

File Management



目次

フ	ファイル・マネージメント						
	TEMPLATE (ひながた)を開いてから作業を開始す	るまでの手順3					
	Ргојест メニュー						
	Media Management(メディアマネージメント) .						
	PLACE コマンド						
	Append to Cursor Sorted by Name on Selected Track						
	Place to Cursor Sorted by Name on Different Tracks						
	Append to Cursor Sorted by Creation Dat	te on Selected Track 7					
	Place to Cursor Sorted by Creation Date	e on Different Tracks 7					
	Place at Original TimeCode Name on Sele	ected Track7					
	Place at Original TimeCode on Different	t Tracks 7					
	Place at Original TimeCode on Original	Tracks					
	CONSOLIDATE (PROJECT)						
	Consolidate (Edit)						
	Archive (Project)						
	MIX DOWN (PROJECT)						
	Render (Project)						
	録音するメディア・ファイルの格納場所						



ファイル・マネージメント この章では、ピラミックスのプロジェクトの作成方法やアーカイブ方法など、 ファイルの管理方法について解説します。

なお文章中の()で囲まれているのはメニュー, → でつながれたコマンドは、 各メニュー中のコマンドのサブメニューとして存在するコマンドです。

Template(ひながた)を開いてから作業を開始するまでの手順

1. (Project)メニューの中から(New from Template)を選びます。

	Proj	ect	View	Media	Machines	Setting
	D	Nev	v		Ctrl +	- N 🛛
i	New from Template					
I	Ê	Оре	en		Ctrl +	0

2. Template が保存されているフォルダ-が開きます。どの Template を使用し

て作業を開始するかを決め、[開く]をクリックします。

Select a Template			_	_	-	? 🛚
ファイルの場所の	🚞 Templates		•	G 🦻	ب 11	
最近使売ファイル デスクトゥブ デスクトゥブ マイドキュメント マイ ドキュメント マイ ニッドュータ マイ ネットワーク	ADR Bokup brodcasting Film Editing Mastering Post Production Recording Source-Destinatio Project_01.pms	n Editing				
	ファイル名(い): ファイルの種類(T):	Project_01.pmt Templates (*.pmt)			•	駅(@) キャンセル

 [Setup a New Project Workspace]にチェックを入れ、プロジェクトの名前 を[Project Name]に名前をつけると、[Project & Media Location]に Project 名のフォルダーを作成し、以降録音するオーディオ・ファイルは全 てこの中に入ります。



10420 0d8-REF. (1) 10455E (59%) (1) 108uRage (1) 10 OUTE CORPS (1) 10 OUTE CORPS (1)	⊽ Setup a new Project Workspace
Coord or Franch () Course or Franch () Course or Franch () Course or Franch () Present Studies () Pre	Project Name New Project Project & Media Location EV

オーディオ・ファイルを別の HDD などに入れたければ、ブラウズボタン
 をクリックし、希望の場所を選択してください。

フォルダの参照	? 🖂
Choose a Location for your new Project	
◎ デスクトップ	
🗉 🗎 マイ ドキュメント	
🗆 😼 マイ コンピュータ	=
📧 🥯 ローカル ディスク (C:)	
🗉 🥝 DVD-RAM ドライブ (D:)	
🗉 🥯 ボリューム (E:)	
🗉 🥝 DVD ドライブ (F:)	
王 🧝 'Ns' ()) mixwave (M:)	
🗉 🧝 'FMV (Fmv)' () D (U:)	
🗷 🧝 'Ns' () miroc (V:)	
王 🧝 'Ns' の upload (W:)	-
新しいフォルダの作成(M) OK キ	41416

 5. 以上でピラミックスは新しいプロジェクトを起動し、作業を開始すること ができます。 ここに示した例では、

- ドライブレターEの中に[New Project]という名前のフォルダーが作成され ます。
- ピラミックスのプロジェクトである[New Project.pmx]がその中に作成されます。
- 同時に[Media Files]という名前のフォルダーが作成され、これから録音されるオーディオ・ファイルはこの中に格納されます。
- [Backup] フォルダーの中には Project → Save を行う毎に、それまで使用していたプロジェクトがバックアップ・ファイルとして格納されます。



- バックアップされるファイル数は、Settings \rightarrow All Settings の[Application]
- → [General]の中で決まります。

Pup ins Settings Pup ins Settings Pup ins Settings Deneral Editing Multipli Researd	Rescan and Hount all Media Folders for that project Quick Mount all Media Folders for that project Mount only Media referenced by that project
Angroup/Anton Support Col/IACC Evaluation Col/IACC Evaluation Track Indexs Layout Kool Evaluation Evaluation Evaluation Evaluation Evaluation Evaluation Evaluation Evaluation Evaluation	O think by Findening any reads of readmany And for EDS/Coll Conversion Search for messing Media If the project contains of effection control fields, open them It human Transport Adda Filtypes (if there is only one single Web (b) on Y KCMe (if there are namy fields (beg) Cont on control Control control fields Control control
Process PEG3 Settings Process PEG3 Settings Reveals Control Hodine Control of Victual Transport	Auto-Saving Datable Prequency II ein Auto-Badhup Versions Number of versions to preserve 5



Project メニュー

Pro	oject メニュー		(New) 全く新しくプロジェクトを作成します。			
			(New from Template) Template を使ってプロジェクトを作成します。			
Pro	oject		(Open) 既存のプロジェクトを開きます。			
۵	New	Ctrl + N	(Save) 現在のプロジェクトを保存します。			
B	New from Template		(Save As)現在のプロジェクトを別名で保存します。			
	Open	Ctrl + O	(Save As Template)現在のプロジェクトをTemplaeteとして保存します。			
	Save As	Cur+5	(Save Special) 古いバージョンのピラミックスのプロジェクトとして保存します。			
	Save as Template		(Close) 現在のプロジェクトを閉じます。			
	Save Special Close		(Import) 他のプロジェクト・ファイルからインポートにます。			
			(Evnort) (
Ì	Import					
4	Export (1		(Import from Tape(Capture)) VTR などを自動制御して音を録音します。			
1	Import from Tape (Capture)		(Export to Tame(Auto Edit)VTR などを自動制御して音を録音させます。			
	Export to Tape (Auto Edit)		(Archive) プロジェクトをアーカイブします。			
탈	Archive		(Consolidate) プロジェクトをコンソリデートします。			
5	Consolidate	Ctrl + H	(Convert)プロジェクトを別のサンプリングレートにコンバートします。			
₽ġ t	Convert Stretch (Pitch		(Strech / Pitch) プロジェクトの長さを圧縮/伸張します(タイムストレッチ・オプションが必要です)。			
-4+	Resample		(Resample) プロジェクトのフレーム変換を行います。			
	Reconform	•	(Reconform) EDL に対応するメディアを変更します。			
	Ovation	•				
墅	Render	Ctrl + W	(Relider) ファイルにエフェクトなどをかり、加工する目的で使用します。			
	i Mix Down	Ctrl + Y	(Mix Down) プロジェクトのミキサーを通してミックスダウンします。			
8	Generate CD Image / SACD Edite	ed Master	(Generate CD Image / SACD Edited Master) どのサンプリングレートからでも CD イメージを作成します。			
3	SACD Cutting Master Wizard		(SACD Post processing) SACD カッティング・マスターを作成します(オプションが必要です)。			
٩	Surround Post-processing		(Surround Post processing) サラウンド・エンコーダーをかけます(オプションが必要です)。			
	Exit		(Fxit) ピラミックスを終了します。			



Media Management (メディアマネージメント)

Media Management タブは、ピラミックスで使用するオーディオの管理を行うタ ブです。

タブは3つの部分に分けられています。

左の部分①は、現在マウントされているメディア・フォルダ-(Mounted Media Folders)とアクセスが可能なメディア・フォルダ-(Media Browser)が表示されています。

左の部分①で適当なフォルダ-を指定すると、右下部分②に内包されているメデ ィア名とその情報が表示されます。

メディア・ファイルを選択すると右上部分③に波形が表示されます。

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できます。 マウントされたフォルダーに内包されたメディアであれば、メディア・ファイル

をそのままピラミックスのEDL上にドラッグ&ドロップするとクリップとして貼 り付けられます。

Media Browser 上のメディアであっても、そのままピラミックスの EDL 上にドラ ッグ&ドロップするとクリップとして貼り付けられますが、別のフォルダーにア クセスを移すと貼り付けられたクリップはオフラインとなり音が出なくなりま す。

これを防ぐには、1)オリジナルのメディアが入っているフォルダーを Mount する か、2)メディアを Copy し、マウントされたフォルダーに Paste with Media でフ ァイルをコピーしてやるか、3) Project \rightarrow Render でマウントされたフォルダー にファイルをコピーしてやらなければなりません。 プロジェクトは、最低一つのマウントされたメディア・フォルダ-を持っていな ければ録音,再生を行うことができません。



波形表示部分③ではメディア・ファイルのどこからどこまでをオーディション/ クリップとしてペーストするかを決められる機能があります。マウスでドラッ グし、選択範囲を決めます。決められた範囲は、Edit(もしくはファイルを右ク リック) → Place でペーストすることができます。マウスでのドラッグ&ドロッ プでは、常にメディア全体がペーストされます。



Place コマンド

Media Management の Place コマンドには 7 つのオプションがあります。 用途によって使い分けると便利です。



Append to Cursor Sorted by Name on Selected Track …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)

Place to Cursor Sorted by Name on Different Tracks …別々のトラックのカーソル位置に名前順に置く

Append to Cursor Sorted by Creation Date on Selected Track …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

Place to Cursor Sorted by Creation Date on Different Tracks …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

Place at Original TimeCode Name on Selected Track …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)

Place at Original TimeCode on Different Tracks …別々のトラックのオリジナル・タイムコードに置く

Place at Original TimeCode on Original Tracks …オリジナル・トラックのオリジナル・タイムコードに置く



Consolidate (Project)

プロジェクトで使用されているクリップのメディア・ファイルを書き換えます。 サンプリング・レートなどは変換されません。 非常に大きなメディアのごく一部をクリップとして使用しているときなどに、

ファイル・サイズを小さくするために用いられます。

Consolidate (Edit)

選択したクリップに対して行います。サンプリング・レートなどは変換されま せん。非常に大きなメディアのごく一部をクリップとして使用しているときな どに、ファイル・サイズを小さくするために用いられます。

Archive (Project)

プロジェクトで使用されているクリップのメディア・ファイルを一つのフォル ダ-にまとめます。設定によりコンソリデートを行うこともできます。

Mix Down (Project)

最終レンダー・ファイルの作成や、複数のトラックに渡る素材のまとめに使用 します。出力ファイルはミキサーを通るため、オートメーションやミキサー上 のエフェクトに影響されます。

Render (Project)

ミキサーを通さずにファイルを書き換えます。サンプリング・レートは現在の プロジェクトに合せて書き換えられます。

レンダー機能は様々な用途に使用できます。

(<none> Digital Giltch Detector Effects Rack Levelizer Levelizer (Automatic) Nova Pencil Prosonig MPEX3</none>	Extra Handles Before 0 s After 0 s	Render Name Prefix with Track N Media Folder E:¥New Project¥Me Format Resolution One file per track Waveform	ame	Suffix with ommended) Unique filename WHILE recording	Strip Name
Company: Description:		 Whole composition Between Marks Selection Selection (Split) 	ition s by Groups)	Only rend (one file p and mono	er solo tracks er track medias processing onl ⁴

Rendering Process の中で、[Effects Rack]は音の加工に使用されます。 [<None>]は複数のクリップをまとめるために使用されます。 Source はレンダーする範囲を決定します。[Selection (Split by Groups)]を選 択すると選択したクリップをグループ毎にファイル出力します。

【例】次の図のように2つのグループがあり、Selection (Split by Groups)を 使用してレンダーしたとします。





です。