



## 1. Pyramix Native(デモ機)のセットアップ

### 1.1 デモ機の内容

荷物の内容をお確かめください。梱包には以下のものが入っているはずですが。

- Pyramix Native PC 本体(2U ラックマウント機)
- RME Babyface AD,DAC 及びブレイク・ケーブル
- Century 8 インチ・モニター
- キーボード+マウス
- USB ケーブル(A-B)
- USB ケーブル(A-MinA)
- 電源ケーブル

### 1.2. 別途必要な機材

Pyramix Native を動作させるには、別途以下の機材が必要となります。ご用意ください。

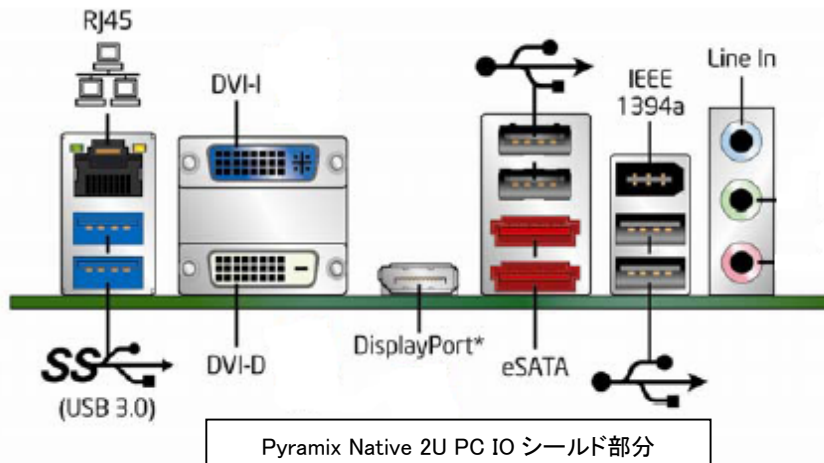
- PC モニター(DVI 接続が可能なもの、1920x1080 以上の解像度を推奨;同じ解像度のものが好ましい) 2 台
- DVI ケーブル(上記 PC モニター用) 2 本
- オーディオ・モニタースピーカー 1 セット
- 上記モニタースピーカー用ケーブル 1 セット

### 1.3. 接続

AC ケーブルで本体をコンセント(AC100V)に接続してください。

本体裏側の IO シールドから各機器に接続します。

全ての接続が終わってから起動スイッチを入れてください。



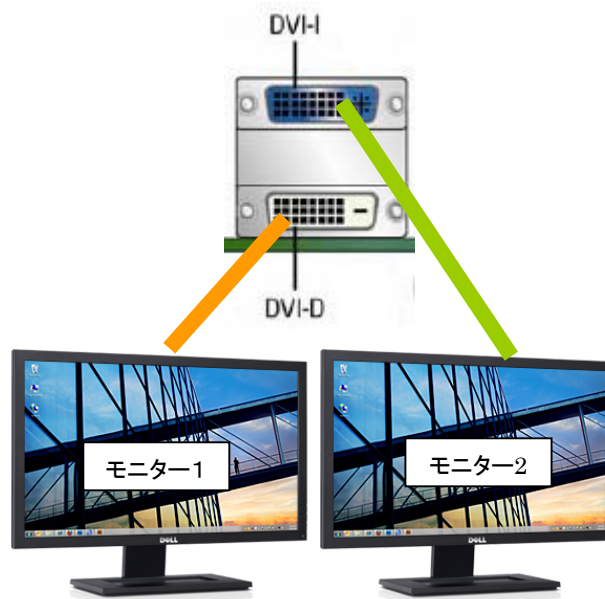


### 1.3.1 モニターの接続

モニターとの接続は DVI ケーブルを使用します。必ず 2 台のモニターが必要です。

- 上側の DVI コネクタから 右側 のモニターへ
- 下側の DVI コネクタから 左側 のモニターへ

接続してください。



### 1.3.2 USB AD,DAC

RME Babyface にブレイクアウト・ケーブルを接続し、ブレイクアウト・ケーブルの XLR に入出力を接続します。出力はオーディオ・モニターに接続してください。



Babyface と PC は USB ケーブルで接続します。

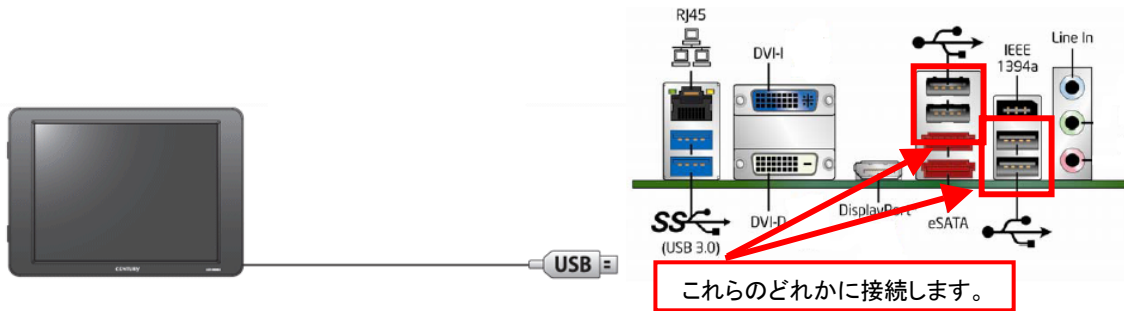
PC の USB ポートと Babyface の USB ポート(上図赤印)を USB ケーブル(A-B)で接続してください。



## Technical Information

### 1.3.3 USB モニター

USB モニターを PC の USB ポートに接続してください。このモニターは Final Check メーター（ラウドネス・メーター）用です。ラウドネス・メーターが不要な場合は接続する必要はありません。



### 1.3.4 キーボードとマウス

すでに USB 受信機が PC の USB ポートに接続されています。キーボードとマウスの電源を On にしてください。

以上の接続が終了したら PC の電源スイッチを入れてください。

電源スイッチはケース右側の扉を開けた所にあります。





## 2. 操作

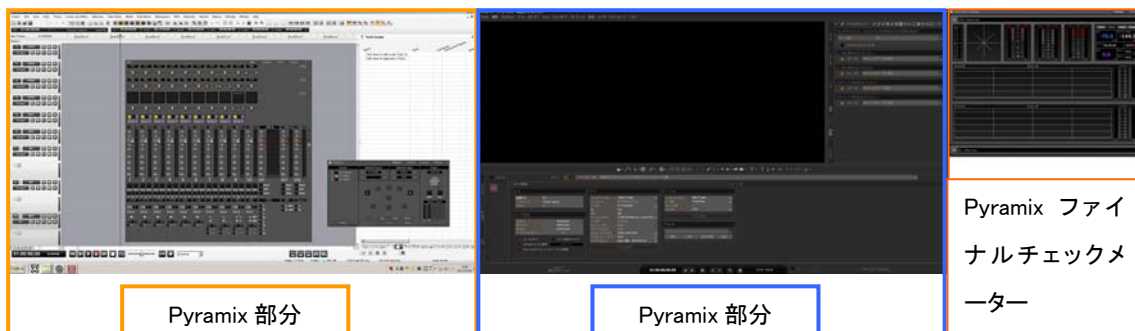
デモ機には Pyramix と VCube がインストールされています。

Windows が正常に起動後、まず 1) Pyramix を起動し、次に 2) VCube を起動してください。

両方のアプリケーションが起動すると、左側のモニターに Pyramix, 右側のモニターに VCube が起動しているはずです。

### 2.1 画面の解説

全体の画面は、下図の様になっています。操作したい画面へマウスのカーソルを動かすのに参考にしてください。



### 2.2 Pyramix の操作

Pyramix の基本操作は、別紙「Pyramix\_Lesson1\_for\_v6users.pdf」, 「Tips.pdf」, 「Edit コマンド.pdf」, 「ファイルマネージメント.pdf」をご覧ください。これらはデモ機の「ドキュメント」フォルダ内「簡易マニュアル」に格納されています。

### 2.3 テンプレートについて

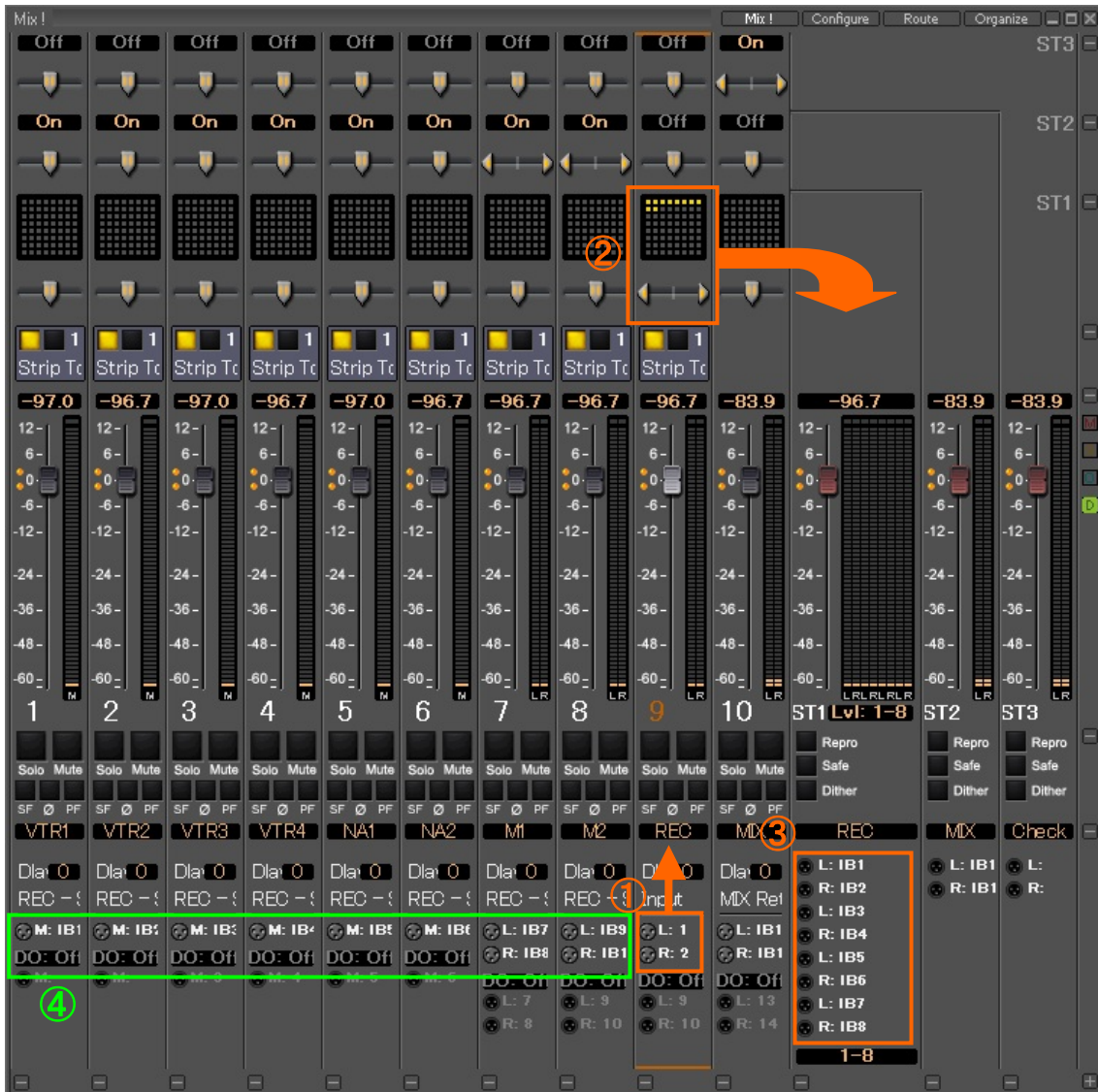
「New from Template」をクリックすると、「10Audio\_1Input\_1FinalMix.pmt」というテンプレートが入っています。このプロジェクトについて解説します。

まずミキサー部をご覧ください。

このミキサーの信号の流れは以下です。



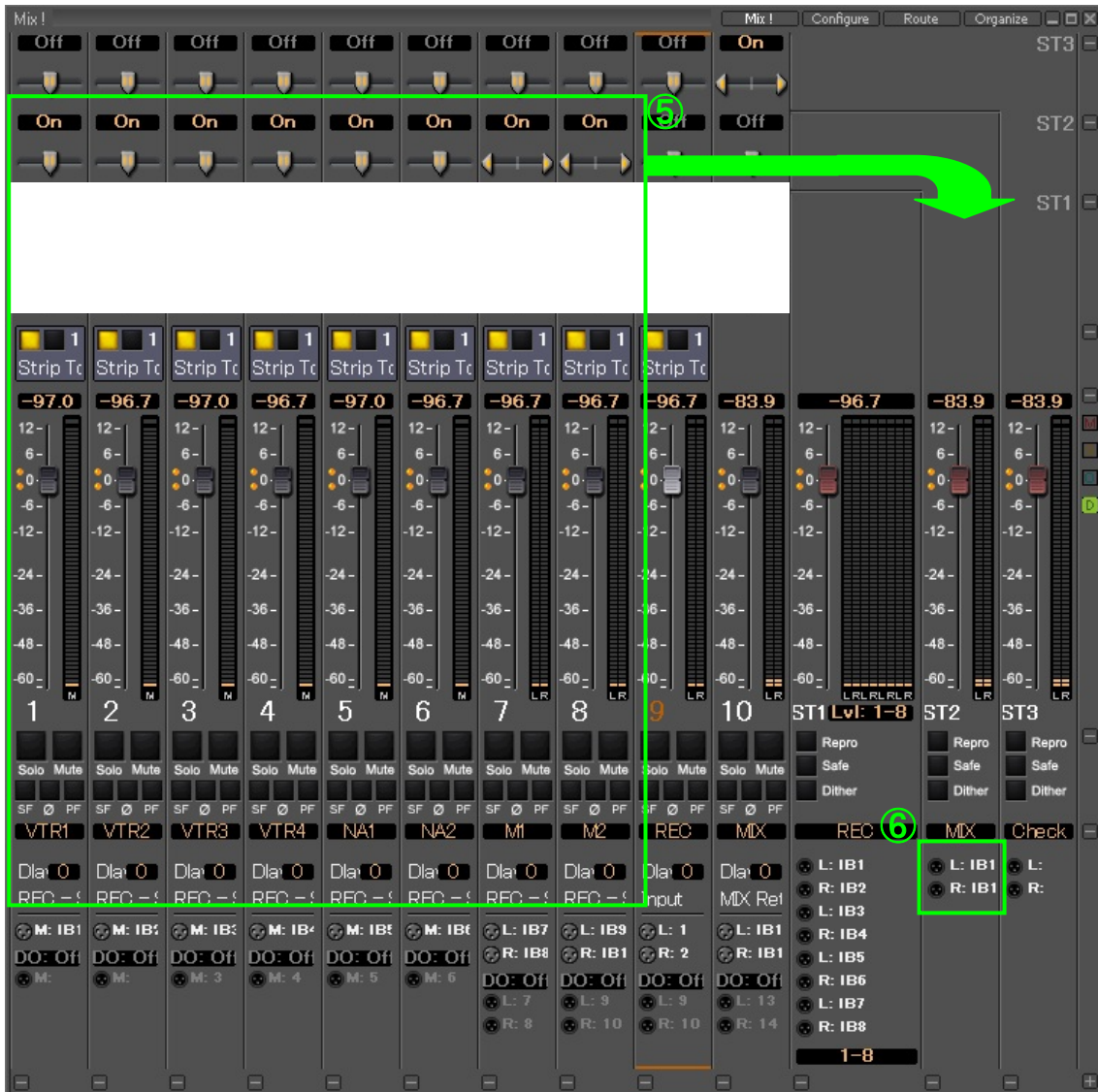
## Technical Information



- ① まず Babyface に接続されたオーディオ信号は、9[REC]のモジュールに立ち上がります。
- ② この信号は、フェーダーを通った後、ST1[REC]バスの 1~10 へ送られます。この信号はパンを通りますので、L だけ(R だけ)に信号を送った場合、-3dB となります。つまりモジュール 9 は取り込み用モジュールとして使用しています。
- ③ ST1 フェーダーを通った信号は、内部バス (IB1~IB10) に出力されます。
- ④ その後、トラック 1~8 に対応するミキサーのモジュール 1~8 の入力を内部バス [IB1~10] に設定することで、音声はトラック 1~8 の各トラックに録音されます (モジュール 7, 8 はステレオ・モジュールです)。



## Technical Information



- ⑤ 1～8の各トラックからの信号は、モジュール1～8に立ち上がり、フェーダーを通った後にST2[MIX]へ送られ、ミックスされます。
- ⑥ ST2 フェーダーを通った信号は内部バス(IB11,12)に送られます。



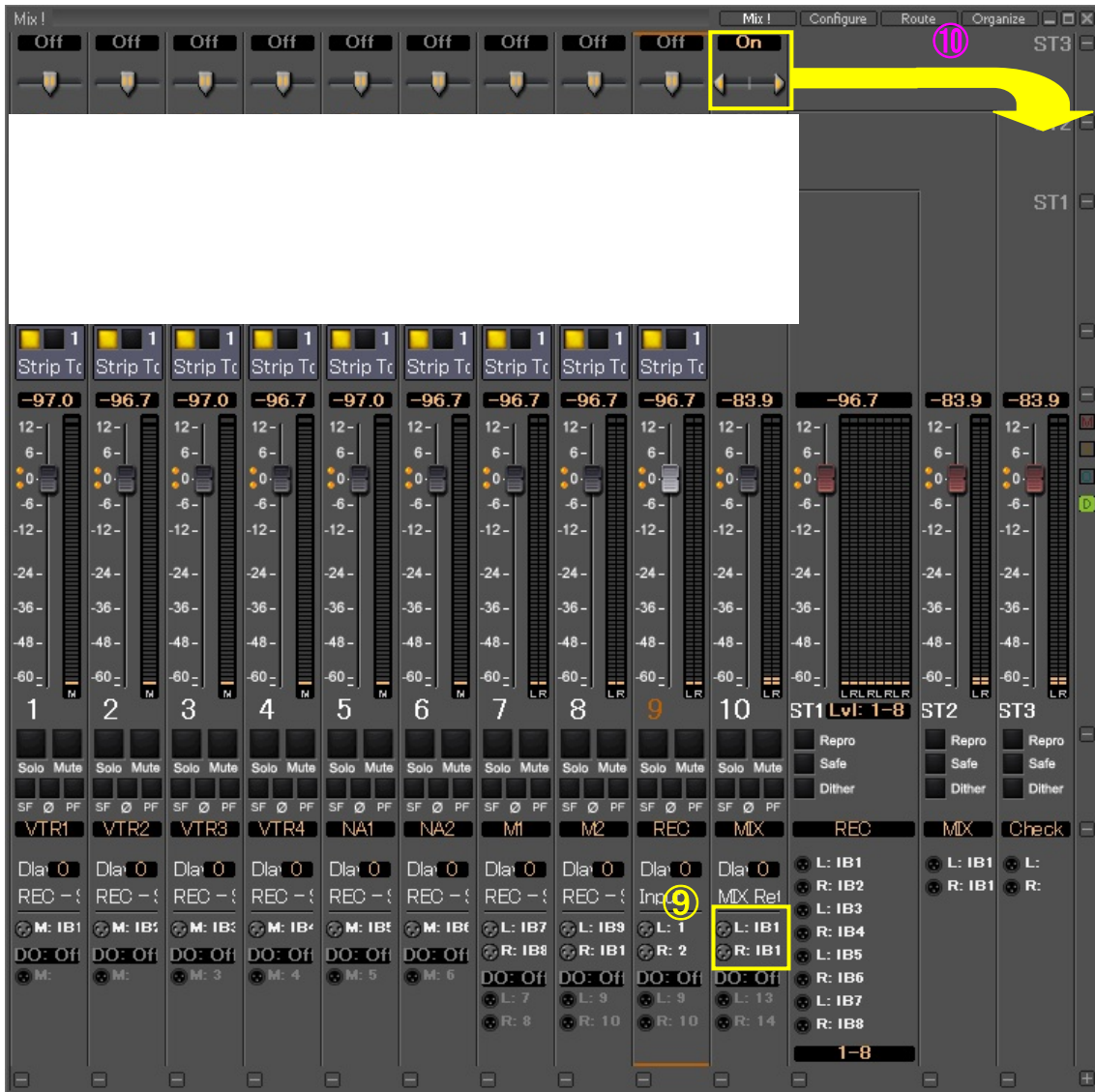
## Technical Information



- ⑦ そのため、モニターパネルでは、モニター・ソースに ST2 を選択してください。これで常にミックスしている状態(ミキサーからの送り出し)を確認できます。
- ⑧ オーディオ・モニターへは Stereo のみ設定しています。これが Babyface へ出力されます。



## Technical Information



⑨ トラック 10 に対応するミキサーのモジュール 10[MIX]の入力を内部バス[IB11,12]に設定することで ST2[MIX]の出力をトラック 10 に録音します。そのため、ミックス中にトラック 10 を REC すると、ミックスされた結果の音が録音されます。

※1 ミックスを失敗した場合、失敗した少し手前からミックスと録音をやり直し、後で 2 つ(4 つ)のクリップをクロスフェードさせることで、ミックスを完成させることができます。

※2 それらを全て選択し、[Project/Render]において[None]でレンダリングすることで、1 つの完成したミックス・ファイルを作成することができます。





## Technical Information



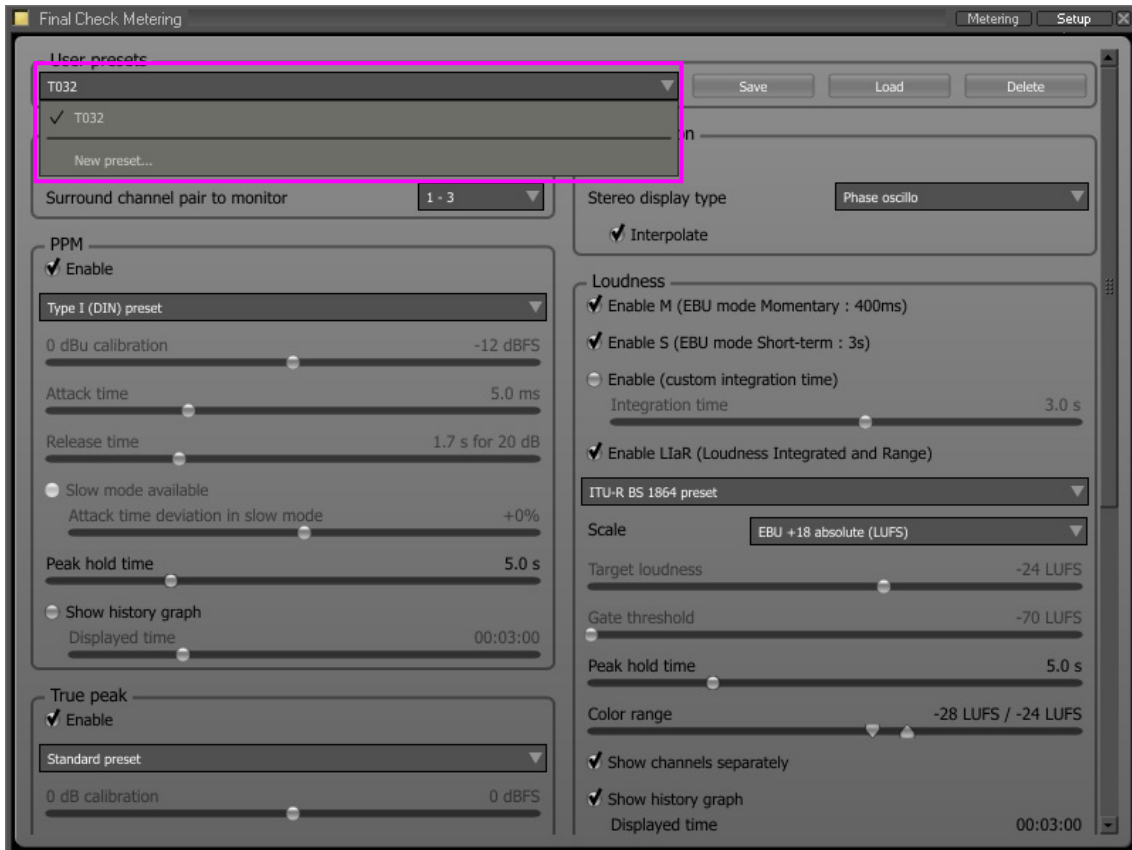
- ⑩ モジュール 10 は、信号をバス ST3[Check]に流します。そのため、モニターパネルのモニター・ソースを ST3[Check]に選択するだけで、最終ミックス・ファイルを簡単にモニターすることができます。



### 2.4 ファイナルチェック・メーター

ファイナルチェック・メーターは、様々な規格に従って Pyramix ミキサーのミックスバスを監視できるようになっています。

メーター右上にある[Setup]をクリックすることで、規格の内容を変更することができます。



[User Preset]で、日本の放送規格のプリセット[T032]を呼び出してください(通常テンプレートを開くとこの状態になってプロジェクトが開きます)。

### 2.5 VCube の操作方法

VCube の簡易マニュアルをご覧ください。



### 3. カノープス Edius とのファイル受け渡しについて

カノープスから映像と音声をファイルとして交換する操作方法を解説します。

#### 3.1 カノープス Edius からのエクスポート

Edius で編集した映像と音声を AAF(リファレンス形式)で出力します。

##### 映像の形式

- Codec を DV に選択
- ダウンコンバード・モード(あれば)は、レターボックスを選択

##### 音声の形式

- BWF を選択

これらは Edius で指定した 1 つのフォルダに入りますので、

- LAN を使用して移動
- HDD や USB メモリーを使用して移動

し、Pyramixのデータ用 HDD にコピーしてください。

#### 3.2 Pyramix でのインポート

前項でデータ用 HDD にコピーしたものをインポートします。

3.2.1 Project > Import を選びます。

3.2.2 AAF を選び、適当なオプションを設定します。

AAF を選択します。

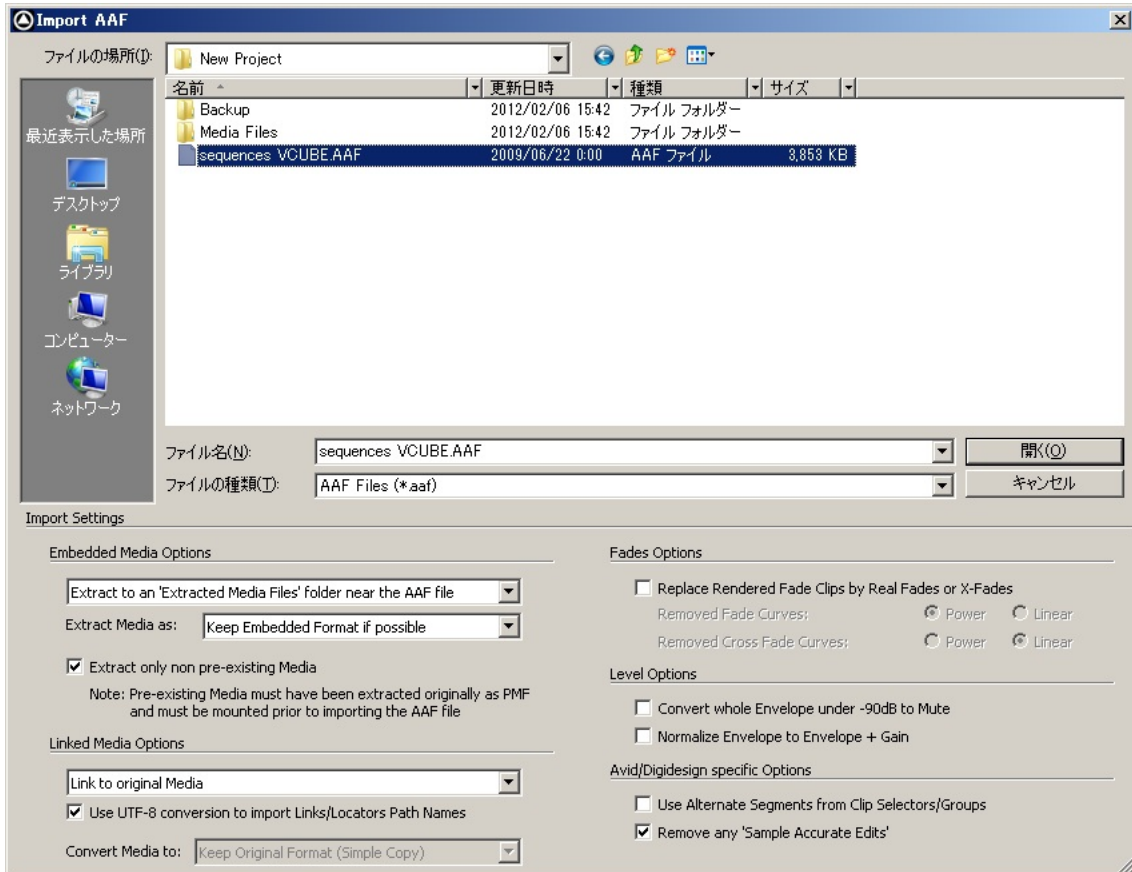
このテンプレートにオーディオをインポートしますので、これを選択します。

Pyramix のタイムライン上にビデオ・クリップを置きたい場合、これを選択します。

VCube を選択してください。



### 3.2.3 ファイルを選択し、[開く]をクリックします。



正しく全てのファイルがコピーされている場合、これだけで映像と音声が開きます。

※ 「全ての(どれかの)ファイルが正しくコピーされていない」場合や、「ファイルパスが絶対パスで記述されている」場合は、AAF が参照するメディアが含まれているパス(フォルダ)を一つ一つ指定していかなければなりません。

Pyramix では、予めそのフォルダを Media Manager で Mount しておくことこれらの手間が省ける場合があります。

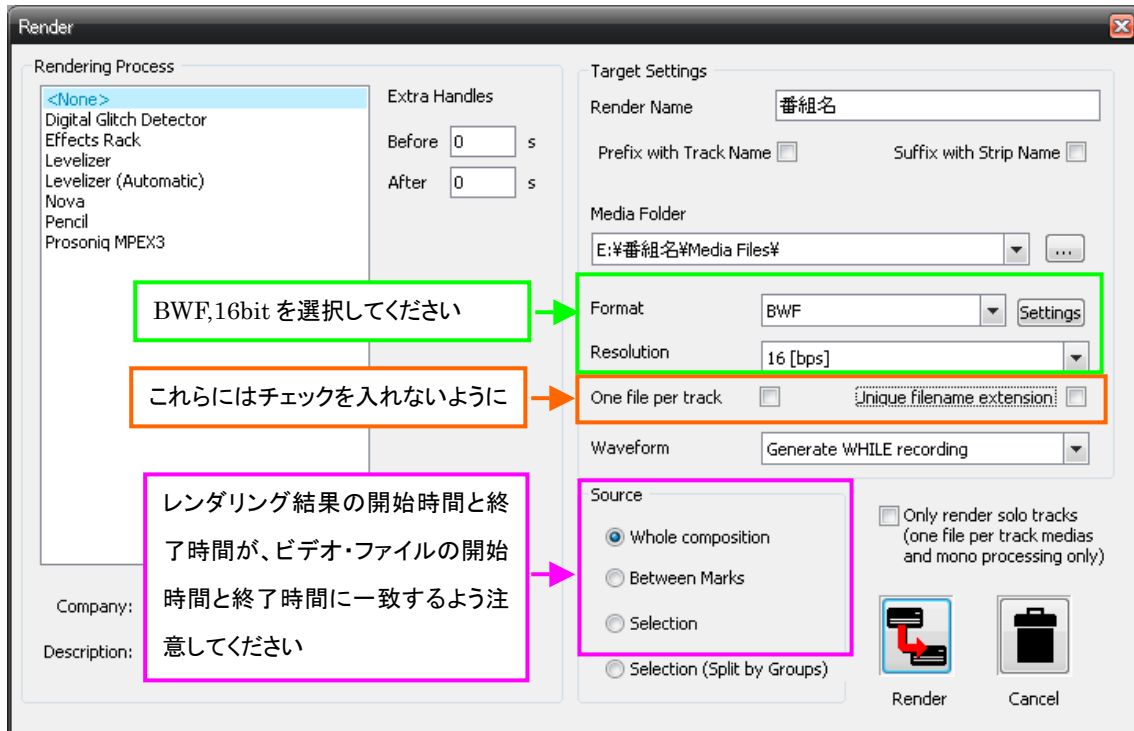
VCube ではそれらのファイルを指定してやる必要があります。



### 3.3 Pyramix から Edius へのファイル・エクスポート

#### 3.3.1 Project > Render を選択し、下図を参考に Render してください。

※ レンダーする時、レンダリング結果の開始時間と終了時間が、ビデオ・ファイルの開始時間と終了時間に一致するよう注意してください。



3.3.2 出来上がったファイルを Edius にコピーし、Edius 上で「オリジナル・タイムに配置」してください。

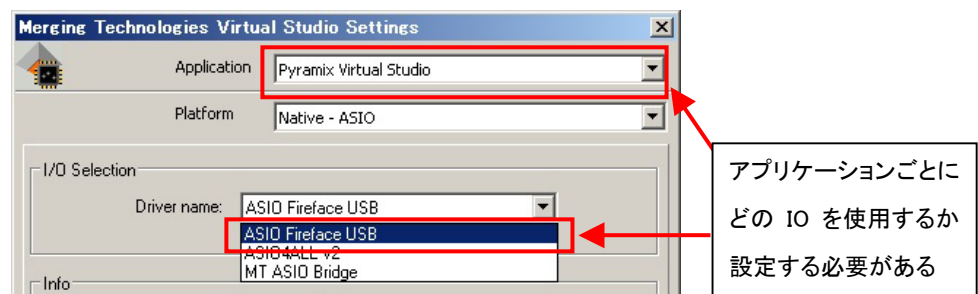


#### 4. トラブルシューティング

設置時に起こりえる問題について。

##### 4.1 配線を完全に終える前に起動した場合

4.1.1 Pyramix は Babyface を利用して動作するように設定されています。別の AD,DAC を使用される場合は、それらのドライバーをインストールし、コントロールパネルの VS3 Settings で Pyramix で使用することを設定しなければなりません。



4.1.2 モニターを一つしか接続しないで VCube を起動した場合、以降 VCube はモニター1側に表示されます。VCube をモニター2 に表示させるには VCube の「設定」タブの「ユーザーイ

ンターフェース」タブ中で下図の様に「モニターセレクト」を「2」に設定しなおす必要があります。





## Technical Information

### 4.2 Pyramix と VCube の動作がうまく行かない場合

アプリケーションの起動の順番により、TC マスターや Clock マスターが変更される場合があります。常に Pyramix が TC マスター、Clock マスターである必要があります。

Virtual Transport の CL をクリックしてクライアントを表示させ、マウスでクリックして設定してください。



[CL]をクリックしてクライアントを表示させ、Pyramix 側が Clock Master と TC Master となるように設定してください。

### 4.3 ファイナルチェック・メーターがうまく動作しない場合

何らかの理由により、モニターするバスが変更されることがあります。ファイナルチェック・メーターを On にして、正しく ST2 をモニターしてください。

