

## *Lesson 1 !*

このセクションでは、

1. ピラミックスの起動
2. 画面の説明
3. 録音を始めるまでの設定
4. 簡単な編集
5. アーカイブ（バックアップ）

を解説しています。

ポスト・プロダクションのユーザーの方は、「VTを使ってみましょう」もお読みください。



## OS の起動とセッションの準備

コンピューターの電源を入れ、OS が起動したら、まずこれからオーディオを記録する場所を作っておきましょう。

スタートメニューの中のマイコンピューターを開いてください。  
現在、使用可能な HDD や CD などのデバイスが表示されます。

オーディオを記録する HDD をダブル・クリックし開きます (オーディオを記録する HDD がどの HDD か不明な場合は、システムの管理者にご相談下さい)。

次に、【ファイル(F)】 【新規作成(W)】 【フォルダー(F)】を選択し、新たにフォルダーを作成します。

今作成したフォルダーに、日付や担当者名など、適当な名前をつけて下さい (名前による管理は重要ですので、システム管理者と相談して決めて下さい)。

これで、オーディオを録音する場所が決まりました。いよいよピラミックスを起動して録音を開始しましょう。

## ピラミックスの起動

では、いよいよピラミックスを起動させましょう。



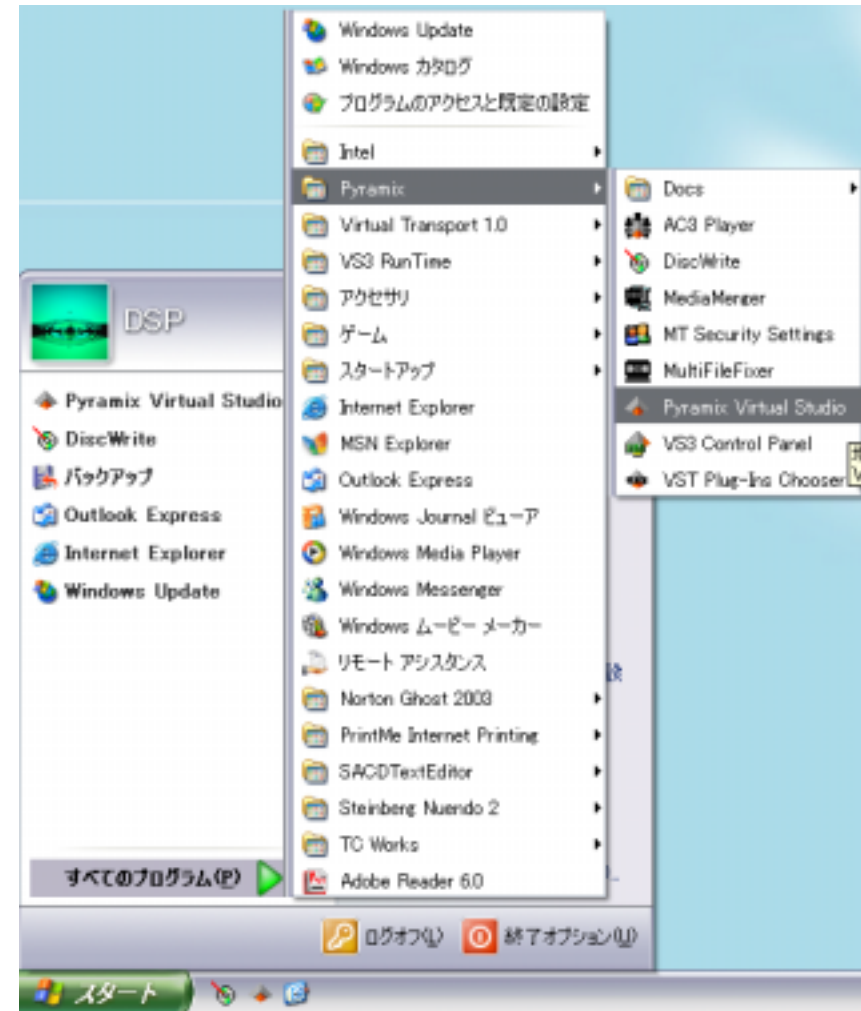
デスクトップ上のアイコンをダブル・クリックするか、

右図の様に、[スタート] [すべてのプログラム(P)] [Pyramix] [Pyramix Virtual Studio]を選択し、ピラミックスを起動させます。

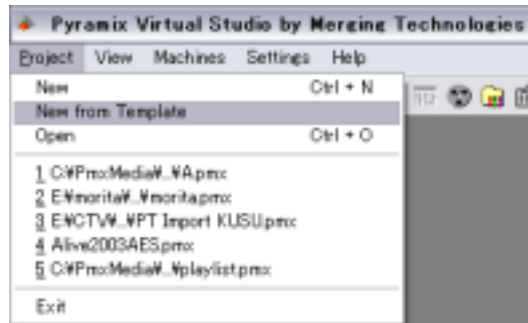
次に、これから作業をする Project(プロジェクト)と作業エリアの確保(Mount/マウント)を行います。

まずは、テンプレート(定型)から新しいプロジェクトを作ってみましょう。このテンプレートは、作業されるスタジオにより設定が異なりますので、ご注意ください。

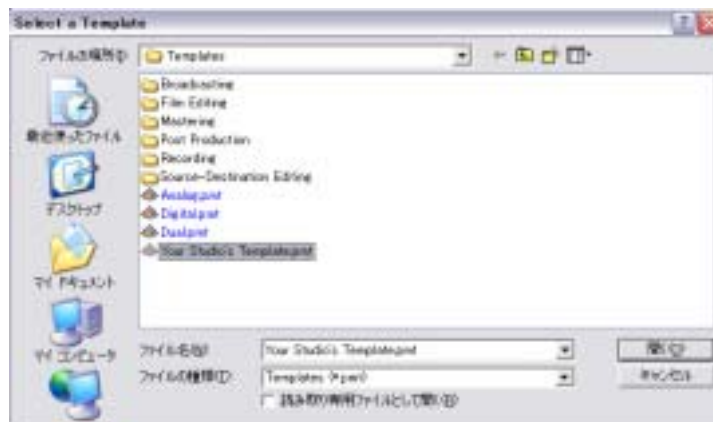
全く新しくプロジェクトを作る方法は、「User Manual」で解説していますので、参照してください。



1. ピラミックスが起動したら、Project New from Templateを選びます。



2. 次に、スタジオ管理者のつくったテンプレート(この解説では「Your Studio's Template」になっています)を選択し、[開く(O)]をクリックします。



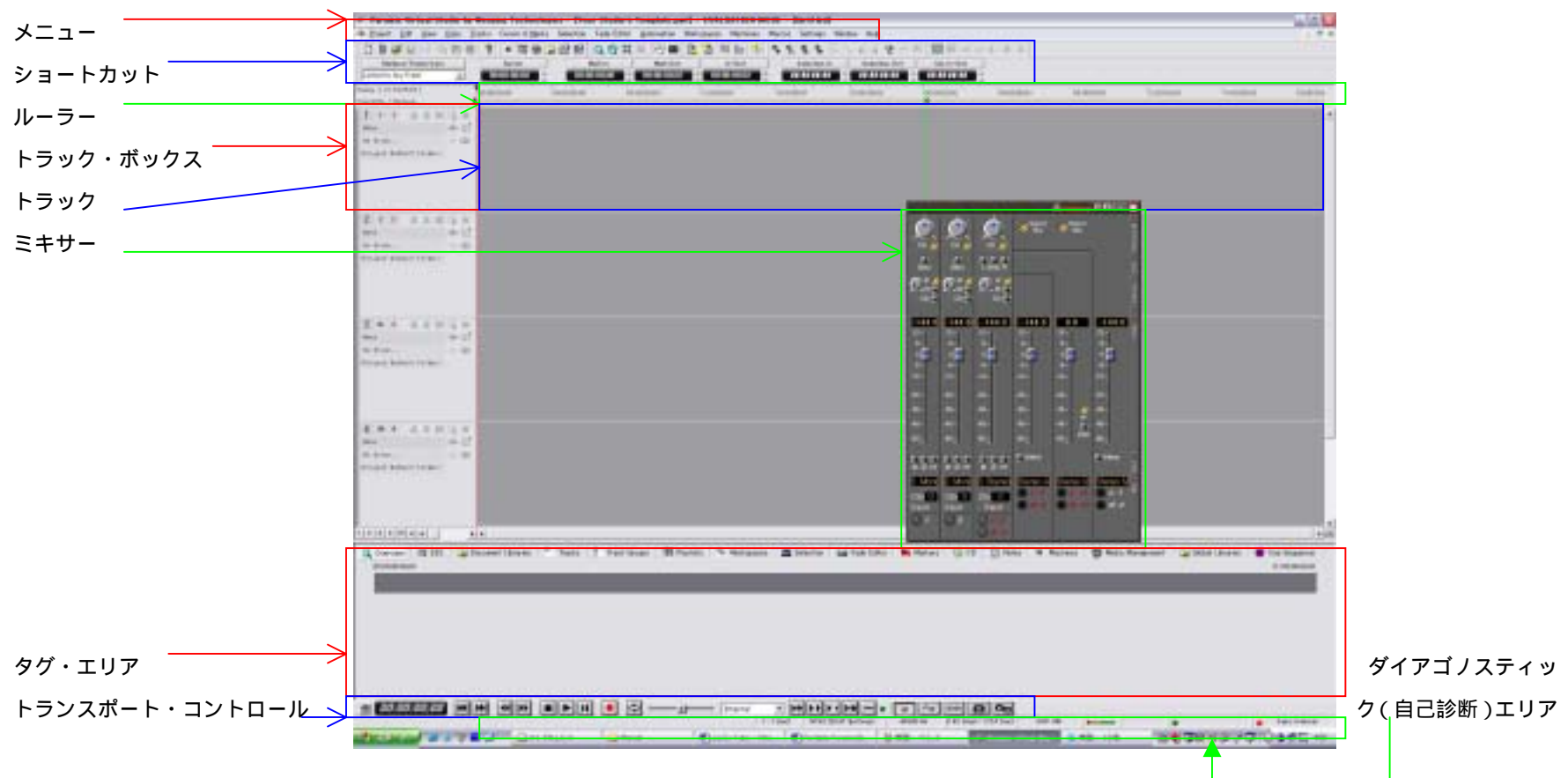
3. 今度は「Please choose a Media Folder for your new Project」の質問を示すダイアログが表示されます。これは、これからどのHDD(ハードディスク)のどの場所(ディレクトリ/フォルダー)に音を記録するかという意味の質問です。一番最初に決めたHDDとディレクトリを指定してOKをクリックしてください。



これで録音の準備が整いました。

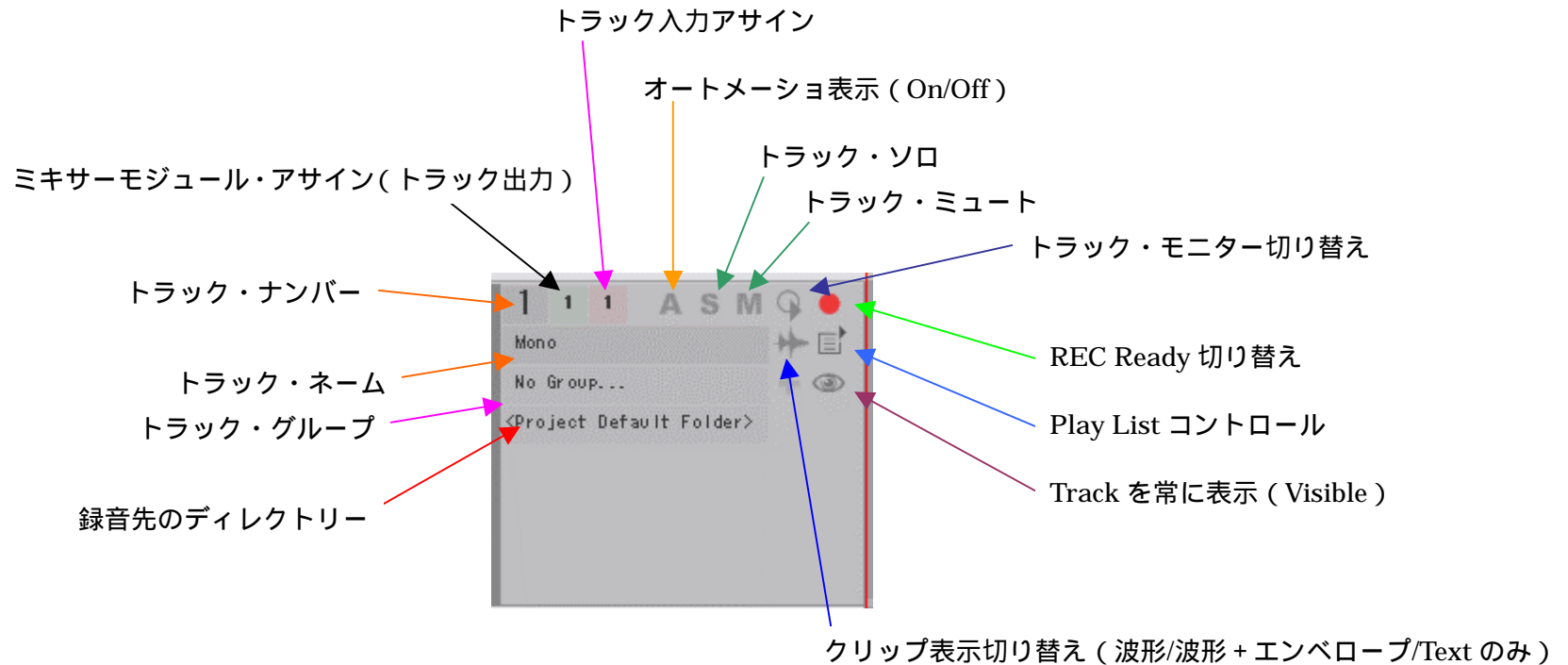
## 画面の解説

ピラミックスの画面の名称



## トラック・ボックス解説

トラック・ボックスには、数々の機能が含まれています。  
詳細は、「User 's Manual」を参照してください。


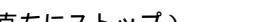


## 録音

REC Ready 切り替えを ● にし、  
トランスポート・コントロールの REC キーをクリックすると録音を始めます。



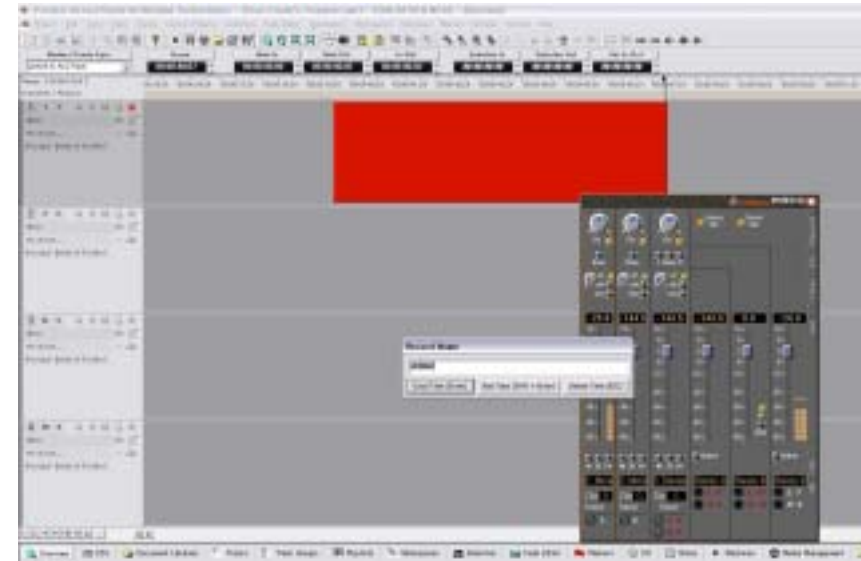
入力された、タイムコードに同期して録音をするには、トランスポート・コントロールの右にある設定、

- ・ハード・チェイス  (TC が 1Frm 飛んだら直ちにストップ)
- ・ソフト・チェイス  (TC が数 Frm 飛んでも走行する)

のどちらかを選択し、ロック表示のグリーン・ライトが点灯したら録音を開始してください。

録音を終了すると、取り終えた音 (クリップ) の名前を入力を要求するダイアログが表示されます。

OK テイクなら、適当な名前を付けてください。



Bad Take にした場合、クリップの色が通常の OK Take クリップと異なって表示されます。

Delete すると、音は HDD に残らず消去されます。

Settings Information Setting Record で、あらかじめ決められた名前をつけることや、このダイアログそのものを出さないように設定することもできます。

## 編集

クリップをクリックすると、色がハイライトされます。

この状態が「クリップを選択した」状態です。

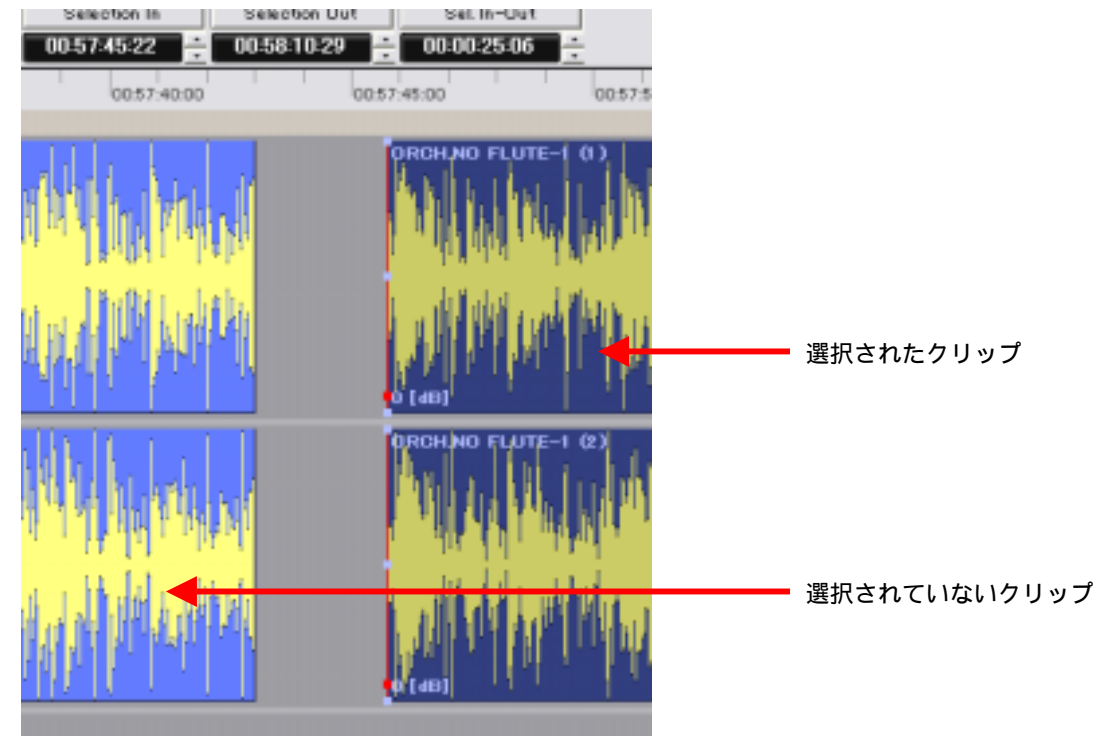
複数のクリップを選択するには、シフト・キーを押しながらクリップをクリックします。

クリップを選択し、マウスでドラッグすると、好きな時間軸とトラックに自由にクリップを配置できます。

さらに、選択したクリップは、一般の Windows アプリケーションと同様、

- ・Ctrl + C でコピー
- ・Ctrl + X でカット
- ・Ctrl + V でペースト
- ・Delete で消去

することができます。





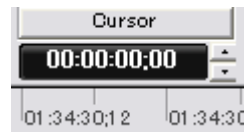
ペーストされるクリップの位置は、**選択されたトラックのカーソルがいる位置**に、選択されている**クリップの先頭**が貼り付きます。

複数トラックに渡る複数クリップを選択して、コピー/カットした場合は、選択したトラックが先頭トラックとなります。

トラックの選択は、**↑** / **↓** (上下矢印キー)か、トラックをマウスで直接クリックすることで行います。

トラック・ボックスがグレイになったトラックが「**選択されたトラック**」です。

カーソルの移動は、ルーラー上をクリックすることで行えます。



また、画面左上部分にある **01:34:30:12** **01:34:30** のタイムコードをクリックし、数字をキーボードで入力することにより、行うこともできます。

メニューの Edit Paste には、クリップをペーストする際のオプションが用意されています。

## クリップの移動

選択したクリップを決まった数のフレーム (サンプル/mSec/CD フレーム/Bars & Beat Grid) 数分だけ移動 (Nudge (ナッジ)) させるには、Alt + **←** / **→** (左右矢印キー) を押します。

一度に移動する量は、Settings General Setting Editing により、5 つまで決められます。

これらの切り替えは、Ctrl + 1/2/3/4/5 により行います。

Shift + Alt + **←** / **→** (左右矢印キー) は、選択したクリップの先頭 (最後尾) を同じトラックの直前 (直後) のクリップの最後尾 (先頭) にくっつけます。

クリップのトラックを移動し、時間軸方向に移動させたくない場合、Shift + Ctrl + Alt を押しながら、マウスで縦方向にドラッグします。この時、マウスのアイコンは、直角定規のアイコンに変わります。

クリップには、先頭と最後にそれぞれ3つの点があります。

例えば、先頭のそれぞれの点にカーソルを合わせると、カーソルは自動的にセグメントマークになります。

指マークになった状態で、左クリックし、ドラッグするとクリップの伸長ができます。

先頭にある赤い点は、シンク・ポイントです。シンク・ポイントについては「VTを使ってみましょう」で解説しています。

2つ重なったクリップ上で、Ctrl キーを押しながら一番上の点をドラッグすると、クロスフェードとなります。

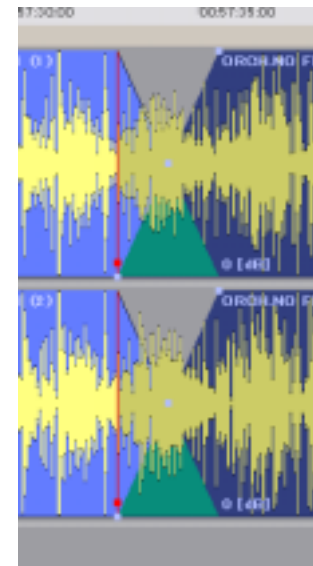
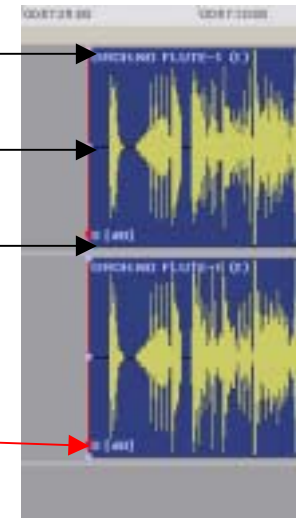
Ctrl + Shift を押しながらクリップをドラッグすると、クリップの外形はそのまま、中身の波形が移動します。

Ctrl + Alt を押しながらクリップをドラッグすると、波形の位置はそのまま、クリップの外形が移動します。

ここまでクロスフェード

クリップの伸長

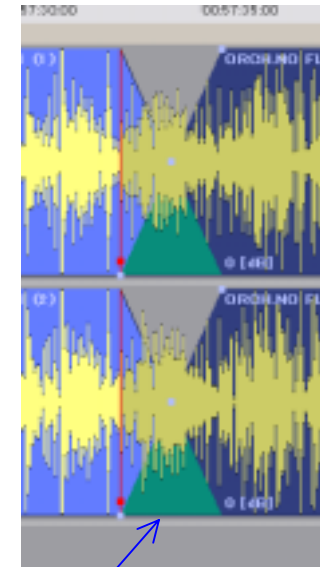
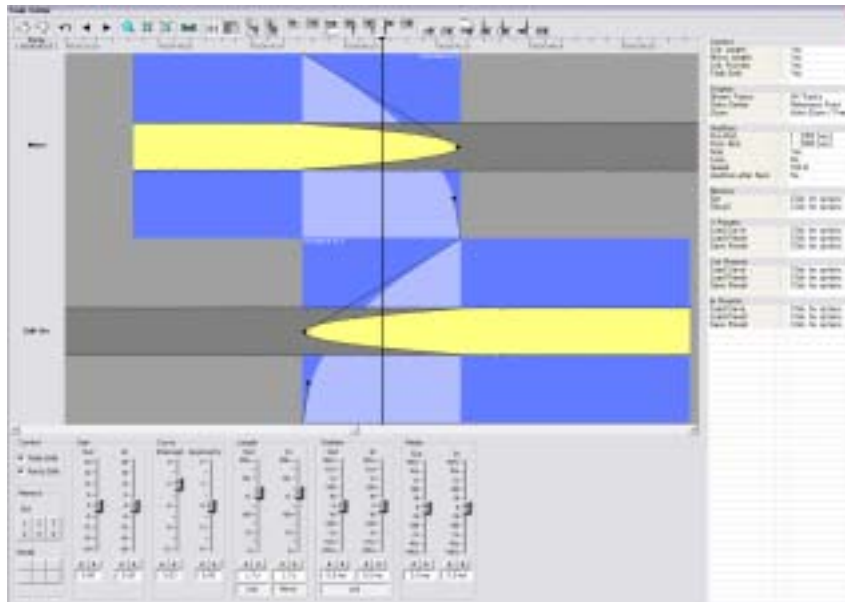
ここからクロスフェード



## フェード・エディターの起動

クリップが重なり合った部分をダブル・クリックすると、自動的に下図のようなクロスフェード・エディターが現れます。

クロスフェード・エディターでは、クロスフェード部分のカーブやクリップのレベルなど、あらゆる編集が可能です。

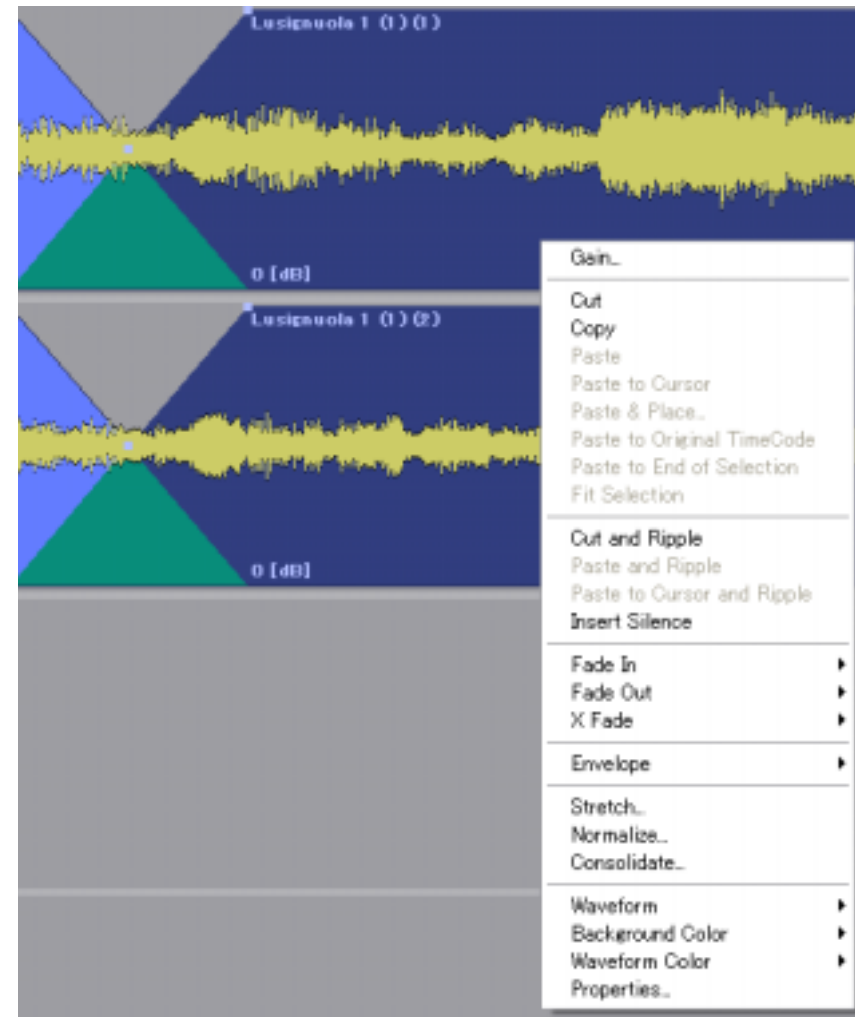


この部分をダブル・クリック

## その他の基本的な編集コマンド

選択したクリップの上で右クリックをすると、そのクリップに対して可能な編集コマンドが現れます。

コマンドを選択すると実行されます。



## アーカイブ (バックアップ) する

作業が終わったら、Project Save 或いは Save As によりプロジェクト全体を保存することができます。

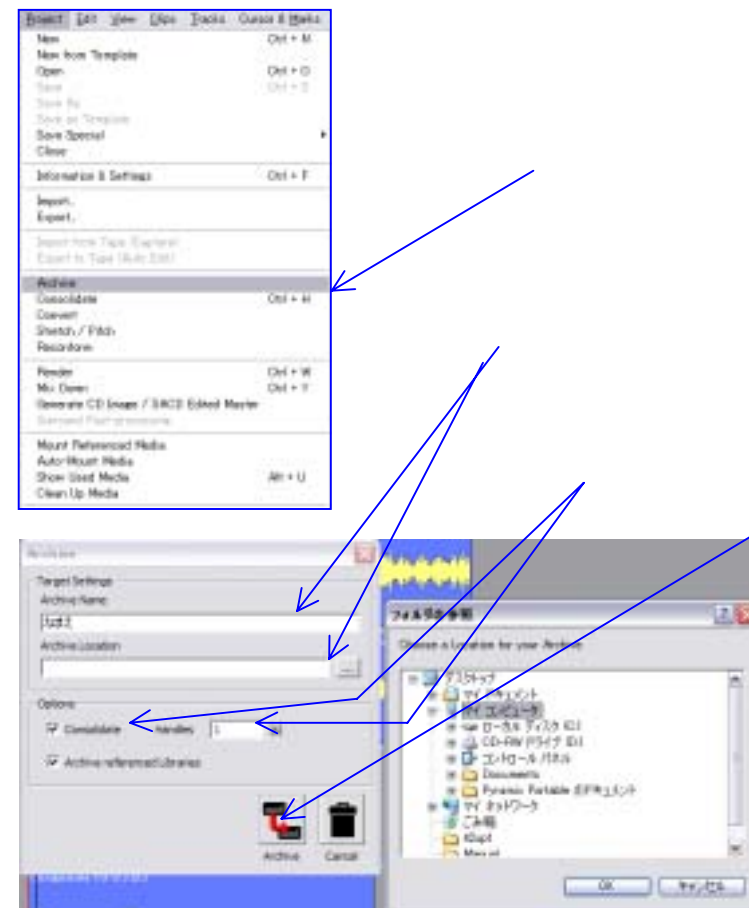
しかし時には、プロジェクトで使用した音が別の HDD に入っている場合や、大きいオーディオ・ファイルの一部分しか使用していないので、ファイルの全てを保存しておくにはディスク・スペースを無駄に使ってしまうと思われる場合もあるでしょう。

そんな時は、Project Archive というコマンドが便利です。

このアーカイブ・コマンドにより、そのプロジェクトで使用されている音を指定のメディアの同一フォルダー内に、音の使われている部分 + 糊代部分のみにファイルを書き直して (Consolidate: コンソリデート) 保存しておくことができます。

### 手順

1. Project Archive を選択します。
2. 保存するファイル名を入力し、保存先を決めます。
3. 使用されている部分 + 糊代部分だけを保存する場合、Consolidate のチェック・ボックスにチェックを入れ、必要な糊代分のタイムを入力します。
4. Archive ボタンをクリックします。



## リムーバブル HDD の取り出しについて

ピラミックスで使用されている HDD には、SCSI / IDE / SATA / IEEE-1394 など様々なモデルが用意されています。

SCSI 仕様のモデルには、標準で SSI 社の HDD ケースが使用されています。

その他のモデルには、標準で Ratoc システムズ社の HDD ケースが使用されています。

### SCSI, SATA 及び IDE 仕様の HDD をご使用の場合

HDD の装着： コンピューターの電源を入れる前に HDD を入れ、鍵を閉めてください。

HDD の取り外し： コンピューターの電源を落としてから HDD を抜いてください。

### IEEE-1394 の HDD をご使用の場合

HDD の装着： 特別な条件はありません。

HDD の取り出し： コンピューターの電源を落とすか、以下を実行してから取り出してください。

1. Pyramix の Media Manager で Unmount (アンマウント) するか、アプリケーションを終了させる。
2. Explorer で取り出す HDD を右クリックし、[取り出し]を選択する。
3. HDD の鍵を開け、回転が止まってから取り出す。