







Pyramixのデフォルト・メニュー

この章では、Pyramixのメニュー・リストについて解説しています。

メニューは、ユーザーの任意で表示/非表示をカスタマイズすることができます。もし、メニュー・コマンドが見付から ない場合は、Settings > All Settings > Application > Desktop Layoutページの設定をご確認ください。

メニュー・コマンドはツールバー・アイコンを備えており、各メニューの左側にアイコンが表示されています。 ツールバー・アイコンの表示/非表示のカスタマイズは、同じ〈Settings > All Settings > Application > Desktop Layoutページの設定をご確認〈ださい。

メニュー・コマンドに関連するさらに詳しい情報は、マニュアル内の各章を参照してください。

[Proj	ect	
	Ľ	New	CTRL + N
	Đ	New from Template	
	Ê	Open	CTRL + O
		Open Recent	•
		Save	CTRL + S
		Save As	
		Save as Template	
		Save Special	+
		Close	
	Ŧ	Import	
	4	Export	
		Import from Tape (Capture)	
	9.0	Export to Tape (Auto Edit)	
	∎ :	Archive	
	Ţ,	Consolidate	CTRL + H
	E;	Convert	
	-4+	Stretch / Pitch	
	-1+	Resample	
		Reconform	•
		Ovation	•
	2	Render	CTRL + W
		Mix Down	CTRL + Y
	8	Generate CD Image / SACD Edite	d Master
	Ŷ	SACD Cutting Master Wizard	
	9	Surround Post-processing	
		Share Mixing Console	
		Exit	

Project



1	ľ,	
4	1	
		100

New	プロジェクトな	らよびデジタイズ・セッションを新規作成します。
New from Template	テンプレート	を使用して新規にProjectを作成します。
Open	保存されてい	\る既存のプロジェクトおよびデジタイズ・セッションを開きます。
Open Recent	最近開いた エントリーされ	プロジェクトのリストが最大9個まで表示されます。 れているプロジェクト名をクリックして開きます。
Save	作業中のプI Save asダイ	コジェクトを(上書き)保存します。新規に保存する場合は、 アログ・ボックスが表示されます。
Save As	作業中のプロ	コジェクトに別の名前を付けて保存します。
Save as Template	作業中のプロ	コジェクトをテンプレートとして保存します。
Save Special >		
Save as Version 4.3	3	Pyramix v.4.3と互換のあるプロジェクトとして別名で保存します。
Save as Version 5.0)	Pyramix v.5.0と互換のあるプロジェクトとして別名で保存します。
Save as Version 5.1	I	Pyramix v.5.1と互換のあるプロジェクトとして別名で保存します。
Save as Version 6.0).8	Pyramix v.6.0.8と互換のあるプロジェクトとして別名で保存します。
Save as Version 6.0).15 SP1	Pyramix v.6.0.15と互換のあるプロジェクトとして別名で保存します。
Save as Version 6.0).16 SP2	Pyramix v.6.0.16と互換のあるプロジェクトとして別名で保存します。
Etc.		旧Pyramixバージョンと互換のあるプロジェクトとして別名で保存します。
Close	作業中のPro Saveダイア	pjectを閉じます。最後にSaveした内容から変更がある場合、 コグ・ボックスが表示されます。
Import	InterChange	
Import Export	InterChange	e - Importウィンドウを開きます。 e - Exportウィンドウを開きます。
Import Export Import from Tape (Capture)	InterChange InterChange 外部機器のI	e - Importウィンドウを開きます。 e - Exportウィンドウを開きます。
Import Export Import from Tape (Capture) Export to Tape (Auto Edit)	InterChange InterChange 小部機器のI 作業中のコン	e - Importウィンドウを開きます。 e - Exportウィンドウを開きます。 Mediaから作業中のプロジェクトへデータをキャプチャーします。 ノポジションのデータを外部機器へエキスポートします。
Import Export Import from Tape (Capture) Export to Tape (Auto Edit) Archive	InterChange InterChange 小部機器のI 作業中のコン	e - Importウィンドウを開きます。 e - Exportウィンドウを開きます。 Mediaから作業中のプロジェクトへデータをキャプチャーします。 ノポジションのデータを外部機器へエキスポートします。
Import Export Import from Tape (Capture) Export to Tape (Auto Edit) Archive Consolidate	InterChange InterChange 小部機器のI 作業中のコン 作業中のプロ 作業中のプロ	e - Importウィンドウを開きます。 e - Exportウィンドウを開きます。 Mediaから作業中のプロジェクトヘデータをキャプチャーします。 ノポジションのデータを外部機器ヘエキスポートします。 コジェクトに関連する全てのMediaのコピーを別の場所へ作成します。 コジェクトに関連するMediaを最適化し、コピーを作成します。
Import Export Import from Tape (Capture) Export to Tape (Auto Edit) Archive Consolidate Convert	InterChange InterChange 小部機器のI 作業中のコン 作業中のプロ で業中のプロジェクト	e - Importウィンドウを開きます。 e - Exportウィンドウを開きます。 Mediaから作業中のプロジェクトへデータをキャプチャーします。 ノポジションのデータを外部機器へエキスポートします。 コジェクトに関連する全てのMediaのコピーを別の場所へ作成します。 コジェクトに関連するMediaを最適化し、コピーを作成します。 全体のサンプリングレート変換を行います。
Import Export Import from Tape (Capture) Export to Tape (Auto Edit) Archive Consolidate Convert Stretch / Pitch	InterChange InterChange 小部機器の 作業中のコン 作業中のプロ プロジェクト 25fpsから24	e - Importウィンドウを開きます。 e - Exportウィンドウを開きます。 Mediaから作業中のプロジェクトヘデータをキャプチャーします。 ノポジションのデータを外部機器ヘエキスポートします。 ロジェクトに関連する全てのMediaのコピーを別の場所へ作成します。 ロジェクトに関連するMediaを最適化し、コピーを作成します。 全体のサンプリングレート変換を行います。 全体を24fpsから25fpsへ(4%のタイム圧縮/ピッチ縮小)または、 Ifpsへ(4.17%のタイム拡張/ピッチ上昇)ストレッチ/ピッチします。
Import Export Import from Tape (Capture) Export to Tape (Auto Edit) Archive Consolidate Convert Stretch / Pitch	InterChange InterChange 外部機器のI 作業中のコン 作業中のプロ で業中のプロ プロジェクト 25fpsから24	e - Importウィンドウを開きます。 e - Exportウィンドウを開きます。 Mediaから作業中のプロジェクトヘデータをキャプチャーします。 パポジションのデータを外部機器ヘエキスポートします。 ロジェクトに関連する全てのMediaのコピーを別の場所へ作成します。 ロジェクトに関連するMediaを最適化し、コピーを作成します。 全体のサンプリングレート変換を行います。 全体を24fpsから25fpsへ(4%のタイム圧縮 / ピッチ縮小)または、 Ifpsへ(4.17%のタイム拡張 / ピッチ上昇)ストレッチ / ピッチします。
Import Export Import from Tape (Capture) Export to Tape (Auto Edit) Archive Consolidate Convert Stretch / Pitch Reconform > Relink to New Medi	InterChange InterChange 外部機器の 作業中のコン 作業中のプロ プロジェクト 25fpsから24	 a - Importウィンドウを開きます。 a - Exportウィンドウを開きます。 Mediaから作業中のプロジェクトへデータをキャプチャーします。 ハポジションのデータを外部機器へエキスポートします。 ロジェクトに関連する全てのMediaのコピーを別の場所へ作成します。 ロジェクトに関連するMediaを最適化し、コピーを作成します。 全体のサンプリングレート変換を行います。 全体を24fpsから25fpsへ(4%のタイム圧縮/ピッチ縮小)または、 Ifpsへ(4.17%のタイム拡張/ピッチ上昇)ストレッチ/ピッチします。 すべてのクリップまたは選択したクリップを新しいMediaファイルへ再リンクします。Conform Optionsダイアログが開き、各種オプションの設定が行えます。





Load Change EDL Reconform	& "State 1 EDL"に発生した"Change EDL"に従って、"State 2 EDL"を 生成し、ロードします。現在のプロジェクト内でキューの変更を反映して、 "State 1 EDL"から"State 2 EDL"へ置き換えます。
Detect Picture Cha Reconform	nge & タイムライン上で2つのビデオ・ファイルを比較して、変更箇所の検出と再 構築を行います。
Ovation	Ovationシステムで使用するメニューです。 詳細は、 Ovation のユーザーマニュアルをご参照ください。
Render	プロジェクトまたは指定した範囲をレンダーして、新しいMediaファイルを作成します。
Mix Down	プロジェクトまたは指定した範囲をミキシング・コンソールを介してミックスダウンし、 新しいMediaファイルを作成します。
Generate CD Image / SACD Edited Master	CD Image / SACD Edited Masterダイアログを開きます。 DSDオプションは、 DSDプロジェクト上でのみ有効です。
SACD Cutting Master Wizard	SACD Cutting Masterウィザードを開きます。 DSDオプションは、DSDプロジェクト上でのみ有効です。
Surround Post-processing	作業中のコンポジションをAC3やDTSのような異なるサラウンド・フォーマットへ エンコードします。 プラグイン・オプション
Share Mixing Console	現在のプロジェクトのミキサーを他のプロジェクトと共有(または共有解除)します。
Exit	Pyramixのアプリーケーションを終了します。最後にSaveした内容から変更がある場合、Saveダイアログ・ボックスが表示されます。

Note: Stretch / Pitchメニューを使用するにはProsoniq MPEXオプションが必要です。



	Edit	1					
	ю	Undo change source	e/fade out CTRL + Z, F5]		
Edit		Undo history		⊬			
	a	Nothing to Redo	CTRL + SHIFT + Z, F6				
		Redo history		⊬			
	×	Delete	DELETE				
	x	Cut	CTRL + X, F2				
	B2	Сору	CTRL + C, F3				
		Paste		×	₿r.	Paste to Cursor	CTRL + V, F4
	<u>ک</u>	Fill Selection	CTRL + SHIFT + V		g,	Paste Tail to Cursor	
		Replace Selection	CTRL + SHIFT + ALT + V		ÐĮ	Paste Sync Point to Cursor	
	[G]	Loop Selection			₽;	Paste & Place	
	[Fit Selection			₽ ₽	Paste to Original TimeCode	SHIFT + ALT + V
	<u>×</u>	Delete and Ripple	CTRL + DELETE		٥,	Paste to End of Selection	
	3<	Cut and Ripple	CTRL + ALT + X				Paste Sub-menu
		Paste and Ripple	CTRL + ALT + V				
	Ē	Insert Silence	CTRL + ALT + S				
	X	Delete and Join					
		Cut and Join					
	X	Delete and Ripple to	Black				
	*	Cut and Ripple to Bl	ack				
	-	Split	CTRL + T				
	4	Unsplit					
		Trim	CTRL + SHIFT + X				
		Trim In to Cursor					
	1444	Trim Out to Cursor					
	120	Stretch	CTRL + SHIFT + S				
	5	Reverse					
		Normalize	CTRL + ALT + N				
	5	Consolidate	CTRL + Q				
		Spread	CTRL + SHIFT + E				
	⊞ +€	Abut to selected	CTRL + E				
	<u> </u>	Automatic Silence R	emoval				
		Delete with Media					
		Update Media Origi	nal TC				
		Source-Destination		⊬			
		Automation Editing		۲			
		Jog-Wheel Editing		⊬			
		Editing Modes		۲			
		Library Editing		۲			
	£.	Auto-Ripple			1		
		Auto-Crossfade					
	1	Update Original TC	on Move				
		Snap		۲			Edit menu



PyramixのEditメニューには、クリップを編集するための基本的なDelete / Cut / CopyコマンドおよびPasteサブ・ メニュー、編集の取り消し / やり直しを行うためのUndo / Redoコマンドを含んでいます。

Undo clip(s) move	直前に行った 実行したUnd	とオペレーションを取り消し、元の状態に戻します。 doの内容は、最新の Redo リストとして更新されます。		
Undo history >	Pyramixの編集および操作の履歴リストを確認することができます。履歴は最新の操 作から順に上からリストされています。 複数のオペレーションをUndoしたい場合は、 Undo Historyから履歴を辿って元に戻したい操作の名前を選択してください。			
Redo clip(s) move	Undo によっ 実行したRed	て取り消されたオペレーションを再度実行します。 doの内容は、最新の Undo リストとして更新されます。		
Redo history >	PyramixでU 順に上から! History から	Indoされた履歴リストを確認することができます。 履歴は最新の操作から Jストされています。 複数のオペレーションをRedoしたい場合は、 Redo 履歴を辿って再度実行したい操作の名前を選択してください。		
Delete	 選択したクリ この操作は、	ップまたは指定した範囲を削除します。 Removeモードの設定によって関連動作が異なります。		
Cut	選択したクリ この操作は、	ップまたは指定した範囲を切り取り、クリップボード上にコピーします。 Removeモードの設定によって関連動作が異なります。		
Сору	選択したクリ	ップまたは指定した範囲をコピーし、クリップボード上にコピーします。		
Paste >				
Paste to Cursor		クリップボード上のクリップを現在のカーソル位置にペーストします。 この操作は、Insertモードの設定によって関連動作が異なります。		
Paste Tail to Cursor	r	クリップボード上のクリップを現在のカーソル位置にペーストします。この 操作は、Insertモードの設定によって関連動作が異なります。		
Paste Sync Point to	Cursor	クリップボード上のクリップのSyncポイントを、現在のカーソル位置にペ ーストします。この操作は、Insertモードの設定によって関連動作が異な ります。		
Paste & Place		Placementツールのダイアログを開きます。 詳細は" Placementツール "ページを参照してください。		
Paste to Original Ti	meCode	クリップボード上のクリップをオリジナルTimeCodeの位置にペーストします。		
Paste to End of Sele	ection	クリップボードにコピーされているクリップを、任意のセレクションの最後 尾にペーストします。		
Fill Selection	指定したクリ で置き換えま	ップまたはリージョンの場所を、クリップボードにコピーした任意のクリップ ます。		
Replace Selection	指定したクリ 換えます。ク	ップまたはリージョンを、クリップボードにコピーした任意のクリップに置き リップの長さが異なる場合は、その差分をリップルします。		
Loop Selection 指定した! す。エフェ		-ジョン間を、クリップボードにコピーした任意のクリップのLoopで埋めま ト効果を指定した区間内で延長する場合に役立ちます。		
Fit Selection 指定した めます。				



-	and the second	
-	227	A
1	-1	
-		No. of Concession, Name

Delete and Ripple	選択したセレクションを削除して、その差分をトラック全体でリップルします。	
Cut and Ripple	選択したセレクションをカットしてクリップボードにコピーし、その差分をトラック全体で リップルします。	
Paste and Ripple	クリップボードにコピーした任意のクリップを現在のカーソル位置へペーストし、その差 分をトラック全体でリップルします。	
Insert Silence	選択したセレクションにサイレンス(空白)を挿入して、その差分をトラック全体でリップ ルします。	
Delete and Join	選択したセレクションを削除して、その差分の長さをトラック全体でリップルします。	
Cut and Join	選択したセレクションをカットしてクリップボードにコピーし、その差分の長さをトラック 全体でリップルします。	
Delete and Ripple to Black	隣接した複数のクリップの途中を削除した後、削除した後半部分をまとめてリップルし て繋げます。それ以降のクリップには影響しません。	
Cut and Ripple to Black	クリップの途中をセレクションでカットした後、カットした後半部分をまとめてリップルし て繋げます。それ以降のクリップには影響しません。	
Split	選択したクリップとPlayカーソルが交差しているポイントで、クリップを分割します。 クリップにはさみを入れるような感じです。	
Unsplit	Split / Cut / Crossfade 編集されたクリップが同じMediaファイルを参照している場 合、分割されたクリップを再結合します。	
Trim	クリップの途中で選択したセレクション部分だけを残して、前後をトリムカットします。	
Trim In to Cursor	クリップのInポイントを現在のカーソルの位置へトリムします。	
Trim Out to Cursor	クリップのOutポイントを現在のカーソルの位置へトリムします。	
Stretch	Stretch ダイアログを開きます。 選択したクリップを50%~200%伸縮ストレッチするこ とができます。 この機能は、タイムストレッチ・プラグインが必要です。	
Reverse	選択したクリップのリバースをレンダーして作成します。	
Normalize	選択したクリップのレベルをノーマライズします。	
Consolidate	選択したクリップのタイムライン上で編集された状態をレンダーしてMediaファイルの バックアップを作成します。レンダー後、タイムライン上のクリップはコンソリデートされ たMediaファイルを参照します。	
Spread	選択したクリップ間に無音のギャップタイムを挿入します。 複数のクリップを一定間隔で並べたい場合にも役立ちます。	
Abut to selected	同じトラック上にあるMark In/Out間のすべてのクリップを、指定したクリップを基準に して隙間な〈隣接させて並べます。	
Automatic Silence Removal	Automatic Silence Removalダイアログを開きます。 選択したセレクションをスキャン して、 設定されたスレッショルド値以下のサイレンス部分を自動的に除去します。	
Delete with Media	選択したクリップ間をMediaファイルごと削除します。実行後はUndoできません。	
Update Media Original	TC 選択したすべてのクリップのオリジナルTimecodeを、現在のタイムライ ンの位置でアップデートします。実行後、Undoは行えません。	





Source-Destination >	
Auto-Edit Source to Destination	Gateの設定(2,3,4ポイント)を反映して、Source-Destination編集を実 行します。(2,3,4ポイント編集)
Overwrite Source to Destination	選択したSourceトラックの素材を、Destinationトラックへ上書きします。
Insert Source to Destination	選択したSourceトラックの素材を、Destinationトラックヘインサートしま す。インサートした素材の長さ分、Destinationトラックはリップルします。
Replace Source to Destination	選択したSourceトラックの素材を、Destinationトラックヘリプレイスしま す。リプレイスした素材の長さ分、Destinationトラックはリップルします。
Fit Source to Destination	選択したSourceトラックの素材を伸縮ストレッチして、Destinationトラック のヘリプレイスします。
Auto Set Destination Gate In after Edit	このオプションを有効にすると、Source-Destination編集を実行した後、 自動的に前のDestination Gate Out マーカーの位置にDestination Gate In がセットされます。
Auto Select Destination after Edit	このオプションを有効にすると、Source-Destination編集を実行した後、 自動的にDestinationのTrackグループを選択します。
Limit 1 Gate Sources to End/Beginning of Clip	このオプションを有効にすると、Sourceに1ヵ所だけGate Inマーカーを設定した場合、編集するリージョンはGateマーカーが設定されているのクリップの終端まで(Gate Outマーカーの場合はクリップの先頭まで)自動的に調節されます。
3 Gates Auto-Edit does Overwrite	このオプションを有効にすると、Sourceに2ヵ所、Destinationに1ヵ所の Gateマーカーを設定した場合、Source-Destination編集のAuto-Edit動 作はOverwriteで実行します。
3 Gates Auto-Edit does Insert	このオプションを有効にすると、Sourceに2ヵ所、Destinationに1ヵ所の Gateマーカーを設定した場合、Source-Destination編集のAuto-Edit動 作はInsertで実行します。

Automation Unchanged for Source Track Groups

Automation Off for Source Track Groups

Automation Play for Source Track Groups

これらのオプションは、AutomationモードをWriteモードの状態でSource-Destination編集を行う場合、 Sourceトラックを選択した時に自動的にAutomationモードを Unchanged / Off / Play に切り替えます。 Destinationトラックを選択すると再びWriteモードに戻ります。

以下のオプションを有効にした場合、Enable Cut/Copy/Paste Automationの設定を反映します。

- Automation Off for Source Track Groups
- Automation Play for Source Track Groups





Automation Editing >	
Enable Automation Editing	デフォルトで有効に設定されています。 タイムライン上でオートメーション・データの編集が可能です。
Cut/Copy/Delete Displayed Automation	オートメーションを表示させた状態でクリップの編集を行う場合のみ、オート メーション・データに反映されます。
Cut/Copy/Delete Whole Strip Automation	オートメーション・データの表示/非表示の状態に関わらず、クリップの編集 がオートメーション・データに反映されます。
Erase Points on Cut/Delete	CutまたはDeleteした範囲のオートメーション・ポイントは削除され、前後の オートメーション・ポイントでオートメーション・データを補間します。
Delete and Interpolate on Cut/Delete	デフォルトで有効に設定されています。 Cut またはDelete した範囲にオートメーション・ポイントを作成して、オー トメーション・データを補間します。
Delete and Maintain on Cut/Delete	CutまたはDeleteした範囲のオートメーション・データは補間されません。 オートメーション・データはフラット状態になります。

Jog-Wheel Editing>

クリップの編集は、外部コントローラーのJogホイールと組み合せて様々な動作が行えます。 はじめにクリップまたはグループを選択して、以下のメニューから任意のJog-Wheel Editingモードを選択します。

Move **Move And Xfade** - - - - -Lock XFade Trim Force XFade Trim Lock **Force XFade Trim Unlock** Trim In **Trim Out** Trim Fade In **Trim Fade Out** Trim Fade In X (対照的) Trim Fade Out X (対照的) **Trim Source In Trim Source Out Trim Sync Point** Slide Media **Previous Clip Trim Out** Previous Clip Trim Fade Out Previous Clip Trim Fade Out X (対照的) **Previous Clip Trim Source Out** 選択したモードに従って、JogホイールでMove, Trim, Slip, Slideの調整を行います。 スペース・バーまたはEnterを押すと変更を適用します。キャンセルする場合は、ESCを押してください。



-		
- And S	E-/	
	1	-
	-	100

Editing Modes > Insert Mode >				
Overwrite	クリップは Overwrite モード(デフォルト)によって編集されます。 既存の クリップに重ねてクリップを置いた場合、重複する部分を上書きします。			
Insert Track	クリップはInsert Trackモードによって編集されます。 トラック上にクリッ プをインサートすると、それ以降にあるトラック上の全てのクリップはイン サートされたクリップの長さ分、右方向(長手方向)へ移動します。			
Editing Modes > Remove Mode >				
Remove	クリップは Remove モード(デフォルト)によって編集されます。トラック上 のクリップを削除した場合、その場所は無音になります。前後に置かれ ている他のクリップの位置に影響はありません。			
Remove and Ripple	クリップはRemove & Rippleモードによって編集されます。 タイムライン 上からクリップを削除すると、 それ以降にあるトラック上の全てクリップ は、削除されたクリップの長さ分、 左方向へ繰り上がります。			
Editing Modes > Snap Mode >				
Don't Snap	Snapモードを無効(デフォルト)にします。 選択したクリップをトラック上に 置かれている他のクリップの影響なく編集します。 この動作はInsert TrackおよびRemoveモードに従います。			
Head to End	このモードは、選択したクリップのHeadの位置をそのトラックの最後尾に あるクリップのTailへ隣接するようにSnapします。			
Tail to Beginning	このモードは、選択したクリップのTailの位置をそのトラックの最前列に あるクリップのHeadへ隣接するようにSnapします。			
Head to Nearest	このモードは、選択したクリップのHeadの位置を一番近くにある編集ポ イントあるいはマークへSnapします。この場合のマークには、Playカーソ ル , IN / OUTポイント , マーカー , CDマークが含まれます。 Insert Trackモードに設定している場合、動作は相互に作用します。			
Tail to Nearest	このモードは、選択したクリップのTailの位置を一番近くにある編集ポイ ントあるいはマークへSnapします。この場合のマークには、Playカーソ ル , IN / OUTポイント , マーカー , CDマークが含まれます。 Insert Trackモードに設定している場合、動作は相互に作用します。			
Snap to Original TimeCode	このモードは、選択したクリップをオリジナルのTimeCode位置へSnapします。 Insert Trackモードに設定している場合、動作は相互に作用します。			
Library Editing >				
Library Copy				
Library Copy Trimmer Selection	on			
Library Paste				
Library Paste with Media				

Auto-Ripple	このオプションを有効にすると、InsertおよびRemoveモードによるすべてのオペレーションにおいてリップル編集が適用されます。
Auto-Crossfade	このオプションを有効にすると、PasteコマンドまたはSource-Destination編集におい て、自動的に(Fade Editorタブ画面で定義された)デフォルトのクロスフェードを適用 します。
Enable Automation Cut/Copy/Paste	このオプションを有効にすると、クリップの編集と連動してオートメーション情報をCut / Copy / Pasteします。





Update Original TC on
Moveこのオプションを有効にすると、クリップをCopy / Moveした場合に移動する前の位置
をオリジナルTimeCodeとして自動的にアップデートします。Snap >このオプションを有効にすると、Snapモードが無効になります。
このオプションを有効にすると、SnapモードがEditに設定されます。
このオプションを有効にすると、SnapモードがScaleに設定されます。
このオプションを有効にすると、SnapモードがFeet Scaleに設定されます。
このオプションを有効にすると、SnapモードがFeet Scaleに設定されます。

Snap to Bars & Beats Grid	す。 このオプションを有効にすると、Snapモードが Bars & Beats Grid に設 定されます。
Snap Cursor	このオプションを有効にすると、後述のSnapモードを反映してPlayカーソ ルもスナップします。
Snap Region Selection	このオプションを有効にすると、後述のSnapモードを反映してセレクションもスナップします。
Snap Selection Head	このオプションを有効にすると、Snapモードが(セレクションの) Head に 設定されます。
Snap Selection Tail	このオプションを有効にすると、 Snapモードが (セレクションの) Tail に設 定されます。
Snap Selection Sync Point	このオプションを有効にすると、Snapモードが(セレクションの) Sync Pointに設定されます。





View		_		
view	View	/		1
	<u>]*</u>	Fixed Cursor while playing	CTRL + ALT + F	
	Ŧ	Free Cursor while playing	CTRL + ALT + D	
		Free Cursor while chasing		
	QI	Cursor Auto-Return after playing	CTRL + ALT + C	
		Set Focus to the Timeline		
		Show Media	ALT + J	
		TimeCode resolution	+	
		Waveform display	+	
		Zoom	+	
		Tracks	•	
		Scroll Timeline	•	
		Libraries	•	
		Scales / Toolbars	•	
		Windows / Tools	•	
		Editor Tabs	•	
		Customize	۱.	
	ТX	All Settings	ALT + G	
Fixed Cursor while p	aying	」 このオプションを有効にする。 に固定し、タイムラインを移動 ションは Settings > All Sett の"Fixed Cursor Settings	と、再生中に Play ガ かさせます。 Play カー ti ngs > Application "の設定が反映されま	カーソル のポジションを画面上 ·ソルが画面で固定されるポジ › > Playback/Record ページ ます。
Free Cursor while pla	ying	このオプションを有効にすると します。Playカーソルが画面の ラインの表示を残します。	と、再生中にPlayカー の端へ到達しても、画	-ソルがタイムライン上を移動 画面をスクロールせずにタイム
Free Cursor while cha	asing	このオプションを有効にすると の機器がStop / Rew / FF / F イン表示を移動できます。この ェイスさせたまま、現在のTC うために有効です。	と、Pyramixがチェイン Play / Locateなどを行 のモードは、シネマの ポジションに関係なく	スしているTimeCodeマスター 行っていても、自由にタイムラ ミックス時などにPyramixをチ 迅速に編集・調整の作業を行
Cursor Auto-Return a playing	fter	このオプションを有効にすると の位置(再生をスタートしたホ	と、再生を止めた時に ペイント) へ戻ります。	に自動的に Playカーソル が元

 Set Focus to the Timeline
 タブ画面や他の画面を開いて作業している場合、タイムラインヘコマンド機能を 戻します。キーボード・ショートカットに割り当てておくと便利です。

 Show Media
 このオプションを有効にすると、選択したクリップのオリジナルの波形を灰色に 表示します。また、トラックの上下にはクリップのオリジナルの長さに合わせて 赤色のラインが表示されます。

 TimeCode Resolution >

TimeCodeルーラーのスケール単位をframeに設定します
TimeCodeルーラーのスケール単位をsampleに設定します
TimeCodeルーラーのスケール単位をmsecに設定します。





TimeCodeルーラーのスケール単位をCD frameに設定します。 **CD** frames - - - - - -CDマーカーがセットされている場合、TimeCodeディスプレイにCDトラッ Display as CD time クの経過時間を表示します。 Alternate TimeCode Scale - Frames Alternate TimeCode Scale - Samples Alternate TimeCode Scale - [ms] Alternate TimeCode Scale - CD Frames Alternate TimeCode Scale Settings Waveform Display > トラック上の波形表示を拡大します。 Larger Smaller トラック上の波形表示を縮小します。 x1 トラック上の波形表示を1倍にします。 トラック上の波形表示を2倍にします。 x2 トラック上の波形表示を4倍にします。 x4 x8 トラック上の波形表示を8倍にします。 x16 トラック上の波形表示を16倍にします。 トラック上の波形表示を32倍にします。 x32 トラック上の波形表示を64倍にします。 x64 dB トラック上の波形表示をdB表示にします。 現在選択しているクリップの波形が最適に表示されるように全体の波形 Auto-Scale Individual Waveform 表示をオートスケールします。 Auto-Scale 現在選択しているトラックの波形が最適に表示されるように全体の波形 Visible Waveform 表示をオートスケールします。 **Show Full Waveform** 波形表示を上下対称に表示します。 Show Half Waveform / Origin 波形表示を上半分のみに切り替えて表示します。 波形表示をダイナミックレンジ基準で表示します。 Show Dynamic Waveform Hide Clip Name when 波形表示をしている場合、クリップ名を非表示にします。 Waveform Shown Zoom > 選択したクリップまたはリージョン全体が見えるようにズーム表示しま Fit in window す。 1つ前のズームしたズームサイズと位置へ表示を戻します。 Previous zoom Playカーソルの位置を中心にズームインします。 Zoom In Zoom Out Playカーソルの位置を中心にズームアウトします。 Recall Preset > Zoom 1~5 Zoomサイズのプリセット Zoom 1~5 をリコールします。 Set Preset > Zoom 1~5 Zoomサイズをプリセット Zoom 1~5 にセットします。

Pyramix ユーザーマニュアル

Pyramix

Auto Zoo	m Selection	このオプションを有効にすると、クリップまたはリージョンを選択した場合 に全体が見えるよう自動ズームします。
Tracks >		
Show all	Tracks	非表示になっているトラックおよびTrackグループで表示を折りたたんで 簡易表示されているトラックをすべて表示にします。
Hide Trac selection	cks without	セレクション範囲が設定されているトラック以外をすべて非表示にしま す。
Fit View f	to >	
Fit V	iew to 1 Track	トラックを垂直方向へスケーリングして1トラック表示にします。
Fit V	iew to 2 Tracks	トラックを垂直方向へスケーリングして2トラック表示にします
Fit Vi	iew to 4 Tracks	トラックを垂直方向ヘスケーリングして4トラック表示にします
Fit Vi	iew to 8 Tracks	トラックを垂直方向へスケーリングして 8 トラック表示にします
Fit Vi	iew to 16 Tracks	トラックを垂直方向ヘスケーリングして 16 トラック表示にします
Fit Vi	iew to All Tracks	トラックを垂直方向ヘスケーリングして全トラック表示にします
Enlarge 1	Frack Size	選択しているトラックの表示サイズを拡大します。
Reduce 1	Frack Size	選択しているトラックの表示サイズを縮小します。
Track Siz	e Mini	選択しているトラックの表示サイズをMini表示(1行)にします。
Track Siz	e Medium	選択しているトラックの表示サイズをMedium表示(2行)にします。
Track Siz	e Large	選択しているトラックの表示サイズをLarge表示(3行)にします。
Track Siz	e Extra Large	選択しているトラックの表示サイズをExtra Large表示(8行)にします。
Scroll Timelin	1e >	
Scroll Tir		
	neline Left	タイムラインを左方向へスクロールします。
Scroll Tir	neline Left neline Right	タイムラインを左方向へスクロールします。 タイムラインを右方向へスクロールします。
Scroll Tir Scroll Tir	neline Left neline Right neline Up	タイムラインを左方向へスクロールします。 タイムラインを右方向へスクロールします。 タイムライン(トラック)を上方向へスクロールします。
Scroll Tir Scroll Tir Scroll Tir	neline Left neline Right neline Up neline Down	タイムラインを左方向へスクロールします。 タイムラインを右方向へスクロールします。 タイムライン(トラック)を上方向へスクロールします。 タイムライン(トラック)を下方向へスクロールします。
Scroll Tir Scroll Tir Scroll Tir Scroll Tir Libraries >	neline Left neline Right neline Up neline Down	タイムラインを左方向へスクロールします。 タイムラインを右方向へスクロールします。 タイムライン(トラック)を上方向へスクロールします。 タイムライン(トラック)を下方向へスクロールします。
Scroll Tir Scroll Tir Scroll Tir Scroll Tir Libraries > Folders >	neline Left neline Right neline Up neline Down	タイムラインを左方向へスクロールします。 タイムラインを右方向へスクロールします。 タイムライン(トラック)を上方向へスクロールします。 タイムライン(トラック)を下方向へスクロールします。
Scroll Tir Scroll Tir Scroll Tir Libraries > Folders > Libra Libra Libra	neline Left neline Right neline Up neline Down ry Folders Up ny Folders Down ny Folders Collapse ny Folders Expand / F	タイムラインを左方向へスクロールします。 タイムラインを右方向へスクロールします。 タイムライン(トラック)を上方向へスクロールします。 タイムライン(トラック)を下方向へスクロールします。
Scroll Tir Scroll Tir Scroll Tir Libraries > Folders > Libra Libra Libra Libra	neline Left neline Right neline Up neline Down ny Folders Up ny Folders Down ny Folders Collapse ny Folders Expand / F	タイムラインを左方向へスクロールします。 タイムラインを右方向へスクロールします。 タイムライン(トラック)を上方向へスクロールします。 タイムライン(トラック)を下方向へスクロールします。

Library List Up Library List Down Library List Focus On Folders Library List Focus On Trimmer





Trimmer >	
Library Trimmer Focus C Library Trimmer Play Fro Library Trimmer Play Fro Library Trimmer Stop Library Trimmer Set In P Library Trimmer Set Out Library Trimmer Set Syn	Dn List om In om Start oint Point c Point
Scales / Toolbars >	
Hide All Toolbars	現在表示しているツールバーを非表示にします。 もう一度選択するとリストアします。
TimeCode Toolbar	TimeCodeツールバーの表示/非表示を切り替えます。
Alternate TimeCode Scale	Alt TimeCodeスケールを追加表示します。
Alternate TimeCode Scale Settings	Alt TimeCodeスケールを表示している場合、Alternate TimeCode Scale Settingsダイアログを開きます。
Feet	Feet スケールを追加表示します。
Feet Settings	Feetスケールを表示している場合、Feet Settingsダイアログを開きます。
Bars & Beats	Bars & Beatsスケールを追加表示します。
Bars & Beats Settings	Bars & Beatsスケールを表示している場合、 Bars & Beats Settings ダイ アログを開きます。
Bars & Beats Grid	Bars & Beatsスケールを表示している場合、タイムラインに Bars & Beats グリッドを表示します。
Тетро Мар	Bars & Beats スケールを表示している場合、 Tempo Map スケールを追加 表示します。
Source - Destination	Source - Destinationツールバーの表示/非表示を切り替えます。
Transport Toolbar	Transportツールバーを表示/非表示します。
Automation Toolbar	Automationツールバーを表示/非表示します。
Windows / Tools >	
Transport	Transportウィンドウを表示/非表示します。
Mixer	Mixerウィンドウを表示/非表示します。
Monitor	Monitorウィンドウを表示/非表示します。
Meter Bridge	Meter Bridgeウィンドウを表示/非表示します。
Final Check Metering	Final Check Meteringウィンドウを表示/非表示します。
Media Management	Media Management Folderウィンドウを表示/非表示します。
Global libraries	Global Librariesウィンドウを表示/非表示します。
Fade Library	Fade libraryワィンドワを表示/非表示します。
Information	Informationウィンドウを表示/非表示します。
On the Air	On the Airウィンドウを表示/非表示します。
I/O Status	I/O Statusウィンドウを表示/非表示します。

Pyramix ユーザーマニュアル





Editor Tabs >	
Overview	Overviewタブ画面を開きます。
EDL	EDL Tabタブ画面を開きます。
Document Libraries	Document Librariesタブ画面を開きます。
Tracks	Tracksタブ画面を開きます。
Track Groups	Track Groupsタブ画面を開きます。
Playlists	Playlistsタブ画面を開きます。
Workspaces	Workspacesタブ画面を開きます。
Selection	Selectionタブ画面を開きます。
Fade Editor	Fade Editorタブ画面を開きます。
Markers	Markersタブ画面を開きます。
CD	CDタブ画面を開きます。
Notes	Notesタブ画面を開きます。
Media Management	Media Managementタブ画面を開きます。
Global Libraries	Global Librariesタブ画面を開きます。
ADR	ADRタブ画面を開きます。
Log	Logタブ画面を開きます。
Show all Tabs	すべてのタブをドックに表示にします。
Close all Tabs	すべてのタブを非表示にします。
Toggle Show/Close	Show all Tabs と Close all Tabs をトグル切り替えできます。
all Tabs	キーボード・ショートカットに割り当てたいときに便利です。
Dock all Tabs	現在開いているタブのフローティング画面をすべてドックへ戻します。
Load Default Tabs Layout	デフォルトのタブ・レイアウトを呼び出します。
Save Default Tabs Layout	現在のタブ・レイアウトをデフォルトとして保存します。
Always Use Default Tabs Layout	このオプションを有効にすると、常にデフォルトのタブ・レイアウトを使用し ます。
Tabs layout Presets >	
Save Tabs Layout Preset	: 1 ~ 10
Load Tabs Layout Prese	t 1 ~ 10
Customize >	
Keyboard Shortcut Editor	Keyboard Shortcut Editorを開きます。
Macro Editor	Macrosウィンドウを開きます。
All Settings Pyr	amix Settingsウィンドウを開きます。



Clips

Clip	S	
	Select	+
	Nudge	•
N A	Set Sync Point to Cursor	CTRL + M
Ŧ	Send Sync Point to Curso	r CTRL + ALT + M
	Group	CTRL + G
X	Ungroup	CTRL + U
â	Lock	CTRL + L
í.	Unlock	CTRL + K
â	Lock Horizontal Drag	
	Clip Gain	CTRL + SHIFT + G
%	Mute Clip	CTRL + SHIFT + M
	Rename	
Þ	Edit Fade near Cursor	Q
	Edit Fade near Mouse	W
	Fade In	+
	Fade Out	+
	X Fade	•
	Envelope	•
	Waveform	•
T	Properties	

_

r

Select >

Select All	タイムライン上のクリップをすべて選択します。
Select All to Mark In	トラックの先頭からMark Inまでのクリップをすべて選択します。
Select All between Marks	Mark In/Out間 のクリップをすべて選択します。
Select All from Mark Out	Mark Outからトラックの最後までのクリップをすべて選択します。
Select Online Clips	タイムライン上にあるOnlineクリップをすべて選択します。
Select Offline Clips	タイムライン上にあるOfflineクリップをすべて選択します。
Deselect All	クリップの選択をすべて解除します。
Select Previous Clip	現在選択しているクリップの左隣のクリップへ選択を移動します。
Select Next Clip	現在選択しているクリップの右隣のクリップへ選択を移動します。
Add Previous Clip to	現在選択しているクリップの左隣のクリップを追加選択します。
Selection	
Add Next Clip to Selection	現在選択しているクリップの右隣のクリップを追加選択します。
Add all Preceding Clips to	現在選択しているクリップからトラックの先頭までのクリップを全て選択し
Selection	ます。
Add all Following Clips to	現在選択しているクリップからトラックの最後までのクリップを全て選択し
Selection	ます。



1	1)
60	2-1	
	1	-

Select Next Clip Crossfa Select Previous Clip Crossfade	de クロスフェードがかかっている次のクリップへ選択を移動します。 クロスフェードがかかっている1つ前のクリップへ選択を移動します。
Nudge >	
Nudge to Previous Edit	選択したクリップを左方向の編集ポイント(クリップやマーカーなど)ヘナ ッジ移動します。
Nudge to Next Edit	選択したクリップを右方向の編集ポイント(クリップやマーカーなど)ヘナ ッジ移動します。
Nudge to Left	現在のNudge Settingの値で、選択したクリップが左へ移動します。
Nudge to Right	現在のNudge Settingの値で、選択したクリップが右へ移動します。
Nudge to Left Custom	レジスタに入力した任意の値で、選択したクリップが左へ移動します。
Nudge to Right Custom	レジスタに入力した任意の値で、選択したクリップが右へ移動します。
Nudge to Left Custom in Bars/Beats	レジスタに入力した任意のBars/Beatsの値で、選択したクリップが左へ 移動します。
Nudge to Right Custom Bars/Beats	in レジスタに入力した任意のBars/Beatsの値で、選択したクリップが右へ 移動します。
Nudge In to Left	現在のNudge Settingの値で、選択したクリップのStartを左へトリムします。 クリップの長さはその分長くなります。
Nudge In to Right	現在のNudge Settingの値で、選択したクリップのStartを右へトリムしま す。 クリップの長さはその分短くなります。
Nudge Out to Left	現在のNudge Settingの値で、選択したクリップのEndを左へトリムしま す。 クリップの長さはその分短くなります。
Nudge Out to Right	現在のNudge Settingの値で、選択したクリップのEndを右へトリムしま す。 クリップの長さはその分長くなります。
Nudge Media to Left	現在のNudge Settingの値で、選択したクリップのMediaを左へスリップ します。 クリップの長さは変わりません。
Nudge Media to Right	現在のNudge Settingの値で、選択したクリップのMediaを右へスリップ します。 クリップの長さは変わりません。
Move Up	
Move Down	選択したクリップまたはリージョンを、1つ下のトラックへ移動します。
Move Up with Fade	選択したクリップまたはリージョンを、1つ上のトラックへ移動します。 移動先のトラックにあるクリップと重なる部分がある場合は、自動的にク ロスフェード処理されます。
Move Down with Fade	選択したクリップまたはリージョンを、1つ下のトラックへ移動します。 移動先のトラックにあるクリップと重なる部分がある場合は、自動的にク ロスフェード処理されます。
Current Setting >	
Nudge Setting 1~5	Nudge Setting 1~5の設定値を呼び出してセットします。
Set Sync Point to Cursor Send Sync Point to Cursor	現在のPlayカーソル位置にクリップのシンクポイントを設定します。 選択しているクリップのシンクポイントへPlayカーソルをロケートします。



Se.	1	-

Group	選択したクリップをグループ化します。
Ungroup	選択したクリップのグループを解除します。
Lock	選択したクリップをロックして、編集 / 移動ができないようにします。
Unlock	選択したクリップのロックを解除して、再び編集 / 移動できるようにします。
Lock Horizontal Drag	このオプションを有効にすると、クリップの水平方向の移動を禁止します。
Clip Gain	選択したクリップに対してゲインの設定を行います。
Mute Clip	選択したクリップをすべてミュートします。
Rename	選択したクリップの名前を変更します。 Rename Clipsダイアログが開き、ユー

選択したクリッフの名前を変更します。Rename Clipsタイアログが開き、ユー ザーが入力したテキスト(Prefix)と各種チェックボックスのデータとの 組み合せで構成することができます

Rename Clips	
Options	
Keep Current Name	Remove Track Number
Prefix	
Track Name	🔽 Track Number - X
Media Scene & Take	Scene & Take Separator : /
Media Name	Media Track Number (X)
🔲 Media Tape Name	Media Track Type -T
Media File Name	Ignore File Extension
Suffix	
Auto number clips	Start Numbering at: 1
Items Separator:	
	OK Cancel

Options Keep Current Name

チェックすると、現在のクリップ名を残したまま指定したテキスト等をクリ ップ名に追加することができます。 クリップの名前からTrackナンバーを削除します。 RenameのPrefixをテキスト入力できます。

Remove Track Number Prefix





Track Name Track Number - X Media Scene & Take Media Name Media Track Number Media Tape Name Media File Name Ignore File Extension Include Full Path		
Suffix	追加したいサフィックスをテキスト入力できます。	
Auto number clips	チェックすると、クリップ名に追加して付番します。	
Starting Numbering at:	付番の最初の数字を入力します。	
Items Separator	PrefixやSuffixなどの名前を区切るセバレーターを入力できます。	
Edit Fade near Cursor	選択しているトラックでPlayカーソルの接点にあるクリップを自動選択して、 Fade Editor画面を開きます。	
Edit Fade near Mouse	Mouseカーソルの付近にあるクリップを自動選択して、 Fade Editor 画面を開 きます。	
Fade In > Fade Out > X Fade >		
Note: Fade In , Fade Out , X Fadeは共通のサブ・メニューを含んでいます。 以下は、 Fade Inのサブ・メニューを説明しています。		
Fade In New	任意のクリップの指定範囲に新しいFade Inを作成します。	
Fade In Edit	Fade Editor画面を開いて、任意のクリップの指定範囲に新しいFade In を作成します。	
Default >		
Fade In Default	選択したクリップにデフォルトのFade Inを作成します。	
Fade In Default Curv	e 選択したクリップにデフォルトのFade In(カーブのみ)を作成します。	
Fade In Standard >		
Fade In Power Linea	r 選択したFade InにPower Linearのカーブを適用します。	
Fade In Tension Line	ear 選択したFade InにTension Linearのカーブを適用します。	
Fade In dB Linear	選択したFade InにdB Linearのカーブを適用します。	
Fade In Cosine	選択したFade InにCosineのカーブを適用します。	
Fade In Root Cosine	選択したFade InにRoot Cosineのカーブを適用します。	
Envelope >		
Envelope Reset	選択しているトラック上で、セレクション範囲のエンベロープ情報をリセッ トしてデフォルト値に戻します。	
Envelope Reset Selection	n セレクション範囲が設定されているすべてのトラックで Envelope Reset を実行します。	
Envelope Copy to Select	ion 選択しているトラック上で、セレクション範囲のエンベロープ情報をコピー して、セレクション範囲が設定されている他のトラックへコピーします。	





Envelope Punch	選択しているトラック上で、任意のクリップエンベロープをトリム調整しま す。 Punch Envelopeダイアログが開きます。
Envelope Punch Selec	tion クリップが選択されているすべてのトラックで Punch Envelope を実行し ます。 Punch Envelopeダイアログが開きます。
Waveform >	
Waveform follow Track	トラック・ヘッダーのWaveformアイコンの設定に従ってクリップの 波形を表示します。 デフォルト
Waveform force Waveform	トラック・ヘッダーのWaveformアイコンによる設定に関わらず、選 択したクリップは常に波形を表示します。
Waveform force Name	トラック・ヘッダーのWaveformアイコンによる設定に関わらず、選 択したクリップは常に名前のみを表示(ブロック表示)します。
Generate Waveform	選択したクリップの波形データをバックグラウンド処理で生成します。
Properties Se	electionウィンドウが開いて、選択したクリップのプロパティ情報を表示します。



Tracks

Trac	ks		
<u>512</u> 213	Ad	ld Audio Track	CTRL + SHIFT + N
×	De	lete Track	CTRL + SHIFT + DELETE
×	De	lete to Last Track CTRL	+ SHIFT + ALT + DELETE
	Au	to-connect	
[6]	Se	lect Previous Track Group	þ
[<u>@]</u>	Se	lect Next Track Group	
	Du	plicate Selected Track Gr	oup
	Au	to Create/Delete Track G	roups
Ļ	Se	lect Previous Track	UP
1	Se	lect Next Track	DOWN
	De	select Track	SHIFT + ESC
5 8 3	Au	to Select Tracks	
	Se	lected Track	•
#	Sy	nchronize Tracks & Strip	5
***	Se	lect All Clips	CTRL + SHIFT + A
	Se	lect All Clips to Mark In	CTRL + SHIFT + I
	Se	lect All Clips between Ma	arks CTRL + SHIFT + B
	Se	lect All Clips from Mark (Out CTRL + SHIFT + J
+++	De	select All Clips	CTRL + SHIFT + D
₽	Rip	ople	
	Ext	tend	

Add Audio Track	Create Tracksダイアログが開き、新しいトラックとミキサーストリッ プを追加します。
Delete Track	選択したトラックを削除します。
Delete to Last Track	選択したトラックとそれ以降にあるすべてのトラックを一度に削除します。
Auto-connect	トラック出力とミキサーの入力ストリップを自動接続します。
Select Previous Track Group	現在選択しているTrackグループの上にある別のTrackグループに選択を 移動します。
Select Next Track Group	現在選択しているTrackグループの下にある別のTrackグループに選択を 移動します。
Duplicate Selected	現在選択しているTrackグループの下に同じ構成のTrackグループを複製
Track Group	します。
Auto Create/Delete	このオプションを有効にすると、クリップをインサートする際に必要に応じて
Track Groups	Trackグループを自動作成します。
Select Previous Track	現在選択しているトラックの上のトラックに選択を移動します。
Select Next Track	現在選択しているトラックの下のトラックに選択を移動します。
Deselect Track	トラックの選択を解除します。

Pyramix

Auto Select Tracks	タイムライン上をクリックしたり、Moveコマンドなどでクリップを移動してきた りした場合など、自動的にそのトラックを選択します。	
Selected Track >		
Mute Solo Monitoring Mode Record Ready Display Mode Show/Hide Automation Show/Hide Automation Sub	-Tracks	
Automation Init Automation Snapshot Automation Snapshot Regio Automation Delete Automation Erase Automation Trim	on	
Synchronize Tracks & Strips	トラックとミキサーのストリップを連動させます。 ミキサーのConfigureページなどでストリップを作成/削除/移動すると、トラ ックも連動(作成/削除/移動)します。 ストリップを削除した場合、接続しているトラックに何もクリップがない(空ト ラック)場合だけトラックが削除されます。 トラックにクリップが存在する場合は、ミキサーとの接続が解除された状態 でトラックは残ります。	
Select All Clips Select All Clips to Mark In Select All Clips between Marks Select All Clips from Mark Out Deselect All Clips	選択しているトラック上ですべてのクリップを選択します。 選択しているトラック上でMark Inより前のクリップをすべて選択します。 選択しているトラック上でMark In/Out間のクリップをすべて選択します。 選択しているトラック上でMark Outより後のクリップをすべて選択します。 選択しているトラック上ですべてのクリップ選択を解除します。	
Ripple Extend	Ripple Tracksダイアログを開きます。 現在選択しているトラック上のクリップを指定した間隔分リップルします。 Extend Tracksダイアログを開きます。 現在選択しているトラック(クリップを含む)の拡張トラックを作成します。	





Cursors & Marks

Curs	or and Marks	
	Nudge Cursor	•
	Nudge Marks	•
	Nudge Gates	•
	Current Nudge Setting	•
	Goto TimeCode	NUM 6
00.0	Goto Foot	SHIFT + NUM 6
00,0	Goto Beat	CTRL + NUM 6
T→	Cursor to Mark In	NUM 4
Ī→I	Cursor to Mark Out	NUM 5
Τ÷Γ	Cursor to Gate In	
Ι÷	Cursor to Gate Out	
ļ,	Cursor to Selected Marker	SHIFT + ENTER
₽	Cursor to Start of Selected Track	
- }∷	Cursor to End of Selected Track	
	Auto Center on Goto	
	Auto-Select Marker before Curso	r
→Ī	Mark In to Cursor	NUM 7, F7
→]	Mark Out to Cursor	NUM 8, F8
ΕŦ	Gate In to Cursor	
H	Gate Out to Cursor	
F	Marks to Selection	ENTER
8	Lock Marks	CTRL + SHIFT + L
	Hide Marks	
	Add Marker to Cursor	NUM 9
۳Ä)	Prompt for Marker Name at inse	tion
×	Delete Selected Marker	SHIFT + DELETE
	Move Selected Marker to Cursor	CTRL + ENTER
-	Set	•
	Goto	•
9	Select Previous Marker	
	Select Next Marker	
Ŧ	Show Cursor	
÷	Show Mark In	
÷	Show Mark Out	
[Show Gate In	
	Show Gate Out	
	Show Selected Marker	
•	Add CD Start Marker to Cursor	SHIFT + ALT + ENTER
A	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



	2	
5	2-1	
2	1	-

Nudge Cursor >	
Nudge Cursor to Previous Edit	Playカーソルを1つ前の編集ポイントヘナッジします。
Nudge Cursor to Next Edit	Playカーソルを次の編集ポイントヘナッジします。
Nudge Cursor to Previous Clip	Playカーソルを1つ前のクリッフへナッシします。
Nudge Cursor to Next Clip	Playカーソルを次のクリップへナッジします。
Nudge Cursor to Previous Clip Fade	Playカーソルを1つ前のフェードへナッジします。
Nudge Cursor to Next Clip Fade	Playカーソルを次のフェードヘナッジします。
Nudge Cursor to Previous Marker	Playカーソルを1つ前のマーカーヘナッジします。
Nudge Cursor to Next Marker	Playカーソルを次のマーカーヘナッジします。
Nudge Cursor to Previous CD Marker	Playカーソルを1つ前のCDマーカーヘナッジします。
Nudge Cursor to Next CD Marker	Playカーソルを次のCDマーカーヘナッジします。
Nudge Cursor to Left	Playカーソルを左方向へナッジします。
Nudge Cursor to Right	Playカーソルを右方向へナッジします。
Nudge Cursor to Left with Region	リージョンを選択しながらPlayカーソルを左方向へナッジします。
Nudge Cursor to Right with Region	リージョンを選択しながらPlayカーソルを右方向へナッジします。
Nudge Cursor to Left Custom	Playカーソルを指定した長さ分左方向へナッジします。
Nudge Cursor to Right Custom	Playカーソルを指定した長さ分右方向へナッジします。
Nudge Cursor to Left Custom in Bars/Beats	Playカーソルを指定したBars/Beatsの分左方向へナッジします。
Nudge Cursor to Right Custom in Bars/Beats	Playカーソルを指定したBars/Beatsの分右方向へナッジします。
Nudge Cursor to Previous Foot	
Nudge Cursor to Next Foot	- Playカーソルを次のFootヘナッジします。
Nudge Cursor to Previous Foot	Playカーソルを1つ前のFoot Frameヘナッジします。
Nudge Cursor to Next Foot Frame	Playカーソルを次のFoot Frameヘナッジします。
Nudge Cursor to Previous Bar	
Nudge Cursor to Next Bar	Playカーソルを次のBarヘナッジします。
Nudge Cursor to Previous Beat	Playカーソルを1つ前のBeatヘナッジします。
Nudge Cursor to Next Beat	· Playカーソルを次のBeatヘナッジします。
Nudge Cursor to Previous Grid	・ Playカーソルを1つ前のGrid Stepヘナッジします。
Nudge Cursor to Next Beat Grid Step	Playカーソルを次のGrid Stepヘナッジします。
Nudge Marks >	
Nudge Mark In to Left	Mark Inを左ヘナッジします。
Nudge Mark In to Right	Mark Inを右ヘナッジします。
Nudge Mark In to Left Custom	Mark Inを指定した長さ分左方向へナッジします。





Nudge Mark In to Left Custom in Mark Inを指定したBars/Beatsの分左方向へナッジします。 Bars/Beats Nudge Mark In to Right Custom in Mark Inを指定したBars/Beatsの分右方向へナッジします。	
Nudge Mark In to Right Custom in Mark Inを指定したBars/Beatsの分右方向ヘナッジします。	
Bars/Beats	
Nudge Mark Out to Left Mark Outを左ヘナッジします。	
Nudge Mark Out to Right Mark Outを右へナッジします。	
Nudge Mark Out to Left Custom Mark Outを指定した長さ分左方向ヘナッジします。	
Nudge Mark Out to Right Custom Mark Outを指定した長さ分右方向ヘナッジします。	
Nudge Mark Out to Left Custom in Mark Outを指定したBars/Beatsの分左方向ヘナッジします。 Bars/Beats	
Nudge Mark Out to Right Custom Mark Outを指定したBars/Beatsの分右方向ヘナッジします。 in Bars/Beats	
Nudge Gates >	
Nudge Gate In to Left Gate Inを左ヘナッジします。	
Nudge Gate In to Right Gate Inを右ヘナッジします。	
Nudge Gate Out to Left Gate Outを左ヘナッジします。	
Nudge Gate Out to Right Gate Outを右ヘナッジします。	
Current Nudge Setting >	
Nudge Setting 1 Nudge Setting 2 Nudge Setting 3 Nudge Setting 4 Nudge Setting 5	
Goto TimeCode Goto TimeCodeダイアログで指定したTimeCodeヘロケートします。	
Goto Foot Goto Footダイアログで指定したFootタイムヘロケートします。	
Goto Beat Goto Beatダイアログで指定したBeatタイムヘロケートします。	
Cursor to Mark In PlayカーソルをMark Inへ移動します。	
Cursor to Mark Out PlayカーソルをMark Outへ移動します。	
Cursor to Gate In Playカーソルを選択しているTrackグループのGate Inへ移動します。	
Cursor to Gate Out Playカーソルを選択しているTrackグループのGate Outへ移動します	٢.
Cursor to Selected Marker Playカーソルを選択しているマーカーへ移動します。	_
Cursor to Start of Selected Track Playカーソルを選択しているトラック上の最初のクリップへ移動します	0
Cursor to End of Selected Track Playカーソルを選択しているトラック上の最後のクリップへ移動します	- 0
Auto Center on Goto このオブションを有効にすると、Playカーソルをロケートした際に、移た新しいPlayカーソルの位置を画面の中央に表示します。	動し
Auto-Select Marker Beforeこのオプションを有効にすると、Playカーソルをロケートした際にPlayCursorーソルの直前に設定されているマーカーを選択します。	<i>י</i> לי





Mark In to Cursor	Playカーソルの位置にMark Inを設定します。			
Mark Out to Cursor	Playカーソルの位置にMark Outを設定します。			
Gate In to Cursor	Playカーソルの位置に現在選択しているTrackグループのGate Inを設 定します。			
Gate Out to Cursor	Playカーソルの位置に現在選択しているTrackグループのGate Outを設 定します。			
Marks to Selection	現在選択している範囲にMark In/Outを設定します。			
Lock Marks	現在設定しているMark In/Outの間隔を固定します。			
Hide Marks	Mark In/Outのカーソル表示を非表示にします。			
Add Marker to Cursor	Playカーソルの位置に新しいマーカーを追加します。			
Prompt for Marker Name at	このオプションを有効にすると、新しいマーカーを追加した時にAdd			
insertion	New Markerダイアログが開き、マーカーの名前と色を設定できます。			
Delete Selected Marker	選択しているマーカーを削除します。			
Move Selected Marker to Cursor	Playカーソルの位置に選択しているマーカーを移動します。			
Set >				
Set Marker 1~10 Playカーソ	ルの位置にMarker #1~10を追加します。			
Goto >				
Goto Marker 1~10 Playカーソ	ルをMarker #1~1000位直へ移動します。			
Select Provious Marker	現在選択しているマーカーの1つ前のマーカーを選択します			
Select Next Marker	現在選択しているマーカーの1つ後のマーカーを選択します			
Show Cursor	現在のPlayカーソルの位置を画面の中央に表示します。			
Show Mark In	現在のMark Inの位置を画面の中央に表示します。			
Show Mark Out	現在のMark Outの位置を画面の中央に表示します。			
Show Gate In	現在選択しているTrackグループのGate Inの位置を画面の中央に表示 します。			
Show Gate Out	現在選択しているTrackグループのGate Outの位置を画面の中央に表 示します。			
Show Selected Marker	現在選択しているマーカーの位置を画面の中央に表示します。			
Add CD Start Marker to Cursor	Playカーソルの位直にCD Startマーカーを追加します。			
Add CD Stop Marker to Cursor	Playカーソルの位置にCD Stopマーカーを追加します。			
Add CD Index Marker to Cursor	Playカーソルの12直にCD Indexマーカーを追加します。			
Delete Selected CD Marker	選択しているCDマーカーを削除します。			
CD Mark Groups	Groupされにクリッフに対してCD Start/Stopマーカーを追加します。			



Selection

Sele	ction		-		
	Nudge	×	<u>_</u>	Nudge to Left	CTRL + SHIFT + LEFT
ŀ≣	Set Cursor to Selection Start	;	14	Nudge to Right	CTRL + SHIFT + RIGHT
Di	Set Cursor to Selection Start with Preroll		1	Nudge Start to Left	CTRL + ALT + LEFT
飅	Set Cursor to Selection Start with Preroll #2		1	Nudge Start to Right	CTRL + ALT + RIGHT
飅	Set Cursor to Selection Start with Preroll #3		Ц.	Nudge End to Left	CTRL + SHIFT + ALT + LEFT
H	Set Cursor to Selection End	#	9	Nudge End to Right	CTRL + SHIFT + ALT + RIGHT
Ħ	Set Selection Start to Cursor	[⊡†	Move Selection Up	CTRL + UP
Ħ	Set Selection End to Cursor]	500¥	Move Selection Down	CTRL + DOWN
	Select between Gates		圕	Grow Selection Up	CTRL + SHIFT + UP
	Gates to Selection		圜	Grow Selection Down	CTRL + SHIFT + DOWN
Ŧ	Auto Select Clip(s) under Cursor		≞	Narrow Selection Up	CTRL + SHIFT + ALT + DOWN
Ŧ	Select Clip(s) under Cursor	X	藼	Narrow Selection Down	n CTRL + SHIFT + ALT + UP
Ŧ	Add/Remove Clip(s) under Cursor to Selection	n			
6	Undo Selection BACKSPA	ACE			
	Redo Selection SHIFT + BACKSPA	ACE			
8	Undo / Redo Selection CTRL + BACKSPA	ACE			

Nudge >	
Nudge to Left	現在のセレクション範囲を左へナッジします。
Nudge to Right	現在のセレクション範囲を右へナッジします。
Nudge Start to Left	現在のセレクション範囲のStartを左へナッジして増やします。
Nudge Start to Right	現在のセレクション範囲のStartを右へナッジして減らします。
Nudge End to Left	現在のセレクション範囲のEndを左へナッジして減らします。
Nudge End to Right	現在のセレクション範囲のEndを右へナッジして増やします。
Move Selection Up	現在のセレクション範囲を1つ上のトラックへ移動します。
Move Selection Down	現在のセレクション範囲を1つ下のトラックへ移動します。
Grow Selection Up	現在のセレクション範囲に1つ上のトラックも追加します。
Grow Selection Down	現在のセレクション範囲に1つ下のトラックも追加します。
Narrow Selection Up	現在のセレクション範囲から上のトラックを1つ除外します。
Narrow Selection Down	現在のセレクション範囲から下のトラックを1つ除外します。
Set Cursor to Selection Start	Playカーソルを現在のセレクション範囲のStartへロケートします。
Set Cursor to Selection Start with Preroll	Playカーソルを現在のセレクション範囲のStartからPrerollを加えた位置 ヘロケートします。
Set Cursor to Selection Start with Preroll #2	Playカーソルを現在のセレクション範囲のStartからPreroll#2を加えた位 置へロケートします。
Set Cursor to Selection Start with Preroll #3	Playカーソルを現在のセレクション範囲のStartからPreroll#3を加えた位 置へロケートします。





Set Cursor to Selection End	Playカーソルを現在のセレクション範囲のEndへロケートします。
Set Selection Start to Cursor Set Selection End to Cursor	現在のPlayカーソルの位置を、セレクション範囲のStartにセットします。 現在のPlayカーソルの位置を、セレクション範囲のEndにセットします。
Select between Gates Gates to Selection	Gate In/Outマーカーの範囲をセレクション選択します。 現在のセレクション範囲へGate In/Outマーカーを移動します。
Auto Select Clip(s) under Cursor	このオプションを有効にすると、選択しているトラック上でPlayカーソルの 接点にあるクリップを自動選択します。
Select Clip(s) under Cursor	選択しているトラック上でPlayカーソルの接点にあるクリップを選択しま す。
Add/Remove Clip(s) under Cursor to Selection	現在のセレクション範囲に加えて、Playカーソルの接点にあるクリップを 追加(Add)選択します。もう一度実行すると、選択を解除(Remove)しま す。
Undo Selection	直前に行ったセレクション選択を取り消し、元のセレクションに戻します。
Redo Selection	Undo Selectionによって取り消されたセレクションを再度選択します。
Undo / Redo Selection	直前に行ったUndo / Redo Selectionをトグルで切り替えます。



Fade Editor



Open Editor	Fade Editorウィンドウを開きます。
Accept & Close Editor	フェードの変更を適用して、 Fade Editorウィンドウを閉じます。
Restore & Close Editor	フェードの変更をキャンセルして、Fade Editorウィンドウを閉じます。
Restore Fade	フェードの変更をキャンセルして、変更前のフェードに戻します。
Undo Fade Change	最後に変更したバラメーターを取り消します。
Previous Fade	1つ前のクリップをフェード編集ポイントとして選択します。
Next Fade	次のクリップをフェード編集ポイントとして選択します。
Xify	選択しているクロスフェードクリップのカーブをリセットして、Standardの "Power"カーブを適用します。
Show Faders & Control	Fade Editorウィンドウ内にFaders & Controlセクションを表示します。
Show Parameters & Options	Fade Editorウィンドウ内にParameters & Optionsセクションを表示しま す。
Display & Zoom >	
Fit Fade	現在のフェードへ自動ズームします(ズーム・リセット)
Zoom In	グラフィック表示をズーム・インします。
Zoom Out	グラフィック表示をズーム・アウトします。
Display & Zoom Options >	
No Auto-Center	
Auto-Center Fade	フェードを自動的に中央に表示します。
Auto-Center Reference Po	int リファレンス・ポイントを自動的に中央に表示します。





Free Zoom Auto-Zoom	ツールバーの自動ズーム(ズーム・リセット),ズーム・イン/ア ウトを使用して、自由にズーム表示を調整できます。 自動的に現在のFadeをZoomします。ツールバーのズーム操 作できません。		
Auto-Zoom/Free	自動的に現在のFadeをZoomします。また、ツールバーのズ ーム操作でズーム表示を調整できます。		
Timeline Zoom Zoom Preset 1~5	タイムラインのズーム操作に依存します。 Zoom Presetsのズームサイズを呼び出して表示します (View > Zoom メニュー)		
Faders & Control > 以下、詳細は"フェー	ド編集 "の章をご参照ください。		
Nudge Out Gain Less Nudge Out Gain More Nudge In Gain Less Nudge In Gain More			
Nudge Intercept Less Nudge Intercept More Nudge Asymmetry Less Nudge Asymmetry More			
Nudge Out Length Less Nudge Out Length More Nudge In Length Less Nudge In Length More			
Nudge Out Position Left Nudge Out Position Right Nudge In Position Left Nudge In Position Right			
Nudge In Media Left Nudge In Media Right Nudge Out Media Left Nudge Out Media Right			
Faders & Control Options >			
Link Length	フェード・イン/アウトの長さをリンクさせます。		
Mirror Length	(Yes/No 設定) フェード・イン / アウトの長さを対称的に(センター)リンク させます。(Yes/No 設定)		
Link Position	フェード・イン / アウトの位置をさせます。 (Yes/No設定)		
Fade Safe	編集しているフェード・クリップの長さが変わった場合、		

Force Safe

Pyramix ユーザーマニュアル

それ以降のクリップをリップルします。



1	1	-	

Audition >	以下、詳細は" フェード編集 "の章をご参照ください。
Audition Audition	X Fade X Fade with Ref
Audition Audition Audition Audition Audition Audition	Out with Curve Out without Curve Out after Fade Out with Curve with Ref Out without Curve with Ref Out after Fade with Ref Out Original Material
Audition Audition Audition Audition Audition Audition	In with Curve In without Curve In before Fade In with Curve with Ref In without Curve with Ref In before Fade with Ref In Original Material
Audition	Options >
Aud	ition Pre-Roll 1~3
Audi	ition Post-Roll 1~3
Audi Audi Audi	ition Speed 100% ition Speed 50% ition Speed 25%
Audi Audi Audi	ition Solo ition Loop ition After Nudge
Memory >	onul 6
Recall M	emory 1~6
Presets >	
Load De Load De Save Def	fault X Curve fault X Preset fault X Preset
Load De Load De Save Def	fault Out Curve fault Out Preset fault Out Preset
Load De Load De Save De	fault In Curve fault In Preset fault In Preset



Media

Med	dia		
	Search Media		
[[++1]	Mount Referenced Media		
8	Auto-Mount Media		
F#1	Select Online Clips		
"	Se	Select Offline Clips	
	Select Used Media ALT + U		
	Select Media present on Project Default Folder		
	Select Media NOT present on Project Default Folder		
	Collect Media to current Project Default Folder		
	Cle	ean Up Media	

Search Media	Search Resultsウィンドウを開きます。
Mount Referenced Media	
Auto-Mount Media	このオプションを有効にすると、OfflineライブラリーからMediaファイルを 使用した場合に自動的にマウントします。
Select Online Clips	タイムライン上でMediaファイルがオンラインのクリップをすべて選択します。
Select Offline Clips	タイムライン上でMediaファイルがオフラインのクリップをすべて選択しま す。
Select Used Media	Media Managerウィンドウを開いて、現在のプロジェクトで使用している Mediaファイルをハイライトで示します。
Select Media present on	現在のプロジェクトで使用しているMediaファイルの中で、Project
Project Default Folder	Default Folderに保存されているMediaファイルをハイライトで示します。 現在のプロジェクトで使用しているMediaファイルの中で、Draiast
Project Default Folder	現在のフロシェクトで使用しているMediaファイルの中で、Project Default Folderとは別の場所に保存されているMediaファイルをハイライ トで示します。
Collect Media to current Project Default Folder	上記 Select Media NOT present on Project Default Folder で見 付かったMediaファイルをProject Default Folderへすべてコピーします。 別のマシーンへ作業を移動したい場合などに便利な機能です。
Clean-Up Media	Choose a Media Folder to Clean-Upウィンドウを開きます。 クリーンアップしたいMediaフォルダを開いてOKをクリックしてください。 現在のプロジェクトで使用していないMediaファイルを、選択したMediaフ ォルダから完全に消去します。



Automation

	Aut	omation
	\$≺	Automation Off
	Alb	Automation Play
	2	Automation Write
	1	Automation Snapshot
	1	Automation Snapshot Last Selection
	1	Automation Snapshot Range
	2	Automation Snapshot Range Last Selection
	X	Delete Selected Points & Interpolate
	×	Delete Selected Points
	:9<	Cut Selected Points
	3	Copy Selected Points
	SI	Paste Points to Cursor
	S.	Paste Points to Original TC
	8	Bus Reassignment on Paste
	2	Auto-Write Mode - Write & Release
	1	Auto-Write Mode - Write & Hold
	≜‡_	Auto-Write Mode - Trim & Release
	<u></u> ≜‡	Auto-Write Mode - Trim & Hold
	<u>∧</u>	Release Mode - Snap
	≜∕	Release Mode - Auto-Release
	<u>A</u>	Release Mode - Write to Next
	A →	Release Mode - Write to End
	2	Release Auto-Writing CTRL + ALT + ESC
	≜	Automation Tracks
	۸X	Automation Settings
had a matting Off		
Automation Off		オートメーションをOff(無効)にします。 オートメーションをDiovモードにします
Automation Play		オートメーションをPlayモートにします。 前回記録したオートメーション・データを再生します。
Automation Write		オートメーションをWriteモードにします。
		前回記録したオートメーション・データを再生しながら、新しいオートメー ション・データ(または変更)の書き込みが行えます
Automation Snapshot		現在のミキサー状態をスナップショットしてオートメーション・イベント(キ
		ー・フレーム)を作成し、現在のPlayカーソルの位置へ挿入します。
		Filter automation Tracks to Snapsnot ワイントワか用さより。



	Č.	
-6-10	27	
	1	-

Automation Snapshot Last Selection	前回スナップショットで作成したオートメーション・イベントを、現在のPlay カーソルの位置へ挿入します。
	Automationツール・バーの Snapshot ボタンを Ctrlキー を押しながらクリ ック選択しても同様に動作します。
	Note: ミキサーの再構築などで前回のスナップショットが無効になった 場合は、 Filter automation Tracks to Snapshotウィンドウが開きま オ
Automation Snapshot Range	。 現在のミキサー状態をスナップショットしてオートメーション・イベント(キ ー・フレーム)を作成し、In/Outマーカーの範囲へ挿入します。
Automation Snapshot Range Last Selection	前回スナップショット・レンジで作成したオートメーション・イベントを、 In/Outマーカーの範囲へ挿入します。
	Automationツール・バーの Snapshot Range ボタンを Ctrl キーを押しな がらクリック選択しても同様に動作します。
	Note: ミキサーの再構築などで前回のスナップショットが無効になった 場合は、 Filter automation Tracks to Snapshotウィンドウが開きま す。
Delete Selected Points & Interpolate	
	クションの始点と終点のポイントでオートメーション・カーブを補完します。
Delete Selected Points	セレクション範囲のオートメーション・ポイントをすべて削除します。
Cut Selected Points	セレクション範囲のオートメーション・ポイントをすべてカットします。
Copy Selected Points	セレクション範囲のオートメーション・ポイントをすべてコピーします。
Paste Points to Cursor	カットまたはコピーしたオートメーション・ポイントを、選択したトラックの Playカーソルの位置にペーストします。
Paste Points to Original TC	カットまたはコピーしたオートメーション・ポイントを、選択したトラックのオ リジナルタイムの位置にペーストします。
Bus Reassignment on Paste	On (有効)に設定した場合、ミキサーで異なる種類のPanを備えた ストリップまたはプロジェクト間でオートメーションをCut/Copy /Pasteする際にAutomation Buses Reassignmentダイアログを表 示します。現在クリップボードにあるオートメーション・データのバス情報 と利用可能なバス情報を判別してアサインできます。
	Off(無効)に設定した場合、ターゲットとなるミキサーで利用でな いバス構成がある場合のみダイアログを表示します。
Auto-Write Mode - Write & Release	コントロールを変更した時点から新しいパスを記録し始めます。 コントロールをリリースした時点(またはトランスポートをStop)で記録を やめます。
Auto-Write Mode - Write & Hold	コントロールを変更した時点から新しいパスを記録し始めます。 コントロールをリリースしても値を保持しながら上書きを続け、トランスポ ートをStopした時点で記録をやめます。
Auto-Write Mode - Trim & Release	上記Write & Releaseの動作に従って、オートメーション・カーブのトリム 変更を記録します。



Auto-Write Mode - Trim & Hold	上記Write & Holdの動作に従って、オートメーション・カーブのトリム変 更を記録します。
Release Mode - Snap	コントロールをリリースしたとき、現在の値から前回のパスで記録した値 まで直線的(カットアウト)に戻ります。
Release Mode - Auto-Release	コントロールをリリースしたとき、現在の値から前回のパスで記録した値 まで一定の時間をかけて補間(フェード)しながら戻ります。この時間の 長さは、Automation Settings > Auto- Release Timeにて定義しま す。
Release Mode - Write to Next	コントロールをリリースしたとき、現在の値を次のオートメーション・ポイン トまで保持します。
Release Mode - Write to End	コントロールをリリースしたとき、現在の値を最後まで保持し続けます。 前回のパスやオートメーション・ポイントはすべて無視されます。
Release Auto-Writing	現在記録しているすべてのコントロールをリリースします。
Automation Tracks	Automation Tracks Timesウィンドウを開きます。 左側のAutomated Controlsには、現在オートメート可能なコントロール がツリー構造で表示されます。 右側のAutomation Tracks Timesには、選択したコントロールにおけ るオートメーション・パスの履歴がツリー構造ですべて表示されます。任 意のパスをダブルクリックすると、現在のバージョンとしてタイムラインに 反映します。反映したオートメーションを上書きで記録した場合、サブ・ツ リーとなってパスを保有します。
Automation Settings	Settings > All Settings > Application > Automationページを開きます。オートメーション操作に関するパラメーターの設定を行えます。



Workspaces

Wo	rkspaces	
	Save	•
₿	Update Current Workspace	
	Recall	×
B	Recall Previous Workspace	
₿	Recall Next Workspace F10	

Workspaceメニューは、Workspaceタブ画面と連動して動作します。

Save >

Save Workspace 1 ~ 10	現在のワークスペースをSave Workspace 1~10として保存しま す。
Update Current Workspace	現在呼び出しているワークスペースの保存リストの内容を、現在のワー クスペースの内容に上書き保存します。
Recall >	
Recall Work space 1	保存されたワークスペースのWorkspace 1~10を呼び出します。
Recall Previous Workspace	現在選択しているワークスペースの1つ上の保存リストを呼び出します。
Recall Next Workspace	現在選択しているワークスペースの次の保存リストを呼び出します。

ADR

ADRメニュ - の詳細は、"ADRユーザーガイド"をご参照ください。





Machines	
	Machines
	Active Machine
	Internal Machine 🔸
	External Machines 🔸
	Controllers
Active Machine >	
Note: Active Machineのサブメニューは	ま、現在選択されているマシーンにコマンドを実行します。
Toggle machines	マシーンのコントロールをトグルで切り替えます。
0	0
Stop	Stop
Pause	Pause
Play	Play
Play Special >	
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	
Toggle Play/Pause	Play/Pauseのトグル切り替え
Toggle Play/Record	Play/Recordのトグル切り替え
Record	Record
Fast Forward	Fast Forward
Fast Rewind	Fast Rewind
Scan Forward	Scan Forward
Scan Rewind	Scan Rewind
Start	Goto Start
End	Goto End
Goto TimeCode	Goto TimeCode
Nudge -1 frame	
nuuye -i irailie	



Nudge to Right Nudge to Left Set Loop In 現在のPlayカーソルの位置をLoop Inに設定します。 Set Loop Out 現在のPlayカーソルの位置をLoop Outに設定します。 Set Loop Out 現在のPlayカーソルの位置をLoop Outに設定します。 Goto Loop Out Chase Store Chase Offset Internal Machine > Stop Stop Pause Pause Play Play Play Special > Play Reverse Play Reverse Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Reverse Play 1/2 Play 1/2 Reverse Play 1/2 Play 1/4 Reverse Play 1/4 Reverse Play 1/4 Reverse Play 1/4 Reverse Play 1/16 Play 1/4 Reverse Play 1/16 Play 1/16 Play 1/16 Play 1/16 Reverse Play 1/16 Play 1/16 Play 1/16 Reverse Play 2x Play 2x Reverse Play 2x Play 2x Reverse Play 4x Play 4x Play 4x Reverse Play 4x Reverse		
Nudge to LeftSet Loop In現在のPlayカーソルの位置をLoop Inに設定します。Set Loop Out現在のPlayカーソルの位置をLoop Outに設定します。Goto Loop OutChaseStore Chase OffsetInternal Machine >StopStopPausePausePlayPlayPlay ReversePlay ReversePlay 1/2Play 1/2Play 1/2Play 1/2Play 1/2Play 1/2 ReversePlay 1/2Play 1/2 ReversePlay 1/2Play 1/2 ReversePlay 1/4Play 1/4 ReversePlay 1/6Play 1/4 ReversePlay 1/16Play 1/16 Play 1/16Play 1/16Play 1/16Play 2xPlay 2xPlay 2xPlay 2xPlay 4xPlay 4xPlay 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x ReversePlay 4x ReversePlay 4x Reverse	Nudge to Right	
Set Loop In現在のPlayカーソルの位置をLoop Inに設定します。 現在のPlayカーソルの位置をLoop Outに設定します。Goto Loop In Goto Loop Out で Goto Loop OutChase Store Chase Offset StopInternal Machine > StopPause PlayPause PlayPlay Special >Play Reverse Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 ReversePlay 1/2 Play 1/4 Play 1/4 Play 1/4Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/4 Play 1/4 	Nudge to Left	
Set Loop OutRECONSTRUCTIONSet Loop Out現在のPlayカーソルの位置をLoop OutE設定します.Goto Loop OutChase Store Chase OffsetInternal Machine >Stop Pause PlayStop Pause PlayPlay Play Special >Pause Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/4 Play 1/4 Play 1/4 Play 1/4 Play 1/4 Play 1/6 Play 1/16 Play 2/2 Play 2/2 Play 2/2 Play 2/2 Play 2/2 Play 4/2 Play 4/2 <th>Set I oon In</th> <th>現在のPlayカーソルの位置をLoop Inに設定します</th>	Set I oon In	現在のPlayカーソルの位置をLoop Inに設定します
Goto Loop In Goto Loop OutStop PauseStopStop PausePlayPlayPlay Special >Play ReversePlay ReversePlay 1/2Play 1/4Play 1/2Play 1/4Play 2xPlay 2xPlay 2xPlay 2xPlay 2xPlay 2xPlay 4xPlay 4xPlay 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x Reverse	Set Loop Out	現在のPlayカーソルの位置をLoop Outに設定します。
Goto Loop In Goto Loop Out Goto Loop Out Stop Chase Offset Chase Stop Chase Offset Stop Stop Pause Pause Play Play Play Special > Play Reverse Play 1/2 Play Reverse Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Reverse Play 1/4 Play 1/4 Reverse Play 1/4 Play 1/4 Reverse Play 1/4 Play 2x Play 2x Play 2x Play 2x Play 2x Play 2x Play 2x Play 2x Play 4x Play 4x Play 4x Reverse Play 4x		
Goto Loop Out Chase Store Chase Offset Internal Machine > Stop Stop Pause Pause Pause Pause Play Play Play Special > Play Reverse Play Reverse Play Reverse Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/4 Play 1/2 Play 1/4 Play 1/2 Play 1/4 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/4 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/4 Play 1/2 Play 1/4 Play 1/2 Play 1/4 Play 1/4 Play 1/4 Play 2/2 Play 2/2 Play 2/2 Play 2/2 Play 2/2 Play 4/4 <	Goto Loop In	
Chase Store Chase Offset Internal Machine > Stop Stop Pause Pause Play Play Play Play Play Special > Play Reverse Play Reverse Play Reverse Play 1/2 Play 1/2 Play 1/4 Play 1/2 Play 1/4 Play 1/2 Play 1/4 Play 1/4 Play 1/16 Play 1/16 Play 1/16 Play 1/16 Play 2x Play 2x Play 2x Play 2x Play 4x Play 4x Play 4x Play 4x Play 4x Play 4x Play 4x Reverse Play 4x Reverse	Goto Loop Out	
Ninse Store Chase Offset Internal Machine > Stop Stop Stop Stop Play Plause Play Special > Play Reverse Play Reverse Play Reverse Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/4 Play 1/4 Play 1/4 Play 1/4 Play 1/4 Play 1/4 Play 1/16 Play 1/16 Play 2x Play 2x Play 2x Play 2x Reverse Play 2x Reverse Play 4x Play 4x Play 4x Play 4x Play 4x	Chase	
Internal Machine > Stop Stop Pause Pause Play Play Play Play Special > Play Reverse Play Reverse Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/2 Play 1/4 Play 1/16 Play 1/16 Play 1/16 Play 2x Play 2x Play 2x Play 2x Play 2x Play 4x	Store Chase Offset	
Internal Machine >StopStopPausePausePlayPausePlay Special >Play ReversePlay ReversePlay ReversePlay 1/2Play 1/2Play 1/2Play 1/2Play 1/4Play 1/2Play 1/4Play 2/2Play 2/2Play 2/2Play 2/2Play 2/2Play 4/2Play 4/2		
StopStopPausePausePausePausePlayPlayPlay Special >Play ReversePlay ReversePlay ReversePlay 1/2Play 1/2Play 1/2Play 1/2Play 1/4Play 1/2Play 1/4Play 1/4Play 1/4Play 1/4Play 1/4Play 1/4Play 1/16Play 1/16Play 1/16Play 1/16Play 2xPlay 2xPlay 2xPlay 2xPlay 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x	iternal Machine >	
PausePausePlayPlayEversePlay Special >Play ReversePlay ReversePlay ReversePlay 1/2Play 1/2Play 1/2 ReversePlay 1/2 ReversePlay 1/2 ReversePlay 1/2 ReversePlay 1/4 ReversePlay 1/4 ReversePlay 1/4 ReversePlay 1/4 ReversePlay 1/16Play 1/16 ReversePlay 2xPlay 2xPlay 2x ReversePlay 2x ReversePlay 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x Reverse	Stop	Stop
PlayPlayPlay Special >Play ReversePlay ReversePlay ReversePlay 1/2Play 1/2Play 1/2 ReversePlay 1/2 ReversePlay 1/4 ReversePlay 1/4Play 1/4 ReversePlay 1/4 ReversePlay 1/16Play 1/16Play 2xPlay 2xPlay 2x ReversePlay 2xPlay 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x	Pause	Pause
Play Special >Play ReversePlay ReversePlay 1/2Play 1/2Play 1/2Play 1/2Play 1/2 ReversePlay 1/2Play 1/4Play 1/2Play 1/4Play 1/4Play 1/4Play 1/4Play 1/4Play 1/4Play 1/16Play 1/16Play 1/16Play 1/16Play 2xPlay 2xPlay 2xPlay 2xPlay 2xPlay 2xPlay 4xPlay 4xPlay 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4xPlay 4x ReversePlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x	Play	Play
Play ReversePlay ReversePlay 1/2Play 1/2Play 1/2 ReversePlay 1/2 ReversePlay 1/2 ReversePlay 1/2 ReversePlay 1/4Play 1/4Play 1/4 ReversePlay 1/4 ReversePlay 1/16Play 1/16Play 1/16 ReversePlay 1/16 ReversePlay 2xPlay 2xPlay 2x ReversePlay 2x ReversePlay 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x Reverse	Play Special >	
Play 1/2Play 1/2Play 1/2 ReversePlay 1/2 ReversePlay 1/2 ReversePlay 1/2 ReversePlay 1/4 ReversePlay 1/4 ReversePlay 1/16Play 1/16 ReversePlay 1/16 ReversePlay 1/16 ReversePlay 2xPlay 2xPlay 2x ReversePlay 2xPlay 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x Reverse	Play Reverse	Play Reverse
Play 1/2 ReversePlay 1/2 ReversePlay 1/4Play 1/4Play 1/4 ReversePlay 1/4 ReversePlay 1/16Play 1/16Play 1/16 ReversePlay 1/16 ReversePlay 2xPlay 2xPlay 2x ReversePlay 2x ReversePlay 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x Reverse	Play 1/2	Play 1/2
Play 1/4Play 1/4Play 1/4 ReversePlay 1/4 ReversePlay 1/16Play 1/16Play 1/16 ReversePlay 1/16 ReversePlay 2xPlay 2xPlay 2x ReversePlay 2x ReversePlay 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x Reverse	Play 1/2 Reverse	Play 1/2 Reverse
Play 1/4 ReversePlay 1/4 ReversePlay 1/16Play 1/16Play 1/16 ReversePlay 1/16 ReversePlay 2xPlay 2xPlay 2x ReversePlay 2x ReversePlay 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x Reverse	Play 1/4	Play 1/4
Play 1/16Play 1/16Play 1/16 ReversePlay 1/16 ReversePlay 2xPlay 2xPlay 2x ReversePlay 2x ReversePlay 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x Reverse	Play 1/4 Reverse	Play 1/4 Reverse
Play 1/16 ReversePlay 1/16 ReversePlay 2xPlay 2xPlay 2x ReversePlay 2x ReversePlay 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x Reverse	Play 1/16	Play 1/16
Play 2xPlay 2xPlay 2x ReversePlay 2x ReversePlay 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x Reverse	Play 1/16 Reverse	Play 1/16 Reverse
Play 2x ReversePlay 2x ReversePlay 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x Reverse	Play 2x	Play 2x
Play 4xPlay 4xPlay 4x ReversePlay 4x Reverse	Play 2x Reverse	Play 2x Reverse
Play 4x Reverse Play 4x Reverse	Play 4x	Play 4x
	Play 4x Reverse	Play 4x Reverse
	Toggle Play/Stop	
Toggle Play/Pause Play/Pauseのトグル切り替え	Toggle Play/Pause	Play/Pauseのトグル切り替え
Toggle Play/Record Play/Recordのトグル切り替え	Toggle Play/Record	Plav/Recordのトグル切り替え
Toggle Play/Stop Record Safe	Toggle Play/Stop Record Safe	
Play with Preroll	Play with Preroll	
Play with Preroll #2	Play with Preroll #2	
Play with Preroll #3	Play with Preroll #3	
Record Record	Record	Record
Fast Forward Fast Forward	Fast Forward	Fast Forward
Fast Rewind Fast Rewind	Fast Rewind	Fast Rewind
Scan Forward Scan Forward	Scan Forward	Scan Forward
Scan Rewind Scan Rewind	Scan Rewind	Scan Rewind
Start Goto Start	Start	Goto Start



-	1	5	
-6.0	32		
100	-1		
	-	-	

End	Goto End
Punch >	
Punch Selection	Punch Selection
Punch Selection with Preroll	Punch Selection with Preroll
Punch Selection with Preroll #2	Punch Selection with Preroll #2
Punch Selection with Preroll #3	Punch Selection with Preroll #3
Auto-punch with Preroll	Auto-punch with Preroll
Auto-punch with Preroll #2	Auto-punch with Preroll #2
Auto-punch with Preroll #3	Auto-punch with Preroll #3
Remake last Punch (In only)	Punch Inのみ
Remake last Punch (In - Out)	Punch In/Out間
Safety Record	このモードを有効にしてRECを開始した場合、このメニュー を再度選択してモードを無効に切り替えてSTOPボタンを押 すまでRECを続けます。(またはキーボードショートカット へ割り当ててご使用ください)
Flay Selection	ビレクションの円上
Blay between Marks	ビレッションのルーノ丹王
Loop between Marks	
Play between Gates	
Loop botwoon Gates	選択しているTrackグループのCoto問を出ープ再生します。 選択しているTrackグループのCoto問を出ープ再生します
Loop between Gates	医抗UCING Hack M- JUDGale 間をM- J円主ULY。
Audition	
Audition >	Playカーソルの位置までProroll再生します
Audition > Audition Pre	Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します
Audition > Audition Pre Audition Pre (Preroll #2) Audition Pre (Preroll #3)	Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#3)再生します。
Audition > Audition Pre Audition Pre (Preroll #2) Audition Pre (Preroll #3)	Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll/Postroll再生します。
Audition > Audition Pre Audition Pre (Preroll #2) Audition Pre (Preroll #3) Audition Audition (Pre/Postroll #2)	Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll/Postroll再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#2)/Postroll(#2)更生します。
Audition > Audition Pre Audition Pre (Preroll #2) Audition Pre (Preroll #3) Audition Audition (Pre/Postroll #2) Audition (Pre/Postroll #3)	Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll/Postroll再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#2)/Postroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#3)/Postroll(#3)再生します。
Audition > Audition Pre Audition Pre (Preroll #2) Audition Pre (Preroll #3) Audition Audition (Pre/Postroll #2) Audition (Pre/Postroll #3) Audition Post	 Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll/Postroll再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#2)/Postroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#3)/Postroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll再生します。
Audition > Audition Pre Audition Pre (Preroll #2) Audition Pre (Preroll #3) Audition Audition (Pre/Postroll #2) Audition (Pre/Postroll #3) Audition Post Audition Post	 Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#2)/Postroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#3)/Postroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#2)再生します。
Audition > Audition Pre Audition Pre (Preroll #2) Audition Pre (Preroll #3) Audition Audition (Pre/Postroll #2) Audition (Pre/Postroll #3) Audition Post Audition Post (Postroll #2) Audition Post (Postroll #3)	 Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll/Postroll再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#2)/Postroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#3)/Postroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#3)再生します。
Audition > Audition Pre Audition Pre (Preroll #2) Audition Pre (Preroll #3) Audition Audition (Pre/Postroll #2) Audition (Pre/Postroll #3) Audition Post Audition Post (Postroll #2) Audition Post (Postroll #3)	 Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(Postroll再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#2)/Postroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#3)/Postroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#3)再生します。
Audition > Audition Pre Audition Pre (Preroll #2) Audition Pre (Preroll #3) Audition Audition (Pre/Postroll #2) Audition (Pre/Postroll #3) Audition Post Audition Post (Postroll #2) Audition Post (Postroll #3)	 Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#2)/Postroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#3)/Postroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#3)再生します。
Audition > Audition Pre Audition Pre (Preroll #2) Audition Pre (Preroll #3) Audition Audition (Pre/Postroll #2) Audition (Pre/Postroll #3) Audition Post Audition Post (Postroll #2) Audition Post (Postroll #3) Audition Gate In Pre Audition Gate In Pre (Preroll #2)	 Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#2)/Postroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#3)/Postroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#3)再生します。 Cate Inの位置までPreroll再生します。 Gate Inの位置までPreroll(#2)再生します。
Audition > Audition Pre Audition Pre (Preroll #2) Audition Pre (Preroll #3) Audition Audition (Pre/Postroll #2) Audition (Pre/Postroll #3) Audition Post Audition Post (Postroll #2) Audition Post (Postroll #2) Audition Gate In Pre Audition Gate In Pre (Preroll #2) Audition Gate In Pre (Preroll #3)	 Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#2)/Postroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#3)/Postroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#3)再生します。 Cate Inの位置までPreroll再生します。 Gate Inの位置までPreroll(#2)再生します。 Gate Inの位置までPreroll(#3)再生します。
Audition > Audition Pre Audition Pre (Preroll #2) Audition Pre (Preroll #3) Audition (Pre/Postroll #2) Audition (Pre/Postroll #3) Audition Post Audition Post (Postroll #2) Audition Post (Postroll #3) Audition Gate In Pre Audition Gate In Pre (Preroll #2) Audition Gate In Pre (Preroll #3) Audition Gate In Pre (Preroll #3) Audition Gate In Pre (Preroll #3)	 Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll/Postroll再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#2)/Postroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll再生します。 Playカーソルの位置からPostroll再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#3)再生します。 Gate Inの位置までPreroll(#2)再生します。 Gate Inの位置までPreroll(#2)再生します。 Gate Inの位置までPreroll(#3)再生します。 Gate Inの位置までPreroll(#3)再生します。
Audition > Audition Pre Audition Pre (Preroll #2) Audition Pre (Preroll #3) Audition Pre (Preroll #3) Audition (Pre/Postroll #2) Audition (Pre/Postroll #3) Audition Post (Postroll #3) Audition Post (Postroll #2) Audition Gate In Pre Audition Gate In Pre (Preroll #2) Audition Gate In Pre (Preroll #3) Audition Gate In Pre (Preroll #3) Audition Gate In Pre (Preroll #3)	 Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#2)/Postroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#3)/Postroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#3)再生します。 Cate Inの位置までPreroll(#2)再生します。 Gate Inの位置までPreroll(#3)再生します。 Gate Inの位置までPreroll(#3)再生します。 Gate Inの位置をPreroll(#3)再生します。 Gate Inの位置をPreroll(#3)再生します。 Gate Inの位置をPreroll(#3)再生します。 Gate Inの位置をPreroll(#3)再生します。 Gate Inの位置をPreroll(#3)再生します。
Audition > Audition Pre Audition Pre (Preroll #2) Audition Pre (Preroll #3) Audition Pre (Preroll #3) Audition (Pre/Postroll #2) Audition (Pre/Postroll #3) Audition Post (Postroll #3) Audition Post (Postroll #2) Audition Gate In Pre Audition Gate In Pre (Preroll #2) Audition Gate In Pre (Preroll #3) Audition Gate In Pre (Preroll #3) Audition Gate In (Pre/Postroll #2) Audition Gate In (Pre/Postroll #3)	 Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll/Postroll再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#2)/Postroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#3)再生します。 Gate Inの位置までPreroll再生します。 Gate Inの位置までPreroll(#3)再生します。 Gate Inの位置までPreroll(#3)再生します。 Gate Inの位置をPreroll(#3)再生します。 Gate Inの位置をPreroll(#3)再生します。 Gate Inの位置をPreroll(#3)再生します。 Gate Inの位置をPreroll(#3)再生します。 Gate Inの位置をPreroll(#3)再生します。
Audition > Audition Pre Audition Pre (Preroll #2) Audition Pre (Preroll #3) Audition Pre (Preroll #3) Audition (Pre/Postroll #2) Audition (Pre/Postroll #3) Audition Post Audition Post (Postroll #2) Audition Post (Postroll #2) Audition Gate In Pre Audition Gate In Pre (Preroll #2) Audition Gate In Pre (Preroll #3) Audition Gate In (Pre/Postroll #2) Audition Gate In (Pre/Postroll #3) Audition Gate In (Pre/Postroll #3) Audition Gate In (Pre/Postroll #3)	 Playカーソルの位置までPreroll再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置までPreroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#2)/Postroll(#2)再生します。 Playカーソルの位置をPreroll(#2)/Postroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll再生します。 Playカーソルの位置からPostroll再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#3)再生します。 Playカーソルの位置からPostroll(#3)再生します。 Gate Inの位置までPreroll(#2)再生します。 Gate Inの位置までPreroll(#3)再生します。 Gate Inの位置までPreroll(#3)再生します。 Gate Inの位置をPreroll(#3)再生します。





yramix





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のトグル切り替え
Toggle Play/Pause	Play/Pauseのトグル切り替え
Toggle Play/Record	Play/Recordのトグル切り替え
Record	Record
Fast Forward	Fast Forward
Fast Rewind	Fast Rewind
Scan Forward	Scan Forward
Scan Rewind	Scan Rewind
Start	Goto Start
End	Goto End
Goto TimeCode	Goto TimeCode
Nudge +1 frame	Nudae +1 frame
Nudge -1 frame	Nudge -1 frame
Set Loop In	現在のPlayカーソルの位置をLoop Inに設定します。
Set Loop Out	現在のPlayカーソルの位置をLoop Outに設定します。
Goto Loop In	Goto Loop In
Goto Loop Out	Goto Loop Out
Chase	Settings > All Settings > Application > Jog/Chase : Chase Settingsページで関連設定が行えます。
Store Chase Offset Auto-Chase	
Eject	Eject
Preview	現在のPreroll/Postroll設定を反映して、Editのリハーサルを実行
Auto Edit	しより。
Auto Eult Boviow	EUIIで天1」Uみり。 珥左のDrarall/Dagtall記字たら姉して「いはな田へ」ビューた中
Review	現在のPreroil/Postroll設定を反映して、Edit結果のレビューを美 行します。
Enable Record On/Off	





Record Ready >	
Record Ready V1	Record Ready V1
Record Ready A1-8	Record Ready A1-8
Locator >	
Goto Locator 1-10	Goto Locator 1-10
Set Locator 1-10	Set Locator 1-10
Controllers >	
Offline Controllers	コントローラーのOnline/Offlineをトグルで切り替えます。
Jog-Wheel Mode – Jog	
Jog-Wheel Mode – Shuttle	
Jog-Wheel Mode – Loop	Playカーソルの位置から始まる短いループを繰り返します。
Jog-Wheel Mode – Navigate	サイレントJogモードで動作します。
Jog-Wheel Mode – Zoom	
Jog-Wheel Mode - Track Size	
Jog-Wheel Mode – Volume	
Jog Wheel Mode – Pitch	Pitchモードで動作します。時計回りで増加、反時計回りで減少し ます。 レンジ制限は ± 25%です。
Jog-Wheel Mode – Off	
Jog-Wheel Listen – Mix	Jogが有効な場合、ミックス出力を聞きます。
Jog-Wheel Listen – Selection	Jogが有効な場合、セレクション選択したトラックのみを聞きます。
Jog-Wheel Fine	Settings > All Settings > Application > Jog/Chase : Fine Jog sensitivity factor(デフォルト値:0.25)で設定した感度で動 作します。
Auto Show Plugins	リモートコントローラーで選択しているプラグインのパラメーター画 面を開きます。





Monitor

 Next Mix Source Previous Mix Source Next External Source Previous External Source Next Speaker Set Previous Speaker Set Next Down Mix Previous Down Mix Mute Dim Volume Down Volume Up Talk to All 	Mor	nitor
 Previous Mix Source Next External Source Previous External Source Next Speaker Set Previous Speaker Set Next Down Mix Previous Down Mix Mute Mute Volume Down Volume Up Talk to All 	Q	Next Mix Source
 Next External Source Previous External Source Next Speaker Set Previous Speaker Set Next Down Mix Previous Down Mix Mute Dim Volume Down Volume Up Talk to All 	3	Previous Mix Source
 Previous External Source Next Speaker Set Previous Speaker Set Next Down Mix Previous Down Mix Mute Mute Volume Down Volume Up Talk to All 	Ç	Next External Source
 Next Speaker Set Previous Speaker Set Next Down Mix Previous Down Mix Mute Mute Volume Down Volume Up Talk to All 	<u>3</u>	Previous External Source
 Previous Speaker Set Next Down Mix Previous Down Mix Mute Dim Volume Down Volume Up Talk to All 	Þ.	Next Speaker Set
 Next Down Mix Previous Down Mix Mute Dim Volume Down Volume Up Talk to All 	Ç	Previous Speaker Set
 Previous Down Mix Mute Dim Volume Down Volume Up Talk to All 	454 42 ⁹	Next Down Mix
 Mute Dim Volume Down Volume Up Talk to All 	444 44	Previous Down Mix
 Im Volume Down Image Volume Up Image Talk to All 	×	Mute
 ♦> Volume Down ♦>> Volume Up ↓ ↓ ↓ Talk to All 	u	Dim
♥≫ Volume Up ≰ Talk to All	Þ	Volume Down
🛠 Talk to All))	Volume Up
	\$	Talk to All

Monitorメニューに表示されるこれらのファンクションは、Ramsesコンソールなど外部のコントローラーにマッピングして使用することができます。各ファンクションについての詳細は、"**Monitorセクション**"のページを参照してください。

Next Mix Source				
Previous Mix Source				
Next External Source				
Previous External Source				
Next Speaker Set	 	 	-	
Previous Speaker Set				
Next Down Mix				
Previous Down Mix				
Mute	 	 	-	
Dim				
Volume Up				
Volume Down				
Talk to All	 	 	-	

Macros

Macro Editor

Macrosウィンドウを開きます。





Settings

Sett	ings		
ΤX	All S	ettings	ALT + G
	Keył	ooard Shortcut Editor	CTRL + SHIFT + ALT + C
谱	Mac	ro Editor	CTRL + SHIFT + ALT + M

All Settings	Pyramix Settingsウィンドウを開きます。	
Keyboard Shortcut Editor	Keyboard Shortcutsウィンドウを開きます。	
Macro Editor	Macrosウィンドウを開きます。	

Window

Win	dow	
Cascade		
	Tile	
	Arrange Icons	
	1 Sample Rate.pmx	
~	2 Final Check 1.pmx	

Windowメニューは、現在開いているプロジェクトをリストで表示します。複数のプロジェクトを開いている場合は、ここから表示を切り替えることができます。

Help

Hel	р	
	Quick Start Gui	de
?	User Manual	F1
	About	

Helpメニューは、マニュアルなどのガイドへ迅速にアクセスすることができます。 About...メニューは、Pyramixの現在のバージョンを表示します。