

はじめに

このマニュアルは、Pyramixの使用開始時に習得を早めるために作成した「簡易マニュアル」を Pyramix v12のGUIで説明したものです。

一部、Avid Artist Mixを使用した使用例を含めた説明が加わっています。

どうぞ「<u>簡易マニュアル</u>」と併用して使用してください。

この文章には多くのリンクが含まれており、インターネットに接続したコンピュータで読むことで予備 知識を加えながら読むことができます。そのため印刷せずにお読みください。





目次

- 1. システムの起動
- 2. 作業の開始
- 3. AAFファイルのインポート Video Codec について
- 4. 画面の説明とコントロール
 - 4.1 カーソルの移動
 - 4.2 画面の解説 メニュー
 - ツールボックス 時間表示エリア トラックボックスの解説 Editor Tab 簡易トランスポート コントロール オートメーション 最も下のエリア
- 5. オーディオ ファイルのインポート Media Managent (メディア マネージメント)
- 6. クリップの編集 クリップの選択 範囲の選択 Paste位置 クリップを重ねた場合 <u>クリップを変形させて行うFade In / Fade Out</u> カットとクロスフェード
- 7. オーディオの流れとMic/Line Preの調整

<u>7.1 オーディオの流れ</u>

- 7.2 マイクゲインの調整
 - 7.2.1 PyramixのMixerを使用する
 - 7.2.2 Artist Mixを使う
 - 7.2.3 Pyramixのトラックから

Tips

- 8. オートメーション 基本的なオートメーション(Touch/Releaseの場合)
- 9. ミックス ダウン
- 10. Tips

10.1 音の最後をカットアウトしてリバーブで音を残す 音の一部にイコライザーをかける 複数のクリップを一つのクリップにする



<u>11. Anubisコントロール</u> <u>Anubisの操作面</u> 基本的な使い方 設定 <u>Web GUIの使い方</u>

<u>12. Archive と HDDの管理</u> Project > Archive <u>Archive の GUI</u> リムーバブルHDDについて リムーバブルHDDを外す 別のHDDをシステムに加える 新品のHDDをシステムに加える ドライブ レターの変更





1. システムの起動

- 1. Horus, Hapi, Anubis, Artist Mixの電源を入れてください。
- 2. PCの電源を入れてください。
- 3. PCのデスクトップ上に "MTDiscovery" が自動的に起動します。

C PHE C PHE Rewind		Dyramix 11
VLC media player		
Google Chrome		
Intel SSO Toolbox	Copyrid: 2017 Margarer Technologia: No - 48 referse reserved Stranger Technologia: No - 48 referse reserved Stranger Technologia: No - 48 referse reserved Stranger Technologia: No - 48 referse reserved	
MTDiscovery	€ Hay (3072 10 Hay (3072 10 ZVAA) 10 ZVAA 10 ZVAA 10 MasCore 10 ASO	MARCH CONTRACTOR
Album Publisher	C Condudo Others Emption Servers C Vicile Moni Servers Vicile Moni Servers	
DiscWirke	Contraction of the second	
MTCale		
	AND	
Flux Center		
. • • • •		1521 NUMBER

4. その中に下図の様にHorus, Hapi, Anubis が認識されていることを確認してください。

MTDiscovery	- 0	×
		GING
🗸 🃴 RAVENNA Devices		^
Y BHonus		
🕿 Hapi_90012		
N NADAL		
📷 ZMAN		
👩 MassCore		
Contraction ASIO		
📷 CoreAudio		
📴 Others		
Emotion Servers		
Pyramix Servers		
VCube MXFix Servers		
👼 Ovation Servers		~

5. Artist Mixを使用されている場合、タスクバーの表示領域にEuconのアイコンが表示されている ことを確認してください。



6. デスクトップ上のPyramixのアイコンをダブルクリックして、Pyramixを起動させてください。





1. Pyramix メニューの *Project > New from Template* を選択します。



- ^{∭(}□) をクリックします。 2. 指定のテンプレートを選択して
- 3. New Project Wizard が開きます。ここで "Setup a new Project Workspace (新しいプロ ジェクトのワークスペースを作成する)"にチェックを入れます。

Setup a new Project Workspace	
ATURIS(II) Project Name New Project Project & Media Location E:¥	

4. "Project Name" の欄に、適当なプロジェクト名をタイプして、 完了 をクリックします。

New Project Wizard - Setup a new Pro	oject Workspace	×
10 CDp 040-REF. (1) 20 MARC (9%) (1) 20 MARC (9%) (1) 20 MARC (0.005%) (1) 20 OUTE (0.005%) (1)	Setup a new Project Workspace	
COURT PRIME (1) COURT PRIME (1)	Project Name New Project Project & Media Location E:¥	
	<戻る(B) 次へ(N) > 完:	7 キャンセル



以上で新しいProjectが開き、作業を開始できます。

この例では、Project > Save すると、上記4で指定したProjectファイルがEドライブのプロジェクト名 (この例では New Project) が付いたフォルダに保存されます(拡張子は.pmx)。

これから録音する音のファイルは、そのフォルダ内の Media Files と名前が付いたフォルダに格納され ます。



Backup と名前のついたフォルダには、自動的に保存されたプロジェクト ファイル(Autosave)が格納 されています。

また、Project > Save で上書き保存すると、更新前のプロジェクト ファイルがバックアップ ファイル (Backup) としてここに格納されます。



残すバックアップファイルの個数(バージョン数)や、Autosaveの頻度は、Settings > All Settings > <u>Application > General</u>で設定できます。





3. AAFファイルのインポート

- 1. まず、NLEからAAFを出力してもらいます。 ビデオクリップは、
 - DVコーデックを使用し、
 - 16:9の画額にしてください。
 - "1つにまとめてコピーする"とコピーするファイル容量を削減することができます。



- 2. AAFのエクスポートが終了したら、フォルダごとPyramixのローカルHDDにコピーしてください。このコピー作業はHDDで持ち運ぶことも、ネットワーク越しに行うことも可能です。
- 3. メニューの *Project > Import*を選択します。

٥	Pyramix Virtual Studio E	y Merging Tecl
Proj	ect	
Ľ	New	Ctrl + N
Đ	New from Template	
Ê	Open	Ctrl + O
	Open Recent	•
	Save	Ctrl + S
R.	Save As	
	Save as Template	
	Save Special	•
	Close	
Ì	Import	
4	Export	
6 3 4	Import from Tape (Cap	iture)
	Export to Tape (Auto E	idit)





- InterChange Import のダイアログが表示されます。
 4.1. まず、左の欄で "AAF" を選択してください。
 - 4.2. 右の "Options" の欄で、"Insert the imported clips into the current Project tracks (現在のプロジェクトにクリップをインサートする)" にチェックを入れてください。
 - 4.3. 次に "Video Options" の欄で、 "Place the Video Clips in the Timeline (ビデオ ク リップをタイムラインに配置する) " にチェックを入れてください (VCubeをご使用の 場合は"Open Video Clips in VCube"の方にチェックを入れてください)。

InterChange - Import AAE AES31 CD Image File / SACD Edited Master Import CD Import Final Cut Pro XML MTFF Diglal Release Import OWF Open TL SACD Cutting Master Import Sonic Solutions Video Clips XML	Options Create a new Project Create a new Project that shares the current Project Mixer Replace the current Project by removing all existing data Append the imported tracks at bottom of current Project tracks Automatically Group aligned clips Audio Options Force Fade Curves : Keep as they are Power Linear Video Options If the imported file contains Video Tracks or Clips: Place the Video Clips in the Timeline Open Video Clips in Vube	×
Company: Merging Technologies Description: Advanced Authoring Format Impo	Upen video Clips in VLube	1

5.

Import をクリックすると、どこのディレクトリにインポートするファイルがあるかと、どのファイルをインポートするかのダイアログが表示されます。エクスプローラを使って正しい ディレクトリを選択し、インポートしたいファイルを指定してください。

Import AAF						
ファイルの場所()):	.MATEST	ī	v 🌀 🌶 🖻			
*	名前 Extracted Med	/	更新日時 2017/09/21 1:34	種類 ファイル フォルダー	ĦĸX	
フイック アクセス	MA test File.a.	af	2017/08/24 16:44	AAF ファイル	2,438 KB	
デスクトップ						
PC						
マントワーク						
		MA test File auf			~	開く(0)
	ノアイル名(<u>N</u>):	The cost inclusion				
	ファイル名(N): ファイルの種類(D):	AAF Files (".aaf)			~	キャンセル
port Settings	ファイル名(<u>N</u>): ファイルの種類(<u>D</u>):	AAF Files (*.aaf)			~	キャンセル
oort Settings Embedded Media	ファイル名 (<u>N</u>): ファイルの種類(<u>D</u>): a Options	AAF Files (*.aaf)	Fades Opti	ions	~	キャンセル
port Settings Embedded Medi Extract to ar	ファイルの種類(①): ファイルの種類(①): a Options n "Extracted Media Files	AAF Files (*.aaf)	Fades Opti	ions Nace Rendered Fade Clip	os by Real Fades or X-	キャンセル Fades
port Settings Embedded Medi Extract to ar Extract Media	ファイルの種類(①): ファイルの種類(①): a Options n 'Extracted Media Files a as: Keep Embedde	AAF Files (*.aaf) folder near the AAF file	Fades Opti Rep Rer	ions Nace Rendered Fade Clip moved Fade Curves:	os by Real Fades or X-	キャンセル Fades er OLinear
port Settings Embedded Media Extract to an Extract Media	ファイルの種類(1): ファイルの種類(1): a Options n Extracted Media Files a as: Keep Embedde	AAF Files (*.aaf) 'folder near the AAF file v d Format if possible v ia	Fades Opti Rep Rer Rer	ions Nace Rendered Fade Clip moved Fade Curves; moved Cross Fade Curve	os by Real Fades or X- Pow es: Pow	キャンセル Fades er Linear er © Linear
port Settings Embedded Media Extract to ar Extract Media Extract Media	ファイルの種類(①): ファイルの種類(①): a Options h Extracted Media Files a as: Keep Embedd hly non pre-existing Media must h	AF Files (*,aaf) 'folder near the AAF file	Fades Opti Rep Ref Level Opti	ions Nace Rendered Fade Clip noved Fade Curves: noved Cross Fade Curve Ins	os by Real Fades or X- Pow Pow Pow	キャンセル Fades er Olinear er ©linear
port Settings Embedded Medii Extract to ar Extract Media Vextract on Note: Pre and	ファイルる(知): ファイルの種類(D): a Options a Extracted Media Files a as: Keep Embeddi ily non pre-existing Med- existing Meda must he d must be mounted prio	AAF Files (* aaf) 'folder near the AAF file v ed Format if possible v de de se been extracted originally as PMF to importing the AAF file	Fades Opti Rep Ref Level Optic	ions Nace Rendered Fade Clip noved Fade Curves: moved Cross Fade Curve ons wert whole Envelope un	es by Real Fades or X- Pow Pow Pow Pow Pow Pow Pow Pow	キャンセル Fades er Olinear er ©linear
port Settings Embedded Medii Extract to an Extract Media Extract Media Note: Pre and Linked Media Op	ファイル名(D): ファイルの種類(D): a Options n Extracted Media Files a as: Keep Embeddia Ny non pre-existing Media must hi must be mounted prio stions	AAF Files (*, anf) 'folder near the AAF file v ed Format if possible v de de sve been extracted originally as PMF to importing the AAF file	Fades Opti Rep Ref Level Optic Con Nor	ions Nace Rendered Fade Clip noved Fade Curves: moved Cross Fade Curve ns nvert whole Envelope un malize Envelope to Enve	ss by Real Fades or X- Pow Pow Pow Pow der -90dB to Mute lope + Gain	キャンセル Fades er Olinear er © Linear
port Settings Embedded Media Extract to an Extract Media ⊡ Extract Media On Extract on Note: Pre and Linked Media Op Link to origin	アナルを(1): フナイルの建築(1): a Options n Extracted Media Files a as: Keep Embeddi ily non pre-existing Me -existing Media mush h mush be mounted prio btions all Media	AF Files (*, arf) folder near the AAF File of format if possible set format if possible set been extracted originally as PMF to importing the AAF file v	Fades Opti Ref Ref Level Optic Con Non Avid/Digide	ions Nace Rendered Fade Clip noved Fade Curves; noved Cross Fade Curve ns wert whole Envelope un malize Envelope to Enve ssign specific Options	as by Real Fades or X- Pow Pow der -90dB to Mute lope + Gain	キャンセル Fades er Linear er © Linear
port Settings Embedded Media Extract to an Extract Media Extract on Note: Pre and Linked Media Op Link to origin Use UTF-8	アナルキ(1): ファイルの建築(1): a Options a Cathanted Media Files a a as: Keep Embeddi ily non pre-existing Mea must be mounted prio kitons al Media s conversion to import L	AAF Files (*, ast) 'folder near the AAF file d Format if possible see been extracted originally as PMF to importing the AAF file v Inls/Locators Path Names	Fades Opti Reg Ref Level Optic Non Avid/Digide	ions Nace Rendered Fade Clip moved Fade Curves: moved Cross Fade Curve movert whole Envelope un wert whole Envelope to Enve esign specific Options Alternate Segments fro	os by Real Fades or X- @ Pow BS: Pow der -90d8 to Mute lope + Gain m Clip Selectors/Grou	キャンセル Fades er しinear er © Linear

指定できたらそのまま 【● 「⑩ をクリックします」





- 以上でインポートが開始されます。この作業は終了までに数分間かかります。デスクトップの 6. O Pyramix Virtual Studio busy, please wait... とメッセージが表示されます。しばらくお待ち 右下に 下さい。
- 最後にビデオ トラックを外部に出力するために、ビデオ トラックのトラックボックス内にあ 7. る[Video 1]の左側の[None]をクリックして[Video Output 1]を選択し、[v1]に変更してくださ い。

Nane Video 1 M S	None Video Output 1 Video Output 2	S V1 Video	I MS
------------------	--	---------------	------

Video Codec について

Pyramix Native Essential パックを除くすべてのPyramixには、以下のフォーマットおよびコーデックの ビデオサポートが含まれます。

- Mov: ProRes 422 HQ、ProRes 422 LT、ProRes 422プロキシ、DV25、DV50、H264
- Mp4:H264 •
- MXF: DV25、DV50

注意:

- メモリの消費やオーディオパフォーマンスへの影響を避けるために、可能な限りイントラフ レーム ファイルを使用してください(DNxHD、ProRes、DV)。
- H264およびMPEG2コーデックは推奨しせん(イントラ フレームではないため)。
- MPEG2SD / IMXとMPEG2HD / XDCAM HDはPyramixによって.movまたは.mxfファイルフォー マットでサポートされていますが、.mpegではサポートされていません。
- AVIおよびMPEG(またはmpg)コンテナはサポートされていません。 •
- 10bit DNxHDはサポートされていません(パフォーマンスの問題)
- DNxHD 75-120は現在サポートされていません



٪.

4. 画面の説明とコントロール

4.1 カーソルの移動

• 空のプロジェクトを開くと、下図の様に表示されます。

🖸 Pyramix Virtu	ial Studio by Mergi	ig Technolog	ies - [Templa	ite3.pmt.pmv]																	-	a ×
Project Edit	View Clips Tr	icks Curso	r and Marks	Markers Se	election Fade	Editor Media	Autom	ation Video	Workspaces	ADR Mach	ines Monitor	Macros	Settings	Window Help								- 8
	1 10 00 B	1212		0 + 1			00	10	Right (B)	18 A A B	副部項目	* == =			A 4 4							
cux 00:05:	11;21 M S	Overw	ite / Renove	Shared Nix	MN 00:03	14:10 ÷ × c	UT 00:07	7:32:14 🗧 🛙	DUR 00:04:18	:04 ¢ R.H	40:00:00:00	‡ ROUT □		C R DUR 00:00								
Main Frames	00.05:11:21	00	03:16:00	00:03 29:29	00:00:44;2	00.00.81	128 ¹	00.04-15,00	00:04:29,29	00.04944;2	9 00.046	128	00:05:15:00	00:05:30:00	00.05.44;29	00.05.59,29	00.05:15:00	00:05:10:00	00:06:44;29	00.06.69,29	00:07:15:00	0007:30:00
Markerz			_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	-
		1																				
2 C Edius	2 0 6 M 8	Π																				
3 C Edius	3 🔍 🖓 M S	T																				
4 C Edius	* 🖸 🖓 M S	Π																				
6 L Music	" 🔍 🖓 M S																					
II R		1																				
6 E Music	2 🔍 🖓 M S	Ĩ																				
. R		1																				
7 E SE1	- • • M s	Ĩ																				
		i II																				
0 L SE2	- • • M s	Ţ.																				
+ R		i II																				
9 0 Na1	🗖 🗖 🕅 S	Ĩ																				
10 Audio	1 🖸 🏹 M S	ī.																				
1 2 4 8 16 A		-																				
💮 Media Manag	gement																					\$
Media Folder	Edit Select Co	nvert View	SACD T	irimmer Med	ia Browser Se	arch																
ox4		► = E ⁽⁾	1 2	B = 1 = 1	8 🕮 🖆 🧯		8 8 6	3			Of Easter Ar	Nov 414 ***	• Coccout Pre	- L: 00.0413.21 - 5	0000000	0.00.00.00			R	AI Search (Cons	oine eith 4, AND, CR	0.0004121
Mounted Media	a Folders			ni-e i e oji i in Domérici i d					• • • 30 ja ja ja ja 4+ (3 j	26+1+0+1+12+1+12+12+12+12+12+12+12+12+12+12+12		00004-000				++++++++++++++++++++++++++++++++++++++		- -(=)-(= (= (=))))-(= (=	*****		(12-)-()-)-(-0-)) ()(1-)-()-(-)-(-)	10-0-0-107
		,												E HKII C	Dreole The Occors	tsePrivate Waters	n The Great Divides	Items: 0	Items shown: 13	Selected 1 Oc	lumas 0 Sorted I	y Name Partia
Q Overview (III EDL 📺 Docum	ent Libraries	Tracks	Track Group	is 🛸 Playlists	## Workspace	rs 📖 Sele	ection 🛋 Fad	e Editor Jin Ma	rkers 💮 CD/S	ACD 📄 Note	🚱 Medi	ia Managemei	nt 🗊 Global Lib	raries 🍯 ADR	🕈 Log 🙆 Meta	data 👿 Video	Zi FX rendering				
00:05:11	1;21 STOPE	ED 🛛		- 🖸 🕩		,; ф		9	Internal	~		077 PLAT	11.11 F.11.11 101 - 101	n n 🗠	ier Algnment: N	one v 🏼 🕹) * P '	rx .				

オレンジで囲まれたエリア(時間のスケールが表示されている部分)をマウスでクリックする
 と、カーソルが追従して動きます。

O Pyramix Virtual Studio by Merging Technologies - [Template3.pmt.pmx]

Project Edit Vi	iew Clips Tracks	Cursor and Marks	Markers Selecti	on Fade Editor	Media Automat	ion Video Workspa	es ADR Machines	Monitor Macro	s Settings Wi	ndow Help	
D 🖻 🖨 🖬		रेष् 🎬 Q Q	Q 🗜 🖬 📾	🖬 📰 🖾 🤅			8668	14 🤨 📑 🎟	### ## =	X 51 🖬 f	€ № %
CUR 00:05:11;	21 M S	Dverwrite / Remove	Shared Mix	N 00:03:14;10	\$ MOUT 00:07:	2;14 \$ M DUR 00:04	1:18:04 ‡ RIN 88:	■::::::::::::::::::::::::::::::::::::		R DUR 00:00:0	1818 Q
Main :Frame <i>s</i> Markers	00:05:11;21	00:03:15;00	00:03:29;29	00:03:44;29	00:03:59;28 0	0:04:15:00 00:04:29;	29 00:04:44;29	00:04:59;29	00:05:15:00	00:05:30:00	00:05:44 29
1 C Edius1	• • M S										
2 C Edius2											
3 © Edius3											
4 C Edius4	• • M s										

• 時間を決めてロケートさせたい場合は、下図の青枠部分をクリックし、タイムをテンキーで入力してEnterすると、その位置にカーソルが移動します。







4.2 画面の解説

Pyrami: Virtual Studio by Merging	(echnologies - [Version1]			
Project Edit View Clips T	acks Cursor and Marks Selection Fade Editor Medi	ia Automation Workspaces Machines	Macros Settings Window Help	_ # ×
口目見聞 間等 るり	XXDD SOLL QEEE!	E E E E 🗣 🕞 📶 ½ 4 4 4	≜r 🎦 斗 斗 🖬 🖻	
10:00:21:33261	14:53:46:36534 1 1 14:53:49:41810 1 1 00:00:03	1052762: E MAISAISAISAI 3 MAI	CHONON : B NONON :	
Main :Smp [00:00:14:06543]	0000	0 20 00000	00:00:25:00000	20
Overwrite/Renove S M				and the second
1 . ASMGO	City 2	1001	Op 3	
Voice H- E				
No Group				
(Project Default Folder)		1000 and		
2 1R 2 A S M Q 0	Cip 2	041	Clp 3	
Voice H- 🖬				
No Group. + @				
(Project Default Folder)				

メニュー

画面の最も上には、メニューがあり、メニューの中にはサブメニューやコマンドが含まれています。

- : プロジェクトに関するコマンド Project .
- Edit : 編集コマンド •
- : 画面表示に関するコマンド View
- : クリップに対するコマンド Clips •
- : トラックに対するコマンド Tracks
- : カーソルとマークに対するコマンド Cursor and Marks
- Makers :マーカーに関するコマンド •
- : 選択したものに対するコマンド Selection
- Fade Editor :フェードを編集する特別なウインドゥ •
- Media :録音した音に対するコマンド •
- :オートメーションに関するコマンド Automation
- Video : ビデオトラックに対するコマンド •
- : ワークスペースの保存と再現 Workspace •
- : アフレコ専用のワークフロー ADR •
- : トランスポートに関するコマンド Machines
- : モニターパネルに関するコマンド Monitor
- : 複数のコマンドを1つの命令にまとめるマクロの作成 Macros •
- Settings : Pyramixの操作環境の設定
- :作業ウインドゥの表示 Window •
- :マニュアルやバージョンの確認 • Help

ツールボックス

メニューの下にはツールボックスがあり、ショートカットを使用しなくても、これらをマウスでクリッ クすることで、ある程度の操作が行えます。

 Pyramic virtual studio by merging recinolog 	here - Intersectual			
Project Edit View Clips Tracks Cu	usor and Marks Selection Fade Editor	Media Automation Workspaces Ma	chines Macros Settings Window Help	_ 8 ×
ロッキョ はず ちゃ ××	0 - X - L Q Q Q I		t 🔩 🛆 🧖 🕰 🕰 🕇 🕅	
00002133261 1 14.5324	6:36534 1 14:53:49:41810 1 10 00:	0:03:05276 : # #15#5#5#	AND AND AND A DECEMBER OF A	
Main :Smp [00:00:14:06549]		00 00 20 00000 T		
Overwrite/Renove S M				
1 1.1 ASMGO	City 2	(Cip 1	Clp 3	
Voice H- E				
No Group - D				
(Print Date & Folder)				
2 1R 2 A S M G 0	Og 1	1001	Clip 3	
Voice H- CC*				
No Group				
(Project Default Folder)				



ツールボックスには全てのコマンドを表示できます。よく使用するコマンドは、Settings > All <u>Settings > Application > Desktop Layout</u> で、Toolbar Status の欄をクリックして"Present"に設定す ることで表示させることができます。

以下に、よく使用するツールボックスを解説します。

	🖬 🗠 ବା ସେସେ 🚟 ରେଭର 🕂					
アイコン	機能					
۵	Project > New スクラッチからプロジェクトを作成する					
	Project > New from Template テンプレートからプロジェクトを作成する					
۲ ال	Project > Open 既存のプロジェクトを開く					
	Project > Save 現在のプロジェクトを保存する					
5	<i>Edit > Undo, Redo</i> 編集の取り消し, やり直し					
শহা শহা	View > Waveform display > Larger / Smaller 波形表示を縦方向に拡大/縮小					
22	View > Waveform display > Show Dynamic Waveform 波形表示のエッジを濃く表示					
Q	View > Zoom > Fit in window 選択したものがあれば、それを画面全体に表示,なければプロジェクト全体を表示					
€ 0	View > Zoom > Zoom In / Out ズーム イン/アウト					
1	View > Fixed Cursor while playing 再生中、カーソルを固定(波形を動かす) ※このモードではグラフィックリソースを多く使用しますので、お勧めできません。					



アイコン	機能
I	View > Windows / Tools > Transport トランスポート パネルを表示



	View > Windows / Tools > Mixer ミキサーを表示
i.	View > Windows / Tools > Monitor Monitorパネルを表示
Ξ	View > Windows / Tools > Meter Bridge メーターブリッジを表示
	View > Windows / Tools > FinalCheck Metering ファイナルチェックメーターを表示
	View > Windows / Tools > Surround Panner サラウンドパンナーを表示
<u>a</u> <u>a</u>	Clip > Lock / Unlock 選択したクリップの編集を禁止/禁止解除
蕫	<i>Clip > Lock Horizontal Drag</i> プロジェクト全体に渡り、クリップの横移動禁止

時間表示エリア

次のエリアは、時間に関する情報と編集モードなどが一覧表示されています。

エリア	表示内容
cur 00:03:04;14	カーソルの現在位置 クリックすると数字を入れられ、その場所にロケートできます
M S	トラックのMuteとSoloのマスター クリア
Dverwrite / Remove	現在の編集モード 変更したい場合はクリックするとプルダウンメニューで変更可能
Shared Mix	複数のプロジェクトを現在のMixerで再生する場合に使用
MIN 00:00:10;00 ‡ 1	Mark In の位置
MOUT 00:04:28;04 ‡	Mark Outの位置
\$ MDUR 00:04:18;04	Mark In から Mark Out までの長さ
_{RIN} 00:01:52;19 ‡	選択範囲の開始位置



R OUT 00:02:34;16 ‡ F	選択範囲の終了位置
R DUR 00:00:41;24 ‡	選択範囲の長さ

トラックボックスの解説

さらに下にはトラックが並んでいます。

これらは作業途中に増やしたり減らしたりすることができますが、Pyramixではできるだけ作り直さな くて良いようにテンプレートの作成時点で考慮しておいてください。

Mein :Frames 00:03:04;14 Markers Collust O M S	トラックをクリックすると、トラックボックスの色がハイライト(色が濃くな る)されます。
Na Braup Na Autometian +	左の図では、トラック1が選択されています。
	この選択は、複数のクリップをCopyしてPasteする時に、一番上のクリップが置 かれるトラックとなります。
2 Edius 2 O M S No input E Fx V A Na Group Na Autometion +	Pasteされる横の位置はカーソルで決めます。
	トラックの最も左側には、それぞれのトラックにコマンドを出すボタンが並んで います。このエリアを <mark>トラックボックス</mark> と呼びます。
1 2 4 8 15 4	

以下に各ボタンの意味を解説します。

アイコン	意味
1 C Edius1	トラック出力がつながっているMixerのStrip番号とStripモードおよびStrip名
1 (1)	トラック出力がつながっているMixerのStripに割り当てられている入力
Na Group	そのトラックが属しているTrack Group
	トラックのRec Ready Safe Rec Ready AutoPunch Ready - Rec In でオートパチイン, Rec Out でオートパンチ アウト
?	トラックのモニターモード
M	トラックのMute



T: 03-5723-8181 F: 03-3794-5283 U: http://www.dspj.co.jp

S	トラックのSolo
	Play List に関するコマンド ※詳細は「 <u>Playlistの操作方法</u> 」を参照
Ex (対応するStripに入れられたPlug-Insの表示
•	トラックを隠す Always Visible - 常にトラックを表示する
W	クリップのエンベロープの表示またはクリップの表示方法の変更 W Waveform 表示 Text 表示 E Envelope 表示
A	Mixerのオートメーションの表示 A オートメーション表示ON
Na Autometian 🕂	オートメーション表示の調整
	ピークメーター トラックのレベルをリアルタイムで表示します。
1214/00/4/4 # 2000/00/2000 Bola Folde Edi Select Covert Ver SACO Stame in 1214/8/15/6/4	表示トラック数の設定 および高さの調整



%



Editor Tab

1 2 2 A S M () () Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Asic Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Project Default Folder Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Ourges Marks Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Ourges Marks Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Ourges Marks Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Ourges Marks Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Ourges Marks Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Ourges Marks Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Ourges Marks Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Ourges Marks Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Ourges Marks Image Rains (2) Image Rains (2) Image Rains (2) Imag	Ausic ++ (2) No Group							,	
Note	322 ASMG0	Paris	en (s)		Togenia Alth He		Sharia 4th He (2)		
Original Markie Not 1 Not Lucation Not 2 Not Lucation Not 3 Not Lucation A S Not b 0 Not 1 Not Lucation Not 1 Organiz Lucation Not 2 Organiz Lucation A S Not b 0 Not 1 Organiz Lucation Not 1 Organiz Lucation Not 2 Organiz Lucation A S Not b 0 Not 1 Organiz Lucation Not 1 Organiz Lucation Not 2 Organiz Lucation A S Not b 0 Not 2 Organiz Lucation Not 2 Organiz Lucation Not 2 Organiz Lucation A S Not b 0 Not 2 Organiz Lucation Not 2 Organiz Lucation Not 2 Organiz Lucation A S Not b 0 Note Notice S Not 2 Organiz Lucation Note Notice S Volce 1 - L (Vloce) 1 Safe Aulio Wolverform Not - Arroyot Defmal Folder- Volce 1 - L (Vloce) 2 Safe Aulio Wolverform Not - Arroyot Defmal Folder- Volce 1 - L (Vloce) 1 Safe Aulio Wolverform Not - Arroyot Defmal Folder- Volce 1 - L (Vloce) 1 Safe Aulio Wolverform Not - Arroyot Defmal Folder- Volce 1 - L (Vloce) 1 Safe Aulio Wolverform Not - Arroyot Defmal Folder- Volce 1 - L (Vloce) 2 Safe Aulio Wolverform <t< td=""><td>o Group</td><td></td><td></td><td> </td><td></td><td></td><td></td><td>nain-in-i-ain-ii-ain</td><td></td></t<>	o Group							nain-in -i-ain-ii-ain	
A S M & O Mark 1 Mark Local Mark 2 Depend Local Mark 1 Depend Local Mark 1 Depend Local 14 S S A + A S M + O Mark 2 Depend Local Mark 2 Depend Local Mark 2 Depend Local 14 S S A + + 15 S A + + 16 L (Violog) 1 17 S A + Safe 18 S S A + Mark + 19 S - Safe 10 A + Safe 10 A + Safe 10 A + Safe 11 S Safe A AB 12 S + Safe 14 S + + 12 S + Safe 14 S + + 14 S + A + 14 S + + 14 S + A + 14 S + + 15 A + A + 16 A + 17	Charges Marks								
A S N M M Die 1 Depuid Locan Die 1 Depuid Locan 4 0 S A + ++ Image: Contraction spin under grade Refer upper Refer Image: Contraction spin	ASM PO		New Location		Sille 2 New L		Sice 3 New Locate		
A 0 5 A · · · Ref Conversion Conve			Original Location	Silce 1 Orginal Loc	ation		Silce 3 Original Lac	also.	
Cack here to add a new Track or S Voice 1 - L (Voice) 1 Safe Aulio Waveform 96 +Project Default Folder> Voice 1 - R (Voice) 2 Safe Aulio Waveform 96 +Project Default Folder> Voice 1 - R (Voice) 2 Safe Aulio Waveform 96 +Project Default Folder> Voice 0 - 10 (Musci) 1 Safe Aulio Waveform 96 +Project Default Folder> Music 3 - 10 (Musci) 2 Safe Aulio Waveform 96 +Project Default Folder> Music 3 - 2 (Musci) 2 Safe Aulio Waveform 96 +Project Default Folder> After Changes Orlanges Marks Safe Report Waveform 24 +Project Default Folder>									
Viole 1 - L (Viole) 1 Safe Ads Waveform 96 -Invoice Form Viole 1 - R (Viole) 2 Safe Ads Waveform 96 -Invoice	-	Repro Connecto	un Vepa Connection Group	Sala Male Record Reads	Marater A	America Visible d	show hulton stan born	orgeneration Colori Beart Service Services	
Vocim 1 + In (Vocim) 2 Jamile Policity Marchine 30	Click here to add a new Track or S	Repro Comparts	ups Connection	Sala Wall Rocard Road	Montorn's Hibber	Amore School Condens	show show size by	ang sund Calor dan Sear di Media Forder	
Music 3 - 1 (Music) 1 Sate Auto Waveform 96 Project Default Folder» Music 3 - 2 (Music) 2 Sate Auto Waveform 96 Project Default Folder» After Changes Marks Safe Rispro Waveform 24 «Project Default Folder»	Click here to add a new Track or S. Violoe	Repro Connector	un und Connection	Sala yaar person Read	Maranen's Hober	Want Water	Shine Shine Size Bar 96	Constant Constant Constant Constant Constant Constant Folder- Constant Folder-	
Music 3 - 2 (Music) 2 Safe Auto Waveform 96 Aroject Default Folder» After Changes Marks Safe Plapro Waveform 24 «Project Default Folder»	Click here to add a new Track or S Voice Voice FX	Ratero Constructo 1 - L (Voce) 1 - R (Voce) 2 (FX)	ups Connection	Solo yada perse ^a Readi Sale Sale Sale	Audo Audo	Waveform Waveform	50000 Julion Julio 50000 50000 555 555 559 96 96 96	-Project Default FolderProject Default FolderProject Default FolderProject Default Folder-	
After Danges Marks Safe Repro Waveform 24 «Project Default Folder»	Click here to add a new Track or 5 Voice Voice FX Music	Brears Connects 1 - L (Voice) 1 - R (Voice) 2 (75) 3 - 1 (Marc)	nn Index Committion 1 2 1	Sala yada perin ^{6 (Readl} Sale Sale Sale Sale	Maraoan ^a Wasan Mato Auto Auto	Maveform Maveform Maveform Maveform	Show Automotion Show Show San 96 96 96 96 96 96		
	Cick tere to add a new Track or S Voke FX FX Music Music	Russe Comments 1 - L (Voice) 1 - R (Voice) 2 (Fr) 3 - 1 (Musc) 3 - 2 (Musc)	unde Contraction Under Contraction 1 2 1 2 2	Sala Wate Record Reads Sate Sate Sate Sate Sate	Haracer Viewer Aido Aido Aido Aido Aido	Milveform Milveform Milveform Milveform Milveform	Show Automotion Show Show Show Show 96 96 96 96 96 96		
	Click here to add a new Track or S. Voice Voice KX Music Music Alar: Changes	R.1976 Comments 1 - L. (Voice) 1 - R. (Voice) 2(FX) 3 - 1 (Marsc) 3 - 2 (Marsc)	n void Convection 1 2 1 1 2 Changes Mariz	Solo Wole Receive Revolution Sate Sate Sate Sate Sate Sate	Mara Mara Auto Auto Auto Auto Auto Auto Auto Auto	Maveform Maveform Maveform Maveform Maveform Maveform	Shore Automation Server Shore Saine Server Si Si Si Si Si Si Si Si Si Si		
erview EDL Document Lbr. Track Track Groups Playlists Workspaces Selection Fade Editor Markers CD/SACD Notes Media Manag. Global Lbrains Cue	Cick here to add a new Track or S Voice Voice FX Music Ader Danges	Regro Connects 1 - L (Voice) 1 - R (Voice) 2 (Fi) 3 - 1 (Masic) 3 - 2 (Masic)	up up convector 1 1 1 2 Changes Maris	500 600 perfective Sate Sate Sate Sate Sate Sate	Noracer Water Auto Auto Auto Auto Auto Repro	Waveform Waveform Waveform Waveform Waveform Waveform	Shore	Origina Color before Original Folders Original Folders Original Contrad Folders	,

トラックの下にあるEditor Tabには下記の種類のタブがあります。これらは View > Editor Tabs で表示 /非表示させることができます。

Tab名	内容
Overview	プロジェクトの全体図
EDL	プロジェクト内の全てのクリップの位置情報
Document Libraries	このプロジェクトが持っているライブラリ
Tracks	トラックの管理
Track GrouPlaylistsp	トラックグループの管理
Workspaces	ワークスペースの管理
Selection	選択したクリップのプロパティ
Fade Editor	フェード編集のための特別なウインドゥ
Markers	マーカーの管理
CD/SACD	CD/SACDを作成するための情報管理
Notes	プロジェクトに添付するメモ
Media Management	音やビデオのファイルの管理
Global Libraries	プロジェクト間でアクセスできるライブラリの管理
ADR	アフレコ専用のワークフローの管理
Log	アプリケーションの動作のログ(メインテナンス用)
Metadata	音のファイルに入れるメタデータの管理

Video	ビデオの再生画面
FX rendering	クリップベースのエフェクト処理を行うタブ

簡易トランスポート コントロール

画面の下の部分には、簡易のトランスポート コントロールがあります。

00:03:04;14 STOPPED Internal \sim

ツールボックスのトランスポートパネルをクリックすると、下図のトランスポートパネルが表示され ます。

Transport 💌	オフセット設定ボタン。
00:00:00:00 STOPPED Del ##:##:##:## TC Master LTC	チェイスボタン。
	タイムコード選択メニュー。
Set Goto 00:00:00:00 \$ Set Goto 00:00:00:00 \$	キーボードからのコントロールを有効にする。
	オフセット設定ボタン。
NOT RESPONDING Del ##:##:## TC Master Internal	チェイスボタン。
	タイムコード選択メニュー。
Set 00:00:00:00 \$ Set 000 00:00:00 \$	キーボードからのコントロールを有効にする.
In 00:00:00:00 Out 00:00:00	LTC モニター。
In 00:00:00:00 Out 00:00:00:00 <	9 PIN TC モニター。
Controlers	
Jog Shil Loop Nav Zoom Off	外部コントローラーのモード切替。

トランスポートにはデフォルトでショートカットが割り振られています。これらはキーボードの10キー 部分に振られています。



Num Lock	/	*		Num Lock 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 Home	8 †	9 Pg Up	+	カーソル位置 にINポイント を設定	カーソル位置 にOUTポイ ントを設定	カーソル位 置にMarkを 設定	マシンセI クト
4 ←	5	6 ↑		INポイントへ ロケート	OUTポイン トヘロケート	TCを入力し てロケート	
1 End	2 ↓	3 Pg Dn	Enter	REW	FF	Play Selection 選択した部 分をソロで 再生	Play/ Pause
O Ins		• Del		Stop	1	REC	

オートメーション



Mixerオートメーションのモードを設定します。オートメーションに関しては後のセクションを御覧く ださい。



T: 03-5723-8181 F: 03-3794-5283 U: http://www.dspj.co.jp



最も下のエリア

5 32 2 A SMG 0	Dana dhà	9.00		There is a	ADD HALED	There is the He Co		
Music ++ C								
No Group - CD		Charles in the local	Indefense burderburder		- final - been been been been	b-b-bank	and a second sec	
(Project Delay) Enklard								
Charges Marks								
6 A 5 M + 0	Silce 1 New	Location			New Location	Sice 3 New Location		
7 · · A 5 M > 0	Silce 2 Orig	nal Location	Tice 1 Orginal Local	Sen :		Sice 2 Dignal Local		
124554	17							, Č
CARGE D								
	- ston	- 600			-	THE PART	a Cdor dos un	
	A DEC CONTRACTOR	wood Contract	and will and Real	work of the	NAME AND ADDRESS OF AD	AND POR AND	Carrena to Folder	
Contraction of the second second		0. O.				21 20 Dr		171
Click rene to add a new track or 5	4.1.00000		Cata	A	Minustram	06	Occupit Castar & England	ò
- Louis	T. E (VOKE)		Cale	ALC: NO	Manadam		-Deviced Dates & Entities	
TOCH	2/50	4	Cata	ALCO .	Manadore	~ _	Oroject Certain Folders	
Marrie .	3-104-001		Cate	Auto .	Minutian		a Decisional Constant & England	
Marine .	3.204463		Cata	Au 411	Manadam		Opplet Certain Folders	U
- After Travers	3.2(00000)	Changes Marks	Sale	Baren	Minustran	24	aProject Default Folders	
The second se		and get that to					- influence of the second	
	Antonia and the second						MANUTATION OF A DESCRIPTION OF A DESCRIP	
Overview EDL Docur	nent Libr Tracks	Track Groups Pl	eyests Workspaces	Selection	Fade Editor Markers		Note: Media Manaç. Global Libraries	Cue Seguencer
00:00:21:17 STOPPED				+ 0	Internal · Or Pay W	-		
AutomationPoints: 0/0 - Clips: 270/1036	80 - Mobs: 147 / 34104	Chevrolan Chevrol	Nudge: 1 (1 Fm)		CPU 0% 10240 Smpl/213.3 m	e TC 25 lps	Audio 48 kHz	

ここにも様々な情報が表示されています。

表示アイコン	内容
Auto-Save completed	Pyramixがオートセーブを完了した旨のメッセージを表示します
Free Disk : 23:59:59 N	現在のディスクの残量表示です
9 Nudge: 1 (1 Frm)	ナッジの量です。変更させるにはマウスでクリックするとドロップダウン で選択ができます。
Le vel3	ハードディスクのアクセス状況を表示します
CPU: 10%	CPUの負荷量を表示します
1344 Smpl/28.0 ms	ミキサーの遅延を表示します
TC: 29.97 fps Drop	プロジェクトのフレームレート表示です
Audio: 48 kHz	プロジェクトのサンプルレート表示です





5. オーディオ ファイルのインポート

CDなどのオーディオをあらかじめファイル化してライブラリにしておくと、簡単にタイムライン上に 乗せることができます。

Media Managent (メディア マネージメント)

Media Management タブは、タイムライン上で使用するオーディオの管理を行うタブです。

タブは3つの部分に分けられています。

左の部分1は、現在マウントされているメディアフォルダ(Mounted Media Folders)とアクセスが可能 なメディア・フォルダ(Media Browser)が表示されています。

左の部分①で適当なフォルダを指定すると、右下部分②に内包されているメディア名とその情報が表示 されます。

メディアファイルを選択すると右上部分3に波形が表示されます。

メディア ファイルをダブルクリックするとオーディションができます。

マウントされたフォルダ-に内包されたメディアであれば、メディア ファイルをそのままピラミックス のタイムライン上にドラッグ&ドロップするとクリップとして貼り付けられます。

Media Browser上のメディアであっても、そのままピラミックスのEDL上にドラッグ&ドロップすると クリップとして貼り付けられますが、別のフォルダ-にアクセスを移すと貼り付けられたクリップはオ フラインとなり音が出なくなります。

これを防ぐには、以下の1つを行ってください。

- A. オリジナルのメディアが入っているフォルダをMountする
- B. メディアをCopyし、マウントされたフォルダにPaste with Mediaでファイルをコピーする
- C. Project > Renderでマウントされたフォルダにファイル作成する

プロジェクトは、最低一つのマウントされたメディア・フォルダを持っていなければ録音,再生を行う ことができません。





波形表示部分3ではメディア・ファイルのどこからどこまでをオーディションするかとクリップとして ペーストするかを決められる機能があります。マウスでドラッグし、選択範囲を決めます。決められた 範囲は、Edit(もしくはファイルを右クリック) > Placeでペーストすることができます。マウスでのド ラッグ&ドロップでは、常にメディア全体がペーストされます。

7 1:00/185722	recider - L: 00.0000 05 - 2: 077935118 - 0: 07393723	G: 07:18 02:04
المريمانيومعاقد	and the sector of the sector of the sector of the president of the sector of the secto	
. Second and a	and a second by the providence of the second se	and beyters and a second property of
han hard	and a star faith and the second different constant has seen from any hear and have been a second as the second	
Landa history	increased with the second data and the second se	- A Contraction of the second s

実際の操作手順は以下となります。

- 1. インポートしたいオーディオ ファイルが入っているフォルダをMedia Managementタブで Mountします。
- 2. Media Managementのタブを開き、*MediaFolder > Mount*を選択します。

Choose a media folder to mount			×
			\sim
Permanent Mount	Reset Recent Mounted Folders List	Browse	
	Create New Folder Mount	Cancel	

- Browse... 3. をクリックしてエクスプローラを使い、マウントしたいフォルダを選択して Mount をクリックします。
- 4. Media Managementの右側に、そのフォルダに入っているオーディオ ファイルが表示されま す。

Media Management			
Media Folder Edit Select	Convert View SACD Trimmer Media Browse	r Search	
- X 4 - E E	8 🕨 = 😰 🗈 🚄 🥨 🕒 📰 📰 🖻	9 🖬 🖬 🖷	R 🖂
	A! Search (Comb	ine with *, AND, OR	, NOT) 💿
🖃 👽 Mounted Media Folde	? I: 00:40:44:02 Sing Brother Sing_Out Demons Out - L:	00:04:48:18 - S: 00:	40 0:00:45:32:20
💼 BBC Test materi			
🖃 🔤 Pyramix	Name	TCIn	TCOut ^
📄 😁 Friday Again			00.47.54.00
Media Fi	Sing Brother Sing_Officer Dan	00:16:12:12	00:17:51:02
	Sing Brother Sing_Old Gopher	00:17:51:02	00:21:44:17
😑 😑 Merging from D	Sing Brother Sing_Out Demons Out	00:40:44:01	00:45:32:16
🖃 🔛 Wav files im	Sing Brother Sing_Psychopath	00:28:18:05	00:35:10:03
Sound El	Sing Brother Sing_Rag Doll	00:45:32:16	00:51:03:22
🗄 🚽 Media Browser	Sing Brother Sing Refugee	00:12:33:03	00:16:12:12 🔻
4	<		Þ
	S:\Merging from Dark Materials\Wav files imported fr	om old machine\	Items: 0 I

- 5. 貼りたいファイルをマウスでタイムライン上にドラッグするか、*Edit > Place*を選択します。
- 6. Edit > Place を使用した場合、次のダイアログが表示されます。複数のオーディオ ファイルを 一度にタイムライン上に乗せたい場合に便利です。



Place
 Append to Cursor Sorted by Name on Selected Track Place to Cursor Sorted by Name on Different Tracks
 Append to Cursor Sorted by Creation Date on Selected Track Place to Cursor Sorted by Creation Date on Different Tracks
 Place at Original TimeCode on Selected Track Place at Original TimeCode on Different Tracks Place at Original TimeCode on Original Track
Import Metadata
OK Cancel

- Append to Cursor Sorted by Name on Selected Track 選択しているトラックのカーソル位置に名前順に置く
- Place to Cursor sorted by Name or Different Tracks 異なるトラックのカーソル位置に名前順に置く
- Append to Cursor Sorted by Creation Date on Selected Track 選択しているトラックのカーソル位置に作成日順に並べる
- Place to Cursor Sorted by Creation Date on Different Tracks 異なるトラックのカーソル位置に作成日順に置く
- Place at Original TimeCode on Selected Track 選択しているトラックのオリジナルTCに置く
- Place at Original TlmeCode on Different Track 異なるトラックのオリジナルTCに置く
- Place at Original TimeCode on Original Track オリジナル トラックのオリジナルTCに置く

のいずれかにチェックを入れて、OKをクリックしてください。



6. クリップの編集

クリップの選択

タイムライン上に乗せたクリップをクリックすると選択されます。 選択されたクリップ(或いは範囲)は、ハイライトされます。 Edit で行うコマンドは、選択されたクリップに適用されます。

	選択されている	選択されていない
5 1 Music1 O O M S Na knyut 2 Fx T W A Na Gaup Na Autometion +	01 Into The Light (1) 💷 🛛	01 Into The Light (1) 🖼
	01 Into The Light (2) 💷 🗖	01 Into The Light (2) 📾
6 1 Music2 🔍 🖓 M S		

クリップに行えるコマンドは、選択したクリップを右クリックするとコンテキストメニューが表示さ れ、その中からコマンドを選択することができます。

Clip Gain Mute Clip	これらのコマンドそれぞれに関しては、別途「 <u>Editコマンド</u> 」を参照してくた さい。
Normalize	
Group Ungroup	
Cut Copy Paste to Cursor Paste to Mouse	
Cut Special Paste Special Delete Special Insert Silence	> > > > > > > > > > > > > > > > > > >
Edit	>
Fade In	>
X Fade	>
Fade Out	>
Envelope	>
Automation	>
Display	>
Properties	



範囲の選択

Pyramixは、タイムラインのクリップのない部分も選択することができます。 この選択範囲に対しても、COPYやDELETEなどのコマンドを行うことができます。

01 Into The Light (1) 💷	01 Into The Light (1) 💷
1	1
Le <u>no e con la noisean</u>	Lee and the second s
	and the second second second
01 Into The Light (2) 💷	01 Into The Light (2) 💷

Paste位置

クリップをCopyやCutをした場合や、Media Managementでオーディオ ファイルをCopyし、タイムライ ン上に置く場合の位置について解説します。

Windowsの通常のデフォルトの Paste(Ctrl+v)で貼り付けを行うと、 選択されておるトラックとカー ソルのいるタイムの交点に最初のクリップのトラックが置かれます。

下図の例では、トラック5のLチャンネルが選択されていて、カーソルが00:10:16:12にいるので、赤く 線が引かれた部分にクリップの最初のトラックの先頭が置かれます。これはPyramixのEditコマンドで はEdit > Paste > Paste to Cursor に相当します。

Project	Edit	View	Clips	Tracks	Curso	r and Marks	Mark	ers S	Selection	Fade	Editor	Med	ia A
DB	¢.	0	o B	. K⊕t	Q #	Q Q (₹.		-				0
cur 0	0:10:1	6:12	М	S	Overw	rite / Remove	Sh	ared Mix	MIN	00:01	:49:04	\$ M	OUT
Main :Fram	nes	00	:10:16:12		L	00:10:00:00	T	I.	00:10:30:0	ο '	L	' oc	:11:00
Markers					_		_	_		_	_		_
1 0	Edius	1	ନ M	S									
2 0	Edius	2	ፍ M	S									
3 0	Edius	3	ନ M	S									
4 0	Edius	4	ନ M	S									
5 1	Music	1	Ω Μ	S									
H 2													
6 1	Music	2	ፍ M	S									
± 2													

その他にも色々なPaste方法がありますが、詳細は「Editコマンド」を参照してください。





クリップを重ねた場合

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。



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を離すと、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消されます)。 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

選択したクリップには、クリップの開始点と終了点に合計6個のハンドルが表示されます。 これらをマウスでドラッグすると、トリムやフェードなどの編集を行うことができます。



これらの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決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 トインの位置を決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決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 > カーブを選択 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して フェードエディター(Fade Editor)を開き行います。 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やフェーダーをドラッグして行います。

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。





 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 フェードされていきます。



4. 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。



5. 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すと、後 ろのクリップの中が動きますので、タイミングをあわせます。



7. オーディオの流れとMic/Line Preの調整

7.1 オーディオの流れ

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。アナログ入力の場 合は、マイク/ラインアンプのトリムでゲインを調整された後にトラックに入ります。



この2つの数字(=物理入力ボート)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、ミキサーのフェーダー(Strip)に送られます。プラグインや AUXバスへの送りはフェーダーの前/後に配置できますので、ここではプラグインやAUXを装備させてい ないとして説明しています。



ミキサー フェーダー(Strip)に入ったオーディオは、ミックス バスでミックスされ、バスマスター フェーダーの下のXLRに示された物理出力から出力されます。同時にこれらはモニター パネルと呼ばれ るセクションに送られます。



モニターパネルでは、これをSourceとして受け取り、モニターポットで音量を調整したものが、指定 した Monitor 出力に送られます。



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やサンプリングレートなどの情報とともに常に表示されています。





マイクゲインの調整 7.2

Strip Too

-144.5

9

Solo

SF

Nat

Mute

Ø PF

Pad

Ø 48V

Mic

Dlar 0

Input

💮 C: 9

0.0 dB

Strip Too

-144.5

0.

-6-

-36 -

-48 -

-60 -

8

SE2

SF Ø PF

Dlar 0

Input

⊕L:

💮 R:

٠

Mute Solo

7.2.1 PyramixのMixerを使用する

Strip Too

-144.5

0-

-6

-12 -

-36-

-48 -

-60 =

10

Solo Mut

SF Ø PF

0.0 dB

√ Ø 48V

Dlar O

Input

💮 C: 10

Mic

Pad

Na2

マイクプリアンプの割り当てられているPyramixのStripには、Mic/Line のゲイントリムが表示されます。

このセクション最下部の[Mic]部分をマウスでクリックすると、 Mic/Lineのゲイン(及びインピーダンス)の切り替えができます。

ゲインのツマミをクリックして、マウスを右にドラッグするとゲイン が上がります。

同じく、左にドラッグするとゲインが下がります。

48V ファンタム電源(48v)は、一度クリックし、ON/OFFをさら にマウスで選択することで、ON/OFFができます。

以下のコントロールは、マウスのクリックでON/OFFできます。

~ ローカット フィルター

位相反転

パッド

ø

Pad

赤枠部分をクリックすると、対応するトラックがRec Readyになりま す。

トラックをRec Readyにして、PyramixのRecキーを押すと、録音が開 始されます。





7.2.2 Artist Mixを使う



本体左側の緑枠のスイッチを同時に押すと、ロータリノブでマイ クゲインをコントロールできます。

それ以外のコントロール(ファンタムやPadのOn/Offなど)は、残 念ながらPyramix Mixer上のGUIで行う必要があります。

フェーダー左隣の上部スイッチ(赤枠)で、そのStripに対応するト ラックがRec Readyとなります。

スイッチは赤く点灯します。

もう一度クリックするとRec Ready は解除されます。

Artist Mixはトランスポートも一部コントロールすることができま す。

Shiftキー(下図緑枠)を押しながら/またはラッチさせた状態で、

# 7のON (下図オレンジ枠)	STOP
# 8のSOLO (下図緑枠)	PLAY
#800N(下図赤枠)	REC

が割り当てられています。



Avid Artist Mixの使用方法については、「Avid Artist Mixのインストールと簡単な使い方」を御覧くださ い。





7.2.3 Pyramixのトラックから

PyramixのトラックGUIからは、マイク/ライン アンプのコントロールを行うことはできません。 トラックボックス内にRec Readyボタンがあり、マウスでクリックしてそのトラックをRec Readyにす ることができます。

続いてトランスポートのRecボタンをクリックすると録音が開始されます。



録音を終了するには、Stopボタン

Tips

- 録音したメディアファイルが格納される場所を素早く確認するには、<u>Rec Readvボタンを右クリック</u>し ます。この操作により、<u>Settings > All Settings > Project > Record</u>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 Folder欄の右隣にある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 定し、Mount する必要があります。
- Pyramix v11以降では、デフォルトの Formatが BWF となっています(それ以前は PMF でした)。pmf は Pyramix Media Format (拡張子は.pmf)、BWFは Broadcast WAV Format (拡張子は.wav)です。 これらのファイルフォーマットには、録音が開始されたタイムラインの時間が記録されます(タイムス タンプと呼びます)。そのため、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で 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。セキュリティーを上げるためには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。
- 同時に録音が開始されたクリップは、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("Post-Processing" で [Group Recorded Clips] にチェックが入っている場合)。



. dsp Japan Ltd, 4-8-5 Nakameguro, Meguro-ku, Tokyo 153-0061 T: 03-5723-8181 F: 03-3794-5283 U: http://www.dspj.co.jp

Off Play Write 208 400







8. オートメーション

Pyramixのオートメーションは、非常にシンプルですが強力です。

基本的なオートメーション(Touch/Releaseの場合)

- 1. まず最初に、大体の基本となるフェーダーバランスを作ってください。パンニングやEQ, AUXの送りレベルなどもセットしておいてください。
- 2. 次にPyramixの設定を行います。マスターAutomationセクションのWriteをクリックしてくださ い。

Ξ 🕅 dsp_Z370M					. 🗆 e ⁿ X
Pvramix Virtual Studio by Merging Technologies - [PvramixProject1]				-	- 0 X
Project Edit View Clips Tracks Cursor and Marks Markers Selection Fade Editor M	edia Automation Video	Workspaces ADR Mac	hines Monitor Macros Setting	qs Window Help	_ @ ×
] ■ ■ 型 ጬ			• • * * * * * *		TX
CUR 00:00:00;00 M S Dverwite / Remave Shared Mix M 8 00:00:00;00 \$	MOUT 01:00:00;00 \$ M DU	ur 01:00:00;00 ‡ rin	**:**:*** \$ ROUT **:**	188 \$ R DUR \$5188188188	•
Main Frames 00:00:00 00:00:00 00:04:59:29 00:10:00:00 00:14:59:29	00:20:00:00 00:24:5	59,29 00.30.00,00	00:34:59:29 00:40:00:00	00:44:59:29 00:50:00:00	00:54:59;29
Markers Mana Na kuos Fo Group No Automont	Mix I M C C Mix Busses The Arrow M C C Pan The Arrow M C C Panning The Arrow M C C C Panning The Arrow C C C C C C C C C C C C C C C C C C C	k Gus C			•
P Mono Image: Comparison of the second sec	144.5 144.5 1 12- 12- 12- 0- 20- 20- d- d- d-				
1 2 4 8 16 A •	-48- -48- -48- -50-	- Ur FL B1 # fx Eus = Regro Safe Dither			• • • • • • • • • • • • • • •
	Diat 0 Inout Inout 2 0: 2 0: 4	itereo L: R: □ #			
Overview ffi EDL imit Docum Tracks Track G % Playlists # Worksp # Select 00:00:00;00 STOPPED Imit Docume Imit Docume <td>ion A Fade Ed In Marker </td> <td>ers 😨 CD/SACD 📄 Notes iternal 🧹 1464 Smpl/30.5 ms TC</td> <td>۲۰۰۵ Media این Global ۲۰۰۵ ۲۰۰۹ ۲۰۰۹ ۲۰۰۹ ۲۰۰۹ ۲۰۰۹ ۲2837 ۴۶ Drop</td> <td>IDR 🕴 Log 🙆 Metada 🐺</td> <td>Video 🌌 FX rend ent: None 🗸</td>	ion A Fade Ed In Marker 	ers 😨 CD/SACD 📄 Notes iternal 🧹 1464 Smpl/30.5 ms TC	۲۰۰۵ Media این Global ۲۰۰۵ ۲۰۰۹ ۲۰۰۹ ۲۰۰۹ ۲۰۰۹ ۲۰۰۹ ۲2837 ۴۶ Drop	IDR 🕴 Log 🙆 Metada 🐺	Video 🌌 FX rend ent: None 🗸

3. 画面(トラック上)にオートメーションの軌跡を表示させるため、トラックボックスのAをク リックしてオンにします。全てのトラックのオートメーションを表示させたい場合は、キー ボードの**シフトキー**を押しながら**A**をクリックします。





- 4. Pyramixを再生状態にします。
- 5. フェーダーなど何かのパラメーターに触るとミキサーのそのパラメーター部分が赤くなり、ト ラック上に動き(増減)が表示されます。
- 6. 再生を止めるかパラメーターから手を離すと、元の値まである時間(Settings > All Settings > Application > Automation > Auto Release Optioins > Release Time (ms)で設定)をかけ て戻ります。
- 7. オートメーションは Undo/Redo ができます。

以上がミキサーがデフォルトのAuto Write / Touch / Releaseモードになっている場合のオートメー ションの書き方です。ミキサーがどのモードになっているかは、ミキサーのストリップの最下部に表示 されています。



※ Automationのより詳しい説明は、「PyramixのAutomation」をお読みください。





9. ミックス ダウン

- 1. オーディオ ファイルをタイムラインに貼り、
- 2. クリップの編集を行い、
- 3. オートメーションが完成したら、

Project > Mixdown を行い、このプロジェクトから完パケとなるオーディオ ファイルを作成してNLE に送り返してMA作業は終了です。

Project > Mixdownは、ミックス バス出力のファイルを作成するコマンドです。ファイルはトラックを 長手方向にミックスしていったものが作成されますので、クリップに行ったGain変更やMute, X-Fadeな どの編集が反映されます。また、AutomationをREADにしておけばAutomationの結果が反映されます。

Project > Mixdownを選択すると、下図のダイアログが開きます。

Mix Down				
Target Settings				Record
Mix Down Name	Kerberos #1 section			Whole composition
Suffix with Bus Name	Unique filename extensio	n 🔽 🛛 🖾	_	Selection
	onique mename extensi			Deservice
	Data da const			Processing
Media Folder	D: Mixdowns (•]]	
Media Format	MP4/AAC	▼ Set	ttings	SRC and ReDithering
Media Wordlength	16 [bos]			48000 Hz/32 bits/NoDither
	10 [bps]			Loudness and True peak Limiting
Waveform	Generate WHILE record	ling	-	Settings
				(only for Stereo and 5.1 Surround media)
Mix Sources (double dick to to	oggle check boxes)			
Bus Name		Channel Mapping		Destination Track
AB01 (Aux Bus)		L - R		None
MG01 (Mix Group)	1 - 2			None
MB01 (Mix Bus)		L - C - R - Ls - Rs - LFE - Lc - Rc - Cs		None
MB02 (Mix Bus)		1-2		None
MB03 (Mono)		mono		None
MB04 (Stereo)		L-R		None
MB05 (Surround)		L - C - R - Ls - Rs - LFE		None
Post-processing		Controllers Arch	hiving Meta	adata
Keep in default library		Offline Controllers	Insert Arc	hiving Metadata if target is BWF
Place in VCube			Generate	Archiving Metadata XML along mixdown files
Wrap in Video	Settings			
		[Mix Dov	vn Stop Abcrt

Mix Down Name	これから作成するファイルの名前を決めます。
Suffix with Bus Name	バスの名前をファイル名のサフィックスに追加します。



Unique filename extension	ファイル名の後に続く、ファイル特有の追加文字をつけるかつけない かを決定します。
One File per	 バス毎にファイルを作成します。
 Single Media One File per Track 	 全てを一つのファイルにまとめます。 トラックごとにファイルを作成します。
Media Folder	結果を書き出す場所を選択します。
Media Format	書き出すファイルフォーマットを決めます。
Media Wordlength	ファイルのビット長を決めます。
Waveform	書き出した後に波形ファイルを作成するかどうかを決定します。
Record	Mixdownする範囲を決めます。
Processing	• Real Time チェックを入れると、聞きながらMixdownができます。
	 SRC and Redithiring SRCが必要な場合、ディザリングを設定することができます。
	 Loudness and True peak limiting 結果のファイルのレベルを設定したラウドネス内に入れます。
Mix Source	チェックを入れたバスの出力をファイル化します。
Post Processing	Mixdownした結果のファイルをどうするかを選択で決めます。
Controllers	Mixdown中にリモートコントローラを触っても、Mixdownに影響が出 ないようにします。
Archiving Metadata	ADM関係のメタデータをファイル内にXMLとしてターゲット ファイルに書き込みます。

Mixdownは、通常のスピードよりも速くファイルを作成することができますが、外部機器をMixerの External Insertで入れている場合は、"Real Time" にチェックを入れ、リアルタイムで行う必要があり ます。

作成する「完パケ」ファイルの形式は、**BWF**に設定してください。WAVではタイムスタンプ(開始時 間のタグ)をファイルに埋め込むことができません。これらのファイルは同じ拡張子である.wavとな りますが、必ず<u>BWF</u>を作成してください(WAVファイルでは、開始時間が 00:00:00;00 となりま す)。





10. Tips

このセクションでは Project > Render の機能を使用したTipsを紹介します。

10.1 音の最後をカットアウトしてリバーブで音を残す

演出上よく用いられる手法で、通常リバーブとフェーダーのカットアウトでつくりますが、フェーダー のカットアウトのタイミングが難しく、再現するのに手間がかかります。

Pyramixでは Project > Render を使用し、音を加工して作ってしまうことができます。 なおこの方法には、リバーブのプラグインが必要です。

1. まず、音のカットアウトしたいタイミングを決め、Edit > Trim Out で音を終わらせます。



2. 次に、リバーブをかけたい部分の前後を多少多めにマウスをドラッグして選択します。選択範 囲は「多め」に選択するのがコツです。



3. 選択できたら Project > Render を開きます。 このページで設定する部分は、





- 1 左側の [Rendering Process] で [Effector Rack]を選択し、
- これからつくるリバーブ部分の音に名前をつけ、
- ③ そのファイルをどの形式でどのディレクトリーにいれるかを決め、
- ④ [Selection]を選び
- 5 [Render]をクリックします。
- 4. Effects Rackが起動します。





- かけたいエフェクターがラックにない場合は、[Load FX]ボタンをクリックし、Add VS3/VSTで追加/削除します(黄枠部)。
- エフェクターのパラメーターを変更したい場合は、[Show]ボタンをクリックするとコ ントロールパネルが表示されます(緑枠部)。
- [Audition]をクリックすると、エフェクト後の音が確認でき、[Stop]でオーディション が止まります(青枠部)。
- 右端の [Mute] と [Solo] で、そのエフェクトの音を検聴できます。
- 希望通りなエフェクトが決まったら、[Process]をクリックします。レンダリングが開 始され、終了するとエディター画面に戻ります(橙枠部)。
- [Cancel]は、レンダー画面から何もせずにエディター画面に戻ります(橙枠部)。
- 5. [Process]をクリックしてレンダリングが終了すると、エディター画面に戻ります。レンダリン / グされたクリップが選択部分に替わって配置されています。これでドライのクリップの後に、 リバーブがついたクリップができあがります。



6. 前項2で選択部分を「多少多めに選択」していますので、ここからトリムやクロスフェードで編 集します。前に置かれたクリップとのつながりや、リバーブの長さなどを決定したら完成で す。







音の一部にイコライザーをかける

これも演出上でよくあるケースで、セリフの一部に電話フィルターなどをかけるなどの作業で使用しま す。

1. 同様にEQをかけたい部分を多少多めに選択します。



選択できたら Project > Render を開きます。 2. 設定は前項の3と同じ要領で行います。

ender			i i e i e i e i e i e i e i e i e i e i
Rendering Process cNane > bigtal Glitch Detector Misses Book Leveler Leveler (Automatic) Nova Percell Prosonig MPEX3	Extra Handles Before 0 s After 0 s	Terget Settings Render Name Avail Prefix with Track Name C Media Folder C: Wiew Project/Wender Wield Format Pref: (F Resolution 24 (bo) One file per brack C Waveform General Source C Whole composition	an (1) Suffix with Ship Name Suffix with Ship Name and Mest tecommended) Settings c) Unique filename extension Unique filename extension ate WHELE recording Conly render solo bracks (one file per track medias (one file per track medias (one file per track medias)
Company: Merging Technologies Description: VS3, DirectX & VST Effects R	indering	C Selection	s) Render Cancel

Effects Rackに希望するエフェクターが入っていない場合は、[Load FX]をクリックして希望す 3. るエフェクターをラックに入れます。既存のエフェクターと置き換えることも可能です。





4. [Show]ボタンをクリックしてエフェクターを表示させ、[Audition]ボタンで検聴しながら希望の効果が得られるまでエフェクターのパラメーターを調整します。

10 Bands	EQ 388			0000000	22222					2222 🗙
10 Band	ls EQ #5]						
● × •< •	0 0 dB 24 - 18 - 12 - 6 - 0 - - - 12 - - 18 - - 18 - - 18 - - 24 - 32	0.0 dB 24- 18- 12- 6- 0- -12- -18- -24- 63	0.0 dB 24- 18- 12- 6 - 0 - - - 12- - 18- - - 18- - 24- 125	0.0 dB 24- 18- 12- 6 - 0 - - - 12- - 18- - 24- - 250	1.5 dB 24- 18- 12- 6 - - - - 12- - 18- - 18- - - 24- - 500	-3.5 cm 24 - 18 - 12 - 6 - 0 - -6 - -12 - -18 - -24 - 1K	17.0 dE 24 - 1 18	0.0 dB 24 - 18 - 12 - 6 - 0 - - - 12 - - 18 - - 24 - 4K	0 0 dB 24 - 18 - 12 - 6 - 0 - -6 - -12 - -18 - -24 - 8K	0 0 0 dB 24 - 18 - 12 - 6 - 0 - -6 - -12 - -18 - -24 - 16K

- 5. 希望のエフェクトが得られたら[Process]ボタンをクリックします。
- 6. 後は前項と同様にエフェクトがかかった部分を前後のクリップとクロスフェードなどで編集し て完成です。





٪.

複数のクリップを一つのクリップにする

前項でつくった複数のクリップを一つのクリップに書き直すこともできます。一つのクリップにすることでCUTやCOPYを簡単に行なえます。

1. 一つにまとめたいクリップを選択します。



Project > Render を開きます。
 今回の設定は [Rendering Process] の方法がこれまでと異なりますが、後は同様です。

① [Rendering Process] で [<None>]を選択します。<None>はレンダリングでエフェ クトなどの変化を加えないことを意味します。

- ② でレンダリング後に生成されるクリップの名前を決めます。
- ③でレンダリング後に生成されるファイルのディレクトリーを決めます。
- ④ でそのファイルのフォーマットを決定します。
- ⑤ でレンダリングする範囲を決定します。

²				Render
2)) ₄ J Suffix with Strip Name	Target Settings Render Name Avalon (2) Prefix with Track Name (2) Media Folder	Extra Handles Before 0 s After 0 s	()+'	Rendering Process SNone> Effects Rack Levelizer (Automatic) Nova Pencil Processin MEEY3
Inque hiename extension	Resolution Cone file per track	3		
Only render solo tracks (one file per track medias and mono processing only)	Source C Whole composition C Between Marks C Selection	⑤ ≁		Company:
Unique f WHILE rec (a ar	Resolution One file per track Waveform Generate With Source C Whole composition C Between Marks C Selection C Selection (Split by Groups)	(5)~		Company: Description:



以上の事柄を設定後に [Render] ボタンをクリックするとレンダリングが開始されます。レン 3. ダリング後にクリップが一つのクリップとしてタイムライン上に置かれます。





11. Anubisコントロール

Anubisは AoIPに対応したオーディオ インターフェースで、モニターのコントロールに優れた機能を備 えています。設定方法や各機能の詳細については、Anubisユーザーマニュアルを御覧ください。

Anubisの操作面



- 1. **TFT LCD:** 高解像度の静電容量マルチタッチディスプレイ。
- 2. ホームボタン: Anubisのディスプレイの表示切り替えに使用します。短く押すとホームページの切り 替えが行われ、長押しで設定画面に切り替わります。
- 3. 内蔵トークバックマイク:モノラルの無指向性マイクが穴の部分に装備されています。



警告:内蔵マイクに触れたり、押さえつけたりしないでください。 マイクに損傷を与える可能性があるため、穴に物を入れないでください。

- 4. Speaker set A セレクター: Speaker "A" に設定したモニターを選択します。ボタンが点灯すると選択 された状態となります。 モニターセットは、Anubisの Settings> Monitors で設定することができ、選 択したAnubisのローカル出力または外部インターフェース(RAVENNA/AES67準拠)の出力を制御す ることができます。
- 5. Speaker set B セレクター: Speaker "B" に設定したモニターを選択します。ボタンが点灯すると選択 された状態となります。 モニターセットは、Anubisの Settings> Monitors で設定することができ、選 択したAnubisのローカル出力または外部インターフェース(RAVENNA/AES67準拠)の出力を制御す ることができます。





- 6. **Headphones #1 セレクター**: Headphone 1の音量をコントロールします。点灯させてから、メインの ロータリーを使って本体のHeadphone 1の音量調節を行います。 音量調節はリモートで(Webアクセ スから)調整することも可能です。 セレクターボタンは、Anubisの Settings の設定により、別のモニ ターセットのコントロールにすることもできます。
- 7. Headphone #2 セレクター: Headphone 2のコントロールを行います。Headphone #1と同様です。
- Talkback Control: Talkbackボタンを押すと、トークバックマイクが有効になります。マイクの信号は ローカルか外部かに関わらず、選択したモニターセット(RAVENNA/AES67準拠)に分配することが できます。
 分配するかしないかの選択は、Anubisの Monitors Settingsで設定を行うことができます。
 Note: Anubis Talkback は内蔵マイクに限定されず、他のマイク(Phantomパワーコンデンサーマイ クを含む)も使用できます。 ソフトウェアで2つのTalkbackマイクを異なるCueまたはモニターに送信 するように設定することも可能です。
- 9. **ロータリー コントロール**:選択したモニターセットの音量調整や入力,出力のゲイン/トリム調整に使用できる多機能エンコーダです。また、Anubisの様々な設定項目(ソフトウェア)の選択や制御にも使用します。
- 10. Muteコントロール: Muteはどのモニターセットにも適用できます。外部モニタリングセット(RAVENNA/AES67準拠)にも適用でき、出力ストリームをミュートします。
- 11. Anubis シャシー:アノダイズドアルミニウム製です。

基本的な使い方

Anubisのホームボタンを押すと、LCD画面が3種類に切り替わります。





それぞれのページでは、次の操作が行えます。

ページ名	GUI	役目
モニター ページ	Speaker A C M 48kHz L R -5dB Mono V CLR REF DIM CLR REF DIM CLR 03 00	モニタースピーカーのコントロール(Cut, Solo, Dim, Ref など)を行います。
ソース ページ	Sterec Source 1 0.0 PEAK Sterec DAW 1-2 0.0 PEAK 1000 AdlP AdlP 0.0 AdlP AdlP 0.0 REF Sterec OBVan 3 0.0 0	モニターするソースを選びます。 ソースは切り替えるだけでなく、"SUM"ボタ ンを押すと複数のソースを足して聴くことが できます。
メーター ページ	Speaker A M 48kHz Sources ds Monitors 2.5 ds ds ds ds ds <td< td=""><td>Source と Monitor のレベル監視ができます。 また、それらの個々のレベル調整が行えま す。</td></td<>	Source と Monitor のレベル監視ができます。 また、それらの個々のレベル調整が行えま す。

- 4と5の Speaker set A/B セレクターで、モニターするスピーカーを選択できます。ロータリーコン トロールでスピーカーの音量を変えられます。
- 6と7の Headphones #1/2 セレクターを押すか、押している間、ロータリーコントロールでヘッド フォンの音量を変えられます。
- スピーカーとヘッドフォンは、いつも同じソースが聴こえます。
- タッチLCDの中にもボタンを作成し、スピーカーやヘッドフォンを割り当てることができま す。



設定

どのページからでも、ホームボタンを1秒以上長く押すと、LCDスクリーンの表示が上記の3つの表示 モード以外のページが表示されます。



- Settings ページ では、各種の詳細な設定を行います。
- Mic Pre ページ では、マイク / ライン アンプの設定が行なえます。
- Logs ページ では、Anubisが報告するエラーログを確認できます。

スクリーンをタッチすると、その中のメニューに入ることができます。詳しくはAnubis ユーザーマ <u>ニュアル</u>を御覧ください。

* このページから離れるには、ホームボタンを再度短く押してください。

Web GUIの使い方

コントロールは、Anubis本体のボタン、タッチスクリーン、ロータリー コントローラーで行いますが、 Webブラウザ (Google Chrome) からリモートで行うことも可能です。

Webコントローラを開くには、MT Discovery の Anubis のエントリーをダブルクリックするか、 ANEMANの World View にある Anubis のアイコンをダブルクリックしてください。

MTDiscovery	×		
		(on	ASID Pyramix 29 FM/N
🕆 🃴 RAVENNA Devices	^		
🖪 Horus			
MADAC			
Anubis_600064			V ²
MassCore			
		Res .	
CoreAudio		Horus	
Generation Convers		81138	Anubis
Constitution Servers			600064
Pyramix Servers			
Outrion Servers	~		

これらのどちらかをダブルクリックすると、Google Chrome が起動し、AnubisのGUIが常時されます。

1 クリックするとメニューが開きます。Presetの保存/リストアなどができます。

モニターしたいSourceを選択します。 2

例:通常の作業は "Pyramix"を聴きながら行い、PlaybackではVTRのリターン(VTR 1/2, 3/4, 5/6, 7/8))を聴く





 後数のSourceをまとめて聴きたい場合にSUMを選択します。
 例: VTRの 1/2 と 3/4 を同時にモニターしたい場合など

④ 聴きたいスピーカー(セット)をクリックで選択して、スピーカーの切り替えに使用します。 ボリュームはロータリー コントローラーを回して設定します。

Phone 1と2は、常にスピーカーと同じSourceが選択されます。ボタンを押してからロータリー コント ローラーでそれぞれの音量を決めてください。Phone 1と2は、Anubis全面にあるヘッドフォン ジャッ クです。

最も下にある **"Q AN"** は、アナブースへの送り返しです。通常は⑤の "MON > CUES" を押しておく と、スピーカーで聴いているものがアナブースへ送られます。このスイッチをOFFにすると、"Q ANA" を押して、②の "SOURCE" で選択した信号 が送られます。その時に何も選択しなければ、無音となり ます。

5 上記説明を御覧ください。

⑥ 上の欄にあるスピーカーボタン(L, R)のコントロール モードです。

例: "MUTE"を選んで、上欄のスピーカーボタンを押すと、押された方のスピーカーがMUTEします。

"METERS"を選んでおくと、音が出ている時にスピーカーボタンの周りが光り、信号が出ていることを表示します。



12. Archive と HDDの管理

Mixdownして目的のファイルを作成した後、HDD内を整理するためにProjectの管理を行ってください。

警告:ドライブは(HDD, SSDにかかわらず)常に容量の約50%以下の使用量を保ってください。

常にシステム内の記録媒体の容量を最小に保つことで、データの紛失やその他の事故から守ってください。

Project > Archive

Archive の GUI



Projectメニューに **Archive** コマンドがあります。このコマンドは現在 開いているProjectに入っている音やライブラリーを整理して別のフォル ダにまとめてくれる便利なコマンドです。

• Archiveを行うことで、次回Projectを開いた時に音が無くなっているなどの事故を防ぐことができます。

 ・ 音の一部分しか使用していない場合、音のファイル全てを残す
 か、一部の前後の指定秒数のみを残すかも設定できます。

 Ø見ば、4時間録音した元の音で、3分だけ使用した場合、指定秒数を確

例えば、4時間録音した元の音で、3分だけ使用した場合、指定秒数を残してそれ以外の部分をArchive先にコピーしません。そのため、Prjectを再度開くのに、常に必要最小限の容量で保存させることができます。

• 保存先を別のHDDやネットワーク上のディスクに指定すること べできます。

このマニュアルでは、MassCore PCを使用している場合の運用方法についてご説明します。



dsp Japan Ltd, 4-8-5 Nakameguro, Meguro-ku, Tokyo 153-0061 T: 03-5723-8181 F: 03-3794-5283 U: http://www.dspj.co.jp

50



リムーバブルHDDについて



MassCorePCには、ホットスワップ可能なリムーバブルHDDが装備されています(上図赤枠部分)。

ここには、Ratoc システム社のリムーバブルHDDケース "SA3-TR1-BK/LG" が使用されており、ケース 横のキーを開ける/閉めることで簡単に交換することができます。

必要に応じてHDDを交換してください。

トレイは繰り返し抜き挿しすることが想定されており、挿抜可能回数500回以上の耐久性を持っていま す。

リムーバブルHDDを外す

PCの電源が入っている状態でリムーバブルHDDを外すには

- Ö のアイコンを右クリックし、メニューから「**HDD** 1. Wnidows画面右下の**通知エリア**にある の取り外し」を選択してください。 デバイスとプリンターを開く(O) ST1000NC001-1DY162の取り出し 11:27 Archive (F:) ٦, O 2020/06/26 2020/06/26
 - 2. アクセスランプ(赤LED)の点滅が終わったら、鍵を反時計方向に45°回し、ハンドルを持って 引き出してください。







別のHDDをシステムに加える

別のHDDをシステムに加える場合は、HDDケースを入れて鍵を時計方向に45°回してください。

• 使用歴のあるHDDを入れた場合は、PCは数秒で認識してWindowsにマウントされます。



注意:エクスプローラーを開き、ドライブレター を確認してください。希望しないドライブレター となっている場合は、ドライブレターを変更して ください。

使用歴のないHDD(新品のHDD)は、次の方法でWindowsに認識させ、ドライブレターをふっ • てください。



T: 03-5723-8181 F: 03-3794-5283 U: http://www.dspj.co.jp

新品のHDDをシステムに加える

購入したばかりのHDDは、パーティションを切ってフォーマットを行なわないとWindowsに認識されず 使用できません。以下の通りに作業を行い、Windowsに認識させてください。



2. 左欄で「ディスクの管理」をクリックします。 HDDが正常であれば、下図の「ディスク2」が新しく加えられたHDDとして認識されているの が分かります。

- ションパリ 頭((名) 夜小(り ・		1					
マーマー 2 11 11 11 デー]	Turne [F	La Custana I	Chember -	19.45	
	Volume = (ディスク 0 パーティ	Layout (ション 1) シンプル	Type Fi ペーシック	le System	status 正常 (回復パーティション)	_ 操作	
> 🕗 タスク スケジューラ	= (ディスク 0パーテー	(ション 2) シンプル	ベーシック		正常 (EFI システム パーティション)	テイスクリ官理	
 > 図 イベントビューテー > 図 共有フォルダー > 図 ローカル ユーザーとグループ > (の) パフォーマンス 査 デパイス マネージャー ※ 記憶域 〒 ディスクの管理 > サービスとアプリケーション 	— Media (E:) — Win10Pro_64bit	シンプル +(C:) シンプル	ベーシック N ベーシック N	TFS TFS	正常 (ブライマリノ(ーテイション) 正常 (ブート, ページ ファイル, クラッシュ ダンプ, プライマリ.	teujert	
	< - ディスク 0 ペーシック 476.92 GB オンライン	499 MB 正常 (回復/(ーティ)	99 MB 正常 (EF	1システ II	/in10Pro_64bit (C.) 76.34 GB NTF5 常 (ブート、ページ ファイル, クラッシュ ダンブ, プライ፣		
	ーディスク1 ペーシック 953.85 GB オンライン	Media (E:) 953.85 GB NTFS 正常 (プライマリノ(-	-ティション)				
	ディスク 2 ベーシック 931.51 GB オンライン	931.51 GB 未割り当て					

3. 右欄の「ディスク2」の「未割り当て」となっている部分を右クリックして、ドロップダウン メニューにある「新しいシンプルボリューム」を選択します。



<i>■ 〒1スク 2</i> ベーシック 931.51 GB	931.51 GB		7
オンライン未割り当て	未割り当て	新しいシンプル ポリューム(!)	Ϊ
		新しいスパン ボリューム(N)	14
		新しいストライプ ボリューム(T)	
		新しいミラー ボリューム(R)	
		新しい RAID-5 ボリューム(W)	
■ 未割り当て 📕 プライマリパーティション		プロ/(〒1(P)	
		AIL-7(H)	

4. ウィザードが開始されます。「次へ」をクリックしてください。

新しいシンプル ポリューム ウィザード	,	×
	新しいシンプル ボリューム ウィザードの開始	
	このウィザードでディスク上にシンプル ポリュームを作成できます。	
	シンプル ボリュームは、単一のディスク上にのみ可能です。	
	続行するには [次へ] をクリックしてください。	
	< 戻る(<u>B</u>) 次へ(<u>N</u>) > キャンセル	ŀ

5. ボリュームサイズは、そのまま(最大)にして「次へ」をクリックしてください。

新しいシンプル ボリューム ウィザード		×
ボリューム サイズの指定 最小サイズと最大サイズの間でボリュームのサイズを	選択してください。	
最大ディスク領域 (MB):	953867	
最小ディスク領域 (MB):	8	
シンプル ボリューム サイズ (MB)(<u>S</u>):	<u>953867</u> ▲	
	< 戻る(B) 次へ(N) > キャンセル	

6. ドライブレターは "F" に設定してください。「次へ」をクリックしてください。



新しいシンプル ボリューム ウィザード	
ド ライブ文字またはパスの割り当て アクセスを簡単にするために、ドライブ文字またはド す。	ライブノ「スをパーティションに割り当てることができま
 次のドライブ文字を割り当てる(A): 次の空の NTFS フォルダーにマウントする(M): 	F ~
○ ドライブ文字またはドライブ パスを割り当てない	(<u>D</u>)
	< 戻る(<u>B</u>) 次へ(<u>N</u>) > キャンセル

- 7. ボリュームの「ファイル システム」を "NTFS" に設定し、「アロケーション ユニット サイ ズ」は、
 - a. ビデオファイルも格納するのであれば、128K
 - b. オーディのみ格納するのであれば、<u>64K</u>

に設定してください。

新しいシンプル ポリューム ウィザード	×
パーティションのフォーマット このパーティションにデータを格納するには、最初	にパーテイションをフォーマットする必要があります。
このボリュームをフォーマットするかどうかを選択し ださい。	ってください。フォーマットする場合は、使用する設定を選択してく
○ このボリュームをフォーマットしない(D)	
◉ このボリュームを次の設定でフォーマット3	tā(<u>O</u>):
ファイル システム(<u>F</u>):	NTFS ~
アロケーション ユニット サイズ(<u>A</u>):	128K ~
ポリューム ラベル(⊻):	ポリュー <u>ム</u>
✓ クイック フォーマットする(P)	
ファイルとフォルダーの圧縮を有す	効にする(<u>E</u>)
	< 戻る(B) 次へ(N) > キャンセル

8. 最後に「完了」をクリックしてください。 数秒後ボリュームは Windows に認識されます。



しいシンプル ボリューム ウィザード		×
	新しいシンプル ボリューム ウィザードの完了	
	新しいシンプル ポリュームウイザードは正常に完了しました。	
	次の設定を選択しました:	
	ボリュームの種類: シンプル ボリューム 選択されたデイスク: デイスク 2 ボリュームのサイズ: 953867 MB ドライプ文字またはパス: F: ファイル システム: NTFS	^
	アロケーション ユニット サイス: 131072 ポロューム ラベル・ポロューム	~
	ウィザードを閉じるには、[完了] をクリックしてください。	

'.



T : 03-5723-8181 F : 03-3794-5283 U : http://www.dspj.co.jp

ドライブ レターの変更

新しく入れたHDDのレターが、PCに "D" などとして認識された場合、ドライブ レターを変更して "F" に設定しなおすと、運用するのに便利です。

この章ではドライブレターの変更方法を解説します。

- ーロ タスク パーにピン留めする ⊐≉ 管理 G -₿ プロパティ ☆ スタートからピン留めを外す ネットワークドライブの割り当て ā サイズ変更 ネットワークドライブの切断 Shutdown & Reboot その他 తి 0 ப ↺ T Ø ۲ \odot
- 1. スタートメニューの "PC" を 右クリック > その他 > 管理 を開きます。

2. 左欄で「ディスクの管理」をクリックします。

🌆 コンピューターの管理					— <u> </u>	
ファイル(F) 操作(A) 表示(V) ヘル	レプ(H)					
🗢 🌳 🖄 📰 📓 🗩 🗙	🖌 🛃 📑 🔀					
🌆 コンピューターの管理 (ローカル)	Volume	Layout Typ	e 🛛 File Syste	n Status	操作	
✓ № システムツール	 (ディスク 0 パーティ: 	ション 1) シンプル ベー	シック	正常 (回復パーティション)	ディスクの管理	
> ● ダムダムダンユーラ ■ イベントビューアー	— (ナイスク リハーナイ: — Media (E:)	ンヨンビ) シンノル ヘー シンプル ベー	シック シック NTES	止席(EFI ンステム ハーテインヨン) 正常(プライマリパーテイション)	他の操作	•
> 20 共有フォルダー	Win10Pro_64bit ((C:) シンプル ベー	シック NTFS	正常 (プート, ページファイル, クラッシュ ダンプ, プライマリノ		
> 🌉 ローカル ユーザーとグループ						
> ⁽) パフォーマンス ▲ デバイフ マネージャー						
→ 22 記憶域						
> 🎰 サービスとアプリケーション						
	٢			>		
	ベーシック			Win10Pro 64bit (C)		
	476.92 GB	499 MB	99 MB	476.34 GB NTFS		
	42512	正常(回復パーテイショ	正常 (EFI システ	正常(フート, ベージ ファイル, クラッシュ タンフ, フライ・		
				·		
	- ディスク1	N. 11 (77.)				
	953.85 GB	953.85 GB NTFS				
	オンライン :	正常(プライマリパーティジ	/ヨン)			
	ペーシック 931 51 GB	071 51 CP				
	オンライン	未割り当て				
					1	

3. ドライブレターを変更したいディスクのボリューム(右側)を右クリックし、「ドライブ文字 とパスの変更」を選びます。



ーディスク 2 ベーシック 931.51 GB	ボリューム (F:)			
オンライン	正常 (プライマリパーティション)	開く(O) エクスプローラー(E)		
		パーティションをアクティブとしてマーク(M)		
■ 未割り当て ■ プライマリパーティション		ドライブ文字とパスの変更(C)		
		フォーマット(F)		
		ボリュームの拡張(X)		
		ボリュームの縮小(H)		
		ミラーの追加(A)		
and the second		ポリュームの削除(D)		
1200	A CONTRACTOR OF THE	プロ/(ティ(P)		
		へルプ(H)		

4. 「**変更**」をクリックします。

F: (ボリューム) のドライプ文字とパスの変更	×
次のドライプ文字とドライプ パスを使ってこのボリュームにアクセスする(<u>A</u>):	
- F:	
追加(<u>D</u>) 変更(<u>C</u>) 削除(<u>R</u>)	
OK ŧ	ヤンセル

5. ドロップダウン メニュー で "F" を選択して、OKをクリックします。

F: (ボリューム) のドライブ文字とパスの変更	×	
ドライブ文字またはパスの変更	×	
F: (ボリューム) の新しいドライプ文字またはパスを入力します。	F ~ A B	
OK	参口 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	

以上でドライブレターは変更されます。

