes	A	
EqX	Yes	-	
External Insert	Yes	M	
Flanger	Yes	-	
Modulometer	Yes	-	
MS Encoder	Yes	-	
Parametric Equalizer	Yes	-	
Phase-Oscillo	Yes	-	
Pure Series	Yes	A	
Solera	Yes	A	
Tone	Yes	-	
DeNoiser-DeScratcher	Yes	A (note1)	A (note1)
UpMix 5	To Be Supported in 6.0	A	

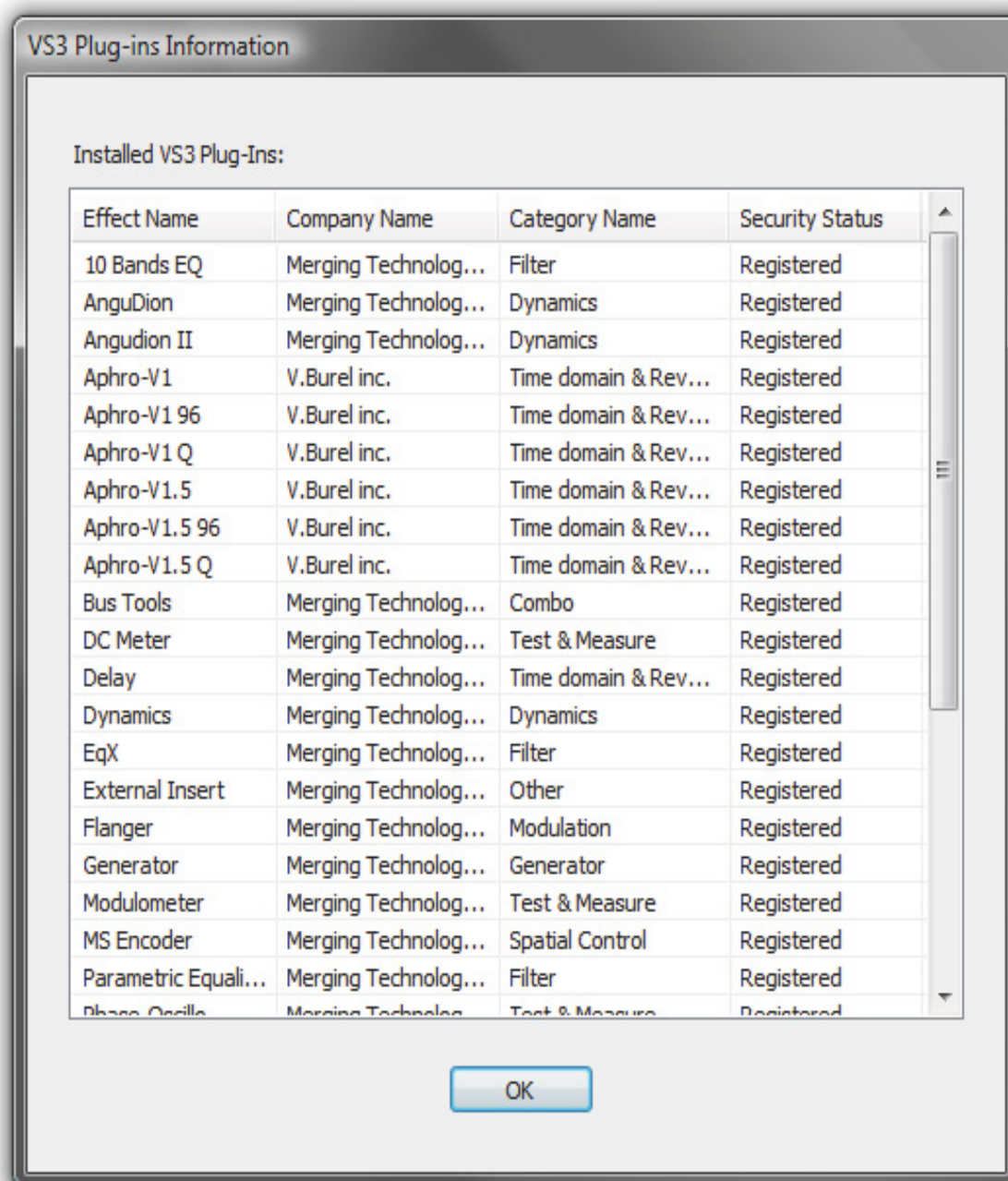
A=Automatically M=Manually

Note1 : Compensated in Native but not in MassCore mode

Viewing Plug-in Information

VS3 Plug-Ins Information

Mixerの右クリックで出てくるコンテキストメニューは、オプションの、**VS3 Plug-Ins Information Window**Tをポップアップします。

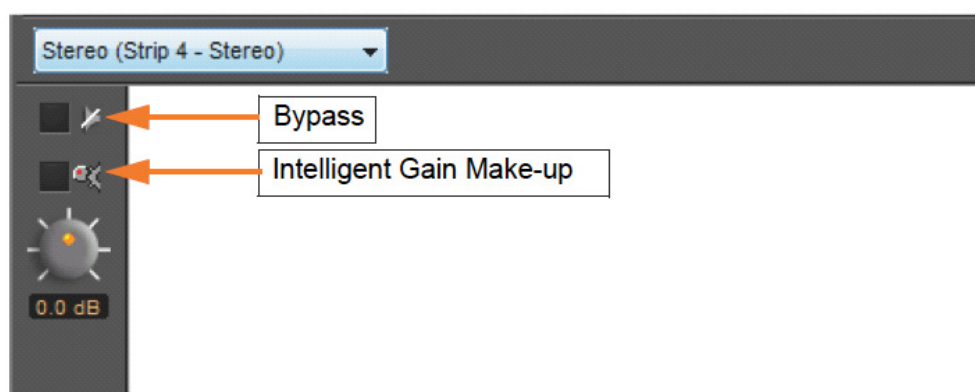


VS3 - Plug-Ins Information Window

このウィンドウは、マシン上のエフェクトを表示しております。プラグインが認証されておれば、ここには、**Effect Name** メーカー/開発者 **Company Name** **Category Name** **Security Status** があります。

Common Components

以下のいくつかの Pyramix プラグインが一般的なコンポーネントを共有します。



Channel Combo Box

ウィンドウが現在コントロールしている、どのチャンネルにプラグインがあるかを示しています。矢印をクリックするのは、このプラグインを割り当てさせるオール・チャンネルのリストをドロップダウンさせます。リストからチャンネルを選択するために名前をクリックしてください。コントロール値は、選択されたチャンネルの上にプラグインの現状を反映するように変化するでしょう。この特徴は、特定のプラグインのすべての事象が、各チャンネルのために同じインタフェース ウィンドウからコントロールされるのを可能にします。ウィンドウを複数開く必要は有りません。

Bypass Switch

On/Off(バイパス)スイッチは、赤くなっておれば、エフェクトはバイパスです。でも、プラグイン「回路」は残っております。勿論パラメーターもそのままですので、元にもどせます。

Bypass all Effects

ストリップ中のエフェクト全部をバイパスします。**Shift**を押しながらバイパスボタンを押してください。

Auto Gain Compensation

(関連しているところだけ) **Auto Gain Compensation** スイッチが光っておれば、プラグイン回路は生きております。この機能はプラグインのインプットとアウトプットレベルをほぼ同じに保ちます。計算して調整し、ノブで微調整もできます。

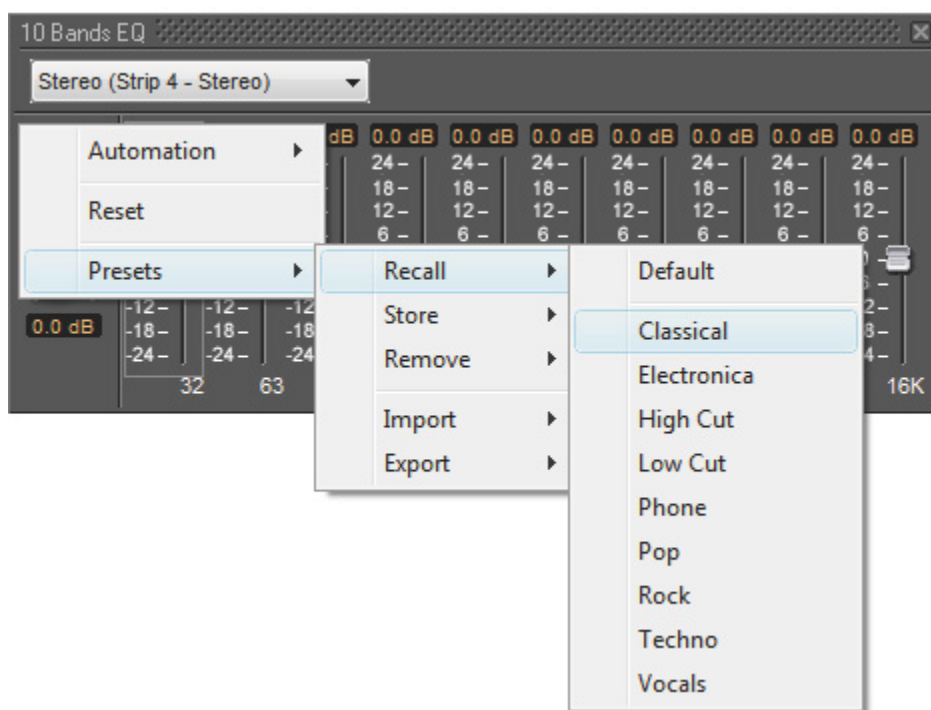
Output Gain

マニュアルで、プラグインのアウトプットで適用されたゲインを調整します。値は dB です。

Effects Presets

Plug-in ウィンドウで右クリックすると、デフォルトに **Reset** メニューがポップアップします。

Presets は、ライブラリーから **Recalled** か **Stored** か **Removed** と **Imported** か **Exported** できます。



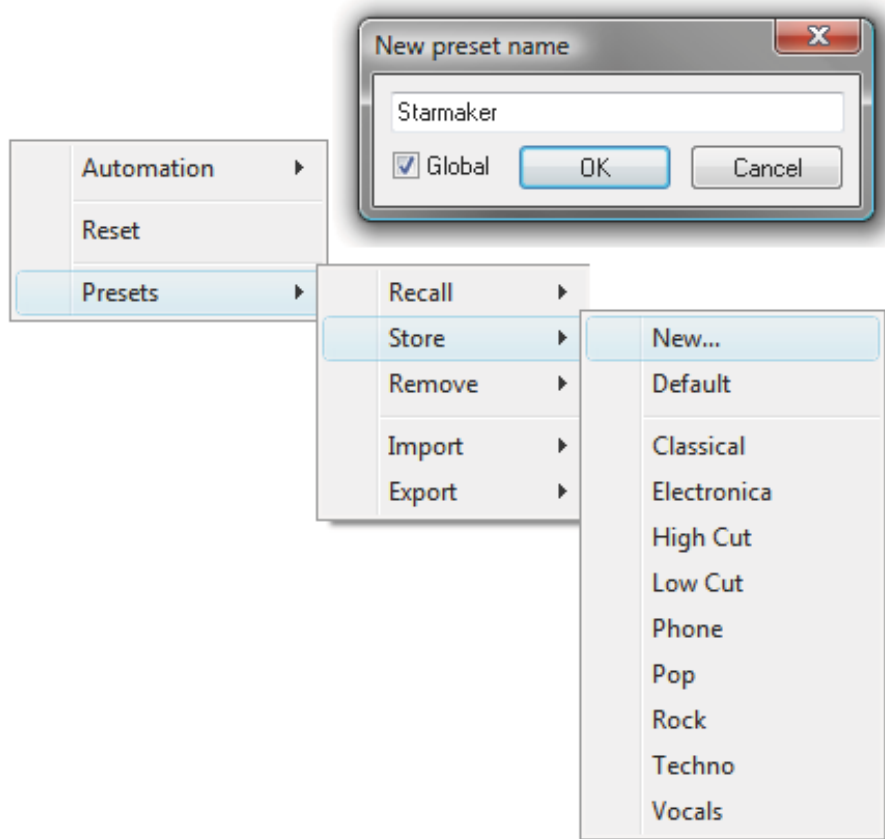
Effects Presets context menu and recall sub-menu

Choosing Presets

リストからあらかじめセットされた、お望みをクリックしてください。プラグインのパラメータはあらかじめセットに保存された値に設定されます。

Storing Presets

新しいプリセットの制作は、現在の値のスナップショットを保存します。**Store > New** は **New Preset Name** ダイアログボックスを開きます。



Effects Presets context

Global ボックスがチェックされた場合、Preset はすべての将来の Projects で利用可能になるでしょう。

Default

Presets > Store > Default を選択すると、現在のパラメータをデフォルトにします。これらは新しい値または、以前にリコールしている Preset からも選択できます。

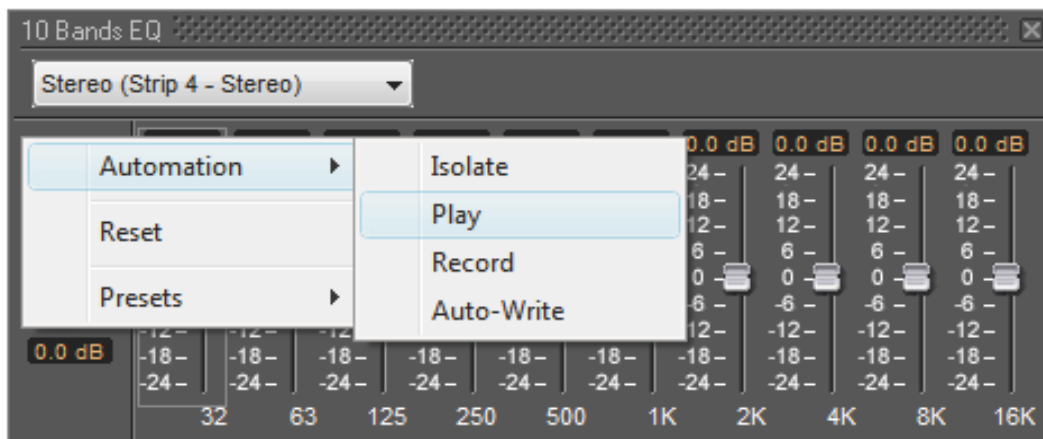
Modifying an Existing Plug-in Preset

あらかじめセットされているプリセットを変更する、またはアップデートするには、エフェクトのパラメータを新しく設定してください。右クリックと **Presets > Store** の選択、次に、アップデートするか、または変更するリストの中の Preset ネームを選んでください。**Store preset** ダイアログボックスは、選んだ Preset を取り替えたいかどうか尋ねながら、現れるでしょう。受け入れ **OK** か拒絶の **Cancel** をクリックしてください。新しい設定は前のプリセット・パラメータ設定を上書きするでしょう。

Deleting Presets

現在のプリセット削除するには、エフェクトウィンドウを、右クリックしてください。それから **Presets > Remove** を選択してそれから削除したいプリセットを選択してください。

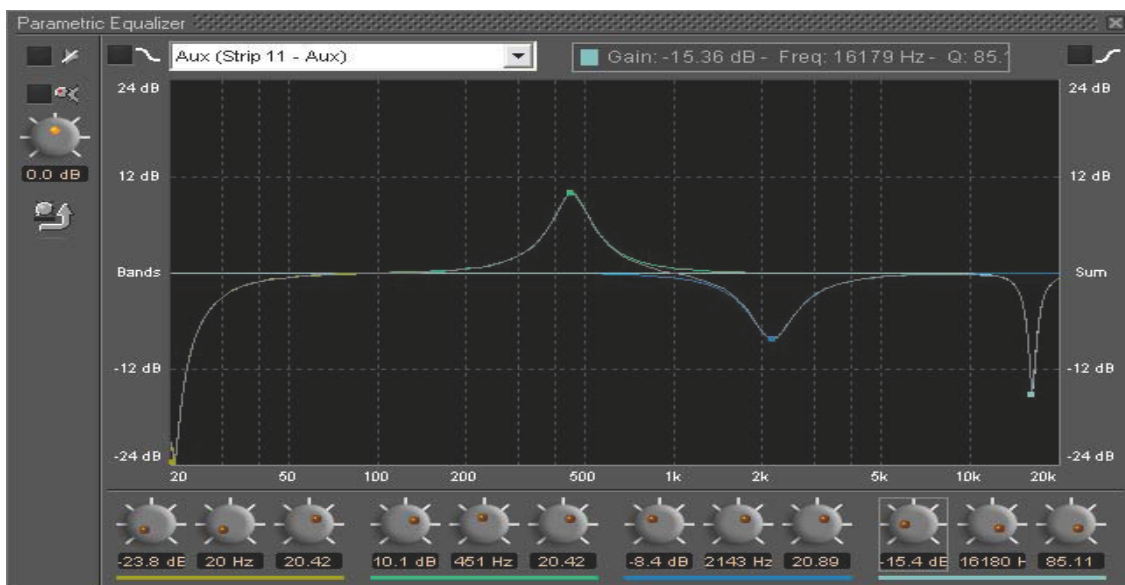
Effects Automation



エフェクトの上を右クリックでプラグインの**Automation**モードの選択にアクセスできます。

どうぞご覧下さい。Automation 300ページ

Parametric EQ



Parametric EQ floating Window

Parametric Equalizer はフル4バンドのパラメトリック EQ です。そこには、ブーストとカット、周波数、

そして、それぞれのバンドワイズ (Q factor) があります。

ウィンドウの先頭の共通コントロールは、より早く輪郭を描くように作用します。

イコライザは、底辺のロータリーコントロールを使用してオペレートできます。(左のノブと矢印のアイコンによって見せたり/隠したり。)それは、直接ノブの下のボックスに数字のパラメータを入れるか、または、クリックして、4つの着色されたノードの1つの上にドラッグしてください。

左クリックにより、レベルと周波数が調整されます。そして、右クリック、左右にドラッグして、Qを調整してください。すべてのバンドがフルレンジです。最大 24dB のブーストとカットが利用可能です。

0.2 (狭い) から 20 (広い) の範囲で、どの部分でも Q を設定できます。



このボタンはロータリーコントロールを見せる、隠す、の切り替えです。



Peaking / Shelving は点灯されると、最も低い(赤い)バンドはシェルビングのレスポンスに切り換えられます。

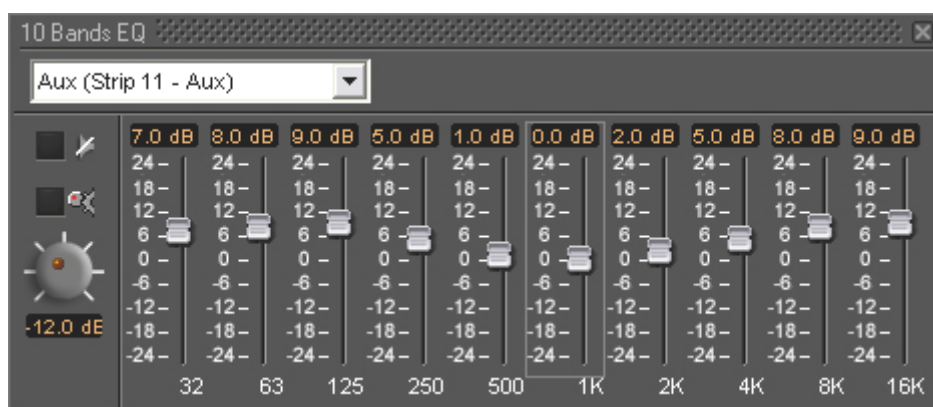


Peaking Shelving は点灯されると、シェルビングのレスポンスに切り換えられます。このモードには、Q コントロールが利用できないバンドのためにあります。

10 Bands EQ

10のグラフィックイコライザが、10バンドの一つから全てのブースト、カットを提供します。

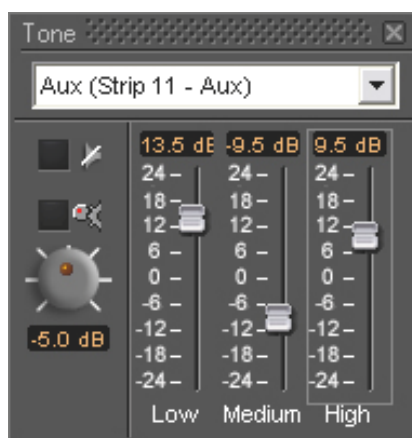
1つのバンドあたり、1オクターブ、レンジは 32 Hz から 16 kHz、スライダノブの上をダブルクリックすると、ゼロに復元します。



10 Bands EQ floating Window

Three Band Tone Control

とてもシンプルな +/- 24dB のブースト、カットのスリーバンドイコライザです。

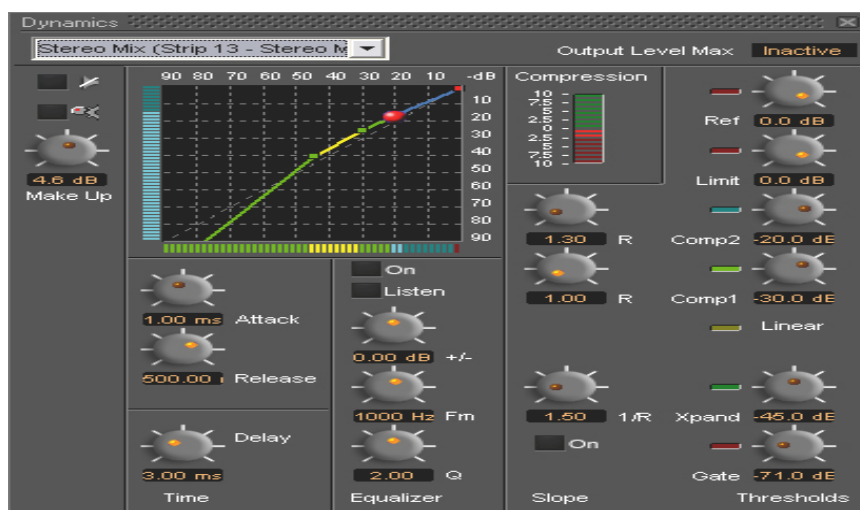


Tone Control floating Window

Low LPF は 6dB/Octave のスロープのEQです。そして100 Hz のターンオーバーです。Medium BPF には、センターが 2 kHz、(バンド幅)が 0.8 の Q です。High HPF は 6dB/Octave のスロープのEQ です。そして 8 kHz のターンオーバーです。

Dynamics Processing

包括的なダイナミクス プロセッシング モジュールです。ファンクションには、1つのゲイト、1つのエキスパンダー、2つのコンプレッサー、1つのリミッターとディエッサーが存在します。各々のエフェクトのオペレーションは包括的ダイナミクス プロセッサーの中に相互に関連付けられています。ユーザインタフェースは、各プロセスがどこで実施するかを、作用しているダイナミックレンジに示しています。



Dynamics floating Window

Output Level Max

このボックスは、**auto-gain compensation** がオンになっている場合、**Inactive** に示しています。

Thresholds

スレッシュホールドコントロールはレベルの上下をセットします。そのプラグインはインプットシグナルのダイナミクスに影響を与えるでしょう。

すべてのスレッシュホールド設定はウィンドウの右にあります。下から、ゲート、エキスパンダー、コンプレッサー1、コンプレッサー2、リミッター、そして、インプット Reference Level です。

Reference Level

インプットレベルリフェレンスをセットします。例えば、リフェレンスレベル -20 のセッティングは、 -20dB のインプットレベルは単一のゲインと等しいと判断されます。

それは、リミッティング以外のすべてのダイナミクスプロセスのためにインプットスレッシュホールドを計算する目的のためです。リフェレンスレベル値は、 0dB (単一のゲイン) から -30dB の間で変化します。

Limit

リミットスレッシュホールド(そして上限)を設定します。

Ratios / Slope

無限領域なので、LimitとGateはレイシオをフィックスします。

それぞれのThresholdコントロールの左には、ExpanderとCompressorsのための率設定があります。

Compression Bar Graph Meter

Compressionのバーグラフインディケータは、レイシオコントロールを超えて総合ゲインリダクションの総量、または入力信号への増加を示しています。変化が全くスケールの中央にありません。

中央の上の緑 'leds' は、ゲインの増加、下の赤の 'leds' はゲインリダクションを示します。

インディケータのディスプレイ範囲は、クリックすることによって、 $\pm 10\text{dB}$, $\pm 20\text{dB}$ と、 $\pm 40\text{dB}$ の間で切り換えることができます。

Time

このセクションのスレッシュホールド設定の上下へ向かうシグナルが、どちらへ向かうか、ダイナミックプロセッサが反応するスピードです。これらのパラメータの細かな設定で、ダイナミックプロセッシングは、よりデリケートに、そして自然になります。

Delay

0.01ms から10ms の間で、メインプログラム シグナルが遅らされることを示します。プロセッサは高速に反応します。'brick-wall' リミッティングを提供します。

Attack

スレッシュホールドレベルが 0.1 ミリ秒から 600 ミリ秒の範囲に達した場合、Attack Time はプロセッサの応答速度を設定します。

Release

Release Time は、スレッシュホールドが超えられなかった後に適用されたゲイン変化が1つに戻るレイトを設定します。レンジは 5 ミリ秒から 5 秒です。

Equalizer

イコライザはサイド - チェインにあります。すなわち、それは、ダイナミックプロセッサのエフェクトの引き金となる主要な信号にはイコライジングしますが、主信号のトーンのバランスは変化させません。

これは、プロセッサの応答を特定の周波数により敏感に作用するのを可能にします。

これは、ディーエッシングにおいて通常使用されていて、激しいシビランス音に使用されています。

例えば、3kHz から 8kHz の周波数ブースティングは、その結果、信号にこの範囲のコンポーネントがあるとき、コンプレッサーは信号レベルを減少させて、シビランス音をより、自然に作動させます。

Q

Eq のバンド幅を設定します。

Frequency

20Hz から 20kHz の範囲に、イコライザのセンター周波数を設定します。24dB の **Boost/Cut** が利用可能です。 **Test** ボタンはサイドとプログラム チェインの間の EQ のアウトプットを切り換えます。

On のときに、EQ のアウトプットは聞けます。シビランスなどを特定する場合に、これは役に立ちます。サイドチェインの **On/Off** は、イコライザのオンとオフを切り換えます。 **Off** であるときに、プログラム素材はプロセッサの引き金となります。 **On** であるときに、信号はエフェクトにあり、スプリットしてください。イコライザを通して送られた部分がトリガーとして使用されるか、ノーマルプログラム素材のダイナミックプロセッサのオペレーションの 'key' です。

X/Y Dynamics Response Display

これはゲート、エキスパンダ、コンプレッサー1、コンプレッサー2、リミタプロセス、および Dynamics Processor の参照レベルのためにスレッシュホールドとレイシオ設定を表示しています。

コントロールハンドルがグリッドにある状態で、これらは一連の色付けされたラインとして示されています。そのグリッドは、水平軸上の1つのゲイン(0dB)の下に dB として、インプットレベルを表しています。そして、縦軸上の一つのゲイン (0dB) の下にdB として、インプットレベルを表しています。

このディスプレイのための解説は以下の通りです:

Process	Line Color	Handle Color	Line Slope Function	Handle Function
Gate	Red	***	Gate on/off	***
Expander	Green	Red	Expander Ratio	Gate Threshold, Expander Ratio
Linear	Yellow	Green	Linear response between Expander and Compress 1	Expander Threshold
Compressor 1	Green	Green	Compressor 1 Ratio	Compressor 1 Threshold
Compressor 2	Blue-Gray	Blue	Compressor 2 Ratio	Compressor 2 Threshold, Compressor 1 ratio
Limiter	Red	Red	Shows Limit	Limiter Threshold, Compressor 2 Ratio
Reference		Red	***	Limiter Threshold

Adjusting Dynamics Parameters

グラフィックディスプレイで、コントロールノブをクリックして、ドラッグ、またはコントロールハンドルをクリックして、ドラッグすることによって、パラメータを変更できます。

ハンドルコントロールは他のパラメータ設定で影響を受けます。

ある場合にハンドルをドラッグすると、1つ以上のパラメータが変化するでしょう。

Dancing Star Real-time Response Indicator

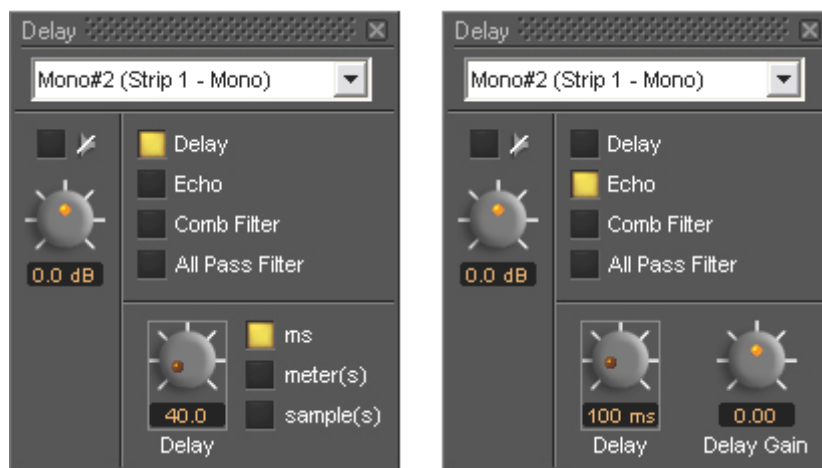
グラフィックディスプレイの中の赤い"dancing star"はプロセッサがどうプログラム素材に影響するかに関する役に立つ表示をします。

それは、シグナルがいつインプットに入力しているかをリアルタイムの出力レベルで示しています。

Delay

ディレイ Plug-in には、4つのディレイベースのエフェクトがあります。

'Plain-vanilla' **Delay**, **Echo**, **Comb Filter** と **All Pass Filter** です。 **Delay** が選択されるとき、インタフェースはわずかに変わります。



Delay floating Windows

直接的な(ディレイされていない)信号がある状態では、単一ゲインにストレート・スルーシグナルの経路をアウトプットに使用しません。ミリ秒、メータまたはサンプルでディレイの長さを設定できます。ディレイの有効な範囲は0~800ミリ秒です。

テキストボックスで、ノブまたは、希望のディレイタイムをタイプすることによって、設定できます。

Echo

エコーは、ディレイのセットタイムが、それを通るシグナルに追加します。それから、ダイレクトオーディオソースと、このディレイシグナルは、ミックスされます。ディレイシグナルはいつも一つのゲインです。ディレイシグナルに比例したダイレクトシグナルのレベルは、0 (ダイレクトシグナルの完全な減衰)、1 (ダイレクトシグナルの一つのゲイン)、と -1 (逆相の一つのゲイン) の間の要素として、**Delay Gain** コントロールによるセットです。

Comb Filter

シグナルを遅らせて、その後、その遅れたシグナルの一部をディレイのインプットへ戻します。

Comb Filter フィルターには、**Echo** と同じコントロールパラメタがありますが、聞きとれるエフェクトは全く異なっています。それは、それは後方に送るよりも、むしろ前方へ送るシグナルの経路だからです。

後方に正方向送り信号経路よりむしろ送るを使用するので、聞きとれるエフェクトは全く異なっています。

Comb Filter の名前はディレイタイムの半分の残りの多重波長を持つシグナルがプロセスによって取り消されるという事実から来ます。この結果は櫛に似ている周波数レスポンス図表を示します。(ディレイタイムにより)いくつかの周波数がなくなった、櫛の歯の間隙の間隔のようになっています。

All Pass Filter

Echo と **Comb Filter** エフェクトで使用したプロセスを結合します。その結果、フラットな周波数レスポンスのある、マルチエコーシグナルになります。コントロールパラメタは再び、**Echo** と **Comb Filter** エフェクトと同じです。**Delay Gain** には、全く異なったエフェクトがあります。それはアウトプットシグナルの総合的なレベルに影響しません。それは最初に異なった周波数でシグナルのフェーズに影響します。

1 に設定されるなら、インプットシグナルのフェーズを逆にします、そして、エコーが全くなくなります。

-1 のゲインで、そのインプットシグナルは位相ずれはありません。

0 のゲインは、まったく、ダイレクトシグナル成分がないことを意味しています。そして、ディレイシグナルは、それらのそれぞれの周波数に依存した量に等しくなるように、フェイズシフトされます。

Flanger

フランジャーは最初に、何か 2 つのコピーをプレーすることによって発生した独特の音を発生させます。

これは、シンクにもかかわらず、ひとつのコピーのテープスプールのフランジを持つことによってテープスピードの変化によって発生するものです。



Flanger floating Window

Pyramix **Flanger** plug-in は、シグナルのタイムモジュレーションにより、このエフェクトをシミュレートします。そして、フェーズ (positive) かフェーズリバース (negative) のどちらかにインプットをもどします。Feedback type は Positive と Negative の間で切り変わります。

変調の深さは、0~100% で変えることができます。

周波数は、0.05Hz~5Hz で、そしてAmplitude モジュレーションは、0~100% で変えることができます。

MS Encoder

錫メッキの上書いてあります。



MS Encoder floating Window

どちらかのインプットはフェーズを逆にすることができます。インプットレベルは調整可能です。そして両チャンネルは左右どちらへもパンできます。

Encode Levels

コントロールにより、極端な Left、Right、および Unity ゲインの適用された信号はこのようにコード化されます:

$$M = A + B - 3\text{dB}$$

$$S = A - B - 3\text{dB}$$

AnguDion

ああ、おもしろい! **Stooge**, **Angel** と **Tricky** とつけられたボタン、0 – 100 のメモリのノブがあります。いったい、なんをするのでしょうか!



Angudion floating Window

AnguDion II

おっと、こっこれは、ギザおもしろい!



Angudion II floating Window

今回ののは、**Wide**、**Sub** ボタン、つながった **Input** および **Output** のゲインロータリーです。

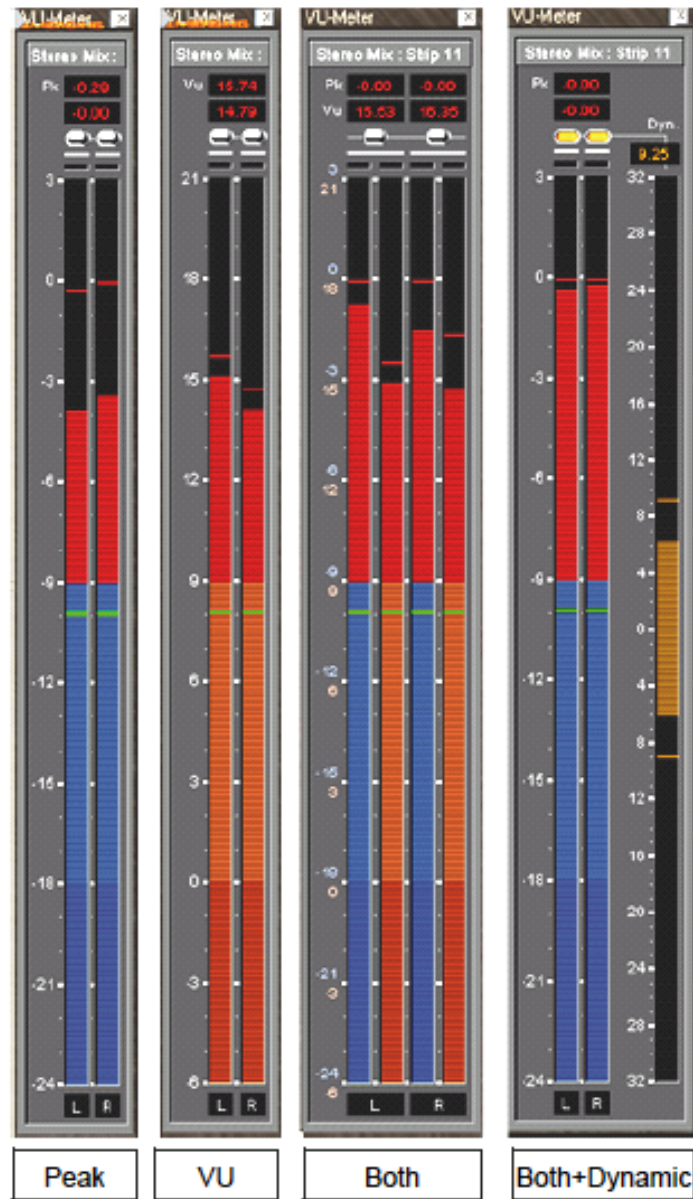
Velocity と **Amount** ロータリーは、**Stooge**、**Angel** と **Tricky** オプションの側面にあります。

AnguDion II がステレオチャンネルに挿入されるとき、同軸の **Wide** ポットはアクティブになります。そして、ワイドボタンは押されます。

AnguDion II がサラウンドストリップに挿入されるとき、サブボタンを選択できます。

詳しく説明しております、**Angudion PDF**があります。

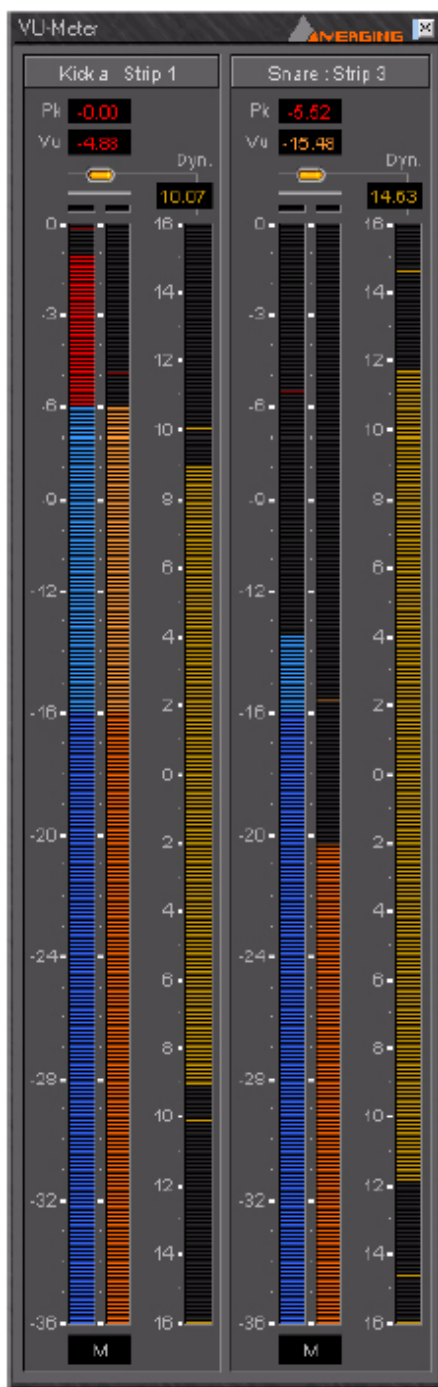
Mastering Peak/Vu Meters



Meter floating Windows

正確な測定器。VU (ボリュームユニットメータ)は、それが通常のウィンドウで使用されるあらゆるストリップのオーディオレベルを表示します。高価な外部のメータユニットの代わりに、マスタレベルディスプレイとして、提供できます。プラグインは、3つの異なるレベルディスプレイを提供し、各々、Dynamicレンジディスプレイのオプションを持っています。

Peak-Meter



Peak Meter floating Window

これはオーディオ信号のピーク値を測ります。ピーク計測は、オーディオ信号の絶対デジタルレベルをチェックするために非常に役に立ちます。

Peak メータバーは青いです。そして、それには、16 dB/秒のデフォルトリリースタイムがあります。

VU-Meter

VU (ボリュームユニット) メータは平均したアンプリチュードレベルを表示します。

VU メータは、オレンジ/黄色で表示されて、60ミリ秒のデフォルト統合タイムと10 dB/秒。

Dynamic-Meter

このディスプレイはオーディオ信号の瞬時のダイナミックレンジを測ります。

基本的に、これはPeak とVU 2 ディスプレイの違いです。純粋なサイントーンがあるなら、ダイナミクスはゼロでしょう。

Dynamics メータは、イエローで表示されて、12dB/秒のデフォルトリリースタイムを持っています。

Activating the VU-Meter

どんなストリップのいかなる他のプラグインのように、ミキサーストリップの中のコンテキストメニューから **Add Effect > VU-Meter** を選ぶことによって、VU-Meter を加えることができます。他のプラグインにたとえたものとの唯一の違いは、アクティブな VU-Meter の複数の例で、シングルウィンドウ・フレームの中にいつもそれらを表示するということです。

Display options

Peak と VU メータは個々に表示できます。VU メータのウィンドウエリアの中でどこでも、マウス中ボタンクリックをしてください。マウス中ボタンがある各クリックは、オプションの Peak と、VU、そして唯一 Peak、VU を切り換えます。Dynamics ディスプレイは、メータバーグラフのトップのスイッチをクリックすることによって、アクティブにできます。

マルチチャンネルメータ (ステレオストリップ、サラウンドミックスなど)の上では、ダイナミクスは一つのバーグラフへ一緒にまとめられます。例えば、リアチャンネルなしでサラウンドチャンネルの L, R と C チャンネルのダイナミクスをディスプレイすることを示しています。

VU-Meter controls



Vu-Meter Controls Timing Tab

個別に VU-meter のディスプレイパラメータの大部分を調整できます。

VU-meter のほとんどどんなパラメータもコントロールを示して、VU-meter のどこでもマウスボタンを右クリックして、ダイアログを表示してください。

コントロールウィンドウの左側はグローバル設定を含んでいます。そして、右側には 4 個の Tab パネルがある間、事前に設定されたプリセット数個が、あらかじめセットされます。

Global Settings and Presets

あなたのアプリケーションにベストフィットするパラメータセットを素早くできるように、Eightプリセットが用意されています。

Preset Name	Description
Def. (ref -16)	Default preset with a VU reference level of -16 dBFS
Def. (ref -18)	Default preset with a VU reference level of -18 dBFS
Fast (ref -16)	Preset with fast response times and a VU reference level of -16 dBFS
Fast (ref -18)	Preset with fast response times and a VU reference level of -18 dBFS
Slow (ref -16)	Preset with slow response times and a VU reference level of -16 dBFS
Slow (ref -18)	Preset with slow response times and a VU reference level of -18 dBFS
BBC VU (ref -16)	Preset with BBC standard settings (slower VU release time settings) and a VU reference level of -16 dBFS
BBC VU (ref -18)	Preset with BBC standard settings (slower VU release time settings) and a VU reference level of -18 dBFS

Switch Display

このエリアをクリックすると、VU, PEAK および BOTH を通して循環します。

Double VU

このボタンが点灯される時、ピークメータはVUの特性に切り替わります。その結果、あなたが同時に異なる設定で2個のVU-metersを動かすのを可能にします。

Level Mark

点灯されると、これはあなたの希望の“nominal”のレベル(**Scale Tab**で設定)で、グレーのバーをメータディスプレイに挿入します。インプットシグナルがマークレベルを超えていると、バーはライトグリーンになるでしょう。

Timing Tab Settings

設定面の右側の **Timing** Tab をクリックすることによって、これらのパラメータはアクセスされます。
(上の画像も見てください。)

Peak integration

このパラメータはミリ秒単位で上昇しているレベルを計るために、ピークメータの統合時間を調整します。

VU integration

これはミリ秒単位で上昇しているレベルのための VUメータの統合時間です。

Peak Release

これはレベルが減少しているときピークメータが落ちるスピードであり、dB を毎秒単位で表します。

VU Release

これはレベルが減少しているとき VUメータが落ちるスピードであり、dB を毎秒単位で表します。

Dyn Release

これはダイナミックディスプレイが減少時間です。dB を毎秒単位で表します。

Max Level Hold Time

達したレベルで最も高いセグメントはレベルが減少した後も設定された時間、点灯されたままで残るでしょう。簡単に最大レベルを表示します。パラメータはセグメントの残りが光る時間の長さを調整します。

Alignment Tab Settings

アライメントパラメータはピークとVUメータのスケールに影響します。
Align Tab をクリックすることによって、それらにアクセスできます。



Vu-Meter Controls Align Tab

VU Ref

このパラメータは 0dBFS と関連して 0VU ポイントのレベルを設定します。

(0 dBFS がサンプルワードの最大値です。これより上のレベルはシグナルがクリップしていることを意味します。) 例えば、VU Reference レベルが -16 dBFS にセットされている場合、シグナルが -16 dBFS のときは、VU メーターは 0dB を示すでしょう。

Peak Color A/B alignment

ピークメーターは表示されたレベルを大きさにより3つのカラーを使用します。**A** ポイントの下では、カラーは暗いオレンジです。**A** と **B** ポイントの間では、カラーは、より軽いオレンジです、そして、**B** ポイントを超えたカラーは赤です。これらの2つのパラメータが **A** と **B** ポイントのレベルを調整します。

VU Color A/B alignment

VU メーターは表示されたレベルを大きさにより3つのカラーを使用します。**A** ポイントの下では、カラーは暗いオレンジです。**A** と **B** ポイントの間では、カラーは、より軽いオレンジです、そして、**B** ポイントを超えたカラーは赤です。これらの2つのパラメータが **A** と **B** ポイントのレベルを調整します。

Scale Tab Settings

これらのアライメントパラメータはピークのルーラーに影響します。そして、VU メータと dB レンジのディスプレイにも影響します。 **Scale** Tab をクリックすることによって、それらにアクセスできます。



Vu-Meter Controls Scale Tab

Rulers Max

これはピークメータによって表示された最大のレベルを設定します。通常、あなたは 0dBFs に設定するでしょう。デジタルのフルスケールレベルは、ちょうどスケールの一番上に達するようになります。

しかし、Pyramix は Floating Point 演算を使用しています。あなたは理論上 0dBFs の上のシグナルレベルを持っているかもしれません。それは、それらの表示に役に立つようになるでしょう。

(もちろん、ミキサーのアウトプットにおいて、このようなシグナルは欠くことのできない数として変換してもどされます。そしてデジタルクリップをひきおこし、注意が必要です)。

Rulers Min

これは、ピークメータによって表示された最低基準を設定して、これにより、ピークと VU メータの精度と分解能に影響を及ぼします。最低基準より少ないシグナルはメータの上では目に見えません。

Mark Level

Level Markの位置を設定します。通常、貴方の“nominal”がノーマルレベルになります。

Height

スクリーンに表示されているように、VUメータプラグインウィンドウの高さ(ピクセルで)を変更します。

Priority Settings Tab

Priority Tab をクリックすることによって、優先順位の設定ができます。



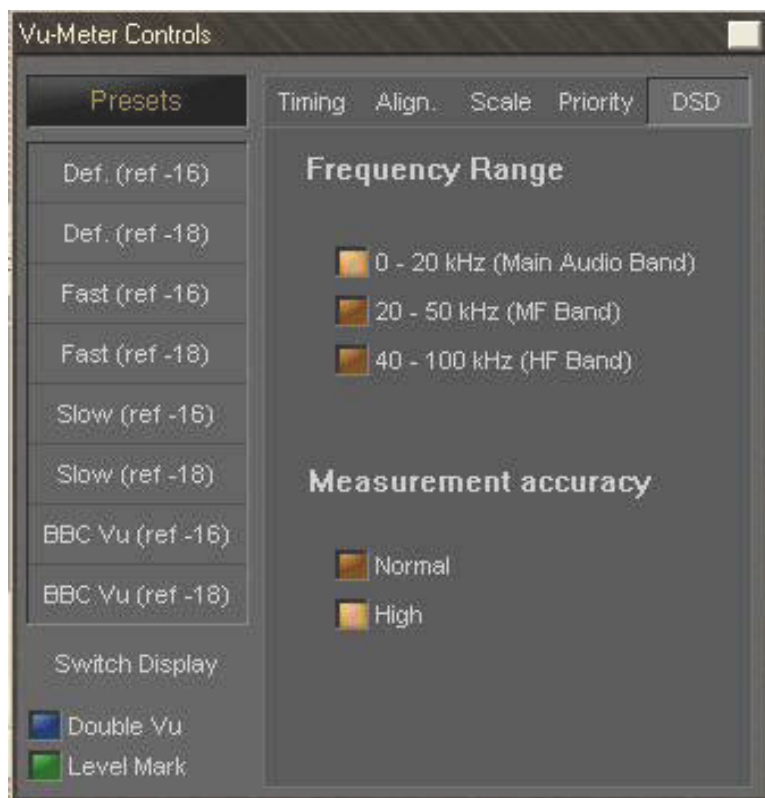
Vu-Meter Controls Priority Tab

この選択は、プラグインにより、どれほどのホスト PC の CPU 時間が消費されるか、によります。したがって、VUメーターのスピードと精度を描き直してください。

優先度が高ければ高いほど、より多くの CPU 時間がプラグインに割り当てられます。

DSD Settings Tab

DSDセッションのメーター設定は**DSD Tab**よりアクセスしてください。



Vu-Meter Controls DSD Tab

DSD Filtering options

DSDセッションの特定のケースで、VUメーターは3つのフィルタリングオプションを持っています。

これらのオプションで、DSDシグナルは高周波ディザノイズに関するAESの推奨に互換性があると確信するでしょう。これらのラジオボタンにより、3つのフィルターの1つを選択できます。それは、レベルメーターで計測される以前にDSDシグナルに提供されます。

20k オプションは20 kHzのローパスフィルタをシグナルに当てはめます。その結果、聞きとれるオーディオだけが存在します。**20k-50k** オプションは20 kHzから40 kHzの周波数領域があるバンドパスフィルタをシグナルに当てはめます。AES推奨によると、この周波数領域のシグナルレベルは-28 dBを超えるべきではありません。**40k-100k** オプションは50 kHzから100kHzの周波数領域があるバンドパスフィルタをシグナルに当てはめます。AES推奨によると、この周波数領域のシグナルレベルは-20 dBを超えるべきではありません。

Measurement Accuracy

最大精度は**High**を選択してください。しかし、プロセッシングに力が要ります。

Phase-Oscillo

このプラグインは位相計と X/Y オシロスコープを結合します。

以下に **注意** してください。 : **Phase-Oscillo** はモノのストリップでは使えません。無理に使用しようとすると、エラーメッセージがでます。

位相計は -1 to +1 の範囲の中にステレオシグナルのフェーズを表示します。

+1の値は、左右チャンネルが完全なフェーズにあることを意味します。

-1の値は、左右チャンネルのフェーズが完全にアウトしていることを意味します。

それらがモノラルシグナルへまとめられるときは、完全なキャンセルを引き起こします。

良いステレオミックスは0~+1のどこかにあるべきであります。

オシロスコープは立体音響の何らかの情報とステレオシグナルの整相をあなたに知らせます。

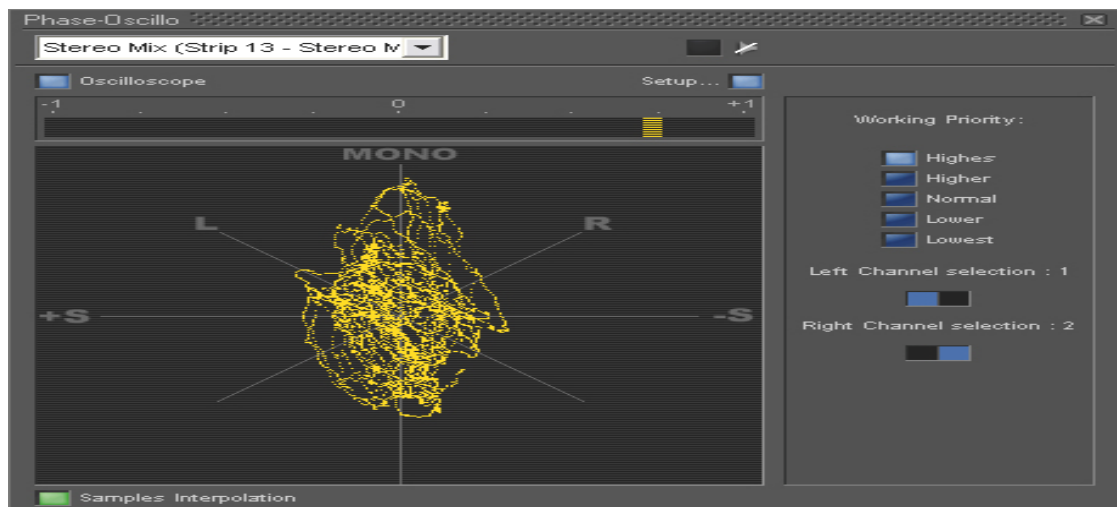
完全にモノラルのシグナルは垂直線として現れます。

右チャンネルだけがシグナルを運ぶなら、下からの45角度の直線が右上に、表示されます。

左チャンネルだけがシグナルを運ぶなら、下からの45角度の直線が左上に、表示されます。

左右チャンネルがフェーズアウトしているなら、水平線になるでしょう。

通常のステレオミックスは、以下の例に示されているように垂直に形成された雲として現れるでしょう。 :



Phase-Oscillo floating Window

Phase-Oscillo configuration

Phase-Oscillo プラグインには、そのオペレーションを構成する数個のボタンがあります。

Oscilloscope button

オシロスコープディスプレイのオンとオフを切り換えます。オフにセットするなら、位相計だけを表示します。

Sample interpolation

このスイッチがオンのとき、より認識し易い状況で、オシロスコープの上に表示された信号のサンプルは相互接続されています。

Setup

このボタンは更なるオプションセットアップパネルを開きます。

Working Priority

これらのスイッチの1つを選んで、プラグインで消費される、ホストPCのCPUタイムの量を選択してください。したがって、それに影響されるので、オシロスコープのスピードと精度を描き直してください。優先度が高ければ高いほど、より多くのCPUタイムがプラグインに割り当てられます。

Drop frame display

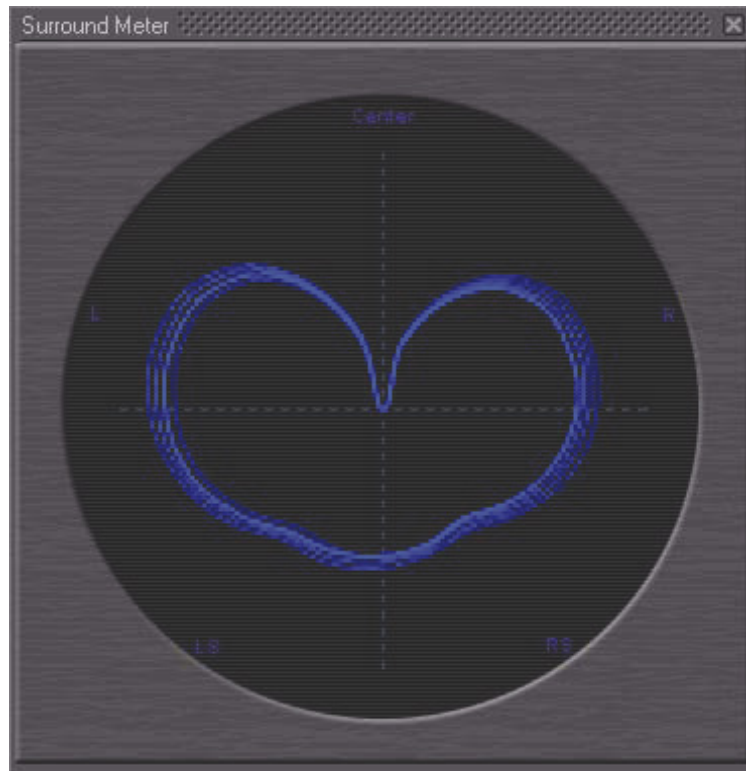
Phase-Oscillo の優先順位の選択により、絶え間なくディスプレイを描き続けることができるくらいの十分なCPUタイムを得ることができないかもしれません。実際のPyramixセッションのスタート時から、CPUタイムの不足のために、ドロップカウンタは描ききれないフレームの量をディスプレイします。

Left and Right channel selector

プラグインが2個以上のチャンネルでバスに挿入されるなら(たとえば、サラウンドバスかマルチステレオバス)、これらの2個のセレクタで、あなたは、プラグインの左右インプットに適切なチャンネルを選ぶことができます。例えばサラウンドバスでは、**Phase-Oscillo** プラグインで表示される左右前部チャンネルのを選択するかもしれません。

Surround Meter

これは、サラウンドサウンドフィールドのエネルギー分布の表示です。大変役に立ちます。

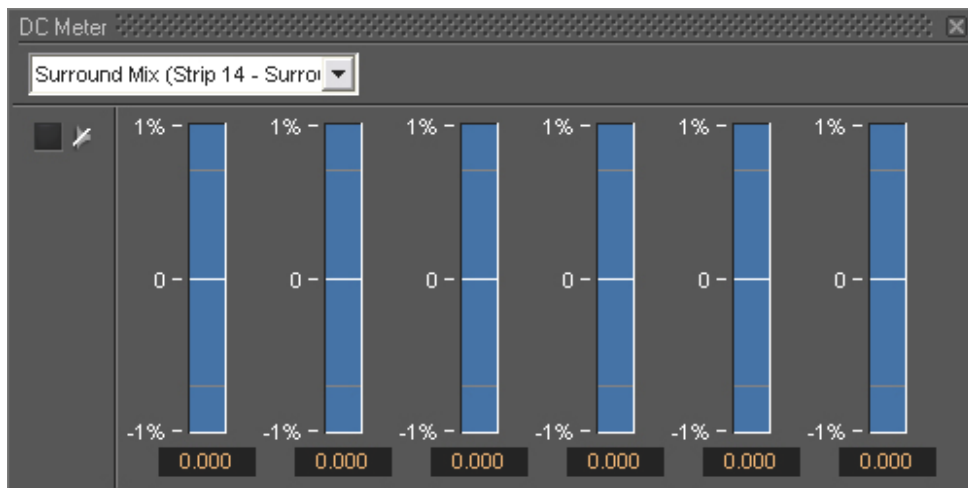


Surround Meter floating Window

Surround Meter は、素材のレンジの広さを表示する、大変意味のあるディスプレイを持続する自動ゲインレンジングを組み込みます。調整のための設定が全くありません!

DC Meter

シグナルのDC コンテンツをあわせませす。



DC Meter floating Window

Modulometer



Modulometer floating Window

Modulometer は、Nagra の携帯用のTapeレコーダーに取り付けられた古典的なメータの忠実な再現です。一般的な操作は、レベルを合わせることです。スピーチのレコーディングのとき、メータは、-8(平均)を指します。ある意味、これは準ピークメータとしてのモデュロメータの特性に起因します。(準と言われる由縁は、弾道学により制作されたメカニカルメータだからです。)これは勿論、慎重な屋外の会話のレコーディングで反映されます。ロストイクは何千ドル(何十万円)もの代償をはらいますから。これは、決して望ましくはありませんが、低シグナルのほうが、ピーククリップのひずみよりまだからです。

ウィンドウのどこでもよいですから、右クリックで、コンテキストメニューがポップアップします。

これには、**Modulometer** の動きをコントロールするいくつかのオプションがあります。

Reset	
Presets	▶
Display (Frame / sec)	▶
Release (dB / sec)	▶
Acceleration (dB / sec)	▶
Reference (dBFS)	▶
Integration (ms)	▶
Hide	

Modulometer menu

Reset

デフォルトの設定を修復します。

Presets

標準の **Preset** オプションを提供します。

Display (Frame / Sec)

ディスプレイのリフレッシュレイトを設定します。

Release (dB / Sec)

Release タイムを決めます。

Acceleration (dB / Sec)

Acceleration レイトを設定します。

Reference (dBFS)

Reference レベルを DeciBels Full Scale にセットします。

Integration (ms)

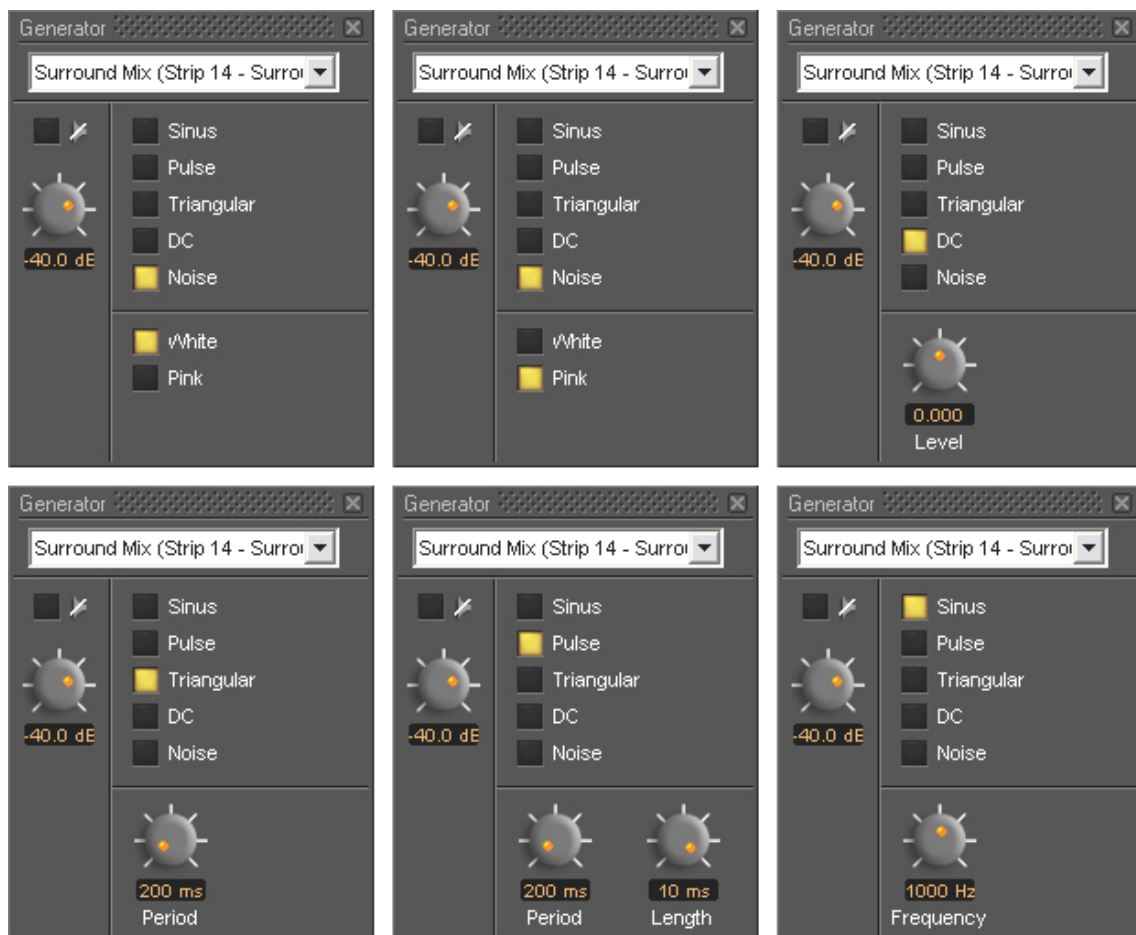
Integration タイムをミリ秒にセットします。

Hide

Modulometer を隠します。

Function Generator

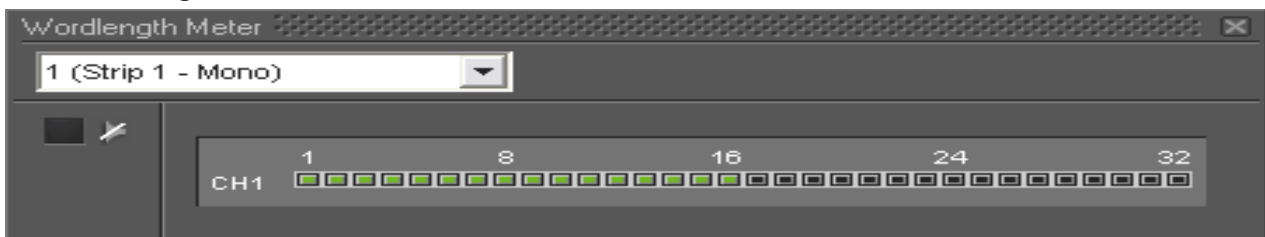
このオシレーターは Sine 波か Pulse 波か Triangular (鋸歯) 波か DC とホワイトか Pink Noise を発生させることができます。



Function Generator floating Windows

Wordlength Meter

Wordlength Meter (または、Bit Meter) は実際のシグナルの語長を表示します。



Wordlength Meter floating Window

ゲイン調整をする際、心に留めておいてください。例えば、(0dB 以外のフェーダの設定) そのシグナルは 32 ビットフロートデータになるでしょう。

Plug-in Automation

ダイナミックに、Pyramix のすべてのシグナルプロセッシング Plug-in パラメータは完全にオートマチックにできます。どうぞご覧になってください。Automation Modes 301 ページ

Effects Snapshots

ライブラリーから / に、それらをドラッグすることによって、Effect Settings を容易に保存して、リコールすることができます。

Creating Effects Snapshots

Alt + Shift しながら、クリックしてください。

あなたが設定を保存したいライブラリーへ、横棒から次の **Plug-in** ウィンドウの **Channel** コンボボックスへドラッグしてください。それから、放します。

ニューアイテムは、**Mixer Snapshot** タイプとしてライブラリーに保存されます。デフォルトでは、プラグインの名前がスナップショットになります。ニューアイテムは、自動的にハイライトされます。デフォルト名前を変えたい場合は、単に新しい名前をタイプして、確実に **Enter** してください。

次に、スナップショットの名前はライブラリーの名前の上をクリックすることによって、変えることができます。そして、新しい名前をエンターします。


以下に **注意** してください。: いくつかのプラグインでの **Alt + Shift** のクリックとドラッグは、水平なセクションタイトルバーとプラグインウィンドウどこからでも、使用できます。その場合、カーソルはこの様になります。



Using Effects Snapshots

カーソルが変化する所の、どこでも、ユーザライブラリーからオリジナルとリリースと同じタイプのプラグインへ、単純にスナップショットをクリック、ドラッグしてください。



スナップショットはどこへでもドロップできるわけではありません。または、スナップショットプラグインタイプが、ターゲットとなったプラグインにマッチしないなら、カーソルは  に変わります。

Optional Plug-ins

オプションの Pyramix プラグインの操作方法に関しては、各プラグインのガイドをご覧ください。

Merging Technologies

EQ-X



EQ-X floating Window

EQ-X は Pyramix EQ にビルトオンされた全世界的に大賞賛された品質で御座います。それは後方へ互換

があります。

EQ-Xは究極のフィルタリングを提供します。それは、サンプリング周波数のノッチのある DXD、ローパス、ハイパス、ピークとシェルビングフィルタタイプまで利用可能です。

この Extreme Definition Equalizer のフィルタデザインのスペースは、最も高いオーディオ解像度に対処するために明確に最適化されています。それは、可聴範囲全体を通して(また、非可聴領域でさえ)、非常に低いノイズ&歪み、通常は -110dB より上の THD+N であります。

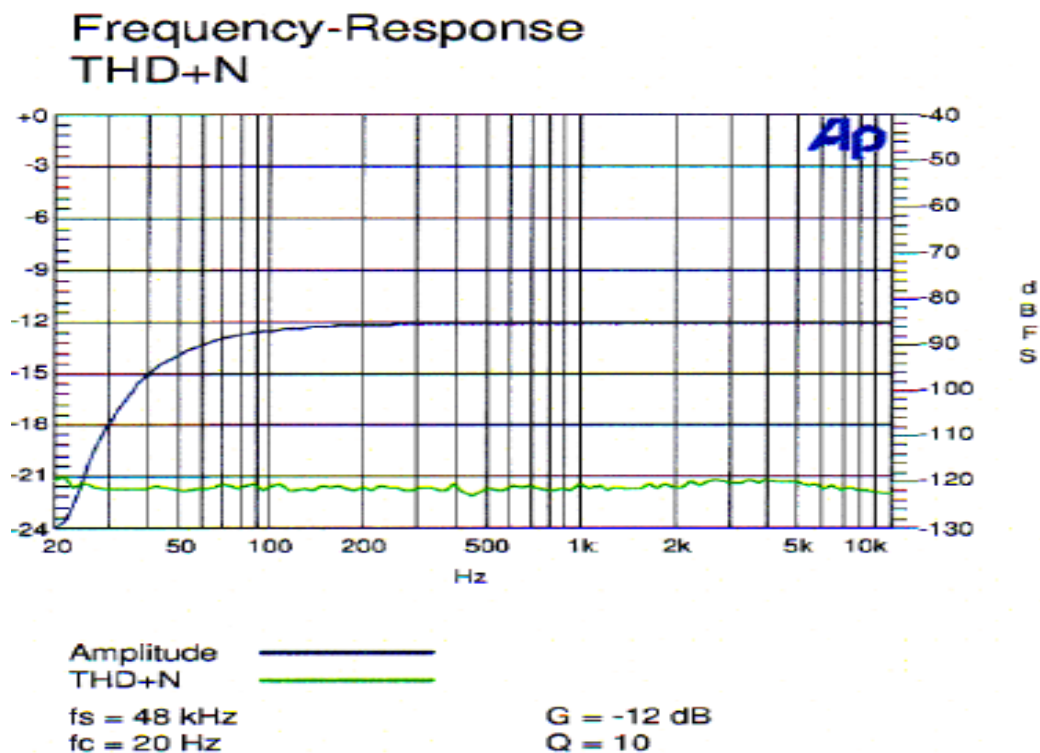
もちろん、この新しいデジタルフィルタの位相数学は、高いサンプルレイトを念頭に設計されていますので、当然のことながら付加的な恩恵と低いノイズを 1FS に均等に提供します。

しかしながら、無料のランチなんてものがないように、EQ-X は、Pyramix にある同様な「伝統的」デジタル EQ の例に換算すると、その DSP プロセッシングパワーのおよそ 2 倍「食べてしまいます」。

EQ-Xは、Filter Type をコントロールするファイブバンドのフルパラメトリック EQ です。

この Filter Type には、Gain のブースト、カット、周波数、各バンドの Q 因子(バンドワイズ)があります。イコライザは、ロータリコントロールでオペレートできます。それには、直接、数字のパラメータをノブの横のボックスに入れます。または、マウスカーソルがレスポンスグラフの上に置かれているときに現れる、5つの色付けされたボックスノードの1つの上へ、クリック、ドラッグしてください。

左クリックでレベルと周波数を調整します。右クリック、そして左右にドラッグ、これで Q を調整します。すべてのバンドがフルレンジです。最大 24dB のブーストとカットが利用可能です。1.0 (wide) から 100 (narrow) の範囲で Q を設定できます。Master Gain は、総合的なレベルが、eq に合うように調整できます。



EQ-X Frequency Response THD+Noise

Flux

Solera +



Solera floating Window

Solera +は、**Angel Class Dynamic Processors** 界のフラッグシップです。

それはマスタリングとリ-マスタリングアプリケーションのために主として設計されています。

しかしながら、優れた音質とひずみの無いオペレーションにより、通常のダイナミックプロセッサとして使用できます。

Merging Technologies のために、ゲール人 Yvan Son et Développement によって開発されています。

あらゆる Angel Class Dynamic Processor プラグインはいくつかの専門アルゴリズムを使用します。

それは信じられないほど明確で自然な音になります。

Pure シリーズは特別なダイナミックプロセッサと同じ技術を使用しています。

デジタルドメインで、ダイナミックプロセッシングに最適なプラグインを与られました。ここに、いくつかの特色があります。:

1. 計測器のように、アナログです。ダイナミックなプロセッサをセットアップするとき、RMS 値はdBf より有用です。
2. **Angel's Share** パラメータはシグナルのコンプレッサー操作において、知的な緩和を考慮に入れます。
3. **Hysteresis** パラメータは、サウンドレベルのコンプレッシング、ディコンプレッシングをしめします。そして、スタンダードなコンプレッションの仕組みでミックスされます。
4. **Auto Release** は典型的なポンピングエフェクトを避けるユニークなアルゴリズムを特徴とします。
5. ディレイラインは、ヌル(0)アタック・タイムをシグナル経路にインサートできます。
6. **A/B** コンペアと **Morphing** セクションは、超高速、厳格なオペレーションを可能にします。

Angel Class Dynamic Processor ファミリーは、同時に 8 チャンネルと DXD オペレーションまでサポートします。

以下に **注意** してください。: **Solera** はブドウ酒醸造テクニックです。: **Solera** は部分的にワインブレンドの方法です。密接に、**Sherry** か **Madeira** の酒造に関係しています。ソレラは、最も古いワインの、古い順に積み重ねられたオークバーレルの数列から成ります。新しい物は一番上にあります。ボトルづめでは、古い列のワイン、約1/3を取り除きます。そして、すぐにワインを、上の列から取り替えます。トップの列に届くまで、新しいワインで補給します。**Solera** の裏の概念は、年から年中、一貫してワインを造ることです。

Angel's Share は、**Armagnac**, **Cognac**, **Whisky** に使用される用語です。; 熟成の間に気化するスピリットのことです。

Angel Class Processors User Guide には、完璧な操作法が詳細に書かれてあります。

Pure Series

Pure Series プラグインは、本質的には個別のプラグインとして提供された **Solera** のビルディングブロックです。先進的なリリースモードは Solera のみで利用可能です。

Pure Compressor

Pure Compressor は Solera のコンプレッサーセクションです。

Pure Expander

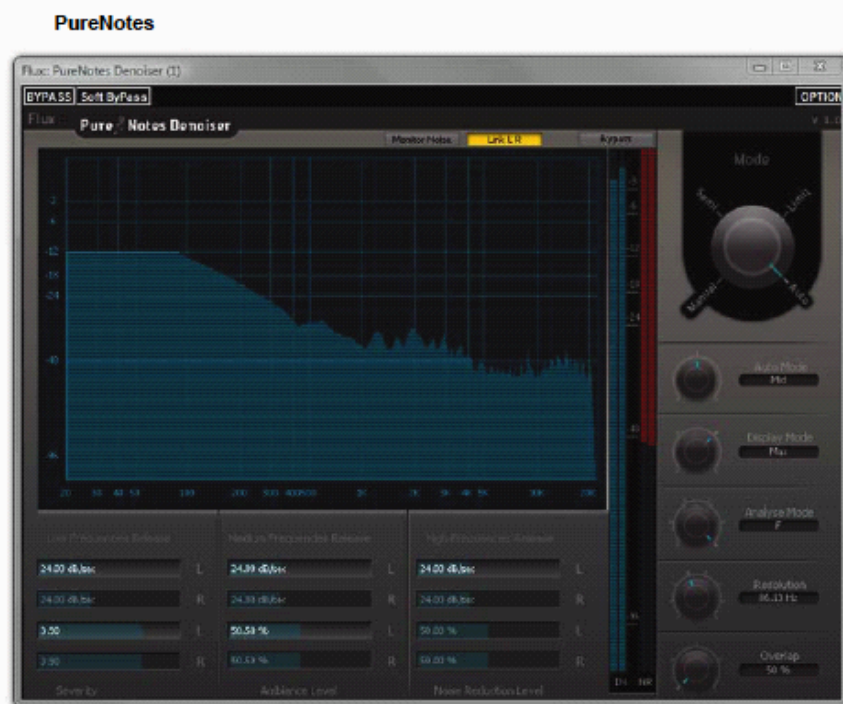
Pure Compressor は Solera のエキスパンダセクションです。

Pure DCompressor

Pure Compressor は Solera のディ-コンプレッサーセクションです。

Pure DExpander

Pure Compressor は Solera のディ-エキスパンダセクションです。



Algorithmix

DeNoiser

DeScratcher

DeNoiser + DeScratcher, Restoration Suite

Nova

Overview

Pyramix レンダリングインタフェースへの Nova™ プラグインは、クリーナーレコーディングに奮闘中、感銘さえ憶える兵器であります。せき、椅子のスリ音、携帯電話でさえ、全て視認可能なのであります。

Nova™ Plug-In は、周波数領域における音声データが簡単に素早く変更します。これらの変更は時間を越えて、選択された領域の補間を含んでいます。そして / または、ゲイン変更と同様に周波数ラインも含んでいます。また、挿入は選択された領域の中のゲインレンジに制限される場合があります。データのあまる部分のみに処理が必要な場合は、(例えば、特定の和声の1つなど) 大変有用です。そうでなければ、選択できません。すべての画面解像度との最適な互換に、Nova™ ウィンドウは完全にリサイズ可能です。

Arkamys

UpMix5

Overview

UpMix 5 は 5.1 マルチチャンネルアウトプットにステレオソースをアップミックスする Pyramix Virtual Studio のためのプラグインです。ステレオシグナルの FFT 分析から、UpMix 5 はすべての 5.1 のコンポーネントを区別します。UpMix 5 は、5.1 サラウンドの制作に、どんなりバープ、キーコンプレッションも使用しません。このプラグインは、Broad Cast と Post Production アプリケーションのために、どんなステレオ素材でも使用できるように設計されております。: 映画または音楽。

UpMix 5 はオリジナルのステレオシグナルからモノラル、ステレオ、および 'フェーズアウト' コンポーネントを区別します。モノラルコンポーネントはセンタースピーカ (C) で再生されます。

フェーズアウトかコンポーネントは後部スピーカ (LsRs) でプレーされます。ユーザは、最終的な前部 LR の幅、サラウンド LsRs シグナルの幅を選択できます。

Vincent Burel

Aphro V1 Reverb / Aphro V1.5 Reverb

Aphro-V1.0 / Aphro V1.5 はリアルタイム Digital Effects Processors です。

現実的な方法で、Aphro-Vx, Aphro-V1 と V1.5 と呼ばれる超最高品質エフェクトプロセッサの要素は、格調高いアトモスフィアールームエフェクトのシュミレートを特別に作るものです。取り扱い哲学を簡単にします。そして実用的な非常に多くのプリセットにあなたは感謝するはずでず。そのプリセットは、お望みのエフェクトにマッチするプリセットをユーザーに選択させます。その後、要求に従って、それにアジャストする異なったインターフェースを使います。テーマによるパラメータを分類は、モジュールの、そして、人間工学的なユーザインターフェースの制作という考えを、私たちに与えております。

C-Limiter

Stereo Manager

Striptool

Compressors

C10 Limiter

EQ Pro-pack

Tone-X

Chorus

GEQ

MultiTap Delay

VU-Meter + Cor

Frequencies Analyzer

Stereo Oscilloscope

Mono-Switcher

Cedar Audio Restoration Suite for Pyramix

Cedar's レストアツールの種類は、ここで序論を述べることを、全く必要としません。以下のプロセスは Pyramix で利用可能です。:

Cedar dehiss for Pyramix

Cedar declick for Pyramix

Cedar manual declick for Pyramix

Cedar decrackle for Pyramix

Cedar dethump for Pyramix

Cedar Retouch for Pyramix

Prosoniq

MPEX3 Timestretch and pitch change

Overview

ドイツをベースにしております会社 Prosoniq は、Pyramix のための、MPEX3 アルゴリズムを開発いたしました。それらの高品質のデジタルオーディオアルゴリズムは、全世界に大変よく知られております。

MPEX は、**Minimum Perceived Loss Time Compression / Expansion** の根拠に基づき、開発されたものであります。本技術を Pyramix Virtual Studio に組み入れるならば、既存の素材のタイミングとピッチの調整を、抜群の結果と操作性をもって可能といたします。

Algorithm

Time Scaling はピッチを変えないで音か音の長さを変えるプロセスです。('Time Stretching', 'Time Compression / Expansion' と 'Time Correction' としても、よく知られております。)

音が異なったスピードで再生されてトランスポーズされたとき、例えば、テープレコーダの再生スピードを減速させます。異なったテンポでプレイバックしますが、ピッチでもそうなるでしょう。

ドラムループをレコーディングスピードにあわせるとき、これは素晴らしいかもしれませんが、ボーカルのような音程のあるサウンドは、完全に調子外れに聞こえるでしょう。したがって、デュレーションとピッチ、双方、個別の変更を可能にするプロセスの提供は、望ましいことです。

Time Stretch and Pitch Change for Film Applications

Cinema タイムストレッチングとピッチチェンジリクワイアメントの3つのメインカテゴリがあります。:

- 1) それらの関連ビデオかフィルムが加速、または減速しなければならないとき、オーディオの変換は 24~25 か 25~24 までラッシュします。主な理由は以下の通りです。
 - a. フィルム AND ビデオはシューティングをしたので、ラッシュの一部か他は、加速、または減速させられなければなりません。

- b. 編集のためにフィルムラッシュをビデオに送るテレシネプロセスは、元のスピードを、故意にまたは間違っ​​て保持しませんでした。
- c. シューティングは、ビデオで 25fps (故意にまたは間違っ​​て) で、撮影しに行かなければなりません。

Pyramix はこの問題の様々な解決法を提供します。:

Batch conversion

全体のメディアフォルダーの一括変換。ただ、ストレッチ/スクイーズ/ピッチチェンジで、すべてのメディアを選択してください。そして、次のメニューを選択してください。 **Quick Convert > Prosoniq MPEX3** モジュール。すべてのメディアはワンショットで処理されるでしょう。

メディアは、参照から "Clap" を使用することによって、それらのビデオ同等物と時間軸上で再同期しなければならないでしょう。

すべてのメディアが時間軸上で既にそれらのビデオ同等物に連動するケースで (マニュアルか、レコードしている間、正確にスタンプされているので)、Pyramix プロジェクトでそれらのオリジナルの TimeCode (タイムスタンプ) にシンプルにこれらのすべてのメディアを送ってください。そして、メニューアイテム、 **Project > Stretch / Pitch** を選択してください。適切にすべてのメディアをストレッチ/スクイーズされるでしょう。そして、また、正しくそれらの位置を正しくアップデートするでしょう。そして、メディアに新しいオリジナルの TimeCode (タイムスタンプ) の書き返すことができます。これには、次のメニューアイテムを選択してください。 **Clips > Operations > Update Media Original TC** 今、まさにこれらのニューメディアを使用できるように、まるでそれらが新しいスピードでレコード、スタンプされていかならば、自動でそれに従わせるか、他の TimeCode ベースのプロセスであることを示しています。Timeline のこれらのメディアに参照をつけながらクリップに保存された全情報は、(フェードのように、シンクポイント、ゲインカーブ...) 適切に伸ばされるか、または縮められます。オプションで、必要な部分だけを変換するために、メディアを統合できます。

異なったソース素材のスピードのミックスが "normalized" される場合は、上で説明した 2 つのプロセスが、必要です。全体の編集とミックスがもう片方 (オリジナルラッシュ) スピードに合わせて、ストレッチして戻されなければならないケースでは、始めからよく知られていることです。Merging はハードディスクの空きスペースの部分で、大変便利な解決策を提供しています。それは、変換時間と最終的にサウンドクオリティーにおいてです。

Virtual Transport Video Player はオーディオ素材の釣り合いより、異なったスピードでビデオの編集のプレイを考慮に入れています。(個々の例とケースの大多数) たとえば、あるビデオは 24 フレームパーセコンドで走り、それとともに走るオーディオ編集は 25 フレームパーセコンドです。これは、オーディオの圧縮を避けます。それによって、あまりに速く再生されるビデオとの釣り合いがとれます。(24 fps の代わ

りに 25fps)しかし、望ましくは、正しいスピード(24fps)にしたがって、オーディオとビデオを動かしてください。

Surround Post-processing

フィルム配給の 24 から 25、DVD/Video へのファイナルミックス変換または、ビデオショットと編集された映画配給のための、25 から 24 への変換。

Pyramix は全体のサラウンドミックスをストレッチ、またはスクイーズします。それにはこのメニューを選択してください。 **Project > Surround Post-processing** そして、 **Prosoniq MPEX3 24/25 Time Stretcher module** を選んでください。

本機能は、新しい Prosoniq MPEX3 アルゴリズムの恩恵により、相互チャンネルフェーズ成果物なしで、全体の 5.1ミックスをストレッチ、またはスクイーズします。本機能はステムによる、マルチシステムサラウンドミックスのプロセッシングを可能にします。現在まで、ほとんどの時間、ストレッチのアルゴリズムにより、生成されたものに起因して、通常の処理は、個々に、タイムストレッチ、リミックスの後で、ダイアログステムと音楽/エフェクト/アンビアンシステムは、切り離されるべきです。

Surround ポストプロセッシング機能はこの方法論を認めていますが、MPEX3 モジュールの超高品位のため、もう、それは必要ではありません。したがって、最大の音響品質を保有しながら、1 個のパスで完全なミックスをストレッチすることができます。

Time fit

与えられた時間にフィットする、オーディオのコンプレッション、またはエクспанションは、一般にダイアログ、ADR、翻訳またはフォーリーです。

Pyramix はオーディオのリージョンをストレッチ/スクイーズの 3 つの方法を提供します。:

- プロセスのためのリージョンまたは、クリップを選択して、拡張されるリージョン境界に最も近い位置にカーソルを置いてください。そして、 **Edit > Stretch** を選択してください。

そして、ダイアログは、境界が TimeCode エントリの助けを借りて正確に調整されるのを示します。

OK をクリックまたは、オペレーションの実行のため、Enter キーを押してください。

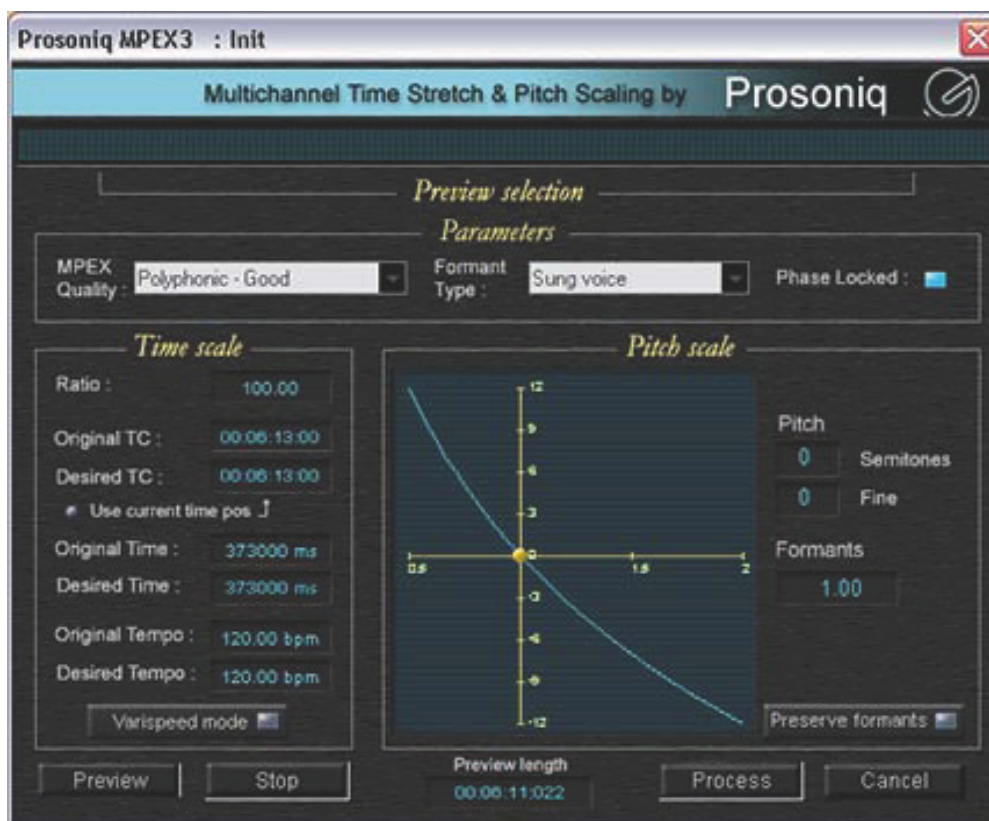
- あなたが処理したいリージョンかクリップを選択してください、そして、それをコピーしてください。 (**Edit > Copy**, または **Ctrl C** など)

あなたが、コピーされたリージョンに収まって欲しいリージョンを選択してください。そして、このコマ

ンドを使用してください。 **Edit > Fit Selection**

- 処理のためのリージョンか、クリップを選択してください。

Project > Render メニューを選んで、**Prosoniq MPEX3** モジュールを選択してください。



Prosoniq MPEX3 dialog

包括的インターフェースは、その後タイムストレッチパラメータを正確に調整します。

また、タイムストレッチングに加えて、このインターフェースは、Pitch と Formant の調整が可能になります。

Quick Convert

また、Quick Convert 機能は Prosonique MPEX3 のプロセスにアクセスできます。

(Media Management Tab Window, Menu **Convert > Quick Convert > Prosonique MPEX3**)

Scopein

TimeZone Time Compression

VST support

VST Plug-ins

きちんとしたVSTプラグインならば、Pyramixで使用できます。

マルチチャンネルVSTプラグインは、MassCore Systemsだけではございますが、まっすぐなルーティングでサポートいたします。



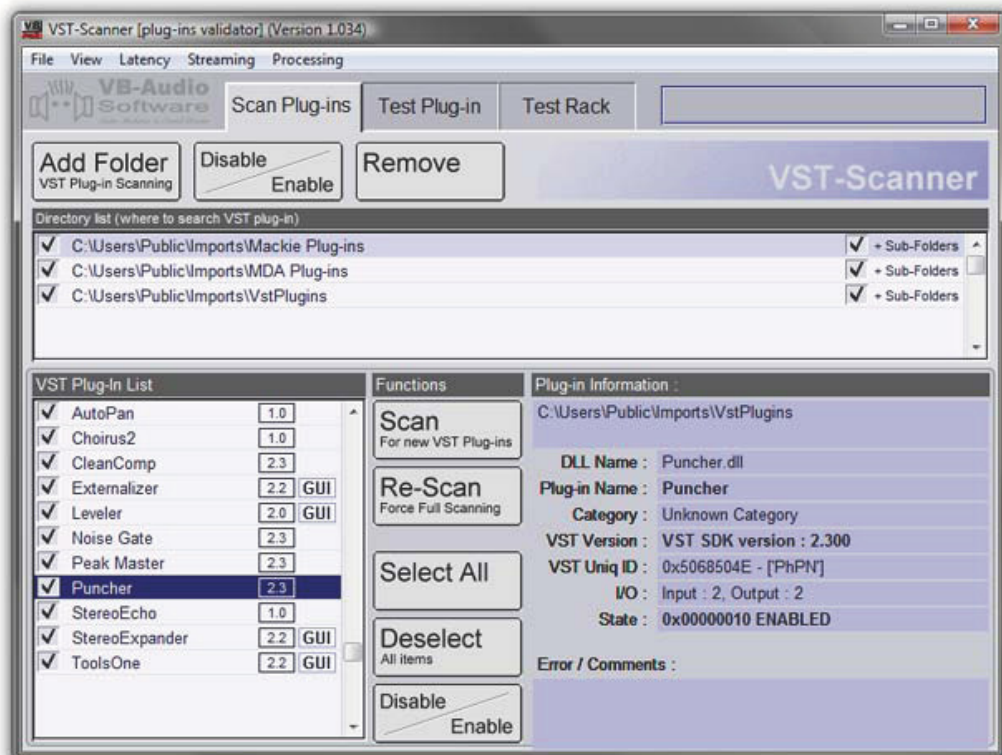
VST Scanner

Pyramix で VST プラグインをロードするには、まず Pyramix にその在り処を教えなければなりません。

Start > Programs > Pyramix > VST Scanner に進んでください。Cubase か、または何か標準の VST プログラムがありましたら、VST プログラムが、左のウィンドウに現れます。

Pyramix の中で使用する 1 つを選択してください。(Waves、VST と TC Powercore を含んでいます。)

左のウィンドウになにも出てこなかったら、VST のフォルダーが要るってことです。



VST - Scanner Window

ディスクの上のどこかに、（それらは.dll ファイルタイプである。）

VST Plug-Ins Chooser ウィンドウの下の **Change** ボタンを押してください。ディスクをブラウズして、VST プラグインを含むフォルダーを選択します。すぐに Pyramix で表示されて、認識されるでしょう。

以下に **注意**してください。: VST プラグインはホスト CPU で計算されます。したがって VST プラグインを沢山使う場合は、早いプロセッサが要ります。

バリデーション・ツールとしてVST Scannerは使用できます。開発者 (VB Audio) のウェブサイトに取り扱説明書と最新版があります。:

http://perso.wanadoo.fr/vb-audio/fr/resources/vst_scanner/vst_scanner.htm

VST Plug-ins Display Order

VST プラグインのリストは新しいプラグインを加えるとき現れます。2つの方法で加えることができます。

Company Nameと**I/O Configuration**が選ばれていると、リストはCompany Nameによってオーダーされます。プラグインは入出力構成に従って、分類されます。**1 in - 1 out**, **1 in - 2 out**, **2 in - 2 out**ここに例を示します。:

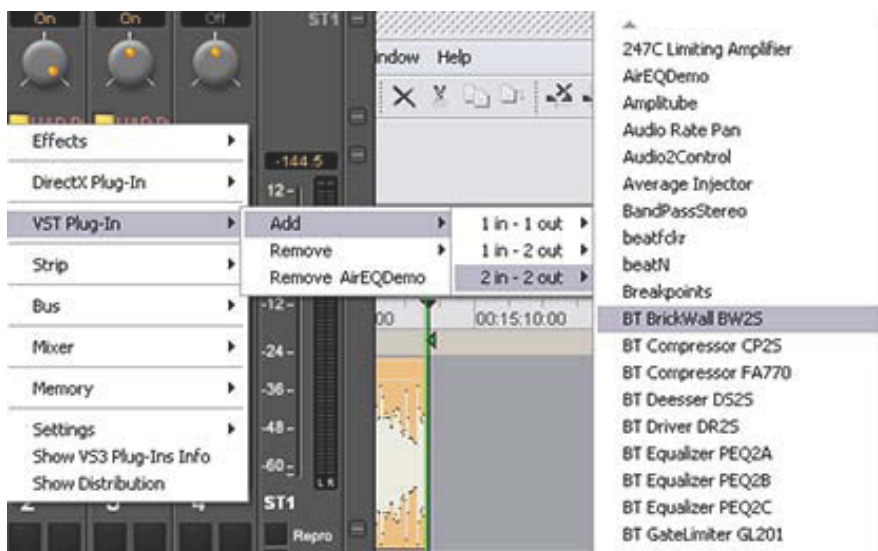


VST - Plug-Ins List by Manufacturer

Direct X Plug-ins

DirectSound / DirectXプラグインは、“VST Wrapper”をお使いください。

あるいはまた、I/O Configurationによって選んだ**I/O Configuration**はPlug-inを分類します。それぞれのリストはここに示されているようにアルファベット順で示されます。:



VST - Plug-Ins list by I/O configuration

表示はこちらで切り替えてください。**Settings > All Settings : Project > Mixer > Plug-ins Settings** ページ

どうぞこちらもお覧ください。: **Plug-ins Settings** 627 ページ

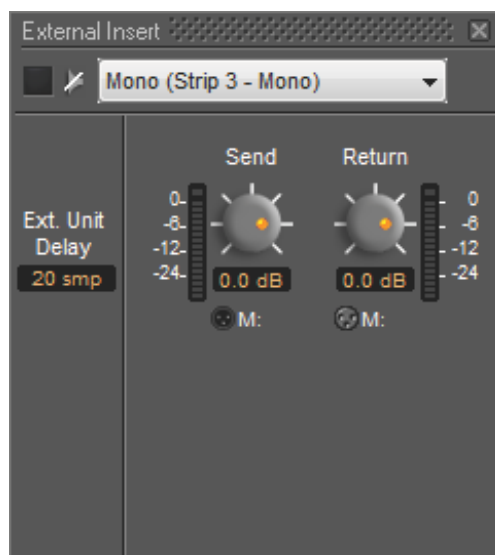
External Effects

どのような Pyramix **Bus** も、どのような物理的アウトプットへ送ることができます。したがって、外部のエフェクトへの物理的アウトプットを **Aux** で送ることができます。外部のエフェクトのアウトプットは物理的インプットの1つを通して単純に、Pyramixに返されます。しかしながら、外部のプロセッサとコンバータでディレイを生じるでしょう。リターンが、他の信号と時間をそろえる必要があるなら、どうぞ見てください。: **Mixer Delay Compensation** 201ページ

External Insert

External Insertは必要なストリップの上を右クリックしてください。: **VS3Effects > Add > Other > External Insert**で選択してください。

ストリップの**External Input**名をクリックすると、**External Insert Control Window**が開きます。



Mixer Strip External Insert Plug-in Control Window

Sendと**Return** ConnectionはXLRアイコンをクリックしてください。レベルはノブで決めてください。外部のエフェクトを含む入出力ループによって導入されたディレイを決定したとき、サンプル値を**Ext. Unit Delay**に入れてください。

13

Automation



Scope

Pyramix Virtual Studio は非常に強力なオートメーションシステムを装備しています。

ダイナミックとレベル、パン、エフェクトなどのスナップショット・オートメーション、両方を含んでいます。本章では、オートメーションの内部コントロールをカバーしています。

Master Automation Controls

Global Dynamic Automation Modes

Automation ツールバー (または、**Automation** メニューアイテム) の **On/Off**, **Play** および **Write** ボタンでセットします。コンソール全体にわたるダイナミックオートメーションモードをセットします。個々のコントロールは、自身のモードにより反応します。

Global Automation Controls は、格納可能ツールパレットにあって、デフォルトでは、メイン **Pyramix** ウィンドウの右下にロケートされています。 **On/Off**, **Play** および **Write** ボタンがあります。そして、2つ、**Snapshot** オートメーションカメラアイコンのボタンがあります。



Master Automation Controls dockable toolbar

On/Off ボタンは、ダイナミックオートメーション **Off** にのみ使用できます。 **Off** では、オートメーションの再生はありません。記録も出来ません。

On(Play/Write をクリックして) では、オートメーションデータを再生します。 **Write** が灯りますと、記録可能です。オートメーション化されるコントロールは、適切なモードになります。

Record ボタンが押されるとき、赤を '点灯' します。

Record に設定されたコントロールは、現在の値をレコードします。

それらが動かされたときだけ、**Auto-Write** に設定されたコントロールは、レコードします。

コントロールは存在するオートメーションデータ (もしあれば) の再生 **Play** にセットします。

Isolate に設定されたコントロールは、それらの現在の値を維持します。

Snapshot Automation



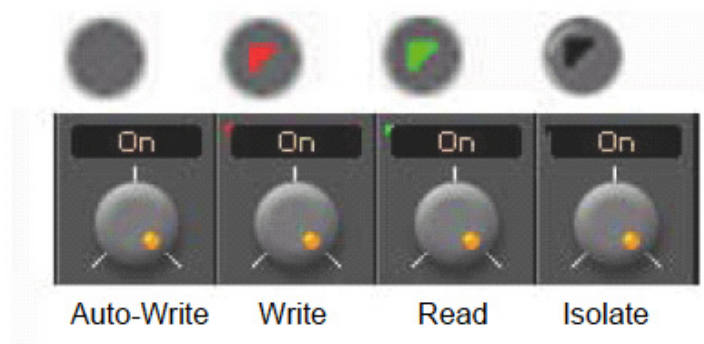
Snapshot ボタンは現在のカーソル位置にあるすべてのコントロールの状態を、レコードするオートメーションイベント(キーフレーム)を挿入します。



Snapshot Range button は **Mark In** と **Mark Out** カーソル位置で、すべてのコントロールのオートメーションスナップショットキーフレームを挿入します。実上、現在の状態、マークによって定義された範囲中のすべてのコントロールを設定します。

Dynamic Automation Modes

4つのダイナミックオートメーションモードの1つにミキサーのあらゆるコントロールを設定できます。オートメーションモードは、個々のコントロールを設定できます。チャンネルストリップ用、バス用、コントロールのグループ用か、または、全体のミキサー用です。現モードは不在、存在、および小さいインディケータのカラーによって示されます。



Dynamic Automation Mode Indicators

Auto-Write

インディケータは、ありません。(全てのコントロールのデフォルトです)。

Play 中の転送、および **Play** か **Write** モードによる **Master Automation Controls** と共に、コントロールは以前に記録しているオートメーションデータを再生します。

Write モードでは、コントロールが新しく動かされたとき、コントロールがリリースされるまで、オートメーションデータは書かれます。コントロールがリリースされる行動、または転送が止められたとき、

Automation メニューの選択で管理されます。 **Automation > Automation Settings**

Write

赤い三角形インディケータ。

Play 中転送、および **Write** モードによる **Master Automation Controls** と共に、**Write**モードでは、現在のすべてのコントロールの状態を、オートメーションデータとして**Record**モードにレコードします。

Read

緑の三角形インディケータ。

コントロールは、それらのために最後の記録されているオートメーションデータに従うか、または既存のデータが存在しないデフォルトのポジションを維持します。

Isolate

黒い三角形インディケータ。

コントロールは、既に記録されたどんなオートメーション作業からも、切り離されます。それまでに記録したオートメーションデータにまったく影響なしで、コントロールは動かせません。

Selecting Automation Modes

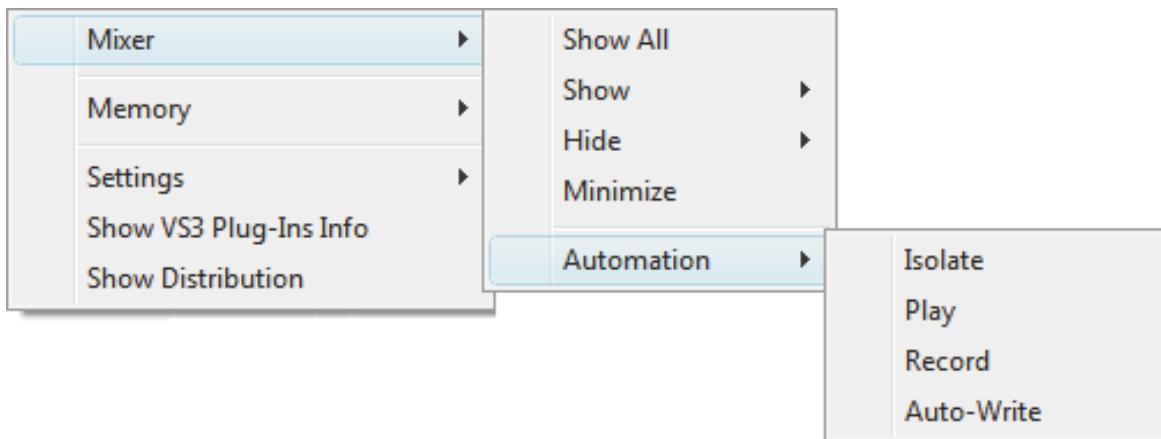
Default Mode

デフォルトモードは**Auto-Write**です。コントロールとオートメーションデータを動かすとデータは自動的に書かれます。

Entire Mixer

ミキサーパネルの空白のエリアを右クリックすることによって、ミキサー全体を同じモードに設定できます。(例えば、バスストリップの下)。それから、ポップアップメニューからモードを選択してください。

Mixer > Automation > Isolate



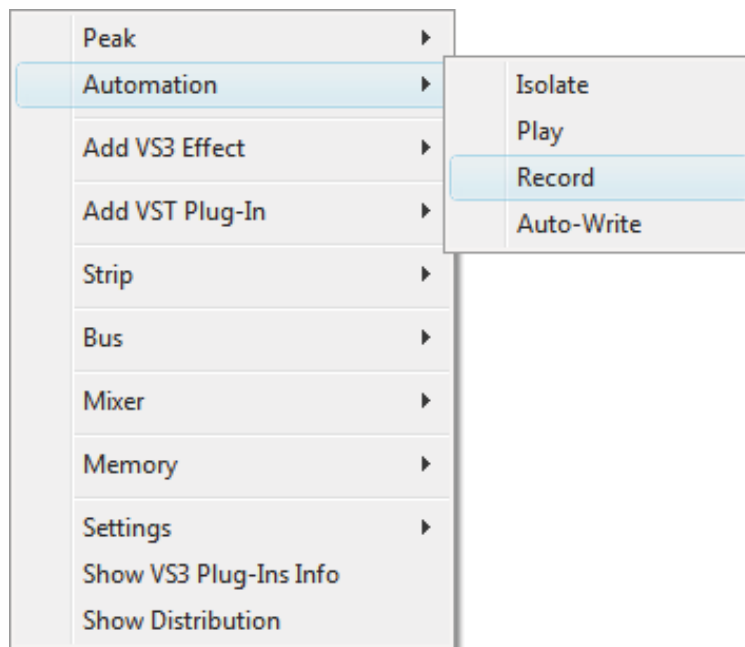
Mixer context menu Mixer Automation sub-menu

Block, Strip, Bus or Entire Mixer

Block, Strip, Bus or Entire Mixer

例えば、ここ、フェーダエリアに示されているようにミキサーチャンネルストリップのファンクションブロックで右クリックすると、コンテックスメニューをポップアップします。

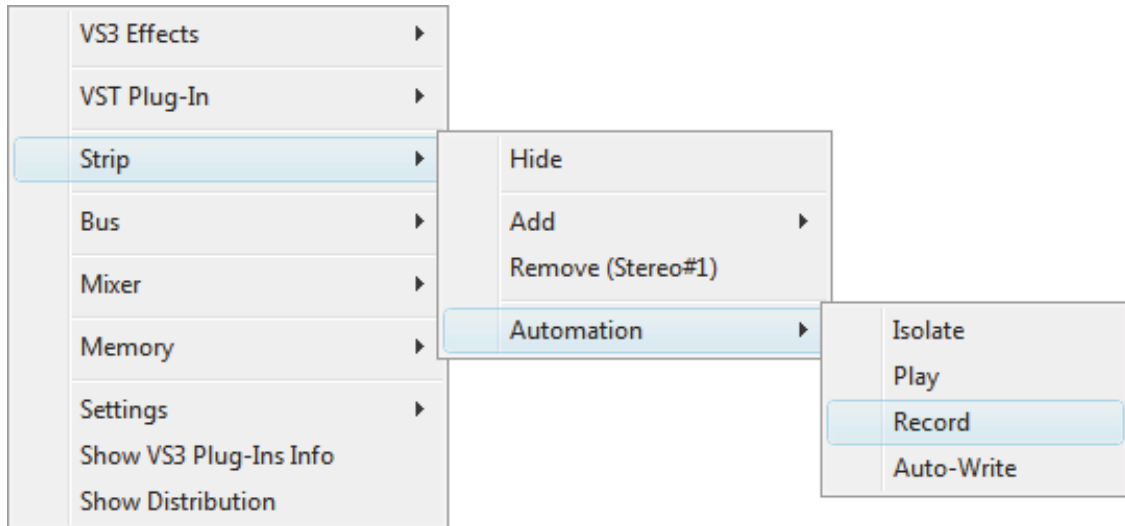
Automation の選択は、4つのオートメーションモードの選択を提供し、サブメニューも開きます。:



Automation sub-menu

また、このコンテックスメニューは、ストリップ全体のオートメーションモード、1台以上のバスまたは、ミキサー全体の **Strip**, **Bus** または **Mixer** を選ぶことによる設定を可能にします。

これらの選択の1つは、サブメニューを開きます。最後の選択はその都度 **Automation** です。
これを選択すると、更なるサブメニュー、4つのオートメーションモードの選択を提供し、開きます。:



Strip Automation sub-menu

Auto-Write and Release Modes

メニューの設定による、触れられる、または、リリース時の振る舞いです。

Auto-Write Mode - Write & Release コントロールに触れて、パスを書き始め、放して、書きやめます。

Auto-Write Mode - Write & Hold コントロールに触れて、パスを書き始め、放して、走るのをやめるまで、放したときの値を維持します。

Auto-Write Mode - Update & Release コントロールに触れて、パスを上書き始め、放して、上書きやめます。

Auto-Write Mode - Update & Hold

コントロールに触れて、パスを上書き始め、放して、走るのをやめるまで、放したときの値を維持します。

Release Mode - Snap

今のコントロールの値から、以前のパスへ、スッ飛びます。

Release Mode - Auto-Release今のコントロールの値から、以前のパスへ、挿入されます。フェードとか。長さは**Automation Settings > Auto-Release Time**で決めてください。

Release Mode - Write to Next以前のパスで次のポイントが発見されるまで、最後に書いた値を持続します。

Release Mode - Write to End以前(あれば)にかかれたポイントを無視して、今のコントロールの値を最後まで書きます。

Release Auto-Writing

すべてのコントロールを放すとただちにオートメーションを記録します。

ご注意願います。: Ctrl + Alt + EscはAuto-Write放します。

いかなるコントロールも、触る、リリース、のモードに従うでしょう。キーボードモディファァーは、別のやり方です。

When Touching a Specific Control:

Ctrl : **Write & Release Mode** を強制させます。

Ctrl + Alt : **Write & Hold Mode** を強制させます。

Ctrl + Shift : **Update & Release Mode** を強制させます。

Ctrl + Shift + Alt : **Update & Hold Mode** を強制させます。

When Releasing a Control:

Ctrl : **Snap Mode** を強制させます。

Shift : **Auto-Release Mode** を強制させます。

Control + Shift : **Write to Next Mode** を強制させます。

Ctrl + Shift + Alt : **Update & Hold Mode** を強制させます。

Ctrl + Alt + Esc **Auto-Write**から抜けます。

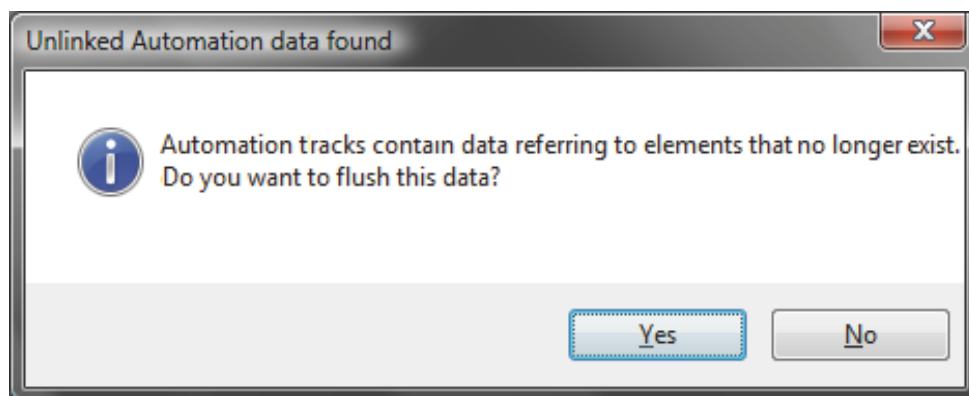
Hardware Remote Controllers

Merging Ramses MSCや**OASIS**やその他の外部リモコン装置は、特定のハードウェアの有用性により Global Auto-WriteとRelease Modesに対する代替のモディファイアーを提供するであろう。

(専用ボタン、既存のボタンの組合せ、特別な動作など)

Projects With Existing Automation


Projectを開いて、それには既存のダイナミックオートメーションがあって、ミキサー要素がもう存在していないか、または以前に自動化された要素を取り除いたミキサーを再構築するとき、以下のダイアログが現れる:



はいをクリックで、重複データを取り除く。いいえをクリックすると、なくなった要素を復帰させる機会を与え、保有される。

Display and Editing of Automation Data

Timelineのどんなトラックのどんなコントロールも、レコードされたオートメーションデータを、見ながら、編集できます。

Track Headerの、 **Show/Hide Automation** ボタンをクリックすると、リプレイされて、レッド・ラインで書き込まれているときに、黒い線のオートメーションデータを表示、または隠します。

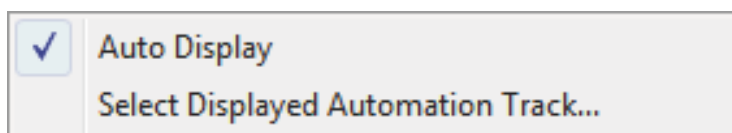
ご注意ください。:ステレオペア(多重チャンネルGPS)の1トラックにオートメーション表示が
お望みでしたら、**Ctrl + Click**でShow/Hideボタンを押せば、切り替えができます。

Show/Hide Automation ボタンを右クリックすると、トラックのオートメーションメニューをポップア
ップします。

ご注意ください。: 本メニューがあるときは他の操作ができません。たとえば、利用可能な
オプションは、先在しているオートメーションデータによります。

Unwritten Track

トラックにオートメーションデータが無いと、このメニューが開きます。:

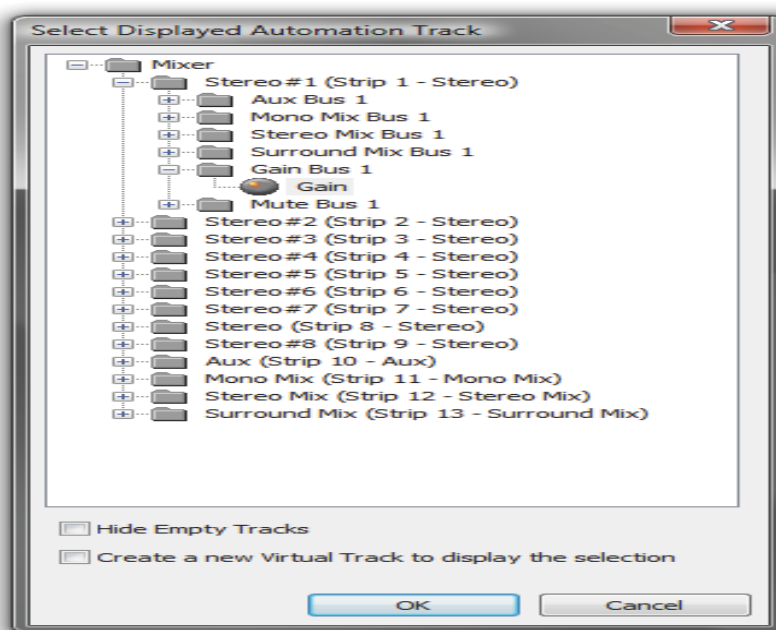


Track Automation Initial context menu

Auto Display チェックが入っておりますと、表示されるべきオートメーションデータは、調整、ま
たは切り換えられたトラックに関連している最後のコントロールからになります。

Select Displayed Automation Track

Select Displayed Automation Trackダイアログを開きます。:



すべてのパラメーターはすべてのトラックとバスで可能です。プラスサイン(+)を押せば、次のフォルダが開き、それに関する情報が出てきます。表示させたいパラメーターを選んでください。

Hide Empty Tracks

デフォルトでチェックが入っておりますが、オートメーションがないトラックはツリーに出ません。

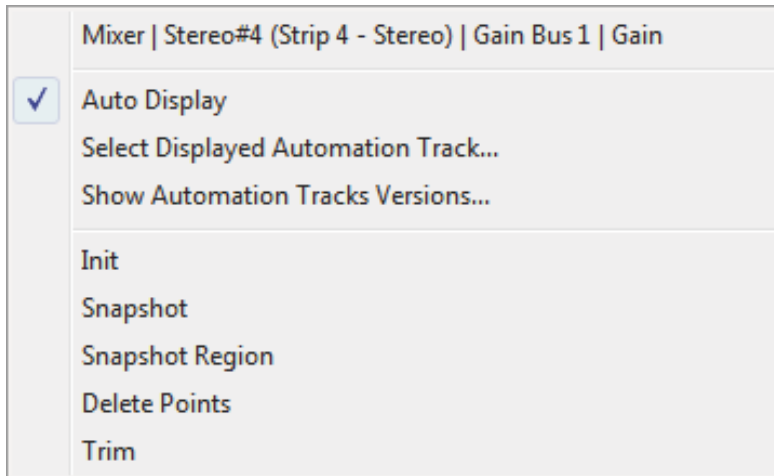
Create a new Virtual Track to display the selection

チェックが入っておりますと、選んだパラメーターは新しいバーチャルトラックに表示されます。

ご注意ください。：ダイアログでTrack AND特殊パラメーター表示を選択するのであれば、**Auto Display**をOFFに切り替えてください。

Track With Existing Automation Data

トラックに、過去のオートメーションがあれば、**Show/Hide Automation**の右クリックで、下のメニューが開きます。



Track Automation context menu

‘Mixer’ 現在のパラメーターの表示は、メニューの先頭にあります。

Auto Display Auto Display がチェックされれば、表示されたオートメーションデータは、状態を変更したトラックに接続された最後のコントロールから来ます。(デフォルトはON)

注意されたし。 :どんなコントロールも接続ストリップに表示されないときは、通常、Auto Display はオフであります。または、特殊コントロールから、オートメーションデータを見てみたいならば、Auto Display はオフであります。

Select Displayed Automation Track

上に**Select Displayed Automation Track**ダイアログが開きます。

Show Automation Track Versions

次のページに書いてあります。

Init

マウスでの編集のために初期設定のオートメーショントラックを制作します。初期設定のバージョンはミキシングコンソール・コントロールの現在の状態で制作されます。

Snapshot

現在表示されたコントロールカーブのスナップショットを制作します。

Snapshot Region

現在のリージョンでコントロールカーブのスナップショットを制作します。

Delete Points

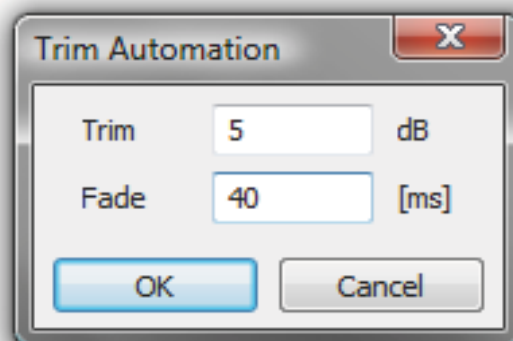
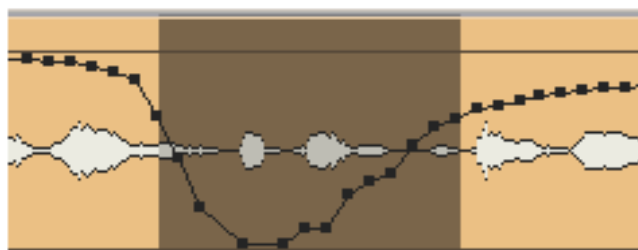
現在のリージョンのコントロールカーブから、すべてのオートメーションポイントを削除します。

Trim

次のページに書いてあります。

Trim

オートメーション **Trim** が求められているとき、ダイアログボックスは、現在のオートメーションポイントの値を、選択されたレンジで整えることを可能にします。:



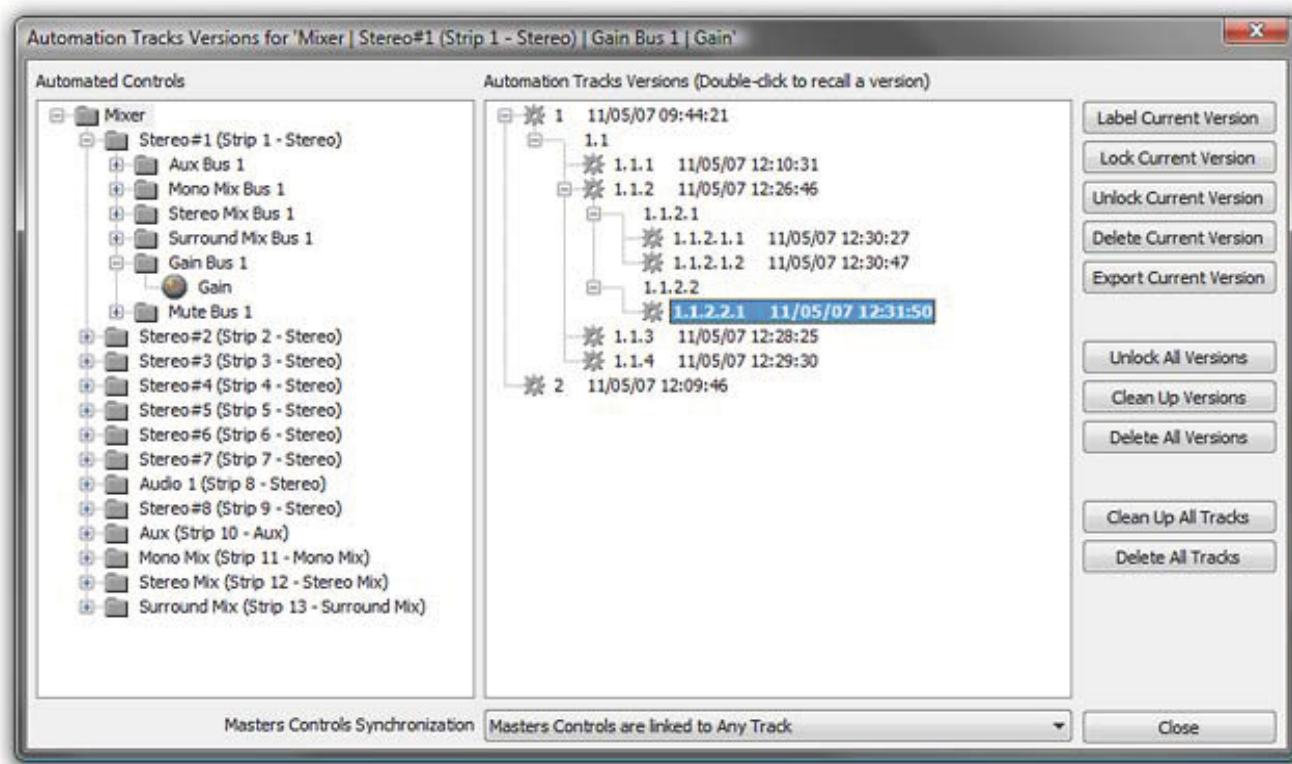
Track Trim Automation dialog

Trim ボックスの数値の前で、シンプルにタイプするだけで、または、dB の数値をタイプするだけで、値を増減できます。**Fade** ボックスは、ミリ秒で値が入れられます。これは首尾で自動的に適用されるフェードの長さを定義します。これは、オリジナルの値から値へ選択された長さです。

ご注意ください。: dB はレベルの変化をもたらします。オートメーションカーブが周波数を表示していると、値はHz で示されるでしょう。

Show Automation Track Versions

Automation Tracks Versions ウィンドウです。:



Automation Tracks Window

Automated Controls

Automated Controls パネルはツリー構造になっており、すべてのオートメーションコントロールを表示します。書かれた最後のコントロールが、自動的に選択されます。

Automation Tracks Versions パネルはツリー構造になっており、すべてのオートメーションパスが選択されたコントロールに適用するのを示しています。バージョンをダブルクリックすれば、それは現在のもとなります。旧バージョンは、現在のものにされ、さらにオートメーションパスが書かれるならば、

結果として枝分かれが生じます。ツー・パス超えた例では、バージョン 1 は、それをダブルクリックすることによって、リコールされます。さらなる2つのパスは、**1.1.1**, **1.1.2**, **1.1.3**と**1.1.4**のラベルになります。つぎの**1.1.2**は、リコールされます。さらなる2つのパスは、**1.1.2.1**と**1.1.2.2**のラベルになります。つぎの**1.1.2.1**は、リコールされます。残りの2つのパスも、**1.1.2.1.1**とラベルされた**1.1.2.1**と**1.1.2.2**で作られます。つぎに、**1.1.2.1**は、リコールされます。さらに、2つのパスも、**1.1.2.1.1**と**1.1.2.1.2**で作られます。我々は、ミックスが**1.1.2.2**とリコールされている状態ではまだまだ不幸であり、最終版**1.1.2.2.1**をこさえました。パスが書かれた回数はこれに反映いたします。

Label Current Version 選択されたコントロールかブランチのために最新版のコピーを制作します。バージョンツリーに表示する名前をコピーに与えて、それ、または、それらを仕舞い込んでください。与えられたものを呼び出すのは簡単です。全体のミキシングコンソールのオートメーションバージョンの識別も、簡単です。警告ダイアログは、選択されたアイテムが、**Mixer**以外の何かの場合には、表示されます。

Lock Current Version 現バージョンに鍵をかけます。

Unlock Current Version 現バージョンの鍵を外します。

Delete Current Version 選択したバージョンを削除します。その後のパスは必要に応じてリナンバされます。

Export Current Version XMLファイルとして現在のTrackかBranchをエクスポートします。

Unlock All Versions ツリーのすべてのバージョンを開放いたします。

Clean Up Versions 最新作を除いたすべてのバージョンを削除いたします。

Delete All Versions 選択したコントロールのすべてのオートメーションパスを削除します。

Clean Up All Tracks すべてのトラックの現在のもの以外のすべてのバージョンを削除します。

Delete All Tracks すべてのトラックのすべてのオートメーション情報を削除する。

Locked Versions

Locked versions will be preserved when:

- Clean Up Versions ボタンをクリックします。
- Clean Up All Tracks ボタンをクリックします。
- Automation Settings で「現在のバージョンをセーブしている間、そして、ロックしたバージョンだけをキープしてください」のオプションで、セーブします。
- 「Undo/Redo の数への Limit バージョン」のオプションは、Automation Settings で可能になります。

Locked versions will NOT be preserved when:

- Delete Current Version バージョンボタンをクリックします。
- Delete All Versions ボタンをクリックします。
- Delete All Tracks ボタンをクリックします。

Masters Controls Synchronization

ドロップダウンリストは、編集するどのTrack(s)かTrack Groups がMaster、バス・コントロールなどに適用されたオートメーションの位置に響く選択を示します。

Markers や **CD/SACD Markers** のように、すべての Masters コントロールがどちらかでしょう。:

- 自立。(どんなトラックでも、どんな操作でも、それらに影響しないでしょう)。
- Any Track にもリンクされます。(同期を必要とするどんな編集動作も、Masters コントロールに影響します)。
- Group なしで Any Track にもリンクされます。
- Track Group A, B, C, etc...にリンクされます。

View Several Parameters

トラックの1つ以上のオートメーションなパラメータを見るために、あなたが見たい各パラメータの **Virtual tracks** を制作してください。

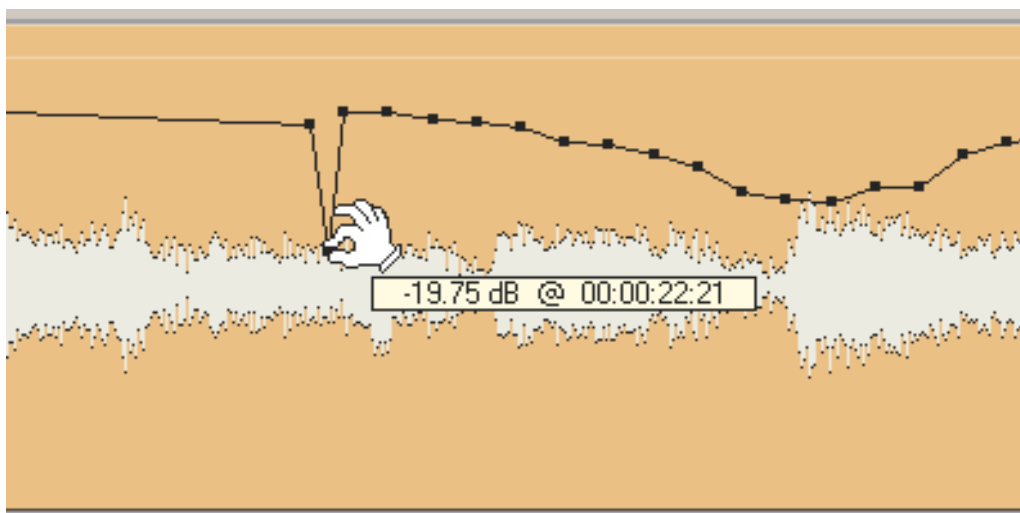
是非、こちらも、ご覧になられてください。 **Virtual Tracks** 79 ページ

Undo/Redo

メニューアイテム **Edit > Undo/Redo** は、**Automation Tracks** Window にショートカットを提供する Automation 操作に反応します。

Editing Automation data

直接マウスでオートメーションデータを変更、編集できます。マウスがオートメーションカーブの上の置かれたとき、カーソルは手に変化します。オートメーションカーブのノードの上にマウスがいるときには、ポイントの値とタイムスタンプを表示します。

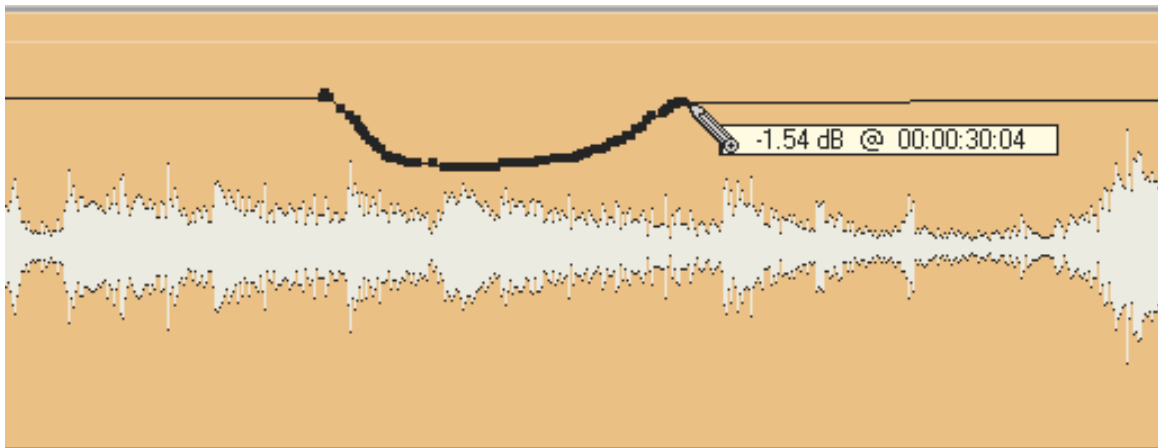


Dragging an automation node

ノードとドラッグングをクリックすることによって、値を調整できます。

あなたがオートメーションカーブの何処かでクリックすると、新しいノードは挿入されるでしょう。

Alt キーを押したまま、オートメーションなカーブをドラッグすれば、マウスポインタは鉛筆に変わります。そして、カーブをフリーハンドで描くことができます。



Drawing an automation curve

Ctrl キーを押したままにすれば、選択されたリージョンのすべてのポイントが一緒にドラッグされます。例えば、セクションのオフセット。

Ctrl + Alt が押されたまま、ポイントをクリックすると、それは消えてしまいます。

すべての上記が垂直な選択にかかわらず、**Shift** key が放されるまで、エンベロープノードをクリックされたままのすべての Clips に供給されます。

そして、変化はクリックされたクリップのカーブだけに適用されるでしょう。

リージョンを選択するとき、**Ctrl** が放されれば、Pyramix は、オートメーションノードを先在させながら、後方に、前方に最も近く選択を拡張します。

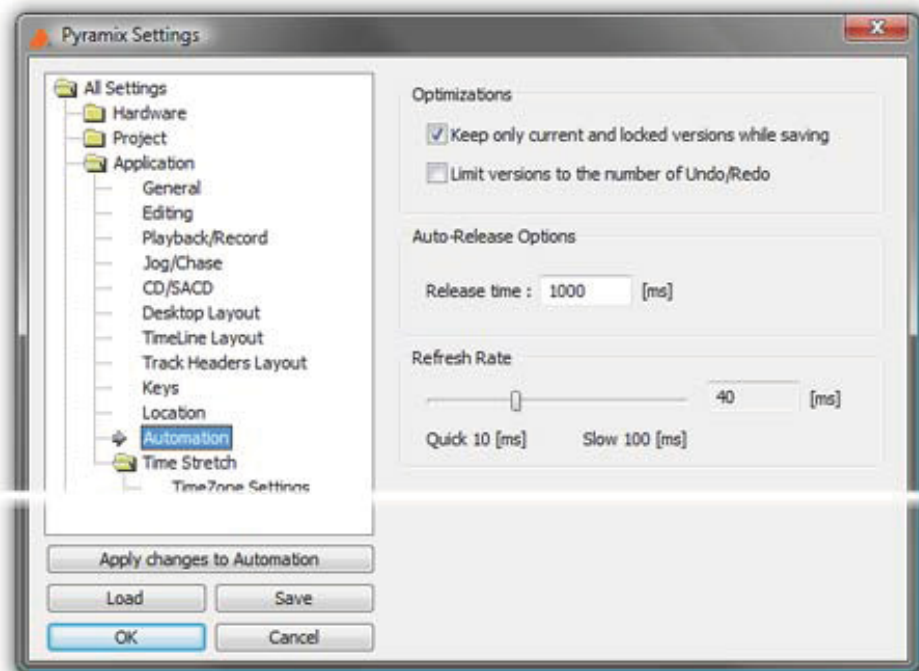
Automation Menu Editing options

- | | |
|------------------------------------|--|
| Delete Selected Points | 選択範囲のオートメーションポイントすべてを削除します。 |
| Cut Selected Points | 選択範囲のオートメーションポイントすべてをカットします。 |
| Copy Selected Points | 選択範囲のオートメーションポイントすべてをコピーします。 |
| Paste Points to Cursor | 選択トラックのカーソルのところにコピー、カットしたオートメーションポイントを貼り付けます。 |
| Paste Points to Original TC | 選択トラックのOriginal TimeCodeのところにコピー、カットしたオートメーションポイントを貼り付けます。 |

Automation Settings

選択してください。 **All Settings > Application > Automation**.

(**Automation > Automation Settings**は、 **Automation** ページでも同じです)。



Automation Settings page

Optimizations

オートメーションを使用するとき、システムパフォーマンスをエンハンスするためのオプションの選択を提供します。

Keep only current version while saving をチェックすれば、システムはすべてのオートメーショントラックの最新版をセーブするだけです。これは、セーブされたオートメーションバージョン履歴を失いますが、プロジェクトのためのオートメーションのセーブ時間を劇的に短くします。

Limit versions to the number of Undo/Redo をチェックしたとき、システムは、メモリーの限界バージョン数を保持するだけです。

(**Settings > All Settings > General Page** で定義された **Undo/Redos** の数と同じです)。

これは、履歴に保たれたオートメーションバージョンの数を減少させますが、パフォーマンスをエンハンスします。

Auto-Release Options

Auto Release が有効にされると、どんなコントロールもそうするでしょう。

リリースされるか、または転送が止められたとき、**Refresh Rate** は、前のオートメーションパスの値か、または、状態へもどされるか、前のパスが全く存在しないデフォルトへもどされます。

コントロールに2つの状態しかないなら、これはすぐに、起こります。(例えば、ボタン)または、コントロールがフェーダかノブであるなら、一定の時間の後で起こります。

その時限はミリ秒で、**Release Time** ボックスに入れられた値で決定します。

Refresh Rate

Refresh Rate の設定はオートメーションなデータがレコードされたレイトを決定します。

デフォルトでは、リフレッシュレイトは実時間のコードフレームレイト、例えば、25 fpsフレームレイトにおける40ミリ秒と同じです。

リフレッシュレイトの可能な範囲は10~100ミリ秒です。注意してください。あなたの設定は全体のフレームに繋がれます。したがって、有効なリフレッシュレイトは実際のフレームレイトの1倍か2倍か3倍のどれかになるでしょう。

リフレッシュレイトのために、より遅い設定を選ぶ1つの理由は、複雑なミックスの場合にオートメーション作業についての計算に必要である処理能力を節約するだろうことからです。

ご注意が必要です。：このセッティングにはダイナミックオートメーションの「滑らか」はありません。Pyramixは、ジッパーノイズを回避に線形補間を使用しております。

Automation in editing and libraries

データ(プロジェクトの間でさえ)をコピーするのに、AutomationメニューのCut/Copy/Paste機能を使用できます。ただリージョンを選択してください。そして、**Automation > Copy Selected Points** を選択して、どのリストをコピーしたらよいかを選んでください。

それから、別のプロジェクトに進んでください。(または、同じ)。そして、**Automation > Paste Points to Cursor** または、**Paste Points to Original TC** を選択してください。

次のメニューアイテムを可能にするなら、**Edit > Enable Automation Cut/Copy/Paste**

それから、クリップ上のどんな編集オペレーションも、すべてに関連したオートメーションデータに適用されます。(cut/copy/paste, Auto-Ripple, etc...)

クリップ(s)をライブラリーにドラッグするなら、そのクリップ上のすべてのオートメーションもまた、コピー、ペーストされます。

Mixer and Plug-in Snapshots

以下に**注意**してください。: **ここで説明する Mixer Snapshots は、ダイナミックオートメーションメカニズムを使用します。**

Mixer Snapshots

ミキサー表面の全体の状態のスナップショットは、簡単に、そして高速にセーブして、リコールされるでしょう。

Saving Mixer Snapshots

Mixerスナップショットをセーブするために、**Alt**と**Shift**を押さえてください。

次に、**Mixer**の表面どこでも**Click**、そして、ユーザーライブラリーにドラッグしてください。

Mixer Snapshotタイプの新しいアイテムは、ライブラリーに現れるでしょう。スナップショットはデフォルトで**Mixer Snapshot**と命名されます。受け入れには、ただ**Enter**を打ってください。さもなければ、適当な名前をタイプしてください。そして、次に、**Return**を打ってください。

Recalling Mixer Snapshots

シンプルに、ミキサースナップショットをリコールするために、ライブラリーでそれをクリックしてください。そして、ミキサーの表面とリリースの上でそれをドラッグしてください。

すべてのパラメータがスナップショットで保存された値に、リセットされるでしょう。

以下に**注意**してください。: **Mixer Snapshot は、すべての Plug-in Parameters を含んでいます。**

Effects Snapshots

エフェクト設定はライブラリーから、ライブラリーへ、保存、リコールは容易にできます。

Creating Effects Snapshots

Alt + Shift を保ってください。それから **Plug-in** ウィンドウから設定を保存したいライブラリーへ、クリックとドラッグしてください。その後放します。**Mixer Snapshot** のタイプはライブラリーへ保存されています。デフォルトでは、プラグインの名前をスナップショットに与えます。

ニューアイテムは自動的に強調表示されます。そう、デフォルト名の変更がお望みでしたら、シンプルに、新しい名前をタイプしてください。そして、念のために **Enter** を打ってください。

次にライブラリーの名前をクリックすることによって、スナップショットの名前を変えることができます。新しい名前をその後入力してください。

14

Strip and Bus Tools



Strip and Bus Tools

Eq, Comp/Limiter/Expander

ストリップとBus Tools はハードウェアコンソールの上で一般的にチャンネルとバスに作られた Equalization と Dynamics (圧縮と引き伸し) 機能を加える迅速で効率的な方法です。Strip と BusTools は DSP 利用処理能力で特に経済的です。各処理ブロックは個別の '回路' に切り換えられるかもしれませんが、ブロックは、内部の '回路' でありませので、DSP のリソースを使用しません。

Difference between Strip Tools and Bus Tools

Strip と Bus Tools の間は、たった1つの違いしかありません。Bus Tools には **Look-ahead** と **Delay Compensation** を持った上品な Limiter があり、Strip Tools のその場所には、Compressor がありません。

バスの Input Strip が Compressor でリミッターが必要な場合は、両方が Strips か Busses で自由に使用されるかもしれません。

Modules

Strip と Bus Tools プラグインはいくつかの **Sections**、もしくはモジュールから成ります。各 **Section** は section への **On/Off** スイッチを含み、先頭にタイトルバーを持っています。もう1つ、ショー、ハイドの三角のスイッチを持っています。

Display Options

1つの大きいウィンドウで Bus Tools プラグインのマルチ用例を表示します。プラグインのウィンドウタイトルバーを右クリックして、Strip Tools プラグインのために、いくつかの一般的なディスプレイオプションを提供するメニューを開いてください。:



Strip Tools - General Display Options

このメニューで、あなたは、直接プラグインウィンドウで表示されたストリップの数を選択するか、数を増/減させてください。Strip Tools の割り当て数によって、最大数は異なるでしょう。

Sections



上から下まで、Strip Tools は以下のセクションを含みます。:

Input Level

このセクションは、インプットレベルコントロールを含んでいて、プラグインのこの例に割り当てられるミキサーstripsの名前を示しています。

Dynamics

このセクションはコンプレッサーがあります。

ここに示されているように、デコンプレッサーとして機能するように、切り換えることができます。

Expander

これはダウンワーズエキスパンダです。アップワーズエキスパンダとしても切り換えることができます。

Equalizer

ファイブバンドのパラメトリックイコライザーです。

各々はハイパス、ロウパスで切り替わります。シェルビング、ピーキングの特性を持っています。

Output

このセクションは、stripsツールの出力レベルをコントロールし、また、コンプレッサーのために自動でゲインの調整を致します。

Common Features

Strip と Bus Tools の各セクション、または、モジュールの多くのコントロールが共通です。

Title Bar

Section の機能のテキスト説明、例えば、**Input, Dynamic** なども、含んでいます。:

Show/Hide triangle

セクションを示すか、または隠すとき、あらゆるセクションの左上では、灰色の三角形は順番に切り変わります。**Shift** を押しながら三角形をクリックすると、Section (もし、隠されるなら)が開いて、他のすべてのセクションが隠れます。**Ctrl** を押してセクションをクリックしますと、全ての Section が開きます。

以下に **注意** してください。: **Sections** は隠れていても、生きています。

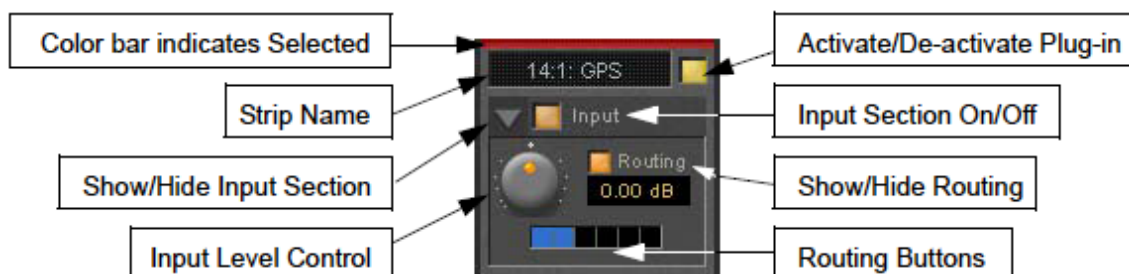
Section On/Off Button

Show/Hide の三角形ボタンと Section **Title** の間は、Section のための **On/Off** ボタンです。

Knobs

デフォルトバリューにコントロールがあるとき、ポジションインジケータードットはオレンジに点灯します。白い星形は'タッチされた'最後のコントロールのスケールの左上に現れます。

Input Section



Color Bar

選択されたストリップを示します。

Strip Name

プラグインがアサインされたストリップの名前を表示します。ストリップネームの上をダブルクリックでプラグインの名前を変更することができます。次に、名前をタイプして、**Return** キーを押してください。このようにしてプラグインネームを変更するなら、元のミキサーストリップネームのその後の変化は、プラグインストリップネームへ影響しません。元のストリップのネームを回復するには、シンプルにストリップ名を取り除いてください。

ストリップネームはプリセットと Pyramix プロジェクトの中に保存されます。

Activate/deactivate plug-in

このボタンは、オンかオフで全体の Strip プラグインを切り換えます。

プラグインがオフになれば、まったく DSP パワーを消費しないことに注意してください。

Show/Hide input section

Input section on/off

Input level control

インプットレベルを -48 dB から +48 dB の範囲で調整します。

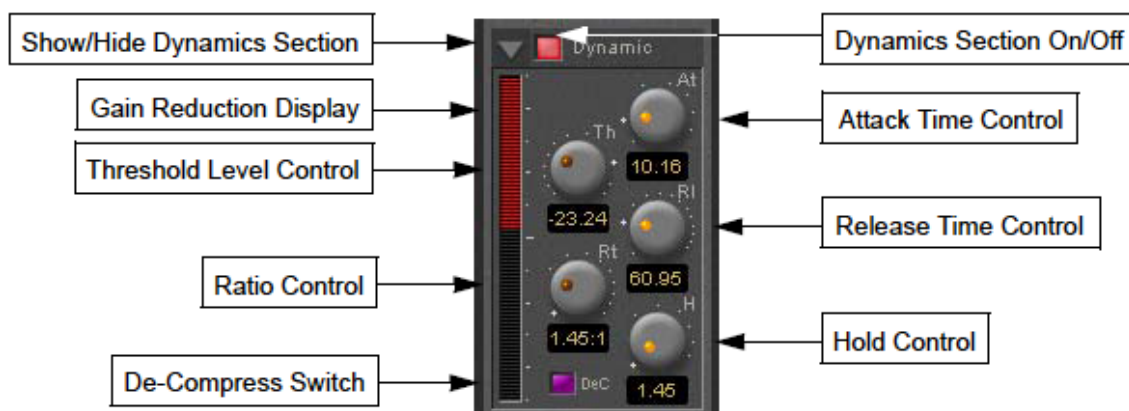
Show/Hide Routing

デフォルトでは、Routing 設定ボタンは隠されています。このボタンはショウ、ハイドで Routing 設定 Button を切り換えます。Routing は隠れていても、生きています。

Routing Buttons

ストリップを貫く、どのオーディオストリームが、プラグインで処理されるか決定してください。ボタンの数はストリップによってコントロールされたステムの数に依存します。現在の、これは、モノラルインプットチャンネルのための1つか、ステレオインプットチャンネルのための2つを意味しますが、7.1インプットチャンネルでは、8になります。選択されていない編成は、触れない状態でおかれるでしょう。

Dynamics Section



Show/Hide Dynamics section

Dynamics Section On/Off

Gain reduction display

バーグラフは、**Dynamics Section** か **Expander** によって作り出されたゲインの増/減を示しています。バーグラフをクリックすることによって、ディスプレイの範囲を +10 か 20 dB で切り換えることができます。バーグラフの右側の上の1dB 刻みの目盛の数字で、その範囲が 10 か 20 dB であるかどうか、簡単にわかります。

カラーは、コンプレッサーかエキスパンダのどちらかによって作り出されるゲインの増減を示すのに使用されます。:

- 上から下の **Red** は Compressor によるゲインリダクションを表示します。
- 下から上の **Pink** は De-Compressor によるゲインの増加を表示します。
- 下から上の **Green** は Expander (ノーマル、逆さ) によるゲインリダクションを表示します。上から下の **Green** はコンプレッサー逆さのモードで、エキスパンダーのゲインリダクションを表示します。

Threshold Level Control

コンプレッサーが働き始めるレベルを設定します。

インプットシグナルレベルが **Threshold Level** を超えているなら、ゲインはレイシオコントロール設定に比例して減少します(または、De-Compressor モードでは、増加します)。

Ratio Control

スレッシュホールドレベルより高いシグナルのために、ゲインリダクションの割合(増加)を決定します。例えば、Compressor モードでは、率は 2.00:1 に設定されます。インプットレベルの上昇が、スレッシュホールドレベルより 2dBs 上回っていれば、アウトプットレベルは 1 dB だけ上がるでしょう。

Attack Time Control

インプットレベルが **Threshold Level** を超えているとき、コンプレッサーの反応をコントロールします。アタック・タイムが低ければ低いほど、反応は、より速くなります。

Release and Hold Time controls

これら 2つのパラメータが同時に作動します。そして、コンプレッサーがスレッシュホールドレベルより上にインプットレベルがあるとき、反応するための時間の総量をコントロールして、落ち始めます。

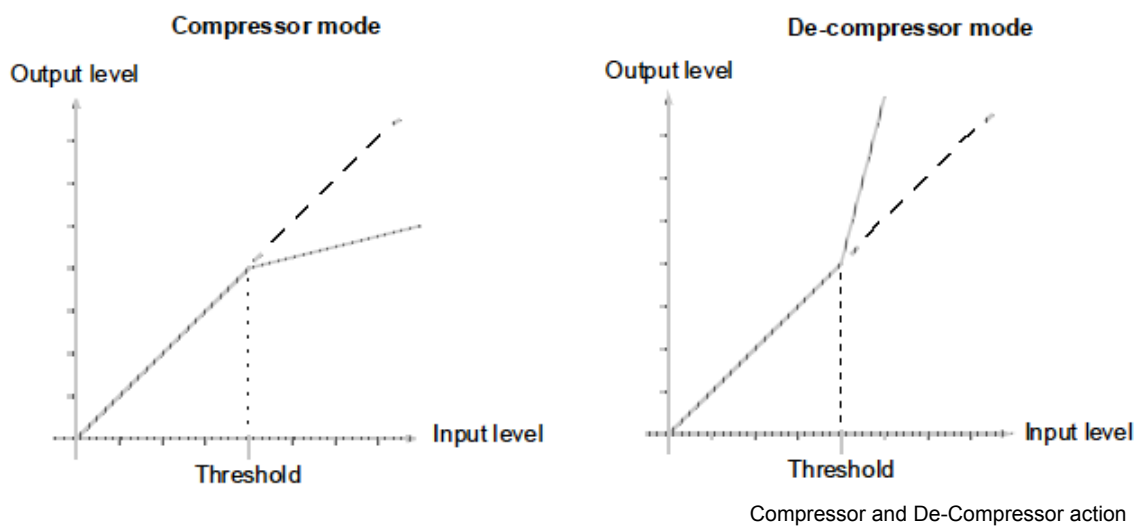
時間を保持している間、コンプレッサーのゲインは一定のまま残っています。

保持された時間の後に、レイトセットでリリースタイムのコンプレッサーのゲインを変えます。

リリースタイムが短ければ短いほど、反応は、より速くなります。

De-Compress Switch

コンプレッサーとディコンプレッサーを切り換えます。



コンプレッサーモードで、インプットレベルがスレッシュホールドレベルを超えているとき、レイシオコントロールの設定に従って、ゲインは減少します。

ディコンプレッサーモードで、インプットレベルがスレッシュホールドレベルを超えているとき、レイシオコントロールの設定に従って、ゲインは増強されます。

Expander Section



Show/hide Expander section

Dynamics section on/off

Threshold Level Control

インプットシグナルレベルがスレッシュホールドレベルの下まで下がるなら、レイシオコントロールの設定に従って、エキスパンダのゲインは減少します。(または、逆さのモードでは、増加させます。)

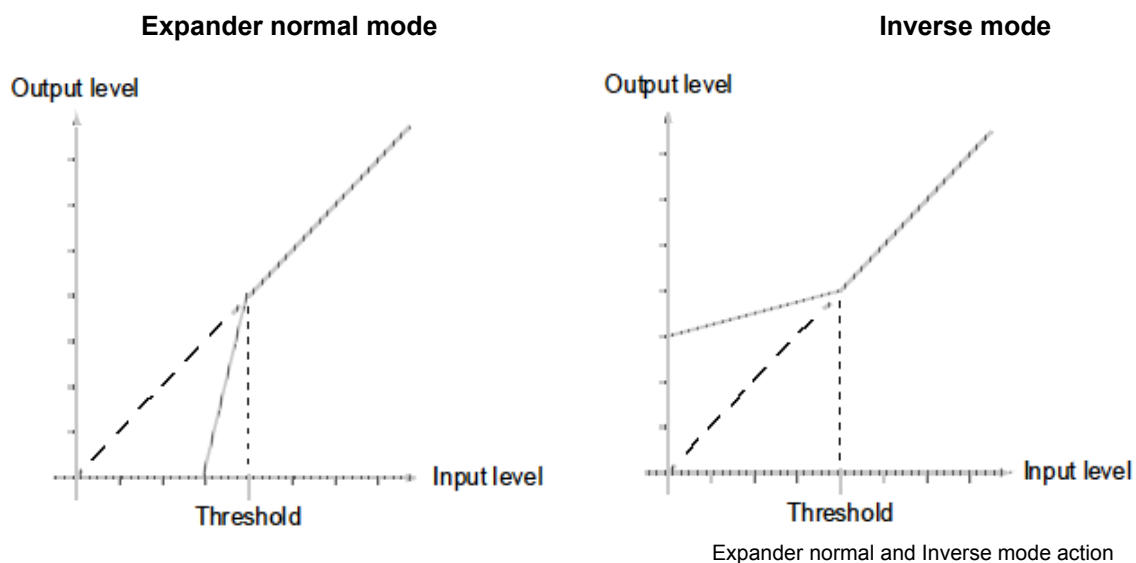
Ratio control

スレッシュホールドレベルより下のシグナルのために、ゲインの減少割合(増強)を決定します。

例えば、ノーマルモードでは、率は2.00:1に設定されます。インプットレベルの上昇が、スレッシュホールドレベルより1 dB減少すれば、アウトプットレベルは2 dB下がるでしょう。

Inverse switch

ノーマルと逆さエキスパンダーモードを切り替えます。



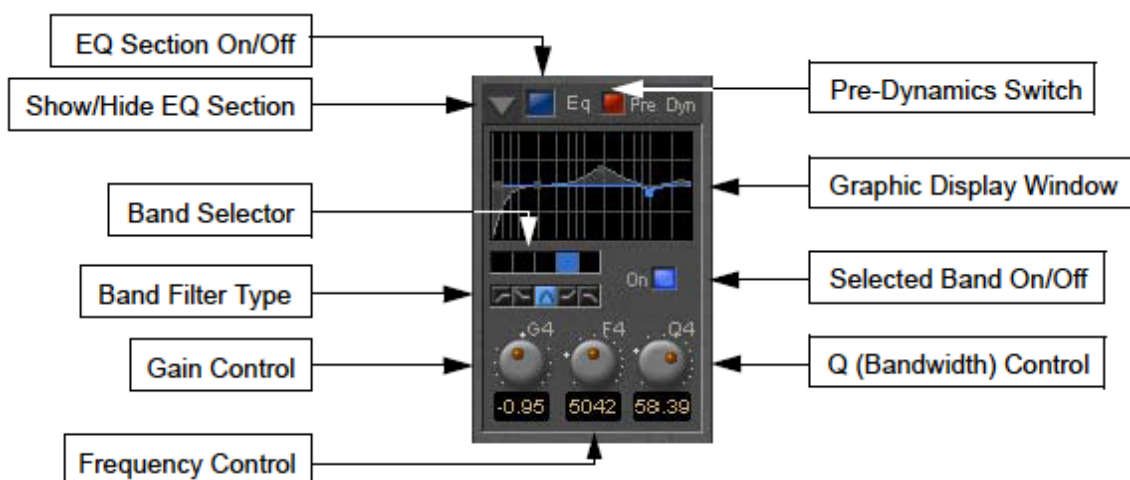
Attack/Release/Hold controls

Expander Section は Dynamics Section の中で、タイミングのコントロールのために、Attack/Release/Hold コントロールの設定を使用します。

Equalizer section

ファイブバンドのフルパラメトリックイコライザです。各バンドは 20 Hz から 20 kHz までの全体の周波数領域をカバーします。(また、より高い領域では、プロジェクトのサンプルレイトによります。)

ピーキング、ハイ、ロウのシェルビングそして、ロウパス、ハイパスの特徴の間で切り換えることができます。個々はオフにできます。死んでいるバンドは DSP パワーを消費しません。



Show/ Hide EQ Section

EQ section on/off

Pre Dynamics Switch

このスイッチはダイナミックセクションの前のEQスイッチのオプションを提供します。デフォルトで、ダイナミックセクションの後に、EQがあります。

Graphic Display Window

この小さいウィンドウは青いカラーで現在選択されたEQバンドの設定を表示します。そして、グレイで、全体のEQセクションの結果として起こるカーブを表示します。あなたは、直接ハンドルをクリックして、ドラッグできます。(小さい青か、グレイポイント。) そのハンドルは、グラフィックウィンドウの中でEQバンドの設定を変えます。

ウィンドウでどこでもよいですから、ダブルクリックして、より大きいバージョンを開いてください。どうぞご覧ください。**The Big Graph Window** 332 ページ

Band Selector

これらの5つのボタンの1つをクリックして、Gain, Frequency と Q コントロールの下より操作されるバンドを選択してください。また、それが小さいまたは、大きいグラフィックウィンドウで操作される場合、バンドは選択されます。

Selected band characteristics

これらの5つのボタンが選択されたEQバンドの特性を決定します。左からの選択は、High-Pass Filter, Low Shelving, Peak, High Shelving と Low-Pass Filter です。

Selected Band On/Off

選択されたEQバンドのオン、オフを切り換えます。デフォルトで、5つのバンドがスイッチオフの場合、DSPパワーは経済的になります。ですから、あなたは、どうなったか聞く前にEQバンドのスイッチを入れるのを忘れないでください。

Gain Control

-24 dB から +24 dB のブースト、カット。

Frequency Control

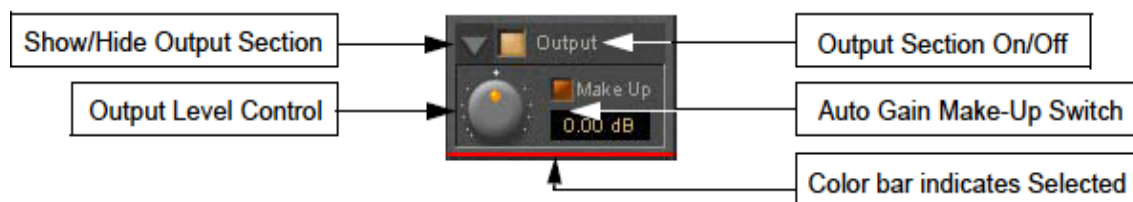
個々のバンドレンジは、そのプロジェクトのサンプリングレートによります。:

- 48 kHz までのサンプルレートでは、それぞれのバンドの周波数レンジは、20 Hz から 20 kHz です。
- 96 kHz までのサンプルレートでは、それぞれのバンドの周波数レンジは、20 Hz から 40 kHz です。
- 384 kHz までのサンプルレートでは、(すなわち、DSD mixing) それぞれのバンドの周波数レンジは、20 Hz から 80 kHz です。

Q (bandwidth) Control

Q パラメータの範囲は 0.2 から 100 です。Q of 0.2 では大変広いバンドワイズです。Q of 100 ではものすごく狭いノッチになります。

Output Section



Show/ Hide Output section

Output section on/off

Output Level control

アウトプットレベルを -48 dB から +48 dB の範囲で調整します。

Automatic Gain Make Up switch

灯されたとき、設定に従って、アウトプットゲインは、**Dynamics Section** で自動的に合わせてくれます。この場合、**Output Level Control** は灰色にされてアクセス不可能になるでしょう。

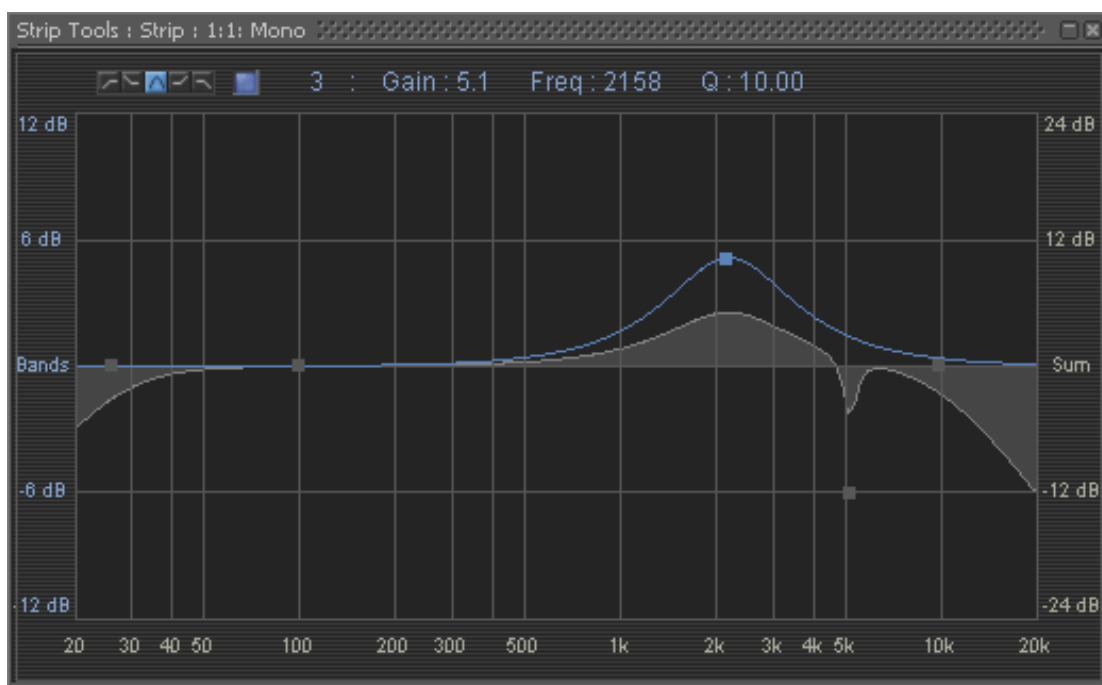
The Big Graph Window

EQ Section 中の小さいグラフウィンドウをダブルクリックするとき、大きいグラフウィンドウは開きます。

青線で表示された、EQ バンドの現在の設定を表示します。

その結果、EQ カーブは、グレーで覆われて表示されます。

バンドのハンドルをマウスでクリック、ドラッグによって、それぞれの5つのバンドの Frequency と Gain パラメータを変更できます。選択されないバンドハンドルは、小さい、グレーの四角になって表示されます。掴みとドラッグによりバンドを選択します。



Big Graph floating Window

周波数レスポンスディスプレイは2つの別々のゲインスケールを使用します。左手、青いスケールは、各々のバンドに使用された、スケールを示しています。右手の、グレーのスケールは総合的なEQカーブのスケールを示しています。それらが供給されるカーブの設定に従って、両方のスケールは自動的にそれらのレンジを適合させます。左のレンジと右のスケールは異なるでしょう。

個々のバンドのためのレンジは +/- 6 dB, +/- 12 dB または、 +/- 24 dB が可能ですが、総合的なカーブのスケールは +/- 72 dB に上げられるかもしれません。

Big Graph Window の上側の領域は **On/Off** のスイッチを提供します。

特性を選択して、示すボタンです。(High-Pass, Low Shelf, Peak, High Shelf or Low-Pass)

これらのために、選択された EQ バンドは、Gain, Frequency、および Bandwidth の数値ディスプレイと共に組になります。

Frequency and Bandwidth setting.

Shortcuts

- ハンドルの上をダブルクリックして、このバンドのゲインを統一にリセットしてください。
- **Tab** キーは EQ バンドを切り換えます。
- 右マウスボタンでハンドルをクリックして、ドラッグすると、このバンドの Q (バンド幅) は、変更されます。
- ゲインパラメータをロックして、周波数を変えるために、**Ctrl** キーを押さえたままマウス左ボタンでドラッグしてください。
- 周波数パラメータをロックして、ゲインを変えるために、**Shift** キーを押さえたまま、マウス左ボタンでドラッグしてください。

Bus Tools

Bus Tools は、**Strip Tools** と非常に似ておりますが、チャンネルよりむしろバスに挿入されるように明確に設計されています。**Bus Tools** は最も頻繁に使用された 'マスタリング' プロセスブロックを結合します。高度なリミッターを含むただ 1 つのプラグインで、ミキシングコンソールのアウトブツバスを見つけます。Strip Tools のように、1 つの大きいウィンドウで Bus Tools プラグインの、複数の使用例を表示します。表示された使用例はユーザが選択可能です。

IMPORTANT! Pre-Anticipation (PA) and Delay Compensation (DC)

遅延補正は、事前に予測されたディレイセッティング決定しているディレイタイムを、プロセッシングのために選択され **なかった** Bus Tools プラグインを通り抜けるオール・チャンネルに追加します。

PA & DC がオンな状態で、2 つ以上の Bus Tools に挿入されるなら、それぞれの Bus Tools のディレイタイムは全てのチャンネルのために一緒に加えるでしょう。:

Sections

Input, **EQ**, および **Output** セクションは、**Strip Tools** で見つけれられたものとほとんど同じです。

Strip Tools セクションで、余すところのない解説に関連するパラグラフを見てください。

ちがいは、ここで処理されるということです。

Shortcuts, **Linking**, および **Automation** 機能は、**Strip Tools** と同じです。

上から下まで、Bus Tools プラグインは以下のセクションを含んでいます。:



Input Level

このセクションは、インプットレベルコントロールを含んでいて、プラグインがこの使用例に割り当てられるミキサーstrippの名前を示しています。

Limiter

このセクションはリミターを含んでいますが、それまた、下のLimiter DRCセクションに関連して動作できます。(リミターは標準のリミターとしても作動します。)

Limiter DRC

このセクションは Dynamic Release Compensation (DRC) をLimiterセクションに加えます。

これはリミターのリリースタイムの究極の音楽的コントロールを可能にします。

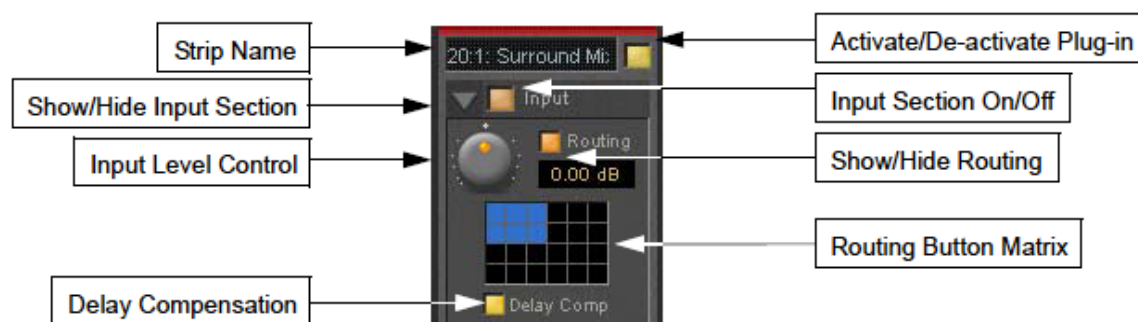
Equalizer

ファイブバンドのフルパラメトリックイコライザーです。各々のバンドは、ハイまたはロウパス、特性のシェルビングまたはピーキングの切り替えができます。

Output

このセクションは、Bus Toolのアウトプットレベルをコントロールまた、自動でゲインメイクします。

Main and Input Level Section



Strip Name

プラグインが割り当てられたストリップの名前を表示します。プラグイン名は、ストリップの名前をダブルクリックで、変更できます。名前を入れて、**Return**してください。この方法を使えば、後でミキサー・ストリップ名の変更してもプラグイン・ストリップ名は大丈夫です。元のストリップの名前を回復は、単にストリップ名を取り除いてください。

Activate/Deactivate Plug-in

このボタンは全体のStripプラグインのオン/オフを切り換えます。オフにしとけば、DSPパワーはかかりません。

Show/Hide input Section

Input Section On/Off

Input level control

インプットレベルを -48 dB から +48 dB の範囲で調整します。

Show/hide Routing

デフォルトでは、Routing 設定ボタンは隠れています。ボタンは、Showing と Hiding で切り替わります。隠れていても、生きています。

Routing Button Matrix

ボタンは、Bus を貫くどの可聴チャンネルが、プラグインで処理されるかを決定します。

見えるボタンの数は Bus によってコントロールされるチャンネル数によります。

複数のサラウンド Bus のケースでは、最大 64 になることも、あろうかと思われれます。

Bus Tools の 1 つの使用例は、このマトリクスから選ばれた最大 8 個のチャンネルを処理できます。

5.1 サラウンドバスには、6 個のボタンがあるでしょう。ボタンによって選ばれたチャンネルの順番は（左から右）こうなります。: Left, Center, Right, Left Surround, Right Surround, Subwoofer.

これは、例えばサラウンド Bus の Left, Center および Right チャンネルが、サラウンドチャンネルから独自に処理されるのを可能にします。それは、2 つの Bus Tools プラグインを最初に Bus とセレクトリング L, C, R へ、そして LS と RS へと加えられることによります。

Using Bus Tools on multiple surround busses

Bus Tools の 1 つの用例は、8 チャンネルを処理できますが、リンクされたパラメータで、ずっと多くの処理に複数の使用例を使用するのは、簡単です。

例えば、4 つサラウンド Busses に、3 つの使用例を使用できました。

それぞれの Bus の L & R チャンネルを Bus Tools A へ、それぞれの Bus の Centers を Bus Tools B へ、そして、それぞれの Bus の Surround Ls および、Rs を Bus Tools C へアサインしてください。

3 つ Bus Tools は、望むように右クリックによってリンクされ、黄色いマトリクスで、コントロールグループを制作することができます。

Delay Compensation (以下を見る) が活性化された場合、Pre-Anticipation を使用するときでさえ、オール・チャンネルは時間によって並べられたままで残るでしょう。

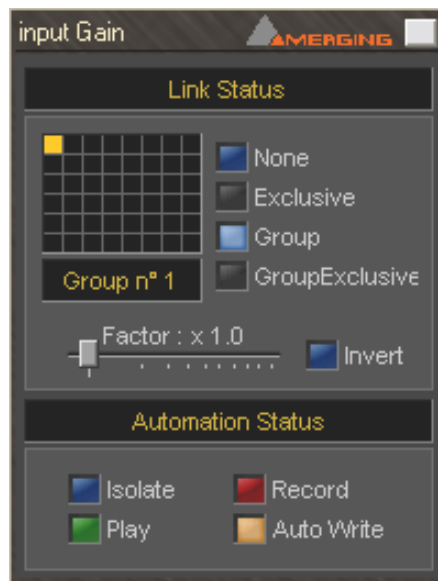
Linking Bus -Tools controls

Bus Tools コントロールのどんな選択も結びつけることができる。また、コントロールのどれかを動かせば(リンクグループのメンバである)、グループの他のすべてのメンバが動きます。

直線、ロータリーコントロールの 48 のリンク群グループとスイッチの 48 のリンクグループがあります。

コントロールをリンクグループに追加するために、その **Link Status** と **Automation Status** ポップアップウィンドウを表示するノブです。ボタンの上を右クリックしてください。

インプットのゲインコントロールのポップアップです。:

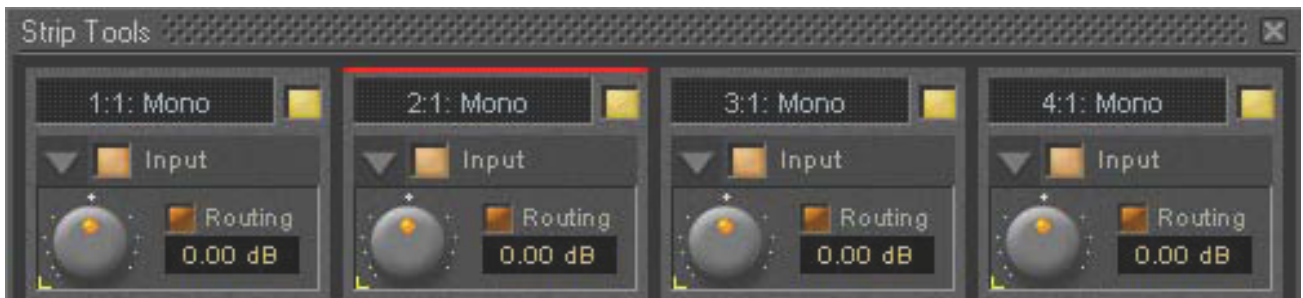


Strip Tools - Link and Automation Status

Group assignment mode buttons

これらの4個のボタンがコントロールのリンクモードを定義します。4つの選択が利用可能です。:

- | | |
|------------------------|---|
| None | コントロールはどんなグループのメンバでもありません。 |
| Group | <p>コントロールは選択されたグループのメンバです。</p> <p>あなたがこのコントロールか、このグループのメンバのいかなる他のコントロールを移動させるとき(または、切り替え)、グループのすべてのメンバがそれと共に移動するでしょう。(切り替わります)。</p> |
| Exclusive | <p>このモードはスイッチにのみ利用可能です。</p> <p>このスイッチがオンであるときに選択されたこのモードで、グループの他のすべてのメンバがスイッチオフになるでしょう。</p> |
| Group Exclusive | <p>これは、Group Exclusive に設定 されるすべてのグループに優れたエフェクトを持っているモードです。</p> <p>Group Exclusive に設定されるグループのどれかがつけられるとき、Group Exclusive に設定された他のすべてのグループが、スイッチオフになるでしょう。</p> <p>分類されたコントロールはコントロール'ブロック'のコーナに、イエロー L によって示されます。</p> |



Strip Tools - Grouped Controls

Factor X Slider

連続した(ロータリー、または直線)コントロールだけの作業。

それはグループの他のメンバと関連してこのコントロールの適合を決定します。そして、逆もまた同様です。すなわち、ストリップツール#1のインプットゲインとストリップツール#2のインプットゲインが1つを分類するためにも割り当てられると仮定してください。ストリップツール#2のゲインのスケールファクタは2に設定されます。あなたがストリップツール#1のゲインを1 dB 変えるとき、すぐに、ストリップツール#2のゲインは2 dB's 変わるでしょう。

Invert

連続したコントロールのみに働きます。それは、このコントロールのために、別のグループメンバによるエフェクトを逆にするか、逆もまた同様です。例えば、ストリップツール#1のインプットゲインとストリップツール#2のインプットゲインを1つのグループにするために、ともに割り当てられると仮定してください。ストリップツール#2のゲインの逆にするボタンはオンです。今、ストリップツール#1のゲインを1 dB上げた場合、ストリップツール#2は1 dB 減少するでしょう。

Automation mode switches

どうぞご覧ください。: **Automation Modes** 301ページ

オートメーションモードスイッチの説明がしてあります。

グループにされたコントロールをクリックしたとき、周りが黄色いボックスの中に、グループの他のすべてのメンバーが示されます。

Offset

グルーピングがされているとき、コントロールがオフセットであるなら、それらはここに示されているように実行され続けられます。



Strip Tools - Grouped Knobs

ストリップの先頭の赤いバーは、その選択を示します。灰色のノブは、右クリックされたものです。

Delay Compensation

Delay Compensation

DRC セクションがアクティブのときに、プラグインは小さいディレイをオーディオ信号に紹介します。ルーティングボタンを使用することで、プロセッシングのためにバスのいくつかの信号は選択されな
いかもしれません。これらの信号は遅れないでしょう。そしてバスのアウトプットには時間の位置ず
れが現れます。Delay Compensation がオンであれば、プロセッシングのために選択されているか否かに
関係なく、同じディレイはすべての信号に適用されます。

これはバスのすべての信号のために正しい時間配列をもたらします。

Limiter section

これはシンプルなスレッシュホールドとRelease パラメータがある簡単な 'brick-wall' リミターです。
しかしながら、次のセクションで説明させていただく DRC (Dynamic Release Compensation) 機能は、
リリースタイムの究極の音楽的コントロールを示すために活性化できます。

ブリックウォールリミターは、アウトプットレベルがスレッシュホールドレベルを決して超えないことを
保証するリミターです。ノーマルなリミターでは、非常に速いアタックがある高レベルの信号は、ア
ウトプットがスレッシュホールドレベルより高くなることもあります。ブリックウォールリミターでは、
起こりません。保証付きです。



Show/Hide Limiter section

Limiter section on/off

Gain reduction display

バーグラフは、**Limiter Section**によって作り出されたゲインリダクションを示しています。バーグラフをクリックすることによって、ディスプレイの範囲を6か12 dBで切り換えることができます。スケールは、バーグラフの右手に1dB刻みで作られております。範囲が6か12 dBであれば、すぐにわかります。

Threshold control

インプットシグナルレベルがスレッシュホールドレベルより上昇するなら、リミターのゲインは減少します。このリミターは、いかなる時もアウトプットシグナルレベルがスレッシュホールドを超えません。保証いたします。

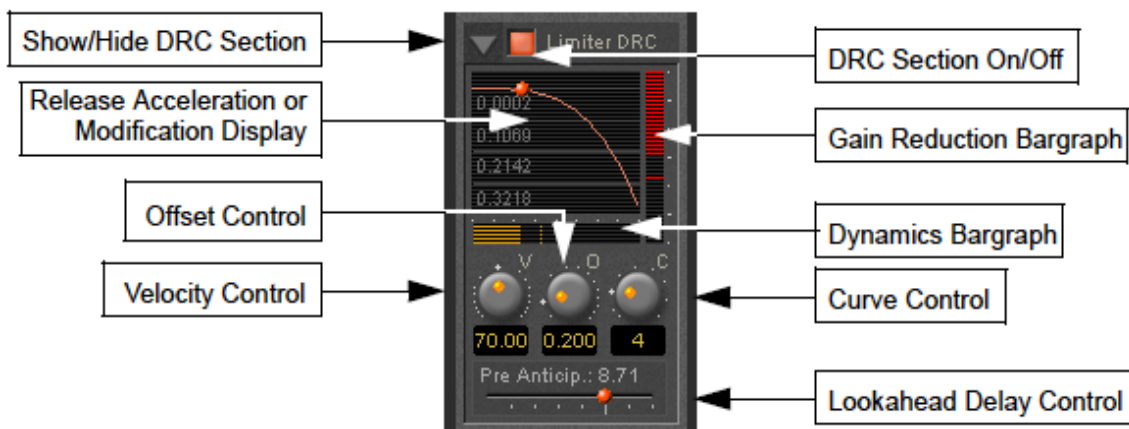
Release control

このパラメータはリミターがリリースに始める時間をコントロールします。すなわち、インプットレベルがスレッシュホールドレベルより高い場合、ゲインを下げます。(ゲインリダクション)そして、落ち始めます。ホールドタイムの間、コンプレッサーのゲインは一定のままで残っています。リリースタイムが速ければ速いほど、反応は、より速くなります。

Limiter DRC Section

DRCは**Dynamic Release Compensation**です。

要するに、これは、プロセッサを通して送られたシグナルのダイナミックな自然状態によって、リミターのリリースタイムが変更されることを意味します。



Show/hide DRC section

DRC section on/off

Release Acceleration or Modification Display

インプットシグナルのダイナミックスの変化と、リリースタイムのバリエーションとの関係を、イラストのカーブに示しています。直線とパワー機能特性の間でカーブを適合させることができます。
 (Curve Control パラメタの説明書を見てください。) また、再生中のディスプレイは、小さい赤色玉がカーブに沿って動くのが見えます。これはアルゴリズムが動作している範囲を示しています。

Gain reduction bargraph

DRC 回路が生きている間、リミターのゲインリダクションを表示します。スケールは 6 dB で固定されています。

Dynamics bargraph

インプットシグナルのダイナミックスを表示します。それは、は DRC アルゴリズムの礎となります。

Velocity control

DRC アルゴリズムのスピードを決めます。

値が低ければ低いほど、アルゴリズムは、より速くシグナルのダイナミックスの変化に反応します。そして、また、リリースタイムがさらに残り続けるダイナミックスに反応します。

Offset control

このパラメータは基本的に最小のリリースタイムを設定します。

この意味で、リミターのリリースコントロールは最大のリリースタイムを定義します。それで、DRC アルゴリズムによって決定しているリリースタイムは、これら 2 つのタイムの間で異なるでしょう。

Curve control

このパラメータは、シグナルのダイナミクスと結果として起こるリリースタイムとの関係の特性をコントロールします。

Pre-Anticipation (Lookahead delay) control

このパラメータは、RMS 検出のための統合時間を変えて、その結果、DRC 回路のエフェクトを変えます。

また、ここでのディレイ設定は、Delay Compensation がスイッチを **入** れられるとき、プラグインを通り抜けるシグナルに適用されるディレイが、プロセッシングのために **選択されている** ことを決定します。

以下に **注意** してください。: **Bus Tools** プラグインを通る全てのシグナルをこのパラメータはディレイさせます。それで、プラグインがミックスバス以外の場所で使用されるとき、フェーズか他のタイミングエラーが起こるかもしれません。

EQ and Output Sections

これらは、Strip Tools バージョンと同じです。

Limiter がこの場合、ブリックウォールデザインであるのでそれに注意する必要があります。

Automatic Gain Make-up 機能は、**Limiter** の **Threshold Control** によりセットされた値と同量の補正を行います。この決果、シグナルは、近接したものになりますが、0dBfs を決して超えません。

Gain Make-up が **Off** なら、**Output Level Control** は 'シーリング' コントロールとして機能するでしょう。その決果の絶対レベルの設定は、シグナルを出力します。

Delay Compensation / Pre-Anticipation

Example

5.1 Surround Mix Bus using two Bus Tools						
Channel	BUS 1	BUS 2	BUS 3	BUS 4	BUS 5	BUS 6
Routing	L	C	R	SL	SR	SW
Instance 1	IN	OUT	IN	OUT	OUT	OUT
Delay	8,71 (PA)	8.71 (DC)	8,71 (PA)	8.71 (DC)	8.71 (DC)	8.71 (DC)
Instance 2	OUT	OUT	OUT	IN	IN	OUT
Delay	5.8 (DC)	5.8 (DC)	5.8 (DC)	5.8 (PA)	5.8 (PA)	5.8 (DC)
Total Delay	14.51 ms	14.51 ms	14.51 ms	14.51 ms	14.51 ms	14.51 ms

このテーブルの中では、Bus Tools 使用例 1 は、ミックスのLeftとRightチャンネルのための IN 回路です。

Bus Tools 使用例 2 は、Left SurroundとRight Surroundチャンネルのための IN 回路です。

CenterとSub-Woofer Channelsのための両 Bus Toolsは、回路の OUT です。

しかし、Pre-AnticipationとDelay Compensationは、選ばれたチャンネルのプロセッシングのためにスイッチを**入**れられます。

適切に時間整合を確実にするために、オール・チャンネルは同じ総量で自動的にディレイされます。

(8.71と5.8と図で表しているのは、任意です)。

オール・チャンネルがPre-Anticipationにリンクされてプロセッシングのために選ばれるなら、Delay Compensationを生かす必要は全くありません。

15

Project Processes



Dither

ミキシング、ゲインの変更、イーキューまたは、リバーブのようなデジタルオーディオシグナルがの変更されるときはいつも、結果としてビット数の増加です。

デリバリと相互接続規格の要求に合うように、これらの付加されたビットを取り除かなければなりません。ビットの深さは、単純に付加されたビット無視することによって（切捨て）減少させられるか、最小のビットの上げ下げで丸めることでさえ、結果として起こるエラーは低シグナルレベルでさえ、聞きとれるほどのひずみを起こします。

明らかに、分解能の永久的な損失を起こします。これらのエフェクトは累積しています。すなわち、シグナルが繰り返して処理されるなら、そしてビットがより短い語長に減じられるなら、これは、重大であり、僅かではあるが確実な可聴損失、そして低いレベルのサウンドとなるでしょう。

人間の耳というものは、イメージの中で低いレベル情報を聞き分けようとするものです。

この問題を避けるために何もしないと、音空間と清澄さに悪影響を与えるでしょう。

したがって、Pyramix では、すべてのプロセッシングが 32 bit 浮動小数点で行われます。

シグナルがこの環境の中に保たれるなら、アウトプットの最終段階までビットデプス減少の必要は全くありません。切り詰め、丸めこみは望ましくないのですが、一定の低レベルを維持している間、ただ一つの'ディザリング' ステージはビットデプスを減少させることができます。

これは、コントロールされた量の低レベルノイズをシグナルに加えることによって、成し遂げられます。

ただで食える屋食なんてものは、炊き出し以外、この世には有りませんから。

その代わりに、ほんのわずか、ノイズレベルは増強されます。気づかれないように、こっそりとノイズは'形成' されます。

こちらもまた、ご覧になられてください。: [Dithering Options](#) 212 ページ

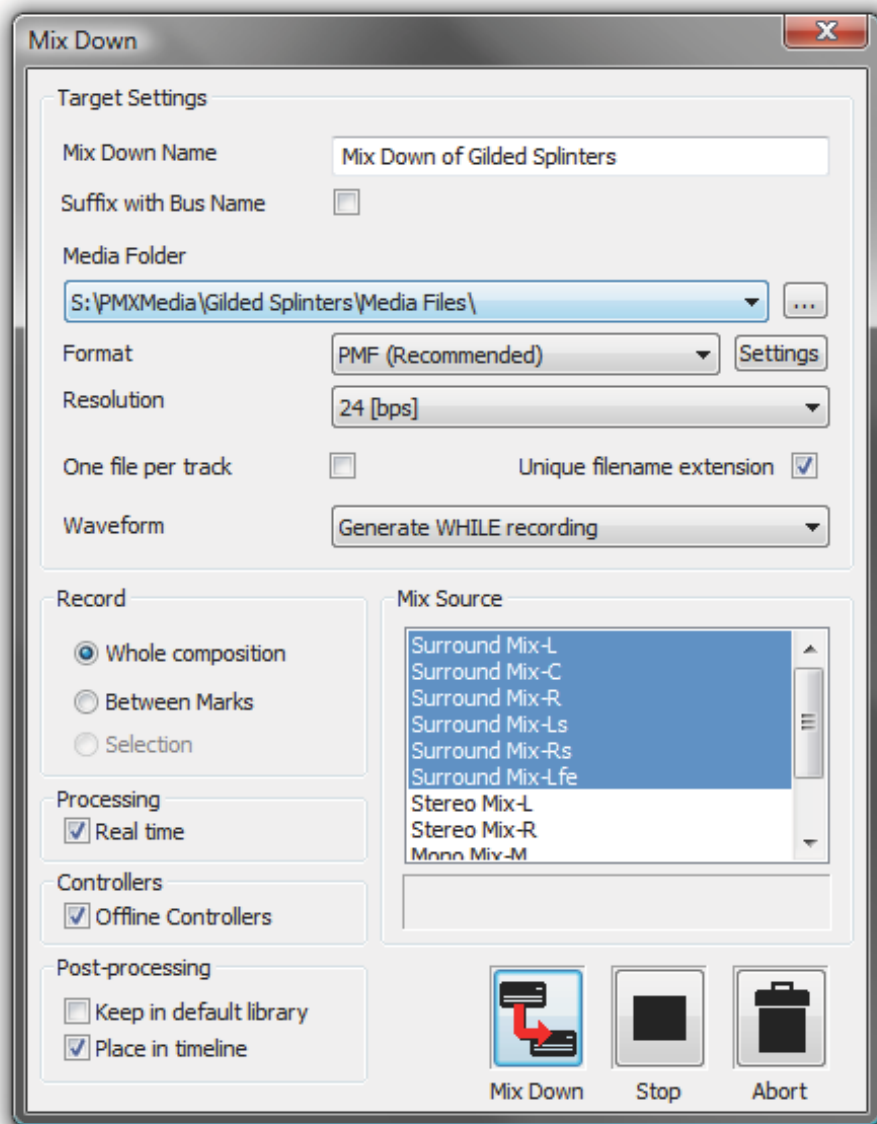
ディザリングは、たった一度だけ、供給されます。それで十分です。重要なことでもあります。

Mixing Down Projects

Exporting a Composition to a File

一度、あなたは、**Composition** を編集し終えたとしましょう。完全な(完パケ)**Composition** および、任意で選択したエリア(部分)を、オーディオファイル(または、ファイル)にエクスポートすることができます

まず。オーディオアウトプットの代わりにファイルにします。**Composition** (録り音) のミックスダウンと全く同じです。



Mix Down dialog

1. **Project > Mix Down** を選んでください。**Mix Down** ダイアログボックスが開きます。
2. **Target Settings** セクションで、適切なファイルネームを **Record Name** の下に書き込んでください。;
Media Folder コンボボックスから、そのファイルを保存するフォルダーを選んでください。
(以前にマウントされたフォルダーだけがオプションとして利用可能になる)。;
Resolution コンボボックスからビットデプス/ワードレングスを選んでください。;

One file per track box ファイルのチェックを外したままにして、シングルマルチトラックオーディオファイルを作ってください。または、それをクリックして、各 Track のために別々のオーディオファイルを作り出して、**Format** ポップアップリストから適切なエクスポートファイルタイプを選んでください。**Suffix with Bus Name** オプションは以下のようにファイルネームを制作するでしょう。:

Terminator_Final-M&E-Stem1-L.wav

Terminator_Final-M&E-Stem1-C.wav

Terminator_Final-M&E-Stem1-R.wav

以下に **注意** してください。: **Recording** と **Render** において、これらの設定は完全に独立しています。

3. **Record** セクションでは、export the **Whole composition** を選んでください。または、**Between Marks** がある **In** と **Out Markers** の間のエリア、または以前にこさえた **Region with Selection** のラジオボタンをクリックでもいいです。
4. エクスポートされたファイルのソースとして適切なアウトプットバスを選んでください。あなたの **Mixer** で構成されたすべてのアウトプットバスが、**Mix Source** リストボックスで利用可能になるでしょう。
5. **Mix Down** ボタンをクリックしてください。プロセスがを開始されます。

Options

Processing

Real Time チェックで、Mix DownはReal Timeです。

Controllers

Offline Controllers チェックで、Mix Down中、Hardware Controllersは、自動でOfflineになります。ボックスがチェックされてないままだと、Monitorボリュームやらフェードアウトで、Hardware Controllersの使用が可能です。

Post-Processing

Keep in default library チェックで、ミックスダウンファイルは、DefaultLibraryに置かれます。

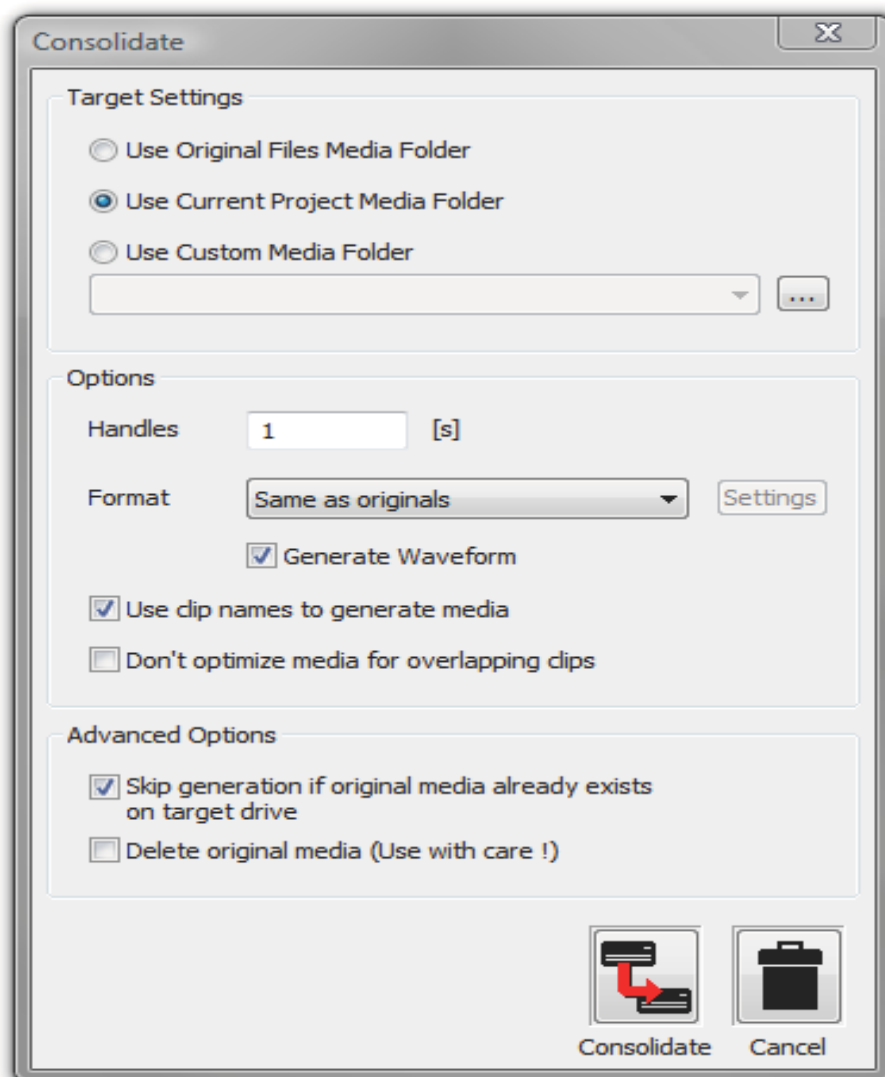
Place in timeline

チェックで、ミックスダウンファイルは、Timelineに置かれます。

Archiving Projects

メニュー： **Project > Archive** 本機能はプロジェクトと使用済みメディアすべてを1つの位置にコピーいたします。すべてのメディアがオプションで、合同整理できます。そして、参照ライブラリーもまた、格納保管できます。

Consolidating Projects



Consolidate dialog

Consolidating a Composition は、Media ファイルによって使用される格納保管の空間を減少させるメソッドです。また、別のマシンか他の記憶媒体にそれを移すための、Composition のすべての要素を集める

メソッドです。Consolidate 機能は、Compositionで、使用済みのメディアの、選択的バックアップをします。その代わりに、あらゆるメディアファイル全体のバックアップは、コンポジションのクリップによって参照されます。Consolidate は、クリップセグメントによって参照されるメディアファイルのそれらの部分だけバックアップします。

Target Settings

Radio Buttons は統合整理された Composition のために位置の選択を提供します。

Use Original Files Media Folder

Consolidated Composition はオリジナルファイルと同じ位置にセーブされるでしょう。

Use Current Project Media Folder

Consolidated Composition は、現在のProject Media と同じ位置にセーブされるでしょう。

Use Custom Media Folder

Consolidated Composition はユーザの選択された位置にセーブされるでしょう。

Options

Handles

Consolidated Composition の更なる限定的な編集を考慮するために、フェードデュレーションの変更などを行います。付加的な素材(存在しているなら)、Composition EDLによって限定された部分を超えて、あらゆるクリップの各エンドを維持できます。セコンドで値を入れてください。

Format

このドロップダウンリストは、Consolidated Composition がオリジナルと同じフォーマットでセーブされるのを可能にします。または、どんなサポートされたフォーマットにも変換できます。

Generate Waveform

チェックで、ウエーブフォームファイルは、Consolidated Compositionと共に生成され、保存されるで

しょう。

Use clip names to generate media

チェックで、オリジナルのクリップネームは新たなメディアに使用されます。

Don't optimize media for overlapping clips

Advanced Options

Skip generation if original media already exists on target drive

チェックされると、新しいメディアは、バージョンがターゲットドライブの、既に存在するところへは、書かれないでしょう。

Delete original media (Use with care!)

チェックされると、統合整理が完成した後に、統合整理が削除されることによって、オリジナルメディアファイルは、参照されます。 **N.B. Destructive!**

Converting Projects

Changing Project Length / Pitch

Projects 全体の Processes です。

Time Compression または、Pitch Reduction of 4% (24fps to 25fps) または、Time Expansion または、Pitch Rise of 4.17% (25fps to 24fps) を提供します。

Given an Origin Reference と a Ratio これにより、プロジェクトのすべてのクリップは、引き伸ばされて/縮められて、そしてストレッチレイシオや、オリジナル参照に従って移動させられます。

オプションですが、クリップによって必要とされたオーディオの部分だけを処理するためにすべてのメディアを統合整理できます。本機能はこのメニューを通して利用可能です。Project / Stretch そして、使用を許可するキーを入力するべき Prosoniq MPEX2 です。

Reconforming a Project

全体のプロジェクトを処理します。既存のプロジェクトが Autoconforming 素材によって CMX EDL に制作されたところで使用されるためです。

Surround Post-Processing Projects

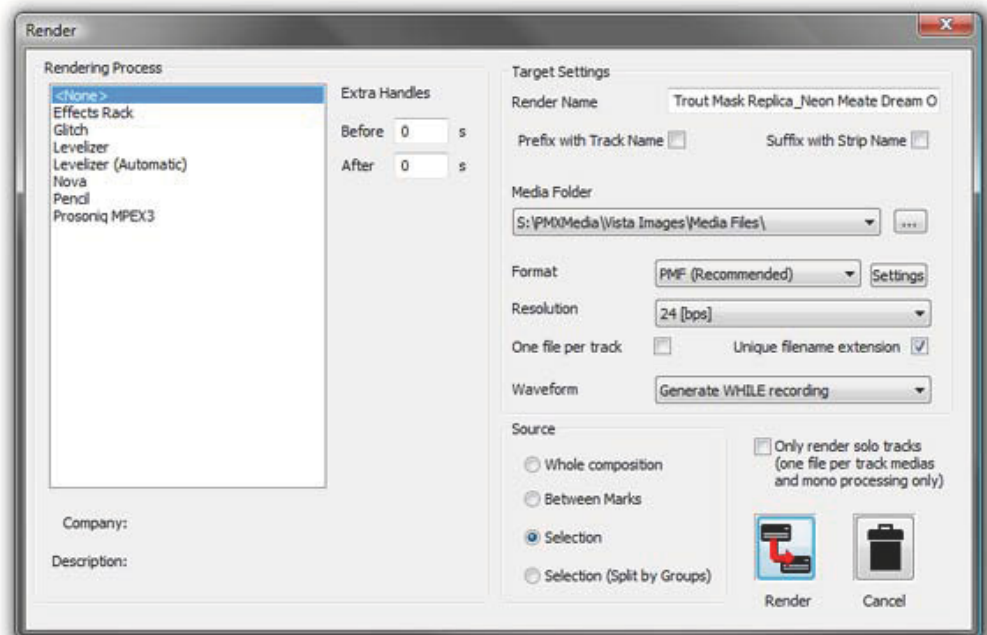
Surround Source Stem は、すべての Surround バスより可能なステムのリストから選択できます。

利用可能なプロセッシングプラグインは以下にございます。:

- Multiple File Export
- Minnetonka AC3 (Dolby Digital) Encoder (別々に購入してください)。
- MPEX3 Cinema 24fps to 25fps or 25fps to 24fps Multi-channel Time Stretcher by Prosoniq (オプション) です。

Rendering Projects

Rendering プラグインの一つの選択を提供しています **Project > Render** メニューの中で、Render 機能は利用可能です。



Render dialog

Rendering Process 現在使用を許可された Rendering Processes を示して、あなたが必要であるものを選択する所です。

Extra Handles

Before と after のボックスは、詳細な検討のためのプロセス (適用できる部分に) によって使用済みにされた素材の中に含まれるべき (可能なところに) 余分な素材の記入すべき時間の値を与えます。

以下に注意してください。: Render メニューで加えられたハンドルは、処理されることになっていません。それらは単にデータの与えられた部分の前または後に詳細な検討が必要とされるプロセスに何らかの付加的な素材を与えるのために使用されています。

Handles will NEVER be processed by any Render plug-ins.

ハンドルはどのようなレンダープラグインでも、決して処理 **されない** でしょう。

Target Settings 出力ファイルに影響します。

Render Name どんな合法的なファイル名も入れられるテキスト入力ボックスです。

Media Folder ドロップダウンリストは、マウントされた Drives / フォルダが出力ファイルのためのデスティネーションとして選定されるのを示します。より多くのオプションか、新しいフォルダが必要であるなら、隣接している…ボタンはブラウザウィンドウを開いてください。

Resolution アウトプットファイルのための、有効なビットデプスの、すべての選択があるドロップダウンリストです。

One file per track チェックされると、マルチトラックソースは別々のファイルとしてレンダリングされるでしょう。

Unique filename extension チェックすると、出力ファイルにユニークな拡張子が付きます。

Format ドロップダウンリストはアウトプットフォーマットの選択があります。

Settings オプションが選ばれたフォーマットが利用可能であるなら、このボタンはそれらにアクセスします。
どんなオプションも利用不可の場合は、ボタンは灰色になります。

Waveform ドロップダウンリストはWaveform 生成オプションを提供します。
None, Generate AFTER recordingまたは、**Generate WHILE recording**

以下に **注意** してください。: **Recording** と **Mixdown** の設定とは、これらの設定は完全に独立しています。

Source **Whole composition, Between Marks, Selection** または、**Selection (Split by Groups)** の間にソースの専門的な選択を互いに提供します。

Selection (Split by Groups) はそれぞれの選択された Clip Group のためにタイムライン上でマルチレンダリングの中に、レンダリングプロセスを分割します。

この場合、**Render Name** テキストエディット・ボックスは、無視されて、すべてのレンダーは、それぞれのグループの最初のクリップネームを時間内に得ます。

Only render solo tracks (one file per track medias and mono processing only)

チェックで、ソロトラックのみレンダリングされます。'1 トラックあたり 1 個のファイル' one-file-per-track のメディアのみです。プロセッシングはモノラルになります。

Process Plug-ins

Effects Rack

そして、最大 8 VST, VS3 の連鎖が可能です。または、レンダリングプロセスとして、Direct X プラグインは使用されます。

Glitch

Glitches と Pops を探します。

Levelizer

ラウドネスの分析と修正プラグイン。オプションです。

Levelizer (Automatic)

自動ラウドネスの分析と修正プラグイン。オプションです。

Nova

Algorithmix による修復一式プラグイン。オプションです。

Pencil

波形を加筆する鉛筆です。

Prosoniq MPEX3

Formant プラグインの Multi-channel Time Stretch /Pitch Scaling です。オプションです。

Cleaning Up Project media

使用していない全ての Media ファイルを消し去ります。または、現在のProjectにより参照されます。

N.B. このオペレーションはリバーシブルではありません。**UNDO!**は有りません。

File and Project Interchange



File Interchange - Formats

Pyramix Supported Audio Files												
File Formats	File Extension	Play	Rec	Export	Audio Data Format	Max # of Channels in a single file	Interleave	Max Bit depth	Max Sample Rate	Max File Size	Unique Identifier (UID)	Data Chunk (metadata) format
PMF	pmf	y	y	y	PMF	Virtually Unlimited (note 1)	block	32bit float	384 kHz	virtually unlimited	In Name & PMF	PMF (Proprietary)
PMF (DXD)	pmf	y	y	y	PMF	Currently up to 16	block	32bit float	352.8 kHz	virtually unlimited	In Name & PMF	PMF (Proprietary)
WAV	wav	y	y	y	WAV	Virtually Unlimited (note 1)	y	32bit float	384 kHz	4GB	In XML	XML
BWF	wav	y	y	y	WAV	Virtually Unlimited (note 1)	y	32bit float	384 kHz	4Gb	In BWF	BWF & XML
WAV	wav	y	y	y	RIFX64	Virtually Unlimited (note 1)	y	32bit float	384 kHz	virtually unlimited	In XML	XML
BWF	wav	y	y	y	RIFX64	Virtually Unlimited (note 1)	y	32bit float	384 kHz	virtually unlimited	In BWF	BWF & XML
AIF	aif	y	y	y	AIF	Virtually Unlimited (note 1)	y	32bit float	384 kHz	4GB	n	n
SD2 (note 3)	sd2	y	y	y	SD2	Virtually Unlimited (note 1)	y	24bit	48kHz	2GB	n	n
PMI	pml	y		y	WAV	Virtually Unlimited (note 1)	y	32bit float	384 kHz	virtually unlimited		CD TOC
OMF	omf	y	y	y	WAV or AIF		y	32bit float	384 kHz	2GB	n	n
MXF	maxf	y	y	y	AES3 or WAV		y	32bit float	384 kHz			
AVI	avi	y			WAV		y	32bit float	384 kHz			
QuickTime (note 2)	mov	y			PCM			32bit float	192 kHz			
DSDIFF	dff	y	y	y	DSD64	Currently up to 16	y	1bit	2822 kHz	virtually unlimited	n	PMF (Proprietary)
DSDIFF Em	dff	y		y	DSD64	Typically 2, 5 or 6	y	1bit	2822 kHz	virtually unlimited	n	PMF (Proprietary)

n=not supported

y=supported

note 1: While both block interleaved and sample interleaved formats may theoretically accept an unlimited number of channels, disk performance of multichannel sample interleaved files will degrade severely over 24 to 32 tracks

note 2: QuickTime Pro is required for the QuickTime handler to work correctly.

note 3: Beware of the fragile data fork / resource twin file structure of (MacOS) SD2 file format, requiring special care to be handled properly in a PC. More on this topic at the following URL:

<http://www.merging.com/forum/viewtopic.php?t=1414>

File Size Limitations

SD2, WAV または BWF ファイルは最大 2GB に制限されます。時折4GBですが、32bit 符号のアドレス指定フォーマット(その結果、31 の利用可能なビット)に起因します。そのうえ、32bit 符号なしのアドレス指定 AIF ファイルは 4GB に制限されます。これらのフォーマットを、どれかにレコードする、そして/または、エクスポートするときには、これを必ず覚えておいてください。特に高いサンプリング周波数マルチトラックファイルで動作するとき、事実上、2GB/4GB のリミットは、もっと早めで起きるかもしれません。

このことと比較して、我、Pyramix は、自身の PMF 64bit アドレス指定ファイルフォーマットのおかげで、2GB/4GB の制限が取り除かれております。(レガシー) WAV/BWFを4GB まで作ります。しかし、録ったメディアが4GBを越えることがままあります。そんなとき、Pyramixは自動的に透過的に通常の WAV/BWFの代わりにRIFF64を作り始めるのであります。

ファイルインターチェンジを実行するときにはデスティネーション・ワークステーション/ソフトウェアは RIFF64 WAV/BWFのファイルを読み込むことができる互換性がなければならないのです。ご承知ください。

同様に、2GB以下に押さえられたファイル・フォーマットは、いくつかの「古い」アプリケーションでは適切なWAV/BWFファイルと見なされるでしょう。

Hard Drive Limitations

また同様に、大きいファイルの書き出しの場合も、困難で、2GB/4GB* リミットに直面します。

PMFフォーマットでさえ、FAT32 か HFS などの古い 32bit ファイルシステムでフォーマットされた記憶装置(メモリーカード、ハードドライブなど)でも、同様の限界が現れます。

もっと早い限界は、IDE ATA/ATAPIドライブでは、およそ137GB で現れます。

これは 48bits ではなく、当初の 28bit 仕様の ATA では、システム(ドライバー、コントローラ、そして/または、古い Windows バージョン)の一部によって引き起こされる可能性があります。通常は、Bios/Drivers/OS を新たにインストール、またはアップデートすることによって解決されるでしょう。

*公式の限界では 4GB です。しかし、およそ 2GB 辺りで重大なトラブルがとっとと現れることがあります。

PMF

PMF(Pyramix Media File)はMerging Technologiesが拵えたフォーマットです。他のファイルと比べて、マルチチャンネル・レコーディングで有利です。

- PMFは、64bit アドレス指定ファイル構造です。2GBリミットはございません。
- PMFは、包括的占有メタデータを含むことができる。

ご注意願います。:こちらをご覧ください。詳しい説明がしてあります。: Appendix IIX - Pyramix iXML Implementationページ

マルチチャンネル・レコーディング(One file per track **not** selected)での利点はこちらの理由です。:

- ディスクの上の隣接のブロックは、すべてのトラックの同じブロック(同時期位置)を一度に読むときディスク・ヘッドは長く読んでも読めないし、手間がかかったシークをされてられません。
- 1トラックだけの再生に、すべてのトラックのサンプルを読むのは、意味がないです。
たとえば、マルチトラックのミックスで裸にして聞いたり、カマとタイミングを合わせるときです。
- より簡単なMedia Management 48トラック・レコーディングの48に代わるワンファイル。
- Waveformがファイルに埋め込まれた場合。

異なったファイル形式の使用が必要な場合は、PMFをサポートしないアプリケーションに素材をエクスポートしなければならない時である。

WAV and BWF

WaveとBroadcast Wave (BWF)ファイルはPyramixでサポートされています。PyramixでWAV/BWFはRIFF64と互換性があります。したがって、2GB/4GB* リミットはもはや現れません。

インターリーブドマルチトラック・レコーディングにWAVとBWFを使用する不都合は、オーディオがオール・チャンネルのサンプルによりインターリーブ化されておる為です。ファイルの全チャンネルのサブセット(あるトラック)だけが再生されるとき、端から端までの処理するハードドライブ、または、他の記憶媒体にストレスを与える可能性があります。

Example: 48トラックBWFファイルのプロジェクトで、チャンネル1と2だけを再生しておっても、ハードドライブのヘッドは48トラックに対応する全体のサンプルをスキャンします。

それに対しまして、インターリーブングが64 kBブロックである、我PMFは、必要なデータをブロック単位で探すようハードドライブのヘッドに命令しておるのです。ブロックインターリーブドですから優しいです。

Broadcast WAV file Tips.

File Types

2タイプのBWFファイルございます。:

BWF Pはポリフォニック->マルチトラック

BWF Mはモノフォニック->1トラックあたり1ファイル

Avid 好みの人には Cantar ロケーションレコーダーが、**BWF-M** ファイルだけを作り出して、**BWF-P**が欲しい人もいます。**BWF M BWF P** を変換するために、**Media Manager** でファイルをマウントします。その後、**Convert > Quick Export** を選択して、**One file per Track** オプションを **チェックしない** てください。（必要なら、チェックを外します。）

また、オリジナル BWF ファイルの現在のすべての Scene と Takes 情報は結果として BWF-P ファイルでエクスポートされるでしょう。

Metadata

BWF ファイルはメタデータを含むファイルに特別なチャンクを持っています。; これは **BEXT** チャンクか Broadcast Wave File メタデータと呼ばれます。

チャンクの最初のフィールドは解説です。ファイルネームの代わりに、**BWF** ファイルの Name カラムに表示するフィールドです。PMF と OMF も同じようにします。

メタデータを全く持っていない、Wave、AIFF および SDII のためにファイル名を表示するだけです。

v4.2.6 以上では、また、すべてのファイルの本当のファイルネームを表示するために、**FileName** カラムを加えることができます。（**Media Manager window View > Options : Columns** tab）

Media Manager で一度両方をリネームしたら、BWF ファイルの **Description** フィールドとファイルネームをアップデートしましょう。

iXML

Pyramix で作られた WAV ファイルは、iXML 情報を含ませることも可能です。BWF のデータ・チャンクと

同様の情報を運びます。

WAV ファイルの iXML メタデータは、互換性のあるアプリケーションであれば、利用できます。

互換性がなければ、ふつうのWAVファイルになります。

MXF

Pyramix MXFインプリメンテーションは、Avid / Digidesignワークステーションからのファイルを、MXFとしてそのファイルを読み、デコードできます。

Pyramix MXFはMXF仕様に準ずるMXFファイルを作り、Snell&Wilcox(スネルとウィルコックス)のバリデーションに合格いたしました。

今日現在、サポートされておりますMXFフォーマットは、OP1B, OP1C, OP2Aと同様にOP1A and OPAtomであります。今だ、有効です。

今日サポートされているMXF Essencesは、AES3 & Broadcast Waveオーディオ・ファイル(SMPTE 382Mに準拠)しております。

最新のMXFインターチェンジ情報に関してはこちらを見るのがよいでしょう。:

<http://www.merging.com/forum/viewtopic.php?t=2094>

File & Project Interchange with Apple Macintosh

万が一にも、ProTools 7と仕事したいのであれば、**AAF**, **OMF**, **BWF**にしてください。

見てください。: **AAF** 368ページ **OMF** 381ページ 説明あります。

また、更新情報についてSupport Section(登録ユーザだけ)におけるPyramix Interchange Forumを参照してください。以下のインターチェンジチップとトリックと同様です。:

<http://www.merging.com/forum/index.php>

History

SD2 & ProTools 5 Sessions and Legacy Apple File Formats

SD2 や PT4.x、PT5.x プロジェクトファイルなどの古い Macintosh ファイルは、Mac バイナリ、またはダブルフォーク構造になっています。よって PC では直接扱うことが出来ません。

インターチェンジファイル、PC ファイルまたは新しい Mac ファイル(それは簡単な一列構造を選びます)と対照的に、SD2 や PT5 プロジェクトファイルは、Data フォーク(あらゆるコンピュータファイルであなたが目にするもの)や Resource フォーク(すべてのファイルインフォメーションを保存する隠された2番目のファイル)がベースとなっています。

このバイナリの構造は実際に賢明でかなり便利な移動でしたが、半分のファイルが故意に隠されるという事実はそれを非常にこわれやすいクロスプラットフォームメディアにします。

リソースフォークがなくなったという確かなサインは、ファイルがジェネリックアイコンと共に現れる時、そこにありますが、読めません。壊れているバイナリファイルは再構築できません。

こちらにご注意願います。: 「古い」 Appleファイルの取り扱いに関する詳しい情報には、Forum's Support Section (登録ユーザだけ)で以下のエントリーを読んでください。:

<http://www.merging.com/forum/viewtopic.php?t=1414>

Project Interchange

Pyramix Project Interchange Options						
Interchange Format	Software Key	File Format(s)	Import	Export	Max. Sample Rate	Max. EDL Duration
AAF	PSO-AAF	BWF	y	y		
AES31	PSO-AES31	BWF	y	y	192khz / DSD	
AKAI DD/DR	PSO-AKAI	Proprietary	y	y		
CD Import	PSO-CDR	PMF, AIF, WAV, etc.	y			
CMX-EDL	-	-	y	y		
DAR	PSO-DAR	Proprietary	y			
OMF V1 unembedded	PSO-OMF	OMF, AIF, BWF/WAV	y	y		13h30
OMF V2 unembedded	PSO-OMF	OMF, AIF, BWF/WAV	y	y		13h30
OMF V2 embedded	PSO-OMF	OMF, AIF, BWF/WAV	y	y		13h30
OPEN TL	PSO-OTL	BWF/WAV	y	y		
PT5	PSP-PT5	SD2	y	y	48 kHz	13h30
SACD Edited Master Import	PSO-SAA	DSDIFF Edited Master	y		2822 kHz	
Sonic Solutions	PSO-SONIC	AIF	y			
XML EDL	-	-	y	y		unlimited
n = Not supported y = Supported						

Pyramix Project Interchange Options Clip and Marker Support							
Interchange Format	Clip Name	Clip Gain	Clip Envelope	Clip Fades	X-fade Curves	Markers	CD/SACD Markers
AAF	y	y	y	y	no (note 1)	n	n
AES31	y	y	y (note 2)	y	y	n	n
AKAI DD/DR							
CD Import							y
CMX-EDL							
DAR	y	y	n	y	y	n	n
OMF V1 unembedded	y	n	n	y	no (all to Power)	n	n
OMF V2 unembedded	y	y	n	y	no (all to Power)	n	n
OMF V2 embedded	y	y	y (note 4)	y	no (all to Power)	n	n
OPEN TL	y	y	n	y	basic	n	n
PT5	y	y (note 3)	y (note 3)	y	y	n	n
SACD Edited Master Import	em name	n	n	n	n		y
Sonic Solutions							
XML EDL	y	y	y	y	y	y	y

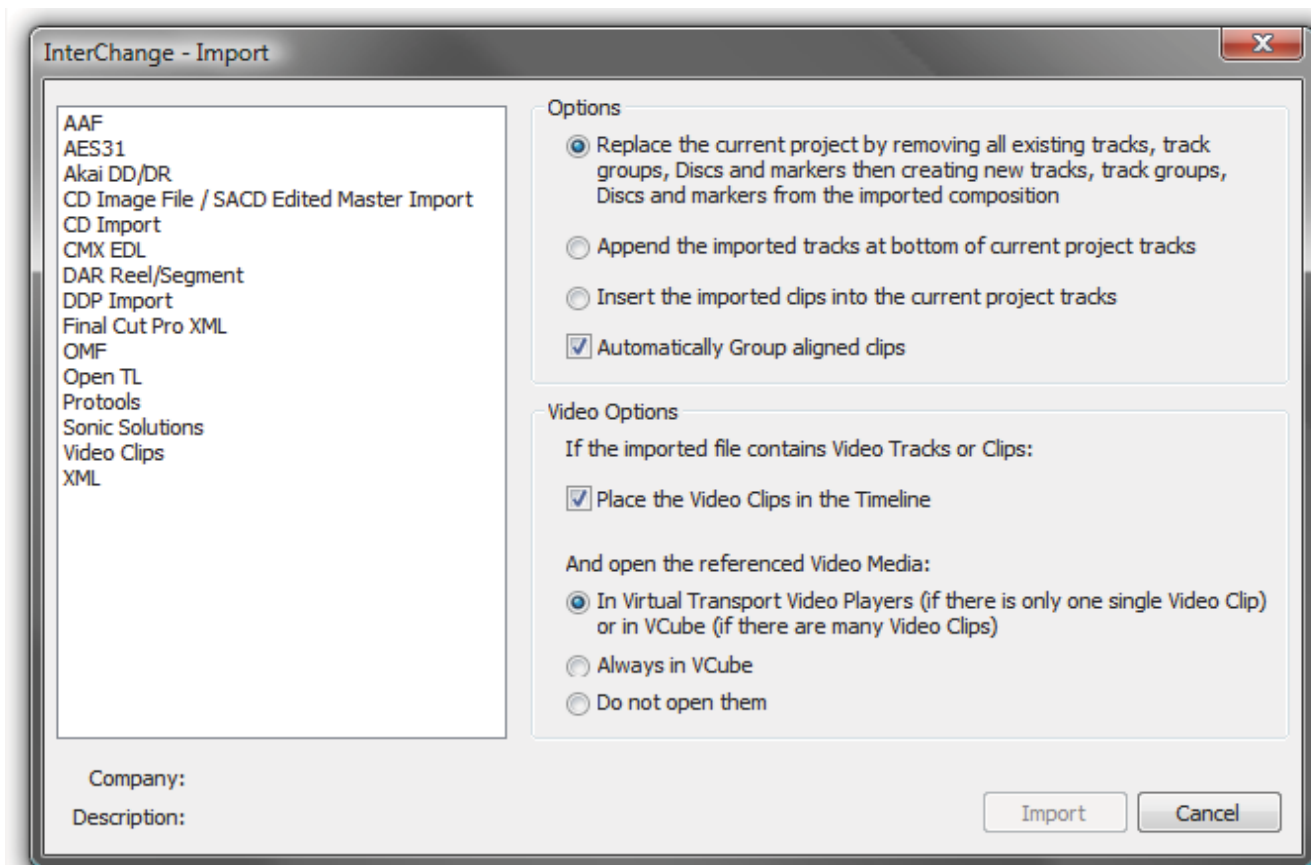
n = Not supported
y = Supported

Note 1: currently being improved
Note 2: clip envelopes will be supported soon when specification is published by AES
Note 3: Protools only supports envelopes and does not have an additional clip gain.
On export, the volume automation can be set to represent the clip gain, the clip envelope or a combination of both.
Note 4: Export from Pyramix is feasible but not yet import. Currently import is only supported by PT

Importと、Exportは**InterChange**で扱われます。Projectメニューの**Import**と**Export**オプションはそれぞれ、**InterChange**プラグインのリストウィンドウを開きます。

Import

Project > Importでこのウィンドウが開きます。:



Project Interchange - Import dialog

Options のラジオボタンは、インポートしている素材がどのように現在のプロジェクトに影響するかを決定します。:

Options

- 現在のプロジェクトを、すべての既存のトラック、トラックグループ、およびマーカを取り除いて取り替えてください。そして、インポートしているコンポジションから新しいトラック、トラックグループ、およびマーカを制作してください。
- 現在のプロジェクトトラックの下に、インポートしているトラックを追加してください。
- 現在のプロジェクトトラックにインポートしているクリップを挿入してください。
- Automatically Groupはクリップを並べるオプションです。3つの内1つが選ばれているとき、ステレオおよび、他のマルチチャンネル・クリップは自動的に分類されます。

Video Options

If the imported file contains Video Tracks or Clips:

- TimelineにVideo Clipを置きます。

このオプションにチェックをいれます。さすれば、インポートしたVideo ClipsがブラックVideo ClipとしてTimelineに置かれます。このクリップは参照として機能です。再生はしません。

(それらを再生するための説明)

And open the referenced Video Media:

- **Virtual Transport Video Players(シングルVideo Clip)または、Vcube (many Video Clips)**

インポートしたファイルのシングルVideo Clipの公開は、**DirectShow Video Player**または、**Quick-Time Video Play**で開かれます。(タイプに依存します。)Multiple Video Clipsは、VCubeで開かれます。

- **Always in VCube.**

両方VCubeで開きます。

- **Don't open them.**

タイムライン(オプションで)には置きますが、Video Playerで開きません。

インポートされたVideo Clipsをプロジェクトにセーブされます。プロジェクトが開いたとき、Video Clipsは再びタイムラインに現れます。

参照済みのVideo Mediaは自動的にVirtual Transport Playersまたは、VCubeによって開かれます。

上記の同じオプションによります。一般的なプロジェクトでの、開く方法です。:

Settings > All Settings > Application > General : Project Opening Section

プロジェクトが**Video Media**の参照を済ませておれば、開きます。:

- **Virtual Transport Video Players(シングルVideo Clip)または、Vcube (many Video Clips)**

- **Always in VCube.**

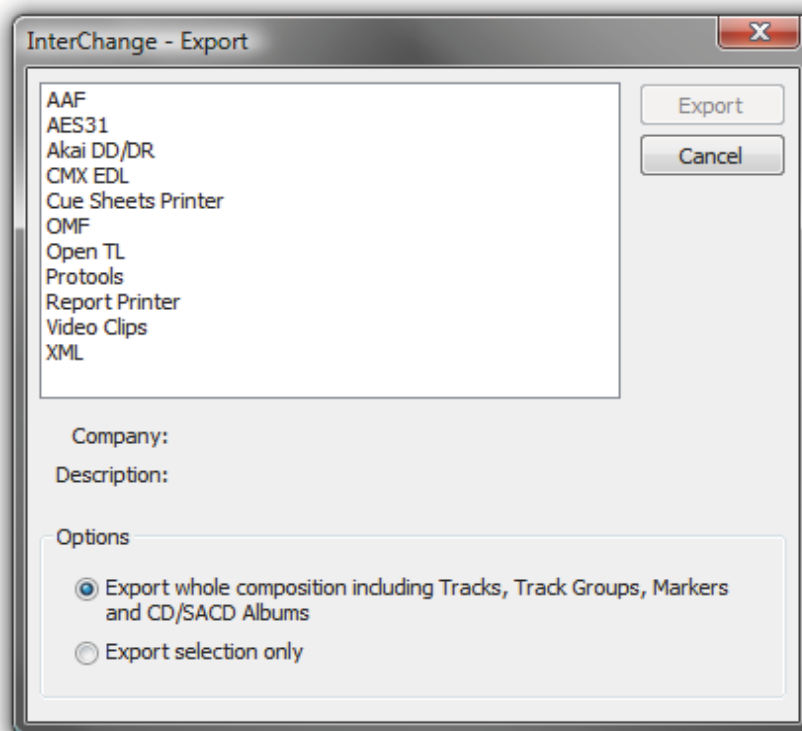
両方VCubeで開きます。

- **Don't open them.**

タイムライン(オプションで)には置きますが、Video Playerで開きません。

Export

Project > Exportでこのウィンドウが開きます。



Project Interchange - Export dialog

Options

- **トラック、トラックグループ、ディスクおよびマーカを含む全体のコンポジションをエクスポートします。**
- **選択したところのみエクスポートします。**

注意が必要です。: Timelineでなんにも選択してないのに、**Export selection only**をしようとしても灰色になっていて選べません。

AAF

PyramixはAAFのプロジェクトをインポートして、エクスポートすることができます。
(Advanced Authoring Format)

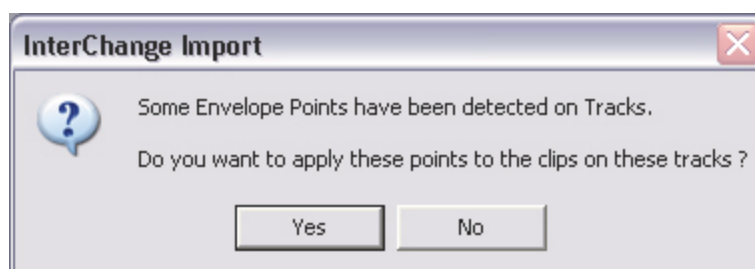
こちらに注意してください。: PyramixはMXFオーディオ・ファイルを取り扱うことも可能ですし、MXFオーディオ・ファイルの吐き出しも可能です。どうぞこちらをご覧ください。: MXF
361ページ

Import

Interchange Import ダイアログで **AAF** を選択してください。適切なインポートオプションを選んでください。そして、**Import** をクリックしてください。

Import AAF File ウィンドウが開きます。必要な AAF ファイルへナビゲートするか、または **File name** ボックスに名前をタイプしてください。そして、**Open** をクリックしてください。

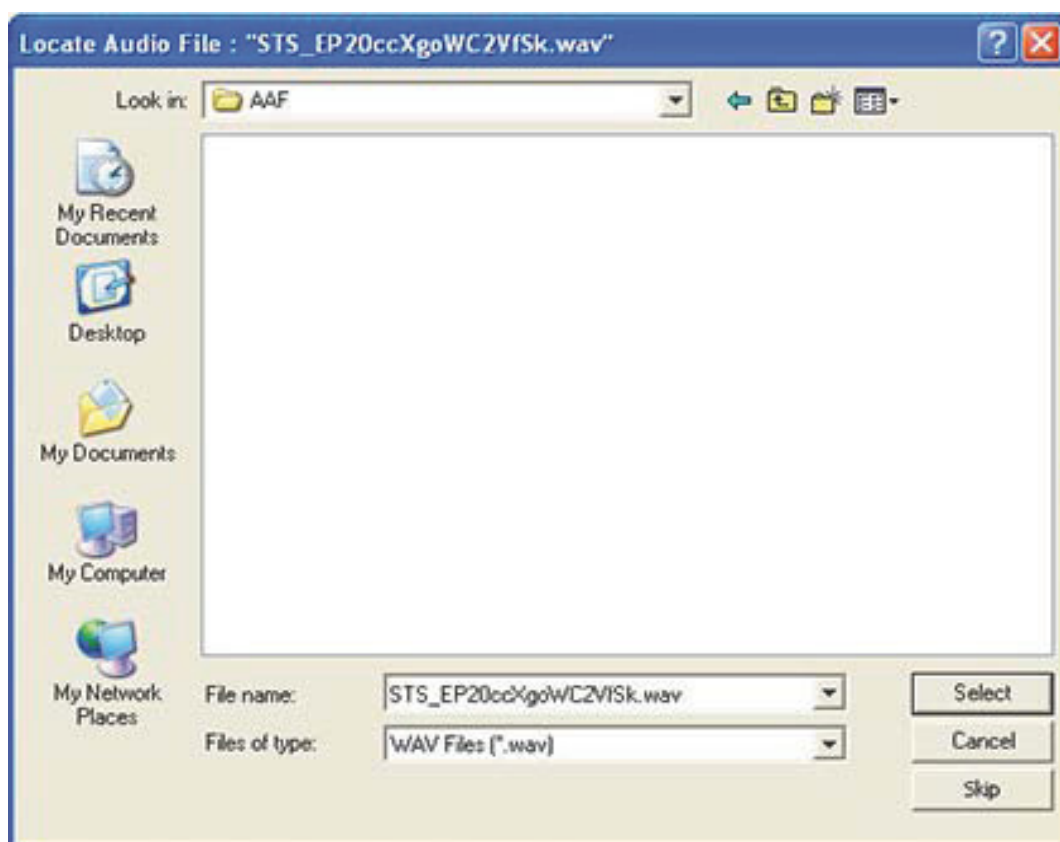
ファイルにエンヴェロープ情報があれば、このダイアログは開きます。:



Interchange - Import dialog

Yes (はい) をクリックして、エンヴェロープ情報を適用か、**No** (いいえ) をクリックして、エンヴェロープ情報なしで素材をインポートしてください。

ファイルの見つけれなければ、ブラウザ・ウィンドウが開きます。:



Locate Audio File browser window

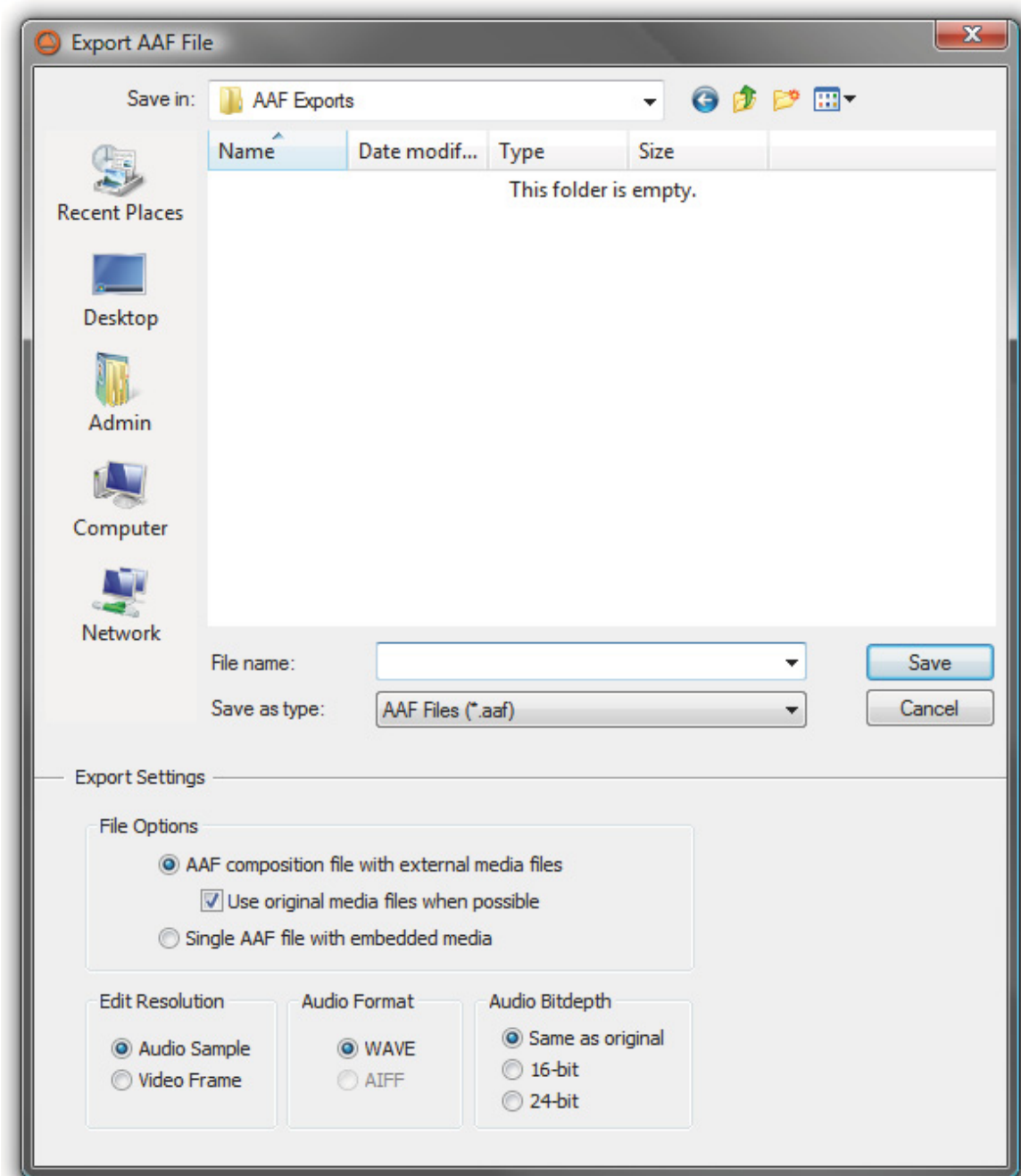
何処へ行ったか判らなくなったファイルの検索をナビゲートします。見つけれなかったり、なくしておれば、無視するため**Skip**ボタンを押して検索をつづけてください。

沢山なくしておれば、**Ctrl**キー押しながら**Skip**ボタンを押せば、判らなくなった全てのファイルが無視します。

Export

Interchange Exportダイアログで **AAF** を選択してください。適切なエクスポートオプションを選んでください。

そして、**Export** をクリックしてください。**Export AAF File** ダイアログが開きます。:



Export AAF File dialog

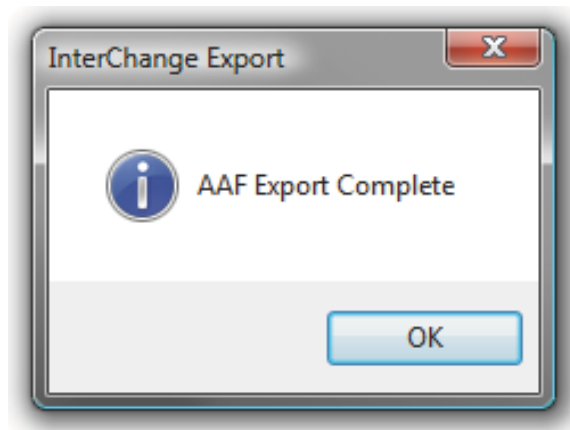
必要なドライブ/フォルダーへナビゲートしてください。

File name テキストボックスで適切なファイル名をタイプしてください。

ドロップダウンリストの **Save as type** から適切なファイルタイプを選んでください。

次に、**Export Settings** セクションでの適切な選択にエクスポートプロセスを開始するために **Save** をクリックしてください。

エクスポートが完了されるとき、このインフォメーションボックスは現れます。:



Interchange Export info box

AES-31

AES-31フォーマットの直線的な Import と Export。

Genex Cuepoint ファイルをサポートします。

.CPT ファイルが .ADL ファイルの近くに存在していると、キューポイントは Pyramix マーカーに変換されるでしょう。

AKAI DD/DR

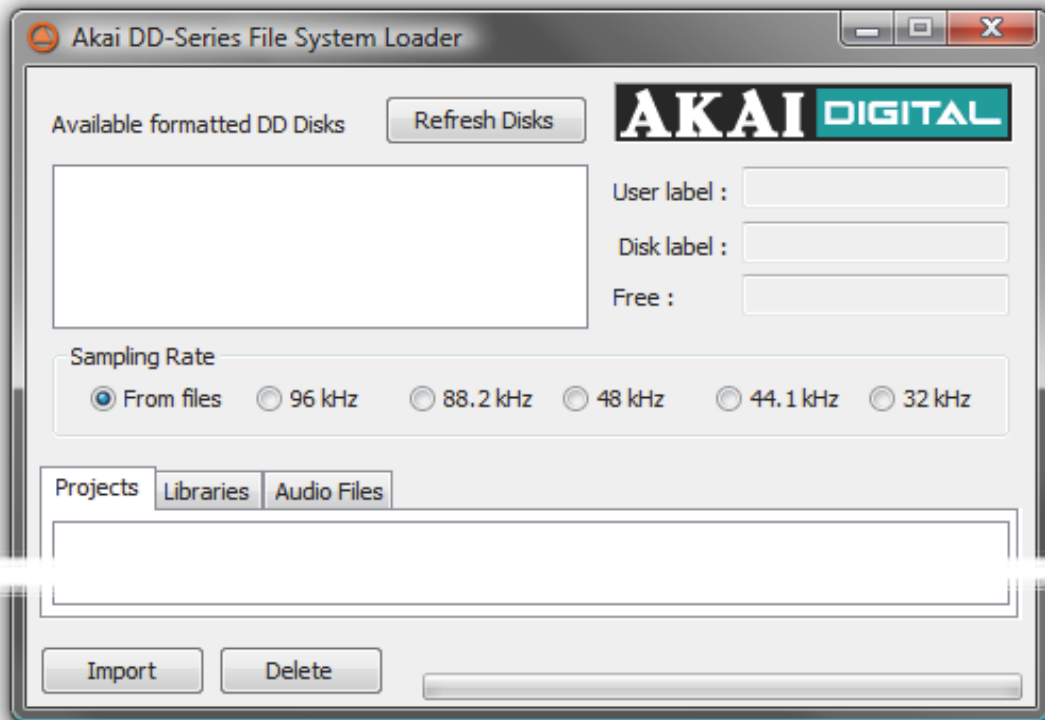
Akai DD-Series フォーマットでレコードされたディスクを認識して、Pyramix はそれらのデータをインポートすることができます。

Preparing the system

Akai ディスクを PC に接続してください。通常、また、これは、SCSI インタフェースを通してしますが、Magneto-Optical または、Jaz ディスクかもしれません。

Project > Import または、**Export** で **Project Interchange** ダイアログボックスが開きます。

リストから **AKAI DD/DDR** を選ぶと、**AKAI DD-Series File System Loader** ダイアログボックスが開きます。



Akai DD-Series File System Loader dialog

ダイアログが開かれるとき、Pyramix は利用可能な Akai ディスクを捜して、ダイアログボックスの左上に表示します。マウスで選択して、使用したいディスクを選んでください。

Refresh Disks ボタンは利用できる Akai ディスクの検索を再始動します。

ダイアログボックスの下部に、選択した Akai ディスク上で見つけたデータを示しています。Akai ディスクのデータ構造に従って、このパネルは、3 Tabs、Libraries、および Audio Files を Project と命名します。

Import Button

Pyramix セッションにデータをインポートするために、シンプルに希望のデータを選択してください。そして、**Import** ボタンをクリックしてください。'Quick Import' と同じです。;

すべてのファイルが、マウントされたメディアフォルダーへ、インポートされて、保存されます。Akai ライブラリーがインポートされる時、新しい Pyramix プロジェクトライブラリーが制作されるでしょう。

Delete Button

これが書き込み保護でないなら、Akai メディアから選択したファイルを削除します。

Audio File import

Pyramix は直接 Akai ディスクから音声データを読むことができるので、ローカル Windows ドライブに実際のオーディオファイルのインポートは、必要ではありません。

したがって、Import ボタンをクリックすれば、ダイアログボックスが表示されます。:

Do you want to import the Audio Files used by this/those projects?

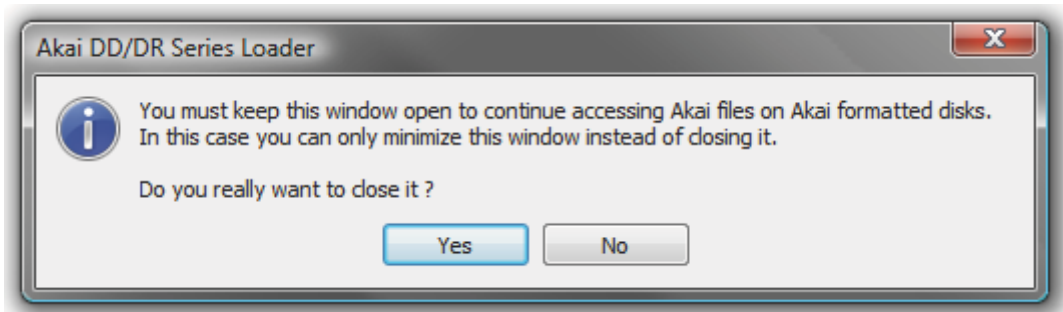
(あなたは、この/これらのプロジェクトで使用されるオーディオファイルをインポートしたいですか?)

答が **No** (いいえ) であるなら、オーディオファイルへの参照だけが実際のオーディオデータのコピーの代わりにローカル Windows Media フォルダーで保存されるでしょう。

オーディオは正しくプレーされますが、波形は全く表示されないでしょう。

Closing the Akai loader dialog

Akai DD-Series File System Loader を閉じようとするなら、以下のダイアログは現れます。:



Akai DD/DR-Series Loader dialog

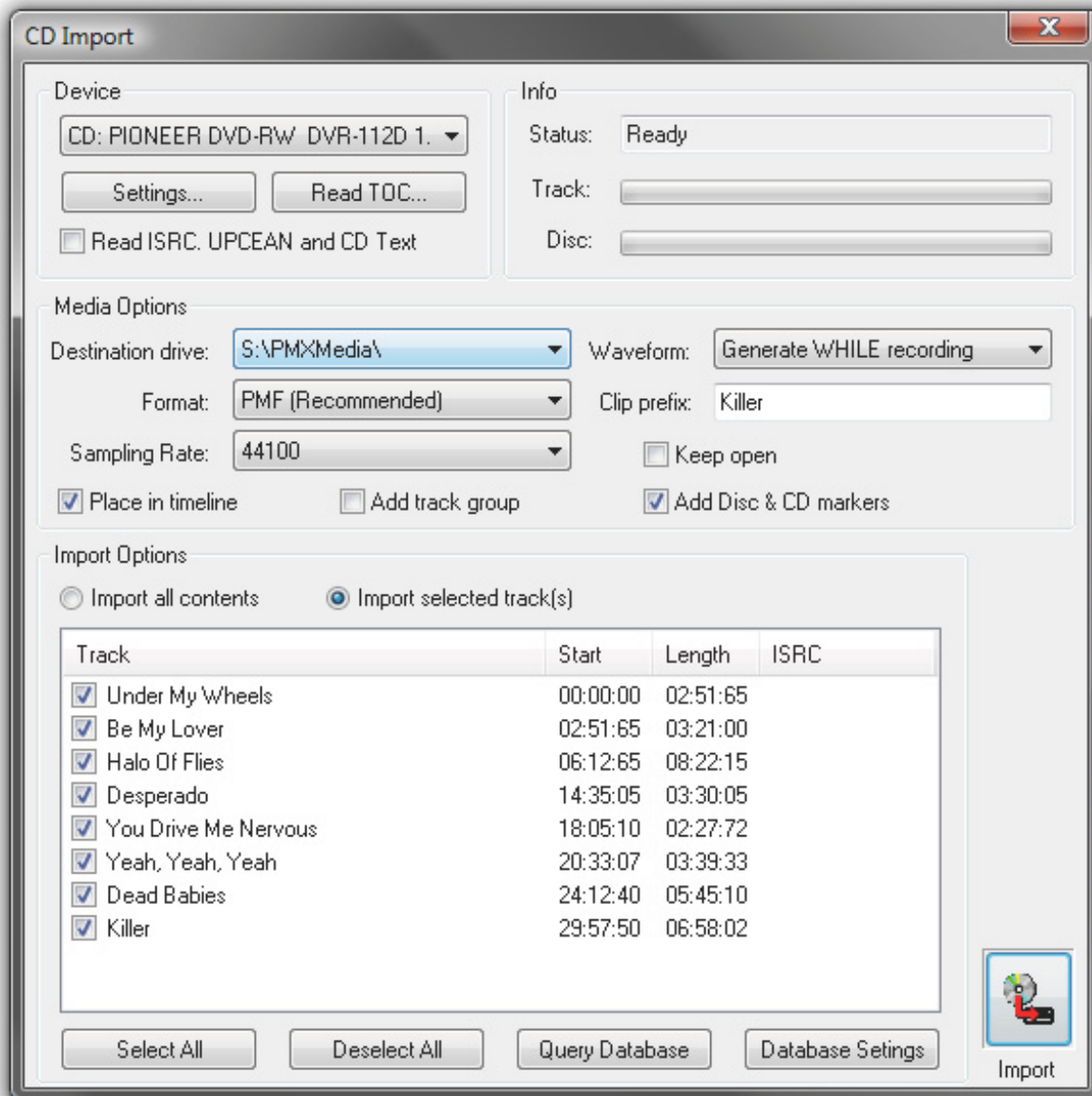
直接 Akai ファイルにアクセスし続けるのがお望みでしたら、**NO** (いいえ) をクリックして、ウィンドウを最小にします。

CD Import

Pyramix には、総合的な CD インポート機能があります。

Project > Import で **Interchange Import** ダイアログボックスが開きます。

適切なデスティネーションオプションを選んでください。そして、**CD Import** を選んでください。



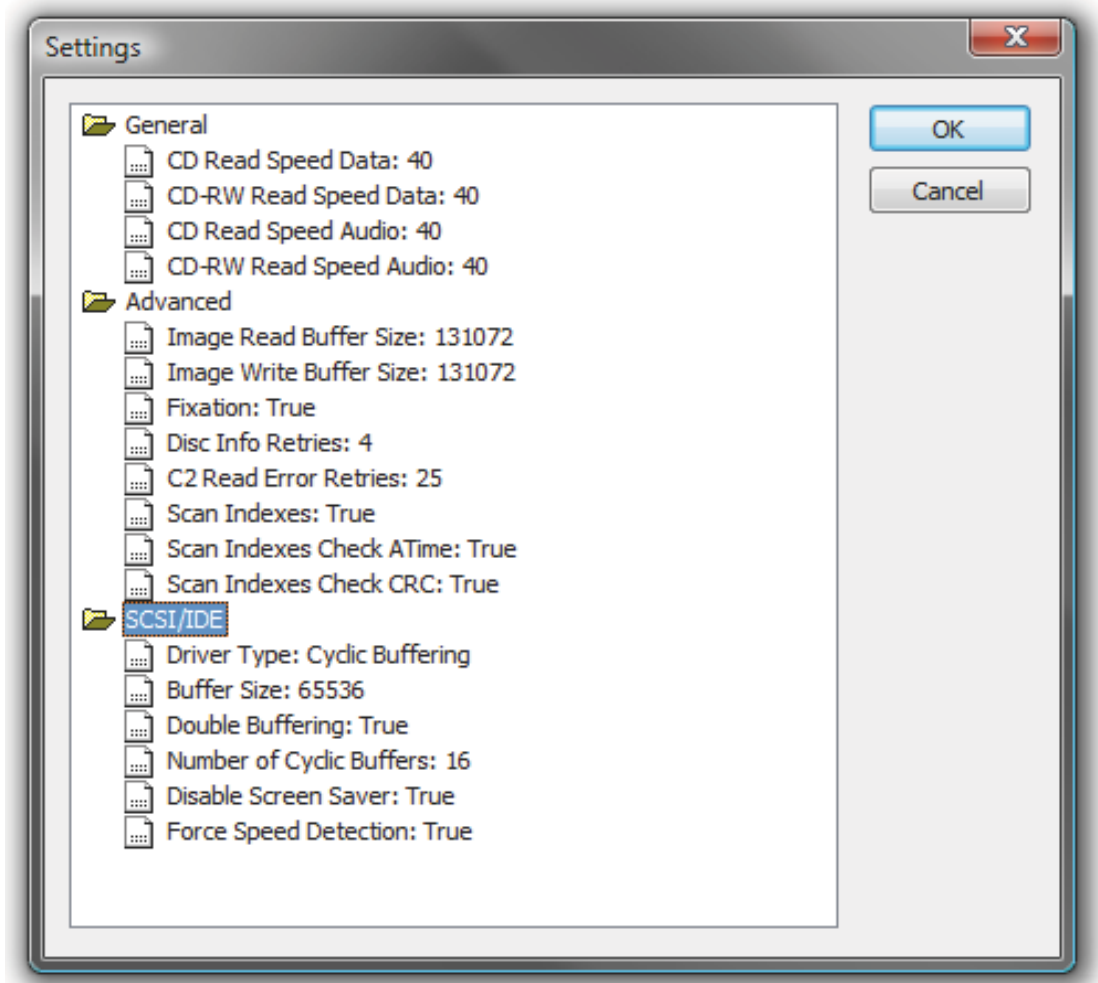
CD Import dialog

Device

コンボボックスはマシン上に、適切なドライブすべてを示しています。

Settings

Settings は、特定のドライブ設定でダイアログボックスをポップアップします。これらの設定は、必要なら、エントリをクリックして、新しい値をボックスにタイプすることによって、変更されるかもしれません。



CD Import Settings dialog

Read TOC は、CD のTable Of Contents を読み込んで、左手パネルにトラックを記入します。

Read ISRC, UPCEAN and CD Text がチェックされるなら、この情報が存在している場合、読まれるでしょう。

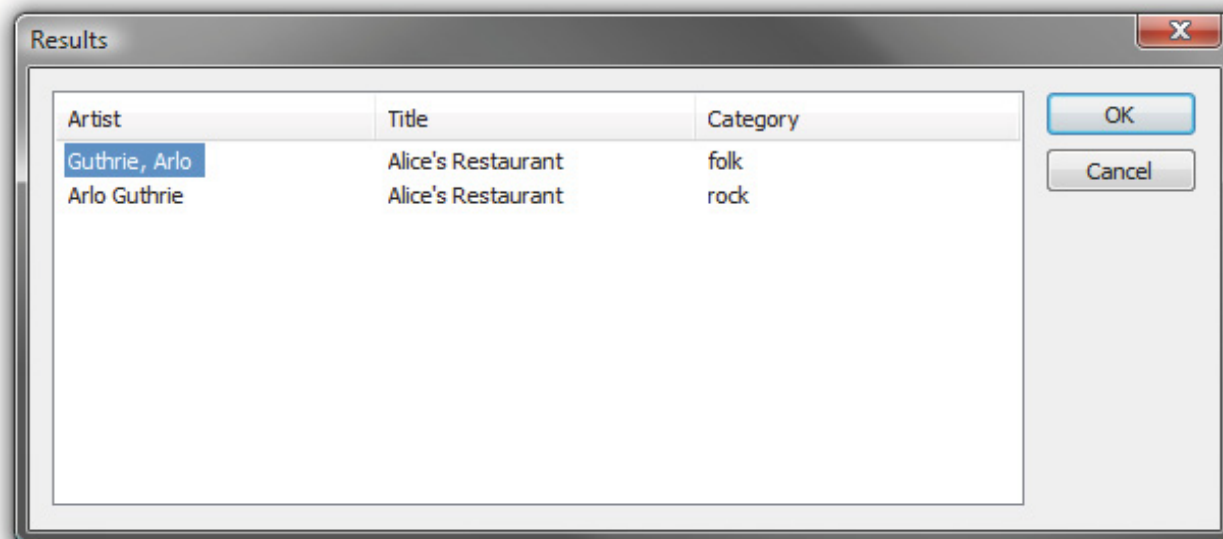
Import Options

Import all contents がチェックされるなら、ディスク全体がインポートされるでしょう。

Import selected tracks がチェックされるなら、それらのチェックボックスの中にチェックがあるトラックだけがインポートされるでしょう。

Select All と **Deselect All** はその言葉どおりにします。

Query Database は、トラック名を得るのにオンラインデータベースを使用します。そして、市販の CD の結果に関する他のデータは、ダイアログに示されています。:



CD Import Query Database results dialog

複数のディスクエントリが示されている場合、クリックで選択してください。次に、**OK** (はい) をクリックして、データをインポートしてください。

ディスク名は自動的に **Clip Prefix** :フィールドに入れられます。

Database Settings で、データベースアドレスと他の設定は変化します。:



CD Import Database Settings dialog

デフォルトの設定は上に表示しています。設定を変えるには、エントリをクリックしてください。そして、タイプしてください。**OK** (はい) をクリックして、変更した設定セーブしてください。

Defaults はデフォルト設定に戻します。

Info

Status ラインはプロセスに関する役に立つ情報を示しています。**Track** と **Disc** ラインは進捗状況のメータです。トラック転送が続いている場合、**Track** はグレーのバーで示されます。そして、**Disc** は、選択した全てのトラックの進捗状況を示しています。

Media Options には、**Destination Drive** の選択のために、3つのドロップダウンリストボックスがあります。CD オーディオがキャプチャーされて、波形が作り出されるか否かに関係なく、**Waveform** が決定する **Format**。そうだとすれば、**WHILE recording** か **AFTER**。

テキストエントリーボックスには、インポートされた全てのトラックのために、**Clip Prefix** の用意ができています。(デフォルトは**CD Import** です)。チェックボックスは、その結果のクリップが Timeline に置かれるかどうか決定します。また、それは、**CD Markers** が Timeline に加えられて、**Track Group** に加えられるか否かに関係有りません。

Sampling Rate は、コンボボックスにおけるレイトの選択でコンバートを可能にします。

Keep open は、インポートの終了後、**CD Import** ウィンドウを開いたままに、そしてタイムラインの位置を灰色にします。 **Add Track Group** と **Add Disc & CD markers** のオプション。

Import アイコンをクリックすると、処理を開始します。

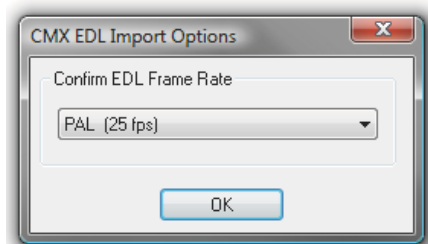
インポートの完了時、**Keep open** がチェックされない場合、ウィンドウは閉じます。

CMX EDL

Importing a CMX EDL

Project > Import の選択で、**InterChange-Import** ダイアログの **CMX EDL** は選択されます。

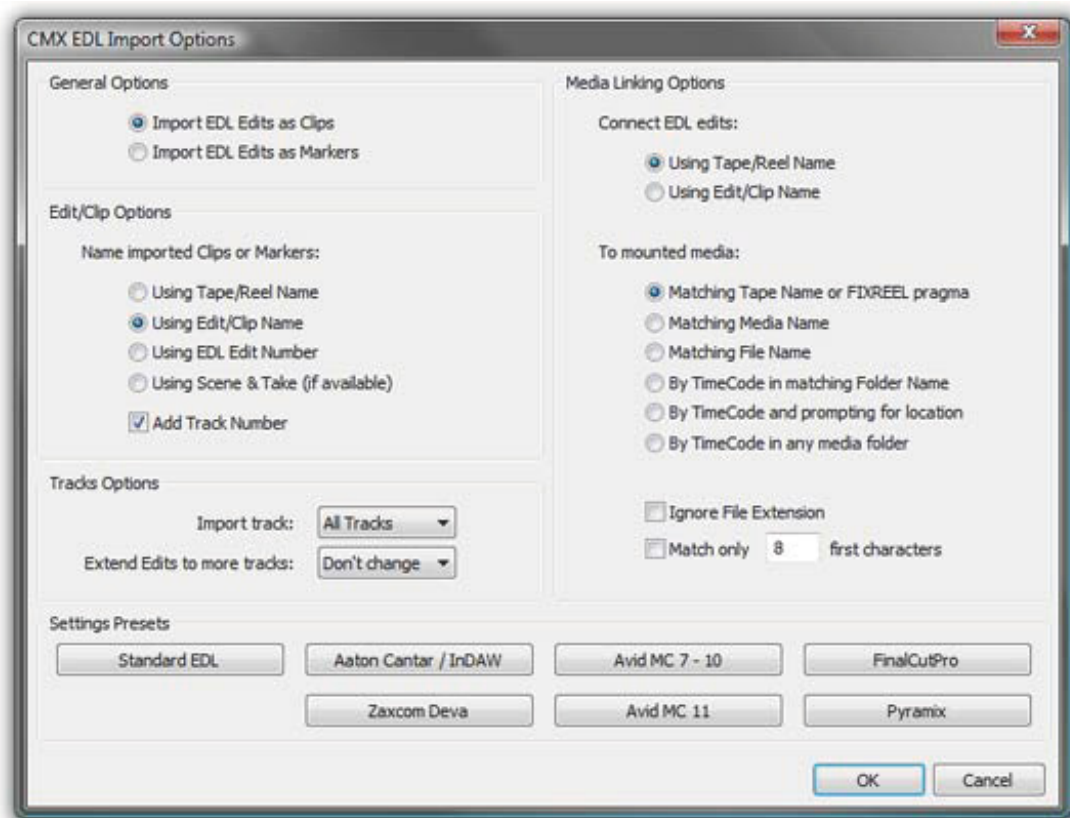
それから、**Import** ボタンをクリックしてください。**Open** ファイルブラウザウィンドウで希望の edl ファイルを選択してください。CMX EDL Import Options ダイアログは開きます。:



CMX EDL Import Options dialog

EDL Frame Rate が正しいなら、シンプルに **OK** ボタンをクリックしてください。

そうでなければ、ドロップダウンリストから正しいレイトを選択してください。そして、**OK** ボタンをクリックしてください。CMX EDL Import Options のメインダイアログが開きます。



CMX EDL Import Options dialog

ボックスの下の **Settings Presets** ボタンは、さまざまな一般的な CMX 変化のためのオプションを設定します。あなたがインポートしたい edl がこれらの 1 つにマッチするなら、シンプルに適切な Preset ボタンをクリックしてください。設定はダイアログの残りに反映されます。**OK** ボタンをクリックして、Import を始めてください。

Edl が一般的な変化の 1 つでないかどうか、部分的か、再び従わせる意図があるかどうか、Import を始める **OK** ボタンをクリックする前に、ダイアログで適切な選択をしてください。

Cue Sheets Printer

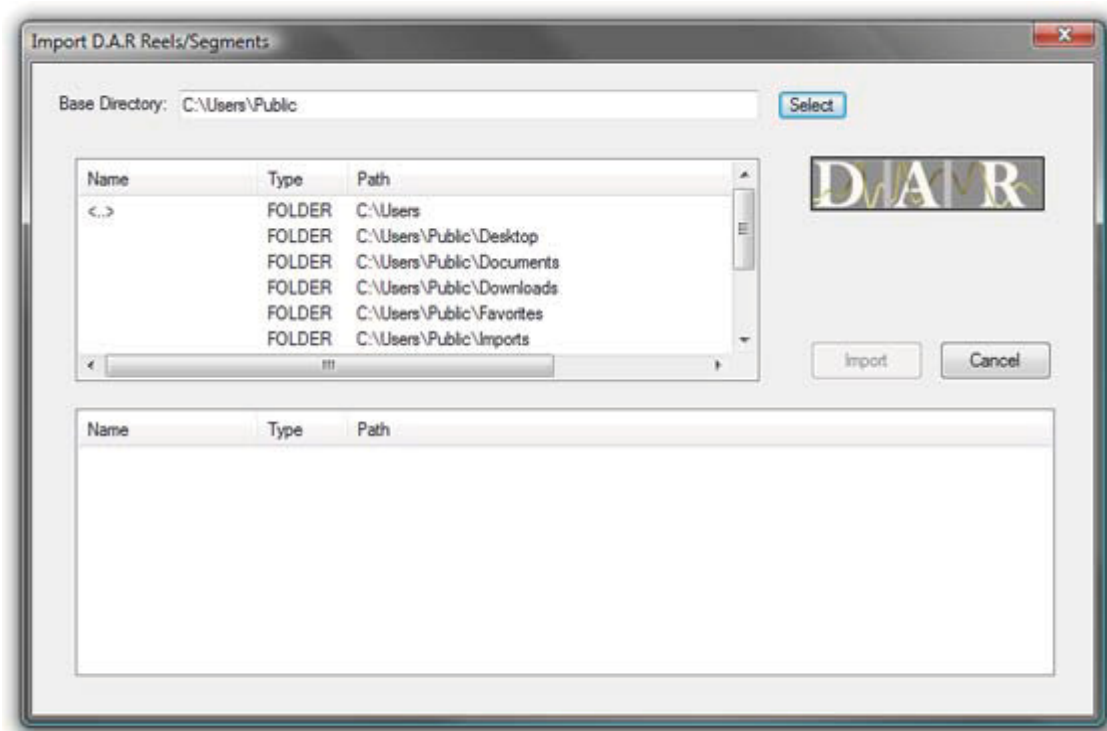
Cue Sheet Printer は、Project の Cue Sheets 印刷用のミニアプリケーションです。説明は本章のおしりにあります。どうそこらへ: **Cue Sheet Printer** 388 ページ

DAR Reel/Segment

Importing a DAR Reel or Segment

Project > Importに進んで**DAR Reel/Segment**を選択してください。

Interchange - Importダイアログの**Options**セクションで好きなように選んで、**Import**ボタンを押してください。絵のような**Import D.A.R. Reels/Segments**ダイアログが開きます。



Import D.A.R. Reels/Segments dialog

ブラウズして取り込みたいReel(s)または、Segment(s)を選んで**Import**ボタンを押すと取り込み始めます。

DDP Import

DDPファイルを取り込みます。

Final Cut Pro XML

MasterClips, Bins, Sequencesまたは、Projectsの取り込み、吐き出しをサポートします。

Final Cut Proより来たFCP XMLファイルを吐き出すには、シングルSequence full Projectどちらかを選んで**File > Export > XML**してください。（参照済みのMasterClipsの選択のある）シングルSequenceまたはすべてのSequenceとMasterClipsが入ったフルProjectどちらとも吐き出します。

FCP XMLファイルの取り込みは空プロジェクトを作り、**Project > Import**に行き、**Final Cut Pro XML**フォーマットを選択してください。

この点に注意が必要です。1つ以上のSequenceやMasterClipを取り込むとき、Timelineに置きたいSequencesの選択を促し、他をDefaultLibraryに入れるよう示されます。

Scope

インポートされるアイテムは以下のものがあります。

- **Video and Audio Bins, Sequences and MasterClips**
- **Video and Audio Tracks Names**
- **Video and Audio Clips**
- **Audio Clips Fades**
- **Audio Clips Gain**
- **Audio Clips Envelopes (Key Frames)**
- **Clips Sync Points**
- **Clips Comments and Metadata (Master Comments, Clip Comments, Labels and Scene&Take)**
- **Links and Groups**
- **Clips colors**

Known limitations

- **FCP XML Export from Pyramix is not yet implemented**
FCP XMLの吐き出しはまだです。
- **Video Clips from HD compositions have length and positions truncated to an even number**
HDコンポジションからの**Video Clips**は長さや位置の偶数を切り捨てられています。

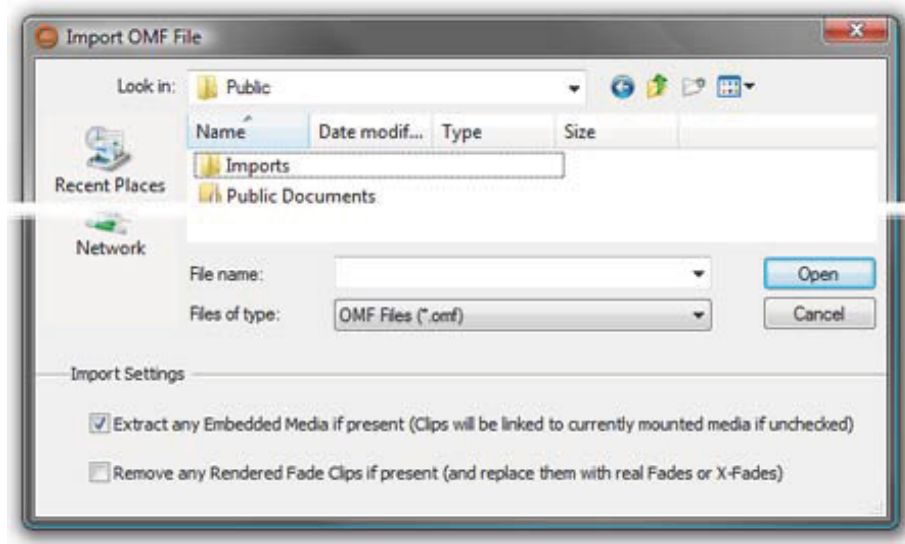
OMF

OMF Import は OMF1 と OMF 2 フォーマットの両方をサポートします。

10.5.3 / 11 サブコンポジションをサポートします。

別のアプリケーションから OMF をエクスポートするとき、OMF ファイルの中にオーディオファイルを埋め込むか、または外部のリンクとする選択があります。Pyramix は両方をサポートします。

Project > Import で **Interchange Import** ダイアログの **OMF** に従いますと、**Import OMF File** ブラウザ・ウィンドウが開きます。



Import OMF File browser window

Import Settings

ブラウザ・ウィンドウの下の2個のインポート・セッティング・チェックボックスはこれらのオプションを提供しております。:

Extract any Embedded Media if present (Clips will be linked to currently mounted media if unchecked)

存在している**Embedded Media**(埋め込まれたメディア)の抽出。(チェックしていないと、クリップはマウントされたメディアにリンクされる。)((デフォルトで作動。))

Remove any Rendered Fade Clips if present (and replace them with real fades or X-Fades)

存在している**Rendered Fade Clip**を取り外す。(それらを本当のフェードか**X-Fades**に取り替える。)(デフォルトで作動なし。)

埋め込まれたオーディオファイルで OMFファイルをインポートするときには、ユーザがメディアファイルを引き出したいかどうかの**Extract**オプションを出します。

それに続く同じOMFファイルのインポート上の**Extract any Embedded Media if present** ボックスをアンチェックしてください。(なぜならば、メディアが既にあるからです。)

同じファイルがもう一度インポートされる場合、二度オーディオを引き出す必要は全くありません。

シンプルに、OMF ファイルをインポートする前に、それが引き出されたフォルダーをマウントしてください。最初のインポートでOMF Media Handler は外部の Waveform (.pk) ファイルを作り出しておいたのです。

外部のオーディオファイルの参照(リンク)から、OMF ファイルをインポートするときには、OMF ファイルをインポートする前に、これらのファイルを含むフォルダーは、Pyramixにマウントされなければなりません。(これはSonic Solutionsにも適用されることであります。)

Remove any Rendered Fade Clips if presentボックスを作動させると、OMFのファイルのフェードまたは、X-fadeを通常のPyramixリアルタイムフェードへコンバートします。これらは後ほどPyramixのすばらしいオペレーションで操作可能です。

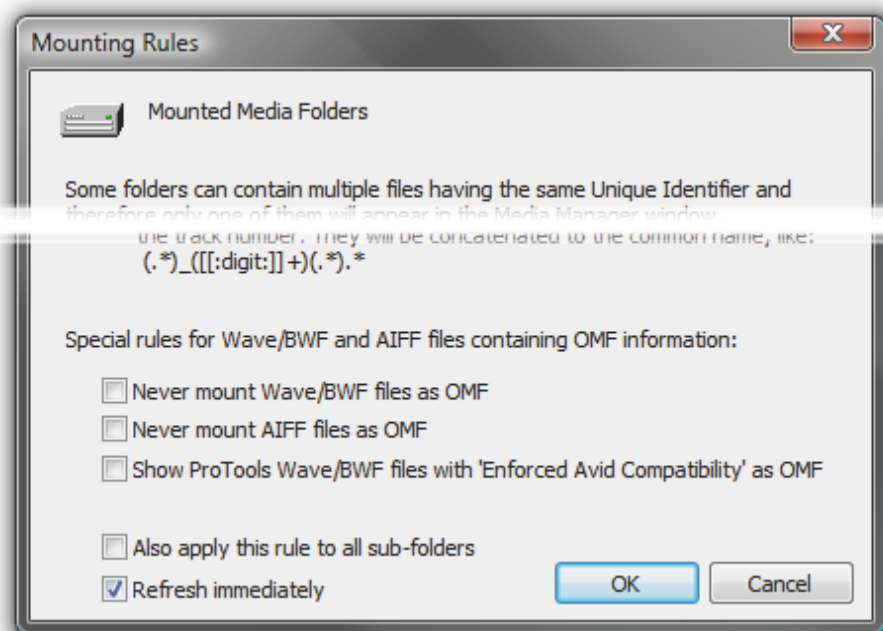
OMF Mounting Rules

(**Media Management Tab** window, **Media Folder > Mounting Rules**)

AIFFファイルはAvidシステムズが作ったものです。BWFファイルはProtoolsが作ったものです。

Enforce Avid Compatibilityオプションには、内蔵OMFチャンクがあります。Pyramixは、OMF Mediaとして認識します。

Mounting Rulesダイアログには、Wave/BWFとAIFFを含むフォルダーの、いくつかの特別Mounting Rulesオプションがあります。デフォルト設定の変更が可能です。:



Mounting Rules dialog

- 金輪際Wave/BWFファイルをOMF(Avidから来なしたファイル)としてマウントしません。
- 金輪際AIFFファイルをOMF(Avidから来なしたファイル)としてマウントしません。
- **Enforced Avid Compatibility**のProtools Wave/BWFファイルをOMFとして表示します。

(OMF/Avid互換性チャンクを持っていても新しいデフォルトは、いつもProtoolsで作ったBWFをBWFファイルとして表示する。このオプションは、これらのファイルを以前のPyramixバージョンのように、当世流行のAvidとしてマウントさせます。)

Importing Avid and AudioVision bins

Avid、そして、AudioVision 区分だけは、ライブラリーとしてインポートされるかもしれません。ライブラリータブウィンドウで選択してください。:

Library > Import OMF library (Avid bin)

Open TL

Tascam Open TL フォーマットを直線的にインポートとエクスポートします。

ProTools

以下に注意してください。:また、見てください。:' Pyramix 5 と Protools 5 InterChange' という PDF ファイル。Pyramix 6.0 と併せてこのファイルをインストールするか、または以下からダウンロードできます。:-

<http://www.merging.com>

Protools 5 InterChange with Pyramix 6.0

Pyramix で Protools 5 セッションのインポート、エクスポートは、InterChange アーキテクチャで達成できます。これは、Pyramix 4.2 以上と MacDrive 2000 か MacDrive 5 のインストールが必要です。MacDrive は Mediafour 社の製品であります。こちらをご覧ください。:-

www.mediafour.com

Importing a Protools session

Pyramix は Protools バージョン 5.0 か 4.x をサポートします。Protools の、より最近のバージョンを使用しているなら、まず最初に、バージョン 5.0 セッションとして Protools のメニュー "**Save Session Copy in...**" でエクスポートしてください。

これは新しいセッションに伴う SDII ファイルの 1 セットを制作するでしょう。

Mac HFS ディスクをマウントするか、または、適切なリーダーにカートリッジを挿入して、オーディオファイルがあるセッションを Pyramix ステーションに運び込んでください。

Windows と MacDrive は Jaz、MO、脱着可能なハードディスク、CD-R、DVD、などのようにすべての SCSI ディスクかリムーバブルストレージをサポートします。

あなたのセッションが複数の CD (または、カートリッジ) をつくなら、あなたは直接 Pyramix ワークステーションディスクにすべてのファイルをコピーできます。この場合、NTFS ボリュームとして PC ディスクをフォーマットしなければなりません。私たちは、すべてのディスクに NTFS を使用することを勧めます。

Pyramix に空のプロジェクトを制作するか、または既存のものを開いてください。

Project > Import は **Interchange – Import** ダイアログボックスを開きます。

ラジオボタンを使用して、下の 3 つの選択から適切なインポートオプションを選択してください。

これらは以下の通りです。:

1. 現在のプロジェクトを、すべての既存のトラック、トラックグループとマーカーの削除により、取り替えてください。次に、次に新しいトラックを制作して、インポートしているコンポジションからトラックグループとマーカーを制作してください。
2. 現在のプロジェクトトラックの下にインポートしているトラックを置いてください。
3. 現在のプロジェクトトラックにインポートしているトラックを挿入してください。

そして、リストから **ProTools** モジュールを選んでください。エクスプローラスタイルファイルダイアログボックス **Import ProTools Session** が開くでしょう。ディスク内容に Protools セッションをブラウズしてください。それを選択してください。そして、**Open** をクリックしてください。

Protoolsセッションは、プロジェクトのTimelineに現れます。新しいトラックの制作も可能です。

調整卓を制作、またはロードしてください。トラックを接続してください。そして、セッションで動ごかしてください。

Exporting a Protools session

あなたが Protools セッションとしてエクスポートしたい Pyramix プロジェクトをロードしてください。Project Menu から、適切な Export オプションと Protools モジュールを選択してください。そして、OK をクリックしてください。

Menu : **Project > Export** は **Interchange – Export** ダイアログボックスを開きます。

ラジオボタンを使用して、2つの選択から下にある適切なエクスポートオプションを選択してください。

これらは以下の通りです。:

1. トラック、トラックグループ、およびマーカーを含むコンポジション全体をエクスポートします。
2. エクスポート選択専用。

1つの選択か、複数の選択が、Timelineにある場合にだけ、後者の選択は利用可能になるでしょう。

次に、リストから **ProTools** モジュールを選んでください。そして、**Export** をクリックしてください。ダイアログボックス、**Export ProTools Session File** が開きます。

このダイアログボックスの上部はファイルの節約に関係があります。そして、適切な目的のフォルダの選

択、または制作を可能にします。ファイルは、入力されると、デフォルトで、セーブ **ProTools Session** *.* または、**All files *.*** の選択が与えられます。ファイルネームエントリボックスは、Pyramix プロジェクトの名前を含んでいます。

ダイアログボックスの下には、**Export Settings** の選択があります。

ドロップダウンリストは、ProTools 5.0 か 4.* Session フォーマットと16 ビットか 24 ビットの保存の選択があります。エクスポートのための、データ量の減少がお望みでしたら、**Consolidate** チェックボックスを選択してください。これがチェックされれば、**Handle** テキスト入力ボックスの中に 0~999999 フレームの 'ハンドル' の長さを選択できます。

あなたが適切なオプションを選択して、エクスポートファイルのネーミング（または、デフォルトを受け入れる）ときには、**Save** をクリックして、エクスポートを完了してください。

こちらをご覧ください。 : [File Interchange with Apple Macintosh](#) 361ページ

Report Printer

(EDL、Markers、CD TOCレポートシートを含んでいます)。

このプログラムは実際に本物のプリンタが必要です。

物理的にプリンタが無い場合、ここにプリンタを加える方法があります。:

1. アド新プリンタウィザードを始動してください。 **Start > Settings > Printers > add Printer**
2. ウィザードで **local printer** を選んで、**automatically detect** を停止させます。
3. "Use the following port" で、**File** を選んでください。
4. 結局のところファイルの印刷に使用するプリンタを選択してください。
5. インストールの残りは標準のプリンタインストールと同じです。

ページテストを印刷すると、ダイアログが開いて、ファイルネームをあなたに尋ねるでしょう。

そして、ファイルを書くパスを入力してください。

SACD Edited Master Import

Edited Masterファイルを取り込みます。

Sonic Solutions

Sonic Solutions フォーマットを直線的にインポートします。

Sonic Solutions をインポートするとき、外部のオーディオファイル、フォルダーの参照(リンク)します。

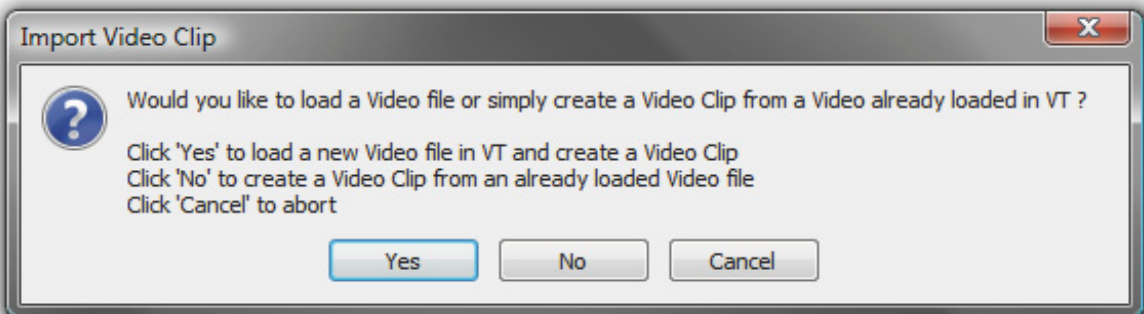
それはインポート前の Pyramix に Mount されるべきファイルを含んでいます。

注意です。 : Sonic Solutions **HD**フォーマットはサポートしていません。

Video Clips

Import

Interchange Importダイアログで**Video Clips**を選択してください。**Import Video Clip**ダイアログが開きます。:



Import Video Clips dialog

Virtual Transport Video Playerに新しいVideoファイルをロードするには、Pyramix TimelineにVideo Clipを作り、**Yes**をクリックしてください。

Virtual Transport Video Playerに既にロードされているVideoファイルからPyramix TimelineにVideo Clipを作るには、**No**をクリックしてください。

Cancelは取り込み作業を止めさせます。

Export

只今工事中。

XML

XML フォーマットを直線的にインポートとエクスポートします。

Cue Sheet Printer

Cue Sheet Printer は、Timeline のグラフ描写の印刷に包括的なオプションを提供します。

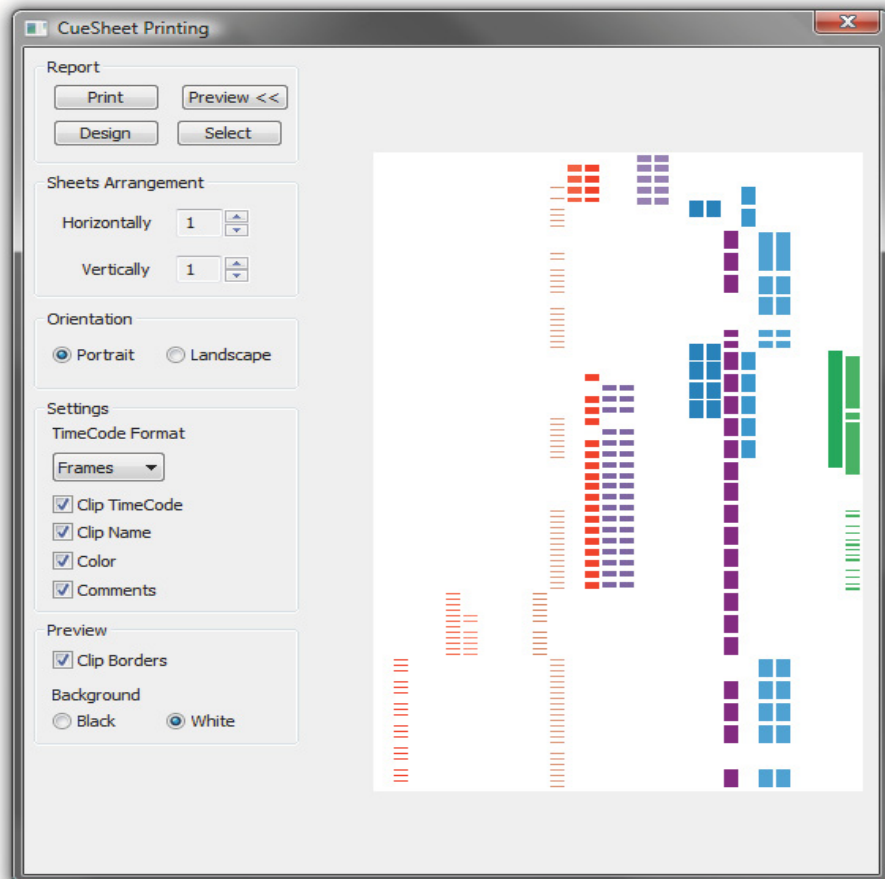
キューシートは、しばしば、作るには多くの時間と労力がかかった縮小した引渡すために必要な物です。

Project > Export を選択してください。これにより、**Project Export** ダイアログボックスが開きます。

Cue sheets printer を選択してください。そして、**Export** ボタンをクリックしてください。

(または、シンプルに **Cue sheets printer** エントリをダブルクリックしてください)。

CueSheet Printing ウィンドウが開きます。(**Preview** オプションが選択されて表示されます。) :



CueSheet Printing Window

Report

Print

このボタンをクリックして、オプションを選択して、キュー・シートを印刷してください。

選択された **Orientation** が、プリンタのデフォルトと異なっていない場合、**Print Options** ダイアログボックスが開きます。それが、**Paper Orientation conflict** であるなら、**Select other report, Change Orientation, Force** または **Cancel** の選択を提供するボタンと共に、ダイアログボックスが、ポップアップします。**Force** は、プリンタに、この印刷のためのオリエンテーションを変えさせるべきです。

いくつかのプリンタはこれを受け付けません。この場合は、以下を見てください。

Print Options dialog box

印刷のページと枚数の選択があります。インストールされたようなプリンタも選択でき、構成できます。**Force** が正しいページオリエンテーションで決果をもたらさないなら、プリンタページオリエンテーションは、**Change** のクリックにより、変えることができます。

そして、次画面の **Select** は、選択したプリンタ上のオプションセットアップダイアログに繋がるでしょう。

Preview

Cue-Sheet(s) のグラフィックプレビューをウィンドウの右側に追加します。

Design

Cue-sheets を制作した、デザインソフトウェアを開きます。どうぞ、オンラインドキュメンテーションをご覧ください。

Select

ファイルブラウザを開きます。印刷のためにセーブした Cue-sheets のロードができます。

Sheets Arrangement

Horizontally と **Vertically** (たて、横) に、ページ数の増/減ボタンにより設定できます。

また、これはタイムスケーリングをコントロールします。

Orientation

Portrait / Landscape

縦、横のページオリエンテーションの切り替え。

Settings

TimeCode Format

ドロップダウンリストの選択から、キュー・シート上で使用された、TimeCode フォーマットを表示します。**Frames, Samples, [ms]** または **CD Frames**

Clip TimeCode

チェックすると、**Clip TimeCodes** は印刷されます。

Clip Name

チェックすると、**Clip Names** は印刷されます。

Color

チェックすると、キュー・シートはオリジナルプロジェクトで使用されたカラーで印刷されます。
(カラープリンタがあれば)

Comments

チェックすると、**Comments** は印刷されます。

Preview

Clip Borders

チェックすると、クリップの境界は、プレビューディスプレイに示されます。

Background

Black / White

プレビュー背景色を切り換えます。

17

Customizing Pyramix



Customizing the User Interface

Pyramix Virtual Studio は、ユーザインタフェース相当量のカスタマイゼーションを可能にします。通常の Windows インタフェースの実現性は別として、Pyramix は **Interface Editors**、ユーザが定義する **Workspaces**、カスタマイズ可能な **Keyboard Shortcuts**、およびユーザ定義の **Macros** を持っています。

Desktop Layout, **TimeLine Layout**、および **Track Headers Layout** は、**Settings > All Settings > Application** の中で、デザインされています。

Workspaces

ワークスペースは、Pyramix Project Editing Panel セッティングの多くをセーブするメソッドです。特に **Track Header** の切り替えです。

いったんセーブすると、今後の使用のために **Workspace** を素早くリコールすることができます。

Pyramix Virtual Studio Window ツールバーの上のプルダウンメニュー、または、Project Management Panel Tab を通してワークスペースにアクセスできます。

Name	Cursor	Mark In	Mark Out	Track Top	Selected Track	Zoom	Repro	Connection Input	Connection Solo	Mute	Record Ready	Monitoring	Show/Hide	Always Visible	Collapsible	Display	Automation	Show Peak	Meter Size	Update on Change	Tabs Layout
Click here to add a new Worksp...																					
1 Tracking	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
2 Overdubs	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
3 Drum mix	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
4 Vocal Mix	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
5 Final Mix	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
6 Mastering	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
7	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
8	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
9	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
0	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes

Macros Window

Click here to add a new Workspace (ここをクリックして、新しいワークスペースを加えてください。) という Tab Window の始めの台詞をクリックすることによって、新しい Workspaces を加えることができます。テキスト入力ボックスは、あなたが新しい Workspace のための名前をタイプするために開きます。**Return** をヒットすれば、リストの最後に新しい Workspace を置きます。

Workspaces は、名前をクリックすることによって、改名出来ます。

選択して、'Delete' key を押すことによって、Workspaces を削除できます。

Workspace アイコンの名前の左をダブルクリックすることによって、Workspace は適用されます。または、メニューアイテム **Workspaces > Recall > Recall Workspace (X)** を選択しても適用されます。しかしながら、超高速なのはキーボードショートカットです。デフォルトで 1 から 10 が **Shift + 1 to Shift + 0** になっております。

Workspacesによって覚えていられたパラメータは、適切な列をクリックすることによって、Workspaces 単位で選択可能であります。

カラム **Update on change** は **Yes** (はい) と設定してください。別の Workspace が選択されるとき、現在のすべての選択されたパラメータの状態は、現在の Workspace にセーブされます。

ご注意: Update on change をご使用いただく前に、おかしな動作を避けるため、**Workspaces > Save > Save Workspace {name of workspace}** で Workspace を保存していただくことを、力強く進言致します。

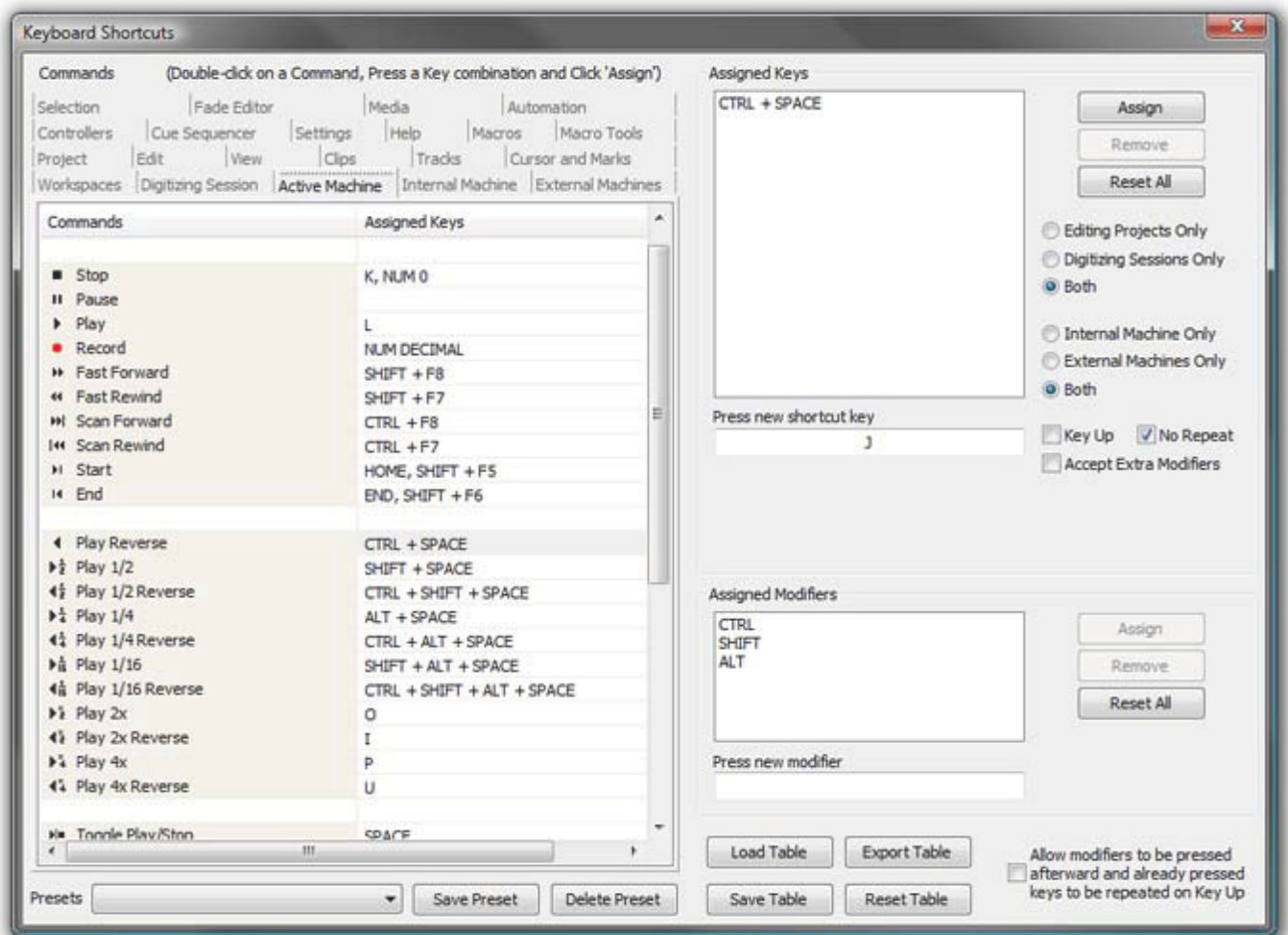
Customizing Keyboard Shortcuts

我々は、あなたに、デフォルトの Pyramix キーボードショートカットを学ぶよう、強く勧めております。これらは、10年以上もの間、オーディオ専門家達により編集、機材コントロールにおいて使用されており、強力で、迅速でもっとも効率的であります。

しかしながら、既に別のスタイルのオーディオかビデオ編集になじみ深いのでありますなら、あなたは、様々な Pyramix トランスポートと編集機能に、あなた自身の **Keyboard Shortcuts** の制作をお望みになっているかもしれません。

あなた自身の **Keyboard Shortcuts** を定義するには:

1. **Toolbar** より **View > Customize > Keyboard Shortcuts** を選択。 **KeyboardShortcuts** ウィンドウです。:



Keyboard Shortcuts Window

2. すべてのメニュー **Commands** はこのウィンドウの **Tabs** で一緒に分類されます。
Command Functions グループのどの**Tab** 選択しても、キーアサインを加えるか、または変更することができます。
3. 適切な **Command** をクリックしてください。ハイライトします。
4. **Press new shortcut key** ボックスの中をクリックしてください。カーソルは点滅しているバーになります。
5. 今度は、**Key** とショートカット (例えば、**Ctrl**, **Shift**, **Alt** など) の希望の **Key** の組合せを押してください。これらは**Press new shortcut key** ボックスの中に現れます。選んだ **Key** の組合せが既に別の機能に割り当てられているかどうか、Pyramid の警告に注意してください。
6. **Assign** ボタンをクリックしてください。

7. ご納得ゆくまで **Keys** を **Commands** に割り当て続けてください。
8. **Preset** としてユーザに定義された **Keyboard Shortcuts** はどんなセットであれセーブ可能です。そのためには、**Save Preset** ボタンをクリックしてください。次に **Preset** をネーミングしてください。同様に、以前にセーブした **Preset** をリコールするには、**Presets** ボックスの中をクリックして、ポップアップリストから選択してください。数個の一般的な **Presets** が、**Pyramix Virtual Studio** と共に出荷されていることに注意してください。Table は現在ログインしているユーザのシステムでセーブされて、いかなる他のユーザにも影響を与えないでしょう。
9. テーブルは、ファイルを Saved と Loaded することができ、他のシステムにおいてもそれができません。ただ Save Table か Load Table ボタンをクリックしてください。
10. テーブルは、コマンドに関していくつかのコメントを持った Text File として、エクスポートできません。あなた自身のキーボードショートカットのコマンドリファレンスガイドとして印刷できるので、これは非常に役に立ちます。

Example:

ビデオの編集バックグラウンドの多くのユーザは、J, K および L キーに割り当てた、それぞれ Reverse、Play、Stop そして Play に習熟するでしょう。これらの割り当てを制作するには。:

1. **Settings > Keyboard Shortcut Editor** または、**View > Customize > Keyboard Shortcut Editor** を選択してください。
2. **Active Machine Tab** を選択してください。
3. それを選択するために、**Play Reverse Command** をクリックしてください。
4. **Press new shortcut key** ボックスの中をクリックしてください。
5. **J** とタイプする。(注意、**J** の、割り当ては、あまりしないようです。)
6. **Assign** をクリックしてください。
7. **Stop Command** をクリックして、それを選択してください。

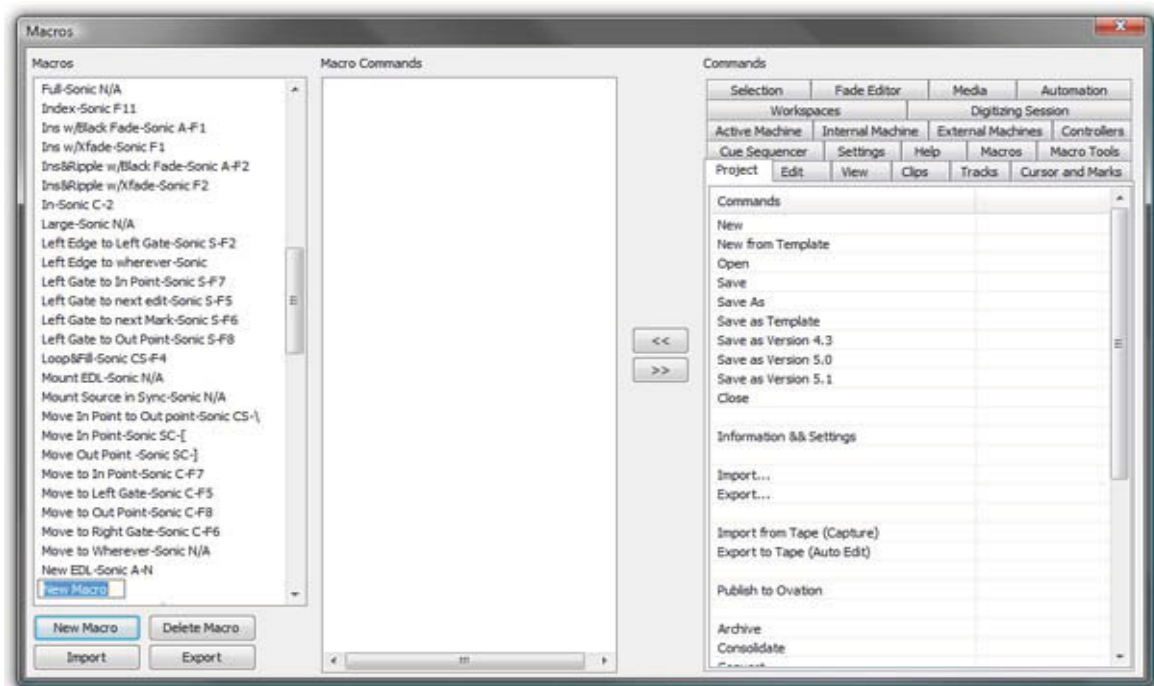
8. **Press new shortcut key** ボックスの中の **J** をダブルクリックすると、ハイライトします。
9. **K** をタイプしてください。
10. **Assign** をクリックしてください。
11. **Play** と **L** を代入するステップ **7~10** を繰り返してください。
12. **Preset** をセーブしてください。即席にアクティブになります。

User Macros

マクロは、シングルキープレスかコンビネーションで呼び出すことができる連続したコマンドです。
マクロは音楽生産性への、非常に強力な援護となります。

ニュー**Macro**の設定。:

1. **Settings > Macro Editor** か **View > Customize > Macro Editor** を選択してください。
これにより、**Macros** ウィンドウが開きます。:



Macros Window

1. **New Macro** ボタンをクリックしてください、そして、次に、Macro をネーミングしてください。
2. 様々なメニュー **Command** 機能は **Tabs** に一緒に分類されます。**Command Functions** のどのグループに Macro を加えたいか、その中の **Tab** を選択してください。
3. 適切な **Command** をクリックしてください。ハイライトします。
4. << ボタンを押してください。 **Macro** にコマンドを追加します。
5. ステップ 3~5 を繰り返して、完全になるまで、さらに **Commands** を **Macro** に割り当ててください。 **Keyboard Shortcuts** を割り当てるために、前項で指示に従ってください。この場合、 **Keyboard Shortcut** ウィンドウの中で **Macro Tab** を選んでください。あなたの新しい **Macro** は、オプションとしてこのウィンドウに現れるでしょう。

Keyboard Shortcut もうは **新Macro** と呼べます。

Keyboard Shortcuts を割り当ては前項での指示に従ってください。この場合、 **Keyboard Shortcut** ウィンドウの中でを選択してください。

あなたの新しい **Macro** はオプションとしてこのウィンドウに現れます。

18

Applications



Project Templates

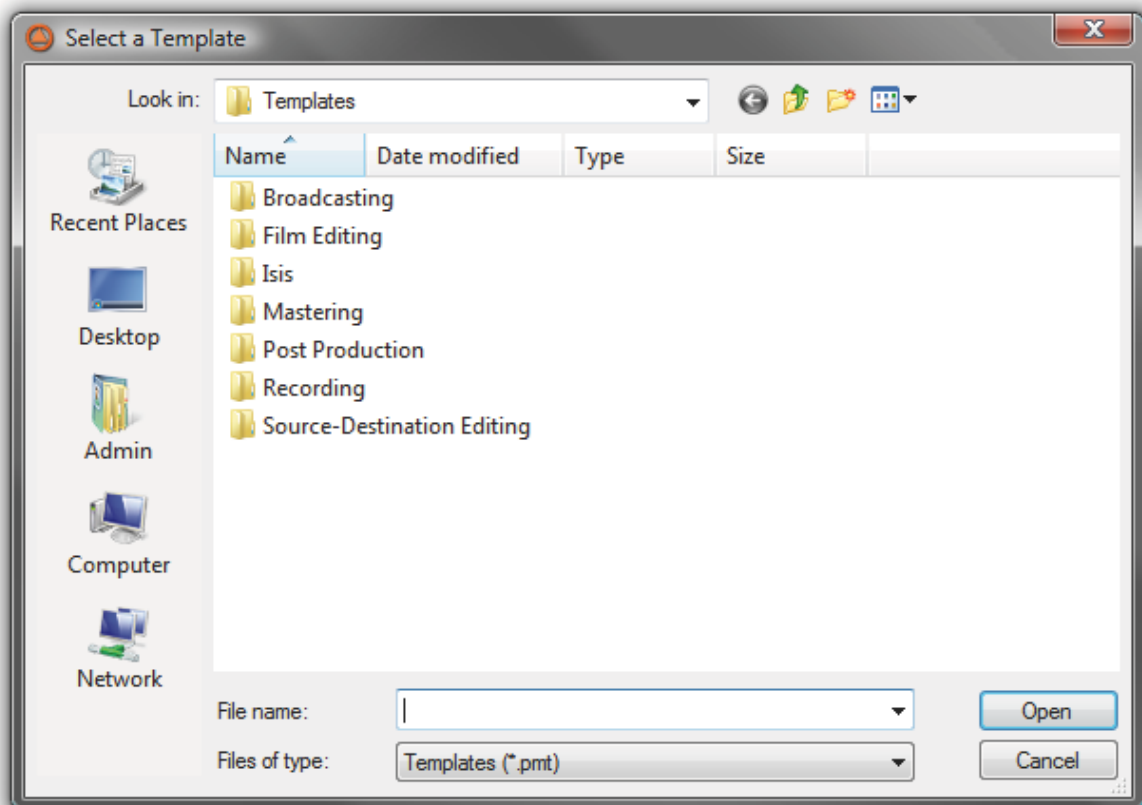
Pyramix は、様々なアプリケーションのための、多くの **Templates** をユーザに提供します。

Template は完全な Pyramix Project です。活動の詳細なタイプにふさわしく構成され、どのようなオーディオにも関連しません。Pyramix の外観は別として、また、テンプレートは、トラックレイアウトとミキサーデザイン、活動に合うよう、重要な最適化を含んでいます。

特に、Pyramix Project は、少しの関連オーディオなしで特定のタイプの活動に合うよう構成しました。

どうぞ、ご覧になられてください。 : [Optimizing Pyramix 525ページ](#)

また、これらのテンプレートは、あなた自身のカスタマイズしているテンプレート制作のための絶好の出発点を提供します。テンプレートを使用して、新プロジェクトを始めるために、**Project > New from Template** を選択すると、**Select a Template** ファイルブラウザが開きます。



Select a Template dialog

テンプレートが開かれるとき、ニュープロジェクトの、ユーザが求める **Media Folder** の選択をするダイアログボックスが現れます。プロジェクトが **Save As** オプションで保存されないと、初めにてセーブは、**Save As** ダイアログが現れるでしょう。

さらに、作られれば、Templates は加えられていきます。

新しい Template をセーブするために、**File > Save as Template** を選択して、ネーミング、セーブしてください。

Virtual Multi-track

マルチトラックレコーディングに適した多くの **Templates** を Pyramix に提供します。

これらの **Templates** は既に、適所にすべての必要な設定があります。まさに、供給された Templates のいずれも、あなたのタスクに適していないと、それは時間を節約するでしょう。

あなたのニーズの最も近いものとして修正して、今後の使用のための Template としてそれセーブします。

Settings for Multi-track recording

マルチトラックレコーディングは、ディスクパフォーマンス、DSP、およびホスト CPU 上で、過酷である場合があります。目的のために Pyramix を最適化します。供給された Templates の 1 つを使用するの
でなければ、以下の設定が **Record Page** のなかに、作られているべきである。

- Track Numbers を平らにしてください。: **OFF**
- 作成に失敗したなら、静かにしてください。: **ON**
- レコードの終わりに名前の入力をうながしてください。: **OFF**
- デフォルトのライブラリーにキープしてください。: **OFF** (いつも **OFF** であるべきです。)

Suggested Settings

- レコードしたクリップをグループにしてください。: **ON**
- テイクナンバーを増やします。: **ON**
- トラックネーム名に接頭辞を付けてください。: **ON**

まるでテープマシンであるかのように、直接、**Project** の **Tracks** にオーディオをレコードするために、**Pyramix Virtual Studio** を使用します。:

1. **Destination Drive, Resolution** と **Format** をセットしてください。
2. レコードしたい各 **Track** をアーム (**Arm**) してください。この場合、各Trackを **Record Ready** モードに設定してください。(シンプルな **Red Dot**)
3. **Mixer** を使用して、インプットレベルをチェックしてください。そして、適宜調整してください。
4. **Composition** の録音を始めたい位置に **Play Head Cursor** を置いてください。
5. **Transport Strip** か **Transport Window** の中の赤い **Master Record** ボタンをクリックしてください。レコーディングが始まります。レコーディングに装備したそれらの **Tracks** に赤いバーが表示されるでしょう。
6. **Transport Strip** または、**Transport Window** で **Stop** (停止) ボタンを押して、レコーディングを止めてください。 **Record Name** ダイアログボックスが現れるでしょう。

満足したレコーディングができれば、**Record Name** ボックスに適切な名前をタイプしてください。

そして、**Good Take** ボタンをクリックしてください。これは選択されたタイプのオーディオの **Media File** を選択された **Media Drive** へセーブするでしょう。それは、まさに選択したネームであり、**Timeline** の位置に **clip** が置かれ、また、同じネームです。レコーディングに不満足の場合は、**Delete Take** ボタンをクリックしてください。そうすれば、レコーディングはセーブされません。

3番目のオプションは **Bad Take** です。 **Bad Take** はセーブされます。そして、クリップはまさしく **Good Take** のようにTimelineに置かれます。しかし、**clip** のカラーは特定のカラーに設定されます。

(**Settings > All Settings > Application > TimeLine Layout** ページで定義可能です。)

そして、このような方法でナンバリングされます。: Take 1, Take 2, Take 3 (Bad 1), Take 3 (Bad 2), Take 3 (Bad 3), Take 3, Take 4, Take 5 (Bad1), Take 5, など。これは、ミスイクの場所のマネージメントを助けます。ユーザはとにかくそれらをキープしたがりまますので。

あたかも、パンチイン能力を持ったテープマシンであるかのように、**Pyramix Virtual Studio** を使用することにより直接オーディオを **Project** の **Tracks** へ **Punch In** できます。:

1. 上の **Destination Drive, Resolution** および **Format** を設定してください。
2. パンチインしたい **Track** を装備してください。この場合、各 **Track** を **Record Punch In** モードに設定してください。(**Red Dot with 2 vertical bars** 2つの平行なバーで挟まれた、赤い丸。) (トラックヘッダーの丸い **rec/play** ボタンの上を **alt-click** してください。)
3. **Mixer** を使用して、インプットレベルをチェックしてください。そして、適宜調整してください。

- パンチインレコードで **In** と **Out** のポイントをマークしてください。Track 上の選択した領域をマークするか、**Time Scale** バーの上に **Mark In** と **Mark Out** の設定をすることにより、それはなされません。選択領域を **Track** に示す最も簡単な方法は、**Track** をクリックして、ドラックすることです。より暗いグレーの長方形は選択された領域を示しています。**Time Scale** バーの **Shift-click** には **Mark In** を設定する最も簡単な方法があります。:可動な赤い三角と垂直線はマーク **Mark In** を示します。**Time Scale** バーの **Ctrl-click** には **Mark Out** の最も簡単な方法があります。:可動な緑の三角と垂直線はマーク **Mark Out** を示します。選択はパンチインのために **Mark In** と **Out** に優先します。
- マーク **In** ポイントか **Selection** 領域の前に **Play Head Cursor** を置いてください。
- Transport Strip** か **Transport Window** で赤いマスタ **Record** ボタンを押してください。**Play Head** は **Composition** を通して移動し始めるでしょう。そして、**Tracks** は再生を始めるでしょう。再生中に選択領域か **Mark In** ポイントに達するとすぐに、レコーディングはアーミングされた **Tracks** で始まるでしょう。レコード中のそれらの **Tracks** は赤いバーで表わされます。
- 選択したアウトか **Mark Out** ポイントに達すれば、レコーディングは自動的に止まるでしょう。**Composition** の間、**Play Head Cursor** は再生し続けるでしょう。
- Transport Strip** か **Transport Window** で **Stop** ボタンを押して、再生を止めてください。通常のレコーディングと同じオプションの **Record Name** ダイアログボックスがあらわれます。

Player/Recorder Mode

Settings > All Settings > Project > Mixer > DSP Saving : Special modes セクション。

このモードで、大きい構成 (48 x 48チャンネルなどの) は単一のボードで動かすことができます。Player/Recorder Mode モードは、外部のハードウェアコンソールの使用のために意図されています。このモードがアクティブの場合、Pyramix ミキサーはシグナルルータの役割に追放されます。レベルコントロール、パン、プラグイン、およびインサートが全くありません。このオプションはマルチモノラルミックスバス構成だけで利用可能です。

Pyramix **Direct Out** の機能性は同様の DSP セービング代替の、そして、より多くのユーザが構成可能なメソッドを提供します。どうぞご覧ください。: **Channel Direct Outputs** 187ページ

Multitrack Editing

Pyramix は理想的にマルチトラック録音を編集するのに適しています。

すべてのトラックを越えて、クリップの分類は、レコーディングの編集決定に使用されます。

結果として起こる編集でシングルか数個のトラックを聞いている間、編集変化はグループのすべてのクリップに反映されます。トラック Grouping 機能は、あなたに合う方法で動作するのを可能にします。

Source – Destination 編集モデルは、まさに1つの可能性です。

これらのセクションをどうぞご覧ください。:

Grouping Clips on page


Track Groups on page

Source - Destination Editing on page

Editing with Limited Hardware

多くのトラックがあるマルチトラックレコーディング(たとえば、48トラック 96kHz 24ビットの音楽レコーディング)は、トラックのこのナンバーをサポートできないハードウェア上で編集できます。

(例えば、ラップトップ。)シンプルに、聞く必要がないトラックをミュートしてください。

Track Header の  ボタン。トラックがここでミュートされて、むしろ、ミキサーの中でなく、ディスクにアクセスしないでください。提供する Multitrack レコーディングの Clips は、すべてのトラックを越えて、分類されます。そして、また、編集ガイド音に使用されるトラックで行われたどのような編集変更も、ミュートしているトラックに反映されるでしょう。

LTC sync

EXAMPLE - where a cinema projector must be the master

- シネマプロジェクターはメインに(クリスタルコントロールされます。)に続いて、二層性シグナルを Biphase –LTC コンバーターへ送ります。(例えば、Rosendahl BIF)
- コンバータの LTC アウトプットは直接 Pyramix LTC インプットにおくられます。

- Pyramix は "LTC sync" モードの用意ができています。そして、自身の内部クロックを LTC シンクに適合させるでしょう。Pyramix がロックするように設定されて、外部の LTC が約 1 x 前方スピードで再生されるのを認識されます。
- Pyramix は Wordclock を通して DA-88 (または、A/D コンバータとして使用される同様のマシン) にその自己のクロックを提供します。
- DA-88 (または、同等物) は外部の Wordclock と同期するように設定ができています。
- DA-88 は順番に Pyramix TDIF ドータカードインプットにデジタルオーディオデータを提供します。

Pyramix ソフトウェアのすべての LTC シンク弾道学は、ともに大きいロッキング範囲 (-7 to +5%) を容認するように入念に設計されています。まだ非常に低い瞬間のジッタを示している間、そして、より重要に、コントロールされた最高のスピードは、1 ミリ秒あたり約 25 PPM (25 Parts Per Million/ミリ秒) よりマイナスにスローブを変えます。Wordclock アウトプットに接続された他のデジタルオーディオ設備は、スムーズにクロックスピードを変化 (どんな突然の速度変化も自由です。) できるよう提供されます。DA-88 などの Tascam のデジタルマルチトラックと共に使用されると、完全なシステムが実際のマスタースピード変化に従っている間、これで、Pyramix の TDIF インプット復号化サーキットリーは、分裂なしでデジタルオーディオデータをいつも順番に適切に解読できます。

多分、DA-88 の LTC アウトプットを Pyramix がドライブするのはいくつかの状況で可能です。

しかし、上の説明のようにあなたが正確に推奨のセットアップに従うならば、起こるべきでない、いくつかの制限をデモンストレーションするでしょう。DA-88 は、瞬時に 1000 PPM (0.1%) の速度変化を示して、これは、もう一方の最後、適切に TDIF がデコードするのを禁止することを覚えておいてください。

Dubbing Mode

主にフィルム再レコーディングに、このモードを使用します。レコードしている間のトラックアーミング、非アーミングを容認します。

Dubbing Mode はこれらにより選択されます。 **All Settings > Settings > Project > Record**

Enable Dubbing

チェックすると、**Dubbing Mode** が作動します。

Confirm Track Arming

隣接しているチェックボックスの中で **Dubbing Mode** が選択されると、利用可能になるだけです。このボックスのチェックはこれらを意味します。レコードしている間のトラックアーミングのどのような変化も、新しい Record コマンドで確認しなければなりません。

Example

システムでファイラルミックス記録するときには(例えば、Dialogue, Effects および Music)、確実なポイントになるまで、以前のテイク、いわゆる Effects を残しておきたいだろうと言います。

Dialogue と Music、Track Groups、転送の再生、希望のポイントでのパンチインレコードのアーミングによってこれを達成できます。

一旦、記録の中で、Effects Track Group は、シンプルにそれをアーミングすることによって、適切な時期にストレートに記録されます。または、**Confirm Track Arming** ボックスがチェックされ、それがアーミングされた場合、レコーディングを開始したいとき、セコンドレコードコマンドを供給します。

(スクリーンの上、または、MMC, 9-pin などを通して)

Virtual Tape Mode

このメディアフォーマットタイプ/モードは、BWF ファイルの中に直接作られる、リアルな破壊的なパンチであることを容認します。

Virtual Tape Format

別々のアプリケーションは、Virtual Tape が準備されるのを容認します。

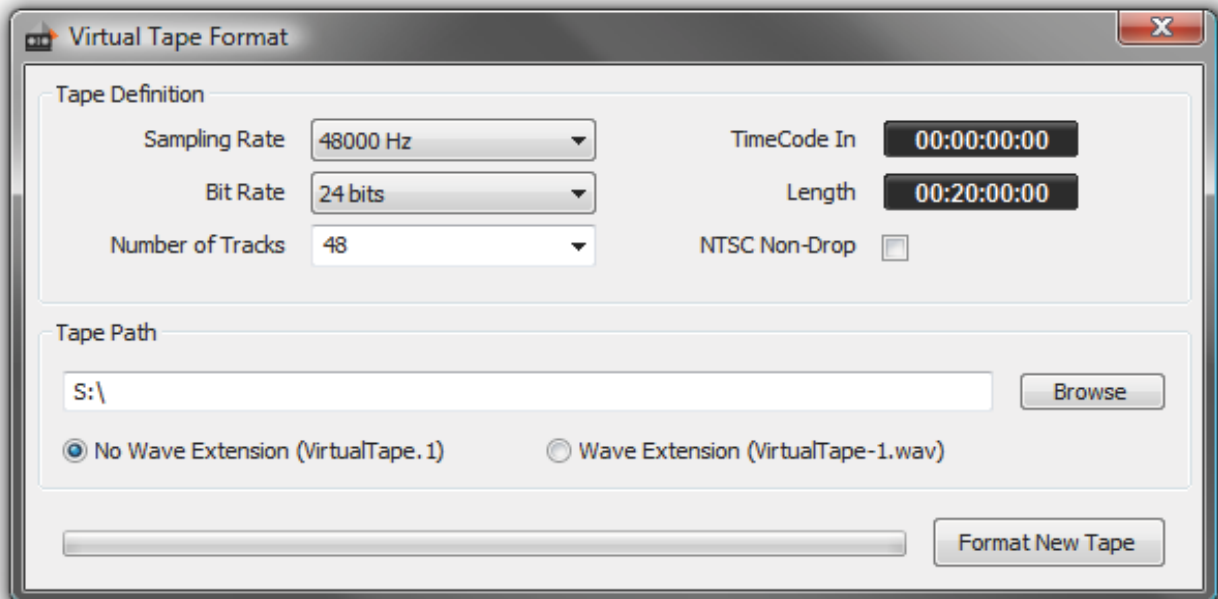
Start > All Programs > Pyramix > Virtual Tape Format

アプリケーションを実行する前に、直接後で、Mac か NTFS にディスクのプラグを差し込むのがお望みでしたら、10'000 RPM SCSI ディスク使用 FAT32 をフォーマットしてください。

あなたがセッションの終わりに、別のディスクにファイルをコピーするつもりであるなら。

ディスクをフォーマットするときには、Sector Allocation Unit Size として 64K を使用してください。

Virtual Tape Format アプリケーションを発進させてください。そして、これらのパラメータに希望の設定をしてください。:



Virtual Tape Format Application Window

Sampling Rate

Bit Rate

Number of Tracks

TimeCode In (Original TimeCode / TimeStamp)

Length of the tape

Check the 'NTSC Non-Drop' box 1001/1000 で(仮想的に)動くテープを動かしたいのであれば、(これはただ、TimeStamp とLength が確実に正しくなるようにします。)

Choose a location in the SCSI drive where you wish to create the tape

Click Format New Tape

1セットの(わずかにエンハンスされています)のBWF ファイルは、ターゲットフォルダー(1ラックあたり)で制作されるでしょう。

1フォルダーあたり、one Virtual Tape しか出来ません。アプリケーションは、フォルダーに1つが既に存在する 2番目のテープの制作を拒否するでしょう。

これは、**Virtual Tape Format** によって作られたディスクの上で、ブロックインターリービングを抑え込むでしょう。したがって、一度制作されたテープを移したり、またはコピーを試みないでください。別のディスクからの“template tape” (テンプレートテープ)のコピーを感じても、より迅速でしょう。そして、それは適切にディスクブロックにテープブロックを並べないでしょう。

結果としてのファイルは、標準の BWF ファイルであり、いかなる他のアプリケーションでもそういうものとして認識されるでしょう。

Pyramix だけがそれらを Virtual Tapes であるとみなします。将来、私たちは、ダビングセッションが終わったとき、彼らを編集するのを容認するために Pyramix にそれらを Tapes の代わりに BWF ファイルとみなすことを決めさせる方法を見つけるつもりです。

(一時的な解決に関して、以下の **Known Limitations** をご覧ください。)

Pyramix Settings for Virtual Tape Mode

Pyramix を開いて、**Settings > All Settings > Application > Playback/Record** ページの中に進んでください。

- **Playback Buffer Size** エントリボックスに '**262144**' の値を入力して、'**Set**' をクリックしてください。
- **Record Block Size** ボックスで **96 KB** を選択してください。
- **Jog/Chase** ページで、あなたは '**Silent Chasing**' のチェックを外すべきです。チェックしてもこの設定はロッキングタイムを減少させるでしょう。Record する前、Pyramix がロックされた後に Virtual Tape バッファがいっぱいになるのを、まだ待たなければならないでしょう。
- Uncheck '**Generate waveform automatically at clip insertion**' **Layout** ページで Uncheck してください。
- **Virtual-TapeFormat** アプリケーションで指定したトラックと同じナンバーで、Pyramix レコーディングプロジェクトを制作してください。
- 確実に 'テープ' に対応する、正しいサンプルレイトを選択してください。
- テープを制作されたフォルダーをマウントしてください。
- テープを選択して **Media Manager** メニューで **Edit > Place** を選択してください。
'**Place at Original TimeCode on Original Track**' を選択して、**OK** をクリックしてください。
- メニューアイテム **View > Zoom > Fit in Window** を選択してください。
あなたのテープは Timeline の適切な位置にあるはずですが。

- さあ、**Project > Information & Settings : Record Settings Page:**に進みましょう。
- あなたのテープが存在する **Media Folder** を選択してください。
- テープに指定した **Resolution** を選択してください。
- Formatボックスの中で **'Virtual Tape'**を選択してください。
- **Dubbing Mode** をEnableに。
- **One file per track** をチェック。
- **Flatten track numbers** をアンチェック。
- **Don't create Playlists** をチェック。
- **Name is Scene & Take** をアンチェック。

いつもの通り、現在、Pyramix を使用できます。

Note the Following:

- どのようなパンチインもVirtual Tape に破壊的に実行されるでしょう。アンドウが全くありません！
- どんな新しいクリップも、各パンチインにより制作されて、基礎となっているテープだけが変更されるだけでしょう。
- テープのアウトサイドでの、どのようなパンチインも失敗するでしょう。

Known limitations:

- テープの新鮮な部分で(まだ無音で静か)でのパンチインは、パンチインポイントに小さいクリックを生じるかもしれません。Virtual Tape Mode のパンチインに関するフェードはすぐ、実行されるでしょう。
- 当分、波形サポートが全くありません。

Discontinuous TimeCode

Auto-Punchモードで、不連続なTimeCodeがあるテープ全体は自動的にレコードされます。

- 望むトラック全てをオートパンチモードに設定してください。
- 00:00:00:00にMark Inを置き、23:59:59:24にMark Outを置いてください。(新プロジェクトのデフォルト値)。
- Pyramixへ、テープマシンからのLTC Outを差し込んでください。
- ChaseモードをHARD CHASEにセットしてください。
- テープを巻き戻してください。
- テープマシンのPlayを押してください。

有効なTCに遭遇するたびに、Pyramixはロックして、新しいクリップをレコードし始めるでしょう。

その後、タイムコードがジャンプするときに、止まります。

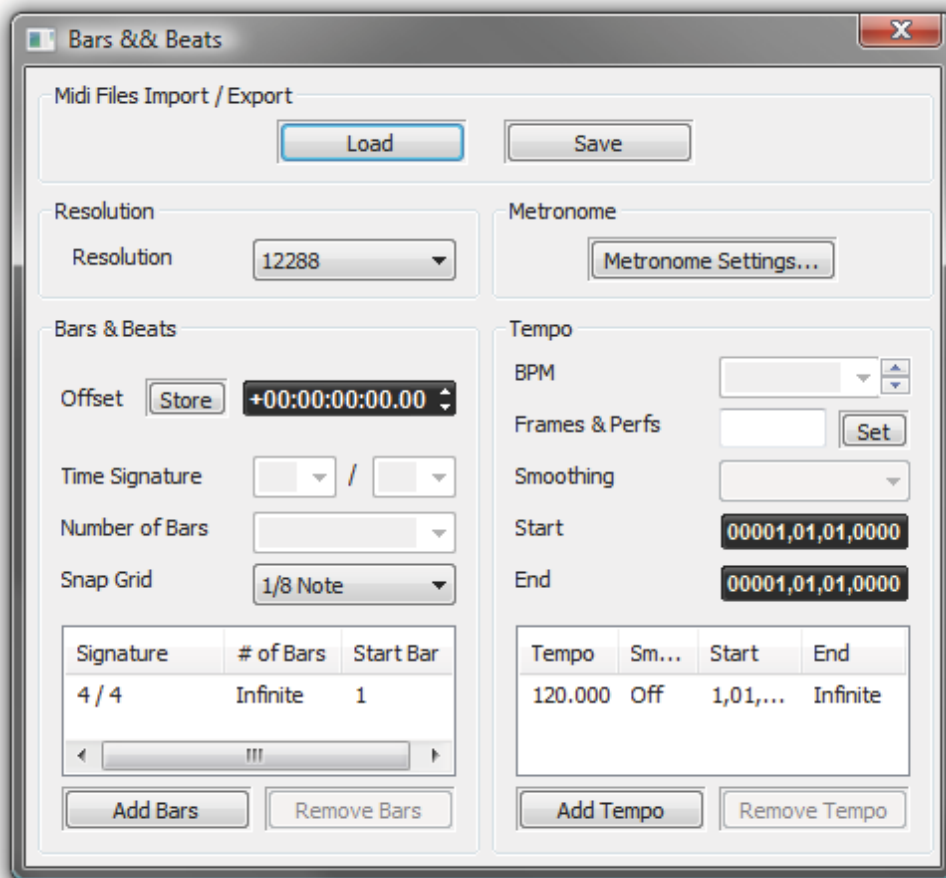
別々のメディアファイルは、テープ上の、それぞれ連続したタイムコードにより制作されるでしょう。

Metronome / Click Track

Metronome か **Click-Track** を入手するには、最初、以下に行って、**Bars & Beats** ルーラーを手に入れてください。:

View > Scales / Toolbars そして **Bars & Beats** をクリック。

(あるいはまた、キーボードショートカット **ALT + B** を使用します。)同様に、**Bars & Beats Settings** ダイアログを開いてください。サブメニューの **View > Scales / Toolbars**



Bars & Beats Settings dialog

新しいものを加えることによって、適切に必要な **Tempo** をセットアップしてください。

まず最初に、**Tempo** と **Smoothing** 値を選んでください。そして、次に、**Start** と **End** 回数を小節とビートにはめ込んでください。**Add Tempo** ボタンをクリックして、新しいTempo をリストに加えてください。あなたは何か他のものの削除を望んでいるかもしれません。

ヒント: **View > Scales / Toolbars > Tempo Map** を選択して **Timeline** の新しいTempo を確かめてください。

Tempo (bpm) あなたがドロップダウンリストの共通の値からテンポを選ぶことができます。1bpm ステップの上下のボタンを使用して増、減させ、または直接ボックスに値をタイプしてください。

Smoothing **Note** と **1/64** の間の値で選択が可能です。(または、**OFF**)

Start

End

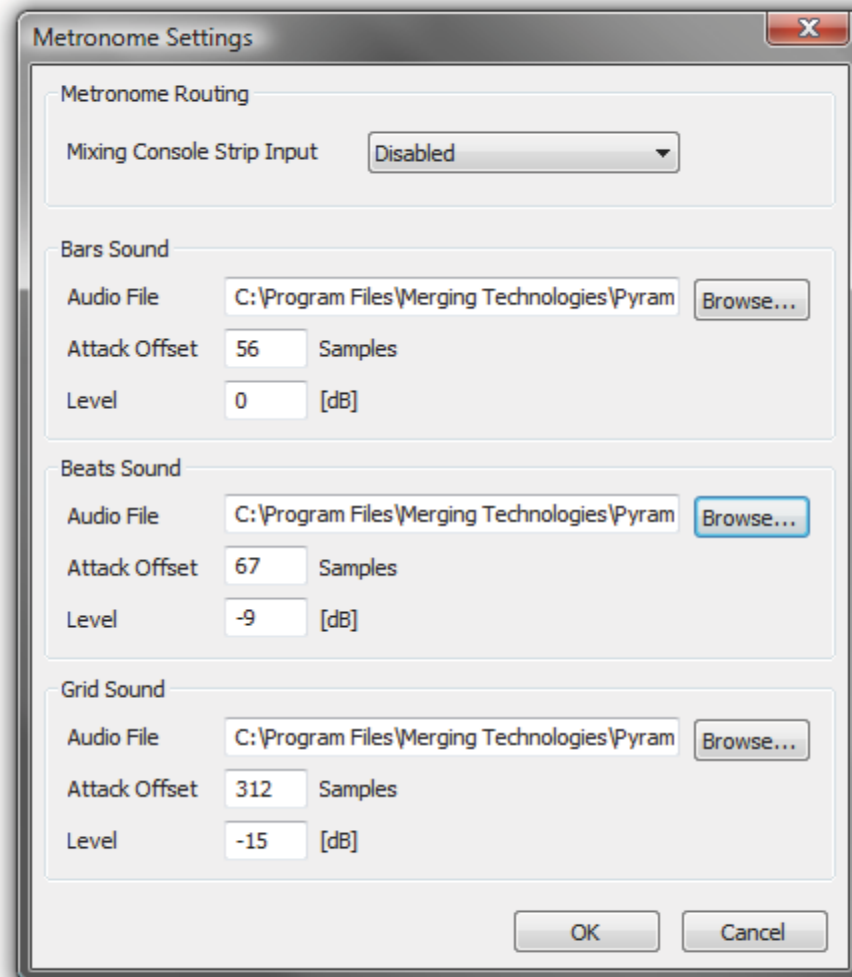
インフォメーションパネルは現在、決めたすべて Tempos を表示しています。

Tempo, Smoothing, Start ならびに **End** フィールドは強調表示された (選択された) テンポの値を反映します。

Add Tempo 他のテンポを加えます。

Remove Tempo リストから強調表示された (選択された) テンポを削除します。

次に、**Metronome Settings...** ボタンをクリックしてください。



Metronome Settings dialog

ドロップダウンリストからの Metronome 音のコンソールストリップを選んでください。

Bars, Beats および **Grid** 音に、どんなオーディオファイルも使用できます。デフォルトでは、いくつかの適切な WAV ファイルが Pyramix と共にあなたが Pyramix ソフトウェアをインストールしたのと同じ位置にインストールされます。デフォルトでは、これは以下の通りになるでしょう。:

C:\Program Files\Merging Technologies\Pyramix Virtual Studio\Metronome Bars.wav
etc.

Attack Offset パラメータは、タイミングの調整を可能にします。、そして、**Level** データ入力フィールドの値は、選択された音の再生レベルを決定します。

Midi Files Import / Export

Load

Save

両方のボタンは、ロードするファイルか、保存する位置へのナビゲーションを可能にするために Browser Window を開きます。

現在のところ、**type 2** のミディファイルがインポートされる時、トラック1のテンポ地図とシグネチャだけがインポートされます。

Reconforming to Original Media from Avid &/or OMF

以下で説明します、手続きに関する詳細設定のための、どのような特別な規則も存在しません。

それはユーザからユーザ、プロジェクトからプロジェクトなどに、変化するかもしれません。

本当に、オリジナルのレコーディングのネーミングを含む特定のワークフローを定義するのは、ユーザ次第です。ステレオ/オリジナルバージョンを Avid にインポートして、Video Editor が正しいネーミング、メタデータなどのトラックを確実にキープします。メソッドが一度、適切に定義されて、そして、ワーキング、規則はその後与えられたプロジェクトにかかわるすべての人々にその意思をはっきりと伝えるべきです。

Philosophical Point

New Media への再構築は、いつも **Relink to New Media** ダイアログでいくつかのデリケートで汚い実験を必要とします。通常、これは Pyramix Media Manager で Clip Properties と Media インフォメーションにおける、Clip 情報の比較を必要とします。かつてのネーミング構造の中に、ある種の一致を見つけ

ることができます。全体の突然の処理は、驚くほどシンプルになります。TimeLine 全体は、ハッピーグリーンのカリッパになり、個人的な驚くほどの達成感、いつまでも、あなたのものです。

以下の例は、あなたの特定のニーズと要件にマッチするように自由自在に解釈されるべきです。

Procedure

- Avid から OMF をインポートしてください。(Avid メディアがなくても、それは必要ではありません。)
- オリジナル Multitrack セッションメディアをマウントしてください。
- **Project > Reconform > Relink to New Media** を選択してください。
- 現在の困難な部分: 試みてください。OMF からインポートされた Clips で、また、オリジナルのメディアプロパティの中で、どのようなマッチしている情報 (**Clip Properties** の) も見つけることができます。
- 例えば、**Clip Names** が **Original Media File Names** にマッチするのがわかるでしょう。しかし、Clip Names は事実上、**Scene & Takes** であり、むしろ **Original Media Scene & Take** などにマッチすることを、非常にうまく見つけることができます。

(OMF が CMX より一層、Clip Names、Metadata、Time-Codes などの情報を含むことができます。)

それは最終的にオリジナルのメディアが (BWF メタデータ) をレコードしている間、どのように記録されているか、そして、Video Editor と Media “Ingester” がどのように Media と Clips を Avid に記録したかにすべてよります。

再び申しませんが、前述のとおり、規則が全くありません。そして、それがユーザからユーザ、プロジェクトからプロジェクトに変化するかもしれません。

Suggested procedure for managing a workflow

- **BWF** の TimeCode がある Original Media をレコードしてください。それらを Take1, Take2, Take3 などとネーミングしてください。または、容易に理解できて、検索できる名前にしてください。
- オリジナルとして、Multitrack レコーディングファイル、**WITH THE SAME NAME** の **BWF** 16ビット Stereo Render を制作してください。

- これらのファイルを Avid にインポートしてください。確実に、すべてのクリップが、Media Name か File Name をキープするこれらの Media から制作されます。
- ビデオ編集から OMF をエクスポートしてください。そして、Pyramix（メディアのない）でそれをインポートしてください。
- その後、Original Media File Name に OMF Clip Name にマッチするべきです。または少なくとも、Video Editor が Clip Names、Original Media Name または File Name を持った OMF — Media Names によりゴチャゴチャにされた場合にです。
- 一度、**Relink** 手続きは首尾よく達成されたことがあります。- とします。すべての Clips に Original Media の最初のトラックに参照をつけさせるべきです。
- - そして次に **Tracks > Extend** に進んでください。拡張したいトラックを選んで **Auto-Detect** を選択してください。オリジナルマルチトラックレコーディングのトラックのナンバーに応じて、すべてのクリップを拡張するでしょう。

Summary

Reconform が何かうまくいかないなら、(認識されなかった SD2 ファイルは別として、**どうぞご覧ください。 : File Interchange with Apple Macintosh** 361ページ)

Clips と Media の間のある種のタイミングかワーディングミスマッチを探してください。

そして、あなたのトポロジーにマッチする THE ONE を見つけるまで、ご遠慮なく、**Relink to New Media Dialog** でいくつかの異なった設定を試してください。


Digitizing a Tape with Discontinuous TimeCode

Pyramix は自動的に、TimeCode が連続していないテープ全体をレコードすることができます。:

- **Auto-Punch** モードに望むすべてのトラックをセットしてください。
- **Mark In** を 00:00:00:00 にそして **Mark Out** を 23:59:59:24 に置いてください。(これらはニュープロジェクトのデフォルトです。)
- Pyramix ヘテープマシンからの LTC Out を挿入してください。

- Chase モードを **HARD CHASE** にセットしてください。(Settings > All Settings > Jog/Chase : Chase Settings -Chase Mode)
- テープを巻き戻してください。
- テープマシンの Play を押してください。
- 有効な TC に遭遇するたびに Pyramix はロックして新しいクリップをレコードし始めるでしょう。TimeCode がジャンプすれば、止まります。その結果、別々のメディアはテープ上のそれぞれの連続した TimeCode で制作されるでしょう。

Loop Recording with simultaneous Playlist Creation

- Settings > All Settings Project > Record Page の **Create an Empty Playlist for each Recording** オプションをチェックしてください。
- **Auto Punch** モードに必要なトラックを入れてください。(トラックアーミングを Alt + click、トラックアーミングボタンは  で表示されます。)
- レコードするリージョンの周りに **Mark In** と **Mark Out** を置いてください。
- **Chase Mode** (望ましくは **Hard Chase**) に Pyramix を入れてください。そして、LTC インプットをチェイスしてください。
- Mark In の少し前にスタートする、およそ 2 つの境界のルーピングを Pyramix にフィードする TimeCode を持ってください。そして、**Mark out** の少し後、ストップしてください。(Preroll Postroll を作るために。これらは Pyramix が適切に同期できるくらい大きいはずです。入って来る TimeCode へのロックします。)
- Pyramix は次に、各ループのために同期して、ロックするでしょう。**Mark In** で録音に入り、そして、**Mark Out** で止めてください。そして、それぞれのループ反復のために新しい **PlayList** を制作してください。

注意せよ。これは、外部の TimeCode ソース/ジェネレータが、参照 TC ループを作り出すのに使用されるのに必要とします。

TimeCode Midnight

ディバリアに近い、または越えるプロジェクトのTimeCodeにシンク/チェイスする必要なユーザーのために(それを Zero か 24 hours にしてください。)

Pyramix では、**Settings > All Settings > Application > Jog/Chase** ページの **Allow chasing across midnight** オプションを用意しています。

この設定がアンチェックのままであるなら(デフォルト)、Pyramix カーソルはいつも正確な与えられた Time-Code に続くでしょう。したがって、厳密に Pyramix タイムラインの「ゼロ日目」のままになります。よりセキュリティと安心のために、真夜中のバリアを越えている間、ロック (**locked**) された状態に Pyramix があるなら、次に、この設定がアンチェックの状態さえ、シンクしてプレー、または、レコードしている間、真夜中からのゼロまで即座のジャンプはありません。Out of-lock ステータスが認識されるまで、プレー、若しくはレコーディングは、シームレスで、とぎれないままで残っていて、ディバリアを越えるでしょう。再チェイスは、現在入って来る TimeCode によりトリガーされるだけです。

Editing Multitrack Recordings

トラックを全部聞かないで、Multitrack レコーディングの編集するには、まさしく Mute して Hide してください。それでも、残って目に見えているものに実行されたすべての編集は、すべての他のものに起こるでしょう。そして、目に見えるオーディオだけがモニタリングのために再生されるでしょう。(例えば、ステレオガイドミックス)

Film 24 to NTSC Sync

ここに、NTSC Sync への Film 24 の最も一般的な Scenarios のいくつかの設定があります。プリセットを全てはここにあります。 **Settings > All Settings > Hardware > Formats & Sync**

Mix/Editing for TV shot in NTSC and 48 kHz and edited in sync with NTSC equipment:

- Frame Rate を NTSC Drop に設定してください。
- Video Format を NTSC に設定してください。

- Sampling Rate を 48 kHz に設定してください。
- Varispeed を Nominal に設定してください。

Result: FR = 29.97 SR = 48000 Video Input = 29.97 (Standard for TV, Audio at 48kHz in sync with 29.97 while Shooting, Post and Diffusion)

Mix/Editing for Film shot at 24 fps and 48kHz but edited in sync with NTSC equipment:

- Frame Rate を Film (24 fps) に設定してください。
- Video Format を NTSC に設定してください。
- Sampling Rate を 48 kHz に設定してください。
- Varispeed を Pull-Down に設定してください。

Result: FR = 23.98 SR = 47952 Video Input = 29.97 (Standard for Film, Audio at 48kHz in sync with Film 24fps for Shooting and Diffusion, but at 47952 in sync with 29.97 for the Post with Film 24 running at 23.98)

Mix/Editing for Film shot at 24 but converted 3:2 to 30 frames and edited in sync with NTSC equipment:

- Frame Rate を SMPTE Non-Drop に設定してください。
- Video Format を NTSC に設定してください。
- Sampling Rate を 48 kHz に設定してください。
- Varispeed を Pull-Down に設定してください。

Result: FR = 29.97 SR = 47952 Video Input = 29.97 (Standard for Film, Audio at 48kHz in sync with Film 24fps for Shooting and Diffusion, but at 47952 in sync with 29.97 for the Post with Film converted to 30 running at 29.97)

Special case:

Mix/Editing for Film shot in High Def at 23.98 fps and 48kHz and edited in sync with HD NTSC equipment like D5 or other:

- Frame Rate を 23.98 に設定してください。
- Video Format を Trilevel 24/1.001 に設定してください。
- Sampling Rate を 48 kHz に設定してください。
- Varispeed を Nominal に設定してください。

Result: FR = 23.98 SR = 48000 Video Input = 23.98 (For Film shot in HD 23.98, Audio at 48 kHz sync with Film 23.98 while Shooting and Post. **Caution:** The Audio needs a **Pull-Up** to run in sync with the Film if printed a real Roll)

Checking AC3 encoded files in Pyramix

AC3 の 2 タイプのエンコードされたファイルは、Pyramix でプレーバックできます。:

ファイルが .ac3 ファイルとして作り出されたなら、その後、Pyramix は即座に自動的にデコードし、オーディオの 6 チャンネルをプレーバックします。

ファイルが wav ファイルとして作り出されたなら、その後、Pyramix は、ファイルが Wave であるのみならずでしょう。そして Pyramix は、外部のデコーダを与えるために、そのアウトプット(デジタル)をデジタルエンコード化された AC3 の 2 個のチャンネルで再生します。

大部分の AC3 エンコーダはエンコーディングしている間、簡単に再生するために、Wave ファイルの中にエンコードしたシグナルを埋め込むことを容認します。

例えば、**Minnetonka SurCode** はこの機能を提供します。

Working with External Machines

Use Auto-chase

Auto-Chase は便利です。Internal Machine、例えば Pyramix と External Machine かその他のマシン群との間で、頻りにコントロールの切り替え行うわずらわしい状況でそれをボタンワンプッシュで解決します。

すべてを可能にするなら、マシンは **Auto-Chase** に設定してください。

マシンの間で **Ctrl** が切り替えられるとき、**Active Machine** は自動的に **Chase** モードから取り出されま
す。そして以前の **Active Machine** は自動的に **Chase** モードに入ります。

すべての外部のマシンを **Auto-Chase** で使用開始するには、以下のメニュー・セットを可能にしてください。:

Machines > External Machine > Auto-Chase

そして内部のマシンを **Auto-Chase** にするために、以下のメニュー・セットを可能にしてください。:

Machines > Internal machine > Auto-Chase

Using Freeze Mode

- 画像のサウンドワークに Pyramix を使用しているなら、**Freeze Mode** は非常に強力なツールです。例えば、同期していない車のドアのボタンゴトンという音の配置には、以下の操作をしてください。:
- すべてのマシンがドアがぱたんと閉まるところにポイントの画像を置くためにオンライン Transport コントロールを使用してください。
- **Freeze** ボタンを押して、外部のマシンをフリーズしてください。
- ドアのボタンゴトン音を持っているクリップを選択してください。
- 衝撃の頭に **Clip Sync Point** を置いてください。(**Clip Sync Point** をクリックアンドドラッグ、または **Playhead Cursor** を置いてください。そして、**Clips > Set Sync Point to Cursor** を選択してください。) (**Ctrl + M**)
- **Freeze** を押してください。そうすれば、Playhead Cursor は **Freeze** がアクティブにされたポイントまでジャンプするでしょう。
- さあ、**Clips > Send Sync Point to Cursor (Ctrl + Alt + M)** を選択してください。そうすればクリップは、Sync Point が Playhead Cursor の位置に移動し、ボタンゴトンという物音は画像とピッタリ同期します。

Versioning

ラジオ、TV フィルムのプロモやコマーシャルのメイキング時、しばしば何バージョンか要求されます。日付、時間、日本語以外・・・など。各バージョンで、エフェクトと音楽はよく同じものを使い回します。Pyramix にはいくつかの便利な方法があります。

たぶん、一番簡単なやりかたは、クリップを全部選んで、Timelineの新しい位置にコピーや移動させて、新TC位置で**Cursor and Marks > Goto TimeCode, (NUM 6)** タイプを選択いただいて、**Cut** と **Paste** または **Copy** と **Paste** です。こんな仕事ばかりでしたら、2、3の簡単マクロを作ったらどうですか。こんなコマンドで。：**Cut / Paste to Cursor** と **Copy / Paste to Cursor**

新しいカーソルのTimeCode位置のタイプに代わる手段として、今、留まっている位置からのオフセット Nudge Cursor機能を使用できます。NudgeL/R は、5セット作れます。

他は、**User Libraries**を使ってください。クリップをコピー、ライブラリへペースト、または、**(Shift + Alt Drag)**で、お好みのツールでCompositionを置いてください。このやりかたは、ライブラリへ保存して違うプロジェクトで開く、たいへん便利です。

Conforming and Reconforming



Conforming

Conform

インポートしているEDL (Edit Decision List.)がビデオ・プロジェクトと一致してPyramix PCに利用可能なフォルダーにおける現在のAudioメディアファイルからオーディオCuesを作ったり、置くプロセスである。例、AAF、Final Cut ProまたはOMF。

Autoconform

EDLに関連しているAudioメディアファイルが、Pyramix PCへの利用できないところで、Pyramixは、必要なオーディオをインポートするためにテープデッキか他のデバイスをコントロールすることができる。

Reconform

PyramixはEDLのいくつかの特質にマッチするオーディオをに適合させることができる。そしてCMX変更EDLにマッチする既存のプロジェクトを再適合させる。

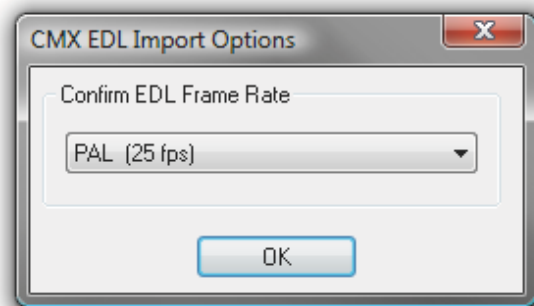
Pyramixは、オリジナルと新しいビデオ・プロジェクトの2つのバージョンのインポートによりオーディオ・プロジェクトを再適合も可能です。

CMX EDLs

CMXはEDLの最も初期型の一つであります。名前の由来は、1970年代前半**CBS Memorex eXperimental**で開発した会社から来ております。今では、当初よりはるかに熟成したものが多くありますが、CMXはEDLの共通語として残っております。

Importing a CMX EDL

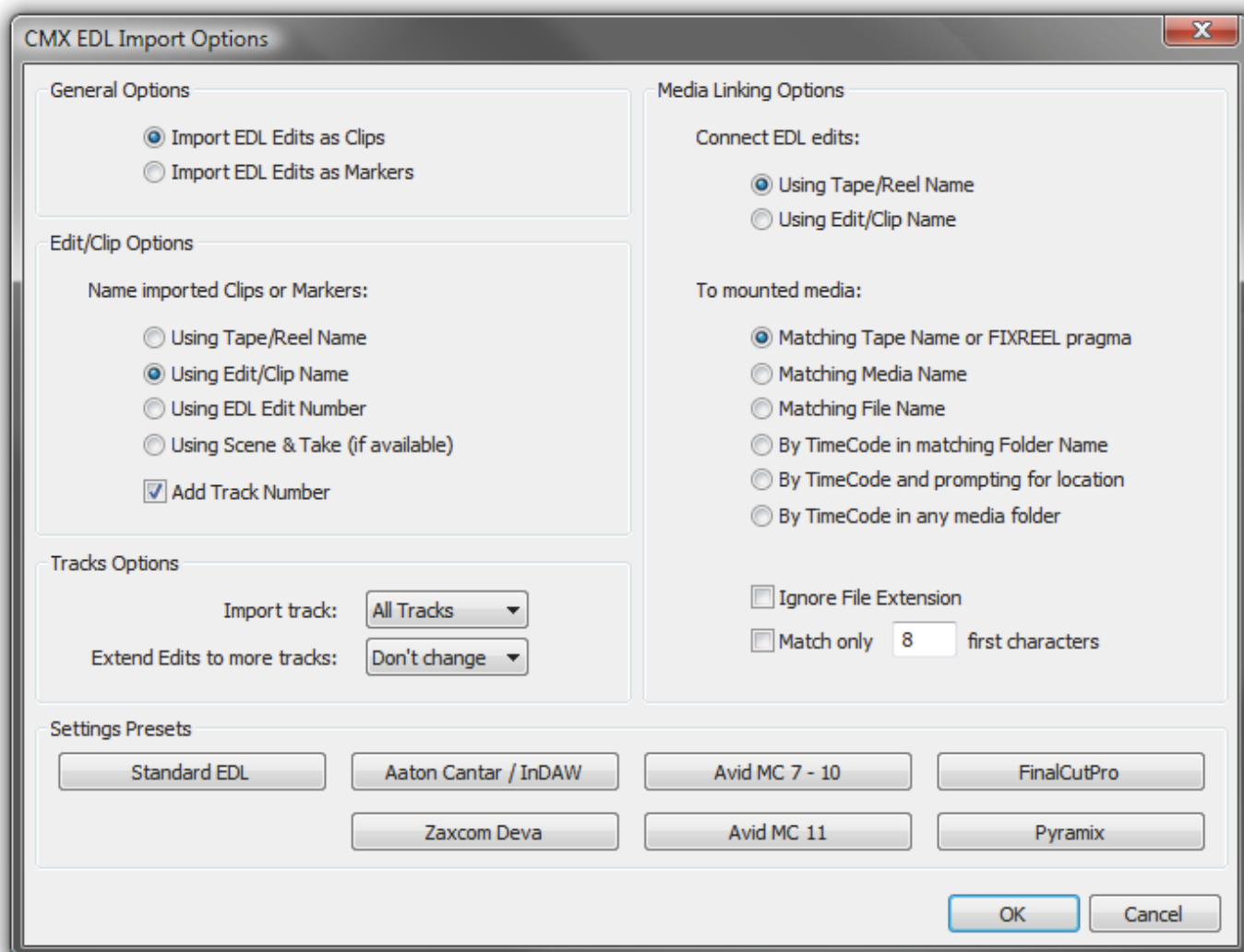
Project > Import を選択して、**InterChange-Import** ダイアログより **CMX EDL** を選んでください。そして、**Import** ボタンをクリックしてください。**Open** ファイルブラウザウィンドウで、希望の edl ファイルを選択してください。CMX EDL Import Options ダイアログが開きます。:



CMX EDL Import Options dialog

EDL Frame Rate が正しいなら、シンプルに **OK** ボタンをクリックしてください。さもなければ、ドロップダウンリストから正しいレイトを選択してください。そして、**OK** ボタンをクリックしてください。

CMX EDL Import Options のメインダイアログは開きます。



CMX EDL Import Options dialog

Common CMX Variants

ボックスの下の **Settings Presets** ボタンは、さまざまな一般的な CMX 変化のためのオプションを設定します。あなたがインポートしたい edl がこれらの 1 つにマッチするなら、シンプルに適切な Preset ボタンをクリックしてください。

設定はダイアログの残りに反映されます。**OK** ボタンをクリックして、Import を始めてください。

Edl が一般的な変化の 1 つかどうか、部分的な機能の意図のためか、または、リコンフォームするためか、**OK** ボタンをクリックして、インポートする前に、ダイアログで適切な選択をしてください。

CMX EDL import Options

General Options

Import EDL Edits as Clips

Import EDL Edits as Markers

Edit/Clip Options

これらのどちらからか、ネーミング済みのクリップを選択してください。:

Using Tape/Reel Name

Using Edit/Clip Name

Using EDL Edit Number

リンクされたメディアファイルの **Using Scene & Take (if available)**。(たとえば、情報が **Scene & Take** フィールドにあるファイル、BWF PMF など。)

Tracks Options

Import Track

All Tracks (デフォルト)か、個別トラックのインポートの選択があるドロップダウンリストです。最初の、オーディオトラック上で編集されたものだけをインポートします。これはすべてのオーディオトラックの TimeCode がある MediaComposer で編集されたプロジェクトに役に立ちます。しかし、Deva レコーダーからインポートされたファイルからは、最初のは失われてしまいます。

Extend Edits to more tracks オリジナルのリストより多くのトラック編集の選択できます。それは、ドロップダウンリストからターゲットトラックの希望のナンバーを選択してください。

Media Linking Options

Connect EDL edits : どちらかによる編集のためのオーディオメディアを、再びリンクする方法を選択してください。:

Using Tape/Reel Name

Using Edit/Clip Name

from the EDL...

To Mounted Media:...どちらかにマッチさせてください。

Matching Tape Name or FIXREEL pragma (the media original)

Matching Media Name (the media original)

Matching File Name (the media original)

By TimeCode in matching Folder name (名前がReel か Edit ネームにマッチするフォルダーのメディアのTimestamp)

By TimeCode and prompting for location (the media Timestamp in a given folder)

By TimeCode in any media folder (the media Timestamp in any mounted media folder)

Ignore File Extension チェックすると、どのようなファイル拡張子もファイル名を比較している間、無視されます。

Match only X first characters チェックすると、ファイル名の頭文字のナンバーだけが比較されます。(Aaton Cantar か InDAW レコーダーからのファイルマッチングに便利です。)

CMX EDL Format

CMX Edls は、通常このように水平に並んだ、1セットです:

TITLE: An example of CMX EDL

001 TEST AA C 00:00:24:24 00:00:25:00 00:59:58:00 00:59:58:01

AUD 3 4

* Sine on all tracks

002 DAT12 AA C 20:18:18:07 20:18:21:13 01:02:40:02 01:02:43:08

* Introduction

003 TAPE1 AA C 01:15:07:07 01:15:11:13 01:02:43:13 01:02:47:19

004 TAPE1 NONE C 01:15:14:02 01:15:16:04 01:02:47:19 01:02:49:21

AUD 3 4

005 TAPE1 NONE C 1000Hz 01:15:14:02 01:15:16:04 01:02:47:19 01:02:49:21

006 TAPE1 NONE C "A sound" 01:15:14:02 01:15:16:04 01:02:47:19 01:02:49:21

Pyramix はこれらの EDL からオーディオに関するすべての情報を抜粋して、次に、1 セットのクリップを現在の構成の Timeline に貼ります。

細部が異なる多くの CMX フォーマットがあります。Pyramix にはスペースか TAB によってうまく分けられる編集ラインフィールドと同じように、それらの大部分を受け入れる十分な許容性があります。

可能な限り多くのファイルをロードした後、EDL ファイルを解析している間に遭遇する、どのようなエラーも保存されて、報告されます。

非有効なラインであり、失ったメディア、または、メディアサンプルレートミスマッチが報告されます。

Media Reconnection

EDL をインポートしている間に出くわすメジャーな問題は、参照をつけられたメディアに再接続されていません。インポート時、Pyramix には、すべての現在のメディアの(マウントされた)参照が必要です。インポート後、新たに制作されたコンポジションは、クリップとメディアの間のコネクションを、キーすべき Pyramix プロジェクトとして保存しなければ **なりません**。

Media Source ネーム(または、EDL 用語に添った Reel ネーム)、そして Source In と Source Out

TimeCodes として、EDL をインポートしている間、メディアは捜されます。

それで、再接続されるために、メディア Source と共にどのようなメディアでフォルダーがメディアファイルであることがわかるクリップニーズは EDL でマッチングフィールド #2 と命名します。

Source In と Source Out フィールドにマッチする、オリジナルの TimeCode と長さ、前の例の TEST, DAT12 または TAPE1 です。

Source Names - FIXREEL

メディアが EDL 参照箇所より異なった Source (Tape, Reel) 名で作り出されることは、しばしば起こります。このために、私共 Pyramix が EDL を解析している間に 1 つの Reel 名を別のものに取り替えることができる CMX 言語に特別なキーワードを追加しました。

FIXREEL: DAT12 DAT012 ファイルの始めに加えられたこの序文は、現れた DAT12 というリール名のすべてを、DAT012 に取り替えるでしょう。コメントアスタリスク (そして、スペースか TAB) が序文の前に置かれるので、インポートにおいて、EDL は他のシステムで互換性があるままで残っています。:

```
* FIXREEL: DAT12 DAT012
```

また、Pyramix に告げるために、この行の終わりでキーワードの MEDIANAME, FILENAME または FOLDERNAME を加えるのも可能です。

Source ネーム (Tape, Reel) の代わりに、以下で Media ネームか Media Filename の検索します。:

```
* FIXREEL: DAT12 Ambiance43b MEDIANAME
```

```
* FIXREEL: DAT12 d:¥pmxmedia¥dat12¥ambiance43b.wav FILENAME
```

または、マウントされたメディアフォルダーの TimeCode で探すために。

(これは、既存のデジタル化している素材の適合の種類です。):

```
* FIXREEL: DAT12 d:¥pmxmedia¥dat12 FOLDERNAME
```

TimeCode に従ったキーワードの OFFSET は、例えば、WAVE ファイルのように、参照されるべき (オリジナルの TimeCode、ソース TimeCode、タイムスタンプ) 原型なしで、示されたメディアのラインの最後に加えることができます。

```
* FIXREEL: DAT12 Ambiance43b MEDIANAME OFFSET 08:45:32:00
```

* FIXREEL: DAT12 d:¥pmxmedia¥ambiance43b.wav FILENAME OFFSET 08:45:32:00

これは、メディア再接続のほとんどのケースをカバーしていて、特殊なシステムによってエクスポートされた EDLs の特別なケースの解決を助けるべきです。

Media Reconnection Failure

メディアが検索されていないインポートされクリップ、または現在のプロジェクトと違うサンプルレイトのメディアは、'フェイク-偽物'メディアになるでしょう。

インポートの後にメディアファイルを検索するのは、**無理**です。しかし、ニューメディアファイルを標準の方法で関連させるのは、可能でしょう。(メディアフォルダーからのメディアファイルをドラッグしている間、コントロールキーを押してください。)

CMX Autoconform

CMX EDL がディスクの上のオーディオファイルによって伴わないとき、**Autoconform** が実行できます。**Digitizing Session** は、CMX EDL によって外部のマシンから参照をつけられたオーディオを捕らえるのに使用されます。(これは、9-pin コントロールかシンプルなタイムコードチェイスで操作されるかもしれませんが。)そして、デジタル化しているメディアにリンクするために、(上で説明されるように)CMX EDL を **Editing Project** の中にインポートすることができます。

どうぞ、こちらもご覧下さい。: **Digitizing Sessions** 110ページ

Reconform

Introduction

Reconform は、映画の編集で変更を考慮される既存のプロジェクトでのトラックを可能にします。以前 Media ファイルに関連していない新しい Cues が Reconform によって作られる場合、**Reconform** > **Relink to new Media** は新しいメディア・ファイルにリンクするのに使用できます。

Reconformingには3つのルールがあります。最初の2つは、いわゆる「**Change EDL**」を使います。この EDL は、「State 1 EDL」と「State 2 EDL」から作り出される標準の CMX EDL です。

最初のケースはサードパーティ・アプリケーションで作られ出されます。たぶん、ビデオの編集ソフトウェア、またはEDLマネージャ。

どうぞ、こちらをご覧ください。: 下にあるReconform Using Pyramix with an Existing Change EDL

どんな既存のChange EDLもないところに、2つの可能性がございます。:

ユーザーに向けて、オリジナルとモディファイされたビデオEDLへのアクセスができます。オリジナル画像 (**Version1**既にプロジェクトの一部) プラス新しい画像 (**Version2**) をロードでき、これらより必要とされる変更を作り出します。

どうぞ、こちらをご覧ください。: Reconforming Using Pyramix for Picture Change Detection

433ページ

Pyramixと同様にVCubeユーザのために、VCubeは、オリジナル画像 (**Version1**) と変更済み (**Version2**) EDLよりChange EDLを作るために使用可能です。

どうぞ、こちらをご覧ください。 Reconforming Using VCube for Picture Change Detection

440ページ

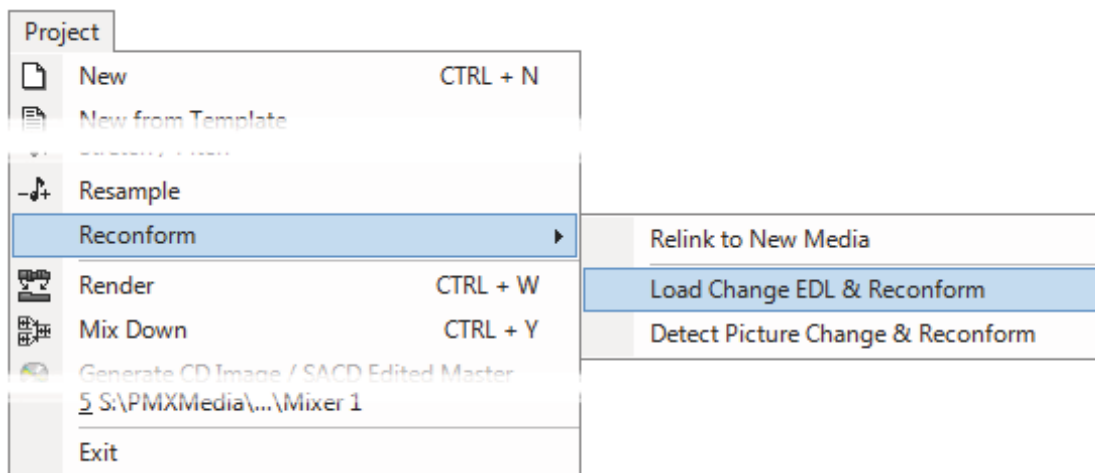
Reconforming with an Existing Change EDL

Reconform機能は、いわゆる「**Change EDL**」をロードすることによって画像編集変更がプロジェクトに打ち込まれるのを容認いたします。**Reconform**機能は現在のプロジェクトの中で Cues を再配列します。それらは、ソースとしてオリジナルの素材を使用しながらプロジェクトのすべてのトラックでの編集制作で、State1 からState 2 までの変化を反映するために、必要です。そして、新しいデスティネーション TimeCodes にそれらを置きます。

Step 1

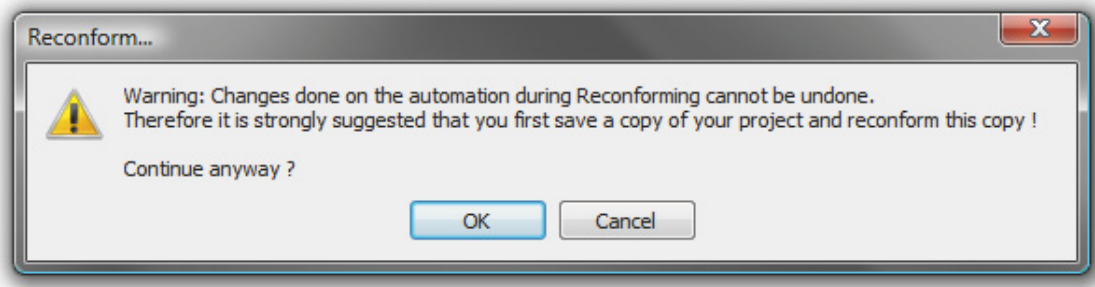
適合させたいPyramixプロジェクトで、以下の選択をしてください。:

Project > Reconform > Load Change EDL & Reconform



Project Menu - Reconfirm Sub-menu

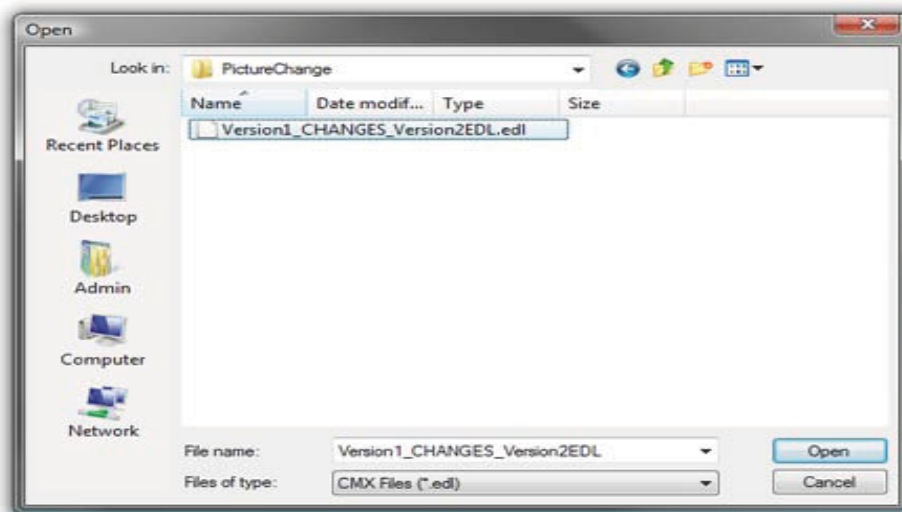
そしたら、**Reconfirm...**ダイアログが開きます。:



Reconfirm... dialog

この**警告**は:良い助言です。古きProjectを保持するのは良き慣行です。(Version 1)そして、コピーを再適合させ、新しいVideoコンポジション・バージョンにマッチする適切なファイルネームを入れて、保存します。

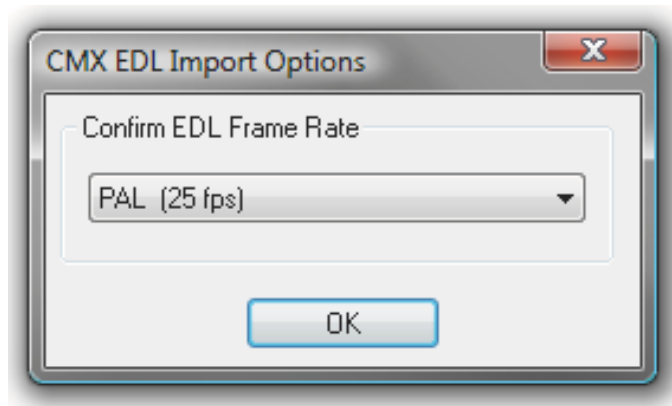
ファイル**Open** Browser Windowがオープンします。:



Pyramix **Open** Browser Window

では、必要ならば、**Change EDL**を含むフォルダをご案内します。この場合は、必要なファイルは**Version1_CHANGES_Version2.EDL**です。これを選んで、**Open**をクリック。

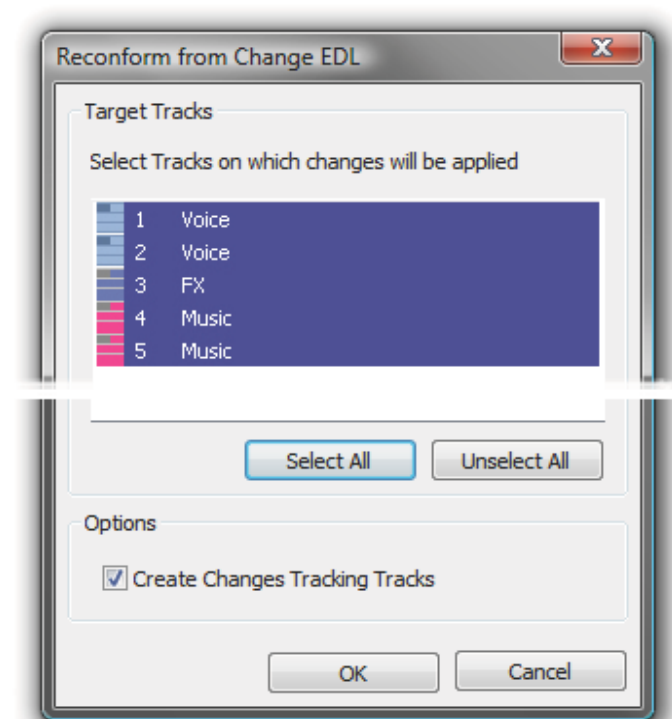
CMX EDL Import Options, Confirm EDL Frame Rateダイアログが開きます。:



Pyramix CMX EDL Import Options dialog

Pyramix Project Frame Rate.にマッチするEDL Frame Rateをクリックしてください。違っておれば、ドロップダウンリストより正しいのを選んで**OK**をクリック。

Reconform from Change EDLダイアログが開きます。:



Reconform from Change EDL dialog

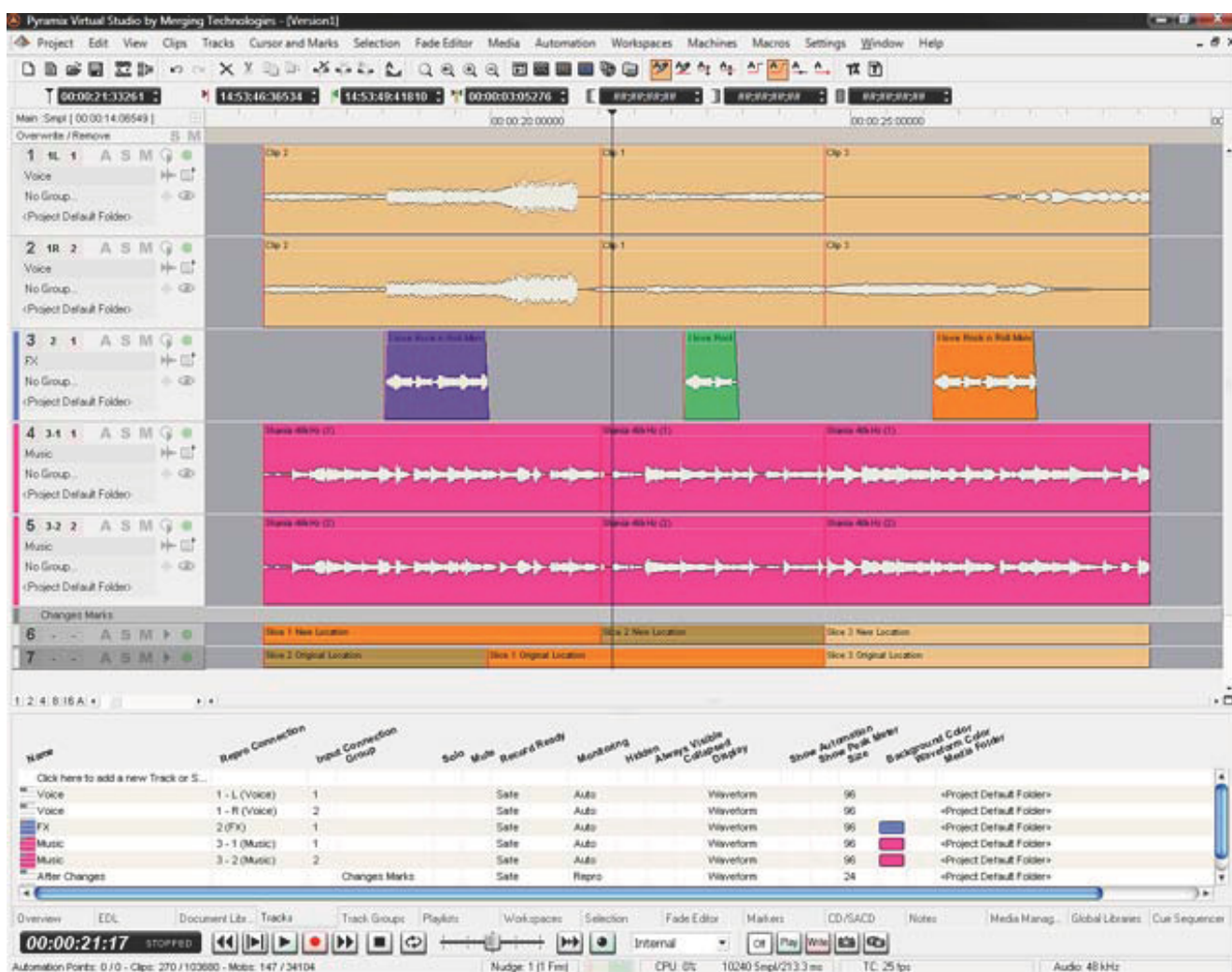
再適合させたいトラックを選択してください。(一般にプロジェクトすべてのトラック)

必要なら、**Create Changes Tracking Tracks**ボックスを作動させてください。

OKをクリックしてReconformをおこないます。

Step 2

全てのトラックの**Version1**を**Version2**へ自動的に適合させます。



Pyramix Version 1 Project Reconformed with Change Tracks

スクリーンショットの上に作られた新しい(偽)トラックが見られます。Timelineの底の**Change Tracking**の表示へ付加されます。これらのカラー表示は、**Version1**のセクションで、Timelineが移動し、取り分けられ、豆腐のようにさいの目に切れ、混ぜこぜなんかされて、**Version2**になるのです。

Step 3

Edit > Undo (Ctrl+Z)を選択すると、一旦Change Trackingトラックを取り除きます。

注意されてください。:一旦Change Tracking Tracksが取り除かれますと、もう取り戻せないのです。

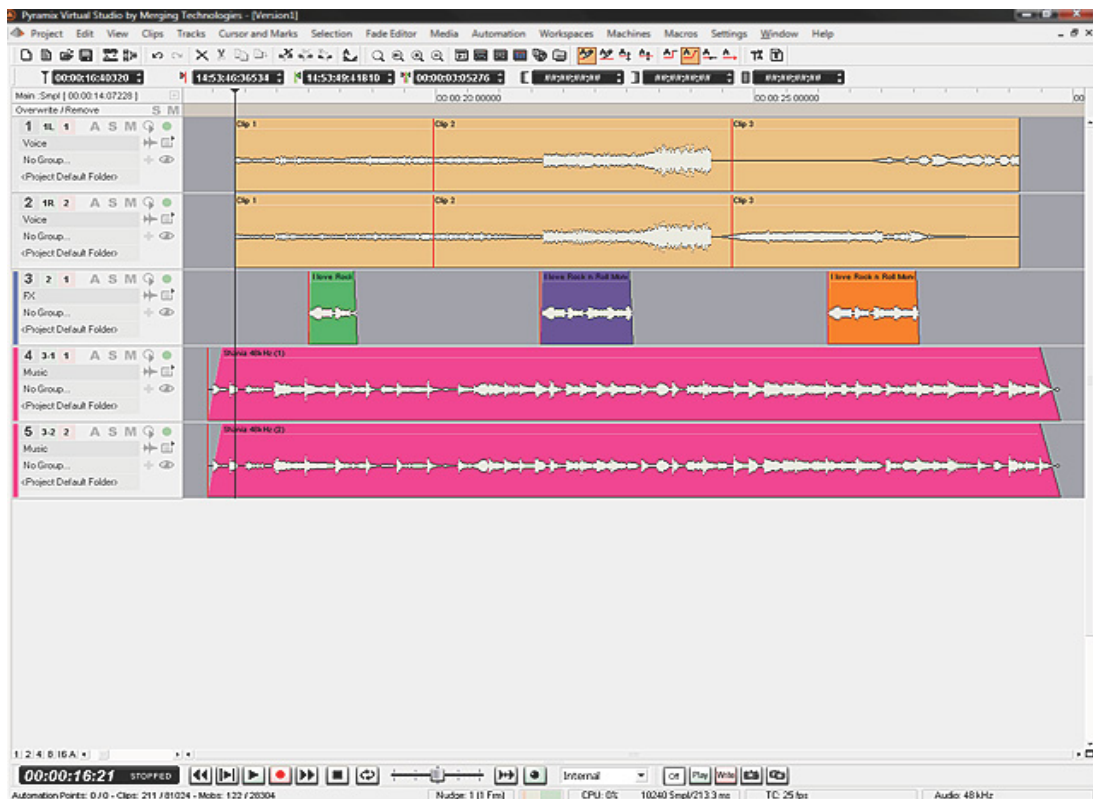
Reconfirming Using Pyramix for Picture Change Detection

Pyramixでは、2つのVideo ProjectよりReconfirmが可能でです。

ご注意ください。:その後の Dialog ボックスの正確な細部は、選択された特定のフォーマットによるもので、下に示しているものと異なるかもしれません。

Step 1

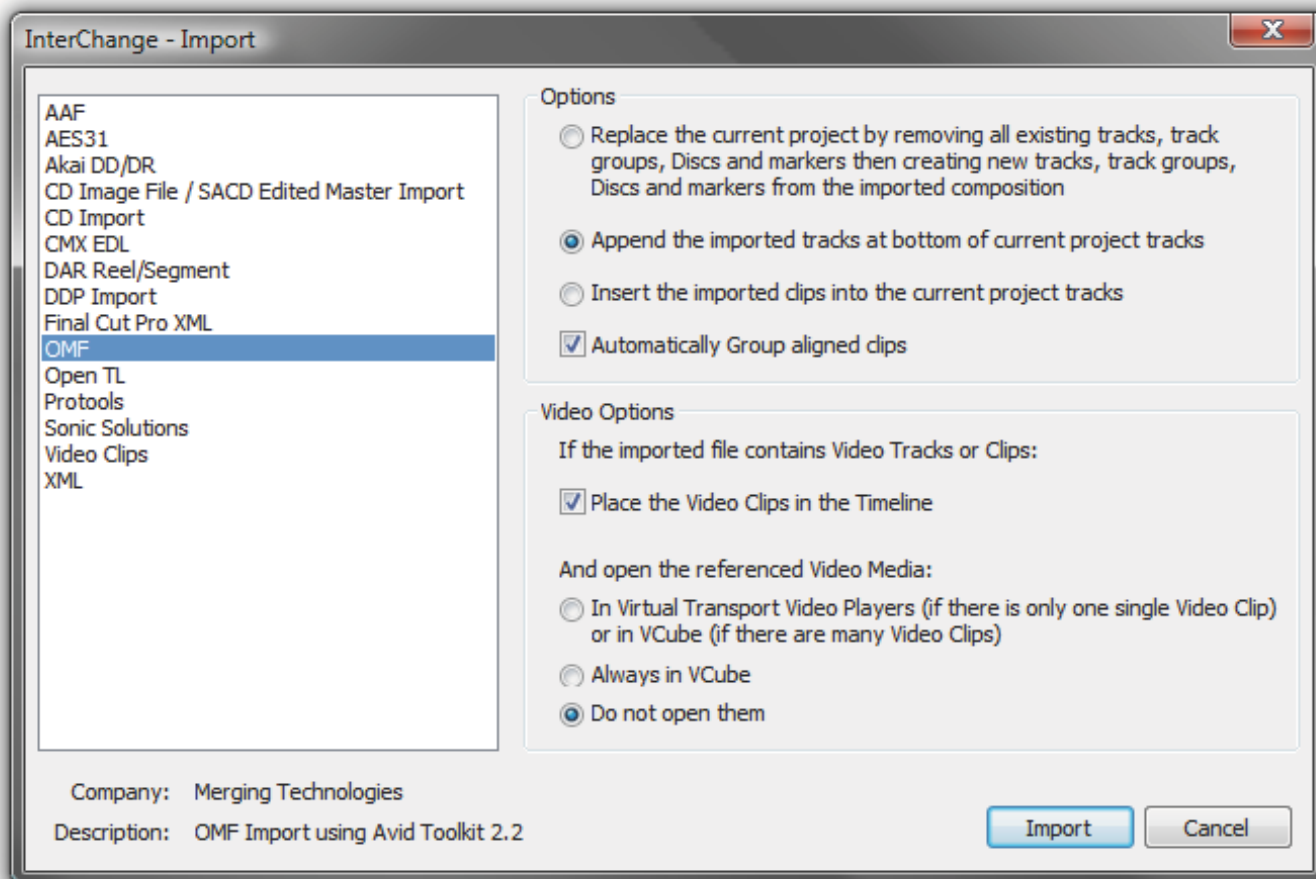
再適合させるPyramix Project開いてください。



Pyramix Project Version1 requiring Reconfirm

Step 2

Project > Importに行って、フォーマットを選んでください。（ここでは**OMF**）



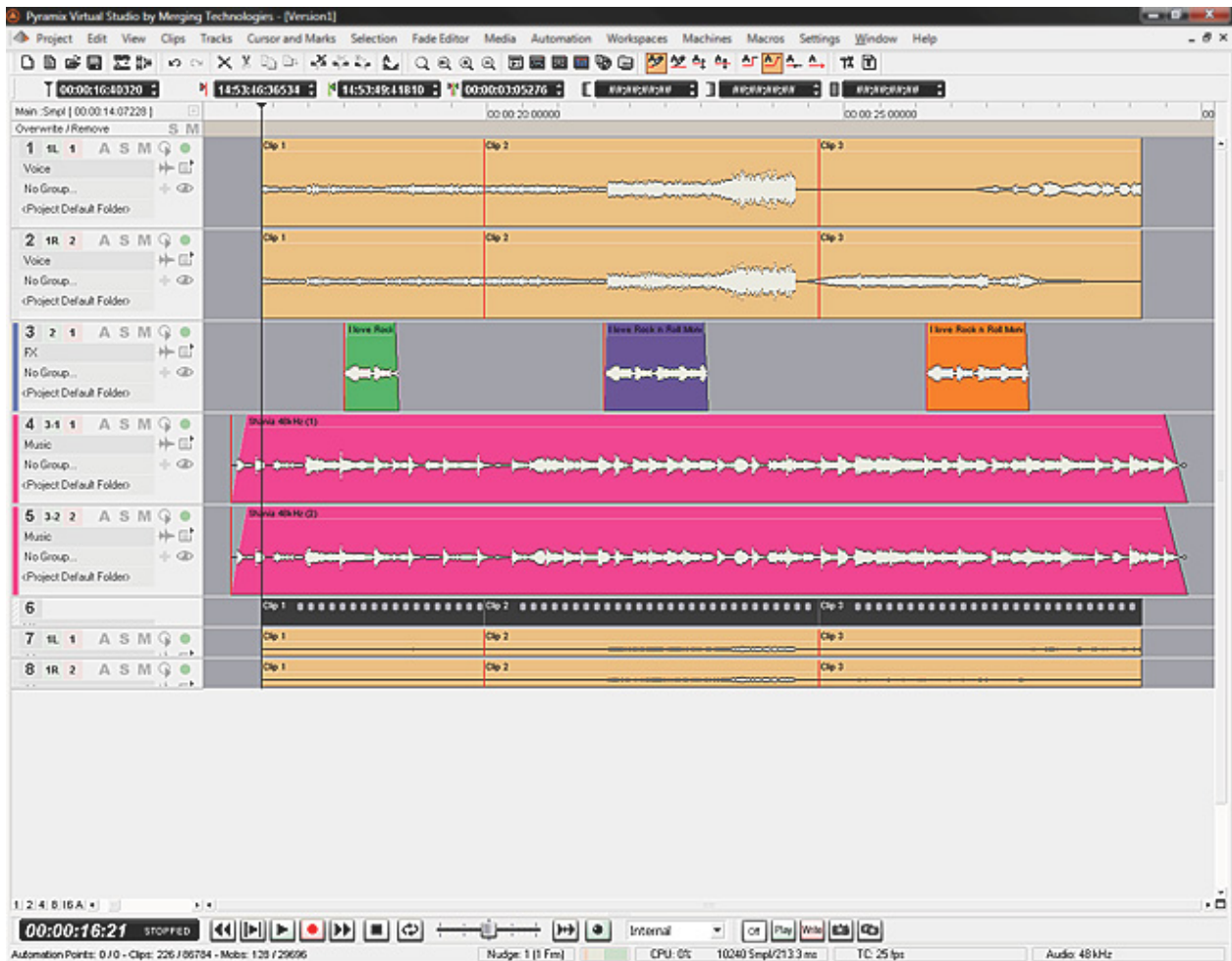
Interchange Import dialog

こちらのオプションよりお選びください。：

- 今のプロジェクトのトラックの下にインポートしたトラックを追加。
- TimelineにVideo Clipsを置く。
- 開かない。

Importボタンを押して、**Open File Browser Window**を開きます。：

必要なら、**Version1** Video Projectファイルを含むフォルダをご案内いたします。ファイルを選び、**Open** をクリック。

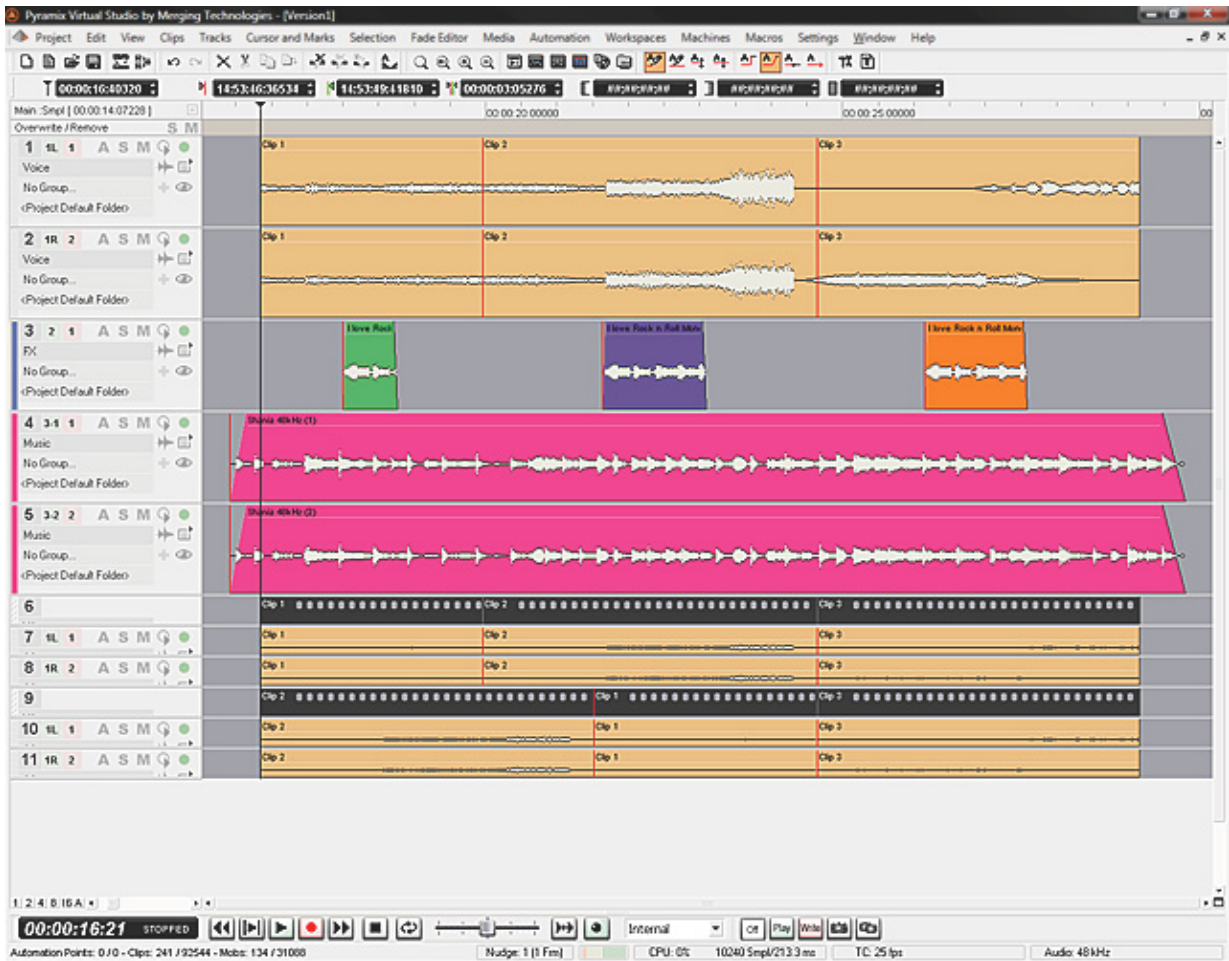


Pyramix Project Version1 with Version1 Video imported

Version1 VideoとAudioトラックは、Timelineの下に置かれるので、注意が要ります。

Step 3

Video Projectファイルを選択するとき、同じオプション、代用**Version2**で**Step2**を繰り返します。

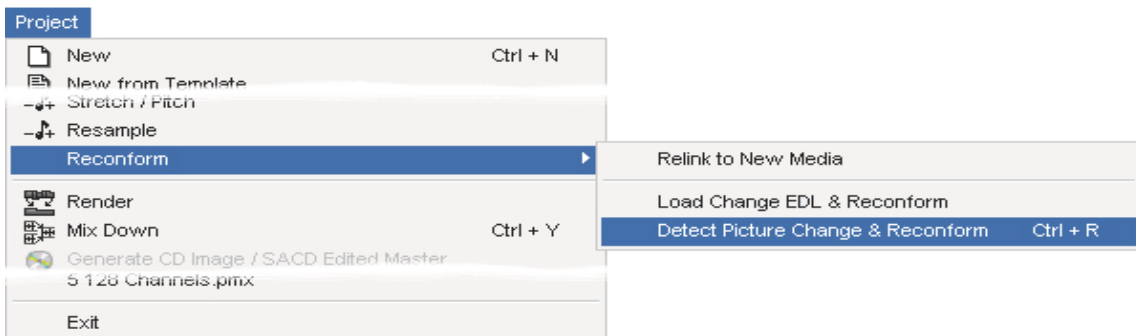


Pyramix Project Version1 with Version1and Version2 Video imported

Version 2VideoとAudioトラックは、Timelineの下の**Version1** VideoとAudio Trackの下に置かれるので、注意が必要です。

Step 4

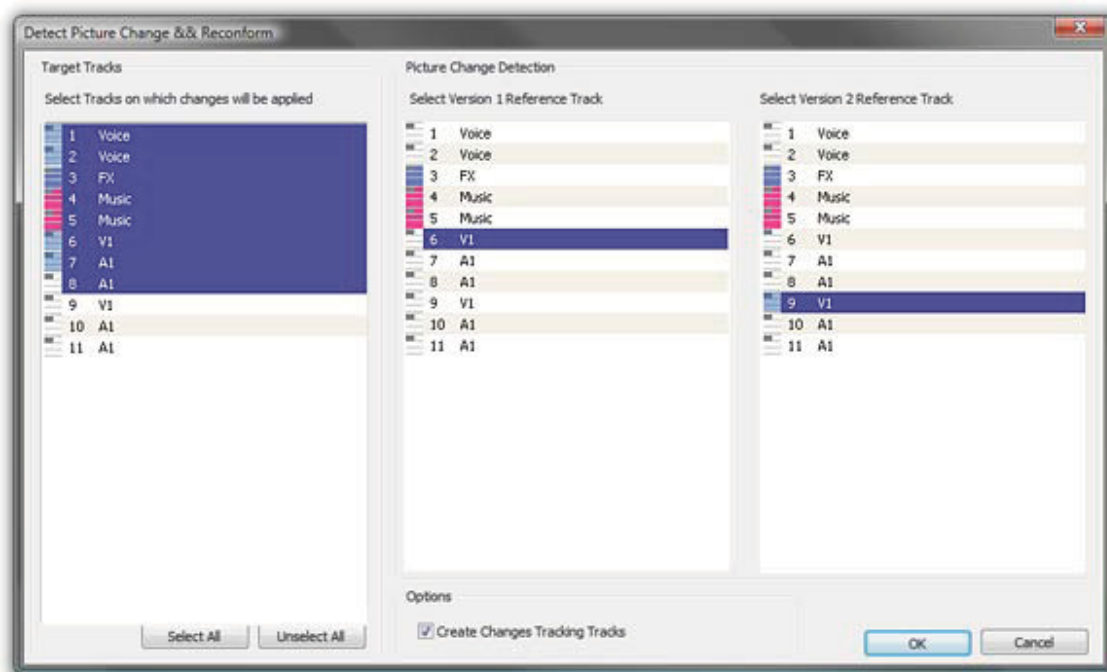
選択してください。 **Project > Reconfirm > Detect Picture Changes & Reconfirm (Ctrl+R):**



Pyramix Project > Detect Picture Change & Reconfirm

Detect Picture Change & Reconfirm dialogが開きます。

Step 5



Detect Picture Change & Reconfirm dialog

再適合させるべき全トラックを選びます。(普通はプロジェクトの全トラックで、Version2 Video プロジェクトに属すが、Version1 Video と Audio トラックを含んでいるものをのぞいて。)

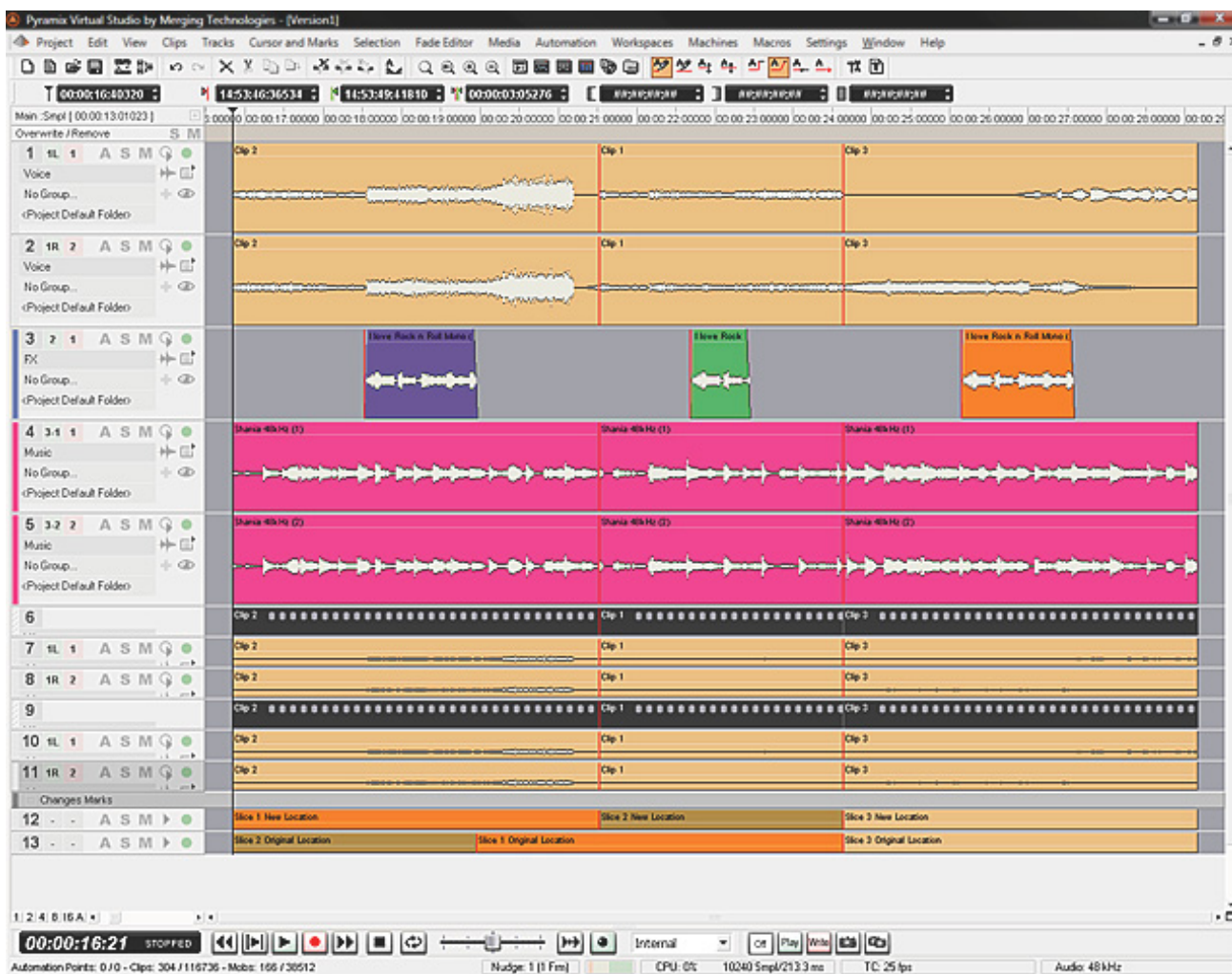
画像変更検出のため(一般に**Version1** Video Projectの**V1**トラック)、**Version1** Referenceトラックになるトラックを選択し、画像変更検出のため(一般に**Version2** Video Projectの**V1**トラック)、**Version2** Referenceトラックになるトラックを選択します。

必要なら、**Create Changes Tracking Tracks**ボックスを作動させます。

全ての選択が作られたとき、**OK**を押して、Reconfirmされます。:

Step 6

Pyramix Projectはたった今、再適合されました。:

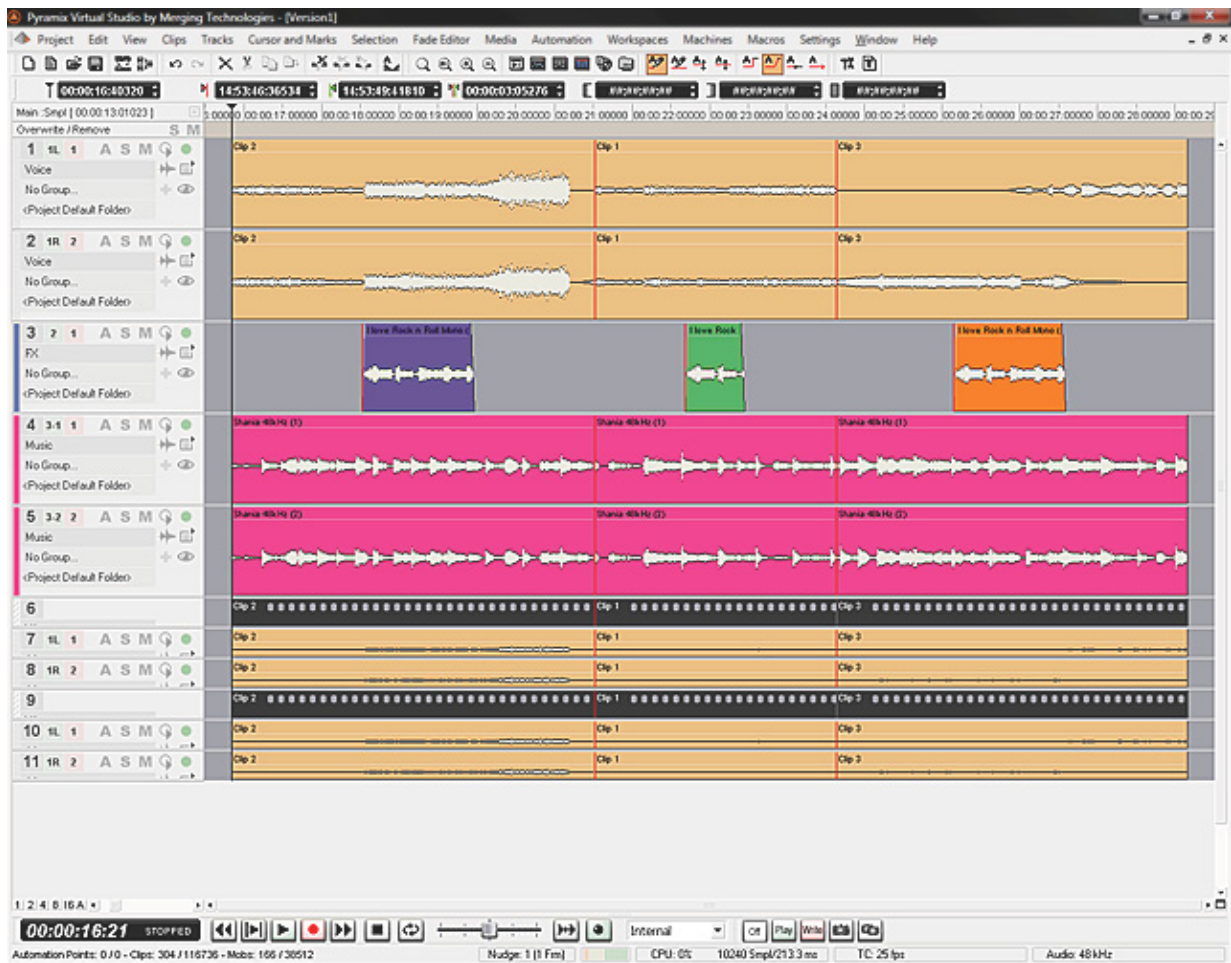


Pyramix Project Version1 and imported Video Project Version1 Conformed to match Version2 Video Project with Change Tracks

Change Trackingトラックで検証をすることができます。**Version1** Videoトラックを比較することと同様に、**Version2** Video Tracksにマッチするべきである。

Step 7

Edit > Undo (Ctrl+Z)の選択は、一旦**Change Tracking** Tracksを取り外します。

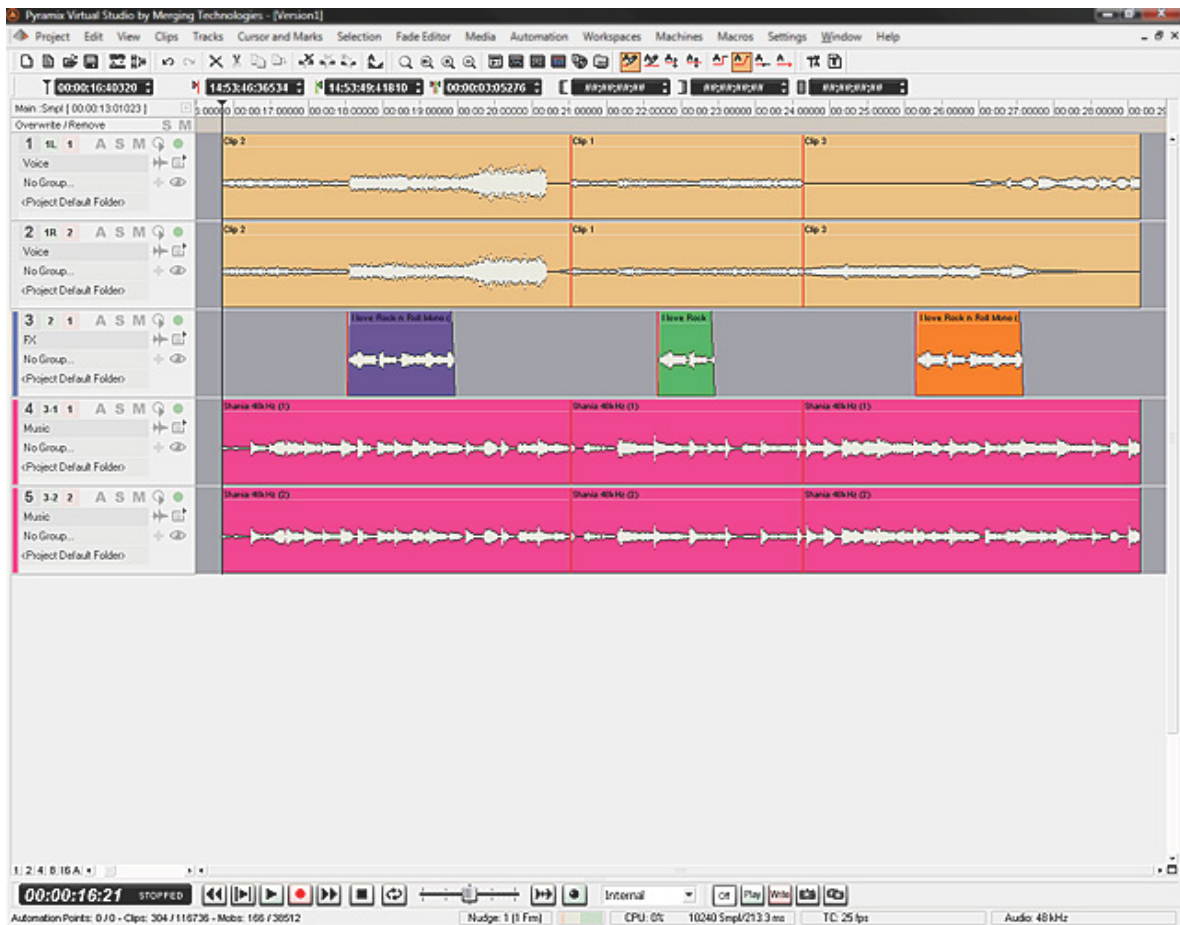


Pyramix Project Version1 Reconformed to Version2 with Change Tracking Tracks removed

ご注意ねがいます。:一旦Change Tracking Tracksが取り除かれますと、もうどうにも戻せません。

Step 8

Video Reference Tracks(Audio Trackと繋がっている)を取り除くには、頭のVideo Track Headerを右クリックして、**Delete To Last Track**を選択。オリジナルPyramix Projectは只今再適合され、**Version2**として作業が可能です。



Pyramix Project Version1 Reconfirmed to Version2 with Imported Tracks removed.

ご注意ください。:Version2プロジェクトが新素材を含んでいるところで、削除の前に
Version2 Audio Tracksから関連するオーディオをメインPyramix Projectトラックまで移
動させましょう。

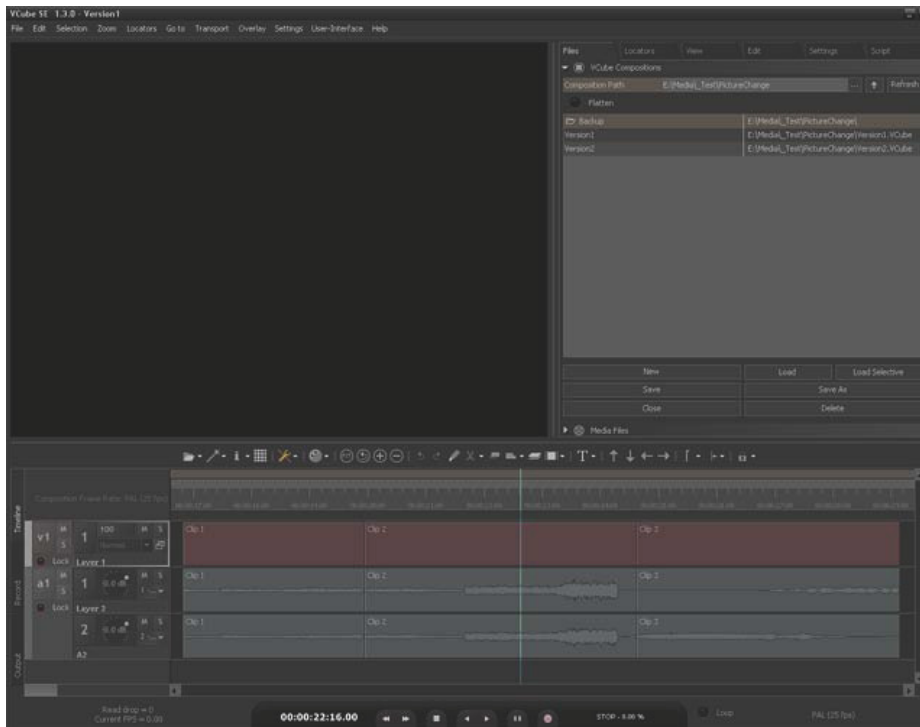
近い将来のPyramixバージョンで、自動的にこのステップができるよう、がんばります。

Reconfirming Using VCube for Picture Change Detection

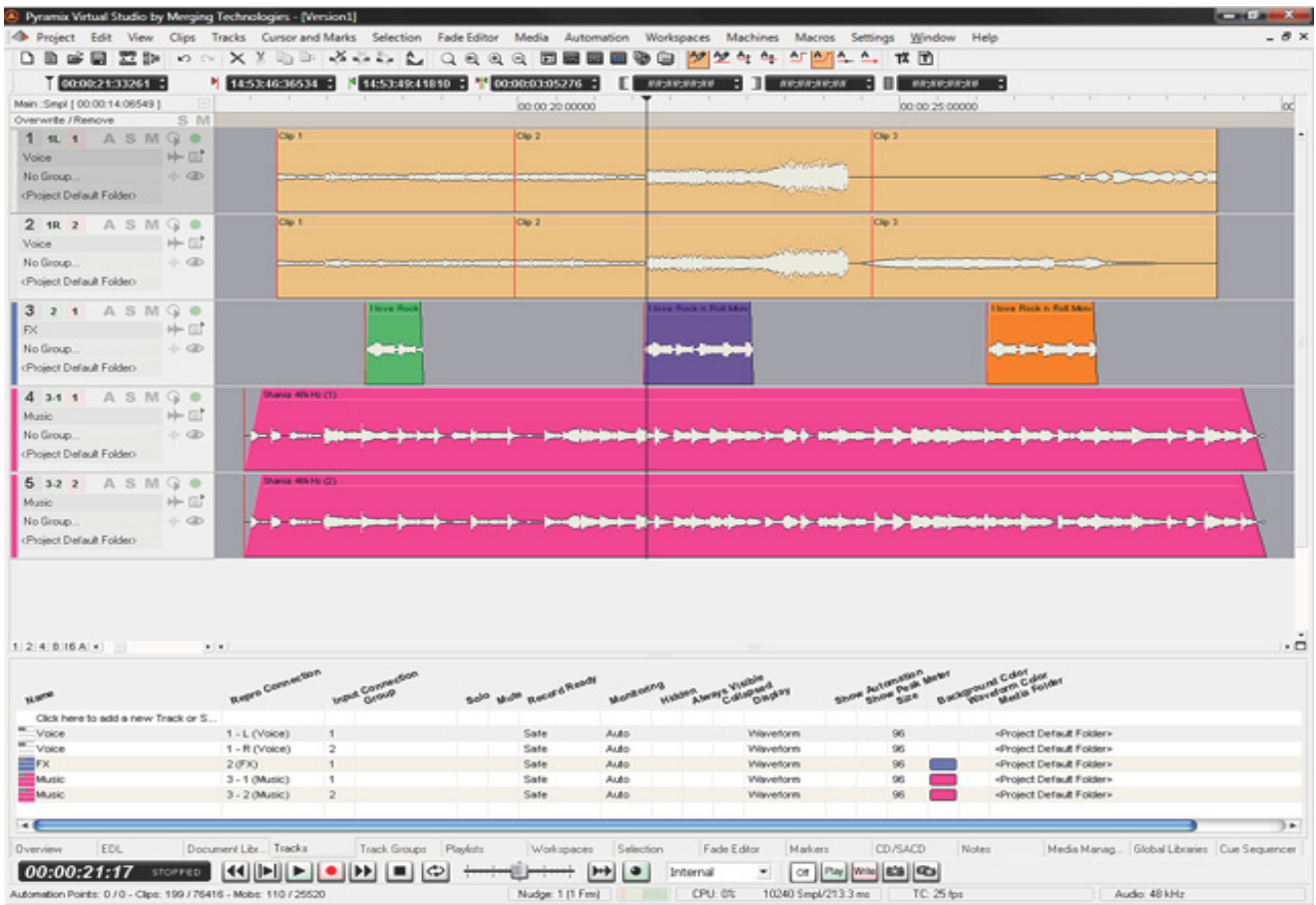
VCubeをご購入いただいておりますユーザー様へむけて、Pyramix Projectは、高速、シンプルにVideo Projectの新バージョンにマッチするよう再適合が可能です。

Step 1

VCubeのオリジナルビデオバージョンとPyramixでマッチするオーディオのあるProjectを開きます



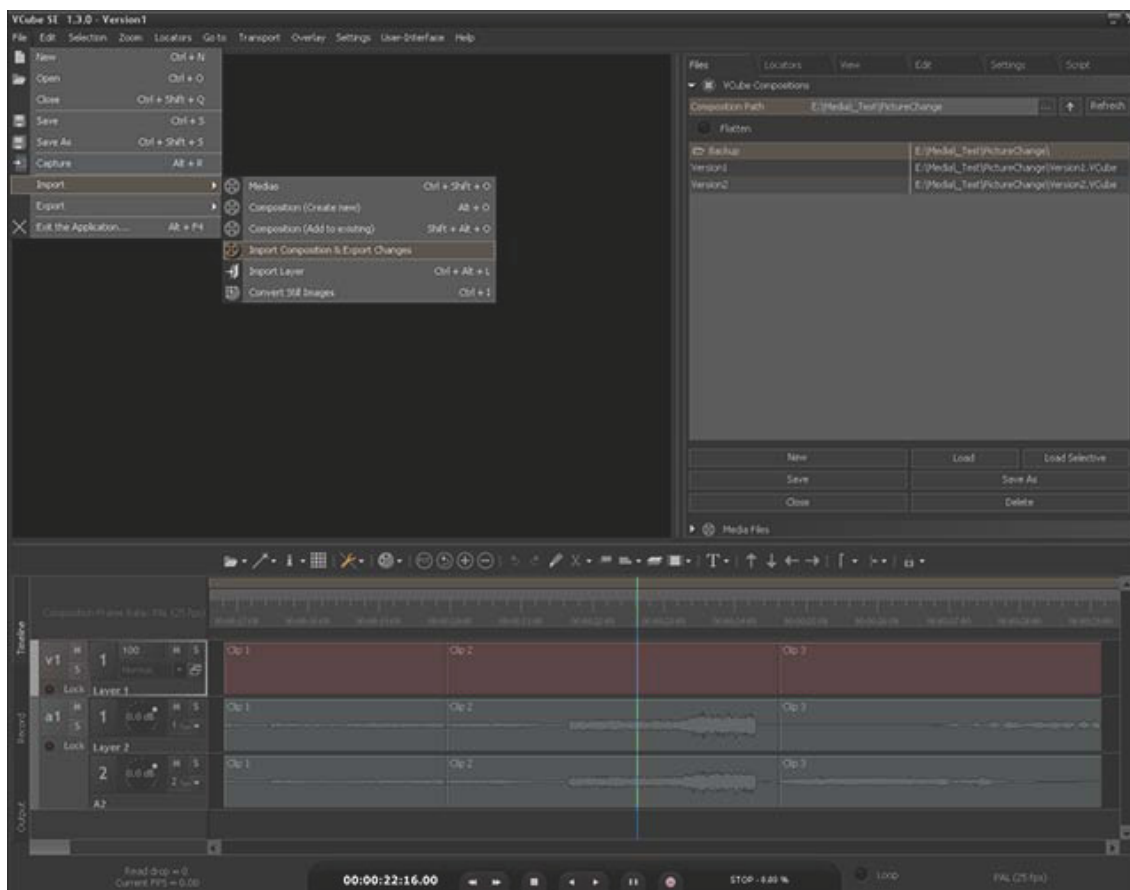
VCube Original Version 1 Composition



Pyramix Version 1 Project with Audio matching Original VCube Version 1 Composition

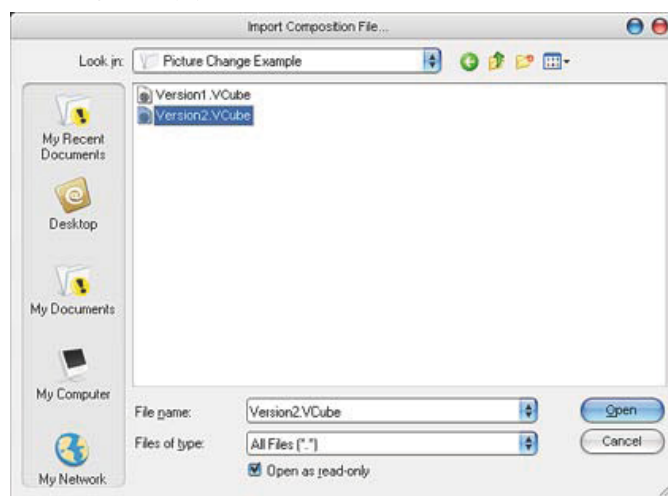
Step 2

で、これを選択してください。: **File > Import > Import Composition and Export Changes:**



VCube New Version 2 Composition

これで、Browser Windowが開きます。

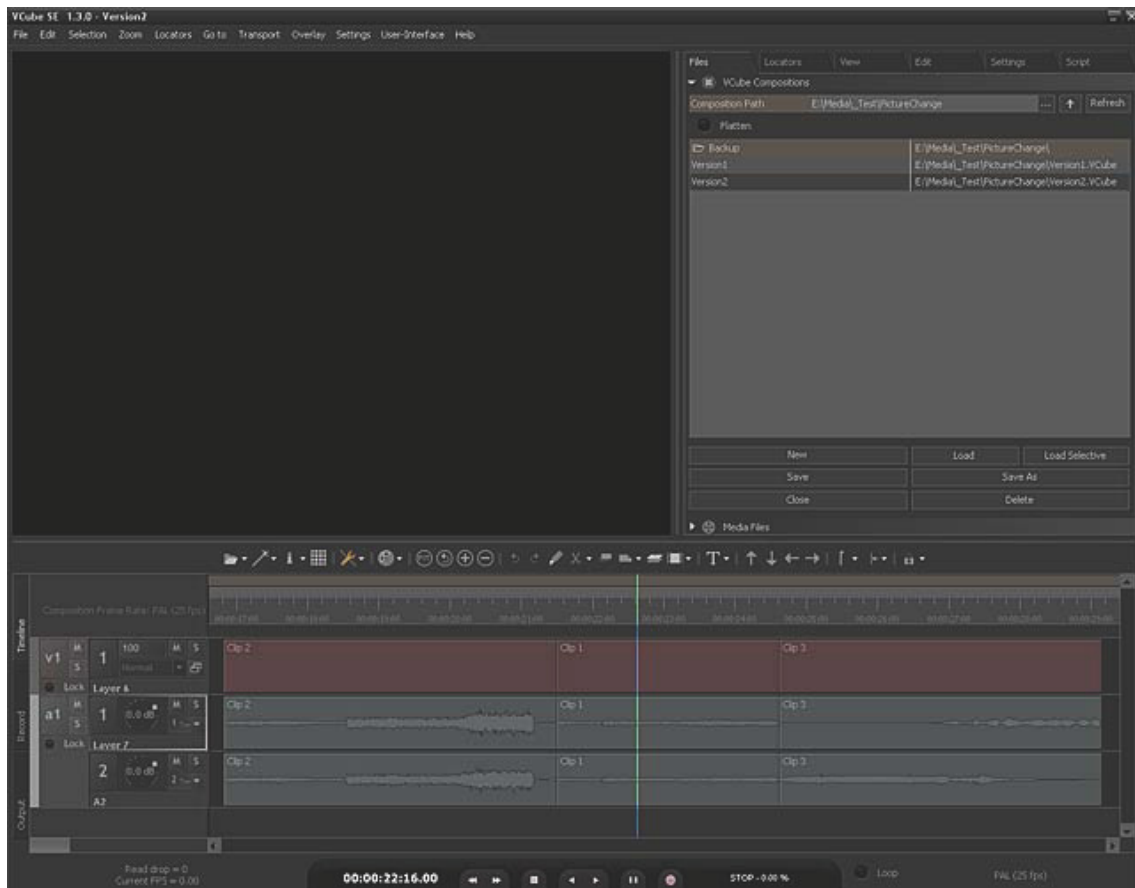


VCube Import Composition File Browser Window

必要でしたら、Video Compositionの変更済みバージョンがあるフォルダをご案内いたします。こちらをお選びいただいて、**Open**をクリックしてください。

Step 3

新しいビデオファイル、**Version 2**がVCube Timelineに表示されました。:

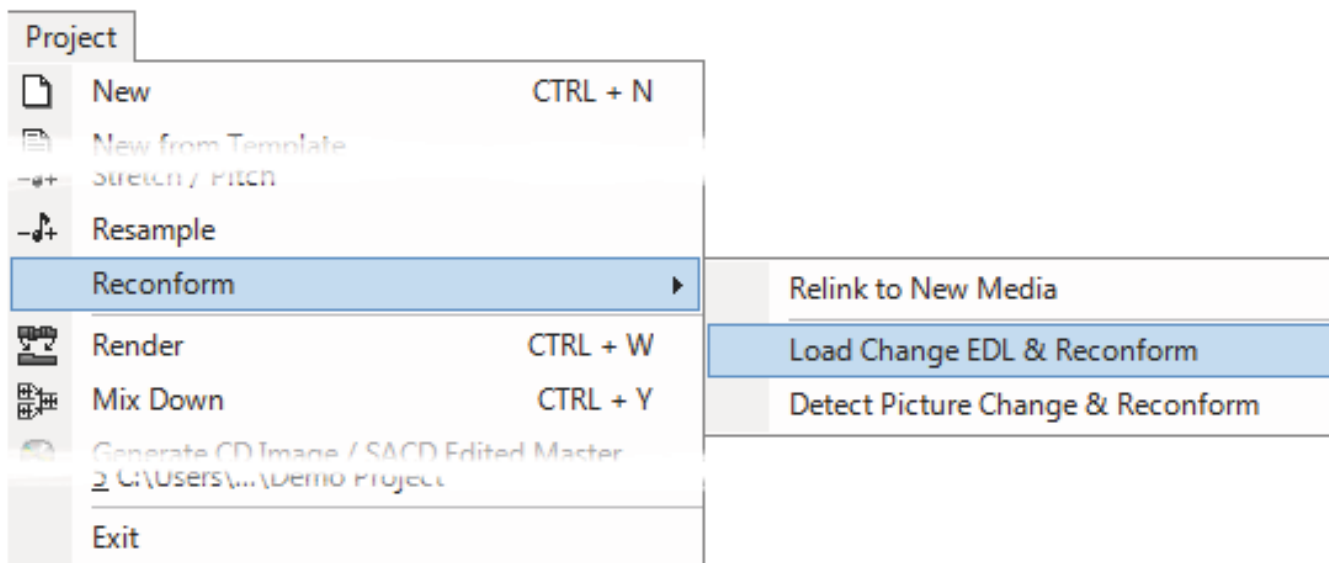


VCube New Version 2 Composition

2つのバージョンの違いは、**Change EDL**ファイルとして排出されるでしょう。そして同じソースフォルダーに収められます。

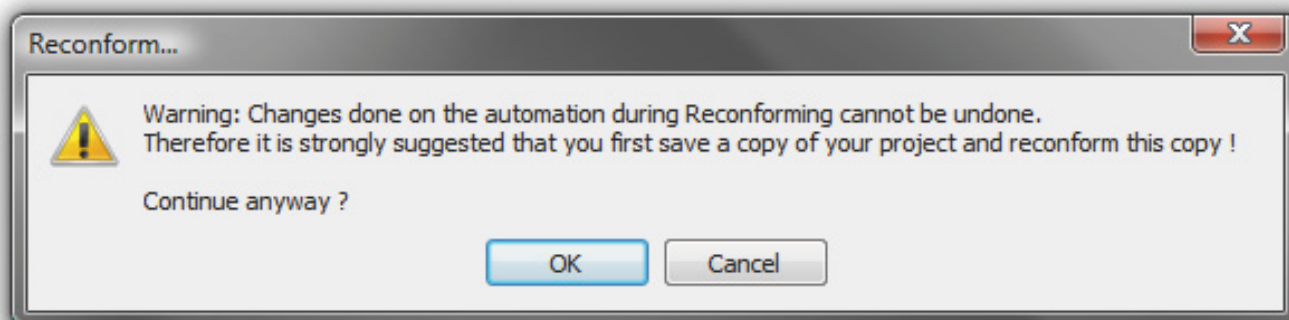
Step 4

一度Pyramixに戻ります。PyramixはオリジナルのVersion 1オーディオProjectを表示しております。:



Pyramix Menu - Project > Reconfirm > Load Change EDL & Reconfirm

こちらを選んでください。 **Project > Reconfirm > Load Change EDL**
そうすると、**Reconfirm...**ダイアログが開きます。:

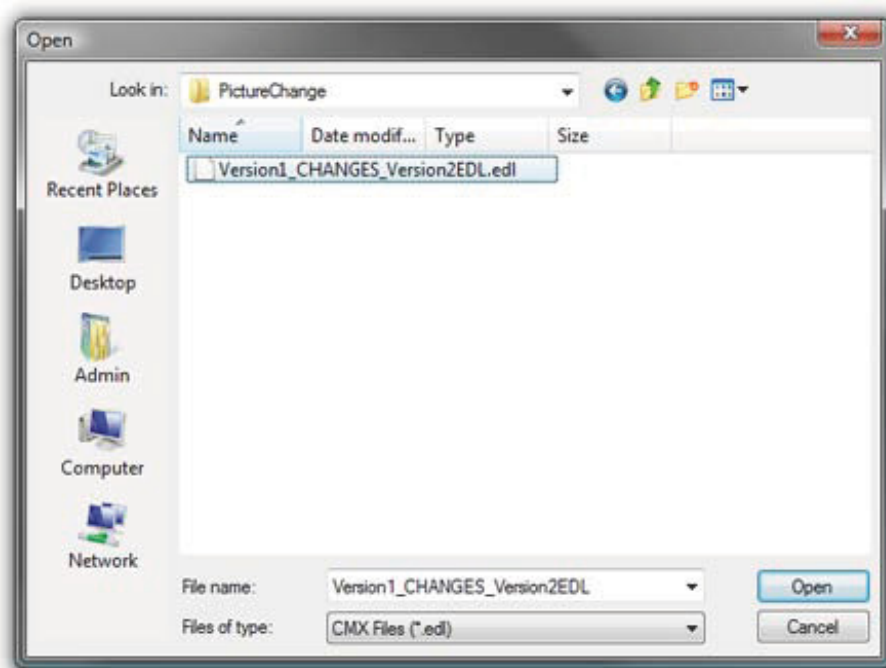


Pyramix Reconfirm dialog

この**Warning(注意書き)**は: たいへん良き助言です。古きProjectを保持するのは良き慣行です。(古いProjectはこの場合は**Version 1**ですね。)そして、コピーを再適合させ、新しいVideoコンポジション・バージョンにマッチする適切なファイルネームを入れて、保存します。

既にこれをしたと仮定して、**OK**をクリックして、ダイアログを閉じてください。

こちらのファイル**Open** Browser Windowが開きます。:



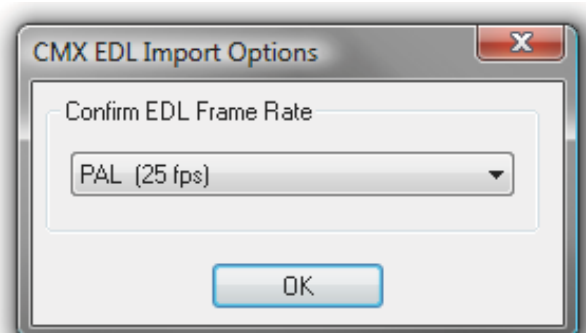
Pyramix **Open** Browser Window

必要でしたら、**Change EDL**があるフォルダをご案内いたします。

**注意してください。: 自動的に作られたこのファイルはフォームでネーミングされます。:
Original Composition name_CHANGEES_New Composition name.EDL.**

このケースでは、必要なファイルは**Version1_CHANGES_Version2.EDL**です。こちらをお選びいただいて、**Open**をクリックしてください。

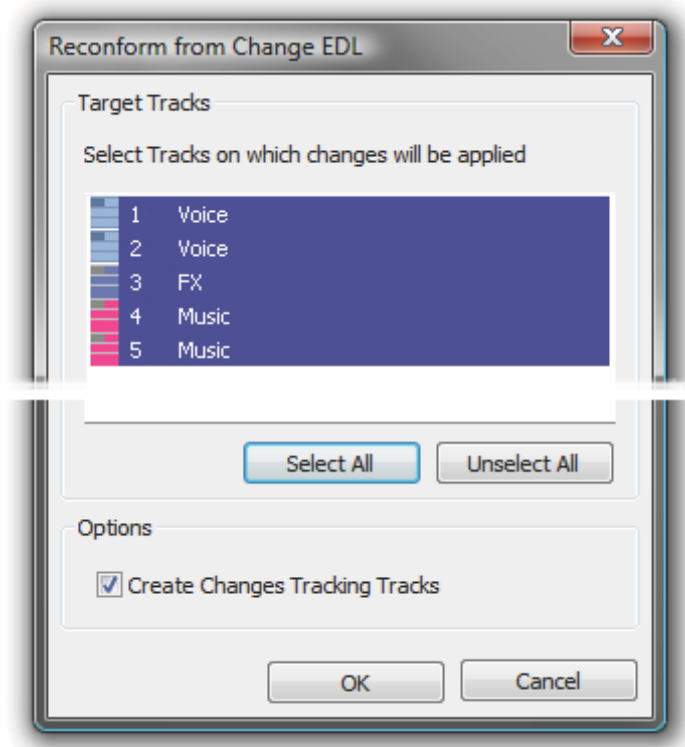
CMX EDL Import Options, Confirm EDL Frame Rateダイアログが開きます。:



Pyramix CMX EDL Import Options dialog

Pyramix Project Frame RateにマッチするEDL Frame Rateにチェックをしてください。
正しくなければ、ドロップダウンリストより選択してください。**OK**をクリックして確認です。

Reconform Projectダイアログが開きます。こちらで、2の新しい**Change Tracking Tracks** 作成を
提案しております。:



Pyramix Reconform from Change EDL dialog

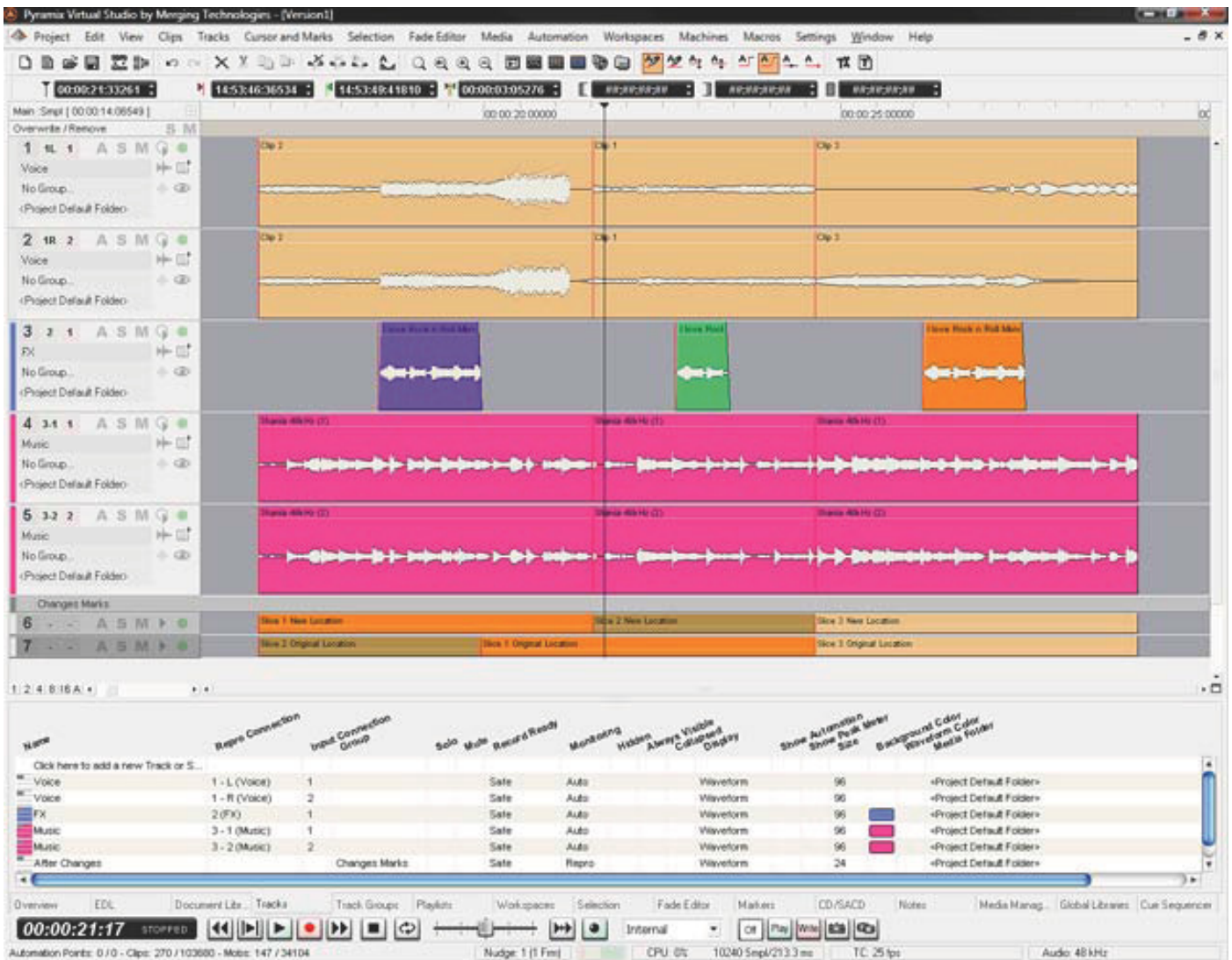
再適合させるべき全トラックを選択してください。(普通はプロジェクトのすべてのトラックです。)

必要なら、**Create Changes Tracking Tracks**ボックスを作動させてください。

OKを押して、Reconform 実施。

Step 5

Pyramixは自動的に全トラックのVersion1をVersion2へ適合させます。:



Pyramix Version 1 Project Reconformed with Change Tracks

スクリーンショットの上に作られた新しい2つの(偽)トラックが見られます。Timelineの底の**Change Tracking**の表示へ付加されます。これらのカラー表示は、**Version1**のセクションで、Timelineが移動し、取り分けられ、味噌汁の豆腐のようにさいの目に切られ、混ぜこぜなんかされて、**Version2**になるのです。

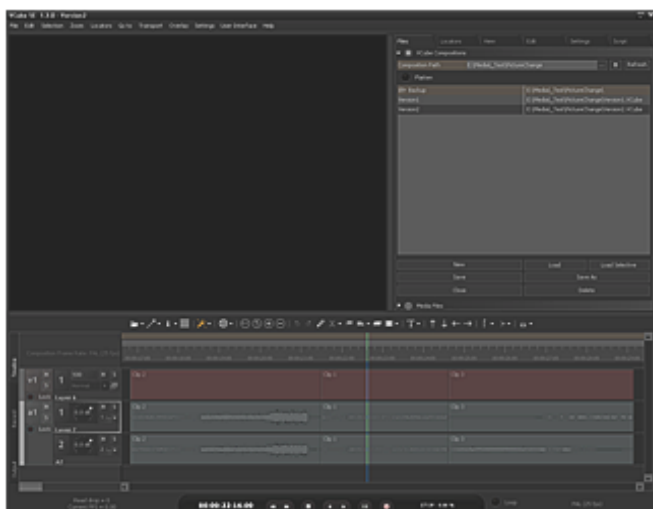
Step 6

Edit > Undo (Ctrl+Z)を選択すると、一旦、**Change Tracking Tracks**が取り外されます。

ご注意ねがいます。:一旦Change Tracking Tracksが取り除かれますと、もうどうにも戻せません。

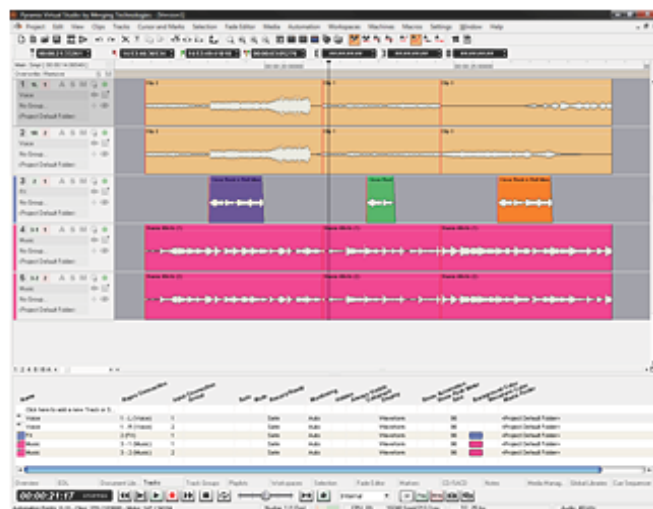
今、貴方には、それぞれのアプリケーションで表示されておりますPyramixとVCube Version2の両方があります。

VCubeは**Version1**の部分編集より真の**Version2**を表示しています。Pyramixでは、からReconfomされたVersion2を表示しています。



VCube showing Version2 Project

with



Pyramix showing Version1 Reconfomed to match

ご注意ねがいます。:上に記載されております例は、Video用の2つのVCube Projectsを使用しておるものであります。AAF, OMFまたはFinal Cut Pro Video Editing Projectsの2インポートと、手続きは同じであります。

Relink to New Media

CMX EDL Import 機能と同様の、様々なオプションがある、ダイアログを開きます。

The image shows a 'Conform Options' dialog box with the following sections and controls:

- Relink Clips Media:**
 - Using current Media Tape Name
 - Using current Media Name
 - Using current Media File Name
 - Using current Media Scene & Take
 - Using Clip Name
- Ignore characters after finding []
- Ignore File Extension
- Match only 8 first characters
- Scene & Take Separators: /

To any other Media:

- Matching Media Tape Name
- Matching Media Name
- Matching File Name
- Matching Scene & Take
- By TimeCode in matching Folder Name
- By TimeCode and prompting for location
- By TimeCode in any media folder

- Ignore characters after finding []
- Ignore File Extension
- Match only 8 first characters
- Search in: All Mounted Media Folders
- Search sub-folders

Match Options

- Match exactly
- Match only minimum common available characters
- Original contains new Media
- New Media contains Original
- Case insensitive
- Ignore characters: []
- Ignore TimeCodes

Other Options

- Extend Edits to more Tracks : Auto-Detect
- Note: In case of multiple passes for the conform operation, this function can be performed afterward with the menu Tracks > Extend
- Color Clips that successfully relinked in Green
- Color Clips that failed relinking in Red

Buttons: OK, Cancel

Reconform Relink to New Media Options dialog

これは、すべてか、クリップの選択の1つの、ニューメディアへの再リンクを容認します。通常。

これはクリップネーム、メディアネーム、Scene & Take 情報または、オリジナルの TimeCode に基づく、24 ビットバージョン、とオーディオファイルの 16 ビットバージョンの置換に使用されます。

Relink Clips Media オリジナルのクリップからひとつなぎを引き抜くためのオプションです。:

Using current Media Tape Name

Using current Media Name

Using current Media File Name

Using current Media Scene & Take

Using Clip Name

上記の適切な様々なオプション。:

Ignore characters after finding...与えられたサブストリングが現れた後の文字列の残りを無視します。

Ignore File Extension 最後のドット後のどのような文字も無視します。

Match only ... first characters 与えられたナンバー後のすべての文字を無視します。

Scene & Take Separators 文字列から Scene ネームとTake ネームを切り離すのに使用されるための文字の選択を与えます。

注意: 注意: Scene & Take がすでに、Media Scene & Take tag の中で、適切に切り離されているとき、このことは、Tape, Media および Clip Name だけに関連しています。

To any other Media 検索するメディアからどの情報を使用したらよいか、見つけるためのオプションを提供します。:

Matching Media Tape Name

Matching Media Name

Matching Media File Name

Matching Media Scene & Take

By TimeCode in matching Folder name 名前が一致しているフォルダーで TimeCode が重なり合う全てのメディア。

By TimeCode and prompting for location フォルダーネーム/位置に入力をうながすTimeCode が重なり合う全てのメディア。

By TimeCode in any media folder 重なり合うTimeCode がある全てのメディア。

様々なオプションで。:

Ignore characters after finding... 与えられたサブストリングが現れた後の文字列の残りを無視
します。

Ignore File Extension 最後のドット後のどのような文字も無視します。

Match only ... first characters 与えられたナンバー後のすべての文字を無視します。

Search In どの Media Folder で検索するかを選択を示します。

Search sub-folders チェックされたサブフォルダーが検索されたとき。

Match Options アルゴリズムのマッチングのためのオプションの提供。:

Match exactly 両方の文字列は一致します。

Match only minimum common available characters

Take 0001.new.01 はTake 0001 に合わせるでしょう。

Original contains new Media Take 0001 は 0001 に合わせるでしょう。

New Media contains Original 0001 は Take 0001 に合わせるでしょう。

Case insensitive TAKE 0001 は Take 0001 に合わせるでしょう。

Ignore characters... 例えば、/_+- が指定されると、12-A/ 0001 は12/A_0001に合
わせるでしょう。

Ignore TimeCodes Original TimeCodes (タイムスタンプ)でチェックをしませ
ん。これは、誤っているか、失ったタイムスタンプを持ったメ
ディアが、正しいものに取り替えられるのを容認します。そし
て、逆もまた同様です。

Other Options

Extend Edits to more tracks 複数トラックを参照するクリップを1つのクリップに一致させる場
合、これら、すべてのトラックのために、参照するモノラルメ
ディアファイルに、新しいクリップ(同じフェードを含む、など...)を加
えます。

注意：一致させるオペレーションが複数のパスのケースでは、その後、このメニューアイテムで本機能
を実行できます。**Tracks > Extend** これは、タイムラインのトラックの1つかそれ以上のクリップ、
各々すべての Media チャンネルを適応させるために自動的にトラックのナンバーを拡張します。

Color Clips that successfully relinked in Green

再カラーは、グリーンで首尾よくクリップをリンクした証です。

Color Clips that failed relinking in Red

再カラーされたClipsは、Redで再リンクをしくじりました。

20

Machine Control



Pyramix はコントロール、そして、さまざまな外部のハードウェアによりコントロールすることができます。

本章、**Machine Control**では、Pyramixがコントロールしている外付けマシンおよびマシンの状態を取り扱い、手引きいたします。

Control of External Device

Pyramix が別のマシンをコントロールしているなら、(GPO コントロールを除いた) **External Machine** としてこのデバイスをセットアップしなければなりません。

External Machines

9-pin (Sony P2 protocol)

9-pin Control of External Machine

Pyramix から 9-pin のスレーブマシンをコントロールするのがお望みでしたら、外部のマシンとしてターゲットマシンをセットアップしなければなりません。外部の 9-pin コントローラー/シンクロナイザーからスレーブとして Pyramix をコントロールするのがお望みでしたら、Remote Controller として Pyramix に外部のコントローラーを設定しなければなりません。

どうぞご覧になってください。: **Control by External Device** 470ページ

Connection for the Sony 9-Pin protocol

どうぞご覧になってください。: **Appendix IV 9 - Pin connection**

外部マシンの PC's COM ポートと RS-422 コネクタの物理的コネクションの説明のためのページです。

Setting up an external machine

- **Settings > All Settings Remote Control > Machine** ページを選択してください。
- **Add** ボタンをクリックしてください。

- **Name** フィールドの中に“Betacam” などのように外部マシンにふさわしいネームを入力してください。

- ドロップダウンリストからマシンの **Driver** を選んでください。 **Sony 9-pin**
- **Enable** フィールドをチェックしてください。
- Driver Properties を調整してください。あなたのニーズに従った Port Properties と設定。

どうぞご覧になってください。 : **Sony 9-Pin Protocol Configuration (Machine)** 656ページ

- **OK** をクリックして、すべてのエントリを確認して、新しいマシンをリストに加えてください。

以下に注意してください。 : 我、Merging製品は、ハードディスク、およびコンピュータ技術を礎に製作されておるものであります。カラーフレームシーケンスを考慮に入れる必要はございません。(合法的ピクチャー編集をしておりました。)したがいまして、Sony P2 device は正しくシンクロするようColor Framingモードを不可にせねばなりません。(2F)装置製造業者のドキュメンテーションを見て、正しい手続きをされてください。

Linking Functions of External and Internal Machines

Settings > All Settings > Remote Control : Machinesページで、以下の機能をリンクできます。ボックスをチェックしてください。 :

- Play and Record
- Play-Record Toggle
- In / Out Points
- Offset

こちらもご覧下さい。 : **Machine** 578ページ

Synchronizer

Pyramixは、TimeCodeをチェイスできるスレーブや外付けマシンとして外部のTimeCodeソースをチェイスします。しかしながら、はるかに満足できる道はPyramixがマスターです。

Synchronizer Option

Chase Synchronizerオプションをお持ちであれば、外部のマシンは、Pyramixによりシンクロできます。アクティブであれば、各マシンパネルにはChaseボタンがあります。Pyramixは外部のマシンを自身のTimeCodeでシンクロさせます。転送コマンドをおくり、内在TimeCodeと受け取るTimeCodeを比較いたします。(オフセットも考慮に入れます。)

Chase Synchronizer

Pyramixは、外部の9-pin (Sony P2 protocol)のマシンを連動させることができます。それはTimeCodeをチェイスできません。

Pyramixへの要求からマシンへのTimeCodeはコネクタされません。

Chase Synchronizerは必要な位置と共に外部のマシンから来るTimeCodeを比較します。

(もしあれば、オフセットを含んでいます。)そして、マシンを連動させるように転送命令を下します。

9-Pin Controller/Synchronizer Explained

Host Pyramixシステムはシンクロナイザーです。(Transport Control Panelに表示してまず最初のマシンです。) Masterかもしれません。

したがって、External MachineがMasterであり、セカンドExternal Machineがシンクロすることになっておれば、Host Pyramixはチェイスしなければ **ならない** です。例を揚げるならば、2つのExternal Machines Ext1とExt2のセットアップ。

Hostがマスタであれば、Ext 1, Ext 2のどちらか、もしくは双方Chaseである。

Ext 1がマスタであれば、Host と Ext 2はChaseできる。

Ext 1がマスタでHostがオフラインなら、Ext 2はChaseできない。

たとえば、External MachineがChaseにあるときはいつも、Host Pyramixに従う。

TimeCode Source

Host PyramixがChaseにあるとき、**All Settings > Hardware > TimeCode** ページの設定により、LTC か VITC か External TimeCode のいずれかに従います。

Transport Control Panel



Transport Control Panel ボタンを押す、または[Alt T]、または、**View > Windows / Tools > Transport** の選択により、フローティングの **Transport Window** が開きます。ディスプレイには、全ての可能となっているマシンの個々のボタンセットやインディケータがあります。



Transport Control Panel floating Window

以下に **注意** してください。: この Window は、各々インストールされたマシンのためのトランスポートコントロールの設定を含みます。そしてトップにある Internal Transport (Pyramix) を可能にします。パネル底には、ハードウェアに作用するコントロールがあります。

Important (重要です。)! マシンの設置と設定はの詳細は、こちらです。どうぞご覧ください。:

Internal / External Machine panels - Common Features

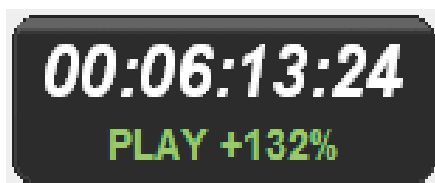
Main Counter

各々のマシンのメインパネルにあるカウンターは、マシンの現在地と、Transport と Record の状態を表示しています。

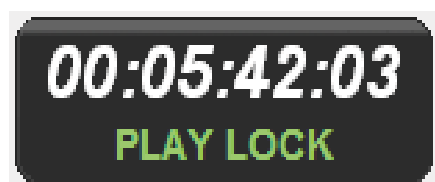
Masterマシンはシンクスピードで走っておれば、**Play**を緑で表示します。:



ジョグかシャトルでの**Master**マシンはを**Play**表示し、+、-パーセンテージシンク速度、または静止しておれば、**Play Still**と出ます。速度が200%を越えれば、**Rewind**または**Fast Forward**が黄色で表示されま
す。



External Machineがマスタでありシンクスピードであれば、緑で**Play Lock**と表示されます。



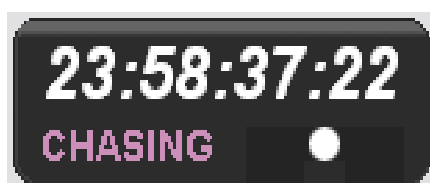
External Machineがシンクスピードでロックされておれば、緑で**Locked**と表示されます。



マシンがチェイス中であれば、青で**Chase**と表示されます。



ステータス ディスプレイにオフセットが供給されれば、TimeCode レジスタは紫色になります。:



録音中は、メイン カウンターが赤く変わります。勿論、**Record**の表示もです。



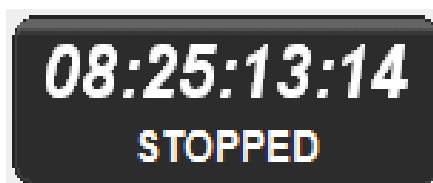
マシンが**Fast Forward**または**Rewind**中であればこの表示は黄色です。



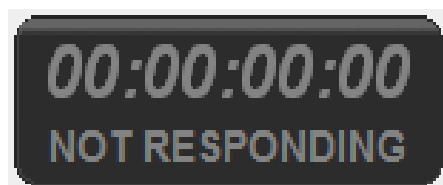
マシンが**Auto-Edit**の実行中であればこれも赤で表示されます。



Stoppedマシンは白です。

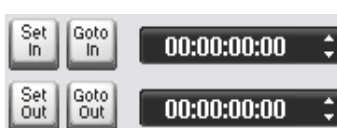


マシンのコネクタが外れたり、なんか問題があれば、灰色で表示されます。



Edit/Record In/Out

隣同士のレジスタの **Set In** と **Set Out** は、現在のマシンポジションを入力します。




TimeCode の値は直接タイプするか、Panel Registers の増/減ボタンでアジャスト可能です。

GoTo in と **GoTo out** は、それぞれ **In** と **Out** ポイントにマシンをロケートします。


In と **Out** ポイントは、Internal Machine がメインのためにセットします。赤色の **In** と緑色の **Out** のマーカーはの Pyramix TimeLine の中に置きます。

Chase, Offset register, Capture Offset and Delta



 ボタンは、マシンが Chase Mode で明かりを灯します。(以下を見てください。)

Offset Register は、現在のオフセット値を表示します。

オフセットは、この  **Offset Capture** ボタンでキャプチャできます。このボタンは、Offset がセットされたときに灯されます。

Offset の値は、直接レジスタの中にタイプでき、増/減ボタンで調整できます。

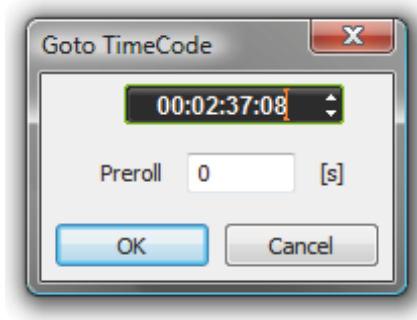
以下に **注意** してください。: **ポジティブ Offset Value** は、マシンの **Offset** を後方に、**ネガティブ Offset** は、前方にします。例えば、外部の **VCR** からの画像をソースにする場合、画像は音の **3 秒前** に到着しています。この場合、**3 秒のポジティブオフセット** をビデオマシンの **External Transport** コントロールパネルに入力してください。

Delta は、マシンのあるべき位置と、実際にある所で現在の異なった値(エラー)を表示しています。

Locate



Locate ボタンを押すと、**Goto Timecode** ダイアログがポップアップします。



レジスタは、マシンの現在の TimeCode ポジション値を表示し、ハイライトしています。タイプ入力準備可能です。値は増/減ボタンで調整できます。レジスタで、**OK** ボタンをクリックし、マシンに TimeCode の値を送り、ダイアログを閉じてください。

勿論、**Preroll** の値もセットできます。この値は保有されます。そして、次回ダイアログを Machine コントロールパネルから開いたとき、現れます。

以下に **注意** してください。: **Chase Mode** で、マシンから呼び出された場合、**Goto TimeCode** は、まったく効果が有りません。

Internal Machine panel - Specific Features

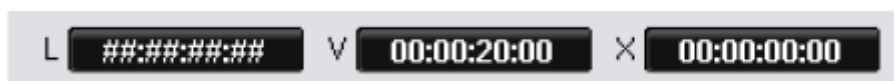
Transport Controls



Internal Machine パネルは、いくつかの Transport Control Bar と同じトランスポートコントロールがあります。

-  **Rewind** ボタンは、**Composition** の間の **Play Head** を後方へ加速したスピードで移動させます。2 回目のプレスはスピードが倍になります。
-  **Play Selection** ボタンは、選択した (ハイライトした) エリアを再生します。
-  **Play** ボタンは、**Play Head** の位置より通常で **Composition** を再生します。その後のプレスは再生を **Pause**、次は **Restarts** します。
-  **Record** ボタンは、**Pyramix** を **Record** モードにします。録音のために以前アーミングされたトラック上に、ディスクへの新しい録音を作ります。**Play Head** は、録音中、前方へノーマル **Play** スピードで移動します。
-  **Fast Forward** ボタンは、押さえつづけている間は、**Composition** の間の **Play Head** を前方へ加速したスピードで移動させます。2 回目のプレスはスピードが倍になります。
-  **Stop** ボタンは、再生をストップさせます。
-  **Goto Timecode** ダイアログをポップアップします。
上記の **Internal / External Machine panels - Common Features** をご覧ください。
-  **Loop Play** トグル ボタンは、**Pyramix** をループ プレイモードに移行させます。選択の始めから終わりまで、連続して再生します。
-  **Freeze** ボタンは、すべての **External Machines** をストップさせます。以下の **Freeze Mode** をご覧ください。
-  **Active Machine** として、**Internal Machine (Pyramix)** をセットします。以下の **Active Machine** をご覧ください。

TimeCode Registers



L レジスタは、LTC フィジカル インプットから送られて来た **External TimeCode** の値を表示しています。

V レジスタは、Composite Video フィジカル インプットから送られて来た **External TimeCode** の値を表示しています。

X Register は、ソースセットから送られて来た External TimeCode の値を表示しています。

External TC Reader セクションの **Settings > All Settings > Hardware > TimeCode** ページ

External Machine panel - Specific Features

Transport Controls



Rewind ボタンは、後方へ加速したスピードで **External Machine** を動かします。



- 1 Frame ボタンは、1 回押すたびに 1 フレーム後方へ **External Machine** をナッジします。



Play ボタンは Play モードで **External Machine** を始動します。



+ 1 Frame ボタンは、1 回押すたびに 1 フレーム前方へ **External Machine** をナッジします。



Fast Forward ボタンは、前方へ加速したスピードで **External Machine** を動かします。



Stop ボタンは、**External Machine** へ Stop コマンドを送ります。



Goto Timecode ダイアログをポップアップします。

上記の **Internal / External Machine panels - Common Features** をご覧ください。



Active Machine として、**External Machine** をセットします。以下の **Active Machine** を見てください。

Record and Edit controls



始めの15の ボタンは、1-12 のオーディオトラックのアームとVideoとTimeCodeのためです。

AはそれをサポートするマシンのためのAssembleモードです。



Record ボタンは、**External Machine** での録音を着手、表示します。



External Machine での録音を禁止します。



Preview Edit は、編集のプレビューを始めます。

External Machine は(どんなチェイスマシンも)、マイナスプリロールの **In** ポイントから再生へ移行します。録音のためにすべてのアーミングされたトラック上のアウトプットは、**In** ポイントでの再生からダイレクトへ切り替わります。**Out** ポイントで再生のためにバックします。



Auto Edit は編集に着手します。**External Machine** (どのようなチェイスしているマシンでも)は、**In** ポイントからプラス プリロールで再生に移行します。そしてすべてのアーミングされたトラックは、**In** ポイントでパンチインされます。そして、マシン モニタ アウトプットもそれに従い、**Out** ポイントでリプレイのために、巻き戻しされます。マシンは、**Out** ポイントプラスポストロールで Stop します。



Review Edit は、まさに実行した **Auto Edit** の見直しに着手します。**External Machine** (どのようなチェイスしているマシンでも)は、**In** ポイントからプラス プリロールで再生に移行します。再生は **Out** ポイントプラス ポストロールまでです。

以下に **注意** してください。: マシンの Pre と Post roll は、ダイヤログで設定されます。**Settings > All Settings > Remote Control > Machine** ページでマシンを選択して、**Properties** の上をクリックしてください。より詳細な設定は、**Sony 9-Pin Protocol Configuration (Machine)** ダイアログで設定されます。**Machine properties** ダイアログの **Properties** ボタンをクリックしてください。

どうぞこちらもご覧下さい。: **Machine Properties** 655ページ

Chase Mode

それぞれの Machine には Chase ボタンがあります。



Settings > All Settings > Application > Jog/Chase ページに **Hard, Soft** と **Vari Chase** の選択があります。Chase Mode が作動されると、Internal Machine は、LTC, VITC, 選択された **External Machine** か、**Virtual Transport** にチェイスできます。それらの選択は、**Settings > All Settings > Hardware > TimeCode** ページの **TimeCode Source** と、**Ext. TC Source** コンボ ボックスにあります。


Hard **Hard Chase** がアクティブのとき、有効な TimeCode が、選択された TimeCode インポートポートで検出されると、Pyramix は再生のみします。入力された TimeCode にジャンプがあれば

ば、Pyramixは新しいTimeCodeに合わせます。再シンクし、新しいTimeCodeの位置より再生します。タイムコードにドロップアウトがあれば、Pyramixは、自身のインターナルTimeCodeで1フレームより走ります。有効なTimeCodeが検出されなければ、再生は止まります。

Soft **Soft Chase** がアクティブのとき、有効なTimeCodeが、選択されたTimeCodeインプットポートで検出されると、Pyramixは再生のみします。入力されたTimeCodeにジャンプがあれば、Pyramixは新しいTimeCodeに合わせません。しかしながら、入ってくるTimeCodeの位置からのオフセットで再生を続けます。Pyramixは、自身のインターナルTimeCodeで1フレームより走り続けます。有効なTimeCodeが検出されなければ、再生は止まります。

Vari **Vari Chase** がアクティブのとき、PyramixはVarispeedになります。すなわち、サンプルレイトを変更して、外部のTimeCodeの変動に続きます。(後方へ前方へ、スローダウン、加速、ノーマル再生または、リバース再生、最高8倍速再生)でのプレイバックです。(録音中では有りません。)

Freeze Mode

Internal Machine にも **Freeze** ボタンがあります。  このボタンがアクティブの場合、ここで表示しているように、すべてのExternal Machinesは、それらの場所に残ります。アクティブにされたときのポイントは、メモリーの中に保存されます。アクティブの間は、自由に使用でき、移動可能です。このボタンがキャンセルされたとき、Pyramix **Playhead Cursor** はアクティブにされたポイントまでジャンプします。そして、フルコントロールは、復元します。

本機能は、よく使用されております。たとえば、シンクのアウトのポジションに使用できます。言われるところの、車のドアのボタンという物音です。詳細な説明は、[どうぞ、こちらをご覧ください。: Using](#)

Freeze Mode 419 ページ

Active Machine

各々のMachine's Panelには、**Ctrl** ボタン  があります。**Active Machine** としてセットします。Active Machineは、キーボードショウトカットでマッピングされた**Active Machine**のフルインプットを受け入れます。そして、**Transport Control Bar** とすべての利用可能なRemote Controllersのインプットも受け入れます。

Transport Control Barの**Machine**コンボボックスは、アクティブマシンを表示しています。インストールされたマシンと可能にされたマシンの切り替えのために使用可能です。代わりに現在のエンゲージされたマシンを通して切り替えができます。 **Machines > Active Machine > Toggle machines**

Auto-chase

すべてのエンゲージマシンが、**Auto-Chase** にセットされ、**Ctrl** がマシンの間で切り替わったとき、**Active Machine** は **Chase** モードから自動的に取り出されます。そして、以前の **Active Machine** は **Chase** モードに入ります。外部のマシンのためにアクティブにするにはこのメニュー セッティングを可能にします。:



Machines > External Machine > Auto-Chase

そして、インターナルマシンの **Auto-Chase** をアクティブにするには、このメニュー セッティングを可能にします。:

Machines > Internal machine > Auto-Chase

Controllers Section

Controllers Online/Offline

Controllers ボタン  が赤色に灯されれば、コネクされた、**Controllers** は、**Offline** にセットされます。再びボタンを押せば、 **Online** に切り替わります。

Offline では、メンテナンスか、ハウスキーピング操作が進行している間、**External Commands** を Pyramix へ全く送ることが出来ません。

Mix-down, Generating a CD image または、どのような **Surround encoding** 操作の間であっても、Pyramix は、自動的に全てのコントローラの操作を確実にを行うためにオフラインにセットします。オペレーションはうかつに割り込みをされることは有りません。そして、ノンリアルタイム処理の間、モーターフェーダ運動の悪化を避けるためです。

Jog Wheel Mode

このボタンは、または、**Jog, Shtl, Loop, Nav** または、**Off** の選択からハードウェア Jog Wheel Mode を選択します。多くのコントローラは、これらの機能に関係する、または、それらをマップ可能にするどころかの選択ボタンがあります。

Shuttle スライダは、Transport Control Panel 使用時に便利です。

Examples:

この例には、3つのマシンを用意しております。各々のウィンドウの頭には、ホストになる Pyramix

Internal Machine が置かれております。その下はBETACAM - PVW-2800と 第二 Pyramix Virtual Studio Workstation です。これらExternal Machinesは、Sony 9-pin P2 protocolにより操作されます。



左側はHost Pyramixが**Master**で、External Machinesは**Chase**中で**Locked**されております。

一方、右の例では、BetacamがMasterで、その他のInternalとExternal Pyramixesが**Chase**中で**Locked**されておるところでございます。

注意 してください。: Masterは、個々のコントロールにより使用中であれば、チェイス中、Masterの如何にかかわらずMachinesを**使用できない**のです。よって、Masterとスレーブを使いミックスしている間、マシンでロケート可能なのであります。

21

Remote Control



Scope

Pyramixは幅広い種類の機器を使用してコントロールまたは、コントロールされます。本章では、コントロールサーフェスおよびマシン・コントローラー等、外部機器による操作の詳細をご説明いたします。

Ramses MSC

PyramixとコンビネーションのRamses MSCは、単純なコントローラーサーフェスを持つワークステーションですが、非常に卓越した操作能力を抱えています。

相乗の可能性を秘めた新製品である双頭のコンビネーションとして、ライブ使用での遅延時間の優位性、巨大なマルチトラック・レコーダとその操作性、その他、はるかに多くのアドバンテージを提供するものであります。

さらなる詳細は、Merging Technologies Sales Partner ディーエスピージャパン株式会社 までお問合せ頂ければと思います。

Hardware Control Surfaces

ハードウェアリモートコントロールはMerging Technologies **Oasis** プロトコルで実行されます。

それは、固有のプロトコル、**EMC (Enhanced MIDI Control)**MIDI または 9-pin (Sony P2 protocol)。

いくつかのポピュラーなコントローラーにテンプレートを供給するか、または、あなた自身のMIDIコントロールサーフェスをPyramixにマッピングできます。

以下のコントローラーとデジタルミキサーはサポートしています。(するつもりです。)

(適切な Pyramix オプションキー(Keys)が存在しているなら。):

Merging Technologies	Oasis ISIS	PSO-RCTR		ISIS-RC	Mixer + Transport + Editor	Auto + Manual	Yes
Merging Technologies	Oasis ISIS	PSO-RCTR		ISIS-FE	Mixer	Auto + Manual	Yes
AMS-Neve	Oasis	PSO-RCTR	PSO-OAS-BAS	"Encore Plus" compatible consoles	Mixer + Transport + Advanced Editor	Full Auto	Yes
Euphonix	Oasis Basic	PSO-RCTR	PSO-OAS-BAS	"Eucon" compatible consoles	Mixer + Transport + Advanced Editor	Full Auto	Yes
Harrison-GLW	Oasis	PSO-RCTR	PSO-OAS-BAS	"IKIS Direct" compatible consoles	Mixer + Transport + Advanced Editor	Full Auto	Yes
Smart AV	Oasis Basic	PSO-RCTR	PSO-OAS-BAS	Smart Consoles Elite Series	Mixer + Transport + Advanced Editor	Full Auto	Yes
Mackie	EMC	PSO-RCTR	PSO-RCT-EMC	Mackie Control / HUI compatible models	Mixer + Transport + Editor	Auto + XML	5.0 SP2
Radikal Technologies	EMC	PSO-RCTR	PSO-RCT-EMC	SAC2.2 / SAC2k	Mixer + Transport + Editor	Auto + XML	5.0 SP2
SSL	EMC	PSO-RCTR	PSO-RCT-EMC	AWS-900+	Mixer + Transport + Editor	Auto + XML	5.1
Tascam	EMC	PSO-RCTR	PSO-RCT-EMC	US-2400, FW-1884	Mixer + Transport + Editor	Auto + XML	5.0 SP2, 5.1
Yamaha	EMC*	PSO-RCTR	PSO-RCT-EMC	DM2000/DM1000 02R96	Mixer + Transport + Editor	Auto + XML	5.0 SP2
JL Cooper	Proprietary / Midi	PSO-RCTR		MCS-3800 / 3000 / 3000x / Bridge	Mixer + Transport + Editor	Graphical + Cloning	Yes
Sony	Generic Midi Control	PSO-RCTR		DMX-R100	Mixer	Manual Learn	Yes
Any	Generic Midi Control	PSO-RCTR		Midi Controller	Mixer	Manual Learn	Yes
Any	Sony P2	PSO-RCTR		Sony 9-pin P2 Controllers	Transport	Fixed	Yes
Any	Midi Machine Control	PSO-RCTR		MMC Compatible devices	Transport	Fixed	Yes
Sea Level	Proprietary SeaLevel	PSO-RCTR	PSO-GPIO	SeaI/O 4xx series	GPI / GPO Events	Manual	Yes
Sea Level	Proprietary SeaMax	PSO-RCTR	PSO-GPIO	SeaPort PLC16	GPI / GPO Events	Manual	Yes

* Yamaha consoles only support EMC in DAW control Mode (HUI) over USB with the appropriate multi-port driver installed in the DAW.
Generic MIDI mode is send ONLY)

EMC stands for "Enhanced Midi Control" and offers support for both "legacy" Midi HUI and Mackie Control modes.

上の表の最新バージョン、**EMC User Guide**とサポートされているコントローラー/コンソールに関するダウンロード可能な **User Guide** ドキュメントの最新版は、こちらにございます。

www.merging.com

次にこちらを選択してください。: **Pyramix : Download : Documentation : Controllers**

そして、ダウンロードのために必要なドキュメントを選んでください。

コントローラーとコンソールメーカーとのリンクに関しては、こちらにございます。

www.merging.com

次にこちらを選択してください。: **Pyramix : Controllers** そして、関連メーカーリンクを選んでください。

Control by External Device

Pyramix が別のデバイスによってコントロールされるのであるなら、

これらは、**Settings > All Settings Remote Control Controller** によりインストールされます。

(See: **Controller 660**ページ)

そして、Pyramix の機能は、以下の設定場所でコントローラーにマッピングされます。

Settings > All Settings > Project > Controller Mapping ページ

(See: **Controller Mapping 620**ページ)

9-pin Configuration (Pyramix controlled by external device)

こちらに説明してあります。: **Sony 9 - Pin Protocol Configuration (Pyramix controlled by external device) 661** ページ

EMC

Scope

EMCはHUIとMackie Control Supportを含みます。

以下のコントローラーが、サポートされ、有効です。:

- Mackie MCU in HUI and MackieControl modes
- Yamaha DM1000 in HUI mode
- Yamaha DM2000 in HUI mode
- Raditec SAC2-k in HUI mode (MackieControl is not working properly)
- Tascam US-2400 in HUI mode(US-2400 MackieControlモードは、Pyramixより他のDAWに向けて構成されております。)

Key

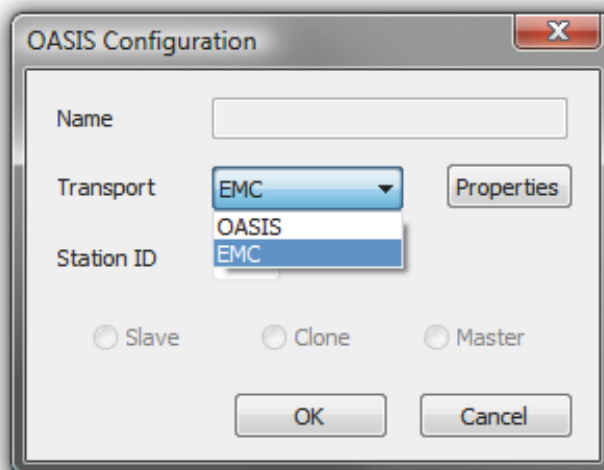
Remote Control Supportを有効にし、EMCを使用するにあたり、Remote Control –Midi Enhanced Midi protoColキーが必要です。

Configuration

Configuring a Remote EMC Connection

リモートコネクションの一つの構成となるOASISのサブセットとして装備されます。

コントローラは**Settings > All Settings > Remote Control**で付加されます。**OASIS Configuration**ダイアログの中の**Properties**ボタンを押して、を選んでください。



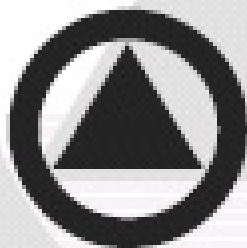
OASIS Configuration Dialog

Faders, Solo, Mute, Pan, Surround Panning, Auxes, Vu-Meter, Advance channel display, Strip tools, トランスポート(Internal と External machines), Bankスイッチ, Jog, これら、フルサポートです。

全ての構成の詳細は、こちらをご覧ください。

EMC User Guide

GPI / GPO Control



Pyramix 6.0

DIGITAL AUDIO WORKSTATION



Virtual Transport
www.virtualtransport.com

GPI / GPO Support

GPI/O サポートはRemote Controller モジュールとして利用可能です。

以下に **注意** してください。 : 現在のところ、**opto-electronic** インプットとリレーアウトプットが **SealO** ドライバーによってサポートされている状態で、このモジュールは **USB** と **PCI** ボードを含む **Jworks** と **Sealevel** モジュールから **GPI/O** アダプターに **USB** をサポートするだけです。どうぞこちらをご覧ください。 :

<http://www.j-works.com>

<http://www.sealevel.com>

j-works デバイスのための Windows XP/2000 ドライバーはMerging Technologies から利用可能です。 :

<http://www.merging.com>

以下に **注意** してください。 : **SealO** ドライバーは **Pyramix** の前に**必ず**インストールしなければなりません。

Using the GPI/O controller

Add a GPI/O Controller

Pyramix がアダプターを使用可能になる前に、それをセットアップしなければなりません。

Settings > All Settings > Remote Control > Controller ページを選択してください。

Add ボタンをクリックしてください。 **Controller Properties** ダイアログが開きます。

Controller の名前をタイプしてください。そして、**Driver** ドロップダウンリストから **GPI/GPO** を選択してください。 **OK** をクリックして、ダイアログを閉じて、次に **OK** をクリックして、Pyramix Settings ウィンドウを閉じてください。

以下に **注意** してください。 : 一度以上しないでください。 (**Only one**) 1つの **GPI/GPO** コントローラーだけが容認されます。しかしながら、これは1つ以上の物理的 **GPI/GPO USB Module** をコントロールすることができます。

Enable/Disable

GPI/GPO コントローラーは、**Controller Properties** Dialog で **Enable** ボックスのチェックを外すことによって、不可されるかもしれません。**Driver** コンボボックスの右の **Properties** ボタンをクリックすることによって、いくつかの GPI/GPO USB Modules を個別に有効、または不可することができます。

Configuring the GPI/O controller for a specific project

Settings > All Settings > Project > Controller Mapping ページを開いてください。

GPI/O コントローラーを選択してください。そして、**Properties** をクリックしてください。

GPI/O Controller Configuration Window が現れるでしょう。;

左に、あなたは **Remotes** リストをブラウズできます。その横に、GPI/O Controllers リストがあります。

GPI/O Input か Output ピンに Remote をマッピングするには、ただ Controller ピンに Remote をドラッグしてください。;

右手パネルはすべての現在マッピングしている Controller ピンのリストです。

Mapping Options カラムをクリックすることによって、ピンがどう働くかを構成できます。

OK をクリックして、GPI/O 構成、または中止(キャンセル)への変更を受け付けてください。

GPI/O Remote types

GPI/O Input そして/または Output ピンとして使用される **Remote** の 5 つの異なったタイプがあります。:

- **Toggle** はインプットとアウトプットピンの両方を結び付けることができます。
- **Range** はインプットとアウトプットピンの両方を結び付けることができます。そして、toggle 0 =off, other = on のように作動します。
- **Event** はインプットピンのみを結び付けることができます。
- **Event-Status** はインプット、と/または、アウトプットピンを結び付けることができます。;
- **Status** はアウトプットピンのみを結び付けることができます。

他の **Remotes** は GPI/O ピンにマッピングをすることはできません。

GPI/O Input and Output Pin Configuration

• Toggle か Range リモートマッピングされたインพุットピンは以下のように構成できます。:

- **Normal Input**

- **Inverted Input**

- **Rising Event**

- **Falling Event**

Event か Event-Status リモートマッピングされたインพุットピンは以下のように構成できます。:

- **Rising Event**

- **Falling Event**

Toggle か Range リモートマッピングされたアウトプットピンは以下のように構成できます。:

- **Normal Status**

- **Inverted Status**

Status か Event-Status リモートマッピングされたアウトプットピンは以下のように構成できます。:

- **Normal Status**

- **Inverted Status**

23

CD/SACD Mastering



Pyramix 6.0

DIGITAL AUDIO WORKSTATION



Virtual Transport
www.virtualtransport.com

Mastering a Composition to CD-R

Pyramix は CD-R Mastering の CD Track **Start**, **Stop**, および **Index Markers** をセットするのに使用されます。**DiscWrite** と呼ばれる別のアプリケーションは、CD-R の焼、または、DDP の制作に使用します。

このワーク法の利点の1つは、複数の 'virtual discs' が存在可能であるということです。
これにより、同じ素材を使用することでいくつかの種類のバリエーションの制作が簡単になります。

注目:一つ一つ段階を踏んで判りやすく説明しておりますガイドブックがございます。

どうぞそちらをご覧になられてください。

the Pyramix Quick Start Guide, Page 70 **Quick CD**

IMPORTANT! - First Steps

CD/SACD Tab Windowを開いてください。Albumタブの<**New Disc**>をDouble-clickしてください。
CDのネームを入れて**CD Markers**を付けていきます。

CD Markers

CD Markers は他の User Flags かMarkers によく似ています。

CD Start Marker (CDトラックの始まりを示す)を設定するために適切な CD トラック Start 位置に Play Head を置いてください。

そして、**Cursors & Marks > Add CD Start Marker to Cursor**; を選んでください。

同様に、**CD Stop Marker** (CDトラックの結末を示す)を設定するために、適切な CD トラック End 位置に、Play Head を置いてください。

そして、**Cursors & Marks > Add CD Stop Marker to Cursor** を選んでください。

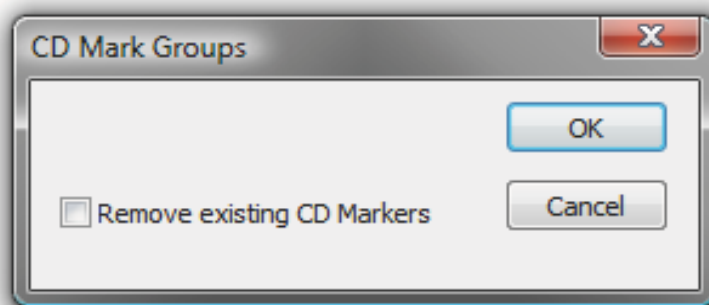
命名された **CD Index Marker** は、**Cursors & Marks > Add CD Index Marker to Cursor** を使用することで加えることもできます。

これらの CD Markers は、検査でき、**CD/SACD** Tab ウィンドウで命名、変えることができます。

Add CD Markers Automatically

自動的に CD トラック Start Markers と Stop Markers を Composition の Grouped Clips に加えることができます。最初に CD/SACD Tab ウィンドウで CD を制作してください。そして、それを選択してください。CD トラックに対応する Clips の適切な Group を作ってください。

CD/SACD Tab ウィンドウから、**Cursors & Marks > CD Mark Group** または、**Cursor and Marks** メインメニューから、**CD Mark Groups** ダイアログを開きます。∴



CD Mark Groups dialog

唯一のオプションは、**Remove existing CD Markers** のチェックボックスです。

OK をクリックすると、すべてのグループクリップに自動的に CD マーカーをつくります。

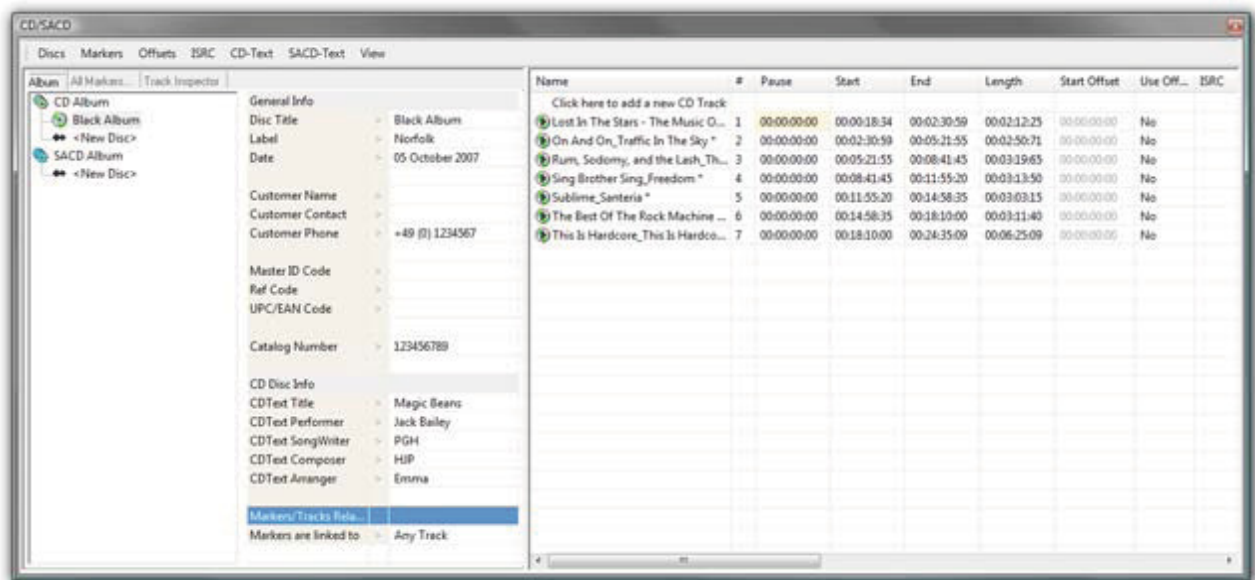
以下に注意してください。∴ **Pyramix TimeLine** のクリップ間のギャップが 1 秒未満であるなら、**Start Markers** は置かれるか、必要であります。

(最後のクリップの後に、**Stop Marker** がいつもあるでしょう)。

Stop Markers は CD を放送するとき、ピースの後に欲しくないかもしれませんが、賞賛の拍手があるの部分で役に立つ場合があります。

適切に備えられた **CD Players** は、**Stop Marker** を見つけたら止まるように設定できます。

CD/SACD Tab Window



CD/SACD Tab window

すべてのマスタリング機能が CD View で分類されます。; 2つのセクションです。

Left Pane では、3つのウィンドウ Tabsです:

Album, All Markers and Track Inspector

Right パネルはトラックリストフィールドを示しています。(以下を見てください)。

Album:

左手のパネルは CD と SACD Albums そして、新しいディスクの扉である **<New Disc>** の Discs、これら3つのツリー画面を示しています。

右手パネルは、CD プロパティとデフォルトパラメータが選択されたディスクに設定されるのを示します。

General Info

- **Disc Title** CD Title
- **Label** CD Production Label

- **Date** CD Date
- **Customer Name**
- **Customer Contact** Customer Contact (名前)
- **Customer Phone** Customer 連絡先電話
- **Master ID Code** CD 確認コード (一つが必要であるなら)。
- **Ref Code** CD Reference Code (一つが必要であるなら)。
- **UPCEAN Code** このフィールドをクリックすると、**UPC-A / EAN13 code**ダイアログボックスが開きます。(Universal Product Code, aka EAN) CD Bar Code (13 digits)

UPC-A / EAN-13 code dialog

CD/SACD Albums用に、このダイアログボックスを通して取り扱われたDiscsとAreasを、は取り込みます。**Code Type:**は、UPC-A or EAN-13のバーコードフォーマットの選択を提供しています。11か12桁の数字、**Company prefix and Product Code**を入れてください。自動的に**Checksum**を計算します。

結果のコードが表示されます。**OK**をクリックしてください。数字のナンバーはコードタイプによりチェックされます。最後の桁**CheckSum:**は、自動的に計算されます。(確実行うため。)

そのうえ、PyramixがこさえたCDImageファイル(PMI)の、**TOC**インフォメーション部分は、常に13桁のUPCEANコードを含みます。(UPC-Aタイプコードであれば、左端に0が置かれます。)または、UPCEANコードでなければ、左端は何もありません。左端はブランク。

- **Catalog Number**

CD Disc Info

(Global – CD Header) さらに、CD Track グリッドには各トラックのための同様のフィールドがあります。

- **Title** CD Title
- **Performer** CD General Performer
- **SongWriter** CD General Song Writer
- **Composer** CD General Composer
- **Arranger** CD General Arranger

Markers/Tracks Relation

- **Markers are linked to** このフィールドをクリックすると、選択の一つを表示します。
これらは**Markers** Tab ウィンドウの選択と同じです: **<Independent>**, **Any Track** または、**any Track without Group**

All Markers...

すべての PQ マーカーの編集を表示して、示します。ここで、PQ だけがオーディオ編集することなく変更されます。CD Markers はエントリの右クリックによって標準の Marker のように Cut / Copy / Paste することができます。

CD Marker List は Disc (CD の場合) と Area (SACD の場合) にリンクされています。

もう、CD Marker List が Track Group タブウィンドウか Global CD Marker List にありません。

必要なら CD Marker List に Audio 内容を関連させるために Disc/Area の Marker List を Track Group にリンクできます。

Name

PQ Marker のネームです。マーカーがファンクション“CD Mark Group”で自動的に制作される時、ストップマーカーは、おしりにスタートマーカーと同じ名前 + **Stop** の接尾語が付きます。

「*」は、このマーカーが自動で作られたことをあなたに知らせます。

(Number)

Number of the PQ Marker (読むだけ)。ストップマーカーには、スタートマーカーと同じ数あります。インデックスマーカーは2の当時の Inc...で始まります。これ、Read オンリーのプロパティにすぎません。； それは他のものと関連してマーカーの位置によります。

Type

Type of the Marker.

TimeCode

Marker のTimeCode の位置。

Offset

Marker のオフセット。

Use Offset

Marker のオフセットの可、または不可。

Track Inspector

右手のパネルで選択されたトラックに属するデータの編集を認めます。

- **Name** Track Name. 「*」は、このマーカーが自動で作られたことをあなたに知らせます。
- **#**(数)

- **Pause**
- **Start**
- **End**
- **Length**
- **Start Offset**
- **Use Offset** このフィールドで **Yes** と **No** をクリックして切り替えます。
- **ISRC** このフィールドで ISRC コードの入力をクリックして示します。
- **Copy** このフィールドで **Yes** と **No** をクリックして切り替えます。
- **Comment**

CD Text Info

- **Title**
- **Performer**
- **Song Writer**
- **Composer**
- **Arranger**

これらのフィールドのどこかでクリックすれば、テキストの入力が可能になります。

Right section

右手パネルは、ビューを可能にする CD Tracks List と CD に関する内容を編集することです。;これは、トラックによります。 **All modifications applied here automatically affect your edit**

例えば、トラックを変更するなら、4~6 秒止まってください。

すべてのクリップ(選択されたトラックの最初のものから最後のトラックの最後のクリップまでの)マーカーとオートメーションはポーズに 2 秒加えると右にリップルされるでしょう。

すべてのオペレーションを元に戻すことができます。

フィールドは以下の通りです。:

Name

CD Track のネームです。

(Number)

トラックのナンバーです。Value をクリックして、すべての有効なトラックポジションナンバーのあるドロップダウンリストを表示してください。そして、あなたはトラックのための新ロケーションを選択できます。(例えば、トラック 9 を 2 に送ってください。)

Pause

CD Track を停止します。:トラックの始まりと前のものの停止の間の時間。

いつも最初のトラックのポーズは 0 です。(2 秒のポーズが RED Book 標準で必要とされていますので、最終的 TOC に、それは自動的に加えられます)。Ghostトラックの場合を除いてください。

(その他の詳細に関しては、Ghost Track のセクションを見てください)。

Start

Timeline上の、CD Track の始まり。

トラックとすべてのトラックの後にリップルするこの値を変更してください。

End

Timeline上の、CD Track の終わり。すべてのトラックの後にリップルするこの値を変更してください。

(同様の機能を **Length** に実行します)。

Length

CD Track の長さ。

トラックの長さを増減させて、すべてのトラックの後にリップルするこの値を変更してください。

Start Offset

トラックのスタートマーカのための Negative Offset です。

Use Offset

トラックのオフセットを可能か、不可にしてください。(始め、停止、およびインデックス)。

個別に適用する、始めと停止とインデックス、左手のパネルの **All Markers** ページに進んでください。

ISRC

これは、国際 Standard Recording Code です。

このコードの完全なる説明文は、左手のパネルの **CD Properties** セクションにあります。ご覧ください。

Extra Functions セクションを見て、このコードの自動制作法を確認してください。

このフィールドには、合法ルーチンがあります。

コードは、あなたが願っているように入力されるかもしれませんが、そして、自動的に合法化されるでしょう。(例えば、“(FR) W01 - 02 / 1” は “FRW010200001” となります。)

Copy

Copy Protection ビットを切り換えます。

Comment

汎用のコメントです。'ユーザーの注意事項'のためです。

CD Text fields

CD Properties ページからすべての残っているフィールドをコピーできます。

その後に、**Extra functions** セクションをご覧ください。:

CD Text Title

CD Text Performer

CD Text Song Writer

CD Text Composer

CD Text Arranger

CD/SACD Tab Window Menus

Discs

Delete

Cut

Copy

Paste

Copy Info

Paste Info

Validate PQ

ディスクの **PQ** を有効にします。

(どうぞご覧ください。Red-Book Validation 493ページ)

Markers

Cut

Copy

Paste

Delete Selected Track(s) クリップ、Markers、Automationなどで選択されたトラックを完全に削除します。

Clear All Markers すべてのPQ マーカーをクリアします。

CD Mark Groups クリップ、または、クリップグループからPQ マーカーを自動的に作り出してください。

Add Start Marker カーソル位置に Start Marker を加えてください。

Add Index Marker カーソル位置に Index Marker を加えてください。

Validate name 右手のパネルの選択されたトラックに。:「*」を取り除きます。(それは、自動制作されたマーカーネームに含まれています)。Start Marker の名前を Stop marker にコピーします。(それがディスクの最後のトラックであるなら) “**stop**” 接尾語は Stop Marker 名前の終わりに加えました。

Offsets

Show Offset PQ マーカーを移動させて、オフセットでマーカーの最終位置が反映されます。**Table of Content** ページはいつもオフセットがある最終的なPQコードを表示します。; それで、本機能において、Timeline 上で実際のマーカーの位置を表示するのに有用であり、または、CDプレーヤーの最終CDを模さんと欲した場合においても有用であります。

Copy First Start **Offset before first Track** の値を供給してください。

Copy Last Stop **Offset after last Stop** の値を供給してください。

Copy Start **Offset before start** の値を供給してください。

Copy Stop **Offset after stop value** の値を供給してください。

ISRC

- Create** CD Properties ページの ISRC デフォルトパラメータを使用して、選択されたトラックのために ISRC を制作してください。
選択されたトラックが一つ以上あれば、ISRCs は、最初の選択されたトラックで最初に制作されます。その後、他のトラックを行います。
- Inc. Selection** 選択されたトラックのために ISRC の指定コード部分を増加してください。
- Validate ISRC** ISRC コードが正しいかどうかチェックしてください。そして、だめであるなら修正してください。

CD-Text

- Copy All** 選択されたトラック CD Text フィールドにすべての CD Disc 情報をコピーしてください。
- Copy Title** 選択されたトラック CD Text **Title** フィールドに CD **Title** をコピーしてください。
- Copy Performer** 選択されたトラック CD Text **Performer** フィールドに CD **Performer** をコピーしてください。
- Copy Song Writer** 選択されたトラック CD Text **Song Writer** フィールドに、CD **Song Writer** をコピーしてください。
- Copy Composer** 選択されたトラック CD Text **Composer** フィールドに CD **Composer** をコピーしてください。
- Copy Arranger** 選択されたトラック CD Text **Arranger** フィールドに CD **Arranger** をコピーしてください。
- Copy Title from Track Name** 選択されたトラックのために CD Text **Title** に **Track Name** をコピーしてください。

View

- Show CD Player** **CD Player** の浮かび上がっているウィンドウを開きます。
どうぞご覧ください。 : **Show CD Player** 491ページ

Display TOC...

Xtoc ダイアログを開きます。左手パネルは、現在のプロジェクトの **CD Album** と **SACD Album** のすべての **Discs** を示しています。

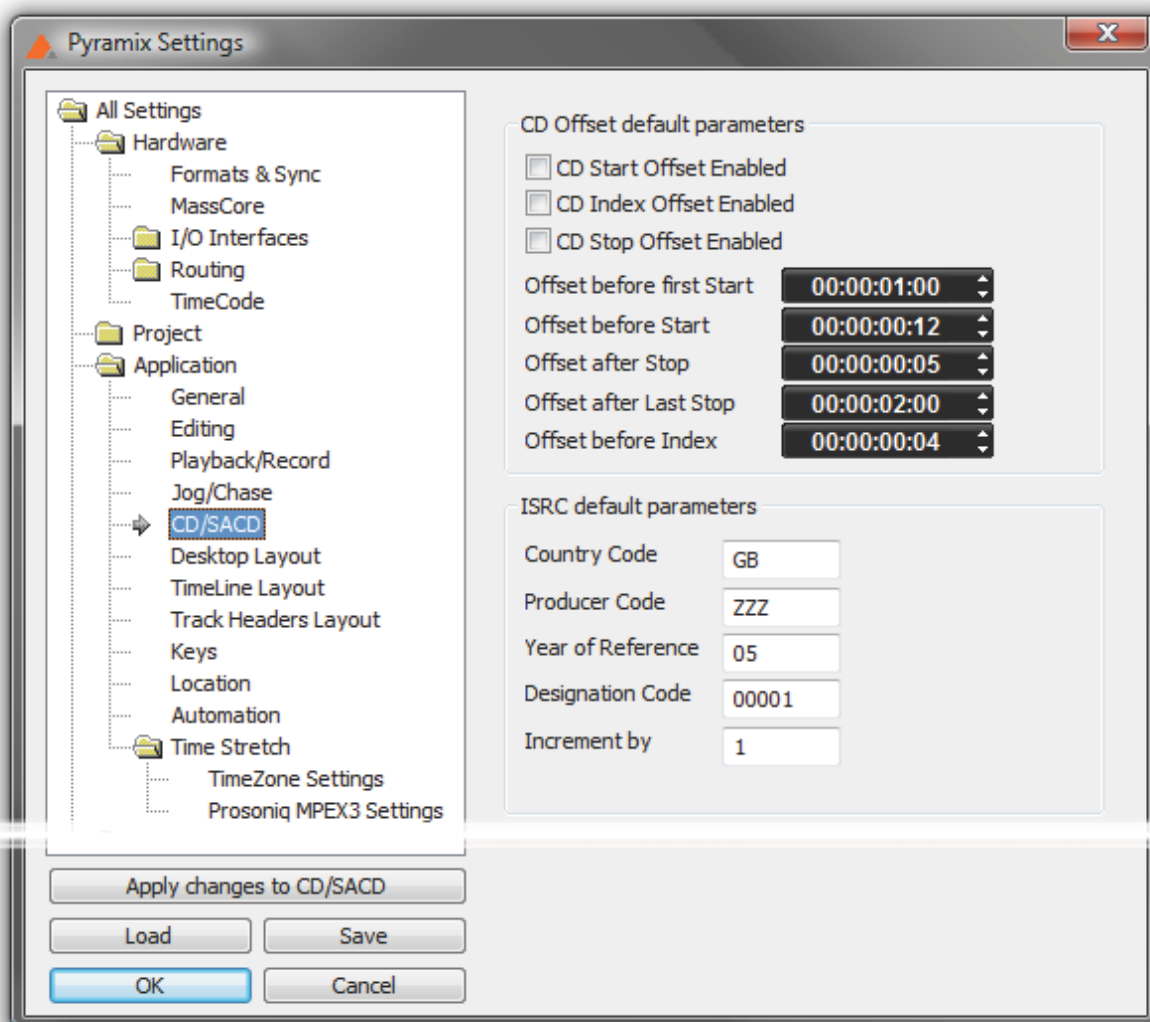
Disc をクリックして、それを選択してください。

そして、**Display XTOC** ボタンをクリックして、Disc のために右手パネルの完璧な TOC を表示してください。

Default Settings

CD Offset デフォルトパラメータならびに ISRC デフォルトパラメータは、こちらでセット致します。

Settings > All Settings > Application > CD/SACD ページ



CD Offset default parameters

PQ マーカーのオフセットが (zero) ゼロに設定されるとき、これらのパラメータは使用されています。そして、あなたは、ボックスをチェックすることによって、それらを可能にいたします。

CD Start Offset Enabled

CD Index Offset Enabled

CD Stop Offset Enabled

オフセット値は、増減ボタンを使用することで入力、そして/または、調整することができます。

Offset before first Start

マイナスのオフセットは最初のもの以外のすべての PQ Start マーカーに適用されました。

Offset before Start

ネガティブオフセットは最初の一つ (頭) を除いて全ての PQ Start マーカーの供給されます。

Offset after stop

マイナスのオフセットは最後のもの以外のすべての PQ Start マーカーに適用されました。

Offset after last stop

マイナスのオフセットは最後の PQ 停止マーカーに適用されました。

Offset before Index

マイナスのオフセットは、PQ インデックスマーカーに適用されました。

ISRC default parameters

これらのパラメータは、自動的に ISRC を制作するか、増やされるのに使用されます。

本機能は、**ISRC > Create** と **ISRC > Inc Selection** は、**Offsets** と **ISRC** メニューより呼び出されま
す。(右手パネルのどこでも右クリック。)

これらのすべてのパラメータがプロジェクトで保存されます。あなたが値をデフォルト値と定義したいな

ら、値を右クリックしてください、そして、“Set as Default”を選択してください。

Country Code

二文字 (GB, SW, FR 等...)

Producer

三文字 (W01)

Year of Reference

二桁 (02)

Designation Code

五桁 (00012, 80010)

Increment by

ISRC の指定コード部分をオートインクリメントで使用されます。デフォルトは“1”です。

Show CD Player



CD Player floating Window

CD再生のシミュレーションを可能にする“always on top”の小さいCD Playerを表示しています。

(こっこれは、まるで、本物の、CDプレーヤーのようだ。)

マーカオフセットのあるなしにかかわらずCDをシミュレートできます。Track リストパネルのポップアップメニューで **Show Offset** を選択して、オフセットを大切に扱ってください。

プレーヤーには、標準の再生機能があります。(再生、停止、次、前、探る、など...)そして幾つかの特殊機能があります。:

Preroll

ナンバーボックスの中をリックすれば、値(セコンドで)の入力が許可されます。

Postroll

ナンバーボックスの中をリックすれば、値(セコンドで)の入力が許可されます。



Track を Backward へ飛び越させます。



Track を Forward へ飛び越させます。



停止



再生



巻き戻し



早送り

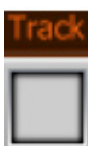


Play Transition 前の **Stop marker** マイナスプレロールから、現在の **Start marker** プラスポストロールまで現在のトラックをプレーします。

そして、プリとポストロールは、CD プレーヤインタフェースで直接編集できます。



Play All Transitions は、Play Transition と同じ機能があります。しかし、CD トラック間のすべてのトランジションを再生します。



Track 右のボタンからの3番目をクリックすると、4つの異なった時間表示オプションで回って切り替わります。CDの始まりからの経過時間。CDの終わりから残っている時間。Trackの経過時間とTrackの終わりから残っている時間。



Frame CDフレーム表示のショー/ハイド。



Rnd

Ghost Track

通常 CD は、2 秒のブランクの後、最初のトラックが始まります。

Pyramix はあなたにこれを変更させて、ゴーストトラックを制作させます。; 最初のトラックの前のトラックです。これを達成するには、シンプルにゴーストトラックの始めに CD Index Marker を加えてください。それは、最初のスタートマーカーの前です。また、あなたは最初のトラックのポーズを編集できて、次に、これは、あなたのためにゴーストマーカーインデックスを制作するか、または移動させるでしょう。

Multiple CDs or versions in one Project

すべての CD 情報と CD Marker は "世界標準"、または Track Group 単位でそうすることができます。

Destination タイプと FreeMarkers を有効にさせる各 Track Group はそれ自身の CD 情報と CD Marker を持っています。これは、アルバムのための PQ 編集の複数のバージョンが扱われて、複数の CD アルバムのために同じドキュメントがあることを可能にします。

CD Tab Window に表示された CD Info と Marker は、現在選択された Track Group に続きます。

Red-Book Validation

Validate PQ: 本機能は、PQ が以下のチェックと修正を行うことによって Red Book 仕様に確実に従わせます。

- ポーズが 1 秒未満の場合は、ポーズを取り除きます。(オフセットは自動的にデフォルトにされます)。
- 4 秒より少ないなら、Track Length は 4 秒にセットされます。(オフセットは自動的にデフォルトにされています)。

- トラックカウントは99で抑えられます。
- 不正確であるなら、ISRCは取り外されます。
- 不正確であるなら、UPCEANは取り外されます。

本機能は、必要なら、アンドウしてください。

DDP Import

あなたはDDPインポート機能を使用できます。**Project > Import > DDP Import**

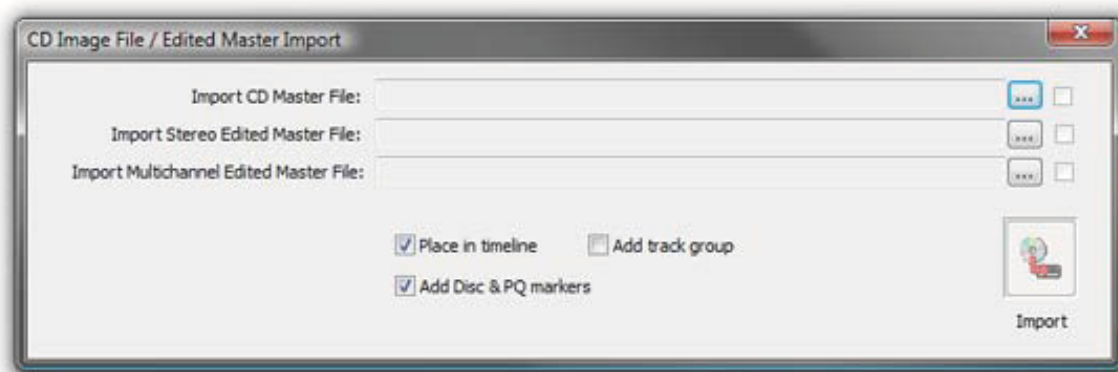
これにより、DDPテープ、ファイルと生成を新しいCDイメージファイルにインポートできます。

CDイメージより、CDを焼き、新しいDDPテープを作ることもできます。

CD Image File / SACD Edited Master Import

CD Imageファイル、SACD Edited Masterより音声とPQ Markersを取り込むことができます。

Project > Import > CD Image File / SACD Edited Master Import



CD Image File / Edited master Import dialog

それぞれのボタンを押すとFile Browser Windowが開きます。

この絵の底のボックスは、どのようにデータを取り込むかの選択です。

Place in Timeline チェックを入れると、音声を入れたいトラックのTimelineに載せます。

Add Track Group チェックを入れると、Track Groupは関連する音声トラックを含んで作られます。

Add Disc & PQ markersこちらにチェックを入れると、DiscとPQマーカはMarkerバーに足されます。

SACD Functions

右クリックのコンテキストメニューよりアクセスしてください。:

lbn...



lbn... sub-menu

Import... / Export...

SACD テキストを保存するか、またはロードするために Windows ブラウザウィンドウを開きます。

Lbn ファイル。

mts...

SACD テキストを保存するか、またはロードするために Windows ブラウザウィンドウを開きます。

mtsファイル。

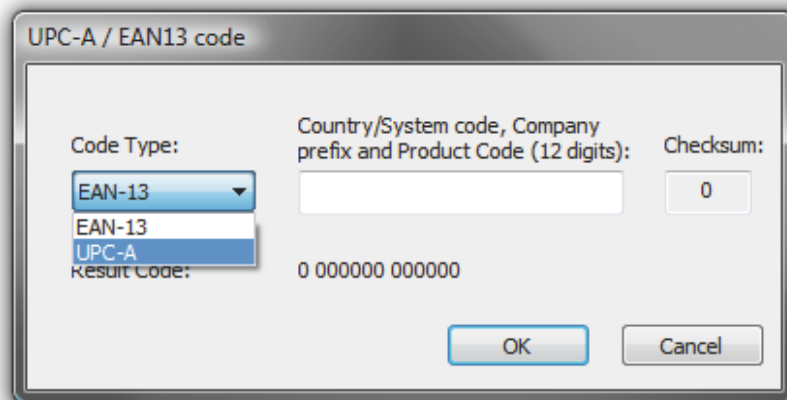
Exporting Projects to CD Image Files

以前の Marked Composition を CD-R イメージファイルへエクスポートします。:

CD/SACD Tab ウィンドウを開いてください。適切な CD-R 情報を記入してください。

Project > Generate CD Image / SACD Edited Master を選択してください。

これは **Generate CD Image** ダイアログを開きます。

A dialog box titled "UPC-A / EAN13 code" with a light gray background. It contains three main sections: "Code Type:" with a dropdown menu showing "EAN-13" selected and "UPC-A" as an option; "Country/System code, Company prefix and Product Code (12 digits):" with a text input field containing "0 000000 000000"; and "Checksum:" with a text input field containing "0". At the bottom right, there are "OK" and "Cancel" buttons.

UPC-A / EAN-13 code dialog

CD/SACD Albums, Discs と AreasのUPC/EANキャプチャーはこんダイアログ・ボックスより取り扱われます。

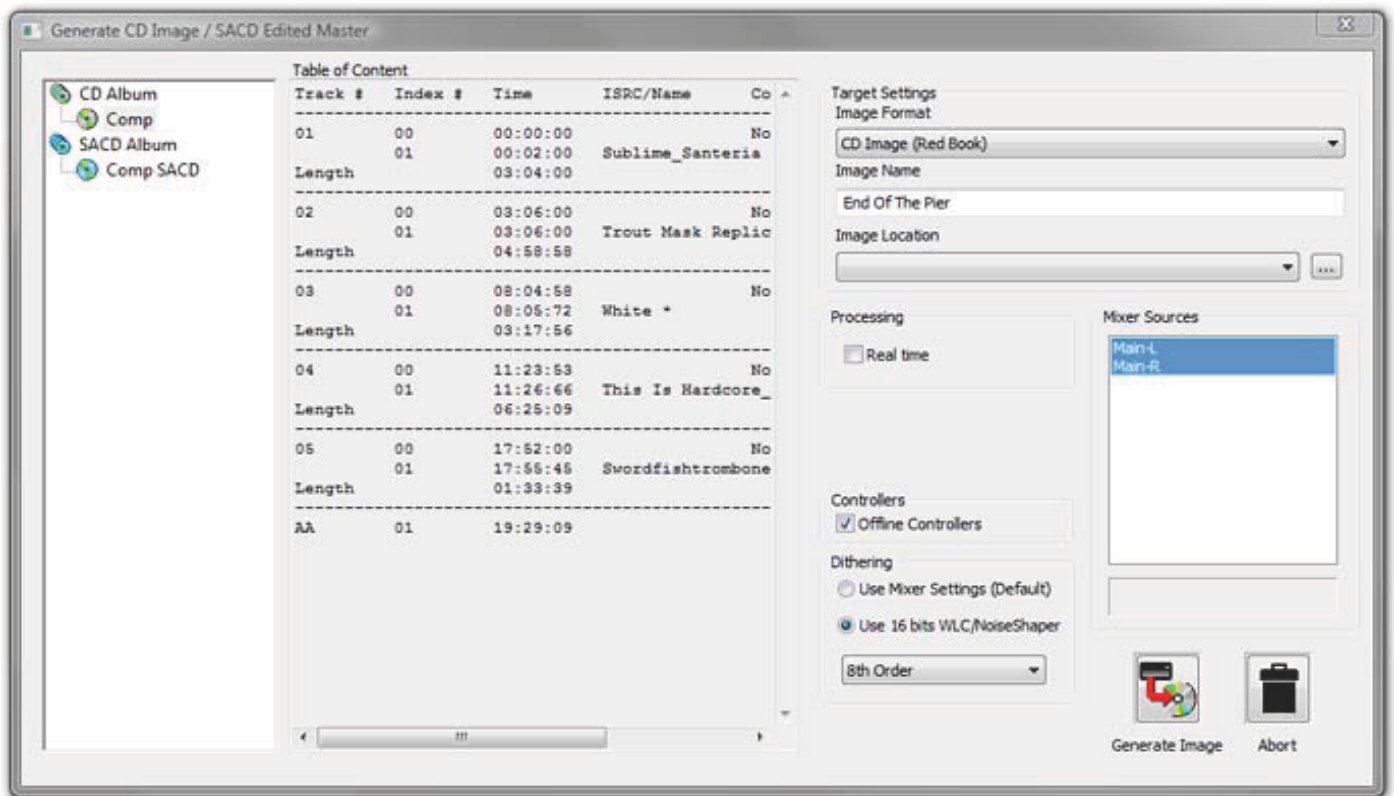
Code Type: **UPC-A**または**EAN-13**のバーコードフォーマットの選択です。11か12数のCompany番号とProduct Codeを入れてください。チェックサムが計算され、コードが表示されます。OKを押して、フィールドに結果を入れてください。

数字のナンバーはコードのタイプに沿ってチェックされます。Checksum: 数字(最後のもの)は自動的に計算されます。(妥当性を確実にするのです。)

さらにPyramix CDImageファイル(PMI)の**TOC**は13桁UPCEANコード(UPC-Aタイプであれば左が0)を常時含みます。または、UPCEANコードでなければ、フィールドの左は空です。

Project > Generate CD Image / SACD Edited Master を選択してください。

Generate CD Image ダイアログが開きます。



Generate CD Image / SACD Edited Master


左手のパネルから、**CD-Disc**を選択。

Target Settings

Image Format

Image Name

Image Location

コンボボックスにはすべてのマウントされたメディアフォルダーのリストがあるか、または、あなたが **Choose a media folder to mount** ダイアログを開くのに  ボタンを使用できます。

Processing

Real Time

リアルタイムでの生成か、それともイメージが作り出されている間、CD を聞きたい場合、ボックスをチェックしてください。

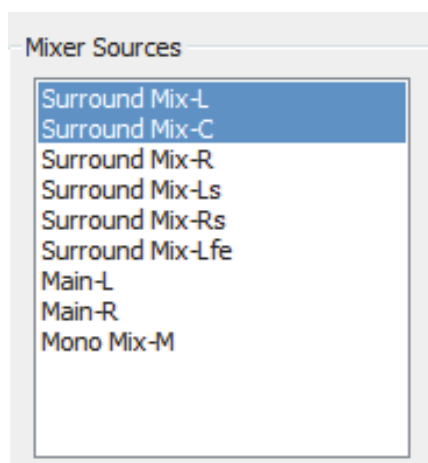
Controllers

Offline Controllers

イメージの生成中、Hardware Controllerを使うなら、アンチェックにしてください。ボリュームの調節や、フェードアウト用などで。

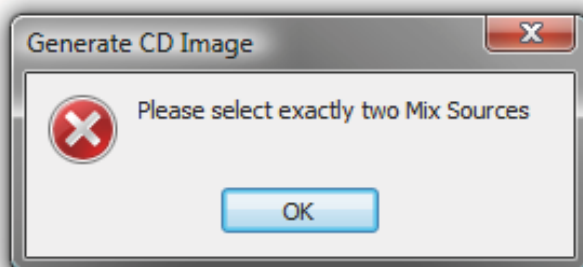
Mixer Sources

それらを、**Ctrl + Clicking** よって、リストから、2つバスアウトプットを選んでください。



Generate CD Image - Mixer Sources

2つ以上、以下選んでしまうと、エラーメッセージが現れます。:



Generate CD Image - Mixer Sources Error

Dithering

以下に注意してください。: Mixer では、マニュアルでディザーを不可にする必要は全くありません。

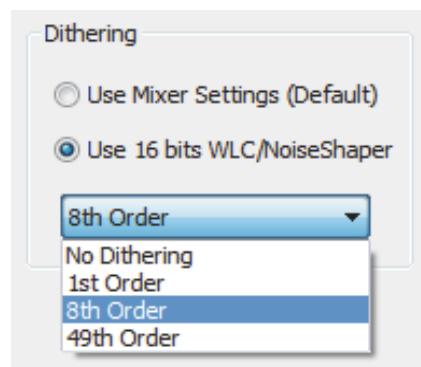
2つのディザー処理装置には、選択があります。:

Use Mixer Settings (default)

Mixer's Ditherと同じ処理を供給します。(パラメータは、Mixerで選択されたものです。)または

Use 16 bits WLC/Noise Shaper

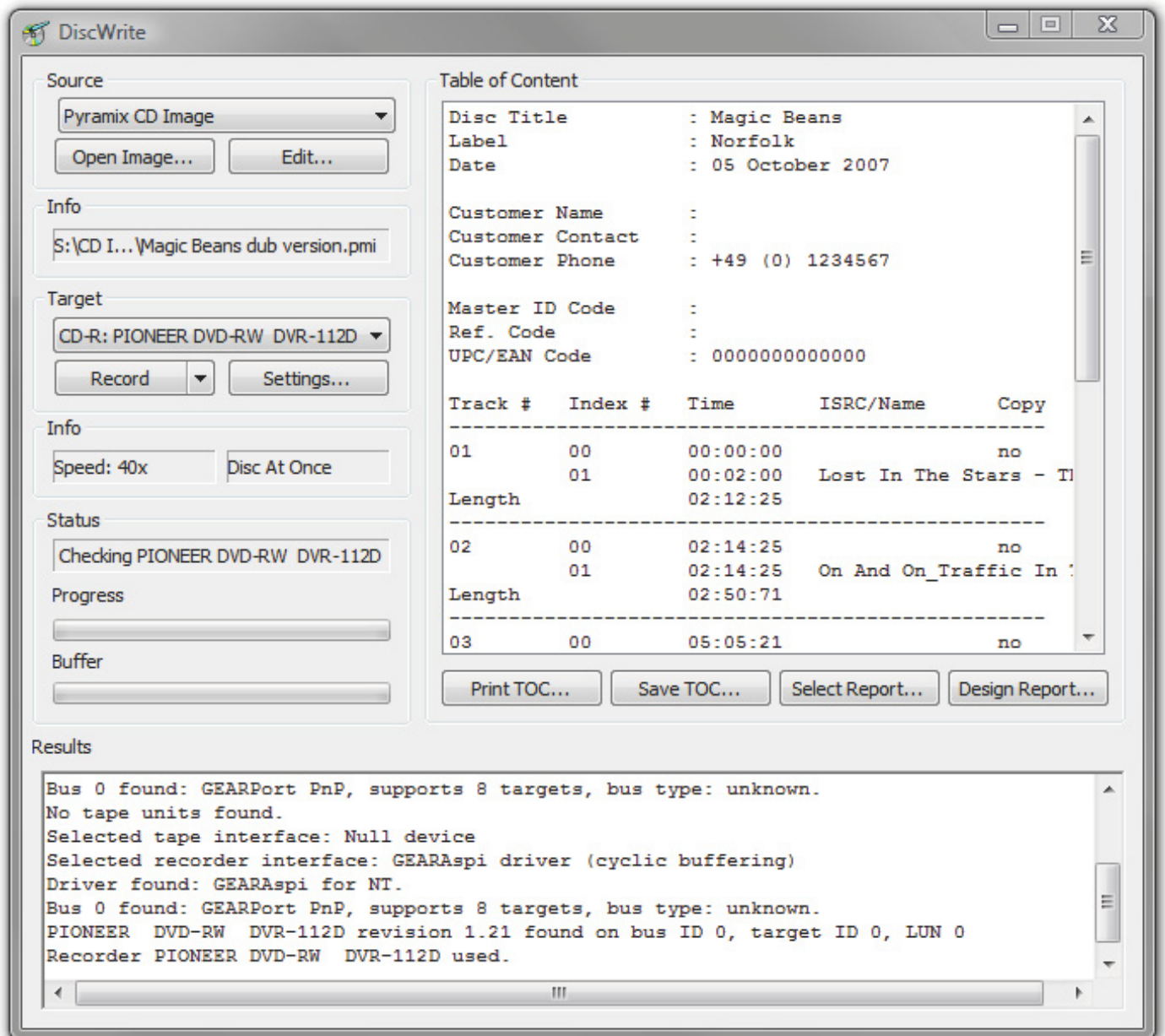
どのようなSRCも適用されていなくても、これは、V(バージョン)4.2のディザーと同じであって、利用可能です。コンボボックスは設定の選択を提供します。:



Generate CD/SACD dialog - Dither options

DiscWrite

DiscWrite は、Pyramix Virtual Studio に、共にバンドルされた別々のアプリケーションです。それは、CD イメージを、CD-R ディスクか DDP イメージ・ファイルをフォルダーか DDP テープドライブへ、イメージを書き上げるのに使用されます。

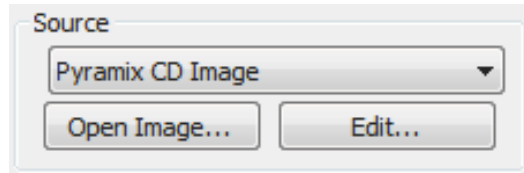


DiscWrite application window

Source

ドロップダウンリストは、ユーザが新しいCD-RかDDPファイルのためのソースとして **Pyramix CD Image**、すべてのインストールされた光ドライブまたはU-Maticテープの間での選択を可能にします。

Source - Pyramix CD Image

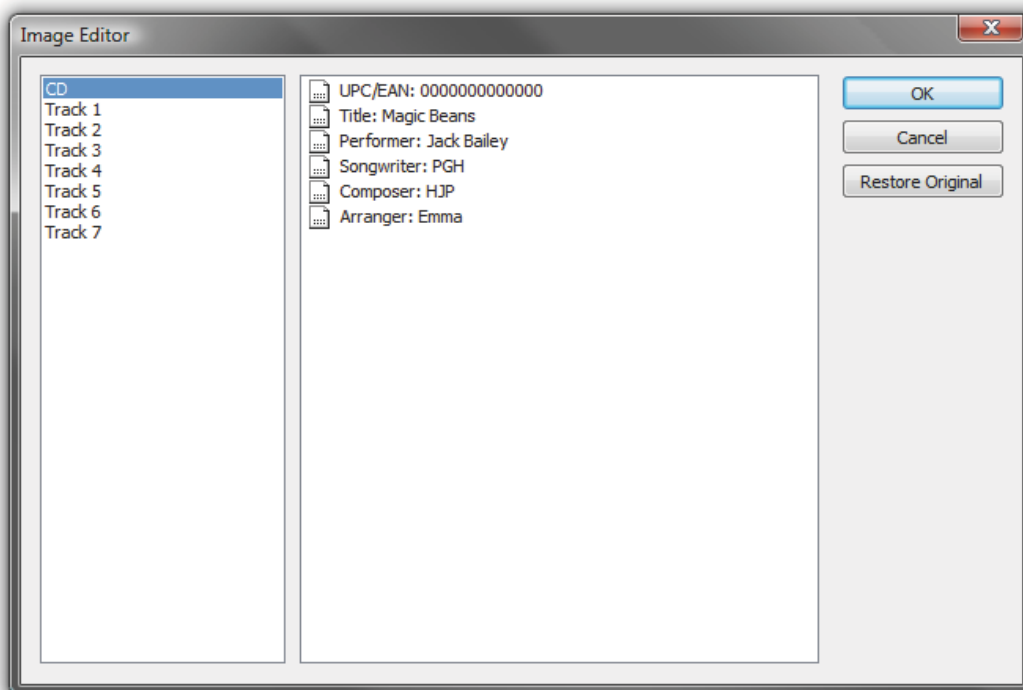


DiscWrite Source - CD Image

選ばれた **Source** が **Pyramix CD Image**、の場合、 **Source** ドロップダウンリスト下の左手のボタンは **Open Image...**になるでしょう。

Open Image...をクリックすると、ファイルブラウザウィンドウに通じます。あなたは希望のイメージ・ファイルへナビゲートできます。右手のボタンは **Edit...**になるでしょう。

Edit...ボタンをクリックすると、**Image Editor** ダイアログが開きます。:



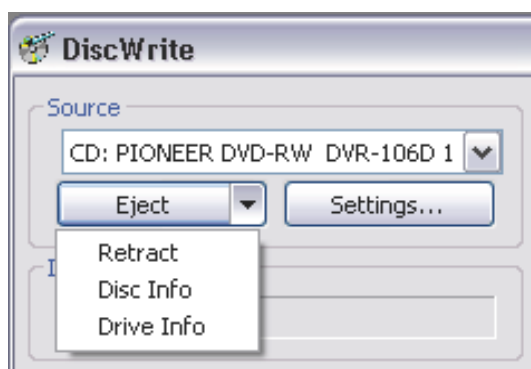
DiscWrite Image Editor dialog

CD-Text を自由に編集できます。

Restore Original

ダイアログを開いた後の全ての変更は、アンドウできます。

Source - CD Drive



DiscWrite Source - CD Eject Drop-Down

選択した **Source** が **CD :** の場合、**Source** ドロップダウンリスト下の左手のボタンは、**Eject** と右手にある1つの **Settings...** になるでしょう。

Eject

これは、選択した光ディスクドライブのローディングトレイを開けます。(または、ドライブがスロットローダの場合は、ディスクをイジェクトします)。Eject ボタンの横の下向き矢印をクリックすると、ほかの光ディスクコマンドリストをドロップダウンします。

Retract ソースドライブのローディングトレイを閉じます。

Disk Info ディスク情報を読んで、**Results** ボックスの中に、それを表示します。

Drive Info 光ドライブファームウェアについて査問して、**Results** ボックスの中にドライブに関する情報を表示します。

Source - U-Matic Tape

Sony PCM-1630マスターテープが取り込めます。

どうぞご覧ください。 : [Importing a U-Matic Tape](#) 509 ページ

Info

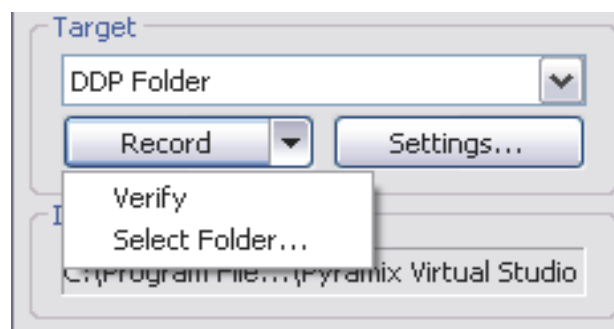
Info ボックスは光ドライブの読出しスピードか、パスのどちらかをイメージファイルに示します。

Target

ドロップダウンリストは全てのインストールされた CD-R や DDP ドライブか、**DDP Folder** の間での選択を有効にします。

DDP Folder

DDP folder が **Record** ボタンの横の選択されたターゲットボタンである場合、オプションのリストをドロップダウンします。:



DiscWrite Target - CD Eject Drop-Dow

Verify レコーディングを確認します。

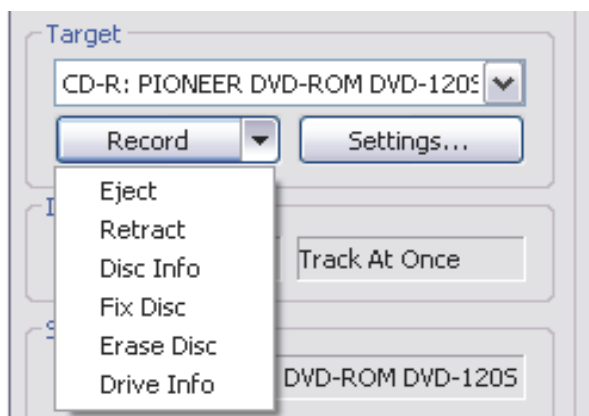
Select Folder... 適切なフォルダーが選ぶための、Browser を開きます。

Settings...

DDP 設定情報とオプションの、ウィンドウをオープンします。

CD-R/CD-RW

CD-R(RW) が選択ターゲットである場合、**Record** ボタンの横の矢印は、オプションリストをドロップダウンします。:



- Eject** ターゲットドライブのローディングトレイをオープンします。
- Retract** ターゲットドライブのローディングトレイを閉じます。
- Disk Info** ターゲットディスクの情報を読んで、**Results** ボックスの中にそれを表示します。
- Fix Disc** Once ディスクのTrack をCD player によって読むのに必要な、情報を書きます。
- Erase Disc** re-writable ディスクの内容を消します。
- Drive Info** 光ドライブファームウェアについて調べ、**Results** ボックスの中にドライブの情報を表示します。

Settings...

適切な光ドライブかイメージ・ファイルが選択されていない場合、**Settings...** ボタンは灰色になります。利用可能な場合、**Settings...** をクリックすると、すべての関連設定へのアクセスダイアログを開きます。特にここでは、**Disc-at-Once** と **Track-at Once** モードの選択ができます。最大の互換性がある、**isc-at-Once** を使用してください。

Record

Record ボタンをクリックすると、レコーディングプロセスに着手します。

レコーディングをするとき、**Results** ボックスの中にプロセスの進行に関する詳細な報告を示しています。

Info

ターゲットドライブの Write スピードかパスの表示は、DDP ファイルをフォルダーに書く場合の、表示になります。もちろん、選択された録音モードを表示します。こんな感じです。Track At Once or Disk At Once .

Status

録音装置/プロセスのステータスを示しています。

Progress

まるで温度計のようなバーグラフは、レコーディングの進捗状況を示しています。

Buffer

他のバーグラフは、レコードバッファの状態を示しています。

Results

このボックスは、その時行われている様々なプロセスに関する詳細情報を表示します。

Table Of Content

詳細なTOC について表示します。

Print TOC...

Print Options ダイアログを開きます。

利用できる実際のオプションはあなたが選択したプリンタによります。

Save TOC...

File Browser ダイアログを開きます。

ここで、TOC ファイルの名前をタイプして、それをセーブする適切なフォルダーを選ぶことができます。

Select Report...

TOC のレポートスタイルを選択できる File Browser ダイアログを開きます。

Design Report

Report Designer アプリケーションを開きます。これで、あなたは TOCs の自身のレポートフォーマットをデザインできます。

Optical Drives - Important Note:

よくあることですが、光ドライブが動作するとき、問題に遭遇する場合がございます。しかしながら、ドライブの最新のファームウェアをインストールすることによって、Windows と DiscWrite のほとんどの問題を解決できます。これはインストール・ガイドと共にドライブメーカーのウェブサイトから利用可能でしょう。これは、真実です。CD-Text の書込みの、書込みスピードとバッファは、CD-Import と同様です。

CD Text

CD-Text はいくつかの高品質 DVD-R と CD-R ドライブで首尾よくテストされております。

しかしながら、DiscWrite とその CD-text は、市販の書出しプログラムの大部分を網羅するべきです。

そして、ユニットには、最新のファームウェアのインストールを喚起すべきであります。

Disc Image を含む CD-Text を書くのに、non CD-Text テキスト書出しプログラムの使用を意図するとき、警告は現れるでしょう。

CD-Text との互換性は、**Target** エリアで確認できます。それは、確実にドライブが選択されることや、**Record** ドロップダウンメニューから、Drive Info を選ぶことによります。

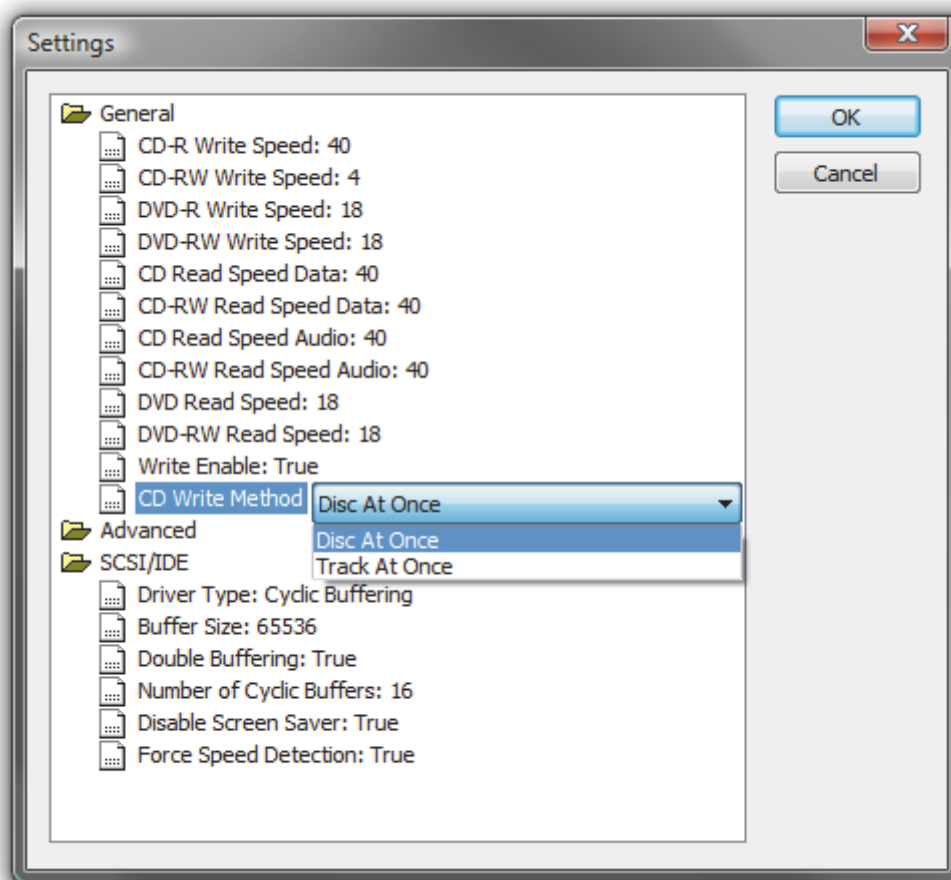
Writing CD-Text (audio, disc at once): Yes. Supported write methods 見つけられるべきです。:

Results ウィンドウのリストのセクション。(これを見つけるために、リストをスクロールしてください)。

Burning a CD-R

DiscWrite を立ち上げてください。(通常、Pyramix には、**DiscWrite** アイコンがデスクトップにあります。) CD イメージファイルから CD-R を焼く方法は、以下を見てください。:

1. **Source** セクションで、**Open Image...** ボタンをクリックしてください。次に、以前に制作した CD Image ファイル (.img か .pmi ファイル) へ、ナビゲートして、それを選択してください。
2. **Target** セクションでは、ドロップダウンメニューをクリックして、CD-R デバイスを選択してください。**DiscWrite** はまた、OS 自体で認識される以前に構成された CD-R デバイスも認識します。
3. **Target** セクションでも、**Settings...** ボタンをクリックして、**CD-R Settings** ダイアログボックスを開いてください。CD-R バーニングセッションのために、これらを設定してください。通常デフォルトセッティングは、素晴らしいでしょう。しかし、**CD Write Method** をチェックするだけの価値はあります。: エントリは、**Disc At Once** に設定されます。



DiscWrite General and Advanced Settings

4. すべての CD-R の設定が必要に応じて調整されるとき、**Target** セクションの **Record** ボタンをクリックして、CD-R を焼き始めてください。

DDP Masters

以下に**注意**してください。: 上記の例では、Pyramix は、あなたの DDP をフォルダーに焼く作業を (Exabyte テープの代わりに) はっきりと明記しております。

安全な FTP 接続の上にそれを送るなどのように、そこから、移され、コピーされ、転写され、チェックされ、アーカイブされ、または、あなたがしたいことなら何でも、できます。

Red Book Compatible Masters

CD-R を Red Book に適合するマスタとして、使用するつもりであるなら、"**Contiguous**" は選択されなければ **なりません**。

CD Copy

適切なハードウェアが利用可能なところでは、CD は、ソースとして CD-ROM ドライブを選択することによって、そしてデスティネーションとしての CD-R/RW ドライブを選択することによって直接コピーされるかもしれません。

TOCs

Print TOC...現在選択されたリポートフォーマットで、現在の TOC を印刷します。

Save TOC...テキスト (.txt) ファイルとして現在の TOC を保存するためにファイルセーブダイアログを開きます。

Select Report...ファイルオープンダイアログを開きます。以前に設計されたどんな TOC リポートフォーマット (*.lst) もロードされるかもしれません。

Design Report...Report Designerを開きます。オンラインドキュメンテーションを見てください。

Importing a U-Matic Tape

これらの使用説明はSony 1630-PCM Audio ProcessorおよびSony DMR-2000 Master Recorder (U-Matic)を身に付けるものである。

Requirements

U-MaticマシーンはPyramixでSony 9-pin (P2 Protocol) によりコントロールされねばなりません。

U-Matic Tapeの取り込みはMykerinosカードとSDIFドーターボードおよび(PSO-1630) キーがなければできません。

既に外部のSDIFコンバータを持っているクライアントはアウトプットに適したドーターカードと共にこれを使用できます。たとえば、The AES-EBUまたはDUALドーターカード。

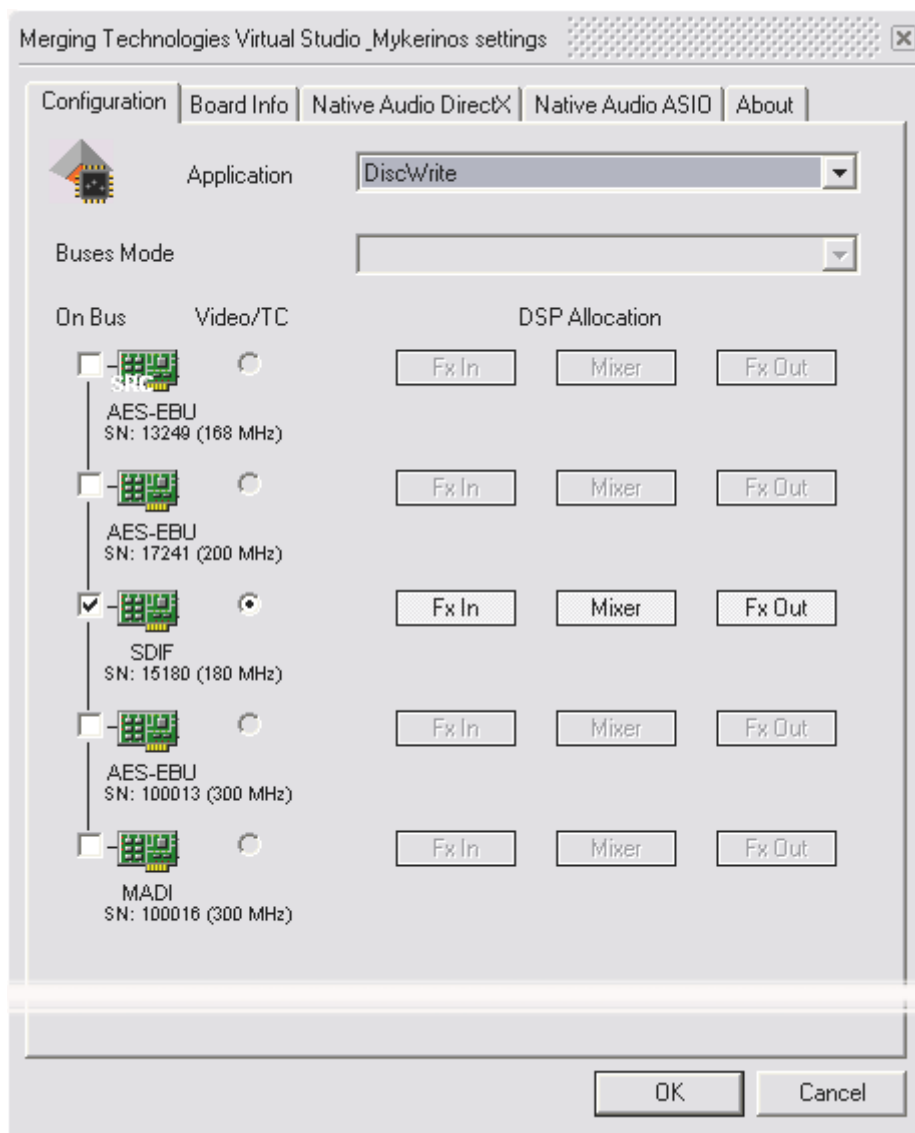
Connections

1. WordclockはPCM-1630のシンクに使用します。(Mykerinosカードが親です。)
2. DiscWriteは、DMR-2000トランスポートをコントロールします。Pyramixワークステーションに適応したMTCHIOカードまたは、RS232—RS422コンバーターからRS-232 COMポートよりのRS-422 (Sony 9-pin) を使用します。
3. DMR-2000はコンポジットデジタル信号をPCM-1630に送ります。は、Audio信号と必要ならSync信号を抽出します。
4. 抽出したデジタル音声信号は、SDIF Mykerinosドーターボード入力を通すか、外部のSDIF—AES/EBUコンバーターとAES/EBU Mykerinosドーターボード入力入力DiscWriteへ送ります。
5. DMR-2000はテープのTimeCodeを読みます。アナログのAUX OUT CH2 XLRを通して、そのTimeCodeを送ります。この情報はDiscWriteに使用されます。
6. DMR-2000はテープのPQ Burst(もちろんアナログ)を読みます。AUX OUT CH1 XLRよりDiscWriteへ送ります。入力は、DUALドーターカードまたは、他のアナログドーターカード、マザポのANALOG LINE INを使います。

ご注意ねがいます。:けっしてマザボのMIC INを使わないでいただきたい。
(これは歪んでから、PQ Burstが読めないのと同じです。)

Procedure

1. DiscWriteをいじる前に**VS3** Control Panelを開いてください。

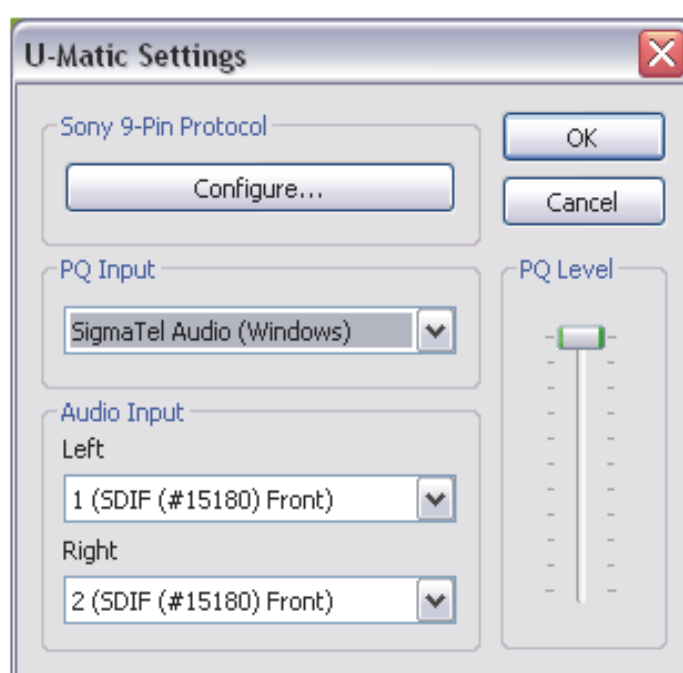


VS3 Control Panel

2. **Application**で書いてあるドロップダウンリストから**DiscWrite**を選んでください。ドゥターカード (貴方のハードウェアのSDIF, AESまたは、DUAL)を選んでください。DiscWriteのオプションは Pyramix V5.1より上でないと出てきません。

3. **OK**を押して、閉じてください。
4. ここで**DiscWrite**を開いてください。
5. **Source**で書いてあるドロップダウンリストから**U-Matic Tape**を選んでください。
6. つぎは**Settings**です。

Settingsの上を押して**U-Matic Settings**ダイアログを開いてU-Matic ImportのDiskWriteを構成してください。



DiscWrite U-Matic Settings Dialog

Sony 9-Pin Protocol

Sony 9-pin P2プロトコルでU-Maticマシンのリモートコントロールの設定は、**Configure...**をクリックしてください。

(こちらにあります。 : [Sony 9-Pin Protocol Configuration \(Machine\)](#) 656 ページ)

PQ Input

PQ inputはMykerinos入力またはいろんなサウンドカードの生入力できます。

Windowsサウンドカードの場合は、レベル合わせのため、**PQ Level**フェーダーを生かしてください。

Audio Input

Audio Inputは**必ず**Mykerinos入力でせねば**なりません**。

7. DMR-2000フロントパネルの上に下に書いてあるようなセッティングを作ります。:

Switch	Settings	Notes
REMOTE	REMOTE-1	REMOTE-2/LOCAL should be set to enable the buttons on the front panel
TIMECODE	AUTO STOP	
HEADPHONE	see note	CH-1 = Audio CH-2 = Timecode On the heaphones

8. **PCM-1630**の設定に沿って作ります。

Switch	Settings
ENC IN	DIGITAL
D.A. IN	INT
MUTE	AUTO
MONITOR	PB
PB MODE	A
SCALE	NORMAL
PEAK	AUTO

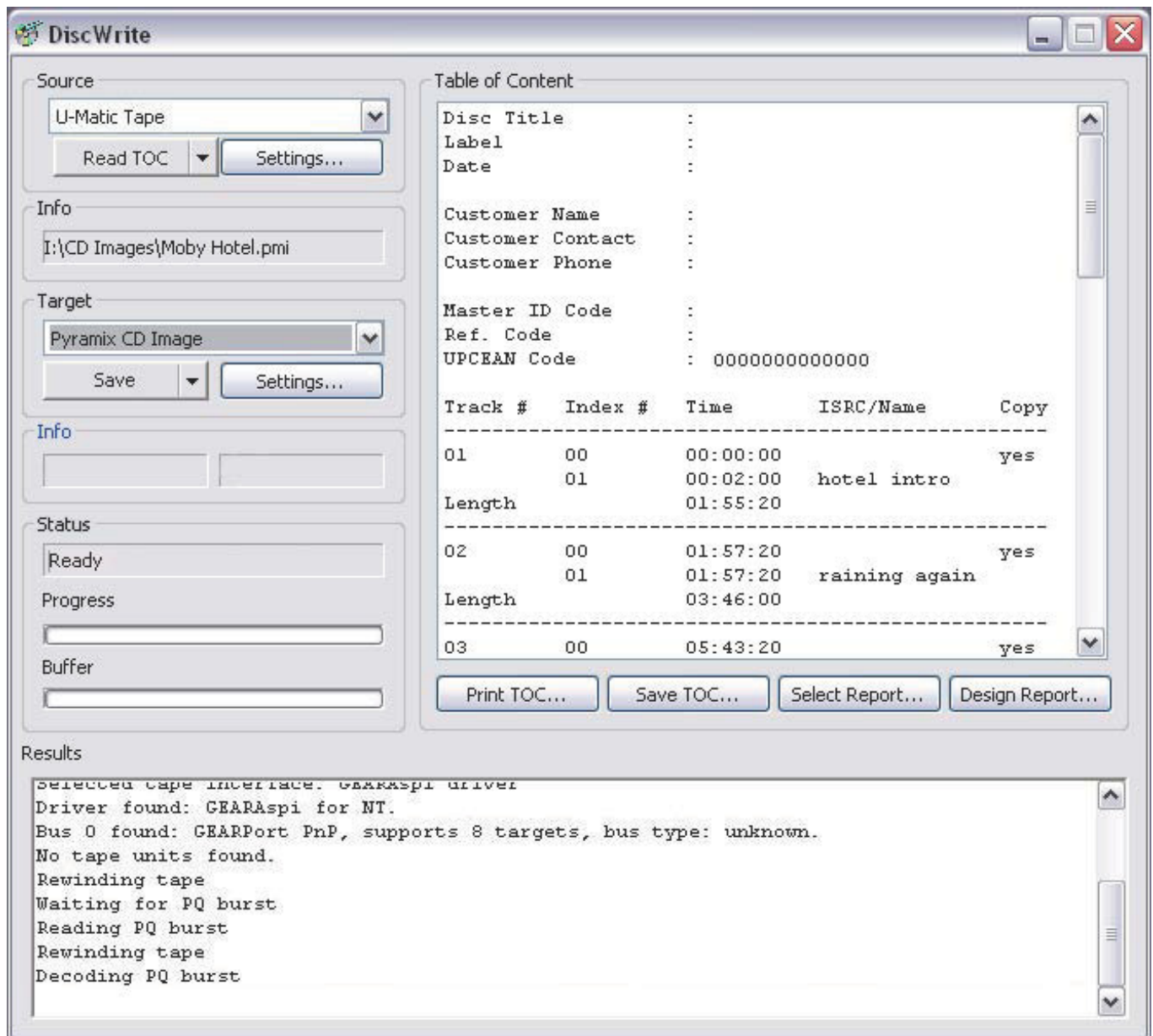
9. 選択にマッチした、フィジカルコネクションを**U-Matic Settings**で作ってください。

参考:様々なシナリオに対応した、たいへん詳しく描かれた接続図が我Merging社のウェブサイトに用意をしとります。よろしかったら覗いてください。:

<http://www.merging.com>

(**Support**をクリックして> **Downloads** > **Documentation**で、配線図をさがしてください。)

10. 設定が済みましたら、**OK**を押して、メインウインドウにもどりましょう。:



DiscWrite application window

11. **Read TOC**をクリックしてU-Maticマシンをスタートさせます。再生中にテープより**Table Of Content**の内容を読みます。

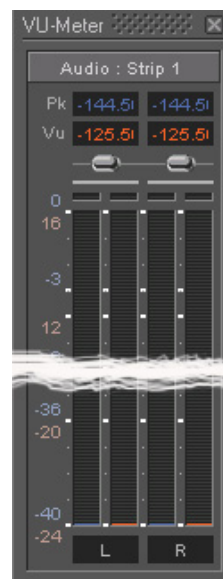
入力信号のチェックは、**Read TOC**に接する下向きの矢をクリックします。

ディスプレイメーターの**Show / Hide VU Meter**を選択してください。

12. 予想した TOC があれば、**Save** をクリックしてを今一度 TOC を読み、
.pmi CD Image fileへテープの中身を保存してください。

ノート:もし、テープの中身を既にご存知であれば、最初TOCを読まずに、
Saveを押してください。

一度録られました、このpmi CDですが、いかなる他の標準のCDイメージと、
同じように使用できます。



Probox 3 Format Converter Settings

既に、Audio Design Probox 3, SDIF to AES-EBU コンバーターをお持ちの皆様がたに向けて、こちら
にセッティングをご用意いたしました。:

Switch	Settings
MODE	SIMULTANEOUS CONVERSION
INPUT SELECT	EBU

24

Productivity



Pyramix 6.0

DIGITAL AUDIO WORKSTATION



Virtual Transport
www.virtualtransport.com

Tab Windows

Tab Windowsは長い間Pyramixでの生産効率性に強力な援護をして参りました。本Version 6におきましては、以前と全く同じ方法を用いましてTabWindowsをご利用戴くことが可能となって御座います。しかしながら、以前と全く同じ方法・・・機能をご利用されるだけで御座いましたら、いくつかの‘Power User’ 様に向けてこしらえさせて戴きました機能を失のうのは必定で御座います。

当に、従来と同様、或るTabをクリックいたしますと、Project Editing Panel下の開いた空間に関連しておりますWindowが開きます。ダブルクリックですと、浮遊した・・・所謂フローティングWindowで御座います。このフローティング Window のタイトルバーをダブルクリックで元に納まると言うからくりになって御座います。

Tab Behaviour

Version 6のTabsは、Tabのクリックとドラッグでスクリーンの開いた空間にフローティングWindowとして開くのは先に述べましたが、Tab自身を剥ぎ取ってしまうことも可能であります。フローティングWindowのX(ペケ印)をクリックしますとTabの集まったところTab poolより取り除いて御座います。本機能の意味するところは、インタフェース合理化の助長です。決して使用しない場合または、特定のタスクには不適切な場合です。失ったTabsを取り戻すには、**View > Editor Tabs**を選択して、復帰させたいをTabクリック。全復帰は**Show all Tabs**

この機能以外は、以前と殆ど同等ですが、他のものと併せての本Tab機能には、多くの可能性により生産効率性の増強に繋がります。

Tab Arrangement

Hiding and Showing All Tabs

即席に、**Close all Tabs, Show all Tabs** または、**Toggle Show/Close all Tabs**

他のTabを探すにはディスプレイオプションの、**View > Editor Tabs**.

Project Editingパネルで十字のスクロールバーの真中をクリックすると、**Toggle Show/Close all Tabs** が作動いたします。

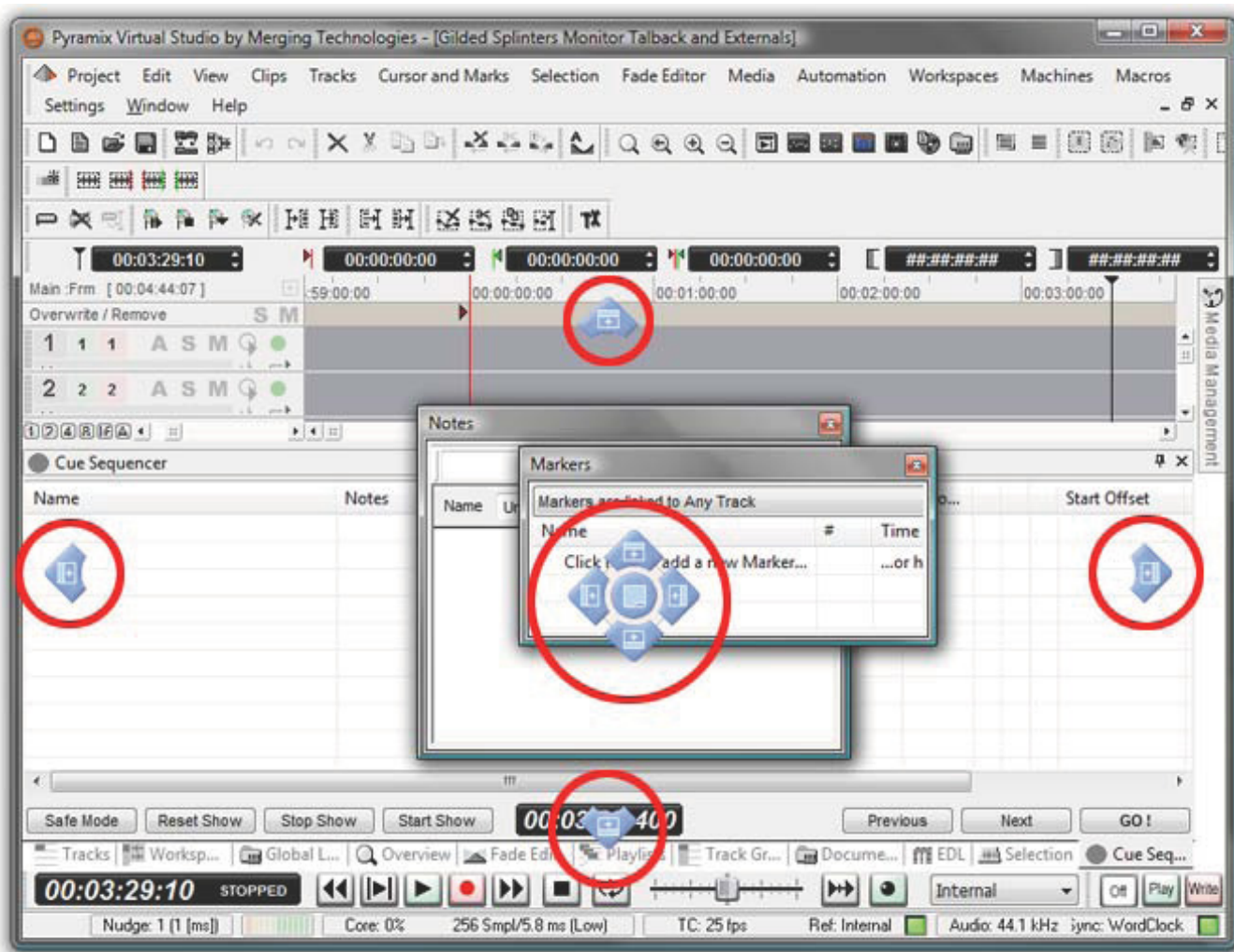
Tab Docking and Nesting

フローティングTab WindowsはProgram Windowの中で重ね合わせ、格納が可能です。フローティングWindowsの中でクリックドラッグが可能です。

Tab Windows または、Windows のグループがクリックドラッグされると、小さな青い(ランディングライト)が現れます。

Tabは、メインProgram Windowの中に格納可能です。5つを示すセンターブロックです。

Tabは、Window またはパネルの中に格納可能です。現在、ドラッグされています。

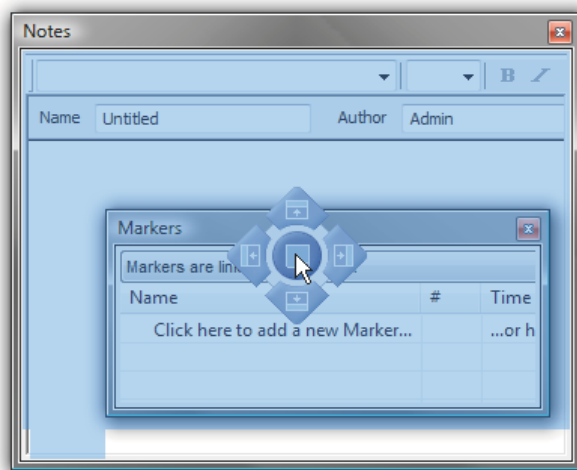


Tab Window "Landing Lights"

したがって、上の非常に不自然なスクリーンショットで、クリックドラッグされたのが、**Markers** Tab Windowです。周囲が青いランディングライトは、メインプログラム・ウィンドウで、格納可能な場所を示しております。センターランディングライトは、**Notes** Tab Windowで、どこでそれをドッキングできるかを示します。



注意ねがいます。:真中のボタンは、他のTab Windowで、格納可能な場合のみ、使えます。

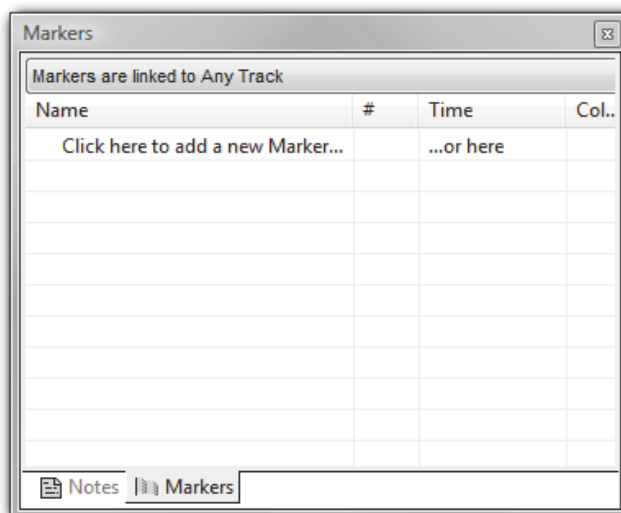


Tab Window "Landing Lights" and "Ghost Image"

特定のLanding Lightの上にマウスカーソルを置き、マウスボタンのリリース時に、何が起こるかを決定します。

どこにTab Windowが着陸するか、場所を表示して青い"ghost images"の混乱を回避します。

スクリーンショットの上で、マウスボタンをリリースすると、**Markers** Tab Windowは**Notes**フローティングTab Windowと重ね合わされます。:

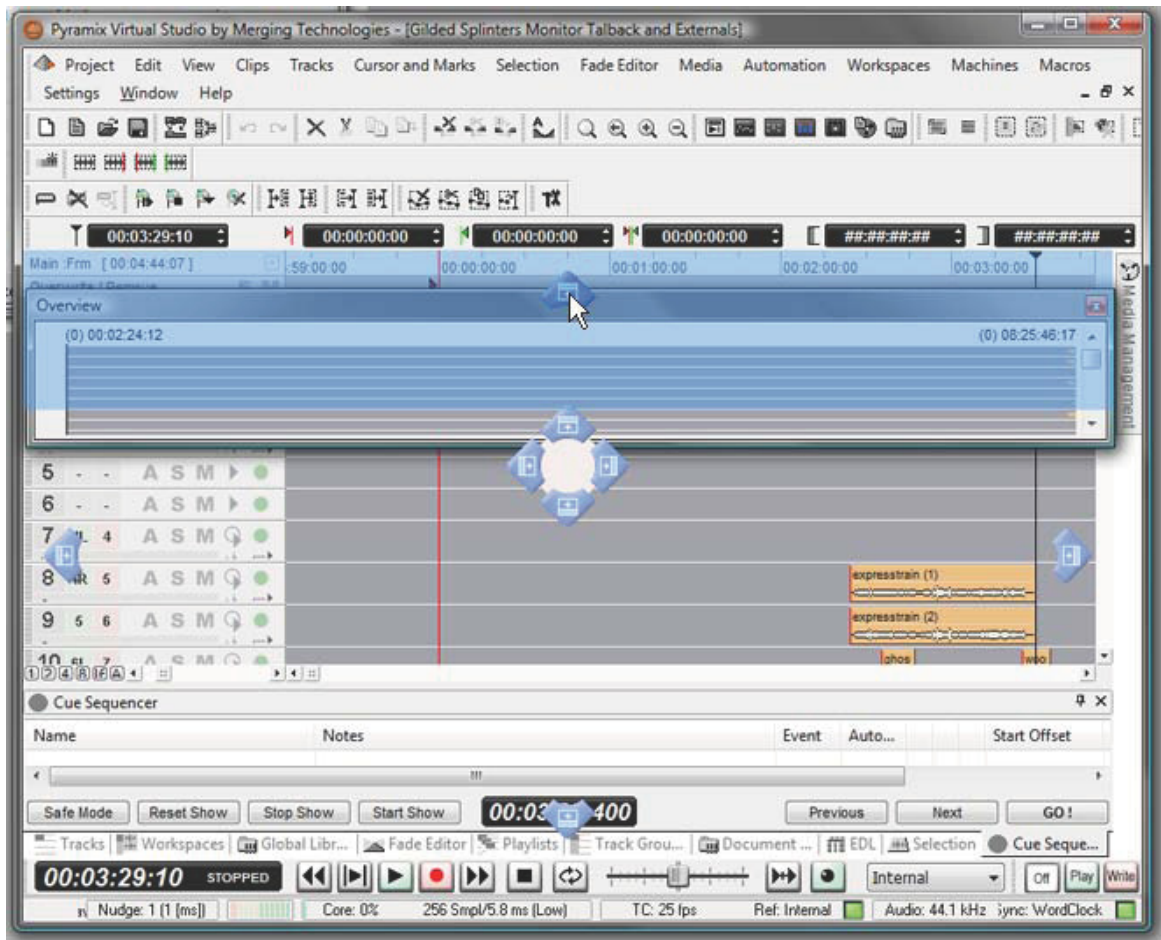


Nested Tab Windows

重ね合わされたフローティングTabタイトルバーは、ダブルクリックでメインTabドックへ戻ります。

Layout Example

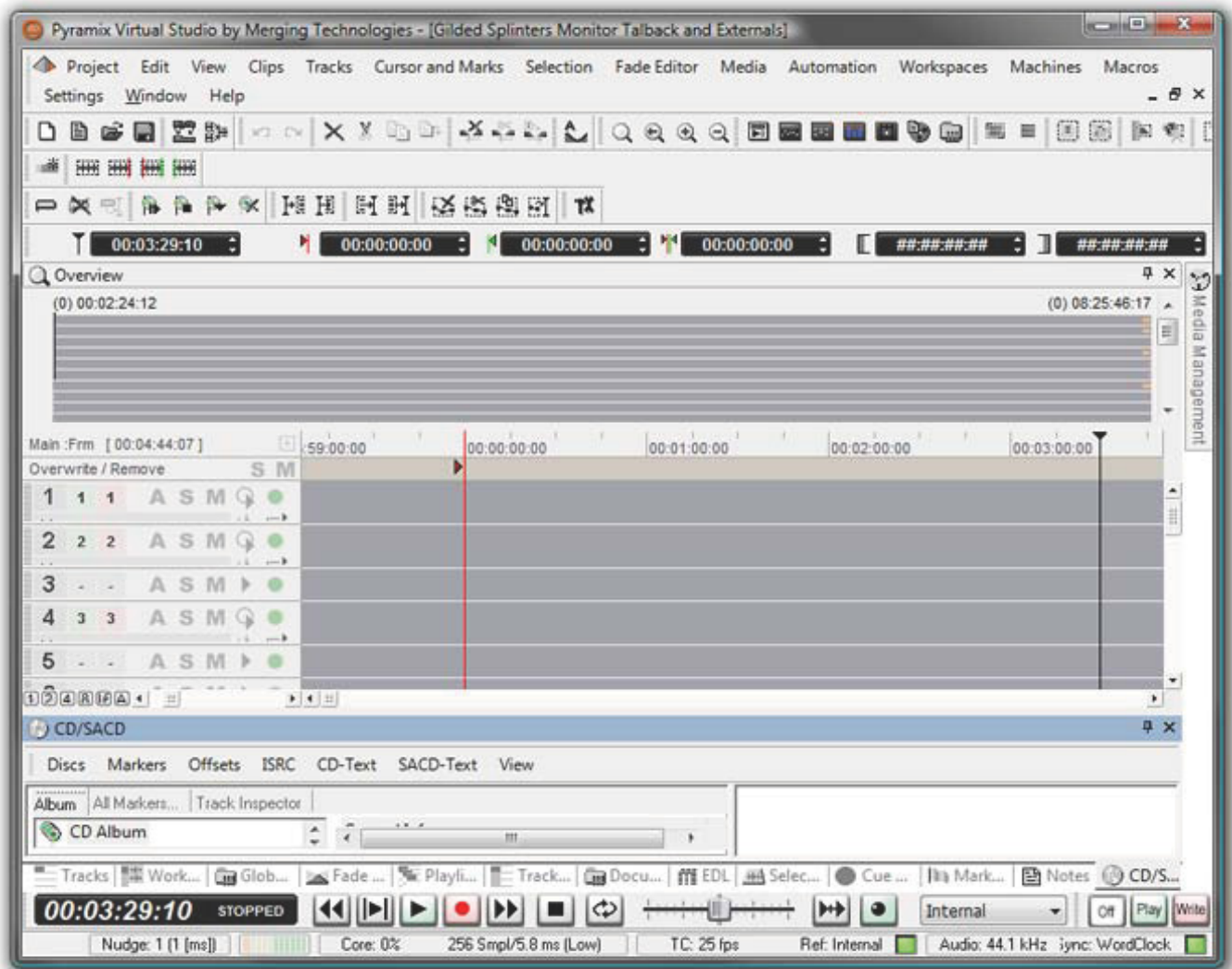
ここにあります、**Overview**は、Tabがクリックドラッグで剥ぎ取られたところです。



Main Project Window Tab Window with "Landing Lights" and "Ghost Image"

Timelineに**Overview**があればしばしば役に立つので、ここで使用されたランディングライトです。

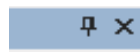
マウスボタンをリリースすると、**Overview**は**Timeline**に位置し、必要に応じてリサイズできます。



Overview Tab Window in place above Timeline

Pinned and Unpinned Tab Windows

そろそろ、それぞれのTabウィンドウタイトルバー側のボックス横の小さい'ピン'アイコンに気付いたでしょう。:



Pinned

縦にひっついたPinのTab Windowは普通です。Pinのクリックは、デフォルトの'Pinned'状態とAuto-Hideモード-'Unpinned'の切り替えです。



Unpinned

ご注意ください。: Pinはどこにピンをはずすことを提示するだけのことであります。Auto-Hideモードは使えます。

たいへん重要な事項です。:もしも、メインスクリーンの底にたった一つのTab Windowしかなく、ピンを外してしまいますと、Tabを開き、ピンを外すまで、他のすべてのTabsに全くアクセスできないのです。

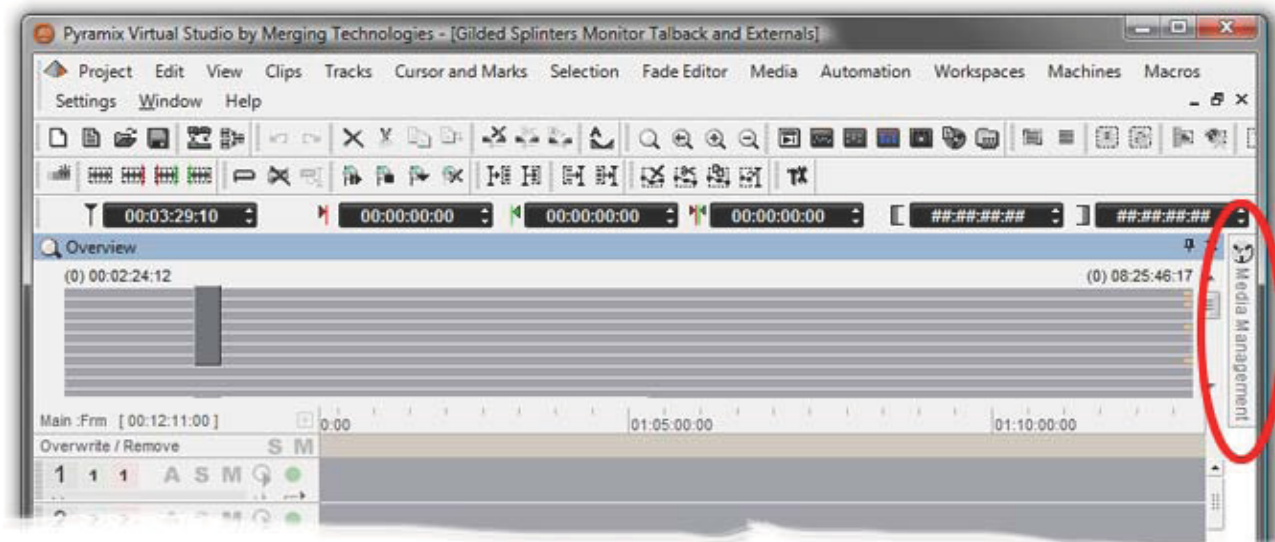
一度、Tab Windowのピンが引き抜かれると、1秒あたり1Tab崩れ落ちるか、その後、マウスカーソルはTab Windowを離れます。

ピンを引き抜かれたTabの上をマウスカーソルがホバリングしますと、Tab Windowを今一度離れるまで、ノーマルとして使用されうるTab Windowを開きます。

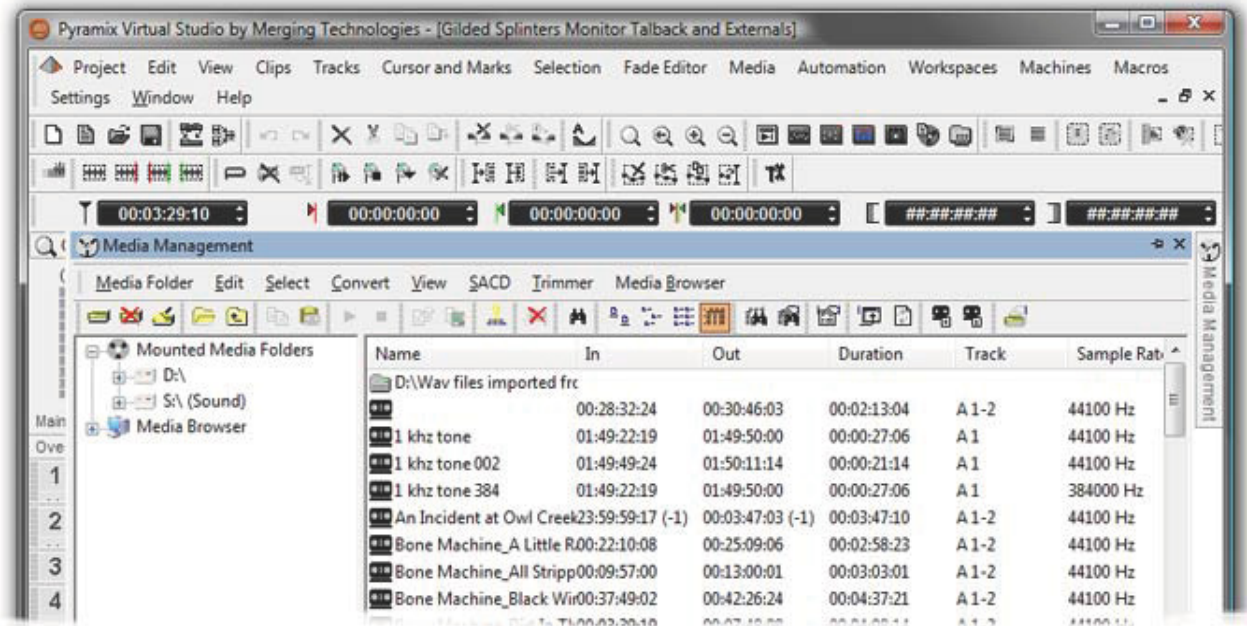
タイトルバー‘locks’ をクリックしますと、まるでそれがピンで止められているかのように、Tab Windowが開きます。あるいは、開くためにTab をクリックすると、同じことをします。

ピンをはずしているTabは非常に役に立つ場合があります。例えば、レイアウトの邪魔をしないで、Media Management Tab Windowへ即席にアクセス可能です。

最初のは一つTabのを表示してます。つぎのは、Tab Windowが開いたものです。(両絵は、スペースを節約しております。)



Media Management Tab Unpinned with Mouse Cursor elsewhere



Media Management Tab Unpinned with Mouse Cursor in Tab Window

注意してください。:Unpinned Tab Windowsは、再度ピンで留められるまで、クリックドログでは取り除かれません。

注意してください。:一度、Tab Windowのピンが引き抜かれ、タイトルバーをダブルクリックすると、それをピンで留めます。つぎのダブルクリックは、フローティングTab Windowとしてそれを開きます。

そのつぎのダブルクリックは、メイン Tab Dock へ手動で戻されるまで、引き抜かれたところより即席に戻ります。

Managing Tab Windows

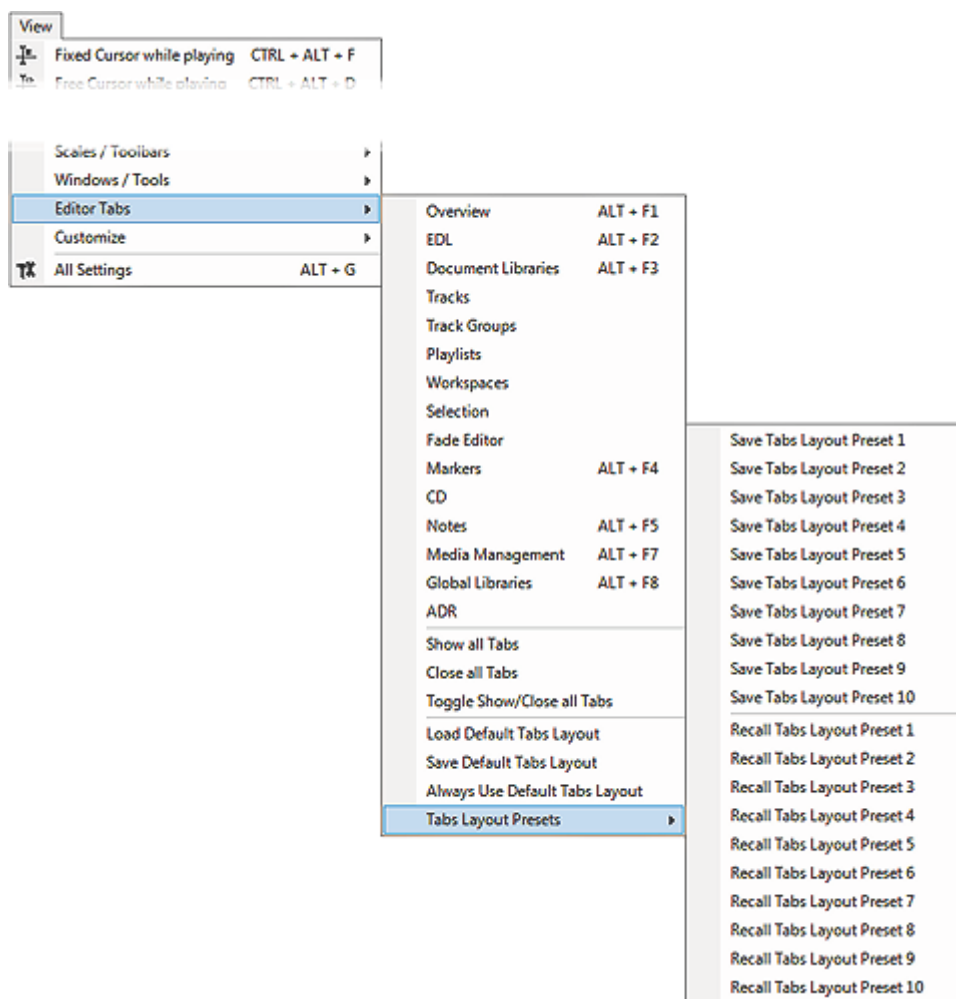
メインタイムラインの右下のボタン。(両スクロールバーの交差点) これは、全てのタブの**Show/Close**の切り替えをします。ビッグなプロジェクトのスクリーンスペースがプレミアムの時に、もの凄く役に立ちます。

All Settings > Timeline Layout > General : Display Timeline on Top/Left of Tab Windows

のセッティングは、Tab機能の向上により時代遅れの産物と成り下がりましたが、真新しいプロジェクトの初めは従来と同様、スクリーンにTab(右端かケツ)を置いてく使用できます。

しかし、考慮すべき実証により**Project Templates**の手段の使用が、より合理的労働手腕に帰依します。

Default Tabs layoutは10までですが、Tab Layout Presetsは保存可能で、呼び出しは、View > Editor Tabsメニューよりしてください。:



View Menu - Editor Tabs >Tab Layout Presets sub-menu

プリセットはショートカット・キーに割り当てできます。**Keyboard Shortcuts Editor (Settings > Keyboard Shortcut Editor : View Tab**で行います。

- **Default Tabs Layout**と**Tab Layout Presets**はアプリケーションと一緒に保存できます。どのプロジェクトでもです。
- **View > Editor Tabs > Load Default Tabs Layout**と**Save Default Tabs Layout**は完掃けTabレイアウトとして保存、呼び出し可能です。プロジェクトを開いて、気に入ったものがなければ、**Tab Layout Presets**を呼び出すか、前にDefaultで保存したTabs Settingsを求める**Load Default Tabs Layout**をしてください。

- **Always Use Default Tabs Layout**モード(**View > Editor Tabs > Always Use Default Tabs Layout** をチェック)が組まれば、デフォルト・レイアウトは、プロジェクト呼び出し時に何時でも使えます。プロジェクトでどんなレイアウトを保存したとしても、プロジェクトで保存されたレイアウトをバイパスして、自身の慣れ親しんだ環境を表示します。
- 只今、**Workspaces**は、**Tabs Layout**と言う新しいコラムを含有いたしました。Workspaceは、完掃け**Tabs Layout**を保存、呼び出します。頭から10のワークスペースはキーボードショートカットを持てます。
一つのTab Layoutから、別のへ素早い切り替えに便利です。Editing, Recording, Browsing Media など等。

こちらも見てください。 : **Workspaces**

392 ページ

Optimizing Pyramix

Use Templates

供給されたTemplatesにはそれらの目的に応じて適切な設定があります。この設定は、Pyramixを最適化する最も速い方法です。しかしながら、以下の情報は、あなた自身のプロジェクトとテンプレートを制作するとき、どんな設定を使用したらよいかを決めるのを助けます。

Pyramix File Format .PMF

私たちは様々な意味でネイティブ. PMFフォーマットの使用を強く推奨します。

まず、最初の問題点はWAVファイルフォーマットとBWFフォーマットのサイズ制限です。

これらは設計によりサイズがLIMITED TO 2 GBです。

(31 Bytes アドレス可能な=正確には $2^{147'483'648}$ Bytesのパワーに2を与える合計32 bit 符号付きを使用します。)

2GBあれば十分に感じるかもしれません。しかしながら、現実の世界が在る限り、マルチトラックレコーディングにより高いサンプリングレートとビットデプスを使用しますので、ちょっとした初等算数によりこの限界をこえるのは簡単です。

AIFFは、"only" LIMITED TO 4 GB という意味においてわずかに有利です。

(32 Bytes アドレス可能な=正確には $4^{294'967'296}$ Bytesのパワーに2を与える合計32 bit 符号なしを使用します。)

PMFは128トラックを、およそ約1万年間レコードできる64ビットアドレス指定を使用しています。

(ディスクを都合できますか!) 実用に十二分であります。

大きいマルチトラックプロジェクトのためのPyramix File Formatの2つ目の利点はこれです。

それは「サンプルインターリーブ」ではなく、「ブロックインターリーブ」です。

ディスク上にレコード (WAV, BWF および AIFF のように)の代わりにあるものがありますか？

チャンネル1の1つのサンプル、次に、チャンネル2の1つのサンプルチャンネルnの1つのサンプルへなど。 .pmf は、次々に各チャンネルのためにサンプルのかなり大きいブロックをレコードすることによってディスクアクセスを最適化するように開発当初から設計されました。通常チャンネル1の64 kB、次にチャンネル2の64 kB、など、最終的にチャンネルnの64 kB。

この設定、(デフォルト、64 kB)は、**All Settings > Settings > Application** の **Playback/Record** ページ、**Record Block Size** セクションで、4つの選択値の1つによって替えることができます。

しかしながら、代替手段は疑う余地なく本当に、RAID と Network-Attached-Storage セットアップに適用できます。そして、かなりの知識と経験が必要となります。したがって、既定の設定が良からうと思われれます。


One File Per Track option

All Settings > Settings > Project > Record ページの中にある、レコーディングの2トラック以上が意図されるときはいつも、**One file per track** オプションは通常選ばれるべきです(チェックでえらぶ)。そこには、幾分、ハイポテンシャルパフォーマンスに不利な条件がある場合があります、また、マルチチャンネルレコーディングのすべてのトラックが、Timeline でそれらのオリジナルのシンク関係で使用されない、またプレーされない場合、すべてのサンプルインターリーブドファイル形式(例えば、WAVと AIFF)が再生中で、それは、起こる可能性があるからです。

たとえ、そのファイルの1か2トラックだけが時間軸に与えられたポイントに使用されても、これはハードディスクヘッドが他の、そして、インターリーブドフォーマットですべてのチャンネルのすべてのビットを通らなければならないからです。

Reducing Unnecessary Disk Access

Track and Mixer Muting

Track Output (Track Header にある  ボタン)をミュートすると、同じシグナルインをミュートするのでは、微妙な違いがあります。それは、ミキサーインプットストリップに関係します。

トラックをミュートすると、トラックのディスクアクセスは止まります。(再生バッファが空にされている間、音が止まる前にディレイがあります。)

ミキサーストリップのミュートは、ディスクアクセスに影響しません。シンプルにストリップをミュートします。(したがって、ミュートは即座です。)

トラックアウトプットのミュートは、多くのトラックを持つマルチトラックレコーディングで可能です。(例えば、48トラックレコーディング)

このトラック数をサポートできないハードウェアの上での編集のためです。(例えば、ラップトップ)

また、Clips がすべてのトラックグループにされると、編集のガイドに使用されるトラックで行われたどのような編集変更であっても、ミュートしているトラックに反映されるでしょう。

オペレーションをより簡単でより便利にする **Track Grouping** を使用できます。

DSP optimization

Mykerinos カードのコアには、非常に強力なTrimedia VLIW (まさしく Very Long Instruction Word) プロセッサがあります。DSP チップとしての本機能、そして、かなり大きいリアルタイムオーディオミキサー位相数学の実行を含む大変多くのことができます。

しかしながら、この非常に強力なチップさえ限界があります。

そして、それが実現で十二分に適切であるのは、16 出力バス構成で 48 インプットであると述べられています。それが、完全に独立した複数の 64 のアウトプットでたとえば、64 インプットの完全な「マトリクスミキサー」を実装することは期待できません。

または、 $64 \times 64 = 4096$ ノードであったならそれぞれのマトリクスノードの上に個々にディレイを加えてください。超ロウジッタで外部クロックにロックしているように、ほかの全家事仕事の世話をしてる間に、タイムコードを管理して、ストリームを録音、再生します。勿論、EQ, Dynamics, Reverb などのような FX は言うまでもございません。

したがって、Pyramix は、**All Settings > Settings > Project > Mixer > DSP Power Saving** ページで、いくつかの DSP 節約モードを提供しています。:



ノート: MassCore は DSP の計略管理の恩恵により、TriMedia プロセッサとホスト CPU の構成の間で DSP の割り当てを自動的に確実に最適化いたします。

DSP Saving

セービングモードはこちらにございます。

All Settings > Settings > Project > Mixer > DSP Power Saving ページ:

Player / Recorder mode

ミキサーの完全なノーダルのマトリクストポロジーを "diagonal" (対角線) のトポロジーに変えます。直接パスだけが計算されます。(すなわち Input 1 to Output 1, Input 2 to Output 2, Input n to Output n)

人が予想するかもしれないように、そのようなミキサートポロジ最適化は、 64×64 の大きさを分けられたミキサーの複雑さを、4096 のノーダルの計算からちょうど 64 の計算まで減少させます。

そこは、ダイナミックな DSP プロセッシング節約機能であり、Pyramix が非常に大きいプレーヤー/レコーダトラックカウントに適応していることを指し示しております。

Multiple Mono Mix バスと共にそれを使用しなければ **なりません**。 さらに Version 5 においては、チ

チャンネルカウントを最大128に増強しております。

Disable Punch in / Punch Out

これは、セービング機能の別の DSP プロセッシングです。名前は示されます。パンチレコーディングは全くプロジェクトライフのある段階の間、必要でないときはいつも、同時録音のストリームマネジメントを不可にします。これで、もう？% の DSP ロード負荷をセーブするかもしれません。

Disable Mixdown

これを上記と同様に不可にしてください。同時に出力される Master アウトプットがミックスダウンとしてレコードされる可能性がある付加的なパスを不可にします。

DSP Allocation

VS3 コントロールパネルアプリケーションには DSP 割り当ての、ユーザコントロールがあります。

Start > All Programs > Pyramix > VS3 Control Panel

目的にかなった選択は、DSP 処理ブロックが行います。:

Fx Out

- すべてのアウトプットバスです。
- すべての VS3 プラグインをアウトプットでバスに挿入します。
- すべてのアクティブアウトプットを繋ぎます。

以下に **注意** してください。:すべての Fx Out の計算は本来タスクをまとめて行います。したがって、同じカードで処理されることが必要です。—1 枚のカードしか使用できないということです。

Mixer

すべての内部の計算は、バックグラウンドで行われます。**Ins** が **OUT** バスに送られるのを容認します。それを内部マトリクスと考えることができます。

Pyramix ユーザインターフェースの中では、これは OUTs に送られた Ins のナンバーによって反映される

だけです。プラグイン、インプットストリップまたはアウトプットバスもここで計算されません。

ミキサーは、1つのDSPで計算でき、または **Fx In** か **Fx Out** とDSPを共有できます。

Fx In

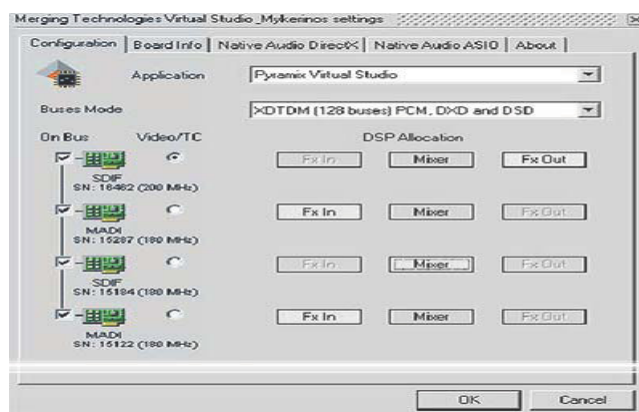
- すべてのインプットストリップです。
- すべてのVS3プラグインはInputストリップに挿入されます。
- すべてのアクティブInputを繋ぎます。

Fx-Insは複数のDSPカードを通して広げることができます。(このステージでは、まとめる必要がないので。)

DSP割り当てはVS3 Settings Control Panelで設定されます。

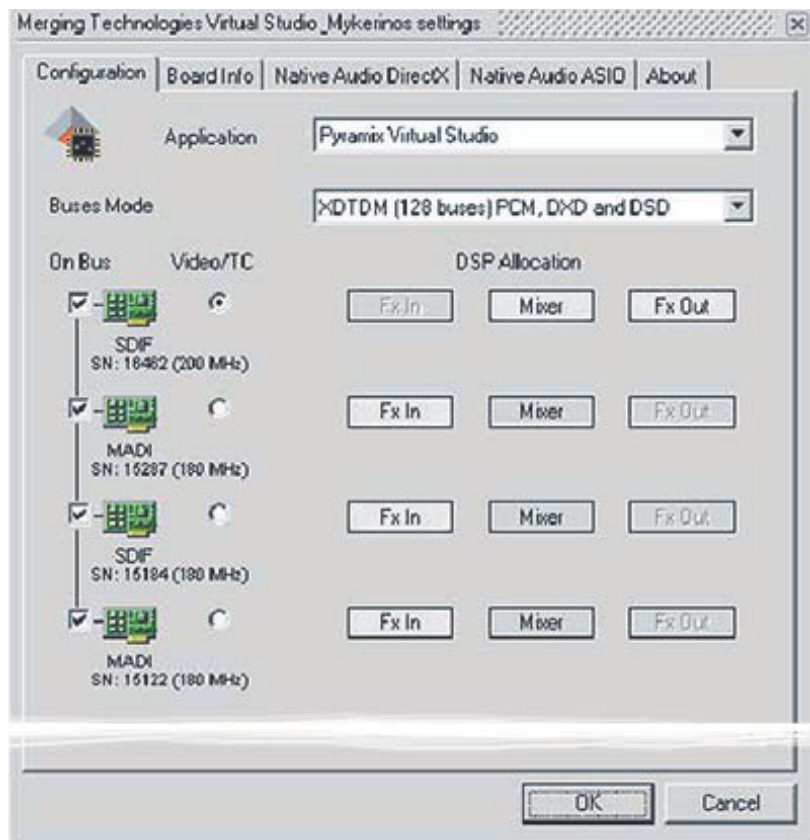
すべての "On Bus" カードの利用のために:

1. Video/TCカードを選んでください。通常最も強力なカードです。そして、Video/TCがのすべての
のタ
イムコード/ビデオref/ヘッドホンジャック接続のために選択されるCardです。
このカードは自動的にFx-Outに専念します。
2. **Mixer**に割り当てられるカードを選択してください。これは、そのカードの**Mixer**ボタンをクリックすることによってできます。
3. 残りのカードは自動的にFx Inに専念します。



Mykerinos VS3 Control Panel Settings Window

以下に注意してください。: DSP パワーの大部分が Input ストリップに必要であるなら、また、同時に同じカードの上の Fx Out と共に割り当てることができます。:



Mykerinos VS3 Control Panel Settings Window

DSP ルーティングは I/O ルーティングから完全に独立しています。HDTDM / XDTDM により、バスのために設計されています。(ヘッドホンアウトは別です。)

All Settings > Settings > Hardware > HDTDM(XDTDM) PCM I/O Routing のなかで Physical I/O ルーティングは可能です。そして、プロジェクトオープンが全くないとき、Pyramix がランニングしている状態で、変えることができます。

Use Work Spaces

ワークスペースは Project Editing Panel (特に Track Header Panel スイッチ) の多くのパラメータの状態を保存してリコールする強力な手法を提供しています。事実上、Workspace は、オペレーターがさまざまな共通タスクのためのセットアップを迅速に切り換えるのを可能にするスナップショットです。

- Tab Window の最初のラインをクリックして、新しい Workspaces を加えることができます。そして

ネームをタイプしてください。

- 選択して、'Delete'キーを押すことによって、ワークスペースを削除できます。
- Workspace の適用は、そのアイコンの上をダブルクリックすることによって、できます。
- Workspaces によって記憶されたパラメータは、適切なカラムをクリックすることによって、Workspace 単位で選択可能です。

最後から2番目のカラム**Update on Change**は、別ものに切り換える以前に保存された Workspace が、現在の値に自動的にアップデートされるのを容認します。**Tabs Layout**は、全Tab Windowsの物理的位置とサイズ等、を保存します。

Creating tracks via paste

これはトラックを最速で作る秘けつです。

Media Managementからドラッグ、ドロップ、コピー、または貼り付けられるあるクリップが、または、トラックの居ないTimeLineの空のエリアのライブラリーが在りますと、トラックはクリップにチャンネル数を収容する最後の既存のトラックの下に作られます。

25

Menus



Pyramix Default Menus

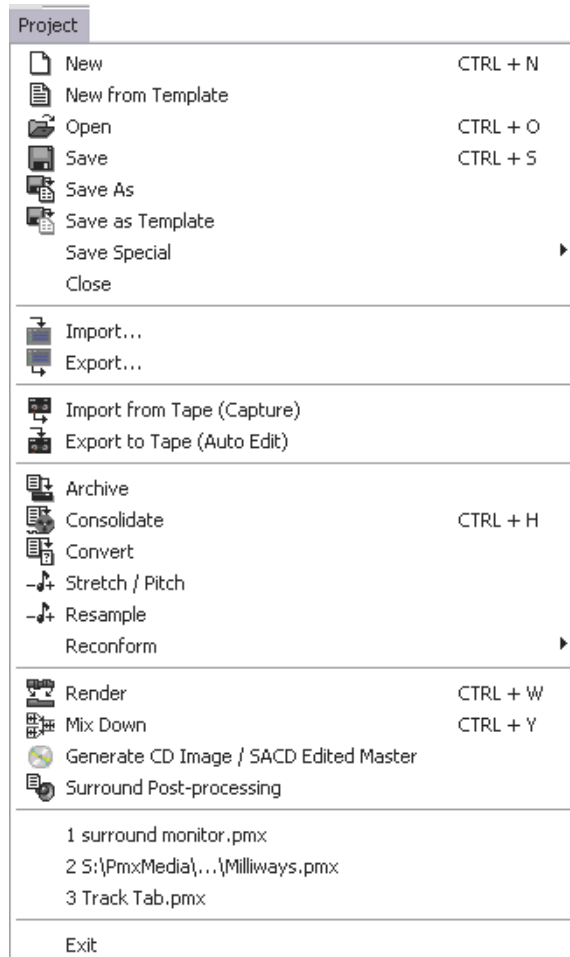
Menus は Pyramix を超高性能に構成します。コマンドは、隠す、増やす、または全体のメニューを示したり、隠したりできます。

コマンドを見つけることができないなら、それが関連タブのページに隠されるなら、チェックしてください。 関連タブのページ。 **Settings >All Settings > Application > Desktop Layout**

多くの Pyramix メニューエントリは、メニューそのものが解説です。ここで、これらはシンプルに示されます。他のメニューエントリは、このマニュアルのここか、でなければ他の場所で説明されています。

メニューオプションが Toolbar Icon 代替手段を持っているどこでも、これらは、メニュースクリーンショットに示されています。

Project



Project menu

New	新しい Editing Project か Digitizing セッションを制作してください。
New from Template	1つの Template (型紙) を基本にして新しい Project を制作してください。
Open	既存の Editing Project か Digitizing セッションを開いてください。
Save	現在の Project をセーブしておいてください。プロジェクトが一度も保存されることがないと、Save As “別名で保存” ダイアログボックスが現れるでしょう。
Save As	新しい名前 で現在の Project をセーブします。
Save as Template	1つの Template として現在の Project をセーブします。
Save as Version 4.3	互換性のために。
Close	現在の Project を閉じます。最終セーブ以来ファイルが変更されているなら、この Save ダイアログボックスが現れます。
Information & Settings	Information Panel には、現在のプロジェクトに関連する情報記入のためのフィールドがあります。
Import...	InterChange Import Manager を開きます。
Export...	InterChange Export Manager を開きます。
Import from Tape (Capture)	外部のデバイス上のメディアが現在の Project にキャプチャーされるのを容認します。
Export to Tape (Auto Edit)	現在の制作物が外部のデバイスにエクスポートされるのを容認します。
Archive	すべての関連メディアでもう1つの位置に現在のプロジェクトのコピーを制作します。
Consolidate	現在のプロジェクトのために最適化されたメディアのセットを制作します。
Convert	他のサンプルレイトにプロジェクト全体を変換します。

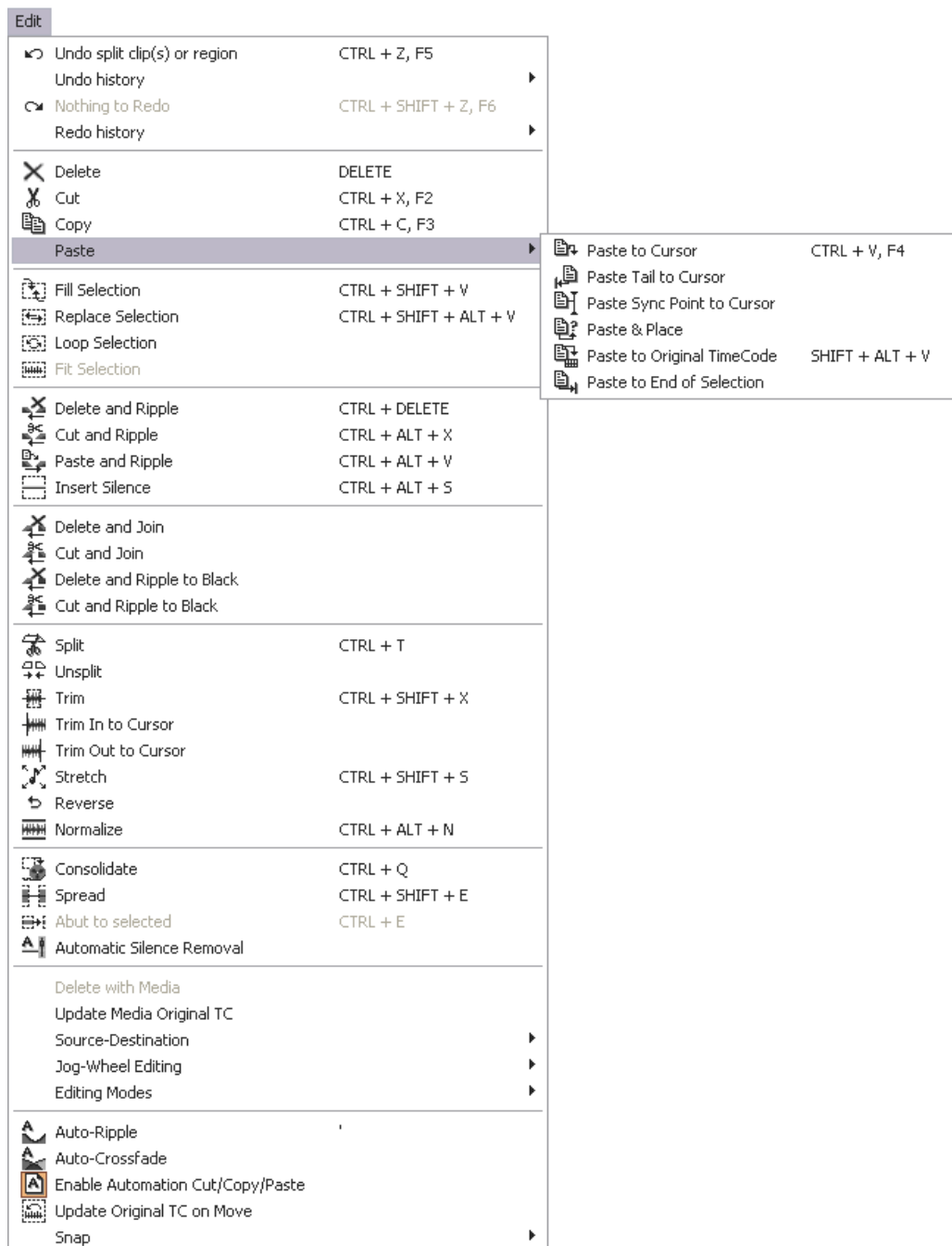
- Stretch / Pitch** プロジェクト全体の Stretch または、Pitch の変更をします。
24fps から 25fps (4% の時間圧縮かピッチ減少) または、25fps から 24fps (4.17% の時間引き伸ばしかピッチの上昇) です。
- Resample** リーサンプラーを開きます。
- Reconform >**
- Relink to New Media** CMX Import 機能と同様の、様々なオプションを提供するダイアログを開きます。これは、再リンクが、すべてか、1つのクリップの選択をニューメディアに容認します。通常、クリップネーム、メディアネーム、Scene & Take 情報または、オリジナル TimeCode に基づいて、24 ビットバージョンがあるオーディオファイルと16 ビットバージョンの置換に使用されます。
- Load Change EDL & Reconform** ロードするために、“State 1 EDL” と “State 2 EDL” から作り出されるいわゆる “Change EDL” がロードされるのを容認します。Cues は、State 1 State 2 までの変化を反映するように、現在のプロジェクトの中で再配列されます。
- Detect Picture Change & Reconform** 2つの Video Projects より Reconform するために Pyramix を使用できます。Video Projects を取り込んだ後、Reconform プロセスを開始するには、このオプションを選択してください。
- Render** プロジェクトか現在の選択を新しい Media File にレンダーします。
- Mix Down** 調整卓を通してプロジェクトか、現在の選択を新しい Media File にミックスしてください。
- Generate CD Image / SACD Edited Master** Generate CD Image / SACD Edited Master Dialog を開きます。: DSD オプションは DSD Projects のみに利用可能です。
- Surround Post-processing** 現在のコンポジションが、AC3 か DTS などの異なった Surround フォーマットでコード化されるのを可能にします。
(適切なオプションのエンコーダプラグインがインストールされている場合。)
- “1 surround monitor.pmx” etc. 最も最近開いた Projects をこの位置に示します。エントリをクリックすると、その Project が開きます。

Exit

アプリケーションを終了するには、File メニューから Exit を選んでください。
プロジェクトを最後の保存して以来、変更されているなら、システムは、変更をセーブするよう、うながすでしょう。

以下に **注意** してください。: **Stretch / Pitch** メニューの選択はオプションの **Prosoniq MPEX** が必要です。

Edit



Pyramix の Edit メニューは従来の Delete を含んでいます。Cut、Copy コマンド、および Paste サブメニュー、また、Pyramix Composition Editor 中にある以前の編集オペレーションの Undo と Redo のためのオプションと、クリップの配置ための特別なエディットコマンドです。

Undo clip(s) move Undo コマンドは、最後の編集動作の表示を変更し、それが選択されると、取り消します。

Undo history > 元に戻すことができる以前の編集動作すべてのリストがあるサブメニューに通じます。

Redo clip(s) move リドゥコマンドは、最後の元に戻された操作の表示を変更し、それが選択されると、取り消します。

Redo history > 取り消しできる以前の編集動作すべてのリストがあるサブメニューに通じ、元に戻すこともできます。

Delete 現在選択されたクリップ/選択を削除します。

Cut プロジェクトから現在の選択をカットして、Clipboard にそれセーブします。

Copy プロジェクトから現在の選択をコピーして、Clipboard にそれセーブします。

Paste >

Paste to Cursor 現在のカーソル位置に Clipboard 上にあるものを挿入します。

Paste & Place このコマンドは、より広範囲にわたる位置決めオプションを考慮する Placement Tool を開きます。

Paste to Original TimeCode クリップのオリジナルソースタイムコードポジションへ、ペーストされた、Clipboard 上にあるものを挿入します。

Paste to End of Selection 現在選択されたエンドポイントに Clipboard 上にあるものを挿入します。

Fill Selection このコマンドは、Clipboard 内容を選択したクリップかリージョンの代わりに用

いるでしょう。

- Replace Selection** このコマンドは、Clipboard 内容を選択したクリップかリージョンの代わりに用いるでしょう。そして、それらの長さに差があれば、次のクリップをリップルします。
- Loop Selection** このコマンドは、Clipboard 内容のループを選択したクリップまたは、トラックでシンクの変更のないリージョンの代わりに用いるでしょう。
- Fit Selection** このコマンドは、インサートされたクリップが、Timeline 上の指定領域に組み込まれるのを容認します。これは、Timezone Time コンプレッション/Expansion プラグインを必要とします。
- Delete and Ripple** 現在選択されたクリップ/選択を削除します。リップルを起こします。
- Cut and Ripple** プロジェクトから現在の選択をカットします。そして、Clipboard でそれセーブします。リップルを起こします。
- Paste and Ripple** 現在のカーソル位置に Clipboard にあるものを挿入します。リップルを起こします。
- Insert Silence** これは現在の選択に(無音)スペースをインサートします。
- Delete and Join** 現在選択したクリップ/選択を削除して、クリップの端をリップルします。
- Cut and Join** 現在選択したクリップ/選択をクリップボードへカット、セーブして、クリップの端をリップルします。
- Delete and Ripple to Black** 現在選択したクリップ/選択を削除します。そして、接合、クロスフェードされたすべてのクリップに続いてリップルします。
- Cut and Ripple to Black** 現在選択したクリップ/選択をクリップボードへカット、セーブして、接合、クロスフェードされたすべてのクリップに続いてリップルします。
- Split** このコマンドは選択したクリップをそのポイントであたかも髭剃りの刃のように、2つへ分かつの使用します。プレーカーソルは選択されたクリップに交差しています。

Unsplit	Split, Cut または Crossfaded されてあるクリップはただちに結合し返すことができます。それらがいまだシンク中で、同じメディアに関係中であることを提供します。
Trim	クリップの残りに比例してヘッドかテールを動かすことによって、Trim ハンドルで、クリップの長さを短くするか、または引き伸ばします。
Trim In to Cursor	
Trim Out to Cursor	
Stretch	クリップが引き伸ばしされるか、または縮められることを示しています。
Reverse	クリップが Timeline での選択に取り付けられるのを容認します。Timezone プラグインの値が選択領域にクリップが合うように自動的に設定されるでしょう。
Normalize	ノーマライズプロセスを選択したクリップに適用します。
Consolidate	Consolidate 機能は Composition の中でメディアセグメントの選択的バックアップを作るでしょう。
Spread	このコマンドは、スペース (無音) が選択されたクリップの間に挿入されるのを容認します。
Abut to selected	このコマンドは同じトラックでトラックの Mark In と Mark Out の間のすべてのクリップをマークの間の選択されたクリップに隣接させます。
Automatic Silence Removal	このコマンドは Automatic Silence Removal ダイアログボックスを開きます。
Delete with Media	コンポジションから現在の選択されたクリップを取り除いて、結び付いているメディアファイルも削除します。
Update Media Original TC	コンポジションにおけるそれらの TimeCode の位置があるすべての選択されたクリップのために Media Original TC をアップデートします。Media を修正するこのオペレーションは、リバーシブルではありません。
Source-Destination >	

Auto-Edit Source to Destination

適切な Source/Destination 2, 3 または、ゲーツステータスによるオペレーションを編集するポイントを作成します。

Overwrite Source to Destination

Source Track Group Gates の間には、内容がある状態で、Destination Track Group Gates の間の内容を上書きします。

Insert Source to Destination Destination Track Group Gates へ Source Track Group Gates の間の内容を挿入します。

Replace Source to Destination

Destination Track Group Gates の間の内容を Source Track Group Gates の間の内容に Destination をリップルすることによって、取り替えます。

Fit Source to Destination Source を伸ばすことによって、Destination Track Group Gates の間の内容を Source Track Group Gates の間の内容に取り替えます。

Auto Set Destination Gate In after Edit このオプションをチェックすると (可能)、Destination Gate In ポイントはどのような Source-Destination オペレーションの後においても自動的に、現在の Gate Out ポイントに設定されます。

Auto Select Destination after Edit このオプションをチェックすると (可能)、Destination Track Group はどのような Source-Destination オペレーションの後であっても自動的に選択されます。

Limit 1 Gate Sources to End/Beginning of Clip このオプションをチェックすると (可能)、全体のトラックの代わりに、Source Gate と Gate の下のクリップの端の間に、Source 素材は、Destination にコピーされます。

3 Gates Auto-Edit does Overwrite このオプションがチェックされ (可能)、2 Gates が Source で用意されると、その後 1 は Destination、次に、AutoEdit は Overwrite オペレーションを実行します。

3 Gates Auto-Edit does Insert このオプションがチェックされ (可能)、2 Gates が Source

で用意されると、その後 1 は Destination、次に、AutoEdit は Insert オペレーションを実行します。

Jog-Wheel Editing

多くの編集動作が、選択されたクリップか、外部のハードウェアコントローラーでジョグホイールを使用するクリップグループで引き受けられるかもしれません。

まず最初に、Clip か、Clips グループを選択してください。そして、以下の選択から希望の Jog-Wheel Editing Mode を選んでください。

Move

Trim In

Trim Out

Trim Fade Out

Tim Fade In

Trim Fade In Symmetrically

Trim Fade Out Symmetrically

Trim Sync Point

Slip In

Slip Out

Slide Media

今度は、**Move**, **Trim**, **Slip** または、**Slide the Clip(s)** にジョグホイールをシンプルに動かしてください。**Spacebar** か **Enter** を押すと、change(s)、**Esc** キャンセルは確認されます。

Editing Modes > Insert Mode >

Overwrite チェックすると、どのようなクリップであっても、配置されます。既存のクリップは、二つのオーバーラップであるそのクリップの部分に上書きされます。

Insert Track チェックすると、どのようなクリップであっても、トラックに配置されます。そしてトラックに挿入されるでしょう。つぎに、時間の中で(右へ)、挿入されたクリップの長さにより、トラックのすべての他の素材をリップルするでしょう。

Editing Modes > Remove Mode >

Remove チェックすると、選択されたどんな素材もTimeline からシンプルに取り除かれるでしょう。他の何もかもが、完全にそのまま、場所も同じでしょう。

Remove and Ripple チェックすると、選択されたどんな素材もTimeline から取り除かれるでしょう。取り除かれた素材はそれによって、右にスペースができるために、左(より早く)へリップルされるでしょう。

Editing Modes > Snap Mode >

Don't Snap スナップモードは、セットされません。このモードはトラックに置かれたオブジェクトの動きに影響を与えません。行動は既存の Insert と Remove モードに従います。

Head to End このモードで、トラックに置かれたどんなクリップの始まりも、トラックの最後のクリップの端までスナップされるでしょう。新しいクリップのヘッドを最後のクリップの端(テール)まで隣接させます。

Tail to Beginning このモードで、トラックに置かれたどんなクリップも、トラックで最初のクリップの始まりまでスナップされるでしょう。最初のクリップのヘッドに新しいクリップのテールを隣接させます。

Head to Nearest このモードで、トラックに置かれたどんなクリップも、トラックで最も近い編集ポイントかマークにクリップのヘッドをスナップされるでしょう。これは、トラック上でヘッドまたは存在するクリップのテールを含んでいます。Play Head Cursor, Mark In, Mark Out, Named Markers, または、CD Mark も同様です。Insert Mode 設定に従った既存のクリップに、クリップは相互作用するでしょう。

Tail to Nearest このモードで、トラックに置かれたどんなクリップも、トラックでの最も近い編集ポイントかマークにクリップのテールをスナップするでしょう。これは、トラック上でヘッドまたは存在するクリップのテールを含んでいます。Play Head Cursor, Mark In, Mark Out, Named Markers, または、CD Marks も同様です。Insert Mode 設定に従った既存のクリップに、クリップは相互作用するでしょう。

Snap to Original TimeCode このモードで、トラックに置かれたどんなクリップも、クリップのオリジナルのTimeCode によって再び表された時間位置にクリップのヘッドを

スナップするでしょう。Insert Mode 設定に従った既存のクリップに、クリップは相互作用するでしょう。

Auto-Ripple このオプションがチェックされた場合(可能)、すべての **Insert** か **Remove** オペレーションがトラックの残りをリップルします。

Auto-Crossfade このオプションがチェックされた場合(可能)、デフォルトクロスフェイド、(Fade Editor Tab Window で定義されている)は、どのような Paste または、Source-Destination オペレーションに適用されます。

Enable Automation Cut/Copy/Paste

また、このオプションがチェックされた場合(可能)、すべての **Cut / Copy / Paste** オペレーションはオートメーショントラックを含んでいます。

Update Original TC on Move このオプションをチェックした場合(可能)、どんなコピーされた/移動した選択のオリジナル TimeCode スタンプも現在の移動の前にそれが中にあった位置にアップデートします。

Snap >

Snap Off このオプションがチェックされた場合(可能)、Snap モードは出来ません。

Snap to Edits このオプションがチェックされた場合(可能)、Snap モードは Edits に設定されません。

Snap to Scale このオプションがチェックされた場合(可能)、Snap モードは Scale に設定されません。

Snap to Feet Scale このオプションがチェックされた場合(可能)、Snap モードは Feet Scale に設定されます。

Snap to Bars & Beats Grid このオプションがチェックされた場合(可能)、Snap モードは Bars & Beats に設定されます。

Snap Cursor このオプションがチェックされた場合(可能)、また、現在のモードに従って、Cursor はスナップされます。

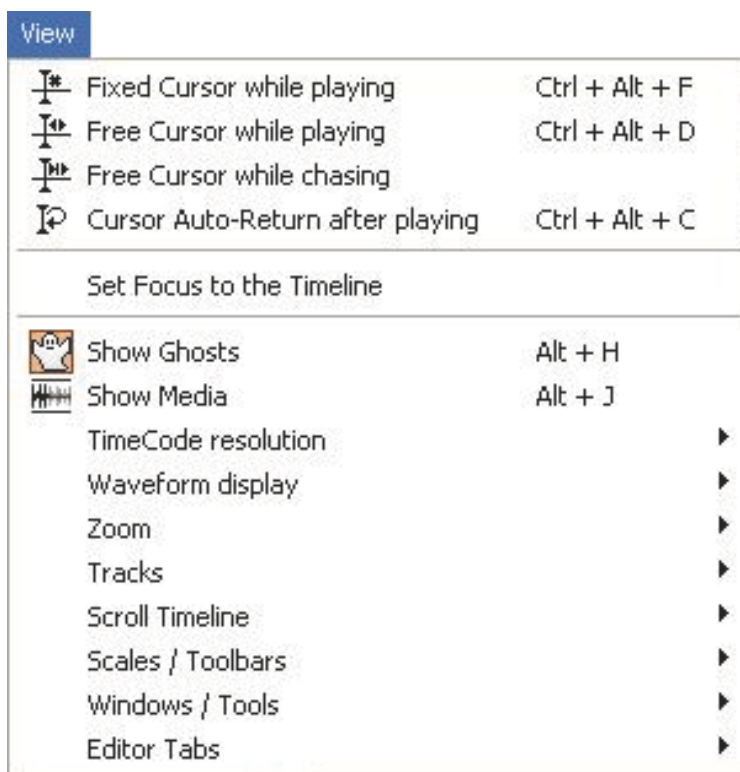
Snap Region Selection このオプションがチェックされた場合(可能)、また、現在のモードに従って、Selection はスナップされます。

Snap Selection Head このオプションがチェックされた場合(可能)、Snap モードは選択される Head に設定されます。

Snap Selection Tail このオプションがチェックされた場合(可能)、Snap モードは選択される Tail に設定されます。

Snap Selection Sync Point このオプションがチェックされた場合(可能)、Snap モードは選択される Sync Point に設定されます。

View Menu



View menu

Fixed Cursor while playing チェックした場合(可能)、**Playhead Cursor** は、再生している間、静止して残っています。その位置は、the **Settings > All Settings > Playback/Record** ページで設定され、Tracks は右から左へスクロールします。

Free Cursor while playing チェックした場合(可能)、スクリーン境界に達したとき、すなわち、Timeline は再び描かれません。

Free Cursor while chasing チェックした場合(可能)、オプション上のどちらかの連結で、たとえば TimeCode Master マシンが Stop, Rew, FF, Play, Locat など、勿論チェイス中であれ、Playhead Cursor と Timeline の位置はワークステーションから自由に操ることができる。しかし Pyramix は、送られたにロックし、速攻でカーソルは TC に(すっ飛んで)いきます。これは以前、デフォルトの行為でした。チェックを不可にした場合、Pyramix をチェイスで設定すると、Cursor は何時でも TimeCode にロックします。Stop, Rew, FF, Play, Locat など、勿論チェイス中であっ

てもです。

Cursor Auto-Return after playing

チェックした場合(可能)、再生が止まったとき、**Playhead Cursor** はスタート位置に戻ります。

Set Focus to the Timeline

キーボードショートカットのマッピングは非常に利用価値が高いです。

フローティング Tab か他のウィンドウが開かれたとき、それは、フォーカスを保って、いくつかの
コマンドを独占します。通常 Space Bar とこのコマンドを呼び出す Cursor ボタンは、フォーカス
を復元するために Timeline をダイレクトにクリックするのと等しいです。しかし、マウスを握る
のを避け、どのような選択の置き放ちも避けます。

Show Ghosts

チェックした場合(可能)、関連する仮想トラックにクリップのゴーストを表示します。

Show Media

チェックした場合(可能)、選択されたクリップのためにレッド・ラインとしてトラッ
クに、基本的なデジタル・メディアの完全なエクステントを示します。そのラインは
これがオンであるときに、灰色にされたウエーブフォームイメージを持った選択されたクリップの上下に
あります。

TimeCode Resolution >

Frames 1 秒あたりの Cursor TimeCode がディスプレイするフレームのレゾリューションを設
定します。

Samples 1 秒あたりの Cursor TimeCode がディスプレイするサンプル数を設定します。

[ms] 1 秒あたりの Cursor TimeCode がミリ秒でディスプレイするよう設定します。

CD frames 1 秒あたりの Cursor TimeCode が CD フレームでディスプレイするよう設定します。

Display as CD time TimeCode ディスプレイを CD Track 経過時間に設定します。

(CD Markers があるときだけ利用できます。)

Waveform Display >

Larger 現在のウエーブフォームディスプレイサイズを大きくします。

Smaller 現在のウエーブフォームディスプレイサイズを小さくします。

x1 現在のウエーブフォームディスプレイの拡大係数を 1x に設定します。

x2 現在のウエーブフォームディスプレイの拡大係数を2xに設定します。

x4 現在のウエーブフォームディスプレイの拡大係数を4xに設定します。

x8 現在のウエーブフォームディスプレイの拡大係数を8xに設定します。

DB 現在のウエーブフォームディスプレイをデシベルに設定します。

Auto-Scale Waveform 現在のウエーブフォームディスプレイを自動的に最適波形で表示するように設定します。

Show Full Waveform 現在のウエーブフォームディスプレイにサンプルレベルでさえ完全に着色される波形を表示するように設定します。(ピークディスプレイように。)

Show Waveform Origin 現在のウエーブフォームディスプレイを0dB基点で表示するように設定します。

Show Dynamic Waveform 現在のウエーブフォームディスプレイを各ピクセルのためのダイナミックレンジで示している波形を表示するように設定します。

Hide Clip Name when Waveform Shown

波形を表示するとき、クリップネームを隠します。

Zoom >

Fit in window **selected clip** か **region** に合うように (**fit**)、Project Editor パネルの水平な倍率(ズームレベル)を調整します。

Previous zoom 前のズーム分解能と位置に Project Editor Panel 画面を復元します。

Zoom In 2xの要素で、画像を徐々に拡大します。Project Editor Panel の中央の中心に置かれます。

Zoom Out 2xの要素で、画像を徐々に縮小します。Project Editor Panel の中央の中心に置かれます。

Recall Preset >

Zoom 1 Recall Preset Zoom 1

Zoom 2 Recall Preset Zoom 2

Zoom 3 Recall Preset Zoom 3

Zoom 4 Recall Preset Zoom 4

Zoom 5 Recall Preset Zoom 5

Auto Zoom Selection Project Editor Panel はTimeline で作られたどのような選択へも自動的にズームインを表示します。

Tracks >

Show all Tracks すべてのトラックを表示して (Unhide)、すべてのTrack Groups を Expand します。(Uncollapse)

Hide Tracks without selection 選択していないすべてのトラックを隠します。

Fit View to >

Fit View to 1 Track Fit current View to 1 Track

Fit View to 2 Tracks Fit current View to 2 Tracks

Fit View to 4 Tracks Fit current View to 4 Tracks

Fit View to 8 Tracks Fit current View to 8 Tracks

Fit View to 16 Tracks Fit current View to 16 Tracks

Fit View to All Tracks Fit current View to All Tracks

Enlarge Track Size Enlarge (拡大) current Track Size

Reduce Track Size Reduce (縮小) current Track Size

Scroll Timeline	Timeline 全体を左にスクロールします。
Scroll Timeline Right	Timeline 全体を右にスクロールします。
Scroll Timeline Up	Timeline 全体を上スクロールします。
Scroll Timeline Down	Timeline 全体を下にスクロールします。
Scales / Toolbars >	
TimeCode Toolbar	メイン TimeCode ツールバーを表示/非表示にします。
Feet	Time ルーラーの下に、Feet でメモられた、ルーラーを加えます。(存在しているなら)
Feet Settings	Feet Settings ダイアログボックスを開きます。
Bars&Beats	Time ルーラーの下に、Bars&Beats でメモられた、ルーラーを加えます。(存在しているなら)
Bars&Beats Settings	Bars&Beats Settings ダイアログボックスを開きます。
Tempo Map	Time ルーラーの下に、Tempo マップを加えます。(存在しているなら)
Source – Destination	
Transport Toolbar	Transport Toolbar を表示/非表示にします。
Automation Toolbar	Automation Toolbar を表示/非表示にします。
Windows / Tools >	
Transport	Transport Large Control を表示します。
Mixer	Mixer を表示します。
Monitor	Monitor を表示します。

Media Management **Media Management** フォルダーを表示します。

Global libraries **Global libraries** を表示します。

Fade Library **Fade Library** を表示します。

Information **Information Window** を表示します。

On the Air **On the Air Window** を表示します。

I/O Status **I/O Status Window** を表示します。

Editor Tabs >

Overview **Overview Tab** ウィンドウを開きます。

EDL **EDL Tab** ウィンドウを開きます。

Document Libraries **Document Libraries Tab** ウィンドウを開きます。

Tracks **Tracks Tab** ウィンドウを開きます。

Track Groups **Track Groups Tab** ウィンドウを開きます。

Playlists **Playlists Tab** ウィンドウを開きます。

Workspaces **Workspaces Tab** ウィンドウを開きます。

Selection **Selection Tab** ウィンドウを開きます。

Fade Editor **Fade Editor Tab** ウィンドウを開きます。

Markers **Markers Tab** ウィンドウを開きます。

CD **CD Tab** ウィンドウを開きます。

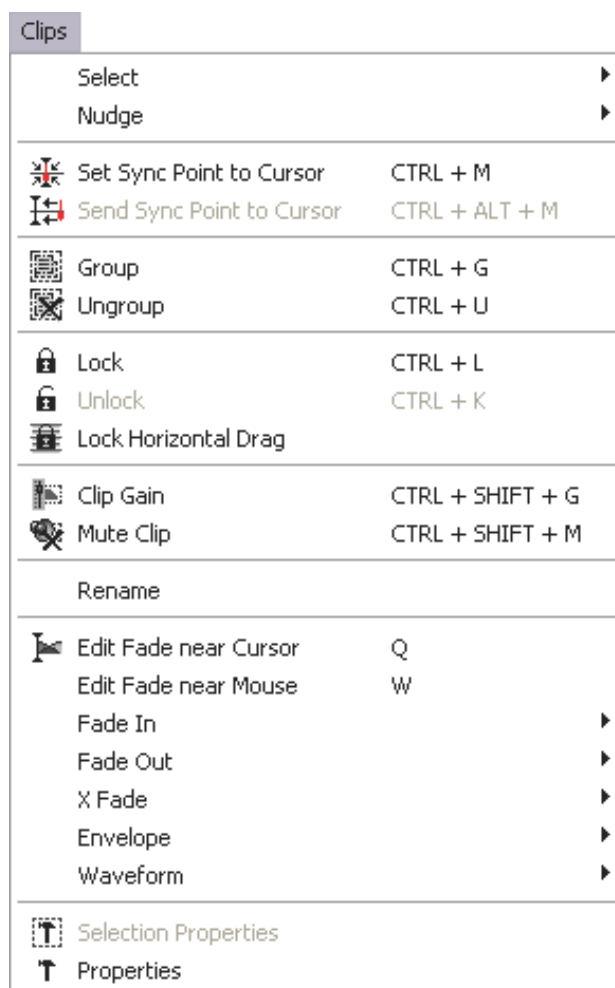
Notes **Notes Tab** ウィンドウを開きます。

Machines **Machines Tab** ウィンドウを開きます。

Media Management **Media Management Tab** ウィンドウを開きます。

Global Libraries **Global Libraries Tab** ウィンドウを開きます。

Clips



Clips menu

Select >

Select All Timeline 上のすべてのクリップを選択してください。

Select All to Mark In 現在の **Mark In Point** に、Timeline 上のすべてのクリップを選択してください。

Select All between Marks 現在の In/Out Marks の間で、Timeline 上のすべてのクリップを選択してください。

Select All from Mark Out 現在の Mark Out Point から、Timeline 上のすべてのクリップを選択してください。

Select Source 現在のオーディオトラック上のすべてのクリップを選択します。

Deselect All すべての現在選択されたクリップを開放します。

Select Previous Clip 現在選択されたクリップの左のクリップを選択します。

Select Next Clip 現在選択されたクリップの右のクリップを選択します。

Add Previous Clip to Selection
現在選択されたクリップの左の選択を供給します。

Add Next Clip to Selection
現在選択されたクリップの右の選択を供給します。

Add all Preceding Clips to Selection
現在選択されたクリップに先行するすべてのクリップに選択を供給します。

Add all Following Clips to Selection
現在選択されたクリップに続いて、すべてのクリップに選択を供給します。

Nudge >

Nudge to Previous Edit エディターでトラックの前の編集ポイントかマークへ左(時間で初期の)に選択されたクリップをナッジします。

Nudge to Next Edit エディターでトラックの次の編集ポイントかマークへ右(時間で後の)に選択されたクリップをナッジします。

Nudge to Left 現在の Nudge 設定と等しい量で、左(時間で初期の)に選択されたクリップをナッジします。

Nudge to Right 現在の Nudge 設定と等しい量で、右(時間で後の)に選択されたクリップをナッジします。

Nudge to Left Custom Keyboard で入力した量で、左(時間で初期の)に選択されたクリップをナッジします。

Nudge to Right Custom Keyboard で入力した量で、右(時間で後の)に選択されたクリップをナッジ

します。

Nudge to Left Custom in Bars/Beats

Keyboard で Bars/Beats を入力した量で、左(時間で初期の)に選択されたクリップをナッジします。

Nudge to Right Custom in Bars/Beats

Keyboard で Bars/Beats を入力した量で、右(時間内に、後で)に選択されたクリップをナッジします。

Nudge In to Left (Pressing Control は、マウスでの移動と同じくらいの作用をさせます。)

Nudge In to Right (Pressing Control は、マウスでの移動と同じくらいの作用をさせます。)

Nudge Out to Left (Pressing Control は、マウスでの移動と同じくらいの作用をさせます。)

Nudge Out to Right (Pressing Control は、マウスでの移動と同じくらいの作用をさせます。)

Nudge Media to Left

Nudge Media to Right

Move Up 選択したクリップか、隣接しているトラックの上まで、リージョンを移動します。

Move Down 選択したクリップか、隣接しているトラックの下まで、リージョンを移動します。

Move Up with Fade 選択したクリップか、隣接しているトラックの上まで、リージョンを移動します。その位置に隣接している別のクリップがあれば、それは、クロスフェードすることによって、それとやり取りするでしょう。

Move Down with Fade 選択したクリップか、隣接しているトラックの上まで、リージョンを移動します。その位置に隣接している別のクリップがあれば、それは、クロスフェードすることによって、それとやり取りをするでしょう。

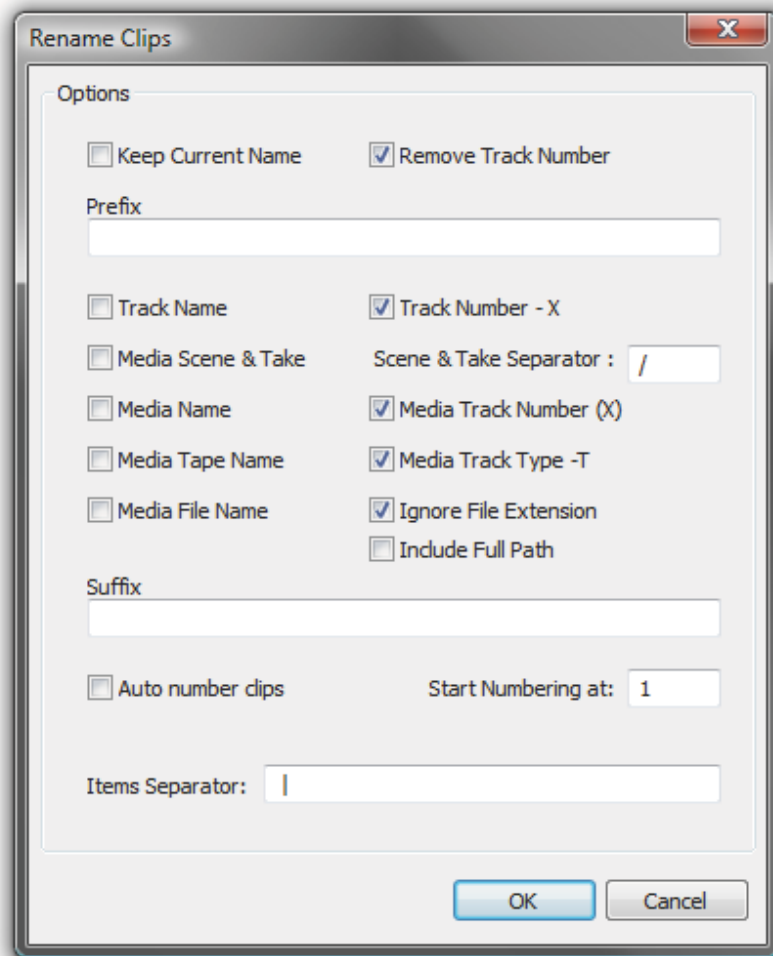
Current Setting >

Nudge Setting 1 Apply Nudge Setting 1

Nudge Setting 2 Apply Nudge Setting 2

Nudge Setting 3 Apply Nudge Setting 3

Nudge Setting 4	Apply Nudge Setting 4
Nudge Setting 5	Apply Nudge Setting 5
Set Sync Point to Cursor	現在のカーソル位置に選択されたクリップの Sync Point を設定します。
Send Sync Point to Cursor	Sync Point が Play Cursor の現在の位置に並べられるように、現在選択されたクリップを送ります (移動します)。
Group	Timeline で選択したクリップすべてを一緒にグループにします。
Ungroup	Timeline で選択したグループクリップをアングループメンバにします。
Lock	Timeline で編集できない、移動させることができないように、選択したクリップをロックします。
Unlock	再びそれらを編集できるように、ロックしたクリップを外します。
Lock Horizontal Drag	可能にすると、水平にクリップをドラッグすることができません。 (右から左)
Clip Gain	選択したクリップにオーディオレベルを設定するためにオーディオフェーダを表示します
Mute Clip	選択したクリップをミュートします。
Rename	Rename Clips ダイアログで選べる様々な結合可能オプションがある、クリップのリネームを可能にします。



Rename Clips dialog

Options

Keep Current Name

チェックすると、現在の名前は保持されます。
しかし、キーピングの選択、または、かっこ内の現在のトラック番号を取り除く必要があります。

Remove Track Number

Clip Name から Track Number を取り除きます。

Prefix

すべてのクリップの自動リネームと自動リナンバするカスタム接頭辞と接尾辞テキストを加える、新しいカスタム Prefix が加えられるテキスト入力ボックスです。

Track Name

Track Number – X

Media Scene & Take (可能であるなら)

Media Name

Media Track Number (X)

Media Tape Name

Media File Name

Ignore File Extension

Include Full Path

Suffix 新しいカスタム Suffix が加えられるかもしれないテキスト入力ボックスです。

Auto number clips チェックすると、クリップは以下の値から始まる付番をされます。:

Starting Numbering at:

Items Separator 新しいカスタム Separator が加えられるかもしれないテキスト入力ボックスです。

Edit Fade near Cursor 編集レディ状態の現在の Playhead カーソルポジション近くにロケートされたオーディオフィードがある **Fade Editor** を開きます。

Edit Fade near Mouse 編集レディ状態の現在のマウス カーソルポジション近くにロケートされたオーディオフィードがある **Fade Editor** を開きます。

Fade In >

Fade Out >

X Fade >

以下に **注意** してください。：サブメニューオプションはこれらに向けてです。**Fade In, Fade Out**, および **X Fade** は同じです。

簡潔さにより、**Fade In** サブメニューオプションだけが示されます。

Fade In New 新しいフェードインを供給します。

Fade In Edit

Default > フェードインを編集します。

Fade In Default デフォルトのフェードインを供給します。

Fade In Default Curve デフォルトカーブのフェードインを供給します。

Fade In Standard >

Fade In Power Linear Power Linear のフェードインを供給します。

Fade In Tension Linear Tension Linear のフェードインを供給します。

Fade In dB Linear dBLinear のフェードインを供給します。

Fade In Cosine Cosine のフェードインを供給します。

Fade In Root Cosine Root Cosine のフェードインを供給します。

Envelope >

Envelope Reset 全体の選択のためにゲインエンベロープをリセットします。
Reset が選択された場合、マウスカーソルの下の選択したトラックのみの中に、すべてのオートメーションなノードを削除することによります。

Envelope Reset Selection 全体の選択のために選択の中ですべてのオートメーションノードを削除することによって、ゲインエンベロープをリセットします。

Envelope Copy to Selection Selection へのコピーが選択における他のすべてのトラックに選ばれた場合、マウスカーソルの下のトラックから選択の中のすべてのオートメーションなノードの値をコピーします。

Envelope Punch Punch が選ばれている場合、マウスカーソルの下のトラックで選択の限界である 4 つの新しいオートメーションノードを配置します。そして Punch Envelope ダイアログボックスが開きます。

Envelope Punch Selection Punchと同じオペレーションを行いますが、現在のSelectionのすべてのトラックに行います。

Waveform >

Waveform follow Track クリップのウエーブフォームディスプレイは、いつも **Track information and Settings panel** で、全体のトラックのための設定に対応するでしょう。

Waveform force Waveform クリップはトラックのウエーブフォームディスプレイ設定にかかわらず、いつもウエーブフォームディスプレイを表示します。



















Waveform force Name クリップはトラックのためのウエーブフォームディスプレイ設定にかかわらずいつもクリップネームを表示します。

Generate Waveform 選択されたクリップのためにバックグラウンドにおけるウエーブフォームデータを作り出してください。

Selection Properties **Selection Properties** ディスプレイ・ウィンドウを開きます。そこは、現在の選択に関する詳細を示しています。

Properties **Selection Properties** ディスプレイ・ウィンドウを開きます。そこは、現在選択されたクリップに関する詳細を示しています。

Tracks

Tracks	
 New Audio Track	CTRL + SHIFT + N
 New Virtual Track	CTRL + SHIFT + T
 Delete	CTRL + SHIFT + DELETE
 Delete to Last	CTRL + SHIFT + ALT + DELETE
Auto-connect	
 Select Previous Track Group	
 Select Next Track Group	
Duplicate Selected Track Group	
Auto Create/Delete Track Groups	
 Select Previous Track	UP
 Select Next Track	DOWN
 Deselect Track	SHIFT + ESC
 Auto Select Tracks	
 Synchronize Tracks & Strips	
 Select All Clips	CTRL + SHIFT + A
 Select All Clips to Mark In	CTRL + SHIFT + I
 Select All Clips between Marks	CTRL + SHIFT + B
 Select All Clips from Mark Out	CTRL + SHIFT + J
 Deselect All Clips	CTRL + SHIFT + D
 Ripple	
 Extend	

Tracks menu

New Audio Track 新しいオーディオトラックが Composition Editor で制作されるのを承認します。

New Virtual Track 新しい仮想のトラックが Composition Editor で制作されるのを承認します。

Delete コンポジションエディタから現在選択されたトラックを取り除きます。

Delete to Last 現在選択されたトラックの間のトラックすべてを Composition Editor の上の最後のトラックまで削除します。

Auto-connect 自動的にあらゆる利用可能なミキサーインプットに、すべてのトラックを連続して関連づけます。

Select Previous Track Group 現在選択されたトラックグループを超えてトラックグループを選択します。

Select Next Track Group 現在選択されたトラックグループの下でトラックグループを選択します。

Duplicate Selected Track Group	現在選択されたトラックグループを複製します。
Auto Create/Delete Track Groups	可能にされた場合、Track Groups は自動的に制作されます。 クリップインサーションは、トラックの新規作成を必要とします。
Select Previous Track	現在選択されたトラックの上でオーディオトラックを選択します。
Select Next Track	現在選択されたトラックの下でオーディオトラックを選択します。
Deselect Track	現在選択されたオーディオトラックの選択を外します。
Auto Select Tracks	オーディオトラックは内容におけるどんなクリック/移動のときにも自動的に選択されます。
Synchronize Tracks & Strips	オーディオトラックとその関連する調整卓ストリップはいつも一緒に選択されます。
Select All Clips	このコマンドは、選択されたトラックのすべてのクリップを選択、ハイライトさせます。
Select All Clips to Mark In	マークインまでのコンポジションの始まりからトラックのすべてのクリップを選択します。
Select All Clips between Marks	Mark In とMark Out の間のトラックのすべてのクリップを選択します。
Select All Clips from Mark Out	Mark Out からコンポジションの終わりまでトラックのすべてのクリップを選択します。
Deselect All Clips	選択されたトラックのすべてのクリップの選択を外します。
Ripple	Ripple Tracks ダイアログボックスを発動します。
Extend	自動的に、それぞれの1タイムライントラック以上のクリップのすべてのMedia チャンネルを収容するためにトラック数を拡張します。

Cursors & Marks

Cursor & Marks		
	Nudge Cursor	▶
	Nudge Marks	▶
	Nudge Gates	▶
	Current Nudge Setting	▶
	Goto TimeCode	NUM 6
	Goto Foot	SHIFT + NUM 6
	Goto Beat	CTRL + NUM 6
	Cursor to Mark In	NUM 4
	Cursor to Mark Out	NUM 5
	Cursor to Gate In	
	Cursor to Gate Out	
	Cursor to Selected Marker	SHIFT + ENTER
	Cursor to Start of Selected Track	
	Cursor to End of Selected Track	
	Auto Center on Goto	
	Mark In to Cursor	NUM 7, F7
	Mark Out to Cursor	NUM 8, F8
	Gate In to Cursor	
	Gate Out to Cursor	
	Marks to Selection	ENTER
	Lock Marks	CTRL + SHIFT + L
	Hide Marks	
	Add Marker to Cursor	NUM 9
	Prompt for Marker Name at insertion	
	Delete Selected Marker	SHIFT + DELETE
	Move Selected Marker to Cursor	CTRL + ENTER
	Set	▶
	Goto	▶
	Select Previous Marker	
	Select Next Marker	
	Show Cursor	
	Show Mark In	
	Show Mark Out	
	Show Gate In	
	Show Gate Out	
	Show Selected Marker	
	Add CD Start Marker to Cursor	SHIFT + ALT + ENTER
	Add CD Stop Marker to Cursor	CTRL + ALT + ENTER
	Add CD Index Marker to Cursor	CTRL + SHIFT + ALT + ENTER
	Delete Selected CD Marker	SHIFT + ALT + DELETE
	CD Mark Groups	SHIFT + ALT + G

Cursors & Marks menu

Nudge Cursor >

Nudge Cursor to Previous Edit	前の編集にカーソルをナッジします。
Nudge Cursor to Next Edit	次の編集にカーソルをナッジします。
Nudge Cursor to Previous Clip	前のクリップにカーソルをナッジします。
Nudge Cursor to Next Clip	次のクリップにカーソルをナッジします。
Nudge Cursor to Previous Clip Fade	前のクリップフェードにカーソルをナッジします。
Nudge Cursor to Next Clip Fade	次のクリップフェードにカーソルをナッジします。
Nudge Cursor to Previous Marker	前のマーカーにカーソルをナッジします。
Nudge Cursor to Next Marker	次のマーカーにカーソルをナッジします。
Nudge Cursor to Previous CD Marker	前の CD マーカーにカーソルをナッジします。
Nudge Cursor to Next CD Marker	次の CD マーカーにカーソルをナッジします。
Nudge Cursor to Left	左にカーソルをナッジします。
Nudge Cursor to Right	右にカーソルをナッジします。
Nudge Cursor to Left with Region	左にカーソルをナッジします。そして、このロケーションの境界に最も近い選択をアップデートします。
Nudge Cursor to Right with Region	右にカーソルをナッジします。そして、このロケーションの境界に最も近い選択をアップデートします。
Nudge Cursor to Left Custom	Keyboard によって入力された量に従って、左にカーソルをナッジします。
Nudge Cursor to Right Custom	Keyboard によって入力された量に従って、右にカーソルをナッジします。
Nudge Cursor to Left Custom in Bars/Beats	Keyboard によって入力された Bars/Beats の長さに従って、右にカーソルをナッジします。

Nudge Cursor to Right Custom in Bars/Beats Keyboard によって入力された Bars/Beats の長さ
に従って、左にカーソルをナッジします。

Nudge Cursor to Previous Foot 前の Foot にカーソルをナッジします。

Nudge Cursor to Next Foot 次の Foot にカーソルをナッジします。

Nudge Cursor to Previous Foot Frame 前の Foot フレームにカーソルをナッジします。

Nudge Cursor to Next Foot Frame 次の Foot フレームにカーソルをナッジします。

Nudge Cursor to Previous Bar 前の Bar にカーソルをナッジします。

Nudge Cursor to Next Bar 次の Bar にカーソルをナッジします。

Nudge Cursor to Previous Beat 前の Beat にカーソルをナッジします。

Nudge Cursor to Next Beat 次の Beat にカーソルをナッジします。

Nudge Cursor to Previous Grid Step 前のグリッドステップにカーソルをナッジします。

Nudge Cursor to Next Beat Grid Step 次の グリッドステップにカーソルをナッジします。

Nudge Marks >

Nudge Mark In to Left 左にマークインをナッジします。

Nudge Mark In to Right 右にマークインをナッジします。

Nudge Mark In to Left Custom Keyboard により入力された量に従って、マークイン
を左にナッジします。

Nudge Mark In to Right Custom Keyboard により入力された量に従って、マークイン
を右にナッジします。

Nudge Mark In to Left Custom in Bars/Beats Keyboard により入力された Bars/Beats の長さに

従って、マークインを左にナッジします。

Nudge Mark In to Right Custom in Bars/Beats Keyboardにより入力された Bars/Beats の長さに従って、マークインを右にナッジします。

Nudge Mark Out to Left 左へマークアウトをナッジします。

Nudge Mark Out to Right 右へマークアウトをナッジします。

Nudge Mark Out to Left Custom Keyboardにより入力された量に従って、マークアウトを左にナッジします。

Nudge Mark Out to Right Custom Keyboardにより入力された量に従って、マークアウトを右にナッジします。

Nudge Mark Out to Left Custom in Bars/Beats Keyboardにより入力された Bars/Beats の長さに従って、マークアウトを左にナッジします。

Nudge Mark Out to Right Custom in Bars/Beats Keyboardにより入力された Bars/Beats の長さに従って、マークアウトを右にナッジします。

Nudge Gates >

Nudge Gate In to Left ゲートインを左にナッジします。

Nudge Gate In to Right ゲートインを右にナッジします。

Nudge Gate Out to Left ゲートアウトを左にナッジします。

Nudge Gate Out to Right ゲートアウトを右にナッジします。

Current Nudge Setting

Nudge Setting 1

Nudge Setting 2

Nudge Setting 3

Nudge Setting 4

Nudge Setting 5

Goto TimeCode	Goto TimeCode ダイアログボックスを開きます。そこは、特定のTimeCode 位置に置かれるべき Play Cursor を容認します。
Goto Foot	Play Cursor が特定の Footage に置かれるのを容認します。
Goto Beat	Play Cursor が特定の Beat に置かれるのを容認します
Cursor to Mark In	Play Cursor をマークインに移動させます。
Cursor to Mark Out	Play Cursor をマークアウトに移動させます。
Cursor to Gate In	Play Cursor を選択したトラックグループゲートインに移動させます。
Cursor to Gate Out	Play Cursor を選択したトラックグループゲートアウトに移動させます。
Cursor to Selected Marker	Play Cursor を Selected Marker に移動させます。
Cursor to Start of Selected Track	選択されたトラックで最初のクリップのスタート位置に Play Cursor を移動させます。
Cursor to End of Selected Track	選択されたトラックで最初のクリップのエンド位置に Play Cursor を移動させます。
Auto Center on Goto	可能にした場合、Goto TimeCode コマンドが使用されているならば、Project Editor は自動的に新しい Play Cursor 位置の中心にディスプレイを置くでしょう。
Mark In to Cursor	プレーカーソルの位置にマークインを移動させます。
Mark Out to Cursor	プレーカーソルの位置にマークアウトを移動させます。
Gate In to Cursor	選択したトラックゲートインの位置に Play Cursor を移動させます。
Gate Out to Cursor	選択したトラックゲートアウトの位置に Play Cursor を移動させます。
Marks to Selection	現在の選択にマークアウトを移動させます。

Lock Marks	Mark In/Out ポイントは変えられません。
Hide Marks	Mark In/Out カーソルを取り除いてしまいます。
Add Marker to Cursor	現在の Play Cursor Position に新しい Marker を加えます。
Prompt for Marker Name at insertion	作動させた場合、新しいマーカーが挿入される時、 Add New Marker ダイアログがオープンします。
Delete Selected Marker	現在選択されている Marker を削除します。
Move Selected Marker to Cursor	現在の Play Cursor Position に選択された Marker を移動させます。
Set >	
Set Marker 1	Marker #1 を現在の Play Cursor Position に設定してください。
	以下に 注意 してください。 : Set Markers 2 – 10 は表示されません。
Goto Marker 1	Marker #1 に Play Cursor 位置を設定してください。
	以下に 注意 してください。 : Goto Markers 2 – 10 は表示されません。
Select Previous Marker	現在選択された Marker の前の Marker (左) を選択します。
Select Next Marker	現在選択された Marker の次の Marker (右) を選択します。
Show Cursor	自動的に、Project Editor のディスプレイを Play Cursor の中心に置きます。
Show Mark In	自動的に、Project Editor のディスプレイを Mark In の現在位置の中心に置きます。
Show Mark Out	自動的に、Project Editor のディスプレイを Mark Out の現在位置の中心に置きます。
Show Gate In	自動的に、Project Editor のディスプレイを選択したトラックグループ Gate In の中心に置きます。

Show Gate Out	自動的に、Project Editor のディスプレイを選択されたトラックグループ Gate Out の中心に置きます。
Show Selected Marker	自動的に、Project Editor のディスプレイを現在選択された Marker の中心に置きます。
Add CD Start Marker to Cursor	Play Cursor 位置へ CD Start マーカーを追加します。
Add CD Stop Marker to Cursor	Play Cursor 位置へ CD Stop マーカーを追加します。
Add CD Index Marker to Cursor	Play Cursor 位置へ CD Index マーカーを追加します。
Delete Selected CD Marker	現在選択された CD Marker を削除します。
CD Mark Groups	Project Editor で CD Markers Groups の自動新規作成を可能にします。

Selection

Selection				
Nudge				
	Set Cursor to Selection Start	;	Nudge to Left	CTRL + SHIFT + LEFT
	Set Cursor to Selection Start with Preroll		Nudge to Right	CTRL + SHIFT + RIGHT
	Set Cursor to Selection Start with Preroll #2		Nudge Start to Left	CTRL + ALT + LEFT
	Set Cursor to Selection Start with Preroll #3		Nudge Start to Right	CTRL + ALT + RIGHT
	Set Cursor to Selection End	#	Nudge End to Left	CTRL + SHIFT + ALT + LEFT
			Nudge End to Right	CTRL + SHIFT + ALT + RIGHT
	Set Selection Start to Cursor	[Move Selection Up	CTRL + UP
	Set Selection End to Cursor]	Move Selection Down	CTRL + DOWN
	Select between Gates		Grow Selection Up	CTRL + SHIFT + UP
	Gates to Selection		Grow Selection Down	CTRL + SHIFT + DOWN
	Select Clip(s) under Cursor	\	Narrow Selection Up	CTRL + SHIFT + ALT + DOWN
			Narrow Selection Down	CTRL + SHIFT + ALT + UP
	Undo Selection	BACKSPACE		
	Redo Selection	SHIFT + BACKSPACE		
	Undo / Redo Selection	CTRL + BACKSPACE		

Cursors & Marks menu

Nudge >

Nudge to Left 左に選択をナッジします。

Nudge to Right 右に選択をナッジします。

Nudge Start to Left 左の選択の始めにナッジします。

Nudge Start to Right 右の選択の始めにナッジします。

Nudge End to Left 左の選択のエンズにナッジします。

Nudge End to Right 右の選択のエンズにナッジします。

Move Selection Up 現在位置の上のトラックに現在の選択を移動させます。

Move Selection Down 現在位置の下トラックに現在の選択を移動させます。

Grow Selection Up 現在位置の上のトラックに現在の選択を供給します。

Grow Selection Down 現在位置の下のトラックに現在の選択を供給します。

Narrow Selection Up 現在位置の上のトラックから現在の選択を取り除きます。

Narrow Selection Down 現在位置の下のトラックから現在の選択を取り除きます。

Set Cursor to Selection Start 現在の選択のスタートポイントに **Play Cursor** を置きます。

Set Cursor to Selection Start with Preroll 現在の選択のスタートポイントへ **Play Cursor** を置きます。そして、設定されている **Preroll** 値を追加します。

Set Cursor to Selection Start with Preroll #2 現在の選択のスタートポイントへ **Play Cursor** を置きます。そして、設定されている **Preroll #2** 値を追加します。

Set Cursor to Selection Start with Preroll #3 現在の選択のスタートポイントへ **Play Cursor** を置きます。そして、設定されている **Preroll #3** 値を追加します。

Set Cursor to Selection End 現在の選択のエンドポイントに **Play Cursor** を置きます。

Set Selection Start to Cursor 現在の選択のスタートポイントを **Play Cursor** 位置に置きます。

Set Selection End to Cursor 現在の選択のエンドポイントを **Play Cursor** 位置に置きます。

Select between Gates 選択したトラックグループ **Gates** の間の選択を設定します。

Gates to Selection 現在の選択の先端に **Gates** を移動させます。

Select Clip(s) under Cursor 現在、**Playhead Cursor** に接触しているクリップを選択します。

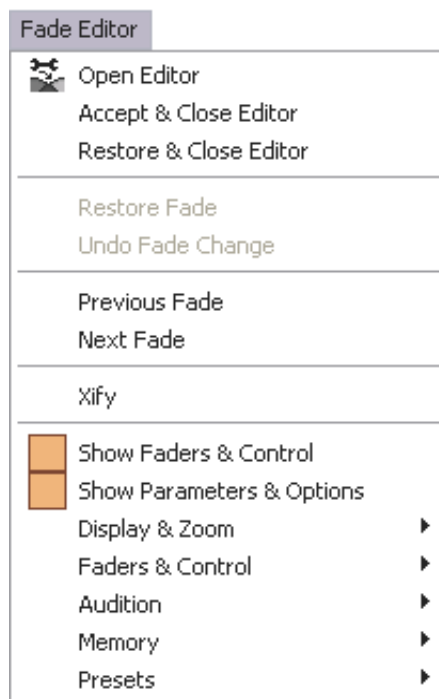
Undo Selection 最後の選択コマンドを取り消します。

Redo Selection 最後の **Undo Selection** コマンドを中止します (再行為)。

Undo / Redo Selection

最後の Undo / Redo Selection コマンドの間で切り替えます。

Fade Editor



Fade Editor menu

Open Editor

Fade Editor ウィンドウを開きます。

Accept & Close Editor

フェードの変更を認めます。そして、Fade Editor ウィンドウを閉じます。

Restore & Close Editor

フェードをオリジナルの状態に復元します。そして、Fade Editor ウィンドウを閉じます。

Restore Fade

フェードをオリジナルの状態に復元します。

Undo Fade Change

最後のパラメータの変更を元に戻します。

Previous Fade

前のフェードを選択するか、編集します。

Next Fade

最終のフェードを選択するか、編集してください。

Xify

標準の Power X フェードに現在のフェードをリセットします。

Show Faders & Control Faders と Fade Editor の Control Section を表示します。

Show Parameters & Options Fade Editor の Parameters と Options のセクションを表示します。

Display & Zoom >

Fit Fade 現在の Fade の周りをズームします。(Reset Zoom)

Zoom In グラフィックディスプレイで画像を徐々に拡大します。

Zoom Out グラフィックディスプレイの画像を徐々に縮小します。

Display & Zoom Options >

No Auto-Center Auto-Centering off

Auto-Center Fade Auto-Centering on

Auto-Center Reference Point Auto Center on Reference Point

Free Zoom Zoom リセット、In、と Out だけに従います。

Auto-Zoom 自動的にいくつかのオペレーションの後の現在の Fade の周りを Zoom します。

Auto-Zoom/Free 自動的に現在の Fade の周りを Zoom します。しかし、その後 Fade Editor を入力するときだけ、Zoom は Free です。

Timeline Zoom Timeline Zoom 要素に従います。

Zoom Preset 1 Recall Preset Zoom #1

Zoom Preset 2 Recall Preset Zoom #2

Zoom Preset 3 Recall Preset Zoom #3

Zoom Preset 4 Recall Preset Zoom #4

Zoom Preset 5 Recall Preset Zoom #5

Faders & Control >

Nudge Out Gain Less

Nudge Out Gain More

Nudge In Gain Less

Nudge In Gain More

Nudge Intercept Less

Nudge Intercept More

Nudge Asymmetry Less

Nudge Asymmetry More

Nudge Out Length Less

Nudge Out Length More

Nudge In Length Less

Nudge In Length More

Nudge Out Position Left

Nudge Out Position Right

Nudge In Position Left

Nudge In Position Right

Nudge In Media Left

Nudge In Media Right

Nudge Out Media Left

Nudge Out Media Right

Faders & Control Options >

Link Length Fade Out & In の長さをリンクします。

Mirror Length 対称的に Fade Out と In の長さを変えます。(中心に置かれます)

Link Position position of Fade Out & In をリンクします。

Fade Safe 現在のフェードを編集している間、(編集される1つの右へ) 続くフェードすべて、確かに完全なままにされます。

Force Safe

Audition >

Audition X Fade

Audition X Fade with Ref

Audition Out with Curve

Audition Out without Curve

Audition Out after Fade

Audition Out with Curve with Ref

Audition Out without Curve with Ref

Audition Out after Fade with Ref

Audition Out Original Material

Audition In with Curve

Audition In without Curve

Audition In before Fade

Audition In with Curve with Ref

Audition In without Curve with Ref

Audition In before Fade with Ref

Audition In Original Material

Audition Options >

Audition Pre-Roll 1

Audition Pre-Roll 2

Audition Pre-Roll 3

Audition Post-Roll 1

Audition Post-Roll 2

Audition Post-Roll 3

Audition Speed 100%

Audition Speed 50%

Audition Speed 25%

Audition Solo

Audition Loop

Audition After Nudge

Memory >

Set Memory 1

Set Memory 2

Set Memory 3

Set Memory 4

Set Memory 5

Recall Memory 1

Recall Memory 2

Recall Memory 3

Recall Memory 4

Recall Memory 5

Presets >

Load Default X Curve

Load Default X Preset

Save Default X Preset

Load Default Out Curve

Load Default Out Preset

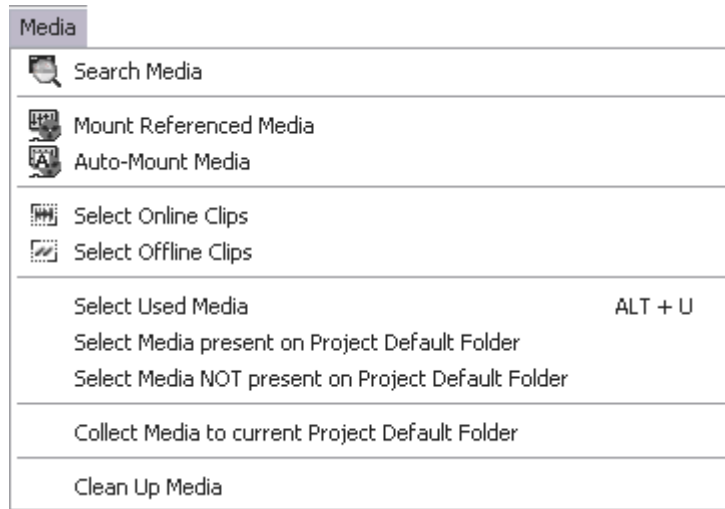
Save Default Out Preset

Load Default In Curve

Load Default In Preset

Save Default In Preset

Media



Media menu

Search Media Query (質問) ページがある **the Media Search Tool** を開きます。(User Manual をご覧ください。: 詳細のための **Media Management Chapter**)

Mount Referenced Media 現在の Project でまだ、マウントされていない、使用されていないすべてのメディアをマウントします。

Auto-Mount Media 選択された場合、Offline ライブラリーからの参照が現在の Project に置かれるときはいつも、Media は自動的にマウントされます。

Select Online Clips 現在マウントされている Media ファイルの Timeline にあるすべての Clips を選択します。

Select Offline Clips 現在マウントされていない Media ファイルの Timeline にあるすべての Clips を選択します。

Select Used Media 現在の Project で使用したすべてのメディアを含むフローティング Media Manager ウィンドウを開きます。

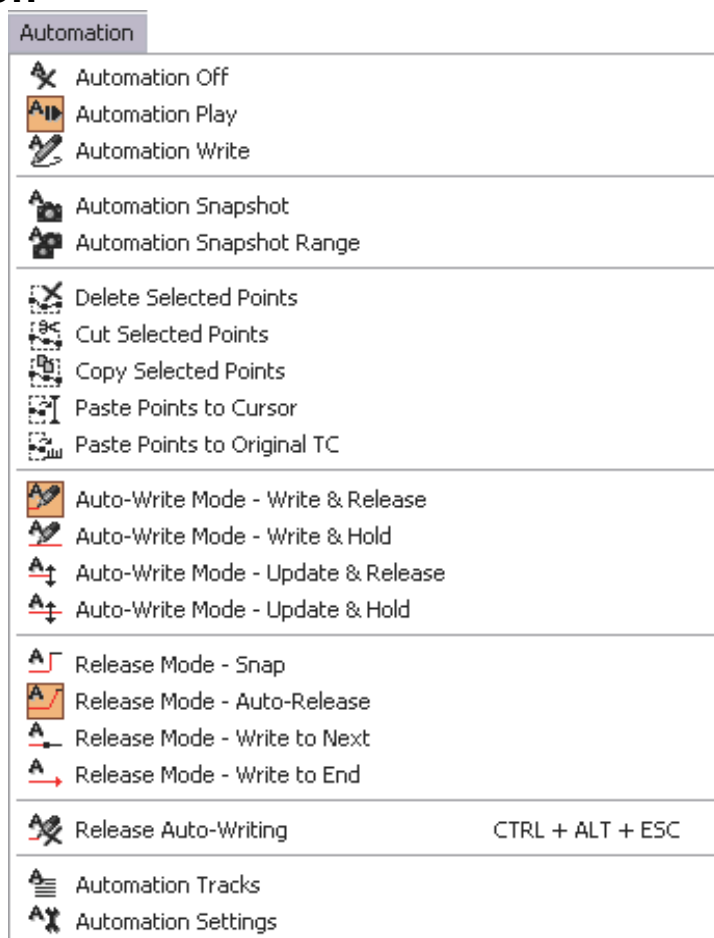
Select Media present on Project Default Folder 選択した(強調表示) Project Default フォルダーにおけるすべてのメディアが表示されているフローティング Composition Library ウィンドウを開きます。

Select Media NOT present on Project Default Folder 選択した(強調表示)Project Default フォルダーにおけるすべてのメディアがまったく表されていないフローティング Composition Library ウィンドウを開きます。

Collect Media to current Project Default Folder 現在のプロジェクトで使用したすべてのメディアファイルをコピーします。
(示されているように、前の **Select Media not present...**は、現在の Project Default Folder へ呼び出されます。

Clean-Up Media Clean-Up Media は、**Choose a Media Folder to Clean-Up** ウィンドウを開きます。リストからフォルダーを選んでください。そして、**OK** をクリックしてください。現在の Project によって参照されていないすべてのメディアは、選択されたフォルダーから永久に取り除かれます。

Automation



Automation menu

- Automation Off** オートメーションシステムは不可になります。
- Automation Play** オートメーションシステムは、以前に記録しているどのようなオートメーションデータも再生するために設定します。
- Automation Write** オートメーションシステムは、以前に記録しているどのようなオートメーションデータも再生するために設定します。そして、すべての可能なコントロールのための新しいオートメーションデータを記録します。
- Automation Snapshot** 現在のカーソル位置でオートメーションキーフレームを制作します。
すべての現在アーミングしているオートメーションコントロールのためです。
- Automation Snapshot Range** 現在の決定された In / Out カーソルの位置でオートメーションキーフレームを制作します。すべての現在アーミングしているオートメーションコントロールのためです。
- Delete Selected Points** 選択されたリージョンに含まれたすべてのオートメーションポイントを削除します。
- Cut Selected Points** 選択されたリージョンを含むすべてのオートメーションポイントをカットします。
- Copy Selected Points** 選択されたリージョンを含むすべてのオートメーションポイントをコピーします。
- Paste Points to Cursor** 選択したトラックのカーソルのあるコピーされた、またはカットしたオートメーションポイントをペーストします。
- Paste Points to Original TC** 選択したトラックのカーソルのあるコピーされた、またはカットしたオートメーションポイントをペーストします。
- Auto-Write Mode - Write & Release** オートメーションは、コントロールを触って、書き込みを始めます。コントロールがリリースされたとき、書き込みをストップします。
- Auto-Write Mode - Write & Hold** オートメーションは、コントロールを触って、書き込みを始めますが、リリースしてもそのままです。ストップするのは、マシンがストップしたときだけです。
- Auto-Write Mode - Update & Release** オートメーションはコントロールを触って、現在のパスをアップデートし始めます。コントロールがリリースされる時、アップデートをストップします。
- Auto-Write Mode - Update & Hold** オートメーションはコントロールを触って、アップデートし始めます。しかし、リリースしてもそのままです。ストップするのは、マシンがストップしたときだけです。

Release Mode – Snap 前のパスに書かれた最後のポイントからストレートジャンプは作られます。

Release Mode - Auto-Release 補間は最後に書かれたポイントから前のパスまで制作されます。
このリリースラインの長さは **Automation Settings > Auto-Release Time** で決められます。

Release Mode - Write to Next 次のポイントが前のパスで見つけられるまで、同じ値は最後に書かれたポイントの後に保たれます。

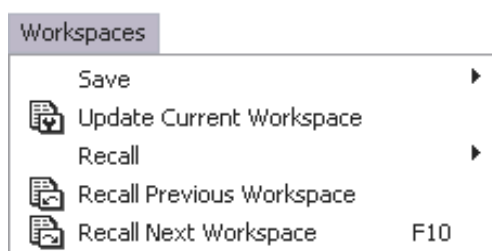
Release Mode - Write to End オートメーションパスの端の最後に書かれたポイントの後ですべてのポイントを取り除きます。

Release Auto-Writing 現在のオートメーションを記録するすべてのコントロールをリリースします。

Automation Tracks Automation Tracks ウィンドウを開きます。この画面は特定のコントロールを表示するためにのオートメーションバージョンを容認します。一度、希望のコントロールはツリー画面でロケートしたことがあります。シンプルにコントロールの上をダブルクリックすれば、Automation Track ウィンドウがアップデートします。

Automation Settings **Settings > All Settings > Application > Automation** ページを開いてください。そこには、オートメーションパラメータと決める設定があります。

Workspaces



Workspaces menu

Save >

Save Workspace 1 Save Workspace 1

以下に **注意** してください。: **Workspace 2~10** は省略してセーブされます。

Update Current Workspace 現在の設定で現在の Workspace をアップデートします。

Recall >

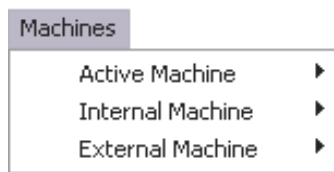
Recall Workspace 1 Workspace 1 をリコールします。

以下に **注意** してください。: **Workspace 2~10** は省略してリコールされま
す。

Recall Previous Workspace 利用可能な Workspaces のリストを通して後方に切り替えます。

Recall Next Workspace 利用可能な Workspaces のリストを通して前方に切り替えます。

Machines



Machines menu

Active machine >

以下に **注意** してください。: **Active マシン Sub - メニュー**は現在アクティブマシンとして選ばれ
ているマシンに反映するでしょう。

Toggle machines インストールされているマシンを切り替えます。

Stop 停止

Pause 一時停止

Play 再生

Play Special >

Play Reverse 逆再生

Play 1/2 速度1/2再生

Play 1/2 Reverse 速度1/2逆再生

Play 1/4 速度1/4再生

Play 1/4 Reverse 速度1/4逆再生

Play 1/16 速度1/16再生

Play 1/16 Reverse 速度1/16逆再生

Play 2x 速度2x再生

Play 2x Reverse 速度2x逆再生

Play 4x 速度4x再生

Play 4x Reverse 速度4x逆再生

Toggle Play/Stop	再生/停止の切り替え
Toggle Play/Pause	再生/一時停止の切り替え
Toggle Play/Record	再生/録音の切り替え

Record	録音
Fast Forward	早送り
Fast Rewind	早戻し
Scan Forward	前方検索
Scan Rewind	後方検索スタート地点へ
Start	スタートへ
End	終わりへ

Goto TimeCode	TimeCode へ
----------------------	------------

Nudge +1 frame

Nudge -1 frame

Set Loop In

Set Loop Out

Goto Loop In

Goto Loop Out

Chase

Store Chase Offset

Jog Wheel Mode – Jog

Jog Wheel Mode – Shuttle

Jog Wheel Mode – Loop

Jog Wheel Mode – Jump

Jog Wheel Mode - Off

Internal Machine

Stop	停止
-------------	----

Pause	一時停止
--------------	------

Play	再生
Play Special >	
Play Reverse	逆再生
Play 1/2	速度1/2再生
Play 1/2 Reverse	速度1/2逆再生
Play 1/4	速度1/4再生
Play 1/4 Reverse	速度1/4逆再生
Play 1/16	速度1/16再生
Play 1/16 Reverse	速度1/16逆再生
Play 2x	速度2x再生
Play 2x Reverse	速度2x逆再生
Play 4x	速度4x再生
Play 4x Reverse	速度4x逆再生

Toggle Play/Stop	再生/停止の切り替え
Toggle Play/Pause	再生/一時停止の切り替え
Toggle Play/Record	再生/録音の切り替え
Toggle Stop/Record Safe	

以下に **注意** してください。: このコマンドは **Play** と **Stop** の間で(または、他の状態)順番に切り変わります。しかしながら、レコーディング中は効きません。

この場合、レコーディングをストップさせるためには、本当の **Stop** コマンドを命じねばなりません。

Play with Preroll

Play with Preroll #2

Play with Preroll #3

Record	録音
Fast Forward	早送り
Fast Rewind	早戻し
Scan Forward	前方検索
Scan Rewind	後方検索スタート地点へ
Start	スタートへ
End	終わりへ

Punch >

Punch Selection	パンチ選択
Punch Selection with Preroll	プリロールのあるパンチ選択
Punch Selection with Preroll #2	プリロール #2 のあるパンチ選択
Punch Selection with Preroll #3	プリロール #3 のあるパンチ選択
Auto-punch with Preroll	プリロールのあるオートパンチ選択
Auto-punch with Preroll #2	プリロール #2 のあるオートパンチ選択
Auto-punch with Preroll #3	プリロール #3 のあるオートパンチ選択
Remake last Punch (In only)	最後の Punch オペレーションを繰り返します。(Punch In 専用)
Remake last Punch (In - Out)	最後の Punch オペレーションを繰り返します。

Play Selection	再生選択ループ
Loop Selection	ループ選択
Play between Marks	マークの間を再生
Loop between Marks	マークの間をループ
Play between Gates	選択されたトラックグループの Gates の間でプレー
Loop between Gates	選択されたトラックグループの Gates の間でループ

Audition >

Audition Pre	前試聴
Audition Pre (Preroll #2)	前試聴(プリロール #2)
Audition Pre (Preroll #3)	前試聴(プリロール #3)
Audition	試聴
Audition (Pre/Postroll #2)	試聴(プリ/ポストロール #2)
Audition (Pre/Postroll #3)	試聴(プリ/ポストロール #3)
Audition Post	試聴ポスト
Audition Post (Postroll #2)	試聴ポスト(ポストロール #2)
Audition Post (Postroll #3)	試聴ポスト(ポストロール #3)

Audition Gate In Pre	選択したトラックグループ Gate In Pre を試聴します。
Audition Gate In Pre (Preroll #2)	選択したトラックグループ Gate In Pre (Preroll #2) を試聴します。
Audition Gate In Pre (Preroll #3)	選択したトラックグループ Gate In Pre (Preroll #3) を試聴します。
Audition Gate In	選択したトラックグループ Gate In を試聴します。
Audition Gate In (Pre/Postroll #2)	選択したトラックグループ Gate In (Pre Preroll #2) を試聴します。

Audition Gate In (Pre/Postroll #3)選択したトラックグループ Gate In (Pre Post roll #3) を試聴します。

Audition Gate In Post 選択したトラックグループ Gate In Post を試聴します。

Audition Gate In Post (Postroll #2)選択したトラックグループ Gate In Post (Post roll #2) を試聴します。

Audition Gate In Post (Postroll #3)選択したトラックグループ Gate In Post (Post roll #2) を試聴します。

Audition Gate Out Pre 選択したトラックグループ Gate Out Pre を試聴します。

Audition Gate Out Pre (Preroll #2) 選択したトラックグループ Gate Out Pre (Preroll #2)を試聴します。

Audition Gate Out Pre (Preroll #3) 選択したトラックグループ Gate Out Pre (Preroll #3)を試聴します。

Audition Gate Out 選択したトラックグループ Gate Out を試聴します。

Audition Gate Out (Pre/Postroll #2)選択したトラックグループ Gate Out (Pre/Postroll #2)を試聴します。

Audition Gate Out (Pre/Postroll #3)選択したトラックグループ Gate Out (Pre/Postroll #3)を試聴します。

Audition Gate Out Post 選択したトラックグループ Gate Out Post を試聴します。

Audition Gate Out Post (Postroll #2)選択したトラックグループ GateOut Post (Postroll #2)を試聴します。

Audition Gate Out Post (Postroll #3)選択したトラックグループ GateOut Post (Postroll #3)を試聴します。

Goto TimeCode TimeCode へ

Nudge +1 frame

Nudge -1 frame

Set Loop In

Set Loop Out

Goto Loop In

Goto Loop Out

Loop On/Off

Loop On/Off

Chase	Hard Chase
Store Chase Offset	Chase Offset のストア
Auto Chase	

Freeze External Machines

Cursor Auto-Return after playing Auto Return On/Off

External Machine

Stop 停止

Pause 一時停止

Play 再生

Play Special >

Play Reverse 逆再生

Play 1/2 速度1/2再生

Play 1/2 Reverse 速度1/2逆再生

Play 1/4 速度1/4再生

Play 1/4 Reverse 速度1/4逆再生

Play 1/16 速度1/16再生

Play 1/16 Reverse 速度1/16逆再生

Play 2x 速度2x再生

Play 2x Reverse 速度2x逆再生

Play 4x 速度4x再生

Play 4x Reverse 速度4x逆再生

Toggle Play/Stop 再生/停止の切り替え

Toggle Play/Pause 再生/一時停止の切り替え

Toggle Play/Record 再生/録音の切り替え

Record 録音

Fast Forward 早送り

Fast Rewind 早戻し

Scan Forward 前方検索

Scan Rewind 後方検索スタート地点へ

Start スタートへ
End 終わりへ

Goto TimeCode TimeCode へ
Nudge +1 frame Nudge +1 フレーム
Nudge -1 frame Nudge -1 フレーム
Set Loop In Loop In の設定
Set Loop Out Loop Out の設定
Goto Loop In Loop In へ
Goto Loop Out Loop Out へ

Chase
Store Chase Offset
Auto-Chase

Eject 取り出し

Chase Cursor On/Off Chase Cursor On/Off の切り替え
Enable Record On/Off Record On/Off を可能に

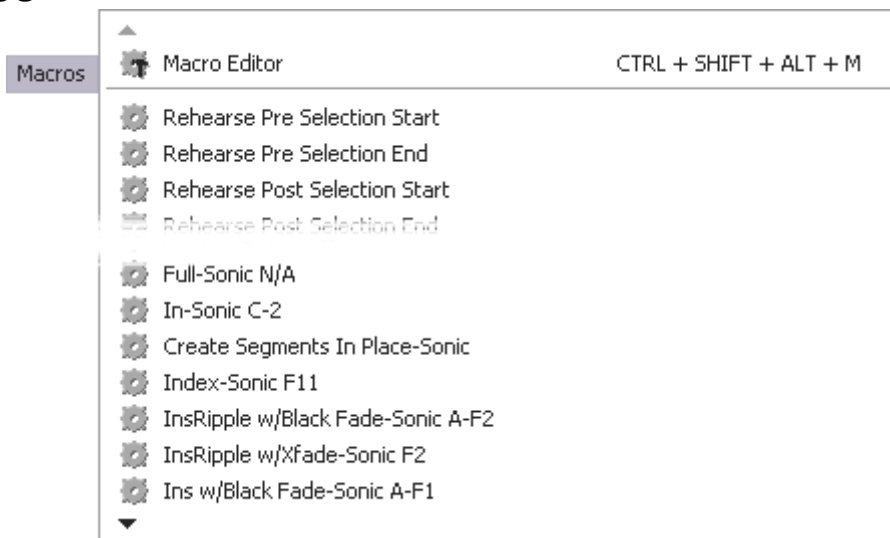
Record Ready >
Record Ready V1 Record Ready V1
Record Ready A1 Record Ready A1
Record Ready A2 - A7 omitted
Record Ready A8 Record Ready A8

Locator >

Goto Locator 1 **Goto Locator 1**
Note Goto Locator 2 to 9 omitted
Goto Locator 10 **Goto Locator 10**

Set Locator 1 **Set Locator 1**
Set locator 2 to 9 omitted
Set Locator 10 **Set Locator 10**

Macros

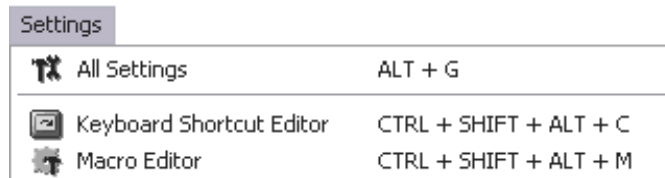


Macros menu

Macro メニューは多くのあらかじめプログラムされた Macros へアクセスします。

Macro Editor も同様です。どうぞご覧ください。**User Macros** 396ページ

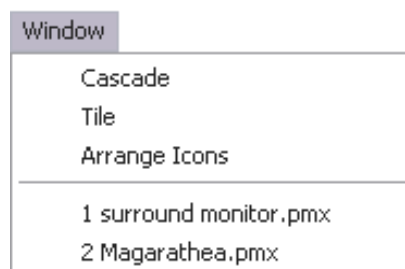
Settings



Settings menu

Settings メニューはメイン **All Settings** ウィンドウ、**Keyboard Shortcut Editor** および **macro Editor** へのアクセスを集めています。

Window

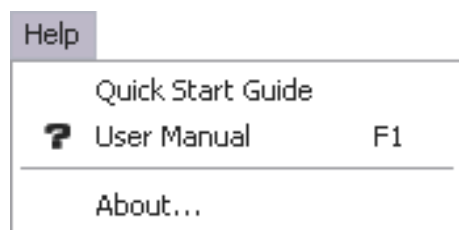


Window menu

Window メニューは、それらの間を切り換えながら、オープンプロジェクトとエネイブルのリストを維持します。

また、それは、マルチオープンプロジェクトウィンドウがスクリーンに、**Tiled** または **Cascaded** に配置されるのを可能にします

Help



Help menu

この **Help** Menu はこのマニュアルと他のものへの迅速なオンラインアクセスを提供します。

About は、Pyramix ロゴがある Window そして、登録したユーザとソフトウェアバージョンに関する詳細をポップアップします。

26

Settings



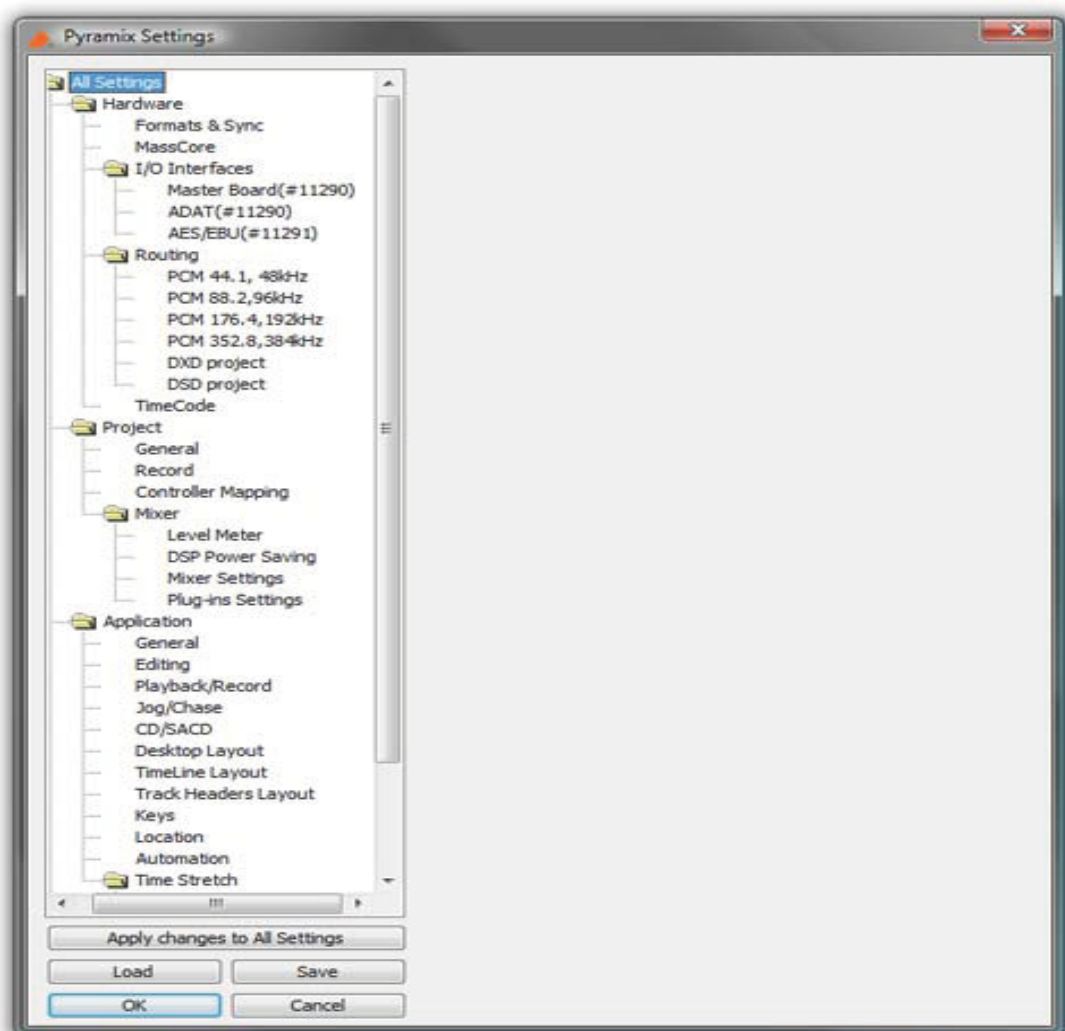
Overview

Pyramix はさまざまなアプリケーションと個人の好みの適応に膨大な構成が可能です。

広大なパラメータ数を処理しやすくするために、Pyramix には、直感的な設定ダイアログウィンドウがあります。**Keyboard Shortcut Editor** と **Macro Editor** は別として、**Pyramix Settings** ダイアログウィンドウはすべての Pyramix 設定をまとめます。**Settings** メニューから両方にアクセスできます。

このドキュメント以外の場所、個々のページでも情報を見つけられますが、all the Settings ページ、本章は詳細です。Tool Bar アイコンから **Settings** にアクセスできます。**Settings > All Settings** メニューまたは **Alt + G**

Configuration - The Settings Dialog Window



Pyramix Settings Window - No folder open

ウィンドウの左辺は、すべての設定がフォルダーで分類されています。フォルダー・アイコンをクリック

すれば、フォルダーが潰れるか、展開します。デフォルトでは、それらのネームを含む設定ページを表示して、すべてのフォルダーが開いています。設定ページをクリックすると、それはビューイングと編集のためのウィンドウが右側に開きます。

Settings Buttons

Apply changes to ...

Settingsフォルダーツリーでは、最初の大きいボタンの機能が見られます。そしてラベルは現在のオープンセッティングページ(もしあれば)を反映するように変化します。**Apply changes to ...**は、Settingsファイルへの変更はセーブしないで行います。今後の使用のために設定を選択的または全体としてセーブできます。

Save

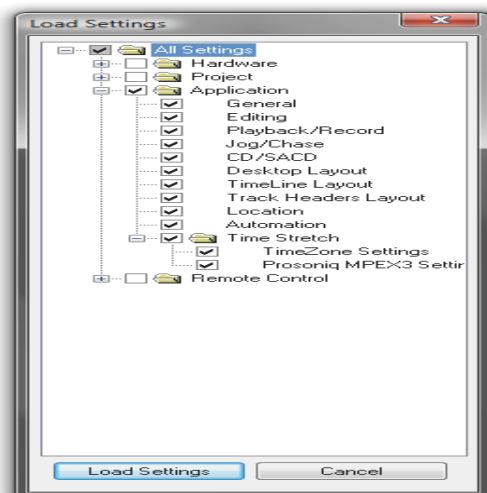
all settings をセーブするには、**Save**ボタンをクリックしてください。**Save As** ブラウザウィンドウが開きます。必要なら、ファイルの適設な位置へ、ナビゲートしてください。

File name: ボックスにふさわしいネームをタイプしてください。**Save** ボタンをクリックしてブラウザウィンドウを閉じてください。

Load

Load は、**Profile (*.pms)**ファイルの設定位置を可能にする Browser ウィンドウを開きます。

必要なファイルが見つけれられ、**Open** ボタンをクリックすれば、ファイルをロードして、**Load Settings** ダイアログを開きます。



Load Settings dialog

Loading Settings Selectively

Load Settings は作動するボックスの設定だけロードします。

Load Settings ダイアログオートは現在選択されているページを選択します。

フォルダーチェックボックスをクリックすると、すべてのサブフォルダーのボックスとそれらを含んでいるページをチェックします。したがって、クリック **All Settings** はすべてのボックスをチェックします。

OK

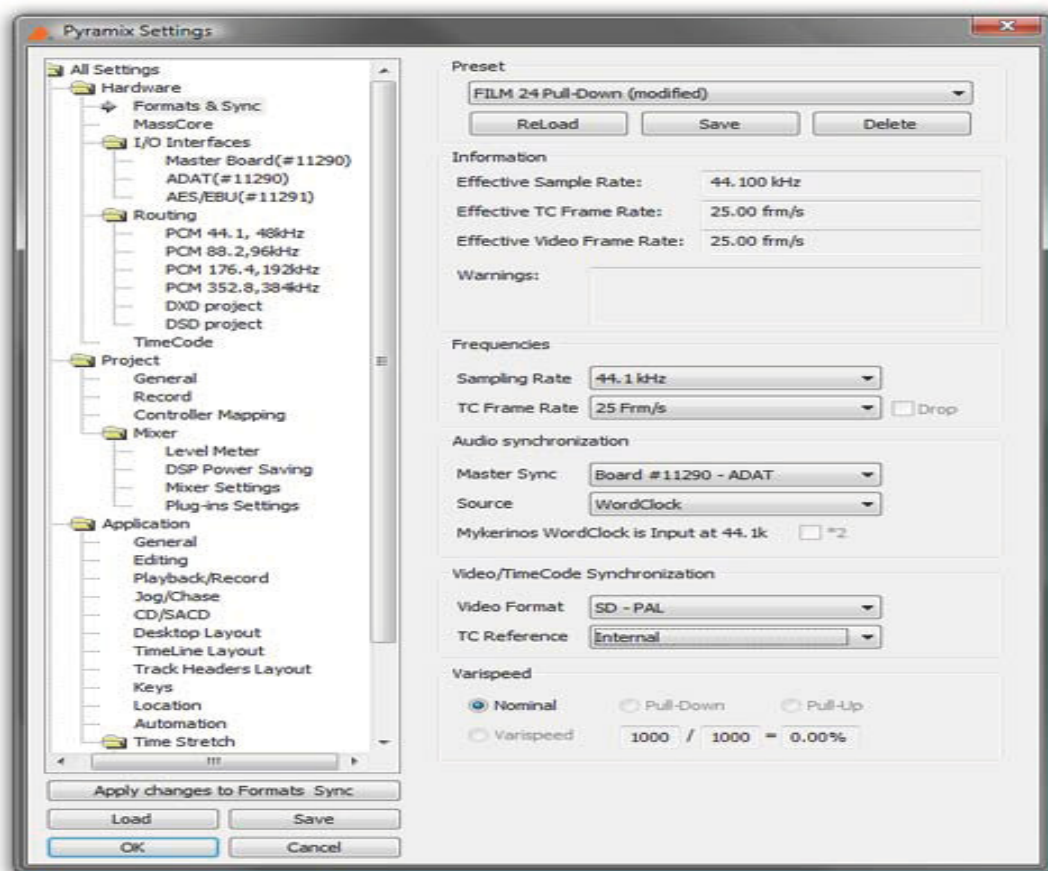
これは、どのような設定の変更もセーブし、**Pyramix Settings** ウィンドウをぬけます。

Cancel

いずれの変更のキャンセルは **Pyramix Settings** ウィンドウをぬけます。

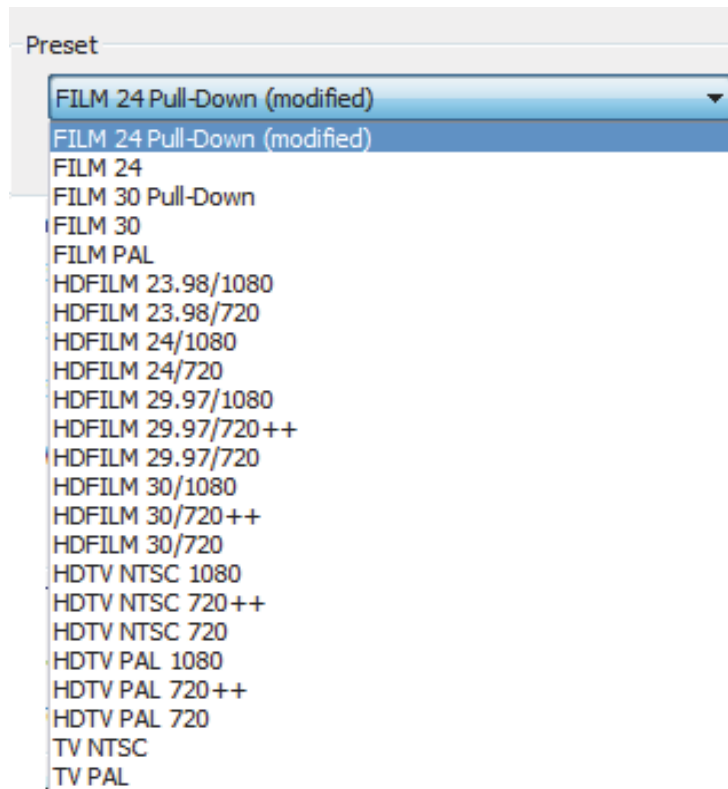
Hardware

Formats and Sync



Preset

このセクションはユーザがこのページのすべてのパラメータの **Save** と **ReLoad** か **Delete Presets** するのを容認します。さまざまな一般的なシナリオが供給された Presets でカバーされています。:



All Settings Hardware Formats & Sync Preset List

Information

Effective Sampling Rate

プリアップ/ダウンを含むサンプルレート、Varispeedの設定を表示します。

Status Barのサンプルレートもその結果のサンプルレートを表示します。

Effective TC Frame Rate

プリアップ/ダウンを含むTC Frame Rate、Varispeedの設定を表示します。

Effective Video Frame Rate

プルアップ/ダウンを含むVideo Frame、Varispeedの設定を表示します。

Sampling Rate

このプロジェクトが制作された、またはデフォルトのロードされた **Mixer** プリセットのセットレートを表
示します。 **Sampling Rate** ドロップダウンリストによりこれを変えることができます。

Warnings

選択したレートについての警告を表示します。

Frequencies

Sampling Rate

ドロップダウンリストには、使える普通のサンプルレートの選択があります。

TC Frame Rate

ドロップダウンリストには、使えるTC Frame Ratesの選択があります。

Drop

NTSC Frame Ratesの使えるものだけ・・・29.97fpsと30fps チェックを入れれば、カウントが適用
されます。

Board

マルチボードシステムでは、ドロップダウンリストを使用して、あなたが設定を確認、または変更したい
ドーターカードを選択してください。

Master

マルチボードシステムでは、このチェックボックスは、どのボードがデジタルオーディオシンクのソー
スであるかを決定します。

Audio Synchronization

Master Sync

マルチボードシステムで、どれをシンク・マスタにするか、ドロップダウンリストから選んでください。

Source

これは全体の Pyramix システムのサンプルクロックソースを決定します。外部のソースが選択されて、有効なシグナルが検出されない場合、外部信号が復元されるまで、システムは **Internal** に戻ります。

以下の選択は利用可能です。:

Internal

クロックマスタとしてボードの内部のオシレーターを選定します。

Video

参照として外部のビデオインプットを選定します。カードは、ワードクロックをビデオシンクレートから得ます。有効な映像信号を Mykerinos ボードに接続しなければなりません。VS3 コントロールパネルで Video / TC マスターとして選択してください。

Word Clock

参照として外部のワードクロックソースを選定します。ワードクロックは Mykerinos ボードに接続しなければなりません。VS3 コントロールパネルで Video / TC マスターとして選択してください。

どんな有効なソースも接続されなければ、このオプションは灰色になります。

Audio Input

Pyramix がドータカード現在のいずれかに関連づけられた外部のオーディオソースからクロックを得るにはこのオプションを選択してください。正しいオーディオインプットを選択しなければなりません。

LTC

特別な状況で、このオプションは、ワードクロックが Linear TimeCode から得られるのを可能にします。

WordClock is Output at XXk *2

48kHzより上のサンプルレートでは、WordClockは、標準の基本的なレートで出力いたします。
128kHzが選択されますと、ボックスがチェックされない場合、WordClockは32kHzのアウトプットです。
このケースでは、ダブルにされておりますので、64kHzです。

Video/TimeCode Synchronization

Video Format

ドロップダウンリストには使えるVideo Formatsがあります。

TC Reference

ドロップダウンリストには使えるTimeCode参照ソースがあります。

Varispeed

サンプルレートを適合させることによって、**Varispeed** モードでプルアップ/プルダウンサンプルレートの選択か、**Varispeed** モードで作動している Pyramix のどちらかを容認します。

Important! 典型的である、アナログか、アナログからデジタルコンバータへは、(例えば、Merging Technologies Sphynx または、DUAll、これは +/- 0.15 ‰ (150 ppm) を超えて作動しませんが) したがって、どのような Varispeed モードであっても、ミュートしてしまいます。

それは、外部のリアルタイムのサンプリングレート変換サーキットリーを通して Mykerinos デジタル I/O's に送るか、またはビルトインのプルアップ、ダウンサポートがある適切な外部のコンバータを使用するために提案されています。

以下に **注意** してください。: 外部の **NTSC** ビデオ参照にロックするのは名目上の制限があります。サンプルレートはプルダウンされます。

Nominal

'Normal'モード。 **Sampling Rate** プルダウンメニューで設定されるように名目上のサンプルレートを使用します。

Pull-Up

サンプルレイトを 0.1% 増強します。30 fps と 29.97 fps の NTSC フレームレートの間で、互換性の理由のためにオーディオポストプロダクションでしばしば使用されています。

Pull-Down

サンプルレイトを 0.1% 減少させます。30 fps と 29.97 fps の NTSC フレームレートの間で、互換性の理由のためにオーディオポストプロダクションでしばしば使用されています。

Varispeed

-12.5% から +12.5% の範囲の中でオーディオの再生スピードを変えることができます。

このオプションを選択してください。そして、必要な速度変化をエンターしてください。

隣のエントリフィールドは、パーセントの10分の1の変化です。容認している範囲以外の値は、容認している範囲に制限されるでしょう。例えば、1500 が入力されれば、値は1125 に設定されるでしょう。

Input

Format

入力フォーマットの選択を提供します。これは、変化します。どの Mykerinos Daughter カードが現在の Board ドロップダウンメニューによって選択されるかによります。

Range

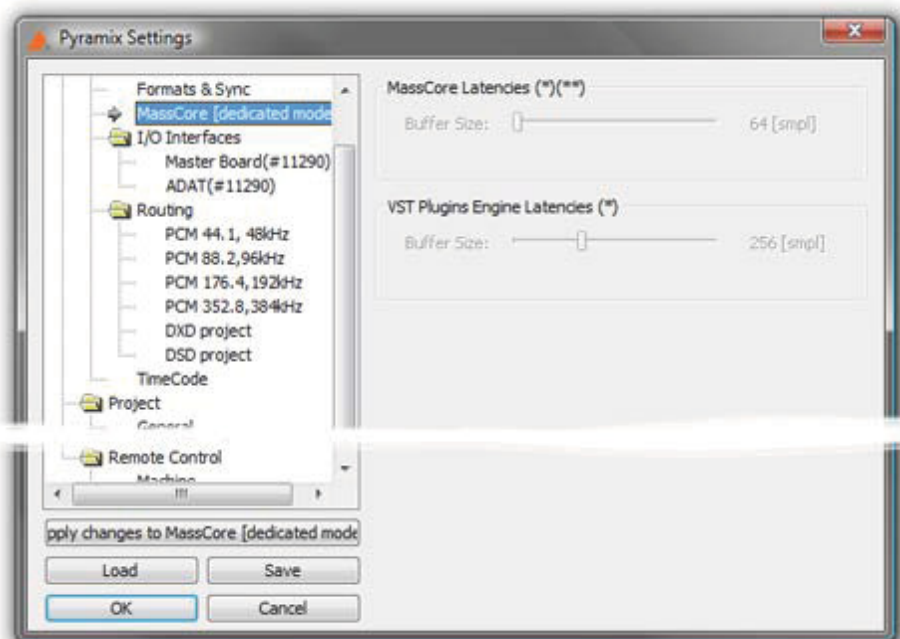
Board ドロップダウンメニューを選択した現在の Mykerinos Daughter カードにより利用可能なシステム入力のナンバーを示しています。

Output

Mode

出力フォーマット選択を提供します。これは、変化します。考慮すべき事柄としての Mykerinos Daughter カードによります。

MassCore



All Settings Hardware MassCore

ご注意願います。: MassCoreモードは大かっこで表示されます。しかし、PCの中では現在の機械設備により決定されます。

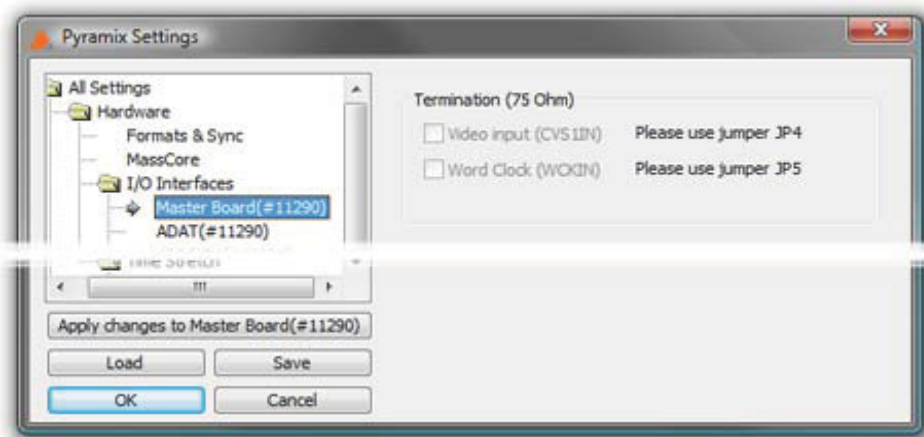
VST Plugins Engine Latencies(*)

サンプルでVSTバッファサイズをセットします。低くすれば遅れは少なくなるし高くすれば増えます。時折、もの凄く大きなサイズを必要とするサードパーティ製も見受けられます。この設定は結構余裕を見て多めにできるようにしております。値を増やせば遅れは増えますが、ブチブチと歪むのを回避できません。

ご注意が必要です。:この設定を変更する(生かす)には、一旦全部のプロジェクトを閉じなければなりません。

I/O Interfaces

Master Board(#Serial No.)



All Settings Hardware I/O Interfaces Master Board(#Serial No.)

Termination

Video Input (CVS1IN) Please use jumper JP4

Word Clock (WCKIN) Please use jumper JP5

Mykerinos Xボードだけの適用です。他は灰色です。

VideoとWordClockシンクインプットの選択です。ボードのジャンパー**JP4**と**JP5**で切り替えます。

(Mykerinos Xの取り説に詳しく書いてございます。どうぞそちらをご覧ください。)

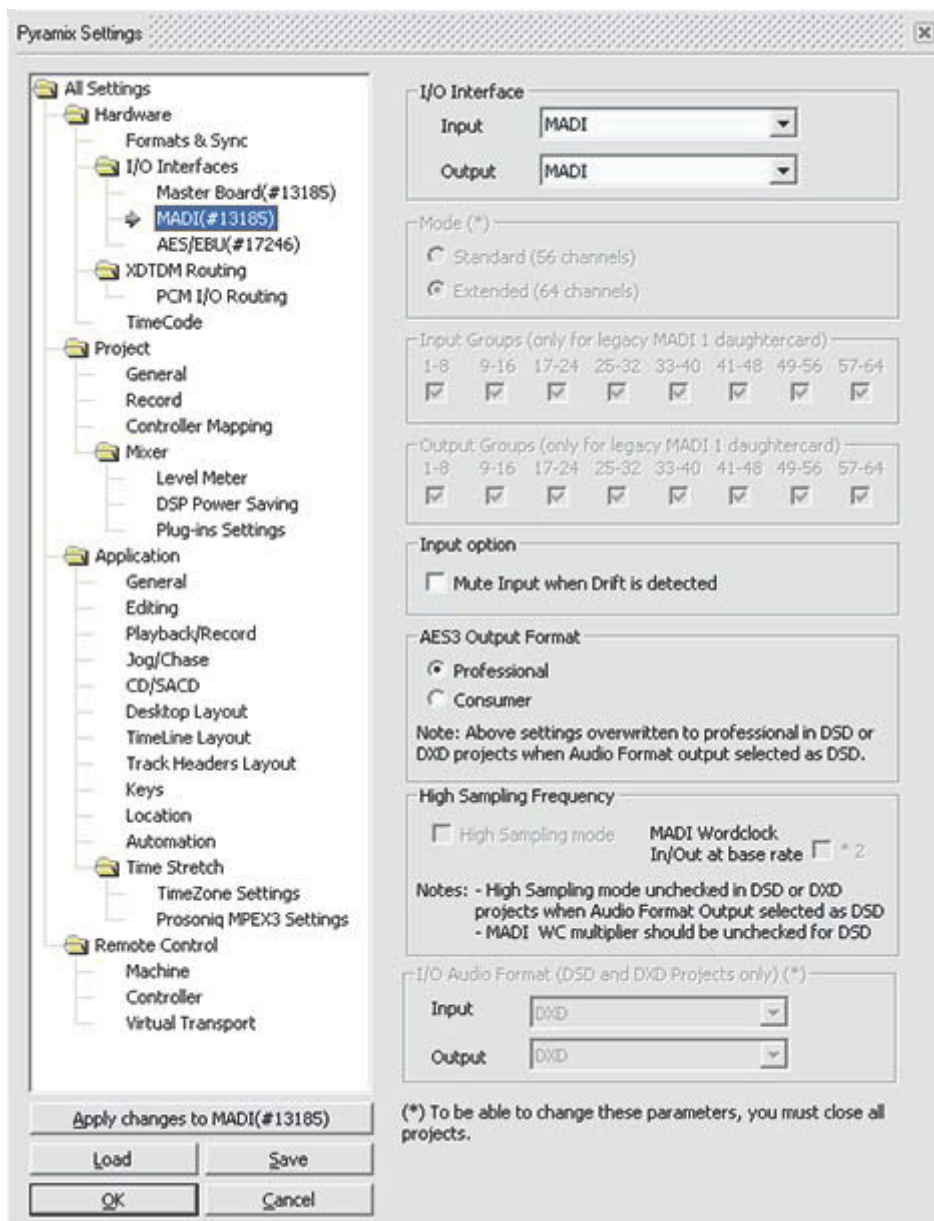
Board(#Serial No.)

(Mykerinos Daughter Card Settings)

これらの設定は、Mykerinosデータカードの構成に特化したものです。カードに付いている取り説をご覧ください。

ご注意ください。:各ボードのI/O InterfacesとOn-Line(VS-3 Control Panelでの選択)は別の事柄です。

MADI Board Settings



All Settings Hardware I/O Interfaces Master Board(#Serial No.)

I/O Interface

Input

Output

もしまだ選ばれておりませんでしたら、ドロップダウンリストより**MADI**を選択してください。

Mode

Standard (56 channels)

Extended (64 channels)

接続している外部のデバイスに合うモードを選択してください。

ご注意ください。 :この設定を変えるときは、Projectsを**必ず**閉じてください。

Input Groups

Output Groups

(これらのセッティングはレガシーMADI 1ドータカードのみに適用されます。)

Input Option

Driftが検出されたら、**Input**を**Mute**します。

名称からのサンプルレートが違えば、InputをMutesします。

AES Output Format

Professional

Consumer

AES Formatビットを設定します。

ご注意願います。 : DSDが出力フォーマットに選択されれば、このセッティングはDSDかDXD Projectsで**Professional**に上書きされる。

High Sampling Frequency

High Sampling Mode

チェックするとMADIは高いサンプルレート信号を送ります。

MADI Wordclock I/O at base rate * 2

チェックするとMADIWordclockは二倍速で出力します。

ご注意願います。 : DSDが出力フォーマットに選択されれば、High Sampling ModeセッティングはDSDかDXDに上書きされる。

DSDでは**MADI Wordclock I/O at base rate * 2**にはしてはいけません。

I/O Audio Format (DSD and DXD Projects Only)

Input

Output

ドロップダウンリストより I/O フォーマットを選択してください。

ご注意が必要です。 :この設定を変えるときは、Projectsを**必ず**閉じてください。

HDTDM / XDTDM / MassCore Routing

数個のルーティング・ページがございますが、現在選択されたモードに適切なページだけ、HDTDM, XDTDMまたは MassCoreが使えるものとして枝葉の形で見えております。

ルーティングがユーザ選択可能であり、1fs, 2fs, 4fs および 8fs のサンプルレートの独立しているルーティングアサインを作ることができます。

Routing Physical I/O to Logical I/O

プロジェクトが開いてないときだけ、ルート設定ができます。

Resetは、全部パッチを取り去ります。

Autorouteは、昇順に全入出力を繋ぎます。

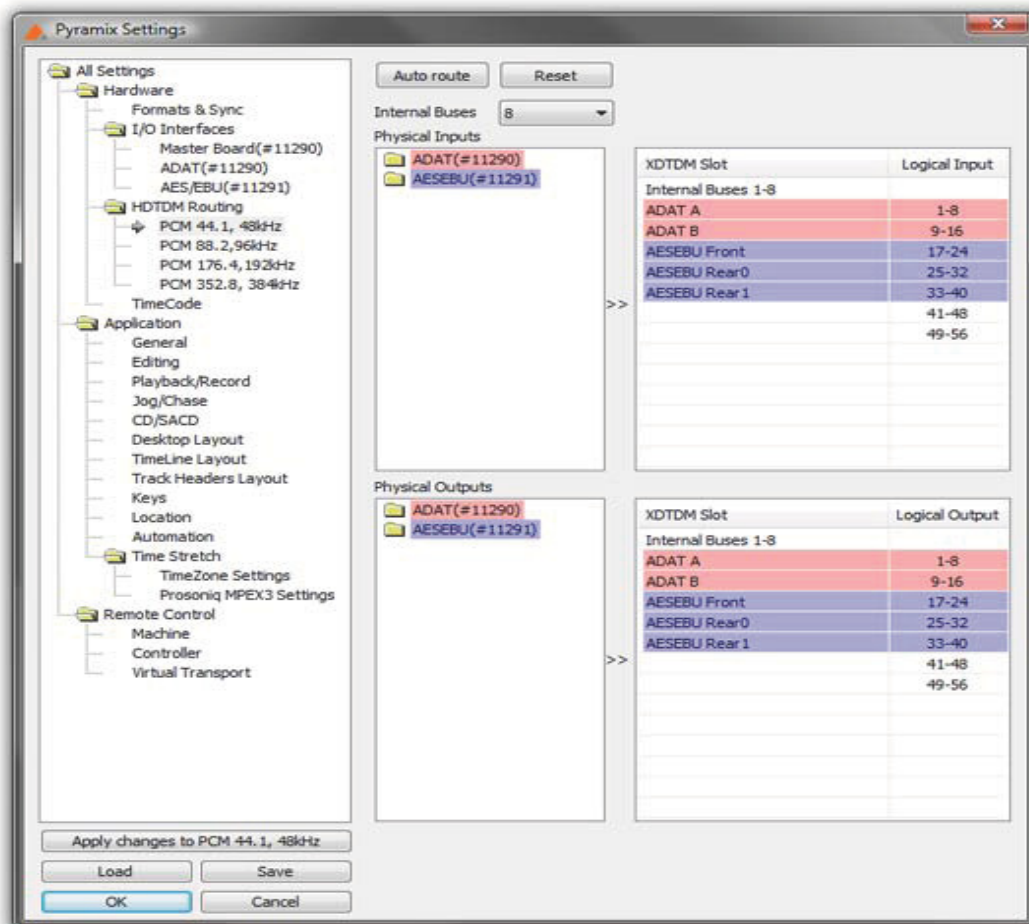
注目:MassCoreルーティングはオートマッチルーティングです。Internal Bussesのユーザー設定は必要、意味がありません。

AES/EBU

AES/EBU ドーターカードがありますと、このルーティング・ページは、対応するドーターカードの12 AESチャンネルか24チャンネルのルーティングを可能にします。**HighSamplingRate**設定(AES/EBU (# 'card number') ページより)でします。

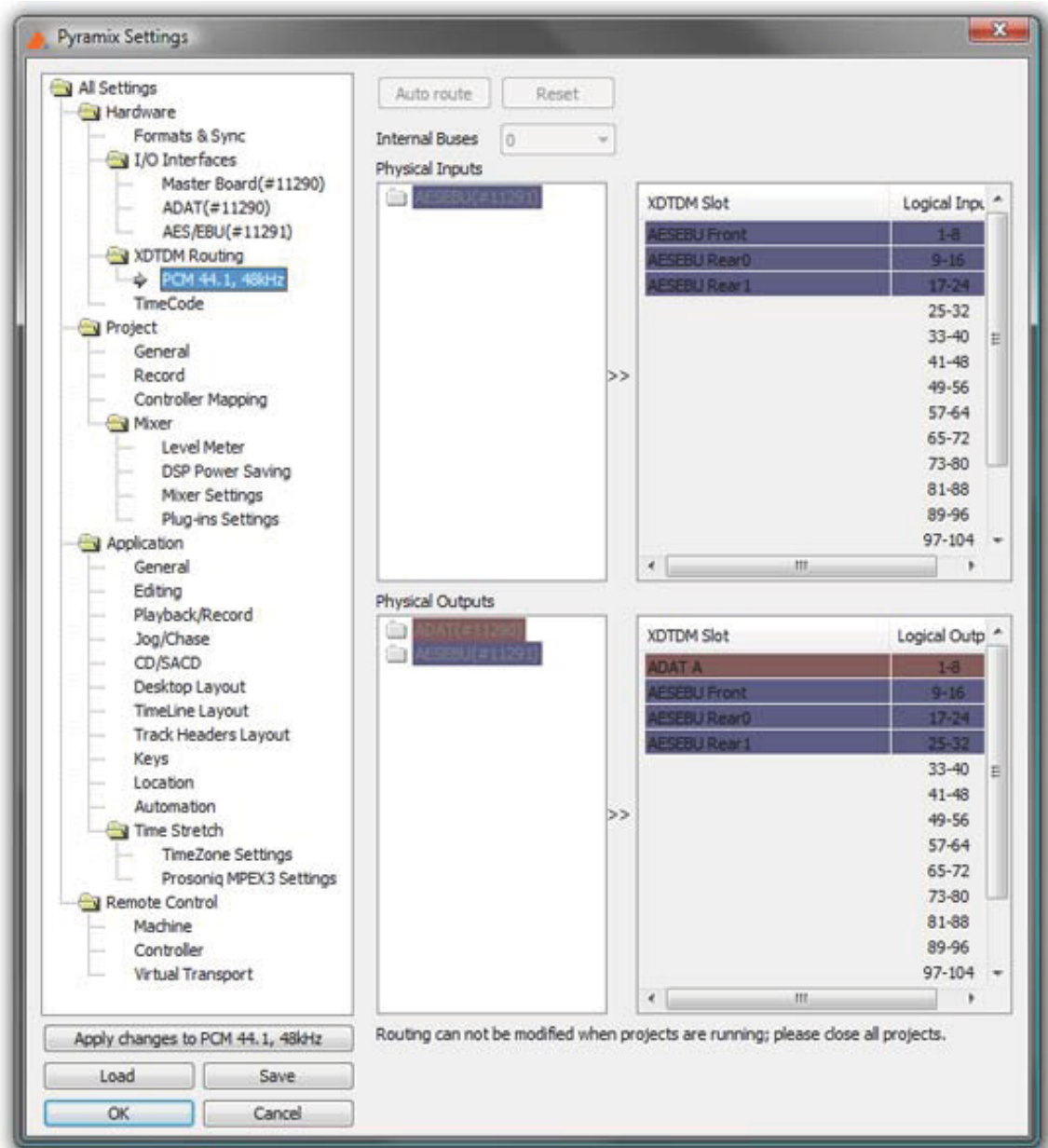
HDTDM

下のイラスト、PyramixはHDTDMモードです。**PCM I/O Routing**のみ使えます。**Internal Buses**を含む、総数64 論理的InputsとOutputsまでいきます。



All Settings Hardware HDTDM PCM I/O Routing Page

XDTDM



All Settings Hardware XDTDM PCM I/O Routing Page

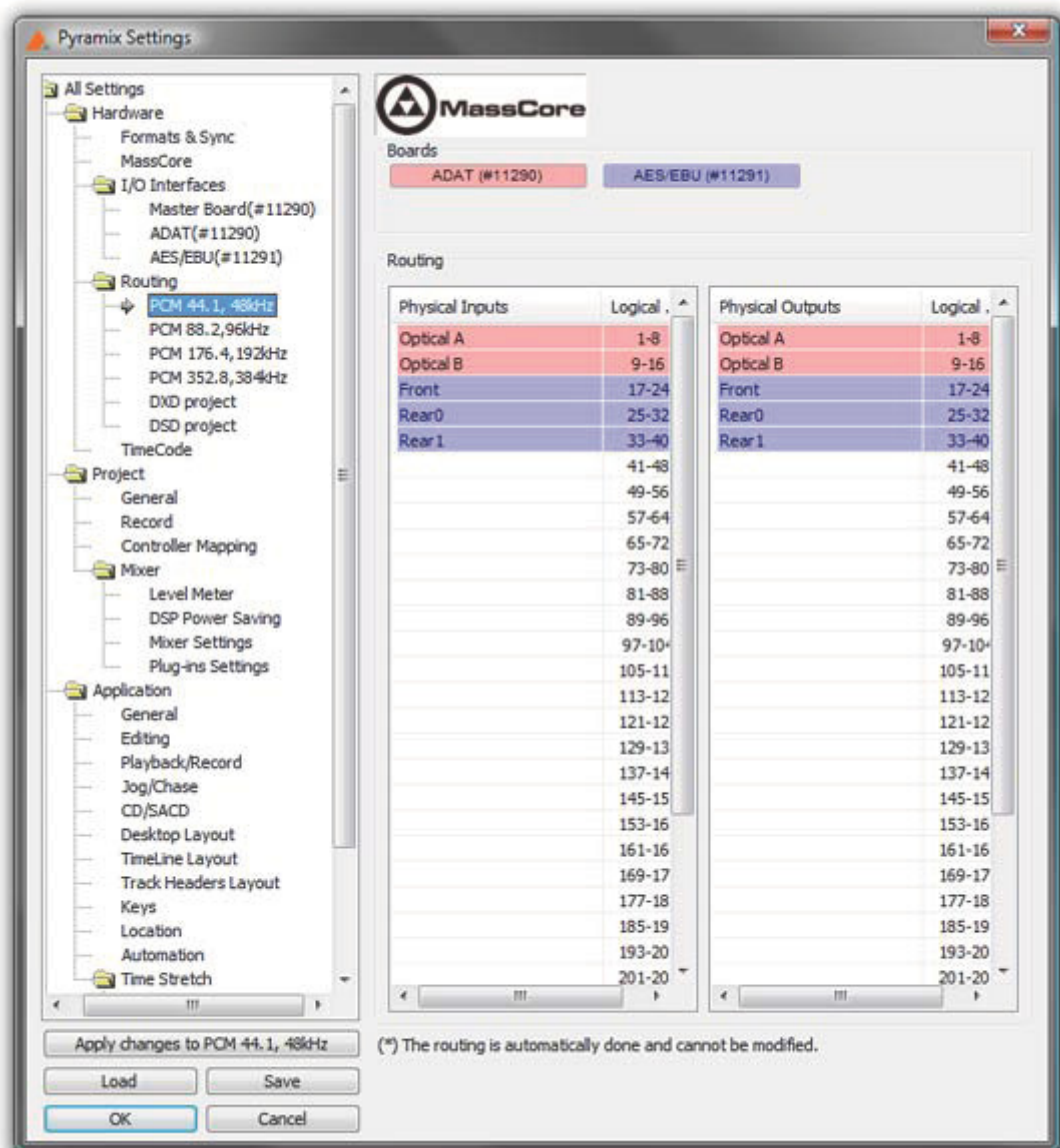
こちらのPyramixはXDTDMモードでプロジェクトがロードされたものです。

Internal Busesを含む、倍になりまして総数128 論理的InputsとOutputsまでいきます。

ご注意ねがいます。:プロジェクトが走ってないときだけ、ルート変更ができます。暗い色でワーニングと表示されます。使えるサンプルレートのみ表示されます。この場合はPCM 44.1, 48kHz

MassCore

MassCoreは、お求めになられましたライセンスによって3つのレベルがございます。最低48、つぎ128、最高グレードでは、256、それ以上の論理I/O(内部バスを含む)まで到達いたします。



All Settings Hardware MassCore PCM I/O Routing Page

注意が必要です。:MassCoreのルーティングは固定されております。もうお気づきかと思いますが、384Internalバスがご利用可能なのです。

DSD Projects I/O routing

これは勿論DSD Projectsで使われるものです。

AES/EBUドーターカードの **DSD Mapping** は、**DSD Mapping** 設定がごございますAES/EBUページで変更ができます。

MADIでされるなら、**MADI (# 'card number')**ページで(**I/O Audio Data Format** setting)してください。

注意:DSD ProjectsはDSDフォーマットだけをサポートします。

DXD projects I/O Routing

これは勿論DXD Editing Projectsで使われるものです。DXDオーディオ・データ形式以外の**DSD Projects I/O Routing**ページと同じです。

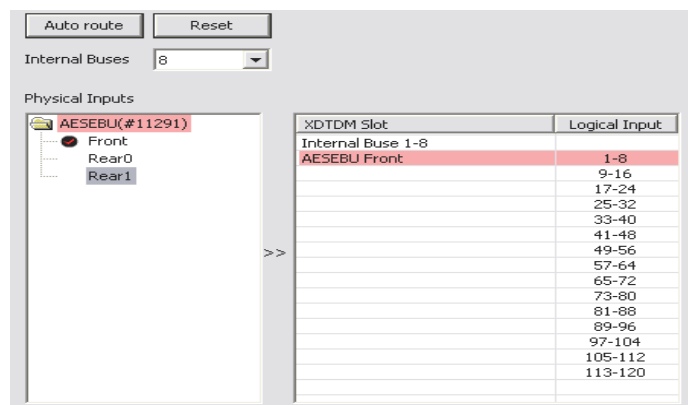
Internal Busses

コンボボックスに必要なインターナルバス数をセットしてください。(MassCoreなら、数はあらかじめ固定です。たとえば、48)

Manual Routing

左枠のフォルダーをダブルクリックでバラの物理コネクタの表示がひらきます。

黒マルに赤チェックが、アサインされたコネクタに入り口の横に現れます。

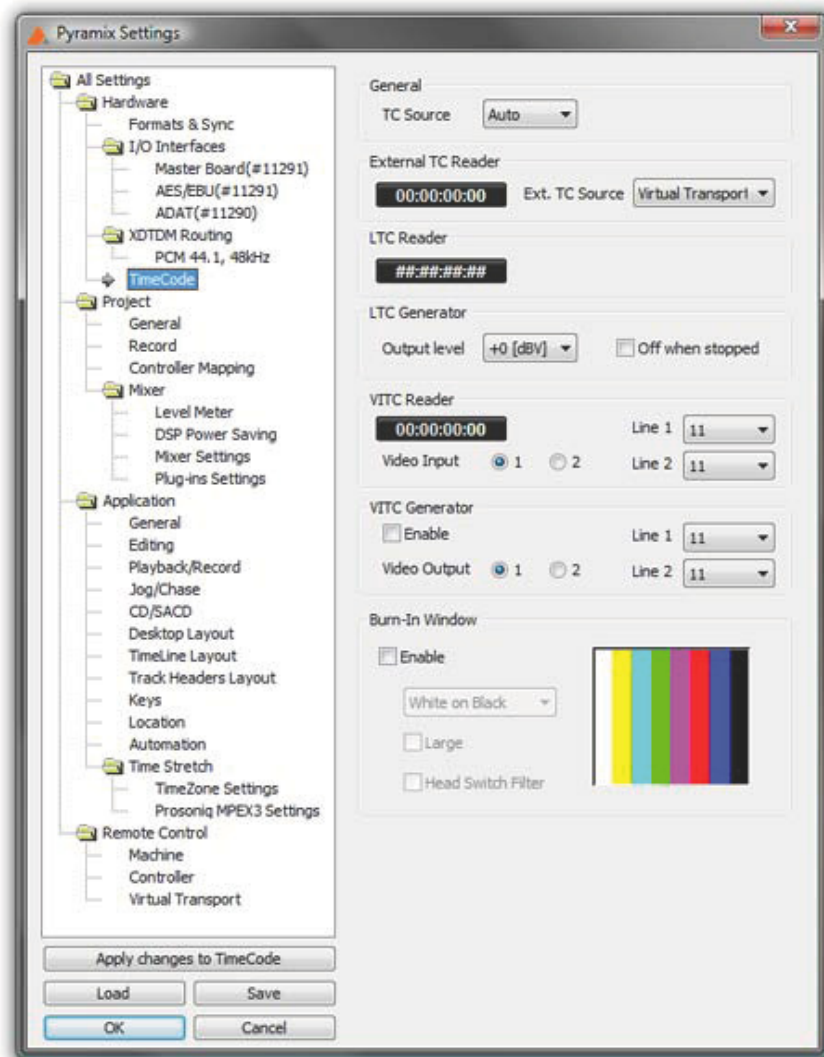


XDTDM PCM I/O Routing

それぞれのコネクタまたは、フォルダ全体はドラッグ、ドロップで右手パネルでパッチされる。

XDTDM / HDTDM Slotパネルのエントリのダブルクリックはパッチを取り除きます。

TimeCode



All Settings Hardware TimeCode Page

PyramixのTimeCodeI/Oを使うならシステムの構成をする**TimeCode**ページを選んでください。

Time code Format, Reference and Source.

Pyramixリニアタイム・コードへ物理接続された外のタイムコードソース、またはビデオインプット **LTC or VITC Reader** レジスタで現在値をみてください。

General

これらは、他のすべてのタイムコード・パラメータがベースとなる一般的なセッティングです。

TC Sourceコンボボックスは**Auto**, **LTC**, **VITC**または**External**の選択があります。

Autoは、すべてのソースを見、：**LTC > STC > VITC**のオーダーで使用します。

Format

ドロップダウンリストより選んだTimeCodeフォーマットを表示します。はこれだけでも及ぶフォーマットをサポートしております。:Film 23.98 fps, Film 23.98 fps Drop, Film 24 fps, PAL 25 fps, NTSC 29.97 FPS, NTSC 29.97 fpsDrop, SMPTE 30 fps, SMPTE 30 fps Drop.

Reference

TimeCode がデジタルオーディオ Sync Source として選定されるとき、**Reference**ドロップダウンメニューはタイムコードソースを設定します。**Settings > Mixer Settings : I/O** ページ **Sync Source**

Reference プルダウンリストは、オーディオボードのタイムコードジェネレータチップから得られた Internal 参照に、システムのオーディオエンジンの時間の計測、または、オプションの Video/TC インタフェースのタイムコードインポートポートから得られたクロックの間の選択を考慮に入れています。デジタルオーディオワードクロックソースを設定するには、Virtual Studio Settings ウィンドウで I/O パネルをご覧ください。

TC Source

オーディオファイルがデジタル化されるとき、Pyramix の再生を連動させるか、またはタイムスタンプを作り出すのに使用されるタイムコードのソースを示しています。

ドロップダウンリストは以下の選択を提供しています。:

Internal はオーディオボードの上のインプットタイムコードチップからコードを使用します。

VITC はオプションの Video/TC インタフェース、ブラケット/ブレイクアウトケーブル上の Vertical Interval Time Code (VITC) インプットからのコードを使用します。

LTC は Video/TC インタフェースブラケットで派生する Linear Time Code (LTC) インプットを使用し

ます。

Auto Pyramix は Internal, VITC, LTC または External 1 タイムコードソースからどんな有効なタイムコード位置の参照も自動的に使用します。

External は **External TC reader** ソースからコードを使用します。

External TC reader

External Time Code リーダーの現在値を表示しています。

ドロップダウンリストは、**Virtual Transport** とインストールされた外部のマシンの選択を提供しています。 **Settings > All Settings > Remote Control > Machine** ページで可能になります。

LTC reader

Linear Time Code (LTC) リーダーチップの現在値を表示しています。すなわち、外部 LTC インプット。

LTC Generator

Mykerinos ボードには、Linear Time Code ジェネレータがあります。

Output Level (dBV)

これは、dBV で現在の LTC アウトプットレベルを表示します。

ドロップダウンリストは -24 dBV から +9 dBV までのアウトプットレベルの選択を 3 dBV インクリメントで提供します。または、電源オフになります。

Off when stopped

ストップしたとき、ここにチェックを入れていれば、Pyramix は LTC アウトプットをミュートします。

チェックされていないなら、その実際の停止位置を出力し続けます。(スタティック TimeCode)

あるビデオとオーディオのマシンはスタティック TimeCode を扱うことができません。

VITC Reader

Mykerinos ボードは映像信号のラインでコード化された Vertical Interval Time Code を読むことができます。VITC には、ビデオが静止しているときでさえ、正確で読み込み可能である利点があります。

Video Input

これらのチェックボタンは、2つのビデオインプットのどれが VITC シグナルに使用されるかの選択を容認します。

Line

これは、どのラインがデコードされるかを示しています。VITC コードはシングルラインに収まりますが、通常、リードエラーの冗長性減少を提供するためにコピーされます。

ドロップダウンリストは、どのような 2つのラインが選ばれるのを容認します。

異なった組のラインはしばしば異なったコードを運びます。例えば、時刻と Absolute タイム。

VITC Generator

Mykerinos ボードには、a Vertical Interval Time Code ジェネレータがあります。

Enable

チェックすると、VITC ジェネレータのアウトプットは On です。

Video Output

これらのチェックボタンは 2 個のビデオ出力のどれが VITC に使用されるかの選択を容認します。

Line

どのラインが VITC を含むかを示してください。

General

これらのコントロールは、Video Sync 信号の一般形式を設定するものです。

Format

現在のビデオフォーマットを示しています。ドロップダウンリストは、PAL の選択、NTSC、およびさまざまな Tri-Level HD (ハイデフィニッション) フォーマットを提供しています。

Burn-in Window

Mykerinos ボードは、Time-code ディスプレイ・ウィンドウを合成ビデオ入力信号の中へ、焼き入れることができます。

Enable

チェックすると、TimeCode オーバレイを表示します。

Color

現在のディスプレイ体系を示しています。ドロップダウンリストは以下の選択を提供しております。

- White on Black
- Black on White
- Black on Background
- White on Background

Large

チェックすると、TimeCode ディスプレイは2サイズで、大きくなるでしょう。

Head Switch Filter

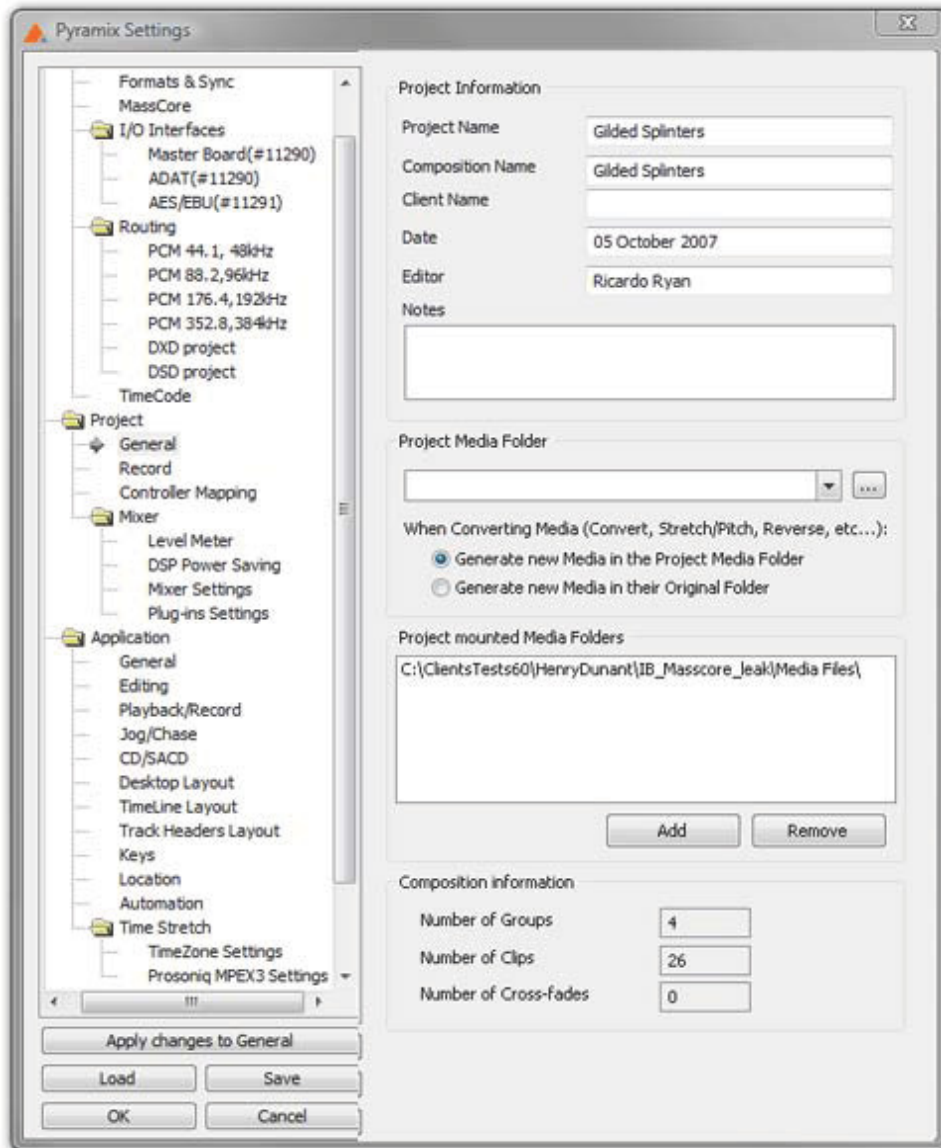
チェックすると、クランプ回路はヘッドスイッチの垂直なフロントポーチの前に最後の6~7のラインの間の一時的な横方向の同期を無視します。さもなければ、クランプ回路はいつものように反応します。

Burn-in Location

シンプルに、カラーバースクリーンの中の希望の位置にビデオバーンインウィンドウをドラッグしてください。

Project

General



All Settings Project Information Page

General Page には、現在のプロジェクトに関する情報を表示して、また入力するためのフィールドがあります。この情報は、Project に特定であり、ディスプレイ中、いつも利用可能です。

Project Media Folder

Projectが制作済みのときに、**Project > New** または**Project > New From Template** のどちらか、および、制作された、または選択された Media Folder、**Project Media Folder, Record : Target settings** Media Folder,**Project > Render : Target Settings** Media Folder および、**Project > Mix Down : Target Settings** Media Folder すべてが同じフォルダーを示します。

コンボボックスにはすべてのマウントされた Media Folders のリストがあります。そして、 ボタンは、**Choose a Media Folder to Mount** ダイアログを開きます。

ここでは、いかなる他の Media Folder もブラウズして、マウント、制作、またはマウントできます。

どうぞご覧ください。 : **Housekeeping** 20ページ

Projectオペレーションが新しい Media Files を作り出すとき、コンボボックスの下のラジオボタンはどちらかの選択を提供します。:

- Project Media Folder に新しい Media を作ってください。
- それらの Original Folder に新しい Media を作ってください。

Project mounted Media Folders

Projectによりマウントされた全フォルダーの表です。更なるフォルダーがマウントされたかもしれませんが、または既存のもの、**Add**と**Remove**ボタンでマウントを解除したのかもしれませんが。

Composition Information

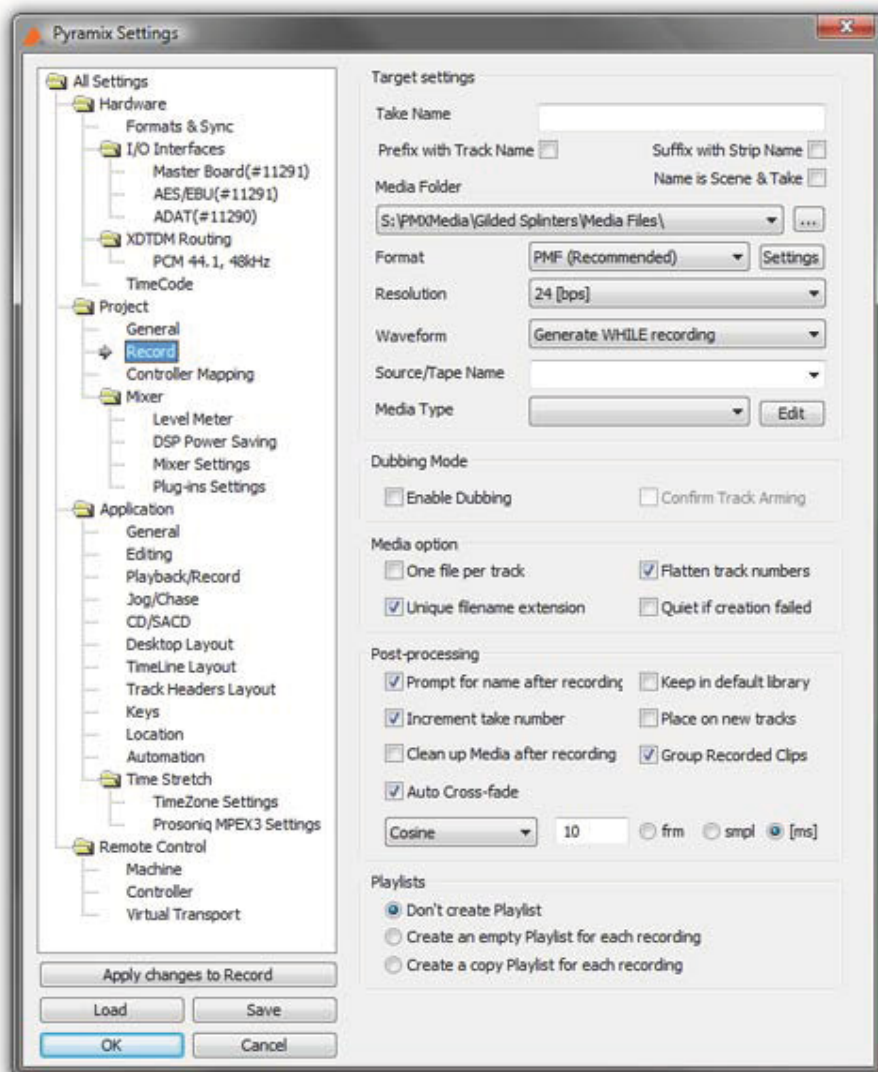
Compositionデータの3つのカテゴリを表にしております。

Number of Groups

Number of Clips

Number of Cross-fades

Record



All Settings Project Record Page

Target Settings

Take Name

ここで 'シード' ネームをタイプしてください。

これは、新しいレコーディングネームを始めるのに使用されます。たとえば、"Vocal" とタイプすると、トラックの次のレコーディングは、"Vocal" と呼ばれるでしょう。

このフィールド "Increment take number" という機能に関連して動作します。(以下を見てください。)

空白の状態でのフィールドをぬけると、Pyramix はデフォルトとして、"Untitled" ネームを適用するでしょう。

Prefix with Track Name

チェックすると、レコーディングネームは以下のようにそれがレコードされたトラックのネームによって前に置かれるでしょう。

Guitar-Take 001_###001##_wav

Guitar-Take 002_###001##_wav

Suffix with Strip Name

チェックすると、タイプされたソースの Multitrack レコーディングであることを容認します。
通常記録 Film ステムのために、または Mixes/Dubs の Render のためです。:

1セットのマルチチャンネルストリップ(GPS ストリップ)が適切に命名されて、タイプにされているので
Suffix with Strip Name オプションは以下のように指定されたファイルを制作するでしょう。

Episode3-M&E-Ls.wav

Episode3-M&E-Rs.wav

Episode3-LtRt-L.wav

Episode3-LtRt-R.wav

Name is Scene & Take

チェックすると、Pyramix でレコードされたテイクネームは、適切なタグセットがある BWF と PMF オーディオファイルで、Scene と Take フィールドのソースとして使用されるでしょう。Take ナンバーと、どんな前の文字も Scene ネームとして使用されるとき、名前の最後の下数値は使用されています。

たとえば、203/5 003 は SCENE = 203/5 TAKE = 003 として解釈されるでしょう。

Media Folder

レコーディングのために選択された Media Folder を表示します。

隣接しているボタンをクリックすると、**Choose a Media Folder to Mount** ウィンドウが開きます。
これは、フォルダーが制作されて、マウントされて、管理されるのを可能にします。

どうぞご覧ください。 : **Housekeeping** 20ページ

Resolution

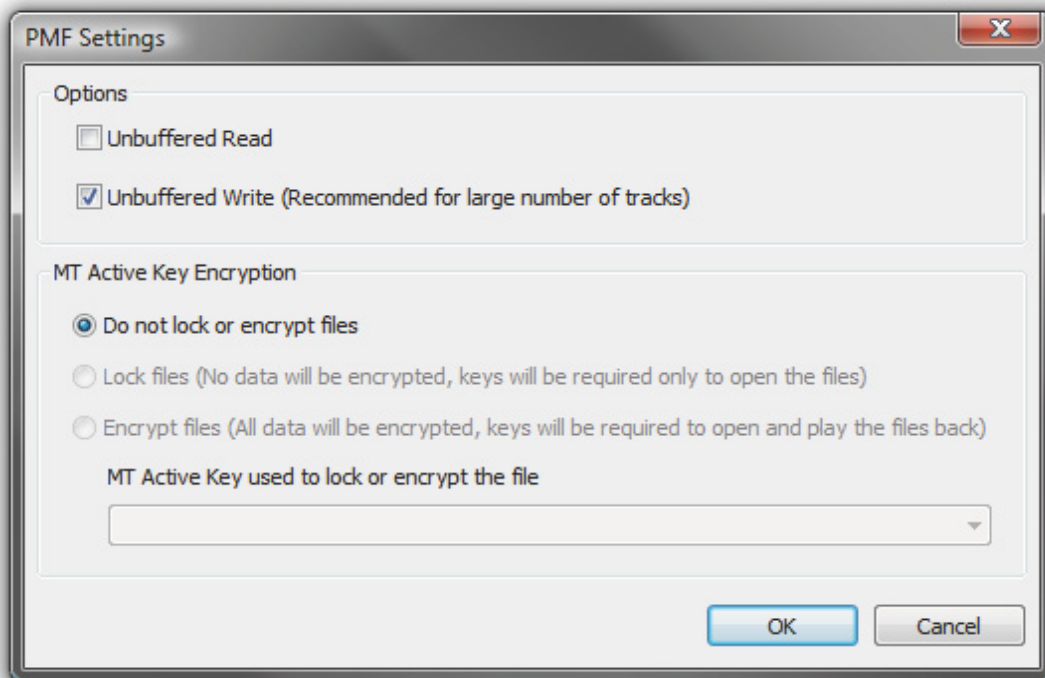
ドロップダウンリストよりレコーディングのために、利用可能な選択から1サンプルあたりのビット数を表示します。(16bps, 24bps or 32bps)

Format

ドロップダウンリストで利用可能な選択から現在の記録形式を表示します。(PMF, SD2, AIFF, AVI, WAVE, BWF, CD Image または OMF)

Settings

Formatを**PMF**にすれば、**Settings**ボタンが生きますクリックすると、**PMF Settings**ダイアログが現れます。:



All Settings Project Record : Format PMF Settings dialog

Options

Unbuffered readは、一般的なPlaybackパフォーマンスを向上させるものではございますが、ウェブフォーム・ディスプレイとアップデートのときに衝撃を与えることがあるかもしれません。

Default = OFF

Unbuffered Write (Recommended for large number of tracks) Default = ON(ネットワークの上で録音するとき、悪影響を及ぼす恐れがあります。影響があれば、**OFF**にしといてください。

両オプションは、Windows Disk Cacheを可能にするか、または不可にします。

MT Active Key Encryption

Under Construction

ファイルをロックしない、または暗号化しない。 **Default =ON**

Lock files(データは全く暗号化されない。キーはファイルを開くだけでよい。)

Encrypt files(すべてのデータが暗号化されて、キーはファイルを開いて、再生しなければならない。)

MT Active Key はファイルをロックする、または以前よく暗号化していた。

適切なキーをコピーペースト、タイプ、またはドロップダウンリストから選ぶ。

Waveform

ドロップダウンリストで利用可能な選択から現在のWaveform生成モードを表示する。

(None, Generate AFTER録音またはGenerate While Recording)

Source Name

このフィールドで、あなたは、Pyramixにレコードされた素材のソースを示すために名前を付けることができます。例えば、あなたが"Reel #1"と入力したものは、最初のソースリールかもしれません。など。

MediaType フィールド(以下を見る)が "None" に設定されると、Source Name フィールドは、灰色になり利用可能ではなくなるでしょう。

Media Type

ドロップダウンリストから選ばれた、ソース素材のメディアのタイプを表示します。

EDIT ボタンをクリックすると、既存の名前の編集、または新しいものの制作を容認します。

メディアファイルが新しいレコーディングにより制作されている状態で、ここで選ばれたメディアタイプと前のフィールドで与えられたソースネームをセーブします。

そして、クリップを選択して、Properties ページを表示させて、この情報を見ることができます。

Dubbing Mode

どうぞこちらをご覧ください。 : **Dubbing Mode** 404ページ

主にフィルム再レコーディングにこのモードを提供しています。それは、トラックがアームドされていることを容認します。または、レコーディングが差し替えられている間、アームドされていないことを容認します。

Enable Dubbing

チェックすると、**Dubbing Mode** になります。

Confirm Track Arming

Dubbing Mode が隣接しているチェックボックスの中で選択されると、利用可能になるだけです。

エフェクトをかける前に新しい Record コマンドでレコーディングを確認しなければなりません、このボックスチェックは、トラックアーミングモードの変更を意味します。

Media option

One file per track

チェックすると、マルチトラックレコーディングの各トラックにおける各レコーディングは別々のファイルの中にレコードされます。このオプションがオフになっているとき、(デフォルトです。)すべてのトラックを含むただ1つのメディアファイルに制作されます。

Flatten track numbers

トラックでレコーディングをするとき、Pyramixはいつもメディアナンバーをそれに加えます。チェックがオンのまま(デフォルト)では、Pyramixは1つ1つ数えながらスタートします。たとえば、マルチトラックセッションのトラック5と9で同録するなら、メディアナンバーは、1と2になるでしょう。このオプションがオフになっているとき、Pyramixは本当のトラック番号をメディアに加えます。上記の例では、5と9でしょう。

Unique filename extension

チェックすると、Pyramixは、重複ファイル名を避けるためにそれぞれの新しいレコーディングネームに乱数を追加するでしょう。

Quiet if creation failed

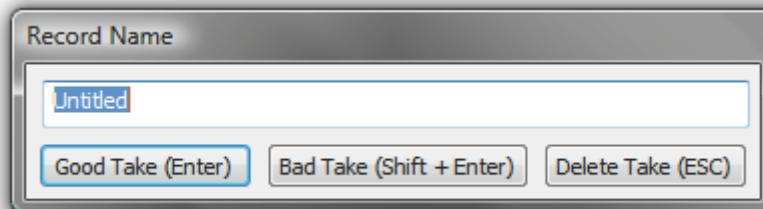
このボックスがチェックされない場合、メディアファイルの制作に失敗した時は、Pyramixはエラーメッセージがあるダイアログを表示します。Pyramixがリモートコントロールされているなら、これは煩わしい場合があります。ボックスをチェックすると、エラーメッセージは抑え込まれます。

Post Processing

それぞれのレコーディングが終わった後にこれらのオプションは、Pyramixが何をするかを決定します。

Prompt for name after recording

チェックすると、レコーディングが終わって、プレイバック終了後、ただちに、**Record Name** ダイアログボックスが開きます。



Record Name dialog box

Take Name フィールド(上を見てください。)の中にネームが入力されると、上のような表示が自動的に **Record Name** ダイアログボックスの中に現れます。

既存のネームを変更、またはそれを新しいネームに完全に置き換えることができます。

Keep in default library

チェックすると、新しいレコーディングは現在の Project の Default ライブラリーに自動的に現れるでしょう。

Increment take number

チェックすると、それぞれの連続したレコーディングはそれに適用された **Take Name** フィールドにネームを持つでしょう。

それぞれの新しいレコーディングに従ってナンバーが増加します。たとえば、最初のレコーディングが "Take" と命名されると、次のレコーディングは自動的に "Take 2" と命名されるでしょう。

Place on new tracks

チェックすると、Pyramix は新たにレコードしているクリップを新しいトラックに置き代わります。パンチイン/アウトの後プレイバックがストップするやいなや、Project Editor に新しいトラックは加えられるでしょう。最初に制作された場合、これらのトラックはミキサーチャンネルに割り当てられません。よって、それらを出力するには、それらの割り当てが、必要です。

このアイテムがチェックされないと、新しいクリップは(s)がそれらをレコードするように設定したトラックに置き代わるでしょう。

Clean up Media after recording

以下に **注意** してください。: **Project** が開かれたとき、このオプションは自動的に **OFF** に設定されます。

このモードは Pyramix をアナログや DASH マルチトラックのように働かせます。

すなわち、すべてのパンチインは、**highly destructive !!** (非常に破壊的なのであります。)

現代的な大きいハードドライブでは、我々は、以下を推薦いたします。:

View > Used Media > Invert selection > Delete media (グッドな **archive/consolidate/back-up** をした後)または:

b) **Project > clean-up media** など。

これらのすべての機能がハードドライブ上のメディアを破壊します。

しかし、**b & c** は永久に削除されることで、より多くのコントロールを提供します。

Group Recorded Clips

チェックすると、マルチトラックレコーディングのクリップは自動的にグループにされます。

Auto Cross-fade

チェックすると、クロスフェイドが、パンチイン、アウト時に自動的に適用されます。

現在のフェード形は、ドロップダウンリストで利用可能に選択されたものを表示しています。(Power, Linear, dB, Cosine または、Root-Cosine)どのボックスが選択されるかによって、フレーム、サンプルまたはミリ秒でデュレーションを設定できます。

Playlists

これらのボタンは3つの選択の間で順番に切り変わります。:

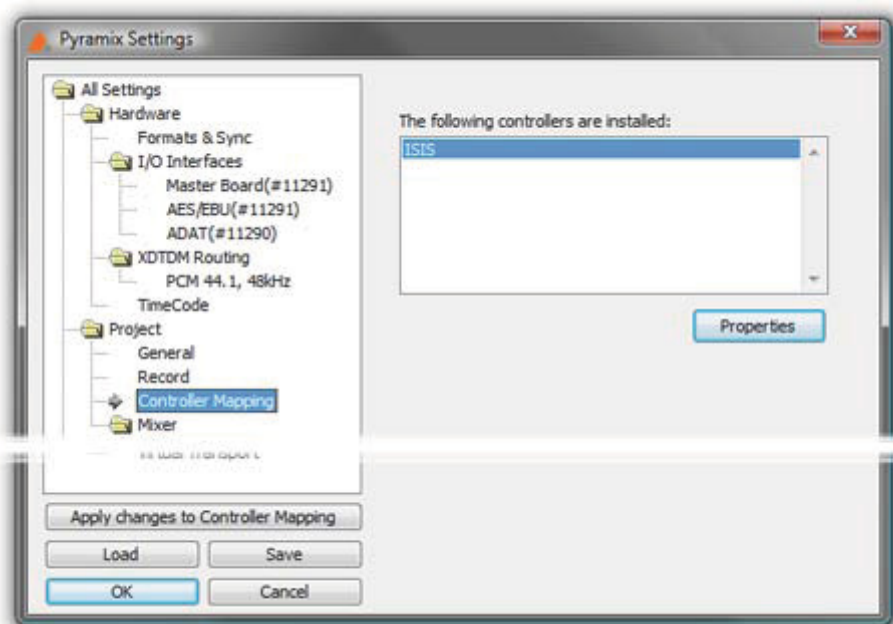
Don't create Playlist

Create an empty Playlist for each recording

Create a copy Playlist for each recording

どうぞご覧ください。: **Playlists** 136ページ

Controller Mapping



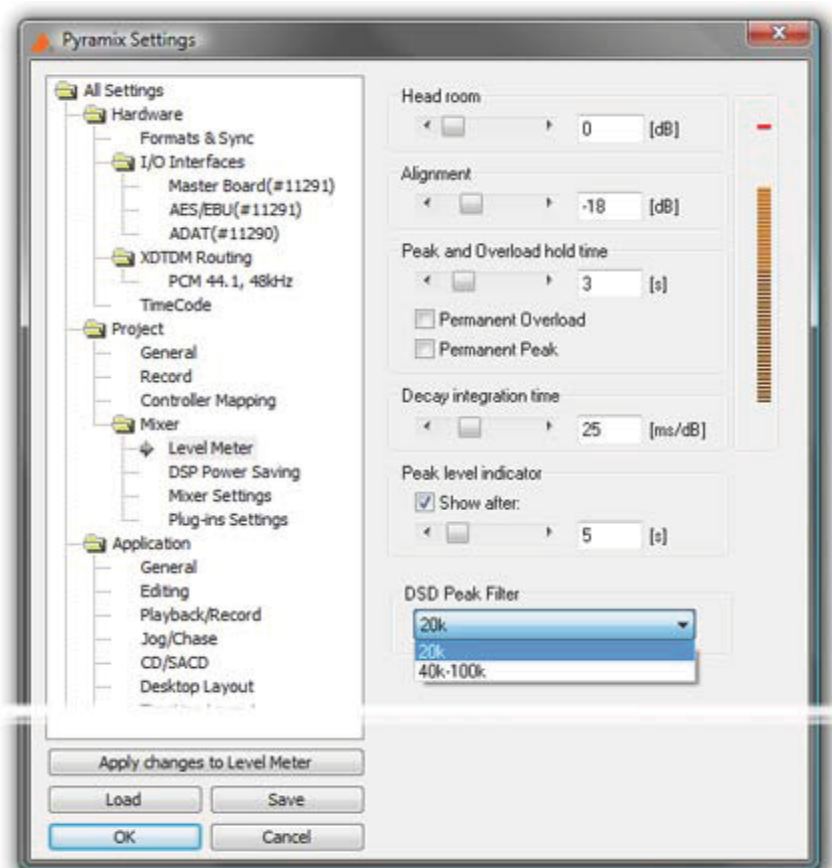
All Settings Project Controller Mapping Page

特殊コントローラーに関しては、Guides をご覧になられてください。例えば、Merging Technologies **Ramses MSC**と**ISIS**とSony P-2 Protocol 9-pinコントローラー ご覧になられてください。: **Sony 9 - Pin Protocol Configuration (Pyramix controlled by external device)** 661ページ

Mixer

Level Meter

このページは、**Mixer** と **track Headers** のレベルメータの外観と働きを決定します。



All Settings Project Mixer Level Meter Page

これらの設定は現在の **Mixer** だけに適用されるものです。

これにより、各 **Mixer** が自身のカスタム **General** と **Level Meter** 設定を持つことができます。

設定を変えるためには、左か右のボタンをクリックするか、または水平なスクロールバーをドラッグして、選択されたパラメータを増加、または減少させてください。あるいはまた、ナンバーフィールドへ各パラメータを直接数値入力してください。

(これらのフィールドは許された範囲内で各パラメータの数値を受け付けるだけです。)

レベルメータのカラーグラフィックディスプレイは、Headroom と Alignment パラメータ変化の効果を示すためにすぐに反応します。

Headroom

クリップの前、赤いメータセグメントとして表示されたヘッドルームの量をセットします。

Alignment

アライメントレベルをセットします。暗いオレンジのセグメントで始まるスケールのポイントにより、表示します。

Peak and Overload Hold Time

光ったまま残っているレベルメータのピークセグメントまたは、オーバーロードセグメント(頂点は赤色セグメント)は秒で設定されます。

Permanent Overload

ボックスをチェックすると、トラック上の赤色 Overload LED は点灯されたままで残ります。再生がストップしても残ります。クリアするには、それをダブルクリックしてください。チェックしませんでした、Overload LED は、数秒後、自動的にクリアして、次の過負荷出現までオフのままです。

以下に注意してください。: オーバーロード LED はワンサンプルの後に最大のレベルと共に先へ進みます。

Permanent Peak

このパラメータは、Peak Level Display に関連して動作します。これがオンでは(チェックすると)、Peak Level ポップアップディスプレイは最高水準の値とその位置を示します。メータをクリックしたとき、時間までにトラックで達した最高水準のレベルです。レベルディスプレイは、再生が止められて、再び再生される次回まで、アップデートしません。それがオンでない場合(チェックしてない)、Popup Display が動く(再生が続きますが)最後の回から Peak Level Popup Display はそのトラックで達した最高レベル値を示すでしょう。例えば、再生している間、チャンネルのメータをクリックすると、Peak Level Popup は表示されるでしょう。それは、今までのところ達しているピークレベル(そして、その位置)を示すでしょう。Popup から遠くでクリックしてください。そうすれば、それは見えなくなるでしょう。もう一度そのメータをクリックしてください。そうすれば、Popup は再び現れます。

前回の Popup を表示したとき以来、今回は、達したピークレベル/位置を示しています。

Decay integration time

このパラメータはレベルが最新のピークの後にレベルメータディスプレイがディケイするレイトの設定します。デシベル (ms/dB) あたりのミリ秒でディケイのスロープをきめます。

Peak level indicator

Show After

ボックスがチェックされれば、それぞれのミキサーstrippのフェーダ上に位置する **Fader/Input Level** ディスプレイは、対応するミキサーstrippを通して、シグナルのピークレベルを表示します。間隔設定でチェックボックスの下のスライダで値をアップデートします。

チェックボックス **Show After** がオフなら **Fader/Input Level** ディスプレイは、いつもそれらの対応するフェーダーの設定を示しています。

DSD Peak Filter

このドロップダウンリストが選択を提供する DSD プロジェクトのために、その選択は、レベルメータにより計測される以前に DSD シグナルに適用される 2 つのフィルタリングオプションです。

これは、あなたが、DSD シグナルが高周波ディザノイズコンテンツに関する AES 推薦との互換性を確かなものに保証し可能にするのを手助けします。

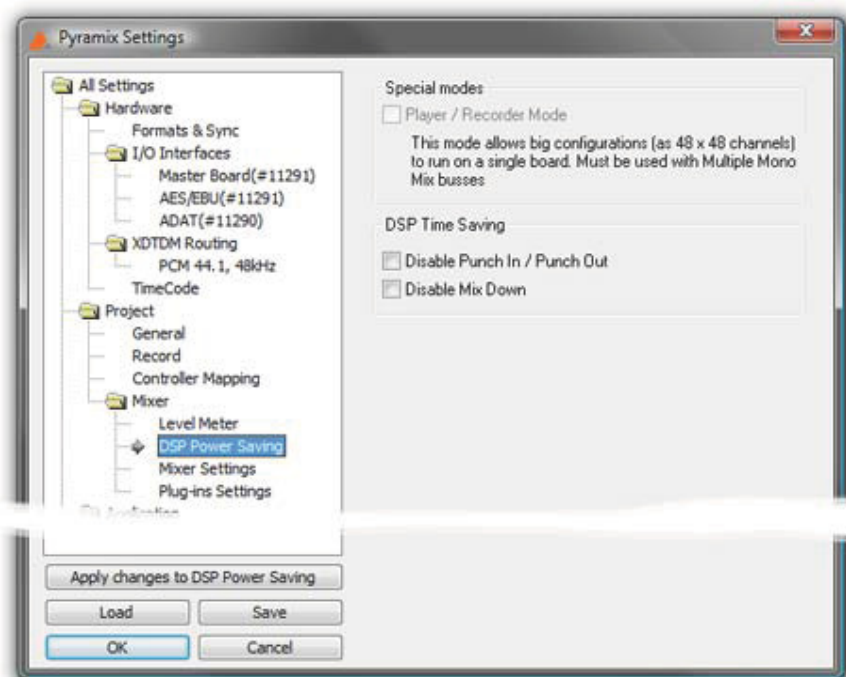
20k

シグナルへの 20 kHz のローパスフィルタを適用します。その結果、聞きとれるオーディオコンテンツのみが計測されます。

40k-100k

40 kHz から 100 kHz の周波数領域があるバンドパスフィルタをシグナルに適用します。AES 推奨によれば、この周波数領域の信号レベルは -20 dB を超えてはならないということです。

DSP Power Saving



All Settings Mixer DSP Power Saving Page

Special Modes

Player/Recorder Mode

このモードは大きい構成を容認します。(48 x 48 チャンネルなどの) シングルボードで走ります。

Player/Recorder Mode は外部ハードウェアコンソールの使用のために意図しております。

このモードが活されれば、Pyramix ミキサーはシグナルルータの役割に追放されます。

レベルコントロールも、パンも、プラグインも、インサートも全くありません。

このオプションはマルチモノラルミックスバスで構成で利用可能なだけです。

Pyramix **Direct Out** の機能性は代替手段を提供します。同様の DSP セービングを達成する、より多くのユーザの構成可能なメソッドです。

どうぞご覧ください。 : [Channel Direct Outputs 187ページ](#)

DSP Time Saving

Disable the Punch in/out

ボックスがチェックされれば、パンチインとアウトは出来ません。

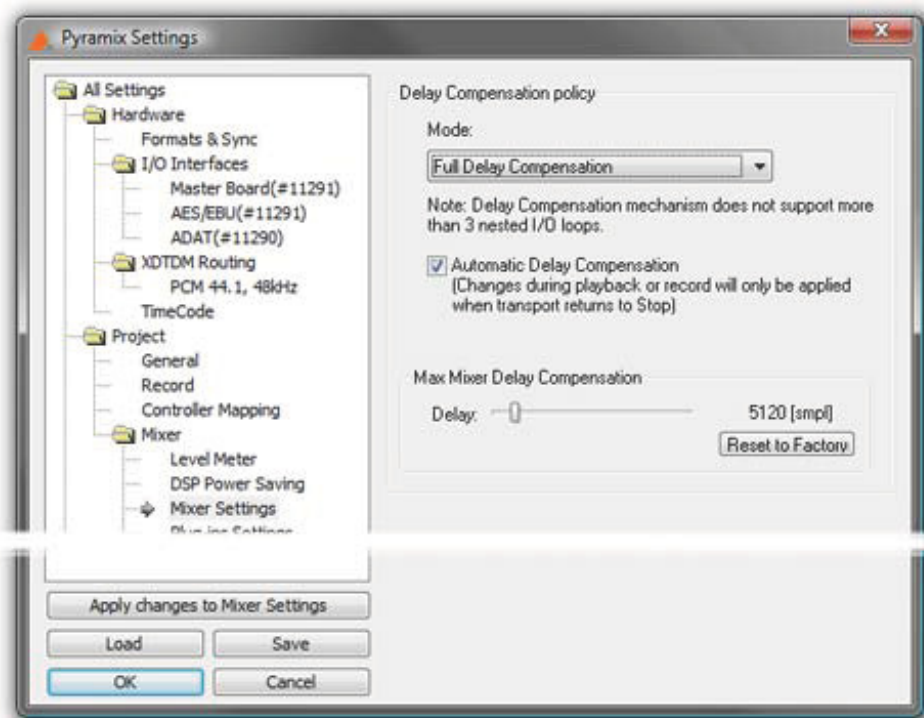
Important! 重要!です。 Pyramix はそれでも、あなたがトラックをアーミングして、レコーディングプロセスを始めるのを容認してしまいます。しかし、結果としてメディアファイルはデジタルヌルを含むでしょう。

Disable Mix Down

このボックスがチェックされると、デジタルミックスダウン機能は、こちらのメニューコマンドが生きます。 **Project->Mix Down** を不可に。

Important! 重要!です。 Pyramix はそれでも、あなたがミックスダウンプロセスを開始するのを容認してしまいます。しかし、結果としてメディアファイルはデジタルヌルを含むでしょう。

Mixer Settings

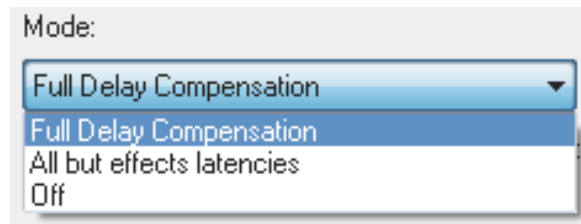


All Settings Mixer Mixer Settings Page

Delay Compensation Policy

Mode

ドロップダウンメニューは以下の間で好きなのを選んでよいという。:



Full Delay Compensation

All but effects latencies

Off

ご注意ください。:Automatic Delay Compensationは3つ以上の重複I/Oループをサポートしません。

Automatic Delay Compensation

に切Automatic Delay Compensation**On**に切り替わります。

ご注意ください。:遅延の変更は、再生、録音中に計算されるだけで、Transport が次に **Stop** で供給されます。

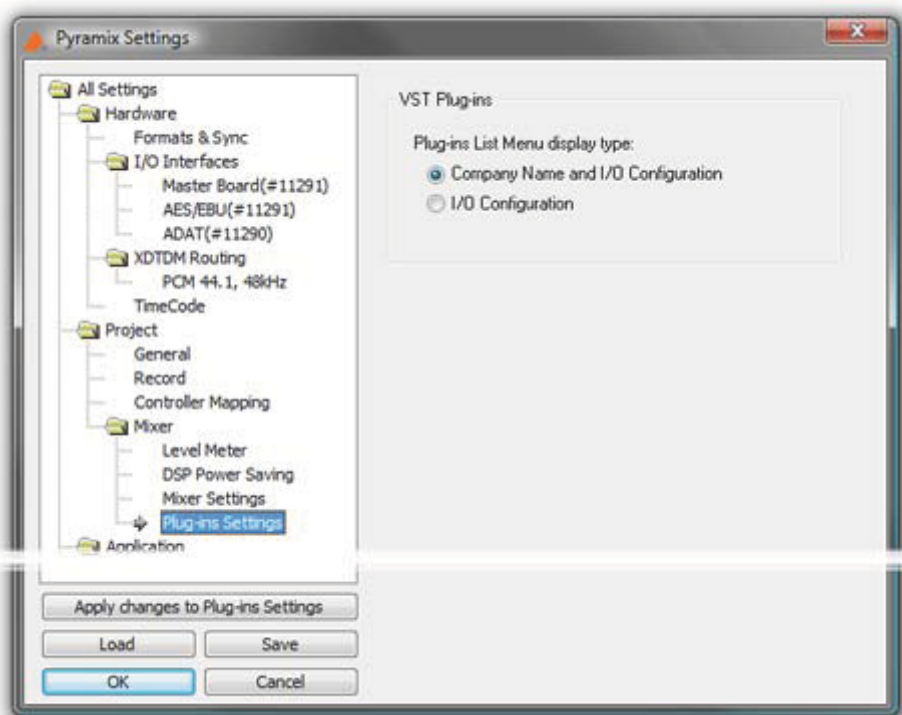
Max Mixer Delay Compensation

Mixer errorにより: **Delay compensation**がダイヤログ必要な場合、要求される遅延値より少し上にスライダをセットすべきであります。

Reset to Factory

ボタンをクリックして、計算済みのファクトリー最大遅延値を復元します。

Plug-ins Settings



All Settings Mixer DSP Plug-ins Settings Page

VST Plug-ins

Plug-ins List Menuよりどのように、オーダー、分類されたか、ボタンで選択します。

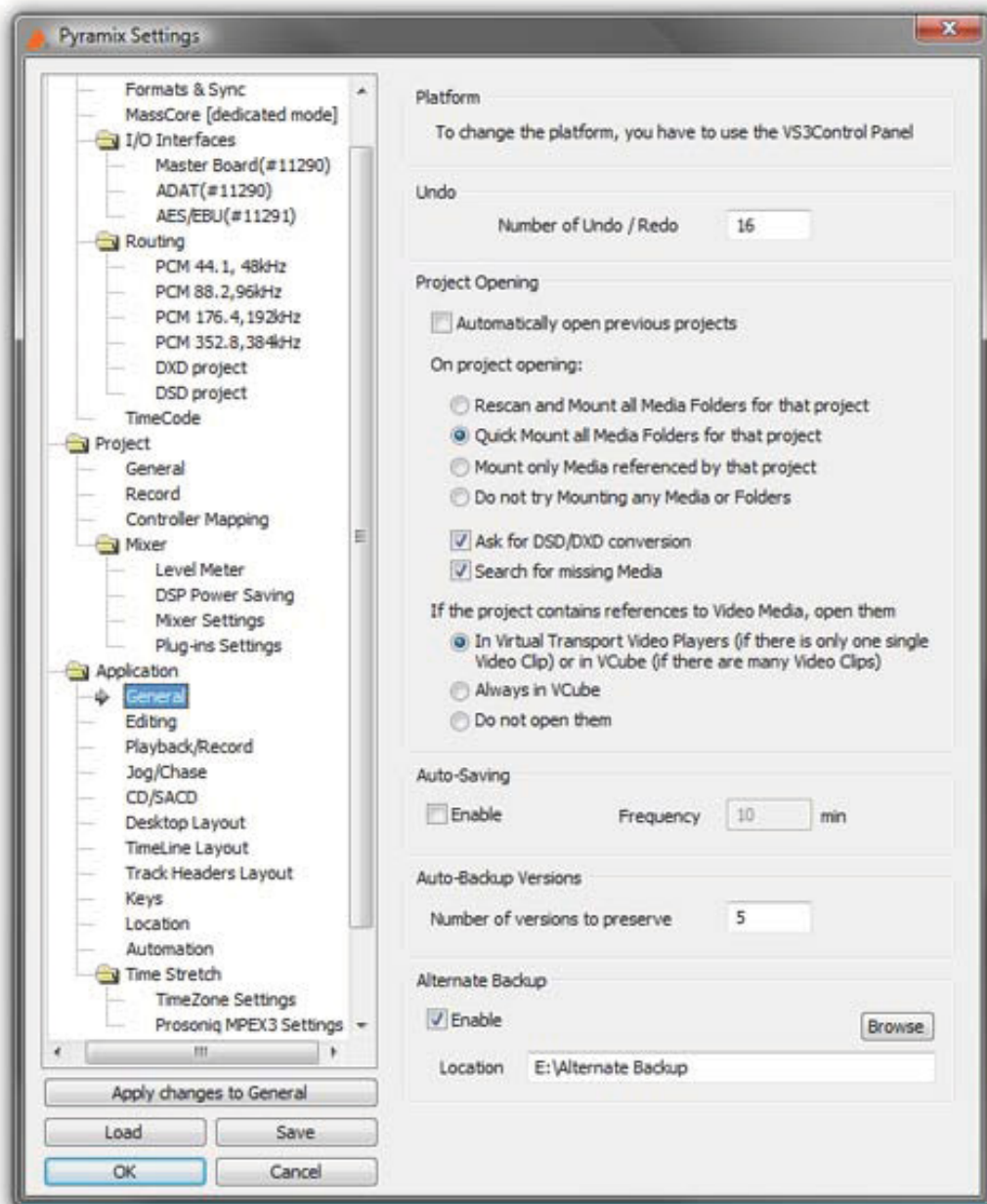
もしも、**Company Name and I/O Configuration**が選択されれば、リストは、Company Name とI/O構成により分類されたプラグインにオーダーされるでしょう。例えば、**1 in - 1 out, 1 in - 2 out, 2 in - 2 out**と続きます。

あるいはまた、**I/O Configuration**を選ぶとI/O ConfigurationでPlug-insを分類し、名前のアルファベット順に表示されます。

どうぞこちらもお覧下さい。 : **VST Plug-ins Display Order** 297ページ

Application

General



All Settings Application General Page

Platform

Audio processing

ドロップダウンリストは、Pyramix と共にどのオーディオ機器を使用するかを選択を提供しています。利用可能な選択は、**Mykerinos Card** または、**Native Processing** です。すなわち、コンピュータのホストプロセッサとサウンドカード。あなたがこのオプションを購入した場合ですけど。

Undo

Number of Undo / Redo

Number of Undo / Redo の回数を設定します。オートメーションなタブオプション、**Optimization : Limit versions to the number of Undo/Redo** が可能になっている場合もまた、オートメーションバージョン数が保たれるように設定します。デフォルトは 32 です。

以下に **注意** してください。: この値を増やすと、より多くの **RAM** が必要になります。

Project Opening

このセクションは、アプリケーションの開始時のPyramixの行動を決めます。

Automatically open previous projects

チェックしますと、Pyramixは最後に使用されたプロジェクトを開きます。

On Project Opening:

Rescan and Mount all Media Folders for that project

非常に大きい Media Folders がある場合、開くのに時間がかかる場合があります。

Quick Mount all Media Folders for that project

デフォルトです。結果、オープンが通常最も速いです。

Do not try Mounting any Media or Folders

マニュアルでメディアをマウントしなければなりません。

Ask for DSD/DXD conversion

チェックしますと、**DSD**か**DXD**Projectが開いたときはいつもダイアログを開きます。

反対のフォーマットに変える機会を提供します。

Search for missing Media

チェックすると、Pyramix は、プロジェクトが開かれるとき、アンマウントされたメディア、または無くしたメディアを自動的に探します。

If the project contains references to Video Media, open them:

In Virtual Transport Video Players (if there's only one single Video Clip) or in VCube (if there are many Video Clips).

シングルVideo Clipは、Projectの**DirectShow Video Player**か**QuickTime Video Player**(タイプに依存)で現れます。Multiple Video Clipsは、VCubeのProjectで現れます。

Always in VCube

シングルも多重Video ClipsもVCubeで開きます。

Don't open them

ProjectのVideo Clipsは、タイムライン上に置かれるだけです。(オプション) しかしVideo Playerは開きません。

Auto-Saving

Pyramix は自動的に一定の間隔を置いて、すべての開いているプロジェクトのセーブを実行するように設定ができるようにできます。値より多くの1が**Auto-Backup Versions**に入れられない場合、これはバックアップを作りません。(以下を見てください。)

Enable

チェックすると、現在のProjectは、間隔セット、以下によって:自動的にセーブされるでしょう。:

Auto-Saving. Frequency

1～60 分の間でセーブの間隔時間を決めます。

Auto-Backup Versions

いくつの旧バージョンがキープされるかを決定します。これは、あらゆる Save オペレーションを確実にします。(Automatic または Manual) それらが、最終で保存した状態でセーブされている、どのようなプロジェクトバージョンの最小限の 1 つを維持します。ユーザは保存する以前にセーブされたバージョンのナンバーを設定できます。上で述べておりますように、最小限は one です。

Alternate Backup

Enable

これを可能にすると、セーブした(自動的またはマニュアルで)すべてのプロジェクトは、選ばれた代りの位置にセーブされます。Backup Versions は代りの位置には保存されません。

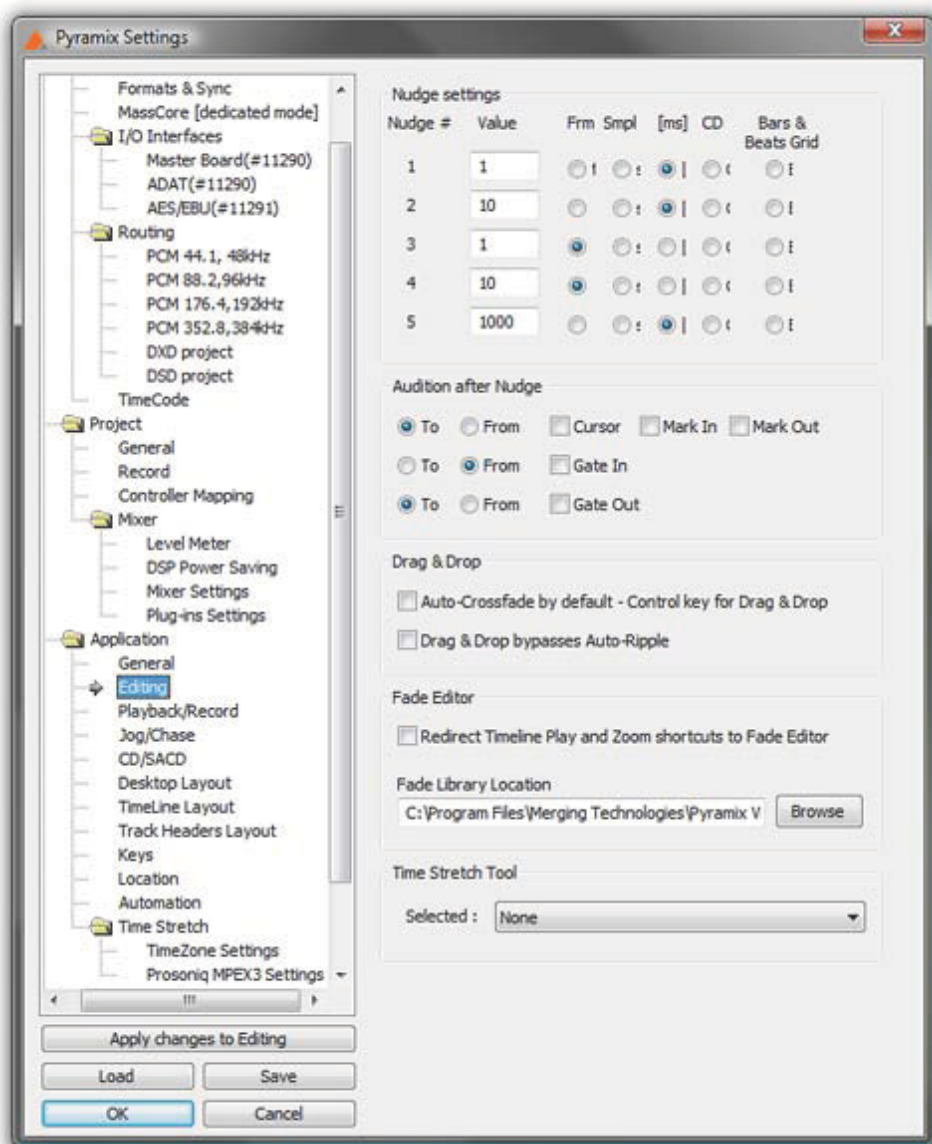
別のドライブかネットワークドライブが選ばれているなら、それはセキュリティの強化になります。

以下に **注意** してください。: プロジェクトファイルだけがメディアファイルではなく、このディレクトリの中に保存されます。

Location

代りの位置を表示して、設定いたします。**Browse** ボタンは適切な位置へナビゲートする Browser ウィンドウを開きます。

Editing



Pyramix Settings Application Editing page

Nudge settings

これらの設定は、左右の Arrow キーを使用する場合、カーソルかクリップがナッジされる量をコントロールします。5 Nudge Settings を保存できます。現在のナッジ設定をこれらのうち 1 つを選択して使用します。

Clips > Nudge > Current Setting または **Cursors&Marks > Current Nudge Setting**

Nudge #1~Nudge #5

ナッジプリセットに関しては、数値を入力してください。そして、適切なチェックボックスをクリックしてください。フレーム、サンプル、ミリ秒、CDフレームまたは現在の Bars & Beats grid の区切りの設定です。

Audition after Nudge

これらのオプションは選択した操作に、自動 **Audition** オンを設定します。

To

チェックすると、これに達したとき、再生は、選択されたオプションの前に始まり、止まるでしょう。
(カーソル、マークイン、またはマークアウト)

From

チェックすると、リハーサルは、選択されたオプションから、実行されるでしょう。
(カーソル、マークイン、またはマークアウト)
別々の **To** と **From** オプションを **Gate In** と **Gate Out** に提供します。

Drag & Drop

Auto-Crossfade by default - Control key for Drag & Drop

チェックすると、選択かクリップをドラッグすると、別のものの上でクロスフェードをもたらします。
(Xがある手の形へのカーソル変化。)
さもなければ、別のものの上で選択かクリップをドラッグすると、上書きされます。(カーソルは手です。)
ドラッグするとき、コントロールキーを押すと、代替機能が選択されます。

Fade Editor

Redirect Timeline Play and shortcuts to Fade Editor

チェックすると、Timeline **Zoom**は、Fadeエディタへリダイレクトされます。また、**Active Machine**
> **Toggle Play/Stop** コマンドは通常 **Fade Editor** > **Audition X Fade** コマンドと置き換えられた

Spacebarへマッピングされます。しかしながら、Fade Editorは、**Fade Editor > Open Editor**コマンドと共に開かれるだけであったかどうか。

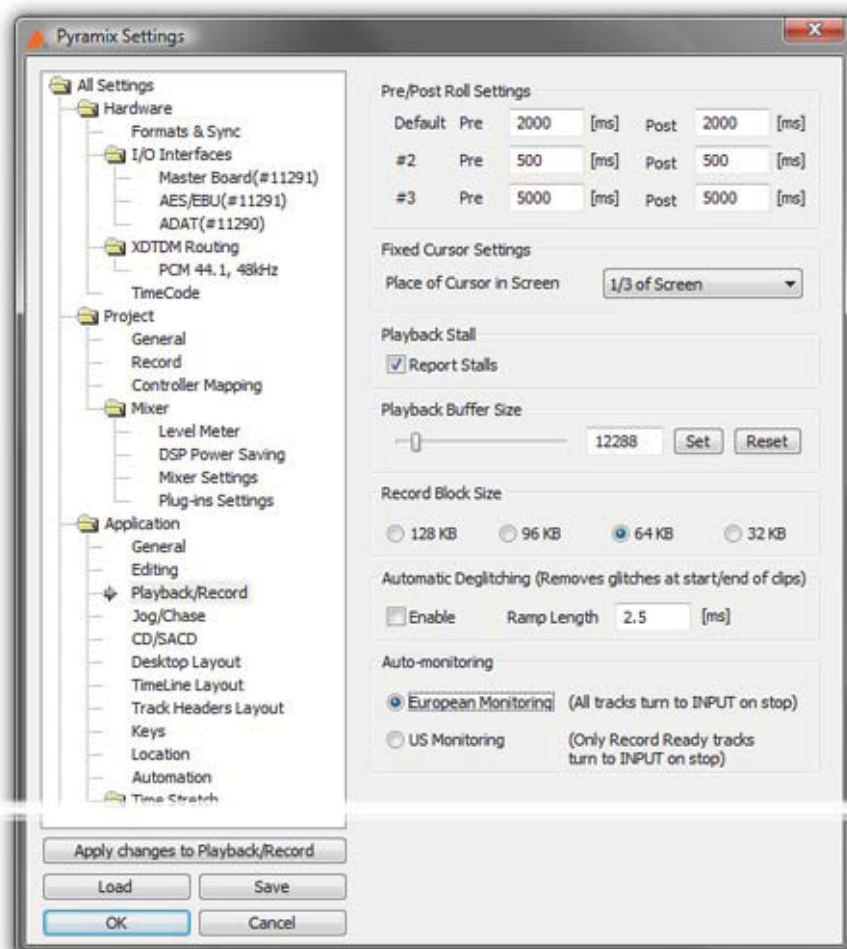
Fade library location

これはフェードライブラリーのパスです。**Browse** ボタンはどんな局所的やネットワーク経路も設定されるのを容認する Explorer ウィンドウが開きます。

Time Stretch Tool

Selected 選択 : どのキーがインストールされるかによりますが、コンボボックスは Time Stretch アルゴリズムの選択を提供します。

Playback/Record



All Settings Application Playback/Record Page

Pre/Post Roll Settings

値が **Default** でセットされ、PreとPost-roll の2つの切り替え設定を容認します。

Fixed Cursor Settings

選択された固定カーソルあるTimeline がスクロールしているとき、スクリーンの Playhead カーソルの位置のためにドロップダウンリストは9つの可能な位置を提供しています。

(**View > Fixed Cursor while playing**)

Playback Stall

チェックすると、再生の中断はメッセージボックスをポップアップします。

Playback Buffer

Buffer サイズは、値をタイプ、またはスライダをクリックしてドラッグすることによって、設定されます。新しい値の **Set** をクリック、またはデフォルト値に戻るために **Reset** をクリックしてください。

Record Block Size

4つの選択可能な値を提供します。デフォルト **64kB** のままにしておくべきです。

Automatic Deglitching (Removes glitches at start / end of Clips)

Enable がチェックされれば、短いフェードはあらゆるクリップの始めと終わりに適用されます。

Ramp Length はフェードデュレーションを設定します。

Auto-Monitoring

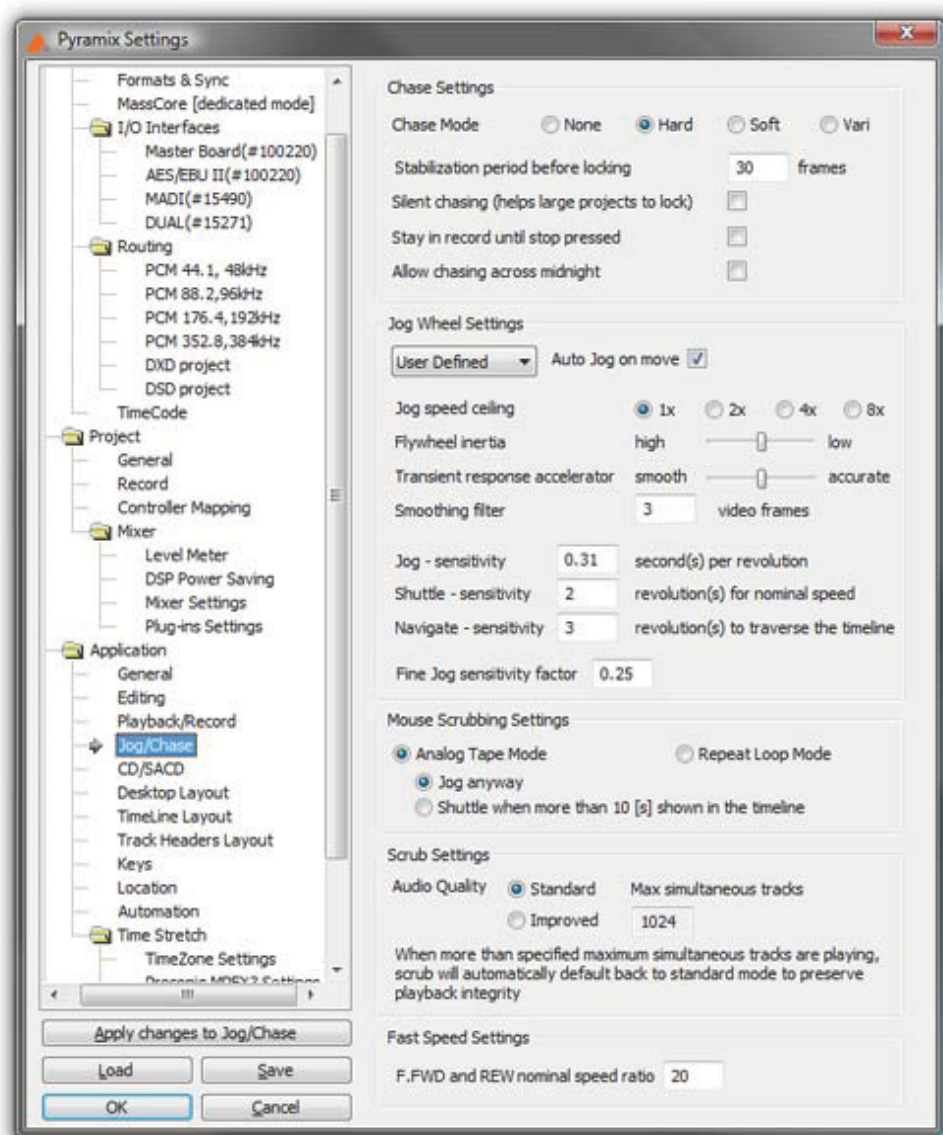
2つのオプションを切り替えます。

European Monitoring (All tracks turn to INPUT on stop)

または、

US Monitoring (Only Record Ready tracks turn to INPUT on stop)

Jog/Chase



All Settings Application Jog/Chase Page

Chase Settings

Chase Mode

ラジオボタンは Chase Mode の選択を与えます。

None Pyramix は外部のTimeCode をチェイスしません。

Hard **Hard Chase** がアクティブの場合、Pyramix は TimeCode インポートポートより選ばれた有効な TimeCode を検出し再生だけします。

入って来る TimeCode にジャンプがあれば、Pyramix は新しい TimeCode に適応するでしょう。新しい TimeCode の位置から再同期して、再生を始めます。タイムコードにドロップアウトがあれば、Pyramix は最大 1 フレームで自身の内部 TimeCode で作動します。どんな有効な TimeCode もそれ以後検出出来ないと、再生は止まります。

Soft **Soft Chase** がアクティブの場合、Pyramix は TimeCode インポートポートより選ばれた有効な TimeCode を検出し再生だけします。入って来る TimeCode にジャンプがあれば、Pyramix は新しい TimeCode に適応しません。しかし、入って来る TimeCode の位置からオフセットを持って、再生を続けます。タイムコードにドロップアウトがあれば、Pyramix は最大 1 フレームで自身の内部 TimeCode で作動します。その後、どんな有効な TimeCode もそれ以後、検出できないと、再生は止まります。

Vari **Vari Chase** がアクティブの場合、Pyramix は Varispeed になります。すなわち、外部の TimeCode の変動に従って、サンプルレイトを変更します。(後方に、前へ、減速、加速、ノーマル再生、または、リバース再生、ノーマルスピードの 8x まで) でプレイバック (録音では出来ません。)

Stabilization period before locking

Pyramix は 3 - 4 フレームの範囲中に入って来る TimeCode にロックできますが、より長い待ち時間があれば、より安定した同期が得られます。これはいくつかの外部のデバイスが再生を開始し、スピードが安定するには、それなりの時間がかかるからです。Pyramix が TimeCode をチェイスし始める前に、このパラメータは、待ち時間が定義されるのを容認します。

あなたが外部のマシンとの課題を経験するなら、30 フレームが良い出発点です。

Silent Chasing (helps large projects to lock)

チェックすると、チェイスしている間、Pyramix は大きいプロジェクトをただちにロックさせます。

このモードのロッキングタイムは、トラックの数には依存致しません。

唯一の欠点はと申しますと、ロックした後、1 秒後に発声することだけです。

Stay in record until stop pressed

このボックスをチェックすると、Pyramix **Stop** ボタンが押されるまで、コード (信号) の混乱/不連続にか

かわらず、Pyramix は録音中のままです。(一度適切に TimeCode にロックします。)

Allow chasing across midnight

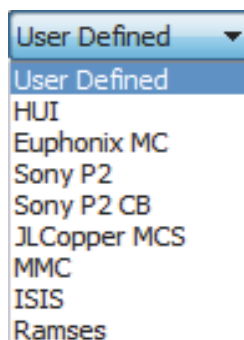
このオプションがアンチェックの場合は、Chase エンジンはいつも固定されます。
それは、00:00:00:00 と Day 0 の 23:59:59:2X との間にです。

このオプションをチェックした場合、Chase エンジンは、Pyramix タイムラインのどこでもロックするのを容認します。(-1000 days から +1000 days)
エンジンは、現在のカーソル位置へ最も近い位置になるように入ってくるタイムコードを判断します。
その結果、タイムラインのいつ、いかなる日の真夜中であっても、チェイスすることを容認致します。

さらなる安心と安らぎのために、真夜中のバリアを越えている間に、Pyramix が(ロックされた)状態にあるなら、そして、このセットがアンチェックであっても、シンクしてプレーまたはレコードしている間、即座に真夜中からのゼロまでジャンプしないでしょう。再生かレコーディングがシームレスのままに残るでしょう。再生は中断しませんし、ロックがはずれるのが認識されるまでデイバリアを越えます。
そして、再チェイスは、その時、入ってくる Timecode 値が、そのポイントにあることが引き金になって引き起こされるだけです。

Jog Wheel Settings

Preset



コンボボックスは Merging Technologies Ramses と ISIS を含むハードウェアコントローラープリセットの選択を提供します。リストからユーザコントローラーを選んでください。または、そうでなければ **User Defined** に示されています。

Auto Jog on move

作動させると、ジョグホイールの動きにより、**Jog** モードになります。

Auto-Jogが可能な場合、全てのJog Commandsは僅かに異なった方法で作用,します。

Pyramixはチェイスを止め、GotoコマンドがExternal Machineへ送られている間、ジョギングを始めます。したがって、オウディオは完璧にスクラブされ、外部マシンは、可能な限りオウディオに追従します。ジョグをやめれば、Pyramixは自動でチェイスモードになります。

Auto-Solo Selection

作動させると、現在の選択におけるすべてのトラックは、ジョギングをするとき **Solo'd** になるでしょう。

Speed ceiling

1X, 2X, 4X または **8X** プレースピードの選択からジョグスピードの最高値を設定します。

Smoothing Filter

スクラビングを始めて、終わるとき、Smoothing Filter パラメータは「フェイドイン」と「フェイドアウト」の長さを決めます。ビデオ・フレームでボックスに必要な値を入れてください。

Flywheel inertia

Low はジョグホイールで送るように実際の動きに従います。

High はスムージングフィルタを通して実際の動きをパスします。

それで、スライダが **Low** に設定されるとき、**Smoothing Filter** パラメータは効き目がありません。

画像ワークのサウンドは、画像にタイトシンクしなければ、なりませんので、Low で基本設定してください。よりはっきりしたフライホイール効果には、Higher 設定を選んでください。

Middle ポジションは良い出発ポイントです。

Transient response accelerator

Pyramix のジョグの動きを最適化します。設定範囲は、Smooth から Accurate までです。

スライダを **Accurate** にアプローチするとき、いくつかの奇妙な望ましくないエフェクトがあるかもしれ

ません。

Jog - sensitivity - second(s) per revolution

ジョグホイールの1回転で移動する時間を決めます。必要な値をボックスにタイプしてください。

Shuttle - sensitivity - revolution(s) for nominal speed

ノーマルスピードの維持に必要な回転の割合か回転数をセットします。例えば、0.25の入力は、ノーマルスピードを達成するために、時計回りの四分の一の回転を要求するでしょう。

Navigate - sensitivity - revolution(s) to traverse the timeline

ナビゲートは、サイレンとジョグモードです。ジョグホイールの回転数の設定は、目に見えるタイムラインを横切る必要があります。すなわち、ズーム値に従って、実際のスピードは異なります。

Mouse Scrubbing Settings

二つのオプションが在る**Analog Tape Mode**と**Repeat Loop Mode**の選択があります。

Analog Tape Mode はアナログテープマシンの上で (reel-rocking) への同様の応答を与えます。

Jog anyway

点灯されると、**Jog Mode**はオーディオの量にかかわらず**Timeline**で目に見えた状態で使用される。

Shuttle when more than [10] seconds is shown in the Timeline

点灯されると、10秒以上の目に見えるオーディオが**Timeline**にあれば、スクラブが**Shuttle Mode**になります。

Repeat Loop Mode は、カーソル位置で始まるループを絶え間なく繰り返します。

Scrub Settings

Audio Quality

Standard, **Improved** または、**Best** の選択を提供しています。選んだ品質が、高ければ高いほど、CPU-中央処理装置の荷重は、大きくなります。デフォルトは **Standard** です。そして、**Improved** は利用可能です。そして、**Best** は今後の使用のためのものです。

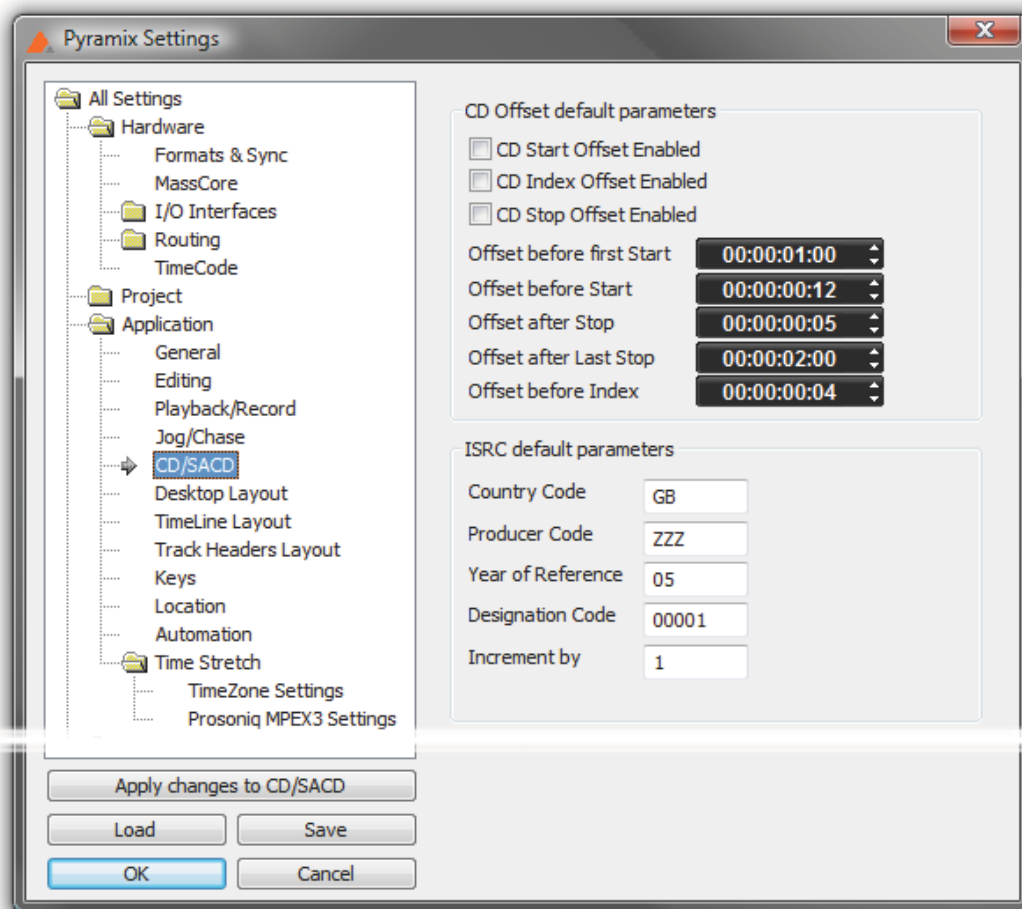
システムリソースの項において、**Improved** モードは、よりきびしいです。**Max simultaneous tracks** フィールドの特定のナンバーより多くのトラックが同時にスクラブされたなら、この設定は自動的に **Standard** モードに上書きされるでしょう。

Fast Speed Settings

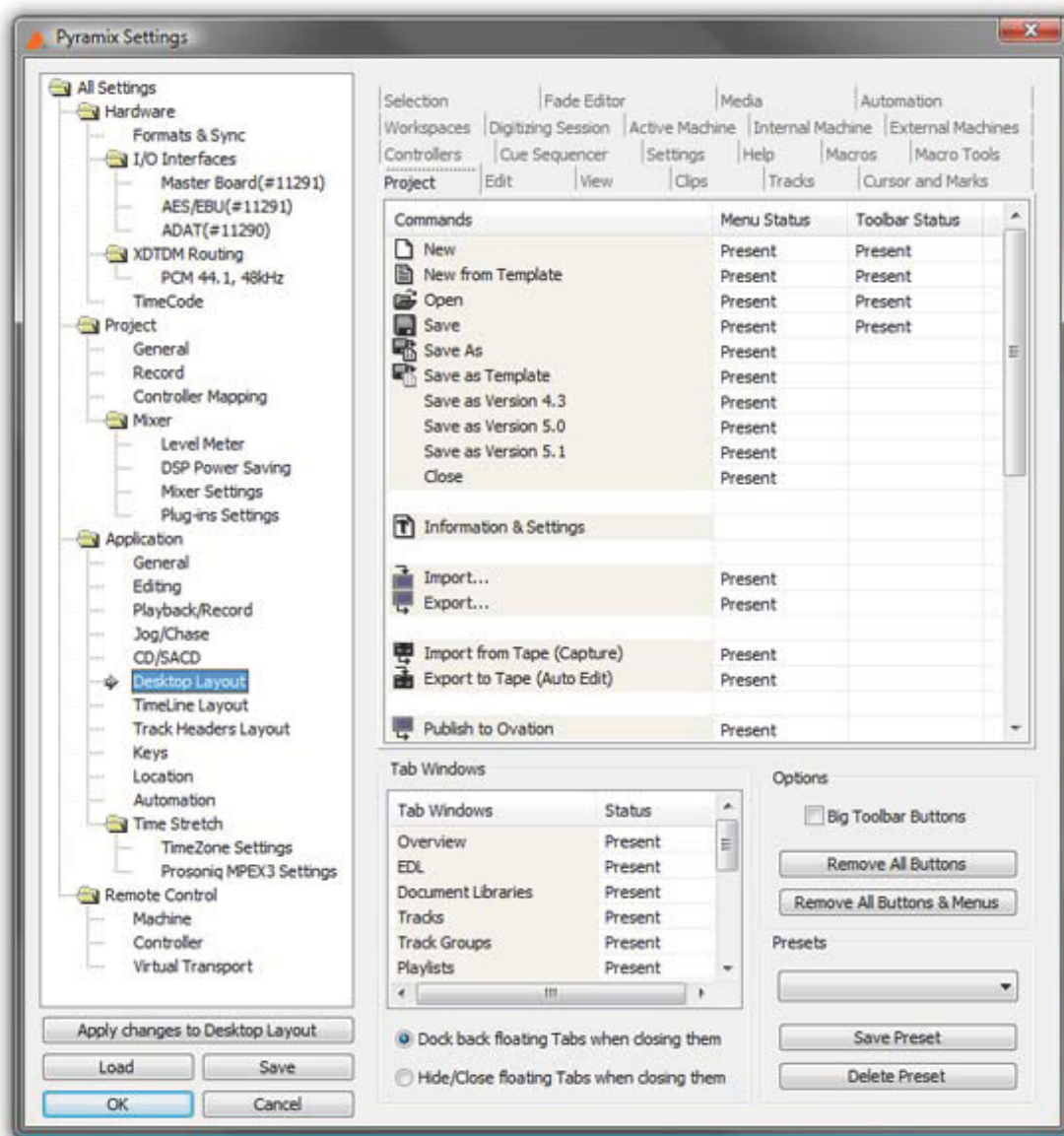
F.FWD and REW nominal speed ratio

ボックスへ入力してください。**F.FWD**と**REW**速度。(例え、**20**は20回のシンク再生速度の意味。)

CD/SACD



Desktop Layout



All Settings Application Desktop Layout Page

これは、**Menus**と**Toolbars**に関する内容をカスタム設計できるところです。そして**Menu Status**と**Toolbar Status**セルをクリックすると、**Present**か**Blank** (不在)をそれぞれ切り換えます。特定のタスクかオペレーターのためのユーザインターフェースを仕立てるためにこれを使用できます。

Tab Windows

Statusセルの中でクリックは、**Present**か**Blank** (不在)のエントリのそれぞれの**Tab Window**を切

り換えます。

Options

Big Toolbar Buttons チェックすると、Toolbar ボタンのサイズが倍になります。

Remove All Buttons 言っておきます。一細心の注意を払って、使用してください。

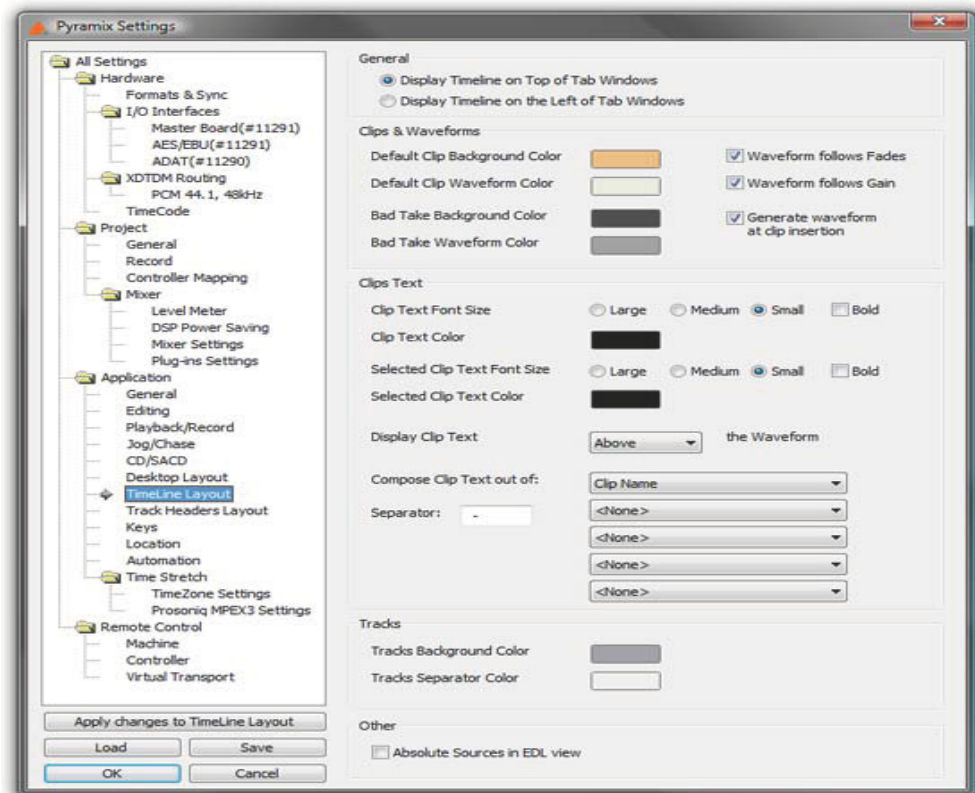
Remove all Buttons and Menus さらに、欠くことのできないメニューエントリのナンバー制限はそのままです。

Presets コンボボックスは以前にセーブした **Presets** の選択を提供します。

Save Preset シンプルな **Save Preset** ダイアログをポップアップします。

Delete Preset 上記の **Presets** コンボボックスに表示されている現在のプリセットを削除します。

TimeLine layout



All Settings Application Timeline Layout Page

すべてのカラーオプションのために、色づけされたブロックをクリックすると、定義されたカラーリストがポップアップします。リストの末尾で、**More Color...** の選択は完全な **Color** ピッカーダイアログを開きます。

General

Display Timeline on Top of Tab Windows 示している言葉通りです。

Display Timeline on the Right of Tab Windows デュアルモニタのグッドな使用を容認します。1個のスクリーン上に Timeline を表示、片方にすべての Tab Windows を表示するのを可能にするデュアルモニタセットアップの使用の場合は、このボックスにチェックを入れてください。

Clips & Waveforms

Default Clip Background Color

Default Clip Waveform Color

Bad Take Background Color

Bad Take Waveform Color

Waveform follows Fades

チェックすると、フェードとクロスフェードの間、ウエーブフォームディスプレイは高さでスケーリングされます。オリジナルウエーブフォームは、灰色で表示されます。

Waveform follows Gain

チェックすると、供給されたゲイン調整に比例して、ウエーブフォームディスプレイは高さでスケーリングされます。

Generate waveform automatically at clip insertion

チェックすると、ウエーブフォームファイルは Timeline に置かれるとき、どんなクリップのためにもバックグラウンドで自動的に作り出されます。ウエーブフォームをまったく持たないどんなクリップでもです。

Clips Text

Clip Text Font Size ラジオボタンは **Large**, **Medium** または **Small** の選択を提供します。そして、チェックボックスは、太く (em**Boldens**) なります。

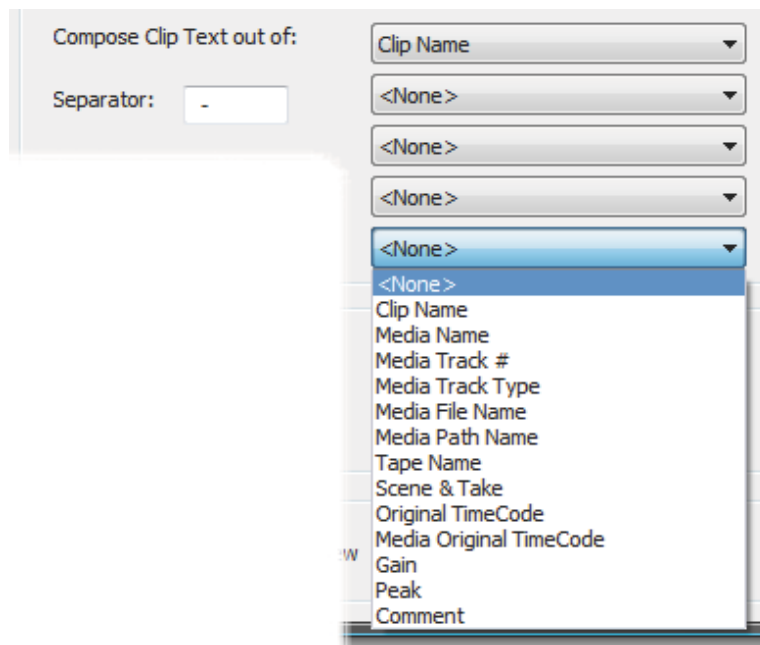
Clip Text Color

Selected Clip Text Font Size ラジオボタンは **Large**, **Medium** または **Small** の選択を提供します。そして、チェックボックスは、太く (em**Boldens**) なります。

Selected Clip Text Color

Display Clip Text コンボボックスは **Above**, **Below**, **In Front Of** または **Behind the Waveform** の選択を提供します。

Compose Clip Text out of : 表示されたクリップテキストは、5つのコンボボックスから選ばれた最大5つの要素から構成できます。**Separator** ボックスにタイプされた文字で、分けられます。:



Compose Clip Text out of : combo box

Tracks

Tracks Background Color

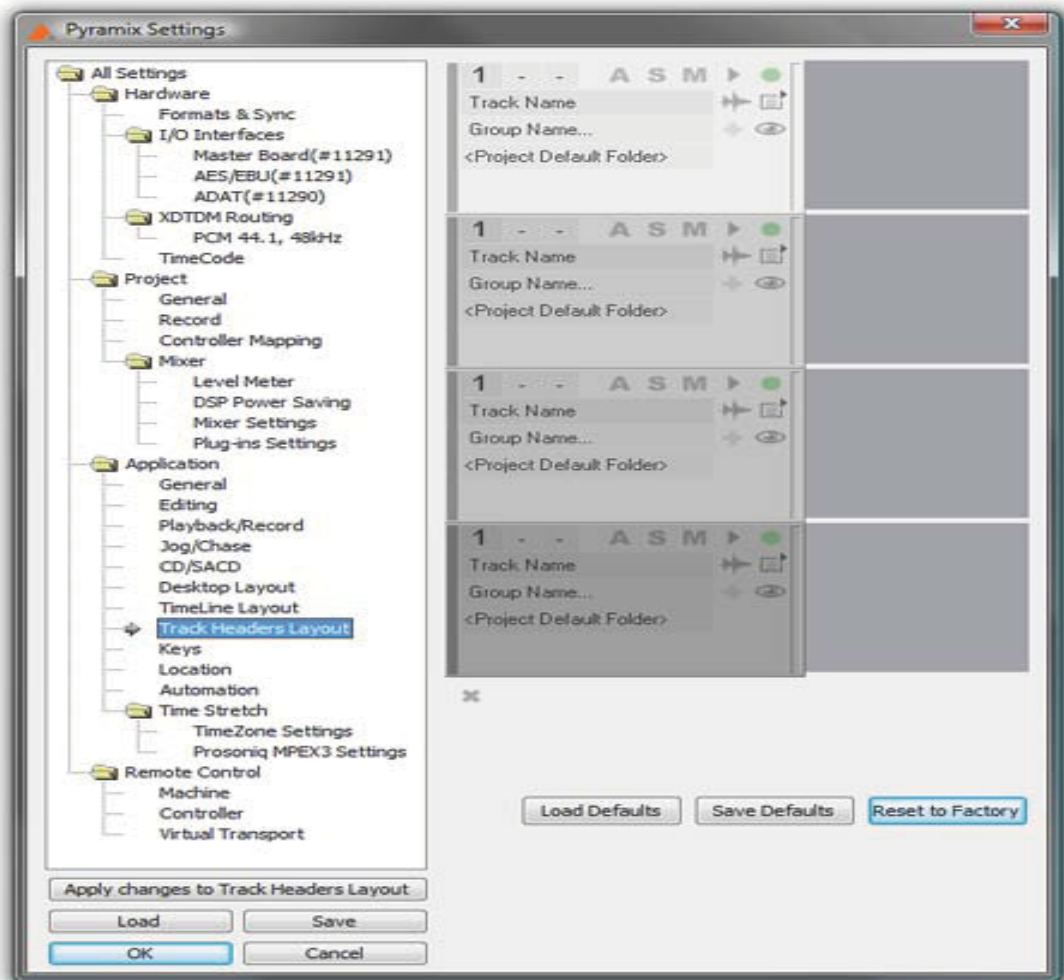
Tracks Separator Color

Other

Absolute Sources in EDL view

Settings > All Settings > Application > TimeLine Layout ページの **Absolute Sources in EDL View** をチェックすると、オリジナルの **Source In**, **Source Out**、および **Sync Point** タイムは **EDL View** の **Absolute Time** に表示されています。Absolute タイムは、オーディオキャプチャーでレコードされ入って来るTimeCode です。このモードが使用不可のとき、キャプチャーされたクリップのためのTimeCode のデフォルトスタートタイムは 00:00:00:00 です。

Track Headers Layout



All Settings Application Track Headers Layout Page

ここで、ユーザは Track Header に現れるアイテムを決定できます。

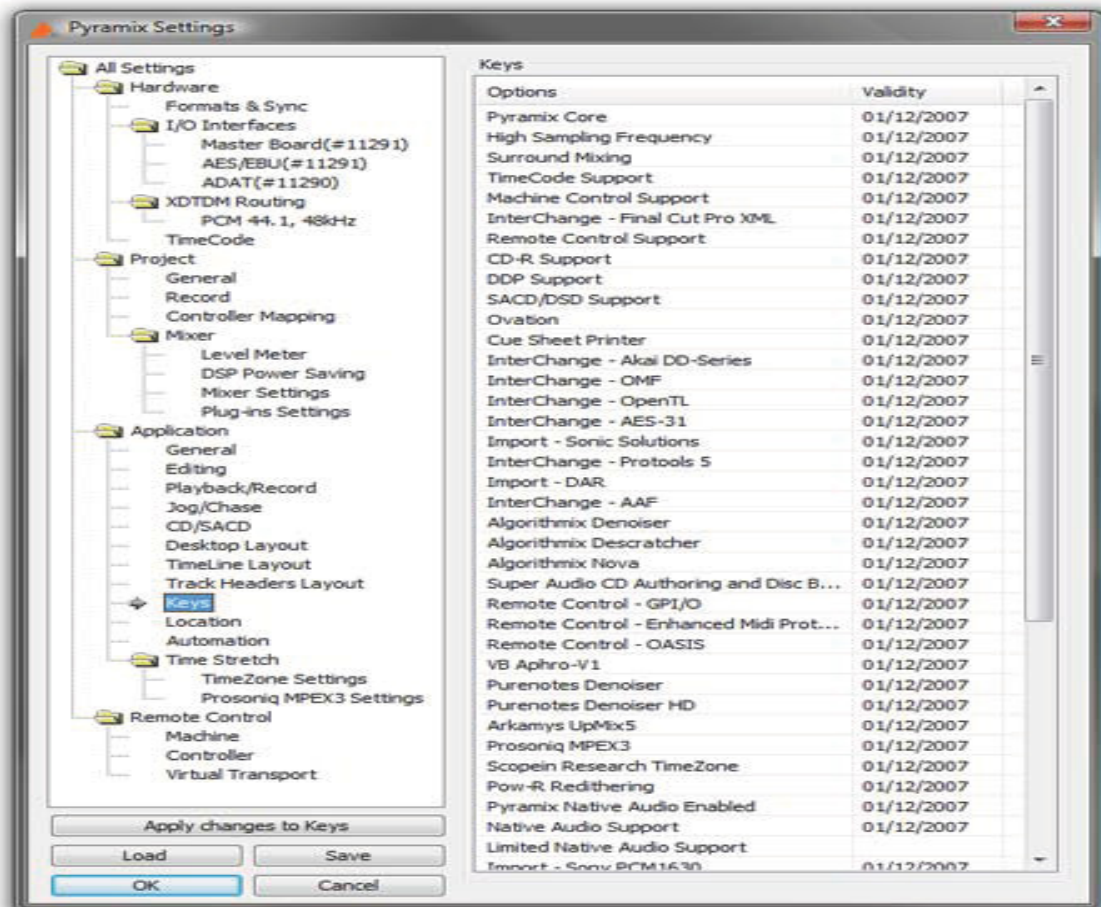
Track Header の 'ビルディングブロック' のどれかをクリックすると、ブロックは選択されます。正方形の赤いアウトラインで、示されます。ブロックはクリックとドラッグによって Track Header のどこでも置けます。Track Header からブロックを取り外すには、それをダブルクリックしてください。ブロックは、Interface Editor の Track Headers から見えなくなって、末尾の 'Pool' に現れます。Pool のブロックをダブルクリックすると、それは Track Header と置き代わります。

Load Defaults ともにセーブされた、デフォルトの Track Header デザインをロードします。

Save Defaults デフォルトとして現在のデザインを保存します。

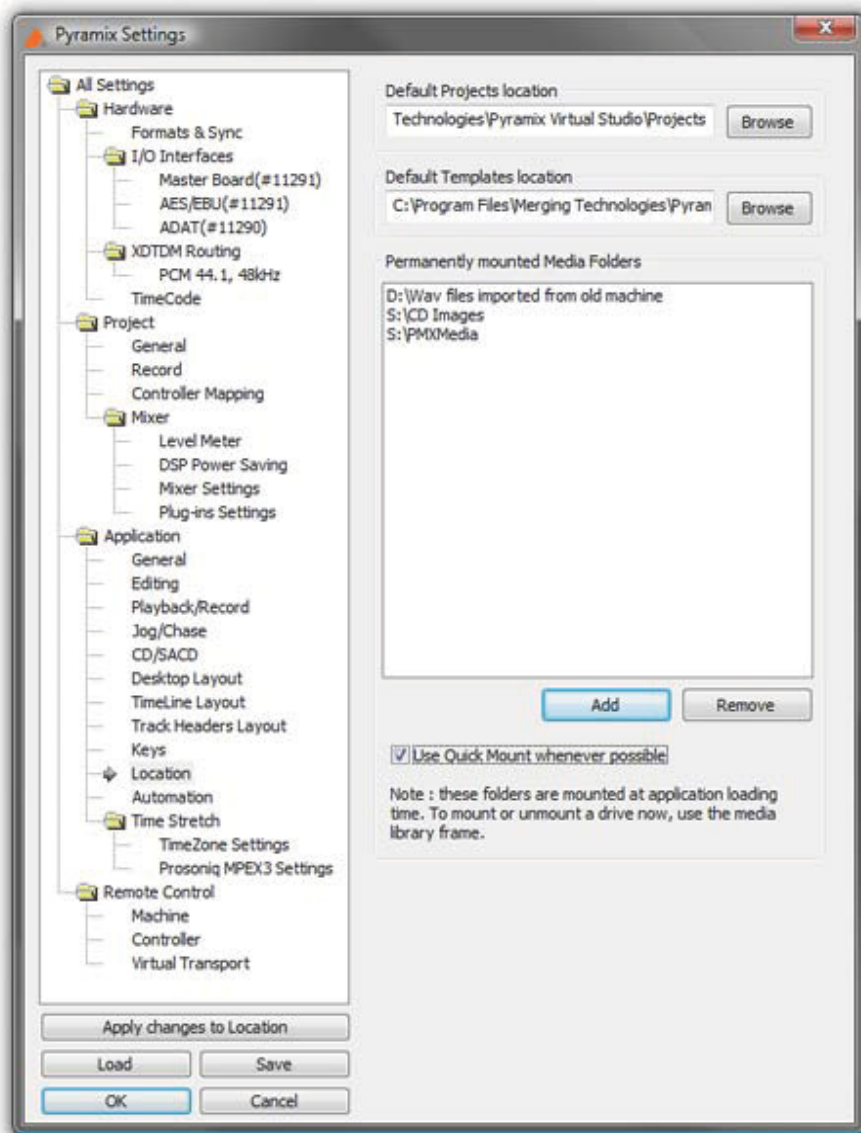
Reset to Factory Factory デフォルトに Track Header Layout をリセットします。

Keys



インフォメーション専用。ここで何も変えることができません。有効にされた Keys とそれらが有効にされた日付を示しています。

Location



All Settings Application Location Page

Default Projects Location

新しい Project Workspace が制作されたときに、このパスは設定されます。

ここでボックスの中にパスをタイプするか、または、**Browse** ボタンを使用することで Windows ファイルリングシステムをブラウズすることによって、それを変えることができます。

Default Templates Location

Pyramix がインストールされたとき、このパスは設定されます。それはここで、上に述べられた方法で変更できるかもしれません。

Permanently Mounted Media Folders

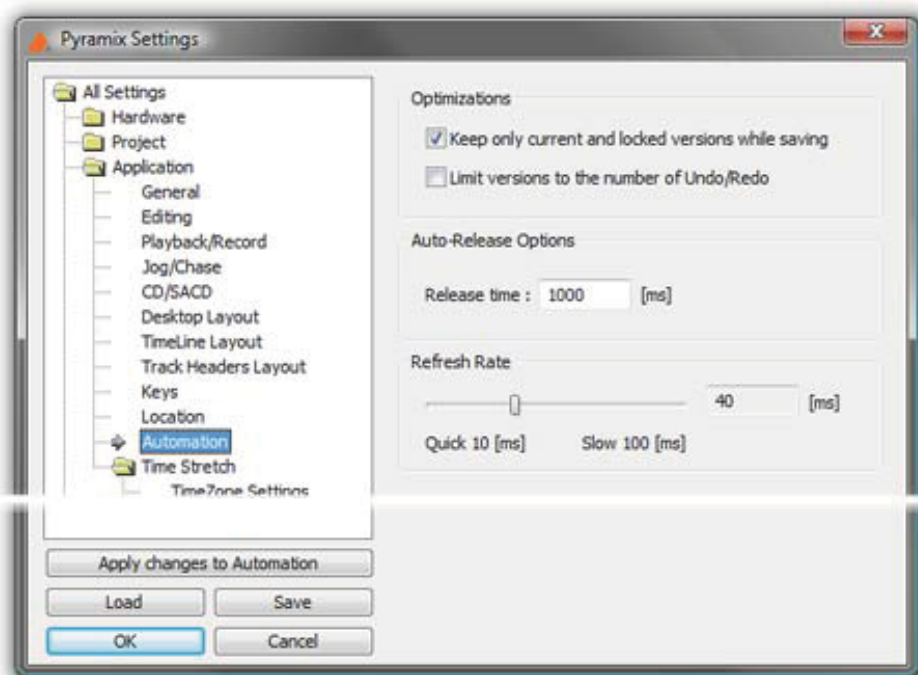
すべてのプロジェクトに利用可能な Media Folders のリストを表示しています。

Add をクリックすると、**Choose a Media Folder to Mount** のウィンドウが開きます。

ここで、あなたは、Folders をブラウズするか、または新しいものを制作することができます。

それらのリストエントリを強調表示させて、**Remove** ボタンをクリックして、フォルダーを取り除きます。

Automation



Optimizations

Keep only current version while saving これをチェックすると、示しているように、します。

Limit versions to the number of Undo/Redo これをチェックすると、示しているように、します。

Undo/Redos の回数が設定されるのは、**Settings > All Settings > Application General** ページです。

Auto-Release Options

Release time

Auto Release が有効にされると、リリースされるか、または転送が止められたとき、どのようなコントロールであってもその値に戻るか、または前のオートメーションパスの状態か前のパスが全くどこに存在しないデフォルトの状態に戻るでしょう。これはすぐに、起こります。コントロールが 2 つのステートしかない場合 (例えば、1 つのボタン) または、コントロールがフェーダかノブの場合です。

時限はミリ秒で、Release Time ボックスに入れられた値で決定します。

Refresh Rate

Quick 10[ms] Slow 100[ms] スライダーにより、**Refresh** レイトの変更を容認します。

(または、ボックスに値をタイプしてください。)

Refresh Rate 設定はオートメーションデータが記録されるレイトを決定します。デフォルトで、リフレッシュレイトは実のタイムコードフレームレイトと同じです。例えば、25 fps フレームレイトにおける 40 ms。再生率の範囲は 10~100 ミリ秒です。注意してください。

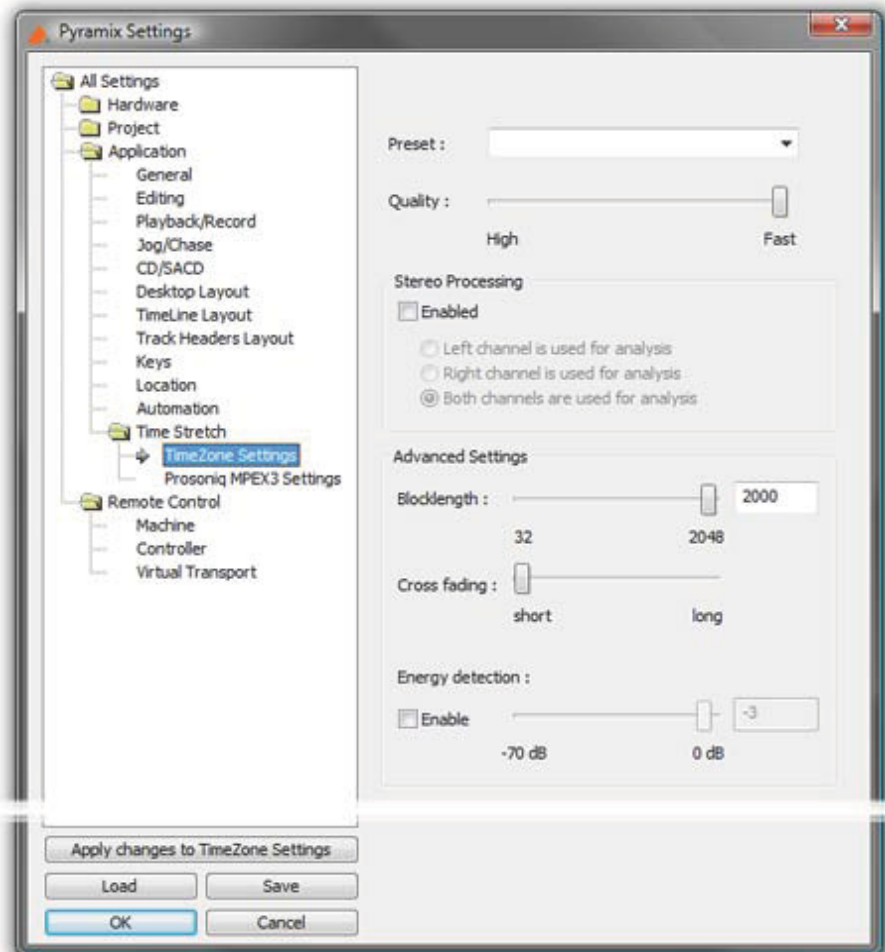
この設定はフレーム全体にわたります。有効なリフレッシュレイトがどちらかになるように、実際のフレームレイトの 2 倍か 3 倍にしてください。

リフレッシュレイトの、より遅い設定を選ぶ 1 つの理由は、複雑なミックスの場合にオートメーションムーブメントの計算に必要である処理能力を節約するためです。

ご注意ください。 :このセッティングはダイナミックオートメーション変化の「滑らかさ」なるものがございません。Pyramix は、ジッパーノイズ (チャックの開け閉め音) を避けるのに一次補間を使用いたします。

Time Stretch

TimeZone Settings



All Settings Application Time Stretch Timezone Settings Page

Preset

ドロップダウンリストは様々な音のタイプにアルゴリズムプリセットの選択を提供しています。

Quality

スライダは High Quality と Fast プロセッシングの間での選択を提供しています。

Stereo Processing

Enabled ボックスをチェックした場合、ステレオメディアのチャンネルの選択は、分析のために使用されるでしょう。

Advanced Settings

Blocklength

ユーザに使用される処理のブロックの長さの決定を容認します。それは、テキストボックスの中に 32 から 2048 の間で値を入力するか、またはスライダを動かすことによってできます。

Cross fading

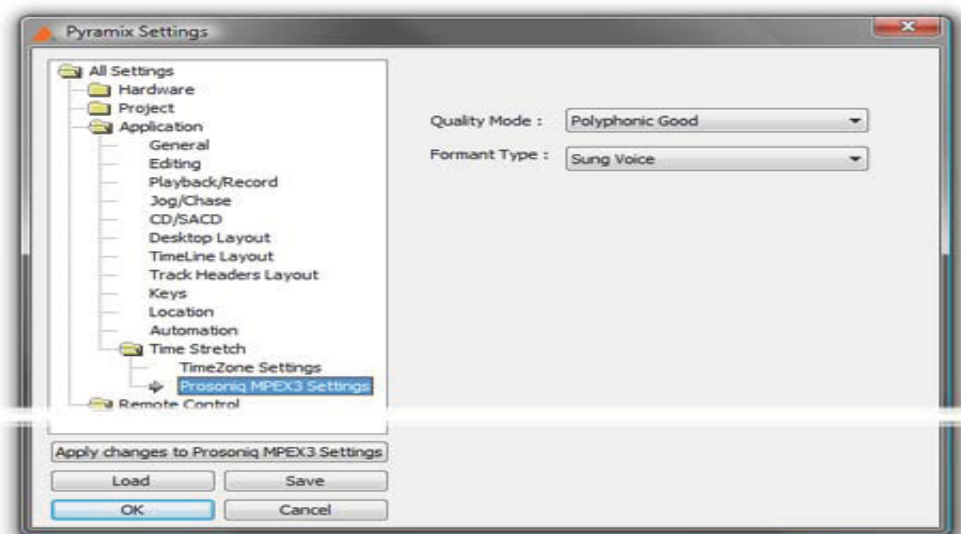
ユーザがスライダを動かすことによって、ブロックの間のクロスフェードの長さの変更を容認します。

Energy Detection

Enable ボックスをチェックした場合、ユーザは、-70dB と 0dB の間の値をテキストボックスに入れるか、またはスライダを動かすことによって、スレッショールドの値を設定できます。

これらのパラメータはサウンドの質とキャラクターに影響します。そして、プロセスの微調整を特定の素材に合わせてください。

Prosoniq MPEX3 Settings



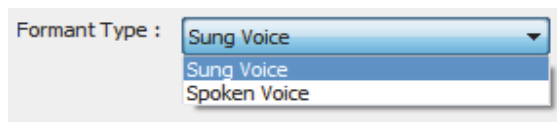
All Settings Application Time Stretch Prosoniq MPEX3 Settings Page

コンボボックスで **Quality Mode** と **Formant Type** から適切な選択をすることによって、**MPEX3 Settings** を最適化してください。

Quality Mode

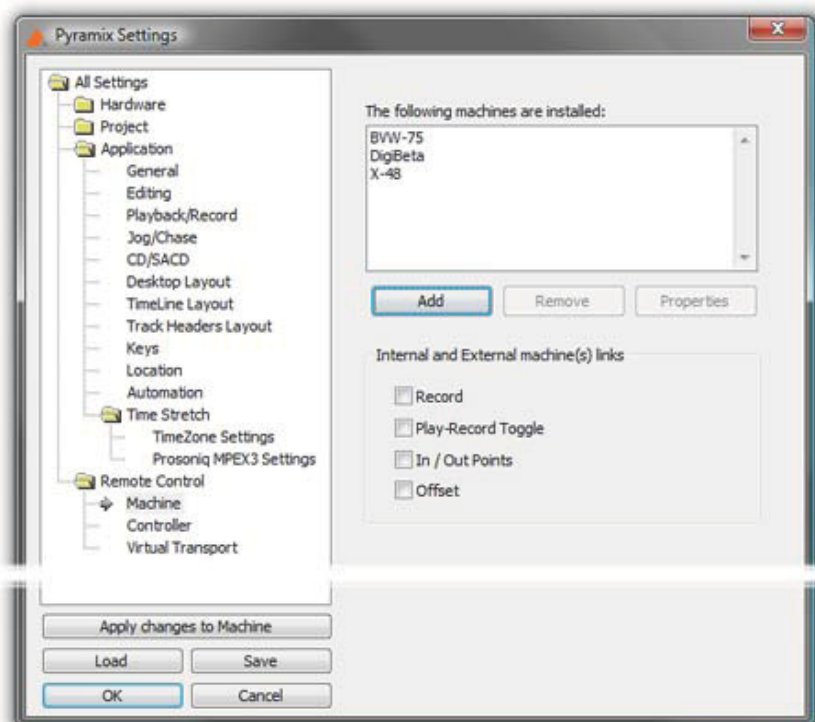


Formant Type



Remote Control

Machine



All Settings Remote Control Machine Page

The following machines are installed:

すべての取付機材リストを表示します。

このリストの中のマシンは Transport Control でのマシン選択として利用可能になるでしょう。

Internal and External machines links

ボタンは、どのマシン機能がリンクされるかを決定する。単純にボックスをチェック、すべてのアクティブマシンの下記の機能をリンクします。:

Play and Record

Play-Record Toggle

In / Out Points

Offset

Add

Add ボタンをクリックすると、**Machine Properties** ダイアログボックスが開きます。

(以下を見てください。)

Remove

マシンがリストの中で選択されるなら、(強調表示されます。)**Remove** をクリックすると、マシンをアンインストールして、リストから取り除きます。

Properties

Properties ボタンをクリックすると、**Machine Properties** ダイアログボックスが開きます。

(以下を見てください。)

OK

OK をクリックして、変更を受け入れて(もしあれば)、Machines ページを閉じてください。

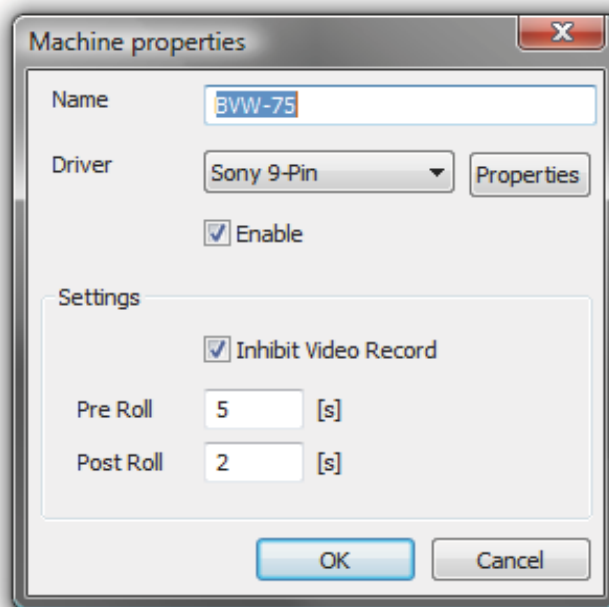
Cancel

キャンセルをクリックして、変化を拒絶して(もしあれば)、Machines ページを閉じてください。

Apply

Machines ページを閉じないで、Apply をクリックして、変化を適用してください。

Machine Properties



Machine Properties dialog

Machine Properties ダイアログが **Add** ボタンによって開かれるとき、**Name**, **Protocol** および **Port** ディスプレイは空白です。ダイアログが **Properties** ボタンによって開かれるとき、ディスプレイは名前などを反映します。選択されたマシンのためです。

Name

現在の選択されたマシンの名前を表示します。

新しいマシンを加えるときには、ここで適切な名前をタイプしてください。

Driver

ドロップダウンリストの、現在のインタフェースプロトコル **Sony** (9-pin P2プロトコル) をディスプレイします。(今はSonyだけ)

Driver - Properties

SONY が選択されたとき、**Sony 9 - Pin Protocol Configuration** ダイアログボックスを開いてください。(以下を見てください。) 現在、**MMC** のオプションが全くありません。

Settings

Inhibit Video Record

チェックすると、偶然にビデオが上書きされないよう、ビデオアーミングのレコードを拒否します。

Pre Roll

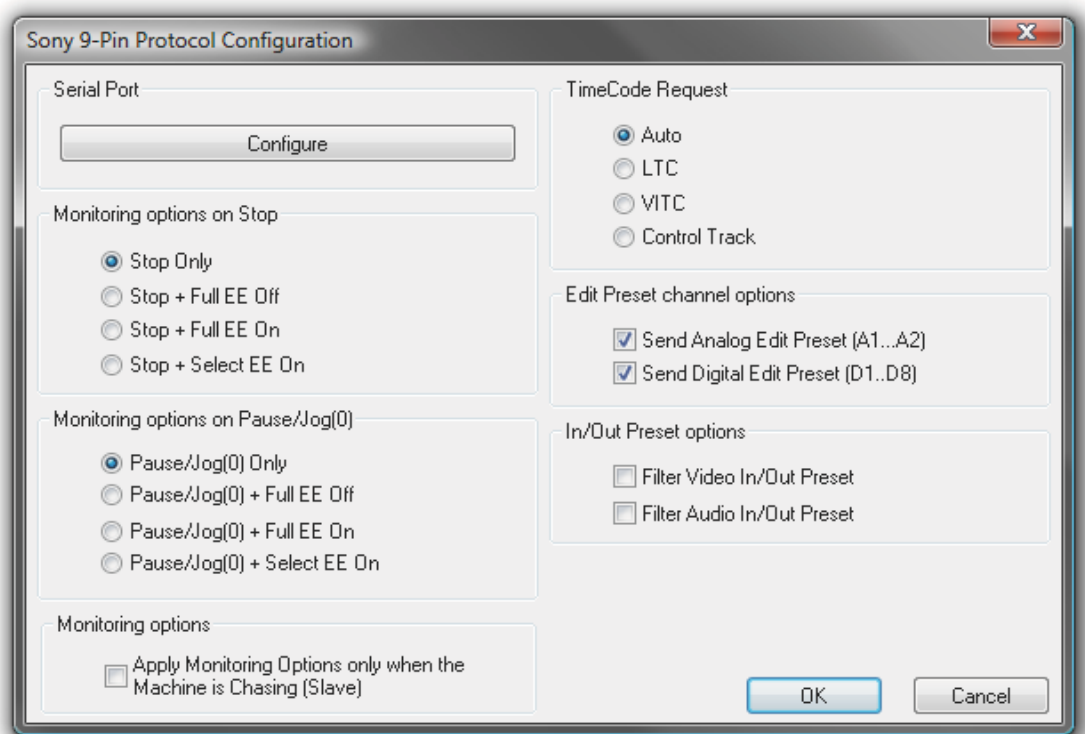
外部のマシンのための現在の **Pre Roll** タイム時間を示しています。
ボックスをタイプして、値を変えてください。

Post Roll

外部のマシンのための現在の **Post Roll** タイム時間を示しています。
ボックスをタイプして、値を変えてください。

Driver Properties

Sony 9-Pin Protocol Configuration (Machine)



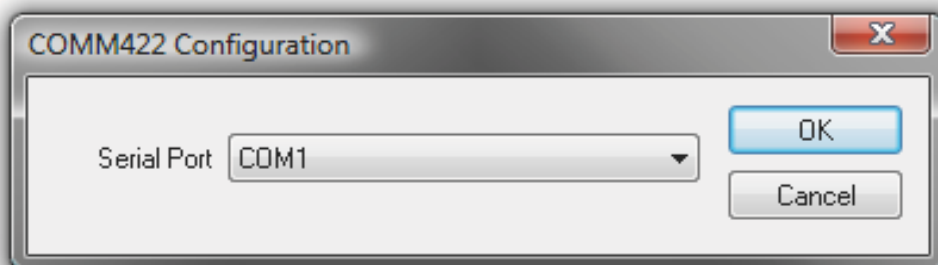
Sony 9-Pin Protocol Configuration dialog

このダイアログは、**Monitoring Options on Stop**, **Monitoring Options on Pause/Jog**, **Preset Channel Options**, **TimeCode Request** のタイプ、**In/Out Preset options** を取り決めます。そして、**Serial Port** コンフィギュレーションダイアログへアクセスできます。

Serial Port

Configure

Configure ボタンをクリックすると、**COMM422 Configuration** ダイアログボックスが開きます。:



COMM422 Configuration dialog

Serial Port

ドロップダウンリストから選択した現在の **Serial Port** が表示されています。今だ強調表示されないなら、希望のシリアル COM ポートを選択してください。標準の選択は、COM1 か COM2 のどちらかです。

OK をクリックして、選択を確認してください。

これは Sony 9-pin 通信プロトコルの適切なパラメータの自動的に選択された COM ポートを設定します。

Monitoring options on Stop

Stop コマンドの後に、以下のコマンドが現れます。:

- **Stop Only**
- **Stop + Full EE Off**
- **Stop + Full EE On**
- **Stop + Select EE On**

Monitoring Options on Pause/Jog(0)

Pause/Jog コマンドの後に、以下のコマンドが現れます。:

- **Pause/Jog(0) Only**
- **Pause/Jog(0) + Full EE Off**
- **Pause/Jog(0) + Full EE On**
- **Pause/Jog(0) + Select EE On**

Monitoring options

選択:

- **Apply Monitoring Options only when the Machine is Chasing (Slave)**

上記のオプション確実にいたします。 **Monitoring options on Stop** と **Monitoring options on**

Pause/Jog(0) は 9-pin 外部のマシンが Internal Machine をチェイスしている場合にのみ供給されます。

(シヤंक中、たとえば編集) 9-pin 外部のマシンが Master であれば (Internal Machine がそれをチェイスして、通常、テープに音戻し) 9-pin 外部のマシンは、ノーマル入力/Repro Auto モードです。

Edit Preset channel options

必要なら、Track Arming コマンドの無視を可能にします。

- **Send Analog Edit Preset (A1..A2)**
- **Send Digital Edit Preset (D1..D8)**

この特徴は、コンソールかサードパーティレコード/モニタリングコントローラーがレコードコマンドに使用される大部分に関連しています。

TimeCode Request

ラジオボタンは外部のマシンからの TimeCode の source を選択します。通常、Sony マシンはすべての要求に応じます。それで、Auto 設定はおおよそ適切にセッティングされるでしょう。

必要なら、例えば、テープに数個の異なった TimeCodes があるとします。オートマチック設定を上書きするために TimeCode ソースを指定できます。U-Matic マシンはすべての要求に応じません。したがって、Time Code ソースを指定しなければなりません。

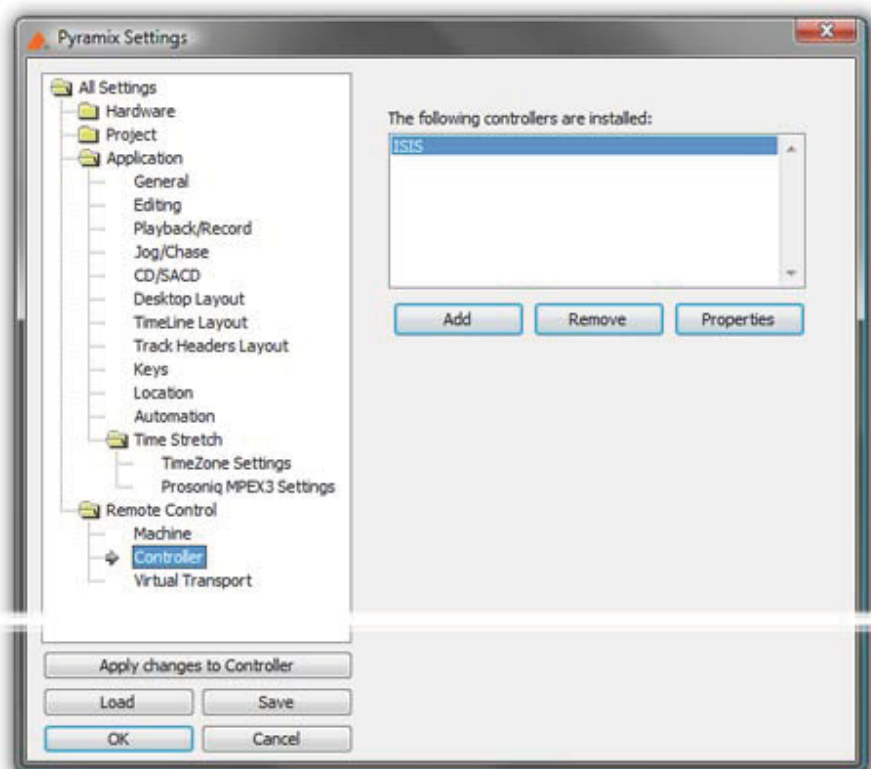
Send In/Out Preset options

In/Out ポイントが Transport Control パネルで設定されるとき、デフォルトで、Pyramix は Edit Video In/Out と Edit Audio In/Out ポイントを送ります。

必要なら、これらのオプションは、だんだんと知られるこれらのコマンドを可能にします。

- **Filter In/Out Preset (video)**
- **Filter Audio In/Out Preset**

Controller



All Settings Remote Control Controller Page

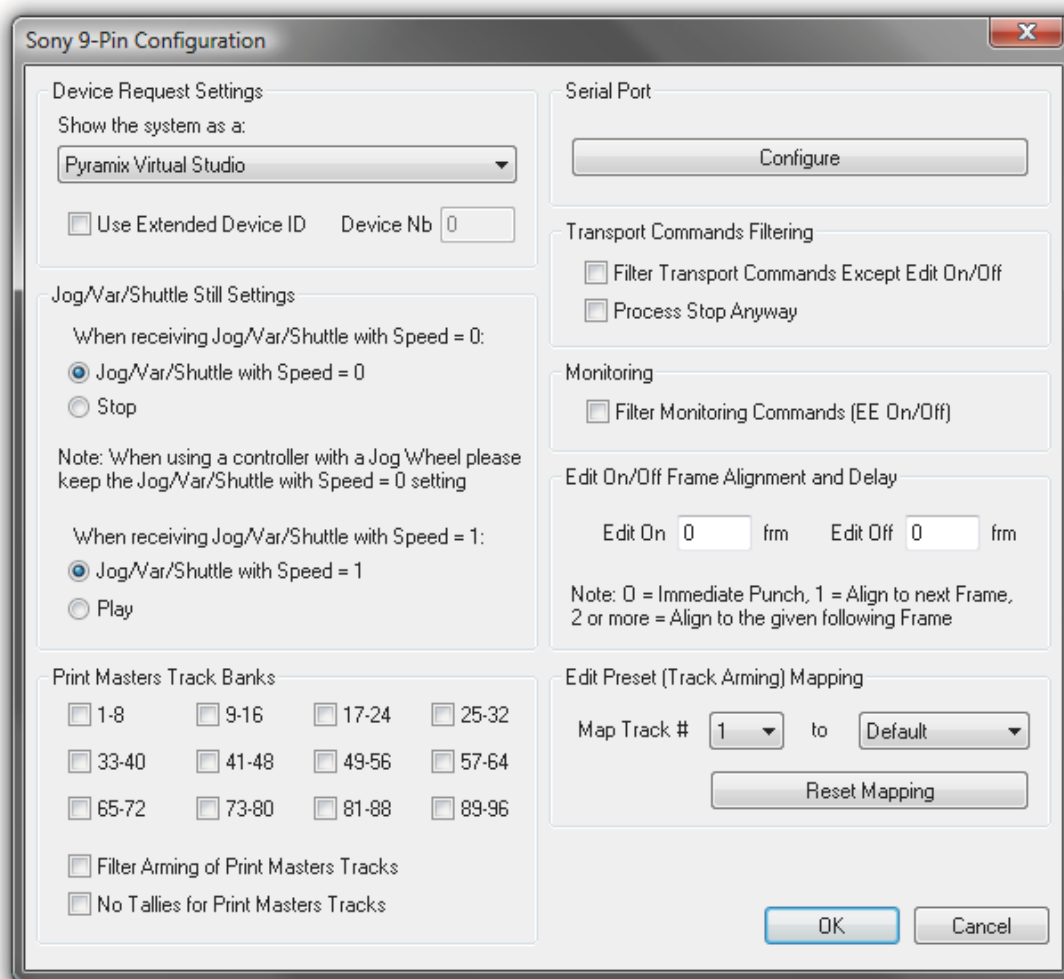
Controller ページは、現在インストールされている外部のコントローラーすべてのリストを示しています。

Properties

選択したコントローラーのコンフィギュアウィンドウをポップアップします。

詳しい明細については、[どうぞご覧ください。](#) : **Control by External Device** 470ページ

Sony 9 - Pin Protocol Configuration (Pyramix controlled by external device)



Sony 9-Pin Configuration dialog

Device Request Settings

Sony 9-pin P2 プロトコルは、マシンを確認するためにコードを送ります。

それらが識別コードを認識しない場合、いくつかのマシンコントローラーは、何もしないか、または異常な行動を示すでしょう。

したがって、Pyramix は別のデバイスのふりをすることができます。

デバイス識別は、次の長い一覧表から選択できます。 **Show the system as a** : コンボボックス。

Jog/Var/Shuttle Still Settings

ラジオボタンはPyramixの行動を決定します。**When receiving Jog/Var/Shuttle with speed = 0**
コマンド:

- **Jog/Var/Shuttle with Speed = 0 (default)**
- **Stop**

以下に**注意**してください。: ジョグホイールがあるコントローラーを使用するときには、
Jog/Var/Shuttle ... Speed = 0 デフォルトの設定をキープしてください。

Monitoring

Filter Monitoring Commands (EE On/Off) をオン、オフしたとき、E から E への On とオフコマンドはだんだんと知られます。

Print Masters Track Banks

8 tracks の選択されたバンクは、どんな OTHERトラックもアーミングされているとき、レコードするためにアーミングされます。ステムと同時に Print Master か Masters をレコードするとき、これは主として役に立ちます。例えば、Dialogue, Music および Effects ステムをレコードしているなら、それは、1 個のステムだけで要素をアップデートする一般的な方法です。

しかしながら、最終的なミックス Print Master であり、同時に、どれがすべてのステムの合計であるかアップデートしなければなりません。Print Masterトラックは、Print Masterトラックのアーミングについて忘れるユーザーを容認します。そして、ステムに集めます。

Filter Arming of Print Masters Tracks

動かした場合、Print Masterトラックをアーミングするのは他の Print Masterトラックをアーミングしないでしよう。

No Tallies for Print Masters Tracks

動かした場合、レコードが記録するコマンドは、Print Mastersトラックに、無視されます。

Serial Port

Configure

COMM422 Configuration ダイアログを開きます。

どうぞご覧ください。: **Serial Port** 657ページ

Transport Commands Filtering

- **Filter Transport Commands Except Edit On/Off** 作動させると、すべての転送コマンドは、Edit On か Edit Off は別として無視されます。
- **Process Stop Anyway**

いくつかのコントローラーが Stop のための **Chase Off** コマンドを送ります。

Transport Commands をフィルターにかけるとき、あなたがこのコマンドを必要とすると、ボックスのチェックは、それは通ることを許すでしょう。

以下に**注意**してください。: これらのフィルタ設定は、マルチコントローラーが使用される場所で主に関連しています。例えば、**Mixing** 卓がコントロールするモニタリングとレコーディングです。

Edit On/Off Frame Alignment and Delay

Edit On と **Edit Off** ボックスは、ディレイ(ミリ秒)が入力出来ます。

以下に**注意**してください。: 0 = Immediate Punch, 1 = Align to next Frame boundary (境界線), 2 or more = Align to the given following Frame boundary

Edit Preset (Track Arming) Mapping

Map Track # コンボボックスで、以下から 2 番目のコンボボックスでマッピングされる選択 1 と 96 の間のトラックを選択できます。:

- **Default**
- **No change**

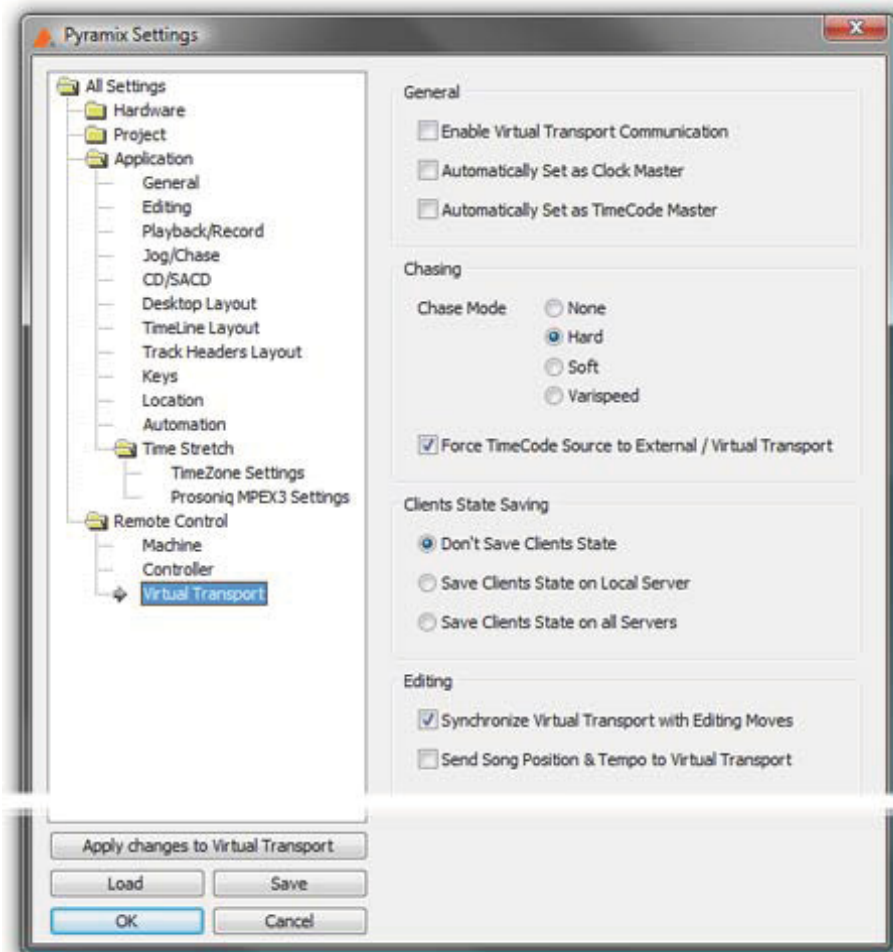
- **Always Off**

- **Always On**

または、1～96のいずれのトラックから。

1つ以上の Pyramix が同じコントローラーによってコントロールされるのであるなら、本機能は役に立ちます。例えば、2つのマシンで、各々32トラックのレコードのセットアップ。Pyramix one を 1 – 1 から 32 – 32 でマッピングそして Pyramix two を 1 – 33 から 32 – 64 でマッピング。

Virtual Transport



All Settings Remote Control Virtual Transport Page

General

Enable Virtual Transport Communication

チェックすると、Pyramix ClientはClock Masterとしてセットされます。すなわち、PyramixはすべてのClientsのマスタクロック照会(親)です。

Automatically Set as TimeCode Master

チェックすると、Pyramix ClientはClock Masterとしてセットされます。すなわち、PyramixはすべてのClientsのマスタTimeCode(親)です。

Chasing

Chase Mode - None - Hard - Soft

これらのラジオボタンはPyramix Chase Modeを切り換えます。

Force TimeCode Source to External / Virtual Transport

チェックすると、TimeCodeソースはExternal / Virtual Transportです。

Clients State Saving

下記の間を切り替えます。

Don't Save

Save Client's State on Local Server

Save Client's State on all Servers

Editing

チェックすると、

Synchronize Virtual Transport with Editing Moves

Send Song Position and Tempo to Virtual Transport