

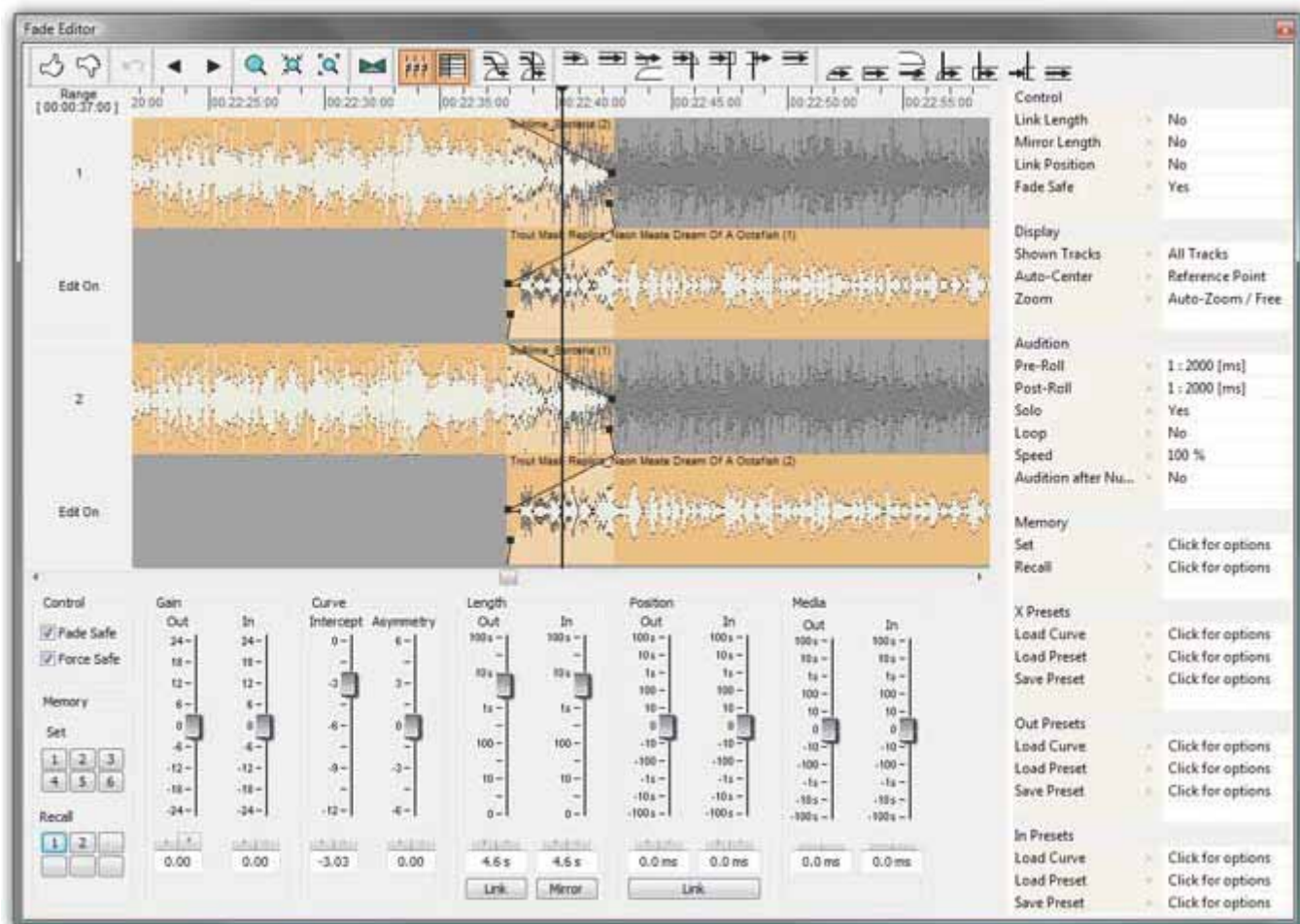
Fade Editor



Fade Editorタブ画面

PyramixのFade Editorタブ画面では、フェードおよびクロスフェードを作成するためのメソッドを提供します。フェードは、ディスプレイ上で適切なポイントをクリック＆ドラッグで移動したり、専用のパラメーターが割り当てられたボタンやフェードを移動したり、任意のパラメーター値を直接入力することによって作成することができます。また、フェードの長さやカーブを調整するための総括的なオーディション再生も行えます。

Fade Editorタブ画面では、メインの編集画面で選択した任意のフェード部分を表示します。または、メインの編集画面でクリックした箇所から最も近くにあるフェードを自動表示します。



ツールバー

Fade Editorタブ画面のツール・バーには、以下のコマンドが表示されています：

	フェード編集を適用して、Fade Editor画面を閉じます
	フェード編集をキャンセルして、Fade Editor画面を閉じます

	変更したフェードをUndo (1回のみ)
	タイムライン上にある一つ前のフェードを表示
	タイムライン上にある次のフェードを表示
	自動ズーム (ズーム・リセット)
	ズーム・イン
	ズーム・アウト
	Xify (現在のフェードをリセットして、Power X Fadeを適用)
	Faders & Control Sectionセクションの表示/非表示
	Parameters & Optionsセクションの表示/非表示
	クロスフェードをオーディション (Pre/Post-Roll付き)
	リファレンス・ポイント前後のクロスフェードをオーディション (Pre/Post-Roll付き)
	フェード・アウトをオーディション (Pre-Roll付き)
	カット・アウトをオーディション (Pre-Roll付き)
	フェード・アウトの位置からクロスフェードをオーディション (Post-Roll付き)
	リファレンス・ポイントまでPre-Roll分だけ、フェード・アウトをオーディション
	リファレンス・ポイントまでPre-Roll分だけ、カット・アウトをオーディション
	リファレンス・ポイントからPost-Roll分だけ、カット・アウトをオーディション
	リファレンス・ポイント前後のフェード・アウトをオーディション
	フェード・インをオーディション (Pre-Roll付き)
	カット・インをオーディション (Pre-Roll付き)

	フェード・インの位置からクロスフェードをオーディション (Pre-Roll付き)
	リファレンス・ポイントからPost -Roll分だけ、フェード・インをオーディション
	リファレンス・ポイントからPost -Roll分だけ、カット・インをオーディション
	リファレンス・ポイントまでPre-Roll分だけ、カット・インをオーディション
	リファレンス・ポイント前後のフェード・インをオーディション

フェード編集のUndo

Fade Editorタブ画面のツールバーにあるUndoコマンドは、変更前の状態まで一度にUndoします。(デフォルト) 細かく行った変更作業を1作業ずつUndoできるようにする場合は、Settings > All Settings > Application > EditingページのFade Editorセクションで“Enable Undo for every Fade Editor change”にチェックを入れておきます。

Crossfadeセクション

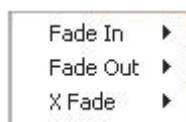
- ツールバーの下にスケールおよびスケール・レンジ (左端 Range部分) を表示します。
- リファレンス・ポイントは、デフォルトで (X) フェードの中央か編集ポイントに設定されます。リファレンス・ポイントの移動は、TimeCodeスケール上でマーカーをドラッグ移動できます。
- 選択したトラックまたはすべてのトラックを表示できます。詳細は“Parameter & Optionセクション”のページを参照してください。
- トラック表示部分 (左側) にEdit On/Offのセクター (トグル切り替え) が表示されています。このセクターをEdit Offに設定すると、フェード編集後のカーブが動かないようにロックすることができます。
- 垂直スクロールバーは、トラック表示を前後にスクロール移動します。
- 水平スクロールバーは、フェード位置の前後をスクロール移動します。
- クリップのフェード・イン/アウトをフェード・カーブと共に表示します。
 - フェード位置を変更したい場合、フェード・エリア内をクリック&ドラッグすることで調整できます。(マウскарソルの表示が手のマークに変わります)
 - フェードの幅 (長さ) を変更したい場合、フェード・エリアの端 (左/右いずれか) をクリック&ドラッグすることで調整できます。(マウскарソルの表示が“←|→”に変わります)
 - クリップのMediaファイルは、フェード・エリアの外でクリック&ドラッグすることで位置を調整できます。(マウскарソルの表示が手のマークにTapeリールが付いたアイコンに変わります)
 - フェード・カーブは、フェード・エリアのコントロール・ポイント“●”をクリック&ドラッグすることで調整できます。

波形のカラー変更

Settings > All Settings > Application > Editingページの‘Fade Editor - Update waveform color with cursor position’にチェックを入れると、Fade Editorタブ画面内でリファレンス・ポイントに関連したPlayカーソルの位置を波形のカラーで示すことができます。

コンテキスト・メニュー

クロスフェード表示のエリアで右クリックすると、コンテキスト・メニューがポップアップ表示します：



Fade In, Fade Out および X Fadeのサブ・メニューは、それぞれDefault (completeまたはCurve Only) , Standard (フェード・カーブの各種プリセット) およびLoad (プリセットとして保存したデータの呼び出し) が選択できます。

Faders & Controlセクション

- Fade Safeのボックスをチェックすると、現在編集しているフェードでMediaポジションなどを移動した場合にそれ以降のクリップに反映してAuto-Rippleします。
- Force Safeのボックスをチェックすると、フェード編集後にFade Safeを自動的に有効にします。
- フェード編集は、6つのSet/Recallボタンでフェード設定の**保存/呼び出し**をすることができます。Recallボタンは、ストアされているパラメーターがある場合のみ付番されます。
- クリップのGainは、フェーダー調整, Nudgeボタンおよび数値 (dB) の直接入力によって調整できます。
- InterceptおよびAsymmetryは、フェーダー調整, Nudgeボタンおよび数値 (dB) の直接入力によって調整できます。
- Lengthは、フェードの長さをフェーダー調整, Nudgeボタンおよび数値 (msec) の直接入力によって調整できます。秒単位 (sec) に設定したい場合は、数値を入力した後に“s”を入力してください。
 - Fade Out & Inの長さは、Linkボタンでリンクすることができます。
 - Fade Out & Inの長さは、Mirrorボタンで対称的に(センター)変更することができます。
- Positionは、フェードの位置をフェーダー調整, Nudgeボタンおよび数値 (msec) の直接入力によって調整できます。秒単位 (sec) に設定したい場合は、数値を入力した後に“s”を入力してください。
 - Fade Out & Inのポジションは、Linkボタンでリンクすることができます。
- Media Positionは、クリップの位置をフェーダー調整, Nudgeボタンおよび数値 (msec) の直接入力によって調整できます。秒単位 (sec) に設定したい場合は、数値を入力した後に“s”を入力してください。

Parameters & Optionsセクション

このセクションのパラメーターおよびオプションは、フィールドをクリックすることで選択できます。

Control

Link Length	Yes/Noを設定できます。
Mirror Length	Yes/Noを設定できます。
Link Position	Yes/Noを設定できます。
Fade Safe	Yes/Noを設定できます。

Display

Shown Tracks

All tracks	現在タイムライン上で選択しているトラック数をそのまま表示します。
Follow TimeLine Display	現在タイムライン上で選択しているトラックの表示状態に従います。
Choice of tracks	現在タイムライン上で選択しているトラックから、必要なトラック数を選択して表示します。例:) タイムライン上で4トラック選択している場合、ドロップダウンメニューから1, 2, 3, 4トラックを選択できます。

Auto-Center

None	
Fade	フェードを自動的に中央に表示します。
Reference Point	リファレンス・ポイントを自動的に中央に表示します。

Zoom

Free	ツールバーの自動ズーム (ズーム・リセット), ズーム・イン/アウトを使用して、自由にズーム表示を調整できます。
Auto-Zoom	自動的に現在のFadeをZoomします。ツールバーのズーム操作できません。
Auto-Zoom / Free	自動的に現在のFadeをZoomします。また、ツールバーのズーム操作でズーム表示を調整できます。
Timeline	タイムラインのズーム操作に依存します。
Preset	Zoom Presetsのズームサイズを呼び出して表示します (View > Zoomメニュー)

Audition

Pre-Roll	Settings > All Settings Application Playback/Recordページの設定値でPre-Rollします。
Post-Roll	Settings > All Settings Application Playback/Recordページの設定値でPost-Rollします。
Solo	編集しているトラックのSoloがOnのとき、SoloでAuditionします。 Offの場合、Auditionはすべてのトラックが再生されます。
Loop	Stopを押すまで、Auditionを繰り返します。
Speed	Auditionの再生スピードを100%, 50%, 25%から選ぶことができます。
Audition after Nudge	Nudge後に自動的にFadeをAuditionします。

Memory

Set

一時的にFadeを6つまで保存できます。

Recall

保存したFadeを6つまで呼び出せます。

X Presets / Out Presets / In Presets

Load Curve

次の選択からCurve情報だけをロードします：

- Default
- Power
- Linear
- dB
- Cosine
- Root-Cosine
- ユーザーが定義したカーブ

Load Preset

以下からFadeのプリセットロードします：

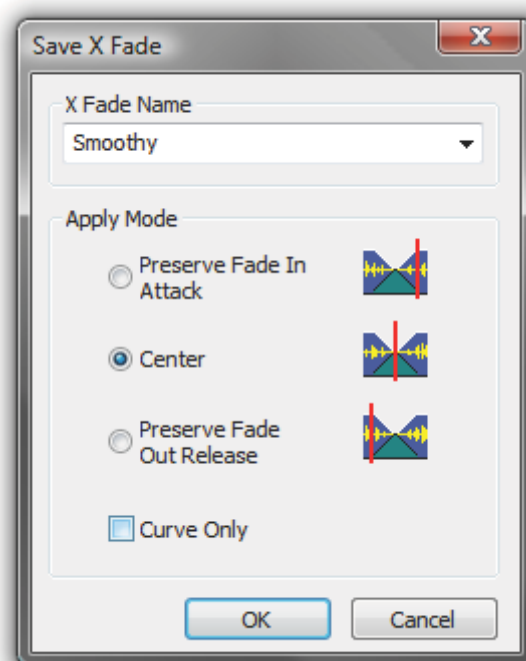
- Default フェード
- ユーザーが定義したフェード

Save Preset

以下からFadeをプリセットとして保存します：

- Default フェード
- New... Save X Fadeウィンドウが開いて、作成したフェードに名前を付けてプリセットとして保存できます。

Save X Fade



Save X Fadeウィンドウが開いて、作成したフェードに名前を付けてプリセットとして保存できます。X Fade Nameのドロップダウンリストから以前保存したプリセットを選択すると、上書き保存されます。

Apply Modeオプション

保存したフェードをリコールする際に、どのようにフェードを適用するかをオプション選択できます。

Curve Only

このボックスをチェックすると、フェードのカーブのみがリコールされます。

チェックを外した場合、オリジナルのフェードの長さ、ポジション、リファレンス・ポイントがリコールされます。

Preserve Fade In Attack

フェードは、クリップのエッジ (フェードの長さ) に対して左端にリコールされます。

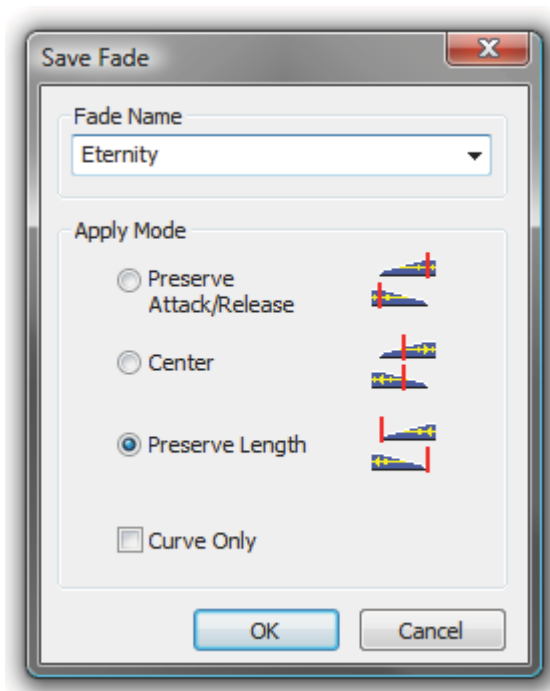
Center

フェードは、クリップのエッジ (フェードの長さ) に対してセンター位置にリコールされます。

Preserve Fade Out Release

フェードは、クリップのエッジ (フェードの長さ) に対して右端にリコールされます。

Save Fade



Save Fadeウィンドウが開いて、作成したフェードに名前を付けてプリセットとして保存できます。Fade Nameのドロップダウンリストから以前保存したプリセットを選択すると、上書き保存されます。

Apply Modeオプション

保存したフェードをリコールする際に、どのようにフェードを適用するかをオプション選択できます。

Preserve Attack or Release

Center

Preserve Length