1. システムの起動 <u>2. 作業の開始</u> 3. AAFファイルのインポート Video Codec について ネットワークドライブについて 4. 画面の説明とコントロール 4.1 カーソルの移動 <u>4.2 画面の解説</u> 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** <u>簡易トランスポート コントロール</u> オートメーション <u>最も下のエリア</u> 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 <u>Paste位置</u> <u>クリップを重ねた場合</u> <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 <u>Tips</u> 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) <u>9. ミックス ダウン</u> 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> <u>リムーバブルHDDについて</u> <u>リムーバブルHDDを外す</u> 別のHDDをシステムに加える <u>新品のHDDをシステムに加える</u> ドライブ レターの変更



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



- 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。
 - 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。



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。

2. 作業の開始

この例では、既に作業用のテンプレートプロジェクトが完成していると想定して説明しています。 プロジェクトを最初から作成するには、「最初のプロジェクト」をご覧ください。

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







- 2. 指定のテンプレートを選択して 「「(()」をクリックします。
- 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。

New Project Wizard - Setup a new F	Project Workspace	×
10 OP 08-REF.(1) 10 OP 08-REF.(1) 10 OP 08-REF.(1) 10 OF 08-REF.(1) 10 OF 08-REF.(1) 10 OF 08-REF.(1) 10 OF 08-REF.(1)	Setup a new Project Workspace	
COUP DE FELX(1) COUP DE FELX(1) COUP DE FELX(CREATURE)(1) Direct Dialogs(1)	Project Name	
Direct Dialogs (1) Direct Dialogs (1)	New Project	
Direct Dialogs (1) Direct Dialogs (1) Direct Dialogs (1) Direct TV 1 (1)	Project & Media Location	
Direct IV 2 (1) Direct TV 3 (1)	E:¥	
C Direct TV 5 (1) FX INDUCTIONS (12/) (1) FX INDUCTIONS (12/) (1)		
FX INDUCTIONS (120) (1) FX INDUCTIONS NEON (20) (1) FX PLAINTE-02 (1)		
PX VENTILATEUR-01 (FOUET) (1)		
	< 戻る(B) 次へ(N) > 完了	キャンセル

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

New Project Wizard - Setup :	a new Project Workspace	×
Hind go de AP(-()) Hind go de AP(-()) Hind () Hind ()	⊻ Setup a new Project Workspace Project Name New Project	
	Project & Media Location E:¥	
	< 戻る(B) 次へ(N) > 完了	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 > Application > General 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。







- InterChange Import のダイアログが表示されます。 4. まず、左の欄で "AAF" を選択してください。 4.1.
 - 右の "Options" の欄で、"Insert the imported clips into the current Project tracks 4.2. (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 CMK EDL DDP Import Final Cut Pro XML MTFF Digla 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 Insert the imported clips into the current Project tracks Automatically Group aligned clips Audio Options Force Fade Curves : Keep as they are Video Options If the imported file contains Video Tracks or Clips: Place the Video Clips in the Timeline Open Video Clips in VCube
Company: Merging Technologies Description: Advanced Authoring Format Imp	ort/Export Cancel

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	r	v 🧿 🌶 📂			
-	名前	^	更新日時	種類	サイズ	
2	Extracted Mer	dia Files	2017/09/21 1:34	ファイル フォルダー		
ノイック アクセス	MA test File.a	af	2017/08/24 16:44	AAF ファイル	2,438 KB	
テスジトツノ						
54 751						
/////						
PC						
ネットワーク						
	ファイル名(<u>N</u>):	MA test File.aaf			~	間<(0)
	ファイルの種類(①:	AAF Files (*.aaf)			~	キャンセル
port Settings			Fader Onti	ions		
Embedded Med	lia Options		r duos ope			
Embedded Med	lia Options in 'Extracted Media Files	′ folder near the AAF file →	Rep	lace Rendered Fade Cli	ps by Real Fades or X-I	rades
Embedded Med Extract to a	lia Options in 'Extracted Media Files	' folder near the AAF file 🗸 🗸	Rep	Nace Rendered Fade Cli moved Fade Curves:	ps by Real Fades or X-1	rades er Clinear
Embedded Med Extract to a Extract Medi	lia Options an 'Extracted Media Files ia as: Keep Embedde	' folder near the AAF file \sim ed Format if possible \sim	Rep Rep	Nace Rendered Fade Cli moved Fade Curves: moved Cross Fade Curv	ps by Real Fades or X-l Powe es: Powe	rades er Clinear er Clinear
Embedded Med Extract to a Extract Medi Extract Medi	dia Options an 'Extracted Media Files a as: Keep Embedde nly non pre-existing Me	:' folder near the AAF file v ed Format if possible v dia	Rep Ref Ref Ref Ref Ref Ref	Nace Rendered Fade Cli moved Fade Curves: moved Cross Fade Curv ms	ps by Real Fades or X-1 Powe es: Powe	rades er Clinear er Olinear
Embedded Med Extract to a Extract Medi Extract Medi Extract o Note: Pro	dia Options an 'Extracted Media Files a as: Keep Embedde nly non pre-existing Media e-existing Media must he d must he media must he d must he media must he	folder near the AAF file ed Format if possible dia sve been extracted originally as PP to importing the AAF file		lace Rendered Fade Cli moved Fade Curves: moved Cross Fade Curv ons wert whole Envelore un	ps by Real Fades or X-1	rades er Linear er OLinear
Embedded Med Extract to a Extract Medi Extract Medi Extract o Note: Pra	Ila Options in 'Extracted Media Files ia as: Keep Embedde nly non pre-existing Media e-existing Media must h d must be mounted prio	c' folder near the AAF file ed Format if possible dia sve been extracted originally as Pf r to importing the AAF file		lace Rendered Fade Cli moved Fade Curves: moved Cross Fade Curv ons wert whole Envelope ur malize Envelope to Enve	ps by Real Fades or X- Powe es: Powe res: Powe es: Powe	rades er Linear er OLinear
Embedded Med Extract to a Extract Medi Extract Medi Extract O Note: Pre an Linked Media O	Ila Options an 'Extracted Media Files ia as: Keep Embeddi nly non pre-existing Me e-existing Media must hu d must be mounted prio ptions	if folder near the AAF file ed Format if possible dia ave been extracted originally as PP r to importing the AAF file		lace Rendered Fade Cli moved Fade Curves: moved Cross Fade Curv ons wert whole Envelope ur malize Envelope to Enve vice crossific Octoor	ps by Real Fades or X- Powe es: Powe P	rades er Linear er OLinear
Embedded Med Extract to a Extract to a Extract Medi Extract Medi Extract o Note: Pro an Linked Media O Link to origin	dia Options an "Extracted Media Files ia as: Keep Embeddi nly non pre-existing Mee e-existing Media must he d must be mounted prio ptions nal Media	f folder near the AAF file ed Format if possible da ave been extracted originally as Ph to importing the AAF file		Nace Rendered Fade Cli moved Fade Curves; moved Cross Fade Curv ons wvert whole Envelope un maize Envelope to Enve esign specific Options	ps by Real Fades or X-1	rades er Linear er © Linear
Embedded Med Extract to a Extract Medi Extract Medi Extract Medi Extract o Note: Pro an Linked Media O Link to origin	Ila Options an 'Extracted Media Files la as: Keep Embedde nily non pre-existing Mee e-existing Mea must be e-existing Media must be mounted prio ptions nal Media 8 conversion to import L	f folder near the AAF file ed Format if possible dia we been extracted originally as Pf r to importing the AAF file inits/Locators Path Names	MF Can Avid/Objde	lace Rendered Fade Cli noved Fade Curves; noved Cross Fade Curv ns wert whole Envelope un malize Envelope to Enve sign specific Options Alternate Segments fro	ps by Real Fades or X-1 Poww es: Poww der -90dB to Mute slope + Gain m Clip Selectors/Group	rades er Linear er © Linear

指定できたらそのまま 聞(1) をクロック」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。デスクトップの右下に 6. 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る[Video 1]の 7. 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。



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

ネットワークドライブについて

【問題点】

- NLE(Edius)とPyramixが共通のネットワークドライブを持っている環境で、
- NLEから直接ネットワークドライブにAAFを出力した場合で、
- それをPyramix PC上のローカルドライブに接続されたドライブにコピー後
- AAFインポートを行った場合、

Pyramix はビデオ ファイルを含めて、全てのメディアをネットワークドライブから読み込む事が分かりました。こ の様になった場合、Pyramix は正常に再生を行うことができない場合があります。

【チェックポイント】

- この現象を早めに発見するには、Pyramix の Media Manager で ネットワークドライブ(Z)が Mount されていないことを確認してください。
- または、インポートされたクリップを右クリック→ Properties で、Media File が Z:\ になっていないこと を確認してください。

【解決方法】





そもそも NLE が、ファイルの絶対パスとしてネットワークドライブ(Z)を指定してAAFを書いていますので、それ を Pyramix で修正することはできません。

- NLE から AAF を出力する際に、一旦ローカルドライブに出力させ、そのAAFをネットワークドライブに コピーするというワークフローに変更してください。
- 既に直接ネットワークドライブに出力したAAFで作業をしなければならない場合、開いているProjectを Archive 機能でローカルドライブにアーカイブして、開き直してください。

Archive の操作方法は、「ArchiveとHDの管理」の章をご覧ください。





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。

O Pyramix Virtual Studio by M	erging Technolog	gies - [Template:	3.pmt.pmx]															-	o ×
Project Edit View Clips	Tracks Curso	or and Marks	Markers Selec	tion Fade Edit	tor Media Au	tomation Video	Workspaces	ADR Machines	Monitor Ma	icros Settings	Window Help								- 0
	ু হাহ					9 4 4 5	(x) (k) (k) (k)	6 n n B	(H 49) 🖬 🗄	= = =	P 🗙 🗉 🐌	P P 🛠							
cux 00:05:11;21 li	LS Overw	write / Renozve	Shared Mix	MN 00:03:14;	10 ‡ монт (10:07:32;14 🗘 🗉	oun 00:04:18;	94 © RH 110	на с а с	UT	÷ прил •11:01								
Main Frames 00:05:11:2	1 00	0:03:15:00	00:03:29:29	00:00:44:29	00:03 59:28	00:04:15:00	00:04:29:29	00:04:44:29	00:0459.29	00:05:15:00	00:05:30:00	00:05:44:23	00.05.59.29	00:05:15:00	00:05:30:00	00:05:44:29	00:05.59.29	00:07:15:00	00:07:30:00
Markara		_	_						_										4
T S Polost V IV																			
2 0 Edius2 🔍 🖓 🕅																			
3 🛛 Edius3 🔍 🖓 🕅																			
4 📴 Edius4 🔍 🖓 M	15																		
5 E Musici 💿 🖓 N																			
I R																			
6 🛯 Muxic? 🔵 🖓 N	15																		
I R																			
7 E SE1 🔍 🖓 N																			
II R																			
8 E SE2 ● 🖓 N	15																		
II R																			
3 G No1 📑 🖓 N																			
10 🛛 Audio 1 💽 🖓 🕅	15																		
12481644																			
💮 Media Management																			ņ
Media Folder Edit Select	Convert View	SACD Trim	nmer Media E	Browser Search	1														
	B 🕨 = Bû		10 - C 2- 10	m 🖻 🔒	• • • •	8			on Product Automation	d The Ground De			00000			5	Al Search (Con	bine with #, AND, OR,	0.0004134
Mounted Media Folders	~ · ·		at (at a co) (() () () () () () () () ()					(+)+()+()-)+()+()+()+()+()+()+()+()+()+()+()+()+()							(+(=)-(-)= (=) ()= (= (-) - (=)-(= -)= (-)				0.0004107
¢	, -	Transferration of the second s									F.WKid C	The Coconul	sitPrivate Waters In	The Great Divide#	Items: 0	Items shown: 13	Selected 1 Co	Jumns: 0 Sorted I	by Name Partis
Q Overview 111 EDL 🏣 Do	cument Libraries	" Tracks	Track Groups	Se Playlists	Workspaces	Selection 🛌 Fac	le Editor Illi Mar	kers 💮 CD/SACO	🗋 Notes 😵	Media Managem	ent 🏢 Global Lib	raries 🍯 ADR 🕴	Log 🙆 Metad	ata 🛛 👿 Video 🗠	FX rendering				
00:05:11;21 st	OPPED 4	K IN N			 ф)+) Q	Internal	-	OFF M	PLAY NET PER	ര് ന് 🕫	ier Alignment: No	ne v 🌗 🕽	tr ¶ ≉ :					

- 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	View Clips Tracks	Cursor and Marks	Markers Selection	Fade Editor Media	Automation Video	Workspaces ADR	Machines Monitor Ma	ros Settings W	indow Help
D D 🗳 🖬		RER QQ	Q 🗜 🖬 📾 🖬	I 🔤 🔤 🖬 🦫 📾 I		nt 🗉 🗑 🚳 Ó	i i 🖀 🏽 🎕 📲 🗄	# ## ! !## ## =	• 🗮 🖬 🖬 🍽 🛠
cur 00:05:11	1;21 M S	Dverwrite / Remove	Shared Mix MIN	00:03:14;10 ‡ M OU	⊤ 00:07:32;14 ‡ M	DUR 00:04:18:04 ‡	RIN	IT \$9:00:00:00 ;	R DUR
Main :Frames	00:05:11;21	00:03:15;00	00:03:29;29	:03:44;29 00:03:59;2	28 00:04:15;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
Markers									
1 C Edius1	• • M S								
2 C Edius2	G M S								
3 © Edius3	• • M S								
4 E 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

Pyramic Virtual Studio by Merging Technol	ologies - [Version1]			
A Project Edit View Clips Tracks	Cursor and Marks Selection Fade Editor	Media Automation Workspaces Mac	hines Macros Settings Window Help	_ # ×
D B W B 昭等 る R X	X DD AGA CQ Q Q Q	Q 🗆 🖬 🖬 🗣 🖬 🜌 🖄 🏘	o+ ^ M 11 11	
10:00:21:33261 1 14:5	0:46:36534 🚦 🕺 14:53:49:41810 😫 🎌 00:	00:03:05276	AND AND AND A STATE AND	
Main :Smp [00:00:14:06549]		00 00 20 00000	00 00 25 00000	20
Overwrite/Remove S M				
1 KI ASMGO	CNp 2	100.1	Op 1	-
Voice H- C				
No Group				
Project Default Folder:				
2 1R 2 A S M Q 0	Cig 2	(ch 1	09.3	
Voice H- C				
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 •
- View :画面表示に関するコマンド .
- Clips : クリップに対するコマンド
- Tracks :トラックに対するコマンド
- Cursor and Marks :カーソルとマークに対するコマンド
- Makers :マーカーに関するコマンド
- Selection :選択したものに対するコマンド .
- 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
- Automation :オートメーションに関するコマンド
- Video :ビデオトラックに対するコマンド
- Workspace :ワークスペースの保存と再現 •
- ADR :アフレコ専用のワークフロー •
- Machines :トランスポートに関するコマンド
- Monitor :モニターパネルに関するコマンド
- Macros :複数のコマンドを1つの命令にまとめるマクロの作成
- :Pyramixの操作環境の設定 Settings •
- Window :作業ウインドゥの表示 •
- Help :マニュアルやバージョンの確認

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 Techs	hologies - [Version1]				
Project Edit View Clips Tracks	Cursor and Marks Selection Fade Edit	tor Media Automation Workspaces Machine	s Macros Settings <u>W</u> indow Help		- # ×
口回転回 間等 30××	X DD X 445 L Q Q	a a b b b b b b b b b b b b b	- AT 🚰 🕰 🕰 🎵		
000021533261	53:46:36534 : 14:53:49:41810 : 14	00:00:03:05276 :	NEWSREN I NEWSREN I		
Main :Smp [00:00:14:06549]		00 00 20 00000			oc
Overwrite/Renove S.M.					
1 . ASMGO	Op 2	(cip.)	Op 1		
Voice H- E					
No Grap - D		and the second s			
(Project Default Folder)					
		THE SECOND STREET			
2 1R 2 A S M G 0	Og 2	Cip 1	Clg 3		
Voice H- C					
No Group. + @				Contraction of the local division of the loc	
(Project Default Folder)					



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



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 Settings > Application > Desktop Layout 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。

	। ি ে তাহা 🗮 ରେ এ ବ 🗜			
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 <u>س</u>	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			
শ্ব শ্ব	View > Waveform display > Larger / Smaller 波形表示を縦方向に拡大/縮小			
	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			
€ €	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	
	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
	View > Windows / Tools > Monitor Monitorパネルを表示
	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
0 0	Clip > Lock / Unlock 選択したクリップの編集を禁止/禁止解除
Ŧ	Clip > Lock Horizontal Drag 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
MS	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 💠	Mark In の位置
M OUT 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



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

-
•

ROUT 00:02:34;16 ‡ R	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。

Main :Frames 00:03:04;14 Markers	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。
	S ▲ 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。
	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。このエリアをトラックボックスと呼びます。
	以下に各ボタンの意味を解説します。

アイコン 意味 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 Edius1 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 I (1) そのトラックが属しているTrack Group Na Graup 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 <u>ि</u> 🕥 Auto 🚺 Repro Input トラックのMute M



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
	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 ₩ 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 Autametian +	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。
Internet of the second	表示トラック数の設定 および高さの調整



%

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



Editor Tab

ALL ASMGO								
	Diario -	en Hilling (C)		The second second	AN (D)	Thanks Hits Hit (1)		
sic 🔶 🕂 🖬								
anno. 4 @			and and a state of the state of		Man pro-h-h-h-h-h-h-h-h-h-h-h-h-h-h-h-h-h-h-h		persient der bei bei enter enter an bei bei	
ject Default Folders								
322 ASMG0	Dania	49 YR (7)		Types 40	He as	Thanks 40k Hz (D)		
e + C								
Group. + @			designation in the local		terre brend		naiseda in a subard	
ject Default Folders								
ASMAR	Size 1	New Location		100 × 2 Me	e Lecation	Sice 3 New Locat-	on	
		Distant Laurence	Iters (Deserve)	In the second		Sing 3 (Single Low		
24884								
4 0 6A + 1 1 1	·	n und Connection	and and successive	al second and	and the second secon	and become state and	Contracting Contraction	
**************************************	Report Communities	un unpit Commettion Group	solo with Rocard Real	al Nontrana	Annual Constant of	terne Statement (Statement Statement (Statement) Statement (Statement)	and the formation of the second	
B BA	Regro Comments	und Consection	Sala Wale Restard Real	al secretaria	Aleren a Marine a Aleren a Marine a Distance a		Project Default Follows	
Click here to add a new Track or S voice	Влять Солонско 1 - L (Vace) 1 - R (Vace)	una Committee United Committee	Solo Wole Receb ^{® Red} Sate Sate	Allo Auto	na America Water Alexand Canadari Wavetorn Wavetorn	nee hatterstaan beevi Same Same Same Sa 98 98	Constants Constants	
Click here to add a new Track or S Voice Voice	R.9976 Cookerson 1 - L. (Voice) 1 - R (Voice) 2 (FX)	un Vand Consection 1 2 1	sola wola nata ^{a na} Sate Sate Sate Sate	All Markow ¹⁰ Auto Auto Auto	Mavedorn Wavedorn Wavedorn	N N N N N N N N N N N N N N N N N N N	Orgent Calification	
Click here to add a new Track or S- Voice Voice FX Music	Rate Connects 1 - L. (Voce) 1 - R. (Voice) 2 (FX) 3 - 1 (Music)	verbel Contraction 1 2 1	Solo Mole Reco ^{Red} Sole Sole Sole Sole	All Auto Auto Auto Auto Auto	Maveform Waveform Waveform Waveform Waveform	8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8 8	Operation of the second s	
R S SA + + +	Rame Comments 1 - L. (Voice) 1 - R (Voice) 2 (7%) 3 - 1 (Music) 3 - 2 (Music)	und Commission 1 2 1 1 2 2	Solo Mole Reco ^{4 Red} Sate Sate Sate Sate Sate Sate	All Auto Auto Auto Auto Auto Auto	Maveform Waveform Waveform Waveform Waveform	100 100 100 100 100 100 100 100 100 100	Constants Constant Constants Constant Constant	
VAE DAA	Regré Commession 1 - L. (Voice) 1 - R (Voice) 2 (7x) 3 - 1 (Music) 3 - 2 (Music)	n van committee 1 2 1 1 2 2 2 0 0 anges Maris	solo wole preset Sale Sale Sale Sale Sale Sale Sale Sale	Al store was a constant was a constant was a constant c	Mavedom Wavedom Wavedom Wavedom Wavedom Wavedom Wavedom	Norma Salar Sal Salar Salar Salar Salar Salar S	Project Default Folder- Project Default Folder-	
Cick here to add a new Track or S. Voice Voice PX Music Addr: Danges	RANGE COMMANN 1 - L (Vice) 1 - R (Vice) 2 (75) 3 - 1 (Musc) 3 - 2 (Musc)	n ves correction 1 1 1 1 2 Changes Marks	Solo you geod ^{Red} Sale Sale Sale Sale Sale Sale Sale Sale	Aldo Aldo Aldo Aldo Aldo Aldo Aldo Aldo	Waveform Waveform Waveform Waveform Waveform Waveform	Alternation Server Server Server 96 96 96 96 96 96 96 96 96 24	Orgent Definal Folder-	
A 0 0 0.4 x x x x x x x x x x x x x x x x x x x	8 (Vace) 1 - L (Vace) 1 - R (Vace) 2 (75) 3 - 1 (Music) 3 - 2 (Music) menti ib Tanka	n visit committee 1 2 Charges Marks Tack Groups 1	Solo yon gand ^{bard} Sale Sale Sale Sale Sale Sale Sale	Aldo Addo Addo Addo Addo Addo Addo Addo	Mavedora Wavedora Wavedora Wavedora Wavedora Wavedora Wavedora	96 96 96 96 96 96 96 96 96 96 96 96 96 9		
Cick Inter Is add a new Track or S. Voice Voice PX Music Addr: Changes Prime EDL Decu	Вите Солония 1 - L (Voce) 1 - R (Voce) 2 (FX) 3 - 1 (Music) 3 - 2 (Music) ment Litz. Tracks	n vas commeton 1 2 1 2 Changes Maris Track Groups	Sala Sale Sale Sale Sale Sale Sale Sale Sale	Audo Audo Audo Audo Audo Audo Audo Repro	Waveforn Wav	96 96 96 96 96 96 96 96 96 96 96 96 96 9) Lue Segu
A 8 5 5 A Click here to add a new Track or 5. Voice Voice KK Music Music After Thanges Intervent EDL Decu 0:00:21:17 storesce	Regree Comments 1 - E. (Visce) 1 - R. (Visce) 2075) 3 - 1 (Music) 3 - 2 (Music) 3 - 2 (Music) ment Libr. Tracks	visit commission visit commission 1 2 1 2 Changes Marks Track Goups F	Sala Uda generative Sale Sale Sale Sale Sale Sale Sale Sal	Audo Audo Audo Audo Audo Audo Audo Audo	Mavedom Wavedom Wavedom Wavedom Wavedom Wavedom Wavedom Wavedom Wavedom Wavedom		Arriget Default Folder- Arriget Mada Manag. Global Libraries C) Lue Segu

トラックの下にあるEditor Tabl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



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

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	オフセット恐会ガクシ
Internal	オブゼッド設定小ダブ。
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 Got 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。
VOT RESPONDING Del ###################################	チェイスボタン。
	タイムコード選択メニュー。
Set Goto 00:00:00 \$ Set Goto 00:00:00 \$	キーボードからのコントロールを有効にする。
LTC	
In 00:00:00:00 Dut 00:00:00:00	LTC モニター
In 00:00:00:00 Out 00:00:00 <	9 PIN TC モニター。
Controlers	
Online Jog-Wheel Mode Shuttle Jog Shtl Loop Nav Zoom Off	外部コントローラーのモード切蒸。

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 態のときのみ 使用できます
7 Home	8 †	9 Pg Up	+	カーソル位置 にINポイント を設定
4 ←	5	6 ↑		INポイントへ ロケート
1 End	2	3 Pg Dn	Enter	REW
O Ins		Del		Stop

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
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	マシンセレ クト
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	
REW	FF	Play Selection 遅択した部 分をソロで 再生	Play/ Pause
Stop		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。



Contraction Contra 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 S M G 0				The second				
Music H= G					A REAL PROPERTY		And the second second second second	
No Group		the second second	a contraction of the second	Page 1 - Day		The second	and the second s	
Onspect Default Folders								
Charges Marks								
6 A 5 M + 0	Silos 1	New Location		Sec.2	New Location	Sice 3 New Local	ition .	
7 A 5 M	thes 2	Nghal Location	Tice 1 Orginal Local	ion :		Silve 3 Original L	and the	
124.8.6A ·	e							••
	-	n				and and	n cantan	
N.S.C.	Repro Contra	WERK CONTRACT	Solo with Record Room	Horacers	AND A DESCRIPTION AND AND AND AND AND AND AND AND AND AN	Show Size B	Starter and Starter Follow	
Click here to add a new Track or S								[4]
* Voke	1-L (Voice)	1	Sale	Auto	Waveform	96	«Project Default Folder»	0
Woice	1 - R (Voice)	2	Sate	Auto	Waveform	96	«Project Default Folder»	
E FX	2050	1	Sate	ALED	Waveform	96	«Project Default Folder»	
Music	3-1 (Music)	4	Sate	Auto	Waveform	96	«Project Default Folder»	
Music	3-2(Music)	2	Sate	ALED	Waveform	96	<pre></pre>	U
After Changes		Changes Marks	Sate	Ringro .	Waveform	24	«Project Default Folder»	The second se
-)•
Overview EDL Docu	ment Libe Tracks	Track Groups	Playlists Workspaces	Selection	Fade Editor Markers	CD./SACD	Notes Media Manag. Global L	braies Cue Sequencer
00:00:21:17 STOPPED			P		Internal . Or Play	0		
AutomationPoints: 0 / 0 - Clips: 270 / 1036	80 - Mobs: 147 / 34	104	Nudge: 1 (1 Fm)	0.08	CPU: 0% 10240 Smpl/213.3	ne TC 25	ilpt Audio: 48 ki	tr i

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



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



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、別のフォルダー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
- 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 1:00:115722	reidev - L'00000000 - S 07793510 - C 077935703	0:0718.0204
	السيمانية مقاديا		all street by the second sector by
	المساعديهاي	an an an an the first of the second	enterior de la francés de la companya de la company
	. h. on the later of the	ware a series of the second	marker but a such a
ļ	h a su a h i h i h i h i h i h i h i h i h i h		

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			×
			~
Permanent Mount	Reset Recent Mounted Folders List	Browse	
	Create New Folder Mount	Cancel	

- Browse... 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 3. 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 Trimm	er Media Browser	Search				
- X 4 - E E	l 🕨 🗈 🚨 🔯 🛛	- <u>-</u>	• • • •	R 🖂			
		A! Search (Combin	ne with *, AND, OR,	NOT)	0		
🖃 😨 Mounted Media Folde	? 1: 00:40:44:02 Sing Brother Sing	Out Demons Out - L: 0	0:04:48:18 - S: 00:4	4C O: 00:45:32:	20		
💼 BBC Test materi							
ia	Name		TCIn	TCOut	^		
🚊 🔤 Friday Again	Sin a Brathar Sin a Officer Dee		00.16.12.12	00.17.51.02			
Media Fi	Sing Brother Sing_Officer Dan		00:10:12:12	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	Ŧ		
4	•			Þ			
	S:\Merging from Dark Materials\Wav files imported from 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

- 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 TImeCode 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。



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> 」を参照してください。
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) 🔤
la <u>n an an Indone dination</u>	Lee and the acceleration of the second se
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	Marker	s Selec	tion	Fade	Editor	Media	£
08	6	0	cx 🗎	n Met	₫ 號	Q @ 6	₹ [FI 🔤	•		•		6
CUR (00:10:1	6:12	М	S	Overw	rite / Remove	Share	d Mix	MIN (00:01:	49:04	\$ мои	т
Main :Fran	nes	00):10:16:12		·	00:10:00:00	Ύ	00:1	10:30:00	L	L I	00:11	:00
Markers													
1 0	Edius	1	ନ M	S									
2 0	Ediu <i>s</i> '	2	ନ M	S									
3 0	Edius	3	ନ M	S									
4 0	Edius	4	ନ M	S									
5 1	Music	1	<u> ଜ</u> M	S									
± 2													
6 1	Music	2	ନ 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。
Image: Second Second Production Image: S	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。



: 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



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ていきます。

I R I A S M Q I Bare → Fill With Ram, → Φ Original Maturi Fallers (K	
	Mille Anderly Hardelbert and Ander and Anders and Anders Charles and a
12 m 2 A S M G Φ Texture H= Ω We Walk. A Φ Φνομαί δαλαίτ γιαδιού χ	"While a high his his to a burn to a source the function of
	Mind on hill the hill the one of the last of the second of the second se

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。

I w + A S M G ● dress → D the test ← dB despat beauti fation: g	MICHAN MICHANNER CONTRACTOR	
	White of sheet, the sponse of the addition of a least and the second development of the	
2 M A S M G C Stress H G N K MS	"White the part of	
	While we dedu the strend all added to be a state and a season while big a se	

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。



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。







Strip Too

-144.5

9

Solo

-1

Nar

SF Ø PF

0.0 dB

Mute

Pad

Ø 48V

Mic

Dlay 0

Input

💮 C: 9

Strip Too

-144.5

0-

-12 -

.74 -

-48 -

8 0 SE2

Solo Mute

SF Ø PF

Dlay 0

Input

@L:

💮 R:

7.2.1 PyramixのMixerを使用する

Strip Too

-144.5

0-

-6

-12 -

-24 -

-36 -

-48 -

10

Solo Mut

Na2

SF Ø PF

0.0 dB

/ Ø 48₩

Dlar O

Input

💮 C: 10

Mic

Pad

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

Pad パッド

~

ø

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	
#8のON(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。



Solution Content of the second state of the se T: 03-5723-8181 F: 03-3794-5283 U: http://www.dspj.co.jp



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。



トランスポートは、常に画面左下に表示されています。

			2000 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10			
Total States						
LINES I II						
100000 (111) (process) 66-60-60 (therein)		International States (and space (and a state (a state)) and (a state)	د			
	↓					
0.0			Danas St. Disulists St.		ra ra lloma ll'h	
Uver	Term III EDE B Document Libra	ries Iracks Irack (aroups - Playlists ++	workspaces HA Selection	rade Editor 14 a Markers 0	5073ACD E No.
00:0	0:00:00 STOPPED			Inte	rnal 🗾 Off Play W	

録音を終了するには、Stopボタン・をクリックします。

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、Rec Readyボタンを右クリックします。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)。







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。

	_ 🗆 🖬
Pyramix Virtual Studio by Merging Technologies - [PyramixProject1]	- D X
Project Edit View Clips Tracks Cursor and Marks Markers Selection Fade Editor M	vledia Automation Video Workspaces ADR Machines Monitor Macros Settings Window Help 🗕 🗗 🗙
■■■型課 ▷○▲ ▲ ● 전전米¥ ※ Q Q Q Q ■	
CUR 00:00:00;00 M S Dverwrite / Remove Shared Mix M B 00:00:00;00 ¢	; MOUT 01:00:00;00 \$ MDUR 01:00:00;00 \$ RN \$8:88:88 \$ ROUT \$8:88:88 \$ ROUT \$8:88:88 \$ ROUR \$8:88:88 \$
Main Frames 00:00:00,00 00:00:00 00:04:59:29 00:10:00:00 00:14:59:29	s ocłastkow oczązej ocz
Markers	
I D Mono D O M M S Ra huar E F P P V A Na Drap Ra Automotor ▼	Maxi M C R O D X Max Busses Panning Panning Panning Panning Panning Panning Panning Panning Panning Panning Panning Panning Panning
2 Mono O O M S To hor D F. O W A Na Gray Na Automation	144.5 144.5 12 12 9 9 10 9 41 41
	34- 34- 36- 35- 35- 46- 46- 40- 40-
	1 2 0 MB1 +
124816A (Mana Mana Mx Bus -
© Overview © 000000000	Solo Mute Solo Mute Safe (1)00000002
	SF Ø PF SF Ø PF
	1/0 & VCA
	Diaro Diaro
📿 Overview 🎢 EDL 📾 Docum 🖿 Tracks 📮 Track G 🛸 Playlists 🚟 Worksp 🗮 Selev	ction 🗻 Fade Ed 🕪 Markers 🛞 CD/SACD 📄 Notes 🎲 Media 🕞 Global 🎼 ADR 📍 Log 🚳 Metada 👿 Video 🖂 FX rend
00:00:00;00 STOPPED (()) > () > ()	
Nudge: 1 (1 Frm) Level3	CPU: 0K 1464 Smpl/30.5 ms TC: 29.97 fps Drop Audio: 48 kHz

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				X		
Target Settings Mix Down Name Kerberos #1 section			Record Whole composition Between Marks Selection			
Madia Saldes				Processing		
Media Format	MP4/AAC	•	•	SRC and ReDithering		
Media Wordlength	16 [bps]		•	Loudness and True peak Limiting		
waverorm	Generate WHILE record	ding		(only for Stereo and 5.1 Surround media)		
Mix Sources (double dick to t	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	Archiving Meta	adata		
V Keep in default library Offline Controllers						
Place in VCube		Generate	Archiving Metadata XML along Mixdown files			
wrap in video	Settings					
			Mix Dow	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 Bus/Stom	 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BWF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。

	Street, Disatiliais in Reary	Probectaries - Disederated								
	12 Protect Edit Very Olyc	Testa Cover eri Nella	Selection Tale Drive	Hele Adventor Weissons	MPI Hadres Reco Drive	a jula his				- # 8
	D D # 2 10 1721	14 [2 2 2 4]		N 20 27 10 ¹ 14 20	医自己 医神经炎		H BILL A & A &	15 2 2 4 4 4 2 2 4		
	IN TRACEMENT	·	Sectores 1 1 1			and the state of t				
	toss the (minute)	larent .	and a second second	Set of the	and a stand	Supervision 1	There exists in the second sec	iteraryinin 1	Internation 1 1 1	investing " " Jacobia
	name frame 5 in									
	TKA ABBGE			Produce	04	Total and the second seco				
	Dee H Z					II SIC II		الشاء الجاهد		
	he have a set of the					1111111111111111		ULU MALUNU		
	Print Main Films					11446	医尿道 法法	180.41.20.4		
				1.		1 N N 1	Color to Mills	A DESTRUCTION OF A DEST		
					ALC: N. 1.	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	A AND A AND A	al contrading of		
						1.10	1			
						1000				
					WY YI	the state	A 4400 A.			
							A ARENAR	N. TREAMAN		
	1					10.4	entra Ste	THE ALL HE LEAD.		
							ութեր ստո	10/11 11/1		
	2					11 M ~ 1		이야지 영제에 귀엽다		
						1111		1 MA TEN 1980		
						U 77				
	SRA VEHCE				129	100-00		र प्रदर्श स्थित प्रयो		
	Maar II- L			1			100 W	医静脉 人的机械机		
	The Manager and Conceptual State of the Stat					l Maria 1	12-6 TR. O. I	AIR other Mat		
						. 150.0630	111-45 T D Ub U	1 10 10 20 10		
					tel nu	1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1	M CALLER 114	ALL MADE AND ALL MADE		
					121 211	A DESCRIPTION OF A DESC	AND NOT THE OWNER.	a constraint a		
					ALL ALL	MMM				
					ALC: NOC	HAUTCOM .				
					10.1/1	the second	but a selle that	a constraints a		
					11 11		NUMBER OF THE			
West and a first the first the				n		1.1018-001				
						1142-00-11		1 27 St 1 1 1 1 1		
						TT12 ~ ~		CMA 1001 01070		
						195		「周川」「全計観日		

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、
- 2 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。

R Farann Ditar(Date to Heara Schedate - Dashrum)		HALL D
13 Point Dit Ver Chri Tente Lour ed Neto Stirvite Tale Dite Mete America Met	gann HD Malon Ares Irius Sale Ma	- # 3
自己的理由 1993年1993年1月日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日	中国語(自己意)を取して、「二日(常用部門(中)なな))(別別)(別別)(語)(語)をなる)な話(なら)	
E 7 account : • account : • However : • However : • However :	Stream () as strategy () as strategy ()	
tes na (memore) (constant (constant)	Destrine Destries Des	in a sint
Datas (Sama S M		
复发达 具体相信曲	Andre CD	
See H-C		
Second Marked States 1		
THE PERITOR A		
	A Contraction of the second seco	
and a statement of		
2 ** 1.5 11 4 5	And a second sec	
No. 1		
Read Management of		
	A CONTRACTOR AND A	

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	
Renderling Process Others > Extra Hanc Optical Gitch Detector Extra Hanc Extra Brack Before Levelizer After Down Pencil Prosonig MPEN3 Pencil	Its Farget Settings Render Name Avaion (1) Prefix with Track Name Nedia Folder C:Wiew Project/Wiender/iMedia files# Format PMF (Recommended) Resolution 24 (bps) Cine file per track. Waveform Generate WHELE recording
Company: Merging Technologies Description: VS3, DirectX & VST Effects Rendering	Source C Whole composition C Between Marks C Selection C Selection (Splk by Groups)

3. 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			ana		dididididi 🗙
10 Bands EG)#5				
■ × 000 24 ■ °< 18 12 • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	0.0.6B 0.0.6B 24- 18- 12- 6- 6- - - 12- - 12- - 12- - 12- - 18- - - - 18- - - 32 63	00.dB 0.0.dB 24- 24- 18- 18- 12- 12- 6- 6- 0- 0- 18- 18- 12- 12- 12- 12- 12- 12- 12- -12- 118- 118- -24- -24- 125 250	15 dB -35 dB 24- 24- 18- 18- 12- 12- 6- 6- 0 0- -6- 6- -18- -18- -18- -18- -24- -24- 0 500 14	17.0 dE 0.0 dB 24- 24- 18- 18- 12- 12- 6- 6- 0- 0- -6- 6- -12- -12- -13- -18- -18- -18- -24- -24- 2K 4k	00 dB 00 dB 24- 24- 18- 18- 12- 12- 6- 6- 0- 0- 0- 6 6- -1212- -1818- -1824- (8K 16K

- 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。 5.
- 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。



2. **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。

Render		
Rendering Process Statut City & Datasta Effects Rack Levelizer Levelizer (Automatic) Nova Pencil Prosonig MPEX3	Extra Handles the design of t	Target Settings Render Name Avalon (2) Prefix with Track Name Or Suffix with Strip Name Media Folder Media Folder Lift Whew Project WRender WMedia Files
		Format Resolution PMF (Recommended) Settings 24 [bps] One file per track Waveform Generate WHILE recording
Company: Description:	().	Source C Whole composition C Between Marks C Selection C Selection (Splt by Groups)





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。レンダリング後 3. 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。





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



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。
- 8. 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 C 0 0 0	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	Speaker A Image: Market A Image: Albert A<	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 de Monitors 2.5 de Monitors 2.5 10 40 40 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	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 ユーザーマニュアルを御覧 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	- 0	×		
		GING		ASTO (on Pyramix 700man)
👻 🃴 RAVENNA Devices		^		
🖀 Horus				
NADAC				
ZMAN Anubis_600064		- 11		2
MassCore			-	
ASIU			1210	
CoreAudio			Horus	
Call Others		_	81138	Anubis
Emotion Servers				600064
Pyramix Servers				
👩 VCube MXFix Servers				
Chistian Seniers		~		

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。

2 モニターしたいSourceを選択します。

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





3 複数の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

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 **(4**) 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、20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。







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	
Target Settings Archive Name Archive Location	Archiveの名前を決めます。通常はProject名に日付などを付加してください。 この名前がArchive先のフォルダ名となります。重複しないよう気をつけてください。
Options Consolidate Handles 1 [5]	Archiveフォルダを作成する先を指定します。PCから見える 領域全てが指定できます。 MassCorePCでは"F"ドライブがリムーバブルHDDとなって いますので、緑枠ボックスをクリックし、Fドライブを指定 してください。
Force Copy if Media Files already exist on Target Detation	"Consolidate" にチェックを入れると、"Handles" で指定した 秒数の"糊代"を残して、他の部分は消されます。
Archive Cancel	Librariesを残します。通常はチェックを入れてください。

Archive の GUI





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の取り外 1. Wnidows画面右下の通知エリアにある し」を選択してください。



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、<u>ドライブレターを変更</u>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。



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。

- -口 タスク バーにピン留めする PC ⊐¤ 管理 <u>c</u>e -₿ 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 <u>نې</u> 0 ம ↺ • Ð 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。 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

/ 0								
☞ コンピューターの管理							_	$\Box ~~\times$
ファイル(F) 操作(A) 表示(V) /	へJ↓プ(H)							
🗢 🔿 🙍 🖬 📓 🗩	🗙 🕑 📑 🍺 🗵							
🌆 コンピューターの管理 (ローカル)	Volume	Layout	Type F	File System	Status		操作	
✓ ※ システム ツール	■ (ディスク 0 パーテ (ディスク 0 パーテ)	イション 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	^
 (ロッパンクシューラー) (ロッパントビューアー) (ローカル ユーザーとグルーブ) (ローカル ユーザーとグルーブ) (ローカル ユーザーングルーブ) (ローカル ユーザーングルーブ) (ローカル ユーザーングルーブ) (ローカル ユーザーングルーブ) (ローカル ユーザーングルーブ) (ローカル ユーザーングルーブ) (ローカル ユーザーング) (ローカル ユーザーン	— (7429 0/742 — Media (E:) — Win10Pro_64b	インヨン (シンブル it (C:) シンブル	ベーシック 「 ベーシック 」 ベーシック 」	NTFS NTFS	正常(ブイマリズーン) 正常(ブイト、ページファイル、クラッシュ ダンプ、 正常(ブート、ページファイル、クラッシュ ダンプ、	Ĵ577IJ <i>]</i>	他の操作	Þ
	<					>		
	≕ ディスク 0 ベーシック 476.92 GB オンライン	499 MB 正常 (回復/(ーティ	ジョ 正常(E	EFI システ コ	Vin10Pro_64bit(C:) 76.34 GB NTFS 日常(ブート、ページ ファイル、クラッシュ ダンプ、プ	577		
	ー ディスク1 ベーシック 953.85 GB オンライン	Media (E:) 953.85 GB NTFS 正常 (プライマリパ・	-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。





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 ボリュームを作成できます。	
	シンプル ポリュームは、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>) > キャンセノ	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	·	×						
ポリューム サイズの指定 最小サイズと最大サイズの間でポ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 ポリューム サイズ (MB)(<u>S</u>):	953867							
	< 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。



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

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ライ す。	ブ パ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(<u>A</u>): ○ 次の空の NTFS フォルダーにマウントする(<u>M</u>): 	F ~
○ ドライブ文字またはドライブ パスを割り当てない(<u>□</u>))
	<戻る(B) 次へ(N) > 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 ボリューム 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	にパーティションをフォーマットする必要があります。
このポリュームをフォーマットするかどうかを選択 ださい。	してください。フォーマットする場合は、使用する設定を選択してく
○ このポリュームをフォーマットしない(型)	
◉ このボリュームを次の設定でフォーマット	する(<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(<u>V</u>):	ポリユーム
✓ 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	効にする(<u>E</u>)
	< 戻る(B) 次へ(<u>N</u>) > 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。



れしいシンプル ポリューム ウィザード		×
	新しいシンプル ボリューム ウィザードの完了	
	新しいシンブル ポリューム ウィザードは正常に完了しました。	
	次の設定を選択しました:	
	<u>ポリュームの種類: シンプル ポリューム</u> 選択されたディスク: ディスク 2 ポリュームのサイズ: 953867 MB ドライプ文字または(ス: F: ファイル システム: NTES	
	アロケーション ユニット サイズ: 131072 ポリュール ラベル・ポリュール	~
	<	>
	/ 亘ろ(8)	キャンカル

%



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。

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。

			ANEMAN	
	PC			→□ タスク パーにピン留めする
				管理
₽			♪ フタ しんこじいのかためけ	プロパティ
	100		>> X7-F///5C/ #0/27F9	
Ģ			PC サイズ変更	> ^{ネットリークトライブの割り当て}
<i>1</i> 67	Shutdown & Reb	oot	その他	ネットワークドライブの切断
' 27'				
Φ				
	0) 👩 🔚	

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					— [X I
ファイル(F) 操作(A) 表示(V)	ヘルプ(H)					
🗢 🔿 🖄 🖬 🛛 🗩	🗙 🖸 📑 🍺 (3=				
🌆 コンピューターの管理 (ローカル)	Volume	Layout Typ	e File Syste	m 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 ニィン・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	
>		ディショノン シフノル ベー シンプル ベー	·ンツク ·シック NTFS	正常(ピーンステムハーティンヨン) 正常(プライマリパーティション)	他の操作	+
> 🛃 共有フォルダー	Win10Pro_64	bit (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,		
> 5 4 ローカル ユーザーとグループ 、 6 パコー コンコ						
> 10 ハノオーマンス 書 デバイスマネージャー						
🗸 📇 記憶域						
一 ディスクの管理 ・ ■ サービストアプリケーション						
> m 9 - EXC/799 - 987						
	<			>	4	
	= ディスク O					
	ペーシック 476.92 GB	499 MB	99 MR	Win10Pro_64bit (C:) 476 34 GB NTES		
	オンライン	4991010 正常 (回復パーティショ	」 正常 (EFI システ	正常 (ブート, ページ ファイル, クラッシュ ダンプ, プライ፣		
	= ディスク1					
	ベーシック	Media (E:)				
	953.85 GB オンライン	953.85 GB N IFS 正常 (プライマリパーティ)	(VEV)			
	= 74772					
	ペーシック					
	931.51 GB オンライン	931.51 GB 未期付当了				
		10000				
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	ポリューム (F:) 931.51 GB NTFS			
オンライン	正常 (プライマリパーティション)	間く(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) <mark>ドライブ文字とパスの変更(C) フォーマット(F)</mark>		
■ 未割り当て	プライマリパーティション	ボリュームの拡張(X)		
		ポリュームの縮小(H)		
		ミラーの追加(A)		
	States and the	ボリュームの削除(D)		
	Contraction of the	プロ/(ティ(P)		
		ヘJレプ(H)		

4. 「変更」をクリックします。

I	F: (ボリューム) のドライプ文字とパスの変更	×							
	次のドライブ文字とドライブ 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>O</u> 削除(<u>R</u>)								
	OK キャンセル								

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) の新しいドライブ文字またはパスを入力します。 ● 次のドライプ文字を割り当てる(A): ○ 次の空の NTFS フォルダーにマウントする(M):	F ~ A B	
OK	参 D F G H 手 t J	

以上でドライブレターは変更されます。



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