



最初のプロジェクト

この情報は DAWアプリケーション Pyramix Virtual Studio で、初めて Project を作成する場合の解説で、日常作業に使用する テンプレート を作成するまでを解説しています。

既に Pyramix が正しく起動する環境が整っていると想定して解説しています。

[Project を作成する](#)

[Mixer Wizard](#)

[Project の概要](#)

[Project の修正](#)

[Track の変更](#)

[Mixer の変更](#)

[Bus の種類](#)

[Mixer を大幅に修正する](#)

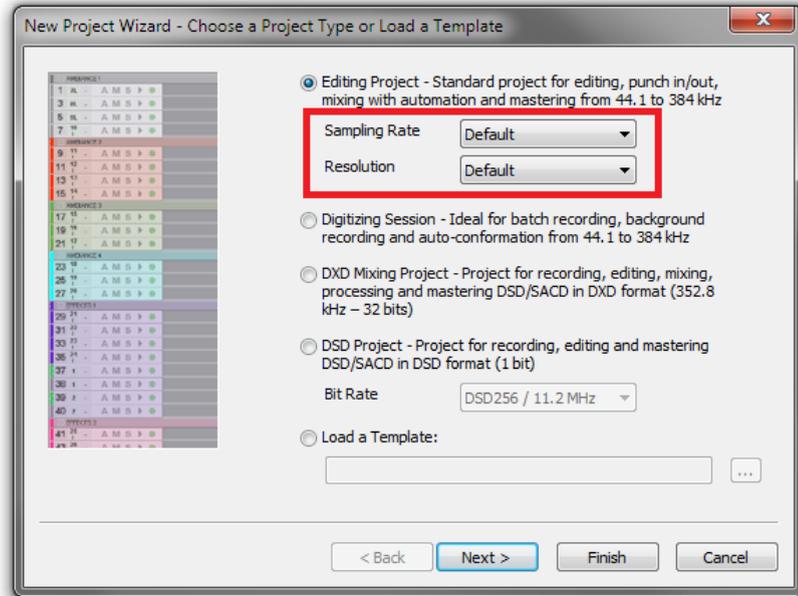
[テンプレートとして保存する](#)



Project を作成する

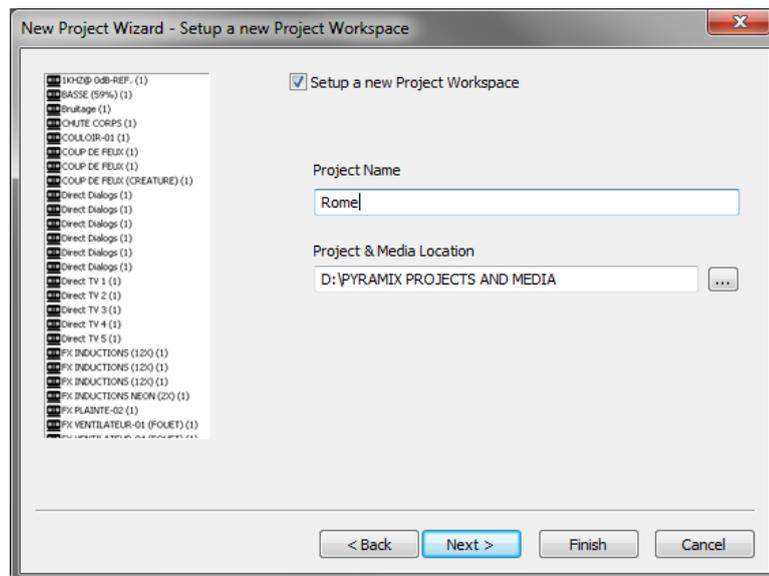
1. Pyramix を起動し、メニューの **Project** から **New** を選択します。

下記のダイアログが表示されます。ドロップダウンメニューで、これから作業するサンプリング周波数とレゾリューション(16,24,32bit)を選択して **Next >** をクリックしてください。



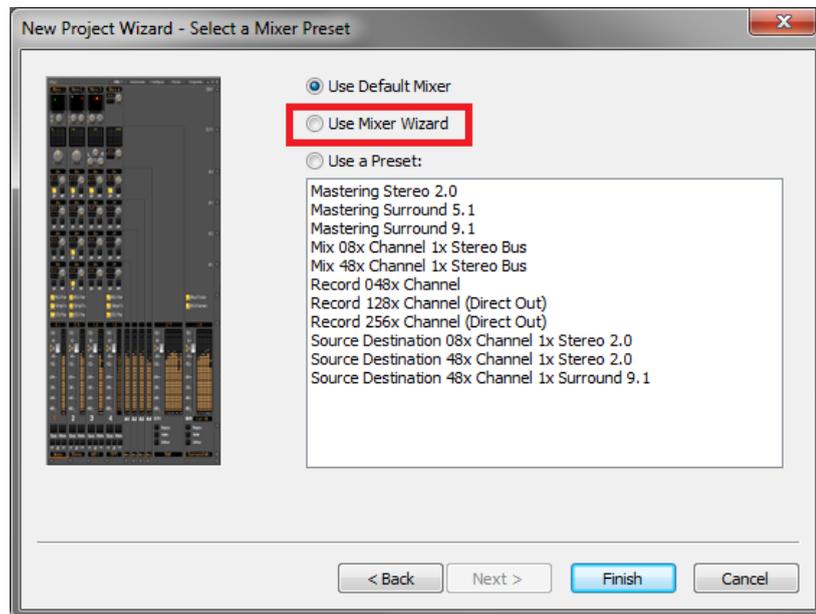
2. 次のダイアログでは、そのプロジェクトの名前と保存する場所を決めます。
これにより、プロジェクト名のフォルダ が作成され、クリップ(音)がどのようにトラック上に配置されているかの情報を持った プロジェクト ファイルが保存されます。
さらに、プロジェクト名のフォルダの中に **Media** というフォルダが作成され、これから録音する音のファイルが保存されます。

名前と保存する場所を指定したら **Next >** をクリックしてください。





- 次のダイアログは、ミキサーをどの様に構成するかのダイアログです。
ここではゼロから作成しますので、**Use Mixer Wizard** にチェックを入れて **Finish** をクリックしてください。



Mixer Wizard

- Welcome メッセージが表示されます。**Next >** をクリックしてください。

Mixer Wizard では、まず作成したい出力バスの数とミックスバスの種類、ミックスフォーマットを設定します(通常の音楽プロジェクトでしたら、Stereo フォーマットが一つで十分です)。出力バス や 入力モジュール は、後で変更することが可能です。

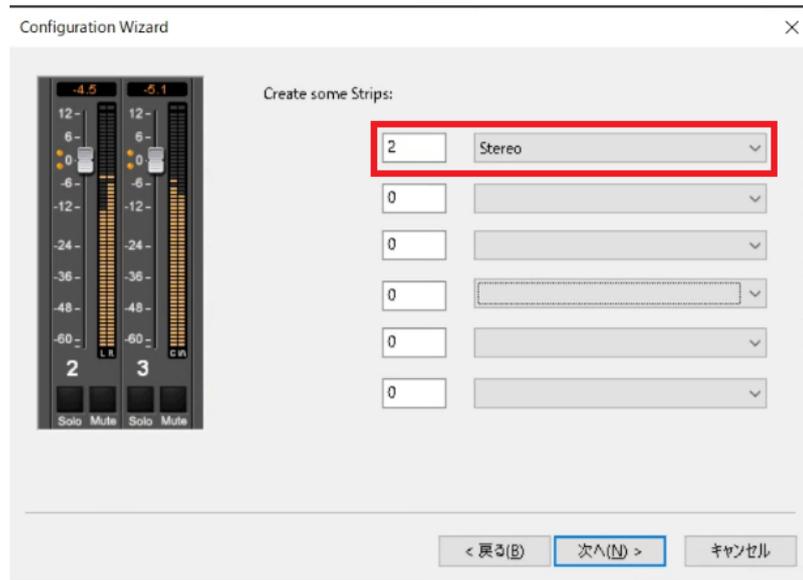
設定が終わったら **Next >** をクリックしてください。



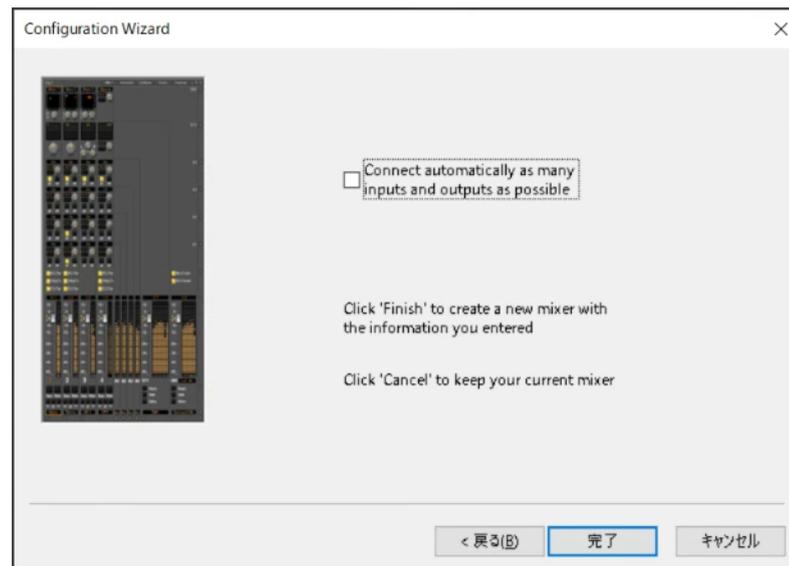
- 次のダイアログは、入力モジュール (Strip) の種類と数を設定します。



出力バス や 入力モジュール は、後で変更することが可能です。
設定が終わったら **Next >** をクリックしてください。



- 最後のダイアログです。このダイアログは「使用できる入力ポートを自動でStripに割り当てますか？」と尋ねられています。この設定はそのまま結構です。そのまま **Finish** をクリックしてください。

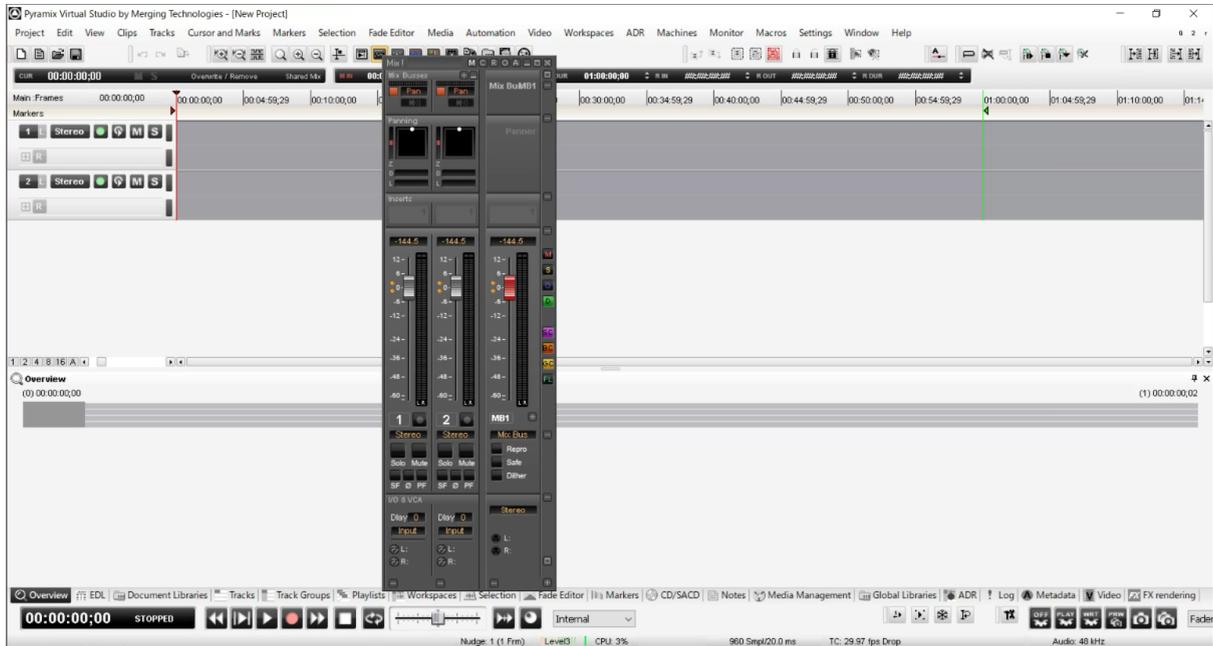


- 以上で新しいプロジェクトが作成できました。
次の章では、作成したプロジェクトを変更していきます。

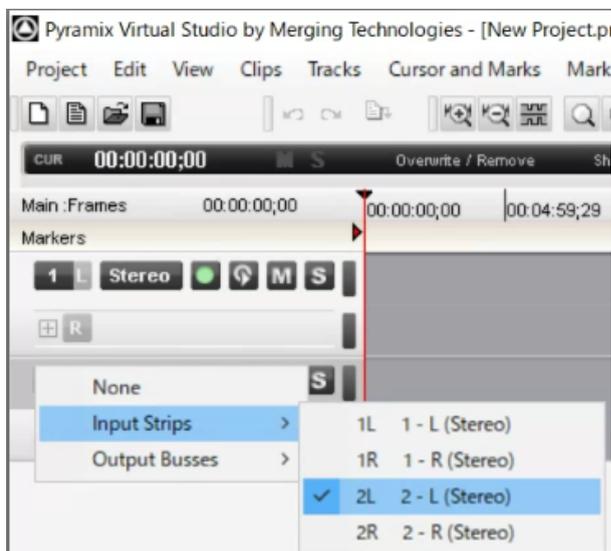


Project の概要

- Pyramix の **Project** は、録音した音を配置する **Track** と、そのトラックの音の入出力である **Mixer** に完全に分かれています。



- **Track** は、トラックの数字部分をクリックすることで、**Mixer** にある **Strip** に自由にアサインできます。これにより、その **Track** の再生音をアサインした **Strip** へ出力するだけでなく、**Strip** が繋がっている入力ポートからの信号をその **Track** 上に録音することができます。



- **Mixer** の **Strip** は、**Strip** の一番下にある **XLR**マーク部分をクリックすると、Pyramixで使用できる入力ポートから自由に信号を取り込むことができます。

Strip 上のフェーダーは、**Track** の音の再生レベル (**Bus** への出力)を設定するために使用します。入力レベル (録音レベル)は調整できません。



Strip の入力を アナログ入力 に設定すると、自動的にプリアンプトリムが表示されます。これにより、録音レベルを調整することができます。



- 同様に **Bus** 出力は、**Bus** の一番下にある **XLR**マーク部分をクリックすると、Pyramix で使用できる出力ポートから信号を出力することができます。

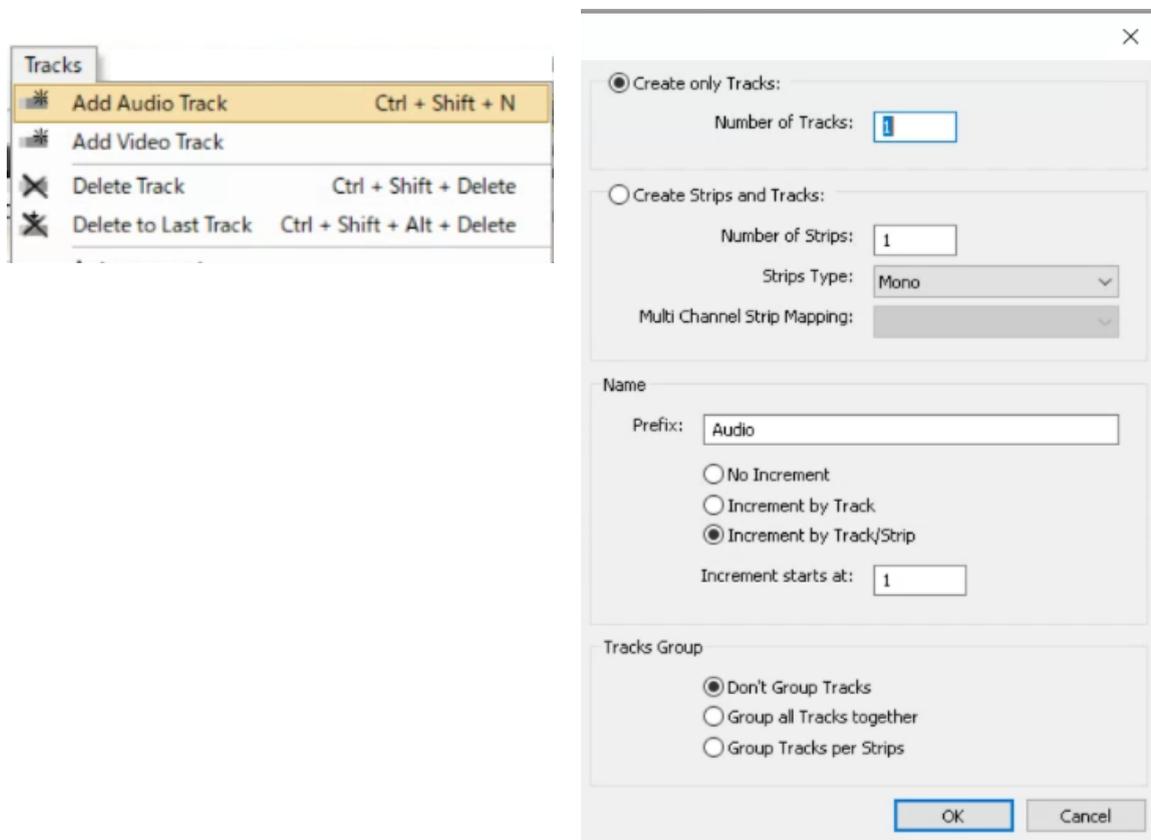




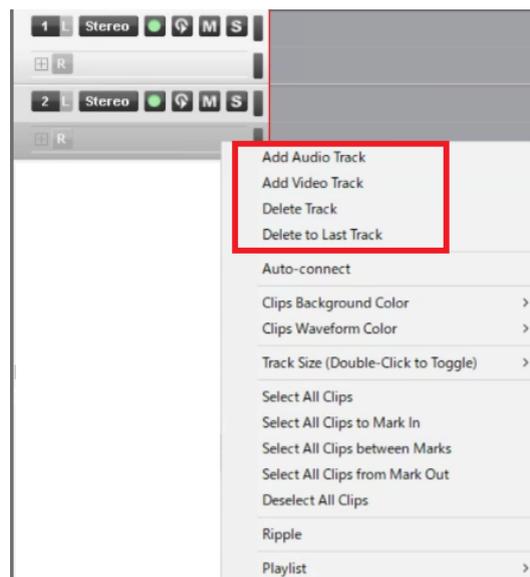
Project の修正

Track の変更

Track はメニューの **Tracks > Add Audio Track** を選択すると、ダイアログが表示され、増やすことができます。



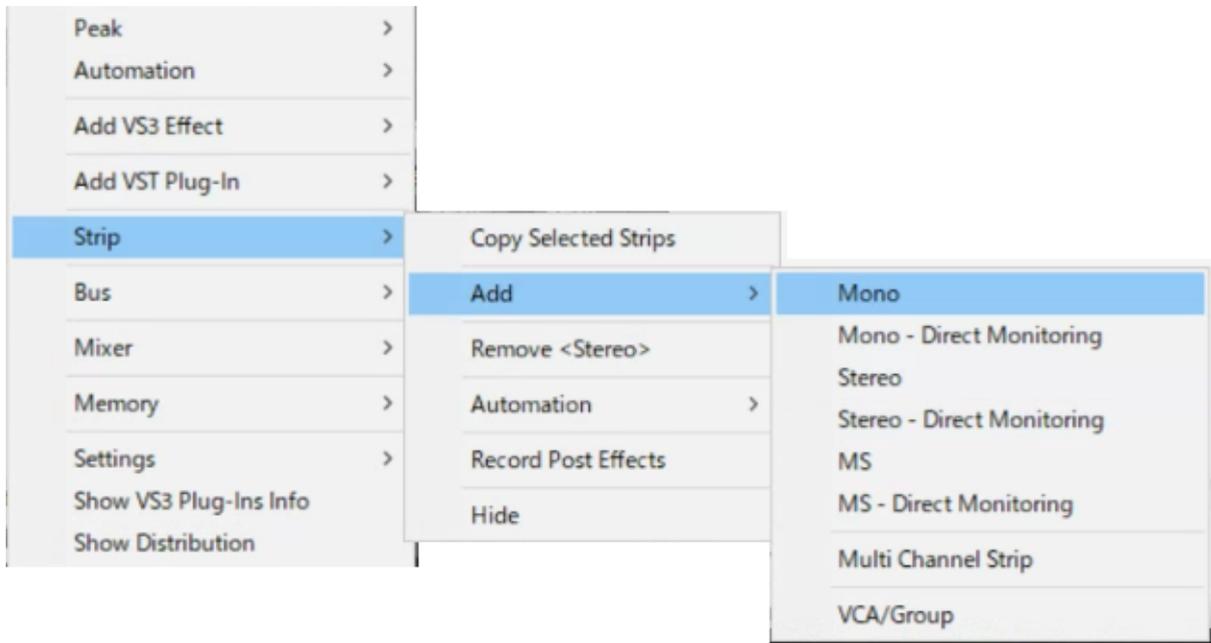
また、トラックボックスを右クリックすることで、増やしたり減らしたりすることができます。



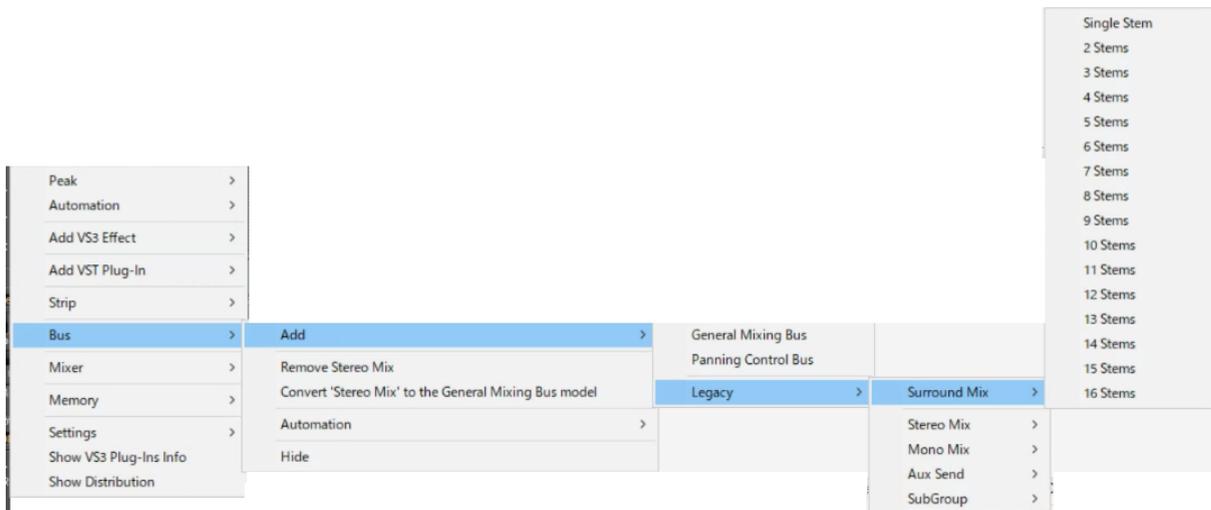


Mixer の変更

- **Mixer** の上でマウスの右クリックを行うと、**Strip > Add / Remove** により **Strip** の増減を行うことが可能です。



- **Mixer** の上でマウスの右クリックを行うと、**Bus > Add / Remove** により **Bus** の増減を行うことが可能です。



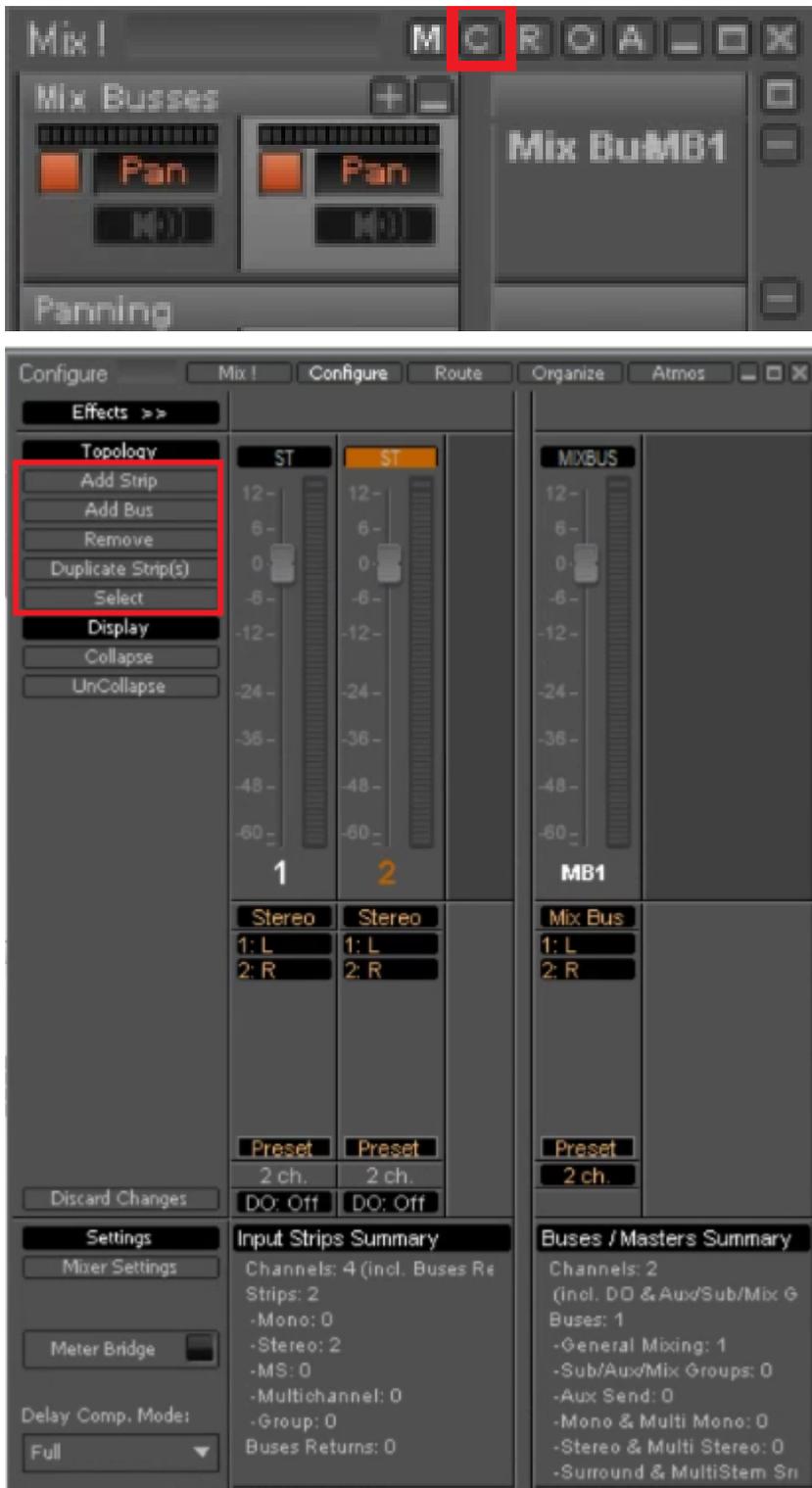
Bus の種類

- **Bus** には、
 - Pyramix v11 から加わった **General Mixing Bus** と、
 - 従来からある **Legacy** があります。
- **General Mixing Bus** は、Dolby Atmos や Auro 3D など 3D Audio に対応したパンナーが装備されています。
- **Legacy Bus** は、シンプルなパンニング操作が可能です。



Mixer を大幅に修正する

- **Mixer** は、**Mixer** 右上にある **C** をクリックすると **Configure** というページに切り替わり、左上にあるボタンで **Strip** や **Bus** を自由に増減させて設定することができます。





テンプレートとして保存する

必要な **Track** と必要な **Strip** と **Bus** を装備した **Mixer** を作成したら、**Project > Save as Template** で保存し、作業開始時に開いて使用することができるため、効率的にセッションを開始することができます。

Template は、**Settings > All Settings > Application > Location** の **Default Templates location** で設定した場所に保存されます。

