



# DV Toolkit 2™

Version 7.1



## Copyright

© 2006 Digidesign, a division of Avid Technology, Inc. All rights reserved. This guide may not be duplicated in whole or in part without the express written consent of Digidesign.

Avid, Digidesign, Digidesign Intelligent Noise Reduction, DigTranslator, DINR, DV Toolkit 2, Pro Tools, TL Space Native, and Trillium Lane Labs are either trademarks or registered trademarks of Avid Technology, Inc. in the US and other countries. All other trademarks contained herein are the property of their respective owners.

Product features, specifications, system requirements, and availability are subject to change without notice.

PN 9329-18922-01 REV A 03/06

## 著作権

すべての著作権は、アビッドテクノロジー株式会社デジデザイン事業部に帰属します。デジデザインの書面による許可なく、本書の一部または全部を複製することはできません。

上記の製品名は、アビッドテクノロジー株式会社の商標および登録商標です。その他の商標は、それぞれの所有者に帰属します。

製品の機能、仕様、システム要件は、予告なく変更することがあります。

# 目次


第 1 章 はじめに	1
システム必要条件	1
Pro Tools LE 用 DV Toolkit 2 の登録	2
DV Toolkit 2 の概要	2
凡例	3
www.digidesign.com について	3
第 2 章 インストール	5
DV Toolkit 2 をインストールする	5
TL Space Native をインストールする	6
DV Toolkit 2 をオーソライズする	6
期限切れの Toolkit やプラグインを削除する	8
第 3 章 セッションとトラックの機能	9
48 のモノまたはステレオ・トラックに対応	9
最大 24 トラックの QuickPunch に対応	10
セッションデータのインポート機能の強化	10
MP3 エクスポート・オプション	14
第 4 章 DigiBase Pro	17
DigiBase ブラウザでの検索に複数の条件を適用する	17
転送ファイルと見つからないファイル (セッションを開くとき)	18
DigiBase Pro のカタログ	19
カタログを作成する	20
カタログの変更、更新、再リンク	21
カタログを削除する	22
カタログ・アイテムをインポートする	22

第 5 章 編集機能 .....	25
ユニバース・ウィンドウ .....	25
再生中の連続スクロール .....	26
スクラブ・トリム・ツール .....	26
オーディオ・リージョンを置き換える .....	27
タイムラインの選択範囲を TCE 編集 .....	30
第 6 章 ミキシングとオートメーションの機能 .....	31
スナップショット・オートメーションを作成する .....	31
グライド・オートメーション .....	34
第 7 章 タイムコードと同期機能 .....	37
タイムベース・ルーラー .....	37
タイムコード・レートを選択する .....	38
フィートフ+フレーム・レートを選択する .....	38
タイムコード位置を再設定する .....	38
現在のフィート+フレーム位置を再設定する .....	39
[サブフレームを使用] オプション .....	39
プルアップとプルダウン .....	40
第 8 章 付属ソフトウェア .....	43
DINR LE .....	43
DigiTranslator .....	43
TL Space Native .....	43
Synchro Arts 社 VocAlign Project .....	43

## 第 1 章

# はじめに

DV Toolkit 2 は、Pro Tools LE システムにポスト・プロダクションのための機能を追加するソフトウェア・オプションです。

 Pro Tools LE の標準機能については、「Pro Tools リファレンス・ガイド」を参照してください。

### 内容

DV Toolkit 2 のパッケージには、以下のコンポーネントが入っています。

- Pro Tools LE ソフトウェア、DV Toolkit 2 ソフトウェア・コンポーネント、DigiRack RTAS (リアルタイム AudioSuite) プラグイン、AudioSuite プラグイン、PDF 版ガイドを含む Pro Tools LE インストーラ CD-ROM。
- TL Space インストーラ CD-ROM。
- iLok USB スマートキー (別売) を使って DV Toolkit 2 のソフトウェア・コンポーネントをオンライン化するために必要なアクティベーション・コードが記載されたアクティベーション・カード。
- Digidesign ユーザー登録カード

---

## システム必要条件

DV Toolkit 2 を使用するために必要なものは、以下のとおりです。

- Pro Tools LE システム。  
および
- iLok USB スマートキー

必要条件について詳しくは、Digidesign のウェブサイト ([www.digidesign.com](http://www.digidesign.com)) をご覧ください。

### 互換性

Digidesign は、Digidesign が動作確認を行なったハードウェアとソフトウェアに対してのみ互換性を保証し、サポートを行います。

Digidesign が動作を保証するコンピュータ、オペレーティング・システム、ハードディスク、他社の機器については、Digidesign のウェブサイト ([www.digidesign.com](http://www.digidesign.com)) に掲載されている最新の一覧表をご覧ください。

---

## Pro Tools LE 用 DV Toolkit 2 の登録

同封の登録カードをご覧ください、その説明に従ってオンラインで登録手続きを行なってください。製品をご登録いただきますと、無償のテクニカルサポートや今後のアップグレードを受けることができます。新規ユーザーとしての大切な手続きですので、今すぐご登録ください。

---

## DV Toolkit 2 の概要

### Pro Tools LE の機能

DV Toolkit 2 は、Pro Tools LE でオーディオ、フィルム、ビデオ、デジタル・ビデオを取り扱うため、以下の機能を提供します。

- ・ セッションとトラックの機能：
  - ・ モノまたはステレオの 48 オーディオ・トラックの同時再生 / 録音
  - ・ 最大 24 トラックの QuickPunch
  - ・ セッション・データのインポート・オプション（トラック名、タイムコード・マッピング、トラック照合、インポートするセッション・データ、トラック・プレイリスト）
  - ・ MP3 エクスポート・オプション（リージョンを MP3 ファイルとしてエクスポート）
  - ・ DigiBase Pro（カタログ・ブラウザ対応、DigiBase での複数のアイテムの検索機能）
- ・ 編集機能：
  - ・ ユニバース・ウィンドウ
  - ・ 連続スクロール
  - ・ スクラブ・トリム・ツール
  - ・ [リージョン置換] マンド
  - ・ [タイムラインの選択範囲を TCE 編集] コマンド

- ・ ミキシングとオートメーションの機能：
  - ・ オートメーション・データの書き込みやトリミングを行なうためのスナップショット・オートメーション
  - ・ グライド・オートメーション・コマンド
- ・ タイムコードと同期機能：
  - ・ タイムベース・ルーラー（タイムコードとフィート+フレーム）
  - ・ タイムコード・レート・セレクト
  - ・ フィート+フレーム・レート・セレクト
  - ・ [現在のタイムコード位置] コマンド
  - ・ [現在のフィート+フレーム位置] コマンド
  - ・ サブフレーム使用オプション
  - ・ オーディオ・レートのプルアップとプルダウン
  - ・ ビデオ・レートのプルアップとプルダウン

### 付属ソフトウェア

DV Toolkit 2 には、Pro Tools LE でオーディオ、フィルム、ビデオ、デジタル・ビデオを取り扱うためのソフトウェアが以下のとおり付属しています。

DINR™ (Digidesign Intelligent Noise Reduction) LE プラグイン：オーディオのノイズ削減用。

DigiTranslator™ ソフトウェア・オプション：

AAF や OMFI 対応アプリケーションとオーディオ・ファイル、ビデオ・ファイル、シーケンスを交換するためのソフトウェア。

TL Space Native™ プラグイン：オーディオに適用するコンボリネーション・リバーブ。

Synchro Arts Software の VocALign Project プラグイン：1 つのオーディオ信号のタイミングを別のオーディオ信号に自動的に一致させるソフトウェア。

## 凡例

Digidesign のガイドでは、メニューの選択やキー・コマンドを以下のとおり表記しています。

表記	操作方法
[ファイル]>[セッションを保存]	[ファイル]メニューから [セッションを保存] を選択します。
Control+N	Control キーを押したまま、N キーを押します。
Control- クリック	Control キーを押したまま、マウスをクリックします。
右クリック (Windows)	マウスの右ボタンを押します。

文中のマークは、以下の内容を表しています。



*Pro Tools* システムを活用するためのヒント。



*Pro Tools* セッションのデータや *Pro Tools* システムの性能に影響がある重要な注意。



キーボードやマウスを使ったショートカット。



このガイドの別のセクションまたは別の *Pro Tools* ガイドへの関連。

## www.digidesign.com について

Pro Tools システムを最大限に活用するため、Digidesign のウェブサイト ( www.digidesign.com ) をご利用ください。ウェブサイトでは、以下のようサービスを提供しています。

サポート「テクニカルサポート」と「カスタマーサービス」では、ソフトウェアのアップデートやオンライン・マニュアルをダウンロードできます。「互換情報」では、システム対応状況などを確認できます。「アンサーベース」では、よくある質問を検索することができます。「ユーザーカンファレンス」では、Pro Tools のユーザー同士の情報交換ができます。

トレーニング (英語のみ) Pro Tools の認定オペレータやエキスパートになりましょう。オンライン・コースで自習したり、Pro Tools の認定トレーニング・センターで実施している授業を調べてみましょう。

製品とディベロッパー「製品」では、Digidesign 製品のデモ版をダウンロードできます。「ディベロッパー」には、プラグイン、アプリケーション、ハードウェアなど開発パートナーの製品情報を掲載しています。

ニュースとイベント「ニュース」には、Digidesign からの最新のお知らせを掲載しています。「イベント」では、Pro Tools デモンストレーションへの参加申込ができます。

その他にもいろいろな情報を掲載しています。ぜひ一度 Digidesign のウェブサイト ( www.digidesign.com ) をご覧ください。



## 第 2 章

# インストールレーション

## DV Toolkit 2 をインストールする

- ▲** *DV Toolkit 2* をインストール前にまず *Pro Tools* をインストールし、オーソライズしてください（「*Pro Tools LE* スタートアップ・ガイド」参照）。

*Pro Tools* のインストールが完了したら、次に進んでください

DV Toolkit 2 をインストールするには：

- 1 *Pro Tools* のインストーラ・ディスクを、ディスク・ドライブに挿入します。
- 2 DV Toolkit 2 のインストーラのアイコンをクリックします。
  - ・ DV Toolkit 2 Setup.exe (Windows)または
  - ・ Install DV Toolkit 2 (Macintosh)
- 3 画面の指示に従ってインストールします。

インストーラは、DV Toolkit 2 機能（MP3 エクスポート・オプションを含む）および以下のソフトウェアをインストールします。

- ・ DigiTranslator
- ・ DINR LE
- ・ VocALign Project

- ▲** *TL Space Native* のインストールは、別途行ないます（6 ページの「*TL Space Native* をインストールする」参照）。

4 DV Toolkit 2 およびソフトウェア・コンポーネントを使用するには、各ソフトウェア・コンポーネント（DV Toolkit 2 も含めて）をオーソライズする必要があります（6 ページの「DV Toolkit 2 をオーソライズする」参照）。

- ▲** *DV Toolkit 2* のソフトウェア・コンポーネントをオーソライズせずに *Pro Tools* を起動すると、起動中にコンポーネントをオーソライズするようメッセージが表示されます。

---

## TL Space Native をインストールする

TL Space Native プラグインとファクトリー・インパルス・レスポンスをインストールするには：

- 1 CD/DVD ドライブに TL Space インストーラ CD-ROM を挿入します。
- 2 TL Space Native のインストーラのアイコンをクリックします。
- 3 画面の指示に従います。
- 4 インストールが終了したら、Finish (Windows) または Quit (Macintosh) をクリックします。
- 5 TL Space Native を使用するには、オーソライズが必要です。6 ページの「DV Toolkit 2 をオーソライズする」参照。

TL Space Native のインパルス・レスポンス・ライブラリをインストールするには：

- 1 CD/DVD ドライブに TL Space Impulse Response Library ディスクを挿入します。
- 2 TL Space Native のインストーラのアイコンをクリックします。
- 3 画面の指示に従います。
- 4 インストールが終了したら、Finish (Windows) または Quit (Macintosh) をクリックします。

---


## DV Toolkit 2 をオーソライズする

### DV Toolkit 2 と付属ソフトウェア・コンポーネント

DV Toolkit 2 の各ソフトウェア・コンポーネントを Pro Tools で使用するには、まずオーソライズする必要があります。オーソライズは、ソフトウェアのライセンスをオンラインで有効にし、そのライセンスを iLok USB スマート・キー (iLok) に転送して行ないます。


iLok は dongle に似ていますが、dongle とは異なって様々なソフトウェア・デベロッパの複数のアプリケーションをオーソライズすることができます。

このキー 1 つで、100 以上の iLok 対応ソフトウェアをオーソライズできます。iLok にソフトウェアのオーソライズを組み合わせると、任意のコンピュータ上でそのソフトウェアをオーソライズできます。

 *DV Toolkit 2 のパッケージに iLok USB スマート・キーは含まれていませんので、別途購入する必要があります。*

ライセンスは、各ソフトウェア・コンポーネント固有のもので、DV Toolkit 2 のアクティベーション・カードに記載されたアクティベーション・コードを使ってライセンスを有効にすると、ライセンスをオンラインで受け取ることができます。

DV Toolkit 2 には、すべてのコンポーネント用のアクティベーション・コードが 1 つ記載されたアクティベーション・カードが入っています。

 *iLok のテクノロジーとライセンスについて詳しくは、PDF 版の「iLok ユーザー・ガイド」をお読みください。*

以下の DV Toolkit 2 のソフトウェア・コンポーネントを Pro Tools で使用するには、まずオーソライズする必要があります。

- ・ DV Toolkit 2 ( Pro Tools の機能と MP3 エクスポート・オプションを含む )
- ・ DINR LE
- ・ DigiTranslator
- ・ TL Space Native
- ・ Synchro Arts の VocALign Project

DV Toolkit 2 のソフトウェア・コンポーネントを iLok でオーソライズするには：


1 まだ iLok.com のアカウントをお持ちでない方は、www.iLok.com で iLok.com のアカウントを作成してください。

2 以下の方法で DV Toolkit 2 のライセンスを iLok.com のアカウントに登録します。

- ・ <http://secure.digidesign.com/activation> にアクセスします。
- ・ アクティベーション・コード ( アクティベーション・カードに記載 ) と iLok.com のユーザー ID を入力します。iLok.com のユーザー ID は、iLok.com のアカウントを作成したときの名前です。

3 以下の方法で、iLok.com のアカウントのライセンスを iLok USB スマート・キーに転送します。

- ・ iLok をコンピュータの USB ポートに差し込みます。
- ・ www.iLok.com を開き、ログインします。
- ・ 画面の指示に従ってライセンスを iLok に転送します。

 *iLok のテクノロジーとライセンスについて詳しくは、PDF 版の「iLok ユーザー・ガイド」をお読みください。*

4 Pro Tools を起動します。

5 オーソライズされていないプラグインやソフトウェアがあると、それらをオーソライズしようというメッセージが表示されます。画面の指示に従って、ソフトウェアをオーソライズしてください。

## MP3 エクスポート・オプション

MP3 エクスポート・オプションは、リージョンのエクスポートまたは MP3 ファイルへのバウンス・レコーディングを初めて行なうときにオーソライズします。

MP3 エクスポート・オプションをオーソライズするには：

1 Pro Tools を起動します。

2 セッションを開きます。

3 以下のいずれかを行います。

- ・ リージョンをクリックし、[ リージョンリスト ]>[ ファイルとしてエクスポート ] を選択します。


または

- ・ 編集範囲を選択し、[ ディスクにバウンス ] を選択し、[ リージョンリスト ]>[ ファイルとしてエクスポート ] を選択します。

4 ファイルの種類として MP3 を選択します。

5 [ エクスポート ] ( エクスポート・ダイアログ ) または [ バウンス ] ( ディスクにバウンス・ダイアログ ) をクリックします。

6 Pro Tools MP3 オプション・ダイアログで、[ オーソライズ ] ( Authorize ) をクリックします。

 [ オーソライズ ] が淡色表示になっている場合は、MP3 オプションのフォルダとファイルをすべて削除してからやり直してください。

7 DV Toolkit 2 のパッケージに入っている Pro Tools MP3 オーソライゼーション・コードを入力します。

8 [ 次 ] ( Next ) をクリックし、画面の指示に従います。

---

## 期限切れの Toolkit やプラグインを削除する

DV Toolkit 2 やソフトウェア・コンポーネントは、いつでもシステムから削除できます。

### DV Toolkit 2 のコンポーネントをアンインストールする ( TL Space Native を除く )

#### Windows

Windows XP の DV Toolkit 2 を削除するには :

- 1 [ スタート ]>[ コントロールパネル ] を選択します。
- 2 [ アプリケーションの追加と削除 ] をダブルクリックします。
- 3 現在インストールされているプログラムの中から Digidesign DV Toolkit 2 を選択します。
- 4 画面の指示に従います。
- 5 削除が完了したら、[ アプリケーションの追加と削除 ] ウィンドウを閉じます。

#### Macintosh

Macintosh の DV Toolkit 2 を削除するには :

- 1 CD/DVD ドライブに DV Toolkit 2 のインストーラ・ディスクを挿入します。
- 2 DV Toolkit 2 のインストーラのアイコンをクリックします。
- 3 画面の指示に従い、[ アンインストール ] ( Uninstall ) を選択します。
- 4 アンインストールが完了したら、[ 終了 ] をクリックします。

## TL Space Native をアンインストールする

#### Windows

TL Space Native プラグインとファクトリー・インパルス・レスポンスを削除するには :

- 1 [ スタート ]>[ コントロールパネル ] を選択します。
- 2 [ アプリケーションの追加と削除 ] をダブルクリックします。
- 3 インストールされているアプリケーションの中から TL Space を選択します。
- 4 [ 変更と削除 ] ボタンをクリックします。
- 5 [ OK ] をクリックし、プラグインを削除します。
- 6 削除が完了したら、[ アプリケーションの追加と削除 ] ウィンドウを閉じます。

#### Mac OS X


TL Space Native プラグインとファクトリー・インパルス・レスポンスを削除するには :

- 1 CD/DVD ドライブに TL Space インストーラ・ディスクを挿入します。
- 2 TL Space Native のインストーラのアイコンをクリックします。
- 3 画面の指示に従い、[ アンインストール ] ( Uninstall ) を選択します。
- 4 アンインストールが完了したら、[ 終了 ] をクリックします。

## 第3章

# セッションとトラックの機能

DV Toolkit 2は、Pro Tools LEでオーディオ、フィルム、ビデオ、デジタル・ビデオを取り扱うためのセッションとトラックの追加機能（MP3エクスポート・オプションとDigiBase Pro）を提供します。

 Pro Tools のセッションとトラックの機能について詳しくは、「Pro Tools リファレンス・ガイド」をお読みください。

## 48 のモノまたはステレオ・トラックに対応

DV Toolkit 2のPro Tools LEは、48のオーディオ・トラックの再生や録音を同時に行なうことができます。これらのトラックは、モノでもステレオでも構いません。


アクティブであり、ボイス・アサインメントがDYN（ダイナミック・ボイス・アロケーション）に設定された最初の48オーディオ・トラックが再生されます。

**▲** アクティブでないか、ボイス・アサインメントがオフになっているトラックは再生されません。

オーディオ・トラックが48以上あるときは、以下のとおりトラックの優先度を高くすることによって49番目以降のトラックを再生することができます。


- ・ 番号が小さいトラックを非アクティブにします（トラック名をクリックして[トラック]>[非アクティブ]を選択）
- ・ 番号が小さいトラックのボイス・アサインメントをオフにします（ボイス・セレクタをクリックして[オフ]を選択）
- ・ 番号が大きいトラック名のボタンを左（ミックス・ウィンドウ）または上（編集ウィンドウ）にドラッグして、最初の48のオーディオ・トラックの中に移動します。48番目のオーディオ・トラックが49番目になり、そのボイス・アサインメントがオフになります。

上記の操作のいずれかを行なうと、元のトラック（49番目以降）のボイス・アサインメントがオフからDYNへ自動的に切り替わります。

 トラックの優先順位とボイス・アサインメントについて詳しくは、「Pro Tools リファレンス・ガイド」をお読みください。

## Pro Tools LE システムの性能

DV Toolkit 2のPro Tools LEシステムの基本性能は、単体のPro Tools LEシステム（オーディオ・トラック128、AUXインプット128、インストゥルメント・トラック32、MIDIトラック256など）と同じです。


 Pro Tools LE システムの性能について詳しくは、「Pro Tools リファレンス・ガイド」をお読みください。

---

## 最大 24 トラックの QuickPunch に対応

DV Toolkit 2では、QuickPunchを使って最大24のモノまたはステレオのオーディオ・トラックを同時に録音できます。

**▲** オーディオ・トラックと QuickPunch トラックの合計は、48 が最大です。


 QuickPunch を使った録音について詳しくは、「Pro Tools リファレンス・ガイド」をお読みください。

---

## セッションデータのインポート機能の強化

[セッションデータをインポート]ダイアログでは、ソース・セッションの属性を確認し、どのトラックをインポートするか選択しますが、DV Toolkit 2やPro Tools HDではトラックのどの属性をインポートするかも選択できます。

このセクションでは、DV Toolkit 2がPro Tools LEシステムに追加するインポート機能を説明します。

 [セッションデータをインポート]ダイアログの機能について詳しくは、「Pro Tools リファレンス・ガイド」をお読みください。

### タイムコード・マッピング・オプション

このオプションでは、インポートするトラックが現在のセッションに配置される場所を指定できます。時間は、Pro Tools | HDシステムとDV Toolkit 2のPro Tools LEシステムではタイムコードで、その他のPro Tools LEシステムでは分：秒で表されます。

[セッションデータをインポート]ダイアログの [Time Code Mapping Options]セクションには、次のオプションがあります。

タイムコードの絶対値を維持 (Maintain Absolute Time Code Values) : このオプションを選択すると、ソース・セッションのタイム・ロケーションが絶対的な時間として維持されます。たとえば、スタート・タイムを “ 00:01:00:00 ” に設定したターゲット・セッションに対して、“ 10:00:00:00 ” に設定したセッションをインポートした場合は、9時間59分後に開始されることになります。

タイムコードの相対値を維持 (Maintain Relative Time Code Values) : このオプションを選択すると、ソース・セッションと同じオフセットが設定されます。たとえば、ソース・セッションのスタート・タイムが “ 01:00:00:00 ” に設定され、最初のトラックが “ 01:01:00:00 ” で始まる場合は、ターゲット・セッションのスタート・タイムが “ 02:00:00:00 ” であれば、“ 02:01:00:00 ” にマッピングされます。

スタートタイムをマップ (Map Start Time Code to) : このオプションを選択すると、インポートしたセッションを配置するスタートタイムを指定できます。Pro Tools | HDシステムおよびDV ToolkitのPro Tools LEシステムでは、時間：分：秒：フレームの形式、その他のPro Tools LEシステムでは時間：分：秒の形式で時間が表示されます。たとえば、ターゲット・セッションのスタート・タイムが “ 00:01:00:00 ” の場合、“ 10:00:00:00 ” のオリジナル・セッションをインポートすると、“ 00:01:00:00 ” に設定でき、9時間59分の時間差を省くことができます。

行先トラック名 ( Destination Track Names ) :

各ソーストラックには、インポートするトラックの行先を選択するポップアップメニューがあります。

行先のトラック名は、ポップアップメニューの一番下に表示されます。インポートされるプレイリストおよび [ インポートするセッションデータ ] で選択したすべての属性は、ユーザーが指定したトラックに配置されます。

ソース・トラックのトラックの種類 ( オーディオ、インストゥルメント、MIDI、AUXインプット、マスター・フェーダー ) とチャンネル・フォーマット ( モノまたはステレオ ) に一致するトラックだけが、このポップアップメニューに表示されます。

### 一致するトラックを検索

現在のセッションのトラックと同じ名前のソース・トラックからプレイリストをインポートする場合は、 [ 一致するトラックを検索 ] をクリックすると、名前が一致するトラックが自動的に検索されます。ただし、トラックが同じ名前、トラックの種類、チャンネル・フォーマットである場合に限ります。

### インポートするセッションデータ

このポップアップメニューで、セッションにインポートするトラックの属性を選択します。

ここで選択した属性は、現在のセッションにインポートするすべてのトラックに対して適用されません。

#### トラック属性をインポートする際の注意点

現在のセッション上にある既存のトラックに、ソース・トラックの属性をインポートすると、トラックの属性がソース・トラックの属性に置き換わります。ソース・トラックの属性をインポートしない場合、トラックの属性はそのまま維持されます。

### パス名の注意点

トラックのインプット、アウトプット、センド・アウトプット、ハードウェア・インサートのアサインメントをインポートする場合、カスタム・パス名およびI/O構成はインポートされません。パス名とI/O構成は、I/O設定でインポートできます。

### インポートするトラックの属性を選択する

インポートする属性は、すべて、なし、または任意の組み合わせを選択できます。

<input checked="" type="checkbox"/> 全て
<input type="checkbox"/> なし
<input checked="" type="checkbox"/> 代用プレイリスト
<input checked="" type="checkbox"/> リージョンとメディア
<input checked="" type="checkbox"/> ボリュームオートメーション&設定
<input checked="" type="checkbox"/> パンオートメーション&設定
<input checked="" type="checkbox"/> ミュートオートメーション&設定
<input checked="" type="checkbox"/> メイン出力アサイン
<input checked="" type="checkbox"/> センド出力アサイン
<input checked="" type="checkbox"/> プラグインアサイン
<input checked="" type="checkbox"/> プラグイン設定&オートメーション
<input checked="" type="checkbox"/> HWインサートアサイン
<input checked="" type="checkbox"/> 入力アサイン
<input checked="" type="checkbox"/> サイドチェーンアサイン
<input checked="" type="checkbox"/> トラックのアクティブ状態
<input checked="" type="checkbox"/> I/Oラベル
<input checked="" type="checkbox"/> トラックコメント
<input checked="" type="checkbox"/> レコードセーフ / ソロセーフ設定
<input checked="" type="checkbox"/> トラックビュー設定
<input checked="" type="checkbox"/> ミックス/編集グループ

### セッションデータ・オプション

インポートできる属性は以下のとおりです。

すべて ( All ) : トラック・プレイリスト・オプションの設定に従って、ソース・トラックのプレイリストすべてと、すべての属性をインポートします。

なし ( None ) : トラック・プレイリスト・オプションの設定に従って、ソース・トラックのメイン・プレイリストのみをインポートし、ソーストラックの属性はインポートしません。

代用プレイリスト (Alternate Playlists): ソース・トラックの代用プレイリストをすべてインポートします。代用プレイリストは、トラックのプレイリスト・ポップアップメニューに表示されます。

リージョンとメディア (Regions and Media):

オーディオ・ファイルとトラックのリージョンすべてをインポートし、リージョン・リストに配置します。

ボリュームオートメーションと設定 (Volume Automation and Setting): ソース・トラックのボリューム・フェーダーの設定とトラックのボリューム・オートメーション・プレイリストのオートメーション・データをインポートします。既存のボリューム・フェーダーの設定とボリューム・オートメーション・データは置き換えられます。

パン・オートメーションと設定 (Pan Automation and Setting): ソース・トラックのパン・スライダーの設定とトラックのパン・オートメーション・プレイリストのオートメーション・データをインポートします。既存のパン・スライダーの設定とパン・オートメーション・データは置き換えられます。

ミュート・オートメーションと設定 (Mute Automation and Setting): ソース・トラックのミュート設定とトラックのミュート・オートメーション・プレイリストのオートメーション・データをインポートします。既存のミュート設定とミュート・オートメーション・データは置き換えられます。

メイン・アウトプット・アサインメント (Main Output Assignments): 複数のアウトプット・アサインメントを含む、ソース・トラックのチャンネル・アウトプット・アサインメントをインポートします。トラックのチャンネル・アウトプット・アサインメントは置き換えられます。

SEND・アウトプット・アサインメント (Send Output Assignments): ソース・トラックのSEND・アウトプット・アサインメントをインポートします。トラックのSEND・アウトプット・アサインメントは置き換えられます。

プラグイン・アサインメント (Plug-In Assignments): ソース・トラックのプラグイン・アサインメントをインポートします。トラックのプラグインは削除され、その設定やオートメーション・データは失われます。

システムにインストールされていないプラグインがソース・トラックにアサインされている場合は、そのプラグインはアクティブではないプラグインとして表示されます。

プラグインの設定とオートメーション (Plug-In Settings and Automation): ソース・トラックのプラグイン・アサインメントをインポートするとき、このオプションを選択するとプラグインの設定とそのオートメーション・データがインポートされます。プラグイン・アサインメントをインポートしない場合は、このオプションは無効です。

ハードウェア・インサート・アサインメント (Hardware Insert Assignments): ソース・トラックのハードウェア・インサート・アサインメントをインポートします。トラックのインサート・アサインメントは置き換えられます。

ボイス・アサインメント (Voice Assignments):

ソース・トラックのボイス・アサインメントをインポートします。トラックのボイス・アサインメントは置き換えられます。

インプット・アサインメント (Input Assignments): ソース・トラックのチャンネル・インプット・アサインメントをインポートします。トラックのインプット・アサインメントは置き換えられます。

サイドチェーン・アサインメント ( Side-Chain Assignments ): ソース・トラックのプラグイン・アサインメントをインポートするとき、プラグインにサイドチェーン・アサインがあればインポートします。プラグイン・アサインをインポートしない場合は、このオプションは無効です。

I/O ラベル ( I/O Labels ): ソース・トラックのバス名をインポートします。

トラックの状態 ( Track Active State ): ソース・トラックのアクティブ / 非アクティブの状態をインポートします。

トラックのコメント ( Track Comments ): ソース・トラックのトラックのコメントをインポートします。トラックのコメントは置き換えられません。

レコード・セーフとソロ・セーフの設定 ( Record Safe/Solo Safe Settings ): ソース・トラックのレコード・セーフ設定とソロ・セーフ設定をインポートします。トラックのレコード・セーフとソロ・セーフの設定は置き換えられます。

トラック・ビューの設定 ( Track View Settings ): ソース・トラックの高さの設定およびプレイリスト・ビューをインポートします。

ミックス / 編集グループ : トラックのグループをインポートします。

## トラック・プレイリスト・オプション

各ソース・トラックのメイン・プレイリストのインポート方法については、以下のオプションが選択できます。

既存のメインプレイリストを置き換える ( Import Replacing destination main playlists ): ソース・トラックからメイン・プレイリストをインポートします。プレイリストを既存のトラックにインポートすると、既存のプレイリストは削除され、インポートしたプレイリストに置き換わります。

このオプションを選択し、かつソース・トラックのすべての属性をインポートすると、トラックの全体をインポートするのと同じこととなります。

このオプションを選択し、ソーストラックの属性をインポートしなければ、オーディオ・プレイリストだけが置き換わり、ミキサーの設定は変わりません。

既存のプレイリストに重ねる ( Import Overlaying New with Existing ): ソース・トラックからメイン・プレイリストをインポートします。プレイリストを既存のトラックにインポートすると、重複した既存のプレイリストはトリミングされ、インポートしたデータに置き換わりません。重複しないプレイリスト・データはそのまま維持されます。

インポートしない ( Do Not Import ): ソース・トラックからメイン・プレイリストをインポートしません。オーディオ・データはインポートされず、[ インポートするセッションデータ ] で選択した属性だけが、選択したトラックにインポートされます。

このオプションを選択し、ソース・トラックのインプット、アウトプット、インサート、プラグインの属性すべてをインポートすると、チャンネル・ストリップをインポートするのと同じこととなります。

テンポ / 拍子をインポート ソース・セッションのテンポ・ルーラーと拍子ルーラー - に表示されているとおり、テンポ・マップと拍子マップをインポートします。既存のテンポ・イベントと拍子イベントは置き換えられます。

## マーカー / メモリーロケーションのインポート

ソース・セッションのマーカー・ルーラーに表示されているとおり、マーカーとメモリー・ロケーションをインポートします。既存のマーカーとメモリー・ロケーションは維持されます。インポートしたマーカーとメモリー・ロケーションの番号は、既存のマーカー / メモリー・ロケーションの次の番号からつけられます。

---

## MP3 エクスポート・オプション

DV Toolkit 2では、リージョンをバウンスまたはエクスポートしてMP3ファイルにすることができます（リージョンリストの[ファイルとしてエクスポート]コマンド）。

### MPEG-1 Layer 3 (MP3)

MP3 (MPEG-1 Layer 3) は、インターネット上でのストリーミングおよびダウンロードを目的とした圧縮フォーマットで、ポータブル・デバイスでのプレイバックも可能です。このファイルを使用するには、「MP3オプション」が必要です。

このフォーマットを選択すると、Pro Toolsのアウトプット・オプション・ダイアログの解像度ポップアップメニューは使用できません。解像度はエンコーダによって設定されます。

選択したサンプルレートは、サンプルレートの「ベース」としてコーデックに渡されます。処理後のファイルの実際のサンプル・レートについては、MP3エンコーダのダイアログで決定されます。たとえばベースのサンプルレートとして48000 Hzを選択すると、MP3エンコーダ・オプション・ダイアログではエンコードのクオリティに応じて48、24、12 kHzが選択できます。

MP3フォーマットへエクスポートまたはバウンスするときは、以下のオプションが設定できます。

## エンコーダの設定

エンコーダの速度 (Speed) : バウンスしたファイルのオーディオ・クオリティを決めます。オプションは2つあります。クオリティ優先 (Highest Quality) と時間優先 (Fastest Encoding Time) です。

クオリティを優先すると、時間を優先するときの5倍近い時間をオーディオの処理に要します。時間に余裕があって、再現性が重要であるときのみクオリティを優先してください。

固定ビットレート (Constant Bit Rate) : CBR  
ポップアップメニューで選択したビット・レートでファイルをエンコードします。ビットレートが固定のため、エンコードしたオーディオのクオリティは圧縮する素材の性質によって異なります。帯域幅が予想できるので、インターネットでのストリーミングに適しています。

### ID3 タグ情報設定

ID3 タグのバージョン : ID3タグは、エンコードされたオーディオ・ファイルに関するデータを保存し、その情報はMP3プレーヤーによって表示されます。Pro Toolsは、ID3タグの3つのバージョンに対応しており、旧型のMP3プレーヤーとの互換性を保っています。

- ID3 v1.0 : MP3 ファイルのストリーミングの終了後にタグ情報が表示されます。
- ID3 v1.1 : バージョン 1.0 のタグ情報に、トラック番号が追加されています。
- ID3 v2.3 : MP3 ファイルのストリーミングの開始前にタグ情報が表示されます。

**▲** ID3 v2.3 が MP3 フォーマットの標準になりつつありますが、ID3 v2.3 に対応していない MP3 プレーヤーもあります。互換性について詳しくは、各メーカーにお問い合わせください。

タイトル / アーティスト / アルバム / コメント  
( Title/Artist/Album/Comment ) : MP3ファイルのタイトルやアーティストその他の情報を入力します。この情報は、MP3プレーヤーに表示されます。

ジャンル ( Genre ) : ファイルのジャンルを選択します。この情報は、MP3プレーヤーに表示されます。また、検索可能なカタログやデータベースに利用される場合もあります。

トラック番号 ( Track Number ) : ID3タグのv1.1またはv2.3を選択すると、CDのトラック番号が入力できます。この情報は、MP3プレーヤーに表示されます。

年 ( Year ) : ファイルを作成した年を入力します。この情報は、MP3プレーヤーに表示されます。

#### Mac のファイル設定

Mac のファイルの種類と作成者 ( Type/Creator )

Macintoshでファイルを使用するときは、Macintoshのファイルの種類と作成者を入力します。これによって、ファイルをダブルクリックしてMP3プレーヤーを起動することができます。

#### デフォルト・ボタン ( Default )

ダイアログの設定をすべてデフォルト値に戻します。



## 第 4 章

# DigiBase Pro

DigiBase Pro の機能は以下のとおりです。

- ・ ファイルのメタデータをあらゆる組み合わせで検索
- ・ オフライン・ボリュームのファイルの表示、検索、スポット
- ・ ファイルを、その保存場所に関わらず参照するカスタム・カタログの作成と共有

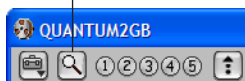
## DigiBase ブラウザでの検索に複数の条件を適用する

DigiBase を使うと、ファイル名、修正日、タイプによってファイルを検索できます。DigiBase Pro を使用すると、複数の条件を組み合わせて検索することができます。


ファイルを検索するには：

- 1 ブラウザを開きます。
- 2 検索アイコンをクリックして、検索枠を表示します。

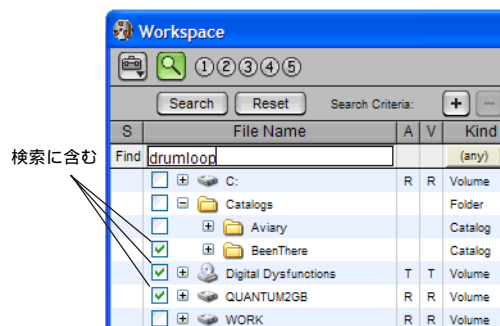
検索アイコン



検索アイコン

-  **Control+F** ( Windows ) または **Command+F** ( Macintosh ) を押しても、検索を開始できます。

- 3 ワークスペース・ブラウザ内の場合は、検索するボリュームまたはフォルダを選択します。



検索するボリュームまたはフォルダを選択

- 4 ファイル名や日付を入力するか、ポップアップメニューからファイル・タイプを選択します。
- 5 必要に応じて、その他の検索条件を選択します。Tab キーで次の検索フィールドへ、また Shift-Tab で前の検索フィールドへ移動できます。
- 6 検索ボタンをクリックするか、Enter ( Windows ) または Return ( Macintosh ) を押します。

検索が始まり、ツールバー内で回転する矢印が表示され、検索ボタンが [ 停止 ] に変化します。検索条件に一致するアイテムが、結果一覧 ( ブラウザの一番下 ) に表示されます。検出されたアイテムは選択や試聴ができます。

7 [停止]をクリックすると、いつでも検索を止められます。既に検索されたファイルがある場合は、一覧に表示されます。

 DigiBase の検索機能について詳しくは、「DigiBase & DigiBase Pro ガイド」をお読みください。

---

## 転送ファイルと見つからないファイル（セッションを開くとき）

DigiBase には、セッションを開く際に必要なファイルを探すための強力なツールがあります。

セッションを開くには：

ブラウザ内でセッション・ファイルをダブルクリックします。

セッションを開くと、Pro Tools はそのセッションに関連するすべてのメディア・ファイルを探します。見つかったファイルが転送ボリューム上にある場合、または必要なファイルが見つからない場合は、ダイアログが表示されます。

### 転送ファイル

メディアは、パフォーマンス・ボリューム上にないとセッションで再生することができません。パフォーマンス・ボリュームとは、ワークスペース・ブラウザ内で R（録音）または P（再生）に指定されたオーディオまたはビデオ用のボリュームです。

セッションに必要なファイルが転送用ボリューム（T）など再生に適さないボリュームにある場合は、ファイルを適切なボリュームにコピーするためのダイアログが表示されます。このダイアログが表示されたら、次のいずれかの操作を行ってください。

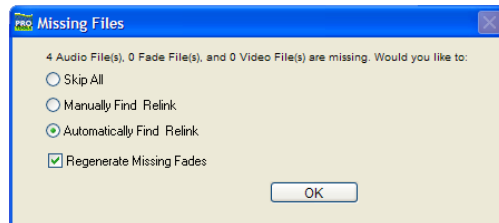
ダイアログの [はい] をクリックして、ファイルを適切なパフォーマンス・ボリュームへコピーし、そのコピーへ再リンクします。

または

[いいえ] をクリックして、ファイルを現在の場所に置いたままにします。セッションが開き、そのファイルは「転送」用として表示されます。転送ファイルはセッション内で再生できませんが、プロジェクト・ブラウザ内からいつでもコピーして再リンクできます。（詳しくは、「DigiBase & DigiBase Pro ガイド」をお読みください。）

### 見つからないファイル

見つからないファイルがある場合は、「見つからないファイル」ダイアログが表示されます。




「見つからないファイル」ダイアログ

セッションに見つからないファイルがある場合：

1 次のオプションからいずれかを選択します。

- [すべてスキップ] をクリックし、見つからないファイル（見つからないフェード・ファイルを含む）の検索をスキップします。
- [マニュアルで検索して再リンク] を選択し、セッションを開く前に見つからないファイルを検索します。

- ・ [自動的に検索して再リンク] を選択すると、Pro Tools がすぐに検索とマッチング、再リンクを行います。

 **Command-S (Macintosh) または Control-S (Windows) を押すと、すべてスキップします。**

**Control+M (Windows) または Command+M (Macintosh) を押すと、手作業で検索と再リンクが行なえます。**

**Control+A (Windows) または Command+A (Macintosh) を押すと、自動で検索と再リンクが行なわれます。**

**Control+R (Windows) または Command+R (Macintosh) を押すと、見つからないフェードが再生成されます。**

- フェード・ファイルを再リンクせずに再生成したいときは、[失われたフェードを再生成] を選択します。

- [OK] をクリックします。

## DigiBase Pro のカタログ

ボリューム・ブラウザは特定のボリュームのファイル構造を正確に示すよう設計されていますが、カタログでは「お気に入り」フォルダのように保存場所にかかわらずよく使うアイテムを整理できます。

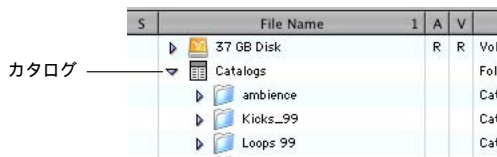
カタログは、エイリアス（ショートカット）を集めたフォルダです。カタログにファイルを置いてもファイルのコピーは作成されず、ファイルが保存されている場所も変更されません。その代わりに、ファイルへの参照（エイリアス）が保存され、物理的な位置を検索することなくファイルの検索や操作ができます。



図 1. カatalog・ブラウザ

## カタログ・ブラウザを開く

カタログはワークスペース・ブラウザに表示されます。



ワークスペース内のカタログ・アイテム

カタログ・ブラウザを開くには：

- 1 ワークスペース・ブラウザを開きます。
- 2 カatalogのアイコンの拡張 / 格納アイコンをクリックします。
- 3 ワークスペースに内容を表示したいカタログの拡張 / 格納アイコンをクリックします。

または

カタログ名をダブルクリックして、そのブラウザ・ウィンドウを開きます。

## カタログ内のクリップ名

クリップ名は、セッションにファイルをインポートしたときに、タイムラインとリージョン・リストに表示される名前です。

ほとんどのファイルでは、クリップ名はファイル名と同じです。OMFファイルでは、クリップ名はAvidピンに表示される名前です。

クリップ名はカタログ内でのみ変更できます。クリップ名を変更しても、実際のファイルには影響ありません（同じファイルを別のカタログに追加すると、元のクリップ名になります）。ファイルをカタログからセッションヘドラッグすると、変更したクリップ名がタイムラインとリージョン・リスト内に表示されます。


クリップ名が32文字を超えると、Pro Toolsセッションにインポートしたとき余分が切り捨てられます。

## コメントとカタログ

カタログには、OS9 Finder コメント、データベース・コメント、クリップ名を管理するコマンドがあります。

カタログ内のデータベース・コメントは、カタログ・データベースに保存されます。データベース・コメントは、最大で半角256文字、検索や編集が可能、クロスプラットフォームです。

データベースコメントにOS9 Finder コメントをコピー：アイテムのOS9 Finder コメントを、データベースのコメントへコピーします。

 OS9 Finder コメント (OS9の [情報を見る]) は、OS Xの [情報を見る] に対応していません。メディアに保存されているOS9 Finder コメントを使用するとき、[データベース・コメントにOS9 Finder コメントをコピー] コマンドを使用してください。

クリップ名にデータベース・コメントをコピー：

アイテムのデータベース・コメントをクリップ名にコピーします。

クリップ名にファイル・コメントをコピー：アイテムのファイル・コメントをクリップ名にコピーします。

---

## カタログを作成する

カタログは、空の新規カタログとしてワークスペースへ追加するか、アイテムを選択してから作成します。

空の新規カタログを作成するには：

- 1 ワークスペース・ブラウザを開きます。
- 2 ブラウザ・メニューから [新規カタログ] を選択します。
- 3 名前を入力し、[OK] をクリックします。

選択したアイテムのカタログを作成するには：

- 1 任意のブラウザを開きます（既存のカタログを含む）
- 2 新規カタログに保存するアイテムを選択します。
- 3 ブラウザ・メニューから [ 選択範囲のカタログを作成 ] を選択します。

選択したアイテムの索引つき新規カタログが作成されます。

検索結果をカタログとして保存するには：

- 1 [ 編集 ] > [ すべてを選択 ] を選びます。または、Command+A ( Macintosh ) か、Control+A で、アイテム・リスト内の全アイテムを選択します。
- 2 ブラウザ・メニューから [ 新規カタログ ] を選択します。

## フォルダーのカタログを作成する

フォルダー全体とその内容のカタログを作成するには：

- 1 ワークスペース・ブラウザを開きます。
- 2 フォルダーの1つを、ワークスペース・ブラウザ内のカタログ・アイコンの上にドラッグ&ドロップします。

Pro Tools は、まずフォルダに索引をつけ、それからフォルダと同じ名前の索引つきカタログを作成します。

## カタログの名前を変更する

カタログの名前はいつでも変更できます。

カタログの名前を変更するには：

- 1 ワークスペース・ブラウザのカタログをクリックして、名前をハイライトします。
- 2 カatalogの新しい名前を入力します。

---

## カタログの変更、更新、再リンク

### カタログを変更する

カタログにアイテムを追加するには：

カタログを開き、別のブラウザから新しいアイテムをドロップします。

または

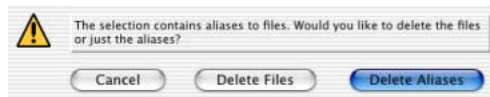
ワークスペースのカタログのアイコンをクリックし、既存のカタログをすべて表示して、新しいアイテムを任意のカタログの上にドロップします。

カタログにフォルダを追加するには：

- 1 カatalogを開きます。
- 2 ブラウザ・メニューから [ 新規フォルダ ] を選択します。

カタログから項目を削除するには：

- 1 アイテムを選択します。
- 2 Delete キーを押すか、ブラウザ・メニューの「選択項目を削除」( Delete Selected ) を選択します。注意を促すダイアログが表示されます。



カタログの削除に対し注意を促すダイアログ

- 3 このダイアログが表示されたら、次のいずれかを行います。
  - ・「キャンセル」( Cancel ) をクリックして、削除を中止します。
  - ・「ファイルを削除」( Delete Files ) をクリックして、エイリアスと元のファイルをディスクから削除します。

- ・「エイリアスを削除」(Delete Aliases) をクリックし、元のファイルは削除せず、エイリアスだけを削除します。

この操作は、取り消しできません。

## カタログでファイルを統合する

カタログは、様々なソースからのファイルを統合する優れたツールです。

たとえば、[Thumps] という名前のカタログを作成し、3つのボリュームのサウンド・エフェクトを入れます。このカタログをワークスペース・ブラウザから別のボリュームヘドラッグすると、そのボリュームに [Thumps] という名前のフォルダが作成されます。このカタログが参照しているファイルは、すべてそのボリュームへ自動的にコピーされます。コピーには、フォルダ、サブフォルダ、およびその内容がすべて含まれます。

## カタログを更新する

カタログ・データベースは特定のボリュームにはリンクしているわけではないので、[インデックスの更新] コマンドの能力には限界があります。カタログのブラウザ・メニューの「選択項目のデータベース更新」を選択すると、Pro Tools はカタログのエイリアスが表しているアイテムを検索し、以下の情報を更新します。

メタデータ：オンラインで見つかったすべてのファイルのメタデータ（ファイル・コメントを含む）は更新されます。

データベース・コメント：データベース・コメントはカタログ固有のものであり、ファイルのメタデータの一部ではないため更新されません。

## カタログ・アイテムを再リンクする

DigiBase Pro のカタログは、実際のファイルのエイリアスやショートカットを集めたものです。ファイルを移動すると、カタログ内のアイテムが参照しているファイルとのリンクが失われます。

カタログを再リンクするには：

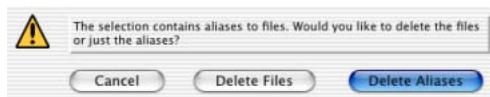
- 1 カタログを開きます。
- 2 再リンクするアイテムを選択します。
- 3 カタログ・ウィンドウのブラウザ・メニューから [ 選択項目を再リンク ] を選択します。

---

## カタログを削除する

カタログを削除するには：

- 1 ワークスペース・ブラウザで1つまたは複数のカタログを選択します。
- 2 Delete キーを押すか、ブラウザ・メニューの「選択項目を削除」(Delete Selected) を選択します。注意を促すダイアログが表示されます。



カタログの削除に対し注意を促すダイアログ

- 3 このダイアログが表示されたら、以下のいずれかを行います：
  - ・「キャンセル」(Cancel) をクリックして、削除を中止します。
  - ・「ファイルを削除」(Delete Files) をクリックして、エイリアスと元のファイルをディスクから削除します。
  - ・「エイリアスを削除」(Delete Aliases) をクリックし、元のファイルは削除せず、エイリアスだけを削除します。

この操作は、取り消しできません。

---

## カタログ・アイテムをインポートする

カタログのオンライン・アイテムとオフライン・アイテムは、共にセッションにインポートすることができます。

## カタログからオンライン・アイテムをインポートする

オーディオ・ファイルを Pro Tools のリージョン・リストとタイムラインにドラッグ&ドロップするのは、ボリューム・ブラウザからドラッグ&ドロップするのと同じです。詳しくは、「DigiBase & DigiBase Pro ガイド」をお読みください。

## カタログからオフライン・アイテムをインポートする

カタログでは、オフラインのファイルを検索しインポートすることができます。たとえば、使用したいと考えている音楽キューがあり、それは CD かその他のマウントされていないボリュームにあって、そのファイルをカタログからセッションのタイムラインへスポットすることができ、ボリュームがマウントされると、そのファイルは自動的にセッションへインポートされます。

まずカタログにファイルを追加しておきます（オンラインでないとカタログにファイルを追加することはできません）。ファイルがカタログに追加された後オフラインになると、斜体文字で表示されます。

オフライン・ファイルはオンライン・ファイルと同じようにカタログからタイムラインへドロップできます。ファイルをドロップすると、ファイルを再リンクするかどうかを尋ねるダイアログが表示されます。「全てをスキップ」(Skip All) を選択してすべての項目をオフライン・ファイルとして読み込みます（これらのリージョンはタイムラインに青色で表示されます）。これらの項目はプロジェクト・ブラウザの「Render Sources」フォルダにリストされ、これをもとに Pro Tools は再リンクを行います。

オフライン項目を含むボリュームがマウントされると、バックグラウンドで自動的にファイルがインポートされます。セッションを保存して終了し Pro Tools を再起動した後も、この機能は働きます。

アイテムがインポートされると、タイムライン、リージョン・リスト、プロジェクト・ブラウザにオンライン項目として表示されます。

オフライン・アイテムが、セッションのサンプルレート、ビット数、ファイル・フォーマットと一致していれば、変換する必要はありません。そのボリュームが再生用であれば、ボリュームをマウントすると同時にセッションでの再生が可能になります。


そのボリュームが再生用でない場合は、再生用のボリュームにファイルをコピーするようメッセージが表示されます。



## 第 5 章

# 編集機能

DV Toolkit 2 には、以下のとおり Pro Tools LE でオーディオ、フィルム、ビデオ、デジタル・ビデオを取り扱うための追加機能があります。


 Pro Tools の編集機能について詳しくは、「Pro Tools リファレンス・ガイド」をお読みください。

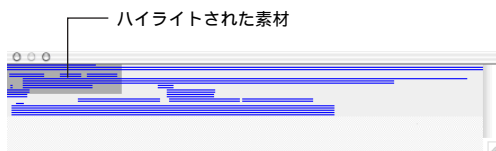
## ユニバース・ウィンドウ

ユニバース・ウィンドウには、アクティブでないトラックやオフラインのリージョンを含め、すべてのオーディオと MIDI の素材がセッション全体にわたって表示されます。ユニバース・ウィンドウに素材が表示される順序は、編集ウィンドウと同じです。

ユニバース・ウィンドウを開くには：

[ ウィンドウ ] ( Windows ) > [ ユニバース ] ( Universe ) を選択します。

 Control+F ( Windows ) または Command+F ( Macintosh ) を押すと、ユニバース・ウィンドウが開きます。



ユニバース・ウィンドウ

オーディオ・トラック上の素材は、ユニバース・ウィンドウでは水平の線で表示されます。ステレオ・トラックの各チャンネルは、個別に表示されます。

AUX トラックとマスター・フェーダーにはオーディオが含まれていないため、空白で表示されます。

ノートを含む MIDI トラックは、水平の線で表示されます。

## ユニバース・ウィンドウの大きさを変更する

ユニバース・ウィンドウは、水平方向と垂直方向にサイズを変更できますが、長さについては常にセッション全体が表示されます。ユニバース・ウィンドウの大きさを変更したことによって、一部のトラックが表示できなくなった場合は、スクロールバーが表示されます。

## ユニバース・ウィンドウでハイライトされた素材

ユニバース・ウィンドウでハイライトされた (シェードがかかった) 部分は、編集ウィンドウに表示されている範囲を示しています。トラックのズーム・イン/アウト、水平方向や垂直方向のスクロール、表示 / 非表示、高さなど編集ウィンドウの表示変更は、ユニバース・ウィンドウのハイライト部分にも反映されます。

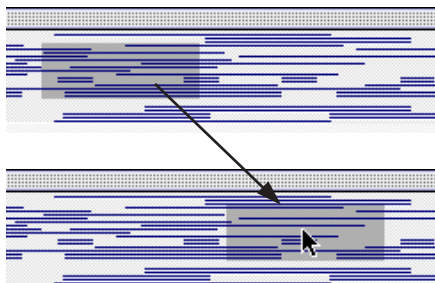
プレイバックに応じて編集ウィンドウをスクロールさせるオプションを選択している場合は、ユニバース・ウィンドウのハイライト部分もスクロールします。

## ユニバース・ウィンドウでのスクロール

ユニバース・ウィンドウの中をクリックすると、編集ウィンドウに表示される素材を水平方向または垂直方向にスクロールできます。すなわち、セッション全体を見渡して、編集ウィンドウに表示されるトラックを操作できます。

ユニバース・ウィンドウのハイライト部分を移動するには：

- 1 [ ウィンドウ ] ( Windows ) > [ ユニバース ] ( Universe ) を選択します。
- 2 ユニバース・ウィンドウの中のハイライト部分を別の場所にドラッグすると、編集ウィンドウに表示されるトラックも変わります。



セッション全体をズームしてすべてのトラックを編集ウィンドウに表示したときは、ユニバース・ウィンドウ全体にシェードがかかります。

---

## 再生中の連続スクロール

連続スクロール・オプションを選択すると、プレイバック・カーソルがウィンドウの中央に位置し、ウィンドウの内容が連続してスクロールします。このオプションでは、タイムライン位置をもとに再生が行なわれます。

連続スクロール・モードにするには：

[ オプション ] ( Options ) > [ スクロール ] ( Scrolling ) を選択し、[ 連続 ] ( Continuous ) を選択します。



連続スクロール (またはページ・スクロール)・モードになっているときに、タイムラインやプレイリストの一部を選択したりタイムラインを手動でスクロールすると、ページ・スクロールが中断されます。ページ・スクロールを再開し、現在の再生位置へジャンプするときは、メイン・タイムベース・ルーラーのプレイバック・カーソル・ロケータをクリックします。

## 編集ウィンドウのハーフ・スクリーン表示

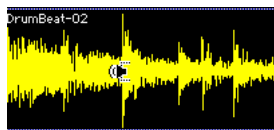
スクロール・オプションを [ 連続 ] に設定すると、編集ウィンドウの左端 (セッションの開始前) にハーフ・スクリーンが表示されます。

---

## スクラブ・トリム・ツール


スクラブ・トリム・ツールは、トリム・ポイントを見つけるために素材を試聴 (最大2トラック) するための便利なツールです。トラックの中をドラッグしてオーディオを試聴し、トリムする位置でマウス・ボタンを放します。

この操作は、新しいリージョンを作成します。スクラブ・トリム・ツールをリージョンの右や左に置くと、「右トリム」または「左トリム」の形に変わります。スクラブ・トリム・ツールの方向を変えるときは、Alt キー ( Windows ) または Option キー ( Macintosh ) を押してからリージョンをクリックします。



リージョンの上のスクラブ・トリム・ツール

スクラブの再生速度と方向は、コントローラーの動きによって変化します。スクラブしたオーディオは、そのトラックの信号経路を通るので、その信号経路にあるエフェクトも適用されます。

 スクラブ・トリム・ツールでループ・リージョンをトリムする方法については、「Pro Tools リファレンス・ガイド」をお読みください。

トラックをスクラブしてトリムするには：

- 1 スクラブ・トリム・ツール・をクリックします。ツールが括弧つきスピーカーに変わります。
- 2 トラックの中を左右にドラッグします。スクラブしたトラックのオーディオは、そのトラックの信号経路に送られます。トリム・ポイントが決まったら、マウスボタンを放してリージョンをトリムします。

2つのトラックをスクラブするときは、スクラブ・トリム・ツールで隣接した2つのトラックの間をクリック&ドラッグします。

より精密な解像度でスクラブしたいときは、Control (Windows) または Command (Macintosh) を押してスクラブします。

## オーディオ・リージョンを置き換える

リージョンの置き換え機能を使うと、プレイリストにある1つのオーディオ・リージョンから作成した複数のインスタンスと、リージョン・リストから Control-Shift- ドラッグ (Windows) または Command-Shift- ドラッグ (Macintosh) したリージョンを置き換えることができます。



### [リージョン置き換え] ダイアログ

これは、ポスト・プロダクションでは、サウンド・エフェクト、ルーム・ノイズ、環境音など繰り返し使われるリージョンを別のリージョンに一括して置き換えるときに便利です。

また、音楽制作では、特定のループやサンプル (ドラム音など) を置き換えるときに便利です。セッションのテンポが分かっている場合は、長さが正確な「仮」のリージョンで作曲しておき、後で実際に使用するリージョンと置き換えるといったこともできます。

[リージョン置き換え] ダイアログには、以下のオプションがあります。

置き換え ... オリジナル・リージョンのみ (Original Region Only): 選択したリージョンが、リージョン・リストからドラッグしたリージョンに置き換えられます。

置き換え ... オリジナルリージョンのすべてのインスタンス (All Instances of the Original Region): 条件が一致するリージョンのすべてのインスタンスが、リージョン・リストからドラッグしたリージョンに置き換えられます。

- ・ 対象 ... このトラック (On This Track): 元のリージョンと同じトラック上にあり、条件が一致するリージョンが置き換わります。
- ・ 対象 ... すべてのトラック (On All Tracks): セッションのすべてのトラックで条件と一致するリージョンが置き換えられます。
- ・ 対象 ... 選択範囲内 (On Within the Selection): 現在の選択範囲内で条件と一致するリージョンが置き換えられます。

置き換え ... オリジナル・リージョンの以下に一致するすべてのリージョン (All Regions That Match Original Region): 条件と一致するすべてのリージョンが、リージョン・リストからドラッグしたリージョンに置き換えられます。

- ・ スタートポイント: 選択したリージョンと同じオリジナルのスタート・タイムが設定されているすべてのリージョンが置き換わります。これには、エンド・ポイントをトリミングするときに自動作成されたリージョンも含まれます。
- ・ エンドポイント: 選択したリージョンと同じオリジナルのエンド・タイムが設定されているすべてのリージョンが置き換わります。これには、スタート・ポイントをトリミングするときに自動作成されたリージョンも含まれます。
- ・ 名前 (Name): 同じ名前のオーディオ・ファイルから派生し、同じ名前に変更されているリージョンすべてが置き換わります。
- ・ 対象 ... このトラック (On This Track): 元のリージョンと同じトラックで、条件と一致するリージョンが置き換えられます。

- ・ 対象 ... すべてのトラック (On All Tracks): セッションのすべてのトラックで条件と一致するリージョンが置き換えられます。
- ・ 対象 ... 選択範囲内 (On Within the Selection): 現在の選択範囲内で条件と一致するすべてのリージョンが置き換えられません。

リージョンが一致しているかどうかの判断には、選択した条件のすべてが適用されます。たとえば [スタートポイント] と [エンドポイント] を選択したときは、元のリージョンの開始時間と終了時間の両方が一致するリージョンが置き換えられます。

リージョンを適合させる ... オリジナルリージョンの長さ (Fit Region Using The Original Region Length): 置き換えるリージョンが元のリージョンより短いときは、リージョンが置き換えられると共に、元のリージョンの残った部分は削除されます。

置き換えるリージョンが元のリージョンより長いときは、元のリージョンの長さに合わせて置き換えるリージョンがトリムされます。

リージョンを適合させる ... 選択範囲の長さ (Fit Region Using The Original Selection Length) 元のリージョンよりも長くプレイリストが選択されているときは、選択範囲の長さに合わせて置き換えるリージョンがトリムされます (置き換えるリージョンが元のリージョンより長い場合)。

リージョンを適合させる ... リージョンの長さ置き換え (Fit Region Using The Replacement Region Length): 元のリージョンや選択範囲の長さにかかわらず、置き換えるリージョン全体が配置されます。

[リージョン置き換え] は、選択範囲に 1 つのトラックの 1 つのリージョンが含まれているときのみ機能します。プレイリストの選択範囲に複数のリージョンが含まれているときは、この機能は使えません。また、選択範囲が複数のトラックにわたっているときは、最初 (一番上) のトラックの選択範囲だけが対象になります。

リージョンを置き換えるには：

1 トラック・プレイリスト上で、目的のリージョンを選択します。置き換えるリージョンが元のリージョンより長いときは、元のリージョンより長い範囲を選択することもできます。

2 置き換えるリージョンをリージョン・リストから選択範囲へ Command-Shift-ドラッグ (Mac OS) または Control-Shift-ドラッグ (Windows) します。[リージョン置き換え] ダイアログが開きます。

3 オリジナル・リージョンのみを置き換える場合は、[オリジナルリージョン置き換え] (Replace Original Region) を選択します。

または

複数のリージョンを置き換えるときは、[置き換え ... オリジナルのすべてのインスタンス] または [置き換え ... オリジナル・リージョンの以下に一致するすべてのリージョン] を選択します。

4 [置き換え ... オリジナル・リージョンの以下に一致するすべてのリージョン] を選択したときは、一致する条件 (スタート・ポイント、エンド・ポイント、名前) を設定します。

5 複数のリージョンを置き換えるときは、対象として [このトラック]、[すべてのトラック]、または [選択範囲内] を選択します。

6 置き換えるリージョンの長さを元のリージョンに合わせるか、選択範囲に合わせるか、またはリージョン全体を配置するかを選択します。

7 条件を選択し終えたら [OK] をクリックします。

## ドラッグ&ドロップしてリージョンを置き換える

修飾キー Control+Shift (Windows) または Command+Shift (Macintosh) を押しながら、リージョンリストのリージョンをトラック上のリージョンにドラッグすると、そのリージョンがあらかじめ選択されていなくても [リージョン置き換え] ダイアログが開きます。

## リージョンを選択する

[リージョン置き換え] コマンドは、リージョンリストのポップアップメニューにもあります。このコマンドを使うときは、以下の説明のとおり、1つのトラック内の1つのリージョンが選択されていること、かつ別の (置き換える) リージョンがリージョンリストで選択されている必要があります。



デフォルトでは、トラックのリージョンを選択すると、同じリージョンがリージョンリストで選択されます。この設定がオフになっているときは、以下の操作は不要です。

[リージョン置き換え] ダイアログを開くには：

1 1つのトラック内の1つのリージョンを選択します。これが置き換えられる方のリージョンです。

2 置き換える方のリージョンをリージョン・リストで Control-クリック (Windows) または Command-クリック (Macintosh) して選択します。(初期設定 [トラックの選択に追従してリージョンリストを選択] がデフォルトのまま選択されていると、Control キーが必要です。)

3 リージョン・リスト・ポップアップメニューから [リージョン置き換え] (Replace Regions) を選択します。

## ステレオ・トラックのリージョン置き換え

リージョン置き換えコマンドは、リージョン・リストのステレオ・リージョンのステレオ・トラックへのドラッグにも対応しています。

ステレオ・オーディオ・トラック上で選択したステレオ・リージョンは、リージョン・リストの別のステレオ・リージョンと置き換えることができます。ただし、2つのモノ・リージョンと置き換えることはできません。

また、複数のモノ・トラックのリージョンをステレオ・リージョンと置き換えることもできません。

---

## タイムラインの選択範囲を TCE 編集

[ 編集位置とタイムライン位置をリンク ] が解除されている場合は、編集位置をタイムライン位置に合わせて、圧縮または伸長することができません。この機能は、Time Compression/Expansion プラグインを使用し、選択したオーディオ素材の圧縮と伸張を行いません。

編集位置をタイムライン位置に合わせて圧縮または伸長するには：

- 1 [ 操作 ] (Operations) > [ 編集位置とタイムライン位置をリンク ] (Link Edit and Timeline Selection) の選択を解除します。
- 2 圧縮または伸長するオーディオ素材をセレクト・ツールで選択します。
- 3 任意のタイムベース・ルーラーで、オーディオ素材を一致させる時間の範囲を選択します。
- 4 [ 編集 ] (Edit) > [ タイムラインの選択範囲を TCE 編集 ] (TCE Edit to Timeline Selection) を選択します。編集位置が、タイムベース・ルーラーで指定したタイムライン位置の長さに合わせて圧縮または伸張されます。

### 複数のトラックにおけるタイムラインの選択範囲を TCE 編集

タイムラインの選択範囲を TCE 編集コマンドは、複数のトラックにわたる選択範囲に対しても使用できます。

ただし、編集位置の長さに応じて、すべてのリージョンが同じ比率で圧縮または伸張されます。これは、異なるトラック間でリズムを維持するためです。

## 編集位置にオーディオ・リージョンを合わせる

リージョン・リストからリージョンをドラッグする際、編集位置の範囲に合わせることができません。ドラッグするリージョンは、選択範囲に合わせて圧縮または伸張されます。この機能は、Time Compression/Expansion プラグインを使用し、オーディオ・リージョンを圧縮または伸張します。

リージョン・リストからドラッグするリージョンを編集位置に合わせるには：

- 1 オーディオ・トラックの時間の範囲をセレクト・ツールで選択します。
- 2 リージョン・リストから選択範囲へリージョンを Control-Alt-ドラッグ (Windows) または Command-Option-ドラッグ (Macintosh) します。リージョンの始めが選択範囲の始めに合わせてられ、選択範囲の長さ一致するようリージョンが圧縮または伸張されます。

### 複数のトラックの選択範囲に合わせる

「選択範囲に合わせる」機能は、リージョン・リストから複数のリージョンを複数のトラックへドラッグするときにも使えます。

ただし、ドラッグしたリージョンが圧縮または伸長される割合は、最後にクリックしたリージョンの長さをもとに一定となります。

## 第 6 章

# ミキシングとオートメーションの機能

DV Toolkit 2 には、以下のとおり Pro Tools LE でオーディオ、フィルム、ビデオ、デジタル・ビデオを取り扱うための追加機能があります。

📖 *Pro Tools* のミキシングとオートメーションの機能について詳しくは、「*Pro Tools* リファレンス・ガイド」をお読みください。

---

## スナップショット・オートメーションを作成する

Pro Tools のスナップショットを使うと、複数のパラメータに対するオートメーション・データを一度に書き込むことができます。スナップショット・オートメーションを書き込み方法は 2 つあります。

選択範囲内に書き込む：編集範囲にオートメーション・データを書き込みます（[タイムライン範囲と編集範囲をリンク] をオンにしているときはタイムライン範囲）。選択範囲の直前と直後には、アンカー・ブレイクポイントが挿入されるため、選択範囲外に影響を与えることはありません。

カーソル・ロケーションに書き込む：挿入ポイントにオートメーション・データを書き込みます。挿入ポイント以降では、次のブレイクポイントに連結されます。ブレイクポイントが存在しない場合は、挿入ポイントに書き込まれた内容が、セッションの最後まで維持されます。

📖 オートメーション・データのカット、コピー、ペーストの方法については、32 ページの「スナップショット・オートメーションで既存のデータを上書きする」を参照してください。

スナップショット・オートメーションを書き込むには：

- 1 オートメーション・ウィンドウを開き、変更するパラメータがオンになっていることを確認します。オートメーションを維持するパラメータは選択解除します。
- 2 編集ウィンドウのトラック・ビュー・セレクターをクリックし、変更するオートメーションを表示します。

⚠️ 書き込み可になっているパラメータすべてにオートメーションを書き込むときは、表示するオートメーション・タイプを選択します。トラック・ビューに表示できるオートメーション・パラメータは 1 つだけです。

- 3 以下の方法でプレイリストの中にブレイク・ポイントを書き込みます。

- ・ プレイリストの中にカーソルを置き (または編集範囲を指定して)、Control+ スラッシュ (/) (Windows) または Command+ スラッシュ (/) (Macintosh) を選択します。

または

- ・ プレイリストの中でグラバー・ ツールをクリックします。

**▲** データがまったく書き込まれていないオートメーション・プレイリストにスナップショット・オートメーションを追加する場合、ブレイク・ポイントを作成しておかないと、新しい値がプレイリスト全体に書き込まれます。

4 トラック・プレイリスト上でオートメーションの書き込み先を選択します。この際、複数のトラックを選択することもできます。

または

挿入ポイントにカーソルを置きます。

5 オートメーションを行なうコントロールを操作します。プラグインのプリセットを変更することもできます。

6 [編集] (Edit) > [オートメーション] (Automation) を選し、以下のいずれかを行ないます。

- ・ [表示中のパラメータのみライト] (Write to Current) を選択して、表示されているオートメーション・パラメータにのみ現在の値を書き込みます。

または

- ・ [有効にした全パラメータをライト] (Write to All Enabled) をクリックして、オートメーション・ウィンドウでオンになっているオートメーション・パラメータすべてに現在の設定を書き込みます。

スナップショット・オートメーションで既存のデータを上書きする

通常では、プレイバック・カーソルを移動すると、トラック上にすでに存在しているオートメーション・データを反映する形で、画面表示も変化します。スナップショットの内容を既存のオートメーション・プレイリストに上書きする場合は、ひとまずオートメーションを一時停止すると、画面が更新されることがなくなります。

スナップショット・オートメーションを既存のデータに上書きするには：

1 オートメーション・ウィンドウを開き、変更するオートメーション・パラメータがオンになっていることを確認します。維持したいオートメーションのパラメータは、選択解除します。

2 オートメーションを行なうパラメータのコントロールを操作します。

3 オートメーションを書き込むトラックのオートメーション・モード・セレクトをクリックし、[Off] を選択します。

4 セレクト・ツールで、オートメーションを書き込む範囲を選択します。

5 [編集] (Edit) > [オートメーション] (Automation) を選択し、以下のサブメニューの1つを選択します。

- ・ [表示中のパラメータのみライト] (Write to Current) を選択して、編集ウィンドウに表示されているオートメーション・パラメータにのみ現在の値を書き込みます。

または

- ・ [有効にした全パラメータをライト] (Write to All Enabled) をクリックして、オートメーション・ウィンドウでオンになっているオートメーション・パラメータすべてに現在の設定を書き込みます。

キャプチャーしたオートメーションを別の場所に適用する

[オートメーションを書き込む (Write Automation)] コマンドは、特定の位置からオートメーション・データをキャプチャーし、それを別の場所に適用することもできます。

キャプチャーしたオートメーション・データを適用するには：

1 オートメーション・ウィンドウを開き、変更するオートメーション・パラメータがオンになっていることを確認します。維持したいオートメーションのパラメータは、選択解除します。

2 オートメーションをキャプチャーするトラックのオートメーション・モード・セクタをクリックし、[Read] を選択します。

3 [操作] (Operations) > [編集範囲とタイムライン範囲をリンク] (Link Edit and Timeline Selection) が選択されていることを確認します。

4 セクタ・ツールで、オートメーションをキャプチャーする位置を選択します。その位置のオートメーションがコントロールに反映されます。(選択範囲を指定したときは、その選択範囲の最初のオートメーションがコントロールに反映されます。)

5 キャプチャーしたオートメーションを適用するトラックのオートメーション・モード・セクタをクリックし、[Off] を選択します。

6 セクタ・ツールで、オートメーションを書き込む位置を選択します。

7 一時停止していたパラメーターを、オンにします。

8 [編集] (Edit) > [オートメーション] (Automation) を選択し、以下のサブメニューの1つを選択します。

・ [表示中のパラメータのみライト] (Write to Current) を選択して、編集ウィンドウに表示されているオートメーション・パラメータにのみ現在の値を書き込みます。

または

・ [有効にした全パラメータをライト] (Write to All Enabled) をクリックして、オートメーション・ウィンドウでオンになっているオートメーション・パラメータすべてに現在の設定を書き込みます。

9 オートメーションと共に再生するトラックのオートメーション・モード・セクターをクリックし、[Read] を選択します。

## スナップショット・オートメーションとオートメーション・データのトリミング

[オートメーションをトリミング] コマンドを使うと、相対的な差分 (デルタ値) をスナップショットとして選択範囲に適用できます。これは、[オートメーションを書き込む] コマンドと同じように機能しますが、書き込むオートメーション・データは相対的な値 (デルタ値) です。

トリム値は、オートメーション可能な任意のパラメータに対して、スナップショット・オートメーションの書き込みに使用できます。

オートメーション・データを相対的に変化させるスナップショットを作成するには：

1 オートメーション・ウィンドウを開き、変更するパラメータがオンになっていることを確認します。維持するオートメーションのパラメータは、選択解除します。

2 変更するトラックの部分を選択します。選択範囲の最初のオートメーションが、コントロールに反映されます。

3 データを変更する分だけ、パラメーターのコントロールを上下に動かします。

4 [編集] (Edit) > [オートメーションを書き込む] (Write Automation) を選択し、以下のいずれかを行ないます。

- ・ [表示中のパラメータのみトリム] (Trim to Current) を選択して、表示されているオートメーション・パラメータにのみ現在のデルタ値を書き込みます。

または

- ・ [有効にした全パラメータをトリム] (Trim to All Enabled) をクリックして、オートメーション・ウィンドウでオンになっているオートメーション・パラメータすべてに現在のデルタ値を書き込みます。

---

## グライド・オートメーション

[グライドオートメーション] コマンドでは、既存のオートメーション値から目的の値まで、選択範囲を対象として、オートメーション値の移行 (グライド) を手作業で行なうことができます。



プラグインなどで複数のパラメータを同時にグライドさせるときは、[編集] (Edit) > [オートメーション] (Automation) > [有効にした全パラメータをグライド] (Glide to All Enabled) オプションを使用します。

表示中のパラメータにのみグライド・オートメーションを適用するには：

- 1 オートメーション・ウィンドウで、そのオートメーション・タイプがオンになっていることを確認します。
- 2 トラック・ビュー・セクターをクリックし、オートメーション・タイプを選択します。
- 3 セクターでトラックをドラッグし、グライドを適用する範囲を選択します。

4 オートメーション・パラメータを選択範囲の最後の値に変更します。たとえば、ボリュームを [-Infinity] にしたいときはフェーダーを [-Infinity] に動かします。

5 [編集] (Edit) > [グライドオートメーション] (Glide Automation) > [表示中のパラメータのみグライド] (Glide to Current) を選択します。



Alt+ スラッシュ (/) (Windows) または Option+ スラッシュ (/) (Macintosh) を押すと、同じ操作が行なえます。

有効にした全パラメータに対してグライド・オートメーションを適用するには：

1 オートメーション・ウィンドウで、そのオートメーション・データがオンになっていることを確認します。

2 オートメーションを行なうトラックのトラック・ビュー・セクターをクリックし、オートメーション・タイプを選択します。

3 セクターを垂直方向にクリック & ドラッグするとオートメーションを行なうトラックが選択され、水平方向にドラッグするとオートメーションを行なう時間が選択されます。

4 オートメーションを行なう各トラックで、選択範囲の最後の値にパラメータ値を変更します。

5 [編集] (Edit) > [オートメーション] (Automation) > [有効にした全パラメータをグライド] (Glide to All Enabled) を選択します。



Alt-Shift+ / (Windows) または Option-Shift+ / (Macintosh) を押すと、同じ操作が行なえます。

## ガイド・オートメーションの注意点

オートメーション・データに対するガイド・オートメーションは、以下のように作用します。

- ・ 選択範囲を指定すると、オートメーションのブレイク・ポイントがガイド・オートメーションの最初と最後に書き込まれます。選択範囲の最初のオートメーション値がガイド・オートメーションの開始位置となり、選択範囲の最後がガイド・オートメーションの終了位置となります。この間で、選択範囲の長さと同様の値をもとにガイド・オートメーションが適用されます。
- ・ 選択範囲の後にブレイクポイントがあるときは、選択範囲の最後になる値が次のブレイクポイントまで適用されます。
- ・ 選択範囲の後にブレイクポイントがないときは、選択範囲の最後になる値がトラックの最後まで適用されます。
- ・ 選択範囲を指定しないと、現在の位置にブレイクポイントが作成され、選択範囲の最後になる値が次のブレイクポイントまで適用されます。



## 第7章

# タイムコードと同期機能

DV Toolkit 2には、以下のとおり Pro Tools LE でオーディオ、フィルム、ビデオ、デジタル・ビデオを取り扱うための様々なタイムコードと同期機能があります。

📖 *Pro Tools* のタイムコードと同期機能について詳しくは、「*Pro Tools* リファレンス・ガイド」をお読みください。

📖 タイムコード・マッピング・オプションについては、10 ページの「タイムコード・マッピング・オプション」で説明しています。

---

## タイムベース・ルーラー

DV Toolkit 2は、ProTools LEのセッションに2つのタイムベース・ルーラーを追加します。それは、[タイムコード]と[フィート+フレーム]です。すなわち、DV Toolkit 2 オプションではタイムコードやフィート+フレームに対してオーディオのスポッティングが行なえます。

📖 詳しくは、「*Pro Tools* リファレンス・ガイド」をお読みください。

[タイムコード]や[フィート+フレーム]をタイムベース・ルーラーに追加するには：

[表示] (View) > [ルーラー] (Rulers) > [タイムコード] (Time Code) または [フィート+フレーム] (Feet+Frame) を選択します。

以下のいずれかの方法で、メイン・タイム・スケールを SMPTE Time タイムコードまたはフィート+フレームに設定します。

編集ウィンドウまたはトランスポート・ウィンドウの一番上にあるメイン・カウンター・セレクトタをクリックし、タイムコードまたはフィート+フレームを選択します。



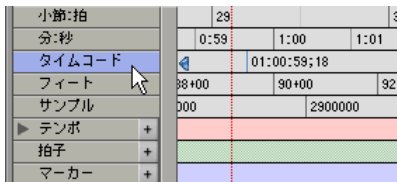
メイン・カウンター・セレクトタ (編集ウィンドウ)

または

タイムコードまたはフィート+フレームがタイムベース・ルーラーに表示されているときは、その名前をクリックしてハイライトします。



メイン・タイム・スケールを現在サブ・タイム・スケールに表示されているタイム・スケールにすると、現在のメイン・タイム・スケールがサブ・タイム・スケールになります。

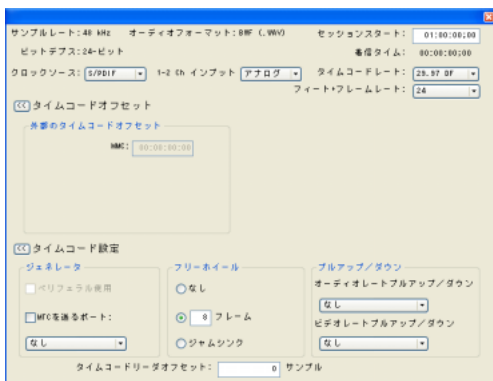


メイン・タイム・スケールを切り替える

現在選択している SMPTE フレーム・レートまたはフィート + フレームでタイムコードが表示されます。

## タイムコード・レートを選択する

セッションのタイムコード・レートは、セッション設定ウィンドウのタイムコード・レート・セクターで設定します。タイムコード・ルーラーは、タイムスケールを SMPTE フレーム（時：分：秒：フレーム）で表示します。



DV Toolkit 2 オプションのセッション設定ウィンドウ

Pro Tools は、以下のレートとフォーマットに対応しています。23.97623.976 fps、24 fps、25 fps、29.97 fps ノンドロップ、29.97 fps ドロップ、30 fps ノンドロップ、および 30 fps ドロップ。詳しくは、「Pro Tools リファレンス・ガイド」を参照してください。

## フィート + フレーム・レートを選択する

セッションのフィート + フレーム・レートは、セッション設定ウィンドウの [ フィート + フレームレート・セクター ] で設定します。対応レートは、25、24、23.976 fps です。

このレートは、フィルム・プロジェクターのレート、またはフィルム・プロジェクターの速度を考慮に入れたビデオのレートに一致させます。たとえば、24 fps のフィルム・プロジェクターから NTSC ビデオにテレシネ変換する場合は、プロジェクターを 23.976 fps で走行させることが必要です。これは、セッションがオーディオのプルダウンを行なっているかどうかとは無関係です。

## タイムコード位置を再設定する

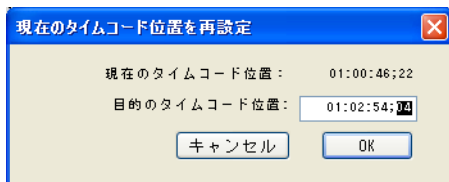
[ 現在のタイムコード位置 ] コマンドは、現在のタイムコード位置とセッション・スタート・タイムを再設定します。挿入ポイントを入れるか、選択範囲を指定してから、目的の位置に対して任意のタイムコード位置を入力すると、新しいタイムコード位置との相対的な位置関係を維持した状態でセッション・スタート・タイムが再計算されます。

現在のタイムコード位置を再設定するには：

- 1 セクターでトラック上をクリックするか、選択範囲を指定します。ここで指定した位置が再設定の対象になります。

**▲** 挿入ポイントまたは選択範囲がグリッドの境界線上にない場合は、最寄りの境界線に再設定されます。

2 [編集] (Edit) > [現在のタイムコード位置] (Current Time Code Position) を選択します。



[現在のタイムコード位置再設定] ダイアログ

3 ダイアログが表示されたら、SMPTE フレーム番号を入力します。

4 [OK] をクリックします。

## 現在のフィート + フレーム位置を再設定する

[現在のフィート + フレーム位置] コマンドは、フィート + フレーム位置と現在の挿入ポイント (または選択範囲のスタート・タイム) を再設定します。

**▲** フィート + フレームを再設定しても、セッションのスタート・タイムは再設定されません。

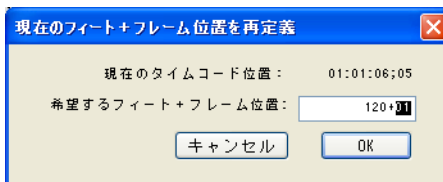
このコマンドは、テスト・トーンやプリ・ロール、アカデミー (カウント) リーダーなど、本編が始まる前の素材を Pro Tools のセッションに統合するのに使用します。

セッションの相対的なフィート + フレーム位置を設定するには：

1 セレクタでトラック上をクリックするか、選択範囲を指定します。ここで指定した位置が再定義の対象になります。

**▲** 挿入ポイントまたは選択範囲がグリッドの境界線上にない場合は、最寄りの境界線に再設定されます。

2 [設定] (Setups) > [現在のフィート + フレーム位置] (Current Feet+Frames Position) を選びます。



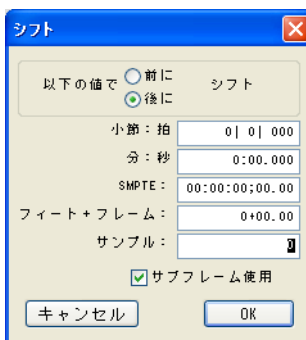
[現在のフィート + フレーム位置再設定] ダイアログ

3 ダイアログが表示されたら、フィート + フレーム位置を入力します。

4 [OK] をクリックします。

## [サブフレームを使用] オプション

このオプションを選択すると、[スポット]、[シフト]、[移動] ダイアログで、より細かい精度で素材を操作できます。



サブフレーム・オプションをオンにした [シフト] ダイアログ

1 サブフレームは、1/100 フレームです。サブフレームを使用すると、この単位でより正確な操作が行なえます。このオプションをオンにすると、[スポット]、[シフト]、[移動] ダイアログの SMPTE とフィート + フレームのフィールドにサブフレームが追加されます。

## プルアップとプルダウン

フィルムまたはビデオにオーディオをレイバックするとき、フィルムまたはビデオ用にオーディオをレコーディングするときは、[オーディオレートプルアップ/ダウン]と[ビデオレートプルアップ/ダウン]を使用します。詳しくは、「Pro Tools リファレンス・ガイド」をお読みください。

**▲** [オーディオレートプルアップ/ダウン]を使用するとき、DV Toolkit は再生中または録音中の Pro Tools のサンプル・レートの調整を行いません。Pro Tools を外部機器に同期させる場合、またはトランスファー作業をリアルタイムで行う場合は、外部機器 (S/PDIF または Optical) のクロックを Pro Tools 側のプル・レートに手作業で合わせる必要があります。

**▲** Avid Mojo などのビデオ I/O を S/PDIF のクロック・ソースとして使用する場合は、オーディオ・レートのプルアップ/ダウンはできません。

オーディオレートプルアップ/ダウン (Audio Rate Pull Up/Down): オーディオの再生や録音に対して、プル・アップ/ダウン・レートを適用します。[オーディオレートプルアップ/ダウン]メニューは、セッション設定ウィンドウにあります。

ビデオレートプルアップ/ダウン (Video Rate Pull Up/Down): オーディオのプルアップとは別に、ビデオ再生のフレームレートを変更します。[ビデオレートプルアップ/ダウン]メニューは、セッション設定ウィンドウの [オーディオレートプルアップ/ダウン]メニューの下にあります。選択肢は、ビデオ・クリップのファイル・フォーマットとフレーム・レートによって異なります。

## オーディオ・プル・ダウン・レートと QuickTime ムービー

オーディオの「プル」は、オーディオの再生速度を調整して映像に合わせる業界標準の方法です。

たとえば、24 fps のフィルムから NTSC ビデオのコピーを作成する場合、フィルムの再生速度を 0.1% 下げする必要があります。この再生速度を下けた映像に Pro Tools のオーディオを合わせるためには、Pro Tools セッションのオーディオを「プル・ダウン」する必要があります。プルダウンした映像に対するオーディオの編集とミキシングが完了したら、オーディオのプルダウンを解除することによって、元のフィルムの速度でオーディオを再生できます。



MIDI は、オーディオのプルに伴って常にプルされます。

Pro Tools LE 用 DV Toolkit 2 では、TDM システムと比較すると、プル機能が制限されていますが、これは大部分の TDM ユーザーが小回りの利くサブ・システムとして Pro Tools LE を使用しているという理由によります。

業界標準のワークフローでは、オーディオをプル・ダウンした場合、ビデオの速度とタイムコードを一定に保ち、ビデオとタイムコードに対しての相対的な速度でオーディオと MIDI だけをプル・ダウンするのが通例です。Pro Tools LE 用 DV Toolkit 2 には、いくつかのプル・ダウン・オプションがありますが、大規模な TDM システムを Digidesign SYNC I/O と併用する際に使用可能な内部サンプル・クロックを調整する機能はありません。

Pro Tools LE 用 DV Toolkit 2 では、Pro Tools 側のサンプル・クロックを調整できないため、オーディオをプル・ダウンする代わりにビデオをプル・アップすることで、ビデオ対オーディオの相対的速度が維持されます。この方法を使用すると、Pro Tools 側の内部クロックが固定されていても、ビデオ対オーディオの相対的な速度が正確に維持されます。オーディオのサンプル・クロックはプル・ダウンされないため、デジタル出力される信号には、プル・ダウンされたサンプル・クロックは含まれません。

S/PDIF や ADAT Optical など、外部クロック・ソースを使用する場合は、Pro Tools 側のオーディオおよび MIDI は外部からのデジタル入力信号のクロック速度に合わせられます。Pro Tools 側でオーディオをプル・ダウンしても、Pro Tools LE の実際のオーディオはプル・ダウンされず、ビデオがプル・アップされることで、相対的速度が維持されます。Pro Tools LE の実際のサンプル・レートは、外部からのデジタル・クロック・ソースに依存します。外部からのデジタル・クロックが「プル・ダウン」されている場合は、Pro Tools 側のオーディオおよび MIDI はプル・ダウンされ、ビデオは通常で再生されます。

Pro Tools LE 用 DV Toolkit 2 でプル・ダウンを選択すると、以下のようになります。

- ・ 外部クロックがプル・ダウンされていないときは、Pro Tools LE のオーディオの実際のサンプルレートと MIDI はプル・ダウンされず、ビデオがプルアップされます。
- ・ 外部クロックがプル・ダウンされているときは、Pro Tools LE のオーディオの実際のサンプルレートと MIDI はプル・ダウンされ、ビデオはプルされていない元の速度で再生されます。



## 第 8 章

# 付属ソフトウェア

DV Toolkit 2 には、Pro Tools でオーディオ、フィルム、ビデオ、デジタル・ビデオを取り扱うためのソフトウェアが以下のとおり付属しています。

---

### DINR LE

DV Toolkit 2 には、DINR (Digidesign Intelligent Noise Reduction) の LE バージョンが付属しています。DINR LE は、テープ・ヒス、エアコンの音、マイク・プリアンプのノイズなど広帯域と狭帯域のノイズを削減します。

☞ BNR の使用方法について詳しくは、「Digidesign プラグイン・ガイド」を参照してください。

---

### DigiTranslator

DV Toolkit 2 には、DigiTranslator が付属しています。DigiTranslator を使うと、AAF や OMFI 対応アプリケーションとオーディオ・ファイル、ビデオ・ファイル、シーケンスを交換できます。

☞ DigiTranslator の使用方法について詳しくは、「DigiTranslator 統合オプション・ガイド」を参照してください。

---

### TL Space Native

TL Space Native は、ポスト・プロダクションや音楽制作のための強力なコンボリユーション・リバーブです。TL Space のパッケージには、コンサート・ホールからプレート・リバーブまで、高品質のサンプル・リバーブ・スペースのライブラリが付属しています。

☞ TL Space Native の使用方法については、TL Space の説明書をお読みください。

---

### Synchro Arts 社 VocALign Project

DV Toolkit 2 には、Synchro Arts の VocALign Project が付属しています。VocALignProject は、オーディオ・リージョンに対しタイム・コンプレッションやタイム・エクспанションを行なって、1つのオーディオ信号のタイミングを別のオーディオ信号に一致させます。フィルムやビデオのポスト・プロダクションでのセリフの差し換えを目的として設計されたものですが、ボーカルのダブリングや楽器をタイトにそろえるなど、音楽制作の分野でも威力を発揮します。

☞ 詳しくは、VocALign Project の説明書を参照してください。







[www.digidesign.co.jp](http://www.digidesign.co.jp)

DIGIDESIGN  
〒107-0052  
東京都港区赤坂2-10-7 AT1新輪ビル4F  
アビッドテクノロジー株式会社内

製品情報  
Tel: 03.3505.7963  
Fax: 03.3505.3467

テクニカル・サポート  
Tel: 03.3505.4762  
(HD/TDM: #30, LE: #31)  
Fax: 03.3505.3467

カスタマー・サポート  
Tel: 03.3505.4762 (# 22)  
Fax: 03.3505.3467