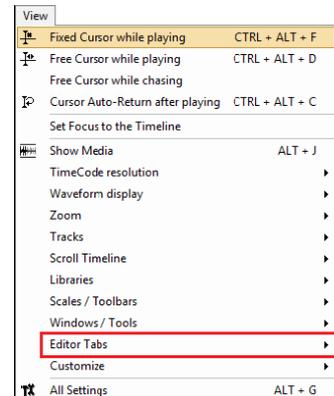


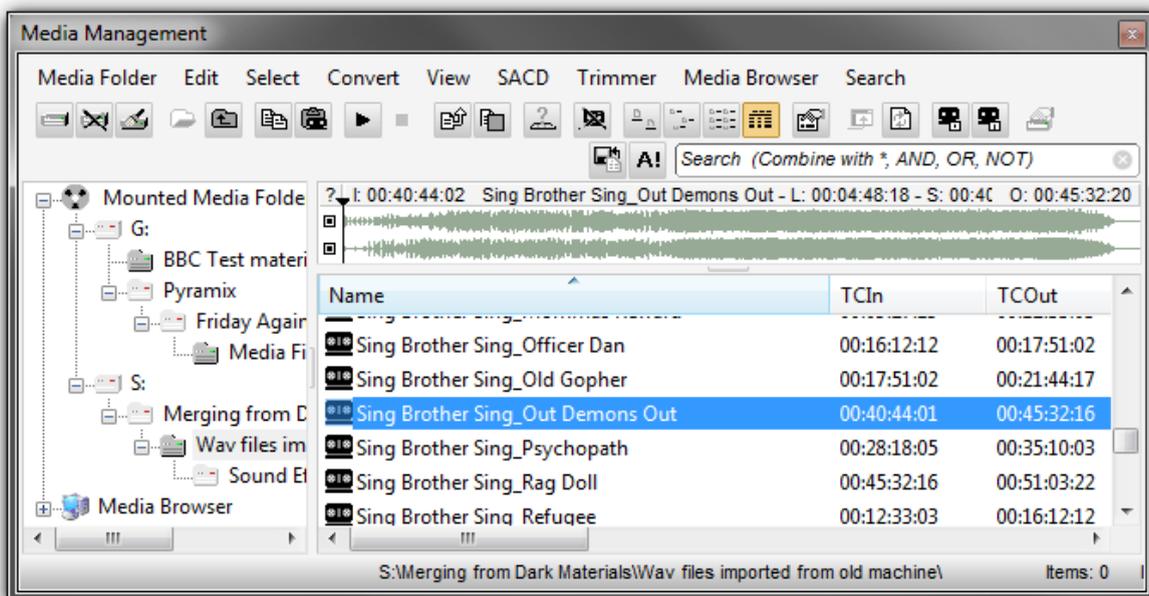
Media Management

Media Managementは、Pyramix PCに接続されている全てのオーディオ ファイルの管理を行います。

Media Managementは、通常タブの状態ではPyramix操作画面下に表示されていますが、トラック部を大きく表示させているなどの原因で、隠れてしまう場合があります。その様な場合は、メニュー **View > Editor Tabs > Media Management** とメニューを選ぶことで表示させることができます。



Media Browser(メディア ブラウザー)



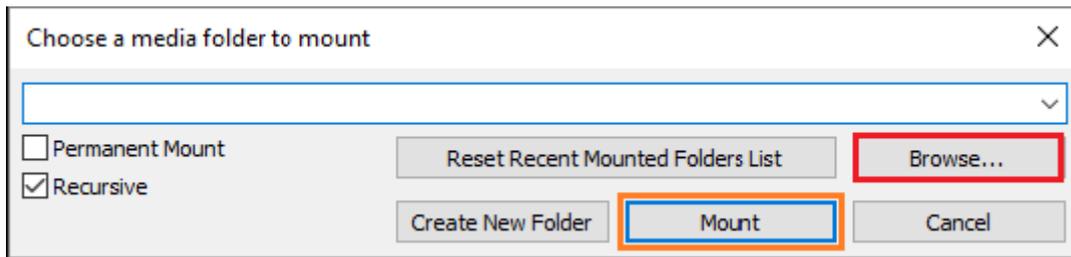
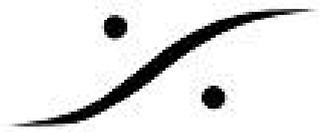
Media Management ウィンドウは、マウントされたメディアフォルダで動作し、ローカルまたはネットワークストレージの場所のメディアブラウザとして機能します。

マウントされたすべてのメディアフォルダの下には、「エクスプローラのような」メディア ブラウザ ツリーがあり、メディアフォルダを正式にマウントせずに閲覧することができます。

メディア ブラウザーに表示されると、認識されたすべてのメディアが一時的にマウントされ、試聴(オーディション)したり、タイムラインに配置することができます。

Media Folder のメニュー

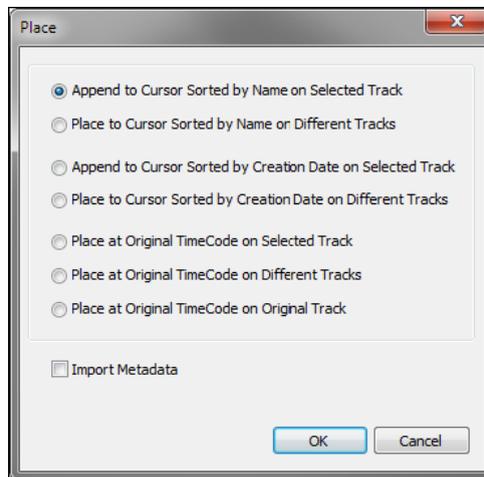
フォルダをマウントすると、Pyramixメディア ファイリング システムで認識できるようになります。マウントするには、**Media Folder** のメニューから **Mount Media Folder** を選択します。すると下図のダイアログが表示されますので、**[Browse...]** をクリックしてエクスプローラでマウントしたいフォルダを選択し、**[Mount]** をクリックしてください。



- *Media Management* からタイムライン上にオーディオ ファイルを貼るには、*Media Management* 上でオーディオ ファイルをマウスで選択し、そのままタイムライン上にドラッグ & ドロップすることで行うことができます。

または、

- *Media Management* でオーディオ ファイルをマウスで選択し、右クリック ⇒ **Place** を選択すると次のようなダイアログが表示されます。



| 選択肢 | 動作 |
|--|------------------------------------|
| <i>Append to Cursor Sorted by Name on Selected Track</i> | 選択したトラックのカーソル位置から名前順に置く(通常使用) |
| <i>Place to Cursor Sorted by Name on Different Tracks</i> | 別々のトラックのカーソル位置に名前順に置く |
| <i>Append to Cursor Sorted by Creation Date on Selected Track</i> | 選択したトラックのカーソル位置にメディアの作成日順に置く |
| <i>Place to Cursor Sorted by Creation Date on Different Tracks</i> | 別々のトラックのカーソル位置にメディアの作成日順に置く |
| <i>Place at Original TimeCode Name on Selected Track</i> | 選択したトラックのオリジナル・タイムコードに置く(同録起こしに便利) |
| <i>Place at Original TimeCode on Different Tracks</i> | 別々のトラックのオリジナル・タイムコードに置く |
| <i>Place at Original TimeCode on Original Tracks</i> | オリジナル・トラックのオリジナル・タイムコードに置く |

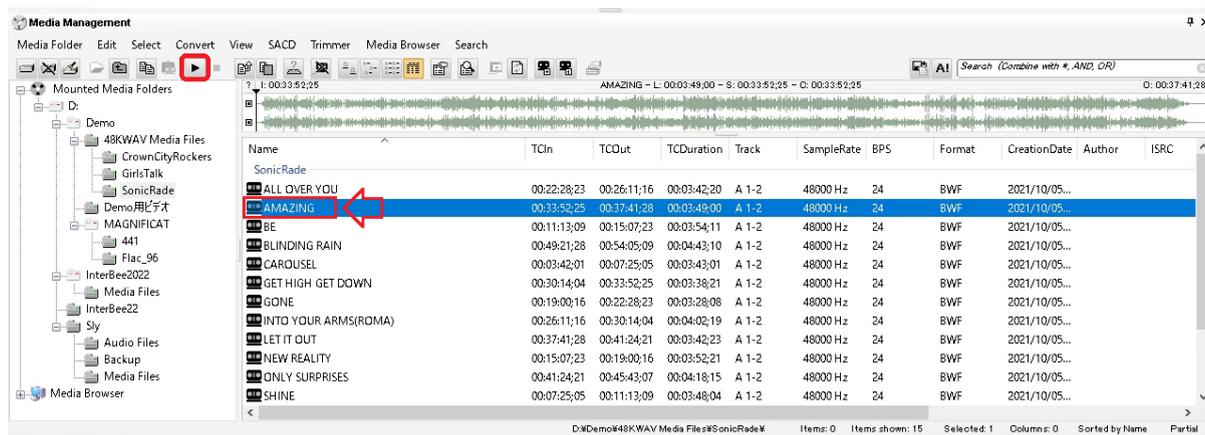
Media Manager の Audition

Media Manager の中で、メディアファイルをダブルクリックするとオーディションが始まります。

他にも、

- オーディションしたいファイルを選択して、下図赤枠のオーディションボタンをクリックする。
- オーディションしたいファイルを選択して、**Edit > Audition** を選択する。

ことができます。



オーディション時、オーディオは *Mixer* ではなく *Monitor Panel* 上で再生されます。

そのため、*Monitor Panel* を正しく設定していなければ音を聴くことはできません。

Monitor Panel については、[Monitor Panel の解説](#) を参照してください。

