

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.....	2
基本機能/メニュー	12
リザルトページ/ピークツリー.....	18
波形ビュー.....	24
詳細パネルとメタデータ編集.....	30
オプションページ/オプションメニュー	40
タグリスト/ブラウザページ.....	53
リネームパネル.....	55
プロセスパネル	57
Marker Panel.....	61
クイックアクセスパネル(QAP)	66
Cloud Online/HTTP再生	68
インポート/イクスポートとバーンインパネル	71
ビデオ	75
Codemeter設定ビデオ	79
ショートカットキー (PC)	80
ショートカットキー (Mac)	83
ワークフローとコツ	85
サポート/FAQ	87

導入



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[Downloads Page](#) 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 [Licensing Options Page](#) 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、場合に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!

[まず初めに >>](#)

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!!

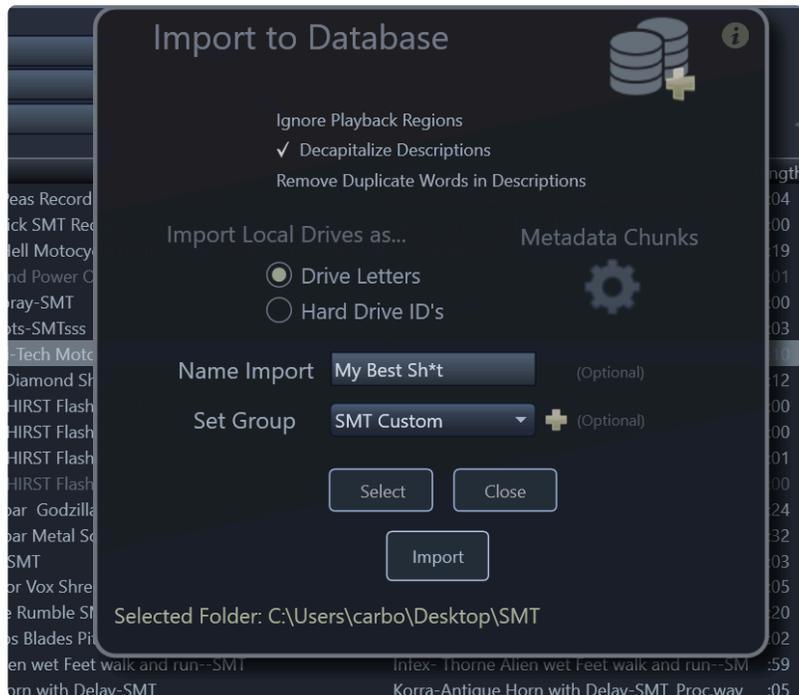
Databaseの作成/ロード/開く、はローカルマウントされたボリューム/HDDから実行してください。NAS上では決して行わないでください。

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+I** もしくは **Command+I** 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。



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。

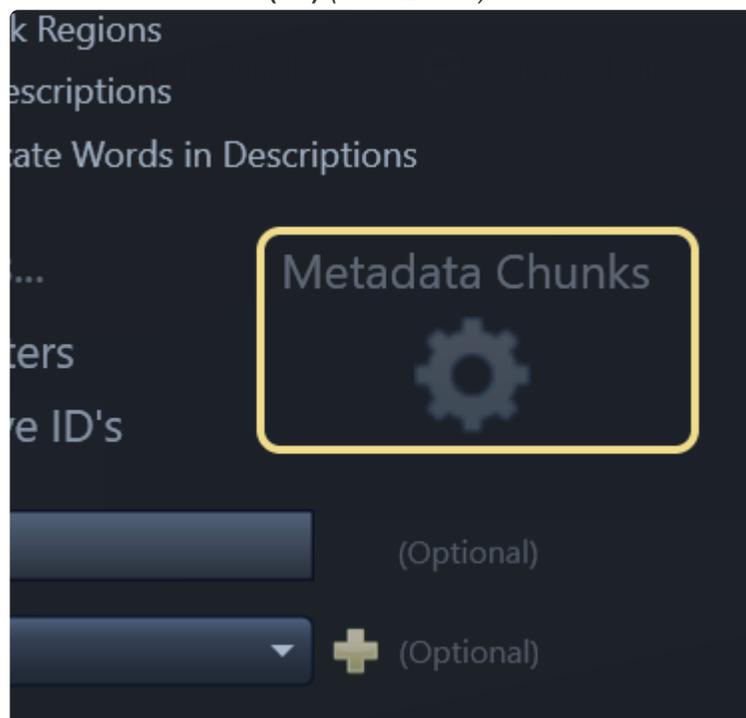
Hard Drive ID's (PC版のみ)

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 [PeekTree](#) 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。

Metadata Chunk Options i

	Import	Edit	Transfer
iXML	✓	✓	✓
aXML	✓	N/A	✗
bext	✓	✓	✓
SNDM	✓	N/A	N/A
nmix	✓	N/A	N/A
ID3	✓	✗	✗
LIST	✓	Coming Soon!	✓

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)

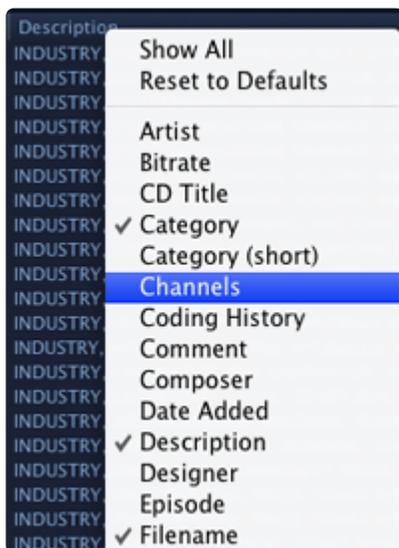
macOSの方はご注意!!

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BWA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で見つけれられるかもしれません ; -)

—ファイルをインポートした後は—

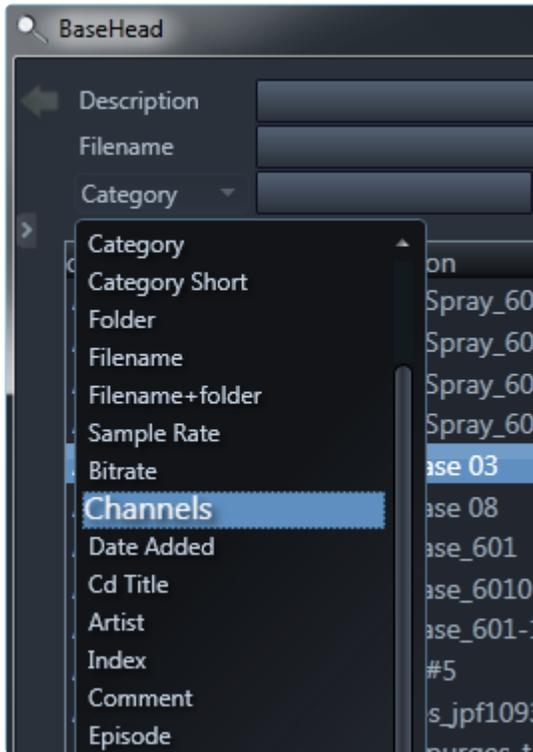
Databaseにファイルをインポートしたら、**Results List** 上部ヘッダーを右クリックして利用可能なFields Listを表示します。**Show All** と **Reset to Defaults** も利用可能です。



Search Bar

ここで多くの魔法を起こせます! ...8)

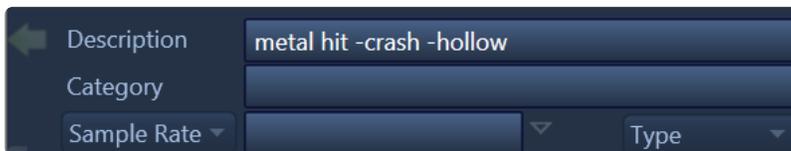
データベース内の検索可能なフィールドまたは検索したい組み合わせに変更できる4つの検索バーがあります。すべての検索ボックスの値を変更し、任意のフィールドをクリックしてプルダウンリストから新しいフィールドを選択して検索することができます。



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。



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。



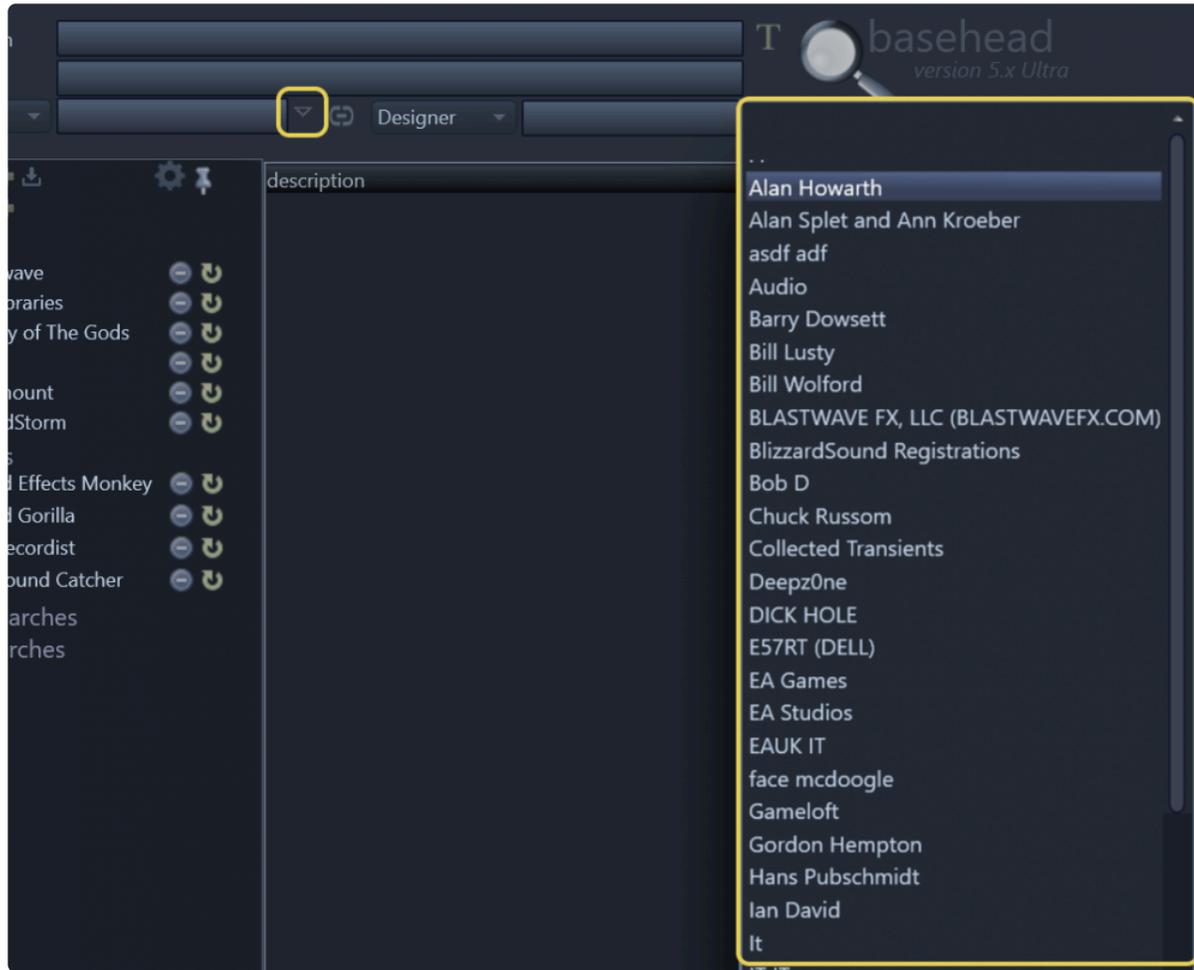
これは **NOT** 検索と呼ばれ、例えば上記のように入力すると、'crash' と 'hollow' が含まれず 'metal' と 'hit' を含む音を検索します。

EXACT 検索は “ ” と囲んだ文字列と一致した音を検索できます。

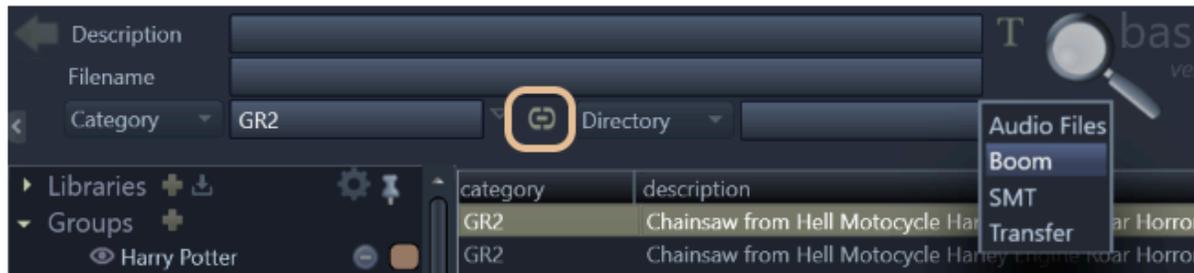
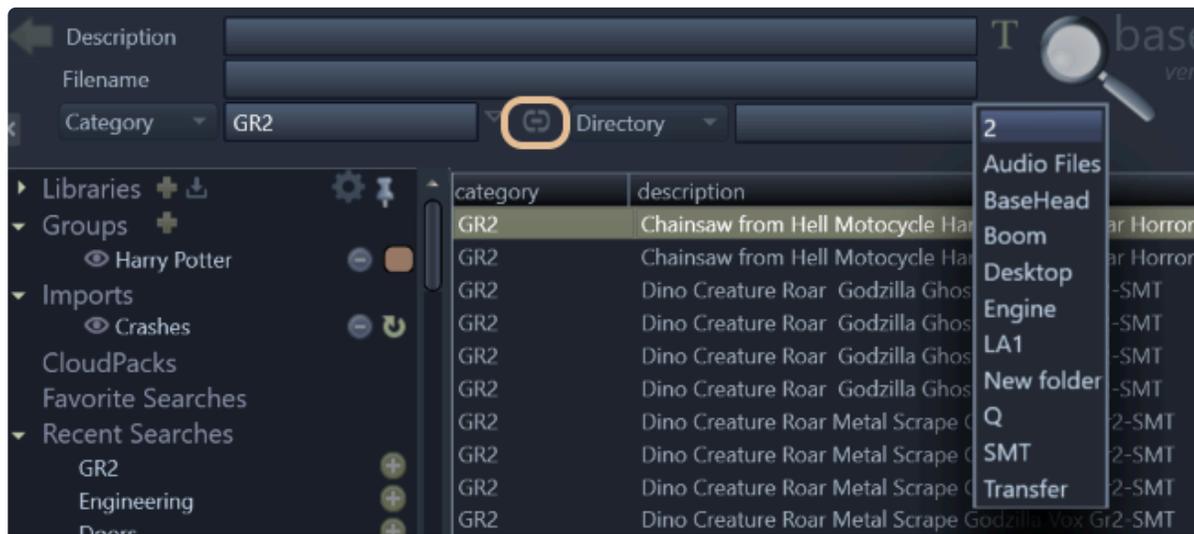
OR 検索は、単語の間に **OR** を入れることによって行うことができます。

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。



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。

The screenshot displays the BaseHead software interface. At the top, there is a 'Search Bar' and a 'Browse Arrow' button. Below the search bar is a 'Results List' table with columns: category, description, sample_rate, length, channels, bit_depth, and type. The table lists various audio files, with 'SMT-FM new Take2.pt1' selected. To the left of the results list is a 'PeekTree' panel showing a hierarchical view of libraries, imports, groups, and recent searches. On the right side, there is a 'Details Panel' showing metadata for the selected file, including 'Original Date', 'Original Time', 'Originator', and 'Type'. At the bottom of the interface, there is a 'Transport Controls' section with play, stop, and seek buttons, and a 'DnD Bar' (Drag and Drop Bar) showing a waveform. The 'Info Strip' at the very bottom shows the current file path and version information.

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、[Results Page/PeekTree](#) 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

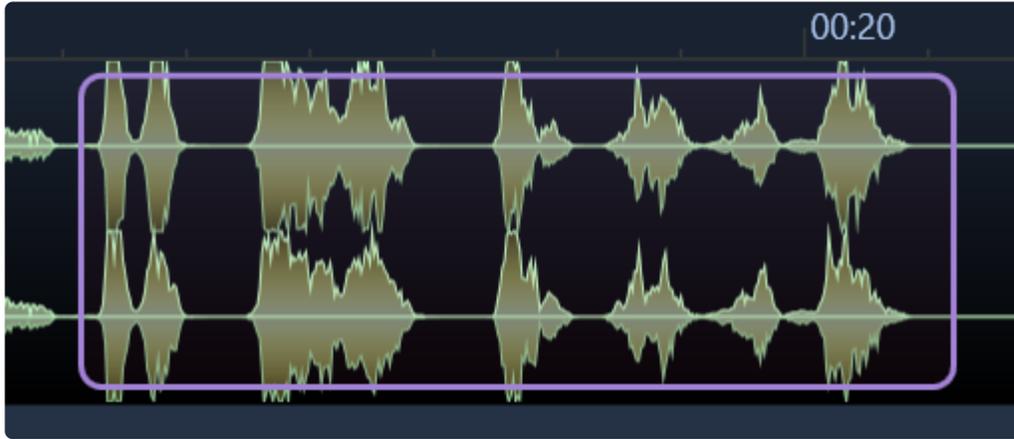


- リージョンループ(リージョンまたは再生マーカーが設定されている場合はループする (L))
- オートプレイ
- 逆再生(再生方向を変える) – (Q)
- 連続再生(ファイルまたは終了マーカーの終わりに達すると、リストの次のものを再生します)
- シャッフル再生
- ボリュームスライダーとパンスライダー
- M / Sステレオデコードボタン_(Lite版には非実装)_

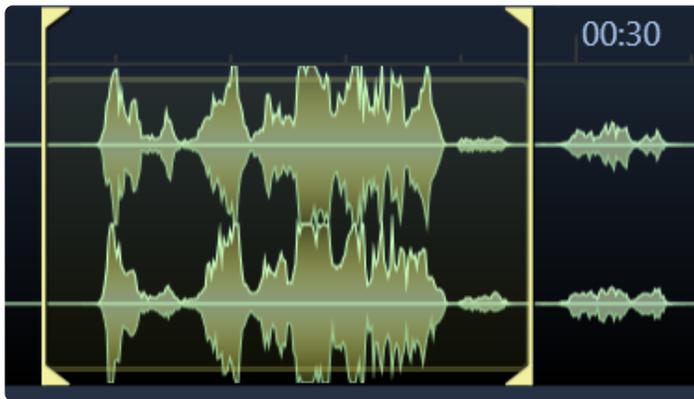
初めから再生する場合は、ほとんどのキーボードの **ESC** キーの下にあるチルダキー (~) を押します。

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できます。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。

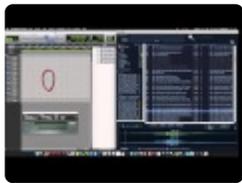
BaseHeadからのドラッグアンドドロップは、波形のすぐ左にある **DnD Bar** をつかんで行うのが最適です。_(メインページ画像参照)_ 目的のアプリケーションまたは保存先フォルダにドラッグします。

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。

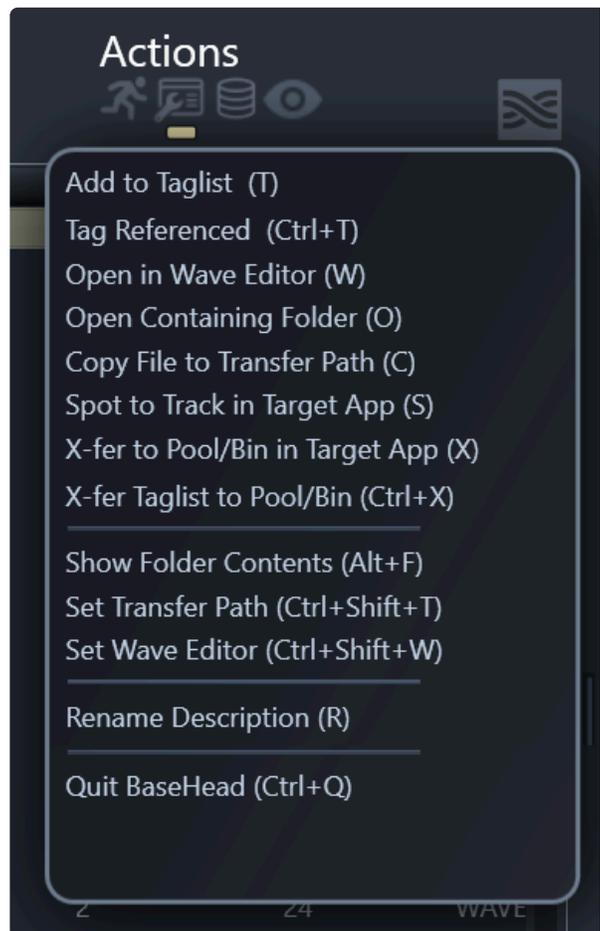


同じ、もしくはそれ以上の機能を以下から見つけることができます。

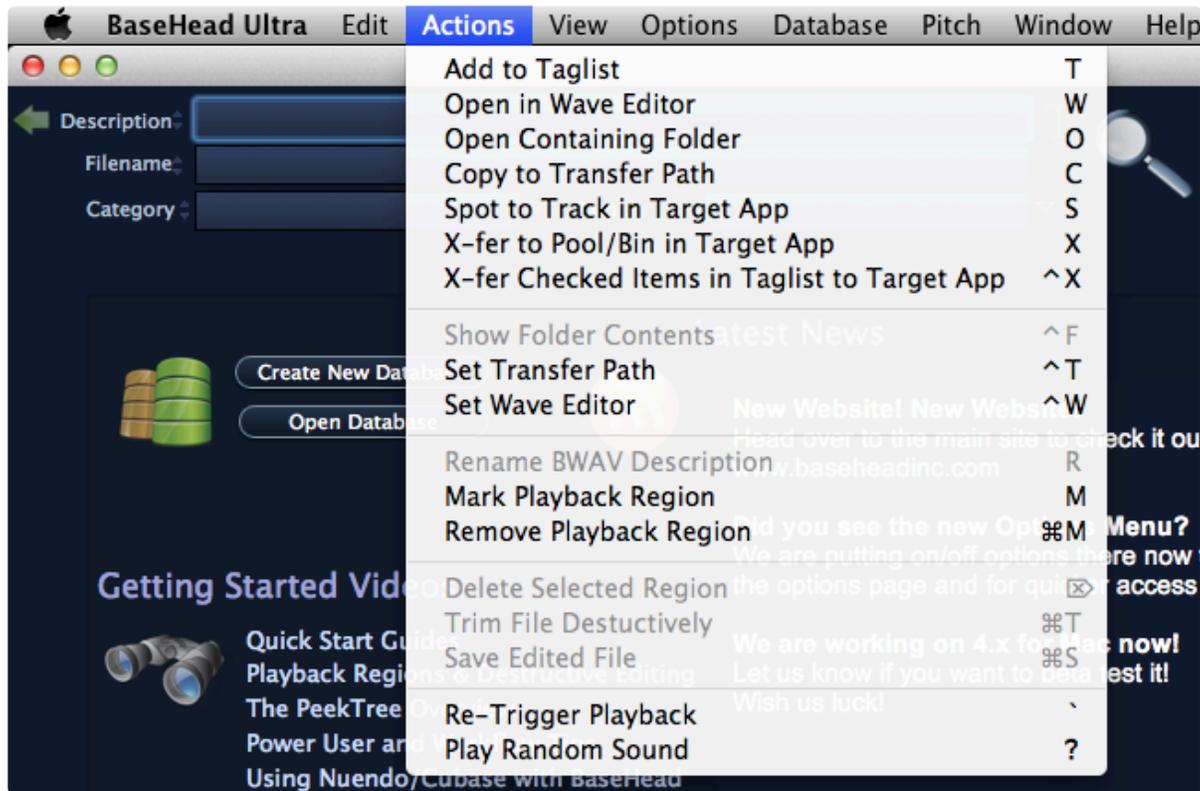


---Actionsメニュー---

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。



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。

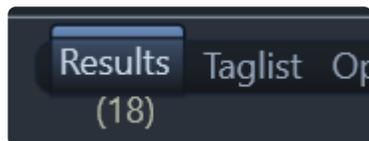
(詳細については、[Options Page/Menu](#) セクションをご覧ください)

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、[Import/Export](#) 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！



---View Menu---

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。

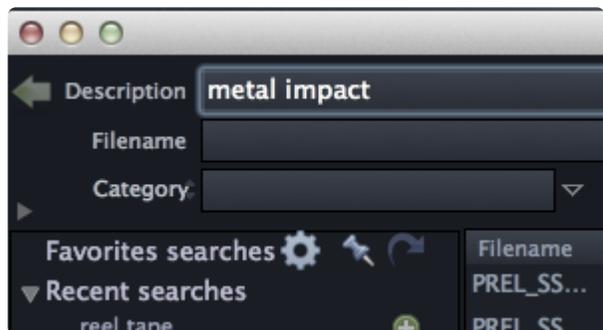
残りのView Menuの項目も観てすぐにわかるようにしましょう。

[リザルトページ/ピークツリー >>](#)

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—

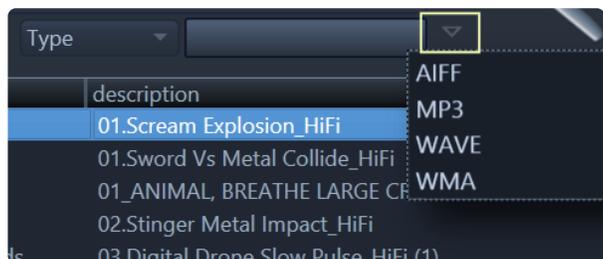


画面左上に緑色の 戻る/進む ボタンが表示されます。ブラウザの戻る/進むと同じ機能となります。

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。

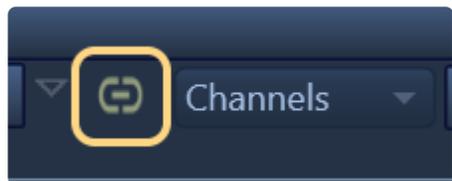
ブーリアン型検索ルールは [Getting Started](#) の検索バー機能で説明しました。

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

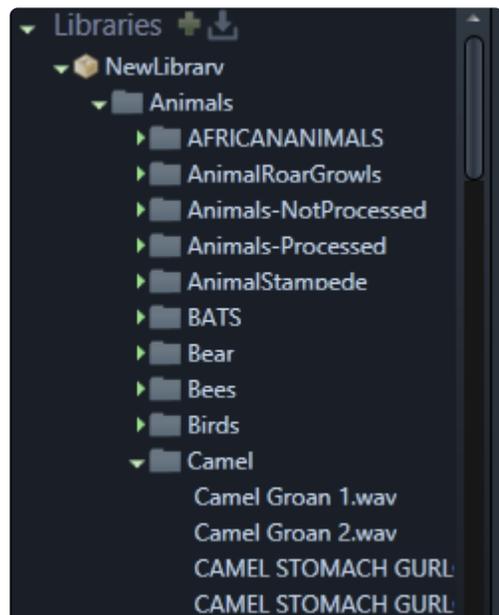


これがONになっていると、下の2つの検索ボックスのBrowse Arrowsが互いにフィルタリングされます。

—THE PEEKTREE— (Non-Lite versions)

一番左には **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。



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—



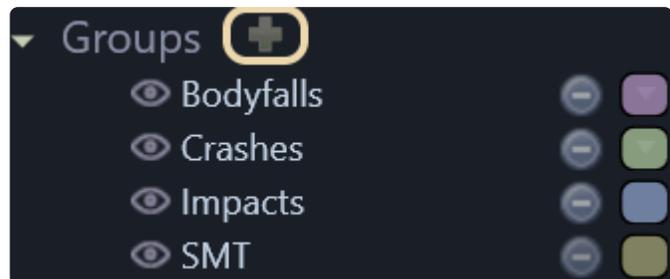
Import Windowから作成した名前付きImportsをすべて表示します。上記の図のようにライブラリの塊を追加したり削除したりするためにデータベースを細分することをお勧めします。メンテナンスを容易にするために、400,000以上のデータベースを6つの 'Imports' に分けています。

Importsで可能な事

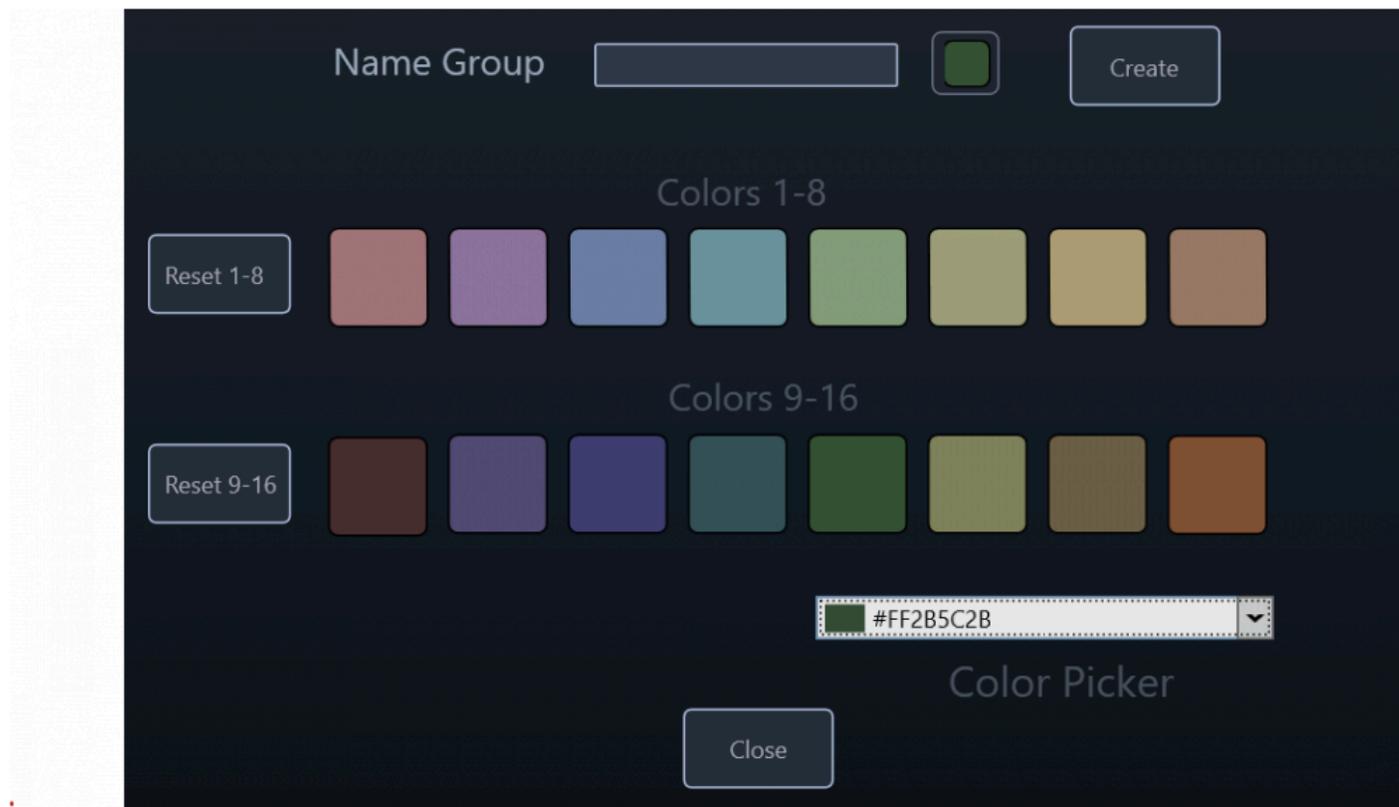
- 左の紫色の目のアイコンをクリックし、検索対象から除外
- シングルクリックして、Resultsリスト「Import」内に表示

- 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Results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 [こちらから](#).

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—

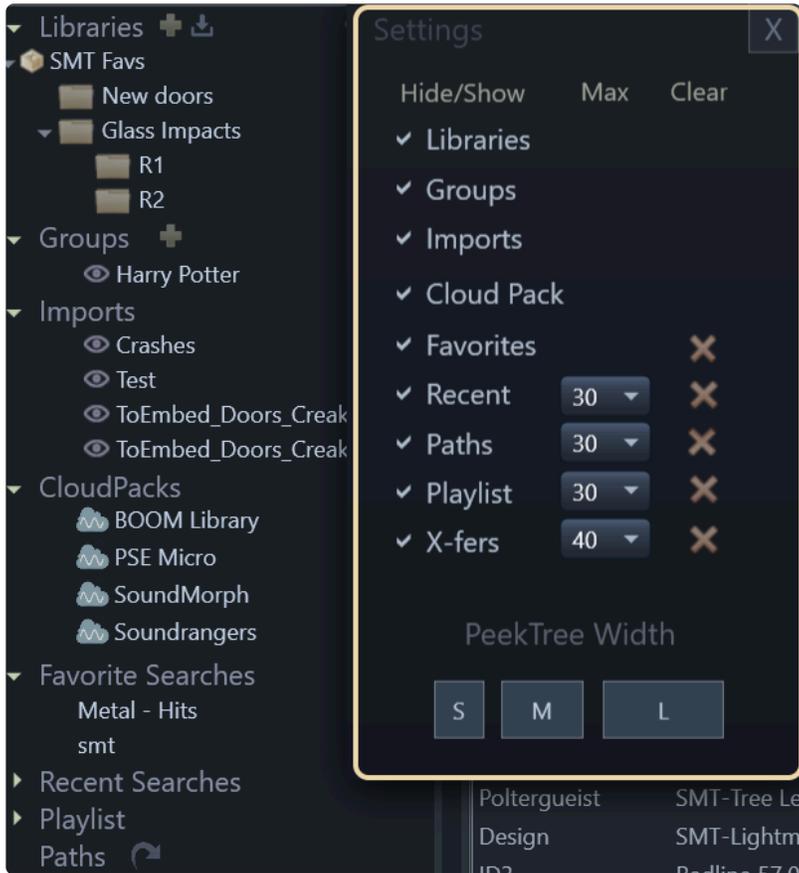
転送済のすべてのファイルを表示します(転送元/先の両方)

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。

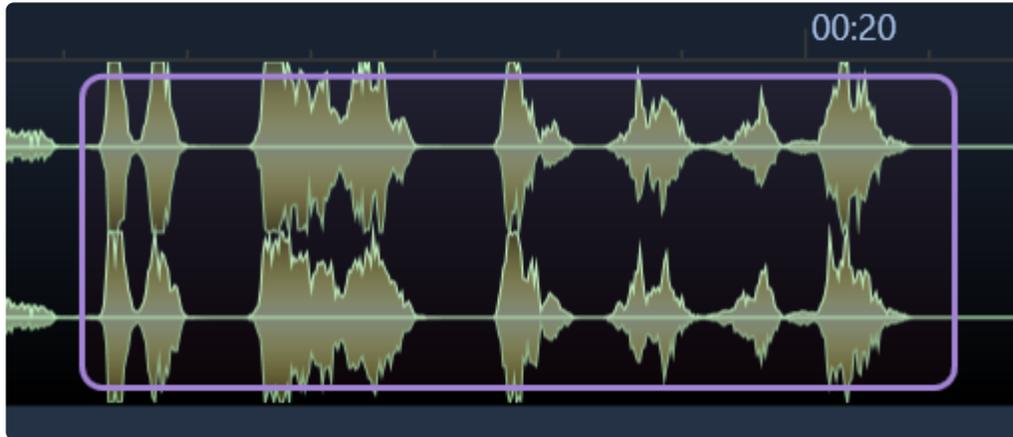


(version 4.x video)

[波形ビュー >>](#)

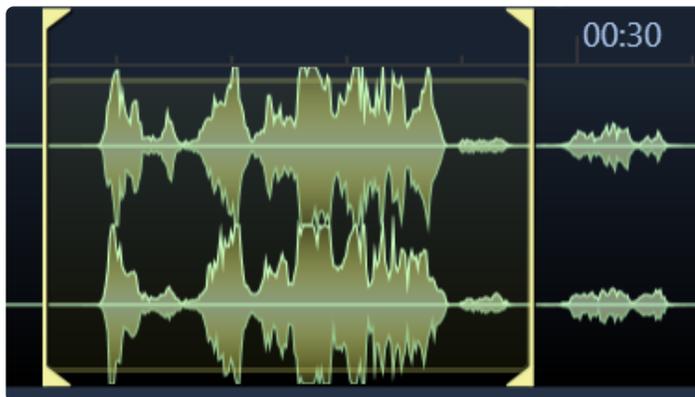
波形ビュー

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。

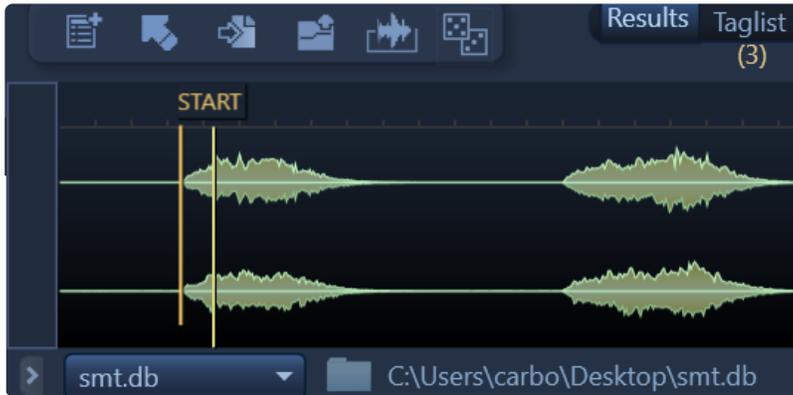


黄色の範囲が有効なとき、その範囲をドラッグアンドドロップ範囲とできます。ショートカット **(M)** でプレイバック範囲を設定できます。もしくは **(DEL)** や **(CTRL+T)** でトリミングも破壊編集可能です。

— マーカー —

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。

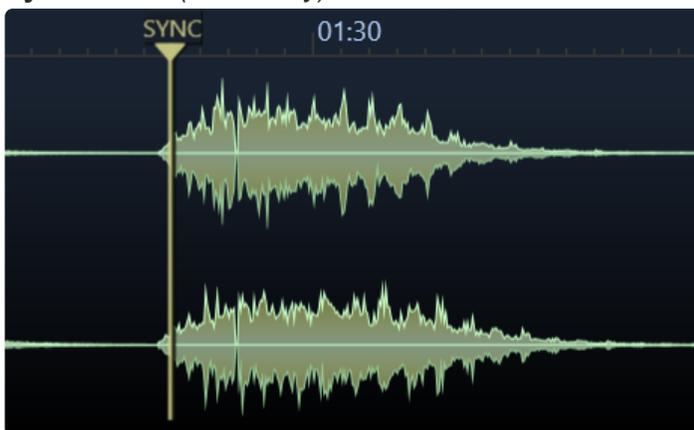
Playback Regions



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.

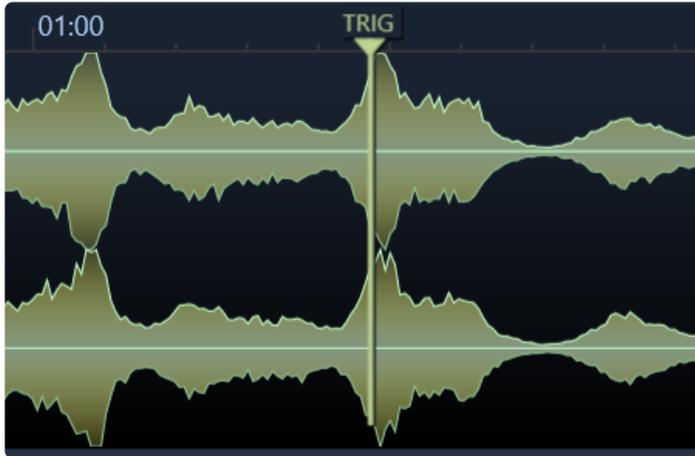
They can be removed by also ALT+Clicking them.

(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。

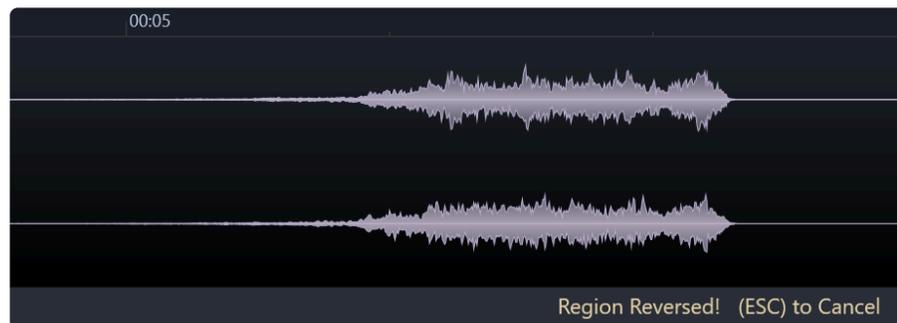
—Waveform Actions—

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)

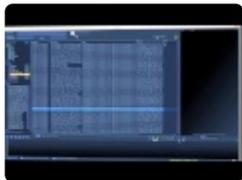
Rebuild Waveform – (F5)

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: 波形ビューの情報は **wfCache** としてファイルのそばに保存されます。)

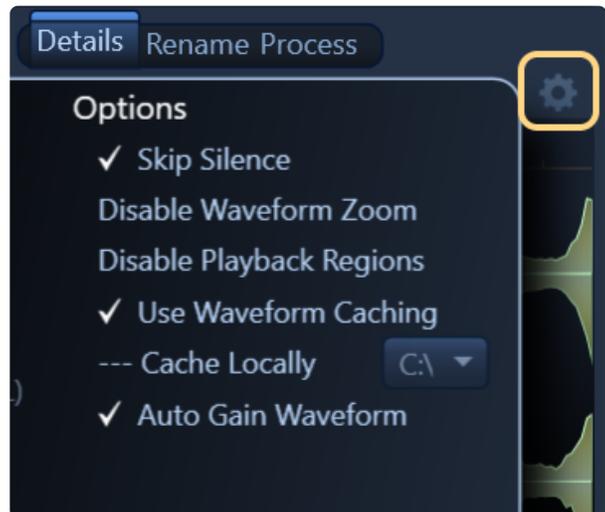
以下動画も是非見てください!



(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。

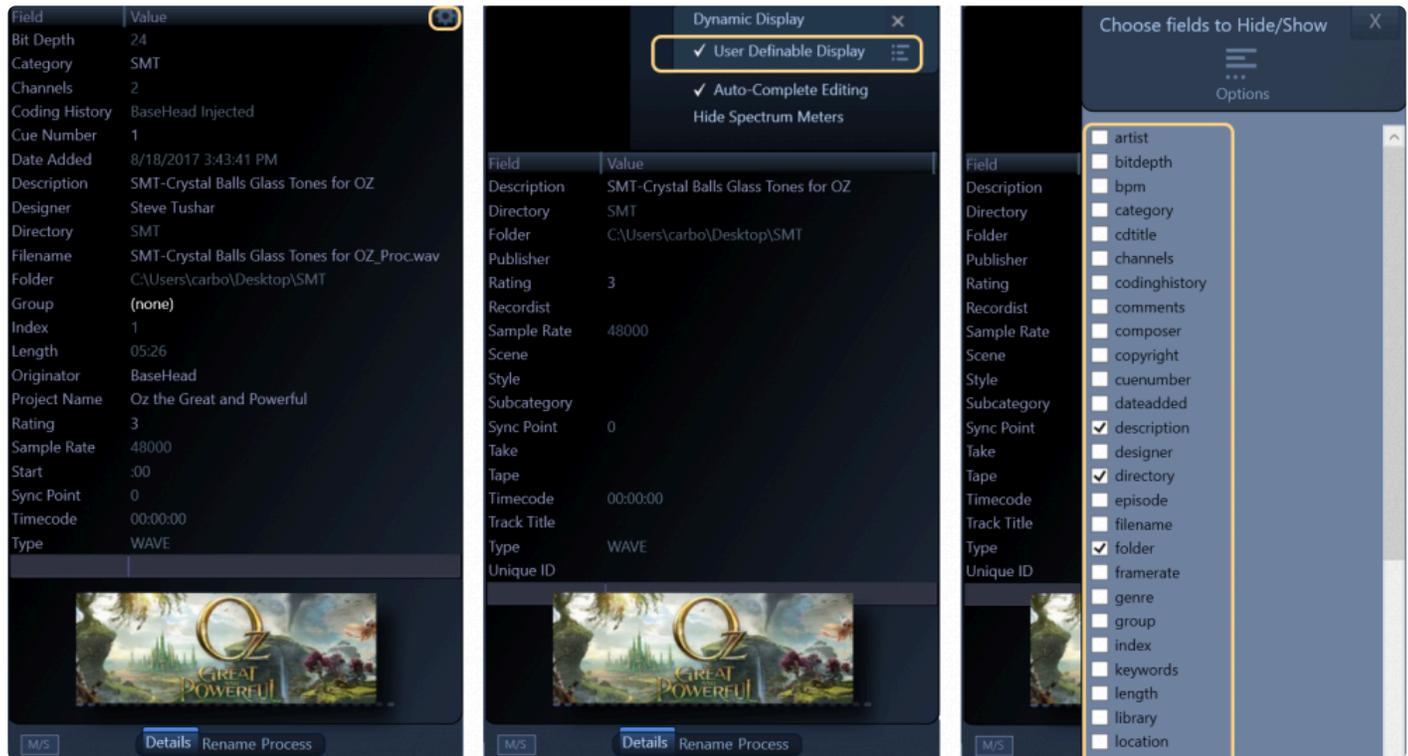


The screenshot shows a dark-themed metadata panel with a table of fields and values. Below the table is a small image of a Ghost Rider character and a set of navigation buttons.

Field	Value
Bit Depth	24
Category	GR2
Channels	2
Coding History	BaseHead Injected
Cue Number	1
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	1
Length	:51
Originator	BaseHead
Project Name	Ghost Rider 2
Rating	3
Sample Rate	48000
Start	:00
Sync Point	0
Timecode	00:00:00
Type	WAVE

Below the table is a small image of a Ghost Rider character. At the bottom of the panel are three buttons: "M/S", "Details", and "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fields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。



NOTE: 幾つかのfields、**[sample_rate]** や **[bit_depth]** などの変更できません...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、[Rename Panel](#) 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 のfield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

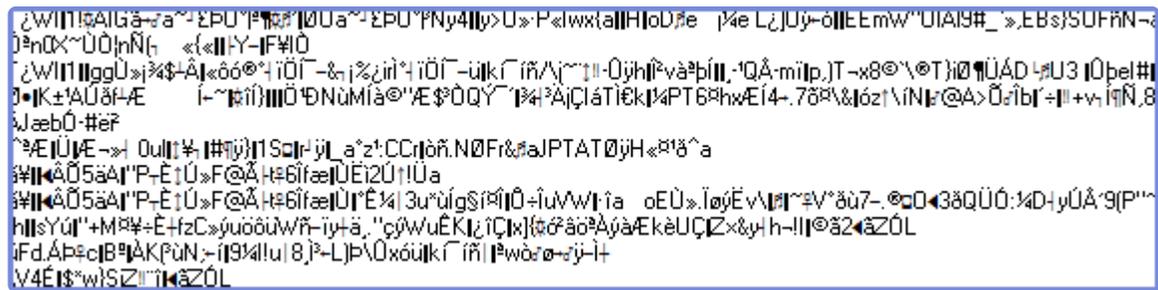
SteinbergはiXMLという、SFXやMusicの為のメタデータチャンクを策定しました。Baseheadでは独自フォーマットではなく、iXMLをサポートしています。



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、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を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。

メタデータだけでなく、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が、



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になります。

```
<ATTR>
<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のでしょうか。

Nuendo/Cubase Compatibility:

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

BaseHead -> Nuendo

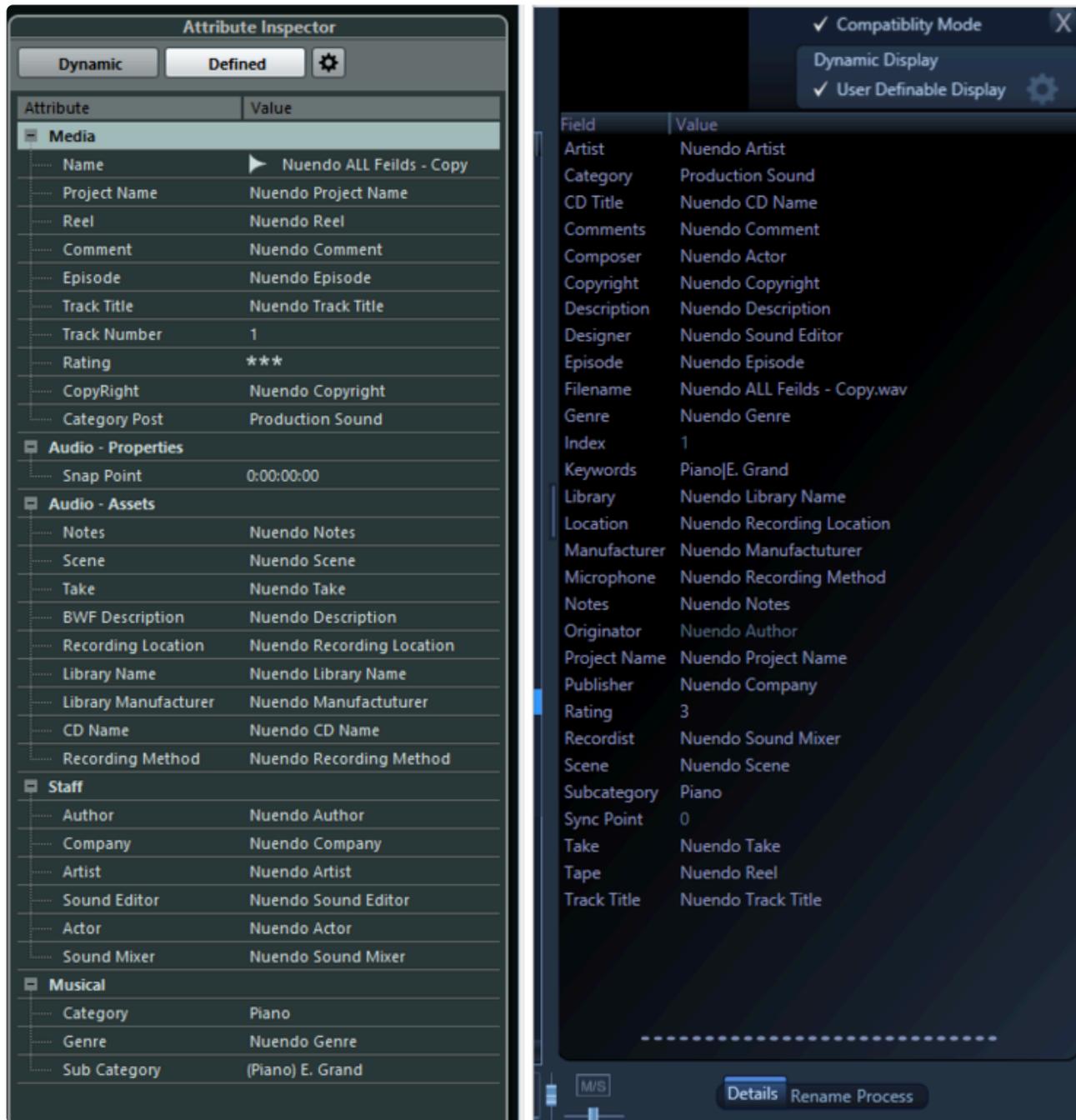
Compatibility Mode X
 Dynamic Display
 User Definable Display ⚙️

Field	Value
Artist	BH Artist
Category	BH Category
CD Title	BH CD Title
Comments	BH Comments
Composer	BH Composer
Copyright	BH Copyright
Description	BH Description
Designer	BH Designer
Episode	BH Episode
Filename	BaseHead ALL Feilds.wav
Genre	BH Genre
Index	1
Keywords	BH Keywords
Library	BH Library
Location	BH Location
Manufacturer	BH Manufactuer
Microphone	BH Microphone
Notes	BH Notes
Originator	BaseHead
Project Name	BH Project Name
Publisher	BH Publisher
Rating	2
Recordist	BH Recordist
Scene	BH Scene
Subcategory	BH Subcatergyory
Sync Point	143087
Take	BH Take
Tape	BH Tape
Track Title	BH Track Title

Attribute Inspector

Attribute	Value
Media	
..... Name	▶ BaseHead ALL Feilds
..... Project Name	BH Project Name
..... Reel	BH Tape
..... Comment	BH Comments
..... Episode	BH Episode
..... Album	BH CD Title
..... Track Title	BH Track Title
..... Track Number	1
..... Rating	**
..... CopyRight	BH Copyright
..... Category Post	BH Category
Audio - Properties	
..... Snap Point	0:00:03:06
Audio - Assets	
..... Notes	BH Notes
..... Scene	BH Scene
..... Take	BH Take
..... BWF Description	BH Description
..... Recording Location	BH Location
..... Library Name	BH Library
..... Library Manufacturer	BH Manufacturer
..... CD Name	BH CD Title
..... Recording Method	BH Microphone
Staff	
..... Author	BaseHead
..... Company	BH Publisher
..... Artist	BH Artist
..... Sound Editor	BH Designer
..... Actor	BH Composer
..... Sound Mixer	BH Recordist
Musical	
..... Category	BH Subcatergyory
..... Genre	BH Genre
..... Sub Category	BH Keywords

Nuendo -> BaseHead



(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*)

Metadata Chunk Options

	Import	Edit	Transfer
iXML	✓	✓	✓
aXML	✓	N/A	✓
bext	✓	✓	✓
SNDM	✓	N/A	N/A
nmix	✓	N/A	N/A
ID3	✓	✓	✓
LIST	✓	Coming Soon!	✓

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.

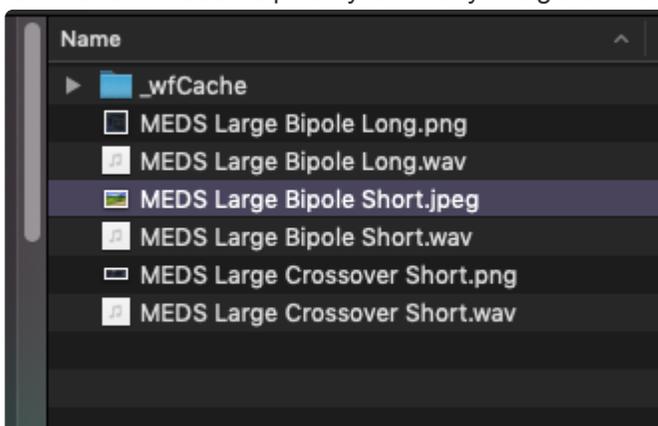


Image files need to conform to normal album art standards.

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/>

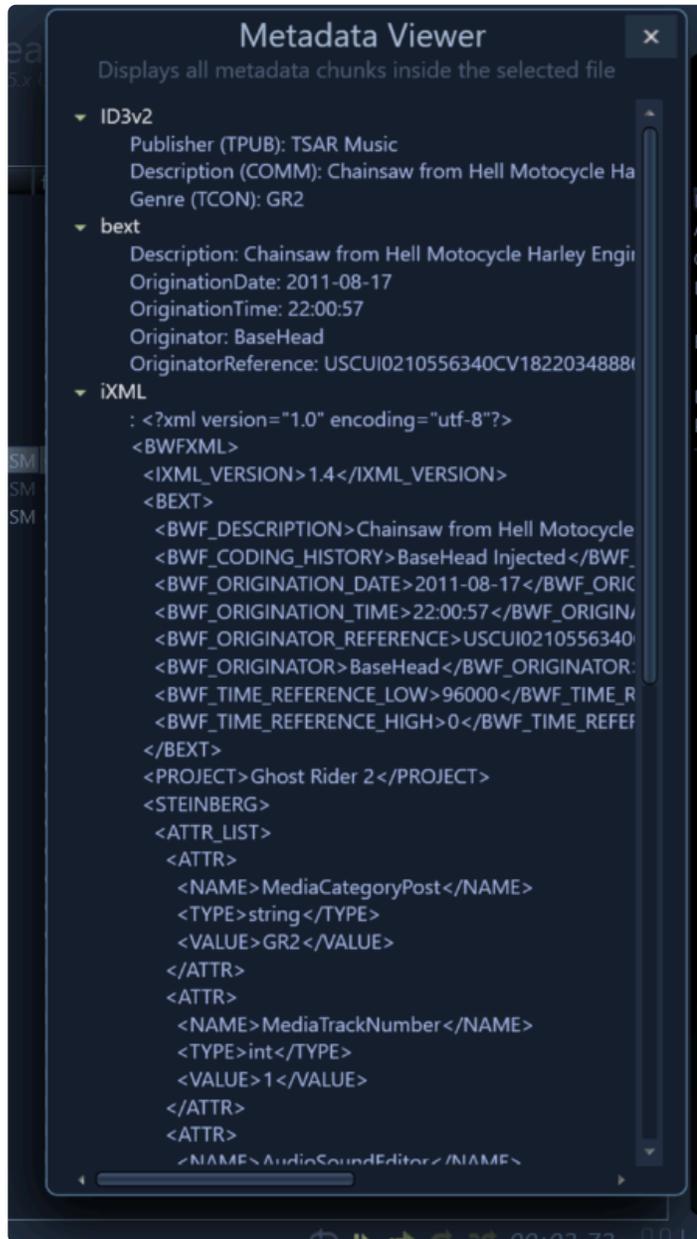
This Video includes Batch Tagging and Renaming along with Image Adding!



(version 4.x Video)

—METADATA VIEWER PANEL— (F3)

wanna see the changes you make live?



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:

You 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 is ON.

ID3 is the chunk used by MP3 files 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!](#)

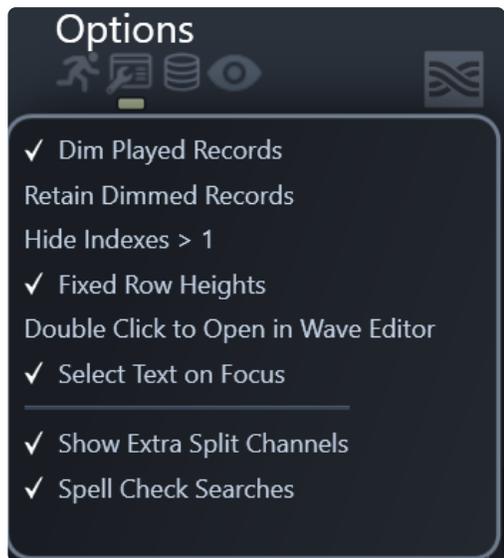
<http://www.creativefieldrecording.com/2016/08/26/basehead-metadata-101/>

[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 [PeekTree](#) と [Waveform View](#) 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。

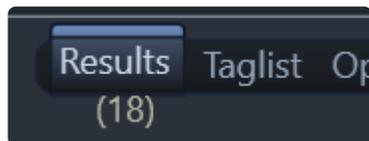
(Macユーザーの方は、ほかのアプリケーション同様一番上のメニューから“Options” から開きます)

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

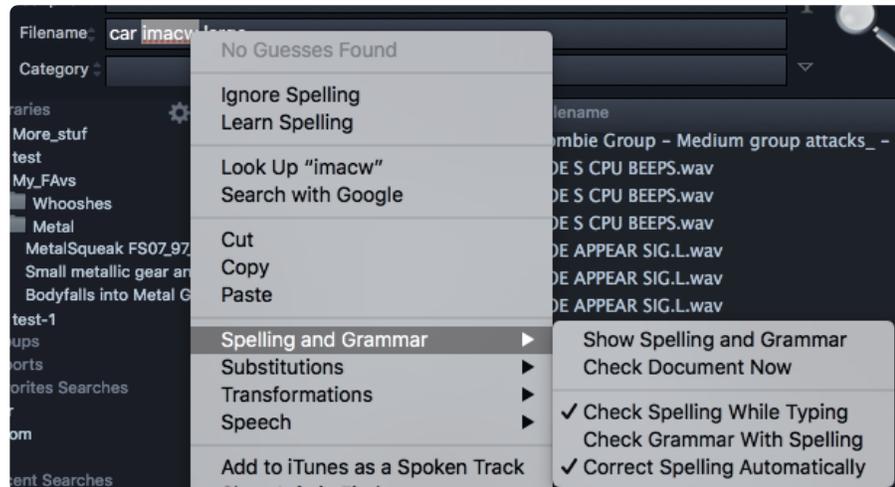
チェックがオンの時、ダブルクリックで外部波形編集エディタで開くことができます。

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。

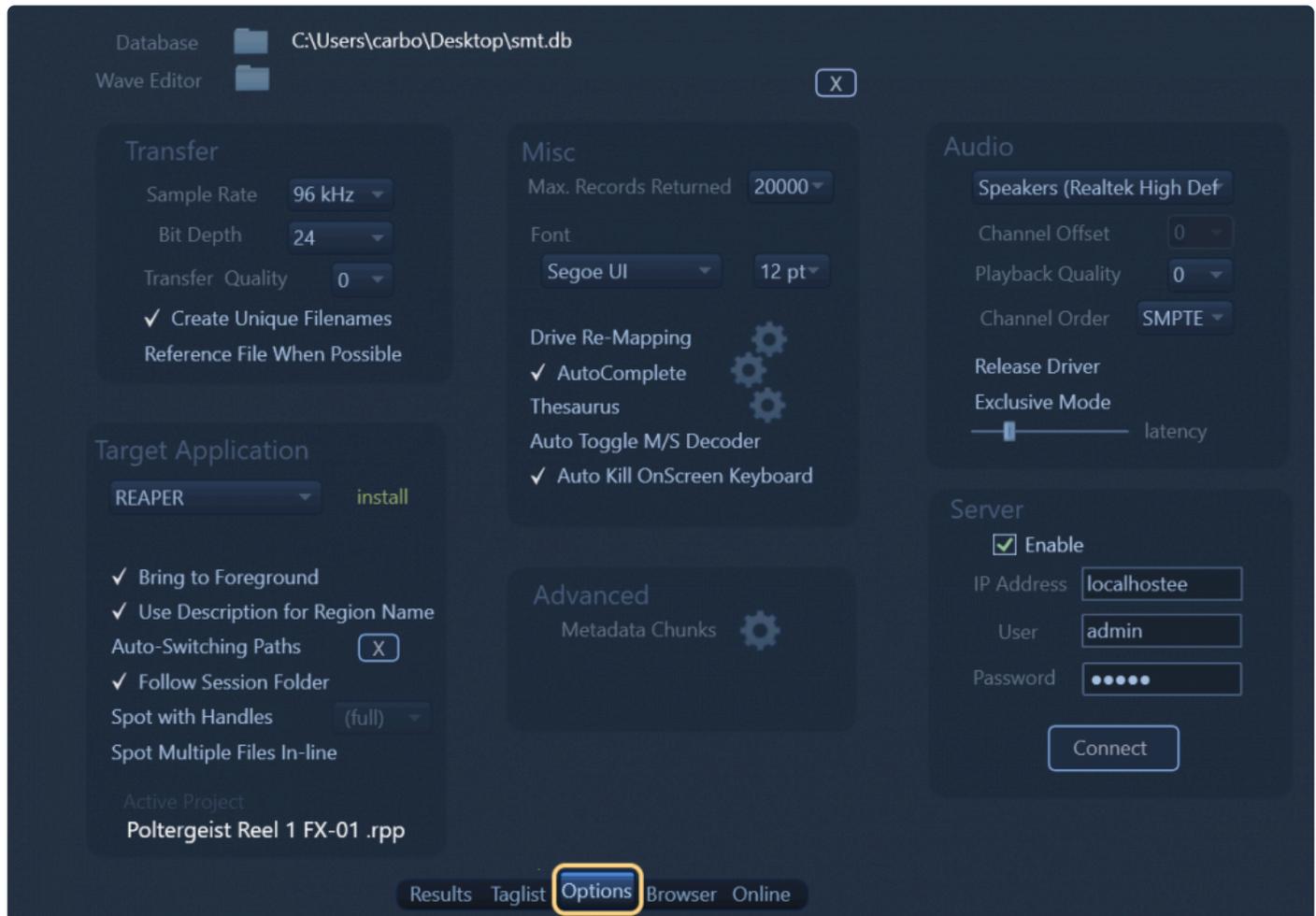
Spell Check Searches

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。



—オプションページ—

次にグローバル設定なオプションを見ていきましょう。



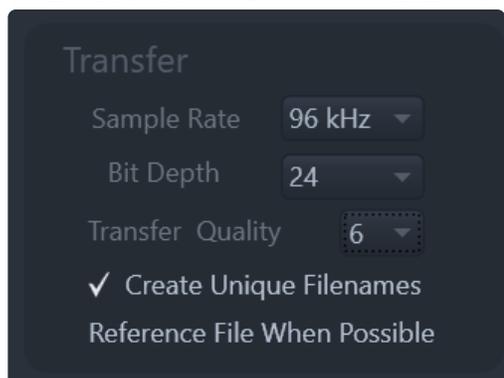
(このページは画面中央あたりのオプションタブから開けます)

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。

—TRANSFER SETTINGS—

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となります。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.

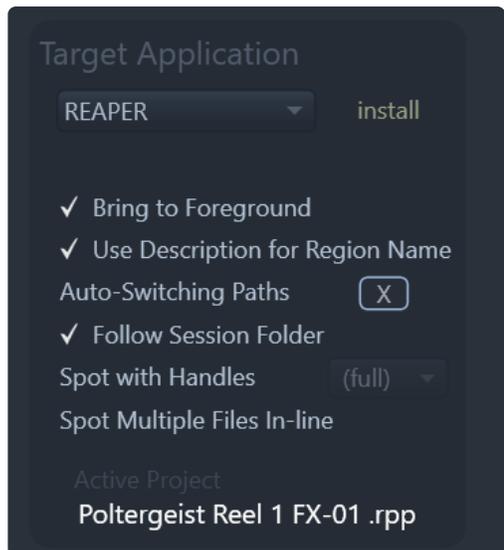
If VST's are Enabled, files will also still be copied and if the pitch slider is engaged a copy will be also be made.

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。



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

- 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 [How To Video](#) 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 [How To Video](#) 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ます。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、複数ファイルを一行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---



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。

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、値をコピー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。

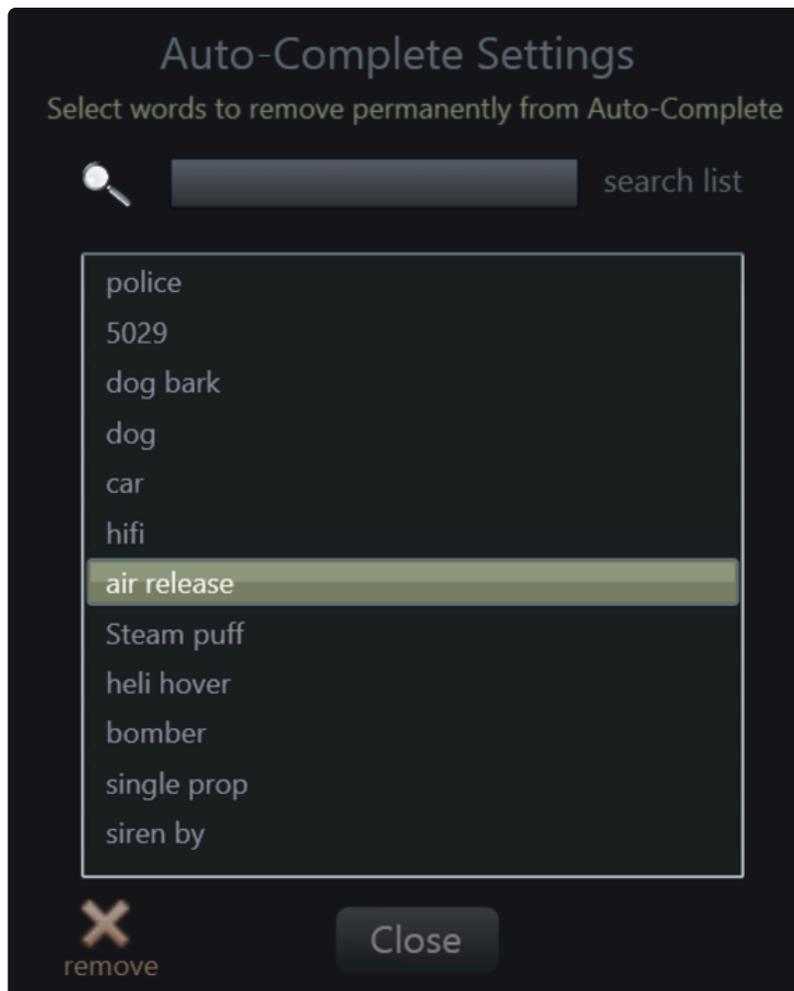
\\localhost\FlashDrive\SFX\ のようになります。だから、これを **G:** パスに再マッピングするには、左のボックスにput * \\ localhost \ FlashDrive \ SFX \ *を置き、一致する右ボックスに *G:\SFX*を入れてください。

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

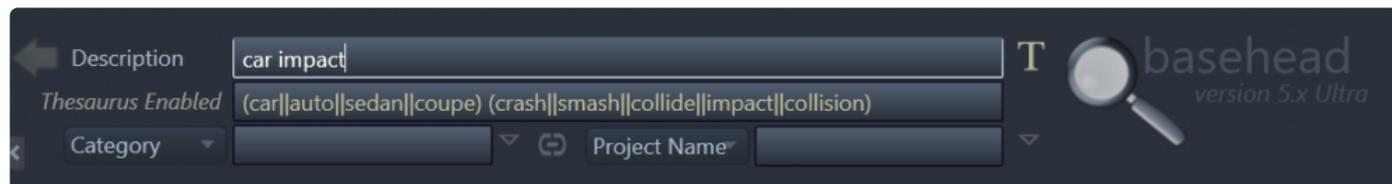
Auto-Complete (Non-Lite versions)

チェックがオンの時、検索ボックスに前回検索でを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。

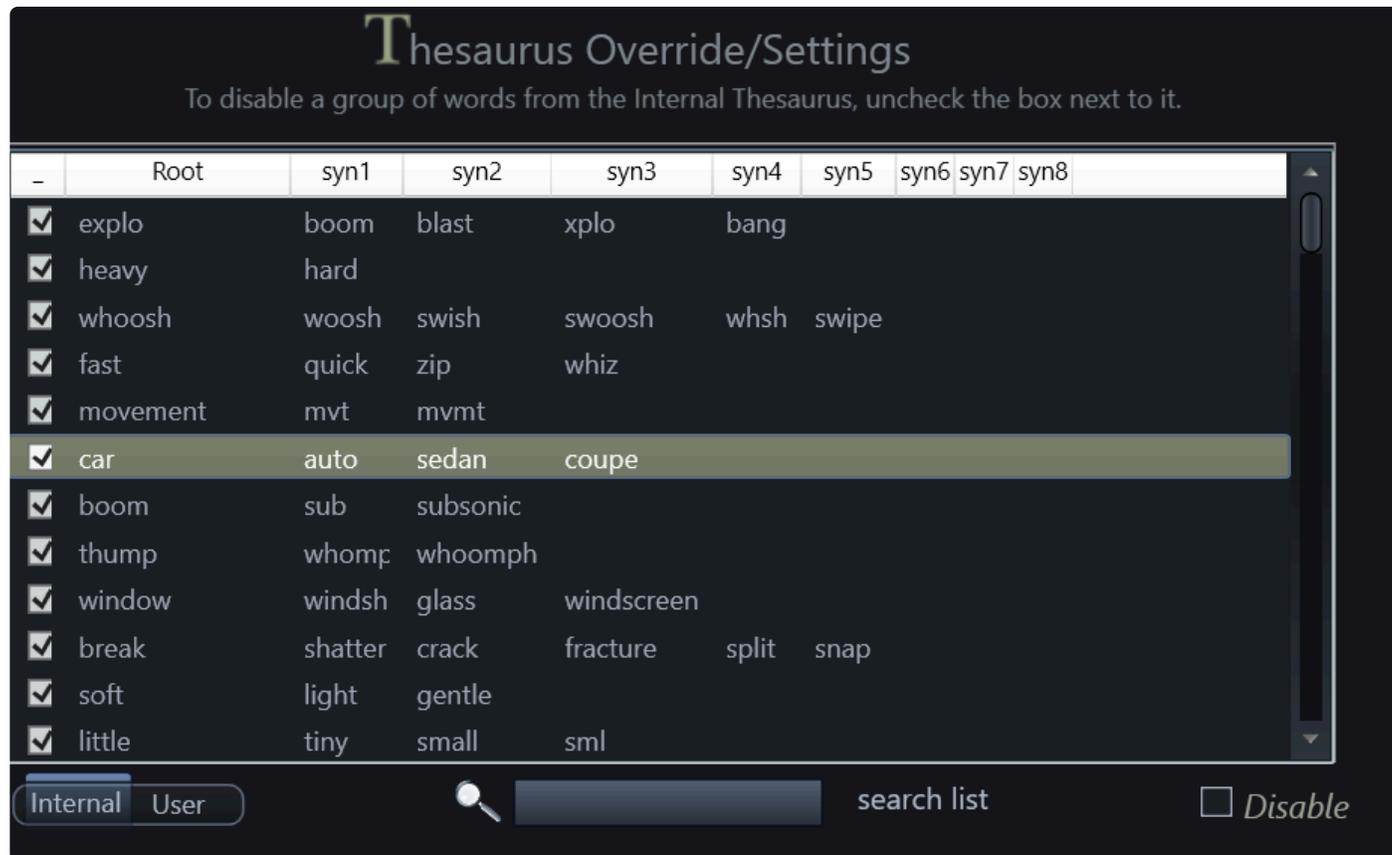


Thesaurus(百科事典) (Ultra Only)

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。



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。



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—



Audio Device Selection

Basehead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。。 [VoiceMeeter](#)

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

—サーバー—



Enable Server Databases

Server

Enable

IP Address

User

Password

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 [BaseHead Server](#) から詳細を知ることができます。

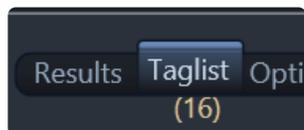
[タグリスト/ブラウザページ >>](#)

タグリスト/ブラウザページ

—タグリストページ—



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ページやブラウザ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。

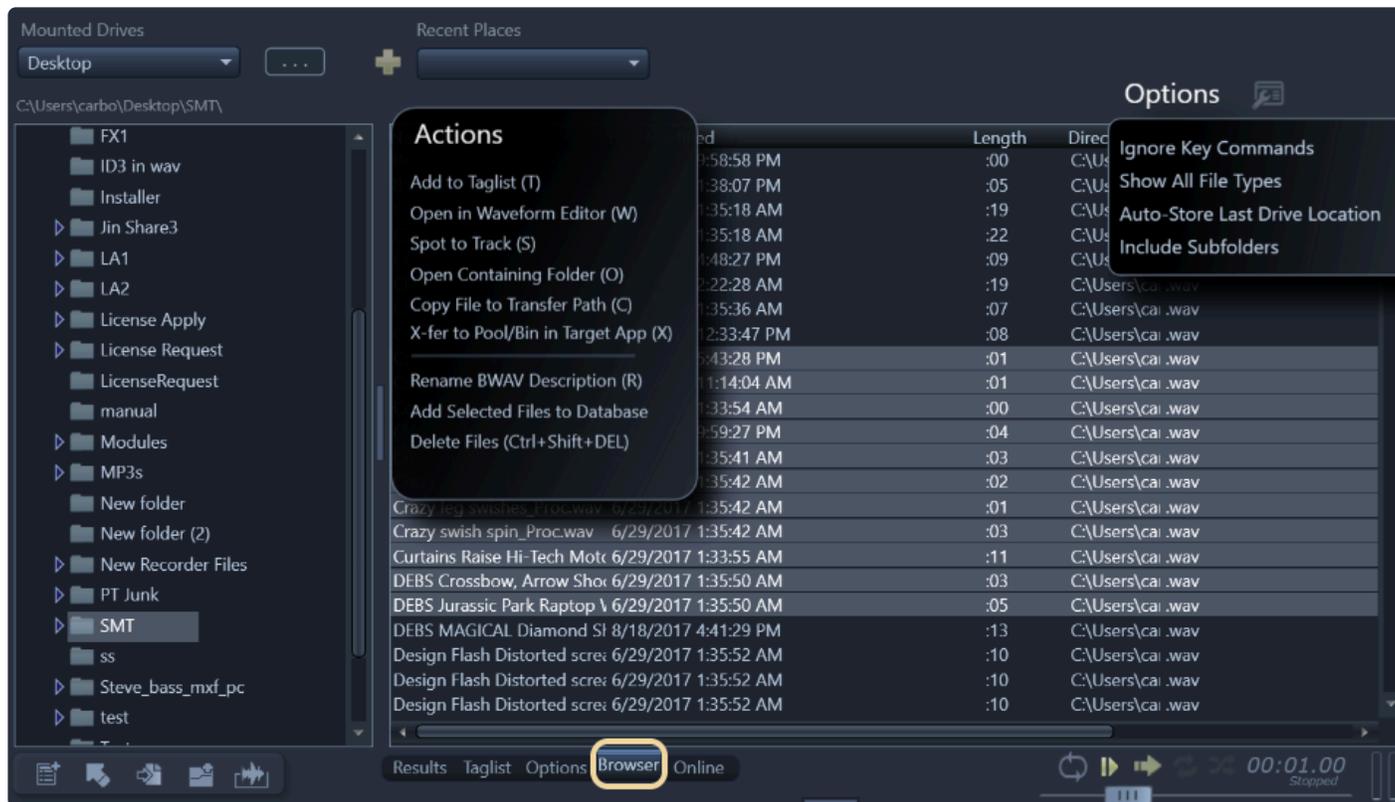
Pro-Tip: **Ctrl**または**Option** を押しながら左下のDnDバーをつかむと、Resultページで選択されたファイルの代わりに* Taglist *のすべてのチェック項目がドラッグされます。

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—



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 >>](#)

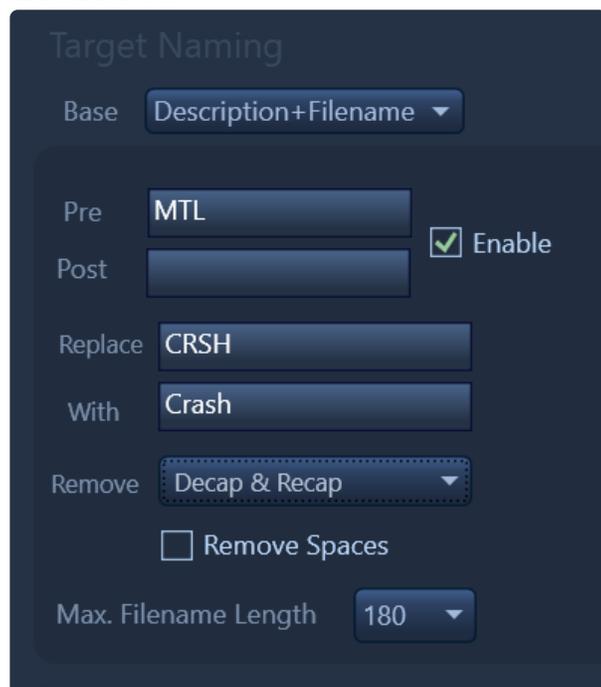
リネームパネル

—TARGET NAMING—

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。)

一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。



The screenshot shows the 'Target Naming' panel with the following settings:

- Base: Description+Filename (dropdown)
- Pre: MTL (text input)
- Post: (empty text input) with an Enable checkbox
- Replace: CRSH (text input)
- With: Crash (text input)
- Remove: Decap & Recap (dropdown)
- Remove Spaces checkbox
- Max. Filename Length: 180 (dropdown)

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。

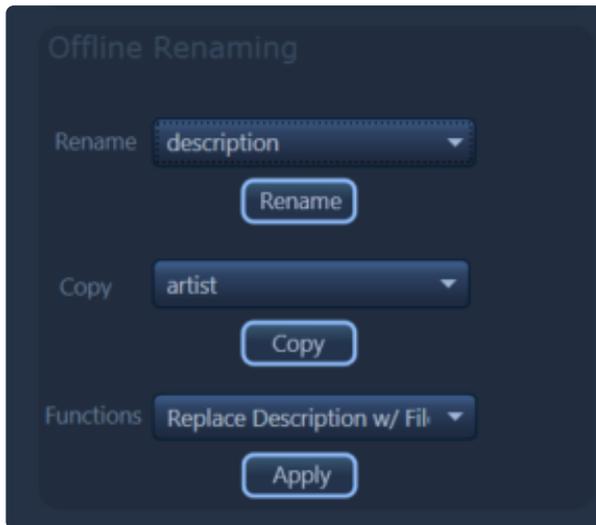
Max. Filename Length

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。

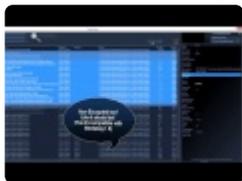
上記のTarget Namingセクションのようにファイルをコピーするときには適用されませんが、これらの3つのボタンの1つがクリックされたときにのみ適用されます。



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)

[プロセスパネル >>](#)

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。

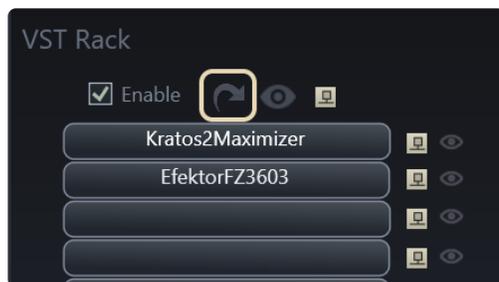


NOTE: 64 bit VST2 plugins がversion 5.x. でサポートしています。(VST3 も近日予定)

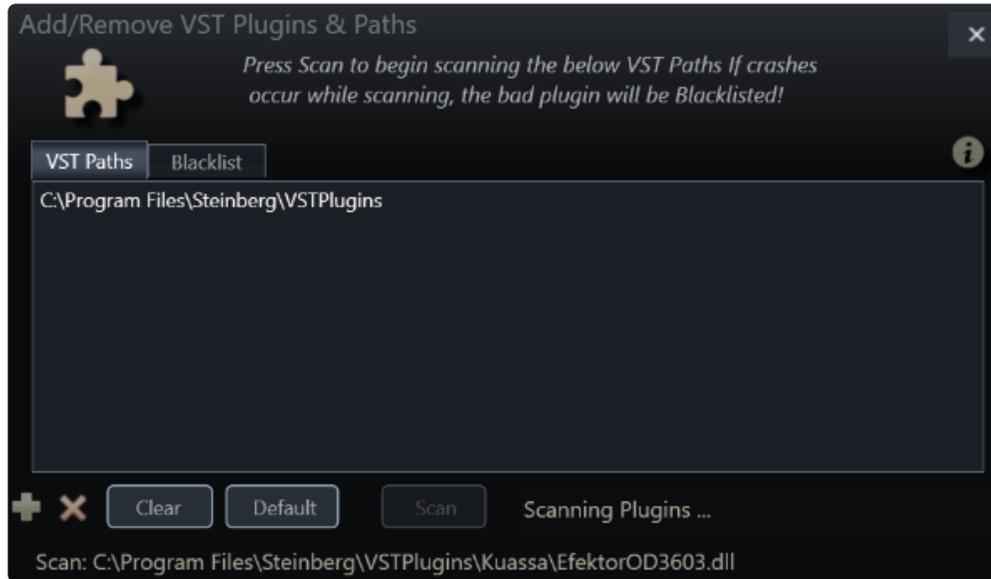
もしPC版で32bit VST pluginsが必要な場合は [jBridge](#)、Mac版の場合は [32 Lives](#) をお試しください。

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

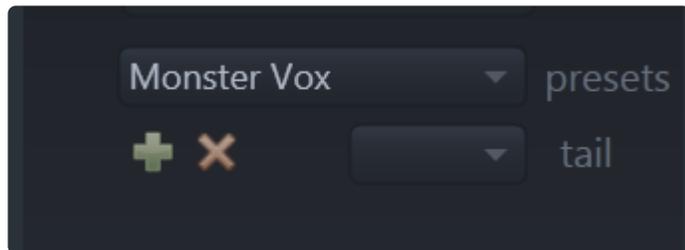
幾つか古いプラグインでiLokのものがうまく動作しないことがあるようです。例えばSlate Digital Plugins や GRM Tools version 3 は問題ないですが、GRM version 2 や古いSoundToys Plugsは動作しないようです。私たちは継続して調べていますが、ブラックリスト機能により、スキャン対象から除外することで問題を回避できます。



幾つかDAW専用のプラグインは警告を發しますが、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

—プリセット—



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

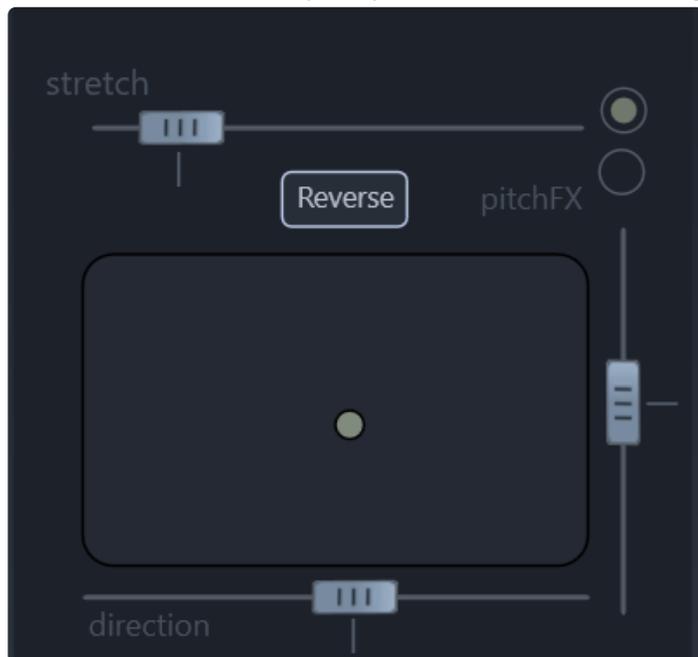
VST tails

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)



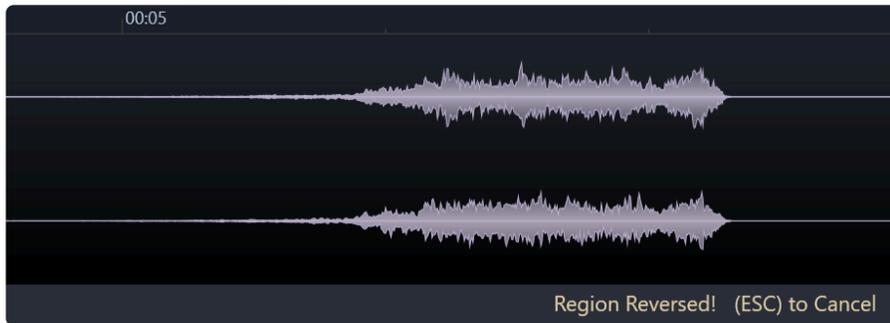
—PITCHFX AXIS*— (Ultra) Process Panel 下部の **pitchFX Axis** で自由にコントロールができます。



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。



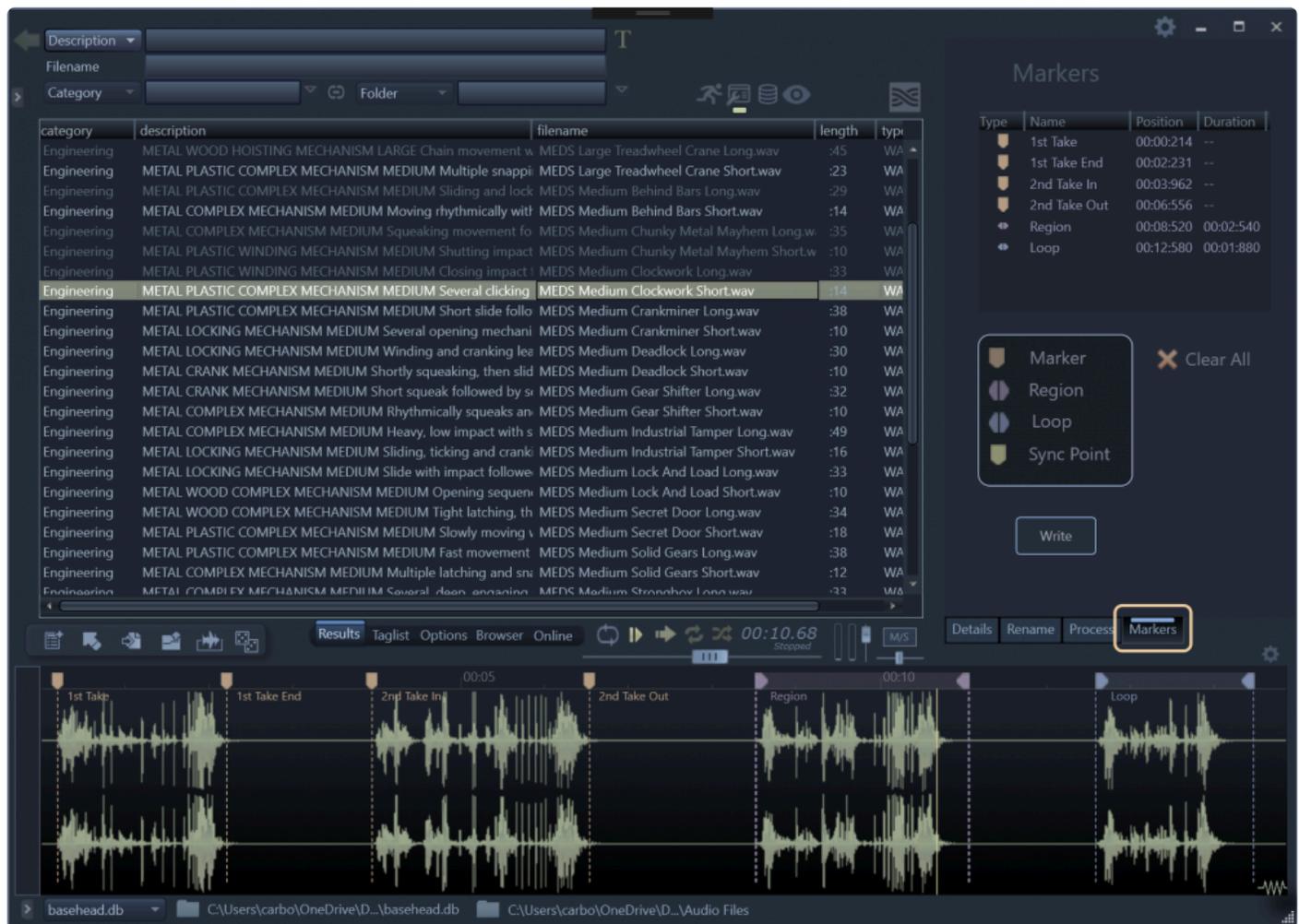
VST FAQ:

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

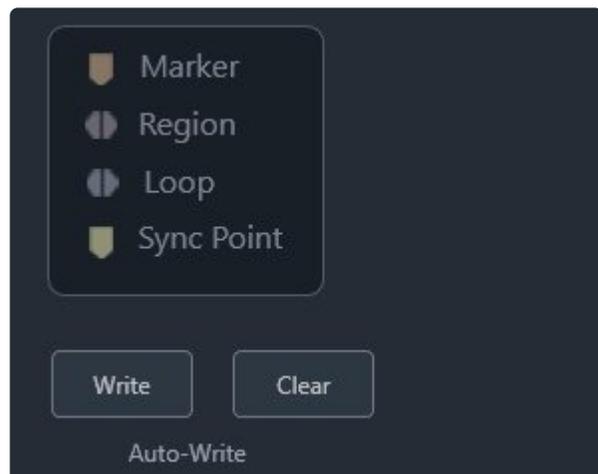


The **Marker Panel** allows editing and creation of four types of Markers. (*Ultra, Standard*)

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.



- CUE Marker (Orange)
- Region Marker (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



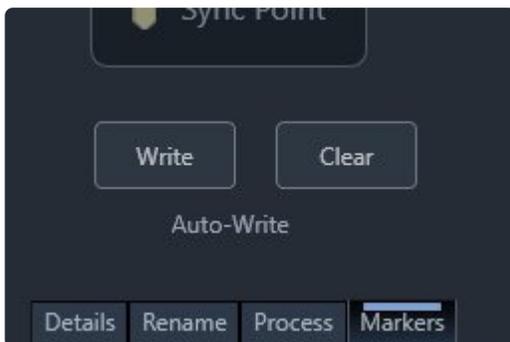
All markers once set can be dragged to new locations or deleted by hovering the mouse over them and an orange "X" will appear to allow you to remove them if you click it.



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.

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

マルチチャンネルファイルから単一のチャン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

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)

[Cloud Online/HTTP再生 >>](#)

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。

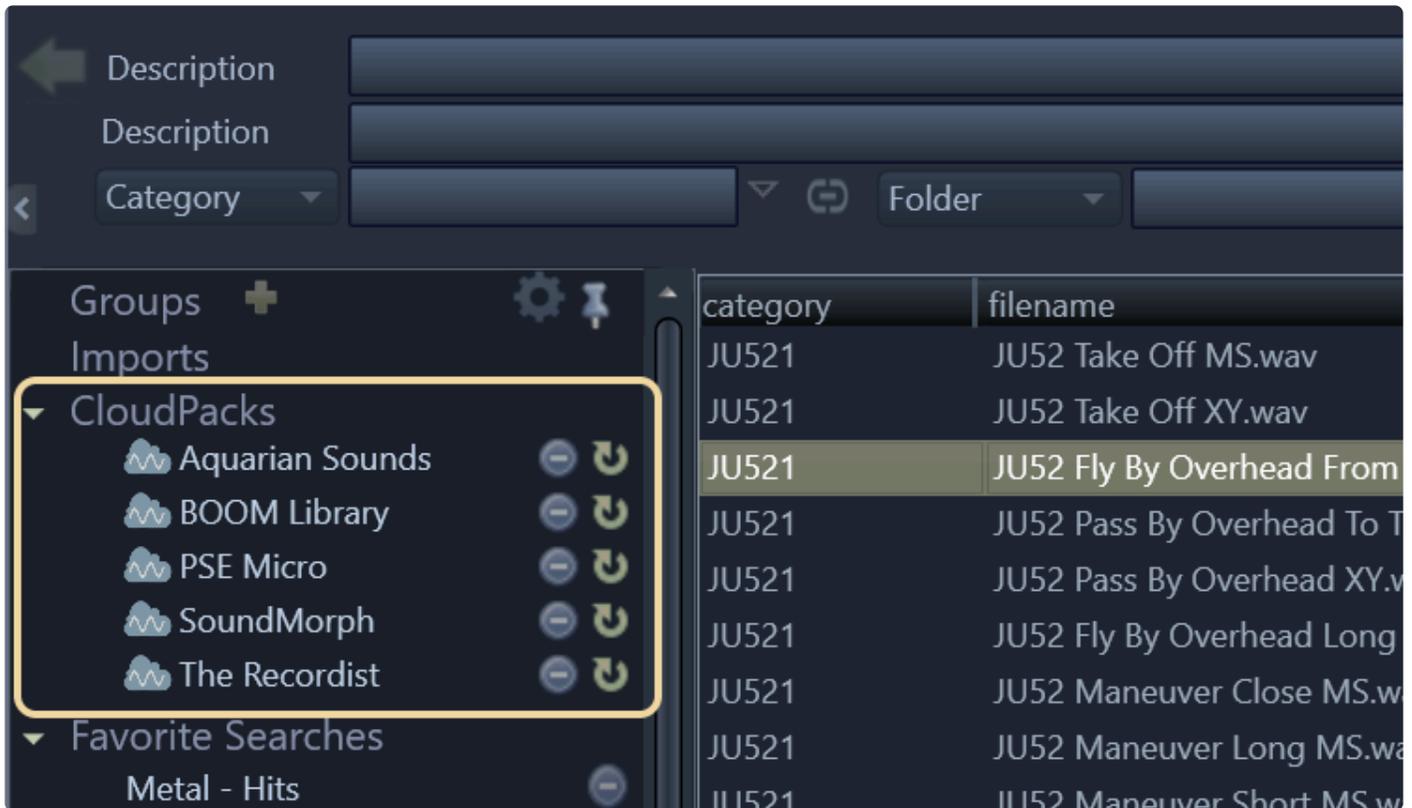
新しい **Online Page** からPro Sound Effects, BOOM Library, SoundMorphといったライブラリが入手できます。

The screenshot displays the CloudPacks interface. On the left, there is a 'CloudPacks' header with a logo and the text 'SFX that play from the Cloud! Press 'Add' to place in the PeekTree'. Below this is an 'Account' section with a 'User' field containing 'Steve', a 'Password' field with masked characters, and a 'Login' button. The main area is a list of sound packs, each with a circular icon, a title, a description, a price, and an 'Add' button. The packs listed are:

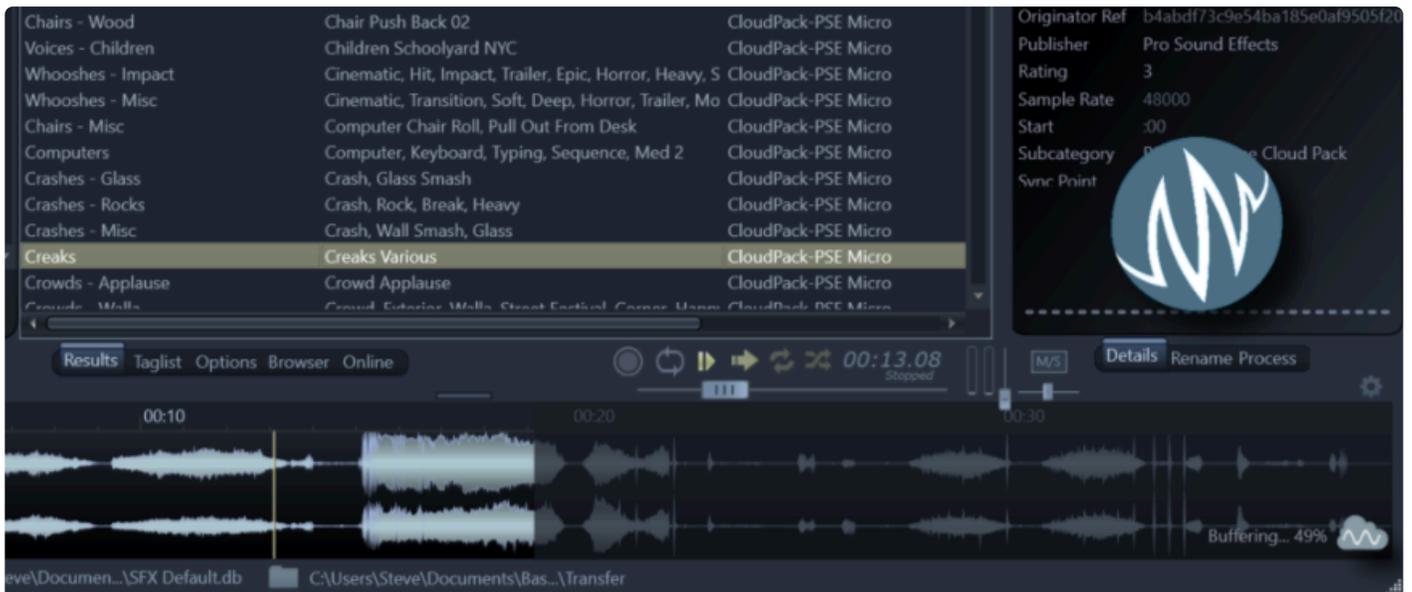
- Pro Sound Effects**: PSE Micro Sampler Pack, Price: Free
- SoundMorph**: Sampler of Free Sounds, Price: Free
- Soundrangers**: More Free Sampler Sounds, Price: Free
- BOOM Library**: Sampler of Free Sounds, Price: Free
- Aquarian Sounds**: Children/Classroom Walla, Clapping & Cheering, Price: Free
- AntiSample**: One Shots and Glitch Sounds, Price: Free
- UberDuo**: The Kitchen Sink CloudPack, Price: Free
- The Sound Catcher**: Collection from The Ultimate Pack, Price: Free

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。



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。



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、多くの方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!

[こちらのページ](#) 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—



https://

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。



[インポート/イクスポートとバーンインパネル >>](#)

インポート/エ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/エ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: TAB

Import Dest.: Merge and Update

Try to relink by [filenames] only

Export

Format: .TXT

Separator: Comma

Records: Current Search Results

Fields: Results List Shown

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」*
- エ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に含まれるべきです。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)



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

ビデオ

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!



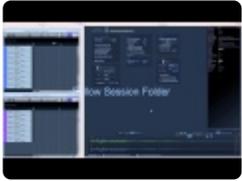
Using Nuendo or Cubase with BaseHead

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

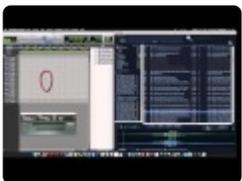


Using Pro Tools with BaseHead

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



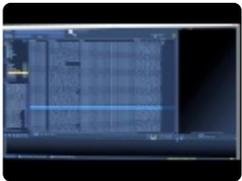
Playback Regions & Destructive Editing



Building Waveform Caches

(BaseHead PC)

shows how to build waveforms for all files at once



Using VST's and ReWire



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



[Codemeter設定ビデオ >>](#)

Codometer設定ビデオ



Codometer Setup Videos

ネットワーク環境でのCodometer 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。

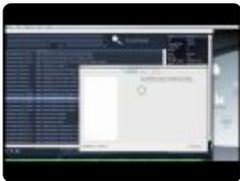


ウェブ経由での CmStick Licensesアクセス方法

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。

[ARCHICAD-Server Setup Guide](#)

[ARCHICAD-CodeMeter over the Internet](#)

[ショートカットキー \(PC\) >>](#)

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) へフォーカス

L – ループ再生

M – プレイバック範囲マーカの設定 (Ctrl+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

W – 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 – 次の検索結果を表示

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) へフォーカス

Ctrl+I – 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+Shift+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ページヘ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)

[ショートカットキー \(Mac\) >>](#)

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

W – 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)

[ワークフローとコツ >>](#)

ワークフローとコツ

Baseheadは、まだ説明しきれし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** へアクセスし、バグや質問をお問い合わせください。

[今すぐサポートへ移動!!](#)