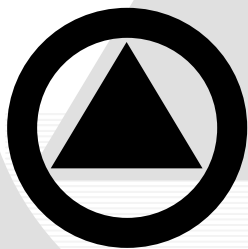


Media Management



Pyramix 6.0

DIGITAL AUDIO WORKSTATION

 **Virtual Transport**
NETWORKED SYNCHRONIZATION SYSTEM

Media Management

Pyramixは、**Media Drives/Folders** および **Libraries**の概念を利用した管理ツール「**Media Management**」を提供します。

オーディション再生

Media Management画面に表示されるマスター・クリップやライブラリー画面のオーディオ・オブジェクトは、**Monitor**セクションを介してオーディション再生することができます。

任意のオブジェクトを選択して、ツール・バー上のPlay/Stopアイコンやスペース・バー/ESCキーを使用すると、オーディション再生/停止が行えます。オーディション再生中にオブジェクトをダブルクリックすること、再度スタート・ポイントから再生できます。

メディア・フォルダ

Media Folderは、**Mediaファイル**を含んだハードディスク上のドライブもしくはフォルダを指します。

PyramixからMediaファイルへアクセスするには、Media Folderをマウントする必要があります。

Media Folderをマウントすると、Mono, Stereo, マルチチャンネルなどの**Masterクリップ**が一覧表示されます。

これらは、フォーマットの種類、サンプリング・レート、ビット深に関わらず、ドラッグ & ドロップまたはコピー & ペースト操作で**タイムライン**上への貼り付けや**Userライブラリー**へ保存が可能です。

ターゲット設定

Project > New または **Project > New From Template** からプロジェクトを新規作成する時に指定したメディア・フォルダは、下記の場所においてもターゲットとして設定されます。

- **Project Information: Project Media Folder**
- **Project Settings > Record設定** **Target Settings > Media Folder**
- **Project > Renderメニュー** **Target Settings > Media Folder**
- **Project > Mix Downメニュー** **Target Settings > Media Folder**

これらの設定は、後から個別に変更することが可能です。

CDインポート

Pyramixは、CD素材をメディア・フォルダおよびライブラリーへインポートすることができます。トラックリストやその他の情報は、オンライン・データベースから自動取得されます。**16章:ファイル&プロジェクト・インターチェンジ**の“**CDインポート**”もご参照ください。

ドラッグ&ドロップ

Pyramixと互換のあるオーディオ・メディア・ファイルは、Windowsのフォルダ・ウィンドウからドラッグ & ドロップで直接ライブラリー登録を行うことができます。

例:

Pyramixを起動後、プロジェクトを開いてライブラリーへ移動してください。Windows上のフォルダ・ウィンドウにて任意のオーディオ・ファイルを選択し、ドラッグ操作でライブラリーへ置いてください。

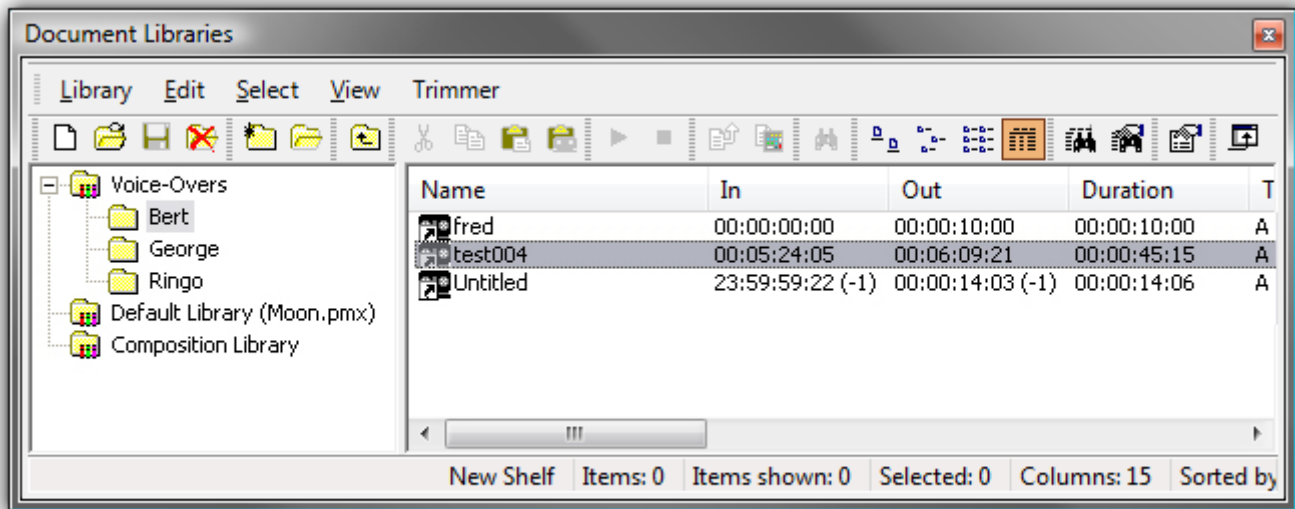
Note: Pyramixから他のアプリケーションもしくはWindowsのフォルダへのドラッグ & ドロップは対応しません。

ライブラリー

ライブラリーは、論理的な分類にプロジェクト素材を組織化するのに使用します。
ライブラリーは、Windowsのディレクトリやフォルダではなく、Pyramix上にて下図のように表示されます。
ライブラリーは迅速かつ直感的にデータベースへのアクセスできるように設計されたツールです。

Shelves (シェルフス)

ライブラリーにはサブフォルダ構造のShelf(シェルフ)が作成できます。



Libraries - Shelves

Projectライブラリー

新しくプロジェクトを作成すると、Projectライブラリーも作成されます。
Projectライブラリーは、プロジェクトと共に保存されます。

Compositionライブラリー

各プロジェクトには、読み出し専用のCompositionライブラリーがあります。ここには、現在プロジェクトのタイムライン上に置かれているMasterクリップの位置(EDL)がショートカットで示されます。
タイムライン上に何もクリップが無い場合、Compositionライブラリーには何も表示されません。

Defaultライブラリー

それぞれのプロジェクトには、Defaultライブラリーに任意の名前を付けてUserライブラリーを作成できます。

Globalライブラリー

Globalライブラリーは、どのプロジェクトからもアクセスして利用することができます。
効果音などの同一ソースを異なるプロジェクト間で共有するのに便利です。

Userライブラリー

MediaフォルダのMasterクリップは、からUserライブラリーへドラッグすることができます。
これらは、コンポジション上へドラッグして張り付けることができます。

コンポジション上のクリップやセレクションは、UserおよびGlobalライブラリーへコピー&ペーストできます。
ライブラリーに登録したアイテムは、他のライブラリーやShelf, タイムライン上へドラッグ&ドロップでコピーすることも可能です。このとき、**Cut, Copy, Paste**コマンドも使用できます。

Userライブラリーへ登録できるクリップ数に制限はありません。ライブラリーには、コンポジション全体のクリップ、選択したリージョン、複数のトラックをまたいで選択したクリップなど、あらゆる状態を登録できます。
選択した情報をライブラリーへ登録するには、**Shift**と**Alt**キーを同時に押した状態で、タイムライン上からライブラリーへドラッグしてください。

Userライブラリーは、Masterクリップの他にもコンポジション情報、ミキサーのスナップショット、プラグインのスナップショット、フェード設定などの様々なコンテンツを混在させて登録できます。

オートメーション情報

Edit > Enable Automation Cut/Copy/Pasteメニューが有効になっていれば、クリップにオートメーション情報を含んだかたちでライブラリー保存できます。

Libraryのメンテナンス

フォルダ移動やバックアップなどでメディアの場所が移動し、参照パスの変更が生じた場合は、**Global Libraries**タブ内で**Drive > Update Media Paths**メニューを選択すると、Mediaフォルダのパス情報が更新されます。

作成したライブラリー(DefaultライブラリーおよびCompositionライブラリー以外)は、ライブラリー・メニュー上で閉じることができます。ただし削除することはできません。ライブラリーを閉じたい場合は、任意のライブラリーをクリックで指定し、**Library > Close Library**メニューを選択してください。ライブラリーを閉じると、Projectライブラリーのリストから削除されますが、**Library > Open Library**メニューで再度開きなおすことができます。

Shelfを削除するには、1つ上の階層へ移動して表示されたShelfを選択でハイライトさせて、右クリック・メニューから**Edit > Cut**を実行してください。

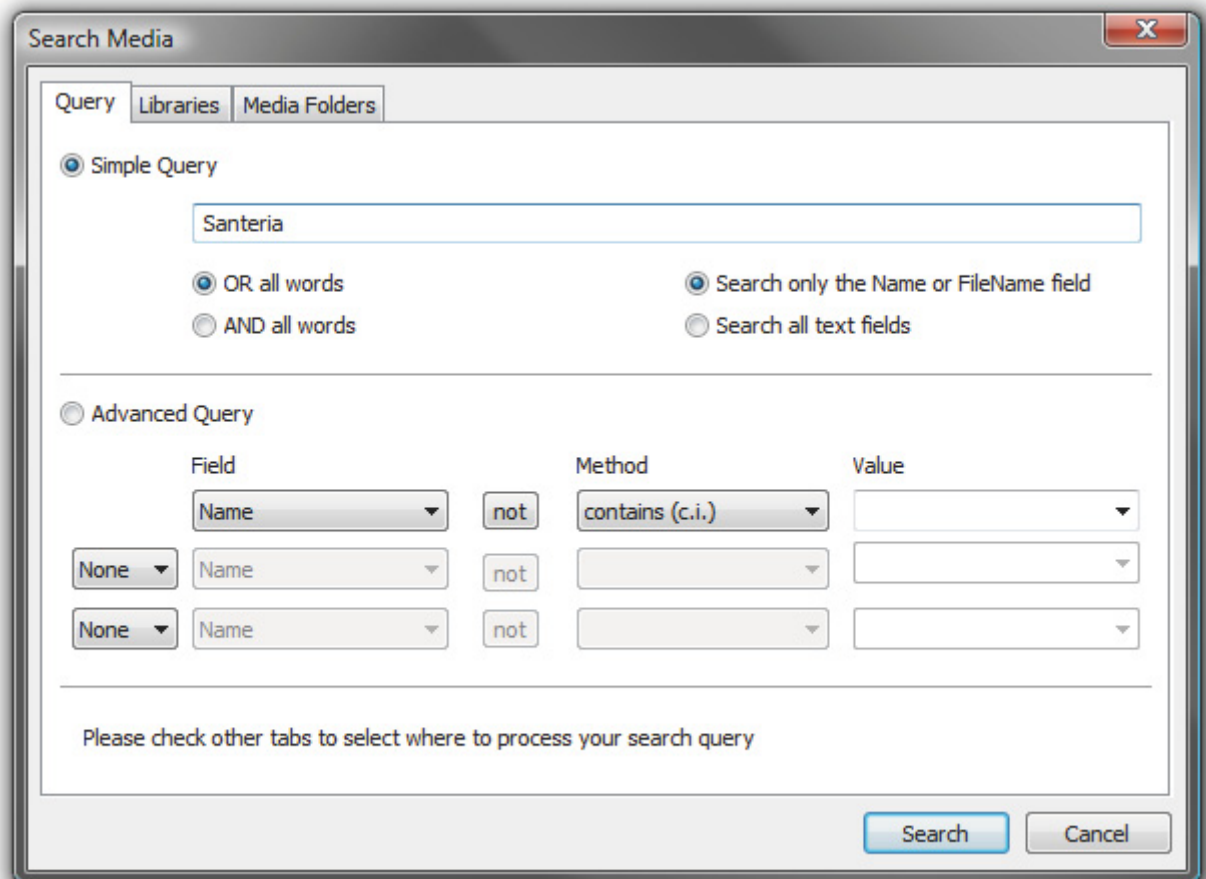
実用的なメディアの管理

Mediaメニュー

このメニューは、現在のプロジェクトに関連するメディアの管理を行います。

Search Media	Search Mediaウィンドウが表示されます。
---------------------	---------------------------

サーチを開始する前に、検索する場所を指定してください。(1つか複数のLibrary, 1つか複数のMediaフォルダ)



Search Media

Query Libraries Media Folders

Simple Query

Santeria

OR all words AND all words

Search only the Name or FileName field Search all text fields

Advanced Query

Field	Method	Value
Name	not	contains (c.i.)
None	not	
None	not	

Please check other tabs to select where to process your search query

Search Cancel

Media Search Tool - Query page

Queryページ

Queryページでは、**Simple Query** または **Advanced Query** の選択できます。

Simple Query

キーワードを使用して検索を行います。複数のキーワードを入力する場合は、ラジオボタンで**OR all words** または **AND all words** を選択してください。また、**Search only the Name or FileName field** または **Search all text fields** も選択することができます。

Advanced Query

Advancedサーチは、Media ManagementまたはLibraryタブ画面のSearchメニューと同様、いくつかのサーチ・オプションがあります。ツール & メニューの章の”**Search**”メニューに関する記述をご参照ください。

Librariesページ

このページでは、どのライブラリーを検索するかを選択できます。

- すべてのライブラリーを開く
- Pyramixのプロジェクトまたはライブラリー・ファイルのリスト
- Pyramixのプロジェクトとライブラリー・フォルダのパスのリスト

サーチの為にライブラリーを開く必要はなく、パスを入力すれば検索できます。

Media Foldersページ

Librariesページ同様に、**Media Folders**ページはどのMediaフォルダを検索するかを選択できます。

- マウントされたすべてのフォルダ
- パス指定した任意のMediaフォルダのリスト
リストのフォルダは、Quick Mountライブラリーを介して検索が実行されます。もし、Quick Mountライブラリーが存在しない場合は、各ファイルのメタデータを参照するか、ファイル名を仕様します。

Search Results

サーチ結果は、Library画面に”**Search Results**”として表示され、他のライブラリー情報と同様に扱えます。

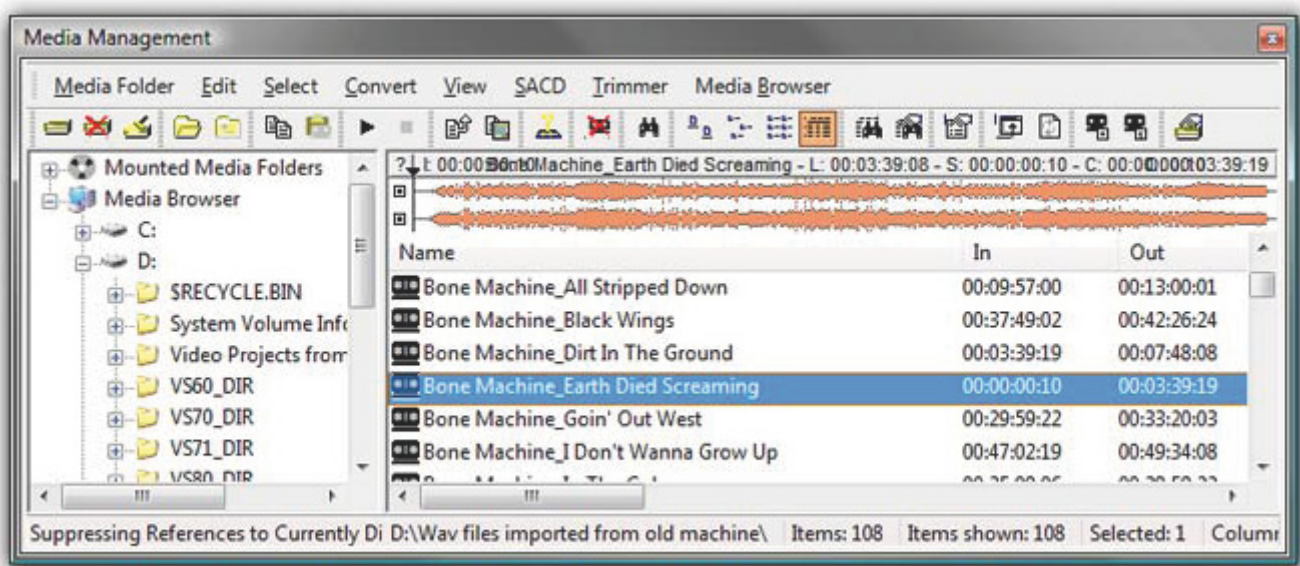
Mount Referenced Media	現在のプロジェクトで使用しているメディアをすべてマウントします。
Auto-Mount Media	選択すると、オフラインのライブラリーを参照して現在のプロジェクトへ使用した際に、メディアを自動でマウントします。
Select Online Clips	タイムライン上で現在MediaがマウントされているOnlineクリップをすべて選択します。
Select Offline Clips	タイムライン上で現在MediaがマウントされていないOfflineクリップをすべて選択します。
Select Used Media	現在のプロジェクトで使用している任意のクリップのMediaファイルの場所をMedia Manager画面で開きます。
Select Media present on Project Default Folder	現在のプロジェクトでProject Default folderから参照しているメディアをComposition Library画面を開いてハイライトで示します。
Select Media NOT present on Project Default Folder	現在のプロジェクトでProject Default folder以外のフォルダから参照しているメディアをComposition Library画面を開いてハイライトで示します。
Collect Media to current Project Default Folder	Project Default folder以外のフォルダから参照している (Select Media not present ... メニューで検出した) Mediaファイルを、すべてProject Default folderへコピーします。 この機能は、別のスタジオヘディスクを移動して作業をしたり、ネットワーク上のリソースを使用したりする場合に便利です。
Clean-Up Media	Choose a Media Folder to Clean-Up ウィンドウが開きます。 クリーンアップしたいMediaフォルダを選択し、 OK してください。 現在のプロジェクトで使用されていないMediaファイルがMediaフォルダ内からすべて削除されます。

Media Management および Librariesのタブ画面

Media Managementタブの内容は、メニューおよびツールの内容が若干異なりますが、表示や操作については Document LibraryやGlobal Libraryタブとほぼ同様です。

Media Browser

Media Managementウィンドウは、Media Browserとしてローカルまたはネットワーク上のMediaフォルダを参照できます。



Media Management Tab floating Window

Media Browser は、Mounted Media Folders の下にツリー構造でディレクトリを表示します。

Media Browser上で認識したMediaファイルは一時的にマウントされ、オーディション再生やタイムラインへの貼り付けが行えます。

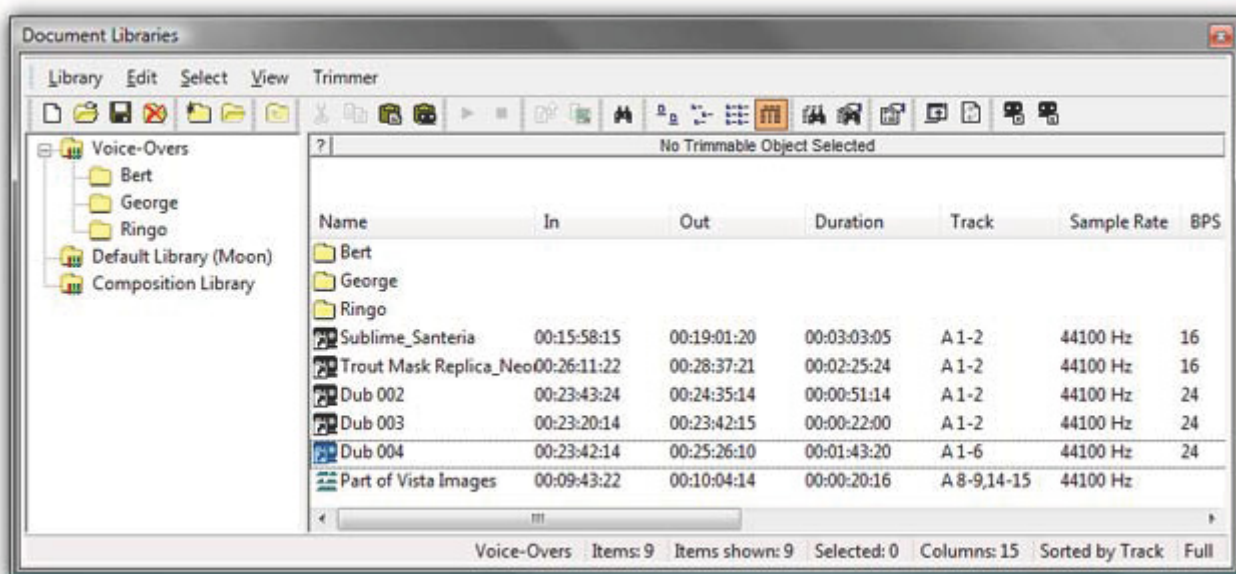
必要に応じて、参照しているMediaフォルダをMedia Browser > Mount Currently Displayed Media Folderメニューを実行してマウントすることができます。

Document Libraries および Global Libraries

Global Librariesは、登録したライブラリーがすべてのプロジェクトで利用できます。Document librariesとGlobal Librariesに、それ以外の区別は特にありません。

Global LibrariesにおいてDocument librariesのライブラリー・ファイルを開くことができます。同じく、Document libraries上でGlobal Librariesのライブラリー・ファイルを開くことも可能です。

Default libraryはプロジェクト毎に作成され、**Media Files**フォルダ内に自動的に保存されます。これらのライブラリー(.pmi)は、**Global Libraries**でも開くことができます。



Document Libraries Tab floating Window

Document libraries タブの左側は、プロジェクトに関連する**Libraries**と**Shelves**がツリー構造で表示されます。このリストの中から任意の**Libraries**または**Shelves**を選択すると、右側にその内容が表示されます。

Librariesタブでは、右側のリスト内に表示されている任意のコンテンツを左側のツリー階層へとドラッグ & ドロップでコピーできます。

Media Management および Libraryのフィールド

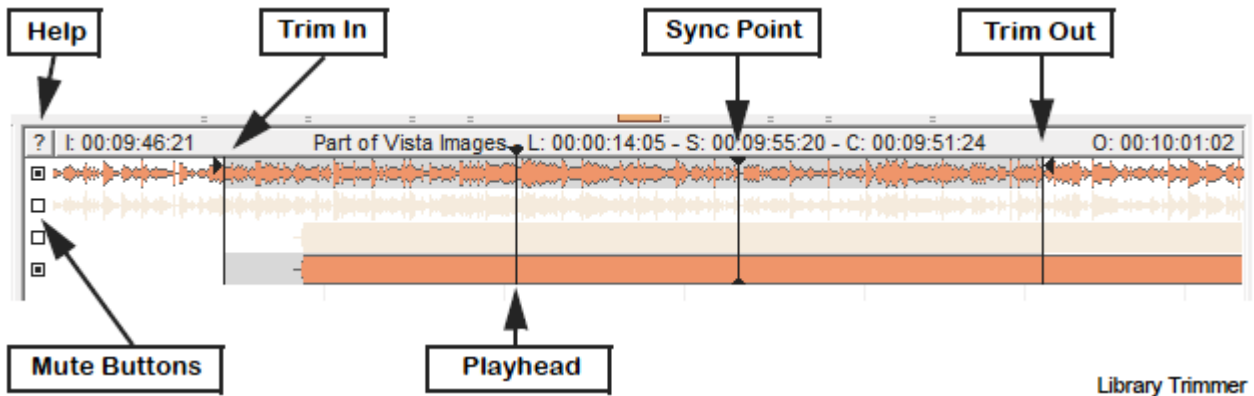
Name	クリップまたはMediaファイルの名前
In	クリップまたはMediaファイルのIn TimeCode
Out	クリップまたはMediaファイルのOut TimeCode
Duration	クリップまたはMediaファイルの長さ
Track	クリップまたはMediaファイルのトラック数
Sample Rate	クリップまたはMediaファイルのサンプルレート
BPS	ビット深
Format	ファイル・フォーマット 例: PMF, WAV など
Creation Date	クリップまたはMediaファイルの作成日
File name (Mediaのみ)	Mediaファイルの名前
Media Size (Mediaのみ)	Mediaファイルのサイズ(単位: byte)
Frame Rate (Mediaのみ)	Mediaファイルのフレームレート
Author	作成者
Scene	シーン
Take	テイク
Notes	ノート
Tape	テープ
Category	カテゴリー分類 例: Master Clip, Media Folder など

ツール & メニュー

Media Management および Libraryタブ画面には、専用のツール・バーやショートカットがあります。

トリマー

Media Management および Libraryタブ画面には、**Composition/Media Trimmer**エリアがあります。リストの中からコンポジションまたはメディアを選択すると、下図のトリマーが表示されます。



トリマーは、Trimmer > Showメニューにより表示／非表示を設定できます。

リスト内でMediaファイル(またはオブジェクト)を選択するとトリマーが表示され、オーディション再生やトリム編集を行うことができます。各トラックの左側に表示されている小さな■は、トリマー内におけるミュートOn/Offボタンです。左上の?マークをクリックすると、トリマーに対するコマンド・リストが表示されます。(下図参照)

Media Trimmer Commands
Click in Tracks:
None: Drag Selection
Shift: Set In Point
Ctrl: Set Out Point
Shift + Ctrl: Set Sync Point
+ Alt to the above to Audition from the Point
Click in Track Header:
None: Select/Unselect Track
Shift: Unselect All Tracks
Ctrl: Select All Tracks
Double Click in Tracks:
None: Audition from clicked point
Ctrl: Reset In/Out/Sync Points
Drag and Drop:
Drag from the List: Whole Media
Drag from the Trimmer: Follows In/Out Points
Shortcuts:
SPACE: Toggle Audition/Stop
ENTER: Audition Trimmer Selection
ESC or Numpad 0: Stop Audition
Ctrl + 1: Show 1 Track
Ctrl + D: Show Track Details

Mediaファイル、クリップ、コンポジションは、下記の方法でトリム編集を行えます。

Double-click	Monitorセクションを介して、ダブルクリックした位置からオブジェクトの再生ができます。 Note: 再生してもモニター出力が聞こえない場合は、Monitorセクション内のConfigureページにて設定を確認してください。また、“Media Managerのモニタリング”の章もご参照ください。
Click & Drag	タイムライン上で編集したオブジェクトを、タイムラインまたは他のライブラリー内へペーストします。(リスト上からドラッグした場合、トリム編集の影響なく全体をペーストします)
Shift + Click	クリックした位置にTrim Inポイントを設定します。 設定したポイントは、クリック&ドラッグで簡単に修正できます。
Control + Click	クリックした位置にTrim Outポイントを設定します。 設定したポイントは、クリック&ドラッグで簡単に修正できます。
Control + Shift + Click	クリックした位置にSyncポイントを設定します。 設定したポイントは、クリック&ドラッグで簡単に修正できます。
Shift + Alt + Click	クリックした位置にTrim Inポイントを設定し、そこから再生します。
Control + Alt + Click	クリックした位置にTrim Outポイントを設定し、そこから再生します。
Control + Shift + Alt + Click	クリックした位置にSyncポイントを設定し、そこから再生します。
Control + Double-Click	Trim In/OutポイントおよびSyncポイントをリセットします。

Trim In, Trim Out および Syncポイント

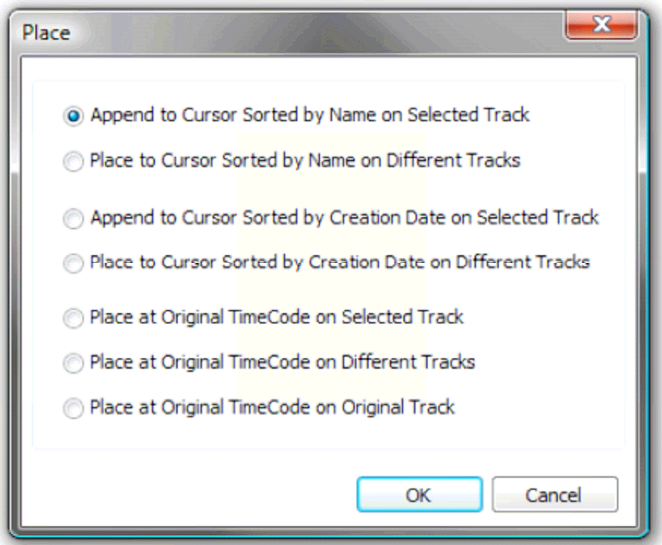
Trim In/OutポイントおよびSyncポイントは、Media Management画面でMediaフォルダのリフレッシュや次のマウントが行われるまで、Masterクリップの情報として保持されます。

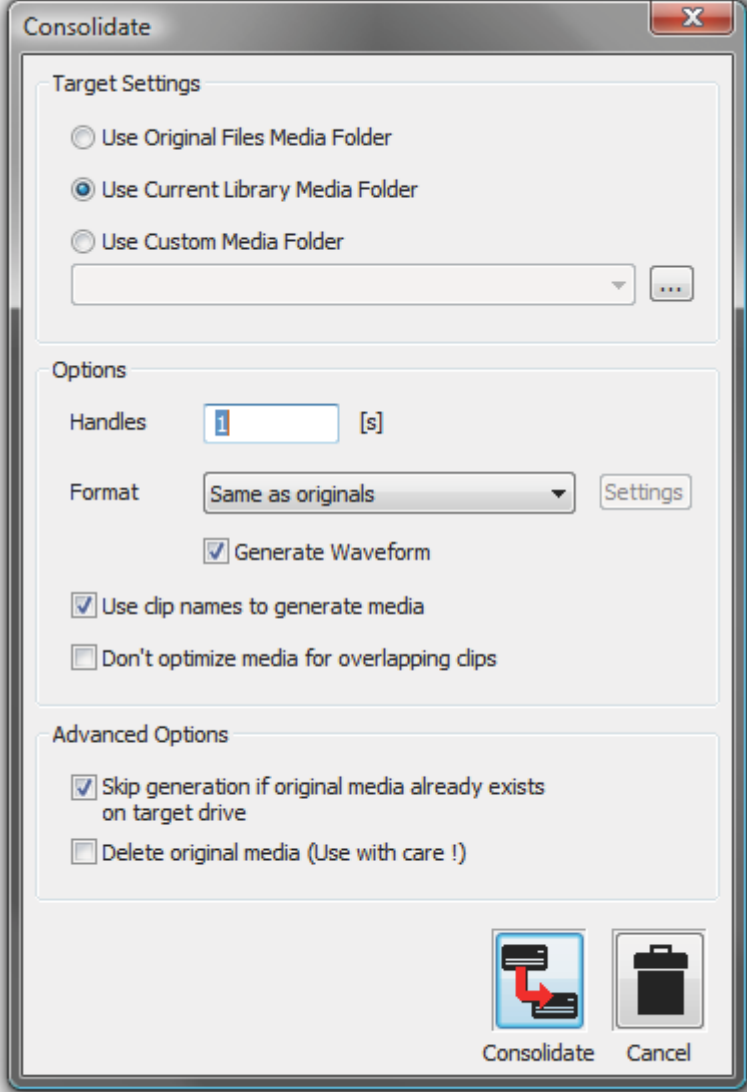
Libraryメニュー

Libraryメニューは、新たにライブラリーやShelfを作成したり、既存のライブラリーを開いたり保存するために使用します。ライブラリーを開いた時に、そこで使用されているMasterクリップ/コンポジションが参照しているメディアがマウントされていない場合があります。(例: リムーバブル・ドライブなど) Mount Referenced Mediaメニューは、メディアの最新のロケーションを見つけて自動的にマウントします。

New Library	新しいUserライブラリーを作成します。
Open Library	既存のUserライブラリーを開きます。
Save Library As	任意のUserライブラリーに新しく名前を付けてコピー保存します。
Save Library as 4.x	任意のUserライブラリーをPyramix 4.x と互換性がある形式でコピー保存します。
Close Library	任意のUserライブラリーを閉じます。
Mount Referenced Media	現在のProjectで使用しているメディアの最新のロケーションを見つけて、自動的にマウントします。
Update Referenced Media Paths	関連するMediaフォルダをすべてマウントし、このメニューを実行してライブラリーを更新します。
Import OMF library (Avid Bin)	インポートしたいOMFライブラリーがある場所をブラウザで開きます。
Export to Akai DD Series	Export to Akai DD Seriesウィンドウを開きます。
New Shelf	ライブラリーまたは任意のShelf内に、新たなShelfを追加します。
Open Shelf	選択したShelfを開きます。
Up One Level	1つ上の階層へ移動してリストを表示します。
Properties	選択したオブジェクトのプロパティを表示します。

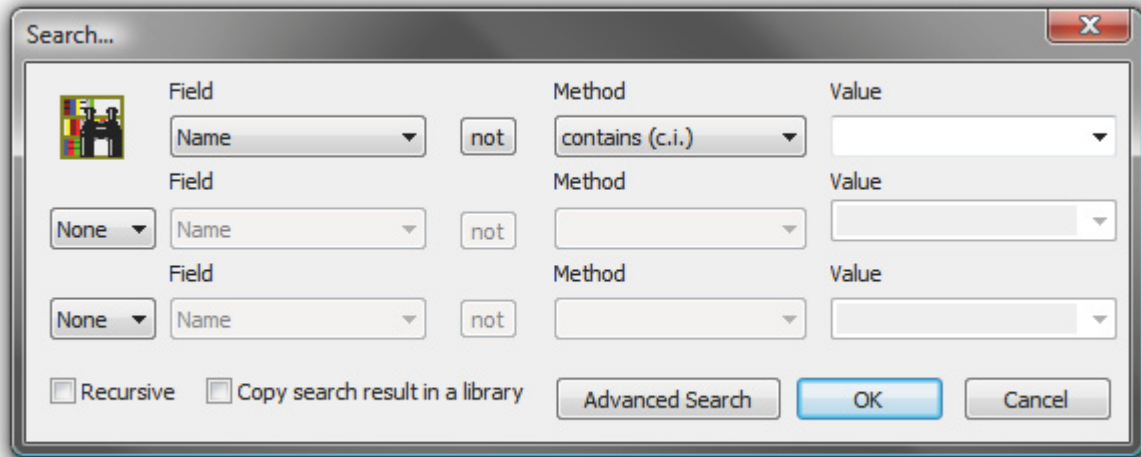
Editメニュー

Cut (Librariesのみ)	オブジェクトをカットします。 カットしたオブジェクトは他の場所へペーストされれば、削除されます。
Copy	オブジェクトをコピーします。
Paste	オブジェクトをペーストします。 (Media Management タブ内には実行できません)
Paste with Media	コピーしたオブジェクトを関連するMediaファイルと一緒にペーストします。
Rename	オブジェクトの名前を変更します。
Open/Audition/View (Librariesのみ)	選択したクリップまたはコンポジションをトリマー内で開き、オーディション再生します。または、選択したShelfを開きます。
Audition (Media Managementのみ)	選択したmasterクリップをトリマー内で開き、オーディション再生します。
Stop Audition	オーディション再生をストップして、カーソルを先頭へ戻します。
Place	<p>Placeダイアログを開きます:</p>  <p style="text-align: right; font-size: small;">Library Edit menu Place dialog</p> <p>選択したオブジェクトは、ここで指定したルールに基づくかたちでタイムライン上へペーストされます。Syncポイントが指定されていない場合は、Inポイントが先頭になります。</p>
Placement Tool	オブジェクトをペーストするための Placement Tool 画面を開きます。
Send (Librariesのみ)	選択したオブジェクトをEメールに添付します。

<p>Consolidate (Librariesのみ)</p>	<p>Consolidateダイアログを開きます:</p>  <p style="text-align: center;">Libraries Edit menu Consolidate dialog</p> <p>Consolidate機能は、選択したオブジェクトのMediaセグメントをバックアップします。すなわち、コンポジションのクリップが参照しているMediaファイルのうち、編集して使用している部分のみをバックアップします。この機能には、クリップ前後にのりしろを付けられるようHandlesオプションが備わっています。※Projectのコンソリデートの章もご参照ください。</p>
<p>Delete Media (Media Managementのみ)</p>	<p>選択したMasterクリップと関連するMediaファイルを削除します。 ※一度削除してしまったMediaファイルは元に戻せません。また、関連する波形ファイル(.pk)も一緒に削除されます。</p>
<p>Select All</p>	<p>リストに表示されているオブジェクトをすべて選択します。 Ctrlキーを押しながらかlickすると、複数のオブジェクトを個別に選択できます。</p>
<p>Invert Selection</p>	<p>オブジェクト選択の対象と非対象を入れ替えます。</p>

Search

Search	Searchダイアログを開きます。
--------	-------------------



Library Search dialog

上図のフィルターを使用して特定の値を検索できます。

Field	検索に必要なフィールドが登録されており、リストの中から任意のフィールドを選択できます。
Not	notボタンを押すと、指定したパラメーターを含まないライブラリー・データを照会します。
Method	フィルター・パラメーターの選択ができます。
Value	リスト表示から選択するか、直接タイプ入力をして値を定義できます。リストには、選択されているFieldを参照して、関連するライブラリー内のパラメーターをすべてリスト表示します。
Recursive	チェックすると、ライブラリーのサブ・フォルダを含めて検索を実行します。
Copy search result in library	チェックすると、検索の値に適合したアイテムが“Search Results”として新たにライブラリーのShelfに追加されます。 例: Name contains 'D' in D:¥Pyramix¥Media

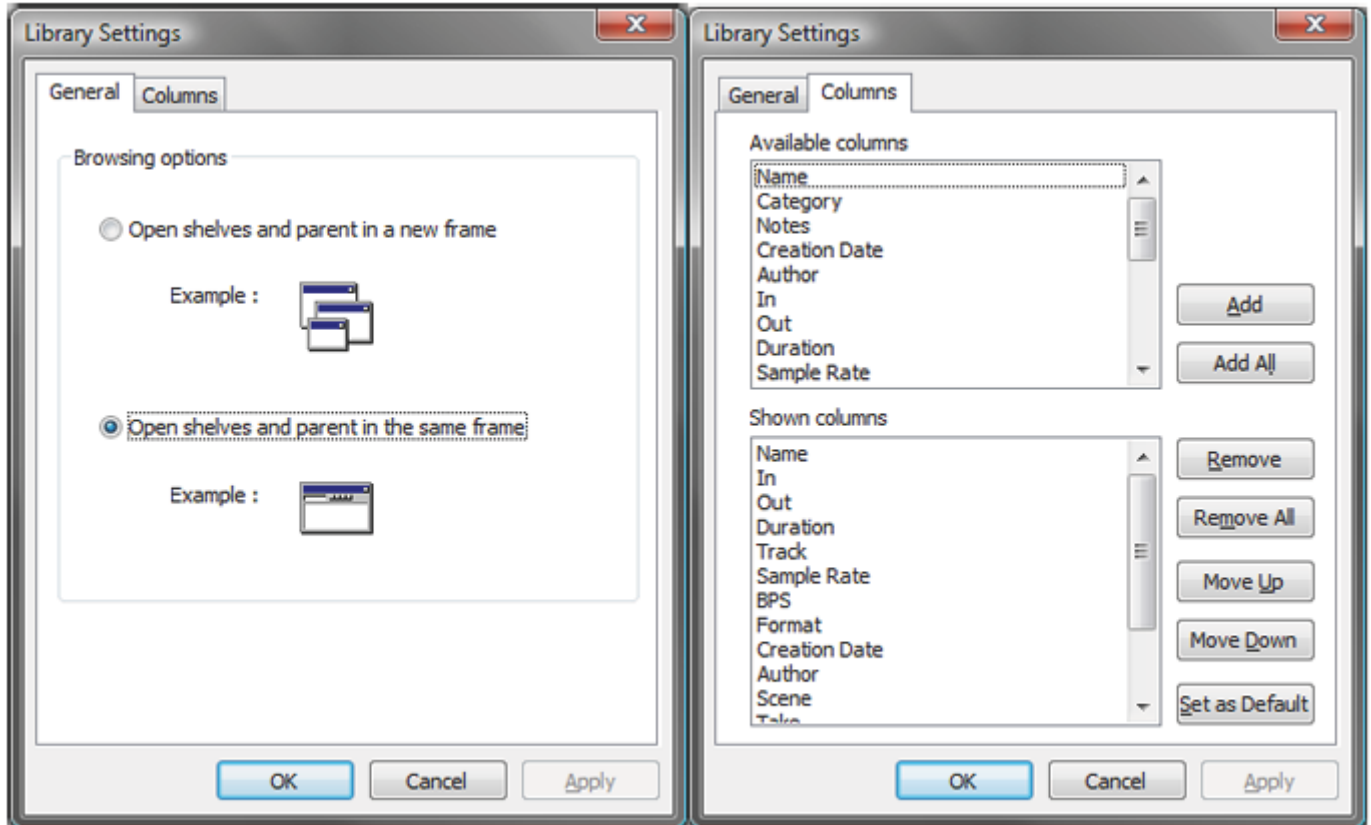
画面左側のプルダウン・メニューは、AND / ORの選択と共にフィルター条件を追加して設けることが可能です。

Viewメニュー

Viewメニューでは情報をどのように表示するかを決定します。

Toolbar	ツール・バーの表示をOn/Offします。
Status Bar	ステータス・バーの表示をOn/Offします。
Large	大きいアイコンで表示します。
Small	小さいアイコンで表示します。
List	一覧で表示します。
Detail	詳細一覧を表示します。
Filter	チェックすると、Filter Optionsの設定内容に従って情報の表示にフィルタリングをかけます。
Filter Options	(このダイアログは、Edit>Searchと同様の内容のオプションです)

Options	Library Settingsダイアログを開きます。ダイアログには、下図に示すようなGeneralおよびColumnsタブが含まれます。
---------	---



Document Libraries View menu Options General and Columns panes

GeneralタブはShelfの参照に関するオプションで、Shelfを開くたびに新しいフレームを作るかどうかを設定します。Columnsタブは、ライブラリーのリストに表示するコラムの設定をカスタマイズできます。

New Window	LibraryまたはMedia Management画面を別ウィンドウで開きます。
Refresh	リフレッシュします。

Trimmerメニュー

Show	Trimmerの表示/非表示を切り替えます。
Show 1 Track	Trimmerにオブジェクトの最初のトラックのみ表示します。このオプションを選択すると、Trimmerトラックの左側に上下矢印(▲/▼)が表示され、トラック表示の移動を行うことができます。
Show Track Details	選択されたMediaファイルのトラック情報について、以下を表示します： <ul style="list-style-type: none"> ● Track Name ● Track Number ● Track Type (left, Right, Center など) ● Track File Name (One File Per Trackモードで録音されたメディアのみ対応)
Auto-Show	オブジェクトを選択すると自動的にTrimmerを表示する設定です。
Auto-Generate Waveform	オブジェクトを選択した時に自動的に波形生成を行って、Trimmerを表示します。

Media Folderメニュー

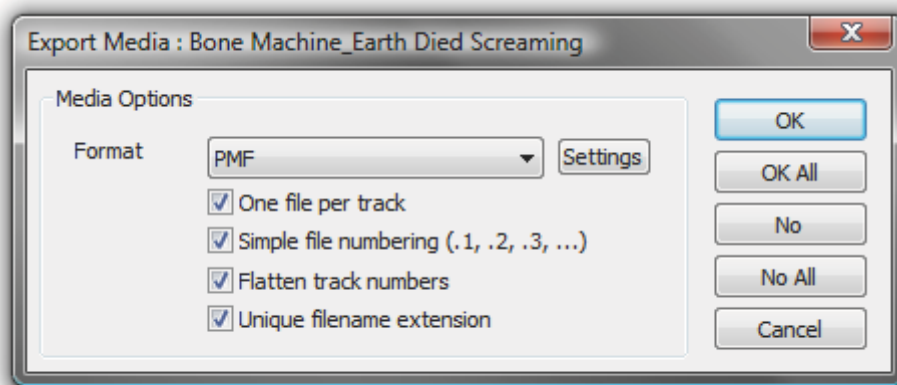
Mount Media Folder	任意のMediaフォルダを参照して、マウントします。
Unmount Media Folder	指定したMediaフォルダをアンマウントします。
Refresh Media Folder	Mediaフォルダを最新の情報に更新します。
Create Offline/Reference Library	“ Using Offline/Referenceライブラリー”のページをご参照ください。
Create Quick Mount Libraries	“ Quick Mount”のページをご参照ください。
Open Folder	リスト内で選択したドライブまたはディレクトリーを展開します。
Up One Level	1つ上の階層へ移動してリストを表示します。
Mounting Rules	Mounting Rules ダイアログを開きます。 “ Mountingルール”のページをご参照ください。
Properties	選択したMediaフォルダのプロパティを表示します。

Edit, ViewおよびTrimmerメニュー

Media Managementタブの**Edit**, **View** および **Trimmer**メニューの詳細は、先に記述したLibraryメニューと同様の内容です。以下は、それ以外のメニューについて記述します。

Convertメニュー

Quick Import	Pyramixがサポートするオーディオ・フォーマットの音声ファイルを、任意のドライブまたはMediaフォルダへインポートできます。 Note: Pyramixがサポートするオーディオ・ファイルは、コンバートなしでインポートして使用することができます。
Quick Export	PyramixのMasterクリップを、Pyramixがサポートするオーディオ・フォーマットのどれかに変換して、指定したロケーションへエクスポートできます。

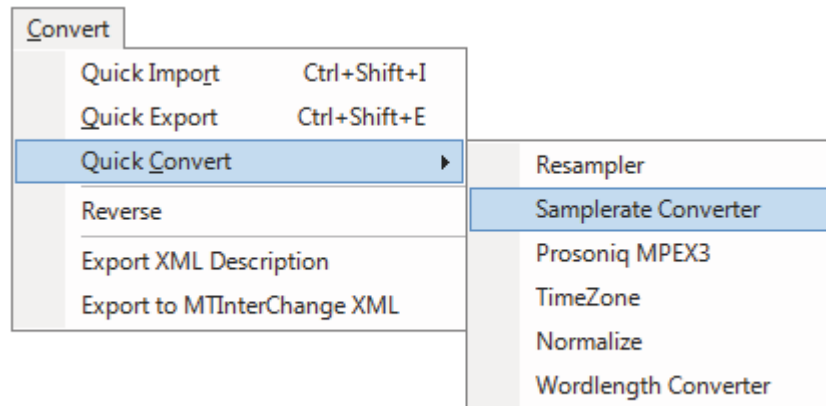


Quick Export - Export Media: Dialog

One file per track	チェックすると、マルチチャンネルのMasterクリップをトラック毎にシングルファイルにしてエクスポートします。
Simple file numbering (.1, .2, .3, ...)	チェックすると、シングルファイルの名前に番号を追加します。(.1, .2, .3, ...)
Flatten track numbers	チェックすると、ファイル名にトラック番号を追加します。(例 : 1, 2, 7, 8)
Unique filename extension	チェックすると、ファイル名の後に自動的にエクステンションを付加します。(ファイル名の重複回避)

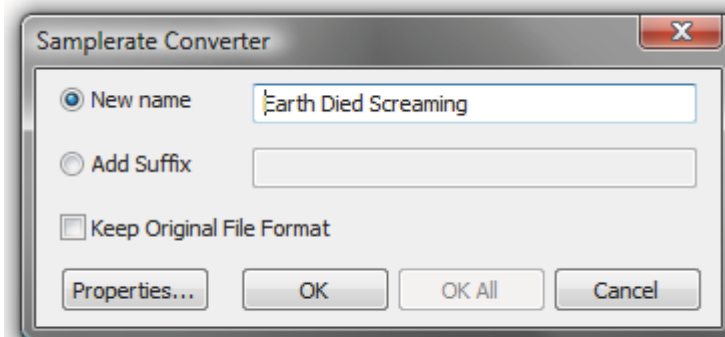
Quick Convert >	サブ・メニューに続く方法で、Mediaファイルのコンバートを実行します。 (下記参照)
Reverse	選択したクリップの逆再生(リバーズ)クリップを作成します。
Export XML Description	指定したメディアの範囲をXML Descriptionとしてエクスポートします。

Convert > Quick Convertサブ・メニュー



Media Management Convert - Quick Convert sub- menu

ダイアログ・ボックス

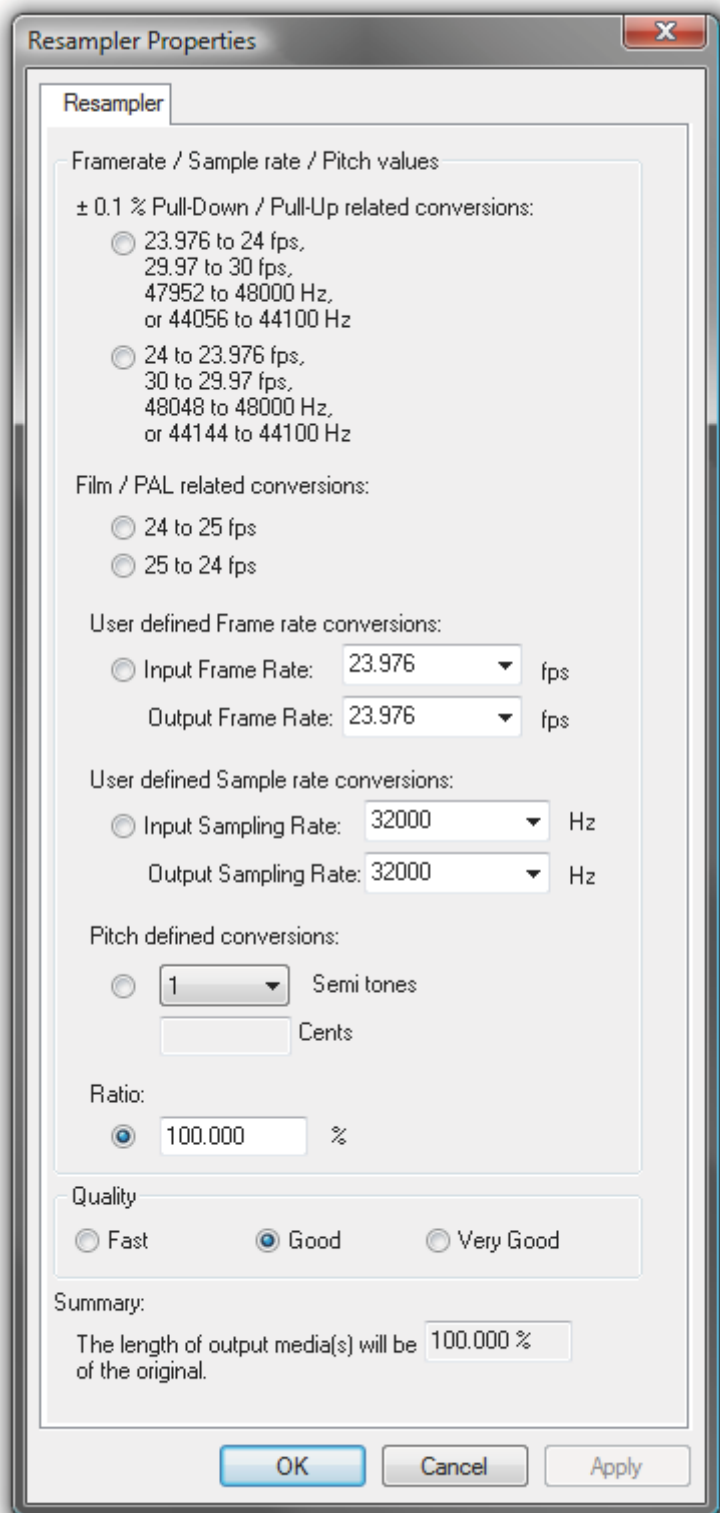


Samplerate Converter dialog

Quick Convertのサブ・メニューは、すべてディスク上に新たにMediaファイルを作成します。どのメニューが選ばれても、上図のダイアログ・ボックスが表示されます。いずれも、新しい名前を付けたり、既存の名前にサフィックスを追加することができます。もし、複数のファイルを一回のオペレーションでコンバートする場合、**Add Suffix**ボタンの方を選択すると、**OK All**ボタンが有効になります。**Keep Original File Format**をチェックすると、ファイル・フォーマットはオリジナルと同様のまま実行されます。**Properties...** ボタンは、各コンバージョン機能に沿った特定のプロパティ・ダイアログを開きます。

Quick Convertの機能別プロパティ・ダイアログ

Resampler のプロパティ

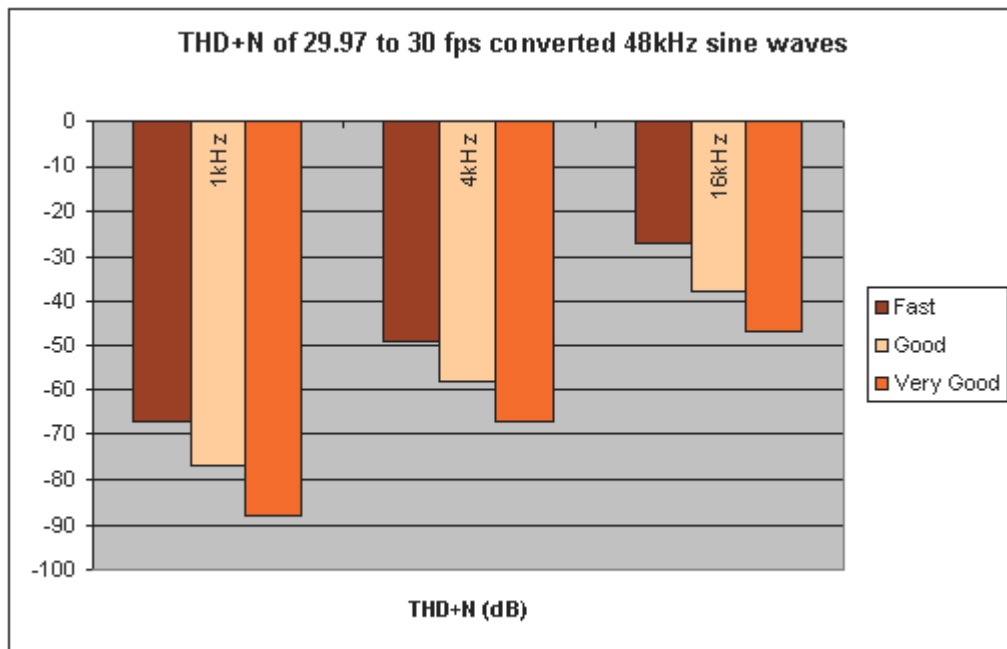


Resampler Properties dialog

このモジュールは、基本的に±0.1%プルアップ/プルダウンのオーディオ変換を行うために使用しますが、定義の方法(フレームレート、サンプルレート、ピッチおよび%レシオ)によって、多目的にも使用できます。

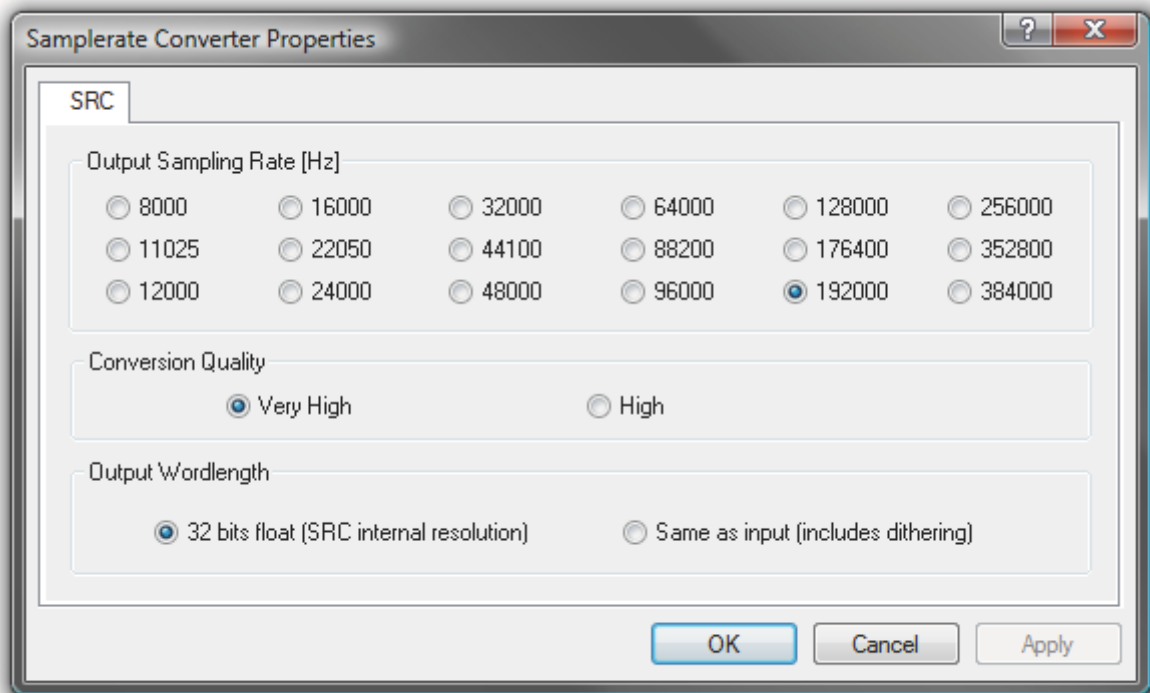
ピッチの変更をもたらしますが、**Time Stretch**オペレーションとは異なる処理が行われます。入力と出力されるファイルは同じサンプリングレートですが、出力されるファイルの長さは(初期の長さ) × (レシオ)の結果となります。

Qualityの設定は、オーバーサンプリング処理のトリートメント効果に関する選択です。下のグラフは、**Quality**設定におけるTHD+Nをあらわしています。



Resampler quality setting effect on THD & Noise

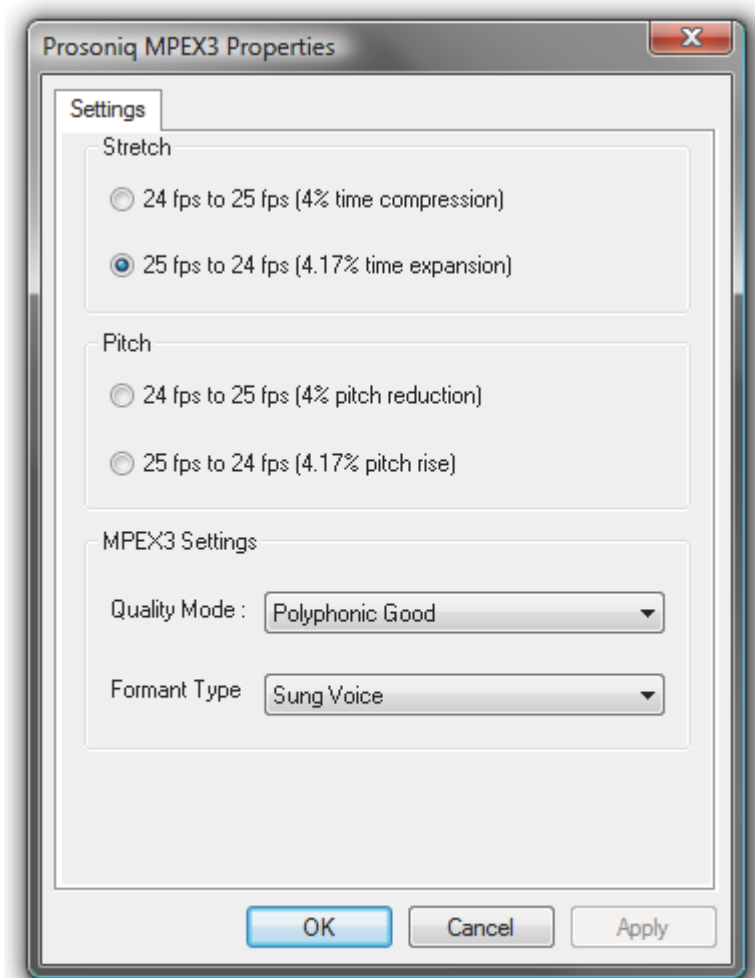
Samplerate Converter のプロパティ



Samplerate Converter Properties dialog

- **Output Sampling Rate [Hz]** から、任意のサンプリング・レートを選択します。
- **Conversion Quality** を選択します。
Very high は、より高品質な変換を行いますが処理時間は長くなります。
- **Output Wordlength** にて希望するワード長を選択します。
デフォルト設定の**32 bits float (SRC internal resolution)** あるいは **Same as input (includes dithering)** を選択できます。

Prosoniq MPEX3 のプロパティ



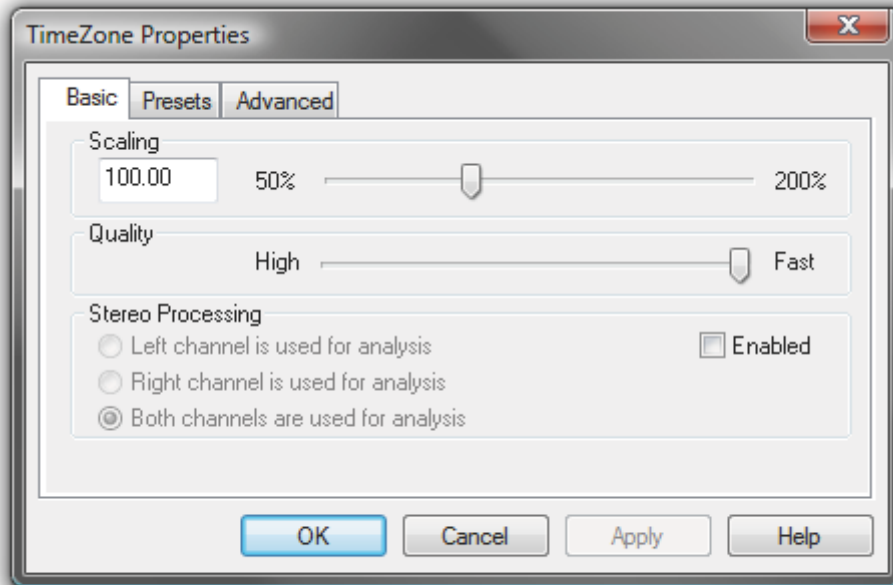
Prosoniq MPEX3 Properties dialog

Stretch または **Pitch** のオプションの中から必要な設定を選んでください。

Quality Mode および **Formant Type** の中から適当な設定を選び、**MPEX3 Settings**を最適化してください。

Quality Mode	Single Instrument Fast Single Instrument Best Polyphonic Fast Polyphonic Good Polyphonic Best
Formant Type	Sung Voice Spoken Voice

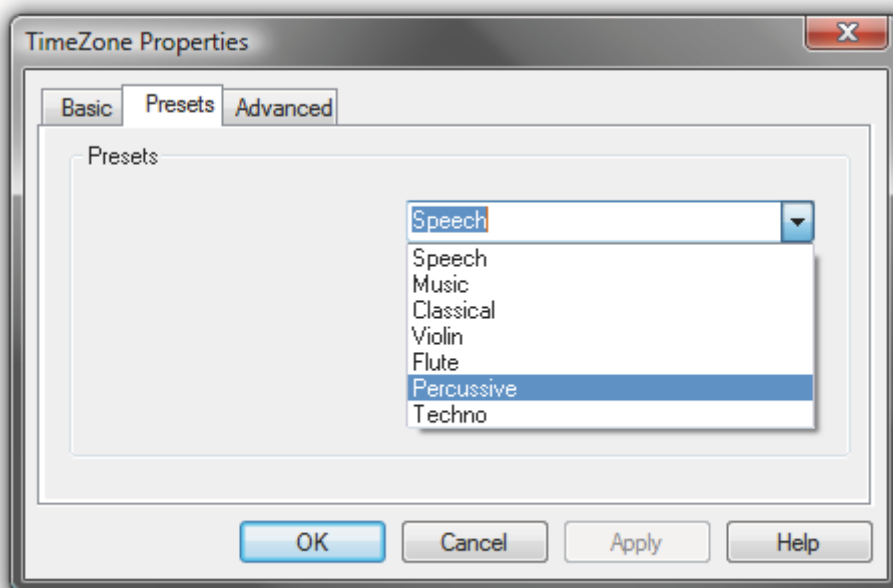
TimeZone のプロパティ – Basicタブ



TimeZone Basic Properties dialog

- **Scaling** は、タイムストレッチの長さを%入力またはスライダーを使用して設定します。
- **Quality** は、スライダーを使用してHigh Quality (High) および Fast processing (Fast) の間で調整できます。
- **Stereo Processing** は、ステレオのメディアをアナライズする場合の選択です。“Enabled”ボックスをチェックすると、設定が有効になります。

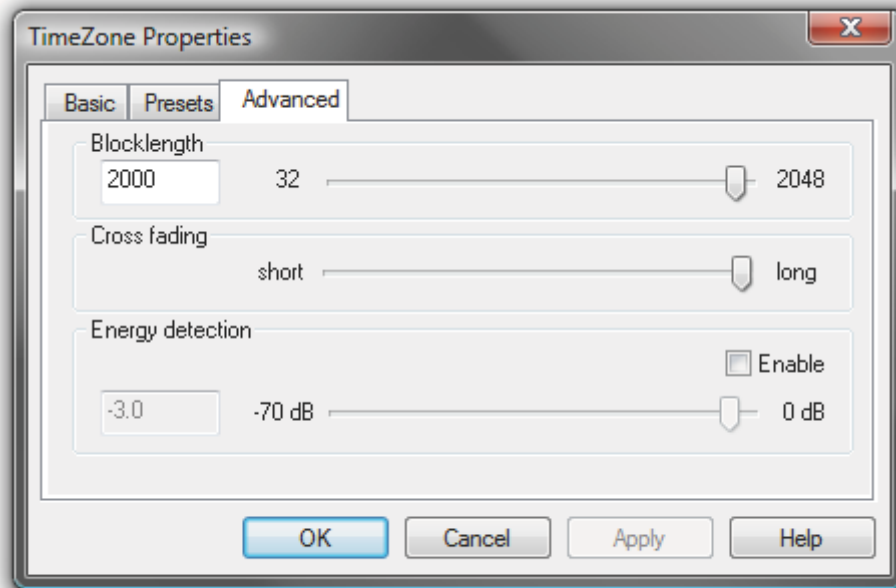
TimeZone のプロパティ – Presetsタブ



TimeZone Presets Properties dialog

ドロップダウン・リストは、様々なサウンドタイプに合わせたアルゴリズムのプリセット選択を提供します。

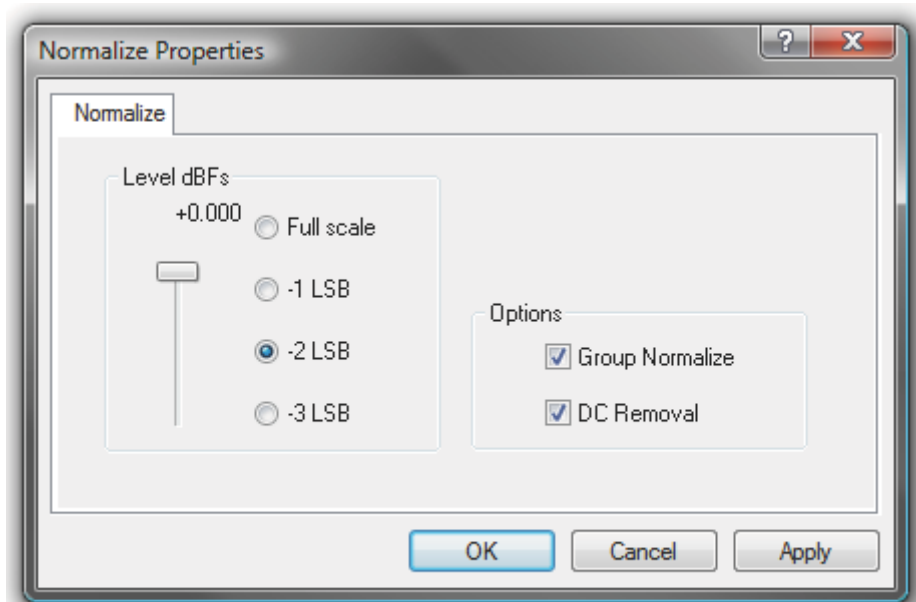
TimeZone のプロパティ — Advancedタブ



TimeZone Advanced Properties dialog

- **Blocklength** は、テキストボックスへの値入力またはスライダーの移動によって、ブロック長を32～2048の間で調整できます。
- **Crossfading** は、スライダーの移動によってブロック間のクロスフェードの長さを調整できます。
- **Energy Detection**は、**Enable**のボックスにチェックを入れると、-70dB～0dBの間でスレッシュホルドレベル値を設定できます。テキストボックスへの値入力またはスライダーの移動によって調整してください。

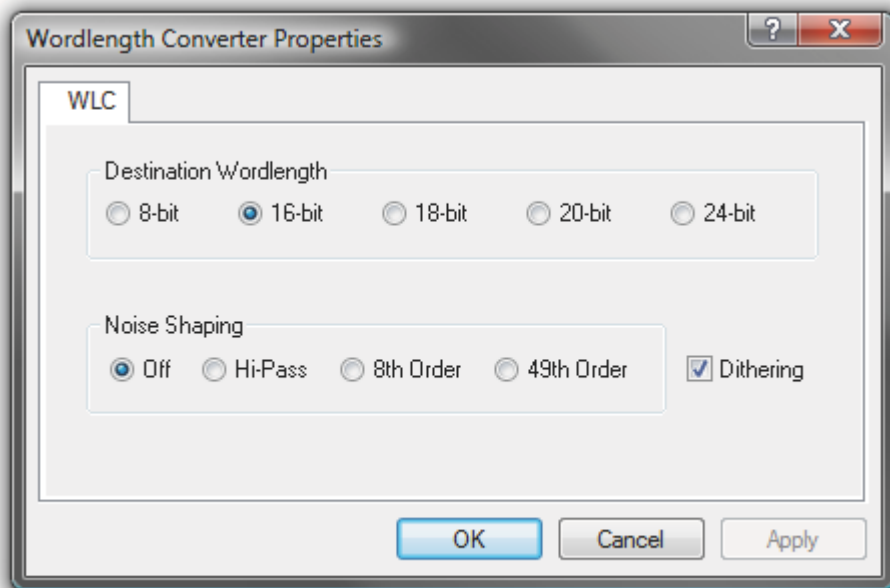
Normalize のプロパティ



Normalize Properties dialog

- **Level dBfs**
4つのプリセットから値を選択するか、スライダーを使用して新しいファイルの最大値を設定します。
- **Group Normalize**
チェックすると、グループのどのクリップも最大のピークレベルまで引き上げられ、他のクリップと比例したレベルの増加を行います。
- **DC Removal**
チェックすると、D.C.オフセットが削除されます。

Wordlength Converter のプロパティ

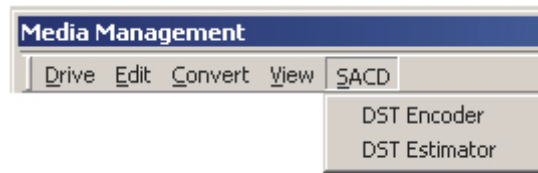


Wordlength Converter Properties dialog

- **Destination Wordlength**
ラジオボタンを使用して、希望するワード長を選択します。
- **Noise Shaping**
ノイズ・シェーピングのクオリティを選択します。
 - **Hi-Pass**
 - **8th Order**
 - **49th Order**

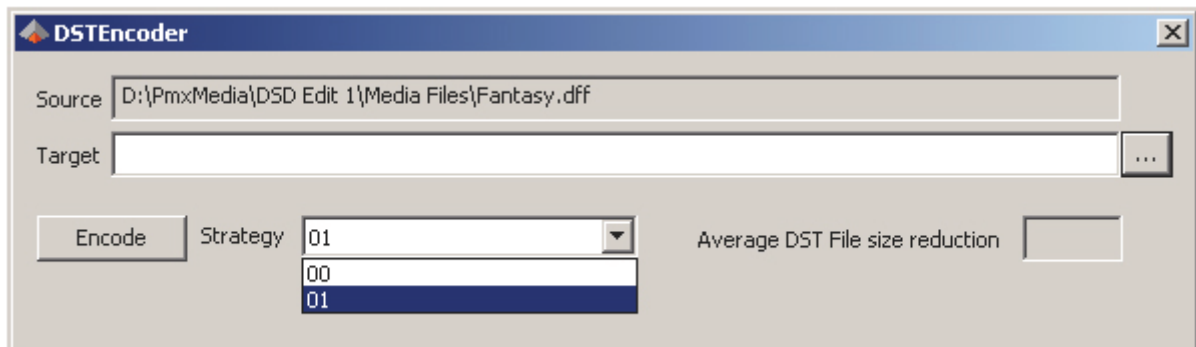
Dithering にチェックすると、ディザリングが適用されます。

SACDメニュー



Media Management SACD menu

DST Encoder	Edited MasterのDSTエンコードを実行します。
--------------------	-------------------------------



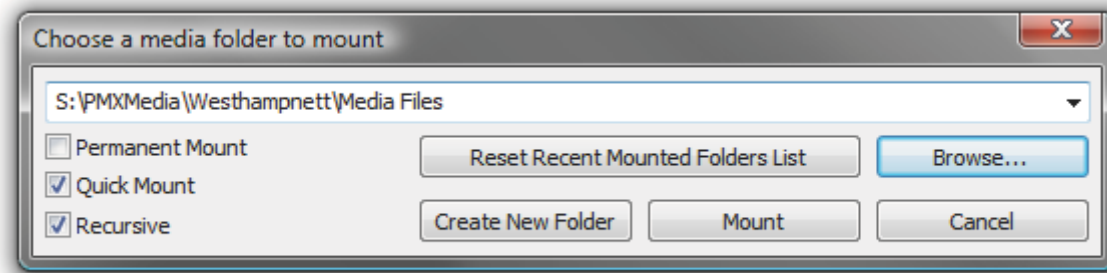
DST Encoder dialog

DST Estimator	Edited MasterのDSTエンコード化を見積もります。 ファイルサイズと軽減率をグラフ表示と共に示します。
----------------------	--

Media Browserメニュー

Mount Currently Displayed Media Folder	Media Browserで参照しているMediaフォルダをマウントします。
---	--

Mediaフォルダの管理



Choose a media folder to mount dialog

Media Managementタブ画面のMedia Folder > Mount Media Folderを選択すると、上図のダイアログが開きます。

テキスト・ボックスにパスを入力するか、ドロップダウン・リストからMediaフォルダまたはドライブを選択します。あるいは、テキスト・ボックスに名前を入力すると、新しいMediaフォルダが作成されます。

Permanent Mount

チェックすると、選択したフォルダは今後プロジェクトを開く際のスタートアップ時にマウントされるようになります。サウンド効果のフォルダを使用する場合などに役立ちます。

Quick Mount

Quick Mountのボックスをチェックすると、システムはMediaフォルダの解析をせずに‘Quick Mount’ライブラリーをロードします。後述の“Quick Mount”を参照してください。

Recursive

チェックすると、選択したフォルダをサブ・フォルダも含めマウントします。

Reset Recent Mounted Folders List

ドロップダウン・リスト内の履歴をクリアします。

リストには、前回クリアを実行して以降にマウントされたフォルダのすべての履歴が残っています。

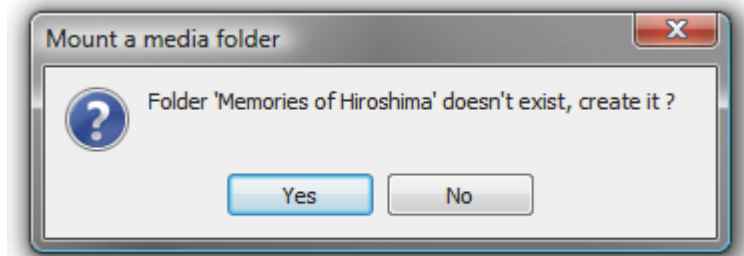
Browse...

フォルダ参照のダイアログが開き、ローカルマシンやネットワーク上のドライブまたはフォルダを参照してOKすると、テキスト・ボックスにパスがコピーされます。

Mount

選択したMediaドライブまたはフォルダをマウントします。

新たにフォルダを作成したい場合は、任意のロケーションをパス入力するかBrowse...でロケーションを指定して、パスの最後に新しいフォルダ名を入力し、Mountをクリックしてください。下図のダイアログが表示されます。



Mount a media folder info box

Yesをクリックすると新しいフォルダが作成されます。**No**はオペレーションをキャンセルします。

Quick Mount

デフォルトで、Quick Mountモードが設定されています。

通常フォルダがマウントされると、'__QuickMount.pml' と呼ばれるライブラリーがオリジナル・フォルダに登録されます。これにより、プロジェクトを開く際にMediaファイルをマウントする時間が劇的に短縮されます。

Quick Mountライブラリーが見つからない場合は、標準のマウントが実行されます。この時、Quick Mountライブラリーは新たに作成されます。

Mediaフォルダに何らかの変更があった場合は、次のマウント実行時にQuick Mountライブラリーの内容が上書きされます。

Media Management および Libraryタブ画面には、専用のツール・バーやショートカットがあります。

Mountingルール

ダイアログは、BWFやWaveファイルを解析する際のルールを示しています。

Pyramixは、マルチプル・モノ・ファイル(A 1-2, A 1-8など)を識別します。
BWFの場合、EBU組織や様々なメーカー間によって定義されている規定に基づいたBWFヘッダー情報が格納されており、Pyramixはそれを参照します。

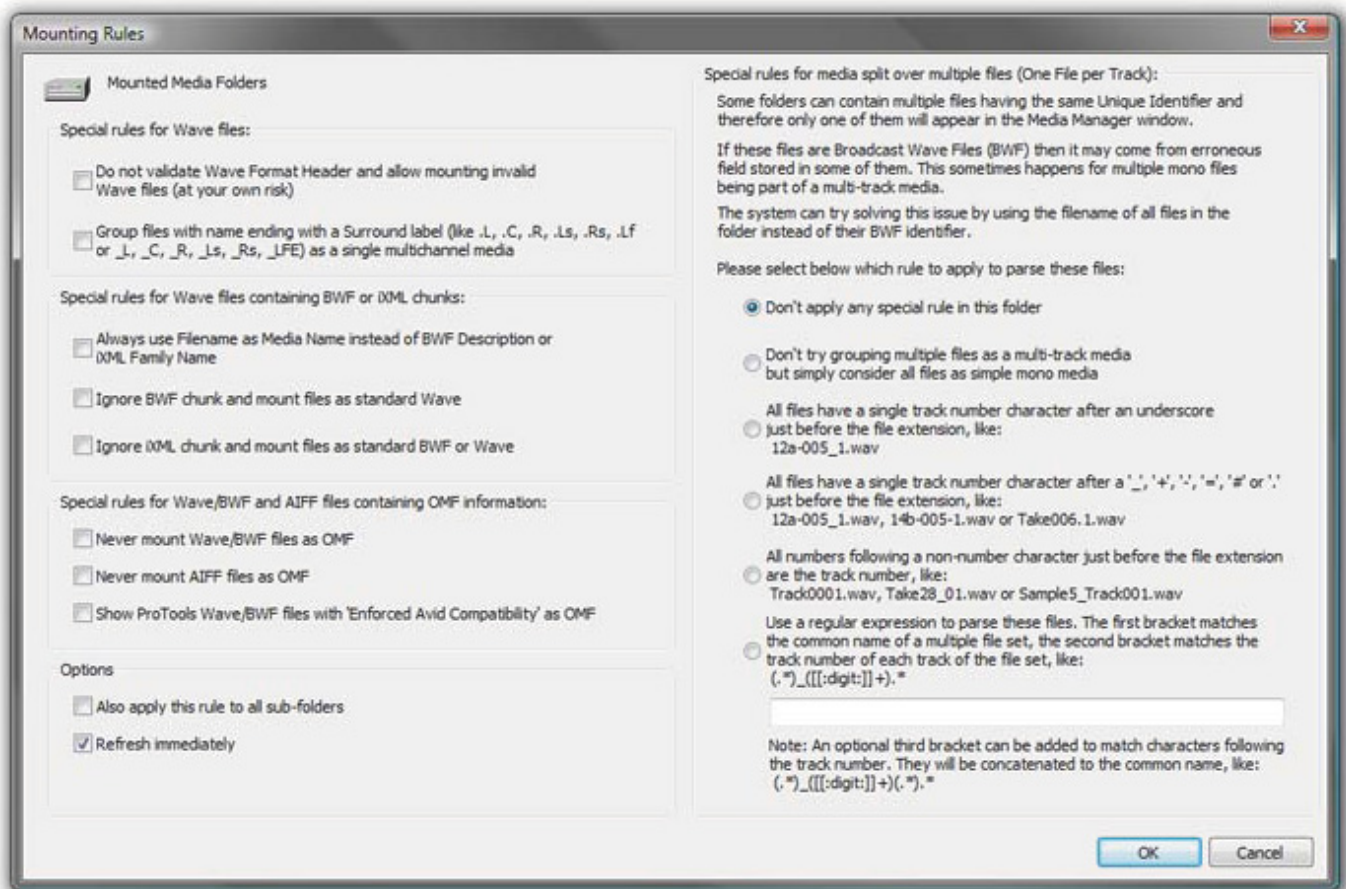
これにより、PyramixのMediaマネージャーは規定外とみなされるいくつかのファイルをマウント出来ないことがあります。PyramixのMediaマネージャーは、フォルダをマウントする際にこれらのコンフリクトを検出し、Media Manager > Drive > Mounting Rulesメニューを適用するようにユーザーへ通知します。

Mountingルールのダイアログは、様々な異なったルールを容認してMediaフォルダにファイルをマウントする補助を行います。

コンフリクトが検出されたフォルダは赤く表示されます。

Mountingルールが適用されたフォルダは暗い緑色に表示されます。

Mounting Rulesダイアログは、Media Managementタブ画面のMedia Folder > Mounting Rulesメニューから開きます。



Mounting Rules dialog

各ルールには、詳細な説明が示されています。下記は、ダイアログ左側のオプションについて説明します。

Waveファイルの特別ルール

Do not validate Wave format Header and allow mounting invalid Wave files (at your own risk)

厳密なWaveフォーマットの仕様に基いていないファイルをマウントするのに有効です。

Group files with name ending with a surround label (like .L, .C, .R, .Ls, .Rs, .Lf or _L, _C, _R, _Ls, _Rs, _LFE) as a single multichannel media

マルチチャンネル・メディアのファイル名にサラウンドのラベルを付け、他のDAWとのやりとりに役立てます。

Special rules for Wave files containing BWF or iXML chunks:

Always use Filename as Media Name instead of BWF Description or iXML Family Name

これは、Steinberg社のNuendoで録音されたファイルのマウントを許可したり、Aaton社のCantarで作成したファイルや他のロケーション用レコーダーで作成したファイルの名前をEDL情報と一致させたりするのに有効です。

Ignore BWF chunk and mount files as standard Wave

Broadcast Wave (BWF) ファイルのチャンクを無視して、Waveファイルとしてコンファームする助けをします。

Special rules for Wave/BWF and AIFF files containing OMF information:

Never mount Wave/BWF files as OMF

Never mount AIFF files as OMF

Show ProTools Wave/BWF files with 'Enforced Avid Compatibility' as OMF

オプション

Also apply this rule to all sub-folders

Refresh immediately

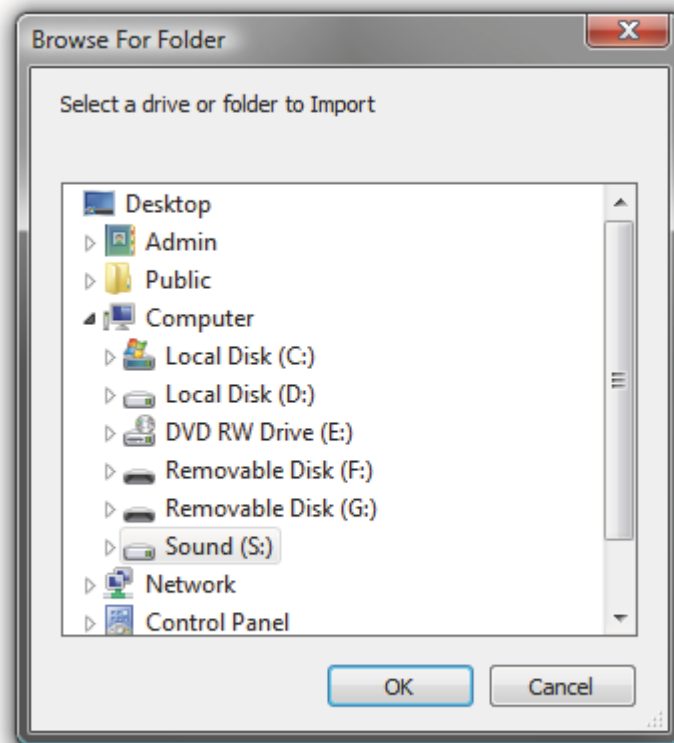
Offline / Referenceライブラリー

Offline/Reference Librariesは、非常に大きなプロジェクトにおけるトラックの管理や常時オンラインとは限らない素材の管理に役立ちます。

Offline / Referenceライブラリーの作成

Offlineライブラリーは、Media ManagementタブのMedia Folder > Create Offline/Reference Libraryメニューから作成できます。

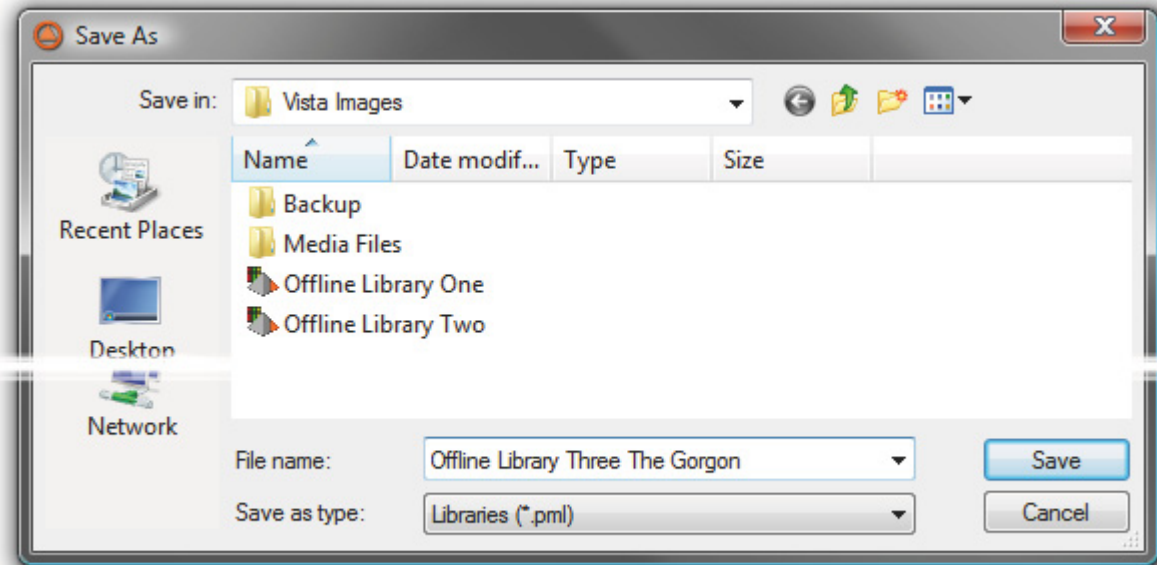
下図のように「フォルダの参照」ウィンドウが開きます。



Browse For Folder - Select a drive or folder to Import

ライブラリーに含めたいMediaドライブまたはフォルダを参照して、OKをクリックします。

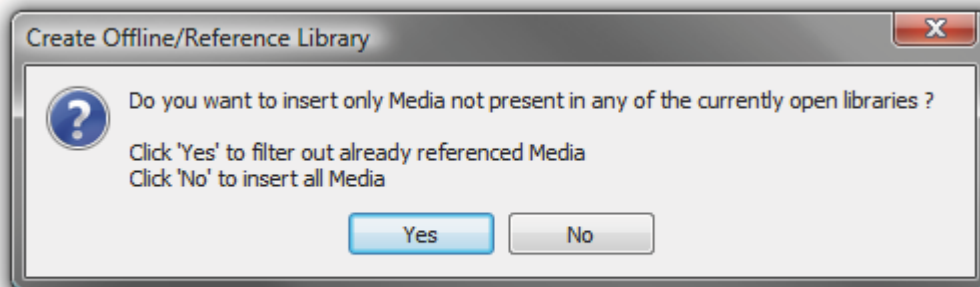
次に「名前を付けて保存」のウィンドウが開きます。



Save As browser

新しくライブラリーまたはフォルダを作成するロケーションへ移動し、**Save**をクリックします。

Create Offline/Reference Libraryのダイアログが開きます。

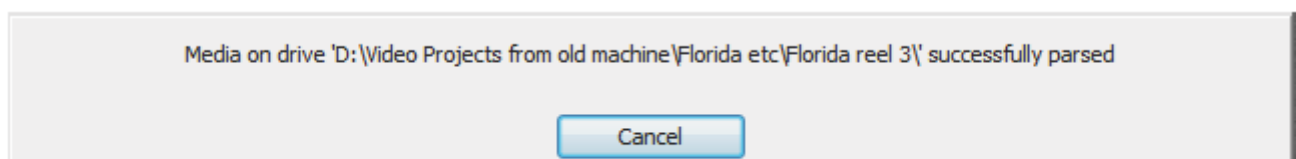


Create Offline/Reference Library dialog

Yesをクリックすると、既にライブラリー等で参照しているメディアをフィルターアウトします。

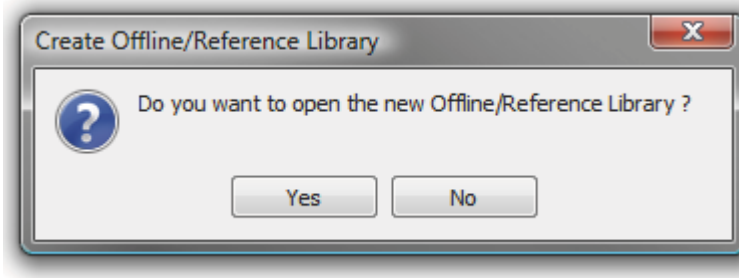
Noをクリックすると、すべてのメディアをインサートします。

処理中のダイアログが表示されます。
ライブラリーの作成を中止したい場合は、**Cancel**をクリックしてください。

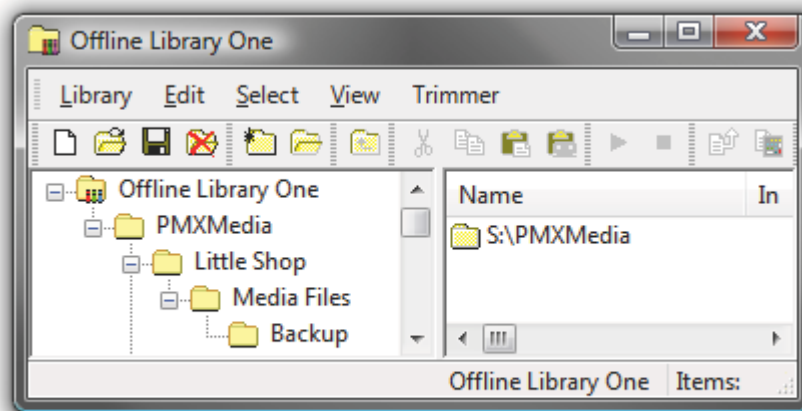


Create Offline/Reference Library progress dialog

ライブラリー作成のプロセスを完了するダイアログが開きます。



Yesをクリックすると新しいライブラリーが作成され、ライブラリー画面が開きます。



Offline/Reference Library

Offline/Reference Libraries ライブラリーの活用

以下の方法で使用すると、Offlineライブラリーは非常に大きなProjectライブラリー（例：SE素材ライブラリー）を管理するための強力なツールになります。

メディアのマウント

Media Managementタブ内において、Audioファイルを含んだすべてのフォルダまたはディスクをマウントします。これらのAudioファイルは、長い詳細フィールド、識別子、タイムスタンプ情報を含むPMFあるいはBWF (Broadcast Wave Format) ファイルを使用されることを推奨します。

初期ライブラリーの作成

Media Managementタブ内の**Media Folder > Create Offline/Reference Library**メニューを選択し、**All mounted Media folders**および**Add all Media**を選択します。これにより、参照しているすべてのAudioファイルの初期ライブラリーを作成します。

Media > Auto-mount Mediaをオンにしていた場合、タイムライン上へドラッグしたアイテムは自動的にマウントされます。または、マニュアル操作で**Media > Mount Referenced Media**を選択してください。

ライブラリーのアップデートー参照できなくなったアイテム

もし、オリジナルのAudioファイルを移動したり再編成したりした場合は、再度すべてのフォルダをマウントし直し、ライブラリーもロードし直し、**Update Referenced Media Paths**メニューを選択してください。

ライブラリーのアップデートー新しいファイルの追加

新しいAudioファイルをメディア・ディスクに追加した場合、それらのフォルダをマウントし、ライブラリーをロードし直し、初期ライブラリーの作成の工程を行ってください。この時は**Filter Media already present in other libraries**のオプションを選択します。