

Portable Pyramix **の使い方**

Portable Pyramix **を組み立てましょう!**

システムは、DELL ラップトップ・コンピューターとMAGMA 社の DSP ボックス、及びデータ用 HDD から構成されています。デモ機では、データ用 HDD は DSP ボックスに内蔵されています。

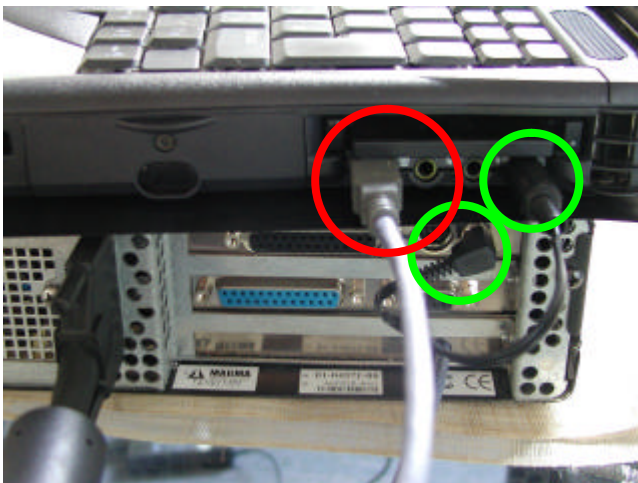
- A. DELL とDSP ボックスの接続、
- B. DELL とデータ用 HDD の接続
- C. モニター・スピーカーの接続
- D. それぞれのAC の接続

で完了します。

1. まず、DELL の右側に DSP ボックスのコネクター・パネルが来るように重ねて置きます。



2. 次に、DSP ボックスから出ているパープルのケーブルをDELL の IEEE-1394 ポートに接続します。DSP ボードのミニ・ステレオ・ジャックから、DELL の Line In に付属のケーブルで接続します (これは、DELL のスピーカーでモニターを行うためなので、接続しなくても構いません)。



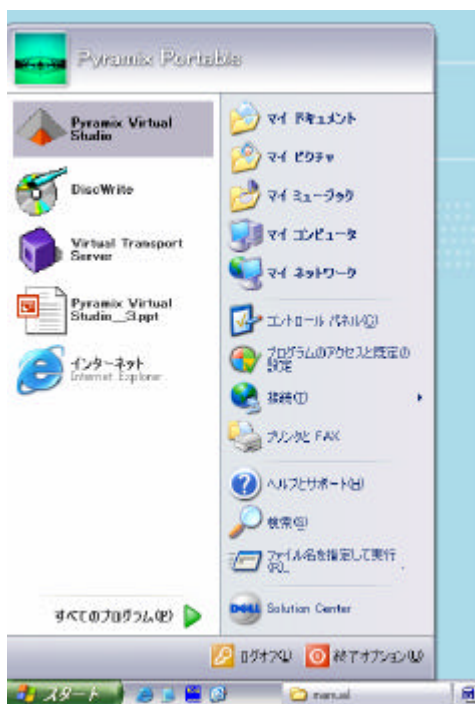
- 最後に、PCMCIA カードをDELL のスロットに入れ、PCMCIA カードから DSP ボードを付属のケーブル (Micro D-Sub 68P) で接続します。



- 最後に、全ての電源をON にして下さい。
正常に WindowsXP が立ち上がったら、OK です。
次のページに進み、Pyramix を立ち上げて下さい。

* 超簡易マニュアル

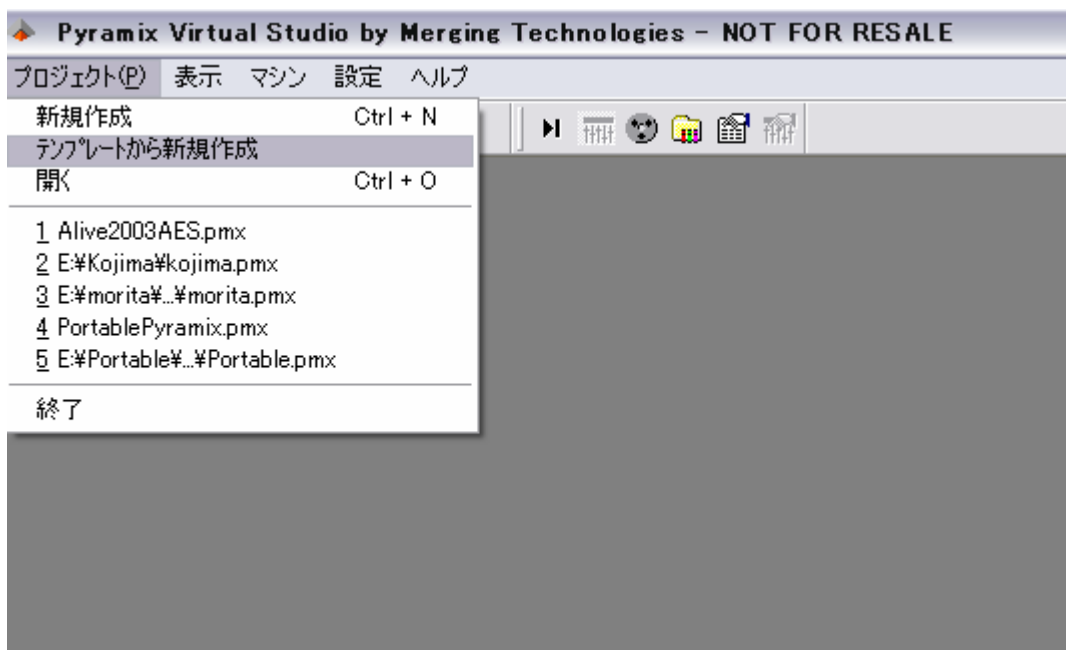
1.



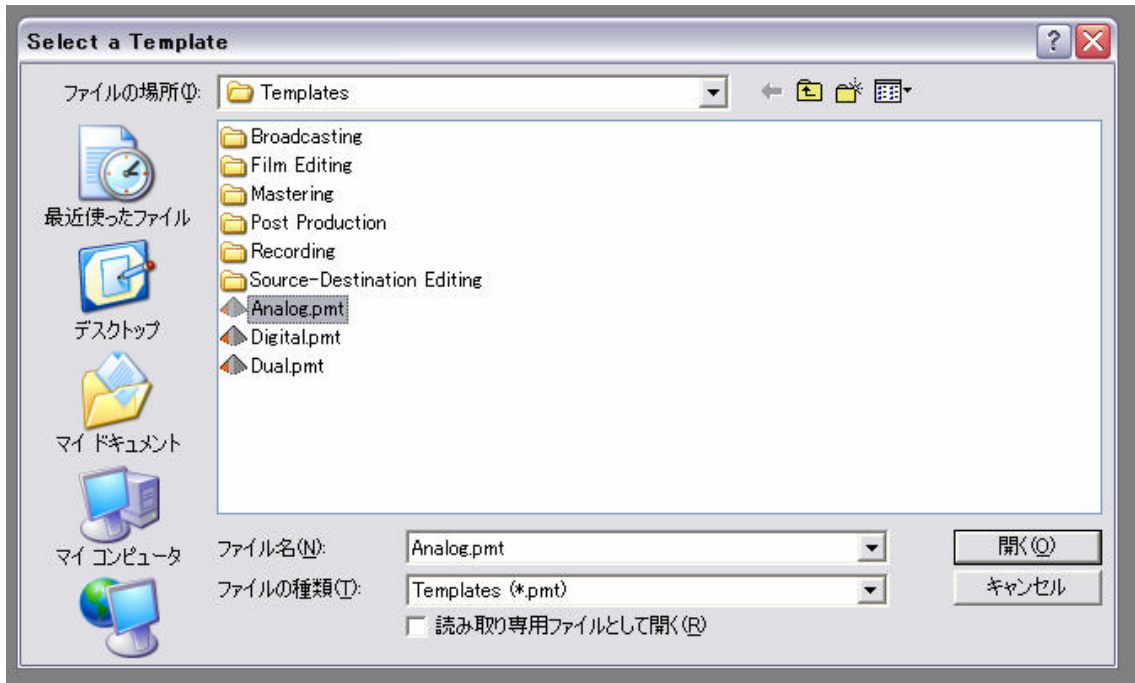
システムを正しく接続し、「スタートメニュー」の中から「Pyramix Virtual Studio」を選び、アプリケーションをスタートさせます。

2. 空のプロジェクトがスタートします。

「プロジェクト」の中から「**テンプレートから新規作成**」を選びます。

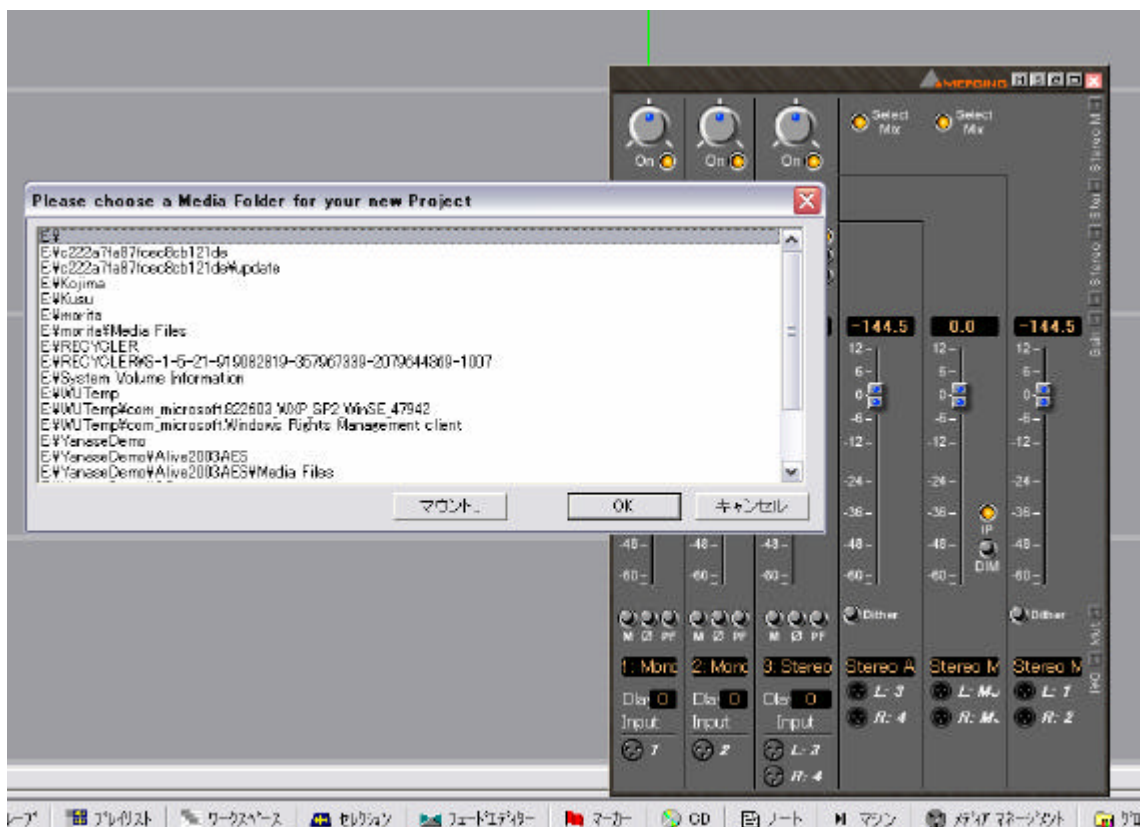


3. 下図のようなダイアログが出ますので、「Analog.pmt」をダブルクリック (或いは、選択して「開く」) して下さい。



4. プロジェクトが開き、今度は下図のようなダイアログが出ます。

音を録音する場所をどこにするか聞かれています。ディスクの適当なフォルダを選択して下さい。



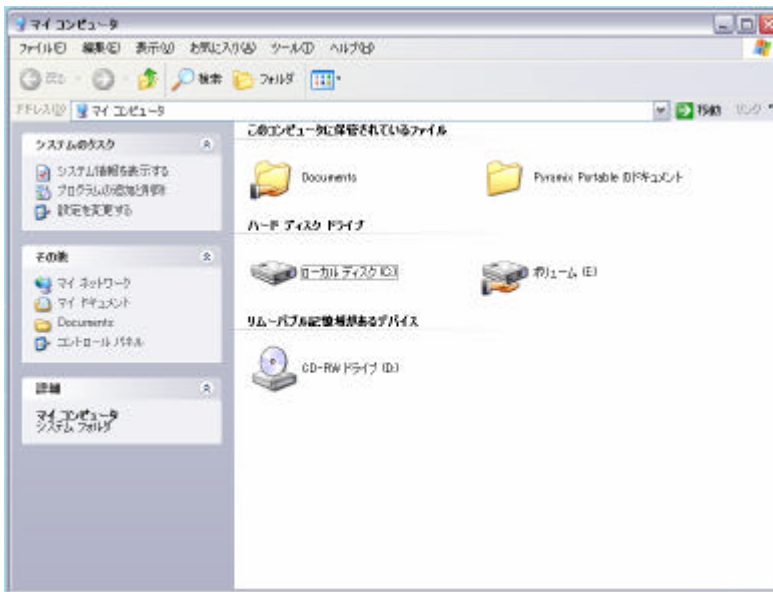
HDD 解説

このポータブル・システムは、DSP ボックスの中にデータ用の HDD を搭載しています。

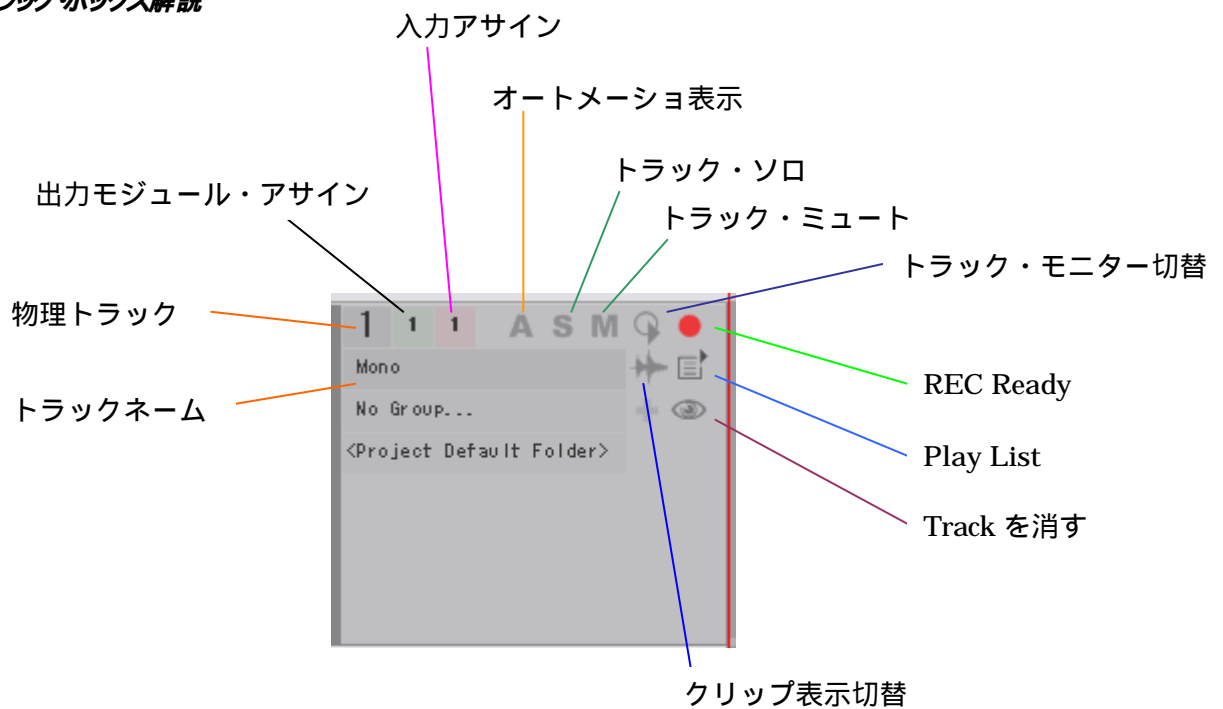
このディスクが E ドライブです。

E ドライブとコンピューター 本体は IEEE-1394 で接続されています。

もし、E ドライブが認識できない場合は、Windows 上から下図の様に見えるまで、IEEE-1394 のケーブルを挿しなおしてください。



トラック・ボックス解説



入出力解説

「Analog」テンプレートは、アナログ入出力が全てミキサーに立ち上がっているプロジェクトです。

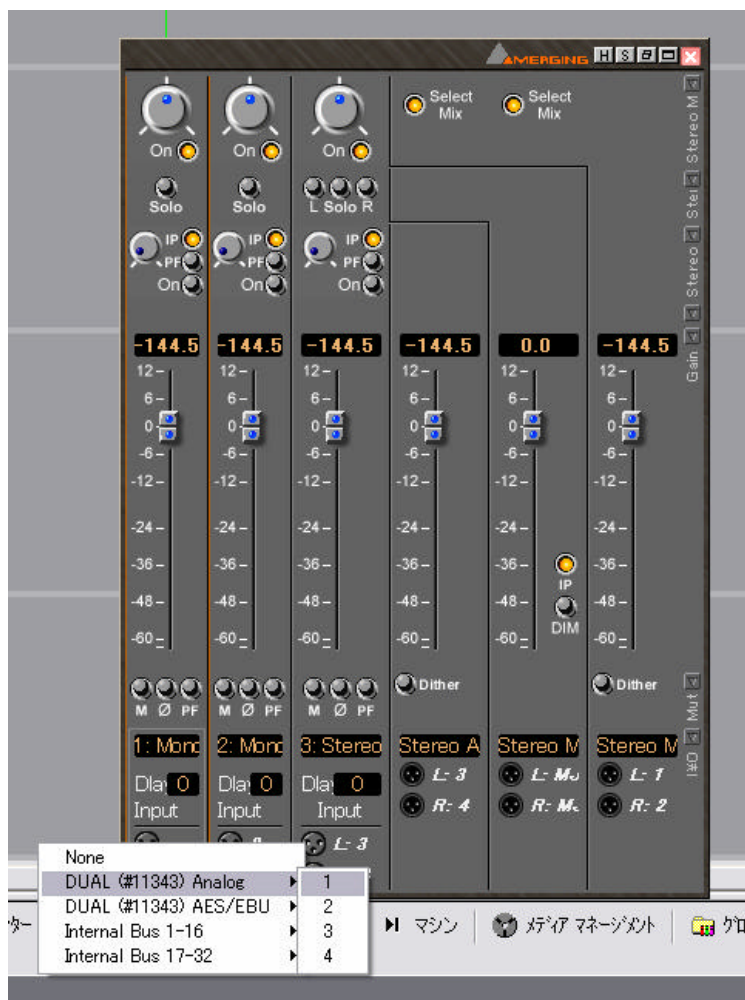
DB25 XLRの専用ケーブルをDSPボード側のDB25 (DSPボード上側のDB25)に接続すると、Pyramidの入出力ができるようになっています。

もし、入出力のアサインを変更したい場合は、

ミキサー上で右クリックし、Configure にチェックを入れてください。

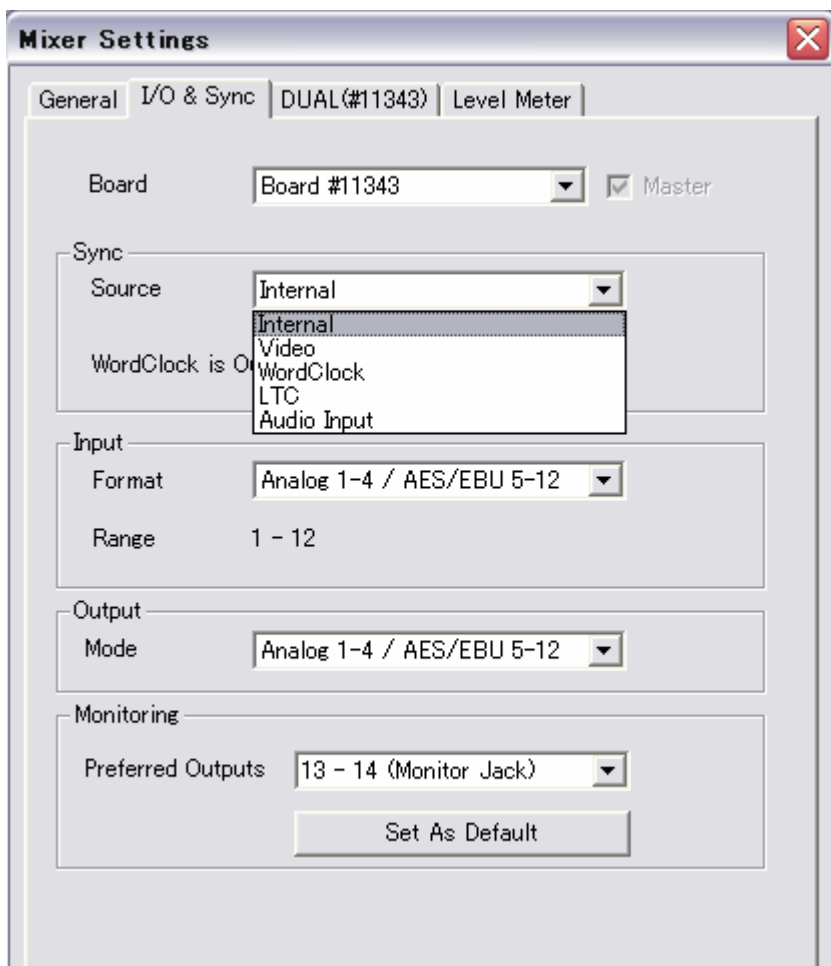
すると、ミキサーの最下部にXLR が現れます。

XLR をクリックすると、選択できる入出力の番号が現れますので、適当なものを選択してください。



但し、AES を選択した場合、[Setting (設定)] [Mixer Setting (ミキサー・セッティング)] [I/O & Sync] で、[Audio Input]など、適当な外部シンクを選択してください。

デジタル (AES) の入出力は、DSP ボードの下にある DB25 に立ち上がっています。入出力には、アナログ入出力と同様の専用 DB25 XLR ケーブルを使用してください。



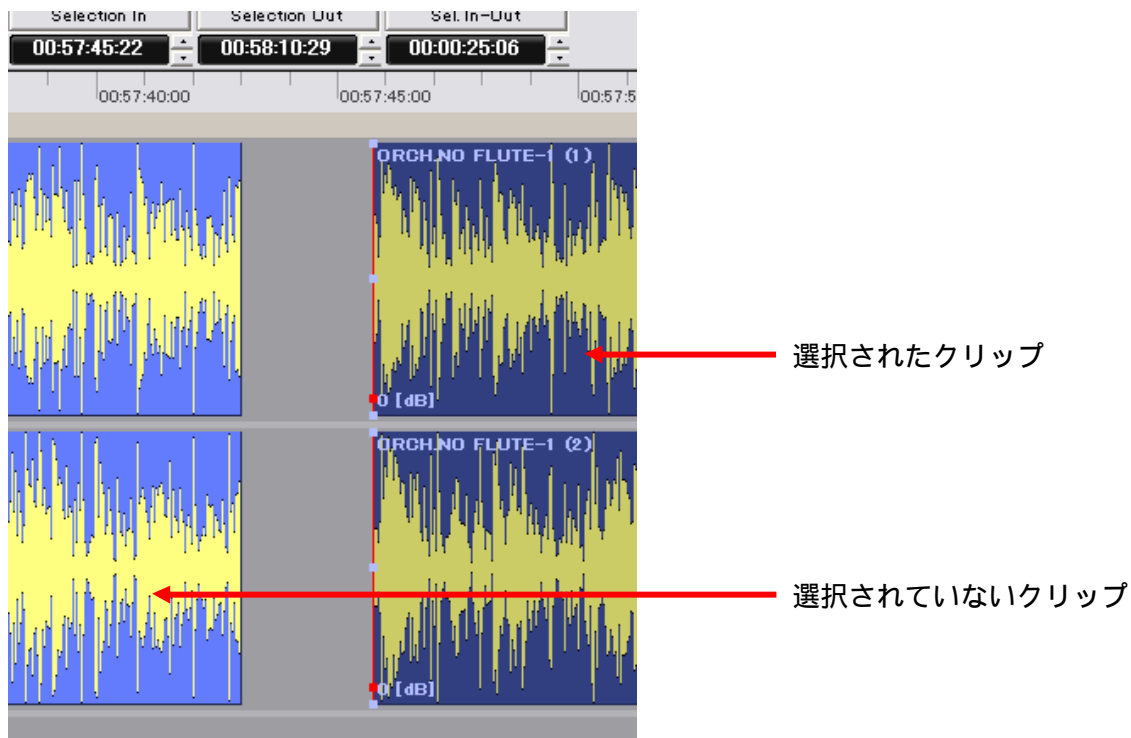
また、サンプリング周波数も、同じパネルの[General]タグで変更することができます。

EDIT

クリップをクリックすると、色がハイライトされます。この状態が「クリップを選択した」状態です。

複数のクリップを選択するには、シフトキーを押しながらクリップをクリックします。

クリップを選択した状態でドラッグすると、好きな時間軸とトラックに自由にクリップを配置できます。



クリップには、先頭と最後にそれぞれ3つの点があります。

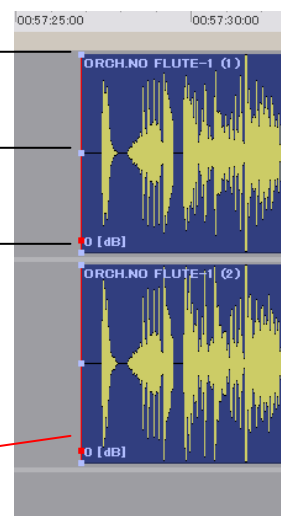
例えば、先頭のそれぞれの点にカーソルを合わせると、カーソルは自動的に指マークになります。

指マークになった状態で、左クリックし、ドラッグするとクリップの伸長ができます。

ここからクロスフェード

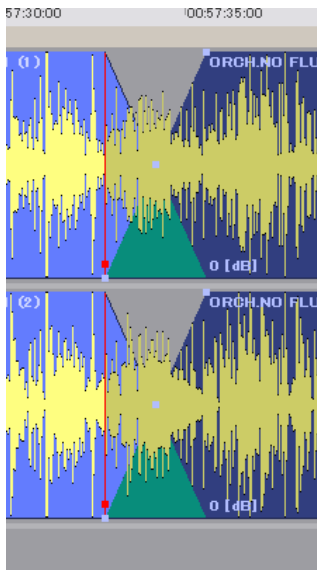
クリップの伸長

ここまでクロスフェード



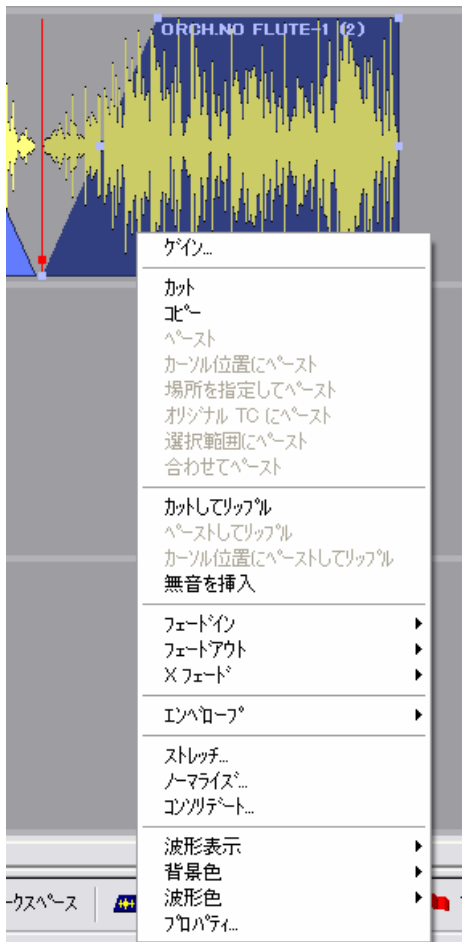
先頭にある赤い点は、シンクマークです。シンクマークについては後で解説します。

2つ重なったクリップ上で、Ctrl キーを押しながら一番上の点をドラッグすると、クロスフェードとなります。



* Ctrl キー + Shift キーを押しながらクリップをドラッグすると、クリップの外形はそのまま、中身の波形が移動します。

** Ctrl キー + Alt キーを押しながらクリップをドラッグすると、波形の位置はそのまま、クリップの外形が移動します。



クリップの上で右クリックをすると、そのクリップに対して可能な編集コマンドが現れます。

コマンドを選択すると実行されます。