

[www.merging.com](http://www.merging.com)



# Pyramix

VIRTUAL *Studio 4*  
DIGITAL AUDIO WORKSTATION

## *User Manual*

---

---

*The complete integrated  
digital audio workstation  
for professionals*



# ***Index***

- Chapter- 1 Introduction and Overview**
- Chapter- 2 Starting, Exiting, Files & Settings**
- Chapter- 3 Virtual Studio Overview and Creation**
- Chapter- 4 Virtual Studio Settings**
- Chapter- 5 The Mixer**
- Chapter- 6 Digital Audio Effects**
- Chapter- 7 The Digitizing Session**
- Chapter- 8 DSD Recording and Editing**
- Chapter- 9 Media & Library Management**
- Chapter- 10 The Transport Control**
- Chapter- 11 General Settings**
- Chapter- 12 Media Files, Clips, and Compositions**
- Chapter- 13 The Composition Editor**
- Chapter- 14 Automation**
- Chapter- 15 The Placement Tool**

**Chapter- 16 Pyramix Remote Control**

**Chapter- 17 Customization of Pyramix**

**Chapter- 18 The DiscWrite Application**

**Chapter- 19 Pyramix Options**

**Chapter- 20 Troubleshooting Tools**

**Command Pyramix Virtual Studio Commands Reference**

# Chapter-1

## Introduction and Overview

### Overview

Pyramix Virtual Studio は、デジタルオーディオミキシング、エフェクト、ハードディスクレコーディング、編集機能、CD マスタリングを統合した Digital Audio Workstation(DAW)です。

Mykerinos DSP ボードと Pyramix software の特徴は、Virtual Studio system を形成する際にユーザーに拡張性を与えます。

Pyramix のキーコンセプトは、デジタルオーディオプロセッシングパワー、簡単に作業に割り当てることができることです。これは、外部入力と出力、シグナルルーティング、インターナルエフェクトプロセッサとハードディスクトラックのコンビネーションと、ミキサーチャンネルとコンフィグレーション数を容易にシステムに形成することができます。

### System Components:

Pyramix Virtual Studio コアシステムは、以下のコンポーネントから成り立っています:

- 1) Mykerinos Digital Signal Processor board
- 2) Pyramix Virtual Studio Software

さらに、次のハードウェアオプションが利用可能です:

- 1) Video/Time Code Synchronization bracket
- 2) Tascam TDIF digital I/O interface bracket
- 3) Dua Audio Interface Unit
- 4) Sphynx Modular Digital Audio Interface

他のオプションも利用可能です。詳細はお問い合わせください。

## Hardware

### The Mykerinos DSP Board

PCI 2.1 は、高機能ペンティアム MMX クラス、またはより高い PC システムで動くように設計されています。遅いプロセッサで Pyramix/Mykerinos システムを操作することは可能ですが、推奨していません。

Mykerinos は、デジタル I/O の 64 チャンネルでハードディスクから 64 チャンネルを再生録音をすることができます。

Mykerinos board の後部プレートは、Multi-pin, mini-DIN コネクタ(同期信号)を持っています。

すべての Video/LTC の信号は、外部接続の Mini-DIN コネクタと内部接続用の 16-pin ヘッダーにあります。

Video Out は、VITC output および(または)TC burn-in output として使用します。

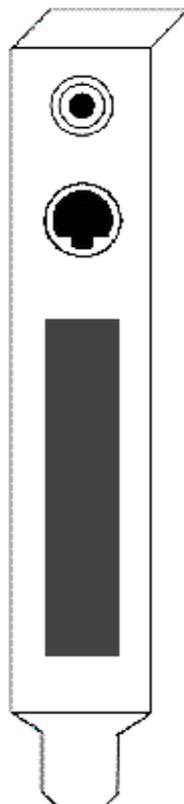
- NTSC/PAL/VITC Video Reference Input
- NTSC/PAL/VITC Video 2 Input or Wordclock Input
- NTSC/PAL/VITC Video Output
- SMPTE/EBU (LTC) Input (balanced, nominal 2 Vp-p)
- SMPTE/EBU (LTC) Output (balanced, programmable level)

96kHz 以内のサンプリングレート(アンバランスヘッドホン/モニタリング出力)に、24 ビットの 1/8 ステレオミニフォンジャックがあります、

これはモノラルチャンネルまたは Submaster からステレオミックスまで送ることができます。

ミキシングとレベルは、Pyramix ソフトウェアから設定します。

Mykerinos ボードの接続は、以下の通りです：



Analog monitor output の 3.5mm Mini-Phone Jack

Sync breakout cable の 9-pin Mini-DIN

I/O Daughter Card output コネクタ-エリア  
Daughter Cards の各々に異なるコネクタ-有

## Mykerinos Modular Architecture

Mykerinos DSP board は 2 つのパーツで設計されています; Main PCI card (Mykerinos DSP カード) と、 Daughter Cards です。これは様々な I/O を、ユーザ側で選択することができます。

## Mykerinos ADAT I/O Daughter Card

ADAT Daughter Card は 2 つの Digital optical input コネクタと、 2 つの Digital optical output コネクタを持っています。

- 1 つめのコネクタ (Input A) は、 ADAT インプット (ch. 1-8) の用、 または optical S/PDIF input (ch. 1-2) 用。
- 2 つめのコネクタ (Input B) は、 ADAT input (ch. 9-16) 用。
- 3 つめのコネクタ (Output A) は、 現在選択した I/O モードに依存し、 ADAT output (ch. 1-8) または S/PDIF output (ch. 1-2) 用。
- 4 つめのコネクタ (Output B) は、 ADAT output (ch. 9-16) 用。

Optical connectors Input A と Output A の I/O フォーマットは、 ADAT モードまたは S/PDIF モードを操作するために Pyramix ソフトウェアからセットすることができます。 ADAT mode の場合、 個々の Optical connector 運ばれた 8 つの Discreet audio channel があり、 S/PDIF mode は Optical connector 毎に 2channel しか持っていない。

## Audio Input and Output on the ADAT Daughter Card

Pyramix へのオーディオ入出力はすべて、 Mykerinos ボードとそれに接続する Daughter Cards のコネクタで提供されます。

ADAT Daughter Card のオーディオインプット/アウトプット接続は下記に記述します。

### To input digital audio

以下の接続により、 Pyramix ヘデジタルオーディオを直接入力してください。

### ADAT Optical connections

ADAT Daughter card に、 ADAT のデジタルオーディオアウトプット、 または ADAT コンパチブルデバイスを Optical A and/or Optical B Input コネクタと接続して下さい。

### S/PDIF Optical connection

Mykerinos ボードに、 S/PDIF コンパチブルデバイス (Optical digital output を持つ DAT や CD プレーヤー等) の Digital audio output を、 Optical A (S/PDIF) Input コネクタと接続して下さい。 ケーブルは 10 メートル以下の TOS link optical です。

## TDIF Bracket Connection

TDIF connector bracketをシステムにインストールする場合、Tascam DA-88, DA-38等のTDIF compatible devicesから、Digital audio inputとoutputの8チャンネルと接続することができます。

Digital multitrack machineに、Bracket connectorとTDIF I/Oポート間のTDIF I/Oケーブルを付加してください。

## To input analog audio:

Input analog audio 信号を Digital format に変換するには、Dua/Sphynx インターフェース、ADAT、DAT 等の A/D コンバーターデバイスを使用してください。

次に、上に記述した方法によって Mykerinos ボードに、コンバーターの Digital audio output を接続してください。

## To output digital audio:

### ADAT Optical connection

Mykerinos ボードの Optical A/Optical B (ADAT) Output コネクタに、ADAT/ADAT コンパチブルデバイスの Digital audio input を接続してください。ケーブルは 10 メートル以下の TOS Link optical です。

### S/PDIF Optical connection

Mykerinos ボードに、S/PDIF compatible device の Digital audio input ( Optical digital input を備えた DAT 等 ) を Optical A (S/PDIF) Output コネクタと接続して下さい。ケーブルは 10 メートル以下の TOS Link optical です。

## TDIF Bracket Connection

TDIF connector bracket を、システムにインストールする場合、Tascam DA-88, DA-38 等の TDIF compatible devices から Audio input/Output の 8 チャンネルと接続することができます。

Digital multitrack machineに、Bracket connectorとTDIF I/Oポート間のTDIF I/Oケーブルを付加してください。

## To monitor analog audio output:

2つの方法があります。

1. Mykerinos ブラケットで、3.5 ミリステレオのミニフォンジャックをステレオモニターセンドとして使用することができます ; D/A は最高 96kHz、24 bit、アンバランス、プログラムレベルです。

2. 上記の方法によって Digital audio を Analog audio に変換するには、Dua、Sphynx インターフェース、ADAT、DAT 等の D/A コンバータに、Mykerinos ボードの Digital audio output を接続します。次に、Audio monitoring system にコンバーターの Analog audio outputs を付けてください。

## MADI I/O Daughter Card

これは、PC で始めて MADI I/O solution を提供する Mykerinos DSP カードの Daughter Card オプションです。MADI Daughter Card は、1 枚の Mykerinos カードで 64 チャンネルオーディオ I/O(48kHz のサンプリングレート)が可能です。

さらに、Word Clock In (Slave Mode)、または Word Clock Out (Master Mode)として設定したソフトウェアの別の BNC コネクタと、MADI TX と RX の 2 つの BNC コネクタを特色とします。

MADI オプションは、96kHz のような x2 サンプリングレートと 192kHz のような x4 サンプリングレートと、標準的なサンプリングレートを実行することができます。

下記に従って 2、または 4 ずつ I/O チャンネルの最大数を分割してください。

Sampling Rate	Max. I/O channels (Std mode)	Max. I/O channels (Extended mode)
32 kHz – 48 kHz	56	64
64 kHz – 96 kHz	28	32
128 kHz – 192 kHz	14	16

## Chapter-2

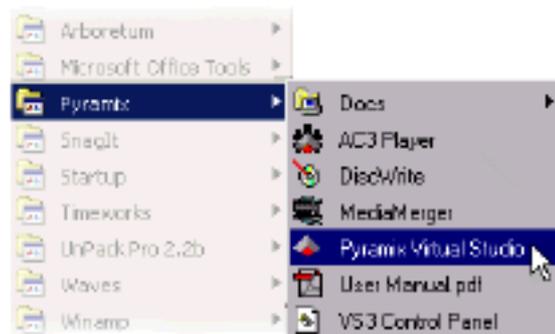
# Starting, Exiting, Files & Settings

## Starting Pyramix

Pyramix アイコンをダブルクリックすると、Pyramix がスタートします。



またはWindows NT Startボタンを使用し、アプリケーションリストからPyramixを選んでください。



前回、Projectを開いたままCloseした場合、Pyramixをスタートさせると自動的に最後に開いていたProjectをLoadします。

## Startup Status Display

Pyramixがスタートする時、Statusバーにて進行状態を表示します。Pyramixは、マウントしているデジタルオーディオメディアファイルをすべて表示します。このプロセスは、システムに多くのメディアファイルがある場合、多少時間がかかります。

## Loading AutoSave Backup

Pyramixには、設定した時間で自動的に現在のProjectのバックアップファイルを作るAuto Save機

能があります。このAuto Saveパラメーターは、General Settings windowのGeneral Panelでセットします。もしPyramixがクラッシュしたり、適切にシャットダウンされなかった場合、以下の画面を表示し、バックアップProjectファイルをロードします。



## Pyramix Project File Management

Pyramixは、Pyramix Project (.pmx)ファイルに次の情報をストアしています:

- Virtual Studio Routing (Mixer Configuration)
- Pyramix Composition (Current Composition when saved)
- Mixer Settings (Current State of the Mixer when saved)
- Automation Data (if any exists)
- Opened Media Libraries
- The Default Library

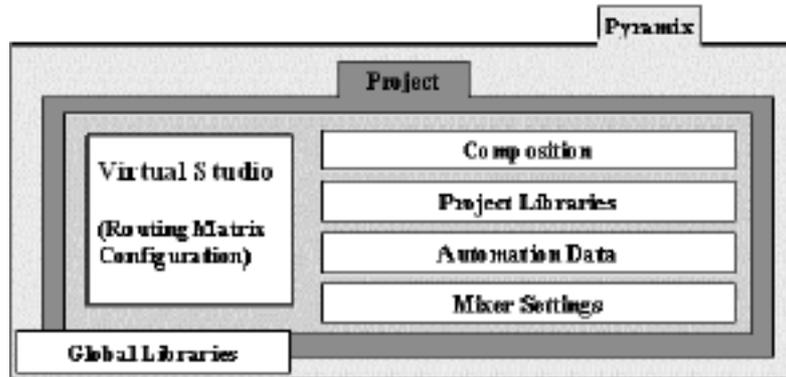
Projectファイルは、コンピュータのハードドライブで選択できるすべてのディレクトリをストアします。しかしデフォルトディレクトリは、Pyramix installation programによって自動的に作られた /Program Files /Merging Technologies /Pyramix /Projectsディレクトリです。

## Relationship Between Project and Virtual Studio

Projectの重要な要素はVirtual Studioです。正しいVirtual Studioなしでは音はできません。

Virtual Studioは、Audio routing configurationです。Pyramix systemを通してSignal pathからMixer moduleとOutput、Audio input (ハードディスクまたは外部)にパッチします。さらに、I/Oコンフィグレーション、Syncソース、サンプルレート他の設定を含んでいます。Projectが存在する場合、Virtual Studioを変更したり、異なるProjectからVirtual StudioをLoadすることができます。これらのステータスはProjectでSaveされ、そのステータスが無効か空、またComposition、オートメーションデータ、ユーザライブラリなしでも、Projectは存在することができます。

次の図は、Pyramix ProjectのコンポーネントとPyramix Applicationの関係を示しています。



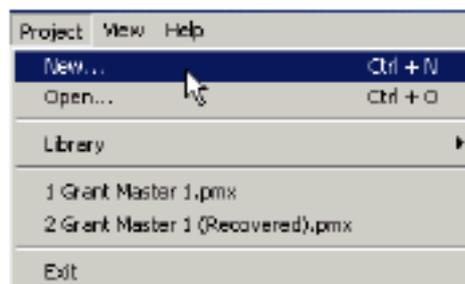
これらのProjectコンポーネント(Virtual Studioを含む)の内容は変更することができます。

## The Project Menu and Toolbar

Pyramid Project管理コマンドはすべてProjectメニューにあります。このメニューを開くには、メニューバーからProjectをクリック、または[Alt + P]と打ち込んで下さい。

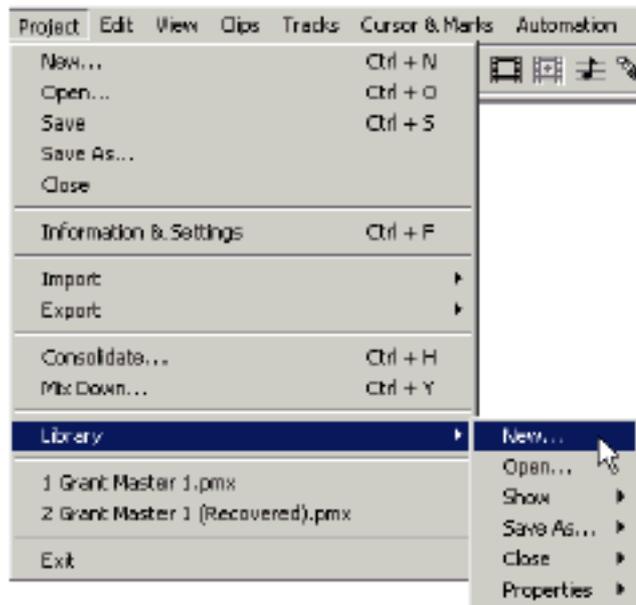
- クリック、またはリストされたキーを打ち込み、コマンドを選択します。
- キーがリストされていない場合は、その項目がキーに当てはめられていません。
- 何も選択せずにProjectメニューを閉じるには、再びメニューのタイトルをクリック、またはどこかをクリックして下さい。

Projectが現在開いていない場合、Projectメニューの省略バージョンが開きます：



Projectを既に開いている場合、広範囲なProjectメニューオプションを表示します。

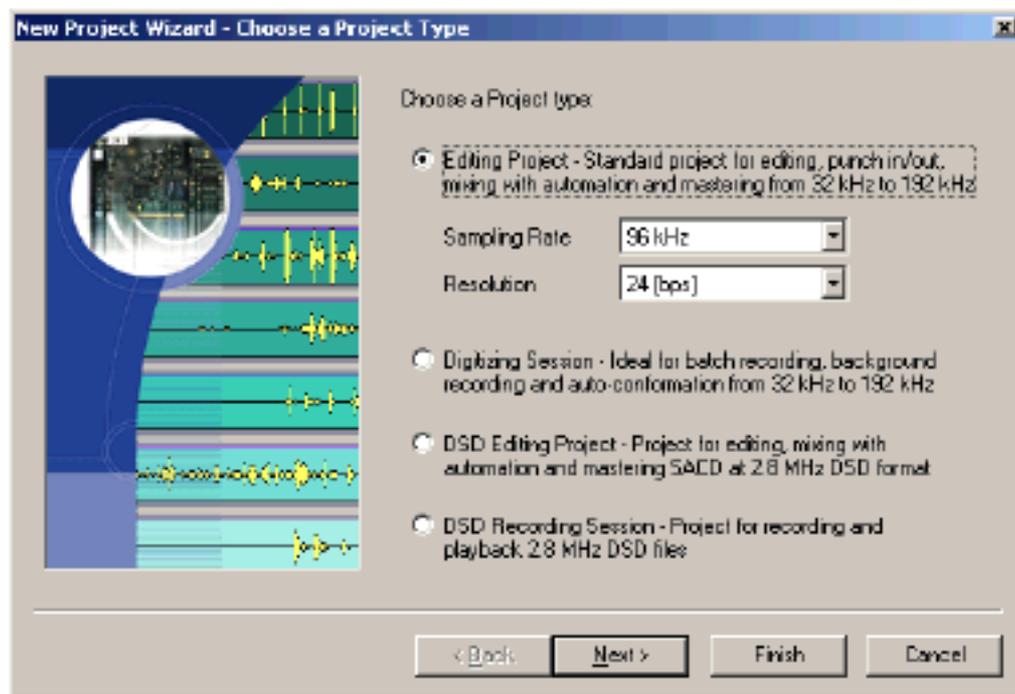
このメニューリストのコマンドとオプションの詳細は、後で記述します。



## New - The New Project Wizard

New Projectを作成するには、ProjectメニューからNewを選択、または[Ctrl + N]と打ち込みます。  
これはNew Project Wizardを開始し、3ステップでNew Projectを作成します。

### Step 1: Choose the project type



Editing Projectは、Pyramixの標準的なProjectです。サンプリングレートとBit(16、24、32 Bit)を設定します。このセッティングには、Defaultが用意されています。サンプリングレートのDefaultは44.1kHz、Bitは16Bitです。

Digitizing Sessionは、Pyramixへオーディオメディアを取り込むために使用する、特別なProjectです。Digitizing Sessionの詳細は“The Digitizing Session”章を参照して下さい。

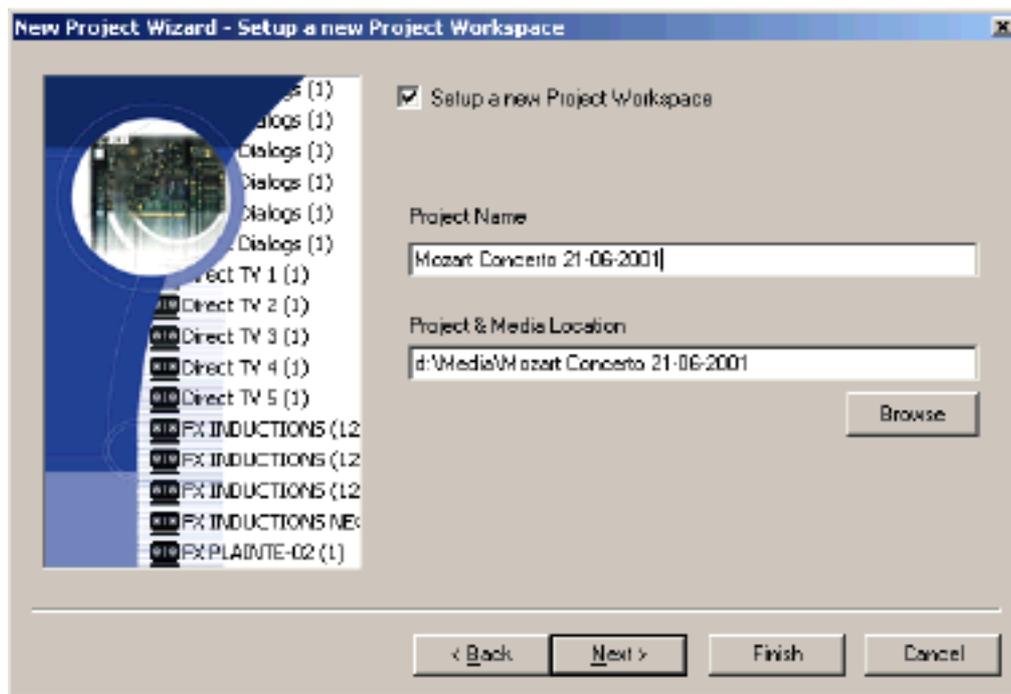
DSD Editing Projectは、2.8 MHz DSDフォーマットでオーディオを編集し、ミキシングする特別なProjectです。

作成するProjectのタイプを選び、[Next]ボタンをクリックしてニューメディアフォルダーを準備

し、Projectに名前を付ける行程のステップ2へ移ります。

[Finish]ボタンをクリックすると、選択したタイプの空のProjectのみ作成します。

## Step2: Setup a new project workspace



ここではNew Projectに名前をつけ、Projectの新しいフォルダーを作成します。この操作を行うには、[Setup a new Project Workspace]をチェックします。

Project & Media LocationのフィールドをProjectフォルダーの位置に、Project名をProject Nameフィールドに入力して下さい。

[Browse]ボタンをクリックすると、Project位置のダイアログが開きます。

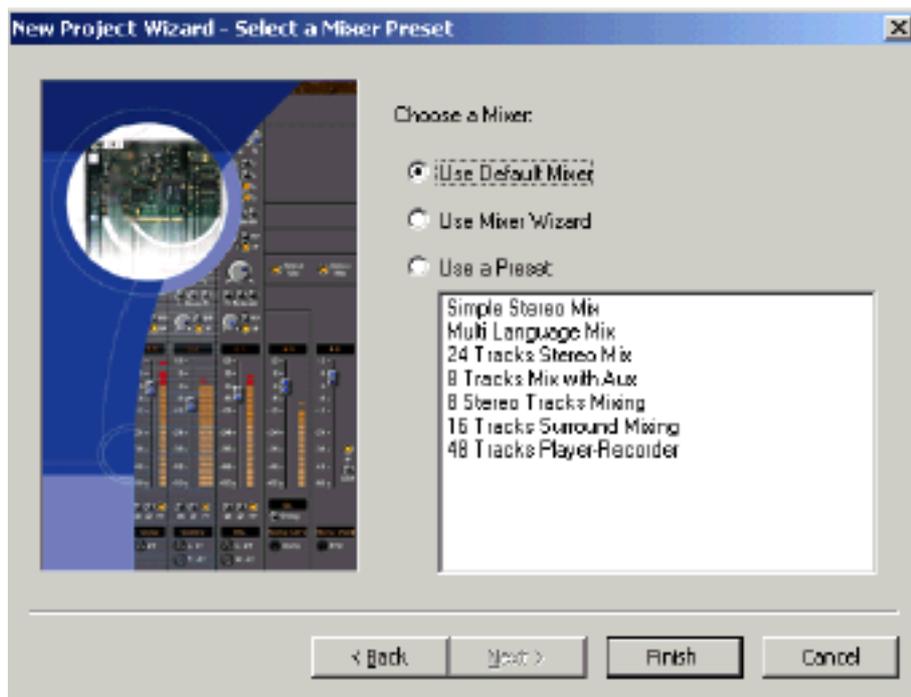
[Next]ボタンをクリックすると、下記の操作が行われ、ステップ3へ移動します。:

- サブフォルダーは、選択したProject & media位置で作成されます。
- このフォルダーは、New ProjectでMedia management windowにマウントされ、新しく記録したメディアファイルのターゲットとしてセットされます。
- Pyramix Projectのファイル名は、Project名にセットされます。またProjectファイルのパスは、新しく作成したフォルダーにセットされます。Saveした時、これらのセッティングはSave Asダイ

アログで表示されます。

[Finish]ボタンをクリックすると、新しいフォルダーを作成し、空のProjectのみ作成します。

### Step 3: Create the Virtual Studio Mixer



ステップ3で、Virtual Studio mixerを作成します。[Finish]ボタンをクリックするとProjectとMixerが作成されます。

#### Use Default Mixer

空のミキサー(その後配置可能)を作成します。

#### Use Mixer Wizard

Mixer Wizardを始動します。

#### Use a Preset

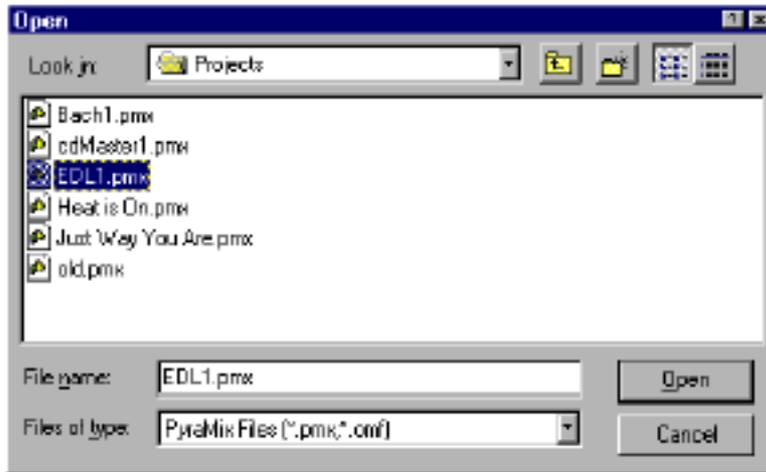
Mixer Presetを選択します。Mixer Presetは追加することもできます。

Mixer WizardとMixerを配置する方法は、“Virtual Studio Overview and Creation”を参照して下さい。

い。

## Open

既存のProjectを開くには、Project menuからOpenを選択、または[Ctrl + O]と打ち込みます：



希望するProjectない場合は、Projectディレクトリ、または開きたいProjectを含むディレクトリをチェックしているかどうか確認して下さい。

Projectを選択し、[Open]をクリックします。

## Multi-document Support

クリップボードは、ProjectのClose/Openの間でSaveされています。異なったドキュメント間でSelectionをCopyし、Pasteすることができます。さらに、Project間のCopyを容易にするために、1つ以上のProjectを開くことができます。

## Save

ProjectをSaveするには、ProjectメニューからSaveを選択、または[Ctrl + S]と打ち込んで下さい。

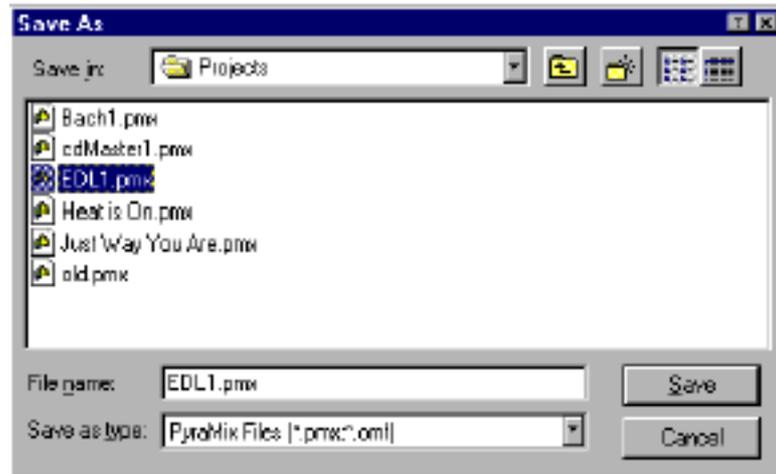
以前にSaveしていた場合、最後にSaveしたものが上書きされます。

Projectを一度もSaveしていない場合、Save As windowが表示されます。

新しい名前を打ち込み、Saveをクリックして下さい。

## Save As...

新しい名前でProjectをSaveするには、Project menuからSave Asを選択します：



新しい名前を打ち込み、Saveをクリックします。

## Close

ProjectをCloseするには、Project menuからCloseを選択します。



最後にSaveした状態から変更しなかった場合、ProjectはそのままCloseします。

最後にSaveした状態から変更し、Saveしていなかった場合、変更をSaveするかどうか尋ねてきます。Saveし、Closeするには[Yes]をクリック、SaveせずにProjectに戻るには[Cancel]をクリック、SaveせずにCloseするには、[No]をクリックします。

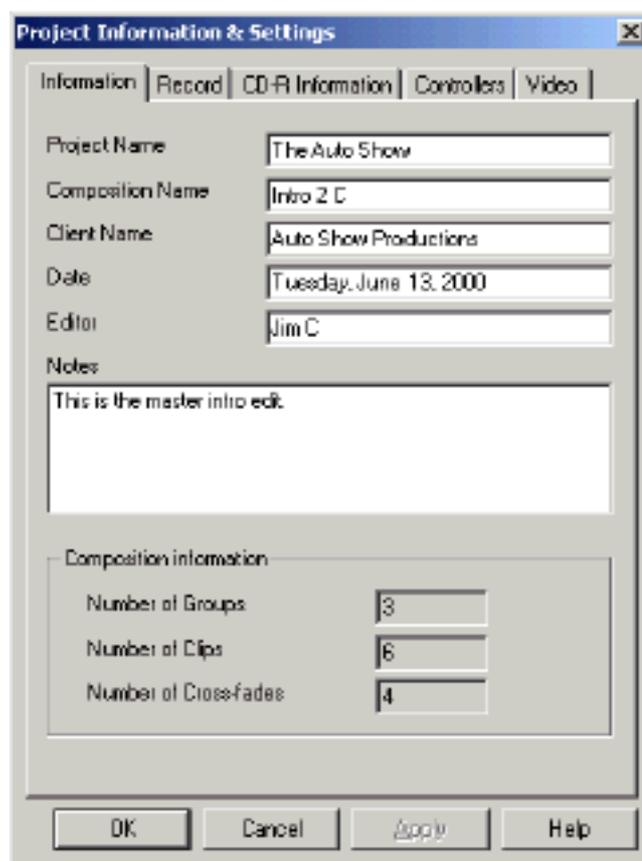
## Viewing Project Information and Settings

現在のProjectのインフォメーションとセッティングを見るには、Project menuからInformation & Settingsを選択、または[Ctrl + F]と打ち込みます。

### Information Panel

Information Panelは、現在のProjectに関する情報を表示、入力することができます。

このInformationはこのProjectに特定です。



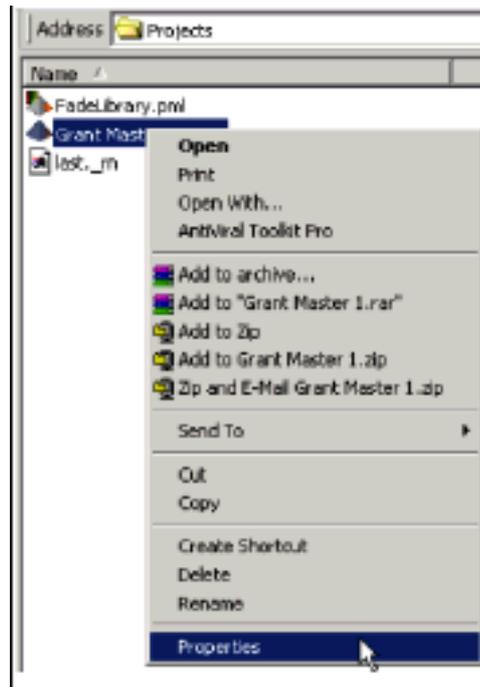
The screenshot shows a dialog box titled "Project Information & Settings" with a close button (X) in the top right corner. The dialog has several tabs: "Information", "Record", "CD-R Information", "Controllers", and "Video". The "Information" tab is selected. The dialog contains the following fields and sections:

- Project Name:** The Auto Show
- Composition Name:** Intro 2 C
- Client Name:** Auto Show Productions
- Date:** Tuesday, June 13, 2000
- Editor:** Jim C
- Notes:** This is the master intro edit.
- Composition information:**
  - Number of Groups:** 3
  - Number of Clips:** 6
  - Number of Cross-fades:** 4

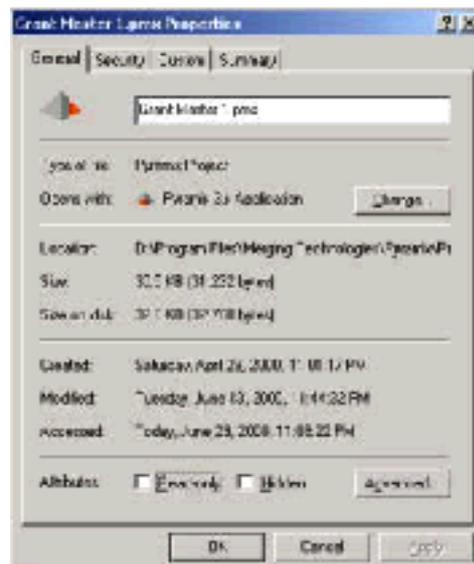
At the bottom of the dialog are four buttons: "OK", "Cancel", "Apply", and "Help".

## Viewing Information from Windows Explorer

Project Information and Settings Windowに入力した情報は、Pyramixを開かずに、Windows ExplorerのProject(.pmx)ファイルのPropertiesページからも見るすることができます。



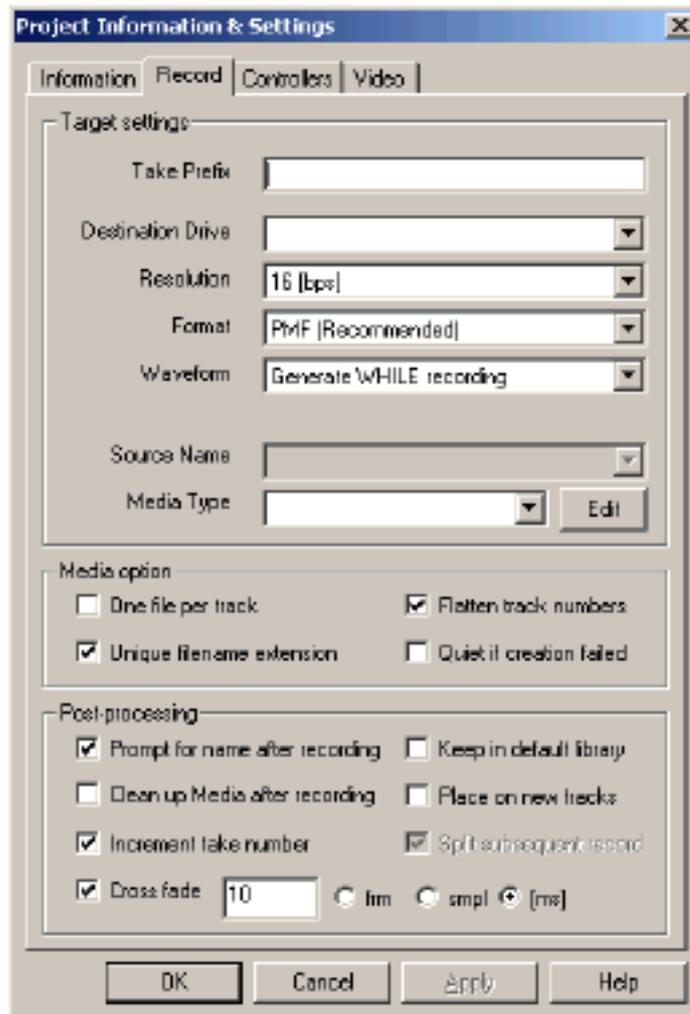
Propertiesページを見るには、Projectフォルダーのファイルを右クリックし、Propertiesを選択して下さい。



Projectの情報を見るにはSummaryパネルのTabをクリックしてください。

## Record Settings Panel

Record tabをクリックすると、Record Panelがオープンします:

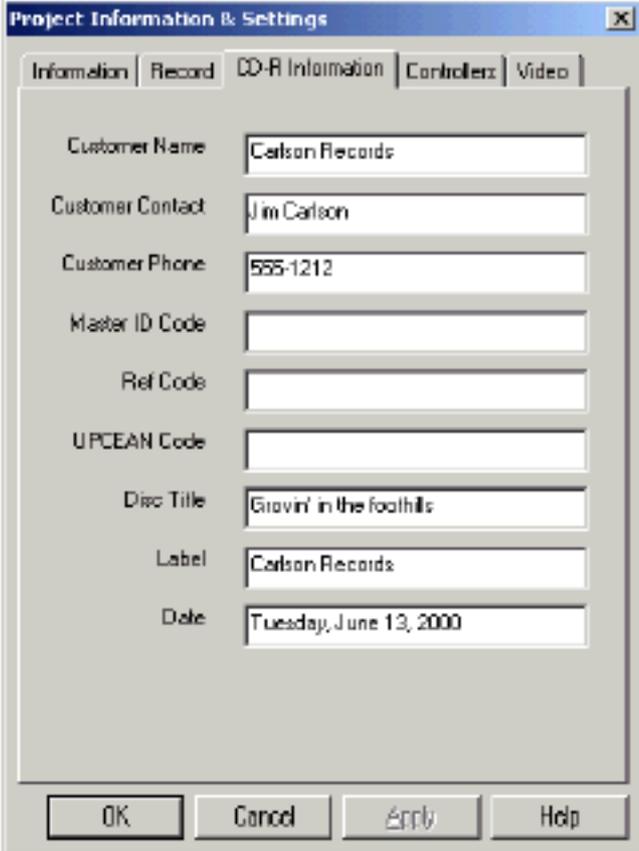


このパネルは、Default targetとPost-processing record settingを設定します。

このセッティングの詳細は、Digitize Tool章を参照してください。

## CD-R Information & Settings Panel

CD-R Panelは、Pyramix CD-R recordingのインフォメーションと設定です。



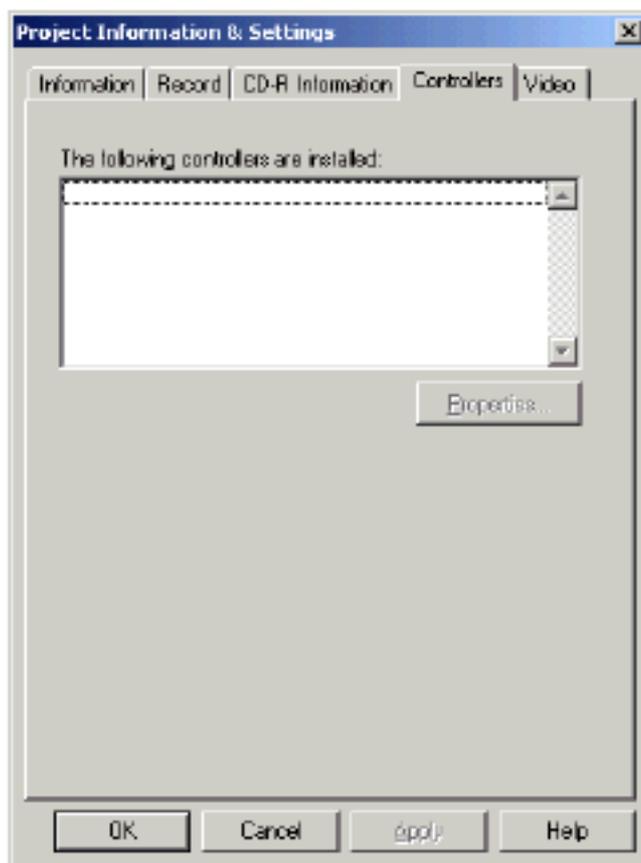
The image shows a screenshot of a software dialog box titled "Project Information & Settings". The dialog has five tabs: "Information", "Record", "CD-R Information", "Controller", and "Video". The "CD-R Information" tab is currently selected. The dialog contains several text input fields for user information and project details. At the bottom, there are four buttons: "OK", "Cancel", "Apply", and "Help".

Field	Value
Customer Name	Carlson Records
Customer Contact	Jim Carlson
Customer Phone	555-1212
Master ID Code	
Ref Code	
UPCEAN Code	
Disc Title	Groovin' in the foothills
Label	Carlson Records
Date	Tuesday, June 13, 2000

CD-R mastering settingの詳細は、CD-R Mastering Chapterを参照してください。

## Controller Panel

Controller Panelは、システムに接続したExternal Controllerの情報とセッティングです。



External Controllerの使用と形成については、External Controller章を参照してください。

## Video Panel

Controller Panelは、ビデオの情報とセッティングです。。



## Browsing

Pyramixのプレイバックシステムにビデオファイルをロードします。



## Close

以前にロードしたビデオファイルを閉じます。

## Offset

オフセットする事が出来ます。このオフセットはビデオクリップに適用されます。

注: 下記のProject menuの内容はEditing Chapterで記述します。

- Import
- Export
- Consolidate
- Mixdown
- Send
- Publish

## Library

Libraryは、サブメニュー(作成、オープン、表示、Save、Global LibraryをClose)を持っています。

Global Libraryは現在のProjectと無関係で存在します。

これらのコマンドとLibraryの詳細は、Media Management and Libraries章を参照して下さい。

## Recent Projects List

これは、Projects folderをブラウズせずに、開くことが出来る最近のProjectリストです。

## Exit

PyramixをExitするには、File menuから[Exit]を選んでください。もし最後にSaveした状態から変更していた場合、Saveするよう促してきます。



[Yes]は、SaveしExitします。

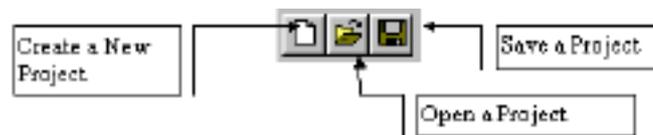
[No]は、SaveせずにExitします。

[Cancel]は、操作を取り消しProject画面に戻ります。

**注：**次にプログラムを始める時、Exitした位置で始めるられるように、Pyramixは‘cleanup’を行います。Pyramixを終了後、Pyramixまたは他のアプリケーションを再開する場合、上記の理由のために、10秒間程待って下さい。

## The Project Toolbar

Project menuコマンドは、Project Toolbarで利用可能です：



# Chapter-3

## Virtual Studio Overview and Creation

### Overview

Pyramix Virtual Studio (VS3) は、Pyramixシステムを通るオーディオソースをすべてコントロールします。Mykerinos boardのphysical audio I/Oは、Pyramix Virtual Studioを通して形成されます。

オーディオソースは以下のものを含まれます:

- マイクロホンアンプ、またはデジタルテーブマシン等の外部オーディオソース
- システム内のハードディスクトラックから生成されるオーディオデータ

Virtual Studio の配置と管理は、Pyramix Virtual Studio Mixer を通って実行されます。

Virtual StudioのDSP処理は、Mykerinos boardのTrimedia Chips (Direct-Xプラグインは例外)によってコントロールされます。これは、Virtual Studioの可能なサイズとデジタルエフェクト(EQ、Dynamics他)数が、ホストPCのパフォーマンスに依存しない(少量)ことを意味します。

もう1つの利点は、Virtual Studioを通る非常に低い一定のLatency timeです(例えば1枚のMykerinos boardコンフィグレーション中2.6ms)。

Virtual Studioのオーディオ処理はすべて、32 Bit Floating Pointリゾリューションで行います。

### Examples

DAT等の外部ステレオオーディオソースからデジタルオーディオ信号を持ち込むために、2チャンネルのVirtual Studio (VS)を作成するとします。Virtual Studioはすべて、MykerinosのDSPとCD-Rで処理したTrackを直接、Parametric EQ、Noise gate、Compressor、Reverbを2Trackで処理し、送ることができます。ルーティング構成とプロセッサアサインを変更することにより、ハードディスクトラックと外部オーディオソースの組み合わせの48インプットミキサーを容易に作成することができ、ミキサーチャンネルのいずれにでも、Parametric EQまたはStrip Tool(DynamicsとParametric EQの組み合わせ)を割り当て、ReverbまたはDelay等のAux send busを加えることができます。その後2チャンネルでDATに送りミックスすることができます。また、直接新しいス

テレオオーディオファイルに録音することができます。組み合わせと可能性はほぼ無限です。

## Components of the Virtual Studio

Virtual Studio は、いくつかのコンポーネントから成り立っています:

### Input Strips

Input stripは、Level control、Pan、Muteなど、標準的なコンソールのInput strip機能です。

以下の Input strip が利用可能です:

- Mono input Strips
- Stereo input Strips
- MS decoder Strips - 標準のステレオフォーマットのMid-Sideの信号を解読
- Master groups Controls -ミキサーstripsの Fader グループを許可

### Mixing/Monitoring/Aux Buses

ミキサーstripsからシグナルルートを決める Summing buses です。

#### Mix Bus

Mix busは、ミックスのFinal resultのDestinationです。

Mix busのOutputは、最終ミックスを記録する機械(例えばDAT)に通常ルーティングされます。

Mix Buses は、以下のものが利用可能です:

- Mono Mix
- Multiple Mono Mix - mono outputを提供し、Mixer stripに送ることができます。
- Stereo Mix
- Multiple Stereo Mix - stereo outputを提供し、Mixer stripに送ることができます。
- Surround Mix - 5.1 format
- Multiple Surround Mix - surround outputを提供し、Mixer stripに送ることができます。

#### Monitor Bus

Monitoring busは、独立してレベルコントロールとSolo機能を提供する、スピーカーに接続された

専用Outputです。

Monitoring busesは、以下のものが利用可能です:

- Mono Monitoring
- Stereo Monitoring
- Surround Monitoring

## Aux Bus

Aux busesは、ヘッドホンまたはキューミックスを送るために使われる‘auxiliary’ミックスです。また信号をReverbs、Delay、Chorusesなどのタイムベースエフェクトに送ります。

2つのAux busがあります:

- Mono Aux (mono send/return)
- Stereo Aux Bus (stereo send/return)

## VS3 (native) plug-ins

Pyramixは多数のプラグインを持っています。いくつかは、基本的なPyramixパッケージソフトに付属しています。プラグインは、Mykerinos boardのDSPで計算します。プラグインは、Parametric EQ's、Dynamics、Strip Tools、Bus Tools( EQとDynamic processing )、Ten Band EQ、Tone Control、Delay、Flanger、VU-Meter、Phase-Oscilloscopeです。

プラグインの詳細は“Digital Audio Effects”を参照して下さい。

## Direct-X plug-ins

Direct-X plug-insは、Creative effectの無制限数のアクセスを与えるInput stripに加えられます。Direct-X plug-insのアプリケーションには、いくつかの特徴があります: Audio signalがVirtual Studio mixerに入る前に、Direct-X plug-inのEffectは、常にホストPCのCPUで計算されます。そして常に在来のVS3 plug-insの前にプロセッシングチェーンがあります。これはVirtual Studio Mixerを通してすべてのチャンネルに一定のLatencyとPhase accuracyを保証するからです。これは、Direct-X plug-insが任意のバス(Mix、monitoring、aux)に適用されてないことを意味します。

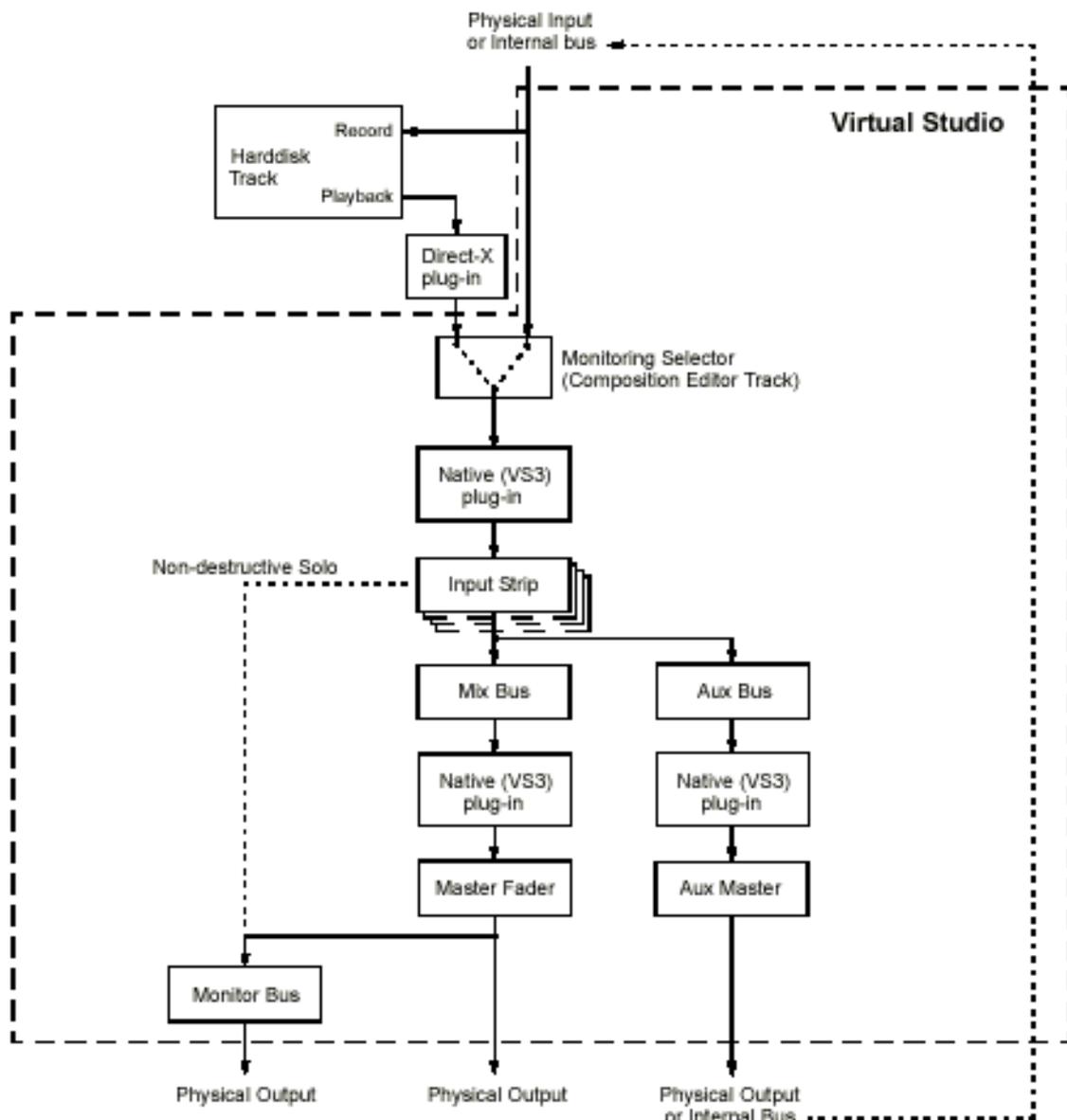
## Mixer Setting Window

Mixer Setting Windowは、Virtual Studio Mixerの設定を調節するWindowです:

- System sampling rate (44.1kHz up to 192kHz or 2.82 MHz DSD)
- システムWordclockマスター (Internal/External)の選択
- 特定のDaughter cardセッティング
- Audio Level Meters settings

# Signal Flow Through Pyramix

以下のシグナルフローチャートは、Physical inputからPhysical outputまでを、音がどのように通り抜けるかを表示しています。



## Multiboard Features

Pyramix Softwareは、多数のMykerinosボードをアドレスし、DSPパワーと利用可能なI/O数を組み合わせるのに有能です。したがって大規模で複雑なProjectを録音、ミックスするシステムを構築することができます。さらにMykerinosボードを加えることにより、Pyramixシステムを拡張することができます。

## HDTDM Bus

Multiboardの機能性のために、Mykerinos boardとTrimedia DSP chipとphysical I/Oの内部接続であるHDTDM (High Definition Time Domain Multiplex) busを導入しています。

HDTDM busには、VS3 mixerのroute 64 input signalに利用可能な64 Internal slotがあります。さらにPhysical I/OへのMixerのOutput signalを送る64 Internal slotがあります。

64 linksは、Physical I/OとVS3 mixerのAux busを使ってInternal send/Return busをPhysical I/Oの間で共有します。したがって、Physical I/OとInternal send/Return bus間の64 slotsを分配する方法を決めなければなりません。

詳しくは、Merging Technologies VS3 control panelに記述します。

## DSP allocation policies

MultiboardアプリケーションのDSPの処理能力の分配は、前もって定められた方法を使用します。これを行うには、ミキサーの3つの異なるエリアが定義され、各DSP chipはそれらの1つに割り当てます。しかし単体のDSP chipは、さらに2つの(モノボードアプリケーションの場合の3つ)エリアを扱うのに有能です。次のエリアが定義されます:

### FX IN

ミキサーのInput stripsにインサートされる、在来のプラグイン機能です。

### MIXER

Input stripsとMix、モニタリングとAux busを含む、ルーティング、レベルコントロールとパンニングを扱うミキサーです。

## FX OUT

Output stripsにインサートされる在来のプラグイン機能です (ミックスとAuxバス)

Merging Technologies VS3 control panelで、2つのオプションからDSP chipに3つのエリアをどのように割り当てるかを選択します。それらをPrivilege Input EffectsとPrivilege Output Effectsと呼びます。どれだけのDSPパワーがかかるかは、InputとOutput stripsとミキサーの最大サイズのプラグインによって変わります。

下記は、これらがシステムのボード数に依存するDSPアロケーションにどのように影響するか示しています。

### DSP allocation with 1 Board



### DSP allocation with 2 Boards

Privilege Input Effects

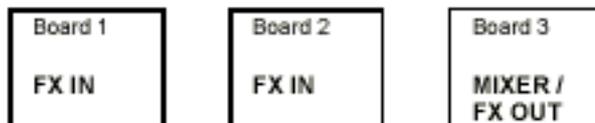


Privilege Output Effects



### DSP allocation with 3 Boards

Privilege Input Effects



### Privilege Output Effects



### DSP allocation with 4 Boards

#### Privilege Input Effects



#### Privilege Output Effects



## The Merging Technologies VS3 Control Panel

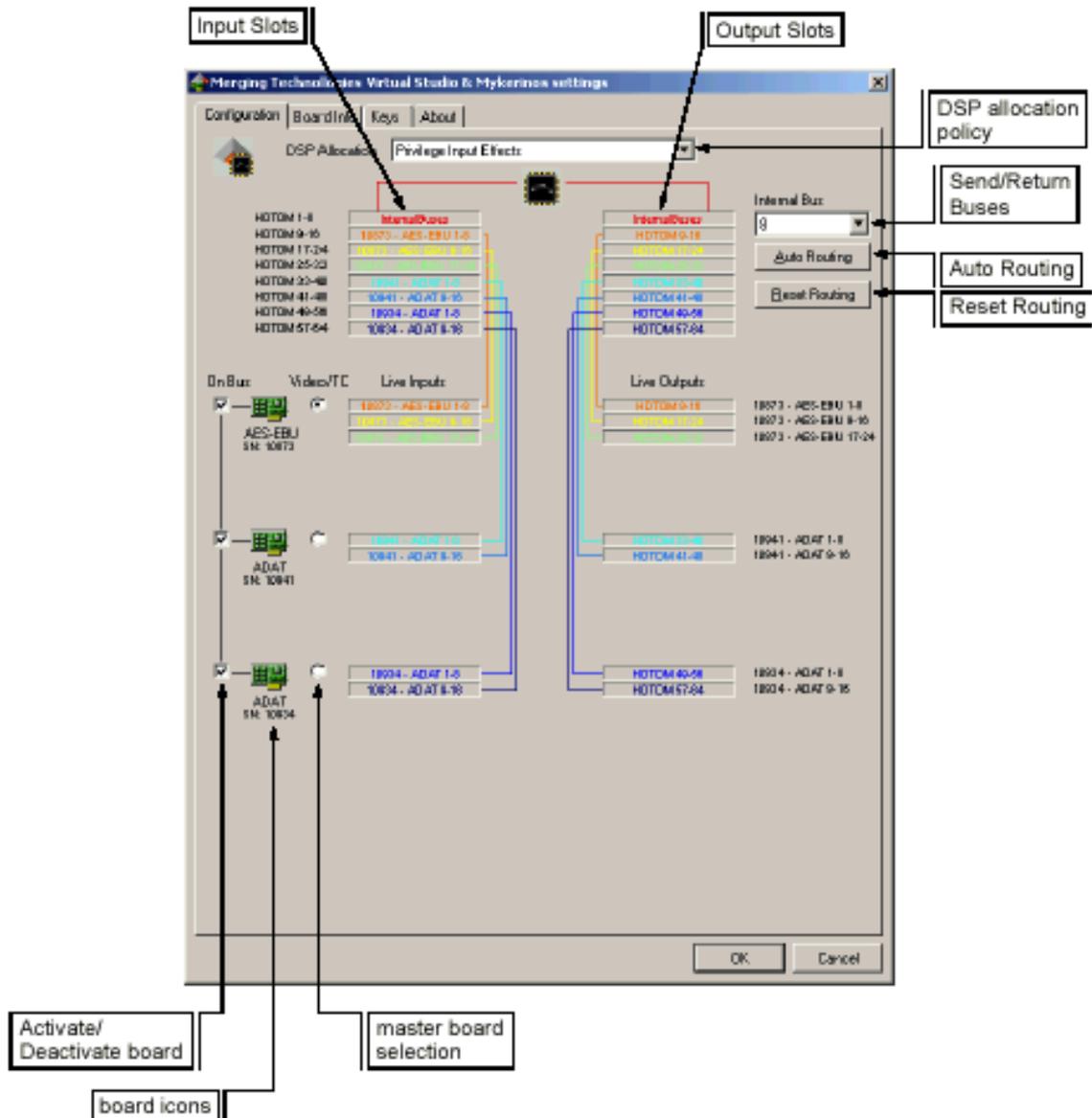
BoardInfo Applicationは上記のように、新しいコントロールパネルで調整することができます。コントロールパネルの目的は、特定のMykerinos hardwareとPhysical I/Oのグローバルセットアップを定義することです。すべてのMykerinos boardに異なるI/O(ADAT、MADI、AES/EBU、TDIF)を持つことができ、さらに多くのphysical I/Oがあります。したがってここでどのPhysical inputを使用するか決めます。

Control Panel window (Start Menu-> Settings->Control Panels)をオープンし、Merging Technologies VS3コントロールパネルをダブルクリックすることにより、コントロールパネルを始めることができます。

コントロールパネルには4つのサブパネルがあります。

## Configuration sub-panel

これは上記を調整します。下記はConfiguration sub-panelです：



### Input Slots

これは64 input slotsのグラフです。Slotは8つのInputグループで表示されます。Slotの割り当てを変更するには、Mykerinos boardsのInputをドラッグして下さい。

### Output Slots

これは64 output slotsのグラフです。Slotは8つのOutputグループで表示されます。Slotの割り当てを変更するには、Mykerinos boardsのOutputをドラッグして下さい。

### DSP allocation policy

DSPアロケーション ( Privilege inputまたはOutput effects ) の選択に使用します。

### Send/Return buses

Send/Return buses数の選択に使用します。

Busは8グループごとに選択され、自動的に上からInput / Output slotを満たします。

### Auto Routing

Auto Routingボタンは、上からMykerinosボードのI/Oから始まり、システムに利用可能なPhysical inputsで自動的に利用可能なSlotを満たします。Send/Return busesの数を選択したあと、システムを配置するために小さいセットアップを行う必要があります。

### Reset Routing

Reset Routingボタンは、InputとPutput sloyのI/Oの割り当てをすべてDeleteします。

### Activate/Deactivate board

個別のMykerinos boardsをOn/Offします。Offにする場合、Physical I/Oになります。またDSPは利用不可能になります。

### Board icons

シリアルナンバーとこのボードのI/Oタイプを表示します。

### Master board selection

システムの'Master board'を選択します。このBoardはキーを割り当てる必要があります。さらに全体のシステム(LTC、Video)を同期するTimecode接続に使用されるボードです。またヘッドホンコネクターは、同じくモニターアウトプットの役割をします。

### OK button

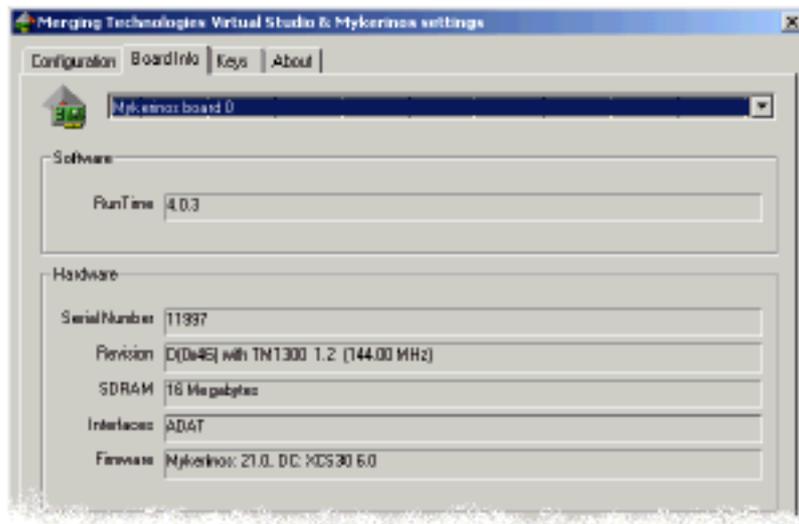
すべてのセッティングを調整した後セーブし、[OK]ボタンをクリックして終了します。

### Cancel button

変更をすべて廃棄しコントロールパネルをQuitするには、[Cancel]ボタンをクリックしてください。

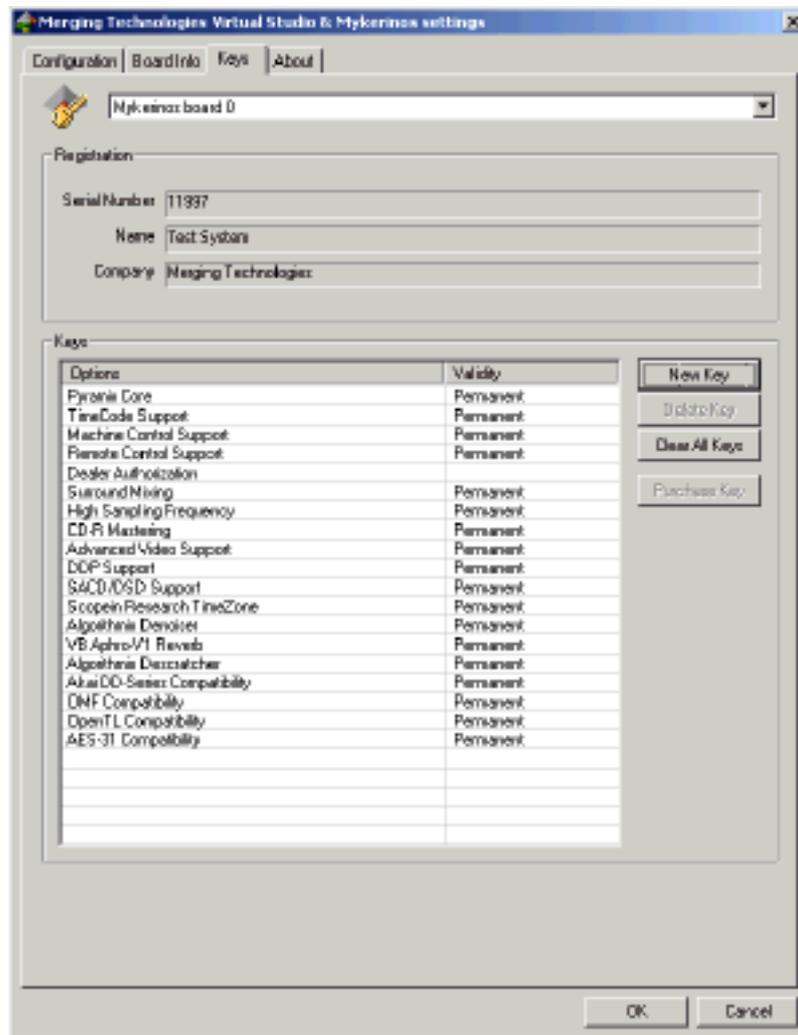
## Board Info sub-panel

Board Info panelは、Serial number、Hardware revision、インストールしたRAMの量とインストールしたドーターカード等のシステムにインストールしたMykerinosボードの情報を表示します。



## Keys sub-panel

Software keysを表示し打ち込む場所です。Multiboardシステムの場合は、パネルの一番上のコンボボックスメニューを使用してキーを表示し、修正したいボードを選択して下さい。



Serial number、User name、Companyと選択したボードの利用可能なキーを表示します。  
 Temporary keysは有効期限です。新しいキーを登録するには、New Keyボタンをクリックし、打ち込んで下さい：



NameとCompanyが正確に書き込まれていることを確認して下さい。これらの情報とを正確に入力した後、[OK]ボタンを押すと利用可能になります。また入力した情報を確認するには、それをクリックして下さい。VS3 Control Panelを終了し、Pyramixアプリケーションを始めると、キーは利用可能になります。

## About sub-panel

このサブパネルは、VS3コントロールパネルのバージョンを表示します。

## Monoboard mode

Systemに1枚のMykerinos boardのみある、または1枚のボードだけでVS3コントロールパネルを始動した場合、HDTDMバスは使用されません。またPyramixは、Monoboardモードで走ります。

この場合、このコントロールパネルで行われたセッティングはすべて無視され、ドーターカードのI/O数にかかわらず、常に32send/return busesになります（例えばMADIドーターカードを備えた56）。

## System Latency

Pyramix systemのアーキテクチャは、一定のLatencyとPhase accuracyがVirtual Studio mixerを通過して保証され、Plug-in effect数にかかわらずどんなChannel stripやOutput busにでも追加することができます。All channelsは、Outputで提携した時間です。

Hard disk audioでは、このLatencyは重要ではありません。しかしオーディオが出力する前に実際のInputが若干遅れることを意味します。これは実際の信号がハードディスクに記録され、そしてVS3ミキサーを通してモニターされる場合と同じです。

Mykerinosボードを通過して音声信号をとる場合、サンプリングレートが48kHzでは2.66ミリセカンド、44.1kHzだと2.9ミリセカンドです。これはオーディオ信号が64サンプルのブロックで処理されるからです。またブロックのバッファのMykerinosボードによるサンプルタイムは2ブロックです。

Monoboard configurationでは、オーディオは1枚のボードを通るだけです。Latencyは48kHzに2.66ミリセカンドです。Multiboardモードでは、Passボード数がシステムにあるボード数とPrivilege inputかoutput effectsパラメーターのセッティングによって決まります。個々のオーディオ信号は3つのエリア、FX IN、MIXERとFX OUTを通過しなければなりません。

例えば、Privilege input effects modelにセットしたThree-board configurationがある場合、2つのボードがFX INエリアを扱い、3つ目がMIXER/FX OUTをするという状態では、信号は2つのボードしか通りません。したがってSystem latencyは、48kHzに5.33ミリセカンドになります。

ConfigurationにPrivilege output effectsにセットした3つのボードは、最初のボードがFX INエリア、2番目はMIXERエリア、3番目はFX OUTエリアとなります。したがってオーディオは、7.99ミリセカンドのlatencyタイムで3つのボードを通過します。

High sampling rates (88.2および96kHz)では、バッファサイズが128のサンプルです。また、Latency timeは44.1と48kHzのままです。従って176.4kHzと192kHzのサンプリングレートでは、バッファのLatencyは256サンプルです。

下記が、異なるボード配置とサンプリングレートのPyramixシステムのLatency timeを示します:

	44.1 kHz	48 kHz	88.2 kHz	96 kHz	176.4 kHz	192 kHz	2.8 MHz (DSD)
1 board	2.9 ms	2.7 ms	2.9 ms	2.7 ms	2.9 ms	2.7 ms	2.9 ms
2 boards set to <i>privilege input effects</i>	5.8 ms	5.3 ms	5.8 ms	5.3 ms	5.8 ms	5.3 ms	5.8 ms
2 boards set to <i>privilege output effects</i>	5.8 ms	5.3 ms	5.8 ms	5.3 ms	5.8 ms	5.3 ms	5.8 ms
3 boards set to <i>privilege input effects</i>	5.8 ms	5.3 ms	5.8 ms	5.3 ms	5.8 ms	5.3 ms	5.8 ms
3 boards set to <i>privilege output effects</i>	8.7 ms	8 ms	8.7 ms	8 ms	8.7 ms	8 ms	8.7 ms
4 boards set to <i>privilege input effects</i>	5.8 ms	5.3 ms	5.8 ms	5.3 ms	5.8 ms	5.3 ms	5.8 ms
4 boards set to <i>privilege output effects</i>	8.7 ms	8 ms	8.7 ms	8 ms	8.7 ms	8 ms	8.7 ms

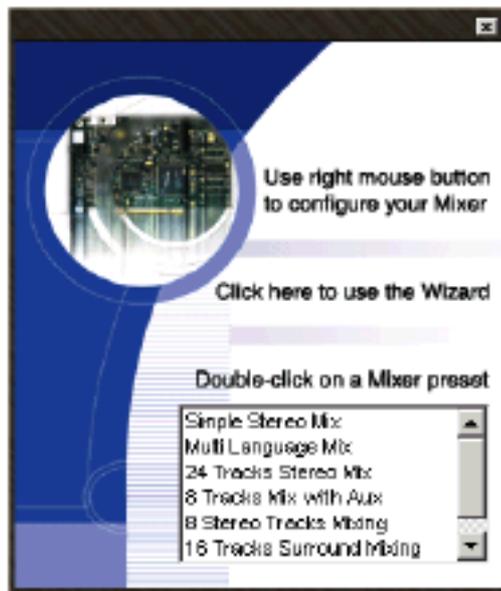
## Virtual Studio Configurationの作成 / 管理

### Initial Mixer Configuration

VS Mixerを設定する場合、ToolbarでMixerアイコンをクリックすると、以下を選択することができます:

- 右マウスボタンを使用し、ミキサーコンポーネントを選択することによりミキサーを形成します。

- Virtual Studio Configuration Wizardを始めてください。
- Mixer configurationsリストから選択してください。



## Using the Right Mouse Button Option

様々なミキサーコンポーネントから新しいVSを作成するメニューをオープンします。

### Configure Mode

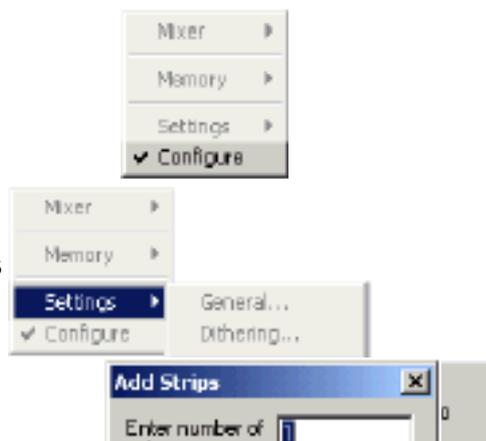
VS Mixerを右クリックし、Configureをクリックすると、コンポーネントを加えることができます。

ミキサー配置の変更が必要とされる場合、このConfiguration Modeが使用されます。

Configure modeを隠すには、再びConfigureを選択して下さい。

**注:** Configuration modeをチェックしない場合、General and Dithering Optionsだけが利用可能になります。

### The Settings



このオプションは、ミキサーstrippとバスを形成するための機能性を提供します。Configureモードをチェックしない場合、General and Dithering Settingsだけが利用可能になります。

### Add Strip

ミキサーstrippを加えます。次のstrippが利用可能です。

- Mono input Strips
- Stereo input Strips
- MS decoder Strips
- Master groups Controls

Mixer stripのタイプを選択し、stripp数をダイアログボックスに入力し、[OK]ボタンを押して下さい。

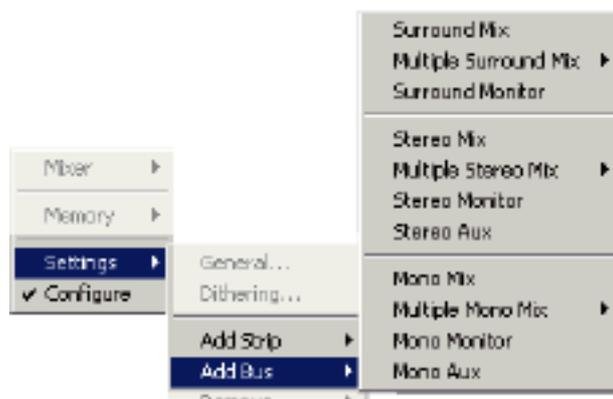
現在のVirtual Studio Configurationに自動的に加わります。

### Add Bus

ミキサーバスを加えます。

以下のMixing/Monitoring busesが利用出来ます。

- Surround Mix
- Multiple Surround Mixing
- Surround Monitoring
- Stereo Mix
- Multiple Stereo Mix
- Stereo Monitoring
- Stereo Aux Bus (stereo send/return)
- Mono Mix
- Multiple Mono Mix
- Mono Monitoring



- Mono Aux (mono send/return)



希望のメニューをクリックすると、バスを選択することができます。選択したバスは、現在のVirtual Studio Configurationに自動的に加えられます。

#### Remove

現在のミキサーstripsまたはバスを、Mixer configurationからRemoveします。

Selecting the Allは、Mixer configurationのセッティングをすべてRemoveします。

#### Auto-Connect

自動的に、ドーターカードとMixers Preferred Monitoring Outputsの利用可能なMixer inputと outputsを接続します。

#### Wizard...

Configuration Wizardを開始します。

## Virtual Studio Configuration Wizard



新しいミキサーを配置するには、[Next]ボタンをクリックします。

現在の配置を維持するには、[Cancel]を押します。

次に、Mixingとモニタリングバスを配置します。



## Configuring the bus arrangements

Surround Mix and Monitor bussesは、5.1ch配置用です。

Stereo Mix, Monitor、Aux bussesは、Stereo配置用です。

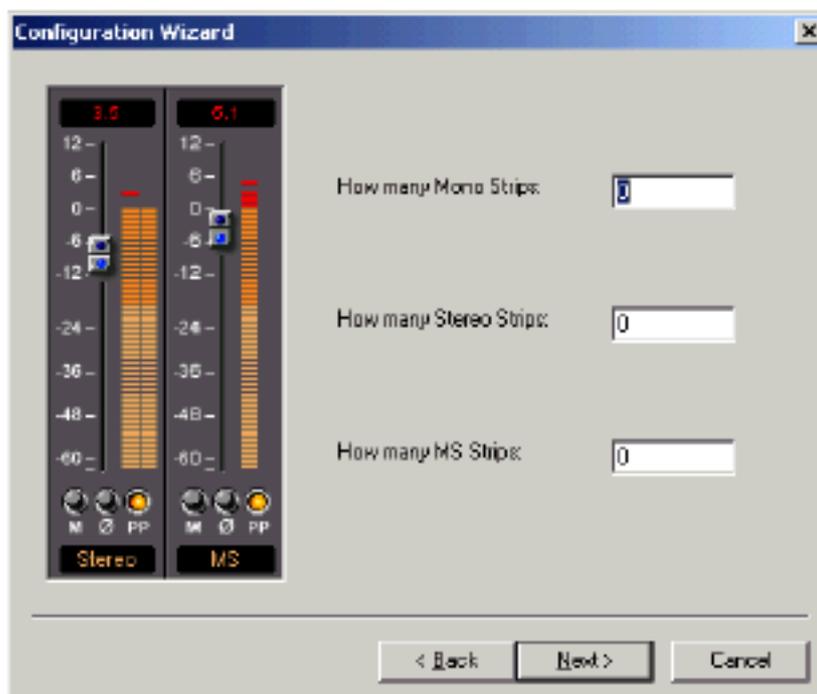
Mono Mix, Monitor、Aux bussesは、Mono、または汎用配置用です。

バスを選択し[Next]をクリックすると、ミキサーレイアウトウィンドウを表示します。

ここで、バーストリップ数を決めます。

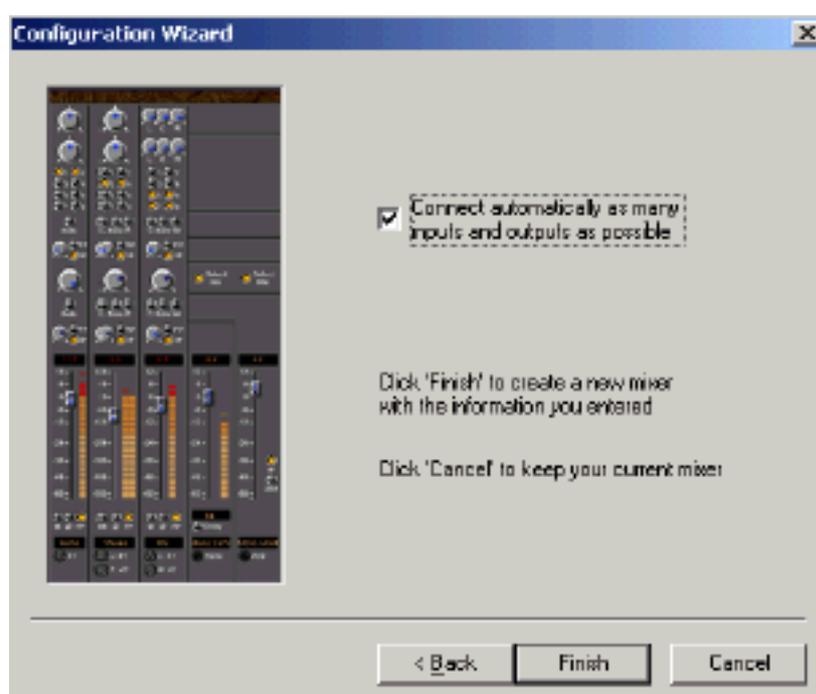
Mono, Stereo, MS stripsから選択して下さい。

Configure the mixer strip layout



このページで、Strip数を入力します。[Next]をクリックし、の最後のページに移動します。

Configuration Wizard Finish screen



InputとOutputの接続(SaveするCPUとリソース)を手動/自動で割り当てるかを決めます。チェックすると自動で割り当てることが出来ます。[Finish]をクリックし、Virtual Studio mixerの設定をSaveします。以下が、完成したVirtual Studio mixer screen例です:



注: Virtual Studio mixerが自動的に表示しない場合、キーボードの[Alt + M]を押す、またはToolbarからShow/Hide Mixerアイコンをクリックする、またはメニューバーからView->Mixerを選択して下さい。

## Virtual Studio I/O Routing

Virtual Studio mixerのIn/Outルーティングの構成を設定します。

### System Inputs

Configure modeの場合、FemaleタイプXLRコネクターアイコンが各Input channel stripの下に表示されます。Configure modeにするには各input channel stripを右クリックしてConfigureをチェ

ックします。、 Stereo Stripsは2つ、 Mono stripsは1つのInputを持っています。



注: Input接続は、Input XLRアイコンの左側に表示されます。

これらのアイコンで、Inputシグナルルーティングを形成することが出来ます。

Inputを“patch”するには、Input “jack”をクリックして選択して下さい。

システムシグナルは、Merging Technologies VS3 control panelで形成されるInputソースが表示されます。



上記は、1つのAES/EBUと2つのADATドーターカードの接続表示です。Inputは、8グループ毎に管理されています。

## System Output Busses

Configure modeの場合、MaleタイプXLRコネクターアイコンがOutput mixing/Monitoring bussesの下に表示されます。



注: Output接続は、Output XLRアイコンの左側に表示されます。

これらのアイコンで、Outputシグナルルーティングを形成することができます。

Outputを“patch”するには、Output “jack”をクリックして選択します。

システムシグナルは、Merging Technologies VS3 control panelで形成されるOutputソースが、表示されます。



上記は、1つのAES/EBUと2つのADATドーターカードが、どのように表示されるかを示しています。Outputは、8グループ毎に管理されています。

# Chapter-4

## Virtual Studio Settings

### Overview

Pyramix Virtual Studio workstation の特徴は、Virtual Studio Routing configurations のカスタムコレクションする能力です。

Virtual Studio は、様々なミキサーとプロセッシングモジュールを通して、アウトプットバス(外部 / ハードディスク両方)に、Pyramix system input strip(ハードディスク / 外部ソースから)のデジタルオーディオ信号にパッチすることが可能です。

これらのルーティングセットアップは、Save し、Recall することができます。

### Operating VS Mixer Controls

Internal signal path と Mixer strip と Buss の(Gain control、メーター、ソーススイッチ、pre/post スイッチなど)コントロールコンポーネントは、Virtual Studio Mixer interface からすべてアクセス出来ます。これらのコントロールとシグナルルーティングを配置するには、"Creating the Virtual Studio"章を参照し、VS Mixer を Configure mode にして下さい。

### Output Routing for Mixing to Hard Disk

ハードディスクに外部オーディオソースまたはハードディスクソース(または両方)からの音をミックスすると、Stereo Mix bus までミックスすることができ、Project view に Stereo clip として記録することができます。

Input channel strip に Automation(そのチャンネルのみ、または Stereo Mix(全体ミックスにエフェクトを使用)を使ってエフェクトをインサートすることができます。

**注:**Mykerinos DSP ボードの内部処理は、24 bit audio wordlength resolution と 150dB 以上の Internal dynamic range を維持するために、32 bit floating point 形式で保持されます。

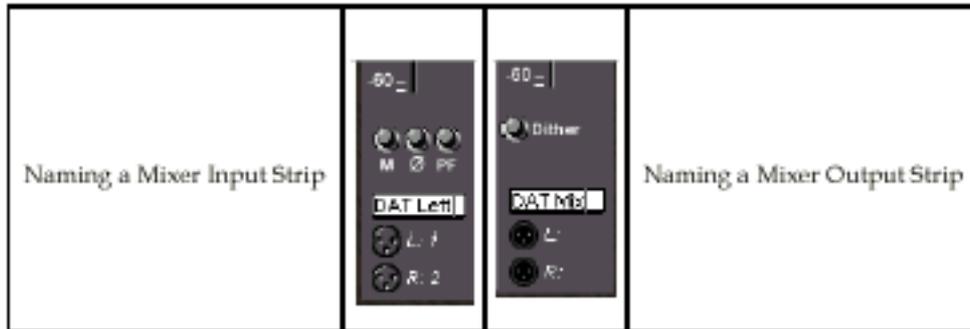
### Naming Input and Output Channels

Input/Output ソースの名前を付けるには、モジュールのテキストフィールドを選択して、名前を

打ち込んでください。

Inputs: Mono inputは"Mono"、Stereo inputは"Stereo"、Busses: Mono Aux bussesは"Mono Aux"、Stereo Aux bussesは"Stereo Aux"、Mixes: Stereo Mixは"Stereo Mix"、Mono Mixは"Mono Mix"として自動的に命名されます。

Default 名を選択し、名前を打ち込むことでチャンネル名を変更することができます。

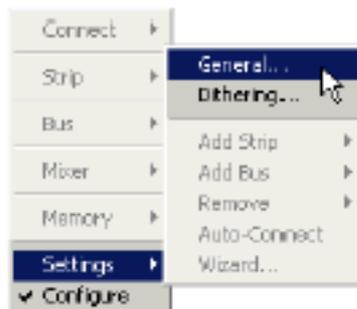


## Channel Name versus Track Name

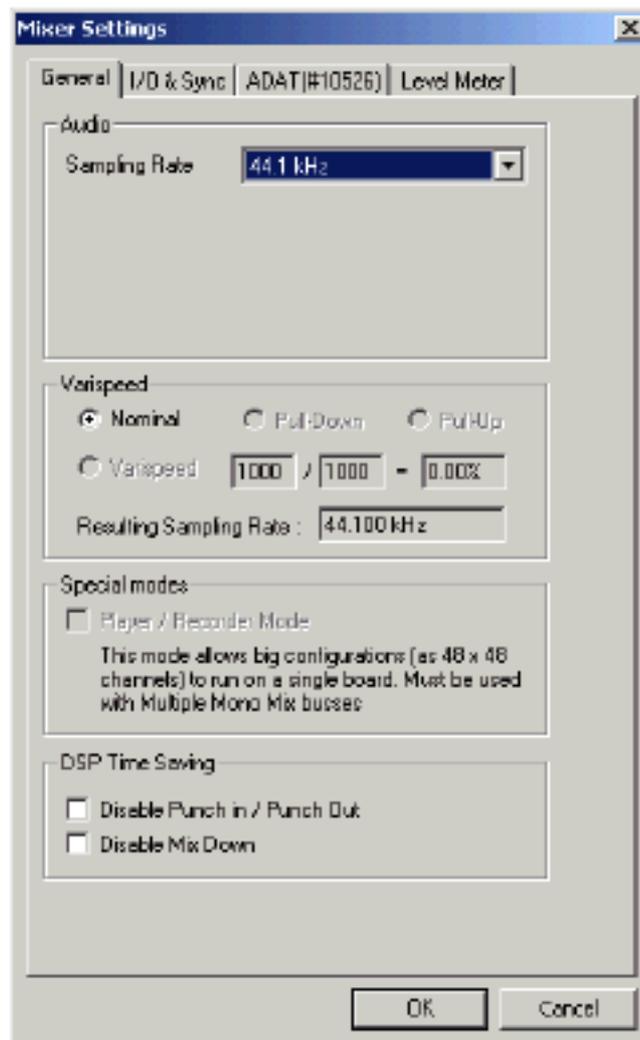
Channel strip signal routing は前に記述したように、ミキサーに割り当てる必要があります。これらのチャンネル名は自動的に Project view に現われません。Project の Track は、VS Mixer のシグナルルーティングと同様の方法で、手動でルーティングしなければなりません。

## Virtual Studio General Settings

Virtual Studio settings は、現在の Virtual Studio Mixer に Global configuration を提供します。Mixer Settings pop up menu から General...を選択すると、これらの設定が表示されます(ミキサーを右クリックすることにより起動)。



## General Settings



## Sampling Rate

Project のオーディオサンプリングレートを設定します。これは New project を開始した時のみ、設定することができます。Composition editor に Clip がすでに存在している場合、サンプリングレートを変更することはできません。

## Varispeed Settings

Pull up/Pull down サンプリングレート、またはサンプリングレートにより Vari speed mode

で Pyramix を走らせるかどうかの選択することが出来ます。

### Important!

SphynxまたはDUAllのようなDA/ADコンバータは、 $\pm 0.15\text{‰}$ (150 ppm)を越えて動作せず、Vari speed modeをMuteします。

pull up /pull down を行うには、リアタイムSRCを通してMykerinosの入出力を接続する、または適したコンバーターを使用して下さい。

注:外部の NTSC ビデオリファレンスにロックするのは、nominal と pull down サンプリングレートに限定されています。

### Nominal

Pyramix を動かす標準的な方法です。

Sampling Rate pull down menu でセットされる Nominal sampling rate を使用します。

### Pull Up

サンプリングレートを 0.1%増加します。

これは、30 fps と 29.97 fps の NTSC の互換性のために使用されます。

### Pull Down

サンプリングレートを 0.1%減少します。

これは、30 fps と 29.97 fps の NTSC の互換性のために使用されます。

### Vari Speed

+12.5%から -12.5%の範囲で、オーディオプレイバックスピードを自由に変えることができます。

このオプションを選択し希望のスピードを入力して下さい。許可範囲外の値は、許可範囲内の数値に制限されます。例えば 1500 と入力すると、1125 にセットされます。

ステータスバーのサンプリングレートディスプレイは、Resulting sampling rate を表示します。

## DSP Time Saving

Large Mixing configurations(100%の DSP usage を超過)では、このセッティングで、free up DSP resource の方法を提供します。

## Disable the Punch in/out recording capabilities on the project time line

チェックすると、Punch in / out が無効となります。

### Important!

このオプションをチェックしていても、Track Rsc Ready をかけることができます。しかし、メディアファイルには何も録音されません。

## Disable the Mix Down capabilities

このオプションは、メニューコマンド Project > Mix Down 機能を無効にします。

### Important!

このオプションをチェックしていても、Mixdown をスタートすることができます。しかし、メディアファイルには何も録音されません。

## Player/Recorder Mode

This mode allows big configurations (such as 48 x 48 channels) to run on a single board.

大きなコンフィグレーション(48x48 チャンネルのような)が 1 枚のボードで走ることを可能にします。このモードをチェックした場合、ミキサーは信号(レベルコントロール、パン、plugin なし)のルートを決める以外の機能性を持ちません。

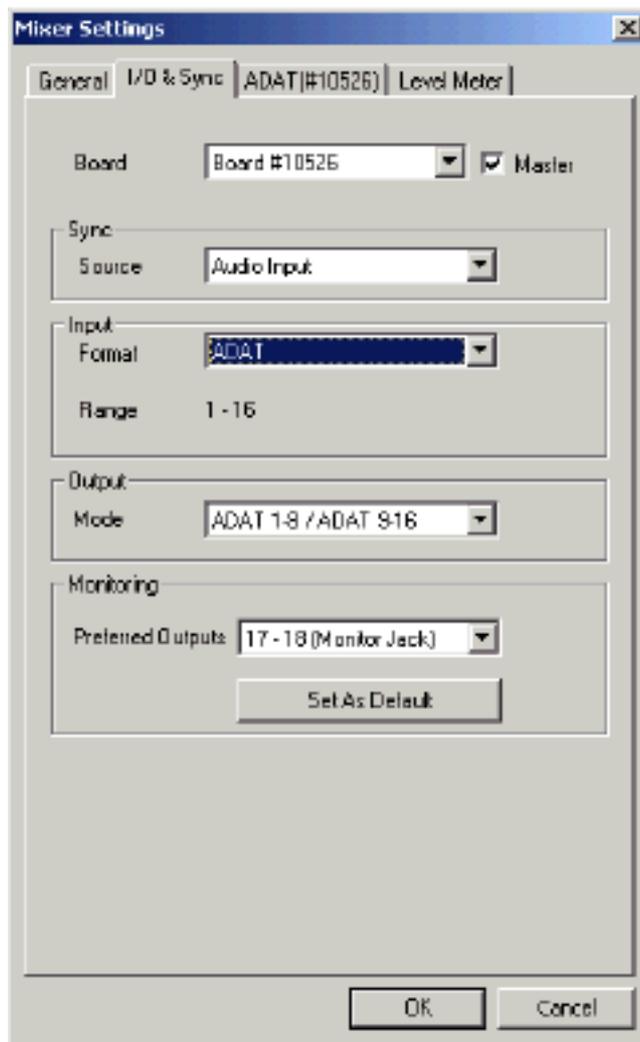
このオプションは、Mono mix buses を備えた配置においてのみ利用可能です。

## I/O & Sync Settings

このサブパネルは、システムに現在インストールされているドーターカードに依存する、システム

クロックリファレンスの設定と、I/O 設定を含んでいます。

交換するドーターカードを選択するには、このコンボボックスメニューを使用してください。



## Board

交換するドーターボードを選択するには、このメニューを使用します。

## Master

システム全体のシンクソースとして External audio input を使用する場合、どのドーターカードを使用するかソフトウェアに伝えなければなりません。このチェックボックスで、どのドーターカードをシステムのマスタークロックソースにするかを決めます。これを行うには、Board combo box menu からマスターにするドーターカードを選択し、Master checkbox をアクティブにします。

## Sync Source

全体の Pyramix システムの Sample clock source を決定します。以下の選択が利用可能です:

### Internal

Pyramix を Clock master にする場合、これを選択します。

### Video

External video input から Clock をもらう場合、これを選択して下さい。

ビデオシグナルは、Merging Technologies VS3 control panel の Video/TC master board を Mykerinos board に接続していなければなりません。

### Word Clock

External word clock source から Clock をもらう場合、これを選択して下さい。

Word clock は、Merging Technologies VS3 control panel の Video / TC master board を Mykerinos board に接続していなければなりません。

### Audio Input

現在のドーターカードに接続した External audio source から Clock をもらう場合、これを選択して下さい。このオプションを使用すると、Word clock source として使用する Audio input を選択しなければなりません。

## Input Format

Input format を選択します。これは、現在 Board combobox menu によって選択された Mykerinos ドーターカードに依存します。

## Input Range

現在 Board combobox menu によって選択された Mykerinos Daughter card による、可能なシステムインプット数を示します。

## Output Mode

Output format を選択します。これは、現在システムにインストールした Mykerinos ドーターカードに依存します。

## Monitoring / Preferred Outputs

セッティングされた Monitoring outputs は、次のシステム機能に使用します:

- The Auto Connect function
- Monitoring in Media Libraries
- Digitizing session monitoring

## Mykerinos Daughter Card Settings

このセッティングは、現在インストールした Mykerinos ドーターカードにハードウェアのコンフィギュレーションを提供します。

### ADAT daughter card settings



#### Optical Output

長い ADAT lightpipe ケーブルを使用している場合、ADAT ドーターカードの Output シグナルが

弱くなり、他から認識することができません。

これを補うために、両方の Lightpipe コネクターの Optical output を増加することが出来ます。

#### SPDIF / ADIANA Output Format

ADAT コネクターの選択された Output Format が S/PDIF である場合、Digital output stream の Logical format(チャンネルステータスプロトコル)のオプションがあります。

Professional AES/EBU か、Semi professional S/PDIF から選択することができます。

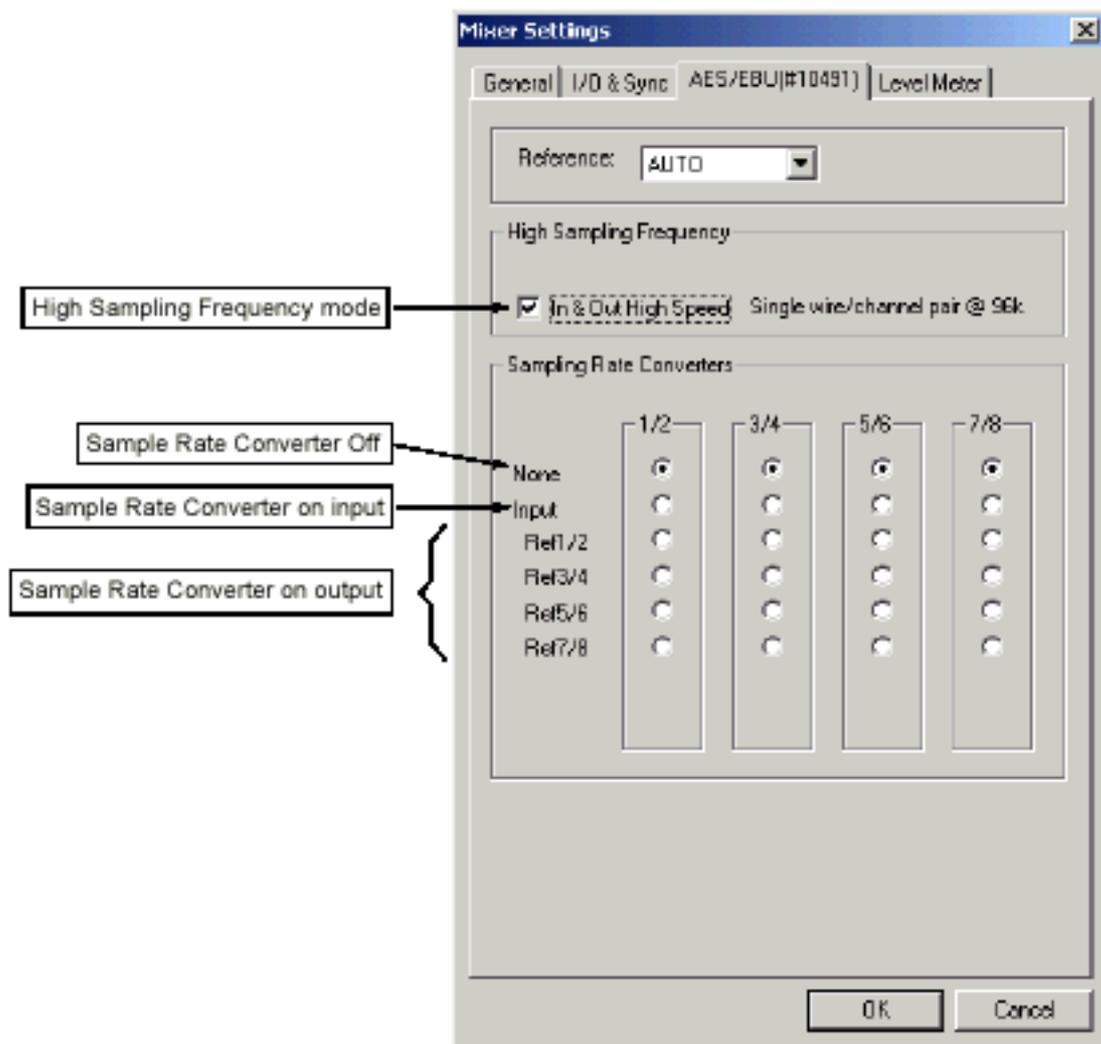
S/PDIF format は、Copy Inhibit flag(Audio signal のデジタルコピーを防ぐ)を活性化するオプションを持っています。

#### Using high sampling rates

88.2 または 96kHz のサンプリングレートを使用する場合、ADAT ドーターカードの I/O 数は、8 になります。これは ADAT lightpipe コネクター毎に 4 です。このモードにおいて、Digital stream の User bit #2 はハイサンプリングレートを示すために 1 にセットされます。

176.4 あるいは 192kHz のサンプリングレートが使用される場合、ADAT ドーターカードの I/O 数は 4 になります、これは ADAT lightpipe コネクター毎に 2 です。

## AES/EBU daughter card settings



## Reference

Pyramix の Sync source を、外部の Audio source にセットし、AES/EBU ボードが Clock master として選択されている場合、このメニューはどの Input が使用する Reference input かを定義します。Auto, 1 2, 3 4, 5 6, 7 8 ~ 23 24 が選択可能です。

これは、Clock reference を引き出す Master として使用する Input pair を選択します。Auto を選択した場合、Digital input signal を持っている最も低い Input は、master です。

## High Sampling Frequency mode

High sampling 周波数(88.2kHz または 96kHz)を使用している場合、AES/EBU インターフェースによって転送されるデータ量は、2 倍になります。この量のデータを扱方には、2 つの方法があります。

High speed mode (シングルワイヤーモード)では、デジタルオーディオの 2 チャンネルが、88.2/96kHz のサンプリングレートを使用し、1 本の AES/EBU のケーブルによって転送されます。したがって、44.1/48kHz との比較では、送信スピードは 2 倍になります。

In & Out High Speed をチェックすると、High speed mode となります。

Non high speed mode ('legacy' mode または dual wire mode)は、2 本の physical AES/EBU ケーブルが、44.1/48kHz のサンプリングレートで同じ送信スピードを使用して AES/EBU データの 1 ストリームを送信し、まとめられます。

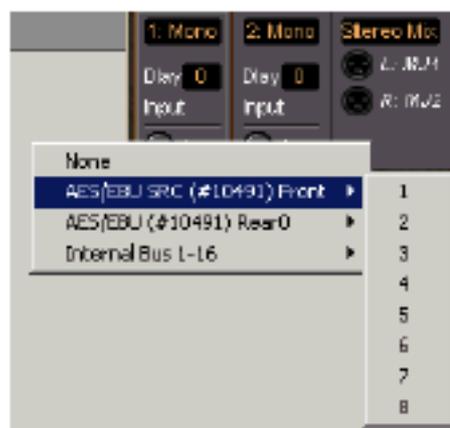
したがって、1 本のケーブルが正確に、オーディオ 1 チャンネルを運びます。

In&Out High Speed をチェックしないと、Non high speed mode となります。

#### Input/Output numbering with high sampling frequencies

88.2 または 96kHz のサンプリング周波数を使用する場合、どのモードを使用しても、AES/EBU ドーターカードの Physical I/O 数は 12 になります。しかしモードによっては、Physical ワイヤーの Logical I/O の割り当てが応用されます。High speed mode では、最初の 6 つの AES/EBU のペアだけが、12 のデジタルチャンネルを出力するために使われます。

次の図は、AES/EBU ドーターカードの最初の 8 つの I/O が、このモードでどのようにアドレスされるか示しています：



High speed mode では、12 の AES/EBU ペアはすべて、12 のデジタルチャンネルを出力するために使用します。

次の図は、このモードで AES/EBU ドーターカードの最初の 8 つの I/O が、どのようにアドレスされるか示しています:



Using very high sampling rates of 176.8 or 192 kHz

176.8 または 192kHz のサンプリングレートを使用する場合、AES/EBU ドーターカードの I/O 数は、6 になります。

High speed mode では、2 本の AES/EBU ケーブルが 88.2/96kHz に対応するスピードで、2 本のオーディオチャンネルで送信されます。

Non high speed mode では、4 本の AES/EBU ケーブルが 44.1/48kHz に対応するスピードで 2 本のオーディオチャンネルで送信されます。

### Sampling Rate Converters

オプションとして AES/EBU ドーターカードは、AES/EBU input/output pair のサンプルレートを変換するために 4 台のサンプルレートコンバータ (SRC) を設置することができます。

各 SRC のスイッチは Off にすることができます。

また SRC は、Digital input signal を変換する、Digital output signal を変換します。

- SCR number 1 はドーターカードの Input/Output 1/2 に常に割り当てられます。
- SCR number 2 はドーターカードの Input/Output 3/4 に常に割り当てられます。
- SCR number 3 はドーターカードの Input/Output 5/6 に常に割り当てられます。
- SCR number 4 はドーターカードの Input/Output 7/8 に常に割り当てられます。

各 SRC は、オペレーションモードを選択する 6 つのボタンがあります。

None SRC のスイッチを切ります。

Input 入ってくるオーディオ信号のサンプルレートを、Pyramix のサンプルレートに変換します。

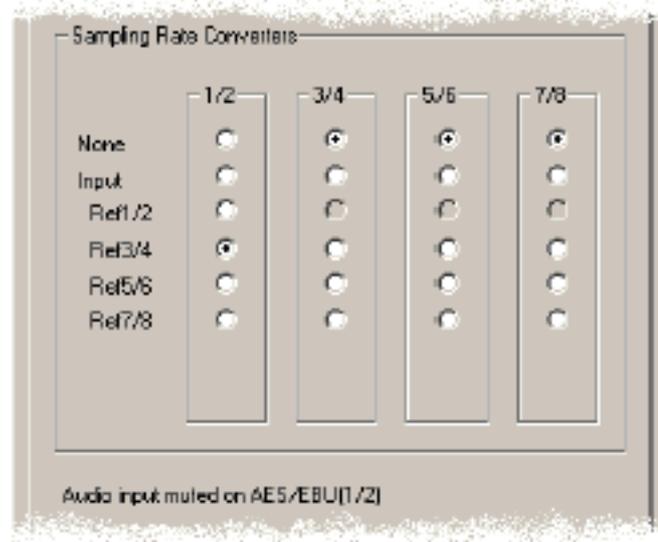
4つの残りのボタンの1つを選択している場合、SRCはOutput signalのサンプルレートを変換します。

これを行うためにSRCは、Reference clockが必要です。これは1/2、3/4、5/6、7/8のInput signalのいずれかから取られなければなりません。したがって、これらのInput signalを選択し続けることによって、Reference inputとして使用するInputコネクタを選択します。また同時に、Output signalを変換するようにSRCに命じます。

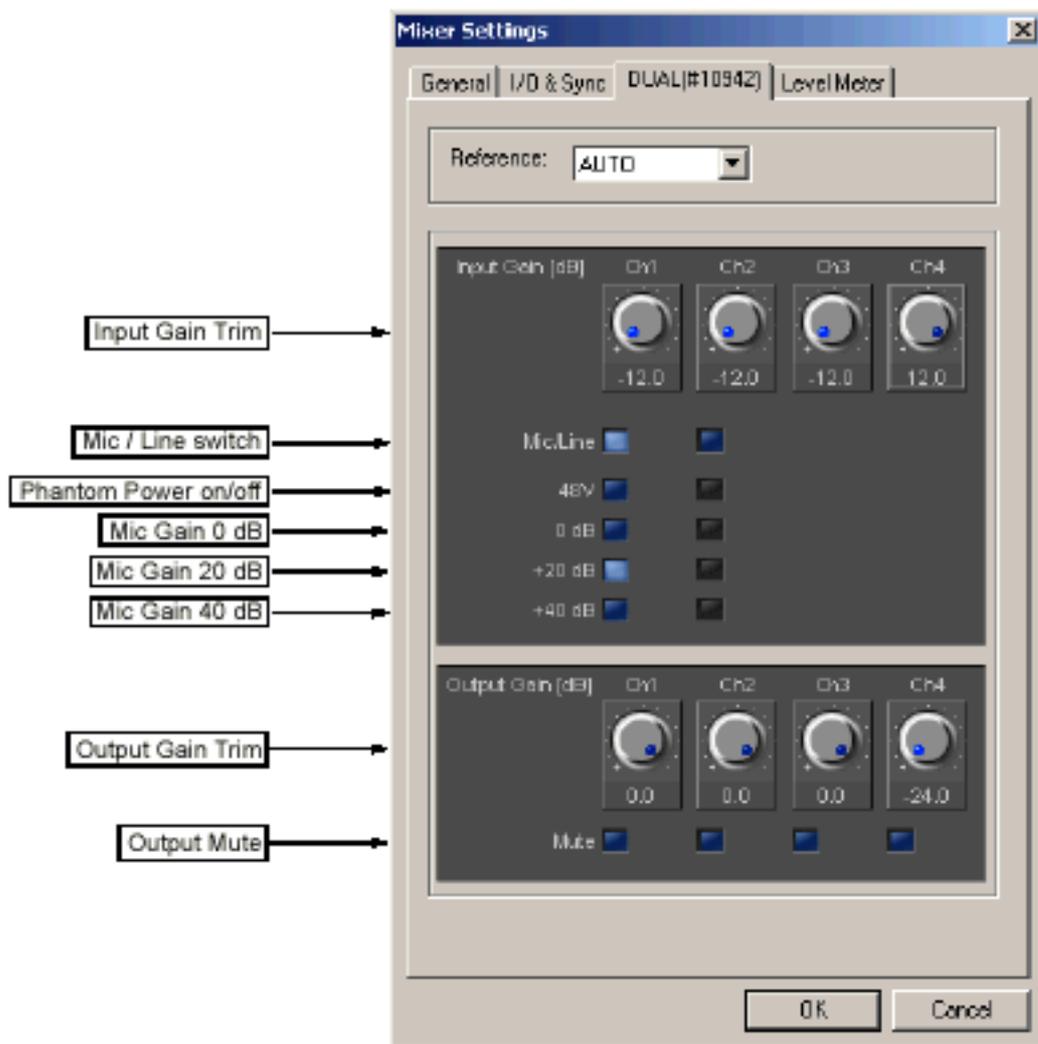
### Important!

SRCがOutput pairで作動する場合、同じInput pairはMuteされます。

次の図は、Output 1/2に作用し、そしてInput 3/4をリファレンスとダイアログウィンドウがInput 1/2がMuteしているということを明らかにする方法のSRCの設定を示します。



DUAL daughter card settings



## Reference

Pyramix の Sync source を外部オーディオソースにセットし、Dual DC board が Clock master として選択している場合、このメニューで Reference input のどちらの Digital inputs を使うか決めます。Auto, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 の選択が可能です。

これは、Clock reference をマスターとして使用する AES/EBU input pair を選択します。

Auto を選択している場合、Digital input signal を備えた最も低い Input は Master です。

## Input Gain Trim

4 つの Analog input のマイクロホンか Line input の Gain は、+/- 12dB でトリムすることができます。

## Mic / Line Switch

最初の 2 つの Analog inputs には、マイクロホンアンプがあります。

アクティブにするには、このスイッチを On にします。

#### Phantom Power Switch

Input をマイクロホンにセットする場合、このオプションはアクティブになります。

それは 48 V phantom power voltage をマイクロホンラインに適用し、コンデンサーマイクを使用するために必要です。

#### Mic Gain 0 dB / 20 dB / 40 dB

Input をマイクロホンにセットする場合、このスイッチはアクティブになります。

それらは低い Input signal で合理的な Input level を得るために、マイクロホンアンプにある量の Gain(0、20 または 40dB)を加えます。マイクロホン Input の Input level を調節するために、Input Gain Trim control と共に使用してください。

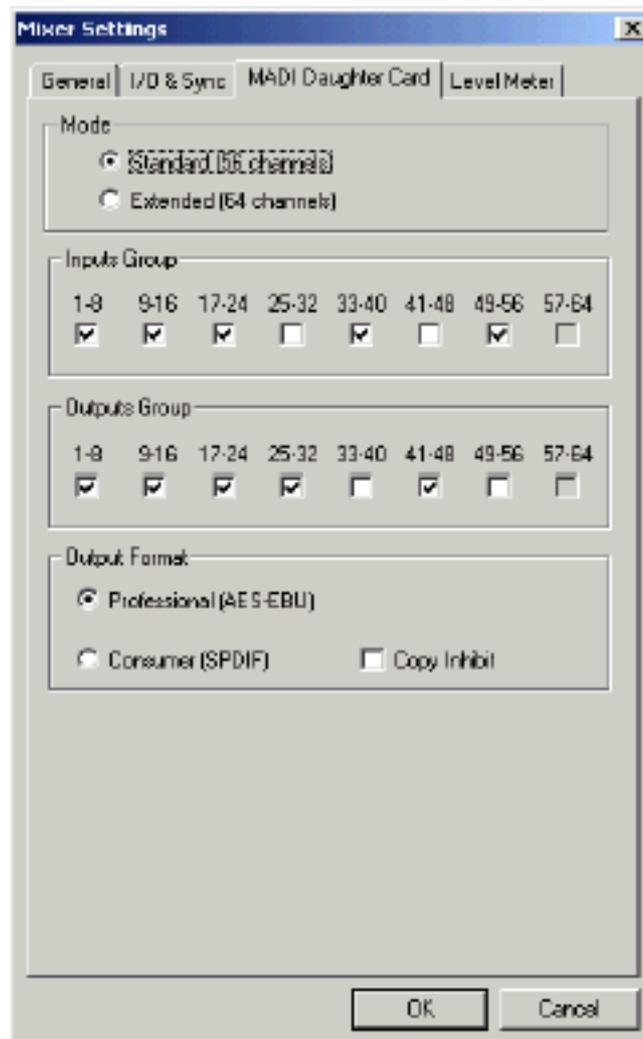
#### Output Gain Trim

4 つの Analog outputs は、 24 から 0dB でトリムすることができます。Output signal は最高 24 dB まで下げることができます。

#### Output Mute

Dual DC board の Analog outputs を Mute することができます。

## MADI daughter card settings



## Mode

Mode ボタンは、56 のオーディオチャンネルを送信する Standard mode か、MADI 接続の 64 チャンネルを送信する Extended mode を選択します。

Extended mode は、MADI プロトコルが Varispeed mode で Clock rate を 12% 増加させるために利用する専有フォーマットです。

データが 2 つの Pyramix システム間で転送される場合には、このモードの使用をお勧めします。

## Input Groups / Output Groups

このチェックボックスは、8 グループの Input/Output を On/Off します。

グループを Off にする場合、Input/Output オーディオデータをアドレスすることができません。

このオプションは、DSP processing power をセーブすることができます。Active input は DSP に

負荷をかけます。

このオプションを提示する理由は、DSP processing power を Save することです、なぜならすべての Active input が DSP に若干の Load を加えるからです。

### Output Format

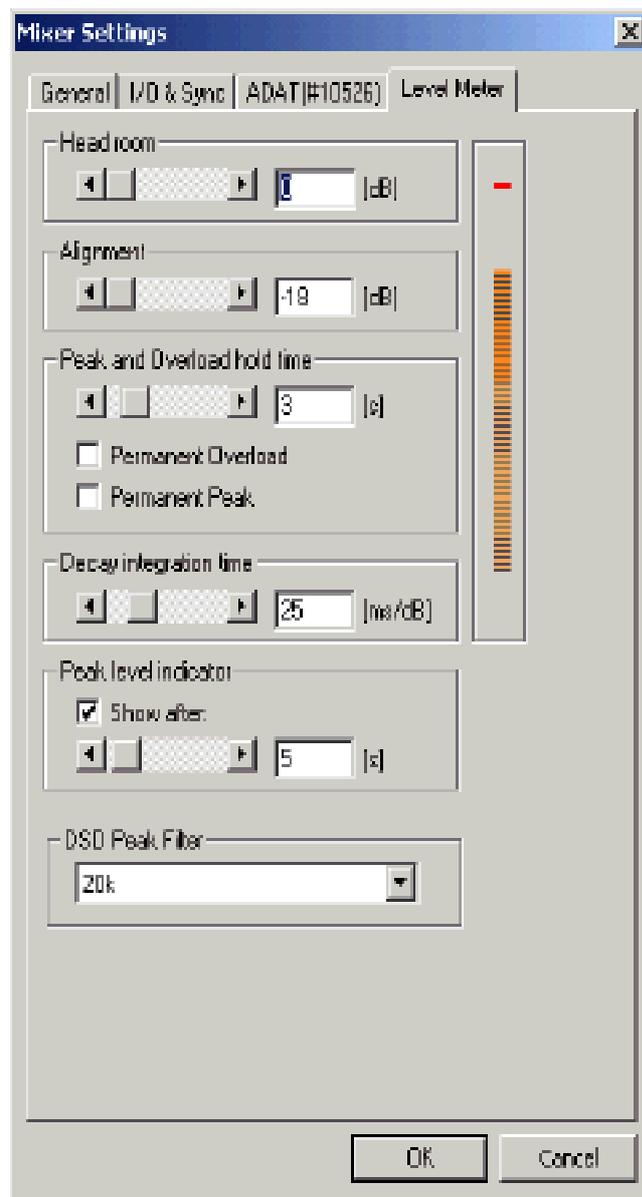
これは Digital output streams の Logical format(channel status protocol)のオプションをカバーします。Professional AES/EBU または Semi professional S/PDIF format から選択することができます。S/PDIF format の場合は、Copy Inhibit flag(オーディオ信号のデジタルコピーを防ぐ)を活性化するオプションがあります。Output format は、Copy Inhibit flag を[On]しないようにお勧めします、なぜならこれは他のデバイスによってサポートされないからです。

## Level Meter Settings

このパネルは、レベルメーターをカスタマイズすることができます。

これらのセッティングは現在の Virtual Studio のみに当てはまります。

各 Virtual Studio でカスタムの General と Level Meter settings を持つことができます。



- ・変更するには、左右のボタンをクリックする、またはスクロールバーをドラッグしパラメータを増減します。
- ・各パラメータは、直接打ち込むこともできます。

## Headroom

レベルメーターの赤い部分に相当し、Head room の量をセットします。

## Alignment

レベルメーターのオレンジの部分に相当し、Alignment レベルをセットします。

## Peak and Overload Hold Time

レベルメーターのピークまたはオーバーロード（赤い部分）が点灯し、ホールドするタイムを設定します。

## Permanent Overload Indicator

チェックすると、Stop しても Overload LED はついたままになります。クリアするには、ダブルクリックして下さい。チェックしない場合、Overload LED は数秒後に自動的に解除されます。

**注:**Overload LED は最大レベルを越えた場合に、表示されます。

## Permanent Peak

このパラメータは New Peak Level Popup Display と関連して動きます。

チェックする時、Peak Level Popup display の最も高いレベルと位置は、メーターをクリックするまで更新されません。

チェックしない場合、Peak Level Popup Display は、その Track の最も高いレベルを表示します。例えば、再生中にチャンネルメーターをクリックすると Peak Level Popup(達したピークレベルまたはその位置を示す)を表示します。Popup から離れてクリックしてすると消すことができます。メーターを再びクリックすると Popup は、前に Popup が表示した時に達した Peak level/location を再び表示します。

## Decay Integration Time

レベルがピーク以下に落ちる時の割合を設定します。

Decay の slope は 1 dB (ms/dB) 当たりミリ秒です。

## Peak Level Indicator

Show After をチェックすると、Fader/Input Level ディスプレイは、対応する Mixer strip のピークレベルを表示します。値は、チェックボックス下のスライダーでセットされた間隔で更新されます。Show After をチェックしない場合、Fader/Input Level ディスプレイは、常に対応する Fader セッティングを表示します。

## DSD Peak Filter

DSD セッションの場合、DSD signal が High frequency dither noise content の AES recommendations の互換性を確かめるために、このメニューから選びます。このオプションは、レベルメーターで測定する前に、DSD signal に適用する 3 つのフィルタの 1 つを選びます。

20k のオプションは、20kHz ローパスフィルターを信号に適用します。聞こえるオーディオコンテンツだけが測定されます。

20k 50k オプションは、信号に 40kHz から 20kHz の bandpass フィルタを適用します。AES recommendations によれば、この周波数範囲の信号レベルは 28dB を超過してはなりません。

40k 100k オプションは、信号に 100kHz から 50kHz の bandpass フィルタを適用します。AES recommendations によれば、この周波数範囲中の信号のレベルは 20dB を超過してはなりません。

## Virtual Studio Dithering Settings

Pyramix は、Mixer outputs のどれにでも Dithering オプションを使用することが出来ます。

Pyramix での Dither モジュールは、下記の 3 つの機能があります：

- ・ Digital audio signal の Wordlength を減らしてください。
- ・ Digital audio データに Dither 信号を加える、Dither タイプを選んでください。
- ・ Digital audio データにノイズを加える、ノイズのタイプを選んでください。

Pyramix の Dithering は、簡単にインサートすることが出来ます。例えば、録音、編集、ミックスフェーズに、16bit から 24bit までを Project の終わりに使用します。

とある Project は、音を CD ROM に焼きつける時に、クオリティー維持するために Dither 信号とノイズを加え、8bit まで Word length を縮小するかもしれません。

どれが最も耳に良く聞こえるかは、異なるタイプの異なる Dithering parameter combinations で試して下さい。

## Dither On/Off

Master Mix Module に Dithering を信号に適用するには、Dither ボタンをクリックして下さい。On にすると黄色に点灯します。Dithering を外すには、再びボタンをクリックして下さい。



## Dithering Setup Window

Dithering Setup window をオープンするには、Mixer Settings pop up menu から "Dithering" を選択します。



ここで、Dither パラメーターを調節することができます。Window を閉じるには、右上隅のクローズボックスをクリックしてください。



Dithering Setup window は、3 つのコントロールエリアから成り立っています。これらのコントロールは、個別にまたはどんな組み合わせにでも適用します。

## Word Length

デジタルオーディオデータのワードレングスは、8 ビットから 24 ビットまで調整可能です。  
ノブを左右にドラッグして調整して下さい。

## PDF (Probability Density Function)

In basic terms, the addition of a dither signal into the digital audio streams will yield improved linearity in the reproduction of low level signals.

言い換えれば、Fade out のような滑らかな Fade を維持するのに、Dithering が助けになります。

Dither signal は、以下の 3 つから選択することができます:

None - Dither signal はデータに加えられません。

Rectangular shape dither signal がデータに加えられます。

Triangular Triangle shape dither signal がデータに加えられます。

## Noise Shaping

Noise shaping is a technique that is used to push quantization noise energy, which in linear digital systems is normally spread over the whole audio bandwidth (0 Hz up to half the sampling frequency), up into higher frequencies where the human ear is less sensitive.

Noise shaping は、以下の 3 つから選択することができます:

Off Noise shaping しません。

Hi Pass これはノイズトランスファー機能に最初の Highpass フィルタを供給します。このタイプの Noise shaping は、レンダリングタイムはあまりかかりません。しかしあまり正確ではありません。

Acoustic (Psychoacoustically) Noise shaping は、フィードバックパス(人間の耳にできるだけ近いノイズ)の FIR filter を提供します。フィルターをタップすると、より耳に近いレスポンスカーブを作ることができます、それによってレンダリングは増えます。ここに実行されたフィルタは 9 tap FIR filter です。より人間の耳に近いカーブになります。

## Estimated DSP Load

Virtual Studio module を作動、または Signal processing effect がルーティングマトリックスで mixer configuration に加えられる場合、Pyramix は常に利用可能な DSP リソースをどれだけ使用するか推測します。

DSP load estimation は、Multiboard アプリケーションの各 DSP とバーグラフは、Pyramix project

window 下の Status Bar で各 DSP で計算し、表示します。

合計も、評価されたロードパーセンテージを示す数として示されます。合計はパーセンテージで表示します。



# Chapter-5

## The Mixer

### Overview

Fader、ソーススイッチ、Mute、Solo、モニターコントロール、Effect、Automationなどすべて、ミキサーコンソールからマウスを使って、または専用の外部ハードウェアコントローラーによってリアルタイムにコントロールすることができます。

ミキサーチャンネルとエフェクトは、様々な配置を作ることができます。しかしここですべての組み合わせを説明することは出来ないので、1つの例で御説明致します。

以下の方法で、Pyramix Digital Mixer Interface windowをオープンします:

- ViewからMixerを選択。
- キーボードショートカットAlt + M
- ツールバーから Show/Hide Mixer をクリック





注: Mixerの外観とサイズは、Virtual Studio Configuration Wizardで設定されたものに対応します。コンポーネントを加える、またDeleteする場合、現在のVirtual Studio Mixerを右クリックし、ポップアップメニューからConfigureをクリックしてConfiguration modeに入り、変更して下さい。するとVS Mixerが現われます。

## Layout of the Mixer Interface

Digital mixer interfaceは、mixing modulesのコントロールを表示します。

- Pan control
- Effects list and bypass buttons
- Meters and main faders
- Module name
- Solo, Mute, Pre/Post Meter switches
- FlexLink fader groupings

## Global Controls



これらのボタンは次の機能を実行します：

	Resets all Peak Hold meters
---	-----------------------------

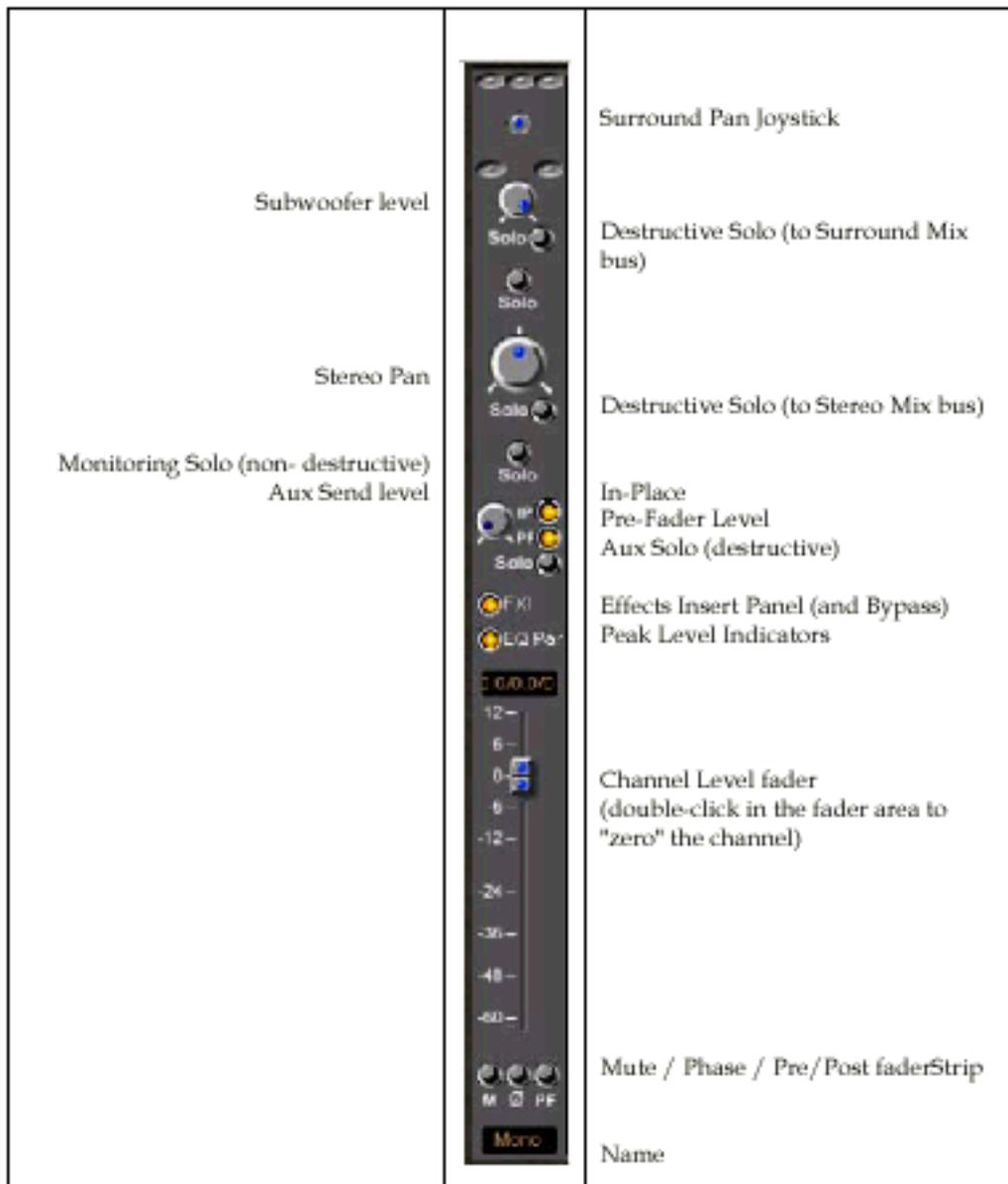
	Remove all active solos
---	-------------------------

	Minimize Mixer Window
---	-----------------------

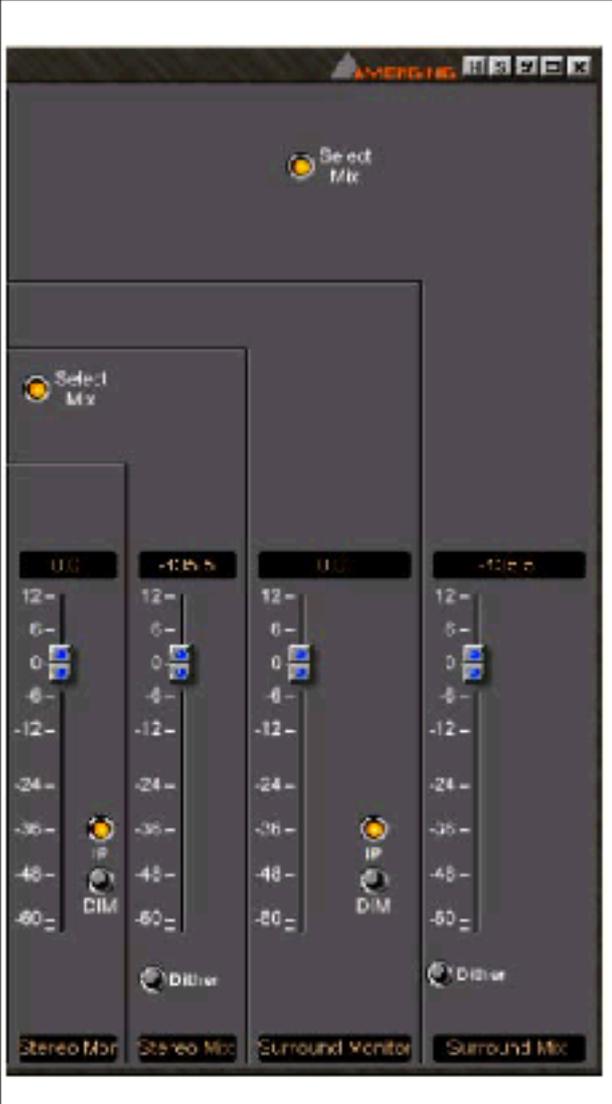
	Maximize (Double Height) Mixer Window
---	---------------------------------------

	Hide the Mixer Window
---	-----------------------

## Pyramix Virtual Studio Mixer Channel Strip (Input)



## Pyramix Virtual Studio Mixer Bus (Output)



Mix Output Selectors (in place)

Peak Level Indicators

Output Level faders  
(double-click in the fader area to "zero" the channel)

IP - Solo Mono/In-Place

DIM -20dB pad on monitoring bus

Dither on/off for Mix or AUX output

Output Bus name

## Virtual Studio Mixerの追加Configuration Option



VS Mixerを右クリックすると、ポップアップメニューが表示されます。

ミキサーの各セクションは、異なるモジュールを含んでいます。ボリュームFader、Pan、Soloボタンと同様に、エフェクトセンドモジュールがあります。

これらのセクションはそれぞれ、専用コントロールのポップアップメニューがあります。

Throughout Pyramix, you will find that the right-click menus are completely context-sensitive, with most settings and routing functions for each on-screen control accessible from its corresponding right-click popup menu.

???

Configure optionを選択すると、Mixer input/outputコンフィグレーションを表示し、Virtual Mixer panelにXLR inputとoutputアイコンが表示されます。

## Menuの選択:

### Peak

オーディオピークレベルとそのポイントを表示します。

- Mixer Strip faders
- Output Bus Faders



### Automation

選択したストリップエリアにオートメーションマネージメント機能を供給します

- Isolate- Preview/Reviewオートメーションを選択します。

このステータスは、選択したストリップエリアのAutomation state indicatorに黒で表示されます。

- Play- 記録されたオートメーションを再生します。

このステータスは、選択したストリップエリアのAutomation state indicatorに緑で表示されます。

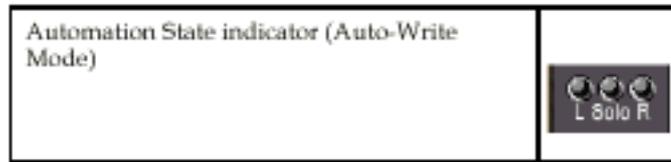
- Record- オートメーションを記録します。

このステータスは、選択したストリップエリアのAutomation state indicatorに赤で表示されます。

- Auto-Write- すべてのミキサーコントロール用のデフォルトモードです。

マスターコントロールを"Write Automation"モードにセットした場合、動かした時、またその前の位置へ戻ってリリースし記録をStopした時、コントロールは自動的にオートメーションデータを記録します。リリースは、Automation | Setting Menuで設定されているリリースタイムによってリリースします。

Automation State indicator (Isolate Mode)	
Automation State indicator (Play Mode)	
Automation State indicator (Record Mode)	



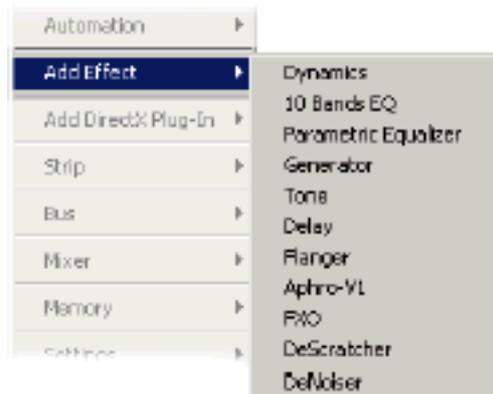
## Add Effect

Mergingオーディオプラグインをストリップとバスにインサートします。

システムには、下記の標準オーディオエフェクトが付属しています:

- Strip Tools-コンプレッサーと3バンドParametric EQを供給します。Input Strip用です。
- Bus Tools-リミッターと3バンドParametric EQを供給します。Output Strip(bus)用です。
- VU-Meter-PeakとVU meteringを供給します、
- Phase-Oscillo-Phase meterとX/Y-Oscilloscopeを供給します。
- Tone-Low Medium Highのコントロールと共に、3バンドEQを加えます。
- Parametric EQ-グラフィックディスプレイを備えた4バンドParametric Equalizerを加えます。パラメトリックEQの標準コントロールをすべて備えています。
- Generator-GainとFrequencyと同様、Sine、Square、Triangle、DC Waveformsを選択するコントロールで、機能ジェネレーターを加えます。
- Dynamics-グラフィックディスプレイのCompressor/LimiterとNoise gateを加えます。Threshold、Attack、Sustain、ReleaseとGate thresholdを含む、すべてのパラメータを備えています。
- 10 Band EQ-10バンドグラフィックイコライザーを加えます。
- Delay-MsでDelay timeのセッティングと4つのDelay Effectsの選択と、Digital delayを加えます。
- Flanger フランジエフェクトを加えます。

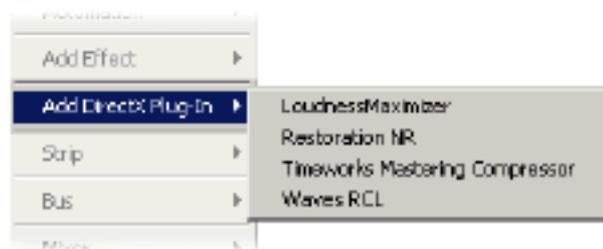
他のオーディオエフェクトについては御問い合わせ下さい。



## Add DirectX Plug-In

システムに現在インストールされているDirectXオーディオプラグインをStripにインサートします。

**注:**DirectXオーディオプラグインは実際のインプットではなく、ハードディスク再生録音に適用されます。



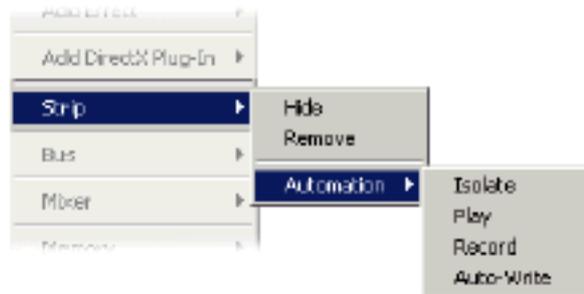
## Strip

Stripは、隠したり、Removeしたりすることが出来ます。オートメーションオプションは、選択したStripのすべてのコントロールに当てはまります。

- Isolate- Stripのコントロールは、Preview/Review automationにセットされます。このステータスは、ストリップエリアのAutomation state indicatorに黒で表示されます。
- Play- Stripのコントロールは、Playback-recorded automationにセットされます。このステータスは、ストリップエリアのAutomation state indicatorに緑で表示されます。
- Record- Stripのコントロールは、Record automationにセットされます。このステータスは、ストリップエリアのAutomation state indicatorに赤で表示されます。
- Auto-Write すべてのミキサーコントロール用のデフォルトモードです。

マスターコントロールを"Write Automation"モードにセットした場合、動かした時、またはその前の位置へ戻ってリリースし記録をStopした時、コントロールは自動的にオートメーションデー

データを記録します。リリースは、Automation | Setting Menuで設定されているリリースタイム値によってリリースします。



## Bus

Busは、隠したり、Removeすることが出来ます。

オートメーションオプションは、選択したBusのすべての要素に当てはまります。

すべてのInput stripコントロール、モニタリング、ミキシングバスコントロールを含みます。

- Isolate-Preview/review automationにセットされます。

このステータスは、BusのAutomation state indicatorに黒で表示されます。

- Play-Playback-recorded automationにセットされます。

このステータスは、BusのAutomation state indicatorに緑で表示されます。

- Record-Record automationにセットされます。

このステータスは、BusのAutomation state indicatorに赤で表示されます。

- Auto-Write-すべてのミキサーコントロール用のデフォルトモードです。

マスターコントロールを"Write Automation"モードにセットした場合、動かした時、またはその前の位置へ戻ってリリースし記録をStopした時、コントロールは自動的にオートメーションデータを記録します。リリースは、Automation | Setting Menuで設定されているリリースタイム値によってリリースします。



## Mixer

Mixer interfaceのGlobal settingsをコントロールする機能です。以下のオプションを含みます:

- Show All - VS MixerのStripとBusをすべて表示します。
- Show
  - Strip- Stripが現在のVS Mixerに表示されます。
  - Bus- Busが現在のVS Mixerに表示されます。
- Hide
  - Strip- StripがVS Mixerに表示されません。
  - Bus- Busが現在のVS Mixerに表示されません。

- Minimize - 現在のVS Mixer Windowを縮小表示します。

このView modeでは、Audio lever metersだけを表示します。



オートメーションオプションはミキサーのすべてのコントロールに当てはまります。

- Isolate-すべてのミキシングコントロールを、Preview/review automationにセットします。

このステータスは、Automation state indicatorに黒で表示されます。

- Play-すべてのミキシングコントロールを、Playback-recorded automationにセットします。

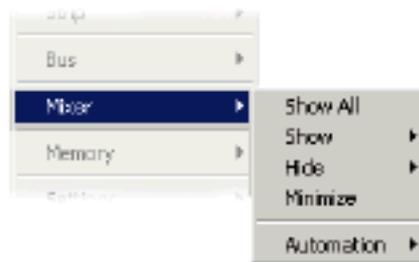
このステータスは、Automation state indicatorに緑で表示されます。

- Record-すべてのミキシングコントロールを、Record automationにセットします。

このステータスは、Automation state indicatorに赤で表示されます。

- Auto-Write-すべてのミキサーコントロール用のデフォルトモードです。

マスターコントロールを"Write Automation"モードにセットした場合、動かした時、またはその前の位置へ戻ってリリースし記録をStopした時、コントロールは自動的にオートメーションデータを記録します。



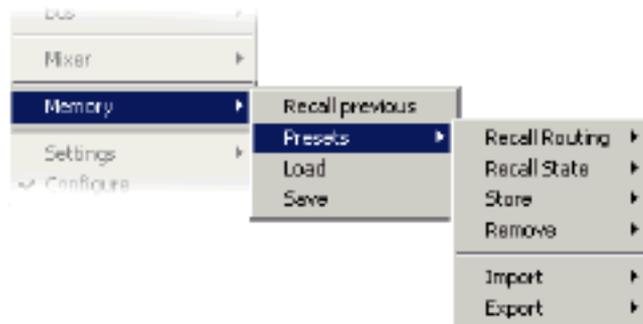
## Memory

Memoryにストアしたミキサーシーンプリセットを呼び出します。これは、以前にSaveしたPyramix projectから設定をリコールする、または現在のProjectを異なるミキサーレイアウトに変更します。

以下のサブメニューがあります:

- Presets
- Recall Routing
- Recall State
- Store
- Remove

- Import
- Export



## Settings

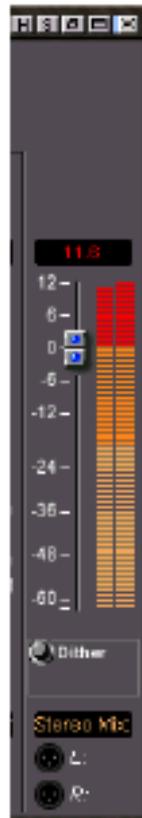
Mixer channel Settings に関しては、4 章を参照してください。

## Configure Mode

Mixer configuration mode に関しては、Virtual Studio Overview and Creation を参照してください。

## Mixer Controls and Displays

各Mixer stripかBusは、多くのリアルタイムコントロールとインフォメーションディスプレイを含んでいます。これらの機能は、一般的なミキサーモジュールで以下に示します。



### Output Bus Fader

Bus(Stereo Mix BusまたはStereo Monitorのような)のOutput Faderは、Outputのマスターゲインをコントロールします。

Faderを動かすには、Gain/ Monitor Level Displayのトップとチャンネルネームフィールド(Faderコントロールを直接クリックする必要がありません)のモジュールをクリックし、上下にカーソルをドラッグします。マウスボタンを放してFaderをセットします。

### Output Destinations for Output Fader

Pyramixミキサーモジュールは、Main Output Faderの様々なOutputを持っています。Faderは、パッチしたOutputのレベルをコントロールします。

## Meter

バーグラフメーターは、メーター下のミキサーモジュール名フィールドで識別されたソースからチャンネルに入る信号レベルを示します。信号がVS Mixer、またはそのミキサーへ入って来た時、メーターが表示します。

Meter parametersの設定に関しては、Virtual Studio Settings章を参照してください。

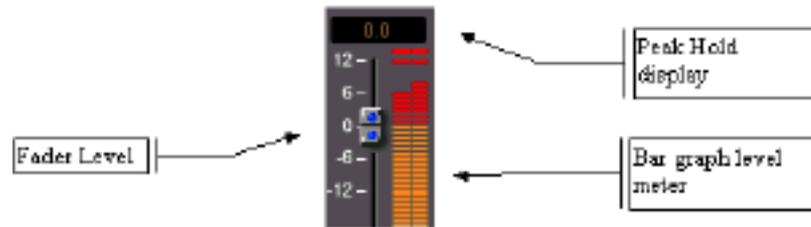
## Overload Peak Hold

メーターの上のLEDは、オーバーロードした場合に (Virtual Studio Settings windowのMeters panelでセット) ホールドします。リセットするには、クリックして下さい。

## Fader/Input Level Display

Fader/Input level displayは、dBでモジュールのInputの信号を現在のメーターアレンジメントかアブソリュートレベルでFader設定を表示します。

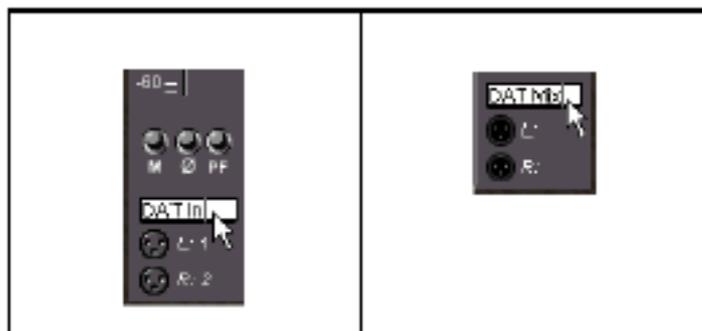
このディスプレイモードを変更するには、Mixer Settings dialogのLevel Meter tabに移動して下さい。正確なFader位置を入力するには、このエリアをクリックします。



## Channel Name

ミキサーチャンネルには、チャンネル名を表示します。

External sourcesからのinput channelsはVS Mixer interfaceで名前がつけられます。



他のMixer modulesは、システムによって自動的に以下のように名前がつけられます:

Type of Channel	Automatic Name
Input	Mono, Stereo
Aux Send/Return	Mono Aux, Stereo Aux
Main Mix	Stereo Mix
Surround Mix	Surround Mix

## Solo Switch

VS Mixerの各チャンネルストリップとバスに、Soloボタンをインサートします。( Aux Bus、Surround Mix、Stereo Mix、Effects Sends>Returns等)

Stereo Mix moduleのMonitor sectionが割り当てられる場合、SoloスイッチはすべてのハードディスクとExternal audio mixer channelsとAux send/return channelsに表示されます。

Soloモードにすると、選択したセクションのみ再生可能となります。

同様に他のチャンネルをSoloにすると、Soloモードのチャンネルすべてが再生されます。



## Mute Switch

各InputとAux send/return channelは、Muteすることが出来ます。



Auxにチャンネルにあった場合、チャンネルをMuteするとAuxもMuteされます。

## Phase invert

Phaseボタンが押された時、180度信号を逆にします。ステレオストリップでは、左チャンネルだけをPhaseします。

## Pre-Fader Level

Pre-Fader Levelを押すと、オーディオレベル"pre fader"を表示します。

これは、Faderに入る前のオーディオレベルを表示します。

## Effects Insert Section

Main input channel、Aux send/return channelとMain mix moduleにエフェクトをインサートします。エフェクトがチャンネルのエフェクトインサートセクションに当てはめられていない場合、ミキサーモジュールにリストされません。



## Opening Effects

エフェクトをインサートするには、ミキサーを右クリックし選択します。

## Bypassing Effects

エフェクトをバイパスするには、黄色のバイパスボタンをクリックしてください。モジュールのエフェクトが他のエフェクトにリンクする場合、すべてをバイパスします。

## Pan Control

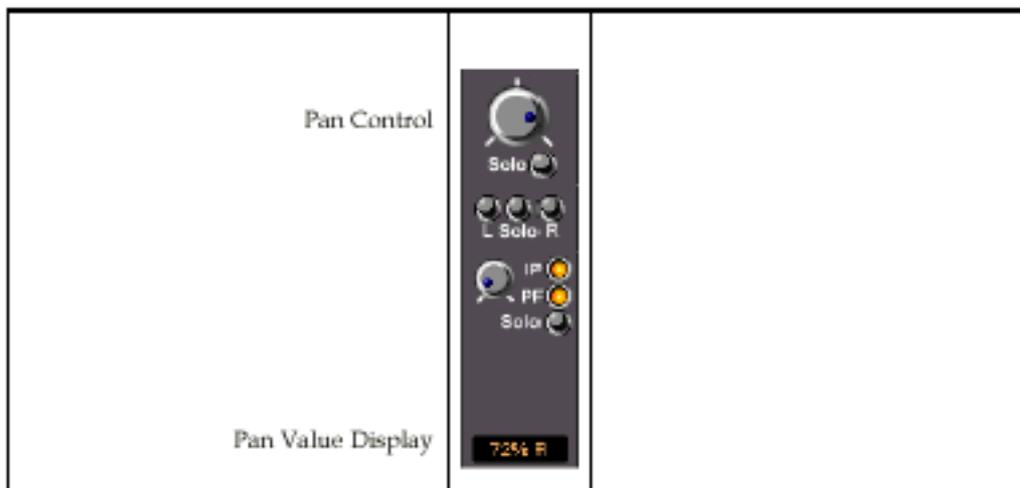
Stereo outputのバランスを調整するためのPan controlがあります。

Pan controlはチャンネルがStereo Mixに割り当てられ、Stereo Mixがルーティングマトリックスで、L/R Outputに割り当てられた場合、使用することが出来ます。

### Pan Value Display

Pan Value DisplayはL/Rのバランスを表示します。

コントロールをクリックし、L/Rにマウスをドラッグして下さい。

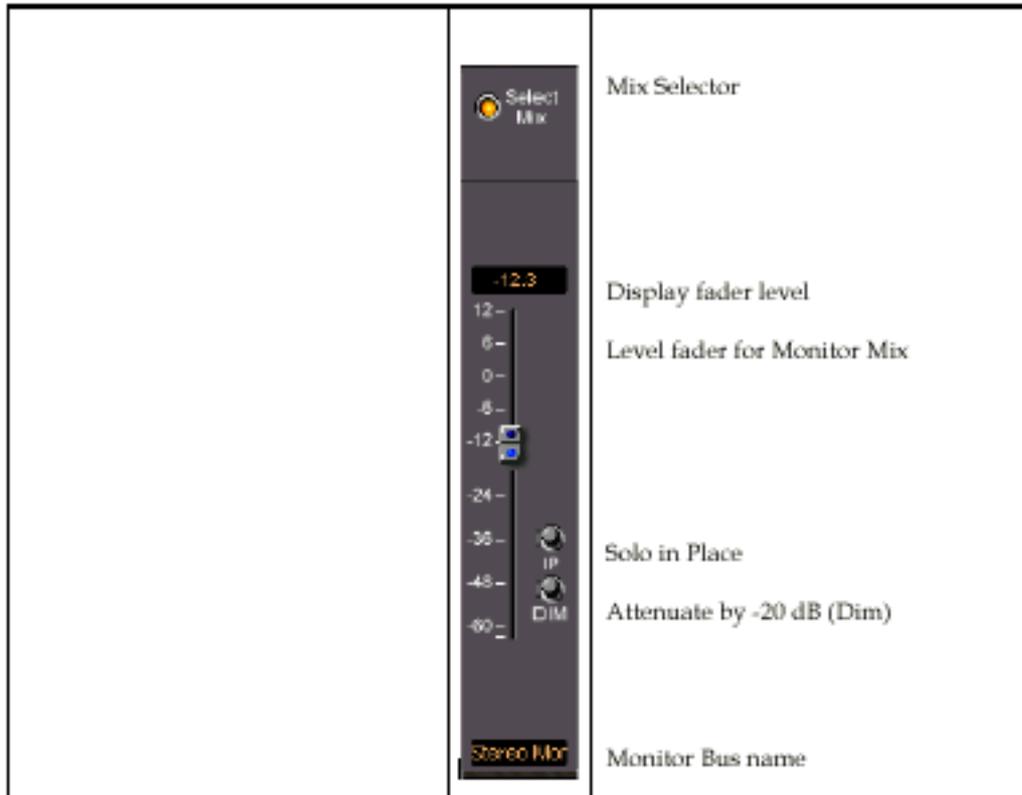


## Mixer Monitor Controls and Display

Monitor busはモニタースピーカーにルーティングするBusです。

ミキサーのOutputレベルを変更せずに、スピーカーレベルをセットすることが出来ます。またNon-destructiveソロ機能を提供します。

モニターバスはMono、Stereo、Surroundなどがあります。



### Dim Switch

Monitor mix moduleのDimスイッチは、Output Gainを-20dBカットします。

### Solo In Place/Mono Switch

Solo In Place/Monoスイッチを使うことによって、In Place(stereo)またはMonaural solo monitor mixスイッチになります。

In Placeに(stereo)設定する場合、各チャンネルのPanポジションコントロールのエフェクトは、モニターミックスになります。

## Peak Level PopUp

ミキサーチャンネルのFader/Meter moduleを右クリックすると、ミキサーチャンネルのポップアップメニューを表示します。

Peakは、(dB) 値を示し、最もレベル高い位置のタイムコードが表示されます。

Peak Level PopUpは、Virtual Studio General Settings windowで、Level Meter panelのパラメーターと関連して作動します。

パラメーターセッティングの詳細は、Virtual Studio Settings章を参照してください。



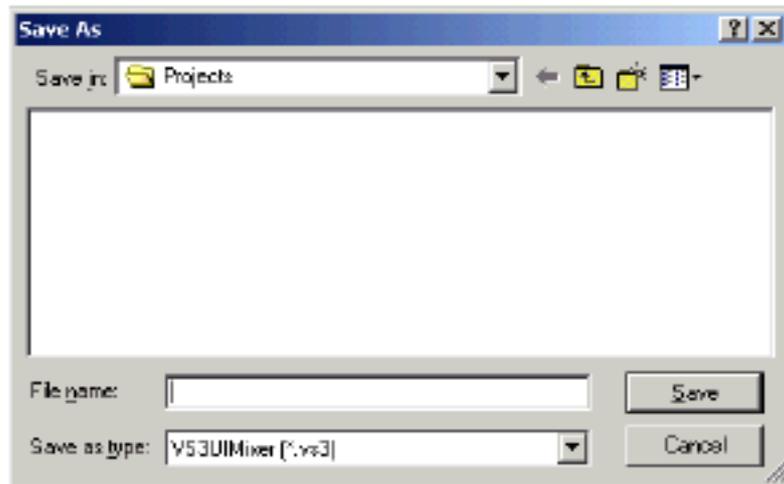
## Mixer Presets

Mixer settingsをSaveしリコールする3つの方法があります。

### Creating Mixer Snapshots

1. VS Mixer title barを右クリックしてください。
2. ポップアップメニューでMemoryを選択し"Save"を選択して下さい。
3. Save As dialog boxをオープンし、FilenameフィールドにSaveするミキサーナップショット

名を打ち込んで下さい。



またはMixer PresetをSaveすることができます:

1. VS Mixerを右クリックして下さい。
2. ポップアップメニューからMemory Presets Store Newを選択します。



3. New preset name dialog boxがオープンします。



4.希望のPreset名を打ち込んでください。preset Globalに登録することが出来ます。

## The Default Preset

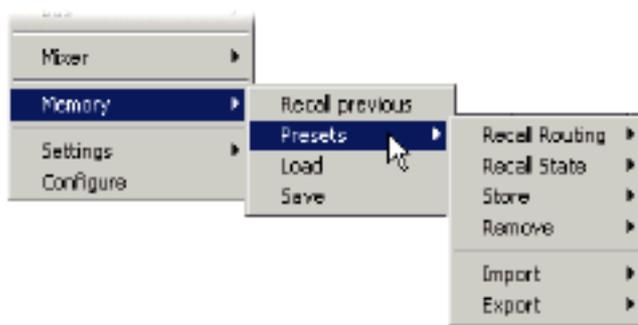
Default Presetを呼び出します。

New Projectを作るときに使用するDefault Virtual Studio presetです。

## Recalling Mixer Presets

Mixer Presetを呼び出します。

VS Mixerを右クリックし、Memory Presetsから選択します。



## Recall Routing

Mixer configuration (Virtual Studio)とMixer controlの状態をすべてリコールします。

## Recall State

すべてのMixer controlの状態をリコールします。

## Store

上記に記述。

## Remove

リストからプリセットをRemoveします。

## Import

Export functionに以前SaveしたプリセットリストをLoadします。

## Export

ファイルへ現在のPresetリストをSaveしてください。

このファイルは別のPyramixユーザへ送る、または別のPyramixシステムへインポートすることができます。

注:これはVirtual Studio routings(例えば代替りのDSPエフェクト、代替りのルーティングなど)を素速く更新する方法です。

## Creating a New Project with a Mixer Snapshot

LibraryからMixer Snapshotをドラッグし、メインフレーム(Projectは開いてない)をリリースすると、New Pyramix Projectを作成します。

New Projectは、ルーティング、ウィンドウポジション、Snapshotによって指定されたミキサーセッティングを使用します。

## Effects On/Off Toggle

エフェクトプロセッサのウィンドウが編集時に開いている時、エフェクトのOn/Offスイッチは、キーボードの[Esc]キーを押すことで切り替えることができます。

## Mixer Automation

Pyramix mixerは、プラグインパラメーターを含むすべてのサーフェイスコントロールのダイナミックオートメーションを特色とします。

Automation write modeでは、ロケーションリファレンスとしてシステムタイムコードを使用し、任意のコントロールによってオートメーションデータを記録します。

その後、記録されたコントロールの動きと状態を再現し、内部外部のタイムコードへ完全に同期し、オートメーションを再生します。

This allows a mix to be built up in successive passes while each control is adjusted in turn.

これは、各コントロールが順番に調整される間、ミックスが連続したパスで構築することを可能にします。

Mix automationは、マウスまたは外部コントロールデバイス(J.L.クーパーMCS-3800のような)によって、ミキサーインターフェースのコントロールを作動することができます。

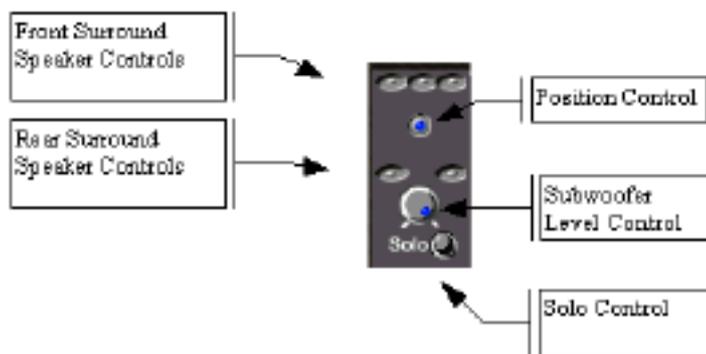
オートメーションの記述に関しては“Automation”章を参照してください。

## Surround Sound

Virtual Studio MixerのSurround soundサポートについてです。

### Input Strips - Surround Sound Panner

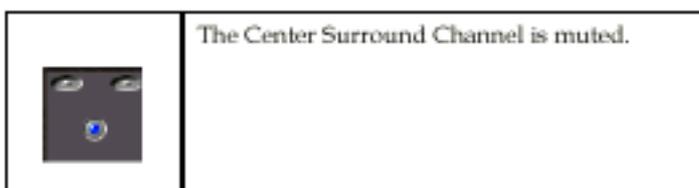
Mixer Strip Surround Sound Pannerは、Surroundのパンニングを簡単に操作することができます。



### Front Surround Channel Controls

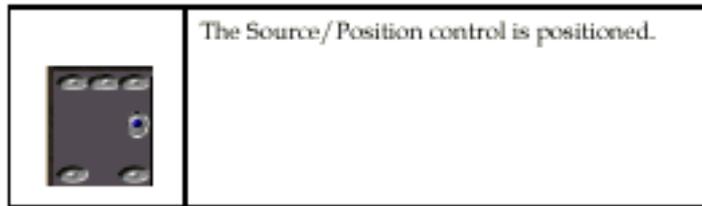
フロントサラウンドポジショニングスペースをコントロールします。(Left, Center, Right)

Channel controlをダブルクリックするとMuteします。Channel controlをMuteした時、Mixer Input Stripに表示されません。



### Source/Position Control

このコントロールは、Surroundサウンドスペースの位置を変更します。左クリックし、ドラッグすることで移動します。センターにある場合、このコントロールは青に表示されます。それ以外は黒く表示されます。ダブルクリックすることにより、センター位置に戻すことができます。



### Rear Surround Speaker Controls

フロントサラウンドポジショニングスペースをコントロールします。(Left, Center, Right)

Channel controlをダブルクリックすると、Muteします。Channel controlをMuteした時、Mixer Input Stripに表示されません。



### Subwoofer Level Control

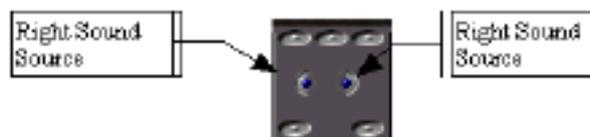
Subwoofer outputに送られるオーディオレベルを変更します。

### Solo Control

Solo機能です。これは最終ミックスに影響します。

### Multiple Sound Sources

Stereo Input Stripsの場合、Input Strips Surround Sound Panner Position controlは多少異なって作用します。



L/Rは、独立して操作することができます。

## The Surround Sound Control

Surround Sound parametersは拡大して、操作することが出来ます。

ここで行なわれた変更は、小さいInput strip surround sound pannerにも追従します。

注：Mixer Channelが、MonoかStereoかで、利用可能なオプションが変わります。

Surround Sound Controlは、Surround Sound Pannerを[Ctrl]を押しながら、クリックすると、起動することができます。(またはサブウーハーの隣をクリック)

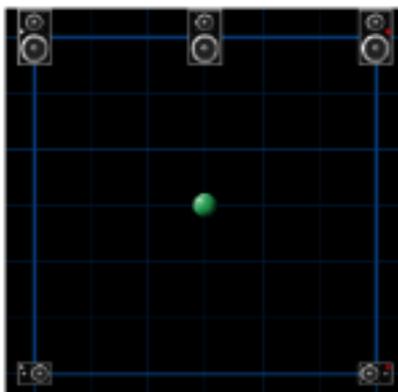


## Position/Speaker Control

Monoを使用する場合、このセクションが当てはまりません。Position Controlは、緑 で表示されます。各スピーカー・アイコンは各Surround Position (L、C、R、SL、SR(SW))を表わします。

このコントロールは、Surroundでのポジショニングを決定します。

緑 を左クリック&ドラッグして移動します。ダブルクリックすると、センター位置に戻ります。



### Snap to Speaker Mode

Position ControlをL、C、R、SL、SRの正位置に一気に移動します。[Shift]キーを押しながらクリックします。

### Source Parameters

Position Controlがグリッドでダイアログに操作でき、リアルタイムに更新します。緑のPosition Controlは新たに入力したSource Parametersで再度配置されます。これらのコントロールは、お互いに相互に作用します。



### X

X軸（L / R）の現在位置を表示します。15から+15まで入力することができます。これはL / Rと相互に作用します。

### Left/Right

L/R軸の現在位置を表示します。操作するには、左クリックし、左右にドラッグします。動かした場合、下のテキストボックスに現在位置が更新されます。0から1.00まで入力することができます。これはX軸と相互に作用します。

## Y

Y軸 (Front/Rear) の現在位置を表示しています。15から+15まで入力することができます。これはL/ Rと相互に作用します。

## Front/Rear

Front/Rearの現在位置を表示します。操作するには、左クリックし、左右にドラッグします。

動かした場合、下のテキストボックスに現在位置が更新されます。

0から1.00まで入力することができます。これはY軸と相互に作用します。

## D

Centerの現在位置を表示しています。0から21.2まで入力することができます。

これはすべてのコントロールと相互に作用します。

## Theta

センタースピーカーの現在の角度を示しています。

## Subwoofer

Subwoofer Surround Outputの現在のOutput Levelを表示します。

-144.5から0まで入力することができます。

操作するには左クリックし、左右にドラッグします。動かした場合、下のテキストボックスに現在位置が更新されます。これは完全に独立しており、他のコントロールと相互に作用しません。

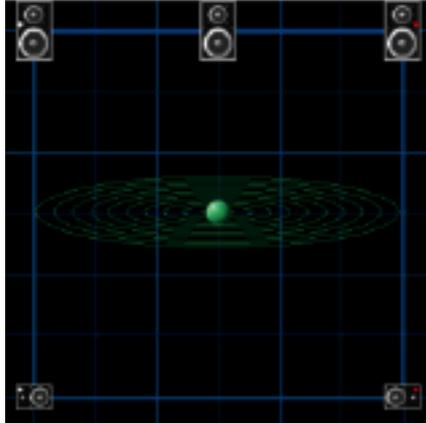
## Divergence

現在のDivergenceを表示します。Divergenceは空間の大きさです。

操作するには、コントロールを左クリックし(またはホールド)、左右にドラッグして下さい。

コントロールが移動すると、下のテキストボックスが更新されます。

0から1.00まで入力することができます。



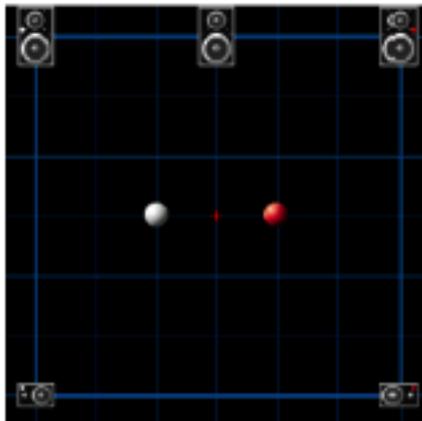
Surround Sound Controlで行なわれたすべての変更が対応するMixer Input Strips Surround Sound Pannerにも同じく反映されます。



## 2 Audio Sources

Stereo Mixer Input Stripsを扱う場合、Surround Sound Controlは独立して選択し、これらのオーディオソースを編集し操作する機能性を供給します。

左の音源は白い で、右の音源は赤い で表示されます。



## Source Parameters

ソースパラメータは2つの独立したサウンドソースがあります。

Source Selectorボタンの追加は、希望のSourceを独立して操作することが出来ます。

- Source 1 ボタンを選択すると、Source 1 Position Control(白)の現在のパラメータを表示します。Source 1 Position Control (白)を動かすと、Source 1 Parametersをリアルタイムで更新します。

- Source 2 ボタンを選択すると、Source 2 Position Control (赤)の現在のパラメータを表示します。Source 2 Position Control (赤)を動かすと、Source 2 Parametersをリアルタイムで更新します。

他のコントロールの使用の詳細は、本章の初めのセクション(Single Source Parameters)を参照してください。



## Mirroring

None

X

Y

XY

## Speaker Toggle Controls

Surroundポジショニングスペースに、バーチャルフィードバックを供給します。

チャンネルコントロールをダブルクリックするとMuteします。

スピーカーチャンネルコントロールがMuteされるとき、スピーカーアイコン表示は暗くなります。



## Quick Mute Toggle

- スピーカーアイコンを[Shift]を押しながらダブルクリックすると、選択したスピーカーのみ、Soloになります。
- 解除するには、[Shift]を押しながら右クリックします。

## Background Grid selector

バックグラウンドを右クリックすると、背景を変更することが出来ます。

## Metering

サラウンドコントロールは2つのメーターがあり、Surround MeterとLevel Meterに切り替えることが出来ます。



## Surround Meter Mode

シミュレートされたオシロスコープタイプディスプレイを表示します。視覚的に作業することが出来ます。

## Input

現在のMixer Input StripのInput Levelを表示します。

## Lobe Controls (2 sources)

Surround Controlが、2つのソース(stereo Mixer input channelを使用する場合)を操作している場合、Surroundメーターは、選択したコントロールアウトプットカーブを表示します。

Mono(mono Mixer input channel)の場合、コントロールは表示されません。

以下にその使用を記述します：

- "Left Lobe"を選択すると、Left Source/Positionコントロールアウトプットカーブ（白）だけを表示します。
- "Right Lobe"を選択すると、Right Source/Positionコントロールアウトプットカーブ（赤）だけを表示します。

両方選択すると、両方表示します。

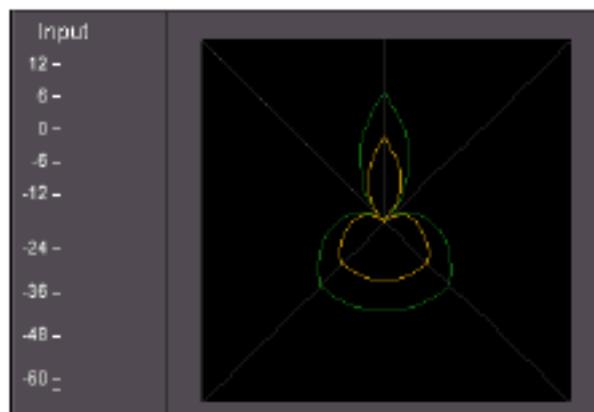
- "Sum"を選択すると黄色のカーブで左右のコントロールアウトプットカーブの合計を表示します。



### Single Source

Mono ( mono Mixer input channel ) の場合、緑で表示されます。

2つのソースを使用する場合、Lobe Controlsは使用できません。



### Level Meter Mode

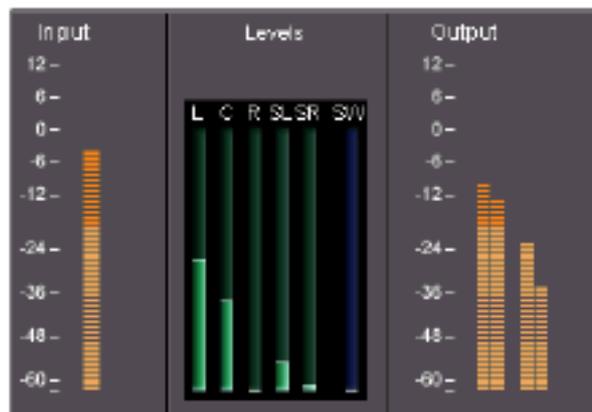
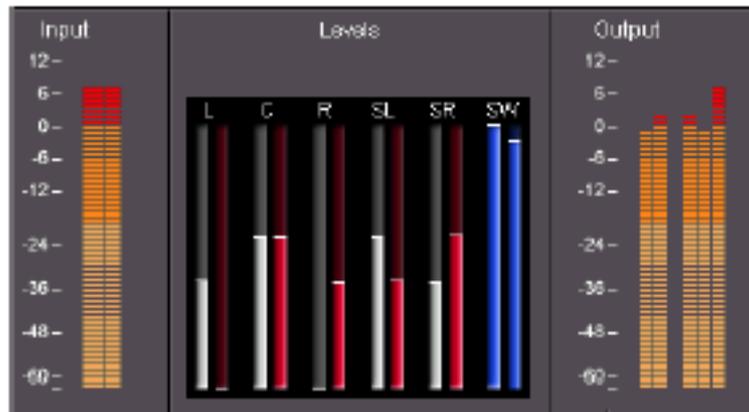
このモードは、棒グラフで表示します。

このメーターは、現在のSurround Outputのリアルタイムシミュレーションを表します。

### Input

現在のMixer Input StripのInput Levelを表示します。

## Levels



## Output

Surround Sound Controls outputsのOutputレベルを表示します。

メーターは、次のOutputs(LからRまで)を表します: Left, Center, Right, Left Surround, Right Surround, Subwoofer。

## Surround Panning Algorithm

### Constant Gain

Enableの場合、すべてのスピーカーの一定のゲイン合計をSaveするSurround panningを許可します。

### Constant Power

Enableの場合、すべてのスピーカーの一定のゲイン合計をSaveするsurround panningを許可します。

## Mute

このオプションがEnableのとき、Surround Sounds controlのすべてのオーディオIn/OutはDisableになります。

## Channel Selector

どのMixer Channelを表示し、編集するかを選択です。

左右の矢印をクリックすると、現在表示しているミキサーチャンネルの前後のミキサーチャンネルを選択します。

下矢印は、チャンネルリストを表示します。

リストをクリックすることにより、希望のチャンネルを表示することができます。



# Chapter-6

## Digital Audio Effects

### Overview

Pyramix digital mixerは、Parametric EQ、Dynamics、Digital Delayや他の統合デジタルシグナルプロセッシング機能を提供します。Pyramixのシグナルルーティング機能を、External effects unitに送り、アナログミキシングコンソールでミックスするように使うことができます。

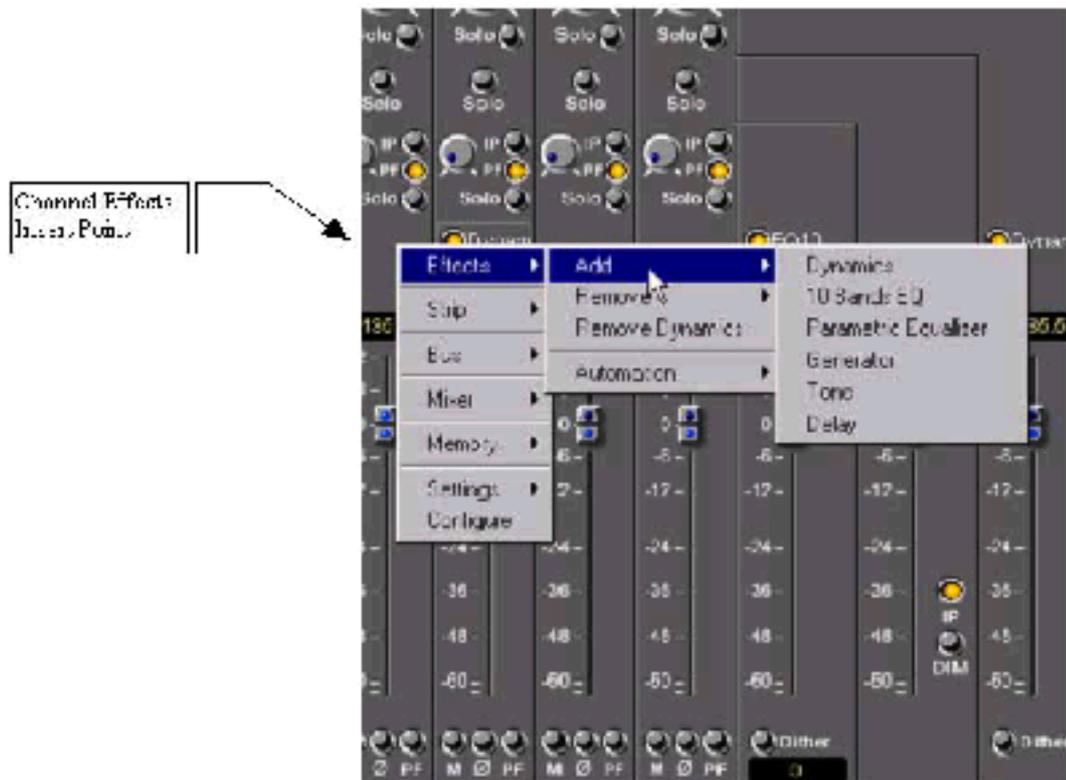
デジタルオーディオプロセッシング機能を使用するには、Virtual Studio Mixerモジュールに希望のEffectをアサインする必要があります。その後、EffectをVirtual Studio Mixerからコントロールすることができます。

注: VS Mixerのシグナルルーティングの詳細は、Virtual Studio Routing章を参照してください。

### Configuring DSP Effects

Mixer input strips、Aux busとVirtual Studio mixerでのMono/Stereoミックスバスは、すべてインラインのEffects insert pointを持っています。

Effects insert pointは、Channel stripを右クリックし、ポップアップメニューから選択することによりアクセスします。EffectをChannel stripかバスにインサートすると、EffectのIn/ outのプッシュボタンが表示されます。



## Effects Setting Window

StripかBusからEffectを加えたり、Removeするには、Effectを右クリックしてポップアップメニューから選択します。

このメニューで、どのEffectが選択したミキサーモジュールで利用可能か確認することができます。

## Adding Effects

Effects Settingsポップアップメニューは、利用可能なEffectリストを表示します。選択したEffectは、Mixer channel stripにインサートモジュールとして現われます。

Effect **選択**:

- Mixer channel stripまたはbusのEffectインサートエリアを右クリックします。
- ポップアップメニューからEffects Addを選択します。
- Effectsリストで希望のEffects名をクリックして下さい

## Removing Effects

EffectsをRemoveする:

- Mixer channel stripのEffectインサートエリアを右クリックします。
- ポップアップメニューからEffects Removeを選択し、RemoveするEffects名をクリックします。

## Setting the Order for Multiple Effects

Effectsは、選択したEffectsリストに現われる順に、ミキサーで処理されます。

例えば、Parametric EQを通る前にDynamics processorを通るようにするには、Dynamics processorを、EffectsリストのEQの上にリストします。

Effectsは、ポップアップメニューのEffects Addから選択した順にChannel stripに表示されます。

## Effects Options

Optionsボタンをハイライトする場合は、他のEffectパラメーターにアクセスするためにそれをクリックします。

## Activating and De-Activating the Selected Effects

StripかBusにEffectを加えると、Effects insert pointに名前とボタンが表示されます。

ボタンをクリックし、黄色表示でOnとなります。

EffectをOffにするには、再度ボタンをクリックしてください。グレーになります。

## Accessing DSP Effect Parameters

Effectをミキサーに加えると、VS MixerのEffect名を左クリックすることによりコントロールパラメーターを表示することができます。

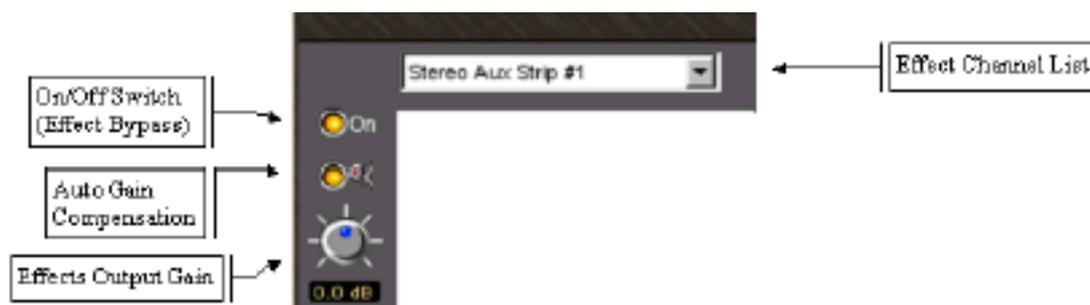
Digital audio mixerのEffectへのアクセスの詳細は、The Digital Mixer章のEffects Insert Sectionを参照してください。

## Effects Master Section

PyramixのDigital effectは、すべてMaster section drop-down list boxを共有します。

これらの機能は、すべてのEffectに共通なのでMaster section operationをここで説明します。

Effects master sectionのコンポーネントは以下の通りです：



### On/Off (Bypass) Switch

On/Off (bypass)スイッチはEffectを活性化/非活性化します。このスイッチをOnにすると、Effectはアクティブになります。Offにすると、Effectは回避されます。

### Effect Channel List

Effectを割り当てるチャンネルリストを示すメニューです。

リストを開くには、Channel list name fieldをクリックしてください。

Effectを含むすべてのミキサーチャンネルリストが開きます：

上記の例では、リストはchannels Stereo Aux Strip #1、Mono Strip #4、Mono Strip #3、Mono Strip #2に割り当てられたEffect(10-Band EQ)があることを示しています。

リストからチャンネルを選択するには、希望のチャンネル名をクリックしてください。チャンネルのEffectパラメーターを表示します。これは、別のwindowを開かずに、同じインターフェースからコントロールするEffectを選択することが出来ます。

## Effects Presets

Effects windowを右クリックしてください、Reset、またはDefault settingを表示し、Recallすることができます。



### Choosing Presets

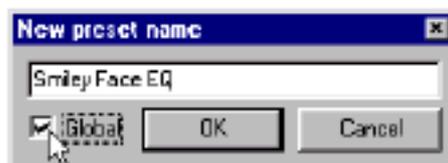
Presetを選択するには、リストから希望のPresetをクリックします。

EffectパラメータはPresetした値にセットされます。

### Storing Presets

新しい名前でPresetを作成すると、現在のEffect settingsを"snapshot"にSaveすることが出来ます。Presetを作成するには、Create Preset buttonをクリックします。

すると、New preset name windowがオープンします。



Global check boxをチェックすると、VS Mixerの任意のChannel stripでこのstoreしたPresetをすべての実例で使用することができます。

New presetを作るには、Name fieldに名前を打ち込み、[OK]をクリックします。

New presetは、Presetリストに加えられます。New presetは、"library"の一部で、すべてのProjectで利用可能です。

## Creating a Default Effect Preset

Default effect settingを作るには、Effect windowを右クリックします。

Store | Defaultを選択します。現在のセッティングは、EffectのポップアップメニューのDefaultにセットされます。

## Modifying an Existing Effect Preset

Presetした既存のEffectを修正する、また更新するために、Effectのパラメータを希望の新しいセッティングにセットしてください。

New Preset buttonをクリックすると、New preset name windowがオープンします。

利用可能なEffectリストをPresetするには、New preset name windowのname fieldをクリックしてください。

更新、修正するPresetを選択し、[OK]をクリックします。

新しいセッティングは、前のPreset parameter settingに上書きされます。

## Deleting Presets

現在のEffect PresetをDeleteするには、Effects windowを右クリックします。

Presets->Removeを選択し、RemoveするPresetを選択します。



## Pyramix Core Effects Group

Pyramixのフレキシブルアーキテクチャーは、Merging Technologiesと他のPyramix Development Partnersからのnew DSP effect optionsの追加を許可します。

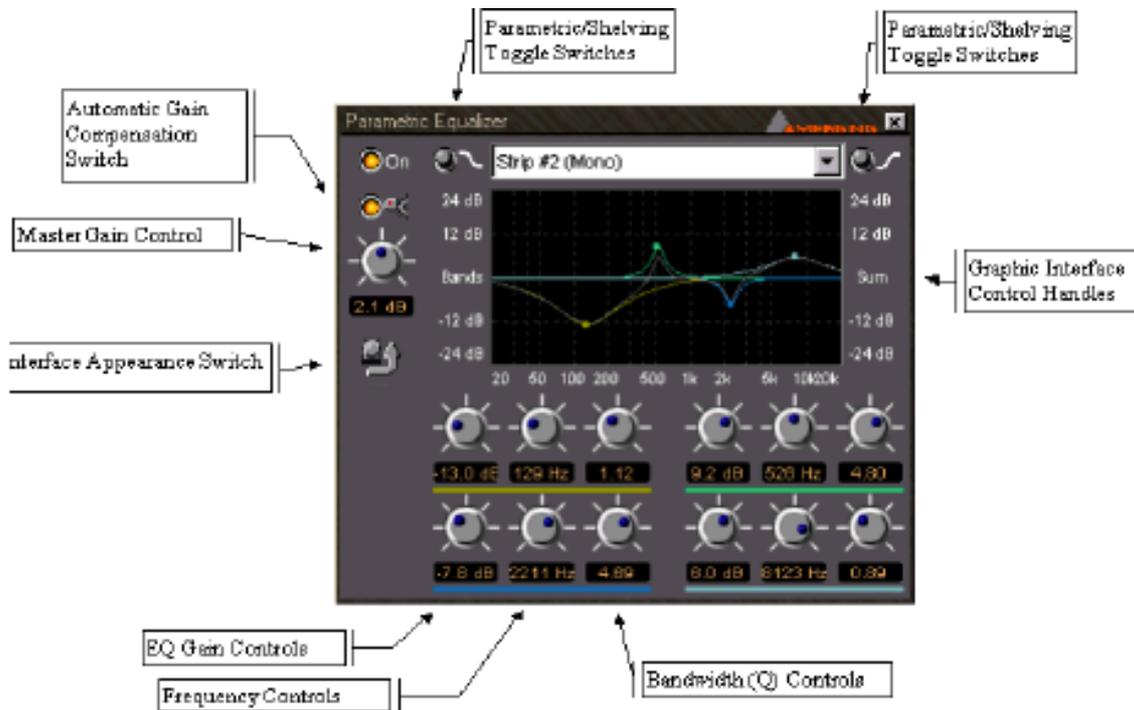
Pyramixと一緒に含まれているCore effects groupは次から成り立ちます：

- Strip Tools (Compressor/Expander/EQ)
- Bus Tools (Compressor/Limiter/EQ)
- Four band fully parametric EQ

- Ten band graphic EQ
- Three band tone control
- Digital delay processors
- Delay
- Echo
- Comb Filter
- All Pass Filter
- Dynamics processor
- Noise gate
- Downward Expander
- 2 Compressors
- Limiter
- De-esser (EQ in Key)
- VU-meter
- Phase-Oscillo

## Parametric EQ

Parametric Equalizerは、Boost、Cut、Frequency、Bandwidth(Q)を持つ4バンドEQです。Master sectionは、Parametric Equalizer windowの一番上に表示され、本章の初めに概説するように作用します。Parametric EQ windowのコンポーネントは以下の通りです:



## Automatic Gain Compensation Switch

Automatic gain compensationは、Gainを調節する時、一定のPower output levelを維持するために、Parametric EQのMaster output gainを自動的に調節します。

バス周波数をBoost/Cutすると、最も大きいAcoustic powerが利用可能である場合、Effectは最も目立ちます。このスイッチは、On/Offすることが出来ます。

## Master Gain Control

Parametric EQのmaster output gain controlです。+/-40dBのAttenuationが利用可能です。

## Interface Appearance Switch

3つのユーザインターフェースのどれを、Parametric EQに表示するかを決めます。

上のScreen shotに示されるように、Graphical controlのみ、または数/回転式ポットとGraphical control間を行来きします。

## Parametric/Shelving Toggle Switches

Fully parametricとshelving operation間の、Equalizerの赤と青いバンドのステータスを切り替えます。赤いバンドはLow frequency shelving EQ、また青いバンドは各オクターブの有効範囲の合計と、High frequency shelving EQの役割をします。

## Band Gain Control

周波数とbandwidthで信号のboostとcutの量をコントロールします。

BoostとCutの範囲は、 $\pm 24$ dBです。

## Band Frequency Control

信号がBoost/CutとBandwidthセッティングによって影響をするセンター周波数をコントロールします。このパラメーターの範囲は、20Hzから20kHzです。

## Bandwidth (Q) Control

指定された周波数と指定された量のEQのbandwidth (Quality要因あるいはQ)をセットします。このコントロールの範囲は、20(狭い帯域幅)から2(広い帯域幅)です。

## Graphic Interface Control Handles

Parametric EQ settingsは、Graphic viewのコントロールハンドルをドラッグすることによりグラフィカルにコントロールすることができます。

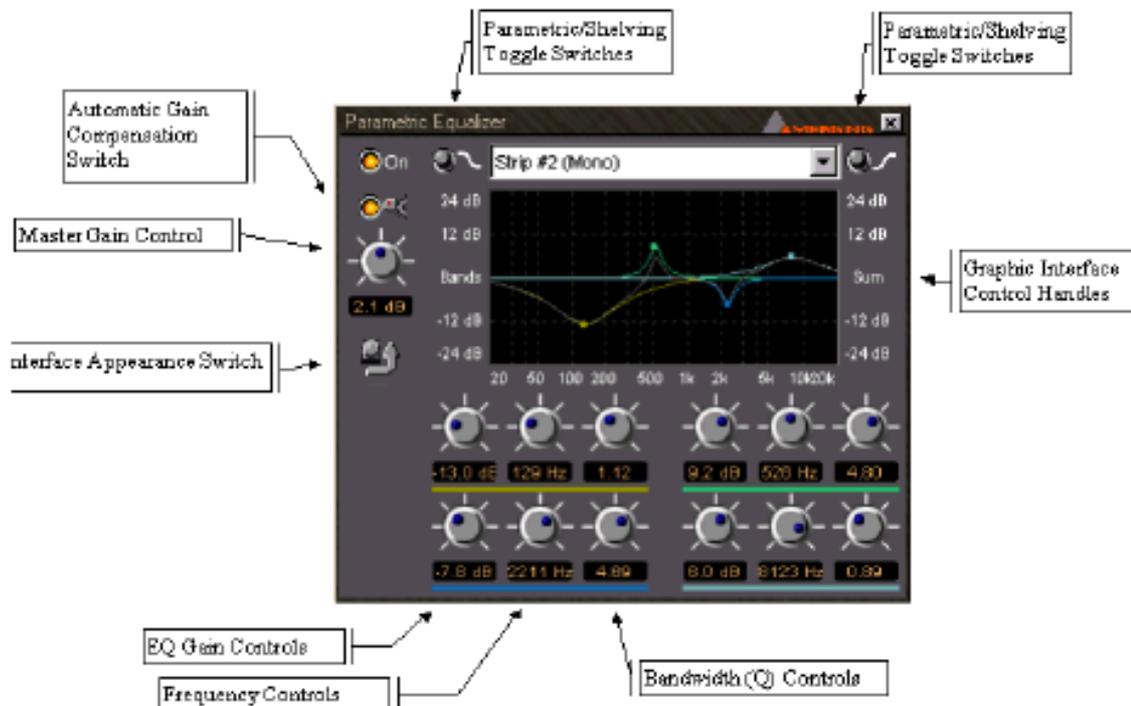
水平線軸コントロール周波数沿った移動、縦軸コントロールに沿った移動でBoost/Cutします。

Bandwidthは、希望のハンドルを右マウスボタンでクリックし、左右にドラッグすることによって、Q(bandwidth)を調節することができます。

## Ten Band Graphic EQ

Ten band graphic equalizerは、32Hzから16kHzの範囲で、Ten band(オクターブ当たり1バンド)を $\pm 15$ dBでBoost/Cutします。これは本章の初めに記述したMaster section機能を含んでおり、

バンドを調整する場合、一定の全体的なLevel outputを維持するための ( Boost/Cut)自動のGain compensationスイッチを持っています。各Bandは1オクターブのbandwidthでセットします。



## Three Band Tone Control

Tone controlは、シンプルな3 band equalizerで、Low( low pass filter )、Medium (band pass filter)、High (high pass filter)の3バンドを +/- 15dB boost/cutします。

Low LPFは、6dB/Octaveのslopeと100Hzのコーナー周波数を備えたshelving EQです。

Medium BPFは、2kHzのセンター周波数を備えた0.8のQ (bandwidth)を持っています。

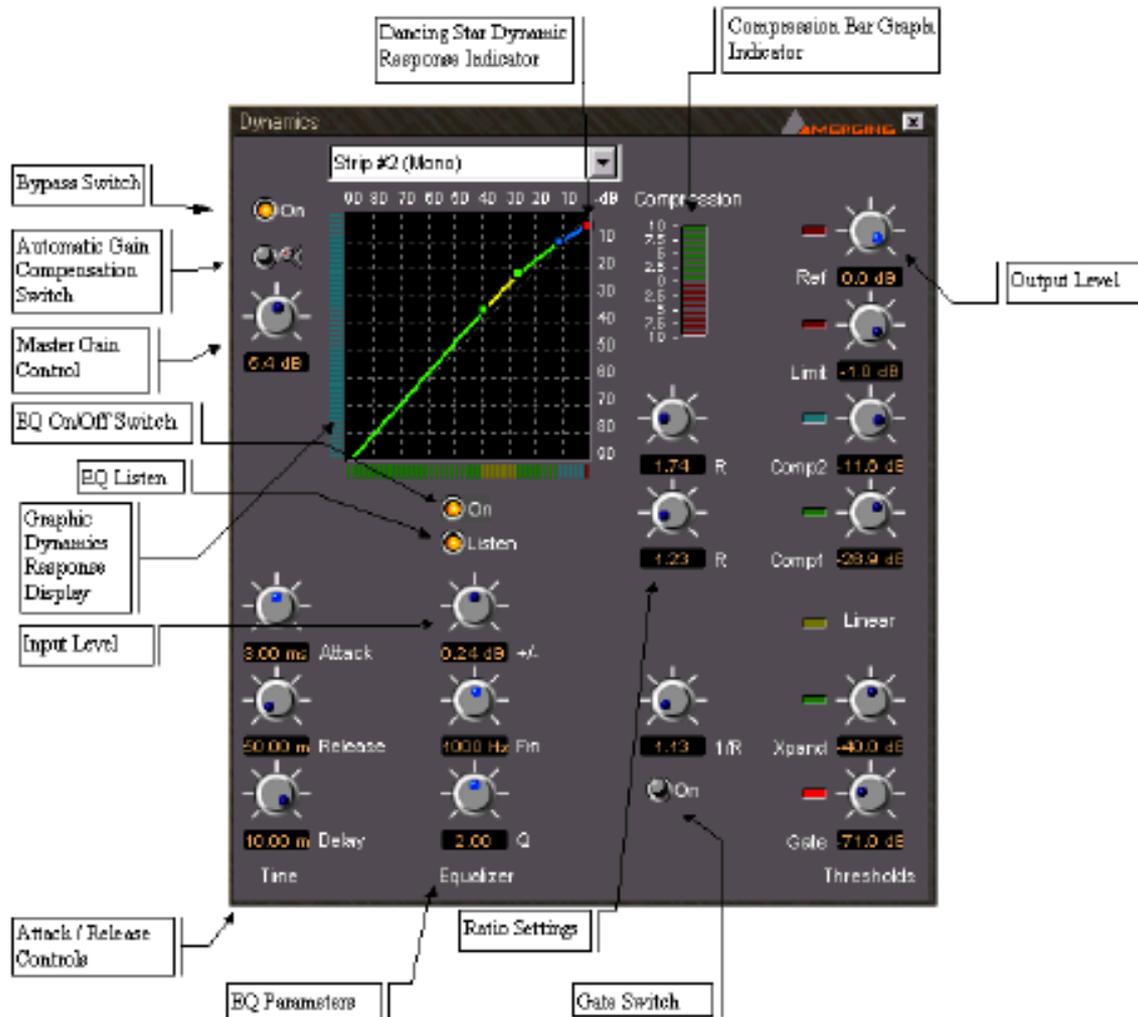
またHigh HPFは、6dB/Octaveのslopeと8kHzのコーナー周波数を備えたshelving EQです。

Tone controlは、この章の始めに記述したMaster section機能を含み、バンドを調節するとき (Boost/Cut)、全体的なLevel outputを維持する、自動のGain compensationスイッチを持っています。Three band tone controlは、より少ないDSP powerで動作します。



## Dynamics Processing

PyramixのDynamics processing moduleは、信号のOutput levelを自動的にコントロールする機能を供給します。このモジュールで利用可能な機能は、1つのGate、1つのExpander、2つのCompressor、1つのLimiterとDe-esserです。これらのEffectの各オペレーションは、このDynamics processorと相互関係があります。またユーザインターフェースは、作用するDynamic rangeを示します。これらの機能の各オペレーションとDynamics processorのコントロールパラメーターは、下に記述します。



Dynamics processor interfaceは、Dynamics sectionでプロセッサのすべての操作のDynamic rangeを示し、すべてのparameter settingsにアクセスし、Input signalでDynamics processorの瞬間的なオペレーションを表示します。

## Thresholds

Windowの右側のThreshold settingsをすべて表示します。  
 インターフェースは下から、Gate、Expander、Compressor 1、Compressor 2、limiter、Input reference levelのThreshold値を示します。Threshold settingsは、Dynamic effectがアクティブになるレベルです。

## Ratios

Ratio (expander, compressor 1 and compressor 2)は、Thresholdの左側に示されます。

Ratioは、Input levelと比較してプロセッサのOutput levelの変更を反映します。

## Compression Bar Graph Indicator

Compression bar graph indicatorは、Ratioを直ちに示し、Input signalに用いられている瞬間の量の全面的な圧縮を示します。

Indicatorの範囲は、 $\pm 10\text{dB}$ 、 $\pm 20\text{dB}$ と $\pm 40\text{dB}$ の間で切り替えることができます。

## Time

Threshold settingsの信号が上、または下に行く時のDynamics processorの返答スピードです。

このパラメーターは、微妙な操作が可能です。

### Attack

Attack timeは、信号がThreshold levelを超えるとき、Dynamics processorが返答する早さを設定します。このパラメーターの範囲は、02msから300msです。

### Release

Release timeは、信号がThreshold以下に落ちると、Dynamic responseが正常なオペレーションにどれくらい速く回復するかコントロールします。

このパラメーターの範囲は、1msから5秒です。

信号が特別のプロセスのThreshold以下に落ちる場合、このRelease time settingは等しく、Dynamics moduleのプロセスのレスポンスに当てはまります。

## Equalizer

Dynamics moduleのEqualizerは、キーシグナルをもたらすために使用されますが、プロセッサを通して渡っている信号には当てはまりません。

キーシグナルの一部としてこのEqualizerを使用する目的は、ある周波数により敏感なDynamics processorのレスポンスを提供することです。

この機能は、Program materialで過度のsibilanceをコントロールするために使用するので、de-esserと呼ばれます。

例えば、音がこの範囲(Sibilanceには典型的)にSubstantial componentを持っている場合、compressorの動きがより容易に始められるように、12kHzから8kHzの範囲の周波数のレベルを引き上げます。Sibilant周波数が存在しているとき、これらのプログラムレベルを縮小し、sibilanceをそれほど突出しないようにする場合、Compressorが機能します。

## On/Off

Side chainでEqualizerをOn/Offします。

Offの場合、Program materialは、Dynamics processorを引き起こします。

When it is on, the signal is essentially split, with the portion sent through the equalizer being used to trigger the operation of the dynamics processor on the normal program material.

Onの場合、信号は正常なProgram materialに対するDynamics processorの操作を引き起こすために使用されているEqualizerによって送られた部分と共に、本質的にスプリットされます。

## Test (key listen)

このボタンは、EQのOutputをモニターすることが出来ます。

"ON"の場合、EQのoutputを聞くことが出来ます。

## Frequency

Side chain Equalizerの中心周波数をセットします。

この機能は、Side chain EQのオペレーションを設定するために、Bandwidth (Q)コントロールとBoost/Cutコントロールと関連して働きます。

このパラメーターの範囲は、20Hzから20kHzです。

## Boost/Cut

この機能は、指定された周波数と指定されたBandwidthに、Side chain EQに適用されたBoost / Cutの量を設定します。このコントロールの範囲は、+/-24dBです。

## Bandwidth (Q)

この機能は、指定された周波数と指定された量のboostとcutで中心のside chain EQのbandwidthをセットします。このコントロールの範囲は、0.2から20です。

## Graphic Dynamics Response Display

Graphic dynamics response displayは、Dynamics processのReference Levelと同様にGate、Expander、Compressor 1、Compressor 2、LimiterのThresholdとRatioを設定します。

These are shown as a series of colored lines with control handles on a grid representing input level in dB below unity gain (0dB) on the horizontal axis, and output gain in dB below unity gain (0dB) on the vertical axis.

これらは、水平軸でUnity gain(0dB)より下のdBで、Input levelを表わすグリッドのコントロールハンドルを備えた一連の有色のラインと、Unity gain(0dB)より下のdBでOutput gainとして縦軸に示されます。このディスプレイは以下のとおりです:

Process	Line Color	Handle Color	Line Slope Function	Handle Function
Gate	Red	***	Gate on/off	***
Expander	Green	Red	Expander Ratio	Gate Threshold, Expander Ratio
Linear	Yellow	Green	Linear response between Expander and Compress 1	Expander Threshold
Compressor 1	Green	Green	Compressor 1 Ratio	Compressor 1 Threshold
Compressor 2	Blue-Gray	Blue	Compressor 2 Ratio	Compressor 2 Threshold, Compressor 1 ratio
Limiter	Red	Red	Shows Limit	Limiter Threshold, Compressor 2 Ratio
Reference		Red	***	Limiter Threshold

## Adjusting Dynamics Parameters

Graphic Dynamics Response Displayでのコントロールハンドルをドラッグすることにより、Parameter settingsの値を変更することが出来ます。

変更は即座に、パラメーター値とコントロールポットのグラフィックディスプレイに反映されます。コントロールは、他のパラメーターセッティングにより、またハンドルをドラッグすることでパラメーターを変更します。さらに、コントロールポットをドラッグすることにより変更することが出来ます。

## Dancing Star Real-time Response Indicator

Graphic dynamics response displayの赤い"dancing star"は、Dynamics processorを通り抜けるオーディオ信号の実際のOutput levelを示します。これはDynamics processorがどのようにProgram materialに影響しているかの指標を与えます。

## Categories of Dynamics Processing Available

Pyramix dynamics moduleで利用可能な、6つのdynamics processesがあります。これらのプロセスは、多種多様な使用能力があり柔軟で、用途が広いDynamics toolを提供するために相互に働きます。Dynamics processesの各パラメーターは以下の通りです。

### Gate

Gate(noise gate)は、信号がThreshold level以下に落ちるとき、自動的にOutputをoffし、通り抜ける信号のレベルに依存するon/offスイッチを持っています。

Gateは一般に、ミックスの道具(キックドラムのような)の音に使用し、記録する部屋の周囲の雑音は減り、希望の音だけが聞こえるようにすることが出来ます。

これは、音をミックス/レコーディングする時、高いノイズ、例えば、高いノイズのあるアンプを備えたエレキギターのような楽器のレコーディングや、外での環境音の収録などに使用されます。

Gateは、ディスプレイの下の左の赤いラインによってグラフィックディスプレイで示されます。

### Gate Threshold

Threshold controlは、GateがEffectし、信号を弱めるInput levelをセットします。

GateのThresholdは、-90dBから0dBの範囲でセットすることができます。

Thresholdの範囲は、Dynamics moduleの他のプロセッサのオペレーション範囲によって制限されます。つまりGate thresholdは、ExpanderのThresholdより高くセットすることはできません。

Thresholdは、Gate threshold settingの回転式ポットコントロールの近くで、左右にマウスをドラッグする、またはテキストフィールドをハイライトすることによって調整することができます。

そして-dBで、またはより低いものに赤いブロックハンドルを左右にドラッグすることによってDynamics response lineのThresholdをセットします。

Thresholdの調節が、同時にExpanderのRatioに影響することに注意してください。

## Gate On/Off

Gate on/offスイッチは、シグナルパスでGateのインサーションを切り替えます。

GateがOnの場合、それはThreshold settingによって作動します。Offである時、信号はGateされません。

## Expander

Expander ( downward expander ) はInput levelの変化量と比較して、Output levelの大きい変更を引き起こすために、Expander Threshold settingの以下に信号を減じます。

Expanderは、Expander ratio settingによってthreshold setting未満の入力信号を減じます。

このプロセスは、low-levelの雑音を減じ、Input signalに関連のあるoutput signalのdynamic rangeを拡張するのに有用です。例えば、オーディオ信号が-60dBである場合、そのレベルより下の信号も雑音も減じます。

Gateは、突然threshold以下の0dBまで一気にレベルを落とします。しかしExpanderは、Expansion ratioにより、滑らかにThreshold以下にOutput levelを落とします。

## Expander Threshold

Threshold controlは、ExpanderのRatio settingによって信号を減ずるinput levelをセットします。

ExpanderのThresholdは、-90dBから0dBの間でセットすることができます。

Thresholdの限界は、Dynamics moduleの他のプロセッサオペレーション範囲によって制限されます。すなわちExpander thresholdは、compressor 1のthresholdより高く、またはGateのthresholdより低く設定できません。

Thresholdは、Gate threshold settingの回転式ポットコントロールの近くで左右にマウスをドラッグすることにより、またはテキストフィールドをハイライトして調整することができます。-dBで、または赤いブロックハンドルを左右にドラッグすることでDynamics response lineのThresholdをセットします。

Thresholdの調節が、同時にGateのThresholdに影響することに注意してください。

## Expander Ratio

Ratioは1/ratioとして表現され、Input levelのGain変更の1dBごとに、OutputのdBのGain変更の量を示します。Expander ratioの範囲は、1/1から1/20までです。

# Compressor 1

Pyramix dynamics moduleは、2つのCompressorを持っています。これらはThresholdとRatioのセッティングを、異なる範囲で設定することが出来ます。

Compressorは、自動的なLevel control(Input signal levelの変化に関連するOutput signalの少量の変化を引き起こします、信号の全面的なDynamic rangeを「圧縮」します。

Compressionは、dynamic rangeが広い音楽や、Lowが高い音などに多くに役立ちます。

Compressionも、Gainをコントロールするために使用されます、全面的なミックス、またEffect、レコーディングまたは放送のDynamic rangeに適合します。

これらは高いDigital wordlengthを使う時、または人間の耳で認識することができるDynamicのrangeと比較される場合、小さいDynamic rangeを持っています。

## Compressor 1 Threshold

Threshold controlは、Compressor 1が、Ratio settingによって信号を減ずるInput levelをセットします。Compressor 1の Thresholdは-90dBから0dBの範囲でセットすることができます。

Thresholdの低いrangeはdynamics moduleの他のプロセッサのオペレーションの範囲によって制限されます。つまりCompressor thresholdは、Compressor 2あるいはexpanderのthresholdより低い高くできません。

Thresholdは、compressor 1 threshold settingのポットコントロールをL/Rにドラッグすることにより、またはテキストフィールドをハイライトし-dBで希望の値の打ち込むことにより調節することができ、緑のブロックのDynamics response lineの黄色(linear)部分をL/RにドラッグすることでThresholdを設定します。

## Compressor 1 Ratio

Ratioは、Compressor1 x 1dBのOutput levelを変更するinput signalのために必要とされるdBのGainを変更します。Compressor 1 ratioの許容範囲は、1/1から20/1までです。

## Compressor 2

Compressor 2は、Compressor 1と同様の方法で作動しますが、個別のThresholdとRatio settingsを持っています。Pyramix dynamics processorが、異なる範囲のInput signal levelと比較して、Output levelのダイナミックな反応を調整するために使用します。

## Compressor 2 Threshold

Threshold controlは、Compressor 2が、Ratio settingによって信号を減ずるinput levelをセット

します。Compressor 2のThresholdは、-90dBから0dBの範囲で設定することができます。

Thresholdの低い範囲は、Dynamics moduleの他のプロセッサのオペレーションの範囲によって制限されています、つまりCompressor thresholdは、limiterのThresholdより高く、またcompressor 1のThresholdより低くすることは出来ません。

Thresholdは、compressor 2 threshold settingのポットコントロールをL/Rにドラッグすることにより、またはテキストフィールドのハイライトし-dBで値を打ち込む、またはDynamics response lineの緑(compressor 1)部分の青いブロックをドラッグし、それをL/Rにドラッグすることにより調節することができます。

Thresholdの調節が、Compressor 1のratioに影響することに注意してください。

## Compressor 2 Ratio

Ratioは、Compressor 2 X 1dBのOutput levelを変更するInput signalのdBのGain changeの量を示します。Compressor 2 ratioの範囲は1/1から20/1です。

## Limiter

Limiterは、Dynamics processorを通る信号に最大のOutput levelを供給します。

これは、無限の圧縮比でLimiterのThresholdの信号が圧縮されます。その結果、output levelは固定し続けます。圧縮比は99:1が最大です; outputは、1dBの1/99によって増加します。

Recording signalがmediumに送るときにこれは特に有用です、そしてシグナルを正確に記録しない、またはゆがめられる周知のダイナミック飽和ポイントを持っています。

### Limiter Threshold

Threshold controlは、limiterがoutput signal levelのthresholdに達するinput levelをセットします。limiterのthresholdは、-90dBから0dBの間でセットすることができます。

Thresholdの範囲は、dynamics moduleの他のprocessorのオペレーションの範囲によって制限されています、すなわちcompressor thresholdはlimiterのthresholdより高く、あるいはcompressor 2のthresholdより低くできません。

Thresholdは、左にドラッグすることにより、またlimiter threshold settingの回転式のポットコントロールを右に、またテキストフィールドをハイライトして-dBでthresholdの値をタイプすることにより、またDynamics response lineの緑(compressor 1)の上の赤いブロックハンドルをドラッグして、左右にドラッグすることによって調整することができます。

この方法は、compressor 1のratioに同時に影響するという事に注意してください。

## De-Esser

De-esserは、program materialの過度のsibilanceをコントロールします。

Program materialを2つのstreamに分けることで、1つをEqualizerに送り、dynamics processorのオペレーションを引き起こすkeying signalとして使用し、main program material streamが、keying signalの動きによってモジュールに引き起こされるプロセスで影響するdynamics processorを通して作動します。

詳細は、本章の初めのEqualizerセクションを参照してください。

## Reference Level

Reference level settingは、dynamics processing moduleのInput level referenceをコントロールします。例えば、Reference levelを-20にセットすると、-20dBのInput levelがすべてのdynamics processesのinput threshold levelを計算するためのunity gainであると考えます。

### Reference Level Setting

Reference levelは、-30dBから0dB(unity gain)です。

Stand Alone、リンク、Stereo Dynamics

Channel、Aux、Main mix modulesには、dynamics processorがあります。各dynamics processorは、単独で動作でき、また他のmixer modulesのdynamics processorとリンクすることも出来ます。リンクした時、すべてのdynamics processorのparameter settingは、同一の値にセットされます。シグナルのdynamicに反応するとき、それぞれのDynamics processorが、作用し続けます。

2つのモジュールが、Stereo dynamics processorとしてリンクする時、dynamics processingのオペレーションはStereo channelの両方に同時に適用されます。

## Dynamics Presets

Pyramixは、Dynamics preset(オーディオ問題を解決し、dynamics processing moduleを使用する方法例を提供)のlibraryに付属します。

以下は、自分のDynamics presetsとしてCopyし、使用する形式を示します。PyramixのDynamics presetsのLibraryには、presetも用意してあります。

**注:** Dynamics processorは、最初に入って来る信号のダイナミック特性の分析を行うことによって作動します。その後Output levelがどのように影響するか決めるために、Thresholdなどに基づいて、dynamics moduleに定義されたプロセスを活性化します。

これはMathematically intensive processで、EQ effectsより多くのDSP resourceを必要とします。Dynamics processorをモジュールにつなぐ場合、Mykerinos DSPでResourceの35%を使用することに注意して下さい。

PyramixのPowerは、必要なものにDSP resourcesを割り当てることができます。したがってEffective dynamics processorを必要とする場合に利用することができます。また必要でない場合は、他の使用のためにconfigurationからはずしておいて下さい。

Number	Name	Type	Description

Parameter	Value
Gate On/Off	
Gate Threshold	
Expander Threshold	
Expander Ratio	
Compressor 1 Threshold	
Compressor 1 Ratio	
Compressor 2 Threshold	
Compressor 2 Ratio	
Limit Threshold	
Reference Level	
EQ On/Off	
EQ Frequency	
EQ Boost/Cut	
EQ Bandwidth (Q)	
Auto/Manual Release	
Fast	
Slow	
Delay	
Attack	
Release	

Notes

Preset 01	Soft Knee	Compander	Provides a typical "Soft knee" type compressor/expander
--------------	-----------	-----------	--

Number	Name	Type	Description
	<b>Parameter</b>	<b>Value</b>	
	Gate On/Off	Off	
	Gate Threshold	-	
	Expander Threshold	-50dB	
	Expander Ratio	1:1.12	
	Compressor 1 Threshold	-20dB	
	Compressor 1 Ratio	3:1	
	Compressor 2 Threshold	-8dB	
	Compressor 2 Ratio	1.5:1	
	Limit Threshold	-8dB	
	Reference Level	0	
	EQ On/Off	Off	
	EQ Frequency	-	
	EQ Boost/Cut	-	
	EQ Bandwidth (Q)	-	
	Auto/Manual Release	Manual	
	Fast	-	
	Slow	-	
	Delay	-	
	Attack	25 ms	
	Release	180 ms	

#### Notes

This program provides a gradual transition into compression using a "soft knee" effect created by using the two compressors with ratios, which are in a two to one relationship. The expander helps to provide a boost for low-level signals. Experiment with adjusting the threshold of the expander as needed to insure that its operation is not too noticeable. This program is useful on voice over and dialogue to smooth out the recording.

Preset 02	Classical 1	Expander	Provides expansion with subtle compression for smoothing wide dynamic range classical music material
--------------	-------------	----------	--

Number	Name	Type	Description
<b>Parameter</b>		<b>Value</b>	
	Gate On/Off	Off	
	Gate Threshold	-	
	Expander Threshold	-45dB to -40 dB	
	Expander Ratio	1:1.5	
	Compressor 1 Threshold	-30 dB	
	Compressor 1 Ratio	1:1	
	Compressor 2 Threshold	-20dB	
	Compressor 2 Ratio	1:1.3	
	Limit Threshold	0	
	Reference Level	0	
	EQ On/Off	Off	
	EQ Frequency	-	
	EQ Boost/Cut	-	
	EQ Bandwidth (Q)	-	
	Auto/Manual Release	Manual	
	Fast	-	
	Slow	-	
	Delay	-	
	Attack	25 ms	
	Release	150 ms	
<b>Notes</b>			
This program helps with orchestral music, which has a wide dynamic range by bringing up the low level subtle parts of the program, but leaving the loud passages at 1:1 for maximum impact. It is also useful for solo-accompanied singers where the accompaniment may sometimes be too loud relative to the voice. The loudest peaks of the voice come through without compression, but softer passages are brought up.			

## Digital Delay Processors

Pyramixは、Delay effectからアクセス可能な5つのDigital delay processorを含んでいます。

Delay processを作成するには、これらのProcessorのfeed forwardとfeed backward loopsと共にDigital audio delayの異なるコンビネーションを使用します。

## Delay

Delay processorは、通り抜ける信号にdelayを加えますが、遅れた信号と遅れていないオリジナル

の信号をミックスしません。

利用可能なdelayのrangeは、1ミリ秒で0～500ミリ秒(ms)です。

Delay timeは、Rotary controlで、またはText boxに (ms) 打ち込むことで設定することができます。

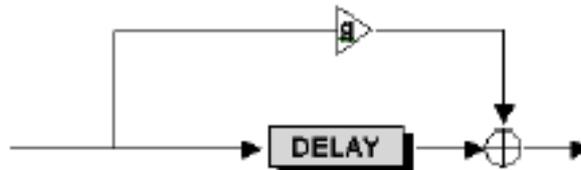


Delay processorは、プロセッサのOutputにdirect (遅れていない) signalがないUnity gainでStraight-through signal pathを使います。

## Echo

Echo processorは、通り抜ける信号にDelayのセットした量を加え、Direct audio source signalとDelay信号をミックスします。

Delayシグナルと比較してDirect signalのレベルは、0(direct signalのfull attenuation)と、1(direct signalのunity gain)と、-1(逆相したdirect signalのunity gain)の要因としてDelay Gain control(g)によって設定します。Delayのrangeは、1msで0～500 msです。



Echo processorでは、Direct signalがDelay信号とミックスする可変量のDirect signal(gain controlによってセット)を供給するFeed forward pathを使用します。

Delayシグナルは常にUnity gainです。またDelayの量はDelay controlでセットします。

## Comb Filter

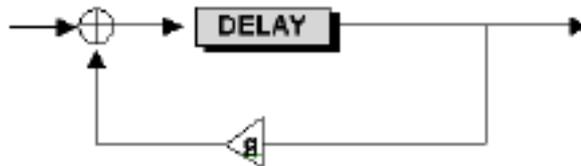
Comb Filter processorは、Feed-backward loopによってDelay throughのInputにDelay信号を供給し、その信号を遅らせることにより作動します。

Comb Filterは、Echo processorと同じコントロールパラメーターを持っています。しかしそれが、Feed forward signal pathではなくFeed backwardを使用するので、聞こえる結果は全く異なります。

Comb Filterの名前は、Delay timeの半分の倍数の波長を持っているシグナルが、プロセスによって中止されるという事から来ています。

This result gives a frequency response chart which looks like a comb, with some frequencies (depending on the delay time) missing, like the gaps between the teeth of a comb.

これは、若干の周波数 (delay time) が、くしの歯のように失敗するという状態で、周波数にくしのように見えるレスポンスチャートを与えます。



Comb Filter processorでは、direct signalがdirect signalとミックスされる可変量の遅れた信号 (gain controlによってセット)を供給する素材をfeed backward path使用します、Delay signalは、常にUnity gainです。Delayの量はDelay controlによってセットします。

## All Pass Filter

All Pass Filterは、EchoとComb Filter effectで使用するプロセスを組み合わせます。

Resultは、flat frequency responseを備えたmultiple echo signalです。

コントロールパラメーターは、EchoとComb Filter effectsと同じです。

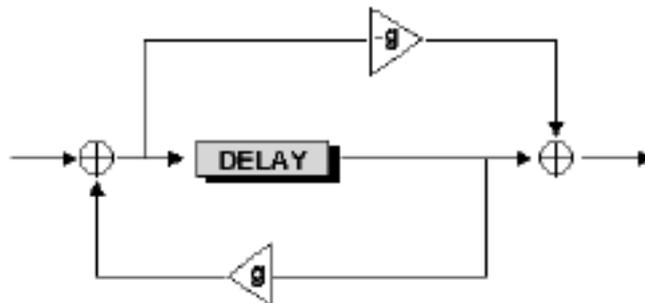
Delay Gain (g) factorは、All Pass Filterと非常に異なる効果を持っています。

まず第一に、gain factorはoutput signalの全体的なレベルに影響しません。それは異なる周波数で主にシグナルのphaseに影響を与えます。

Delay Gainを1にセットした場合、Input signalのphaseを逆にします。またEchoはこの場合ありません。

Gainが-1の場合、Input signalはPhase shiftのないProcessorをスルーします。

Gainが0の場合、Direct signal componentがなく、Delay signalが各周波数に依存する量によって phase shiftします。



All Pass Filter processorは、feed forward loopとfeed backward loop(その後、delayの複雑なフィードルを作るoriginal signalとmix)の両方の使用により作動します。

Resultはeffectを引き起こし、ある特定のタイプのAudio materialに深さと広大さを加えることができます。

## Function Generator

Pyramix Effects sectionは、Effects insert pointでchannelにinsertすることができるOscillatorを含みます。このOscillatorは、Sine波、Pulse波、Sawtooth、Variable width duty cycleを備えたPulse波を生成することができます。

Sine waveは、-144dBから0dB(unity gain)で、20Hzから20kHzまでセットすることができます。



Pulse波は、Pulseの2つのパートの長さを独立して設定します。

Cycleのlonger partは、1msで10msから5000msまで長さの設定でき、より小さな長さサイクルは、1msで1~10msの長さの設定することができます。

Pulse波のgain rangeは、-144dBから0dB (unity gain)です。

このOscillatorは、check signal pathに有用で、また他のaudio devicesのtest signalとして使用することができます。

## Strip Tools

このPlug-inは、Mixing consoleに通常必要な機能を1つのPlug-inにまとめました。

Strip Toolには、3バンドのParametric Equalizer、Compressor、Expanderを持っています。

Plug-inは、DSP processing powerをほとんど使用しません。したがってこれを、Medium size projectsのすべてのMixer channelsにPlug-inすることが可能です。

もう1つの利点は、各Processing blockを個々に活性化/非活性化することができるということです。また、非活性化したブロックはDSP powerを消費しません。

これは新しいスタイルのuser interface layoutを持っており、Strip Tools plug-inは他のplug-inとは少し違います、そしてこの章で前に記述するように、Effects master sectionを含んでいません。

もう1つは、多数のStrip toolが活性化される場合、1つのWindowに表示するという事です。

## Overview

Strip Tools plug-inは、いくつかのセクションから成り立っています。

各セクションは、On/Offスイッチをもっており、上の三角形のスイッチでセクションShow/Hideすることができます。

Strip Tools plug-inは次のセクションを含んでいます:



## Input Level

このセクションは、input level controlを含んでおり、このPlug-inが割り当てられるStrip名を表示します。

## Dynamics

これはCompressorですが、Decompressorに切り替えることができます。Compressorは、RMS

modeで動いています。

## Expander

これはDownward expanderですが、Upward expanderに切り替えることができます。

## Equalizer

3バンドのParametric equalizerです。各バンドはPeak/Shelving characteristicsに切り替えられることができます。

## Output

このセクションは、Strip toolのoutput levelをコントロールし、CompressorにAutomatic make up switchを持っています。

## General use of Strip Tools controls

Strip toolsは、Linear/Rotary controlを移動する間に押した時に有効な、キーがあります。

Controlは、キーボードでMouse wheelやあるキーを使って動かすことができます、しかしそれを作動するにはコントロールを最初にクリックしなければなりません。

作動したコントロールは、小さい星(rotary controls)または白い長方形(スライダー)によって同様ハイライトします。

値をクリックし、数を入力することによって、同じくcontrolを変更することができます。(エンターキーを有効にするEnterキーを押す)

以下は利用可能なmodifierとショートカットを示します。

Rotary buttonsのためのModifierとshortcut

Modifiers for left mouse button	
Modifier Keys	Description
None	Normal mode
Shift	Faster mode.
Ctrl	Snap to rulers
Ctrl + Shift	Slower mode, allows for more accuracy
Double Click	Go to default value

Modifiers for mouse wheel	
Modifier Keys	Description
None	Move step by step
Shift	Move 10 times faster
Ctrl	Snap to rulers
Ctrl + Shift	No effect

Keyboard shortcuts	
Shortcut	Description
Left arrow	Decrement by one step
Right arrow	Increment by one step
Page Up	Increment by 10 steps
Page Down	Decrement by 10 steps
Home	Go to default value or minimum
End	Got to default value or maximum

Modifiers and shortcuts for Sliders

Modifiers for left mouse button	
Modifier Keys	Description
None	Normal mode
Shift	Move the slider directly to the point where the mouse was clicked
Ctrl	Snap to rulers
Ctrl + Shift	Slower mode, allows for more accuracy
Double Click	Go to default value

Modifiers for mouse wheel	
Modifier Keys	Description
None	Move step by step
Shift	Move 10 times faster

Modifiers for mouse wheel	
Ctrl	Snap to rulers
Ctrl + Shift	No effect

Keyboard shortcuts	
Shortcut	Description
Left arrow (on horizontal sliders only)	Decrement by one step
Right arrow (on horizontal sliders only)	Increment by one step
Up arrow (on horizontal sliders only)	Increment by one step
Down arrow (on horizontal sliders only)	Decrement by one step
Page Up	Increment by 10 steps
Page Down	Decrement by 10 steps
Home	Go to default value or minimum
End	Got to default value or maximum

## Modifiers for the Show/Hide triangles

Strip toolには、このセクションを表示、または隠すために使う左上の小さい三角形があります。

この三角形に使用できる2つのmodifierがあります。

- [Shift]キーを押しながら三角形をクリックするとすべてのセクションを表示、または隠すことができます。
- [Ctrl]キーを押しながら三角形をクリックするとすべてのセクションをopen/ closeします

注:このコントロールは、その後記述するBus Tools、VU-Meter、Phase-Oscillonに同じく適用されています。

## General Plug-in options

Strip Tools plug-inのメニューを開くには、plug-inのwindow title barを右クリックします:



このメニューは、plug-in数を直接選択することができ、plug-in数を増加/減少することが出来ます。

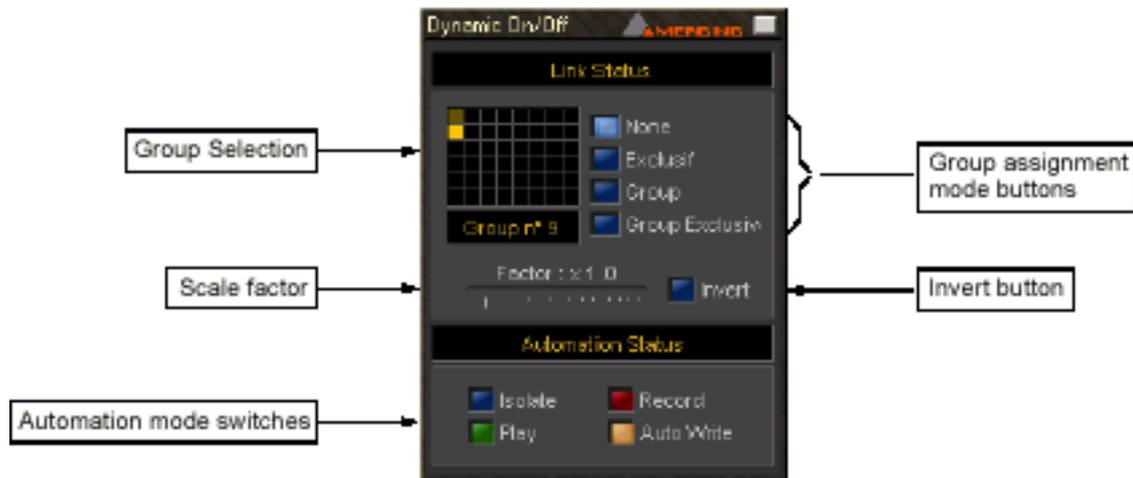
## Linking Strip-Tools controls

Strip Tools controlsのどんな選択でもリンクすることができます。

リンクグループのコントロールを動かすと、グループの他のものも同じく動きます。

linear/rotary controlsのための48 link groupsとスイッチのための48 link groupsがあります。

link groupにcontrolを加えるには、次のwindowを表示するために右マウスボタンをクリックします:



## Group Selection

それぞれの正方形がグループを表します。

Controlを割り当てるグループを選んでください。それは黄色にハイライトします。

他の割り当ては、暗い黄で示されます。

## Group assignment mode buttons

これらのボタンは、コントロールのLink modeを定義します。4つの選択があります:

### None

このControlはグループが組まれていません。

### Group

このcontrolは選択したグループとリンクします。

このコントロール、またはこのグループとリンクしている他のコントロールを移動する時(またはスイッチ)、リンクしているグループは同時に動きます(またはスイッチ)。

### Exclusive

このモードはスイッチソロになります。このモードのスイッチがOnの場合、他のリンクグループのスイッチはOffになります。

## Group Exclusive

Group ExclusiveにセットしたグループのどれかのスイッチをOnにした時、他のセットしたグループはOffになります。

#1と#2が割り当てられているstrip toolのEQ On/OffスイッチをGroup Exclusive modeにします。

#3と#4が割り当てられているstrip toolのEQ On/OffスイッチをGroup Exclusive modeにします。

Strip tools #1のEQのスイッチを入れると、Strip tools #2のEQは同様にOnになります。しかし、Strip tools #3と#4のEQのスイッチはOffになります。

## Scale Factor

このパラメータは、連続的な(rotaryかlinear)コントロールでのみ機能します。

このコントロールの動きをどのように他のグループの適用する、またその逆の設定も、このスケールで決定します。

例として、strip tools #1のinput gainとstrip tools #2のinput gainをグループしたとします。

strip tools #2のgainのscale factorを2にセットします。1dBずつstrip tools #1のgainを変更すると、strip tools #2のgainは2dBずつ変わります。

## Invert button

このパラメーターは同じく連続的な(rotaryかlinear)コントロールにのみ機能します。

It inverts the effect of the movement for this control caused by another group member or vice versa.

これはもう1つのグループのものによって起こるこのcontrolの動きの効果を逆にします。

例として、strip tools #1のinput gainとstrip tools #2のinput gainをグループしたとします。

Strip tools #2のgainのinvert buttonをonにします。

strip tools #1のgainを1 dBずつ増やすと、strip tools #2のgainは1 dBずつ減ります。

## Automation mode switches

Automation modeスイッチの詳細は、"Automation"を参照してください。

## Plug-in Main sectionとInput Level section



### Strip Name

plug-inが割り当てられているStrip名を表示します。

Strip名をダブルクリックすることにより、Plug-inの名前を変更することが出来ます。

その後名前を打ち込み、Returnキーを打ちます。

Plug-in stripに個別の名前をつけた場合、親mixer strip名を修正しても、plug-in strip名には影響しません。親strip名を回復するには、単にStrip名をRemoveしてください。

Strip nameはpresetにsaveすることができ、Pyramix projectにsaveされます。

### Activate/deactivate plug-in

このボタンは全体のplug-inをOn/Offします。

plug-inのスイッチをoffした場合、DSP powerを消費しないことに注意してください。

### Show/Hide input section

Input sectionを隠すにはこの三角形をクリックしてください。

再びクリックすると表示されます。

input sectionは隠れていても、activeになることに注意して下さい。

### Input section on/off

Input sectionをOn/Offします。

### Input level control

このコントロールは、-48dBから+48dBの範囲のinput levelを調節することができます。

## Show/hide Routing

Defaultでは、Routingは表示されません。Routing Buttonsを表示するには、このボタンをクリックします。再度クリックすると隠すことができます。

Activeのまま隠すこともできます。

## Routing Buttons

このボタンは、処理するplug-inの、Mixer strip/Busのチャンネルを個々に選択することが出来ます。選択していないチャンネルはそのままの状態になります。

Compressor / Expanderの選択されたチャンネルの信号が合計され、そしてGain reductionの検知ユニットに供給されます。

このセクションで表示されるChannel matrixのサイズは、(multiple stereo busの場合は64)Plug-inが適用されるStripかBusのチャンネル数に依存します。

しかし、Strip Toolsは8チャンネルを処理するのに適しています。

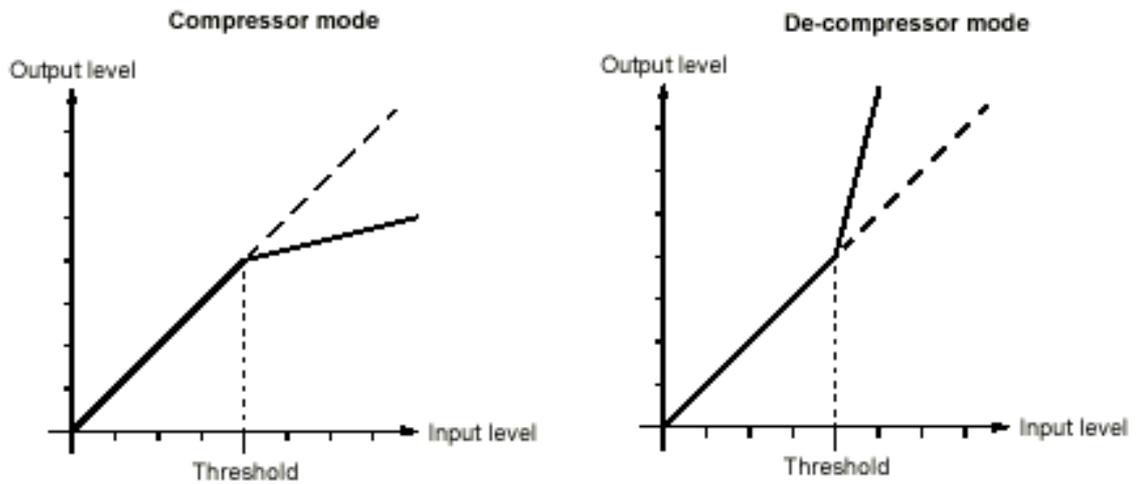
Surround busの場合、6つのボタンがあります。

選択したチャンネルの順序は次のとおりです(左から右まで): Left, Center, Right, Left Surround, Right Surround, Subwoofer.

これは重要な役割をします。2つのStrip Toolsにbusを加えることによりSurround channelsからsurround busのLeft、Center、Right channelを独立して処理することを可能にします、そして2つ目のplug-inで最初のL, C, RとLSとRSを選択します。

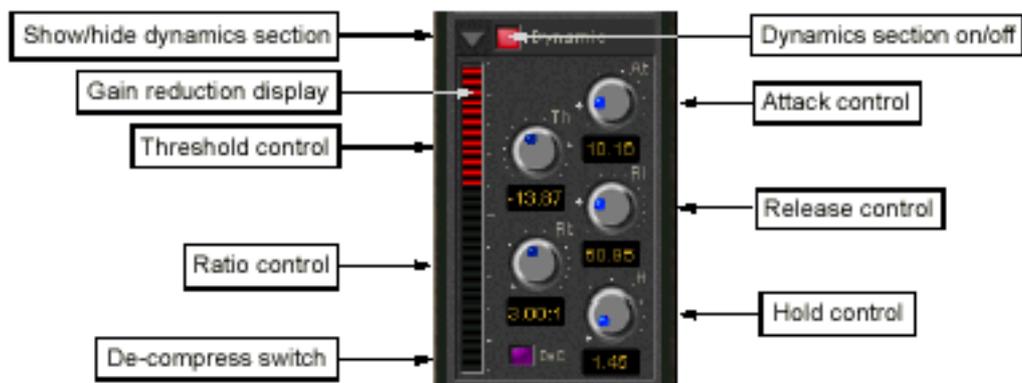
## Dynamics section

Dynamics sectionは、特別なDe-compressor modeを使用することができるCompressorを含んでいます。以下は、CompressorとDe-compressor modeの差を示しています:



Compressor modeは、Input levelがThreshold levelを超過する場合、Gainは、Ratio controlのセッティングによって縮小します。

しかしDe-compressor modeは、Input levelがthreshold levelを超過する場合、Gainは、Ratio controlのセッティングによって増加します。



### Show/Hide Dynamics section

この三角形をクリックするとDynamics sectionを隠します。

再びクリックすると表示されます。

Dynamics sectionが隠れていても、Activeになる事に注意して下さい。

### Dynamics section on/off

このスイッチは、Dynamics sectionをOn/Offします。

## Gain reduction display

このバーグラフは、dynamics section/expanderによって起こるgain reduction/increaseを表示します。

バーグラフをクリックすると、ディスプレイの範囲を10/20dBの間で切り替えることができます。バーグラフのスケールは、各dBをmarkで表示しています。その範囲は10/20dBです。

以下の色でCompressor/Expanderに起こるGain reduction/ increaseを示しています:

- Compressorによって起こるgain reductionは、赤で表示されます。
- Inverse compressorによって起こるgain increaseは、ピンクで表示されます。
- Expander (正常か逆)によって起こるgain reductionは、緑で表示されます。

Inverse modeのCompressorで、ExpanderのGain reductionは、緑で表示されます。

## Threshold control

Compressorのthresholdをセットします。

Input signal levelがThreshold levelを超過する場合、Compressorのgainは、Ratio controlのセッティングによって縮小します(De-compressor modeでは増加)。

## Ratio control

Ratio controlは、Threshold level以上の信号のGain reduction (またはincrease)の量を設定します。

例えば、Ratioを2にセットすると、Input levelがThreshold levelの2dB付近に上げる場合、Compressor modeでは、Output levelは1dBずつ上がります。

## Attack control

Attack parameterは、Input levelがThreshold levelを越える場合に反応するCompressorのTimeの量を設定します。

Attack timeが低いほど、反応は速くなります。

## Release and Hold control

この2つのパラメーターは相互に働き、Input levelがThreshold level落ちる時に反応する、CompressorのTimeの量をコントロールします。

Hold time中は、CompressorのGainを変更しません。

Hold time後に、CompressorのGainは、Release timeのセッティングによって変更します。

Release timeが低いほど、反応は速くなります。

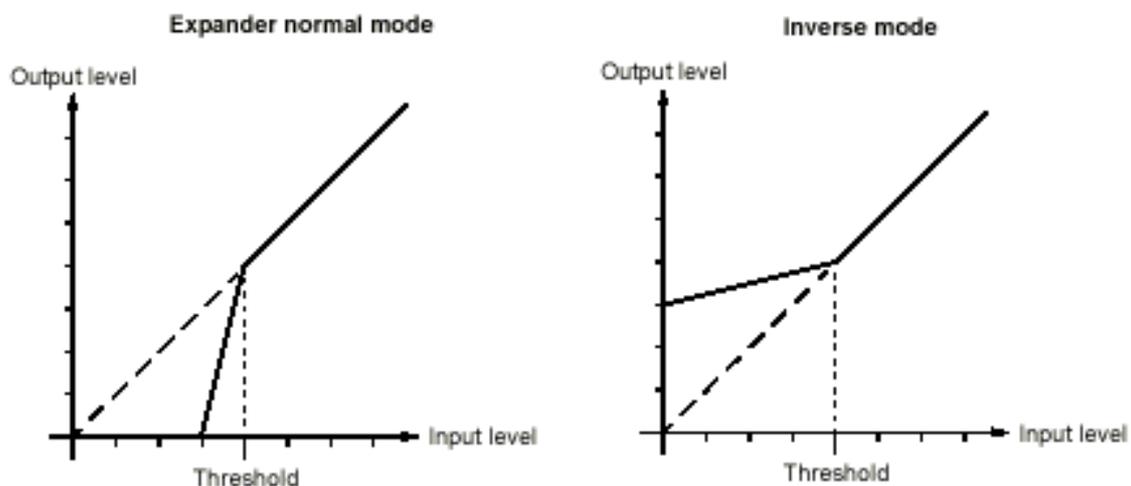
## De-compress switch

CompressorとDe-compressor mode間を切り替えます。

## Expander section

このセクションは、Inverse modeで使用するDownward expanderです。

以下は、この2つのモードの違いを示します：



Normal expander modeでは、Input levelがThreshold level以下に落ちる場合、Gainは、Ratio controlのセッティングによって縮小します。

Inverse modeでは、Input levelがThreshold level以下に落ちる場合、GainはSoft signalのレベルを上げ、Ratio controlのセッティングによって増加します。



## Show/hide Expander section

Expander sectionをHideするには、この三角形をクリックします。

もう1回をクリックすると表示します。

隠れていても、Expander sectionはアクティブにすることが出来ます。

## Dynamics section on/off

Expander sectionをOn/Offします。

## Threshold control

ExpanderのThresholdをセットします。

Input signal levelがThreshold level以下に落ちる場合、ExpanderのGainは、Ratio controlのセッティングによって縮小します(inverse modeでは増加)。

## Ratio control

Ratio controlは、Threshold level以下の信号のGain reduction(またはincrease)の量を決定します。

例えば、Ratioを2にセットした場合、Input levelがThreshold levelの1dB以下に減少される場合、

Normal modeでは、Output levelは2dB減少します。

## Inverse switch

NormalとInverse expander modeを切り替えます。

## Attack/Release/Hold controls

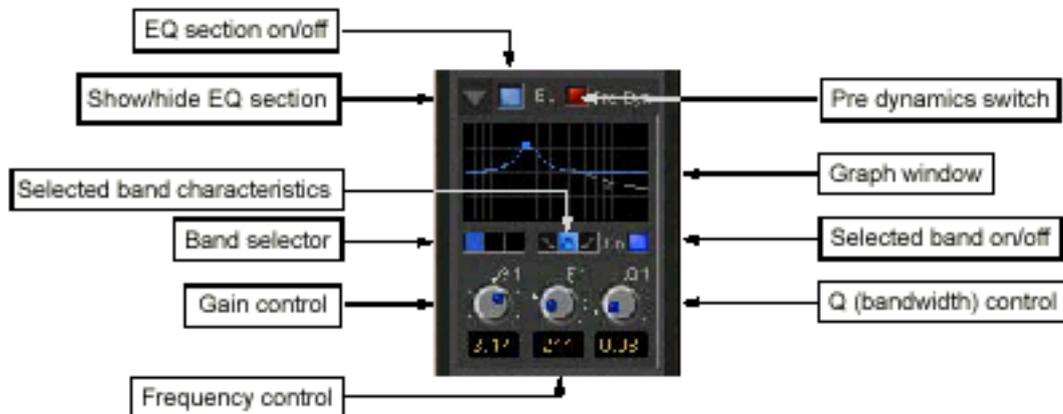
Expander sectionは、Dynamics sectionでAttack/Release/Hold controlsのセッティングを使用します。このコントロールに関してはDynamics sectionを参照して下さい。

## Equalizer section

このセクションは完全なparametric three band equalizerを保持します。

各バンドは、20Hzから20kHz(またはProjectのSampling rateによって、より高く)まで周波数範囲をカバーし、PeakとHighあるいはLow shelving特性間で切り替えることができます。

各バンドのスイッチも、非活性化するバンドはDSP powerを消費せずに切ることができます。



## Show/ Hide EQ section

EQセクションをHideするには、この三角形をクリックしてください。

表示するには再びクリックします。隠れていてもアクティブにすることができます。

## EQ section on/off

EQ sectionをOn/Offします。

## Pre dynamics switch

このスイッチはDynamics sectionの前のEQスイッチのオプションを提示します、。

デフォルトで、EQはdynamics sectionの後にあります。

## Graph window

この小さいWindowでは、青色で現在選択したEQ bandのセッティング、灰色で全体のEQ sectionのカーブを表示します。

Graph windowのセッティングを変更するには、EQ bandのハンドル(小さい青か灰色のポイント)を直接クリックしドラッグすることができます。

Graph windowの大きい画面を表示するには、Windowをダブルクリックしてください。

Graph windowとこのwindowに当てはまるショートカットのオペレーションに関しては大きいGraph windowを参照して下さい。

## Band selector

Gain, FrequencyとQ controlを操作するバンドを選択するには、ボタンをクリックしてください。  
さらに、Graph windowで操作する場合、バンドを選択します。

## Selected band characteristics

選択したEQ bandの特性を選ぶには、これらの3つのボタンを使用します。  
左から右までの選択はLow Shelving、PeakとHigh Shelvingです。

## Selected band on/off

EQ bandのスイッチをOn/Offします。  
デフォルトでは、3バンドのスイッチはDSP powerを節約するために切られています。したがってEQ bandのスイッチを入れるのを忘れないで下さい。

## Gain control

選択したEQ bandのgainを調節します。Gainの範囲は-24dBから+24dBです。

## Frequency control

このコントロールは、選択したEQ bandの周波数を調節します。

各バンドの範囲は、ProjectのSampling rateに依存します:

- 48kHzまでのsampling rateでは、周波数範囲は20Hzから20kHz
- 96kHzまでのsampling rateでは、周波数範囲は20Hzから40kHz
- 384kHz(例えばDSD編集)までのsampling rateでは、周波数範囲は20Hzから80kHz

## Q (bandwidth) control

このコントロールは、選択したEQ bandのQパラメーターを調節します。

Qパラメーターの範囲は100まで0.2です。

## Output section



## Show/ Hide Output section

Output sectionをHideには、この三角形をクリックしてください。

もう一度クリックすると表示します。

Output sectionが隠れていても、アクティブにすることが出来ます。

## Output section on/off

Output sectionをOn/Offします。

## Output Level control

このコントロールは、-48dBから+48dBまで調節することが出来ます。

## Automatic Make Up switch

このスイッチがOnの場合、Output gainは、Dynamics sectionのセッティングによって自動的に適応します。この場合、Output Level controlは操作できなくなります。

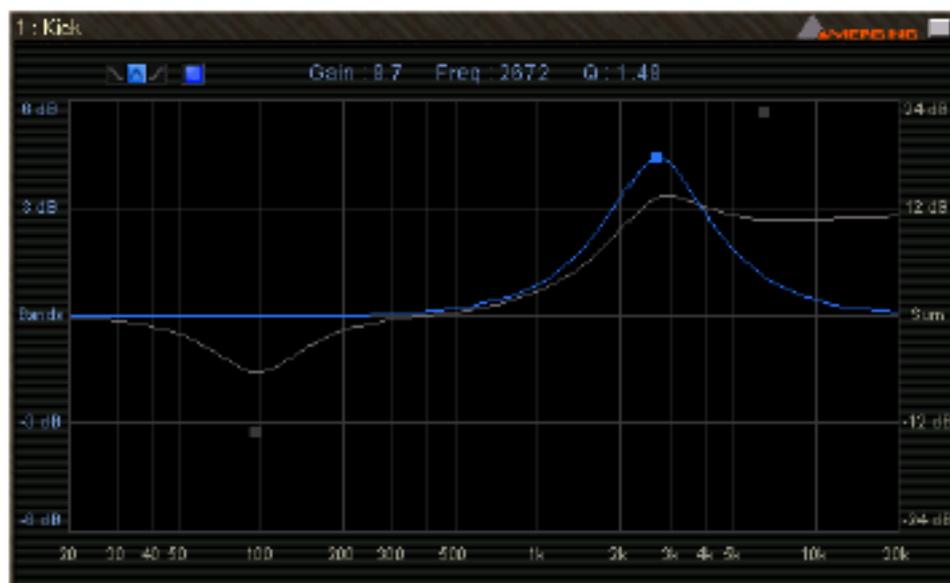
## The big graph window

Plug-in windowのgraph windowをダブルクリックすると、大きいGraph windowが開きます。

青い色で選択したEQ bandを、灰色で全面的なEQカーブのセッティングを表示します。

各バンドの周波数とGainは、ドラッグすることで操作することができます。

選択していないバンドのハンドルは小さい灰色の正方形とで表示されます。



周波数レスポンスディスプレイでは、Gain settingsを表示する2つの異なるスケールを使用します。

Left hand scaleは青で、個々のバンドのスケールを示します。

Right hand scaleは灰色で、全面的なEQカーブのスケールを示します。

スケールは両方とも、カーブのセッティングによって範囲を自動的に適応します。

左右の範囲は異なるスケールを計ります。

範囲は、 $\pm 6$  dB、 $\pm 12$  dB、 $\pm 24$  dBです、しかし全面的なカーブは $\pm 72$  dBです。

大きいgraph windowの上部は、選択したEQ bandとそのGain、周波数帯域幅セッティング、さらにディスプレイのOn/Offスイッチと特性(Low Shelf、PeakとHigh Shelf)のセレクターです。

## Shortcuts in the graph window

ショートカットはGraph windowの操作を促進します:

- バンドのGainをリセットするにはハンドルをダブルクリック。
- EQバンド間を切り替えるにはTabキーを使用。
- 右マウスボタンでハンドルをクリック&ドラッグすると、このバンドの帯域幅を変更。
- Gainをロックし周波数を変更するには、[Ctrl]キーを押しながら左マウスボタンでドラッグ。
- 周波数をロックしGainを変更するには、[Shift]キーを押しながら左マウスボタンでドラッグ。

## Bus Tools

最も頻繁に用いられる ' mastering ' 処理は、通常mixing consoleの1つのプラグインのstereo busで行うことができます。

このプラグインの特徴は、3バンドfully parametric Equalizerと高度なlimiterです。

プラグインは、DSP processing powerをほとんど消費しません。

各処理ブロックは、個々に活性化 / 非活性化することができます。また、非活性化されたブロックもDSP powerを消費しません。

Bus Tools plug-inはStrip Tools plug-inと同じようなスタイルのuser interface layoutです。

さらに、Strip ToolsのようにBus Tools plug-inも、大きいwindowで表示することができます。

## Overview

Bus Tools plug-inの各セクションは、on/offスイッチとタイトルバーとセクションをshow/hideする三角形を持っています。

Bus Tools plug-inは以下の通りです:



## Input Level

このセクションは、Input level controlを含み、このプラグインが割り当てられているstrip名を表示します。

## Limiter

Limiterは、さらにLimiter DRCと共に作動することができます。

## Limiter DRC

このセクションはLimiter sectionにDynamic Release Compensation (DRC)を加えて、Limiterの release timeの非常に音楽のコントロールを考慮に入れます。

## Equalizer

3バンドfully parametric equalizerです。各バンドはpeakとshelving characteristicsに切り替えることができます。

## Output

このセクションは、Bus Toolのoutput levelをコントロールし、limiterをautomatic make upします。

## General use of Bus Tools controls

Bus Tools plug-inは、Rotary controlsを操作するStrip Toolsと同じkeyboard modifiersを使用します。利用可能なmodifierの詳細は、“General use of Strip Tools controls”を参照してください。

## Linking Bus Tools controls

Bus Tools controlsは、Strip Toolsと同様の方法でリンクすることができます。

Bus Tools controlsをリンクする方法の詳細は、“Linking Strip-Tools controls”を参照してください。

## Plug-in Main section and Input Level section



## Strip Name

Plug-inが割り当てられているstrip名を表示します。

## Activate/deactivate plug-in

このボタンは全体のPlug-inのスイッチをOn/Offします。Plug-inのスイッチをOffした場合、DSP powerを消費しません。

## Show/Hide input section

Input sectionを隠すには、この三角形をクリックしてください。再び表示するには、もう1回クリックしてください。隠されていてもInput sectionをアクティブにすることができます。

## Input section on/off

Input sectionをOn/Offします。

## Input level control

このコントロールは、-48dBから+48dB以上のInput levelを調節します。

## Show/Hide Routing

Defaultでは、Routingは見えません。Routingボタンを表示するにはこのボタンをクリックしてください。再度クリックすると、hideします。

隠れていてもRoutingを、アクティブにすることができます。

## Routing Buttons

このボタンは、Plug-inのBus channelを個々に選択することができます。

選択しないChannelは、そのままの状態になります。

Limiterは、選択したChannelの信号が合計され、Gain reductionのdetection unitに供給されます。Channel matrixのサイズは、(Multiple stereo busの場合、64まで)Plug-inを適用するbusのchannel数に依存します。しかしBus toolsは、8チャンネルを処理するのに有能です。

Surround busには、6個のボタンがあります。

チャンネルの順序は次のとおりです(左から右): Left, Center, Right, Left Surround, Right Surround, Subwoofer。

これは、Busに2つのBus tools plug-insを加え、第2のPlug-inのL、C、R1番目とLS、RSを選択することにより、Surround channelからSurround busのLeft、Center、Right channelを独立して処理することが出来ます。

## Delay Compensation

DRC sectionがアクティブな場合、plug-inはaudio signalにわずかなDelayを導入します。

Since you have the choice to exclude some signals of a bus from being processed using the routing buttons, this signals would not get this delay, and there would be a time misalignment at the output of the bus.

Routingボタンを使用して処理することでBusの信号を除外する選択があるので、この信号は、Delayしません。そしてBusのoutputに時間不整列があります。

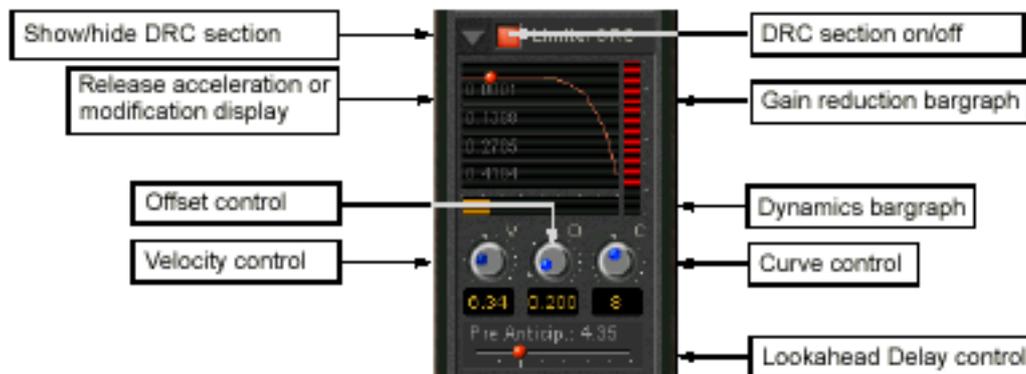
If the delay compensation is on, the same delay is applied to the signals not processed by the plug-in, resulting in a correct time alignment for all the signals of a bus.

Delay compensationがOnの場合、同じDelayは、Busのすべての信号の正確な時間整列をもたらすPlug-inによって処理されない信号になります。

## Limiter DRC section

DRCは、Dynamic Release Compensationを表わす頭文字です。

これは、processorを通してルーティングした信号のdynamicな性質によってlimiterのrelease timeが適応します。



### Show/hide DRC section

DRC sectionをhideするには、この三角形をクリックしてください。

再び表示するにはもう一度クリックしてください。

DRC sectionが隠されている場合でもアクティブになっていることに注意してください。

### DRC section on/off

このボタンは、DRC sectionのスイッチをon/offします。

### Release acceleration or modification display

Dynamic changeとRelease timeのvariation間の関係を示すカーブを表示します。カーブは、LnearとPowerに適応しています。(同じくカーブコントロールパラメータの記述参照)。Playback中にディスプレイは、Rangeを示すためにカーブに沿って小さなボールを表示します。

### Gain reduction bargraph

DRC回路がActiveの場合、このバーグラフは、limiterのgain reductionを表示します。この場合、基本的にLimiterのGain reduction displayと同じです。しかしスケールは6dBに固定されます。

### Dynamics bargraph

このバーグラフは、input signal(DRC algorithmの基礎)のDynamicsを表示します。

### Velocity control

Velocity controlは、DRC algorithmの速度を決定します。

値が低いほど、アルゴリズムは、速く信号のdynamicsの変更に反応します。

## Offset control

This parameter basically sets the minimum release time. In this sense the release control of the limiter defines the maximum release time, so the release time determined by the DRC algorithm will vary between these two times.

このパラメーターは、基本的には最小Release timeをセットします。これにより、LimiterのRelease controlは、最大Release timeを定義します。したがって、DRC algorithmによって決定されたRelease timeは、これらの2回の間で変化します。

## Curve control

このパラメーターは、信号のDynamicsで生じるRelease timeの特性をコントロールします。

## Lookahead delay control

このパラメーターは、RMS検出のIntegration timeを交換し、DRC回路の効果を変更します。

Important!このパラメーターは、Bus tools plug-inによって走る全体の信号を遅らせることに注意してください。したがって、Plug-inが、Mix busよりも他の場所で使用される場合、フェーズエラーが起きるかもしれません。

## Equalizer section

Fully parametric three band equalizerです。

各バンドは、20Hzから20kHz(ProjectのSampling rateによる)までFrequency rangeをカバーし、PeakとHigh/ Low shelving特性間で切り替えることができます。3つのバンドはそれぞれ、DSP powerを消費しないで切り替えることができます。

Bus ToolsのEQは、Strip Toolsと同じなので、Equalizerの詳細は“Equalizer section”を参照してください。

## Output section



## Show/ Hide Output section

Output sectionをHideするには、この三角形をクリックします。

再び表示するにはもう1回をクリックします。もしOutput sectionが隠れていてもアクティブにすることが出来ます。

## Output section on/off

Output sectionをOn/Offします。

## Output Level control

このコントロールで、-48dBから+48dBまでの範囲にOutput levelを調節します。

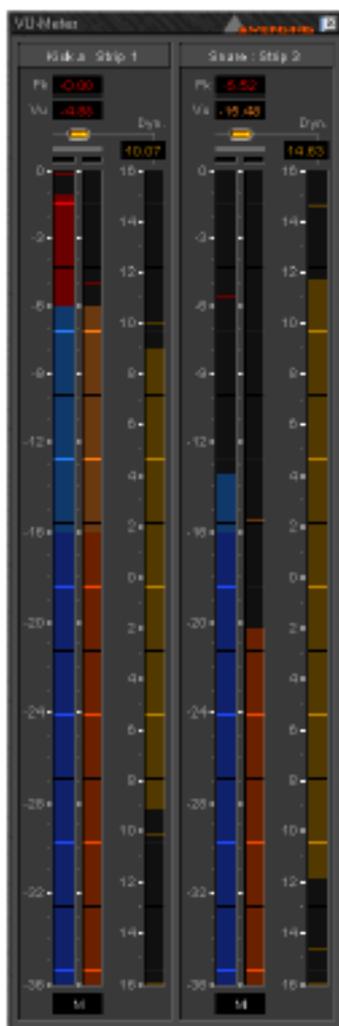
## Automatic Make Up switch

Onの場合Output gainは、Dynamics sectionのセッティングによって自動的に適応します。

Limiterはbrickwall limiterなので、Automatic make up gainはLimiter threshold controlによってセットされるのと同じ量を補うので、0 dBFsを超えないでください。

Automatic Make Up switchをOffにsetすると、Output level controlはResulting output signalのAbsolute levelを設定するCeiling control settingの役目になります。

## VU-Meter



VU-Meter plug-inは、オーディオ信号のAudio levelを正確に測定し表示します。これは、StudioでのMaster level displayとして役立ちます。Plug-inには、3つのLevel displayがあります。

## Peak-Meter

オーディオ信号のPeak値を測定します。

このMeterはオーディオ信号のAbsolute digital levelをチェックするのに有用です。Peak meterは青で表示され、16dB/秒のDefault release timeを持っています。

## VU-Meter

VU (ボリューム単位) meterは、平均振幅レベルを表示します。

VU meterはオレンジ/黄色に表示され、60 msのDefault integration timeと10dB/秒のRelease

timeを持っています。

## Dynamic-Meter

Audio signalの瞬間のdynamic rangeを測定します。基本的には、PeakとVUの差です。

単純なSine toneが測定された場合、Dynamicsは0になります。

Dynamics meterは黄色で表示され、12dB/秒のDefault release timeを持っています。

## Activating the VU-Meter

VU-Meterをmixer strip加えるには、右クリックでAdd Effect->VU-Meterを選択します。

VU-Meterを多数のチャンネルに加えた場合、一画面に全チャンネルを表示します。

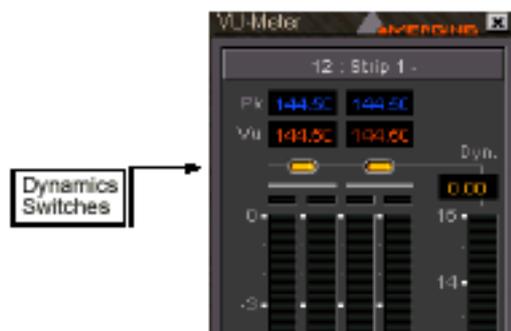
## Display options

PeakとVU meterは、VU meterのWindow areaをクリックすることで表示することができます。

真ん中のマウスをクリックすると、PeakとVU、Peakのみ、VUのみの表示に切り替えます。

Dynamics displayは、Meter bargraphをクリックすることにより活性化することができます。

Multi-channel meter(stereo strip、surround mixなど)では、Dynamicが、1つのBarographで合計されて表示されます、Rear channelなしでSurround mixのL/R/C channelのDynamicsを表示することができます。



## VU-Meter controls

VU-meterのdisplay parameterは、個々に調整することができます。

VU-meterを右クリックして下さい。



Control windowの左側はglobal settingsとpresetを含み、右側はパラメーターのサブパネルです。

## Global settings and presets

ここに、8つのプリセットがあります。

Preset Name	Description
Def. (ref -16)	Default preset with a VU reference level of -16 dBFs
Def. (ref -18)	Default preset with a VU reference level of -18 dBFs
Fast (ref -16)	Preset with fast response times and a VU reference level of -16 dBFs
Fast (ref -18)	Preset with fast response times and a VU reference level of -18 dBFs
Slow (ref -16)	Preset with slow response times and a VU reference level of -16 dBFs

Slow (ref -18)	Preset with slow response times and a VU reference level of -18 dBFs
BBC VU (ref -16)	Preset with BBC standard settings (slower VU release time settings) and a VU reference level of -16 dBFs
BBC VU (ref -18)	Preset with BBC standard settings (slower VU release time settings) and a VU reference level of -18 dBFs

## Double VU

活性化された場合、Peak meterはVU特性に変わり、異なるセッティングで2 VU-meterを同時に動かすことができます。

## Level Mark

このオプションは、markを希望の“nominal”レベルに設定します。これはグレーのバーとして表示されます。Input signalがmark levelを超える時、バーは薄い緑になります。

## Timing parameters

このParameterは、Settings windowの右側でTiming tabをクリックすることでアクセスします。(上記の図を参照)。

## Peak integration

Millisecondで測ったRising levelのPeak meterのIntegration timeを調節します。

## VU integration

Millisecondで測ったRising levelのVU meterのIntegrationです。

## Peak Release

Peak meterが落ちるスピードです。これは数秒毎にdBで表現されます。

## VU Release

VU meterが落ちるスピードです。これは数秒毎にdBで表現されます。

## Dyn Release

Dynamics displayのfalling timeです。これは毎秒dBで表現されます。

## Max Level Hold Time

最も高いセグメントを、特定の時間ホールドします。

このパラメーターで調節することが可能です。

## Alignment parameters

Alignment parameterは、PeakとVU meterのスケールに影響します。Align tabをクリックするとアクセスすることができます。



### VU Ref

0 dBFs(0 dBFsがsample wordの最大値が到達する値)に関しての0 VU pointのレベルをセットします。このレベル以上は、信号がクリップされます。

例えば、VU Reference levelを-16 dBFsにセットした場合、信号が-16 dBFsにある時、VUメーターは0dBを表示します。

### Peak Color A/B alignment

Peak meterは、レベルの大きさによって3色で表示します。

Aポイントは、青。AとBポイント間は、薄い青で、またBポイントは、赤です。

この2つのパラメーターは、AとBポイントのレベルを調節します。

### VU Color A/B alignment

VU meterは、レベルの大きさによって3色で表示します。

Aポイントは、暗いオレンジ。AとBポイント間は、薄いオレンジで、またBポイントは、赤です。

この2つのパラメーターは、AとBポイントのレベルを調節します。

## Scale parameters

Alignment parameterは、PeakとVU meterと同じく、ディスプレイのdB rangeルーラーに影響します。Scale tabをクリックすることによって、アクセスする事ができます。



### Rulers Max

Peak meterの最大レベルの範囲をセットします。通常、0 dBFSにセットします。

しかしPyramixは、Floating Point arithmeticを使用するので、理論上0 dBFSの信号レベルを持っています。したがって、それら(mixerのoutputでは、信号を整数ナンバーに変換しなければならず、Digital clippingを引き起こすので注意して下さい)を表示することができます。

### Rulers Min

Peak meterの最小レベルの範囲をセットし、正確さとpeakとVU meterのresolutionに影響を及ぼします。最小レベルより低いシグナルは、Meter上では表示できません。

## Height

VU meter plug-in windowの高さを ( pixel ) 修正します。

## Priority settings

Priority tabをクリックすることによって、Priority settingにアクセスします。



Plug-inによって消費するhost PCのCPU timeとVU-meterの正確さとRedraw speedを選択します。  
Priorityが高いと、より多くのCPU timeがplug-inに割り当てられます。

## Phase-Oscillo

このPlug-inはPhase meterとX/Y oscilloscopeです。

Phase meterは、-1 ~ +1の範囲のステレオphase表示します。+1の値は、L/Rチャンネルが完全に同相であることを意味します。

A value of -1 means that the left and right channel are completely out of phase causing complete cancellation when they would be summed into a mono signal.

-1の値は、L/RチャンネルがMono signalへ合計される場合、完全な取り消しを引き起こすphaseが

欠乏していることを意味します。

Stereo mixは、0 ~ +1の間にあるべきです。

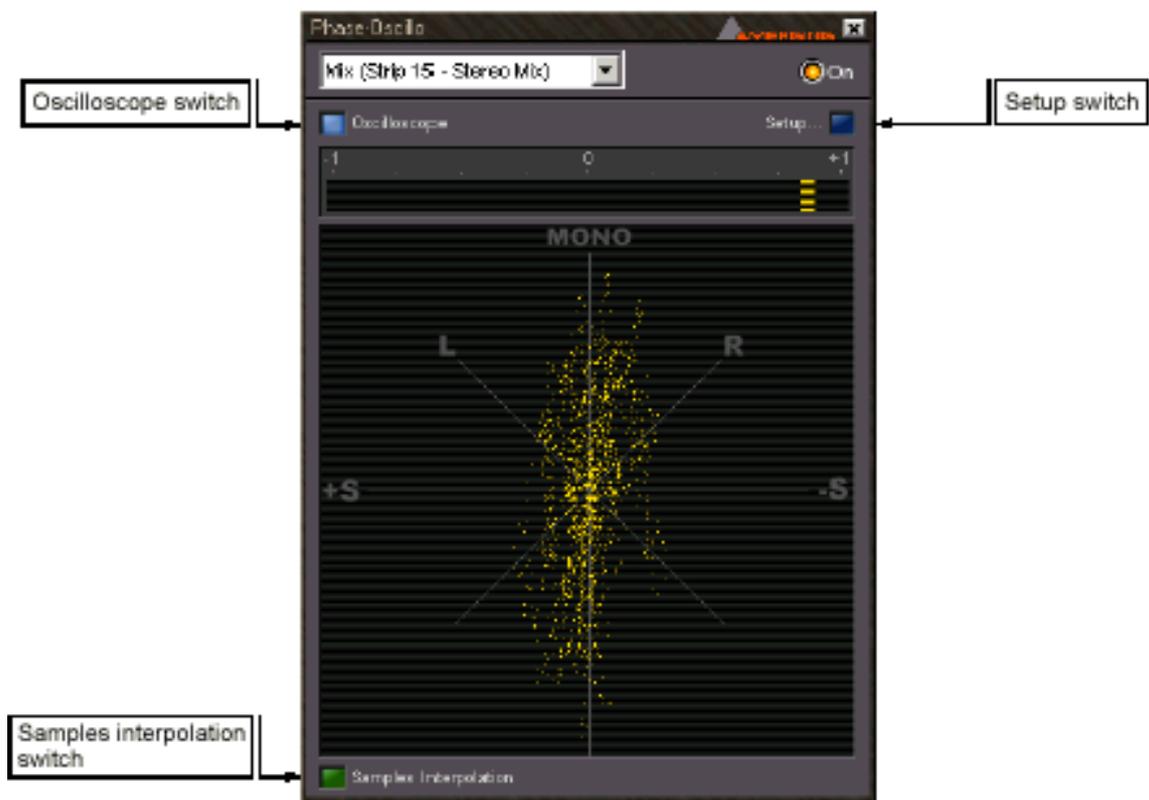
Oscilloscopeは、Stereo phonyとStereo signalの調整に関する情報です。

MonoのシグナルがVertical lineとして現われます。

右channelは、左下から右上に45度の直線として表示されます。

左channelは、右下から左上に45度の直線で表示されます。

L/R channelのPhaseがない場合、水平なラインになります。



## Phase-Oscillo configuration

Phase-Oscillo plug-inを配置するスイッチオペレーションを提供します。

### Oscilloscope switch

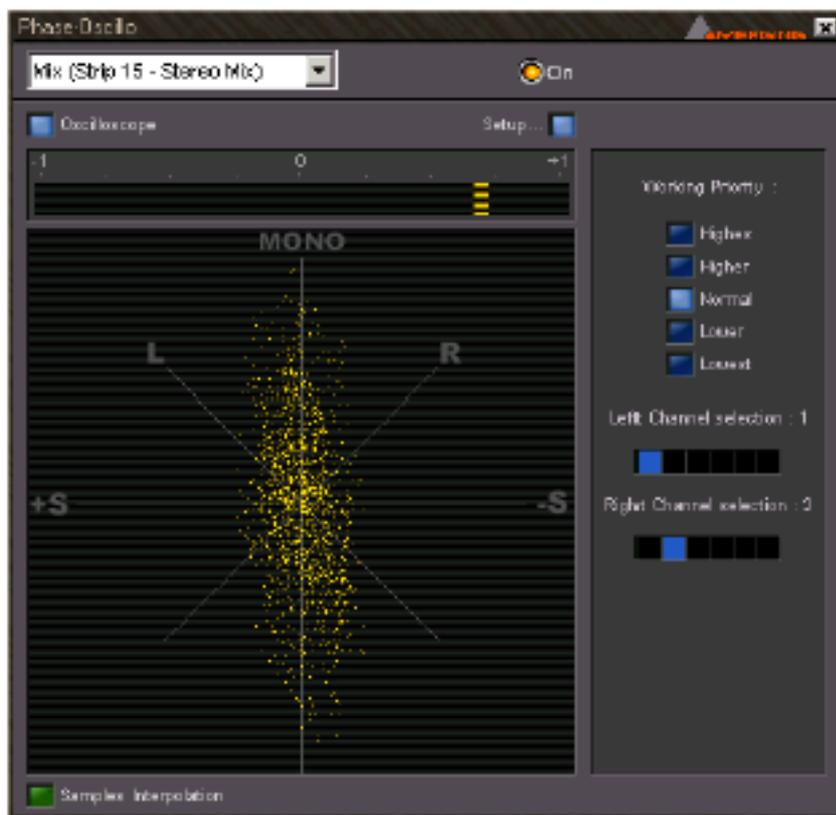
Oscilloscope displayを切り替えます。Offの場合、Phase meterだけが表示されます。

## Sample interpolation

Onの場合、Oscilloscopeに示されたシグナルのsampleは、ディスプレイの増加したリーダピリティをもたらし、相互に連結します。

## Setup

このスイッチは、Plug-inのSetup modeを活性化します：



## Working Priority

Plug-inによって消費し、OscilloscopeのRedraw speedと正確さに影響を及ぼすホストPCのCPU timeを選択するために、これらの1つを選んでください。

Priorityが高いと、より多くのCPU timeがplug-inに割り当てられます

## Left and Right channel selector

Plug-inが、2チャンネル以上(例えばSurround busまたはMultiple stereo bus)のBusでInsertする場合、この2つのセレクターは、Plug-inのL/R inputのChannelを選ぶことができます。

Surround busで、例えばPhase-oscillo plug-inに表示されるLeft frontとRight front channelを選

択します。

## Pyramix DSP Effects Options

Pyramixは、新しいDSP software moduleを加えることにより、新しいeffectでシステムをアップグレードするOpen plug-in effects architectureを持っています。

Effect optionと価格の詳細は、公認のPyramix デイラーにお問い合わせ下さい。

## Audio Effect Parameter Automation

PyramixのAudio effect parametersは、すべてを自動化することができます。

使用するAutomation modelは、現在のMixer control automationに基づきます。

Automationの詳細は“Automation”章を参照してください。

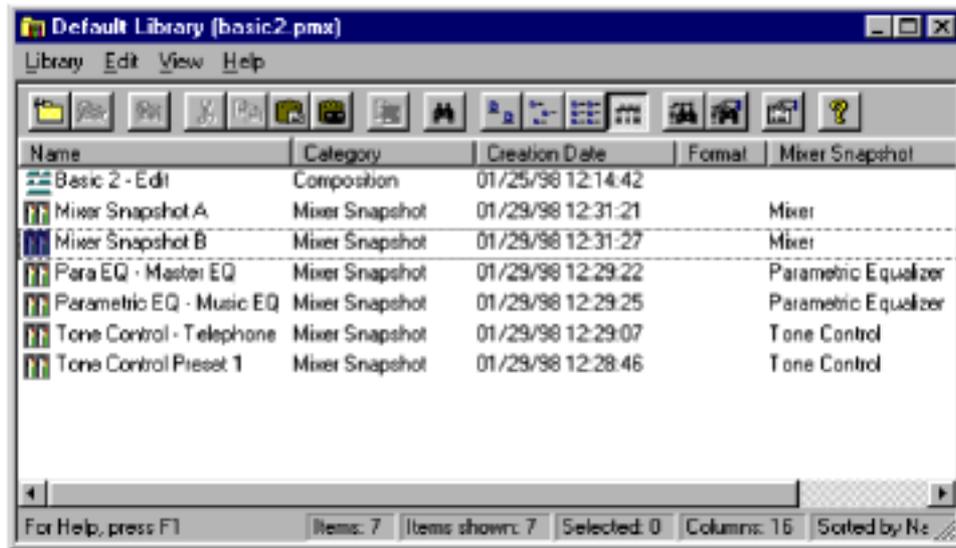
## Effects Snapshots

Effect Settingsは、Libraryから、またLibraryへドラッグすることで簡単にStore / Recallすることができます。

### Effects Snapshotsの作成

[Alt + Shift]を押しながらクリックし、Storeするlibraryへドラッグします。新しいMixer SnapshotがLibraryにStoreされます。特定のEffects deviceの名前がsnapshotに付きます。

Snapshotの名前を変更するには、Library名をクリックして、新しい名前を入力して下さい。



## Recalling Effects Snapshots

LibraryからEffects Snapshotをドラッグし、Effect parameter windowにリリースすると、Effect parameterは新しい設定に更新されます。

**注:** 適合するwindowにドラッグした時のみ、Snapshotが適応されます。例えば、Dynamics parameter window上にParametric EQのsnapshotをドラッグすると、可能ではないことを示すためにカーソルが変わります。

# Chapter-7

## The Digitizing Session

### Overview

Digitizing Sessionを始めると、PyramixはDigitizing audioとVideo material、またはキャプチャするプロセスの促進を目指した特別なモードになります。

各Digitizing Sessionは、実行する各種類のaudio captureのセッティングを持つ、個別のDigitizing Sessionを保存することができ、カスタマイズし'document'として保存することができます。(2ADAT、単体のDAT、単体のDA-88、Sony BetaCamから)

Digitizing Sessionは、Digitizing Session panelで指定したチャンネル数とFormatに基づくInput configurationを持っています。

このルーティングは、Effects processingを含みませんが、その代り指定したMedia driveに信号を直接記録します。

Recordingする場合にEffectを使用するには、Transport Controlでレコード機能を使用してVirtual Studio Mixerで記録します。

**注:** Video captureは、Video capturing hardwareオプションが必要です。ビデオをキャプチャすることについての詳細は、本章の終わりを参照してください。

もうひとつの特徴はバックグラウンドで動く能力です。

Digitizing Session is recordingしている間、Edit、Playbackなどの作業をすることが可能です。

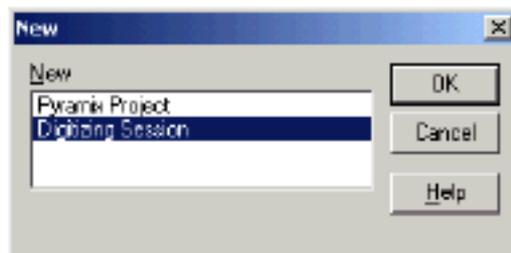
### Opening or Creating a Digitizing Session

新しいProjectを始める時に、Digitizing Sessionを開始します。

1. Project MenuからNewを選択
2. ツールバーから"Create a new project"をクリック

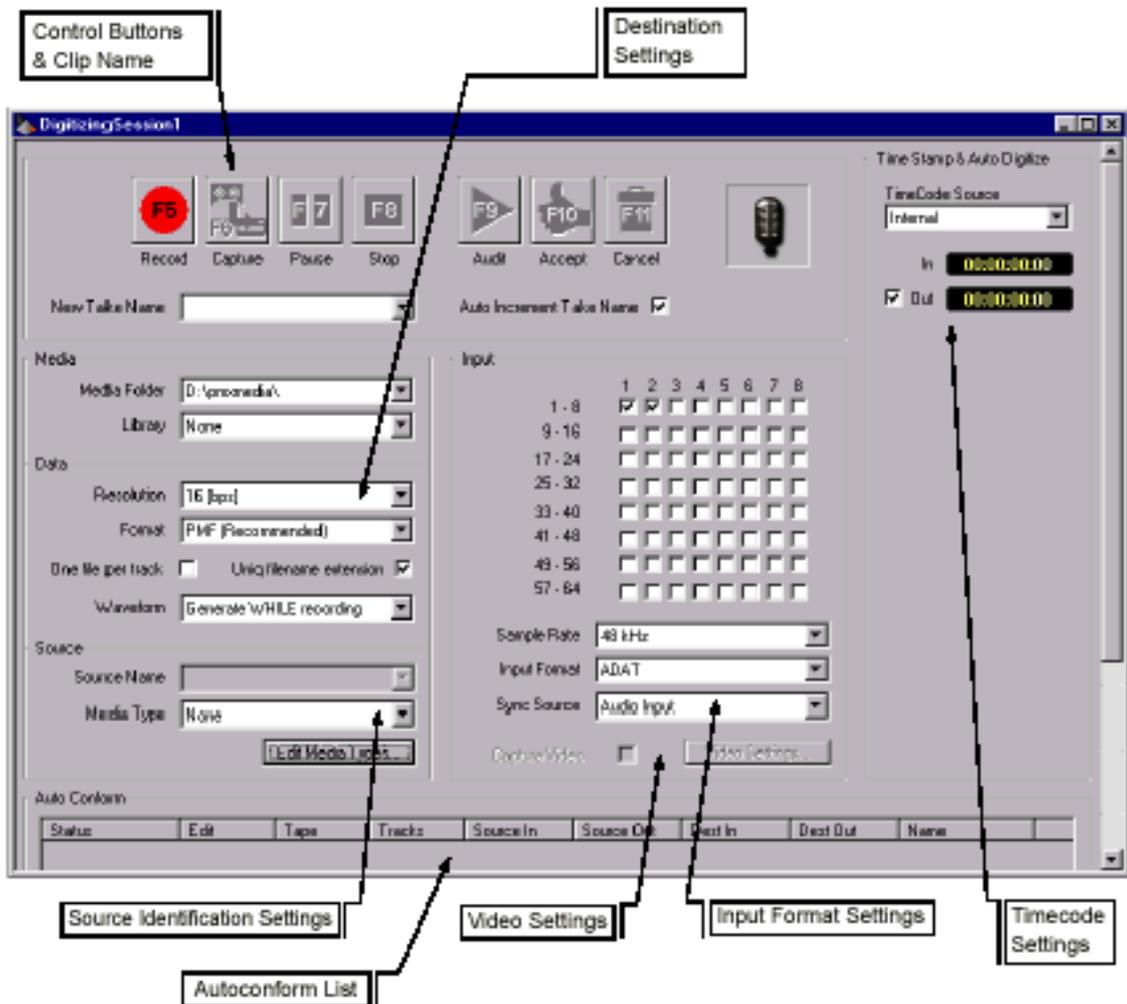


3. "New" ダイアログがオープンします。List boxからDigitizing Sessionを選びます。



## The Digitizing Session

Digitizing Sessionは、いくつかのコントロールパネル(録音を作成するための多くのセットアップ)から構成されています:



## Digitizing Session Control Buttons

5つのメインボタンの2つのパラメーターセッティングは、digitizing (recording) processと録音したClip名をコントロールします。

各ボタンとパラメーターセッティング機能はアイコンで示されます。

クリック、またはファンクションキーを押すことで、このボタンとパラメーターを活性化することができます。

### Record

Digitizeプロセスを始めて、指定したMedia driveの指定したInputに録音するには、このボタンをクリック、またはファンクションキー(F5)を押してください。

このボタンが活性化する前に、名前を付けていない場合は、自動的に"Untitled"と名前が付きま

システムは、Cancel、Stopが押されるまで、またはディスクスペースが残り1分を切るまでレコードし続けます。

録音が終了し、次の録音を始めるまでに、2～4秒かかります。

この間Pyramixは、Media clipの情報(name、media source、タイムスタンプなど)をストアしています。

## Capture

このボタンをクリック、またはFunction key(F6)を押すと、Auto-punch in/out recording(可能な場合Time Code Sourceは、Digitizing Session displayの右上のTime Stamp & Auto Digitize sectionでExternalにセット)を始めます。

Captureは、ExternalデッキのTime codeにスレーブしながら、Digitizing Session displayのTime Stamp & Auto Digitize sectionのIn pointでAuto-punch recordを始め(ある量のpre-rollを備えた)Out pointで録音をStopします。

## Pause

このボタンをクリック、またはFunction key (F7)を押すと、DigitizeプロセスをPauseします。

Recordingを再開するには、再びPauseを押してください。

This button also pauses playback for the Audition function.

## Stop

このボタンをクリック、またはFunction key (F8)を押すと、Digitizeプロセスを終了し録音を終了します。Pyramixは、Stopを押した後、2～4秒後に再び記録することができます。

## Audit

このボタンをクリック、またはFunction key (F9)を押すと最後のDigitizeしたMediaを再生します(オーディション)。

## Accept

このボタンをクリック、またはFunction key(F10)を押すと最後のDigitizeしたMediaを受理し、Destination media folderにロードします。

この操作はCancelすることが出来ません。

この操作を行わない場合、新しく録音することができ、またDigitizing Sessionを閉じると、自動的に最後のレコードを受理します。

## Cancel

このボタンをクリック、またはFunction key (F11)を押すとDigitizeプロセスをCancelします。

これは記録したmediaをDeleteします。

## New Take Name

このフィールドは、記録する前にTakeを指定することが出来ます。

連続して録音した場合、このフィールドはリコールすることができ、オーディションでき、各takeが記録されたことを表示します。

名前を入力しない場合、記録したTakeは自動的に"untitled"となります。

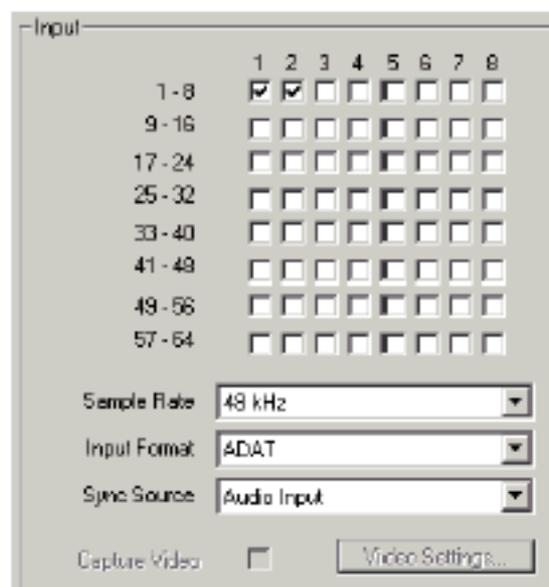
## Auto-Increment Take name

このチェックボックスをenableにした場合、各Take名の終わりへ数字を連続して加え、自動的に連続の録音名を増加します。

これは新しい名前を打ち込むためにPauseせずに、多くの録音を次々とすることが出来ます。

## Input Format Settings

Input Source Panelは、Sample rate、Channel数、RecordingソースのFormatを設定します。



## Input Channel Select

このチェックボックスは、Input channelsのどれをRecordingソースとして使用するかのセッティングです。

利用可能なチャンネルは、選択したI/O modeによって変わります。

S/ PDIF modeは、1と2、ADATの選択、Merging Dua Interface modeは1～8の選択、TDIF modeは、さらに1～8を選択できます。(TDIFは、Mykerinos DSP boardのTDIF daughter boardで利用可能)

チェックした場合、ChannelはMonitor inputに変わり、Recordボタンが活性化される時、記録されます。

チェックしない場合、そのChannelのInputをMuteし、またRecording sourceをRemoveします。

## Sample Rate

このボックスをクリックすると、Sample ratesのリストを表示します。

選択するには、希望のSample rateをクリックしてください。するとボックスに表示されます。

Sample rateは、96kHz, 88.2kHz, 64kHz, 48kHz, 44.1kHz, and 32kHzの選択が可能です。

## Input Format

このボックスをクリックすると、I/Oモードのリストを表示します。

Pyramixは、Daughter board optionによって、S/PDIF、ADAT、TDIF digital audio input modeに記録することができます。

Merging Dua Audio Interfaceを使用している場合、Duaがオプションとして現われます。

## Capture Video

Video captureをEnableにします。

Video hardwareがインストールされていない場合、このオプションは利用できません。

## Video Settings

Video capture settings menuを表示します。

Video hardwareがインストールされていない場合、このオプションは利用できません。

## Digitizing Session Destination Settings

This panel at the upper right side of the Digitize Tool allows for setting where the digitized

media and clip will be placed, as well as the bit rate and byte-ordering format for the media. Digitize Toolの右上のパネルは、Digitized mediaとClipが、MediaのBit rateとByte-ordering formatと同様に置く場合の設定です。

The term media is used to mean the actual digital audio data file recorded on the hard drive, while the term clip is used to refer to the object placed in a library and dragged to the composition editor for editing.

Term mediaは、Term clipがlibraryに置かれ、Composition editorにドラッグしたオブジェクトに参照するために使用される間に、hard driveに記録した実際のdigital audio data fileを意味するために使用されます。

Clipは、ポインターあるいはmedia fileセットです。したがって、Clip編集は、Original media fileには無害です。

## Media Folder

デジタル化に利用可能な現在MountされたMedia driveをすべて示すリストです。

ドライブを選択するには、リストを開きDisk drive name fieldをクリックしてください。

リストをCloseすると希望のDrive名を表示します。

MountしていないDriveに記録する場合は、最初にDriveをMedia LibraryにMountしなければなりません。

詳しくは、Media Management & Libraries chapter (Chapter 8)を参照して下さい。

**注:**Pyramixは、ネットワークの使用することが出来ます。したがって、コンピューターのローカルのドライブ以外にDestination disk driveを指定することが可能です。

例えば、各Pyramix systemsは、ネットワークサーバーと同じコンピューターかもしれません。Pyramixの各ユーザは、録音するサーバーのDisk driveをrecordingのdestinationに選ぶことができます。

Pyramixによって、Local diskと同じ方法でMountした時、Server volumeがWindows (つまり「H:」)でMapされ、その別名で次にMountする場合、Record volumeとして使用することに注意してください。

最大のDisk capacityを越えて記録する危険性があるので、Mapしていないディスク(つまり//server /User /Pyramix)に記録してはいけません。これはPyramixがクラッシュします。

## Destination Library

これは、現在のProjectで開かれたGlobal librariesとすべてのLibrariesを示すリストです。  
Libraryを選択するには、リストを開きDestination Library name fieldをクリックしてください。  
リストをCloseすると希望のLibrary destination名を表示します。

Projectが開いていない場合、このリストは表示されません。

録音した後、希望のLibraryにClipを入れるには、希望のLibrary folderにMedia Library folderからClipを持ち込んでください。

詳しくは、chapter 8のMedia Management & Librariesを参照して下さい。

## Resolution

これは、利用可能なDigital bit resolutionを示すリストです。  
8、16、18、20、24bitが利用可能です。  
Resolutionを選ぶためには、リストを開きResolution fieldをクリックしてください。  
リストをcloseすると希望のresolutionを表示します。

選択するResolutionは、実際のAudio inputのResolutionにするべきです。

例えば、20 bit resolutionで16 bit signalを記録しても、信号のクオリティーを高めることは出来ません。

Sample file当たり18、20、24ビットがすべて32ビットのデータとして記録されます。したがって18、20、24ビット以上を選択するStorage spaceでReal gainはありません。

## Format

これは、後のAudio recordingに使用したAudio formatを決定するリストです。  
Pyramixは、PMFとOMF formatに加えてWave (WAV)、Broadcast Wave (BWF)、AIFF audio formatをサポートしています。  
Formatを選択するには、リストを開きFormat fieldをクリックしてください。  
リストをCloseすると希望のFormatを表示します。もし特定のFormatが必要でない場合は、Pyramix PMF Formatの使用をお勧めします。  
PMF formatは、Pyramixに最適です。またこれは、最も効率的にmultichannel media filesに対処します。  
PMF improves disk access by approximately 30%, as well as allowing a major improvement in loading speed and general program performance.

PMFは、スピードと一般的なプログラム実行をロードする主な改良を許可することと同様に、およそ30%でDisk accessを改善します、。

## Waveform

自動的にWaveform displayを生成するか、手動で生成するかを選択することができます。

Fieldまたはボタンをクリックして、選択します:

### None

自動的にWaveformは生成しません。

### Generate After Recording

RecordingをStopすると自動的にWaveformが生成されます。

Waveformを生成中、waveform generate progress barが表示されます。

### Generate While Recording

Recording中、Waveformがバックグラウンドで自動的に生成されます。

## Timecode Settings

このパネルは、Digitized media fileに使用したTime code signalソースを定義します。



チェックボックスをクリックするとRecordingのPunch-Out timeを表示します。

RecordingをStopする正確なTime/Frameを登録することができます。

チェックしない場合は、StopまたはPauseするまで、Recordし続けます。

TIP:

Auto Digitize In and Out fieldの時間、分、秒、Frameを変更するキーボードショートカットがあります:

- [Shift + Ctrl + Up/Down]キーでHourに変更
- [Shift + Up/Down]キーでMinuteに変更
- [Up/Down]キーでFrameに変更

## Time Code Source

Time code sourceを示すリストです。

Internal (Pyramix)、時刻、External (Deck)が利用可能です。

ソースを選択するには、リストを開きTime Code Source fieldをクリックしてください。

リストをCloseすると希望のSourceが表示します。

Internal (Pyramix) source settingを使用する場合、Media timestamp fieldをクリックする、またはキーボードで数キーパッドを使用して、開始するTime codeを入力します。

時刻は、PCのInternal clockのTimeを使用します。

External (deck) settingは、付属のデッキからのPyramix Sync/Time code bracketに送られているTime codeを使用します。

## Source Identification

このパネルは、Recordingに使用したSource mediaのIdentityのログです。

この情報はClipをStoreし、Clip Properties displayのOriginal Media panelで見ることができます。

### Source Name

このFieldは、Pyramixへ記録された素材のSourceに名前を付けます。

例えば、First source reelなどを示すために"Reel #1"と表示します。Media Type field (以下を参照)が"None"にセットした場合、Source Name fieldは灰色になり利用できません。

### Media Type

This field allows you to specify the type of media the source material came from.

このFieldは、Source materialが来るMediaのタイプを指定することができます。

Menuにリストされた項目から選択、またはボタンをクリックしてください。

ここで選ばれたMedia typeとSource nameは、作成されたMedia fileで保存されます。

その後この情報は、ClipのProperties pageで見ることができます(Clip Propertiesの詳細はClip

Operations and Editing chapterを参照)。

## Edit Media Types ...

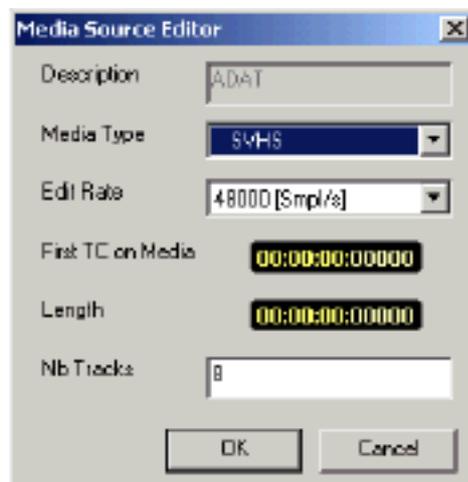
このボタンはMedia Source presetのリストを示し、作成するMedia Source List panelを呼び出します。



このWindowでは、リストにNew media typesを加える、またMedia typesをDeleteするか、またはリストの既存のアイテムの特性を変更します。

## Add

Addボタンをクリックすると、Media Source Editor windowが表示します。ここで、Media typeの特性を定義することができます。



Description

Media type名を打ち込んでください。例えば"ADAT 44 min"、"DVCPPro"など。

## Media Type

CD、DAT、8mm、SVHSのようなMedia typesをスクロールリストに表示するには、Fieldまたはボタンをクリックしてください。

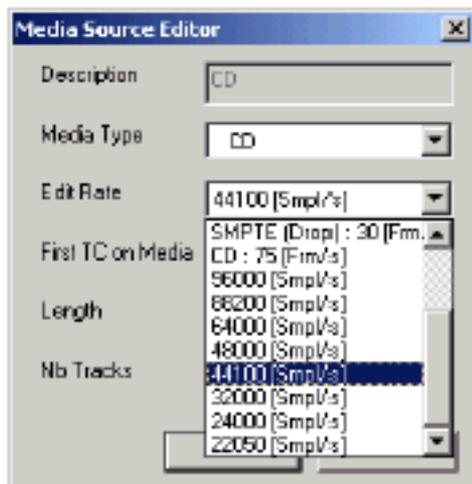
リストに加えるMedia typeに適切なアイテムを選択してください。



## Edit Rate

Frame rate、Sample rateなどのスクロールリストを表示するには、Fieldまたはボタンをクリックしてください。

Media typeのRateと一致するアイテムを選択してください。



## First TC on Media

Source mediaの開始のTimecodeと一致するTimecodeを入力するには、このフィールドを使用します。

活性化するにはFieldをクリックし、キーパッドでTimecodeを入力してください。Enterキーを押すとエントリーします。

## Length

Source mediaの長さを指定するには、このフィールドを使用します。

活性化するには、Fieldをクリックし、キーパッドでTimecodeを入力してください。Enterキーを押してエントリーを終了します。

## Nb Tracks

Source mediaに含まれるTrack数を打ち込みます。

## OK or Cancel

[OK]、またはCancelをクリックしてWindowをCloseします。

## Remove

ListからMedia typeをDeleteするには、Media Source Listから名前を選択し、Removeボタンをクリックしてください。

## Properties

Media Source Listの既存のアイテムのPropertiesを編集するには、リストから名前を選択して、Propertiesボタンをクリックしてください。

Media Source Editor windowがオープンします。

Media Source editorのパラメーターの詳細はAdd functionを参照してください。

## OK or Cancel

[OK]、またはCancelをクリックしてwindowをCloseします。

## Autoconform

Autoconformは、FileからCMX互換をもつEDLを読み、1つ以上のSource media(例えばDAT/Video

tape)のEDLによって指定された編集をすべて自動的にDigitizeするのに有能です。

Autoconformプロセスを始めるには、システムにExternal tape machineを接続しなければならず、External machineリストにこのMachineを加えなければなりません。

詳細は、“Machines”のExternal tape machineセットアップを参照して下さい。

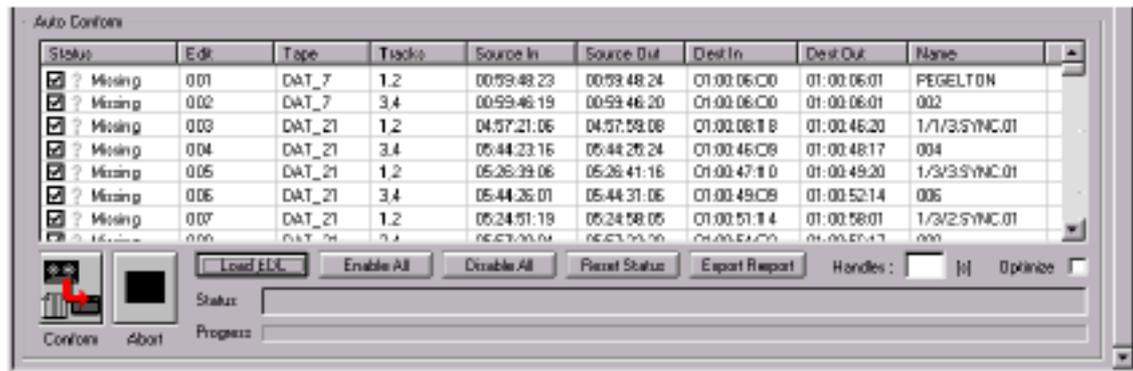


Autoconformプロセスを始めるには、Time code sourceをExternalにセットして下さい。

Transport controlが、digitizing session windowの右側に現われます。

MediaをDigitizeするMachineを選択して下さい。

Time Code Sourceセットすると、Digitizing Session window下のAutoconform sectionが利用可能になります：



以下が、EDLをDigitizeする方法です：

- Sampling rate、Destination drive、Input formatなどのセッティングは、Digitizing sessionと同じ方法をもたらされなければなりません。
- EDLを含むFileを指定するには、Load EDLボタンを使用してください。
- 必要な場合、ハンドルの長さを定義する、またはOptimize optionを選択してください。
- プロセスを始めるには、Conformボタンをクリックします、すると続いてTape machineをすべてLoadすることを要求してきます。Tape machineをリモートコントロールし、自動的にすべての編集のTapeを見つけて、Pyramixへ記録します。
- Conformオペレーションを終了すると、新しいPyramix projectを作成し、EDLをImportすることができます。これは、EDLで指定するDestination trackに置かれたすべてのTakeを持ったセッションを作ります。

EDLをImportする方法の詳細は、“CMX EDL Import”を参照してください。

## Autoconform list

これはAutoconform listで表示するEDLのエントリーリストです。

### Status

このコラムは2つの機能を持っています。

1つ目は、リストのエントリーをEnable/Disableにするチェックボックスを持っています。

デフォルトは、Enableになっています。Conformプロセスを始める時、PyramixはDisableになっているエントリーをDigitizeしません。

2つ目の機能は、EDL entryのステータスを表示します。

### Missing

このエントリーはまだDigitizeされていません。

### Online

ロードに成功しました。Pyramixは、与えられたTape nameを備えたMediaとSource in/out rangeを見つけました。

### Failed

PyramixはEditをDigitizeしませんでした。

Tapeが要求した時、ユーザがSkipを押したか、またTapeのTimecode rangeは、Source in / out rangeと一致しませんでした。

### locating, rewinding

これは、PyramixがTapeに作用している間一時的に表示します。

### Edit

EDLのエントリーのシーケンス番号です。

### Tape

この編集を含むTape名です。これは、いつユーザがTapeをLoadするかを決めます。

### Tracks

EditのDestination trackです。

### Source in / Source out

LoadするTapeに録音する編集のTime code rangeです。

### Dest in / Dest out

This is the time code range the edit will get in the destination session.

これは編集がDestination sessionをゲットするTime code rangeです。

## Name

Comment fieldでAVIDによってExportするEdit nameを示します。

このようにして、新しく作成した編集はさらに、Autoconformプロセスで指定されます。

## Autoconform Buttons and Options

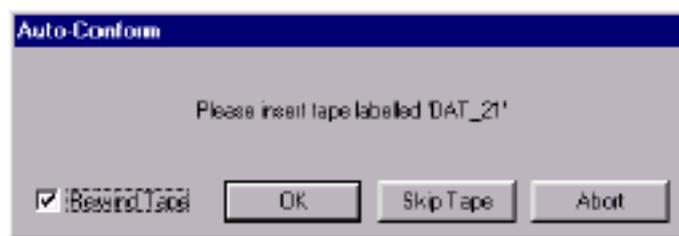
Autoconformに使用するボタンとオプションについて記述します。

### Conform



Autoconform processを始めるには、このボタンをクリックします。

Pyramixは、Tape machineに第1のTapeをLoadするダイアログを表示します。



次のオプションが利用可能です。

### Rewind Tape

このオプション(DefaultではOn)は編集をデジタル化する前にテープを巻き戻します。

### OK

Tapeから編集をDigitizingを始めるには、このボタンをクリックします。

### Skip Tape

このボタンをクリックすると、テープをスキップします。

このTapeからのEDLのエントリーがすべてマークされ、Pyramixはプロセスを継続し次のTapeを

求めてきます。

## Abort

このボタンは全プロセスを強制終了します。

リストが残るので、Conformプロセスをその後再び始めることができます。

When the conform process is started, Pyramix tries to digitize entries with the status missing or Failed.

Entries having the status Online are not loaded anymore.

Conformプロセスを始める場合、Pyramixは見当たらないステータスを備えたエントリーをDigitizeしようとするかまたは失敗しました。ステータスOnlineにしておくエントリーはロードされません。？

## Abort



Autoconformプロセスを強制終了するには、このボタンをクリックします。

## Load EDL

新しいICMX EDLをロードするには、このボタンを使用します。

Pyramixは、EDLのDirectoryとFilenameを選択するStandard Windows File selector boxを表示します。

## Enable All

EDLのエントリーをすべてEnableにするには、このボタンを使用します。

Pyramixは、EnableのエントリーをすべてDigitizeするという事を覚えておいてください。

## Disable All

EDLのエントリーをすべてDisableするには、このボタンを使用します。

## Reset Status

このボタンは、Onlineにセットするもの以外のStateをすべてリセットします。他の状態はMissingにリセットされます。

This can be very useful, because it allows to reload all the entries which had failed to digitize in a previous pass.

それが前のパスへDigitizeしていなかったエントリーすべてに、Reloadすることが可能になるのでこれは非常に有用です。

## Export Report

Rich Text formatのEDLのリストを生成するには、このボタンをクリックします。このリストはその後印刷することができます。

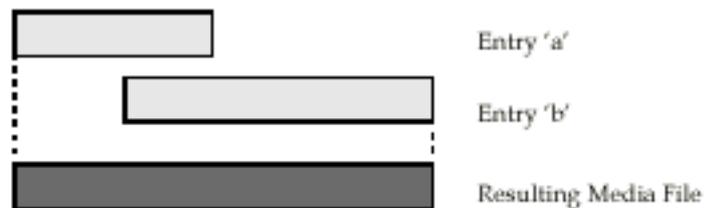
## Handles

このオプションは、Crossfadesに使用するために各生成した編集のスタートの前とエンドの終わりに加える余分な時間を指定します。

## Optimize

このオプションがEnableの時、EDLの2つ以上のエントリーがオーバーラップしている場合、Autoconformは1つの新しいメディアを作成します。

これはあるDisk spaceをSaveします。次の例を参照してください:



Disableの場合、個別のMedia fileはオーバーラップにかかわらずEDLで各エントリーに作成されます。

## Pyramix AV - Video Option for Pyramix

このオプションの詳細はお問い合わせ下さい。

•仕様書:

- Microsoft Audio Video Interleaved (AVI) File Support.
- Microsoft Video Compression Manager (VCM) Support for all compatible video Codecs including:
  - video Codecsのすべての互換性をもつMicrosoft Video Compression Manager (VCM) Support:
  - MJPEG, JPEG, Cinepack, Indeo, DivX MP4他
  - Support for most used pixel formats: RGB, RGBA, YUV
  - 最も使用されるpixel formatのサポート:RGB、RGBA、YUV
- Hardware Support for Capture with Windows compatible driver and for playback with VCM Codec, which handles the hardware drawing capability (like TARGA), using Windows NT 4 or Windows 2000.

## Video Capture:

- BackgroundのCapture、またはComposition TimeLineを備えたSync、またはDigitizing session.
- Preview window (playbackと同じ)でinput signalを直接モニターする
- Captureの間のdrop frameのReal time information
- Time limit capture

## Video Playback:

- Video in a Window (with 4 different zoom modes) or draw directly to a Monitor (with video card)
- Window(4つの異なるzoom modesを備えた)のVideo、またはMonitor(Video cardを備えた)を直接引き出す
- Preview windowのTop Most option
- 完全な同期でオーディオとビデオは、Transportモードでscrubし、Fast forward/rewind
- ユーザに定義されたオプションを備えた、WindowのVideoのTC insertion modeとVideo modeのOffset
- 改善された(速い)disk access performance
- 非常に滑らかで速いビデオスクロール
- FPS interpolationを備えたFrame Ratesをすべてサポート
- Capture Offset function

## Known Issues:

The system may crash when storage disk is full during a live capture.

Storage diskがCaptureの間にある場合、システムはCrashするかもしれません。

現在、2 GBに関するFile sizeはサポートしておりません。

## Using the Video Preview

Video Preview windowは、main toolbarで"Show/Hide Video Preview"ボタンを押すことで起動することができます。

キーボードショートカットは、[ALT+V]です。



## Video Preview Options

### Front Controls

次のフロントコントロールが利用可能です。

### Timecode Window

このWindowは、現在のSystem timecodeのReal time displayを提供します。  
クリック&ドラッグすることで位置を変えることができます。

### Set Offset Button

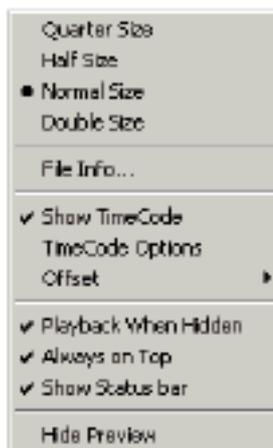
この青いボタンで、Offsetをセットすることが出来ます。

### View Input Button

この赤いボタンは、Video inputとVideo playback間のVideo Preview Windowを切り替えます。

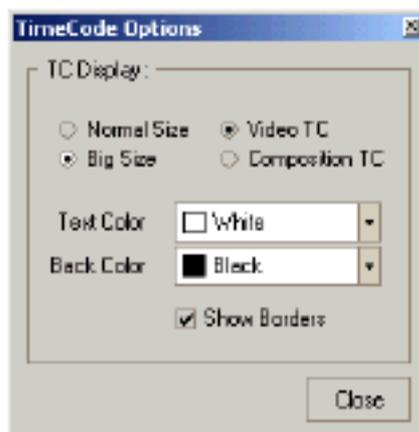
### Contextual Menu

このメニューは、Video Preview Windowを右クリックすることで起動します。



### Timecode Options

次のTimecodeオプションが利用可能です。



## Using the Video Capture

Video Capture windowは、Main toolbarの"Show/Hide Video Capture"ボタンを押すことで起動することができます。

キーボードショートカット[Alt+W]でも使用することができます。



# Chapter-8

## DSD Recording and Editing

### Overview

DSD オプションが装備された Pyramix システムでは DSD オーディオの録音、編集、ミックスが可能です。

DSD オーディオのフォーマットは、サンプリング周波数 2.822MHz (または 44.1kHz の 64 倍) による 1-Bit ストリームです。Pyramix システムでは、Sony、Philips 社の取り決めた DIFF フォーマットによりこのデータを記録します。DSD オーディオでは非常に大量のデータをつくり出しますが、Pyramix システムでは既に 8トラック / 8チャンネルまでの DSD 信号を取り扱うことができます。以下に、現時点でリリースされている 2通りのシステムを挙げます。

- 1枚の Mykerinos 基板を使用し、2チャンネルの DSD オーディオをプロセッシングする
- 2枚の Mykerinos 基板を使用し、8チャンネルの DSD オーディオをプロセッシングする

DSD のような 1Bit オーディオ・ストリーム信号は、ミックスしたり編集したりすることが不可能です。従って Pyramix では 2つの別々のセッションによりこれらを行います。

DSD レコーディング・セッション - DSD オーディオの録音と再生を PURE DSD のまま行います

DSD エディティング・プロジェクト - DSD オーディオの編集とミックスを行います

### DSD Recording Session

このモードのセッションでは、Pyramix システムはピュア DSD の録音再生機として動作します。入力された DSD ストリームは、ネイティブの 1Bit / 2.822MHz フォーマットのままダイレクトにハードディスクに記録されます。チャンネル数は Mykerinos DSP 基板を 1枚搭載したシステムでは 2チャンネル、Mykerinos DSP 基板を 2枚搭載したシステムでは 8チャンネルとなります。

### DSD Editing Project

DSD エディティング・プロジェクトでは DSD オーディオの編集とミックスを行うことができます。1Bit ストリームのままでは、このような作業は不可能なため、DSD オーディオ・データ・ストリームはまず 32Bit フローティング・ポイント / 352.8kHz フォーマットに変換され Virtual Studio Mixer 部に入ります。このコンバージョンは、ホスト PC によりリアルタイムに行われます。チャンネル数にかかわらず、Pyramix の機能は全て利用できます。また、全てのネイティブ・プラグインも動作します。

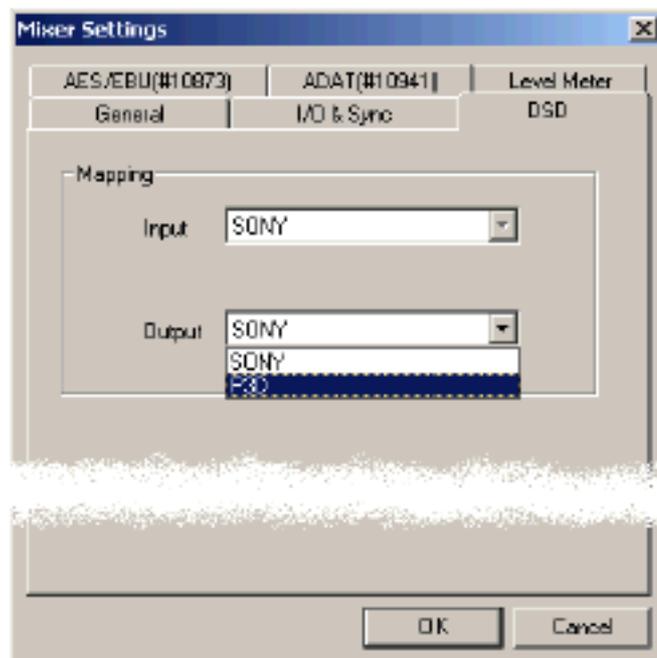
32Bit フローティング・ポイント/352.8kHz フォーマットは、DSD フォーマットの優れた音質を損なうことなく維持できます。このフォーマットは、ミキサーの全てのパスにおいて維持されます。そして Virtual Studio Mixer 部の最終出力段において、もう一度 1 Bit /2.8224MHz フォーマットに変換されます。

## DSD Audio Input/Output

DSD オーディオを Pyramix システムに入力するには、サードパーティーによる A/D、D/A コンバーターが必要です。現状の主な DSD コンバーターは AES/EBU か SDIF コネクタを使用しています。従って Pyramix システムにも AES/EBU もしくは SDIF ドーター・カードが必要となります。1 Bit ストリーム方式は高いビットレートが必要とされますので複数の AES/EBU ペアを必要とします。以下に 2 つのマッピングを示します。

- Sony フォーマットでは 3 チャンネルまでの DSD オーディオを 4 つの AES/EBU ペアで伝送します
- P3D フォーマットでは 2 チャンネルまでの DSD オーディオを 3 つの AES/EBU ペアで伝送します

Pyramix は両方の伝送方式をサポートしています。フォーマットの切り替えは General Settings の DSD タブで設定します。



以下は、Sony formatでAES/EBUドーターカードのI/Oに、8つのinput/output DSD

streamsをどのようにマッピングするか示します:

DSD stream number	AES/EBU input/output pair	AES/EBU I/O numbers
1-3	1-4	1/2, 3/4, 5/6, 7/8
4-6	5-8	9/10, 11/12, 13/14, 15/16
7,8	9-12	17/18, 19/20, 21/22, 23/24

以下は、P3D formatでAES/EBUドーターカードのI/Oに、8つのinput/output DSD streamをどのようにマッピングするか示します:

DSD stream number	AES/EBU input/output pair	AES/EBU I/O numbers
1,2	1-3	1/2, 3/4, 5/6
3,4	5-7	9/10, 11/12, 13/14
5,6	9-11	17/18, 19/20, 21/22

このフォーマットでは、6チャンネルのみP3DフォーマットのPyramixワークステーションから、またワークステーションに送信することができます。

# Chapter-9

## Media & Library Management

### Overview

録音する場合、デジタルオーディオメディアは、Virtual Studio Settings windowのRecord Settings パネル、またはDigitize Toolで指定したフォルダーに記録されます。

システムが始められる毎に、General Settings windowのLocationsパネルで指定したドライブとフォルダーのデジタルメディアファイルを走査します。このスキームは、Pyramixが内部メディアデータベースを正確に更新し、Pyramixライブラリのシステムに利用可能な既存のメディアをすべて表示します。アプリケーションをロードする時、それらはPyramix informationwindow下のステータスエリアで走査され、Pyramixはメディアファイル名を表示します。

Pyramixをロードする間、[Ctrl]キーを押し続けると、メディアフォルダーのマウントを回避することができます。

デジタルメディア位置がスタートアップでマウントしない場合、Media Management libraryを使ってその後マウントすることができます。

Term Mediaは、Pyramixの2つのコンテキストで使用します。

- 最初にPyramixが、実際のオーディオデータファイルを含むDigital Audio Bitstreamとすべてのヘッダーのファイルとその属性を識別します。
- 次に、どんなオーディオ素材も記録します(「録音機器」ように)。

### Designating Media Locations in General Settings

General Settings windowのLocations panelは、Pyramix Projects、CD DiskImage file (CD-Rマスタリング)のdefault位置に対して、どちらをドライブするか定義します。そして、Pyramixを始めるとき、ディレクトリを自動的にメディア位置としてマウントします。

Locationsパネルは次の通りです:



## Default Project Location

Pyramix Projectの現在のDefault位置を示しています。これはProjectメニューのOpenコマンドで呼び出す事ができます。Default Project Locationを決めるには、ディレクトリパス名を打ち込んで下さい。するとPyramixはDefaultとしてこのディレクトリでProjectを探し、ストアします。

## Default CD Image Location

Pyramix DiskImage (.img) ファイルの現在のDefault位置を表示します。

これらのファイルは、PyramixのCD-Rマスタリングセクションで作成され、CDマスタリングのP/Qコードインフォメーションとオーディオデータを含みます。

これはDiskImageファイルが、CD Burning windowのBurnコマンドによって書かれるディレクトリです。Default DiskImage Locationを決めるために、ディレクトリパス名を打ち込んで下さい。す

るとPyramixはDefaultとしてこのディレクトリでDiskImageファイルを探し、ストアします。

## Media Drives Permanently Mounted

このパネルは、永久にマウントするドライブとディレクトリーリストを表示します。アプリケーションを始める時、Pyramixは常にこのリストでドライブをマウントします。

### Add

Addボタンをクリックするとウインドウを表示します：

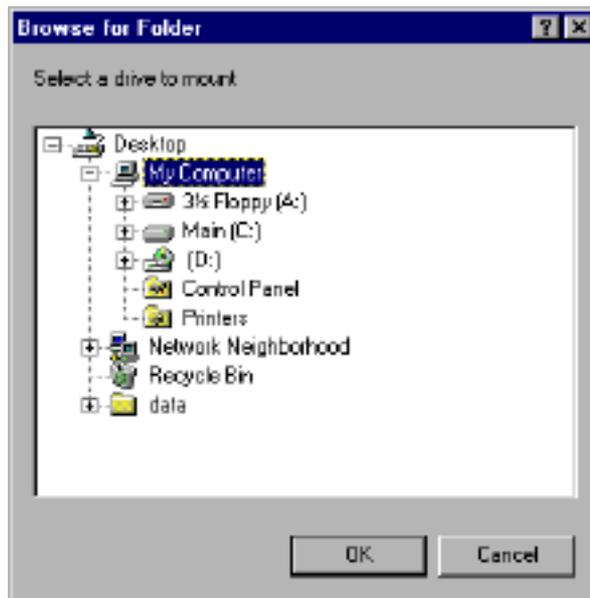


ドライブをマウントするには、パス名を打ち込み、[OK]をクリックして下さい。アプリケーションが開かれるたびに、このメディアドライブまたはディレクトリーをロードするにはPermanent Mount boxをチェックします。Recursive boxをチェックすると、メディアドライブまたはディレクトリーのサブディレクトリをさがします。

**注：** Projectが再度開かれる場合、All Mediaフォルダー(Permanent Mountでない)はマウントされません。

### Browse

ドライブかディレクトリーのパス名を覚えていない場合、Browseボタンをクリックしてください：



希望のドライブをクリックすると、自動的にパス名を表示します。マウントするドライブ選択し、[OK]を押して下さい。

注:Pyramixは、ネットワークの使用をサポートします。したがって、ローカルのドライブ以外のメディアドライブを指定することができます。

例えば、各のPyramixシステムはネットワークのサーバーの役割をするコンピューターと同じものかもしれません。個々のユーザーは、サーバーのディスクドライブをメディア位置に選ぶことができ、ネットワークのドライブもマウントすることが出来ます。

## Remove

ドライブ/ディレクトリをリストからRemoveするには、ドライブまたはディレクトリを選択し、Removeボタンをクリックします。ドライブ/ディレクトリは、リストからRemoveされ、次にアプリケーションを始動する時、このドライブ/ディレクトリをマウントしません。

## Media Directory Management

Windows Explorerからメディアフォルダーのデジタルメディアを直接管理することはお勧めしません。Pyramixは、デジタルメディアを作成し、Delete、Copy、Paste、Backupするために、広範囲なデータベース管理システムを組み込みます。

WindowsディレクトリーレベルでメディアファイルをMove、Rename、Deleteすると予期しない結果が生じるかもしれません。

## Media Directory not Found

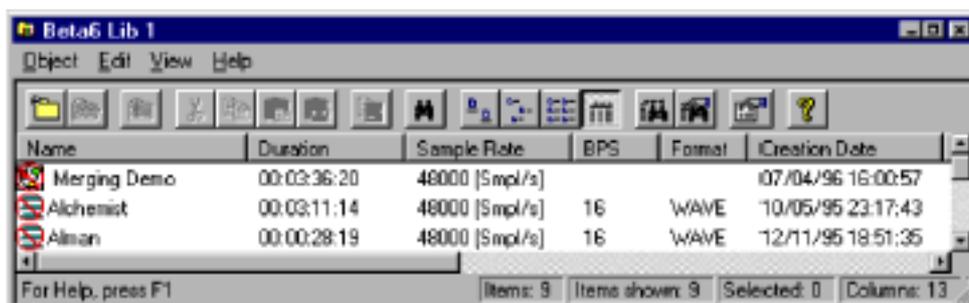
スタートアップで通常マウントするメディアドライブをDelete/ Renameした場合、次にアプリケーションを開始する時に、要求されたディレクトリーだと判別できません。以下の警告が出ます。



指定したメディアディレクトリがアクセス不可能である場合、General Settings Locationパネルで、デフォルトロケーション設定からRemoveすることを知らせてきます。ドライブが一時的にオフラインの場合、[OK]をクリックしてこのメッセージを無視してください。オフラインのドライブは、Mount Media DriveコマンドのMedia Library windowで再びマウントすることができます。

## Media Off-line

CompositionまたはLibraryがマウントされていない場合、オフライン表示をします。これはLibraryのClip名の上に赤い円が表示されます。



## Media, Clip, and Composition File Names & Icons

Pyramixデータベースマネジメントシステムは、Object、Media files、Master Clips、Compositions (EDL) 3つのタイプに分かれます。

これらのタイプとネーミング規定とファイルアイコンの相違は、以下に記述します。

### Media Files

メディアファイルは、メディアディレクトリーに記録されたデジタルオーディオファイルです。録音した時、これらのファイルは自動的に名前が付けられます。

Windows media directoryのファイル名は、最初にClip名を表示し(Record settings panel、Digitize toolにより)次にClipを識別するために、各ClipがWindows directory levelで特有な名前を持つことを保証するために使用される一連の文字に続いて、最後に3つの文字拡張.omf(ファイルタイプが.omfの場合)をつけます。

メディアファイル名は、以下のように表示されます:

A screenshot of a file icon in a Windows file explorer. The icon is a small square with a colorful pattern. To its right, the file name 'Alchemist\_A6\_7cbs517112b5a\_49a188.omf' is displayed in a standard font.

これはPyramix Media Management libraryのメディアファイルのアイコンです:



### Multi-Channel Media

Media filesの相違は、それらがWindowsのMedia Folderに現われる時、またMedia Folderに現われる時、Pyramixによって作られたMulti-channel recordingがMedia directoryでMedia filesを生成します。しかし、同じRecordingはMedia Management Libraryの1つのMulti-channel Media filesを生成します。

このMulti-channel Media fileは、Media directoryで作られるファイルの全グループを参照し、またMedia Management libraryは、以下のようにMaster media fileに含まれるTrackリストを表示し

ます。

Name	Duration	Track
 Four strong winds	00:01:09:08	A 1,2,5,7-8

## Master Clips

Master Clipは、Digital media fileのポインターです。

言いかえると、Master ClipはPyramix media fileを参照します。しかし、Media file自身に破壊的な操作を行っても影響を与えないという点が、Media fileと違います。

同じMaster Clipは、多くのLibraryに存在することができます。そして同じMaster Clipの一例だけが、1つのLibraryに存在することができます。

Media fileがUser LibraryにMedia Management Libraryから持ち込まれる場合、それはMaster Clipになります。また、アイコンはこれを反映するために変わります。

これはMaster Clip用のアイコンです:



## Pyramix Library (.pml) Files

Master Clipsは、Windows file management systemからではMedia filesだと認識することができません。その代り、Pyramix Library fileのコンポーネントとして入れられます。

Pyramix Library filesは、Pyramix Projects directoryに置かれる.pml拡張子を備えたドキュメントです。

Pyramix Library fileは、すべてのMaster ClipとComposition files referencesを含む全部のLibraryデータベースを含んでいます。

Pyramix Project (.pmx)fileはさらに、ProjectのDefault libraryを含むことに注意してください。

このために、Project(.pmx)fileを、Open Libraryコマンドを使って、Libraryとして開くことができます。Default LibraryはProjectからLibraryとして開くことができます。

## Compositions

Compositionは、TimecodeとClipの情報とClipの配置を含むEdit Decision List (EDL)です。

Compositionは、Pyramix Composition EditorのGraphic Editing PanelにLibraryからClipを持ち込むことにより作成されます。

ProjectをSaveする時、作成したCompositionは自動的にProjectの一部としてSaveされます、しかし、Composition EditorからLibraryに置いた場合、それはただLibraryのアイテムとして表示されるだけです。

これはユーザLibraryのCompositionアイコンです:



## Placing Compositions into Libraries

Composition全体を、または部分的にComposition Editorから取り込むことができ、LibraryにComposition objectとして保存することができます。

LibraryにCompositionを入れると、Library fileの一部としてSaveします。

さらに、大きいCompositionにあるCompositionも一緒に編集することができ、また1つの仕事から次の仕事に移る場合、別のProjectにすばやく切り替えます。

Composition EditorからCompositionを取り込む2つの方法があります。

- ・1つめは、[Shift + Alt]キーを押しながら、Overview panelからLibraryへドラッグします。
- ・2つめは、Compositionから、[Shift + Alt]キーを押しながらLibraryにドラッグします。

全Compositionを選択するには、Edit menuからSelect Allコマンドを選択、または[Ctrl + A]と打ち込むと、CompositionのClipをすべて選択します。

Compositionの一部を選択するには、希望のRegionをクリック&ドラッグする、またはClipを[Shift]を押しながらクリックします。

どちらの場合も、マウスマウスカーソルが『手紙』に変わります。

CompositionをLibraryにドラッグする場合、CompositionアイコンでLibraryのMaster Clipsと区別します。

Overviewからドラッグした場合、新しいCompositionは自動的にLibraryの既存のComposition名と同じ名前になります。

新しいCompositionをGraphic Editorからドラッグした場合、自動的に「(composition名)の

Region」と命名されます。名前を変更するには、Composition iconアイコンのNameフィールドを選択し、新しい名前を打ち込んで下さい。

## Project File Management Panel

Project file management panelは、デジタルメディア、Clip、CompositionのLibraryディレクトリーを含む、Composition Editor windowセクションです。

新しいProjectを作成する場合、Pyramixは自動的にこのパネルに3つのディレクトリー(フォルダー)を持ちます。これらはMedia、Composition Library (読み出し専用)とDefault Libraryに分かれます。

Open、作成、Save、またはProject Libraryを閉じるには、このパネルで右マウスボタンをクリックしてポップアップメニューを開いて下さい。

このパネルは、ドラッグすることによりサイズ変更することができます。



## Media

Media Managementディレクトリはどんなローカルドライブ、またはPyramixシステムに利用可能なネットワークのデジタルメディアリストを点検し、管理します。

Media Directory Management windowをオープンする方法は4つあります：

- Project File Management PanelでMedia libraryをダブルクリック
- ViewメニューからMedia Managementを選択
- WindowsツールバーからShow Mediaアイコンをクリック
- キーボードショートカット[Alt + N]

Pyramixは、最初にMedia Directory Management windowが、どのドライブのメディアディレクトリーであるかを表示します。

Media Directory Management windowは利用可能なメディアドライブとディレクトリリストを表示します。

ディレクトリでデジタルメディアリストを表示するには、Media Management Library windowを

オープンし、希望のメディアディレクトリーをダブルクリックして下さい。

Media Directory ManagementとMedia Libraryは後で解説します。

## Composition Library

Composition Libraryは、現在のCompositionで使用されているすべてのClipリストを表示する、読み出し専用のディレクトリーです。

現在のCompositionで使用されているClipの全リストを見るには、Composition Libraryをダブルクリックしてください。このLibraryは、Copyすることができ、また現在のCompositionに含まれるバックアップClipとなります。

## Default Library

Default Libraryは、すべてのProjectに自動的に作られるUser Libraryです。

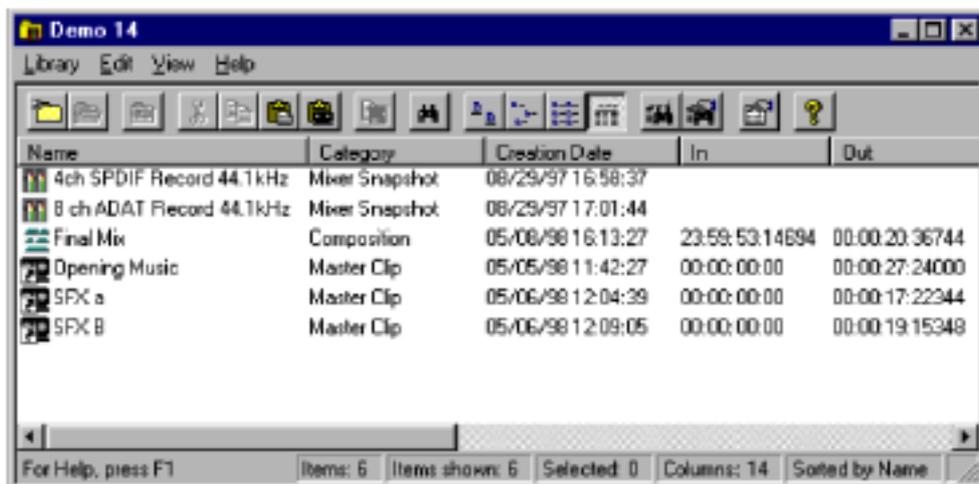
このLibraryにStoreしたClip/CompositionもSaveすると、Projectを再びオープンするとき自動的にリコールします。

各Projectは、それぞれにdefault Libraryを持っています。したがってここにStoreしたClipあるいはCompositionは、そのProjectのためのDefault libraryです。

## User Libraries

Project managementシステムは、無制限にUser libraryを作成することができます。これは、ディレクトリーへClipとCompositionをまとめる方法です。

Project File Management Panelをオープンするには、Libraryをダブルクリックして下さい:



## Project Libraries

Project file management Panelで開くUser libraryは、Project Libraryと呼ばれます。

ProjectをCloseするとこのLibraryもCloseします。ProjectをSaveしCloseした場合、次に開くときにProject file managementにリストされます。

## Global Libraries

Project menuでLibraryコマンドを使用する、またはPyramix Library Toolbarのを使用して開くUser Libraryは、Global Libraryと呼ばれます。

Global Libraryは、現在のProjectと関係なくPyramixに存在します。

現在そのProjectが開かれているかどうかに関わらず、このLibraryは利用可能です。

PyramixをCloseする時、Global Libraryが開いていた場合、次にPyramixを開く時に自動的にオープンします。User library(project、global)の詳細は、本章で解説します。

## Media Management

Media Management library windowは、4つのメニューとツールバーを持っています。

このLibraryは、選択したメディアディレクトリで見つかったすべてのメディアのデータベースで、ツールバーの下にコラム名リストを持っています。

このLibraryはUser libraryと多くの類似性を持っています。

- Media Management Libraryは、Clip/Compositionでなく、デジタルオーディオメディアファイルだけを表示します。
- Media Management libraryは、ハードディスクからメディアをDeleteする唯一のウィンドウです。
- Media Directory Management windowでは、メディアドライブをMount、Unmountすることが出来ます。

## Media Directory Management Window

Media Management libraryが最初に開かれる時、現在Mountしたメディアリストだけを表示します。LibraryをMount/Unmountするメディアドライブと、ディレクトリーを選択するメニューとツールバーをMedia Directory Management windowと呼ばれます。またViewを大きいアイコンに設定

すると、下記ように表示します:



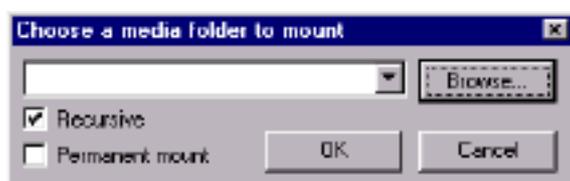
ここで表示される項目は、General Settings windowのロケーションパネルで選ばれたもの、またはPyramixスタートアップでマウントするメディアドライブかディレクトリーになります。使用するメディアディレクトリがリストされていない場合、このwindowからマウントすることができます。

## Media Library Drive Menu

これらのコマンドは、Media Management LibraryのDriveメニューにあります。

### Mount Media Folder

メディアドライブとディレクトリーをメディアフォルダーとしてマウントするために、Choose a Media Folder to Mount windowをオープンします。



ドライブとディレクトリーをマウントするには、パス名を打ち込み、[OK]をクリックしてください。フォルダーパスが存在しない場合、新しいフォルダーを作成するように促します。

Recursiveボックスをチェックすると、メディアフォルダーとして選ぶドライブまたはディレクトリーのサブディレクトリを自動的にマウントします。

Pyramixを始める時、このドライブとディレクトリーを自動的にマウントする場合は、Permanent Mount check boxをクリックしてください。

パス名を覚えていない場合は、BrowseをクリックしBrowse windowをオープンして下さい：



## Unmount Media Drive

このコマンドは、すでにマウントしているMedia DriveをUnmountします。

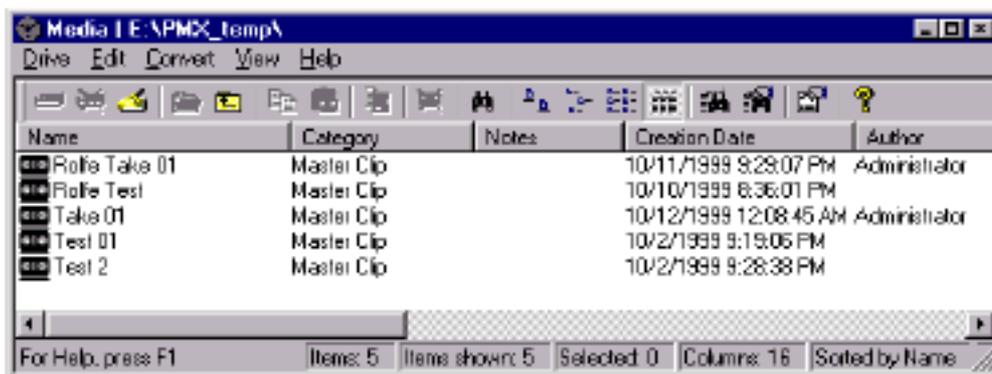
Unmountしたドライブは利用不可能になり、メディアを再生するためのソースまたはニューメディアを記録する(digitizing)の目的で使うことができません。

## Open Drive

選択したドライブとディレクトリを見るには、Media Management Libraryを開きます。

キーボードショートカット[Ctrl + O]、またはMedia Management libraryでメディアディレクトリ一名をダブルクリックして下さい

Media Management Libraryは、選択した位置で見つけたMedia filesリストをすべて表示し、Media filesで作動するメニューとツールバーがあります。



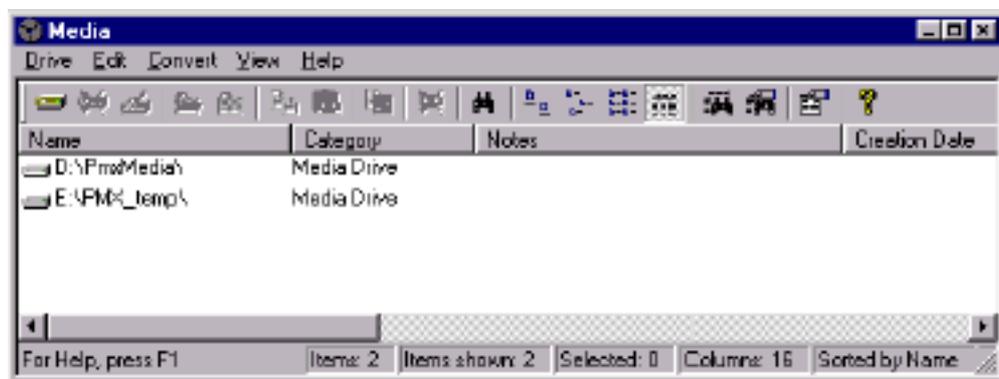
## Show all Drives

このコマンドは、Media Directory Management windowから利用できません。

Show All Drivesは、Media Management Libraryから利用可能です。これはすべてマウントしたドライブとディレクトリのMedia Directory Managementリストを開きます。

このMedia Directory Managementリストは、Media Management Libraryと同じビューフォーマットにあります。

例えば、上に示されるLibraryからShow all Drivesを選択すると、このWindowをオープンします：



## Copy

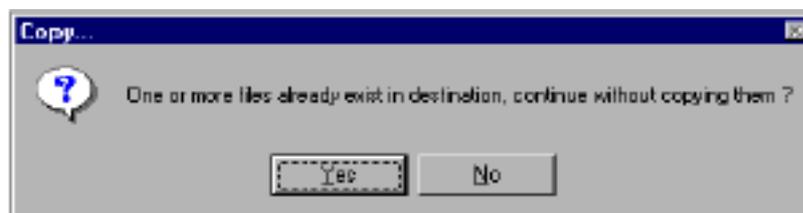
クリップボードに選択したMedia Fileのリファレンスをコピーします。

コピーするものが、Media File自体のデジタルオーディオデータではなく、Media Fileのリファレンスであることに注意してください。

## Paste with Media

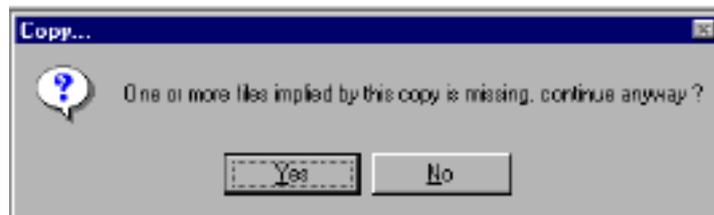
クリップボードにコピーしたMedia Fileをペーストします。そしてLibraryと同じドライブに、メディアディレクトリのリファレンスが付いたMedia Fileをペーストします。

ペーストしたMedia Management libraryが、クリップボードにコピーしたファイルと同じドライブにある場合、次の警戒メッセージを表示します：



[No]を選択すると操作を取り消します。また[Yes]を選択するとDestinationドライブにまだ存在しないメディアファイルをPasteし続けます。

メディアファイルが見当たらない場合、Pyramixは次のメッセージを表示します。



[No]を選択すると、操作を取り消します。[Yes]を選択するとDestinationドライブに見当たらないメディアファイルをPasteします。

## Place

Compositionに選択したMedia Fileを直接Master Clipに置くには、Placement Toolを使用します。

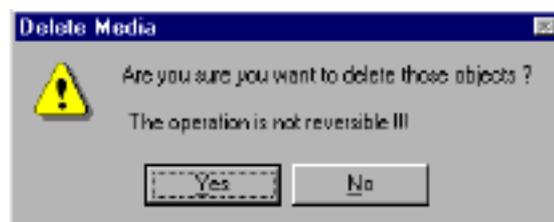
Placement Toolについての詳細は、Placement Tool章を参照してください。

## Delete Media

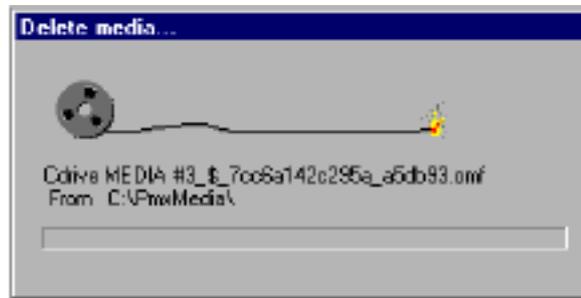
メディアディレクトリーから選択したメディアファイルをDeleteします。

これは完全にファイルをDeleteします、この操作は取り消すことはできません。

Deleteをするとき、次の警告メッセージを表示します：



[No]を選択すると操作を取り消します。[Yes]を選択するとファイルをDeleteします。



### Select All

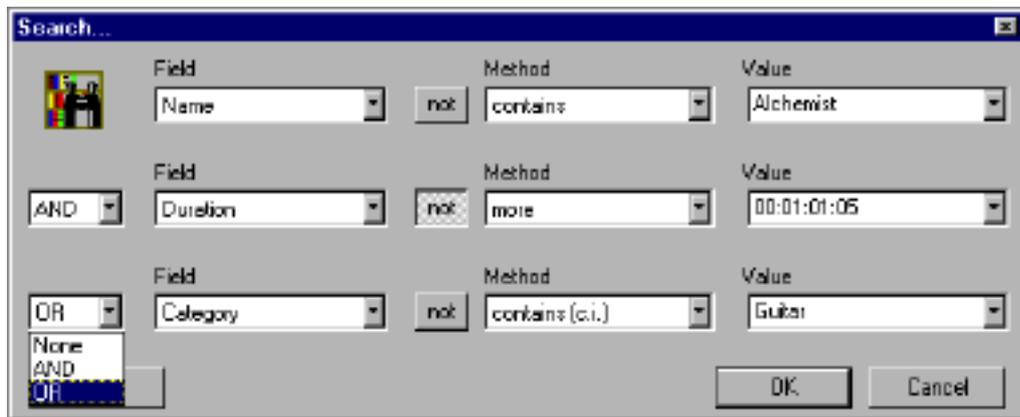
Libraryオブジェクトをすべて選択します。

### Invert Selection

Libraryの選択したオブジェクトの選択を取り消し、現在未選択のオブジェクトをすべて選択します。

### Search

Search windowをオープンします。



Search windowは、Libraryのメディアを絞って検索することができます。

Search windowは、Field、Method、Valueの3つに分かれおり、None/And/ORの項目に絞って検索できます。

Fieldは、Libraryの利用可能なデータベースフィールドリストを示します。

以下のFieldがすべてのLibraryで利用可能です:

- Name
- Category
- Notes
- Creation Date
- In
- Out
- Duration
- Sample Rate
- Frame Rate
- Track
- Automated Object

Notを入れるとMethodの次にFieldを検索します。

Methodは選択したfieldタイプの選択リストを示します。

Name、CategoryとNoteフィールド選択は以下のとおりです:

- Contains C.I. (Case Insensitive)
- Contains
- Begins with C .I.
- Begins with
- Match
- Match Exactly
- Smaller (alpha C.I.)
- Greater (alpha C.I.)

Creation Dateについてのフィールド選択は以下のとおりです:

- Equal
- Before
- After
- Before or Equal
- After o r Equal

In、OutとDuration numberフィールドの選択は以下のとおりです:

- Equal
- Less

- More
- Less or Equal
- More or Equal

Sample Rate、Frame Rate、Track、Sample Rate、Frame Rate、Track、Automated Objectはひとつしか選択できません。Valueは現在既存の値のリストを表示します。他の値はフィールドに打ち込むことにより同様に入力することができます。

## Recursive Search

Searchダイアログには、Recursiveチェックボックスがあります。

チェックすると、自動的に任意のLibraryのShelfフォルダーをSearchします。

チェックしない場合、現在のLibraryレベル(レベル内のShelfフォルダーの内容は探索しない)でSearchします。

And / Orオペレーターは多数の基準でSearchすることができます。

この操作には3つの選択があります：

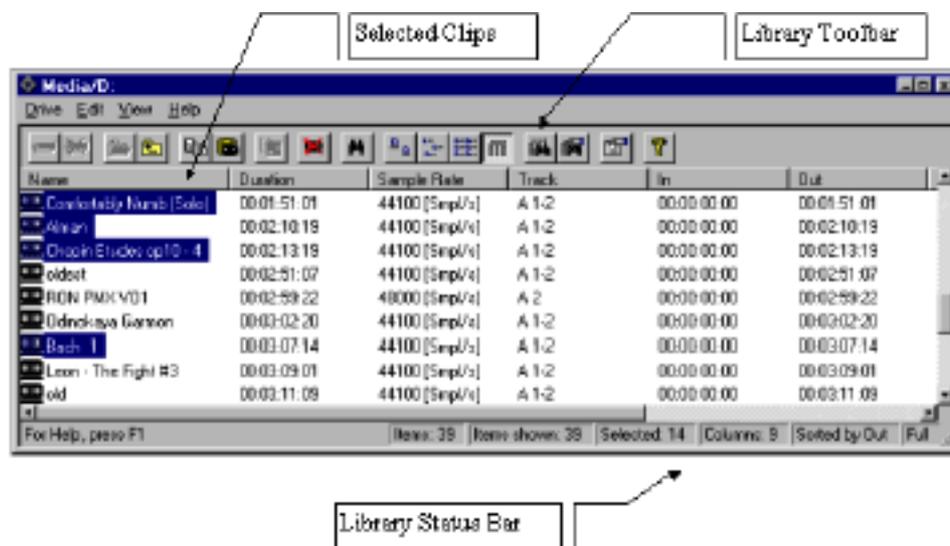
None：既に定義された基準でSearchします。

And：両方の基準にマッチしたものをSearchします。

Or：どちらか一方にマッチするものをSearchします。

入力後、[OK]をクリックして下さい。取り消すには[Cancel]をクリックして下さい。

Searchが完了すると、一致するオブジェクトはハイライトで表示されます：



## Toolbar

Library windowにコマンドToolbarがあります、

## Status Bar

Library windowの下にステータスバーがあります、

## Large

大きいアイコンとしてLibraryの内容を表示します。

## Small

小さいアイコンとしてLibraryの内容を表示します。

## List

リストでLibraryの内容を表示します。

## Detail

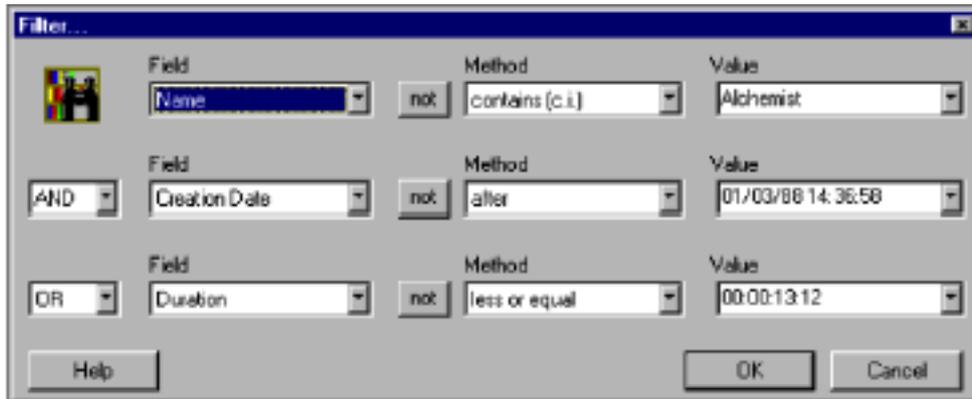
データベースフィールドをすべて含む、詳細なリストとしてLibraryの内容を示します。

## Filter

Library windowでオブジェクトのフィルターしたリストだけを表示、またLibrary windowですべてのオブジェクトを、Show/Hideします。

## Filter Options

Filter windowをオープンします。Search windowと同じ構造と基準を持っています：



Filter Options windowの[OK]をクリックすると、Filter基準に相当するClipだけが表示されます。この場合、Filterメニューアイテムは、FilterステータスがOnであるとチェックされます。Library windowの下のステータスバーは、Libraryオブジェクトの実際の合計数、対、Libraryオブジェクト数を示します。

FilterをOffするには、メニューのFilterをクリックしてください。

## Options

Library Options windowを表示します。このwindowは2枚のパネルを持っています。

### General

Library Settings windowのGeneral Panelは、Library windowをどのようにオープンするか決めるための、2つのブラウジングオプションがあります。

1つめは、自動的に同じフレームでShelf (Libraryフォルダー内のフォルダー) を親フォルダーとしてオープンします。

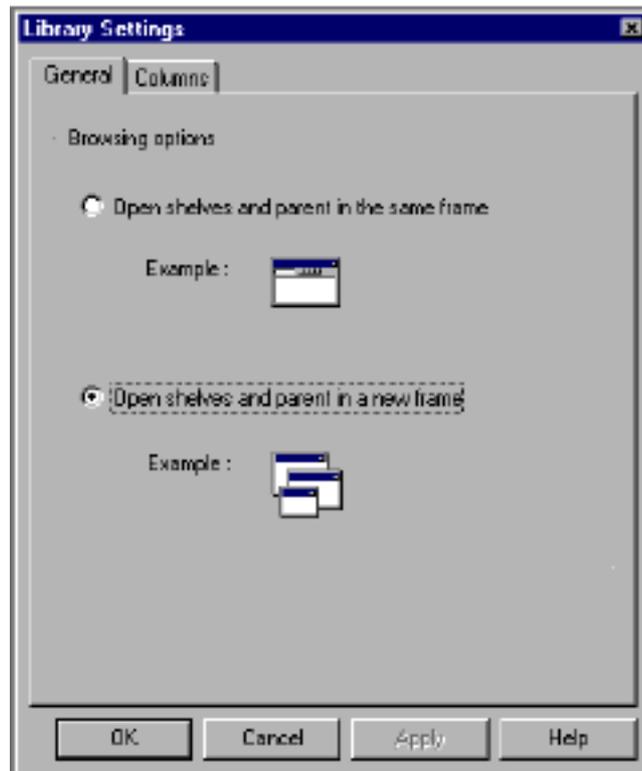
This option makes for less opened windows and thus less screen clutter when working with shelves that are nested in a library.

Libraryが重なったshelveで作業をするとき、このオプションはより少ない開けられたウィンドウとより少ないスクリーンに向かいます。

LibraryからShelfまでオブジェクトをコピーする場合、アイテムをドラッグ&ドロップすることはできませんが、その代りカット&ペーストを使用することができます。

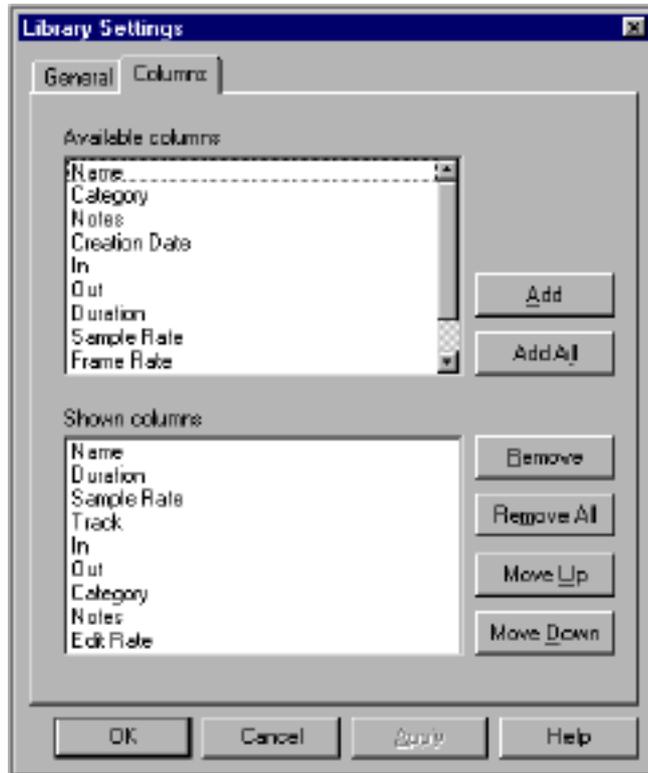
このオプションを選択している時、親フォルダーに戻るにはバックスペースキーを使用して下さい。

2つめは、個別のフレームでShelfと親フォルダーを開きます。これはドラッグ&ドロップコピーが可能です。



## Columns

Library Settings windowのColumn Panelは、Libraryのdetail viewを、どのデータベースコラムが表示するか、そしてそれらがどんな順序で表示するかを決めます。



利用可能なColumnは、すべてこのパネルのトップフレームに示されます。また、Libraryで示されるColumnは下のフレームにリストされます。

どのColumnを表示するか、またどの順序で表示するか決めるために、右側のColumnコントロールボタンを使用してください。

The column order in the library (from the top down) will be presented as a row of column headings from left to right across the top of the library window when the library is in the detail view mode.

Columnコントロールボタンの機能は以下の通りです：

- Add- Columnリストに、選択したColumnを加えます。
- Add All - ColumnリストにColumnをすべて加えます。
- Remove-選択したColumnをRemoveします。

- Remove All -すべてのColumnをRemoveします。
- Move Up-リストで選択したColumnを上に移動させます。
- Move Down-選択したColumn下に移動させます。

下のボタンで操作を完了し、Library Settings windowをCloseします。

- OK-選択を受理し、windowを閉じます。
- Cancel-Cancelし、windowを閉じます。
- Apply -変更を適用し、windowを開いたままにしておきます。
- Help-Help windowをオープンします。

## Media Library Help Menu

LibraryのHelp windowをオープンします。

## User Libraries

User libraryは、Master clipsとCompositionをStoreするために作られるLibraryです。

User libraryは、Project File Management Panel PanelのProjectの一部として、Save、作成、Open、Closeすることができます。またUser libraryはProjectから独立して存在します。

同じLibraryは、Project Library、Global Library、また両方から開くことができます。

## Open Library

SaveしてあるLibraryをオープンします(.pml拡張を備えたファイル)。

Projectを選択し、このコマンドを使うことで、Pyramix ProjectからデフォルトLibrary (.pmx拡張ファイル)を同じく開くことができます。

これは、ProjectではなくデフォルトLibraryだけを開きます。

## Save Library As...

選択したLibraryをコピーし、新しい名前ですaveします。古いLibraryには影響しません。

## Close Library

選択したLibraryを閉じ、Project Library Management Panelの利用可能なLibraryリストからRemoveします。

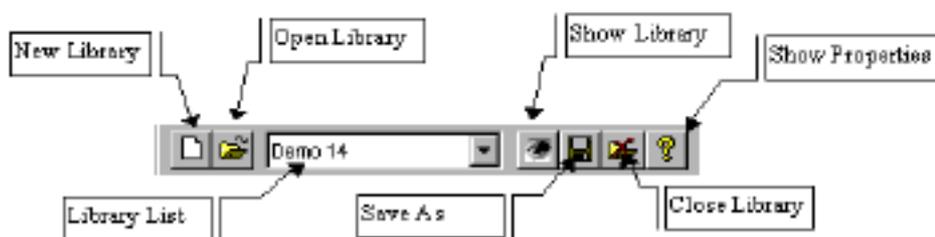
## Global Libraries

Project MenuでLibraryコマンドを使用することにより、またはPyramix Global Library Toolbarの使用することで開くことができるUser Libraryを、Global Libraryと呼びます。

Global Libraryは、現在のProjectと関係なくPyramixに存在するので、これらのLibraryは、Projectが現在開かれるかどうかにかかわらず利用可能です。

Global libraryを開いたままで、PyramixをCloseした場合、次にPyramixをオープンした時、Global libraryは自動的に開かれます。

Global libraryはProject Menuで、またGlobal Library ToolbarのLibraryコマンドで利用することが出来ます。



## New Library

Save As windowをオープンし、New Libraryを作成します。

その後、新しく作成したLibraryは、Project Library Management Panelリストに表示されます。

## Open Library

SaveしてあるLibraryをオープンします(.pml拡張を備えたファイル)。

Projectを選択し、このコマンドを使うことにより、Pyramix ProjectからデフォルトLibrary (.pmx拡張を備えたファイル)を同じく開くことができます。

これは、ProjectではなくデフォルトLibraryだけを開きます。

## Show Library

Library windowを開くことで、選択したLibraryを表示します。

すでに選択したLibraryのLibrary windowがある場合、このコマンドは別のものをオープンします。

## Save Library As...

選択したLibraryをコピーし、新しい名前でSaveします。古いLibraryには影響しません。

## Close Library

選択したLibraryを閉じ、Global LibraryドロップダウンリストからRemoveします。

## Show Properties

選択したLibraryのプロパティーを表示します。

## Libraries and Shelves

Pyramixは、Master ClipsとCompositionを管理するために、User Libraryに他のフォルダー(ディレクトリー)を作ることができます。Libraryに含まれるサブフォルダーをShelfと呼びます。

Shelfはお互いに内部で重ねることができ、数の限界はありません。

Shelfは、User Libraryとアイコンで表示されます：



Shelfを開けるには、Shelfをダブルクリックする、またはLibraryのObjectメニューからOpen Shelfを選ぶ、または選択し、[Ctrl + O]をタイプしてください。

パス名は、親LibraryへShelfのタイトルバーで表示されます。

以下のように、重なったShelfがどの階層であるかを簡単に見ることができます。



## User Library Menu

User Libraryメニューは、Clip、Composition、LibraryのShelfを含むコマンドです。

User Libraryメニューコマンドは以下にリストします。

これらのコマンドの多くは、Media Libraryメニューと同じです。

User Libraryメニューコマンドは、Media Management Libraryと同じ機能なので詳しい説明は省きます。

## User Library Object Menu

このメニューのコマンドは、Libraryで選択したオブジェクト(Clip、Clip、 Shelf)を扱います。

### New Shelf

デフォルト名"New Shelf"を備えたLibraryで新しいShelfを作ります。

ネームフィールドに名前を打ち込んで下さい。

Library Toolbarとキーボードショートカット[Ctrl + N]と打つことで利用出来ます。

### Open Shelf

選択したShelfをオープンします。

Library Toolbarとキーボードショートカット[Ctrl + O] と打つことで利用出来ます。

### Up One Level

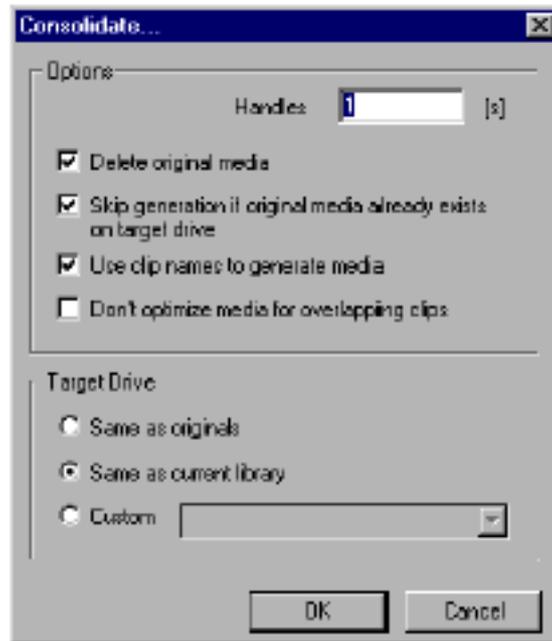
このコマンドは重なったShelfにいる場合、1レベル上の階層へ上がります。

Library Toolbarとキーボードショートカット[Backspace]で利用することが出来ます。

### Consolidate

Compositionを選択している時、このコマンドは利用可能です。

このコマンドを選択すると、Consolidate windowをオープンします:



Consolidate機能は、Compositionでメディアセグメントのバックアップを作ります。これは、Compositionに貼り付けたClipのすべてのメディアファイルのバックアップをとる代わりに、Clip部分のメディアファイルだけをバックアップします。

## Consolidate Options

### Handles

Clipの前後にのりしろをつけます。

Consolidateしたメディアファイルを使用する場合、TrimまたはCrossfadeしたClipを後で編集するために必要です。

### Delete Original Material

チェックすると、Consolidateが完了した後、オリジナルメディアファイルをDeleteします。

### Skip Generation if...

このオプションは、バージョンがターゲットメディアドライブに既に存在する場合に、メディアの書き込みをスキップします。

## Use Clip Names To generate Media

チェックすると、New mediaに名前をつける時にClip nameを使用します。チェックしない場合、New mediaは、"Old Media Name (Consolidated)"と命名されます。

## Don't Optimize media for overlapping clips

チェックするとオーバーラップしているClipの単一のメディアファイルを生成しません、これは、余分を作成し、常に各Clipの十分なメディアファイルを生成します。

## Target Drive Options

デジタルメディアをConsolidateプロセスでCopyするターゲットドライブを選択する3つのオプションがあります。オプションを選択するには、チェックボックスをクリックしてください。オリジナルメディアまたは現在のLibrary以外のメディアドライブを指定するには、Customをクリックし、マウントしたメディアドライブを選択するためにドロップダウンリストを使用します。

# User Library Edit Menu

## Cut

選択したClipまたはCompositionをCutします。

これはメディアファイルではなくClip/CompositionのみをCutします。

## Copy

クリップボードに選択したClip/Compositionをコピーします。

これは関連するメディアファイルではなくClip/Compositionだけをコピーします。

## Paste

現在のLibraryのクリップボードに、Clip/Compositionをペーストします。

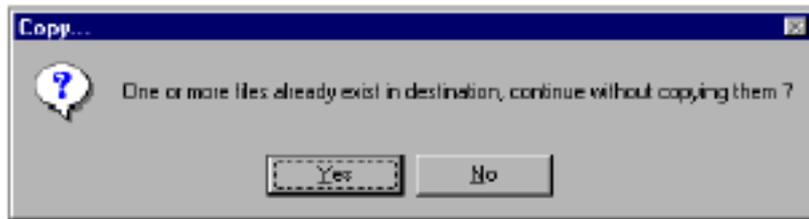
Clip/CompositionのコピーがLibraryに既に存在する場合は、Pasteしません。

## Paste with Media

現在のLibraryのクリップボードにClip/CompositionをPasteし、PasteするLibraryと同じドライブのMedia folderへ、これらのClip/CompositionのメディアファイルをさらにPasteします。

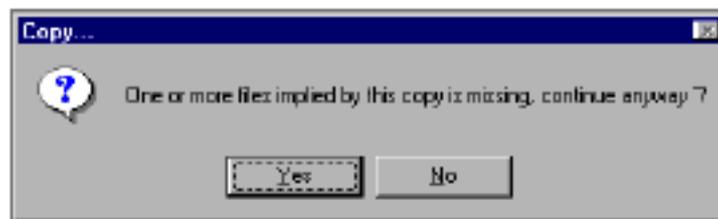
Libraryが、クリップボードのCopyしたファイルと同じドライブにある場合、Clip/CompositionをPasteしますが、ドライブメディアへはPasteしません(複写)。

メディアファイルが、ターゲットドライブ(コピーされているLibraryと同じドライブ)に既に存在する場合、Pyramixは次の警戒メッセージを表示します:



操作を取り消すには[No]を選択、メディアファイルをPasteせずにClip/Compositionをコピーし続けるには[Yes]を選択してください。

メディアファイルが1つ以上見当たらない、またはオフラインの場合次のメッセージを表示します:



見当たらないメディアを無視し、ClipまたはCompositionを既存のメディアファイルをCopyし続けるには、[Yes]を選択して下さい。

## Place

Libraryから直接CompositionへMaster Clip/Compositionオブジェクトを置くために、Placement Toolを開きます。詳しくはPlacement Tool章を御覧下さい。

## Select All

Libraryのオブジェクトをすべて選択します。

## Invert Selection

選択したオブジェクトの選択を取り消し、現在未選択のオブジェクトをすべて選択します。

## Search

Search windowをオープンします。

この機能は、SearchするオブジェクトがMedia Fileより、Clip、Composition、Shelfであること以外、Media Management Search windowと同じです。

詳細は、Media Library Edit Menuの記述を参照してください。

## User Library View Menu

### Toolbar

このコマンドは、Library windowのToolbarをShow/Hideします。

### Status Bar

Library windowのステータスバーをShow/Hideします。

### Large

大きなアイコンでLibraryの内容を表示します。

### Small

小さいアイコンでLibraryの内容を表示します。

### List

リストでLibraryの内容を表示します。

### Detail

データベースフィールドをすべて含む、詳細なリストでLibraryの内容を表示します。

### Filter

このコマンドは、Library windowでオブジェクトのFilterしたリストだけを表示、またはLibrary windowでオブジェクトをすべて表示するかの切り替えです。

### Filter Options

このコマンドは、Filter window(Libraryでオブジェクトの部分的なリストを示すためにFilter基準を選ぶ)をオープンします。Filter windowもSearch windowと同じ構造です。

詳しくは、Media Library View MenuのFilter Optionsを参照して下さい。

## Options

このコマンドは、Media and User Libraryと同じ方法です。

詳しくは、Media Library View MenuのOptionsを参照して下さい。

## User Library Help Menu

Pyramix Help windowをオープンします。

## Library Popup Menu

Library windowを右クリックするとNewポップアップメニューが開きます。



## The Library Popup Menu

ポップアップメニューは、New Propertyページに加えLibrary Editメニューで利用可能なコマンドにアクセスする、別の方法です。

## Properties Page

Libraryは、Propertiesページを持っています。

EditメニューからPropertiesコマンドを選択、または右マウスボタンをクリックして、ポップアップメニューから選択する、あるいは[Ctrl + T]を押して表示します。

## Renaming Library Objects

Libraryの選択したアイテムは、名前をクリックする事なくRenameすることができます。

[Ctrl + R]を押して新しい名前を入力してください。[Enter]を押して終了します。

## Media Size Field

オブジェクト(Media、MasterClip、Composition)で使用するメディアのサイズを表示します。

## Library Options

### Set as Default

Library SettingsダイアログのColumnパネルは、LibraryのViewにどのColumnを望むか、明示します。

Library ToolbarでOptionアイコンをクリックし、Library Settingsダイアログを開く、またはLibrary Viewメニューでオプションコマンドを選択して下さい。

Columnの選択とColumn幅のサイズは、各個別のLibraryでSaveされます。

さらに、Set As Defaultボタンがあります。

Columnをアレンジするために、このパネルで他のコントロールを使用することができます。

その後、Set As Defaultボタンをクリックすると、Columnの配置が個々の新しいLibraryのデフォルト設定として応用されます。

**注:** Media Libraryは専用Column配置を持っています。したがってSet As Default機能は利用できません。

LibraryのProperty windowを表示するには、それを選択し、Libraryメニューからアイテム名をクリックしてください。

交互に名前を右マウスでクリックし、ポップアップメニューからPropertiesを選択します。

下記のようなwindowが表示されます:

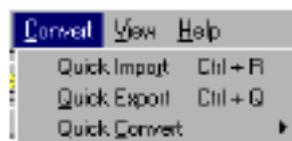


## Media Library Conversion Features

Media Libraryは、様々なオフラインオーディオ変換処理をすることができます。

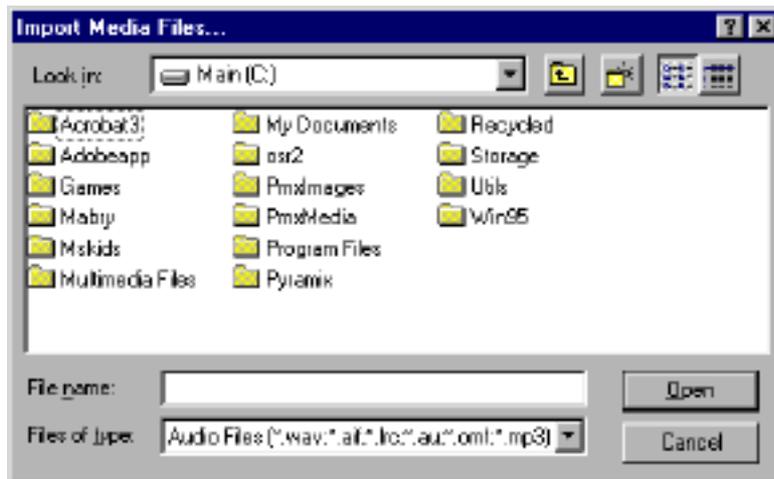
### Convert Menu

新しいConvertメニューは、様々なフォーマットで簡単にオーディオをExport/Importすることが出来ます。さらに、ワードレングス、サンプルレートコンバーター、その他を含む多くの方法でオーディオファイルを変換することができます。

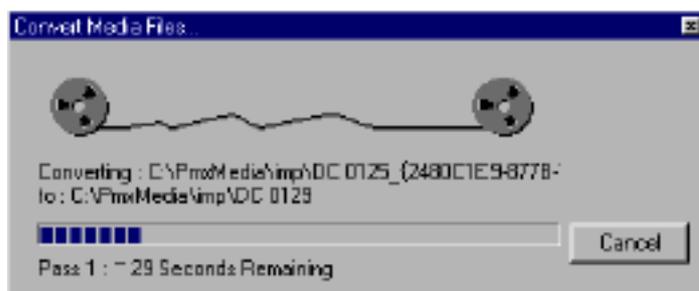


## Quick Import

メニューからQuick Importを選ぶ、または[Ctrl + R]を押すとImport Media Fileダイアログボックスを表示します:



ダイアログボックスを使用してImportするオーディオファイルを選択します。Openをクリックすると、PyramixはファイルをImportし、OMFに変換します。Importプロセスを表示するダイアログウィンドウが現われます:

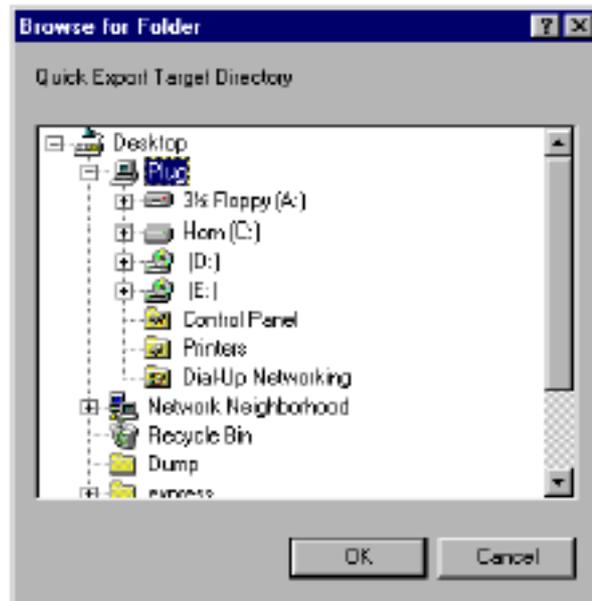


## Quick Export

Quick Export機能は、どんなオーディオファイル形式でも、同じサンプルレートとワードレングスで選択したメディアファイルをオリジナルファイルとしてExportします。

選択するには、Media Libraryのメディアファイル名をクリックする、またはConvertメニューのQuick Exportを選ぶ、または[Ctrl + Q]を押してください。

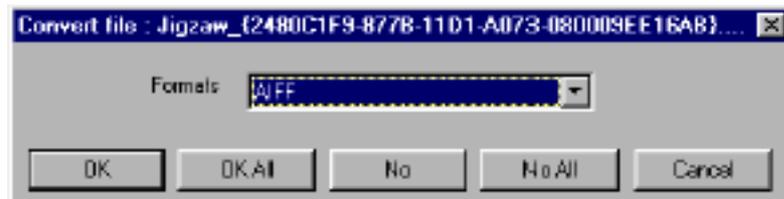
FolderダイアログのBrowseを表示します:



ここでTarget Directoryを指定します。

ExportファイルをSaveする場所を選択し、[OK]をクリックします。

その後、FolderダイアログのBrowseはConvertファイルと取り替えます:ダイアログボックス (Exportしたファイル名はコロンに続きます)。



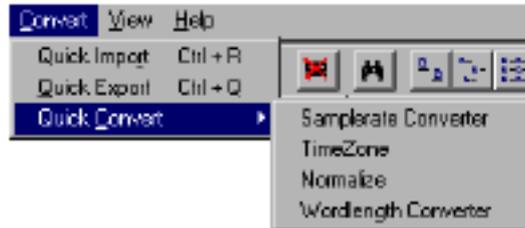
ここで、Exportファイルのフォーマットを指定します。

選択肢は、PMF、AIFF、OMF、WAVE、BWF (Broadcast Wave Format)です。

[OK]をクリックしてExportプロセスを開始します。進行を示すダイアログボックスが表示されま  
す。

## Quick Convert Submenu

Media Libraryでファイルを選択した後、ConvertメニューからQuick Convertを選択するとサブメ  
ニューを表示します：



ここで選択したファイルに当てはまるプロセスを、3つのオプションから選択することができます。  
Timezone(time compression/expansion)は、コストオプションとして利用します。

## Wordlength Converter

Wordlength Converterダイアログを表示します：

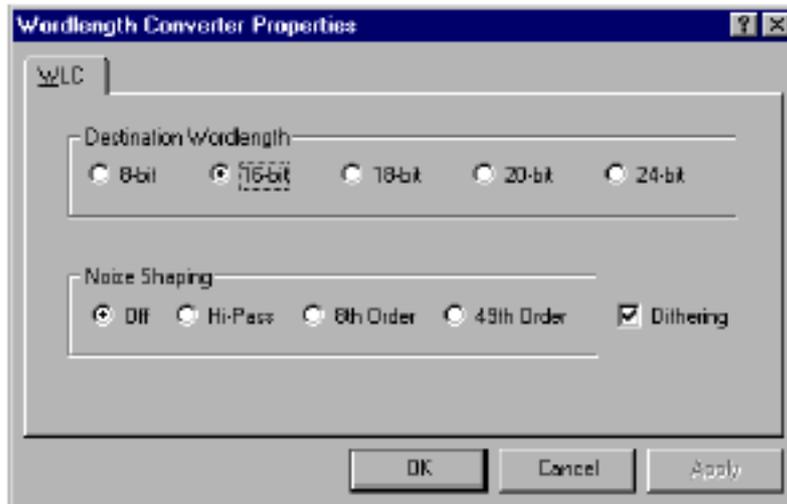


変換するファイル名が、New Nameフィールドに現われます。

新しい名前に変更することができます。また同じ名前の後ろに接尾を加えます。

Add Suffixボタンをクリックすると、フィールドにテキスト入力することができます。上記の名前が編集に利用できないということに注意してください。

Propertyボタンをクリックすると、Wordlength Converter Propertiesダイアログを表示します：



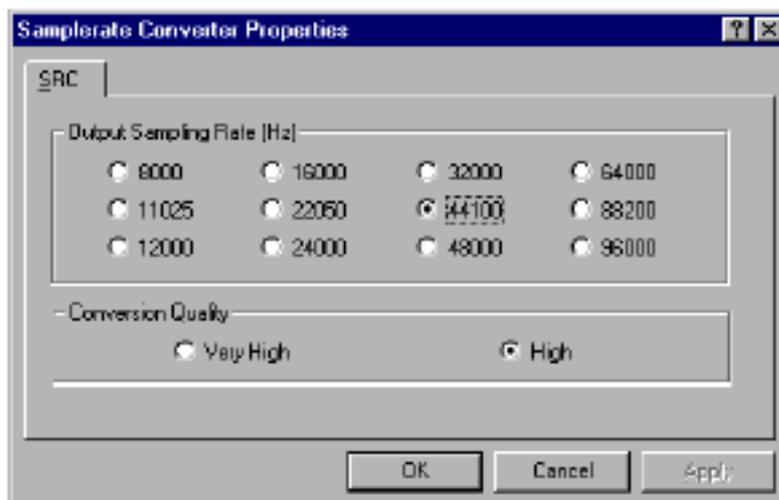
このダイアログボックスでは、Noise Shaping Qualityを選択ができるとともに、Destination Wordlength (8ビットから24ビットまで)を指定することができます。

ハイクオリティーはもっともいい効果を生みますが、その変わり処理時間は増加します。

最後にDitheringする場合は、Ditheringチェックボックスをクリックしてください。

## Sample Rate Converter

Sample Rate Converterダイアログボックスを表示します。このダイアログは、Wordlength Converter dialogのように機能します。新しい名前を打ち込む、またはオリジナル名に接尾を加えることが決めてください。Sample Rateを表示するためにPropertiesボタンをクリックします。

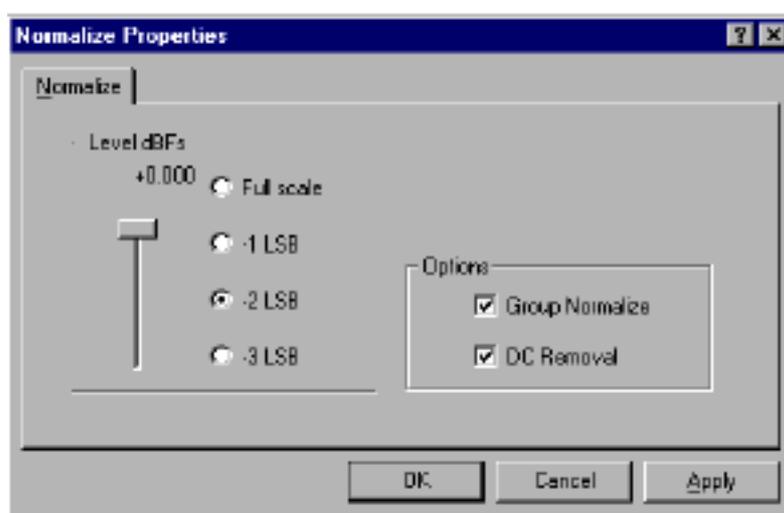


希望のSample rateを選び、ボタンをクリックします。

さらに、このダイアログでConversion Qualityを選ぶことができます。

## Normalize

このコマンドを選択するとNormalizeダイアログを表示します。これはSample Rate Converterダイアログのように機能します。新しい名前を打ち込む、またはオリジナル名に接尾を加えることが決めてください。Propertiesボタンをクリックすると以下が表示されます：



4つのプリセットから選択することが出来ます、またバーを使用して設定することも出来ます。

### The Options section:

#### Group Normalize

このオプションは、Clipグループを最も高いピークレベルに上げ、他のClipのレベルも上げます。

#### DC Removal

DC Removalは、DC信号を持つファイルを自動的にRemoveします。

### Timezone Time Compression /Expansion (Cost Option)

Timezoneプラグインは、Time compression/expansion機能です。

これは、オリジナルのピッチに影響せずにClipの長さを変更します。

TimezoneはMonoで使用され、ナレーションなどに適しています。

プラグインに関する詳細はこのマニュアルのPyramix Options章を参照して下さい。

Timezoneプラグインについての詳細に、お問い合わせ下さい。

## LibraryからAuditionする

ClipとCompositionは、Clip/ Compositionをダブルクリックすることにより、またはキーボード(数値キーパッドのEnterキーではない)の[Enter]キー(Returnキー)を押すことにより、Libraryから直接オーディションすることができます。再生を開始するには数秒かかります。

これは再生するために「裏で」特別なVirtual Studioを作成するからです。

Clipをダブルクリックし、再生時に他のClipをダブルクリックすると、他のClipを続けて再生します。

## Keyboardで選択しAuditionする

Libraryで選択した前後のLibraryをオーディションするには、上下矢印キーを使用して下さい。キーボード[Enter]キーとともにこの方法を使うことによって、続けてLibraryをオーディションすることができます。

**注:** LibraryからClipを再生する場合、Media Fileの頭から再生します。したがって、Media Fileの頭に「ノンモン」がある場合、ノンモンから再生されます。

## LibraryからAuditionする時のSample Rate

Libraryからオブジェクトを再生する時、自動的に適切なサンプルレートに切り替わります。

## LibraryからAuditionする時のMonitor Settings

現在Projectをロードしており、このProjectのVirtual Studioがモニターセクションは持っていないが、マスターミキサーがある場合、オーディションするオブジェクトのミックスアウトプットは、メインミキサーのメインアウトプットが割り当てられているアウトプットから再生されます。

Virtual Studioにモニターまたはミキサーセクションがなく、Project (Virtual Studio)が存在しない場合、ルーティングマトリックスアウトプットA1 & A2から再生されます。

モニターまたはメインミキサーがあれば、レベルは現在形成されているのと同じ設定になります。そのレベルが-30dB未満の場合、レベルは-30dBを聞き取るためのDefault output levelになります。

# Chapter-10

## The Transport Control

### Overview

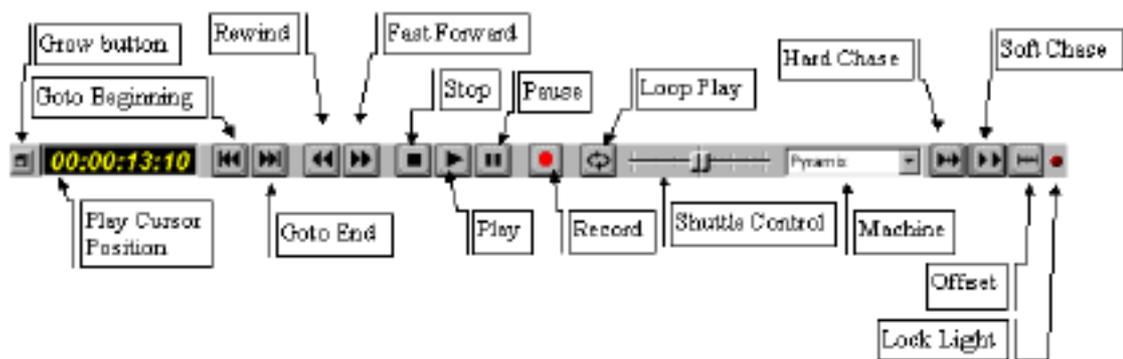
Transport Control Panelは、PyramixとExternal deckのPlayback機能のオペレーションをコントロールするパラメーターセッティングです。

Transport機能は、Transport Control Stripで、またはTransport Control Windowでアクセスすることができます。

### The Transport Control Strip

Transport Control Stripは、Composition editorの下にあります。

Transport Controlの拡大表示はキーボードショートカット[Alt + T]と打つ、またはView menuからTransport選択でオープンすることができます。またTransport Stripをクリックする、またはTransport control stripのPlay Cursor timecode windowの左側のボタンを押すことで表示することができます。



### Machine

Drop down menuから、どのMachineをTransport controlするか決めます。

Pyramixをコントロールする場合、下のように機能します。

Transport controlボタンはさらに、ADAT、DA-88、Sony Serial protocolでコントロールするExternal deckをコントロールすることができます。

## Grow Button

Transport Control Stripを拡大表示します。

## Play Cursor Position

Play Cursorの現在の位置を表示します。

## Goto Beginning

Compositionの始めにPlay Cursorを移動します。

## Goto End

Compositionの終わりにPlay Cursorを移動します。

## Rewind

このボタンを押し続けると、Play CursorをRewindします。

## Fast Forward

このボタンを押し続けると、Play CursorをForwardします。

## Stop

PlaybackをStopします。

## Play

Play Cursorの現在の位置から標準的なスピードで再生します。[Ctrl]キーを押しながらPlayを押すと逆再生します。

## Pause

Playbackを中断します。再び再生するにはPauseを押してください。

## Record

Mix moduleのOutputからディスクへ録音します。

## Loop Play

Pause、Stopするまで連続的にMark In/Mark Out間をLoopします。

## Shuttle Control

左にスライドするとReverseし、右にスライドするとForwardします。

## Hard Chase

Hard Chase modeは、Time codeが検出されると再生します。

入ってくるTime codeにジャンプがある場合、新しいTime codeに合わせて調節し、新しいTime code位置から再生します。Time codeにDrop outがある場合、Internal time codeで走ります。

正しいTime codeがその後検出されない場合、PlaybackはStopします。

## Soft Chase

Soft Chase modeは、Time codeが検出されると再生します。

入ってくるTime codeにジャンプがある場合、新しいTime codeに合わせて調節せず、現在のPyramix time code位置からの再生を継続します。Time codeにDrop outがある場合、Internal time codeで走ります。

正しいTime codeがその後検出されない場合、PlaybackはStopします。

## Lock Indicator

PyramixとExternal device間が同期すると、このLEDコントロールは赤くなります。

## Opening the Transport Control Panel

以下によってTransport Control Panelをオープンすることができます：

- View MenuからTransportを選択
- キーボードショートカット[Alt + T]と打つ
- ToolbarのTransportアイコンをクリック
- Transport Control Stripの左側にあるTransport growボタンをクリック

Transport growボタンをクリックすると、Transport Control StripをCloseし、拡大したTransport Control windowを開きます。

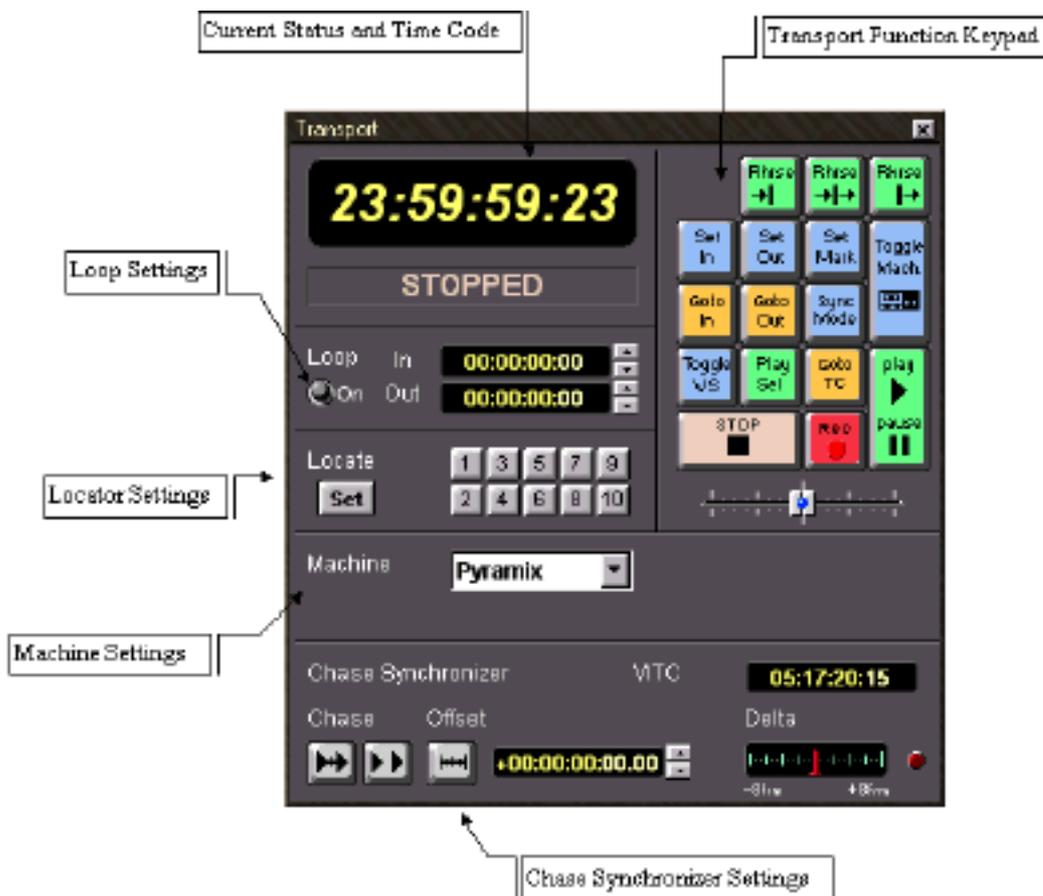
Transport Control windowを閉じると、Transport Control Stripが再び表示されます。

上記のコマンドは常にTransport Control StripとTransport Control Panelの間を行き来します。

Transport Control Stripについて詳細は、Composition Editor章を参照してください。

# The Transport Control Panel

Transport Control Panelには下図のように、いくつかのセクションがあります。これらの機能は Transport windowのMachine選択フィールドで割り当てられたマシンをコントロールします。



## Current Status and Timecode

上のタイムコード表示は、選択したMachineの現在のTime codeを表示します。

Status indicatorフィールドは常に、Transport controls(Play、Stopped、Rewind等)現在のステータスを表示します。

## Loop Settings

Loop機能のOn/Offと、Loop In/Loop Outタイムを表示します。

LoopがOnの時、Playコマンドを押すと、In/Out間をLoopします。

## Locator Settings

Locateタイムをセットすることができます。

Locatorをセットするには、Setボタンを押しMemory numberを押してください。

LocatorをRecallするには、RecallするMemory numberを押してください。

## Machine Settings

Transport windowにてコントロールすることができるマシンリストを表示します。General Settings WindowでMachines PanelでMachineをセットします。

MachineのTransport Controlsをセットするには、Drop-down menuを開き、コントロールするMachine名をクリックしてください。

## Transport Function Keypad

Transport機能は、キーボードの数値キーパッドに割り当てられています。

これらのコマンドは、各コントロールのボタンをクリックする、または数値キーパッドで操作することができます。キーパッドのレイアウトは、選択したMachineによって変わります。

## Shuttle Control

オーディオをスクラブするには、Shuttle control sliderを移動させてください。

Scrub speedは、中心に近いほど遅く、中心から遠いほど速い(1x)スピードで動作します。

左にスライドするとReverse、右にスライドするとForwardとなります。

## Chase Synchronizer Settings

このボタンとディスプレイは、Pyramixを、External LTCまたはVITC time codeに同期するとき、Sync statusをモニターするために使用します。

## Controlling Pyramix

Pyramixをコントロールする場合、Transport ControlコマンドはPlayback、ロケート機能、PyramixのMulti-track hard disk recording sectionのMarkを操作します。

## Rehearse Pre

現在のPlay cursor position (General Setting/Editingのpre-roll settingによる)の前のポイントから現在のPlay cursor positionまで再生します。

キーボードショートカットは、[/]キーです。

さらに、このコマンドはClip Operations pop-up menuでも利用可能です。

## Rehearse

現在のPlay cursor position (General Setting/Editingのpre-roll settingによる)の前のポイントから、現在のPlay cursor position (General Setting/Editingのpost-roll settingによる)の後のポイントまで再生します。

キーボードショートカットは[\*]キーです。

さらに、このコマンドはClip Operations pop-up menuでも利用可能です。

## Rehearse Post

現在のPlay cursor positionから、現在のPlay cursor position (General Setting/Editingのpost-roll settingによる)の後のポイントまでCompositionを再生します。

キーボードショートカットは、[-]キーです。

さらに、このコマンドはClip Operations pop-up menuでも利用可能です。

## Set mark in

Play Cursor positionにMark Inをセットします。

キーボードショートカットは、[7]キーです。

## Set mark out

Play Cursor positionにMark Outをセットします。

キーボードショートカットは、[8]キーです。

## Add a new marker

Play Cursor positionに新しいMarkをセットします。

キーボードショートカットは、[9]キーです。

## Goto mark in

Play CursorをMark Inの位置に移動します。

キーボードショートカットは、[4]キーです。

## Goto mark out

Play CursorをMark Outの位置に移動します。

キーボードショートカットは、[5]キーです。

## Jog

Jog modeです。Jog modeでマウスまたは他のコントローラーを動かすと、Jogになります。

キーボードショートカットは、[6]キーです。

## Toggle Workspace

このコマンドはWorkspacesを切り替えます。

キーボードショートカットは、[1]キーです。

## Play Selection

選択したClip/Regionを再生し、現在の位置にPlay Cursorを戻します。

キーボードショートカットは、[2]キーです。

## Goto TC

指定したTime-codeにPlay Cursorを移動します。

クリックするとGoto Timecode windowがオープンします。

キーボードショートカットは、[3]キーです。

## Stop

Stopします。

キーボードショートカットは、[0]キーです。

Space Barを押してPyramixの再生を止めることも出来ます。

## Record

Hard disk(Routing matrixの右上)にアサインしたTrackにRecします。

キーボードショートカットは、[.]です。

## Shuttle

Shuttle機能です。Shuttle modeでは、真ん中のマウスをクリック&ドラッグすることで、スクラブすることが出来ます。コントローラーを大きく動かすと、より速くシャトルします。

## Play / Pause

このコマンドはPlay/Pauseします。

## Auto Return On/Off

Machines->Internal Machineメニューで、このオプションをOnにした場合、StopするとPlay Cursorはスタート位置に戻ります。チェックしない場合、Play CursorはStopした位置で止まります。

キーボードショートカットは、[Ctrl + Alt + C]です。

## Transport Control Command Summary Table

Pyramixをマシンに選択した場合、下記コマンドが数値のキーボードに割り当てられます。

Key	Command	Comment
/	Rehearse Pre	Plays the composition from a point before the current play cursor position (according to the pre-roll setting in General Setting / Editing) up to the current play cursor position
*	Rehearse	Plays the composition from a point before the current play cursor position (according to the pre-roll setting in General Setting / Editing) to a point after the current play cursor position (according to the post-roll setting in General Setting / Editing) and returns
-	Rehearse Post	Plays the composition from the current play cursor position to a point after the current play cursor position (according to the post-roll setting in General Setting / Editing) and returns
7	Set mark in	Sets the mark in to the play cursor position
8	Set mark out	Sets the mark out to the play cursor position
9	Add a new marker	Adds a new marker at the play cursor position
4	Goto mark in	Places the play cursor at the mark in position
5	Goto mark out	Places the play cursor at the mark out position
6	Jog	Puts Pyramix in Jog mode
1	Toggle Workspace	Switches between the available Workspaces
2	Play selection	Plays the selected clip or region, then returns the play cursor to the current position

3	Goto TC	Opens the Goto Timecode window for placing the play cursor at a specific timecode position
0	Stop	Stops playback of Pyramix
.	Record	. Records the mix down of tracks assigned to hard disk
+	Shuttle	Puts Pyramix in shuttle mode
ENTER	Play / Pause	Internately plays or pauses Pyramix playback. Press Ctrl+Enter to play in reverse.

## Controlling External Decks

Pyramix以外のデバイスにマシンをセットすると、Transport Control Panelは、External tapeデッキのTransport機能をコントロールします。



コントロールパネルをクリックすると、同じくデッキをコントロールすることができます。

### Eject

テープをEjectします。すべてのデッキに有効ではありません。

### Start

テープの頭に戻ります。

### End

テープの終わりに移動します。

## Set In

このキーは、現在のデッキのTime code位置にLoop Inをセットします。  
Time codeはLoop Inに表示されます。

## Set Out

このキーは、現在のデッキのTime code位置にLoop Outをセットします。  
Time codeはLoop Outに表示されます。

## Goto In

このコマンドは、Loop In位置にデッキを送ります。

## Goto Out

このコマンドは、Loop Out位置にデッキを送ります。

## Rec

ExternalデッキをRecします。

## Goto TC

デッキが、Locate/ParkするTime codeをセットします。

## Jog

ExternalデッキをJogします。Jog modeで、マウスまたは他のコントローラーを動かすと、Jogになります。

## Shuttle

ExternalデッキをShuttleします。Shuttle modeでマウスまたは他のコントローラーを動かすと、Shuttleします。コントローラーを大きく動かすとより速くシャトルします。

## Loop

Loop In/Loop Out間をLoopします。

## Rewind

Rewindします。

## Fast Forward

Fast forwardします。

## Play / Pause

Play/Pauseします。

## Stop

Stopします。

## Toggle Machine

Transport PanelキーパッドのShuttle buttonは、Toggle Machinesを切り替えます。

General Settings/Machines panelに1台でもマシンがあれば、このボタン(またはキーパッド上で[+]キー)をクリックすると、マシン(Pyramixを含む)リストを切り替えます。

Machines popup menuからマシンを選択する必要はありません。

## Chase Cursor

RS422によってコントロールされたExternal machinesを、Chaseします。

Chaseは、Transport PanelでEnabled/Disableすることが出来ます。

Pyramix以外の機械を選択すると、このコントロールが表示されます。

## Record Enable/Disable

Enableの場合、External machinesにインサートRecすることが出来ます。Recするチャンネルを選択して下さい。

## Transport Time Code Entry

Goto TimeCodeボタン(キーパッド3)を押すと、Goto TimeCode windowがオープンします。



このWindowにTime Codeを入力します。

Time Codeを入力し[Enter]を押すと、入力したTime Codeに移動します。取り消すには[Cancel]をクリックしてください。

Goto Time Code windowのキーパッドボタンは、Placement ToolのTime code entryと同様です。希望の数が最後に入力されるまで、これらの変更をTransportには適用しません。

## Number Keys

Time codeを入力するには、番号キーをクリックする、または数値のキーパッドを使用します。

右から左へ数字は入力されます。

分/Hを入力することなく、Frame / 秒を変更することが出来ます。

数値を入力し、[OK]をクリックします。

## Clear

数値のキーパッド[.](小数点)で、リセットします。(0リセット)

## Undo Last (Left Arrow Key)

数値のキーパッド[-](マイナス)で、各数字に行なわれた変更を取消し、前の値に戻るUndo Lastキーの役割をします。

## Undo

数値のキーパッド[+](プラス)キーで、前の値にTime Code display全体を戻すUndoキーの役割をします。

## Timecode Entry Mode Summary Table

Key	Command
/	Nothing (when in Placement Tool : Done)
*	Capture current timecode
-	Delete last typed digit (same as BACKSPACE)
1	Enters Number 1
2	Enters Number 2
3	Enters Number 3
4	Enters Number 4
5	Enters Number 5
6	Enters Number 6
7	Enters Number 7
8	Enters Number 8
9	Enters Number 9
0	Enters Number 0
.	Clear (Set all to zero)
+	Undo typed timecode and restore previous
ENTER	OK (Accept typed timecode)

## Jumping the Cursor during Playback

PyramixをPlayしている間、Go to Beginning and Go to Endボタンをクリックすると、次の編集へPlay Cursorがジャンプします。

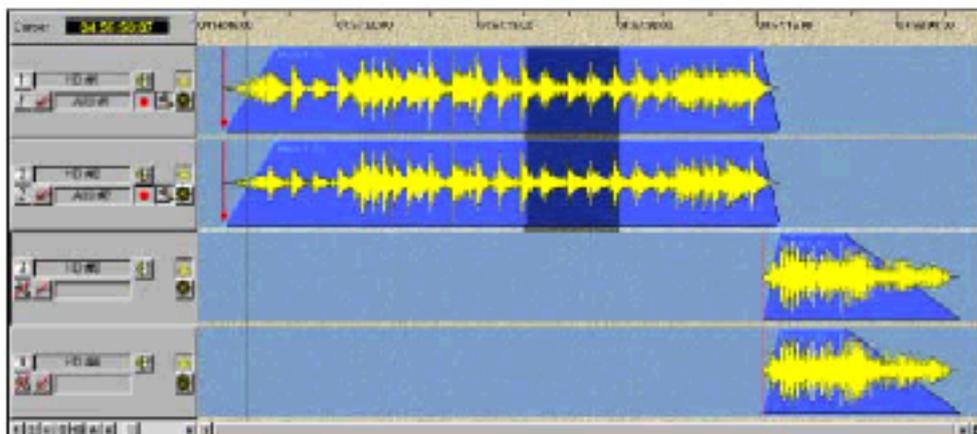
Stopしてオーディションする、またマウスを使用することなく、Compositionをジャンプする便利な方法です。

これはGeneral settingsからEnable/Disableにすることができます Playbackタブ、または[Shift F3]で切り替えることも出来ます。

## Play Selection

Play Selectionコマンドは、選択したClip/Regionの始めから、選択したClip/Regionの終わりまで再生します。Play Selectionコマンドは、実際に選択しているSelectionだけを再生します。これはTrack Soloの状態です。

例えば、下図のようにPlay Selectionコマンドを使用する時、Tracks1と2の音は出力し、Tracks 3と4は出力しません。



Play Selectionを実行するには、キーパッド2(または右マウスボタンをクリックし、Popup menuのPlay Selectionコマンドを選択)を押してください。

もちろん、Play Selectionコマンドを使用する前にSelection選択していなければなりません。

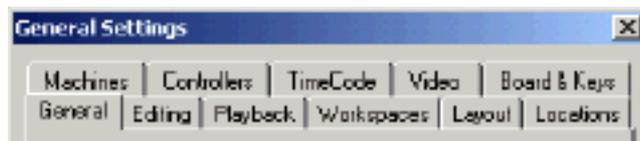
# Chapter-1 1

## General Settings

### Overview

General Settings windowは、Pyramixのカスタマイズとシステムパラメーターセッティングのオプションセッティングを備えています。

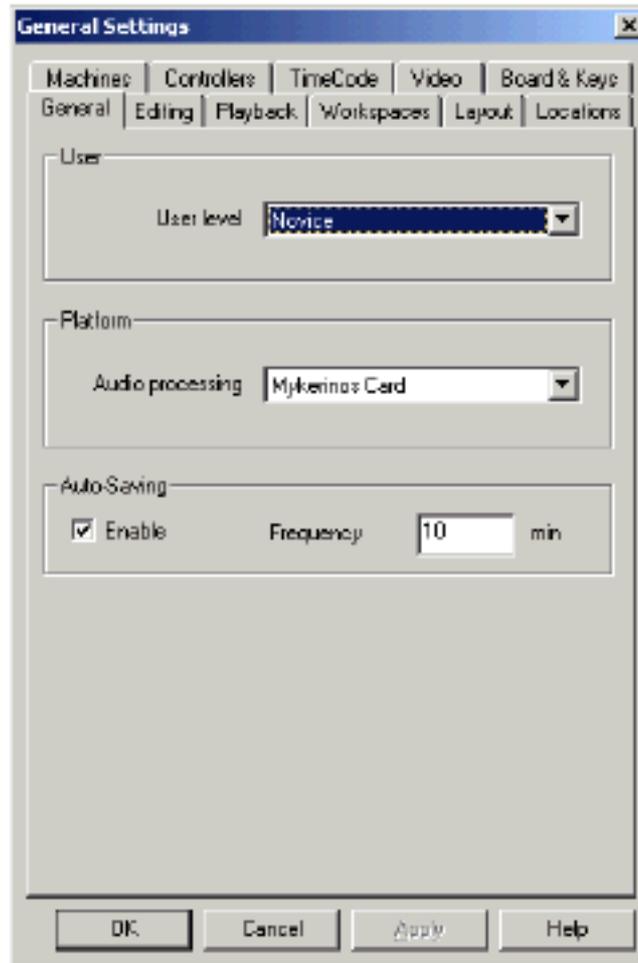
View MenuからGeneral Settingsを選ぶ、または[Alt+G]と打つとGeneral Settings windowをオープンします。



### General

一般設定です、これは全体的なPyramix operationに当てはまります。

パネルは3つのセクション、User、Platform、Auto-Savingを持っています。



## User Level

User level settingsは、Warning messagesの表示設定です。

### Novice

Novice にセットすると、あらゆる Warning と警告を表示します。

### Medium

Medium にセットすると、いくつかの System warnings と警告を表示します。

### Expert

Expertにセットすると、破壊的なオペレーションを行った時のみ、Warningsと警告を表示します。

## Platform

Audio Processing drop down listでは、コンピュータにインストールしたAudio deviceを選択することが出来ます。

可能な選択は、Mykerinos DSP boardまたはHost Processor & Sound Cardです。

Windows compatible sound cardだけを使用して、Pyramix Virtual Studio softwareを実行することができます。しかしMixingとEffectは、Intel x86-compatible central processorによって行います。最も良いパフォーマンスが、Mykerinos DSP boardとPyramixを使って達成されます。

## Auto-Saving

一定間隔で自動的に現在のProjectをBackupします。

この操作は、既存のSaveしたProject Fileには上書きしません。これはErrorやSystem crashが起きた場合に使用する、一時的なBackup fileです。Projectが正常に閉じられた場合、このBackup fileはPurgeされます。

### Enable

Auto-SaveをOnにするには、このチェックボックスをクリックしてください。

Auto-SaveをEnableにしない場合は、System errorやProgram crashesした時、最後のSave以降の情報は残りません。

### Frequency

自動的にBackupをする時間を入力します。

時間は、1～60分間の範囲でセットすることができます。

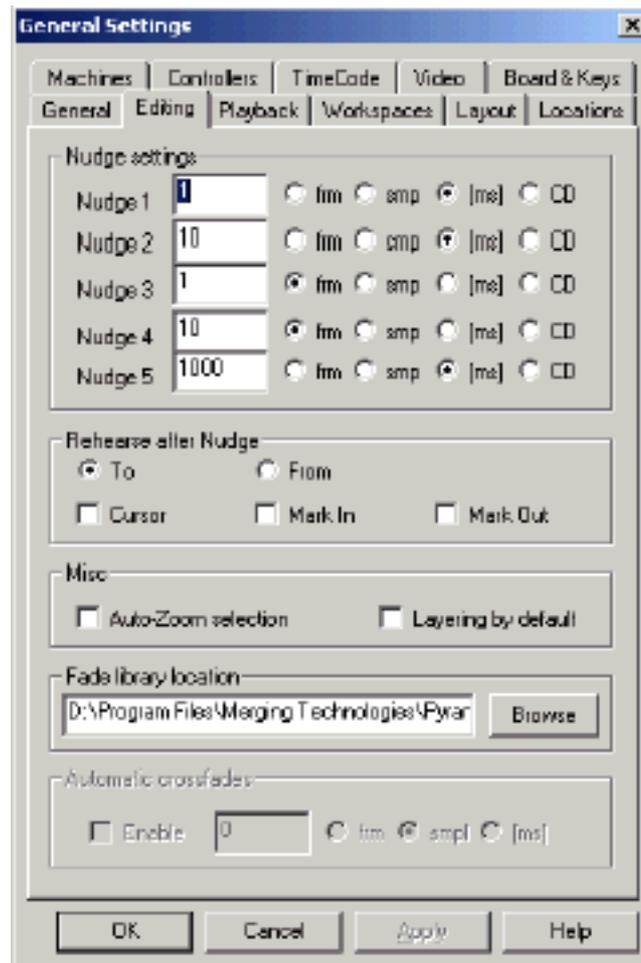
**注:** Auto-Saveは、現在のPlayback operationを中断しません。Auto-Saveは、システムをStop、またデジタル化すると行われます。

さらにAuto-SaveしたProject filesは、.pmx拡張の前に接尾辞(backup)が加わります。

Recovered Projectsは、(recovered)になります。

# Editing

PyramixのHard disk editing機能に関する設定です。



## Nudge Settings

Cursor/ClipをNudgeする量を設定します。

5つのNudge presetがあり、Nudge presetは、[Ctrl+1-5]を押す、またはClips Menu、あるいはCursor and Marks Menuの使用することで選択することができます。

Clips Menu、またはCursor and Marks MenuからのNudge presetsの選択については、The Composition Editor章を参照して下さい。

Timecode panelとSamples per secondは、System sampling rateによってセットされます。

## Nudge 1 Nudge 5

各Nudge presetは、Frame、Sample、Millisecond、CD frameをチェックし、時間を入力します。

## Rehearse After Nudge

このオプションは、操作を実行後、Rehearse(preview)します。

### Rehearse To

Enableの場合、Rehearseは選択したオプション(Cursor、mark in/ mark out)まで実行します。

### Rehearse From

Enableの場合、Rehearseは選択したオプション(Cursor、mark in/mark out)から実行します。

## Misc

これは編集機能のオプションを提供します。

### Auto Zoom

Enableの場合、Markを選択するとAuto-Zoomします。

この機能の詳細は、12章を参照してください。

### Layering by default

Enableの場合、Layering modelはEdit modeにプライオリティとしてセットされます。これはClipを操作で、[Ctrl]キーを使用時のModeを逆にします。

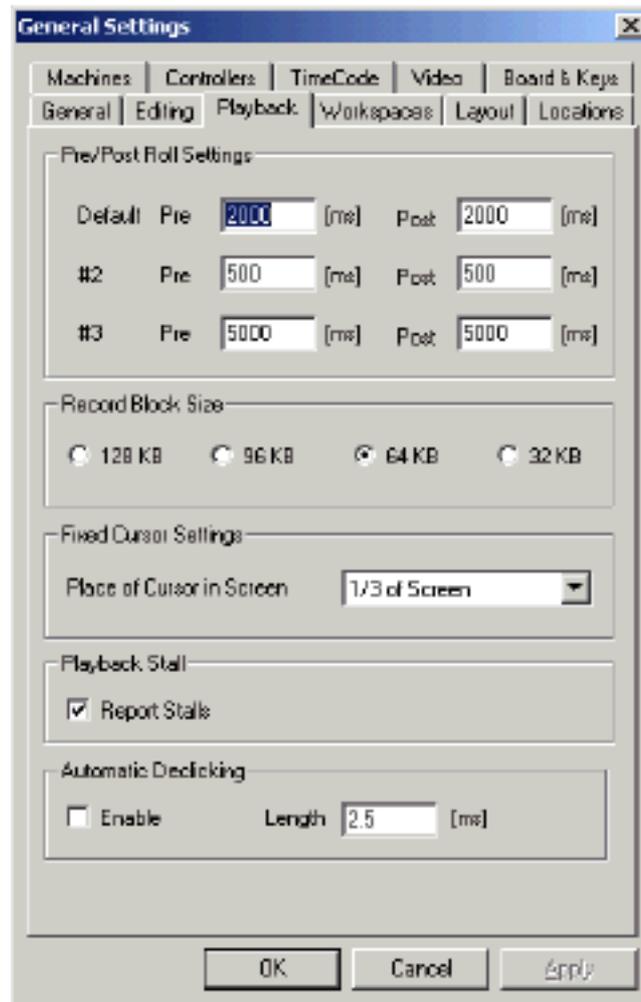
詳しくは、Chapter 12を参照して下さい。

## Fade Library location

Fade libraryのパスです。Browseボタンを押すとLocal、またはNetwork pathsをセットするBrowserを始動します。

# Playback

Pyramix Composition EditorのPlayback operationを管理するパネルです。



## Rehearse Pre/Post Roll

Pyramixには、3つのRehearse Pre/Post Roll settingがあります。

このセッティングは、Rehearse Pre、Rehearse、Rehearse Post playback modeと関連して作用します。

Playback modeの詳細は、Transport Control章を参照してください。

RehearseボタンをModifier keyなしで押す場合、1つ目のPre/Post Roll settingsを使用します。

[Shift]キーを押しながらRehearseキーを押すと2つ目のPre/Post Roll settingsを使用し、[Ctrl]キ

–を押しながらRehearseキーを押すと3つ目のPre/Post Roll settingsを使用します。

## Pre Roll

Pre-roll値を設定します。

Pre-rollは、Play Cursorのどのくらい前から再生するかの設定です。

このセッティングの範囲は1～20秒です。

## Post Roll

Post-roll値を設定します。

Post-rollは、Play Cursor位置からどのくらい再生し続けるかの設定です。

このセッティングの範囲は1～20秒です。

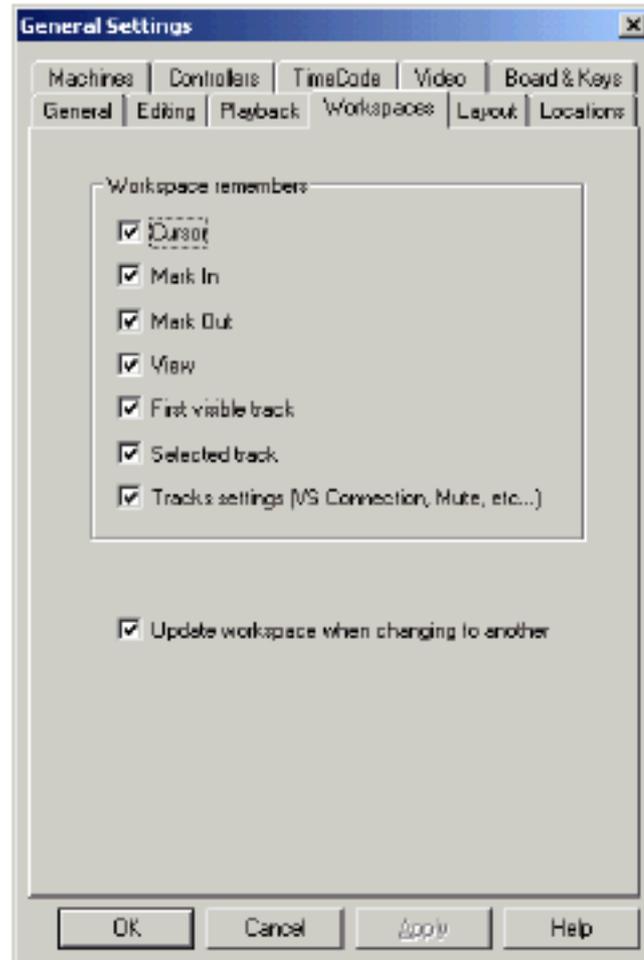
## Record Block Size

Hard drive block sizeに適合するRecording blocksのBuffer sizeを修正するオプションです。これは再生する間のパフォーマンスを拡張します。

Default settingは、64 kBです。

# Workspaces

Pyramix Composition EditorのWorkspace機能を管理するパネルです。



Workspacesの名前付け、Save、使用の詳細は、Composition Editor章を参照してください。

## Workspace Remembers

現在のComposition Editorの状態とLayoutを決めます。

### Cursor

Play Cursorの位置を覚えさせる時は、このボックスをチェックします。

## Mark In

Mark Inの位置を覚えさせる時は、このボックスをチェックします。

## Mark Out

Mark Outの位置を覚えさせる時は、このボックスをチェックします。

## View

Time code位置、縦軸、横軸幅を覚えさせる時は、このボックスをチェックします。

## First Visible Track

Composition Editorの一番上のTrackを覚えさせる時は、このボックスをチェックします。

## Selected Track

Composition Editorの選択したTrackを覚えさせる時は、このボックスをチェックします。

## Virtual Studio Connections

Virtual studioのMixer channelsに割り当てられているComposition EditorのTrackのmappingを覚えさせる時は、このボックスをチェックします。

## Track Settings

Composition EditorのAudio track settingsを覚えさせる時は、このボックスをチェックします。

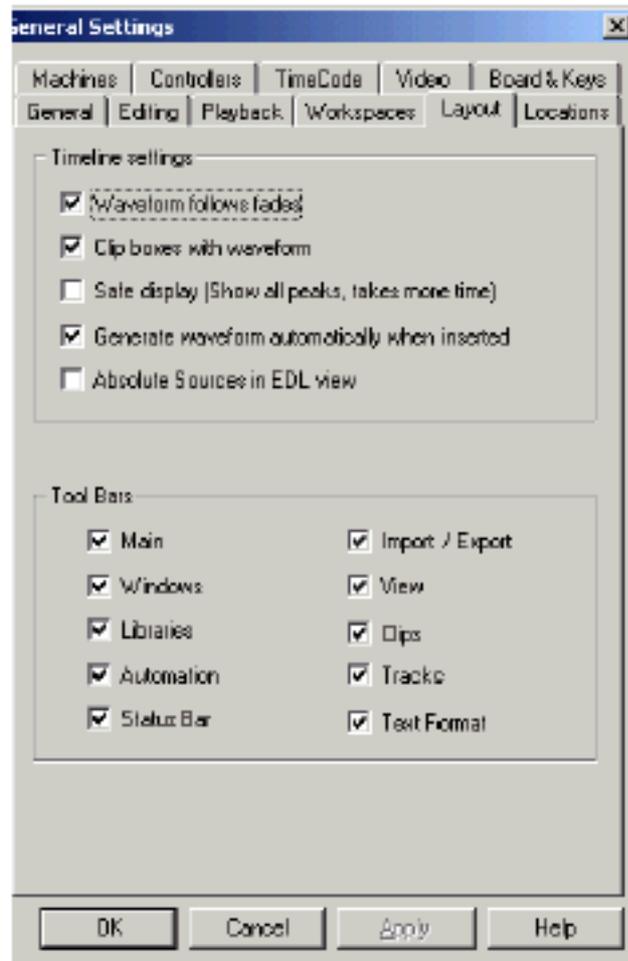
## Update Workspace

新しいWorkspaceに変更した場合、自動的にComposition Editorを更新するには、このボックスをチェックします。

チェックしない場合、Workspacesは今までどおり作成し記憶することができます。しかし、新しいWorkspaceに変わる時、Composition Editorディスプレイは更新されません。したがって、Workspace機能は“off-line”.になります。

# Layout

Pyramix windows and toolbarsの外観とLayoutを設定します。



## Timeline Settings

Composition EditorのTimelineの外観を設定します。

### Waveform follows fades

FadeにClipのWaveform displayのAudio levelをグラフに反映させるには、このチェックボックスをクリックします。Waveform displayは、さらに正確なFade Curveを反映します。

詳しくは、Clip Operations & Editing章を参照してください。

## Clip boxes with waveform

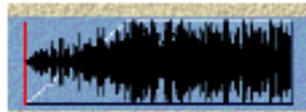
Composition EditorでClipの外観をセットします。

チェックすると、Clipはwaveformを表示する準備ができている場合、Clipをbox表示します。

以下に、ClipのWaveform、Clip boxの例があります：



チェックしない場合、WaveformとClip boxは、以下のように、Clip boxを表示しません：



## Safe Display

チェックすると、Clip waveform displaysでピークがどこで存在したか表示するように調節します。Safe Display modeは、Waveformsを描く速度を遅くし、Waveformがスクリーンに表示する時より多くの時間を要します。

## Generate waveform automatically when inserted

チェックすると、TrackにClipをドロップすると、Waveformを実行していないClipのwaveform displayを直ちに自動的に生成します。

チェックしない場合にWaveformを生成するには、手動で行わなければなりません。

## Textures

Pyramix interfaceに適用されるBackground texture mappingを切り替えます。このInformationは、System startupのRegistryからloadされるので、Textureを更新するにはSystemをRestartしなければなりません。

**注:** 遅いCPUマシンでは、Texture OptionをOffにするとスクリーンを更新し、Composition Editorを描き直します。

## Absolute Sources in EDL View

Enableの場合、Absolute timeで表示するためにClip Source In、Source Out、Sync PointのEDL view time displayを許可します。

Disableの場合、Captured clipのDefault start timeは00:00:00:00になります。

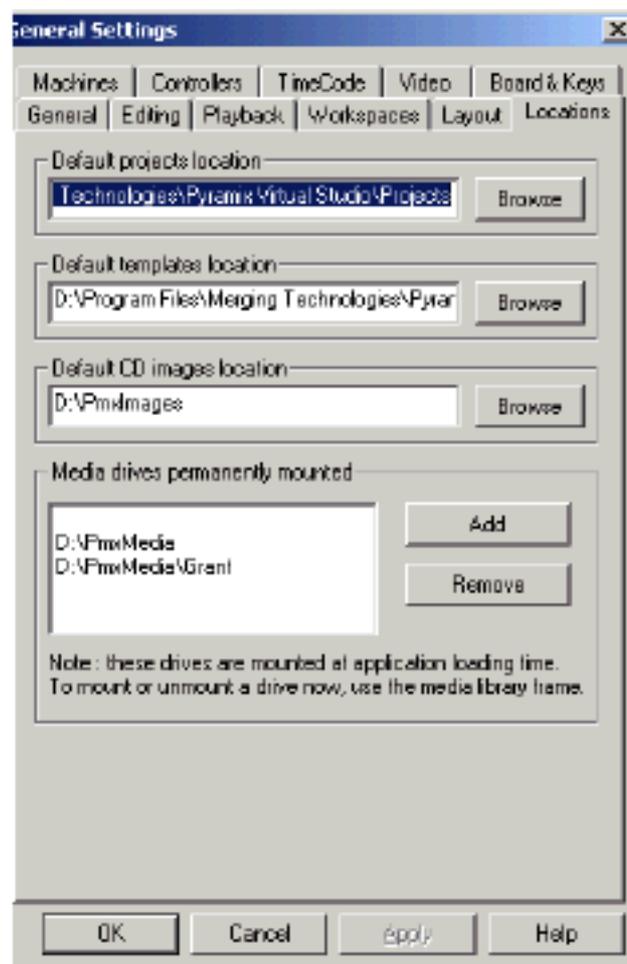
## Tool bars

Pyramix interfaceにどのTool barsを表示するかの設定です。

Tool barsのボックスがチェックしない場合、チェックするまでそのTool barsは表示されません。

## Locations

General Settings windowのLocations panelは、Pyramix Projects、CD DiskImage file(CD-Rマスタリング)のDefault位置をに対して、どれをドライブするか定義するかを考慮します。Pyramixを始める時、ディレクトリが自動的にメディア位置としてMountされます。



## Default Projects Location

Pyramix projectsの現在のDefault位置を示します。これはProject menuのOpenコマンドによって呼び出されるディレクトリです。

Default Project Locationを定義するには、Directory path nameに打ち込んでください。するとPyramixは、DefaultとしてこのディレクトリへProjectを捜しStoreします。

## Default CD Images Location

Pyramix DiskImage (.img) fileの現在のDefault位置を表示します。

これらのFileは、PyramixのCD-R mastering sectionによって作成され、CD masteringのP/Q code informと同様にAudio dataも含まれます。

これはCD Burning window (Project menuからオープン)のBurnコマンドによってDiskImage filesを書くディレクトリです。

Default DiskImage Locationを定義するには、Directory path nameに打ち込んでください。するとPyramixは、DefaultとしてこのディレクトリへDiskImage filesを捜しStoreします。

## Media Drives Permanently Mounted

このパネルは、ドライブとディレクトリ(永久にmountする)のリストを示します。アプリケーションを始める場合常にPyramixは、ドライブをこのリストにMountしようとしています。

### Add

Addボタンをクリックすると、ドライブを選ぶWindowが表示されます:

DriveをMountするには、パス名をタイプインし、[OK]をクリックしてください。

アプリケーションをオープンするたびにこのMedia driveまたはディレクトリをLoadさせるには、Permanent Mount boxをチェックしてください。

### Browse

DriveかディレクトリをMountするパス名が分からない場合は、Browseボタンをクリックし、希望のDriveを選択して、自動的にChoose a Media Drive windowにパス名を入力するために[OK]をクリックしてください。

選択を受け取り、そしてDriveをMountするには、Choose a Media Drive windowをクリックします。

## Remove

LocationリストからDriveかディレクトリーをRemoveするには、リストから希望のDrive/ディレクトリーを選択し、Removeボタンをクリックします。

Drive/ディレクトリーはリストからRemoveされます。また今度アプリケーションを始める時に、このDrive/ディレクトリーをMountしません。

## Machines

ExternalデッキのMachine control settingsの設定です。



## Installed Machines List

Device driversをインストールするマシンを表示します。

このリストのMachineは、Transport ControlとDigitize toolのAuto-Digitize sectionのセクションで、可能なMachine選択として利用出来ます。

希望するMachineがない場合、Addボタンの使用してMachineを加える必要があります。

### Remove

リストからMachineをRemoveするには、その名前を選択し、Removeをクリックします。

### Properties

リストのMachineのSet up propertiesを見るには、名前を選択し、Properties. Seeをクリックします。

### Add Machine

Machine Properties pageのAddをクリックすると、リストに新しいMachineがインストールされます。

## External machineのセットアップ

- View menuからPyramix General Settings Pageを選択
- Machines tabを選択
- Addボタンを押す
- Name fieldに希望するExternal machineの名前を打ち込む
- Protocolsのdrop-down listからmachineのprotocolを選択
  - 一般的には、これはMMC(Midi Machine Control)かSony 9-pinのいずれかになります。
- 機械をコントロールするPortを選択
  - 一般的には、これはMIDI(標準なPC MIDI cardも使用)かRS422 Serialのいずれかになります。
- Enableをチェック



- ニーズによってProtocol Properties、Port Properties、Settingsを調節  
オプションに関しては、下記を参照してください。
- [OK]をクリック

## Settings

### Inhibit Video Record

このオプション(DefaultではOn)は、Audio tracksだけでなくVideo recorderのVideo trackもArm  
することが出来ます。Videoを上書きしないをためにはこのオプションを外して下さい。

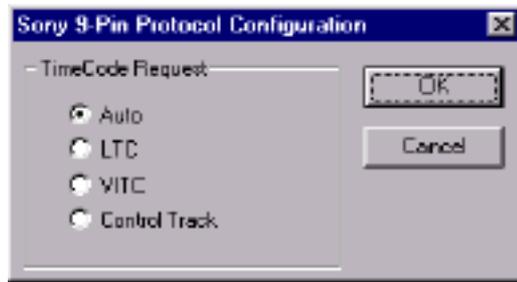
### Pre-Roll/Post-Roll

External machineのPre/ Post roll timeを指定するエントリーフィールドです。

## Protocol Properties

Protocol properties pagelは、希望するProtocolに依存するオプションを含みます。

### SONY



TimeCode Request optionは、External machineによってPyramixに送られたTimecodeのソースを指定します。

Sonyの機械はすべてのリクエストに答えます。したがってAuto settingはSonyの機械に適しています。

Automatic settingを無視するには、希望のTimecodeソースを指定して下さい。

U-Maticはリクエストに答えません。したがってTimecodeのソースを指定しなければなりません。

## MMC

Protocolはオプションを持っていません。

## Port Properties

希望するProtocolによってPortを選択します。

SONY protocolでは、COM422 portを選択します。MMC protocolでは、MIDI portを選択します。

希望のPortによって、Port Properties windowは異なるオプションを表示します。

## COM422



このWindowで、希望のSerial COM portを選択します。標準はCOM1かCOM2のいずれかです。選択し、[OK]をクリックしてください。

Sony 9-pin communication protocolで選択したCOM portを自動的にセットします:

38.4 kBits/s、1 start bit、8 data bits、odd parity、1 stop bit.。

したがって、COM portを形成中の待ち時間はありません。

## MMC

MMCは、External machineをControlするためのMIDI portを指定します。



## Connection for the Sony 9-Pin protocol

PCのCOM portとExternal machineのRS-422 connectorの関係については、“Connection of PC RS-232 Serial Port to external Sony P2 RS-422 controller”を参照してください。

## Controllers

これは、PyramixのExternal fader controllersの設定です。



## Installed Controllers List

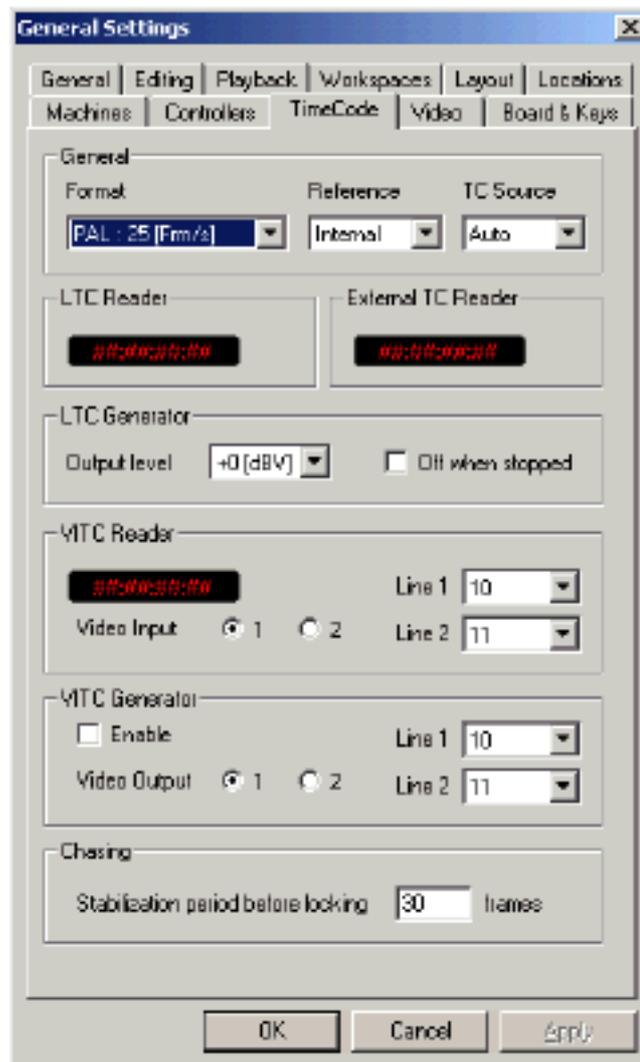
Device driversが現在インストールされているコントローラーを表示します。

このリストは、ミキサーやPyramixのtransport機能をコントロールすることができます。

ここに、希望するコントローラーがない場合、Chapter 16のPyramix Remote Controlを参照して追加して下さい。

# Timecode

Time codeセッティングパネルです。



## General

すべてのTime code parametersのベースとなるセッティングです。

## Format

利用可能なTime code formatのDrop-down menu listです : NTSC 29.97 FPS, NTSC Drop 29.97

fps, SMPTE 30 fps, SMPTE Drop 30 fps.

リストには、すべてのStandard time code formatsを含んでいます : Film 24 fps, PAL 25 fps, NTSC 29.97 FPS, NTSC Drop 29.97 fps, SMPTE 30 fps, SMPTE Drop 30 fps.

## Reference

Pyramixには、2つの同期特性があります: Clock sourceとLocation reference

Clock sourceは、Audio playbackとRecord processのスピードをコントロールするTiming referenceです。しかしそれはLocation addressで行うため、直接には何も持っていません。

Location referenceは、PlaybackがEDLの位置を知るために、またはデジタル化される場合、Fileに記録するタイムスタンプに使用します、

Pyramixは、3つのタイプのClock sources、Digital audio word clock、Video clock、Time-code clockを持っています。

Reference pull-down listは、システムのAudio boardのTime code generator chipに由来したInternal referenceのAudio engineの計測、またはオプションのVideo/TC interfaceのTime code input portに由来したClockに再生します。

Digital audio word clock sourceの設定については、Virtual Studio Settings windowのI/O panelを見て下さい。

## TC Source

EDLのPlaybackを同期する、またはAudio fileをデジタル化する場合にタイムスタンプを生成するための、Time code location referenceのソース選択を示すDrop down listです。

以下の選択が利用可能です。

## Internal

Time code location referenceとしてAudio boardでInternal time code chipを使用します。

## VITC

Video/TC interface bracketのVertical Interval Time Code (VITC) inputを使用します。

Vertical Interval time codeがVideo input signalから得られ、そして(1 frameでparkする間に)動かず、Tape transportの間で、Video tapeから読み込むことができます。

## LTC

Video/TC interface bracketでLinear Time Code (LTC) inputを使用します。

これはTime code signalを含むテープが動いている場合、有効なTime code location addressを読むAudio inputです。

## Auto

このセッティングは、内部からのTime code location reference、VITC、LTC time code sourceにPyramixを自動的に同期させます。

## LTC Reader

Linear Time Code (LTC) readerの現在のステータスを示します。

## External Reader

External Time Code readerの現在のステータスを示します。

これは、Sony 9-Pin protocolによってPyramixに接続する、External controllers/ machinesです。

## LTC Generator

Pyramix system audio boardsはシステムが再生している場合、Time codeを常に出力することができるLinear Time Code generatorを持っています。

### Output Level (dBV)

LTC generatorのoutput levelをセットするDrop-down menuです。

このセッティングの範囲は、3dBVインクリメント中-24dBVから+9dBVまでです。

またOffにすることができます。

### Off when stopped

PyramixをStopした場合、LTC outputの実際のポジションを出力し続けます。

Video recordersかTape machines、LTC outputに接続したDeviceのように、これは標準の設備によって通常行われません。

このオプションは、PyramixがStopする場合、LTCを送りません。

## VITC Reader

Pyramix audio boardは、Video signalのVertical Interval Time Codeを読む能力を持っています。  
Tapeが静止している時にはVITCを、Tapeが動いている時にはLTCを読みます。

### Video Input

VITC signalを受け取るために、2つのVideo inputsのどちらを使用するか選択します。

### Line

このDrop-down menusは、VITC codeが読まれることになっているVideo signalを2行選びます。  
VITC codeは、video signalの1ラインが適切ですが、読み取りエラーを避けるために2ラインで複写されます。

## VITC Generator

Pyramix system audio boardは常に、システムを再生する時、Time codeを出力するVertical Interval Time Code generatorを持っています。

### Enable Switch

VITC generatorのOutputをOn / Offします。

### Video Output

VITC signalを出力するために、2つのVideo outputのどちらを使用するか選択します。

### Line

このDrop-down menusは、VITC codeを送信するために使用するVideo signalを2行選びます。  
VITC codeは、Video signalの1ラインが適切ですが、読み取りエラーを避けるために2ラインで複写されます。

## Chasing

## Lock **する前の安定期間**

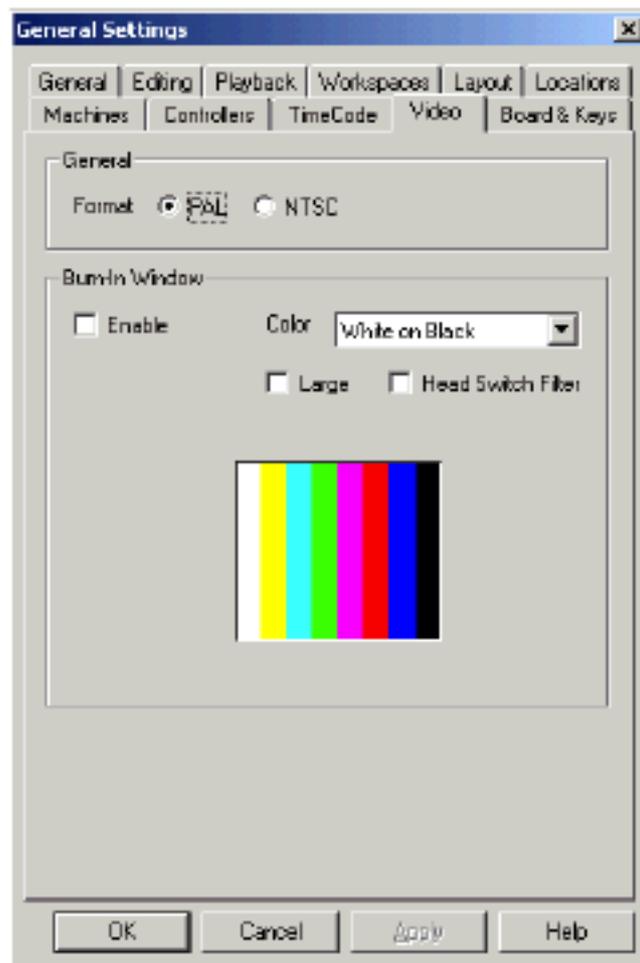
Pyramixは、3-4Frameで入ってくるTimecodeにLockするのに有能ですが、もし待ち時間があるなら、同期化がPlaybackを始めた後、External devicesのスピードを安定させるために、少し時間をかけるといっそう安定します。

このパラメーターは、PyramixがTimecodeを追う前に待つ時間の長さを定義します。

最適なセッティングは、30フレームです。

## Video

TC window burn and setting video signal formatのセッティングです。



General

Video Sync signalのGeneral formatのセッティングです。

## PAL Format

PALにVideo sync formatをセットします。 Europeのビデオ基準。

## NTSC Format

NTSCにVideo sync formatをセットします。 North Americaのビデオ基準

## Burn-in Window

タイムコード表示の設定です。

## Enable

ビデオ上にタイムコードを表示します。

## Color

タイムコードを表示をセットするdrop-down menuです。選択は次のとおりです:

- White on Black
- Black on White
- Black on Background
- White on Background

## Large

タイムコードのサイズを拡大&縮小します。

## Head Switch Filter

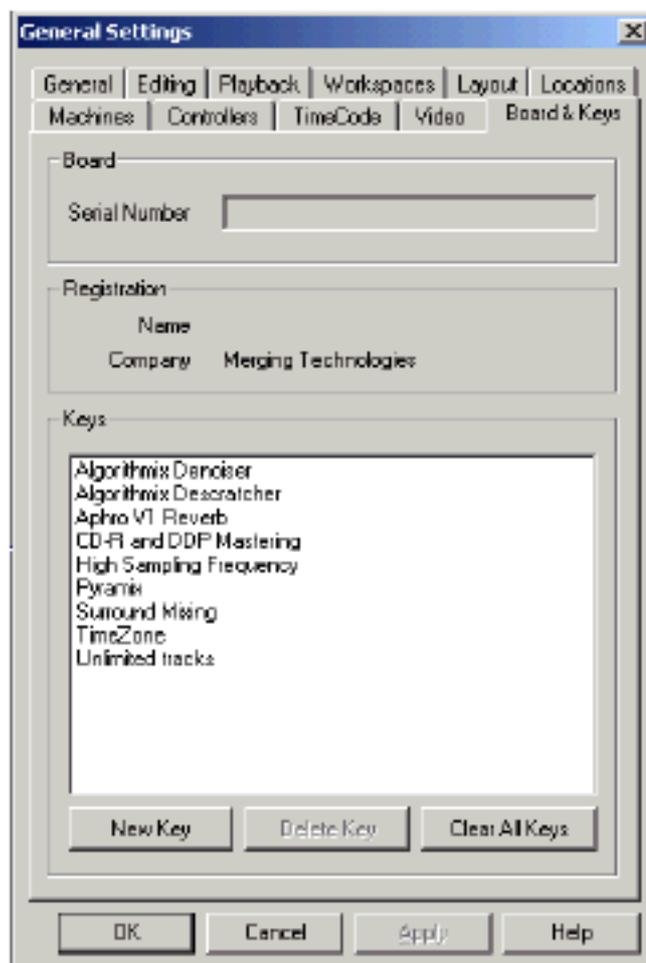
When this switch is on, it causes the clamp circuit to ignore head switch transients and horizontal sync during the last six to seven lines before the vertical front porch. Otherwise, the clamp circuit responds as always.

## Burn-in Location

希望の位置へタイムコードをドラッグするには、このVideo screen viewを使用します。

## Board and Keys

Product serial numberのAudio hardwareとSerial numberに関する情報です。



# Chapter-12

## Media Files, Clips, and Compositions

### Overview

Pyramixに録音すると、ハードディスクにMedia Fileを作成します。

Media Fileは、Clip Name、Timecode、ソースメディア等のヘッダー情報と実際のデジタルオーディオデータから構成されています。

Master Clipは、Media Fileに参照を付けた1セットのポインターから成り立つUser Libraryのオブジェクトです。実際に編集されているのは、デジタルオーディオMedia Fileのポインターなので、オリジナルのデジタルメディアを破壊することなくClip編集をすることができます。

Media, Clips, CompositionのPyramixデータベース管理ツールでの作動の詳細は、Media Management and Library章を参照してください。

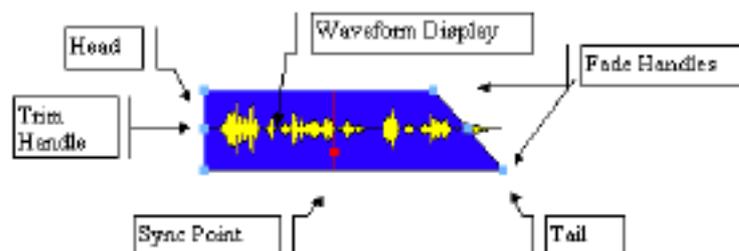
Master ClipがCompositionにある場合、ClipはTrackに置かれ、1ブロックとして表示されます。ClipはTrim、Split、Crossfadeすることができ、Media Fileに影響せずに、多くのオペレーションを行うことができます。常にClipはMedia File全体を参照し、ClipのTrim Handlesを使用することで、Media File全体を見ることが出来ます。

本章は、LibraryからComposition Editorに置かれたClipについて記述します。

Composition Editorの詳細はComposition Editor章を参照して下さい。

### Parts of a Clip

Clipの概要は図の通りです。



## Head

Clipの頭をHeadと呼びます。

ClipのHeadはTrim Handle等によって編集された、編集ポイントですので、実際のMedia FileのHeadでない場合があります。

## Tail

Clipの終わりをTailと呼びます。

ClipのTailはTrim Handle等によって編集された、編集ポイントですので、実際のMedia FileのTailでない場合があります。

## Sync Point

Sync PointはClipの参照ポイントです。

Sync Pointはマウスカーソルでドラッグして移動することができます。

Play CursorがClip上にある場合、Clips MenuからSet Sync Point to Cursorを選択することにより（またはCtrl+M）、Sync PointをPlay Cursorの位置へ移動することができます。

## Trim Handle

Clipを選択し、Clipの端の真ん中の をドラッグすると、Clipの長短を変更することが出来ます。このハンドルはMediaの限界まで変更できます。

Clipを選択し、マウスカーソルでドラッグして下さい。

## Fade Handles

ClipのHead/TailにFadeをかけることができます。

ClipのHead/Tailにある の上部分をクリック&ドラッグすることにより、Fadeをかけます。

## Waveform Display

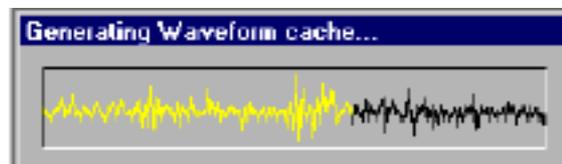
Clipは、Clip Nameでも表示できますが、Waveformで表示することもできます。(図はWaveform)

### Generate Waveform

Waveformはレコーディング中は表示されません。

レコーディングが終了し、Waveformにキャッシュされた時に表示します。

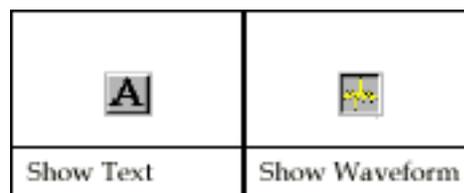
Waveformがうまく書き込まれない場合は、書き直すClipを選択して右クリックし、Generate Waveformを選択して下さい。PyramixはWaveformを生成し、下のディスプレイを表示します：



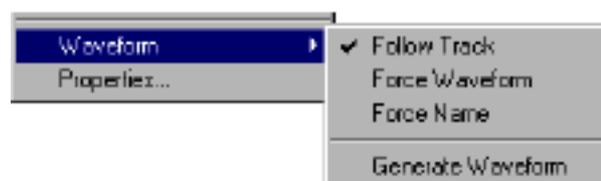
### Waveform Display Options

WaveformディスプレイはTrack毎に設定することができます。

Waveformを全Track表示にするには、Track Information&Settings panelでTrack上のWaveformディスプレイボタンをクリックして下さい：



Waveform表示は3種類あります：



### Follow Track

Follow Trackは、TrackのWaveform Display SettingsパネルにClip表示が追従します。

## Force Waveform

Force Waveformは、常にWaveformディスプレイ表示します。

## Force Name

Force Nameは、常にClip nameを表示します。

## Waveform Magnification

WaveformディスプレイをZoomするには、View menuからWaveform ResolutionのWaveform magnificationでレベルを選び調節します：

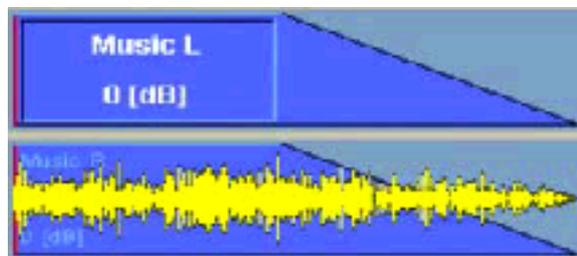


また Track 表示部下のカーソル (数字) によって、Zoom することもできます。

ショートカットは、[Alt+Shift+1]キー {decrease( Zoom IN )}、[Alt+Shift+2]キー {increase( Zoom OUT )} です。

## Audio Level Display

Clip nameには、Level(dB)も表示されます。



## Selection Operations

Clip/Region (範囲) を選択している場合、以下の編集オペレーションを行うことができます。

## Selecting a Clip

Groupが組まれている場合、Groupされている全Clipを選択します。

Group化されているClipを単体で選択するには、ClipをUngroupしなければなりません。

複数のClipを選択するには、[Shift]キーを押しながらClipを選んで下さい。

## Selecting a Region

Region（範囲）を選択するには、希望の範囲をクリック&ドラッグして下さい。

Region（範囲）は複数のClipを選択することで、多数のTrackをまたいで選択することができます。

選択したRegion（範囲）は、Clipが存在しないエリアも含むことができます。

連続していないRegion（範囲）は選択することはできません。

## Clip Selection Behavior

下記はClipの可能な操作のリストです。

Clipを選択した時

### No Modifier Key

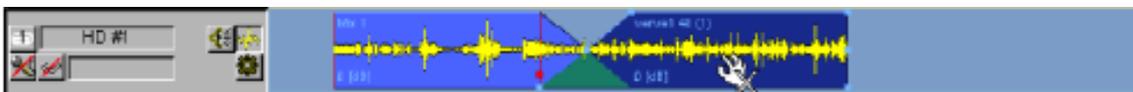
コマンドキーを選択していない場合、Clipは通常に編集することができます。

### CTRL Key Modifier (Auto Crossfade Mode)

Clipが隣接している場合、[Ctrl]キーを押しながらClipをMoveし重ねると、Clip間で自動的にCrossfadeを作成します。



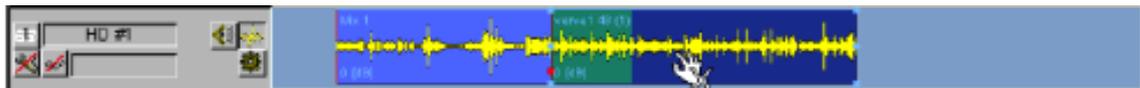
Clipを選択して[Ctrl]キーを押します。カーソルアイコンがCrossfadeモードに変わります。



Crossfadeは、2個のClip間で対照的にかかります（この場合パワーでかかります）。

### CTRL Key Modifier Option (Layering Mode)

[Ctrl]を押してClipを選択し、そして[Ctrl]キーを離して隣接するClipに重ねた場合、Clipはオーバーラップします。（0レングスフェードを備えたCrossfade）



### Auto Crossfade/Layering Mode By Default

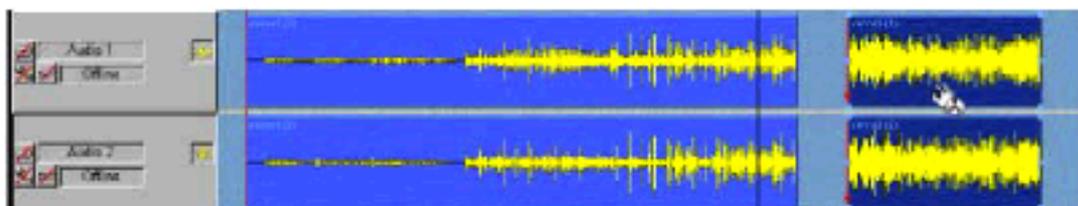
General SettingsのEditing Page "Layering by default"をチェックすると、Auto Crossfade/Layeringはデフォルト編集モードとなり、[Ctrl]キーを押すことなくCrossfadeをかけることができます。

このモードの時、[Ctrl]キーを押さずにClipを移動すると自動的にオーバーラップに、[Ctrl]キーを押してClipを移動させるとClip上に重なります。

詳しくはChapter 10を参考にしてください。

### CTRL SHIFT Key Modifier (Slip Media Mode)

Clipを選択し、[Ctrl + Shift]キーをしながらClipを移動させると、Clip幅と位置はそのままに、Clipの音データが移動します。これは現在のClip内でMediaを修正することができ、Mediaの限界まで移動することができます。

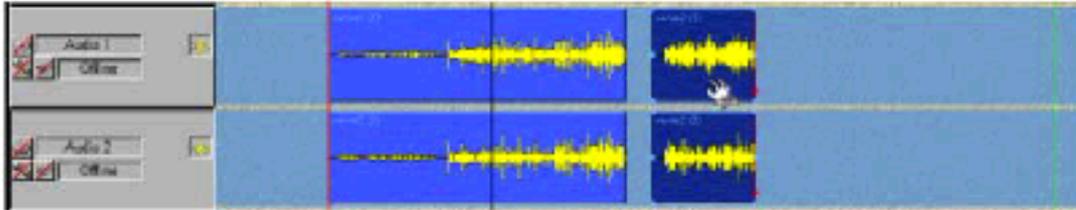


Clipを選択し、[Ctrl + Shift]キーを押します。カーソルアイコンはスリップメディアモードになります。選択したClip内のMediaが移動します。

### CTRL ALT Key Modifier (Slip Clip Mode)

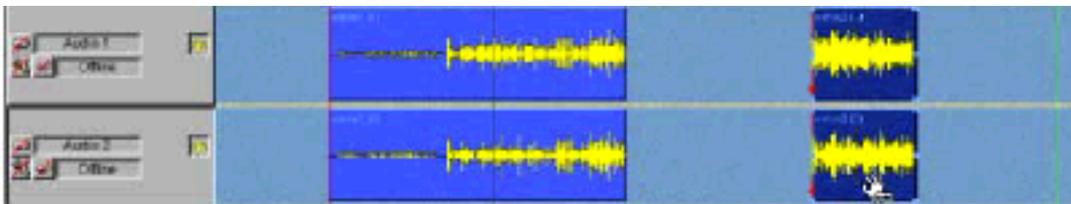
Clipを選択し、[Ctrl + Alt]キーをしながらClipを移動させると、Clip幅はそのままにClipの位置を移

動かすことができます。



Clipを選択し、[Ctrl + Alt]を押します。

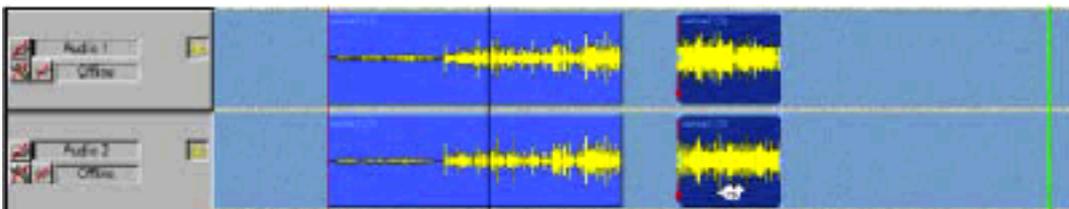
カーソルアイコンはスリップクリップモードになります。



Clip "window" は異なる音データに移動します。Clip幅は変わりません。

## ALT SHIFT Key Modifier

Clipを選択し、[Alt + Shift]キーを押すとClipをLibraryにExportすることができます。

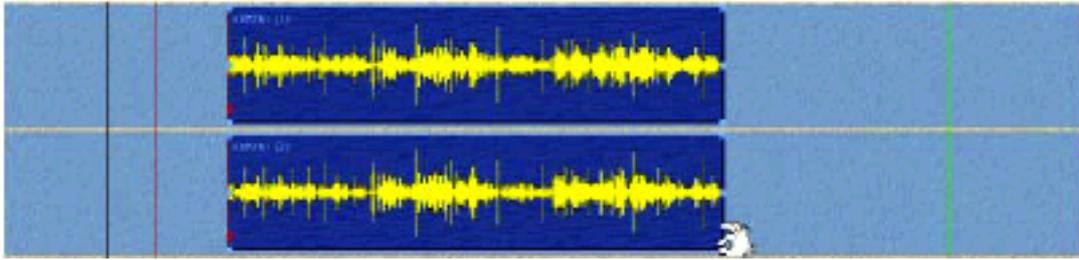


## Clip Handle Behaviour

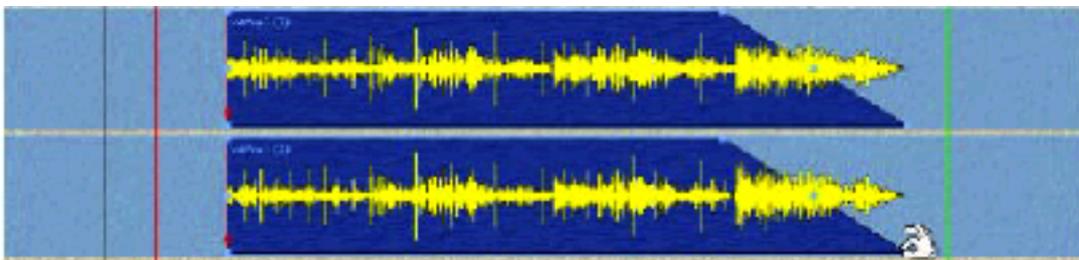
Composition EditorでClipハンドルを操作する場合、以下の操作が可能です。

### Bottom Clip Handles

コマンドキーを使用していない場合、Clipの下の をクリック&ドラッグすると、現在位置から選択した所までFadeをかけることができます。

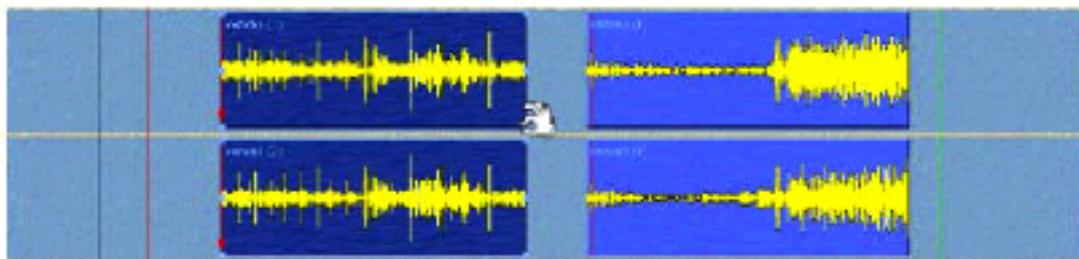


右下クリップハンドルを選択します。

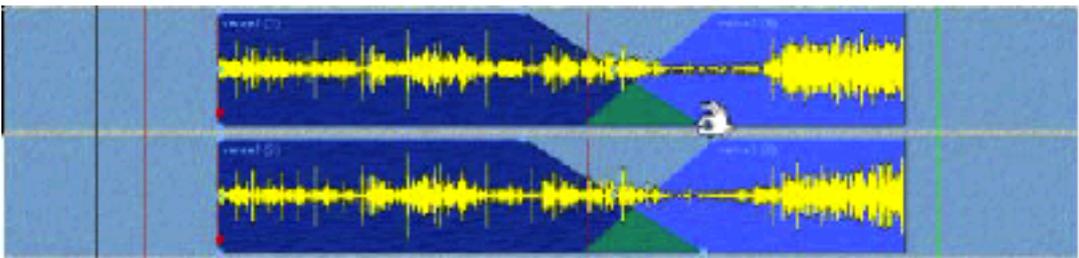


この場合Clipは、Fade Out分延長します。

Clipが隣接している場合、[Ctrl]キーを使い下のClipハンドルを動かすとCrossfadeが自動的にかけられます。Fadeを加えClipの長さを拡張/縮小します



[Ctrl]キーを使用し、右下Clipハンドルが選択します。

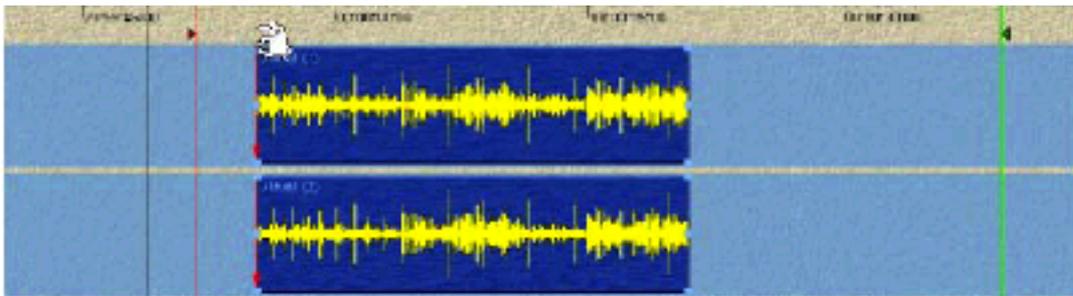


Crossfadeは選択されたClip間に加えられます

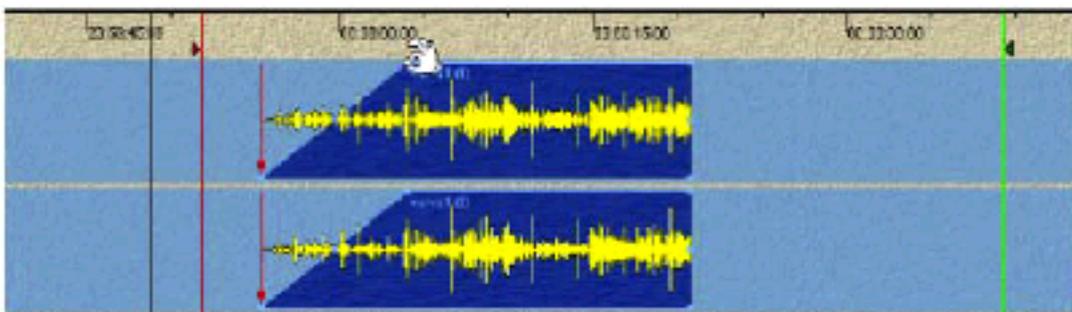
## Top Clip Handles

上のClipハンドルは、ClipのHead/Tailの位置からFadeをかけます。

ClipをHeadの位置からドラッグした場合、Headの位置までFade Inがかかります。

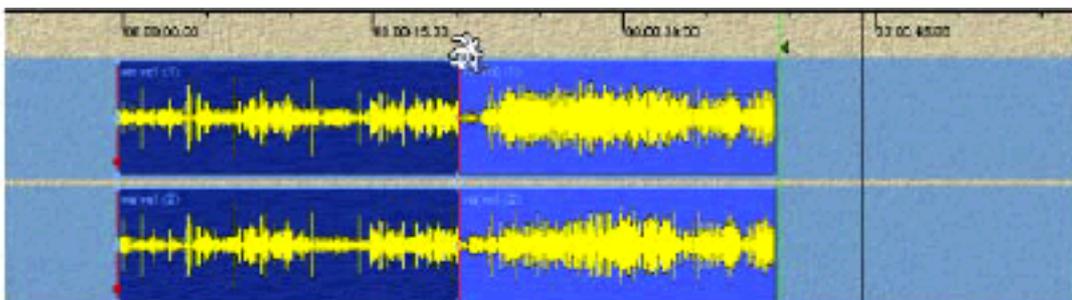


左上のハンドルを選択します。

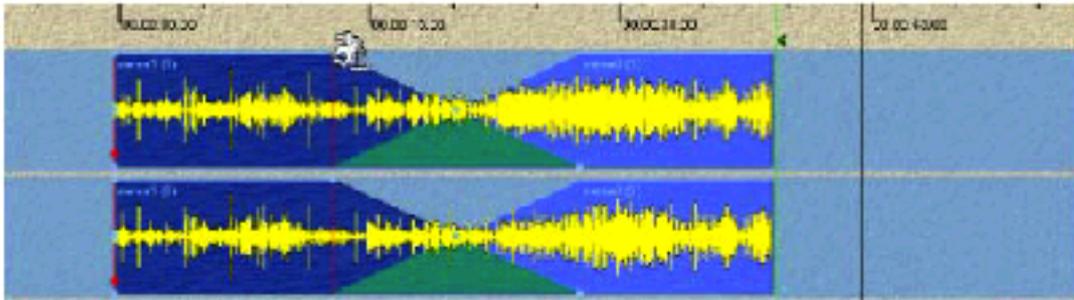


Fade Inします。

[Ctrl]を押しながら、隣接しているClip部分をドラッグした場合、自動的にCrossFadeがかかります。隣接したClipがない場合は、選択されたClipの長さを変えずにFadeを拡張、縮小します。



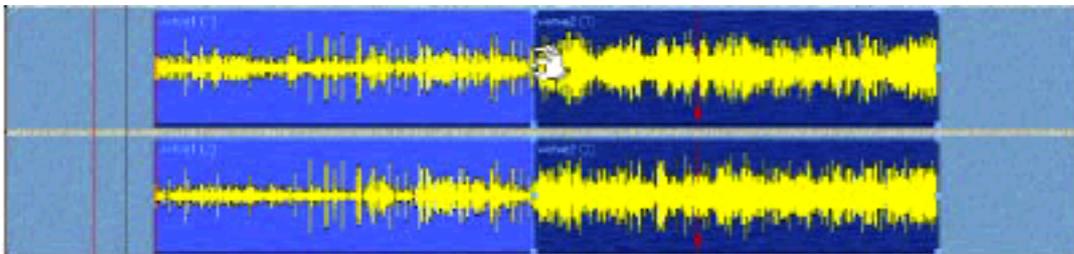
[Ctrl]キーを使用せずに、左上のハンドルを選択します。



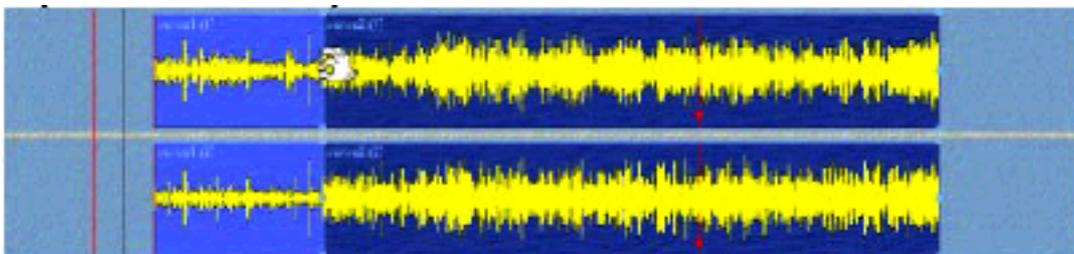
選択されたClipの終点で対称的なCrossfadeが作られます。

### Middle Clip Handles

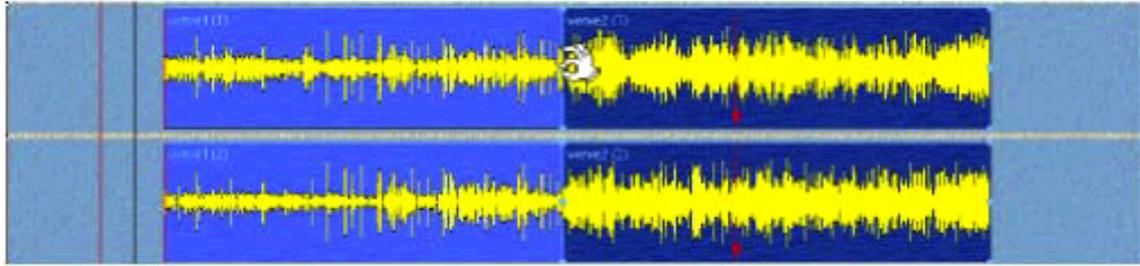
Clip の長さを変更します。Clip が重なっている場合、選択した Clip が下の Clip にオーバーラップします。Crossfade は、Clip の状態を変更せずに Crossfade 部分だけ移動することが出来ます。



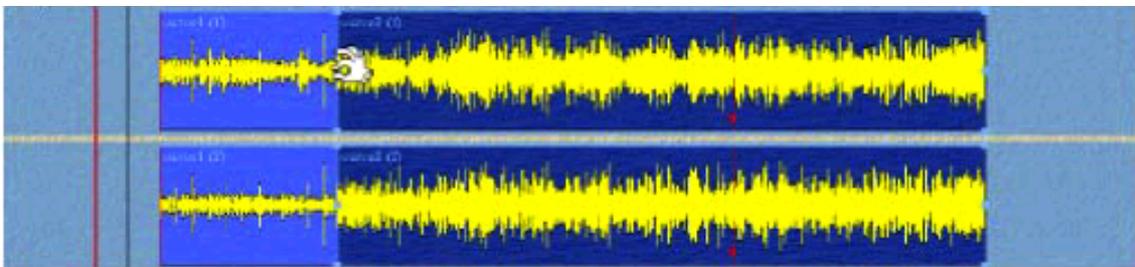
真ん中のハンドルを選択します。



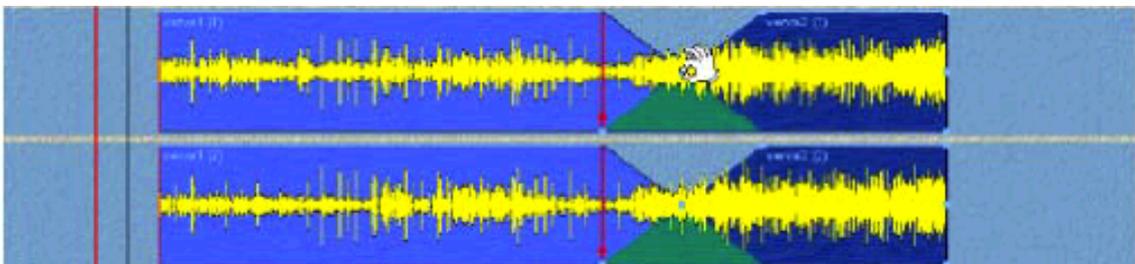
Clipの長さを変更します。



ハンドルを移動すると、Clipの長さが変わります。

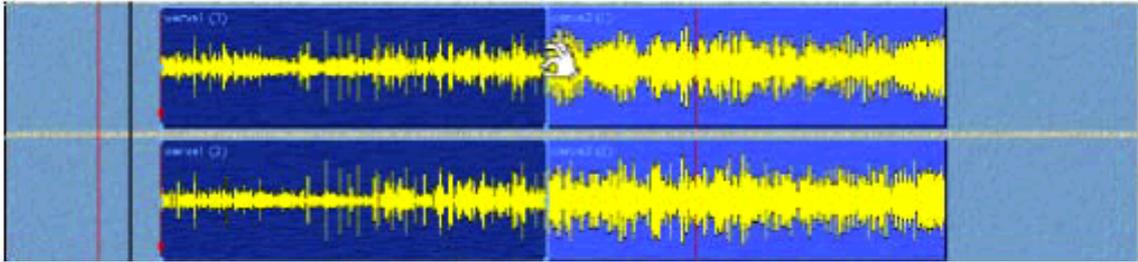


Crossfade の真ん中 の Clip ハンドルを選択します。コマンドは使用しません。

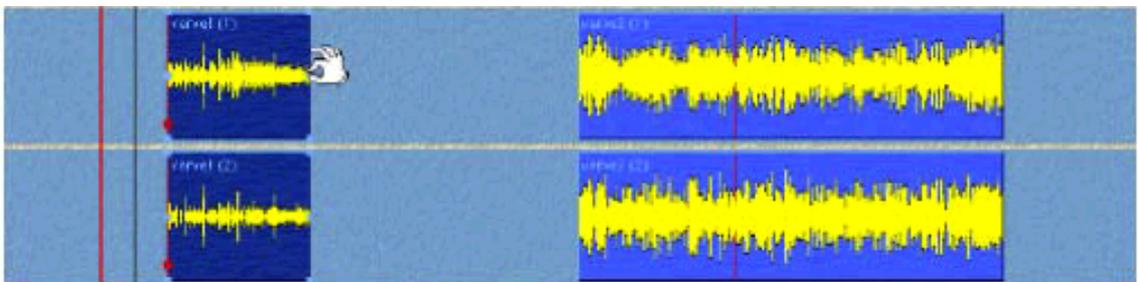


Crossfadeの長さを変更せず、位置だけ変更します。

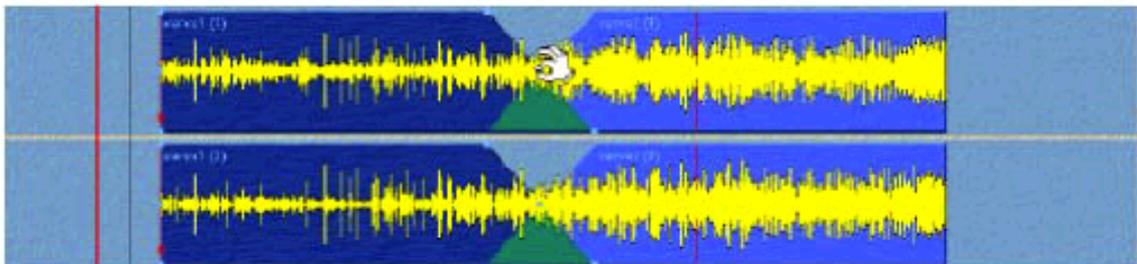
[Ctrl]キーを押しながら操作した場合レイヤー部分を残しつつ、長さを変更できます。



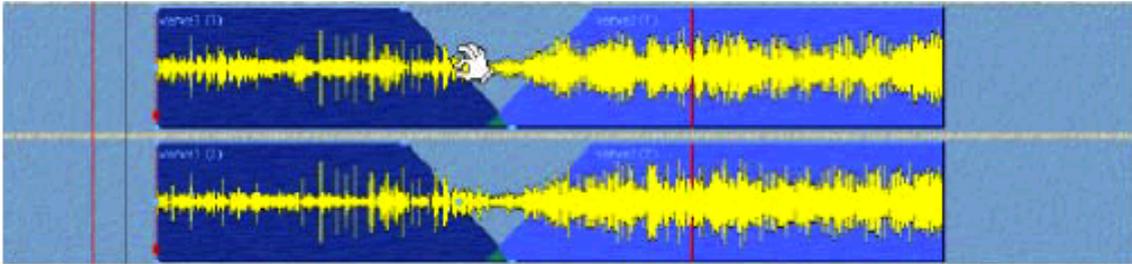
真ん中のハンドルを選択、コマンドキーは使用していません。



ハンドルを移動すると、選択されたClipの長さが変わります。



[Ctrl]キーを使用し、真ん中のClipハンドルでCrossfadeを選択します。



Clipハンドルを移動します。

選択されたClipの長さやフェードはドラッグに応じて移動します。

## Handles and Grouped Clips

Groupが組まれていた場合、ハンドルを操作したClipのみ該当します。

## Splitting Clips and Regions

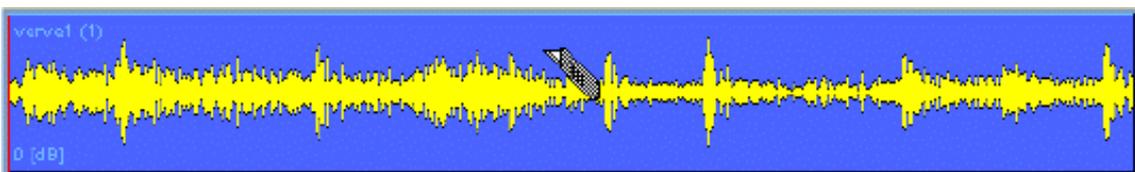
Splitするには、Clipを選択しSplitする位置にカーソルを移動します。

Clips Menu から Split を選択、または Clips Toolbar->Operation->Split (Ctrl+T)を選択すると Play Cursor と Clip の交差するポイントで Split します。

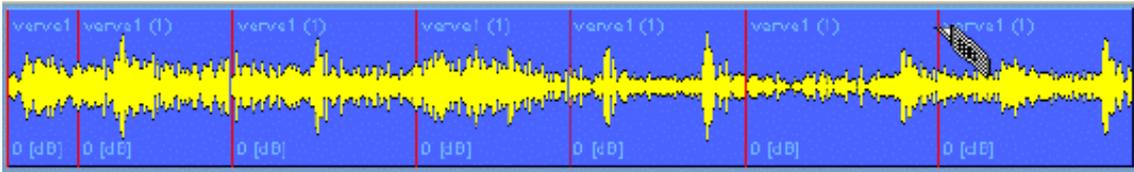
## Knife Mode

[C]を押しながら、Playカーソルを希望の位置に移動しClipをクリックすると、再生しながらSplitすることができます。アイコンはKnife modeになります。

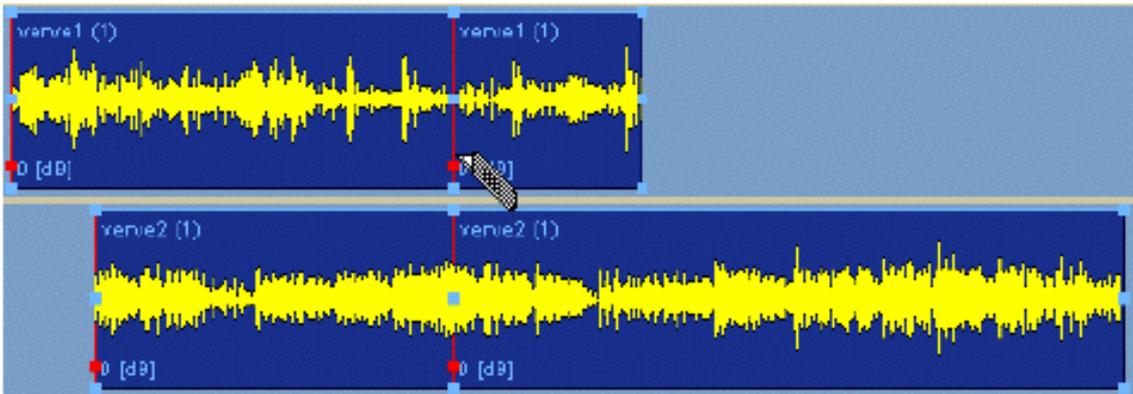
Knife modeは、単体のClipまたはClip Groupに適用することができます。



[C]を押し続けるとアイコンが、カッターに変わります。



マウスをクリックすると、マウスに位置でClipをSplitします。



複数の Track の Clip を選択していた場合、一度に Split することができます。

## Play Selection

Play Cursorが選択したRegionにある場合、Split Clipsコマンドを選択するとPlay Cursor位置ではなく、Region（範囲）をSplitします。

## Moving a Selection

Clipを同じTrackの別の場所へ、または異なるTrackへ移動するにはClipを選択してドラッグしてください。

Region（範囲）を選択し、クリックするとRegion（範囲）をSplitします。その場合Regionに含まれていないClipは個別のClipとしてSplitされます。

Clipを別のTrackに移動する場合、[Alt + Shift + Ctrl]キーを押しながら移動させると、時間軸を保持したまま移動することができます。

## Adjusting a Region Selection

SelectionのRangeを調節する方法は以下のとおりです:

Regionの端(始めか終わり)にマウスを移動すると矢印カーソルが表示します。

Selectionを拡張、縮小するには(左右)マウスをクリック&ドラッグしてください。希望の選択エリアに置いたら、マウスを放してください。

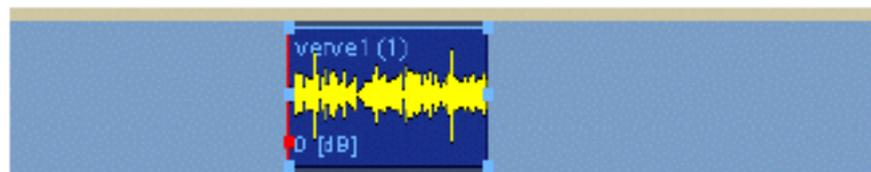
例えば、追加Trackを選ぶ時にTrack上の選択された範囲を拡張することができます。

## Clip Head/Tail Auto Trim

この編集機能はClipのHeadとTailを自動的Splitし、その範囲だけを選択します。(Ctrl + Shift + X)



Region (範囲) を選択します。



[Ctrl + Shift + X]を押すと、ClipのHead/TailのRegion (範囲) が自動的に選択され、Region (範囲) 以外のはCutされます。

## Play Selection

Play Selectionコマンドは、選択されたSelection部分だけ再生します。

これは、TrackをSoloにした状態になります。

Keypad 2を押します(または右マウスボタンをクリックし、ポップアップメニューからPlay Selectionコマンドを選択)。

**注:** Play Selectionコマンドを使用する前にSelectionを選択していなければなりません。

## Zooming to a Region

Zoomするには、[Alt]キーを押しながら、希望の範囲をクリック&ドラッグして下さい。

Overview Panelでも同様に、[Alt + ドラッグ]によりZoomすることができます。

## Auto-Zoom to Selection

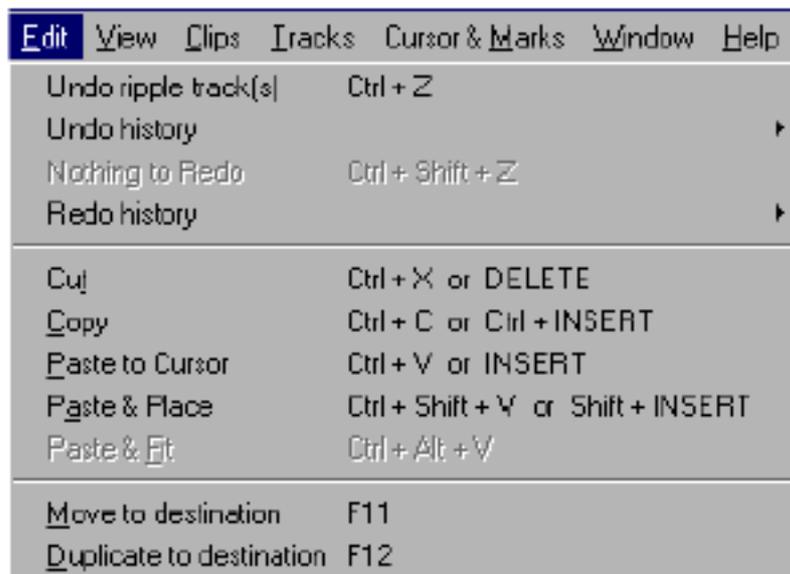
Selectionを設定すると自動的にそのSelectionをZoomします。

このモードは、General SettingsのEditing Pageにある"Auto-Zoom"オプションを切り替えること  
によって適用されます。

このモードの切り替えのショートカットは[Shift + F4]キーです。

## The Edit Menu

Editメニューは、通常のCopy、Cut、Pasteコマンドを含み、またUndo/ Redoオプション等の特別なEditコマンドも含まれます。



Edit	View	Clips	Tracks	Cursor & Marks	Window	Help
Undo ripple track(s)				Ctrl + Z		
Undo history						▶
Nothing to Redo				Ctrl + Shift + Z		
Redo history						▶
Cu				Ctrl + X or DELETE		
C <u>o</u> py				Ctrl + C or Ctrl + INSERT		
P <u>a</u> ste to Cursor				Ctrl + V or INSERT		
P <u>a</u> ste & Place				Ctrl + Shift + V or Shift + INSERT		
P <u>a</u> ste & Fit				Ctrl + Alt + V		
M <u>o</u> ve to destination				F11		
D <u>u</u> plicate to destination				F12		

### Undo

今の操作を取り消し1つ前の状態に戻すコマンドです。ほとんどのEditとオペレーションを記憶しており、いくつでも呼び出してやり直すことができます。メニュー項目には、最後のオペレーションネームを表示します。

操作をUndoするには、Undo(オペレーション)をクリックしてください。

Undoを実行するには、[Ctrl + Z]と打ち込みます。

Undoした場合、最新のRedoリストとして更新されます。

## Undo History

Pyramixは全部で32コのUndo履歴をリストします。(Defaultにより)

履歴は一番上に最新のものを表示し、一番下に古いものを表示します。

32コのすべての操作とUndoするには、一番下のUndoをクリックしてください。一気にUndoすることが出来ます。UndoしたものはすべてRedo履歴に加えられます。

Undo履歴は、設定によって増減することが可能です。(最高100)

## Redo

Undoしたデータを取り戻すコマンドです。

Redoを実行するには、[Ctrl + Shift + Z]と打ちます。

Redoした場合、最新のUndoリストとして表示されます。

## Redo History

全部で32コマまでのRedo履歴をリストします。(Defaultにより)

履歴は一番上に最新のをリストし、一番下に古いものがリストされます。

オペレーション全体をRedoするには、一番下のRedoをクリックしてください、一気にRedoすることが出来ます。

Redo履歴は、設定によって増減することが可能です。(最高100)

## Cut

選択したClip、SelectionをCutします。

SelectionをCutした場合、Track上のClipの状態はRemove mode settingによって異なります。

キーボードショートカットは[Ctrl + X]です。

## Copy

Clip、Selectionをコピーします。

キーボードショートカットは[Ctrl + C]です。

## Paste

CopyしたClipを貼りつけます。[Ctrl + V]

ClipをPasteする位置は、選択したTrackのPlay Cursor位置にPasteします。

希望の位置へPasteする場合は、カーソルを希望の位置に移動し、[Ctrl + V]と打つことによってPasteすることができます。

## Paste & Place

Pasteする位置を指定して貼りつけることができます。

詳細は、Placement tool章を参照してください。

## Paste & Fit

このコマンドは指定された範囲にCutしたClipをFitさせます。

これは Timezone Time compression/Expansionが必要です。

詳しくはchapter 15を参照して下さい。

## Send to Destination

選択したClip/RegionをMark Inに移動します(Move)。

## Duplicate to Destination

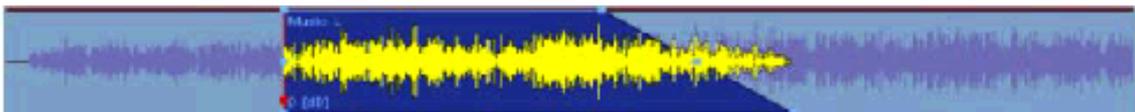
Mark Inの位置へ、選択したClipをCopy、Pasteします。

## Changing Clip Boundaries

Clipの境界線とデジタルメディアとの関係を変更するいくつかの方法があります。

## Show Clip Media

選択したClipの隠れた部分を表示します。[Alt + I]。これはClipのMedia全体を表示します。



## Trim Clip

Trimハンドルは、ClipのHeadかTailを移動することにより、Clipの長短を変更することができます。

Clipを選択し、左右のTrimハンドルをドラッグして下さい。

Mediaの長さ以上を延長することはできません。

複数のClipを選択した場合、一緒にドラッグすることができます。

## Slide Media in Clip

Composition EditorのTrackにClipがある場合、ClipはデジタルMedia fileのポインターです。Media fileとClipとCompositionの関係を維持したままMediaの位置を変更することが出来ます。

### [例]

3分間のMedia file Clipで、コーラス部分の20秒間を編集して使用するとします。

Clipを編集した後で、Clip位置は決定しましたが、使いどころが違ったとします。

(2番目のコーラスを使うつもりが、間違っって最初のコーラスを使ってしまった)

Clip位置を変更せずに、Clipの中身のみスライドさせて移動することができます。

[Ctrl + Shift]を押しながらClipを選択し、左右にクリック&ドラッグして下さい。Show Mediaを選び、Waveformディスプレイ表示にすると便利です。

## Slide Clip in Media

このオペレーションは上に記述したSlide Mediaに似ていますが、Clip間隔はかえずにClip位置を移動します。このオペレーションをWaveformディスプレイで実行すると、透明なWaveformになります。

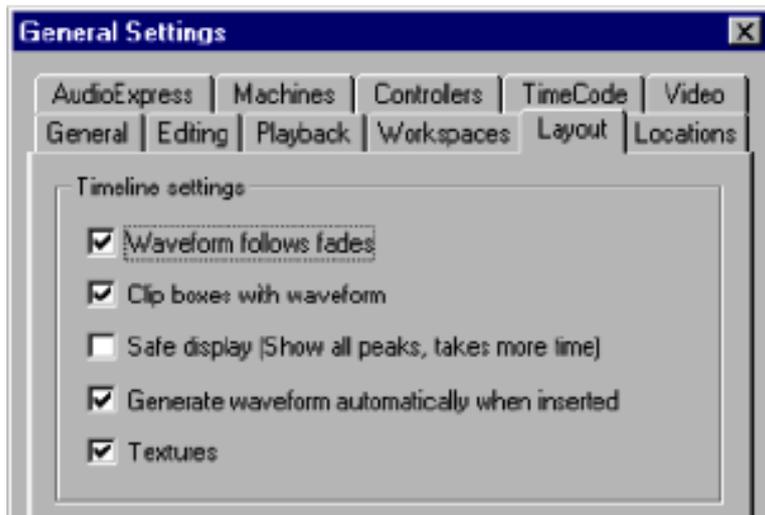
Clipを選び、[Ctrl + Alt]キーを押しながらドラッグします。

Mediaは取り込んだデータまで移動することができます。ドラッグすると異なる音データにClip間隔はそのままに移動します。

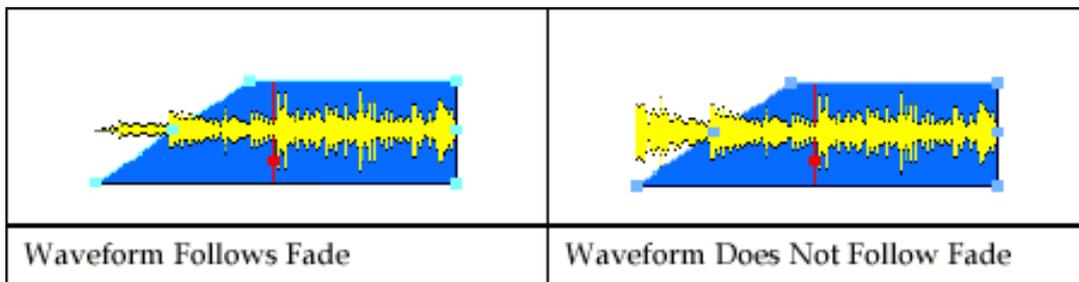
## Waveforms in Fades

WaveformsがOnの場合、Fadeの実際のオーディオレベルをGeneral Settings windowによってグラフィック表示することができます。

Waveformsのパラメーター、General Settings windowのレイアウトパネルは以下のとおりです：



例はWaveform follows fadesセッティングの効果です。



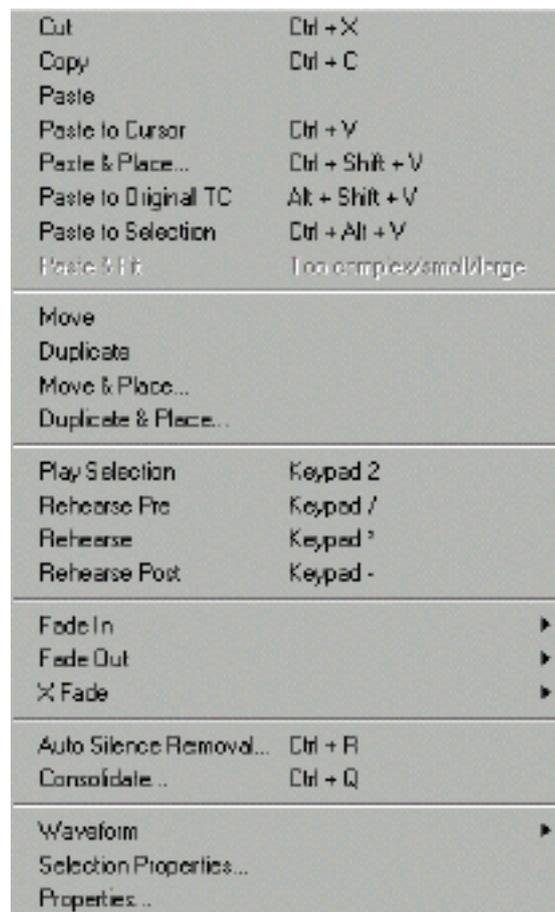
Waveformディスプレイは、Fadeカーブを表示します。dBカーブは、最も急なFadeです。  
2個のClipでCrossfadedした場合、2つのClipのミックされたWaveformを表示します。



Note: The nicer look of the graphics in this case does take some extra computer processing power and that because of this the Pyramix screen display will update a bit faster if Waveform follows fades and display Textures are disabled.

## Clip Operations Pop-up Menu

Clip/Regionを選択し右クリックすると、Clip Operations Pop-up Menuが表示されます。このメニューは、選択したClipに関するコマンド、情報およびパラメーターセッティングを提供します。



### Cut(Ctrl + X)

選択した Clip/Region を Cut します。

他のClipの状態は、Remove mode settingによって異なります。

### Copy(Ctrl + C)

Clip/RegionをCopyします。

## Paste

Copy した Clip を貼りつけます。

Clip を Paste する位置は、選択した Track のマウスの位置に Clip の Head が Paste します。

## Paste to Cursor

このコマンドは、選択したTrackのPlayカーソルの位置にClipのHeadをPasteします。

## Paste & Place...

Pasteする位置を指定してPasteすることができます。

詳細はPlacement Tool章を参照してください。

## Paste & Fit

このコマンドは指定された範囲に、CutしたClipをFitします。

使用するにはTimezone Time compression/Expansionプラグインが必要です。詳細は、そのセクションを参照してください。

## Paste to original TC (Shift + Alt + V)

始めに録音したTimecode位置へ、ClipをPasteします。

## Paste to Selection(CTRL + ALT + V)

現在選択したClipのTailにSelectionのHeadをPasteします。

## Move

選択したClip/Regionを移動します。

## Duplicate (D)

Mark In の位置へ、選択した Clip/Region を Copy/Paste します。

キーボードショートカットは、[D]です。

さらに、時間でDuplicateを抑制することができます。このキーボードコマンドは(F)です。

## Move & Place...

選択したClip/RegionをPlacement Toolを使って、直接移動(Move) します。

詳細はThe Placement Toolを参照して下さい。

## Duplicate & Place...

選択したClip/RegionをPlacement Toolを使って、Clip/RegionのCopyを直接移動します。

詳細はThe Placement Toolを参照して下さい。

## Play Selection

選択したClip/RegionのHeadから、Tailまでを再生します。

## Rehearse Pre

Rehearseコマンドは、General Settings windowのEditing panelで設定されているPre-rollタイムによって、現在のPre-rollタイムからPlay CursorまでをPlayします。Playし終わると現在の位置にPlay Cursorが戻ります。

## Rehearse

Rehearseコマンドは、General Settings windowのEditing panelで設定されているpre-rollとpost roll値によって、現在のPlayカーソル位置からPre-roll/Post rollし、Playし終わると現在の位置にPlay Cursorが戻ります。

## Rehearse Post

Rehearseコマンドは、General Settings windowのEditing panelで設定されているPost roll値によって、Play Cursor位置から設定されたPost-rollまでをPlayします。Playし終わると現在の位置にPlay Cursorが戻ります。

## Fade In & Fade Out & Crossfade

Fade In/OutとCrossfadeが作成、修正することができます。

詳しくはThe Composition Editor章のFade and Crossfadeセクションを参照して下さい。

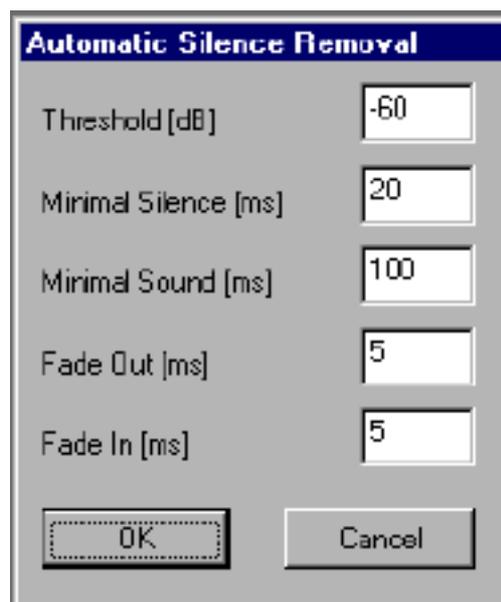
## Auto Silence Removal...

Automatic Silence Removal windowをオープンします。

Automatic Silence Removal機能は、Removal windowでセットしたThreshold以下のレベルのClipをRemoveします。

キーボードコマンドは[Ctrl + R]です。

このWindowとそのパラメーターセッティングは以下の通りです:



## Threshold

RemoveするClipのThresholdレベルをdBでセットします。

この機能はデジタルメディアファイルに影響しません。

## Minimal Silence (ms)

このパラメーターは、Threshold以下のClip間が短い場合に、Clipを細かくきざんでしまわないように、ClipのTailにのりしろをつけます。

ナレーションのような音は、短いスパンでThreshold以下に落ちてしまう場合があります。もしこれらがすべてRemoveされた場合、Clipが細かく刻まれることになるので、そのためにこのパラメーターの値をセットして下さい。

このパラメーターの値は10mscから5000mscです。

## Minimal Sound (ms)

このパラメーターは、Thresholdレベル以上で拾う、オーディオの長さを設定します。

例えば、1frameのピーク音があった場合、これらはClipとして残さずRemoveすることができます。

このパラメーターの値は10mscから5000mscです。

## Fade Out (ms)

ThresholdでRemoveしたClipのTailに、自動的にFade Outをかけます。

このパラメーターの値は5msから500msです。

## Fade In (ms)

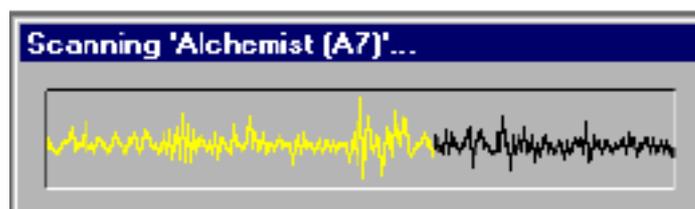
ThresholdでRemoveしたClipのTailに、自動的にFade Inをかけます。

このパラメーターの値は5msから500msです。

## Completing the Automatic Silence Removal

パラメーターをセットし、[OK]をクリックします。

Pyramixは、パラメーターに従い、スキャンし始めます。

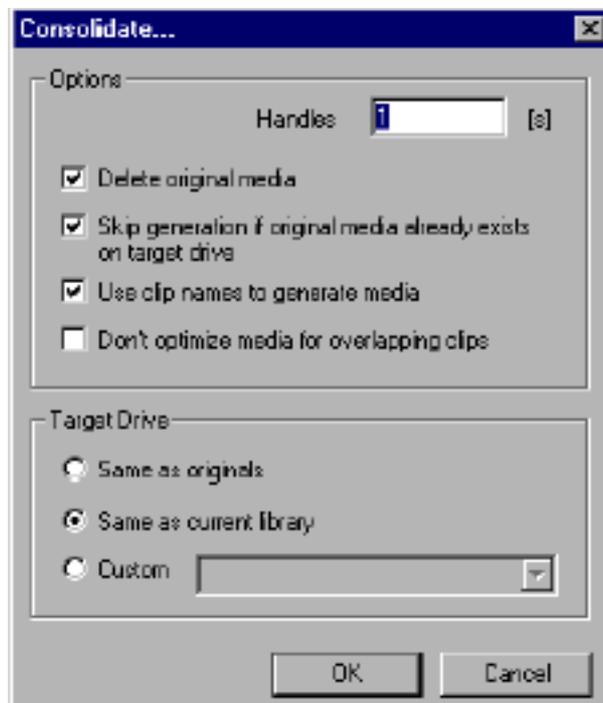


スキャンが終わるとファイル処理し、Clipにのりしろをつけて、Threshold以下のレベルの音をRemoveします。

Clip間を連結するか分けるかは、Composition editorの現在のRemove Modelによって異なります。

## Consolidate

選択したClip上でConsolidate機能を実行することができます。さらに、このコマンドは、Libraryからも利用可能です。Consolidate機能は、様々な使い方ができます。

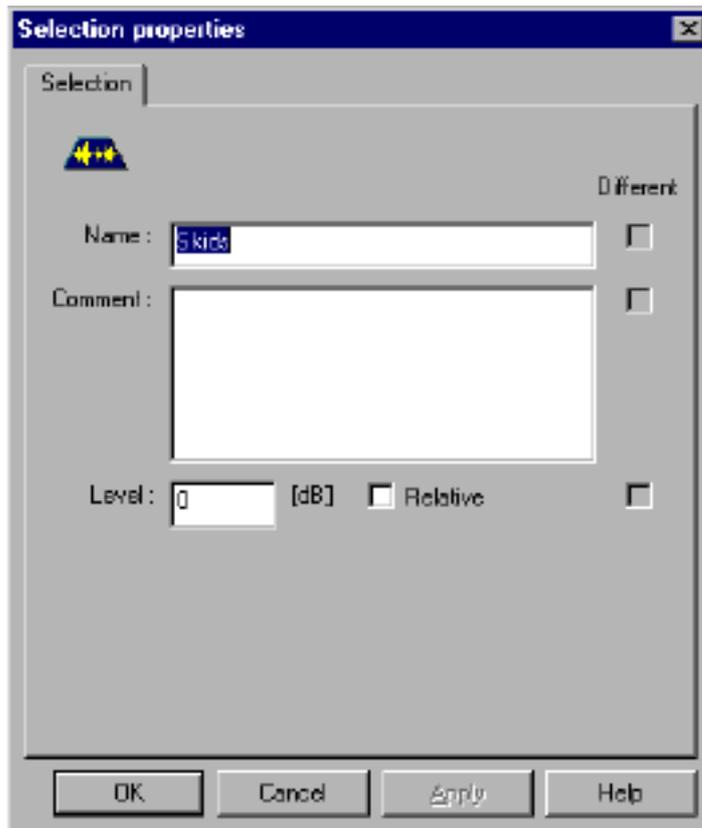


詳しくは、Media & Library Managementを参照して下さい。

## Selection Properties

Selectionの詳細を表示します。ClipをGroup化している場合すべてのClipに対応します。

Group化しているClipを単体で操作するには、Clip Properties windowを使用します。



### Name

Clip(またはGroup clipの各Clip)の名前を表示します。ここで変更した名前は、Clipブロックにも表示されます。名前を変更するには、FieldおよびTypeをクリックしてください。

### Comment

詳しいコメントなどを入れておくことができます。

この情報はComposition EditorのEDL displayにも表示されます。

### Level

Selectionのレベル(dB)を表示します。ここでレベルを変更することも可能です。

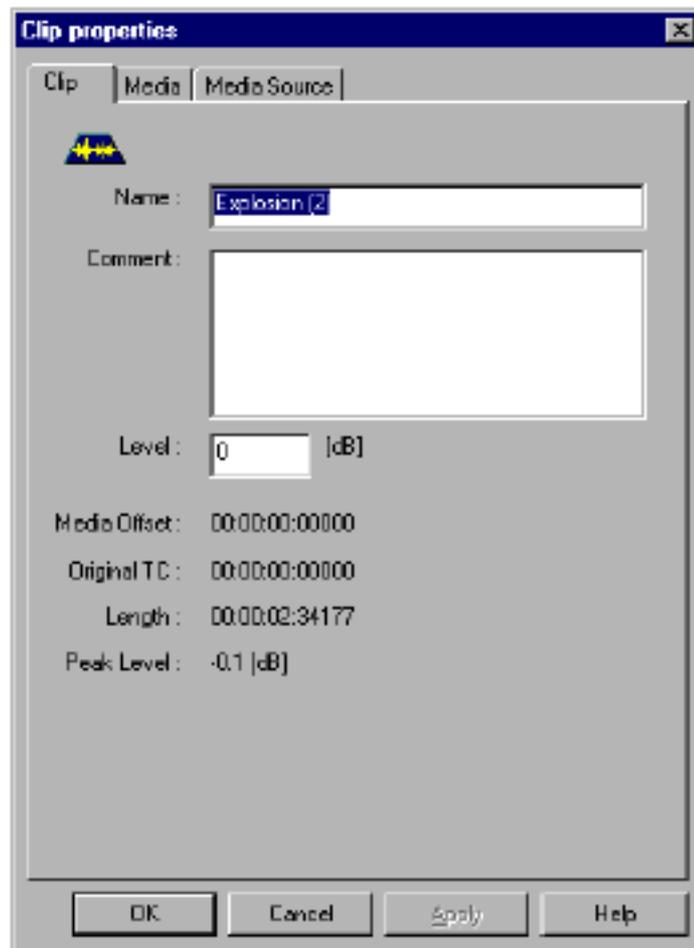
## Different

GroupされているClipのうちのいずれかの名前、コメント、レベルが異なる場合、このボックスがチェックされます。

## Properties

Clipの詳細を表示します。

Groupが組まれているClipでこのパネルをオープンした場合、選択したClipのみの詳細を表示します。Group全部の詳細を表示するには、Selection Properties windowを使用してください。このWindowは、下に記述するClip、Media、Original Mediaを持っています。



## Clip Properties

選択したClipに関する詳細を表示します。

## Name

Clip名を表示します。ここでClip名を変更することもできます。

変更した名前はClipブロックに表示されます。

名前を変更するには、FieldおよびTypeをクリックしてください。

## Comment

コメントなどを入れておくことができます。

この情報はComposition EditorのEDL displayにも表示されます。

## Level

Clipのレベル(dB)を表示します。ここでレベルを変更することも可能です。

## Media Offset

現在使用しているClipの長さを表示します。

## Original Timecode

ClipのOriginal Timecodeを表示します。

## Length

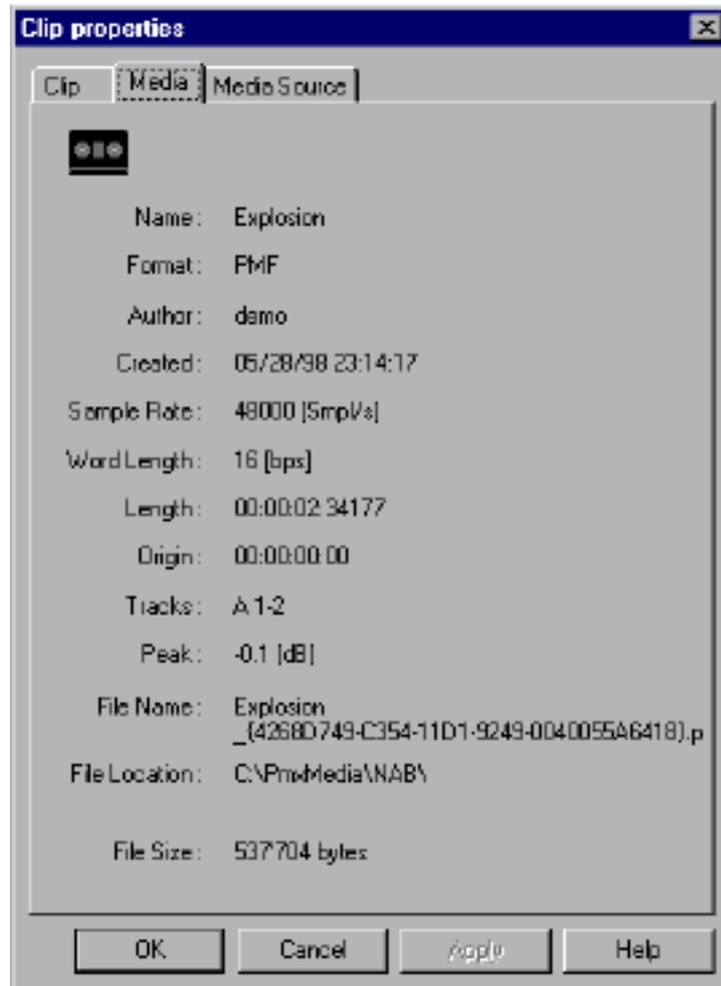
Clipのトータルの長さを表示します。

## Peak Level

Clipの最も高いレベルを表示します。これはWaveformを生成したClipにて利用可能です。レベルはdBで表示されます。

## Media Properties

選択したClipのMediaFileに関する情報を表示します。



### Name

Mediaの名前を表示

### Format

フォーマットを表示(PMF/OMFなど)

### Author

作者の名前、あるいはファイルのクリエイターの名前を表示

### Created

ファイルを作成した日付および時間の表示

## Sampling Rate

サンプル・レートの表示

## Word Length

ワードレングスの表示

## Length

長さの表示

## Origin

オリジナルタイムコードの表示

## Tracks

現在Media fileで使用されているオーディオトラック数の表示。

## Peak Level

Media fileのピークレベル表示

## Filename

PmxMediaディレクトリーにある、Media file名を表示。

## Location

Media fileのディスクドライブ位置の表示。

## Size

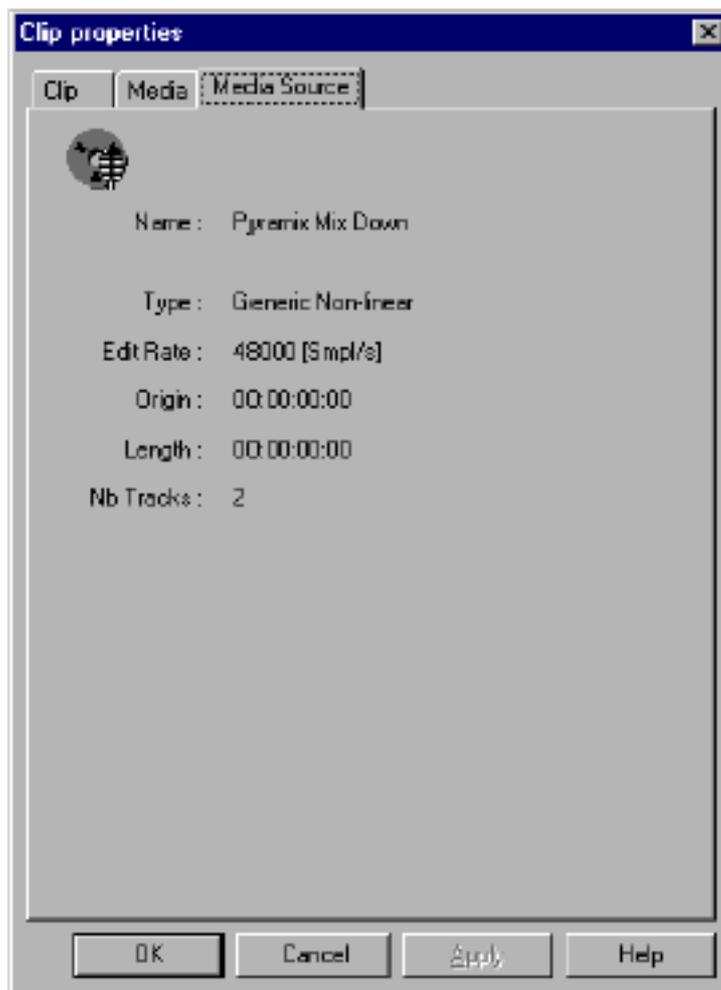
Byteでのファイルサイズを表示。

## Media Source Properties

このパネルは、選択したClipのオリジナルのソースメディアの情報を表示します。

ディスプレイの情報は、録音した時Digitize Toolに入力したSource Media Settingsから送られます。

録音した時Source Media Settingsデータが入力されなければ、このOriginal Media panelは表示されません。



# Chapter-13

## The Composition Editor

### Overview

Composition Editorはハードディスクに録音したデジタルオーディオClipを、Compositionで編集するセクションです。ProjectをオープンするとすぐにComposition Editorが表示されます。

現在のProjectに録音する、またはImportするとClipが"Tracks"に表示されます。Compositionは、Clipの正確な位置と、タイムコードリファレンスを示すEdit Decision List (EDL) です。

Composition Editorは、Mixer、Transport Controlや他のWindowとは関係なく、最大/最小表示、または隠すことができます。

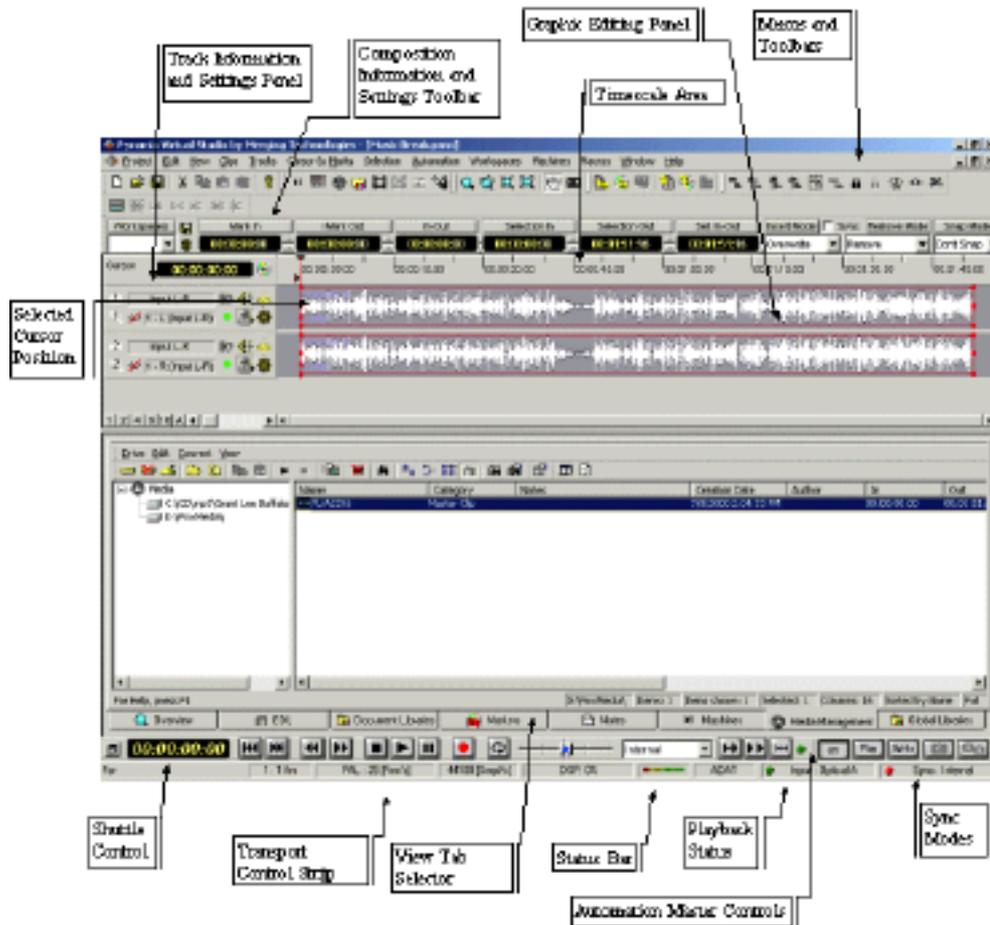
CloseボタンをクリックするとComposition Editor windowだけでなく現在のProjectもCloseします。

ProjectをCloseせずに、Composition Editorを閉じるには右上のボタンを使用します。

(通常のWindowsの操作と同じです)

### Overview of the Composition Editor

Composition Editorの概要は以下の通りです。



## Summary of Sections in the Composition Editor

コンポーネントとこれらのセクションの詳細は、後に記述します。

## Composition Overview

全Compositionの概観を、常にグラフィック表示

## Graphic Editing Panel

Clipを編集するメインエリア

## Edit Decision List Panel

Compositionリストを表示。直接編集することも可能。

## Timescale Area Cursors and Marks

タイムコードリファレンスを表示し、カーソルとマークを設定

## Selected Cursor Position

選択したMark、またはカーソルの同一性とTimecode位置を表示

## Transport Control Strip

トランスポートコントロールパネル

## Project File Management Panel

メディアとClipデータベース管理ツールへアクセス

## Track Information and Settings Panel

Trackの情報セッティングパネル

## Command Menus and Toolbars

ClipとCompositionのセッティングとコマンドパネル

## Composition Information and Settings Toolbar

Compositionの情報とツールバーセッティングパネル

## Automation Master Controls

ミキサーオートメーション機能のマスターコントロール

## Status Bar

現在のI/Oモードの情報とサンプルレートとハードウェアシンクステータスを表示、また現在のオペレーションに関する警告メッセージを表示

## Shuttle Control

左右にクリック&ドラッグするで、シャトルする

## Sync Mode Buttons

外部のタイムコードへ同期するための、モード選択

# Quick Start to Placing and Playing Clips

Composition Editorで編集するには、Graphic Editor(EDL)にClipがなければなりません。

Clipを置くには、Media Library、またはUser LibraryからClipを選択し、希望のTrackとタイムにClipをドラッグすることで、Composition Editorに置く事が出来ます。Libraryにメディアがない場合は録音しなければなりません。

録音についての詳細は、Digitize Tool章を参照して下さい。

再生するには、Composition Editorの左側のTrack Information and Settingパネルのハードディスクインプットに割り当てられているTrackにClipがいなければなりません。

再生を始める位置にPlay Cursorを移動するには、Timescale Areaをクリックしてください。

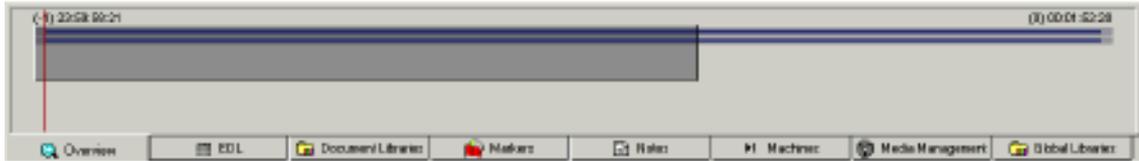
キーボードのスペースキーを押すと、再生し、再びスペースキーを押すと、Stopします。

# Composition Overview Panel

Overviewは、現在のCompositionのClipをグラフィック表示し、現在表示している部分をグレーで表示します。Clipは青いTrack上に黒い線で表示されます。

希望のポイントをGraphic Editing windowに表示するには、Overviewをクリックして下さい。Play Cursorは縦の黒い線として表示します。

Overviewの左右上のタイムコード表示は、現在のComposition全体の時間尺です。

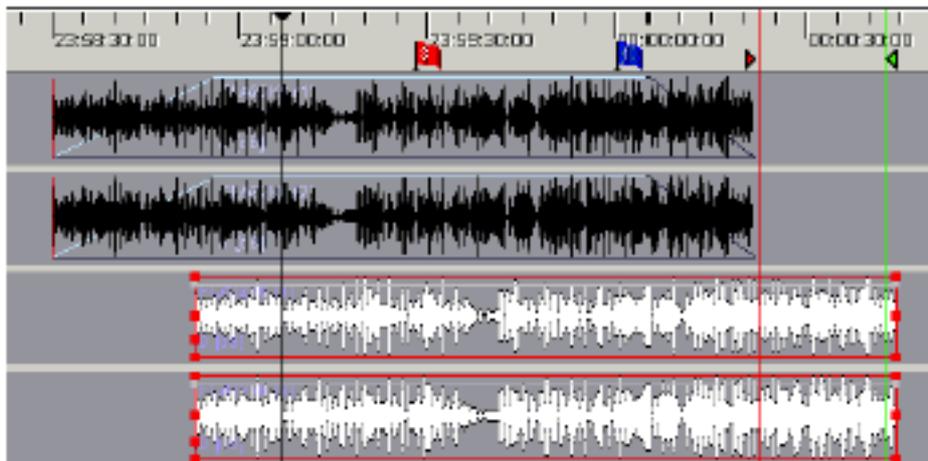


Overviewのグレーの部分をクリックすると、Graphic Editing PanelのZoom範囲を調節することができます。希望の範囲にZoomするには、[Alt]を押しながらドラッグして下さい。

## Graphic Editing Panel

Graphic Editing Panelは、Clip編集するをするエリアです。利用可能なTrack数とタイプは、Virtual Studio Routing matrixで作られた割り当てによって決まります。

Trackを増やすには、Tracks menuのNew Audio Trackコマンドを選択、またはキーボードショートカット[Alt + F1]と打ちます。



現在位置の前後を見るには、Graphics Editing Panel下のスクロールバーを使用します。縦のスクロールバーは、表示Track数を変更することができます。

右下のGrow Buttonを押すと、Graphic Editing Panelを拡大し、EDLとOverview Panelを隠します。

## Edit Decision List Panel

Edit Decision List Panelは、Graphic Editing Panelの情報をリスト表示します。このリストで直接

編集することが出来ます。編集するには、変更するフィールドをクリックし、打ち込みます。

Edit Decision List Panelで利用可能なフィールドは以下の通りです。

Field	Description	Editable
Name	Clip name set in the clip's properties page	Yes
Type	Type of clip (e.g. audio, video, midi, etc.)	No
Dest In	Clip's In time in the EDL	Yes
Dest Out	Clip's Out time in the EDL	Yes
Fade In	Clip's Fade In length	Yes
Fade Out	Clip's Fade Out length	Yes
Length	Length of the clip in the EDL	Yes
Source In	Media timecode location at the clip's head	No
Source Out	Media timecode location at the clip's tail	No
Sync Source	Media timecode location at the clip's sync	Yes
Sync Dest	Location of the clip's sync point in the EDL	Yes
Track	Track assignment of the clip in the EDL	No
Comment	Comments about the clip from properties page	Yes

## Editing Source In and Source Out Information

直接EDLパネルでSource In and Source Out情報を編集します。

変更は、タイムラインに反映します。

## Absolute Sources in EDL View

EDL viewのAbsolute timeでclip Source In、Source OutとSync Point timeを見ることが出来ます。

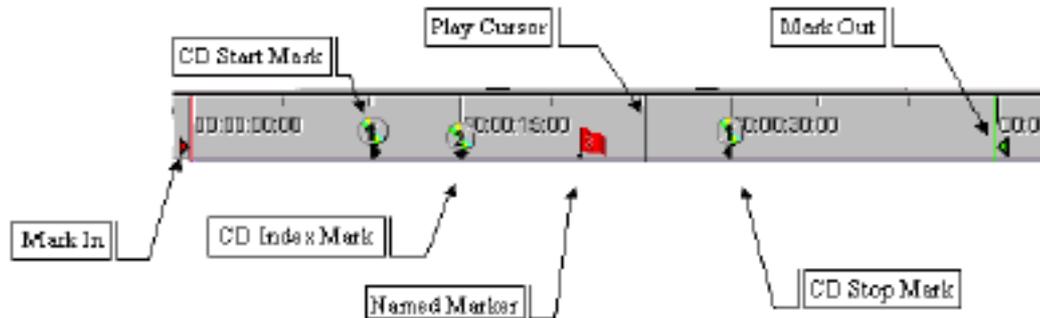
これはClipのオリジナルタイムコードを表示します。このモードはGeneral SettingのLayout Page

にある"View Sources in EDL View"をチェックすることにより表示することが出来ます。

## Timescale Area Cursors and Marks

Timescaleエリアは、現在Zoomしている時間尺を表示します。

さらにPlay Cursor、Mark In、Mark Out、Mark名、CD-Rの位置を表示します。



## Timecode Numbers and Scale

TimescaleのTimecodeは、ClipとMarkのTimecode位置を表示します。

Timecodeの長さはZoomによって変化します。

最小時間尺は、35サンプルで1サンプルあたり1ピクセルです。Timecodeは、時間/分/秒/フレーム表示です。このスケールフォーマットは、View MenuのTimeCode Resolutionサブメニューで設定することができます。

Frame、Sample (現在のサンプルレート)、ミリセカンド (1/1000) の3つの選択が可能です。

## Play Cursor

Playボタンをクリックする、またはスペースバーを押す、または数値キーパッド[0]を押すと、Play Cursorから再生することができます。

Play Cursorは黒い線で表示されます。さらにSplit編集、またはMarkなどの多くのオペレーションのタイムリファレンスとして使用します。

## Positioning the Play Cursor

Play Cursorを希望のTimescale Areaに置くには、Timescale Areaをクリックして下さい。

## Play Cursor Goto Marks

Play Cursorは、Cursors and Marksメニュー、またはキーボードから下記のコマンドを打つことによって、Mark位置に移動することが出来ます。

Command	Keyboard Equivalent
Cursor to Mark In	Numeric Keypad 4
Cursor to Mark Out	Numeric Keypad 5

## Play Cursor Goto Time Code

Cursors and MarksメニューからGoto Timecodeを選択、または数値キーボード[3]を押すと、Goto Timecodeディスプレイが表示され、特定のTimecodeへPlay Cursorを移動することが出来ます。希望のTimecodeを入力し、Enterを押して下さい。



## Tabbing the Play Cursor Between Edit Points

次のClip（編集ポイント）へPlay Cursorを移動させるには、[Tab]キーを押します。[Tab]キーは選択しているTrackの、次のClip（編集ポイント）のHead/Tailに移動します。前のClipに移動する場合は、[Shift + Tab]と打ちます。

## Nudging the Play Cursor

Cursors and Marksメニューから下記のコマンドにより、Preset（General Settings windowのEditing Panelで設定）でPlay CursorをNudge（移動）することが出来ます。

Nudge Operation	Keyboard Equivalent
Nudge Cursor Left	tLeft Arrow4
Nudge Cursor Right	Right Arrow
Nudge Cursor to Previous Edit	Shift + TAB
Nudge Cursor to Next Edit	TAB

## Setting the Mark In

Mark InはTimecodeのマーカーです。またSelect Between Marksコマンドで、Selection Regionの頭をセットするのに使用します。

Mark Inをセットするには、[Shift]キーを押しながらTimescale Areaをクリックします。またMark Inをクリック&ドラッグすると、移動することが出来ます。

Cursors and MarksメニューからCursor to Mark Inを選択、またはキーボードショートカット[7/F7]でも、セットすることが出来ます。

## Setting the Mark Out

Mark OutはTimecodeのマーカーです。またSelect Between Marksコマンドで、Selection Regionの終わりをセットするのに使用します。

Mark Outをセットするには、[Ctrl]キーを押しながらTimescale Areaをクリックします。またMark Outフラッグをクリック&ドラッグすると、移動することが出来ます。

Cursors and MarksメニューからCursor to Mark Outを選択、またはキーボードショートカット[8/F8]でも、セットすることが出来ます。

## Locking Marks

Mark InとMark Out間の位置関係をLockすることができます。

Cursors and MarksメニューからChoose Lock Marks選択、またはキーボードショートカット[Ctrl + Shift + L]を押します。

## Named Markers

Markは無制限にセットすることができ、ナンバリングされ、名前を付けることができます。

Timescale Areaでマーカーをセットするには、[Shift + Ctrl]を押しながらTimescale Areaをクリックしてください。

Markerをセットすると小さい旗が立ちます。番号は、加わる順に付きます。

Cursors and MarksメニューからAdd Marker to Cursorを選択すると、現在のPlay Cursor位置にMarkerが打たれます。(またはキーパット[9])

## Deleting Named Markers

Cursors and MarksメニューからDelete Selected Markerを選択すると、MarkerをDeleteすることが出来ます。(またはキーパットの[Shift + DEL])

Markerは、Marker windowからDeleteすることも出来ます。

Marker windowをオープンするには、Markerタブをクリックします。

Markerを選択し、Deleteボタンをクリックします。

## CD Marks

Composition EditorにCD-R Mastering用に、Start、Stop、Index markersをセットすることが出来ます。CD Markは、CompositionにてCD PQコードを割り当てるためのMarkerです。

これは、Compositionを作成のと同じ編集 windowで作業することが出来ます。

これらのMarkerはPyramix CD-R burningセクションで使用されます。

### CD Track Start Marker

CD Start Markerをセットするには、Start Markerを打つ位置にPlay Cursorを置き、Cursor and MarksメニューからAdd a CD Start Marker to Cursorを選択します。

キーボードショートカットは、[Alt + Shift + ENTER]です。

### CD Index Marker

CD Index Markerをセットするには、Index Markerを打つ位置にPlay Cursorを置き、Cursor and MarksメニューからAdd a CD Index Marker to Cursorを選択します。

キーボードショートカットは、[Alt + Ctrl + Shift + ENTER]です。

### CD Track Stop Marker

CD Stop Markerをセットするには、Stop Markerを打つ位置にPlay Cursorを置き、Cursor and MarksメニューからAdd a CD Stop Marker to Cursorを選択します。

キーボードショートカットは、[Alt + Ctrl + ENTER]です。

詳しくはComposition Information and Settingsセクションを参照して下さい。

## Selected Cursor Position

Play Cursor、または現在選択されているMark位置を表示します。

Cursol/Markは、Timecodeの左側にリストされます。



このTimecodeは情報ディスプレイのみで、直接打ち込むことは出来ません。

指定したTimecodeへPlay Cursorを移動するには、Cursors and MarksメニューからGoto Timecodeコマンドを使用、または数値のキーパッドで3を押しGoto timecode windowを呼び出しタイムコードを打ち込みます。またはこのTimecodeをダブルクリックすることでGoto timecode windowを呼び出すことも出来ます。

## CD Time

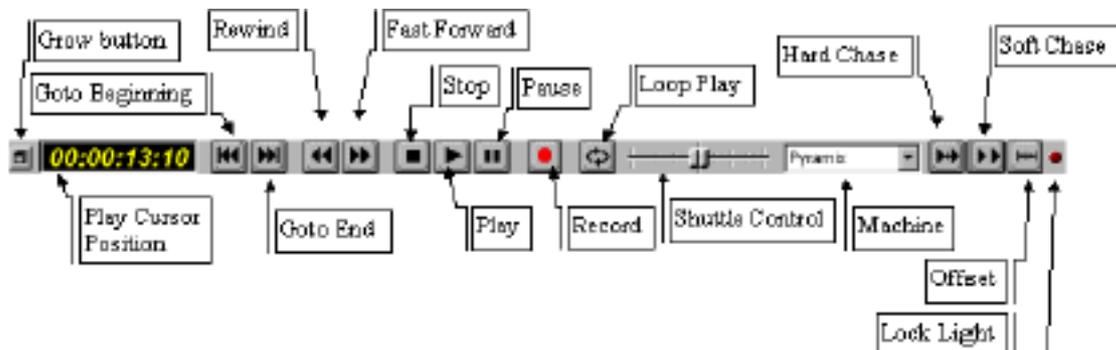
左上のTimecodeディスプレイのCDボタンをチェックすると、CD timeを表示します。

## Center Play Cursor in Window

Composition EditorのSelected Cursor Positionエリア全体、タイムコードディスプレイ、Graphic Editing Panel windowのPlay Cursor(またはCompositionの現在の位置)を、ディスプレイの真ん中に表示します。

## Transport Control Strip

Transport Controlを拡大表示するには、[Alt + T]と打つ、またはViewメニューからTransportを選択することで開くことができます。またはTransport StripのGrowボタンをクリックすることでオープンします。



## Machine

Transport Controlをどのマシンで使用するかを決めます。Pyramixをコントロールするときは下記のように、Transport Controlボタンは機能します。

Transport Controlボタンはさらに、ADAT、DA-88またはSony Serialでコントロールされた外部マシンをコントロールすることも出来ます。

## Grow Button

このボタンはTransport Control Stripを拡大表示します。

## Play Cursor Position

現在のPlay Cursor位置をタイムコード表示します。

## Goto Beginning

Compositionの始めにPlay Cursorを移動します。

## Goto End

CompositionのエンドにPlay Cursorを移動します。

## Rewind

巻き戻しします。

## Fast Forward

早送りします。

## Stop

Stopします。

## Play

Play Cursor位置から再生します。

## Pause

一時停止します。再びPauseボタンを押すと、再生し始めます。

## Record

録音します。

## Loop Play

このボタンは、再生をStopするかPauseするまで、Mark In / Mark Out間をループします。

## Shuttle Control

Shuttleします。

注:詳しくは、Transport Control章を参照してください。

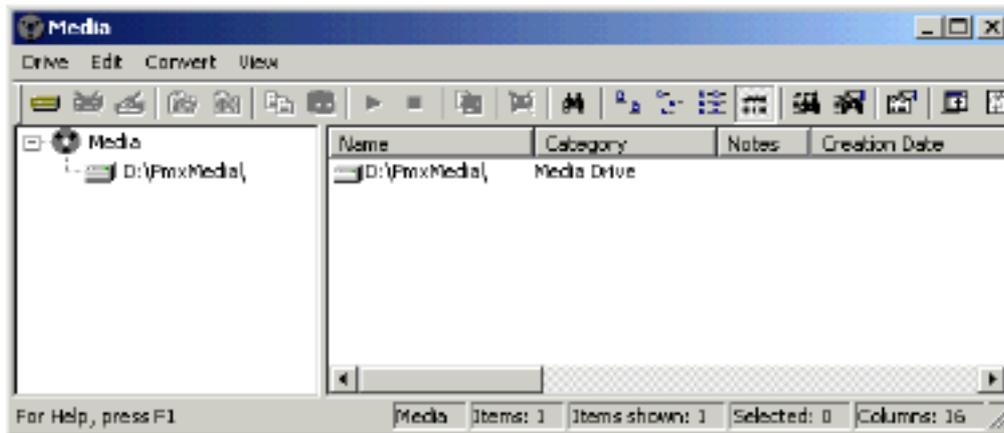
## Project File Management Panel

Project file managementパネルは、デジタルメディア、Clip、Compositionのライブラリーディレクトリーを含む、Composition Editor windowです。

新しいProjectを作成する時、Pyramixは自動的にこのパネルに、はMediaLibrary、Composition Library (読み出し専用)、Default Libraryの3つのフォルダーを作ります。

Project Libraryを作成、Open、Save、Closeするために、このパネル内を右マウスボタンでクリックし、ポップアップメニューを開いて下さい。

このパネルは、ドラッグすることでサイズを変更することができます。



## Media

Media Managementディレクトリは、どんなローカルドライブでも記録したデジタルメディアリストを点検し、管理します。(Pyramixシステムに利用可能なもののみ)

Media Directory Management windowを開く4つの方法があります：

- Project File Management PanelでMedia libraryアイコンをダブルクリック
- View menuからMedia Managementを選択
- Windowsツールバーからショーメディアアイコンをクリック
- キーボードショートカット[Alt + N]

Pyramixは最初に、Media Directory Management windowがどのドライブのメディアディレクトリコンテンツであるかを決めます。

Media Directory Management windowは、利用可能なディレクトリーとメディアドライブリストを表示します。デジタルメディアリストを表示するには、メディアディレクトリをダブルクリックし、Media Management Library windowをオープンします。

## Composition Library

Composition Libraryは現在のCompositionで使用しているすべてのClipのデータベースリストを示す、読み出し専用のディレクトリーです。

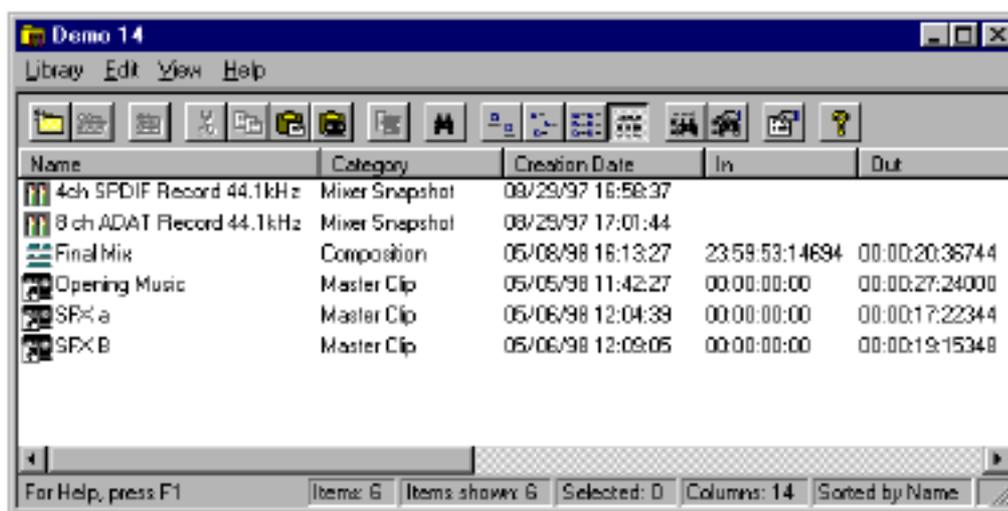
現在のCompositionで使用しているClipリストを見るには、Composition Libraryアイコンをダブルクリックしてください。

このLibraryは、現在のCompositionのBackup ClipとしてCopyすることができます。

## User Libraries

Project Management Systemは、無制限にUser Libraryを作ることが出来ます。これは、ClipとCompositionをまとめる便利な方法です。

Project File Managementパネルをオープンし、Libraryディレクトリをダブルクリックして下さい：



## Project Libraries

Project File Managementパネルで開かれるUser Libraryを、Project Libraryと呼びます。

ProjectをCloseした場合このLibraryもCloseします。ProjectをSaveしてCloseした場合、次にPyramixを立ち上げた時、Project File Managementパネルは自動的にリストされます。

## Global Libraries

ProjectメニューからLibraryコマンドを選択、またはPyramix Library Toolbarを使って開くUser LibraryをGlobal Libraryと呼びます。

Global Libraryは現在のProjectとは無関係に存在し、Projectが現在開かれるかどうかにかかわらず利用可能です。

Global libraryを開いたままでPyramixがCloseした場合、次にPyramixを立ち上げた時、Global Libraryは自動的にオープンします。

Media File Managementの詳細とLibraryの作成、管理については、Media Management & Libraries

章を参照してください。

## Track Information and Settings Panel

Editorには、ミキサーチャンネル数より、多くのTrack数を持つことができます。したがって、どのミキサーチャンネルから再生するかはTrackの割り当ては、Track Information and Settingsパネルで決まります。

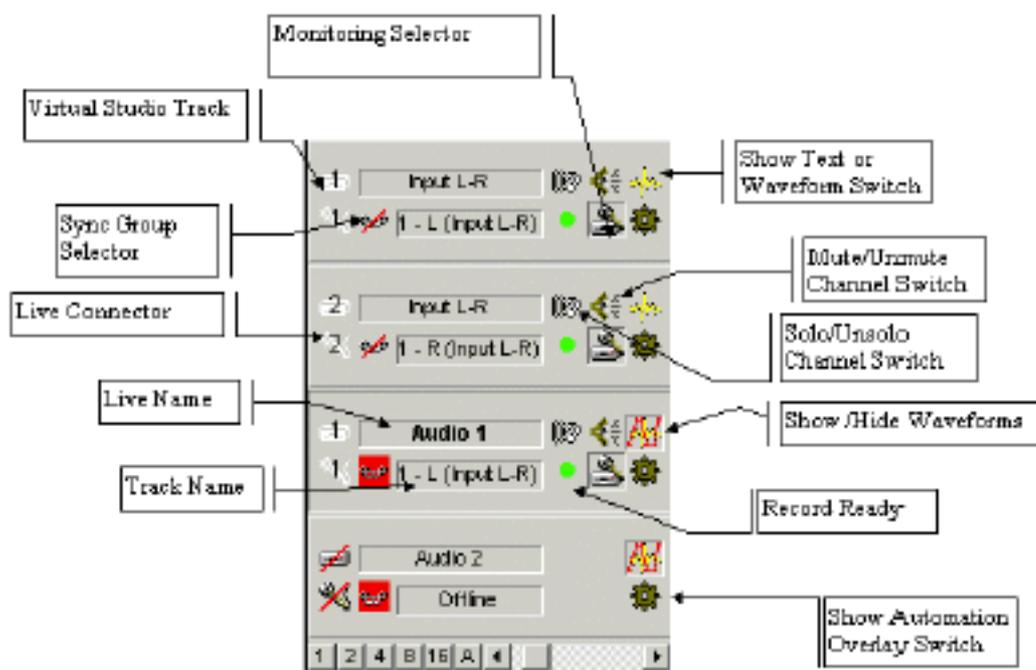
Track Information and Settingsパネルは、Trackのルーティングを表示し、変更することができます。

さらに、Trackをロックする、およびTrackをMuteするためのComposition EditorのTrackのディスプレイ特性とモニタリングステータス設定をします。

Audio Interface Unitは、外部ソースからシステムに入るデジタルオーディオ信号の事です。

このパネルのコントロールボタンは、各Trackの現在有効な機能を自動的に表示します。

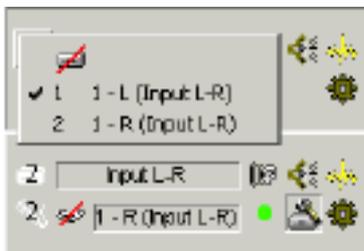
このパネルとパラメーターセッティングは以下の通りです:



## Mixer Channels Assignment for Tracks

各TrackのMixer Channel Assignment (上部の左フィールド)の数字は、Trackがどのミキサーチャンネルから再生するかを表示します。

Trackがミキサーチャンネルに割り当てられてない場合、フィールドは赤い斜線で表示されます。  
Trackにチャンネルを割り当てるには、このフィールドをクリックしてMixer Channel Assignmentメニューを開き選択します:



Trackを再生するチャンネルをクリックする、また再生しない場合は、リストの一番上の[No Channel Assignment]を選択してください。

## AIU Source Indicator

このアイコン(Mykerinosボードのオーディオ入力、マイクロホンアイコンで表示)は、外部のAudio Interface Unitソース (AIUソース)をVirtual Studio Routing windowと同じチャンネルにつなぐかどうかを表示します。

ADATインターフェースドーターボードは、16のモノラル入力があります。

これらのInputにTrackを割り当てるには、AIUソースIndicatorアイコンをクリックし、リストからInputを選択して下さい。この機能は、Punch In/Punch Out録音プロセスと関連します。

## Hard Disk Track Name

ハードディスクトラック名を表示します。

ハードディスクトラックが最初にルーティングページで作られる場合、デフォルトトラック名は#1(#2)となります。

新しいTrackを、Trackメニュー(キーボードAlt + F1)からNew Audio Trackにて加える場合、Default Track名1(Mono)、2(Mono)と表示されます。

Track名を変更するには、フィールドをクリックし、新しい名前を打ち込みます。Trackが異なるチャンネルに割り当てられても、名前は変わりません。

## AIU Source Name

チャンネルに接続したAIU (Audio Interface Unit)Inputの名前を表示します。

AIUソースがチャンネルに接続されていない場合、このフィールドは空白になります。Trackがミキサーチャンネルに割り当てられない場合は、"Offline"と表示されます。

## Mute/Unmute Channel Switch

TrackをMute / Unmuteします。

## Solo/Unsolo Channel Switch

TrackをSolo / Unsoloします。

## Mixer Source Assignment Switch

ハードディスクソースとAudio Interface Unitソースが、チャンネルに割り当てられる場合、このスイッチはこれらの2つのソースのどれをミキサーチャンネルに割り当てられるか決めます。

## Sync Group Selector

Sync Groupsの1つに、選択したTrackを加えます。Sync Groupsについては、後で御説明します。

## Show Text or Waveform Switch

TrackのすべてのClipにWaveformディスプレイを表示するか、Clip名のテキストだけを表示するか、またはEnvelope表示の切り替えです。

**注:** Clipを最初に録音した時、Waveformファイルが作成されるまで、Waveformは表示しません。(General Settingによって表示設定可能)

メディアファイルに一度だけ行われる必要のあるプロセスです。

Waveformを作るには、Clipを右クリックしてClipメニューを表示しGenerate Waveformを選択します。

詳しくは、Clip Operations and Editing章を参照して下さい。

## Auto-Monitor Switch

モニターの切り替えです。

ハードディスクマークの場合、強制Reproとなります。

Audio Interface Unitマークの場合、強制Inputとなります。

ハードディスクマークとAudio Interface Unitマークの場合、Pyramixを停止していると、このスイッチはInputとなり再生すると、Reproとなります。

モニターの設定は、General SettingのRecordのMonitoringセクションにて異なります。

## Show/Hide Automation Overlay Switch

Trackディスプレイ上に赤か黒い線で、Trackのオートメーションデータを表示します。OnにするとAutomation表示されます。

Pyramixのオートメーションに関する詳細は"Automation"章を参照してください。

## Keyboard modifiers in the Track Informations and

### Settings Panel

Track Informations and Settings Panelのボタンと関連して動くkeyboard modifiersがあります。

以下のボタンがkeyboard modifiersによって影響します：

- Mute Switch
- Solo Switch
- Monitoring Selector
- Sync Group Selector
- Show Text or Waveform Switch
- Automation Overlay Switch

[Shift]キーを押しながらこれらのスイッチを押した場合、すべてのTrackに適用します。

Stereo Mixer Stripの場合、L/Rは自動的にリンクします。

例えば、Stereo StripのLchをMuteするとRchも同様にMuteします。

個々にTrackを設定するには、[Ctrl]キーを押しながら操作します。

## Selected Track

Trackを選択するには、Trackパネルをクリックしてください。

Track選択は、Workspaceと他の配置とオペレーション編集で使用する重要なパラメーターです。

## Track Size Preset Buttons

Track Information and Settingsパネル下に、6つのボタン（1、2、4、8、16、A）とスクロールバーがあります。ボタンをクリックすると、Trackサイズを変更します。

例えば、#1をクリックすると、1Track表示になります。

Aをクリックすると、すべてのTrackを表示します。

さらに、連続的にTrackの高さを調節するには、スクロールバーを使用します。



## Show All Tracks Button

このボタンは、Projectに含まれる現在のTrack数で高さを自動的に調節します。

## Smaller Track Size

Trackを縮小表示すると、多くのTrackを表示することができます。

Trackの高さを縮小した場合、ハードディスクトラックとAIUソースの名前は表示されず、またボタン(Auto-monitorスイッチ、Mixer Source Assignmentスイッチなど)は、横一列に表示されません。

## Sync Groups

Sync Groupsは、「ブロック編集」をすることができます。

既存のClip/Track同期を維持しながらComposition Editorのセクションを削除したり、加えたりする場合に便利です。

各Trackは4つのSync groupsに割り当てることができます。またMarkerもSync groupに含むことができます。

## Sync Mode

Sync ModeをOn/Offします。

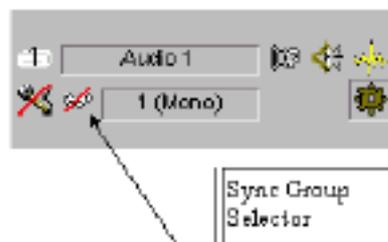
Sync modeをEnableにするには、チェックボックスをチェックして下さい。

ショートカットは"@"キーです。



## Adding Tracks to a Sync Group

Sync GroupセクターはTrackコントロールセクションにあります。



ボタンは4色に分かれており、各色は別個のSync Groupを表わします。

希望の色、各希望のオーディオトラックにSync Groupを選択してください。

オーディオトラックは1つずつSync Groupに割り当てることができます。



Sync Groupを変更する場合は、Sync Groupを押して変更します。Sync Groupは同じオーディオトラックにアサインすることができます。



## Removing Tracks from a Sync Group

Sync Groupから、Sync Groupボタンを押し、1番上を選択します。



## Editing With Sync Groups

Sync GroupしたClip/Trackは、編集することができます。これを「ブロック編集」と呼びます。

Sync Groupsが選択されており、Sync ModeチェックボックスがEnableの場合、編集は同じSync Groupsすべてに対応します。

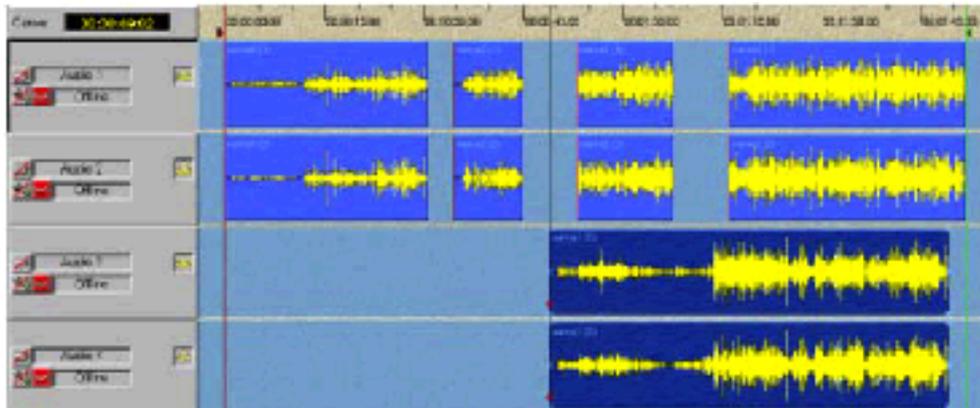
Sync ModeがEnableの場合、下記が生じます：

- Insert Modeは、強制的にInsert Trackになります。
- Remove ModeはRipple DownStreamに強要されます。
- InsertとRipple Modesは、グレーになり変更することはできません。

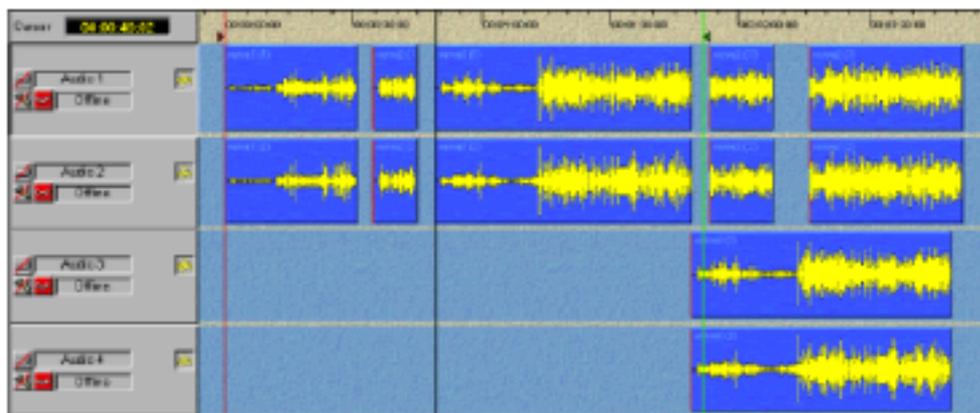
注: 次のページの例を参照してください。

## Composition Editor / Sync Mode Insert/Paste Examples

下記の例はセクションが既存の編集にどのようにInsertするか説明します。



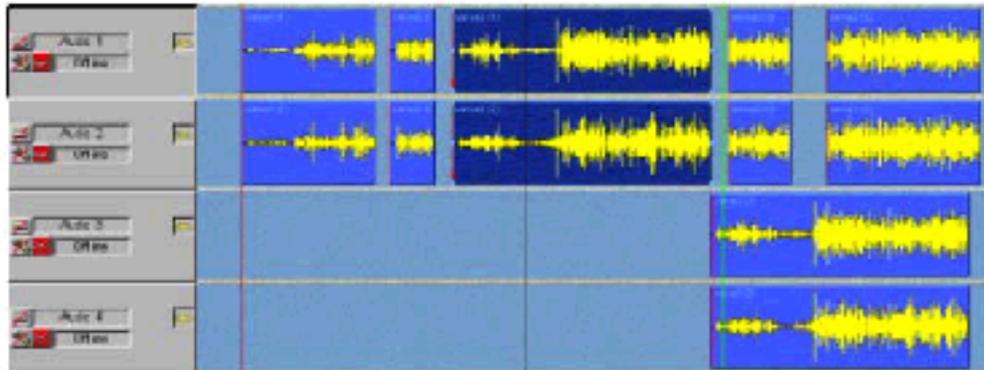
Pasteコマンドを選択し、コピーします。



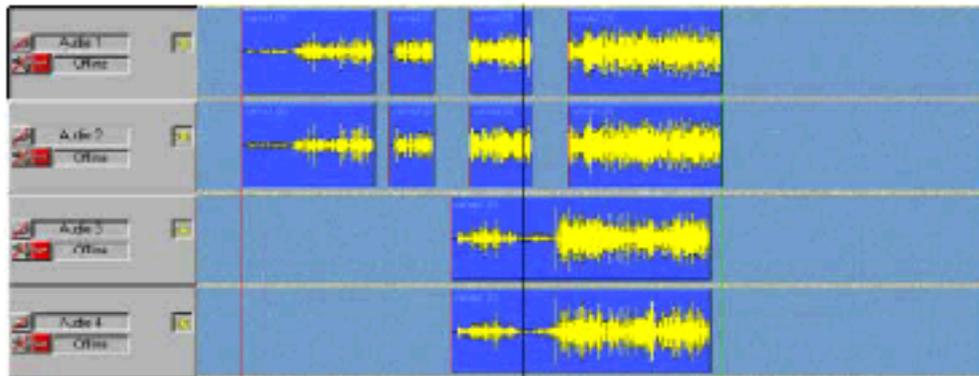
Pasteコマンドは、Red Sync Groupが組まれているすべてのTrackの間隔を保ったまま、Pasteされた長さ分、後ろにズレます。

## Composition Editor / Sync Mode Delete/Cut Examples

下記の例はセクションがどのように既存の編集からRemoveするかを表示します。



先程、PasteしたEDL-Clipが選択します。"Delete"キーを押します。



DeleteしたClipの長さ分、Red Sync Groupが前に移動しました。

## Sync Group and Markers

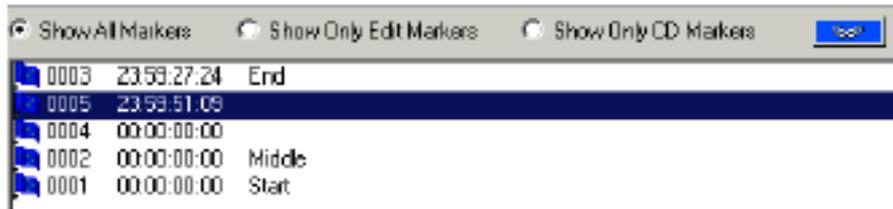
MarkerもSync Groupにアサインすることができます。アサインしたMarkerは、Clipと同様の方法でComposition Editorに置き換えられます。

Insertは、Markerを打った位置にインサートされ、そのMarkerの後ろにあるMarkerは、インサートしたMarkerの間隔分、後ろにズレます。

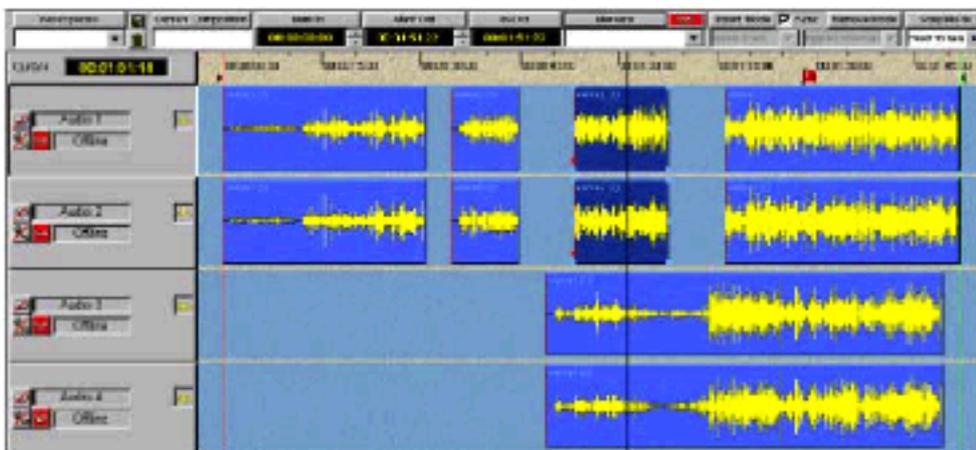
Removeは、消去するMarkerとその後のMarkerとの間隔分、前に繰り上がります。

Sync Groupセクターは、Marker Buttonの右にあります。

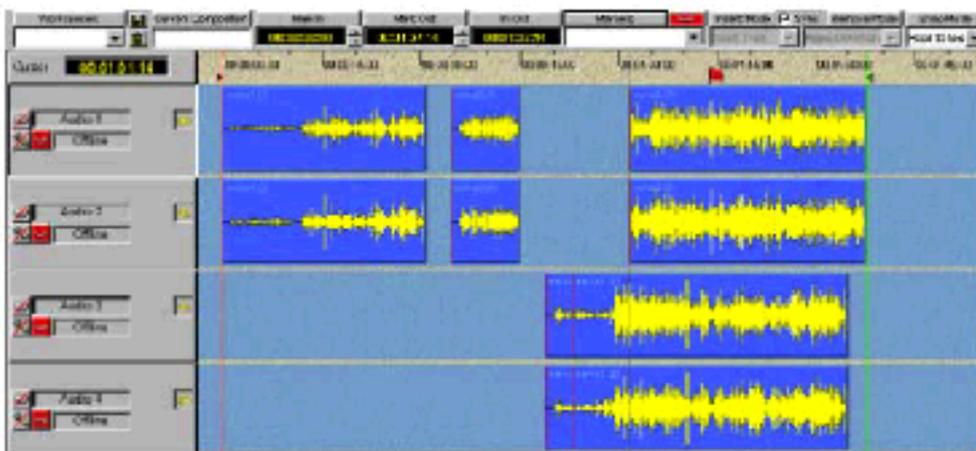
MarkerにアサインしたSync Groupは、グローバル機能であることに注意してください。—Sync Groupがすべての既存のMarkerに当てはまることを意味する。



## Marker Sync Mode Delete/Cut Examples



Markerはすべて、Red Sync Groupに割り当てます。Clipを選択し"Delete"キーを押します。



## Sync Groups and Synchronization

Track/Clipを操作する時に、Sync Lock Groupを含んでいた場合、Composition Editorは同期を維持するために変更する必要があります。

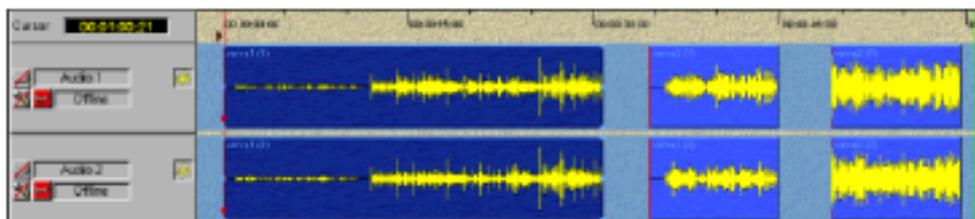
これはClipをMoveする、Rippleする、Ungroupする、またはDelete機能を含みます。

これは下記の例にて実証します：

### 間隔例-Sync Groups

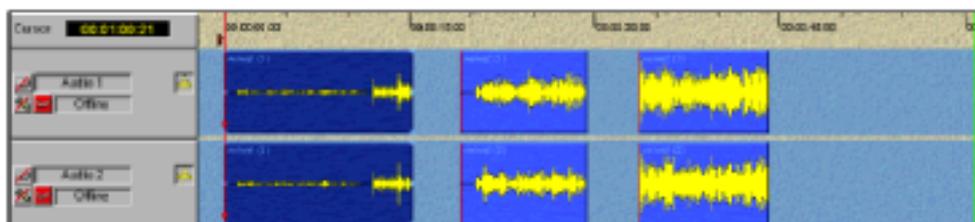
下の例で、Clip Source OutをTrimします。

Clipは後ろにズれます。また、Sync Group Trackの間隔も保存されます。



Clipを選択します。

ClipのTrimを変更します。Sync ModelはEnableです。



Clip Source OutはTrimされます、ClipはTrimされた分、繰り上がります。

Ripple後、前の間隔が変わらないことに注意してください。

注: AutomationもRippleします、あるいはEdit modeに応じてInsertされます。

## Menus and Toolbars

メニューコマンドの機能とキーボードとツールバーの詳細です。

## The View Menu

Composition Editorの様々な表示を変更することができます。

さらに、これらはViewとWindows Toolbarsでの利用も可能です。

These commands are also available in Views toolbar

These commands are also available in Windows toolbar

View	Clips	Tracks	Cursor & Marks	Selectio
<input checked="" type="checkbox"/>	Show Ghosts		ALT + H	
<input type="checkbox"/>	Show Media		ALT + J	
<input type="checkbox"/>	Used Media		ALT + U	
	TimeCode resolution			▶
	Waveform display			▶
<input type="checkbox"/>	Fit in window		ALT + 1	
<input type="checkbox"/>	Previous zoom		ALT + 2	
<input type="checkbox"/>	Zoom In		ALT + 3	
<input type="checkbox"/>	Zoom Out		ALT + 4	
<input type="checkbox"/>	Recall Preset Zoom			▶
<input type="checkbox"/>	Set Preset Zoom			▶
<input type="checkbox"/>	Auto Zoom Selection		Shift + F4	
	Fit View to			▶
	Enlarge Track Size			
	Reduce Track Size			
	Scroll Timeline			▶
<input type="checkbox"/>	Fixed Cursor while playing		Ctrl + Alt + F	
<input type="checkbox"/>	Free Cursor while playing			
<input type="checkbox"/>	Transport		ALT + T	
<input type="checkbox"/>	Mixer		ALT + M	
<input type="checkbox"/>	Media Management		ALT + N	
<input type="checkbox"/>	Global libraries		ALT + L	
<input type="checkbox"/>	Fade Library			
<input type="checkbox"/>	Video Preview		ALT + Y	
<input type="checkbox"/>	Video Capture		ALT + W	
<input type="checkbox"/>	Bars Beats		ALT + B	
<input type="checkbox"/>	Information		ALT + I	
<input type="checkbox"/>	On the Air		ALT + R	
<input type="checkbox"/>	I/O Status		ALT + O	
	Editor Tabs			▶
<input type="checkbox"/>	General Settings		ALT + G	
<input type="checkbox"/>	Mixer Settings			
	Customize			▶

## Show Ghosts

Virtual TrackのClip表示のOn/Offです。

Pyramixは、1つのClip(またはCross FadeしたClip Pair)だけを再生するので、オーバーラップしたClipは、再生できません。キーボードショートカットは[Alt + H]です。

また、View ToolbarからShow/Hide Clip Ghostsアイコンをクリックすることで選択することができます。

## Show/hide Media

選択したClipのデジタルメディア（最初に取り込んだClip全体）を表示します。Trimを使用しClipを編集していた場合など、隠れている部分を表示します。

キーボードショートカットは[Alt + J]です。

また、View ToolbarからShow/hide Mediaをクリックすることで選択することができます。

## Used Media

現在使用しているCompositionのMedia Managementフォルダーとハイライトメディアを開きます。

現在使用しているClipのメディアソースを識別することができます。

キーボードショートカットは[Alt + U]です

## Time Code Resolution

Composition editorに表示するTime code表示を変更します。Frame、Sample、秒/ms、CD Timeの選択が可能です。

キーボードショートカットは、Frame [Alt + F]、Sample [Alt + S]、秒/ms[Alt + [(left bracket)], CD time[Alt + C]です。

✓ TimeCode resolution Frames	Alt + F
TimeCode resolution Samples	Alt + S
TimeCode resolution [ms]	Alt + [
TimeCode resolution CD frames	Alt + C

## Waveform Resolution

ClipのWaveformのサイズを変更できます。サブメニューは以下の通りです。

Waveform resolution Larger	Shift + Alt + Z
Waveform resolution Smaller	Shift + Alt + L
✓ Waveform resolution x1	Alt + 5
Waveform resolution x2	Alt + 6
Waveform resolution x4	Alt + 7
Waveform resolution x8	Alt + 8
Waveform resolution dB	Alt + 9
Auto-Scale Waveform	Alt + 0
Show Full Waveform	
Show Waveform Origin	

### Waveform resolution Larger

Waveformディスプレイを拡大します。

キーボードショートカットは[Shift + Alt + 2]です。

### Waveform resolution Smaller

Waveformディスプレイを縮小します。

キーボードショートカットは[Shift + Alt + 1]です。

### Waveform resolution x1 / x2 / x4 / x8

Waveform resolution X1が最少表示です。x2、4、8倍に変更することができます。

Waveformを拡大/縮小した時、x1、2、4、8 (x8、4、2、1)の順に拡大/縮小されます。

### Waveform resolution dB

dBでWaveformのレベルを表示します。低いレベルの場合により細かく表示することが出来ます。

キーボードショートカットは、[Alt + 9]です。

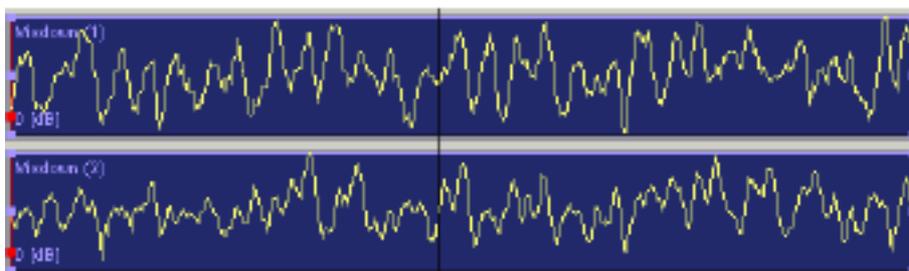
### Auto-Scale Waveform

Clipの最も高いレベルがClip表示の限界にくるように、計算して表示します。

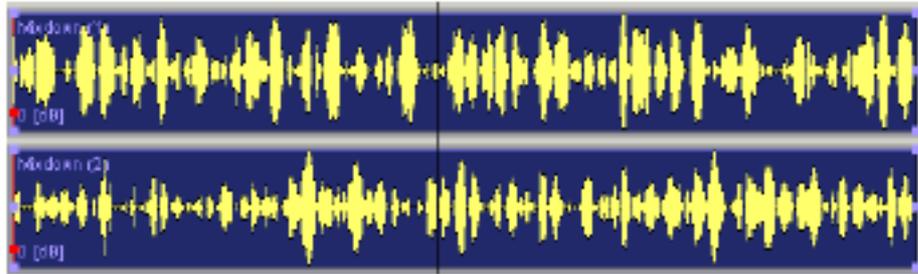
キーボードショートカットは、[Alt + 0]です。

### Show Full Waveform

Zoomレベルが高いとき、一つの線として表示されてしまい、下に例のように波形が判別しにくい場合があります。



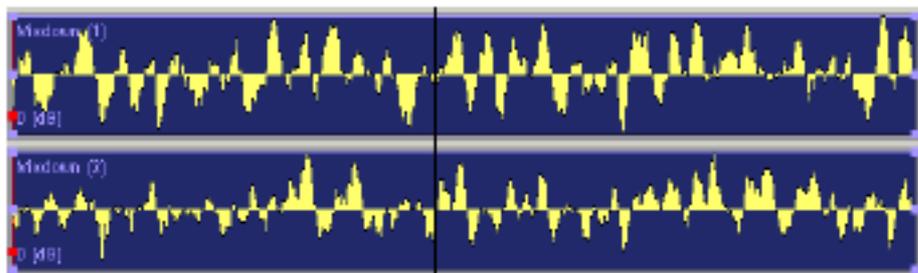
そのために、Show Full Waveformコマンドは、拡大した波形をWaveform表示します。この操作をした場合、以下のようになります。



### Show Waveform Origin

このコマンドを選択することで、別のWaveformを表示することができます。

下の例は、この操作をした場合です。



### Fit in Window

選択したClip/RegionをComposition Editor全体に、Zoom表示します。

Clip/Regionを選択していない場合、全CompositionがZoomされます。

キーボードショートカットは、[Alt + 1]です。または、View ToolbarからFit in Windowをクリックして下さい。

### Zoom Back (Previous Zoom)

前回Zoomした位置へZoomします。

キーボードショートカットは、[Alt + 2]です。またはView ToolbarからZoom Backクリックして下さい。

### Zoom In

Composition Editorの中心を基準にして、2倍ずつZoom Inします。

View Toolbarから[Zoom In]をクリック、またはキーボードで[Alt + 3]と打ち込みます。

## Zoom Out

Composition Editorの真ん中を基準にし、2倍ずつZoom Outします。

View Toolbarから[Zoom Out]をクリック、またはキーボードで[Alt + 4]と打ち込んで下さい。

RegionをZoomする場合、[Alt]キーを押しながらクリック&ドラッグすると、希望のRegionをZoomすることができます。

[Alt + ドラッグ]でComposition Overview Panelでも同じように動きます。

## Recall Preset Zoom

5つのZoomセッティングをリコールします：

Recal Preset Zoom 1	Ctrl + Alt + 1
Recal Preset Zoom 2	Ctrl + Alt + 2
Recal Preset Zoom 3	Ctrl + Alt + 3
Recal Preset Zoom 4	Ctrl + Alt + 4
Recal Preset Zoom 5	Ctrl + Alt + 5

## Set Preset Zoom

現在のZoomの状態をストアします。

Set Preset Zoom 1	Ctrl + Shift + Alt + 1
Set Preset Zoom 2	Ctrl + Shift + Alt + 2
Set Preset Zoom 3	Ctrl + Shift + Alt + 3
Set Preset Zoom 4	Ctrl + Shift + Alt + 4
Set Preset Zoom 5	Ctrl + Shift + Alt + 5

## Auto Zoom Selection

選択したSelectionをComposition Editor全体に、Zoom表示します("Fit in Window"の記述を参照)。

キーボードショートカットは[Shift + F4]です。

## Fit View to

Track size presetボタンのファンクションのサブメニューを開きます。 .

詳しくは、Track Zoomを御覧下さい。

## Enlarge / Reduce Track Size

連続的にTrack数を増減することができます。これはTrack Zoomセレクターに対応しています。



## Scroll Timeline

Composition Editorエリアをスクロールします。

Scroll Timeline Left	Ctrl + Alt + Page Up
Scroll Timeline Right	Ctrl + Alt + Page Down
Scroll Timeline Up	Ctrl + Shift + Page Up
Scroll Timeline Down	Ctrl + Shift + Page Down

### Scroll Timeline Left

画面を左にスクロールします。

キーボードショートカットは[Ctrl + Alt + PageUp]です。

### Scroll Timeline Right

画面を右にスクロールします。

キーボードショートカットは[Ctrl + Alt + PageDown]です。

### Scroll Timeline Up

数字の小さいTrackへ、スクロールします。

キーボードショートカットは[Ctrl + Shift + PageUp]です。

### Scroll Timeline Down

数字の大きいTrackへ、スクロールします。

キーボードショートカットは[Ctrl + Shift + PageDown]です。

## Fixed Cursor while playing

Playカーソルの移動の仕方を変更します。

チェックしない場合、カーソルが動きCompositionはFixされます。

この場合、カーソルがスクリーンの右端に達すると、次のエリアに移動し、カーソルはスクリーンの左端にジャンプし、再び右に動き続けます。

チェックすると、カーソルはFixされCompositionが移動します。

Playback Cursorポジションは、General Settings-> Playback dialogで調整することができます。  
キーボードショートカットは、[Ctrl + Alt + F]です。

## Free Cursor while playing

チェックすると、カーソルは再生中に自由に移動することができます。つまり、再生中に任意の位置へ自由にスクロールし、編集することができます。

## Pyramix Windows Commands in the View Menu

Pyramixアプリケーションのメインウィンドウをオープンします。

下記は、このコマンドで操作するPyramix windowのキーボードショートカットと、Pyramix User's Guide章(各ウィンドウ操作について説明) のリストです:

Window	Shortcut	See Chapter
Transport	Alt + T	Chapter 10
Mixer	Alt + M	Chapter 5
Media Management	Alt + N	Chapter 9
Global Libraries	Alt + L	Chapter 9
Fade Library		Chapter 13
Video Preview	Alt + V	Chapter 7
Video Capture	Alt + W	Chapter 7

## Bars and Beats

TimescaleエリアにBarとBeatを表示します。キーボードショートカットは[Alt + B]です。

## Information

Information windowを表示します。これは現在のマウス位置を含む様々な値を表示します。(カーソル位置、Selectionの長さ、In/Outポイント等)

このInformation windowは開けたままにしておくことができます。



## On the Air

Views menuでSelect On The Air、または[Alt + R]を押すと、マイクロホンを表示します。録音すると、マイクロホンの周りに赤い丸が点滅します。



## I/O Status

PyramixのInputと同期ステータスの情報を示す、I/Oステータスウィンドウを表示します。キーボードショートカットは[Alt + O]です。

I/Oステータスウィンドウの詳細は、“I/O Status window”を参照してください。

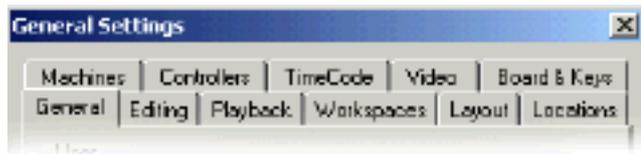
## Editor Tabs

Composition Editor windowに含まれる既存のEditor Tabを開きます:

Overview Tab	Alt + F1
EDL Tab	Alt + F2
Document Libraries Tab	Alt + F3
Markers Tab	Alt + F4
Notes Tab	Alt + F5
Machines Tab	Alt + F6
Media Management Tab	Alt + F7
Global Libraries Tab	Alt + F8

## General Settings

General Setting windowをオープンします。General Settingsの詳細は、General Settings章を参照してください。キーボードショートカットは、[Alt + G]です。



## Mixer Settings

Mixer Setting window(Virtual Studio mixerのパラメーターセッティング)をオープンします。このwindowは、ミキサーを右クリックしSettingsからGeneral...を選択することにより表示することができます。またwindow ToolberのMixer Settingをクリックすることで表示します。

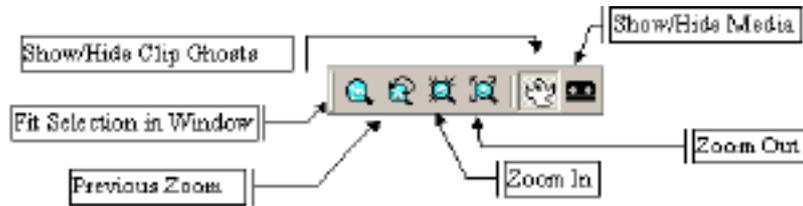
## Customize

Keyboard ShortcutエディターとMacro Editorを呼び出します。

詳しくは“Customization of Pyramix”を参照してください。

## The View Toolbar

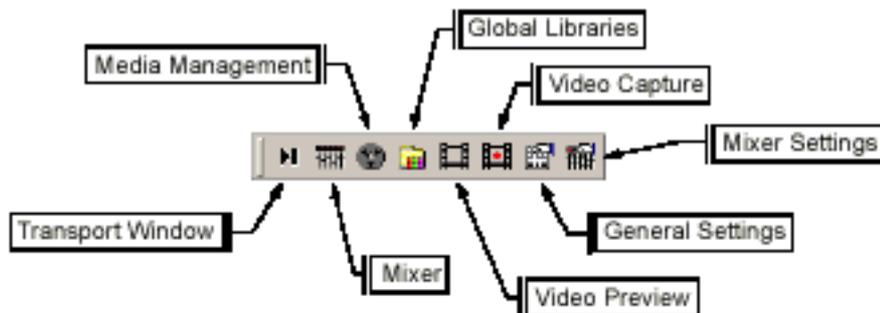
このToolbarは、View menuのコマンドです。The View toolbar'sのアイコンと機能は以下の通りです。



## The Windows Toolbar

Windows Toolbarは、アプリケーションメインウィンドウをOpen/Closeします。

Windows Toolbarのアイコンと機能は以下の通りです。



## The Clips Menu and Toolbar

このメニューコマンドはClip選択、Group、Lock、Nudge、Displayなどに影響します。

これらのコマンドはClips toolbarで利用可能です。

Clips	Tracks	Cursor & Marks	Selection	Audio
Select				
Nudge				
Set Sync Point to Cursor			Ctrl + M	
Send Sync Point to Cursor			Ctrl + Shift + M	
Group			Ctrl + G	
Ungroup			Ctrl + U	
Lock			Ctrl + L	
Unlock			Ctrl + K	
Lock Horizontal Drag				
Clip Gain			Ctrl + Shift + G	
Edit Fade near Cursor			Q	
Edit Fade near Mouse			W	
Fade In				
Fade Out				
X Fade				
Envelope				
Operations				
Waveform				
Selection Properties				
Properties				

## Select All

Clipをすべて選択します。キーボードショートカットは[Ctrl + A]です。

## Select All To Mark In

Compositionの頭からMark InまでのClipをすべて選択します。

キーボードショートカットは[Ctrl + I]です。

## Select All Between Marks

Mark InからMark OutまでのClipをすべて選択します。キーボードショートカットは[Ctrl + B]です。

## Select All From Mark out

Mark OutからCompositionの終わりまでのClipをすべて選択します。

キーボードショートカットは[Ctrl + J]です。

## Select Source

Track Information and Settings panelで、ミキサーチャンネルに割り当てられている最初のTrackの、Mark In/Mark Out間のRegionを自動的に選択します。

Edit menuのDuplicate to DestinationコマンドとSend to Destinationと関連して動くように意図されています。

## Deselect All

選択したClipの選択を取り消します。キーボードショートカットは[Ctrl + D]です。

## Nudge

様々な方法で、ClipをNudgeすることができます。

### Nudge to Previous Edit

Track/Markなど前の編集ポイントに、選択したClipを左にNudgeします。

言い換えれば、選択したClipを、Mark (Play Cursor、Marker名、Mark In、Mark Out、CD Markを含む)の前のClipのTailに、選択したClipのHead/Tail/Sync Pointを移動します。

Markに移動することで前のClipのCrossfade上へ移動した場合、完全にオーバーラップし、Layerになることはできません。

キーボードショートカットは、[Alt + Ctrl + ]です。

### Nudge to Next Edit

Track/Markで次の編集ポイントに、選択したClipを右にNudgeします。

言い換えれば、選択されたClipは、Mark (Play cursor、Marker名、Mark In、Mark Out、CD Markを含む)の前のClipのTailに選択したClipのHead、Tail、Sync pointを移動します。

Markに移動することで前のClipのCrossfade上へ移動した場合、完全にオーバーラップし、Layerになることはできません。

キーボードショートカットは[Alt + Ctrl + ]です。

### Nudge to Left

General Settings windowのEditing panelで設定されている数値分、選択したClipを左へNudgeします。

キーボードショートカットは、[Alt + ]です。

## Nudge to Right

General Settings windowのEditing panelで設定されている数値分、選択されたClipを右へNudgeします。

キーボードショートカットは、[Alt + ]です。

## Move Up

1つ上のTrackに選択したClip/Regionを移動します。

そのTrackに別のClipがある場合、Insert modelによってClipの状態が変わります：

Insert Mode	Behavior
Overwrite	Overwrites the clip segment on the adjacent track
Insert Track	Splices clip into track and moves other clips on track
Insert Sync Group	Splices clip into track and moves all clips on Sync Group
Insert Sync All	Splices clip into track and moves clips on all tracks
Insert Clip Only	Splits clip and inserts, moving rest of clip if possible
Replace	Same as Overwrite

キーボードショートカットは、[Alt + ]です。

## Move Down

1つ下のTrackに選択したClip/Regionを移動します。

そのTrack上に別のClipがある場合、Insert modelによってClipの状態が変わります

キーボードショートカットは、[Alt + ]です。

## Move Up w/Fade

1つ上のTrackに選択したClip/Regionを移動します。

もしそのTrack上に別のClipがある場合、(移動するClipがTrack上のClipのすべてに重ならない限り) Crossfadeします。Insert Modeに反映しません。

キーボードショートカットは、[Alt + Ctrl + ]です。

## Move Down w/Fade

1つ下のTrackに選択したClipあるいはRegionを移動します。

そのTrack上に別のClipがある場合、(移動するClipがtrack上のClipのすべてに重ならない限り)

Crossfadeします。Insert Modeに反映しません。

キーボードショートカットは、[Alt + Ctrl + ]

## Current Setting

サブメニュー(希望のNudgeプリセットの選択)を開きます。

このプリセット値はGeneral SettingsのEditing panelで設定します。

キーボードショートカットは[Ctrl + 1-5]です。

現在選択したNudgeプリセット値は、ステータスバーに表示されます:



## Set Sync Point to Cursor

現在選択したClipのSync Pointに、Play Cursorを移動します(Move)。

Clipを選択し、Clips menuからSend Sync Point to Cursorを選択、またはキーボードショートカット[Ctrl + Shift + M]で操作することができます。

複数のClipを選択する場合、最初のSync PointにCursorは移動します。

## Automatic Silence Removal

Automatic Silence Removal機能は、設定されたThreshold以下の音を自動的にRemoveし、Clipを分けます。このwindowとパラメーターセッティングは以下の通りです:



## Threshold

ClipをRemoveするThresholdレベルをdBでセットします。この機能はメディアファイルに影響し

ません。

### Minimal Silence (ms)

Thresholdレベル以下に落ちてRemoveしたClipと、次にThresholdレベル以上になるClip間の時間を設定します。

Automatic Silence Removal機能を使用した場合に、細切れになってしまうのを防ぐ機能です。パラメーターは10msc ~ 5000ms(5sec)です。

### Minimal Sound (ms)

短いClip ( デジタルノイズのような ) をAutomatic Silence Removalをかけた時に拾わないようにします。パラメーターは10msc ~ 5000ms(5sec)です。

### Fade Out (ms)

Automatic Silence Removalによって分けられたすべてのClipに、自動的にFade Outをかけます。パラメーターは5msc ~ 500ms(1/2sec)です。

### Fade In (ms)

Automatic Silence Removalによって分けられたすべてのClipに、自動的にFade Inをかけます。パラメーターは5msc ~ 500ms(1/2sec)です。

### Completing the Automatic Silence Removal

パラメーターをセットし[OK]をクリックしてください。走査を始めます。PyramixはThresholdレベル以下のClipをカットし、Fadeをかけます。Clip間を空ける、同Track上のClipを連結する、Rippleするかどうかは、現在のRemove Modelによって変わります。

### Group Clips

ClipをGroupします。

GroupsしたClipは同時にDelete、Copy、Moveされ、Libraryに追加されます。Groupは、他のGroupと組んでひとつの大きなGroupにすることができます。

Group Clip数に制限はありません。

Groupするには、[Shift]キーを押しながらClipを選択し、Clips ToolbarからGroup Clipを選択して下さい。(Ctrl + G)

またはSelectionでClipを選択し、Group Clipボタンを選択。

SelectionでClipを選んだ場合、SelectionにClipが完全に入っていない場合でもSelectionにかかっているClipはGroupに含まれます。

## Ungroup clips

Groupを解除します。

この時大きなGroupの場合、小さいGroupはそのままに、大きいGroupのみ解除されます。

Groupを解除するには、Clips ToolbarからUnGroup Clipsを選択。(Ctrl + U)

## Lock clips

Clipを編集、移動することができないように、選択したClipをLockします。

これは偶然にClipを変更してしまう事を防ぐために使用します。

Clipを選択し、Clips ToolbarからLock Clipsを選択、またはCtrl + L。

## Unlock clips

Lockを解除します。

Clipを選択し、Clips ToolbarからUnLock Clipsを選択、または[Ctrl + K]。

## Split clips

選択したClipとPlay Cursorが交差するポイントでClipを分割します。

Play CursorをSplitする位置に置いてClipを選択し、Clips ToolbarからSplit Clipを選択します。

(Ctrl+T)

## Abut to selected

選択したClipへ、同じTrack上にあるMark In / Mark Out間のClipをくっつけます。

キーボードショートカットは、[Ctrl+E]です。

## Spread

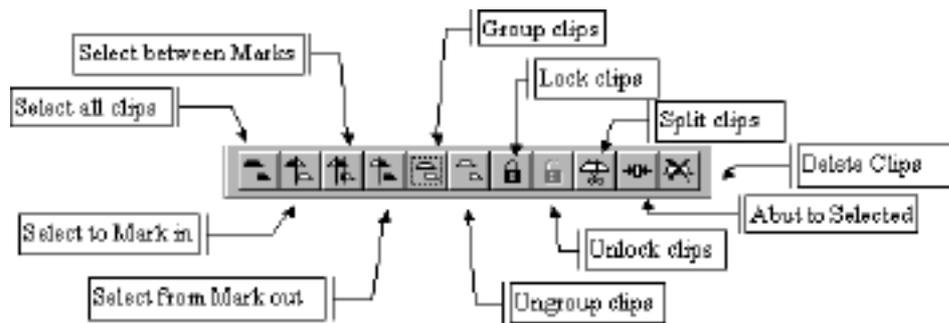
この機能はスペース(Silence)を選択したClip間にインサートします。

この機能を選択すると、Timecodeエントリーボックスはスペース(Silence)プロンプトが現われます。キーボードショートカットは[Ctrl + Shift + E]です。

## Delete

Clip / はRegionをDeleteします。

DeleteしたClip/Regionと同じTrackの他のClipは、現在のClip Remove mode(Remove、Join downstream、Ripple downstream、Join upstream、Ripple upstream)によって変わります。このコマンドを使用するには、Clips ToolbarからDeleteを選択、またはキーボードのDeleteキーを押します。DeleteとCutの違いに注意して下さい。オブジェクトをCutすると、クリップボードに記憶します。しかしDeleteは記憶しません。



## The Tracks Menu and Toolbar

このメニューは、Trackを加える、Removeする、TrackのClipのGroupingを選択等の操作をすることが出来ます。これらはTracks Toolbarで利用可能です。

Tracks	Cursor & Marks	Selection	Automation	Workspaces	Ma
New Audio Track					Ctrl + Shift + N
New Virtual Track					Ctrl + Shift + T
Delete					Ctrl + Shift + Delete
Delete to Last					Ctrl + Shift + Alt + Delete
Auto-connect					
Select Previous Track					Up
Select Next Track					Down
Deselect Track					Shift + Esc
Auto Select Tracks					
▼ Synchronize Tracks: Strips Selection					
Select All Clips					Ctrl + Shift + A
Select All Clips to Mark In					Ctrl + Shift + I
Select All Clips between Marks					Ctrl + Shift + B
Select All Clips from Mark Out					Ctrl + Shift + J
Deselect All Clips					Ctrl + Shift + D
Ripple					
Toggle Record Ready					▶
Toggle Record Mode					▶

## New Audio Track

Trackの一番下にNew Audio Trackを加えます。

New Trackはミキサーチャンネルに自動的にアサインされません。

キーボードショートカットは、[Ctrl + F1]です。

## New Virtual Track

Virtual Trackは既存のTrackの「鏡」です。

これは、同じOutputルーティングを行い、既存のTrackと同じClipを含み、個別のTrackとしてComposition Editorに現われます。

注：Virtual Tracksは、オーバーラップしないClipを含みます。つまりVirtual Tracks上の各Clipは、関連するVirtual TracksのClipとオーバーラップすることができません。しかし、元のTrackのClipは今までどおりCrossfadeすることができます。

Virtual Tracksは、同じMixer Channelに送られますが、個別のTrackで、Clipを視覚化するために使用することができます。

例としては、1つのTrackの様々なオートメーションカーブを個別に表示するために使用します。

New Virtual Track コマンドを選択すると、Select A Track window がオープンするので、どのオーディオトラックを使用するか決めます。

Track を選択し[OK]をクリックします。



Tracks Toolbar から Add Virtual Track を選択、またはキーボードショートカット[Ctrl+F4]で選択します。

## Delete

現在選択した Track を Delete します。

Delete を選択すると、以下の警告メッセージが表示されます。



[OK]をクリックすると Track を Delete し、Track 上にあるすべての Clip を Delete します。操作を取り消すには Cancel をクリックして下さい。

次に Track を Delete する時にこの警告メッセージを出さないようにするには、チェックボックスをクリックして下さい。

Tracks Toolbar から Remove Track を選択、またはキーボードショートカット [Ctrl+Shift+Delete] で選択します。

## Delete to Last

選択した Track から最後の Track までをすべて Delete します。

Delete to Last を選択すると、以下の警告メッセージが表示されます：



[OK]をクリックすると Track を Delete し、Track 上にあるすべての Clip を Delete します。操作を取り消すには、[Cancel]をクリックして下さい。

Track を Delete する時にこの警告メッセージを出さないようにするには、チェックボックスをクリックします。

キーボードショートカットは[Ctrl+Shift+Alt+Delete]です。

## Auto-connect

利用可能なミキサー入力がある限り、このコマンドは自動的にミキサーの Input Strips に Track を接続します。

Composition Editor Track がある時、利用可能な Mixer Input の数は等しい、または多い場合、すべての Track を接続します。

**注:**このコマンドは警告を出さずに Track の割り当てを上書きするので注意し使用して下さい。

## Select Previous Track

現在選択している Track の 1 つ上の Track を選択します。

Track を選択していない場合、Composition の最後の Track を選択します。

キーボードショートカットは、[ ]です。

## Select Next Track

現在選択している Track の 1 つ下の Track を選択します。

Track を選択していない場合、Composition の最初の Track を選択します。

キーボードショートカットは[ ]です。

## Deselect Track

現在選択している Track の選択を取り消します。

キーボードショートカットは[Shift+Escape]です。

## Auto Select Track

チェックした場合、Clip やその Track 部分をクリックするとその Track を自動的に選択します。

## Synchronize Tracks Strips Selection

チェックした場合、Track を選択するとルーティングされている Mixer Strip も選択します (Mixer Strip の周りをオレンジ色で囲みます)。

さらに Mixer Strip をクリックすると、この Strip に接続している Track も同じく選択されます。

1 つ以上の Track を Mixer Strip (例えば、ステレオストリップの左右) にルーティングしている場合、Strip をクリックすると小さい数字のチャンネルを選択します。

## Select All Clips

選択した Track の Clip をすべて選択します。

Tracks Toolbar から All Clips を選択、またはキーボードショートカット[Ctrl+Shift+A]。

## Select All Clips to Mark in

Composition の頭から Mark In まで、選択した Track 上にあるすべての Clip を選択します。

View Toolbar から Select Track to Mark In を選択、またはキーボードショートカット [Ctrl+Shift+I]。

## Select All Clips Between Marks

選択した Track 上にある Mark In と Out 間の Clip を選択します。

View Toolbar から Select All Clips Between Marks を選択、またはキーボードショートカット [Ctrl+Shift+B]。

## Select All Clips From Mark out

Composition の終わりから Mark Out まで、選択した Track 上にあるすべての Clip を選択します。

View Toolbar から Select All Clips From Mark out を選択、またはキーボードショートカット [Ctrl+Shift+J]。

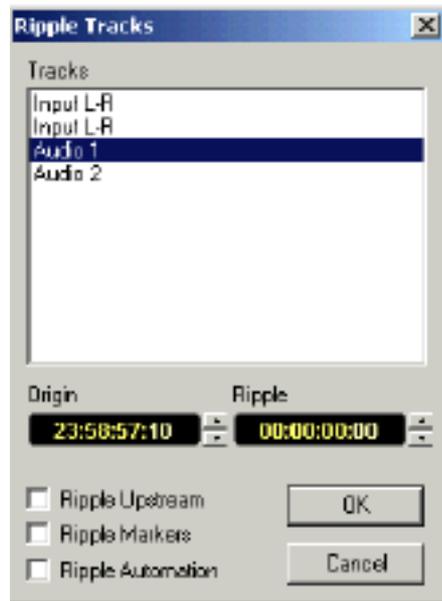
## Deselect All Clips

すべての Clip 選択を取り消します。

Tracks Toolbar から Deselect All Clips を選択、またはキーボードショートカット[Ctrl+Shift+D]。

## Ripple

以下のような、Ripple Tracks window をオープンします：



Ripple Tracks window は、任意の Track または Track 上の素材をすべて、Upstream (左) /Downstream (右) に移動します。

リストで名前をクリックし、Ripple Track か Track(多数の Track を選択するには、[Shift]キーを押しながら)を選択して下さい。

Source Point がデフォルトによって、現在の Play Cursor 位置にセットされます。

異なる Source (選択した Track が Ripple する位置) をセットするには、Source time code field を選択し、希望の Source time code を入力して下さい。

Ripple time code field で Track を Ripple するタイムを入力します。

デフォルトは、Ripple material Downstream です。

UpStream に Ripple するには、Upstream チェックボックスをクリックして下さい。取り消すには [Cancel] を選択します。

## The Cursors and Marks Menu

Cursors and Marksメニューコマンドは、様々なカーソルとMarkのNudge、Move、Deleteの設定をします。

Cursor & Marks	Selection	Automation	Workspaces	Machines
Nudge ▶				
Goto TimeCode		Num 6		
Goto Beat		Ctrl + Num 6		
Cursor to Mark In		Num 4		
Cursor to Mark Out		Num 5		
Cursor to Selected Marker		Shift + Enter		
Cursor to Start of Selected Track				
Cursor to End of Selected Track				
Auto Center on Goto				
Mark In to Cursor		Num 7, F7		
Mark Out to Cursor		Num 8, F8		
Marks to Selection		Enter		
Lock Marks		Ctrl + Shift + L		
Hide Marks				
Add Marker to Cursor		Num 9		
Delete Selected Marker		Shift + Delete		
Move Selected Marker to Cursor		Ctrl + Enter		
Set				▶
Goto				▶
Select Previous Marker				
Select Next Marker				
Show Cursor				
Show Mark In				
Show Mark Out				
Show Selected Marker				
Add CD Start Marker to Cursor		Shift + Alt + Enter		
Add CD Stop Marker to Cursor		Ctrl + Alt + Enter		
Add CD Index Marker to Cursor		Ctrl + Shift + Alt + Enter		
Delete Selected CD Marker		Shift + Alt + Delete		
CD Mark Groups		Shift + Alt + G		

## Nudge

Nudgeのサブメニューを開きます。

### Cursor to Previous Edit

Play Cursorを時間軸の前方のClipに動かします。

Trackを選択していない場合、任意のTrack上のClipに移動します。

キーボードショートカットは[Shift + Tab]です。

## Cursor to Next Edit

Play Cursorを時間軸の後方のClipに動かします。

Trackを選択していない場合、任意のTrack上のClipに移動します。

キーボードショートカットは[Tab]です。

## Cursor to Left

General SettingsのEditing PanelのNudge settingによって左へPlay CursorをNudgeします。

キーボードショートカットは[ ]です。

## Cursor to Right

General SettingsのEditing panelのNudge settingによって右へPlay CursorをNudgeします。

キーボードショートカットは[ ]です。

## Mark In to Left

General SettingsのEditing panelのNudge settingによってMark Inを左へNudgeします。

キーボードショートカットは[Shift + ]です。

## Mark In to Right

General SettingsのEditing panelのNudge settingによってMark Inを右へNudgeします。

キーボードショートカットは[Shift + ]です。

## Mark Out to Left

General SettingsのEditing panelのNudge settingによってMark Outを左へNudgeします。

キーボードショートカットは[Ctrl + ]です。

## Mark Out to Right

General SettingsのEditing PanelのNudge settingによってMark Outを右へNudgeします。

キーボードショートカットは[Ctrl + \_]です。

## Current Setting

サブメニュー(希望のNudgeプリセットを選択)を開きます。このプリセット値はGeneral SettingsのEditing Panelで設定します。

キーボードショートカットは、[Ctrl + 1-5]です。

選択されたNudge Preset数と値は、ステータスバーに表示されます：



## Goto Time Code

Goto TimeCode windowをオープンします。

Play Cursorを希望のTimecodeに移動するには、Timecodeを入力し、[Enter]または[OK]をクリックします。操作を取り消すには[Cancel]を押します。キーボードショートカットは[Num 6]です。



## Cursor to Mark In

Play CursorをMark Inの位置へ移動します。キーボードショートカットは[Num 4]です。

## Cursor to Mark Out

Play CursorをMark Outの位置へ移動します。キーボードショートカットは[Num 5]です。

## Cursor to Selected Marker

Play Cursorを選択したMarkerに移動します。キーボードショートカットは、[Shift + Enter (Return)]です。(数値キーパットのEnterキーでは操作できません。)

## Marks to Selection

Selectionの初めにMark In、Selectionの終わりにMark Outを置きます。

キーボードショートカットは、[Enter]です。

(数値キーパットのEnterキーでは操作できません。)

## Lock Marks

Mark In/Outと一緒に移動できるようにMark In/Mark Outの間隔をLockします。

キーボードショートカットは[Ctrl + Shift + L]です。

### Mark In to Cursor

Play Cursorの位置にMark Inを打ちます。

キーボードショートカットは[Num 7]、または[F7]です。

### Mark Out to Cursor

Play Cursor の位置に Mark Out を打ちます。

キーボードショートカットは[Num 8]、または[F8]です。

### Add Marker to Cursor

Play Cursor位置にMarkを打ちます。

キーボードショートカットは[Num 9]、または[F9]です。

### Delete Selected Marker

選択したMarkerをDeleteします。

キーボードショートカットは、 [Shift + DEL]です。

### Add a CD Start Marker to Cursor

Play Cursorの位置にCD Start Markerを打ちます。

キーボードショートカットは、 [Alt + Shift + Enter]です。

### Add a CD Stop Marker to Cursor

Play Cursorの位置にCD Stop Markerを打ちます。

キーボードショートカットは、 [Alt + Ctrl + Enter]です。

### Add a CD Index Marker to Cursor

Play Cursorの位置にCD Index Markerを打ちます。

キーボードショートカットは、 [Alt + Ctrl + Shift + Enter]です。

### Delete Selected CD Marker

選択されたCD MarkerをDeleteします。

キーボードショートカットは、 [Alt + Shift + DEL]です。

## CD Mark Groups

CD Mark Groups windowを開きます。キーボードショートカットは、[Alt + Shift + G]です。

このwindowは、CDのステレオTrackをComposition Editorに配置すると、自動的にCD Start/Stop markerを入力するパラメーターを設定します。



CDはほとんどがステレオのため、左右のTrackはStereo Clipとしてひとまとめにします。CD Mark Groupsは、EditorでGroup Clipsを探し、Group Clipsの初めにCD Start Mark、Group Clipsの終わりにCD Stop Markを自動的にセットします。CD Mark Groupsは、CDマークとClipの実際のStartとEnd間でのりしろの時間(ms)をセットすることができます。

この機能は、Remove existing CD Markersをチェックすることにより新しいMarkを置く前に既存のCD MarkをRemoveすることができます、

MarkerはComposition Editorのtimescaleエリアでドラッグすることにより移動することができます。

## Move Selected Marker to Cursor

Play Cursor位置に選択したMarkerを移動させます。

キーボードショートカットは[Ctrl + Enter]です。

## Composition Information and Settings Toolbar

Composition Information and Settings toolbarは、現在のCompositionに関する情報と様々なMarkのタイム位置を表示します。

さらに、Composition EditorのClip配置とRemove機能を管理する重要なパラメーターセッティングを含みます。

Composition Information and Settings toolbarは、ファンクションまたはパラメーター名の下に

インフォメーションフィールドを持っています。

Mark windowを選択すると、Gotoコマンドの役割をし、画面のセンターへカーソルを移動します。

フィールド選択した後、次に移動するためにTabキーを使用することができます。

このToolbarのフィールドリストとオペレーションは、下に記述します。



## Workspaces

エディターには、ミキサーチャンネルより多くのTrackを持つことができます。したがって、どのミキサーチャンネルから再生するかは、本章の初めに記述したTrack Information and Settingsパネルで解説しています。

Workspaceは次の情報の"snapshot"です:

- Play Cursor
- Mark In
- Mark out
- View (zoom level)
- First Visible Track
- Selected Track
- Virtual Studio Connections (routing of track to mixer channel)
- 別のものになる場合workspaceを更新するかどうか。

項目のいずれかをWorkspace presetに記憶する場合、General Settings windowのWorkspacesパネルで選択します。

Workspacesは、Composition Information and Settings ToolbarのWorkspacesセクションにより作成、リネーム、リコール、Deleteすることができます:

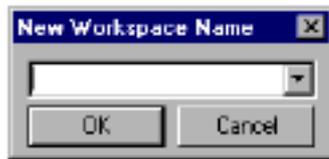


## Creating and Naming a Workspace

新しいWorkspaceを作るには、Save Workspaceボタンをクリックして下さい。

New Workspace Name windowがオープンします。

名前を打ち込み[OK]をクリックします。新しいWorkspaceがSaveされ、リストに加えられます。



## Deleting Workspaces

WorkspaceをDeleteするには、Workspaceをリストから選択し、Delete Workspaceボタンをクリックして下さい。本当にこのWorkspaceをRemoveするかどうか尋ねてくるので、OKをクリックしDeleteします。



## Current Composition

現在のCompositionの名前を表示します。

名前を入力するには、フィールドをクリックして、名前を打ち込んでください。

Composition名はProjectでSaveされます。

## Mark In

Mark Inカーソルの位置を表示します。

Mark Inの位置を変更するには、キーボードの[Ctrl]を押しながらTimescaleエリアをクリックして下さい。Mark Inはマウスポジションに移動します。

Timecodeを打ち込んでMark Inを移動するには、Mark In timecodeフィールドに数値を打ち込みます。

## Mark Out

Mark Outカーソルの位置を表示します。

Mark Outの場所を変更するには、キーボードの[Alt]を押しながら、Timescaleエリアをクリックして下さい。Mark Outはマウスポジションに移動します。

Timecodeを打ち込んでMark Outを移動するには、Mark Out timecodeフィールドに数値を打ち込みます。

## In-Out

Mark InとMark Outの間のタイムを表示します。これは情報のみで、編集することはできません。

## Custom Nudge

Custom Nudgeは、Play Cursor、Mark In、Mark Out、Clipを動かすための特定の時間をセットすることができます。

### [例]

TimelineでPlay Cursorを前に移動するためにCustom Nudgeを使用する:

1. キーボードでPage Upを押すと、GoTo Timecode windowが現われます。
2. 数値キーパッドでPlay Cursorを移動するタイムを入力します。
3. [Enter]を押す、または[OK]をクリックして下さい。

Play Cursorは指定されたタイムによって左に動きます。

TimelineでPlay Cursorを後ろに移動するためにCustom Nudgeを使用する:

1. Page Downを押します。
2. 次に、上記のものと同じ操作を行います。

Play Cursorは指定されたタイムによって右に動きます。

GoTo Timecode windowは、次にPage UpまたはPage Downを押すまで、最後に打ち込んだタイムを覚えています。もしそのタイムを使用する場合は、Enterを押して下さい。Cursorはそのタイムに再び移動します。

Custom Nudgeを使ってMark Inを動かすには、[Shift]キーを押しながらPage Up/Page Downを押します。

Custom Nudgeを使ってMark Out動かすには、[Ctrl]を押しながらPage Up/Page Downを押します。

Custom Nudgeを使ってClip動かすには、[Alt]を押しながらPage Up/Page Downを押します。

Page UpとPage Downキーを使うことに加え、Cursor & Marks menu and the Clipsメニューコマンドを使ってもかまいません。

## Mark In/Mark Out Adjustment in Loop Playback

Mark In/Mark Outの間を、連続的に再生します。

再生中にMark In/Mark Outポジションを調整することができます。

### Adjusting the Mark In

Loopしている間、下記を行うことができます:

現在のNudge値でMark In移動するには、[Shift]キーを押したまま、左/右矢印キーをおして下さい。

または、Mark Inフラグの矢印カーソルをクリック&ドラッグし、希望の位置に移動します。

または、[Shift]キーを押しながらTimescaleエリアのカーソルをクリックし、Mark Inの位置を更新します。次のLoopで更新した位置からPlayします。

### Adjusting the Mark Out

Loopしている間、下記を行うことができます:

現在のNudge値でMark Out移動するには、[Ctrl]キーを押しながら左/右矢印キーをおして下さい。

または、Mark Outフラグの矢印カーソルをクリック&ドラッグし、希望の位置に移動させます。

または、[Ctrl]キーを押しながら、Timescaleエリアのカーソルをクリックし、Mark Outの位置を更新します。次のLoopで更新された位置まで再生します。

(Nudge settingsに関する情報はPyramidユーザガイドで10章を参照してください)。

## Jump to Mark In/Mark Out While Playing

Playする間にGo To InかGo To Outキーボードボタン(#4と5)を押すと、Play Cursorは指定したMark Pointにジャンプしそこから再生し続けます。

## Markers

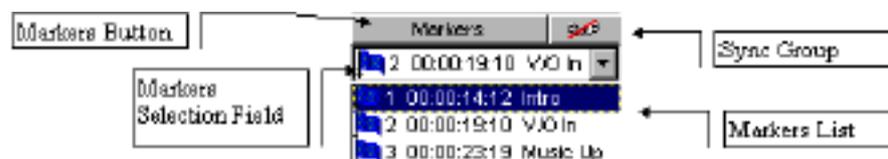
Timescale Areaのロケーションポイントとして、Markを無制限にセットすることができます。

Markerをセットするには[Shift + Ctrl]を押しながら、Timescale Areaをクリックしてください。  
Markerは数字を持つ小さい旗で表示されます。番号はMarkerが加わる順に付きます。  
Cursors and MarksメニューからAdd Marker to Cursorを選択、または数値キーパッド[9]を押すことにより、Play Cursorの現在のポジションにMarkを加えることができます。

## Markers Selection Field

Composition Information and Settings ToolbarのMarkers Selectionフィールドは、ドロップダウンメニューを表示し、CD Markersと同様に番号が付けられます。

Graphic Editing Panelの中心にMarkerを表示するには、フィールドの右側で矢印をクリックし、次に、Marker名をクリックして下さい。



Markerタイプは次のアイコンです:

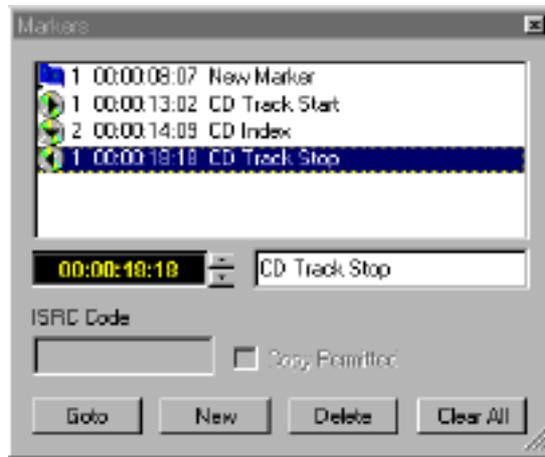
-  Named & Numbered Marker
-  CD Start Marker
-  CD Index Marker
-  CD Stop Marker

MarkerもSync Groupに割り当てられることができます。詳しくは、Sync Group章を御覧下さい。

Markers Selectionリストは、Markerタイプ、Marker番号とMarkerのTimecodeを表示します。

## Markers Window

Markers windowを開くには、Markersボタン(リストフィールド上の"Markers")をクリックしてください:



Markers windowはサイズを変更することが出来ます。

(すべての現在割り当てられたMarkersリストを表示)

Makerは次のフォーマットで表示されます:

Type Number Location Name

Marker windowは以下のとおりです:

Marker Timecode Location

現在選択したMarkerのTimecodeを表示します。

Markerを新しいTimecodeに移動するには、新しいTimecodeを入力し、[Enter]キーを押して下さい。

Marker Name

現在選択したMarker名を表示します。

Marker名を変更するには、新しい名前を打ち込み、[Enter]を押します。

Goto

画面の中心に、選択したMarkerとTimecodeを表示するためにこのボタンを使用します。

Graphic Editing PanelのTimecode位置とMarkerを真ん中に移動します。さらにMarker windowのMarker名をダブルクリックすると、Markerが移動します。

## New

新しいMarkerを作成するにはこのボタンを使用します。

New Markersは、最後の既存のMarkerの後に自動的に番号が連続的に付けられます。そのMarkerには00:00:00:00のデフォルトTimecode位置があり、空のNameフィールドがあります。

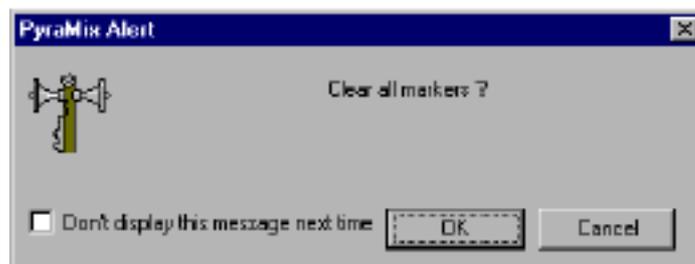
## Delete

現在選択したMarkerをDeleteするにはこのボタンを押してください。

## Clear All

Marker windowからClear All Markersボタンを押します。

これは次の警告メッセージを表示します:



操作を取り消すには、[Cancel]を押します。

MarkerをすべてClearするには[OK]をクリックしてください。

今後Clear all Markersをする時に、このメッセージを表示しない場合は、チェックボックスをクリックして下さい。

## Ripple Markers

MarkerはTrack上のClipと共にUpstream/DownstreamにRippleすることができます。これは2つの場所からコントロールすることができます:

1. ツールバーに"Marks"チェックボックスがあります。チェックした場合、どのMarkerも"Rippling"し、InsertまたはRemoveモードでも同様にRippleします。
2. Ripple Tracksダイアログ(Trackメニュー)は"Ripple Marks"チェックボックスを含んでいます。



### ISRC Code Entry

Marker windowは、ISRCコード(個々のCD Trackの識別のために使用する)入力のための新しいフィールドを持っています。

ProjectがCD markersを含んでおり、MarkerリストのCD Start markerを選択する場合のみ、このフィールドは使用できます。

ProjectがCD markersを含んでおり、MarkerリストでCD Start markerを選択する場合に限り、このフィールドは使用できます。

このフィールドのフォーマットは以下のとおりです:

CCOOOYYSSSSS

CC: Country code

OOO: Owner code

YY: Year of recording

SSSSS: Serial number

Markers windowは、Copy Permittedチェックボックスを持っています。

これはTrackごとにセットし、デジタルコピーすることができます。

### Insert Modes

CompositionのTrack上のClipとそのTrackにある新しいClipとの相互作用を決める、6つのInsertモードがあります。

Insertモードリストをオープンするには、Insert modeフィールドをクリックしてInsert modeを選択して下さい。

6つのInsert modeは以下の通りです:

### Overwrite

Overwriteモードは、既存のClipに重ねてClipを置いた場合、上書きします。これは、実際のメディアに無害で、Pyramixメディアファイルを変更したり、ハードディスクから実際の録音を消去したりしません。

これはPyramixの編集で最も一般的なモードです。

### Insert Track

Insert Trackモードは、Track上に置いたClipを、TrackにInsertします。そしてInsertしたClipの長さと同じ長さ分、Track上の他のすべてのClipをRippleします。これは6ミリ編集と同じです。

Clipが別のClip上に置かれる場合、置かれるClipを分割し、Track上の残りのClip以降が移動します。

### Insert Sync Group

Insert Sync Groupモードは、Trackに置いたClipを、TrackにInsertします、そして同等の長さ分がSync GroupのすべてのTrackに渡って同じ場所にInsertされます。

このモードは素材を数チャンネルにInsertする場合、多数チャンネルに渡ってSyncを維持するのに有効です。しかし現在ミキサー(Sync Group)に割り当てられているすべてのTrackは、Syncを維持しRippleするためのオーディオ素材を持っていません。

**注:** Sync Groupは、ミキサーチャンネルに現在割り当てられるCompositionのすべてのTrackに当てはまります。

### Insert Sync All

Insert Sync Allモードは、Trackに置いたClipをTrack上にInsertします、同等の長さ分CompositionのすべてのTrackの同じ場所にInsertします。このモードは素材を数チャンネルにInsertする場合、多数チャンネルに渡ってSyncを維持するのに有効です。

CompositionのすべてのTrackは、同期性を維持するためにオーディオ素材を変更しなければなりません。

## Insert Clip Only

新しいClipを既存のClip上に置いて、既存のClipを分割しInsertしたClipの残りの部分をMoveします。

しかしTrackの他のClipは移動しません。

既存のClip部分を分割し移動させて、素材が既存のClipにぶつかる場合は、操作できません。

## Replace

ReplaceモードはPlacement Toolと関連して機能します。

Replaceモードは、既存の選択したClip/Regionを、クリップボードにあるClip/Regionと置き換えます。Clip/RegionをCut/Copyした場合、素材はクリップボードに記憶されます。

Replaceモードには多くのバリエーションがあります。

詳しくはPlacement Tool章を参照して下さい。

## Remove Modes

Removeモードは、Clip/RegionをTrackからRemove(Delete)する時、Track上の既存のClipをどのように配置するか設定します。

Removeモードを開くには、Removeモードフィールドをクリックして選択します。

## Remove

Removeモードは、既存のSelectionをDeleteして、その場所を無音にします。

Track上の他の素材はこのモードでは影響しません。

## Remove and Join Downstream

選択したRegionをRemoveし、Selectionの最初のClipで選択したRegion (Downstream material)の残りのClipに最後のClipの残りをつなぎます。

このモードは、Track上の他のClipには影響しません。

## Remove and Ripple Downstream

選択したClip/RegionをRemoveし、Removeした素材の長さと同じタイムによって、RemoveしたClip/Region (Downstream material)の後にTrack上のオーディオClipの残りを移動させます (Ripple)。

このモードは、Track上のDownstream Clipすべてに影響します。

## Remove and Join Upstream

Remove and Join Upstreamモードは、選択したRegionをRemoveし、選択の最後のClipで選択したRegion (Upstream material)に残りの素材の最初のClipの残りを繋ぎます。このモードはTrackの他のClipに影響しません。

## Remove and Ripple Upstream

選択したClip/RegionをRemoveし、次に、Removeした素材の長さと同じ量を、RemoveしたClip/Region (Upstream material)の前にTrack上のオーディオClipの残りを移動させます(Ripple)。このモードはTrackのUpstream Clipすべてに影響します。

## Snap Modes

SnapモードはCompositionでTrackにドラッグした新しいClipが、どのように既存のClipと関連するか決めます。

Snap Modeは、自動的に"song mode"がMIDIシークエンサーで動く方法に似ており、シーケンスへClipを組み立てるために使用します。

Snap Modeを開くにはSnap Modeフィールドをクリックして選択します。

5つのSnap Modeは以下の通りです:

### Don't Snap

このモードは、TrackのClipに影響しません。

Clipは既存のInsertとRemoveモードによって変化します。

### Head to End

最後のClipのTailへ新しいClipのHeadに隣接させ、Track上の最後のClipのTailへ、TrackにあるClipがSnapします。

### Tail to Beginning

Track上にあるClipを、最初のClipのHeadに新しいClipのTailに隣接させ、Track上に最初のClipのHeadにSnapします。

### Head to Nearest

Track上にあるClipを、Track上の最も近い編集ポイントあるいはMarkにClipのHeadをSnapします。これは、Play Cursor、Mark In、Mark Out、Named MarkersあるいはCD Marksと同様、Track上

の既存のClipのHeadあるいはTailを含みます。

Clipは、Insertモードセッティングによって既存のClipと相互に作用します。

### Tail to Nearest

Track上にあるClipを、Track上の最も近い編集ポイントかMarkへClipのTailをSnapします。

これは、Play Cursor、Mark In、Mark Out、Named MarkersあるいはCD Marksと同様、Track上の既存のClipのHeadあるいはTailを含みます。

Clipは、Insertモードセッティングによって既存のClipと相互に作用します。

### Snap to Original Timecode

Track上にあるClipを、オリジナルTimecodeの位置へClipのHeadをSnapします。

ClipはInsertモードセッティングに従って既存のClipと相互に作用します。

## Automation Master Controls

Pyramixのミキサーは、プラグインパラメーターを含むSurfaceコントロールのフルダイナミックオートメーションを特色とします。

オートメーション"Write"モードは、システムタイムコードを使用し、オートメーションデータを記録します。

Pyramixは、これらの動きと状態を再現し、Internal/External time codeへの完全な同期で、オートメーションを再生することができます。

ミックスオートメーションは、マウスやExternal control device (J.L. Cooper MCS-3800のような)によってミキサーインターフェースコントロールで作動することができます。

オートメーションの記述に関しては“Automation”章を参照してください。

## Status Bar

Status barはPyramixのステータスを表示します。

Status barの右側は現在のシステムI/Oモード、現在設定されているNudge preset、サンプルレート、DSP負荷率およびHardware sync statusを示します。



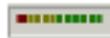
ステータスバーの左側は、オペレーションについての現在の情報を示し、オペレーションが完了しなかった理由の詳細を提供します。

Status barディスプレイは多くの情報を提供するので作業中も注意して見て下さい。

## Playback Status Indicators

現在の配置にプレイバックステータスインフォメーションを提供します。

一番上のバーはDisk buffer statusを表示します。一番下のバーはFIFO statusを表示します。Keopsオーディオボードを使用する場合、これらのバーは適切ではありません。これらのステータスインジケーターは、デバッグに使用します。一般的には右側が緑であれば良い状態です。



**注:** Status BarがどのようにSync lock statusを示すかの詳細は、Virtual Studio Settings章のI/Oモードセッティングセクションを参照してください。

## Shuttle Control

Shuttle機能です。左右にドラッグすることにより、Shuttleすることができます。

Reverseするには左に、Forwardするには右に動かして下さい。

Shuttle speedはセンターから移動した距離によってコントロールします。

マウスを離すと、センターに戻ります。



### Shuttle Using the Middle Mouse Button

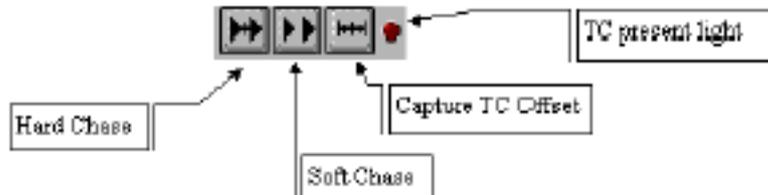
カーソルがTimescaleエリアにある間に、真ん中のマウスボタンを押しながら、マウスを左右に移動するとJogをすることが出来ます。

現在のPlay cursorポジションから離れた位置で動かした場合、フルスピードでのPlaybackします。

Play cursorが現在のマウスポインターポジションに到達するか、中央のマウスボタンを離すと、PlaybackはStopします。

## Sync Mode Buttons

External time codeへChaseします。Hard ChaseかSoft Chaseボタンを選びクリックします。



### Capture TC Offset

入ってくるTime codeを取り込み、Play Cursorの現在のポジションにChaseします。入ってくるTime codeと現在のPlay Cursorポジションのタイムは、自動的にTime code offsetとして、メインTransport Control windowのOffsetフィールドに入力されます。

### Hard Chase

Chase modeをセットすると、Time codeがTime code input portで検出された場合Playbackします。Hard Chase modeは、入ってくるTime codeが飛んでいる場合、新しいTime codeに合わせて調節し、新しいTime code位置から再生します。

Time codeにドロップアウトがある場合、内部のTime codeで走ります。

Time codeが検出されない場合、PlaybackはStopします。

### Soft Chase

Chase modeをセットすると、Time codeがTime code input portで検出された場合Playbackします。Soft Chase modeは、入ってくるTime codeが飛んでいる場合、新しいTime codeに合わせて調節せずに、現在のTime code位置からの再生を継続します。

もしTime codeにドロップアウトがある場合、内部のTime codeで走ります。

Time codeが検出されない場合、PlaybackはStopします。

### Time Code Present Light

Time codeが検知されない場合、このライトは赤くなります。正しいTime codeがTime code input portで検知されると、緑になります。

## News Editor Panel

News Editor Panelは、現在のProjectにテキストを加えるために使用します。

これは Project に関するコメントを打ち込んだり、Clip として Project にあるナレーションのテキストに使用することができます。



News Editor Panelは、Composition Editorスクリーンの他のエリアのように、サイズを変更することができます。News Editorは、Text Format toolbarと関連して使われ、ワープロのように作動します。

News Editorパネルのテキストエントリーエリアにカーソルを置いて、クリックしてください。

Textは、キーボードで通常入力することができ、Clipboardからペーストすることもできます。このパネルに入力したTextは、ワープロと同じくCopy、Paste、Cut、選択することができます。

テキストのフォーマットを変更するには、Text Format toolbarを使用してください。ここでフォント(書体)、サイズ、スタイル(bold、イタリック、強調)、テキストの色とアレンジメント(左、真ん中、右)を選択することができます。

異なるフォント、タイプスタイル、色とアレンジメントはNews Editorに自由にミックスできます。

### Name

テキストエントリーエリアにあるNameフィールドは、テキストに特定の名前を付けます。名前の入力は特に必要ではありません。

しかし、Library(以下を参照)へこのテキストをドラッグ&ドロップすると、NameフィールドはLibraryオブジェクトを備えた名前になります。

名前をNameフィールドに入力しない場合、LibraryオブジェクトはNews Editorに入力したテキストの頭から名前がつきます。

### Author

Authorフィールドは、テキストのクリエイター名を入力するために使用します。通常、これはネットワーク上の特定のコンピューターの名前になっています。

## Placing text into a Library

News Editorパネルに入力したテキストは、アイテムとしてLibraryにストアされます。これらのテキストドキュメントがLibraryに置い場合、新しいProjectに簡単にCopyすることができます。Libraryにテキストを置くには、[Shift + Alt]キーを押しながら（テキストエントリフィールド上）News Editorパネルの一番上のグレーエリアで、左マウスボタンをクリックします。カーソルは、"text document"アイコンに変わります。希望のLibraryへドラッグ&ドロップします。テキストアイテムはLibraryに現われます。テキストアイテムのカテゴリーは"News"です。LibraryからNews Editorへテキストを持って来るには、News Editorパネルの一番上のグレーエリアにドラッグアンドドロップしてください。このエリアに置かれた場合、カーソルは"text document"アイコンに変わります。マウスボタンがリリースされると、Newsアイテムに含まれていたテキストは、テキストエントリフィールドに現われます。

## News Items and Compositions

OverviewからLibraryまでCompositionをドラッグする場合、現在のNewsテキストはLibraryのそのCompositionに関係します。

Main Composition Editor WindowからLibraryへCompositionのRegionをドラッグする場合、News textの選択だけが、LibraryのRegionから作成されたCompositionに関係します。

**例:** Composition Editor (ClipまたはRegion)で選択を行なってください。

次に、News Editorパネルでテキスト（テキストのすべてではなく）を選択します。その後、Composition([Alt + Shift]でlibraryへドラッグ)としてLibraryにそのセクションを入れると、ハイライトした特定のテキストは新しいCompositionの一部になります。

Main Composition Editor WindowにCompositionをドロップする場合、News textは、News Editorで表示されます。

## Reading News items within a Library

読み込むNewsアイテムを含むLibraryをオープンして下さい。

Newsアイテムをダブルクリックすると、windowが開きます。

これは読み出し専用です。ここでテキストを他にコピーしたり貼り付けるために選択することができますが、テキストの編集はできません。

テキストを編集するには、ProjectのNews Editorパネルに、Newsアイテムをドラッグして下さい。

## Text from other applications

別のアプリケーションで作られたテキストは、直接そのアプリケーションをドラッグし、News Editorにドロップすることが出来ます。

このテキストは"Text" (txt)またはor "Rich Text Format" (RTF)のいずれかでなくてはなりません。

## Text Format Toolbar

Text Formatツールバーは、News Editorパネルと共に使用されます。

入力した新しいテキストは、このツールバーで設定したフォーマットになります。または、既存のテキストを選択すると、フォーマット変更します。ワープロのように、Text Formatツールバーは作動します。



最初のフィールドは、現在選択されたフォント(書体)名を表示します。

このフィールドの右端の矢印をクリックすると使用中のコンピュータで利用可能なフォントを表示します。

使用したいフォント名にカーソルをあわせてクリックしてください。

フォントの変更は、任意の選択したテキストに適用されます。

## Type Size

Type Sizeフィールドは、Fontセレクションフィールドと同じです。

## Type Style

スタイルを変更をします。タイプは、Bold、Italic、下線です。

スタイルアイコンをクリックしてください。すべてのテキストに適用されます。

適用しない場合、元のスタイルに戻ります。

スタイルの変更は選択されたテキストに適用され、スタイルの選択後に入力した新しいテキストに当てはまります。

## Alignment

テキストのVerticalをコントロールするには、Alignmentボタンをクリックしてください。テキストは、テキストエントリーエリアの左、センター、右に位置することができます。

Alignmentの変更は任意の選択したテキストに適用され、またはAlignmentの選択後に入力して新しいテキストに当てはまります。

## Recording in the Composition Editor

### Media File Format \_ PMF

最初に音を録音する場合、メディアファイルのファイルフォーマットで作成します：PMF

なぜ新しいファイルフォーマットを作成するのか。

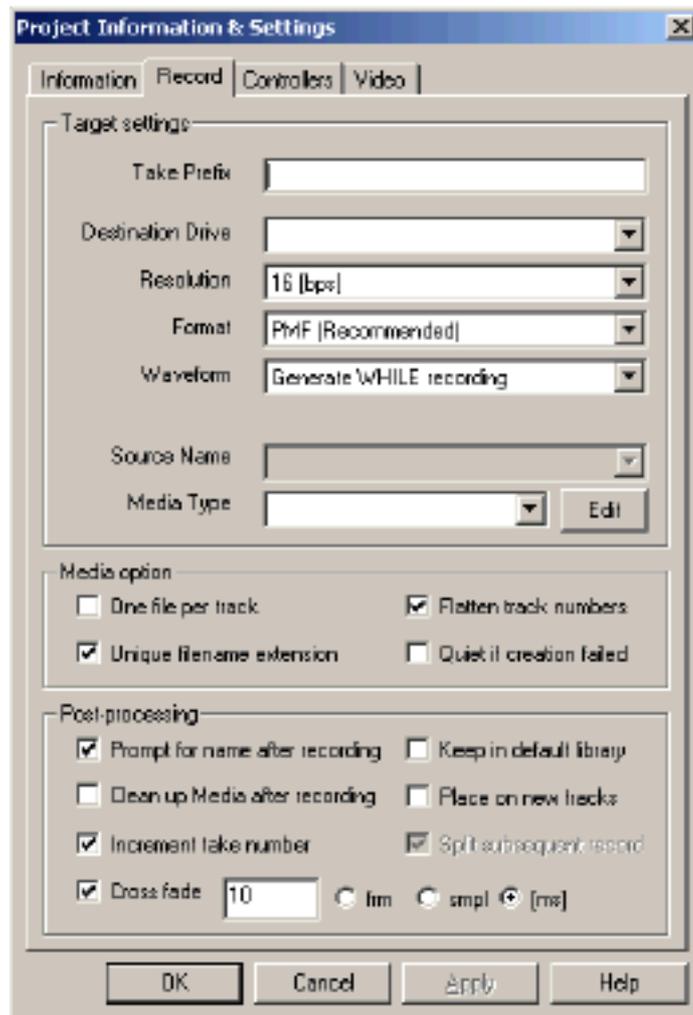
PMFフォーマットは、Pyramixのフォーマットです。これは最も効率的な方法で、メディアファイルを扱うことができます。PMFはおよそ30%でローディングスピードとジェネラルプログラムパフォーマンスと同様にディスクアクセスを改善します。

Pyramixは、前のPyramixバージョンで作ったOMFファイルを再生する（そして希望のOMFファイルをexportすることができる）ことができ、WAVE、Broadcast Wave Format他も再生することができます。

### The Record Settings Panel

Record Settings Panelは録音に関する詳細を変更することができます、詳細は以下の通りです。

このパネルを表示するには、Project menuからInformation & Settingsを選び、Record tabをクリックしてください:



Punch In/Punch Outを使ってComposition EditorのTrackに録音する場合、Record Settings Panelのパラメーターでファイルの種類などを決定します:( resolution, destination drive、他 )

## Target Settings

### Take Prefix

新しい録音名をこのフィールドに打ち込みます。

例えば"Vocal"と打ち込むと、次にtrackへ録音した場合"Vocal"とClipの名前がつきます。このフィールドは"Increment take number"機能と関連して働きます。(以下を参照)。このフィールドが空白の場合、デフォルト名"Record"と付けられます。

## Destination Drive

Pyramixのどこに新しい録音をストアするか決めます。

フィールドまたは矢印ボタンをクリックすると、現在Mountしているメディアリストが表示されます。

## Resolution

フィールドまたは矢印ボタンをクリックし、使用するRecording resolutionを選択します。

16/18/20/24/32Bitの選択が可能です。

## Format

このフィールドで選択したフォーマットで録音されます。

特定のフォーマットが必要でない場合、Pyramix PMFフォーマットの使用をお勧めします。



## Waveform

自動的にWaveformディスプレイを生成するか、手動で生成するかを選択をします。フィールドまたはボタンをクリックして選んでください:

### None

自動的にWaveformを生成しません。

### Generate After Recording

録音が終わるとすぐに、Waveformを自動的に生成します。

### Generate While Recording

録音している間に、Waveformをバックグラウンドで自動的に生成します。より多くのディスクバンド幅を必要とし、MO等で多くのTrackを録音する場合は無効となります。

## Source Name

記録した素材に名前付けることができます。

Media Typeフィールド(以下を参照)を"None"にセットした場合、Source Nameフィールドはグレーになり使用できません。

## Media Type

メディアタイプを指定することができます。

フィールドをクリック、またはメニューリストから選択して下さい。

ここで選ばれたメディアタイプと前のフィールドで与えられたソースネームは、新しい録音によってメディアファイルに保存されます。この情報はClipのPropertyページで見ることができます。

Clip Propertyについての詳細はClip Operations and Editingを参照してください。

## Edit

Editボタンをクリックすると、Media Source Listを表示します。

このwindowは、リストにニューメディアタイプを加え、メディアタイプをDeleteする、またはリストで既存の項目のPropertyを変更することができます。



## Add

Addボタンをクリックすると、Media Source Editorを表示します。

ここでメディアタイプのPropertyを変更することができます。



## Description

メディアタイプ名を打ち込んで下さい。(例えば"ADAT 44 min", "DVCPPro"など)

## Media Type

CD、DAT、8mm、SVHSなど、多くの異なるメディアタイプのリストを表示するには、フィールドまたはそのボタンをクリックしてください。

リストに加えるメディアタイプに適切な項目を選択して下さい。

## Edit Rate

フレームレート、サンプルレートなどのリストを表示するために、フィールドまたはボタンをクリックしてください。

記述しているメディアタイプのレートと一致する項目を選択してください。

## First TC on Media

ソースメディアの最初のTimecodeと一致するTimecodeを入力するために、このフィールドを使用してください。フィールドをクリックし、キーパッドを使ってTimecodeを入力します。

[Enter]キーを押すと入力完了です。

## Length

ソースメディアの長さを指定することが出来ます。

フィールドをクリックし、キーパッドを使ってTimecodeを入力して下さい。

## Nb Tracks

ソースメディアに含まれているTrack数を打ち込みます。

## OK or Cancel

OKをクリックして変更を終了する、また取り消すには[Cancel]をクリックし、windowを閉じます。

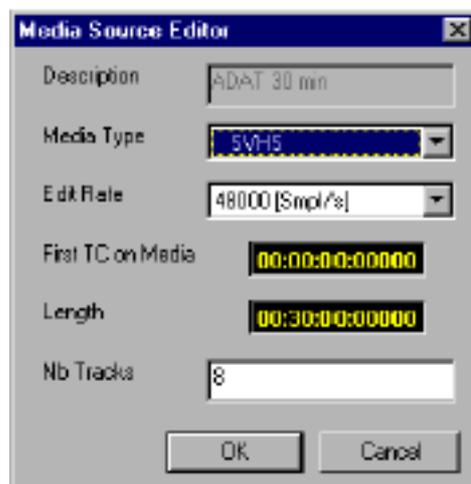
## Remove

リストからメディアタイプをDeleteするにはMedia Source Listで選択し、[Remove]ボタンをクリックして下さい。

## Properties

Media Source Listで既存の項目のPropertyを編集するには、名前を選択しPropertyボタンをクリックして下さい。Media Source Editor windowがオープンします。

Media Sourceエディターのパラメーターの詳細は、Addファンクションを参照して下さい。



## OK or Cancel

[OK]をクリックして変更を終了、また取り消すには[Cancel]をクリックします。

## Media Option

このパラメーターは、ファイルを録音中に管理する方法を設定します。

## One file per Track

多数のTrackが同時に記録される場合、メディアファイルをどのように作成するか設定します。

Offである場合(デフォルト)、1つのメディアファイルはTrackをすべて含んで作成されます。

Onの場合、各Trackは個別のファイルへ記録されます。

## Unique filename extension

Onの場合、重複ファイル名を回避するためにそれぞれ新しく録音されたメディア名にランダムに数字を追加します。

## Flatten track numbers

Trackが記録される場合、オリジナルレコーディングTrackに番号を加えます。

Onの場合(デフォルト)、録音したTrackを延べTrack数で記録します。

**例:** Track 5と9に同時に録音した場合、オリジナルレコーディングTrackは1-2になります。[Off]の場合は、オリジナルレコーディングTrackを記録します。例では5と9になります。

## Quiet if creation failed

通常、メディアファイルの作成が失敗した場合、Pyramixはエラーメッセージダイアログを表示します。このオプションはエラーメッセージを抑制します。

## Post-Processing

このパラメーターは、各録音が終了した後、何を行うかPyramixに伝えます。

### Prompt for name at end of record

チェックすると、レコーディングが終了しStopするとName recording dialogがオープンします。

詳細は、この章のPunch In/Punch Out Recordingを参照して下さい。

### Increment take number

チェックすると、個々の連続した録音は、録音された順番に番号がつけられます。

例えば、最初の録音が"Take"と命名された場合、次の録音は自動的に"Take 2"と命名されます。

## Keep in default library

チェックすると、新しい録音は自動的に現在のDefault libraryに表示されます。

If you normally want the new recordings you make to end up in the Default library of your Project, this will save you the step of manually placing them there.

?

## Place on new tracks

チェックすると、録音が終わりStopするとすぐに新しいTrackが作成され、録音したClipはそのTrack上に置かれます。

最初にTrackを作る場合、Trackは任意のミキサーチャンネルに割り当てられません、したがって、それらを出力したい場合、手動で割り当てなければなりません。チェックしない場合、録音したTrackに新しいClipは置かれます。

## Crossfade

チェックすると、新しい録音のスタートとエンドにFadeをつけます。

上書きでないClipは、Fade up/ Fade downになります。

既存のClip上にPunch In/Outされた場合、Clipの交差点でCrossfadeされます。

チェックしない場合、Fadeされません。(カットインになります)

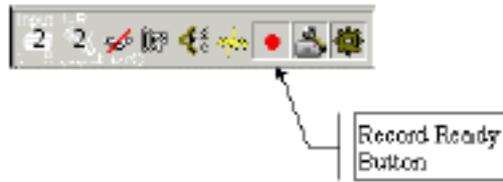
## Crossfade Amount

Crossfadeの長さは、CrossfadeチェックボックスとFrame/Sample/msの選択によって設定されます。

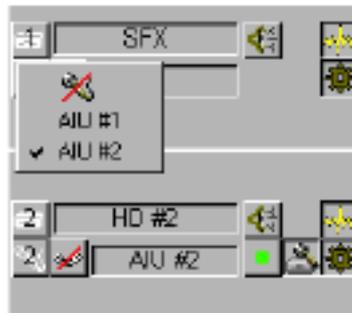
# Punch In/Punch Out Recording

手動でPunch In/Outレコーディングをすることが出来ます。

Punch in/Punch outを実行するには、最初にVirtual Studio Routing windowで必要なパッチングを行わなければなりません。基本的にはオーディオインプットとハードディスクトラック両方を同じChannel Moduleと接続します。



AIU Source Assignmentボタンは、そのTrackへ割り当てられているAIU Sourceナンバーを表示します。このボタンをクリックすることによって、この割り当てをいつでも変更することができます。チャンネルに割り当てるAIU Sourceを選択してください。



## To Perform a Punch In/Out

1. 録音するTrackのRecord Readyボタンをクリックします。緑の は、赤の に変わります。
2. 録音したいポイントの少し前にPlay Cursorを置きます。
3. Playすると赤 が点滅し始めます。
4. 録音するポイントで、Recordボタンをクリックする（またはDelキーを押す）。ArmしたRecord Readyボタンは、赤に点灯します。録音中、録音している部分は赤く表示されます。
5. Playボタンを押し録音から抜けます。レコーディングはStopし、PyramixはPlayし続けます。再び録音を開始する場合は、Recordボタンを押して下さい。

Stopボタンで止めることも可能です。（スペースバーを押す、またはキーパッドの[0]キーを押すことでも可能）

## Abort Record

Record Nameダイアログボックス(次のページに表示)の"Abort Record..."ボタンを押すことでRecordingを中断することができます。これは録音したメディアをDeleteします。



Record Settings Panelで"Prompt for name after recording"フィールドをチェックした(On)場合、録音をStopした時Record Nameダイアログボックスが開きます。名前を入力することができます。すでにその名前がRecord Settings PanelにTake Prefixフィールドに登録されていた場合は、Record Nameダイアログボックスが表示します。

詳しくはRecord Settings Panelを参照して下さい。

## Monitoring during Punch In/Out

再生する場合、ハードディスクトラックはミキサーチャンネルに送られます。

レコーディングする場合、AIU Source (実際の入力)はミキサーチャンネルへ自動的に送られます。

レコーディングを止める場合、ハードディスクトラックはチャンネルに戻ります。

## After the Punch In/Out

Punch in/Punch outを行った後、Clip(s)はTrackに現われます。

Track上にすでにClipがある場合、そのClipは新しいClipの長さによって、部分的にまたは完全に上書きされます。

## If the Crossfade function is enabled:

Clipは、Clipの頭と終わりにProject Information and Settings windowのRecordパネルのPost Processingセッティングによって、Fadeがかかります。古いClipに新しいClipが重なる場合、重なるポイントでCrossfadeがかかります。

## Undo after Punch In/Out

Punch In/Outを行った後でUndoをした場合、新しいClipはTrackからRemoveします。(再生をStopする前に)連続して多数のPunch In/Outを行った後でUndoした場合、新しいClipすべてがRemoveする(最後のセクションだけではない)ことに注意して下さい。

Undoが実行される時、実際のメディアはDeleteされません。

## Audio Crossfades and Fades

FadeとCrossfadeは、オーバーラップしているClipに使用することができます。

FadeとCrossfadeは再生しながらリアルタイムにかけることが出来ます。

Crossfadeも下に記述した新しいフル機能のオーディオFade/ Crossfade editorを使って編集することができます。

## Audio Fade/Crossfade Editor

Audio Crossfade Editorは、FadeとCrossfadeを作成し編集することが出来ます。

## Creating New Audio Crossfades

Crossfadeは隣接 / 上書きされているどんなClipにでも加えることが出来ます。

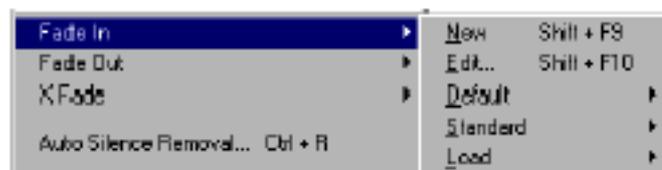
以下がCrossfadeを作成する手順です:

- EDL上の2個のClipに隣接 / 上書きさせます。
- 2個のClipにAudio Crossfadeを作成するにはエリアを (左マウスでドラッグ&Move) を選択します。
- 希望する機能を選択して下さい

Crossfade機能は、キーボードショートカットを使うことにより、またはEDL(右クリック)コンテキストメニューリストから選択することができます。

## The Fade Contextual Menu

コンテキストメニューは、希望のFade範囲上を右クリックすることにより呼び出すことが出来ます。メニューは次のX Fadeを含んでいます。



## New (Shift+F9)

2個の隣接したClip間に、新しい対称的なCrossfadeをつけます。

Crossfadeの持続時間は、2個のClip上のSelection範囲の長さに基づきます。

このコマンドはCrossfadeエディターをオープンしません。

## Edit (Shift+F10)

現在選択しているCrossfadeを編集します。Crossfadeエディタを開き、ロードします。

## Default (Complete Shift+F11 or Curve Only Shift+F12)

現在のRegion/FadeにDefault (DurationとCurve)が適用されます。

Curve Onlyオプションは、Default Curve (Durationでなく)だけが現在のRegionまたはFadeに用いられます。

## Standard Crossfade

現在のRegion/Fadeに、標準的なCrossfadeカーブが適用されます。

それらは次のものを含まます：

Power Linear、Tension Linear、dB Linear、コサインとルートコサイン。

## Load

以前にSaveされたCrossfadeを、現在のRegion/Fadeに使用することができます。

## Keyboard Shortcuts

以下のキーボードショートカットは、同じく新しいCrossfadesを作成/編集するために使用します。

New (Shift+F9)

Edit (Shift+F10)

Default -Complete (Shift+F11)

Default - Curve Only (Shift+F12)

## Modifying Existing Audio Crossfades

既存のCrossfadeやFadeを、Audio Crossfade Editorで変更することができます。Audio Crossfade

は以下のように編集することができます：

- RegionはCrossfadeを含んで選択されます。また[Ctrl F10]でCrossfade Editorが開きます。

- マウスはEDL上のCrossfadeの位置です。また[Ctrl F10]でCrossfade Editorが開きます。
- マウスはEDL上のCrossfadeの位置です。また、真ん中のマウスボタンを押すとCrossfade Editorが開きます。

次のキーボードショートカットは同じく新しいCrossfadesを作成/編集するために使用します。

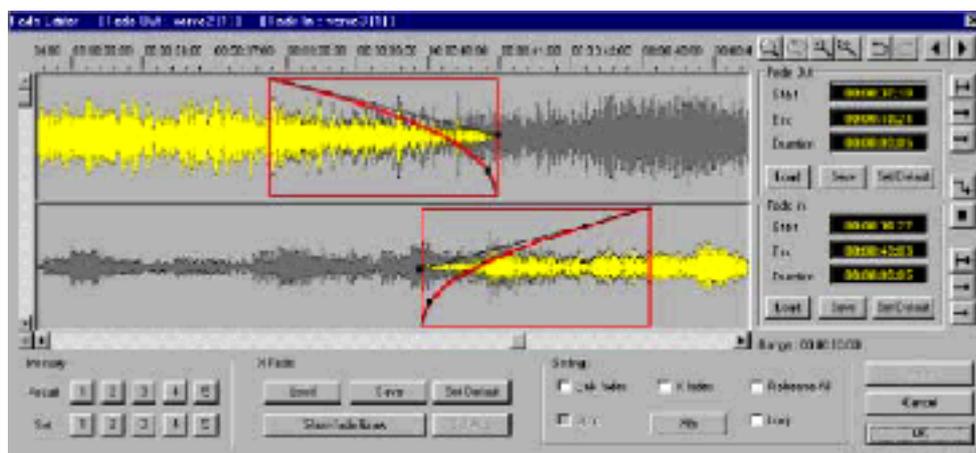
New (CTRL+F9)

Default - Complete (CTRL+F11)

Default - Curve Only (CTRL+F12)

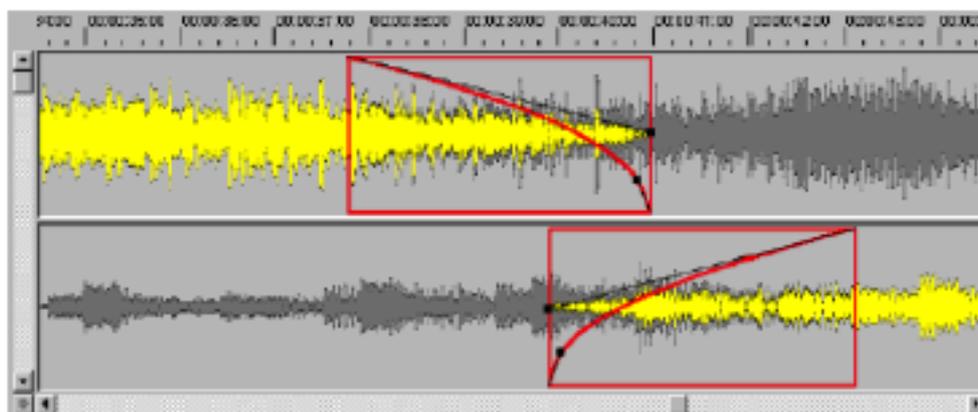
## Using the Audio Crossfade Editor

このセクションはAudio Crossfade Editorの特徴と機能性について記述します。



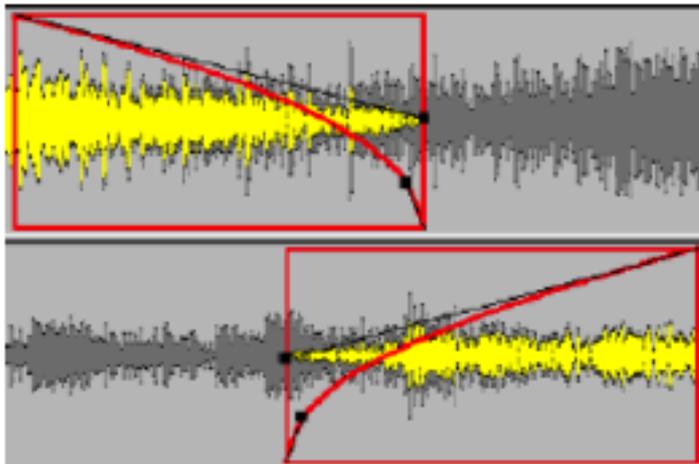
### The Waveform/Fade Section

このセクションは実際のFadeとオーディオWaveform情報です。



## The Fade Area

赤い四角のエリアでCrossfadeのFade In/ Out部分を変更します。Fadeカーブは、このFadeエリア内に含まれます。



## Used Audio Material

Waveformの黄色の部分、CrossfadeのFade In/Fade Outしている実際のオーディオを表わします。

## Unused Audio Material

Waveformの濃いグレーの部分、CrossfadeのFade In/Outしていないオーディオを表します。

## Timecode Ribbon

TimecodeディスプレイエリアはEDL Timecodeを表示します。

## The Settings Section

現在のCrossfadeカーブタイムスパンのパラメータです。



## Link Fades Option

チェックすると、あるFadeから別のFadeまで変更をリンクさせます。

詳しくはEditing Crossfadeを参照して下さい。

## X Fades Option

チェックした場合、Fade In/Out両方に対称的な編集をします。

詳しくはEditing Crossfadeを参照して下さい。

## "Xify" Button

チェックすると、このボタンは現在のFade TimespanにFade In/OutをSnapします。

詳しくはEditing Crossfadeを参照して下さい。

## Rehearse All

チェックすると、Crossfade Editorでプレビューする間に、EDLの他の音を聞くことができます。

他のオーディオEDL情報でCrossfadeをオーディションすることができます。

チェックしない場合、Crossfade Editorに含まれているオーディオClipのみをプレビューします。

## Loop Option

チェックすると、Stopまたは別のプレビューコマンドを出すまで、自動的にLoopします。

## Sync

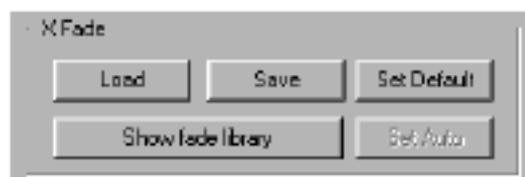
EDL Sync Modeが、EnableかEnableでないにかかわらず可能にするべきステータスを表示します。

これは読み出し専用で、現在のステータスを表示します。

## Crossfade Preset Section

このセクションは、現在のCrossfadeカーブのプリセットパラメータです。

CrossfadeはFade In/ outの両方で構成されます。



## Save Button

Presetとして現在のCrossfadeをSaveすることが出来ます。

Preset Crossfadeは、以下のインフォメーションを含んでいます：

- Fade outカーブの特徴
- Fade Inカーブの特徴
- 両方のカーブのタイムスパン

## Load Button

SaveされているPresetをLoadします。

Preset Crossfadeは、以下のインフォメーションを含んでいます：

- Fade outカーブの特徴
- Fade Inカーブの特徴
- 両方のカーブのタイムスパン

## Set Default Button

現在のCrossfade新しいデフォルトプリセットとしてセットします。

これは前のデフォルトCrossfadeを上書きします。

デフォルトプリセットは、Crossfadeエディターダイアログを呼び出さずに使用することが出来ます(CTRL+F9)

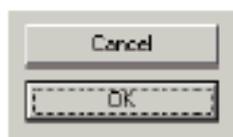
## Set Auto Button

このボタンはまだ使用できません。

## Show Fade Library

Fade Libraryを表示します。

## Dialogue Command Buttons



## OK Button

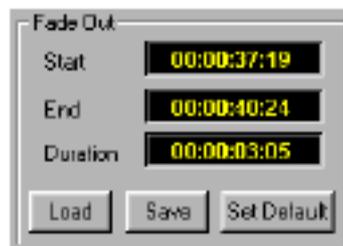
現在のCrossfadeエディタパラメータを、選択したCrossfadeに使用します。

## Cancel Button

操作をCancelします。

## Fade-Out Section

Fade outのカーブを設定します。オープンすると、現在のFade outをTimecode表示します。  
リアルタイムで操作でき、リアルタイムで更新することができます。



### Fade-Out Start Edit Field

現在のFadeoutのスタートタイムをTimecode表示します。

このフィールドを打ち変えることでスタートタイムを変更することができます。

### Fade-out End Edit Field

現在の Fade out のエンドタイムを Timecode 表示します。

このフィールドを打ち変えることでエンドタイムを変更することができます。

### Fade-out duration Field

現在の Fade out の長さを Timecode 表示します。

このフィールドを打ち変えることで Fade の長さを変更することができます。

## Load Button

以前に Save した Preset を "Load" します。

Fade out Preset は以下の情報を含んでいます :

- Fade out カーブの特性

## Save Button

現在の Fade out を Prese として Save します。

Fade out Preseは以下の情報を含んでいます:

- Fade outカーブの特性

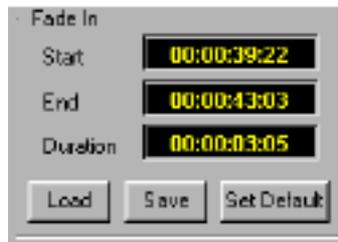
## Set Default

現在の Fade outカーブをデフォルト Fade outカーブとして Save します。

前のデフォルト Fade outカーブは上書きされます。

## Fade-In Section

このセクションは、Fade Inカーブを設定します。



### Fade-In Start Edit Field

現在の Fade In のスタートタイムを Timecode 表示します。

このフィールドを打ち変えることでスタートタイムを変更することが出来ます。

### Fade-In End Edit Field

現在の Fade In のエンドタイムを Timecode 表示します。

このフィールドを打ち変えることでエンドタイムを変更することが出来ます。

### Fade In Duration Field

現在の Fade in の長さを Timecode 表示します。

このフィールドを打ち変えることで Fade の長さを変更することが出来ます。

## Load Button

以前に保存したPresetを"Load"します

Fade in Presetは以下の情報を含んでいます:

- Fade-inカーブの特性

## Save Button

現在のFade inをPresetとして"Save"します。

Fade in Presetは以下の情報を含んでいます:

- Fade-inカーブの特性

## Set Default

現在のFade inカーブをデフォルトFade inカーブとしてSaveします。

前のデフォルトFade inカーブも上書きされます。

## Audio Rehearse Section

オーディオモニタリングセクションです。



## Play From In

Fade outのHeadからFade outの範囲を再生します。

Fade outの状態は再生されません。

設定しているプリ / ポストロールタイムによって、再生します。

### Play Full Out Button

Fade outの範囲を再生します。Fade outの状態は再生されません。  
設定しているプリ/ポストロールタイムによって、再生します。

### Play Fade Out Button

Fade out範囲を再生します。Fade outの状態が再生されます。  
設定しているプリ/ポストロールタイムによって、再生します。

### Play Crossfade Button

Fade inとFade out両方のFade in/out範囲を再生します。  
設定しているプリ/ポストロールタイムによって、再生します。

### Stop Button

現在のプレビューをStopします。

### Play Fade In Button

Fade In範囲を再生します。Fade inの状態を再生します。  
設定しているプリ/ポストロールタイムによって、再生します。

### Play Full In Button

Fade In範囲を再生します。Fade inの状態が再生されません。  
設定しているプリ/ポストロールタイムによって、再生します。

### Play From In

Fade Inの始めからFade In範囲を再生します。Fade Inの状態は再生されません。  
設定しているプリ/ポストロールタイムによって、再生します。

## Waveform Display Section

Crossfade エディターでの Waveform の表示切り替えです。



## Fit-In Window

Fade inとFade outを含むCrossfadeエディタで、自動的にスケールの大きさを調整します。

## Previous View

Crossfadeエディタの前の部分を表示します。

## Zoom-in Button

WaveformディスプレイをZoom Inします。

## Zoom-out Button

WaveformディスプレイをZoom Outします。

## Undo Button

最後に行った操作をUndoします。

## Redo Button

最後にUndoした操作をRedoします。

## Previous Xfade Button

同じTrackのひとつ前のCrossfadeをロードします。

## Next Fade Button

同じTrackの次のCrossfadeをロードします。

## Memory Preset Section

Crossfadeを一時的に保存し、リコールします。



## Recall Buttons

リコールボタンは、一時的に保存した"Crossfade snapshot"を呼び出します。現在開かれているFadeに対してのみ有効です。

## Set Buttons

現在のFadeの状態を"Crossfade snapshot"でFade in/out情報保存します。

スナップショットは5つまでSaveする事ができます。

## Editing Crossfade Timespans

このセクションは、Crossfadeを編集するために必要な機能について説明します。

### Direct Manipulation - Trimming

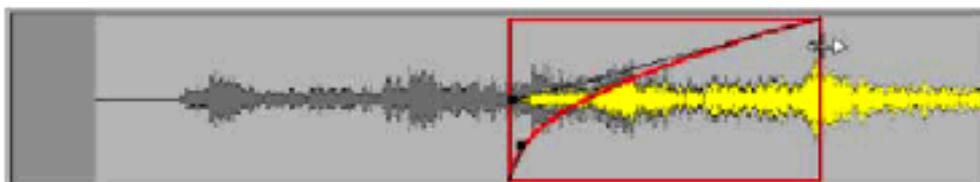
In/Outポイントは、クリック&ドラッグすることで移動することができます。

Trimするには、カーソルをIn/Outに置き、希望の位置へIn/Outポイントをクリック&ドラッグします。Fade-inとFade-outポイントは、単体で動かすことができます。

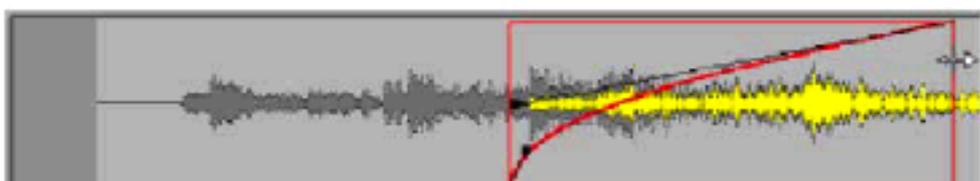
Fadeをトリムすると、サイズが変更されます。

タイムスパンの変更は、In/Out/Duration編集フィールドに表示されます。

Fade タイムの最長は、Clip の長さ分です。



Fade タイムをトリムします。

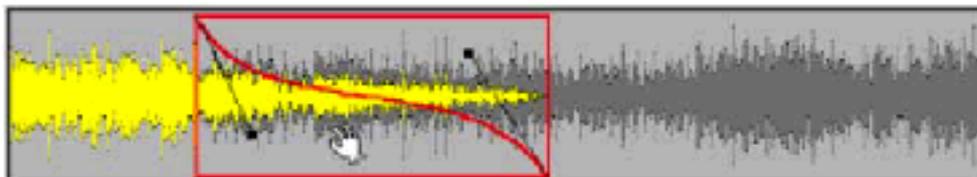


## Moving Timespans

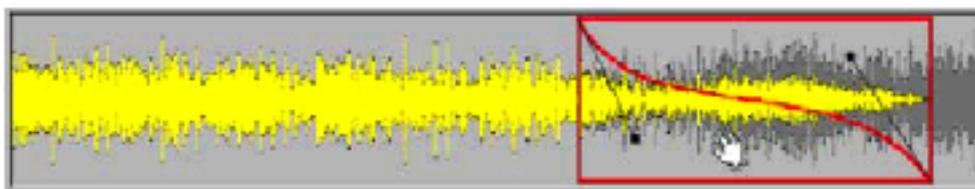
Fadeの位置は、クリック&ドラッグすることにより移動することができます。

In/Outは、単独で動かすことができます。

移動するには、カーソルをFadeへ置き、新しい希望の位置へクリック&ドラッグします。

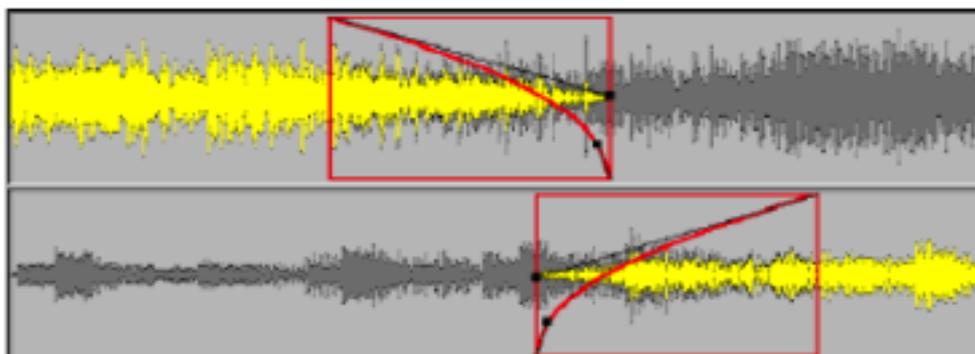


Fade Out 位置を移動させます。

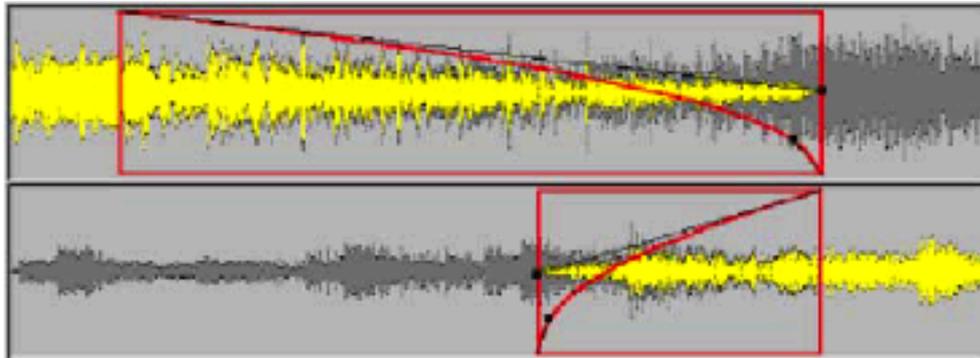


## Using Xfade Mode

XfadeモードをOnにした場合、片方のFadeに行なわれた変更は逆のEndの位置と一致します。タイムスパンは縮小 / 拡大します。



Fade in をトリムします - Xfade モード On



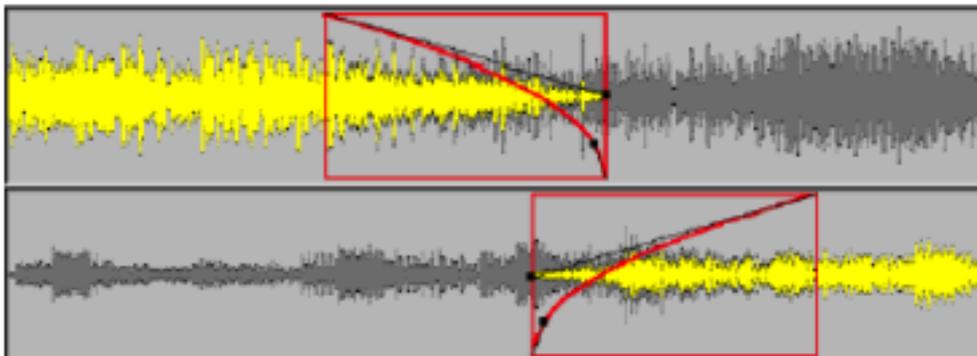
Fade Outは対称的に拡大します

### Using Link Mode

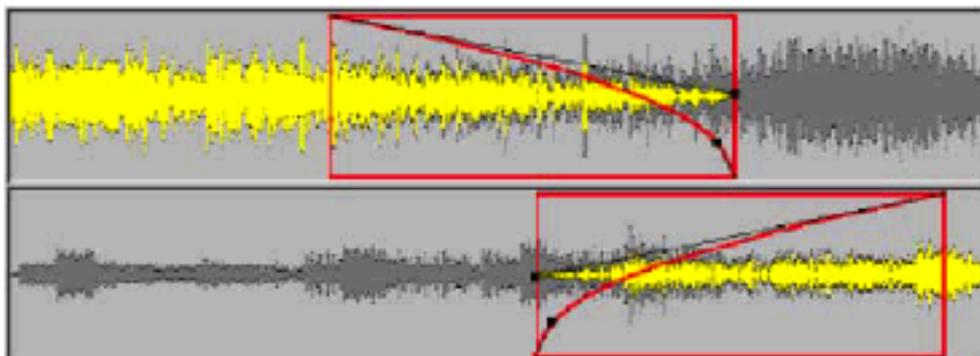
LinkモードがOnの場合、片方のFadeに行なわれたタイム変更は逆のFadeにも追従します。

片方のタイムを縮小/拡大すると、もう片方のタイムも縮小/拡大します。

センター位置は変わりません。リンクモードで一方のFadeが動かされた場合も有効です。



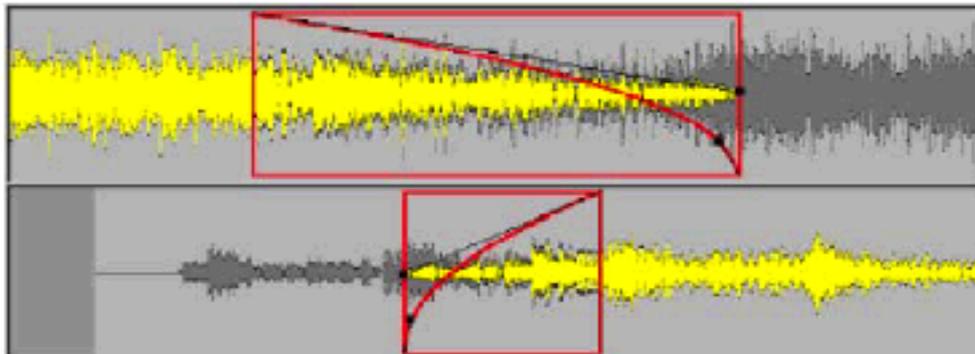
Fade Time をトリムします。



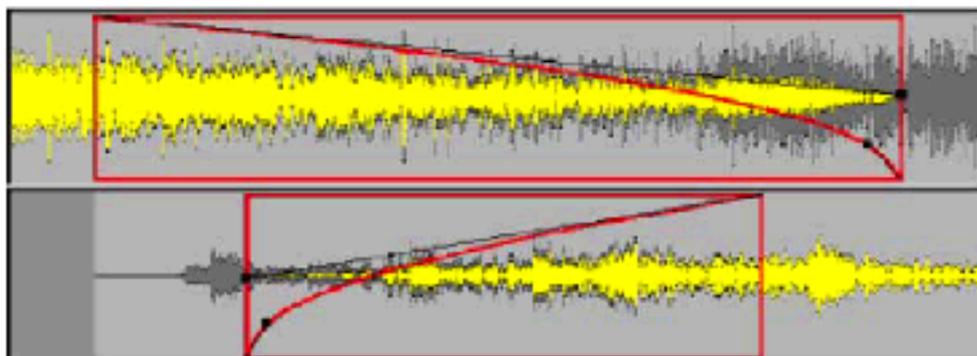
両方のFadeがトリムされます。

### Using Both Link And X Mode

下に記述するように、2つのモードを組み合わせることが出来ます。



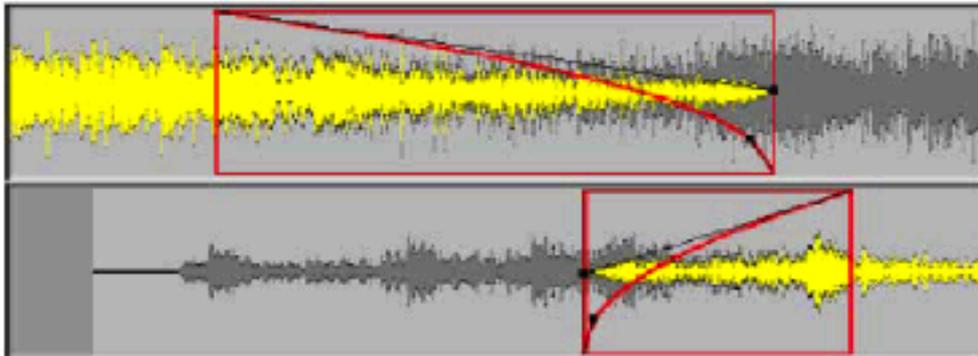
Fade out タイムスパンをトリムします。Xfade と Link モードの両方が ON になっています。



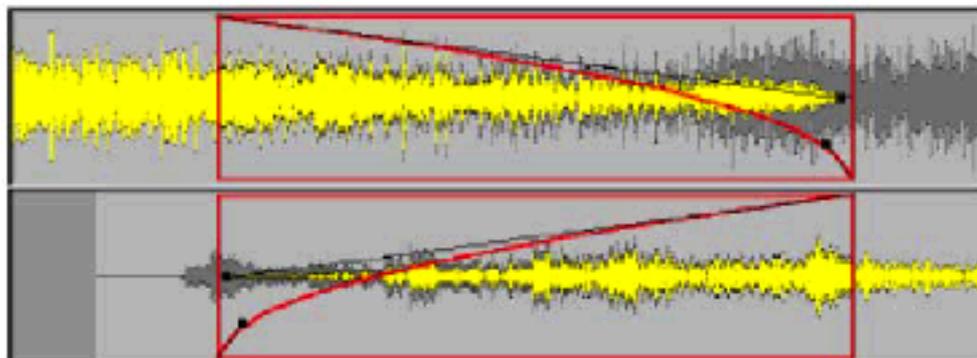
トリムは、両方のFadeに作用します。

### The "Xify" Button

Xifyボタンは、自動的にFade inとFade outの両方のカーブのタイムスパンをSnapします。つまり、Fade in/outの両方の長さ分、In/Outポイントがトリムされます。2つのFadeタイムは同じとなります。フェードタイムスパンナップが行われた後、対称的なFadeカーブが作成されます。このFadeは各Fade間で\_3dBポイントを持っています。



Xifyボタンを押します。



両方のFadeが先端のポイントにSnapし、新しいFadeカーブが作られます。

## Editing Crossfade Curves

次に記述するように、Fade in/outカーブは変更することができます。

### Curve Contextual Menu

コンテキストメニューは、現在のFade in/outカーブを右クリックすることで表示されます。

このメニューから新しいFadeを選択、Saveすることができ、ブラウザまたはFade Libraryから選択することができます。

このリストは、選択したFadeのタイプ(Fade in/out)でフィルターをかけ、表示することが出来ます。

コンテキストメニューは以下の項目を含みます：

Cosine: 現在のFadeにコサインタイプフェードを適用します。

Exponential: 現在のFadeに指数のタイプフェードを適用します

Linear: 現在のFadeにリニアタイプFadeを適用します。

Root-Cosine: 現在のFadeにルートコサインタイプFadeを適用します。

Root-Linear: 現在のFadeにルートリニアタイプFadeを適用します。

### Load...

User Libraryから保存されているFadeをロードすることが出来ます。

### Save...

現在のFadeをUser LibraryにSaveします。

## Editing Curve Control Points

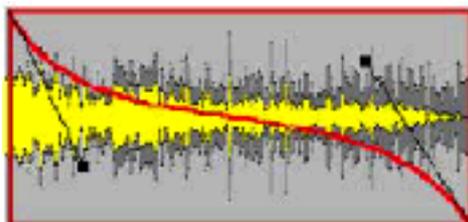
FadeカーブはBezierコントロールポイントを操作することによって、変更することができます。

### Anchor Points

Fadeカーブは2つのフィックスアンカーポイントを持っています。

### Bezier Controls

フィックスカーブアンカーポイントは2つのコントロールがあります。



希望のカーブをクリックすると、Bezierコントロールを表示します。

Bezierコントロールは、クリック&ドラッグして移動することが出来ます。

さらに、カーブの角度を変更することが出来ます。リアルタイムに変更することが可能です。

次の制限があります:

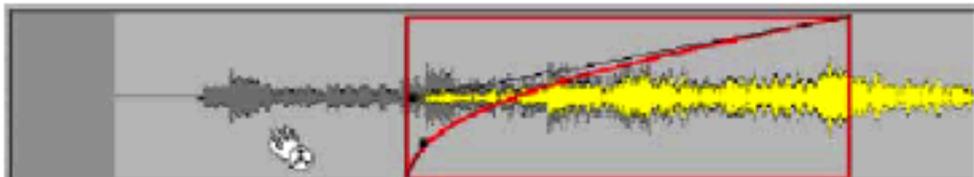
- アンカーポイントは固定されており移動することはできません。
- アンカーポイントを追加することはできません。
- Bezierコントロールポイントは、限界を越えて位置することができません。

## Moving Crossfade Media

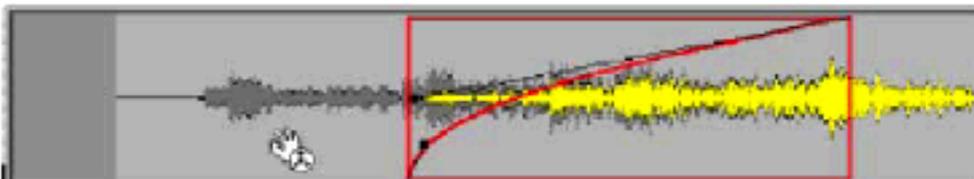
Crossfadeで使われているメディアは、Crossfade Editorで同じく操作することが出来ます。カーソルをメディアに置くと、アイコンが変わります。

メディアは新しい位置へドラッグすることが出来ます。

Fade inとFade outで使用された両方のメディアを移動することが出来ます。



Fade in側のメディアを移動させます。



メディアのFade位置が移動します。Fadeカーブの状態は変更されません。

## Drag And Drop Fades From Library

Fadeは、Libraryから選択したClipにドラッグ&ドロップすることが出来ます。

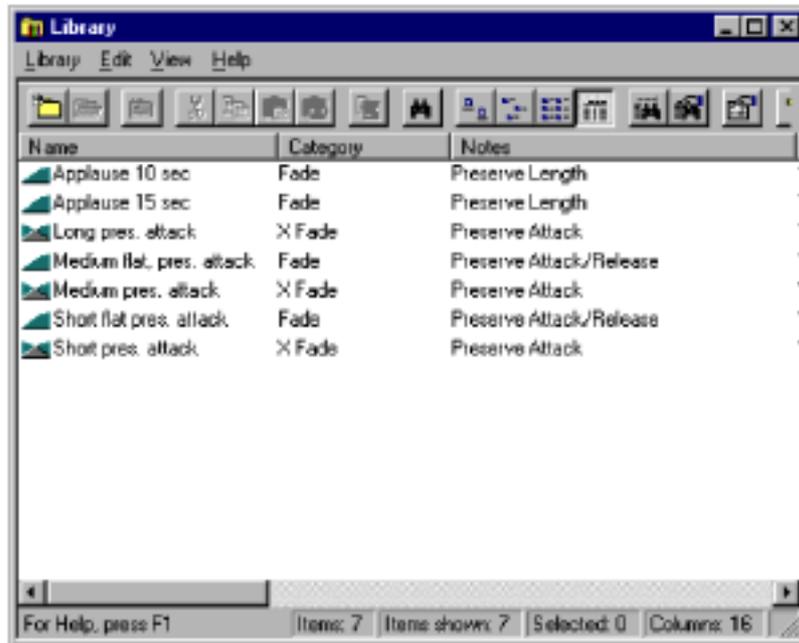
ドロップする位置は、Clipに対して、Fade in/outまた両方にドロップすることが出来ます。

ClipのHead付近にドロップするとFade inになります。

Clipの真ん中にドロップするとFade in/outが両方にかかります。

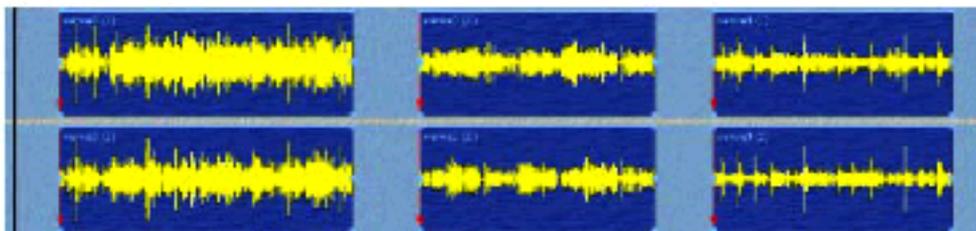
ClipのTail付近にドロップするとFade outになります。

Pyramix General Settings の Edit ページに Fade library ロケーション(パス)がリストすることに注意してください。

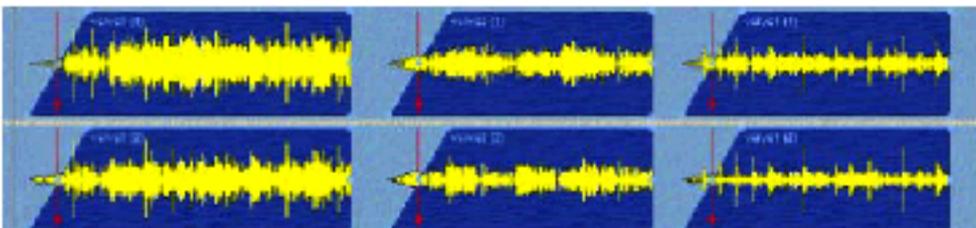


上に記述したFade drop機能も、多数のClipに使用することができます。

Default Fadeカーブは、FadeドロップポイントとFadeタイプに基づいてFadeします。



3つのClipを選択します。



Default Fade Inが選択したClipに適用されました。

## Clip/Fade Contextual Menu

Clip選択で右クリックするとコンテキストメニューを開きます。

このメニューは、選択したClip Groupに適用します。

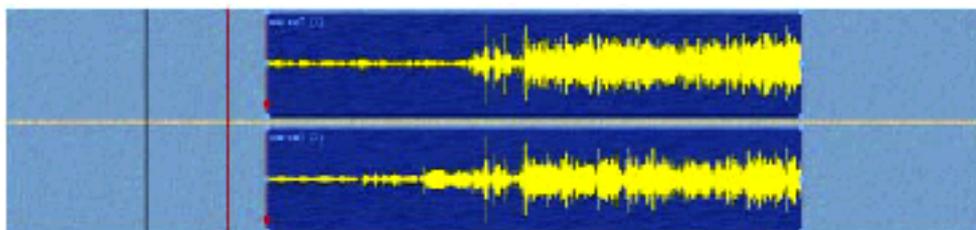
## Fade Options

Fade In/Outは、Clipにどのように当てはまったかについての情報です。

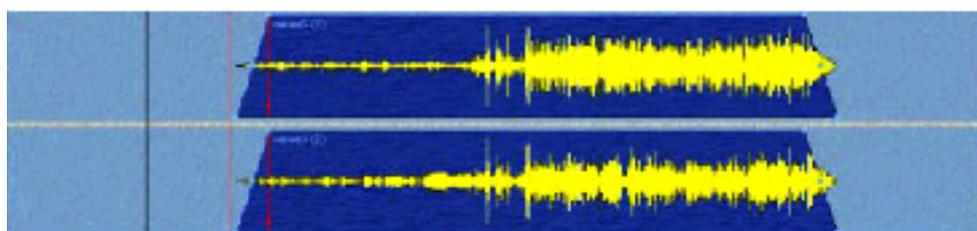
FadeをSaveすると、一連のオプションが利用可能になります。

## Preserve attack/release

Fadeをかけた部分のClipを延長します。Clipの前後の部分からFadeをかけ、Fadeの長さ分延長します。



Preserve attack release fadeをClipのセンターにドロップします。

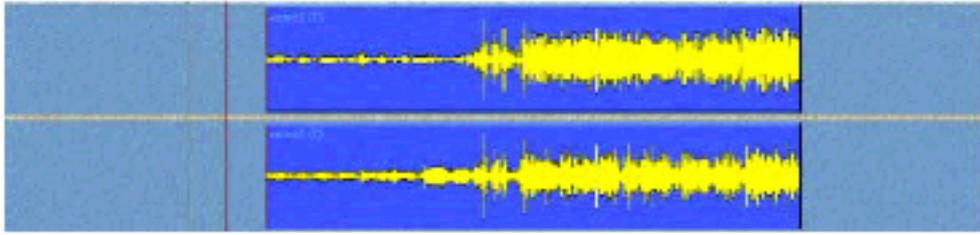


Fade in/out両方が当てはまりました。Clipの長さは延長されます。

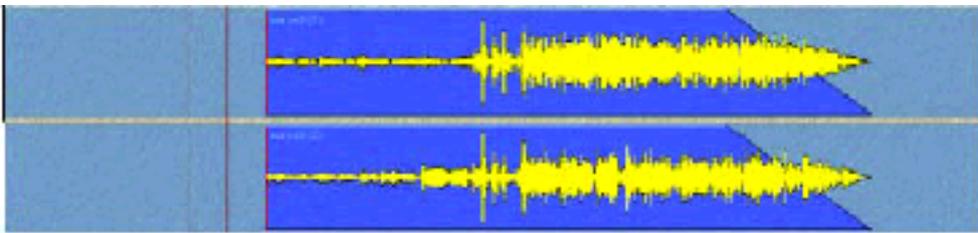
## Center

Fadeをかけた部分のClipを延長します。このFadelはClipの前後に対して対照的にFadeをかけます。

Fadeの長さの半分がClipに対して延長されます。



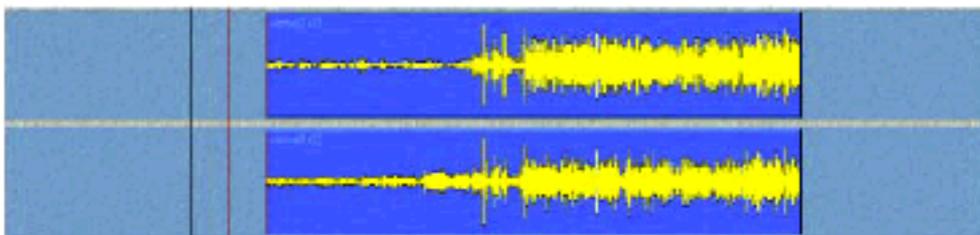
Center FadeをClipのエンドにドロップします。



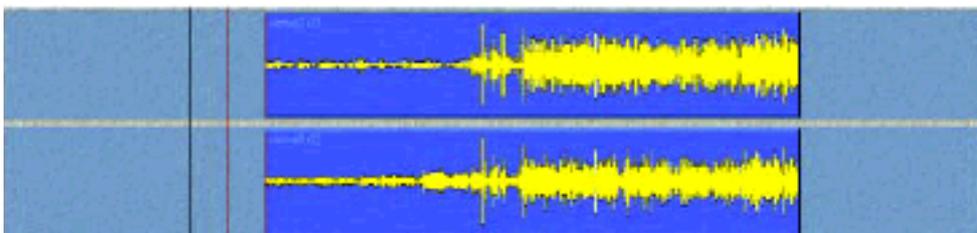
Fadeの半分はClipのエンドより前に、もう半分がClipのエンドの後ろ部分にかかり、Clipの長さは延長されます。

### Preserve Length

このモードは、Clipの長さは変わりません。Fadeは選択したClipの長さに含まれます。



Preserve length FadeをClipの頭にドロップします。



Fadeは選択したClipの中でかかります。

## CD-R Mastering

Pyramixは、Red Book CD-Audio標準に従い、CD-Rマシンで作動します。CD-RにPyramixで作られた録音は、マスターディスクとして使用することができ、またCompact DiscマシンでリファレンスCDとして再生することができます。Pyramixは、Composition EditorでCD Start、StopとIndexポイントを示すプロセス(Pyramixのproject編集のために使用するのと同じインターフェース)を統合します。

完成すると、CD burning operationはexternal Merging DiscWrite applicationを使って行われます。Pyramixはさらに、CD-R生成プロセスにデジタルミキサーとシステムのリアルタイムデジタルエフェクト処理機能を持っています。これはミックスオートメーション機能、EQ、ダイナミクス、ディレイ、他のデジタルオーディオエフェクトとマルチトラック編集をシームレスにCD-Rに書き込むことができます。

Pyramixは、ほとんどのCD-RデバイスのTrack at Once modeと同様に、Disc-at Once modeをサポートします。このリリースで、DiscWriteアプリケーションでCD-Rマスタリングすることと同様に関係する新しい特徴があります。

最も重要なものは、CD-Rディスクに加えてDDPテープマスターを作ることが出来るという事です。もう一つはDiscWriteが、広範囲のCD-R writerと互換性を持っているということです。

しかし、マスターを作る基本的なプロセスは本質的には同じです：

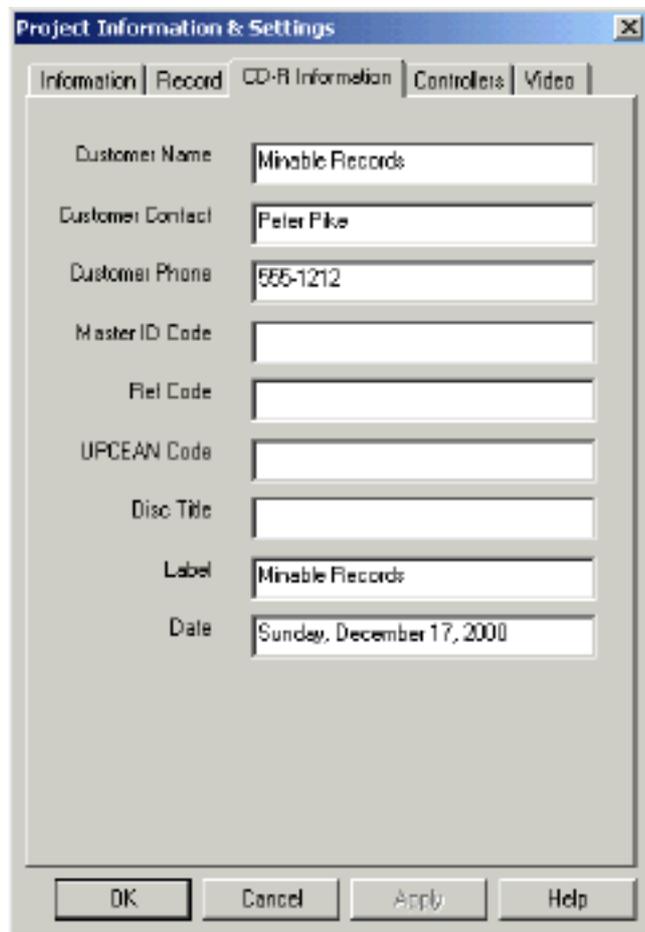
1. PyramixでProjectを作成し、各TrackにCD StartとCD End Markersを置きます（またはインデックスマーカー）。さらにアーティスト、ラベル、日付などの情報を入力します。
2. ハードディスクにイメージファイルを生成します。
3. イメージファイルを開くためにDiscWriteアプリケーションを使用します。
4. CD-RとDDPのテープユニットにデータを書くためにDiscWriteを使用します。

## CD-R Information Settings

CD-Rの設定は、General information settingsのProject Information and Settings windowのCD-R Informationパネルで設定します。

オープンするには、ProjectメニューからInformation & Settingsを選択、またはキーボードショートカットで[Alt+F]と打ち込んで下さい。

Project Information and Settings windowを開いた後、CD-R informationタブをクリックし、情報を入力して下さい。次へ移動するにはTabを、前のフィールドに戻るにはShift Tabを押します。



The screenshot shows a dialog box titled "Project Information & Settings" with a close button (X) in the top right corner. The dialog has five tabs: "Information", "Record", "CD-R Information", "Controllers", and "Video". The "CD-R Information" tab is selected. Below the tabs are several input fields with labels to their left:

- Customer Name: Minable Records
- Customer Contact: Peter Pike
- Customer Phone: 555-1212
- Master ID Code: (empty)
- PIel Code: (empty)
- UPCEAN Code: (empty)
- Disc Title: (empty)
- Label: Minable Records
- Date: Sunday, December 17, 2000

At the bottom of the dialog are four buttons: "OK", "Cancel", "Apply", and "Help".

このwindowは、CD-Rに関する情報を記録させることが出来ます。

実際にCDに書き込まれるフィールドは、ISRCと（以前はカタログコードと呼ばれた）UPCEANです。これはCDのデータセクションで記録される14桁の番号です。カタログコードを必要としない場合は、このフィールドに何も入力しないでください。

このパネルは、顧客名、連絡情報、日付などを指定することが出来ます。

このインフォメーションは、イメージファイルが作成される時に目次で使用されます。

注:Pyramixは、DDPテープとCD writersで書く場合、ISRCとUPCEANコードを書きます。

## Setting CD-R Start, Stop and Index Markers

Composition EditorでCD-R Mastering用のTrack Start、Stop、Index markersをセットすることができます。

CD PQコードを割り当てるためのMarkerをセットする場合、Compositionを作成するのと同じ編集windowで作業することが出来ます。これらのMarkerは、PyramixのCD-R burningセクションで、CDに適切なTrackとインデックスナンバーを書くために使用します。

### CD Track Start Marker

CD Start Markerをセットするには、Start Markerを打つ位置にPlay Cursorを置き、Cursor and MarksメニューからAdd a CD Start Marker to Cursorを選択します。

キーボードショートカットは、[Alt + Shift + ENTER]です。

### CD Index Marker

CD Index Markerをセットするには、Index Markerを打つ位置にPlay Cursorを置き、Cursor and MarksメニューからAdd a CD Index Marker to Cursorを選択します。

キーボードショートカットは[Alt + Ctrl + Shift + ENTER]です。

### CD Track Stop Marker

CD Stop Markerをセットするには、Stop Markerを打つ位置にPlay Cursorを置き、Cursor and MarksメニューからAdd a CD Stop Marker to Cursorを選択します。

キーボードショートカットは[Alt + Ctrl + ENTER]です。

### Deleting CD Markers

CD marker を Delete するには Marker を選択し、CD marker フラグをクリックして、Cursors and Marks メニューから Delete Selected CD Marker を選択します。またはキーボードショートカット [Alt + Shift + DEL]。



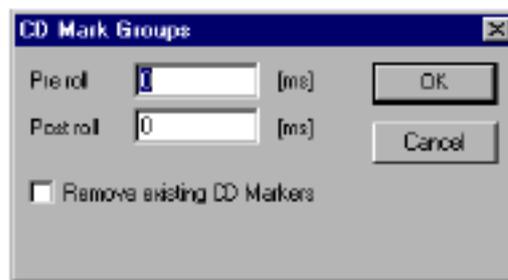
## CD Mark Groups

Pyamixは、ステレオTrackを配置すると自動的にCD StartとStop markerを入力する機能を持っています。

この機能は、Cursors and MarksメニューからCD Mark Groupsを選択、またはキーボードショートカット[Alt + Shift + G]を押すことによってCD Mark Groups windowがオープンします。

CDは、素材がステレオです。したがって、TrackのL/RはステレオClipとして1まとめにします。

CD Mark Groupは、各Group Clipの頭に自動的にCD Start Markをセットし、各Group clipの終わりCD Stop Markをセットします。



CD Mark Groupsは、CD markとClipのStart、Endにのりしろをつけることができます(ms)。

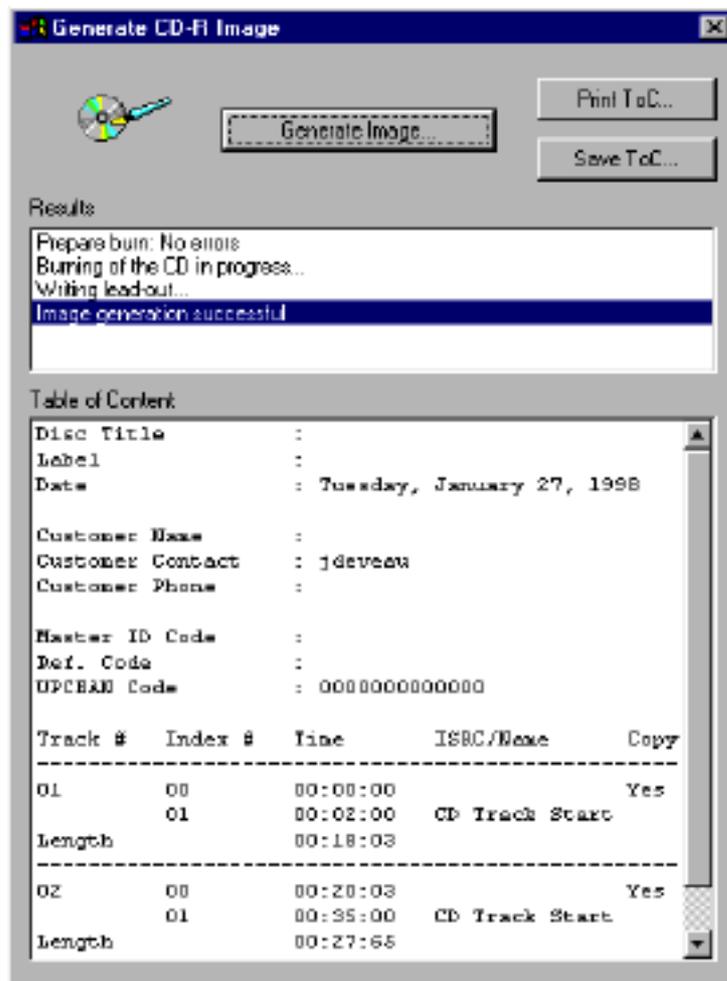
Remove existing CD Markersをチェックすると、新しいマークを置く前に既存のCD marksをRemoveすることができます。

CD Mark Groupsを自動的にセットした場合は、ドラッグすることによりMarkerを移動することができます。

## Generate CD-R Image

Projectを編集し終え、CD Markersを置き、CD-R Informationパネルに情報を入力すると、PyamixはCD-RディスクやDDPテープを作るイメージファイルを作成する準備が整っています。

Projectメニューから、Export->Export CD-R を選択して下さい。



Generate CD-Rイメージダイアログは、PyramixでCD Burningウィンドウを置き換えます。実際、CD-Rに書くものではありません。

ディスクを作成していても、Track-At-Once modeでディスクにデータを書くには、個別のDiscWriteアプリケーションを使用します。

## Results

ジェネレーションプロセスのステータスを表示します。

## Table of Contents

現在のProjectの目次を表示します。

TOCは、CD-R Informationパネル(顧客名、連絡情報など)でTrackと情報のリストを含みます。

## Generate Image...

Generate Image .. ボタンを押すと、イメージ (.img) ファイル名を指定するSave As ... ダイアログボックスを表示します。デフォルト位置は、インストレーションプロセスの間にハードディスク上に置かれるPmxImagesフォルダーです。

Saveボタンをクリックすると、このダイアログボックスが閉じられます。そしてPyramixはイメージファイルを生成するプロセスを始めます。

イメージファイルを作成して、新しいファイルにデータを書き込む間、Pyramixはリアルタイムに現在のProjectを再生します。

## Print ToC

目次を印刷することが出来ます。

これは、CD-R master discと一緒にCDメーカーに印刷されたログを提供します。

## Save ToC

目次をテキスト(.txt)ファイルとして Save するには、Save As ... ダイアログを呼び出します。

# CMX EDL Import

Project->Import EDLメニューでCMXスタイルEDLをImportすることができます。

## CMX EDL format

CMX Edlsは下記のような1セットのステートメントラインです:

```
TITLE:  An example of CMX EDL
001 TEST  AA  C      00:00:24:24 00:00:25:00 00:59:58:00 00:59:58:01
AUD 3    4
* Sine on all tracks
002 DAT12 AA  C      20:18:18:07 20:18:21:13 01:02:40:02 01:02:43:08
* Introduction
003 TAPE1 AA  C      01:15:07:07 01:15:11:13 01:02:43:13 01:02:47:19
004 TAPE1 NONE C      01:15:14:02 01:15:16:04 01:02:47:19 01:02:49:21
AUD 3    4
005 TAPE1 NONE C 1000Hz 01:15:14:02 01:15:16:04 01:02:47:19 01:02:49:21
006 TAPE1 NONE C 'A sound' 01:15:14:02 01:15:16:04 01:02:47:19 01:02:49:21
```

多くのCMXフォーマットがあります。

Pyramixは編集ラインフィールドがスペース、またはTABによって分かれている限り、ほとんど受

け入れることができます。

EDLファイルを解析する間に見つけたエラーも、ファイルからLoadした後にStoreし報告します。  
見当たらないメディアかメディアのサンプリングレートが不適当な場合も報告します。

## Media reconnection

EDLをImportする間に見つけた問題は、リファレンスが付けられたメディアに再接続します。

Pyramixは、ClipとMediaの関係を維持し、ProjectとしてSaveするために、Importする時に存在する(Mountされた)リファレンスが付けられたメディアとImportの後に新しい作成されたCompositionがすべて必要です。

Mediaは、Media Source Name(またはReel名)とSource InとSource Out TimecodeでEDLをImportしサーチします。

したがって再度接続するには、Clipは任意のメディアフォルダーにEDL(前例における、TEST、DAT12、TAPE1)でMedia Sourceネームがフィールド#2と一致し、そのオリジナルのEimecodeと長さが、Source InとSource Outフィールドの値を拡張するメディアを見つける必要があります。

メディアが参照しているEDLと異なったSource(Tape、Reel)名で生成されることがあります。そのため、EDLを解析する間にReel名を別の名前に置き換えることができるように、CMX言語に特別なキーワードを加えました。

```
* FIXREEL: DAT12 DAT012
```

ファイルの始めで加えられたこのPragmaは、Reel名DAT12をDAT012に置き換えます。

Pragmaは、コメントアスタリスク(またスペースかタブ)を前もって与えられ、EDLは他のシステムのImport機能との互換性を保持します：

```
* FIXREEL: DAT12 DAT012
```

さらに、Media名またはSource(Tape, Reel)名の代わりにMedia Filenameをサーチするために、後ろにMedia NameかFile Nameを加えることができます：

```
* FIXREEL: DAT12 Ambiance43b MEDIUMNAME  
* FIXREEL: DAT12 d:\paxmedia\ambiance43b.wav FILENAME
```

Timecodeの前にあるOffsetは、リファレンス(オリジナルTimecode、ソースTimecode、タイムスタンプ)のないMediaを付けるために、後ろに加えることができます、例えばWaveファイル。

```
* FIXREEL: DAT12 Ambiance43b MEDIUMNAME OFFSET 08:45:32:00  
* FIXREEL: DAT12 d:\paxmedia\ambiance43b.wav FILENAME OFFSET 08:45:32:00
```

これは、メディアリコネクトのどんなケースもカバーすることで、新しいシステムでImportしたEDLの特別なケースを解決することができます。

## Media reconnection failure

メディアが検索されていない、またそのメディアが現在のProjectと同じサンプリングレートでない場合、Import Clipは‘fake’メディアと認識します。

Import後にそのオリジナルメディアを検索することはできません。しかし[Ctrl]キーを押しながらメディアフォルダーからメディアをドラッグすることによって、新しいメディアを関連づけることはできます。

## Procedure to import from an Avid

- OMFファイルをAvidシステムからCompositionをExportします。
  - CMX EDL を Avid システムから Composition を Export します。
  - MediaMergerアプリケーションでOMFメディアをPMFメディアに変換します
  - Pyramixへ変換されたPMFメディアをMountします。
  - Mountしたメディアと同じサンプリングレートのPyramix ProjectをCreate/Openします。
  - CMX EDLをロードするには、“Project ->Import ->CMX EDL”を使用します。
  - Confirmした時、EDLの編集レートを確認します。
  - Timeline に Waveform Clip が現われます。
- エラーがないかどうかチェックして下さい。

# Chapter-14

## Automation

### Overview

PyramixのMixerは、プラグインのパラメーターを含むサーフェースコントロールのダイナミックなAutomationを特色とします。

Pyramixは、Automation write modeで位置参照としてSystem time codeを使用し、生成されたAutomation dataを記録します。

その後、これらのコントロールの動きと状態を再現し、Internal/External time codeに同期して、記録されたAutomationを再生することができます。

各コントロールを順番に調整する間に、ミックスを連続したパスで構築することができます。

Mix automationは、マウスまたはExternal control device(J.L.クーパーMCS-3800のような)によってMixer interfaceのコントロールを作動することができます。

Automation state (Read, Writeなど)は、Mixer stripまたは全Mixerのミキサーコントロールを選ぶことができます。

コントロールのAutomation passelは、表示、Recall、編集することができます。ダイナミックなAutomationに加えてSnapshot automationも可能です。

### Master Automation Controls

Master automation controlは、Pyramix windowの下にあり、Automationを操作するメニューコマンドです。

#### Off

Automation systemをDisableにします。

このボタンと同じメニューは、Automation->Automation Offです。



## Play

以前に記録したAutomation dataをPlaybackします。

新しいAutomation dataを記録することはできません。

このボタンと同じメニューは、Automation->Automation Playです。



## Write

Automation systemは、以前に記録したAutomation dataをPlaybackし、新しいAutomation dataを記録します。

このボタンと同じメニューは、Automation->Automation Writeです。



## Automation states

Automation stateは、各コントロールから個々に選択することができ、Automation dataをコントロールによって書くか読むかどうかを決めます。

Automation stateは、個別のコントロールで、全Mixer strip、またはMixerを選択することができます。

Automation stateは、Isolate、Read、Record、Auto-Writeの4つです。

## Isolate

これは、任意のAutomationから分離され、リアルタイムに操作することができます。

Automation dataは、Read/Writeしません。

Isolateの場合、コントロールの上部の左角に小さな黒い三角形で表示されます。



## Read

Automation dataを“reading”します。

Readの場合、コントロールの上部の左角に小さな緑の三角形が表示されます。



## Record

新しくAutomation dataを書くことができます。

既存のAutomation dataがある場合を上書きします。

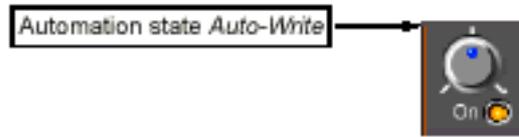
Recordの場合、コントロールの上部の左角に小さな赤い三角形が表示されます。



## Auto-Write

このモードは、Automationを再生しながら書き込むことができます。Automation dataをクリックするとRecord modeとなり、Dataを書き込みます。このモードは既存のAutomation dataを更新するのに便利です。

Auto-Write modeは、Mixer controlのDefault automationです。新しいミキサーを作成、またミキサーに新しいComponentを加えた場合、このモードになります。このモードは、コントロールの上部の左隅に三角形が表示されません。



## How to select automation states

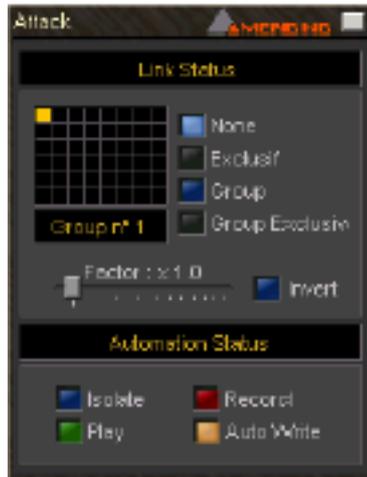
### **個別のコントロールにAutomation stateを選択する**

右マウスボタンでコントロールをクリックしてください。メニューを表示します。

Automationから、希望のAutomation states選択して下さい。



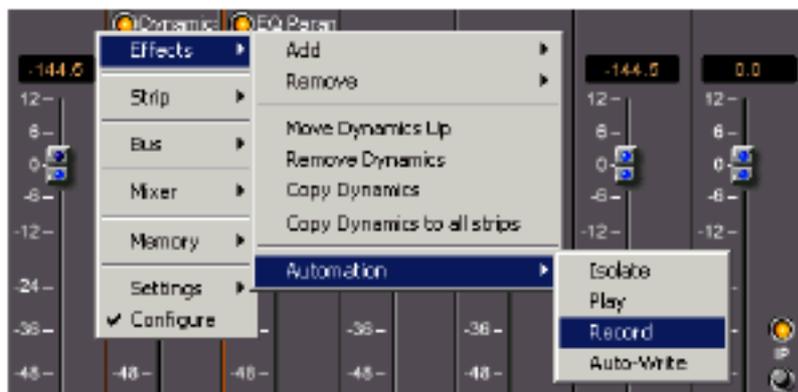
Strip ToolとBus Tools plug-insの場合は右クリックすると、以下のDialog window(他のセッティングのAutomationの状態選択を含む)を表示します:



### Plug-inのパラメーターのAutomation stateを選択する

Mixer stripのplug-inの名前を右クリックしてください。メニューが表示されます。

Effects->Automation submenuから、希望のAutomation states選択して下さい。



Strip ToolsとBus Tools plug-insで右クリックすると、以下のように表示されます。



## Mixer stripのパラメーターにautomation stateを選択する

Mixer stripを右クリックしてください。メニューが表示されます。Strip->Automationから、希望のAutomation states選択して下さい。



## 全Mixer stripsのパラメータに同じAutomation stateを選択する

例えば、すべてのFadersまたはパンに、Automation stateだけを選択する場合に有用です:

コントロールを右クリックします。メニューが表示されます。

Bus->Automationから、希望のAutomation states選択して下さい。



## 全ミキサーのすべてのパラメータにAutomation stateを選択する

Mixer windowを右マウスボタンでクリックしてください。メニューが表示されます。

Mixer->Automationから、希望のAutomation states選択して下さい。



## Viewing and editing automation data

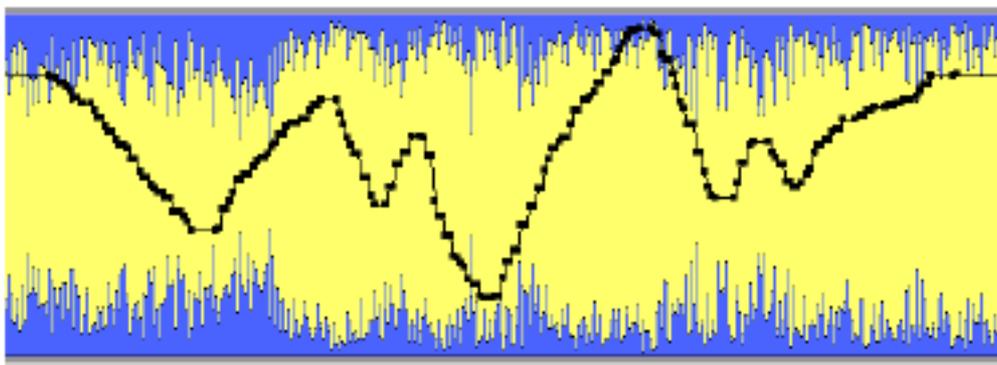
Automation dataは、Composition editorのTrackで編集することができます。

Automation dataを表示または隠す、またはAutomation dataを表示するコントロールを選択するには、Track Information and Settings PanelにあるShow/Hide Automation Overlayスイッチを使用します。



Automation dataを表示、または隠すには左のマウスボタンでスイッチをクリックしてください。

Automation dataは、Trackのwaveform上に黒い線で表示されます：

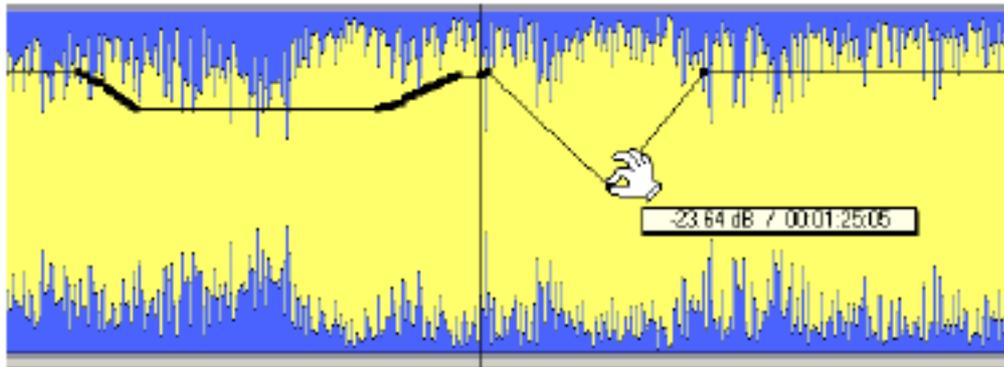


## Editing Automation data

Automation dataは、マウスで直接編集することができます。

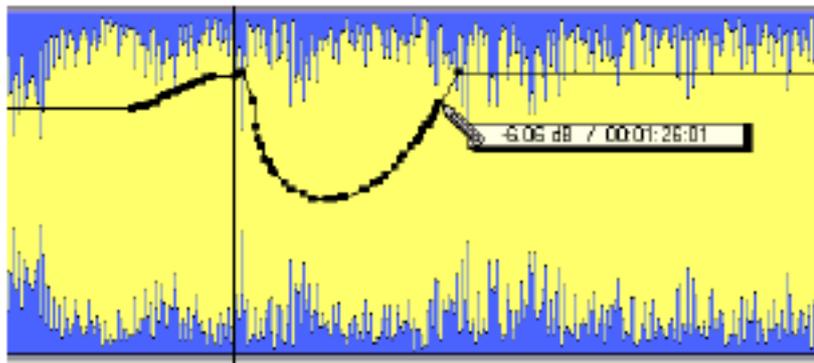
マウスを移動すると、Automationカーブ上に手のアイコンが現われます；

Automationカーブのブレイクポイントにマウスを移動すると、下に示されるように、ポイントの値とタイムが表示されます：



その後、ポイントをクリックして、移動することができます。Automationカーブをクリックすると、新しいポイントがインサートされます。

[Ctrl]キーを押しながらAutomationカーブをドラッグすると、アイコンが鉛筆に変わります。すると下記のように、Automationカーブを描くことができます：



## The automation tracks window

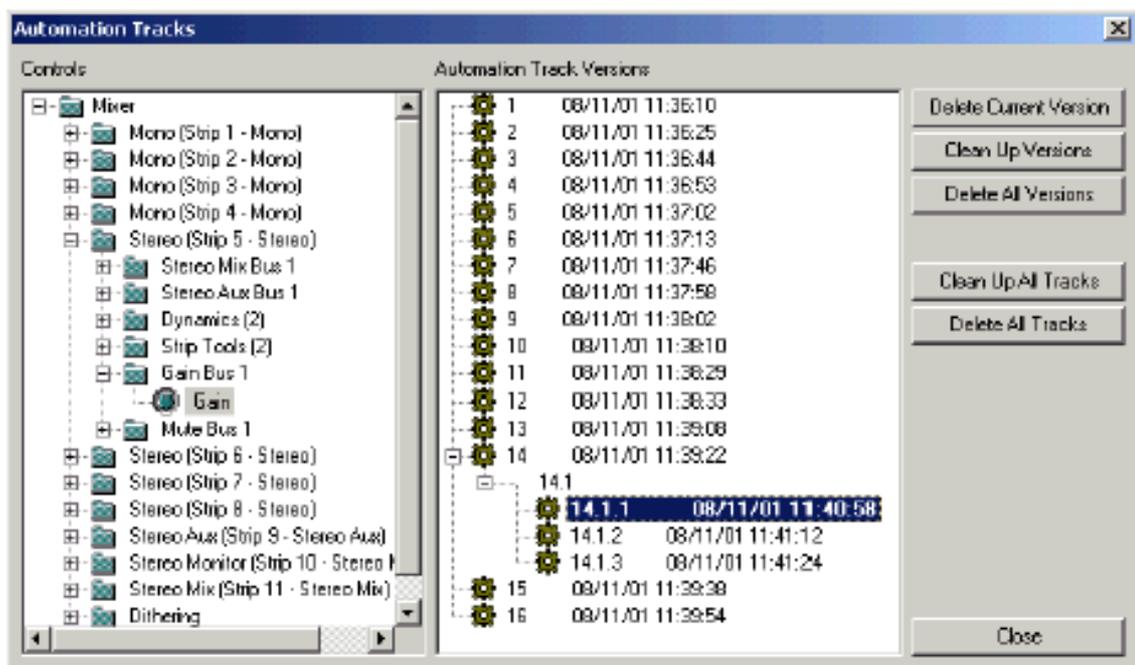
各コントロールに記録したすべてのAutomation passeをストアします。

Playbackをスタートし、Automationを書き、Playbackをストップするごとに新しいAutomation passが作成されます。

Automation passは、自動的に数えあげられ、現在のsystem timeを使ってタイムスタンプが押されます。

Automation tracks windowは異なるAutomation passeを選択し管理します。

表示するには、メニューコマンドでAutomation->Automation Tracksを選択して下さい。



Automation Tracks Windowは、3つから成り立っています：

Controls viewとAutomation Track Versions viewといくつかの機能を含むセクションです。

### Controls

このViewは、コントロールのAutomation versionsを表示します。

希望のコントロールをダブルクリックすると、Automation Track Versions windowのautomation passeを表示します。

## Automation Track Versions

このWindowは、特定のコントロールのAutomation versionsを表示します。既存のAutomation passesはすべて、Versionとして表示されます。

希望のバージョンをダブルクリックすることで、選択することができます。

これはどんなAutomation versionでも、オーディションし、適用することが出来ます。

選択した、アクティブバージョンは太字で表示されます。

新しいAutomation passeも、このディスプレイにNew versionとして加わります。

すべてのVersionは、現在のSystem timeの日付/時間で記憶されます。

最新のもの以外のAutomation passを選択し、Automationを書き続ける時、新しいPassは選択したPassの下のSub-treeとしてストアされます。

Pass numberが選択され、さらに3つのバージョンが作られた場合、新しいPassは14.1.1、14.1.2 および14.1.3と番号付けされます。

## Function Buttons

Automation Tracks Windowの右側の機能ボタンは、Automation Track Versions displayの現在選択したバージョンに当てはまります。

### Delete Current Version

現在のTrackの、選択したAutomation versionをDeleteします。

### Clean Up Versions

現在のTrackの選択したVersion以外のVersionをDeleteします。

### Delete all Versions

現在のTrackのすべてのVersionをDeleteします。

### Clean up All tracks

全Trackの選択したVersion以外のVersionをDeleteします。

### Delete All tracks

全TrackのすべてのAutomation versionをDeleteします。

## The Automation Overlay Switch context menu

Switchのコンテキストメニューは、Automation dataを表示し、操作する幾つかのオプションを提供します。

メニューを表示するには、Automation Overlay Switchを右マウスボタンでクリックします：



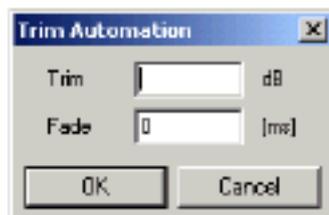
### Show Versions

このメニューは、Automation controlのすべてのVersionsを表示します。

### Trim

このメニューオプションは、現在選択されたAutomationをTrimします。

選択したSelectionのレベルを調整するのに、便利です。



AutomationをTrimするには、希望のdBを打ち込み、Fade timeを調節し、OKをクリックしてください。

Automationは入力した量によってTrimします。もしこのTrackにアクティブセレクションがある場合、Trimしたオペレーションは、Fade timeの頭とSelectionの終わりを使っているSelectionのTime rangeに適用されます。Selectionがない場合は、全TrackがTrimされます。

### Auto Display

チェックすると、このTrackの最後に修正したコントロールカーブを自動的に表示します。

## Curve Display Selectors

この2つのオプションは、Automation curve overlayのソースを決定します。

## Connected Strip

現在接続しているMixer stripのautomation curveのコントロールを表示するには、選択するサブメニューをクリックしてください。

## Mixer

現在接続している Mixer の Automation curve のコントロールを表示するには、選択するサブメニューをクリックしてください。

## Snapshot automation

Composition のとある瞬間で Mixer settings を Recall したい場合、Snapshot automation が有効です。

例えば、Mastering session で、同じ Track の正確なシーケンスの歌をすべて Trim するとします。

しかし異なる Mixer settings ( ボリューム、EQ、Dynamic など ) が各歌に必要なになります。

Snapshot automation を歌毎に調整し、それらが歌の間に切り替わるように Save します。

Automation master controls エリアにある 2 つのボタンが、Snapshot automation です。

## Snapshot

Snapshot option は、Record Mode になっている Automation controls を現在のカーソル位置から、Automation の Snapshot を作成します。

Snapshot を操作するには、Mixer を Record Mode にし Snapshot option をクリックして下さい。

このメニューは Automation->Automation Snapshot でも可能です。

初めに Automation の初期値を作成するのに便利です。



## Snapshot Range

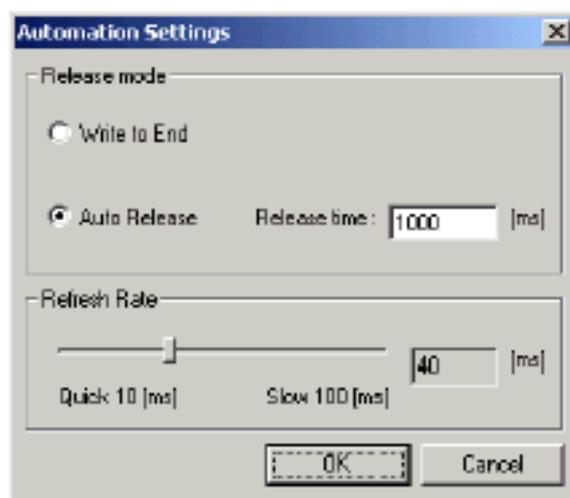
このオプションは、Record Mode になっている Automation control を Mark in /out 間で Automation の Snapshot を作成します。

Snapshot を操作するには、Mixer を Record Mode にし Snapshot option をクリックして下さい。  
このメニューは Automation->Auto-mation Snapshot Range でも可能です。  
部分的に、一定の Automation を作成するのに便利です。



## Automation Settings

Automation->Automation Settings は、Automation の Global settings をメニューです。



### Release mode

Release mode は、Automation data を書いた後に Record か Auto-Write state にセットしたコントロールをリリースした場合に、どう動くかを決めます。

### Write to End

このモードにセットした場合、コントロールポジションが Track の終わりまで書かれます。  
現在の Playback ポジションの後の動作は上書きされます!

### Auto Release

このモードにセットした場合、コントロールの行動は Automation state に依存します:

Record state では、リリースした後もその位置を維持し Playback を Stop するまでその位置を書き続けます。

コントロールが戻る時、Release time setting を使って、以前に記録された位置に戻ります。

Auto-Write state では、リリースすると直ちに Release time setting によって以前に記録された位置に戻ります。

## Refresh Rate

このパラメーターで、Automation data を記録する Rate を決めます。

Default の Refresh rate は実際の Time code frame rate (例えば 25 fps の frame rate の 40 ミリセカンド)と同じです。

Refresh rate の範囲は 10 ~ 100 ミリセカンドです。

Please note that your setting is rounded to entire frames, so that the effective refresh rate will be either one, two or three times the actual frame rate.

???

Refresh rate に遅いセッティングを選ぶ理由は、複雑なミックスの場合の Automation の動きを計算する Processing power をセーブするためです。

## Enable Automation Cut/Copy/Paste

このメニューコマンドは Edit menu にあります。

アクティブの場合、Clip を Copy または Move した場合、Automation data もともに Copy されます。

## External MIDI controller と関連する Automation

Pyramix の Automation は、External MIDI controllers と関連して作動します。

External MIDI controller を使って Mixer control を動かすとき、マウスの時と同様に、Automation はこの動きを正確に記録し再生することができます。

Mixer control を MIDI control を割り当てた場合、その動きも MIDI data として出力されます。したがって、Automation の動作は External controller(例えばモーター Faders)で書き込むことができます。

MIDI による Automation の重要な特徴は、"sensitive"コントロールです。

タッチ / リリースすると、On/Off MIDI message を送ります。

したがって、Auto-write state でマウスでクリックする場合と同様の方法で、コントロールに触れると直ちに、Automation data を記録し始めることができます。

リリースする時のコントロールの行動は、Release mode と同じです。

"Sensitive" Control をマップする記述に関しては "Pyramix Remote Control" 章の "Sensitive Control" を参照してください。

タッチコントロールでない場合には、いつコントロールに触ったか分からないので、コントロールを移動させた場合に、Automation data を記録することができます。同様にコントロールをリリースした場合も、Pyramix はこれを感じることができません、Auto-write state で、再生を Stop するまで、Automation は書き続けられます。

これを解決するために、メニューコマンド Automation->Release Auto-Writing を導入しました。

このコマンドを選択した場合、Automation data を書いているすべてのコントロールは Release mode をセッティングによってリリースされます。

キーボードショートカットは、[Ctrl + Alt + Esc]です。

# Chapter-15

## The Placement Tool

### Overview

Placement Toolでは、簡単にClip等を移動させることが出来ます。

- Clipに ( Head、 Tail、 Sync ) 位置を指定します。
- Placement (インサートモード、 Fadeの有無)の方法を指定します。
- Placement (Mark、 タイムコード、 Selection等)の目的地を指定します。
- Placementを作成します。

Placement ToolはComposition Information and Settings Toolbarに示され、様々なインサートモードと関連して動作します。( General Settings章で解説 )

### Opening the Placement Tool

Placement Toolを使用するには、Placement Toolを開く前にClip、 Selection、 Libraryを選択、またはCopy、 Cutを選択していなければなりません。

Placement Toolの3つの方法と、 Placement Toolを開くいくつかの方法があります。

### To Place Library Objects

Library ( Clip/Composition ) のCopyを、指定した位置に置くために、 Placement Toolを開きます。 Library objectを選択して下さい :

- EditメニューからPlaceを選択、またはキーボードショートカット[Ctrl + P]と打ち込む
- Library ツールバーから Place ボタンをクリック



### To Send or Duplicate a Selection

選択したClipまたはそのCopyを指定した位置に置くために、 Placement Toolを開きます。

既にComposition EditorにあるClipを置くには、 Clipを選択します:

- 指定した位置へSelectionを移動するには、Clip Operation Pop-up Menu->Send & Place...を選択

- 指定した位置にSelectionのCopyを置くには、Clip Operation Pop-up Menu->Duplicate & Place...を選択

## To Place the Clipboard Contents

Copy、またはCutしたClipを指定した位置に置くには、Placement Toolを開きます。

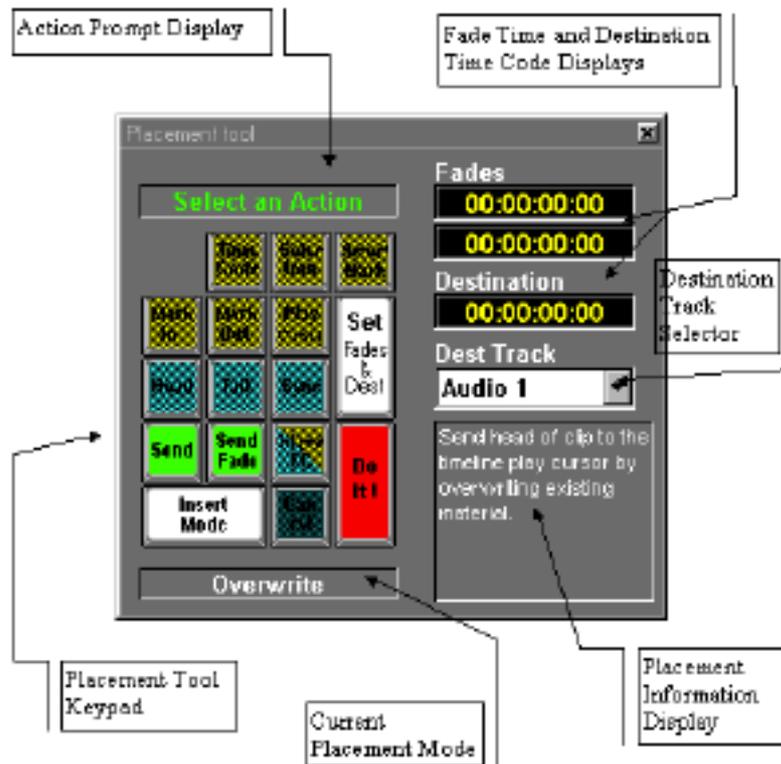
Clipを、Cut(Ctrl + X)、またはCopy(Ctrl + C)して下さい：

- EditメニューからPaste & Placeを選択
- Clip Operations Pop-up MenuからPaste & Placeを選択
- キーボードショートカット[Ctrl + Shift + V]、[Ctrl + Insert]と打つ
- Edit Toolbar の Paste & Place をクリック



## Sections of the Placement Tool

Placement Toolパネルは、下記のセクションから構成されています。これらは操作と配置選択によって変化します。



## Action Prompt Display

Action Prompt Displayは、Placementを操作を促すメッセージを表示します。メッセージは、色分けされて表示されます。

## Keypad

Placement Tool Keypadは、数値キーパッドに当てはめられています。

キーパッドは選択したClip、CompositionまたはMedia fileの配置の決定します。

キーパッドには3つのモードがあります。1つはOverwriteとInsertモードでのオペレーション用、2つはReplaceモード用、3つめはフェードタイムとTimecodeの設定です。

Placement Tool Keypadのキーは、グループ毎に分かれており、そのグループの機能選択が必要な

場合、各グループは順番にハイライトします。

クリック、または数値キーパッドでハイライトしたグループから適切なキーを選んでください。

選択すると、次の選択グループがハイライトします。

ハイライトしたキーを選択し続け、最後に[Do It!]を押します。

Placementが作成され、Placement Toolが終了します。

## Current Placement Mode

現在選択されたPlacementモードを表示します。数値のキーパッドの[0]キーは、4つのPyramix InsertモードをShow/Hideするために使用されます。

現在のPlacement操作は選択されたモードに基づきます。これらのモードの各々の効果は下に記述します。

### Overwrite

Overwriteモードは、既存のClipにオーバーラップした場合、Clip部分に上書きします。これは実際のメディアに無害です。これは最も一般的な編集モードです。

### Insert Track

Insert Trackモードは、どのClipもTrackにインサートされ、インサートしたClipの長さによってTrackの他のClipをRipple（自動的に移動）します。これは6ミリ編集に似ています。

別のClipの上に置く場合、置かれるClipを分割し、分割されたClipの後ろの部分が置いたClipの後ろに移動します。

### Insert Sync Group

Insert Sync Groupモードは、Track上にあるどんなClipもTrackにインサートします。そしてその長さ分すべてのSync GroupのTrackの同じ位置にインサートします。

Sync Groupは、ミキサーチャンネルに現在割り当てられているすべてのTrackに当てはまります。このモードは素材を数チャンネルインサートする場合、多数のチャンネルに渡ってSyncを維持するのに有効です。しかし現在ミキサー（Sync Group）に割り当てられているすべてのTrackはSyncを維持するための（Ripple）素材を持っていないとはなりません。

### Insert Sync All

Insert Sync Allモードは、Track上にあるどんなClipもTrackにインサートします、そしてその長さ

分すべてのTrackの同じ場所にインサートします。

このモードは素材を数チャンネルインサートする場合に、多数のチャンネルに渡ってSyncを維持するのに有効です。しかしCompositionのTrackはすべてSyncを維持するためのオーディオ素材を持ってなければなりません。

## Insert Clip Only

Insert Clip Onlyモードは、新しいClipを既存のClip上に置いた場合、既存のClipを分割しインサートしたClipの終わりにその後半部分を移動します。しかし、Track上の他のClipは移動しません。既存のClipを分割し移動させた時に、他の既存のClipに重なってしまう場合は、操作できません。

## Replace

Replaceモードは、既存の選択されたClipあるいはRegionを、クリップボード上にあるClipかRegionと取り替えます。ClipかRegionがCut、Copyされた場合、クリップボード上に記憶されます。

Replaceモードは多くのバリエーションがあります。

## Fade Displays

Fadeタイムディスプレイは、オブジェクトに作られる自動的なFade InとFade Outの長さを決定します。

[Set Fades & Dest]ボタンを押し、Time Code Entry Modeから希望のFadeタイムを入力します。

## Destination Display

Destinationディスプレイは、指定したTimecode位置にオブジェクトを置くためのTimecode位置を決定します。

[Set Fades & Dest]ボタンを押し、Time Code Entry Modeから希望のFadeタイムを入力します。

## Destination Track Selector

オブジェクトを置くTrackを決定します。

置くオブジェクトに多数のTrackがある場合、最初にリストしたTrackに置かれます。また、他のTrackは自動的に適切なTrackに置かれます。十分なTrackがない場合は、自動的に新しいTrackを作成します。

Clip Operation Pop-upメニューからPaste & Placeを選択し、Placement Toolを呼び出した場合、Default Destination Trackは、右マウスボタンをクリックしたTrackになります。

Send & Place or Duplicate & Placeコマンドを使用、またはEdit ToolbarからPaste & Placeボタンをクリックし、Placement Toolをオープンする場合、Default Destination Trackは現在選択されたTrackになります。

Default Track以外のTrackを選択するには、キーボード[Tab]キーを押す、またはDestination Track Selectorフィールドをクリックし（すでに選択していない場合）、Destination Track Selectorを選択して、上下矢印キーまたはマウスで選択します。最後に[Create Track]を選択します。

## Placement Information Display

Placement Information Displayは、Placementオペレーションで選ばれた現在のパラメーターを表示します。Placement Toolで選択すると、この記述が構築されます。

Placementオペレーションについての質問がある場合、Placementが完了する前に、このディスプレイで記述を参照して下さい。

## Keypad Choices in Overwrite and Insert Modes

Overwrite, Insert Track, Insert Sync Group, Insert Sync All, Insert Clip Onlyモードは、キーパッド選択の共通の設定があります。

## Action Keys

Placement Toolを最初に開く時、2つのアクションキーがハイライトします。



### Send

選択したオブジェクトを希望の位置に置くには、Sendを選択します。

（既存のFade inとFade outタイムとSync point位置）

## Send Fade

Send Fadeディスプレイは、Fade inとFade outを希望の位置に置きます。

## Source Point Selection Keys

アクションキーを選択した後、4つのSource Selectionキーを表示します。



### Head

Clip/Regionの頭を基準にして配置する場合、Headを選択します。

### Tail

Clip/Regionの終わりを基準にして配置する場合、Tailを選択します。

### Sync

Clip/RegionのSyncポイントを基準にして配置する場合、Syncを選択します。

オブジェクトがSync point (例えばGroup Clip) を持っていない場合、選択することができません。

### Original TC

Clip/RegionのOriginal TCを基準にして配置する場合、Original TCを選択します。

## Destination Selection Keys

ソースポイントセレクションキーを選択した後、次の6つのキーが表示されます。



## Mark In

Clip/RegionをMark Inに配置します。

## Mark Out

Clip/RegionをMark Outに配置します。

## Play Cursor

Clip/RegionをPlay Cursorに配置します。

## Time Code

Clip/RegionをTime Code入力して配置します。

Time Codeを選択すると、次にテンキーが表示されます。

タイムを打ち込み、[Enter]キーを押します。

## Selection

Clip/RegionをSelectionに配置します。

Selectionを選択するとSelection Destination Pointキーグループが表示されます。



Selectionのどの位置(Head/Tail/Sync)に配置するか選択します。

Clipを選択していない場合は利用できません。

## Select Mark

Clip/RegionをMarkに配置します。

Markerがない場合は、利用できません。

## Final Keys

すべての選択が終了すると、以下のキーが表示されます。



## Do it

[Do it!]をクリック、あるいは[Enter]キーを押し終了します。

## Cancel

操作を取り消し、Placementの始めに戻るために[Cancel]を選択、またはキーパッドの[.](小数点)キーを押します。

## Set Fades & Dest

Fadeの長さ Destination time codeをセットするには、[Set Fades&Dest]を選択します。



## Keypad Choices in Time Code Entry Mode

Time Codeを選択、またはSet Fades & Destキーを選択するとPlacement ToolのTime Code Entryモードがオープンします。

Replace modeからSet Fades & Destを選択して、Time Code Entry modeを呼び出した時、Loop Fadeの長さのためにTime Code Entryフィールドを表示します。

Time Code Entry modeのキーとフィールド機能と操作は下に詳述します。

希望のTime Code Entry Fieldを選択するには、Time Code Entry Fieldを選び、Tabキーを押して下さい。選択したフィールドはグリーンで表示されます。

## The Time Code Entry Display

Time Code Entry modeは、Time Code Entry Displayに初めにTime Codeを入力することにより、

FadeとDestination fieldの現在のTime Codeを変更することが出来ます。

Time Codeを入力し、[OK]を押してTime Code Entry Fieldへ移動します。

これは、希望のタイムが最後に入力されるまで変更されません。

## Number Keys

Time Codeを入力するには、数キーをクリック、またTime Code Entry Displayの数字キーパットで入力して下さい。既存の番号が右から左へと上書きされます。フレームまたは秒だけを変更することも出来ます。Time Codeは選択したフィールドにではなく、キーパットのトップのTime Codeディスプレイに入力することに注意して下さい。[OK]をクリックして終了します。

## Clear

Time Code Entry Displayを[0]にリセットするには[Clear]を選択して下さい。

## Done

プロセスを終え、Placement Toolディスプレイに戻るには[Done]を選択します。

## Capture

Play Cursorの現在位置をTime Code Entry Displayをセットするには[Capture]を選択します。

## Undo Last (Left Arrow Key)

変更を取消し、Time Code Entryフィールドを元に戻すには[Undo Last]キーを選んでください。

## Undo

Time Code Entryフィールドを現在値に戻すには、[Undo]を選んでください。

## OK

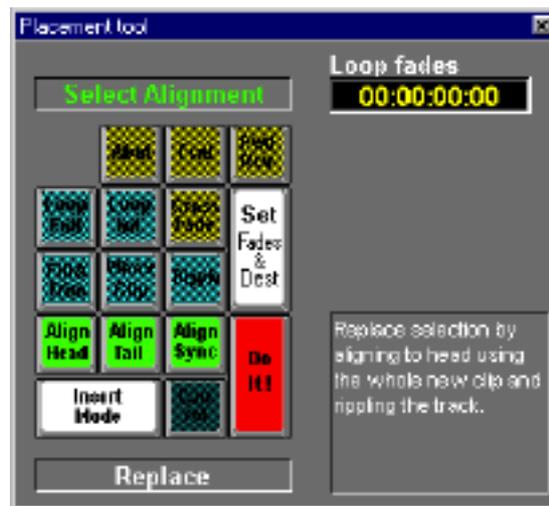
Time Code Entry Displayに入力されたTime Codeを受理し入力するには、[OK]を選択します。

## Keypad Choices in Replace Mode

Replace Insert Modeでは、特別なキーパッドを使用します。

Replace機能は、Clip/RegionがComposition Editorで選択されていなければなりません。

Replace機能は選択したClip/Regionを、Replaceモードで行われた選択によって、クリップボードコンテンツと取り替えます。



### Alignment

Replaceオペレーションは必ず、既存のClipかRegionの位置にあるClip、または新しいClipに代わります。最初の選択はReplacement ClipとClipのHead, TailとSyncポイントまたは置き換えられるRegionの相対的な並びを決定することです。最初に、Replacement ClipとClip、または置き換えるRegionのHead, Tail, Syncポイントの相対的な並びを決定します。



### Align Head

交換するClip/RegionのHeadと同じ位置にClipのHeadを置くにはAlign Headを選択します。

### Align Tail

交換するClip/RegionのTailと同じ位置にClipのTailを置くにはAlign Tailを選択します。

## Align Sync

交換するClipかRegionのsync pointと同じ位置にClipのSync Pointを置くにはAlign Syncを選択します。Regionが交換するオブジェクトとして選択されている場合は、Syncポイントを持っていないためにこの機能は利用できません。

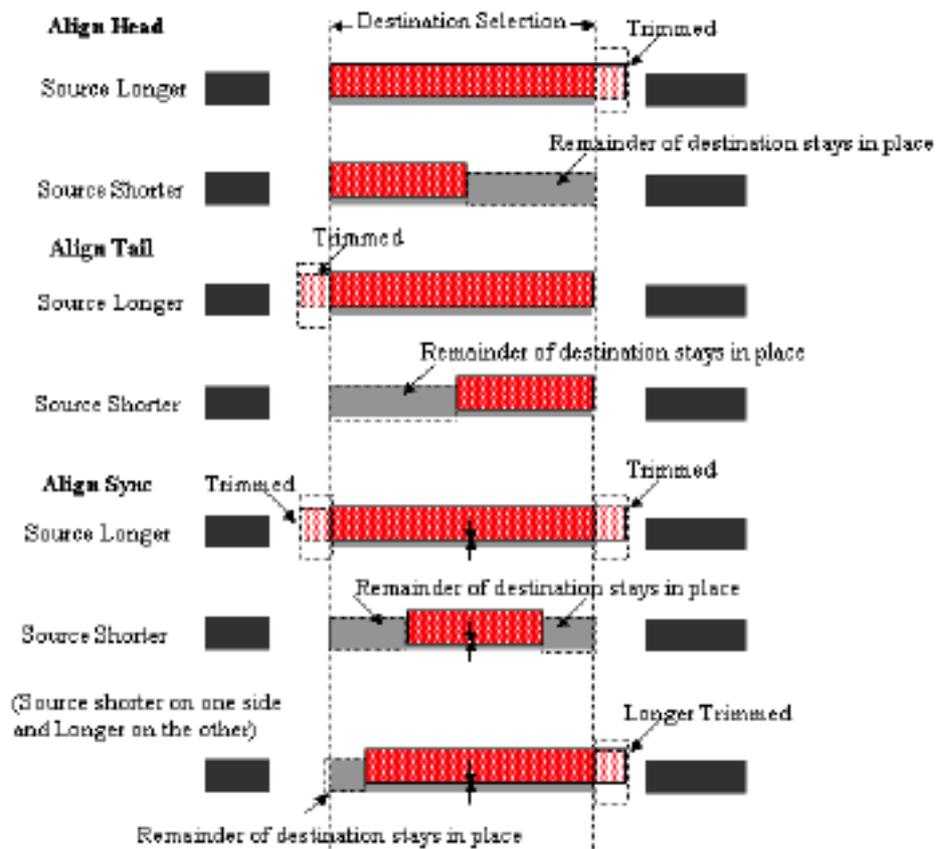
## Replace Type

Alignmentキーを選択した後、5つのReplace Typeキーを表示します。  
3つは単純な置き換えに使用され、他の2つはループモードで使用します。



## Fill & Trim

選択したClip/Regionをクリップボードコンテンツに置き換えるには、Fill & Trimを選んでください。置き換えるオブジェクトが、交換するClip/Regionより短い場合、残りの部分はそのまま残ります。この場合Replacementオペレーションは、Overwrite Placementオペレーションのように作動します。置き換えるオブジェクトが、置き換えられるClip/Regionより長い場合、置き換えるオブジェクトはトリムされ、既存のClip/Regionのスペース分のみの素材だけが置かれます。



## Whole Clip

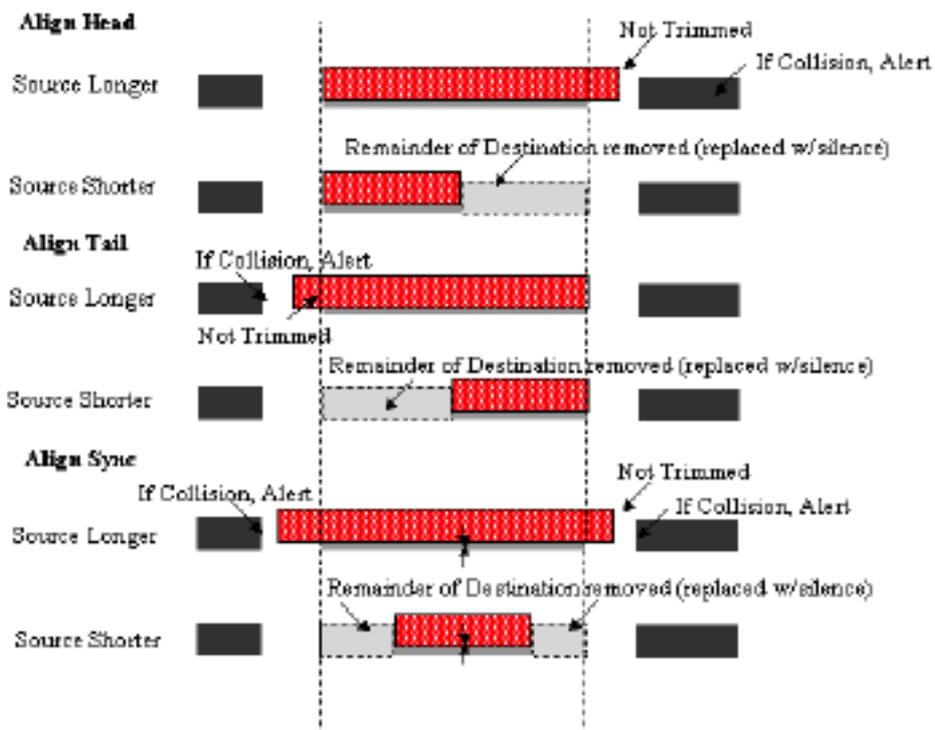
TrackのSyncを変更せずに、選択したClip/Regionにクリップボード全体を置き換えるために、Whole Clipを選択します。

置き換えるオブジェクトが置き換えられるClip/Regionより短い場合、残りの部分は削除されます。

しかしSyncには影響しません。

置き換えるオブジェクトが置き換えられるClip/Regionより長い場合、置き換えるオブジェクト全体が、Trackへ加えられます。

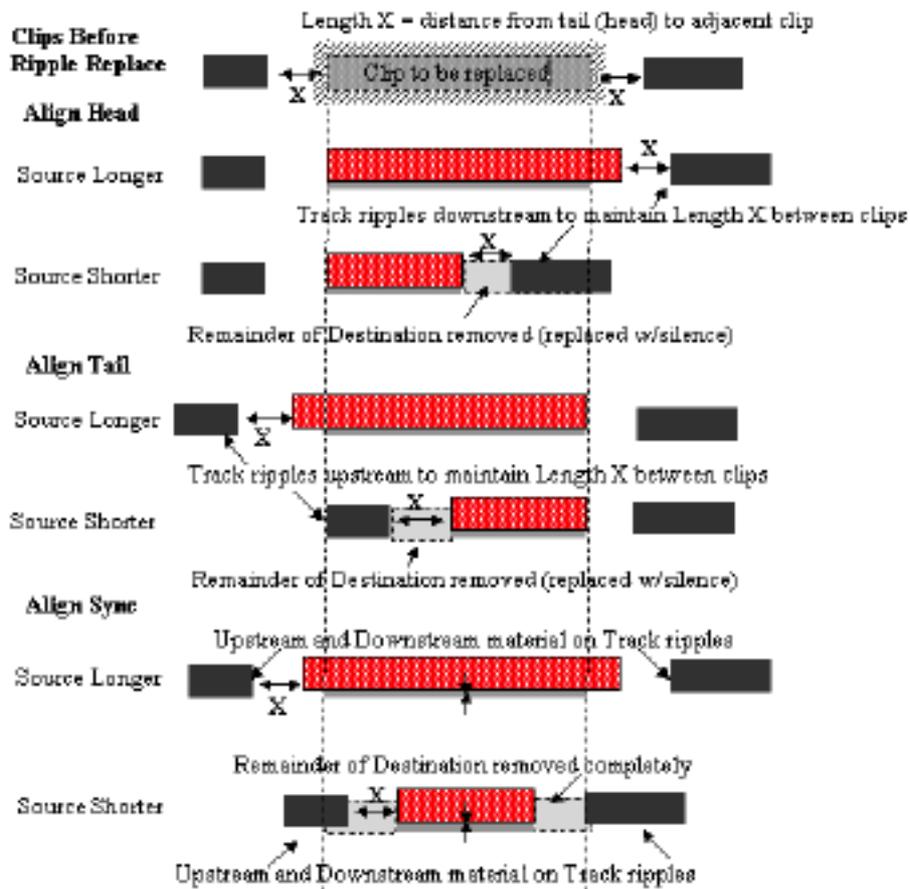
既存の素材にオーバーラップする場合は、操作出来ません。



## Ripple

TrackのSyncを変更し、選択したClip/Regionにクリップボード全体を置き換えるために、Rippleを選択します。

置き換えるオブジェクトが置き換えられるClip/Regionより短い、または長い場合、Trackの既存の素材は、Track上で新しいClipと隣接したClip間の長さを維持しRippleします。



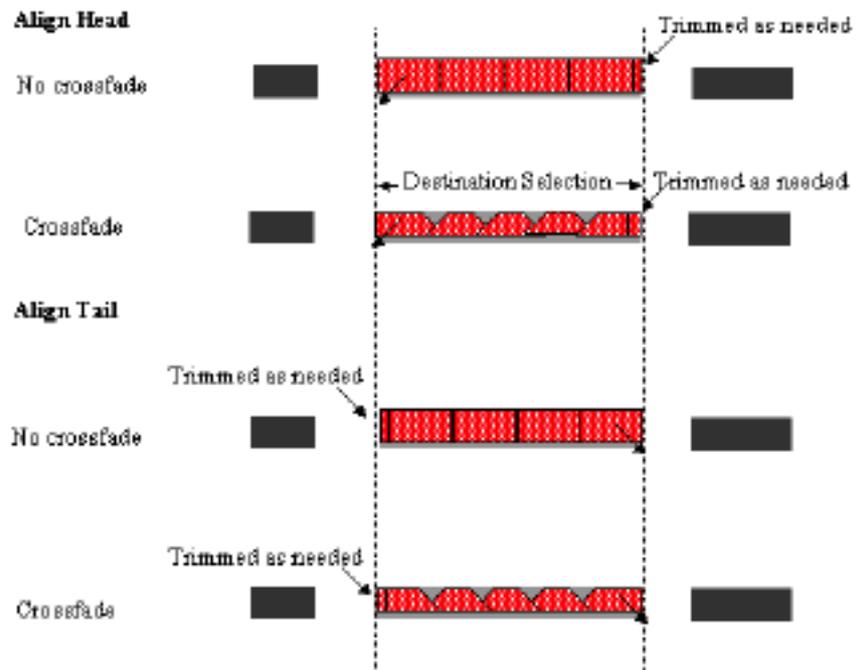
## Loop Full

TrackのSyncを変更せずに、選択したClip/RegionにクリップボードのLoopを置き換えるために、Loop Fullを選択します。

置き換えられるRegion/Clipは、クリップボードのオブジェクトの長さと同じです。

置き換えられるClip/Regionがクリップボードのオブジェクトより短い場合は使用できません。

置き換えられるClip/Regionがクリップボードオブジェクトより長い場合、選択されたスペースを完全に満たし、Alignment、Loop JoinとLoop Repeatパラメーターで、オブジェクトをLoopし、トリムします。



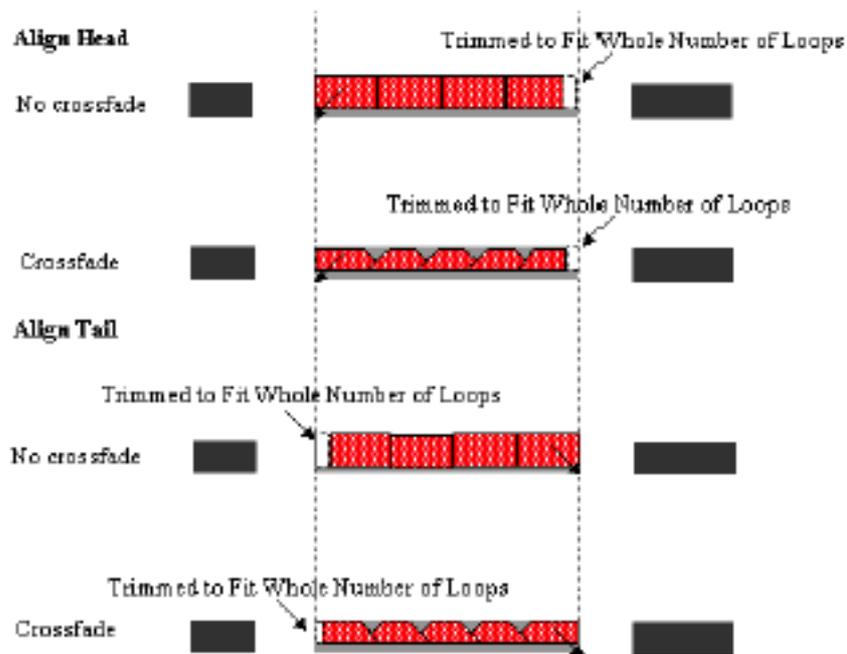
## Loop Int

TrackのSyncを変更せずに、選択したClipかRegionにクリップボードコンテンツをループでくり返し置き換えるためにLoop Intを選択します。

置き換えられるRegion/Clipは、クリップボードのオブジェクトの長さと同じです。

置き換えられるClip/Regionがクリップボードのオブジェクトより短い場合、使用できません。

置き換えられるClip/Regionがクリップボードオブジェクトより長い場合、Loop Intオペレーションは、Alignment、Loop Join、Loop RepeatパラメーターによりオブジェクトのLoopをスペースにできるだけ満たします。余ってしまった部分は、Silenceで自動的に埋めます。



## Loop Joins

このLoopパラメーターは、連続してLoopをJoinします。

### Abut

間なく各Loop部分をつなぐには、Abutを選択します。

### Crossfade

Crossfadeタイムパラメータは、Crossfadeでオーバーラップする各Loop部分を結び付けるために選択します。

## Loop Repeat

このループパラメータは、ループをRepeatします。

### Forward

前に再生することによって、各ループ部分をリピートするにはForwardを選択します。

## Forward-Reverse

メディアファイルのReverse(backwards)を自動的に作り、Forward/Backwardを交互に連続して再生するために、Forward-Reverseを選択します。Loopはノイズなどの調整に有効です。

## Final Keys

すべてを置き換え、他のインフォメーションを決定すると、最終キーでReplace mode placementオペレーションを完了、またはキャンセルします。



### Do it

Do it!をクリック、または[Enter]キーを押し、終了します。

### Cancel

操作を中止し、Replaceモードの始めに戻ります。

## Set Fades & Dest

このキーでLoop JoinsパラメーターのLoop Fadeタイムの長さを設定します。



## Repeated Placement Operations

Placementを行った後、Placement Toolは自動的にCloseします。

次にPlacement Toolを開く場合、[Enter]キーを押す、また[Do It!]ボタンをクリックすると、最後の操作を繰り返す事ができます。同じPlacement操作を行う場合、全ての操作を行う必要はありません。Placement Toolを開き、置き換えるRegionを選び、[Enter]を押すことで、繰り返し操作をすることができます。

# Chapter-16

## Pyramix Remote Control

### Overview

Pyramixは、External hardware controllerにより、またはRemote control external deviceでリモートコントロールすることができます。これはMIDI、Sony P2 protocolによって行います。本章は、External controllerのセットアップ方法について記述します。

### Sony P2 Serial Protocolを備えたRemote Control

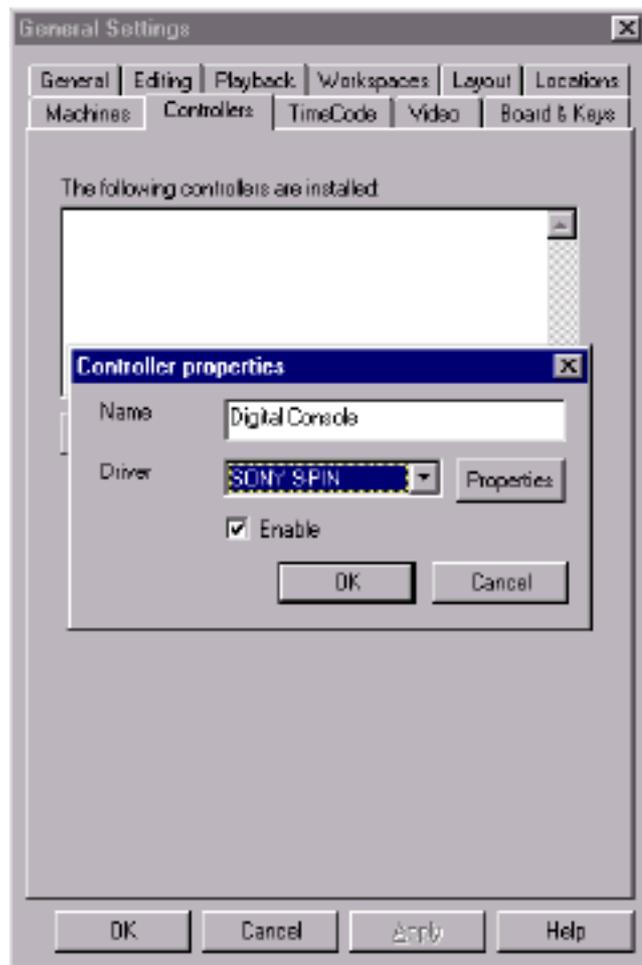
Transport機能は、External deviceを使ってSony 9-Pin protocolをコントロールします。

Record arm trackingは、External deviceによってTime code positionがExternal controllerと同じようにコントロールすることができます。

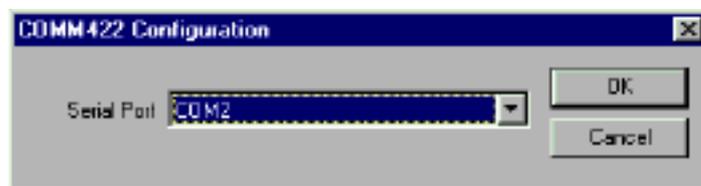
このDeviceは、Master(例えばミキシングコンソール、シンクロナイザー)の役割をすることができます。DAT、VCR、MDMのようなスレーブマシンは、Transport機能でコントロールすることはできません。

### External Sony P2 コントローラーのPyramix Setup

- ViewメニューからGeneral Settingsを選択
- Controllers Tabを選択
- Addファンクションを押す
- External controllerの名前を、“Digital Console”のようにネームフィールドに入力する
- Driverフィールドでドライバーを選ぶ。RS-422 Sony P2の場合、External controllerは"Sony 9-Pin"。
- Enableフィールドをチェック



Properties pageで、希望のPC serial COM Portを選択してください。  
標準は、COM1またはCOM2です。



[OK]をクリックし、セットアップを終了します。

上記は、Sony 9-pin communication protocolのパラメーターで自動的に選択したCOM portを設定します：38.4 kBits/s、1 start bit、8 data bits、odd parity、1 stop bit。

External controllerは、Transport機能をすべてコントロールすることができます。(Stop, Play,

Record, ...等)同様にRecord Track Arming機能も作用します。

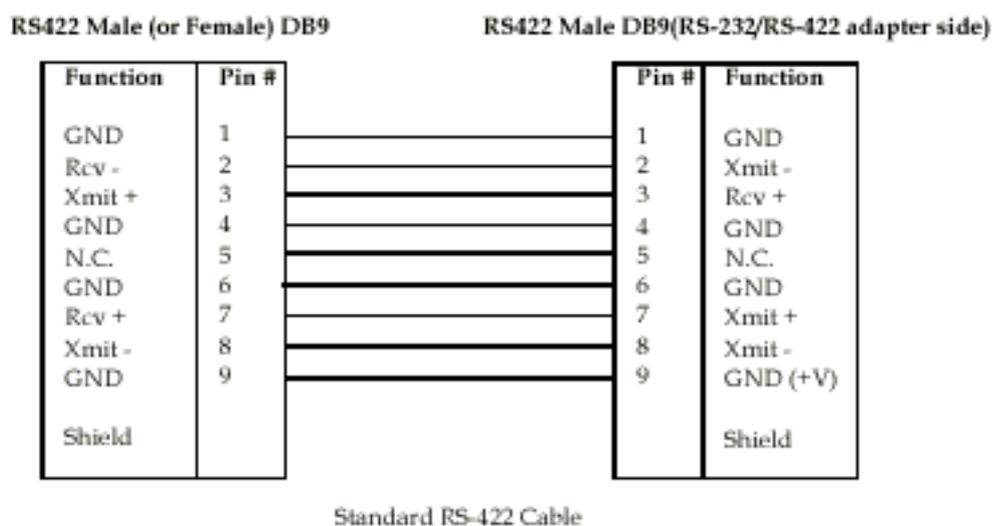
## External Sony P2 RS-422 controller のPC RS-232 Serial

### Portの接続

PCのRS-232 portは、RS-422 formatとは若干異なるので、External RS-232/RS-422 adapterの使用をお勧めします。

このアダプターは、PC(COM1またはCOM2)のシリアルポートに、標準のSony P2 RS-422ケーブルとダイレクトに接続します。

アダプターの両コネクタが、Female DB9なので、"RS-232"は、PC COMポートに接続するという事に気を付けて下さい。



### Antona 6090 Adapterの設置

The Antona ANC 6090 adapter has to be configured differently depending on whether a master or a slave device has to be connected to your PC. This is done by changing four jumpers inside the adapter.

To open the enclosure hood use a small flat blade screwdriver and carefully pry the plastic latches on one side of the enclosure and gently separate the sides slightly (about .020”).

Place a second flat blade screwdriver (or paper clip) between the separated sides of the

enclosure to keep it from re-latching shut while you repeat the process on the two plastic latches on the other side of the hood.

The computer side mounting screws are loose within the enclosure so be careful of these small parts.

To reassemble the enclosure hood back around the adapter electronics place the small screws back into position before closing the sides and double check that the hood sides are properly oriented.

The hood sides should easily reassemble if oriented properly.

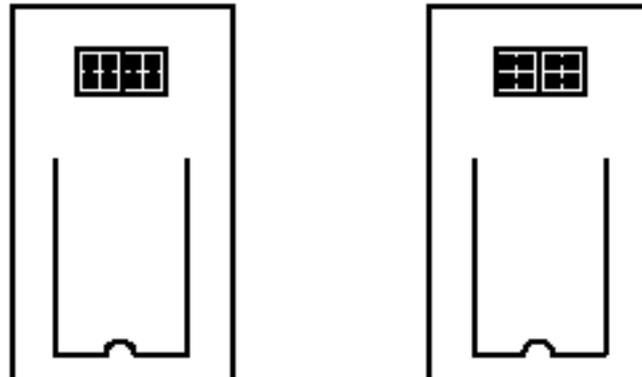
### ANC-6090 Tx - Rx Pin Reverse Jumpers

These 2 jumper sets, designated JP1 and JP2 on the ANC-6090 circuit board and schematic, allow the designer to swap the transmit and receive pairs on the RS-422 side of the adapter. The factory configuration is set for 'master'. This configuration is for your PC acting as a master to a slave device.

Figure 1 shows the jumper locations from the back or solder side of the ANC-6090 circuit board.

In order to connect a master device controlling Pyramix, the user has to move all four jumper shunts on the component side of the card from the 'vertical' controller configuration to the 'horizontal' receiver configuration.

次の図はジャンパーセッティングを示します。



Configuration used to connect a slave device (as shipped)  
(Pyramix controls external machines)

Configuration used to connect a master device  
(Pyramix is controlled by an external control surface)

In order to use a "straight" RS-422 cable (pin 1 to pin 1, pin 2 to pin 2, etc.), the right configuration must be selected for proper operation with a "master" external controller.

So that the "receive" pins on one side of the cable correspond to the "transmit" pins at the other end of the cable.

## Connecting to a RS422 device using a direct cable (without RS-232/RS-422 adapter)

In case of emergencies and for short distances, a direct cable may be used, but Merging Technologies does not guarantee the correct function of an external controller if this cable is used. Depending on whether Pyramix is controlled by a master device or is controlling a slave device, you must use a different cable.

### Direct Cable for a Master Device

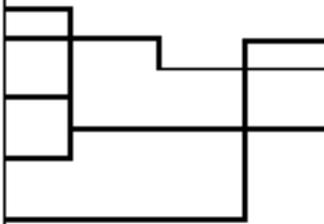
The following pinout should be working in most of the cases where Pyramix is controlled by a Master device (check on your controller if the RS422 connector has to be male or female). It has been tested with various mixers such as Sony DMX-R100, Soundcraft Spirit, Soundtracs DPC II and DS3, and various other Sony P2 protocol capable controllers:

**RS422 Male (or Female) DB9**

Function	Pin #
GND	1
Rcv -	2
Xmit +	3
GND	4
N.C.	5
GND	6
Rcv +	7
Xmit -	8
GND	9
Shield	

**RS232 Female DB9**

Pin #	Function
1	DCD/RLSD
2	Rx
3	Tx
4	DTR
5	GND
6	DSR
7	RTS
8	CTS
9	RI
	Shield



N.C. = Not connected

Since the RS422 standard is not implemented consistently on all devices, the requirements for such a cable may change. Please consult your controller's user guide for appropriate connector cabling.

### Direct Cable for a Slave Device

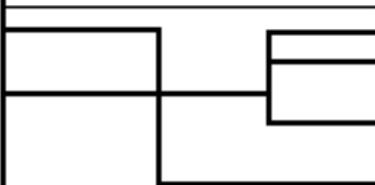
The following pinout should be working in most of the cases where Pyramix is controls a Slave device (check on your slave device if the RS422 connector has to be male of female).

**RS232 Female DB9**

Pin #	Function
1	DCD/RLSD
2	Rx
3	Tx
4	DTR
5	GND
6	DSR
7	RTS
8	CTS
9	RI
	Shield

**RS422 Male (or Female) DB9**

Function	Pin #
GND	1
Rcv -	2
Xmit +	3
GND	4
N.C.	5
GND	6
Rcv +	7
Xmit -	8
GND	9
Shield	



N.C. = Not connected

Since the RS422 standard is not implemented consistently on all devices, the requirements

for such a cable may change. Please consult the user guide of the slave device for appropriate connector cabling.

## Remote Control with a Generic MIDI Controller

### Overview

Generic MIDI Control Moduleは、Pyramixのremote controlとしてMIDIメッセージを生成する機械のどんな部分にも使用することができます。

この特徴は、ComputerにインストールしたMIDI port機能性を備えたhardware deviceを要求しません。

これは、soundcardです。しかし、External USB MIDI interfaceは素晴らしく動きます。

Midi Control Configuration windowは、個々のMIDIメッセージに個々のPyramixコントロールをmapすることができます。

インストールし、コントローラーを形成するには、次のステップを行います。

最初に、General Settings->Controllers dialogに行き、新しいコントローラーを加えます。

その後、個々のコントロールのmappingはInformation Settings dialogで行います。

### Setting up an external MIDI Controller

まず、MIDI controllerは、Pyramix General Settings pageのControllers tabで形成します。

PowerがDeviceに供給され、そのDeviceが機能的なMIDI device置に接続します。



### Add Button

コントローラーをインストールしていない場合、またはさらに加える場合は、Addボタンを押してください。Controller properties windowをオープンします。

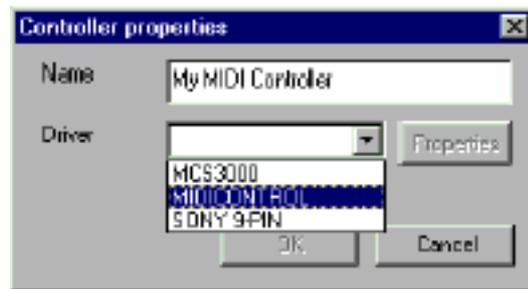


Name

これはユーザーアサインです、現在のコントローラーの名前。

## Driver

このdrop down menuは、希望のcontroller driverを選ぶことを可能にします。



## Properties

MIDICONTROLドライバーを選ぶと、PropertiesボタンはMIDI Configuration windowを表示します。

External MIDI controllerを接続するポートに対応するDevice driverを選んでください。

Driverをインストールしていないと、MIDI InputとMIDI Output drop-down menusはemptyになります。また、General Settings dialogがCloseしている時、次のエラーメッセージが表示されます：“A device has been used that is out of range for you system”



OKを押し、変更を受理します、またCancelで変更を無視します。

## Enabled

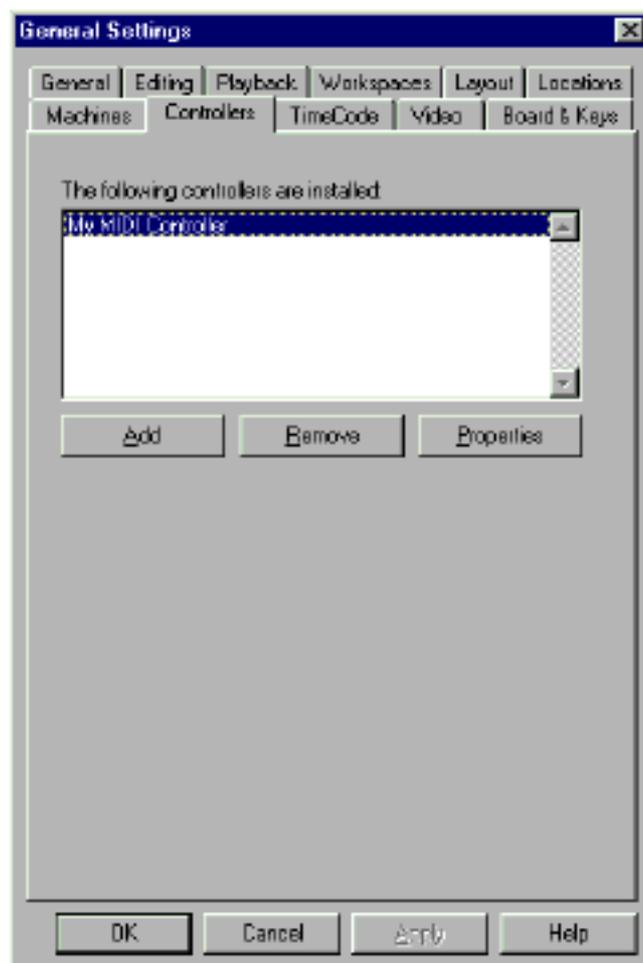
このチェックボックスは、現在のDeviceをenableにするかどうか決めます。



すべてを正確にセットすると、properties windowを閉るために、OK、またはにはCancelを押して下さい。

## Remove Button

このボタンは、Active controllersのリストから現在選択したcontrollerをRemoveします。



Removeボタンを押すこと、"My MIDI Controller"のcontroller configurationをRemoveします。

## Properties Button

このボタンを押すと、現在選択したcontrollerのController Properties windowをオープンします。



## Mapping MIDI controls to Pyramix controls

Generic MIDI controller moduleは、custom configurationsを定義することが出来ます。

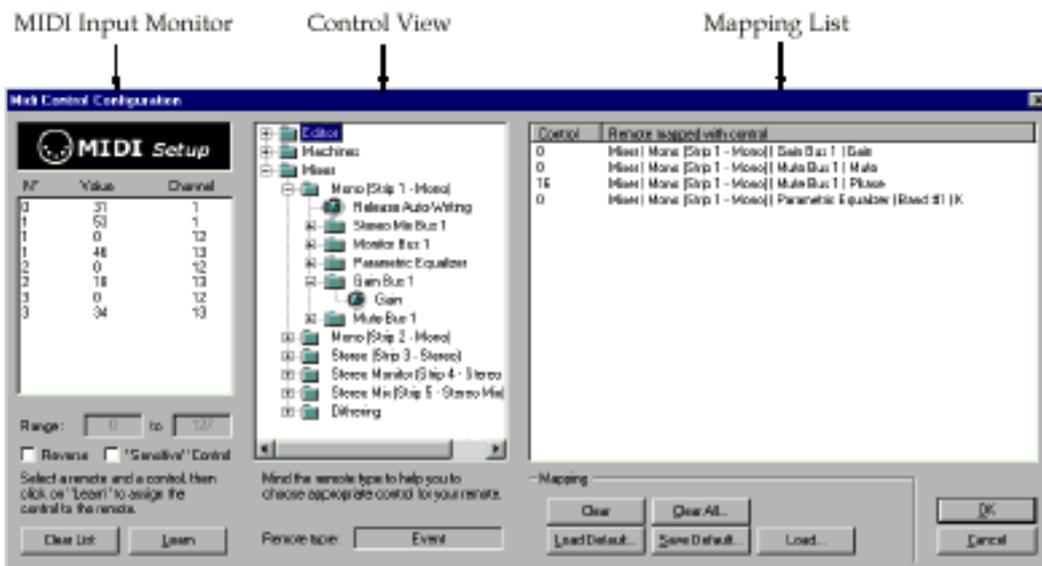
Pyramix controlsのwide rangeとAudio effect parametersは、external surface controlsにmapすることができます。

Mappingを形成するには、Propertiesボタンから、Project Information & Settings -> Controllers tabで希望のControllerを押します。

## Generic MIDI Control Properties

このwindowは、Generic MIDI Control mappingを形成するcomponentです。

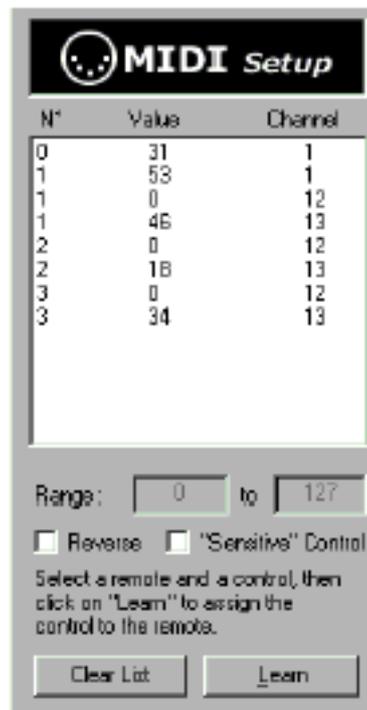
このメインコンポーネントは、MIDI Input Monitor、Control View、Mapping listです。



## MIDI Input Monitor

MIDI Input Monitorは、リストから入って来るMIDIメッセージをすべて表示します。

Controlで送られたvalue rangeは、他の1つのRangeの終わりからControlを移動することにより決定することができます。



## Clear List

Clear Listボタンは、リストからMIDI Input MonitorのMIDIメッセージを取り除きます。

This is very useful to get rid of a possible mess caused by too many different messages.

これは整理整頓することに役立ちます。

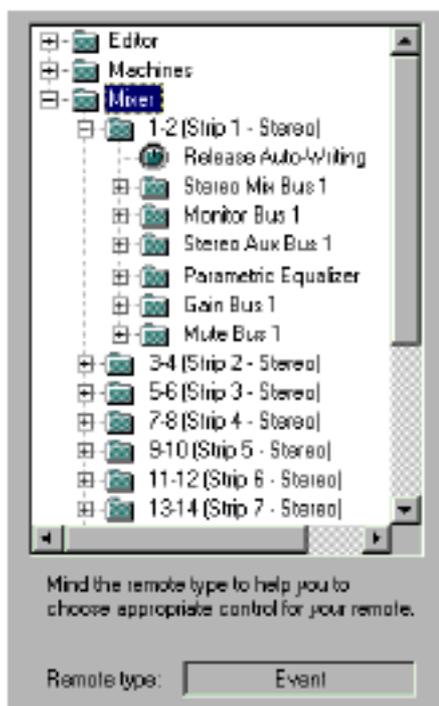
## Control View

このviewは、利用可能なPyramix controlをすべて含んでいます。

これは特定のProjectで、現在開いたprojectのmixerのcontrolをすべて表示します。

そのcontrolはカテゴリーで分類され、特定のフォルダーに含まれています。

「プラス」アイコンをクリックすると、それを含んでいるコントロールを表示するフォルダーを開きます。「マイナス」アイコンをクリックすると、フォルダーを閉じます。



Control viewに3フォルダーがあります。

Editor folderは、Pyramix menuで見つけたコマンドを含んでいます。

Machines folderは、Pyramixとexternal machinesのtransport controlsを参照します。

Mixer folderは、Virtual Studio Mixerをコントロールする要素をすべて含んでおり、各channel stripのサブフォルダーを含んでいます。

## Remote Type

The remote type text field shows the type of the actually selected control in the control view.

Remote type text fieldは、control viewで実際に選択されたコントロールのタイプを示します。

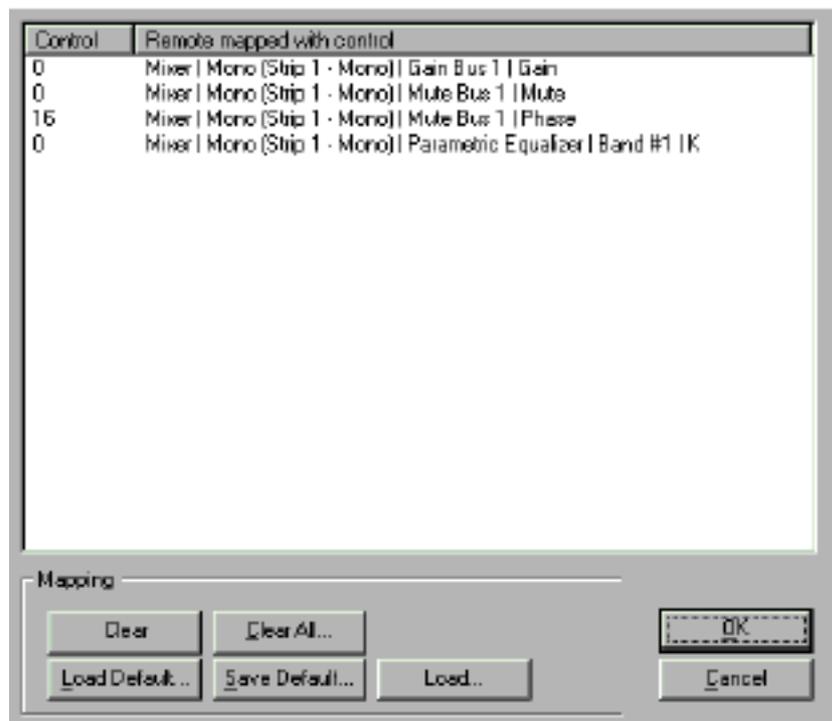
Possible entries are Event for switch controls and Range for faders or knobs

可能なエントリーはスイッチコントロールのEventとfaderのRangeまたはknobです。

## Mapping List

The mapping list shows all the assignments which have already been made for this controller.

mapping listは、このコントローラーに既に作られた割り当てをすべて示します。



### Clear

単体のコントロールの割り当てをdeleteするには、このボタンを使用します。

先に、Control columnで示される数をクリックし、割り当てを選択していなければなりません。

### Clear All...

このボタンは、これまで行われた割り当てをすべて削除します。  
これは、作業を破壊することがあるので、dialog boxを表示します。

### Save Default...

このボタンは、Default templateとして現在のセッティングをsaveします。  
新しいミキサーを作成するたびに、このtemplateは適用されます。

### Load Default....

このボタンは、以前にSaveしたdefaultをロードします。

### Load...

これはまだ使用できません。

## A word on mixer setting templates

Pyramixの現バージョンは、1つのstrip当たり割り当てられたコントローラーをstoreします。

This means that if you assign your controllers to a mixer having mono strips and later try to apply them to a mixer with stereo strips, this will not work.

これは、stereo stripのミキサーにmono stripsと後の試みを持っているmixerにコントローラーを割り当てれば、これが働かないことを意味します。

いくつかの作業をSaveするには、今後使用するミキサーのTemplateのprojectを作成することをお勧めします、例えば、24 mono stripsを備えたミキサー、またはstereo stripsとauxeの組み合わせ。

その後、このミキサーにmixer controlをアサインし、次のProjectでこのProjectを使用することができます。

## Mapping MIDI controls to Pyramix controls

Pyramix controlにMIDI controlをmapするには、4つのステップを行わなければなりません。

1. hardware controllerにmapしたいコントロールを移動します。

送られたメッセージは、MIDI Input Monitorに現われます。マウスでメッセージを選択してください。

2. Control Viewで、mapするPyramix controlを選択します。

3. オプションを選択し、正確に(Range, Reverse, Sensitivity、下の記述を参照)コントロールをmapします。

4. learnボタンを押してください。正しく行われると、新しいエントリーはDialogの右側のMapping listに現われます。

新しいmapping (s)を活性化するには、MIDI Control Configuration windowを、Project Information and Settings windowと同様にOKボタンでCloseして下さい。

## Range

この2つのテキストフィールドは、mapするコントロールのvalue rangeを入力することが出来ます。This is useful because some controllers don't send the full range on certain controls (example: the pan knobs of the Yamaha DMC1000 digital console only send values from 0 to 31).

いくつかのコントローラーがあるコントロール(例: Yamaha DMC1000 digital consoleのpan knobsは、0 ~ 31の値を送る)の十分なrangeを送らないので、これは有用です。

## Reverse

このセクターボックスは、Mapするコントロールの機能を逆にします。

これは、その機能をPyramixの機能と逆に設定する場合にする役立ちます。

例えば、Yamaha DMC1000 Digital MixerのChannelを“On”にすると、Virtual StudioのChannelは、“Mute”します。

## “Sensitive” Control

This feature is intended to facilitate the handling of touch sensitive faders which send an “on/off” message when they are touched and released regarding the mixer automation.

この特徴は、Mixer automationでタッチ&リリースする場合に“on/off”を送るタッチfaderがメッセージとして送るタッチの取り扱いを促進するように意図されます。

このタイプのfaderをmapするには、2つのmappingを作成しなければなりません。

最初に、希望のmixer parameter (mixer stripのgain parameterにある)にfader位置の値を送るMIDIメッセージをMapしてください。

次に、“Sensitive” Control optionをチェックし、同じmixer parameterにon/offメッセージをMapしてください。

Mapされると、実際にタッチした時、Auto-Write automation modeでfaderは既存のデータを上書きします。FaderをリリースするとAutomation dataを書くのをやめ、Automation Setting dialog

でセットしたリリースタイムでオリジナルの値に戻ります。

## Remote Control with MCS-3800

### Overview

この機能は、Pyramix transportのMCS-3800 surface controlsとAudio effect parameter controlのDirect mappingを考慮します。

### Setting up the MCS-3800 External Surface Controller

MCS-3800 controllerは、Pyramix General Settings pageのController tabで最初に形成しなければなりません。PowerがDeviceに供給され、そのDeviceを機能的なMIDI deviceに接続します。

MCS-3800 controllerのインストールについての詳細は、MCS-3000 Series User Reference Manualを調べてください。



## Add Button

Sontrrollerインストールしていない場合、あるいはさらに加える場合は、Addボタンを押してください。次のwindowが開きます。



## Name

これはユーザーアサインです、現在のコントローラーの名前。

## Driver

このDrop down menuは、希望のController driverを選ぶことができます。MCS-3800 controllerには、MCS 3000 driverを選びます。



## Properties

MCS3800 driverを選ぶと、PropertiesボタンはMIDI Configuration windowを表示します。

External MIDI controllerを接続するポートに対応するdevice driverを選んでください。

ドライバーがインストールされていない場合、MIDI InputとMIDI Output dropdown menusはemptyになります。また、General Settings dialogがCloseしている時、次のエラーメッセージが表示します: "A device has been used that is out of range for you system".



OK/Cancelを押します。

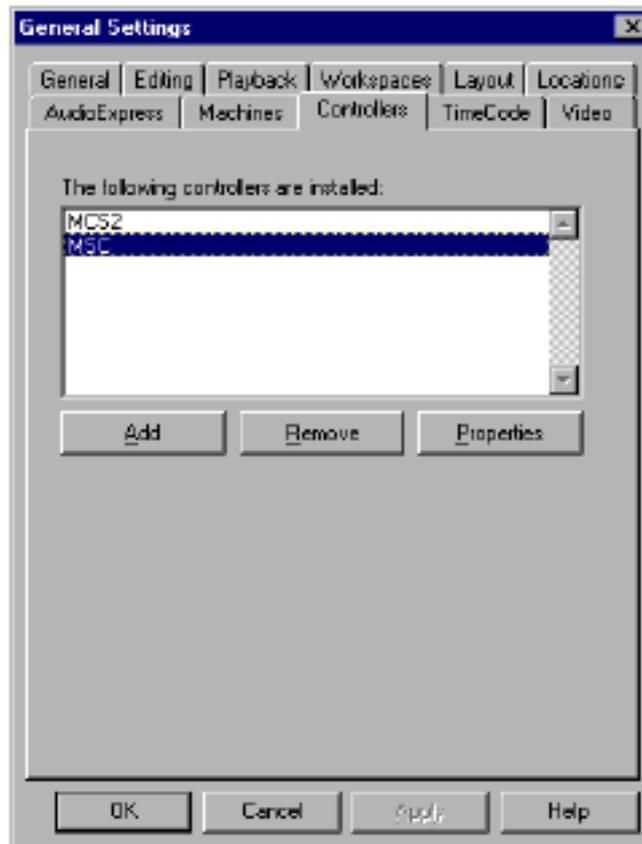
## Enabled

このチェックボックスは、現在のDeviceをPyramixでEnableにするかどうか決めます。



## Remove Button

このボタンはActive controllersのリストから現在選択したコントローラーをremoveします。



Removeボタンを押すと"MCS" controller configurationをRemoveします。

### Properties Button

このボタンを押すと、現在選択したControllerのController Properties windowが開きます。

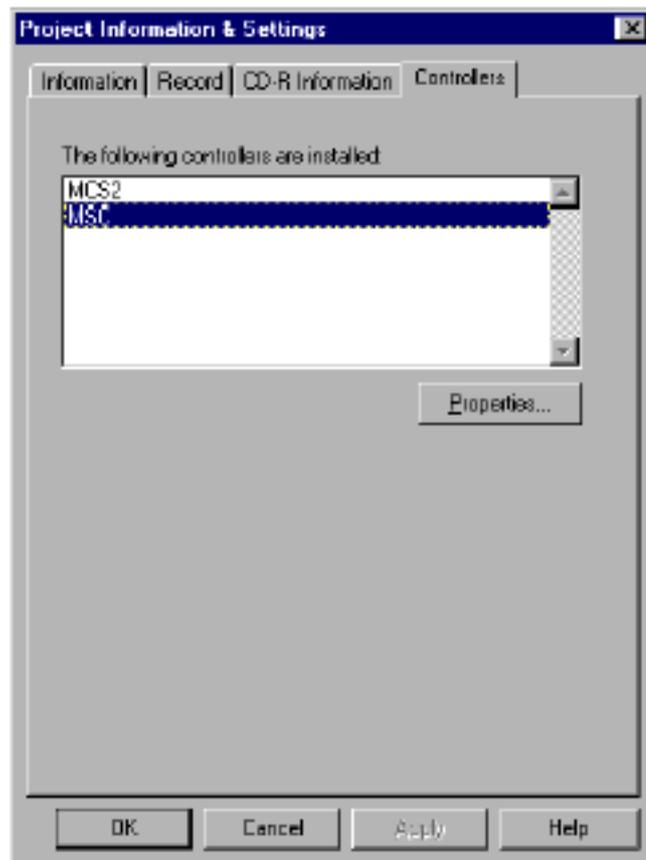


## MCS-3800 Control Components

MCS-3800のMappingは、Custom configurationを定義します。

Pyramixコントロールのwide rangeとAudio effect parametersは、MCS-3800 external surface controlsにmapすることができます。

Mappingを形成するために、PropertiesボタンからProject Information & Settings Controllers tabの希望のControllerを押します。



## MCS-3800 Properties

このWindowは、3800 control mappingを形成するComponentを含んでいます。Componentは以下のように分類されます。

### The Mixer Section

Mixer sectionは、Pyramix controlにMapすることができるMixingに基づいたControlを含みます。Mapできるcontrolは、タッチfader、faderのプッシュボタンとfive rotary encodersのモーターのものです。



## Bank, Select and Page Buttons

PageとBankスイッチはMapすることができません。しかしこれらはController assignmentsのレイヤーで切り替えることが出来ます。

Bankボタンは、32本までのMixer channelをControlし、4つのfader layerの1つを選択します。

Since the faders are motorized, they will always reflect the position of the control they are actually mapped to.

モーターがFaderに備えられているので、これらは実際にMapするコントロールの位置を常に反映します。

PageボタンはSelectボタンと共に、Rotary encodersのレイヤーを切り替えるために使用します。

1fader当たり40のパラメーターまで、これらのエンコーダでコントロールすることができます。

Assignmentにアクセスするには、初めに任意のfaderのSelectボタンを押し、次にRotary encodersに割り当ての8ページを1つを選ぶために8 Pageボタンの1つを使用します。

PageとBankについての詳細は、MCS-3000 Series User Reference Manualを調べてください。



## The Machine Buttons

This section contains five push buttons marked as M1 through M5.

このセクションは、M5によってM1としてmarkした5つのプッシュボタンを含んでいます。

これらのボタンはPyramix transportのようなtransport controlsをmapすることができます。



## The Function Buttons

This section contains seven function buttons marked as W1 through W7.

このセクションは、W7によってW1としてmarkされた7個のfunctionボタンを含みます。

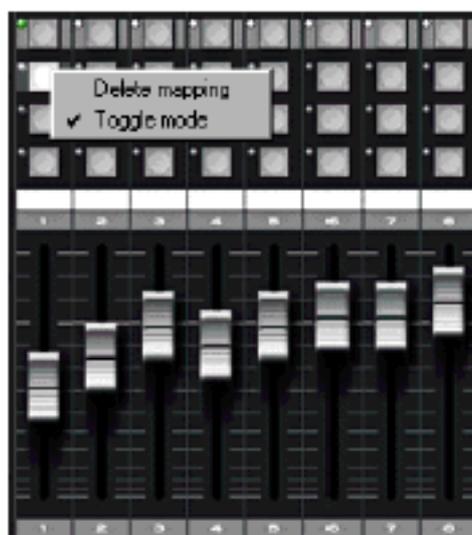
これらはtransport sectionの一部で、下記の機能があります:

W1	Goto Mark In
W2	Set Mark In
W3	Rehearse Pre
W4	Rehearse
W5	Rehearse Post
W6	Set Mark Out
W7	Goto Mark Out



## Control Contextual Menu

MCS-3800 mapping configuration pageのコントロールも、コンテキストメニューを持っています。右クリックしてください。



## Delete Mapping

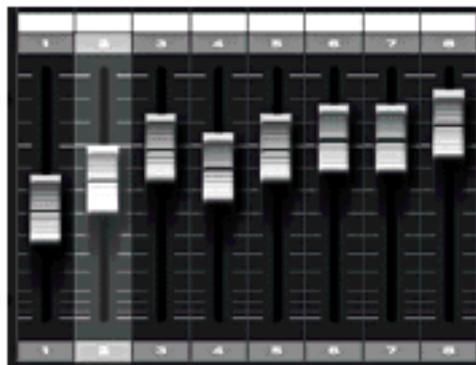
このオプションは、現在割り当てられているcontrol mappingをdeleteします。  
Control mappingが存在しない場合、このオプションは利用できません

## Toggle Mode

このオプションはpushボタンとして利用可能です。  
Control mappingが存在しない場合、このオプションは利用できません。

## Control Tool Tips

マウスをMapを作るコントロールに移動すると、Controlがハイライトします。  
コントロールをmapした場合、Status barは対応するPyramix mapped controlを表示します。



## Status Bar

Status barは、現在のmapしたControl名を表示します。マウスをmapしたControlに移動した場合、これが生じます。



## Load Mapping...

この機能は、今現在まだ動いていません。

## Clear All...

このボタンを押すと、現在割り当てられたcontrol mappingをすべてdeleteします。

## Default Mapping

これはmapping stateをSave、または現在のMCS-3800 configurationをロードします。

使用すると、新しいcontroller configurationを作成するごとに、定義されたDefault mappingがロードします。

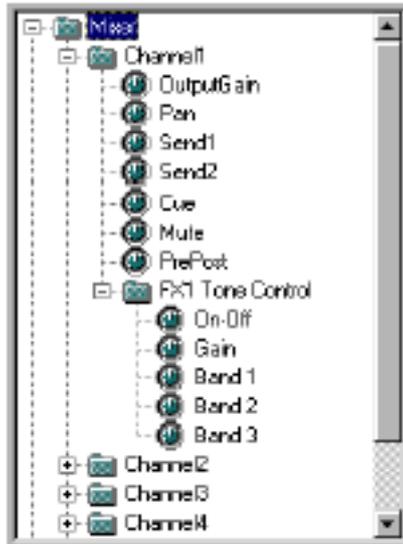


## The Control View

このcollapsible viewは、利用可能なPyramix controlを含んでいます。コントロールは、カテゴリで分類され、特定のフォルダーに含まれます。



"plus"アイコンをクリックすると、フォルダーが開きます。"minus"アイコンをクリックするとフォルダーを閉じます。



## Mapping MCS-3000 to Pyramix Controls

MCS-3800 surface controlにPyramix controlをアサインするには、Control viewで選択し、Pyramixコントロールをクリック&ドラッグして、MCS-3800 surface controlにドロップします。

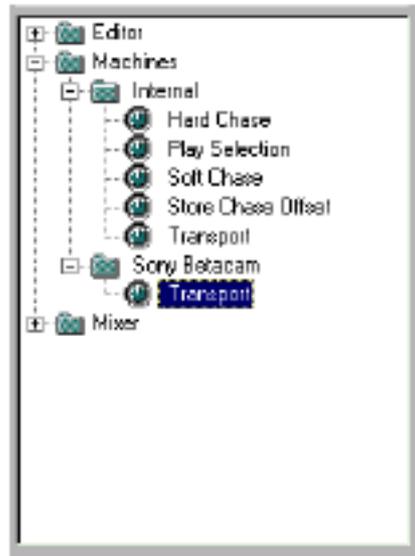


選択したPyramix controlは、希望のMCS-3800 Controlにドラッグ&ドロップします。

## Transport functionsのMapping

PyramixやPyramixでコントロールする、External machineのTransport機能は、5個のMachineが

タンにMapすることができます。



Control viewの“Machines”フォルダーを開き、Mapに希望のMachineフォルダーをオープンします。Internal machineは、PyramixのTransport controlsと関係します。希望のMachineボタンに“Transport”コントロールをドラッグ&ドロップしてください。

# Chapter-17

## Customization of Pyramix

### Customization of Pyramix

Pyramix には、Pyramix をカスタマイズすることが出来る 2 つの機能があります。

Keyboard Shortcuts editor は、Shortcut をコマンドに割り当てる事が出来ます。

Macroは、単体のキーを押すことで実行することができるコマンドチェーンをプログラムします。

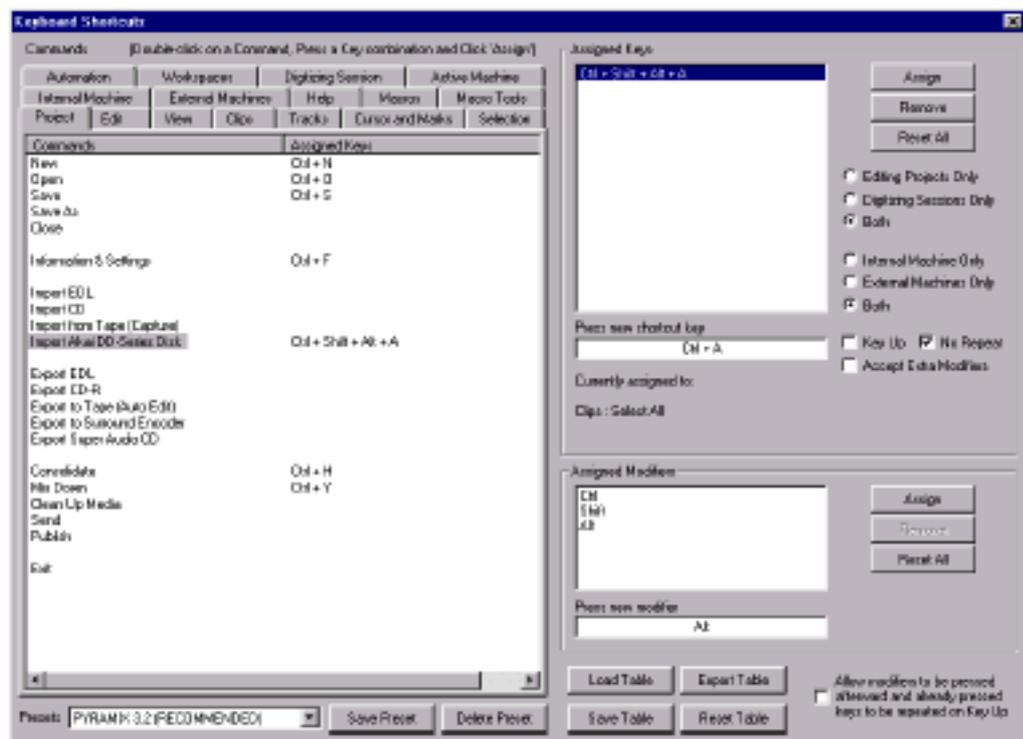
Keyboard shortcutsとmacroを使用することにより、素早い操作が可能となります。

### Keyboard Shortcuts

Pyramixメニューコマンドは、Keyboard shortcutを割り当てることができます。

Pyramix softwareには、ShortcutのPresetを用意しています。

Shortcut editorは、View->Customize->Keyboard Shortcuts menu、または[Ctrl + Shift + Alt + C]を押すことによって変更、表示することが出来ます。



Windowの左側は、割り当てられたShortcutとタブの機能を表示します。

コマンドのグループを切り替えるには、タブをクリックしてください。

Windowの上の右部分で、新しいShortcutをAdd/Removeすることができます。下の右部分は、modifier keyを定義することが出来ます。

## Presets

Presetは、Keyboard shortcut assignmentの異なる設定を定義することができ、設定を切り替えることが出来ます。簡単な方法は、既に含まれているPresetを使用することです。

前のDigital Audio Workstationに最も近いPresetを選択してください。

新規ユーザには、Default shortcuts templateとしてPyramix(推奨された)をお勧めします。

Presetは、Keyboard Shortcut editor下の左端のPopup menuから選択します。

Presetを選択した時、それをまだStoreしていない場合、それはすでにアクティブになっており、以前に作られたアサインを上書きします。



### Save Preset

特定の名前の下に現在の割り当てをSaveするには、このボタンを使用します。

Dialog boxは、Presetを上書きする時、または新しい名前を入力して新しいPresetを作成する時に表示されます。

### Delete Preset

このボタンは、選択したPresetをDeleteします。

Presetが選択されていない場合、このボタンは機能しません。

### Save Table

このボタンは、Hard diskにWindows Fileとして現在のテーブルをSaveします。このボタンをクリ

ックすると、Windows File save dialogが現われます。

Keyboard shortcut filesのDefault extensionは、“.pmk”です。

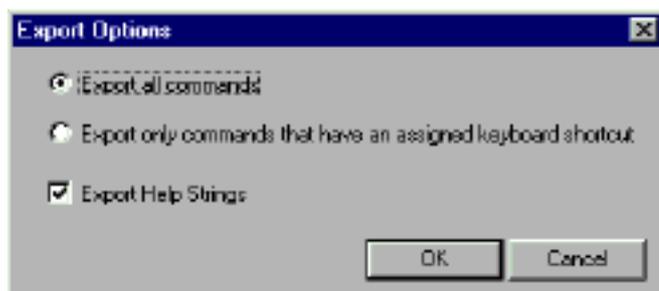
## Export Table

Text processing toolから印刷できるように、現在の割り当てをRich text fileとしてExportします。

このボタンをクリックすると、Windows File save dialogが表示されます。

File名を入力し、Storeするディレクトリを選択してください。

Saveボタンをクリックすると別のDialog boxが現われます。これは生成したFileオプションを選択する事ができます。



### Export all Commands

このオプションを選択すると、Keyboard shortcutに割り当てる、または割り当てない場合、生成したリストはすべての利用可能なコマンドをExportします。

### Export only commands that have an assigned keyboard shortcut

このオプションで選択したリストは、割り当てられたkeyboard shortcutだけをExportします。

### Export Help Strings

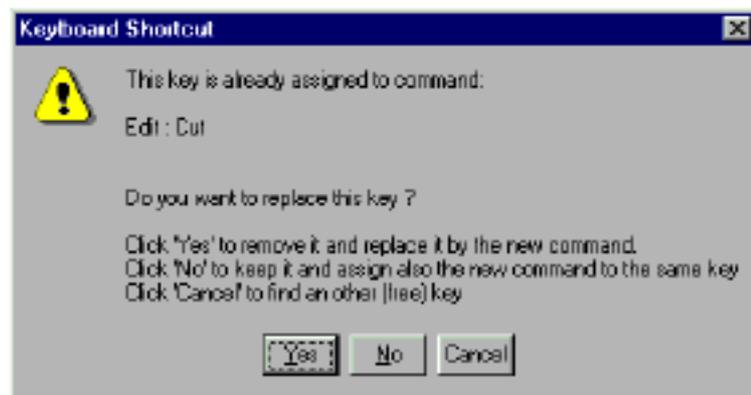
Enableの場合、Listはそれらの関連するコマンドの説明を与えるヘルプストリングを完了します。

## Creating a new shortcut assignment

新しいAssignmentを作成するには、次のステップに従ってください:

- 新しいShortcutを割り当てるコマンドを選択してください。コマンドをダブルクリックすると、次のステップにカーソルが移動します。

- Press new shortcut keyにカーソルをセットし、割り当てるShortcutを入力してください。  
キーストロークを入力した後、このキーが別のコマンドに既に割り当てられる場合、テキストが現われます。
- Assignボタンをクリックしてください。AssignmentはStoreされます。  
希望のキーが別のコマンドに既に割り当てられる場合、次の警告が現われます



次のオプションを選択してください：

- Yes           古いAssignmentをRemoveし、新しいものに置き換えます。
- No            古いAssignmentを維持し、同様にキーを新しいコマンドに割り当ててください。
- Cancel        新しいAssignmentを割り当てず、古いAssignmentを維持します。

Shortcutの新しいAssignmentを終えると、Short-cut editor windowが閉じられた後、すぐに利用可能になります。

## Remove

Shortcutの以前に作られたAssignmentをRemoveするには、Keyboard Shortcut editorの左からコマンドを選んでください。

それがShortcut(s)を割り当てられ、Windowの右部分に表示されます。

コマンドに割り当てられている多数のShortcutがある場合、すべてリストされます。しかし最初のものがすでに選択されています。

Removeするshortcutを選び、Removeボタンをクリックしてください。ShortcutはRemoveされます。

## Reset All

コマンドに多数のShortcutを割り当てた場合、Reset Allボタンを使うことですべてをRemoveすることができます。

最初に、Keyboard Shortcut editorの左からコマンドを選んでください。

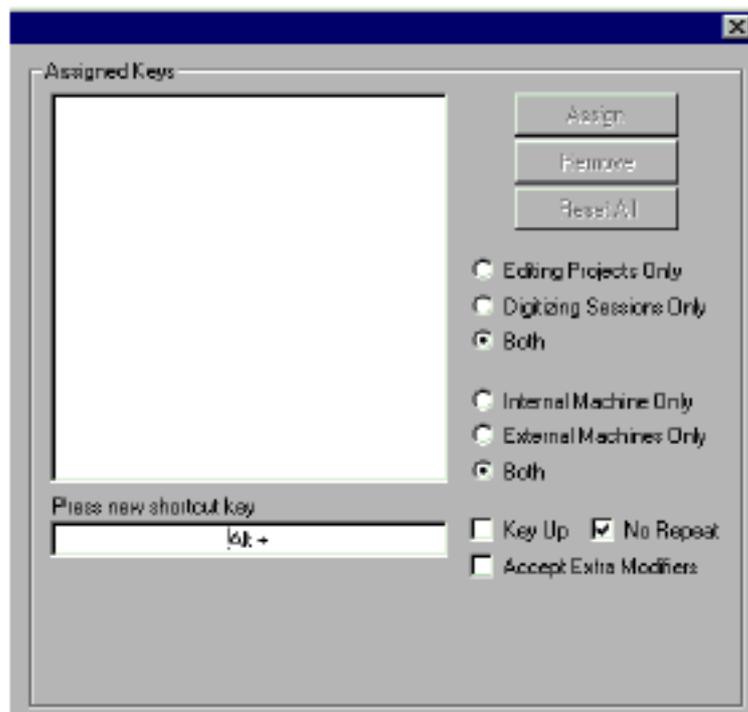
割り当てたShortcutは、Windowの右部分に表示されます。

このコマンドに割り当てたすべてのShortcutをRemoveするには、Reset Allボタンをクリックします。Dialog boxが、オペレーションを確認するように促します。

## Options

Shortcut assignmentが作られる瞬間に選択できる、オプションがあります。

これらはShortcutの後の行動に影響を与えます。



### Editing Projects Only / Digitizing Sessions Only / Both

Shortcutの有効性を一方のEditing projectまたはDigitizing sessionsを制限するために使用します。

両タイプのセッションのShortcut workを行うには、両方のオプションを選択してください。

### Internal Machine Only / External Machines Only / Both

Internal/External machineがアクティブかどうかによってShortcutの有効性を制限したければこのボタンを使用します。

**例:** External Machinesだけを選択したオプションで、External machineにTransport controlを選択する場合、Shortcutは動きます。

External machineを選択した(例えばInternal machineのplaybackを始めるには[Shift + Enter]入力する)としても、これはInternal machineをコントロールするための代わりにのShortcutをプログラムすることが出来ます。

## Key Up

このオプションを選択している時、キーを押した時ではなく、キーを離した時にShortcutが作動します。

## No Repeat

キーを押し続けた場合、自動的にある間隔まで操作を繰り返します。

これは、望まない事が起こるかもしれません。

これを回避するには、Shortcutを割り当てる前にNo. Repeatを選択してください。

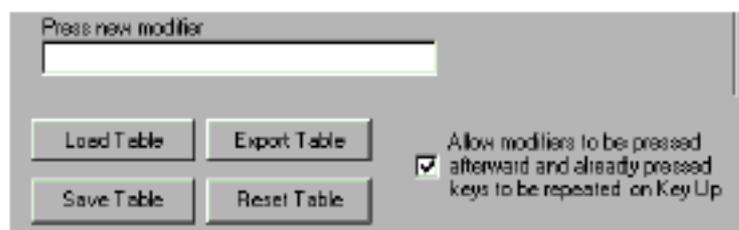
## Accept Extra Modifiers

アクティブにした場合、Modifierキーが押されても(別のShortcutに割り当てられていない場合) Shortcutが機能します。

**例:** [B]キーがActive Machine: Play機能に割り当てられる場合、[Shift + B]も同じくPlaybackを始めます。しかし、[Ctrl+B]は、Select all Between Marksのshortcutなので、Playbackしません。

Allow modifiers to be pressed afterward and already pressed keys to be repeated on key up

???



このオプションはすべてのShortcutに有効です。

Enableの場合、キーとModifierキーの組み合わせで既存のShortcutに割り当てられている場合、キーを押した後にModifierを押すと、その機能が行われます。

例として、SpaceキーはPlayのShortcutです。そして[Ctrl + Space]キーは、Play reverseのshortcutです。

[Space]キーを押してPlayし、そのままキーを押し続けるとします。

[Space]キーを押したままで、[Ctrl]キーを押してください、するとPlay reverseします。

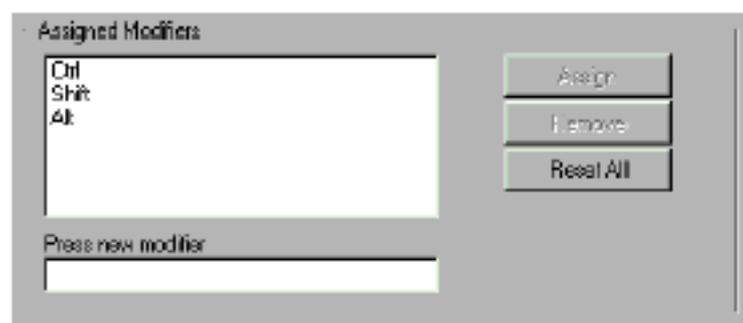
[Ctrl]キーを離して下さい、PlaybackはStopします。そして再び[Space]キーを押すとPlay/Stop間を行き来します。

このオプションはパワーユーザに役立ちますが、望まないShortcutが起きるかもしれないので、注意して下さい。

## Modifiers

Modifierは特別なキーです、それは、別のキーと一緒に押したときその機能を変更します。

一般的なModifierは、[Shift]、[Alt]、[Ctrl]です。Shortcut Editorは、Modifierの役割を幾つかのキーに定義することが出来ます。



新しいModifierを定義するには、以下のステップに従ってください:

- Press New Modifierというエントリーフィールドにカーソルをセットしてください。
- Modifierとして使用するキーを押してください。
- Assignボタンをクリックして下さい。新しいModifierがListに加わります。

他のShortcutに既にキーを使用している場合、警告メッセージが表示されます。

オペレーションをCancelまたは継続するオプションがあります。しかし、このキーを使っている他

のShortcutは、すべてRemoveされます。

## Remove

リストからModifierをRemoveするには、クリックして選択しRemoveボタンをクリックしてください。

Modifierが1つ以上のShortcutで使用される場合、警告メッセージが表示されます。

オペレーションをCancelまたは継続するオプションがあります。しかしこのキーを使っている他のShortcutは、すべてRemoveされます。

## Reset All

Listから既存のModifierをすべてRemoveするには、このボタンをクリックしてください。

このオペレーションを確認するための警告メッセージが表示されます。

# Macros

Macroは1度で定義することができ、実行することができるコマンドチェーンです、Macros menuから、またはKeyboard shortcutに割り当てることができます。

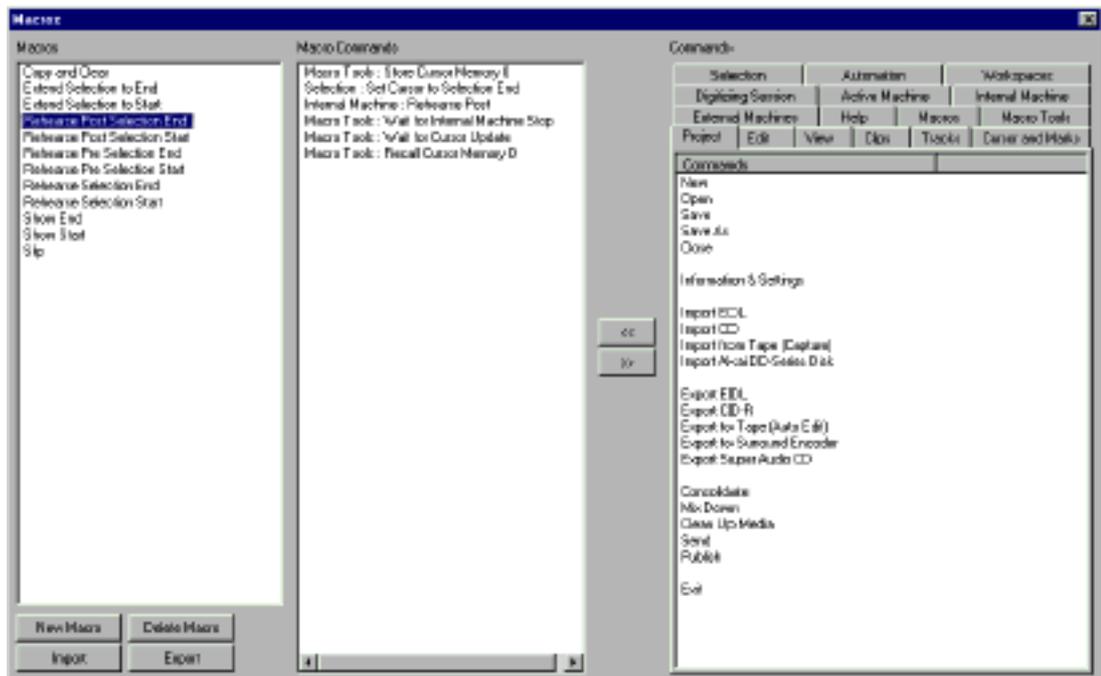
これは、個人の好みに適応し、それをさらにパワフルなツールにすることが出来ます。

一度Macroが定義されると、それはMacros menuとShortcut EditorのMacro tabに自動的に表示されます。そして同じくShortcutにそれを割り当てることができます。

## Creating a macro

View->Customize->Macrosを選択し、Macroを作成します。

Macro Editor windowは3つの部分に分かれています。



左部分は、既存のMacro Listを表示

真ん中の部分は、選択したMacroのコンテンツを表示

右側の部分は、利用可能な Pyramix コマンドを表示。

### 新しいMacroを作成する

New Macroをクリックして下さい。

“New Macro”という名前の、新しいMacroがwindowの左側の既存のMacroListに加えられます。

名前がハイライトされ、このマクロの名前を変更することができます。

### Macroにコマンドを加える

Macro Editor windowの右側のコマンドリストで選択し、そして[<<]ボタンをクリックすることで、選択したMacroにコマンドを加えることができます。

コマンドをダブルクリックすることでコマンドを加えることもできます。

新しいコマンドは、コマンドリストの終わりにインサートされます。

Macroの真ん中にコマンドをインサートするには、コマンドのリスト内のコマンドを選択してください。次のコマンドが加わる時、選択したコマンドのすぐ上にインサートされます。

## MacroからコマンドをDeleteする

MacroからコマンドをDeleteするには、コマンドを選択し、[>>]ボタンをクリックします

Caution: This can not be undone.

ダブルクリックすることによって、同じくコマンドがRemoveすることもできます。注意：これは未完成です。

## Macroの名前付け

Macroの名前を変更するには、Macroを選択し、名前をクリックします。

テキストエントリフィールドに変わるので、新しい名前を打ち込んで下さい。

## MacroをDeleteする

MacroをDeleteするには、Macroを選択し、Delete Macroボタンをクリックします。確認のダイアログが表示されます。

## Macroの定義のExport

Pyramixは、Backupのために、または別のシステムへの転送のために、FileへMacro定義をExportすることができます。最初に、ExportするMacroを選択します。

Macroの選択については、Windowsセレクションツールが適用されます。Macroが選択されていない場合、PyramixはMacroをすべてExportします。

Exportボタンをクリックすると、Windows file selector boxが表示します。MacroをStoreするために、DirectoryとFile名を選択し、Saveボタンをクリックしてください。

Macro定義用のDefault file extensionは、“.pmm”です。

## Macroの定義のImport

以前にExportされたMacro定義をImportします。

このボタンをクリックすると、Windows file selector boxが表示されます。Macroを含むDirectoryとFileを選択し、Openボタンをクリックしてください。

## Macro Tools

Macro Toolsは、標準のPyramixオペレーションには役に立ちませんが、それは有用なMacroを書くための特別な'meta'コマンドです。

これらはMacro Editor windowの、Macro Tools tab下のコマンドリストにあります。

下記のMacro toolsの有用性を実証するshort macro listを参照して下さい：

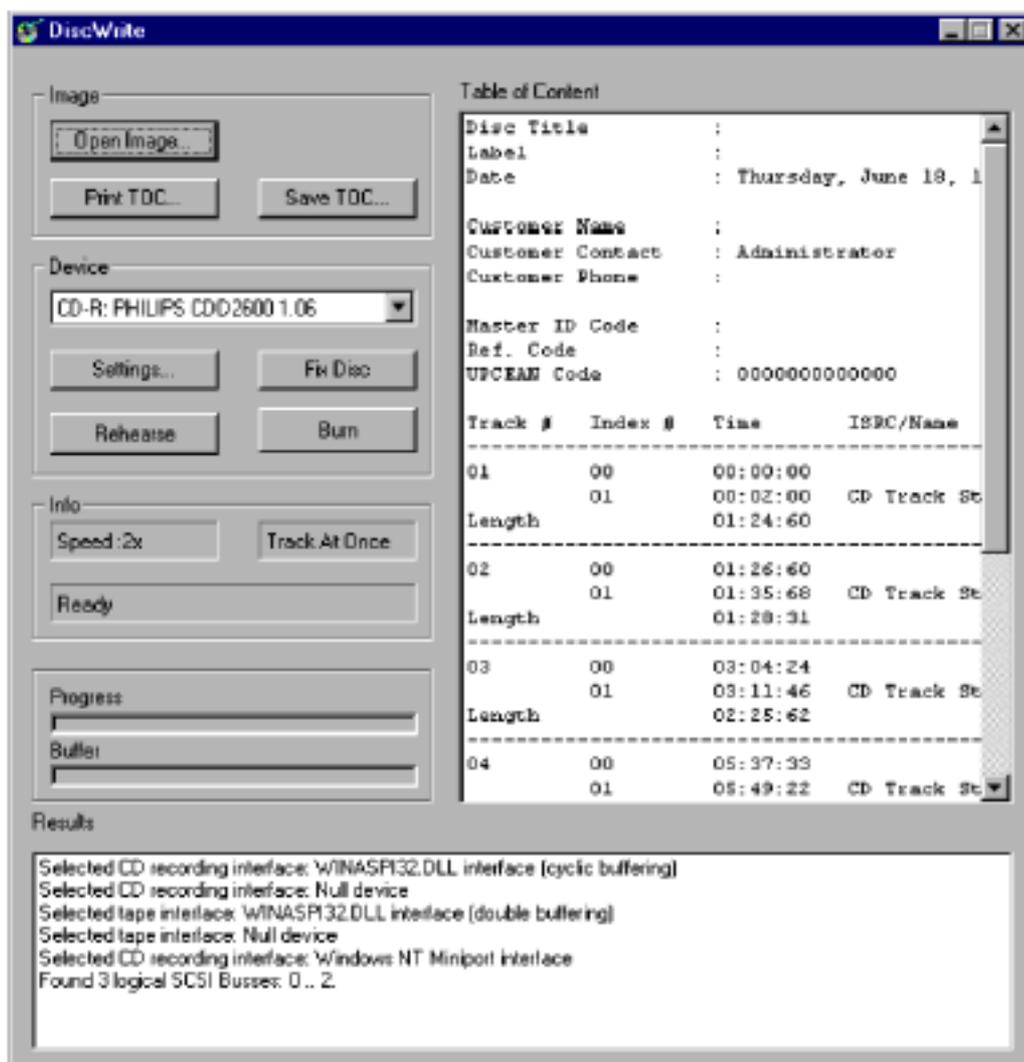
Macro Tools: Store Cursor Memory 0	<i>Store the actual playback position to an internal register</i>
Selection: Set Cursor to Selection End	
Internal Machine: Rehearse Post	
Macro Tools: Wait for Internal Machine Stop	<i>Wait until the internal machine stops</i>
Macro Tools: Wait for Cursor Update	<i>Wait until the playback cursor is updated after the rehearse function</i>
Macro Tools: Recall Cursor Memory 0	<i>recall the previously stored cursor position</i>

# Chapter-18

## The DiscWrite Application

### Overview

DiscWriteは、CD-R disc(またはDDPテープ)にimage (.img) file (Generate CD-R Imageから作成されたdialog box)を書くために使用するアプリケーションです。



## DiskWrite Options

### Open Image...

このボタンをクリックすると、希望のImage fileにナビゲートするためのOpen dialog boxを表示します。Fileを見つけ、Openをクリックしてください。

### Table of Contents

Image fileのToCを表示します。

### Print ToC

目次を印刷することができます。

これは、CD-R master discと共にCDメーカーに供給することができるログです。

### Save ToC

Text (.txt) fileとして目次をSaveすることが出来る、Save As... dialogを呼び出します。

### Device

データを送るWriting deviceを選択するポップアップメニューです。

DiscWrite starts upでSCSI busをスキャンし、どのDeviceを接続するか決めます。

### Null Devices

開始する時に、DiscWriteをサポートしているDeviceが見つからない場合は、2つのNull devices、1つのCD-Rと1つのTapeを作成します。

サポートするDeviceを加えるまでの間、これらは"placeholdersの役割をするダミーの装置です。

**注:** DiscWriteを最初に開く時、現在のセッティングが無効であると言ってきます。これを無視して、[OK]をクリックしてください。これは正常な機能です。

DiscWriteをサポートするDeviceなしで実行される場合、後日Deviceを加えることが必要です。新しいDeviceを加えるために次のステップに従ってください：

1. DiscWriteをスタートする
2. Null CD-R/Device fieldのNull Tape deviceを選択
3. Settingsボタンをクリック
4. CD-R Settings dialogのSCSI panelに行く
5. Interface sectionでは、希望のdriver type (Double Buffer、Cyclic Buffer、Miniport driver [Windows NTのみ])を選んでください。
6. OKをクリックしてください。DiscWriteは、新しいdeviceを見つけるためにSCSI busを再スキャンします。

その後、新しいDeviceをロケートし、Settingsをチェックし始めます。

## CD-R Settings

CD-R deviceが現在のDeviceとして選択している場合、Settingsボタンを押すと、CD-R Settings dialog boxを表示します。Dialogは3枚のパネルをもっています。



## Recording Method

ポップアップメニューから2つの方法で選択してください：

## Disc At Once

この方法は、CD-R mastersの生成に使用します。TrackはすべてはDiscに書き込まれ、Discは"fixed"となります

これはCD-R recordingを行なうために、Audio workstationsに使用する方法です。

このモードを使用する一般的な方法は、希望のCrossfadesとCD Start、Stop、Index marksと、Stereo audio trackをアレンジし、Single fileとしてDiskにこのEdit listを書き込みます。

Pyramixは、Disk Imageを作るこのプロセスをコールし、.img extensionを使用してDisk image fileを書きます。

.img fileは、Audio dataだけでなくTrackの識別に必要なPQ sub-code情報のすべてとRecordingのナンバーも含んでいます。

その後、このFileはDiscWriteと呼ばれる特別のUtility applicationによってCD-R deviceに転送されます。

転送はCD-Rの特性によって、1x、2x、4倍速でSCSI busに転送されます。個別のDiscWrite applicationの使用によってPyramix systemは、CD-R deviceへ単純な転送を滞らすことなく、編集し続ける事ができます。

これは、多数のMachineがネットワークに繋がっている状態で、Disk image fileをCD-Rを書くために別のコンピューターに転送し、メインのシステムで編集をし続けることができます。

## Track At Once

この方法は、多数のTrack、1度に1つのTrackをディスクに書き込むことができます。

Trackが記録されると、ToCは`fixed`になり、CD playerで再生することができます。

Track at Once modeでは、最初にDisk image fileを作らず、DiskにMain mixerのStereo outputを直接持っていきます。

これは、TapeあるいはLive inputsを含むどんな信号も、割り当てられたEffectとCDに直接記録されます。

Disk Imageを作りAutomationを使用する場合、Disk-at-Once modeと同じミキサーは、このレコーディング中で"Live"です。

Track at Once modelは、PQ code informationに小さいErrorが生じる傾向があるので、マスターの生成に推薦しません。

これは、Track at Once modeのCD-R devices用で、Pyramix CD-R operationに関するためではありません。

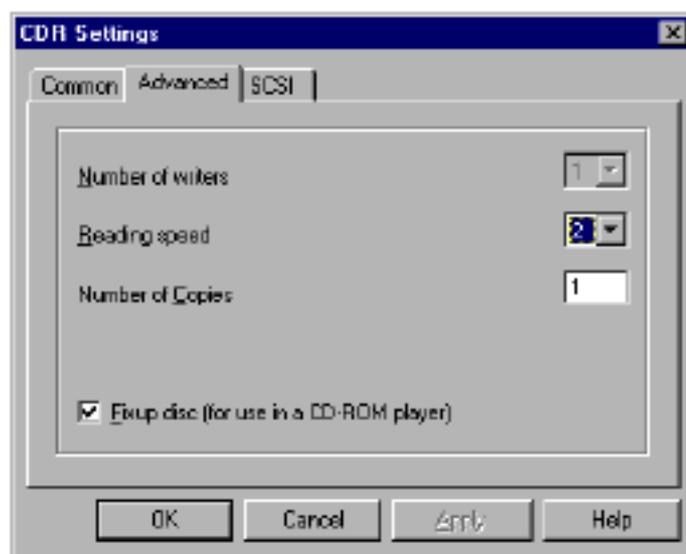
## Recording Speed

Deviceがdiscを作るときに使用する、書き込みスピードを設定するためのpopup menuです。  
特にサポートされたDeviceに適切な速度は、このリストで選択します。

## Multi session

Multi session supportを可能にする場合は、Boxをチェックしてください。

## Advanced Panel



### Number of writers

多くのDeviceが利用可能である場合、ここで同時に書くDeviceを何個か指定することができます。

### Reading Speed

Dataをdiscから読み込むスピードを指定します。リストした値はサポートされたDeviceに依存します。

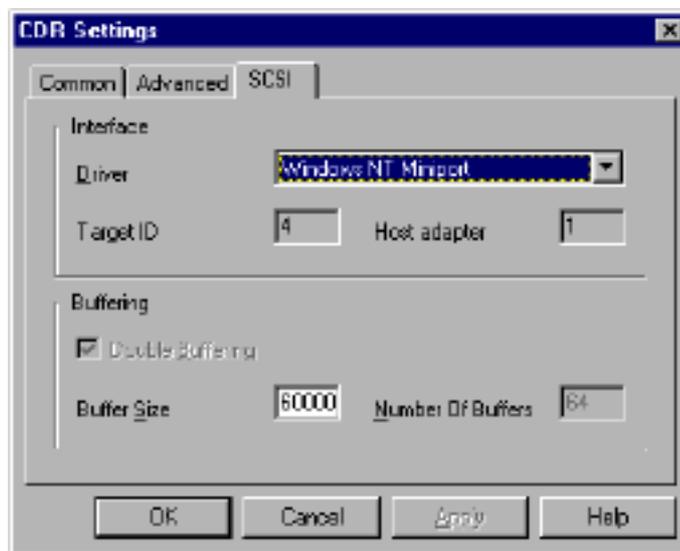
### Number of Copies

作成するコピー数を入力してください。1以上にセットする場合、1枚のディスクが完成すると、DiscWriteはDeviceに新しいICD-R discをロードするように促します。

## Fixup Disc

これがチェックされる場合、DiscWriteはWriting processの終わりに自動的にDiscを"fix"します。

## SCSI Panel



## Driver

Hardware driverを選ぶために、このPopup menuを使用してください。

## Null Interface

サポートされたDeviceが接続されていない場合、これがセットされます。

## Double Buffering

このセッティングは、Buffer Size field (このパネルのBufferingセクションにて) でセットした値と等しい個々のサイズで2つのBufferを持つことができます。

Double bufferを可能にすることにより、標準のWinAspi interface (Windows 95のhardware driver)のパフォーマンスを拡張することができます。Double bufferはこのタイプのインターフェ

ースに適しています。

## Cyclic Buffering

このタイプのBufferは、多くのBufferを前もって定義したサイズにそれぞれ（このパネルのBufferingのセクションで）を指定することができます。

小さいBufferの大きいナンバーは、小さいFileの大きいナンバーを読む場合に生じるSharp dipsを"Dampening"することによりよくなります。

Buffer sizeは、16kbytesと64kbytesの間に設定します。

一般に、Bufferを用いた周期的な方法は最良の選択です。

WinAspi cyclic buffer interfaceは、Windows 95またはNTのCD-recorder interfaceに適用可能です。一般にBufferを用いた周期的な方法は最良の選択です。

## Miniport

これはNT-native interfaceです。

# Buffering

## Double Buffering

Bufferを用いた2つの機能をEnable/Desableにするためにこのチェックボックスを使用します。

## Buffer Size

CD-Rにdataを書くときに使用されるBufferサイズをセットするために、値を打ち込みます。

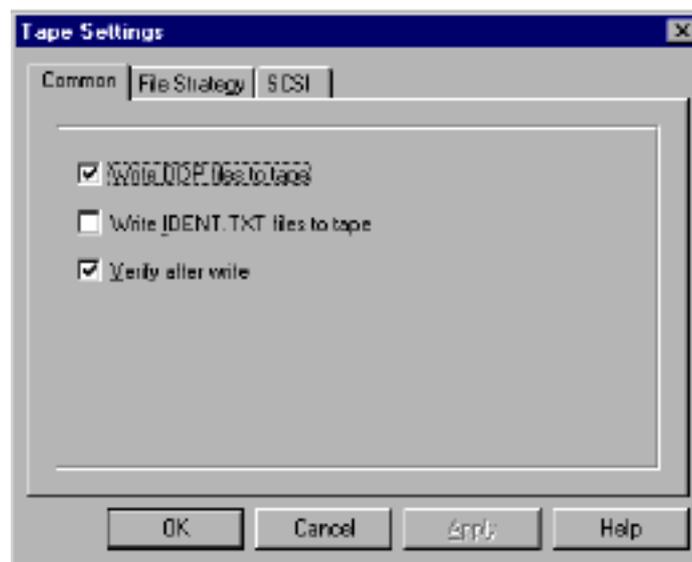
## Number Of Buffers

変更した設定を受け入れるには[OK]をクリック、または変更を無視するには[Cancel]をクリックしてください。

## Tape Settings

Tape deviceを現在のDeviceとして選ぶ場合、Settingsボタンを押すとTape Settings dialog boxを表示します。Dialogは3つのパネルを持っています。

### Common Panel



### Write DDP files to tape

チェックすると、TapeへのDDP filesの書き込みが可能になります。

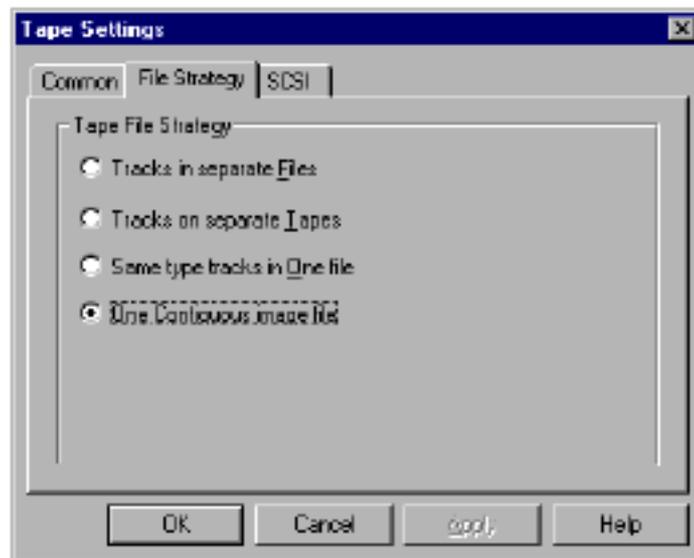
### Write IDENT.TXT files to tape

チェックすると、このFileをTapeに書き込むことができます。IDENT.TXT fileは、目次の判読可能なバージョンを含みます。

### Verify after write

これは、TapeにStoreしたDataの完全性を実証するための比較を実行します。

## File Strategy



このパネルは、DiscWriteがどのようにImage fileに含まれるTrackを扱うかを決めます。

- 個別のFileのTrack
- 個別のTapeのTrack
- 1 fileで同じtype tracks
- 1つのContiguous image file

Default settingは、1つのContiguous image fileです。

The others are self-explanatory, resulting in either separate files on one tape, or separate files on multiple tapes.

?

## SCSI Panel

機能と選択は、CD-R deviceのSCSI panelに似ています(上記参照)。違いは、Cyclic Bufferingが利用可能ではないということです。

## Rehearse

クリックすると、DiscWriteはCD-R laserが活性化されない以外はDisc burningステップをスルー

します。

Discを作る前の、FileとCD-R unitのテストです。

## Fix Disc

CD-R discを終了し"Close"します。

これは、CD-R in Track At Once modeでいくつかのTrackを書いた後に使用されます。

CD-R deviceを選択している場合、利用可能です。

## Verify Tape

現在のTapeのIntegrityを確認します。Tape deviceを選択している場合利用可能です。

## Burn

CD-RへのReal writing processを始めるDiscWriteを行ないます。

## Info Section

Writing speed、Disc writing modeの現在のセッティングを表示します。

これは情報だけで、ここでセッティングを変更することはできません。

## Progress Bar

Discに書かれるとともに各Trackの進行します。

## Buffer Bar

Buffer activityのディスプレイを提供します。

## Results

DiscWrite機能のステータスを示すプロンプトとメッセージを提供します。

# Chapter-19

## Pyramix Options

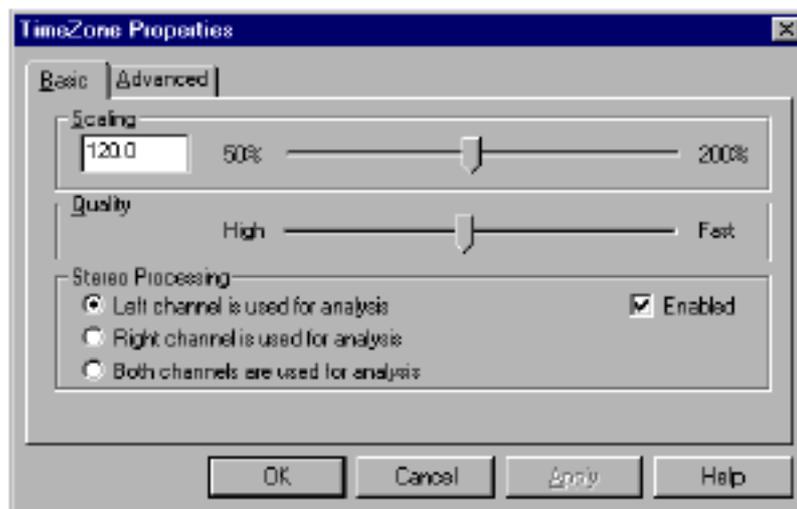
### Overview

この章ではPyramixの特徴を記述します。これらは標準のPyramixパッケージではありませんが、Merging Technologies dealerで購入することが出来ます。

### Timezone Time Compression /Expansion Plug-In

Timezone plug-inは、ナレーション等に最適なTime domain time compression/expansionです。これは、Clipのオリジナルのピッチに影響せず、伸ばしたり縮めたりすることが出来ます。

Media folder Convert menuからTimezoneを選択すると、Timezone dialogが表示されます。新しい名前を打ち込むか、またはオリジナル名に接尾辞を加えてください。Propertiesボタンをクリックすると見ることができます：



2つのパラメータをコントロールすることができます。

Scaling値は、左のテキストボックスに入力することができます。

## Basic Controls

### Scaling

このパラメータは、Original fileと比較して、Media clipをパーセンテージで拡張/圧縮するレートを決めます。

100%以下に設定すると圧縮します。

100%以上に設定すると拡張します。

範囲は50から200%です。MediaのOriginal pitchは維持されます。

### Quality

このパラメータは、Timezone processのQualityを決めます。

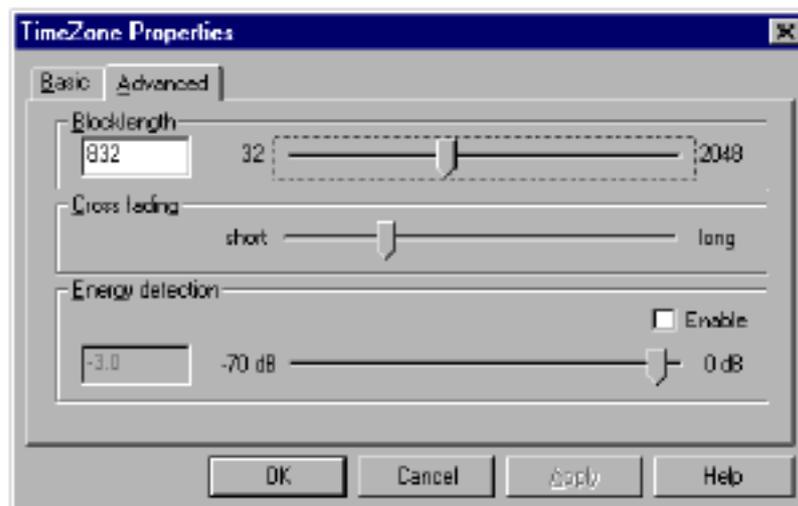
Quality settingがより高いと、多くの処理力が必要とされより多くの時間がかかります。

### Stereo Processing

Enableの場合、Timezone processingを許可します。Analysis optionsは、Timezone processing algorithmでどのAudio channelを使用するか決めます。Stereo audio fileを処理する、またはPhaseシフトや、Delayが生じる場合、"Enable"を必ずチェックしてください。

## Advanced Controls

Advanced tabは、次のAdvanced parametersにアクセスします。



## Blocklength

このパラメーターは、Audio block(サンプルで)サイズにTimezone processingを実行するために使用します。一般的には、衝撃音は小さいblocksizeを使用し、またinstrumentは、長いblocksizeを使用するべきです。

## Cross Fading

このパラメータは、Timezone processingの各Process blockに適用するCrossfade (msで)の長さを設定します。

## Energy Detection

Enableの場合、アルゴリズムは1ブロックでEnergy-thresholdを超過するブロックをSpliceしません。エネルギー検知は、音楽や衝撃に、またナレーションに役立ちます。エネルギー検知は常に、処理したFileの正確なFilesizeを保証しなければならない場合を除いてEnableにするべきです。

## Using Timezone

Timezoneは、Media foldersのmedia clipsで、またはEDLで直接使用することができます。

### Media Folders - Quick Convert

Timezoneは、Media folderにある選択したMedia clipを変換することができます。Quick Convert MenuからTimezoneを選択することで操作します。

Media FolderのQuick Convertの詳細は、Media and Library Management章を参照してください。

### Stretch / Squeeze fit

Clipは、TimelineのSelectionへFitします。

Timezoneの値は、SelectionにClipをFitする準備が自動的に出来ています。

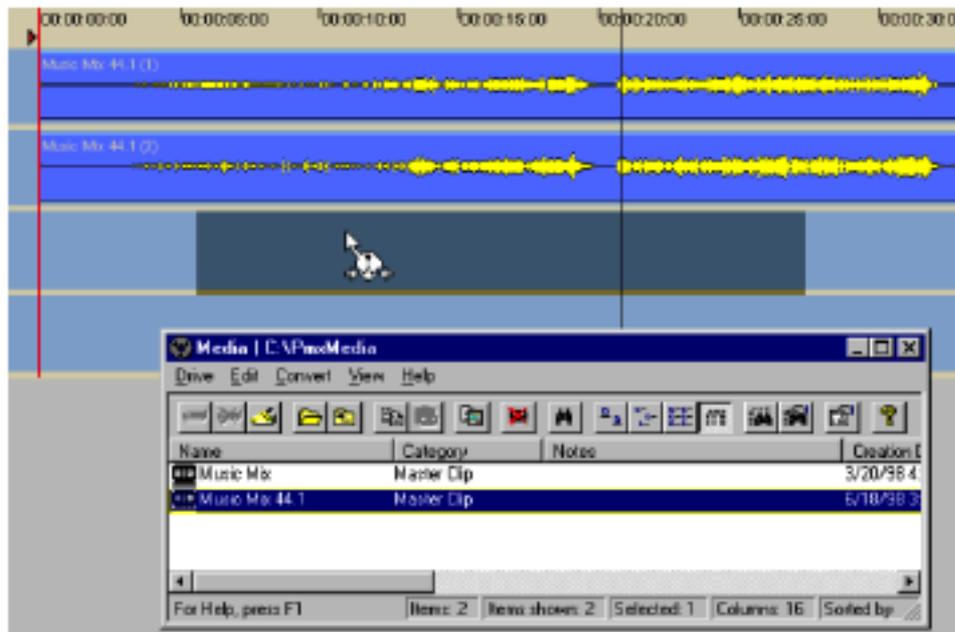
下記に、従って操作して下さい:

- TimelineにSelectionを作成します。
- Media FolderをOpenします
- Media FolderのClipを選択します。
- [Alt]キーを押し、timeline selectionにClipをドラッグします。
- 下に表示するように、カーソルが変化します。
- マウスをリリースするとTimezoneは、ClipをTimeline selectionにFitするために自動的に始動し

ます。

注: Timeline selectionは、50%\_200%の範囲で行って下さい。

Selectionが大きいの、またこのLimitより小さい場合、Clip dropは拒絶されます。またTimezone conversionは生じません。



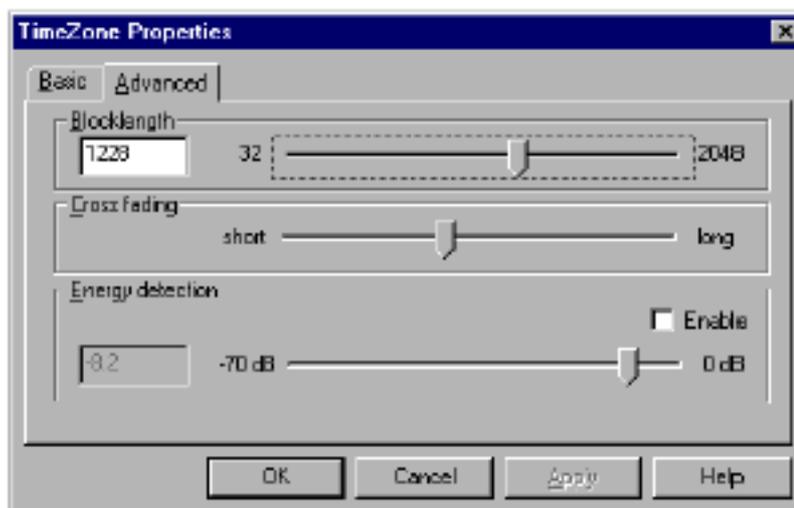
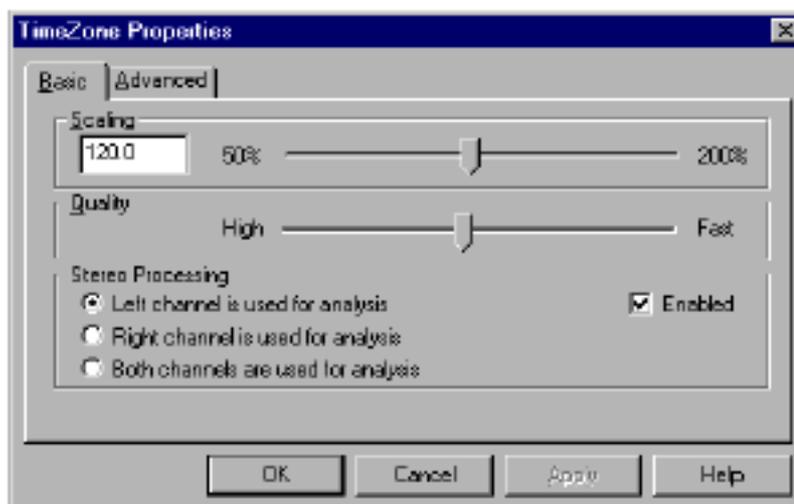
## Timezone Presets

Timezone presetは下に提供されます。

Audio materialの実際の内容を処理することでResultが変わるので、これらはスタートポイントを提供するよう意図されています。

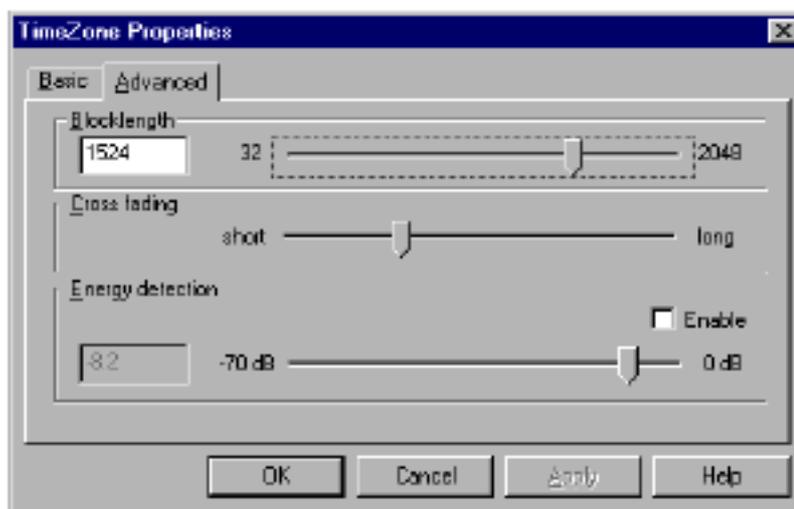
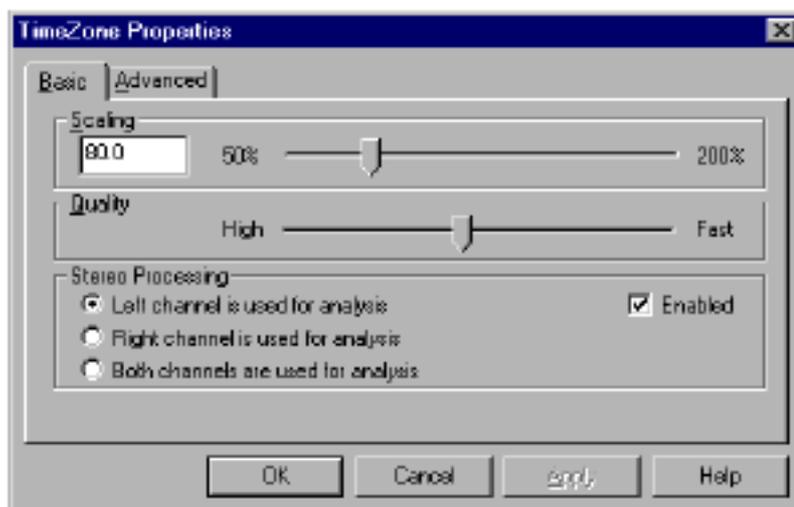
## Rock Slow

Stereo presetは、Rock type musicのために作成された20%遅い設定です。



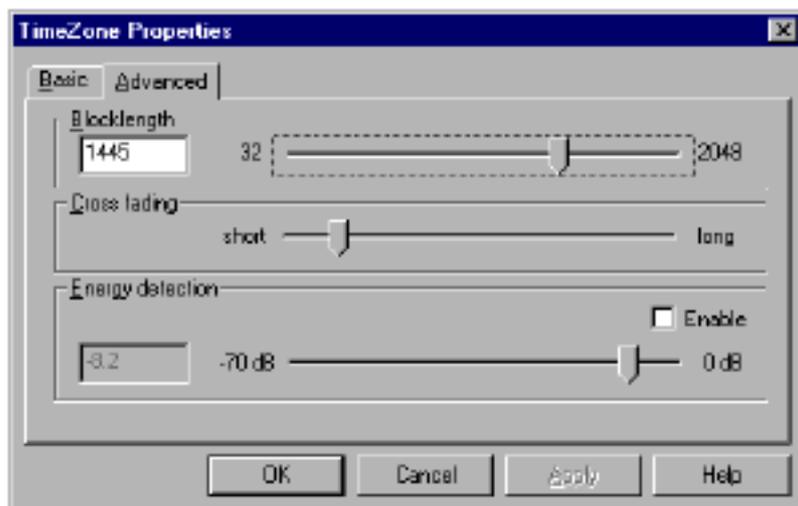
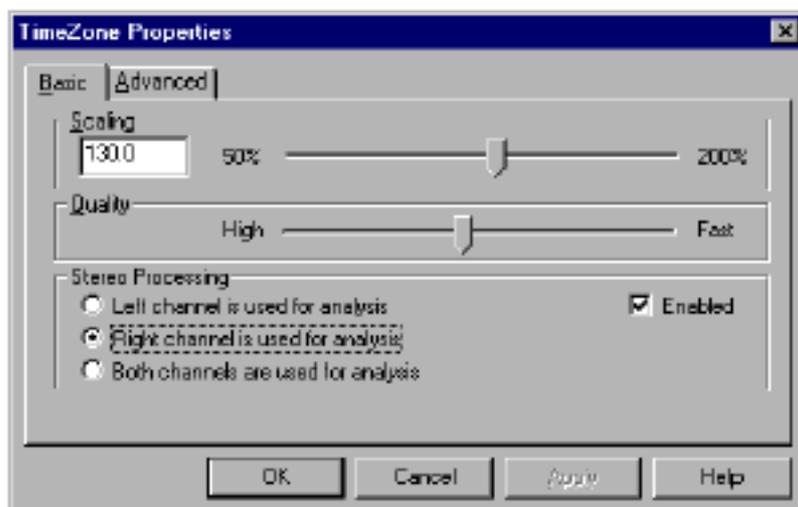
## Rock Fast

Stereo presetは、Rock type musicのために作成された20%速い設定です。



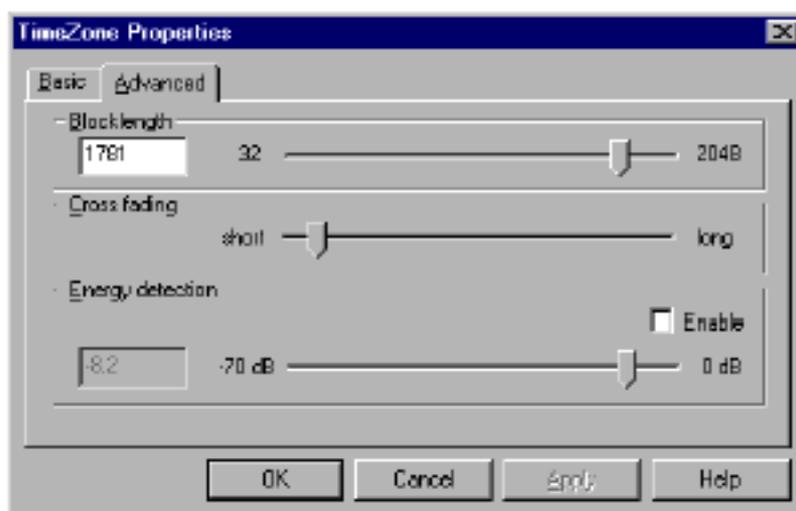
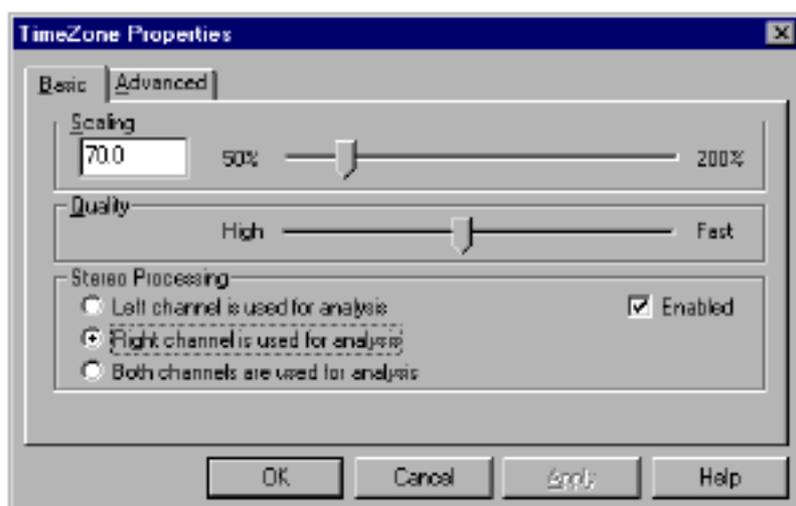
## Classical Slow

Stereo presetは、Classical type musicのために作成された30%遅い設定です。



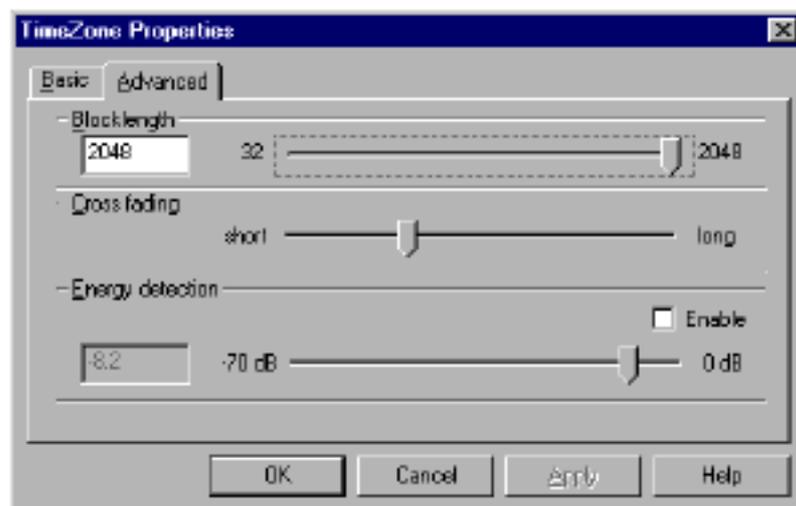
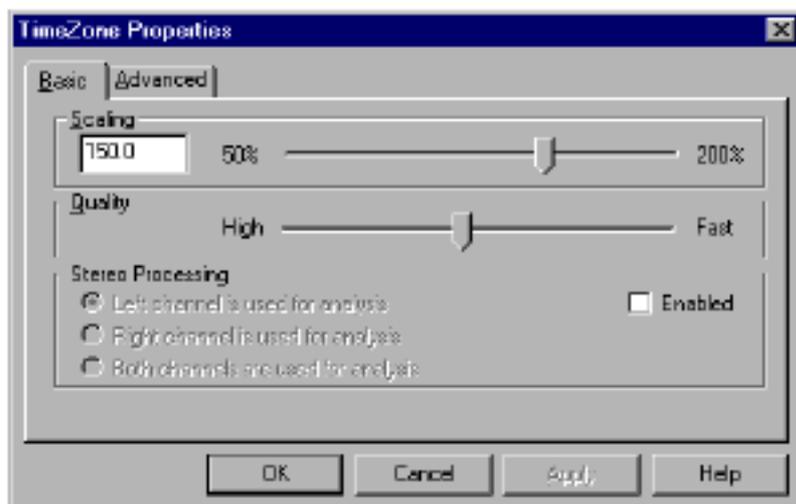
## Classical Fast

Stereo presetは、Classical musicのために作成された30%速い設定です。



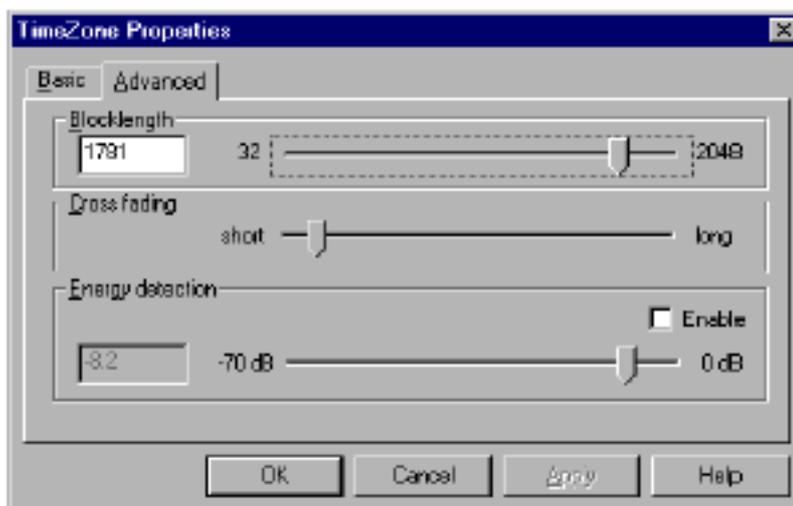
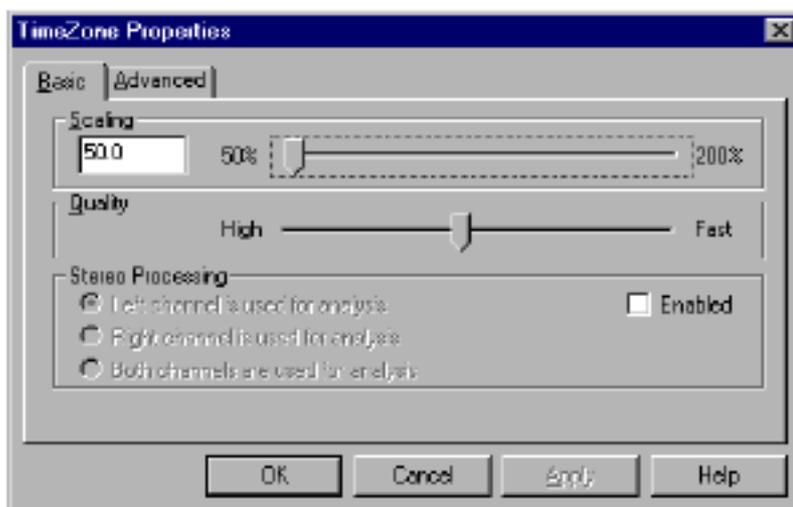
## Human Voice Slow

Mono presetは、男性の声のために作成された50%遅い設定です。



## Human Voice Fast

Mono presetは、男性の声のために作成されたオリジナルより50%速い設定です。



## AKAI disk import

Pyramixは、Akai DD-Series formatでformatしたDiskを認識し、DataをImportします。

## Preparing the system

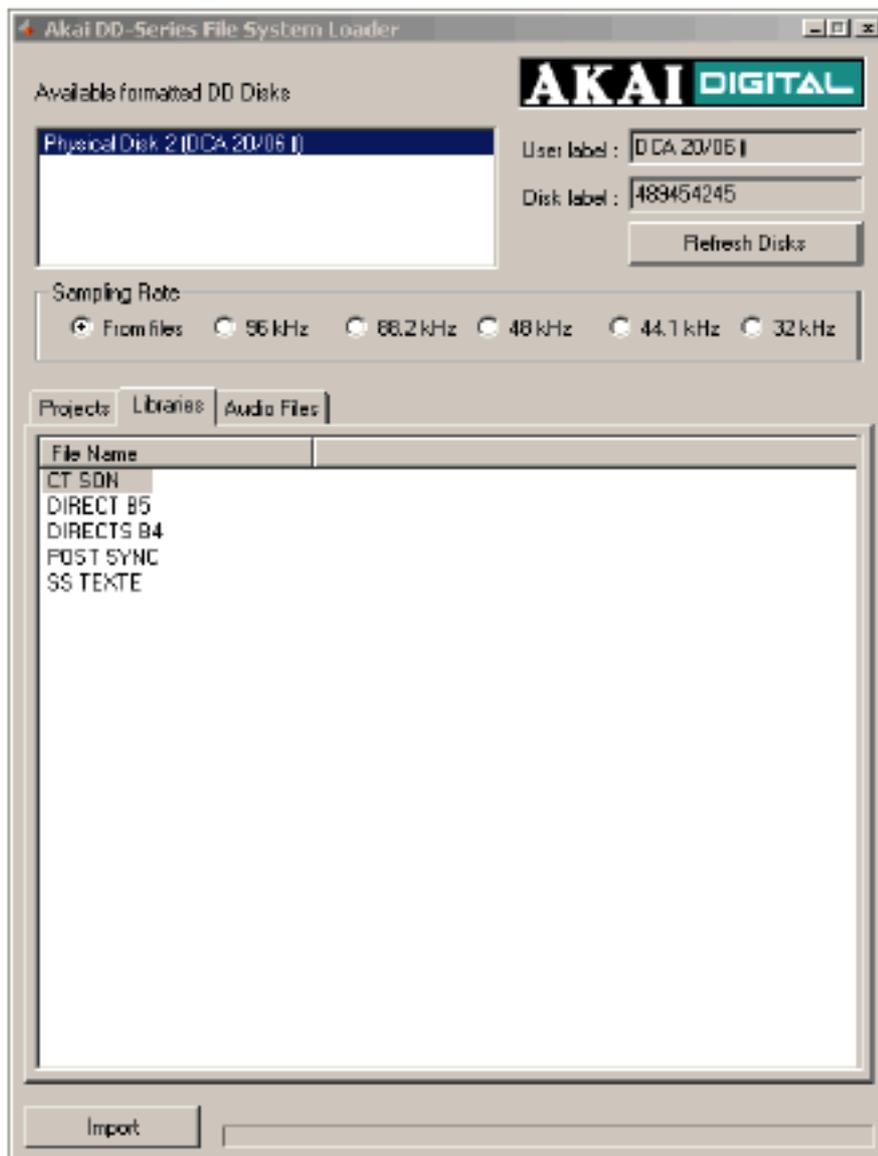
PCにAkai discを接続してください。これは通常SCSI interface経由で行われます。

さらにMagneto - OpticalまたはJaz diskでも行うことも出来ます。

## The AKAI DD-Series File System Loader

このDialog windowは、メニューコマンドProject->Import->Import Akai DD-Series Diskでオープンします。Windowを開くと、Pyramixは利用可能なAkai diskを捜し、Windowの上左部分に表示します。作動するディスクを選んでください。

Refreshボタンは、利用可能なAkai diskを再検索します。



Windowの下部分は、選択したAkai diskで見つかったDataを表示します。

このパネルは、Akai diskのデータ構造によってProject、Libraries、Audio Filesという3つのTabを持っています。

## Import Button

Pyramix sessionへDataをImportするには、Dataを選択しImportボタンをクリックしてください。操作は'Quick Import'と同じです; FileはすべてMountしたMedia folderへImportされStoreされま

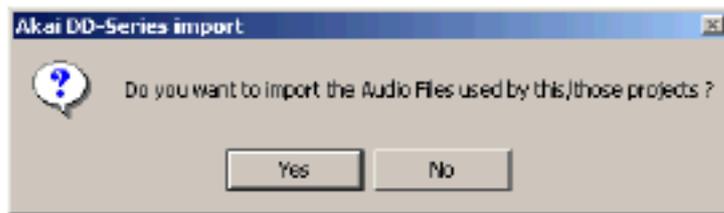
す。

Akai libraryをImportする場合、新しいPyramix project libraryが作成されます。

## Audio File import

Akai diskからPyramixのAudio dataを直接読みこむために、Local windows driveへAudio dataをImportする必要はありません。

Importボタンをクリックすると、次のdialog boxが表示されます:



[No]にすると、Audio fileのreferenceだけがAudio dataのコピーの代わりにLocal Windows Media folderにStoreされます。

## SDII File Format import

Pyramixは、Apple Macintosh compatible driveからSoundDesigner II audio fileを直接再生することができます。これを行うには、MacDrive 2000と呼ばれるサードパーティーソフトウェアが必要です。

## Getting and installing MacDrive 2000

MacDrive 2000のメーカーはMediafourです。

ソフトウェアはWeb site(<http://www.mediafour.com>)から購入することができます。ここでトライアルバージョンをダウンロードすることができます。

ソフトウェアをインストールするには、MacDrive 2000の指示に従ってください。正確に行われた場合、PCに接続したMac compatible driveが自動的に認識されます。

これは同じくMac compatible CD-ROMで作動します。

## Working with SDII files

Mac driveを接続すると、Media Management WindowからMountすることができます。SDII filesは、Pyramixで直ちに利用可能になり、Composition Editorに置くことができます。

SDII fileを直接作動させ、さらにPMF formatに変換する場合は、Quick Export functionを使って行うことができます。

# Chapter-20

## Troubleshooting Tools

### Overview

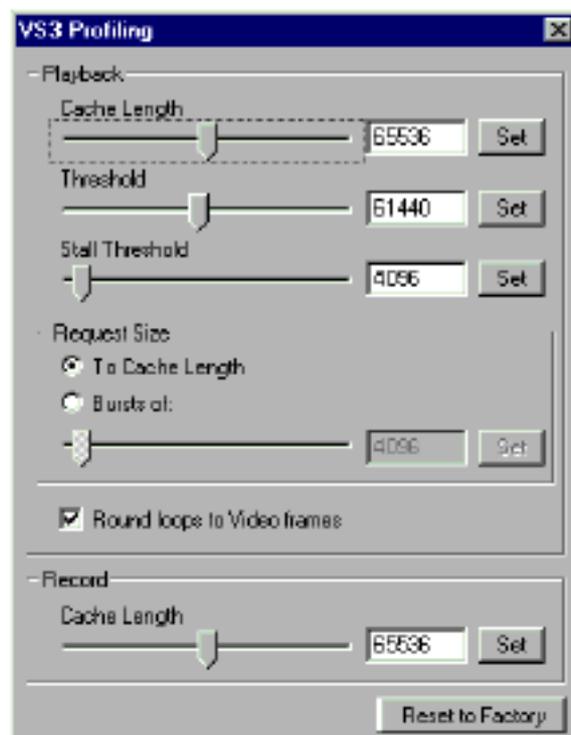
Troubleshooting用に、Main windowの下にあるStatus barを右マウスボタンでクリックすると表示するメニューがあります。

このメニューはMerging Technologies Technical support用です。

### The Profiling Window

Profiling windowは、Pyramixのハードディスクアクセスの性能を微調整するパラメーターです。

このパラメータは、User modificationsできません、Modificationsを行った場合、Pyramixの機能性は保証しません。



Cache length

これはホストPCのRAMで割り当てられたPlayback buffersのサイズです。Pyramixは、1Track当たり1Bufferを割り当てます。

Audio playbackを始めるとき、実際にPlaybackがスタートする前にHard diskからDataを読み込むことによって、すべてのBufferが満たされます。

Bufferサイズを増やすと、最初にPlayback startする時にShort term hard disk access stallにしてより大きいImmunityのために、より長いLatencyのコストで他のOperating systemsが遅くなります。

## Threshold

再生中Audio dataは、Playbackから読み込まれます。

Bufferのデータ量がThreshold以下に落ちる場合、新しいデータはBufferを満たすためにハードディスクから読み込まれます。

## Request size

このパラメーターは、Threshold levelが到達する時どれだけのデータをハードディスクから読み込むか決めます。

1つは、十分にBufferを満たし (Cache Length) 他のオプションは、あるデータ量をロードします (Bursts)。

## Stall Threshold

データ量がStall threshold以下に落ちる場合、これはシステムに重大な問題があることを意味します。Stall warningが出ている場合、Playbackが一時的にstopします。

## Round loops to Video Frames

このオプション(DefaultではEnable)は、Video frames全体のスタート/エンドポイントをLoopします。

Start pointは常に切り下げられ、End pointは常に切り上げられます。その結果Loopは、意図した初期範囲を常に含みます。

## Record cache length

新しいデータを記録する間に使用されるBufferサイズです。

## Reset to Factory

このボタンはすべての値を、Factory defaultに戻します。

## The I/O Status window

I/O status windowは、PyramixのInputと同期ステータスに関する情報を表示します。



赤と緑のライトで、可能なInput sourceを表示します。

緑は、デジタル信号(このInputのSampling rateは、現在のClock sourceと一致とは限らない)のプレゼンスを示します。

赤く点灯しているものとClock referenceでLockし、Pyramixはこの入力を使用しています。

External clock sourceにLockする時、このSourceから信号を得ることができない場合、Internal clockに変わります。

この場合、Internalに赤が点灯します。また意図するClock sourceは赤に点滅します。

External clock sourceにLockする時、Virtual Studio Mixerで設定したSampling rateが、Clock sourceのSampling rateと一致しない場合、Clock sourceは緑に点灯しますが、赤いランプはSampling rate mismatchを示して点滅します。

## Pyramix Virtual Studio Commands Reference

### Project

New	[Ctrl + N]	New Project を作成
Open	[Ctrl + O]	既存のProject をオープン
Save	[Ctrl + S]	Project をSave
Save As		新しい名前 でProject をSave し別Project としてSave
Close		現在開いているProject をClose
Information & Settings	[Ctrl + F]	現在のProject に関する情報入力 & セッティング
Import EDL		EDL のImport
Import OMF	[Ctrl + Shift + Alt + O]	OMF File のImport
Import CD		オーディオCD のImport
Import from Tape (Capture)		Tape Media のImport
Import Akai DD-Series Disk	[Ctrl + Shift + Alt + A]	Akai DD-Series のImport
Export EDL		EDL のExport
Export CD-R		Audio CD のExport
Export to Tape (Auto Edit)		Tape Media へExport
Export to Akai DD-Series Disk		Akai DD-Series へExport
Export to Surround Encoder		AC3、DTS のようなFormat をコード化
Export Super Audio CD		Super Audio CD へExport
Consolidate	[Ctrl + H]	現在のProject Media のOptimize のセットを作成
Render	[Ctrl + W]	Project または現在のSelection をNew media に変える
Mix Down	[Ctrl + Y]	Project または現在Selection をNew media にミックス
Convert		Sampling rate を変更
Clean Up Media		現在のProject で使用していない Media をDelete
Exit		Pyramix をExit

### Edit

Undo	[Ctrl + Z, F5]	最後に行った操作を取り消し1つ前の状態に戻す
Redo	[Ctrl + Shift + Z, F6]	Undo したデータを取り戻す

Delete	[Delete]	選択しているClip/SelectionをDelete
Cut	[Ctrl + X, F2]	選択しているClip/SelectionをCut
Copy	[Ctrl + C, F3]	選択しているClip/SelectionをCopy
Paste to Cursor	[Ctrl + V, F4]	Play Cursorの位置にClip/SelectionをPaste
Paste & Place		指定した場所へClip/SelectionをPaste
Paste to Original TimeCode	[Shift + Alt + V]	Original TimecodeへPaste
Paste to End of Selection		Selectionの終わりにClip/SelectionをPaste
Fill Selection	[Ctrl + Shift + V]	選択したClip/RegionにPaste
Replace Selection	[Ctrl + Shift + Alt + V]	選択したClip/RegionにPasteしPasteした 後ろのClipをRipple
Loop Selection		選択したClip/RegionにLoop Paste
Fit Selection		InsetしたClipを指定した範囲へFit (Timezone Time compression/Expansion plug-inが必要)
Delete and Ripple	[Ctrl + Delete]	選択したClip/SelectionをDeleteしRipple
Cut and Ripple	[Ctrl + Alt + X]	選択したClip/SelectionをCutしRipple
Paste and Ripple	[Ctrl + Alt + V]	カーソル位置へPasteしRipple
Insert Silence	[Ctrl + Alt + S]	選択したSelectionへ無音 (Silence) をInsert
Insert Silence with Markers		Silenceと同じ長さ分すべてのMarkerをRipple
Move to destination	[F11]	選択したClipをMark Inの位置へ移動(Cut&Paste)
Duplicate to destination	[F12]	選択したClipをMarl Inの位置へCopy(Copy&Paste)
Enable Sync Mode	[@]	Sync Modeの切り替え
Enable Automation Cut/Copy/Paste		Cut/Copy/Paste操作にAutomationデータを含む
Update Original TC on Move		現在のClip位置でOriginal Timecodeを更新
Snap Off		Snap modeをOff
Snap to Edits		Snap modeをEditに設定
Snap to Scale		Snap modeをScaleに設定
Snap to Feet Scale		Snap modeをFeet Scaleに設定
Snap to Bars & Beats		Snap modeをBars & Beats Gridに設定
Snap Cursor		Cursorを現在のModeによってSnap
Snap Region Selection		Selectionを現在のModeによってSnap
Snap Selection Head		Snap modeをSelectionのHeadに設定
Snap Selection Tail		Snap modeをSelectionのTailに設定
Snap Selection Sync Point		Snap modeをSelectionのSync Pointに設定

Show Ghosts	[Alt + H]	Virtual TrackのClip表示のOn/Off
Show Media	[Alt + J]	選択したClipのDigital media範囲を表示
Used Media	[Alt + U]	Media Management windowをオープン
Frames	[Alt + F]	Frame表示
Samples	[Alt + S]	Sample表示
[ms]	[Alt + [ ]]	Millisecond表示
CD frames	[Alt + C]	CD Frames表示
Larger	[Shift + Alt + 2]	Waveformを拡大
Smaller	[Shift + Alt + 1]	Waveformを縮小
x1	[Alt + 5]	Waveformを1倍で表示
x2	[Alt + 6]	Waveformを2倍で表示
x4	[Alt + 7]	Waveformを4倍で表示
x8	[Alt + 8]	Waveformを8倍で表示
dB	[Alt + 9]	WaveformをdBで表示
Auto-Scale Waveform	[Alt + 0]	最適なWaveformを自動表示
Show Full Waveform		Waveformをサンプルレベル表示
Show Waveform Origin		Waveformを0dBを基準に水平に表示
Fit in window	[Alt + 1]	選択したClip/RegionをZoom、またClip/Regionを選択していない場合はProject全体を表示
Previous zoom	[Alt + 2]	1つ前のZoomを表示
Zoom In	[Alt + 3]	Zoom In
Zoom Out	[Alt + 4]	Zoom Out
Recall Preset Zoom 1	[Ctrl + Alt + 1]	Recall Preset Zoom 1
Recall Preset Zoom 2	[Ctrl + Alt + 2]	Recall Preset Zoom 2
Recall Preset Zoom 3	[Ctrl + Alt + 3]	Recall Preset Zoom 3
Recall Preset Zoom 4	[Ctrl + Alt + 4]	Recall Preset Zoom 4
Recall Preset Zoom 5	[Ctrl + Alt + 5]	Recall Preset Zoom 5
Set Preset Zoom 1	[Ctrl + Shift + Alt + 1]	Set Preset Zoom 1
Set Preset Zoom 2	[Ctrl + Shift + Alt + 2]	Set Preset Zoom 2
Set Preset Zoom 3	[Ctrl + Shift + Alt + 3]	Set Preset Zoom 3

Set Preset Zoom 4	[Ctrl + Shift + Alt + 4]	Set Preset Zoom 4
Set Preset Zoom 5	[Ctrl + Shift + Alt + 5]	Set Preset Zoom 5
Auto Zoom Selection	[Shift + F4]	Selectionを自動的にZoom-in
Fit View to 1 Track	1 Track表示	
Fit View to 2 Tracks	2 Track表示	
Fit View to 4 Tracks	4 Track表示	
Fit View to 8 Tracks	8 Track表示	
Fit View to 16 Tracks	16 Track表示	
Fit View to All	全Trackを表示	
Enlarge	Trackサイズを拡大	
Reduce	Trackサイズを縮小	
Scroll Timeline Left	[Ctrl + Alt + Page Up]	左へスクロール
Scroll Timeline Right	[Ctrl + Alt + Page Down]	右へスクロール
Scroll Timeline Up	[Ctrl + Shift + Page Up]	上へスクロール
Scroll Timeline Down	[Ctrl + Shift + Page Down]	下へスクロール
Fixed Cursor while playing	[Ctrl + Alt + F]	Playheadを固定しClipを移動表示
Free Cursor while playing	[Ctrl + Alt + D]	PlayheadはFreeになり再生中でも自由に表示、編集可能
Transport	[Alt + T]	Transportの拡大表示
Mixer	[Alt + M]	Mixerを表示
Media Management	[Alt + N]	Media Managementを表示
Global libraries	[Alt + L]	Global Librariesを表示
Fade Library		Fade Libraryを表示
Video Preview	[Alt + V]	Video Preview Windowを表示
Video Capture	[Alt + W]	Video Capture Windowを表示
Feet	[Alt + D]	Feet Scaleを表示
Bars & Beats	[Alt + B]	Bars & Beats scaleを表示
Information	[Alt + I]	Information Windowを表示
On the Air	[Alt + R]	On the Air Windowを表示
I/O Status	[Alt + O]	I/O Status Windowを表示
Overview	[Tab Alt + F1]	Overviewタブを表示
EDL Tab	[Alt + F2]	EDLタブを表示
Document Libraries Tab	[Alt + F3]	Document Librariesタブを表示

Markers Tab	[Alt + F4]	Markersタブを表示
Notes Tab	[Alt + F5]	Notesタブを表示
Machines Tab	[Alt + F6]	Machinesタブを表示
Media Management	[Tab Alt + F7]	Media Managementタブを表示
Global Libraries Tab	[Alt + F8]	Global Librariesタブを表示
General Settings	[Alt + G]	General Settings Windowを表示
Mixer Settings	[Shift + Alt + M]	Mixer Settings Windowを表示
Keyboard Shortcuts	[Ctrl + Shift + Alt + C]	キーボードショートカットをカスタマイズ
Macros	[Ctrl + Shift + Alt + M]	Macrosをカスタマイズ

## Clips

Select All	[Ctrl + A]	全Clipを選択
Select All to Mark In	[Ctrl + I]	Projectの頭からMark InまでのClipをすべて選択
Select All between Marks	[Ctrl + B]	Mark In/Outの間のClipをすべて選択
Select All from Mark Out	[Ctrl + J]	Mark OutからProjectの終わりまでのClipをすべて選択
Select Source	[F9]	現在のTrackのClipをすべて選択
Deselect All	[Esc, Ctrl + D]	選択したClipの選択を外す
Select Previous Clip	[Num Left]	選択したClipの前のClipを選択
Select Next Clip	[Num Right]	選択したClipの次のClipを選択
Add Previous Clip to Selection	[Shift + Num Left]	選択したSelectionの前のClip Selectionを選択
Add Next Clip to Selection	[Shift + Num Right]	選択したSelectionの次のClip Selectionを選択
Nudge to Previous Edit	[Shift + Alt + Left]	Track/Markの前の編集ポイントに選択したClipをNudge
Nudge to Next Edit	[Shift + Alt + Right]	Track/Markの次の編集ポイントに選択したClipをNudge
Nudge to Left	[Alt + Left]	現在のNudge settingにより選択したClipを左へNudge
Nudge to Right	[Alt + Right]	現在のNudge settingにより選択したClipを右へNudge
Nudge to Left Custom	[Alt + Page Up]	キーボードで入力した長さによって選択したClipを

左にNudge

Nudge to Right Custom [Alt + Page Down] キーボードで入力した長さによって選択したClipを  
右にNudge

Nudge to Left Custom in Bars/Beats Bars/Beatsの長さによって選択したClipを左に  
Nudge

Nudge to Right Custom in Bars/Beats Bars/Beatsの長さによって選択したClipを右に  
Nudge

Move Up [Alt + Up] 上のTrackに選択したClip/Regionを移動

Move Down [Alt + Down] 下のTrackに選択したClip/Regionを移動

Move Up with Fade [Ctrl + Alt + Up] 上のTrackに選択したClip/Regionを移動。その場所  
に別のClipがある場合Crossfadeするダイアログを表示

Move Down with Fade [Ctrl + Alt + Down] 下のTrackに選択したClip/Regionを移動。その場所  
に別のClipがある場合Crossfadeするダイアログを表示

Nudge Setting 1 [Ctrl + 1] Nudge Setting 1 に設定

Nudge Setting 2 [Ctrl + 2] Nudge Setting 2 に設定

Nudge Setting 3 [Ctrl + 3] Nudge Setting 3 に設定

Nudge Setting 4 [Ctrl + 4] Nudge Setting 4 に設定

Nudge Setting 5 [Ctrl + 5] Nudge Setting 5 に設定

Set Sync Point to Cursor [Ctrl + M] 現在のPlay Cursor位置にSync pointを設  
定

Send Sync Point to Cursor [Ctrl + Alt + M] Play CursorをSync pointの位置へ移動

Group [Ctrl + G] ClipをGroup化

Ungroup [Ctrl + U] Groupを解除

Lock [Ctrl + L] ClipをLock

Unlock [Ctrl + K] Lockを解除

Lock Horizontal 水平軸をLock

Clip Gain [Ctrl + Shift + G] ClipのGainを調整

Mute Clip [Ctrl + Shift + M] ClipをMute

Edit Fade near Cursor [Q] Play Cursorの近くにあるClipに対してFade Editorをオープン

Edit Fade near Mouse [W] マウスの近くにあるClipに対してFade Editorをオープン

Fade In New [Shift + F9] New Fade In

Fade In Edit [Shift + F10] Edit Fade In

Fade In Default [Shift + F11] Fade In Default

Fade In Default Curve	[Shift + F12]	Fade In Default Curve
Fade In Power Linear		Fade In Power Linear
Fade In Tension Linear		Fade In Tension Linear
Fade In dB Linear		Fade In dB Linear
Fade In Cosine		Fade In Cosine
Fade In Root Cosine		Fade In Root Cosine
Fade Out New	[Alt + F9]	New Fade Out
Fade Out Edit	[Alt + F10]	Edit Fade Out
Fade Out Default	[Alt + F11]	Fade Out Default
Fade Out Default Curve	[Alt + F12]	Fade Out Default Curve
Fade Out Power Linear		Fade Out Power Linear
Fade Out Tension Linear		Fade Out Tension Linear
Fade Out dB Linear		Fade Out dB Linear
Fade Out Cosine		Fade Out Cosine
Fade Out Root Cosine		Fade Out Root Cosine
X Fade New	[Ctrl + F9]	New Cross Fade
X Fade Edit	[Ctrl + F10]	Edit Cross Fade
X Fade Default	[Ctrl + F11]	Cross Fade Default
X Fade Default Curve	[Ctrl + F12]	Cross Fade Default Curve
X Fade Power Linear		Cross Fade Power Linear
X Fade Tension Linear		Cross Fade Tension Linear
X Fade dB Linear		Cross Fade dB Linear
X Fade Cosine		Cross Fade Cosine
X Fade Root Cosine		Cross Fade Root Cosine
Envelope Reset	[Ctrl + R]	Envelopeをリセット
Envelope Reset Selection	[Ctrl + Shift + R]	選択したSelectionのEnvelopeをリセット
Envelope Copy to Selection	[Ctrl + Shift + C]	Selectionにマウス下のClipのEnvelopeをCopy
Envelope Punch	[Ctrl + P]	マウス下のClipのEnvelopeをPaste
Envelope Punch Selection	[Ctrl + Shift + P]	SelectionのEnvelopeをPaste
Waveform follow Track		Track information and Settings panelの設定により常にClipのWaveformは全Trackに追従。
Waveform force Waveform		常にWaveformディスプレイ表示

Waveform force Name		常にClipnameを表示
Generate Waveform		Waveformの作成
Split	[Ctrl + T]	ClipをSplit
Trim	[Ctrl + Shift + X]	Trim
Abut to selected	[Ctrl + E]	選択したClipへ同じTrackにあるMark In/Mark Out間のClipをくっつける
Spread	[Ctrl + Shift + E]	Space(silence)を選択したClipにInsert
Stretch	[Ctrl + Shift + S]	Stretch
Reverse		Reverse
Normalize	[Ctrl + Alt + N]	Normalize
Consolidate	[Ctrl + Q]	メディアセグメントのバックアップを作成
Automatic Silence Removal		Automatic Silence Removal windowをオープン
Delete	[Delete]	Delete
Delete and Ripple	[Ctrl + Delete]	DeleteしRipple
Delete with Media		DeleteしMedia FileもDelete
Update Media Original TC		選択したClipのOriginal Timecodeを更新
Selection Properties		Selection Propertiesをオープン
Properties		Clip Propertiesをオープン

#### Tracks

New Audio Track	[Ctrl + Shift + N]	New audio Trackを作成
New Virtual Track	[Ctrl + Shift + T]	New virtual tracksを作成
Delete	[Ctrl + Shift + Delete]	TrackをDelete
Delete to Last	[Ctrl + Shift + Alt + Delete]	最後のTrackをDelete
Auto-connect		利用可能なMixer inputに連続して自動的にTrackを接続
Select All Clips	[Ctrl + Shift + A]	選択したTrackにあるすべてのClipを選択
Select All Clips to Mark In	[Ctrl + Shift + I]	Projectの頭からMark Inまで選択したTrackのClipをすべて選択
Select All Clips between Marks	[Ctrl + Shift + B]	選択したTrack上のMark In/Mark Out間のClipを選択
Select All Clips from Mark Out	[Ctrl + Shift + J]	Mark Outから終わりまで選択したTrackのClipを選択

Deselect All Clips [Ctrl + Shift + D] 選択したTrackのすべてのClip選択を解除

Ripple Ripple Tracks windowをオープン

Select Previous Track [Up] 1つ上のTrackを選択

Select Next Track [Down] 1つ下のTrackを選択

Deselect Track [Shift + Esc] Trackの選択を解除

Auto Select Tracks Clipを選択すると自動的にそのTrack選択

Synchronize Tracks & Strips Selection オーディオトラックと関連するミキシングコンソールをともに選択

### Cursor and Marks

Nudge Cursor to Previous Edit [Ctrl + Shift + Alt + Tab] 前の編集にカーソルをNudge

Nudge Cursor to Next Edit [Ctrl + Alt + Tab] 次の編集にカーソルをNudge

Nudge Cursor to Previous Clip [Shift + Tab] 前のClipにカーソルをNudge

Nudge Cursor to Next Clip [Tab] 次のClipにカーソルをNudge

Nudge Cursor to Previous Clip Fade [Ctrl + Shift + Tab] 前のClip FadeにカーソルをNudge

Nudge Cursor to Next Clip Fade [Ctrl + Tab] 次のClip FadeにカーソルをNudge

Nudge Cursor to Previous Marker 前のMarkerにカーソルをNudge

Nudge Cursor to Next Marker 次のMarkerにカーソルをNudge

Nudge Cursor to Previous CD Marker 前のCD MarkerにカーソルをNudge

Nudge Cursor to Next CD Marker 次のCD MarkerにカーソルをNudge

Nudge Cursor to Left [Left] カーソルを左にNudge

Nudge Cursor to Right [Right] カーソルを右にNudge

Nudge Cursor to Left with Region カーソルを左へNudgeし最も近いSelectionを更新

Nudge Cursor to Right with Region カーソルを右へNudgeし最も近いSelectionを更新

Nudge Cursor to Left Custom [Page Up, -] 入力した長さ分カーソルを左にNudge

Nudge Cursor to Right Custom [Page Down, ;] 入力した長さ分カーソルを右にNudge

Nudge Cursor to Left Custom in Bars/Beats 入力したBars/Beatsの長さ分カーソルを左にNudge

Nudge Cursor to Right Custom in Bars/Beats 入力したBars/Beatsの長さ分カーソルを右にNudge

Nudge Cursor to Previous Foot 前のFootへカーソルをNudge

Nudge Cursor to Next Foot		次のFootへカーソルをNudge
Nudge Cursor to Previous Foot Frame		前のFoot FrameへカーソルをNudge
Nudge Cursor to Next Foot Frame		次のFoot FrameへカーソルをNudge
Nudge Cursor to Previous Bar		前のBarへカーソルをNudge
Nudge Cursor to Next Bar		次のBarへカーソルをNudge
Nudge Cursor to Previous Beat		前のBeatへカーソルをNudge
Nudge Cursor to Next Beat		次のBeatへカーソルをNudge
Nudge Cursor to Previous Grid Step		前のGrid StepへカーソルをNudge
Nudge Cursor to Next Beat Grid Step		次のGrid StepへカーソルをNudge
Nudge Mark In to Left	[Shift + Left]	Mark Inを左へNudge
Nudge Mark In to Right	[Shift + Right]	Mark Inを右へNudge
Nudge Mark In to Left Custom	[Shift + Page Up]	入力した長さ分Mark Inを左へNudge
Nudge Mark In to Right Custom	[Shift + Page Down]	入力した長さ分Mark Inを右へNudge
Nudge Mark In to Left Custom in Bars/Beats		入力したBars/Beatsの長さ分Mark Inを左へNudge
Nudge Mark In to Right Custom in Bars/Beats		入力したBars/Beatsの長さ分、Mark Inを右へNudge
Nudge Mark Out to Left	[Ctrl + Left]	Mark Outを左へNudge
Nudge Mark Out to Right	[Ctrl + Right]	Mark Outを右へNudge
Nudge Mark Out to Left Custom	[Ctrl + Page Up]	入力した長さ分Mark Outを左へNudge
Nudge Mark Out to Right Custom	[Ctrl + Page Down]	入力した長さ分Mark Outを右へNudge
Nudge Mark Out to Left Custom in Bars/Beats		入力したBars/Beatsの長さ分、Mark Outを左へNudge
Nudge Mark Out to Right Custom in Bars/Beats		入力したBars/Beatsの長さ分、Mark Outを右へNudge
Goto TimeCode	[Num 6]	Goto TimeCode window(Play Cursorを指定したTimeCodeへ移動)をオープン
Goto Foot	[Shift + Num 6]	Play Cursorを指定したFootに移動
Goto Beat	[Ctrl + Num 6]	Play Cursorを指定したBeatに移動
Cursor to Mark In	[Num 4]	Play CursorをMark Inへ移動

Cursor to Mark Out	[Num 5]	Play CursorをMark Outへ移動
Cursor to Selected Marker	[Shift + Enter]	Play Cursorを選択したMarkerへ移動
Cursor to Start of Selected Track		選択したTrackの最初のClipの頭にPlay Cursorを移動
Cursor to End of Selected Track		選択したTrackの最後のClipの終わりにPlay Cursorを移動
Auto Center on Goto		Goto Timecodeコマンドを使用し自動的にPlay Cursorをディスプレイの中心に移動
Mark In to Cursor	[Num 7, F7]	Play CursorをMark Inに移動
Mark Out to Cursor	[Num 8, F8]	Play CursorをMark Outに移動
Marks to Selection	Enter	選択したSelectionにMark Outを移動
Lock Marks	[Ctrl + Shift + L]	Mark In/Outの間隔をLock
Hide Marks		Mark In/Outの間隔をRemove
Add Marker to Cursor	[Num 9]	Play Cursorの位置に新しくMarkを打つ
Delete Selected Marker	[Shift + Delete]	MarkをDelete
Move Selected Marker to Cursor	[Ctrl + Enter]	Play Cursorの位置にMarkerを移動
Set Marker 1	[Shift + 1]	Play Cursorの位置にMarker #1を設定
Set Marker 2	[Shift + 2]	Play Cursorの位置にMarker #2を設定
Set Marker 3	[Shift + 3]	Play Cursorの位置にMarker #3を設定
Set Marker 4	[Shift + 4]	Play Cursorの位置にMarker #4を設定
Set Marker 5	[Shift + 5]	Play Cursorの位置にMarker #5を設定
Set Marker 6	[Shift + 6]	Play Cursorの位置にMarker #6を設定
Set Marker 7	[Shift + 7]	Play Cursorの位置にMarker #7を設定
Set Marker 8	[Shift + 8]	Play Cursorの位置にMarker #8を設定
Set Marker 9	[Shift + 9]	Play Cursorの位置にMarker #9を設定
Set Marker 10	[Shift + 0]	Play Cursorの位置にMarker #10を設定
Goto Marker 1	[1]	Play CursorをMarker #1に移動
Goto Marker 2	[2]	Play CursorをMarker #2に移動
Goto Marker 3	[3]	Play CursorをMarker #3に移動
Goto Marker 4	[4]	Play CursorをMarker #4に移動
Goto Marker 5	[5]	Play CursorをMarker #5に移動
Goto Marker 6	[6]	Play CursorをMarker #6に移動
Goto Marker 7	[7]	Play CursorをMarker #7に移動

Goto Marker 8	[8]	Play Cursor をMarker #8に移動
Goto Marker 9	[9]	Play Cursor をMarker #9に移動
Goto Marker 10	[0]	Play Cursor をMarker #10に移動
Select Previous Marker		選択したMarkerの前の(左) Markerを選択
Select Next Marker		選択したMarkerの次の(右) Markerを選択
Show Cursor		自動的にPlay Cursorをディスプレイの中心移動
Show Mark In		自動的にMark Inをディスプレイの中心に移動
Show Mark Out		自動的にMark Outをディスプレイの中心に移動
Show Selected Marker		自動的にMarkerをディスプレイの中心に移動
Add CD Start Marker to Cursor	[Shift + Alt + Enter]	Play Cursorの位置にCD Start markerを加える
Add CD Stop Marker to Cursor	[Ctrl + Alt + Enter]	Play Cursorの位置にCD Stop markerを加える
Add CD Index Marker to Cursor	[Ctrl + Shift + Alt + Enter]	Play Cursorの位置にCD Index markerを加える
Delete Selected CD Marker	[Shift + Alt + Delete]	CD MarkerをDelete
CD Mark Groups	[Shift + Alt + G]	CD Markers Groupsを自動的に配置

## Selection

Nudge to Left	[Ctrl + Shift + Left]	Selectionを左にNudge
Nudge to Right	[Ctrl + Shift + Right]	Selectionを右にNudge
Nudge Start to Left	[Ctrl + Alt + Left]	Selectionの頭を左へNudge
Nudge Start to Right	[Ctrl + Alt + Right]	Selectionの頭を右へNudge
Nudge End to Left	[Ctrl + Shift + Alt + Left]	Selectionの終わりを左へNudge
Nudge End to Right	[Ctrl + Shift + Alt + Right]	Selectionの終わりを右へNudge
Move Selection Up	[Ctrl + Up]	選択したSelectionを上Trackに移動
Move Selection Down	[Ctrl + Down]	選択したSelectionを下Trackに移動
Grow Selection Up	[Ctrl + Shift + Up]	選択したSelectionを上Trackに適用
Grow Selection Down	[Ctrl + Shift + Down]	選択したSelectionを下Trackに適用
Narrow Selection Up	[Ctrl + Shift + Alt + Down]	選択したSelectionを上Trackから
Remove		

Narrow Selection Down	[Ctrl + Shift + Alt + Up]	選択した Selection を下の Track から Remove
Set Cursor to Selection Start	[:]	選択した Selection の Start point へ Play Cursor を移動
Set Cursor to Selection Start with Preroll		選択した Selection の Start point から設定されている Preroll 値を加えて Play Cursor を移動
Set Cursor to Selection Start with Preroll #2		選択した Selection の Start point から設定されている Preroll #2 値を加えて Play Cursor を移動
Set Cursor to Selection Start with Preroll #3		選択した Selection の Start point から設定されている Preroll #3 値を加えて Play Cursor を移動
Set Cursor to Selection End	[^]	Selection の Start point へ Play Cursor を移動
Set Selection Start to Cursor	[[	Play Cursor 位置を選択した Selection の Start point 位置にセット
Set Selection End to Cursor	]]	Play Cursor 位置を選択した Selection の End point 位置にセット
Select Clip(s) under Cursor		Play Cursor の下にある Clip を選択
Undo Selection	[Backspace]	最後の Selection コマンドを Cancel
Redo Selection	[Shift + Backspace]	最後の Undo Selection コマンドを Redo
Undo / Redo Selection	[Ctrl + Backspace]	最後の Undo/Redo Selection コマンド間を行き来

## Automation

Automation Play		記録した Automation を再生
Automation Write		Automation を記録
Automation Snapshot		現在のカーソル位置で Automation key frame を作成
Automation Snapshot Range		現在定義した In/Out カーソル位置に Automation key frame を置く
Delete Selected Points		選択した Region の Automation point を Delete
Release Auto-Writing	[Ctrl + Alt + Esc]	現在記録する Automation のコントロールをリリース
Automation Tracks		Automation version を表示。コントロールを表示しそのコントロールをダブルクリックすることで Automation Track Versions window を更新

**Workspaces**

Save 現在のComposition Editor状態を新しいWorkspaceとしてSave

Delete 現在のWorkspaceをDelete

Save Workspace 1 Workspace 1をSave

Save Workspace 2 Workspace 2をSave

Save Workspace 3 Workspace 3をSave

Save Workspace 4 Workspace 4をSave

Save Workspace 5 Workspace 5をSave

Save Workspace 6 Workspace 6をSave

Save Workspace 7 Workspace 7をSave

Save Workspace 8 Workspace 8をSave

Save Workspace 9 Workspace 9をSave

Save Workspace 10 Workspace 10をSave

Recall Previous Workspace 前のWorkspacesを再現

Recall Next Workspace [F10] 後ろのWorkspacesを再現

Recall Workspace 1 Workspace 1をRecall

Recall Workspace 2 Workspace 2をRecall

Recall Workspace 3 Workspace 3をRecall

Recall Workspace 4 Workspace 4をRecall

Recall Workspace 5 Workspace 5をRecall

Recall Workspace 6 Workspace 6をRecall

Recall Workspace 7 Workspace 7をRecall

Recall Workspace 8 Workspace 8をRecall

Recall Workspace 9 Workspace 9をRecall

Recall Workspace 10 Workspace 10をRecall

**Digitizing Session**

Record [F5] Record

Auto Edit [F6] Start a time tagged recording

Pause	[F7]	Pause
Stop	[F8]	Stop
Play	[F9]	Play
Accept	[F10]	Accept
Cancel	[F11]	Erase

### Active Machine

Toggle machines	[Num +]	Machineの切り替え
Stop	[Num 0]	Stop
Pause	[Pause]	Pause
Play	Play	Play
Record	[Num Del]	Record
Fast Forward	[Shift + F8]	Fast Forward
Fast Rewind	[Shift + F7]	Fast Rewind
Scan Forward	[Ctrl + F8]	Scan Forward
Scan Rewind	[Ctrl + F7]	Scan Rewind
Start	[Home, Shift + F5]	Start
End	[End, Shift + F6]	End
Play Reverse	[Ctrl + Space]	Play Reverse
Play 1/2	[Shift + Space]	Play 1/2
Play 1/2 Reverse	[Ctrl + Shift + Space]	Play 1/2 Reverse
Play 1/4	[Alt + Space]	Play 1/4
Play 1/4 Reverse	[Ctrl + Alt + Space]	Play 1/4 Reverse
Play 1/16	[Shift + Alt + Space]	Play 1/16
Play 1/16 Reverse	[Ctrl + Shift + Alt + Space]	Play 1/16 Reverse
Play 2x	Play 2x	Play 2x
Play 2x	Reverse Play 2x	Reverse Play 2x
Play 4x	Play 4x	Play 4x
Play 4x	Reverse Play 4x	Reverse Play 4x
Toggle Play/Stop	[Space]	Play/Stop
Toggle Play/Pause	[Num Enter]	Play/Pause
Toggle Play/Record	Play/Record	Play/Record

Goto TimeCode                      Goto TimeCode  
Loop On/Off            [Ctrl + F3]                      Loop On/Off

**Internal Machine**

Stop      Stop  
Pause    Pause  
Play      Play  
Record   Record  
Fast      Forward Fast Forward  
Fast      Rewind Fast Rewind  
Scan Forward    [Num 2] Scan Forward  
Scan Rewind    [Num 1] Scan Rewind  
Start      Start  
End      End  
Play Reverse    Play Reverse  
Play 1/2        Play 1/2  
Play 1/2        Reverse Play 1/2 Reverse  
Play 1/4        Play 1/4  
Play 1/4        Reverse Play 1/4 Reverse  
Play 1/16       Play 1/16  
Play 1/16       Reverse Play 1/16 Reverse  
Play 2x         Play 2x  
Play 2x         Reverse Play 2x Reverse  
Play 4x         Play 4x  
Play 4x         Reverse Play 4x Reverse  
Toggle Play/Stop        Play/Stop  
Toggle Play/Pause       Play/Pause  
Toggle Play/Record      Play/Record  
Punch Selection    [Ctrl + Num Del]    Punch Selection  
Punch Selection with Preroll        [Shift + Num Del]    Prerollを加えPunch Selection  
Punch Selection with Preroll #2        Preroll#2を加えPunch Selection  
Punch Selection with Preroll #3        Preroll#3を加えPunch Selection

Auto-punch with Preroll	Prerollを <b>加え</b> Punch Selection Auto-punch
Auto-punch with Preroll #2	Preroll#2を <b>加え</b> Punch Selection Auto-punch
Auto-punch with Preroll #3	Preroll#3を <b>加え</b> Punch Selection Auto-punch
Remake last Punch (In only) 返す(Punch Inのみ)	[Ctrl + Shift + Num Del] 最後のPunch operationを <b>繰り返し</b>
Remake last Punch (In - Out) 返す	[Shift + Alt + Num Del] 最後のPunch operationを <b>繰り返し</b>
Play Selection [Num 3]	SelectionをPlay
Loop Selection [Shift + Num 3]	SelectionをLoop
Play between Marks [Ctrl + Num 3]	Mark間をPlay
Loop between Marks [Ctrl + Shift + Num 3]	Mark間をLoop
Rehearse Pre [Num /]	Rehearse Pre
Rehearse Pre (Preroll #2)	[Shift + Num /] Rehearse Pre (Preroll #2)
Rehearse Pre (Preroll #3)	[Ctrl + Num /] Rehearse Pre (Preroll #3)
Rehearse [Num *]	Rehearse
Rehearse (Pre/Postroll #2)	[Shift + Num *] Rehearse (Pre/Postroll #2)
Rehearse (Pre/Postroll #3)	[Ctrl + Num *] Rehearse (Pre/Postroll #3)
Rehearse Post [Num -]	Rehearse Post
Rehearse Post (Postroll #2)	[Shift + Num -] Rehearse Post (Postroll #2)
Rehearse Post (Postroll #3)	[Ctrl + Num -] Rehearse Post (Postroll #3)
Goto TimeCode	Goto TimeCode
Loop On/Off	Loop On/Off
Hard Chase [Ctrl + F1]	Hard Chase
Soft Chase [Ctrl + F2]	Soft Chase
Store Chase Offset	Store Chase Offset
Auto Return On/Off	[Ctrl + Alt + C] <b>カーソル移動の切り替え</b>

#### External Machines

Stop Stop  
Pause Pause  
Play Play  
Record Record

Fast Forward	[Num 2]	Fast Forward
Fast Rewind	[Num 1]	Fast Rewind
Scan Forward		Scan Forward
Scan Rewind		Scan Rewind
Start		Start
End		End
Play Reverse		Play Reverse
Play 1/2		Play 1/2
Play 1/2 Reverse		Play 1/2 Reverse
Play 1/4		Play 1/4
Play 1/4 Reverse		Play 1/4 Reverse
Play 1/16		Play 1/16
Play 1/16 Reverse		Play 1/16 Reverse
Play 2x		Play 2x
Play 2x Reverse		Play 2x Reverse
Play 4x		Play 4x
Play 4x Reverse		Play 4x Reverse
Toggle Play/Stop		Play/Stop
Toggle Play/Pause		Play/Pause
Toggle Play/Record		Play/Record
Goto TimeCode	[Num 6]	Goto TimeCode
Loop On/Off	[Num 9]	Loop On/Off
Nudge +1 frame	[Num *]	Nudge +1 frame
Nudge -1 frame	[Num /]	Nudge -1 frame
Set Loop In	[Num 7]	Set Loop In
Set Loop Out	[Num 8]	Set Loop Out
Goto Loop In	[Num 4]	Goto Loop In
Goto Loop Out	[Num 5]	Goto Loop Out
Eject	[Num -]	Eject
Chase Cursor On/Off		Chase Cursor On/Off
Enable Record On/Off		Enable Record On/Off
Record Ready V1		Record Ready V1
Record Ready A1		Record Ready A1

Record Ready A2	Record Ready A2
Record Ready A3	Record Ready A3
Record Ready A4	Record Ready A4
Record Ready A5	Record Ready A5
Record Ready A6	Record Ready A6
Record Ready A7	Record Ready A7
Record Ready A8	Record Ready A8
Goto Locator 1	Goto Locator 1
Goto Locator 2	Goto Locator 2
Goto Locator 3	Goto Locator 3
Goto Locator 4	Goto Locator 4
Goto Locator 5	Goto Locator 5
Goto Locator 6	Goto Locator 6
Goto Locator 7	Goto Locator 7
Goto Locator 8	Goto Locator 8
Goto Locator 9	Goto Locator 9
Goto Locator 10	Goto Locator 10
Set Locator 1	Set Locator 1
Set Locator 2	Set Locator 2
Set Locator 3	Set Locator 3
Set Locator 4	Set Locator 4
Set Locator 5	Set Locator 5
Set Locator 6	Set Locator 6
Set Locator 7	Set Locator 7
Set Locator 8	Set Locator 8
Set Locator 9	Set Locator 9
Set Locator 10	Set Locator 10

## Help

Quick Start Guide	Quick Start Guideをオープン
User Manual [F1]	User Manualをオープン