# **Transport and Navigation**









### Transportコントロール

Pyramixの機能には、再生/リバース再生を含む様々なTransportコントロールも特徴となっており、倍速(2,4, 16)設定や、ショートカット・キーへの割り当てなどのカスタマイズが行えます。また、外部リモート・コントローラー からPyramixへTransportコマンドを送ることも可能です。

ショートカット・キーの割り当てについては"Pyramixのカスタマイズ"を参照してください。

# ナビゲーション

Pyramixには、プロジェクトをナビゲートするための多くのコマンドや方法があります。

# タイムスケール・ルーラー

Pyramixには多くのTimeスケール・オプションが用意せれています。各Timeスケールには、**Timeスケール・ルー** ラーおよびツールバーが備わっています。

メインのTimeCodeルーラー

プロジェクトの編集パネルの上段には、水平方向にTimecode情報を表示するエリアがあります。ここが、メインの TimeCodeルーラーとなります。Timeスケール・ルーラーの左端(トラック・ヘッダー表示の上)には、現在表示し ているタイムラインの範囲(ズームのスケール)が表示されます。

プロジェクトの**編集パネル**上でPlayカーソルを移動する最も簡単な方法は、Timeスケール・ルーラー上の任意の 場所でマウスを左クリックします。Playカーソルは、直ちにクリックした新しいポジションへ移動するでしょう。また、 Timeスケール・ルーラーに沿ってPlayカーソルをドラッグ移動することもできます。

コンテキスト・メニュー

**Timeスケール・ルーラー**の左端(トラック・ヘッダー表示の上)をクリックすると、下図のコンテキスト・メニューが表示されます。

¥	Main TimeCode Scale - Frames	
SMP.	Main TimeCode Scale - Samples	
0.000	Main TimeCode Scale - [ms]	
FR	Main TimeCode Scale - CD frames	
<u>M</u>	Main TimeCode Scale - Display as CD time	
Ā	<sup>r</sup> Alternate TimeCode Scale	
5	Feet Scale	
邗	Bars & Beats Scale	

最初の5つの項目は、メインのTimeCodeルーラーの表示モード(スケール単位)を選択できます:

- Frames
- Samples
- [ms]
- CD frames
- Display as CD Time





後半の残り3つの項目は、TimeCodeスケール・ルーラーに新しいTimeスケール・ルーラーを追加表示します。

- Alternate TimeCode Scale
- Feet Scale
- Bars & Beats Scale

Alternate Timeスケール・ルーラー

**Alternate TimeCode Scale**選択すると、メイン・バーの下にもう一つTimeCodeスケール・ルーラーを追加できます。

Alternate Timeスケール・ルーラーは、View > Scales / Toolbars > Alternate TimeCode Scale Settings メ ニューを選択するか、表示されているAlternate Timeスケール・ルーラーの左端をクリックしてコンテキスト・メニュ ーからAlternate TimeCode Scale Settingsを選択することで、スケールの設定が行えます。

下図のAlternate Scale Settingsダイアログが開きます。

Alternate Scale Settings
Scale Setting
TimeCode Resolution
Frames 🔻
Alternate Frame Type for Frame Resolution
FILM (24 fps)
Stretch Scale to match Main Scale Frames
Origin in Main Scale
Offset Store +00:00:00:00.00 \$
OK Cancel



	1	
1	1	-

Scale Setting	
	Alternate Scale Settings
	Scale Setting
	TimeCode Resolution
	Frames
	Samples [ms] CD frames
	Stretch Scale to match Main Scale Frames
	Origin in Main Scale
	Offset Store +00:00:00:00.00 \$
	OK Cancel

TimeCode Resolution コンボボックスは、タイムコードの解像度の種類を選択できます。

- Frames
- Samples
- [ms]
- CD Frames

TimeCode Resolution を"Frames"に設定した場合、Alternate Frame Type for Frame Resolution のコンボ ボックスでフレームを選択できます。

Alternate Scale Settings
Scale Setting
TimeCode Resolution
Frames
Alternate Frame Type for Frame Resolution
FILM (24 fps)
FILM (23.98 fps) FILM (24 fps)
PAL (25 fps) NTSC (29.97 fps)
(NTSC (29.97 fps Drop)
SMPTE (30 fps Drop)
OK Cancel







Alternate Frame Type for Frame Resolution を選んだ場合、Stretch Scale to match Main Scale Frames のチェックボックスはメインの TimeCode スケール・バーと Alternate Time スケール・バーの表示を(1 フレーム = 1 フレーム)に揃えます。チェックを外した状態では、(1 秒 = 1 秒)で揃っています。スケールをストレッチさせて(1 フレーム = 1 フレーム)にした場合、両方のスケール表示は異なりますが、例えば 24 フレームのイベントと 25 フレームのイベントを比較することが可能です。

### **Origin in Main Scale**

### Offset

メインの TimeCode スケール・バーと Alternate Time スケール・バー間で、オフセットをストアすることができます。 例えば、同じ映像を使用してバージョン違いの音声を作成する際に使用してください。

Store ボタンをクリックして現在のカーソル位置情報から自動計算させるか、Offset タイムを直接タイプ入力して設定します。





### Film Feetスケール・ルーラー

他のスケール・ルーラーと同様、Feetスケール・ルーラーのヘッダー(左端)をクリックするとコンテキスト・メニュー が開き、そこからFeet Settingsダイアログを開くことができます。

Feet Settings
Foot Type
🔘 16 mm 🛛 0 35 mm
Frame Type
General Settings Format (PAL (25 fps)) 🔻
First Foot Position
Offset Store +00:00:00:00.00 \$
OK Cancel

### Foot Type

ラジオボタンは、16mm(40 フレーム/フィート)と35mm(16 フレーム/フィート)を選択できます。

### Frame Type

デフォルトは、All Settings > Formats & Sync > Frequencies で設定されているフォーマット(General Settings Format)です。ノンリニア編集の状況によっては、他のフレーム・タイプを要するかもしれません。

Feet Settings
Foot Type
🔘 16 mm 💿 35 mm
Frame Type
General Settings Format (PAL (25 fps)) 🔻
General Settings Format (PAL (25 fps)) FILM (23.98 fps)
FILM (24 fps) PAL (25 fps)
NTSC (29.97 fps) NTSC (29.97 fps Drop)
SMPTE (30 fps) SMPTE (30 fps Drop)
OK Cancel





### Bars & Beatsスケール・ルーラー

他のスケール・ルーラーと同様、Bars & Beatsスケール・ルーラーのヘッダー(左端)をクリックするとコンテキスト・ メニューが開き、そこからBars & BeatsダイアログとTempo Mapを開くことができます。Tempo Mapオプション を選択すると、Bars & Beatsスケール・ルーラーの下に任意のテンポ・マップを表示することができます。

Bars & Beats	<b>—</b> ×-
Midi Files Import / Export	Save
Resolution Resolution 12288	Metronome Metronome Settings
Bars & Beats	Tempo
Offset Store +00:00:00:00.00 \$	BPM   120.000     Frames & Perfs   12.0
Time Signature	Smoothing Off
Number of Bars       Snap Grid       1/8 Note	Start         00001,01,01,0000           End         Infinite
Signature # of Bars Start Bar	Tempo Sm Start End
4/4 Infinite 1	120.000 Off 1,01, Infinite
۰ III >	۰ III ا
Add Bars Remove Bars	Add Tempo Remove Tempo

### Midi Files Import / Export

- Load
- Save

両方のボタンは、ロードするファイルや保存先のロケーションをナビゲートするブラウザ画面が開きます。

**Note:** 一般にタイプ2のMIDIファイルをインポートした時は、トラック1のテンポ・マップとシグネチャーしかインポートしません。

### Resolution

**PPQ**(Pulses Per Quarter Note)のクロック解像度を設定します。コンボボックスから、192~49152までの値を選択できます。

**Bars & Beats** 

Offset	メインのTimeCodeスケールとBars & Beatsスケール間で、オフセットをストアすること ができます。Storeボタンをクリックして自動計算させるか、Offsetタイムを直接タイプ入 カレて設定します。
Store	
Store	「現住のカージル位置情報からOlise(タイムを自動計算して設定します。

Note: オフセットは、ネガティブ/ポジティブに設定できます。



### **Time Signature & Bars**

画面の左下にはソングファイルのオーダーによるバーのブロックがリスト表示されます。以下の設定は、リスト内で 選択しているバーの設定を行います。

Time Signature	コンボボックスを使用してタイム・シグネチャー(拍子)を設定してください。
Number of Bars	コンボボックスからInfiniteを選択するか、値を直接タイプ入力してください。
Snap Grid	コンボボックスからOffを選択するか、Note~1/64 Noteの間で値を選択してください。

### Add Bars

クリックすると、リストに新しいバーのブロックが追加されます。

#### **Remove Bars**

リスト内から、任意のバーを削除します。

### Metronome

### Metronome Settings...

Metronome Setti	ngs
Metronome Rout	ing
Mixing Console S	Strip Input Disabled -
Bars Sound	
Audio File	C:\Program Files\Merging Technologies\Pyram Browse
Attack Offset	56 Samples
Level	0 [dB]
Beats Sound	
Audio File	C:\Program Files\Merging Technologies\Pyram Browse
Attack Offset	67 Samples
Level	-9 [dB]
Grid Sound	
Audio File	C:\Program Files\Merging Technologies\Pyram Browse
Attack Offset	312 Samples
Level	-15 [dB]
	OK Cancel

Metronome Settings dialog





#### Tempo

画面の右下にはソングファイルのオーダーによるテンポの定義がリスト表示されます。以下の設定は、リスト内で 選択しているテンポの設定を行います。

BPM	ドロップダウン・リストから任意のBPMを選択するか、値を直接タイプ入力してください。 右端の / ボタンを使用すると、1BPMのステップで増減できます。
Frames & Perfs	フィルム・コンポーザーによって使用されるテンポ定義の代替設定です。
	これは、24フレーム/秒,8perfs,フィルム・パーフォレーションをベースにしています。
	従って、値が24.0の場合に60BPMのテンポになります。
	Perfsは小数点も入力できますが、誤った値(例:12.7)は修正されます。
Smoothing	コンボボックスからOffを選択するか、Note~1/64 Noteの間で値を選択してください。
Start	テンポのスタート・ポイントを入力することができます。
End	テンポのエンド・ポイントを入力することができます。

定義されているすべてのテンポが表示されます。

#### Add Tempo

クリックすると、リストに新しいテンポが追加されます。

#### **Remove Tempo**

リスト内から、任意のバーを削除します。

### Playカーソルのオプション

Viewメニューを開くと、Playカーソルに関する4つのオプション・メニューがあります:

Vie	w	
<u>]</u> *	Fixed Cursor while playing	CTRL + ALT + F
<u>I</u> .	Free Cursor while playing	CTRL + ALT + D
	Free Cursor while chasing	
P	Cursor Auto-Return after playing	CTRL + ALT + C
	Set Focus to the Timeline	

### Local Options

Fixed Cursor while playingを選択すると、再生中にPlayカーソルのポジションを画面上に固定し、タイムラインを移動させます。ただし、Play Selectionを行う場合は、一時的にFree Cursorモードへ切り替わります。

Free Cursor while playingを選択すると、再生中にPlayカーソルがタイムライン上を移動します。Playカーソルが画面の端へ到達しても、画面をスクロールせずにタイムラインの表示を残します。

### Chase Options

**Free Cursor while chasing**を選択すると、PyramixがチェイスしているTimeCodeマスターの機器がStop / Rew / FF / Play / Locateなどを行っていても、自由にタイムライン表示を移動できます。このモードは、シネマのミックス時などにPyramixをチェイスさせたまま、現在のTCポジションに関係な〈迅速に編集・調整の作業を行うために有効です。

**Free Cursor while chasing**を選択していない場合、カーソルは常時TCソースとなるTimeCodeにチェイスしている状態となります。PyramixのPlayカーソルとタイムラインの表示は、常に現在のTCポジションを反映します。





### Auto Return

**Cursor Auto-Return after playing**メニューを選択すると、再生を止めた時に自動的に**Playカーソル**が元の位置(再生をスタートしたポイント)へ戻ります。

Playカーソル・ポジション

**View > Fixed Cursor while playing**を選択した場合、Playカーソルが画面で固定されるポジションは**Settings > All Settings > Application > Playback/Record**ページの"**Fixed Cursor Settings**"の設定で反映されます。 "Place of Cursor in Screen"のコンボボックスから、1/2~1/10の範囲で設定してください。

### カーソル&タイムスケール・ルーラーのツールバー

Timeスケール・ルーラーの上には、**タイムスケール・ツールバー**とカーソル・ツールバーがあります。 複数のTimeスケール・ルーラーを表示している場合、TimeCodeスケール・ツールバーも下図のように2行になっ て表示されます。

C Pyramix Virtual Studio by Merging Technologies - (Final Check 1.pms)	
Project Edit View Clips Tracks Cursor and Marks Selection F 口面感觉空口。 文法面白 必合 公正 計用計用	nde Editor Media Automation Workspaces ADR Machines Macros Settings Window Help - 중× 그 은 오 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그
Com 02:07:58:07 II S g HI 02:00:00:00 0 HOUT	02153316 2 MRM 00153316 2 1 MRM 0200000 2 MRM 02153329 2 MRM 00153319 2 02122902 2 MRM 00011616 2 4 MR 02111013 2 MRM 02122902 2 MRM 00011619 2
Main Frames         02:07:58:07         0:00:00         1         01:55:00:00           At Frames         02:07:58:09         0:00:00         0:1:55:00:00         0:1:55:00:00           Markers         0:0:07:00:00         0:0:00:00         0:0:05:00:00         0:0:00         0:0:00	az 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
	ofe Dom #f (Backap) (1)
ma	aliz Doen af (Baltan) ()
=O 1	Mx Down af (Backap) (I)
80	ofer Down of (Backup) (4)
923	afe Deen of (Backap) (f)
833	de Doer of Backet ft)
REAL DESIGNATION FOR FAIL OF THE REAL PROPERTY OF T	

各ツールバーには、TimeCodeに関連するレジスターが並んで表示されています。また、各レジスターの右端には / ボタンが表示されます。カーソル情報のカーソル・ツールバーとマーカー/リージョン情報のタイムスケール・ ツールバーは、Timeスケール・ルーラーおよびマーカー・トレイと関連しています。

Alternate Time Scale, Foot Scale, Bars & Beats Scaleのツールバーは、各スケール・ルーラーを表示した際に カーソル・ツールバーの下に並んで表示されます。

これらのツールバーは、View > Scales / Toolbarsメニューでそれぞれ表示/非表示を切り替えることができます。 View > Scales / Hide All Toolbarsメニューを選択すると、すべてのツールバーの表示/非表示を切り替えること ができます。





### / ボタン

各TimeCodeレジスターの右端に表示されている / ボタンボタンは、クリックする毎にレジスターの値を最小単位で変更することができます。例:) Frame, Sampleなど(ルーラーのスケール単位の設定が反映されます)

### 装飾キー

クリック	Frames
Alt + クリック	Subframes
Ctrl + クリック	Seconds
Shift + Click	Minutes
Ctrl + Shift + クリック	Hours
Ctrl + Alt	任意のNudge値

カーソル・ツールバー

cur 02:07:58:07 M S	Overwrite / Remove	Shared Mix
---------------------	--------------------	------------

CUR	02:07:58:07 M S Auto-Ripple (Insert / Ripple) Shared Mix
CUR	クリックすると、現在のPlayカーソルの位置へタイムライン表示を移動します。 Playカーソルはタイムラインの中央に表示されます。
02:07:58:07	現在のPlayカーソルの位置です。レジスターをクリックすると、編集できます。
	グローバルMuteインジケーターです。
101	消灯している場合、Muteになっているトラックはありません。
80	点灯している場合は、トラックのどこかがMuteになっています。クリックすると、すべてのMuteを解除することができます。
	グローバル <b>Solo</b> インジケーターです。
S	消灯している場合、 <b>Solo</b> になっているトラックはありません。
S	点灯している場合は、トラックのどこかが <b>Solo</b> になっています。クリックすると、すべてのSoloを解除することができます。
	ミキサーが共有の状態を示しています。
Shared Mix	消灯している場合、現在のプロジェクトのミキサーは単独で使用しており、他のプロ ジェクトとミキサーの共有はできません。
Shared Mix	点灯している場合は、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できます。 詳しくは、Mixerセクションの" <b>ミキサーの共有</b> "のページを参照してください。
Overwrite / Remove	現在のEditモードを表示します。クリックすると下図のメニューが開きます。





Å	Auto-Ripple
~	Overwrite
	Insert Track
~	Remove
	Remove & Ripple
~	Don't Snap
	Head to End
	Tail to Begining
	Head to Nearest
	Tail to Nearest
	Snap to Original TimeCode

現在設定されているEditモードのオプションにはチェックが表示されています。任意のオプションをクリックすることで変更することができます。

Auto-Ripple	Auto-RippleモードをOn/Offします。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。
Overwrite	チェックすると、クリップはOverwrite モード(デフォルト)によって編集されます。
	既存のクリップに他のクリップを重ねて置いた場合、重複する部分は上書きされま
	す。
Insert Track	チェックすると、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。
Remove	チェックすると、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 & Ripple	チェックすると、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。
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〈編集します。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	」 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Spapします。
TimeCode	



Note: Editモードをデフォルト以外のオプションに設定すると、Editモードの表示ラベルが赤く点灯します。

CUR 02:07:52:00 Auto-Ripple (Insert / Ripple) Shared Mix

### その他のTimescaleルーラー・ツールバー

Main(マーカー&選択レンジ)ツールバー

z	M IN	02:00:00:00	÷	M OUT	02:15:33:16	¢	M DUR	00:15:33:16	¢
MA	RIN	02:03:48:19	\$	R OUT	02:09:55:18	¢	R DUR	00:06:06:24	¢

Alternate TimeCodeルーラー・ツールバー

5	MIN	02:00:00:00	÷	M OUT	02:15:33:20	÷	M DUR	00:15:33:19	¢
A	RIN	02:03:48:22	\$	R OUT	02:09:55:22	ŧ	R DUR	00:06:06:29	ŧ

Film Feetルーラー・ツールバー

h	M IN	11250.00	÷	M OUT	12708.13	÷	M DUR	01458.13	÷
E	RIN	11607.07	÷	R OUT	12180.13	÷	R DUR	00573.06	¢

MIN	クリックすると、現在のInマーカーの位置へタイムライン表示を移動します。
	Inマーカーはタイムラインの中央に表示されます。
MOUT	クリックすると、現在のOutマーカーの位置へタイムライン表示を移動します。
	Outマーカーはタイムラインの中央に表示されます。
M DUR	クリックすると、現在のIn/Outマーカーの範囲をズームしてタイムラインに表示しま
	す。
RIN	クリックすると、現在選択されているレンジまたはセレクション範囲の先頭の位置へタ
	イムライン表示を移動します。先頭の位置はタイムラインの中央に表示されます。
R OUT	クリックすると、現在選択されている <b>レンジ</b> または <b>セレクション</b> 範囲のエンドの位置へ
	タイムライン表示を移動します。エンドの位置はタイムラインの中央に表示されます。
R DUR	クリックすると、現在選択されている <b>レンジ</b> または <b>セレクション</b> 範囲をズームしてタイ
	ムラインに表示します。

M Dur または R Dur のレジスターをクリックして値を変更した際は、それぞれ Out の位置が調整されます。

Pyramix





# Bars & Beats JV- ラー・ツー JV/ ビー

2 м № 03601,01,01,0595 🗘	M OUT 04067,04,01,4273 \$ START 00:00:00 METRO On CLK IN 00001,01,01,0000 \$
a RIN 03715,02,02,0328 \$	R OUT 03898,04,02,0186 \$ BPM 120 SG 4/4 PRL 0CLK OUT 00001,01,01,0000 \$
MIN	クリックすると、現在のInマーカーの位置へタイムライン表示を移動します。
	Inマーカーはタイムラインの中央に表示されます。
MOUT	クリックすると、現在のOutマーカーの位置へタイムライン表示を移動します。
	Outマーカーはタイムラインの中央に表示されます。
M DUR	クリックすると、現在のIn/Outマーカーの範囲をズームしてタイムラインに表示しま
	<b>]</b>
R IN	クリックすると、現在選択されているレンジまたはセレクション範囲の先頭の位置へタ
	イムライン表示を移動します。先頭の位置はタイムラインの中央に表示されます。
R OUT	クリックすると、現在選択されているレンジまたはセレクション範囲のエンドの位置へ
	タイムライン表示を移動します。エンドの位置はタイムラインの中央に表示されます。
R DUR	クリックすると、現在選択されているレンジまたはセレクション範囲をズームしてタイ
	ムラインに表示します。

M DurまたはR Durのレジスターをクリックして値を変更した際は、それぞれOutの位置が調整されます。

START	STARTレジスターは、初めの小節のオフセット入力を有効にします。
METRO	クリックするとMetronome Settingsダイアログを開きます。
	ラベルの右側をクリックすると、 On , Pre-Roll(のみ), Offが切り替わります。
Volume	METROラベルの下のボリュームスライダーは、メトロノームのクリックレベルを設定
	できます。
ВРМ	BPMを表示します。クリックすると変更することができます。
SG	<b>タイム・シグネチャー (拍子)</b> を切り替えます。
4/4	タイム・シグネチャー(拍子)を表示します。 クリックすると変更することができます。
PRL	<b>プリロール値</b> を表示します。 クリックすると変更することができます。
CLK IN	Click Inを設定(1,1,1以外の値)した場合、Click InのBar/Beatにプリカウントしま
	す。それ以外場合は、初めの小節のプリカウントをします。
Lock (chain) Symbol	記号をクリックすると、空白(Off),MRK(Inマーカー),RGN(リージョン)が切り替わ
	ります。 マーカーまたは選択したリージョンにCLK IN / OUTをリンクさせることができ
	ます。
CLK OUT	Click Outを設定(1,1,1以外の値)した場合、Click OutのBar/Beatにポストロール・
	カウントします。それ以外場合は、初めの小節のプリカウントをします。







### マーカー

Pyramixには様々な種類のマーカーがあり、設定したマーカーはタイムライン上のマーカー・トレイに表示されます。 そのうち、CD&SACDマーカーについては、CD/SACDマスタリングの"CDマーカー"のページを参照してください。



マーカーの機能は、Cursor & Markersメニュー, ツールバー, ショートカットから利用することができます。 Cursor & Markersメニューの内容については、"メニュー:Cursors & Marks"のページを参照してください。

マーカーのリネームと削除

任意のマーカーにカーソルを合わせて右クリックメニューを表示します。Rename MarkerまたはDelete Markerメ ニューが選択できます。

マーカーへのロケート

トラック・ヘッダーの上(マーカー・トレイの一番左)をクリックすると、現在設定されているマーカーのリストが表示されます。任意のマーカーをクリック選択すると、Playカーソルがロケートします。

### Markersタブ画面

マーカーの追加や管理は、Markersタブ画面から行うことができます。

farkers are linked to 'Originals'					
		<b>T</b> .	6-1	•	
Name	#	Time	Col	Shortcut	Filter by Track Groups
Click here to add a new Marker		or here			Project Markers
Peak of pass	1	00:02:33:10		None	CD Master
Owl	2	00:03:12:12		None	Originals
Horn	3	00:03:44:14		None	Overdubs
Cough	4	00:04:25:00		None	Scratch
Phone Ring	5	00:04:47:09		None	
Backfire	6	00:05:15:05		None	
Laugh	7	00:05:49:02		None	





最大48個までのマーカーが、ショートカットやコントローラーにアサインできます。Markersタブ画面内のProject Markersまたは任意のTrack Groupを指定することで、マーカー・リストの表示を切り替えて編集できます。 マーカーはタイムラインの時間に従って昇順に付番されます。マーカーを他のマーカーの前後へ移動した場合は、 関連するマーカーの番号が自動的に変更されます。

新しいマーカーを追加するには、1行目のフィールドにある'Click here to add a new Marker'をクリックして、マ ークの名前を入力します。追加されたマーカーは、00:00:00:00で登録されるので、Timeフィールドを使って値を 編集してください。

マーカーの色はユーザー指定できます。Colorフィールドのドロップダウン・リストから色を選んでください。

マーカーの名前が表示されているフィールドをダブルクリックすると、Playカーソルがマーカーの位置へジャンプします。

Ctrlキーを押しながらをダブルクリックすると、マーカーのTimeCodeから再生します。

Shiftキーを押しながらをダブルクリックすると、マーカーのTimeCodeからプリロール再生します。

また、リスト内のマーカーを右クリックすると、マーカーのCut / Copy / Pasteが行えます。

### マーカーのリンク

Markersタブ画面内の一番上にMarkers Linkingのドロップダウン・リストがあります。

Markers are linked to 'Originals'
Markers are Independent
Markers are linked to Any Track
Markers are linked to any Track without Group
Markers are linked to 'CD Master'
Markers are linked to 'Originals'
Markers are linked to 'Overdubs'
Markers are linked to 'Scratch'

ここでは、トラックを編集した場合にマーカーをどのように連動させるかを設定します。

Markers Independent	マーカーはTimeスケールにロックします。
Linked to Any Track	マーカーはトラックとリンクします。
Linked to Tracks without Group	マーカーはグループに属していないトラックとリンクします。
Linked to 'Effects', 'Music', 'Foley'	マーカーはリスト内の指定したTrackグループとリンクします。



# Jog & Shuttle

マウスのホイールを使ったスクラブ

Timeスケール・エリアにおいて、Playカーソルをマウスのホイールで掴んで前後へ動かすとオーディオをスクラブ することができます。スクラブの再生スピードは、画面のズームの状況で相対的に変化します。マウスのホイール を離すとスクラブ動作は停止します。

### Shuttle

最大8倍速のスピードでオーディオを出力しながらシャトルできます。

### Jogホイールの設定

### Jog Wheel Mode

Jogホイールのモードは、Machines > Controllersのサブメニューから選択できます。

Machines			
Active Machine	•		
Internal Machine	•		
External Machines	•		
Controllers	•	ø	Offline Controllers
		e Jog	Jog-Wheel Mode - Jog
		e++ Shti	Jog-Wheel Mode - Shuttle
		e S Loop	Jog-Wheel Mode - Loop
		€ <b>∓</b> Jmp	Jog-Wheel Mode - Navigate
		CQ. Zoom	Jog-Wheel Mode - Zoom
		€-0- Treck	Jog-Wheel Mode - Track Size
		e i Vol	Jog-Wheel Mode - Volume
		e I Pitch	Jog-Wheel Mode - Pitch
		e,	Jog-Wheel Mode - Off
		•	Jog-Wheel Listen - Mix
		•	Jog-Wheel Listen - Selection
		D	Jog-Wheel Fine
		Auto Show	Auto Show Plugins





### **Jog Wheel Settings**

Jog / Scrubのパラメーターは、Settings > All Settings > Application > Jog / Chaseページで行います。

#### Auto Jog on move

フィジカル・コントローラーのJog / Shuttleホイールを使用する場合にチェックしておくと、Jogホイールを回したことを感知して自動的にJogモードになります。

#### Geared Jogging

チェックすると、Jogモードの"gearing"を有効にします。JogホイールをタイムラインのZoomサイズに合わせて移動することができます。

### Jog Speed ceiling

4つのラジオボタンで、JOGの最大スピードを 1X, 2X, 4X, 8X から選べます。

#### Flywheel responsiveness and Inertia

Jog動作への反応を、オーディオを可能な限り滑らかにする(Smooth)と、ポジションを正確に示す(Responsive)の 間で最適化するパラメーターです。Smoothにすると、Jogを回した時に再生される音はスムーズですが、反応速度は遅 くなります。スライダーを完全にResponsiveにした場合、Smoothingフィルターはかかりません。 ポストプロダクションなどの用途ではビデオとのタイトなシンクが必要となるため、Responsive方向に調整します。 まずは、中間の位置からスライダーの設定を開始してみてください。

Jog - sensitivity [0.33] second(s) per revolution

フィジカル・コントローラーのJogホイールを1回転させた時に何second(秒)動かすかを値で入力します。

#### Shuttle - sensitivity [2] revolution(s) for nominal speed

Jogホイールを回転させた時に、どのくらいの回転数でShuttleスピードを上げるかを調整します。 例: [2]を入力すると2回転,[0.25]を入力すると1/4回転させる必要があります。

#### Navigate - sensitivity [3] revolution(s) to traverse the timeline

サイレントJogモードです。Jogホイールを回転させた時に、どのくらいの回転数でタイムライン上を移動させるか調整します。タイムラインのZoomサイズに応じて移動スピードは変化します。

#### Geared Jog mute when timeline view range is > 00:00:10:00

Geared Joggingを有効にした場合、Zoomサイズを設定します。タイムラインのZoomサイズが設定範囲を超えた場合、オーディオ出力を自動的にミュートします。

#### Fine Jog sensitivity factor [0.25]

Machines > Controllersメニューで"Jog-Wheel - Fine"を有効にした場合に呼び出すJogホイールの感度を設定します。任意の回転数を入力してください。



### Mouse Scrubbing Settings

Timeスケール・エリアにおいて、Playカーソルをマウスのホイールで掴んで前後へ動かすとオーディオをスクラブ することができます。スクラブの再生スピードは、画面のズームの状況で相対的に変化します。マウスのホイール を離すとスクラブ動作は停止します。

設定は、Settings > All Settings > Application > Jog / Chaseページで行います。

**Analog Tape Mode**と**Repeat Loop Mode**の2つのスクラブ・モードがあります。 ラジオボタンで設定したいモード の方をクリックしてください。 **Repeat Loop Mode**に設定した場合、 ループの長さはベースサンプリング周波数に 関連してきます。 44.1, 88.2, 176.4kHzでは116ms、 48, 96, 192kHzでは106msとなります。

Analog Tape Mode	アナログテープ機器のようなレスポンスでスクラブします。
Jog anyway	選択すると、常にJogモードで動作します。
Shuttle when more than	
10 [s] is shown	選択すると、10秒以上のクリップがあった場合Shuttleモードで動作します。
in the Timeline	
Repeat Loop Mode	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。

### Vari Speed Audio Quality

High when playing less than of equal to [6] track(s) Best when playing less than or equal to [2] track(s)

MassCore: 負荷の状態によって、自動的にVari speedのクォリティが設定されます。

Native & Mykerinos: 任意のトラック数をボックスに入力設定します。

Fast Speed Settings

F.FWD and REW nominal speed ratio [20]

F.FWDおよびREWのスピードを設定します。4~100倍まで入力できます。

F.FWDおよびREWボタンを押す度に、設定した倍数まで段階的にスピードが上がります。





# Transportコントロール

**Transport** パーには、一般的に使われるトランスポート操作,チェイス,キャプチャー・オフセット,カウンターおよびトランスポートのステータス表示などが備わっています。

02:29:23:03 STOPPED 📢 🕨 🕨 🗩 🔳 🖘 🕂 📖 🖙 🔛 🕥 Internal 🕞 🛒 🐺 🐺 🗖 🏠

カウンターは、現在のActiveマシーンの位置とTransportモードを示しています。

各コントロール表示の内容は、以下のとおりです:

00:00:14:17 RECORD	カウンターはRecordモードを示しています
	Rewindボタンは、Activeマシーンを巻き戻します。
	2回押すと、ダブル・スピードになります。
	ActiveマシーンがInternal Machine(Pyramix)の時に、Play Selectionボタ
1	ンは、現在選択しているエリアを再生します。
	Playボタンは、ActiveマシーンをPlayモードにします。
	Recordボタンは、ActiveマシーンをRecordモードにします。
	Fast Forwardボタンは、Activeマシーンを早送りします。
	2回押すと、ダブル・スピードになります。
	再生を停止するStopボタン
	(Pause機能は、Machines > Active Machine > Pauseメニューにあります)
42	Loopボタンは、Activeマシーンをループ再生モードにします。
C.2	任意のMark In/Outポイントの区間を、繰り返し再生します。
transford the bart of	Shuttleコントロール·スライダーは、Play中に操作すると最大8倍速でPlayカ
$\frac{1}{1} + \frac{1}{1} + \frac{1}$	ーソルを前後にシャトルすることができます。(シャトルの最大速度は、
	Settings > Jog ChaseのJog Speed Ceilingの設定に依存します。)
	Machines > Controllersメニューの"Jog Wheel Mode – Pitch"を選択して
	いる場合、最大速度は±25%で動作します。
Internal -	ドロップダウン・リストから制御するマシーンを選択できます。
Lance men	Internalを選択すると、Pyramixを外部デバイスから切り離して直接コントロー
	ルが行えます。
	その他のマシーンの設定は、Settings > All Settings > Remote Control >
	Machineから行えます。(例:RS-422 Sony 9ピン P2制御のマシーン)
<b>Frank</b>	Chaseトグル・ボタンをアクティブにすると、TCポートのTimeCode入力に追従
	して再生ます。
	外部コントローラーのOnline / Offlineを切り替えるトグル・ボタンです。
	(緑 = Online , 赤 = Offline)

Transportパーの右隣には、デフォルトでAutomationツールバーが並んでいます。



## Transportコントロール・パネル

Transportコントロール・パネルのボタン押すと、下図のTransport画面が開
きます。(または[Alt+T], View > Windows / Tools > Transportメニュー)
Transport画面には、利用可能なマシーンのステータスやコントロールが個
別に示されます。

Transport				X
Internal				
01:00:46:06	OFFSET +	00:00:00:00.00	‡ IN	00:00:00:00
PLAY	DELTA	##:##:##	оит	23:58:33:16
	MASTER	Remote VCube	DURATION	23:58:33:16
	<ul> <li></li> </ul>	<b>&gt; }+}  + </b> +	Loc In O	ut 💥 Ctrl
Remote VCube - VCube				
01:00:46:06	OFFSET +(	00:00:00:00.00	¢ ⊪	00:00:00:00
LOCKED	DELTA +	00:00:00:00.00	оит	23:58:33:16
	MASTER		DURATION	23:58:33:16
$\triangleleft \triangleleft \triangleright \triangleright \triangleright$		▶ inini	Loc In O	ut Ctrl
1 2 3 4 5 6 9 10 11 12 A	7 8 V TC		Prev Auto Edit	tev
LTC Reader/Generator				
Reader 00:00:00:00	Generato	r 00:00:00:0	0	
VITC Reader/Generator				
Virtual Transport				
Reader 01:00:46:06	Generato	r 00:00:00:0	0	
Controllers				
Jog Shtl Loop	Nav	off	·····	<u>1 1</u> 1 · · · · <u>1</u>

Note: このパネルでは、Internalトランスポート(Pyramix)をはじめ、設定されているデバイス毎にTransportコントロールが表示されます。その下には、LTCおよびVT(VITC)のTimeCodeソースのステータス表示と外部コントローラーに関するコントロールが表示されています。マシーンの名前の部分をクリックすると、各表示をコンパクトに折り畳むことができます。

**重要:**マシーンの設定に関する詳細は、Settingsの章で"Machine"のページを参照してください。 また、それらのTransportコントロールに関する詳細は、Machineコントロールの章で"Internal / External Machineパネル"のページを参照してください。



# ズーム&パン

プロジェクトの**編集パネル**では、水平方向にタイムスケールをズームする方法と、垂直方向にトラックの高さをズームする方法の2通りがあります。

# Timeスケールのズーム&パン

Viewツールバーのアイコンは、現在のPlayカーソルを軸にしたズーム・イン/アウトを行います。

Q	Fit in window [Alt+1]アイコンは、選択したエリアを編集パネルの幅いっぱ いにズームしてフィットさせます。
Ð	Previous zoom [Alt+2]アイコンは、一つ前のズーム・サイズに戻します。 (水平方向のみ)
•	ズーム・イン [Alt+3]
Q	ズーム・アウト [Alt+4]

Altキーを押しながらマウスのクリック&ドラッグでコンポジションのエリアを選択すると、マウスカーソルが虫眼鏡 アイコンに切り替わり、選択したエリアを編集パネルの幅いっぱいにズームしてフィットさせます。

マウスのクリック&ドラッグでは、コンポジションのエリアを選択することができます。

トラック表示の下にあるスクロール・バーは、トラックの表示を左右に移動することができます。

Trackスケールのズーム

124816A ·

トラック表示の左下には、1,2,4,8,16 および A ボタンがあります。 各ボタンを押すと、トラックを自動的に垂直方向へズスケーリングして、編集パネルの範囲にトラック表示をフィット させて表示します。

ボタンの脇にあるスクロール・バーは、トラックの高さを微調整することができます。

# スクロール・ホイール

マウスのホイールを使うと以下の操作が行えます。

- Scroll トラックの表示を垂直方向へ移動します。
  - Scroll + Ctrl タイムラインの表示を水平方向へ移動します。
- Scroll + Alt タイムラインのスケールを水平方向へズームします。
- Scroll + Shift トラック表示の高さを変更します。





## Overviewタブ画面

Overview		
(0) 00:01:00:00		(0) 00:05:17:11
1 1111		
_		

Overview Tab Window

Overviewタブ画面は、プロジェクトの編集パネルを強力かつシンプルにナビゲートします。

Overviewの表示は、すべてのクリップの位置を表示して、コンポジション内の全体の概観をグラフィック表示しま す。上図で影のように表示されているグレー色のボックスは、現在**編集パネル**に表示されているコンポジションの 位置とズーム範囲を示しています。クリップは、タイムライン上で指定されているクリップの背景色と同じ色で表示 されます。

Overviewのどこかをクリックすると、その位置が中心となって編集パネルに表示されます。 影のように表示されているグレー色のボックスをクリック&ドラッグすると、ズーム範囲を保ったままでコンポジションの表示を前後に移動できます。ズーム範囲を変更したい場合は、Overviewタブ内でグレー色のボックスの端を ドラッグすることで範囲が調整できます。

また、Altキーを押しながらクリック&ドラッグすると、コンポジションの位置とズーム範囲を指定して編集パネルに 表示させることができます。