

Media Management & Libraries

4



ハウスキープिंग

Pyramix 上で多数の Media ファイルを扱う場合、Windows の階層的なファイル・システムは非常に煩雑で混乱します。複雑なプロジェクトの作業では非常に多くのオーディオ・ファイルを使用するため、Pyramix では、**Media ドライブフォルダ**、**データベース**および**ライブラリー**という概念でプロジェクトの Media ファイルを管理します。

Media Management タブ、**EDL** タブ、**Libraries** タブ、**View** ウィンドウ(**Media > Search Results / Used Media / Media Present in Project Default Folder / Media NOT Present in Project Default Folder** など)からは、それぞれデータベースの操作や参照が行えます。

Project Default Mediaおよび**Non Project Default Media**の**View**ウィンドウ、**Search Results**ウィンドウは、それぞれのウィンドウから目的に合わせてデータベースの参照が行えます。

データベース

データベースには、ライブラリーなどすべてのMediaリストに関する情報が保持されています。

すべてのデータベースのデフォルト・パスは、**Settings > All Settings > Application > Location**ページの**Default Database Location**で設定することができます。

特にパスを指定しない場合は、自動的に**C:\¥Documents and Settings¥<user name>¥Application Data¥Merging Technologies¥Pyramix**へ設定されます。

重要！ データベースは、フリースペースが充分あるドライブへ設定してください。
必要に応じて、より容量が大きく転送スピードが速いドライブへ変更することもできます。

データベースの検索

データベースのファイルは、**Media Management**タブまたは**Library**タブ上からシンプルなSQLiteベースのサーチツールを使用して検索することができます。この時、サーチ・キーワードには、演算子(**AND**, **OR**, **NOT**)、ワイルドカード(*), 括弧()を組み合わせることができます。

データベースのロケーション設定

Libraryデータベースのロケーション指定:

Settings > All Settings > Application > Locationページ: “**Default Database Location**”設定

- ロケーション・パスをタイプ入力するか、**Browse**ボタンをクリックしてフォルダを参照してください。

Fade Libraryのロケーション指定:

Settings > All Settings > Application > Editingページ: “**Fade Library Location**”設定

- ロケーション・パスをタイプ入力するか、**Browse**ボタンをクリックしてフォルダを参照してください。
- **OK**をクリックします。
- Pyramixをリスタートします。
- **Library**データベースのロケーション・パスがアップデートされます。

旧バージョンのライブラリー変換

Pyramix v7のライブラリー・フォーマットは、それ以前のバージョンと下位互換がありません。

旧バージョンのライブラリーを開いた場合、自動変換されて新しいライブラリーが作成されます:

- Pyramix v6より古いバージョンで作成されたライブラリーは、最初に開く際に自動変換されます。
- オリジナルのライブラリーは、(.pml.6xx)としてバックアップされます。バックアップ・ファイルは名前を変更して、Pyramix v6(またはそれ以前のバージョン)で復元することができます。
- コンバートされたライブラリーは、Pyramix v7のライブラリー(.pml)として置き換わります。
- 新しくPyramix v7のライブラリー(.pml)が作成されると、それ以降はバックアップのライブラリー(.pml.6xx)の内容は更新されません。

パフォーマンスについて

データベースのロケーション

データベースの最適なロケーションとして、SATA2(7200rpm)ディスクなどの速度の速いハードディスクの使用を推奨します。また、OSやPyramixアプリケーションがインストールされているC:ドライブはパフォーマンスの低下を避けるためにもデータベースのロケーションに使用することは避けてください。

セーブ時間

Pyramix v7においてハイパフォーマンスなディスク(SATA 7200rpmなど)を使用した場合、プロジェクトのセーブ時間は速くなります。古いディスク(IDE, 5400rpmなど)やOSがインストールされているドライブ(C:ドライブ)への保存は、セーブ時間が減速するかもしれません。

Media 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、**Media Management**画面からドラッグ & 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。

Mediaフォルダの同期

PyramixにマウントされているMediaフォルダは、Mediaファイルが追加されたり変更があったりした場合など自動的にWindowsフォルダと同期します。整合性に何らかの問題がある場合は、Mediaフォルダを選択して**Media Folder>Refresh Media Folder**でリフレッシュを試してみてください。

Mediaのターゲット設定

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。

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| ● All Settings > Project > General設定 | Project Media Folder |
| ● All Settings > Project > 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。

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。

“Media Manager&Libraryのモニタリング”の章もご参照ください。

ドラッグ & ドロップ

Pyramixと互換があるオーディオ・ファイルは、Windowsブラウザ画面からPyramixのライブラリーやタイムライン上へ直接ドラッグ & ドロップして使用することができます。また、iTunesなどのアプリケーションから1つまたは複数のファイルをドラッグ & ドロップして、Pyramixのタイムラインまたはライブラリーヘドラッグ & ドロップできます。

例：

Pyramixを起動してプロジェクトのLibraryタブを開きます。Windowsブラウザ画面から1つまたは複数のオーディオ・ファイルを選択して、Libraryタブ内ヘドラッグ移動します。選択したオーディオ・ファイルがPyramixと互換がある場合、ライブラリー（またはシェルフ）がハイライトするので、そのままファイルをドロップするとコピーされます。

Note: その逆に、MediaファイルをPyramixのライブラリーからWindowsブラウザや他のアプリケーションヘドラッグ & ドロップでコピーすることはできません。

ドラッグ & ドロップとProject Default Folder

使用したいMediaファイルをWindowsブラウザからCtrlキーを押しながらPyramixのタイムライン上ヘドラッグ & ドロップすると、Mediaファイルは自動的に**Project Default Folder**ヘコピーされます。何もキーを押さずにドラッグ & ドロップした場合は、そのMediaファイルのディレクトリがPyramixにマウントされます。

Libraryタブヘドラッグ & ドロップ

タイムライン上のクリップやセクションは、Alt + Shiftキーを押しながらLibraryタブヘドラッグ & ドロップするとコピーすることができます。

データベースの参照

Media Managementタブ、すべての**Libraries**タブ、**Used Media**、**Project Default Media**および**Non Project Default Media**のViewウィンドウ、**Search Results**ウィンドウは、それぞれのウィンドウから目的に合わせてデータベースの参照が行えます。

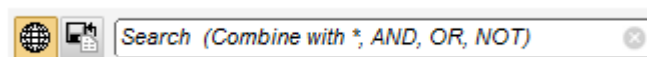
Media Managementタブ画面は、Windowsファイル・システムとPyramixのメディア・データベース間の主要なブリッジの役割を担います。

Search

PyramixではデータベースによるMediaファイルのサーチツールが備わっています。

シンプルなサーチ

Media Managementタブまたは**Library**タブには、**Search**ボックスがあります。



Searchボックスをクリックすると、ドロップダウン・メニューに検索履歴が表示されます。検索履歴をクリアしたい場合は、ドロップダウン・メニュー内の**Clear Search History**をクリックしてください。このオプションは検索履歴のみをクリアして、Searchボックスに入力中のキーワードはそのまま残ります。Searchボックスの右端にある×印をクリックすると、キーワードをクリアします。

データベースを検索するには、Searchボックスにキーワードを入力して、最後にEnterキーを押してください。



Global Searchボタンが点灯している場合、現在プロジェクトにマウントしているMediaフォルダとライブラリー内からキーワードをサーチします。ボタンが消灯している場合(**Local Search**)は、現在参照しているMediaフォルダ/ライブラリー/シェルフ内からキーワードをサーチします。

Global / Local Searchは、キーボードのWキーを押すことで切り替えることができます。
または、タブ内のSearch > **Search All Mounted Media Folders**メニューでも切り替えが行えます。



Add to Search Resultsボタンを押すと、**Search Results**画面上に新しいフォルダを作成します。
フォルダの名前はリネームすることができます。

Add to Search Resultsは、キーボードのRキーを押すことで切り替えることができます。
または、タブ内のSearch > **Add to Search Results**メニューでも切り替えが行えます。

Search Results画面は、**Media > Search Media**メニューから開くことができます。

Note: **Global / Local Search**は、タブ画面によって以下のようにサーチ動作が異なります：

- **Media Management**タブにおいて、**Global Search**はマウントされているすべてのMediaフォルダ内をサーチし、**Local Search**は現在参照しているMediaフォルダ内をサーチします。
- **Library**タブにおいて、**Global Search**は現在開いているすべてのライブラリー内をサーチし、**Local Search**は現在参照しているライブラリー内をサーチします。
- **Search Results**画面(**Media > Search Media**メニュー)でのサーチにおいて、**Global Search**では現在開いているすべてのライブラリー内をサーチしてResultsフォルダを作成し、**Local Search**では現在参照しているライブラリー内をサーチしてResultsフォルダを作成します。
- **Used Media, Project Default Media, Non-Project Default Media**画面でのサーチにおいて、**Global Search**では現在開いているすべてのライブラリー内をサーチしてResultsフォルダを作成し、**Local Search**では現在参照しているライブラリー内をサーチしてResultsフォルダを作成します。
- **Search**ボックスからMediaファイルのサーチを行うと、サーチ・キーワードがドロップダウン・メニューに検索履歴として追加されます。前回と同じキーワードでサーチしたい場合などに便利です。検索履歴をクリアしたい場合は、ドロップダウン・メニュー内の**Clear Search History**をクリックしてください。
- サーチした結果は、**Search Results**画面へ保存されます。**Search Results**画面は、**Media > Search Media**メニューから開くことができます。詳細は後述の“**Search Results**”のページを参照してください。

ドラッグ & ドロップ

サーチ結果として表示されたアイテムは、他のライブラリーやタイムライン上へドラッグ & ドロップできます。

Searchリクエスト(Syntax)

Searchボックスでの検索は、フルテキスト検索(FTS3)に基づいたインターネット検索エンジン(Syntax)と同じ要領で行えます。サーチ・ワードをすべて入力するか、キーワードを入力してサーチを行ってください。

サーチ・キーワードには演算子(AND, OR, NOT), ワイルドカード(*), 括弧()を組み合わせることができます。

- “car”でサーチした場合、以下のようなアイテムが見つかります:
 - "AUTO CHEV VINTAGE **CAR**"
 - "FORD EXT POWER DOOR LOCK ENGAGE SPORT_**CAR**"
 - "FORD INT DOOR OPEN SLOW SPORT_**CAR**"
 - "Horn_**Car**_ Passing"
 - "Sticky **Car** Door_ Ope"
- “car door”でサーチした場合、以下のようなアイテムが見つかります:
 - "FORD EXT POWER DOOR LOCK ENGAGE SPORT_**CAR**"
 - "FORD INT DOOR OPEN SLOW SPORT_**CAR**"
 - "Sticky **Car** Door_ Ope"
- “Car door NOT lock”でサーチした場合、以下のようなアイテムが見つかります:
 - "FORD INT **DOOR** OPEN SLOW SPORT_**CAR**"
 - "Sticky **Car Door**_ Ope"

("FORD EXT POWER **DOOR** LOCK ENGAGE SPORT_**CAR**"は除外されます)
- “car wind*”でサーチした場合、以下のようなアイテムが見つかります:
 - "FORD INT **WINDOW** OPEN, SPORTS **CAR**"
 - "FORD EXT **WINDSHIELD** WIPERS_**CAR**"
 - "**Car** Automatic - **Windscreen** Wiper1"
- “car OR auto”でサーチした場合、以下のようなアイテムが見つかります:
 - "**AUTO** CHEV VINTAGE **CAR**"
 - "FORD EXT POWER DOOR LOCK ENGAGE SPORT_**CAR**"
 - "FORD INT DOOR OPEN SLOW SPORT_**CAR**"
 - "Horn_**Car**_ Passing"
 - "Sticky **Car** Door_ Open"
 - "04 **Auto** Old"
 - "5031 **AUTO**_NISSAN, TRUCK, SUV"

また、ワイルドカード "*" を使用したサーチも行えます。

- “*unch”でサーチした場合、以下のようなアイテムが見つかります:
 - "munch"
 - "punch"

ただし、ワイルドカード(*)は他のAND, OR, NOTと同時に使用することはできません。

その他のリクエスト:

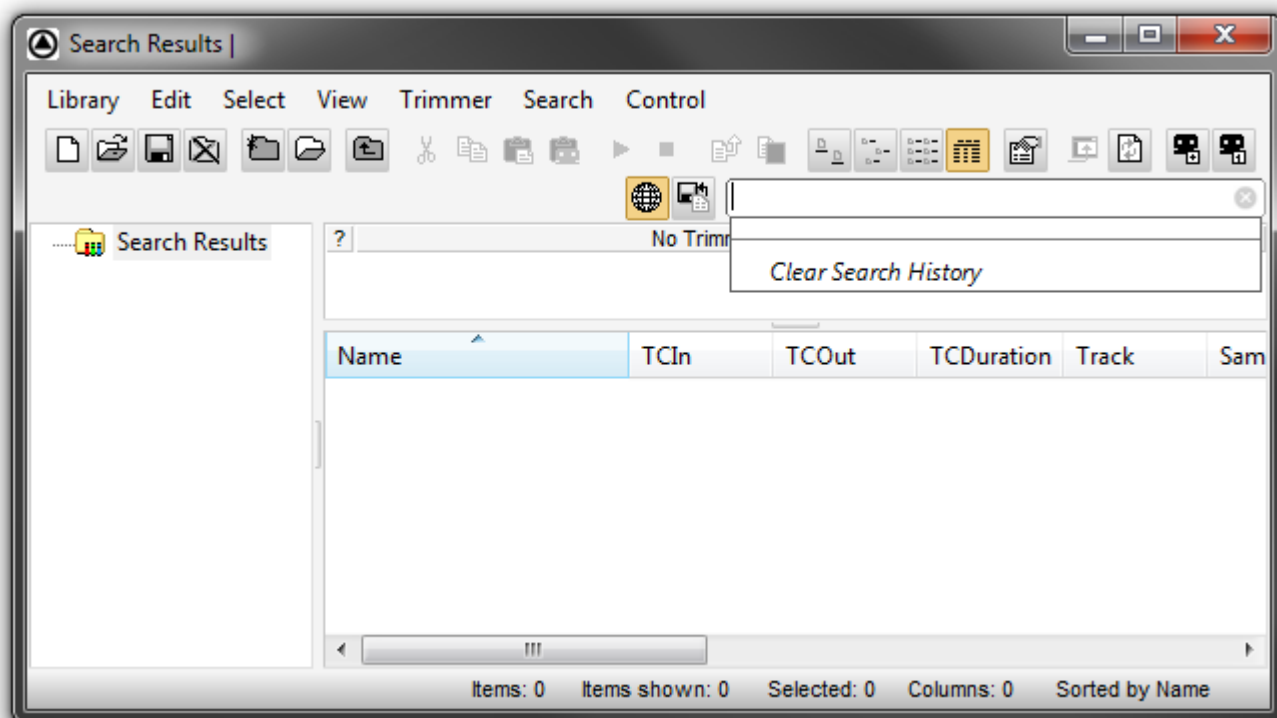
- “Name:car”
Mediaファイル名が“car”のみのアイテムを検出します。※後述参照
- “Format:Wave”
Waveフォーマットのみを検出します。
- “(car OR auto) AND (door OR wind*) NOT lock”
名前に“car”または“auto”および“door”または“wind*”を含み、“lock”を含まないアイテムを検出します。

Mediaファイル名 & Masterクリップのファイル名

デフォルトではMasterクリップとMediaファイル名の両方から“Car”をサーチします。

- Mediaファイル名のみには、キーワードに“NAME:Car”と入力します。
- Masterクリップ名のみには、キーワードに“FileNane:Car”と入力します。

Search Results



サーチした結果は、**Search Results**画面へ保存されます。

Search Results画面は、**Media > Search Media**メニューから開くことができます。

ここに保存されているサーチ結果は、選択してタイムラインや他のライブラリーへ追加することができます。
また、新たにSearch Resultsフォルダを作成して編集も行えます。

Media Management(メディア・マネージメント)

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 Results ウィンドウを開きます。
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	プロジェクト上で選択したクリップの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 & Libraryタブ画面

Media Management & Libraryタブのコラム

Media Managementタブ, Libraryタブ, Search Results画面に表示されているコラムは、タブ内のView > OptionsメニューからColumnsダイアログを開いて表示内容を設定することができます。

コラムの配列

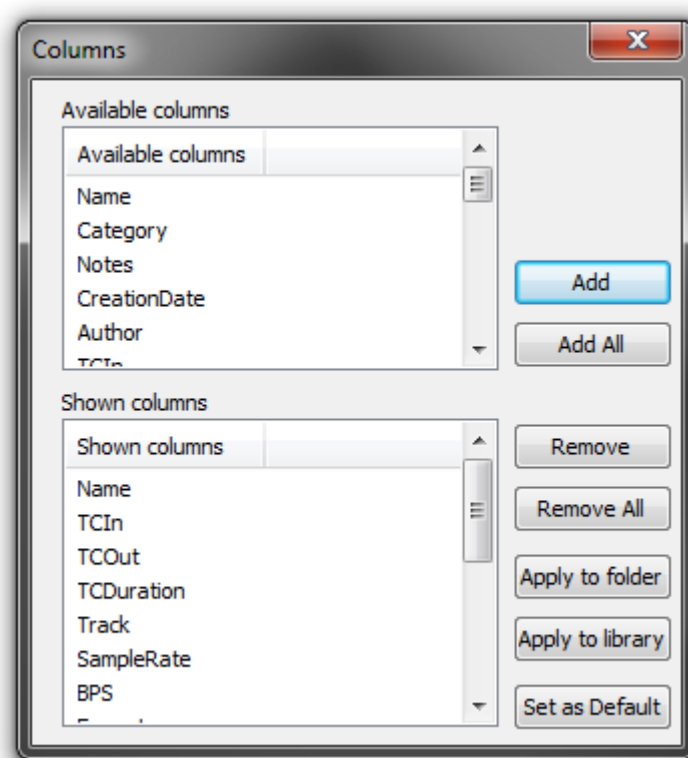
コラムの配列は、各列のヘッダー部分をクリック&ドラッグして並べ替えることができます。

コラムの並べ替え

コラムの表示は、各列のヘッダー部分をクリックすると数字またはアルファベット順に並べ替えることができます。クリックする毎に昇順/降順が切り替わります。

View > Options

Columnsダイアログを開きます：



Columnsダイアログには、Available ColumnsとShown Columnsの2種類のリストが表示されています。

Available Columns のボタン：

- | | |
|---------|---------------------------------|
| Add | 選択したコラムをShown columnsリストへ追加します。 |
| Add All | すべてのコラムをShown columnsリストへ追加します。 |

Shown Columnsのボタン:

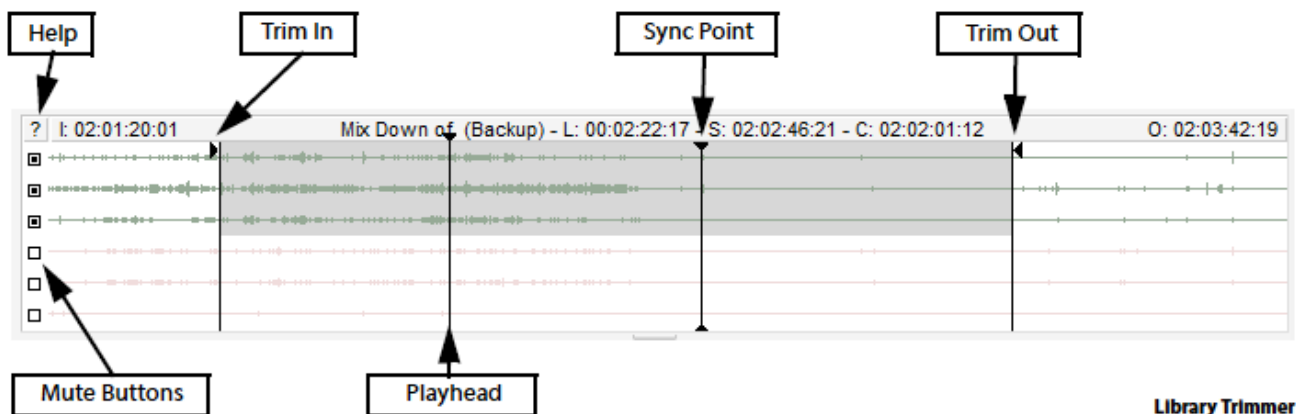
Remove	選択したコラムをShown columnsリストから削除します。
Remove All	すべてのコラムをShown columnsリストから削除します。
Apply to Folder	このダイアログで変更した内容を、現在参照しているフォルダへ適用します。
Apply to library	このダイアログで変更した内容を、現在参照しているライブラリーのすべてのフォルダへ適用します。
Set as Default	このダイアログで変更した内容を、現在参照しているライブラリーのすべてのフォルダへデフォルトとして設定します。

コラム:

Name	クリップまたはMediaファイルの名前
Category	カテゴリ分類 例: Master Clip, Media Folder など
Notes	ノート
Creation Date	クリップまたはMediaファイルの作成日
Author	作成者
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
Sample Rate	クリップまたは Media ファイルのサンプルレート
Frame Rate (Media のみ)	Media ファイルのフレームレート
Track	クリップまたは Media ファイルのトラック数
BPS	ビット深
Format	ファイル・フォーマット 例: PMF, WAV など
Automated Object	
Mixer Snapshot	Mixer のスナップショット
FileName (Media のみ)	Media ファイルの名前
Media File Name (Mediaのみ)	Mediaファイルのサイズ(単位: byte)
Scene	シーン
Take	テイク
Tape	テープ
UBITS	

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。



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■表示は、トリマー再生におけるミュートOn/Offボタンです。

Mediaファイルが2chの場合、トリマーの出力はステレオになります。Mediaファイルがペアではない2ch以上の場合、モノラル出力にまとめられてモニターチャンネルの両側から出力されます。

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、以下の方法でトリム編集を行えます。

ダブルクリック	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。 “ Media Manager&Library のモニタリング”の章もご参照ください。
Click & ドラッグ	トリマー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 + クリック	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。
Ctrl + クリック	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。
Ctrl + Shift + クリック	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 + クリック	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。
Ctrl + Alt + クリック	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。
Ctrl + Shift + Alt + クリック	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。
Ctrl + ダブルクリック	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。

旧バージョンとの互換性

MediaトリマーのTrimmer In/OutやSyncポイントの設定を含め、現在のライブラリーはタブ内の **Library > Save Library as 5.x 6.0** または **Library > Save Library As 4.x** メニューからSave asすることで旧バージョンと最大限の互換性をもたせることができます。

Media Managementタブ画面

Media Managementタブ画面は、Document LibraryおよびGlobal Libraryタブ画面とほぼ同様の操作と表示になっています。ただし、タブ内のメニューとツール・バーの内容は多少異なります。

Media Managerの履歴

Media Managerのデータベースと履歴は、以下の設定によりPyramixをシャットダウンまたは再起動した場合でも保持されています。(デフォルト)

Settings > All Settings > Application > General > ‘Keep Media Manager History’

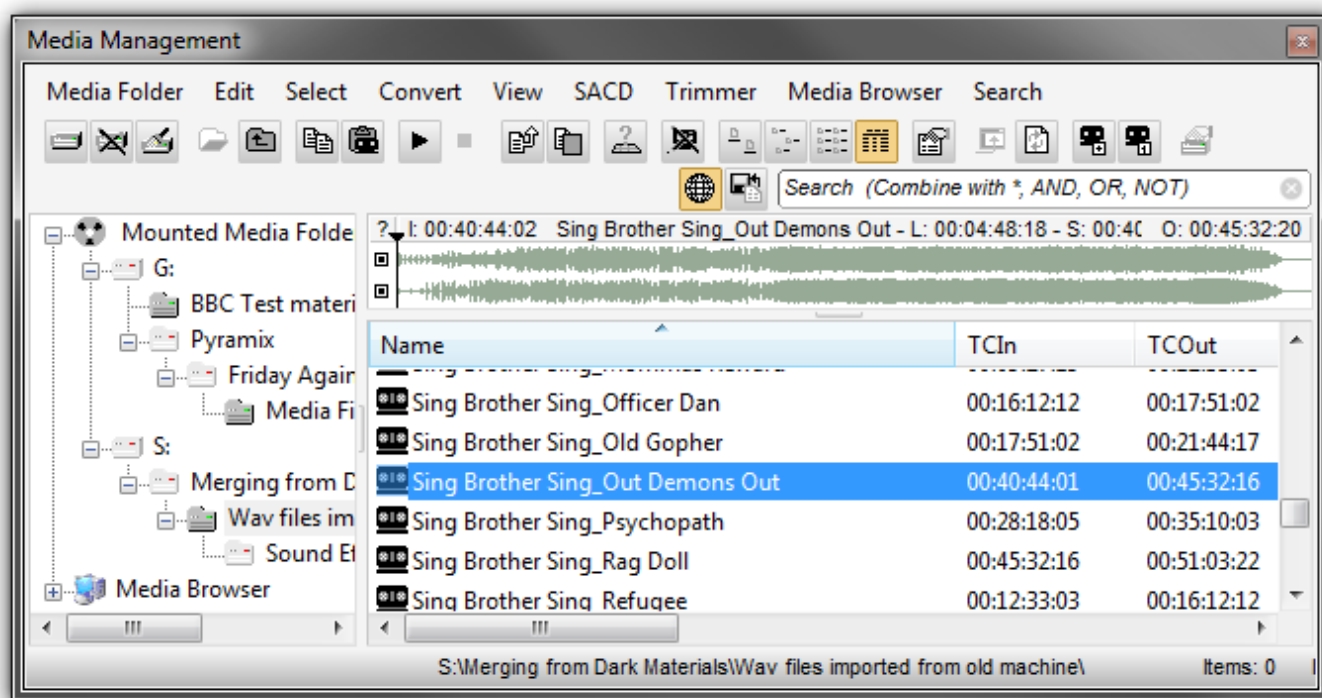
このオプションのチェックが外れている場合、履歴はリセットされます。(Media_Library_.pmlファイルは、次回Pyramixが起動する際にスクラッチから再構築されます。)

このオプションは、複数のユーザーが同一のデータベースで異なるプロジェクトを作業する場合などに便利です。

Note: このオプションが無効な場合、Media_Library_.pmlファイルは最小サイズにとどまりますが、Pyramixを起動した際にマウントの時間が長くなります。

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 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。

Media Management タブ・メニュー

Media Folder メニュー

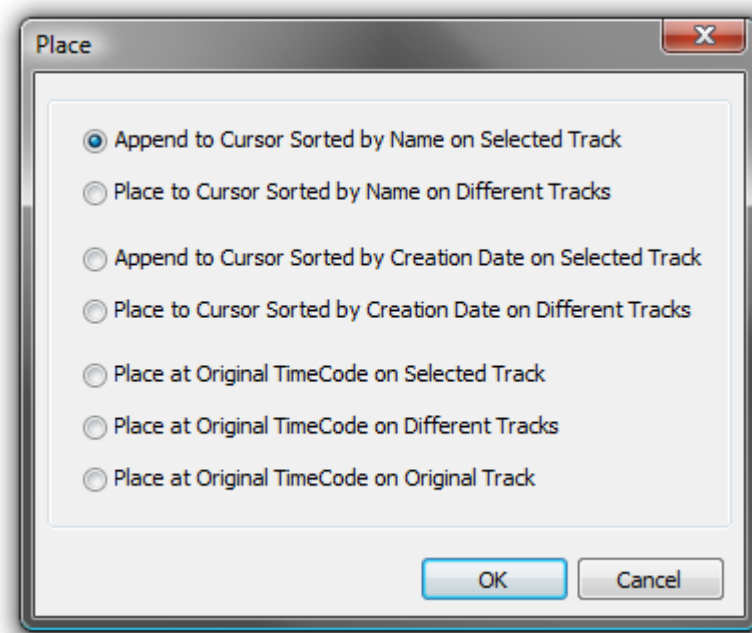
Mount Media Folder	任意のMediaフォルダを参照して、マウントします。Mediaフォルダをマウントすると、Pyramix上からMediaファイルを参照することができます。
Unmount Media Folder	指定したMediaフォルダをアンマウントします。Mediaフォルダをアンマウントすると、Pyramix上からMediaファイルを参照できなくなります。
Refresh Media Folder	Mediaフォルダを最新の情報に更新します。 F5 キーを押すと、選択しているMediaフォルダの表示内容を最新の情報に更新します。
Clear Media Manager History	Media Manager の履歴情報をクリアして、データベースのサイズとパフォーマンスを改善します。
Create Offline/Reference Library	後述の“ Offline/Referenceライブラリー の活用”のページをご参照ください。
Create Quick Mount Libraries	'__QuickMount.pml' という名前のQuickMountライブラリーを作成します。これにより、次回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短縮されます。
Open Folder	リスト内で選択したドライブまたはサブ・ディレクトリを展開します。 または、表示されているMediaフォルダの名前をダブルクリックしてください。
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。後述の“ 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 メニュー

Copy	オブジェクトをコピーします。
Paste with Media	コピーしたオブジェクトに関連するMediaファイルと一緒にペーストします。
Rename	オブジェクトをリネームします。
Lock Rename	オブジェクトのリネーム操作をロックします。
Open/Audition	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	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 (Ctrl + P)

Placeダイアログを開きます：



選択したオブジェクトは、ここで選択したルールに従ってタイムライン上にペーストされます。
 選択したオブジェクトのSyncポイントまたはInポイントの位置を、タイムラインで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。

Placement Tool

オブジェクトをペーストするための**Placement Tool**ダイアログを開きます。
 詳しくは、“**Placementツール**”のページを参照してください。

Locate

選択したオブジェクトが使用されているタイムライン上のクリップの先頭へPlayカーソルをロケートします。

Show Usage

選択したオブジェクトが使用されているタイムライン上のクリップ全体をズーム表示します。

Delete Media

選択したMasterクリップと関連するMediaファイルをハードディスク上から削除します。

※このコマンドで削除した**Media**ファイルは元へ戻せません。
 また、関連する波形ファイルも同時にドライブ上から削除されます。

Collect Selected Media to current Project Media Folder

Selectメニュー

Select All

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**キーを押しながらクリックすると、複数のオブジェクトを個別に選択できます。

Invert Selection

オブジェクト選択の対象と非対象を入れ替えます。

Select Media Present on
current Project Media
Folder

Project Media Folderに存在(保存)しているMediaファイルを選択して表示します。

Select Media NOT present
on current Project Media
Folder

Project Media Folderに存在(保存)していないMediaファイルを選択して表示します。

Convertメニュー

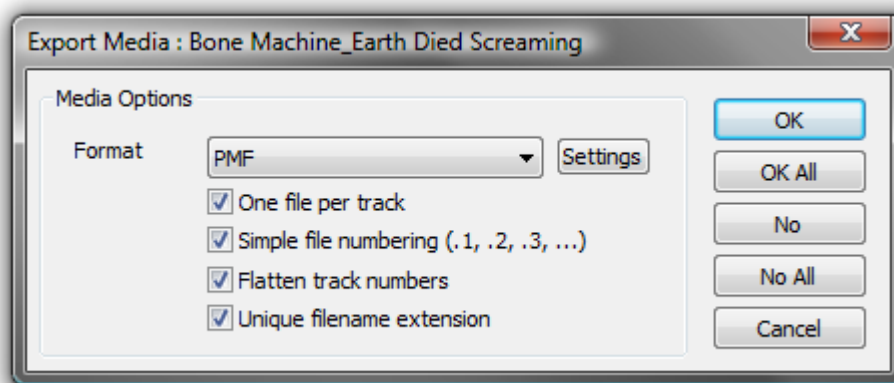
Quick Import

ハードディスク上のサウンド・ファイルをオリジナル・フォーマットまたはPMFフォーマットへコンバートしてインポートします。

Note: Pyramixがサポートするオーディオ・フォーマットのサウンド・ファイルをインポートする場合はコンバートする必要はありません。

Quick Export

PyramixのMasterクリップを、フォーマット変換してエクスポートします。



One file per track

チェックすると、マルチチャンネルのMasterクリップをチャンネル別のシングルファイルに分割してエクスポートします。

Simple file numbering (.1, .2, .3, ...)

チェックすると、エクスポートしたファイルに昇順にナンバーを追加します。このオプションは 'One file per track' と連動します。

Flatten track numbers

チェックすると、エクスポートしたファイルに昇順にトラック・ナンバーを追加します。

Unique filename extension

チェックすると、ファイル名の重複を防ぐためにエクスポートするMediaファイルの名前にランダムに数字を追加します。

Quick Convert >

選択したMediaファイルを様々にコンバートします。
後述の“Convert - Quick Convertサブ・メニュー”を参照してください。

Sample Rate Conversion

Mediaファイルのサンプルレートを変換します。後述を参照してください。

Reverse

選択したMediaファイルをコンバートして逆再生ファイルを作成します。

Export XML Description

選択したMediaファイルに関する詳細をXMLファイルとしてエクスポートします。

Export to MTInterchange XML

Publish to Open External Database

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。

Status Bar ステータス・バーの表示をOn/Offします。

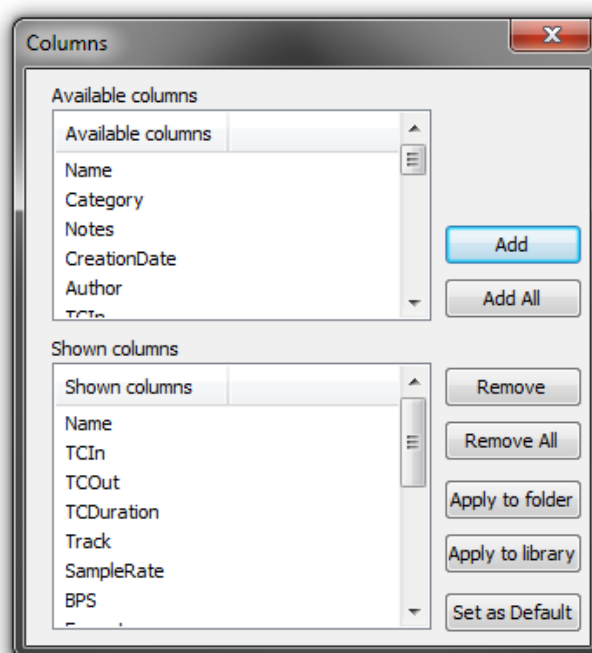
Large アイコンを大きく表示します。

Small アイコンを小さく表示します。

List リストで表示します。

Detail 詳細リストで表示します。

Options Columnsダイアログを開きます：



Columnsダイアログには、Available ColumnsとShown Columnsの2種類のリストが表示されています。

Available Columnsのボタン：

Add 選択したコラムをShown columnsリストへ追加します。

Add All すべてのコラムをShown columnsリストへ追加します。

Shown Columnsのボタン：

Remove 選択したコラムをShown columnsリストから削除します。

Remove All すべてのコラムをShown columnsリストから削除します。

Apply to Folder このダイアログで変更した内容を、現在参照しているフォルダへ適用します。

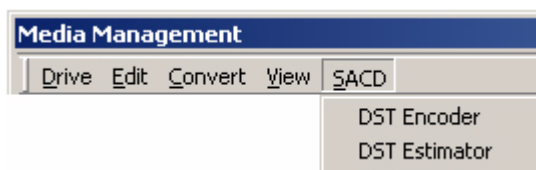
Apply to library このダイアログで変更した内容を、現在参照しているライブラリーのすべてのフォルダへ適用します。

Set as Default このダイアログで変更した内容を、現在参照しているライブラリーのすべてのフォルダへデフォルトとして設定します。

New Window Media Managementタブ画面を一時的に別画面で開きます。

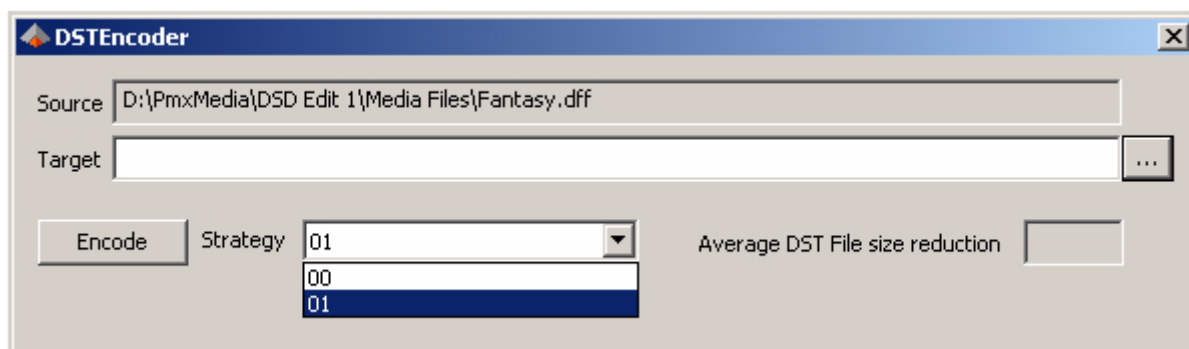
Refresh 表示を最新の情報に更新します。

SACDメニュー



DST Encoder

Edited MasterのDSTエンコードを実行します。

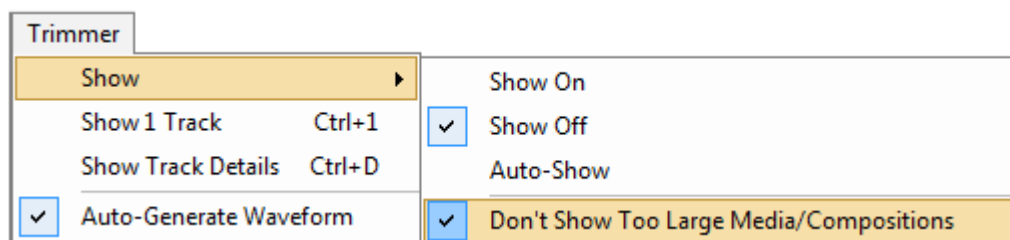


DST Estimator

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。

Annex D.3 Verification

Trimmerメニュー



Show

Show On

トリマーを表示させます。

Show Off

トリマーを非表示にします。

Auto-Show

Mediaファイルを選択すると自動的にTrimmerを表示する設定です。

Don't Show too Large Media/Compositions

チェックすると、大きいMediaファイルおよびコンポジションをトリマー内に表示させません。

Note: 選択したMediaファイルまたはコンポジションが16トラック以上または100個以上のクリップだった場合、トリマー内に表示させません。これにより、不要な読み込み時間を回避します。

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:

- Track Name
- Track Number
- Track Type (left, Right, Center など)
- Track File Name (**One File Per Track**モードで録音したメディアのみ対応)

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 Browserメニュー

Mount Currently Displayed Media Folder

Media Browserで参照している任意のMediaフォルダをマウントします。
(Media Managementタブの左側のツリー内にある) Media Browserから任意のフォルダを選択して、このメニューを選択してください。

Searchメニュー

Search All Mounted Media Folders

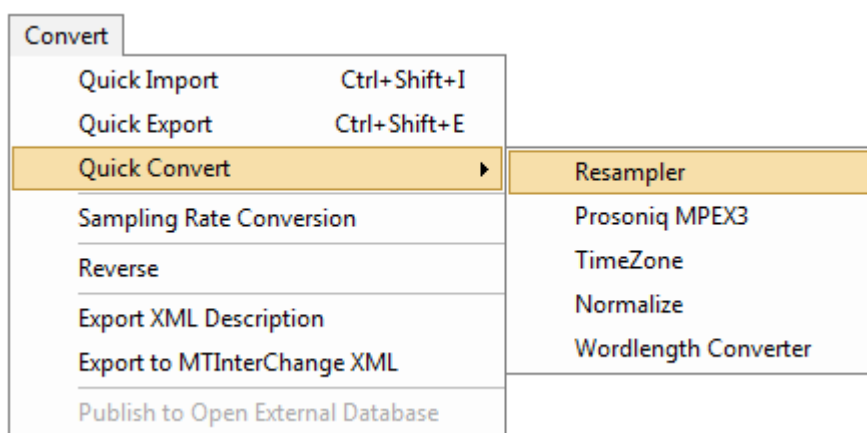
Global / Local Searchを切り替えます。または、キーボードの**W**キーを押すことで切り替えることができます。

Global Searchボタンが点灯している場合、現在プロジェクトにマウントしているMediaフォルダからキーワードをサーチします。ボタンが消灯している場合 (**Local Search**) は、現在参照しているMediaフォルダ内からキーワードをサーチします。

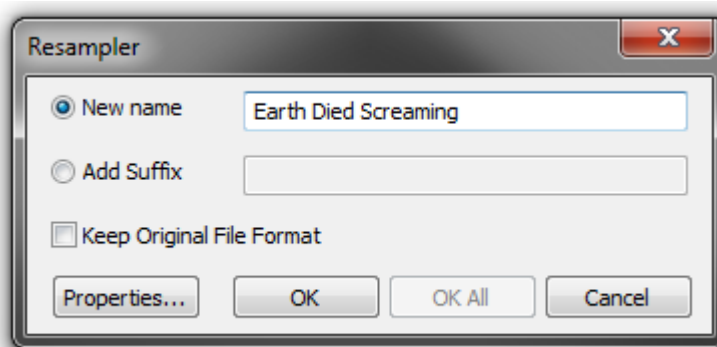
Add to Search Results

Search Results画面上に新しいフォルダを作成します。**Search Results**画面は、**Media > Search Media**メニューから開くことができます。

Convert - Quick Convertサブ・メニュー



Outputダイアログ



Quick Convertメニューの変換オプションを実行すると、新しいMediaファイルが作成されます。変換オプションを選択すると、上図のダイアログがオプションの内容に応じて表示されます。

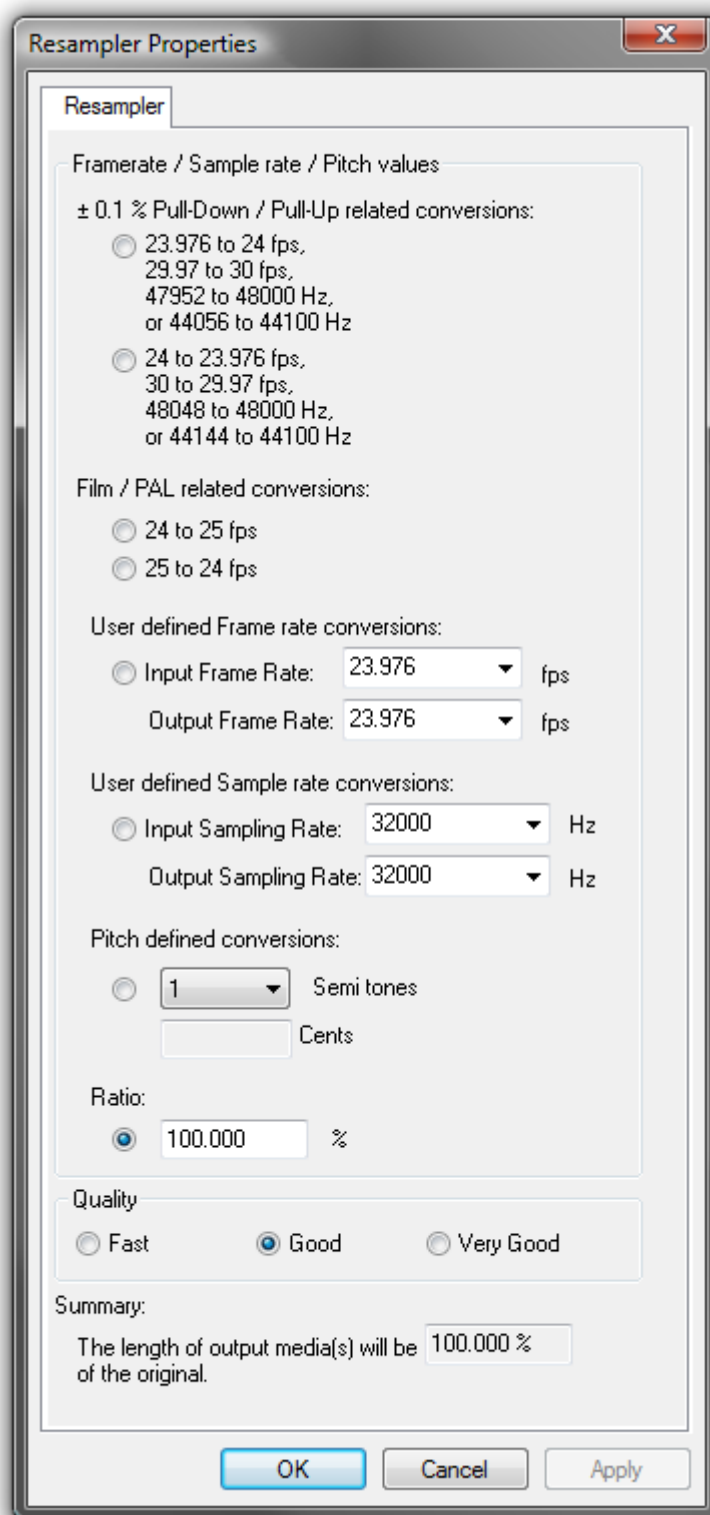
ラジオボタンでコンバート後のファイル名に新しい名前付ける(**New name**)か、既存のファイル名にテキストを追加するか(**Add Suffix**)を選択してください。複数のファイルに一回のオペレーションで名前を付けたい場合は、**Add Suffix**ボタンを選択してください。

Keep Original File Formatにチェックを入れると、ファイル・フォーマットをオリジナルに保ったままコンバートを実行します。**Properties...**ボタンをクリックすると、各コンバートの内容に応じたダイアログが開き、オプション設定が行えます。(下記を参照してください)

複数のファイルをファイルごとにパラメーターを変更しながらコンバートしたい場合は、**OK**を選択します。複数のファイルを選択している場合は、最後に**OK All**ボタンをクリックすると一括コンバートが開始します。

Quick Convert - Propertiesダイアログ

Resampler Properties



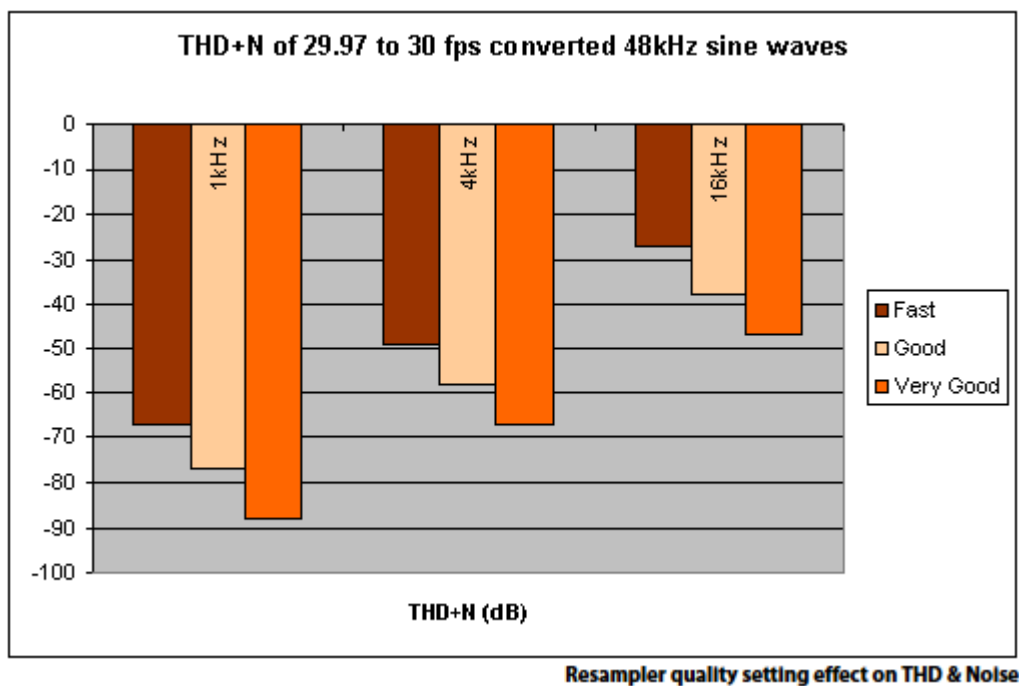
このモジュールは、基本的に±0.1%プルアップ/プルダウンのオーディオ変換を行うために使用しますが、定義の方法(フレームレート、サンプルレート、ピッチおよび%レシオ)によって、多目的にも使用できます。

このプロセスではピッチが変更されるのでタイムストレッチの操作とは異なります。入力ファイルと出力ファイルは同じサンプリングレートですが、出力ファイルは長さが異なります。(入力ファイル×レシオの%=出力ファイル)

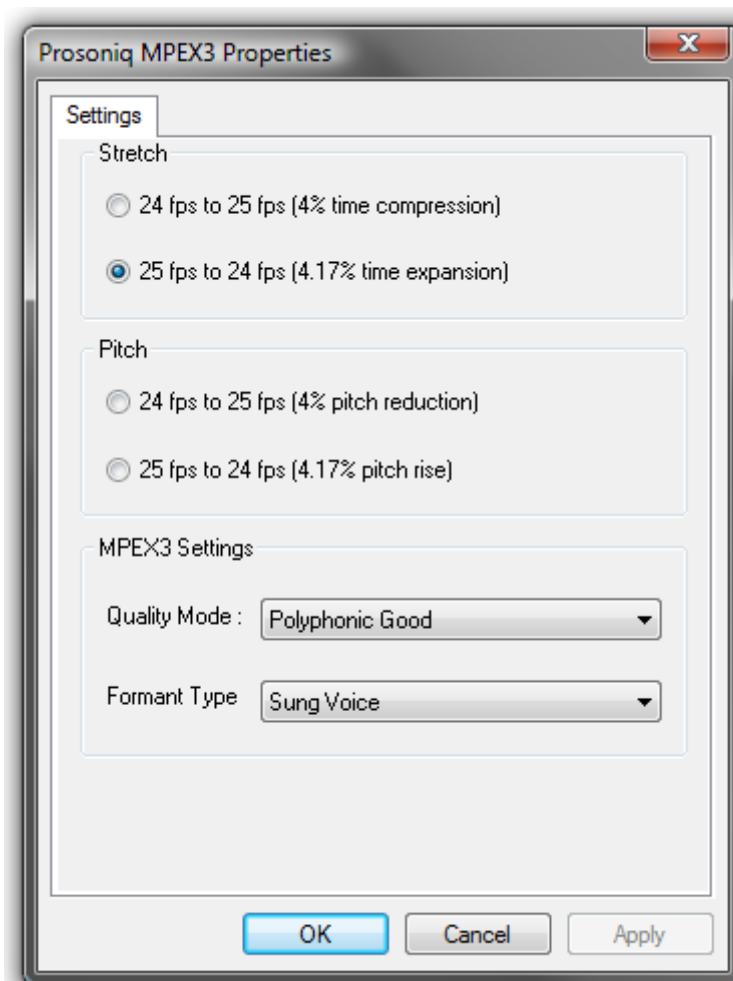


Qualityの設定は、オーバーサンプリング処理のトリートメント効果に関する選択です。

下のグラフは、**Quality**設定におけるTHD+Nをあらわしています。



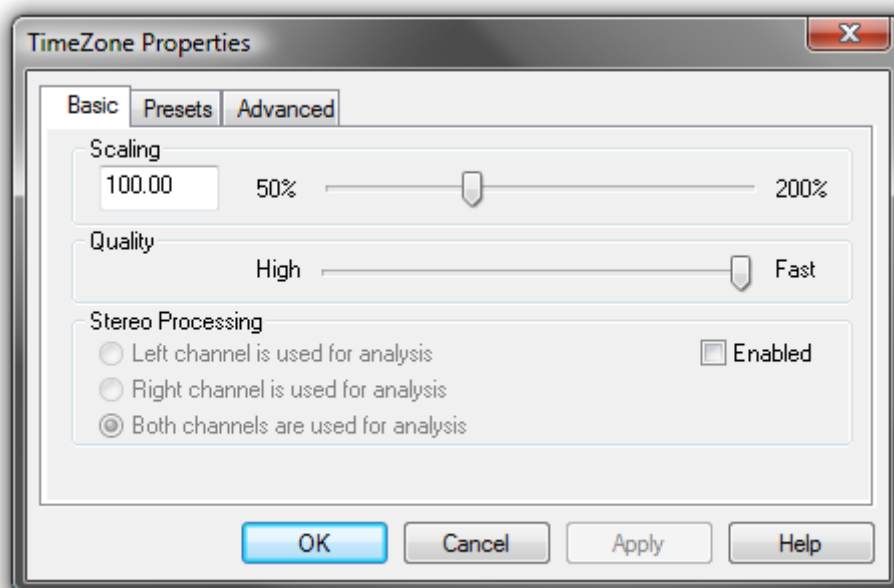
Prosoniq MPEX3 のプロパティ



- **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。
- **MPEX3 Settings:**

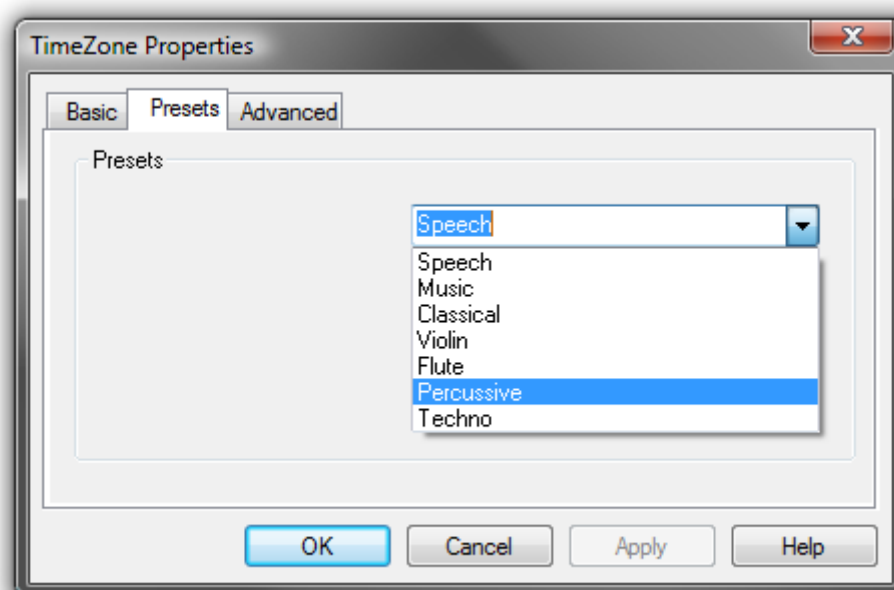
Quality Mode	Single Instrument Fast Single Instrument Best Polyphonic Fast Polyphonic Good Polyphonic Best
Formant Type	Sung Voice Spoken Voice

TimeZone のプロパティ — Basicタブ



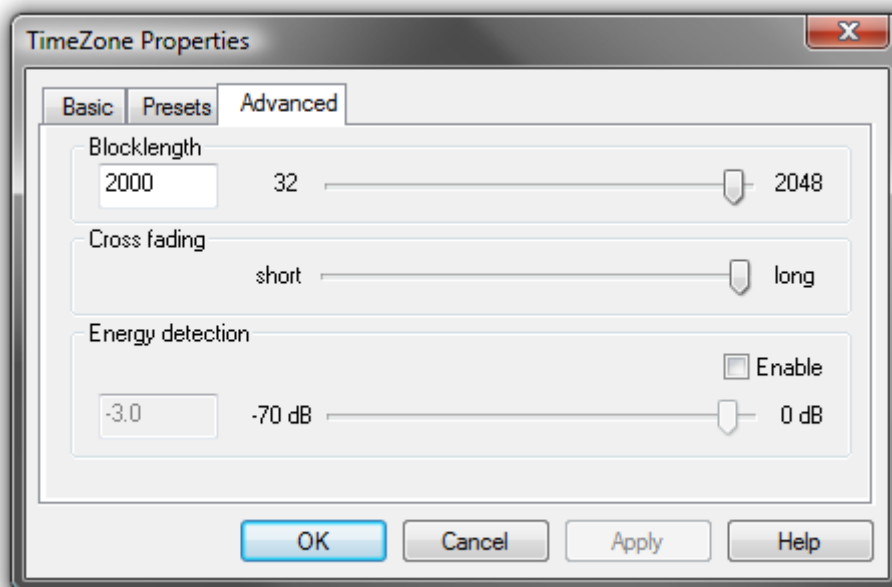
- **Scaling** は、タイムストレッチの長さを%入力またはスライダーを使用して設定します。
- **Quality** は、スライダーを使用してHigh Quality(High) および Fast processing(Fast)の間で調整できます。
- **Stereo Processing** は、ステレオのメディアをアナライズする場合の選択です。
“Enabled”ボックスをチェックすると、設定が有効になります。

TimeZone のプロパティ — Presetsタブ



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。

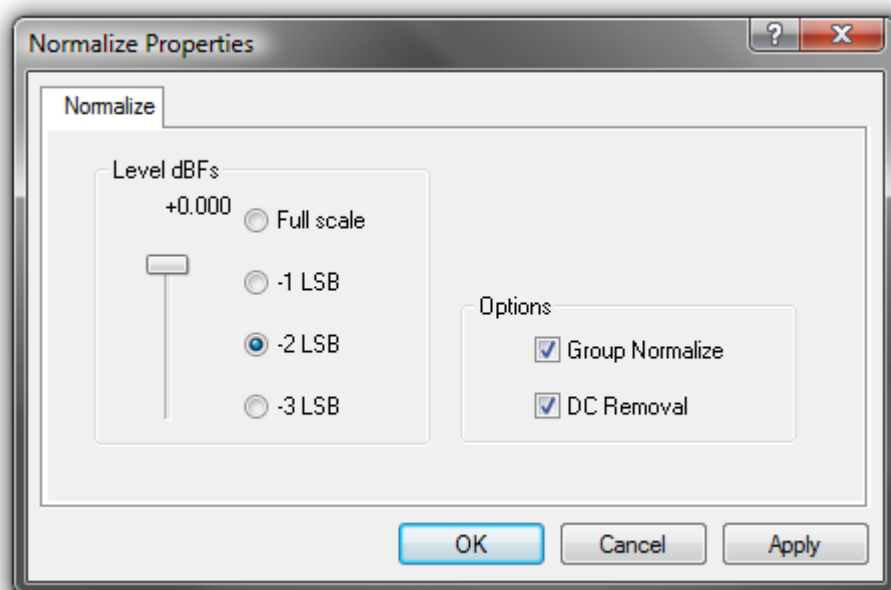
TimeZone プロパティ — Advancedタブ



これらのパラメーターは、素材が馴染むようにするための微調整を行います。

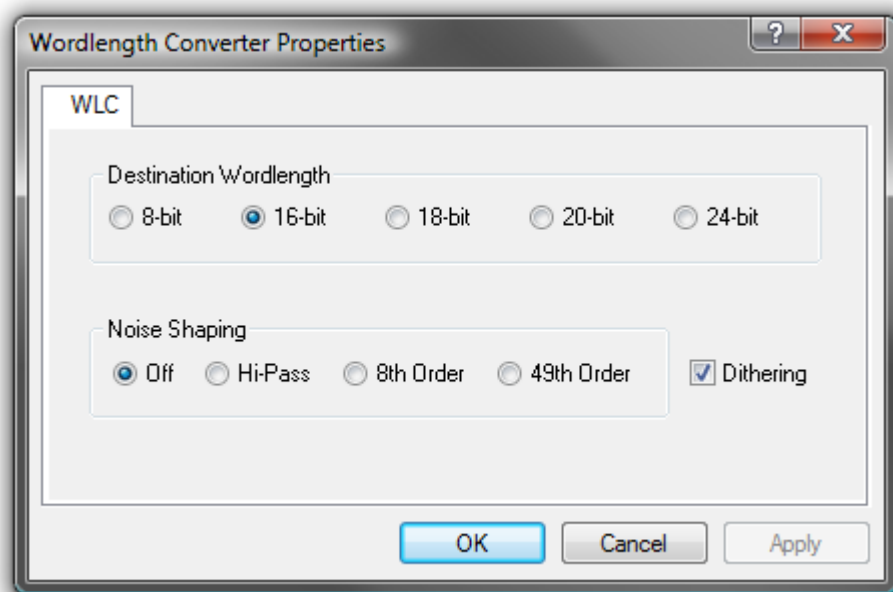
- Blocklength** ブロック長を32～2048の間で調整できます。
 テキストボックスへ値入力を入力するか、スライダーを移動してください。
- Crossfading** スライダーの移動によってブロック間のクロスフェードの長さを調整できます。
- Energy Detection** **Enable**のボックスにチェックを入れると、-70dB～0dBの間でスレッシュホールドレベル値を設定できます。テキストボックスへ値入力を入力するか、スライダーを移動してください。

Normalize プロパティ



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



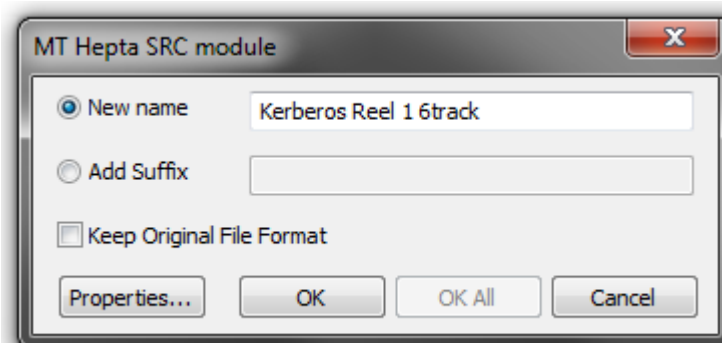
Destination Wordlength	ラジオボタンを使用して、希望するワード長を選択します。
Noise Shaping	ノイズ・シェーピングのクオリティを選択します。 ➤ Hi-Pass ➤ 8th Order ➤ 49th Order
DC Removal	チェックすると、D.C.オフセットが削除されます。

高音質な設定にした場合、処理時間がかかります。

Dithering にチェックすると、ディザリングが適用されます。

Samplerate Conversion (サンプルレート変換)

プロジェクトと異なるサンプリングレートの**Mediaファイル**に対して高音質なサンプルレート変換を提供します。Merging Technologies社は**HeptaCon**サンプルレート・コンバーターを使用しています。

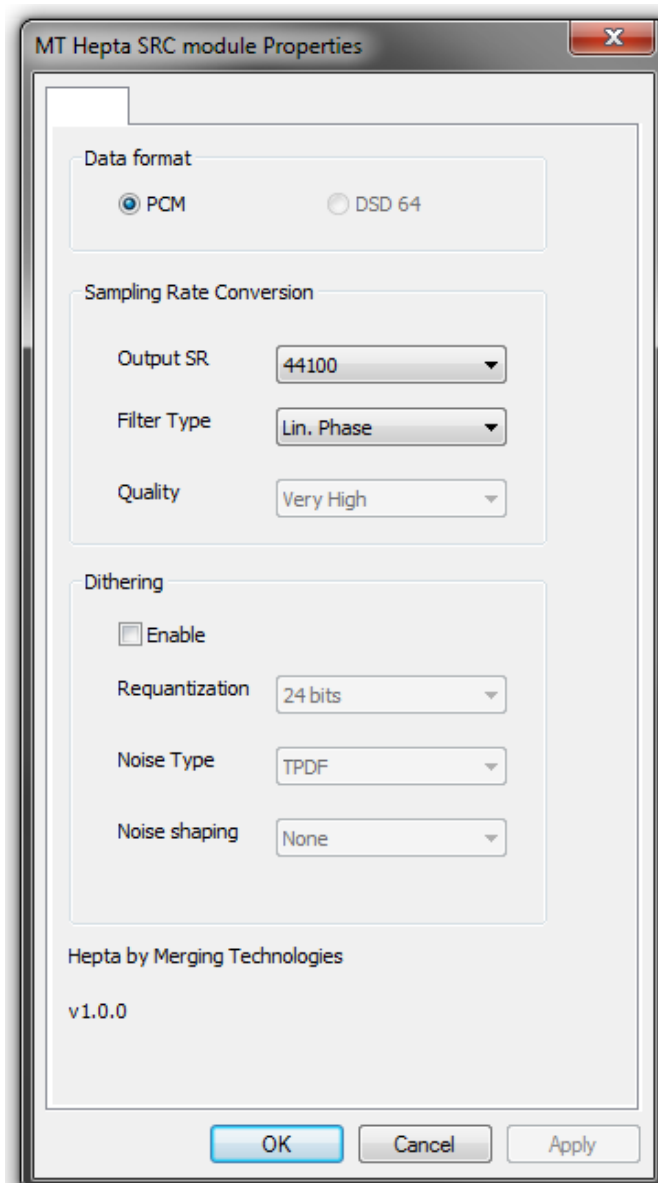


ラジオボタンでコンバート後のファイル名に新しい名前付ける (**New name**) か、既存のファイル名にテキストを追加するか (**Add Suffix**) を選択してください。

Keep Original File Format のチェックボックスを選択すると、ファイル・フォーマットが保たれます。チェックしない場合、SRCコンバートしたファイルはPMFフォーマットで保存されます。

Properties...

Properties... を選択すると、**HeptaCon SRC module Properties** ダイアログが開きます：



Data Format

ラジオボタンでPCMまたはDSD 64を選択します。(DSD64は、DXDコンバートを行う場合に利用できます)

Sampling Rate Conversion

Output SR	ドロップダウンリストから出力するサンプリングレートを選択します。
Filter Type	Lin. Phase, Min Phase, Apodizingの3種類からフィルターを選択できます。
Quality	コンバートのクオリティは、デフォルトでVery Highに設定されています。

Dithering

Enable	チェックすると、ディザリングが有効になります。
Requantization	ドロップダウンリストから幅広くビットレートを選択できます。
Noise Type	デフォルトはTPDFです。
Noise Shaping	High Pass (POW-r2) または Equal Loudness (POW-r 3) を選択します。

OK

設定の変更を適用してダイアログを閉じます。

Cancel

設定の変更をキャンセルしてダイアログを閉じます。

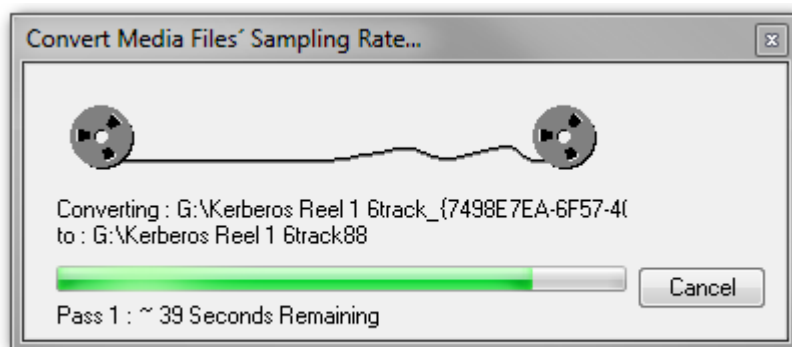
Apply

設定の変更を適用します。

コンバートの実行

複数のファイルをファイルごとにパラメーターを変更しながらコンバートしたい場合は、OKを選択します。

複数のファイルを一回のオペレーションですべてコンバートしたい場合は、OK Allを選択します。



Convert Media Files Sampling Rate... dialog