

Slite - Arrangement Clip Renamer Manual

前言

Slite - Arrangement Clip Renamer 是一个面向 Ableton Live Arrangement View 的批量重命名工具。

它用于在编排阶段快速整理一组 arrangement clips 的命名结果，让同一批片段在执行前先被 capture，再通过 preview 确认命名，再统一写回到工程中。

Renamer 与 Exporter 共享相近的 capture 思路，但它解决的不是导出问题，而是批量命名整理问题。它不负责渲染音频文件，也不是任意矩阵式的多轨命名器，而是通过固定的 capture 方式建立一组明确的命名目标，再按规则顺序生成最终名称。

1. Capture 区说明

Capture 决定本次参与重命名的 arrangement clips 到底是谁。

Renamer 的 capture

模式是固定的，不支持像矩阵工具那样任意点选多条轨道再自由组合。当前版本只有两种轨道范围选择：

- 当前选中轨道
- 全部轨道

在这两个范围之上，再叠加是否基于当前 loop 范围，于是形成四种 capture 入口。

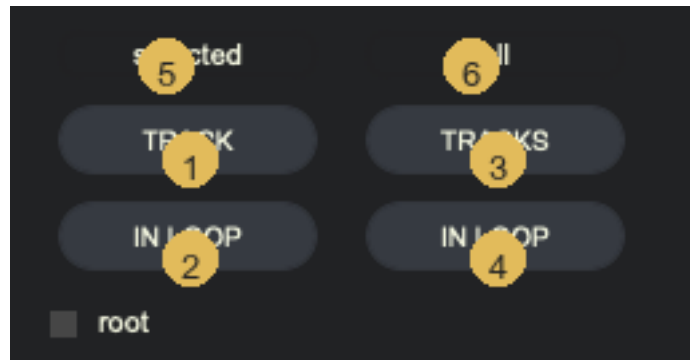


图 1. Capture 区说明图

1.1 编号说明

1. TRACK

基于当前单个选中轨道，capture 这条轨道上的全部 arrangement clips，不参考当前 loop 范围。执行后，设备会把 Live 的 loop 自动设置为本次 capture 到的整体边界，便于后续继续查看和处理这一组 clips。

2. IN LOOP (selected)

基于当前单个选中轨道，并结合当前 Live loop 范围，只 capture 与该 loop 区间发生重叠的 arrangement clips。这个入口依赖当前工程已经存在有效 loop。

3. TRACKS

基于全部轨道，capture 当前工程所有轨道上的全部 arrangement clips，不参考当前 loop 范围。执行后，设备同样会把 Live 的 loop 自动设置为本次 capture 的整体边界。

4. IN LOOP (all)

基于全部轨道，并结合当前 Live loop 范围，只 capture 与该 loop 区间发生重叠的 arrangement clips。这个入口同样依赖当前工程已经存在有效 loop。

5.selected / all 标识

左列与右列不是两种按钮样式，而是两种固定 capture 范围。左列永远针对当前选中轨道，右列永远针对全部轨道。

1.2 Capture 行为要点

- TRACK 和 TRACKS 会忽略当前 loop，仅按轨道范围寻找 clips。
- 两个 IN LOOP 入口只会纳入与当前 loop 区间发生重叠的 arrangement clips。
- loop capture 判断的是时间重叠，不要求 clip 完全落在 loop 内。
- capture 完成后，preview 中的目标集合会被固定下来。之后修改规则只会改 preview 结果，不会自动重新选择 clips。

2. 主界面功能区说明

Renamer 的主界面由 capture、规则、preview 和执行区组成。实际改名前，建议先完成一次 capture，再逐条开启命名规则，最后通过 RENAME 统一写回。

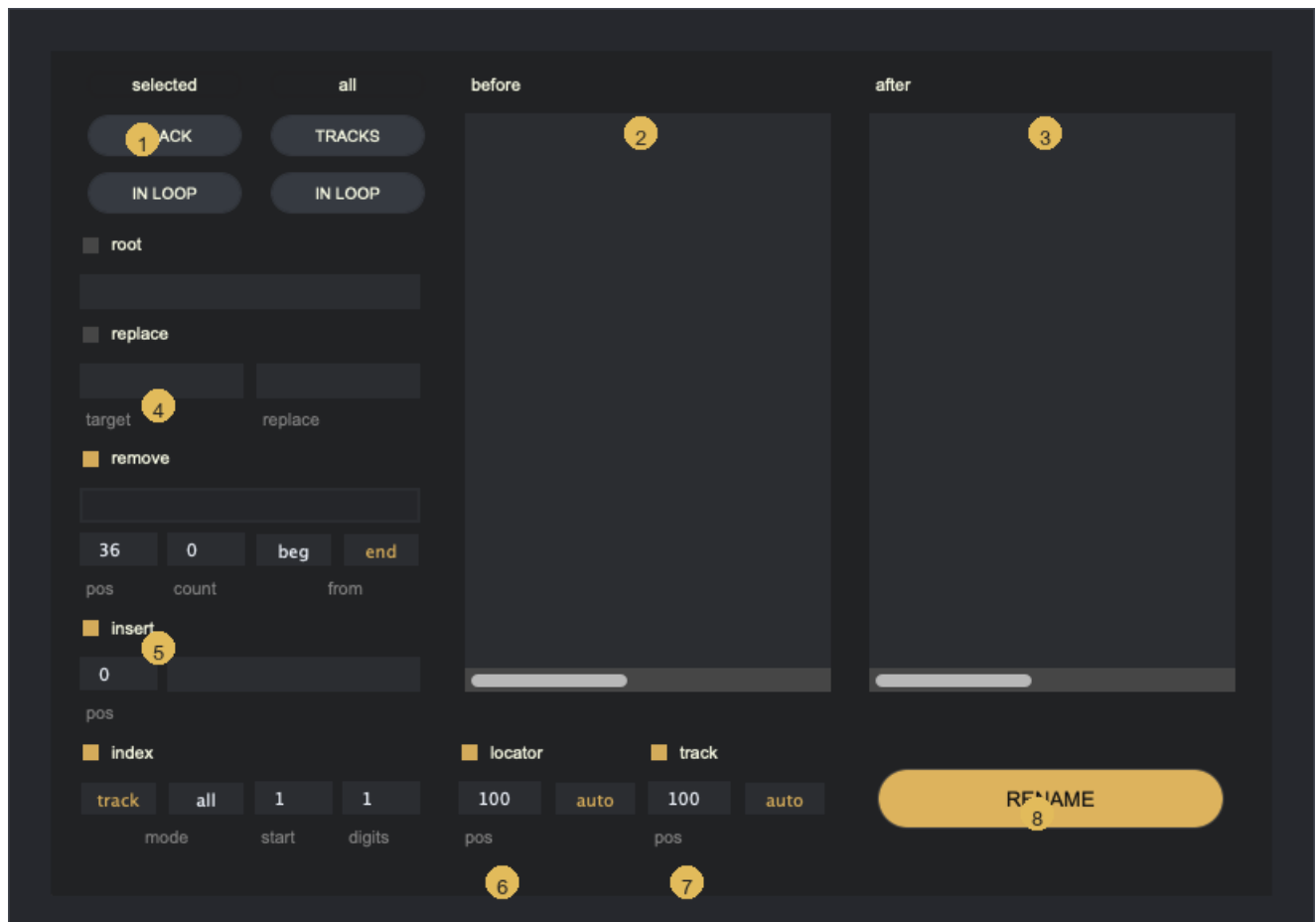


图 2. 主界面总览图

2.1 编号说明

1. Capture 区

用于确定本次参与改名的 clip 集合。capture 完成前，后续 preview 只具备界面占位意义，不代表真实目标集。

2. before 预览框

显示 capture 时记录下来的原始名称。这个列表是本次命名计算的基准输入。

3. after 预览框

显示当前所有激活规则叠加后的结果。这里的变化是实时 preview，不会自动写回 Live。

4. 基础文本规则区

包含 root 与 replace。这两组规则会最早参与命名计算，用于决定初始文本基底，以及对已有文本做整体替换。

5. 删除与插入规则区

包含 remove 与 insert。前者负责删除目标字符或某一段字符，后者负责在指定位置插入文本。

6. 字段与索引规则区

包含 index、locator 与 track。这些规则用于在基础名称上追加顺序信息，或插入 locator 名称与 track 名称。

7. RENAME

把当前 `after` 结果统一写回已 `capture` 的 clips。没有 `capture` 结果，或没有任何激活规则时，执行不会生效。

3. 各规则说明

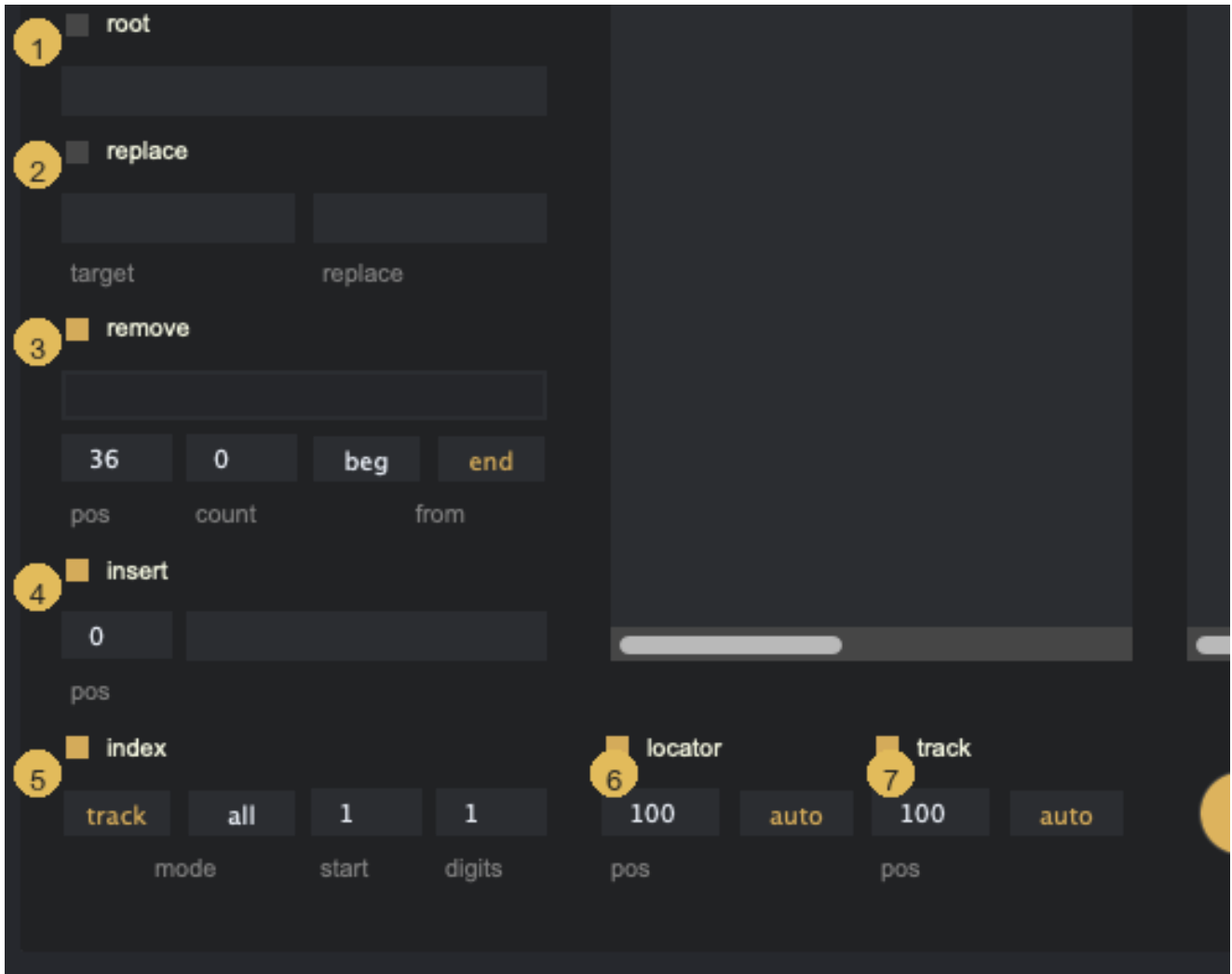


图 3. 规则区说明图

3.1 root

`root` 启用后，会直接把当前 clip 的命名起点改为输入框中的文本。它不是追加，而是重置本次命名的基础文本。后续其它规则都将在这个结果之上继续处理。

3.2 replace

`replace`

会把当前结果中的目标文本整体替换为新文本。它是全量替换，不是只替换第一次出现的位置。若 `target` 为空，启用该规则也不会产生实际效果。

3.3 remove

`remove` 有两种工作方式，但同一时刻只使用一种模式：

1. 文本删除

在文本框中输入内容后，当前结果中的所有匹配文本都会被移除。

2. 区间删除

通过 `pos`、`count` 和 `beg / end` 指定删除区间。`beg` 表示从字符串开头方向计算位置，`end` 表示从字符串结尾方向计算位置。

3.4 insert

`insert` 会在当前结果的指定字符位置插入一段文本。`pos` 超出当前字符串长度时，会被当作插入到末尾处理。

3.5 locator

`locator` 会把当前 clip 所处 loop 分段中的 `locator` 名称插入到结果中。只有当当前 loop 范围内存在有效 `locator`，并且该 clip 在 loop 中能够归属到某个 `locator` 区段时，这条规则才会生效。

`auto` 打开后，若插入位置两侧本来没有下划线分隔，设备会自动补上必要的 `_`，以避免字段直接粘连。

3.6 track

`track` 会把当前 clip 所属轨道名插入到结果中。`auto` 的行为与 `locator` 相同，只在需要时自动补 `_`，不会无条件重复插入分隔符。

3.7 index

`index` 会在结果尾部追加顺序编号。

- `mode = track`

编号按每条轨道内部的 clip 顺序分别计数。

- `mode = all`

编号按本次 capture 到的全部 clips 的整体顺序连续计数。

`start` 用于决定编号起点，`digits` 用于决定补零宽度。

4. 规则顺序与优先级

Renamer 的规则不是并列关系，而是固定顺序执行。最终名称始终基于一份稳定的 `source name` 重新计算，而不是拿上一步 `preview` 继续叠加。

4.1 命名基础

- 优先使用 clip 在 capture 时记录下来的原始名称作为 `source name`。
- 如果原始名称为空，则回退使用该 clip 所在轨道名作为基础名称。
- `preview` 变化不会反向修改 `source name`。
- 只有当 `RENAME` 真正执行完成后，设备才会把写回后的新名字同步成下一轮 `preview` 的基准。

4.2 固定执行顺序

1. `root`

2. `replace`

3. `remove`

4. `locator`

5. `track`

6. `insert`

7. `index`

4.3 顺序带来的结果

- `root` 优先级最高。一旦启用，它会直接覆盖原始名称或轨道名基础。
- `replace` 与 `remove`
只处理当前阶段已有的字符串，因此它们只会影响在它们之前已经形成的文本。
- `locator` 和 `track` 都属于字段插入规则，但 `locator` 先于 `track` 执行，所以当两者使用相同插入位置时，最终更靠后的文本布局会受到 `track` 的后插入影响。
- `insert` 发生在字段插入之后，因此它可以进一步切开已经形成的名字。
- `index` 永远最后追加，不会再被后续规则修改。

4.4 追加与覆盖的区别

- 会覆盖基底的规则: `root`
- 会改写现有文本的规则: `replace`、`remove`
- 会在现有文本中插入字段的规则: `locator`、`track`、`insert`
- 会只在尾部追加结果的规则: `index`

5. Preview 行为说明

`before` 与 `after` 不是两个独立数据源，而是同一组已 `capture clips` 的前后对照。

- `before` 表示 `capture` 时记下来的当前名称。
- `after` 表示在当前规则配置下计算出的目标名称。
- 调整规则、修改规则输入、修改 `locator` 名称或位置、修改 `loop`、修改 `track` 名称时，`preview` 会自动刷新。
- `preview` 刷新不会自动改名。真正写回只发生在点击 `RENAME` 时。

需要特别注意的是，`capture` 集合本身不会因为 `preview` 刷新而改变。如果编排里新增、删除、移动了 `clips`，或者你想换一批轨道目标，就必须重新 `capture`。

6. 使用边界与已知行为

6.1 需要重新 `capture` 的情况

- 目标范围从 `selected` 改为 `all`，或反过来切换
- 选中轨道发生变化

- Arrangement 中新增、删除或移动了目标 clips
- 希望把另一组 loop 命中的 clips 作为新目标
- 需要让 before 基准重新对应当前工程中的 clip 名称

6.2 不需要重新 capture，但 preview 会更新的情况

- 修改任意规则的开关、文本、位置、位数或模式
- 修改当前 loop 范围
- 修改 loop 内 locator 的名称或位置
- 修改已 capture 轨道的轨道名

6.3 不会按预期生效的典型情况

- 没有先 capture，直接点击 RENAME
- 所有规则都处于关闭状态
- 使用 IN LOOP 入口时，当前工程没有有效 loop
- capture 到的目标范围内没有任何 arrangement clips
- replace 已开启，但 target 为空
- locator 已开启，但当前 loop 内没有可归属的 locator 名称

6.4 其它已知行为

- TRACK / TRACKS capture 完成后会自动把 Live loop 设为本次 capture 边界。
- IN LOOP 只使用当前已有 loop，不会额外重设 loop。
- 若最终结果为空字符串，设备会写入一个空格字符，以保证名称字段可被成功写回。
- capture 按钮在极短时间内连续触发时，重复请求会被忽略，以避免重复 capture。

7. 常见提示与对应动作

当前版本没有单独的彩色状态栏。操作反馈以设备输出消息的形式出现，用于提示 capture、loop 与 rename 的结果。下面是最常见的反馈及其含义。

7.1 Capture 相关

1.selected track: no target tracks

当前没有可用的选中轨道目标。先回到 Live 中确认当前选中的轨道，再重新执行 capture。

2.selected track in loop range: loop range unavailable

当前没有有效 loop，或 loop 长度不可用。先在 Live 中设定 loop，再使用 IN LOOP 入口。

3.selected track: no matching arrangement clips

目标轨道存在，但当前筛选条件下没有命中的 arrangement clips。检查轨道内容或 loop 范围。

4.all tracks: captured N clip(s) across M track(s)

表示 capture 已成功完成，preview 现在对应的是这一次 capture 的结果集合。

7.2 Rename 相关

1.rename: no captured clips

尚未建立命名目标集合。先 capture，再执行 rename。

2.rename: no active rules

没有任何规则处于启用状态。至少开启一条规则后再执行 rename。

3.rename: executed on N clip(s)

表示本次确实有 N 个 clip 被写回新名称。若结果为 0，通常说明当前 preview 结果与原名完全相同。

8. 推荐使用流程

1. 在 Arrangement View 中确定是处理当前轨道还是全部轨道。
2. 根据需要选择普通 capture 或 IN LOOP capture。
3. 观察 before 列表，确认本次 capture 的对象集合正确。
4. 逐条开启命名规则，并观察 after 列表的变化。
5. 若使用 locator，先确认 loop 与 locator 区段本身是正确的。
6. 确认最终 preview 无误后，再点击 RENAME 统一写回。

当目标集合发生变化时，不要只改规则，应重新 capture。这样可以保证 preview、编号顺序和 locator 归属都与当前工程状态一致。