

Pyramix 簡易操作マニュアル

Lesson 1 for version 6 users

この文章情報は、初めて Pyramix を操作する方を対象に書かれています。

文中のコマンドや設定箇所など、階層メニューの説明には階層の表現方法として[メニュー（コマンド）名]と「→」を使用して説明しています。つまり、Project メニューの下にある Save コマンドは、[Project]→[Save]と表現しています。

Windows の操作に関する知識が必要となる部分がありますが、Windows の操作の詳細については別途 Windows のガイドブックをご覧ください。

はじめに	3
Pyramix の構成	3
Pyramix の起動	4
プロジェクトの作成	6
プロジェクトファイル.....	6
テンプレート (Template) を使用してプロジェクトを作成する.....	6
プロジェクトを保存する.....	8
オーディオの経路	9
録音してみましょう	11
シンクの設定	13
カーソルコントロール.....	15
トランスポートコントロール.....	15
トランスポートパネル.....	15
トランスポートのショートカットキー.....	16
画面表示コントロール.....	17
タイムラインの大きさを変更する.....	17
トラック表示の大きさを変更する.....	17
簡単な編集	18
クリップや範囲の選択.....	18
編集のルール	18
クリップを変形させて行う Fade In / Fade Out	19
カットとクロスフェード.....	20

はじめに

Pyramix を導入頂き有難うございます。

このマニュアルには Pyramix を使用するにあたり、最低限知っておかなければならないことが書かれています。ご面倒でも必ず一読されることをお勧めします。

Pyramix の構成

Pyramix は

- レコーダー
- ツールバー
- モニターパネルを搭載したミキサー
- トランスポートパネル
- 様々な機能を持ったエディタータブ

を装備した多彩なワークステーションです。

操作画面にはこれらを表示/非表示して操作を行うことができます。

また、ツールバーにはユーザーが設定したコマンドを表示させることができます。



Pyramix では録音した音のファイルを メディア (Media) と呼びます。

メディアはトラック上で クリップ (Clip) として扱われます。

クリップには編集を行うことができますが、基本的にメディアを編集することはできません(非破壊編集)。

Pyramix の起動

では、さっそく Pyramix を起動させましょう。

Isis コントローラーの電源が入っていることを確認したら、ユニットの電源を入れます（PC の起動が完了するまで、約 2 分程度かかります）。



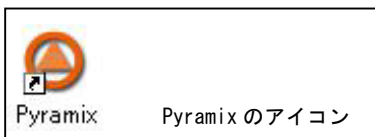
Isis コントローラー



電源スイッチ

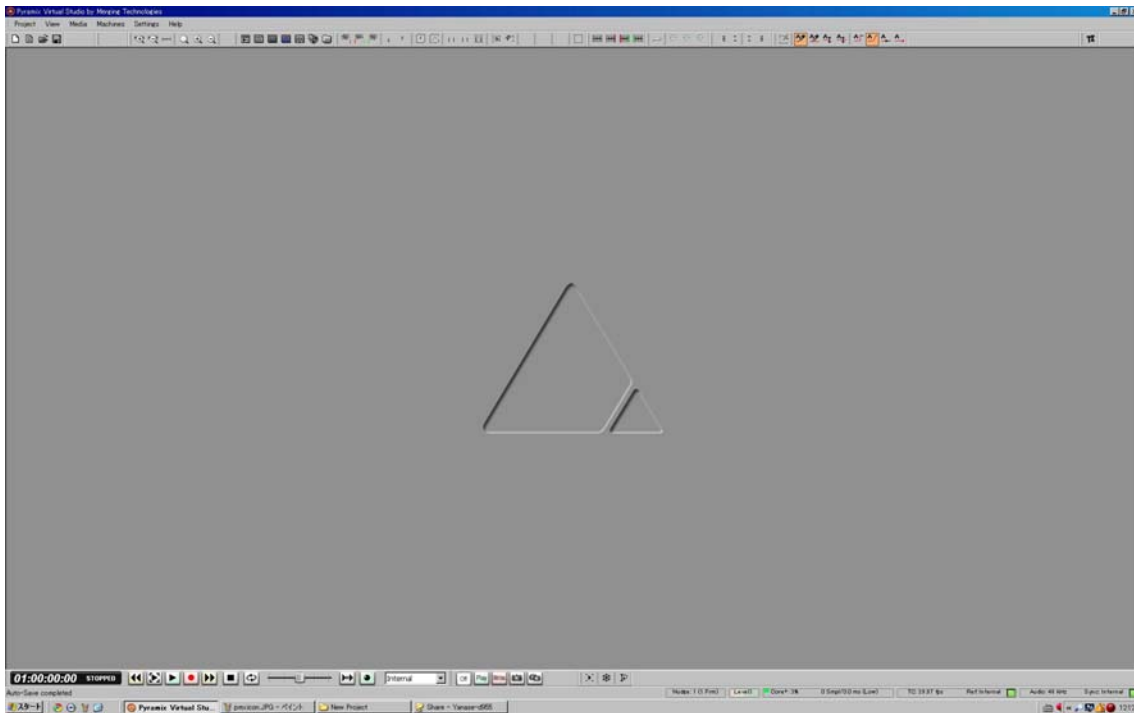
Pyramix の電源スイッチは 2 つに分かれています。大きな三角形が電源スイッチです。隣の小さな三角形はリセットスイッチです。

デスクトップ上のアイコンをダブルクリックするか、Windows メニューから Pyramix のアイコンを選択して、通常のアプリケーションと同様に起動します。



Pyramix のアイコン

Pyramix は通常、プロジェクトが開いていない状態で起動します。



この状態では当然ながら録音トラックやミキサーは存在しません。従って作業できる状態にありません。次の章ではプロジェクトを作成し、作業可能な状態にします。

注意: Pyramixの電源が入っているときに Isisの電源を入り切りすると、Vista/Windows7ベースのシステムではIPV4の自動構成機能が動作し、コントローラーを見つけられない事態が起こる可能性があります。その場合、コントローラーの電源が入っていることを確認した上で以下の操作を行ってください。

1. Pyramixを終了させ[Startメニュー]→[マイネットワーク]→[(右クリック)プロパティ]でコントローラーが繋がっているLANポートを表示させます。
2. LANポートを右クリック→[停止]させます。
3. LANポートを右クリック→[開始]させます。

以上でネットワークが復活し、正しくIPアドレスを構成します。

プロジェクトの作成

プロジェクトファイル

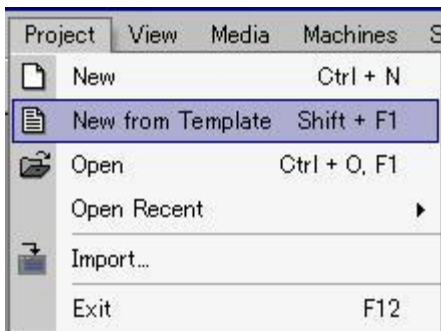
プロジェクトファイルは、クリップの情報（クリップが参照するメディアの情報、クリップの開始時間やレベルなどの編集情報など）、トラック数、フレームレート、シンク信号の情報、ミキサーの構成、オートメーション情報など、様々な情報が入ったファイルです。通常、.pmx の拡張子がついたファイルで、アイコンは下図のように表示されます。



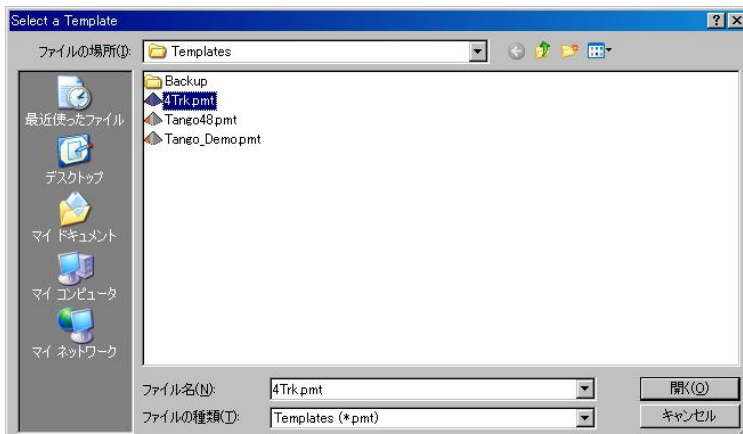
設定が終わった Pyramix では、テンプレート (Template) からプロジェクトを作成することができます。ここでは Pyramix の各種設定が完了している状態であると仮定して説明をいたします。それ以外の場合や設定の変更がある場合は、別途 Pyramix マニュアルをご覧ください。

テンプレート (Template) を使用してプロジェクトを作成する

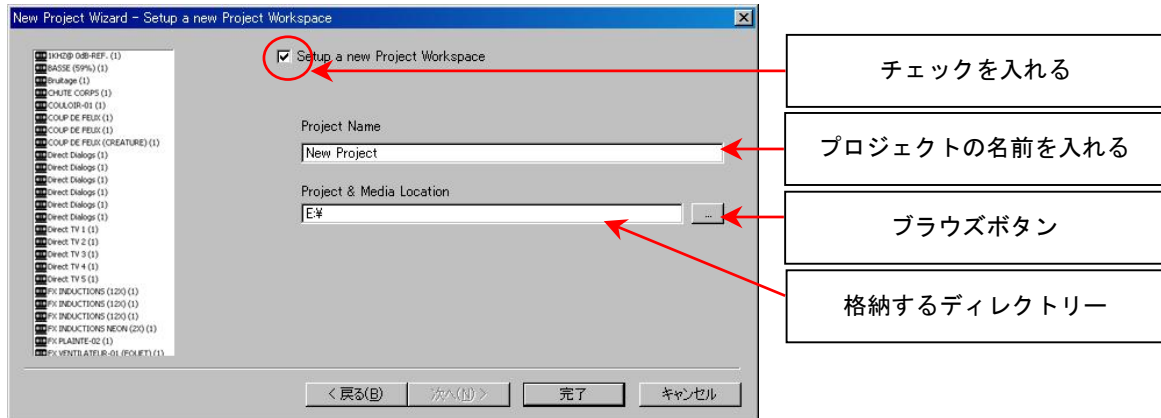
1. [Project]→[New from Template]を選択します。



2. どのテンプレートを開くか聞かれますので、適当なテンプレートを開きます。

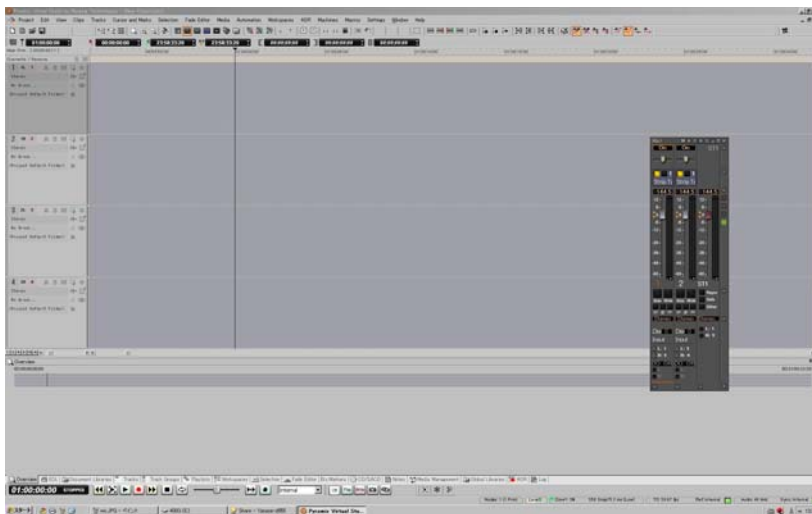


- プロジェクトのワークスペース (Workspace) を作るか聞かれます。Workspace については次の章で説明しますので、[Setup a new Project Workspace]にチェックを入れ、適当なプロジェクト名とそれを格納するディレクトリーを入れます。エクスプローラでブラウズしたい場合はブラウズボタンをクリックしてください。



注意：プロジェクトを格納するディレクトリーは、必ずデータ用のHDDを指定してください。Systemと名前がついているHDD内には格納しないようにしてください。

- 以上の入力が完了したら、[完了]をクリックします。
- しばらくするとプロジェクトが開きます。プロジェクトの表示はテンプレートによって異なります。



これで作業ができる状態になりました。

次の章ではプロジェクトや録音に関する予備知識について解説します。

プロジェクトを保存する

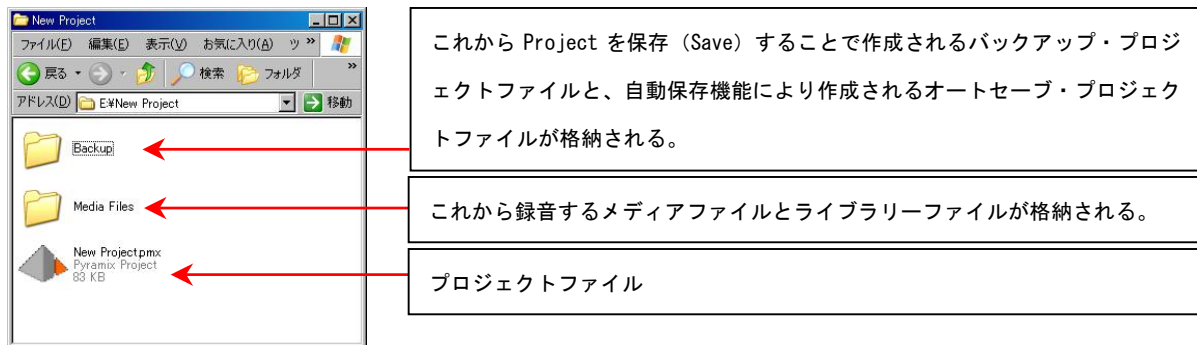
前章でプロジェクトを作成しましたが、この章ではこれが実際にどのように HDD に保存されているかを解説します。

前章の例では、プロジェクト名を「New Project」とし、Workspace をデータドライブ（通常は E ドライブ）に格納しました。

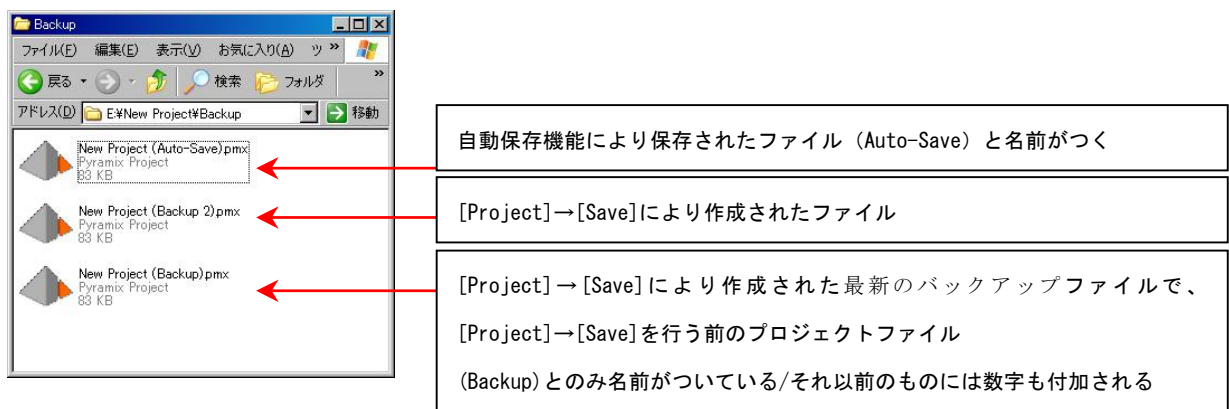
E ドライブを見てみると、中には「New Project」と名前のついたフォルダと、その中にプロジェクトファイル（「New Project.pmx」）「Backup」「Media Files」のフォルダが作成されています。

「Media Files」には、これから録音するメディアファイルとライブラリーファイルが格納されます。

「Backup」には、これから Project を保存（Save）することで作成されるバックアップ・プロジェクトファイルと、自動保存機能により作成されるオートセーブ・プロジェクトファイルが格納されます。



何か作業を行い[Project]→[Save]でプロジェクトの保存を行った後に、この「Backup」フォルダを開くと自動的にバックアップ用のファイルが作成されているのが確認できます。



Note: バックアップファイルの数や自動保存の間隔は、[Settings]→[All Settings]内の[Application]→[General]の中で設定ができます。

Pyramix は予期しないアプリケーション終了に備えこれらのバックアップファイルを自動的に作成しますが、くれぐれも細やかな[Project]→[Save]による保存を行うよう心がけてください。

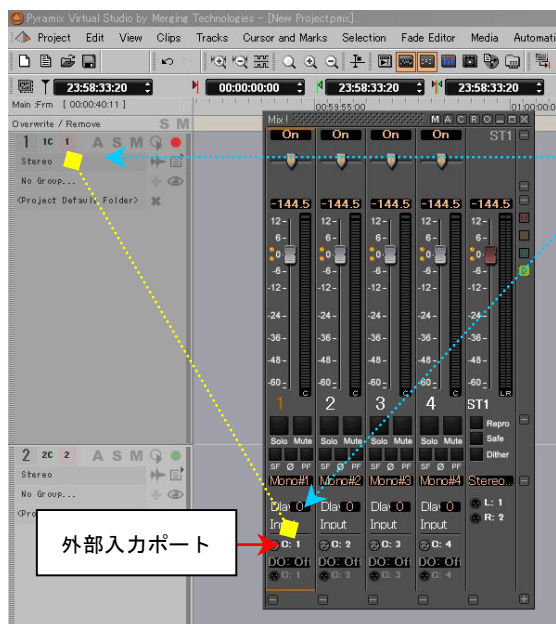
オーディオの経路

プロジェクトには、オーディオの入出力として必ずミキサーが存在します。

ツールバーにあるアイコンをクリックすると、ミキサーが表示/非表示されます。

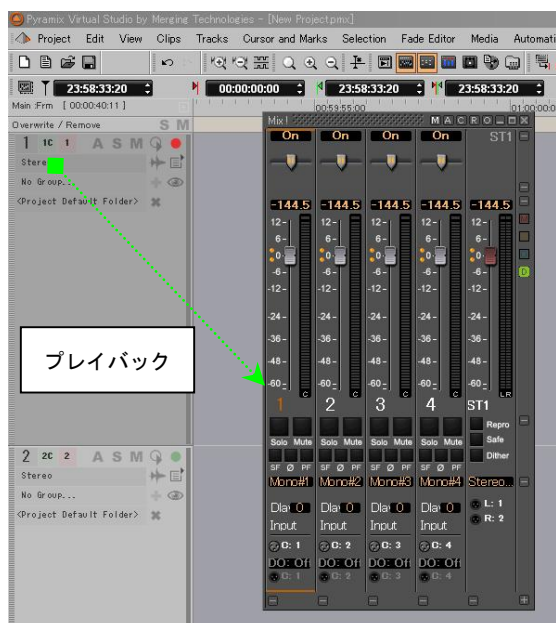


この例では、オーディオはミキサー下の数字に対応した物理オーディオ入力よりトラックへ直接入ります。

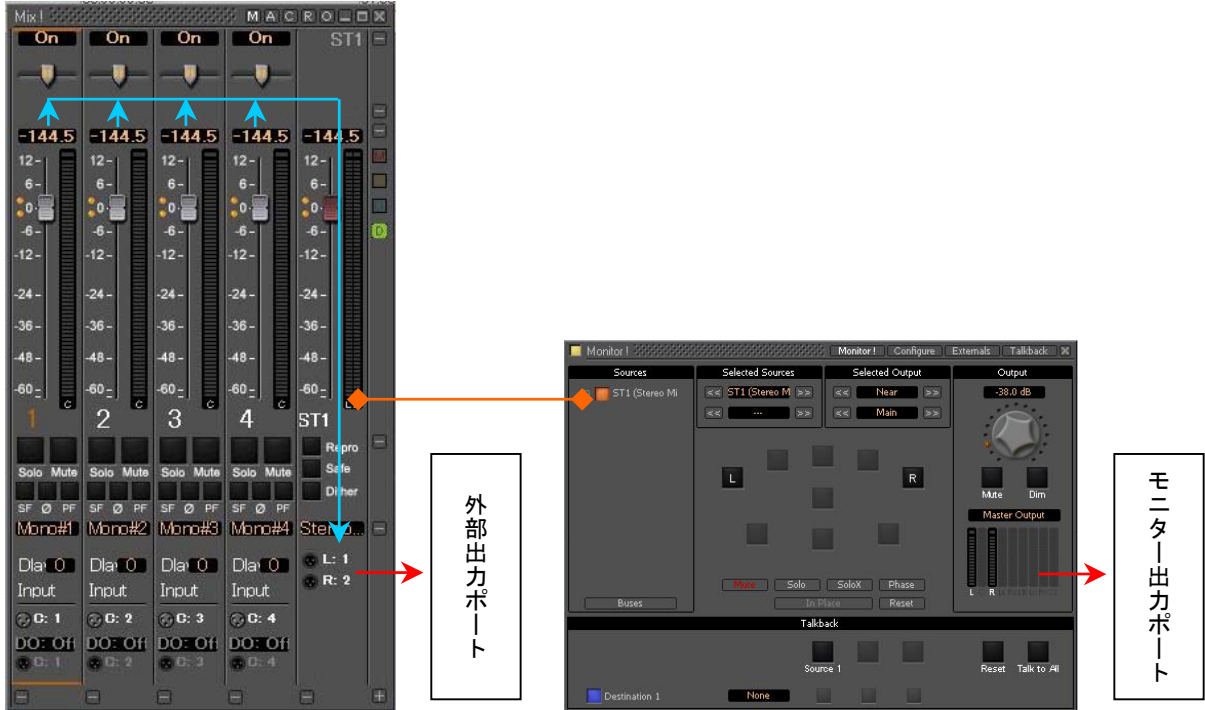


この2つの数字 (=物理入力ポート) は同じものを指しています。従ってどちらかを変更するともう片方も自動的に変更されます。

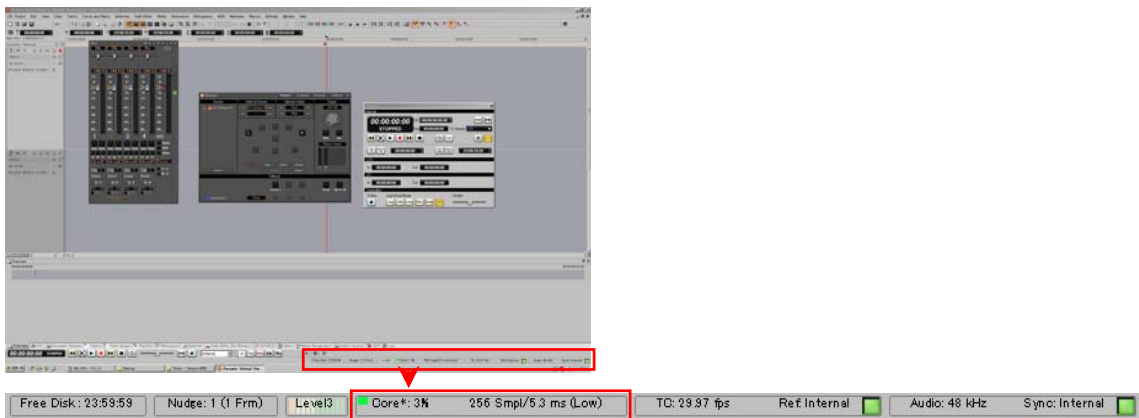
トラックから出力されたオーディオは、トラックボックスで設定したミキサーのチャンネルへ送られます。



ミキサーは入力をミックスし、ミックスバス出力に設定された物理出力ポートより出力されます。同時に出力バスの信号はモニターパネルへも送られ、モニターパネル内部で選択、プロセッシングされた信号がモニター出力に設定された物理出力ポートへ送られます。

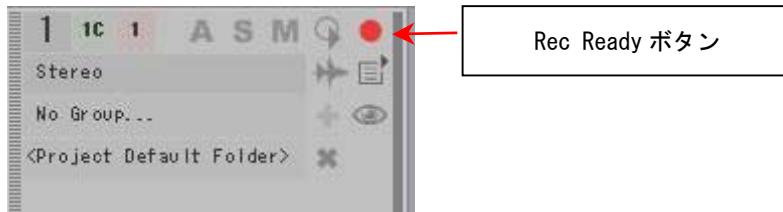


なお、入力から出力までのプロセッシングに要する時間（遅延：レイテンシー）は、プロジェクトの右側最下部に、プロジェクトのフレームレートなどの情報とともに常に表示されています。

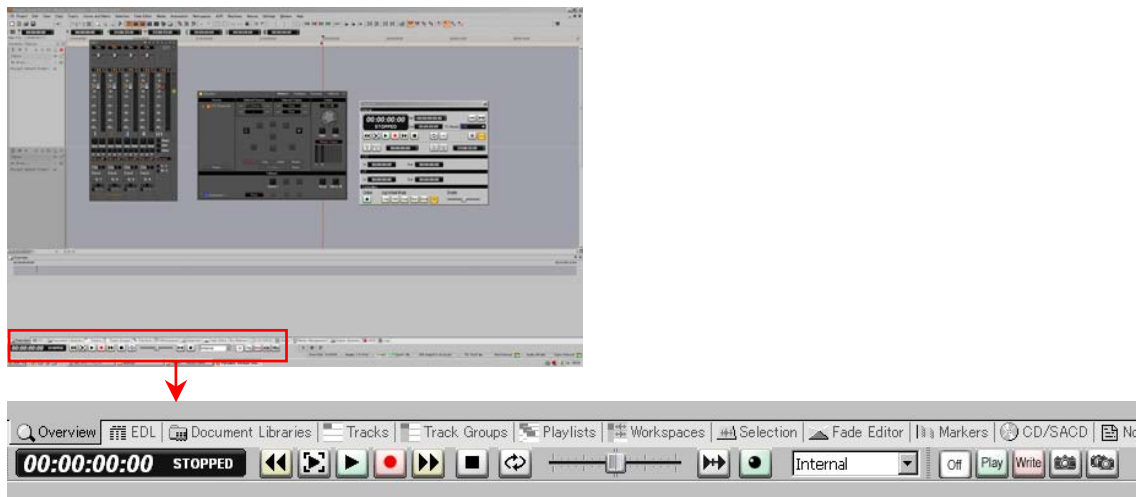


録音してみましよう

録音するにはトラックボックス内の Rec Ready ボタン をマウスのクリックで赤丸にします。次にトランスポートの Rec ボタンを押し録音を開始します。



トランスポートは、通常画面左下に表示されています。



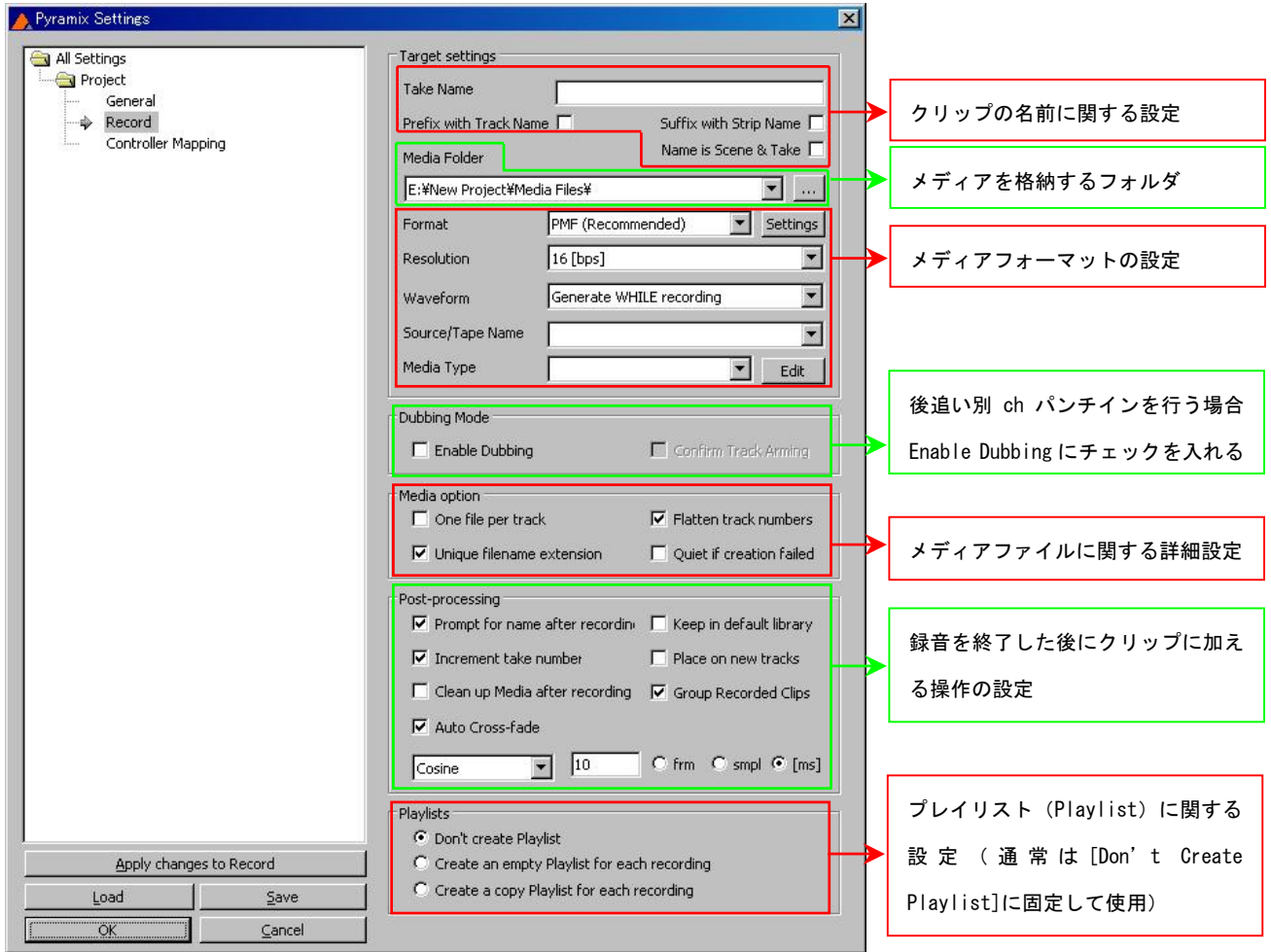
録音を終了するにはストップボタンをクリックします。

録音したメディアファイルが格納される場所を確認するには、Rec Ready ボタンを右クリックします。

この操作により、[Settings]→[All Settings]の[Project]→[Record]のページが開きます。

これから録音するメディアファイルを別のフォルダ（仮に「フォルダ B」とします）に格納したい場合、まずそのフォルダをマウント（Mount）しなければなりません。

「フォルダ B」をマウントするには、Media Manager と呼ばれるエディタータブでマウントを行うか、この設定画面の[Media Folder]右横のブラウズボタンをクリックし、「フォルダ B」をエクスプローラで指定する必要があります。



Pyramix Settings

Target settings

- Take Name: [Text Field]
- Prefix with Track Name: Suffix with Strip Name:
- Media Folder: [Text Field] E:\New Project\Media Files\ [Browse]
- Name is Scene & Take:
- Format: [Dropdown] PMF (Recommended) [Settings]
- Resolution: [Dropdown] 16 [bps]
- Waveform: [Dropdown] Generate WHILE recording
- Source/Tape Name: [Text Field]
- Media Type: [Dropdown] [Edit]

Dubbing Mode

- Enable Dubbing: Confirm Track Arming:

Media option

- One file per track: Flatten track numbers:
- Unique filename extension: Quiet if creation failed:

Post-processing

- Prompt for name after recording: Keep in default library:
- Increment take number: Place on new tracks:
- Clean up Media after recording: Group Recorded Clips:
- Auto Cross-fade:
- Cosine: [Dropdown] 10 [frm] [smpl] [ms]

Playlists

- Don't create Playlist:
- Create an empty Playlist for each recording:
- Create a copy Playlist for each recording:

Annotations:

- クリップの名前に関する設定
- メディアを格納するフォルダ
- メディアフォーマットの設定
- 後追い別 ch パンチインを行う場合 Enable Dubbing にチェックを入れる
- メディアファイルに関する詳細設定
- 録音を終了した後にクリップに加える操作の設定
- プレイリスト (Playlist) に関する設定 (通常は [Don't Create Playlist] に固定して使用)

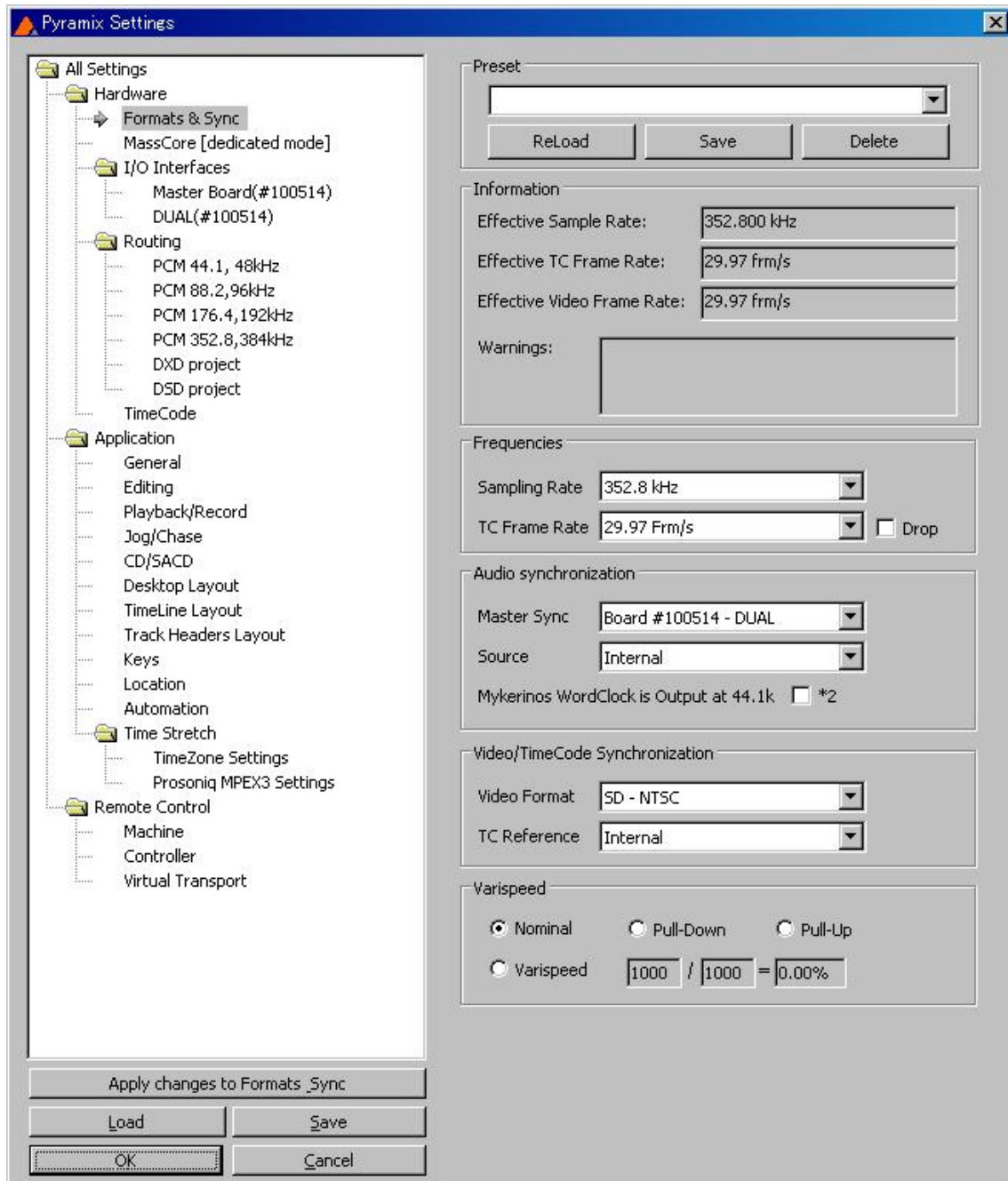
Note: 録音するメディアファイルのフォーマットは、pmf (Pyramix Media Format) (拡張子は .pmf) もしくは BWF (Broadcast WAV Format) (拡張子は .wav) にされることを強くお勧めします。これらのファイルフォーマットには、録音が始まったタイムラインの時間を記録する定義がなされており (タイムスタンプと呼びます)、タイムライン上で操作を誤ってクリップを移動させてしまった後にも、もともと録音が行われた位置に戻すことができます。これら 2 つのフォーマットの最大の違いは、汎用ファイル (BWF) かそうでないファイル (pmf) です。セキュリティを上げるためには pmf を、汎用性を上げるには BWF を使用してください。また、汎用ファイルにはメディアの波形に関する情報がファイル内に含まれていないため、Pyramix ではこれら汎用ファイルの入っている同じフォルダ内に波形ファイル (.pk2 ファイル) を自動的に生成します。

同時に録音が始まったクリップは、それが複数トラックであっても自動的にグループ化されます (上記 Post-Processing で [Group Recorded Clips] にチェックが入っている場合)。

シンクの設定

テンプレートには同期系の情報も含まれます。

テンプレートの同期系を変更したい場合は、[Settings]→[All Settings]を開いた最初のページ[Hardware]→[Format and Sync]で変更することができます。



Note: [Preset]には各種フォーマットのプリセットが用意されています。プリセットにより呼び出されるのは、フレームレートと[ドラッグ・ダウン/アップ]/[ノーマル]の切り替えのみです。[Sync Source]と[Video Format]についてはユーザーが設定する必要があります。

Note: Preset に予め設定されているパラメータ

FILM 24 Pull-Down
FILM 24
FILM 30 Pull-Down
FILM 30
FILM PAL
HDFILM 23.98/1080
HDFILM 23.98/720
HDFILM 24/1080
HDFILM 24/720
HDFILM 29.97/1080
HDFILM 29.97/720++
HDFILM 29.97/720
HDFILM 30/1080
HDFILM 30/720++
HDFILM 30/720
HDTV NTSC 1080
HDTV NTSC 720++
HDTV NTSC 720
HDTV PAL 1080
HDTV PAL 720++
HDTV PAL 720
TV NTSC
TV PAL

Note: 間違った設定を避けるために、システム管理者やプロジェクト管理者と相談の上、設定を行ってください。

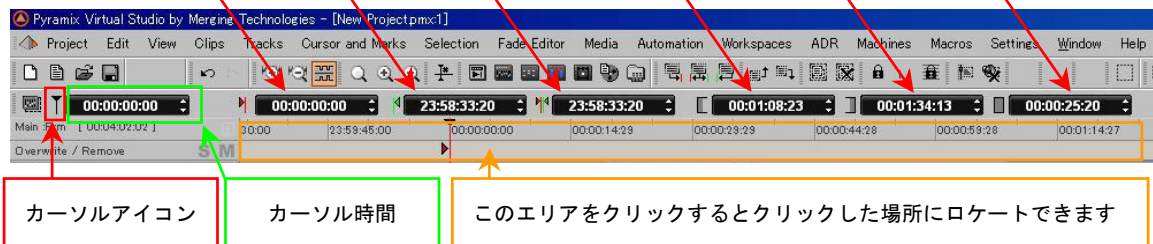
カーソルコントロール

カーソルの移動をマウスで行いたい場合、タイムラインのメモリ部分をクリックします。

時間でロケートしたい場合は、カーソル時間をダブルクリックし、ロケートしたい時間を手打ちします。

カーソルが画面の範囲外に出た場合、カーソルアイコンをクリックするとカーソルが画面の中央に表示される時間軸の表示に切り替わります。

同様に IN ポイント、OUT ポイント、IN-OUT 間の長さ、選択開始位置、選択終了位置、選択範囲の設定表示が可能です。



トランスポートコントロール

トランスポートパネル

トランスポートコントロールはトランスポートパネルに集約されています。

ツールバーにあるアイコンをクリックすると、トランスポートパネルが表示/非表示されます。



VTR など RS422 でコントロールできる外部機器の設定がされているとトランスポートパネルの下側のコラムに表示されます。

外部リモート部には、インサートのコントロールが装備されています。

外部リモート部のチェイス (Chase) ボタンを押すと、Pyramix は編集機モード (Controller) となります。

通常の使用方法では、トランスポートパネルから外部機器にトランスポートコマンドを出し、そのタイムコードに Pyramix がチェイスします。チェイスするタイムコードは [TC Master] のコラムをクリックすることで選択することができます。ここでの Internal の表示は、Pyramix を指します。

キーボードやコントローラーによるトランスポートコマンドを Pyramix 側に送るか外部機器側に送るかは、どちらの [Ctrl] ボタンが押されているかにより決められます。

単独で動作する場合や外部 9PIN からの制御を受けるように設定されている場合 (Slave / Device) は、外部機器側トランスポートパネルは表示されず、Pyramix のみのトランスポートパネルが表示されます。



トランスポートのショートカットキー

Pyramix では、好きなキーに好きな機能を割り当てて使用できます。

NumLK	/	*	-
ショートカットは NumLK 状態のときのみ使用できます	Pre Roll オーディション	Pre/Post Roll オーディション	Post Roll オーディション
7 カーソル位置に IN ポイントを設定	8 カーソル位置に OUT ポイントを設定	9 カーソル位置に Mark を設定	+ マシンセレクト
4 IN ポイントへロケート	5 OUT ポイントへロケート	6 TC を入力してロケート	
1 REW	2 FF	3 {Play Selection} 選択した部分をソロで再生	Enter Play / Pause
0 Stop		. REC	

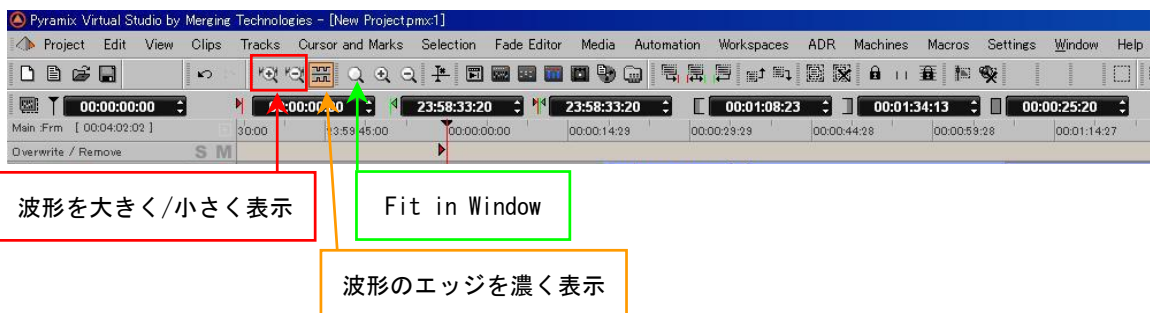
上の表は、通常状態 (Pyramix Default) がキーボード・ショートカットとして割り当てられているときの、キーボードの 10 キーパッドに割り当てられたショートカットです。

また、スペースバーは[Play/Stop]に割り当てられています。

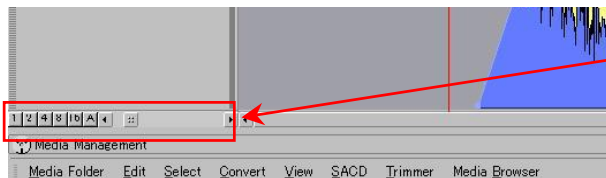
画面表示コントロール

タイムラインの大きさを変更する

通常の設定では、選択範囲を画面一杯に表示する[View]→[Zoom]→[Fit in Window], [Zoom In], [Zoom Out]がツールバーに表示されています。何も選択されていないときに[Fit in Window]を行うと、プロジェクト全体を表示します。



トラック表示の大きさを変更する

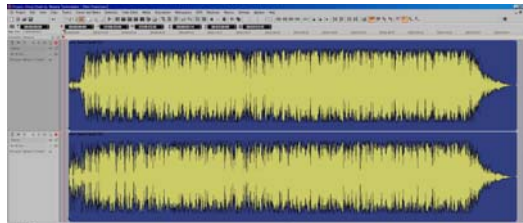


トラックボックス下の数字をクリックするか、スクロールバーをドラッグして調整します。

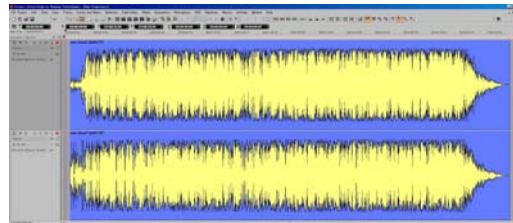
簡単な編集

クリップや範囲の選択

録音された直後のクリップは、選択された状態になっています。キーボードの ESC キーを押すか、画面の関係ない場所をクリックすることで選択を解除できます。

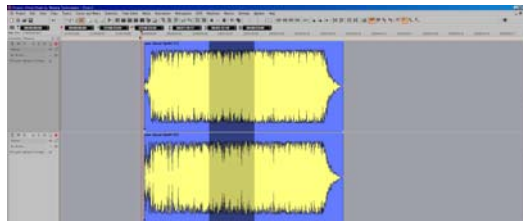


選択された状態



選択されていない状態

範囲を選びたい場合は、選びたい範囲をマウスでドラッグします。



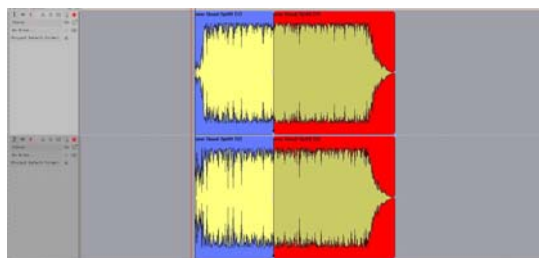
範囲はクリップの上でもクリップを含まない部分でも選択が可能です。

Pyramix の編集コマンドは、選択されたクリップや範囲に対して有効です。

編集のルール

選択したクリップは、マウスのドラッグでどこにでも移動できます。

クリップが複数ある場合、ドラッグで移動中のクリップが他のクリップに 1 サンプルでも重なると、クリップが赤く表示され、そのクリップが別のクリップと重なっていることを警告します。




左の図は、右側のクリップ (B) をドラッグしている途中に左側のクリップ (A) に重なった状況です。

クリップ A と B が重なったままドラッグを止めると B はその位置に置かれますが、再度 B を別の位置に移動させて A と B を離しても、A の重なっていた部分はそのままの (消された) 状態となります (もちろん非破壊編集ですので元に戻すことは可能ですが、重ねる前に作ったフェードなどはクリアされます)。

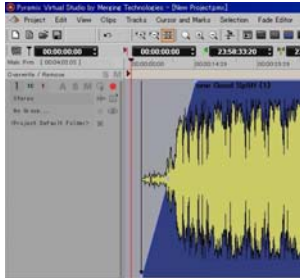
Pyramix の編集にはレイヤーの概念はありません。

クリップを変形させて行う Fade In / Fade Out

クリップが選択されているとき、クリップの先頭に4つ、後尾に3つのポインタが表示されます。

ポインタの近くにマウスのカーソルを持っていくと、カーソルが手のマーク  に自動的に変わります。

ここでポインタをクリックしたままドラッグすると、クリップを変形させることができます。



クリップ先頭の上側にあるポインタを掴み、右方向にドラッグすると、フェードインの終点を定めることができます。

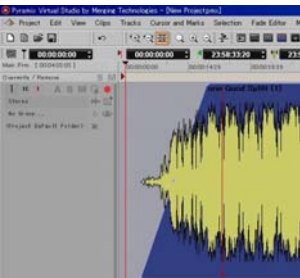


クリップ先頭の中心にあるポインタを掴み、右方向にドラッグすると、カットインの位置を定めることができます。



そのままの状態から、クリップ先頭の下側にあるポインタを掴み、左方向にドラッグすると、フェードインの開始点を定めることができます。

クリップ後尾の3つのポインタも、これらと同様に動作します。



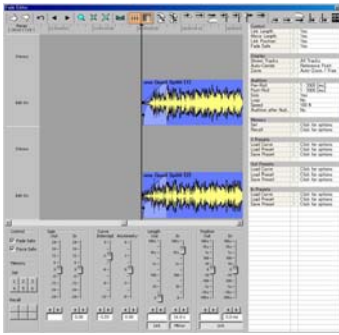
クリップ先頭の下側にはもう一つのポインタがありますが、これはシンクポイント (Sync Point) と呼ばれ、クリップの任意の場所をあるタイミングに合せる場合に使用します。Sync Point は移動させると赤表示となります。

Sync Point は、必ずクリップに1つ存在します。

Sync Point はクリップの変形には関係ありません。



フェードインのカーブを変更したい場合は、クリップの上で右クリックし、[Fade In]→[Standard]→[カーブ選択]により行えます (フェードアウトの場合も同様に[Fade Out]→[Standard]→[カーブ選択]で行えます)。



もっと細かな設定を行いたい場合は、フェード部分をダブルクリックすることでフェードエディター (Fade Editor) が開きます。

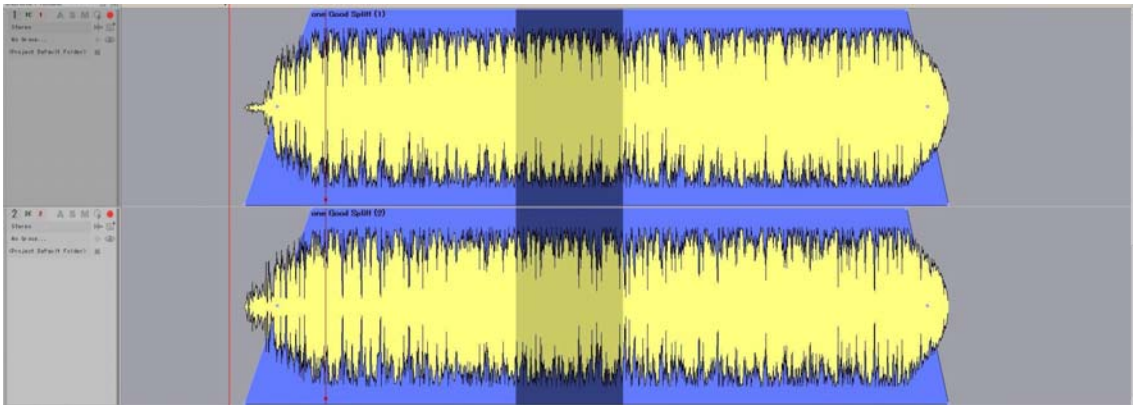
Fade Editor では、さらに細かな設定をプレビューしながら行うことができます。

操作はツールバーのクリック、フェーダーのドラッグなどにより行います。

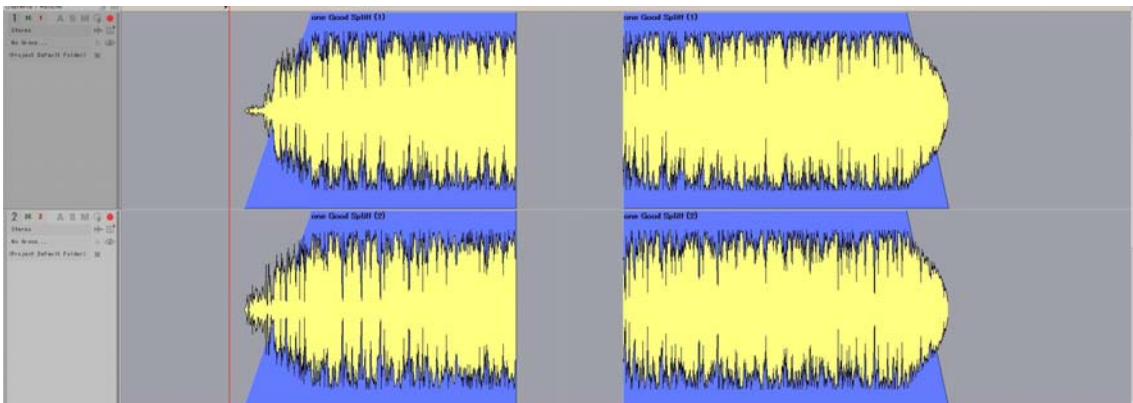
カットとクロスフェード

音楽の編集などでクリップの中間を消去し、2 つになったクリップをクロスフェードさせて連続して再生したい場合の簡単な方法を解説します。

1. まず、クリップの適当な部分をマウスのドラッグで選択します。

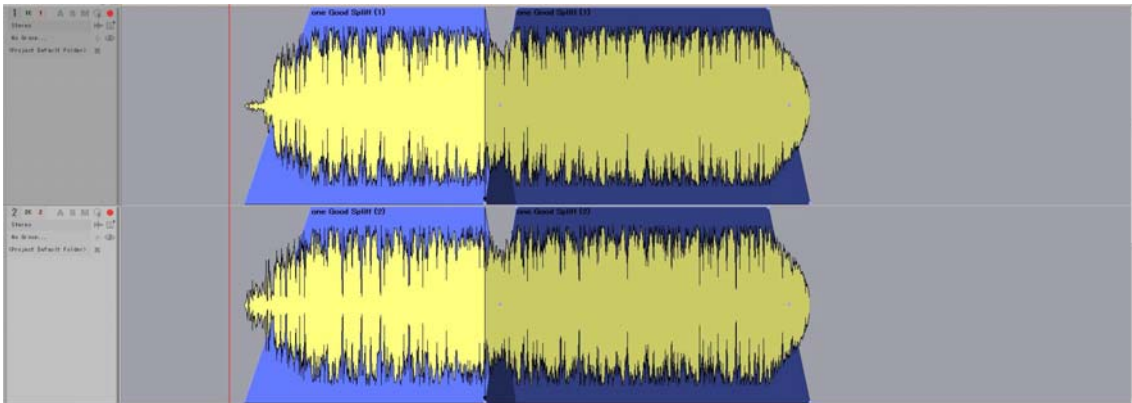


2. キーボードの [Delete] を押し、消去します。

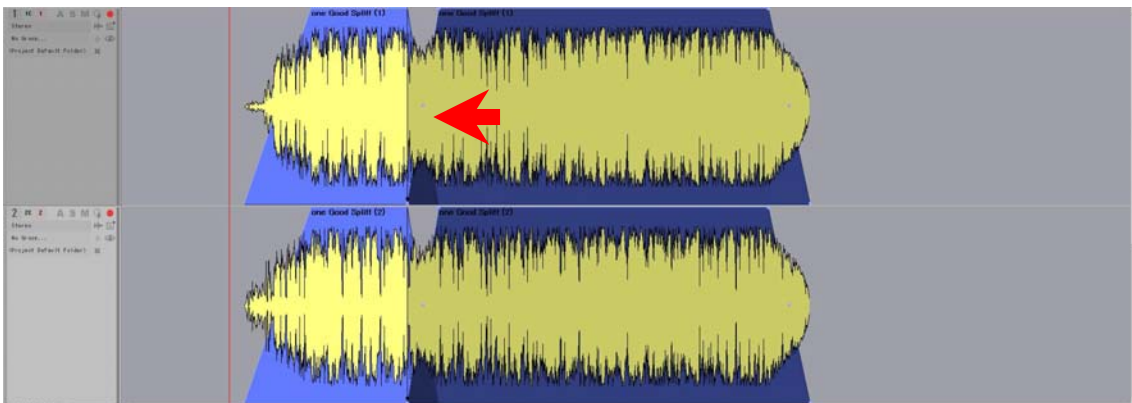


3. 後ろのクリップをクリックで選択した後、[Ctrl] キーを押しながら (マウスのカーソルに X 印が付きます) ドラッグして前のクリップに重ねます。すると 2 つのクリップは自動的にクロスフェードされる。

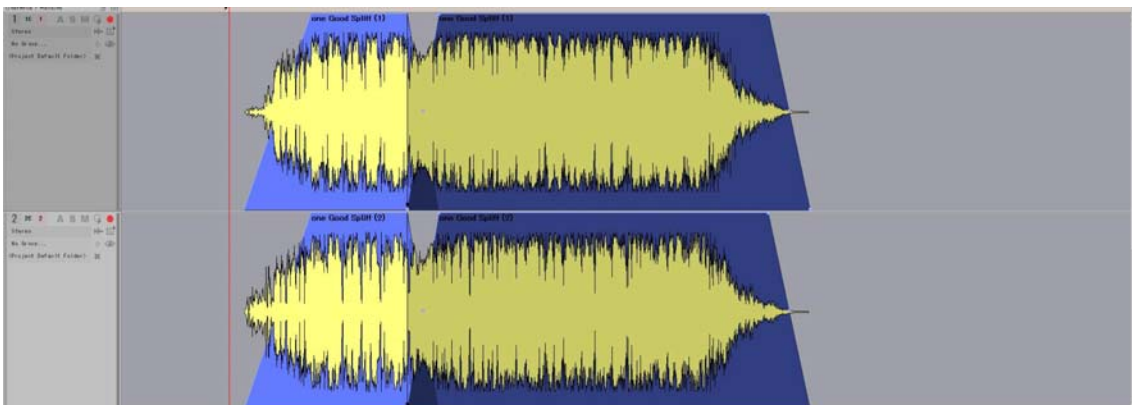
ていきます。



- フェード部分の中心のポインタをドラッグし、クロスフェードをかけ始めたい位置までドラッグします。



- クロスフェード部分を聴きながら [Ctrl]+[Shift] キーを押しながら後ろのクリップを動かします。すると後ろのクリップの中身が動きますので、タイミングを合せます。



以上、この情報ではPyramixの操作において基本となる部分やルールのみを解説いたしました。それぞれのさらに詳しい情報は、他の情報をお読みいただくか弊社にお問い合わせ下さい。