

Pyramix 編集コマンド 解説

目次

COPY	3
SET SYNC POINT TO CURSOR	3
TRIM IN TO CURSOR	4
TRIM OUT TO CURSOR.....	4
SET SELECTION START TO CURSOR.....	4
FADE → FADE OUT NEW	4
SET SELECTION ENDO TO CURSOR.....	4
FADE → FADE IN NEW	4
GAIN.....	5
SPLIT.....	5
TRIM.....	5
REVERSE	5
CUT / DELETE.....	6
CUT / DELETE AND RIPPLE.....	6
CUT / DELETE AND JOIN.....	6
CUT / DELETE AND RIPPLE TO BLACK.....	6
INSERT SILENCE.....	7
PASTE → PASTE END OF SELECTION.....	7
FIL SELECTION.....	7
REPLACE SELECTION	8
LOOP SELECTION	8
PASTE → PASTE TO CURSOR.....	8

PASTE → PASTE TAIL TO CURSOR	8
PASTE AND RIPPLE.....	9
その他の PASTE のバリエーション	9
PASTE SYNC POINT TO CURSOR	9
PASTE & PLACE	9
PASTE TO ORIGINAL TIMECODE.....	9
ABUT TO SELECTED.....	10
SPREAD	10

Edit コマンド

ピラミックスの編集コマンドは、選択した部分に対して行われます。

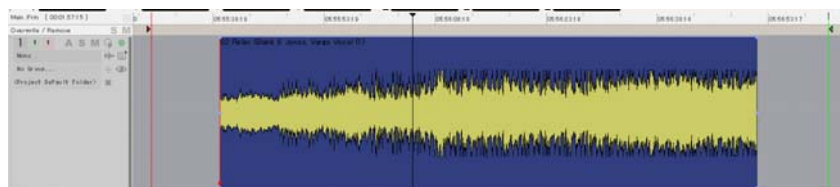
選択はマウスやキーボードで行い、クリップだけでなく範囲も対象となる場合があります。

編集のコマンドは、Edit メニューおよび Clip にあります。

この章ではそれぞれのコマンドに対して具体的に条件と例を示し、順不同で解説します。

なお文章中の()で囲まれているのはメニュー、 → でつながれたコマンドは、各メニュー中のコマンドのサブメニューとして存在するコマンドです。

【条件】クリップが下図のように置かれ、選択されているとします。

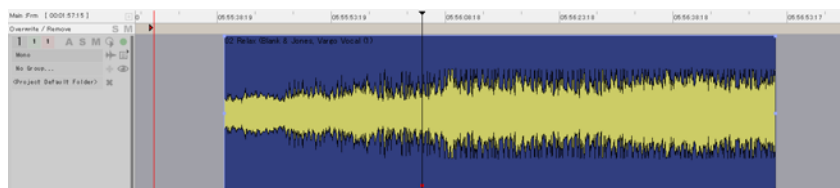


Copy (Edit)

選択したものをレジスターに入れます。このコマンドは、Paste など他のコマンドと共に使用します。

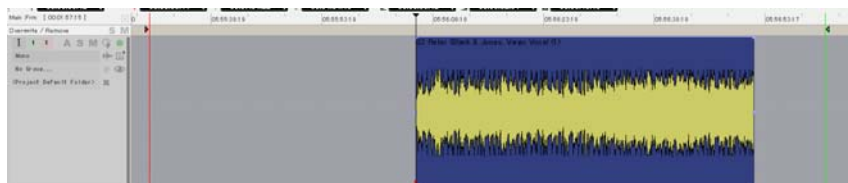
Set Sync Point to Cursor (Clip)

カーソル位置に Sync Point (シンクポイント) を合せます。赤い線 (Sync Point) がカーソル位置に移動します。Sync Point の使い方は、別紙「Lesson 1」をご覧ください。



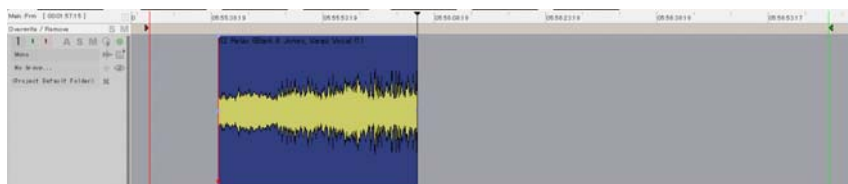
Trim In to Cursor (Edit)

カーソル位置をクリップの開始点にします。



Trim Out to Cursor (Edit)

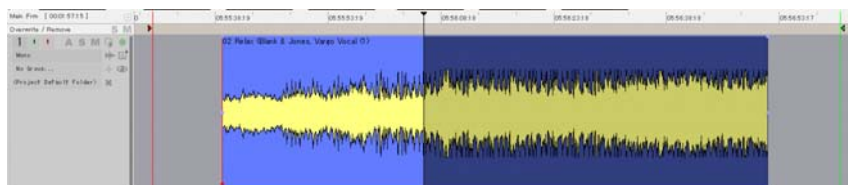
カーソル位置をクリップの終点にします。



Set Selection Start to Cursor (Cursor and Marks)

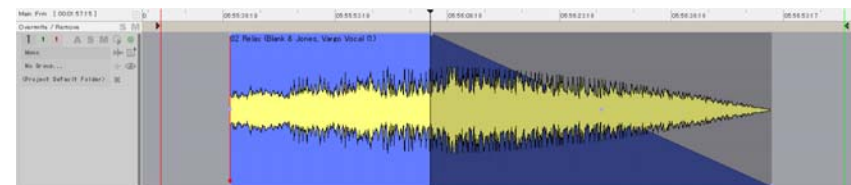
編集コマンドではありませんが、クリップの選択を変更できるコマンドです。

カーソル位置からクリップの終点までを選択します。



Fade → Fade Out New (Clip)

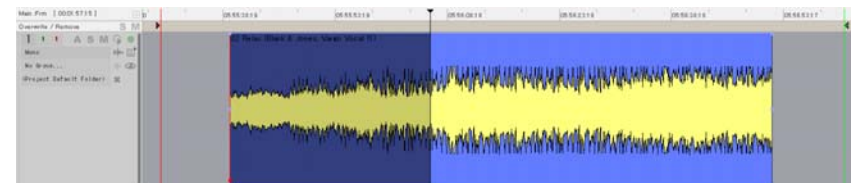
上の方法で選択範囲を変更した後にこのコマンドを実行すると、フェードアウトが作られます。



Set Selection Endo to Cursor (Cursor and Marks)

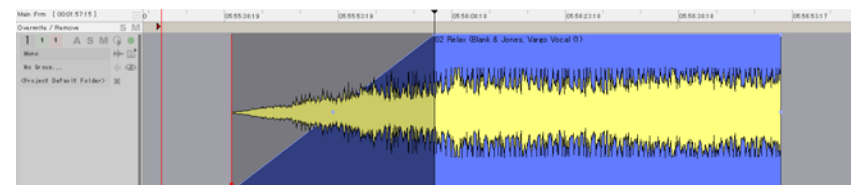
編集コマンドではありませんが、クリップの選択を変更できるコマンドです。

クリップの開始点からカーソル位置までを選択します。



Fade → Fade In New (Clip)

上の方法で選択範囲を変更した後にこのコマンドを実行すると、フェードインが作られます。



Gain (Clip)

クリップ全体のゲインの変更ができます。

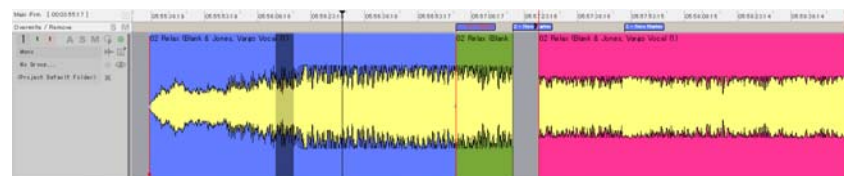
ゲインの変更は、画面に表示されたフェーダーで行い、リアルタイムに波形もリドローされます。



フェーダーの Rel(リラティブ=相対)にチェックを入れると、以前のゲインから相対してゲインを変更できます。

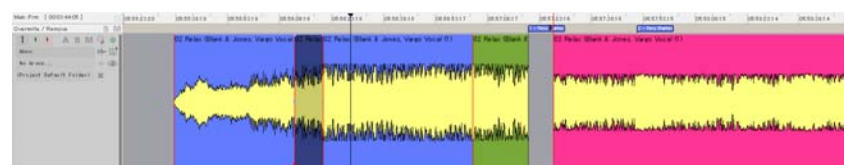
フェーダー下の OK をクリックして、変更を決定します。

【条件】下図の様にクリップが並んでいて、先頭のクリップの一部をドラッグして選択したとします。



Split (Edit)

選択した部分を別のクリップに分けます。



Trim (Edit)

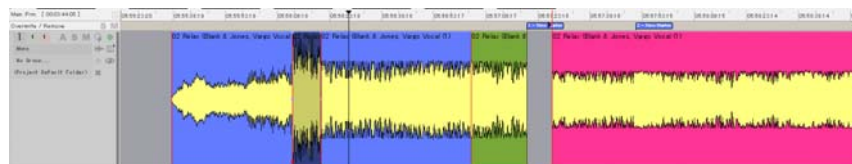
選択した部分を残します。



Reverse (Edit)

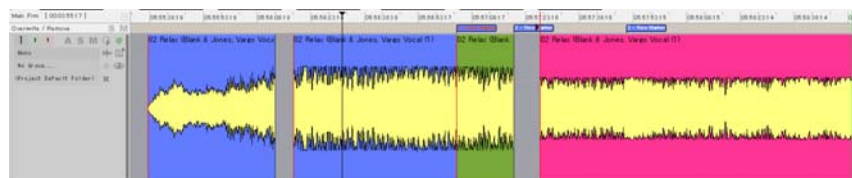
選択した部分のみをレンダリングし、逆回転させた結果のクリップを挟み込み

ます。新しく作りだされた部分のレベルはオリジナルに戻ります。



Cut / Delete (Edit)

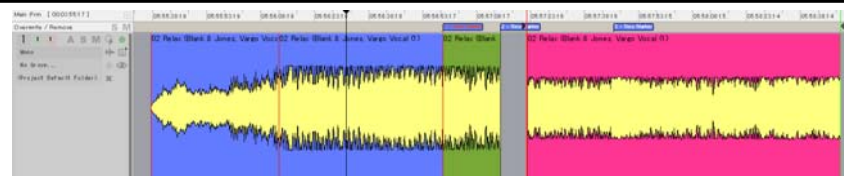
このコマンドにより、選択された部分は消去され、つながっていたクリップは分けられます。



Cut では、レジスタに選択された部分が記憶されており、Paste コマンドで指定した場所に貼り付けることができます。Delete ではそのまま消去されます。

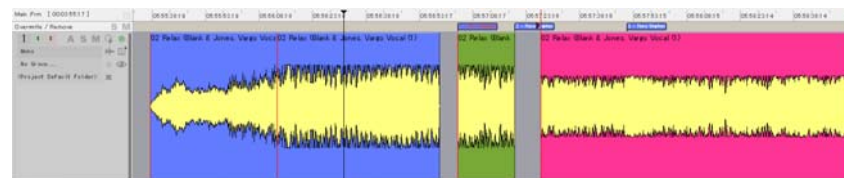
Cut / Delete and Ripple (Edit)

このコマンドにより選択された部分は消去され、クリップの後半部分が前半につながります。後ろのクリップは消去された分前に移動します。マーカーも同じ分前に移動します。



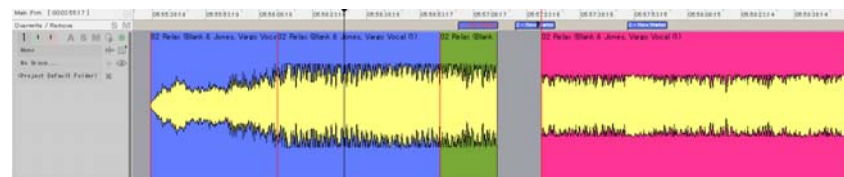
Cut / Delete and Join (Edit)

このコマンドにより選択された部分は消去され、クリップの後半部分が前半につながります。



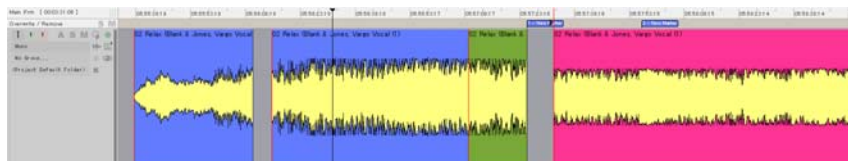
Cut / Delete and Ripple to Black (Edit)

このコマンドにより選択された部分は消去され、クリップの後半部分が前半につながります。後ろのクリップは、つながったクリップのみ Ripple され、つながっていないクリップは Ripple されません。

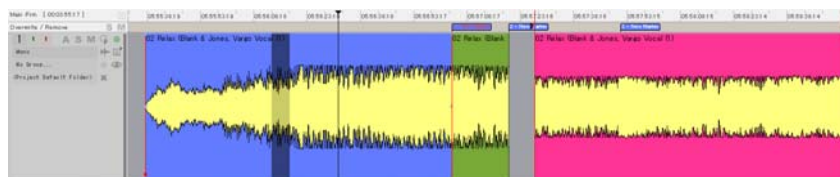


Insert Silence (Edit)

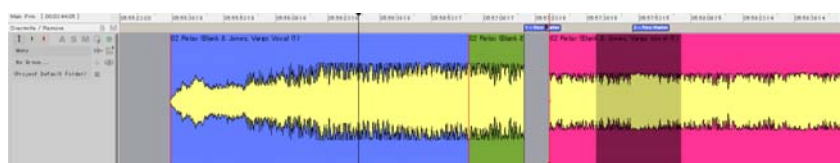
このコマンドにより選択された部分に無音部分が挿入され、続くクリップ及びマーカーはその分後ろに移動します。



【条件】最初に選択した部分を COPY します。

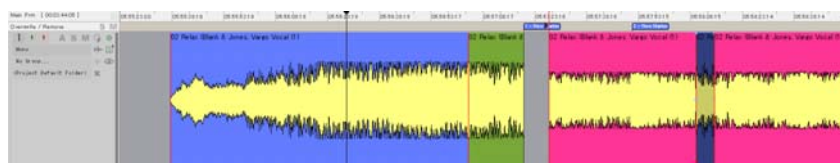


次に任意の部分をドラッグして選択します。



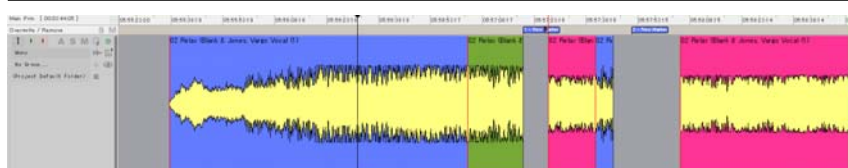
Paste → Paste End of Selection (Edit)

選択された部分の最後尾にコピーされた部分が上書きされます。



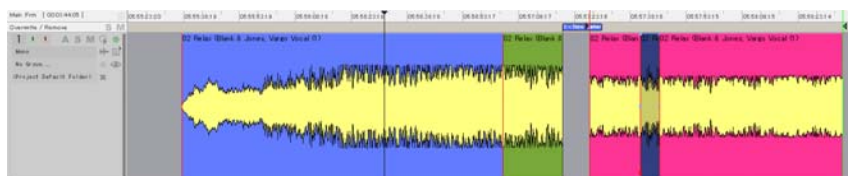
Fill Selection (Edit)

選択された部分が消され、コピーされた部分が選択された部分の替わりに貼り付けられます。



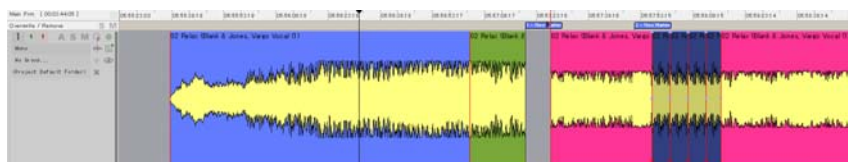
Replace Selection (Edit)

コピーされた部分が選択された部分の替わりに貼り付けられ、続くクリップは Ripple されます。

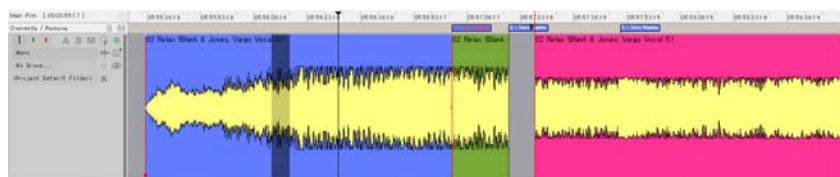


Loop Selection (Edit)

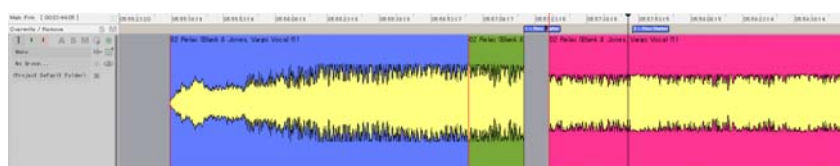
コピーされた部分が選択された部分にループして貼りつきます。



【条件】最初に選択した部分を COPY します。

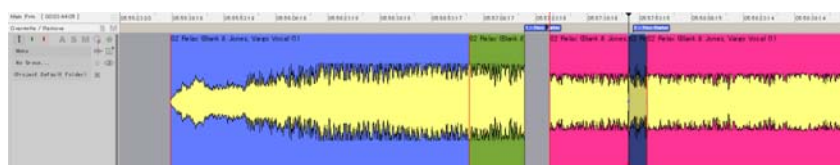


次に、カーソル位置を適当に動かします。



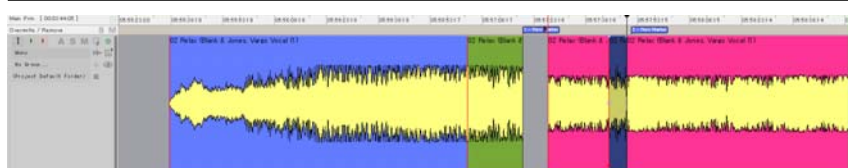
Paste → Paste to Cursor (Edit)

コピーされた部分がカーソル位置に貼り付けられ、上書きされます。



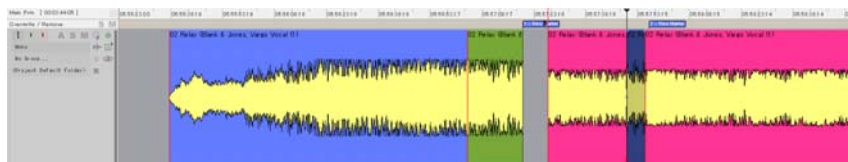
Paste → Paste Tail to Cursor (Edit)

コピーされた部分の最後尾がカーソル位置に貼り付けられ、上書きされます。



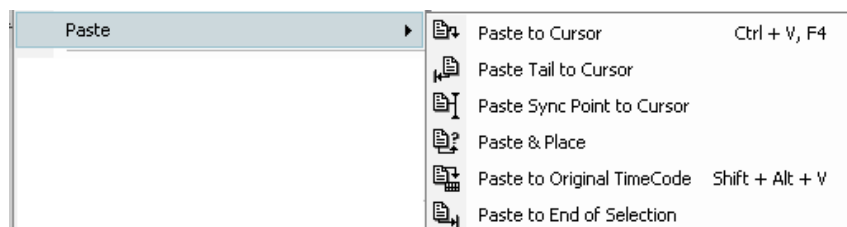
Paste and Ripple (Edit)

コピーされた部分がインサートされ、続くクリップ及びマーカーはその分後ろに移動します。



その他の Paste のバリエーション

Paste にはその他にバリエーションがあります。



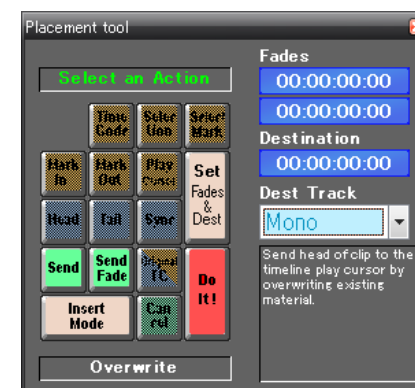
Paste → Paste Sync Point to Cursor (Edit)

クリップの Sync Point をカーソル位置に合せて貼ります。

Paste → Paste & Place (Edit)

Placement Tool が表示され、対話式でどの位置にクリップを置くか決めます。

Placement Tool は、キーボードの 10 キーに対応しています。



Paste → Paste to Original TimeCode (Edit)

Media の持っているタイムスタンプ情報の位置にクリップを貼ります。

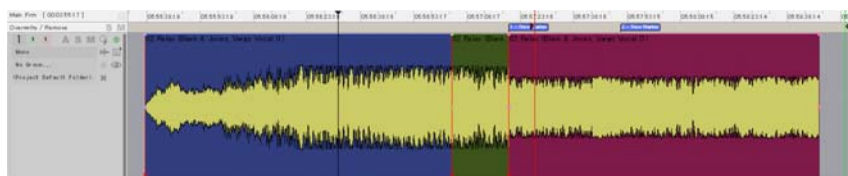
Pmf, BWF 以外のファイルはタイムスタンプ情報を持っていませんので、00:00:00:00 に貼られます。

【条件】下図のようにすべてのクリップを選択したとします。



Abut to selected (Edit)

Abut コマンドにより、すべてのクリップはつながります。マーカー位置は影響ありません。



Spread (Edit)

Spread コマンドを入れるとギャップ・タイムの入力画面が出てきます。例として2秒をタイプしてOKすると各クリップは2秒間隔に並びます。マーカー位置は影響ありません。

