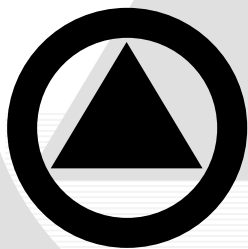


**7**

# Editing



# Pyramix 6.0

DIGITAL AUDIO WORKSTATION



Virtual Transport  
NETWORKED SYNCHRONIZATION SYSTEM

## タイムラインにおける編集

タイムラインは、Pyramixにおけるオーディオ・クリップの編集やフェードのアップ/ダウン調整、Mono, Stereo, マルチチャンネルの構成をアレンジしたりするところです。プロジェクトを開くとすぐにタイムラインを含む編集パネルが表示されます。

フェードに関しては、独立した**Fade Editor**タブで編集に必要なパラメーターを見ながら調整する方法もあります。

## クリップ & コンポジション

### コンポジションにおけるクリップ

コンポジション上のクリップは、オリジナルのオーディオMediaファイルにおける単なる**編集ポイント**にすぎません。よって、クリップに対して実行される操作がオリジナルのオーディオMediaファイルに影響を及ぼすことはありません。編集パネル上で、クリップをカット編集したり、移動したり、レベル調整したり、削除したりといった操作は、**コンポジション上でのみ**作用しています。

Mediaファイルがコンポジションに置かれると、デフォルトで各クリップの波形を表示します。尚、波形の表示は、ユーザー設定によって表示/非表示を切り替えることができます。

### サンプルレートのミスマッチ

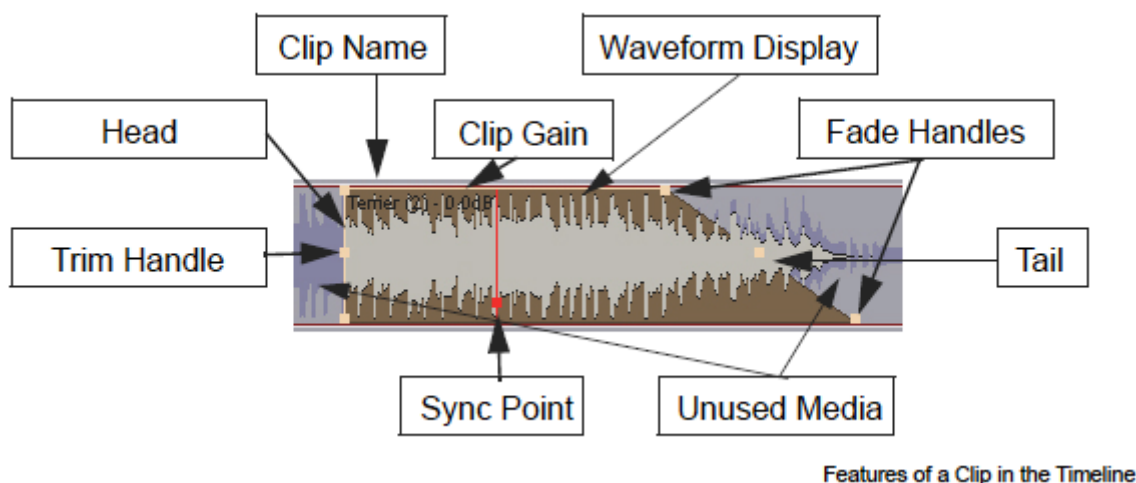
Pyramixがサポートするサンプルレートのクリップは、レート違いに関わらずタイムラインに置くことができます。ですが、クリップがプロジェクトのサンプルレートと違う場合、そのスピード(およびピッチ)は変化してしまいます。プロジェクトのサンプルレートと異なるクリップが不注意に置かれることを防ぐため、そのようなクリップがタイムラインに置かれた場合は下図のように波形の色が青色に表示されます。



Sample Rate Mismatch

## クリップの概要

クリップの各部には、下図のような編集コマンドが含まれています。



クリップを選択すると、両端に複数のTrimハンドルが現れます。もし見えづらい場合は、ズーム設定を調整してください。各Trimハンドルは、3つのポイントから成り立っています。クリップの左側のコントロール・ポイントはクリップのHeadに対して、クリップの右側のコントロール・ポイントはクリップのTailに対しての調整が行えます。クリップの両端にある中央のコントロール・ポイントをクリック&ドラッグで動かすと、HeadとTailの長短を調整することができます。この調整により、オリジナルのMediaファイルをフルサイズの長さまでクリップとして表示することができます。View > Show Mediaメニューを選択しておく、選択したクリップのオリジナルの長さをグレーの波形でガイド表示します。

### Head(ヘッド)

クリップの始まりをHeadと呼びます。クリップのHeadは、Trimハンドル等によって調整された編集ポイントを示している為、オリジナルのMediaファイルの始めとは一致していない場合もあります。

### Tail(テール)

クリップの終わりをTailと呼びます。クリップのTailは、Trimハンドル等によって調整された編集ポイントを示している為、オリジナルのMediaファイルの終わりとは一致していない場合もあります。

### Sync Point(シンク・ポイント)

クリップの内部に設定できる編集ポイントをSyncポイントと呼びます。デフォルトでは、クリップのHeadと同じ位置に設定されています。このSyncポイントは、赤いハンドルをドラッグして設定を移動することができます。また、クリップを選択した状態でSyncポイントを設定したい位置にPlayカーソルを合わせてClips > Set Sync Point to Cursorメニューを選択すると、Playカーソルの位置にSyncポイントが設定されます。

### Trim Handle(トリム・ハンドル)

選択したクリップの両端に現れる中央のコントロール・ポイントをTrimハンドルと呼びます。このハンドルを使ってクリップの長短を調整すると、オリジナルのMediaファイルをフルサイズの長さまでクリップとして表示させることができます。

## Fade Handle (フェード・ハンドル)

選択したクリップの両端に現れる上下のコントロール・ポイントをFadeハンドルと呼びます。Fadeハンドルを使うと、クリップのHeadとTailでフェード・イン/アウトを作成することができます。Fadeを作成・調整するには、Fadeハンドルを1つずつドラックで移動してください。

もしクリップ同士が隣接している場合、**Ctrl**キーを押しながらドラッグ移動でクリップを重ねてくと対照的なクロスフェードを作成することができます。

単体のクリップにおいて、**Ctrl**キーを押しながらFadeハンドルを調整すると、クリップのHeadを軸にして上下のFadeハンドルを対照的に動かすことができます。

## Waveform Display (波形表示)

クリップは、クリップ名とともに長方形のブロックで表示され、このクリップによってMediaファイルを参照しながらオーディオ波形を表示します。

## Clip Name (クリップ名)

クリップの上部には、クリップ名が表示されます。

もし、クリップ名を非表示にしておきたい場合は、**View > Waveform Display > Hide Clip Name when Waveform Shown**メニューを選択します。

## Clip Gain (クリップ・ゲイン)

ゲインは、クリップの表示に反映されます。ゲイン値はデシベル (dB) で示されます。

ゲインを調整するには、**Clips > Clip Gain**メニューを選択するか、選択したクリップの右クリック・メニューから**Gain**を選択します。**Gain**ウィンドウが表示されます。もしリージョン選択をしている場合は、選ばれているすべてのクリップのゲインが変更されます。

## クリップのロック

編集した後のクリップを誤って移動させないために、**Clips > Lock**メニュー(または、**Ctrl+L**)で保護することができます。ロックしたクリップは、他のトラックやタイムラインを移動することができなくなります。クリップのロックを解除したい場合は、**Clips > Unlock**メニュー(または、**Ctrl+K**)を選択します。

もし、水平方向の移動だけをロックしたい場合は、**Clips > Lock Horizontal Drag**メニューを使用すると、タイムラインの移動だけをロックすることができます。

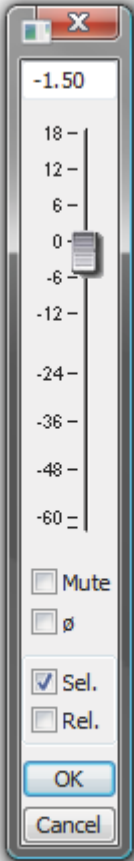
## クリップのグループ化

複数のクリップをグループ化したい場合、トラックの同異に関わらず任意のクリップを選択してから**Clips > Group**メニュー(または、**Ctrl+G**)を選択します。グループ化したクリップは、ムーブ、コピー、削除などのコマンドを連動させることができます。

グループを解除するには、グループを選択して**Clips > Ungroup**メニュー(または、**Ctrl+U**)を選択します。

グループは、一つのグループを別のグループにネスト(入れ子構造)で追加することができます。

## Gain ウィンドウ

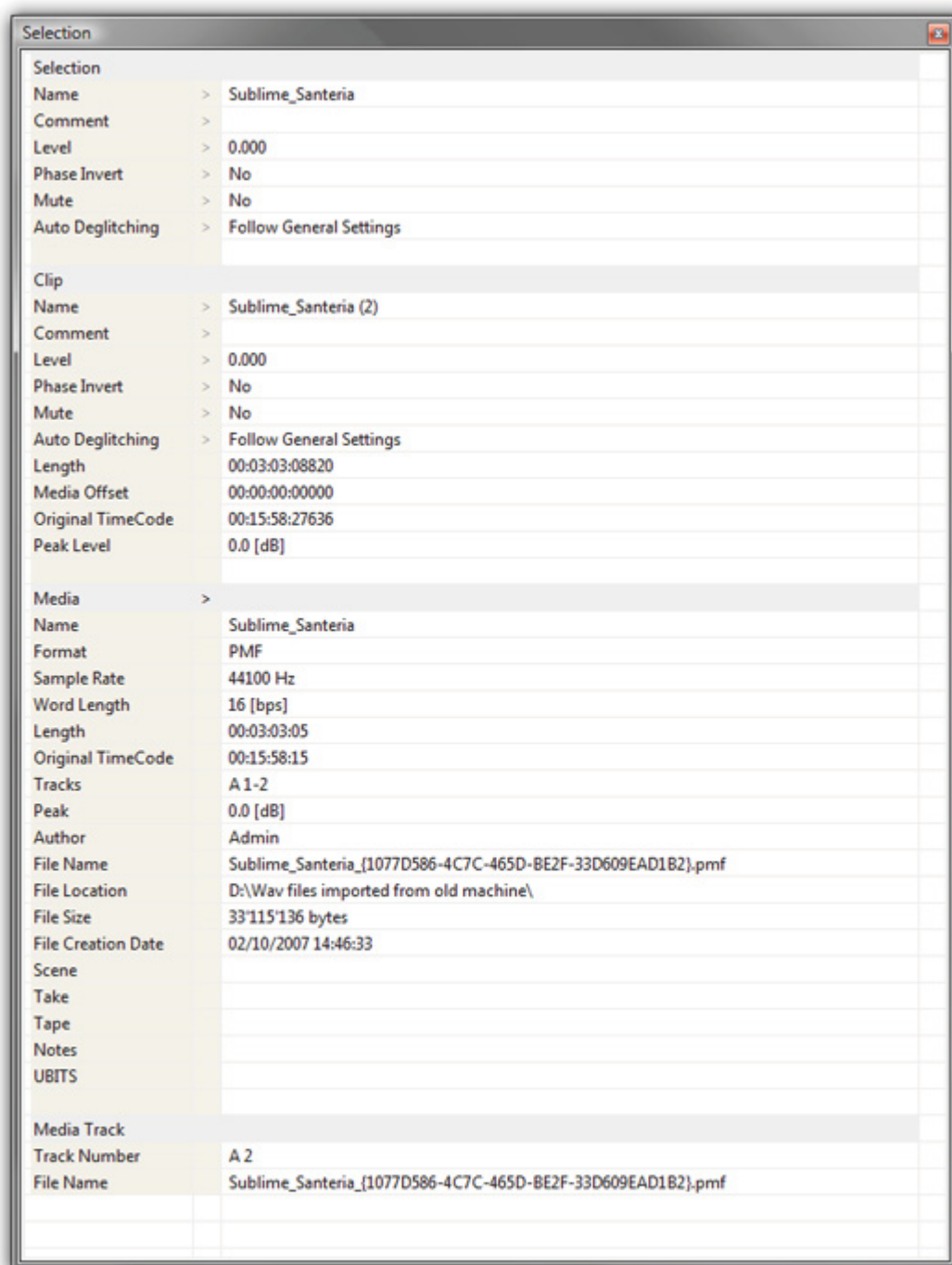
 <p>Gain Window</p>	<p>Gainウィンドウは、選択したクリップに対してゲインの設定を行えます。ゲインの値は、直接ボックスにタイプ入力するか、ストリップのフェーダーをドラッグして移動することで設定できます。</p> <p><b>Mute</b>にチェックすると、選択したクリップをミュートします。この時、元のゲインの値は保持されます。</p> <p><b>Sel. (Selection)</b> にチェックすると、選択しているクリップ全体にゲインの設定が反映されます。デフォルトでチェックが入っています。</p> <p><b>Rel. (Relative)</b> にチェックすると、複数のクリップを選択している場合に相対的なゲイン変更が行えます。</p> <p>どちらのボックスにもチェックが入っていない場合は、複数のクリップを選択していても最後に選択したクリップにのみゲイン変更が反映されます。</p> <p><b>OK</b>ボタンは、設定の変更を適用してGainウィンドウを閉じます。 <b>Cancel</b>ボタンは、設定の変更をキャンセルしてGainウィンドウを閉じます。</p>
---	--

## クリップ&セレクションの編集

タイムライン上にMasterクリップを置くと、トラック上で編集ができます。クリップは、Mediaファイルに影響することなく、トリム、スプリット、クロスフェードなど多くのオペレーションが行えます。編集されたクリップは、いつでもTrimハンドルを使用して参照しているMediaファイルの全体の長さまで戻すことができます。クリップは、Pyramixが再生中でもマウスでドラッグしてタイムライン上を移動させることができます。

## クリップのプロパティ

**Clips > Properties**メニューは、選択したクリップのプロパティ画面を開きます。  
もし、複数のクリップを選択している場合、最後に選んだクリップに関するプロパティが開きます



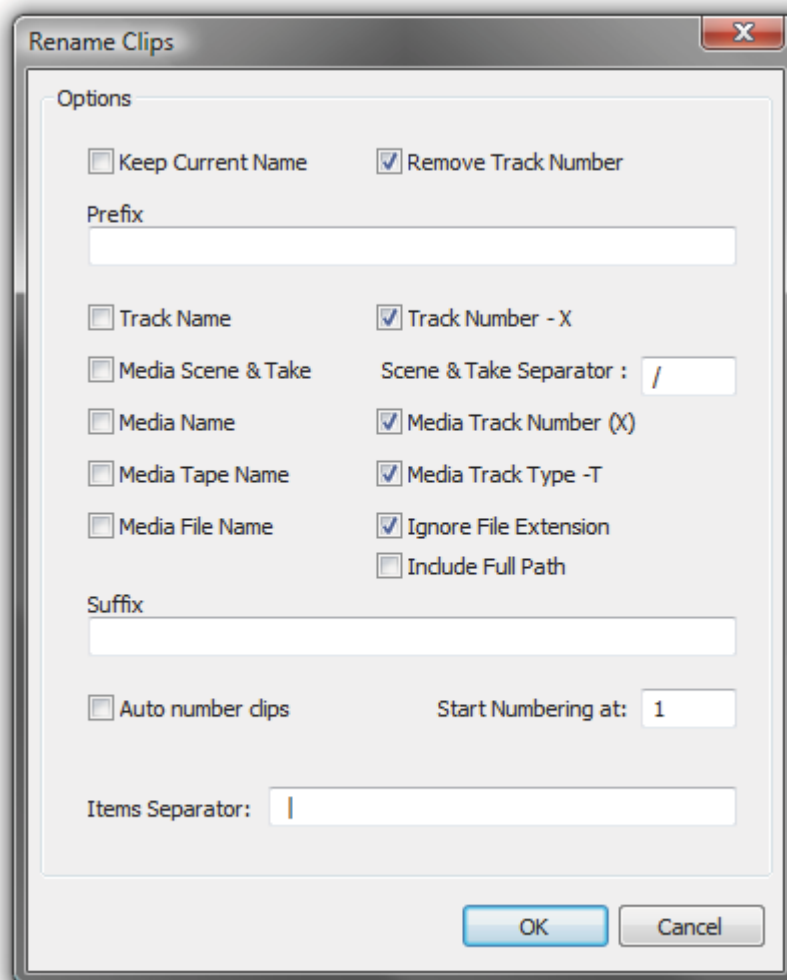
Selection Window

## クリップ名の変更

**Clips > Properties**メニューで表示されたSelectionウィンドウ内ではクリップ名の変更も行えます。  
Clipの**Name**フィールドをクリックして、新しいクリップ名をタイプ入力し、最後にエンターしてください。

クリップ名を変更する方法として、他にも論理的かつ規則的な方法があります。

**Clips > Rename**メニューからクリップ名を変更する場合、**Rename Clips**ダイアログが開きます:



Rename Clips Dialog

クリップ名を、ユーザーが入力テキストとチェックボックスの各データとの組み合わせで構成することができます。“Auto number clips”は、複数のクリップを選択しているときに自動的に付番します。

## Selectionタブ画面

**Clips > Selection Properties**メニューまたは**Clips > Properties**メニューを選ぶと、Selectionタブ画面が表示されます。または、プロジェクト画面の下(設定によっては右)にあるProjectマネージメント・パネル内で、Selectionタブをクリックして表示させます。

Selectionタブ画面は、View > Editor Tabs > Selectionメニューからも開けます。タブ画面を閉じると、自動的にProjectマネージメント・パネル内に格納されます。

Selectionタブ画面は、上から**Selection**プロパティ、**Clip**プロパティ、**Media**プロパティの3つのフィールドに分類されています。

フィールド内において‘>’マークが付いたパラメーターは、クリックすることで直接パラメーターを変更/編集することができます。

### SelectionおよびClipフィールド

#### Name

コンポジション上のクリップ名を表示します。

この名前は、クリップを“Show Text”に設定した際にクリップのブロック内にも表示されます。

#### Comment

クリップに関するユーザー・コメントを表示します。

このコメントは、EDLタブ画面内の“Comment”フィールドにも表示されます。

#### Level

ゲイン値の表示と設定の変更が行えます。

Gainウィンドウがポップアップします。**Sel. (Selection)**にチェックすると、選択しているクリップ全体にゲインの設定が反映されます。デフォルトでチェックが入っています。**Rel. (Relative)**にチェックすると、複数のクリップを選択している場合に相対的なゲイン変更が行えます。どちらのボックスにもチェックが入っていない場合は、複数のクリップを選択していても最後に選択したクリップにのみゲイン変更が反映されます。

**Selection**フィールド側の‘>’マーク部分をクリックすると選択しているクリップ全体に、**Clip**フィールド側の‘>’マーク部分をクリックすると、最後に選択したクリップのみにゲイン変更が反映されます。

例: 3つのクリップを選択していて、クリップのレベルはそれぞれ-1dB, -2dB, -3dBだったとします。選択したクリップのゲインをすべて1dB上げたいとします。Gainウィンドウにて**Rel. (Relative)**にチェックを入れて、フェーダー調整または数値入力でレベルを1dB上げます。結果、選択していたクリップのレベルは0dB, -1dB, -2dBとなります。

#### Phase Invert

位相の表示と設定の変更が行えます。**No**および**Yes**(=逆相)

#### Mute

ミュートの表示と設定の変更が行えます。**No**および**Yes**(=ミュート)

#### Auto Deglitching

ドロップダウンリストから、**None**、**Follow General Settings**または**1.0~5.0 [mS]**の範囲で0.5[mS]毎の値で設定できます。この機能は、クリップのカット編集で起こるクリックを防ぐため手動で短いフェードをかけなければならない手間を省くことができます。

**Note:** Automatic Deglitchingのグローバル設定値は、**Settings > All Settings > Application > Playback/Record**ページの**Automatic Deglitching**セクションにて設定できます。



## Clipインフォメーション(フィールド表示のみ)

Clipフィールドには、下記の情報も表示されます。

### Length

選択されたクリップの全体の長さを表示します。

### Media Offset

選択されたクリップの先頭の位置と、Masterクリップの先頭の位置とのオフセット時間を表示します。

### Original TimeCode

クリップのオリジナル・タイムコードを表示します。

### Peak Level

クリップの最大ピーク値を表示します。この値は、クリップの編集結果を反映しています。

## Mediaインフォメーション(フィールド表示のみ)

### Name

オーディオ・メディアのオリジナルの省略名を表示します。

### Format

Mediaフォーマット表示します。(PMF, Waveなど)

### Sample Rate

### Word Length

### Length

クリップが参照しているMediaファイルの全体の長さを表示します。

### Original TimeCode

### Tracks

メディアが録音されたオリジナル・トラックを表示します。

### Peak

Mediaファイルの最大ピーク値を表示します。

### Author

ファイル作成したときのログイン・ユーザー名を表示します。

### File Name

識別子および拡張子を含む全体のMediaファイル名を表示します。

### File Location

Mediaファイルが保存されている場所のディレクトリ・パスを表示します。

### File Size

ファイルサイズ表示します。(byte)

### File Creation Date

### Scene

**Take**  
**Tape**  
**Notes**  
**UBITS**

## Media Trackインフォメーション(フィールド表示のみ)

### **Track Number.**

Mediaファイルの録音されたトラック・ナンバーを表示します。

### **File Name**

識別子および拡張子を含む全体のMediaファイル名を表示します。

**Note: Clip, Media**および**Media Track**セクションのフィールド内に表示される値は、タイムライン上でクリック選択したトラックの情報です。マルチ・チャンネルのクリップを選択している場合は、タイムライン上でトラックを個別にクリックすることで情報が更新されます。

**Selection**タブ画面は、セレクションの変更に従って自動的に内容がアップデートされます。

## クリップ&リージョン選択

### セレクション操作

Pyramixでの編集オペレーションの多くは、素材を選択して実行します。  
タイムライン上の素材を選択する方法には、**クリップ選択**と**リージョン選択**の2つがあります。

### クリップ選択

クリップはマウスクリックで選択することができます。  
選択されたクリップは暗いグレー色になり各部のハンドルが表示されます。複数のクリップを選択したい場合は、**Shift**キーを押しながら追加したいクリップをクリックしていきます。

グループに属したクリップを選択すると、自動的にグループ全体を選択します。グループに属したクリップの一つだけを選択するには、**Shift**キーを使用するか、グループを解除(**Ungroup=Ctrl+U**)するなどしてください。

### リージョン選択

**リージョン選択**とは、**コンポジション**上の選択されたエリアを示します。複数のトラック上で選択される複数クリップやクリップの一部だけを選択する状態を指します。  
リージョン選択をしたエリアは薄暗いグレー色の長方形で示されます。  
グループに属したクリップを選択すると、**リージョン**は自動的にグループ全体を選択します。この時、**Shift**キーを押しながらクリックすることで選択解除が行えます。リージョンは、マウスのクリック&ドラッグで複数のトラックをまたいで選択することができます。

リージョンの選択にはキーボードのショートカットも割り当てられています。  
任意のトラックを選択し、Play カーソルをリージョンのスタートにしたいポイントへロケートします。キーボードの“**[**”キーを押すと、Play カーソル以降のエリアがすべて選択されます。次に、Play カーソルをリージョンのエンドにしたポイントへロケートします。キーボードの“**]**”キーを押すと、リージョン選択が完成します。  
一度リージョン選択したエリアは、後から **Ctrl +Shift + /** キーおよび **Ctrl +Alt +Shift + /** キーを使用して、選択トラックのエリアを増減することができます。

これらの操作は、再生またはスクラブ中にも行うことができます。

## クリップをコンポジション内へドラッグ

クリップをコンポジション上へ置くのに一番シンプルな方法は、**Mediaフォルダ**または**ライブラリー**からMasterクリップをドラッグします。

**Media Folder**からのドラッグ:

1. **Media Management**タブをクリックして、**Media Management**タブ画面を開きます。
2. マウントされている**Mediaフォルダ**またはサブ・フォルダをダブルクリックして開きます。画面の右側にフォルダ内の**Masterクリップ**がリスト表示されます。
3. **Masterクリップ**をクリックしたまま保持して、**トラック上**へドラッグ移動します。どのトラックでも、どの位置でもマウスを離すことで、クリップとして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場合も、上記と同様の操作で行えます。  
**Globalライブラリー**または**Documentライブラリー**タブを開き、任意のライブラリーを開いて使用してください。

## コピー&ペースト

コピー&ペーストでコンポジション上にクリップを貼り付けることもできます:

1. **Mediaフォルダ** または **Library** から任意のオブジェクトをクリックして選択します。
2. **Masterクリップ**上で右クリックして、ポップアップから**Copy**を選択します。
3. **Masterクリップ**をペーストしたい位置へ**Playカーソル**を移動します。
4. 任意のトラックを右クリックして、ポップアップから**Paste to Cursor**を選択します。(または**Edit > Paste**メニュー, **Ctrl+V**)

## クリップの選択

コンポジション上のクリップはマウスクリックで選択できます。選択したクリップは、薄暗い色に変わります。複数のクリップを同時に選択したい場合は、Shiftキーを押しながらクリップをクリックして追加します。

## シンプルなコピー&ペースト

1. 任意のクリップをクリックして選択します。
2. 右クリックしてポップアップから**Copy**を選択します。(または、**Edit > Copy**メニュー, **Ctrl + C**)
3. **Masterクリップ**をペーストしたい位置へ**Playカーソル**を移動します。
4. 任意のトラックを右クリックして、ポップアップから**Paste to Cursor**を選択します。(または**Edit > Paste**メニュー, **Ctrl+V**)

## リージョンの選択

リージョンを選択するには、マウスドラッグ操作で範囲を選択します。

リージョンは、1つ以上のクリップあるいは複数のトラックを跨いだ範囲を選択することができます。選択したリージョンは、トラック上のクリップが置かれていないエリアを含んでいることもあります。

### 選択したリージョンにトラックを追加

リージョンを選択した状態で、他のトラックを**Shift+クリック**することでセレクションに追加することができます。この時トラックが連続している必要はありません。

**Note:** 水平方向に不連続なリージョンを選択することができません。

## クリップの選択と動作

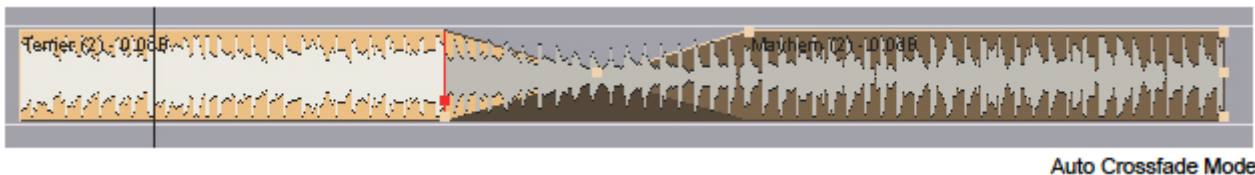
以下は、クリップを選択した状態で様々なモディファイア・キーを使用した場合の動作を示します。

### キー・モディファイアの使用なし

キー・モディファイアを使用しない場合、クリップはEditモードに従って動作します。

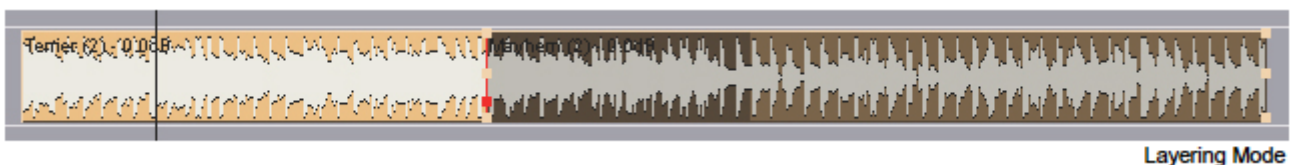
### Ctrlキー・モディファイア(オート・クロスフェード・モード)

クリップを選択した状態でCtrlキーを押しながらクリップをドラッグ移動すると、隣接したクリップに重なるときに自動的にクロスフェードを作成します。この時、マウスポインターはオート・クロスフェード・モードを示す‘手にXが重なった状態’へ変化します。このモードの時、他のトラックへクリップを移動させることはできません。



### Ctrlキー・モディファイア(レイヤー・モード)

クリップを選択した状態でCtrlキーを押しながらクリップをドラッグ移し(オート・クロスフェード・モード)、隣接したクリップに重なる直前にCtrlキーをリリースすると、レイヤー・モードに切り替わります。そのまま隣接したクリップに重ねると、オーバーラップします。(技術的には、長さゼロのフェードを掛けたクロスフェードと同じ結果です)



### Ctrl+Shiftキー・モディファイア(スリップ・メディア・モード)

クリップを選択した状態でCtrl+Shiftキーを押すと、クリップのメディアをスリップさせることができます。クリップが参照しているMediaファイルの長さ分、前後にスリップすることが可能です。

### Ctrl+Altキー・モディファイア(スリップ・クリップ・モード)

クリップを選択した状態でCtrl+ Altキーを押すと、クリップを前後にスリップさせることができます。クリップは、参照しているMediaファイルの長さ分、前後にスリップすることが可能です。

### Alt+Shiftキー・モディファイア

クリップを選択した状態でAlt+Shiftキーを押すと、Libraryタブ内へドロップすることができます。

**Note:** 編集中のクリップが他のクリップの上に重なったとき、クリップの色は一時的に赤く変化します。

## Auto-Crossfade By Default

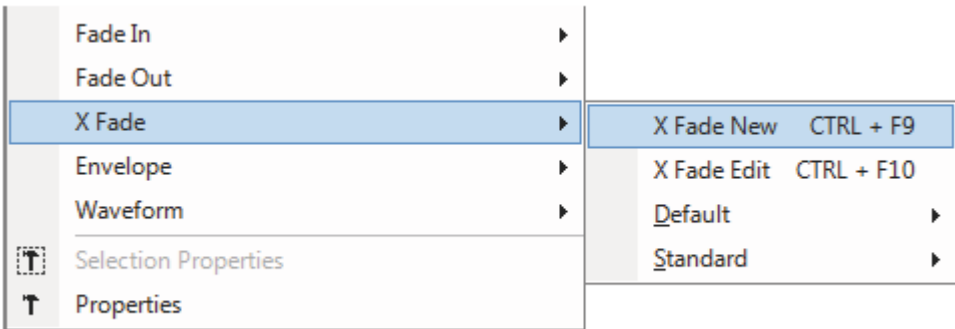
**Auto Crossfade / Layering**機能をEditモードのデフォルトに設定することができます。

これは、前述にあるCtrlキーを使用したモディファイア機能(オート・クロスフェード・モードおよびレイヤー・モード)の操作を逆転させて、Ctrlキーを使用せずに機能を実行します。

このモードを有効にしている間、従来のEditモードを動作させるには、**Ctrl**キーを使用してください。

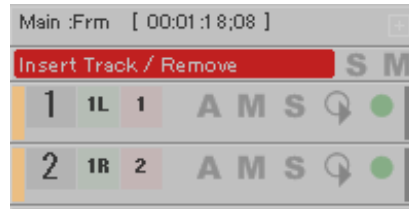
このモードは、**Edit > Auto-Crossfade**を選択するか、**Settings > All Settings > Editing**ページの“**Auto-Crossfade by Default - Control key for Drag & Drop**”にチェックを入れておくことで固定されます。

## クリップのFadeコマンド

<p>Fade In Fade Out X Fade</p>	<p>Clipメニュー内にあるこれら3つのエントリーは、共通した以下のサブ・メニューを含んでいます。</p>
 <p style="text-align: right;">Crossfade sub-menu</p>	
<p><b>New</b></p>	<p>リージョン選択したクリップに新しいフェードを作成します。クリップの先頭の場合は <b>Fade In</b>, クリップの終わりの場合は <b>Fade Out</b>, クリップが重なっている場合は <b>X Fade</b> のサブ・メニューから <b>New</b> を選択してください。</p>
<p><b>Edit</b></p>	<p>リージョン選択した任意のフェードをFade Editor画面で集することができます。 (<b>Fade Editorタブ画面</b>の章を参照してください)</p>
<p><b>Default</b></p>	<p>クリップ選択またはリージョン選択した部分に設定のフェード情報を適用します。 <b>Fade In</b> または <b>Fade Out &gt; Default &gt; Complete</b> を選択すると、デフォルト値の長さやシェイプ情報をリコールします。<b>Default &gt; Curve Only</b> では、カーブのシェイプ情報のみリコールします。</p> <p>Xフェードの部分には、<b>X Fade &gt; Default Complete</b> または <b>Curve Only</b> からデフォルト値をリコールして適用します。</p>
<p><b>Standard</b></p>	<p>サブメニューは、フェードの種類が選択できます。</p> <p><b>Power Linear</b> <b>Tension Linear</b> <b>dB Linear</b> <b>Cosine</b> <b>Root Cosine</b></p>

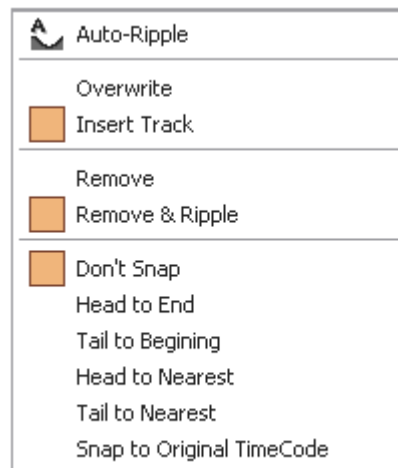
## Editingモード

Editingモードの状態はマーカー・ヘッダー内(トラックヘッダー表示の上)に表示されており、**Remove**、**Insert**、**Snap**のいずれかのモードに切り替えてクリップを編集することができます。Editingモードを切り替えると、表示は**赤色**になってモードの状態を示します。



### Editモードのコンテキストメニュー

マーカー・ヘッダー上をクリックすると、**Editモード**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

<b>Auto-Ripple</b>	このオプションを有効にすると、 <b>Insert</b> および <b>Remove</b> モードによるすべてのオペレーションにおいてリップル編集が適用されます。
<b>Overwrite</b>	チェックすると、クリップは <b>Overwrite</b> モード(デフォルト)によって編集されます。既存のクリップに他のクリップを重ねて置いた場合、重複する部分は上書きされます。
<b>Insert Track</b>	チェックすると、クリップは <b>Insert Track</b> モードによって編集されます。トラック上にクリップをインサートすると、それ以降にあるトラック上の全てのクリップはインサートされたクリップの長さ分、右方向(長手方向)へ移動します。
<b>Remove</b>	チェックすると、クリップは <b>Remove</b> モード(デフォルト)によって編集されます。トラック上のクリップを削除した場合、その場所は無音になります。前後に置かれている他のクリップの位置に影響はありません。
<b>Remove &amp; Ripple</b>	チェックすると、クリップは <b>Remove &amp; Ripple</b> モードによって編集されます。タイムライン上からクリップを削除すると、それ以降にあるトラック上の全てクリップは、削除されたクリップの長さ分、左方向へ繰り上がります。
<b>Don't Snap</b>	Snapモードを無効(デフォルト)にします。選択したクリップをトラック上に置かれている他のクリップの影響なく編集します。動作は <b>Insert Track</b> および <b>Remove</b> モードに従います。
<b>Head to End</b>	このモードは、選択したクリップのHeadの位置をそのトラックの最後尾にあるクリップのTailへ隣接するようにSnapします。
<b>Tail to Beginning</b>	このモードは、選択したクリップのTailの位置をそのトラックの最前列にあるクリップのHeadへ隣接するようにSnapします。

<b>Head to Nearest</b>	このモードは、選択したクリップのHeadの位置を一番近くにある編集ポイントあるいはマークへSnapします。この場合のマークには、Playカーソル、IN / OUTポイント、マーカー、CDマークが含まれます。 <b>Insert Track</b> モードに設定している場合、動作は相互に作用します。
<b>Tail to Nearest</b>	このモードは、選択したクリップのTailの位置を一番近くにある編集ポイントあるいはマークへSnapします。この場合のマークには、Playカーソル、IN / OUTポイント、マーカー、CDマークが含まれます。 <b>Insert Track</b> モードに設定している場合、動作は相互に作用します。
<b>Snap to Original TimeCode</b>	このモードは、選択したクリップをオリジナルのTimeCode位置へSnapします。

## クリップ&リージョンのスプリット(分割)

### セレクションのスプリット

#### ● クリップのスプリット

選択したクリップをPlayカーソル位置で分割するには、**Edit > Split**メニュー(または**Ctrl+T**)を実行します。クリップ内をリージョン選択している場合は、このコマンドでクリップを分割することができます。分割したクリップは、それぞれ独立したクリップとして編集することができます。

#### ● リージョンのスプリット

リージョン選択内にPlayカーソルが被っている状態で**Edit > Split**コマンドを実行すると、Playカーソル位置ではなく、選択されたリージョン範囲を周囲から分割します。また、クリップ上で選択したリージョン範囲は、**クリック**することで(**Edit > Split**コマンドと同様に)分割することができます。これは、リージョン選択が複数のトラックにまたがっている場合でも、すべてのトラックのリージョン選択部分が分割されます。

### カッター

**C**キーを押すと、マウス・ポインターがカッターへ切り替わります。この状態で、任意の箇所をクリックすると、クリップがカット分割されます。複数のトラックにまたがって同じ位置をカット分割したい場合は、あらかじめクリップを選択しておきます。

### セレクションの複製

セレクションを複製したい場合、**D**キーを押しながらドラッグすると、セレクション部分をコピーして移動することができます。

セレクションを別トラックの同じ位置へ複製したい場合、**F**キーを押しながらドラッグすると、セレクション部分をコピーして移動することができます。

### セレクションの移動

セレクションを移動したい場合、ドラッグ操作で同じトラックの別のロケーションまたは別トラックへ移動してください。リージョン選択している場合は、クリックすると素材から選択部分のみを切り取ることができます。そのままドラッグ操作で移動してください。別トラックへ移動する際に、時間軸をずらさずに移動したい場合は、**Alt + Shift + Ctrl**キーを押したままドラッグ移動してください。

### リージョン選択の調整

マウスカーソルをリージョン選択の両端部分に合わせると、リージョン範囲の長さをドラッグ操作で調整することができます。また、リージョン範囲は上下方向へも調整でき、選択トラックを拡張/縮小することもできます。



## JOGホイール編集

はじめにクリップまたはグループを選択して、以下のメニューから任意のJog-Wheel Editingモードを選択します:

**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

JOGホイールを使って、選択したモードに従い**Move**, **Trim**, **Slip**, **Slide**の調整を行います。

スペース・バーまたは**Enter**を押すと、変更を反映します。キャンセルする場合は、**ESC**を押します。

## Playlist(プレイリスト)

Playlistは、同一トラック上で異なるバージョンのテイクを作成して管理/リコールすることができます。

Playlistには名前が付けられます。Playlistはトラック毎に作成されたテイクのバージョンを表示します。

Playlistを作成するには、任意のトラック(またはトラック・グループ)を選択し、**Playlistタブ画面**で以下のメニューを選択します:

- Create an empty playlist  
→ 選択したトラックに新たなPlaylistを作成する
- Create a new copy playlist  
→ 選択したトラックの現在の内容をコピーして、新たなPlaylistを作成する。
- Create an empty Playlist for all Record Ready Tracks  
→ Rec Readyモードになっている全てのトラックに新たなPlaylistを作成する
- Create a copy Playlist for all Record Ready Tracks  
→ Rec Readyモードになっている全てのトラックの現在の内容をコピーして、新たなPlaylistを作成する。

Playlistタブ画面で任意のPlaylistをダブルクリックすると、トラック上にリコールすることができます。  
リコールしたPlaylistを編集した場合、Playlistの内容は更新されます。

トラック上に録音する毎に自動的にPlaylistを作成したい場合は、**Settings > All Settings > Project > Record** ページで**Playlists**セクションのオプション設定を有効にしてください。

各トラック・ヘッダー上に表示されているPlaylistアイコンでは、以下の操作が可能です:

- Create New Playlist (for all Record Ready Tracks, all Tracks in Group/Strip, Selected Track)
- Create Copy Playlist (for all Record Ready Tracks, all Tracks in Group/Strip, Selected Track)
- Recall Playlist → トラック上で作成されてPlaylistの一覧が、サブメニューで表示されます。
- Merge Playlist → トラック上にリコールされている現在のPlaylistと、他のPlaylistの内容をマージします。  
Playlistはマージ後の内容に更新され、マージしたPlaylistの情報は空になります。

## EDLタブ画面

EDL (Edit Decision List) タブ画面は、タイムライン上におけるクリップの編集状況をEDL情報として表示します。

フィールドの情報を編集するには、マウスクリックで任意のフィールドを選択して必要な情報をタイプ入力してください。ここで編集された情報はタイムライン上のクリップへ反映されます。

EDLタブ画面内には、以下のフィールドが表示されます:

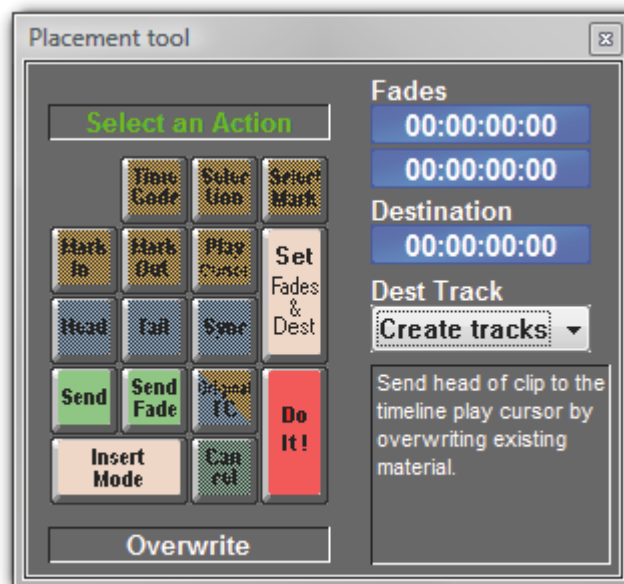
フィールド名	フィールドの説明	タブ内での編集
Name	クリップ名	○
Type	クリップの種類(例: audio, video, midi など)	×
Dest In	タイムライン上におけるクリップのInタイム	○
Dest Out	タイムライン上におけるクリップのOutタイム	○
Fade In	クリップのFade Inの長さ	○
Fade Out	クリップのFade Outの長さ	○
Length	タイムライン上におけるクリップの全体の長さ	○
Source In	MediaファイルにおけるクリップのHeadタイム	○
Source Out	MediaファイルにおけるクリップのTailタイム	○
Sync Source	MediaファイルにおけるクリップのSyncポイントの位置	○
Sync Dest	タイムライン上におけるクリップのSyncポイントの位置	×
Track	クリップがペーストされているトラックの名前	×
Comment	Clipのプロパティで編集されたコメント	○

### Absolute Sources in EDL View

**Settings > All Settings > Application > TimeLine Layout**ページの“**Absolute Sources in EDL View**”にチェックを入れると、EDLタブ内における**Source In**、**Source Out** および **Sync Point**のタイム表示を**Absolute Time**で表示することができます。Absolute timeは、オーディオを録音する際に取得したTimeCode情報です。このモードを無効にした場合、クリップのTimeCode情報はデフォルトで00:00:00:00になります。

## Placementツール

Placementツールは、非常にフレキシブルなペースト動作を行うことができます。  
Placementツール内のコマンドは、すべてショートカットまたはマクロに割り当てることが可能です。



Placement tool floating Window

Placement Tool画面を開くには、任意のクリップまたはリージョンをカットまたはコピーした状態でEdit > Paste Placeメニューを選択するか、右クリックメニューでPaste & Place... を選択します。

Placement Tool画面は、強力かつフレキシブルなクリップのカット(orコピー) & ペースト動作がカスタマイズできます。

表示されるボタンのレイアウトは、標準キーボードのテンキーパッドに対応しています。

例えば、任意のクリップのSyncポイントを指定したトラック(Destination Track)の指定したTimeCode位置へ合わせたい場合、またはクリップのTailをPlayカーソル位置へ合わせたい場合など、ツール画面で点灯しているボタンをシーケンスに従って選択していきます。

画面の右下には、シーケンスの状態を示すテキストが表示されます。

尚、Placementツールでは、Insertモードを指定することもできます。