

File Management

目次

ファイル・マネージメント.....	3
TEMPLATE (ひながた) を開いてから作業を開始するまでの手順.....	3
PROJECT メニュー.....	5
MEDIA MANAGEMENT (メディアマネージメント)	6
PLACE コマンド.....	7
<i>Append to Cursor Sorted by Name on Selected Track.....</i>	<i>7</i>
<i>Place to Cursor Sorted by Name on Different Tracks.....</i>	<i>7</i>
<i>Append to Cursor Sorted by Creation Date on Selected Track.....</i>	<i>7</i>
<i>Place to Cursor Sorted by Creation Date on Different Tracks.....</i>	<i>7</i>
<i>Place at Original TimeCode Name on Selected Track.....</i>	<i>7</i>
<i>Place at Original TimeCode on Different Tracks.....</i>	<i>7</i>
<i>Place at Original TimeCode on Original Tracks.....</i>	<i>7</i>
CONSOLIDATE (PROJECT).....	8
CONSOLIDATE (EDIT).....	8
ARCHIVE (PROJECT).....	8
MIX DOWN (PROJECT).....	8
RENDER (PROJECT)	8
録音するメディア・ファイルの格納場所.....	9

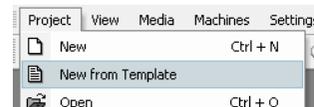
ファイル・マネージメント

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。

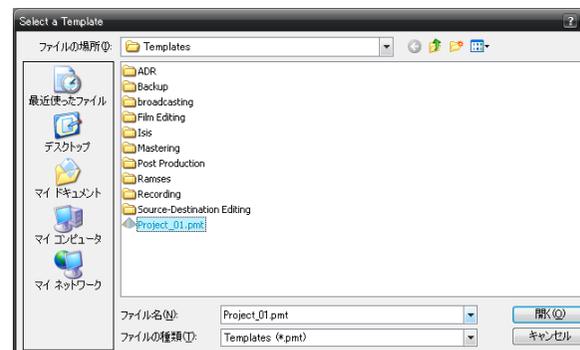
なお文章中の()で囲まれているのはメニュー、 → でつながれたコマンドは、各メニュー中のコマンドのサブメニューとして存在するコマンドです。

Template(ひながた)を開いてから作業を開始するまでの手順

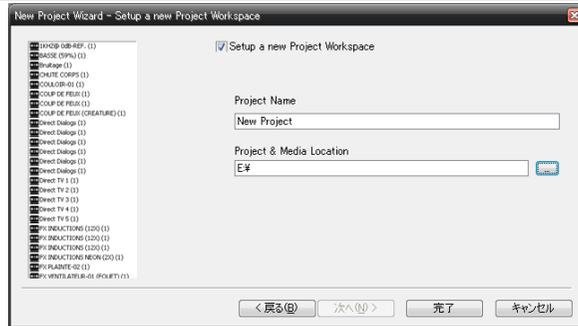
1. (Project)メニューの中から(New from Template)を選びます。



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。



3. [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。



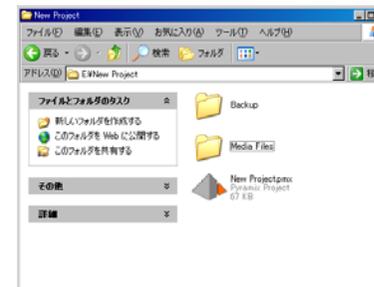
4. オーディオ・ファイルを別の HDD などに入れたければ、ブラウザボタン  をクリックし、希望の場所を選択してください。



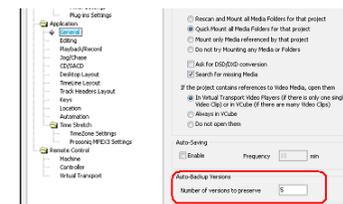
5. 以上でピラミックスは新しいプロジェクトを起動し、作業を開始することができます。

ここに示した例では、

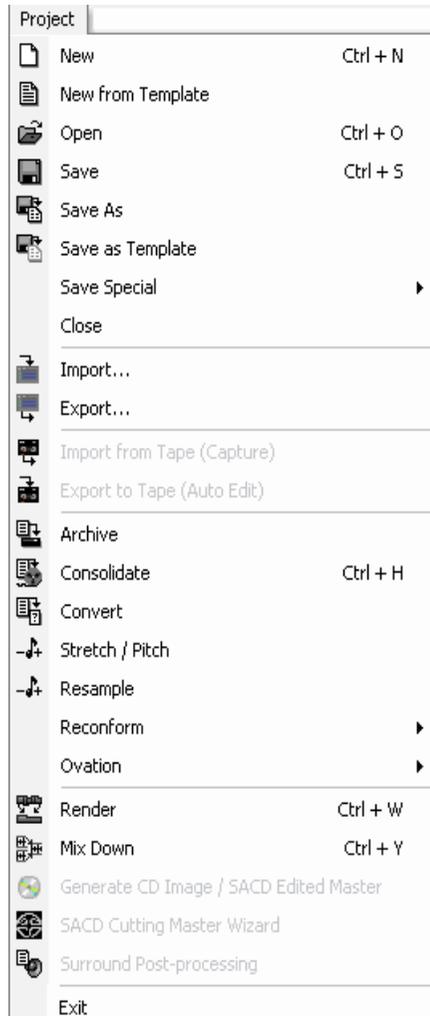
- ドライブレーターE の中に[New Project]という名前のフォルダが作成されます。
- ピラミックスのプロジェクトである[New Project.pmx]がその中に作成されます。
- 同時に[Media Files]という名前のフォルダが作成され、これから録音されるオーディオ・ファイルはこの中に格納されます。
- [Backup]フォルダの中には Project → Save を行う毎に、それまで使用していたプロジェクトがバックアップ・ファイルとして格納されます。



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



Project 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。

(Open) 既存のプロジェクトを開きます。

(Save) 現在のプロジェクトを保存します。

(Save As) 現在のプロジェクトを別名で保存します。

(Save As Template) 現在のプロジェクトを Template として保存します。

(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。

(Close) 現在のプロジェクトを閉じます。

(Import...) 他のプロジェクト・ファイルからインポートします。

(Export) 他のプロジェクト・ファイルへエクスポートします。

(Import from Tape (Capture)) VTRなどを自動制御して音を録音します。

(Export to Tape (Auto Edit)) VTRなどを自動制御して音を録音させます。

(Archive) プロジェクトをアーカイブします。

(Consolidate) プロジェクトをコンソリデートします。

(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。

(Stretch / 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)。

(Resample) プロジェクトのフレーム変換を行います。

(Reconfirm) EDL に対応するメディアを変更します。

(Render) ファイルにエフェクトなどをかけ、加工する目的で使用します。

(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。

(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。

(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)。

(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) 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。

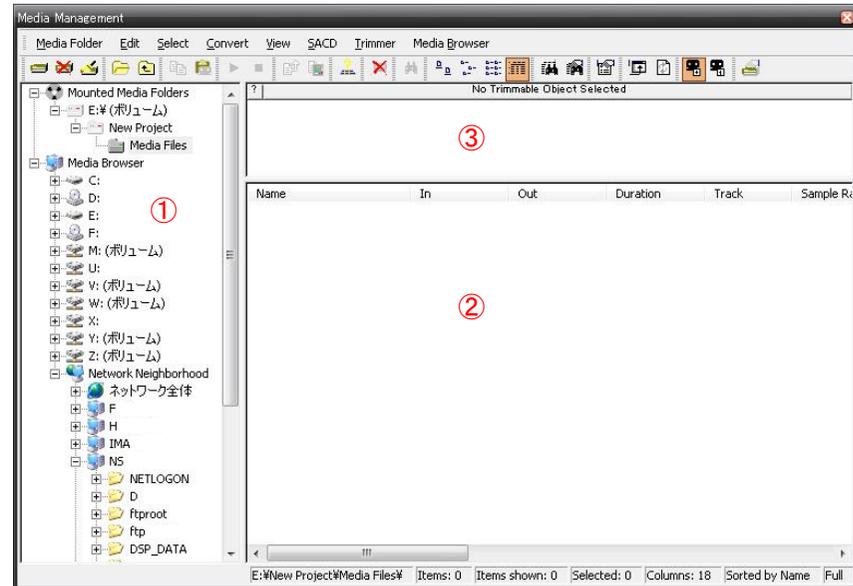
メディア・ファイルをダブルクリックするとオーディションができます。

マウントされたフォルダ-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。

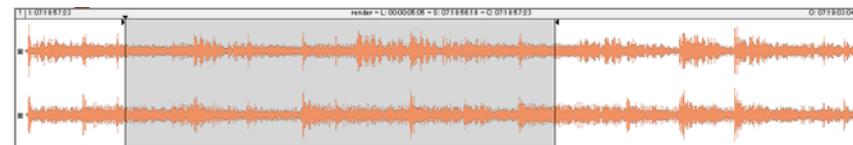
Media Browser 上のメディアであっても、そのままピラミックスのEDL上にドラッグ&ドロップするとクリップとして貼り付けられますが、別のフォルダ-にアクセスを移すと貼り付けられたクリップはオフラインとなり音が出なくなります。

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-を Mount するか、2)メディアを Copy し、マウントされたフォルダ-に Paste with Media でファイルをコピーしてやるか、3) Project → Render でマウントされたフォルダ-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-を持っていないければ録音、再生を行うことができません。

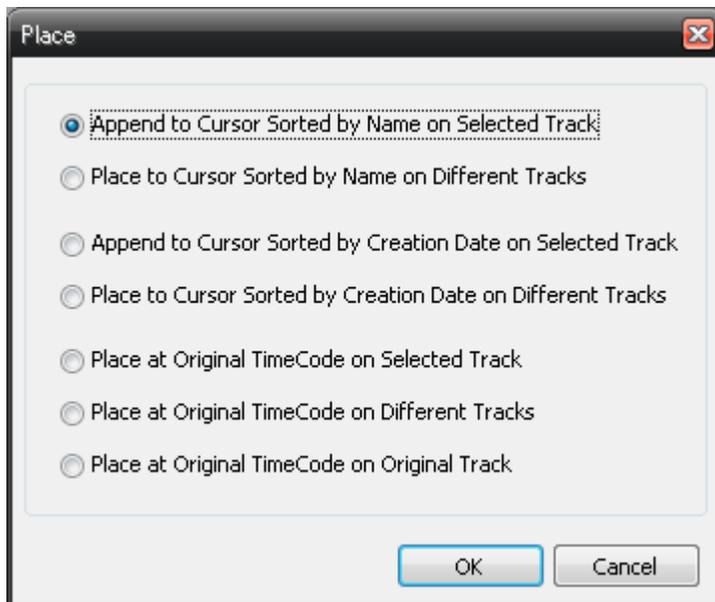


波形表示部分③ではメディア・ファイルのどこからどこまでをオーディション/クリップとしてペーストするかを決められる機能があります。マウスでドラッグし、選択範囲を決めます。決められた範囲は、Edit(もしくはファイルを右クリック) → Place でペーストすることができます。マウスでのドラッグ&ドロップでは、常にメディア全体がペーストされます。



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。

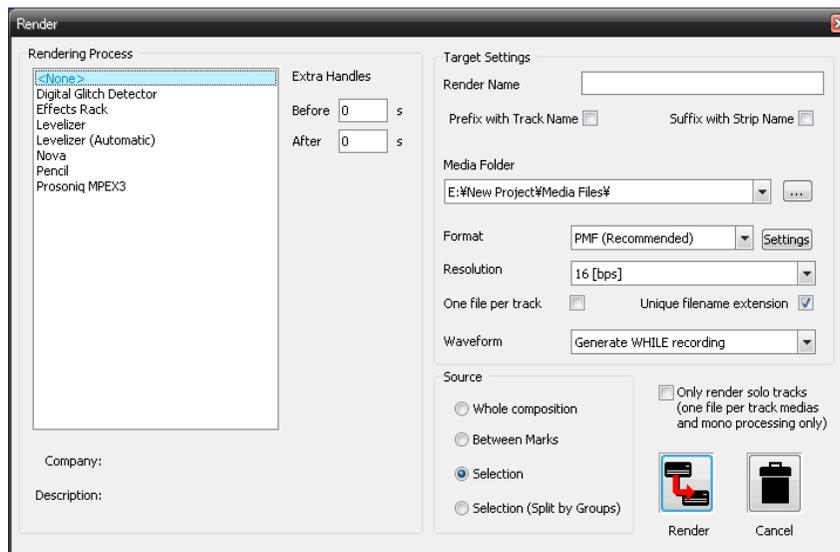
Mix Down (Project)

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わ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。

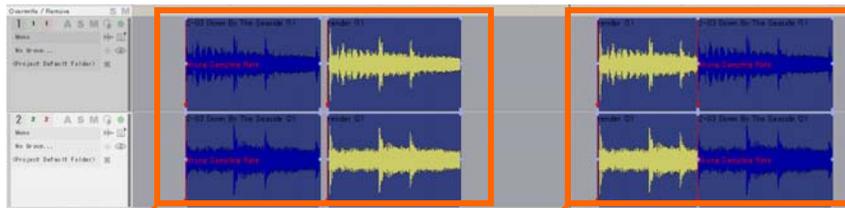


Rendering Process の中で、[Effects Rack] は音の加工に使用されます。

[<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。



グループ A

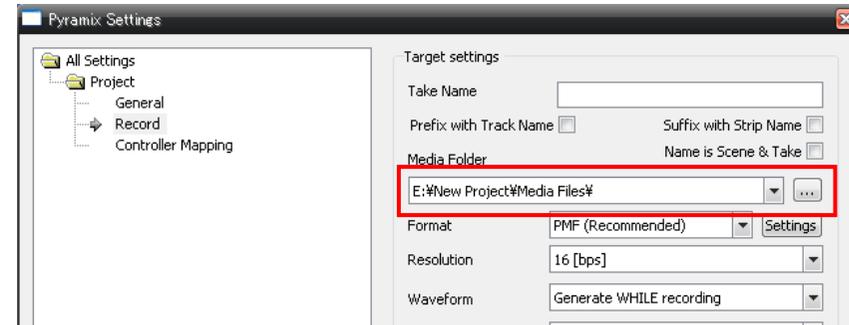
グループ B

この結果は、次の図のように2つのステレオ・ファイルが生成されます。

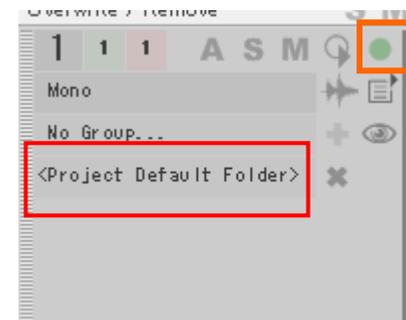


録音するメディア・ファイルの格納場所

メディア・ファイルの格納場所は、Settings → All Settings の[Project] → [Record]により決定されます。これが<Project Default Folder>となります。



この設定ページは、トラックボックスの中の Rec Ready ボタンを右クリックすると直接開くことができます。



複数のフォルダがメディア・マネージャーでマウントされている場合、トラックボックス内のデスティネーション（上図赤枠部分）をマウスでクリックして変更することにより、トラック毎に別のディレクトリーに録音することが可能です。