





www.merging.com/Pyramix



タイムラインにおける編集

タイムラインは、Pyramixにおけるオーディオ・クリップの編集やフェードのアップ/ダウン調整、Mono, Stereo,マルチチャンネルの構成をアレンジしたりするところです。プロジェクトを開くとすぐにタイムラインを含む編集パネルが表示されます。

フェードに関しては、独立したFade Editorタブで編集に必要なパラメーターを見ながら調整する方法もあります。

クリップ&コンポジション

コンポジション上のクリップ

コンポジション上のクリップは、オリジナルのオーディオMediaファイルにおける単なる編集ポイント(EDL)にすぎません。よって、クリップに対して実行される操作がオリジナルのオーディオMediaファイルに影響を及ぼすことはありません。編集パネル上で、クリップをカット編集したり,移動したり,レベル調整したり,削除したりといった操作は、コンポジション上でのみ作用しています。

Mediaファイルがコンポジションに置かれると、デフォルトで各クリップの波形を表示します。尚、波形の表示は、ユ ーザー設定によって表示/非表示を切り替えることができます。

サンプルレートのミスマッチ

Pyramixがサポートするサンプルレートのクリップは、レート違いに関わらずタイムラインに置くことができます。 デフォルトで、クリップのサンプルレートがプロジェクトのサンプルレート設定と異なる場合、オンザフライでサンプリ ングレート変換を行いながら(ピッチを変えることなく)再生します。

プロジェクトのサンプルレートと異なるクリップがタイムラインに置かれた場合、下図のようにクリップ名の右側に青色のアイコン(SR)が表示されます。



Sample Rate Mismatch

また、Settings > All Settings > Application > Timeline Layout : Clips & Waveforms の"Wrong Sample Rate Waveform Color"設定で、波形の色を変更することもできます。

Note: クリップのサンプリングレートは、Mediaファイルに含まれるヘッダー情報で判別されます。もし、この情報 に誤りがあった場合は、クリップのサンプリングレート変換が正しく行うことができないため、再生時にピッチが変 わってしまいます。



クリップの概要

クリップの各部には、下図のような編集コマンドが含まれています。



Features of a Clip in the Timeline

クリップを選択すると、両端に複数のTrimハンドルが現れます。もし見えづらい場合は、ズーム設定を調整してく ださい。各Trimハンドルは、3つのポイントから成り立っています。クリップの左側のコントロール・ポイントはクリッ プのHeadに対して、クリップの右側のコントロール・ポイントはクリップのTailに対しての調整が行えます。クリップ の両端にある中央のコントロール・ポイントをクリック&ドラッグで動かすと、HeadとTailの長短を調整することがで きます。この調整により、オリジナルのMediaファイルをフルサイズの長さまでクリップとして表示することができま す。View > Show Mediaメニューを選択しておくと、選択したクリップのオリジナルの長さをグレーの波形でガイド 表示します。

<u>Head(ヘッド)</u>

クリップの始まりをHeadと呼びます。クリップのHeadは、Trimハンドル等によって調整された編集ポイントを示している為、オリジナルのMediaファイルの始めとは一致していない場合もあります。

<u>Tail(テール)</u>

クリップの終わりをTailと呼びます。クリップのTailは、Trimハンドル等によって調整された編集ポイントを示している為、オリジナルのMediaファイルの終わりとは一致していない場合もあります。

<u>Sync Point(シンク・ポイント)</u>

クリップの内部に設定できる編集ポイントをSyncポイントと呼びます。デフォルトでは、クリップのHeadと同じ位置 に設定されています。このSyncポイントは、赤いハンドルをドラッグして設定を移動することができます。 また、クリップを選択した状態でSyncポイントを設定したい位置にPlayカーソルを合わせてClips > Set Sync Point to Cursorメニューを選択すると、Playカーソルの位置にSyncポイントが設定されます、

<u>Trim Handle(トリム・ハンドル)</u>

選択したクリップの両端に現れる中央のコントロール・ポイントをTrimハンドルと呼びます。 このハンドルを使ってクリップの長短を調整すると、オリジナルのMediaファイルをフルサイズの長さまでクリップと して表示させることができます。



Fade Handle(フェード・ハンドル)

選択したクリップの両端に現れる上下のコントロール・ポイントをFadeハンドルと呼びます。Fadeハンドルを使うと、 クリップのHeadとTailでフェード・イン/アウトを作成することができます。Fadeを作成・調整するには、Fadeハンド ルを1つずつドラックで移動してください。

もし**クリップ同士が隣接している**場合、Ctrlキーを押しながらドラッグ移動でクリップを重ねてくと対照的なクロスフ ェードを作成することができます。

単体のクリップにおいて、**Ctrlキー**を押しながらFadeハンドルを調整すると、クリップのHeadを軸にして上下の Fadeハンドルを対照的に動かすことができます。

<u>Waveform Display(波形表示)</u>

クリップは、クリップ名とともに長方形のブロックで表示され、このクリップによってMediaファイルを参照しながらオ ーディオ波形を表示します。

<u>Clip Name(クリップ名)</u>

クリップの上部には、クリップ名が表示されます。 もし、クリップ名を非表示にしておきたい場合は、View > Waveform Display > Hide Clip Name when Waveform Shownメニューを選択します。

<u>Clip Gain(クリップ・ゲイン)</u>

ゲインは、クリップの表示に反映されます。ゲイン値はデシベル(dB)で示されます。

ゲインを調整するには、Clips > Clip Gainメニューを選択するか、選択したクリップの右クリック・メニューから Gainを選択します。Gainウィンドウが表示されます。もし**リージョン**選択をしている場合は、選ばれているすべて のクリップのゲインが変更されます。

クリップのロック

編集した後のクリップを誤って移動させないために、Clips > Lockメニュー(または、Ctrl+L)で保護することができます。ロックしたクリップは、他のトラックやタイムラインを移動することができなくなります。クリップのロックを解除したい場合は、Clips > Unlockメニュー(または、Ctrl+K)を選択します。

もし、水平方向の移動だけをロックしたい場合は、Clips > Lock Horizontal Dragメニューを使用するとタイムラインの移動だけをロックすることができます。

クリップのグループ化

複数のクリップをグループ化したい場合、トラックの同異に関わらず任意のクリップを選択してからClips > Group メニュー(または、Ctrl+G)を選択します。グループ化したクリップは、Move, Copy, Deleteなどのコマンドを連動 させることができます。

グループを解除するには、グループを選択してClips > Ungroupメニュー(または、Ctrl+U)を選択します。 グループは、一つのグループを別のグループにネスト(入れ子構造)で追加することができます。





Gainウィンドウ





クリップ&セレクションの編集

タイムライン上にMasterクリップを置くと、トラック上で編集ができます。クリップは、Mediaファイルに影響することなく、トリム,スプリット,クロスフェードなど多くのオペレーションが行えます。編集されたクリップは、いつでもTrim ハンドルを使用して参照しているMediaファイルの全体の長さまで戻すことができます。クリップは、Pyramixが再 生中でもマウスでドラッグしてタイムライン上を移動させることができます。

クリップのプロパティ

Clips > Propertiesメニューは、プロパティ画面を開いて選択しているクリップの情報を表示します。 もし、複数のクリップを選択している場合、最後に選んだクリップに関するプロパティが開きます。



クリップ名の変更

Clips > Propertiesメニューで表示されたSelectionウィンドウ内ではクリップ名の変更も行えます。 クリップの**Nameフィールド**をクリックして、新しいクリップ名をタイプ入力し、最後にエンターしてください。

Clips > Renameメニューからクリップ名を変更する場合、Rename Clipsダイアログが開きます:

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	Include Full Path
Auto number clips	Start Numbering at: 1
Items Separator:	
	OK Cancel
	Renews Oline Dielen

クリップ名が、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。 "Auto number clips"は、複数のクリップを選択しているときに自動的に付番します。





Selectionタブ画面

Selection			
Selection			
Name	>	Sing Brother Sing_Freedom	
Comment	>		
Level	>	0.00000000	
Phase Invert	>	No	
Mute	>	No	
Auto Deglitching	>	Follow General Settings	
Clip			_
Name	>	Sing Brother Sing_Freedom (1)	— I
Comment	>		U
Level	>	0.0000000	
Phase Invert	>	No	
Mute	>	No	
Auto Deglitching	>	Follow General Settings	
Length		00:03:13:29400	
Media Offset		00:00:00:00000	
Original TimeCode		01:10:51:15876	
Peak Level		-0.8 [dB]	
Media	>		
Name		Sing Brother Sing_Freedom	
Format		PMF	
Sample Rate		44100 Hz	
Word Length		16 [bps]	
Length		00:03:13:16	
Original TimeCode		01:10:51:09	
Tracks		A1-2	
Peak		-0.8 (dB)	
Author		Rob	
File Name		Sing Brother Sing_Freedom_(4CAD3DCB-B9A1-4BD4-86C5-468BB42864E7).pmf	
File Location		S:\Merging from Dark Materials\Wav files imported from old machine\	
File Size		35'082'240 bytes	
File Creation Date		19/08/2010 10:48:46	
Scene			
Take			
Tape			
Notes			
UBITS			
Media Track			
Track Number		A1	
File Name		Sing Brother Sing_Freedom_(4CAD3DCB-89A1-48D4-86C5-4688B42864E7).pmf	
1			

Clips > Selection Propertiesメニューまたは**Clips > Properties**メニューを選ぶと、Selectionタブ画面が表示されます。または、プロジェクト画面の下(設定によっては右)にあるProjectマネージメント・パネル内で、Selectionタブをクリックして表示させます。

Selectionタブ画面は、**View > Editor Tabs > Selection**メニューからも開けます。 タブ画面を閉じると、自動的にProjectマネージメント・パネル内に格納されます。

Selectionタブ画面は、上からSelectionプロパティ, Clipプロパティ, Mediaプロパティの3つのフィールドに分類されています。

フィールド内において > マークが付いたパラメーターは、クリックすることで直接パラメーターを変更/編集することができます。



<u>SelectionおよびClipフィールド</u>

Name	コンポジション上のクリップ名を表示します。 この名前は、クリップを"Show Text"に設定した際にクリップのブロック内にも表示さ れます。
Comment	クリップに関するユーザー・コメントを表示します。 このコメントは、EDLタブ画面内の"Comment"フィールドにも表示されます。
Level	ゲイン値の表示と設定の変更が行えます。
	Gainウィンドウがポップアップします。 Sel. (Se lection)にチェックすると、選択している クリップ全体にゲインの設定が反映されます。 デフォルトでチェックが入っています。
	Rel.(Relative)にチェックすると、複数のクリップを選択している場合に相対的なゲイン変更が行えます。どちらのボックスにもチェックが入っていない場合は、複数のクリップを選択していても最後に選択したクリップにのみゲイン変更が反映されます。
	Selectionフィールド側の > マーク部分をクリックすると選択しているクリップ全体 に、Clipフィールド側の > マーク部分をクリックすると、最後に選択したクリップのみ にゲイン変更が反映されます。
	例: 3つのクリップを選択していて、クリップのレベルはそれぞれ-1dB,-2dB,-3dBだったとします。選択したクリップのゲインをすべて1dB上げたいとします。Gainウィンドウにて Rel. (Rel ative)にチェックを入れて、フェーダー調整または数値入力でレベルを1dB上げます。結果、選択していたクリップのレベルは0dB,-1dB,-2dBとなります。
Phase Invert	位相の表示と設定の変更が行えます。 NoおよびYes(=逆相)
Mute	ミュートの表示と設定の変更が行えます。 NoおよびYes(=ミュート)
Auto Deglitching	ドロップダウンリストから、None, Follow General Settingsまたは1.0~5.0 [mS]の 範囲で0.5[mS]毎の値で設定できます。この機能は、クリップのカット編集で起こるクリ ックを防ぐため手動で短いフェードをかけなければならない手間を省くことができま す。
	Note: Automatic Deglitchingのグローバル設定値は、Settings > All Settings > Application > Playback/RecordページのAutomatic Deglitchingセクションにて 設定できます。

<u>Clipインフォメーション(フィールド表示のみ)</u>

Clipフィールドには、下記の情報も表示されます。

Length	選択されたクリップの全体の長さを表示します。
Media Offset	選択されたクリップの先頭の位置と、Masterクリップの先頭の位置とのオフセット時間 を表示します。
Original TimeCode	クリップのオリジナル・タイムコードを表示します。
Peak Level	クリップの最大ピーク値を表示します。 この値は、クリップの編集結果を反映しています。



Mediaインフォメーション(フィールド表示のみ)

Name	オーディオ・メディアのオリジナルの省略名を表示します。
Format	Mediaフォーマット表示します。(PMF, Waveなど)
Sample Rate	
Word Length	
Length	クリップが参照しているMediaファイルの全体の長さを表示します。
Original TimeCode	
Tracks	メディアが録音されたオリジナル・トラックを表示します。
Peak	Mediaファイルの最大ピーク値を表示します。
Author	ファイル作成したときのログイン・ユーザー名を表示します。
File Name	識別子および拡張子を含む全体のMediaファイル名を表示します。
File Location	Mediaファイルが保存されている場所のディレクトリ・パスを表示します。
File Size	ファイルサイズ表示します。(byte)
File Creation Date	
Scene	
Take	
Таре	
Notes	
UBITS	

Media Trackインフォメーション(フィールド表示のみ)

Track Number Mediaファイルの録音されたトラック・ナンバーを表示します。

File Name 識別子および拡張子を含む全体のMediaファイル名を表示します。

Note: Clip, MediaおよびMedia Trackセクションのフィールド内に表示される値は、タイムライン上でクリック選択したトラックの情報です。マルチチャンネルのクリップを選択している場合は、タイムライン上でトラックを個別に クリックすることで情報が更新されます。

Selectionタブ画面は、セレクションの変更に従って自動的に内容がアップデートされます。



クリップ&リージョン選択

セレクション操作

Pyramixでの編集オペレーションの多くは、素材を選択して実行します。 タイムライン上の素材を選択する方法には、クリップ選択とリージョン選択の2つがあります。

<u>クリップ選択</u>

クリップはマウスクリックで選択することができます。 選択されたクリップは暗いグレー色になり各部のハンドルが表示されます。複数のクリップを選択したい場合は、 Shiftキーを押しながら追加したいクリップをクリックしていきます。

グループに属したクリップを選択すると、自動的にグループ全体を選択します。グループに属したクリップの一つだけを選択するには、Shiftキーを使用するか、グループを解除(Ungroup=Ctrl+U)するなどしてください。

<u>リージョン選択</u>

リージョン選択とは、コンポジション上の選択されたエリアを示します。複数のトラック上で選択される複数クリップ やクリップの一部分だけを選択する状態を指します。

リージョン選択をしたエリアは薄暗いグレー色の長方形で示されます。

グループに属したクリップを選択すると、**リージョン**は自動的にグループ全体を選択します。この時、Shiftキーを 押しながらクリックすることで選択解除が行えます。リージョンは、マウスのクリック&ドラッグで複数のトラックをま たいで選択することができます。

リージョンの選択にはキーボードのショートカットも割り当てられています。

任意のトラックを選択し、Play カーソルをリージョンのスタートにしたいポイントへロケートします。キーボードの"[" キーを押すと、Play カーソル以降のエリアがすべて選択されます。次に、Play カーソルをリージョンのエンドにした いポイントへロケートします。キーボードの"]"キーを押すと、リージョン選択が完成します。

一度リージョン選択したエリアは、後から Ctrl +Shift + / キーおよび Ctrl +Alt +Shift + / キーを使用して、 選択トラックのエリアを増減することができます。

これらの操作は、再生またはスクラブ中にも行うことができます。



セレクション&リージョンの活用

複数クリップの選択(セレクション)やリージョン範囲を設定すると、それ全体を1つのオブジェクトとして扱うことが できます。 このオブジェクトには、クリップ,フェード,エンベロープ,オートメーション情報などが含まれます。 オブジェクトは、コピー&ペーストを行ったり、スナップショットとしてライブラリーへ名前を付けて保存/検索したりで きます。複雑な編集を行った結果をキープして他のプロジェクトで使用したい時などに役立ちます。

ネットワークされた複数のPyramix間で、同じライブラリーをリアルタイムで共有することも可能です。

セレクションまたはリージョン範囲のスナップショット

- セレクションまたはリージョン範囲を設定します。
- Alt + Shiftキーを押します。
- マウスカーソルが手紙マークに変わります。 🐼

タイムラインのスナップショット

- Overviewタブ画面を開きます。
- Alt + Shiftキーを押します。
- マウスカーソルが手紙マークに変わります。

クリップをコンポジション内へドラッグ

クリップをコンポジション上へ置くのに一番シンプルな操作は、MediaフォルダまたはライブラリーからMasterクリップをドラッグします。

Media Folderからのドラッグ:

- 1. Media Managementタブをクリックして、Media Managementタブ画面を開きます。
- 2. マウントされているMediaフォルダまたはサブ・フォルダをダブルクリックして開きます。画面の右側にフォル ダ内のMasterクリップがリスト表示されます。
- 3. Masterクリップをクリックしたまま保持して、トラック上へドラッグ移動します。どのトラックでも、どの位置でも マウスを離すことで、クリップとして置くことができます。

Libraryからオブジェクトをドラッグする場合も、上記と同様の操作で行えます。 GlobalライブラリーまたはDocumentライブラリータブを開き、任意のライブラリーを開いて使用してください。



コピー&ペースト

コピー&ペーストでコンポジション上にクリップを貼り付けることもできます:

- 1. Mediaフォルダ または Library から任意のオブジェクトをクリックして選択します。
- 2. Masterクリップ上で右クリックして、ポップアップからCopyを選択します。
- 3. Masterクリップをペーストしたい位置へPlayカーソルを移動します。
- 任意のトラックを右クリックして、ポップアップからPaste to Cursorを選択します。(またはEdit > Pasteメニュー, Ctrl+V)

<u>クリップの選択</u>

コンポジション上のクリップはマウスクリックで選択できます。選択したクリップは、薄暗い色に変わります。 複数のクリップを同時に選択したい場合は、Shiftキーを押しながらクリップをクリックして追加します。

<u>シンプルなコピー&ペースト</u>

- 1. 任意のクリップをクリックして選択します。
- 2. 右クリックしてポップアップからCopyを選択します。(または、Edit > Copyメニュー, Ctrl + C)
- 3. Masterクリップをペーストしたい位置へPlayカーソルを移動します。
- 4. 任意のトラックを右クリックして、ポップアップからPaste to Cursorを選択します。(またはEdit > Pasteメニュー, Ctrl+V)

リージョンの選択

リージョンを選択するには、マウスドラッグ操作で範囲を選択します。

リージョンは、1つ以上のクリップあるいは複数のトラックを跨いだ範囲を選択することができます。選択したリージョンは、トラック上のクリップが置かれていないエリアを含んでいることもあります。

選択したリージョンにトラックを追加

リージョンを選択した状態で、他のトラックをShift+クリックすることでセレクションに追加することができます。 この時トラックが連続している必要はありません。

Note: 水平方向に不連続なリージョンを選択することができません。





クリップの選択と動作

以下は、クリップを選択した状態で様々な装飾キーを使用した場合の動作を示します。

<u>装飾キーなし</u>

装飾キーを使用しない場合、クリップはEditモードに従って動作します。

<u>Ctrlキー (オート・クロスフェード・モード)</u>

クリップを選択した状態でCtrlキーを押しながらクリップをドラッグ移動すると、隣接したクリップに重なるときに自動的にクロスフェードを作成します。この時、マウスポインターはオート・クロスフェード・モードを示す 手にXが重なった状態 へ変化します。このモードの時、他のトラックへクリップを移動させることはできません。

Auto Crossfade Mode

<u>Ctrlキー (レイヤー・モード)</u>

クリップを選択した状態でCtrlキーを押しながらクリップをドラッグ移し(オート・クロスフェード・モード)、隣接したクリップに重なる直前にCtrlキーをリリースすると、レイヤー・モードに切り替わります。そのまま隣接したクリップに 重ねると、オーバーラップします。(技術的には、長さゼロのフェードを掛けたクロスフェードと同じ結果です)

Layering Mode

Ctrl + Shiftキー (スリップ・メディア・モード)

クリップを選択した状態でCtrl+Shiftキーを押すと、クリップのメディアをスリップさせることができます。 クリップが参照しているMediaファイルの長さ分、前後にスリップすることが可能です。

<u>Ctrl + Altキー (スリップ・クリップ・モード)</u>

クリップを選択した状態でCtrl+ Altキーを押すと、クリップを前後にスリップさせることができます。 クリップは、参照しているMediaファイルの長さ分、前後にスリップすることが可能です。

Alt + Shift + -

クリップを選択した状態でAlt+Shiftキーを押すと、Libraryタブ内へドロップすることができます。

Note: 編集中のクリップが他のクリップの上に重なったとき、クリップの色は一時的に赤く変化します。



Auto-Crossfadeのデフォルト設定

Auto Crossfade / Layering機能をEditモードのデフォルトに設定することができます。 これは、前述にあるCtrlキーを使用した機能(オート・クロスフェード・モードおよびレイヤー・モード)の操作を逆転 させて、Ctrlキーを使用せずに機能が実行できるようになります。

このモードを有効にしている間、従来のEditモードを動作させるには、Ctrlキーを使用してください。

このモードは、Edit > Auto-Crossfadeを選択するか、Settings > All Settings > Editingページの"Auto-Crossfade by Default - Control key for Drag & Drop"にチェックを入れておくことで設定されます。

クリップのFadeコマンド

Fade In	Clipメニュー内にあるこれら3つのエントリーは、共通した以下のサブ・メニ		のエントリーは、共通した以下のサブ·メニューを	
Fade Out			含んでいます。	
X Fade				
		Fade In	•	
		Fade Out	+	
		X Fade	•	X Fade New CTRL + F9
		Envelope	•	X Fade Edit CTRL + F10
		Waveform	•	Default 🕨
	Ť	Properties		Standard 🕨
				Crossfade sub-menu
New		I	リージョン選択したクリップに新し	パフェードを作成します。 クリップの先頭の場合
			は Fade In , クリップの終わりの場	易合は Fade Out, クリップが重なっている場合は
			X Fade のサブ・メニューから Nev	wを選択してください。
Edit			リージョン選択した任意のフェード	をFade Editor画面で集することができます。
			(Fade Editorタブ画面の章を参照	照してください)
Default		ault	クリップ選択またはリージョン選択	?した部分に設定のフェード情報を適用します。
			Fade In または Fade Out > D	efault > Complete を選択すると、デフォルト値
			の長さとシェイプ情報をリコールし	ょます。 Default > Curve Only では、 カーブのシ
			ェイプ情報のみリコールします。	
			Xフェードの部分には、X Fade >	> Default Complete または Curve Only から
			デフォルト値をリコールして適用し	,ます。
	Star	ndard	サブメニューは、フェードの種類カ	「選択できます。
			Power Linear	
			Tension Linear	
			dB Linear	
			Cosine	
			Root Cosine	





Editモード

Editモードの状態はマーカー・ヘッダー内(トラックヘッダー表示の上)に表示されており、Remove, Insert, Snap のいずれかのモードに切り替えてクリップを編集することができます。Editモードをデフォルト以外のオプションに 切り替えると、Editモードの表示ラベルが赤色に点灯します。

Editモードのコンテキストメニュー

カーソル・ツールバー上に表示されているEditモードをクリックすると、コンテキストメニューがポップアップします。

	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

Edit Modes Menu

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。
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く編集します。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	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。
Original TimeCode	

クリップ&リージョンのスプリット(分割)

<u>セレクションのスプリット</u>

クリップのスプリット

選択したクリップをPlayカーソル位置で分割するには、Edit > Splitメニュー(またはCtrl+T)を実行します。 クリップ内をリージョン選択している場合は、このコマンドでクリップを分割することができます。分割したクリップは、 それぞれ独立したクリップとして編集することができます。.

リージョンのスプリット

リージョン選択内にPlayカーソルが被っている状態でEdit > Splitコマンドを実行すると、Playカーソル位置ではな く、選択されたリージョン範囲を周囲から分割します。また、クリップ上で選択したリージョン範囲は、クリックするこ とで(Edit > Splitコマンドと同様に)分割することができます。これは、リージョン選択が複数のトラックにまたがっ ている場合でも、すべてのトラックのリージョン選択部分が分割されます。

カッター

Cキーを押すと、マウスポインターがカッターへ切り替わります。この状態で、任意の箇所をクリックすると、クリップ がカット分割されます。複数のトラックにまたがって同じ位置をカット分割したい場合は、あらかじめクリップを選択 しておきます。

セレクションの複製

セレクションを複製したい場合、**Dキー**を押しながらドラッグすると、セレクション部分をコピーして移動することができます。

セレクションを別トラックの同じ位置へ複製したい場合、**Fキー**を押しながらドラッグすると、セレクション部分をコピーして移動することができます。

セレクションの移動

セレクションを移動したい場合、ドラッグ操作で同じトラックの別のロケーションまたは別トラックへ移動してください。

リージョン選択している場合は、クリックすると素材から選択部分のみを切り取ることができます。そのままドラッグ 操作で移動してください。別トラックへ移動する際に、時間軸をずらさずに移動したい場合は、Alt + Shift + Ctrlキ ーを押したままドラッグ移動してください。

リージョン選択の調整

マウスカーソルをリージョン選択の両端部分に合わせると、リージョン範囲の長さをドラッグ操作で調整することができます。また、リージョン範囲は上下方向へも調整でき、選択トラックを拡張/縮小することもできます。



コンテキストメニュー

タイムライン上で右クリックすると編集やクリップに関するコンテキストメニューが表示されます。 この時、不必要と判断されるコマンドはグレーアウトしている場合があります。 例:)クリップが何も選択されていない場合、GroupやCopyなどのコマンドはグレーアウトして選択できません。

(Clip Gain	
I	Mute Clip	
I	Normalize	
0	Group	
ι	Jngroup	
(Cut	
0	Сору	
F	Paste to Cursor	
(Cut Special	F
F	Paste Special	F
[Delete Special	F
E	Edit	F
F	Fade In	F
)	K Fade	F
F	Fade Out	F
E	Envelope	۲
1	Automation	F
[Display	F
F	Properties	

コンテキストメニューには、EditメニューやClipsメニューに含まれるコマンドの一部が表示されます。コンテキスト メニューからはこれらのコマンドに迅速にアクセスすることが可能です。





コンテキスト・サブメニュー



Edit >	Split Unsplit
	Trim Trim In to Cursor Trim Out to Cursor
	Stretch Reverse Automatic Silence Removal
	Spread Abut to selected
	Consolidate







Fade In	•	Fade In New			
		Fade In Edit	X Fade	•	X Fade New
		Fade In Default			X Fade Edit
		Fade In Default Curve			X Fade Default
		Fada In Dawer Linear			X Fade Default Curve
		Fade In Power Linear			V Fada Dawar Lingar
		Fade In dB Linear			X Fade Power Linear
		Fade In Cosine			X Fade dB Linear
		Fade In Root Cosine			X Fade Cosine
					X Fade Root Cosine
Fade Out	•	Fade Out New			
		Fade Out Edit	Envelope	► Env	velope Reset Selection
		Fade Out Default		Env	velope Punch Selection
		Fade Out Default Curve		Env	velope Copy to Selection
		Fade Out Power Linear			
		Fade Out Tension Linear			
		Fade Out dB Linear			
		Fade Out Cosine			
		Fade Out Root Cosine			
Automation	•	Cut Selected Points Copy Selected Points Paste Points to Cursor Paste Points to Original T Delete Selected Points Delete Selected Points & D	C Interpolate		Follow Track
		Automation Snapshot			
		Automation Snapshot Ra	nge		
		Display 🕨	Waveform follow T	rack	
			Waveform force Wa	aveform	
			Waveform force Na	ime	
			Generate Waveform	ı	
			Background Color		Custom
			Waveform Color		•



Jogホイール編集

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:

Edit > Jog-Wheel Editing >

Move	Move
Move And XFade	Move And XFade
Lock XFade Trim	Lock XFade Trim
Force XFade Trim Lock	Force XFade Trim Lock
Force XFade Trim Unlock	Force XFade Trim UnLock
Trim In	Trim In
Trim Out	🔒 Trim Out
Trim Fade In	💁 Trim Fade In
Tim Fade Out	🖳 Trim Fade Out
Trim Fade In X	Trim Fade In X
Trim Fade Out X	Trim Fade Out X
Trim Source In	Trim Source In
Trim Source Out	Trim Source Out
Trim Sync Point	Trim Sync Point
Slide Media	Slide Media
Previous Clip Trim Out	Previous Clip Trim Out
Previous Clip Trim Fade Out	Previous Clip Trim Fade Out
Previous Clip Trim Fade Out X	Previous Clip Trim Fade Out X
Previous Clip Trim Source Out	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・パーまたは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。





Editコマンドのハイライト:

以下は、主要なEditコマンドについて説明しています。 それ以外のEditコマンドについては、"メニュー"の章でEditメニューのページを参照してください。

Undo	直前に行ったオペレーションを取り消し、元の状態に戻します。 実行したLindoの内容は、最新の Redo ll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。
	Undoした動作は Undo History から削除され、 直ちに Redo History のリスト へ追加されます。
	Undo履歴の数は、デフォルトで32個に設定されています。 この値は、All Settings > Settings > Application > Generalページにて変 更することができます。(1 ~ 100まで)
Redo	Undoによって取り消されたオペレーションを再度実行します。 実行したRedoの内容は、最新のUndoリストとして更新されます。
Redo History	PyramixでUndo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Redoしたい場合は、 Redo History から履歴を辿って 再度実行したい操作の名前を選択してください。
	Redoした動作は Redo History から削除され、 直ちに Undo History のリスト へ追加されます。
Delete	選択したクリップまたはリージョンを削除します
Delete	選択したクリップまたはリージョンを削除します。
Delete	選択したクリップまたはリージョンを削除します。 この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 詳細は"Editingモード"のページを参照してください。
Delete Cut	選択したクリップまたはリージョンを削除します。 この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 詳細は"Editingモード"のページを参照してください。 選択したクリップまたはリージョンをカットします。(クリップボードにコピーされ ます)この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。
Delete Cut Copy	 選択したクリップまたはリージョンを削除します。 この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 詳細は"Editingモード"のページを参照してください。 選択したクリップまたはリージョンをカットします。(クリップボードにコピーされます)この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 選択したクリップまたはリージョンをコピーします。(クリップボードにコピーされます)
Delete Cut Copy Paste >	 選択したクリップまたはリージョンを削除します。 この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 詳細は"Editingモード"のページを参照してください。 選択したクリップまたはリージョンをカットします。(クリップボードにコピーされます)この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 選択したクリップまたはリージョンをコピーします。(クリップボードにコピーされます) クリップボードに保存されている素材を、Playカーソル位置にペーストします。
Delete Cut Copy Paste > Paste to Cursor	 選択したクリップまたはリージョンを削除します。 この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 詳細は"Editingモード"のページを参照してください。 選択したクリップまたはリージョンをカットします。(クリップボードにコピーされます)この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 選択したクリップまたはリージョンをコピーします。(クリップボードにコピーされます) クリップボードに保存されている素材を、Play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。
Delete Cut Copy Paste > Paste to Cursor	 選択したクリップまたはリージョンを削除します。 この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 詳細は"Editingモード"のページを参照してください。 選択したクリップまたはリージョンをカットします。(クリップボードにコピーされます)この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 選択したクリップまたはリージョンをコピーします。(クリップボードにコピーされます) クリップボードに保存されている素材を、Play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。 詳細は"Editingモードのページを参照してください。
Delete Cut Copy Paste > Paste to Cursor Paste Tail to Cursor	 選択したクリップまたはリージョンを削除します。 この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 詳細は"Editingモード"のページを参照してください。 選択したクリップまたはリージョンをカットします。(クリップボードにコピーされます)この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 選択したクリップまたはリージョンをコピーします。(クリップボードにコピーされます) クリップボードに保存されている素材を、Play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。 詳細は"Editingモードのページを参照してください。 クリップボードに保存されている素材のTail位置を、Playカーソル位置にペー
Delete Cut Copy Paste > Paste to Cursor Paste Tail to Cursor	選択したクリップまたはリージョンを削除します。 この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 詳細は"Editingモード"のページを参照してください。 選択したクリップまたはリージョンをカットします。(クリップボードにコピーされ ます)この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 選択したクリップまたはリージョンをコピーします。(クリップボードにコピーされ ます) クリップボードに保存されている素材を、Play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。 詳細は"Editingモードのページを参照してください。 クリップボードに保存されている素材のTail位置を、Play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。
Delete Cut Copy Paste > Paste to Cursor Paste Tail to Cursor Paste Sync Point to Cursor	選択したクリップまたはリージョンを削除します。 この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 詳細は"Editingモード"のページを参照してください。 選択したクリップまたはリージョンをカットします。(クリップボードにコピーされ ます)この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 選択したクリップまたはリージョンをコピーします。(クリップボードにコピーされ ます) クリップボードに保存されている素材を、Play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。 詳細は"Editingモードのページを参照してください。 クリップボードに保存されている素材のTail位置を、Play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。 クリップボードに保存されている素材のSyncポイントの位置を、Playカーソル
Delete Cut Copy Paste > Paste to Cursor Paste Tail to Cursor Paste Sync Point to Cursor	選択したクリップまたはリージョンを削除します。 この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 詳細は"Editingモード"のページを参照してください。 選択したクリップまたはリージョンをカットします。(クリップボードにコピーされ ます)この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 選択したクリップまたはリージョンをコピーします。(クリップボードにコピーされ ます) クリップボードに保存されている素材を、Play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。 詳細は"Editingモードのページを参照してください。 クリップボードに保存されている素材のTail位置を、Play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。 クリップボードに保存されている素材のSyncポイントの位置を、Play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。
Delete Cut Copy Paste > Paste to Cursor Paste Tail to Cursor Paste Sync Point to Cursor	選択したクリップまたはリージョンを削除します。 この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 詳細は"Editingモード"のページを参照してください。 選択したクリップまたはリージョンをカットします。(クリップボードにコピーされ ます)この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 選択したクリップまたはリージョンをコピーします。(クリップボードにコピーされ ます) クリップボードに保存されている素材を、Play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。 詳細は"Editingモードのページを参照してください。 クリップボードに保存されている素材のTail位置を、Play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。 クリップボードに保存されている素材のSyncポイントの位置を、Play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。
Delete Cut Copy Paste > Paste to Cursor Paste Tail to Cursor Paste Sync Point to Cursor Paste & Place	 選択したクリップまたはリージョンを削除します。 この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 詳細は"Editingモード"のページを参照してください。 選択したクリップまたはリージョンをカットします。(クリップボードにコピーされます)この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 選択したクリップまたはリージョンをコピーします。(クリップボードにコピーされます) クリップボードに保存されている素材を、Play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。 詳細は"Editingモードのページを参照してください。 クリップボードに保存されている素材のTail位置を、Playカーソル位置にペーストします。 クリップボードに保存されている素材のTail位置を、Play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。 クリップボードに保存されている素材のSyncポイントの位置を、Play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。 Placementツールのダイアログを開きます。 詳細は"Placement Tool"ツールのページを参照してください。
Delete Cut Copy Paste > Paste to Cursor Paste Tail to Cursor Paste Sync Point to Cursor Paste & Place Paste to Original TimeCode	 選択したクリップまたはリージョンを削除します。 この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 詳細は"Editingモード"のページを参照してください。 選択したクリップまたはリージョンをカットします。(クリップボードにコピーされます)この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 選択したクリップまたはリージョンをコピーします。(クリップボードにコピーされます) クリップボードに保存されている素材を、Play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。 詳細は"Editingモードのページを参照してください。 クリップボードに保存されている素材のTail位置を、Playカーソル位置にペーストします。 クリップボードに保存されている素材のSyncポイントの位置を、Play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。 Placementツールのダイアログを開きます。 詳細は"Placement Tool"ツールのページを参照してください。 クリップボードにコピーされているクリップのオリジナルTimeCodeの位置にペー
Delete Cut Copy Paste > Paste to Cursor Paste Tail to Cursor Paste Sync Point to Cursor Paste & Place Paste to Original TimeCode	 選択したクリップまたはリージョンを削除します。 この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 詳細は"Editingモード"のページを参照してください。 選択したクリップまたはリージョンをカットします。(クリップボードにコピーされます)この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 選択したクリップまたはリージョンをコピーします。(クリップボードにコピーされます) クリップボードに保存されている素材を、Play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。 詳細は"Editingモードのページを参照してください。 クリップボードに保存されている素材のTail位置を、Playカーソル位置にペーストします。 フリップボードに保存されている素材のSyncポイントの位置を、Play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。 Placementツールのダイアログを開きます。 詳細は"Placement Tool"ツールのページを参照してください。 クリップボードにコピーされているクリップのオリジナルTimeCodeの位置にペーストします。
Delete Cut Copy Paste > Paste to Cursor Paste Tail to Cursor Paste Sync Point to Cursor Paste & Place Paste to Original TimeCode Paste to End of Selection	選択したクリップまたはリージョンを削除します。 この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 詳細は"Editingモード"のページを参照してください。 選択したクリップまたはリージョンをカットします。(クリップボードにコピーされ ます)この操作は、Removeモードの設定によって関連動作が異なります。 選択したクリップまたはリージョンをコピーします。(クリップボードにコピーされ ます) クリップボードに保存されている素材を、Play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。 詳細は"Editingモードのページを参照してください。 クリップボードに保存されている素材のTail位置を、Play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。 クリップボードに保存されている素材のSyncポイントの位置を、Play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。 Placementツールのダイアログを開きます。 詳細は"Placement Tool"ツールのページを参照してください。 クリップボードにコピーされているクリップのオリジナルTimeCodeの位置にペ ーストします。





Fill Selection	指定したクリ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
	のクリップで置き換えます。
Replace Selection	指定したクリ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
	プに置き換えます。ク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	指定したリージョン間を、クリップボードにコピーした任意のクリップのLoopで
	埋めます。エフェク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	指定したリージョン間を、クリップボードにコピーした任意のクリップをストレッ
	チして埋めます。ストレッチには、タイムストレッチ・プラグインが必要です。
	ストレッチに使用するプラグインは、All Settings > Application > Editing:
	Time Stretch Tool: Selectedページであらかじめ設定しておきます。
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フルします。
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
	全体でリッブルします。
Paste and Ripple	クリップボードにコピーした任意のクリップをPlayカーソルの位置へ挿入し、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	
Delete and Join	クリックの逐中を削除した後、削除した後十部方をリックルして紊けます。
Cut and Jain	てい以降のクリックには影音しません。
Cut and Join	「クリッノの述中をカットしに仮、カットしに仮干部方をリッノルしし新します。 これい咳のない。プロは影響しませく
Delete and Dinule to Disale	てれ以降のクリックには影響しません。
Delete and Ripple to Black	隣接した複数のクリックの述甲を削除した後、削除した後干部分をよどの(リ
	ツノルして素けより。 それ以降のクリッノには影響しません。
Cut and Ripple to Black	クリッノの速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
	フルして繁けます。それ以降のクリッフには影響しません。

1





Stretch	Stretchプラグインのダイアログが開きます:						
	Stretch						
	Stretch		Original				
	In	00:21:18:18 🗘	In 00:21:18:18				
	Out	00:22:55:17 ‡	Out 00:22:57:17				
	Length	00:01:36:24 🛟	Length 00:01:38:24				
	Ratio	≱8.01 %					
	Options						
	The type can be se	e of Time Stretch algorithm elected in All Settings > App	depending your authorization keys plication > Editing				
	The Time All Settin	Stretch quality parameters gs > Application > Time Str	s and other settings can be set in etch				
			OK Cancel				
			Stretch dialog				
	ストレッチの設況 / ボタンで調	定は、In/Outタイムの直 周整することができます。	接入力 , Lengthの指定入力または				
	または、タイム Stretchメニュー	「ムライン上であらかじめストレッチしたい範囲を指定してから ューを選択すると、自動的にレジスター情報が設定されます					
	ストレッチの レ	シオ は自動計算されて"	% "で示されます。				
	OK をクリックす	るとストレッチを実行し	ます。				
	<u>これらの機能を</u>	:利用するには、 プラグ・	(ンが必要です。				
	ストレッチに使用 Time Stretch	用するプラグインは、 A II Tool : Selected であら	Settings > Application > Editing : かじめ設定しておくことができます。				
	各プラグインの 'Plug-in name	個別設定は、All Settin e' Settingsページであ	ngs > Application > Time Stretch > らかじめ設定しておくことができます				
Reverse	選択しているク	リップをレンダーしてリノ	「一スクリップを作成します。				

1





Normalize	Normalizeダイアログが開きます:
	Normalize
	Settings
	Maximum Level: -0.30 dB
	◯ Normalize each dip individually
	Normalize clips according to the selection peak
	Use Current Clips Gain values to compute peak levels (previous gain values will be ignored if unchecked)
	OK Cancel
	Nomalize dialog
	Maximum Level(最大レベル)は、数値入力または / ボタンで設定するこ
	とかできます。
	 Normalize each clip individually
	選択したクリッフを個別にノーマライズ ● Normalize clips according to the selection peak
	選択したクリップの最大ピーク値に従ってノーマライズ
	OKをクリックすると実行します。
	Normalize clips according to the selection peakを選択した場合、チェッ クボックスで以下のオプションが選択できます: Use Current Clips Gain values to compute peak levels (previous gain values will be ignored if unchecked)
	Note: Normalize each clin individuallyを選択した場合
	チェックボックスはグレーアウトして選べません。
	セレクションのMaxPeakは、各クリップのレベルによって計算されます。
	MaxPeak = Max(peak + Level)
	DeltaGainToApply = DesiredMaximumLevel - MaxPeak
	Level = Level + DeltaGain I oApply





Normalize の例:

以下は、Maximum Levelを"-0.3dB"に設定し、"Use Current Clips Gain values to compute peak levels (previous gain values will be ignored if unchecked)"にチェックを入れてノーマライズを実行した結果です。

	Peak Level	Original Gain Value	New Gain Value
Clip 1	-18.0	4.0	3.8
Clip 2	-16.0	4.5	4.3
Clip 3	-12.0	-1.0	-1.2
Clip 4	-9.0	-2.6	-2.8
Clip 5	-3.0	1.0	0.8
Clip 6	0.0	-0.1	-0.3
Clip 7	-40.0	2.0	1.8
Clip 8	-20.0	4.2	4.0

Consolidate	Consolidate のダイアログが開きます。
	詳細は、"Projectメニュー"の章を参照してください。
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。
	メニューを選択するとEnter gap timeダイアログが開くので、任意のギャップ
	タイムを入力してOKをクリックしてください。
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。







Auto Silence Removal(自動サイレンス除去)

Edit > Automatic Silence Removal

Automatic Silence Removal(自動サイレンス除去)は、選択したセレクションをスキャンして、Automatic Silence Removalダイアログで設定された Threshhold [dB] レベル以下の Minimal Sound [ms] および Minimal Silence [ms] を満たす部分をサイレンス(またはノイズ)とみなして、自動的に除去します。

Automatic Silence Removal							
Threshold [dB]	-60						
Minimal Silence [ms]	20						
Minimal Sound [ms]	100						
Fade Out [ms]	5						
Fade In [ms]	5						
OK Cancel							

Automatic Silence Removal dialog

Note: この機能は、Mediaファイルに影響を与えるものではありません。サイレンス部分のオーディオをハード ディスク上から削除するのではなく、クリップ上でサイレンス部分を削除する編集機能です。

Threshold [dB]

このフィールドは、クリップから削除するスレッショルド・レベルをdB単位で設定します。

Minimal Silence [ms] / Minimal Sound [ms]

短い無音部分をサイレンスと判断するための最小時間を[ms]単位で設定します。 あまりタイトな設定にしてしまうと、実行後の結果がオリジナルのオーディオ素材より劣化してしまう場合があるの で、不自然にならない程度のパラメーター設定を行ってください。

このパラメーターは、最小10ms~最大5000ms(5sec)の範囲で設定できます。

Fade Out [ms] / Fade In [ms]

Automatic Silence Removal の操作で作成された各クリップの両端に自動適用される、 **Fade In/Fade Out** の長さを設定します。この設定は、5ms ~ 500ms(1/2sec)の範囲で設定できます。

各パラメーターを調整したら、OKをクリックすることで実行します。

このAutomatic Silence Removal機能は、現在のRemoveモードを反映して実行されます。

Note: クロスフェードがかかっているクリップに対して実行することはできません。





EDLタブ 画面

EDL(Edit Decision List)タブ画面は、タイムライン上におけるクリップの編集状況をEDL情報として表示します。

EDL												
Name	Туре	Dest In	Dest Out	Fade In	Fade Out	Length	Source In	Source	Sync So	Sync Dest	Track	Comme
	Audio	02:27:31	02:31:19	00:00:00	00:00:00	00:03:47	00:00:00	00:03:47,	00:00:00	02:27:31	Mona	
	Audio	02:27:31	02:31:19	00:00:00	00:00:00	00:03:47	00:00:00	00:03:47	00:00:00	02:27:31	Mono	
	Audio	02:31:19	02:35:19	00:00:00	00:00:00	00:04:00	00:00:08	00:04:08	00:00:08	02:31:19	Mono	
-W-Bone Machine_Dirt I	Audio	02:31:19	02:35:19	00:00:00		00:04:00	00:00:08	00:04:08	00:00:08	02:31:19	Mono	
	Audio	02:29:44	02:33:57	00:00:00	00:00:00	00:04:12	00:00:00	00:04:12	00:00:00	02:29:44	Mono	
-W-Rum, Sodomy, and t	Audio	02:29:44	02:33:57	00:00:00	00:00:00	00:04:12	00:00:00	00:04:12		02:29:44	Mono	
	Audio	08:22:09	08:25:12	00:00:00	00:00:00	00:03:03	00:00:00	00:03:03	00:00:00	08:22:09	Mono	
	Audio	08:22:09	08:25:12	00:00:00	00:00:00	00:03:03	00:00:00	00:03:03	00:00:00	08:22:09	Mono	
-#/- expresstrain (1)	Audio	00:02:24	00:03:29		00:00:00	00:01:04		00:01:04	00:00:00	00:02:24	Stereo	
-//- expresstrain (2)	Audio	00:02:24	00:03:29	00:00:00	00:00:00	00:01:04	00:00:00	00:01:04	00:00:00	00:02:24	Stereo	
-#- ghostchord (1)	Audio	00:02:35	00:02:46	00:00:00	00:00:00	00:00:11,	00:00:00	00:00:11	00:00:00	00:02:35	Stereo	
	Audio	00:02:35	00:02:46	00:00:00	00:00:00	00:00:11	00:00:00	00:00:11	00:00:00	00:02:35	Stereo	
-#/- woosh (1)	Audio	00:03:24	00:03:34	00:00:00	00:00:00	00:00:09	00:00:00	00:00:09	00:00:00	00:03:24	Stereo	
-th-woosh (2)	Audio	00:03:24	00:03:34	00.00.00	00:00:00	00:00:09	00:00:00	00.00.09	00:00:00	00:03:24	Stereo	

フィールドの情報を編集するには、マウスクリックで任意のフィールドを選択して必要な情報をタイプ入力してください。ここで編集された情報はタイムライン上のクリップへ反映されます。

フィールド名	フィールドの説明	タブ内での編集
Name	クリップ名	
Туре	クリップの種類(例:audio,video,midi など)	×
Dest In	タイムライン上におけるクリップのInタイム	
Dest Out	タイムライン上におけるクリップのOutタイム	
Fade In	クリップのFade Inの長さ	
Fade Out	クリップのFade Outの長さ	
Length	タイムライン上におけるクリップの全体の長さ	
Source In	MediaファイルにおけるクリップのHeadタイム	
Source Out	MediaファイルにおけるクリップのTailタイム	
Sync Source	MediaファイルにおけるクリップのSyncポイントの位置	
Sync Dest	タイムライン上におけるクリップのSyncポイントの位置	
Track	クリップがペーストされているトラックの名前	×
Comment	Clipのプロパティで編集されたコメント	

EDLタブ画面内には、以下のフィールドが表示されます:

Absolute Sources in EDL View

Settings > All Settings > Application > TimeLine Layoutページの"Absolute Sources in EDL View"に チェックを入れると、EDLタブ内におけるSource In, Source Out および Sync Pointのタイム表示をAbsolute Timeで表示することができます。Absolute timeは、オーディオを録音する際に取得したTimeCode情報です。 このモードを無効にした場合、クリップのTimeCode情報はデフォルトで00:00:00になります。





Placementツール

Placementツールは、非常にフレキシブルなペースト動作を行うことができます。 Placementツール内のコマンドは、すべてショートカットまたはマクロに割り当てることが可能です。



Placement tool floating Window

Placement Tool画面を開くには、任意のクリップまたはリージョンをカットまたはコピーした状態でEdit > Paste Placeメニューを選択するか、右クリックメニューでPaste & Place... を選択します。

Placement Tool画面は、クリップのカット(or コピー) & ペースト動作がカスタマイズできます。

表示されるボタンのレイアウトは、標準キーボードのテンキーパッドに対応しています。

例えば、任意のクリップのSyncポイントを指定したトラック(Destination Track)の指定したTimeCode位置へ合わせたい場合、またはクリップのTailをPlayカーソル位置へ合わせたい場合など、ツール画面で点灯しているボタンをシーケンスに従って選択していきます。

画面の右下には、シーケンスの状態を示すテキストが示されます。

尚、Placementツールでは、Insertモードを指定することもできます。





Source - Destination編集

コンセプト

Source - Destination編集は、特別のTrackグループを使用して複数の Source 素材から必要な部分を切り取って、 Destination に1つのテイクを作成してくことができます。各SourceおよびDestinationのタイムラインには、 それぞれのズーム領域およびPlayカーソルが同時に表示されます。

Collapse(表示の折り畳み)機能を効率的に使用することで、48トラックあるSource素材であっても、モノやステレオ素材を編集するように簡単に編集できます。

Source - Destination環境のセットアップ

<u>テンプレート</u>

手軽にSource - Destination編集を始めるには、プロジェクトの**テンプレート**を使用します。 **Project > New from Template**メニューから、作業形態に最も近いテンプレートを選択してください。 また、"Save as template"メニューからお好みの**テンプレート**を作成/保存することも可能です。

スクラッチから始める

Track Groupsタブ画面で、Trackグループを新規作成してグループの種類を Source に設定します。 Destinationグループを作成する場合、グループの種類を Destination に設定します。

必要な数の編集トラックを作成し、Tracksタブ画面またはトラック・ヘッダー上の設定でトラックを任意のTrackグル ープへ割り当ててください。

Track Groupsタブ画面で、各TrackグループにKeep Cursor, Free Zoom, Auto-Solo, No Selectionを設定してください。

Tip: 作成したTrackグループを選択して、**Tracks > Duplicate Selected Track Group**メニューを選択することで複製することができます。この時、同時に編集トラックも追加されます。

Tracks > Auto Select Tracksメニューを選択します。

View > Scales > Toolbars > Source - Destinationメニューを選択して、**Source - Destinationツールバー**を 表示します。

	00:00:00:00	🗘 D OUT	00:00:01:18	🗘 d dur	00:00:01:18	÷	Auto Over Insert
ο SIN	00:00:01:09	‡ sout	00:00:03:03	🗘 s dur	00:00:01:18	÷.	Edit Replc Fit

Source-Destination Timescale Ruler Toolbar

以上で準備は完了です。

Source & Destination グループには、Gate InおよびGate Outと呼ばれる特別なマーカーを設定できます。

選択しているTrackグループにGate In/outマーカーを設定するには、Cursor & Marks > Gate In/Out to Cursorメニューを選択します。

Gateマーカーを削除するには、再度同じポジションでGateマーカーを設定する操作を行ってください。

Gateマーカーは、マウスのクリック&ドラッグ操作で移動することができます。



Gateマーカーのカラー

デフォルトで、Gateマーカーは**灰色**で表示されます。

次の編集のために選択した**Source**トラックのGateマーカーは**白色、Destination**トラックのGateマーカーは**黒色** で表示されます。

次の編集のために選択したグループのSourceおよびDestinationのGateマーカーをセット/削除/修正します。 または、何もグル プが選択されていない場合、最後に選択したグループのGateマーカーをセット/削除/修正しま す。

3ポイント編集の場合、1か所しかGateマーカーがセットされていない"Virtual"グループは灰色で表示されます。

Cursor & Marks >			
Gate In to Cursor	選択したTrackグループに、Gate In/Outマーカーを設定します。		
Gate Out to Cursor			
Cursor to Gate In	選択したTrackグループに設定されているGate In/Outマーカーへ		
Cursor to Gate Out	カーソルをロケートします。		
Show Gate In	選択したTrackグループに設定されているGate In/Outマーカーの位置を		
Show Gate Out	表示します。		
Nudge Gates >			
Nudge Gate In to L	eft 選択したTrackグループに設定されているGate In/Outの位置を		
Nudge Gate In to R	ight 左右ヘナッジ移動します。		
Nudge Gate Out to	Left		
Nudge Gate Out to	Right		

各Nudgeオペレーションは、Settings > All Settings > Application > Editingページの Audition after Nudge の設定で、ナッジ後に自動的にAuditionをすることができます。

● Machines > Internal Machine > Audition > Audition Gate In/Out Pre/Audition/Post 選択したTrack Group Gate In/Out Pre/Through/Postをオーディション再生します。

• Selection > Select between Gates

設定されているGate In/Out間の範囲を選択します。

• View > Scales / Toolbars > Source- Destination

Source – Destinationツールバーが表示されます。Gate In/Outマーカーに関する情報を示します。

ー度Gate In/Outマーカーを設定すると、選択したSourceのTrackグループまたは最後にGateマーカーをセットしたSourceのTrackグループから、選択したDestination Trackグループ、または最後にGateマーカーをセットしたDestinationのTrackグループへSource-Destination編集を実行することができます。

SourceおよびDestinationのGate In/Outマーカーをセットすると、Edit > Source-Destinationメニューから以下のSource-Destination編集を実行することができます:

- Auto-Edit Source to Destination
- Overwrite Source to Destination
- Insert Source to Destination
- Replace Source to Destination
- Fit Source to Destination

Gate In/Outマーカーを削除するには、同じポジションでGate In/Outを2回設定する動作を行ってください。





● Edit > Source – Destination > Limit 1 Gate Sources to End/Beginning of clip 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。

• Edit > Source- Destination Settings > 3 Gates Auto-Edit does Overwrite/Insert

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かInsertを選ぶことができます。

• Edit > Source - Destination Settings > Auto Set Destination Gate In after Edit

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。これにより、Destinationトラックは次のオペレーションの準備に入ります。自動的に新しい Gate In の位置が中央に表示されます。

これらの Source-Destination 編集は、Auto-Ripple モードと無関係に動作します。 Edit > Auto-Crossfade メニューの Auto-Crossfade のセッティング設定は反映されます。

キーボード・ショートカット

Source - Destination編集のほとんどのオペレーションは、キーボード・ショートカットで行うことも可能です。





2,3&4ポイント編集

Source-Destination オペレーション	Source Gate In または Gate Out のみ	Source Gate In & Gate Out
Destination Gate In または Gate Out のみ	Auto-Edit: 以下の Overwrite オペレーションに 従って2ポイント編集を実行します。 Overwrite: "Gate In ~ トラックの最後"または、 "トラックの先頭 ~ Gate Out"までの Source素材をコピーして、Destination 素材のGate In/Outを上書きします。	Auto-Edit: Edit > Source-Destination Settingsメニュ ーで選択する Overwrite または Insert オ ペレーションに従って3ポイント編集を実行しま す。 Overwrite: "Gate In ~ Out"までのSource素材をコピーし て、Destination素材の"Gate In ~ "または "~ Gate Out"を上書きします。 Insert: "Gate In ~ Out"までのSource素材をコピーし て、Destination素材の"Gate In ~ "または "~ Gate Out"なんと書きします。
Destination	Auto-Edit:	Auto-Edit:
Gate In & Gate Out	以下の Overwrite オペレーション に従って 3ポイント 編集を実行します。	以下の Replace オペレーションに従って 4ポイント編集を実行します。
	Overwrite: "Gate In ~ "または" ~ Gate Out"の Source素材をコピーして、Destination 素材の"Gate In ~ Out"を上書きしま す。	Overwrite: "Gate In ~ Out"までのSource素材をコピー して、Destination素材の"Gate In ~ Out"を 上書きします。
		Insert: "Gate In ~ Out"までのSource素材をコピーし て、Destination素材の"Gate In ~ "ヘインサ ートします。インサートした素材の長さ分、 リップルします。
		Replace: "Gate In ~ Out"までのSource素材を Destination素材の"Gate In ~ Out"ヘリプレ イスします。リプレイスした素材の長さ分、 リップルします。
		Fit: "Gate In ~ Out"までのSource素材を伸縮スト レッチして、Destination素材の"Gate In ~ Out" ヘリプレイスします。