# BaseHead User Manual

2020 — 最終更新日時: Nov 08, 2020

BaseHead, LLC

# 目次

導入1
まず初めに
基本機能/メニュー 12
リザルトページ/ピークツリー
波形ビュー
詳細パネルとメタデータ編集
オプションページ/オプションメニュー
タグリスト/ブラウザページ
リネームパネル
プロセスパネル
Marker Panel
クイックアクセスパネル(QAP)
Cloud Online/HTTP再生
インポート/イクスポートとバーンインパネル
ビデオ
ショートカットキー (PC)
ショートカットキー (Mac)
ワークフローとコツ





BaseHead 5.1 オンラインマニュアルへようこそ! 問題が起こる前に、このページをよく読んでから使い始めてください。

システム要件:

#### Windows:

10,8,7 or Vista (Microsoft .NET4.5.2 Frameworkのインストールが必要)

#### Mac:

macOS 10.8以上

**インストール:** こちらの<u>Downloads Page</u>から最新版version を取得してください。

#### ライセンス/認証:

version 5.xから多くのライセンスオプションを用意しています。 こちらの <u>Licensing Options Page</u> からBaseHead認証方法をご確認ください。

NOTE: CmStick users should launch the version ending with -CM in the name

マニュアルについて: 重要! このBaseHeadマニュアルは PC と Mac の両方をサポートします。 その為 (Ctrl+X) ショートカットキーは、Macの場合 (Command+X) に置き換えてください。 そして、ほぼ全ての機能はアプリケーション内のTool Tipsに記載されています。 もし私のように読書が苦手な方は、各ボタン上でホバーして機能を学んでください....8)

もしかすると、ご利用のプラットフォームで特定の機能が利用できない、実装されていないという事も考えられます。両方 のプラットフォームで同じ機能を提供できるよう最大限努力しますが、場合よっては幾つかの機能に差が発生する可能 性があることをご理解ご協力の程よろしくお願いいたします。

よろしいですか?それでは早速次に進みましょう!

#### <u>まず初めに >></u>

### まず初めに

#### Databaseへファイルを追加する

BaseHead 5.x(以降BH)のインストールが無事終わったら、次にDatabaseにサウンドを追加します。

BHは初回起動時、デフォルトDatabaseが作られます。

Databaseメニューからリネームすることも可能ですし (Ctrl+N) (Macの場合Command+N)で新規Database作成も可能です。

#### 重要!!

Databaseの作成/ロード/開く、はローカルマウントされたボリューム/HDDから実行してください。NAS上では決して行わないでください。

ネットワークドライブ/NAS上のSQLite Databaseは、ジャーナルファイルが多くのオペレーションを作成読み込みを行い、非常に動作が重くなります。

快適なスピードでネットワーク上Databaseを検索/共有する方法は BaseHead Server を使うことです。SQLite自体の 制限を気にすることなくなり、ユーザー権限のコントロールも可能になります。

クイックスタートガイド:

ファイルのインポートは、**Ctrl+l** もしくは **Command+l** を押してインポートウィンドウを開きます\_(Lite版を除く)\_ エクスプローラー/Finderの検索結果からドラッグ&ドロップする方法でもインポートウィンドウが表示されファイルを追加 できます。複数ファイルや複数フォルダ単位でも可能です。

	Import to D	atabase		
	lanore	Playback Regions		
	√ Dec	capitalize Descriptions		
	Remov	e Duplicate Words in Des	crintions	ngth
eas Record	laser photo SMT	e Duplicate words in Desc	lecord Laser Shors, Proc wave	04
ick SMT Rec	Byelling Import Local Dr	ivos as <sup>Beep</sup> Servo Riddi		00
lell Motocy	Inport Local Di	ives as	vietadata Chunks	19
nd Power C	🔘 🔘 Dr	ive Letters	- <b></b>	:01
ray-SMT	⊖ на	rd Drive ID's	ay Proc <b>ing</b>	:00
ots-SMTsss	0.116			03
-Tech Motc	Name Import	My Post Sh*t	(0-11)	10
Diamond Sh	Name import	wy best sil t		:12
HIRST Flash	Set Group	SMT Custom	- 📥 (Optional)	00
HIRST Flash	Set Group	Sint Castoni		00
HIRST Flash				101
HIRST Flash		Select Close		100
bar Godzilla				24
bar Metal So				32
SIVI I or Voy Shro				03
or vox shre			4 <b>T</b>	20
s Rlades Pir	Selected Folder: C:\Use	ers/carbo/Desktop/Siv		<b>1</b> 02
en wet Feet	walk and runSMT	Intex- Thorne Alie	en wet Feet walk and runSM	.59_
orn with Dela	av-SMT	Korra-Antique Ho	orn with Delay-SMT Proc way	.05

このウィンドウ上すべてのオプションは、Tool Tipsで機能の説明を行います。 まずPCユーザーはローカルドライブのインポートについて選択します。

(ドライブがVolume Nameとして保存されるため、残念ながらMacユーザーはこの設定が利用できません)

#### **Drive Letters** (PC版のみ)

内蔵ドライブを使用する場合、もしくはSFXドライブのクローンを作成し、ほかのPCからの接続を希望する場合に選択してください。

#### Hard Drive ID's (PC版のみ)

外付けドライブにSFXを保存し、色々なPCと都度接続し、使用する場合に選択してください。

もしサーバーにファイルを保存し、両方の設定が影響する場合、初期設定でもある 'Drive Letters' のままにします。

加えて 'Imports' に任意の名前を設定でき、左側PeekTreeで表示されます。 'Groups' も新規作成し、 'Groups' に追加 することもできます。

この2つの機能についてはマニュアル後半 <u>PeekTree</u> セクションで詳しく説明します。BHでインポートを行うときは 'Imports' の使用を推奨しています。

#### Metadata Chunks: (F4) (上級者のみ)



インポートウィンドウ(F4)のギア状のアイコンボタンをクリックすると、メタ情報に関するオンオフ設定画面が表示されます。

オーディオファイルがスキャンされDatabaseに追加されるときに、どんなメタ情報がインポートされたのか確認することができるので、上級者がトラブルシューティングするときに便利な機能です。



ここにあるTool Tip情報が深く説明しますが、明確に設定したいことがあなた自身がよく理解できていない場合、基本的 に障る必要もありませんしウィンドウを開く必要もありません。無視してください。;-)

インポートウィンドウの設定が完了したら、フォルダもしくはファイルを選択し'Import'ボタンからDatabaseへ追加を開始しましょう。

まず始める前に、2つの Getting Started Video を是非ご覧になれば、簡単にインポート手順を理解できると思います。

Tip: もし動画を見ていただければ次のページを幾つかスキップしても大丈夫なはずです...8)

#### **Getting Started Video 1**



(version 4.x video)

Getting Started Video 2 – by our friend Jonah Guelzo explained in another point of view



(version 4.x video)

macOSの方はご注意!!

もしSD2のような拡張子の無い古いファイルを利用されている場合、私たちはそれら古いファイルをWAVもしくはBWAV へ変換するサポートをversion 5.xからストップしました。

BaseHead version 4.xもしくはサードパーティーアプリケーションをご検討ください。Googleで見つけれるかもしれません ;-)

Databaseにファイルをインポートしたら、**Results List** 上部ヘッダーを右クリックして利用可能なFields Listを表示します。**Show All** と **Reset to Defaults** も利用可能です。

Description	
INDUSTRY,	Show All
INDUSTRY,	Reset to Defaults
INDUSTRY,	
INDUSTRY,	Artist
INDUSTRY,	Bitrate
INDUSTRY,	CD Title
INDUSTRY,	CD Title
INDUSTRY,	/ Category
INDUSTRY,	Category (short)
INDUSTRY,	Channels
INDUSTRY,	Coding History
INDUSTRY,	County History
INDUSTRY,	Comment
INDUSTRY,	Composer
INDUSTRY,	Date Added
INDUSTRY,	/ Description
INDUSTRY,	Designer
INDUSTRY,	Designer
INDUSTRY,	Episode
INDUSTRY 1	/ Filename
INDUSTRI,	,

Search Bar

ここで多くの魔法を起こせます!...8)

データベース内の検索可能なフィールドまたは検索したい組み合わせに変更できる4つの検索バーがあります。すべて の検索ボックスの値を変更し、任意のフィールドをクリックしてプルダウンリストから新しいフィールドを選択して検索する ことができます。 BaseHead, LLC



まず簡単に音を検索するには、任意の単語を上部検索ボックスに入力します。

Description	metal crash large	
Category		
Sample Rate 🔻		

複数の単語をスペースで区切ると、\*AND\*検索が実行され、両方の単語を含む結果が検索されます。 単語に ' – '(マイナス)を付けると、その単語が含まれていない音が検索されます。

-	Description	metal hit -crash -hollow		
	Category			
	Sample Rate 🔻		Туре	-

これは NOT 検索と呼ばれ、例えば上記のように入力すると、 'crash'と 'hollow'が含まれず 'metal'と 'hit'を含む音を 検索します。

**EXACT** 検索は""と囲んだ文字列と一致した音を検索できます。

OR 検索は、単語の間に OR を入れることによって行うことができます。

上記の検索方法では、'metal'と'hit'の両方を含み、かつ'crash'と'hollow'の両方を含まない音が検索されます。これら 検索機能は4つの検索ボックス全てで動作します。

下の2つの検索ボックスの横にあるBrowse Arrowをクリックして、データベース上の[field]値の一覧を参照することもで きます。



2つの Browse Arrowをリン クしてお互い にフィルタリ ングすること も可能です。 2つの間にあ るリンクアイコ ンをクリックし てください。下 の図は、2つ のBrowse Arrowをリン クしたときとリ ンクしていな いときとの違 いを示してい ます。

<ul> <li>Description</li> <li>Filename</li> <li>Category</li> <li>GR2</li> <li>Libraries</li> <li>Groups</li> <li>Groups</li> <li>Marry Potter</li> <li>Marry Potter</li> <li>Imports</li> <li>Crashes</li> <li>CloudPacks</li> <li>Favorite Searches</li> <li>Recent Searches</li> <li>GR2</li> <li>Engineering</li> <li>Descent</li> </ul>	Category       description         GR2       Chainsaw from Hell Motocycl         GR2       Chainsaw from Hell Motocycl         GR2       Dino Creature Roar Godzilla         GR2       Dino Creature Roar Metal Scr         GR2       Dino Creature Roar Metal Scr	E Har e Har e Har Ghos Ghos Ghos Ghos ape ( Q ape ( SMT ape ( SMT ape ( SMT ape ( SMT cape ( SMT) cape ( SMT) c
<ul> <li>Description</li> <li>Filename</li> <li>Category</li> <li>GR2</li> <li>Libraries</li> <li>Groups</li> <li>Groups</li> <li>Ø Harry Potter</li> </ul>	Category description GR2 Chainsaw from Hell Motocyc GR2 Chainsaw from Hell Motocyc	Audio Files Boom SMT Transfer Le Harrey memory oar Horror

この場合、リンクをクリックしているとき(下の画像)には、\*[directories]\* フィールドに "GR2"も持つレコードの値だけが 表示されます。

上の画像のようにリンクされていない場合、多くのディレクトリが表示されます。また、このBrowse Arrowはバージョン 5.x以降の 'Imports' と'Groups'ともリンク可能です。なので、これらのいずれかがフォーカスされているか隠れている場 合、値はBrowse Arrowのポップアップボックスにも反映されます。これは、プログラムのさまざまなセクションを見て用語 を理解する良い機会になるかもしれません。

Description		Cooreb I	2011	T hasehead							- 8 ×
Filename	_	Search E	sar	version 5.x Ultra			Mer	nus		Field	Value 🔅
Contractive and	_	77.63								Bit Depth	
Category		G lype		Browse Arrow			-15- 16-11 6			Category	Baboon Kit
- Libraries 🔶 🗄	ÓΣ.	category	description		sample rate	length	channels	bit depth	type	Coding History	
SMT Favs		Wings	SMT-Flying Monkey Cr	ature Wings Flap - Normal v3 (Processed) stereo it					WAVE .	Cue Number	
New doors		Wings	SMT-Flying Monkey Cr	ature Wings Flap - Normal v3 (Processed)-UTHN 01						Date Added	
Glass Impacts			SMT-Flying Monkey Cr	ature Wings Flap - Normal v3 (Raw 96kHz)					WAVE	Description	SMT-EM new Take2 ot1
- Groups 🔹			SMT-Flying Monkey Cr	ature Wings Flap - Normal v3 (Raw 96kHz)						Designer	Stave Tuchar
Bodyfalls		Wings	SMT-Flying Monkey Cr	ature Wings Flap Many						Directory	
@ Crashes										Eilanama	SMT-EM new Take?
Impacts										riteriarite	pt1 Proc.way
@ SMT										Folder	
- Import Peek I ree										Group	(none)
Blastwave	୍ର ଅ 🛛									Index	
CD Libraries	୍ ଓ 📋	Baboon Kit	SMT-Flying Monkey Vo	x 3 New Roars					WAVE	Length Deta	ails Panel
Dibrary of The Gods	😑 ២ 📗									Original Date	2012-12-12
@ PSE	😑 ២ 📗	Baboon Kit	SMT-Flying Monkey Vo	x 3 New Roars-TiSh_01					WAVE	Origination Time	
Paramount	୍ର ଅ	Wings	SMT-Flying Monkey Vo	x Flock Many						Origination	Bacablaad
SMT Local	୍ର ଅ									Originator Ref	ICsO4MIS7EurosssGk
SoundStorm	😑 ២ 🛛	Baboon Kit	SMT-Flying Monkey Vo	x Flock Many-PiSh_01	48000	:13	2	24	WAVE	Pating	
<ul> <li>CloudPacks</li> </ul>		Baboon Kit	SMT-FM new Take2 pt1		48000	35	2	24	WAVE	Sample Pate	
Sound Effects Monkey	୍ର ଅ	SMLEX	SMI-Foot Steps up stai	rs Wood HiWatt Cabinet Potter Recrodings	48000				WAVE	Sample Nate	
Sound Gorilla	୍ର ଅ	SMI	SMT-Four Rythmic Met	al Bangs	48000				WAVE	Start	
ab The Recordist	😑 ଅ 📗	SMITA	SMT-Front Door Casa o	Results List	48000				WAVE	Sync Point	
ab The Sound Catcher	୍ ଓ 🕒	SMILEX	SMT-Front Door Casa d	e Esteve INI Torose Parach	40000				WAVE	Timecode	
Favorite Searches		Decian	SMT-Front Door Casa c	e Esteve INT more Reverb	40000				WAVE	lype	
Recent Searches		SMT	SMT-Glovet Bu Downer M	honeh Rounce-Dotter	48000				WAVE		
Plavlist		SMT	SMT-Glovet Soft Surde R	moosh bounce-rotter marsa Whoesh (Rauaranea)	48000				WAVE		
Paths (*		SMT	SMT-Ghost Suit Bound	e Horror Scaro-Dotter	48000				WAVE		
<ul> <li>X-fers</li> </ul>		SMT	SMT-Ghosthy Power W	hoosh	48000				WAVE		
Korra-Antique Horns with I	Dels 📾	GR2	SMT-GhostRider Fire W	hooshes head	48000	01:14			WAVE		
RISE- Choppy Ramp Machi	ine i 📾	GR2	SMT-GhostRider Haunt	ing Swell Voices into Brain	48000				WAVE		
aUBITS=\$30051700	ă		SMT-GhostRider Screat	ns O'Plenty reversed and ReverbDelay	48000				WAVE		
sSPEED=024.000-ND	ĕ		SMT-GhostRider Un-Po	ssess Sequence No Hits-Stingers Eerie DroneToneFla	shback 48000				WAVE		
RISE-Warble Metallic Rise	tam 🖨		SMT-Glimmer Drone						WAVE		
r			SMT-GLITCH - Stutter S	cream with low Boom pitching down stinger hit					WAVE		
Dino Creature Roar Godzil	la 🤆 💮 👘		SMT-Glitch Stutter SciF						WAVE	Sp	ectrum Meters
Come To Daddy (Pappy Mi	x) 🐵 🖕								WAVE		
	_									illilli	
Start: End: Lor		SMT	SMT-Glitch Stutter SciF			:03		24	WAVE *		
Command Ba		J 🖛 🛛 Pa	ge Tabs			Tr	ansport	Contro	)s ≥		
Command Ba	A. 1771-	Results Taolist	Options Browser Online				- (†) Ib 🕪 🤅		5.32 📋	M/S Deta	Is Rename Process
			options promper crimite						2.19.3		
			00:10		,00:20					00:30	
DnDiBar	14		L A	B B BAAMA A I				A A	Dr.Adr.A		
and the second sec	<u> </u>		U						M P MVP		<u></u>
	<b>11</b>		A 111						1 Mills	and a	A
	11				· · · N						
A A American	44		N mar in	A sure the second to be					a wywy.		A
DB Hotswap									H. J. July		
DB Hotswap					. 4			N N	Col Wellin	nfo Strin	
Version 4.x DIS			DN.db C:\Users\carbo\	Desktop\Boom						nio suip	

#### **Results List**

ここは全ての検索結果が表示される場所です。

重要!! Results Listからドラッグアンドドロップされたファイルは参照されます! 基本的には、\*Explorer/Finder\* から DAWにドラッグするのと同じです。ファイルを常に設定された転送パスにコピーしたい場合は、'Reference Files When Possible' が OFF であることを確認し、DnD Bar からドラッグアンドドロップすることで、SRCを介してファイ ルを実行します。

#### PeekTree Panel (E)

以下を含む複数のツリーが表示されます。

Libraries, Imports, Groups, Favorite and Recent Searches, Playlist, Paths and X-fers これらの項目については、<u>Results Page/PeekTree</u>のセクションで詳しく説明します。

#### Info Strip

ここにドラッグアンドドロップバーと他のいくつかのコントロールがあります。ファイルを転送パスにコピーする場合は、主 にDnDバーを使用します。BaseHeadは、このバーがDnDの操作の中心になるように設計されています。Results Listか らのドラッグは、まれに元のサンプルレートまたは元の位置からファイルを取得する必要がある場合にのみ使用してくだ さい。

- Database Hot swap Combo Box すでにロードされているデータベース間を切り替えましょう。
- Database Folder クリックすると新しいDBファイルが開きます。
   \_Tip:このフォルダを(Ctrl + Click) するとExplorer/Finder\_のDB位置を表示します。
- Transfer Path Folder ここでは、BHが非参照ファイルをコピーする場所を選択します。
   Tip:このフォルダの(Ctrl + Click)は、この場所をExplorer / Finder に表示します。
- .npr .cpr .ptf または .ptx ファイルを直接Results Listにドラッグ&ドロップすることで転送パスを設定することもできます。そうした場合はそのプロジェクトのオーディオフォルダに保存されます。

**Transport Controls** 



- リージョンループ(リージョンまたは再生マーカーが設定されている場合はループする(L)
- ・ オートプレイ
- 逆再生(再生方向を変える) (Q)
- ・ 連続再生(ファイルまたは終了マーカーの終わりに達すると、リストの次のものを再生します)
- シャッフル再生
- ボリュームスライダーとパンスライダー
- M / Sステレオデコードボタン\_(Lite版には非実装)\_

初めから再生する場合は、ほとんどのキーボードの ESC キーの下にあるチルダキー(~)を押します。

#### リージョンの選択

好きなサウンドを見つけたら、必要に応じて拡大したい波形上でドラックすることでサウンドをトリムすることができます。 下のような紫色のボックスが表示されます。



マウスを離すと、選択したものがズームインされます。すべての波形を再度表示するには、(A)を押します。(Z)を押す と一つ前のズーム状態に戻すことが出来ます。また、Shiftキーを押しながらマウスボタンを離すとズームインしない黄色 の範囲で選択されます。



気に入ったサウンドがあれば、次のいずれかを行うことができます:

- ファイルをタグリストに追加する(T)
- (W)を押してファイルをメインセットのウェーブエディタに送る
- (S)を押して、ターゲットアプリケーションのトラックにサウンドをスポットします。(サポートされているアプリの場合)
- サウンドをトラックにドラッグし、ターゲットアプリケーションのオーディオプール、またはDnDバーを介してフォルダ にドロップする。
- 選択したサウンドを対象アプリケーションのプールまたはビンに転送する。
- (C) キーを押して、選択した転送パスにコピーする。

BaseHeadからのドラッグアンドドロップは、波形のすぐ左にある **DnD Bar** をつかんで行うのが最適です。\_(メインページ画像参照)\_目的のアプリケーションまたは保存先フォルダにドラッグします。

Results List から直接取得することもできますが、Results Listからドラッグアンドドロップされたときは、ファイル参照されることに注意してください。

作業するためのもう一つの非常に推奨される方法は......DnD Barから(T)をクリックし、(Ctrl + Drag)を使用して多くのサウンドにタグを付けると、タグリスト全体をドラッグすることなく表示できます。

\_(Macでは (Option + Drag))

### こちらのビデオを見ていただければPlotoolsユーザーだけでなく他のDAWのユーザーでもご理解いただけると思いま

す!



(version 4.x Video)

基本機能/メニュー >>

## 基本機能/メニュー

目的のサウンドを見つけ出したら、コマンドバーの機能を実行することができます。

🗯 🖪 🖬 📽 🖏

同じ、もしくはそれ以上の機能を以下から見つけることができます。

Results Page 上で右クリックするか、メインページの右上にある人型アイコンをクリックすると、Actionメニューが表示 されます。



注:Mac版では、すべてのメインメニューが標準のネイティブMacプログラムのように一番上にあります.

📹 BaseHead Ultra Edit	Actions	View	Options	Database	Pitch	Window	/ Help		
000	Add to	Taglist				т			
	W	_							
Filonomet	Open Containing Folder								
Filename_	Copy to	o Transf	fer Path			C			
Category 🗦	Spot to	Track i	n Target A	pp		S			
	X-fer to	D POOI/E	Bin in Targ	et App		X			
	X-fer C	hecked	Items in I	aglist to Ta	rget App	^x			
	Show F	older C	ontentsate			^F			
Create New Da	Set Tra	nsfer Pa	ath			^т			
Onen Datab	Set Way	ve Edito	r N			bs∩W			
	Popam		Descriptio	ead over to t		site to ch	eck it ou		
	Mark P	lavhack	Region	//w.basenea		M			
	Remov	Plavha	ck Region			) a t¥rMa	Menu?		
			che negion			ptions the	re now		
Getting Started Vid	eo Delete	Selected	d Region			or qui ⊠ai	access		
Ouick Start G	Trim Fi	le Desti	uctively			ЖT	nowl		
Playback Regi	Save Ec	lited Fil	e Le			ЖS	est it!		
The PeekTree	Re-Trio	ager Pla	vback						
Power User ar	Play Ra	ndom S	ound			?			
Using Nuendo	Cubase w	itn Base	неао						

参考までに ....BaseheadはWindows/Mac別々にGUIがコーディングされています。その為、最高の動作とパフォーマン スを保証しています。 良いと思いませんか?

.....基本機能の説明に入りましょう!

#### タグリストへ追加

選択したサウンドがTaglist ページに追加されます。

リストが作成されたら、Taglist ページを表示して(CtrlまたはOption)を押しながらリストからドラッグすることで、リスト全体をドラッグアンドドロップできます。

(CtrlまたはOption)を押しながらメインのResults Pageの左下にあるDnDバーをつかんで、Taglist を開かずにリスト 全体をドラッグすることもできます。

Taglist ページまたはResults Pageのいずれかから(ALT + X)を使用して、タグリスト上の現在チェックされているす べてのサウンドをターゲットアプリケーションのPool / Binに転送することもできます。

#### 参照されるタグ(Ctrl / Command + T)

選択されたサウンドは "T"と同じTaglistページに追加されますが、サンプリングレート変換してTransfer Pathにコピー する代わりに、元のファイルパスを参照します。

これは、長いambianceファイルで作業していて、高速で作業したい場合や、サンプルレートを気にしない場合、サンプルレート変換を行うようにDAWを設定している場合に便利です。

#### Wave Editorで開く(W)

WavelabやSound Forgeのようなウェーブエディタでファイルを開きます。

#### Containing Folderを開く(O)

Explorer / Finderで選択したレコードが表示されます。

#### ファイルを設定した転送パスにコピーする(C)

選択したファイルを現在設定されている転送パスにコピーします。一番下の情報ストリップのフォルダアイコンをクリック して、転送パスを手動で設定します。

#### スポットを追跡する(**S**)

ドラッグ&ドロップの代わりにDAWにカーソル/マーカを置いてファイルを転送したい場合は、こちらを使いましょう。オプ ションページでターゲットアプリケーションを選択し、DAWのトラックにファイルを転送するには(S)を押します。この機 能は、対応しているターゲットアプリのみの機能です。

#### 対象アプリのプール/ビンに転送(X)

Nuendo/Cubase/Pro Toolsまたはその他のサポートされているDAWのPool / Binにファイルを転送します。

#### プール/ビンにTaglistを転送する(Alt + X)

Taglistページの現在チェックされているファイルを、Nuendo CubaseまたはPro ToolsのPool / Binに転送します。 (注:ハードワイヤードでないDAWのスポット機能は一度に1つのファイルしか送信できません)

#### フォルダの内容を表示する(Alt + F)

Resultsページに選択したファイルのフォルダの内容が表示されます。

#### Clear All Search Boxes (\*Ctrl/Command+Shift+F)

this bypasses the 'Max records Returned' setting on the Options Page and returns all records.

#### 転送パスを設定する(Ctrl / Command + Shift + T)

すべてのファイルをコピーするパスを選択できます。下の情報ストリップの青いフォルダをクリックして設定することも可能です。

#### Wave Editorの設定(Ctrl / Command + W)

2トラック編集用のWave Editor(通常はSoundForgeまたはWavelab)を選択できます。一旦設定すると、W を押して ファイルを転送することができます。

#### **Rename Description(R)** (ライト版非対応)

バージョン4.xでWAV、BWAV、およびAIFファイルの [description] フィールドを変更できるダイアログボックスが表示 されます。

[description] を挿入すると、ファイルBEXTとiXMLのチャンクに永久に焼き付けられます。

その他のコマンド

#### Re-trigger再生(`)

現在再生中のファイルを初めから再生します。

ランダムにサウンドを再生(?) 選択したグループからサウンドをランダムに選択して再生します。 または、メインウィンドウの左下にあるサイコロのアイコンをクリックします。

### 🦲 —-Options Menu—-

このメニューの各項目は、主にResults List に関連するタイプ項目の有効化/無効化です。 オプションページのオプショ ンは、よりグローバルなプログラムワイドタイプのオプションです。 (詳細については、<u>Options Page/Menu</u> セクションをご覧ください)

#### Dim Played Records

オンにすると、ビジュアルフィードバックを与えるために既に再生したレコードが少し暗くなります。

#### **Retain Dimmed Records**

ONにすると、手動でクリアするまですでにクリックした音数を追跡します。[Results]タブの近くでが増えています。 リセットしてゼロに戻すには、緑色の番号ラベルをクリックします。



#### Hide Indexes > 1

ONにするとResults Listに1より大きなインデックスを隠します。

#### **Fixed Row Heights**

Results Listに複数行の説明が表示されないようにするには、これをONにします。

#### Double Click to Open in Wave Editor

ONにすると、設定された波形エディタでダブルクリックされたファイルが開きます。

#### Select text on Focus

ONにすると、次の検索時に検索ボックスの現在のテキストが強調表示されます。

Show Extra Split Channels .L. または \_1. 以外の他の分割チャンネルがオンの場合、Resultsリストにも表示されます。

#### Spell Check Searches

ONにすると、Resultsページの検索ボックスでスペルチェックが有効になります。

#### 🗐 —- Database Menu —-

ここでほぼすべてのデータベース管理を行っています。

#### Import Files

ファイルをインポートし、データベースに追加するメタデータをスキャンします。 参考:ファイルをResultsページにドラッグすることで、インポートを開始することもできます。

**Open Database** 

**Create New Database** 

**Rename Current Database** 

#### Delete Current Database

あなたのハードドライブから現在ロードされているDBを削除します。

#### **Clear All Records in Current Database**

現在ロードされているDBからすべてのレコードをクリアして、新しく開始することができます。

\_\_\_\_\_

Display Options これらは、ALL、Hidden、Visible レコードのいずれかを検索後に表示するように選択できるオンライン設定です。 表示されている場合は隠しレコードがグレー表示またはオレンジ色になります。

#### **Reset All Records to Visible**

DB内のすべてのレコードを一度にすべて表示するように設定します。

#### **Remove Duplicate Records**

同じ [folder] または [path] に同じ名前のDB内に同じものが2つ以上見つかったときに最も古い項目が削除されます。

#### Cleanup Missing Databases

左下のDB Hotswapボックスにデータベースが存在するかどうかをチェックします。 存在しなければ、それらはこのドロップダウンボックスから削除されます。

#### Show ALL Hidden Records in DB

これはワンショットコマンドで、一度に非表示としてマークしたすべてのレコードを表示して、再度表示したり削除したりす ることができます。

#### **Delete Record**

選択したレコードをデータベースからのみ削除します。

**Delete File** 

#### Silent Delete File and Record

Ctrl + Shift + Alt を押しながら Del を押すと、ファイルとレコードの両方が尋ねられずにすぐに削除されます。

#### Import/Export Text File

さまざまな形式のテキストファイルをインポートおよびエクスポートすることができます。 詳細については、<u>Import/Export</u>をご覧ください。

#### **Create 'Import' from Database**

既存の .db ファイルを取得し、それを現在のデータベースに別々の「インポート」としてインポートし、その中を検索してい つでも完全に削除することができます。

#### **Remove Offline Media**

Results Listに現在表示されているファイルが「Media Offline」であるかどうかをチェックし、そうであればデータベースから削除されます。

#### Show Offline Media

「Media Offline」のファイルをResults Listにすべて表示します.。

#### Rebuild Indexes

データベースインデックスを再構築します。'Imports'のような機能のパフォーマンスが低下している場合は、この機能を 再スキャンしてください。時間短縮になります!

### 

このメニューには、他の非表示/表示オプションの中のいくつかの新しいパネルが含まれています。 パネルは、このマニュアルのパネルセクションに記載されています。

#### Clear All Search Boxes – (Ctrl+Shift+C)

一度に4つの検索ボックスをすべてクリアします。

残りのView Menuの項目も観てすぐにわかるようにしましょう。

<u>リザルトページ/ピークツリー >></u>

# リザルトページ/ピークツリー

Resultsページは、最も多くの時間を費やす場所です。ここにすべての検索結果が表示されます。

---検索バー—
Description metal impact
Filename
Category:
Favorites searches ☆ へ 
Filename
PREL\_SS...
PREL\_SS.

画面左上に緑色の 戻る/進む ボタンが表示されます。ブラウザの戻る/進むと同じ機能となります。 DELETE/BACKSPACE ボタンを押しても戻ることができます。 Ctrl+Enter を押すことで検索することができます。 Ctrl+Backspace は、リストを順方向に循環します。もちろん、戻るにはここをクリックし、 Ctrl/Command + CLICK を 押して進むこともできます。

ブーリアン型検索ルールは Getting Started の検索バー機能で説明しました。

下の2つの検索ボックスには、その右側に「Browse Arrows」があります。これらを使用して、データベース内の選択した フィールドを参照することができます。



ex. もしあなたが現在のデータベース内のすべてのファイルタイプを見たいだけなら、上記のような矢印をクリックするだけです

.検索ボックス中間にあるリンクボタン



これがONになっていると、下の2つの検索ボックスのBrowse Arrowsが互いにフィルタリングされます。

ー番左には **PeekTree** というサイドバーがあり、9つの異なるノードを持つツリーコントロールです。これはBaseHeadの コマンドステーションのようなものです。

(E)を押して表示/非表示にすることができ、ギア型アイコンをクリックしてこのサイドバー設定を表示します。ピンアイコンは常にサイドバーを開いたままにすることができます。

	100 -	
<ul> <li>Libraries</li> <li>Libraries</li> </ul>	12° ¥ 💧	category
SMT Favs		IMAGING ELEN
New doors		AMBIENCE
Glass Impacts		Sound-Effects
		AMBIENCE
		AMBIENCE
Groups     Podufalle		AMBIENCE
© Crashos		AMBIENCE
<ul> <li>Crashes</li> <li>Impacts</li> </ul>		AMBIENCE
© SMT	ă	AMBIENCE
✓ Imports	<b>_</b> ∥	AMBIENCE
I Blastwave	S 😔	Sound-Effects
CD Libraries	S 🕤	ANIMAL
Ibrary of The Gods	U 😑	Sound Effects
PSE	୍ ଓ 😑	Sound-Effects
Paramount	୍ର ଅ	ANIMALS
SMT Local	୍ର ଅ	ANIMALS
SoundStorm	ອ ຍ	ANIMALS
<ul> <li>CloudPacks</li> <li>Cound Effects Member</li> </ul>		SOUND FX
Sound Effects Monke		SOUND FX
The Recordist		
	<b>0</b>	
<ul> <li>Favorite Searches</li> </ul>		
Metal - Hits	2	
smt		
Recent Searches		ANIMALS
		SOUND FX
Paths (=		ANIMAL
▼ X-ters		ANIMAL
#01 Turbulent Swirling Pl	nased 🖤	ANIMAL
#01 Turbulent Swinling Pl #01 Turbulent Swinling Pl	ased 🕘	ANIMAL
		ANIMALS
aUBITS=\$30051700		ANIMAL
4		SOUND FX
Character E. L. L.		Sound Effects

PeekTree ノードについて....

**—LIBRARIES**— (Ultra Only)

このノードは普段使用しているサウンドライブラリを知人と共有したり好みのライブラリを保存するために便利です。



#### Librariesで可能な事....

- 新規ライブラリの作成
- 'Export Library' 含まれている.lib ファイルを使用して他の人とオーディオデータを使わずに、これらの仮想フォルダをファイルとともにハードドライブにエクスポートし共有可能
- ハードドライブのフォルダ構造を開始点としてインポート(オーディオファイルの有無にかかわらず)
- フォルダアイコンをクリックし、Results表示
- 既存 .lib ファイルのインポート
- ライブラリからデータベースの作成

Libraries がエクスポートされて転送されると、すべてのファイルがすでに転送されたことを示すマークの内側に淡色表示 されます。Libraries 内のファイルやフォルダを右クリックすると、それらのマークが付けられます。\_NOTE: Librariesは仕 様としてデータベースと関連付けされていません。その為データベースと独立してライブラリを閲覧使用が可能です。

#### -Imports-



Import Windowから作成した名前付きImportsをすべて表示します。上記の図のようにライブラリの塊を追加したり削除したりするためにデータベースを細分することをお勧めします。メンテナンスを容易にするために、400,000以上のデ ータベースを6つの 'Imports'に分けています。

#### Importsで可能な事 ....

- ・ 左の紫色の目のアイコンをクリックし、検索対象から除外
- シングルクリックして、Resultsリスト「Import」内に表示

- Ctrl +クリックすると黄色に強調表示され対象を集中検索(ソロモードに類似)
- 緑色の再スキャンアイコンから、新しく追加または削除されたファイルをチェックしデータベースを更新
- ・ 青の削除アイコンでデータベースもしくはハードドライブから削除(上記すべての機能は右クリックメニューにもあります)

#### -GROUPS



**Groups** はPeekTreeもしくはImportウィンドウから作成することができます。16種類の色分けができ、詳細パネルや Rsultsリストに反映できます。



ファイルをドラッグしたり詳細パネルから選択することで Groups の色を紐付けることができます。

#### Groupsで可能な事...

- ・ 左の紫色の目のアイコンをクリックし、検索対象から除外.
- ・ シングルクリックでResultsリスト Group を表示
- Ctrl+CLICKで黄色ハイライトによる集中検索

- ・ コンボボックスから色分けし、詳細パネル/Resultsページに反映.
- データベースもしくはハードドライブから削除.
- Resultsリストから Ctrl/Option +DRAG によるグループ色分け.

どのように使うかはあなた次第です....8)

\_Pro-Tip: 詳細パネルのfieldから新規グループを作成するのも簡単な方法です。

#### -CLOUD PACKS-



Online pageからストリーム可能なSFX PacksをPeekTreeに追加することができます。基本動作は'Imports'と同じで、 集中検索や除外などが可能です。詳しい内容は <u>こちらから</u>. *NOTE: ネットワーク接続が必要です...;-*)

#### **—FAVORITE SEARCHES**—

好みの検索を保存することが可能。緑のプラスボタンから作成可能。

#### -RECENT SEARCHES-

最近検索したファイルの一覧を表示。

#### -Paths-

最近転送したファイルのパスを表示。

#### -Playlist-

最近視聴したファイルの一覧を表示。

#### —Xfers—

転送済のすべてのファイルを表示します(転送元/先の両方) DAWがクラッシュしたとき、最近したファイルの履歴確認として便利な機能です。 (オレンジアイコンの時は転送先ファイルを表示)

#### —PEEKTREE SETTINGS—

PeekTreeの最大表示数、表示/非表示などの設定。PeekTreeウィンドウ右上のギア型アイコンから設定可能。ウィンドウ幅も三種類用意。



#### 以下動画を参考ください。



(version 4.x video)

波形ビュー >>

波形ビューセクションには沢山の機能があります。一番基本的な機能は再生ヘッドを動かすことです。紫で囲った部分 でクリックしマウスボタンを動かすことでズームが可能です。



セクションを選択した後、DnDバーからDAWへドラッグアンドドロップができます。若しくは **(S)** を使いスポットをDAWに 転送も可能です。

マウスをクリックして選択範囲を行うことで黄色の範囲を設定することができます。



黄色の範囲が有効なとき、その範囲をドラッグアンドドロップ範囲とできます。ショートカット (M) でプレイバック範囲を設定できます。もしくは (DEL) や (CTRL+T) でトリミングも破壊編集可能です。

<u> ---マーカー</u>

現在のBaseheadでは以下の4種類のマーカーがあります。

#### Skip Silence



オレンジ色のマーカーで 'Start' と 'End' のラベルです。有効な時、再生ヘッドが音量が低い部分をスキップします。この 機能はWaveform設定からOn/Offの切り替えが可能です。

#### **Playback Regions**



オレンジ色で上下が少し曲がったマーカーです。設定は (M) で、無効にする場合は (Ctrl+M) で可能です。ALT+Click でも取り除けます。

(NOTE: これらの設定はOptionsページからグローバルに設定ができます)

Sync Points (Ultra Only)



these are yellow and are for Nuendo/Cubase and ProTools users only.(*ProTools supported added in version 5.2*)

You can set them and they will transfer to these DAW's.

They can be set by holding **ALT** (*PC*) or **Command** (*Mac*) and clicking on the WaveForm.

They can be removed by also ALT+Clicking them.

#### (NOTE: This information is written permanently into the file's iXML chunk)

**Example Use:** set a SyncPoint at a peak of a car by so the next time you drag that car by out of BH the video will be synced to the the peak of the car by and soon as it hits the Nuendo timeline. ProTools users can take advantage of this feature also now, using the "S" command, but Nuendo/Cubase users can also use this feature via Drag and Drop.

#### Trigger Marker (Ultra Only)



Shiftボタンを押しながらクリックすると、緑色のマーカーを追加できます。何度も再生するときに便利です。

\_NOTE: Skip silence以外、マーカーはマウスクリックで位置を調整することができます。ALTクリックでマーカー除外も 共通です。

#### —Waveform Actions—

波形ビューどこでも右クリックでアクションを設定できます。



**Reverse File (Ctrl+R)** 文字通り反転させます。波形ビューが紫で表示されます。



#### Mark Playback Region (M)

再生範囲をセットできます。好みのWhooshが沢山あったとして、特定の範囲をファイルに保存できます。マーカーの使い 方は以下の動画を参考にしてください。

FYI....将来的にCue Chunk markersに統合する予定です。

#### Remove Playback Region (Ctrl+M or Command+M)

プレイバック範囲を削除、ALT+Clickでも可能。

#### **Delete Selected Region (DEL)**

破壊編集で選択範囲を削除。

#### Trim File Destructively (Ctrl+T)

選択範囲の頭とおしりを破壊編集で除去。 \_NOTE:全ての破壊編集アクションは最初にshiftを押してデフォルト範囲を削除する必要があります。.

#### Save Edited File (Ctrl/Command+S)

破壊編集をした後に上書きします。勿論、やり直しはできません!!

(Watch the below to see these commands in action)



(version 4.x video)

#### Rebuild Waveform – (F5)

波形ビューのキャッシュファイルを再構築します。

#### **Build All Waveforms**

全てのファイルの波形ビュー情報を再構築します。非常に時間がかかるので夜中に行うことをお勧めします。'Max records returned' オプションで ALL を選択し、全ての波形を参照できるようにチェックしてください。\_(Note: 波形ビュ --の情報は wfCache としてファイルのそばに保存されます。

以下動画も是非見てください!



(version 4.x video)

#### ---Waveform Options Menu-

小さなギア型アイコンが波形ビューの右上にあります。各種設定のオンオフが可能です。



#### **Skip Silence**

チェックがオンの時、再生ヘッドが音量が低すぎる部分をジャンプして再生開始します。

#### **Disable Waveform Zoom**

チェックがオンの時、波形ビューのズームを無効にします。

#### **Disable Playback Regions**

チェックがオンの時、プレイバック範囲機能を無効にし、表示も無効にします。

#### **Use Waveform Caching**

チェックがオンの時、波形ビュー情報 .wf ファイルを \_wfCache という名前のサブフォルダに書き込みます。キャッシュ 情報は描画情報を早めるため、この設定は常にオンにすることを推奨します。

#### **Cache Locally**

チェックがオンの時、任意のローカルドライブに波形キャッシュ情報を保存します。ネットワークサーバーが遅いときやサ ーバーの書き込み権限がない場合に有効です。

For PC の場合、ドライブレターで保存場所を指定します。

For Mac の場合、貴方のシステムの ~/Application Support/BaseHead/\_localWFCache に保存されます。

#### Auto Gain Waveform

チェックがオンの時、波形表示をノーマライズ状態で見やすくします。

詳細パネルとメタデータ編集 >>

## 詳細パネルとメタデータ編集

画面右側 詳細パネル では選択ファイルのメタデータ関連情報を見ることができます。

Field	Value	Ċ
Bit Depth		
Category	GR2	
Channels		
Coding History	BaseHead Injected	
Cue Number		
Date Added	8/18/2017 3:43:41 PM	
Description	SMT-GR2 Chain Doppler Whoosh from Ratchet	
Designer	Steve Tushar	
Directory	SMT	
Filename	SMT-GR2 Chain Doppler Whoosh from Ratchet_Proc.wav	
Folder	C:\Users\carbo\Desktop\SMT	
Group	(none)	
Index		
Length	:51	
Originator	BaseHead	
Project Name	Ghost Rider 2	
Rating		
Sample Rate	48000	
Start	:00	
Sync Point		
Timecode	00:00:00	
Туре	WAVE	
M/S	Details Rename Process	

詳細パネル設定から "User Defined" をクリックし、リスト上のアイコンをクリックすると、詳細パネルの [fields] をカスタ マイズすることができます。



#### 詳細パネルのfiledsを拡張することで自由にメタデータを変更することができます。

				GINGINITOID	
category	description	sample_rat		Coding History	A=PCM,F=48000,W=24,M=stereo,T=Nuend
SMT	SMT - Vox Creature Monster Roar Hiss	48000		Cue Number	
SMT	SMT - Vox Creature Monster Roar Hiss 2	48000		Date Added	8/18/2017 3:43:40 PM
SMT	SMT 3 Deep Whooshes	48000		Description	SMT Casa de Esteve Front yard Suburban
		48000			with dog barks and sprinklers Nightime
SMT	SMT 3 Stinger Whoosh in 1	48000		Designer	Steve Tushar
SMT	SMT 3 Stinger Whoosh in 2	48000		Directory	SMT
SMT FX	SMT- Air Throw Whooshes created for Potter Troll	48000	U	Filename	SMT Casa de Esteve Front yard Suburban
SMT BG's	SMT Casa Backyard Suburban Day Light traffic birds and Dogs	48000			with dog barks and sprinklers
SMT BG's	SMT Casa de Esteve Front yard Suburban with dog barks and sprinklers Nigh	48000		Folder	C:\Llsers\carbo\Deskton\SMT
SMT BG's	SMT Casa Garbage Trucks down the street wind in trees	48000		Group	(none)
SMT	SMT- Damago Dumpetor Hite (Raw)	48000			

NOTE: 幾つかのfields、[sample\_rate] や [bit\_depth] などは変更できません。...8)

ほぼ全てのメタデータ編集はこの詳細パネルで行います。一部の作業は、<u>Rename Panel</u>の Offline Renaming セクション、もしくは '**R**' ショートカットで [description] をリネームする、といったことは可能です。

#### —-詳細パネルオプション—-

画面右上のギア型アイコンからアクセスできます。

#### Dynamic Display

選択ファイルが保持するメタデータに合わせ Details Panel の表示項目が動的に変化します。

User Definable Display Details Panel Ofieldをカスタマイズします。

#### **Auto-Complete Editing**

チェックがオンの時、データベース内の他の情報を元にして補完入力を行います。

#### **Hide Spectrum Meters**

チェックがオンの時、詳細パネル下部に表示されるスペアナ情報を無効にします。

詳細パネル上で右クリックすると、以下オプションを含むコンテキストメニューが表示されます。 Copy Value of [xxx]

- Remove Entries with [xxx] "XXX" from Database
- Set Entries [xxx] "XXX" to Hidden
- Set Entries with [xxx] "XXX" to Visible
- Search For [xxx] "XXX"
- Create Group from [xxx] 色付き'Groups'を設定する新しい方法です。

#### オープンソースな iXMLを使用しています

SteinbergはiXMLという、SFXやMusicの為のメタデータチャンクを策定しました。Baseheadでは独自フォーマットでは 無く、iXMLをサポートしています。



#### Open Standards for Life!!

他の類似プログラムと比較してBaseheadの大きな違いは、暗号化なしiXMLチャンクをメタデータとしていることです。 なぜこれが重要かというと、暗号化していない為、他のプログラムと連携をとることができるためです。相互連携してメタ データが行ったり来たりすることもできます。Baseheadは将来的にもメタデータをローカルハードドライブ依存するよう な暗号化で排他的なことすることは一切ありません。それはユーザーの自由度を制限することは私たちのポリシーに反 するからです。

メタデータでけでなく、検索データベースも暗号化していません。SQLite editorで開くことも可能です。拡張性を高くして いるため、ユーザーを広げることでより多くの情報を集めることができます。他のプログラムを使用した場合、暗号化され たデータは以下のように見えるはずです。

ŢŹŴĬŢĨţĠAĬĠĞ-ġſġſŸĔĐŬŢŸ¶ġġſĬſŬŪġſŸĔĐŬŸŇŊĄĬĮŷ>ŬŵſPĸłwxţaĬĮĦĮoDġe j¥e LġJŬŷ÷óĬĮEEmW"ŪIAI9#\_`ŵ,EB\$}SŪFŔҬĸ Ĵª'nŨXſſŮŎţ'nŇţ «{«II-Y~IF¥IŎ ŢŹŴĬŢĨŢĬġġŮijĬġţ¥ĻĂĮĸċċċ®ŸŢĨŎĨŢ-ŵŢ%ġġſġĨŢĨŎĨŢ-ŭţkſŢſŔŹţſġſĨĬŀĊţġŀţſŀŎġŀţĹŢŗţŎĂ-mĩţp,)T¬x8®`\®T}iضÜÁDĿġU3ŢĬŎţĨŢ Ĵ•[K±ţAŬðłÆ i r~ţġſĨ}IIIŎ'ĐŇùMĨà®''Æ\$°ŎQŶŢſĴġł?ĂţĊſáŤĨŧĊkţ¼PT6¤hwEĨ4-.7ö¤\&ţċċţ\ſŇţġ@A>Ũġſbſ`+III+vŗĬţĨŇ,8 ₩æbŎ:#ëř Ĩ¥EŢŬĮƬ»H Oulţţ¥ŗţĦţijŶŢ1SopHijLġ\*z¹;CCrţŀŎŔ,ŇØFr&ġaJPTATØÿH«¤ťðſġ \$¥Ĩţ4ĂŨ5äAJ''P+ĔţŨ»F@Ăŀţŧ6ĨſæţŬĔſżŰţſŢŎ \$¥Ĩţ4ĂŨ5äAJ''P+ĔţŨ»F@Ăŀţŧ6ĨſæţŬĔſŹſŢĨţŎ÷ĨţûVŴŢſġa oEŬŵ,ĨġŷĔv\ţġſ¤ţŶſŎţŎ-.®oO«3ðQÜÓ:¼DŦyŰĂſġſP''ſ ħŢſġŶĹŢĨŢĸĨţŶġŶĊŎċŨŴŔ~ĭŊŦĔ,ſţġŷſĬĨţŎ÷ĨţŨŶŢŔſŎŢŶŎţŎŦ ħŢſġŶĹŢĨŢĸĴţŎġŊŔĊſŎŇ,÷ſţ94ĬţuŢġĴĨĸĊŢŊŢŶţġŷſĨŢŎ÷ĨţŎ ¥ſţġŶŎŢĨŢŧŔĨŢĊŇŢċſŢŶĬŢIJŢĴŢŎŢĹŎŎĊŎĬţĔĬŢĨŶŵŎſġĸſĬŢŎŧĨţŎŢŎŢĬŎŢĨŢŶſŎŢŎŢŎŢŎŢŎŢŎŢŎĹ ĬŦĊĹĂ₽ġĊſĔŊĂĊſŎŇ,÷ſŢ94ĬţuŢġĴĨŶĿŢĿŎţŎĊĬţĔſĬŢĨŶŵŎſġĸŧġĴŶġŶĔŔĿŎţŨŢĬĸŵſĬŎŢĬŢŎŢ

これだと将来だれも中身を読み取ることができません...

しかし、私たちの情報は以下のようになります。

<ALTB> <NAME>AudioActor</NAME> <TYPE>string</TYPE> <VALUE>BH Composer</VALUE> </ATTR> <ATTR> <NAME>AudioCDName</NAME> <TYPE>string</TYPE> <VALUE>BH CD Title</VALUE> </ATTR> <ATTR> <NAME>AudioEpisode</NAME> <TYPE>string</TYPE> <VALUE>BH Episode</VALUE> </ATTR> <ATTR> <NAME>AudioSoundEditor</NAME> <TYPE>string</TYPE> <VALUE>BH Designer</VALUE>

どうでしょう、大きな違いがありませんか?万が一Baseheadより優秀なプログラムが世に出てきたとしても、これまで時間を費やしたデータベースが無駄になることはありません。

現状、約35 fieldsではBaseHeadとSteinberg's Mediabayの間で情報の行き来は可能です。おそらく世界で初めてメ タデータをシェアできる環境となっているのではないでしょうか。

#### Nuendo/Cubase Compatibility:

(Here are a few screen caps to show how BaseHead and Mediabay Translate fields)

BaseHead -> Nuendo

	✓ Compatiblity Mode 🛛 🗙	Attribute Inspector				
	Dynamic Display	Dynamic Defi	ined 🌣			
	✓ User Definable Display	Attribute	Value			
Field	Value	E Media				
Artist	BH Artist	Name	BaseHead ALL Feilds			
Category	BH Category	Project Name	BH Project Name			
CD Title	BH CD Title	Reel	BH Tape			
Comments	BH Comments	Comment	BH Comments			
Composer	BH Composer	Epiroda	BH Epicode			
Copyright	BH Copyright					
Description	BH Description	Album	BHCD little			
Designer	BH Designer		BH Irack litle			
Episode	BH Episode	Track Number	1			
Filename	BaseHead ALL Feilds.wav	Rating	**			
Genre	BH Genre	CopyRight	BH Copyright			
Index		Category Post	BH Category			
Keywords	BH Keywords	Audio - Properties				
Library	BH Library	Snap Point	0:00:03:06			
Location	BH Location	Audio - Assets				
Manufacturer	BH Manufactuer	Notes	BH Notes			
Microphone	BH Microphone	Scene	BH Scene			
Notes	BH Notes	Take	BH Take			
Originator	BaseHead	BWF Description	BH Description			
Project Name	BH Project Name	Becording Location	BH Location			
Publisher	BH Publisher	Library Name	BH Library			
Rating	2		BH Manufactuer			
Recordist	BH Recordist					
Scene	BH Scene		BH CD Hite			
Subcategory	BH Subcatergory		BH Microphone			
Sync Point	143087					
Take	BH Take	Author	BaseHead			
Tape	BH Tape	Company	BH Publisher			
Track Title	BH Track Title	Artist	BH Artist			
		Sound Editor	BH Designer			
		Actor	BH Composer			
		Sound Mixer	BH Recordist			
		Musical				
		Category	BH Subcatergory			
		Genre	BH Genre			
		Sub Category	BH Keywords			

Nuendo -> BaseHead
Attrib	ute Inspector
Dynamic Defined	
Attribute	Value
Media	
Name	Nuendo ALL Feilds - Copy
Project Name	Nuendo Project Name
····· Reel	Nuendo Reel
Comment	Nuendo Comment
Episode	Nuendo Episode
····· Track Title	Nuendo Track Title
Track Number	
Rating	***
CopyRight	Nuendo Copyright
Category Post	Production Sound
Audio - Properties	
Snap Point	0:00:00:00
Audio - Assets	
Notes	Nuendo Notes
Scene	Nuendo Scene
······ Take	Nuendo Take
BWE Description	Nuendo Description
Recording Location	Nuendo Recording Location
Library Name	Nuendo Library Name
Library Manufacturer	Nuendo Manufactuturer
CD Name	Nuendo (D Name
Decerding Method	Nuendo Co Name
	Nuenuo Recording Method
	No. con de Audhen
Author	Nuendo Autnor
Company	Nuendo Company
Artist	Nuendo Artist
Sound Editor	Nuendo Sound Editor
Actor	Nuendo Actor
Sound Mixer	Nuendo Sound Mixer
Musical	
Category	Piano
Genre	Nuendo Genre
Sub Category	(Piano) E. Grand

(version 4.x screenshot, Extra compatible fields have been added in version 5.x)

## ライブラリー制作者へ!

If you are looking to distribute you SFX to the world and want to make sure your metadata will be read by some (cough cough) "rival" programs then best to **ONLY** tag your SFX in the 7 fields listed below but makes sure to turn ON the ID3 Chunk Editing in the **Metadata Chunk Options Panel** first **(F4)** *(Ultra)* 



This panel can be used to turn on Chunks or off in all three stages from Importing files to Editing them to Transferring and creating new files.

Here is a table to show you what goes where when you tag in these fields in regards to ID3.

## WAV and AIF files:

Field	Value
Category	ID3 Genre (TCON)
CD Title	ID3 CD Title (TALB)
Composer	ID3 Composer (TCOM)
Description	ID3 Comments (COMM)
Library	ID3 Artist (TPE1)
Publisher	ID3 Publisher (TPUB)
Track Title	ID3 Track Title (TIT2)

#### MP3 files:

Field	Value
Artist	ID3 Artist (TPE1)
CD Title	ID3 CD Title (TALB)
Composer	ID3 Composer (TCOM)
Description	ID3 Comments (COMM)
Genre	ID3 Genre (TCON)
Publisher	ID3 Publisher (TPUB)
Track Title	ID3 Track Title (TIT2)

FYI: BaseHead can now Import/Export various text file formats of all fields that you can also use to import into "rival" programs also now as another option if that is what you prefer

## ---ADD YOUR OWN ALBUM ART/IMAGES---



BaseHead Ultra has the ability to add Album Art/Images to files that burn into the ID3 chunk of a file. Just drag a **.gif .png .jpg** or **.tif** to the Details Panel and it will add the artwork to the selected records. *(Right clicking an image will remove it)* 

Also if you just place images with the same name as the audio file in the folder with wither the extensions (.png, .jpg and .jpeg)

It will show these as priority over any image burnt into the file.



Image files need to conform to normal album art standards. Usually a perfectly square 300×300 pixel image is best if you want to play it safe. Here's is some good info to make sure you are conforming the ID3 standards

http://www.richardfarrar.com/embedding-album-art-in-mp3-files/

## This Video includes Batch Tagging and Renaming along with Image Adding!



(version 4.x Video)

## ---METADATA VIEWER PANEL--- (F3)

wanna see the changes you make live?

	Metadata Viewer	×	
za 5 x l			ľ
<u></u>	- 102v2		
	Publisher (TPUB): TSAR Music		
	Description (COMM): Chainsaw from Hell Motocycle Ha		
	Genre (TCON): GR2		Ē
	✓ bext		A
	Description: Chainsaw from Hell Motocycle Harley Engir		C
	OriginationDate: 2011-08-17		D
	OriginationTime: 22:00:57		
	Originator: BaseHead		F
	OriginatorReference: USCUI0210556340CV18220348886		
	▼ IXML		Ľ
	<pre><rwfxml></rwfxml></pre>		P
SM	<ixml version="">14</ixml>		
SM	<bext></bext>		
SM	<bwf_description>Chainsaw from Hell Motocycle</bwf_description>		
	<bwf_coding_history>BaseHead Injected<th></th><th></th></bwf_coding_history>		
	<bwf_origination_date>2011-08-17<th></th><th></th></bwf_origination_date>		
	<bwf_origination_time>22:00:57<th></th><th></th></bwf_origination_time>		
	<bwf_originator_reference>USCUI0210556340</bwf_originator_reference>		
	<bwf_originator>BaseHead<th></th><th></th></bwf_originator>		
	<bwf_time_reference_low>96000<th></th><th></th></bwf_time_reference_low>		
	<bwf_time_reference_high>0<th></th><th></th></bwf_time_reference_high>		
	<pre><pre><pre><pre>crosectodectodectodectodectodectodectodectod</pre></pre></pre></pre>		
	<attr list=""></attr>		
	<arts< th=""><th></th><th></th></arts<>		
	<name>MediaCategoryPost</name>		
	<type>string</type>		
	<value>GR2</value>		
	<attr></attr>		
	<name>MediaTrackNumber</name>		
	<type>int</type>		
	<value>T</value>		
	<names audiosoundeditors="" names<="" th=""><th></th><th></th></names>		
	1 IN	10	

This panel shows the raw metadata in the selected files, so you can see exactly what is being changed as you tag your files.

#### Extra Info about some Chunks we write into:

Your can turn Chunks On/Off at will with the Chunk Panel (F4)

**BEXT** is slow as sh\*t cuz it re-writes to the head of the file, it's more universal, but the whole file needs to be re-written completely every time to do this.

so editing [description] or anything like [originator] will be slow if this chunk in ON.

**ID3** is the chunk used by MP3 file mainly, but is also slow but is only for 6 fields that it writes into there is no reason to put it ON unless you are selling libraries that need to be read by a certain "rival" program

The [fields] that write into ID3 are the six below...

cd\_title artist publisher track\_title composer genre

**iXML** is the quickest by far cuz it writes to the rear of the files.

If you only care about reading the data in BH then leave the other two off for speed.

## **CREATIVE FIELD RECORDING**

Paul Virostek of Creative Field Recording just did a nice write up BaseHead's metadata editing for beginners.

Check it out Here!!

http://www.creativefieldrecording.com/2016/08/26/basehead-metadata-101/

オプションページ/オプションメニュー >>

# オプションページ/オプションメニュー

まず混乱を避けるために、Baseheadには **Options Menu** と **Option Page** の2種類が存在します。 **Options Menu** はResultページに関連し、 **Option Page** はBasehead全体に影響する設定です。各ページ専用のオプションはそれぞ れのセクションから行います。例えば <u>PeekTree</u> と <u>Waveform View</u> はそれぞれ専用のオプションメニューが存在しま す。ギア型アイコンをクリックするとアクセスできます。

それでは最初に オプションメニュー を見ていきます。



これらはResultsリストに関連するオプション設定となります。 (Macユーザーの方は、ほかのアプリケーション同様一番上のメニューから "Options" から開きます)

#### **Dim Played Records**

Resultsページで再生済みファイルを暗くします。

#### **Retain Dimmed Records**

チェックがオンの時、再生済みファイル情報を保存します。初期化する場合はResultsタブに表示される緑色数字をクリックします。



#### Hide Indexes > 1

チェックがオンの時、インデックスが1以上のものをResultページで表示しません。

#### **Fixed Row Heights**

チェックがオンの時、Descriptionが複数行でも表示幅が固定となります。

#### **Double Click to Open**

チェックがオンの時、ダブルクリックで外部波形編集エディタで開くことができます。

#### Show Extra Split Channels

チェックがオンの時、.L. や \_1. 以外のすべてのスプリットチャンネルがResultsリストに表示されます。

### Spell Check Searches

チェックがオンの時、PC版では検索ボックスのスペルチェックが有効になります。Mac版では検索ボックスから右クリックで "Spelling and Grammar"を使えます。

Filename car imacy	No Guesses Found	
raries 🏠 More_stuf	Ignore Spelling Learn Spelling	lename mbie Group - Medium group attacks - Z
test My_FAvs Whooshes	Look Up "imacw" Search with Google	DE S CPU BEEPS.wav DE S CPU BEEPS.wav
Metal MetalSqueak FS07_97 Small metallic gear an Bodyfalls into Metal G test-1	Cut Copy Paste	DE S CPU BEEPS.wav DE APPEAR SIG.L.wav DE APPEAR SIG.L.wav DE APPEAR SIG.L.wav
oups ports	Spelling and Grammar	Show Spelling and Grammar Check Document Now
om	Transformations Speech	✓ Check Spelling While Typing Check Grammar With Spelling
ent Searches	Add to iTunes as a Spoken Track	✓ Correct Spelling Automatically

次にグローバル設定なオプションを見ていきましょう。

Database C:\Users\carbo\Deskto	p\smt.db	
Wave Editor	X	
Sample Rate 96 kHz 💌	Max. Records Returned 20000 -	Speakers (Realtek High Def
Bit Depth 24 -		
Transfer Quality 0	Segoe UI 🚽 12 pt –	Playback Quality 0 🗸
✓ Create Unique Filenames	Drive Re-Manning	Channel Order SMPTE -
Reference File When Possible	✓ AutoComplete Thesaurus	Release Driver Exclusive Mode
	Auto Toggle M/S Decoder	
REAPER install	✓ Auto Kill OnScreen Keyboard	
✓ Bring to Foreground		IP Address localhostee
$\checkmark$ Use Description for Region Name	Metadata Chunks	User admin
Auto-Switching Paths X		Password
Spot with Handles		
Spot Multiple Files In-line		Connect
Active Project Poltergeist Reel 1 FX-01 .rpp		
Results	Taglist Options Browser Online	

(このページは画面中央あたりのオプションタブから開けます)

#### Wave Editor and Wave Editor2

WaveLabやSound Forgeといった波形編集ソフトを選択することができます。選択後、ショートカット (W) で開きます。2 番目の波形編集ソフトで開く場合は Ctrl を押しながらです。波形編集ソフトで破壊編集を行いたい場合は、 "Reference File when Possible" を有効にしておいてください。

#### 

転送で新しく作られるファイルの属性になります。



サンプリングレートは最大192Khz、ビットレートはUltraEditionで最大32bitです。Standard Editionでは96/24、Lite

editionでは48/24が最大となります。

**Pro-Tip:** もし何種類ものファイルを同時に他アプリケーションへ転送したい場合はタグ機能を利用してください。でないと、ずっと **Ctrl/Option** を押しながらファイルを選ぶことになります。ショートカット (T) でタグ付けできます。

#### **Create Unique Filenames**

チェックがオンの時、同じファイル名が存在したとき自動で,(3),(4)...を追加します。

#### **Reference File When Possible**

You must understand this setting fully before using it so that we don't get hundreds of tech support emails asking why some files copy and others don't.

When RFWP is ON it will try to Reference the original file location instead of running thru SRC and copying the file to the set Transfer Path. It's a faster way of working cuz minimal copying is done, but in some cases they must be copied also so files will be scattered all over the place that you will need to condense later on.

Some main things to know about RFWP:

All selected regions will NEVER be referenced and will still be copied to the set Transfer Path UNLESS spotting with handles ON.

If VST's are Enabled, files will also still be copied and if the pitch slider is engaged a copy will be also be made.

Also, spotting with handles with the pitch slider will NOT show the correct region since this is calculated based on destination SR still.

If this all doesn't make complete sense to you then leave this setting OFF until it does. hahaha 8)

\*---TARGET APPLICATION---\*\_ (non-Lite versions)\_

どのDAWにファイルを転送したいか設定します。トラックに入れる場合、Spot to Track **(S)**、プールに転送する場合 **(X)** を押します。

Target Applicat	
REAPER	- install
✓ Bring to Foregr	round
✓ Use Description	n for Region Name
Auto-Switching Pa	aths X
✓ Follow Session	Folder
Spot with Handles	(full) 🔻
Spot Multiple File	s In-line
Active Project Poltergeist Ree	el 1 FX-01 .rpp

以下アプリケーションをターゲットアプリケーションとしてサポート

BaseHead, LLC

- Nuendo 5-8
- Cubase 6-9
- Pro Tools 10-2018
- REAPER
- Premiere Pro (Added in version 5.2)
- Pyramix
- Logic Pro X

基本部分をターゲットアプリケーションとしてサポート (PC only cuz not possible on macOS)

- Audition
- Fairlight
- Samplitude X3 (x64)
- Sequoia
- SONAR
- Studio One
- Vegas

\_FYI....現状、Ableton Liveはサポート外です。理由はAbletonが **File/Import Audio** キーコマンドをサポートしていな いためです。私たちでは解決できません。。。。笑

\_NOTE: 選択したDAWによって、以下オプションが選べます。

## Delay Slider (PC)

when using a DAW with generic support you might need to raise the delay slider up to slowdown the key commands being fired to your DAW if it's tripping up.

## Target DAW Language (PC)

もしドイツ語Windowsを利用の場合、ここで選択します。

## Bring to Foreground

チェックがオンの時、Baseheadからファイルを転送した場合にターゲットアプリケーションが全面にきてフォーカスされます。アプリ切り替えの手間を軽減させたいときに便利です。

**Use Description for Region Name** (*Pro Tools, Nuendo/Cubase, REAPER, Logic Pro X*) チェックがオンの時、\*[description]\* を転送時のリージョン名として使用します。通常は [filename] が使用されます。

## Auto-Switching Paths (Nuendo/Cubase. Pro Tools and REAPER)

この機能は、現在開いているプロジェクトまたはフォーカスしているプロジェクトを検出するために使用されます。

各プロジェクトに異なる転送パスを割り当てることができます。また、BHが再び表示されると認識すると、最後に設定された転送パスに自動的に転送パスが変更されます。

これは、5リールフィルムで作業していて、5つのリールにそれぞれ異なるオーディオファイルフォルダがある場合に便利です。

プロジェクトが一度設定されると、次にそのプロジェクトをロードするときに、BHは将来そのプロジェクトが開かれるたび

に割り当てられたプロジェクトフォルダに変更されます。

また...セッションファイル名の最後に-01、-02、-03などを追加することも無視されるので、DAWですばやく「名前を付けて保存」するたびに転送パスをリセットする必要はありません。

詳しくは <u>How To Video</u> を参照ください。

(重要: この機能を使うにはDAW は 64bit、Basehead version 5.x 以上が必要です)

**Follow Session Folder** (Nuendo/Cubase, Pro Tools and REAPER)

チェックがオンの時、転送パスは現在アクティブなプロジェクトのオーディオファイルフォルダに自動的に追従します。 詳しくは <u>How To Video</u> を参照ください。

(重要: この機能を使うにはDAW は 64bit、Basehead version 5.x 以上が必要です)

#### 重要 Pro Tools Mac Users:

"Follow Session Folder" は全画面表示時に使用できません。Appleがブロックメッセージを発生させBaseheadに 許可しないためです。

#### **Spot with Handles** (*Nuendo/Cubase, Pro Tools, REAPER and Logic Pro X*)

チェックがオンの時、ファイル全体が\*(S)\*を打った後に転送されますが、選択した領域だけがタイムラインに表示されま す。

このオプション右側でユーザーが定義することもできます。\* RFWP は新しい領域を作成する必要があるため、この設定は RFWP \*を破ることに注意してください。

#### Pro Tools Users:

Pro ToolsではなくBaseheadにファイルをコピーするようにしてください。PTがファイルに触れて再コピーすると、PTは 外部アプリケーションから送信されたファイルのすべてのハンドル情報を無視します。

また...この機能は、期待通りに設計された "S"アクション/コマンドでのみ動作します。ハンドルを使用してドラッグアンド ドロップすることは不可能です。これを行うにはAPIを使用する必要があり、ドラッグアンドドロッププロトコルは領域情報 を送信することもサポートしていません。転送されたファイルにハンドルが必要な場合は、 "S"を使用する必要がありま す。

**Spot Multiple Files In-line** (*Nuendo/Cubase, Pro Tools and REAPER*) チェックがオンの時、複数ファイルを一列にタイムラインに並べてスポットします。

#### 重要 Pro Tools Mac Users:

"Spot to Track" は全画面表示時に使用できません。Appleがブロックメッセージを発生させBaseheadに許可しないためです。

#### Active Project (Nuendo/Cubase, Pro Tools and REAPER)

DAWプロジェクトをアクティブにします。'Auto-Switching Paths' や 'Follow Session Folder' で利用されます。 (*Note: Baseheadが全面の時、Pro Tools と REAPER は7秒後に交代してしまいます*)

**DnD Application switching** (macOS Only)



ドラッグアンドドロップ操作後、ターゲットアプリケーションのポップアップボックスにまだ入っていない場合でも全面に移動したいターゲットアプリケーションを選択します。右側の\*(X)\*をクリックして小さなボタンをクリックして、この選択を解除します。

(Note: ターゲットアプリケーションが既に選択されている場合は無効です)

—-その他オプション—-	
Misc Max. Records Returned	20000 -
Font Segoe UI	12 pt
Drive Re-Mapping ✓ AutoComplete Thesaurus Auto Toggle M/S Decod ✓ Auto Kill OnScreen Ke	er eyboard

#### Max Records Returned

Resultリストを高速化するために返されるレコード数を制限できます。

NOTE:数値が小さいほどBaseHeadの方が速く結果を返します。一時的で特別な状況以外では、all に設定しないで ください

**Font** おそらく説明不要でしょう。。。。笑

## Auto Toggle M/S Decoder

チェックがオンの時、M/Sデコード再生を有効にします。

#### Auto Kill OnScreen Keyboard (PC Only)

チェックがオンの時、オンスクリーンキーボードを終了したときに警告ポップアップが表示されません。

#### **Disable Split Playback**

when ON Detection of Split Files (.L .R .C.. OR \_1 \_2 \_3...) with Grouped Playback is Disabled The waveform will no longer turn orange with split files grouped.

---上級者向け----

#### **Drive Re-Mapping** (Ultra and Standard)

チェックがオンの時、フォルダが新しい場所に移動したり、通常のネットワークパスにないファイルの場合、PCデータベー スとMacデータベースの間のパスを補うことができます。左側ボックスに変更するソースパスと、右側ボックスに変更する ソースパスを追加します。

ex. パスを D:\OldDrive\SFX\Metal Impacts\ から E:\NewDrive\SFX\Metal Impacts/ に変更する場合、まずRe-Nameパネルを開き、左側に D:\OldDrive\ と入力、右側に E:\NewDrive\ と入力します。

$\mathbf{}$	Drive Re-Mapping	
$\mathbf{\nabla}$	🗹 Enable (	
D\:Old Drive\SFX\	E\:New Drive\SFX\	
	→	
	→	
	→	
	→	
	6	
Find	applies to [folder] field Replace	
	→	
	Commit	
	<del>(</del> )	
	Hard Drive ID Re-Mapping	
	Apply	

#### **Find/Replace**

この中間セクションでは、現在開いているデータベースの\* [folder] または [path] \*を物理的に変更することができます。 一番上のセクションの変更をテストして、値が正しいことを確認します。テスト後、変更を永久にしたい場合は、値をコピ 一してこの中央のセクションに貼り付け、「Commit」を押します。

#### Hard Drive ID Re-Mapping (PC Only)

ドライブがシステム上存在しなくなりハードディスクドライブIDが孤立し、ドライブ全体を別のドライブにマップしたい場合に使用します。

孤立したドライブは左のコンボボックスに表示され、右のボックスに新しいドライブ文字にマップすることができます。設定の後「適用」を押してください。

#### どうやってスキャンされたMacドライブをPCのドライブレターとしてリマップするのか?

MacとPCのローカルドライブパスは非常に異なります。1つは、プラグインされた場所とスラッシュが反対である場所に よって、常に変化するドライブレターがあります(PC)。インポート時に[フォルダ](PC)と[パス](Mac)の両方を作成しま すが、ここでは推測しかできません。BHにドライブの再マッピングを介してもう一方のパスがまだ何かであることを伝える 必要があります

だからあなたがPC上で **G**: としてプルアップするマック上のドライブをスキャンしたら...まず、詳細パネルで探しているパ スを確認します。

\**\localhost\FlashDrive\SFX**\のようになります。だから、これを **G**: パスに再マッピングするには、左のボックスにput \* \\ localhost \ FlashDrive \ SFX \ \*を置き、一致する右ボックスに \*G:\SFX\\*を入れてください。

NOTE:いつも!非常に最初からパスを交換してください!再マッピングは途中で入れ替えられません。

FYI....PCがメインであればHardDrive IDに切り替えるほうが良いかもしれません

### **Auto-Complete** (Non-Lite versions)

チェックがオンの時、検索ボックスに前回検索で使用した文字が表示されます。入力補完候補から除外も可能です。

Sel	Auto-Complete Settings Select words to remove permanently from Auto-Complet				
	•	search list			
	police				
	5029				
	dog bark				
	dog				
	car				
	hifi				
	air release				
	Steam puff				
	heli hover				
	bomber				
	single prop				
	siren by				
re	Close				

#### Thesaurus(百科事典) (Ultra Only)

チェックがオンの時、内部的な百科事典を元に、エディット可能な文字列を表示します。

Description	car impact	T 🦳 basehead
Thesaurus Enabled	(car  auto  sedan  coupe) (crash  smash  collide  impact  collision)	version 5.x Ultra
Category 👻	Project Name	▽

この機能は検索ボックス横の T アイコンからオンオフできます。内部的な百科事典は編集可能です。このチェックボック ス横のオプションページから編集できます。

$The saurus \ Override/Settings$ To disable a group of words from the Internal Thesaurus, uncheck the box next to it.							
-	Root	syn1	syn2	syn3	syn4	syn5 syn6 syn7 syn8	•
✓	explo	boom	blast	xplo	bang		
✓	heavy	hard					l II
V	whoosh	woosh	swish	swoosh	whsh	swipe	
✓	fast	quick	zip	whiz			
✓	movement	mvt	mvmt				
✓	car	auto	sedan	coupe			
✓	boom	sub	subsonic				
✓	thump	whomp	whoomph				
✓	window	windsh	glass	windscreen			
✓	break	shatter	crack	fracture	split	snap	
✓	soft	light	gentle				
✓	little	tiny	small	sml			
Inte	ernal User		•			search list	🗆 Disable

## Metadata Chunks Panel (F3) (Ultra Only)

どのメタデータをインポートするかコントロールが可能です。精通していない場合、通常使うことはありません。

---オーディオオプション----

BaseHead, LLC



### Audio Device Selectiont

Baseheadeから出力するサウンドデバイスを設定します。

\_WindowsカードではWASAPIをサポートしています。一般的なサウンドカードは動くはずです。\_

#### **Channel Offset**

Baseheadの再生にラグがある場合、チャンネルオフセットを設定しスピーカー出力することができます。

#### Playback Quality

0-3を設定できます。ベストパフォーマンスは0です。

経由でBaseheadの出力をレコーディングする場合、数値を変えてみるのも良いかと思われます。

#### Channel Order

出力チャンネルの設定をFilm, SMPTE、DTSから選びます。

Film	L C R Ls Rs LFE
SMPTE	L R C LFE Ls Rs
DTS	L R Ls Rs C LFE

#### **Release driver**

バックグラウンド時にドライバを開放します。

#### Exclusive Mode (PC)

チェックがオンの時、オーディオハードウェアを排他的に利用します。

#### Latency Slider

クリックやポップノイズが発生する場合、値を上げてみてください。

\*

• (PC/Mac)

ReWireを使う事で、DAWに直接的に最大6チャンネルの音声出力が可能となります。メインページの上部にある ReWireアイコンから設定します。もし64bit DAWを使用の場合、Basehead 64bitを使用してください。



こちらの動画で ReWire 機能を解説しています。



(version 4.x video)

他のお勧めする方法として、VB-Audio があります。VoiceMeeter



少し古いのが残念ですが。。。。<u>VoiceMeeter</u>

MAC USERS! ReWireの代替案として Source Nexus



http://source-elements.com/source-nexus/

TAAX, VST and AU としてすべてのBaseheadバージョンで動作します。最大8チャンネルまでDAWに出力できます。 ReWireよりも安定性柔軟性が高いと思います。

It will stream 8 channels of audio to you DAW and a lot more solid and modern and more flexible then ReWire.

NOTE: もしPC版がリリースされたらBaseheadはReWireに代わって検討するかもしれません





#### **Enable Server Databases**

🖌 Enabl	e
IP Address	localhost
User	admin
Password	••••
	Connect

中央サーバーデータベースで複数ユーザーのアクセスを許可します。 こちら <u>BaseHead Server</u> から詳細を知ることができます。

<u>タグリスト/ブラウザページ >></u>

## タグリスト/ブラウザページ

―-タグリストページ―-

Taglist Actions		Description	Length	Channels
	lits and Stinger:	SMT- Damage Hits and Stinge	02:4	
Check All Uncheck All	is and Stingers	SMT- Damage Hits and Stinge	02:4	
	mnisphere 2 Wil	SMT- Wind Whoosh Omnisph	02:3	
Open in waveform Editor (w)	eve Front yard S	SMT Casa de Esteve Front yarc	02:3	
Open Containing Folder (O)	ish Gross Slime	SMT-Chicken Squish Gross Slir	02:1	
Spot Selected to Track in Target App (S)	se-Need For Sp	SMT - Engines Rise-Need For !	02:1	2
K-fer Selected to Pool/Bin in Target App (X)	y Falls Forest G	SMT-Chicken Body Falls Forest	02:0	2
Control of the Toront Array	ld Track Whoos	SMT-Alchemy Wild Track Who	01:5	2
Spot Checked to Track in Target App	rd Suburban Da	SMT Casa Backyard Suburban	01:5	2
(-fer Checked to Target App (Ctrl+X)	er web wax den	SMT- Twine Spider web wax d	01:4	2
	ash)4 Doppler N	SMT-Projectile #4 Doppler Mis	01:2	2
	ash)5 Doppler N	SMT-Projectile #5 Doppler Mis	01:2	2
	nches with breat	SMT-Chicken Punches with bre	01:2	2
C:\Users\carbo\Desktop\SMT\SMT-Crows at Ca	asa de Esteve_Pri	SMT-Crows at Casa de Esteve	01:1	2
C:\Users\carbo\Desktop\SMT\SMT-Chicken Bo	dy falls for Doxi	SMT Chicken Body Falls for Dc	01.0	
C.\Users\carbo\Desktop\SMT\SMT-Chicken bo		SMT-Chicken Body Fails for DC	01.0	
C. Users (carbo) Desktop (SMT) (SMT-Interia PS P	OOLSLEPS ROCK C	SIMT-INTENA ES FOOLSLEPS ROCK	01.0	

タグリストページは、主に複数のサウンドを同時にDAWやターゲットアプリケーションに転送する目的で使用されます。タ グリストにサウンドを追加する方法は、Resultsページやブラウスページでショートカット T を押すことだけです。タグリス トに追加されるとオレンジラベルで確認することができます。



Tagging Referenced (Ctrl+T) では、転送、新規波形作成のプロセスを経ずにタグリストに追加できます。

Pro-Tip: **CtrlまたはOption** を押しながら左下のDnDバーをつかむと、Resultページで選択されたファイルの代わりに\* Taglist \*のすべてのチェック項目がドラッグされます。

また、誤ってタグ付けされている可能性のあるアイテムを消去するには、このオレンジ色のラベルをクリックするだけで、す べてのタグリストのチェック済みアイテムがゼロになります

```
このページの残りの機能はかなり自明です。上部4つのメニューボタンには多くのおなじみのアクションがあります。
```

\_(NOTE: VSTプロセスやリサンプリングコンバートはタグリストでは無効です。2重にプロセスされることを防ぐためで す。

### **―**-ブラウザページ**―**-

Mounted Drives       Desktop     •	Recent Places			
C:\Users\carbo\Desktop\SMT\				Options 🔎
FX1 FX1 ID3 in wav Installer Jin Share3 LA1 LA2 License Apply License Request	Actions Add to Taglist (T) Open in Waveform Editor (W) Spot to Track (S) Open Containing Folder (O) Copy File to Transfer Path (C) X-fer to Pool/Bin in Target App (X)	ed -58:58 PM -38:07 PM -35:18 AM -35:18 AM -22:28 AM -35:36 AM -2:33:47 PM -2:33:47 PM	Length :00 :05 :19 :22 :09 :19 :07 :08 -01	Direc C:\U: Ignore Key Commands C:\U: Show All File Types C:\U: Auto-Store Last Drive Location C:\U: Include Subfolders C:\Users\can.wav C:\Users\can.wav C:\Users\can.wav C:\Users\can.wav
LicenseRequest manual ▷ Modules ▷ MP3s	Rename BWAV Description (R) Add Selected Files to Database Delete Files (Ctrl+Shift+DEL)	1:14:04 AM 33:54 AM 33:54 AM 35:41 AM 35:42 AM	:01 :00 :04 :03 :02	C.\Users\cai.wav C.\Users\cai.wav C.\Users\cai.wav C.\Users\cai.wav C.\Users\cai.wav C.\Users\cai.wav
New folder New folder (2) New Recorder Files PT Junk SMT Ss Steve_bass_mxf_pc test	Crazy leg emistres interview 6/29/2017 Crazy swish spin_Proc.wav 6/29/2017 Curtains Raise Hi-Tech Motc 6/29/2017 DEBS Crossbow, Arrow Shoc 6/29/2017 DEBS Jurassic Park Raptop V 6/29/2017 DEBS MAGICAL Diamond SI 8/18/2017 Design Flash Distorted scree 6/29/2017 Design Flash Distorted scree 6/29/2017	1:35:42 AM 1:35:42 AM 1:33:55 AM 1:35:50 AM 1:35:50 AM 4:41:29 PM 1:35:52 AM 1:35:52 AM 1:35:52 AM	:01 :03 :11 :03 :05 :13 :10 :10 :10	C:\Users\cai.wav C:\Users\cai.wav C:\Users\cai.wav C:\Users\cai.wav C:\Users\cai.wav C:\Users\cai.wav C:\Users\cai.wav C:\Users\cai.wav C:\Users\cai.wav
	Results Taglist Options Browser Or	line		

Resultページと同様に Browser Page でも同じ機能が利用できます。右クリックからどのようなオプションが選択でき るか確認してみてください。任意のディレクトリ、ドライブ、ボリュームにジャンプすることができます。緑アイコンによって Recent Placesに保存すると、好みのフォルダに素早くアクセスできます。以下のオプション以外は共通です。

#### —Browser Options—

3つのオプションがあります。

#### Ignore Key Commands

チェックがオンの時、キーコマンドを無視し、シングルキーでリスト上のファイルにジャンプします。

#### Show All File Types

チェックがオンの時、オーディオ以外のファイルも表示します。

#### Auto-Store Last Drive Location

チェックがオンの時、最後に選んだロケーションがRecent Placesリストに保存されます。

#### Include Subfolders

チェックがオンの時、サブフォルダも表示しますが、トレードオフとして検索スピードが少し遅くなってしまいます。

#### リネームパネル >>

## リネームパネル

#### 

リネームパネル上部のすべてのオプションは、転送パスにファイルがコピーされた際の命名規則を設定します。ネーミン グオプションはファイルがコピーされ新しく作られた場合のみ適用されます。

(NOTE: Resultページからドラッグアンドドロップの場合、ファイルは常に参照されるため、ネーミングオプションは適用 外になります。)

ー番上部のコンボボックスで [filename] か [description] もしくは両方を設定できます。以下オプションでさらに詳細 を設定します。

Target		
Base	Description+Filename	•
Pre	MTL	✔ Enable
Post		
Replace	CRSH	
With	Crash	
Remove	Decap & Recap	<b>~</b>
	Remove Spaces	
Max. Fil	ename Length 180	-

#### Strip Illegal Characters (Mac Only)

PCにとって不要な文字をファイル名から取り除きます。....;-)

#### **Pre/Post Naming**

追加でdescriptionを転送ファイルに追加します。たとえばすべての鉄の音の場合、すべてのサウンドの最初もしくは最後に「MTL」を追加して、後でDAWまたは転送フォルダで認識させることができます。

#### Replace/With

指定の文字を置換します。\_(大文字小文字も認識します)\_

## Remove

不要なスペース、重複、特定の文字を取り除くことができます。

## Max. Filename Length

ファイル名の最大尺を設定します。

#### ---OFFLINE RENAMING---

リネームパネル下部セクションは、あるフィールドから別のフィールドに値をコピーしたり、選択したレコードの値を変更したりするために使用されます。

上記のTarget Namingセクションのようにファイルをコピーするときには適用されませんが、これらの3つのボタンの1つ がクリックされたときにのみ適用されます。

Offline		
	description 👻	
	Rename	
Сору	artist 🔹	
	Сору	
Functions	Replace Description w/ Fil	
	Apply	

これらのオプションが「名前を変更する」「コピー」または「適用」ボタンの上にマウスを置くだけでどのようなことをするのかを知るには最良の方法です。

また、下のfunctionドロップダウンボックスには、選択したレコードに適用されるいくつかの共通プリセット関数があります。やってみよう!

Offline Renamingについては下記動画を参照ください。



(version 4.x video)

<u>プロセスパネル >></u>

# プロセスパネル



(Ultra and Standard Only) "Details"と "Rename"パネルの横にある "Process"タブをクリックすると、プロセスパネルの上部にVSTプラグインを追加することができます。12スロットのラグインチェーンは、完全に保存、呼び出しが可能です。



NOTE: **64 bit VST2** plugins がversion 5.x. でサポートしています。(**VST3** も近日予定) \_もしPC版で32bit VST pluginsが必要な場合は j<mark>Bridge</mark>、Mac版の場合は <u>32 Lives</u> をお試しください。

## pluginsをスキャンする:

1. Baseheadを開き、Process Panel から青いフックアイコンをクリックします。



VST Scanning windowが開きます。



2. 次に 'Scan' をクリックしてプラグインスキャン終了を待ちます。

追加VSTパスが無い場合、スキャンが開始されるとデフォルトパスが追加されます。VSTのスキャンは心の中を歩くようなものなので、何度かスキャンを試みてください8)完了するとプラグインがVSTラックに表示され、使用することができます。

NOTE: もしハードクラッシュすることがあれば、Baseheadを再起動し怪しいパスをブラックリスト行きにしてください

#### 手動でプラグインをブラックリスト

幾つか古いプラグインでiLokのものがうまく動作しないことがあるようです。例えばSlate Digital Plugins や GRM Tools version 3 は問題ないですが、GRM version 2 や古いSoundToys Plugsは動作しないようです。私たちは継続して調べていますが、ブラックリスト機能により、スキャン対象から除外することで問題を回避できます。



幾つかDAW専用のプラグインは警告を発しますが、同様にブラックリストに追加することで対応します。 NOTE: 再度全体のスキャンを行うときは、ブラックリストの初期化が必要です

ープリセットー



他と同様、新規プリセットは緑アイコンから作成、削除はオレンジアイコンから行います。以下ロケーションにプリセットが 保存されます。

PC

C:\Users\\Documents\BaseHead 5.x\Presets\VST

#### Mac

/Users/osx/Library/Application Support/BaseHead/Presets

#### VST tails

空間系エフェクトを使用した場合に余韻用の空白を追加します。\_(AIFファイルは動作しません)\_

動画を用意していますのでどうぞ8)



---PITCHFX AXIS\*--- (Ultra) Process Panel 下部の pitchFX Axis で自由にコントロールができます。

stretch		
	Reverse	
	●	₿-
direction	<b></b>	

標準的なX/Y軸コントロールで違うピッチモードを選べます (pitchFX and stretch).コントロール内の緑ボールをつかんで色々動かしてください 8) そしてDAWでレコーディングしてみましょう\_(Version 5.1 からアウトプットをレコーディ

## ングできます)\_

#### Reverse File (Ctrl+R) 'Reverse' ボタンから一時的にファイルを反転させることができます。



#### VST FAQ:

#### 何故Soundtoysプラグインが私のBaseHead Macで現れないのか?

内部的なブラックリストを設けています。これらプラグインはクラッシュを引き起こします。これらの開発会社にはすでにコ ンタクトを取り、解決を図っていますが根本的に、BaseheadはDAWではないため助けを求めても難しい状況です。その 為除外しています。

#### Marker Panel >>

## Marker Panel

	Description -			T					Ø - 5	x
	Filename			<b>1</b>						
	Catagony		✓ (ii) Eolder – ×	~						
2	category		Co roider							
	category Engineering Engineering Engineering Engineering Engineering Engineering Engineering	description METAL WOOD HOISTING M METAL PLASTIC COMPLEX N METAL PLASTIC COMPLEX N METAL COMPLEX MECHANI METAL COMPLEX MECHANI METAL PLASTIC WINDING N METAL PLASTIC WINDING N METAL PLASTIC COMPLEX N	ECHANISM LARGE Chain m <b>MECHANISM MEDIUM Mult</b> AECHANISM MEDIUM Slidir <b>SM MEDIUM Moving rhyth</b> SM MEDIUM Squeaking mo AECHANISM MEDIUM Shuti AECHANISM MEDIUM Scere <b>MECHANISM MEDIUM Scere</b>	filename ovement w. MEDS Large Treadw iple snappi MEDS Large Treadw org and lock MEDS Medium Bef mically with MEDS Medium Chu bing impact MEDS Medium Chu ng impact MEDS Medium Clo ral dicking MEDS Medium Clo	vheel Crane Long.wav wheel Crane Short.wav ind Bars Long.wav ind Bars Short.wav mky Metal Mayhem Long.w nky Metal Mayhem Short.w ckwork Long.wav ckwork Short.wav	length         type           :45         WA           :23         WA           :29         WA           :14         WA           :35         WA           :33         WA           :34         WA	Type Na 1si 1si 2n • Re • Lo	ime t Take t Take End d Take In d Take Out gion op	Position         Durati           00:00:214            00:02:231            00:03:962            00:00:5556            00:08:520         00:02:1           00:12:580         00:01:4	ion 540 880
	Engineering Engineering Engineering Engineering Engineering Engineering Engineering Engineering Engineering Engineering Engineering Engineering	METAL PLASTIC COMPLEX N METAL LOCKING MECHANIS METAL CRANK MECHANISM METAL CRANK MECHANISM METAL CRANK MECHANISM METAL COMPLEX MECHANI METAL COMPLEX MECHANI METAL LOCKING MECHANIS METAL LOCKING MECHANIS METAL WOOD COMPLEX M METAL PLASTIC COMPLEX N METAL PLASTIC COMPLEX N	AECHANISM MEDIUM Shor SM MEDIUM Several openin SM MEDIUM Winding and c I MEDIUM Shortly squeakin I MEDIUM Shortly squeakin I MEDIUM Shortly squeakin SM MEDIUM Ravy, low im SM MEDIUM Sliding, ticking SM MEDIUM Slide with imp ECHANISM MEDIUM Openi ECHANISM MEDIUM Slow MECHANISM MEDIUM Fight AECHANISM MEDIUM Slow	t slide follo. MEDS Medium Cra ig mechani MEDS Medium Cra ranking lea MEDS Medium Des g, then slid MEDS Medium Des squeaks ani MEDS Medium Ges pact with s MEDS Medium Ind and cranki MEDS Medium Ind act followe MEDS Medium Loc ng sequeni MEDS Medium Loc atching, th MEDS Medium Sec invovement MEDS Medium Sec movement MEDS Medium Sec movement MEDS Medium Sec movement MEDS Medium Sec	nkminer Long.wav nkminer Short.wav adlock Long.wav adlock Short.wav ar Shifter Long.wav ar Shifter Short.wav ustrial Tamper Long.wav ustrial Tamper Short.wav k And Load Long.wav k And Load Short.wav ret Door Short.wav ret Door Short.wav id Gears Long.wav	:38         WA           :10         WA           :30         WA           :10         WA           :16         WA           :10         WA           :10         WA           :10         WA           :10         WA           :10         WA           :33         WA           :34         WA           :38         WA	M Re La Sy	arker egion pop mc Point Write	🗙 Clear A	
	Engineering Engineering		SM MEDIUM Multiple latch SM MEDIUM Soveral deen Results Taglist Options	Ing and sn: MEDS Medium Sol annaning MEDS Madium Stre Browser Online	Id Gears Short.wav		Details Renam	ne Process	Markers	•
	1 st Take	1st Take End	2nd Take Ini	2nd Take of	Dut Region					

The Marker Panel allows editing and creation of four types of Markers. (Ultra, Standard)

## So what are these markers good for?

For Music Editors this will be handy to mark when a songs tempo changes or mood changes.

or maybe a Sound Designer that wants to mark their favorite whoosh out of 10 to identify it fast next time you play this audio file.

Marker	
Region	
🕕 Loop	
Sync Point	
Write Clear	
Auto-Write	

- CUE Marker (Orange)
- Region Maker (Purple)
- Loop Region (Blue)
- Sync Point (Yellow)

The top three are stored/recalled from the CUE chunk within the files metadata. This chunk is often used by programs such as **Wavelab** and **SoundForge** 

Markers can be created by clicking the above marker types or by using keyboard shortcuts below

#### CUE MARKER (Orange)

Cue markers (or generic markers) are a single marker designed to mark a position or to add a quick comment to a file.

To add a single CUE Marker at the playhead position press **M**. This can be done while playback occurs and inserts markers "on-the-fly" while reviewing.

You can also manually set the playhead at the desired position without triggering playback by holding **CTRL** while clicking the playhead.

To quickly insert a marker at a specific position hold **CTRL + SHIFT + Click** where you want to place a marker.

#### **REGION MARKER (Purple)**

Region Markers are designed to mark a selection of a waveform for playback with a start and end position. This is designed to play a single time and for the purpose of highlighting a section in a larger file. To create a Region Marker, hold SHIFT and click-drag to select a portion of the waveform to create a yellow range and press **M**. This will create a Region Marker since a range was selected at the time. If you have set the waveform option to "disable waveform zoom" you do not need to hold Shift to select a range.

#### LOOP MARKER (Blue)

Loop markers are designed to set a loopable region within a sound file. Many DAWs will support the use of loop regions for sustained playback.

This sets a start and end marker for a selected range and will loop playback when triggered within basehead.

To create a Loop marker, hold SHIFT and click-drag to select a portion of the waveform to create a yellow range and press. Press **CTRL + M** to insert a loop marker at the selected range.

#### SYNC POINT (Yellow)

Sync Point markers are the only marker type that is not written to the CUE chunk but instead is written to the iXML data in the files metadata as "AudioSyncPoint".

This marker type is designed to set a synchronisation point when spotting files to a track and was initially used by Cubase/Nuendo but is now also supported by other applications such as Pro Tools and (soon) Reaper. These points will transfer to these DAW's via DnD or "S".

To insert a Sync Point, hold ALT (pc) / COMMAND (mac) + Click in the waveform



All markers once set can be dragged to new locations or deleted by hovering the mouse over them and an orange "X" will appear to allow you to remove them if you click it.



You can also delete them in the Marker Panel also using the \*DEL" key. Double clicking the name in this panel also will allow you to rename them.

Starting in version 5.2 we now write markers to newly created files with full sample rate and file ratio compensation now.

	Sync	. Point	J
	Write	Cle	ear
	Auto-\	Vrite	
Details	Rename	Process	Markers

## IMPORTANT: Marker Write

Some markers like the *Sync Point* write immediately into the file and same with the Purple Region when set from the Waveform using the "M" key

BUT all other markers are written based on the "Auto Write" marker option:

## Auto Write Enabled

Will auto write markers to the file as changes happen. This will ensure all changes are saved as they occur but

there is no undo feature and this can cause some slowdown in editing markers as each change is saved on the fly.

#### Auto Write Disabled

Changes to markers on-screen are only visual and are not saved to the file until you press the *Write* button. This allows improved marker editing in a file and will save you from accidentally changing markers but you must

remember to click the Write button or your changes will not be saved.

You can click the *Clear* button to clear all markers from the file, auto-write setting applies to this operation too.

#### **Marker Panel Overview**

Demonstrates the use of markers and regions and how to manage these and write to the files.



FAQ:

#### What about old aXML regions I created with "M" before or Injector created?

These will be converted replaced with the new style if you edit the markers in the file in anyway to the new format.

#### I seem to have an old aXML region playing, but I do see it

Some older rogue markers might be in the file. Press "Ctrl+M" to wipe it out.

#### How do I disable showing these markers if I need to?

the Waveform Settings panel has a new option named "Disable Markers" which will hide markers in the waveform but still display a list of these for reference.

# クイックアクセスパネル(QAP)

### クイックアクセスパネル (F2) (Ultra)

QAPは画面左下の拡張ボタンからアクセスできます。



#### QAPは色々機能があります。

- 個々のチャンネルのソロ/ミュート。これらのチャンネルは聞いた通りに転送可能です。
- 1~8のボタンを押して個々のチャンネルを抽出する。(キーボード使用可能)
- 紫色の "M"ボタンでモノラルにサミングが可能。
- ステレオまたはモノラルボタンへのダウンミックスもあります。
- •「可能な場合は参照ファイル」、「ハンドル付きスポット」、「複数のファイルをインラインでスポット」など、複数回の アクセスを高速に切り替えることができるいくつかのオプションも含まれています。

もし機能拡張のアイデアがあればご提案ください。

#### —Individual Channel Extraction— (Ultra)

#### M 1 2 3 4 5 6 7 8

マルチチャネルファイルから単一のチャネルを抽出することができます。これは、ステレオサウンドを必要とせず、モノラルトラックにドロップする場合に便利です。DnDバーの近くの波形の左上に紫色の抽出ボタンが表示されるのをクリックすることで実行されます。また、キーボードで抽出したいチャンネルの番号を押して抽出することもできます。1-8 (QWERTYより上)(4)を押すと、現在のオーディオファイルに存在するチャンネル4が抽出されます。

#### -Sum to Mono-

紫の1-8の抽出ボタンの隣に\* 'M' ボタンが表示されます。これを押すと、一時ファイル内のすべてのチャンネルがモノラ

ルに合算されます。WFはチャンネルが抽出または合計されたことを示す黄色に変わり、一時ファイルが作成されます。この一時ファイルは、他のファイルと同様に扱うことができますし、BaseheadからDAWにドラッグすることもできます。 \*ESC を押すと元のファイルに戻ります。 NOTE: 非破壊編集なのでオリジナルファイルはそのままです

こちらのビデオをご覧ください。



(version 4.x video)

<u>Cloud Online/HTTP再生 >></u>

## **Cloud Online/HTTP**再生

## CLOUDとHTTP再生

Version 5.x から新たにHTTPもしくはリモートロケーションでの再生が可能となります。主に2つの機能です。

---CLOUDPACKS--- (Ultra & Standard AND requires an active Support Plan)



ボタンクリックでSFXパッケージをデータベースに追加することが可能です。

新しい Online Page からPro Sound Effects, BOOM Library, SoundMorphといったライブラリが入手できます。

<b>CloudPacks</b> SFX that play from the Cloud! Press 'Add' to place in the PeekTree	N	<i>Pro Sound Effects</i> PSE Micro Sampler Pack Price: Free	Add
		SoundMorph Sampler of Free Sounds Price: Free	Add
	<b>-8</b> F	Soundrangers More Free Sampler Sounds Price: Free	Add
Vser Steve	8	BOOM Library Sampler of Free Sounds Price: Free	Add
Login	AQUARAN SPUMPS	Aquarian Sounds Children/Classroom Walla, Clapping & Cheering Price: Free	Add
	G	AntiSample One Shots and Glitch Sounds Price: Free	Add
	*	<i>UberDuo</i> The Kitchen Sink CloudPack Price: Free	Add
	THE SOUND CATCHER	The Sound Catcher Collection from The Ultimate Pack Price: Free	Add

新しい機能を予定していますが、現状 CloudPacks が便利な機能です。 Version 5.x からSFX会社との協力により無 料サウンドを完全ストリームで入手できます。

## AddボタンをクリックするとPeekTreeに CloudPack が表示されます。'Import'と同じようにコントロールが可能です。

Description		
Description		
Category -	▼ G	Folder
Groups 🕈	💿 🖡 🔶 category	filename
Imports	JU521	JU52 Take Off MS.wav
<ul> <li>CloudPacks</li> </ul>	JU521	JU52 Take Off XY.wav
🚵 Aquarian Sounds	😑 ປັ 🛛 JU521	JU52 Fly By Overhead From
🚵 BOOM Library	😑 😈 🔢 JU521	JU52 Pass By Overhead To T
🚵 PSE Micro	😑 😈 🔤 JU521	JU52 Pass By Overhead XY.v
🚵 SoundMorph	😑 😈 🔤 JU521	JU52 Fly By Overhead Long
🚵 The Recordist	😑 😈 🛛 JU521	JU52 Maneuver Close MS.w
<ul> <li>Favorite Searches</li> </ul>	JU521	JU52 Maneuver Long MS.wa
Metal - Hits		IU52 Maneuver Short MS w

クラウド上のファイルを再生すると波形が青く表示されます。バッファリングが100%になると一時フォルダに保存されます。その為同じ波形を再生するとローカルにあるように再生が可能です。

Chairs - Wood	Chair Push Back 02	CloudPack-PSE Micro	Originator Ref	b4abdf73c9e54ba185e0af9505f20
Voices - Children	Children Schoolyard NYC	CloudPack-PSE Micro	Publisher	Pro Sound Effects
Whooshes - Impact	Cinematic, Hit, Impact, Trailer, Epic, Horror, Heavy, S	S CloudPack-PSE Micro	Rating	
Whooshes - Misc	Cinematic, Transition, Soft, Deep, Horror, Trailer, Mo	CloudPack-PSE Micro	Sample Rate	
Chairs - Misc	Computer Chair Roll, Pull Out From Desk	CloudPack-PSE Micro	Start	
Computers	Computer, Keyboard, Typing, Sequence, Med 2	CloudPack-PSE Micro	Subcategory	P Cloud Pack
Crashes - Glass	Crash, Glass Smash	CloudPack-PSE Micro	Svnc Point	
Crashes - Rocks	Crash, Rock, Break, Heavy	CloudPack-PSE Micro		
Crashes - Misc	Crash, Wall Smash, Glass	CloudPack-PSE Micro		
Creaks	Creaks Various	CloudPack-PSE Micro		
Crowds - Applause	Crowd Applause	CloudPack-PSE Micro		
Ceauda Malla		ClaudDade DCE Minen		
			_	
Results Taglist Options Brow	iser Online 💿 🗘 🕨	🕪 🛸 端 00:13.08	M/S Det	ails Rename Process
				¢
00:10			00:30	
	Contraction of a second s			
				▶ +    <b>�</b> - ┣+ - +
				Buttering 4004
	anishi bitan na Araba ing Para ang Para ang Para			Builering 49%
eve\Documen\SFX Default.db 🛛 💼	C:\Users\Steve\Documents\Bas\Transfer			

CloudPacksは'Imports'と似ており、検索対象に含む、除外する、集中するといった機能が利用できます。緑の再スキャンボタンはオンライン上のデータに更新があるかどうかチェックします。

近い将来、多くの人はローカルディスクではなく全てクラウドで処理されるでしょう。Baseheadはすでに準備ができてい

#### ます!

<u>こちらのページ</u>でより多くのコレクションに関する情報が得られます。Retailパックはversion 5.1対応予定。

少し古いですがこの機能に関する動画になります。



(updated video coming soon)

—-HTTP再生—-



近年ハリウッドなどの設備ではセキュリティの理由により、ローラルドライブのマウントができないスタジオが増加しています。HTTP再生はその為の機能です。リモートHTTP再生によりセキュリティを高め、だれがライブラリーをリッピングしているのか追跡することも可能です。笑)ハードドライブを持ち歩く必要もなくなるので、世界中飛び回る人たちにとっても便利な機能です(私のように!)

以下動画からどのようにセットアップするかご覧いただけます。



<u>インポート/イクスポートとバーンインパネル >></u>
# インポート/イクスポートとバーンインパネル

Baseheadはテキストファイルのインポート/イクスポートが多様なフォーマットで可能ですし、これら情報をファイルに焼き こむこともできます。

#### Import/Export Text File (F7) (Standard & Ultra)

	Import/Export Text File				
Import		(no file selected)			
	Separator	ТАВ 👻			
	Import Dest.	Merge and Update 🛛 🔻			
Try to relink by [filenames] only					
Export					
	Format	▼ TXT.			
	Separator	Comma 🔹			
	Records	Current Search Results 🔻			
	Fields	Results List Shown	Export		
Include Mandatory Fields					
Close					

- サポートするファイル形式をインポートしてエクスポートします。(.tsv、.csv、.txt)をタブ区切りまたはコンマ区切りで区切り、セミコロンで区切ります。
- ・ インポートは、「\*マージしてアップデートする」\*またはレコードを終了することで\*「新しいインポートを作成する」\*
- イクスポートには選択肢がたくさんあり、それは自明です。
- また、……これは、主要な2つの"ライバル"プログラムのテキストファイルをインポートするので、日付付きのクローズドフォーマットプログラムを削除してBaseHeadに移行して、幸せな幸せな自由な土地に戻ることはありません。
   )

BaseHeadにファイルを再リンクする必要があるのは、PCの\* [folder] と [filename] フィールドとmacOS\_の [path] \*フ ィールドですあなたがBOOMライブラリのような人からインターネットからテキストファイルを引っ張った場合にのみ、[フ ァイル名]へのリンクを試みるオプションがあります。このオプションは、"Merge and Update"オプションを選択した場合 に表示されますが、このオプションを使用しようとする前にファイルをデータベースにインポートするようにしてください。

#### Fields in the current 5.x Database format

\_IMPORTANT: they are case sensitive\* filename folder (PC Path w/o filename) path (Mac Path with filename) start length hide\_me bitdepth channels date\_added sample\_rate type cd\_title artist coding\_history description original\_date originator\_ref originator timecode subcategory category index comments frame\_rate library location project\_name tape scene take publisher track\_title composer designer genre episode rating sync\_point copyright recordist

keywords manufacturer microphone notes directory (auto-created)

So if you want to modify a **.csv**, **.tsv** or **.txt** file exported from a different program then change the header of the column to one of the above values to route them into BaseHead's database.

Keep in mind it's case sensitive and we never use capital letters in our text file headers. ;-)

#### — FAQ —

#### "S"で始まる特定の "ライバル"プログラムからデータベースをインポートする方法

まず、上記のプログラムに行き、"テキストファイルとして検索クエリをダンプする"機能を選択します。[FilePath] をダン プに必ず含めてください。このファイルには [RecID] も含める必要がありますが、これは理論はデフォルトで含まれるべ きです。BaseHeadでこのダンプファイルを選択し、現在のデータベース内のファイルとのリンクを試みるには、「新規イン ポートの作成」または「マージと更新」のいずれかを選択します。

#### NetMixからBaseHeadにデータベースをインポートする方法

[Path] および [FileID] を使用して、Netmixからダンプ内のテキストファイルを必ずエクスポートしてください次に、この テキストファイルをBaseHeadにインポートし、「新規インポートの作成」または「マージと更新」のいずれかを選択して、 現在のデータベース内のファイルとリンクします。

#### NetMix LiteデータベースをBaseHeadにインポートする方法:

Resultリストを右クリックして、[データベースのエクスポート]オプションを選択します。ライト版ではオプションがなく、必要なすべての列がエクスポートされます。FYIを検出するには、ファイルに [hash1] と [path] が必要です。次に、この新しく作成された.txtファイルをBaseHeadで選択し、"新規インポートの作成"または "マージと更新"のいずれかを選択して、現在のデータベース内のファイルにリンクします。

#### **External Editing:**

BaseHeadにインポートする前に、これらのライバルテキストファイルの1つを編集したい場合は、これを行う最善の方法 は何ですか?タブ区切りのデータをGoogle Docsスプレッドシートにコピー&ペーストし、.tsv ファイルをダウンロードし ます。これらのライバルのテキストファイルは、\*.txt\* または .tsv タブで区切られたファイルのみです。 NOTE:コンマで区切られた .csv は、ライバルファイルのインポートにはサポートされていません。

#### 大規模なデータベースにテキストファイルをインポートするのは非常に遅いです

データベースメニューで、"Rebuild Indexes" コマンドを実行してください。これにより大量のスピードアップが行われます8)

Burn In Metadata (F6) (Ultra)

BaseHead, LLC

<b>\$</b>	Burn In Metadata more info		
Select	<ul> <li>Shown Records</li> <li>Selected Records</li> <li>Entire Database</li> </ul>	<ul> <li>All of Chosen</li> <li>Changed Records Only</li> </ul>	
Chunks	√ iXML (required) bext LIST (not implemented) ID3	Burn	
	Close		

テキストファイルをインポートした後、このパネルを使用してすべての新しい値をファイルのメタデータに挿入できます。 この新しいアクションパネルは、通常、スプレッドシートエディタで編集されたテキストファイルをインポートするか、または 「ライバル」プログラムからのテキストファイルをインポートした後に使用されます。

このパネルは、新しくインポートされた値を物理的にファイルに書き込むのに役立ちます。また、ファイルに書き込まない ようにBHを設定すると、このパネルを使用してすべての変更を書き込むことができます。

このページのオプションは、ほとんどの場合、自明である必要があります。あなたが焼きたいレコードを選んで、それを選 択して世界をブレイズにしましょう!

### Instruction Video Coming Soon!

"The Roof....The Roof is On Fire!" name that tune! 8)

## 多くの動画はVERSION 4.Xで制作されました NEW 5.X VIDEOS COMING SOON!



**Getting Started** Here's the brand new Getting Started Video for version 4.x Ultra Watch this first one to get the basics and to get you up and running in no time.



## Another video showing using Pro Tools with BaseHead Mac by Jonah Guelzo Originally posted on ProToolsExpert.com

Jonah originally made this video himself for the love of his new discovery and posted at PTE. I asked nicely if I can put it up on my site also, so here it is...8)

It's a great video from a different perspective on how someone will use BaseHead with PT and might be easier to understand than my down and dirty videos for some people....hehe Thanks Jonah!



## **Using Nuendo or Cubase with BaseHead** *a must watch if you are using one of these Steinberg DAW's* This Video shows tips on:

• Auto-Switching Paths

- Follow Session Folder
- Tossing files to the POOL
- Spot to Track and Region Spotting
- Set permanent SyncPoints in BaseHead that transfer to Nuendo/Cubase



Using Pro Tools with BaseHead

a must watch if you are a Pro Tools user

Shows tips on:

- Quick Setup with Pro Tools
- Spot to Track
- Tossing Files to the Bin Only from the Taglist
- · Auto-Switching Paths/Follow Session Folder
- Source Nexus Integration



#### Using the PeekTree

shows how to use the power of this left side panel to the maximum!



Four of the hot new version 4.x Ultra features explained in this video

Individual Channel Extraction

- Batch Tagging
- Offline Renaming
- Adding Images/Album Art to your files



## **Playback Regions & Destructive Editing**



### **Building Waveform Caches**

(BaseHead PC) shows how to build waveforms for all files at once



### Using VST's and ReWirel



### Mystery: Where my files at?

*Explains when files are copied and sample rate converted and when they are NOT* This Video helps:

• People that can't understand why some files seem to go into different locations.

• People that never read their DAW manual....hahaha



**HTTP Playback** *Stream audio instead of playing it* This Video helps:

- · Facilities that don't allow mounting local volumes for security reasons
- · For users that want to put their personal SFX in the cloud



**Wwise Integration** *WAAPI connect Audiokinetic Wwise to BaseHead* This Video helps:

• Wwise users looking to speed up their workflow between these two monster programs



<u>Codemeter設定ビデオ >></u>

## Codemeter設定ビデオ



## **Codemeter Setup Videos**

#### ネットワーク環境でのCodemeter CmStick 設定

ドングル設定と取り扱い、サーバーアクセス、クライアントのライセンス方法についての解説。



ウェブ経由での CmStick Licensesアクセス方法 世界どこからでもアクセスする方法を解説します。 重要: This a continuation of the above video so please watch that one first! (Older WebAdmin screenshots)



以下リンクからもCodeMeter LAN and WAN accessのセットアップについて知ることができます。 <u>ARCHICAD-Server Setup Guide</u> <u>ARCHICAD-CodeMeter over the Internet</u>

<u>ショートカットキー (PC) >></u>

## ショートカットキー (PC)



**Space** – 再生停止

- **A**-波形を全表示 (完全ズームアウト)
- C-転送パスへファイルを複製
- D 最初の検索ボックスへフォーカス
- E PeekTreeの表示/非表示
- F-2番目の検索ボックスへフォーカス
- G-3番目検索ボックスへフォーカス
- H-4番目の検索ボックス (bottom/right) ヘフォーカス
- **L** ループ再生
- M プレイバック範囲マーカーの設定 (Ctrl+M)で削除
- 0-保存フォルダを開く
- Q-リバース再生
- R BWAV Descriptionのリネーム。
- S トラックにスポット
- T Tagリストに追加
- ₩ 波形編集ソフトで開く(Ctrl押しながらで2番目の波形編集ソフト)
- X-ターゲットアプリのPool/Binへファイルを転送(アプリ側が有効な場合)
- Z-ズーム一段階戻る
- **?** ランダム再生

` – プレイバックの再トリガー

**ESC** – プレイバックの再トリガー

BACKSPACE – 前回の検索結果を表示

**CTRL** + BACKSPACE – 次の剣客結果を表示

- ALT+A Open スクリーンについて、を表示
- ALT+B File Browserページを表示
- ALT+F 選択ファイルのフォルダを表示
- ALT+O Optionsページの表示
- ALT+R Resultsページの表示
- ALT+S セットアップWindowの表示
- ALT+T Tagリストページの表示
- ALT+V 右サイドバーの表示
- SHIFT+A 検索結果の表示

SHIFT+H – 非表示検索結果のみの表示 SHIFT+M – モノラルにマージ SHIFT+V – 表示可能検索を表示 SHIFT+S – シャッフルプレイバックのON/OFF SHIFT+T – 百科事典のON/OFF Shift+X – Tagリストで選択されたアイテムをPool/Binへ転送 (Nuendo/Cubase/Pro Tools) Arrow Left/Right – 1秒単位で波形をナビゲート Ctrl+Arrow Left/Right - 10秒単位で波形をナビゲート Ctrl+D – 最初の検索ボックスへフォーカス Ctrl+F - 2番目の検索ボックスへフォーカス Ctrl+G - 3番目の検索ボックスへフォーカス Ctrl+H - 4番目の検索ボックス (bottom/right) ヘフォーカス Ctrl+l – ファイルのインポート Ctrl+N – データベースの新規作成 Ctrl+O データベースを開く Ctrl+Q - BaseHeadの終了 Ctrl+S – ステレオファイルを分割 Ctrl+R – ファイルの反転 Ctrl+T – Tagへ参照 Ctrl+Shit+T - 選択範囲が有効な場合、破壊編集でファイルをトリミング Ctrl+Shift+T – 転送パスの選択 (若しくは .npr .cpr .ptf or .ptx ファイルをResultページへドラッグアンドドロップ) Ctrl+X – Wwiseへ転送 Ctrl+Shift+W - 波形編集ソフトの設定 DEL – 選択範囲を破壊編集で削除 Ctrl+DEL – 検索データベースから削除 Ctrl+Shift+DEL - 複数ファイルの削除 Ctrl+Shift+ALT+DEL - 警告画面表示なしで複数ファイルの削除 Ctrl+Shift+C – 検索ボックスの初期化 Ctrl+Shift+F – Force Show All Records F1 – Online User Manual F2 – クイックアクセスパネル F3 – メタデータビューパネル

- F4 チャンクパネル
- F5 波形ビューの再描画
- F6-メタデータパネルへ保存

マウスホイール (波形ビュー上) = 音量の増減 Shift+マウスホイール (波形ビュー上) = 拡大縮小 Ctrl+マウスホイール = ピッチアップ/ダウン

キーパッド 0-9 – 異なるピッチで再生(セミトーン) (±追加で増減)

### **1,2,3,4,5,6,7,8** (キーボード上の数字) – チャンネルの抽出 (Ultra only)

<u>ショートカットキー (Mac) >></u>

## ショートカットキー (Mac)



**Space** – 再生停止 A – 波形を全表示 (完全ズームアウト) C – 転送パスへファイルを複製

Command+D – 最初の検索ボックスへフォーカス

Command+F – 2番目の検索ボックスへフォーカス

- E PeekTreeの表示/非表示
- L ループ再生
- M-プレイバック範囲マーカーの設定 (Command+M)で削除
- O 保存フォルダを開く
- Q-リバース再生
- R BWAV Descriptionのリネーム。
- S トラックにスポット
- T Tagリストに追加
- ₩ 波形編集ソフトで開く(Ctrl押しながらで2番目の波形編集ソフト)
- X-ターゲットアプリのPool/Binへファイルを転送(アプリ側が有効な場合)
- Z-ズーム一段階戻る
- **?** ランダム再生

`-プレイバックの再トリガー

ESC - プレイバックの再トリガー

BACKSPACE/DELETE – 前回の検索結果を表示

Command+BACKSPACE/DELETE – 次の検索結果を表示

**Option+B** – File Browserページを表示

Option+V – 右サイドバーの表示

Option+T – Tagリストページの表示

**Option+O** – Optionsページの表示

Ctrl+F – 選択ファイルのフォルダを表示

Ctrl+X – Tagリストで選択されたアイテムをPool/Binへ転送 (Nuendo/Cubase/Pro Tools)

**Command+Shift+T** – 転送パスの選択 (若しくは .npr .cpr .ptf or .ptx ファイルをResultページへドラッグアンドド ロップ)\_

Command+Shift+W – 波形編集ソフトの設定

Command +I – ファイルのインポート

**Command+M** – プレイバック範囲の削除

Command+N – データベースの新規作成 Command+O – データベースを開く Command+R – ファイルの反転 Command+T – Tagへ参照 Command+T – 選択範囲が有効な場合、破壊編集でファイルをトリミング Command+Shift+C – 検索ボックスの初期化 Command+Shift+F – Force Show All Records

Shift+A – 検索結果の表示

- Shift+V 表示可能検索を表示
- Shift+H 非表示検索結果のみの表示
- Shift+M モノラルにマージ
- Shift+S シャッフルプレイバックのON/OFF
- Shift+T 百科事典のON/OFF
- Alt+Shift+H 非表示検索結果のみの表示

F2 – クイックアクセスパネル

- F3 メタデータビューパネル
- F4 チャンクパネル
- F5-波形ビューの再描画
- F6-メタデータパネルへ保存

DEL – 選択範囲を破壊編集で削除 Arrow Left/Right – 1秒単位で波形をナビゲート Cmd+Arrow Left/Right – 10秒単位で波形をナビゲート Cmd+DEL – 検索データベースから削除 Cmd+Shift+DEL – 複数ファイルの削除 Ctrl+Shift+Command+DEL – 警告画面表示なしで複数ファイルの削除 Cmd+Q – BaseHeadを終了 Cmd+X – Wwiseへ転送

マウスホイール (波形ビュー上) = 音量の増減 Shift+マウスホイール (波形ビュー上) = 拡大縮小 Ctrl+マウスホイール = ピッチアップ/ダウン

キーパッド 0-9 – 異なるピッチで再生(セミトーン) (±追加で増減) 1,2,3,4,5,6,7,8 (キーボード上の数字) – チャンネルの抽出 (Ultra only)

<u>ワークフローとコツ >></u>

## ワークフローとコツ

Baseheadは、まだ説明しきれていないショートカットやコツが沢山あります;-) (Note:PC準拠で説明しますのでCTRLの場面は、MacではCOMMANDに置き換えてください)

1. info stripに表示される転送パスやデータベースアイコンを、PCは Ctrl、Macは Command を押しながらクリックすると、Explorer/Finder で開くことができます。

2. 任意のフォルダを転送パスにドラッグアンドドロップすることで、転送パスとして設定することが可能です。

3. Resultsページに .npr .cpr .ptf. ptx といったプロジェクトファイルをドラッグアンドドロップすると、そのプロジェクト のオーディオファイルフォルダが転送パスに設定できます。

4. 任意のフォルダを Browser Page にドラッグアンドドロップすると、ブラウザにファイルが表示され素早くレビューする ことができます。

5. BWAV descriptionパネルを '**R**' を押して開き、インジェクトする時に **CTRL** もしくは **COMMAND** を押しながら **ENTER** を押します。いちいち 'Inject' ボタンをクリックする必要なく、同時に沢山のファイルをリネームする際に効率アップします。

6. Ctrl もしくは Command を押しながらクリックすると Pan や Volume のスライダー値を初期値に戻します。

7. Resultsページから **Ctrl** もしくは **Command** を押しながらドラッグアンドドロップすると、一時的に "Bring to Foreground" を無効にします。通常ターゲットアプリは全面に配置されますが、ほかの場所へ移動させたい場合に便利 です。

8. Tool Tips は便利です。項目上でマウスをホバーすると詳細な説明を受けることができたり、十分に書面化されてい ない機能のキーコマンドを知ることができます。

9. マウス操作無で異なる検索ボックスに移動したい場合、**Ctrl** もしくは **Command** を押しながら '**D**', '**F**', '**G**', '**H**'. で移動できます。

10. 複数ファイルをタグ付けした後、Ctrl もしくは OPTION をホールドしながら DnD Bar からドラッグアンドドロップ するとTaglistに戻ってマウスクリックする必要がありません。

11. 画像ファイルを詳細パネルの下部にドラッグすると、検索データを選択すると画像を表示させることができます。右ク リックから削除します。

12. Ctrl を押しながら Rename Tab や Process Tab をクリックすして有効無効を切り替えれます。

12. Taglist Tab と Results Tab の下にあるカラーナンバーラベルをクリックするとリセット可能です。

13. Shift押しながらマウスホイール操作で波形ビューの拡大縮小ができます。

14. 'Import' 'Group' もしくは 'CloudPack' を Ctrl 押しながらクリックすると、集中検索可能な黄色にハイライトします。

## サポート/FAQ



**ホームページから \*Support Tickets**, **FAQ**, **Codemeter Setup**, **Trouble Shooting** ヘアクセスし、バグや質問を お問い合わせください。

<u>今すぐサポートへ移動!!</u>