

プロジェクトファイルの管理

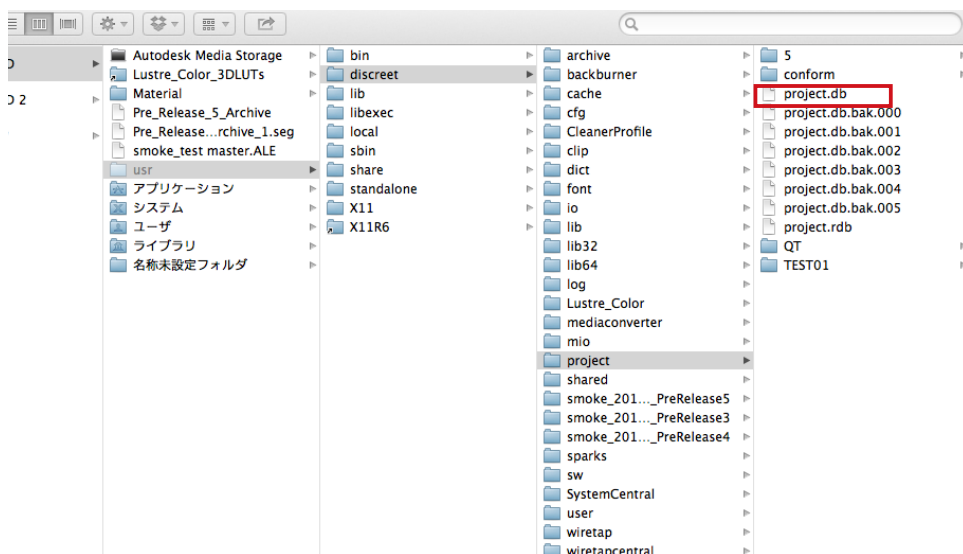
Autodesk Smoke のメタデータは次の場所に保存されます。

- /usr/discreet/project
- /usr/discreet/clip

usr フォルダは隠しフォルダになっているため、表示されていない場合には、Finder の移動メニューから「フォルダへ移動 ...」で場所を指定します。

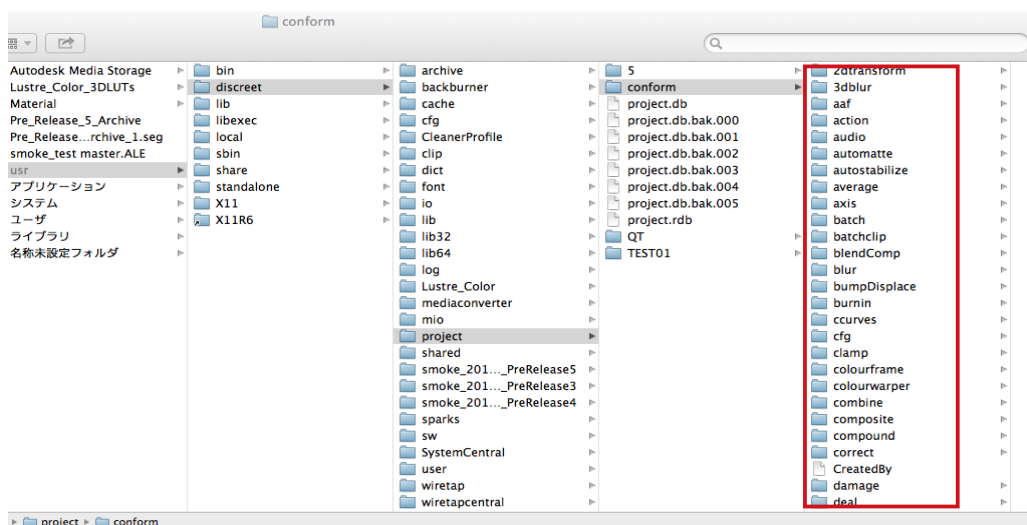
Project データ

[/usr/discreet/project...] の内部には、Smoke で作成されたすべてのプロジェクトがあります。project.db ファイルはメインのプロジェクトデータで、Smoke を起動したとき、プロジェクトの選択ボックスにリストされます。



.000 ファイルは現在使用されているファイルです。001, .002, .003 ファイルはバックアップです。

プロジェクトフォルダには、エフェクトのセットアップファイルも含まれています。各プロジェクトフォルダには、Smoke の様々なエフェクト用のサブフォルダがあります。例えば、Text エフェクトが保存されると、デフォルトで [/usr/discreet/project/text] に保存されます。好きな場所に保存することも可能です。Create New Project で新しいプロジェクトを作成するとき [SETUP DIRECTORY] でもデフォルトの場所を確認できます。

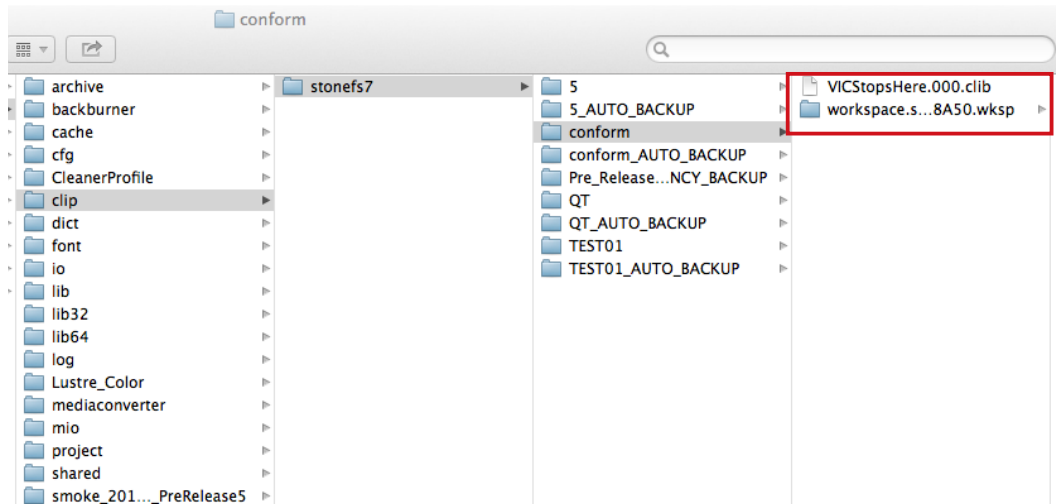


Clip データ

[/usr/discreet/clip...] の各フォルダには Media Library の情報が保存されており、Media Library にあるフォルダ名やクリップの構成、シーケンス情報、エフェクトの履歴、ワークスペースのレイアウトなどのメタデータなどが含まれています。

‘VICStopshere.clib’ ファイルはメインのライブラリファイルで、Autodesk Media Storage にある実メディアフレームとリンクするクリップのメタデータ情報が含まれています。 .clib ファイルがないと、プロジェクトはメディアがどこにあるのかが分からず、プロジェクト内でメディアを見ることはできません。

‘workspace.wksp’ フォルダには、Media Library の各フォルダがあり、それぞれのメタデータが保存されているだけでなく、エフェクトの履歴や複数のバックアップファイルもあります。 Smoke では自動的にこれらを作成し、プロジェクトが壊れた場合、Media Library の情報を元に戻すためにこれらを使用します。



.000 ファイルは現在使用されているファイルです。001, .002,.003 ファイルはバックアップです。

すべての Smoke プロジェクトはアプリケーションインターフェースを介してコントロールされるため、ユーザーがこれらのファイルを直接操作することはありません。