AudioBot

User Documentation

Version 1.0

tsugi

目次

Introduction 4

Main Window 6

Input Tab 7

- Managing the files list 7
- File Filter 8
- Watchers 9
- File visualization 10
- Metadata 11
- Sound editing 11
- Duplicates 11

Process Tab 14

- Processing chain 14
- Types of plug-ins 15
  - AudioBot plug-ins 15
  - VST plug-ins 15
  - Vamp plug-ins 16
  - Note on plug-ins changing the duration of sounds 16
- Available processing units 17
  - Bit Depth Converter 17
  - Channel Converter 17
  - Crop 18
  - D.C. Offset Removal 19
  - Fade-in/out 19
  - Inject Metadata 20
  - Insert Signal 21
  - Normalize 22

Pad....23
Remove silence....24
Resample....24
Strip Metadata....25
Pre / Post Batch Commands....26
Output Tab....27
Single File exporter....27
Building new file names:....29
File Format....29
Report exporter....30
PDF exporter....31
Web exporter....34
Excel exporter....37
XML exporter....38
Wwise exporter....39
FMOD Designer exporter....40
ADX 2 exporter....42
General Settings....45
Toggles....45
Notifications....46
Paths....47
Batch Processing....50
Pausing and resuming a batch processing session....51
Command line version....52
Support....52

Introduction

AudioBot は究極のオーディオバッチプロセッサです。速くて確実、そして拡張性も高く、さらには感覚的なインタフェイスや過度なほどに用意された機能によって、オーディオアセットを扱う全ての人たちのワークフロー向上を可能にします。サウンド・アーティスト、ミュージシャン、またはゲーム開発者の皆さん！　AudioBot にはあなたの為にあつらえた様な革新的な機能が満載です。一度お使い頂けたら、「今までどうやって AudioBot なしでやってこられたのだろうか」とお思いになるでしょう。

Smart input

サンプルを、Wave、Aiff、Mp3、Ogg Vorbis、Flac など良く使われるファイルフォーマットでインポート。どんなビット深度、チャンネル数、サンプルレートでも対応可能です。その他のフォーマットや、独自のツールへのサポートが必要でしたら、簡単に専用のインポータプラグインを作成することもできます。また、フォルダに Watcher（見張り）を付けることにより、新しいファイルが足されるごとに自動的に処理されるようにすることも。さらには、別のツールへファイルリストをインポート・エクスポートすることで、お使いのサウンド・データベースへファイルが複写されます。

Powerful processing

AudioBot は通常のプロセシング機能であるノーマライゼーション、微音や無音部分の取り除き、フェイドイン・アウト、自動パッディングやトランケーションなどのほか、VST ホストでもあります。お気に入りの、どんなサウンド編集プラグインも使用出来ます。AudioBot のマルチスレッドプロセシングはユーザマシンのコア数に適応し、他のどのバッチプロセッサよりも速く計算を処理。処理後のフルレポートは PDF または Excel フォーマットで、処理終了通知は e メールや tweet でも行えます。バッチプロセシングは処理のどの段階でも中止でき、長いセッションはリストアして継続することも可能です。またコマンドラインヴァージョンによって、お使いのオーディオパイプラインと AudioBot をインテグレートする事も出来ます。

Output versatility

単純なファイルコンバージョンや名前変更からの進化：HTML5 ウェブサイト、PDF サンプルカタログ、Excel や XML レポートを自動作成!　ゲーム業界の皆さん！　AudioBot は Audiokinetic 社の Wwise work unit や、Firelight Technologies 社の FMOD Designer および CRI ミドルウェア社の

ADX2 のプロジェクトの作成もします。そしてそれでもまだ物足りないあなたには、AudioBot のプラグインシステムが、ユーザ独自のエクスポータの開発をも可能にします！

お使いのゲームスタジオテクノロジー用に、特殊なインポート、プロセシング、またはエクスポートプラグインの開発を依頼したいとお考えでしたら、tsugi までお気軽にご相談ください。
consulting@tsugi-studio.com

Main Window

メインウインドの左上には、３つのタブの切り替えボタンがあります。１つ目は「*Input*」タブで、ファイルの選択に使われます。２つ目は「*Process*」タブで、プロセスチェーンの設定に使われます。３つ目は「*Output*」タブで、エクスポート設定に使われます。これら３つのタブについての詳細は後述の通りです。

ウインドの下方部にはメインコマンドが表示されます：

New
新しい AudioBot プロジェクトを作るコマンドです。すでにプロジェクトが開かれ編集がなされている場合には、確認メッセージが表示され、先に保存するかどうかを質問します。

Load
すでに保存済みの AudioBot プロジェクトを開くコマンドです。AudioBot プロジェクトには「.bpp」拡張子が付けられています。（「bpp」とは Batch Processor Project の略です）

Save
作業中の AudioBot プロジェクトを保存するコマンドです。プロジェクトが初めて保存される場合には、ダイアログボックスが表示されてユーザが名前を指定できる「Save as」と同じ機能をもっています。それ以外の場合には、プロジェクトファイルが上書きされます。

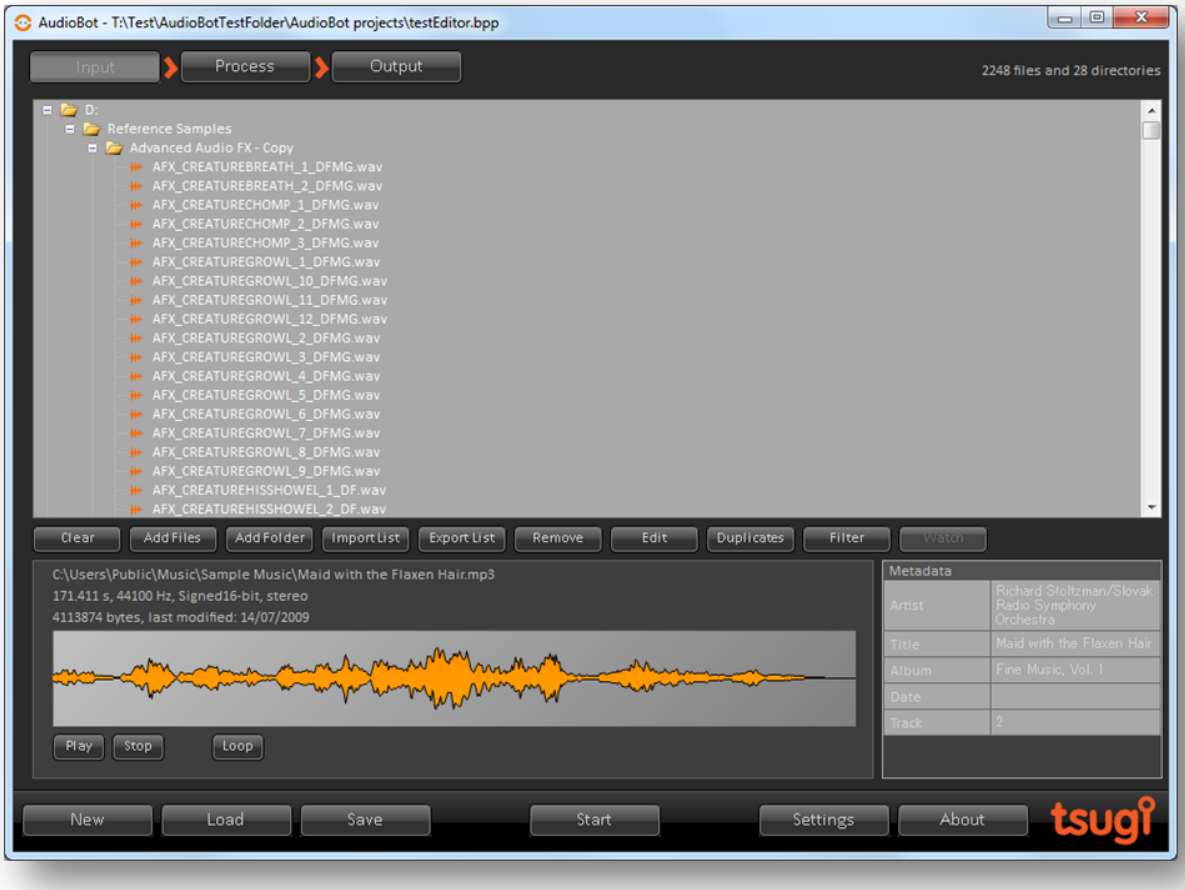
Start
バッチ処理を開始するコマンドです。新しいウインドで、処理の進行状況が表示されます。

Settings
新しいウインドを開き、一般設定をするコマンドです。（プログラム全般に関する設定で、個々のプロジェクトに関するものではありません）インプット、プロセス、またはアウトプット設定とは違い、これらの設定は.bpp ファイル内に保存されず、Windows レジストリに保存されます。

About
プログラムやそのヴァージョン、またどんなアセンブリが使われているかを表示するコマンドです。

Input Tab

AudioBot をスタートすると、ディフォルトで input タブが表示されます。「*Input* 」タブでは、ツールでどのファイルを処理するかを指定できます。



Managing the files list

インプットリストには下記のやり方でファイルを追加する事ができます。

「*Add Files*」ボタンでファイルダイアログボックスを開き、そこから複数のファイルを同時に選ぶ。サポートされているファイルフォーマット：Wave、 Mp3、 Ogg Vorbis、そして Flac。

「*Add Folder*」ボタンでフォルダ選択ダイアログボックスを開き、フォルダごと加える。フォルダ内のサブフォルダも同時に追加される。

Windows からインプットリストへ直接ドラッグ&ドロップ

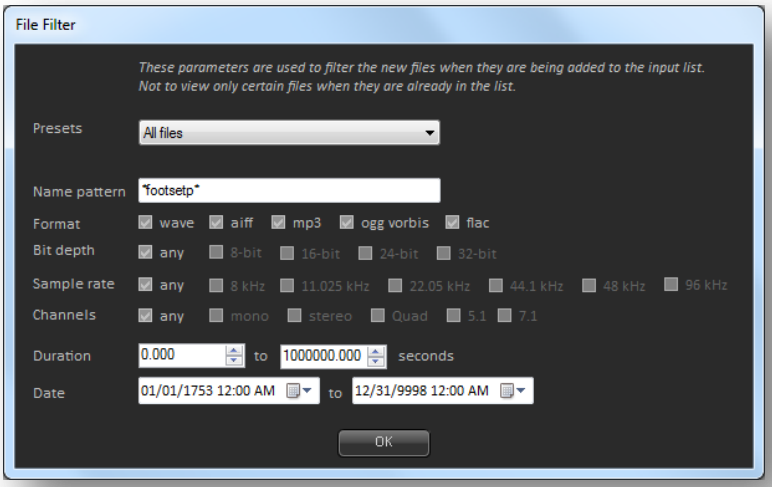
「*Import*」ボタンでサウンドのリストをインポート。シンプルな.txt （一行毎に一つのファイル）または Excel XML （始めの列の一行毎に一ファイル）ファイルフォーマットの形でインポート。さらに AudioBot は Windows Media Player （.wpl フォーマット）および Winamp（.m3u フォーマット）からのプレイリストも受入れ可能。サンプルやフォルダの様に、インプットリストに直接ドロップすることも。サウンドのリストはタイプインしても、他のツールで作っても、または AudioBot で「*Export*」ボタンを押しても作成可能。インポート同様、.txt、Excel .xml、.m3u、そして.wpl をサポート。

いずれの場合においても、一度インプットリストに加えられたファイルは、重ねて加えられる事はありません。

インプットリストから *Remove* ボタン（または *Delete* キー）を使って、選んだサンプルまたはフォルダを一つまたは複数取り除く事ができます。その際 *Settings* ウインドで「*Confirm before removing files from input list*」設定が選ばれていると、確認メッセージが先に表示されます。

File Filter

ファイルを追加する際には、必要なものだけ選ぶフィルタをかける事ができます。「*Filter*」ボタンを押すと表示される「*File Filter*」 ウインドでフィルタリング設定を行えます。「CD クオリティの音質」や「先週中に作成・編集されたファイル」など、幾種かのプリセットも用意してありますが、カスタムフィルタ設定もすることができます。ディフォルトでは、「*All files*」プリセットが設定されています。その場合、選択された全てのファイルがフィルタをかけられることなく追加されます。



Name Pattern
ここでは、従うべきファイル命名パターン（文字列の並び）を提示しています。ファイル拡張子やフルパスなど、フォルダ名はこのパターンから除外されています。ファイル名には無効な文字を含むことはできませんが、下記のワイルドカードは許可されています。

* :　0 または 0 以上の文字

? :　0 または 1 つの文字

Format
フォーマットの指定ができます。現時点においては、表示されている以外の拡張子をもつファイル及びカスタムプラグインを用いて表示・インポートされたファイルは、独自のチェックボックスを持ちません。

Bit depth
ビット深度はプリセット（8 ビット、16 ビット、24 ビット、そして 32 ビット）で設定するか、または「*Any*」を選択する事でどんな深度ビットでも設定が可能です。

Sample rate
同様に、サンプルレートもプリセット（8 kHz、11.025 kHz、22.050 kHz、44.1 kHz、48 kHz そして 96 kHz）の中から一つ以上選べます。「*Any*」を選択する事でどんな周波数でも可能になります。

Channels
こちらも同じく、サウンドファイルのチャンネル数をプリセット（モノ、 ステレオ、クワッド、5.1 そして 7.1）の中から一つ以上選べます。「*Any*」を選択する事でどんな数でも設定が可能になります。

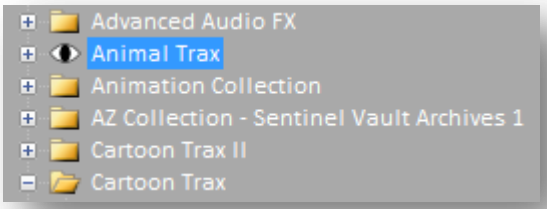
Duration
インプットリストに加えるサウンドの長さの最低・最大値を秒単位で指定できます。

Date
指定された日付に作成・編集されたファイルを選んでインプットリストに加える事ができます。処理されていない古いファイルだけ加えたい、またはプロジェクトに足された最新のファイルを付け足したい場合に特に便利です。

Watchers

フォルダに「*Watch*（見張り）」を立てることもできます。そうすると、新しいファイルが足されると自動的に処理されるようになります。*Watch* は、例えば台詞音声が録音されて同じフォルダに定期的に届けられると分かっている時などに使います。見張りを立てたいフォルダを選ん

で「*Watch*」ボタンを押すと、アイコンが目のデザインに変わります。見張りを取りやめるには、もう一度「*Watch* 」ボタンを押して下さい。

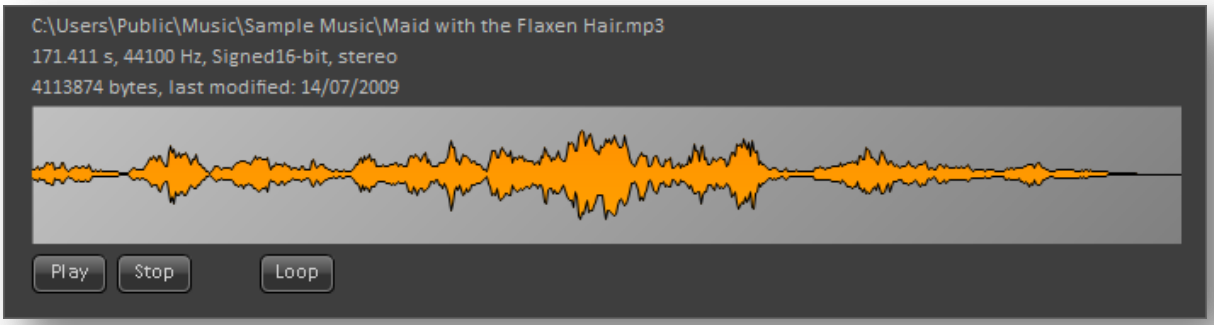


Watch はフォルダのみに立てられ、個々のファイルには設定できません。フォルダが見張りに立てられると、その中の全てのサブフォルダにも自動的に見張りが立てられます。そのため、すでに *Watch* されているフォルダ内のサブフォルダに、新たに *Watch* の設定をすることはできません。同じように、親フォルダに *Watch* を設定すると、サブフォルダの *Watch* マークは取り除かれます。

File visualization

インプットリストからファイルが選ばれると、そのサウンドの波形、サンプルレート（Hz）、長さ（秒）、ビット深度、チャンネル数などの情報が表示されます。その他にもファイルサイズ（バイト）や最後に編集された日時なども示されます。

もし「*Play sounds from input list when selected*」オプションが *Settings* ウインドで選択されると、ファイルが選ばれた時にサウンドも再生されます。そうでなければ、「*Play*」ボタンで選んだサウンドを再生する事が出来ます。長いサウンドでは、「*Stop*」ボタンで再生を中止する事が出来ます。「*Loop*」モードも選択可能です。



「*Play folder contents when selected*」オプションが有効になっている時にインプットリストでフォルダが選択された場合、「*Play*」ボタンが押される度にそのフォルダ内のサウンドが再生され

ます（サウンドの波形は、普通再生モードとは異なりグレーで表示されます）。次にどのサウンドが選ばれるかは、選択するモード（*Sequential*、*Shuffle*、または *Random*）によって異なります。*Sequential*（順次）モードはインプットリストに表示されている順番にサウンドを再生します。*Shuffle*（シャッフル）モードはフォルダ内のサウンドをランダムな順番で一度ずつ再生します。*Random*（ランダム）モードは正にランダムであり、同じサウンドが何度か繰り返される可能性もあります。これらの再生モードは、特にゲームサウンドデザイナが、アセットのランダム化をテストするのに適しています。フォルダの中身が再生されるには、「*Play sounds from input list when selected*」 オプションも選択されている必要があります。ご注意下さい。

Metadata

サウンドが選択され波形が表示されている時には、そのファイルに含まれるメタデータに関する情報も取得されます。

Metadata	
Artist	Richard Stoltzman/Slovak Radio Symphony Orchestra
Title	Maid with the Flaxen Hair
Album	Fine Music, Vol. 1
Date	
Track	2

Sound editing

「*Settings*」ウインドでサンプルエディタが指定された場合、インプットリストのファイルをダブルクリック、及び、「*Edit*」ボタンもしくは「*Enter*」キーを押す事でエディタを起動させ、さらにはサンプルを自動的に読み込むことが出来ます。もし複数のサンプルが選択され、対象のアプリケーションが対応している場合は、それらは一度に開かれます。

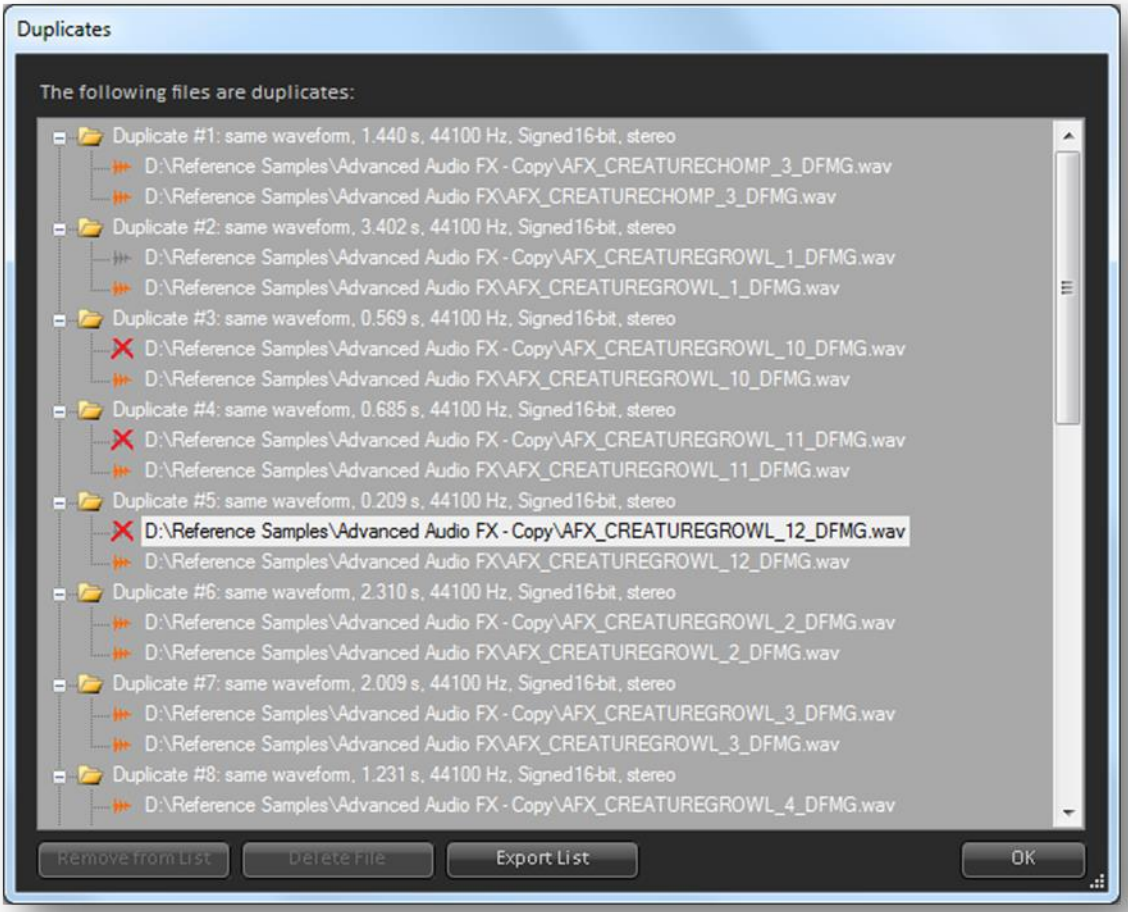
Duplicates

「*Input*」タブから、デュプリケイト（同一の音）を探す事ができます。デュプリケイトファイルは別の場所へ名前やメタデータを変えて保存できます。その際もサンプルデータそのものには変わりがありません。

AudioBot はまずインプットリストのオーディオ特性を比べます（サンプルレート、長さ、ビット深度、またチャンネル数など）。もしまったく同じ特性を持ったファイルが見つかると、サンプルデータがロードされてサンプルごとに比較されます。

インプットリストのファイル数とそれらの長さによって、この作業にかかる時間は変わります。進行状況を示すバーが表示され、ユーザはいつでも処理作業を中断することができます。

検索が終わり、AudioBot がデュプリケイトを見つけると、新しいウインドに同一ファイルのリストが表示されます。それらの音の特性も、下記の例のように示されます。



デュプリケイトのリストが表示されたら、どのファイルでも「*Remove from List*」ボタンを使ってインプットリストから除くことが出来ます。「*Remove from List*」ボタンを押されたファイルのアイコンはグレーになり、「*OK*」ボタンで確定した後にはもう表示されません。また、ファイルをハードドライブから消したい時は、「*Delete File*」ボタンで消去して下さい。ファイルのアイコンはグレーになり、さらに赤のマークが表示されて消去されたことが示されます。もし、デュプリケイトサウンドのリストを保存して後で（もしくは別のツールを使って）処理をする

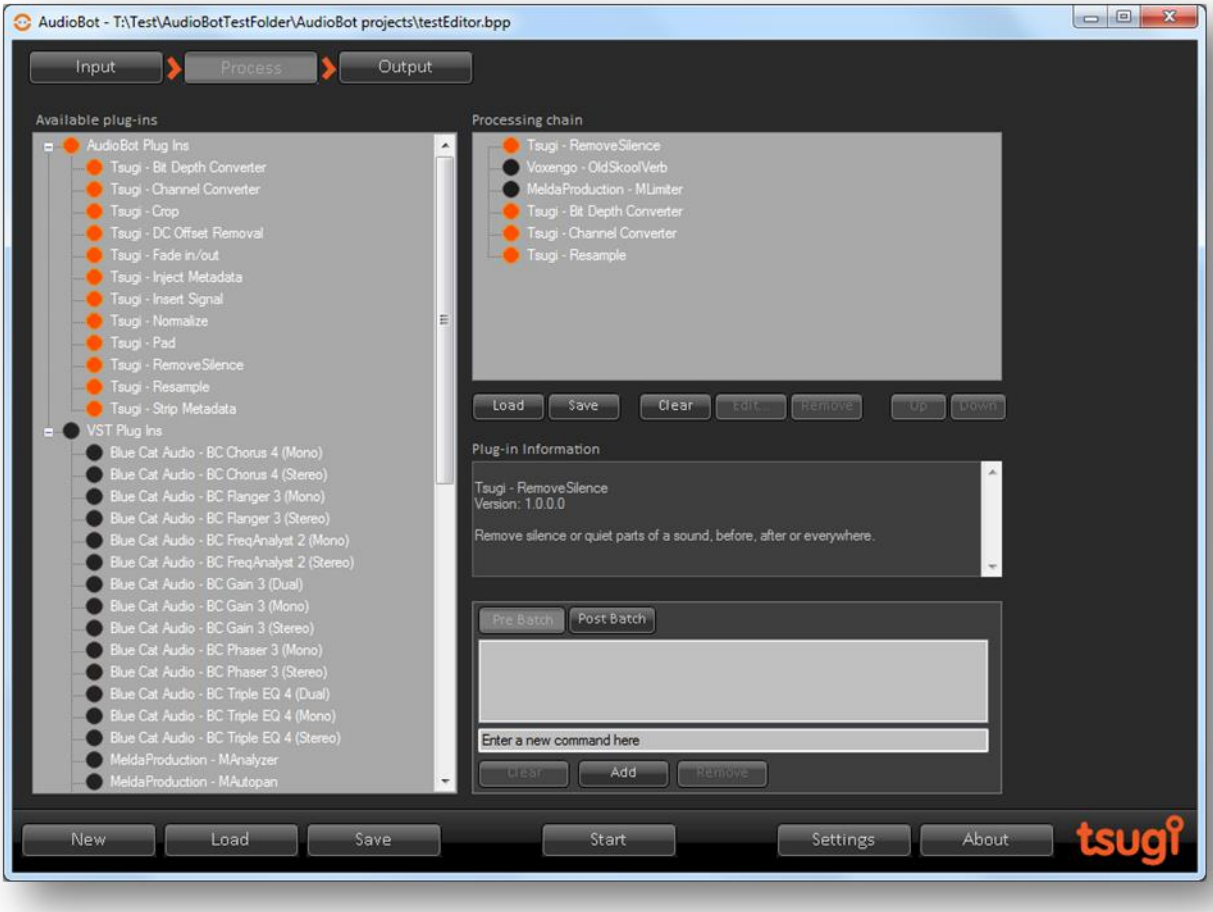
場合には、「*Export List*」ボタンを押して、テクストファイルか Excel と対応する XML ファイルをエクスポートする事ができます。

デュプリケイトを探すこの機能は、バッチプロセッサを使用しない場合にもとても便利です。インプットリストにサンプルフォルダをドラッグ&ドロップして「*Duplicates*」ボタンを押すだけで、今すぐサンプルデータベースの整頓を始められます！

Process Tab

Processing chain

このプロセシングタブはインプットリスト上の各サンプルのプロセシングチェーン（処理連鎖）を設定するためのものです。プロセシングチェーンの各要素には AudioBot、VST、または Vamp プラグインを使用する事が出来ます。



プロセシングチェーンにアイテムを追加するには、左側のプラグインツリーからドラッグしてチェーンリストにドロップして下さい。新しいアイテムが、今あるアイテム上にドロップされると、そのアイテムの前に付け加えられます。またはプラグインをツリー上でダブルクリックすることでも、プロセシングチェーンに加える事ができます。ここでも、プロセシングチェーンですでにアイテムが選択されている場合には、その直前に新しいアイテムがドロップされます。その他の場合には、チェーンの一番後ろへと加えられます。チェーン内でのプラグイン順序を変更するには、上下ボタンを使って下さい。また、リスト内でドラッグ&ドロップすることでも順序を変更できます。

そうして一度リストに足されたら、アイテムをダブルクリック、または選んで「*Edit…*」ボタン（もしくは「*Enter*」キー）を押すことでパラメータを編集することができます。もちろん、異なる設定がされた複数の同一プラグインを、一つのプロセシングチェーン内で同時進行させる事も可能です。プラグインは「*Remove*」ボタンや「*Delete*」キーを使って取り除けます。もし Settings ウインドで「*Confirm before removing a plug-in from processing chain*」オプションが選ばれている場合には、実際にプラグインが取り除かれる前に確認ウインドが表示されます。チェーン全体を *Load*（ロード）、*Save*（保存）、または *Clear*（クリア）するには、それぞれの名前が付いたボタンを使います。AudioBot プラグインチェーンは XML フォーマット保存されていますので、独自で、または第三者ソフトウェアを使って生成する事も可能です。

Types of plug-ins

ここでは AudioBot でサポートされている 3 種類のプラグインについて説明します。この三種類のプラグインは、同じプロセシングチェーン内でどんな順番でも使えます。

AudioBot plug-ins

AudioBot プラグインは tsugi で開発されたものですが, AudioBot プラグイン SDK を使って独自にビルドする事も出来ます。独自の GUI を定義することも、AudioBot から自動的に生成することもでき、大体の状況において、VST プラグインを書くより簡単に書く事ができると言えるでしょう。詳しくは、AudioBot プラグイン SDK をご覧になって下さい。また独自プラグイン開発のお時間などに限りがあるようでしたら、tsugi がご相談に乗ります。ご連絡下さい。

VST plug-ins

VST（Virtual Studio Technology）は、Steinberg Media Technologies GmbH の登録商標です。VST プラグインはコンピュータミュージックの世界においてとても人気が高いもので、フリーウェアやシェアウェア、または商品の形で多数流通しています。詳しくは KVR（http://www.kvraudio.com）を参考にして下さい。こちらのウェブサイトでリストされているプラグインが、*Settings* 内の VST *plug-ins folder* に含まれています。AudioBot に認識されるのは６４ビット VST プラグインのみです。現時点では、ツールは VST2.4 仕様に沿って作動し、最高で２インプットそして２アウトプットの VST プラグインのみをサポートしています。

VST プラグインは時にプリセットを用意しています。AudioBot では、それらは VST プラグインウインド（プロセシングチェーンで VST プラグインをダブルクリックして表示）の左上にあるコンボボックスから選択する事が出来ます。また AudioBot では、同ウインド内から XML フォーマットで独自の VST プリセットを読込み・保存する事も出来ます。

Vamp plug-ins

Vamp は、オーディオ分析プラグインまたはオーディオ特徴摘出プラグインなどとも呼ばれる、オーディオデータより記述的情報を取り出すオーディオプロセシング・プラグインシステムです。Vamp プラグインは、通常サンプルを変えることなく特徴やインディケータを計算する為、ユーザは各分析結果が保存されるアウトプットファイルを指定する必要があります。

Vamp システムはロンドン大学クイーンメアリ校ディジタル音楽センター（CDM）で開発され、他の研究施設においてもプラグインが提供されています（http://www.vamp-plugins.org/download.html）。VST プラグイン同様、こちらでリストされたものが *Settings* 内の Vamp *plug-ins folder* に含まれています。

Note on plug-ins changing the duration of sounds

幾つかのプラグイン（リヴァーブやディレイなど）はインプットシグナルの長さを変更します。サウンドの最終的な長さはプラグインアルゴリズムによって決められる為、ホスト（この場合 AudioBot）がそれを見定めるのは簡単ではありません。良くある解決法は、ホストが制限音量レベルと長いリリースが付いたゲートを使用する事です。そして処理されたシグナルの終わりは、アウトプットの制限音量レベルが指定時間続いた時点で決定されます。

AudioBot で使用出来るもう一つの解決法は以下の通りです。まず、サウンドの長さを変えるプラグインの使用前に、処理するサウンド後尾に「*Pad*」か「*Insert signal*」で十分なサイレンスを加えます。そして長さを変えるプラグインの使用後に、微音部分またはサイレンス部分を「*Remove silence*」プラグインで取り除きます。

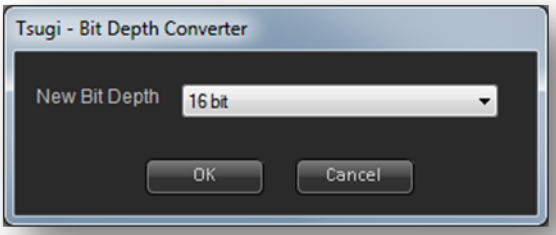
Available processing units

このアプリケーションに VST プラグインは含まれていませんが、VST フォーマットの 2.4 形式に沿ったどんな VST および Vamp プラグインでも使用する事ができます。また、内蔵の tsugi AudioBot プラグイン各種の詳細については、下記をご覧ください。

Bit Depth Converter

このプラグインはシグナルのビット深度を変更します。

New Bit Depth: これはビット深度のターゲットです。8 ビット、16 ビット、24 ビット、32 ビット (整数)、32 ビット (浮動少数点数)、64 ビット (浮動少数点数倍精度)から選択出来ます。ビット深度を変える事により、サウンドファイルの品質にも影響を与えますので、ご注意下さい。



Channel Converter

このプラグインはモノシグナルをステレオシグナルに、ステレオをモノに、またはステレオファイルのバランスを変換します。可能な変換リストは下記になります。

Mono: 元のシグナルがモノの場合、変換はありません。ステレオの場合、二つのチャンネルがミックスされてモノシグナルになります。

MonoLeftOnly: 元のシグナルがモノの場合、変換はありません。ステレオの場合、左チャンネルのみ保存されてモノシグナルになります。

MonoRightOnly: 元のシグナルがモノの場合、変換はありません。ステレオの場合、右チャンネルのみ保存されてモノシグナルになります。

Stereo: 元のシグナルがモノの場合、シグナルが左右チャンネルにコピーされて新しいステレオシグナルになります。元がステレオの場合、変換はありません。

StereoSwap: 元のシグナルがモノの場合、シグナルが左右チャンネルにコピーされて新しいステレオシグナルになります。元がステレオの場合、左右のチャンネルが交換されます。

StereoInvertPhase: 元のシグナルがモノの場合、位相反転されてから左右チャンネルにコピーされて新しいステレオシグナルになります。元がステレオの場合、左右のチャンネルともに位相反転が行なわれます。

StereoInvertPhaseWiden: 元のシグナルがモノの場合、左右チャンネルにコピーされて新しいステレオシグナルになります。その際右チャンネルの位相が反転されます。元がステレオの場合、右チャンネルの位相が反転されます。

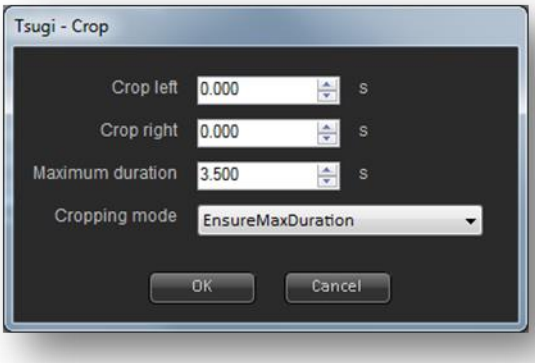
StereoPannedCentre: 元のシグナルがモノの場合、シグナルが左右チャンネルにコピーされて新しいステレオシグナルになります。元がステレオの場合、左右のチャンネルが合わされてサウンドがセンタースピーカーにパンされたように響きます。

StereoLeftOnly: 元のシグナルがモノの場合、シグナルが左右チャンネルにコピーされて新しいステレオシグナルになります。元がステレオの場合、左チャンネルが右チャンネルにコピーされます。

StereoRightOnly: 元のシグナルがモノの場合、シグナルが左右チャンネルにコピーされて新しいステレオシグナルになります。元がステレオの場合、右チャンネルが左チャンネルにコピーされます。

Crop

このプラグインは決められた量のデータを（最初、最後、または両方で）Crop （取り除き）し、長さを設定する事で音をトランケート（切り縮め）します。



Cropping mode
クロッピングモードには 2 種類あります。「*Remove fixed amounts*」と「*Ensure max duration*」です。「*Remove fixed amounts*」では、秒単位で指定された量のシグナルをサウンドの最初、最後、または両方から取り除きます。「*Ensure max duration*」では、定められた時間を超えた部分を切り捨てます。

Crop left
秒単位で指定された量のシグナルを、サウンドの最初から取り除きます。*Cropping mode* で「*Remove fixed amounts*」が選択された時に使用できます。

Crop right
秒単位で指定された量のシグナルを、サウンドの最後から取り除きます。*Cropping mode* で「*Remove fixed amounts*」が選択された時に使用できます。

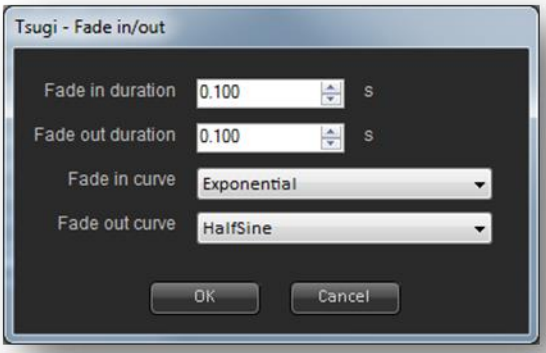
Maximum duration
サウンドの最長時間設定。*Cropping mode* で「*Ensure max duration*」が選択された時に使用できます。

D.C. Offset Removal

このプラグインは、シグナルから計算された D.C.コンポネント平均値を取り除きます。D.C.オフセットとは波形振幅の不均衡であり、場合によっては再生時にサウンドの前後でクリック音やその他のアーティファクト(乱れ)の原因となったりします。このプラグインにはパラメータはありません。

Fade-in/out

このプラグインは、音にフェイドイン・アウトをかけます。



Fade-in duration
秒単位でフェイドインの長さを設定します。

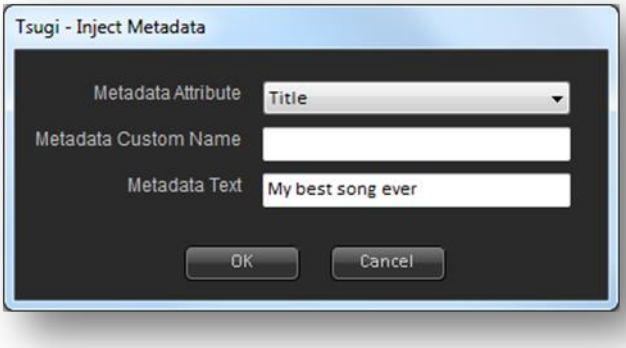
Fade-out duration
秒単位でフェイドアウトの長さを設定します。

Fade-in curve
オーディオをフェイドインする時のボリュームカーヴ設定をします。リニアカーヴ、指数カーヴ、対数カーヴ、そして半正弦カーヴから選べます。

Fade-out curve
オーディオをフェイドアウトする時のボリュームカーヴの設定をします。リニアカーヴ、指数カーヴ、対数カーヴ、そして半正弦カーヴから選べます。

Inject Metadata

このプラグインは処理されるサウンド全てにメタデータを加えられるようにするものです。



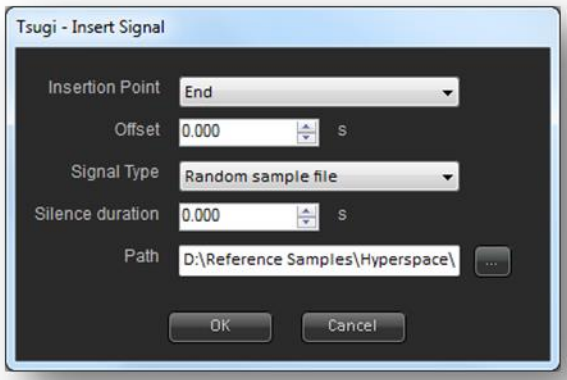
Metadata Attribute
このコンボボックスは追加されるメタデータ名の選択を可能にします。よく使われる、「*Artist*」「*Title*」「*Album*」などが提供されています。加えられるメタデータがこれらに当てはまらない場合は、「*Custom*」を選択すると、メタデータ名を下のテクストボックスに自由に記入する事が出来ます。

Metadata Custom Name
メタデータのカスタム名です。*Metadata Attribute* コンボボックスが「*Custom*」に設定されている時のみ参照されます。

Metadata Text
メタデータそのもので、こちらも文字情報で表されます。例えば「*Artist*」がアトリビュートに選択されている場合、「Pink Floyd」などを記入する事が出来ます。

Insert Signal

このプラグインは処理されるサウンドにオーディオファイルやサイレンスを挿入します。



Insertion Point
どのポイントで新しいシグナルやサイレンスが加えられるかを設定します。「*Start*」や「*End*」、または指定の「*Offset*」での追加が可能です。「*Offset*」の場合は、下記の *Offset* パラメータ設定が使われます。

Offset
オーディオファイルまたはサイレンスが挿入されるタイミングを秒で指定します。

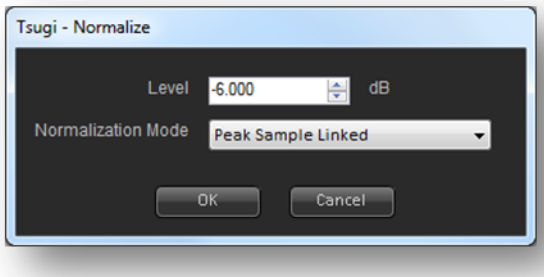
Signal Type
サウンドに追加されるデータの種類を、「*Silence*」、指定の「*Sample file*」、またはフォルダよりランダムに選ばれたオーディオファイルより選択します。サポートされているオーディオファイルフォーマットは、Wave、 Aiff 、Mp3、 Ogg Vorbis、そして Flac です。

Silence Duration
Silence（サイレンス）を挿入する場合に、無音の長さを秒で指定します。

Path
挿入されるのが指定のオーディオファイルの場合に、そのファイルのパスを設定します。フォルダからランダムに選ばれたオーディオファイルを挿入する場合は、オーディオファイルを一つ選ぶことでその親フォルダも考慮されます。

Normalize

このプラグインは、決められたレベルでサウンドをノーマライズします。レベルの単位は、選択されるモードにより決定します。



Mode
このコンボボックスが「*Peak Sample Unlinked*」に設定されると、各チャンネルは独立してノーマライズされます。もし「*Peak Sample Linked*」に設定されると、全チャンネルを含んだシグナル全体での最大振幅が検知され、それに応じてシグナルはノーマライズされます。これらのモードでは、最大サンプル値をピーク振幅と見なします。コンボボックスが「*LUFS (Integrated)*」に設定されていると、シグナルの振幅は調整されて、サウンド全体のラウドネスが指定したレベルと同等となります。もし「*dBTP (True Peak)*」モードに設定されていると、サウンドの「True Peak（トゥルーピーク）」が希望のレベルとなるように振幅が調整されます。

Level
-96 から+6 の範囲内で、サウンドをノーマライズするレベルを設定する事が出来ます。単位は選択されたモードによって、下記の通りです。

「*Peak Sample Linked*」: dBFS

「*Peak Sample Unlinked*」: dBFS

「*LUFS (Integrated)*」: LUFS

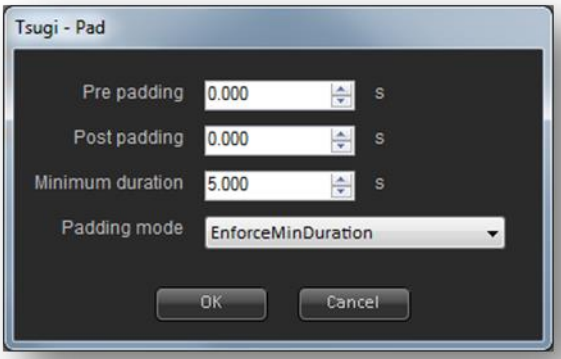
「*dBTP (True Peak)*」: dBTP

Additional note

「*LUFS (Integrated)*」と「*dBTP (True Peak)*」モードでは、 AudioBot は欧州放送連合（the European Broadcasting Union）から提供された EBU R128 推奨方式でラウドネス及び true peak を計算します。こちらの仕様の詳細は下記のリンクでご覧になれます。http://tech.ebu.ch/loudness

Pad

このプラグインは、音の前か後、もしくは両方に決められたサイレンスを追加するなどし、サウンドの長さが設定最短時間以上になるよう調節します。



Padding mode

パッディングモードには 2 種類あります。「*Enforce minimum duration*」モードと、「*Add fixed silence*」モードです。「*Enforce minimum duration*」モードでは、シグナルが設定された時間よりも短い場合に、最後にサイレンスを足して設定最短時間にします。「*Add fixed silence*」モードでは、ユーザが設定する時間のサイレンスをシグナルの前か後、もしくは両方に足します。前後に足されるサイレンスの時間は、それぞれ調節が可能です。

Minimum duration

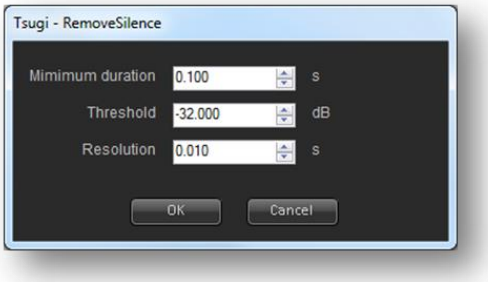
シグナルの最短時間を設定します。このパラメータは、「*Enforce minimum duration*」モード時に使用します。

Pre padding
シグナルの前に足すサイレンスの長さを設定します。このパラメータは、「*Add fixed silence*」モード時に使用します。

Post padding
シグナルの後に足すサイレンスの長さを設定します。このパラメータは、「*Add fixed silence*」モード時に使用します。

Remove silence

このプラグインは、サウンド中のサイレンス、またはサウンドの一番静かな部分を取り除きます。



Threshold
限界値は、それ以下はサイレンスだと見なされる値で、単位は dB です。

Minimum duration
この時間以上静かな状態が続けばサイレンスだと見なされる値で、単位は秒です。

Resolution
RMS が計算される分析ウインドの時間で、単位は秒です。

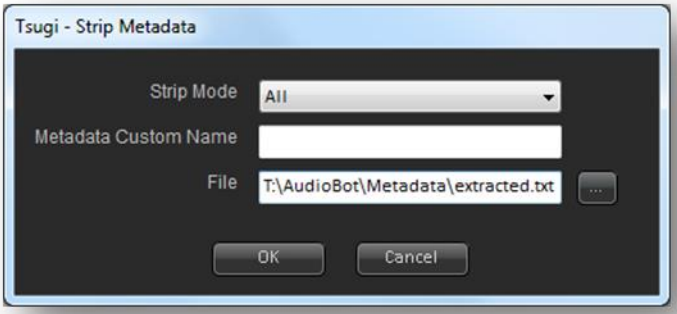
Resample

このプラグインはシグナルのサンプルレートをダウンサンプリングかアップサンプリングに変更します。

Output Sample Rate
シグナルの新しいサンプルレートです。4000 Hz から 96000 Hz の間のどんな値でも設定出来ますが、ファイルフォーマットによってサンプルレートの許容範囲が変わってきますのでご注意下さい。

Strip Metadata

このプラグインはサウンドに関連している、指定された種類のメタデータを全て消去します。



Strip Mode
ストリップモードは、サウンドファイルより取り除かれるメタデータのタイプを設定します。コンボボックスには、「*Author*」や「*Title*」、また「*Album*」などの良く使われるメタデータフィールドが提供されています。また、「*Custom*」を選ぶことによって、コンボボックスに表示されていないタイプのメタデータ（ユーザ独自のカテゴリなど）をすぐ下に表示されるテクストボックスに記入する事でストリップ出来ます。そしてさらに、「*All*」を使ってサウンドファイルのすべてのメタデータを消去する事が出来ます。

Metadata Custom Name
ストリップモードの「*Custom*」が選択された場合に参照される、消去されるべきメタデータの種類を表す文字情報です。

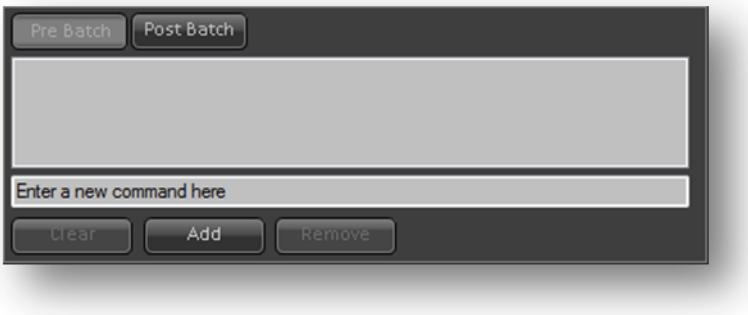
File
サウンドより消去された全てのメタデータを含む、オプショナルのテクストファイルです。

Pre / Post Batch Commands

プロセシングペインでは、プラグインチェーンの設定の他、バッチ処理の前後に実行されるコマンドを設定する事も出来ます。

「*Pre Batch*」および「*Post Batch*」ボタンを押し、処理の前後に行なわれるべきコマンドの編集をする事が出来ます。コマンドを足すには、テクストボックスをクリックしてコマンドをタイプし、「*Add*」ボタンを押します。また「*Remove*」や「*Clear*」ボタンで選択されたコマンドを取り除くことが出来ます。

コマンドはリストの上部から順番に実行されます。

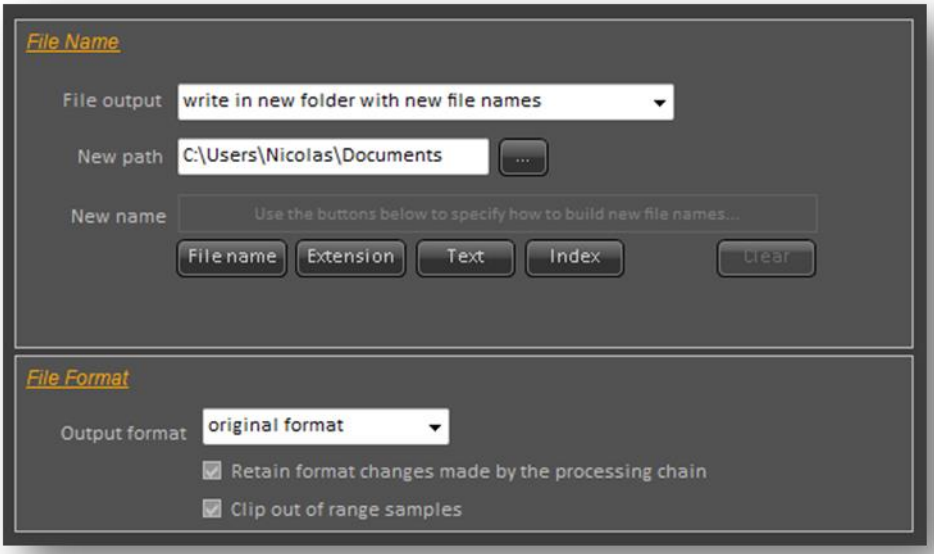


Output Tab

Output タブを使い AudioBot のエクスポートオプションを設定します。処理済のファイルは名前の変更、フォーマットの変換、そしてゲームオーディオミドルウェア用バンク（AudioKinetic 社の Wwise 、Firelight Technologies 社の FMOD、または CRI ミドルウェア社の ADX2）にグループ分けする事が出来ます。その他、統計的レポートや全サンプルカタログ（PDF）または HTML5 対応ウェブサイトの生成も可能です。これらの全ては、必要なエクスポータをすべて選択することで同時に処理されます。（オプションをオン/オフにはタブの丸ライトをクリックして下さい）

お使いになれるオプションの詳細は下記の通りです。

Single File exporter



オーディオファイルが処理される際、下記の各種スキームによってエクスポートする事が出来ます：

Replace files with processed ones

新しいファイルは、同じ名前でオリジナルのファイルを上書きします。オリジナルのデータが失われてしまう為、この選択はお勧めしていません。けれども、状況によっては（他にもデータのコピーがある、データストアから来ている、複製を作るデータが多すぎるなど）有効な選択になります。このオプションは、ユーザがオリジナルのフォルダ

内でファイルの作成・消去を行う権限を持っている場合に限って使えます。 ご注意下さい。

Write in same folder with new names
新しいファイルは、新しい名前でオリジナルのファイルと共に同じフォルダへ保存されます。新しい名前は下記の「Building new file names」に沿ってつけられます。

Write in new folder with new names
全フォルダ階層は別の場所にコピーされ、ルートフォルダは新しい名前を持ちます。ファイルにも下記の「Building new file names」に沿って新しい名前がつけられます。

Write in a new folder with same names
新しいファイルは、オリジナルのファイルと同じ名前で、ユーザによって指定された別のフォルダに保存されます。全サブフォルダ階層は所定フォルダにコピーされます。

Write in a flat folder with unique names
新しいファイルは、ユーザに指定された新しいフォルダに保存されます。オリジナルのサブフォルダ階層はコピーされずに、全部のファイルはフラット（同じレベル）に保存されます。新しい名前は下記のルールに沿ってつけられます。サブフォルダが無くなった事により同じ名前を持つ事になったファイルには、それぞれの名前にインデックスが追加されます。

Get new names from a reference file
Reference （参照）ファイルはファイル名への新しいパスを指定するのに使用されます。この参照ファイルは、ペアとなったパスを含みます（いつもオリジナルが最初で新しいものが次となります）。参照には、三種類のタイプのファイルを使うことが出来ます。一つ目が Excel ファイルで、一列目にオリジナルそして二列目に新しい名前が表示されたものです。このタイプのファイルは、Excel の「XML Spreadsheet 2003」フォーマットで保存されていなければなりません。二つ目が.txt 拡張子を持つテクストファイルです。一行毎にサウンドファイルの旧パスと新パスが「＞」を挟んで表示されたものです。三つ目が普通の XML ファイルです。通常このタイプの参照ファイルは別のツールによって作成されます。ファイルにどんな情報が含まれていても、有効な XML ファイルである限り大丈夫ですが、名付けに関するエントリは下記のフォームを持たなくてはなりません。
<file originalName="xxx" newName="yyy"/>

Write in one single file
処理されたサウンドの全てのデータが大きな一つのファイルに保存されます。ミリ秒で指定された長さのサイレンスセグメントを、処理されたサウンド間に追加する事が出来ます。

Building new file names:

上記のエクスポートモードの幾つかでは、新ファイル名の生成が必要となってきます。AudioBot は強力かつ直感的な方法でこれらの新ファイル名をビルドします。名前は、下記の４種類の複数ブロックテクストを、最大５つまで連結することで作られます：

- Text: 普通のテクスト。シンプルに「_」でブロック間を区切る、または「MyGameProject」などとファイルの内容を表わす。
- Filename: パスや拡張子を含まない、処理されたファイルのオリジナル名。
- Extension: ファイルのオリジナル拡張子。注：これは処理後のファイルの拡張子に対応するものではない。処理後ファイル拡張子は、ユーザが選択したアウトプットフォーマットに対応する。
- Index: 処理されるファイル毎に大きくなる数。スタート時の数は設定可能。

AudioBot は、テクストブロックを連結してビルドされるファイルネームが、固有であるかを確認します（最低でも「*Filename*」か「*Index*」ブロックを足される事をお勧めします）。また、「*Clear*」ボタンを押す事で簡単に再スタートする事が出来ます。

File Format

処理されたファイルは、新しいロケーションや名前だけでなく、フォーマットも変更して保存する事が出来ます。AudioBot がサポートするファイルフォーマットは「*Output format*」コンボボックスで選ぶことが可能です。例えば「*Mp3*」と指定することで、オリジナルのフォーマットに係らず全てのファイルが Mp3 フォーマットで保存されます。反対に、「*original format*」を選ぶことで、全てのファイルをオリジナルのフォーマットで保存する事が出来ます。

Retain changes made by the processing chain

このディフォルトのオプションが選ばれると、処理の際にオリジナルのサンプルに行なわれた変更（チャンネル数、サンプルレート、そしてビット深度など）は、サンプルのアウトプットが生成される際も保持されます。このオプションが選ばれないと、アウトプットされるサンプルのチャンネル数、サンプルレート、そしてビット深度などは、プロセシングチェーンで使用されたプラグインに係らず、サンプルがインプットされた際の状態に合わされます。

Clip out of range samples

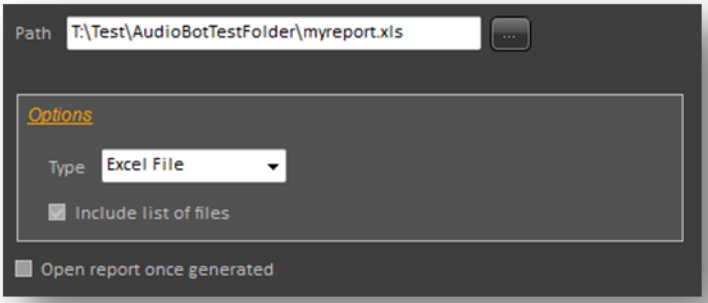
もし何かの理由でプロセシングチェーンが有効値外のサンプル値を生成した場合は、このオプションによりサンプル値がクリップされて有効値内に収められます。

Report exporter

処理後のアウトプットはレポートとして、Excel ファイル、HTML ウェブページ、さらに PDF ドキュメントの形で保存する事が出来ます。レポートには下記のような、処理されたデータの統計およびバッチ処理の結果が含まれます。

- ファイル合計数
- 処理が成功したファイル数
- 処理が失敗したファイル数
- AIFF ファイル数
- FLAC ファイル数
- MP3 ファイル数
- OGG ファイル数
- WAVE ファイル数
- サンプルレート毎のファイル数
- ビット深度毎のファイル数
- チャンネル数毎のファイル数
- メタデータを持つファイル数
- メタデータを持たないファイル数
- バッチ処理合計時間
- ファイル毎の平均処理時間
- ファイル最短処理時間
- ファイル最長処理時間

- 合計処理データ時間
- ファイル毎の平均処理データ量
- 最小処理ファイル
- 最大処理ファイル
- 最古処理ファイル
- 最新処理ファイル



Path
作成されるレポートファイルのパスです。

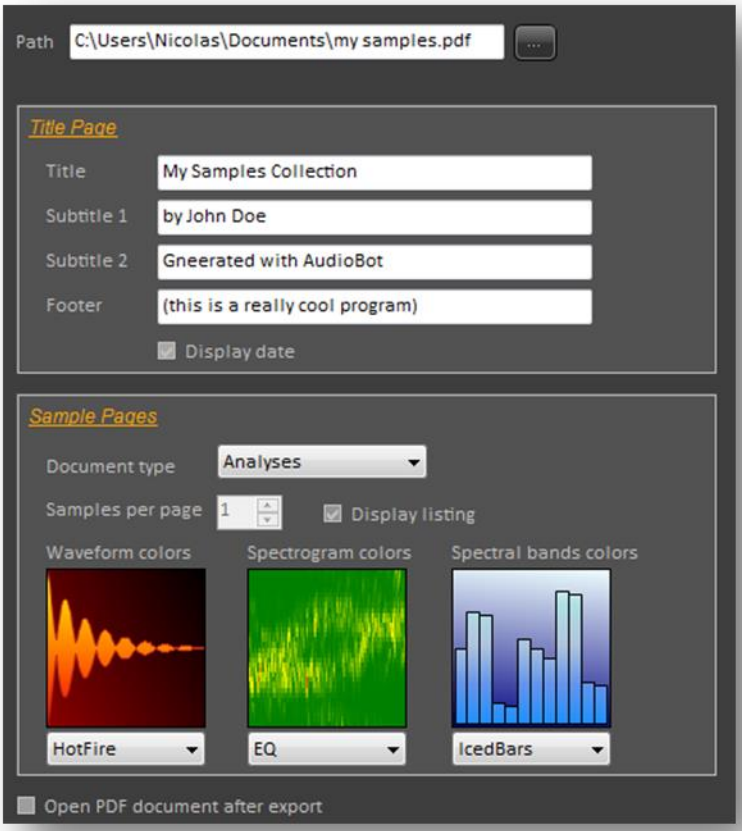
Type
作成されるレポートのタイプです。Excel ファイル、HTML ファイル、または PDF ファイルになります。PDF レポートの場合、パイチャートも含まれます。

Include list of file
このチェックボックスがマークされた場合、処理された全てのサンプルのリストが、統計と共にレポートに含まれます。

Open report once generated
これが選択されると、生成が終了次第、それぞれのフォーマットのディフォルトブラウザによってレポートが開かれます（例：PDF ファイルは Acrobat Reader など）。

PDF exporter

このエクスポータはインプットリストのサンプルの波形やオーディオ特性（ビット深度、チャンネル数、サンプルレートなど）を表示した PDF ドキュメントを作成します。その他に、スペクトラムやスペクトログラムも表示することができます。これらのサンプルカタログに、オプショナルのリスティングページも足す事ができます



Export Path
これから作成される PDF ファイルのパスです。

Title
最初のページに表示される、ドキュメントのタイトルです。

Subtitle1
最初のページに表示される、オプショナルのサブタイトルです。

Subtitle2
最初のページに表示される、オプショナルの 2 つ目のサブタイトルです。サンプルの作者を表示することなどにも使えます

Footer
コピーライト情報などを、 最初のページの下に表示することが出来ます。

Display date
PDF ドキュメントが作成された日付と時間が正面のページに付け足されます。

Display listing
PDF の最初に、ドキュメントに含まれる全サンプルのリストが表示されます。

Samples per page
ページごとのサンプル数は、1 から 9 の間で選ぶ事ができます。ドキュメントタイプが分析の場合は、このパラメータは使用できません。分析では、1 つのページに 1 つのサンプルとそのサンプルに関する各種分析結果の図表が表示されます。

Document type
ドキュメントタイプは波形のみ、または全分析のどちらかをお選びいただけます。全分析の場合は、1 ページ 1 サンプルのみとなります。

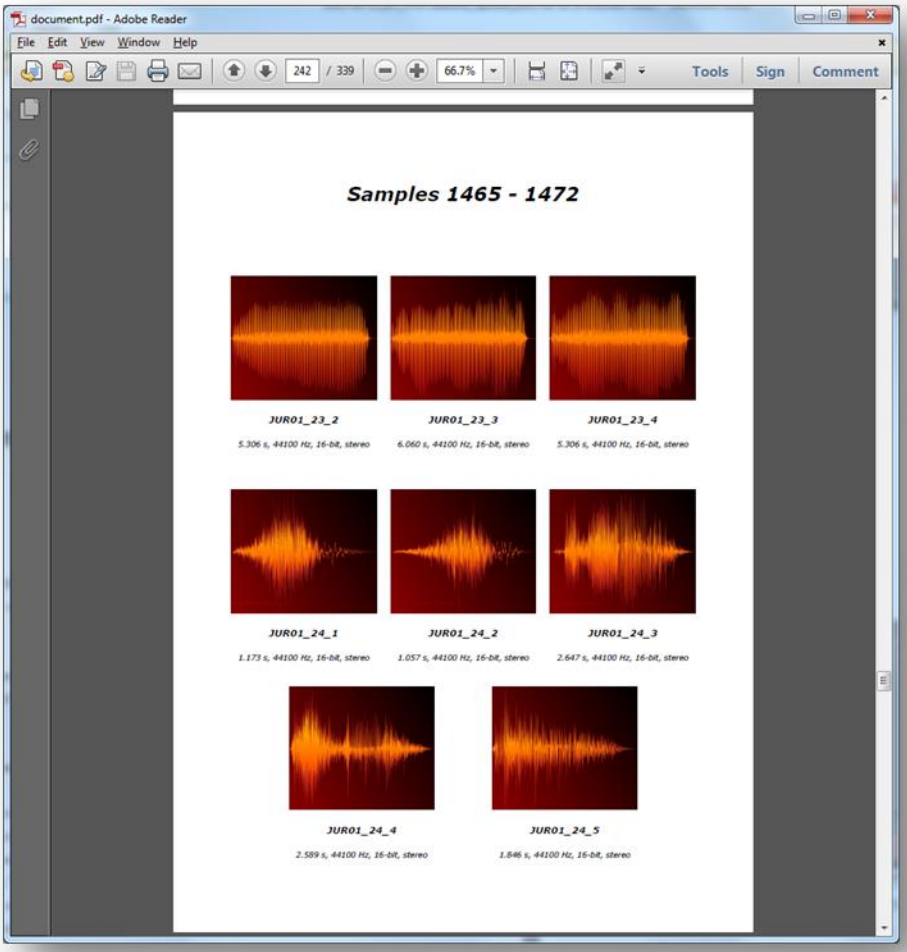
Waveform colors
このコンボボックスは、PDF ドキュメントに表示される波形の色設定の選択をします。

Spectrogram colors
このコンボボックスは PDF ドキュメントに表示されるスペクトログラムの色設定をします。

Spectral bars colors
このコンボボックスは PDF ドキュメントに表示されるスペクトラルバーの色設定をします。

Open PDF document after export
選択されると、エクスポートが終了次第、作成された PDF ファイルが開かれます。

このエクスポータをお使いになった場合の例はこちらです。



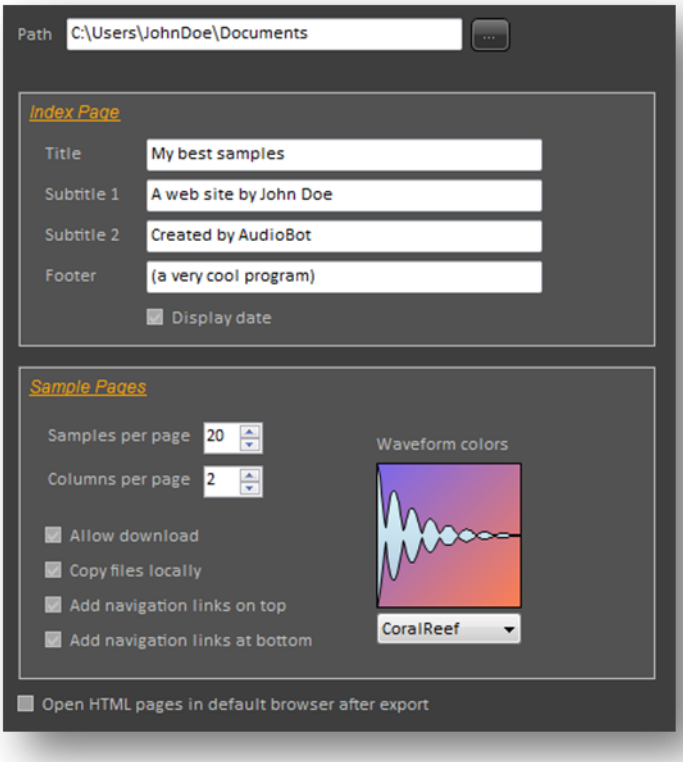
Web exporter

Web エクスポータは、HTML ページを作成します。作成されたページは、オフラインで参照でき、web サイトにアップロードする事もできます。具体的には、index.htm ページ、そしてインプットリスト内の全てのサンプルを表示するのに必要なだけの pageXXX.htm ファイルが作られます。

インデックスページには、タイトルと二つまでのサブタイトル、そして全てのサンプルページへのダイレクトリンクが載せられています。ページごとにはサンプルが列に整理されています。一つひとつのサンプルごとに、波形そしてオーディオ特性、また大きさや最終編集日時が表示されます。名前はダウンロードリンクとして設定でき、また、ページごとにオプショナルナビゲーションリンクも足す事ができます。

このエクスポータは、HTML5 オーディオタグも使って各サンプルにプレイバックコントロールを書き入れます。このヴァージョンのリリース時には、ブラウザごとにオーディオタグへのサ

ポートには大きな開きがあり、完全なインプリメンテーションを提供しているのは Google Chrome のみです。そのため tsugi では、この機能に関しては Google Chrome ブラウザだけをサポートしています。そして、ブラウザでの再生は Wave、Mp3、また Ogg ファイルのみをサポートしています。



Export Path
全ての HMTL ファイル（および「*Copy files locally*」が選択された場合はオーディオファイルも）がコピーされる場所へのパスです。

Title
インデックスページに表示されるウェブサイトのタイトルです。

Subtitle1
インデックスページ用の 1 つ目のオプショナルサブタイトルです。

Subtitle2
インデックスページ用の 2 つ目のオプショナルサブタイトルです。

Footer
インデックスページ用のフッタです。著作権などの情報を入れるのにお使いになれます。

Display date
選択すると、インデックスページにウェブサイトの作成日時が表示されます。

Allow download
選択すると、サンプル名がオーディオファイルへのリンクとなり、ダウンロードが可能となります。

Samples per page
１ページごとに表示されるサンプル数を１から５００までの間で設定します。

Columns per page
１ページごとに表示されるサンプル列の数を１から１０までの間で設定します。

Copy files locally
このオプションは、全てのファイルを元の位置に関係なく、エクスポートパスのルート内の「*Audio*」サブフォルダに作られるフラットフォルダ構造へとコピーします。ウェブサイトへ全てアップロードする際には、「*Allow download*」オプションと合わせることで、オンラインでのブラウズが可能となります。

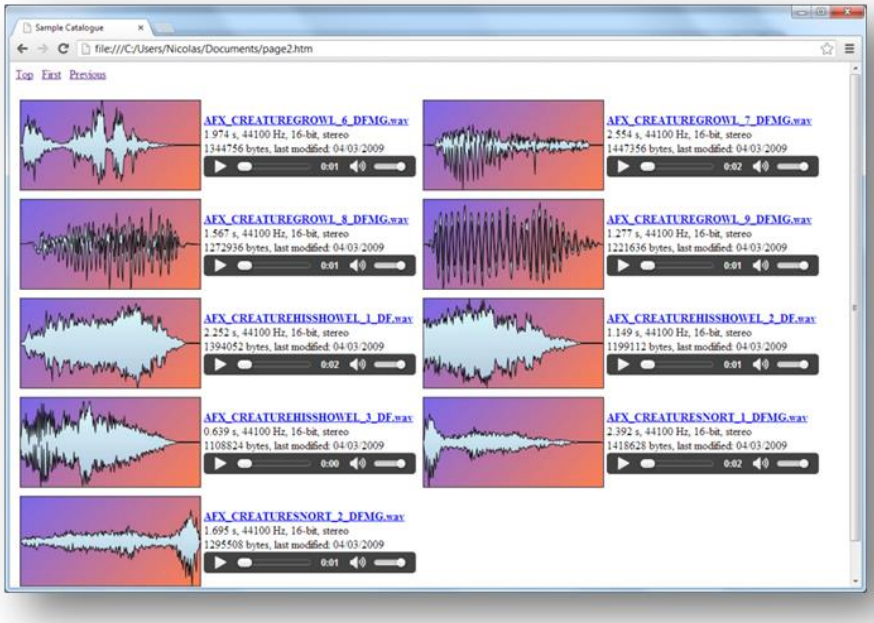
Add navigation links on top
ナヴィゲーションリンク（*top*、 *first*、 *previous*、*next* そして *last*）を各ページ先頭に表示します。

Add navigation links at bottom
ナヴィゲーションリンク（*top*、 *first*、 *previous*、*next* そして *last*）を各ページ最後に表示します。

Waveform colors
このコンボボックスはウェブページに表示される波形のカラースキームを設定します。

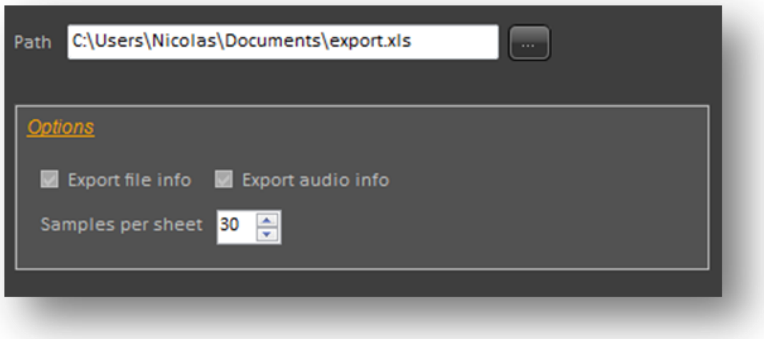
Open in default browser after export
選ばれると、エクスポートが終了次第、作成された「index.htm」ファイルがディフォルトブラウザで開かれ、各種 HTML ページや波形を確認したり、サンプルを再生したりする事が出来ます。

エクスポータ使用例：



Excel exporter

このエクスポータは Excel に対応する XML ドキュメントを作成します。ドキュメントにはサンプルのリスト、そしてそれぞれの特徴が記されます。



Export Path
作成される Excel ファイルのパスを設定します。

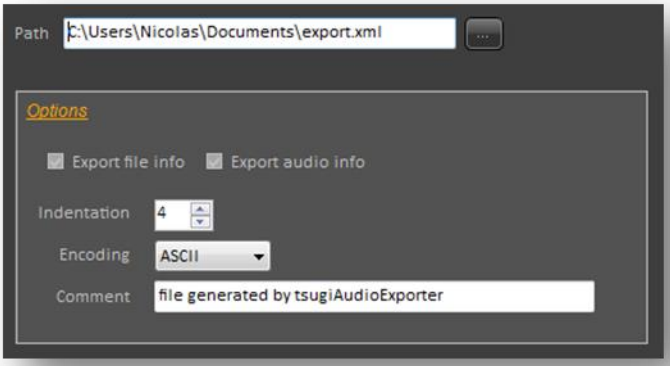
Samples per sheet
読み易くするために Excel 1 ページごとのサンプル数を制限する事ができます。

Export audio info
選択すると、オーディオの特徴（ビット深度、サンプルレート、時間、チャンネル数など）を記した列を Excel シートへ追加する事ができます。

Export file info
選択すると、ファイル詳細（バイト数、最終編集日時など）を記した列が Excel シートに付け加えられます。

XML exporter

XML はプログラマやデザイナが読み取りできるだけでなく、後に他のツールへもロード可能な便利なデータです。



Export Path
作成される XML ファイルのパスを設定します。

Indentation
ファイルのインデント設定です。普通は４に設定されます。

Encoding
ファイルのエンコード設定です。「*ASCII*」か「*Unicode* 」より選択します。

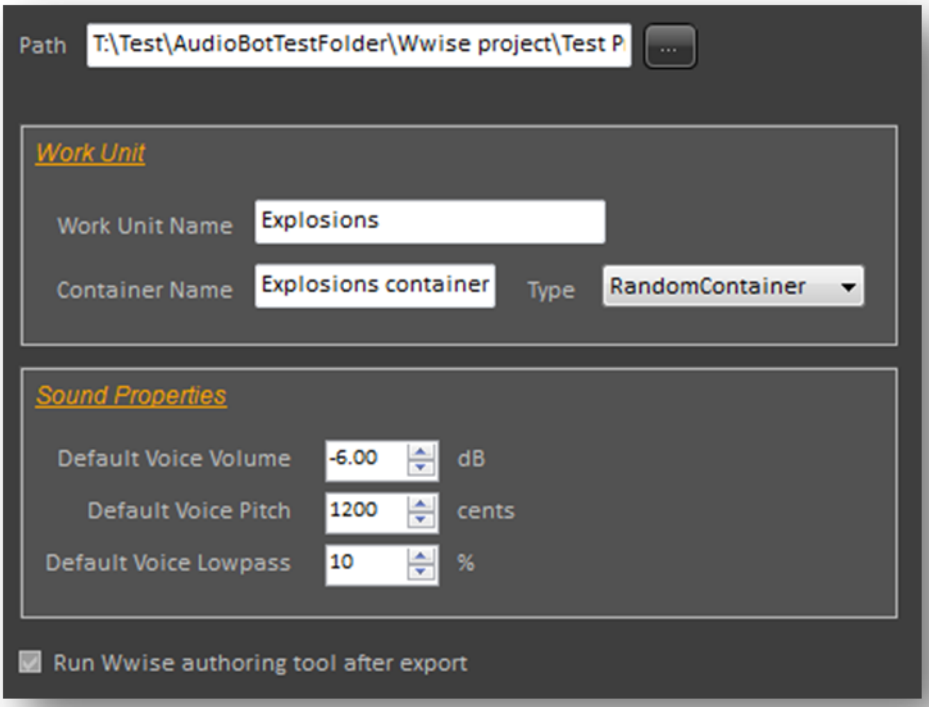
Comment
ファイルの先頭にあるコメントラインの設定をします。フォーマットバージョンや使用されたツールなどについて記す事ができます。

Export audio info
選択すると、ビット深度、サンプルレート、時間、チャンネル数など、オーディオの特徴に関する XML タグが追加されます。

Export file info
選択すると、バイト数、最終編集日時などを記したファイルの詳細が含まれる XML タグが追加されます。

Wwise exporter

Wwise (WaveWorks Interactive Sound Engine「ワイズ」) とはゲームオーディオミドルウェアです。このエクスポータは、Wwise プロジェクト内の基本ユニットである work unit を作成します。



Export Path
work unit を追加する Wwise プロジェクトへのパスを設定します。インプットリスト上のオーディオファイルも*Originals**sfx*\サブフォルダへとコピーされます。

Work unit name
プロジェクトへと追加される work unit の名前を設定します。ファイル名には.wwu 拡張子が付きます。

Container name
work unit 内で作られる container の名前を設定します。このコンテナはインプットリストの全てのファイルを参照します。

Container type
container のタイプを設定します。単純なサウンドやフォルダ内のサウンドの他に、ActorMixer、Switch、Blend、 Sequence そして Random コンテナをサポートします。

Default voice volume
work unit 内のサウンド全てにこのヴォリューム（-96dB から+12dB）が自動的に指定されます。

Default voice pitch
work unit 内のサウンド全てにこのピッチヴァリエーション（-2400 cents から+2400 cents）が自動的に指定されます。

Default voice lowpass
work unit 内のサウンド全てにこのローパス値が自動的に指定されます。この値はローパスフィルタリングのパセンテージを示しています。0 はローパスフィルタリングが無い状態(シグナルに変更無し)で、100 は最大減衰を表します。

Run Wwise authoring tool after export
選択すると、データがエクスポートされ次第、Wwise オーサリングツールが起動されます。この実行可能ファイルのパスは、*Settings* で設定できます。

FMOD Designer exporter

Firelight Technologies の FMOD はゲームオーディオミドルウェアの一つです。オーサリングツールである FMOD Designer は Wwise と異なり、 一体的なプロジェクトファイルフォーマットとなっていますが、二つのプロジェクトを合体させる機能も持っています。その為このエクスポータは、FMOD Designer に完全に対応したプロジェクトをインプットリスト上のファイルから作成する事ができ、さらにそれをユーザが指定したプロジェクトに合併させる事もできます。

Export Path
FMOD Designer プロジェクトが作成されるパスです。

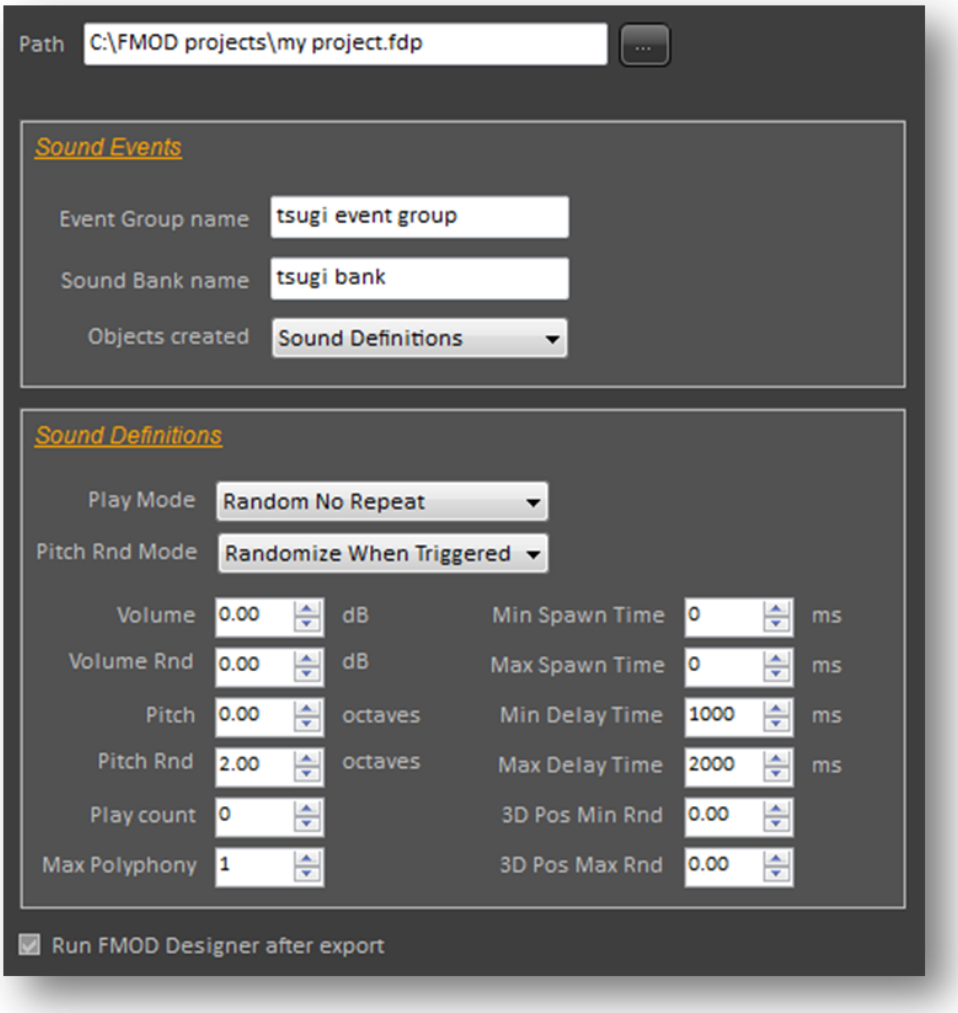
Event group name
作成される event group の名前を設定します。インプットリストからのサウンドをトリガにして起こる event も含まれています。

Sound bank name
インプットリスト上全てのオーディオファイルを参照する sound bank の名前を設定します。

Objects created
エクスポータで作成される object のタイプを選ぶ事が出来ます。

「*Simple Events*」が選ばれたら、FMOD の「simple events」を作成します。サウンドの定義は隠されています。AudioBot で指定出来るディフォルト設定：2D/3D モード、voice 配分、再生挙動、音量・ピッチ値とランダム化、リヴァーブレヴェル、フェイドイン・アウト等。より細かい編集、また各サウンドによって設定が異なる場合には FMOD Designer をお使い下さい。

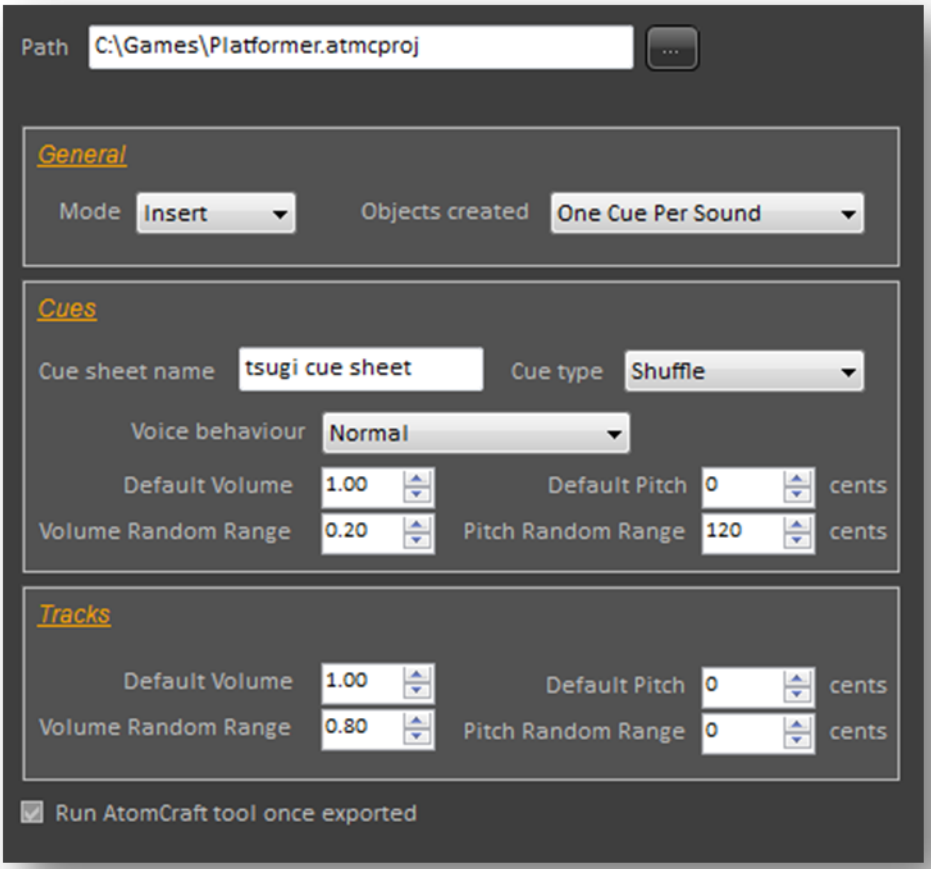
もし「*Create sound definitions*」が選ばれたら、FMOD の「sound definitions」（可視）を作成します。これは後にマルチトラックイベントを作成する予定がある時に使います（event そのものが、ユーザに意向が分からない為自動的に作られないことによる）。AudioBot で指定出来るディフォルト設定：再生モード、音量・ピッチ値とランダム化、最小・最大 spawn 回数、最小・最大ディレイ、3D ポジションランダム化。より細かい編集、また各サウンドによって設定が異なる場合には FMOD Designer をお使い下さい。



Run FMOD Designer after export
データが送信完了次第、FMOD Designer ツールが起動されます。この実行可能ファイルパスは *Setting* ウインドで指示する事ができます。

ADX 2 exporter

CRI ミドルウェア社の ADX 2 は日本でよく使われているゲームオーディオミドルウェアです。AudioBot を使って新しい ADX 2 プロジェクトを作成、または既存プロジェクトにデータを挿入する事が出来ます。生成されるデータの種類や各種のディフォルト設定なども指定可能です。



Export Path
ADX 2 対応プロジェクトファイル（.atmcproj）へのパスです。

Mode
エクスポータ動作モードです。新しくプロジェクトを作成、または既存プロジェクトにデータを挿入出来ます。エクスポートパスが存在しない場合は、「*Insert*」モードが選択されていても新しいプロジェクトが作成されます。また、「*New*」モードが選択されていて、指定されたパスにプロジェクトが既に存在する場合は、プロジェクトが上書きされます。

Objects created
このコンボボックスでは、どの様なタイプのオブジェクトが作成されるべきかを下記の 3 つのモードの中から選ぶことが出来ます。
- "*Materials only*": このモードでは、波形はプロジェクトにコピーされて Materials ルートフォルダに表示されますが、上層オブジェクトは作成されません。

- “*One cue per sound*”: このモードでは、materials に波形が加えられる他、新しいキューシートが作成されます。一つのトラックが含まれた新しいキューがサウンドファイル数だけ、キューシートに追加されます。
- “*One cue for all sounds*”: このモードは前項モードと同様ですが、新しいキューシートに新たなキューが一つのみ加えられます。そのキューには、サウンドファイルと同数の新しいトラックが加えられます。

Cue sheet name
プロジェクトに追加される新しいキューシートの名前です。

Cue type
キューに含まれたトラックが、オーディオエンジンによってどの様に再生されるかの設定をします。ADX 2 にある全オプションが指定可能です：*Polyphonic*（ポリフォニック）、*Sequential*（シーケンシャル）、 *Shuffle*（シャッフル）、*Random,*（ランダム）、*Random no repeat*（ランダムノーリピート）、 *Switch*（スイッチ）、そして *Combo sequential* （コンボシーケンシャル）。

Voice behavior
このパラメータではボイスがサイレンとなった際のビヘイビアの設定をします。ADX 2 にある全オプションが指定可能です： *Normal*（通常）、 *Voice stop*（ボイス停止）、 *Virtual voice*（仮想ボイス）、 *Virtual voice retrigger*（仮想ボイスリトリガ）。

Cue default volume
0.0 から 1.0 の間で設定可能な、キューのディフォルト音量です。

Cue volume random range
0.0 から 1.0 の間で設定可能な、キュー音量のランダムヴァリエーション範囲です。

Cue default pitch
-1200 から + 1200 cents の間で設定可能な、キューのディフォルトピッチです。

Cue pitch random range
0 から + 1200 cents の間で設定可能な、キューピッチのランダムヴァリエーション範囲です。

Track default volume
0.0 から 1.0 の間で設定可能な、トラックのディフォルト音量です。

Track volume random range
0.0 から 1.0 の間で設定可能な、トラック音量のランダムヴァリエーション範囲です。

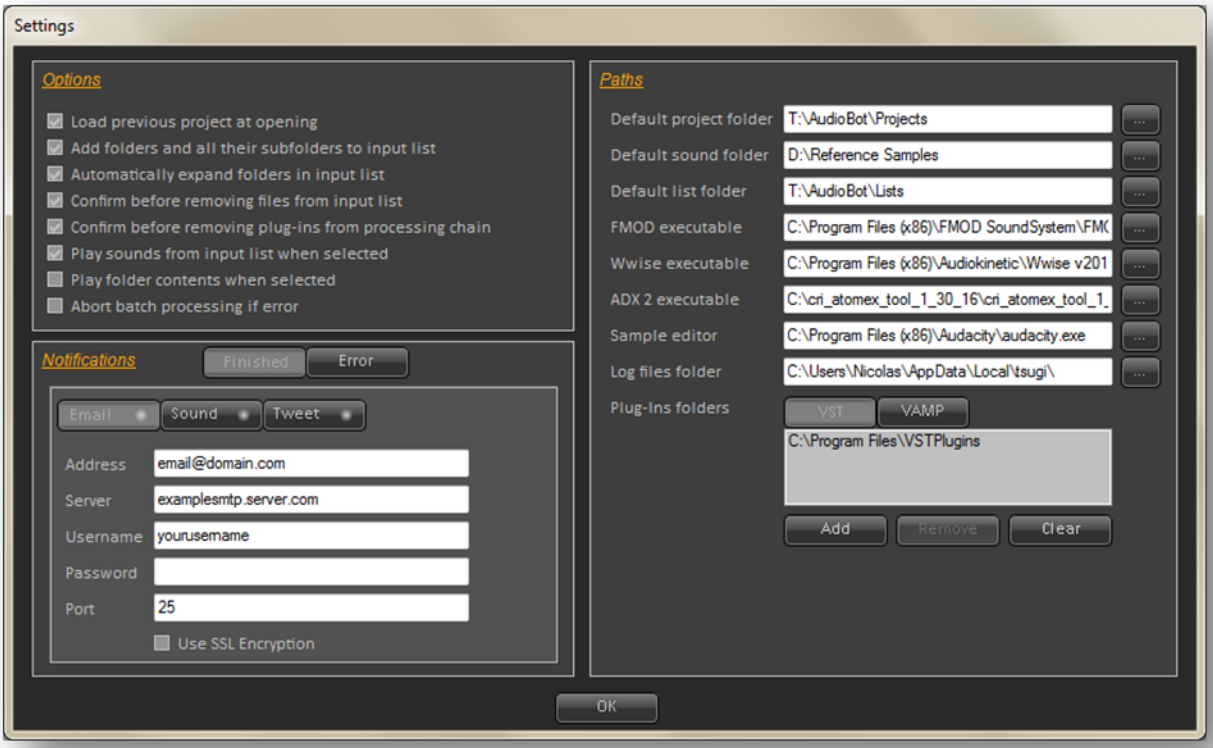
Track default pitch
-1200 から + 1200 cents の間で設定可能な、トラックのディフォルトピッチです。

Track pitch random range
0 から + 1200 cents の間で設定可能な、トラックのピッチのランダムヴァリエーション範囲です。

Run AtomCraft tool once exported
選択されると、データがエクスポートし終えると AtomCraft ツールが起動します。この実行可能ファイルのパスは、*Settings* ウインドで指定出来ます。

General Settings

これらの一般設定はプロジェクトから独立しており、Windows レジストリに保存されます。そのため、次回アプリケーション再開時には最後に変更された設定が適応されます。



Toggles

Load previous project at opening
最後に開かれた（または編集・保存された）プロジェクトがアプリケーションの開始時に読み込まれます。

Add folders and all their subfolders to input list
input list にフォルダを追加する時に、フォルダ内のサブフォルダに含まれるサンプルもすべてリストへ足されます。この選択をはずすと、トップフォルダに含まれるサンプルのみが input list へ追加されます。

Automatically expand folders in input list
インプットリストに足されたフォルダは自動的に広げられ、中のファイルをすべて見ることができます。

Confirm before removing files from input list
input リストからファイルやフォルダを削除しようとすると、確認のリクエストが表示されます。削除は「*Clear* 」か「*Remove*」ボタンまたは「*Delete*」キーショートカットを使って行えます。

Play sounds from input list when selected
サンプルファイルを選択すると、自動的に再生されます。再生を終了するにはスペースバーを押して下さい。

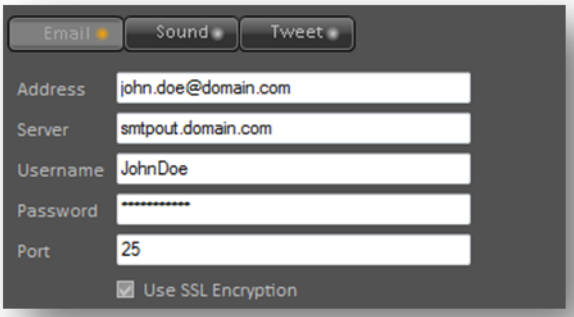
Play folder contents when selected
フォルダが選択されると、そのコンテンツが自動的に再生されます。ボタンが押される毎にフォルダ内の新しいサンプルが再生されます。サンプルが再生される順番は、選択された再生モード（*sequential*（順次)、*shuffle*（シャッフル)、または *random*（ランダム））によります。

Abort batch processing if error
バッチプロセシングをエラー発生時に停止させる設定です。例えば、ファイルを読み取れないまたは外部プラグインがデータをプロセス出来ない場合には、処理が打ち切られます。

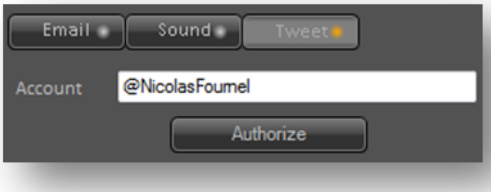
Notifications

通知はバッチプロセシング終了時に「*Finished*」通知、またはエラー発生時に「*Error*」通知が発生します。このアプリケーションは以下の３つの方法でユーザへの通知を行う事が出来ます。

> e メールを送る。この場合、ユーザが e メールアドレスとサーバを指定する必要があります。そしてアプリケーションが有効な e メールアドレスかどうかを確認します。e メールにはエラーの詳細も記されるため、この方法が一番情報量の多い通知となります。



ユーザに指定された twitter アカウントにツイートする。アプリケーションが有効なアカウント名かどうかを確認します。初回には、*OAuth2* の承認プロセスを通して、アプリケーションがユーザの twitter アカウントへアクセスできるよう許可する必要があります。「*Authorize*」ボタンを押して許可して下さい。ツイートの長さ制限（最大１４０文字）のため、エラーの詳細は送られません。



サウンドファイルを再生する。ディフォルトでは、Windows の「Media\Windows Notify.wav」が選択されています。その他の wave ファイルに変えることもできます。

以上の１つまたは複数の通知を同時に設定する事が可能です（例えばエラー発生時に、メールを送ると同時に音で通知をする、など）。通知をオン・オフする為にはボタンのライトをクリックして下さい。ライトがオレンジなら通知がオン、グレーならオフになっています。

Paths

Default project folder
アプリケーションが最初にプロジェクトファイルを探すフォルダです。（拡張子は Batch Processor Projects の.bpp ）ディフォルトによって、これは「*My Documents*」に設定されています。

Default sound folder
アプリケーションが最初に新しいサウンドファイルを探すフォルダです。（wave、 aiff、mp3、Ogg Vorbis など ）ディフォルトによって、これは「*My Documents*」に設定されています。

Default list folder
アプリケーションが、.m3u や .wpl ファイルプレイリストなどの新しいリストを読み込み･保存する為に最初に探すフォルダです。ディフォルトによって、これは「*My Documents*」に設定されています。

Wwise executable
これは Wwise オーサリングツールへのパスです。Wwise へデータをエクスポートする時に使われます。初回起動時にはディフォルトにより、アプリケーションがインストールされている中の最新ヴァージョンの Wwise を探して選び、それに応じて有効なパスを設定します。

FMOD executable
これは FMOD Designer ツールへのパスです。FMOD へデータをエクスポートする時に使われます。初回起動時にはディフォルトにより、アプリケーションは FMOD Designer が通常のパス（c:\Program Files (x86)\ FMOD SoundSystem\FMOD Designer\fmod_designer.exe）に保存されているかを確認します。

ADX 2 executable
これは CRI ミドルウェア社の ADX 2 ゲームオーディオミドルウェア AtomCraft ツール へのパスです。アウトプットで ADX 2 エクスポータを選択し、「*Run AtomCraft tool once exported*」を指定すると、エクスポート終了後にツールが自動的に起動します。

Sample editor
お使いのサンプルエディタ（Sound Forge や Audacity 等）へのパスです。ディフォルトではパスは設定されていません。サンプルエディタは、インプットリストのサウンドファイルをダブルクリック、または「*Edit*」や「*Enter*」を押すことでスタートします。

Log files folder
AudioBot が生成する log ファイルが保存されるフォルダへのパスです。log ファイル名は、プロジェクト名にタイムスタンプをつなげたものに「.log」拡張子をつけて作られます。ファイル名でなくフォルダを指定する事で、プロジェクトの log ファイルの履歴を保存する事が可能になります。例えば AudioBot をゲームオーディオパイプラインに統合し、別設定下で別タイプのアセット（ダイアログ、音楽、サウンドエフェクトなど）と動かすことも出来ますが、その場合には、アセットの種類（またはゲームレベルなど）毎に分けられた log ファイルが生成されます。

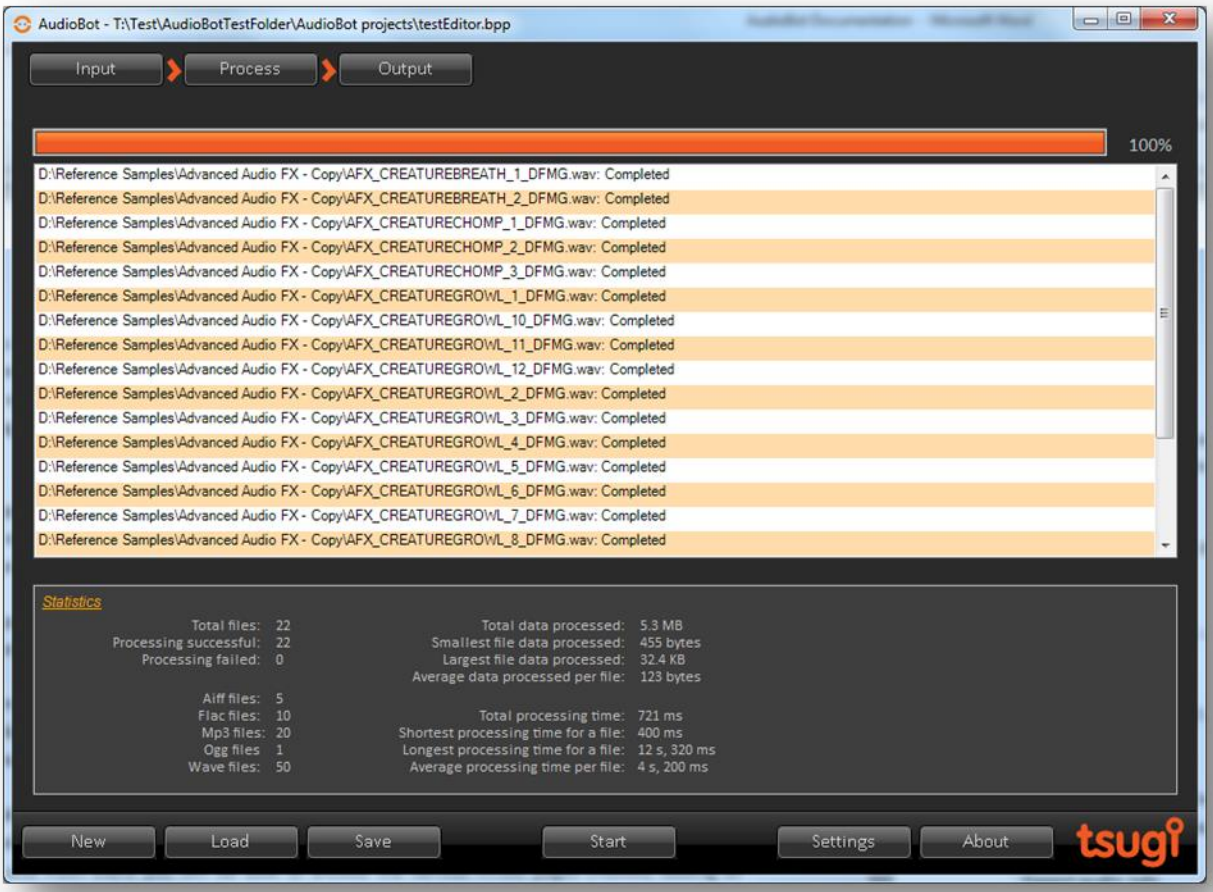
Plug-ins folders
VST や Vamp プラグインが保存されているフォルダを指定します。フォルダを追加するには、「*Add*」ボタンを押してブラウズして下さい。フォルダを消去するには、選択して「*Remove*」ボタンを押して下さい。一連のフォルダを消去するには、「*Clear*」を押して下さい。フォルダリ

ストには、VST プラグイン用と Vamp プラグイン用の 2 つがあります。フォルダリストの上部にあるタブボタンを押す事でその 2 つを切り替える事が出来ます。AudioBot 初回起動時には、対応するフォルダを探すのに、C:\VST, C:\Program Files\VST plugins などの良く使われるパスが試されます。もし見つからない場合には、リストは空のままにされます。一度フォルダが選択されると、アプリケーションは指定されたフォルダおよびそのサブフォルダ内のプラグインを探します。しかしこれは次回にプログラムがスタートされた時にのみ起こります。また AudioBot は 64 ビットツールですので、64 ビット用にコンパイルされたプラグインを使用する必要があります。ご注意下さい。

Batch Processing

バッチプロセシングは「*Start*」ボタンを押すことで始められます。バッチプロセシング作業はマルチスレッドで、いくつものファイルが同時に処理されます。使われるスレッドの数はユーザ設定によるものではなく、プログラムがヒューリスティック方式を使って最適なマルチスレッド設定を選びます。

プログレスバーでは、各サウンドの処理進行状況が表示されます。バッチプロセシングは「*Stop*」を押すことで何時でも中断する事ができます。中断が無い場合、インプットリストの全てのファイルが処理された時点で自動的に終了します。もしフォルダに Watch が設定されていると、バッチプロセシング作業は完了したとみなされません。ユーザ設定にしたがって全てのファイルが処理された後は、スタンドバイ状態となり、指定されたフォルダの見張りを続けます。その場合は、ユーザが改めて「*Stop*」ボタンを押して作業を終了する必要があります。



バッチプロセシングが終了した時点で、PDF、 HTML または Excel のレポートを作成し、処理されたデータや発生したエラー等についての統計を出す事ができます。また、バッチ処理最中にはその内の下記のデータが表示されます。

- ファイル数合計
- 処理が成功したファイル数
- 処理が失敗したファイル数
- AIFF ファイル数
- FLAC ファイル数
- MP3 ファイル数
- OGG ファイル数
- WAVE ファイル数
- バッチ処理時間合計
- ファイル毎の平均処理時間
- ファイル毎の最短処理時間
- ファイル毎の最長処理時間
- 処理データ合計
- ファイル毎の平均処理データ
- 最小処理ファイル
- 最大処理ファイル

Pausing and resuming a batch processing session

バッチ処理を中断すると、AudioBot はその時点でのバッチ状況の記録を作成します。そして次に「*Start*」ボタンを押した時には、前回中断したところから処理を続けるというオプションが提示されます。下記の点にご注意下さい。

- バッチを中断してから AudioBot を閉じて再び開いた場合、バッチ再開機能は使用可能です。

- バッチを中断してから他のバッチプロジェクトを開いて完全に終了した場合、中断されたバッチの再開機能は使用可能です。

- バッチを中断してからプロジェクト設定を変更した場合、保存されていたそのバッチ状態は無効となりバッチ再開オプションは提示されません。

- バッチの「状態」は「.lastbatch」ファイルとして下記フォルダに保存されます。
<WindowsDrive>:\Users\<YourUsername>\AppData\Local\tsugi\AudioBot"Command line version

Command line version

AudioBot のコマンドラインヴァージョンも提供されています。 AudioBotCLI.exe と呼ばれる実行ファイルが GUI ベースの実行ファイルと同じフォルダに保存されています。もしインストール時に変更をしていない場合は C:\Program Files\Tsugi\AudioBot（64 ビットヴァージョン）そして C:\Program Files (x86)\Tsugi\AudioBot（32 ビットヴァージョン）となっています。こちらを使用することで、ビデオゲーム用のサウンドアセット準備やパッケージをする際などに、お使いのオーディオプロダクションパイプラインと AudioBot をインテグレートすることができます。

コマンドラインヴァージョンは、GUI ヴァージョンと同じく.bpp プロジェクトファイルを読み込むことが出来るほか、レジストリに保存されたプログラム一般設定もシェアします。

下記のラインが、Game.bpp というプロジェクトファイル名でバッチプロセシングを設定（ファイルリスト、プロセシングチェーン等）に沿ってスタートさせます。

AudioBotCLI.exe D:\Data\Batch\Game.bpp

Support

サポートをご希望の方は e メールにてご連絡下さい。audiobot.support@tsugi-studio.com.
新しいヴァージョンやアップデートに関する情報は弊社のウェブサイトをご覧ください。
www.tsugi-studio.com
また Twitter でも最新ニュースを流しています。
@tsugistudio（英語）
@tsugistudioJP （日本語）
@tsugiAudioBot （AudioBot）