

PeakTM

ソフトウェアユーザーズガイド

Version 2.5

Berkley Integrated Audio Software, Inc.
1370 Industrial Ave., Suite A
Petaluma, CA 94952
707.782.1866
<http://www.bias-inc.com>



berkley integrated audio software

ソフトウェアの著作権および保証について

この法的文書は、エンドユーザー(あなた)とBIAS,Inc.との契約書です。あなたはこれらのディスクのソフトウェアを使用することによってこの契約書の条件に拘束されることになりますが、この条件にはソフトウェアライセンスおよびソフトウェアに関する責任の放棄(集合的に契約)が含まれます。この契約は、あなたとBIAS,INC.との間の完全な契約に相当します。この契約の条件に同意せず、全額返金を希望される場合は、このパッケージに含まれるディスクのソフトウェアをご使用にならず、パッケージその他の品(印刷物、バインダ、その他のケースを含む)を未開封の状態でご購入し、お買い上げ店にご返品ください。

BIAS ソフトウェアライセンス

1. ライセンスの付与。ライセンス付与人であるBIASは、本製品に対して支払われた代価の一部であるライセンス料を考慮し、一カ所において1つのコンピュータでこのBIASソフトウェアプログラム(以後ソフトウェアと呼ぶ)を使用し、表示する非排他的権利を付与します。このライセンスに対して明確に付与されたい権利はBIASが保有するものとします。
2. ソフトウェアの所有権。あなたは、ソフトウェアを最初にまたはその後に記憶した磁気メディアその他の物理的メディアを所有するものとします。ただし、オリジナルディスクのコピー(または複数のコピー)に記憶されたソフトウェアおよびそれ以降に作成したソフトウェアのコピーの所有権は、オリジナルおよびコピーが記憶されたメディアの形態を問わずBIASが所有するものとします。このライセンスは、オリジナルのソフトウェアあるいはコピーの販売ではありません。
3. コピーに関する制約。このソフトウェアおよびそれに付属する印刷物には著作権が設定されています。ソフトウェア(変更、統合、あるいは他のソフトウェアとともに含まれたソフトウェアを含む)や印刷物を無断でコピーすることは禁止されています。あなたは、ライセンス違反を原因または誘因として発生した著作権の侵害に対して法的責任を負われる場合があります。この制約に基づき、ソフトウェアのコピープロジェクトがかかっている場合は、バックアップを目的としてソフトウェアのコピーを一つ作成することができます。バックアップコピーには、著作権に関する情報を含める必要があります。
4. 使用に関する制約。ソフトウェアを一度に一つのコンピュータで使用する限りにおいては、ライセンスの被付与人としてソフトウェアを一つのコンピュータから別のコンピュータに転送することができます。ソフトウェアをネットワークを通じて電子的手段で一つのコンピュータから別のコンピュータに転送することはできません。ソフトウェアおよびその関連印刷物を他のコピーを他人に配布することはできません。ソフトウェアをもとにした派生物を変更、改作、翻訳、リバースエンジニアリング、逆コンパイル、分解、作成することはできません。BIASが事前に書面で許可した場合を除いては、印刷物を変更、改作、翻訳、作成することはできません。
5. 譲渡に関する制約。このソフトウェアは、ライセンスの被付与人であるあなたに対してのみライセンスが付与され、BIASの書面による事前の許可なく他人にソフトウェアを譲渡することはできません。ソフトウェアの正当な被譲渡人にはこの契約書の条項が適用されます。ここに定める場合を除いては、いかなる場合もソフトウェアを一時的であれ永久的であれ譲渡、貸与、販売、処分することはできません。
6. ライセンスの終了。このライセンスは、終了時まで有効とします。このライセンスの条項に違反した場合は、ライセンスはBIASによる事前の通告なしに自動的に終了します。ライセンスが終了した場合は、印刷物およびソフトウェアのすべてのコピー(修正したコピーがある場合はそれも含め)を破壊されるべきものとします。
7. 更新方法。BIASは、随時ソフトウェアの新バージョンを作成できるものとします。BIASは、更新料を支払い、登録カードを返送したライセンスの被付与人および被譲渡人に対し、BIASの判断に基づいて新バージョンの使用を認めるものとします。
8. その他。この契約にはカリフォルニア州の法律が適用されます。

保証の放棄および保証の制限

ソフトウェアおよび関連印刷物(使用説明書を含む)は、一切の保証を付けずに提供されます。また、BIASはソフトウェアおよび関連印刷物の使用、使用の結果に対し、妥当性、正確さ、信頼性、時宜性、その他の見地からのいかなる保証も主張するものではありません。ソフトウェアの使用結果および性能に関する一切の危険は、BIASやその代理店、販売店、従業員ではなくユーザーが引き受けるものとし、また、ユーザーは必要なあらゆるサービス、修理、訂正の費用を負担することに同意するものとします。

BIASはライセンスの最初の被付与人に対し、ソフトウェアが記憶されているディスクを正しく使用した場合にはその材質および製造に欠陥がなく、領収証の示す販売の日付から90日間は正しく使用できることを保証します。BIASは、ディスクに対する保証の期間を上で示した期間に限るものとします。ディスクに対するBIASの全責任およびユーザーに対する対応策は、(a)購入代金の返還、または、(b)BIASの限定保証の条件を満たさないディスクの交換、のいずれかをBIASが選択するものとし、(b)の場合は領収証の写しとともにディスクをBIASに返送すべきものとします。ディスクの欠陥が事故、誤用、不適正な用途への使用によるものであるときは、BIASはディスクを交換または購入代金を返還する義務を負わないものとします。交換したディスクの保証期間は、もとのディスクの保証期間の残り期間または30日間のうちいずれか長いほうとします。上記は、明確に示されたあ

るいは暗黙のあらゆる保証とし、BIASがBIAS製品に対して提供する製造および特定の用途への適合性に関する暗黙の保証を含むものとし、ただしそれに限られないものとします。BIAS、その代理店、販売店、従業員による口頭または書面での情報提供や助言は、保証を生むものでもこの保証の範囲を拡大させるものではなく、ユーザーはこのような情報や助言に依存することはできません。この保証は、ユーザーに特定の法的権利を付与します。ユーザーはその他の権利を有する場合がありますが、その権利の内容は州によって異なります。BIAS、および本製品の作成、製造、配布に関与したいかなる者もこのような損害を生じさせた直接的、間接的、必然的、偶発的損害(事業収益の損失、事業の中断、事業上の情報の損失、その他)に対する責任を負いません。一部の州では必然的あるいは偶発的損害に対する責任の免除あるいは制限を認めていないため、上記の制約は適用されません。この保証の放棄および保証の制限にはカリフォルニア州の法律が適用されます。

アメリカ政府の権利の制限

ソフトウェアおよび印刷物には「権利の制限」条項が適用されます。政府による使用、複製、公開は、252.227-7013の「技術データおよびコンピュータソフトウェアにおける権利」の(b)(3)(ii)で定める制約が適用されます。

請負人/製造者("Contractor/manufacturer")はBIAS (Berkley Integrated Audio Software),Inc.,1370 Industrial Avenue, Suite A, Petaluma, CA 94952です。

この契約に関するお問い合わせ先、およびBIASへのご連絡先は下記の通りです。

BIAS,Inc.,1370 Industrial Avenue, Suite A, Petaluma, CA 94952.

Peak is © Berkley Integrated Audio Software, Inc.
All Rights Reserved.

クレジット :

Peak ソフトウェア :
Steve Berkley

Time Compression/Expansion ソフトウェア :
Earl Vickers (aka The Sound Guy™)

Mercutio MDEF from Digital Alchemy, Copyright © Ramon M. Felciano 1992-2000, All Rights Reserved.

ASIO and VST are trademarks of Steinberg Software und Hardware GmbH.

CD-related data through the Internet from the CDDDB Music CD Database.
Copyright 1999, 2000 CDDDB Inc. CDDDB Client Software. Copyright 1999, 2000 CDDDB Inc.

CDDDB-Enabled, CDDDB, CDDDB² and the CDDDB Logo are trademarks of CDDDB, Inc.
Disc Recognition Service and DRS are service marks of CDDDB, Inc.

IDR dithering and noise-shaping technology licensed from K.S. Waves Ltd.

ユーザーズガイド :
Steve Berkley, Bruce Bennett, Montara Creative Group, Ray Brunelle, and Heather Perkins

パッケージデザイン : Montara Creative Group

技術協力: J. Mark Andrus, Michael Barrett, Robbie Berman, Bruce Bennett, Ray Brunelle, Andrew Calvo, Will Carpmill, Chris Clanin, Luke DeLalio, Dennie Edwards, Tom Erbe, Terje Finstad, Daniel Fisher, Kelly Fitz, Mikail Grahm, Brian Hamilton, Tom Hays, Gary Hobish, Brent Hurtig, Matt Isaacson, Carson Kendall, Paul Korntheuer, peer landra, Jeremy J. Lee, Ray Legnini, Igor Len, Randy M., Jose Ignacio Martin, Christophe Masson, Riccardo Mazza, Ron Macleod, Peter McCabe, David McIntyre, Melvin & Milo Mole, Jeff Moore , Itai Neoran, NIN, Drayson Nowlan, Martin O'Donnell, Larry Oppenheimer, Heather Perkins, Dan Phillips, Scott Plunkett, Gene Porfido, Les Quindipan, Bob Rice, Brad Sarno, Arne Schulze, Seva, Eli Shauriki, Ronen Shloush, Craig Snoke, Alex Stahl, M. Stevens, Morten Stjernholm, Mark Tinley, Rudy Trubitt, Tsvika, Earl Vickers, Zac Wheatcroft, Charles Wiltgen, Michael Winter, Doug Wright, & Tsuyoshi Yasukawa.Yasuhiro Kasahara.

目次

第 1 章 : Peak について	3
ようこそ！	3
Peak は誰のために設計されているか？	4
Peak 2.5 の新機能	4
最低限必要なもの	4
最高のパフォーマンスを得るためには	4
ユーザーズガイドについて	5
Peak LE について	6
オンラインヘルプの使い方	7
まとめ	7
第 2 章 : Peak のインストールと設定	11
Peak をインストールする	11
オーソライズ	13
オーディオ接続	13
PCI, PCMCIA オーディオカードの使用	14
サードパーティーオーディオカードの使用	15
ASIO, DAE	16
USB オーディオインターフェース	16
まとめ	16
第 3 章 : Peak の基本機能	19
概 要	19
デジタルオーディオについて	19
ディスクを利用した録音と編集	20
新しい Peak ファイルを作成する	21
既存のオーディオファイルを開く	21
「デュアルモノ」ファイル (2 つのモノラルファイルを開く)	22
ファイルの保存、ファイルを閉じる	23
Peak のウィンドウとパレット	26
プリファレンスの設定	28
Peak の Playback パラメーターを設定する	28
Show Marker Time	30
Auditioning (オーディショニング)	30
Blending (ブレンディング)	30
オーディオドキュメントウィンドウ内のカラーを選択する	31
オーディオファイルのメーター、拍子、タイムスタンプの設定	32

スクラッチディスクを選択する	32
キーボードショートカット	33
Peakを終了する	35
まとめ	36

第 4 章 : 再生と録音 39

Apple Sound Managerを使用した再生と録音	39
録音の準備	39
適正な録音レベル	39
録音の設定	40
Recordダイアログ	43
録音を開始する	44
オーディオCDからトラックをインポートする(CD オーディオの抽出).....	45
ASIO	47
ASIOドライバーのインストール	48
ASIOを使用した再生	48
ASIOを使用した録音	49
Digidesign DAE	50
DAEの設定	50
Digidesignシステムの専用SCSIバスについて	50
DAEを使用したオーディオファイルの再生	51
DAEを使用したオーディオファイルの録音	51
Peakでのオーディオの再生	52
まとめ	52

第 5 章 : 編 集 55

Peakで音を編集する	55
オーディオドキュメントウィンドウ	55
音の波形	56
選 択	57
Marker(マーカー)	57
Loop(ループ)	58
Audio Between Adjacent Markers	58
Audio info Area	58
Audio info ダイアログ	58
Info ストリップ	59
オーディオを選択する	60
オーディオを再生する	61
スクラビング	61
無制限の取り消しと再実行を使用する	63
Edits コマンドを利用して一連の動作を取り消す	63
重要な編集機能	64

オーディオのカット(切り取り).....	65
オーディオの削除.....	65
オーディオのコピー.....	65
オーディオをペーストする.....	66
オーディオの差し替え.....	66
オーディオの挿入.....	66
選択領域のクロップ(切り出し).....	67
選択領域の音を消す.....	67
ファイルに無音領域を挿入する.....	67
Show Edits.....	68
クロスフェードとブレンドを利用して編集を滑らかにする.....	68
フェードインとフェードアウトを作成する.....	69
マーカーを作成し、使用する.....	71
リージョン.....	74
ループを作成する.....	75
クロスフェードループ.....	77
ループサーファァーを使用する.....	78
テンポを見つけるために Guess Tempo と Threshold コマンドを使用する.....	80
Loop Tuner を使う.....	80
QuickTime のサウンドトラックの編集.....	82
まとめ.....	83

第6章 : プレイリストとCDライティング 87

概要.....	87
リージョン.....	87
プレイリストを作成する.....	89
プレイリストイベントを変更する.....	91
Nudge Regions (ナッジリージョン)ダイアログ.....	92
プレイリストにプラグイン・エフェクトを適用する.....	92
プレイリストから新たなオーディオドキュメントを作成する.....	93
プレイリストをテキストファイルとしてエクスポートする.....	94
プレイリストを開く / プレイリストを保存する.....	94
Peak のプレイリストからオーディオCDを作成する.....	94
PeakプレイリストとToast.....	95
リージョンとJAMイメージファイルフォーマット.....	95
まとめ.....	96

第7章 : DSP 99

概要.....	99
DSP とプラグインを利用して音进行处理する.....	99
Peak のオーディオ処理ツール.....	99

Add	99
Amplitude Fit(アンプリチュードフィット).....	100
Change Duration(チェンジデュレーション).....	100
Change Gain(チェンジゲイン).....	101
Change Pitch(チェンジピッチ).....	102
Convert Sample Rate(サンプルレートの変換).....	103
CrossFade Loop(クロスフェードループ).....	104
Dither(ディザ).....	104
Invert(インバート).....	104
Fade In & Fade Out(フェードイン & フェードアウト).....	105
Find Peak(ファインドピーク).....	105
Gain Envelope(ゲインエンベロープ).....	106
Loop Tuner(ループチューナー).....	106
À@Mono To Stereo / Stereo To Mono (モノからステレオへ/ステレオからモノへ)	107
Mix(ミックス).....	107
Modulate(モジュレート).....	108
Normalize(ノーマライズ).....	108
Panner(パンナー).....	109
Phase Vocoder(フェイズボコーダー).....	109
Rappify(ラピファイ).....	110
Repair Click(リペアクリック).....	111
Repair Clicks(リペアクリックス).....	111
Remove DC Offset(DCオフセットの除去).....	112
Reverse Boomerang(リバースブーメラン).....	113
Threshold(シュレシヨルド).....	113
まとめ	114

第8章 : プラグイン 117

概 要	117
Premiere 、AudioSuite プラグインの使用	117
Adobe Premiere プラグイン	117
Adobe Premiere プラグインをインストールする	117
Premiere プラグインメモリの設定	118
Premiere プラグインのプレビュー時間	118
Premiere プラグインをリアルタイムで使用する。	119
Premiereのエンベロープ	119
TDM プラグイン	120
AudioSuite プラグイン	122
VST プラグイン	122
VSTプラグインを適用してバウンスする	123
YSTプラグインを録音時に使用する	123
VSTプラグインを使用したバッチ処理	123
まとめ	124

第9章：バッチ処理とApple イベント 127

概要	127
Batch File Processor(バッチファイルプロセッサ).....	127
Audio Librarian Tools	130
Apple Event	130
まとめ	132

第10章：サンプラー 135

概要	135
SMDI サンプラーを利用する	135
Peak がサポートする SMDI サンプラー(2000 年 8 月現在)	135
YAMAHA A3000	138
Roland S-760 を使用する	139
AKAI サンプラーを使用する	140
MIDI サンプルダンプ規格	142
Ensoniq EPS16+ と ASR-10 サンプラーについて	144
まとめ	150

第11章：Peak のメニュー 153

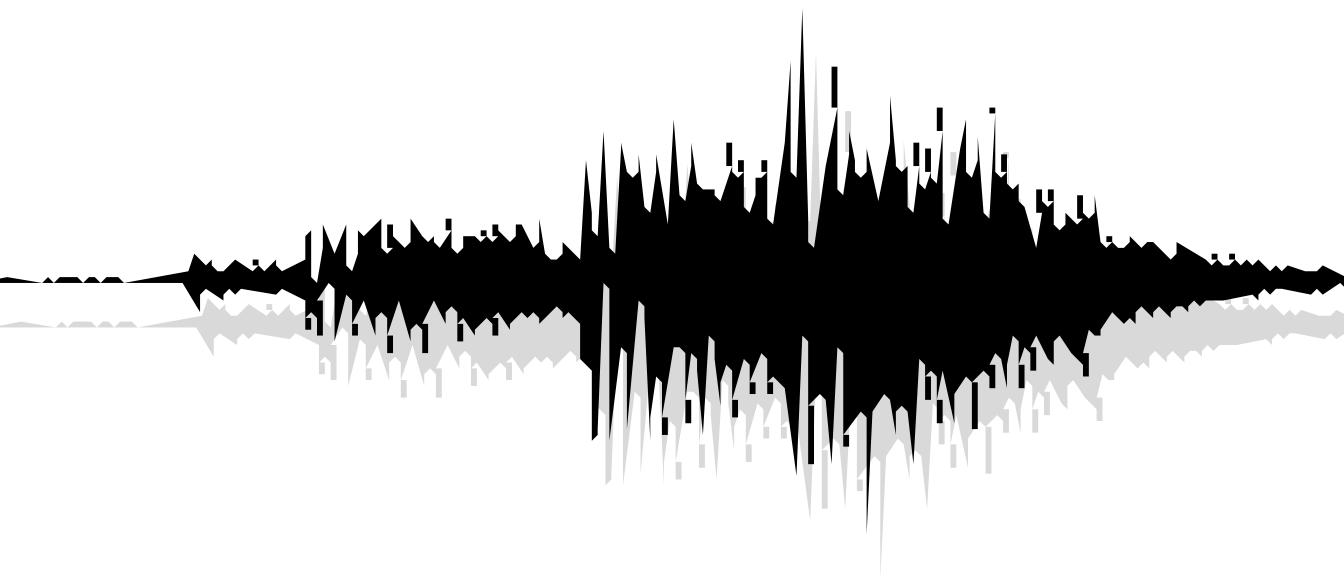
File メニュー	153
Edit メニュー	159
Action メニュー	161
Audio Menu	165
DSP メニュー	171
Loop Tuner(ループチューナー)	175
Samplers メニュー	179
Preferences メニュー	182
Window メニュー	188

付録 1：キーボードショートカットとその動作 195

キーボードショートカット	195
Peak の動作	198
便利な Peak の機能	198
オーディオドキュメントウィンドウ一般	198
再生	198
スクラビング	198
選択	198
ビュー	198
マーカー、ループ、リージョン	199

付録2：トラブルが発生したときは	201
一般的な問題と解決方法	201
付録3：RealAudio、Shockwave、MP3 ファイルのエンコーディング	207
RealAudio	207
オプション	208
Shockwave	211
MP3 ファイルのエンコード	212
用語集	215
索引	222

第1章 Peakについて



第1章： Peakについて

ようこそ！

BIAS Peak™ は、Macintosh コンピュータ上でデジタル音声を編集、処理するための優れたツールを備えた最新のアプリケーションです。Peak は、特にオーディオの専門家の要求に対応できるように設計されています。ディスクのデジタル音声を直接編集できる高度な技術とデータを損なわない高速編集環境が統合された Peak は、他に類をみない優れた編集機能を提供し、Bias の DECK や、Digidesign® の Pro Tools® といったマルチトラックのオーディオアプリケーションの機能向上にも貢献します。また、Peak は高度なサンプラーサポート機能も備えているため、MIDI のサンプリングキーボードやラック設置タイプのサンプラーにも直接使用できます。

Peak の特徴

- Macintosh がサポートするあらゆるサンプリングレート、あるいは他社のオーディオハードウェアがサポートするあらゆるサンプリングレートでのディスクへの直接録音および再生
- ユーザによる設定が可能な波形表示
- AIFF、Sound Designer II™、Red Book、QuickTime™、Wave、RealAudio™、Shockwave™、MPEG-3 (MP3)、SUN .au、System 7 Sound フォーマットなど、広く使用されているオーディオファイルフォーマットのサポート
- 取り消し (Undo) および再実行 (Redo) コマンドが無制限に使用可能なファイルベースの完全ノンディストラクティブ編集 (データを損なわない編集)
- プロフェッショナル向けの編集機能 (ユーザ設定可能なフェード曲線、無音など) および複数回におよぶ取り消しコマンドが使用可能なカット / コピー / ペーストのサポート

- Apple Events をサポートするアプリケーション (Filemaker Pro や HyperCard など) を使用することにより、Peak のサウンドファイルのリストを作成したり、アプリケーション中でサウンドファイルの音を聴くことが可能
- Macintosh のサウンドマネージャーや ASIO ドライバーを通して他社のデジタルオーディオハードウェア (Digidesign® や Mark of the Unicorn のデジタルオーディオボードなど) をサポート
- 8、16、24、32-bit オーディオファイルのサポート
- Digidesign DAE® を使用したプレイバック / レ
- 他社の Adobe Premiere™、AudioSuite™、TDM、VST™ プラグインをサポートしているため、Peak に高度な信号処理機能の追加が可能。BIAS、Waves™、Arboretum™、DUY™、Cycling '74™ といったメーカーのプラグインを利用したデジタルフィルタ、ノイズ低減、リバース、イコライジング、その他の効果の使用が可能。
- Peak にバンドルされている Adaptec® Toast™ を使用してプレイリストからオーディオ CD を作成する機能
- SMPTE 同期機能
- Loop Surfer や Loop Tuner、Guess Tempo 機能など、ループ編集のための便利なツールを装備
- サンプラーに対応
- プレイリストの編集とマスタリングが可能
- ツールバーのカスタマイズが可能
- QuickTime ムービーのスクラビング
- Real Audio 5.0 に対応

Peakは誰のために設計されているか？

Peakは、作曲家やマルチメディアプロデューサーからサウンドデザイナーやリミックスエディターに至る幅広いユーザーを対象として設計されています。Peakは、その総合的な録音、編集、ループ、および処理機能により、デジタルオーディオ分野の文字通りあらゆる面に利用できる優れた製品となっています。サウンドに興味があり、想像力と創造力のある方には最適な製品です。

Peak 2.5の新機能

Peak version 2.5には、下記機能をはじめとする新機能や強化機能が追加されています。

- ・新しいユーザーインターフェース
- ・VST プラグインを使用した再生 / 録音に対応
- ・更に多くの他社製 SCSI カードやサンプラーに対応
- ・CD オーディオのインポート時におけるオンライン CD データベース CDDB™ に対応
- ・ディザ
- ・Guess Tempo(テンポ割り出し)機能の改善
- ・メーター機能の強化
- ・1箇所へ適用するクリック修正コマンドの追加
- ・別名で保存コマンドの追加
- ・フロッピーディスクを使用せずにユーザー登録及びオーソライズが容易に行える方式の採用

最低限必要なもの

Peakを使用するには、下記環境が必要です

- ・PowerPC を搭載した Macintosh および PowerBook、または G3/G4 Macintosh
- ・最低 64 MB 以上の空きメモリ
- ・バージョン 3.3 以降のサウンドマネージャ
- ・Macintosh OS 7.6.1 以降 (8.6 推奨)
- ・バージョン 3.02 以降の QuickTime
- ・QuickTime PowerPlug™ のインストール
- ・平均シークタイムが18 msより速いハードディスク
- ・13 インチ以上のモニタ (カラーモニタ推奨)

Peak を使用するための最適なシステムは、AV (オーディオビジュアル) 機能を搭載し、Peak の実行に 32 MB 以上のメモリを使用できる Power Macintosh です。Peakは、パワー Macintosh と G4 のネイティブモードで実行されます。また Apple Sound Manager の他に ASIO や DAE に対応したサウンドカードも使用できます。

最高のパフォーマンスを得るためには...

Peak および Macintosh のパフォーマンスを最大限に上げるためには、以下の作業を行ってください。

Peak のパフォーマンスを最大限引き出す

- ・システムで使用する拡張機能の数を最小限に抑えます。拡張機能は、貴重なプロセッササイクルを使用、Macintosh のスピードを低下させる恐れがあります。特に定常的に作動しているメニューバックロックやスクリーンセーバーは無効にしてください。機能拡張マネージャーを使用して、Mac OS 基本セットをコピーして「Peak セット」などの名称を付けて下さい。このセッ

トで再起動し、Peak をインストールします。Peak に必要な機能拡張ファイルが追加されますので、再度更新されたセットで再起動して下さい。

- ・モニタを 32000 色以上にセットします(旧式の Macintosh では 256 色推奨)。
- ・ファイル共有を無効にします。
- ・Macintosh からいっさいのネットワークへの接続を切断し、AppleTalk を無効にします。
- ・メモリコントロールパネルで、Macintosh のディスクキャッシュを 384k 以上にセットします。仮想メモリはオフにしてください。
- ・可能な場合は、ファインダの“情報を見る”コマンドを利用して Peak に割り当てるラムの容量を増やします(ファインダで Peak を選択し、ファインダの“ファイル”メニューで“情報を見る”を選択し、“使用サイズ”フィールドに値を入力します。かならず“最小サイズ”フィールドが示す容量よりも大きな容量を割り当てます)。
- ・ハードディスクを最適化します(ハードディスクの適切なメンテナンスについては、第 3 章をお読みください)。

ユーザーズガイドについて

Peak は、単純かつ直感的に理解できるように設計されています。ユーザーズガイドは、デジタル録音 / 編集に備えて Peak をできる限り迅速かつ容易にセットアップし、使用できるようにするための手引きとして書かれています。

ユーザーズガイドは、読者が下記を含む Macintosh の標準的な操作方法を身に付けていることを前提として書かれています。

- ・Macintosh のセットアップ、起動、および使用
- ・メニューからコマンドを選択
- ・マウスを利用したダブルクリック、選択、シフトの切り替え、ドラッグ
- ・ファイルの呼び出し、コピー、保存、削除
- ・Macintosh ウィンドウの呼び出し、終了、スクロール、移動、拡大 / 縮小、選択

Peak を容易に使いこなせるように、これらの操作方法がわからない場合は Macintosh のユーザーズガイドをお読みになり、操作方法を理解した上で先にお進みください。

ユーザーズガイドの各章は、波形編集作業を開始する際の一般的な手順に従って配されています。

- ・第 1 章では、Peak の概要を述べるとともに、Peak ソフトウェアを使用するために必要となる事柄について説明します。
- ・第 2 章では、Peak ソフトウェアのインストール方法、および録音 / 再生のための Macintosh の設定方法について説明します。
- ・第 3 章では、デジタルオーディオとディスクを利用した録音の基本的な概念を示すとともに、Peak の基本的な操作について説明します。
- ・第 4 章では、Apple Sound Manager、ASIO や DAE を使用したハードディスクへの録音方法、および互換性のある CD-ROM からの音の転送方法について説明します。
- ・第 5 章では、Peak を利用したノンディスクラクティブ(非破壊)編集技術の基本的概念を示します。
- ・第 6 章では、リージョンの作成方法、およびプレイリストを利用したリージョンの再生順序の指定方法とプレイリストからオーディオ CD を作成する方法について説明します。
- ・第 7 章では、DSP 機能について説明します。
- ・第 8 章では、サードパーティーによる Premiere、TDM、AudioSuite、VST などのプラグインソフトの使用方法について説明します。
- ・第 9 章では、バッチ処理とファイル管理のための Apple イベントの使用方法について説明します。
- ・第 10 章では、(Peak のあらゆる機能を利用して音を編集または処理するために)互換性のあるサンプラーから直接サンプルをインポートする方法、および修正したサンプルをサンプラーに戻す方法について説明します。
- ・第 11 章では、Peak のメニューのそれぞれのコマンドについて説明します。

- ・付録 1 では、Peak で予め設定されている(ディフォルトの)キーボード・ショートカットのを示します。
- ・付録 2 では、日常遭遇するトラブルの解決方法を示します。
- ・付録 3 では、インターネットを通して音を流すための Peak の RealAudio™、Shockwave™、MP3™ オーディオエンコード機能について説明します。
- ・巻末には用語の解説と索引を掲載します。



このマークのある箇所には重要なヒントや注意が記載されています。

Peak LE について

Peak の限定版(“ LE ” = limited edition)では、使用できない機能もあります。とくに、下に示す機能は Peak LE では使用できません。

- ・24、32-bit ファイルのサポート
- ・クロスフェード、DSP エフェクトと Peak LE プレイリスト上のゲイン調整
- ・Loop Surfer™ (ループサーファ) と Loop Tuner (ループチューナー)
- ・キーボード・ショートカットのカスタマイズ
- ・ツールバーのカスタマイズ
- ・Remove DC Offset(DS オフセットの除去機能)
- ・Pitch Change(ピッチチェンジ)
- ・DAE/TDM/Audiosuite サポート
- ・VST プラグインのサポート
- ・SMPTE 同期
- ・デュアルモノファイルのインポート
- ・Meter Dialog(メーターダイアログ)
- ・QuickTime ムービー
- ・Batch File Processor(バッチファイルプロセッサ)
- ・Premiere プラグインの使用規制(3 つまでのプラ

グインが使用可能、プレビュー時間は3秒間のみ)

- ・Export Region(リージョンのエクスポート)
- ・サンプラーのサポート
- ・Convolve(コンボルフ)
- ・Modulate(モジュレート)
- ・Add(追加)
- ・Amplitude Fit(アンブリチュードフィット)
- ・Change Duration(チェンジデュレーション)
- ・Crossfade Loop(クロスフェードループ)
- ・Dither(ディザ処理)
- ・Find Peak(ピーク検出)
- ・Mono To Stereo(モノラルからステレオへの変換)
- ・Stereo To Mono(ステレオからモノラルへの変換)
- ・Phase Vocoder(フェイズボコーダ)
- ・Rappify(ラピファイ)
- ・Repair Clicks(リペアクリック)
- ・Threshold(シュレシヨルド)
- ・Recording Notepad(ノートパッドの記録)
- ・Apple イベントを使用した FileMaker Pro などのデータベースからの再生



Peak LE 及び Peak SE でサポートされない機能は、本書ではこのアイコンで示します。サポートされない機能は、アプリケーションのメニューでは淡色表示されます。

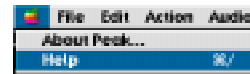
Peak SE について

Peak SE はサンプラー機能を除き Peak LE と同一のものです。

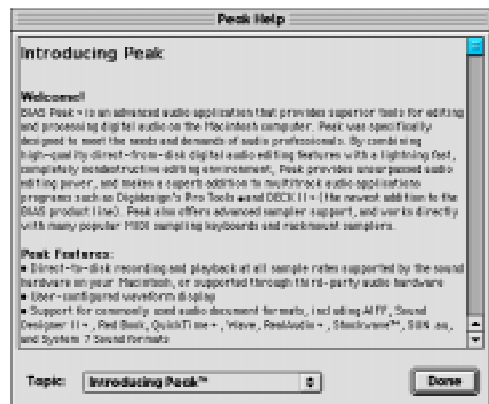
オンラインヘルプの使い方

Peak には 2 種類のオンラインヘルプが用意されています。1 つはバルーンヘルプと呼ばれるもので、Macintosh のファインダの“バルーンヘルプ”メニューで“バルーン表示”を選択することによって呼び出すことができます。バルーンヘルプでは、マウスポインタをあるメニューアイテムに合わせるとそのアイテムの機能が表示されます。Peak の Preference メニューで Speak Help を選択すると Apple Speech Manager を使用してツールバーのバルーンヘルプが音声によってガイドします。またツールバーのアイコンの上でマウスポインタを 2 秒間固定すると該当するアイコンの機能を説明するバルーンヘルプが表示されます。

もう 1 つのオンラインヘルプは、Apple メニューの *Help* を選択して呼び出します。このヘルプシステムは、Peak ソフトウェアの使用法に関する詳しい説明を表示します。



オンラインヘルプは Apple メニューで選択します。

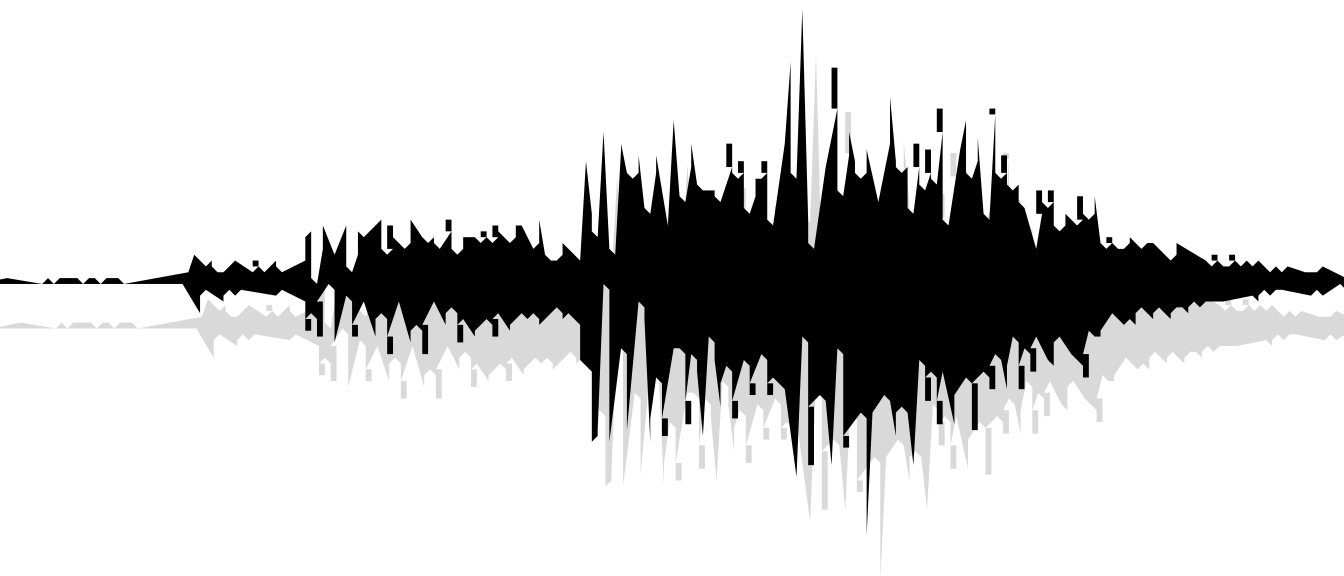


オンラインヘルプ

まとめ

Peak について少しご理解頂けたと思います。次の章では Peak のインストールと使いはじめまでを解説します。

第2章 Peakのインストールと設定



第2章： Peakのインストールと設定

Peakをインストールする

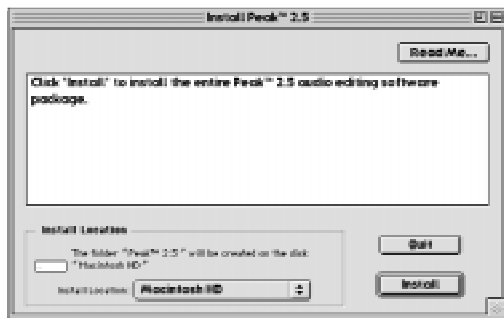
Peakソフトウェアには、インストールを容易にする自動インストール機能“ auto-installer ”が用意されています。Peak システムは、下記で構成されています。

- ・CD-ROM インストーラー ...1 枚(LE / ST / TDM)
- ・Peak シリアルナンバーとオーソライゼーションコード(PAC)



Peakをインストールする前に...

4ページに記されているPeakに必要な最小限のシステム環境をご覧ください。



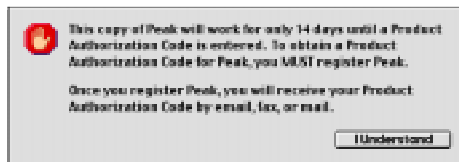
Installer プログラムのダイアログボックス

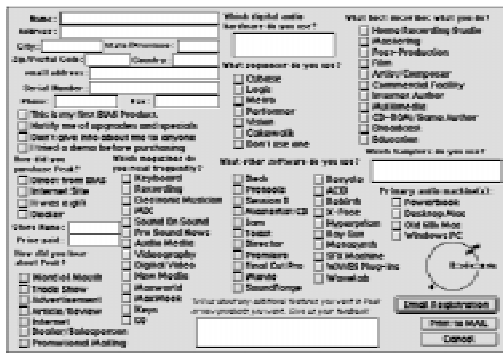
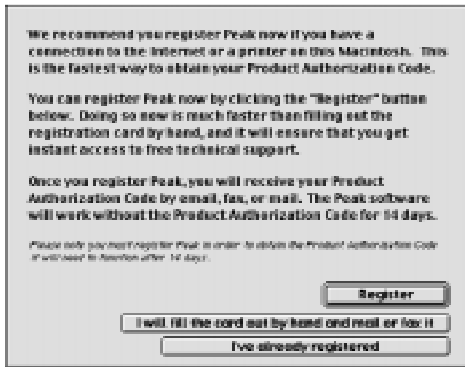
Peakをインストールする

1. ウィルス撃退ソフトを使用している場合は、そのプログラムをオフにするか、または一時削除したのち Macintosh を再起動します。
2. CD-ROM ドライブに Peak の CD-ROM をセットして Product Installers フォルダを開き、*Install*

アイコンをダブルクリックしてください。

3. Installerのダイアログボックスが表示されたら、ReadMe で Installer に関する情報を確認したのち、*Continue* をクリックして先に進みます。
4. *Switch Disk* ポップアップメニューで、Peak のインストール先を選択します。
5. ダイアログボックスの右下の *Install* をクリックします。
6. *Install* をクリックしたあとは、画面に表示される指示に従ってください。Peak は、選択したハードディスクの Peak 2.5 というフォルダにインストールされます。
7. インストールの完了時に、オンラインによる Peak の登録を促すダイアログボックスが表示されます。登録カードを郵送するよりも簡単に登録することができます。
8. インストールが完了すると、インストールが正しく終了したことを示すメッセージが表示されます。Installer を終了する場合は *Quit* をクリックし、続けて別のハードドライブにインストールする場合 *Continue* をクリックします。(次回コンピュータを再起動する際にウィルス撃退ソフトをオンに戻すのを忘れないように注意してください)。





! Peak の登録と行わない場合、テクニカルサポートが受けられません。また、BIAS からのアップデート、アップグレードの情報や、その他の重要なお知らせを受けることができません。

インストールされる内容

インストーラーによって、システムフォルダーのコントロールパネルや、機能拡張、初期設定のフォルダーに以下のファイルがコピーされます。

- MSL C.PPC.DLL (機能拡張)
- MSL RuntimePPC++.DLL (機能拡張)
- MSL RuntimePPC.DLL (機能拡張)

- RealAudio (機能拡張)
- CDDBLib (機能拡張)
- Ray Gun-Presets (初期設定)

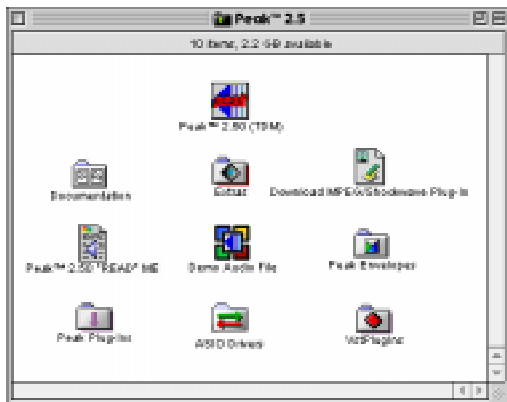
- SFX Machine Presets (初期設定)

Peak 2.5 インストーラーは、Macintosh が OS8.5 以前のものを使用している場合、以下のファイルをインストールします。

- Appearance (コントロールパネル)
- .Keyboard (フォント)
- Appearance Extension (機能拡張)

Peak 2.5 フォルダーには以下のファイルがインストールされます。

- ASIO Driver (フォルダー)
- Demo Audio File (オーディオファイル)
- Documentation (フォルダー - : Netscape のブックマークを含む)
- Download MPEG/Shockwave Plug-In (Netscape のブックマーク)
- Extras (フォルダー)
- Peak Envelopes (フォルダー)
- Peak Plug-Ins (フォルダー)
- Peak 2.50 *READ* ME (ティーチテキストのドキュメント)
- Peak 2.50 (TDM) (アプリケーション)
- VstPlugIns (フォルダー)



PeakI 2.5 フォルダー

オーソライズ

Peak は、使用前にオーソライズする必要があります。オーソライズするためには、シリアルナンバー以外に Peak プロダクト・オーソライゼーションコード (PAC) が必要となります。BIAS では、ユーザー登録の確認後、Peak プロダクト・オーソライゼーションコードを提供しています。名称、組織、シリアルナンバー、プロダクト・オーソライゼーションコードのすべてを入力してオーソライズを行わないまま Peak を使用する場合、使用開始後 14 日間を越えると Peak は起動できなくなります。プロダクト・オーソライゼーションコードを得るために必ずユーザー登録を行ってください。

Peak を初めて起動する際に、名称、組織、シリアルナンバー、プロダクト・オーソライゼーションコードの入力を促すダイアログボックスが表示されます。



Peak オーソライゼーション・ダイアログ

⚠ Peak のインストール後は、プロダクト・オーソライゼーションコードや、テクニカルサポートやアップデート、アップグレードの情報を得るためにユーザー登録を行って下さい。ユーザー登録カードはPeakソフトウェアのパッケージに付属しています。

Peak は、レジストレーション・モードで 14 日間はすべての機能を使用することができます。この間に BIAS からプロダクト・オーソライゼーションコードを受け取ってください。

オーディオ接続

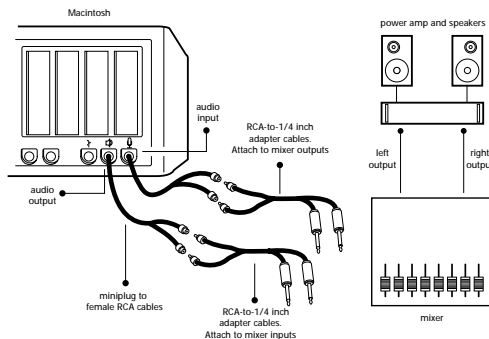
Peak の音は Macintosh の内蔵スピーカー (パワーブックの場合はヘッドフォン) を通して聴くこともできますが、ほとんどの人は高品質の外付けスピーカーシステムを通して聴くことを好みます。

Macintosh とミキサーやスピーカーシステムとのオーディオ接続は、簡単にセットアップできます。実際のセットアップは、Macintosh に内蔵された入出力コネクタを使用する場合と、プラグインのオーディオ録音 / 再生カードを使用する場合とでは若干異なります。以下で、それぞれの場合について説明します。

1. 再生システムのボリュームを下げます。Peakでは、下記をはじめとするさまざまな再生システムが使用できます。

- ・ステレオレシーバーまたはアンプ+スピーカー
 - ・ミキサー+アンプ+スピーカー組
 - ・ミキサー+アンプ内蔵スピーカー
 - ・または、単純に一組のアンプ内蔵スピーカー
(このタイプの小さなものはしばしば「マルチメディアスピーカー」と呼ばれます)
2. オーディオのソース(音源)の出力をMacintoshのオーディオ入力コネクタに接続します。オーディオのソースには下記のいずれかを使用できます。
- ・カセットまたはDATデッキの出力
 - ・ミキサーの出力
 - ・ステレオレシーバーのライン出力(「テープデッキ録音」出力など)
 - ・楽器のライン出力(シンセサイザの出力など)

ほとんどのMacintoshのオーディオ入力ジャックは、標準的なミニプラグ(1/8インチ)コネクタです。一方、ソースの出力端子はほとんどが1/4インチの「フォン」コネクタかRCAコネクタです。これらを接続するためには、1/4インチ対ミニプラグ、またはRCA対ミニプラグ用のケーブルまたはアダプタが必要になります。



! 上級ユーザへのご注意: プロフェッショナル用のミキシングコンソールはDATデッキ、その他の音源のなかには公称出力レベルが+4dBuのものもありますが、Macintoshでは公称-10dBuというレベルを想定しています。したがって、Macintoshの入力回路への過負荷を避けるため、必要に応じてミキサーの出力レベルを調節するか、または「+4対-10」のトランスを

使用してください。

- Macintoshのオーディオ出力を再生システムの入力に接続します。Macintoshのオーディオ出力ジャックは、標準的なステレオミニプラグ(1/8インチ)コネクタです。大部分のミキサーやレシーバー、あるいはアンプ内蔵スピーカーの入力ラインには、ほとんどが1/4インチ、RCA、またはミニプラグのいずれかのジャックが付いています。これらを接続するためには、ミニプラグ対1/4インチ、またはミニプラグ対RCAのケーブルまたはアダプタが必要になります。
- ミキサーまたは再生システムのボリュームを上げます。このとき、システムは正しく設定され、録音/再生可能な状態になっていなければなりません。オーディオ拡張カードの入力と出力を使用するコンピュータに設置したプラグインタイプのオーディオ録音/再生カード(DigidesignのAudioMedia IIあるいはIIIのカードなど)の入出力機能を使用する場合は、下記のように接続します。

PCI、PCMCIA オーディオカードの使用

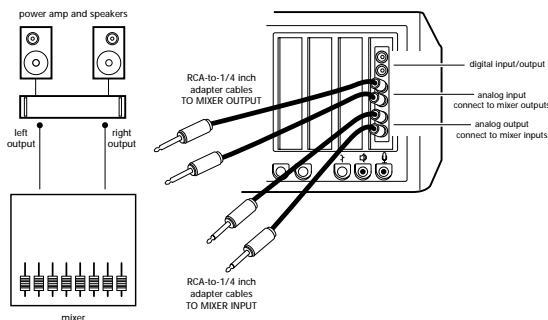
Sound Manager 対応の録音/再生カード(Digidesign AudioMedia III や MOTU PCI-324 など)またはASIO対応カード(Yamaha DSP Factory や Digigram VX Pocket など)をインストールして、Macintoshに標準で搭載されているイン/アウトの代わりにこれらを使用したい場合は以下の手順に従ってください。

- ミキサーなどの再生装置のボリュームを消してください。
- Macintoshの拡張スロットの空きにオーディオカードがインストールされていることを確認してください。詳細についてはMacintoshや、サウンドカードの取り扱い説明書を御参照ください。
- Sound Manager若しくはASIOドライバーをインストールしてください。サウンドの取り扱い説明書を御参照ください。
- ミキサーのアウトプットをサウンドカードのイン

ブットへ接続してください(サウンドカードによっては、インプット・コネクターのある外部インターフェースを持つものもあります)。

- サウンドカードのアウトプットをミキサー(または再生器機のインプットへ接続して下さい。(サウンドカードによっては、アウトプット・コネクターのある外部インターフェースを持つものもあります)。

- ミキサーなどの再生装置のボリュームを上げてください。これで録音/再生のためのシステムが構築されています。



一般的なミキサーとコンピューターとの接続方法は、コンピューターのアウトプットからミキサーのチャンネルインプットに、ミキサーのAUXやBUSからコンピューターのインプットへ接続します。録音したい楽器はミキサーの他のチャンネルインプットへ接続し、その音をミキサーのAUXやBUSのセンドへ送りコンピューターで録音します。ミキサーのメイン・アウトプットはアンプ/スピーカーへ接続します。

サードパーティー製オーディオカードの入出力を使用する場合

PeakはDigidesign、Digigram、Mark of the Unicornなど数多くのSound Manager、ASIO、DAE対応のサードパーティー製サウンドカードをサポートしています。これらのカードを使用してPeakを最大限に活用するためには製造業者から提供されているドライバーをインストールしてください。(Peakのインストーラーディスクにも各種のハードウェアに対応するApple

Sound Managerが付属していますが、多くの場合ハードウェアの製造業者から専用のドライバーが提供されています。まだ使用しているサウンドカードのドライバーをインストールしていない場合はこれを行って下さい。一般的にはドライバーはシステムフォルダーの機能拡張フォルダーへコピーします。ドライバーのインストール後は再起動する必要があります。

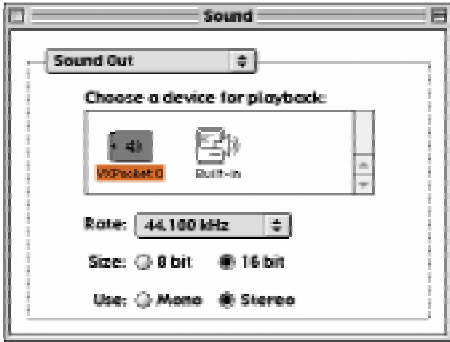
Apple Sound Managerを使用する再生と録音の方法については第4章を御参照ください。

サウンドカードがASIO 1.0などの以前のバージョンのドライバーにのみ対応している場合は、PeakのASIOドライバーフォルダーにそのドライバーをコピーしてください。

DAE 3.4.x対応のDigidesignのハードウェア、またはDAE 3.4.x以降に対応しているDigidesign TDMハードウェアを使用している場合は、Digidesign Sound Managerに加えてDAEやDigiSystem Initのバージョンが適切なものが確認してください。

サードパーティー製のサウンドカードを使用してPremiereプラグインのプレビューを行う場合

- コントロールパネルのサウンドでサウンドアウトを選択します。
- サウンドを出力するサウンドカードを選択します(例ではDigigram VX Pocketが表示されています)。



Apple サウンド・コントロールパネル

3. サウンド・コントロールパネルを閉じます。

! サウンド・コントロールパネルでのこの設定は、Premiere プラグインのプレビューにのみ反映されます。オープンダイアログやインポートCDオーディオダイアログでの再生についてはPeakのサウンドアウトメニューでサウンドカードを選択します。

ASIO と DAE

Peak 2.5 は ASIO 1.0 や DAE 3.4 以降のドライバーにも対応しています。サウンドカードに ASIO ドライバーを使用する場合は、ASIO ドライバーを Peak ASIO ドライバーフォルダーにコピーします。DAE, を使用する場合は単に DAE 3.4 以降をインストールします。Peak での ASIO や DAE 対応のカードの使用については第 4 章を御参照ください。

USB オーディオインターフェース

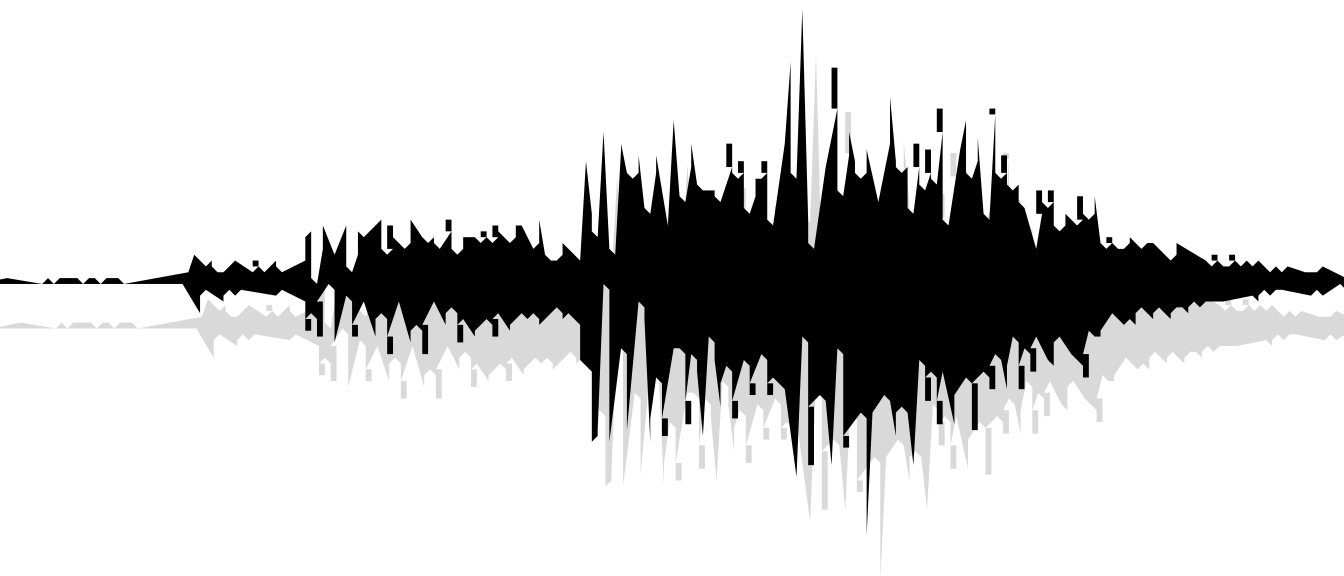
Mac OS 9.0.4 では、iMac や iBook、B/W G3 や G4 での USB の使用に対応しています。

Peak は Roland UA-30 などの USB インターフェースに対応しています。

まとめ

Peak のインストールと再生のための Macintosh Sound Manager の設定ができたでしょうか。次の章では Peak の概略と基本的な機能を解説します。

第3章 Peakの基本性能



第3章： Peakの基本機能

概要

この章では、オーディオファイルの開き方、閉じ方、保存方法など、Peakに関するいくつかの重要な概念と機能について説明します。

デジタルオーディオについて

これまでにハードディスクを利用したデジタル録音の経験のない方は、Peakソフトをご使用になるまえにデジタルオーディオの背景にあるいくつかの基本事項について理解してい

ただく必要があります。このセクションでは、Peakでの作業をどのような方法で行うかを理解していただくためのいくつかの重要な概念について説明します。

わたしたちが音として聴くものの実体は、空气中を伝わる圧力波の1つのパターンです。音のピッチ、すなわち音の高低は波の周波数によって決まります。音の周波数は、1秒あたりの振動数すなわちヘルツ(Hz)で測定します。人間の耳に聴こえる音は、一般には20から20,000 Hz(=20 kHz)の範囲の音であるといわれています。しかし、大部分の大人の人間、そのなかでもとくに必要以上にヘッドホンを使用したり、大音量のロックコンサートの会場で長時間を過ごしたりしているひとには、実際には12 kHz ~ 18 kHz程度までの音しか聴こえません。

サンプリングとサンプリング周波数

PeakソフトをインストールしたMacintoshでは、音はデジタル信号として記憶されます。このことは、マイクやその他のソース(音源)からのアナログ電気信号がアナログ/デジタル変換器(A/Dコンバータ)と呼ばれる回路によって数値に変換されたうえでハードディスクに記憶されることを意味します。A/Dコンバータは、デジタルサンプリングという技術を利用し

てアナログの電気信号を数値に変換します。デジタルサンプリングは、ある瞬間の音を「撮影」という意味で、写真のスナップショットにたとえることができます。A/Dコンバータは、1秒間に何千もの小さなデジタル信号をサンプリングし、ハードディスクに記憶することで音のサンプル単位で正確に表現できますが、これはフレーム単位で動画を表現する映画の技術とよく似ています。1秒間にサンプリングされる音のサンプルの数は、サンプリング周波数(サンプリングレート)と呼ばれます。

サンプリング周波数は、録音の周波数応答の上限を決定します。サンプリング周波数が高いほど、周波数応答も高くなります。デジタル録音の周波数応答の上限は、サンプリング周波数の約半分とするのが経験的に確実であるとされています。たとえば、コンパクトディスクでは、音(音楽)は44,100サンプル/秒、すなわち44.1 kHzで録音されます。このサンプリング周波数は、プロフェッショナルレベルの品質のデジタルオーディオの標準的な周波数で、周波数応答の上限は約22,550 Hzとなり、ほとんどのひとが聞き取れる範囲を少し上回っています。

ビット解像度

音の品質を左右するもう1つの要素は、個々のサンプルの解像度です。解像度が高くなるほど品質も良くなります。フィルムの世界では、フィルムのサイズが大きくなるほど(8ミリフィルムは70ミリフィルムよりもより低いクオリティを持ちます。)画像の解像度や品質が高くなるのと同じように、ビット解像度が高くなるほど(8-bit、16-bit、24-bit、...)忠実度(フィデリティ)の高い音が得られます。オーディオCD(CD-DA)フォーマットは16-bitの解像度を持ちます。

実際には、ビット解像度は録音のダイナミックレンジ、つまり静かな音から大きな音までの音のレベルを表すステップの数を決定します。たとえば、8-bit録音では使用できるレベルの数は256(2の8乗)で、48

デシベル (dB) のダイナミックレンジに相当します。一方、16-bit 録音では、レベルの数は 65,536 (2 の 16 乗) となり、これは 96dB のダイナミックレンジに相当します。(ダイナミックレンジ値は、ビット数に 6 を掛けることで求められます。)

ディスクを利用した録音と編集

ハードディスクを利用した録音の経験がない方は、Peak の持つパワフルなデジタルオーディオの録音、編集機能に驚かれることと思います。Peak のようにディスクを利用するシステムには、いくつかの新しい概念や技術が取り入れられています。そのなかで最も重要な概念は、「音のノンディストラクティブ (非破壊的) 操作」という概念であるといえるでしょう。

非線形 (ノンリニア) 録音と線形録音

Peak で「音のノンディストラクティブ (非破壊的) 操作」が可能であるのは、アナログテープの代わりにハードディスクを録音媒体として使用しているためです。ハードディスクは直線的な録音媒体であるアナログテープとは異なり、非線形 (ノンリニア) すなわちランダムにアクセスできる媒体です。ハードディスクでは音はデジタル情報として記憶され、読み取り / 書き込みヘッドを移動するだけで直接かつランダムに必要な情報にアクセスし (ランダムアクセスといわれるゆえん)、読み取ることができます。そのため、録音後長い時間が経過したあとでも、カットアンドペースト (切り取りと貼り付け) の離れ業を利用して「音の断片」を操作し、音楽をアレンジし直すことができるのです。

ノンディストラクティブ (非破壊的) 編集

最も感動的なのは、ハードディスクを利用したオーディオ製造 (“audio production”) では、上で述べたような離れ業を実行する際に、もとの音を一切変更する必要がないことです。ほとんどの場合、カットアンドペーストでは実際にはハードディスクにオーディオファイルの一部に少し異なる方法でアクセスするよう命令しているにすぎません。Peak では、通常はハードディスクに実際に録音した音を切り取ったり、移動し

たり、消去したりするわけではなく、「ノンディストラクティブ」編集システムと呼ばれる理由はここにあります。

音の逆方向の再生といった操作は、データを逆に読み取ることによって行われます。Peak のようにディスクを利用するオーディオ製造ソフトのパワーと柔軟性は、従来のアナログ方式のオーディオ製造ツールの能力をはるかに上回っています。

ハードディスクへの録音に関する条件

音を実際にハードディスクに録音するためには、大量のディスク容量が必要となります。使用するディスク容量は録音時のサンプリング周波数とビット解像度によって異なりますが、忠実度が高くなるほど大量のディスクスペースを消費します。これは 1 つの目安ですが、16-bit、44.1 kHz のモノラル録音では、1 分間に約 5 MB のメモリを消費します。16-bit、44.1 kHz のステレオ録音では、1 分間に 10MB を消費します。ステレオ 24-bit で 44.1kHz の解像度を持つオーディオデータの場合 1 分間の録音に必要なディスクサイズはおおよそ 15MB です。

ハードディスクのメンテナンス

音の録音や再生はハードディスクを使用した作業であるため、ハードドライブを良好な状態に保つことが大切です。コンピュータの世界では、このことはハードドライブメンテナンス用のソフトを利用してディスクの断片化 (フラグメンテーション) を防ぐことを意味します。断片化は、ファイルを書き込む際にハードドライブに連続した (= 分断されていない) 記憶領域が足りなくなったときに発生します。1 つのファイルを構成するデータがドライブの 1 つの場所に記憶されていれば、簡単にデータを探し出し、読み取ることができます。一方、連続したスペースが不足している場合には、ファイル全体を一カ所へ書き込むことができないため、ファイルを断片化してあちこちの小さい空きスペースに書き込まなければならなくなります。そのような場合には、ファイルの個々の断片を読み取るためにあちこちをサーチすることが必要になります。断片化の度合いが極端になると、ハードドライブがオーディオ用ソフトの命令を処理しきれなくなり、録音や再生でエラーが発生する原因となります。

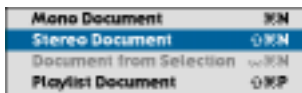
一般的には、ハードディスクの断片化は 10% 未満に抑える必要があります。大部分のメンテナンスソフトは、ドライブの断片化の度合いをチェックしながらファイルを連続スペースに格納し直し、断片化したドライブを修復します。また、システムを常に最高の状態に保つためには、ドライブの定期的な修復に加え、定期的にファイルをバックアップしてドライブをフォーマットし直すことも必要です。(Peak の使用権 (キー) が失なわれないように、ドライブをフォーマットし直す前にならず Installer を利用して使用権 (キー) を回収してください。)このような作業を行うことにより、Macintosh と Peak ソフトから最大限のパフォーマンスを引き出し、スタジオでの作業をスムーズに行うことが可能になります。これで、デジタルオーディオやディスクを利用した録音の背景にある基本的な概念についてある程度理解していただけたことと思います。次のセクションに進み、Peak の基本操作について勉強して下さい。

新しい Peak ファイルを作成する

長さの無い、空のモノラル、またはステレオファイルを作成することも可能ですが、オーディオを取り込むか、既存のファイルを開いてから編集する場合の方が一般的でしょう。Peak では、同時に複数のオーディオファイルを開くことができます。

新しいオーディオファイルを作成する

1. ファイルメニューかツールバーから *New* (コマンド + N) を選択します。このコマンドは、新しいファイルのフォーマットをモノラルにするかステレオにするかを選択するための階層構造のメニューを表示します。



新しい Peak ファイルを作成する

2. 空白の新しいウィンドウが表示されたら、仕事を開始できます。

既存のオーディオファイルを開く

Peak では、AIFF、Sound Designer II、QuickTime、Red Book、WAVE、.au、.snd、System 7 Sound、また MP3 ファイル (QuickTime4.x 以降のインストールが必要) など、さまざまなオーディオフォーマットで作成したファイルを開くことができます。

WAVE ファイルを開く

Macintosh は、「タイプ」と「クリエイター」でファイルを認識します。オーディオ用ソフトのなかには、「WAV」というタイプを認識するものもありますが、「WAVE」だけしかタイプとして認識しないものもあります。

Peak は、Apple の QuickTime ソフトや他の大部分のマルチメディアソフトと同様、「WAVE」というタイプの WAVE ファイルは認識しますが、「.WAV」というタイプのファイルは認識しません。Peak で WAVE ファイルを開くためには、ResEdit かその他のサードパーティー製のアプリケーションを使用して WAVE ファイルに正しいファイルタイプを持たせることができます。マーカーやループは WAVE ファイルには保存されず、または WAVE ファイルから読み取ることはできません。

圧縮オーディオドキュメントを開く

MACE 3:1、MACE 6:1、IMA 4:1、QDesign、μ law で圧縮した AIFF/AIFC や QuickTime の圧縮ファイルは、Peak の 1.10 以降のバージョンとの互換性があります。

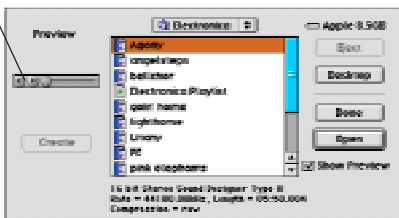
オーディオファイルを開く

1. File メニューで *Open* (コマンド + O) を選択します。
2. 表示されたダイアログボックスで、開きたいファイルを探します。このダイアログボックスでは、AIFF、Sound Designer II、QuickTime、RedBook、WAVE、.au、.snd、System 7 Sound、および MP3 フォーマットのオーディオファイル

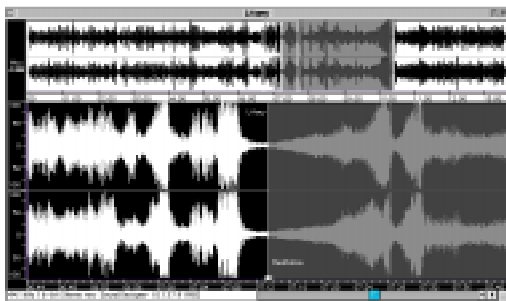
を開くことができます。また、リストでファイルを選択したのち Play ボタンをクリックすれば、ファイルを聴くことができます。

- 開きたいファイルをみつけたら、Open ボタンをクリックすると新しいオーディオウィンドウにオーディオファイルが開かれ、音の全体像が表示されます。複数のファイルを開くことも可能です。
- 開きたいファイルをすべて開いたら、Done ボタンをクリックします。

ファイルを再生する場合はここをクリック



Open ダイアログ



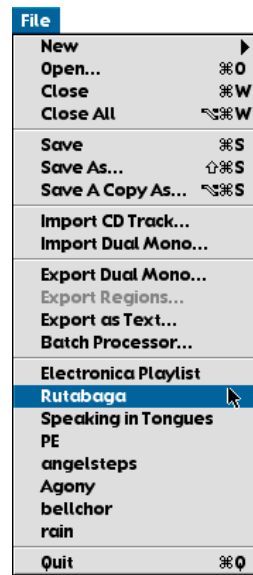
Peak のオーディオファイルを開いた状態

最近開いたファイル

Peak は、最近開いたファイルを最大 8 つまで記憶し、これらのファイルのリストを File のダイアログボックスの下に表示します。このリストを利用すれば、ハードドライブでファイルを探さなくても簡単にファイル名を選択し、開くことができます。

Peak は、ハードドライブでファイルの保存場所を変更した場合でも、そのファイルを探しだし、開くことが


できます。ファイルの名前を変更した場合は、次回 Peak を起動したときに内部リストのファイル名が自動的に更新されます。



File メニューに表示される最近開いたファイルのリスト


「デュアルモノ」ファイル (2 つのモノラルファイル) を開く

BIAS の Deck や Digidesign の Pro Tools といった一部のオーディオ用ソフトは、ステレオのインタリーブファイルは直接サポートせず、そのかわりにステレオ音の右チャンネルと左チャンネルからなる「デュアルモノ」ファイル(2 つのモノラルファイル)を使用します。Peak では、このようなモノラルを開くことができ、その際に新たなステレオオーディオファイルを作成することができます。Peak は、実際には新たなステレオオーディオファイルをディスクに書き込むことになるため、この変換を行うためにはディスクでもとの 2 つのモノラルファイルと同量のスペースが必要となります。

 **Import Dual Mono** コマンドを使用するために、2つのファイルがモノラルファイルで、両方のファイルのサンプリング周波数が同じでなければなりません。

デュアルモノラルファイルを開く

1. Fileメニューで *Import Dual Mono* を選択します。
2. 表示されたダイアログボックスで開きたいファイルを探します。
3. どちらか一方のモノラルファイルを選択し、*Open* をクリックします。Peak はそのファイルをインポートし、もう1つのファイルを選択するように指示します。
4. 2つめのファイルを選択し、*Open* をクリックします。新たなステレオオーディオファイルが作成されたら、作業を開始することができます。


 簡単にデュアルモノファイルをインポートする場合、プリファレンスメニューの *Auto Import Dual Mono* 機能を有効にしてください。この機能を有効にすることで *Open* を選択時に自動的にデュアルモノファイルをインポートすることができます。ファイルメニューからデュアルモノファイルの片チャンネルを選択してください、Peak は双方のデータからステレオファイルを作成します。

これらのデュアルモノファイルは、全く同じファイル名に接尾辞として左チャンネルに「L」、右チャンネルに「R」の文字が付いた形である必要があります。

Peak では、ファイルをデュアルモノフォーマットにエクスポートすることも可能なため、Pro Tools からインポートした2つのモノラルトラックを Peak で編集、処理したのち、デュアルモノファイルにエクスポートして Pro Tools のセッションに組み込むといった作業も簡単に実行できます。

フォルダ、ディスク、CDのオーディオトラックのドラッグアンドドロップ

個々のファイルを Peak のアイコン上にドロップしてファイルを開けるだけでなく、フォルダ全体あるいはディスク全体を Peak のアイコン上にドロップすることも可能です。Peak は、ディスクあるいはフォルダ全体をスキャンし、Peak で開くことができる QuickTime、.WAV、AIFF、Sound Designer II、RedBook その他のオーディオファイルを検出します。

 この機能は後で説明する Peak のバッチファイルプロセッサで使用するると特に便利です。

Peak では、CD のオーディオトラックを直接 Peak アイコンにドラッグしたり、Fileメニューの *Open* コマンドでトラックを開くことができます。このどちらかの方法で CD のトラックをインポートすると、トラック全体がインポートされます。オーディオトラックの一部をインポートしたい場合は、Fileメニューの *Import CD track* コマンドを使用します。(詳細は第4章で説明します。)

ファイルの保存、ファイルを閉じる

作業中に定期的にデータを保存する習慣をつけておくと、停電などの不測の事態によって貴重なデータを失わずに済みます。Save コマンドは、内容を変更したファイルをハードディスクに書き込み、ファイルを保存します。Save コマンドを取り消すことはできません。編集した内容を取り消したい場合は、Save as コマンドを使用すると良いでしょう。

Peak では、オーディオファイルを一般的に使用されている様々なフォーマットで保存できます。これらのフォーマットについては、下で説明します。保存できる情報の種類は、フォーマットによって異なる点に注意してください。Peak では、ファイルを別のフォーマットで保存しない限り、これらの情報は保持されます。ただし、もとのフォーマットと異なるフォーマットでファイルを保存すると、ファイルに保存されていた一部の情報が無視される場合があります。

Peakは次のオーディオファイルフォーマットをサポートしています

- AIFF : Appleのオーディオ交換ファイルフォーマット。Peakの初期設定のファイルフォーマットもこのフォーマットで、Macintoshの多くのソフトウェアがこのフォーマットをサポートしています。
- Sound Designer II : Digidesignのデジタルオーディオ製品を対象としたオーディオファイルフォーマット。Digidesignのオーディオ用ソフトでオーディオファイルを使用したい場合は、このフォーマットを使用してください。
- .au : 主に World Wide Web と Java オーディオアプレットに使用される共通のフォーマット。多くのプラットフォームおよびアプリケーションにサポートされています。
- WAVE : マイクロソフトのWindowsのオーディオファイルフォーマット。多くのWindows用ソフトや一部のMacintosh用ソフトがサポートしています。WAVE フォーマットのファイルをサポートまたは必要とするソフトウェアでオーディオファイルを使用する場合は、WAVE フォーマットが最も適しています。
- QuickTime : QuickTime 対応のマルチメディアのための Apple のオーディオファイルフォーマット。QuickTimeをサポートするMacintosh用ソフトはすべてこのフォーマットをサポートしています。QuickTimeをサポートしているマルチメディアソフト (Adobe Premiere や Macromedia Director など) でオーディオファイルを使用する場合は、このフォーマットが最も適しています。
- Raw : いくつかのゲームプラットフォームに使用されるヘッダー情報を含まないファイルフォーマット。
- RealAudio™ : Progressive Networks™ RealAudio 3.0 and 2.5 Encoders用のファイルフォーマット。インターネットを通じて送信するオーディオを作成するために使用されます。
- System 7 Sounds : Apple のオーディオファイルフォーマット。Macintosh Operating System Sounds で使用されます。

- JAM image files : Adaptec JAM のオーディオ・イメージファイルフォーマット。このファイルはオーディオ CD 作成用として Peak™ または Adaptec の JAM を使用して作成されます。
- Sonic AIFF : Sonic Solutions オーディオワークステーションで使用されるファイルフォーマット。
- .paf : Ensoniq社のParisオーディオシステムで用されるファイルフォーマット。このファイルフォーマットはモノラル、またはデュアルモノラルファイルを推奨しています。
- Shockwave : インターネット配信用に Macromedia の Shockwave で使用されるファイルフォーマット。(SWA Export Xtra が Peak のプラグインフォルダーにインストールされている必要があります。URL の追補参照)
- MP3 : MP3 フォーマットとして保存されます。(SWA Export Xtra が Peak のプラグインフォルダーにインストールされている必要があります。URL の追補参照)

Peak ドキュメントを保存する

1. File メニューまたはコマンド + S で Save を選択します。
2. ポップアップメニューの File Type メニューからファイルフォーマットを選択します。Peak の初期設定では AIFF が選ばれています。
3. 新しいオーディオドキュメントのために名前をタイプしてください。保存先を選んでから Save ボタンを押して保存をします。

Save As コマンド、Save A Copy As... コマンドを使用する

Save As コマンドは、現在のファイルを別の名前で、あるいはハードディスクの別の場所に保存する場合に使用します。Save As コマンドを実行すると現在のファイルが閉じられ、新しい名前のファイルで作業を継続することになるため、作業を段階別に保存する場合に便利です。この方法を利用すると、作業の重要な段階をそれぞれ別の名前で保存することができます。あとで前のバージョンに戻りたい場合は、各段階を再

度呼び出すことができます。

Save A Copy As... コマンドは作業中のファイルのコピーをハードディスクに保存します。この場合は、作業中のファイルは開いたままの状態になります。継続して作業を行いながら、Save A Copy As... コマンドで保存したファイルを開くことで、その時の状態へ戻ることができます。

オーディオドキュメントを別の名前で保存する

1. FileメニューでSave As...またはシフトキー+コマンド+Sを選択します。下記のダイアログボックスが表示されます。



Save ダイアログボックス

2. File Typeのポップアップメニューで、使用したいファイルフォーマットを選択します。Peakの初期設定のオーディオファイルフォーマットはAIFFです。
3. もしも異なるビットで保存しようとする場合ビットデプス・ポップアップをクリックしてください。ビットの変更を行わない場合はそのままの状態にします。(Peakはディザ処理を行いません。DSPメニューのDither functionを使用する場合にはチェックをはずすことをお勧めします。ディザリング処理を行うことによってビット変換にともなう音質の劣下を最小限に抑えることができます。)
4. 新しいオーディオファイルの名前を入力し、新しいファイルを保存する場所を指定したのち、Saveをクリックします。

圧縮オーディオファイルを保存する

MACE 3:1、MACE 6:1、IMA 4:1、QDesign、あるいはμ Lawなどで圧縮したAIFF/AIFCファイルや、QuickTime ファイルは、Peakのバージョン 1.10以降との互換性があります。

! ヒント：オーディオデータの圧縮は、オーディオファイルのマスタリングの最後に実行するようにしてください。オーディオファイルを解凍(圧縮を解除すること)や再圧縮では、再圧縮する際に音の品質が低下するため、すべての編集作業やマスタリングが終了するまでは圧縮保存はすべきではありません。また、圧縮できるのはAIFFまたはQuickTimeファイルに限られます。

オーディオドキュメントを圧縮保存する

1. FileメニューでSave As...(シフト+コマンド+S)を選択するとSave Asのダイアログボックスが表示されます。
2. Compressorポップアップメニューから最適な圧縮フォーマットを選択します。いくつかの圧縮フォーマットは8-bitと16-bitのデータのみ有効なのでビットデプスの設定によってはメニュー全体がグレイアウトしている場合があります。圧縮タイプはサウンドマネージャー 3.3以降を使用している場合のみ有効です。MACE3:1、MACE6:1、QDesign Music、Qualcomm PureVoice™、Alaw2:1、32-bit Floating Point、64-bit Floating Point、IMA4:1、24-bit integer、32-bit integer、16-bit Little Endian、16-bit Big Endian、μ Law2:1が選択可能です。
3. 新しいオーディオファイルの名前を入力し、オーディオファイルを保存するフォルダを指定したのち、Saveをクリックします。

Peakは、圧縮したオーディオファイルが占有するディスクスペースの量およびビットの深さの設定を表示します。

! サウンドマネージャー 3.3以上がインストールされていない場合、圧縮機能のオプションは使用できません。

オーディオファイルを閉じる

オーディオファイルを閉じるためには、FileメニューからCloseを選択します(コマンド+W)。最後に保存した状態から変更を加えている場合は、変更内容を保存するかどうかを確認するダイアログボックスが表示されます。Yesを選択すると変更内容は保存され、Noを選択すると最後に保存した時の状態のままになります。Cancelボタンを選択すると、保存はキャンセルされ編集画面に戻ります。

FileメニューからClose Allを選択すると、Peakで開いているすべてのファイルが閉じられます(コマンド+オプション+W)。

Peakのウィンドウとパレット

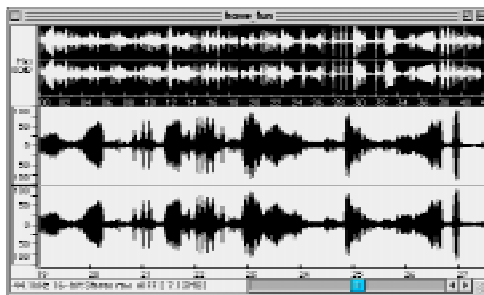
ここまでで Peak にはデフォルトで表示されるウィンドウやパレット、またはPeakのWindowメニューから開くことのできるウィンドウやパレットがいくつもあることが確認頂けたと思います。デフォルトで現われるウィンドウは画面の下部に現われるInfoストリップ (Info Strip)と使用中のオーディオファイルの波形を表示するオーディオドキュメントウィンドウ (audio document window)です。表示/非表示できるウィンドウとパレットはツールバー (Toolbar)、カーソルパレット (Cursor Palette)、コンテンツ・パレット (Contents Palette)、ムービー・ウィンドウ (Movie Window)があります。

この章ではこれらのウィンドウとパレットの基本的な機能について解説します。

Peakオーディオドキュメントウィンドウ

Peak のオーディオドキュメントウィンドウは Waveform ディスプレイ、Audio File Info Bar (左下のコーナー)、そしてMax Level Indicator (左上のコーナー) があります。Waveform ディスプレイはオーディオファイルのグラフィックを表示し、Audio File Info Barはサンプルレート、ビット分解能、ファイルフォーマット、ファイルサイズを表示します。Max Level Indicator が最大音量の大きさを表示します。また、Preference メニューでShow Overviewにチェックを入れると、オーディオウィンドウの上部に波形の全体図が表示されま

す。オーディオウィンドウについては第5章でより詳しく解説されています。



オーディオドキュメントウィンドウ

Info ストリップ

Infoストリップは画面下部に配置されています。このストリップにはカーソルロケーションディスプレイ、経過時間を表示するタイムディスプレイ、クリップ/ピークインジケータ付のレベルメーターの3つの機能があります。Infoストリップについての詳しい解説は第5章に記述があります。

Peakカーソルパレット

Peak には位置を自由に変えられるカーソルパレットがあります。このパレットにはいくつかの便利な機能が含まれます。パレットの右側には4つのアイコンが配置されていてそれぞれが異なる機能を持っています。デフォルトで選択されているアイコンは標準的な矢印カーソルです。ハンドカーソルを選択することで波形の移動が行え、ペンシルツールを用いるとサンプルレベルで直接波形を書き込むことができます。

虫眼鏡 (Magnifying Glass) ツールは波形のズームイン/アウトを行う場合に用います。また左側には2つのアイコンが配置され、それぞれ波形のBlend (ブレンド) 機能のオン/オフと再生中のループのオン/オフ機能を持っています。これらのカーソルや機能にアクセスするには、使用したい機能のアイコンをクリック

クするだけで選択することができます。カーソル・ツールの変更は希望するアイコンをクリックすることで行えます。ブレンドとループプレイバック機能については第5章で詳しく解説されています。



カーソルパレット

Arrow Cursor Tool(矢印カーソルツール)

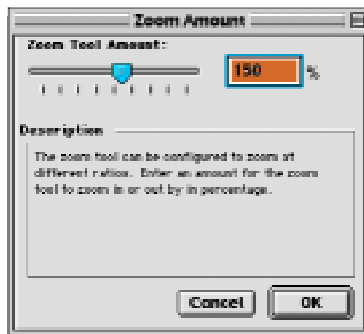
このカーソルツールがデフォルトで設定されています。基本的な矢印ツールの機能を持っていて画面上の選択やクリックを行う場合に使用します。

Hand Tool(ハンドツール)

画面内で波形を移動したり掴む時に使用します。

Magnifying Glass (虫眼鏡ツール"ズームツール")

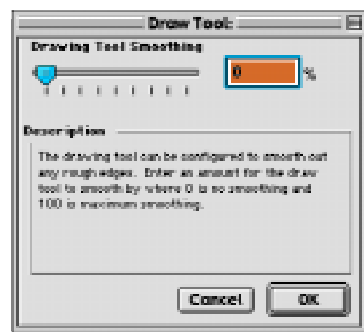
虫眼鏡ツールを使用する場合はカーソルパレット上の虫眼鏡マークをクリックするだけで使用できます。選択したら波形上にカーソルを移動すると虫眼鏡ツールの中に(+)サインが表示されるはずですが。波形を拡大表示するために波形上をクリックしてください。クリックをしていく度により拡大した波形イメージをみることができます。もとのイメージに戻したい場合はオプションを押しながら波形をクリックしてください。虫眼鏡ツールの中に(-)サインが表示されクリックをする度にズームアウトします。また、虫眼鏡ツールをダブルクリックすると、Zoom Amountダイアログボックスが表示され、拡大する量を設定することが可能です。



Zoom Amount ダイアログボックス

Pencil Tool(ペンシルツール)

サンプルレベルで波形を書き込む機能を持っています。クリック音などのノイズを修正するのに便利です。カーソルツールのペンシルツールをダブルクリックすると、Draw Toolダイアログボックスが表示され、線の滑らかさを調節することができます。



Draw Tool ダイアログボックス

The Contents Palette(コンテンツパレット)

Peak はドキュメント内の全てのリージョン、マーカー、ループ情報を表示するコンテンツパレットを持ちます。画面上には3つのボタンがあり、どのアイテムを表示するか選択することができます。左からリージョンタブ、マーカータブ、ループタブです。オプション+アイテムのダブルクリックでリージョンの編

集ダイアログ、マーカーの編集ダイアログを使用することができます。



Contents パレット

プリファレンスの設定

Peak のパラメーターは一部カスタマイズが可能になっているので使う人の好きな設定でプログラムを始めることができます。変更可能パラメーターのほとんどは Preference メニューにあります。この設定にはプレイバックオーディオドキュメントのコントロール、ツールバーのアイテムの選択、オーディオドキュメントウィンドウのカラー情報も含まれます。一度設定を完了すると設定の変更を行うまでそれらの設定が変わることはありません。このセクションではいくつかの設定を例に取り上げて、どのように設定を行うかを説明します。ここで説明されていないメニューの項目に

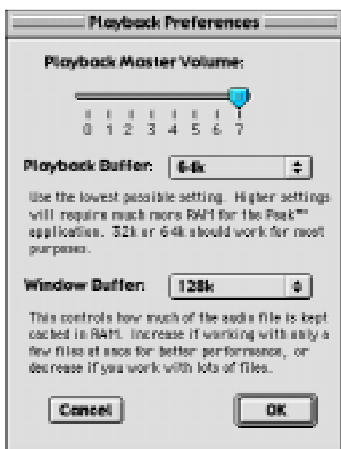
ついては「第 11 章 Peak のメニュー」を参照ください。Preference メニューとその他の Peak メニューのコマンドについての解説があります。また Preference メニューの項目については本マニュアルを通して関係した箇所ごとにふれられています。



Preference メニュー

Peak の Playback パラメーターを設定する

Peak の Playback Preferences のダイアログボックスでは、マスター出力ボリューム、スペースバーの機能、ハードディスクの再生バッファサイズ、ウィンドウバッファサイズを設定できます。



プレイバックプリファレンスウィンドウ

Playback Master Volume(再生のマスターボリューム)

Peak には、オーディオを再生するためのマスターボリューム制御機能が用意されています。Playback Preferences のダイアログボックスで、スライダを調節するか、または 0 (無音) ~ 7 (最大) の値を入力して Peak の出力ボリュームをセットします。再生のボリュームを手持ちの再生システムのボリュームで調節する場合は、出力レベルを 7 にセットしておくこともできます。

Playback Buffer(再生バッファ)

Peak では、オーディオファイルを再生する際にプログラムが使用する RAM の量を設定することができます。一般的には少ない数値程よい結果に結び付きます。32k が調整を開始するよいポイントでしょう。もしも再生した時にクリックが発生する場合、断片化されたファイルを使用する場合、リアルタイム DSP 機能を使用している場合あるいはハードドライブの処理速度が遅い場合には、再生バッファのサイズを大きい値にセットする必要があります。

Window Buffer(ウィンドウバッファ)

Peak は、オーディオデータのキャッシュや編集処理

に必要な RAM の量をコントロールすることもできます。非常に大きいサイズのオーディオファイルを複数立ち上げておく場合はこの値を大きくしてください。小さめのファイルをいくつも立ち上げる場合は小さい値でも構いません。

Dynamic Scrub Time(ダイナミック・スクラブタイム)

Peak には、ダイナミックスクラビングと呼ばれるユニークなオーディオ再生機能があります。この機能は、オーディオファイルの特定の場所を正確に探し出したい場合には非常に便利な機能です。ダイナミックスクラビングでは、波形に沿ってマウスを前後にドラッグする(波形をなぞる、すなわちスクラブすることによって短いループ(10 ~ 600 ミリ秒)を再生することができます。再生の速度や方向(前または後ろ向き)は、マウスを動かす速さと向きで調節することができます。探している場所でマウスを離すとその位置をポイントすることができます。ダイナミックスクラビング機能を使用する場合の詳しい手順については、第 5 章をお読みください。

ダイナミックスクラビングのループの長さを選択するために

1. プリファレンスメニューからダイナミックスクラビングを選びサブメニューから *duration* を選びます。通常 40-80 millisecond で良い結果が得られます。
2. このサブメニューから *Tape-Style Scrubbing* を選択することもできます。Tape-Style Scrubbing の選択を解除するにはサブメニューの中で他のデューレーションを選んでください。



DAE を使用している場合はダイナミックスクラビングは機能しません。



ASIO を使用して Tape-Style Scrubbing を行う場合は Sound Manager 3.3 以降がインストールされている必要があります。

Scroll During Play(再生中のスクロール)

Scroll During Play コマンドが有効になっていると、Peak は再生の進行にともなってオーディオファイルを「スクロール」します。この機能を利用すると、オー

ディオの再生状況を目で確認することができます。このメニューコマンドの横にチェックマークが付いている場合は、このコマンドがオンになっていることを示します。

Scroll During Playを有効にする

1. Preferencesメニューで *Scroll During Play* を選択します。このコマンドの横にチェックマークが付いている場合は、このコマンドが有効になっています。
2. *Scroll During Play* をオフにする場合は、Preferencesメニューで再度 *Scroll During Play from* を選択します。チェックマークが消えていれば、コマンドは無効になっています。

Move Waveform During Play^{(再生中に波形}

を動かす)

Move Waveform During Playが有効になっている場合、Peakは波形の描画方法を変更し、画面中央に固定したカーソルの下で波形を動かします。このコマンドの横にチェックマークが付いている場合は、このコマンドがオンになっています。

Move Waveform During Playを有効にする：

1. Preferenceメニューから *Move Waveform During Play* を選択します。
2. 機能を無効にするには再度このコマンドをPreferenceメニューから選択してください。コマンドの横にチェックマークが付いていない場合、このコマンドは無効です。

Show Marker Time

Show Marker Time コマンドが有効になっている場合、全ての Peak のマーカーは時間値とマーカー名を表示します。

Show Marker Timeを有効にする

1. Preferenceメニューから *Show Marker Time* を選択します。

2. 機能を無効にするには再度このコマンドをPreferenceメニューから選択してください。コマンドの横にチェックマークが付いていない場合、このコマンドは無効です。

Auditioning^(オーディショニング)

Peak の Auditioning コマンドを利用すると、選択領域にプリロールまたはポストロールを付けて再生することができます。選択領域を再生するときのプレロールまたはポストロールの長さは、Auditioningダイアログボックスで指定することができます。指定した長さのプリロールまたはポストロールとともに選択領域を再生するためには、コントロールキー + スペースバーを押します。

Auditioningの設定

Preferenceメニューから *Auditioning* を選択します。ダイアログボックス内でプリロールとポストロールの値を入力します。OKをクリックしてダイアログを閉じます。



Auditioning ダイアログ

Blending^(ブレンディング)

Blendingは、ユーザによる編集が可能なエンベロープを利用した自動クロスフェード機能です。カット、削除、その他の編集機能で修正した領域に対しては、波形の振幅の急激な遷移を緩和するためにブレンドをかける(適用する)ことができます。ブレンドは、音の突然の変化をもたらすような編集の効果を滑らかにするのに適しています。オーディオをカット、ペースト、あるいはファイルに挿入したりする際には、ブレンドをオンにしておくことによってそれらの効果

を緩和することができます。ブレンドのオン / オフは、Preferences メニューで *Blending* を選択するか、またはオーディオファイルウィンドウのブレンドオン / オフボタンをクリックすることによって切り替えることができます。


Blending の設定

1. Preference メニューから *Blending* を選択します。デュレーションの値をダイアログに入力します。
2. *Blending* エンベロープの編集は *Edit Blending Envelope* ボタンをクリックします。OK をクリックしてダイアログを閉じます。

Blending または *Blending* クロスフェードエンベロープの編集方法の詳しい解説は第 5 章をご覧ください。

Auto-Import Dual Mono

BIAS Deck や Digidesign ProTools を含むいくつかの著名なソフトウェアの中にはステレオインターリーブファイルをサポートしないものがあります。それらは片方が左チャンネル、もう片方が右チャンネルのペアで構成される "デュアルモノ" ファイルを使用します。これらのファイルは通常ファイル名の最後が ".L" (左) であったり ".R" (右) で表示されることが多いようです。Auto-Import Dual Mono が選択されている場合、どちらか一方のファイルを読み込む時に、自動的にもう片方のファイルも一緒に読み込み、1 つのステレオ Peak ドキュメントとしてコンバートします。

 *Import Dual Mono* コマンドで読み込めるファイルはそれぞれがモノラルで同じサンプルレート、ビットデプスを持ち、「L」と「R」の接尾辞を持つ同じ名称のファイルである必要があります。

Auto-Import Dual Mono 機能を有効にする：

1. Preference メニューから *Auto-Import Dual Mono* を選択します。この項目の左側にチェックマークが入っている場合、機能が有効になっていることを示します。
2. *Auto-Import Dual Mono* 機能を無効にするには、Preference メニューから *Auto-Import Dual Mono* を再び選択します。この項目の左側にチェック

マークが入っていない場合、機能が無効になっていることを示します。

オーディオドキュメントウィンドウ内のカラーを選択する

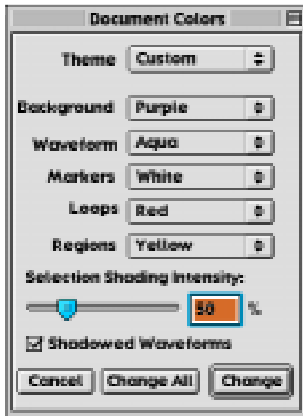
Peak では、オーディオファイルのエレメントを表示する色を指定することができます。このダイアログボックスは、背景の色、波形の色、マーカーやループの色を指定するために使用します。予め設定された色の組み合わせ ("Theme") を使用することもできますが、カラーパレットからユーザー自身のカスタムカラーを選択してオーディオファイルウィンドウのそれぞれのエレメントに対して個別の色を選択することもできます。また、度合いの調節が可能な波形のシェイディング (影) 機能により 3D のような波形の表示を行うこともできます。Colors ダイアログボックスで設定した内容は、現在のオーディオファイルの色、およびこれから作成する新たなオーディオファイルの色に反映されます。

波形表示の色とシェイディングをカスタマイズする

1. Preferences メニューで *Colors* を選択します。
2. プリセットから選択する場合は、Theme のポップアップメニューをクリックしたのち、使用したい色の組み合わせから選択します。
3. オーディオファイルウィンドウのそれぞれのエレメントの色を個別に選択する場合は、Theme のポップアップメニューで *Custom* を選択し、Background、Waveform、Markers、Loops、Regions のポップアップメニューでそれぞれの色を選択します。
4. オーディオドキュメントウィンドウのどのエレメントに対してもカスタマイズを行うことができます。まずカスタマイズしたいエレメントを選択してから Theme ポップアップメニューから *Custom* を選ぶと Macintosh のカラーパレットが表示され、好きなカラーバランスに調節することができるようになります。Color ダイアログに戻るには OK ボタンを押してください。
5. シェイディングの度合いもカスタマイズ可能です。Selection Shading スライダーを動かすか

ボックスの中に数値を入力することで変更が可能です。

6. Peak上のオーディオ波形の見栄えをよくする他の方法として波形に3D効果を与える手法があります。*Shadowed Waveform*チェックボックスをクリックすることによってこの機能をon/offできます。
7. このダイアログを閉じるには、*Change* ボタン (1種類の色のみ変更する場合) *Change All* (開いているファイルのすべての色を有効にする場合)をクリックしてください。これでオーディオドキュメントウィンドウはあなたの設定した色で表示されているはずです。



Colorsのダイアログボックス

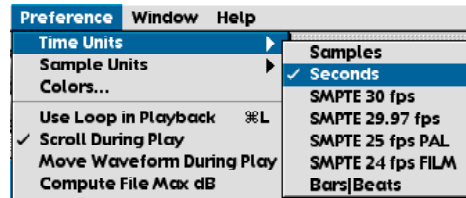
Units

Units コマンドは、Peak のオーディオファイルウィンドウのオーディオタイムラインの時間フォーマットを選択する場合に使用します。選択可能なフォーマットは、サンプル (Samples)、秒 (Seconds)、SMPTE フレーム (SMPTE frames)、小節 | 拍 (Bars | Beats) です。フォーマットは、作業の目的に応じて選択します。

時間のフォーマットを選択する

1. Preference メニューから *Units* を選択します。
2. サブメニューで、使用したい時間のフォーマット (samples、seconds、SMPTE frames、Bars |

Beats) を選択します。Peak のオーディオファイルのタイムラインと Info バーが、選択したフォーマットに切り替わります。



Units コマンドで時間のフォーマットを選ぶ

オーディオファイルのメーター、拍子、タイムスタンプの設定

オーディオファイルで小節やビートを単位として使用している場合は、オーディオファイルでどんな拍子 (テンポ) を使用しているかを Peak に知らせることが必要になる場合があります。オーディオファイルのテンポは、Preferences メニューの *Audio Info* コマンドを選択するか波形ディスプレイの左下の *Audio Info* エリアをクリックして設定します。Audio Info ダイアログボックスでは、オーディオファイルのメーターを入力することもできます。分子は1小節あたりの拍 (ビート) の数を表し、分母は拍の値 (4 は4分音符、8 は8分音符、16 は16分音符、etc.) を表します。

オーディオファイルには、秒単位でタイムスタンプを入力することもできます。オーディオファイルにタイムスタンプが付いている場合は、オーディオファイルで表示される時間はゼロではなくこのタイムスタンプの時間を基準とした時間になります。たとえば、オーディオファイルに4秒というタイムスタンプが付いている場合は、オーディオファイルの最初のサンプルはオーディオファイル中では0秒ではなく4秒という時間とともに表示されます。

スクラッチディスクを選択する

「スクラッチ」には走り書きする、一時的に書きとめるという意味があります。オーディオデータはデータ量

が非常に多くなる場合があるため、Peak は取り消しコマンドを使用する場合に備え、カットまたはコピーしたデータ、一時ファイルすなわちスクラッチファイルの保管場所としてハードディスクの空きスペースの一部を利用します。ハードディスクのスペースが不十分な場合は、大きな範囲のカット、コピー、あるいは修正は不可能となります。Macintosh に 2 つ以上のハードドライブが接続されている場合は、これらの一時ファイルを保存するドライブ(あるいは「スクラッチディスク」)を Preferences メニューの *Scratch Disk* コマンドを利用して選択することができます。ファイルサーバに接続しているときには、*Allow Servers* のチェックボックスをクリックすればサーバのディスクの利用が可能になり、Scratch Disks のポップアップメニューに利用可能なサーバが表示されます。この機能は、高速のイーサネット (Ethernet) やメディアネットワーク (Media Net)、あるいはその他の高速サーバに接続できる場合にのみ使用するようにしてください。

テンポラリファイルのためのスクラッチディスクを選択する

1. Preferences メニューで *Scratch Disks...* を選択します。Scratch Disks のダイアログボックスが表示されます。



Scratch Disks のダイアログボックス

2. Scratch Disks ダイアログは現在 Macintosh に接続されたすべてのハードドライブを表示します。リストの中のドライブの左隣にあるチェックボックスをクリックして Peak が作成するテンポラリーファイル(一時的に記録しておくた

めの仮のファイル)を収めるハードディスクを選択します。チェックボックスの左隣にある *Primary* ボタンをクリックして Peak が作成したファイルの保存先と使用するハードディスクを選択します。ファイルサーバに接続しているときには、*Allow Servers* のチェックボックスをクリックすればサーバのディスクの利用が可能になり、Scratch Disks のポップアップメニューに利用可能なサーバが表示されます。

3. OK をクリックしてダイアログを閉じます。Peak は設定されたディスクを使用して様々なファイルの保存を行います。Primary ディスクが一杯になった場合は他のディスクを選択してください。

! ハードディスクにオリジナルのオーディオファイルの容量と同等の空きスペースが必要となります(例えば 60MB のファイルを扱う場合、更に 60MB の空きが同じハードディスク内に必要です)。

! DAE を ProTools III や初期のハードウェアと併用して使用する場合、Scratch Disks ダイアログボックスで ProTools SCSI バスに接続されたドライブを使用できるように設定します。

キーボードショートカット

Peak では、Peak メニューのすべてのコマンドにユーザが独自にキーボードショートカットを設定することができます。ショートカットを変更する場合は、Preferences メニューの *Shortcuts and Toolbar* を選択します。キーボードショートカットは、“Peak 2.5 Shortcuts” という名前の System フォルダの Preferences フォルダの Preference ファイルに記憶されます。Peak の初期設定のショートカットは、本書巻末の付録 1 で一覧表の形で示します。

新しいキーボードショートカットを設定する


1. Preferences メニューで *Shortcuts & Toolbar* を選択します。
2. メニューをスクロールするか設定したいコマンドの最初のアルファベットをタイプしてみてください、そのアルファベットを最初に持つコマンドがリスト上で検索されます。新たなキーボードショートカットを設定したい Peak

ニューコマンドをクリックします。

3. 使用したいショートカットに対応するキーボードの文字を入力します。修正キーとしてコマンド、オプション、やシフト、コントロールキーをこのダイアログでタイプしてショートカットキーの一部として使用することもできます。
4. Shortcuts & Toolbarのダイアログボックスを閉じます。

キーボードショートカットを解除する

1. Preferences メニューで *Keyboard Shortcuts* を選択します。
2. メニューをスクロールし、ショートカットを解除したい Peak メニューコマンドをクリックします。
3. *Clear* ボタンをクリックします。
4. Keyboard Shortcuts のダイアログボックスを閉じます。

 キーボードショートカットとツールボックスのカスタマイズ機能はPeak LEでは使用できません。

キーボードショートカットの「早見表」を作成する

Peak で設定したすべてのキーボードショートカットが一目でわかる「早見表」を簡単に作成することができます(机の上に貼っておくと便利です)。添付されている FileMaker Pro のテンプレートを利用すれば、Peak で作成した各キーボードショートカットについて説明したテキストファイルからすべてのショートカットをインポートできます。

キーボードショートカットの「早見表」を作成する

1. Preferences メニューで *Keyboard Shortcuts* を選択します。
2. *Save As Text...* ボタンをクリックします。

3. キーボードショートカットのテキストファイルの名前を入力し、ファイルの保存先のディスクとフォルダを選択します。*Save* をクリックします。
4. Finder and Launch File Maker Proに切り替えます。
5. FileMaker Pro™ の File メニューで *Open* を選択します。
6. 添付されている“Peak Shortcuts Template”の FileMaker Pro のテンプレートを選択します。
7. FileMaker Pro の File メニューで *Import Records...* を選択します。
8. FileMaker Pro の Open... ダイアログボックスの下のポップアップメニューで、*Tab-Delimited* を選択します。
9. ステップ3.で保存したショートカットのテキストファイルを探し、*Open* をクリックします。
10. FileMaker Pro がレコードをデータベースに追加。
11. FileMaker Pro の File メニューの *Print...* オプションを利用して、キーボードショートカットを印刷します。


インポートしたキーボードショートカットは、説明あるいはショートカットを基準にしてソート(整理)することができます。レコードのインポート、ソート、および印刷方法については、詳しくはFileMaker Proのユーザーズガイドをお読みください。

Toolbar(ツールバー)



Peak2.5はツールバーからほとんどのコマンドを選択できるようになりました。Shortcuts & Toolbarメニューはよく使用する機能をグループ化することができるので、単純にボタンをクリックすることでメニューバーを開かなくても使用したい機能にアクセスできます。例えば Normalize と Pitch Change を頻繁に使用する場合はツールバーの中にそれらの機能のアイコンを置くことができますので、どちらかを使用する場合は単純にそのアイコンをクリックするだけで済む訳です。ツールバーは仕事の効率を高め、より早い作業を実現する効果的な方法です。

ツールバーに項目を追加または削除したい場合はPreferenceメニューのShortcuts & Toolbar項目を使用してください。ツールバーの選択情報は“Peak 2.5 Shortcuts”という名前のSystemフォルダのPreferencesフォルダのPreferenceファイルに記憶されます。

 ツールバーはToolbarの右脇の(+) / (-) 欄を使用して項目欄を増やしたり減らしたりすることができます。またツールバーは右上のボックスマークをクリックすることで水平から垂直に表示方法を変更することも可能です。

Toolbarに新しいアイコンを追加する場合

1. PreferenceメニューのShortcuts & Toolbarを選択します。
2. メニュー項目のリストをスクロールしてツールバーに追加したいPeakのメニュー項目名をクリックします。
3. ツールバーに追加するアイコンを選択するためにPlace In Toolbarチェックボックスをクリックしてください。
4. Keyboard Shortcutsダイアログを閉じます。

ツールバーからアイコンを削除する場合

1. PreferenceメニューのShortcuts & Toolbarを選択します。
2. メニュー項目のリストをスクロールしてツールバーに追加したいPeakのメニュー項目名をクリックします。

3. ツールバーから削除したい項目のアイコンのPlace In Toolbarチェックボックスからチェックマークを外します。
4. Keyboard Shortcutsダイアログを閉じます。



ツールバーのカスタマイズ機能はPeakLeでは使用できません。

Peakを終了する

作業が終了したら、あるいはセッションの編集を終了したい


場合は、Quitコマンドを利用してPeakを終了し、Finderに戻ることができます。変更した内容を保存していない場合は、終了する前に警告メッセージが表示されます。

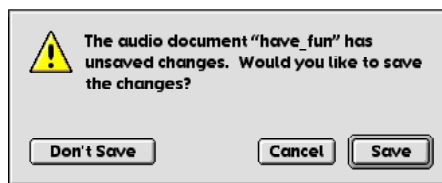
Peakを終了する

- ・FileメニューでQuitを選択します (コマンド+Q)。

前回ファイルを保存したあとでそのファイルの内容を変更した場合は、変更した内容を保存するかどうかを訪ねるメッセージが表示されます。保存する場合はYesを選択し、保存

しない場合はNoを選択します。Peakを終了せずセッションを続行する場合は、Cancelを選択します。

 もしも保存しないで現在開いているウィンドウを全て閉じたい場合はオプションを押しながら“Don't Save”キーをクリックしてください。

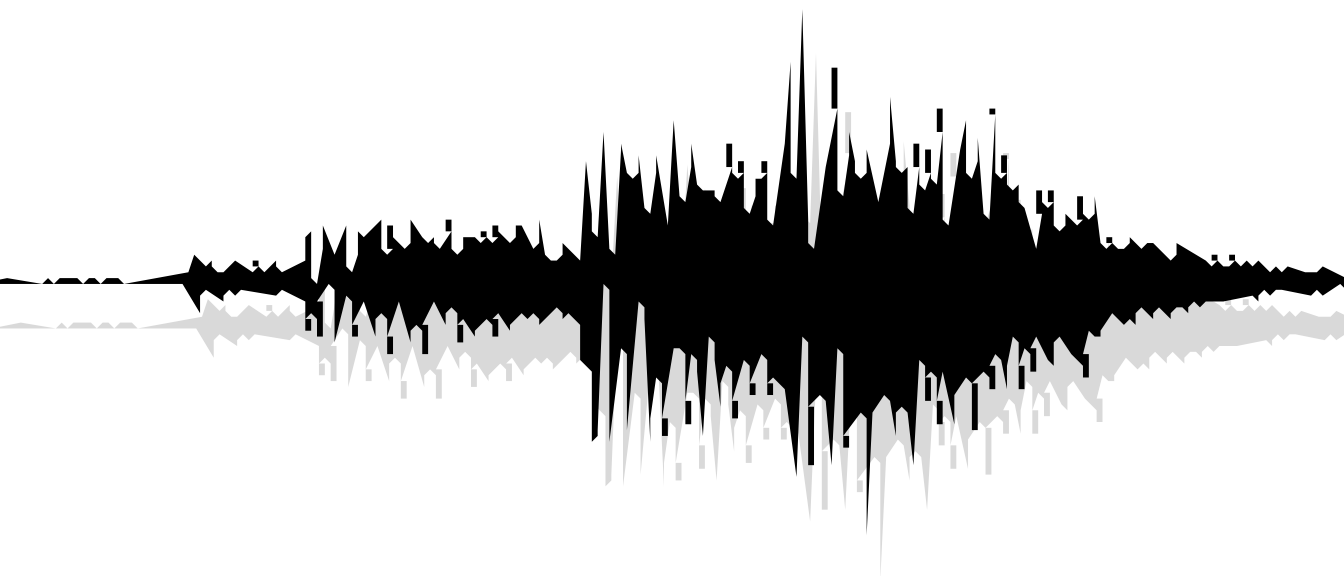


Save Changes Before Quitting (終了する前にデータを保存する) のダイアログボックス

まとめ

以上で、オーディオファイルや Peak ファイルの作成、呼び出し（開き方）、インポート方法、エクスポート方法、閉じ方、および Peak を使用するための環境設定の方法について理解していただけたことと思います。次の章では、Peak を利用してオーディオをディスクに録音する方法について説明します。

第4章 再生と録音



第4章： 再生と録音

この章では、Peakでのオーディオの録音、再生方法について説明します。Peakでは、Macintoshの内蔵オーディオ入力、またはサードパーティのオーディオカードを利用して外部の音源から音を取り込むことができます。MacintoshにCD-ROMドライブが接続されている場合は、オーディオCDから直接音をインポートすることもできます。またPeakはDAEやASIOドライバーを使用して再生や録音を行うことも可能です。

Apple Sound Managerを使用した再生と録音

Peakは初期設定では、AppleのSound Managerを使用して再生と録音を行います。Macintosh本体から音を鳴らすためには、AudioメニューのSound OutのサブメニューでBuilt-In (内蔵スピーカ)を選択します。他社製のサウンドカードがインストールされている場合はそのドライバーがSound Outのサブメニューに表示されます。



Audioメニュー

録音の準備


録音を開始する前に取り込むオーディオに応じていくつかのパラメーターを設定する必要があります。第2章で解説した手順に従って設定を行っていただければ、再生と録音のための適切な設定は既に完了しているはずです。後は単にAudioメニュー、またはツールバーからRecord Settings...を選択して録音に関するパラメーターを確認すればハードディスクにオーディオを取り込むことが可能となります。

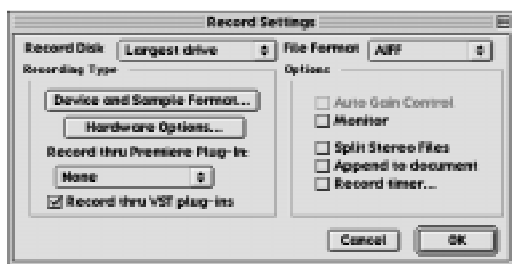
適正な録音レベル

デジタルオーディオの録音時に最適の忠実度を得るためには、オーディオ信号をクリップ(ひずみ)の生じない最大レベルで録音することが重要です。すなわち、オーディオの入力レベルが低すぎると、録音した音に相当量のノイズが含まれ、それがヒスノイズ("シー"音)として現れることとなります。逆に、オーディオの入力レベルが高すぎると、クリップが発生し、パチパチ音やその他の歪みの原因となります。このような歪みは、アナログではときとして「暖かく」魅力的に聞こえる場合もありますが、デジタルでは非常に不愉快なものになるため、どのような犠牲を払っても排除する必要があります。歪みを防ぐためには、最大レベルを超えてクリップが発生しないように、常に若干の余裕 - ヘッドルーム - (6dB程度)が生じるようにレベルを設定してください。

録音の設定

Audio メニューまたはツールバーから *Record Settings* を選択した時 (オプション+R)、Record Setting ダイアログウィンドウが表示されます。このウィンドウでこれから解説されるいくつかのパラメーターの設定を行います。

 ここでの入力、コントロールパネルのサウンドボードでの設定を変更します。



Recording Settings ダイアログ

Recording Settings ダイアログ内にはいくつかのポップアップメニューとボタンとチェックボックスがあります。録音先のハードドライブやファイルフォーマット、サンプルレート、入力ソース等をここで設定します。またPremiereやVSTプラグインをリアルタイムで使用しながら録音を行うことも可能です。以降の節ではそれらのパラメーターの設定方法について解説します。

録音先のハードディスク

Record Disk ポップアップメニューは録音先のハードディスクドライブを選択するために使用します。複数のハードディスクを接続している場合このポップアップを使用して録音先として指定したいハードディスクを選択します。(他のハードディスクを選択しない限り、デフォルトでは一番大きいサイズのハードディスクが選ばれています。)

File Format(ファイルフォーマット)

File Format ポップアップメニューは入力されたオーディオのファイルフォーマットを設定します。ここは常にAIFFかSound Designer IIが選ばれています。(異なるファイルフォーマットに変更したい場合は録音後にSave As... コマンドを使用して希望するフォーマットに変更してください。)ファイルフォーマットを選択しないで録音を行った場合、Peak はいつでも44.100kHz/16-bit/ステレオのフォーマットでファイルを作成します。

Auto Gain Control チェックボックス

このチェックボックスを使用することでいくつかのMacintoshのマイク入力とサウンドマネージャーが使用するAuto Gain Control機能を無効にすることができます。使用する録音機器がこの機能をサポートしている場合Auto Control チェックボックスにチェックを入れてください。

Monitor チェックボックス

Monitorチェックボックスでは録音時に録音している音が聴こえるようにするかどうかを設定します。

Split Stereo Files チェックボックス

このチェックボックスを使用することで入力されたステレオオーディオを1つのステレオファイルではなくデュアルモノファイルとして録音することが可能です。デュアルモノファイルはDigital PerformerやProToolsやBIAS Deck等のソフトウェアで使用されますので、デュアルモノのファイルを作成する時に、このオプションは便利です。

Append to document チェックボックス

Append to document チェックボックスを使用すると、既存のオーディオファイルに録音を追加することができます。既存のオーディオファイル内で、挿入したい場所をクリックして決定します。それがファイルの先頭であれば、新規に挿入されるオーディオは先頭に來ます。ファイルの最後であれば、新規に挿入されるオーディオは、既存のオーディオファイルの最後に追加されます。ファイルの途中で設定すれば、既存のオーディオファイルをその部分で分断し、新規オー

ディオが挿入されます。どこか1点を設定せずに、ある範囲を選択した場合は、選択範囲の開始地点から挿入されます。

Record timer... チェックボックス

Record timer... チェックボックスでは、録音時間を指定することが可能です。ここで設定した時間で録音を自動的に終了し、保存のためのダイアログボックスが表示されます。Record timer... チェックボックスにチェックを入れると Record timer ダイアログが表示されます。録音する秒数をここで入力し、OK ボタンをクリックします。

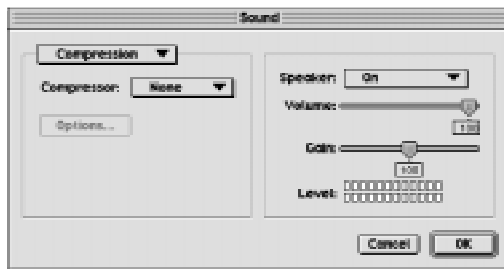


Recording time ダイアログ

Device and Sample Format....

Device and Sample Format ボタンをクリックするとサウンドのダイアログが現れます。このダイアログには右上に3つのサブダイアログを表示、スピーカ選択のポップアップ、音量とゲインコントロールと入力レベルメーターが表示されます。

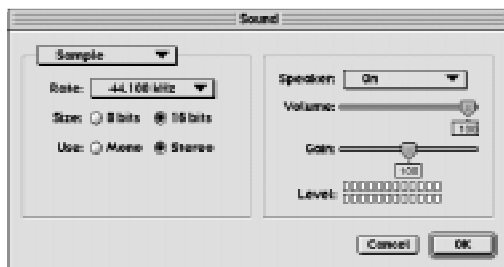
! Sound ダイアログの右側にある *Speaker* ポップアップメニューで *On* を選択すると録音時の入力レベルの確認を行うことができます。On While Recording を選択すると実際の録音時にのみ音を聴くことができます。Off を選択すると音は全く聴こえない状態になります。



Soundダイアログの compression(圧縮)

Compression(圧縮)

PeakではSound Compressionオプションはサポートされておりませんので常に "none" にしておいてください。



Soundダイアログの Sample

Sample

サウンドダイアログポップアップメニューからSampleを選択すると入力ソースのオーディオがステレオまたはモノラルで録音されようとサンプルデプスとbitレイトを選択可能です。オーディオハードウェアによって異なりますが、下記が可能性のあるサンプルレートです。

48000: デジタルオーディオテープ(DAT)レコーダの2つの標準サンプリング周波数の1つ。編曲者がビデオやフィルム用オーディオの後処理作業でしばしば使用されます。

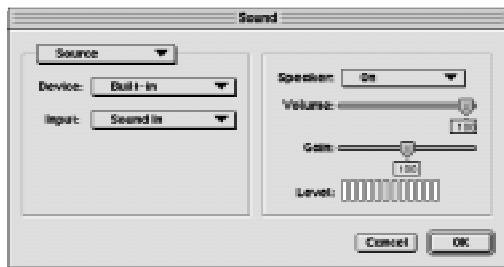
44100: コンパクトディスク、デジタルオー

ディオテープ(DAT)レコーダ、および16ビットの再生機能を備えた Macintosh や PC と互換のコンピュータのためのハイファイオーディオ用ソフトの標準サンプリング周波数。音楽あるいは CD で配布されるデータの生産に携わる大部分のサウンドエンジニアは、この「よんよんいち」(“ 44100 ”)を使用します。

22050 および 11025 : この 2 つのサンプリング周波数は、16-bit の再生機能を備えた Macintosh や PC と互換のコンピュータでの低フィデリティのオーディオ再生で使用されます。多くのゲームとマルチメディア製品は 22.050 kHz、8-bit/16-bit に最適化されています。できたファイルは CD オーディオクオリティの 1/4 のディスクスペースしか持ちません。22050/16-bit は Shockwave オーディオスタンダードです。

16-bit: プロフェッショナルクオリティで現在 CD フォーマットです。

8-bit: コンピュータベース、Web ベースのマルチメディアに使用されます。



Sound ダイアログの Source

Source

サウンドダイアログポップアップメニューから *Source* を選択すると録音に使用するオーディオ入力を設定可能です。サードパーティのオーディオカードがインストールされている場合、Device ポップアップを使用して入力デバイスとして選ぶことが可能です。

録音時に使用するハードウェア入力を選択する時は Input ポップアップを使用してください。

⚠ *Peak* と一緒に使用する入力デバイスによって細かく表示などが異なります。オーディオの入力には Macintosh の入力か Digidesign AudioMedia III、Digigram Is VX Pocket 等のサードパーティ製のオーディオカードを所有される場合は、それらのカードの入力を使用する場合があります。

サウンドダイアログで好きな設定を記憶させたら *Recording Option* ダイアログに戻るために OK ボタンを押してください。

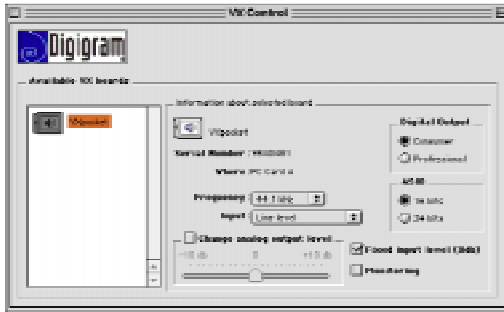
Sound ダイアログでの設定が終わったら、OK ボタンをクリックし、Record Settings ダイアログに戻ります。

⚠ 他社製のサウンドカードを使用している場合、Apple Sound Manager を使用できる状態にするために、機能拡張フォルダーに各サウンドカードの Sound Manager ドライバーを正しくインストールしてください。サウンドカードの Sound Manager ドライバーが正しくインストールされていれば、コントロールパネルの Sound を開くと、Sound In と Sound Out のダイアログでそのカードが確認できます。また *Peak* の Audio メニューの Sound Out サブメニューや Record Settings ダイアログの Source Device や Sample Format ダイアログでも同様にサウンドカードが確認できます。

Hardware Options

Record Settings ダイアログの *Hardware Options* ボタンをクリックすると Source ダイアログの中で選択されたハードウェアに関するダイアログが表示されます。ここでの設定はサウンドカードの種類に応じて様々なケースが考えられます。(Apple の内蔵入出力も含めて) *Hardware Options* ボタンをクリックすると、サウンドカードのコントロールパネルが表示されるものもあります。Digigram VX Pocket の場合は、VX コントロールダイアログを以下に示しますが、実際はサウンドカードによって表示は異なります。

ルバーから *Record* を選択します。これでプラグインを使用しながらの録音の準備が完了です。



VX コントロールダイアログ

Record Through Plug-In

Peak プラグインフォルダーや、VST プラグインフォルダーにインストールされた Premiere や VST プラグインをご使用される場合、それらをリアルタイムに使用しながら録音することが可能です。この機能はノイズリダクションやイコライジングやダイナミクスのような効果を録音中に使用する場合に便利です。

Record Through Plug-In の設定

Premiere プラグインを録音時に使用する手順を以下に示します。

1. Peak オーディオドキュメントを開きます。
2. Audio メニューから *Record Settings...* を選択します。Record Settings ダイアログが現れます。
3. Record Through Plug-In ポップアップをクリック & ホールドします。Peak のプラグインフォルダーにインストールしているすべてのプラグインがポップアップに現れます。
4. 録音時に用いたいプラグインをスクロールして選択するとプラグインのダイアログが現れます。
5. プラグインのパラメーターの設定が終わったら OK または *Process* ボタンを押してダイアログを閉じます。Audio メニュー(コマンド+R) か ツー



ノート: Premiere プラグインを使用しながらの録音では、Record Through Plug-In を有効にする前に、入力チャンネルと同数のチャンネルを持つ録音用のオーディオファイルを開いておいてください。

VST プラグインを録音時に使用する手順を以下に示します。

1. Plug-Ins メニューから使用する VST プラグインを選択して設定を行います。
2. Audio メニューから Record Settings... を選択します。Record Settings ダイアログが表示されます。
3. Record through VST Plug-Ins チェックボックスにチェックを入れて OK ボタンをクリックします。
4. Audio メニュー、またはツールバーから Record を選択します(コマンド+R)。これで VST プラグインを使用しながらの録音の準備が完了です。
5. 録音終了後は VST プラグインを未使用の状態に戻して下さい。

Record ダイアログ

Audio メニューまたはツールバーから *Record* を選択すると Record ダイアログが表示されます(コマンド+R)。ダイアログの下段に録音を開始、ポーズ、終了するためのトランスポートボタンがあります。Audio Source Display が録音中の波形と Notepad ウィンドウを表示します。また text ディスプレイがサンプルレート、ビットデプスと Record Settings ダイアログで設定したチャンネル数、また録音用に選択されたハードディスクドライブの録音できる残り時間を表示します。



Record ダイアログ

Record Dialog の Notepad 機能を利用すると、オーディオファイルの録音中に特定の場所にテキスト(説明文)を入力したり、録音を転写("transcribe")したり、ノートパッドキューと呼ばれるコメントを入力することができます。ノートパッド機能は Recording ダイアログボックスから呼び出し、録音開始後に使用します。ノートパッドキューは、リターンキーを押すたびに現在の録音時間に対して生成されます。ノートパッドキューが生成されたら、その時間の録音について説明したテキストを入力します。録音中の次の重要なイベントを聴くためには、リターンキーを押して新たなキューを作成します。

録音が終了すると、Peak は入力したノートパッドキューに対応するマーカーを作成します。Create Regions instead of Markers チェックボックスをクリックすると録音中に "マーカー" を作成するのではなく "リージョン" を作成することができます。



Peak LE では、ノートパッドキューを使用できません。

録音

オーディオは下記の手順でディスクに録音します。

録音を開始する

1. 楽器またはオーディオのソースのボリュームを下げます。
2. 楽器またはオーディオのソースを Macintosh 背面のオーディオ入力ジャックに接続します。プラグインタイプのオーディオカードを使用している場合は、このカードのコネクタを使用します。(オーディオカードのなかには、入力コネクタと出力コネクタを収めた外部インタフェースボックスが付いているものもあります。その場合は、これらのコネクタを使用します。)
3. Audio メニューまたはツールバーから *Record Settings* を選択し (Option-R) 前のセクションで解説された設定を行います。Record Settings ダイアログで Monitor のチェックボックスにチェックを入れ、Device and Sample Format ダイアログでスピーカーの設定を "入" にしておくことで Peak に録音されているオーディオソースを同時に確認することができます。
4. Audio メニューがツールバーで *Record* を選択します (コマンド +R)。
5. 録音するインストールメントもしくはオーディオソースを再生してください。Peak の Audio メーター (スクリーン下部の Info ストリップ内にあります。) で入力された信号のレベルを見ることができます。
6. オーディオソースの出力を調節することで比較的高いメーターを維持しながらもクリップ (赤いインジケーターで表示されます。) しません。いつでも 6dB 位のヘッドルームを維持することでクリップ現象を避けることができます。黄色とオレンジのインジケーターの色を参考にして音量の調節を行ってください。
7. Record ダイアログの *Record* ボタンをクリック

すると録音の開始です。Audio Source Display ウィンドウ内でオーディオ波形がスクロールを始めるのがわかるはずです。

8. 録音を終了するには *Stop* を、ポーズさせるには *Pause* をクリックしてください。
9. *Save* ダイアログが現れ、オーディオドキュメントに名称をつけます。オーディオドキュメントの保存は *Record Settings* ダイアログで選択した同じドライブに行ってください。名前を入力し、*Save* をクリックします。Peak は自動的に *Record Settings* ダイアログで選択しているオーディオファイルフォーマットの形式で保存します。他のファイル形式にしたい場合は *Save As* コマンドを使用してください。

録音を再生する

1. コンピュータのキーボードのスペースバーを押します。再生がスタートします。
2. 再生を停止させる場合は、再度スペースバーを押します。
3. 録音の特定の位置から再生をスタートさせる場合は、波形の上の再生をスタートさせたい位置をカーソルパレットのカーソルツールでダブルクリックするか、または再生をスタートさせたい場所をマウスでクリックしたのち、スペースバーを押します。

とがあります。Apple または Apple 以外の外付け CD-ROM ドライブをお持ちの場合もこの機能を利用できます。

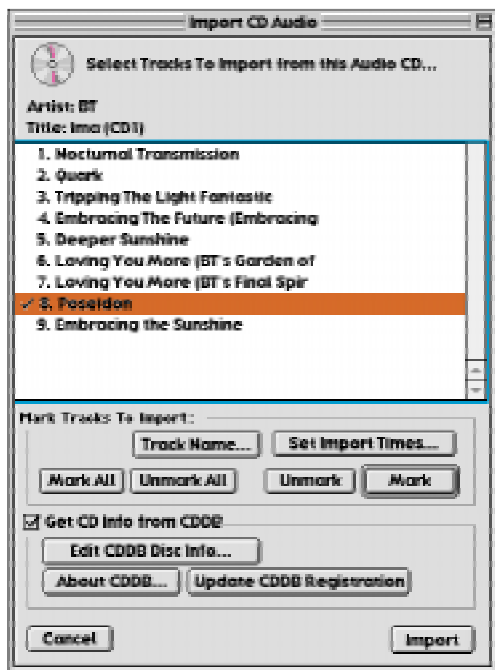
ただし、かならずしもすべての CD-ROM ドライブがオーディオの抽出をサポートしているわけではなく、また、同じモデルのドライブでも、ファームウェア（内部のオペレーティングソフトウェア）によってオーディオの抽出をサポートするものとしいないものがあります。手持ちのドライブが Apple の標準オーディオ抽出をサポートしているかしていないかが不明な場合は、下記の操作を実行してみてください。この操作を正しく実行できなかった場合は、CD-ROM ドライブ（およびそのファームウェア）が Apple の標準オーディオ抽出をサポートしているかを、そのドライブのメーカーにお問い合わせください。

オーディオCDからトラックをインポートする

1. CD-ROM ドライブにオーディオCDをセットします。
2. *File* メニューで *Import CD Track* を選択します。
3. 表示されたダイアログボックスで、インポートしたいトラックを選択し、*Open* をクリックします。複数のトラックを選択する場合は *Mark* ボタンを使用します。CD 上のすべてのトラックをインポートする場合は *Mark All* ボタンをクリックします。

オーディオCDからトラックをインポートする (CD オーディオの抽出)

コンパチブル CD-ROM ドライブ及び Apple のサウンドマネージャーソフト (version 3.3 またはそれ以降) をインストールした Macintosh コンピュータをお持ちの場合は、Peak を利用してオーディオCDから直接オーディオをインポートすることができます。マルチメディア開発者のあいだでは、この作業は「オーディオの抽出」(“audio extraction”)、あるいは「SCSI を通じたオーディオ」(“audio-across-SCSI”) と呼ばれるこ

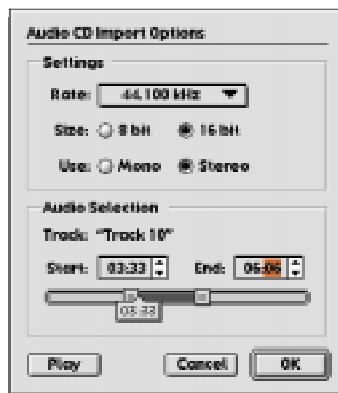


Import CD Audio ダイアログ

4. 選択したCDトラックに名称を付けるためには、Track Name ボタンをクリックします。またオンラインで接続している場合、Get CD Info from CDDB チェックボックスにチェックを入れると、CD データベースからデータを入手することができます。

! Import CD Audio ダイアログから CDDB を使用するためにはオンライン接続がされていることと、機能拡張フォルダーに CDDBLib がインストールされている必要があります。About CDDB... をクリックすると詳しい説明があります。

5. トラックの中の一部分のみを取り出したい場合は、Set Import Times からリストの中のトラックをダブルクリックすると Audio CD Import Options ダイアログが現れます。



Audio CD Import Options ダイアログ

4. 表示されたダイアログボックスで、使用するサンプリング周波数、解像度、およびフォーマットを選択します。CD の中にあるトラックの全体をインポートするか、トラックの特定部分だけをインポートするかは、このダイアログボックスの下を開始と終了のタイムコントローラで選択できます。このダイアログボックスのスライダは、開始時間と終了時間を知る目安になります。CD のトラック (またはトラックの選択した部分) をためにしに聴く場合は、Play をクリックします。これらのパラメータの設定が済んだら、OK をクリックします。
5. 選択しているトラックにインポートするために、Import CD Audio ダイアログの Import ボタンをクリックすると保存ダイアログボックスが表示されます。ダイアログボックスの上のポップアップメニューを利用して、ハードドライブのオーディオファイルを保存したい場所まで移動します。Save をクリックしてファイルをディスクに保存します。Peak は、ファイルを AIFF フォーマットで保存します。

CDDBの使用

Peak は、CDDB 社の CDDB2 Disc Recognition ServiceSM (DRS) を使用して、インポートする CD のアーティスト、トラック、クレジットなどの情報を得ることができます。このサービスは自動で受けることができ、無料です。初めてこのサービスを受ける際には CDDB に登録が必要となります。CDDB のサービスは Peak の File メニューの Import CD Track を選択して表示されるダイアログからアクセスすることができます。

CDDBの登録方法

1. CD を CD ドライブに挿入して File メニューの Import CD Track を選択します。
2. Get CD Info from CDDB ボタンをクリックします。画面の表示に従ってニックネームやパスワードを入力して登録を行います。その他の情報は、より良いサービスを CDDB から受けるために任意で入力します。
3. 登録が完了すると登録内容や設定の変更が無い限り再登録の必要はありません。

CDDB の登録内容を変更するためには、Import CD Tracks ダイアログの Edit CDDB Disc Info... をクリックします。

CDDB2 の情報を確認したり編集するためには、Import Audio CD ダイアログの Edit... ボタンをクリックします。

ASIO

Peak は ASIO 1.0 を使用して、ASIO 対応サウンドカードからオーディオの録音と再生を行うことができます。ASIO は Steinberg Software und Hardware 社によって開発された、サウンドカードとソフトウェアアプリケーションとの間を結線する広く認知されたテクノロジーです。Apple Sound Manager との違いは、16 ビット以上のビットデプスと 65kHz 以上のサンプルレイトをサポートしていることが挙げられます。現在販売されているほとんどのオーディオカードは ASIO ドライ

バーを使用し、それらの内、16 ビット以上のビットデプスと 65kHz 以上のサンプルレイトをサポートしているものも数多くあります。以下は、Peak で使用でき、ASIO に対応している他社製のサウンドカードのリストです。

- Apple Sound Manager
- Digidesign Direct IO
- Digidesign AudioMedia III
- Digigram VX Pocket
- Emagic Audiowerk
- Echo Gina, Layla, and Darla
- Ensoniq PARIS
- Korg 1212 I/O
- Lexicon Core 2
- Lucid PCI-24
- M-Audio Delta 66
- Midiman DMAN 2044
- MOTU PCI-324
- RME Digi96
- Sonorous STUDI/O
- Yamaha DSP Factory



MOTU PCI-324 は、Peak を起動する前に MOTU PCI-324 Console と PCI-324 Cuemix Console で予め設定を行う必要があります。Yamaha DSP Factory は、Peak を起動する前に MixTest を行い、DS2416 ASIO ドライバーを選択する必要があります。M-Audio Delta シリーズなどの他のサウンドカードの場合も同様に、製造会社から提供されるソフトウェアユーティリティが必要になる場合があります。

ASIO ドライバーのインストール

Peak で使用するために、サウンドカードの ASIO ドライバーをインストールするには、ASIO ドライバーを Peak の ASIO ドライバーフォルダーにドラッグアンド

ドロップします。Peakを起動すると、サウンドカードのASIOドライバーが読み込まれます。

ASIO ダイアログが表示されます。

ASIOを使用した再生

ASIO ドライバーを使用した再生を選択するには、PeakのAudio メニューのSound OutサブメニューからASIOを選択します。

! Apple Sound Managerを使用する場合、Premiere プラグインはプレビューにのみ使用できます。Peak でASIO ドライバーを使用する場合は、Deactivate for Pre-viewingチェックボックスにチェックが入っていることを確認してください。これによって、AppleのSoundコントロールパネルのSound Outでの選択に関わらず、Premiere プラグインのプレビューが可能となります。



Sound Out サブメニュー



ASIO ダイアログ

ドライバー

ASIO ドライバーポップアップメニューでASIO 対応オーディオカードのドライバーを選択します。

! 多くのASIO ドライバーでは、再生する際にサンプルレイトの制限があります。そのため、ASIO ドライバーでの再生時には、使用しているドライバーがサポートしているサンプルレイトとオーディオフィールのサンプルレイトが一致している必要があります。

Clock Source

ASIO Clock Sourceポップアップメニューで、デジタルの同期に使用するクロックソースを選択します。

Sample Rate

ASIO Sample Rateポップアップメニューで、再生時のサンプルレイトを選択します。

Play Through

ASIO Play Throughポップアップメニューで、再生した音声をどのチャンネルから出力するかを選択します。

Driver Setup

ASIO ダイアログで Driver Setup ボタンをクリックすると、Digidesign Direct IO のような ASIO 対応サウンドカードのコントロール画面が表示されます。ドライバーによってはコントロールパネルを持たないものや、Peak の起動前にセットアップユーティリティによって設定が必要となり、Peak から設定の変更ができないものもあります。

Active In Background

Active in Background チェックボックスで、Peak が他のアプリケーションの背後で動作する時に、ASIO ドライバーを有効にするかどうかを設定します。複数のアプリケーションがASIO ドライバーを使用している時に背後ではASIO ドライバーを無効にしたい場合にはチェックをはずします。

Deactivate for Previewing

Deactivate for Previewingチェックボックスにチェックを入れると、Apple Sound Managerがプレビューに使用されている時に ASIO ドライバーを無効にします (Open ダイアログでのプレビューや、Import CD Audio や、Premiere プラグインのプレビュー等)。サウンドカード用の ASIO ドライバーとその Sound Manager ドライバーを両方使用している場合にはチェックを入れません。

ASIOを使用した録音

ASIO を使用した録音を行うためには、まず Peak が ASIO を使用して再生できるように設定する必要があります。その後 Record Settings ダイアログを開き、ASIO を使用した録音の設定を行います。Record Settings ダイアログは、Audio メニュー (オプション +R) またはツールバーから選択します。Record Settings ダイアログの Hardware Options ボタンをクリックして ASIO ドライバーのコントロールパネルが表示されれば、ASIO ドライバーが使用可能な状態です。ASIO を

使用した録音の設定は Device and Sample Format ボタンをクリックして ASIO Recording Settings ダイアログを表示させます。



The ASIO Record Settings ダイアログ

Record Through

ASIO Record Throughポップアップメニューで録音するソースを選択します。

Sample Rate

ASIO Sample Rateポップアップメニューで録音する音声のサンプルレイトを選択します。使用可能な値の範囲はサウンドカードと ASIO ドライバーに依存します。デジタルの音声を録音する場合は、ソースのサンプルレイトと同一に設定してください。


Channels

録音をモノラル、ステレオのどちらで行うかをラジオボタンで選択します。

Bit Depth

録音するファイルのビットデプスをラジオボタンで選択します。使用可能な値の範囲はサウンドカードと ASIO ドライバーに依存します。


ASIO Recording Settingsダイアログでの設定が完了したら、OK ボタンをクリックします。これで ASIO を使用した録音を Peak で行う準備が完了しました。

 デジタルのソースを録音する場合は、ASIO ダイアログでのClock Sourceをdigitalに設定してください。

Digidesign DAE

Peak は Digidesign DAE (Digidesign Audio Engine) のバージョン 3.4.x 以降を使用した録音と再生に対応しています。適切な Digidesign のハードウェアとソフトウェアを使用すれば、DAE によって、AudioSuite や TDM プラグインを使用することが可能です(ハードウェアが対応している必要があります)。Peak は DAE を使用した 24 ビットのオーディオ再生と録音に対応しています。

DAE のバージョン 3.4.x 以降が Macintosh にインストールされていて、DAE 対応ハードウェアを使用している場合は、Audio メニューの Sound Out サブメニューで DAE が表示されます。


 AudioSuite や TDM プラグインを使用するために、DAE は必須となります。DAE を使用しない場合は、Digidesign のサウンドカードの Sound Manager や ASIO ドライバーを使用してください。

制限

Premiere プラグインは Apple Sound Manager の使用時にのみ使用可能となります。DAE を使用している場合は Premiere プラグインをリアルタイムで使用することや、ダイナミックスクラブの機能は使用できません。この制限に対する対処方法を以下に示します。

1. Sound コントロールパネルの Sound Out で、Digidesign の Sound Manager ドライバーを選択しておくと Premiere プラグインの使用とプレビューが可能になります。
2. ブレイリストでの作業や、リアルタイムでの Premiere プラグインを使用したい時に、Audio メニューの Sound Out サブメニューから Digidesign の Sound Manager ドライバーを選択します。

DAE はモノラルファイルのみをサポートしています。結果的に、DAE を使用して再生を行う場合は、Peak ではインターリーブド ステレオファイルからデュアルモノファイルを一時的に作成します。インターリーブド ステレオファイルを編集する度にこれらの DAE のための再生用ファイルは作成されます。

 Pro Tools III、またはそれ以前のバージョンの Pro Tools を使用している場合は、DAE を起動する前に、Peak の preference メニューから、Pro Tools SCSI バスによって接続されたハードディスクドライブのみを使用するように設定する必要があります。

DAE の設定

Peak で DAE を使用して再生と録音を行う場合の設定方法を以下に示します。

1. Audio メニューの Sound Out サブメニューから DAE を選択します。DAE が起動し、TDM や AudioSuite プラグインを初期化します。この処理は、インストールしているプラグインの数によって若干の時間がかかります。
2. Digidesign の Playback Engine Setup ダイアログで、再生に使用するエンジンの選択を促すダイアログが表示されます。

ハードウェアの設定が完了したら、OK ボタンをクリックします。これで DAE ハードウェアのアウトプット 1 と 2 を使用して、Peak の再生と録音が可能になります。

Digidesign システムの専用 SCSI バスについて

Digidesign Disk I/O や、その他の Digidesign 製ハードウェアでは、再生と録音を行うために専用ハードディスクドライブを必要とする場合があります。この場合、Peak では再生、編集、録音を行う時に、そのハードディスクドライブのみを使用するように設定しておく必要があります。

Digidesign のハードディスクドライブを再生、編集、録音に使用するための設定

1. Peak の Preferences メニューから Scratch Disks を選択します。Scratch Disks ダイアログが表示されます。

2. DigidesignSCSI バスに接続されたハードディスクドライブのみを有効にするように各ハードディスクドライブの名称の左側にある Use チェックボックスにチェックを入れます。その他のハードディスクドライブは無効にして、OK ボタンをクリックします。DAE を起動する前にこの作業を行ってください。

DAE を使用したオーディオファイルの再生

DAE を使用して再生できるオーディオファイルのサンプルレイトは 44.1kHz、または 48kHz です。再生するオーディオファイルのサンプルレイトの情報が Peak から DAE へ 伝わります。44.1kHz、または 48kHz 以外のオーディオファイルを再生した場合、間違った音程で、かつ通常より遅い、または速いテンポで再生されます。

再生するオーディオファイルが 24 ビットか 16 ビットかを Peak から DAE へ自動的に知らせます。24 ビットに対応していない Digidesign のハードウェアを使用した場合は再生が行われません。

DAE はインターリーブ ステレオファイルをサポートしていません。結果的に、DAE を使用して再生を行う場合は、Peak ではインターリーブ ステレオファイルからデュアルモノファイルを一時的に作成します。インターリーブ ステレオファイルを開いたり、編集する度にこれらの DAE のための再生用ファイルは作成されます。

! Peak はインターリーブ ステレオファイルを編集するたびに一時的なデュアルモノファイルを作成します。

DAE を使用したオーディオファイルの録音

DAE を使用して録音できるオーディオは 24 ビット、または 16 ビットのモノラルかステレオファイルです。DAE を使用して 24 ビットのファイルを録音するためには、24 ビット対応のハードウェア (Pro Tools d24、Mix+、888-24 I/O など) が必要となります。DAE を使用して Peak で録音するファイルは Sound Designer II ファイルフォーマットとなります。ステレオファイルはデュアルモノファイルとして録音されます。

DAE を使用した録音のための設定

1. Audio メニューから Record Settings を選択します。Record Settings ダイアログが表示されます。
2. 専用 SCSI バスを装備している Digidesign を使用している場合は、録音データの保存先を Digidesign SCSI バスに設定する必要があります。DAE は Pro Tools の専用 SCSI バスに接続されたハードディスクドライブのみを録音に使用できます。
3. Device and Sample Format ボタンをクリックします。DAE Recording ダイアログが表示されます。ここで録音時のビットデプスやサンプルレイト、モノラルかステレオかを選択します。



DAE Recording ダイアログ

DAE を使用した録音

1. Audio メニューから Record を選択します。Record ダイアログが表示されます。
2. 録音の準備が整ったら、Record ダイアログの右側にある Record ボタンをクリックして、録音を開始します。

! Record ダイアログに表示された録音ソースは、DAE の使用時には無効となります。

LE Peak LE では DAE はサポートされていません。

Peakでのオーディオの再生

Sound Manager、ASIO、DAEのいずれかを使用した再生と録音の設定が完了したら、Peakでの再生と録音の準備が完了したことになります。

Transport ボタン

ツールバーに表示されている Transport ボタン録音と再生を行うために便利なツールです。テーブルコーダーと同様の操作方法で機能します。他のツールバーのボタン同様、カスタマイズも可能なので、表示する機能を設定したり、スクリーン下部での表示や、左右へ並べたり、巻き戻し、再生、選択範囲の再生、一時停止、停止、早送り、巻き戻しを自由に表示することが可能です。



Transport ボタン

オーディオファイルの先頭から再生する

1. スペースバーを押すかツールバーのPlayボタンをクリックします。オーディオファイルの先頭から再生が始まります。
2. 再生を停止するためには、スペースバーを再度押すか、ツールバーのStopボタンをクリックします。 IND PLA

オーディオファイルの先頭へ巻き戻す

- ・ ツールバーのStop ボタンを2回クリックするかRewindボタンをクリックすると巻き戻しができます。再生が停止している場合はReturn キーを押しても同様に機能します。

特定の位置からの再生

1. オーディオファイルの任意の位置でクリックしてスペースバーを押します。カーソルの位置からファイルの最後まで再生されます。

2. または、オーディオファイルの任意の位置でダブルクリックしても、その位置からファイルの最後まで再生されます。
3. また波形の Overview (全体図) でも、クリックした場所から同様に再生されます。
4. スペースバーを押すと再生は停止します。

複数のオーディオファイルの再生

前述の様に、Peakは複数のファイルを同時に開くことが可能です。開かれた順に数字が割り当てられます。コンピュータのキーボードの数字キーを使用すると、開いているファイルの再生が簡単に行えます。複数のファイルを予め開いておいて、Macintosh のキーボードを使用してサウンドエフェクトなどをリアルタイムで再生する時に便利です。

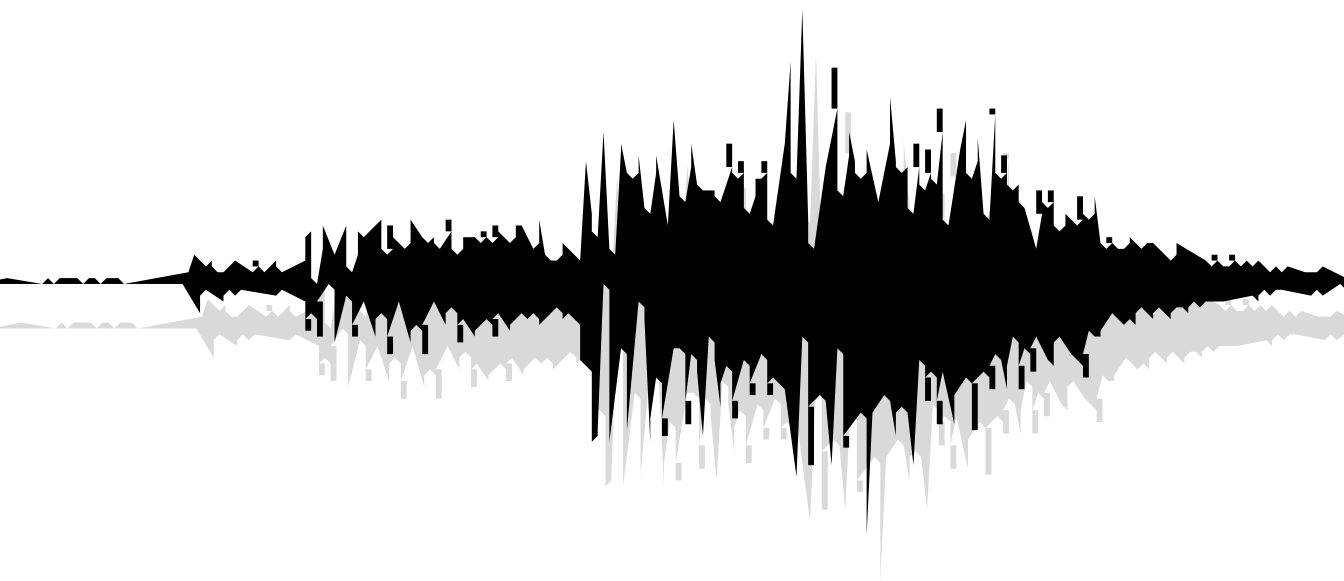
複数のオーディオファイルのシーケンス再生

1. 複数のオーディオファイルを開きます。割り当てられた数字はWindowメニューに表示されます(数字はファイルが開かれた順番です)。
2. 該当するファイルの数字を押します(この場合、キーボード上部の数字キーを使用します)。ファイルの再生が終了するまで待つ必要はなく、任意のファイルの数字キーを押すと、再生中のファイルの終了後次のファイルの再生が始まります。
3. 再生中のファイルをすぐに停止して次のファイルを再生したい場合は、リターンキーを押します。

まとめ

Apple Sound Manager、ASIO、DAE を使用したオーディオの録音と再生、そしてオーディオのインポート方法についての解説を終わります。次章ではデジタルの編集ツールを使用した Peak の強力なオーディオ編集機能を説明します。

第5章 編集



第5章： 編集

第5章では、デジタルオーディオ編集の概念について説明します。数多く用意された Peak の強力なツールを利用したデジタルオーディオの編集方法を習得してください。

Peak で音を編集する

Peak のソフトウェアは、オーディオをディストラクティブからノンディストラクティブ編集、操作するための環境を提供します。この環境では、文字通りすべての編集動作の「取り消し」(“Undo”)や「再実行」(“Redo”)が可能だけでなく、オーディオの再生を実行しながら「取り消し」や「再実行」をインタラクティブに実行することができます。

インタラクティブな編集

インタラクティブな編集とは、編集中のオーディオを再生しているときでもカット(切り取り)、ペースト(貼り付け)、ループ、あるいはDSP機能やプラグインによる処理を実行できる編集方式を指します。(プラグインについては第7章で説明します。)たとえば、再生をスタートさせ、オーディオの選択した部分をカットし、それをファイルの後ろにペーストあるいは挿入しておくと、その挿入した場所までくると、Peak は挿入部分がずっとそこに存在していたかのごとくその部分を再生します。Peak が高速かつ柔軟性に富むオーディオ編集ツールであるのは、この斬新な機能を備えているためであり、これと比較すると従来のアナログテープの切り貼りのような従来の録音方式は古典的なものにうつります。

ノンディストラクティブ(非破壊的)編集

Peak のノンディストラクティブ編集とは、オーディオファイルを編集する際に、最終的にファイルを保存するまでもとのソース録音を破壊しない仕組みを指します。すなわち、録音した内容をカット、コピー、ペースト、フェードイン、フェードアウト、あるいはその他の方法ですっかり変更してしまっても、それをディス

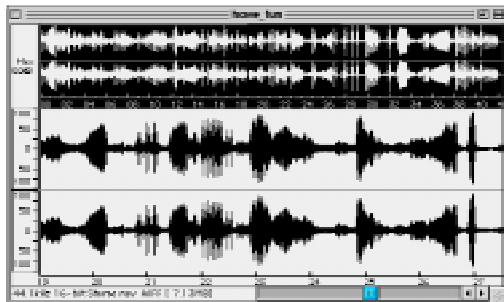
クに保存する前であれば、何も手を加えていないもとの状態にそっくり戻ることができるということです。編集した内容は、保存することによって初めて永久的にファイルに書き込まれます。

無制限の取り消しと再実行

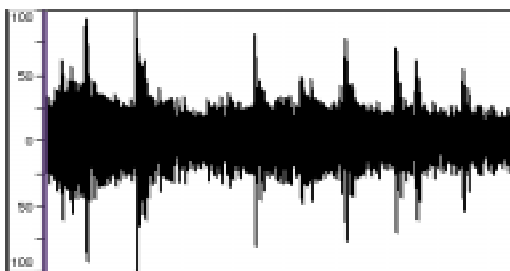
編集作業を実行すると、Peak は実行した編集の内部リストを作成します。これらの変更の内容は、最終的に保存するまではオリジナルのオーディオファイルには上書きされません。Peak の斬新な「無制限の取り消し、再実行」機能は、このような仕組みによるものです。Macintosh の標準的な取り消しコマンドや再実行コマンド、編集コマンド、あるいは「再生リスト」の編集イベントリストを利用することにより、動作を連続的に取り消したり再実行したりすることができます。これは、作業を最後にディスクに保存するまでの間、完全なる創造的自由を保証するすぐれた機能です。これらのインタラクティブなノンディストラクティブ編集機能を有効に利用することにより、つい最近まで従来のツールでは不可能であったオーディオ編集の離れ業を実行することができます。

オーディオドキュメントウィンドウ

Peak の強力な編集機能の中心をなすのがオーディオドキュメントウィンドウです。オーディオドキュメントウィンドウは、いわば「音の窓」であり、目と耳の両方を利用してきわめて正確な編集作業を行うことができます。オーディオドキュメントウィンドウは時間軸に沿った波形の振幅を表しています。



オーディオドキュメントウィンドウ



音の波形表示

音の波形

これまでビジュアルフォーマット(目で見えるかたち)で表示された音を見たことのない方は、音の波形の「読み方」をすぐには理解できないかもしれません。実際には、録音した内容を波形を通じて見ることは、道路地図を同じくらい簡単なことなのです。ひとことで言えば、波形の山の部分は振幅の大きな領域(音の大きなスポット)に相当します。波形の谷の部分は、振幅の小さな領域(音の小さなスポット)に相当します。素材が、はっきりした一定のビート(強拍)の音楽である場合は、強拍がどこにあるかは山を見ればひとめでわかります。この原理、および「選択」のセクションで簡単に述べた手順を利用すれば、オーディオファイルで必要な箇所を簡単に探し出し、選択し、思い通りの編集作業を実行することができます。カーソルは現在位置を選択したり、挿入ポイントを選択する為に使用します。

垂直方向のスケール

Peakでは、波形の垂直方向の倍率を変更することができます。この機能は、音が非常に小さいオーディオファイルを編集したり見たりする場合に役立ちます。

垂直方向のスケールの倍率を変更する：

- ・ コントロールキーを押しながら上向き矢印キーを押します。

垂直方向のスケールの倍率を縮小する：

- ・ コントロールキーを押しながら下向き矢印キーを押します。

オーディオ波形の全体図

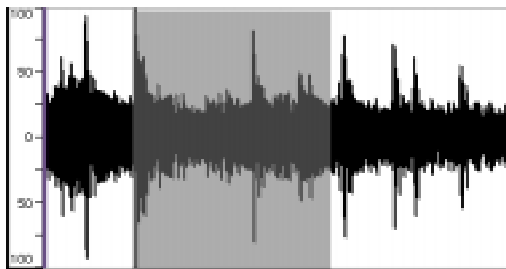
Peakは、画面上のメニューバーの下にオーディオ波形の全体図を表示します。この全体図は、オーディオファイルウィンドウで一カ所だけを編集する場合の確認手段として利用できます。全体図のなかの反転表示(ハイライト表示)の領域には、現在オーディオファイルに表示されている部分が表示されます。全体図を見る必要がない場合は、全体図の表示をオフにしてオーディオファイルウィンドウをコンピュータ画面に大きく表示することができます。

オーディオ波形の全体図を表示する

- ・ 全体図は、オーディオドキュメントウィンドウの上部、タイトルバーの下部に表示されます。Preferencesメニュー、またはツールバーでShow Overviewコマンドを選択します。このコマンドがオンになっている場合は、コマンドの横にチェックマークが表示されます。

全体図の表示をオフにする

- ・ Preferencesメニュー、またはツールバーでShow Overviewのチェックをはずします。



波形表示の選択

選 択

選択とは、マウスでクリックとドラッグによってオーディオのある領域を選択することを指します。オーディオを編集するためには、編集したい領域を選択する必要があります。編集領域を選択するための最も確実な方法は、波形のピーク(山)の直前からピークの直後までを選択する方法です。すなわち、選択領域のスタートポイント(頭)とエンドポイント(末尾)を、ともに振幅の小さな場所(波形の「谷」の部分)に設定するのが良い選択方法であるということになります。

また、可能な場合には、選択のスタートポイントとエンドポイントを、波形がゼロのライン(波形の中心を横切る線)と交差するポイントに設定することも重要です。波形がゼロのラインと交差するポイントは振幅が小さく、そのようなポイントで選択を開始、終了することでポップ(パチッというようなノイズ)やクリック(カチカチというようなノイズ)を避けることができます。通常、ポップやクリックは、不用意に振幅の大きなポイント(波形が中心線から大きく振れている場所)を選択した場合に発生します。PreferenceメニューのAuto-Zeroを有効にするとPeakで波形を選択した場合に自動的にゼロクロッシングポイントを検出します。

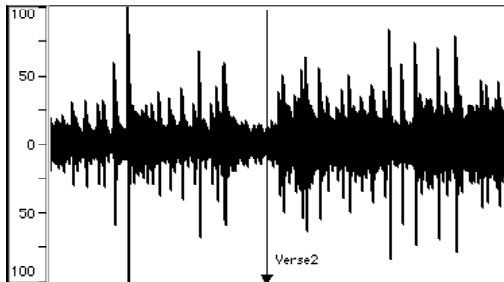
Zoom In機能を利用すると、波形を拡大し、選択したい場所を正確に選択することができます。選択範囲を指定した後でもシフトキーを押しながら、マウスをクリックすることで、開始地点や終了地点を、より長くも短くも修正することが可能です。

各チャンネルを個別に処理する

左チャンネルのみを選択する時はカーソルを左チャンネル上に動かすと挿入箇所でもカーソルマークに"L"と表示されます。右チャンネルのみを選択する時はカーソルを右チャンネル上に動かすと挿入箇所でもカーソルマークに"R"と表示されます。片方のみを選択している場合Peakの標準装備DSP機能や他社のプラグイン機能を使用する時に片方のチャンネルのみに効果をかけることができます。カット/コピー/ペーストのような編集作業は行えません。



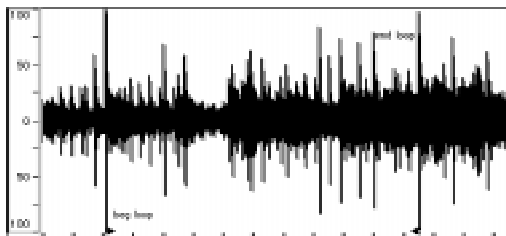
ステレオファイルを編集している場合、両方チャンネルを選択する他に左右チャンネルをそれぞれ選択することも可能です。ステレオファイルの左右チャンネルを個別に編集(カット、ペースト、削除など)を行うことはできません。



波形表示とマーカー

Marker(マーカー)

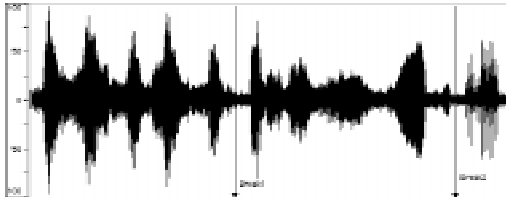
ファイルの重要な箇所には、マーカーをセットすることができます。マーカーは、ベタの(=塗りつぶした)三角形のベースを持つ線として表示されます。Peakでは、ファイル中の特定の場所またはリージョンに、あとで選択、検索、編集する際の目印としてマーカーをセットしておくことができます。マーカーは、移動したり、名前を付けたり、名前を変更したり、波形の特定の場所に「固定」したり、他の属性を割り当てることができます。マーカーの使用方法については、この章の後の部分で詳しく説明します。



ループマーカー

Loop(ループ)

ループは、ループマーカーのいずれかの側に接したオーディオのリージョンを指します。上の図では、“beg loop”と“end loop”という2つのマーカーに挟まれた部分がループされます。ループは、オーディオのあるセクションを持続させるまたは繰り返す場合に使用されるもので、サンプラーに転送したい音やPeak内部での再生に対して使用できます。Peakでは、1つのオーディオファイルにつき1つのループを作成できます。



A waveform with 2 adjacent markers

Audio Between Adjacent Markers

Audio Between Adjacent Markers はマーカーで囲われたオーディオ範囲を指します。上図で Break#1 と Break#2 に挟まれたオーディオ範囲がそれに当たります。(ノート：マーカー間のオーディオ範囲はオーディオのリージョンとは異なるものです。リージョンについては「第6章：プレイリストとオーディオCDの作成」解説されています。)

Audio Info Area(Audio Info エリア)

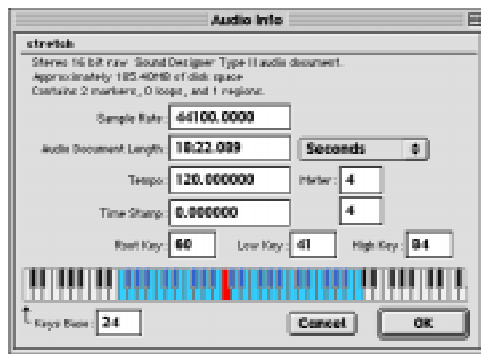
Peak オーディオドキュメントの左下の灰色の欄が Audio Info エリアです。この Info エリアにはサンプルレート、Bit レゾリューション、ファイルフォーマット、そしてファイルサイズが表示されます。

44.1kHz 16-bit Stereo raw Sound Designer II [185.40MB]

Audio Info エリア

Audio Info ダイアログ

Audio Info エリアをクリックするか Preference メニューから *Audio Info* を選択すると Audio Info ダイアログが開きます(C-1)。Audio Info ダイアログはサンプルレート、デューレーション、ルートキー(サンプルブレイバック・インストルメントとして使用します。)そしてキー範囲の高低の変更を行うことができます。サンプルレートを変更した場合オーディオのピッチと長さに影響が現われることを覚えておいてください。(ピッチを変えずにサンプルレートを変更するためには DSP メニューの Sample Rate Conversion 機能をご使用ください。Audio Info ダイアログは第11章とこの章の最後に詳しい解説があります。



Audio Info ダイアログ

Info ストリップ

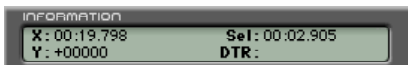
Info ストリップは画面下に配置されています。このストリップはカーソルロケーションディスプレイ、タイムディスプレイ、オーディオバーグラフメーター(クリップ/ピークインジケータ)の3つのエリアから構成されます。Info ストリップはカーソルの位置、選択範囲のデュレーション、再生中の経過時間、オーディオ信号の相対音量等を含む編集や録音に便利なツールです。以下に説明されている通り、それぞれのエリアは異なる Peak 上で行うアクション間の追加情報を掲示します。



Info ストリップ

Cursor Location ディスプレイ

Cursor Location ディスプレイはカーソルの水平/垂直方向の動きを表示します。オーディオが選択されていると選択箇所のデュレーション情報についても表示します。



Cursor Location ディスプレイ

カーソル と 選択範囲 情報

カーソルロケーションディスプレイに表示されるカーソルと選択情報の読み方について説明します。

y = 現在のカーソルポジションで垂直スケール(音量)もしくははスタートポイント。

X = 現在のカーソルポジション(サンプル表示)

[L] = カーソルが現在オーディオの左チャンネル上にあることを示します。

[R] = カーソルが現在オーディオの右チャンネル上にあることを示します。

DTR = 最も近いリファレンス マーカーまでの距離

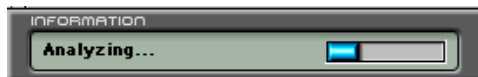
sel = 選択中のオーディオの長さ

+または- = ポジティブまたはネガティブ位相を表示します。

このフィールドで表示されたタイムフォーマットは Preference メニューの *Units* コマンドで選択しているフォーマット(samples または seconds)によって決まります。

Progress バー

Cursor Location ディスプレイは保存またはオーディオを開く等の処理の進行状況を表示します。



Progress バー

Time ディスプレイ

Time ディスプレイはカウンターの様なもので経過時間とオーディオ再生の開始ポイントを表示します。再生していない時に波形部分をクリックすると Time ディスプレイに現在のカーソル位置を表示します。Time ディスプレイはオーディオファイルを開いたり、保存、またはDSPプロセスを行った場合に処理に必要なおおよその残り時間も表示します。



Time ディスプレイ

Meters(メーター)

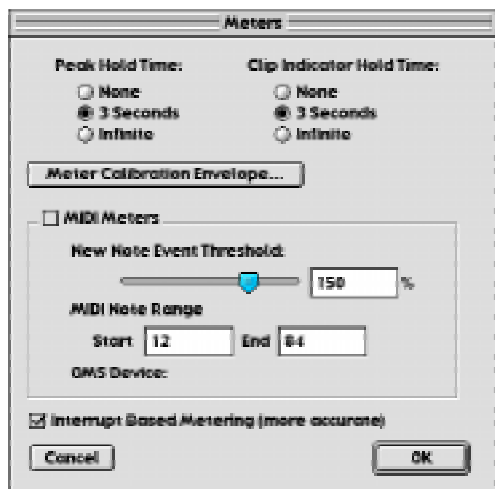
Peak のメーターはミキシング機材やテープレコーダーに良く似た VU、LED メーターのように機能します。再生音に合わせた相対的な音量を表示するグラフメーターです。またこのメーターは再生時に音量が最大値を超えてクリップした場合のインジケータとしても機能するようにプログラムされています。



Meters(メーター)

Meterダイアログ

Audioメニューから *Meter* を選択するかツールバーから適切なアイコンをクリックすることで Meters Display をカスタマイズすることができます。Meters ダイアログを使用して Peak Hold Time(ピークを保持する時間) Clip Indicator HoldTime(クリップインジケータの点灯を保持する時間) また MIDI Meters のカスタマイズが可能です。Peak Hold Indicators は再生音に合わせてバーグラフの右側に黄色く現われます。ここでホールドタイムを選択すると再生中のピーク値が見やすくなるように一旦ポーズ状態になります。Clip Indicators は再生音に合わせてバーグラフの右側に赤く現われます。オーディオが歪んだり、クリップした場合に作動します。ホールドタイムを選択すると再生中にクリッピングや歪みが生じた場合インジケータを一旦ポーズ状態にします。




Meter ダイアログ

MIDI メーター

Meters ダイアログの MIDI Meters セクションはシステム内の OMS デバイスに対して MIDI ノート・オンメッセージを送るようにカスタマイズできます。この

機能は特に Steinberg 社の X<>Pose ビジュアルサンプラーと一緒に使用する場合に便利です。Meters ダイアログにチェックマークを入れることで機能を有効にすることができます。そしてスライダーでスレッシュホールドを設定することで MIDI Meters の感度をチューニングすることができます。ノートオン情報を OMS デバイスに送るために MIDI Noterange の設定を行います。それからオーディオ再生中にトリガーさせたい OMS デバイスを選んでください。

 Meters ダイアログは Peak LE では使用できません。

 7100/80 等の旧タイプの Macintosh では Meter 機能を使用することで処理が遅くなる場合があります。この場合は、再生中のポップノイズ、クリックノイズを避けるために Meter 機能を無効にしてください。

オーディオを選択する

オーディオファイルでどのような編集を行う場合でも、まず最初に編集したい領域を選択する必要があります。Peak には、領域を選択し、変更する複数の方法があります。

マウスで選択する

- ・ オーディオファイルで選択領域のスタートポイントをクリックし、エンドポイントまでドラッグします。

選択領域の長さを拡張(または縮小)する

1. 上記の方法でマウスを利用して領域を選択します。
2. シフトキーを押しながら、拡張(または縮小)したい領域のエンドポイントをクリックします。
3. マウスをドラッグして領域を拡張(または縮小)し、マウスボタンを放します。

2つのマーカーに挟まれたリージョンを選択する

1. コマンドキーを押しながら2つのマーカーの間の任意の点をクリックします。(マーカーに付いては、次のセクションで詳しく説明します。)それにより、2つのマーカーに挟まれたリージョンが選択されます。
2. ファイルにさらに別のマーカーがあり、選択領域をそれらのマーカーに挟まれたリージョンを含むように拡張したい場合は、シフト+コマンドを押しながら他の2つのマーカーの間をクリックします。それにより、選択領域は最初に選択したリージョンから新たに追加したリージョンまで拡張されます。
3. 他にも選択したいリージョンがある場合は、同じ操作を繰り返します。

タブキーを利用して2つのマーカーに挟まれたリージョンを選択する

1. 次のセクションに記載したいいずれかの方法で、ファイルのいくつかの場所にマーカーを作成します。
2. コンピュータのキーボードのタブキーを押します。それにより、最初の2つのマーカーの間に挟まれたリージョンが選択されます。
3. 再度タブキーを押すと、次の2つのマーカーに挟まれたリージョンが選択されます。(ファイルファイル中でシフトキーを押しながらタブキーを押すと、そのつどリージョンが選択領域に追加されます。)
4. 他にも選択したいリージョンがある場合は、同じ操作を繰り返します。

ファイル中のすべてのオーディオを選択する

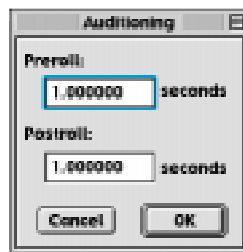
- Editメニューで *Select All* を選択するか、または Macintosh のキーボードでコマンド+Aを押します。

オーディオを再生する

ときには、音を再生する際に選択領域の前後の部分も合わせて聴いてみたいが、その部分は実際の選択領域には入れたくない、といった場合もあります。Peakには、そのような選択領域の前部分(プリロール)や後部分(ポストロール)を指定できる Auditioning というコマンドがあります。

プリロールやポストロールとともに選択領域の音を聴く

1. Preferencesメニューで *Auditioning* を選択します。Auditioningのダイアログボックスが表示されます。



Auditioningダイアログ

2. プリロールとポストロールの長さを指定し、OKをクリックします。
3. オーディオファイルの任意の場所をクリックし、選択したい領域の末尾までドラッグします。
4. コントロール+スペースバーを押します。指定した長さのプリロールとポストロールとともに選択領域が再生されます。

スクラビング

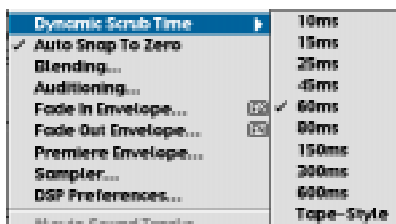
ダイナミックスクラビング

Peakには、ダイナミックスクラビングと呼ばれるユニークなオーディオ再生機能があります。この機能は、オーディオファイルの特定の場所を正確に選択し

たい場合には非常に便利です。ダイナミックスクラビングでは、波形に沿ってマウスを前後にドラッグする(波形をなぞる、すなわちスクラブする)ことによって短いループ(10～600ミリ秒)を再生することができます。探している場所が見つかったら、編集を開始できます。この再生ループの長さは、PreferencesメニューのDynamic Scrub Time コマンドで指定できます。Peakには、「ダイナミックシャトルスクラビング」と「ダイナミックジョグスクラビング」という2通りの方法があります。下記でそれぞれの方法について説明します。

ダイナミックスクラビングのループの長さを指定する

- PreferencesメニューでDynamic Scrub Timeを選択し、サブメニューでループの長さを選択します。一般的には、40～80ミリ秒の長さに設定すると良い結果が得られます。



ダイナミックスクラブ機能のループ時間の設定

ダイナミックシャトルスクラビングを使用する

- コントロールキーを押しながら、オーディオファイルウィンドウのオーディオファイルのある領域をマウスでクリックしてドラッグします。マウスをドラッグすると、挿入ポイントでオーディオの短いループが再生されます。再生の速度や方向(順方向または逆方向)は、マウスをドラッグする速度や方向によって決まります。
- スクラブを中止する場合は、マウスボタンを放します。挿入ポイントは操作前と同位置にあります。

- スクラブを中止して現在のスクラブポイントを先頭にして領域を選択する場合は、シフトキーを押してマウスをクリックし、挿入ポイントから任意の位置までドラッグして選択領域を広げます。

ジョグスクラビング

Peakには、ダイナミックスクラビング機能のバリエーションとして、録音スタジオなどで使用される「ジョグスクラビング」とよく似た機能があります。この機能を利用した場合、音の再生やファイルのスクロールは通常のペースで行われますが、マウスをドラッグすることによって再生ポイントを制御することが可能になります。再生の方向(順方向または逆方向)は、マウスをドラッグする方向によって決まります。このスクラブモードは、オーディオファイルウィンドウで「ズームアウト」している場合にはとくに効果的に使用できます。

ダイナミックジョグスクラビングを使用する


- コントロール+オプションを押しながら、オーディオファイルウィンドウでオーディオファイルに沿ってマウスをドラッグします。マウスをドラッグすると、Peakは挿入ポイントの短い部分をループしながら音を再生します。現在の挿入ポイントからマウスまでの距離が大きくなると、スクラブの速さが速くなります。
- スクラブを中止する場合は、マウスボタンを放します。挿入ポイントは操作前と同位置にあります。
- スクラブを中止して現在のスクラブポイントを先頭にして領域を選択する場合は、シフトキーを押してマウスをクリックし、挿入ポイントから任意の位置までドラッグして選択領域を広げます。

ジョグモードはオプション+シフトキーを同時に押すことによって有効となるため、オプションキーを押すか押さないかでジョグモードとシャトルモードを切り替えることができます。

テープスタイルのスクラビング

Peakには、ダイナミックスクラブ機能のほかにテープスタイルのスクラビング機能もあります。テープスタ

イルのスクラブを使用するためには、Preferences メニューの Dynamic Scrub Time を Tape-Style に設定します。

 **テープスタイルのスクラビングを行うには Sound Manager のバージョン 3.3 以降が必要となります。** また、QuickTime 4.0.1 ではテープスタイルのスクラビングはサポートされていません。QuickTime 4.0.1 を使用している場合はそれ以上のバージョンにアップデートする必要があります。

テープスタイルのスクラブを実行する

- ・ キーボードのコントロールキーを押しながら、スクラブを実行したい場所でマウスをクリックし、ドラッグします。

テープスタイルのスクラブを中止する

- ・ マウスボタンとコントロールキーを放します。

テープスタイルのスクラブのテープ速度を調節する

1. マウスを右にドラッグするとスクラブ速度が速くなります。
2. マウスを左にドラッグすると、スクラブ速度が遅くなります。
3. マウスをスクラブを開始した場所より左にドラッグすると、スクラブの方向が順方向から逆方向に切り替わります。

再生バーの“playbar”にはスクラブの速度が表示されます。再生速度の範囲は、もとの再生速度の - 4 倍 (- 4.0x) ~ 4 倍 (+ 4.0x) までです。

無制限の取り消しと再実行を使用する

Peak は、編集セッションで実行した編集のリストを作成し、記憶します。これらの変更内容は、ファイルを最後に保存するまではファイルに適用されません。Peak で取り消しや再実行を無制限に使用できるのは、このような方式を採用しているためです。Macintosh の標準的な Undo (取り消し) コマンドや Redo (再実行) コマンド、Edits コマンド、「再生リストスタイル」

の編集イベントリストを利用することにより、動作を順次取り消したり再実行したりすることができます。この便利な機能を利用すれば、作業を最終的にディスクに保存する最後の瞬間まで「創造の自由」を確保することができます。

Redo コマンドを使用する際の唯一の制約は、再実行が可能な状態のときに「新たな動作」を挿入すると Redo コマンドの使用をできなくなることです。Peak の Undo 以外の編集動作を実行すると、その時点で Redo コマンド (= 前の動作の再実行) は実行不可能となりますのでご注意ください。

動作を取り消す

1. 編集を実行します (オーディオのカットやマーカーの移動など)。
2. Edit メニューか、ツールバーで *Undo* を選択します (コマンド + Z)。動作が取り消されます。
3. 動作は、オーディオファイルがもとの状態 (前回保存したときの状態) に戻るまで連続して取り消すことができます。取り消す動作がなくなると、メニューの Undo の項目がグレー表示に変わります。

動作を再実行する

1. 取り消した動作を再実行する場合は、Edit メニューか、ツールバーで *Redo* を選択します (コマンド + Y)。動作が再実行されます。
2. 再実行は、再実行できる動作がなくなるまで連続して実行できます。再実行できる動作がなくなると、メニューの Redo の項目がグレー表示に変わります。

Edits コマンドを利用して一連の動作を取り消す

Peak には Edits コマンドというもう 1 つの強力な機能があります。この機能を利用すると、前回オーディオファイルを保存した後で実行した編集動作を文字通り好きなだけ取り消すことができます。Edits コマンドは、前回保存した後で実行したすべての編集動作のリストを記憶し、「イベントリストに基づいて」取り消し



The screenshot shows a window titled "Browse Item Editor" with a list of items. The list has columns for a selection icon, a date, a time, and a description. The item "15:12:18 2008 : Harvest Low from 60 to 41,543" is highlighted in orange.

	Date	Time	Description
<input type="checkbox"/>	Mon Jul	15:11:29	2008 : Is Original on 60
<input type="checkbox"/>	Mon Jul	15:11:45	2008 : Fade In from 60 to 63,545
<input type="checkbox"/>	Mon Jul	15:12:02	2008 : Fade Out from 36,713 to 43,702
<input checked="" type="checkbox"/>	Mon Jul	15:12:18	2008 : Harvest Low from 60 to 41,543
<input type="checkbox"/>	Mon Jul	15:12:23	2008 : Delete audio from 37,158 to 55,755
<input type="checkbox"/>	Mon Jul	15:12:28	2008 : Delete audio from 34,677 to 55,115
<input type="checkbox"/>	Mon Jul	15:12:28	2008 : Hardware To Reg Low from 34,677 to 41,543,754
<input type="checkbox"/>	Mon Jul	15:12:41	2008 : Threshold from 60 to 41,543
<input type="checkbox"/>	Mon Jul	15:12:44	2008 : Hardware To Reg Low from 60 to 41,543
<input type="checkbox"/>	Mon Jul	15:12:43	2008 : Make Loop from 37,825 to 38,680
<input type="checkbox"/>	Mon Jul	15:12:43	2008 : Make Loop of 37,625
<input checked="" type="checkbox"/>	Mon Jul	15:12:53	2008 : Crossfade Loop from 36,505 to 38,700

At the bottom of the window are two buttons: "Browse to Item" and "Done".

必要)。その場合は、利用可能なサーバが Scratch Disks のポップアップメニューに表示されます。ただし、この方法は高速の Ethernet、Media Net、あるいはその他の高速サーバへのアクセスが可能な場合に使用するようにしてください。



Scratch Disks のダイアログ

クリップボードをクリアしてディスクスペースを確保する

クリップボードのデータが不要になった場合は、Edit メニューの *Clear Clipboard* コマンドを選択すればクリップボードが使用していたスペースを解放することができます。

オーディオのカット(切り取り)

Cut コマンド(コマンド+X)は、オーディオファイルから選択した領域をカットします(切り取ります)。カットした部分より後ろのオーディオは、カットによって生じたすきを埋めるために前に移動します。オーディオの「断片」の「カットアンドペースト」を利用すると、オーディオファイルの音を自由にアレンジし直すことができます。この機能は、音楽主体のアプリケーション用のオーディオリミックスを作成するための強力なツールであると同時に、オーディオの設計全般に関して不可欠なツールでもあります。カットしたデータは、別の場所にペーストできるように Macintosh の内部メモリ(クリップボード)に記憶されます。Peak で実行するリアルタイムの編集はすべてノンディストラクティブ編集であるため、カットした部

分は最後に Save コマンドを利用してファイルをディスクに保存するまでファイルから削除されることはありません。編集内容はファイルを保存する際にオーディオファイルに保存され、それまでに変更した内容はその時点でファイルに永久保存されます。

選択領域をカットする

1. オーディオファイルのカットしたい部分の先頭をマウスでクリックし、カットしたい領域の末尾までドラッグします。
2. Edit メニューで *Cut* を選択します(コマンド+X)。
3. 選択した領域がオーディオファイルから削除され、クリップボードに記憶されます。カットした部分より後ろのオーディオは、すきを埋めるために前に移動します。

オーディオの削除

Cut コマンドを使用せずにオーディオファイルの一部を削除したい場合は、Delete(削除)キーを使用します。Cut コマンドやその他の編集機能と同様、この場合もオーディオはファイルをディスクに保存するまでもとのファイルから削除されることはありません。

選択領域を削除する

1. オーディオファイルの削除したい部分の先頭をマウスでクリックし、削除したい領域の末尾までドラッグします。
2. Delete キーを押します。
3. 選択した領域がオーディオファイルから削除されます。削除した部分より後ろのオーディオは、すきを埋めるために前に移動します。

オーディオのコピー

Copy コマンド(コマンド+C)は、選択した領域をペーストしたり、挿入したり、あるいは Add、Convolve、Mix、Modulate といった「クリップボードを利用したオプション作業」で使用できるように、Macintosh のクリップボード(内部のバッファメモリ)にコピーします。オーディオファイルのデータは、Cut コマンドを利用した場合と同様、コピーアンドペーストを利用し

でも自由にアレンジし直すことができます。この機能は、音楽主体のアプリケーション用のオーディオリミックスを作成するための強力なツールであると同時に、オーディオの設計全般に関して不可欠なツールでもあります。

選択領域をコピーする

1. オーディオファイルのコピーしたい部分の先頭をマウスでクリックし、コピーしたい領域の末尾までドラッグします。
2. Editメニュー、またはツールバーでCopyを選択します(コマンド+C)。
3. 選択した領域がクリップボードにコピーされます。

クリップボードの内容は、オーディオファイルにペースト、または挿入することが可能です。詳細を以下に示します。

オーディオをペーストする

Pasteコマンド(コマンド+V)は、クリップボードの内容を指定した挿入ポイントにペーストします。ペーストすると元の音は削除され、その部分にクリップボードの内容が挿入されます。Pasteコマンドを使用して、元の音とブレンドすることも可能です。ブレンドのエンベロープとデュレーションに応じて選択範囲をクロスフェードすることが可能です。

カットアンドペーストを利用すると、オーディオファイルのデータを自由にアレンジし直すことができます。この機能は、作曲では「ものごと」の順序を変更したり、ある部分を繰り返したりして曲全体を自由に書き換えることができるようになります。音の設計では、音の模造品を作成することによって音を「組み立てる」強力な武器となります。

オーディオファイルに音をペーストする

1. オーディオファイルで、オーディオデータをペーストしたいオーディオファイルの場所をクリックします。またはクリップボードの内容を挿入する代わりに削除したい範囲を選択します。
2. Editメニュー、またはツールバーでPasteを選択

します(コマンド+V)。

クリップボードの内容は、挿入ポイントのすぐ後ろからオーディオファイルにペーストされます。ペーストする位置にあった選択範囲は、ペーストしたデータと差し替えられます。コピーしたオーディオデータをオーディオファイルに「挿入」したい(もとのデータと差し替えない)場合は、下記のInsertコマンドを使用します。

オーディオの差し替え

Replace コマンドは、挿入ポイントより右にあるオーディオデータを右に(時間的に後ろに)移動させずに、もとのデータの上にペーストデータを上書きします。Replaceコマンドでは、オーディオファイルのテンポを乱さずに音の一部を差し替えることができます。

オーディオファイルのオーディオを差し替える

1. オーディオファイルのオーディオを差し替えた場所をクリックします。
2. EditメニューでReplaceを選択します。差し替えたオーディオの右側にあるデータの時間的位置は変化しません。

オーディオの挿入

Insertコマンド(コマンド+D)は、オーディオデータを既存のデータと差し替えずにオーディオファイルに挿入します。Insertコマンドを利用してデータをペーストすると、挿入ポイントより右にあるすべてのデータ、または選択範囲がある場合はその開始地点が右に(時間的に後ろに)移動し、あいたスペースにペーストデータが挿入されます。Insertコマンドは、オーディオファイルの内容を編集するためのPeakの最も強力なツールの1つです。このコマンドを利用すると、音楽のフレーズやリフ(反復楽節)といった音の「断片」をカットし、ペーストして楽曲や音響風景を作成することができるため、手早く曲を作る場合にはとくに便利です。

オーディオファイルに音を挿入する

1. オーディオファイルのデータを挿入したい場所をクリックします。

2. Editメニュー、またはツールバーで *Insert* を選択します(コマンド+D)。挿入ポイントより右にあるデータが右に(時間的に後ろに)移動し、あいたスペースにペーストデータが挿入されます。

選択領域のクロップ(切り出し)

Crop コマンド(コマンド+) は、オーディオファイルである領域を選択し、選択した領域以外をオーディオファイルから簡単に削除することができます。Crop コマンドは、録音したオーディオの必要な部分だけを切り離して保存できるため、サンプルや音響効果として使用するオーディオの編集にとくに適しています。

選択領域をクロップする

1. オーディオファイルのクロップしたい領域の先頭をマウスでクリックし、クロップしたい領域の末尾までドラッグします。
2. Editメニューまたはツールバーで *Crop* を選択します(コマンド+)。

オーディオファイルの選択領域以外のオーディオがすべて削除されます。

New Document from Selection

(選択範囲から新規ファイルを作成)

New Document from Selection コマンドは、元のファイルの選択範囲を、新規ファイルとして自動的に作成する機能です。

選択範囲から新規ファイルを作成する

1. 開いているオーディオファイルから、新規ファイルとして作成したい範囲を選択します。
2. File メニューの New サブメニューから Document from Selection を選択します(コントロール+コマンド+N)。
3. 選択範囲が新規ファイルとして作成されます。

選択領域の音を消す

Silence コマンド(コマンド+E) は、オーディオファイ

ルの選択した領域の音を消します。この機能は、録音した素材のノイズの多い不要な部分を音を消すのに便利です。この機能は、セリフやナレーション、スピーチといった音声データの、言葉と言葉の間のノイズやポップノイズ、クリックノイズを消したりするのに適しています。

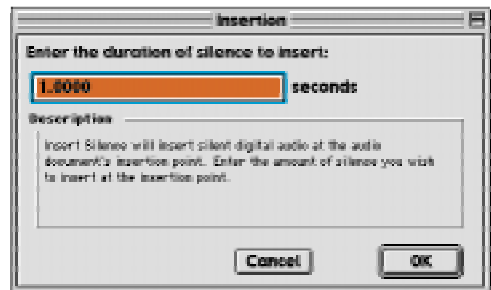
選択領域の音を消す

1. オーディオファイルの音の消したい領域の先頭をマウスでクリックし、音を消したい領域の末尾までドラッグします。
2. Editメニューで *Silence* を選択します(コマンド+E)。

選択した領域の音が消されます。

ファイルに無音領域を挿入する

Insert Silence コマンドは、オーディオファイルの現在の挿入ポイントに無音領域を挿入します。録音したデータに一定の長さの無音領域を挿入でき、とくに、セリフやナレーションなどの間合いやリズムを調節するのに適しています。このコマンドを選択すると、挿入したい無音の長さを指定するためのプロンプトが表示されます。長さは、サンプル、ミリ秒、秒のいずれかの単位で指定できます。挿入ポイントの後ろのオーディオは、挿入する無音の長さ分だけ後ろに移動します。



Insert Silence コマンドダイアログ

ファイルに一定の長さの無音を挿入する

1. オーディオファイルの無音を挿入したい場所をマウスでクリックします。
2. Edit メニュー、またはツールバーから *Insert Silence* を選択します。
3. 表示されたダイアログボックスで、オーディオファイルに挿入したい無音の長さを指定します。

ファイルに指定した長さの無音が挿入されます。

Show Edits

Show Edits コマンドをオンにしておくと、編集したオーディオファイルの領域が影付きの囲み線で示るので、編集動作が適用された部分を目で確認することができます。ファイルを保存すると、編集内容は保存され、囲み線は消えます。

Show Edits をオンにする

1. Preferences メニューで *Show Edits* を選択します。Show Edits の横にチェックマークが表示されていれば、コマンドが有効になっています。

Show Edits をオフにする

1. Preferences メニューで再度 Show Edits を選択します。Show Edits の横のチェックマークが消えていれば、コマンドがオフになっています。

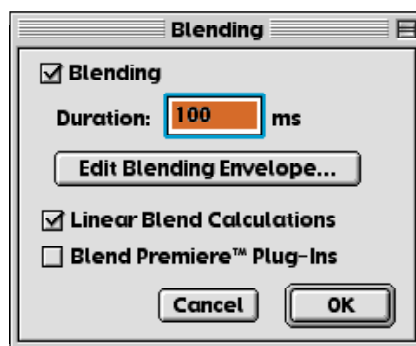
クロスフェードとブレンドを利用 して編集を滑らかにする

Blending は、ユーザによる編集が可能なエンベロープを利用した自動クロスフェード機能です。カット、ペースト、削除その他の編集機能で修正した領域に対しては、波形の振幅の急激な遷移を緩和するためにブレンドをかける(適用する)ことができます。ブレンドは、音の突然の変化をもたらすような編集の効果を滑らかにするのに適しています。オーディオをカット、ペースト、あるいはファイルに挿入したりする際には、ブレンドをオンにしておくことによってそれらの効果を緩和す

ることができます。ツールバーから Blending コマンドを選択するか、カーソルパレットから *Blendenable/disable* ボタンをクリックすることによって blending 機能を有効/無効にすることができます。



カーソルバーにある *Blending* の有効/無効 ボタン



Blending のダイアログ

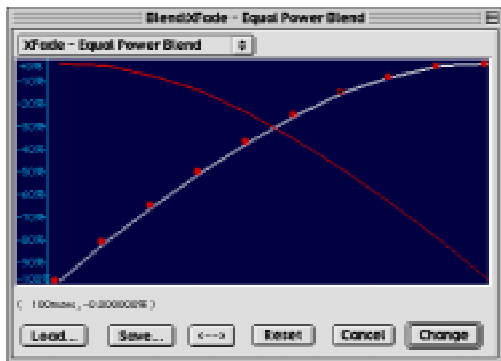
! ブレンド機能は Peak の DSP メニューから適用するフェードインやフェードアウト、ノーマライズといった DSP 処理の妨げとなる場合があります。ブレンドは必要な時のみ適用するのが一般的でしょう。

ブレンドをオンにし、ブレンドパラメータを セットする

1. Preference メニューかツールバーで *Blending* を選択するか、カーソルパレットの *Blending* ボタンをオプション+クリックすると *Blending* を選択することができます。
2. *Blending* のチェックボックスをクリックして、ブレンドをオンにします。
3. *Duration* フィールドに値を入力します(値の単

位はミリ秒)。それにより、ブレンドが必要なオーディオに指定した長さのクロスフェードが適用されます。

4. ブレンドが適用するクロスフェードの形を編集したい場合は、Edit Blending Envelopeのチェックボックスをクリックします。
5. クロスフェードを適用する素材の音量を保ったまま、対数式でクロスフェードの計算が行われます。線型にクロスフェードを適用したい場合は、Linear Blend Calculations チェックボックスにチェックを入れます。
6. 最後にOKをクリックします。



Blending Envelope エディター

ブレンドのエンベロープの選択と編集

1. Preferences で Blending を選択し、Edit Blending Envelope ボタンをクリックします。エンベロープエディタが表示されます。ここに表示されるエンベロープの形は、クロスフェードの形を表します。Peak にはあらかじめ用意されたプリセットエンベロープがいくつかあります。それらのプリセットはEnvelop Editingウィンドウの上のポップアップに表示されます。またプリセットはPeakフォルダのPeak Envelopes フォルダに保存されています。
2. 線上の任意のポイントをクリックすると、移動可能な「ブレイクポイント」が表示されます。
3. ブレイクポイントを希望の位置にドラッグし

ます。

4. ブレイクポイントの生成、ドラッグの操作を繰り返して、希望通りのエンベロープを作成します。ブレイクポイントを削除したい場合は、ブレイクポイントをクリックしたのち、コンピュータのキーボードのDeleteキーを押します。
5. 作成したエンベロープの形を反転したい場合は、“<-->”ボタンをクリックします。それにより、エンベロープのミラーイメージ(鏡像)が生成されます。
6. あなたが作成したエンベロープを保存したい場合は Envelop editor を閉じる前に Save ボタンをクリックしてください。カスタムエンベロープはPeak フォルダのPeak Envelopes フォルダに保存され、Envelop Editing ウィンドウの上のポップアップに表示されます。
7. 適切なエンベロープが作成できたら、Change をクリックして編集を確定し、エンベロープエディタを閉じます。Peakは、次にエンベロープが変更されるまでこのエンベロープを使用します。

! ブレンドのエンベロープは編集前に設定された場合にのみ適用されます。

! Blending ダイアログで Linear Blend Calculations にチェックが入っていると、線形でX字を描く音量の変化が生じない、スムーズなクロスフェードが得られます。

フェードインとフェードアウトを作成する

Peak では、オーディオファイルの任意のポイントにフェードインやフェードアウトを作成することができます。フェードイン/フェードアウトは、オーディオファイルをスムーズにフェードインまたはフェードアウトさせたり、ある種類の音から別の種類の音にフェードアウトさせるのに便利な機能です。非常に短いフェードインは、録音した音に含まれるクリックやポップを滑らかにしたり、削除したりするのにも便利

です。Peak では、ユーザによる設定が可能な正確なエンベロープ制御機能を利用することにより、フェードインやフェードアウトの正確な形を指定することができます。また、Peak には、一般的な既成エンベロープも数種類用意されており、ユーザはこれらをロードして利用することもできます。Peak にはあらかじめ用意されたプリセットエンベロープがいくつかあります。それらのプリセットは Envelop Editing ウィンドウの上のポップアップに表示されます。またプリセットは Peak フォルダの Peak Envelopes フォルダに保存されています。

フェードインを作成する

1. オーディオファイルの選択したい領域の先頭をマウスでクリックし、選択したい領域の末尾までドラッグします。フェードインはこの領域内のオーディオに適用されます。
2. Preferences メニューで *Fade In Envelope* を選択します。
3. 表示されたダイアログボックスでは、初期設定のフェードの形を使用するか、エンベロープを編集するか、Peak にあらかじめ用意されている既成の形をロードするか、自分がこれまでに作成した形をロードするかを選択できます。(フェードイン / フェードアウトのエンベロープの編集については次のセクションで説明します。)
4. DSP メニューで *Fade In* を選択します。オーディオファイルの選択した領域にフェードインが適用されます。
5. 作成したフェードインを聴くためには、オプション + スペースバーを押します。選択領域のオーディオが、フェードインを適用した状態で再生されます。

フェードアウトを作成する

1. オーディオファイルの選択したい領域の先頭をマウスでクリックし、選択したい領域の末尾までドラッグします。フェードアウトはこの領域内のオーディオに適用されます。
2. Preferences メニューで *Fade Out Envelope* を選択します。

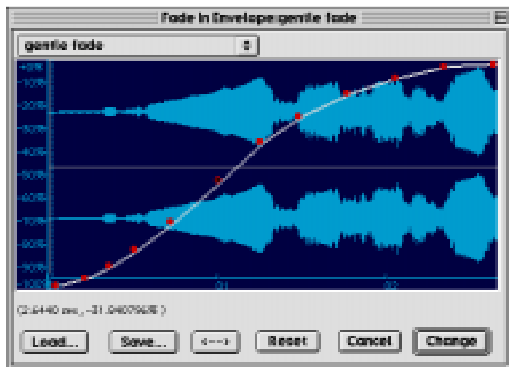
3. 表示されたダイアログボックスでは、初期設定のフェードの形を使用するか、独自の形を作成するか、あるいは自分がハードディスクに保存したフェードアウトの形をロードするかを選択できます。(フェードイン / フェードアウトのエンベロープの編集については次のセクションで説明します。)
4. DSP メニューで *Fade Out* を選択します。オーディオファイルの選択した領域にフェードアウトが適用されます。
5. フェードインを聴くためには、オプション + スペースバーを押します。選択領域のオーディオが、フェードアウトを適用した状態で再生されます。

フェードイン / アウトエンベロープの編集

Peak では、フェードインやフェードアウトのエンベロープの制御機能を利用して、フェードイン / フェードアウトの形を正確に指定することができます。これらの制御機能は、Preferences メニューの *Fade In Envelope* コマンドおよび *Fade Out Envelope* コマンドを使用します。

フェードイン / フェードアウトのエンベロープを編集する

1. Preferences で *Fade In Envelope* (または *Fade Out Envelope*) を選択します。フェードのエンベロープエディタが表示されます。ここに表示されるエンベロープはフェードの形を示し、曲線がオーディオに適用される様子がわかるように選択したオーディオ領域に重ねて表示されます。



フェードエンベロープエディタ(フェードイン)

2. 線上の任意のポイントをクリックすると、移動可能なブレークポイントが表示されます。
3. ブレークポイントをエンベロープの曲線上の希望の位置に移動します。
4. ブレークポイントの生成、ドラッグの操作を繰り返し替えし、希望通りのエンベロープを作成します。ブレークポイントを削除したい場合は、ブレークポイントをクリックした後、コンピュータのキーボードのデリートキーを押します。
5. 作成したエンベロープの形を反転したい場合は、“<-->”ボタンをクリックします。それにより、エンベロープのミラーイメージが生成されます。
6. あなた自身が作成したエンベロープを保存したい場合は Envelop editor を閉じる前に Save ボタンをクリックしてください。カスタムエンベロープは Peak フォルダの PeakEnvelopes フォルダに保存され、Envelop Editing ウィンドウの上のポップアップに表示されます。
7. 適切なエンベロープが作成できたら、Change をクリックして編集を確定し、エンベロープエディタを閉じます。Peak は、次にエンベロープが変更されるまでこのエンベロープを使用します。

! フェードイン、フェードアウトのエンベロープは、DSP 機能のフェードイン、フェードアウトが適用される前にのみ使用することができます。

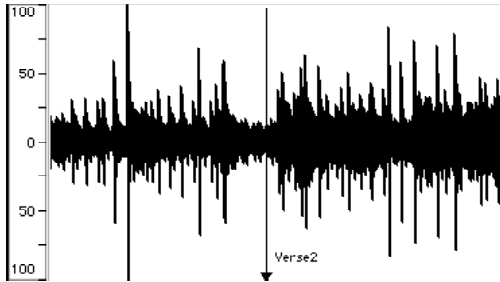
フェードイン/フェードアウトエンベロープをロードする

1. Preferences メニューで *Fade In Envelope* (または *Fade Out Envelope*) を選択します。エンベロープエディタが表示されます。
2. Load ボタンをクリックします。
3. 表示されたダイアログボックスで、ロードしたいフェードエンベロープを選択し、Open をクリックします。
4. 新しいエンベロープを確定し、エンベロープエディタを閉じるために Change をクリックします。Peak は、次にエンベロープを変更するまでこのエンベロープを使用します。

マーカーを作成し、使用する

Peak には、マーカーをセットしたり修正したりするための強力なツールが用意されています。マーカーは、オーディオファイルの重要とみなされる場所を示すものです。録音データの特定の場所にマーカーをセットしておくことにより、選択、編集、再生などを実行する際に素早く目的の場所を探し出すことができます。

マーカーは、「ループ」として定義することもできます。ループは、オーディオの一部を持続させたり繰り返したりするために使用します。ループは、サンプリング装置に転送するオーディオに使用することも、Peak 内部で再生する場合にも使用できます。Peak では、オーディオファイル 1 つにつき 1 つのループを作成できます。ループについては、次の章で詳しく説明します。



マーカーの表示

マーカーを作成する

次のページで説明するように、マーカーの作成方法には再生中に直接設定する方法と、再生時以外にマウスを利用して設定する方法の2通りの方法があります。一般的には、マウスを利用したほうが正確に設定できますが、マーカーの位置は後でドラッグによって(あるいは後述するEdit Markerダイアログを使用して)細かく調節できるため、実際にはどちらの方法でも正しく設定できます。

! *Auto Snap To Zero* が有効になっている場合、マーカーを配置する際に、挿入ポイントは近くにあるゼロ交差ポイントにスナップされます。

マーカーの設定が済んだら、専用のダイアログボックスを利用してマーカーの属性の数を割り当てたり、編集したりすることができます。このダイアログボックスは、マーカーのベースの三角形をダブルクリックすると表示されます。以下で、このダイアログボックス、およびそこに表示される属性について説明します。



Edit Markerダイアログ

テキスト

マーカーには、オーディオファイル中のマーカーの位置に関係のあるわかりやすい名前を割り当てることができます(最大256文字)。Peakでは、オーディオファイルの名前、およびマーカーを設定した順序に基づいて、自動的にマーカーに名前が割り当てられます。ユーザがマーカーに名前を付ける場合、あるいは名前を変更する場合は、Edit MarkerダイアログボックスのTextフィールドに名前を入力します。

! あなたが名前をつけたマーカーはそのマーカー名の最初のいくつかの文字をタイプすることで簡単に探し出すことができます。(英語文字のみ)例えば "Solo" という名前のマーカーを置きたい場合、"s-o-l" とだけ入力してみます。Peakは自動的に "Solo" という名前のマーカーまでスクロールします。キャラクターを入力した後に Enter もしくは Return キーを打つと Peakはまた自動的にそのマーカーの場所に挿入カーソルを動かします。複数のマーカーがその文字に当てはまればPeakは最初のマーカーを指します。(ノート:数値の名前を持つマーカーについては10キーからの入力のみ受け付けます。キーボード上部の数値キーは使用できません。)

Marker Position(マーカーポジション)

Marker Position フィールドは、マーカーをオーディオファイル中のある時間的位置に移動する場合に使用します。マーカーは、このフィールドに入力した

値に対応する位置に移動します。Marker Position フィールドに入力する値の単位(サンプル、秒、またはミリ秒)は、このフィールドの右のポップアップメニューで選択できます。

Marker、Loop Start、Loop End

これら 3 つのラジオボタンは、マーカーを通常のマーカーとして使用するか、ループマーカーとして使用するかを指定します。ループマーカーとして使用する場合は、そのマーカーをループの先頭にするか、ループの末尾にするかを該当するラジオボタンをクリックして指定できます。Peak では、1 つのオーディオファイルにつき 1 つのループを使用できます。

Anchor To Sample

マーカーの近くのオーディオを挿入または削除する場合、マーカーを波形のある特定の場所とともに移動したい場合があります。そうすれば、挿入あるいは削除したスペースは補償されるため、マーカーをセットしておきたい場所にマーカーを残すことができます。マーカーの Anchor 機能をオンにすると、マーカーは波形のある場所に固定されるため、ファイルにオーディオを挿入あるいは削除した場合でもマーカーをその場所に残すことができます。初期設定では、この機能はマーカーやループに対してオンになります。

Reference point(基準ポイント)

マーカーを基準ポイントとして定義すると、そのマーカーを領域を選択したり他のマーカーを移動する場合の基準マーカーとして利用することができます。マーカーを選択したりドラッグする際には、Peak で現在選択されている時間フォーマット(サンプルまたは秒)に関わらず、最も近い基準マーカーまでの距離が自動的に表示されます。この機能は、あるサウンドイベント(例えば車のドアが閉まる音)を別のサウンドイベント(タイヤのきしむ音など)の前または後に一定時間発生させたい場合などに使用すると便利です。

Delete Marker(マーカー削除)

Delete Marker ボタンは、選択したマーカーをオーディオファイルから削除する場合に使用します。

以下のセクションでは、マーカーの作成方法とマーカー属性の定義方法について説明します。

再生停止時にマーカーを作成する

1. オーディオファイルの任意の位置をマウスでクリックします。挿入ポイントを示す縦の波線が表示されます。
2. コンピュータのキーボードで **コマンド + M** を押すか、または Action メニューかツールバーで **New Marker** を選択します。それにより、挿入ポイントにマーカーが作成されます。

再生中にマーカーを作成する

1. オーディオファイルの再生をスタートさせます。
2. 再生中の任意のポイントで、コンピュータのキーボードで **コマンド + M** を押します。そのポイントにマーカーが作成されます。
3. 同じ動作を繰り返し、必要な数だけマーカーを作成します。オーディオファイルのそれぞれの位置にマーカーが表示されます。

ダイナミックスクラブを利用してマーカーを作成する

1. コントロールキーを押しながら(ジョグタイプスクラブの場合は **コントロール + オプション** を押しながら)任意の場所をマウスでドラッグし、再生をスクラブします。
2. 再生中の任意のポイントで、マウスボタンを放してスクラブを止めます。
3. コンピュータのキーボードで **コマンド + M** を押します。指定した位置にマーカーが作成されます。

マーカーに名前を付ける / マーカー属性をセットする

1. 編集したいマーカーの三角形のベースをダブルクリックします。Edit Marker のダイアログボックスが表示されます。

2. マーカーの名前を入力します。
3. 必要の場合は、マーカーの他の属性を変更します。属性についてはこの節の始めの解説を参照してください。
4. 編集が済んだら OK をクリックして Edit Marker ダイアログボックスを閉じます。マーカーに選択した属性がセットされます。
3. Nudge Markers by... フィールドに、微調整で移動したい秒数 (正または負の値) を入力します。
4. OK をクリックしてダイアログボックスを閉じます。指定した秒数だけマーカーの位置が移動します。

マーカーを削除する

1. マーカーの三角形のベースをダブルクリックします。Edit Marker ダイアログボックスが表示されます。
2. Delete ボタンをクリックします。マーカーがオーディオファイルから削除されます。
3. Nudge Markers ダイアログの OK ボタンをクリックします。

マーカーを別の場所に移動する

1. マーカーの三角形のベースをクリックし、移動したい場所までドラッグします。
2. マーカーをゼロ交差ポイント (波形が位相の中心線と交わるポイント) にセットしたい場合は、シフトキーを押しながらドラッグします。

数値を利用してマーカーを移動する

1. マーカーの三角形のベースをダブルクリックします。Edit Marker ダイアログが表示されます。
2. 時間フォーマットのポップアップメニューで、時間の単位 (サンプル、秒、ミリ秒) を選択します。
3. Position フィールドにマーカーを移動したい場所の正確な時間の値を入力します。
4. OK をクリックしてダイアログボックスを閉じます。マーカーが指定した場所に移動します。

選択範囲のマーカーを削除する

1. オーディオファイルから削除したいマーカーを含む選択範囲を指定します。
2. Action メニューから Delete All Except Audio (option-Delete) を選択すると、選択範囲のマーカー、リージョン、ループが削除されます。

マーカーの位置を微調整する (“nudge”) する

1. 位置を微調整したいマーカー (複数也可) を含む領域を選択します。
2. Action メニューで Nudge Markers を選択します。Nudge Markers ダイアログボックスが表示されます。



Nudge Markers ダイアログ

リージョン

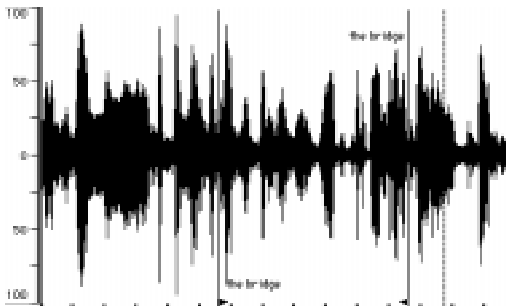
プレイリスト内で再生されるオーディオイベントはリージョンです。リージョンとは Action メニュー (C-Shift-R) がツールバーから New Regions コマンドを使用して定義されたオーディオドキュメントの部分の指します。オーディオドキュメントウィンドウ内で定義されたすべてのリージョンはリージョンメニューにも表示されます。

Peak でのリージョンの使用については、プレイリストと CD の作成の章で詳しく解説しています。



リージョンは AIFF が Peak で作成された SoundDesigner II ファイルにのみ保存可能です。しかしながら Peak は他のプログラムで SoundDesigner II

ファイルに保存されたリージョンを読み込むことができます。AIFFファイルで保存されたリージョンを読み込む機能は他のプログラムには見つけれられない Peak だけがもつ特殊な機能の1つです。他のプログラムとリージョンを使用する場合、SoundDesigner II ファイルに保存したい場合があるかもしれません。



オーディオリージョン

新規リージョンの作成

1. オーディオドキュメントの中で選択範囲を指定します。
2. Actionメニュー(コマンド+シフト+R)がツールバーから *New Region* を選びます。
3. リージョンの名前を入力してOKをクリックします。オーディオドキュメントの中に新しいリージョンが現れます。

スタートとエンドを変更してリージョンの長さを変更する為には

- ・ オーディオドキュメントウィンドウ内のリージョンのスタートまたはエンドマーカーをドラッグします。

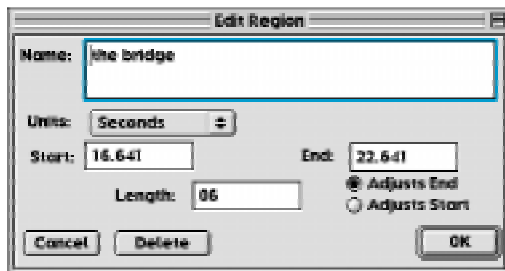
長さを変更せずにリージョンを移動する為には

- ・ オプションキーを押しながら、リージョンのスタートまたはエンドマーカーをドラッグします。

リージョンのスタート、エンドマーカーや長

さを手動で設定するには

1. オーディオドキュメントウィンドウ内のリージョンのスタートまたはエンドマーカーをダブルクリック Edit Region ダイアログが表示されます。
2. リージョンのスタート、エンドマーカー、長さの値を入力して OK ボタンをクリックします。



Edit Region ダイアログ

リージョンの名前を変更するには

1. オーディオドキュメントウィンドウ内のリージョンのスタートまたはエンドマーカーをダブルクリックします。Edit Region ダイアログが現れます。
2. Edit Region ダイアログでリージョンの名称を入力し、OK をクリックします。

リージョンの位置を定めるには

すべてのリージョンがリストになったポップアップメニューを表示するためにオーディオドキュメントのタイトルバーをコマンド+クリックしてください。

ループを作成する

音楽のようにリズムを持ったオーディオを編集する場合は、選択領域の拍数が偶数であることを確認してからカット、コピー、ペーストといった動作を実行する

と、まちがいが少なくて済みます。そのためには、選択領域をループさせ、再生してループを聴いてみることです。次のセクションで述べるように、Peakにはループさせたい速さや拍数がわかっている場合にリズム的に「正しい」長さのオーディオを自動的にループさせるループサファアというプログラムが用意されています。

DSPメニューにはループのスタートとエンドポイントを調整するための LoopTuner という機能もあります。LoopTunerについては次の章で詳しく解説されています。

ループはサンプラー送信する場合に便利です。Peak で作成したリージョンは、サンプラーではサステーンループとして認識されます。1つのファイルにつき1つのループが作成可能です。

Peak でループを再生する場合、Preferenceメニューから Use Loop in Playback コマンド(コマンド+L)を選択するか、カーソルパレットのループボタンをクリックします。再生が開始され、ループポイントに到達すると再生を停止するまでループポイントは繰り返されます。Use Loop in Playback が無効になっていると、ループは繰り返されず、オーディオファイルの最後まで再生され停止します。

選択領域からループを作成する

1. オーディオファイルの任意の位置をマウスでクリックし、領域を選択します。
2. Actionsメニューかツールバーで *Loop This Selection* を選択します。ループの先頭と末尾にループマーカーが表示されます。
3. ループを聴くためには、Preferencesメニューで *Use Loop in Playback*(コマンド+L)を選択するか(Use Loop in Playbackの横にチェックマークが表示されていれば、この機能がオンになっています) または Transport の Loop ボタンをクリックし、コンピュータのキーボードでオプション+スペースバーを押して再生をスタートさせます。
4. ループは、再生中にスタートマーカーやエンドマーカーをドラッグして微調整することができます。

ます。ループマーカーを別の場所にドラッグすると、それを反映した状態でループが再生されます。ループを視覚的に細かく調整したり再生させながら非常に細かな調整をするための Loop Tuner を使用することも可能です。

通常のマーカーをループマーカーに変更する

1. オーディオファイルにマーカーを作成します。
2. ループのスタートポイントとして使用したいマーカーの三角形のベースをダブルクリックします。Edit Marker ダイアログボックスが表示されます。
3. Loop Start ボタンをクリックし、さらに OK をクリックします。マーカーがループのスタートマーカーに変わります。
4. ループのエンドマーカーとして使用したいマーカーの三角形のベースをダブルクリックします。Edit Marker ダイアログボックスが表示されます。
5. Loop End ボタンをクリックし、さらに OK をクリックします。マーカーがループのエンドマーカーに変わります。

一組のループマーカーを同時に移動する

- ・ オプションキーを押しながら、一方のループマーカーを任意の位置にドラッグします。もう一方のマーカーも同時に移動します。

ループだけを聴く：

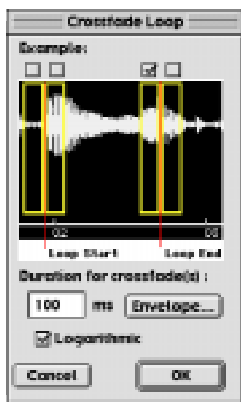
1. Editメニューで *Select Loop*(コマンド+.) を選択し、ループを選択します。
2. Preferenceメニューの *Use Loop in Playback* コマンド(コマンドの横にチェックマークが表示されていればコマンドがオンになっています) を選択するか、または Transport の Loop ボタンをクリックして、ループ再生をオンにします。
3. スペースバーを押してループの再生をスタートさせます。

クロスフェードループ

ループのスタートとエンドポイントをクロスフェードさせることが可能です。クロスフェードループはループのエンドポイントからスタートポイントへスムーズに移行するために役立ちます。クロスフェードのエンベロープ、デュレーション、その他のパラメータは Crossfade Loop で設定します。

クロスフェードループを作成する

1. 新規ループを作成するか既存のループを使用します。
2. ループマーカーの間をコマンド+クリックしてループを選択します。
3. DSP メニュー、またはツールバーで *Crossfade Loop* を選択します。
4. Crossfade Loop ダイアログが表示されます。
5. Crossfade Loop ダイアログ上部のチェックボックスを使用して、クロスフェードを適用する位置を選択します。多くの場合、初期設定値が最適です。
6. クロスフェードインの時間(ミリ秒)を入力します。
7. logarithmicのチェックボックスで対数式を使用して計算を行うかを指定します(チェックしないと線型になります)。



Crossfade Loop ダイアログ



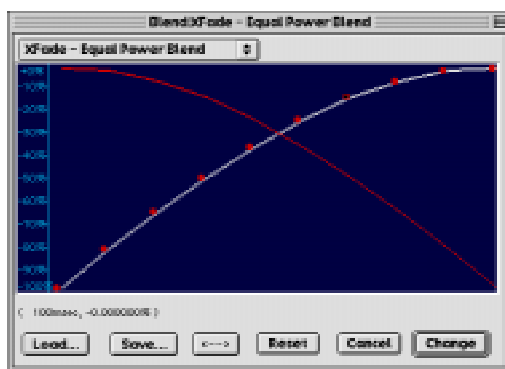
Meters は Peak LE では使用できません。

クロスフェードループ・エンベロープの編集

1. Crossfade Loop ダイアログで Envelope ボタンをクリックします。Blending Envelope エディターが表示されます。



これは、Blending ダイアログから呼び出す Blending Envelope Editor エディターと同一のものです。



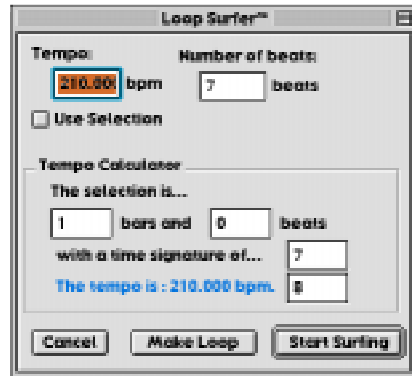
Blending Envelope エディター

2. 線上の任意の場所をクリックし、移動可能なブレイクポイントを表示させます。
3. ブレイクポイントを任意の場所にドラッグします。
4. 必要な数のブレイクポイントを作成し、ドラッグして、希望通りのフェードエンベロープを作成します。ブレイクポイントを削除する場合は、マウスでそのブレイクポイントをクリックしたのち、コンピュータのキーボードで Delete キーを押します。
5. 作成したエンベロープの形を反転させたい場合は、“<-->”ボタンをクリックします。このボタンをクリックすると、エンベロープのミラーイメージ(鏡像)が作成されます。
6. 後で再度同じ設定を使用できるようにカスタム

エンベロープを保存したい場合、エンベロープエディタを終了する前にSaveボタンをクリックしてください。PeakEnvelopes フォルダでカスタムエンベロープを保存するとエンベロープエディタの上部にあるポップアップに現われます。

- 希望通りのエンベロープを作成できたら、*Change* をクリックして編集内容を確定し、エディタを閉じます。このエンベロープは、次に変更されるまでそのまま使用されます。

作成したクロスフェードを聴くためには、Edit メニューから Select Loop を選択し、Preference メニューから Use Loop in Playback にチェックを入れるかツールバーのループボタンをクリックして、スペースバーを押します。



Loop Surfer ダイアログ

ループサーファー™を使用する

Peakには、ループポイントを設定する際のいくつかのプロセスを自動的に実行するループサーファーという機能があります。ループサーファーを利用すると、音楽的にわかりやすい方法で迅速かつ簡単にループサーフィン(再生中のループの調整)を実行することができます。

曲を編集する場合、曲の速さ(1分間の拍数)がわかっている場合、ループサーファーでリズムをくずさない正しい長さのループを作成することができます。

曲の速さに基づいてループサーファーを利用する

- ループを開始したい場所にカーソルを移動します(正確な場所ではなく、おおよその場所のみです)。
- Actionメニュー(コマンド+J)で Loop Surfer を選択します。Loop Surferダイアログボックスが表示されます。

- 音楽のテンポを入力してください。テンポがはっきりわからない場合テンポを知るためにTempo Calculatorを使用することができます。単純にオーディオの一部を選択し、その範囲の小節と拍を入力してください。Tempo Calculatorが選択範囲をもとにテンポを算出します。もしもドラムマシンやシーケンサーを使用して音楽制作をしている場合でテンポがはっきりしない場合、時間情報とテンポを再度知りたい場合があるかもしれません。加えて拍にあった一部分を選択するためにDSPメニューからThresholdコマンドを使用することができます。
- ループの長さに相当する拍数を入力します。この場合の拍は、音の長さを示す4分音符を1拍とします。たとえば、4/4拍子の曲で4と入力すると、ループの長さは1小節になり、4/7拍子の曲で14と入力するとループの長さは2小節になります。(ただし、シンコペーションを使用する場合は、拍子記号に対応しない値(たとえば3/4拍子に対する5という値)を入力してはいけないという理由はありません。)
- 上記の作業が済み、Start Surfingボタン(初期設定)を選択すると、Peakは自動的に下記の動作を実行します。
 - Loop Surferダイアログボックスを閉じます。
 - 速度と拍数をもとに時間の長さを計算し、カーソルの位置からその時間の長さだけ選択領域

を拡張します。

- c) カーソル挿入ポイントをループのスタートマーカーに変更します。
 - d) 新たな選択領域の末尾にループのエンドマーカーをセットします。
 - e) Preferences メニューの *Loop in Playback* コマンドを有効にします (まだ有効になっていない場合)。
 - f) 選択した領域のループ再生をスタートさせ、キーボードのスペースバーが押されるか、または Transport の Stop ボタンが押されるまで再生を繰り返します。
- 6) *Mark Loop* ボタンを選択すると、Peak は自動的に下記の動作を実行します。
- a) Loop Surfer ダイアログボックスを閉じます。
 - b) 速度と拍数をもとに時間の長さを計算し、カーソルの位置からその時間の長さだけ選択領域を拡張します。
 - c) カーソル挿入ポイントをループのスタートマーカーに変更します。
 - d) 新たな選択領域の末尾にループのエンドマーカーをセットします。
 - e) Preferences メニューの *Loop in Playback* コマンドをオンにします (まだオンになっていない場合)。
 - f) ループサーフィンを開始したい場合は、この時点でスペースバーまたはトランスポートを利用して手動で再生をスタートさせる必要があります。

ループサーフィン (再生中のループの調節) を実行している間は、再生中のループのスタートポイントやエンドポイントの調節を含め、前のセクションで述べた標準的なすべてのループ機能を実行することができます。ただし、最も重要なことは、すでに拍子と一致した長さの領域を選択しているため、コマンドキーを押しながらどちらか一方のループマーカーをドラッグして両方のマーカーを同時に移動できることです。この方法は、興味深いリズムやシンコペーションを設定


するには最適です。Peak では、ループの再生中でもダイアログボックスを利用して曲の速さや拍子を変更することができます。

音楽以外の素材を編集する場合 (あるいは、編集する曲の速さがわからない場合) は、カーソル挿入ポイントからスタートせずに、選択領域に基づいて *Loop Surf* を選択する (Threshold 機能を利用する) ことができます。

選択領域に基づいてループサーファァーを使用する

1. ループを開始したい位置にカーソルを合わせ、ループさせたい領域を選択します。(シフトキーを押しながらマウスボタンをクリックしてマーカーに挟まれた領域を選択する方法など、これまでに述べた他の方法を利用して領域を選択してもかまいません。)
2. Action メニューで *Loop Surfer* を選択します。Loop Surfer ダイアログボックスが表示されません。
3. Use Selection のボックスをチェックし、*Start Surfing* ボタンまたは *Make Loop* ボタンを選択すると、Peak は自動的に下記の動作を実行します。
 - a) Loop Surfer ダイアログボックスを閉じます。
 - b) 速度と拍数をもとに時間の長さを計算し、カーソルの位置からその時間の長さだけ選択領域を拡張します。
 - c) カーソル挿入ポイントをループのスタートマーカーに変更します。
 - d) 新たな選択領域の末尾にループのエンドマーカーをセットします。
 - e) Preferences メニューの *Loop in Playback* コマンドを有効にします (まだ有効になっていない場合)。
 - f) ループと再生を開始します。(Start Surfing をすでに選択している場合は) 選択領域がループ再生されます。
 - g) ループサーフィンを実行する場合は、ユーザがスペースバーまたはトランスポートを利用して手動で再生を開始させるのを待ちま

す(“ Make Loop ”を選択している場合)。

 *Peak LEではループサーファは使用できません。*

テンポを見つけるために Guess Tempo と Threshold コマンドを使用する

音楽を仕事をしているがテンポについてあまりよくわからない場合、選択範囲のテンポを自動的に推測する Guess Tempo コマンドを使用することができます。Action メニューから *Guess Tempo* を選択してください。Peak が選択範囲をスキャンしている間一時停止状態になりテンポを算出します。テンポはBPM(Beat Per Minutes)で表示されます。

加えて Threshold コマンド(この章の中で詳しく解説します。)を使用することにより選択範囲のオーディオをリズムカルな塊ごとに分けてくれます。このような塊のスタートとエンドポイントでオーディオを選択した場合、1つ1つのオーディオはリズムックな要素を持ちます。ループサーファを使用すればループを作成する作業を自動化することができます。

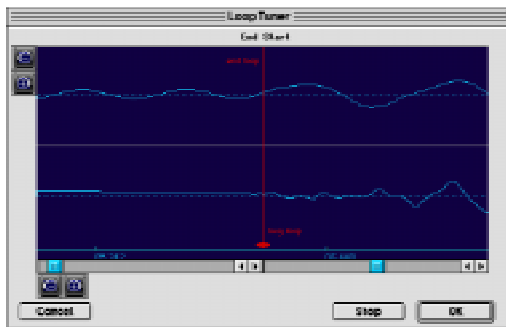
Guess Tempoはアタックのはっきりとした一小節フルにあるオーディオに向いています。Guess Tempo を選択範囲に使用する前にNormalize機能を使用することで(アタック等の)ボリュームの差をよりはっきりさせることができます。

 *Peak LE では Guess Tempo は使用できません。*

Loop Tuner を使う

Peak の Loop Tuner は使用するループのスタートとエンドポイントを視覚的に現わし、ループを適正化しながらもその効果を同時に聴くことができます。ループ補正の方法は簡単です。DSP メニューまたはツールバーから *Loop Tuner* を選択するとダイアログが現われます。Loop Tuner ダイアログのウェーブフォーム・ディスプレイがループのスタート/エンドポイントを表示します。そのスタート/エンドポイントをダイアログ下のスクローラーを使用して視覚的に適正化する

ことができるのです。ディスプレイの左側にある2つの虫眼鏡ツールが波形のズームイン/アウトを可能にします。Playボタンを押して調整した効果を実際に聴いてみるすることができます。その調整でよい場合はOKボタンをクリックします。元のループ状態にする時はCancelをクリックしてください。



Loop Tuner ダイアログ

 *Loop Tuner は Peak LE では使用できません。*

リージョンをエクスポートする

オーディオファイルにマーカーかリージョンがセットされている場合は、Peak の Export Region コマンドを利用してファイルを各コンポーネントのリージョンに分割し、それぞれのリージョンを別々のオーディオファイルとして保存することができます。この機能は、大きなファイルをいくつかのリージョンに分割し、それらをサンプルとしてサンプル再生装置に転送したり、別々のファイルとして保存する場合に使用すると便利です。

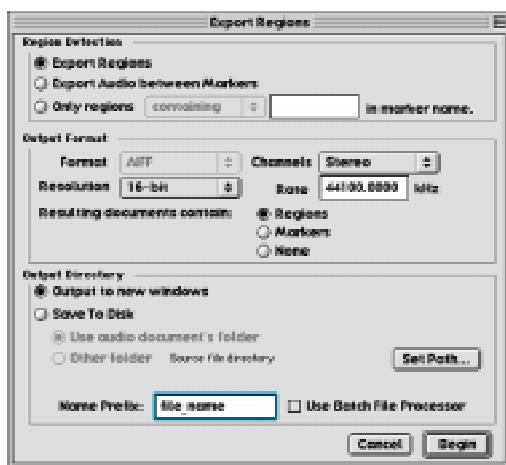
また、Peakのバッチ処理機能を使用すると、リージョンにDSP機能や、他社製のプラグインによる効果を新規ファイルにエクスポートする際に付加することができます。

オーディオファイルからリージョンをエクスポートする

1. エクスポートしたいリージョンを選択します。

(タブやシフト+タブでも選択できます。また、ファイル全体を選択する場合はコマンド+Aを押します。)

2. Fileメニューで *Export Regions* を選択します。
3. 表示されたダイアログボックスで、エクスポートしたいリージョンを選択するために使用するパラメータを選択します。
4. Region Detection options を使用して、どのリージョンをエクスポートするかを選択します。
5. Output Formatで、エクスポートするリージョンのフォーマットと解像度を選択します。
6. Output Directoryで、リージョンのエクスポート先を選択します。
7. 新しく開いた Peak ファイルにリージョンをエクスポートする場合は、*Output to new windows* を選択します。
8. リージョンをディスクに保存する場合は、*Save to Disk* を選択し、ファイルをオリジナルファイルのあるフォルダと同じフォルダに保存するか、別のフォルダに保存するかを指定します(後者の場合は、Set Pathボタンを使用します)。
9. *Begin* をクリックしてエクスポートをスタートさせます。個々のリージョンがそれぞれのオーディオファイルにエクスポートされます。



Export Regions ダイアログ

Region Detection エリア

オーディオファイルのすべてのリージョンをエクスポートしたい場合は、Export Regions ボタンをクリックします。隣接しているマーカー間をエクスポートしたい場合は、Export Audio between Markers ボタンをクリックします。特定のマーカー名で区切られたリージョンのみをエクスポートしたい場合は、Only Regions ボタンをクリックして、該当するリージョンを選択するようにパラメーターを入力します。たとえば、名前に“hit”という単語を含むマーカーに関連づけられたリージョンだけをエクスポートする場合は、ポップアップメニューをクリックし、containing を選択し、ポップアップメニューの横のフィールドに“hit”と入力します。逆に、名前に“hit”という単語を含むリージョン以外のすべてのリージョンをエクスポートする場合は、ポップアップメニューをクリックし、notcontaining を選択し、ポップアップメニューの横のフィールドに“hit”と入力します。このダイアログボックスでは、生成されるオーディオファイルのフォーマットや解像度のほかに、ファイルを保存するフォルダも指定できます。

Output Format エリア

エクスポートするデータのファイルフォーマットや、ビット解像度、ステレオかモノラルかをポップアップメニューから選択します。kHzの単位によるサンプルレートをRateの欄に入力します(これはサンプルレートの変換を行う機能ではありません)。エクスポートするオーディオにリージョンやマーカーの情報を含めるかどうかを設定できます。

Output Directory エリア

作成するデータを新規にウィンドウに開くか、ハードディスクドライブに保存するかを指定します。Peakでの編集が必要であれば、Output to new windowsを選択します。Peakで開く必要がなければ、Save To Diskを選択します。Set Path... をクリックすると、元のオーディオファイルと同一のフォルダを保存先とするのか、別のフォルダを選択するのかを指定できます。The Name Prefix の欄は作成するデータに特定の接頭辞を付けたい場合に使用します。初期設定では、接頭

辞はそのファイルの名称になっています。各オーディオファイルは接頭辞+リージョンの名称となります。

! 各オーディオファイルの名称は、接頭辞+リージョンですが、文字数の制限は Mac OS に依存します。これを越える場合はエラーの警告とともに保存が行われません。

Peak の優れた機能として、このリージョンのエクスポートをバッチ処理によって行うことが挙げられます。まず、バッチ処理の設定を行い、それを有効にした後、Export Regions のダイアログで Use Batch File Processor チェックボックスにチェックを入れます。リージョンのエクスポート時に、Batch File Processor ダイアログで設定したDSP処理が適用されます。(「第7章：DSP とプラグイン」参照)

! バッチ処理のアウトプットをインプットのフォルダに指定しないようにしてください。(バッチ処理を行うフォルダの中にもう1つフォルダを作成するなどして下さい)。

LE Export Regions はPeak LEでは使用できません。

QuickTimeのサウンドトラックの編集

Peak を使って QuickTime のサウンドトラックを編集することができます。QuickTime ムービーを編集することはできませんが、Peakはポストプロダクション用のツールがフル装備のQuickTimeムービーのオーディオ用エディタとして使用することが可能です。そのためPeakはQuickTimeムービーのサウンドエフェクトや音声を追加する理想のツールと言えるでしょう。



ムービーウィンドウ

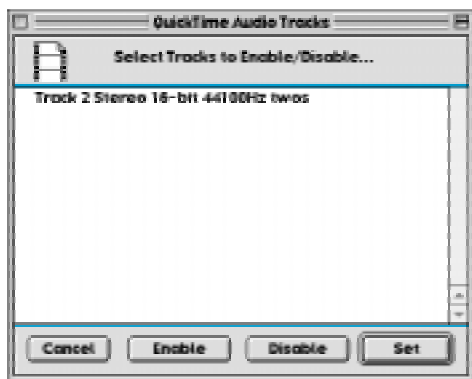
PeakでQuickTimeサウンドトラックを開いて編集する方法

1. Editメニューかツールバーから *Open* を選択します (C-O)。
2. 表示されるダイアログの中で、使用するQuickTimeムービーを割り当てます。
3. *Open* ボタンをクリックします。ムービーウィンドウの中にQuickTimeムービーが開き、そのオーディオトラックがPeakのオーディオドキュメントウィンドウに展開されます。ムービーの他のオーディオトラックを有効/無効にする時は Preferences メニューから QuickTime Sound Tracks を使用してください。このダイアログは1つのムービーに含まれた複数のサウンドトラックを選んでバランスを on/off したり、あるトラックをソロにしたりする場合にも使用可能です。変更を有効にする場合は *Set* ボタンをクリックし、変更した内容を無効にする場合は *Cancel* ボタンをクリックします。

Window メニューから *Movie* を選んで Movie ウィンドウを使用してください。この項目のとなりにあるチェックマークは現在この機能が有効になっていることを示します。

4. これで他のオーディオドキュメント同様にムービーのオーディオトラックを編集することができます。ムービーはオーディオと一緒にスクラップされ、オーディオドキュメント上で挿入ポイントの位置を変更するとムービーもその場所へスクロールします。
5. QuickTimeサウンドトラックの編集が終わった時、PeakのSave Asコマンドを使用して新しいオーディオトラックとムービーを保存してください。

! Peak はオーディオトラックを持たない QuickTime ムービーのインポートは行えません。オーディオトラックの無い QuickTime にオーディオを追加したい場合は、ムービープレイヤーをまず起動して (空のムービーでも可) 一旦保存してから Peak で開きます。



Movie Sound Tracks ダイアログ

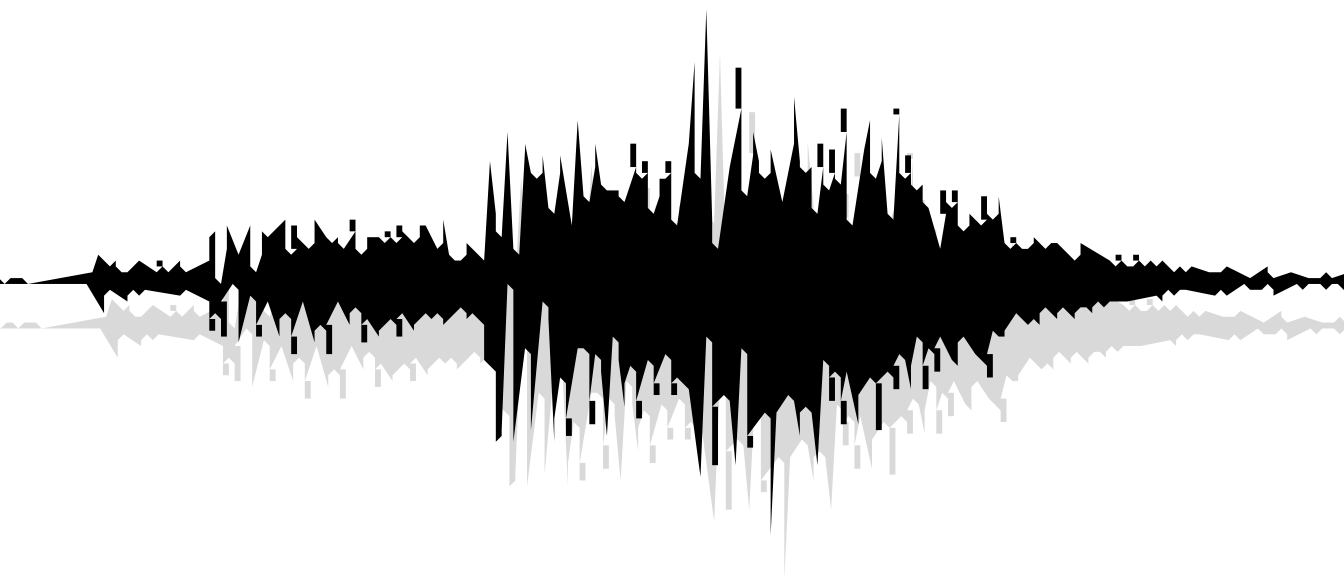
! カット、デリート、インサート、等を使用してオーディオの長さを変更しないでください。これらを行った場合オーディオとムービーの同期が行えなくなります。

LE QuickTime ムービーのサポート機能はLEにはありません。QuickTimeのオーディオを開いたり編集することは可能ですが、QuickTime ムービーのウィンドウを開くことはできません。

まとめ

以上で、Peak のさまざまな編集機能を利用したオーディオの編集方法やマーカー、ループ、リージョンについて理解して頂けたことと思います。次のセクションでは、プレイリストにおけるリージョンについて更に詳しく説明します。

第6章 プレイリストとCDライティング



第6章： プレイリストとCD ライティング

概要

この章では、Peakのプレイリスト機能を利用してオーディオイベントのシーケンスを設定する方法について説明します。プレイリストは、ある特定の順序でリージョンを並べたリストです。Peakのプレイリストはどのリージョンをどんな順序で「読み取る」かをハードディスクに指示する命令のグループでしかありません。プレイリストの編集は、ハードディスクのオーディオを永久的に変えてしまうものではありません。何回変更しても、最初に録音したデータが変更されることはありません。このような「ノンディストラクティブ編集」は、Peakの最も重要で強力な機能の1つです。

PeakのPlaylistウィンドウでのオーディオファイルの編集は、アナログテープの場合と違って音の断片を実際に削除したり移動したり入れ替えたりするわけではなく、単にオーディオファイルの「地図」を作成するだけです。この地図、つまりプレイリストは、単に録音した音の断片を再生する順序を示すものです。最初に曲の真ん中、次に曲の終わりの部分、最後に曲の頭という順序で聴きたければ、そのように指示するだけで構いません。Peakは(データがどこに保存されているかには関係なく)最初に曲の真ん中の部分をサーチして再生し、続いてその他の部分を再生するようにハードディスクに対し指示します。これは任意の位置に設定可能な、無制限の数のリージョンマーカーを目印として呼び出します。またリージョンはいく通りのアレンジでも設定してプレイリストで試聴することができます。

プレイリストでの編集では、オーディオ(リージョン)の断片を柔軟に調節し、組み合わせることができます。音の「断片」すなわちプレイリストのリージョンを移動することには制約はありません。編集した音は、編集が終了すると同時に聴くことができます。また、Peak

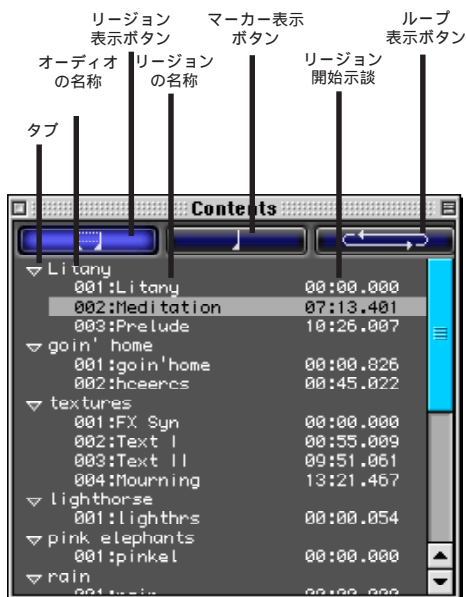
はプレイリストにPremiereのオーディオプラグインをリアルタイムで使用することができます。プレイリストは、デジタルオーディオの録音、編集、データ処理のための迅速、柔軟、かつ強力なツールを提供します。

PeakではPeakにバンドルされたAdaptec® Toast™ を使用してプレイリストからBlue-BookフォーマットであるTAO(Track At Once)オーディオCDを作成することができます。PeakはまたAdaptec®のJAM™(別売)を使用してRed-BookフォーマットであるDAO(Disk At Once)オーディオCDを作成するためのJAM™イメージファイルを作ることにも可能です。ToasとJAMの詳細についてはAdaptecにお問い合わせください。また、PeakはプレイリストからSound Designer II ファイルを(ハードディスク等へ)書き出すこともでき、DigidesignのMasterList CDやE-magicのWaveBurnerからリージョンとしてプレイリストの項目をインポートすることも可能です。

リージョン

プレイリストで再生するオーディオイベントはリージョンと呼ばれ、ActionsメニューまたはツールバーのNew Region コマンドでオーディオファイルの個々の「部分」をリージョンとして定義します(C-Shift-R)。リージョンはオーディオドキュメントのリージョンマーカーによって区切られます。使用中のオーディオドキュメントで定義されている全てのリージョンはContentsパレットの中に表示されます。

リージョンを整理するために使う2つのメインウィンドウがContents PaletteとPlaylistです。Contents PaletteはWindowメニューから選べ、使用中のオーディオの全てのリージョンを全部表示しています。Contents Paletteからリージョン名をドラッグ&ドロップすることができます。



Contents パレット

使用中のドキュメントの全リージョンを表示する為にはContentsパレットでリスト表示されたオーディオ名の左のタブをクリックしてください。Contentsパレットからプレイリストへオーディオをドラッグアンドドロップするとそのオーディオファイルにあるすべてのリージョンがプレイリストに追加されます。

リージョンは、Peakで作成した AIFF、Sound Designer II、JAM イメージフォーマットのファイルにしか保存できません。ただし、Peakは他のプログラムで作成したSound Designer IIファイルのプレイリストリージョンも読むことができます。一方、PeakがリージョンをAIFFファイルに保存する際に使用する手段はPeak固有のもので、他のソフトウェアでは使用できません。Peakで作成したリージョンを他のプログラムで使用するためには通常、ファイルをSound Designer IIフォーマットで保存します。

新たなプレイリストリージョンを定義する

1. オーディオファイルを開き、領域を選択します。

2. Actionsメニューまたはツールバーから *New Region* を選択します。Edit Regionダイアログが表示されます。
3. リージョンの名前を入力し、OKをクリックします。オーディオファイルに新たなプレイリストリージョンが表示されます。

リージョンのスタートポイントとエンドポイントを変更し、長さを変更する

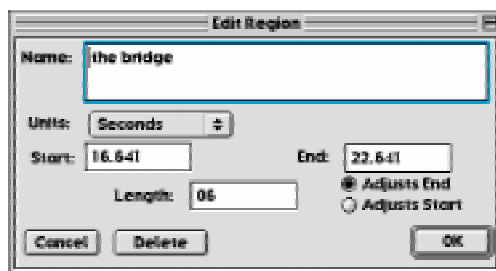
- ・ オーディオファイルウィンドウでプレイリストリージョンのスタートマーカーとエンドマーカーをドラッグします。

リージョンのスタートとエンドポイントを同時に移動する

- ・ リージョンのスタートまたはエンドマーカーをオプション+ドラッグします。

プレイリストリージョンの名前を変更する

1. オーディオファイルウィンドウで、プレイリストリージョンのスタートマーカーかエンドマーカーをダブルクリック、またはContentsパレットでリージョン名をオプションキーを押しながらダブルクリックします。Edit Regionダイアログボックスが表示されます。



Edit Region ダイアログボックス

2. ダイアログにリージョンの新しい名前を入力し、OKをクリックします。

リージョンを長さを変えずに移動する

- ・ オプションキーを押しながらプレイリスト・リージョンのスタートマーカーまたはエンドマーカーをドラッグします。

リージョンのスタート、エンド、または長さを手動で変更する

1. オーディオファイルウィンドウで、プレイリストリージョンのスタートマーカーかエンドマーカーをダブルクリックまたはContentsパレットでリージョン名をオプションキーを押しながらダブルクリックします。Edit Regionダイアログボックスが表示されます。
2. スタートポイント、エンドポイント、または長さの時間値を入力し、OKをクリックします。

リージョンの場所を探す

- ・ Contentsパレットの中で位置を探したいリージョンをダブルクリックします。オーディオファイルが自動的にスクロールしてそのリージョンが表示され、そのプレイリストリージョンが現在の選択領域になります。

プレイリストを作成する

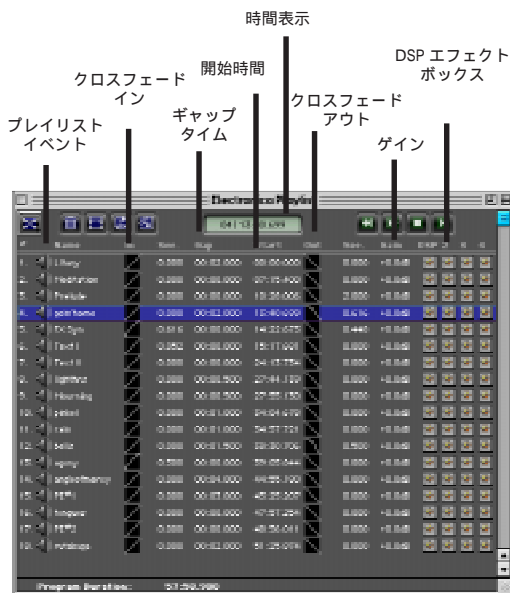
新しいプレイリストを作成する

1. FileメニューのNew...のサブメニューで、Playlist Documentを選択します(C-shift-P)。空白のプレイリストファイルが表示されます。プレイリストの上には、各カラムのデータの種類を示すタイトルが表示されます。プレイリストの下には、再生時間とプレイリストの合計時間が表示されます。

プレイリストに項目を追加する

1. Peak上でプレイリストが再全面に選ばれているか確認してください(コマンド+P)。WindowメニューからContents Paletteを選択してください。
2. ドラッグ&ドロップでContents Paletteのリージョン名をプレイリストに追加することができ

ます。プレイリストに追加したそれぞれのリージョンはプレイリストイベントになります。プレイリストウィンドウの中央には、プレイリスト・シーケンスイベントが表示されます。プレイリストリージョンは、複数のオーディオファイルから使用することができます。現在プレイリストで使用されているリージョンを含むオーディオは、プレイリスト上で使用する為に開いている必要があります。



Playlist Document ウィンドウ

! プレイリストで参照しているすべてのオーディオファイルは、同一のサンプルレート、チャンネル数、モノラル/ステレオ)ビット解像度である必要があります。

プレイリストウィンドウの上部にあるコントロールによってプレイリストのほとんどの機能を使用することができます。ウィンドウ右側にはトランスポートがあり、現在選択されているリージョンやプレイリストイベントからプレイリストを再生することができます。プレイリストウィンドウ上のアイコンは左から、クロスフェードの選択、削除、ナッジリージョン、CDライティング、バウンスです。

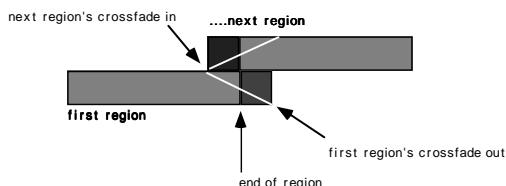


Playlist アイコン

プレイリストイベントにはいくつかのプロパティ(特性)があり、それらは変更することができます。それぞれのイベントにはギャップタイム、クロスフェードイン、クロスフェードアウト、ゲイン、および最大4つのプラグインDSPエフェクトがあります。1つのオーディオイベントから別のオーディオイベントに移行する際には、その変化が急激な場合があり、そのような場合はプレイリストのクロスフェードを利用して変化を緩和することができます。

プレイリストイベント間のクロスフェードは、最初のリージョンをフェードアウトし、次のリージョンにフェードインします。プレイリストの個々のイベントには、それぞれクロスフェードイン、クロスフェードアウト、クロスフェードインの時間、クロスフェードアウトの時間を指定するためのパラメータがあります。クロスフェードインに記憶された曲線は、現在のリージョンをフェードインする際に使用されます。クロスフェードアウトに記憶された曲線は、次のリージョンにフェードアウトする際に使用されます。

クロスフェードは、ディスクに記憶され、再生前に計算されます。クロスフェードの計算中は、時計マークのカーソルが表示されます。



上の図は、プレイリストイベントでクロスフェードがどのように使用されるかを示したものです。各リージョンのオーディオは、リージョンの境界線を超えて重なり合っています。重なり合った領域は、上の図では黒で示されています。斜めの白線は、クロスフェードのインとアウトの曲線に相当します。最初のリージョンの最後の部分で次のリージョンのオーディオの

フェードインがスタートし、次のリージョンの再生がスタートした後、最初のリージョンは徐々にフェードアウトします。

! オーディオファイルに設定したリージョンマーカはフェードの中央に位置することに注意してください。そのためリージョンマーカの両側には十分な長さのデータが必要となります。例えば2つのプレイリストイベントに60秒のクロスフェードを適用する場合、1つ目のプレイリストイベントのリージョンマーカの後に少なくとも30秒のオーディオデータが必要となります。同様に2つ目のイベントのリージョンマーカの前にも30秒のデータが必要となります。

Peakでは、クロスフェードインとクロスフェードアウトで別々の曲線を使用することにより、ほとんどすべての共通したタイプのクロスフェードを作成することができます。このようなクロスフェードには、「線形クロスフェード」、「等価パワークロスフェード」、「遅くフェードインし、速くフェードアウトするクロスフェード」、「速くフェードインし、遅くフェードアウトするクロスフェード」、「オーバーラップ移行」があります。Peakでは、クロスフェードインとクロスフェードアウトの長さを個別に変更することも可能です。クロスフェードは、音を前のリージョンあるいは次のリージョンと重ね合わせ、クロスフェード曲線を使用したうえで重ね合わせた音をミックスします。

Peakプレイリストのクロスフェードは対数計算されますが、直線(Linear)クロスフェードは実際には同じ力(オーディオシグナルの大きさを損なわない)を表わします。

プレイリストイベントのバランスは、プレイリストイベントのゲイン設定を利用して調節できます。ボリュームレベルの適正なバランスを保つためには、一部のプレイリストイベントのボリュームを上げたり、下げたりすることが必要になる場合があります。プレイリストで再生しながら音量の調整を行ってください。

! 信号に過負荷を生じ、クリップが発生する原因となるため、プレイリストイベントのゲインは高く設定しすぎないように注意してください。また、2つのプレイリストイベントのゲインの差が大きすぎると、再生イベント間でクリックが発生する場合があります。

す。クロスフェードはそれらの交わり部分を滑らかにします。

プレイリストでイベントを選択する

- ・ プレイリストで、選択したいイベントをクリックします。選択リストで複数のイベントを選択する場合は、シフトキーを使用します。

プレイリストにイベントを挿入する

- ・ プレイリストを聴くためには、プレイリストウィンドウの再生ボタンを使用します。プレイリストの現在選択されているイベントから再生がスタートします。

プレイリストリージョン間のトランジション(移行)をプレビューする

1. トランジションを聴きたいプレイリストイベントを選択します。
2. プレイリストウィンドウの再生ボタンを使用するか、またはコマンドキーを押しながらスペースを押します。Preferences メニューの Auditioning... ダイアログボックスで設定したブレール値に基づき、前のプレイリストイベントの最後からトランジションをしながら選択したプレイリストにかけて音が再生されます。

プレイリストウィンドウでスクラブを行う

プレイリストでオーディオを再生している時にコマンドキーを押しながらプレイリストの早送り/巻戻しボタンを押します。オーディオはオーディオCDのように早送り/巻戻しされます。希望の場所にきたらマウスを離してください。この機能は主にプレイリスト内でポイント同士のレベルのバランスをテストしたり、クリッピングの可能性があるDSPエフェクトを施したポイントが素早く見つけ試聴するのに便利です。

またこの機能はプレイリスト内のタイムディスプレイ内をクリックして左右にドラッグすることでも行うことができます。

"次の"または"前の"プレイリストイベントを選択する

プレイリストがアクティブな状態で(C-P)はコンピュータのキーボード上の矢印キー()を使用して再生中に現在のプレイリストイベントからその前の、または次のイベントへ素早く移動することができます。コントロールキーを使用してスクラブしている場合この機能は無効になります。

プレイリストイベントを変更する

プレイリストでイベントを移動する

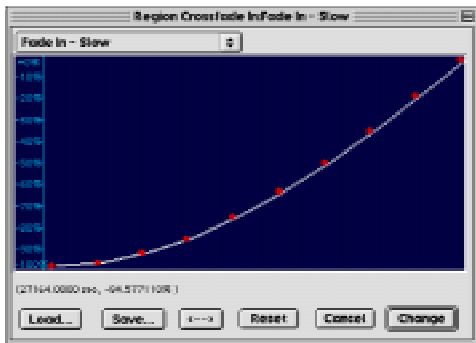
1. プレイリストイベントをクリックし、新しい場所にドラッグします。プレイリストイベントの新しい場所は、緑の線で示されます。イベントをセットしたい場所に緑の線が表示されたら、マウスボタンを離します。

プレイリストからイベントを削除する

1. プレイリストから削除したいイベントをクリックし、選択します。
2. コンピュータのキーボードでDeleteキーを押すかプレイリストウィンドウのゴミ箱アイコンをクリックします。イベントがプレイリストから削除され、その下のオーディオイベントが上に移動します。イベントを削除すると、プレイリストの時間の長さが短くなります。

クロスフェードイン、クロスフェードアウトを編集する

1. プレイリストイベントのクロスフェードインまたはアウトのアイコンをダブルクリックします。エンベロープエディタダイアログが表示されます。このエディタで、任意のプレイリストイベントのクロスフェードインまたはアウトのエンベロープを構成するポイントを編集します。



Fade Envelope エディター

クロスフェードイン、クロスフェードアウトの長さを変更する

1. プレイリストイベントのクロスフェードインタイムまたはアウトタイムをダブルクリックします。プレイリストイベントのクロスフェードインまたはアウトの長さを秒数で入力するダイアログボックスが表示されます。

LE クロスフェードはPeak LEでは使用できません。

! デフォルトのPeak プレイリストのクロスフェードの長さは0に設定されています。

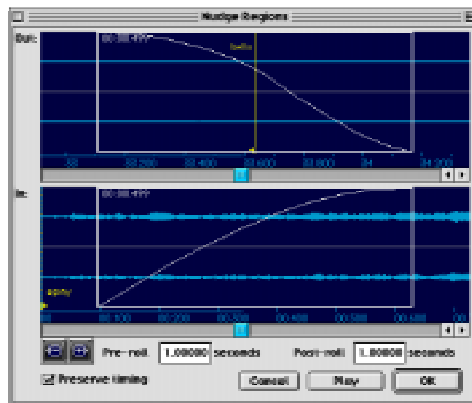
ギャップタイムの修正

Playlist イベントのGap 任意のプレイリストイベントの終了と次のイベントの先頭との間の時間 をダブルクリックします。ダイアログが現れ、希望するギャップタイムを入力することができます。

Nudge Regions (ナッジリージョン) ダイアログ

ナッジリージョン機能はプレイリストの中のリージョンのスタートとエンドタイムやクロスフェードの時間の微調整に便利な機能です。プレイリストウィンドウのアイコン(プレイリストウィンドウ左上に4つあるアイコンの左から2つ目)をクリックしてダイアログ

を開き、このダイアログを使用して選択されたリージョンをスクロールすることでスタートとエンドタイムを劇的に調整することができます。また再生ボタンによって調整した結果を試聴することができます。



Nudge Regions ダイアログ

クロスフェードのプレビュー時に、リージョンのプリロールとポストロールを秒数で設定することが可能です。Preserve Timing チェックボックスにチェックが入っていると、リージョンマーカーの間の長さが固定されます。チェックがはずれていると、リージョンマーカーを個別に移動することが可能です。ウィンドウの左にあるズームツールを使用するとサンプルレベル、またはより広範囲にまで拡大 / 縮小表示することができます。このダイアログ内ではリージョンのプリロールとポストロールを割り当てまで行なえます。ウィンドウ内をクリック & ドラッグすることでクロスフェードを実際に描くことができます。

LE ナッジリージョンはPeak LEでは使用できません。

プレイリストにプラグイン・エフェクトを適用する

各プレイリストイベントごとに最高で4つまでのPremiereプラグインエフェクトを使用することができます。そのため、リアルタイムで処理するそれぞれの

イベントに異なる DSP エフェクトを適用することができます。これは、リミックスを作成する場合には特に便利です。

また Peak では、プレイリストのオーディオに対して VST プラグインを適用することも可能です。しかし VST プラグインはプレイリストのイベント全体に対してのみで、個別には適用できません。

一方、使用できるエフェクトの数は、Macintosh のスピードに制限されます。ある種のエフェクト (Waves の TrueVerb™ など) は、プロセッサでリアルタイムで実行できない場合があります。また、他のアプリケーションを開いている場合や、再生中にファイル共有を使用している場合は、プレイリスト DSP エフェクトの性能が低下します。

プレイリストイベントにプラグイン DSP エフェクトを適用する

1. プレイリストで、使用していない最初の DSP エフェクトのボックスをクリックします。シフトキーを押しながら DSP エフェクトのボックスを選択すると、複数のイベントで DSP エフェクトのボックスを選択することができます。
2. Plug-In メニューで、使用したい Premiere プラグインを選択します。
3. プラグインの設定を行い、プラグインの種類に応じて OK または *Process* をクリックします。
4. 選択した DSP エフェクトのボックスのオレンジ色の LED が点灯し、そのエフェクトがオンになっていることを示します。


プレイリストイベントの DSP エフェクトを削除する

1. 削除したいプレイリストイベントの DSP エフェクトのボックスをクリックします。シフトキーを押しながら DSP エフェクトのボックスを選択すると、複数のイベントで DSP エフェクトのボックスを選択することができます。
2. コンピュータのキーボードで Delete キーを押します。選択した DSP エフェクトのボックスの

LED が消え、そのエフェクトがオフになったことを示します。

プレイリストイベントの DSP エフェクトの設定を変更する

1. 変更したいプレイリストイベントの DSP エフェクトのボックスをダブルクリックします。
2. プラグインの設定を変更し、プラグインの種類に応じて OK または *Process* をクリックします。

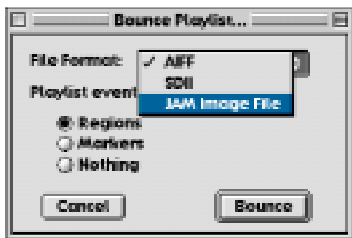
 プラグイン DSP エフェクトは Peak LE では使用できません。

プレイリストから新たなオーディオドキュメントを作成する

プレイリストを定義する「リミックス」の作成が済んだら、プレイリストを DSP エフェクトや選択したプレイリストイベントから生成したクロスフェードを含む新たなオーディオファイルとしてバウンス (ハードディスクに保存) することができます。言い換えれば、新たなオーディオファイルは、プレイリストから出力したデータを新たなオーディオファイルにデジタル録音したものと同じものであることになります。また、新たなオーディオファイルには、各プレイリストイベントの区切りに相当するマーカーが自動的にセットされ、マーカーにはもとのリージョンと同じ名前が付けられます。

プレイリストから新たなオーディオファイルを作成する

1. シフトキーを押しながら、新たなオーディオファイルに変換したいプレイリストイベントをクリックします。または、Edit メニューで *Select All* コマンドを選択します (コマンド + A)。
2. File メニューの New のサブメニュー、またはプレイリストウィンドウの *Bounce Playlist* ボタンをクリックして *New Document from Playlist* を選択します (シフト + コマンド + B)。



Bounce ダイアログ

3. 開いたダイアログの中で書き出したいファイルフォーマットを選択します。(AIFF ファイル / SoundDesignerII ファイル (SDII) / JAM イメージファイル) またラジオボタンで新しいドキュメントに残したいプレイリストの情報を選択してください。(リージョン / マーカー / なし)
4. 選択リストからDSPエフェクトとクロスフェードを含む新たなオーディオファイルが生成されます。オーディオファイルには、各プレイリストイベントの区切りに相当するマーカーが自動的にセットされます。マーカーには、もとのプレイリストリージョンと同じ名前が付けられます。Adaptec の JAM との完全なコンパチビリティを保つには "リージョン" を選択してください。

プレイリストをテキストファイルとしてエクスポートする

プレイリストのテキストレコードを保存しておきたい場合は、プレイリストを新たなテキストファイルにエクスポートすることができます。テキストファイルでは、プレイリストイベント、クロスフェードの時間、ゲインのレベルが示されます。

プレイリストをテキストとしてエクスポートする

1. テキストファイルとして保存したいプレイリストファイルを開きます。
2. File メニューで *Export as Text* を選択します。保存ダイアログボックスが表示されます。

3. プレイリストを保存するファイルの名前とファイルの保存先を指定し、*Save* をクリックします。

プレイリストを開く / プレイリストを保存する

プレイリストを保存する

1. File メニューで *Save* を選択します。初めてプレイリストを保存する場合は、ファイル名とファイルの保存先を指定します。
2. または、*Save As...* コマンドでプレイリストのコピーを保存することもできます。

プレイリストを開く

- File メニューで *Open* を選択します。Open File... ダイアログボックスで、開きたいプレイリストを選択します。プレイリストに対応するオーディオファイルが自動的に開かれます。プレイリストに対応するオーディオファイルを消去すると、そのプレイリストファイルは使用できなくなります。

! プレイリストで使用しているリージョンを削除すると、それらのリージョンを参照するプレイリストを使用できなくなります。また、プレイリストが参照するファイルを消去した場合も、そのプレイリストを使用できなくなります。

Peak のプレイリストからオーディオ CD を作成する

Peak のプレイリストから付属する Adaptec® の Toast を使用してオーディオ CD (Track at Once) を作成することができます。Peak プレイリストイベントは作成されるオーディオ CD のオーディオトラックとなります。また Peak™ のプレイリストを使用して Disk at Once に対応した Adaptec® JAM (別売) のイメージファイルを作成することができます。ほとんどの CD 作成アプリ


ケーションはサポートされていますが、各アプリケーションとの対応の詳細については Adaptec へお問い合わせください。

Peak プレイリストと Toast

Peak のプレイリストから直接 blue-book フォーマットで CD を作成する場合、トラックとして CD に書き込みたいプレイリストイベントを選択するか、プレイリストイベントをすべてオーディオCDに書き込みたい場合は、単に Edit メニューから All を選択します (C-A)。次にプレイリストウィンドウの上部にある Burn Audio CD をクリックします。Toast 上にプレイリストを書き込むように Apple Script が実行され、オーディオCDの書き込みが始まります。トラック間の gap は Toast ではスクリプトによって指定できないので、初期設定となっている2秒間の gap タイムが適用されます。しかし、Toast の書き込みをキャンセルして、手動で gap タイムを指定することも可能です。


リージョンと J A M イメージファイルフォーマット

JAM イメージファイルは Adaptec® の CD ライティングソフトウェア JAM で使用する CD 全体の情報を表します。Peak を使って JAM イメージファイルを作成した場合、JAM は CD トラックとして Peak に作成されたリージョンやプレイリストイベントとして認識します。リージョンのエンドと次のリージョンのスタートの間はギャップタイムになります。また JAM イメージファイルの中に作成したマーカーは JAM ではインデックスとして認識されます。JAM プレイリストを編集するために、JAM の初期設定で Peak を外部波形編集ソフトとして設定することが可能です。また Peak で作成した JAM イメージファイルを再度 Peak で読み込んで再編集することも可能です。これらの機能を使用する為には JAM を使用して CD を作成する前に Peak で編集を行う必要があります。

 CD を作成する前に Adaptec® の Toast がインストールされていてコンピュータの SCSI 上に CD ライターが接続されているか確認してください。CD ライターの使用に関しては CD ライターに付属の説明書をご参照ください。

Peak のプレイリストからオーディオCDを作成する

1. CD に書き込むためのプレイリストを作成します。(プレイリストイベントがトラック情報として記録されます。)
2. プレイリストウィンドウの Burn Audio CD ボタンをクリックします。
3. Peak はエフェクト情報と一緒にプレイリストをバウンスし、Toast を起動します。Toast が見つからない場合ダイアログが現れ Toast を手動で認識させる必要があります。
4. Peak によって Toast が認識されると CD ライターにブランク CD-R を挿入するようにダイアログが現れます。
5. ブランク CD-R を挿入して OK をクリックします。Toast が Peak プレイリスト情報を CD に書き込む作業を開始します。

 Toast を使用して Peak のプレイリスト情報から CD を作成する場合、Toast は一度に1つのトラックのみ焼き込みを行う為、プレイリスト間でクロスフェードを使用することはできません。トラック間に途切れない CD を作成する場合は Adaptec® の JAM を使用する必要があります。

JAM イメージファイルからオーディオCDを作成する

1. CD に収録したいトラック情報を含んだプレイリストを作成します。
2. Edit メニューまたはツールバーから Select All コマンドを選択します (コマンド +A)。
3. File メニューの New サブメニューから New Document from Playlist を選択するかプレイリストウィンドウの Bunce Playlist ボタンをクリックします。Bunce Playlist ダイアログが現れます。
4. Bunce Playlist ダイアログの上にあるポップアップから JAM Image を選択します。リージョンとして新しいドキュメントが表示されるようにラジオボタンを使用してプレイリストイベントを選択してください。

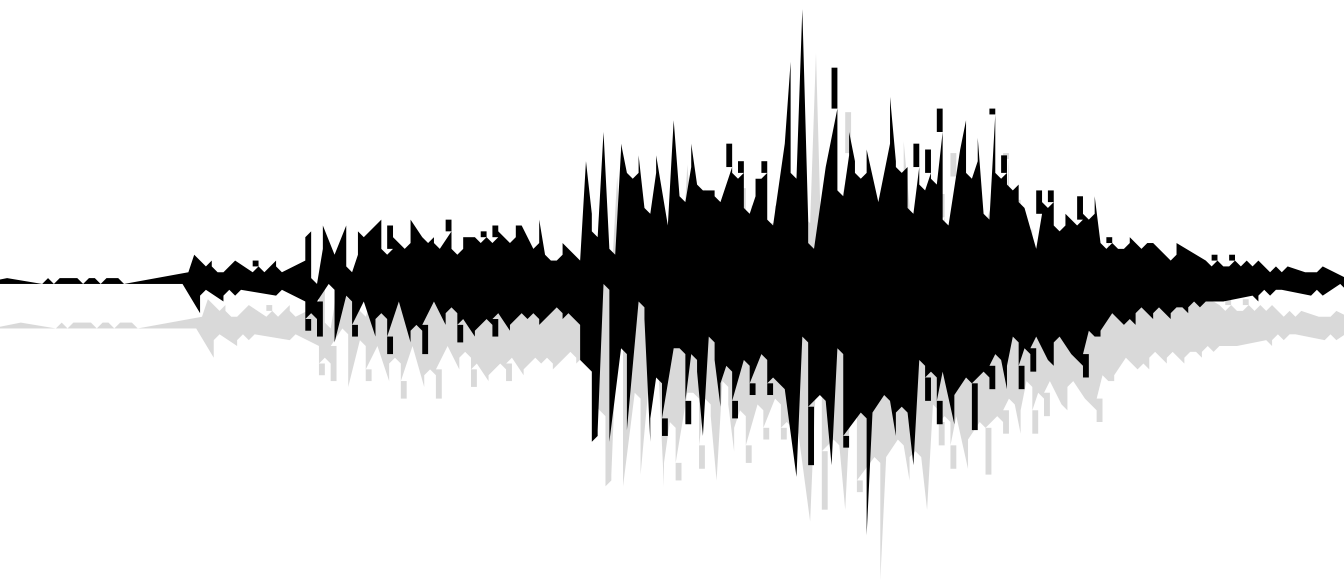
5. 選択されたプレイリストイベントから DSP エフェクトとクロスフェード情報を含む新しいオーディオドキュメントが作成されます。Peak は自動的にそれぞれのプレイリストイベントに対応したオーディオドキュメントの中にリージョンを配置します。リージョンは元のプレイリストリージョンと同じ名称がつけられています。
 6. 新しいオーディオドキュメント (*JAM Image* ファイルフォーマット) を閉じて、JAM から red book フォーマットのオーディオCDを作成するために、そのファイルを開いてください。
-

まとめ

ここまでで新しいミックス、複数テイクの結合、プレイリストから新規ファイルとしてのバウンス、オーディオドキュメントとプレイリストからCDを作成する為の方法を共にリージョンとプレイリストの作成までを学びました。次の章ではDSP(デジタル信号処理)機能について解説します。

第7章

DSP



第7章： DSP

概 要

Peak では、さまざまなデジタル信号処理 (DSP) 機能を利用した高度な処理を行うことができます。これらのツールを使用するためには、まず選択範囲を設定し、DSPメニューから任意のコマンドを選択して適用します。

DSP とプラグインを利用して音进行处理する

下記の一般的な手順は、オーディオファイルの選択領域または全体のファイルを DSP 機能を利用して処理する方法を示したものです。DSPの個々の機能やパラメータが同じ名称でも種類によって機能が変わります。

DSP やプラグインを利用して音进行处理する

1. DSPで処理したいオーディオの領域を選択します。選択されていない場合はファイル全体に処理が施されます。
2. DSPメニューで、使用したい項目を選択します。
3. DSP機能の設定を行うダイアログボックスが表示されます。
4. パラメータを設定し、OKをクリックします。Peak は DSP またはプラグインを利用して選択領域进行处理します。



選択範囲を指定指定ない場合は、ファイル全体に処理が施されます。

Peakのオーディオ処理ツール

PeakのDSP機能は、作曲家やプロのサウンドデザイナーに数多くの興味深い効果やオーディオ処理ツールを提供します。DSP機能には、追加 (Add)、時間長変更 (Duration Changing)、ゲイン変更 (Gain Changing)、ピッチチェンジ (Change Pitch)、サンプリング周波数変換 (Sample Rate Conversion)、クロスフェードループ (Crossfade Loop)、インバート (Invert)、フェードイン (Fade In)、フェードアウト (Fade Out)、ピーク検出 (Find Peak)、ゲインエンベロープ (Gain Envelope)、ループチューナー (Loop Tuner)、モノラルからステレオ / ステレオからモノラルへの変換 (Mono To Stereo / Stereo To Mono Conversion)、ミックス (Mix)、モジュレート (Modulate)、ノーマリゼーション (Normalization)、パン (Panner)、フェーズボコーダ (Phase Vocoder)、ラビファイ (Rappify™)、リペアクリック (Repair Click/Repair Clicks)、DCオフセット (Remove DC Offset)、リバースブーメラン (Reverse Boomerang™)、リバース (Reverse)、スレッシュホールド (Threshold) があります。以下のセクションでは、これらの機能の使用方法について説明します。

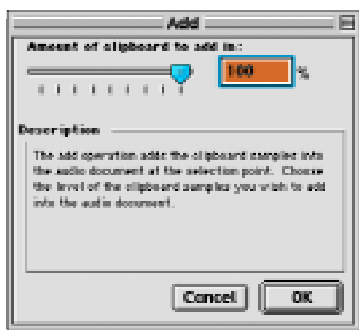
Add

Addコマンドは、クリップボードにコピーしたサンプルをオーディオファイルの選択領域に追加します。Addコマンドを使用するためには、オーディオの選択領域をコピーする必要があります。コピーしたオーディオは、目的のオーディオとミックスされます。

Add コマンドを使用する

1. 別のオーディオファイルに追加したいオーディオの領域を選択し、Editメニューまたはツールバーから Copy を選択します (またはコマンド + C を押します)。

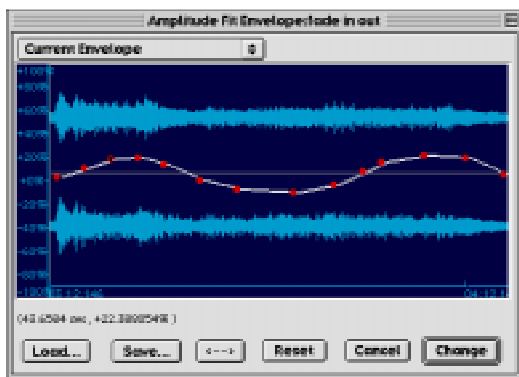
2. コピーしたオーディオとミックスしたいオーディオを選択します。
3. DSP メニューまたはツールバーから *Add* を選択します。
4. 目的のオーディオファイルに追加したいコピーした信号の量を、表示されたダイアログボックスのスライダを利用して指定します。指定した量が多すぎるとクリップが発生する原因となりますので注意してください。



Add ダイアログ

5. OK をクリックします。2 つの信号がミックスされます。
6. 結果を聴く場合は、スペースバーを押します。

LE Peak LE では Add は使用できません。



Amplitude Fit Envelope エディター

Amplitude Fit (アンブリチュードフィット)

Amplitude Fit は、オーディオの選択領域を個々の「粒」ごとにノーマライズします。ここでいう「粒」とはサンプルの小さなブロックのことで、しばしば 30 ミリ秒程度の時間が使用されます。一つひとつの粒は、読み込まれると Amplitude Fit のエンベロープの設定に基づいてノーマライズされ、前の「粒」とクロスフェードされ、その結果が書き込まれます。Amplitude Fit は、選択領域のボリュームを最大レベルまで上げたり、静かなパッセージの音量をそれよりも大きな音量のパッセージと同じ音量にしたりする場合に利用できます。

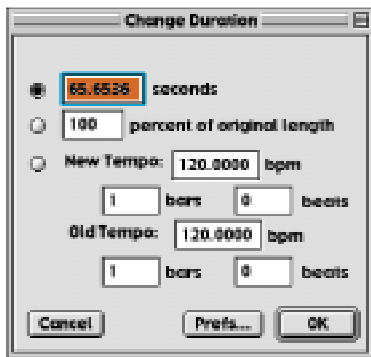
Amplitude Fit エンベロープをオーディオの選択領域に適用する

1. 処理したいオーディオを選択します。
2. DSP メニューで *Amplitude Envelope...* を選択します。
3. エンベロープエディタで、選択領域に適用したい振幅エンベロープを作成します。0% ラインより上および下にあるポイントは、選択領域のオーディオを「粒」ごとにノーマライズします。

LE Amplitude Fit は Peak LE では使用できません。

Change Duration (チェンジデュレーション)

Change Duration コマンドは、音の高さ（ピッチ）を変えずに選択領域の速度を指定した分だけ速くしたり遅くしたりする場合に使用します。速度は、秒、パーセンテージ、またはリズムを持つ音楽に対しては 1 分あたりの拍数で指定できます。Change Duration コマンドの最も優れている点は、(Tempo Envelope 制御機能を利用して)ある長さにわたって速度の変化を制御できる点です。機能のパラメータは、85 パーセントから 115 パーセントの値が適切だと考えられますが、200 パーセントなどの極端な値に設定すると、しばしば予想外の効果が得られることがあります。この機能をドラム、リズムループ、スピーチ、サンプル楽器、効果音などに使用すると、さまざまな効果を得ることができます。



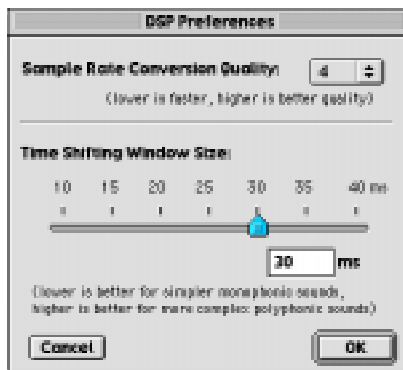
Change Duration ダイアログ

選択領域の長さを変更する

1. 処理したいオーディオの領域を選択します。
2. DSPメニューで *Change Duration* を選択します。Change Durationダイアログボックスが表示されます。
3. 次のいずれかのフィールドのラジオボタンをクリックし、長さの変更の値を入力します。
 - ・Seconds フィールドには、選択領域に適用する新たな「時間の長さ」を秒数で入力します。
 - ・Percentage フィールドには、速度を上げるまたは下げる「割合」をパーセンテージで入力します。たとえば、50%と入力すると時間はもとの時間の半分之一になり、速度は倍になります。200%と入力すると時間は倍になり、速度は半分之一になります。
 - ・Beats per minute フィールドは、選択領域のもとの「速度」(1分あたりの拍数)を入力したのち、新しい速度を入力すると、Peak が2つの値を補間します。このフィールドは、リズムを持つオーディオの長さを変更したい場合に使用します。
4. ピッチチェンジの品質を調節したい場合は、Prefs ボタンをクリックします。DSP Preferences ダイアログが表示され、処理を行う際に使用するTime Shiftingウィンドウでサイズを選択します。単純な単音の場合は低い値を、複雑な複数から成る音の場合は高い値を入力します。設定

が完了したら、OK ボタンをクリックして DSP Preferences ダイアログを閉じます。

5. 入力が入ったらOKをクリックします。入力した値に基づいて選択領域の時間長が変更されます。

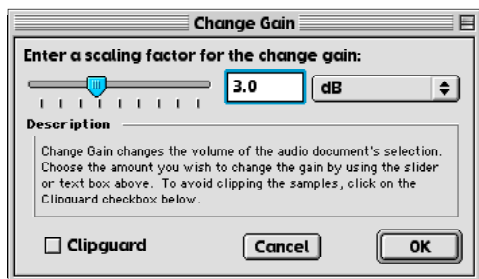


Preferences ダイアログ

 *Change Duration*はPeak LEでは使用できません。

Change Gain (チェンジゲイン)

Change Gain は、選択領域の音量を変更するコマンドです。ゲインの変更量は、デシベル(dB)またはパーセンテージで指定できます。音のボリュームを2倍にしたい場合は、ゲインの変更量を + 約 6 dB とするか 200%で追加を行ってください。Change Gain コマンドの Clipguard (クリップ防止)機能は、オーディオファイルまたは選択領域で最大ピークをサーチし、検出した最大ピークに応じて変更量設定スライダの範囲を制限することによってクリップの発生を防ぎます。



Change Gain ダイアログ

選択領域のゲインを変更する

1. ゲインを変更したい領域を選択します。
2. DSP メニューまたはツールバーから *Change Gain* コマンドを選択します。Change Gain のダイアログボックスが表示されます。
3. 信号ゲインの増加量または低下量をデシベル、またはパーセンテージで入力します。
4. クリップの発生を防ぎたい場合は、Clipguard のチェックボックスをクリックし、オンにします。
5. OK をクリックします。指定した値に基づいて信号のゲイン値が増加または低下します。

Change Pitch (チェンジピッチ)

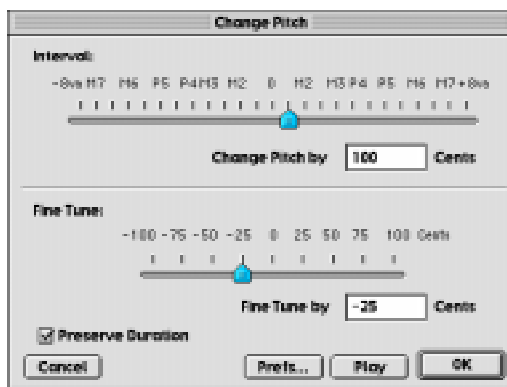
Peak の Change Pitch 機能は ± 1 オクターブのピッチチェンジが行なえます。Change Pitch のダイアログでは音楽的な間隔で新しいピッチを設定するためのピッチスライダーを使用します。そして Fine tune によってセント単位(1オクターブ=1200セント)で細かく微調整を行うこともできます。また選択範囲の length または duration を選ぶことができたり、そのままの状態にすることができます。Change Pitch ダイアログの下段にあるプレイボタンをクリックすることで Pitch Change のプレビューを聴くことが可能です。

選択オーディオのピッチを変更するには

1. 処理を施したいオーディオ部分を選択します。
2. DSP メニューまたはツールバーから *Change*

Pitch を選びます。Change Pitch ダイアログが現れます。

3. interval の Pitch Slider を使用してピッチチェンジの間隔を正、または負の値で選択します。Fine tune では Fine Tune スライダーを使用して、セント単位で正、または負の値を設定します。もしも変更の効果を聴きたい場合は Play ボタンを押すことでリアルタイムにピッチチェンジの結果をプレビューすることができます。Preserve Duration をチェックすることでデュレーションを変えずにピッチのみ変更することができます。



Change Pitch ダイアログ

4. ピッチチェンジのクオリティーを変更したい場合は Prefs ボタンをクリックして処理時に使用される Time Shifting ウィンドウのサイズを選ぶための DSP Preferences ダイアログを表示します。高い値はより複雑なポリフォニックサウンドで良い結果が得られますが、低い値程簡素なため良い結果が見込める場合が多いです。自分の好みの設定ができれば DSP Preferences ダイアログを閉じるために OK ボタンをクリックしてください。
5. 全てが終了したら OK をクリックします。Peak は設定した値によってオーディオのピッチを高くしたり低くしたりします。



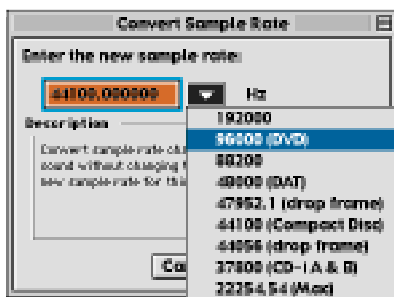
Change Pitch は Peak LE では使用できません。

Convert Sample Rate (サンプリングレートの変換)

Conversion Sample Rate コマンドは、音のピッチ (高さ) を変えずにサンプリング周波数を変換します。この機能は、他のソフトウェアの条件に合わせてオーディオデータのサンプリング周波数を下げたり上げたりするのに便利です。ただし、サンプリング周波数の変換はファイル全体に適用されます。したがって、選択した一部の領域だけに適用することはできません。一般的に使用されるサンプリング周波数については、第3章および第4章を参照してください。

ファイルのサンプリング周波数を変更する

1. DSPメニューまたはツールバーから *Conversion Sample Rate* を選択します。Convert Sample Rate ダイアログボックスが表示されます。
2. オーディオファイルに適用する新たなサンプリング周波数の値をタイプするか、または下向き矢印をクリックしてポップアップメニューで値を選択します。
3. OK をクリックします。オーディオファイル全体が選択した周波数に変更されます。



Convert Sample Rate ダイアログ

! The Apple Sound Manager は 11kHz から 64kHz までをサポートしています。ASIO はサウンドカードと ASIO ドライバーに依存します。Digidesign の DAE の場合は 44.1kHz と 48kHz をサポートしています。

Convolve (コンボルブ)

Convolve コマンドは、1 つの音の特性 ("sonic

character") を別のそれに適用する、ユニークで強力なサウンドデザインツールです。Convolver は、クリップボードに記憶された「インパルス」の周波数スペクトルとターゲットのオーディオの周波数スペクトルとを掛け合わせ、双方に共通の周波数を強調します。その結果は常に興味深いもので、これまでに聞いたことのないような音を得られます。とくに、2 つの音の特性が大きく異なり、クリップボードのインパルスが和声的に豊かなものである場合にはその傾向が強くなります。(たとえば、雨の音とピアノのティンクリングとを掛け合わせた音を想像してみてください!) Convolve を使用するためには、まず最初にオーディオの選択領域をコピーする必要があります。コピーした音は、ターゲットのオーディオに適用するスペクトル特性を提供します。Convolve コマンドは、珍しい奇妙な音を作るだけでなく、音に区間的な広がりを持たせることができます。例えば、部屋のノイズをクリップボードにコピーして、Convolve を適用するとその部屋で音になっている効果が生成されます。

! クリップボードの音のスペクトルは、コンボルの実行に備えて RAM に記憶しておく必要があり、それによって大量の RAM が消費されます。したがって、Peak に十分な量の RAM が割り当てられている場合を除いては、小さいクリップボードインパルスを使用するようにしてください。

Convolve を使用する

1. 適用したい特性を持つオーディオを選択し、Editメニューで *Copy* を選択します(またはコマンド + C を押します)。
2. オーディオインパルスのコピーと変更したいオーディオ (ターゲット) を選択します。
3. DSPメニューで *Convolve* を選択します。コピーした音のスペクトル特性がターゲットの選択領域に適用されます。
4. スペースバーを押すと結果を聴くことができます。

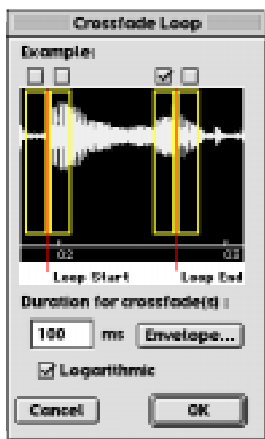
LE Convolve は Peak LE では使用できません。

CrossFade Loop(クロスフェードループ)

クロスフェードループは、ループの最後から再度ループの頭に戻る際の突然の変化を和らげるのに便利な手段です。(Preference メニューのBlending...ダイアログで設定されたBlendingエンベロープが使用されます。)ミリ秒単位でクロスフェードループの長さを設定するためにCrossfade Loopダイアログを使用してください。

クロスフェードループを作成する

1. 本章の始めて解説したいいずれかの方法でループを作成します。
2. DSPメニューから *Crossfade Loop* を選択します。
3. 表示されたCrossfade Loopダイアログボックスでクロスフェードインの時間(ミリ秒)を入力し、OKをクリックします。
4. 完成したクロスフェードを聴く場合は、Editメニューで *Select Loop* を選択し、Preferencesメニューで *UseLoop in Playback* を選択するかツールバーのLoop ボタンをクリックし(コマンド+L) さらにスペースバーを押します。クロスフェードを適用したループが再生されます。



Crossfade Loop ダイアログ

LE Peak LEではクロスフェードループは使用できません。

Dither(ディザ)

Dither は、Peak に組み込まれた Waves IDR™ のノイズシェーブとディザリング機能を使用します。一般的な使用法は、ビット解像度をまず選択して、OK ボタンをクリックします。タイプ1に限定され、ノイズシェーブの量も固定されたIDR が使用可能です(normalモードはサンプルレート32Khz以上、moderateモードは32kHz以下、no noiseシェーブは22Khz以下)。

オーディオファイルの解像度にディザ処理を適用する

1. Editメニューから *Select All* を選択する(コマンド+A)
2. DSPメニューから *Dither* を選択します。
3. ディザを適用する解像度を選択してOKボタンをクリックします。24ビットのファイルを16ビットにディザ処理を行って変更したい場合は、16-bitを選択します。



Dither ダイアログ

4. Fileメニューから *Save As...*(シフト+コマンド+S)を選択して、Save As によって作成するファイルの解像度を選択します。24ビットのファイルを16ビットにディザ処理を行って変更したい場合は、Save As a 16-bitを選択します。

LE Dither は Peak LE では使用できません。

Invert(インバート)

Invertコマンドは、選択領域、あるいはファイル全体の位相を反転させたい場合に使用します。

選択領域の位相を反転させる

1. 反転させたい領域を選択します。
2. DSPメニューで *Invert*を選択します。選択領域が反転されます。

Fade In & Fade Out(フェードイン & フェードアウト)

フェードイン & フェードアウト コマンドはオーディオドキュメントの始めと終わりの音量を変化させるためのものです。フェードイン & フェードアウト DSP 機能と Fade Envelopeエディターダイアログについては第5章に詳しく解説されています。

フェードインを作成する

1. オーディオファイルの選択したい領域の先頭をマウスでクリックし、選択したい領域の末尾までドラッグします。フェードインはこの領域内のオーディオに適用されます。
2. Preferencesメニューで*Fade In Envelope*を選択します。
3. 表示されたダイアログボックスでは、初期設定のフェードの形を使用するか、エンベロープを編集するか、Peakにあらかじめ用意されている既成の形をロードするか、自分がこれまでに作成した形をロードするかを選択できます。
4. DSPメニューで*Fade In*を選択します。オーディオファイルの選択した領域にフェードインが適用されます。
5. 作成したフェードインを聴くためには、オプション+スペースバーを押します。選択領域のオーディオが、フェードインを適用した状態で再生されます。

フェードアウトを作成する

1. オーディオファイルの選択したい領域の先頭をマウスでクリックし、選択したい領域の末尾までドラッグします。フェードアウトはこの領域内のオーディオに適用されます。
2. Preferencesメニューで*Fade Out Envelope*を選択します。
3. 表示されたダイアログボックスでは、初期設定のフェードの形を使用するか、独自の形を作成するか、あるいは自分がハードディスクに保存したフェードアウトの形をロードするかを選択できます。(フェードイン/フェードアウトのエンベロープの編集については次のセクションで説明します。)

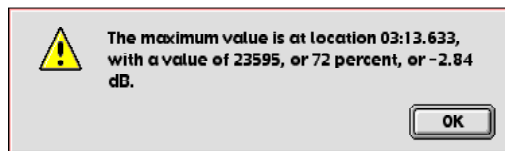
4. DSPメニューで*Fade Out*を選択します。オーディオファイルの選択した領域にフェードアウトが適用されます。
5. フェードインを聴くためには、オプション+スペースバーを押します。選択領域のオーディオが、フェードアウトを適用した状態で再生されます。

Find Peak(ファインドピーク)

Find Peakは、選択領域内で検出された最大サンプル値の位置に挿入ポイントを設定します。

オーディオの選択領域内で振幅が最大の場所を探す

1. Peakを検出したい領域を選択します。
 2. DSPメニューで*Find Peak*を選択します。
 3. ダイアログが最大音量のピーク値と振幅が最も
- ントは、最大音量のピーク値に位置します。
4. 最大音量のピーク値が波形表示画面外にある時、左矢印キーを押すと、挿入ポイントへ視野が移動します。シフトキーを押しながら左矢印キーを押すと、サンプルレベルまで拡大した挿入ポイントが表示されます。



 *Find Peak* は Peak LE では使用できません。

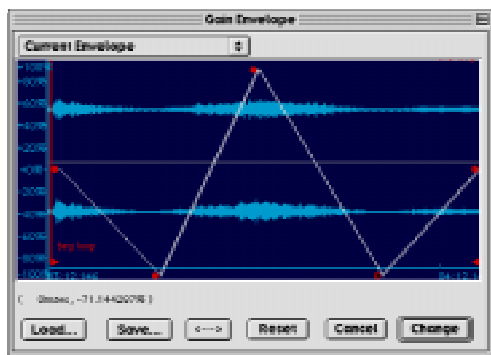
Gain Envelope(ゲインエンベロープ)

Gain Envelope のオペレーションは、増幅(ゲイン)や減衰のエンベロープを入力するための操作です。Gain Envelopeエディターで描かれるエンベロープに応じてオーディオの振幅が増減します。この機能を使用した

場合はサンプルでクリップが発生するおそれがあるため、十分注意して使用する必要があります。

選択領域にさまざまなゲインおよび減衰を適用する

1. 処理したいオーディオを選択します。
2. DSP メニューで *Gain Envelop...* を選択します。
3. エンベロープエディタで、選択領域に適用したいゲインエンベロープを描きます。0%ラインより上のポイントは選択領域を増幅させ、0%ラインより下のポイントは選択領域を減衰させます。Gain Envelopeエディタは描かれるエンベロープに応じてオーディオの振幅が変化します。
4. Changeを押し、ゲインエンベロープを利用して選択領域の処理を実行します。

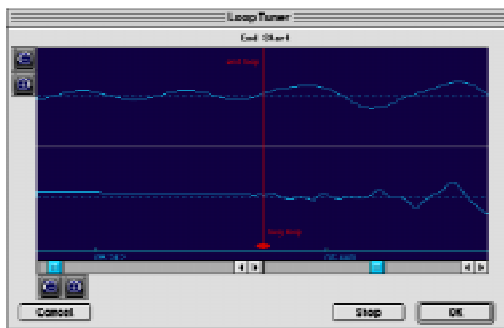


Gain Envelope ダイアログ

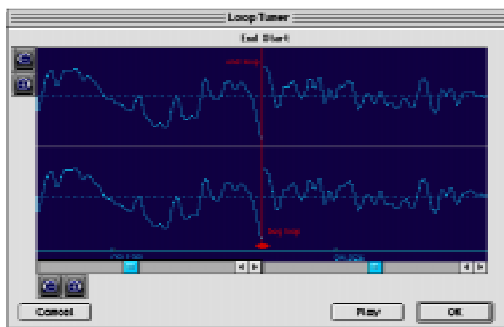
Loop Tuner (ループチューナー)

Peak の Loop Tuner 機能をつかうとループのスタートとエンドポイントを視覚的に表示し、作業効果を実際に聴いて確認することができます。この機能を使用してループを調整したい場合 DSP メニューがツールバーから *Loop Tuner* を選択しダイアログを表示させます。LoopTuner ダイアログの波形画面下のスクローラーで微調整を行うことができるループのスタートとエンドポイントを表示します。スライダーのスクロールアローは、ループマーカをサンプル単位で左右に


移動するのに使用し、スクロールボックスとスクロールアローの間をクリックすると、ループマーカは次のゼロクロッシングポイントへ移動します。ダイアログ下部左側の虫眼鏡アイコンで波形のズームイン/アウトを行うことができます。波形の level.Play ボタンを押すことで調整後の効果を確認することができます。このダイアログを閉じるには、変更を有効にする場合は OK ボタンを無効にする場合は Cancel ボタンをクリックします。



Loop Tuner ダイアログ(滑らかなループ)



Loop Tuner ダイアログ(分離点のあるループ)

 Loop Tuner は Peak LE では使用できません。

Mono To Stereo / Stereo To Mono

(モノからステレオへ / ステレオからモノへ)

この2つのDSPコマンドは、オーディオファイルを1チャンネルフォーマットから2チャンネルフォーマットに、あるいはその逆に変換する場合に使用します。

オーディオファイルをモノラルからステレオに変換する

1. Editメニューの *Select All* を利用してオーディオファイル全体を選択します(コマンド+A)。
2. DSPメニューで *Mono To Stereo* を選択します。
3. 表示されたダイアログボックスで、スライダを利用してミックスの左チャンネルと右チャンネルのバランスを調節します。

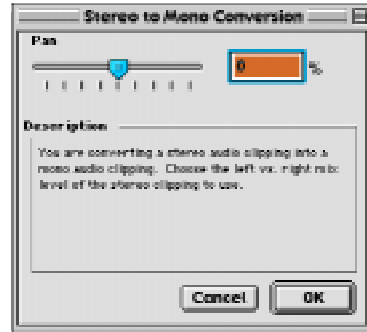


Mono to Stereo Conversion ダイアログ

4. OKをクリックします。モノラルのファイルがステレオのファイルに変換されます。

オーディオファイルをステレオからモノラルに変換する

1. Editメニューの *Select All* を利用してオーディオファイル全体を選択します(コマンド+A)。
2. DSPメニューで *Stereo To Mono* を選択します。
3. 表示されたダイアログボックスで、スライダを利用してミックスの左チャンネルと右チャンネルのバランスを調節します。



Stereo to Mono Conversion ダイアログ

4. OKをクリックします。ステレオのファイルがモノラルのファイルに変換されます。

LE Mono To Stereo / Stereo To Mono は Peak LE では使用できません。

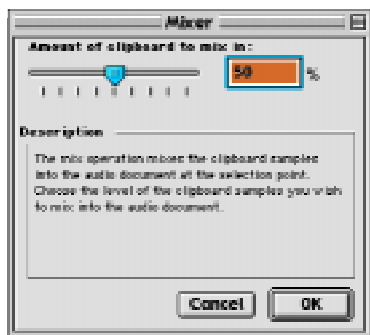
Mix(ミックス)

Mix は、クリップボードにコピーした音をターゲットの選択領域とミックスするためのコマンドです。このコマンドは、音のトラックをミックスしたり、音の要素をブレンドしたりするための、「音に音を重ねる」機能として使用できます。Mix コマンドは Add コマンドに似ていますが、ターゲットとクリップボードの信号はミックスする前に減衰されるのでクリップが発生する恐れはありません。Mixコマンドを使用する場合は、まず最初にオーディオを選択し、そのうえでコピーした音をターゲットのオーディオにミックスします。

Mix コマンドを使用する

1. 別のオーディオファイルとミックスしたいオーディオを選択し、Editメニューもしくはツールバーで *Copy* を選択します(またはコマンド+Cを押します)。
2. ターゲットのオーディオを選択します。
3. DSPメニューで *Mix* を選択します。

- ターゲットのオーディオとミックスしたいコピーした信号の量を、表示されたダイアログボックスのスライダを利用して指定します。



Mixer ダイアログ

- OKをクリックします。2つの信号がミックスされます。
- 結果を聴く場合は、オプション+スペースバーを押します。

Modulate (モジュレート)

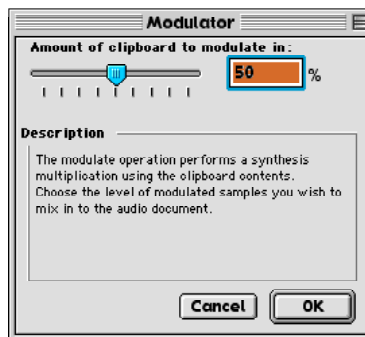
Modulate コマンドは、2つのオーディオ信号、すなわちクリップボードにコピーした信号と現在選択されている信号をかけ合わせる「リングモジュレータ」として機能します。得られる音は一般的に非常に複雑な音色で、しばしば金属的な響きになります。

! サイン波や矩形波、ノコギリ波、などに Modulate コマンドを適用してみましょう。

Modulate コマンドを使用する

- 使用したいソースオーディオを選択し、Edit メニューもしくはツールバーで Copy を選択します (コマンド+C)。
- 目的のオーディオを選択します。
- DSP メニューから Modulate を選択します。
- 目的のオーディオファイルをモジュレートするために使用するコピーした信号の量を、表示さ

れたダイアログボックスのスライダを利用して指定します。



Modulator ダイアログ

- OKをクリックします。2つの信号が処理されます。
- 結果を聴く場合は、スペースバーを押します。

LE Modulate は Peak LE では使用できません。

Normalize (ノーマライズ)

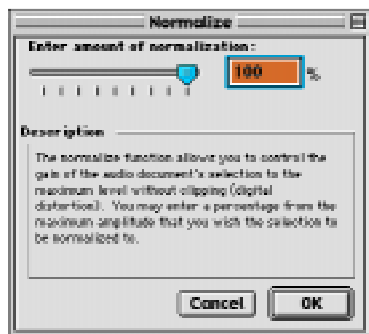
このコマンドは、選択領域またはファイル全体のボリュームを最適化し、クリップを生じない最大レベルに設定します。Normalize は、非常に低いレベルで録音した音の音量 (ラウドネス) を上げたり、複数のオーディオファイルの振幅を均一にしたい場合に利用すると便利です。

! ノーマライズは選択範囲の振幅を均一に変化させるために (音量の大きい部分と小さい部分との比率は変わらない) コンプレッサーやリミッター (音量の小さい部分の振幅を持ち上げ、音量の大きい部分の振幅を押さえる) とは別の動きをします。

選択領域をノーマライズする

- ノーマライズしたいオーディオを選択します。ファイル全体を選択する場合は、コマンド+A を押します。

2. DSP メニューで *Normalize* を選択します。
3. 表示されたダイアログボックスで、スライダを利用して最大レベルからのノーマリゼーションのパーセンテージを調節します。



Normalize ダイアログ

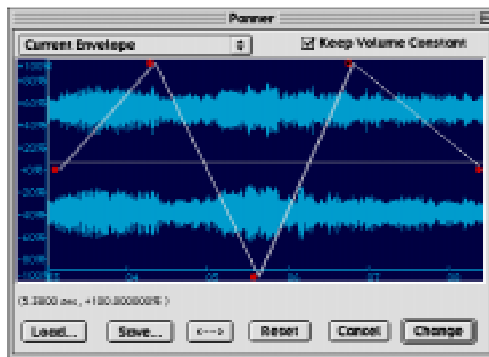
4. OK をクリックします。選択したオーディオがノーマライズされます。

Panner (パンナー)

Panner はダイアログ内でステレオドキュメントの波形画面上にボリュームエンベロープを描くことで左右チャンネルのバランスを調整する機能です。グラフの上にあるのが左チャンネル/下にあるのが右チャンネルです。

パンニングを調節するために

1. 調整したステレオドキュメントを選びます。選んだドキュメント全体を範囲指定する為にはコマンド+A を押してください。
2. DSP メニューから *Panner* を選びます。
3. 現われたダイアログの中で好きなようにパンニングエンベロープを描いてください。
4. OK をクリックすると描いたパンニング情報が有効になります。



Panner エディターダイアログ

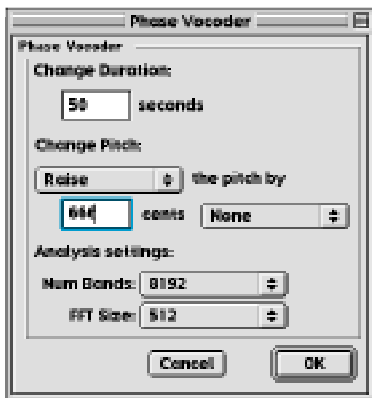
 Panner は Peak LE では使用できません。

Phase Vocoder (フェイズボコーダー)

Phase Vocoder は、選択したオーディオの長さやピッチを変更することができるオーディオスペクトラムの解析/リシンセス機能です。

Phase Vocoder を使用する

1. 処理したいオーディオを選択します。ファイル全体を選択する場合は、コマンド+A を押します。
2. DSP メニューで *Phase Vocoder* を選択します。Phase Vocoder ダイアログボックスが表示されます。



Phase Vocoder ダイアログ

3. Change Duration フィールドには、選択領域の長さを秒数で入力します。
4. Change Pitch フィールドには、選択領域のピッチを入力します(単位はセント。1 セントは1 オクターブの 1200 分の 1 に相当します)。よく使用する音程は音程(“ interval”)のポップアップメニューに表示されるため、3 度、オクターブといった主要な音程はこのポップアップメニューで選択できます。矢印の付いたポップアップメニューを利用して、ピッチを上げるか下げるかを指定します。
5. Analysis Settings フィールドでは、出力の同一性を決定するバンド数や FFT (Fast Fourier Transform = 高速フーリエ変換) のサイズを選択します。Phase Vocoder は、選択したオーディオの周波数を分析し、検出した周波数をトラックにセットします。これらのトラックは、入力したピッチと時間の修正値を利用した発振器による再合成で使用されます。一般的には、小さい FFT サイズを使用したほうが大きい FFT サイズを使用した場合よりもオーディオ出力の劣化の度合いは低くなります。また、バンド設定の数が多いほど、ソースサウンドの和声成分をトラッキングする際の精度が高くなります。一般的には、バンドの数よりも大きい FFT サイズを使用した場合は良好な結果は得られません。Phase Vocoder のアルゴリズムの性質上、最適な

結果が得られるのは複雑な音色(オーケストラの演奏など)ではなく独奏楽器や安定した音(声やフルート独奏)に対して使用した場合です。

6. OK をクリックします。結果を聴く場合は、再生をスタートさせます。

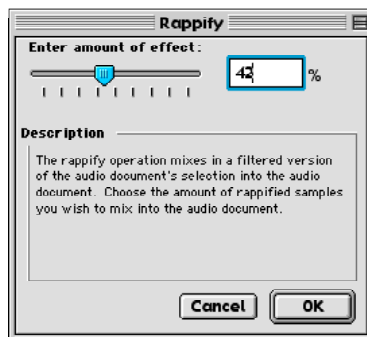
Phase Vocoder は Peak LE では使用できません。

Rappify (ラビファイ)

Rappify コマンドは、選択領域に極端なダイナミックフィルタを適用します。ある Peak ユーザは、「Rappify はハイファイをローファイに変える」と表現しています。ビートがはっきりしているサウンドは、最も本質的なリズム成分まで低減されます。さまざまな曲でこのコマンドを試してみてください。予想もしなかった興味深い結果が得られることと思います。

Rappify コマンドを使用する

1. 処理したいオーディオを選択します。ファイル全体を選択する場合は、コマンド + A を押します。
2. DSP メニューで Rappify を選択します。
3. 表示されたダイアログボックスで、もとのオーディオとミックスしたい「ラビフィケーション」の量を指定します。100% では完全にラビファイされ、0% では変化はありません。



Rappify ダイアログ

4. OK をクリックします。音が処理されます。結果を聴く場合は再生をスタートさせます。

 *Rappify* は *Peak LE* では使用できません。

Repair Click (リペアクリック)

Repair Clicks コマンドは、Repair Clicks ダイアログ (後述) での設定に応じてオーディオファイル中のポップやクリックを検出し、修復します。

オーディオファイル中の1つのクリックを修復する

1. 修復したいオーディオファイルのクリックのなるべく近くに挿入ポイントを位置させます。
2. action メニューから Zoom To Sample Level を選択 (シフト + 左矢印キー) します。
3. 波形から選択範囲が100サンプル以下になるようにクリックを選択します。
4. DSP メニューで *Repair Clicks* を選択します。

 *Repair Click* は *Peak LE* では使用できません。

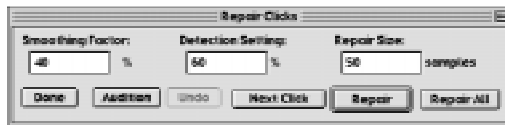
Repair Clicks (リペアクリックス)

Repair Clicks コマンドは、オーディオファイル中でポップやクリックを検出し、修復します。Repair Clicks ダイアログボックスでは、ワープロの“検索と置換”機能と同じように、クリック (通常は波形の急激なスパイクで示されます) を自動的に検出し除去することができます。

Repair Clicks は、サンプルとサンプルの間の「不連続」をサーチします。たとえば、-100 という値のサンプルの後ろに10000 という値のサンプルが続いたりすると、クリックが発生しやすくなります。クリックのある場所が見つかったら、スムース機能を利用してもとの形を変えずにその部分を修復します。

おもにデジタルによって誘発されたクリックを修復する場合は、かならず Repair Clicks ダイアログボックスを使用する必要があります。ビニール製のレコードのスクラッチやポップのように極端に破壊された信号の

修復には、Repair Clicks ダイアログボックスによる修復のほかに、Chage Gain... や Delete などを利用したさらに細かい作業が必要になります。ビニール製レコードのスクラッチやポップなどによるクリックは、ADコンバータでサンプリングすると検出は不可能になります。



Repair Clicks ダイアログ

Smoothing Factor (スムース係数)

“Smoothing Factor” (スムース係数) は、クリックに適用するスムース (緩和) の度合いを決定します。高周波数のオーディオに対しては、本来の高周波が維持されるようにスムース係数を小さい値に設定する必要があります。一般的には、40 ~ 60% にセットすれば大部分のクリックを修復できます。

Detection Setting (検出設定)


“Detection Setting” (検出設定) の値は、クリックの検出方法を決定します。大きな値に設定すると極端なクリックだけを検出し、小さい値に設定すると小さいクリックを検出します。ただし、10% のような小さい値に設定すると、オーディオをクリックと取り違えるおそれがあるので注意する必要があります。一般的には、40 ~ 80% で良好な結果が得られます。

Repair Size (修復サイズ)

“Repair Size” (修復サイズ) は、修復で新しい波形を作成する際にクリックの周辺のサンプルをいくつ使用するかを決定します。この値の設定範囲は5から100までですが、50に設定しておけばほとんどのケースで正しく修復することができます。それによって正しい波形が想定され、クリックが修復されます。

Repair Clicks ダイアログボックスの下のボタンは、修復、再生、修復取り消しに関する制御ボタンです。

- ・ Next Clickボタンで検出した選択領域の次のクリックを修復する場合は、Repair ボタンをクリックします。
- ・ 選択領域で次のクリックを検出する場合は、Next Click ボタンをクリックします。
- ・ 検出されたクリックの音を聴いてみたい場合は、Audition ボタンを使用します。Audition ボタンをクリックすると、Preferences メニューの Auditioning...ダイアログボックスで設定したブレロールとポストロールの値に基づいてクリックが再生されます。
- ・ クリックの修復結果が満足できるものでなかった場合は、Undo ボタンをクリックします。
- ・ オーディオファイルの選択領域のすべてのクリックを個別にではなく一括して修復したい場合は、Repair All ボタンをクリックします。

 repair サイズと検索、修復するオーディオの選択範囲のサイズとを混同しないように注意してください。repair サイズは修復する個々のクリックのサイズを参照します。

オーディオファイル中の複数のクリックを修復する

1. クリックを修復したいオーディオファイルの全体または領域を選択します。
2. DSP メニューで Repair Clicks を選択します。
3. Next Click ボタンをクリックします。Peak は、クリックをサーチします。クリックが検出されなかった場合は、“Detection Setting” の値を小さくして再度サーチします。
4. Audition ボタンを利用してクリックを再生します。クリックは、再生領域の中間あたりで聞こえます。
5. クリックが検出されたら、Repair ボタンをク

リックします。クリックが正しく修復されているかどうかをチェックする場合は、Audition ボタンをクリックします。修復結果が思わしくなかった場合は、Undo ボタンをクリックし、“Smoothing Factor”または“Repair Size”の値を変更したうえで、再度 Repair ボタンをクリックします。

6. ステップ 3. 以降の手順を繰り返すか、または Repair All ボタンをクリックしてすべてのクリックを修復します。Repair All のプロセスを中止する場合はコマンド + ピリオドを押します。

オーディオファイルの 1 つのクリック修復する

1. クリックを中心としてその周辺の領域を選択します。
2. DSP メニューで Repair Clicks を選択します。
3. Repair ボタンをクリックします。クリックが正しく修復されているかどうかをチェックする場合は、Audition ボタンをクリックします。修復結果が思わしくなかった場合は、Undo ボタンをクリックし、“Smoothing Factor”または“Repair Size”の値を変更したうえで、再度 Repair ボタンをクリックします。

クリックによっては、Repair Clicks ダイアログボックスの“Detection Setting”の値を小さくしないと検出できないものもあります。“Detection Setting”は最初から小さくしすぎず、徐々に行ってください。

 Repair Clicks は Peak LE では使用できません。

Remove DC Offset (DC オフセットの除去)

Peak はオーディオ成分に含まれる DC オフセットをスキャンしてそれを取り除くことができます。Peak はステレオファイルの場合、左右チャンネル独立してスキャンを行います。通常 DC Offset はアナログからデジタルへの変換時に発生します。その結果、波形がベースラインの中央から上下にずれる現象が起ります。DC Offset の除去は特に RealAudio エンコード機能の前処理として使用すると便利な機能です。

Remove DC Offsetを使用する

1. 処理を行いたいオーディオを選択する。ファイル全体を選択したい場合はコマンド+Aを使用してください。
2. DSPメニューからRemove DC Offsetを選択するとPeakはオーディオのスクランを始め、自動的にオーディオに含まれるDC オフセットを除去します。

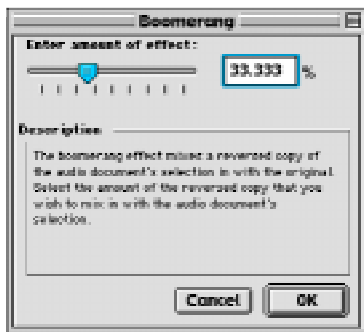
 Remove DC Offset は Peak LE では使用できません。

Reverse Boomerang(リバースブーメラン)

Reverse Boomerang コマンドは、選択したオーディオの反転コピーをオリジナルのオーディオとミックスします。この手法を利用すると、興味深い便利な結果が得られます。Boomerang をドラムのループ、音声、サウンド効果に使用してみてください。

Reverse Boomerangを使用する

1. 処理したいオーディオを選択します。ファイル全体を選択する場合は、コマンド + A を押します。
2. DSP メニューで Reverse Boomerang を選択します。
3. 表示されたダイアログボックスで、もとのオーディオとミックスしたい反転サウンドの量を指定します。100% では完全な反転となり、0% では変化はありません。



Reverse Boomerang ダイアログ

4. OK をクリックします。音が処理されます。結果を聴く場合は、スペースバーを押して再生をスタートさせます。

Reverse(リバース)

Reverse コマンドは、現在の選択領域を反転させます。反転した選択領域では、最後のサンプルが先頭のサンプルなり、最後から 2 番目のサンプルが先頭から 2 番目のサンプルになります(以下同様)。このコマンドでは、レコードやカセットを逆方向に再生した場合のような効果が得られます。

選択領域を反転させる

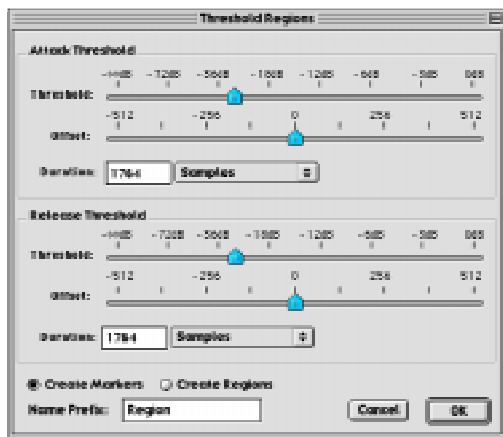
1. 反転させたいオーディオを選択します。ファイル全体を選択する場合は、コマンド + A を押します。
2. DSP メニューで Reverse を選択します。選択したオーディオが反転されます。結果を聴く場合は、再生をスタートさせます。

Threshold(シュレシールド)

Threshold コマンドは、オーディオファイルの振幅のレベルを分析し、カットオフすなわち振幅のシュレシールドを設定することによってオーディオファイルの成分を分離します。たとえば、オーディオファイルに含まれるある楽器の連続した音を分離したり、ドラムループの成分を分離したりする場合に使用します。ファイルはマーカーやリージョンデータを含んだまま保存することができます。

Threshold コマンドを使用する

1. 処理したいオーディオを選択し、DSP メニューで Threshold を選択します。Peak が選択領域の振幅を分析し終わると、アタックとリリースのシュレシールドを設定するための Threshold ダイアログボックスが表示されます。



Threshold Regions ダイアログ

2. シュレシヨルドインジケータを左または右にドラッグして振幅のシュレシヨルドを設定します。インジケータをドラッグすると、設定に応じて、オーディオファイルにマーカーやリージョンを形成する新たなマーカーが現れます。Offsetスライダーは、0から512サンプルの単位でマーカーやリージョンの位置を微調整します。
3. マーカーの代わりにリージョンを作成するために *Create Regions* を選択します。アタックとスラッジの設定はリージョンのエンドポイントに影響し、その部分から無音部分を除去することができます。
4. アタックの値を調節します。この設定は新しいマーカーがリージョンになりうるように、オーディオが与えられたシュレシヨルド値より上に滞在しなければならない時間の量を設定します。
5. 設定が終了したらOKをクリックしてください。
- 6.. オーディオファイルの処理が済んだら、分離したリージョンをFileメニューのExport Regionsコマンドを利用して別のウィンドウまたはファイルに転送できます。

7. 各リージョンを左から右の順序で選択し、再生するためには、コンピュータのキーボードのPage Upキーを押します。右から左の順序で選択し、再生するためには、Page Downキーを押します。

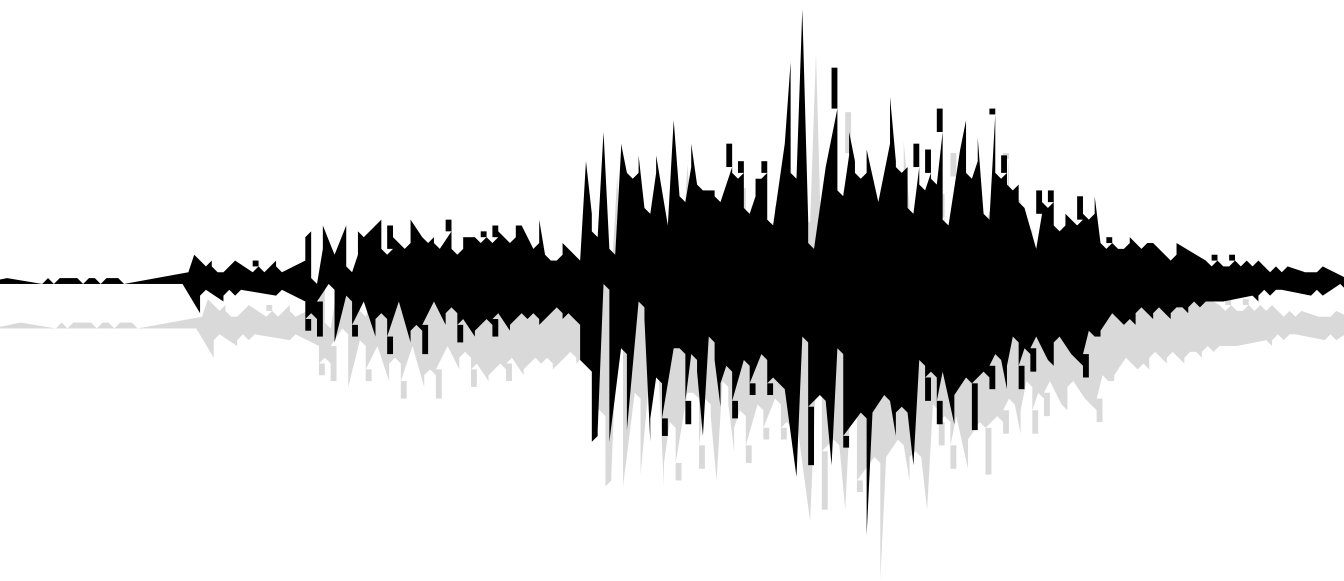
! ヒント: Thresholdコマンドは、複数のループポイントを作成する場合にも利用できます。マーカーをループスタートポイントまたはループエンドポイントに変えるためには、Edit Markerダイアログボックスでマーカーをダブルクリックしてループスタートまたはループエンドに変えます。また、Thresholdコマンドで作成したリージョンをアレンジし直すことによって曲に新たな効果やリズムを適用することもできますので試してみてください。

LE Threshold コマンドはPeak LE では使用できません。

まとめ

以上で、PeakのDSPコマンドの機能を利用したオーディオの操作および処理について理解していただけたことと思います。次の章では、Premiere やAudioSuite、TDM、VST プラグインについて説明します。

第8章 プラグイン



第8章： プラグイン

概 要

Peak は多くの他社製の DSP プラグインに対応しています。Premiere、AudioSuite、TDM、そして VST プラグインをサポートしています。ノイズリダクションや、イコライザーや リバーヴなど、peak のようなホストアプリケーション上で起動する他社製プラグインを使用することが可能です。

Premiere、AudioSuite プラグインの使用


オーディオファイルの任意の選択範囲、または全体に対して Premiere や AudioSuite プラグインがどのような処理を行うかを以下に説明します。パラメーターの名称は同一でもプラグインの種類によって機能が変わる場合があります。

Premiere、AudioSuite プラグインの使用方法

1. Premiere、または AudioSuite プラグインによって処理を行いたい部分を選択します。
2. Plug-Ins メニューから使用したいプラグインを選択します。
3. ダイアログが表示されるので必要に応じてパラメーターを設定します。多くの場合、このダイアログ上でプレビューを聴くことができます。プレビューできる時間は、Peak に割り当てられた RAM の量に依存します。
4. パラメーターの設定が終了したら、OK ボタンをクリックします。選択範囲に処理が適用されます。

Adobe Premiere プラグイン

Adobe Premiere は、最もよく知られたデジタルビデオ / マルチメディア作成プログラムの 1 つです。Adobe Premiere は、他社が Premiere 用のオーディオ機能追加ソフトを作成、販売できるように、自社のオーディオプラグインフォーマットの仕様リストを公開しています。BIAS 社の Peak は Adobe Premiere のオーディオプラグインフォーマットをサポートしているため、Peak ではこのオーディオプラグインフォーマットに準拠した他社のソフトウェアも使用できます。

 Adobe Premiere のオーディオプラグインの中には Peak で使用できないものもあります。使用可能なプラグインについては、BIAS に直接お問い合わせください。プラグインが Peak との完全な互換性を備えているかどうかについては、プラグインをお求めになる前に BIAS またはプラグインメーカーにお問い合わせください。

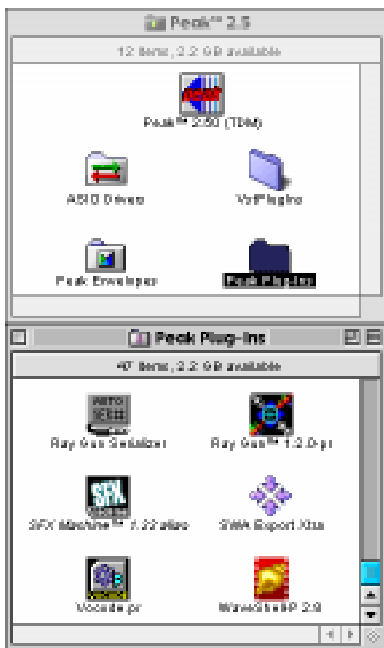
Peak と互換のプラグインは、現在 BIAS、Arboretum™、Waves™、および DUY™ の各社から発売されていますが、それ以外の会社も現在互換プラグインを開発中です。プラグインは、高度なイコライザ（トーンコントロール）、ノイズ除去、フィルタ、リバーヴ、コンプレッサーその他の機能を介して Peak の編集機能を強化します。

Adobe Premiere プラグインをインストールする

Adobe Premiere のプラグインは、本来はハードドライブにインストールし、Peak Plug-Ins フォルダに格納する独立したソフトウェアパッケージです。インストールしたソフトウェアは、Plug-Ins メニューの Premiere

サブメニューに表示されます。インストールしたソフトウェアは、まずオーディオファイルで領域を選択し、Plug-Insメニューでそのソフトウェアを選択するだけで、いつでも Peak で使用できます。

Adobe Premiere タイプのプラグインは、Peak Plug-Ins フォルダ(Peak ソフトと同じディレクトリレベル)にドラッグし、Peak を再起動するだけでインストールできます。それにより、Plug-Ins メニューにインストールしたソフトウェアが表示されます。プラグインを利用して処理した場合も、あらゆる編集機能と同様、ファイルを保存するまでディスクのデータは変更されません(ノンディストラクティブ処理)。

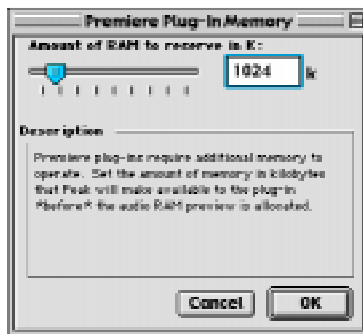


プラグインは Peak Plug-Ins フォルダにインストールします。

LE Peak LE は Premiere プラグインが最大3つまで同時に使用できます。Peak Plug-Ins フォルダにインストールされたプラグインの内、アルファベット順に上から3つをロードします。

Premiere プラグインメモリの設定

サードパーティーのプラグインを使用する場合は、メモリの一部をプラグイン用に割り当てることが必要になることがあります。このメモリは、Preferences メニューの Plug-In Memory ダイアログボックスで割り当てることができます。(この設定は次章で解説される Plug-In Preview Time とは関係がありません。) 最良の結果を得るためには、メモリ量を 512k から 2038k (初期設定では 1024k) に設定します。多くのメーカーから対応のプラグインが発売されているのでプラグインごとの必要メモリサイズは異なります。最適なサイズについてはそれぞれのメーカーにご確認ください。)




Plug-In Memory ダイアログ

Peak からオーディオの選択領域に対してプラグインを起動すると、Plug-In Memory ダイアログボックスで設定した量のメモリがプラグインに割り当てられ、残りのメモリはオーディオの選択領域のプレビューに使用されます。Peak はできるだけ長くプラグインを聴けるようにできるだけ多くの残りの RAM を使用します。

Premiere プラグインのプレビュー時間

Peak は割り当てた RAM の量にもよりプレビュー時間が変わります。Peak では、プラグインは使用可能な RAM の量に応じてできるだけ長くプレビューすることができます。

Peakに割り当てるRAMの量を増やすためには、Peakを終了し、Peakのアイコンを選択した後、Finderの“情報を見る”ダイアログボックスを使用します。Peakに割り当てたいRAMの量に相当する値を“使用サイズ”欄に入力します。Macintoshにアプリケーションに割り当てられるRAMがどれだけあるかを知りたい場合は、FinderのAppleメニューでこのMacintoshについて...を選択します。

 Peak LEでは、プレビュー時間は3秒間に制限されます。

Premiereプラグインをリアルタイムで使用する。



PeakはPremiereプラグインをリアルタイムで使うことができます。これによりオーディオセクションに対する処理時間を必要としないでPremiereプラグインを使用することができます。

Premiereプラグインをリアルタイムで使用方法

1. Plug-InsメニューからRealTimeを選択します。RealTime Plug-In機能が有効になっているかはこの項目の隣りにチェックマークが現れますのでご参照ください。
2. Premiere Plug-InsメニューからPrime Realtime機能を選択します。これは再生前にこの機能を通して無音を送ることでプラグインのパッファをクリアしようというものです。
3. Plug-Insメニューのサブメニューから任意のPremiereプラグインを選択します。
4. プラグインの設定をしてOKボタンをクリックします。
5. スペースバーを押すと、Premiereプラグインに

よるリアルタイムの処理が反映されたオーディオがプレビューできます。

6. RealTime機能を無効にすることによってエフェクトを永久にかけた状態にすることも可能です。ダイアログがオーディオファイルに処理を施したいか尋ねるダイアログが表示されます。ファイルにプラグインをかける場合はOKをクリックしてください。リアルタイムプラグインを無効にする場合はCancelをクリックしてください。

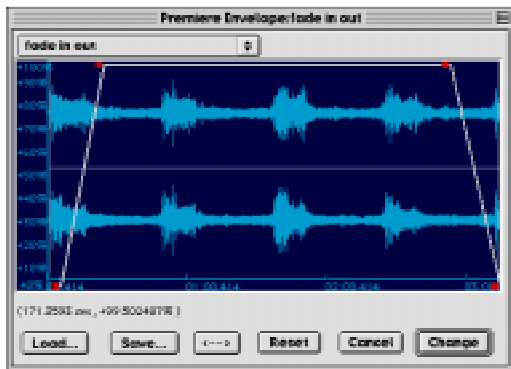
録音段階でもPremiereプラグインをリアルタイムに使用することが可能です。(第4章参照)

Premiereのエンベロープ

Peakでは、他社のAdobe Premiereプラグインの効果をエンベロープを使用して段階的に(徐々に)適用することができます。これは、一定の時間(領域)にわたって効果を徐々に適用する場合に便利です。

Premiereプラグインを可変的に適用する

1. プラグインで処理したいオーディオの領域を選択します。
2. Preferences...メニューでPremiere Envelope...を選択します。
3. プラグインの効果の強さを指定する曲線を作成するためのダイアログボックスが表示されます。グラフの上のポイントは100%の効果を表し、グラフの下ポイントは0%の効果を表します。



Premiere Envelope エディター

- エンベロープを作成し終わったら、Changeをクリックします。
- Plug-Ins メニューで、使用したいPremiere プラグインを選択します。
- Premiere プラグインの設定を行ったのち、OK をクリックします。プラグインで効果をプレビューする場合は、Premiere エンベロープの効果ではなく、Premiere エンベロープを利用して選択領域を最終的に処理する場合にPremiereエンベロープが適用する効果を100%にしたときの音を聴くことになります。

レコードスルー(録音時にPremiereプラグインを使用する)

Peak のプラグインフォルダーに Premiere プラグインがインストールされていると、イズリダクション、イコライザー、ダイナミクス等のエフェクトを録音時にリアルタイムで使用することができます。

Premiere プラグインを録音時に使用する

- 録音のためのオーディオファイルを開きます。
- Audio メニューから Select Record Settings... を選択します。Record Settings ダイアログが表示されます。
- Record Through Plug-In ポップアップをクリックしてホールドすると、Peak のプラグインフォル

ダーにインストールされたプラグインがリスト表示されます。

- 使用するプラグインを選択します。プラグインダイアログが表示されます。
- 設定が完了したら OK ボタン、または Process ボタンをクリックしてダイアログを閉じて Audio メニュー、またはツールバーから Record を選択します(コマンド+R)。これでプラグインのリアルタイムの使用準備が完了します。



録音時に Premiere プラグインを使用する際には、Record Settings ダイアログでの設定前に、録音するソースと同数のチャンネル(モノラル/ステレオ)を持つオーディオファイルを開いておく必要があります。

TDM プラグイン

Digidesign の TDM ハードウェアを DAE のバージョン 5.4x 以降とともに使用している場合は、Peak-TDM が、TDM プラグインにアクセスし、EQ や、リバーヴ、コンプレッサー等の高性能エフェクトのリアルタイムでの使用を可能にします。(DSP カードの追加等によって) DSP パワーが十分であるならば最大 5 個までの TDM プラグインを同時に使用することが可能です。

TDM プラグインはシステムフォルダーの中の DAE フォルダー内にあるプラグインフォルダーにインストールされます。TDM プラグインは Peak プラグインフォルダーにはインストールしません。インストールの詳細については、TDM プラグインの説明書を御参照ください。

TDM プラグインの使用

- DAE のバージョン 5.4x 以降を使用していることを確認してください。Peak で TDM プラグインを使用する場合は、Audio メニューの Sound Out サブメニューから DAE をチェックしておく必要があります。
- Plug-Ins メニューから、TDM プラグインを選択します。TDM プラグインが表示されます。
- スペースバーを押すか、ツールバーから play ボ

タンをクリックしてTDM プラグインの処理結果をプレビューします。

4. クローズボックスをクリックして、TDM プラグインを非表示にしておくこともできます。以下に示す方法によって削除されるまでは、プラグインの効果は反映されます。

TDM プラグインを無効にする


- ・ TDM プラグインが割り当てられている insert メニューから None を選択します。その insert 番号のプラグインが無効となります。


TDM プラグインのミュート、バイパス


- ・ TDM プラグインウィンドウの上部にある mute ボタンをクリックします。

複数の TDM プラグインを使用する

1. Plug-Ins メニューの Insert サブメニューから使用する TDM プラグインを選択します。TDM プラグインが表示されます。
2. スペースバーを押すか、ツールバーの再生ボタンをクリックしてTDM プラグインの処理結果をプレビューします。
3. 別の TDM プラグインを Plug-Ins メニューの次の Insert サブメニューから選択します。TDM プラグインが表示され最初のプラグインの処理を行った後、次のプラグインの処理を行います。同様にして更にプラグインを追加します。

 **ノート:** TDM ハードウェアがサポートしている以上 (DSP チップの数等に依存) のプラグインを割り当てようとすると、プラグインが無効になります。

 **ノート:** TDM プラグインはプレイリストやオーディオファイル全体に適用されます。つまり単一のプレイリストやオーディオファイルに対して個別に適用はできません。

 **モノラルトゥーステレオ、またはステレオトゥーステレオのプラグインの後にモノラルトゥーモノラルのプラグインを使用しようとするとエラーメッセージが表示されます。**

TDM プラグインを適用してバウンスする

TDM プラグインの設定が完了したら、オーディオファイルに適用することができます。これは、ハードディスクに保存されたオーディオデータを保存コマンドによって完全に書き換えてしまうことになります。使用可能な TDM プラグインは、すべてその効果を反映したオーディオファイルのバウンスが可能です。

TDM プラグインのバウンス

1. Plug-Ins の TDM サブメニューから Bounce を選択します。TDM プラグインがオーディオファイルに適用されます。この処理は、プラグインの数やオーディオの長さによって若干時間がかかる場合があります。
2. TDM プラグインによるバウンスを行うファイルが他になければ、前述の方法でプラグインを無効にします。これを行わないと、再生したオーディオに同じエフェクトが2度重ねて使用されることになります。
3. File メニューから Save を選択して、オーディオファイルを保存します。または Edit メニューから Undo を選択してバウンスを取り消すことも可能です。

 **Peak LE** では DAE や TDM プラグインは使用できません。

TDM プラグインを使用したバッチ処理

Peak では TDM プラグインを使用したバッチ処理が可能です (第 9 章バッチ処理と Apple イベント参照)。数多くのオーディオファイルに同一の TDM プラグインを使用したい場合には、処理時間と労力が大幅に軽減します。

TDM プラグインを使用したバッチ処理の方法

1. バッチ処理を適用したいファイルのチャンネル数に応じて、モノラル、またはインターステリオファイルを開きます。
2. バッチ処理を適用したい TDM プラグインを開いて、設定を行います。
3. File メニューから Batch Processor を選択します。

4. 必要に応じて他のバッチ処理の設定を行います。バッチ処理のアウトプットのディレクトリーを設定します。
5. Available Processes にリスト表示された項目から Bounce を選択して Add ボタンを押し、バッチ処理のリストに追加します。
6. バッチ処理が TDM プラグインの設定 (モノモノ、ステレオ ステレオ等) によってモノラル処理またはステレオ処理を行うかが決定することに注意してください。
7. Batch Processor を On に設定し、OK ボタンをクリックします。
8. ファインダー画面に戻り、オーディオファイルやフォルダーを Peak のアイコンの上にドラッグしてドロップします。
9. バッチ処理が開始され、設定したディレクトリーに処理を適用したファイルが保存されます。

 Peak LE ではバッチ処理は使用できません。

AudioSuite プラグイン

AudioSuite プラグインを使用するためには DAE のバージョン 5.4x 以降が必要となります。AudioSuite プラグインは、EQ やリバーブ、コンプレッサー等の高性能エフェクトの使用を可能にします。

AudioSuite プラグインはシステムフォルダーの中の DAE フォルダー内にあるプラグインフォルダーにインストールされます。AudioSuite プラグインは Peak プラグインフォルダーにはインストールしません。インストールの詳細については、AudioSuite プラグインの説明書を御参照ください。

選択範囲に AudioSuite プラグインを適用する

1. Plug-Ins メニューの AudioSuite プラグインサブメニューから使用するプラグインを選択します。AudioSuite プラグインの設定ダイアログが表示されます。
2. Preview ボタンをクリックして AudioSuite プラグインの処理をプレビューします。

3. 設定が完了したら OK ボタン、または Process ボタンをクリックしてオーディオファイルの選択範囲に AudioSuite プラグインの処理が適用されます。

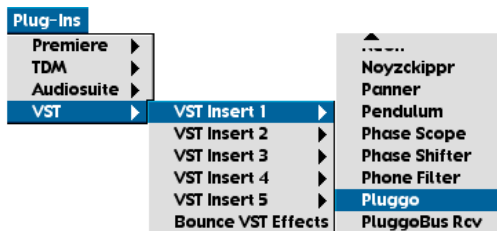
Peak での AudioSuite プラグインの適用はその他の編集コマンドと同じように Undo によるやり直しが可能です。

 Peak LE は DAE や AudioSuite プラグインに対応していません。

VST プラグイン

Peak は、VST 1.0 フォーマットプラグインに対応しています。VST は、Steinberg Software und Hardware 社によって開発された標準的なオーディオプラグインです。Steinbergをはじめ、Cycling 74、Arboretum、Waves など多数の製造会社から VST プラグインが販売されています。Macintosh に十分な CPU パワーがあれば、最大 5 つまでの VST プラグインが同時に使用できます。VST プラグインは、他のアプリケーション上で起動するプラグインでありつつ、独立した処理を行うリアルタイムフェクトです。

VST プラグインは Peak フォルダーの中の VST プラグインフォルダーにインストールします。VST プラグインは Peak プラグインフォルダーにはインストールしません。インストールの詳細については、VST プラグインの説明書を御参照ください。



VST プラグインの使用

1. Plug-Ins メニューから、VST プラグインを選択します。VST プラグインの設定ダイアログが表示されます。
2. スペースバーを押すか、ツールバーからplay ボタンをクリックして VST プラグインの処理結果をプレビューします。
3. クローズボックスをクリックして、VST プラグインを非表示にしておくこともできます。以下に示す方法によって削除されるまでは、プラグインの効果は反映されます。

VST プラグインを無効にする

- ・ VST プラグインが割り当てられている insert メニューから None を選択します。その insert 番号のプラグインが無効となります。

複数の VST プラグインを使用する

1. Plug-Ins メニューの Insert サブメニューから使用する VST プラグインを選択します。VST プラグインが表示されます。
2. スペースバーを押すか、ツールバーの再生ボタンをクリックして VST プラグインの処理結果をプレビューします。
3. 別の VST プラグインを Plug-Ins メニューの次の Insert サブメニューから選択します。VST プラグインが表示され最初のプラグインの処理を行った後、次のプラグインの処理を行います。同様にして更にプラグインを追加します。



ノート: CPU の処理能力以上のプラグインを割り当てようとすると、オーディオの再生にエラーが発生する恐れがあります。



Peak LE では VST プラグインは使用できません。

VST プラグインを適用してバウンスする

VST プラグインの設定が完了したら、オーディオファイルに適用することができます。これは、ハードディスクに保存されたオーディオデータを保存コマンドによって完全に書き換えてしまうことになります。使用可能な VST プラグインは、すべてその効果を反映したオーディオファイルのバウンスが可能です。

VST プラグインのバウンス

1. Plug-Ins メニューの VST サブメニューから Bounce VST Effects を選択します。VST プラグインがオーディオファイルに適用されます。この処理は、プラグインの数やオーディオの長さによって若干時間がかかる場合があります。
2. VST プラグインによるバウンスを行うファイルが他になければ、前述の方法でプラグインを無効にします。これを行わないと、再生したオーディオに同じエフェクトが2度重ねて使用されることになります。
3. File メニューから Save を選択して、オーディオファイルを保存します。または Edit メニューから Undo を選択してバウンスを取り消すことも可能です。

レコードスルー(録音時に VST プラグインを使用する)

Peak では録音時に VST プラグインを使用することが可能です。作業時間の短縮とオーディオ処理の軽減に役立ちます。

VST プラグインを録音時に使用する

1. 録音のためのオーディオファイルを開きます。
2. 使用する VST プラグインを開き、設定をします。
3. Audio メニューから Record Settings を選択します。
4. Record Through VST Plug-in にチェックを入れて OK ボタンをクリックします。
5. Record ダイアログを開いて録音を開始します。

VST プラグインを使用したバッチ処理

Peak では VST プラグインを使用したバッチ処理が可能です(第9章バッチ処理と Apple イベント参照)。数多くのオーディオファイルに同一の VST プラグインを使用したい場合には、処理時間と労力が大幅に軽減します。

VST プラグインを使用したバッチ処理の方法

1. オーディオファイルを開きます。
2. バッチ処理を適用したい VST プラグインを開いて、設定を行います。

3. File メニューから Batch File Processor を選択します。
4. 必要に応じて他のバッチ処理の設定を行います。バッチ処理のアウトプットのディレクトリーを設定します。
5. Available Processes にリスト表示された項目から Add Bounce VST Effects を選択して Add ボタンを押し、バッチ処理のリストに 追加します。
6. Batch Processor を On に設定し、OK ボタンをクリックします。
7. ファインダー画面に戻り、オーディオファイルやフォルダーを Peak のアイコンの上にドラッグしてドロップします。
8. バッチ処理が開始され、設定したディレクトリーに処理を適用したファイルが保存されます。

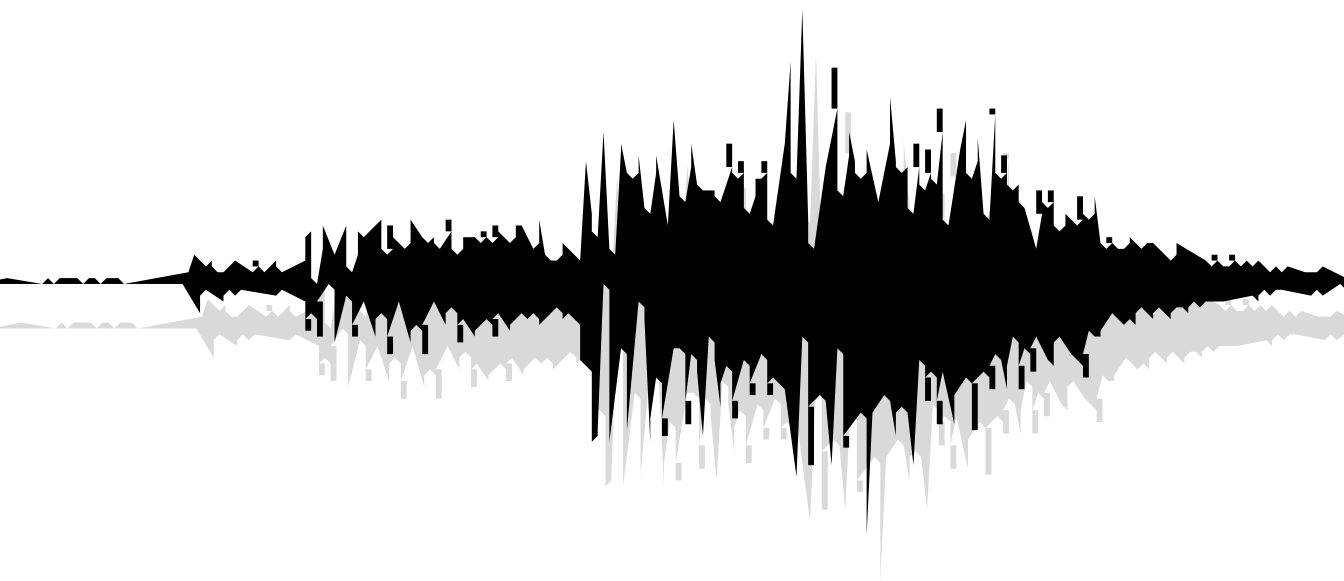


Peak LE ではバッチ処理は使用できません。

まとめ

以上で他社製のプラグインを Peak で操作し、オーディオに処理を適用する方法の解説を終わります。次の章では、バッチ処理とApple イベントによるPeak のファイル管理について解説します。

第9章 バッチ処理とApple イベント



第9章： バッチ処理とApple イベント

概要

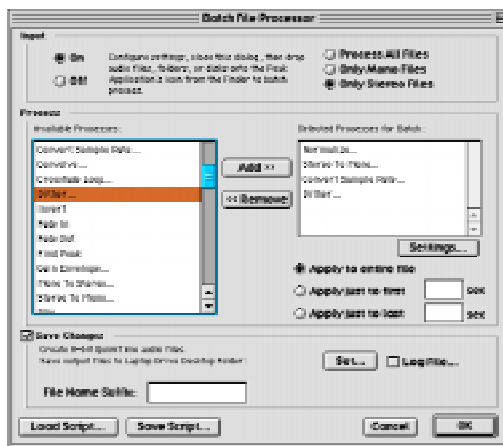
Peakはオーディオの編集処理をいくつでも、また適用するファイル数にも制限なくバッチ処理を行うことが可能です。Peakではまた、Apple イベントに対応しているので、FileMaker Proのようなデータベースソフトを使用することで、オーディオファイルのライブラリーの管理が容易になります。

Batch File Processor(バッチファイルプロセッサ)

Peakのバッチ処理は非常に優れた機能で、様々な用途に使用できます。Peakに用意された編集処理は、すべてバッチスクリプトと呼ばれるプログラムによって統括され無制限のオーディオファイルに適用することができます。

! 現在開いているオーディオファイルや、その選択範囲はバッチスクリプトによる一連の処理をレビューするために使用されます。

バッチ処理を使用するためには、File メニューからBatch Processingを選択して、Batch File Processorダイアログを表示させます。



Batch File Processorダイアログ

PeakのBatch File ProcessorダイアログはInput、Process、Save Changesの3つの欄に区分されています。Processの欄では繰り返し実行する処理を選択し、Save Changesの欄では処理後のファイルのディレクトリを指定します。バッチ処理の設定が完了したら、Inputの欄でBatch File ProcessorをOnにセットします。

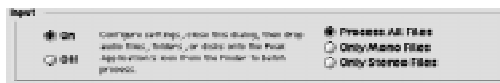
バッチ処理の設定が完了後は、Peakのアプリケーションのアイコン上(またはエイリアス上)にドロップされたファイルは、設定準じた処理の適用が開始されます。Peakのアイコンの上に、フォルダーや、ディスクごとドロップすることも可能です。対応しているオーディオフォーマットのファイルはすべてバッチ処理の対象となります。バッチ処理が開始してからでも更にフォルダーや、ディスクをPeakのアイコンの上にドロップすることもできます。フォルダーや、ディスクのすべてのサブフォルダーの中のデータも、指定したアウトプットのディレクトリに元と同じファイル構成

を残しながら、処理を適用して再作成されます。File メニューの Open コマンドを使用して開いたオーディオファイルに対してはバッチ処理は適用されません。

Peak やその他のアプリケーションで作業を行っている時でもバッチ処理はバックグラウンドで処理を続けることが可能です。スクリーン上部左のアイコンの点滅がバッチ処理の実行中を意味します。

AIFF、Sound Designer II、QuickTime[®]、Raw、JAM image files、System 7 Sound、.snd、au、WAVE など Peak は数多くのフォーマットに対応しています。

バッチ処理によって作成されたオーディオファイルは、処理適用前の元のファイルと同一のファイル名、同一のファイル名に接尾辞が付いた名称となります。



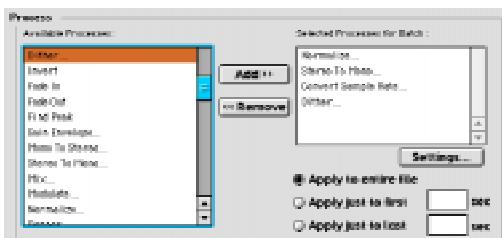
Input 欄

Input 欄では、バッチ処理機能のオン/オフを設定します。バッチ処理の設定が完了したら、Input の欄で Batch File Processor を On にセットします。バッチ処理が終了した後、バッチ処理の必要がなければ、ここで Off に切り替えて処理機能を停止します。

Process All Files、Only Mono Files、Only Stereo Files の3つのラジオボタンを使用して、モノラルかステレオのファイルを除外したり、適用することが可能です。Process All Files が初期設定では選ばれています。バッチ処理をモノラルファイルにのみ適用したい場合は、Only Mono Files ボタンをチェックします。同様にステレオのみの場合(モノラルファイルを除外)は Only Stereo Files ボタンをチェックします。

! モノラルとステレオのファイルの両方に処理を適用したい場合は、ステレオのオーディオファイルを開いてバッチ処理の前に選択範囲を設定します。これによってモノラルとステレオの両方のファ

イルにバッチ処理を適用する際にプロセッサが適切な対処を行うことができます。



Process 欄

Process 欄には2つのリストが表示されています。左側の Available Processes リストには、バッチスクリプトに使用可能な処理がリストアップされています。Peak で使用できるほとんど全ての編集処理がここに表示されています。右側の Selected Processes For Batch リストにはバッチ処理を適用するために選択された処理が表示されます。

左側の Available Processes リストから右側の Selected Processes for Batch リストへ処理を移動するためには任意の Available Processes リストの項目をダブルクリックするか、シングルクリック後、Add >> ボタンをクリックします。Selected Processes for Batch list から項目を削除するためには、項目をクリックして << Remove ボタンをクリックします。

右側の Selected Processes for Batch リストへ処理を追加する際には、パラメータの設定が必要になる場合があります。通常の読み込みによって開くオーディオファイルに適用可能な処理はほとんどここで追加可能です。1つの処理を複数回適用することも可能です。

また、ファイルのどの部分へ処理を適用するかを指定することができます。Selected Processes for Batch リストへ処理を追加後、Entire File、Apply Just To First x Seconds、or Apply Just To Last x Seconds の3つのラジオボタンで適用する位置を指定します。例えば、フェードイン処理をオーディオファイルの最初の3秒間に適用したい場合は、Selected Processes for Batch リストの Fade In をクリックして、Apply Just to First x Seconds のテキストフィールドに3を入力します。こ

こでの設定が無い限りはすべての処理はオーディオファイル全体に適用されます。



Save Changes 欄

Save Changes欄では、バッチスクリプトによってオーディオファイルがどのように保存されるかを設定します。Set... ボタンをクリックして出力先のフォーマットと詳細の設定を行います。

Set... ボタンをクリックすると第4章で解説した Save As... ダイアログが表示され、ファイルのフォーマットとビット解像度、圧縮方法の設定を行います。保存先のフォルダーを指定します。

バッチファイルが処理を行う際にテキストによるログファイルを作成することが可能です。これは長い処理を適用して処理のエラーによる中断が予測される場合に役に立ちます。Log File... チェックボックスにチェックを入れて、ログファイルの保存先を指定するダイアログで設定を完了すればログファイルが作成されます。ログファイルはSimpleTex等のテキストを開くことが可能なアプリケーションで読むことができます。エラーメッセージはログファイルに記録されスクリーンには表示されなくなります。これにより、処理途中に発生したエラーのためにその都度対処する必要がなくなり便利であるとも言えるかも知れません。ただしこの場合もシステムビープ音は鳴ります。

バッチ処理後のファイルに .WAV等の接尾辞を付けた場合は、File Name Suffixに付けたい接尾辞を入力してください。処理後のファイル全てにここで設定した接尾辞が追加されます。

! バッチ処理の入力元となるディレクトリと出力先のディレクトリを別のものに指定してください。同一のフォルダーに指定すると、処理が何度も繰り返されてしまいます。

Save Script

バッチスクリプトは後で再使用ができるようにその設定を保存することが可能です。同一の処理をしばしば適用する場合には便利です。バッチ処理の設定が完了した後、Save Script... ボタンをクリックして、保存先と名称をダイアログで指定すると、バッチスクリプトが保存されます。バッチスクリプトには処理の設定や出力するファイルフォーマットなどが保存されます。

Load Script

前述のSave Scriptボタンで保存したバッチスクリプトの設定を読み込むためには、このボタンをクリックします。

フォルダー内のファイルを95パーセントのノーマライズ処理を適用し、IMA 4:1 で圧縮した AIFF にコンバートしてログファイルを残す場合

1. FileメニューからBatch Processor を選択します。
2. Available Processes リストでNormalizeをダブルクリックしてnormalization settings ダイアログで95を入力します。
3. Batch File ProcessorダイアログでSave Changes欄のSet... ボタンをクリックして、AIFFをファイルフォーマットポップアップで選択します。圧縮ポップアップからはIMA 4:1 を選択します。
4. 出力先のフォルダーを選択して Save ボタンをクリックします。
5. Batch File Processorダイアログに戻って、Log... ボタンをクリックしてログファイルの保存先を選択します。
6. Input 欄のOnボタンをクリックしてバッチ処理の準備を完了します。
7. Batch File ProcessorダイアログのOKボタンをクリックしてダイアログを閉じます。
8. ファインダー画面でオーディオファイルの入ったフォルダーを Peak のアイコンの上にドラッグしてドロップします。
9. Peakのアイコンの上にドロップされたオーディオにバッチ処理が適用されます。

10. ファイルの処理が完了したら、オーディオファイルを開き、File メニューから Batch Processor を選択します。Batch Processing ダイアログでバッチ処理を Off にセットします。

バッチ処理のエラーとキャンセル

バッチ処理を実行中にエラーが生じた場合はシステムビープ音が鳴ります。処理の実行中にエラーが生じてもエラーのメッセージは表示されず、処理は続行されます。ログファイルを作成するように設定すると、エラーメッセージによって警告される内容がログに記録されます。

バッチ処理が開始されると、処理は再短時間で実行されます。バッチ処理を中断したい場合は、command キーとピリオドを同時に押します。ダイアログが表示され、処理の中断が可能になります。cancel ボタンをクリックすると、処理中のファイルの処理が終了後、残りのファイルの処理を中止します。バッチ処理が中断されると、batch file processor は Off にセットされます。



バッチ処理は Peak LE では使用できません。

Audio Librarian Tools

Peak の Audio Librarian Tools は数多くのサウンドエフェクトやオーディオファイルを所有している場合に便利です。Apple イベントを使用することで、FileMaker Proのような(既製のテンプレートを使用できる)一般的なデータベースアプリケーションで目録を作成し、音を試聴することができます。

Apple イベント

PeakはApple イベントに対応しています。Apple イベントを使用すれば、オーディオファイルの試聴等を自動化することが可能です。

Apple イベントの標準的仕様は odoc (open document) イベントの処理が可能な System 7 "savvy" アプリケーションによって実行することが可能です。例えば、

Microsoft Word のファイルをダブルクリックした場合、Macintosh のファインダーは、"odoc "Apple イベントを Microsoft Word に送ります。その際に "odoc "は開きたいファイルの完全なパスが必要となってしまいます。Peak でも "odoc "を使用することはできませんが、すべてのパスを保持することなくファイルをより簡単に開くことのできる別の方法が用意されています。以下にこの違いを説明します。

ファイルのパスがすべて必要な場合

John 's HD:Sounds:Brass:Trombones:With Mutes:C5-A6.aiff

より簡単なファイルのパスの表わし方

ディスクの名称: John 's HD:

ボリューム名: C5-A6.aiff

より簡単なファイルのパスの表わし方を使用すれば、Peak はボリューム名から検索(ファインド・ファイル・オペレーション)することができ、該当ファイルが見つかればすぐにそれを開き、再生する準備が整います。

```
" Savvy " Core Suite of Apple Events(event class= ' aevt ' )
```

ファイルを開く

"odoc "イベントは イベントに続くデータにファイルパスを定義することで Peak にオーディオファイルを開くように指示します。

quit

Peak の終了

"quit "イベントで Peak を終了します。

Peak は "furp. "というIDを持ったイベントクラスを持ち、このクラスが送ったイベントを Peak が理解できるように記述されています。

```
Peak events ( event class = ' FURP ' )
```

sff

ボリュームの検索

"sffv" イベントは Peak にイベント以降に続くボリューム名(テキストストリング)によってより簡単なファイルのパスの表わし方を使用した時にボリュームを検索するように命令します。ボリューム名にはコロンを使用しないでください。

sfff

ファイルの検索

"sfff" イベントは Peak にイベント以降に続くファイル名によってより簡単なファイルのパスの表わし方を使用した時にファイルを検索するように命令します。

offf

FindFile File を開く

"offf" イベントは Peak に対して、最も最近開いた "sfff"、や "sffv" イベントをによって検索されたボリュームを検索するように命令します。ファイルが見つかったと、ウィンドウに表示されます。見つからない場合はピープ音が鳴ります。

stop

再生中のオーディオを停止する

"stop" イベントには追加データは無く、Peak に対して再生中のオーディオを停止するように命令します。

clos

最前面のウィンドウを閉じる

"clos" イベントには追加データは無く、Peak に対して最前面のウィンドウを閉じるように命令します。

play

最前面のウィンドウのデータを再生

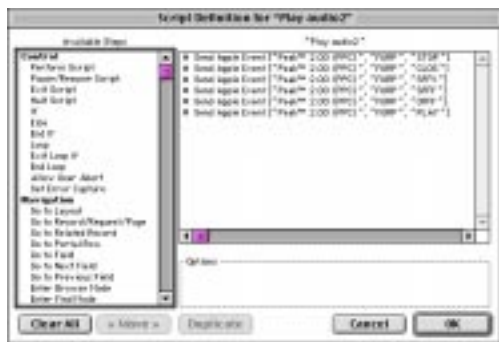
"play" イベントは Peak に対して最前面のウィンドウのデータを再生するように命令します。停止するためには "clos" イベントを使用するかファイル全体の再生が終わるのを待ちます。

スクリプトの例

Peak Extras フォルダにある Filemaker Pro ファイルは、オーディオファイルのデータベースを作成するのに適しています。スクリプトを実行するために、Filemaker Pro のファイルの 1 つを開きます。ボリューム名(オーディオファイルのあるハードディスクの名称)とハードディスク内のどれか 1 つのオーディオファイル名を入力して enter キーを押して、graphic play ボタンをクリックします。ファイルが検索されたらオーディオが再生されます。command キーと n キーを同時に押して空の新規レコードを作成することもできます。

以下は Filemaker Pro で再生ボタンを作成するためのスクリプトの例です。6 つの手順を解説します。

1. 再生中のオーディオを停止します (STOP)。
2. デジタルオーディオのウィンドウを閉じます (CLOS)。
3. Filemaker Pro のフィールドからボリューム名の検索を peak に指示します (SFFV)。
4. Filemaker Pro のフィールドからファイル名の検索を peak に指示します (SFFF)。
5. 手順 3 と 4 で検索したファイルを開くように Peak に指示します (OFFF)。
6. Peak に対して最前面のウィンドウのデータを再生するように命令します (PLAY)。(手順 5 で開いたファイルである可能性が大)



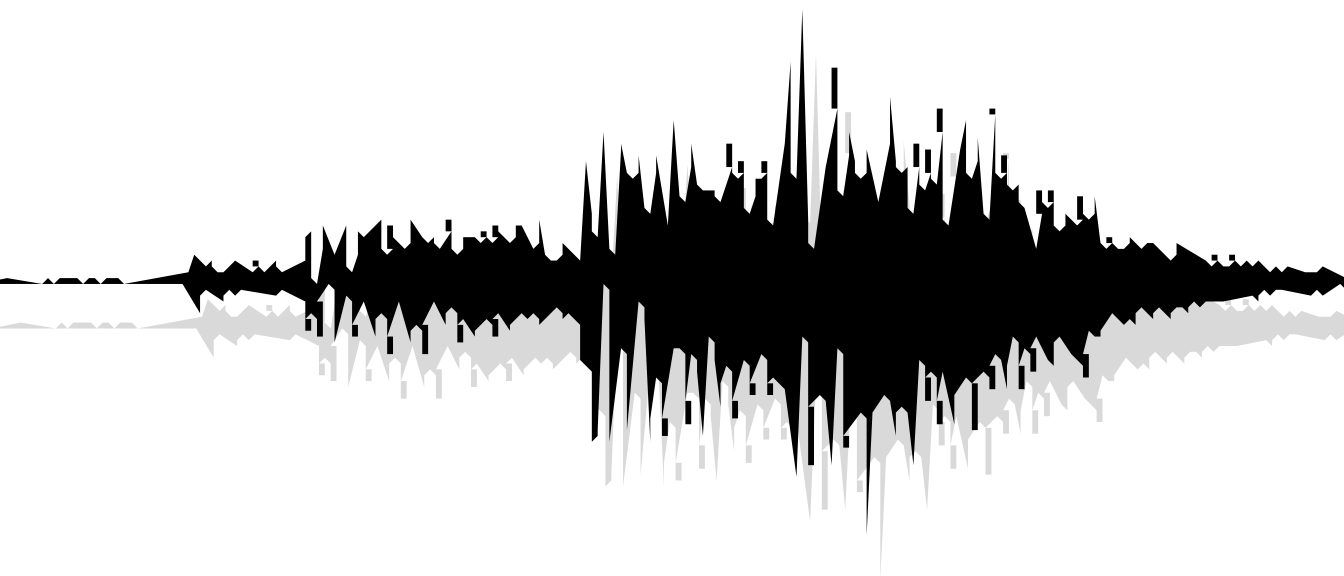
Filemaker Pro のサンプルスクリプト

LE Appleイベントは Peak LE では使用できません。

まとめ

パッチ処理機能とAppleイベントを使用したオーディオライブラリーの管理方法についての解説を終わります。次の章ではサンプラーを使用した編集とサンプルの送信方法を解説します。

第10章 サンプラー



第10章： サンプラー


概要

Peakは、互換性のあるサンプラーから直接サンプルをインポートし、Peakの強力な編集機能を利用して音を編集/処理したサンプルをサンプラーに戻す作業を、すべてデジタルで行うことができます。Peakは通常のサンプラーで使用できる機能よりもはるかに高度な機能を備え、サンプル編集やサウンドデザインの優れたツールとして利用されるのは、このようなデジタル技術を採用しているためです。

Peakは、Roland S760、Ensoniq EPS16+、ASR-10、ASR-X、AKAI S1000、S2000、S3000 シリーズ(MIDI インターフェースとOMS が必要です。)をダイレクトサポートしています。また、Kurzweil K2000、K2500 シリーズやPeavey SP/SX、あるいはE-mu サンプラー ESI-32、E64、EIV(Macintosh とサンプラーはSCSI ケーブルで接続されている必要があります。)といった SMDI サンプラーにも対応しています。

以下のセクションでは、サンプラーとMacintosh との間でのオーディオファイルの転送方法について説明します。

 Peak LE はサンプラー機能をもちません。

 いくつかのサンプラーはPeakとは異なるループ情報を持っています。これを補うために *Sampler Preference* ダイアログを使用してループポイントの調整(プラス/マイナス)を行ってください。ループスタート/ループエンドのオフセットと合わせて、送信/受信をそれぞれのループポイントの設定を入力することも可能です。ループポイントオフセットを調整する為にプリファレンスメニューからサンプラーを選択してください。

SMDI サンプラーを利用する

Peak は SMDI サンプラーをサポートしており、SMDI サンプラーとの間で複数のオーディオファイルを同時に送受信することができます。

Peak がサポートする SMDI サンプラー (2000 年 8 月現在)

EMU.....EIV、ESI-32、ESI4000、E-64、E5000

Ensoniq.....ASR-X


KURZWEIL.....K2000、K2500、K2600

PEAVEY.....SP/SX

YAMAHA.....A3000、A4000、A5000

SMDI サンプラー

E-mu EIV は、SCSI を利用してサンプルを送受信することができます。SMDI は MIDI よりも速くサンプルデータの送受信が行えます。Macintosh とサンプラーの間で SMDI を通してサンプルを送受信するためには、Macintosh とサンプラーを SCSI ケーブルで接続する必要があります。Macintosh への SCSI ケーブルの正しい接続方法については、サンプラーのマニュアルをお読みください。データの伝送エラーを防ぐため、SCSI ケーブルはかならず高品質のものをご使用ください。

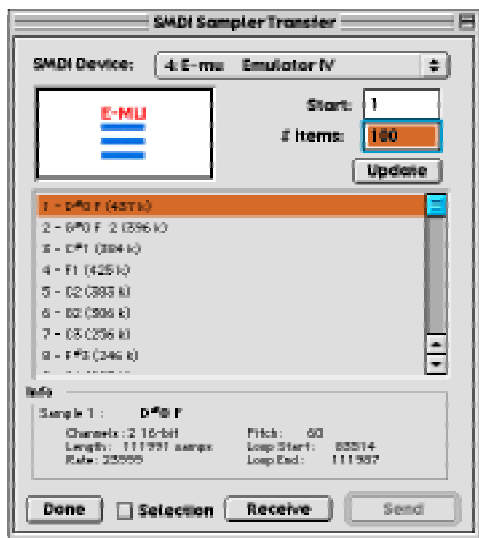
 PeakはPreferenceメニューのSamplerダイアログで *Asynchronous SCSI 転送* の on/off を行うことができます。SMDI または Roland サンプラー使用時に不具合が生じる場合もしくは使用中の Macintosh が *Asynchronous SCSI 転送* をサポートしていない場合、*Asynchronous 転送* を off に設定してください。

 Ultra-Wide SCSI カードを使用している場合は、PreferenceメニューのSamplerを選び、Samplerダイア

ログで *SMDI use new SCSI manager* オプションにチェックを入れて下さい。

SMDI Sampler ダイアログボックスを使用する

1. Sampler メニューで *SMDI Sampler* を選択します。SMDI Sampler Transfer ダイアログボックスが表示されます。



SMDI Sampler Transfer ダイアログ

サンプルリスト

このダイアログボックスには、SMDI デバイスに保存されているサンプルのリストが表示されます。SMDI デバイスのサンプルの保存場所は数百カ所になる場合があるため、表示するサンプルの正確な範囲が使用されます。リストでサンプルをクリックすると、そのサンプルに関するデータが SMDI Sampler Transfer ダイアログボックスの“Info”のセクションに表示されます。また、シフトキー+クリック、あるいはコマンド+シフト+クリックで、サンプルリストで複数のサンプルを選択することも可能です。

Update

Update ボタンは、SMDI Sampler Transfer ダイアログボックスに表示されるサンプルリストを更新します。Peak は、“Start:”のテキスト入力フィールドに表示されている番号のサンプルから“#Items”のテキスト入力フィールドに表示されている数だけサンプルをスキャンします。

SMDI Device

このポップアップメニューには、Peak が検出した Macintosh に接続されているすべての SMDI デバイスが表示されます。Peak はデバイスをスキャンし、サンプル情報を読み取ります。スキャンは、“Start:”のテキストフィールドに表示されている番号のサンプルからスタートします。

Start

サンプラーに保存されているサンプルのうちのサンプルリストに表示したい最初のサンプルの番号を入力します。この値を変更した場合は、Update ボタンをクリックしてサンプルリストを更新する必要があります。SMDI サンプラーのなかには、サンプル番号がゼロからスタートするものと、200 からスタートするものがあります。（それぞれのデバイスのサンプルの保存方法については、SMDI サンプラーのマニュアルを参照してください。）

Items

“#Items”のテキスト入力フィールドは、サンプルリストに表示するサンプルの数を指定します。この値を変更した場合は、Update ボタンをクリックしてサンプルリストを更新する必要があります。

Send

Peak の最前列のオーディオファイルを SMDI サンプラーに転送するためには、サンプルリストの転送したいサンプルをクリックし、Send ボタンを押します。SMDI サンプラーの選択した場所にすでにサンプルが存在する場合は、差し替えられます。




開いている複数の Peak のオーディオファイル

をSMDIに転送したい場合は、サンプルリストでシフトキーを押しながら複数の転送先をクリックして選択し、Send ボタンをクリックします。オーディオファイルがPeakのWindowsメニューに表示された順序で選択した転送先に転送されます。

Receive

SMDI サンプラーからサンプルを受け取るためには、サンプルリストで受け取りたいサンプルをクリックし、Receive ボタンを押します。

 SMDI サンプラーから複数のサンプルを受け取るためには、シフトキーを押しながらサンプルリストで複数の転送先をクリックし、Receive ボタンをクリックします。

オーディオファイルをSMDIサンプラーに転送する

1. FileメニューでOpenを選択し、SMDI サンプラーに転送したいオーディオファイルを開きます。あるいは、ファインダーでオーディオファイルをダブルクリックします。
2. SamplerメニューでSMDI Samplerコマンドを選択します。Macintoshに接続されているSMDI サンプラーが検出されると、SMDI Sampler Transfer ダイアログボックスが表示されます。
3. SMDI Device のポップアップメニューで、正しいSMDIデバイスが選択されていることを確認します。
4. サンプルリストで差し替えたいサンプルをクリックします。
5. Sendをクリックします。サンプルがSMDI サンプラーに転送されます。
6. SMDI Transfer ダイアログボックスでの作業が終了したら、ダイアログボックスのクローズボックスをクリックするか、またはCancelボタンをクリックします。

SMDI サンプルをPeakに転送する

1. SampleメニューでSMDI Samplerコマンドを選択します。SMDIサンプラーがMacintoshのSCSI回路に正しく接続されていると、SMDI Sampler Transfer ダイアログボックスが表示されます。
2. SMDI Samplerのポップアップメニューで、正しいSMDIデバイスが選択されていることを確認します。
3. サンプルリストでサンプラーから受け取りたいサンプルをクリックします。
4. Receive ボタンをクリックします。指定したサンプルがMacintoshに転送され、新しいオーディオファイルウィンドウに表示されます。SMDIデバイスからの転送によって作成されたオーディオファイルは、FileメニューのSaveコマンドを使用するまでディスクには保存されません。
5. 転送が済んだら、SMDI Sampler Transfer ダイアログボックスのクローズボックスをクリックするか、またはCancelボタンをクリックします。

SMDI デバイスに保存されているサンプルを見る

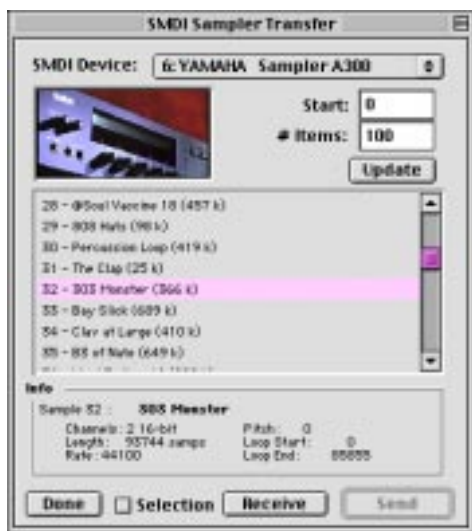
1. サンプルリストでサンプルをクリックします。SMDIデバイスにこの番号の場所に保存されているサンプルが存在する場合、Peakがそのサンプルのサンプリング周波数、サイズ、ビットの深さ、ステレオ/モノラルのフォーマット、ループポイントを検索し、検索したデータをSMDI Transfer ダイアログボックスのInfoエリアに表示します。選択したサンプル番号のサンプルがSMDIデバイスに保存されていない場合は、SMDI TransferダイアログボックスのInfoエリアに“(empty)”と表示されます。

SMDI サンプラーのエラーメッセージ、およびトラブルの解決方法

Macintosh に接続されている SMDI デバイスが見つからなかった場合は、“No SMDI devices could be found connected to this Macintosh.”(この Macintosh には

SMDI デバイスが接続されていません) というメッセージが表示されます。SMDI デバイスが SCSI ケーブルを通じて Macintosh に接続されているのにこのメッセージが表示された場合は、下記の作業を実行してください。

- ・ SCSI ケーブルが正しく接続されていることを確認します。SCSI ケーブルは、ケーブルコネクタのネジが締まっていないと外れる恐れがあります。SCSI ケーブルの接続は、かならず Macintosh の電源を切った状態で接続してください。
- ・ Macintosh に SMDI デバイスと同じ SCSI ID を持つ別の SCSI デバイスが接続されていないことを確認します。SMDI デバイスの SCSI ID の変更方法については、SMDI デバイスのマニュアルをお読みください。
- ・ SCSI デバイスは、所定の順序で電源を入れることが要求される場合があります。まず最初に、Macintosh に接続したすべての SCSI デバイスの電源を入れ、次に Macintosh の電源を入れてうえで Peak を立ち上げます。



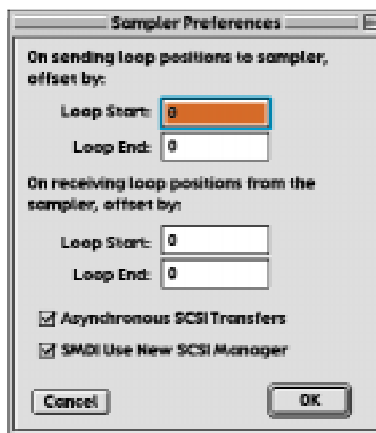
Yamaha A3000

Peak™ は Yamaha A3000 サンプラーに対応します。Peak のサンプラーメニューにある Yamaha A3000 メニュー、または SMDI メニューを通して A3000 にアクセスすることができるようになっています。A3000 は現在読み込まれているサンプルの入れ替えを行うことができません。したがって A3000 に転送されるサンプルは次々新しいサンプルとして扱われることになります。"BulkProtect" が有効になっている場合 A3000 は SMDI メッセージを無視するように設計されています。"BulkProtect" は A3000 の Utility モード、MIDI ファンクション、Bulk ページにあります。

"BulkProtect" は A3000 が起動した時はいつでも on に設定されているので SMDI 転送を行う前にいつでも off に設定を変更する必要があります。

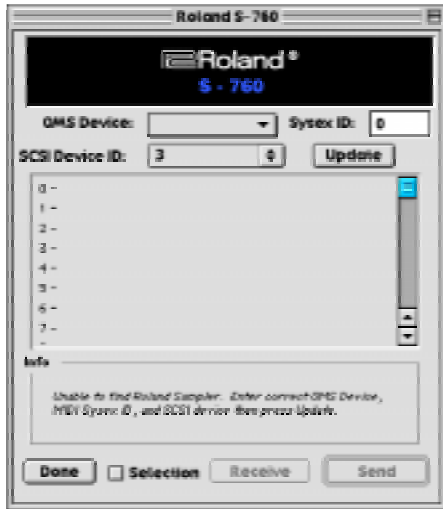
Sampler Preferences ダイアログ

Peak の Preference メニューから Sampler Preferences ダイアログを表示することができます。ここでループのオフセットや、SCSI 転送の同期や、SCSI マネジャーの設定を行います。



Sampler Preferences ダイアログ

Roland S-760を使用する



Roland S-760 sampler ダイアログ

Peak は Roland S-760 をサポートしています。S-760 にダイレクトにサポートしていることで Peak と S-760 間の転送をより簡単に行うことができます。Peak はまたサンプルデータと一緒にループ情報の転送にも対応します。

Macintosh と S-760 間の SCSI 接続の設定：

1. SCSI ケーブルを接続する前に Macintosh を含むすべての機材の電源を切ります。
2. サンプラーを SCSI 接続します。この時 6 フィート (約 1.8m) 以内で良質のケーブルを使用してください。
3. Macintosh に接続された他のデバイスと異なる SCSI ID に設定されていることを確認し、内部でターミネートされるよう設定します。SCSI ID と内部ターミネーションの設定については S-760 のマニュアルに添って行ってください。

4. サンプラーは SCSI チェーンの最後に設置されていることを確認してください。
5. Macintosh とサンプラーは MIDI 接続されていなければなりません。Peak は MIDI を介したサンプラーとのコミュニケーションに Opcode の OMS を使用します。
6. 次の順番でそれぞれの機器の電源を入れます。

- ・ サンプラー
- ・ 他の SCSI 機器
- ・ Macintosh

! S-760 でサンプル転送を行うためには S-760 オペレーティングシステム v.2.24 以上が必要です。また Performance モード時のみサンプルの転送が行なえます。S-760 のマニュアルを参照してそれぞれの設定方法をご確認ください。

Peak から S-760 にアクセスするには Peak の Sampler メニューから *Roland S-760* を選択します。ポップアップメニューを使用してサンプラーで設定されている SCSI ID を選びます。SYSEX ID ナンバーと OMS デバイスを入力し、*Update* をクリックします。Peak は S-760 の RAM に保存されている全てのサンプルをリスト表示します。SYSEX ID の設定については S-760 のマニュアルを参照してください。通常この番号は 0 または 1 です。

! Roland S-760 ダイアログの Info Region が *Roland sampler could not be found* と表示した場合、SCSI と MIDI の接続とケーブル、SCSI ID ポップアップメニュー、OMS デバイスポップアップメニュー、SYSEX ID ナンバーを確認してください。設定の間違いが見つかり、それを訂正した後で Update ボタンをクリックしてください。

Peak で Roland S-760 のサンプルをブラウズする

1. Peak の Sampler メニューから *Roland S-760* を選択します。
2. サンプルリストの中のサンプルをどれかクリックしてください。Peak がループポイント、サン

ブルの長さ、ルートキー、サンブルレートを含むサンプルについての情報を表示します。

S-760からPeakへサンプルを転送する

1. PeakのSamplerメニューからRoland S-760を選択します。ポップアップメニューを使用してサンプラーで設定されているSCSI IDを選びUpdateをクリックします。PeakはS-760のRAMに保存されている全てのサンプルをリスト表示します。
2. Peakに転送したいリストの中にあるサンプルを選択し、ハイライトした状態にします。
3. Recieveボタンを押します。Peakは編集、再生、保存が行われる新しいオーディオドキュメントウィンドウにそのサンプルを転送します。

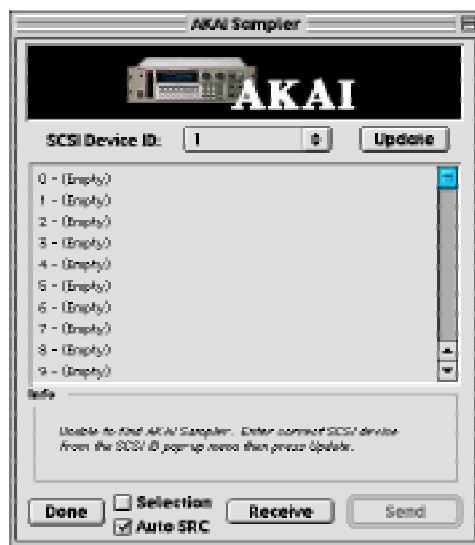
PeakからS-760へサンプルを転送する

1. PeakのOpenコマンドを使用して転送したいオーディオドキュメントを開きます。転送したいドキュメントが1つだけの場合そのドキュメントがPeakの最前面にあることを確認してください。
2. PeakのSamplerメニューからRoland S-760を選択します。ポップアップメニューを使用してサンプラーで設定されているSCSI IDを選びUpdateをクリックします。PeakはS-760のRAMに保存されている全てのサンプルをリスト表示します。
3. 同じ名称のサンプルと入れ替える場合、入れ替えた項目をクリックします。サンプラーの空いているロケーションへサンプルを転送したい場合"Empty"というタイトルのついた項目をクリックしてください。
4. Sendボタンを押します。PeakはオーディオドキュメントをRoland S-760サンプラーの指定されたロケーションに転送します。

! サンプルリストで複数の項目を選択する場合は選択時にシフト+クリックまたはコマンド+クリックしてください。

! Roland S-760をG3またはMacintosh G3またはG4と接続する場合、Adaptec 2906 SCSI カードの使用が推奨されています。

AKAI サンプラーを使用する



Akai sampler ダイアログ

Peak がサポートする AKAI サンプラーは以下の通りです。S1000、S1100、S2000、S2800、S3000、S3000XL、S3200、S3200XL、CD3000、CD3000XL。AKAI サンプラーにダイレクトにサポートしていることでPeakとサンプラー間の転送をより簡単に行うことができます。Peakはまたサンプルデータと一緒にループ情報の転送にも対応します。

MacintoshとAKAI サンプラー間のSCSI接続の設定

1. SCSI ケーブルを接続する前に Macintosh を含むすべての機材の電源を切ります。

2. サンプラーをSCSI接続します。この時6フィート(約1.8m)以内で良質のケーブルを使用してください。
3. Macintosh に接続された他のデバイスと異なる SCSI ID に設定されていることを確認し、SCSI ID の設定についてはAKAI サンプラーのマニュアルに添って行ってください。
4. サンプラーは内部でターミネートされるよう設定されている必要があります、またSCSIチェーンの最後に設置されていることを確認してください。設定についてはAKAI サンプラーのマニュアルに添って行ってください。
5. 次の順番でそれぞれの機器の電源を入れます。
 - ・ サンプラー
 - ・ 他の SCSI 機器
 - ・ Macintosh

Peak から AKAI サンプラーにアクセスするには Peak の Sampler メニューから *AKAI Sampler* を選択してください。ポップアップメニューを使用してサンプラーで設定されている SCSI ID を選び *Update* をクリックします。Peak は RAM に保存されている全てのサンプルをリスト表示します。

AKAI ダイアログの *Info Region* が *Akai sampler could not be found* と表示した場合、SCSI とケーブル、SCSI ID ポップアップメニューを確認してください。設定の間違いが見つかり、それを訂正した後で *Update* ボタンをクリックしてください。

AKAI サンプラーでは連続的にサンプルの番号がつけられている必要があります。既存のサンプルとサンプルの間に空のサンプルが入ることはないので独自の番号制にあうように転送されたサンプルに対し自動的に番号をつけ直す場合があります。

AKAI サンプラーはそれぞれのサンプルに対し独自の名称を要求します。オーディオファイルをサンプラーの新規空ロケーションへ送る時、Peak は既にその名称がサンプラー内で使用されている場合、"Sax 1"、"Sax 2"、"Sax 3"、のようにサンプル名に対し番号を与える場合があります。

AKAI サンプラーに保存されるステレオファイルは2つのサンプルに分割され、それぞれのファイル名の最後に "-L"、"-R" が追加され管理されます。Peak は AKAI サンプラーへサンプルを転送する場合自動的にそれらのファイルに対し、"-L"、"-R" を与え、転送を行います。

AKAI サンプラーのサンプルレートは 22,050kHz と 44,100kHz のみです。これらのサンプルレート以外のファイルに対し自動的にサンプルレートコンバージョンを行わせたい場合は *Auto SRC* ボタンのチェックボックスをクリックして有効にしてください。Peak はサンプラーへサンプルを転送する前に AKAI サンプラーがサポートする最も近いサンプルレートにコンバートを行います。

AKAI サンプラーから Peak へのサンプルの転送


1. Peak から AKAI サンプラーにアクセスするには Peak の Sampler メニューから *AKAI Sampler* を選択してください。ポップアップメニューを使用してサンプラーで設定されている SCSI ID を選び *Update* をクリックします。Peak は RAM に保存されているサンプルをリスト表示します。
2. Peak 転送したいサンプルリストの中のサンプルをハイライトします。
3. *Recieve* ボタンを押すと、Peak は編集、再生、保存が可能な新規のオーディオドキュメントウィンドウへサンプルを転送します。

Peak から AKAI サンプラーへサンプルを転送する

1. Peak の *Open* コマンドを使用して、転送したいオーディオドキュメントを開きます。
2. Peak の Sampler メニューから *AKAI Sampler* を選びます。ポップアップメニューを使用してサンプラーで設定されている SCSI ID を選び *Update* をクリックします。Peak は RAM に保存されているサンプルをリスト表示します。
3. 同じ名称のサンプルで書換えを行う場合は、書換えたいサンプルをクリックします。空ロケー

ションへ転送したい場合は "(Empty)" とつけられた項目をクリックしてください。


4. Send ボタンを押します。Peak は AKAI サンプラーの任意の場所へオーディオドキュメントの転送を行います。


 サンプルリストの中で複数の項目を選択する場合は、選択する時にシフト+クリック、またはコマンド+クリックしてください。


 Akai サンプラーを Macintosh G3 または G4 と接続する場合、Adaptec 2906 SCSI カードの使用が推奨されています。


MIDI サンプルダンプ規格


多くのサンプリング装置、あるいは旧式のサンプリング装置は、サンプラーやコンピュータとの間でサンプルを送受信する際に MIDI サンプルダンプと呼ばれる方法を使用します。Peak では、MIDI 接続が可能な場合は、これらの装置との間でサンプルを送受信することができます。

 MIDI サンプルダンプ規格は、モノラルのオーディオファイルに対してのみ適用されます。

 本書は、ユーザが MIDI ケーブルの接続方法や OMS (Open Music System) ソフトの設定方法、およびサンプラーが MIDI を通じて送られてきたオーディオサンプルをどのように統合するかを理解していることを前提として書かれています。

 サンプラーに転送したサンプルは、再生する前にパッチ、プリセット、レイヤ(層)または音声に割り当てることが必要になる場合があります。

 MIDI サンプラー装置の Sysex ID の表示、設定方法については、サンプラー装置のマニュアルをお読みください。

 サンプルの保存方法はサンプラーによって異なります。サンプラーは、マニュアルをよく読み、サンプルの番号の割り当て、および保存方法について理解したうえでご使用ください。サンプラーのマニュアルには、そのサンプラーでの MIDI サンプルダンプ規格の使用方法に関する重要なことがらが記載されている場合があります。

MIDI サンプルダンプを行う場合、コンピュータからサンプラーに MIDI ケーブルを接続する方法は 2 通りありますが、Peak では Close ループ方式を使用しているため、MIDI IN ジャックを MIDI インタフェースの OUT ジャックに接続し、サンプラーの MIDI OUT ジャックを MIDI インタフェースの IN ジャックにする必要があります。MIDI サンプルダンプを使用するためには、Opcode 社の O M S ソフトもインストールしておく必要があります。

Peak は、MIDI サンプルダンプはすべて解像度 16 ビットのサンプルとして送受信します。サンプラーによっては、サンプラーの仕様に合わせて解像度が下げられる場合があります。MIDI サンプルダンプはステレオのオーディオファイルはサポートしていないため、ステレオファイルは File メニューの *Export Dual Mono...* コマンドを利用して左チャンネルと右チャンネルのモノラルファイルに分け、別々にサンプラーに転送する必要があります。

MIDI サンプルダンプ規格を利用してオーディオファイルをサンプラーに転送する

1. サンプラーに転送したいオーディオファイルを開きます。
2. Sampler メニューで *MIDI Sample Dump* コマンドを選択します。
3. サンプルの転送先のサンプラーに相当する OMS デバイスを選択します。
4. サンプラーの Sysex ID を入力します。
5. サンプルに割り当てるサンプル番号を入力し、Send ボタンを押します。サンプルが MIDI 接続を通じてサンプラーに転送されます。

MIDI サンプルダンプ規格を利用してサンプラーからサンプルを受け取る

1. Sampler メニューで *MIDI Sample Dump* コマンドを選択します。
2. サンプルの送信元のサンプラーに相当する OMS デバイスを選択します。
3. サンプラーの Sysex ID を入力します。
4. サンプラーから受け取るサンプルのサンプル番号を入力し、*Receive* ボタンを押します。サンプラーから Peak の新しいオーディオファイルにサンプルが転送されます。MIDI サンプルダンプ規格のエラーメッセージ、およびトラブルの解決方法 MIDI サンプルダンプ規格は、モノラルのオーディオファイルにたいしてのみ適用されます。

MIDI サンプルダンプ規格のエラーメッセージ、およびトラブルの解決方法

サンプラーに転送できるのは、モノラルのオーディオファイルに限られます。ステレオのオーディオファイルをサンプラーに転送するためには、File メニューの *Export Dual Mono...* コマンドを利用してステレオファイルの左と右のチャンネルに相当する 2 つのモノラルファイルを作成し、モノラルファイルとして転送する必要があります。



MIDI サンプルダンプ規格は、モノラルのオーディオファイルにたいしてのみ適用されます。

✖ *MIDI device timed out* (MIDI デバイスのタイムアウト)

- ・ デバイスが Peak と正しく通信できませんでした。このエラーの原因としては、転送中に MIDI 接続が中断されたことが考えられます。

“ The MIDI device returned an error. ” (MIDI デバイスからエラーが返された)

- ・ このエラーメッセージは、MIDI サンプラーのフロントパネルからサンプルの転送が中断された場合に表示されます。

“ The MIDI device did not respond. ” (MIDI デバイスが応答しなかった)

- ・ このエラーメッセージは、Peak が送出したメッセージに対して応答がなかった場合に表示されます。サンプラーの Sysex ID が MIDI Sample Dump ダイアログボックスで入力した ID と一致しているかチェックします。

“ The MIDI transfer was aborted because there were errors during transmissions. ” (転送中にエラーが発生したため、MIDI 転送が中止された)

- ・ このエラーメッセージは、サンプラーと MIDI インタフェースのあいだの MIDI ケーブルまたは接続に問題があることを示しています。MIDI ケーブルが破損していないかチェックします。

“ The transmission timed out. ”

- ・ このエラーメッセージは、Peak がサンプラーからの信号を待っている間に応答がないまま所定の時間が経過した場合に表示されます。MIDI 接続をチェックし、再度転送を実行してみてください。

“ Peak does not have enough RAM to use MIDI Sample Dump Standard. MIDI SDS Receive couldnot be completed because Peak ran out of memory. ” (Peak に MIDI サンプルダンプを使用するための十分な RAM が割り当てられていない。Peak のメモリが足りなかったため、MIDI SDS 受信を完了できなかった)

- ・ このエラーメッセージが表示された場合は、Peak のメモリが足りなくなったことを意味します。一部のオーディオファイルを閉じるか、またはファインダーの“ 情報を見る ”ダイアログボックスで Peak への RAM の割当量を増やします。

“ Peak was unable to initialize OMS. Make sure OMS is installed on your Macintosh and try again. ” (Peak が OMS を初期化できなかった。 Macintosh に OMS がインストールされていることを確認した上で再度実行してください)

- ・ このメッセージは、Macintosh に OMS がインストールされていない場合に表示されます。“ 機能拡張 ” や他のシステムソフトで OMS が使用不要になっていないかチェックします。OMS がインストールされていない場合は、Opcode の World Wide Web サイト (<http://www.opcode.com>) からダウンロードできます。

Ensoniq EPS16+ と ASR-10 サンプラーについて

Peak には Ensoniq EPS16+ や ASR-10 と Macintosh 間でサンプルを転送する Ensoniq Sampler ダイアログを持っています。Peak デジタルオーディオエディターソフトウェアの一部として、Ensoniq Sampler ダイアログはいくつかの機能を提供します。

(instrument、layer、wavesample renaming、creation、deletion、wavesample transfer を含む)



ノート : Ensoniq ASR-X は SMDI サンプラーです。Ensoniq Sampler ダイアログではサポートされていません。本章の最初に記述されている SMDI サンプラーの解説を参照ください。

以下のセクションは、読者が Ensoniq サンプラーのマニュアルに記載されている操作方法をすでに習得していることを前提として書かれています。オーディオシステムや MIDI インタフェース、あるいは SCSI 回路とサンプラーとの接続方法については、マニュアルを参照してください。

Ensoniq サンプラーでのサンプルの保存方法

Ensoniq シリーズのデジタルサンプラーは、波形 (サンプル) を「楽器」に含まれる「レイヤ」(層) として組織化します。レイヤには、それぞれがボリューム、パンする位置 (“ panning location ”)、サンプルにトリガーをかける特定のキーボードの音、キーの範囲といった独自の特性を持ついくつかのサンプルを含めることができます。Ensoniq サンプラーは、これらすべてのストラクチャーに「波形サンプル 1 」、「レイヤ 4 」、「楽器 3 」というように番号を割り当て、サンプラーのメモリに保存された個々のアイテムを識別します。

Ensoniq サンプラーは、レイヤを番号順に作成します。したがって、レイヤ 1 が作成せずにレイヤ 2 を作成することはできません。かならず最初にレイヤ 1 を作成する必要があります。また、Ensoniq サンプラーは波形も番号順に作成するため、波形 1 と波形 2 が作成されていないのに波形 3 を作成することはできません。かならず波形 1 と波形 2 を先に作成する必要があります。

Ensoniq Sampler ダイアログボックスには、Ensoniq サンプラーに実行させるプロセスのリストが表示されますが、このプロセスはユーザが指定します。たとえば、Ensoniq Sampler のダイアログボックスに波形サンプルを転送させる場合には、楽器に新しいレイヤを作成し、楽器の名前を変更したうえで、Macintosh で波形サンプルを受け取るよう指示することができます。Ensoniq Sampler ダイアログボックスでのプロセスの追加や削除、あるいはプロセスの実行には List メニューを使用します。



Ensoniq Sampler ダイアログ

Ensoniq サンプラーダイアログボックスに関する基本的なこと

Ensoniq Sampler ダイアログボックスでは、Ensoniq サンプラーの楽器、レイヤ、および波形サンプルは、Macintosh のユーザにはなじみのあるファインダのようなインタフェースに表示されます。便利な「ツイストダウン」方式のリストでは、楽器、レイヤ、あるいは波形サンプルの表示方法を独自に設定することができます。リストの項目の横に表示された三角形をクリックすると、楽器やレイヤなどのリスト項目を拡張または縮小することができます。

楽器、レイヤ、および波形サンプルには、Ensoniq サンプラーで割り当てられた項目番号も表示されます。たとえば、Ensoniq サンプラーでの番号が楽器 3 で “TROMBONE” という名前を持つ楽器は、リストでは “Inst 3:TROMBONE” と表示されます。Ensoniq Sampler ダイアログボックスのソフトウェアは、楽器、レイヤ、波形サンプルを “existing” (存在する)、“empty” (空白)、“unknown” (未知) のいずれかのステータス (状態) で認識します。楽器、レイヤ、波形サンプルは、Ensoniq Sampler ダイアログボックスの Info メニューの Update コマンドを利用して Ensoniq Sampler ダイアログボックスのソフトウェアが Ensoniq サンプラーと同期化されるまでは、すべて “unknown”

の状態にあるものとみなされます。楽器、レイヤ、または波形サンプルとその名前が検出されると、Ensoniq Sampler ダイアログボックスのウィンドウに表示された名前が “unknown” からそれぞれの楽器名、レイヤ名、または波形サンプル番号に変わります。それ以外の楽器、レイヤ、波形サンプルは、すべて “EMPTY” の状態にあり、まだ Ensoniq サンプラーには存在しないことになります。

Ensoniq Sampler のダイアログボックスは、Ensoniq サンプラーで実行すべき動作のリストを作成し、ユーザが Ensoniq Sampler ダイアログボックスの *Begin* ボタンをクリックした時点でリストの動作を実行します。動作のリストは Macintosh にファイルとして保存しておけば、あとで呼び出すことができるため、多数の動作をとまなう転送プロセスを自動化することも可能です。

ほとんどのオペレーションでは、単純なシーケンスを利用して動作を Ensoniq Sampler ダイアログボックスに記録できます

1. Ensoniq Sampler ダイアログボックスのリストの項目をクリックし、選択します (複数の項目を選択する場合はシフト + クリック)。
2. Ensoniq Sampler ダイアログボックスの List、Info、または Options のいずれかのメニューでコマンドを選択します。リストをスクロールするためには、Ensoniq Sampler ダイアログボックスのリストの右側にある縦のスライダを利用します。楽器やレイヤは、楽器名またはレイヤ名の横の三角形をクリックすることで拡大または縮小することができます。

! ヒント: コマンドの適用対象の項目を二つ以上選択コマンドの適用対象の項目を二つ以上選択する場合は、シフトキーを押しながら項目をクリックします。

Ensoniq Sampler ダイアログボックスのリストに表示された波形サンプルをクリックすると、波形サンプルの名前、サイズ、パン (“panning”) キーの範囲が Ensoniq サンプラーから検索されます。これらのデータが完全なものであれば、Ensoniq Sampler ダイアログボックスのリストの下にそれらのデータが表示されます。

Ensoniq サンプラーに保存した波形サンプルを聴く

Ensoniq サンプラーに保存した波形サンプルの音を聴くためには、Ensoniq Sampler ダイアログボックスのリストで聴きたい波形サンプルに相当する項目をダブルクリックします。Ensoniq Sampler ダイアログボックスが MIDI を利用してサンプルを再生します。

パラメータとキーの範囲を変更する

Ensoniq サンプラーに保存されている波形サンプルのキーの範囲やパンは、変更できます。

波形サンプルのキーの範囲を変更する

1. Ensoniq Sampler ダイアログボックスのリストで変更したい波形サンプルをクリックします。サンプルの現在のキーの範囲、パン、サイズ、および名前が読み込まれ、Ensoniq Sampler ダイアログボックスのリストの下に表示されます。
2. 波形サンプルのパンは、パンスライダをクリックして変更します。波形サンプルのキーの範囲は、Ensoniq Sampler ダイアログボックスのグラフィックキーボードをクリックして変更します。
3. Ensoniq Sampler ダイアログボックスのキー範囲表示をクリックし、波形サンプルのキー範囲の低いほうのキーを変更します。
4. シフトキーを押しながら *Ensoniq Sampler* ダイアログボックスのキー範囲表示をクリックし、キー範囲の高いほうのキーを変更します。
5. オプションキーを押しながら *Ensoniq Sampler* ダイアログボックスのキー範囲表示でキーをクリックし、波形サンプルのキー範囲の基音を変更します。

Ensoniq サンプラーに転送するサンプルのキー範囲も変更することができます。これらの項目は、ダイアログボックスのリストに緑の右向き矢印で表示されます。これらのサンプルのキー範囲やパン情報は、転送するファイルから読み取った初期設定値 (デフォルト値) に設定されます。Ensoniq サンプラーへの転送ファイルであることを示すマークがセットされているサン

ブルのキー範囲の変更に際しては、上記の手順に従ってください。

Ensoniq の List メニュー

以下のセクションでは、Ensoniq Sampler ダイアログボックスの List メニューのコマンドについて説明します。

Make New

“ EMPTY ”の状態にある楽器、レイヤ、あるいは波形サンプルを“ EXISTING ”の状態に変えるためには、*Make New* コマンドを使用します。

オーディオファイルをサンプラーに転送するための最初の新しい波形サンプルを作成する

1. 楽器の三角形をクリックし、楽器を開きます。
2. 新しい波形サンプルをセットしたいレイヤの三角形をクリックし、レイヤを開きます。レイヤが“ EMPTY ”の場合は、このステップは無視してステップ 3. に進みます。
3. レイヤをクリックし、選択します。
4. List メニューで New を選択します。“ EMPTY ”ステータスのレイヤは“ New ”に変わります。ステップ 3 と 4 と繰り返し、レイヤに最初の新しい波形サンプルを作成します。波形サンプルを作成したら、レイヤの三角形をクリックしてレイヤを開き、新しい波形サンプルを表示させることができます。

すでにサンプルが存在するレイヤに別の新しい波形サンプルを作成する


1. 楽器の三角形をクリックして楽器を開きます。
2. 新しい波形サンプルをセットしたいレイヤの三角形をクリックし、レイヤを開きます。
3. レイヤに表示されたいずれかの波形サンプルをクリックし、その波形サンプルを選択します。
4. List メニューで *New* を選択します。そのレイヤの波形サンプルリストに新しい波形サンプルが追加されます。

Send Sample

Macintosh から Ensoniq サンプラーにサンプルを転送する


1. すでに存在する波形サンプル、または Ensoniq Sampler ダイアログボックスのリストで“ New ”と表示されている波形サンプルを選択します。
2. List メニューで *Send Sample* を選択します。
3. 選択した楽器、レイヤ、波形サンプルに転送するサンプルを選択するための標準の Get File Macintosh file ダイアログボックスが表示されます。転送するサンプルを選択し、*Open* をクリックします。Ensoniq Sampler ダイアログボックスで選択した波形サンプルの名前が、選択した転送ファイルの名前に変わります。
4. Ensoniq Sampler ダイアログボックスで *Begin* をクリックし、Ensoniq サンプラーへの転送を開始します。

Ensoniq サンプラーに転送したいサンプルがステレオサンプルである場合は、上記の手順で転送サンプルを選択した時点で、Ensoniq Sampler ダイアログボックスが自動的にステレオサンプルであることを検出します。ステレオサンプルは、左チャンネルを奇数レイヤに、右チャンネルを偶数レイヤにセットする必要があります。したがって、ステレオサンプルを楽器の奇数レイヤに転送するよう Ensoniq Sampler ダイアログボックスに指示します。楽器に右チャンネルのレイヤを作成していない場合は、警告メッセージ、および右チャンネルのレイヤを作成するかどうかを尋ねるメッセージが Ensoniq Sampler ダイアログボックスに表示されます。隣接する偶数レイヤにまだ新しい波形サンプルが作成されていない場合は、警告メッセージ、および新しい波形サンプルを作成するかどうかを尋ねるメッセージが Ensoniq Sampler ダイアログボックスに表示されます。

 Macintosh には、Ensoniq サンプラーに転送するサンプル、あるいは Ensoniq サンプラーから受け取るサンプルの全体を読み込むための十分な RAM が必要となります。

RAM の容量が足りない場合は、Peak に割り当てた RAM の量を増やす必要があることを知らせるメモリーエラーのダイアログボックスが表示されます。

Ensoniq Sampler ダイアログボックスには、サンプルを Ensoniq サンプラーに正しく転送するためにあとどれだけの RAM を Peak に割り当てる必要があるかを知らせるメッセージが表示されます。このメッセージが表示された場合は、Peak を終了し、Peak への RAM の割当量を増やす必要があります。RAM の割当量を増やすためには、ファインダで Peak のアイコンを選択し、ファインダの File メッセージで“ 情報を見る ”を選択し、“ 使用サイズ ”を適正な量にセットしたのち、“ 情報を見る ”のダイアログボックスを閉じます。そのあとでファインダで Peak を起動すると、Ensoniq Sampler ダイアログボックスを利用してサンプルを Ensoniq サンプラーに転送することが可能になります。(オーディオファイルを開く場合も Peak に割り当てられた RAM を消費することになります。)

 Ensoniq Sampler ダイアログボックスの“ unknown ”の波形サンプルにはサンプルを転送することはできません。まず最初に、List メニューの New コマンドを利用して新しい波形サンプルを作成する必要があります。また、楽器、レイヤ、波形サンプルは、次の順序で作成する必要があります。すなわち、まず最初に楽器を作成し、次にその新しい楽器の波形サンプルを作成します。さらに、“ EMPTY ”の楽器、レイヤ、波形サンプルに対して Make New の操作を実行し、Ensoniq Sampler ダイアログボックスに表示される名前を“ New ”に変えます。

Ensoniq サンプラーからサンプルを受け取る

1. Ensoniq Sampler ダイアログボックスで「存在する (“ existing ”) の) 波形サンプルをクリックし、選択します。
2. List メニューで *Receive Sample* を選択します。選択した波形サンプルに相当する項目には、Macintosh に転送されることを示す青い右向き矢印が表示されます。
3. ダイアログボックスの *Begin* をクリックして Macintosh へのサンプルの転送を開始します。

Ensoniq Sampler ダイアログボックスのリストで選択したサンプルがステレオサンプルである場合 (ASR サンプラーでのみ使用可能) は、Ensoniq Sampler ダイアログボックスは自動的に左右のチャンネルを読み込みます。

Delete

Ensoniq サンプラーから直接波形サンプルを削除するためには、Ensoniq Sampler ダイアログボックスのリストで削除したい項目をクリック(またはシフトキー + クリック)したのち、List メニューで Delete を選択します。

Remove From List

Ensoniq Sampler ダイアログボックスには、Begin ボタンをクリックされるまで実行すべき動作のリストが記憶されます。個々の動作(サンプルの転送、名前の変更など)を削除するためには、その動作の項目をクリックしたのち、List メニューで Remove From List を選択します。

Save Set

Ensoniq Sampler ダイアログボックスに実行させる動作リストを作成したら、あとで呼び出せるように Macintosh ファイルとして保存しておくことができます。

動作リストを保存する

1. Ensoniq Sampler ダイアログボックスを利用して動作リストを作成します。
2. List メニューで *Save Set* を選択し、リストをファイルとして保存します。*Save Set* コマンドは、かならず Ensoniq Sampler ダイアログボックスで *Begin* をクリックする前に使用してください。

Load Set

動作リストは、List メニューの *Load Set* コマンドを利用して呼び出すことができます。標準の Get File ダイアログボックスが表示されたら、動作リストファイルを選択します。それにより、Ensoniq Sampler ダイアログボックスが実行する動作リストがロードされます。Ensoniq Sampler ダイアログボックスを利用した動作リストの保存方法については、上記の Save Set の説明をお読みください。

Clear Set

Ensoniq Sampler ダイアログボックスに実行するよう指示した動作リストを消去する場合は、List メニューの *Clear Set* を選択します。それにより、Ensoniq Sampler ダイアログボックスに記憶されているすべての動作(サンプルの転送、サンプルの受け取り、名前の変更)が永久的に消去されます。この操作は取り消すことができません。

Ensoniq Info メニュー

Update

Ensoniq Sampler ダイアログボックスは Ensoniq サンプラーのフロントパネルから実行した編集動作の内部リストを自動的に更新することはできないため、ユーザが Ensoniq Sampler ダイアログボックスから Ensoniq サンプラーへのリンクを定期的に更新し、楽器、レイヤ、波形サンプルの名前を更新する必要があります。リストを更新するためには、更新したい楽器またはレイヤをクリックして選択し、List メニューの *Update* を選択します。

Update Names

Ensoniq サンプラーに保存されている楽器の名前だけを検索するためには、Info メニューで *Update Names* を選択します。

Rename

楽器、レイヤ、波形サンプルの名前を変更するためには、Ensoniq Sampler ダイアログボックスのリストで変更したい項目を選択(またはシフトキー + クリックで選択)し、Info メニューの *Rename* を選択します。次に、Ensoniq Sampler ダイアログボックスで選択したそれぞれの項目の新しい名前を入力します。

Ensoniq Optionsメニュー

Use SCSI

Power Macintosh の SCSI バスは Ensoniq ASR-10 と EPS16+サンプラーとコンパチビリティがありません。それらのサンプラーとコミュニケーションを行うためには MIDI を通して行われる必要があります。

Clear After Done

Ensoniq Sampler ダイアログボックスの動作リストを実行したあとでリストからすべての動作を削除するためには、Options メニューで *Clear After Done* コマンドを選択します。Clear After Done がオンになっていると、リストの動作がすべて終了した時点でリストを消去します。

Ensoniq エラーメッセージ、およびトラブルの解決方法

Ensoniq Sampler ダイアログボックスが Ensoniq サンプラーとの通信中にエラー条件が発生すると、下記のような警告ダイアログボックスが表示されます。警告ダイアログボックスでは、現在の動作を続行する (*Continue* をクリック) 中断する (*Abort* をクリック) あるいは Peak を終了する (*Exit To Finder* をクリック) かを選択することができます。通常、警告ダイアログボックスは Ensoniq サンプラーへの MIDI 接続が正しく設定されていない場合に表示されます。

Ensoniq の通信エラーの一般的な原因

- Ensoniq Sampler ダイアログボックスの OMS デバイス選択ダイアログボックスで間違った OMS デバイスを選択した。
- Ensoniq サンプラーが “ MIDI SYSEX=ONE ” に設定されている。MIDI SYSEX の設定を確認するためには、EDIT を押したのち、“ MIDI-SYSEX=OFF ” が表示されるまで SYSTEM ボタンを押し続けます。Ensoniq サンプラーで “ ENTER/YES ” を押し、MIDI-SYSEX を ON に設定します。この設定は、Ensoniq サンプラー

の COMMAND/SYSTEM ページから “ SAVE GLOBAL PARAMETERS ” オプションを利用して「初期設定 (デフォルト設定)」として保存することができます。

- MIDI インタフェースがオンになっていない。
- Ensoniq サンプラーのスイッチが入っていない。
- MIDI ケーブルが正しく接続されていない。
- MIDI 接続が間違っている。
- MIDI インタフェースがプリンタのシリアルポートを通じて Ensoniq サンプラーと通信するように設定されているときに Appletalk をオンにした。この場合は、MIDI インタフェースの接続を設定し直すか、Apple メニューの “ セレクト ” を利用して Appletalk をオフにします。

警告ダイアログボックスは、Ensoniq サンプラーで実行不可能な動作をスタートさせようとした場合にも表示されます。

一般的なエラーの原因

- 前のレイヤが作成されていないのに、新しいレイヤに波形サンプルを作成または転送しようとした。レイヤ 4 を使用するためには、レイヤ 1、2、3 が作成されていなければなりません。
- 前回 Update コマンドを使用したあとで実行した編集動作が、Ensoniq Sampler ダイアログボックスのソフトに反映されていない。Ensoniq Sampler ダイアログボックスは自動更新されないため、ユーザが更新する必要があります。更新したい楽器またはレイヤをクリックして選択し、List メニューの *Update* を選択します。

まとめ

以上で、(Peak の機能を利用してオーディオを編集、処理するために)互換のサンプラーからサンプルを直接インポートする方法と、修正したサンプルをサンプラーに戻す方法について理解して頂けたことと思います。次の最終章では、Peakのメニュー項目について説明します。

第11章 Peakのメニュー



第11章： Peakのメニュー

この章では、Peakの各メニューに表示される個々のコマンドについて説明します。これらのコマンドを使用する場合の細かい手順については、索引を参照のうえ、使用手順について説明した章をお読みください。これらの各章には、コマンドの使用方法が記載されています。

Fileメニュー

このメニューには、ファイルを開いたり、閉じたり、保存したりするためのMacintoshの標準的なすべてのコマンド、およびPeak固有のコマンドが含まれています。



New

このコマンドは、Peakで新たなオーディオファイルを作成するために使用します。このコマンドを選択すると、オーディオファイルで使用するフォーマット(ステレオまたはモノラル)を選択したり、プレイリストファイルを作成したり、開いているプレイリストファイルから新たなオーディオファイルを作成するためのサブメニューが表示されます。

MONO Document(モノドキュメント)

Mono Documentを選択すると(コマンド+N)モノラル(1チャンネル)のオーディオファイルが作成されます。

Stereo Document(ステレオドキュメント)

Stereo Documentを選択すると(シフト+コマンド+N)ステレオ(2チャンネル)のオーディオファイルが作成されます。

Document From Selection(選択範囲から新規ドキュメントを作成)

Document From Selectionを選択すると(コントロール+コマンド+N)現在開いているオーディオファイルの選択範囲から新規オーディオファイルを作成します。

Playlist Document(プレイリストドキュメント)

Playlist Documentを選択すると(シフト+コマンド+P)新たなプレイリストファイルが作成されます。

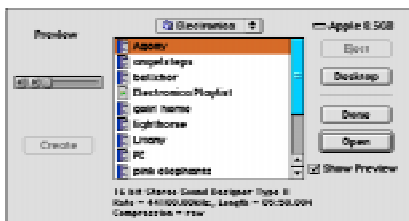
Document From Playlist(プレイリストからドキュメントを作成)

Document From Playlistを選択すると(シフト+コマンド+B)開いているプレイリストファイルから新たなオーディオファイルが作成されます。

Open...(開く)

Openコマンド(コマンド+O)は、オーディオファイルをサーチし、開くために使用します。Peakでは、AIFF、Sound Designer II、QuickTime、Raw、Wave、.au、.snd、System 7 Sound、MP3(QuickTime 4以降が必要)といったフォーマットのオーディオファイルを開くこ

とができます。Open ダイアログボックスでは、AIFF、Sound Designer II、QuickTime、au、System 7 Sound ファイルをそれらのファイルを選択し、画面左側の QuickTime スタイルのムービーコントローラー上の Play ボタンをクリックすることで試聴することができます。Peak では、RAM が許す限りの数のオーディオファイルを同時に開くことができます。Macintosh で Peak に割り当てるメモリの量が多いほど、多くのファイルを同時に開いて作業することができます。



Open のダイアログボックス

Close

Close コマンドは(コマンド+W)、アクティブな Peak のオーディオファイルを閉じます。変更した内容がまだ保存されていない場合は、ファイルを閉じる前に変更内容を保存するためのダイアログボックスが表示されます。もしも複数のドキュメントが開かれていて、どれも保存したくない場合はダイアログボックス内の Don't Save ボタンをオプション+クリックしてください。

Close All

Close All コマンドは(オプション+コマンド+W)、開いているすべての Peak のオーディオファイルを閉じます。変更した内容がまだ保存されていない場合は、ファイルを閉じる前に変更内容を保存するためのダイアログボックスが表示されます。どれも保存したくない場合はダイアログボックス内の Don't Save ボタンをオプション+クリックしてください。

Save

Save コマンド(コマンド+S)はオーディオファイルを閉じます。Peak では、オーディオファイルを下に示すさまざまなフォーマットで保存することができます。

AIFF : Apple のオーディオ交換ファイルフォーマット。Peak の初期設定のファイルフォーマットもこのフォーマットで、Macintosh の多くのソフトウェアがこのフォーマットをサポートしています。

- Sound Designer II : Digidesign のデジタルオーディオ製品を対象としたオーディオファイルフォーマット。Digidesign のオーディオ用ソフトでオーディオファイルを使用したい場合は、このフォーマットを使用してください。

- .au : World Wide Web と Java オーディオアプレットで広く使用されているフォーマット。多くのアプリケーション、プラットフォームによってサポートされています。

- WAVE : マイクロソフトの Windows のオーディオファイルフォーマット。多くの Windows 用ソフトや一部の Macintosh 用ソフトがサポートしています。WAVE フォーマットのファイルをサポートまたは必要とするソフトウェアでオーディオファイルを使用する場合は、WAVE フォーマットが最も適しています。

- QuickTime : QuickTime 対応のマルチメディアのための Apple のオーディオファイルフォーマット。QuickTime をサポートする Macintosh 用ソフトはすべてこのフォーマットをサポートしています。QuickTime をサポートしているマルチメディアソフト (Adobe Premiere™ や Macromedia Director™ など) でオーディオファイルを使用する場合は、このフォーマットが最も適しています。

- Raw : ヘッダ情報を含まないフォーマット。ゲームプラットフォームで多く用いられます。

- RealAudio™ : Real Networks™ RealAudio 5.0、3.0、2.0 エンコード用のファイルフォーマット。インターネットを通じて送信するオーディオを作成するために使用されます。

- System 7 Sounds : Apple のオーディオファイルフォーマット。Macintosh Operating System サウンドで使用されます。

- JAM イメージファイル : Peak と Adaptec JAM(オーディオ CD ライティングソフトウェア) 上で作成されるイメージファイルフォーマット

- Sonic AIFF : Sonic Solutions オーディオワークス

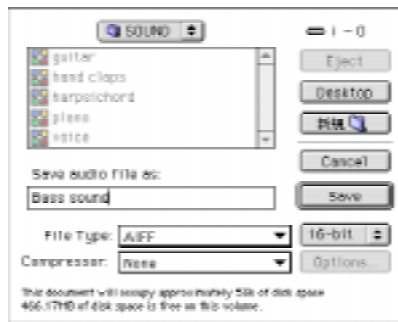
ーションで使用するファイルフォーマット

- .paf : EnsoniqParis オーディオシステムで 사용되는ファイルフォーマット
- Shockwave : Macromedia Shockwave フォーマットで使用するファイルフォーマット。インターネット配信用に開発されました(SWA Export Extra が必要)。
- MP3 : PeakはMP3エンコードファイルを作成することができます(SWA Export Extra が必要)。

ファイルに保存できる情報は、それぞれのフォーマットによって異なります。Peak の初期設定フォーマットであるAIFF以外のフォーマットで作成されたファイルを開いた場合、そのファイルを別のフォーマットで保存しない限りはファイルのフォーマット固有情報は保持されます。一方、ファイルをもとのフォーマットとは別のフォーマットで保存すると、情報の一部が破棄される場合があります。例えば、SoundDesigner のリージョンは、QuickTime、.au、System 7、MP3、Shockwave または RealAudio ファイルには保存できません。また、著作権や作者に関する情報、およびファイルフォーマット固有の情報は、それらの情報をサポートしていないフォーマットで保存することはできません。

Save As...(別名で保存)

Save As... コマンド(シフト + コマンド + S)は、現在のオーディオファイルをハードディスクの別の場所に別の名前で保存したり、別のファイルフォーマットで保存する場合に使用します。保存されたファイルは開かれてアクティブな状態になります。また、ファイルは、さまざまなオーディオ圧縮技術を利用して保存することができます。このコマンドの使用法については、第3章をお読みください。



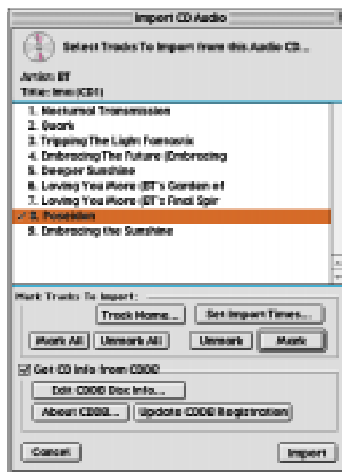
Save As ダイアログボックス

Save A Copy As...(複製を別名で保存)

Save A Copy As コマンド(オプション + コマンド + S)は、現在のオーディオファイルの複製を別の名前で保存します。その際に、開いているファイルとの入れ替えは行わず、新たにファイルを作成します。

Import CD Track(CDからのインポート)

Import CD Track コマンドは、オーディオCDからオーディオをインポートします。お使いのMacintoshにCD-ROMドライブが装備しており、AppleのSound Managerバージョン3.3以降がインストールしてある必要があります。オーディオのインポートに関する詳細は第4章再生と録音を御参照ください。



Import CD Audio ダイアログ

オーディオCDからトラックをインポートする

1. CD-ROM ドライブにオーディオ CD を挿入します。
2. Fileメニューから Import CD Trackを選択します。
3. ダイアログが表示されるのでインポートしたいトラックを選択し、Markボタンをクリックします。複数トラックにマークを付けることも可能です。すべてのトラックをインポートしたい場合は、Mark All ボタンをクリックします。
4. 選択したトラックに名称を付ける場合は Name... ボタンをクリックします。また、インターネットに接続している場合は、Get CD Info from CDDb チェックボックスにチェックを入れて online CD Data Baseにアクセスし、トラックの情報を得ることも可能です。
5. トラックの一部を選択したい場合は、Set Import Timesボタンをクリックするか、リスト上のトラックをダブルクリックします。Audio CD Import Options ダイアログが表示されます。



Audio CD Import Options ダイアログ

6. このダイアログでサンプル周波数や解像度やフォーマットを選択します。ダイアログ下部のスライダーで開始時間と終了時間を設定します。トラック全体を取り込むことも、一部を取り込むことも可能です。Play ボタンをクリックして試聴することもできます。設定

が完了したら OK ボタンをクリックします。

7. Import CD Audio ダイアログの Import ボタンをクリックしてトラックとの取り込みを開始します。保存ダイアログが表示されたらダイアログ上部のポップアップメニューから、保存先を指定します。Save ボタンをクリックすると、AIFF フォーマットのファイルが作成されます。

Import Dual Mono(デュアルモノファイルのインポート)

Import Dual Mono コマンドは2つのモノラルファイルをインポートしてインターリーヴド・ステレオファイルを作成します。BIAS Deck や、Digidesign Pro Tools などのアプリケーションではステレオインターリーヴドファイルを直接使用せず、左右のチャンネルを構成するデュアルモノファイルを使用します。Peak ではデュアルモノファイルを開き、それを元に新規ステレオファイルを作成します。そのため元のファイルと同じ容量のディスクスペースが必要となります。

デュアルモノファイルを開く

1. Fileメニューから Import Dual Monoを選択します。
2. ダイアログが表示されたら、開きたいファイルを指定します。
3. デュアルモノファイルのどちらか一方を選択して Open をクリックします。片方をインポートしてから、もう一方を確認するメッセージが表示されます。
4. 2つめのファイルを指定して Open をクリックします。ステレオファイルが作成されたら、編集を始める準備が整ったことになります。



Import Dual Mono は Peak LE では使用できません。

Export Dual Mono(デュアルモノファイルを出力)

Export Dual Mono コマンドは、ステレオのオーディオファイルを2つのモノラルデジタルオーディオファイルとして保存するために使用します。この機能を利用すると、オーディオファイルを BIAS Deck や Pro

Tools, のようにステレオのオーディオファイルを直接サポートしていない他社のマルチトラックオーディオ編集ソフトで使うことが可能になります。このコマンドを選択すると、左と右のチャンネルの名前を入力するためのダイアログボックスが表示されます。エクスポートしたオーディオをDigidesignのソフトウェアで使うためには、オーディオを AIFF または Sound Designer II のいずれかのフォーマットで保存する必要があります。Sound Designer II フォーマットは、Digidesign のネイティブなオーディオファイルフォーマットです。

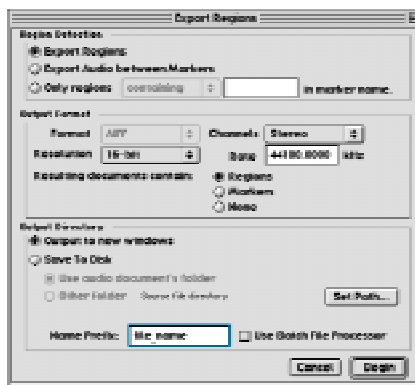
Export Regions (エクスポートリージョン)

オーディオファイルにマーカー (またはリージョン) がセットされている場合は、Peak の Export Regions コマンドを利用してファイルを各成分のリージョンに分割し、それぞれリージョンを別々のオーディオファイルとして保存することができます。この機能を利用すると、大きなファイルをいくつかのリージョンに分け、それらをサンプルとしてサンプル再生装置に転送したり、別々のファイルに保存したりすることができます。更にパッチ処理機能を使用して、Peak の DSP 処理や、他社製のプラグインを適用してリージョンから新規ファイルを作成することも可能です。

オーディオファイルのリージョンをエクスポートする

1. エクスポートするリージョンを選択します (Tab、シフト+Tab、コマンド+A)。
2. File メニューから Export Regions を選択します。
3. Export Regions ダイアログで検出機能を使用してリージョンのエクスポートする際のパラメータを決定します。
4. Output Format オプションを使用してエクスポートするリージョンのフォーマットや解像度を設定します。
5. Output Directory オプションを使用してエクスポート先を指定します。Output to new windows を選択すると、エクスポートされたリージョンは新規ウィンドウに開かれます。

6. エクスポートしたリージョンを保存するためには Save To Disk を選択して、元のファイルと同じ場所に保存するかどうかを指定します。別の場所を指定する場合は Set Path ボタンをクリックします。
7. Begin ボタンをクリックしてエクスポートを開始します。各リージョンはそれぞれオーディオファイルに変換されます。



Export Regions ダイアログ



Export Regions は Peak LE では使用できません。

Export as Text... (テキストとして出力)

このコマンドは、開いているプレイリストを新しい次のテキストファイルにエクスポートする場合に使用します。テキストファイルには、プレイリストイベント、時間、クロスフェードの時間、およびゲインレベルが表示されます。

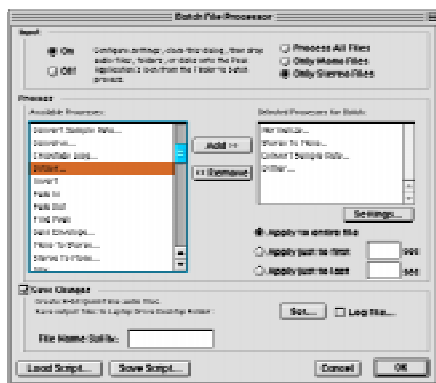
プレイリストをテキストとして出力

1. テキストとして出力したいプレイリストを開きます。
2. File メニューから Export as Text を選択します。保存ダイアログが表示されます。
3. 保存先、ファイルの名称を指定して Save ボタンをクリックします。

Batch Processor...(バッチプロセッサ)

Peakのバッチファイルプロセッサは非常に強力、多機能です。Peakのプロセスをあらゆるかたちで組み合わせたスクリプト(バッチスクリプト)を作成でき、またこれらのスクリプトを無制限の数のファイルに適用することができます。

バッチファイルプロセッサを使用するには、File メニューの Batch Processing を選択します。Batch File Processor ダイアログが表示されます。



Batch File Processor ダイアログ

バッチファイルプロセッサ Peak のバッチファイルプロセッサの画面は、Input(入力)、Process(処理)、Save Changes(変更を保存)の3つのエリアに分かれています。Process エリアでは Peak に実行させる一連のステップを指定し、Save Changes エリアでは出力ファイルのパラメータを設定します。バッチファイルプロセッサの設定が済んだら、Input エリアでバッチファイルプロセッサをオンにします。バッチファイルプロセッサの設定が完了し、オンになっていると、Peak のアイコン(またはエイリアス)にドロップしたファイルは設定した内容に基づいて処理されます。Peak のアイコンにはフォルダやディスクもドロップでき、バッチ処理の実行中もドロップすることが可能です。ドロップされたフォルダはサブフォルダも含めてサポートされるすべてのオーディオデータが処理されます。処理後

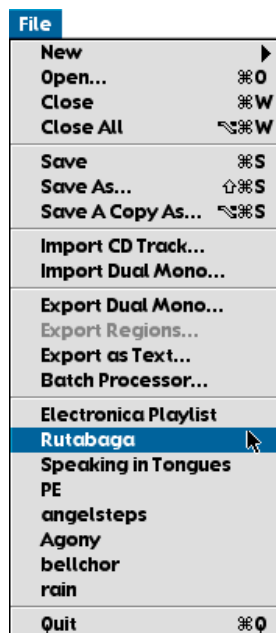
は、ドロップした元のファイル構成を保った状態で出力されます。File メニューから Open を選択する通常の方法にはバッチ処理は適用されません。



バッチファイルプロセッサは Peak LE では使用できません。

最近開いたファイル

Peak は、最近開いたファイル名のリストを File のダイアログボックスの下に表示します。このリストを利用すると、ハードドライブでファイルを探さなくても簡単にファイルを選択し、開くことができます。Peak は、ハードドライブでファイルの保存場所を変更した場合でも、そのファイルを探し出し、開くことができます。ファイルの名前を変更すると、次に Peak を起動したときに内部リストのファイル名が自動的に更新されます。



最近開いたファイルは File メニューの下部に表示されます。

Quit(終了)

Quit コマンド(コマンド+Q)は、Peak を終了します。現在開いているオーディオファイルに対して実行した編集をまだ保存していない場合は、編集を保存するためのダイアログボックスが表示されます。

Edit メニュー

このメニューには、カット、コピー、ペーストのMacintoshの標準コマンドと、Peak ソフト固有のコマンドが表示されます。

Edit		
Undo		%Z
Redo		%Y
Edits...		
<hr/>		
Cut		%X
Copy		%C
Paste		%V
Replace		
Insert		%D
Insert Silence...		
Silence		%E
Delete		⌘
Delete except Audio		⌘
Crop		%'
<hr/>		
Clear Clipboard		
Select All		%A
Insertion Point at Selection Start		↑
Insertion Point at Selection End		↓
Set Selection...		
Select Loop		%~
Previous Selection		%←
Next Selection		%→

Edit メニュー

Undo

Undo コマンドは(コマンド+Z) 最後に行った動作を取り消します。Peak は、取り消しや再実行を無制限に行うことができる機能を備えているため、このコマンドを続けて選択すると、オーディオファイルに対して実行した個々の動作を順次遡って取り消すことができます。必要な場合には、すべての動作を取り消し、もとの状態のオーディオファイルに戻すことも可能です。取り消し可能な動作をすべて取り消すと、Undo コマンドはグレーで表示されます。

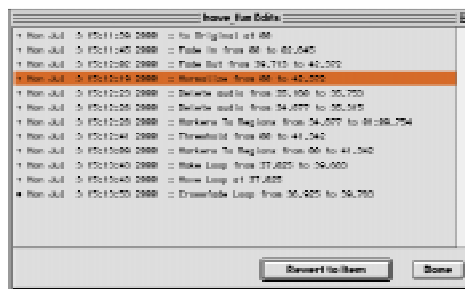
Redo

Redo コマンドは(コマンド+Y) 取り消しコマンド(Undo)を取り消します(すなわち、Undo で取り消したコマンドを再実行します)。必要の場合は、Undo で取り消したすべてのコマンドを順次再実行することもできます。最後のコマンドまで再実行すると、Redo は再実行の対象となるコマンドがないことを示すグレーの表示に変わります。ただし、Redo コマンドが実行可能なときに新たな動作を挿入すると、再実行は不可能になります。すなわち、Undo 以外の編集動作を実行すると、その時点で Redo は使用不能となります。

Edits...(エディット)

Edits コマンドは、ユニークなもう 1 つの「無制限の取り消し」機能です。このコマンドでは、前回ファイルを保存して以来実行した編集動作のリストで任意の動作を選択し、取り消すことができます。このリストを使用すると、特定の編集動作を実行した時点まで遡り、必要な場合はその動作を取り消すことができます。過去のある時点まで戻ったあとは、必要に応じて自由に編集を再開することができます。

ただし、過去のある動作まで戻り、その時点で別の動作を実行すると、最初に行ったその時点以降の動作は無効となり、無効になった動作を再実行することはできなくなります。



Edits ダイアログ

Cut(カット)

Cut コマンドは(コマンド+X) 選択したデータをオーディオファイルから切り取り、Peak のクリップボード

メモリに一時記憶します。オーディオファイルからカットしたデータは、同じファイルの別の場所や別のファイルにペーストまたは挿入することができます。

Copy(コピー)

Copyコマンド(コマンド+C)は、選択したデータをコピーし、Peakのクリップボードメモリに一時記憶します。オーディオファイルからコピーしたデータは、同じファイルの別の場所や別のファイルにペーストまたは挿入することができます。

Paste(ペースト)

Pasteコマンドは(コマンド+V)、クリップボードに記憶されているデータをオーディオファイルの挿入ポイントにペーストします。選択していた部分は削除されます。

Replace(リプレース)

このコマンドは、オーディオファイルの挿入ポイントにデータを上書きします。データを挿入する場合とは異なり、挿入ポイントのデータが右に(すなわち時間的に後ろに)ずれることはありません。

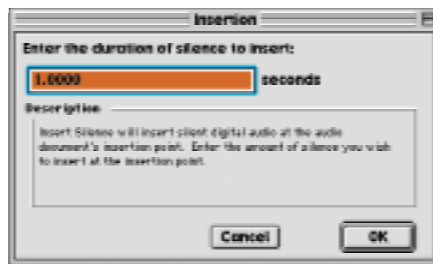
Insert(挿入)

Insert コマンド(コマンド+D)は、クリップボードに記憶されているデータをオーディオファイルの挿入ポイントに挿入します。挿入ポイントより後ろのデータは、挿入したデータ長だけ右に移動します。

Insert Silence(無音を挿入)

Insert Silence コマンドは、オーディオファイルの挿入ポイントに任意の長さの「無音」のスペースを挿入する場合に使用します。このコマンドを選択すると、挿入する無音スペースの長さを指定するためのダイアロ

グボックスが表示されます。長さは、サンプル、ミリ秒、または秒単位で指定できます。挿入ポイントの右の音は、指定した無音スペースの長さ分だけ時間的に後ろに移動します。



Insert Silence ダイアログボックス

Silence(サイレンス)

Silence コマンドは(コマンド+E)、オーディオファイルの選択した領域を「無音」に差し替えます。

Delete(削除)

Delete コマンド(Delete キー)はクリップボードへデータを転送しないで選択範囲を削除します。

Delete Except Audio

Delete Except Audio(オプション+Delete)コマンドはオーディオ情報はそのままに全てのマーカー、リジョン、マーカー&ループ情報を削除します。

Crop(クロップ)

Cropコマンド(コマンド+)は、トラックで領域を選択し、選択した領域以外の音をトラックから削除する場合に使用します。

Clear Clipboard(クリアクリップボード)

Peak は、カットあるいはコピーしたオーディオデータをハードディスクの空きスペースの一部を利用して記憶します。Clear Clipboard コマンドは、クリップ

ボードのデータが不要になった場合にクリップボードをクリアし、ディスクのメモリを解放するために使用します。

Select All (全て選択)

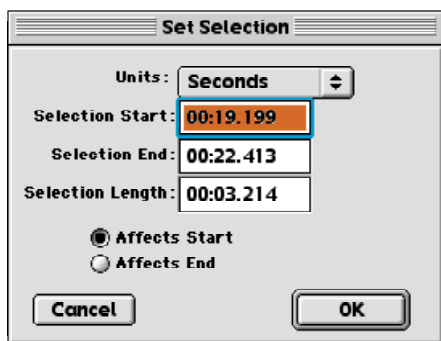
Select All コマンドは(コマンド+A) オーディオファイルのすべての音を選択します。

Insertion Point at Selection Start/End

Insertion Point at Selection Start コマンドは(上矢印キー) 選択範囲の先頭に挿入ポイントを移動します。Insertion Point at Selection End コマンドは(下矢印キー) は選択範囲の終点に挿入ポイントを移動します。

Set Selection (選択範囲の設定)

Set Selection コマンドは Set Selection ダイアログでオーディオの長さ、スタート、エンドタイムを数値で入力することにより正確な設定を行うことができます。このダイアログの上部にあるポップアップメニューを使用して時間を好みの単位に変更することができます。またラジオボタンを使用して選択範囲のスタートとエンドどちらに対し変更を与えたいかを選択します。



Set selection ダイアログ

Select Loop (ループ範囲の選択)

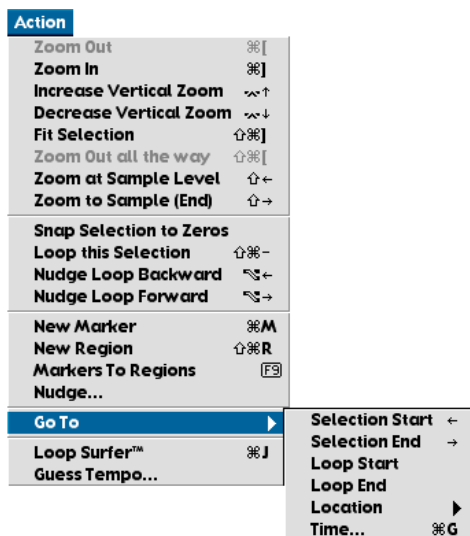
ファイルでループが設定されていると、Select Loop コマンドは(コマンド+ -) ループスタートマーカとエンドマーカに挟まれたリージョンを自動的に選択します。

Previous Selection / Next Selection

オーディオドキュメント内で選択を行っている場合、このオプションを使用することで直前に選択していた範囲に戻ることができます(コマンド+ 左矢印キー)。また Next Selection オプションによって元の選択範囲に再度戻ることが可能です(コマンド+右矢印キー)。

Action メニュー

このメニューには、オーディオの録音、オーディオファイルウィンドウのズームイン、ズームアウト、ループ、マーカ、リージョンの作成、オーディオファイルの特定の場所への移動といった動作を実行するためのコマンドが含まれています。



Action メニュー

Zoom Out(ズームアウト)

Zoom Out コマンドは(コマンド+[\) 波形全体が見えるように波形表示を縮小します(表示精度は低くなります)。このコマンドは、オーディオの「大きな図」を見たいときに使用すると便利です。より大きな領域を見るためには、このコマンドを繰り返し選択するか、またはコンピュータのキーボードで +/ を繰り返し押します。

Zoom In(ズームイン)

Zoom In コマンドは(コマンド+) \ , オーディオデータの細かい部分が見えるように波形の表示を拡大します。Zoom In コマンドは、正確な精度でのオーディオの選択、編集には不可欠な機能です。波形を高倍率に拡大するためには、このコマンドを繰り返し選択

するか、またはコンピュータのキーボードで +/ を繰り返し押しします。オプションキーを押しながら領域を選択すると、波形表示が拡大され、マウスボタンを離すと選択領域がオーディオファイルウィンドウいっぱいに表示されます。

Increase Vertical Zoom

Increase Vertical Zoom コマンド(コマンド+上矢印)は波形の表示を縦方向に拡大します。静かな(振幅の弱い)波形の編集に便利です。

Decrease Vertical Zoom

Decrease Vertical Zoom コマンド(コマンド+下矢印)は波形の表示を縦方向に縮小します。

Fit Selectionfit

Fit Selection fit コマンド(シフト+コマンド+) を選択すると現在選択してる範囲がオーディオドキュメントウィンドウ一杯に拡大されます。

Zoom out All the Way

Zoom out All the Way(シフト+コマンド+[) コマンドは、オーディオファイルの全体が見えるようにオーディオドキュメントウィンドウをズームアウトします。

Zoom at Sample Level

Zoom at Sample Level コマンド(シフト+左矢印)はオーディオドキュメントウィンドウを波形の1サイクルレベルまでズームします。特にペンシルツールを使用して波形を修正する場合やループの微調整を行う場合に便利な機能です。

Zoom at Sample Level(End)

Zoom at Sample Level(End)コマンド(シフト+右矢印)はオーディオドキュメントウィンドウを波形の1サイクルレベルまでズームし選択範囲の最後に挿入ポイントを置きます。

Snap Selection to Zeros

Snap Selection to Zeros コマンドは、選択範囲の最初と最後の位置を最も近いゼロクロッシングポイントへ移動します。

Loop This Selection

Loop This Selection コマンドは(シフト+ コマンド+ -) 現在の選択領域の両端にループマーカーをセットして自動的にループを作成します。Peak では、オーディオファイル1 つにつき1 つのループしか作成できないため、すでにループが設定されているオーディオファイルでこのコマンドを選択すると、ループマーカーが現在の選択領域の両端に移動します。

Nudge Loop Backward

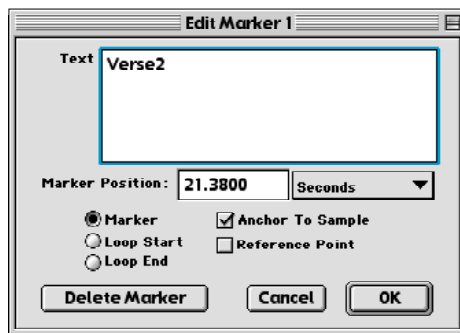
Nudge Loop Backward コマンド(オプション+ 左矢印) はループポイントをより以前の時間方向へ移動します。ループ作成の微調整に有効です。

Nudge Loop forward

Nudge Loop Backward コマンド(オプション+ 右矢印) はループポイントをより以後の時間方向へ移動します。ループ作成の微調整に有効です。

New Marker

New Marker コマンド(コマンド+ M) は、オーディオファイルの現在の挿入ポイントに新たにマーカーをセットします。マーカーは、オーディオファイルの重要な場所がわかるようにセットするマークです。録音したデータ中にマーカーをセットしておく、その場所を選択、編集、あるいは再生したい場合にすばやくその場所に移動することができます。マーカーは、ループとして設定することもできます。マーカーを設定したら、マーカーをダブルクリックしてEdit Marker ダイアログボックスを呼び出し、属性の数割り当てたり、属性の数を変更したりすることができます。このダイアログボックス、および属性については、詳しくは第5章「編集」をお読みください。



Edit Marker ダイアログ

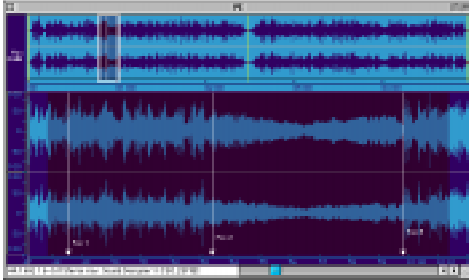
New Region

New Region コマンド(shift + コマンド+ R) は、Contents Palette でリージョン名をダブルクリックすると、選択領域を新たなリージョンとして定義し Regions メニューに追加します。Regions メニューでプレイリストリージョンを選択すると、オーディオファイルが自動的にそのリージョンの位置にスクロールされ、選択したリージョンがオーディオファイルの現在の選択領域となります。リージョンの使用の詳細については第6章：プレイリストとCDの作成を御参照ください。

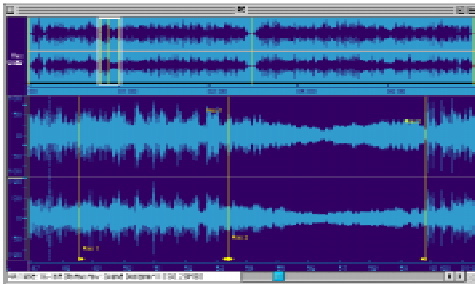
Markers to Region

Markers to Region コマンドは選択範囲に含まれた、マーカーをすべてリージョンに変換します。2 つのマーカーを含んだ選択範囲に適用した場合は、始めのマーカーの名称が付いた1 つのリージョンに変換されます。3 つ以上のマーカーが選択範囲に含まれていた場合は連続したリージョンに変換されます。例えば、" Foo 1 "、" Foo 2 "、" Foo 3 " という名称の3 つのマーカーに Markers to Region コマンドを適用した場合、Foo 1 " マーカーと " Foo 2 " マーカーの間が1 つのリージョンとなり、" Foo 2 " マーカーと " Foo 3 " マーカーの間が2 つ目のリージョンとなり、結果として Foo 1 "、" Foo 2 " という2 つのリージョンに変換されます。

option キーを押しながら、Markers to Region コマンドを選択すると、各マーカーは次のマーカーまでを範囲とするリージョンを作成します。



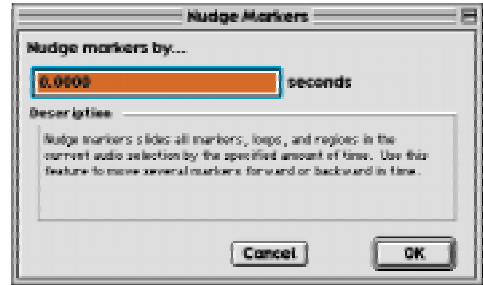
"Foo" マーカー



"Foo" リージョン

Nudge

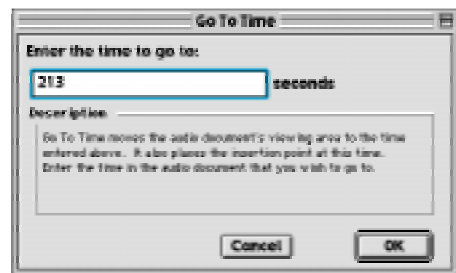
Nudge コマンドは Nudge Marker ダイアログで入力された秒数分だけ選択範囲内の全マーカー、ループ、リージョンを移動します。このダイアログは +/- の両数値が有効です。



Nudge ダイアログ

Go To

Go To コマンド(コマンド+G)は、オーディオファイル中の選択領域やループのスタートポイントやエンドポイント、あるいは指定したマーカー、あるいはある時間まですばやく正確に移動するためのコマンドです。データ量の多いオーディオファイルでこれらの重要なポイントにすばやく移動するためには、このコマンドが不可欠となります。Go To Time コマンドは移動先の正確な場所を入力することができます。また Location サブメニューは全マーカー、ループ、リージョンをリスト表示します。



Go To Time ダイアログ

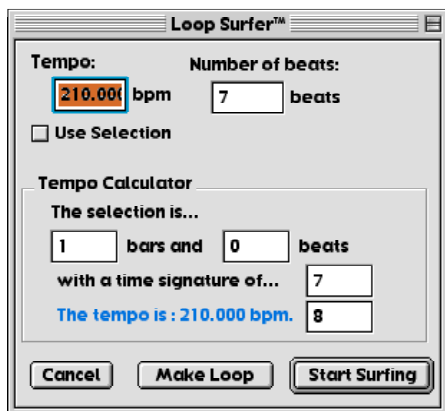
Location サブメニューにはすべてのマーカーやリージョン、ループがリスト表示されます。



Go To Location サブメニュー

Loop Surfer™ (ループサーファー™)

Peak のループサーファー機能(コマンド +J)は、ループポイントを設定する際のある種のプロセスを自動化し、迅速かつ容易に、音楽的にわかりやすい方法でループサーフィン(再生中のループの調節)を実行できるようにします。曲を編集する場合、曲の速さ(1 分間の拍数)がわかっていれば、ループサーファーでリズムをくずさない正しい長さのループを作成することができます。このループサーファーについての詳細は第 5 章をお読みください。



Loop Surfer ダイアログ

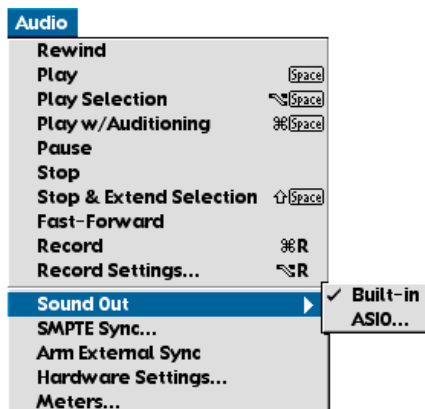
LE Loop Surfer は Peak LE では使用できません。

Guess Tempo(ゲステンポ)

音楽ファイルを使用していてテンポがわからない場合でも音楽ファイルにビートがある場合はGuess Tempo コマンド機能を用いて Peak に選択範囲のテンポを推測させることができます。Action メニューから *Guess Tempo* を選択します。Peak が選択範囲をテンポを算出している間は動作が一時停止します。ダイアログが現れ、BPM(Beat Per Minutes)で見積もったテンポを知らせます。Loop Surfer ダイアログの Tempo 欄や、Audio Information ダイアログの Tempo 欄で BPM の見積もりを入力して使用できます。または Loop It ボタンをクリックして、現在の挿入ポイントに検知した BPM によってループを作成することも可能となります。

Audio Menu

Audio Menu はハードウェア、SMPTE、オーディオメーターの設定を含む再生、録音機能が含まれます。



Rewind(巻き戻し)

Rewind コマンドは、挿入ポイントをオーディオファイルの先頭に移動します。

Play(再生)

Play コマンド(スペースバー)は、挿入ポイントからオーディオファイルの再生を行います。

Play Selection

Play Selection コマンド(オプション+スペースバー)は、オーディオファイルの選択範囲のみを再生します。

Play w/Auditioning

Play w/Auditioning コマンド(コマンド+スペースバー)は、プリロール、ポストロールを含めたオーディオファイルの選択範囲を再生します。プリロール、ポストロールの時間の設定は、Preferenceメニューの Auditioning ダイアログで行います。

Pause(一時停止)

Pause コマンド(スペースバー)は再生を一時停止します。

Stop(停止)

Stopコマンドは、再生を停止します。スペースバー、または return キーを押して使用します。

Stop & Extend Selection

Stop & Extend Selection コマンド(シフト+スペースバー)は、再生を停止して、再生していた範囲を選択します。また、挿入ポイントや選択範囲の再生にも使用できます。

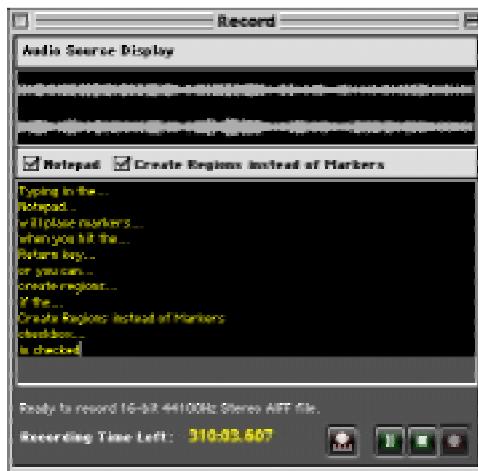
Fast-Forward

Fast-Forward コマンドは、挿入ポイントをオーディオファイルの終点に移動します。

Record(録音)

Audioメニューか、ツールバーからRecordを選択(コマンド+R)します。Recordダイアログが表示されます。録音設定や、一時停止、停止、録音などのトランスポートボタンがダイアログ下部に表示されています。Audio Source display では、録音を行うソースの波形が表示され、Notepadにはテキストが入力できま

す。また、サンプル周波数やビット解像度、Record Settingsダイアログで指定したチャンネル数、選択した保存先のディスクに録音できる残りの時間などの情報も表示されます。



Recordダイアログ

RecordダイアログのNotepadは、録音するデータの詳細を書き込んだり、オーディオのレコーディング時に任意のポイントに記録するNotepad Cueと呼ばれるコメントを書き込むことができます。Notepadは、録音が始始してから使用することができます。returnキーを押すごとに録音中のデータに新しくNotepad Cueが作成されます。その時点のオーディオ情報をテキスト入力していきます。録音しているデータを聴きながら、記録したい部分でreturnキーを押してテキストを入力していきます。録音が終了すると、returnキーを押した場所がマーカーとなって表わされます。Create Regions instead of Markers チェックボックスにチェックを入れると、マーカーの代わりにリージョンを作成することができます。

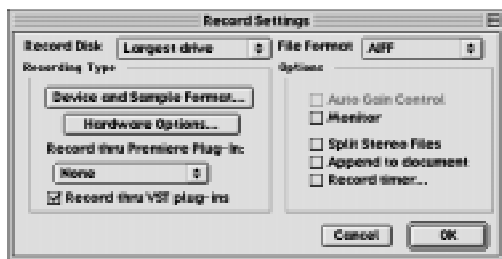


Notepad Cue は Peak LE では使用できません。

Record Settings

Audioメニュー、またはツールバーからRecord Settingsを選択(オプション+R)するとRecord Settingsダイアログが表示されます。ここで録音時の設定を行います。

! ここでの設定はコントロールパネルのサウンドで行った設定を書き換えます。



Record Settings ダイアログ

Record Settings ダイアログのポップアップメニューやチェックボックスを使用して、録音先のハードディスクドライブや、ファイルフォーマット、サンプル周波数、録音ソースのインプットなどを設定します。Premiere や VST プラグインをリアルタイムで使用する場合もここで設定します。以下に Record Settingsダイアログでのパラメーターの設定について解説します。

Record Disk

Record Disk ポップアップでは録音先のハードディスクドライブを設定します。コンピューターに複数のハードディスクドライブが接続されている場合は、このポップアップで録音データの保存先を設定します(初期設定では、最も空き容量の大きいハードディスクが選択されます)。

File Format

File Formatポップアップメニューはオーディオ入力をAIFF/SoundDesignerIIのどのフォーマットで取り込むかを設定することができます。(録音したファイルを

上記と異なるファイル形式に変えたい場合は録音終了後にSave As...コマンドを使用してください。)ファイルフォーマットを選択しない場合、44.100kHz、16-bit が初期設定として選択されます。

Auto Gain Control チェックボックス

いくつかのMacintoshコンピューターにサポートされているAuto Gain Control機能を無効にする機能です。Auto Gain Controlは自動的にインプットのゲインを調節し、録音レベルを最大にします。この機能が有効になっているとサウンドマネージャーとMacintoshマイク入力を使用した時に自動的にゲインコントロールが働きます。使用しているMacintoshがAuto Gain Control 機能をサポートしている場合はこの欄にチェックを入れて無効にしてください。(Auto Gain Control 機能を持たないMacintoshの場合はこの項目がグレイアウトしています。)

Monitor チェックボックス

Monitorチェックボックスをクリックすることで入力された信号のモニタ出力が行なえます。

Split Stereo Files チェックボックス

Split Stereo Files チェックボックスは入力されたステレオオーディオをステレオファイルではなく、デュアルモノファイルとして記録します。デュアルモノファイルはProTools や BIAS DECK 等で使用されています。これらのプログラムと一緒に使用する場合に大変便利な機能の1つです。

Append to document

Append to document コマンドは、既存のオーディオファイルに録音を追加します。既存のオーディオファイルの中で、新規オーディオを挿入したい場所に挿入ポイントを設定します。それがファイルの先頭であれば

ば、新規に挿入されるオーディオは先頭に來ます。ファイルの最後であれば、新規に挿入されるオーディオは、既存のオーディオファイルの最後に追加されます。ファイルの途中で設定すれば、既存のオーディオファイルをその部分で分断し、新規オーディオが挿入されます。どこか1点を設定せずに、ある範囲を選択した場合は、選択範囲の開始地点から挿入されます。

Record timer... チェックボックス

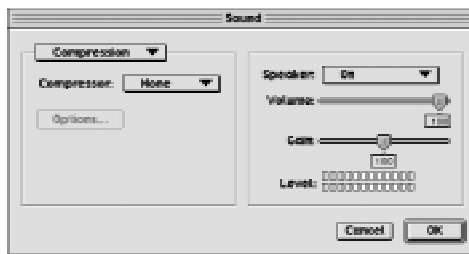
Record timer... チェックボックスは録音時間を設定します。ここで設定された時間が経過すると、録音が終了して保存ダイアログが表示されます。Record timer... チェックボックスにチェックを入れて、表示される Record time ダイアログで録音時間を秒数で設定し、OK ボタンをクリックします。



Record time ダイアログ

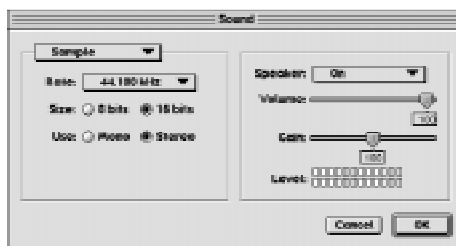
Device and Sample Format....

Device and Sample Format ボタンをクリックすると Sound ダイアログが表示されます。このダイアログのポップアップメニューには3つのサブダイアログが含まれます。右側には Speaker 選択のポップアップ、Volume と Gain コントロール、そして入力用のレベルメーターがあります。



Sound ダイアログ Compression

! Compression オプションは Peak では現在サポートされていないため、常に none を選択してください。



Sound ダイアログ Sample

Sample

このポップアップメニューでは、録音のサンプリング周波数を選択します。このメニューに表示される選択肢の内容は、Macintosh のモデルによって異なります。使用可能なサンプリング周波数は下記の通りです。

48000 : デジタルオーディオテープ (DAT) レコーダの2つの標準サンプリング周波数の1つ。ビデオやフィルム用オーディオの後処理作業でしばしば使用されます。

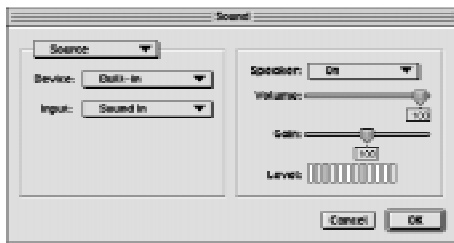
44100 : コンパクトディスク、デジタルオーディオテープ (DAT) レコーダ、および16ビットの再生機能を備えた Macintosh や PC と互換のコンピュータのためのハイファイオーディオ

用ソフトの標準サンプリング周波数。音楽あるいはCDで配布されるデータの生産に携わる大部分のサウンドエンジニアは、この「よんよんいち」(“44100”)を使用します。

22050 および 11025: この2つのサンプリング周波数は、16ビットの再生機能を備えたMacintoshやPCと互換のコンピュータでの低フィデリティのオーディオ再生で使用されます。多くのゲームとマルチメディア商品はこれらがオーディオCDに対して1/4のディスクスペースしか必要としないため22.050kHz / 16-bitまたは8-bitを使用されています。22.050kHz / 16-bitはShockwaveオーディオのスタンダードフォーマットです。

16-bitはプロフェッショナルクオリティ録音のためのスタンダードCDフォーマットです。

8-bitはコンピュータベース、Webベースのマルチメディア/ゲームの標準フォーマットです。



Sound ダイアログ Source

Source

SoundダイアログのポップアップメニューからSourceを選択することで録音を行う入力デバイスの選択を行うことができます。サードパーティー製のオーディオカードを使用している場合はこのポップアップメニューから選択してください。

Soundダイアログで上記オプションの設定が完了したらOKをクリックしてRecording Optionsダイアログに戻ってください。

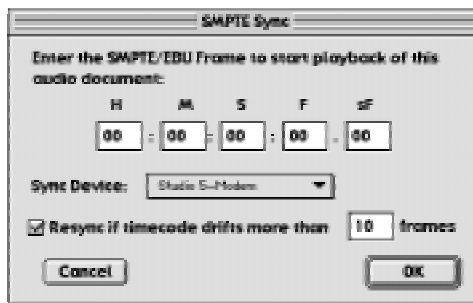
Hardware Options

Record Settings ダイアログで Hardware Options ボタンをクリックして Source ダイアログで選択したオーディオハードウェアのダイアログを開きます。サウンドカードに応じて (Apple に標準装備されているサウンドを含めて) 設定画面が表示されます。Hardware Options ボタンをクリックするとコントロールパネルが表示されるものもあります。他社製のサウンドカードを使用する場合は、ダイアログの表示内容は種類によって違いがあります。

Record Through Plug-In


Premiere、またはVST対応のオーディオプラグインを持っている場合、録音中にリアルタイムでそれらを使用することができます。これによりノイズリダクションや、イコライザー、ダイナミクスエフェクトを録音しながら使用することが可能です。使用方法については第4章をご覧ください。

SMPTE Sync



SMPTE Sync... コマンドを使用して、外部の SMPTE/EBU デバイスと再生の同期を取ることができます。Audio メニューから SMPTE Sync... ダイアログを表示して time 欄に SMPTE/EBU タイムを入力します。Sync Device ポップアップメニューからシンクデバイス (Opcode Studio/5 MTC 等) を選択します。

Peak が SMPTE/EBU を受信するとオーディオドキュメントの再生は開始されます。SMPTE フレームが受信されると Peak は SMPTE/EBU タイムコードソースを追ってプレイバックレートとポジションを調整します。

 SMPTE による同期を行うには、Opcode の OMS が必要となります。以下のサイトで入手可能です。
<http://www.opcode.com>

Arm External Sync

Arm External Sync コマンドを使用して、外部からの同期信号を Peak で受信します。

Hardware Settings

Hardware Settings コマンドを使用して Source ダイアログで選択したオーディオハードウェアのダイアログを開きます。サウンドカードに応じて (Apple に標準装備されているサウンドを含めて) 設定画面が表示されます。Hardware Options ボタンをクリックするとコントロールパネルが表示されるものもあります。他社製のサウンドカードを使用する場合は、ダイアログの表示内容は種類によって違いがあります。


Meters

Meters コマンドを使用して Meters ダイアログを開き、Meters ディスプレイの設定を行います。Meters ダイアログでは Peak Hold time や Clip Indicator Hold Time や MIDI Meters 等の設定を行います。ピークホールド・インジケータはバーグラフの右側に黄色で示されます。Peak Hold time を選択することで、再生時にインジケータがピークに達した時に表示が停止し、確認が容易になります。クリップインジケータはバーグラフの最も右側に赤色で示されます。Clip Indicator Hold Time を設定すると、オーディオが歪んだり、クリップを起こした時に表示が停止し、確認が容易になります。どちらの場合も None を選択すると上記の機能が無効となります。



Meters ダイアログ

Peak が SMPTE/EBU を受信するとオーディオドキュメントの再生は開始されます。SMPTE フレームが受信されると Peak は SMPTE/EBU タイムコードソースを追ってプレイバックレートとポジションを調整します。

 SMPTE による同期を行うには、Opcode の OMS が必要となります。以下のサイトで入手可能です。
<http://www.opcode.com>

Arm External Sync

Arm External Sync コマンドを使用して、外部からの同期信号を Peak で受信します。

Hardware Settings

Hardware Settings コマンドを使用して Source ダイアログで選択したオーディオハードウェアのダイアログを開きます。サウンドカードに応じて (Apple に標準装備されているサウンドを含めて) 設定画面が表示されます。Hardware Options ボタンをクリックするとコントロールパネルが表示されるものもあります。他社製のサウンドカードを使用する場合は、ダイアログの表示内容は種類によって違いがあります。

Meters

Meters コマンドを使用して Meters ダイアログを開き、Meters ディスプレイの設定を行います。Meters ダイアログでは Peak Hold time や Clip Indicator Hold Time や MIDI Meters 等の設定を行います。ピークホールド・インジケータはバーグラフの右側に黄色で示されます。Peak Hold time を選択することで、再生時にインジケータがピークに達した時に表示が停止し、確認が容易になります。クリップインジケータはバーグラフの最も右側に赤色で示されます。Clip Indicator Hold Time を設定すると、オーディオが歪んだり、クリップを起こした時に表示が停止し、確認が容易になります。どちらの場合も None を選択すると上記の機能が無効となります。



Meters ダイアログ

DSP メニュー

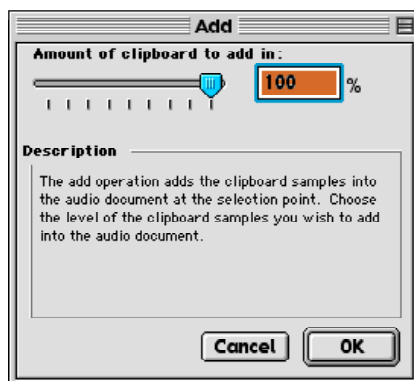
このメニューには、DSP を利用した Peak のオーディオ処理機能と上級編集ツールが含まれています。Peak の DSP 機能に関する説明および使用方法については、詳しくはこのユーザーズガイドの第 6 章をお読みください。

DSP

Add...
Amplitude Fit...
Change Duration...
Change Gain...
Change Pitch...
Convert Sample Rate...
Convolve...
Crossfade Loop...
Dither...
Invert
Fade In
Fade Out
Find Peak
Gain Envelope...
Loop Tuner...
Mono To Stereo...
Stereo To Mono...
Mix...
Modulate...
Normalize...
Panner...
Phase Vocoder...
Rappify...
Repair Click
Repair Clicks...
Remove DC Offset
Reverse Boomerang...
Reverse
Threshold...

Add

Add コマンドは選択位置のオーディオドキュメントにクリップボードにコピーされているサンプルを追加します。Add コマンドを使用するには選択したオーディオのコピーを行います。コピーされたオーディオは目的のオーディオにとミックスされます。この機能の使用方法については第 6 章をお読みください。



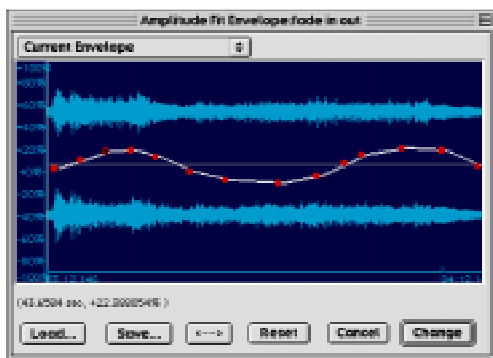
Add ダイアログ



Add は Peak LE では使用できません。

Amplitude Fit(アンプリチュードフィット)

Amplitude Fit は、オーディオの選択領域を個々の「粒」ごとにノーマライズします。ここでいう「粒」とはサンプルの小さなブロックのことで、しばしば 30 ミリ秒程度の時間が使用されます。一つひとつの粒は、読み込まれると Amplitude Fit のエンベロープの設定に基づいてノーマライズされ、前の「粒」とクロスフェードされ、その結果が書き込まれます。AmplitudeFitは、選択領域のボリュームを最大レベルまで上げたり、静かなパッセージの音量をそれよりも大きな音量のパッセージと同じ音量にしたりする場合に利用できます。

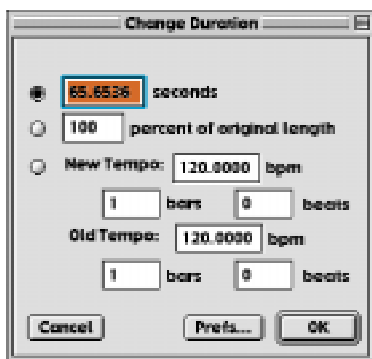


Amplitude Fit Envelope エディター

LE Add は Peak LE では使用できません。

Change Duration

Change Duration コマンドを使用すると、オーディオデータに対して、音程を変更することなく、スピードを速めたり遅くしたりすることができます。秒数による指定や、オリジナルの長さに対する比率や、テンポによって長さを設定できます。85 パーセントから 115 パーセントの変更が無理のない範囲でしょう。200 パーセント以上に設定すると粗い、不思議なサウンドになります。ドラム、リズムループ、スピーチ、サウンドエフェクト等に試してみることをお勧めします。

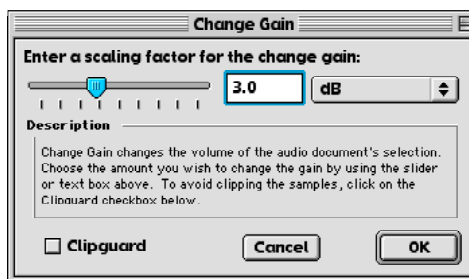


Change Duration ダイアログ

LE Change Duration は Peak LE では使用できません。

Change Gain (チェンジゲイン)

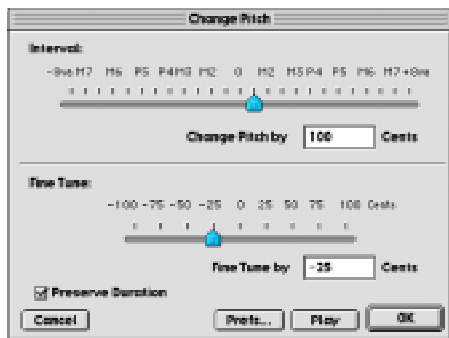
Change Gain 機能は選択箇所の音量を変化させる為に使用します。デシベル (dB) またはパーセントによって音量変化の幅を決めることができます。音量を倍にしたい場合は約 6dB または 200% に設定してください。Change Gain ダイアログの Clipguard チェックボックスを有効にして、オーディオドキュメントまたは選択範囲を Clipguard が検索しドキュメント内の最大値をもとに Gain Change スライダーの範囲を制限し、クリッピングを回避します。



Change Gain ダイアログ

Change Pitch (チェンジピッチ)

Peak の Change Pitch 機能は 1 オクターブの範囲内で選択されたオーディオのピッチを変更することができます。Change Pitch ダイアログは音階にそってピッチ変更が可能なスライダーを使用します。"fine tune" は "Cents" という単位を用いて、より細かくピッチを補正するために使用されます。(1 オクターブは 1200 cents に相当します。) デュレーションの調節によって、アナログテープのように速めたり遅くする効果を得ることも、元の長さを維持して音程を変化させることも可能です。ダイアログ上の Preview ボタンをクリックすると変更後の音を試聴することが可能です。



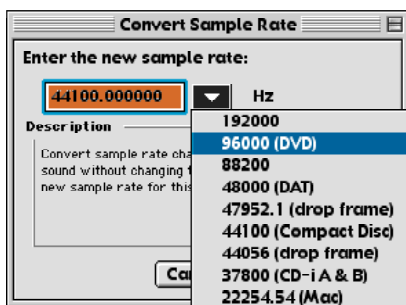
Change Pitch ダイアログ



Change Pitch は Peak LE では使用できません。

Convert Sample Rate (サンプリングレートの変換)

Convert Sample Rate コマンドは、音のピッチ (高さ) を変えずにサンプリング周波数を変換します。この機能は、他のソフトウェアの条件に合わせてオーディオデータのサンプリング周波数を下げたり上げたりするのに便利です。ただし、サンプリング周波数の変換はファイル全体に適用されます。したがって、選択した一部の領域だけに適用することはできません。この機能の使用方法については第3章と第4章をお読みください。



Convert Sample Rate ダイアログ

Convolve (コンボルブ)

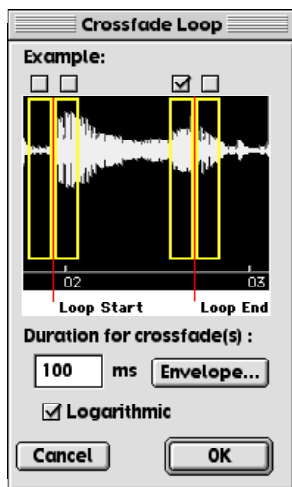
Convolve コマンドは、1つの音の特性 (“sonic character”) を別のそれに適用する、ユニークで強力なサウンドデザインツールです。Convolver は、クリップボードに記憶された「インパルス」の周波数スペクトルとターゲットのオーディオの周波数スペクトルとを掛け合わせ、双方に共通の周波数を強調します。その結果は常に興味深いもので、これまでに聞いたこともないような音を得られます。とくに、2つの音の特性が大きく異なり、クリップボードのインパルスが和声的に豊かなものである場合にはその傾向が強くなります。(たとえば、雨の音とピアノのティンクリングとを掛け合わせた音を想像してみてください!) Convolve を使用するためには、まず最初にオーディオの選択領域をコピーする必要があります。コピーした音は、ターゲットのオーディオに適用するスペクトル特性を提供します。Convolve コマンドは、珍しい音や不思議な音を作るだけでなく、空間的とも言える効果を作ることができます。ルームノイズをコピーしてオーディオデータの一部に Convolve コマンドによってかけ合わせると、室内でオーディオが鳴っているようなサウンドになります。



Convolve は Peak LE ではサポートされていません。

Crossfade Loop (クロスフェードループ)

Crossfade Loop 機能は Peak オーディオドキュメント内で作成されたループに “スムーズ” な効果を与えます。Crossfade Loop はループの終わりの部分とはじめの部分を重ねて滑らかに繋ぎます。(ここでは Peak の Preference メニューにある Blending... ダイアログで設定される Blending エンベロープが使用されます。Crossfade Loop ダイアログはミリ秒単位でクロスフェードの長さを選択することができます。



Crossfade Loop ダイアログ

LE Crossfade Loop は Peak LE では使用できません。

Dither(ディザ)

Dither コマンドは、Waves IDR のノイズシェープとディザ機能を使用します。作成するファイルのビット解像度を選択して OK ボタンをクリックし、File メニューの Save As... コマンドで出力します。Peak では、IDR のディザのタイプを 1 つ (type 1) と一定値に固定したノイズシェープが使用できます。



Dither ダイアログ

LE Dither は Peak LE では使用できません。

Invert

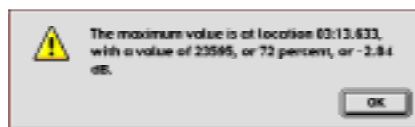
Invert 機能は選択範囲、またはオーディオファイル全体の位相の反転を適用します。

Fade In/Fade Out(フェードイン/アウト)

Fade In/Fade Out はオーディオファイルに音量のエンベロープを適用します。この DSP 機能の使用方法については第 5 章をお読みください。

Find Peak(ファインドピーク)

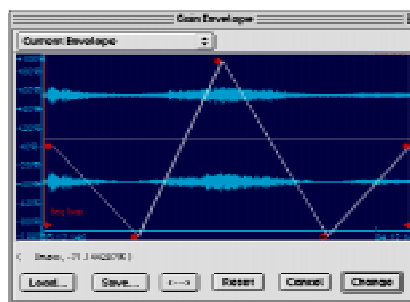
Find Peak のオペレーションは、挿入ポイントを選択領域の最大音量となっているサンプル値の場所に設定します。



LE Find Peak は Peak LE では使用できません。

Gain Envelope(ゲインエンベロープ)

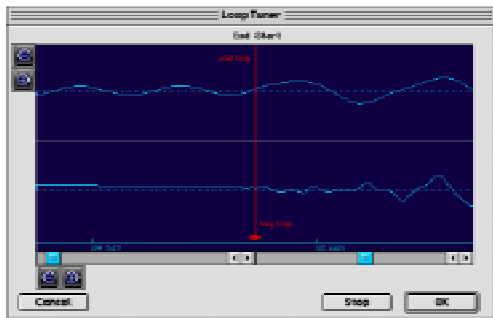
Gain Envelope のオペレーションは、増幅(ゲイン)や減衰のエンベロープを入力するための操作です。選択したオーディオに対し、Gain Envelope エディターで設定したエンベロープに基づいて音量が増減します。この機能を使用した場合はサンプルでクリップが発生するおそれがあるため、十分注意して使用する必要があります。




Gain Envelope ダイアログ

Loop Tuner(ループチューナー)

Peak の Loop Tuner は使用するループのスタートとエンドポイントを視覚的に現わし、ループを適正化しながらもその効果を同時に聴くことができます。ループ補正の方法は簡単です。DSP メニューまたはツールバーから *Loop Tuner* を選択するとダイアログが現われます。Loop Tuner ダイアログのウェーブフォーム・ディスプレイがループのスタート/エンドポイントを表示します。そのスタート/エンドポイントをダイアログ下のスクローラーを使用して視覚的に適正化することができます。スライダはループマーカーをサンプル単位で移動し、スライダ上をクリックすると、ループマーカーが最も近い次のゼロクロッシングポイントへ移動します。ディスプレイの左側にある2つの虫眼鏡ツールが波形のズームイン/アウトを可能にします。Play ボタンを押して調整した効果を実際に聴いてみるすることができます。その調整でよい場合は *OK* ボタンをクリックします。元のループ状態にする時は *Cancel* をクリックしてください。



Loop Tuner ダイアログ

 *Loop Tuner* は Peak LE では使用できません。

Mono To Stereo / Stereo To Mono

この2つの DSP コマンドは、ファイルの録音フォーマットを変換する場合に使用します。

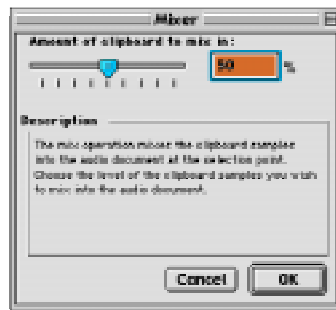


Mono To Stereo Conversion ダイアログ

 *Mono To Stereo* と *Stereo To Mono* は Peak LE では使用できません。

Mix(ミックス)

このコマンドは、クリップボードにコピーした音をターゲットの選択領域とミックスします。この機能は、音のトラックをミックスしたり音の要素をブレンドするための、「音の上に音をのせる」機能として利用することができます。Mix コマンドは Add コマンドとよく似た正確を持っていますがクリップすることはありません。なぜならターゲットファイルとクリップボードの内容はミックスされる前に減衰されるからです。Mix コマンドを使用するには選択したオーディオをコピーします。オーディオドキュメント上の目的のオーディオを選択し、その上にミックスします。



Mixer ダイアログ

Modulate(モジュレート)

Modulate コマンドは、リングモジュレーターと呼ばれる2つのオーディオ信号をミックスする機能です(クリップボードへコピーされたオーディオと選択範囲のオーディオ)。2つのオーディオ信号の変調による周波数の和と差異が発生します。一般的には「金属的な」響きの非常に複雑な(倍音を多く含んだ)音になります。



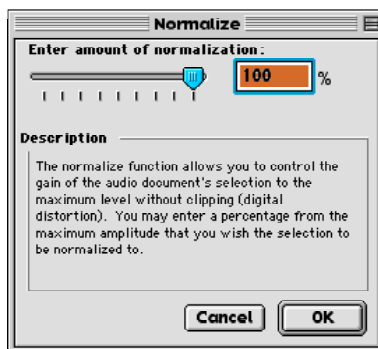
Modulator ダイアログ



Modulate コマンドは Peak LE では使用できません。

Normalize(ノーマライズ)

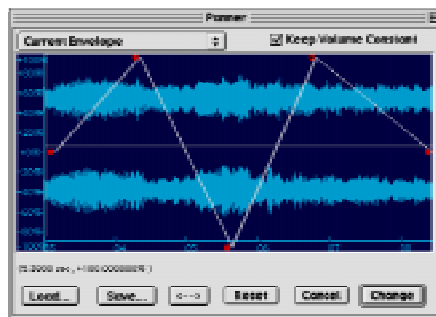
このコマンドは、選択領域あるいはオーディオファイル全体のボリュームを、クリップを発生させない最大のレベルに調節するために使用します。ノーマライゼーション機能は、非常に低いレベルで録音した音の音量を上げたり、複数のファイルの振幅を同じにしたい場合に使用すると便利です。



Normalize ダイアログ

Panner(パンナー)

The Pannerはダイアログ内でステレオファイルのLeft/Rightそれぞれのボリュームラインを描くことでパンニングに動きを持たすことができます。画面上部はLeftチャンネル、下部がRightチャンネルです。



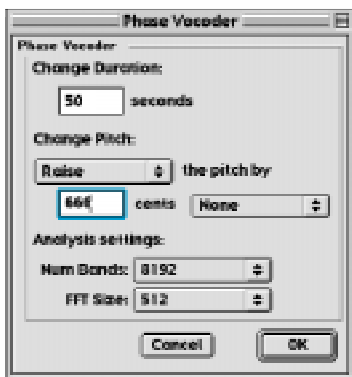
Panner editor ダイアログ



Panner は Peak LE では使用できません。

Phase Vocoder (フェイズボコーダー)

Phase Vocoder は、選択領域の長さやピッチ (音の高さ) を修正したい場合に使用します。

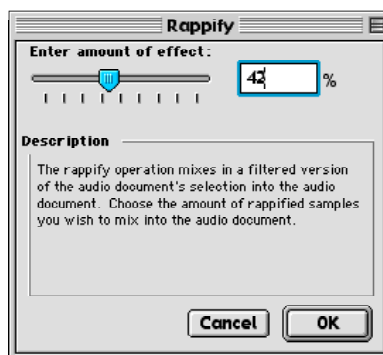


Phase Vocoder ダイアログ

 Phase Vocoder は Peak LE では使用できません。

Rappify (ラビファイ)

Rappify コマンドは、選択領域に極端なダイナミックフィルタを適用します。Peak のユーザーのひとりには "Rappify は Hi-Fi サウンドを Lo-Fi に変えてしまう。" と表現しています。適用対象の音のビートがはっきりしている場合は、最も本質的なリズム成分まで低下させる効果が得られます。この機能を様々なオーディオファイルに使用してみてください。想像もできないような効果が得られるかもしれません。



Rappify ダイアログ

 Rappify は Peak LE では使用できません。

Repair Click

Repair Click コマンドは、Repair Clicks ダイアログ (後述) での設定に基づいて波形から1つのクリックノイズを削除します。

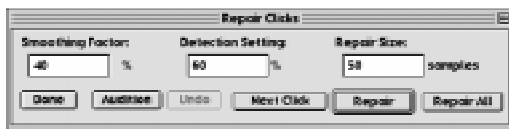
 Repair Click は Peak LE では使用できません。

Repair Clicks (リベアクリック)

Repair Clicks コマンドは、オーディオファイル中でポップやクリックを検出し、修復します。Repair Clicks ダイアログボックスでは、ワープロの“検索と置換”機能と同じように、クリック (通常は波形の急激なスパイクで示されます) を自動的に検出し除去することができます。

Repair Clicks は、サンプルとサンプルの間の「不連続」をサーチします。たとえば、- 100 という値のサンプルの後ろに 10000 という値のサンプルが続いたりすると、クリックが発生しやすくなります。クリックのある場所が見つかったら、スムーズ機能を利用してもとの形を変えずにその部分を修復します。

おもにデジタルによって誘発されたクリックを修復する場合は、かならず Repair Clicks ダイアログボックスを使用する必要があります。ビニール製のレコードのスクラッチやポップのように極端に破壊された信号の修復には、Repair Clicks ダイアログボックスによる修復のほかに、Chage Gain... や Delete や鉛筆ツールなどを利用したさらに細かい作業が必要になります。ビニール製レコードのスクラッチやポップなどによるクリックは、AD コンバータでサンプリングすると検出は不可能になります。



Repair Clicks ダイアログ

Smoothing Factor

Smoothing Factor ではクリックをどの程度滑らかにするかを設定します。高い周波数帯域の音は高周波を残すために Smoothing を低く設定します。一般的には 40 ~ 60 パーセントの設定でほとんどのクリックが取り除けるでしょう。

Detection Setting

Detection Setting ではクリックの検知基準を設定します。高い値を入力すると、大きいクリックのみを検知します。低い値の場合は、より小さいクリックも検知します。10 パーセント程度の低い値の場合は、オーディオデータと誤認してしまう可能性があります。40 パーセントから 80 パーセント程度が適量でしょう。

Repair Size

Repair Size は、クリックの修正範囲として、クリックの前後にどの程度のサンプル数を含めるかを設定します。5 から 100 サンプルを適用できます。50 サンプル程度が最も良く修正できるでしょう。Peak は適当な波形を挿入することでクリックを修正します。

Repair Clicks ダイアログの下部にあるボタンで修正のコントロールや試聴、取り消しなどが行えます。

- Next Click ボタンによって検出されたクリックを Repair ボタンをクリックして修正します。
- Next Click ボタンによってオーディオの選択範囲から次のクリックを検出します。
- クリックが検出されたら、Audition ボタンで試聴することができます。Audition ボタンは、Preference メニューの Auditioning... ダイアログで設定したプリロール、ポストロールを使用することができます。
- 修正したクリックは Undo ボタンで元に戻すことができます。
- 選択範囲のすべてのクリックを修正したい場合は、Repair All ボタンをクリックします。

クリックを検出するために、detection setting を低く設定する場合は、始めから低い値に設定せずに、徐々に低くした方が良い結果が得られます。



Repair Clicks は Peak LE では使用できません。

Remove DC Offset (DC オフセットの除去)

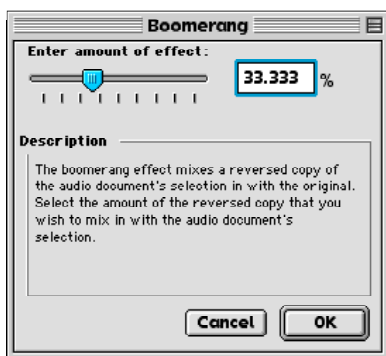
オーディオファイルに含まれる DC Offset を削除する機能です。Peak は DC Offset をオーディオから抽出し、それを排除します。DC Offset は通常オーディオをアナログからデジタルに変換する際に発生する問題で、波形データがセンターから上下にずれてしまう現象です。Peak は Left/Right 独立して抽出作業を行います。Remove DC Offset 機能は特に RealAudio エンコーダー処理をする前処理に便利な機能です。



Remove DC Offset は Peak LE では使用できません。

Reverse Boomerang (リバースブーメラン)

Reverse Boomerang コマンドは、選択領域をその反転コピーとミックスします。この機能によって様々な効果を得ることができます。Reverse Boomerang を是非ドラムループ、ボイス、効果音に使用してみてください。



Reverse Boomerang ダイアログ

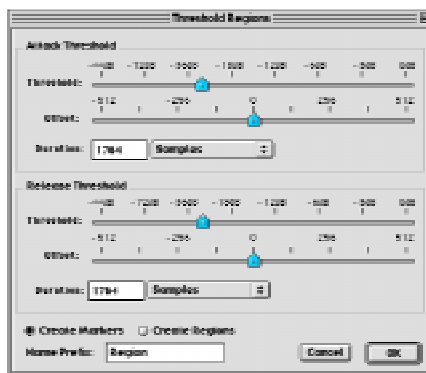
Reverse(リバース)

Reverse コマンドは、現在の選択領域を反転させます。反転させた選択領域では、最後のサンプルが先頭のサンプルになり、最後から 2 番目のサンプルが先頭から 2 番目のサンプルになります(以下同様)。このコマンドの効果は、レコードやテープを逆に再生した場合とよく似ています。

Threshold(シュレシヨルド)

Threshold コマンドは、オーディオファイルの振幅のレベルを分析し、カットオフすなわち振幅のシュレシヨルドを設定することによってオーディオファイルの成分を分離します。たとえば、オーディオファイルに含まれるある楽器の連続した音を分離したり、ドラムループの成分を分離したりする場合に使用します。セグメントはマーカー、リージョンとともに保存することができます。

詳細については第 7 章：DSP を御参照ください。



Threshold Regions ダイアログ



Threshold は Peak LE では使用できません。

Samplers メニュー

このメニューは、(Peak の機能を利用して音を編集、処理するために) 互換性のあるサンプラーから直接サンプルをインポートしたり、修正したサンプルをサンプラーに返す場合に使用します。Peak は、SMDI、Ensoniq、Roland、Akai の各サンプラーをサポートしています。この機能の使用方法について、詳しくはこのユーザーズガイドの第 8 章をお読みください。

Sampler

Send To Sampler
Revert From Sampler
Send All To Sampler
Revert All From Sampler

AKAI Sampler
E-mu Sampler
Ensoniq ASR-X
Ensoniq ASR-10, EPS 16+
Kurzweil K2000, K2500
MIDI SDS
Peavey SP, SX
Roland S-760
SMDI Sampler
Yamaha A3000

Send to Sampler

Send to Sampler コマンドは、Sampler ダイアログ (AKAI、SMDI、MIDI SDS 等) を使用して、以前受信したサンプルをPeak からサンプラーに送信します。

Revert from Sampler

Revert from Sampler コマンドは、Sampler ダイアログ (AKAI、SMDI、MIDI SDS 等) を使用して、以前受信したサンプルを Peak からサンプラーに戻します。

Send All to Sampler

Send All to Sampler コマンドは、Sampler ダイアログ (AKAI、SMDI、MIDI SDS 等) を使用して、以前受信したすべてのサンプルをPeak からサンプラーに送信します。

Revert All from Sampler

Revert All from Sampler コマンドは、Sampler ダイアログ (AKAI、SMDI、MIDI SDS 等) を使用して、以前受信したすべてのサンプルをPeak からサンプラーに戻します。

AKAI Sampler



AKAI Sampler ダイアログ

Peak は AKAI Sampler に対応しています。AKAI Sampler と Peak との間をサンプルデータが自由に行き来することができます。対応しているサンプラーは、S1000、S1100、S2000、S2800、S3000、S3000XL、S3200、S3200XL、CD3000、CD3000XL です。Peak はサンプルデータとともに loop 情報も送受信します。

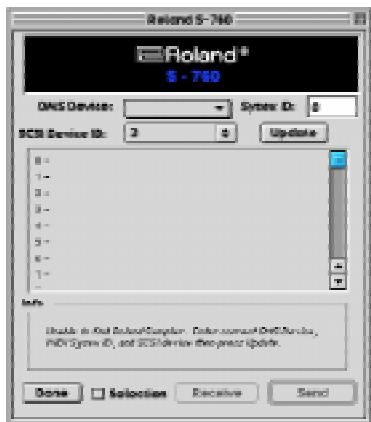
Ensoniq Sampler Transfer

Ensoniq Sampler ダイアログを使用して Macintosh と Ensoniq Sampler との間でデータの送受信を行います。Ensoniq Sampler ダイアログはインストールメントやレイヤー、ウェーブサンプルのリネーム、作成、削除などの操作ができます。詳細については第 10 章を御参照ください。



Ensoniq Sampler ダイアログ

Roland S-760 Sampler



Roland S-760 sampler ダイアログ

Peak は Roland S-760 に対応しています。Roland S-760 と Peak との間をサンプルデータが自由に行き来することができます。Peak はサンプルデータとともに loop 情報も送受信します。詳細については第 10 章を御参照ください。

E-mu、Ensoniq ASR-X、Kurzweil、Peavey、Yamaha サンプラー

多数のサンプラーが SMDI サンプルトランスファーに対応しています。Sampler メニューから SMDI サンプラーを選択すると、SMDI Sampler ダイアログが開きます。

SMDI Sampler

Kurzweil K2500 や E-mu E-IV などの SMDI Sampler は、SCSI を使用してデバイス間のサンプルの送受信を行います。SMDI は MIDI よりも速くサンプルデータの送受信が行えます。Macintosh とサンプラーの間で SMDI を通してサンプルを送受信するためには、

Macintosh とサンプラーを SCSI ケーブルで接続する必要があります。Macintosh への SCSI ケーブルの正しい接続方法については、サンプラーのマニュアルをお読みください。詳細については第 10 章を御参照ください。



SMDI Sampler Transfer ダイアログ

MIDI SDS

多数のサンプラーが MIDI Sample Dump と呼ばれる方法を使用して、サンプラーとコンピューター間のサンプルデータの送受信を行います。Peak は MIDI 接続がされていれば、これらのサンプラーとデータの送受信を行うことが可能です。

Peak は、16 ビットの解像度ですべての MIDI Sample Dump の送受信を行うことが可能です。特定のサンプラーでは、16 ビットの解像度はサンプラーの性能に応じて低く変換される場合があります。MIDI Sample Dump はステレオオーディオファイルに対応していませんので、File メニューの Export Dual Mono... コマンドを使用してステレオファイルを左右2つのモノラルファイルに変換する必要があります。そして各モノラルファイルを別々にサンプラーに送信します。

❗ MIDI Sample Dump を使用する場合は、Opcode OMS が必要です。

LE Sampler Support は、Peak LE では使用できません。

Plug-Ins メニュー

このメニューには使用可能な Premiere、AudioSuite、TDM、VST フォーマットのプラグインが一覧表示されます。これらのプラグインは BIAS や、Arboretum Systems、Cycling 74、DUY、Waves 等の他社から販売されています。詳細については各プラグインの取り扱い説明書を御参照ください。本書第 8 章も御覧ください。

Preferences メニュー

このメニューには、Peak が波形を表示する色、描画スピード、出力ボリュームといったさまざまなユーザプリファレンス(環境設定パラメータ)が含まれています。



Time Units

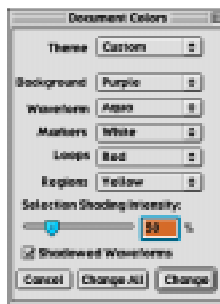
Time Units コマンドは、Peak のオーディオファイルウィンドウのオーディオタイムラインの時間フォーマットを選択する場合に使用します。選択可能なフォーマットは、サンプル(Samples)、秒(Seconds)、SMPTE フレーム(SMPTE frames)、小節 | 拍(Bars | Beats)です。フォーマットは、作業の目的に応じて選択します。

Sample Units

Sample Units コマンドはサンプルの単位を数値、パーセント、dB のどれで表示するかを選択します。

Colors

Peak では、オーディオファイルのエレメントを表示する色を指定することができます。このダイアログボックスは、背景の色、波形の色、マーカーやループの色を指定するために使用します。あらかじめ設定された色の組み合わせを使用することもできますが、オーディオファイルウィンドウのそれぞれのエレメントに対して個別の色をカラーパレットを使用したカスタムカラーからも合わせて選択することができます。またウェブフォームディスプレイに 3-D 効果を与えるオプションもあります。Colors ダイアログボックスで設定した内容は、現在のオーディオファイルの色、およびこれから作成する新たなオーディオファイルの色に反映されます。それぞれの詳細については個々のマニュアルと第 3 章を参照ください。



Document Colors ダイアログ

Use Loop in Playback

オーディオファイルにループ(ループマーカーで定義)が含まれている場合は、Use Loop in Playback コマンドを利用してループを聴くことができます(コマンド+L)。再生ポイントがループのリージョンに達すると、ループのリピートがスタートします。Zメニューでこのコマンドの横にチェックマークが表示されている場合は、コマンドがオンになっていることを示します。ループの再生をオフにするためには、再度コマンドを選択します。

Scroll During Play

この機能が有効になっている場合 Peak は波形の進行に合わせて画面をスクロールします。この機能は波形の変化を視覚的に確認したい場合にとても便利です。このコマンド名の左側のチェックが機能が有効になっていることを示します。機能を無効にしたい場合はサイドこのコマンドを選択してください。

Move Waveform During Playback

この機能が有効になっている場合 Peak は再生時に再生ポイントを示すカーソルを中央に固定し、波形を連続的に右から左に走らせます。このコマンド名の左側のチェックが機能が有効になっていることを示します。機能を無効にしたい場合は再度このコマンドを選択して、メニューアイテムのチェックがはずれていることを確認してください。

Compute File Mac dB

Compute File Mac dB コマンドはオーディオドキュメントの最大ボリュームを探し出し、その場所と値を掲示します。この機能を使用するには時間がかかるため編集しながら音量のバランスの調整が必要な小さな目のドキュメントに有効です。この機能を無効にすることで編集にかかる時間を節約することができます。もしくは"Max"テキスト(オーバービューの左横)をオプション+クリックすることで情報をいつでもアップデートすることができます。

Show Edits

Show Edits コマンドがオンになっていると、Peak はオーディオファイルで編集した領域を破線で囲っ

て表示します。それにより、実行した編集動作で変更された部分を画面で確認することができます。ファイルを保存すると編集内容は保存され、破線は消えます。

Show Marker Times

Show Marker Times が有効になっている場合全てのマーカー、ループ、リージョンは名前と一緒に時間値を示します。

Show Overview

このコマンド(コマンド+,)は、画面上のメニューバーの下にオーディオファイル全体の波形を表示します。それにより、オーディオファイルウィンドウでオーディオファイルのある部分だけを編集している場合でも、画面でファイル全体の波形を見ることができます。

Scratch Disks

オーディオデータの中にはとてもサイズの大きいものがあるので、Peak は取り消しコマンドを使用する場合に備え、ハードディスクの空きスペースの一部にカットまたはコピーしたデータや、一時ファイル(スクラッチファイル)を保存します。Macintosh に 2 つ以上のハードドライブが接続されている場合は、これらの一時ファイルを保存するドライブ(あるいは「スクラッチディスク」)を Preferences メニューの Scratch Disk コマンドを利用して選択することができます。初期設定では、現在 Macintosh に接続されているディスクのうち、最も空きスペースが多いディスクが使用されます。編集作業のオペレーションを高速で実行できるように処理速度の速いディスクを使用する場合は、Scratch Disks のポップアップメニューでディスクを選択することができます。ファイルサーバに接続しているときには、Allow Servers のチェックボックスをクリックすればサーバのメモリの利用が可能になり、Scratch Disks のポップアップメニューに利用可能なサーバが表示されます。この機能は、高速のイーサネット(Ethernet)やメディアネットワーク(Media Net)あるいはその他の高速サーバに接続できる場合にのみ使用するようにしてください。



Scratch Disks ダイアログ

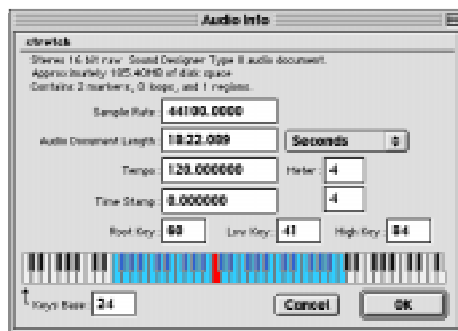
Auto-Import Dual Mono

オーディオ編集ソフトのなかには、ステレオフォーマットのファイルを直接サポートせず、左チャンネルと右チャンネルを2つのファイルに収めた「デュアルモノファイル」使用するソフトもあります(Digidesign のPro Tools など)。Auto-Import Dual Mono コマンドをオンしておく、Open コマンドでデュアルモノファイルを開く際に、これらのファイルをステレオフォーマットの1つのオーディオファイルに自動的に変換するようPeakに命令することができます。Peakは、新しいステレオフォーマットのオーディオファイルを実際にディスクに書き込むため、この変換プロセスを実行するためにはハードディスクでもとの2つのモノラルファイルを合わせたサイズに相当するスペースが必要となります。(Import Dual Mono コマンドを使用する場合は、両方のファイルがモノラルで、サンプリング周波数が同じで、同一の名称に "L"、"R" の接尾辞が付いた状態でなければなりません。)

Audio Info

Audio Info コマンド(コマンド+I)は、オーディオファイルの長さ、サンプリング周波数、基音、低いキー、高いキーのパラメータを変更する場合に使用します。このコマンドを選択すると、サンプルの合計時間、サンプリング周波数、およびキーマッピング情報を示すダイアログボックスが表示されます。Audio Info ダイア

ログボックスでは、サンプリング周波数、長さ、基音(サンプル再生装置で使用する)、高いキーと低いキーの範囲を指定することができます。ただし、サンプリング周波数を変更すると、サンプルの長さや音の高さも変わるので注意する必要があります。(音の高さを変えずに長さを変えたい場合は、DSP メニューの Sample Rate Conversion コマンドを使用します。)



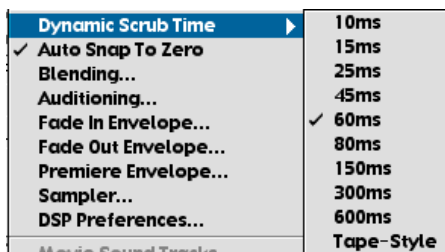
Audio Info ダイアログ

(サンプル再生装置で使用する) キーの範囲も、このダイアログボックスに表示されたキーボードをクリックすることによって変更することができます。キーの範囲の下限を指定する場合は、キーボードのキーをクリックします。キーの範囲の上限を指定する場合は、シフトキーを押しながらキーボードのキーをクリックします。オーディオファイルのキーの範囲の基音を指定する場合は、オプションキーを押しながらキーボードのキーをクリックします。これらのキーは、それぞれのフィールドに値を入力して指定することもできます。

Dynamic Scrub Time

Peak には、ダイナミックスクラビングと呼ばれるユニークなオーディオ再生機能があります。この機能は、オーディオファイルの特定の場所を正確に探し出したい場合には非常に便利な機能です。ダイナミックスクラビングでは、波形に沿ってマウスを前後にドラッグする(波形をなぞる、すなわちスクラブする) ことによって短いループ

(10 ~ 600 ミリ秒)を再生することができます。再生の速度や方向(前または後ろ向き)は、マウスを動かす速さと向きで調節することができます。探している場所が見つかったら、編集あるいは再生を開始できます。Dynamic Scrub Time コマンドでは、この再生ループの長さを指定することができます。オーディオファイルの内容にもよりますが、40 ~ 80 ミリ秒に設定すると良い結果が得られます。ダイナミックスクラビング機能を使用する場合の詳しい手順については、第5章：編集をお読みください。



Auto Snap To Zero

Auto Snap To Zero コマンドはオーディオドキュメント内で範囲を選択した後に、波形のゼロクロスポイントに自動的に選択場所を合わせます。

Blending

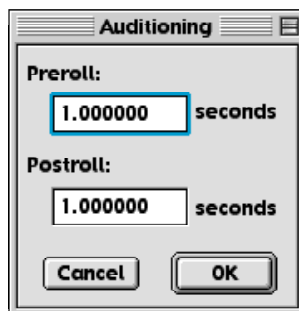
Blendingは、ユーザによる編集が可能なエンベロープを利用した自動クロスフェード機能です。カット、ペースト、その他の編集機能で修正した領域に対しては、波形の振幅の急激な変動を緩和するためにブレンドをかける(適用する)ことができます。ブレンドは、音の突然の変化をもたらすような編集の効果を滑らかにするのに適しています。オーディオをカット、ペースト、あるいはファイルに挿入したときには、ブレンドをオンにすることによって急激な移行を緩和することができます。ブレンド機能のオン/オフは、オーディオファイルウィンドウのブレンドオン/オフボタンをクリックすることによって切り替えることができます。ブレンド機能の使用方法や、ブレンドのクロスフェードエンベロープの編集方法については、詳しくは第5章編集をお読みください。



ブレンドオン/オフボタンはここに表示されます。

Auditioning

Peak の Auditioning コマンドを利用すると、選択領域にプリロールまたはポストロールを付けて再生することができます。選択領域を再生するときのプリロールまたはポストロールの長さは、Auditioningダイアログボックスで指定することができます。



Auditioning ダイアログ

Fade In Envelope

Fade In Envelope コマンド(コマンド+スペースバー)は、Peakのフェードインエンベロープを編集する場合に使用します。フェードインやフェードアウトは、オーディオファイルにスムーズにフェードインしたり、ある種の音から別の種類の音にフェードアウトしたりする場合に便利な機能です。非常に短いフェードインを利用すれば、録音した音のクリックやポップを取り除くこともできます。フェードインの曲線は、Fade In Envelope ダイアログボックスでユーザによる設定が可能なエンベロープの制御機能を利用して細かく調節することができます。フェードインの作成方法およびエンベロープの編集方法については、第5章：編集をお読みください。

Fade Out Envelope

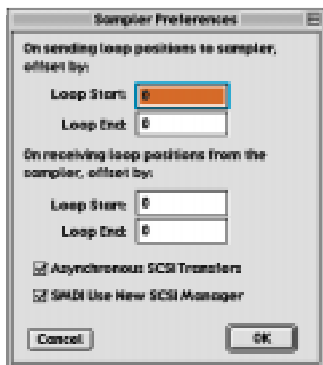
Fade Out Envelopeコマンドは、Peakのフェードアウトエンベロープを編集する場合に使用します。フェードアウトは、オーディオファイルからスムーズにフェードアウトしたり、ある種の音から別の種類の音にフェードアウトしたりする場合に便利な機能です。フェードアウトの曲線は、Fade OutEnvelopeダイアログボックスでユーザによる設定が可能なエンベロープの制御機能を利用して細かく調節することができます。フェードアウトの作成方法およびエンベロープの編集方法については、第5章:編集をお読みください。

Premiere Envelope

このコマンドは、Envelope Editorダイアログで作成したエンベロープに基づいてAdobe Premiere用の他社のプラグイン効果を段階的に適用する場合に使用します。この機能は、効果を一定時間に渡って適用する場合に使用すると便利です。

Sampler...

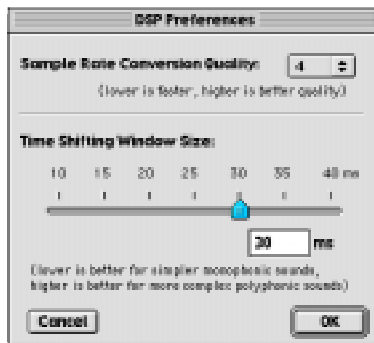
Sampler... コマンドは対応するサンプラーの中から1つを選択して使用することができます。また、SCSIの初期設定も行います。この機能の使用方法について、詳しくは第10章を御参照ください。



Sampler Preferences ダイアログ

DSP Preferences

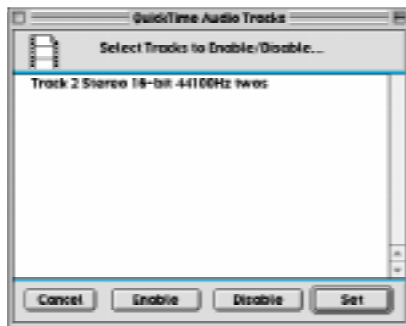
PeakのDSP Preferenceは"タイムシフト"で使用される"ウィンドウ"のサイズとサンプルレートコンバートの品質の度合いを設定します。



DSP Preferences ダイアログ

Movie Sound Tracks

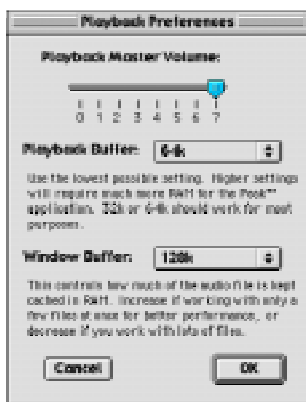
Movie Sound Tracksコマンドはムービーのサウンドトラックの有効/無効を設定するダイアログを表示します。この機能はムービーに含まれる複数のサウンドトラックを調整するために使用されます。on/offによりバランスをチェックしたり、あるオーディオを"solo"状態にします。変更をするにはSetボタンをクリックし、変更したくない場合はCancelボタンをクリックしてください。



QuickTime Audio Tracks ダイアログ

Playback Preference ダイアログボックス

Peak の Playback プリファレンスダイアログはマスターアウトボリューム、ハードディスクのプレイバックバッファサイズとウィンドウバッファサイズを調節するために使用します。



Playback Preferences ダイアログ

Playback Master Volume

Peak には、オーディオ再生のマスターボリューム調節機能が用意されています。Peak の出力ボリュームは、Playback Preferences ダイアログボックスのスライダーで調節するか、または 0 (無音) ~ 7 (最大) の値を入力して設定します。再生ボリュームを再生システムのボリュームを利用して調節する場合、出力レベルは 7 にセットしておきます。

Playback Buffer

Peak では、オーディオファイルを再生する際にプログラムが使用する RAM の量を設定することができます。一般的には小さい数値ほど良好な結果が得られます。32k が調節を開始するのにほどよい数値だと言えるでしょう。再生中にクリックが発生する場合、断片ファイルを使用する場合、リアルタイム DSP 機能を使

用する場合、あるいは処理速度の遅いハードドライブを使用している場合は、再生バッファのサイズを大きな値に設定する必要があります。

Window Buffer

Peak では、オーディオドキュメントを RAM に溜めておくためにプログラムが使用する RAM の量を設定することができます。非常に大きなサイズのオーディオを使用する場合は大きい数値を設定してください。小さなサイズのオーディオをいくつも使用する場合は小さな数値を設定します。あなたのシステムや環境に適切な数値を見つけてください。

Plug-In Memory

Preferences メニューの Plug-In Memory ダイアログボックスでは、他社のプラグインが使用するための RAM を割り当てることができます。(これは第 8 章で説明したプラグインのプレビュー時間とは異なるものです。)一般的にこの RAM の量は 512k ~ 2048k 位が適正だといえますが、プラグインはそれぞれ異なる適正環境を持ちますのでお使いのプラグインがどれだけのメモリ環境を必要とするかはそれぞれのプラグインメーカーにお尋ねください。

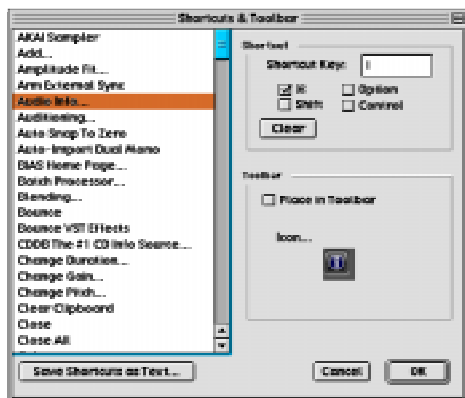


Premiere Plug-In Memory ダイアログ

Shortcuts & Toolbar

Peak はキーボードショートカットを使用した Peak メニュー項目のカスタマイズを行うことができます。キーボードショートカットの変更は Preference メニューから *Shortcuts and Toolbar* を選択します。キーボードショートカットはシステムフォルダの初期設定フォルダの中に "Peak 2.0 Shortcuts" として保存されています。Peak のデフォルトのキーボードショートカットはこのマニュアルの最後にある付録 1 に収録されています。

Peak のツールバーもまた Shortcuts and Toolbar ダイアログを使用してカスタマイズ可能です。ダイアログリストをスクロールしてツールバーに加えたい(削除したい)機能を選択します。チェックボックスを使ってそのアイコンを on/off を行います。これによって日頃頻繁に使用する機能のみをツールバーに割り当てることができます。



Shortcuts & Toolbar ダイアログ



Shortcuts & Toolbar は Peak LE では使用できません。



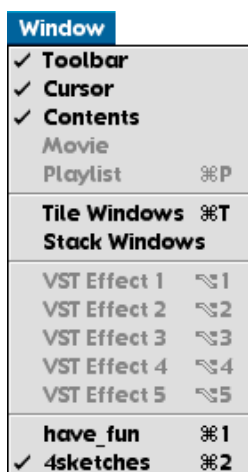
ツールバー

Speak Help

Speak Help 機能が有効になっていると、Apple Speech Manager を利用して、ツールバーのアイテムのバールンヘルプを音声で知らせます。

Window メニュー

このコマンドによってツールバー、カーソルパレット、コンテンツパレット、ムービーウィンドウ等を含む Peak のウィンドウの表示をコントロールします。



Toolbar

Peakのほぼ全てのコマンドをツールバーの中のアイコンとして選択することができます。Shortcuts and Toolbar メニューは頻繁に使用するコマンドをこのウィンドウにグループ化することを可能にするので、いちいちメニューから選択する必要がなくなりました。例えばノーマライズとピッチチェンジを頻繁に使用する場合ツールバーにそれらのアイコンを設定しておけばツールバーのアイコンをクリックするだけでそれぞれのコマンドにアクセスすることができるのです。ツールバーはそれぞれの使用者が自分にあった環境を作れることでそれぞれの仕事をより早く、効果的にすすめるための機能です。

ツールバーから項目を追加または削除するには Preferenceメニューから Shortcuts and Toolbarを使用します。ツールバーセクションはシステムフォルダの初期設定フォルダの中に "Peak 2.x Shortcuts" として保存されています。

! ツールバーは右の垂直なグレイのバーにある (+)と(-)を利用して範囲を広くしたり狭めたりすることができます。またツールバーは右上のボックスをクリックすることで画面の左に縦置きしたり画面の上部に横置きすることができます。

Peak Cursor Palette(カーソルパレット)

Peakには、便利な機能をボタン化したカーソルパレットが用意されています。カーソルパレット右側にある4つのアイコンによってモードの切り替えを行います。初期設定では標準的な矢印カーソルとなっています。Handカーソルは、ウィンドウ内で波形を移動するために使用します。ペンシルツールはサンプル単位の波形を直接書き込むために使用します。拡大ツールは波形を拡大、縮小表示するために使用します。カーソルパレット左側にある2つのボタンはブレンドのオン/オフボタンと再生中のループボタンです。単に任意のボタンをクリックするだけでこれらのカーソルを使用することができます。カーソルの変更には再度該当するカーソルをクリックします。拡大ツールを使用するためには、まずそのボタンをクリックして選択し、カーソルを波形の上に移動します。カーソルがプラス(+)の表示に変わったら、クリックして表示を拡

大します。オプションキーを押して、カーソルをマイナス(-)に変えてクリックすると縮小されます。



カーソルパレット

Contents Palette(コンテンツパレット)

コンテンツパレットでは、開いているオーディオファイルのすべてのリージョン、マーカー、ループを表示します。パレットの上部にはリージョン、マーカー、ループの3つのタブがあり、どの項目を表示するかを選択します。optionキーを押しながら、任意の項目をダブルクリックすると、Edit Region、または Edit Marker ダイアログが表示されます。

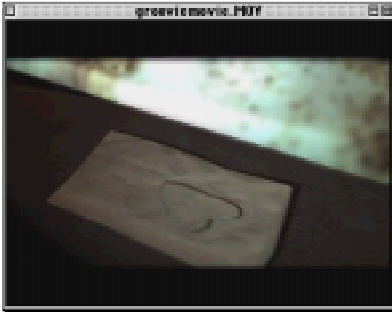


Contents Palette(コンテンツパレット)

Movie

Movieコマンドは現在開いているQuickTimeムービーのウィンドウを開閉します。

LE クロスフェード、DSP インサート、ナッジリジョンは Peak LE では使用できません。



ムービーウィンドウ



LE QuickTimeムービーウィンドウはPeak LEでは使
用できません。

Playlist(プレイリスト)

プレイリストコマンドコマンド +P)は現在の Playlist ウィンドウを表示します。詳細については第 6 章: プレイリストと CD の作成を御参照ください。



Playlist ウィンドウ

Tile Windows

Tile Windows コマンド(コマンド+T)は開いているウィンドウをスクリーン上に並べます。複数のオーディオファイルを一度に表示させる場合に便利です。また複数ファイルの間でカットやペーストなどの編集作業を行う場合に役立ちます。開いているファイルに該当する数字を command キーと同時に押すと、そのファイルがアクティブな状態になります(ファイルに割り当てられた数字は Windows メニューで確認できます)。

Stack Windows

Stack Windows コマンドを使用すると、複数のウィンドウが順番に重なるようにスタック表示します。たくさんのファイルを開いて、最小限のスクリーンのスペースに表示させる場合に使用します。Windows メニューを使用してファイルを選択、表示させることができます。または、開いているファイルに該当する数字を command キーと同時に押すと、そのファイルがアクティブな状態になります(ファイルに割り当てられた数字は Windows メニューで確認できます)。

Links ✕ = 1 -



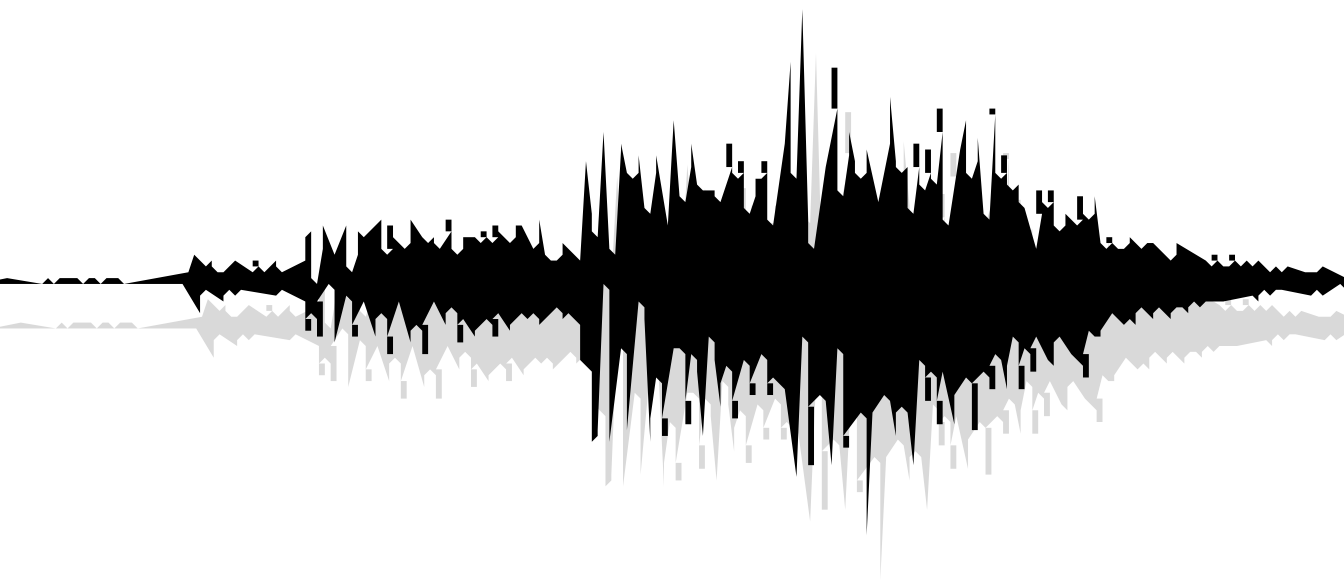
Links メニューを使用して BIAS や CDDB のウェブサイト
にアクセスすることができます。Peak オンライン
登録ページや、BIAS ホームページ、Peak アップデート
ページ、テクニカルサポートページ、オンラインド
キュメント、Deck や SFX Machine 製品情報のページ、
CDDB ホームページ等にアクセスします。

Help メニュー



Help メニューから Show Balloons を選択して有効にすると、メニュー項目の上にカーソルを移動して停止すると機能の説明文が表示されます。

付 録



付 録 1 :

キーボードショートカットとその動作

キーボードショートカット

このセクションでは、Peakであらかじめ設定されているキーボードショートカットの一覧表を示します。第 3 章：Peak の基本性能で述べたように、これらのキーボードショートカットは別のキー（あるいはキーの組み合わせ）またはツールバーにアイコンとして割り当てられることもできます。

メニュー	キーボードショートカット	備	考
File	コマンド+N	New Mono Document	モノラルの空ファイルの作成
	コマンド+シフト+N	New Document from Playlist	ステレオの空ファイルの作成
	コマンド+オプション+N	New Document from selection	選択範囲から空ファイルの作成
	コマンド+シフト+P	New Playlist Document	プレイリストの空ファイルの作成
	コマンド+シフト+B	New Document from Playlist	プレイリストからドキュメントを作成
	コマンド+O	Open...	ディスクからファイルを開く
	コマンド+W	Close	現在選ばれているドキュメントを閉じる
	コマンド+オプション+W	Close All	すべてのドキュメントを閉じる
	コマンド+S	Save	現在選ばれているドキュメントを保存する
	コマンド+シフト+S	Save As...	現在選ばれているドキュメントを別名で保存する
	コマンド+オプション+S	Save a Copy As...	現在選ばれているドキュメントの複製を別名で保存する
	コマンド+Q	Quit	Peakを終了する
Edit	コマンド+Z	Undo	作業ごとにアンドゥする(保存後はそれ以前の作業まで戻ることとはできません)
	コマンド+Y	Redo	作業ごとにリドゥする(保存後はそれ以前の作業まで戻ること

メニュー	キーボードショートカット	コマンド	備 考
Action			はできません)
	コマンド +X	Cut	選択範囲のカット
	コマンド +C	Copy	選択されたオーディオをクリップボードへコピーする
	コマンド +V	Paste	挿入ポイントにクリップボード上の音を貼り付ける
	コマンド +D	Insert	挿入ポイントにクリップボード上の音を貼り付ける(後ろの音は右に移動します)
	コマンド +E	Silence	選択範囲を無音にする
	Delete キー	Delete	選択範囲を削除する(クリップボードにはコピーしません)
	オプション +Delete	Delete Except Audio	マーカー、ループ、リージョンを削除する
	コマンド +`	Crop	選択したオーディオを摘む
	コマンド +A	Select All	オーディオとイベント情報をすべて選択する
	上矢印	Insertion Point at Selection Start	選択範囲の始めに挿入ポイントを移動
	下矢印	Insertion Point at Selection End	選択範囲の最後に挿入ポイントを移動
	コマンド + 左矢印	Previous Selection	選択範囲やビューを前に戻す
	コマンド + 右矢印	Next Selection	選択範囲やビューを次に移動
	コマンド +]または +	Zoom In	ズームイン
	コマンド +[または -	Zoom Out	ズームアウト
	コントロール + 上矢印	Increase Vertical Zoom	波形を高くする
	コントロール + 下矢印	Decrease Vertical Zoom	波形を低くする
	コマンド + シフト +]	Fit Selection	
	コマンド + シフト +[Zoom Out all the way	
	シフト + 左矢印	Zoom to Sample Level	サンプルレベルまでズームインを行い、最初の位置を表示する
	シフト + 右矢印	Zoom to Sample Level(End)	サンプルレベルまでズームインを行い、最後の位置を表示する
	コマンド + シフト +	Loop this Selection	

メニュー	キーボードショートカット	コマンド	備 考
	オプション + 左矢印	Nugde Loop Backward	
	オプション + 右矢印	Nugde Loop Forward	
	コマンド +-	Select Loop	
	コマンド +M	New Marker	
	コマンド +シフト +R	New Region	
	コマンド +G	Go to Time...	
	コマンド +J	Loop Surfer	
Audio	スペースバー	再生	
	オプション + スペースバー	選択範囲を再生	
	スペースバー	停止	
	コマンド +R	録音	
	オプション +R	録音の設定	
Preference	コマンド +L	Use Loop in Playback	
	コマンド +,	Show Overview	オーバービュー画面の on/off
	コマンド +i	Audio Info...	
Window	コマンド +P	Playlist	プレイリストドキュメントを選択する
	コマンド +T	Tile Windows	Tile フォーマーション内で開いているドキュメントをアレンジする
	コマンド +1、コマンド +2..	Document Windows	番号を使用してウィンドウを前面に表示
Menu	オプション +1、コマンド +2..	VST Windows	VST ウィンドウを開いた順に割り当てた数字によって開く

Peakの動作

このセクションでは、Peakメニューに表示されない一般的な Peak の動作の実行方法を示します。

便利な Peak の機能

時間のかかる作業、保存、再計算を途中で止めたい場合

- ・ コマンド+. を同時に押してください。

オーディオドキュメントウィンドウ一般

オーバービューの *Max Level Indicator* の再計算を行う

- ・ *Max Level Indicator*(オーディオドキュメントウィンドウの左側上部) をオプション + クリックします。全体図の表示をしている場合に有効です。

Max Level Indicator の表示単位を変更する (% と dB)

- ・ *Max Level Indicator* をクリックします。全体図の表示をしている場合に有効です。

Audio インフォダイアログを表示させる

- ・ オーディオドキュメントウィンドウの左下の Audio Info エリアをクリックする。

再生しないでオーバービューを移動させる :

- ・ オーバービュー内でオプション + ドラッグしてカーソルを移動させる。

再 生

ドキュメントの最初またはカーソル/挿入箇所から再生する

- ・ スペースバーを押すか、ツールバーの再生ボタンをクリックする。

再生を中止する

- ・ スペースバーを再度押すか、ツールバーの停止ボタンをクリックする。

任意のポイントから再生する

- ・ カーソルをトラック上の再生を開始したいポイントに合わせてマウスボタンをクリックしたのち、スペースバーを押すか、ツールバーの再生ボタンをクリックする。または、トラック上の再生を開始したいポイントをダブルクリックします。

スクラビング

ダイナミック「シャトル」スクラップを実行する

- ・ コントロールキーを押しながら、スクラップしたい場所をマウスでドラッグします。

ダイナミック「ジョグ」スクラップを実行する

- ・ コントロールキーとオプションキーを押しながらマウスをドラッグします。

選択

領域を選択する

- ・ マウスでクリックし、ドラッグします。

すべてを選択する

- ・ コマンド + A

選択領域を拡張または縮小する

- ・ シフトキーを押しながら選択領域の末尾をクリックし、拡張または縮小方向にマウスをドラッグします。

選択の開始/終了位置を波形のゼロクロスポイントに移動する

- ・ 選択を行う時にコマンド + オプションを押す。

ビュー

徐々にズームインする

- ・ コマンド+[

徐々にズームアウトする

- ・ コマンド+]

マーカー、ループ、リージョン

オーディオドキュメント内のすべてのマーカーを表示する

- ・ オーディオドキュメントウィンドウのタイトルバーをコマンド+クリックする。

マーカーを名前で探す

- ・ マーカー名の最初の文字をタイプする。

マーカーを編集する

- ・ マーカーの三角マークをダブルクリックして Edit ダイアログを開く。

マーカーに名前をつける

- ・ マーカーの三角マークをダブルクリックして名前を入力する。

2つのマーカー間のオーディオを選択する

- ・ マーカー間のオーディオをコマンド+クリックするかタブキーをクリックする。

マーカー間のオーディオを追加する

- ・ シフト+コマンドを押しながら異なるマーカー間のオーディオを選択するかタブキーをクリックする。

マーカーを移動する

- ・ マーカーの三角マークをクリックして移動する
- ・ または、三角マークをダブルクリックして時間を打ち込む。

通常のマーカーをループマーカーへ変更する

- ・ 三角マークをダブルクリックしてループスタート/エンドをクリックする。

ループマーカーのペアを同時に移動する

- ・ オプションを押しながらループマーカーの1つを移動位置までドラッグする。

マーカーをゼロクロッシングポイントへ移動する

- ・ マーカーの三角マークをクリックして、シフトキーを押しながらマーカーをドラッグする。

複数のループエンドまたはリージョンマーカーの終了位置を同時に移動する

- ・ オプションを押しながらマーカーを移動する。

マーカーを削除する

- ・ 三角マークをダブルクリックして、Delete ボタンを押す。

すべてのマーカー、ループ、リージョンを削除する

- ・ すべてを選択してオプション+Deleteを押す。

マーカー、ループ、リージョンのみをペーストする

- ・ すべてを選択してオプション+コマンド+Vを押す。
- ・ オプションを押しながら Edit メニューから paste を選択する(オプション+コマンド+V)。

プレイリスト

プレイリストでDSPエフェクトを同時に設定する

- ・ シフトキーを押しながら DSP ボックスをクリックする。

再生しながらプレイリストオーディオをスクラブする

- ・ タイムディスプレイをクリックするとカーソルがスクラブカーソル(<-->)に変更するので、後ろにスクラブするためには左へドラッグし、前にスクラブするために右へドラッグします。

ループ

選択範囲からループを作成する

- ・ 範囲を選択したら Action メニューから Loop This Selection を選択します。

ループを聴く

- ・ Preference メニューまたはツールバーから Use Loop in Playback を選択し、スペースバーを押して再生を開始します。

カーソルパレット

カーソルパレットのツールを選択する

- ・ Esc キーを押します。

Blending の on/off を選択する

- ・ Caps Lock キーを押します。

ズーム量を確認する

- ・ カーソルパレット内のズームツールをダブルクリックします。

ペンシルツールのスムージングダイアログを表示させる

- ・ カーソルパレットのペンシルツールをダブルクリックします。

Contents パレット

Contents パレットのマーカー、ループ、リージョンを編集する

- ・ Contents パレット内の名前をオプション+ダブルクリックします。

Movie ウィンドウ

Movie ウィンドウの表示サイズを小さくする

- ・ QuickTime ムービーの Grow Box(Movie ウィンドウの右上)をオプション+クリックします。

付録 2 : トラブルが発生したときは・・・

付録 2 では、Peakの使用中に発生する問題の解決方法を説明します。

電話をする前に・・・

テクニカルサポートにご連絡いただく前に、PeakとともにインストールしたRead Meファイルの内容をお読みください。このファイルには、ユーザズガイドに記載されていない新しい情報が含まれています。

また、BIAS 社のウェブサイトのテクニカルサポート、サポートファイル、アップグレードのページも御参照ください。

<http://www.bias-inc.com>

一般的な問題と解決方法

Peak ソフトを起動できない

- ・ Macintosh に Peak を実行するのに十分な RAM があるかチェックします。32 から 48MB 程度の RAM の空き容量が必要です。Macintosh のメモリ量を確認するためには、ファインダの Apple メニューで“ この Macintosh について...”を選択します。ウィンドウに、現在コンピュータにインストールされているメモリ量が表示されます。メモリ量が Peak を実行するのに必要なメモリ量よりも少ない場合は、RAM を増設してください。
- ・ コンピュータにバージョン 7.6.1 以上の MacOS がインストールされているかチェックします。インストールされていない場合は、対応する MacOS を購入し、インストールする必要があります。
- ・ コンピュータにバージョン 3.3 以降のサウンドマネージャーがインストールされているかチェックします。インストールされていない場合は、この Macintosh システムソフトをインス

トールする必要があります。

- ・ バージョン 3.02 以上の QuickTime が Macintosh にインストールされているかチェックします。
- ・ QuickTime PowerPlug が Macintosh にインストールされているかチェックします。

Digidesign のハードウェアを認識できない

- ・ Sound Manager のバージョン 1.42 では AudioMedia、Sound Tools、その他 Digidesign のカードが動作確認済みです。詳細については BIAS にお問い合わせになるか同社ウェブサイト (<http://www.bias-inc.com>) にて必要な機能拡張書類をダウンロードしてください。
- ・ PCI ProTools III や AudioMedia III では Sound Manager のバージョン 1.42 を推奨します。
- ・ 機能拡張フォルダー内の DigiSystem Init のバージョンが正しいことをご確認ください。
- ・ <http://www.steinberg.net> にてダウンロード可能な ASIO Digidesign Direct IO ドライバーをお試しになってください。

これまで正しく機能していた Peak が誤動作する、あるいは起動できなくなった

- ・ これまで正しく機能していた Peak が起動できなくなったり、突然誤動作するようになった場合は、Peak の Preference (プリファレンス) ファイルが破壊されていることが考えられます。その場合はいったん Peak を終了し、Peak のプリファレンスファイルをシステムフォルダの初期設定 フォルダからデスクトップのゴミ箱のアイコンにドラッグします。さらに、ファインダの Special メニューから“ ゴミ箱を空にする ”を選択したのち、Peak を再起動します。

オープンダイアログでオーディオのオーディションが行えない

- ・ オープンダイアログで Show Preview がチェックされているか確認します。
- ・ ご使用になっているサウンドカードの Sound Manager ドライバーがコントロールパネルの Sound Out で選択されていることを確認します。
- ・ コントロールパネルの Volumes で選択している

サウンドカードのボリュームが十分に上がっていることを確認します。

Waves の *Premiere* プラグインが使用できない

- BIAS ではWaveshell-P 2.6以降の使用を推奨しています。
- システムフォルダーの初期設定フォルダー内のWaves preferences フォルダーを削除してください。

カーソルを波形の上に置いた時に右か左に移動してしまうのはなぜ？

- Peak の "Auto Snap To Zero" 機能が原因しています。この機能はカーソルを波形のゼロクロッシングポイントに自動的に移動させます。Preferenceメニューでこの機能を解除することができます。

ハードディスクに "AFM.temp" ファイルという Peak ファイルがあるのに気がしました

- Peak 上でオーディオを編集する際に一時的に作成されたファイルです。セッションの終わりや強制終了、または Peak がクラッシュした場合でディスク上にこのファイルが残ってしまった場合は、手動でゴミ箱に捨ててください。

Peak内では左右別々に処理することができますが編集は行えません。方法はありますか？

- ステレオファイルをExport Dual Mono機能を使用して左右チャンネルにわけてしまいます。そして編集後に再びImport as Dual Mono 機能を使用してステレオファイルに戻します。

Type -1,type -2、type -3 のエラー は通常メモリーに関する問題の発生時に表示されます。以下に対処方法を示します。

- 十分なメモリがアプリケーションに割り当てられているか確認します(48MBが推奨されます。少なくとも32MB必要)。48MB以上の大きな容量を割り当てても問題ありません。モニタのカラーを256色に設定します。
- システムに十分なメモリが割り当てられているか確認します OS が RAM を使い果たしてしまうとアプリケーションやシステムは type 1、2、

3 のエラーメッセージを表示します。

- これらのエラーはまた、機能拡張書類の衝突によって起きます。Mac OS の機能拡張の基本セットをコピーして、Peakを使用するために必要な書類(サウンドカードドライバやOMS等も含む)を追加して再起動します。

Peak が -108 エラーを報告する

- A -108は通常Peakに十分なRAMが使用できない時に表示されます。インストーラーがこのエラーを報告した場合は、インストーラーのRAMをFinderメニューの“情報を見る”を使用してメモリを増やしてください。

Peak が -2804 エラーを報告する

- Peakのプレイリストから、Toast を使用してCDの作成を行う際にAppleScriptを使用します。AppleScriptLibが機能拡張フォルダーにインストールされていることを確認します。

Peak が - 2807 エラーを報告する

- Peakを起動したときに - 2807エラーが報告された場合は、(システムフォルダの)機能拡張フォルダにQuickTimeとQuickTime Power Plugのバージョン3.02以降がインストールされているかチェックします。
- 機能拡張フォルダにSound Manager バージョン3.3以降がインストールされていることを確認します。

Peak が -2817 のエラーを報告する

- Peakを起動した時に-2817のエラーを表示した場合は、機能拡張フォルダーにRealAudioフォルダーがあるのに関わらず、Peakインストール時にインストールされる3つのMSL書類が存在しないことを示します。PeakでRealAudio 5.0ファイルを作成したい場合は、3つのMSL書類がインストールされていなければなりません。PeakでRealAudio 5.0ファイルを作成しないのであれば、3つのMSL書類とRealAudioフォルダーの両方を削除してください。

Peak が -2821 のエラーを報告する

- Peak が-2821のエラーを表示した場合は、機能

拡張書類の Shared Library Manager と Shared Library Manager PPCがインストールされていることを確認してください。

Peak が“ QuickTime Lib not found ”エラーを報告する

- (システムフォルダの) 機能拡張フォルダに QuickTime と QuickTime Power Plug のバージョン 3.02 以降がインストールされているかチェックします。
- 機能拡張フォルダに Sound Manager バージョン 3.3 以降がインストールされていることを確認します。

Peak が突然終了してしまう

- Peak に十分なメモリが割り当てられているかチェックします。可能な場合は、ファインダの Apple メニューの“ 情報を見る ”コマンドを利用して Peak への RAM の割当量を増やします。割当量を増やすためには、ファインダで Peak のアイコンを選択し、ファインダの File メニューで“ 情報を見る ”を選択し、使用サイズフィールドに値を入力します。このフィールドには、最小サイズフィールドの値よりも大きい値を入力する必要があります。

プレイリストの DSP プラグインがうまく再生されない

- Preference メニューで Playback を選択し、Disk Buffer Size を増やしてみてください。
- Plug-Ins メニューで Primetime w/ Silence を選択します。
- Premiere プラグインは複数の機能 / 動作と同時に行うのには向いていないので、作業中にウィンドウを動かしたりするのは避けてください。

DSP プラグインを使用したプレイリストをバウンスしたらノイズが入ってしまった

- Plug-Ins メニューで Primetime w/ Silence を選択し、Bounce 作業を再度行ってください。

録音中あるいは再生中に Peak が停止する、または動作がおかしくなる

- ハードディスクのスピードが遅すぎないかチェックします。ディスクから直接録音または再生する場合は、ハードドライブの平均シークタイムが 18ms 以下でなければなりません。ドライブのスピードが不明な場合は、メーカーまたはドライブを購入した代理店にお問い合わせください。
- ハードディスクのデータが断片化されていないかチェックします(断片化については、詳しくは第 3 章をお読みください)。ハードドライブ上でファイルが断片化されている場合は、Norton Speed Disk や TechTool Pro などのハードディスク修復プログラムを利用してドライブの断片化を解消する必要があります。
- Playback Preferences (Peak の Preferences メニュー) で Peak の Playback Buffer が十分なサイズにセットされているかチェックします。Playback Buffer のサイズは 128K 以上にセットしてください。
- Macintosh のディスクキャッシュが十分な大きさにセットされているかチェックします。RAM に余裕がある場合は、メモリコントロールパネルを利用して Macintosh のディスクキャッシュを 384K 以上にセットしなおし、コンピュータを再起動します。
- 使用しているシステム拡張機能の数が多すぎないかチェックします。拡張機能は、貴重なプロセッサのサイクルを消費して Macintosh のスピードを低下させたり、Peak のようなディスク集中型プログラムとのコンフリクトを発生させる原因となります。とくに、メニューバーの時計表示やスクリーンセーバーなど常時実行している拡張機能はオフにし、Macintosh を再起動してください。

オーディオの再生でポップやクリックが発生する

- Peak の Meter ダイアログを無効にしてみてください。
- Digidesign Sound Driver (DAE ではありません) を使用している場合で Digidesign の専用 SCSI バスを使用して再生する場合は、Digidesign の専用 SCSI バス上のオーディオファイルを Macintosh 上のディスクに移動する必要がある

場合があります。また Peak の Scratch Disk ダイアログで Digidesign のバス上のディスクを無効にしてください。

- AppleTalk のオン / オフのステータスをチェックします。必要ないのにオンになっている場合は、Apple メニューの“セレクト”を利用して AppleTalk をオフにします。
- Peak の Playback Preferences ダイアログボックスで、再生バッファのサイズを大きい値に変更します。(常に最小作業設定を使用するようにしてください。これは、この設定が、1 つのオーディオファイルにどれだけのメモリが使用されるかに影響するためです。)
- サウンドコントロールパネルの“サウンド出力”のサンプリング周波数と解像度の設定値が、Peak で設定した値と一致しているかチェックします。チェックするためには、Peak でオーディオの領域を選択し、Peak の Preferences メニューで Audio Info コマンドを選択し、設定値を紙にメモします。次に、Apple メニューでサウンドコントロールパネルを開き、ポップアップメニューで“サウンド出力”を選択します。設定値が Peak の設定値と一致していない場合は、設定値を訂正します。

オーディオの再生速度あるいは再生される音の高さが適切でない

- サウンドコントロールパネルの“サウンド出力”のサンプリング周波数と解像度の設定値が、Peak で設定した値と一致しているかチェックします。チェックするためには、Peak でオーディオの領域を選択し、Peak の Preferences メニューで Audio Info コマンドを選択し、設定値を紙にメモします。次に、Apple メニューでサウンドコントロールパネルを開き、ポップアップメニューで“サウンド出力”を選択します。設定値が Peak の設定値と一致していない場合は、設定値を訂正します。(再生速度が正しく無い場合はシステムの警告音が鳴る場合もあります)
- Digidesign の AudioMedia III のようなプラグインオーディオカードを使用している場合は入力

ソースまたはクロックレートが正しく設定されていない場合が考えられます。Macintosh のサウンドコントロールパネルで両方の設定が正しく行われているか再度確認してください。この問題は特にオーディオカードと外部のデジタル機器が接続されている場合に起こります。この問題を回避するためには、オーディオデータの送受信が終了した後にインプットソースをライン、またはライン+マイクにセットし、同期のモードをインターナルに設定しておきます。インターナルモードに設定したために再生速度が 10 パーセント程度増減してしまった場合は、ハードウェア設定ウィンドウで設定されたサンプル周波数がデジタルソースと一致していないと考えられます。

スクラブに関する問題

- QuickTime 4.0.2 はオーディオスクラブを行う場合に問題が確認されています。QuickTime 4.1 にアップデートしてください。

DSP メニューの項目が淡色表示になる。

- DSP エフェクトを使用する前にオーディオファイルを開いてください。
- Peak LE や Peak SE では使用できる DSP エフェクトが限られています。

Premiere プラグインの項目が淡色表示になる。

- Premiere プラグインを使用する前にオーディオファイルを開いてください。
- Peak LE や Peak SE では Premiere プラグインのリアルタイムでの使用はできません。

Peak を Digidesign その他の他社製ハードウェアとともに使用する

- 他社のハードウェアをまだお持ちでない場合は、Digidesign の互換拡張機能 (Digidesign Sound Drivers や DigiSystem Init など) を (システムフォルダの機能拡張フォルダに入れることが必要になります。拡張機能は、かならず推奨バージョンを使用してください。)
- Peak と Digidesign その他の他社製ボードを使用したときに問題が発生する場合は、機能拡張フォルダからシステム拡張機能を削除し、コン

ピュータを再起動することによって問題の原因を絞り込むことができます。拡張機能を削除したことによって問題が解消された場合は、拡張機能に関するコンフリクトが存在するか、または他社製のソフトウェアとの問題があることが考えられます。Digidesign製品に関するFAQおよび技術サポート情報は、下記のアドレスで入手できます。

<http://www.digidesign.com/>

- ・ ハードウェアまたはソフトウェアを変更する場合は、DigiSetup ファイル(Digidesign ハードウェアの設定を記憶した初期設定ファイル)をシステムフォルダからデスクトップのゴミ箱にドラッグし、ファインダの“ 特別 ”メニューで“ ゴミ箱を空にする ”を選択するようにします。ときには、この初期設定ファイルが破壊されている場合もあります。この初期設定ファイルは、Hardware Setup ウィンドウの設定を変更する場合に再度作成されます。

- ・ Peak で Digidesign の Audiomedia III カードを使用したときにポップやクリックが発生する場合、通常は下記のいずれかまたはいくつかの処理を行うことによって問題を解消することができます。

1. 推奨の Digidesign を拡張機能を使用する。
2. デスクトップを構成し直します。この作業は、随時実行すると効果的です。デスクトップの再構成は、オプションキーとコマンドキーを押しながら、Macintosh を再起動します。
3. ハードディスクが極端に断片化されている場合は、ディスクを修復し、最適化します。
4. PRAM をクリアします。PRAM とはプログラマブル RAM のことで、Macintosh のスイッチを切るとコントロールパネルの設定はこの PRAM に記憶されます。ときには PRAM が破壊され、さまざまな問題を引き起こします。このような問題は、PRAM をクリアすることで解決できます。クリアには次の 2 通りの方法があります。
 - a. コマンドキー + オプションキー + P-R を押しながら、コンピュータを起動します。コンピュータが再起動され、PRAM がリセットされたことを示すチャイムが鳴ったら、

コマンドキー + オプションキー + P-R キーを放します。次に、システムのすべてのコントロールパネルの初期設定(メモリコントロールの 24/32 ビット、仮想メモリの設定、日付と時間のコントロールパネルなど)をリセットします。

- b. TechTool というユーティリティプログラムを利用して PRAM 全体をクリアします。このユーティリティには、(実際には PRAM をクリアすべきではなかったのにクリアしてしまった場合に備え) それまでの PRAM の内容を記憶されるため、あとで PRAM を元の状態に戻すことができます。

5. ファインダのさまざまな初期設定や問題のあるアプリケーションの初期設定をすべて破棄します。AppleTalk をオフにします。あるいは、Open Transport を実行している場合は、ネットワークコントロールパネルで Classic Appletalk を選択してオフにします。最後にコンピュータを再起動します。

DAE エラー -9095 が報告された場合、以下の方法を試してください。

- ・ Peak と DAE を終了します。
- ・ Peak の初期設定ファイルと DigiSetup ファイルをシステムフォルダから削除します。
- ・ Peak を起動して Preferences メニューから Scratch Disks を選択し、Digidesign SCSI バスに接続されたディスクのみを Primary ディスクとして選択します。
- ・ Peak から DAE を起動します(Audio->Sound Out->DAE)。
- ・ 録音を行う場合は Record Disk が Digidesign SCSI バスに接続されたディスクに設定されていることを確認します。

専用 SCSI バスが装備されている Digidesign システム上で DAE を Peak で使用する場合は、録音や再生は Digidesign SCSI バスに接続されたディスクを使用してください。

TDM system の非使用時に DAE 5.0 を使うと Peak の動作に問題が生じる

DAE 5.0 では TDM system の非使用時には Peak 等の他社製のアプリケーションと NON-TDM hardware (AMIII や Digi 001 など) との動作をサポートしていません。AMIII は AMIII ASIO や Digidesign Direct IO ASIO ドライバー、または DAE 3.4.x を使用して Peak 2.1 で使用可能です。AMIII ASIO と Digidesign Direct IO ASIO ドライバーは Steinberg の以下のサイトで無料で入手可能です。

<http://www.steinberg.net>

Digi 001 と Peak

Digi 001 では Peak 等の他社製のアプリケーションと DAE の使用をサポートしていません。また Sound Manager ドライバーはアウトプットのみ機能します。Digi 001 を使用して入出力を行うためには、Peak 2.1 と Digidesign Direct IO ASIO ドライバーを使用します。Digidesign Direct IO ASIO ドライバーは Steinberg の以下のサイトで無料で入手可能です。

<http://www.steinberg.net>

Peak と Ensoniq Sampler を使用する場合は問題

- Ensoniq Sampler ダイアログボックスの OMS デバイス選択メニュー (ポップアップメニュー) で、正しい OMS デバイスを選択します。
- Ensoniq サンプラーが MIDI SYSEX =ON にセットします。
- MIDI インタフェースの電源が入っているか確認してください。
- MIDI 接続に問題がないかチェックします。
- モデム用のシリアルポートを使用するか、または “セレクト” (Apple メニュー) を利用して AppleTalk をオフにします。

Peak と SMDI サンプラー (SCSI 経由) を使用した場合の問題

- できるだけ短い高品質のテスト済み SCSI ケーブルを使用します。
- SCSI ID が重複していないことを確認します。SCSI チェーンのすべての SCSI デバイスがそ

れぞれ別の ID を持つ必要があります。

- SCSI の端末処理に関する問題をチェックします。詳しくは使用している SCSI デバイスおよびマニュアルをお読みください。SCSI デバイスには、SCSI 回路の両端、すなわち Macintosh に 1 つ (Macintosh に内蔵されています) と SCSI 回路の最後の SCSI デバイスに 1 つ必要になります。
- Peak の Samplers Preferences ダイアログで Asynchronous transfers オプションのチェックをはずします。
- SCSI 回路で使用するコンポーネントの数を減らします。Ensoniq サンプラーと Macintosh との間にデバイスを接続している場合は、そのデバイスを取り外し、そのデバイスがエラーに関係しているかどうかチェックします。
- デバイスの電源投入の順序を変更します。まず最初に、サンプラーを含むすべての SCSI デバイスの電源を入れ、次に Macintosh の電源を入れます。それでも問題が解消されない場合は、すべての SCSI デバイス、Macintosh、Ensoniq サンプラーの順に電源を入れます。
- Peak の Samplers Preferences ダイアログで Use New SCSI Manager オプションにチェックを入れます。

Apple System Profiler とは何か。また、複雑技術に関する問題にどう対処すれば良いか。

- Apple System Profiler はコンピュータの構成に関する情報を収集します。テクニカルサポートを受ける際には Apple System Profiler のレポートが問題の解決に役立ちます。

付録 3 : RealAudio™、Shockwave、 MP3 ファイルのエンコー ディング

RealAudio

Peakは、インターネット用のオーディオファイルを作成するためには欠かすことのできないツールです。Peakは、Real Networks™ Real Audio エンコーダーのバージョン 5.0、3.0、および 2.0 をサポートしており、インターネットを通じて送出するオーディオを作成することができます。この章では、Peak での RealAudio エンコーダーのダイアログボックスの使用方法、および結果を最適化するための方法を示します。

システムフォルダに RealAudio Encoder extension がインストールされている必要があります。カスタムインストールを使用されている場合は必要なファイルがインストールされていないかもしれません。以下のファイルが必要でそれらはすべてインストール CD-ROM に含まれます。

RealAudio 14.4 encoder
RealAudio 28.8 encoder
RealAudio dnet encoder
RealAudio Engine

MSL RuntimePPC.DLL
MSL RuntimePPC++.DLL
MSL C.PPC.DLL

RealAudio™システムは、ネットワークを通じてリアルタイムで音楽やスピーチを伝送します。リアルタイム伝送とは、ユーザがファイルのダウンロードが終了するまで待つ必要がなく、受け取ったデータがリアルタイムで再生される伝送を指します。ユーザは音を完全に制御でき、ポーズ、前または後ろへの移

動、スタート、ストップといった機能をいつでも利用できます。

ネットワークは、インターネット、イントラネット、ローカルエリアネットワーク (LAN) のいずれでも使用できます。RealAudio の各フォーマットは、それぞれ低速、中速、高速の通信に対して最適化され、28.8 Kbps モデム、56 Kbps モデム、および ISDN に対応しています。ユーザは、ローカルのコンピュータに保存した RealAudio ファイルを聴くこともできます。

RealAudio クリップは、いずれかの RealAudio フォーマットでコード化された音を含むファイルまたはライブの放送 ("broadcast") です。これらのフォーマットは、限られた帯域の接続を通じて可能な限り良好な音を伝送できるように、高度に圧縮されます。

音を伝送するための「ベスト」なフォーマットは存在しないため、RealAudio システムには音の種類に応じて最適化された複数のフォーマットが用意されているため、音の種類や使用可能な帯域に応じて 1 つまたは複数のフォーマットでクリップを提供することができます。たとえば、28.8 Kbps のモデムを通じてスピーチを伝送する場合と、ISDN 接続を通じて音楽を伝送する場合とで、フォーマットを使い分けることができます。

RealAudio システムは、RealAudio クリップに含まれる音の他に、音と同期化 (シンクロ) させた画像や Web ページを伝送することもできます。このような伝送手段は、同期マルチメディアと呼ばれます。

RealAudio システムで使用するファイルには複数のタイプがあり、それぞれ固有の拡張子で識別します。Peak がサポートする RealAudio ファイル、およびその拡張子は次のページの通りです。

- ・ RealAudio クリップ (.ra): RealAudio フォーマットでエンコーディングされた音のファイル。このファイルは Peak で作成され、RealAudio サーバを通じて伝送されます。
- ・ RealAudio イベントファイル (.rae): 同期マルチメディア用に定義されたイベントを含むファイル。イベントファイルは、イベントの対象となる RealAudio クリップと同じ名前で、RealAudio サーバの同じディレクトリに保存されます。このファイルは Peak のオーディオファイルのマーカを利用して作成されます。

ファイルを RealAudio フォーマットで保存するためには、Peak の File メニューで Save As... を選択します。Save As... ダイアログボックスに表示されるファイルタイプのポップアップメニューで、“ RealAudio ”を選択します。RealAudio ダイアログボックスには、いくつかのオプションが表示されます。



RealAudio Encoder ダイアログ

Peak で作成した RealAudio ファイルは、RealNetworks RealAudio Player という無料のアプリケーションソフトを利用して再生することができます。RealAudio プレーヤーは RealNetworks の下記の Web サイトからダウンロードします。

<http://www.real.com>

RealAudio クリップのエンコーディングは一方通行のプロセスで、RealAudio ファイルをもとのソースファイルのフォーマットに戻すことはできません。将来別のフォーマットでエンコーディングしたい場合は、もとのソースファイルのコピーを作成し、保存しておく必要があります。

オーディオファイルをエンコーディングする場合は、エンコーディングアルゴリズムを選択します。RealAudio Encoder は、複数の異なるアルゴリズムを利用してファイルをエンコーディングすることができます。エンコーディングアルゴリズムは、それぞれ対象となる音の種類や伝送速度、帯域に合わせて最適化されています。エンコーディングに際しては、条件に最も適したアルゴリズムを少なくとも 1 つ選択する必要があります。

RealAudio サーバからは、複数のエンコーディングアルゴリズムを提供することができます。それにより、可能な限り多くの視聴者に音を提供しつつ、かつ高帯域のユーザに最高の条件で音を提供することが可能になります。Bandwidth Negotiation(帯域交渉)を使用すると、正しくエンコーディングされたファイルを自分のサイトから自動的に処理させることができます。Bandwidth Negotiation については、詳しくは RealAudio のウェブサイト(<http://www.real.com>)を参照してください。

オプション

Source

Source のポップアップメニューでは、ソースファイルに含まれる音のタイプを選択することができます。たとえば、オーディオファイルの内容が単なるナレーションである場合は、Source のポップアップメニューで Voice を選択します。

Encoder

Encoder のポップアップメニューには、上記の Source の設定に応じたエンコーディングオプションのリストが表示されます。それぞれの帯域、およびチャンネル数(モノラル、ステレオ)に固有のアルゴリズムが存在します(例 : 28.8 bps modems, ISDN など)。インターネットでの伝送条件に適したオプションを選択する必要があります。

Bandwidth Negtiation

現時点では、サポートしていません。

Title

RealAudio クリップには、タイトル、作者の名前、著作権のテキストデータが含まれます。このテキストは、クリップを再生する際に RealAudio Player によって表示されます。通常、プレーヤーはテキストにタイトルの名前、著作権としてラベルを付けますが、プレーヤーは指定されたテキストを表示します。

Title の編集ボックスに入力したテキストデータは、RealAudio ファイルに保存されます。このフィールドには、オーディオファイルの名前やソースに関する情報を入力します。

Use Source Document Name

Peak に Title フィールドにカスタムタイトル(ユーザが独自に入力したタイトル)ではなくオーディオファイルのファイル名をセットさせたい場合は、このチェックボックスをチェックします。

Author

このテキストフィールドには録音の作者またはグループ名を入力します。

Copyright

このテキストフィールドには録音に関する著作権情報を入力します。

Copy Protect

録音が不可能な再生専用の RealAudio ファイルを作成したい場合は、Copy Protect ボタンをクリックします。

Embed Markers as URLs

エンコーディングした“.ra”ファイルとともに“.rae”の同期マルチメディアファイルを作成したい場合は、このボタンをクリックします。このオプションがオンになっていると、Peak はオーディオファイルのマーカーからのテキストを利用して“.rae”ファイルを作成します。

RealAudio システムでは、基本的なオーディオデータのほかに、Peak でのニーズに即したリアルタイムのマルチメディアの作成を可能にします。これらのデータは、ホームページのナレーション付きスライドショーのようなものから、見る人が制御するマルチフレームのトレーニングプログラムのようなものまで多岐にわたります。

RealAudio システムには、World Wide Web のページをオーディオに同期化させるための機能もあります。そのため、オーディオは新たなページやフレームを Web ブラウザに表示したり、ブラウザの内容を更新したりするための「タイムライン」として利用することができます。それにより、インターネットのスライドショーの作成、表示、ガイド付きツアー、サイトの散歩が可能になります。ユーザは、(早送りや巻き戻し機能を利用して)自由にデータを見ることができ、Web ブラウザの内容はオーディオと同期化されます。

RealAudio システムは、同期イベントの情報を“.rae”という拡張子の付いたファイルに保存します。視聴者が.ra ファイルを開くと、RealAudio サーバはオーディオファイルを指定します。RealAudio サーバは、オーディオとイベント情報を RealAudio Player に伝送します。イベント情報は RealAudio Player に送られ、RealAudio Player はウェブページの情報を Web ブラウザに送ってページの内容を更新するよう指示します。

たとえば、オーディオと連動していることがユーザにわかるようなスライドプレゼンテーションを作成するものとします。Peak を利用して、プレゼンテーション用の次のようなナレーションを録音します。「アメリカストーリーボード協会の第 13 次例会によろそ。本日は、ストーリーボードがドイツ、スペイン、およびアメリカ合衆国発展にどのような影響を与えてきたかについて考えてみたいと思います。我々は、ストーリーボードのデザイン、市場における優越性、ストーリーボードの素材の選択、創造的なストーリーボードの可能性、および盗用といった重要な問題を取り上げます。

オーディオファイルには、Peak を利用してテキストマーカーをセットします。それぞれのマーカーのテキストには、ブラウザソフトが検索するための URL が含まれています。たとえば、「アメリカストーリー・・・」という箇所に「<http://www.storyboard.org/>

slidepresentation/slide1.giif.”というテキストを持つマーカーをセットします。次に、「我々は、ストーリーボードの・・・」という箇所にマーカーを挿入し、そこに“http://www.storyboard.org/slidepresentation/tableofcontents.gif.”というテキストを持つマーカーをセットします。

RealAudioクリップを再生する際にマーカーの位置に相当する時間になると、RealAudio サーバはグラフィックや動画その他のHTMLの動作がオーディオの再生と同期化されるようなイベントをWebブラウザに送出します。

Perfect Play

このボタンは、28.8のアルゴリズムを利用してエンコーディングされているRealAudio ファイルを14.4 bpsモデムで再生できるようにする場合にクリックします。RealAudio ファイルを14.4 bps モデムに対して再生する際にPerfect Play がオンになっていると、プリ・バッファ機能によって14.4 bps モデムで28.8 bpsのオーディオを聴くことができます。

Use Peak Sample Rate Converter

Progressive Networkのサンプリング周波数コンバータのかわりにPeakの高品質サンプリング周波数変換を使用する場合は、このボックスをクリックします。

Filename “.ra” suffix

Macintosh以外のシステムのRealAudioファイルでは、ファイル名の末尾に“.ra”という拡張子が付いています。“.ra”という拡張子を持つファイルをRealAudioファイルを作成する場合は、このボックスをクリックします。

Strip “/” from filename

スラッシュは、RealAudioではインターネットのURLとして解釈されます。ファイルをエンコーディングする際にファイル名にスラッシュを使用しないようにするためには、このボックスをクリックします。クエスチョンマーク(“?”)などの他の記号は、RealAudioのサーバやプレーヤーでは誤って解釈されるおそれがあるため、RealAudio エンコーディングの名前には使用しないようにしてください。

高品質のRealAudioクリップを作成するために・・・

RealAudio クリップの品質は、入力ソースの品質によって決まります。RealAudio の圧縮アルゴリズムではデータが失われる場合があるため、RealAudio Player に送られる再構築された信号から元のオーディオ入力に含まれていた情報の一部が抜け落ちる可能性があります。したがって、フルダイナミックレンジでS/N比の高いハイフィデリティの録音データをソースとして利用することで、圧縮や圧縮解除の操作を実行した後でも高品質の音を確保することができます。

高品質のソースファイルを作成するための注意事項を下に示します。

- ・コンパクトディスク(CD)やデジタルオーディオテープ(DAT)などから抽出した高品質のソースファイルを使用します。
- ・可能な場合は、音をサポートされるファイルフォーマットでデジタル化します。次に、サウンド編集プログラムを利用して、ファイルの前処理を行います。入力信号の振幅を、使用可能なダイナミックレンジを最大限に利用できるレベルに設定します。
- ・DCオフセットはすべて排除します。DCオフセットは、Peakの波形表示に水平のゼロ軸より上のオーディオ信号とゼロ軸より下のオーディオ信号の不均衡として現れます。DCオフセットを排除することにより、低周波数のノイズを除去することができます。PeakのDSPメニューからRemove DC Offsetを選択してDCオフセットの除去が行えます。
- ・入力ファイルを作成する際には、CDレベルの品質のサンプリング周波数(44.1 kHz)、サンプル幅(16ビット)、および2つのチャンネルを使用します。必要な場合は、あとでいつでもダウンサンプルし、1チャンネルに変換することができます。
- ・入力ファイルにイコライザーを適用することで良い結果が得られる場合があります。SFX MachineryやWaves Q10で使用可能な“brick wall”ローパスフィルターお試しください。12kHz以上の周波数

帯域をカットすることで圧縮時に発生するノイズを削除します。

- ・ソースファイルには、最大限の振幅が含まれるようにします。フルレンジの振幅を使用しなかった場合、生成される RealAudio ファイルの音は空疎な音になる可能性があります。レベルを自動的に最大限のレベルに正しく設定するためには、Peak の Normalize 機能を利用して振幅の範囲を調節します。一般的には70%から90%の設定で良い結果が得られます。
- ・元のオーディオファイルの信号が振幅の許容範囲を超えていると、ファイルで「クリッピング」が発生します。クリッピングは、再生中にクリックやポップを発生させる原因となります。ソースファイルにクリップした信号が含まれていると、最終的に生成される RealAudio ファイルで高周波のバックグラウンドノイズが発生します。エンコーディングを実行するためには、まず最初に Peak を利用してソースのオーディオファイルのクリップを取り除く必要があります。
- ・スペースを節約するため、出力ファイルの先頭や末尾の不必要な長い無音部分は取り除きます。

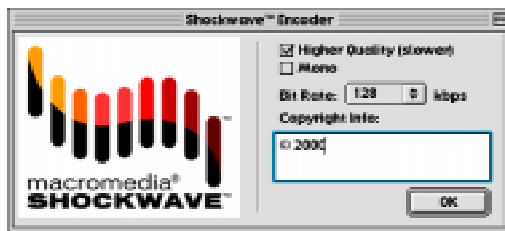
ShockWave

Peak、および Peak LE2.0以降から ShockWave ファイルのエンコードが行えるようになりました。Peak の Save As... ダイアログから Shockwave オプションを選択することができます。まずはじめに Macromedia の "Shockwave Export XTRA" をダウンロードする必要があります。

<http://download.macromedia.com/pub/updates/SE16SWA.hqx>

"Shockwave Export XTRA" を Peak の Plug-Ins フォルダ

にドロップしてから Peak を起動してください。Shockwave Settings XTRA を Peak の Plug-Ins フォルダにインストールする必要はありません。Shockwave オプションが表示されます。エンコードされたファイルは MacAmp や SoundApp もしくはその他のシェアウェアを使用して聴くことができます。



TShockwave Encoder ダイアログ

High Quality

エンコード時に可能な限り高い品質を保ちたい場合にこのオプションを使用してください。このオプションを使用するとエンコード時間が長くなりますが可聴可能な程品質が高く保たれます。



エンコード時間を短縮するためには、コントロールパネルのメモリを開き、ディスクキャッシュのサイズを可能な限り低く設定します。

Mono

ステレオドキュメントをモノドキュメントにエンコードする場合にこのオプションを使用してください。

ビット解像度

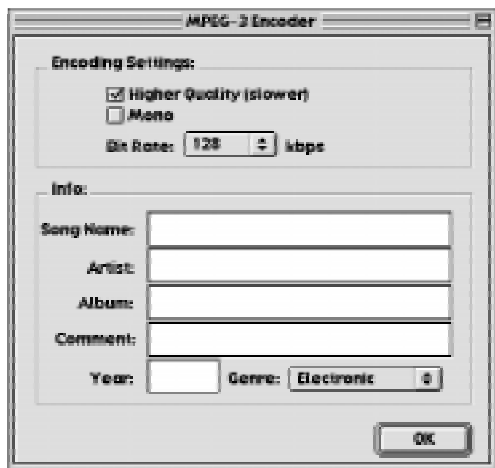
エンコードするファイルのビット解像度を設定します。高い値はより高音質となりますが、容量が大きくバンド幅を広く必要とします。

Copyright

エンコードファイルに保存したいコピーライト情報をタイプします。

MP3 ファイルのエンコード

Peak で MPEG-3 (MP3) を作成するためには SWA Export XTRA を前述の手順で Peak の Plug-Ins フォルダにインストールします。



MPEG-3 エンコードダイアログ

High Quality

エンコード時に可能な限り高い品質を保ちたい場合にこのオプションを使用してください。このオプションを使用するとエンコード時間が長くなりますが可聴可能な程品質が高く保たれます。



エンコード時間を短縮するためには、コントロールパネルのメモリを開き、ディスクキャッシュのサイズを可能な限り低く設定します。

Mono

ステレオドキュメントをモノドキュメントにエンコードする場合にこのオプションを使用してください。

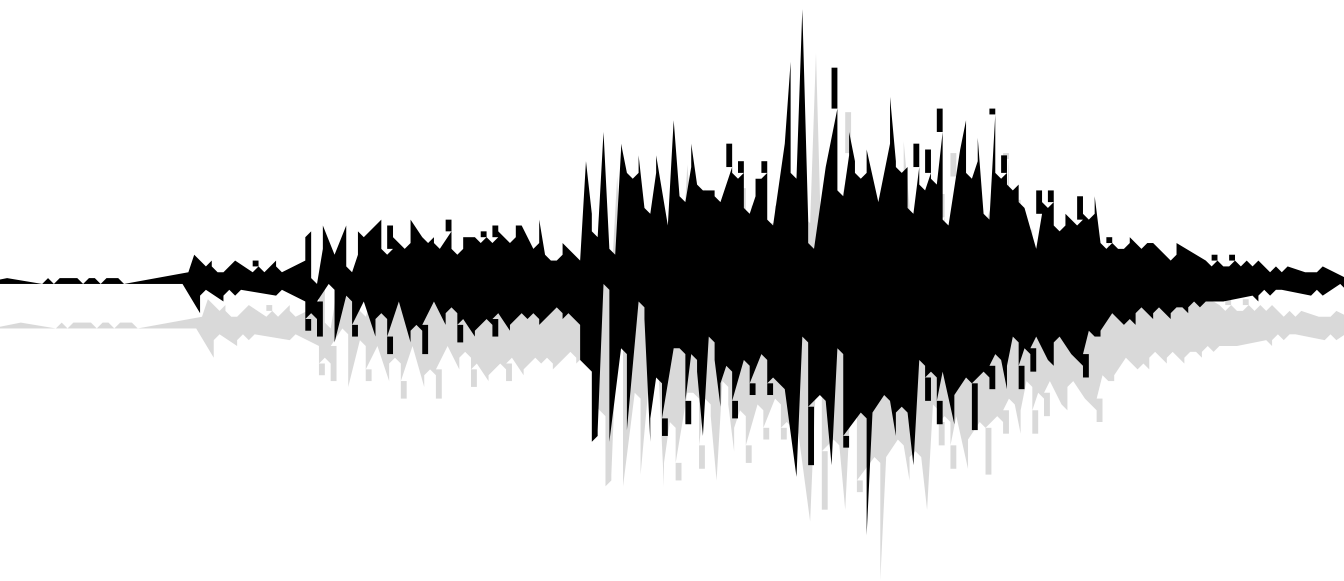
ビット解像度

エンコードするファイルのビット解像度を設定します。高い値はより高音質となりますが、容量が大きくバンド幅を広く必要とします。

Info

曲名、アーティスト名、アルバム名、コメント、年などの情報を入力します。ポップアップメニューでジャンルを選択します。

用語集



用語集

AIFF

Appl 社が開発した録音とデジタルオーディオの保存のためのファイルフォーマット(Audio Interchange File Format)。Peak の初期設定ファイルフォーマット。数多くのMacintosh のアプリケーションでサポートされます。

AU

”AU ”または ”.au ”は主に Sun Unix ワークステーションで使用されるオーディオファイルフォーマット。World Wide Web で最もよく使用されます。

audio card (オーディオカード)

Macintosh の NuBus 、PCI、または PCMCIA スロットに差して使用する拡張カード。コンピュータでのオーディオの録音と再生機能を追加します。Apple の Sound Manager を使用して、Digidesign、Digigram、Echo、Korg、Lucid、Mark of the Unicorn、MIDI Man など多数のオーディオカードを Peak で使用できます。特殊な Sound Manager ドライバーや、ASIO ドライバーや DAE (Digidesign のカードにのみ使用)が必要になる場合もあります。

audio document(オーディオドキュメント)

Peakによって作成されるMacintoshのオーディオデータファイル。Peak では様々なオーディオファイルフォーマットのファイルの作成、読み込みが可能です。初期設定では AIFF ファイルフォーマットが選択されています。AIFF、.au、WAVE、Sound Designer II、Red Book、QuickTime 参照。

ビット解像度(ビットレート)

デジタル録音を行う際に使用するビット数(”0s ”や ”1s ”)。ビット解像度は音のダイナミックレンジを決定し、サンプルレートは周波数帯域を決定します。16

ビットはコンパクトディスクに使用される標準的な仕様です。8 ビットはマルチメディアプレゼンテーション等の最高の音質を要求されないアプリケーションで使用されます。ビット数が多い程高音質になりますが容量を多く必要とします。dynamic range、frequency、sample rate 参照。

blending(ブレンディング)

ブレンディングは Peak でカットやペーストによる波形の編集によって発生する音量のばらつきを自動的に滑らかにする機能。Preference メニューから Blending コマンドを使用するか、カーソルパレットでボタンをクリックしてオン / オフを切り替えます。

clipping(クリッピング)

過大な入力信号(オーディオ CD プレーヤー等)によるオーディオの歪み。ミキシングコンソールからパワーアンプへ音声信号が入力される時など、許容レベルを超えてオーディオ信号がソースから入力先へ再生される場合に発生します。ソースと入力先との音量レベルの不適當による。デジタル録音時などで、デジタルクリップが発生すると、音声途切れたりガリガリというノイズが発生します。Peak を使用する場合、入力されるオーディオの最大音量が入力レベルの許容範囲内に収まるようにレコードインジケーターやプレイバックメーターで確認することができます。Peak のレコードインジケーターではクリッピングを容易に確認できます。headroom 参照。

dB (デシベル)

オーディオレベルを表わす最も標準的な単位。高い値程大きな音量となります。Peak ではデシベル単位による録音と再生のメーターが表示されます。デシベルの目盛りには多様な表示方法がありますが、Peak では ”dB ”を使用し、オーディオのゲインの差、または録音時のヘッドルームの領域に基づいて表示されます。gain、headroom 参照。

DSP

DSP(digital signal processing(デジタル信号処理))はレベルチェンジ、リバーブ、ディレイ、その他のエフェクトによるオーディオ信号処理です。Peak では DSPメニュー、またはツールバーから様々な DSPによるオーディオ処理が使用できます。

dynamic range(ダイナミックレンジ)

ダイナミックレンジはオーディオ録音技術におけるオーディオの任意の領域内の音量レベルの大きさを指します。通常デシベルによって表わされます。ビット解像度は録音時のダイナミクスを決定します。8ビットの録音では48dBのダイナミクスレンジに256段階の音量レベルで記録されます。アプリケーションによっては十分な音質である場合がありますが、音の大きい部分と静かな部分とのゲインの差が小さくなるため、ヒスノイズなどが入り音質が劣化します。16ビットの録音では96dBのダイナミクスレンジに65,536段階の音量レベルで記録されます。ビットレートに6を掛けることでダイナミックレンジのデシベルが算出できます。bit resolution、decibel、gain 参照。

fade-in/fade-out(フェードイン/フェードアウト)

オーディオ信号のゲインが、ゼロ(サイレンス)から最大音量まで増幅する変化がフェードイン、最大音量からゼロ(サイレンス)まで減衰する変化がフェードアウトです。Peak では選択範囲に対して DSPメニュー、またはツールバーから Fade In / Fade Out コマンドを適用することでこの効果が得られます。Preference メニューの Fade In Envelope / Fade Out Envelope コマンドでエンベロープの形を編集することができます。

frequency(フリークвенシー)

音声の周期的な波の振幅。フリークвенシーはこの波の周期が一定時間(一般的には1秒間)に反復する回数で決定します。フリークвенシーの値が高くなる程、音程が高くなります。ヘルツ(Hz)、または1秒間のサイクル数を単位とします。おおよそ人間は20Hz から20,000Hz (20kHz)までが知覚可能です。

gain(ゲイン)

- 1) 音声信号の音量変化
- 2) 相対的な比率に基づく音声信号レベル。例えば音声信号が6デシベル増加した場合、2倍の音圧を知覚します。decibel、headroom. 参照

headroom(ヘッドルーム)

クリッピングやディストーションを引き起こすまでのゲインの許容範囲。Peak での録音では、レコードメーターによってクリッピングが起るまでどの程度ヘッドルームが残っているかを表示します。再生時にはスクリーン下部のメーターストリップによって同様に表示されます。一般的にプロフェッショナルなオーディオエンジニアは、最小限にするために3dB から12dB のヘッドルームを残して録音します。ヘッドルームが大きすぎると録音レベルが過小となりノイズやヒスの原因となります。clipping、decibel、gain 参照

Hz(ヘルツ)

フリークвенシーの単位。1秒間に生成される音声の周波数で決定します。高い値となる程フリークвенシーの値も高くなり、知覚する音程が高くなります。1000Hz は1kHz(1キロヘルツ)、20000 Hz は20kHz。

loop(ループ)

オーディオのある領域を持続、または繰り返すこと。サンプラーに送信するための素材として用いたり、単にPeak での再生に使用します。Peak では1つのオーディオファイルに1つのループが設定可能です。選択範囲を設定してActions メニューまたはツールバーから Loop this Selection コマンドを選択(C-L)するか、任意の開始地点と終了地点にマーカーを設定してループマーカーとして定義することで作成できます。

Loop Tuner(ループチューナー)

Peak ではループチューナーによって、ループの開始地点と終了地点に "ファインチューン" を適用することが可能です。

Loop Surfing(ループサーフィン)

Peak での再生中のループ調整を行う機能。

Loop Surfer(ループサーファー)

Peak 独自の "ループサーフ" を行うための数多いステップの自動処理機能。

marker(マーカー)

オーディオドキュメント内の重要箇所を定義するための目印。"メモリーロケーション" でもある。録音時に任意の場所にマーカーを記すことで、再生編集の際に容易にその部分を探し当てることができます。再生が停止している状態でコマンド+M、またはツールバーのボタンをクリックしてマーカーを作成します。

playlist(プレイリスト)

プレイリストは特定の目的で関連付けられたオーディオイベントまたはリージョンのリスト。region 参照。

Plug-Ins(プラグイン)

BIAS やその他の会社から販売されている Premiere、Digidesign AudioSuite、TDM、Steinberg VST などの Peak に対応しているオプションのソフトウェア。Peak の Plug-Ins folder にインストールすることによってフィルター、リバーブ、コーラス、フランジング、ノイズリダクション、空間系エフェクトなどの編集処理が Peak で実行できます。

QuickTime

Apple によって開発されたオーディオフォーマット。QuickTime に対応しているすべての Macintosh のソフトウェア・アプリケーションで使用可能です。Adobe Premiere や Macromedia Director など、QuickTime 対応のマルチメディア・アプリケーションでオーディオを扱う場合には最適なフォーマットです。

region(リージョン)

リージョンマーカーによってバウンスされたオーディオドキュメントの領域。Actions メニューまたはツールバーから選択される New Region コマンド(**C-Shift-R**)によって作成されます。Peak では AIFF、または Sound Designer II として保存可能です。playlist 参照

sample(サンプル(動詞))

サンプリングマシンやその他のデジタル録音器機によってオーディオ素材をデジタルで録音すること
sampler、sample rate 参照。

sample(サンプル(名詞))

(サンプリングマシンやその他のデジタル録音器機によってデジタルで録音されたオーディオ素材。ループの無い末尾までの再生で終了する "スナップショット" と呼ばれるものもある。sampler、sample rate 参照。

sampler(サンプラー)

キーボードやその他のコントローラーから再生可能なサンプルをデジタル録音することが可能な電子楽器。レコーディング、パフォーマンス、映画製作、サウンドデザインなど広範囲に亘るオーディオプロダクションの現場で使用されています。sample rate 参照。

sample rate(サンプルレート)

アナログオーディオ信号がデジタル信号に数値変換される際の一定時間の切り出し回数。サンプルレートは直接的に音質に影響を与えます。サンプルレートが高い程、フリークシーレスポンスが高くなります。正確な音の取り込みを行う基本的原則は、サンプルレートを音のフリークシーの最大値の2倍以上に設定することです。オーディオ CD のサンプルレートは 44.1 kHz です。多くの Macintosh 用ソフトウェアや Peak で対応している一般的なサンプルレートを以下に示します。

96.000kHz デジタルビデオディスクオーディオ (DVD)の標準仕様です。DVDのポストプロダクションの音声編集にしばしば使用されます。このレートは知覚範囲以上である48kHzのフリークエンシー値を持ちます。

48.000kHz デジタルオーディオテープレコーダー (DAT)で標準仕様となっている2つのレートの内の1つです。ビデオや映画のポストプロダクションの音声編集にしばしば使用されます。このレートは知覚範囲以上である24kHzのフリークエンシー値を持ちます。

44.100kHz コンパクトディスクや、デジタルオーディオテープレコーダー (DAT)、Macintosh や PC コンパティブルコンピューターで使用される16ビット再生可能な高音質オーディオアプリケーションの標準的な仕様です。俗に "forty-four one (44.1kHz)" と呼ばれます。音楽プロダクションの多くのエンジニアやCDで配布されるすべての製作現場でこのレートが使用されています。このレートは知覚範囲以内である22,050Hzのフリークエンシー値を持ちます。

22.050kHz & 11.025kHz これらのサンプリングレートはMacintoshやPC互換コンピューターで使用される高音質を要求されないゲームやウェブサイトやその他のマルチメディアプロダクションで使用されます。22.050kHz (或いはその以下) 8ビットオーディオはCDクオリティーオーディオの半分の容量しか必要としません。22,050Hzの場合は12.025kHzのフリークエンシー値を持ちます。音は小さくなります。知覚範囲よりかなり小さい値です。

bit resolution、frequency、Hertz 参照。

SCSI

(Small Computer System Interface)の略称。様々なコンピューターや、ハードディスク、CDレコーダー、スキャナーなどの周辺機器とのデータの送受信を行うための規格。Macintoshで利用できる外部ハードディスクの多くはSCSIポートによって接続されます。SCSIは7台までのSCSI機器をデジチェーン方式で接続可能です。

SMDI

(SCSI Musical Data Interchange Protocol)。SMDIサンプラーはSCSIを使用してMIDIよりも高速にサンプルデータを転送します。Macintoshとサンプラーとの間でSMDIによる転送を行うためには、SCSIケーブルで両者を接続します。

Sound Designer II

Digidesignによって開発されたデジタルオーディオフォーマット。Peakを含めたMacintoshで使用される多くのオーディオ編集やマルチメディアソフトでサポートされています。オーディオドキュメントをDigidesignのオーディオアプリケーションで読み込むためにはこのフォーマットに変換します。

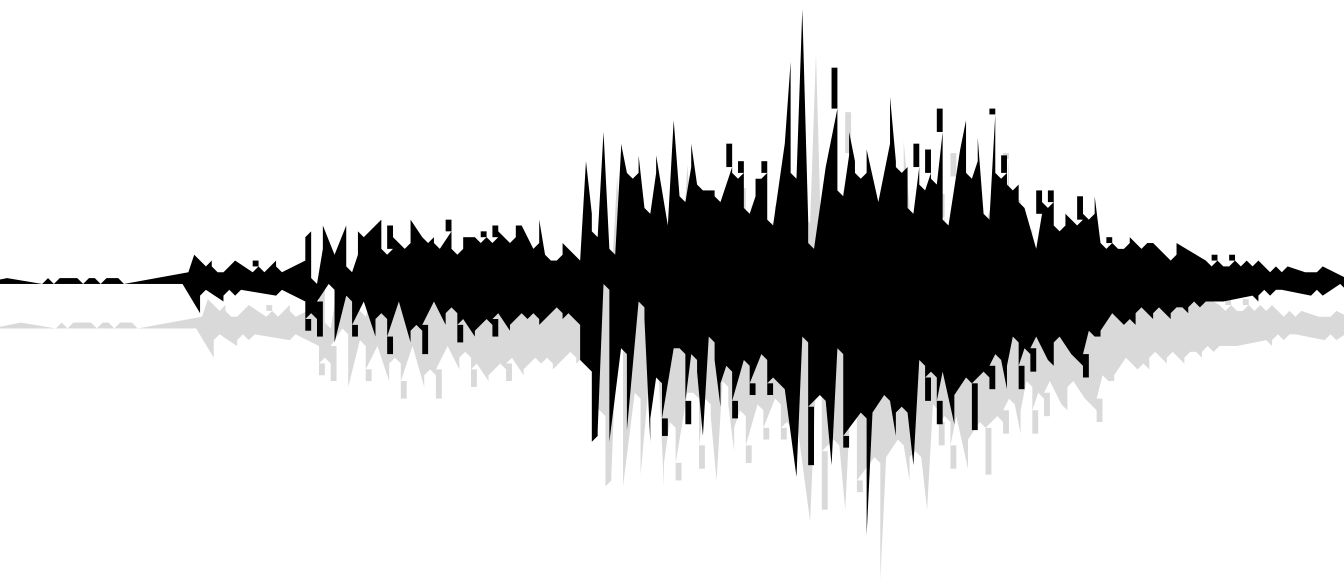
WAVE

Microsoft Windows オーディオファイルフォーマット。多くのWindowsやMacintoshのソフトウェアアプリケーションがこのフォーマットに対応しています。WAVEフォーマットを必要とするアプリケーションで読み込むためにはこのフォーマットに変換します。

zero-crossing(ゼロクロッシング)

ゼロクロッシングは波形がゼロクロッシングライン、または中心線と重なっている場所。波形の音量がゼロのポイント。

索引



索引

記号

.au 24, 153, 215
.paf 24, 155
.WAV 24
É Law 25
16 bit 51
24-bit 50
44.1kHz 51
48kHz 51

A

Action メニュー 161
Actions 196
Adaptec JAM 24, 87, 94
Adaptec Toast 87, 94
Add 99 171
Adobe Premiere プラグイン 115
AIFF 23, 75, 88, 94, 154, 215
AKAI 180
AKAI サンプラー 140
Allow Servers 33
Amplifier 14
Amplitude Fit 100,171
Anchor 73
Append to document 40, 167
Apple イベント 130
Apple Sound Manager 39
Apple System Profiler 206
AppleTalk 5
Arboretum 117 122 182
Arm External Sync 170
ASIO 14, 15, 16, 29, 47, 215
 Active in Background 49
 Clock Source 48
 Driver Setup 49
 Installation 47
 Deactivate for Previewing 49
 Digidesign Direct IO 201
 Play Through 49
 Record Settings 49
 録音 49
 Bit Depth 49
 Channels 49
 Record Through 49
 サンプルレート 49

Audio between adjacent markers
 選択 60
Audio Cards 14
Audio CD 45
Audio CD Import Options 46
Audio Connections 13
audio document 215
 作成 21
Audio Document Window 55, 198
Audio Extraction 45
Audio Info 184
Audio Infoダイアログ 32, 58
Audio Interchange File Format 24, 154
Audioレベル
 録音設定 40, 167
Audio メニュー 43, 165
audioソース 44
Audio ウィンドウ 26
AudioSuite 117, 182
 プラグインの使用 122
Auditioning 30,185
Auditioning Audio 61
Authorization 13
 Product Authorization Code 13
Auto Snap To Zero 185
Auto-Import Dual Mono 23,31, 184

B

Batch File プロセッサー 127, 158
 TDM Plug-insの使用 120
BIAS Deck 22, 31, 40, 156, 167
Blending 31, 68, 185, 215
 Envelope Editor 69, 77
Blue-Book 87

C

CD
 録音45
CD-ROM ドライブ 45
CDDB 46, 152
Change Duration 100, 172
Change Gain 101, 167
Change Pitch 102, 172
Choosing a Time Formatの選択 32

- Colorsの選択 30
- Clear Clipboard 64, 160
- Clicks 108, 177
- Close 26, 154
- Close All 26
- Compressed Audio support 21, 25
 - É Law 25
 - MACE 21, 25
 - QDesign 21, 25
 - 録音の選択 43, 166
- Compute File Max dB 183
- Contents パレット 27, 87, 189
- Convolve 103, 173
- Copy 65, 160
- Crop 67, 160
- Crossfade Loop 77, 104, 173
- Crossfades 68
- Cursor Location Display 59
- Cursor パレット 26, 189
 - Arrow Cursor Tool 27
 - Hand Tool 27
 - Magnifying Glass 27
- Cut command 159
- Cycling74 122, 182

D

- DAE 15, 29, 51
 - Playback 52
- dB (デシベル) 215
- DC Offset 112, 178
- Deck 22, 31, 156
- Decrease Vertical Zoom 162
- Delete 65, 72, 160
- Delete Except Audio 160
- Device and Sample Format 41, 168
- Digidesign 15, 50, 198, 215
 - DAE 15, 16
 - AudioSuite 122
 - Playback Engine Setup 50
 - TDM 120
 - MasterList CD 87
 - Pro Tools 31
 - Pro Tools III 50
 - TDM 15, 120
- Digidesign Audio Engine (DAE) 50
- Digigram VX Pocket 15, 47, 215
- Disk I/O 50
- Disk-At-Once 94
- Disk-based Recording 20
- Dither 25, 104
- Document From Playlist 153

- DSP メニュー 171
- DRAW Tool 27
- DSP 99, 210
- DSP Preferences 101, 186
- DUY 117 182
- Dynamic Scrub Time 29, 61, 184

E

- E-magic
 - WaveBurner 87
- E-mu 181
- Edit Marker ダイアログ 72, 163
- Edit メニュー 159
- Editsコマンド 63, 159
- Ensoniq 175
 - Paris System 24, 150
- Ensoniq ASR-X 180
- Ensoniq エラーメッセージとトラブルシュート 149
- Ensoniq Sampler ダイアログ 145
- Ensoniq Samplers 144
- Errors 196
- Export Dual Mono コマンド 156
- Export Marker Regions 80
- Export Regions 80, 157
 - Output Directory 80
 - Output Format 80
 - Region Detection 80
 - through Batch File Processor 82, 158
- Exporting Playlist as a Text Document 94

F

- fade envelope editor 70
- Fade In Envelope 69, 105, 185
- Fade In/Out Envelope
 - loading 70
- Fade Out Envelope 69, 105, 186
 - custom, saving 70
- Fast-Forward 166
- File formats 23
- File メニュー 22, 153
- File Sharing 5
- Filemaker Pro 131, 130
- Find Peak 105, 174
- Fit Selection コマンド 162

G

- gain 210
- Gain Envelope 106, 174

Go To コマンド 160
Guess Tempo 78, 160

H

Hardware Options 42, 169
Help メニュー 191
Hz (ヘルツ) 216

I

IMA 25
Import CD Track コマンド 45, 155
Import Dual Mono 22, 156
Insert 66, 160
Invert 104, 174

J

JAM Image 87, 91, 154
オーディオ CD作成 94
リージョン 92

K

Keyboard Shortcut 189

L

linear recording 20
Links メニュー 190
Loop Surfer 78, 165, 217
Loop This Selection 76, 163
Loop Tuner 80, 106, 175, 216
Lucid 215

M

M-Audio
Delta 47
MACE 25
Make Loop ボタン 79
Markers to Regions 163
Memory コントロールパネル 5,
Meters 60, 170
MIDI Meters 59, 60, 170
MIDI Sample Dump 142, 181
MIDI Time Code 169
Mix 107, 175
Modulate 108, 176
Monitor 40, 167
Mono コマンド 153
Mono to Stereo 107, 175

Move Waveform During Playback 29, 183
Movie Sound Tracks 186
MP3 24, 153, 207

N

New Audio Document from a Playlist 94
New コマンド 21, 153
New Marker 163
New Region 163
Normalize 108 176
Nudge Loop Backward 163
Nudge Loop Forward 163
Nudge Regions 92

O

OMS 142, 144, 170
Only Regions 81
Open コマンド 153

P

Palettes 26
Panner 109, 176
Paste 66, 160
Pause 166
Peak
インストール 11
Peak Envelopes フォルダー 69, 77
Peak Features 3
Peak LE
unsupported features 6
Peak SE 6
Performance
maximizing 4
Phase Vocoder 109, 177
Pitch Change 102, 172
Play Selection 166
Playback 52
Playback buffer 29, 187
Playback buffer size 29
Playback Master Volume 29, 187
Playback Preferences 187
Playlist イベント 89
Playlist Regions 87
Plug-In Memory 118, 187
Plug-In Preview Time 118
Plug-Ins フォルダー 118
Plug-Ins メニュー 182
Position field 72
postroll 61

Preferences 28
Preferences メニュー 182
Preferred Size field 5
Premiere 117, 182
Premiere Envelope 119, 186
Premiere プラグインとメモリー 187
Premiere プラグイン
 recording through 43, 120, 169
Previous Selection 161
Pro Tools 22, 156

Q

QDesign 25
QuickTime ファイルフォーマット 24, 154
QuickTime™ ムービー
 editing soundtracks 82
Quit コマンド 159
Quitting 35

R

RAM
 クロスフェード 89
RAM requirements 4
Rappify 110, 177
Raw Audio Files 24, 154
RealAudio 24, 154, 202, 204
RealTime Premiere プラグイン 119
Record 43, 166
Record 設定 50
 ASIO 47
Record timer 41, 168
Recording levels 39, 40
Recording Options 40, 167
Red-Book 87
Redo コマンド 63, 159
Reference Point 73
Remove DC Offset 112, 178,
Replace 66, 160
Reverse 113, 179
Reverse Boomerang 113, 178
Roland S-760 175

S

Sample Rate ポップアップ 41, 168
Sample Units 182
Sampler メニュー 179
Sampler Preferences 138

Save 24, 154
Save A Copy As 24, 155
Save As 25, 155
Scratch Disks 33, 64, 183
Script(バッチ処理) 127
SCSI 50, 218
Select All コマンド 161
Select Loop コマンド 161
Shockwave 24, 155, 207
Show Edits 68, 183
Show Marker Time 29, 189
Show Overview 183
Shuttle scrubbing 62
Silence 67, 160
 insert 66
SMDI 179, 218
SMDI サンプラー 135, 181
SMPTE 169
Snap Selection to Zeros 162
Sonic Solutions 24, 154
Sound Control Panel 16
Sound Designer II 24, 75, 85, 86, 94, 154
Sound Manager 14, 15, 50
Speak Help 188
Split Stereo 40, 167. *See also* Dual Mono
Stack Windows コマンド 190
Start Surfing ボタン 78
Steinberg 120
Stereo To Mono 107, 175
Stop 166
SWA Export Extra 155

T

Tape-Style Scrubbing 29
TDM 15, 117, 182
 プラグイン 120
Tempo Calculator 80
Threshold 80, 113, 179
Tile Windows 188
Time compression/expansion 100
Time Display 59
Time Format 32
Time Units 182
Timestamp 32
Track At Once 87, 94
Transport ボタン 52

U

Undo 159
無制限 55
Units コマンド 32
USB 16
Use Loop in Playback 76, 189

V

Vertical Scaling 56
Views 198
VST 115, 120, 176
VST プラグイン
Record through 43
VstPlugins 120

W

WAVE 24, 154, 218
Waveform Display 26
Waves 117, 122, 178
Waves IDR 104, 174
Window Buffer
設定 29, 187
Windows Audio ファイルフォーマット 24, 154
Windows メニュー 188

X

XPose Visual Sampler 60

Y

Yamaha 176
DSP Factory 47

Z

zero-crossing 162, 213
Zoom All the Way Out 162
Zoom at Sample Level 162
Zoom at Sample Level (End) 162
Zoom In コマンド 162
Zoom Out コマンド 162
Zoom ツール 26

ア オ

圧縮 25
アンブ 14
エラーメッセージ 143
-108 202
-2804 202
-2807 202
-2817 202
-2821 202
DAE -9095 195
Type -1 192
Type -2 192
Type -3 192
エラー
オーソライズ 13
プロダクトオーソライズコード 13
オーディオファイルの作成 21
オーディオの再生 52
オーディオの選択 60
オーディオCD 45
オーディオCDの作成 94

カ コ

キーボードショートカット 195
既存のファイルを開く 21
機能拡張 4
クリップインジケーター 60, 170
クリップボード 65
クリッピング 215
クロックソース 48

サ ソ

最近開いた書類 22, 158
再生 166
再生中のスクロール 29, 183
挿入ポイント
選択範囲のスタート/エンド 161
サウンドカード 45, 215
サンプラー 135
AKAI 180
Ultra-Wide SCSI カード 135
Asynchronous SCSI sample transfers 135
E-mu 135 181
Ensoniq 135, 180
wavesample 144
Kurzweil 135, 181
サンプルリスト 136
Peavey 135, 181
receive 137

Roland 184
Roland S-760 139
SMDI Device 136
SMDI Sampler エラーメッセージとトラブルシュー
ト137
エラーメッセージとトラブルシュー ト 143
Yamaha 138, 181
send 136
サンプリング 19
サンプル 41, 168, 215
duration 58
key range 58
root key 58
サンプルレート 58
サンプルレート 19, 41, 217
サンプルレート変換 107, 173
ショートカット 188
スクラブ 62, 198
ステレオ/ステレオ 122
ジョクスクラブ 62
全体図 56
選択範囲 57, 195
選択範囲の設定 161

タ ト

ダイナミックスクラブ 29, 50, 61
ダイナミックレンジ 19, 216
断片化 20
ツールバー 34, 188
カスタマイズ 35
ディザ 25, 104, 174
適度な音量 39
デジタルサンプリング 19
デジタル信号処理 99
デジタル変換 19
デシベル 215
デュアルモノ 23
auto-import 31
デュアルモノファイル 22
ドライバーセットアップ 48
ドラッグアンドドロップ
フォルダー、ディスク、CDオーディオトラック
23
トラブルシュー ト 201

ナ ノ

ナッジ 163

ハ ホ

ハードウェアの設定 167
ハードドライブ
録音先 40, 167
ハードディスクのメインテナンス 20
波形 56
バルーンヘルプ 7
ビット解像度 19, 215
必要条件 4
非破壊編集 20, 55, 87
ノンリニアレコーディング/編集 20
ファイルフォーマット
録音設定 40, 167
フェードアウト 69, 174, 216
フェードイン 69, 174, 216
プラグイン 217
AudioSuite 122
インストール 122
Premiere 117
リアルタイム 119
TDM 120
バウンス 121
insert 121
VST 122
バウンス 123
インストール 120
レコードスルー 123
バッチ処理 123
フリーケンシー 216
プレイリスト 88, 190, 195, 217
プログレスバー 59
プロダクトオーソライゼーションコード 13
ヘッドルーム 39, 216
ヘルツ 19, 216
ヘルプ 7
編集
Cut 65
ノンディストラクティブ 20
ポップ、クリック 203

マ モ

マーカー
Show Marker Time 30
マーカー 57, 71, 199, 217
Audio between adjacent markers 58
Delete 73
dynamic scrubbing 73
Nudge 74
マーカーの作成 72
ムービーウィンドウ 189, 200

ヤ ヨ

ラ ロ

ランダムアクセス録音 20

リージョン 74, 87, 199, 217

 エクスポート 80

リージョンの選択 60

ループ 216

ループ

 クロスフェード 104

 Loop Tuner 106

 Threshold コマンド 113

ループ 58, 199

 作成 75

 Use Loop in Playback 76

録音 51

 ASIO 48

 through Premiere[®] plug-ins 43, 120, 169

録音レベル 39

ご注意

1. 本マニュアルの著作権は、全て本ソフトウェアの製造元であるBerkley Integrated Audio Softwareに帰属します。
2. 本マニュアルの内容の一部、または全部をBerkley Integrated Audio Softwareの承諾なしに複写、複製、送信、情報検索のために保存すること、および他の言語に翻訳することを禁じます。
3. このソフトウェアの仕様、およびマニュアルに記載されている事柄は、将来予告なしに変更することがあります。
4. このソフトウェアおよびマニュアルは、本製品の使用許諾契約書のもとでのみ使用することができます。
5. このソフトウェアおよびマニュアルを使用した結果の影響については、一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

本マニュアルに記載されている会社名、製品名は各社の登録商標です。

Peak version2.5ソフトウェアユーザーズガイド
日本語版

