



はじめに

このマニュアルは、Pyramixの使用開始時に習得を早めるために作成した「[簡易マニュアル](#)」をPyramix v12のGUIで説明したものです。

一部、Avid Artist Mixを使用した使用例を含めた説明が加わっています。

どうぞ「[簡易マニュアル](#)」と併用して使用してください。

この文章には多くのリンクが含まれており、インターネットに接続したコンピュータで読むことで予備知識を加えながら読むことができます。そのため印刷せずにお読みください。



目次

- [1. システムの起動](#)
- [2. 作業の開始](#)
- [3. AAFファイルのインポート](#)
[Video Codec について](#)
- [4. 画面の説明とコントロール](#)
 - [4.1 カーソルの移動](#)
 - [4.2 画面の解説](#)
 - [メニュー](#)
 - [ツールボックス](#)
 - [時間表示エリア](#)
 - [トラックボックスの解説](#)
 - [Editor Tab](#)
 - [簡易トランスポート コントロール](#)
 - [オートメーション](#)
 - [最も下のエリア](#)
- [5. オーディオ ファイルのインポート](#)
[Media Managent \(メディア マネージメント\)](#)
- [6. クリップの編集](#)
 - [クリップの選択](#)
 - [範囲の選択](#)
 - [Paste位置](#)
 - [クリップを重ねた場合](#)
 - [クリップを変形させて行うFade In / Fade Out](#)
 - [カットとクロスフェード](#)
- [7. オーディオの流れとMic/Line Preの調整](#)
 - [7.1 オーディオの流れ](#)
 - [7.2 マイクゲインの調整](#)
 - [7.2.1 PyramixのMixerを使用する](#)
 - [7.2.2 Artist Mixを使う](#)
 - [7.2.3 Pyramixのトラックから](#)
 - [Tips](#)
- [8. オートメーション](#)
[基本的なオートメーション \(Touch/Releaseの場合\)](#)
- [9. ミックス ダウン](#)
- [10. Tips](#)
 - [10.1 音の最後をカットアウトしてリバーブで音を残す](#)
 - [音の一部にイコライザーをかける](#)
 - [複数のクリップを一つのクリップにする](#)





11. Anubisコントロール

Anubisの操作面

基本的な使い方

設定

Web GUIの使い方

12. Archive と HDDの管理

Project > Archive

Archive の GUI

リムーバブルHDDについて

リムーバブルHDDを外す

別のHDDをシステムに加える

新品のHDDをシステムに加える

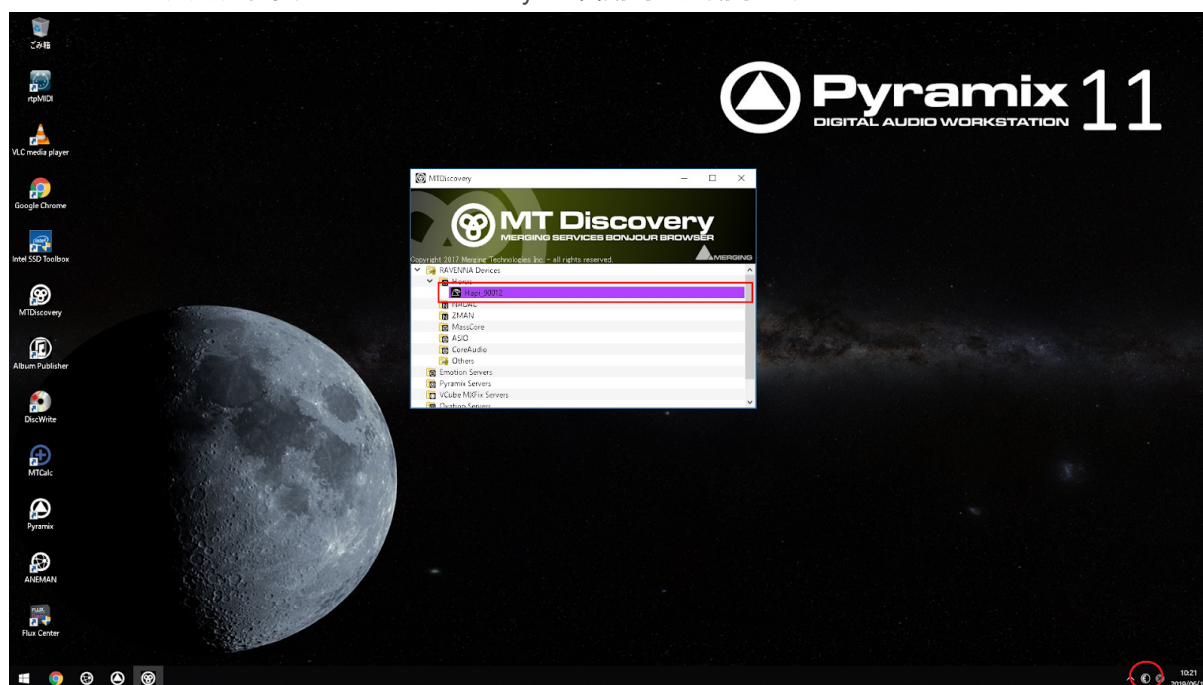
ドライブ レターの変更



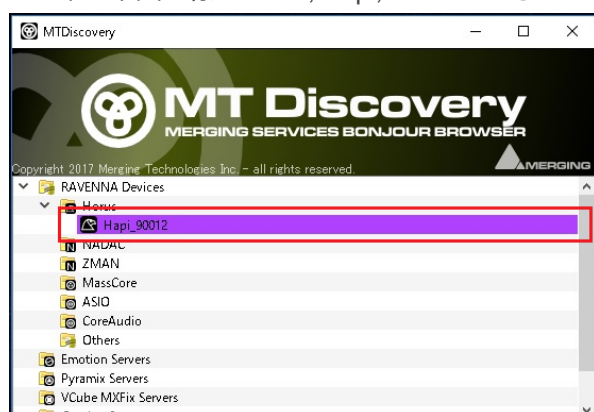


1. システムの起動

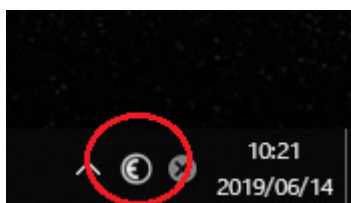
1. Horus, Hapi, Anubis, Artist Mixの電源を入れてください。
2. PCの電源を入れてください。
3. PCのデスクトップ上に“MTDiscovery” が自動的に起動します。



4. その中に下図の様にHorus, Hapi, Anubis が認識されていることを確認してください。



5. Artist Mixを使用されている場合、タスクバーの表示領域にEuconのアイコンが表示されていることを確認してください。

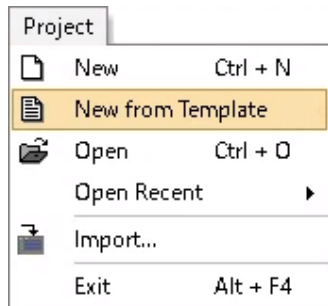


6. デスクトップ上のPyramixのアイコンをダブルクリックして、Pyramixを起動させてください。

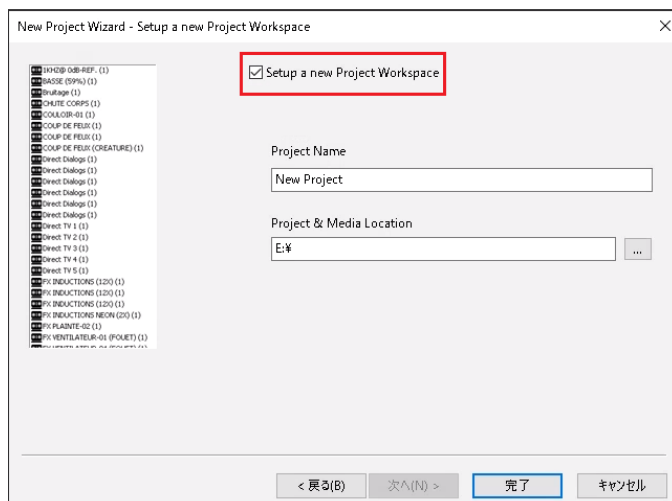


2. 作業の開始

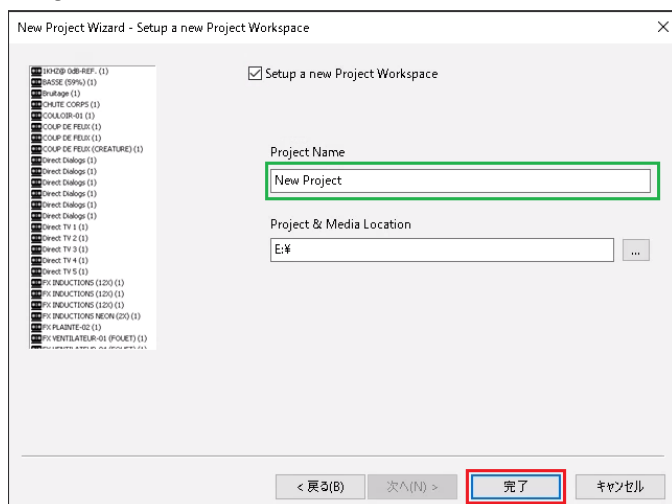
1. Pyramix メニューの **Project > New from Template** を選択します。



2. 指定のテンプレートを選択して **開く(O)** をクリックします。
3. **New Project Wizard** が開きます。ここで **Setup a new Project Workspace** (新しいプロジェクトのワークスペースを作成する) にチェックを入れます。



4. **"Project Name"** の欄に、適当なプロジェクト名をタイプして、**完了** をクリックします。

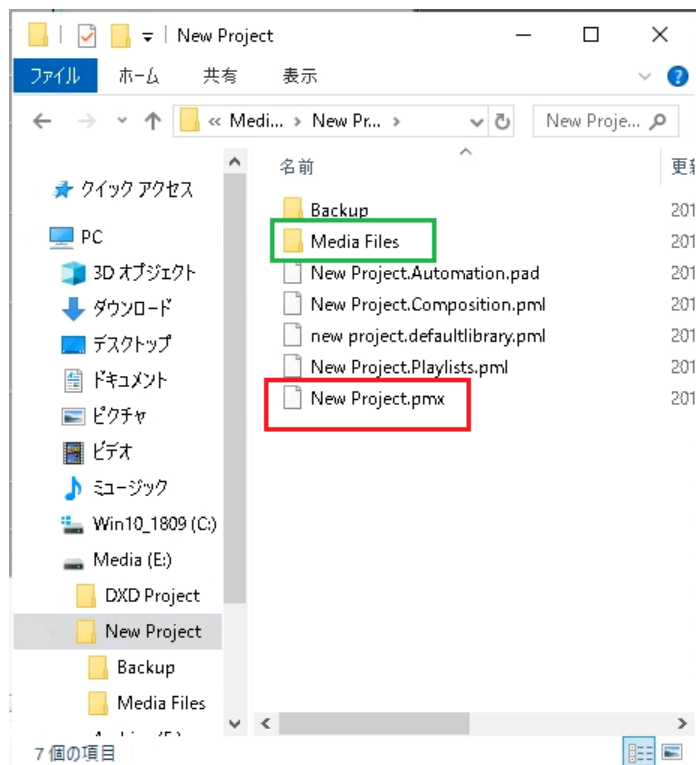




以上で新しいProjectが開き、作業を開始できます。

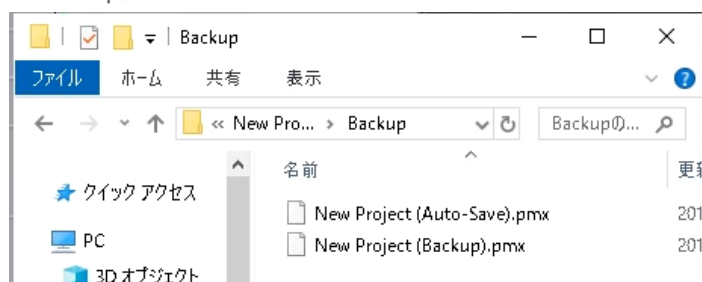
この例では、**Project > Save** すると、上記4で指定したProjectファイルがEドライブのプロジェクト名（この例では **New Project**）が付いたフォルダに保存されます（拡張子は.pmx）。

これから録音する音のファイルは、そのフォルダ内の **Media Files** と名前が付いたフォルダに格納されます。



Backup と名前のついたフォルダには、自動的に保存されたプロジェクト ファイル（Autosave）が格納されています。

また、**Project > Save** で上書き保存すると、更新前のプロジェクト ファイルがバックアップ ファイル（Backup）としてここに格納されます。

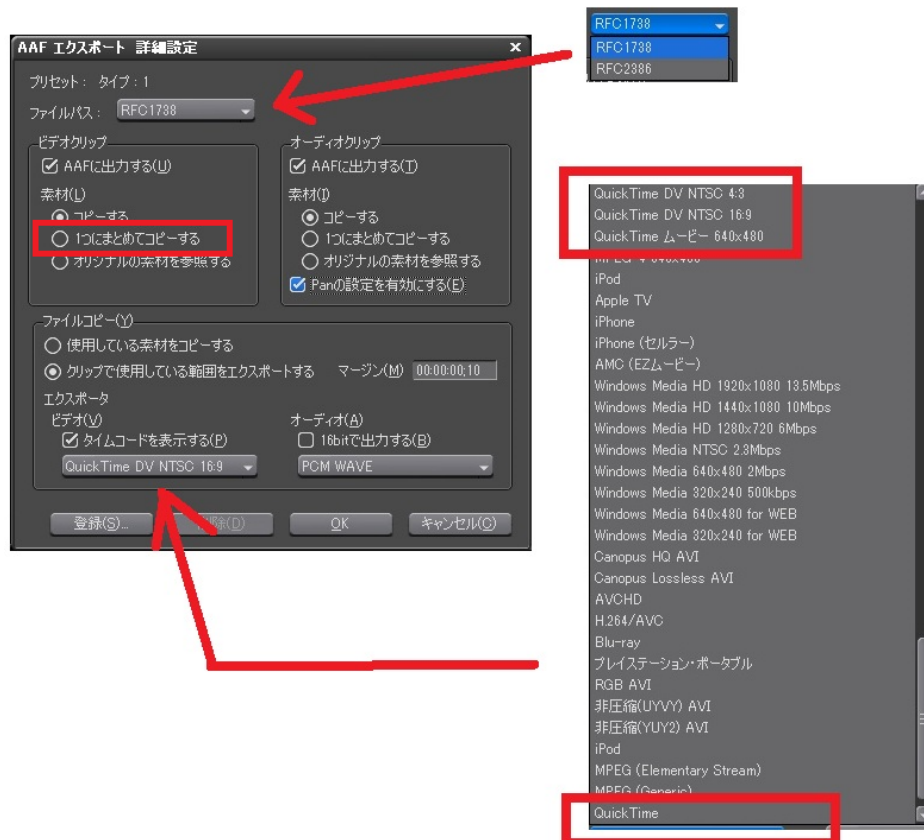


残すバックアップ ファイルの個数（バージョン数）や、Autosaveの頻度は、**Settings > All Settings > Application > General** で設定できます。

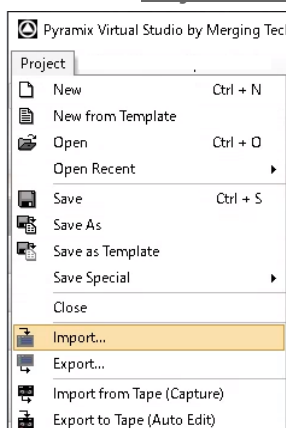


3. AAFファイルのインポート

1. まず、NLEからAAFを出力してもらいます。
ビデオクリップは、
 - DVコーデックを使用し、
 - 16:9の画額にしてください。
 - "1つにまとめてコピーする" とコピーするファイル容量を削減することができます。

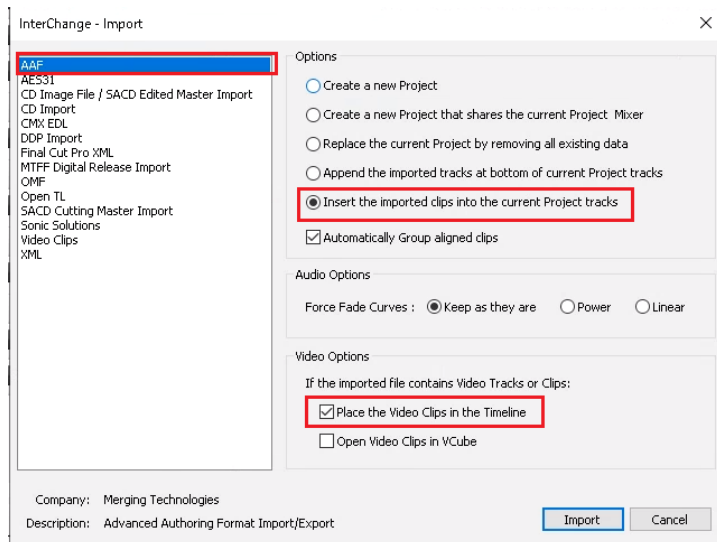


2. AAFのエクスポートが終了したら、フォルダごとPyramixのローカルHDDにコピーしてください。このコピー作業はHDDで持ち運ぶことも、ネットワーク越しに行うことも可能です。
3. メニューの **Project > Import** を選択します。



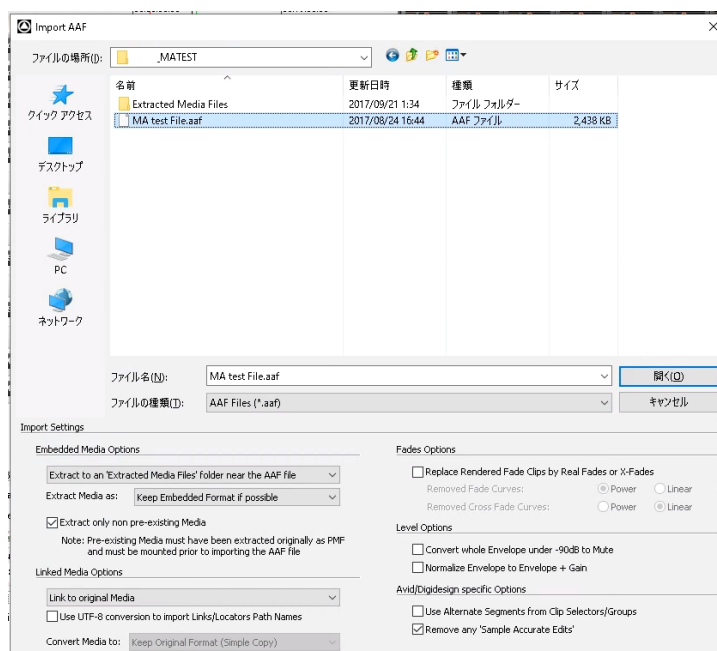


4. InterChange - Import のダイアログが表示されます。
 - 4.1. まず、左の欄で“AAF”を選択してください。
 - 4.2. 右の“Options”の欄で、“Insert the imported clips into the current Project tracks（現在のプロジェクトにクリップをインサートする）”にチェックを入れてください。
 - 4.3. 次に“Video Options”の欄で、“Place the Video Clips in the Timeline（ビデオクリップをタイムラインに配置する）”にチェックを入れてください（VCubeをご使用の場合は“Open Video Clips in VCube”の方にチェックを入れてください）。

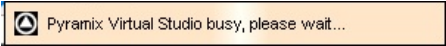


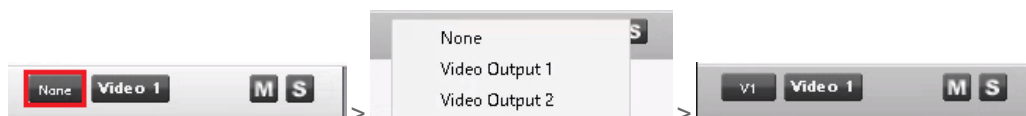
5. **Import** をクリックすると、どのディレクトリにインポートするファイルがあるかと、どのファイルをインポートするかとのダイアログが表示されます。エクスプローラを使って正しいディレクトリを選択し、インポートしたいファイルを指定してください。

指定できたらそのまま **開く(O)** をクリックします。





6. 以上でインポートが開始されます。この作業は終了までに数分間かかります。デスクトップの右下に  とメッセージが表示されます。しばらくお待ち下さい。
7. 最後にビデオトラックを外部に出力するために、ビデオトラックのトラックボックス内にある[Video 1]の左側の[None]をクリックして[Video Output 1]を選択し、[v1]に変更してください。



Video Codec について

Pyramix Native Essential パックを除くすべてのPyramixには、以下のフォーマットおよびコーデックのビデオサポートが含まれます。

- Mov : ProRes 422 HQ、ProRes 422 LT、ProRes 422プロキシ、DV25、DV50、H264
- Mp4 : H264
- MXF : DV25、DV50

注意 :

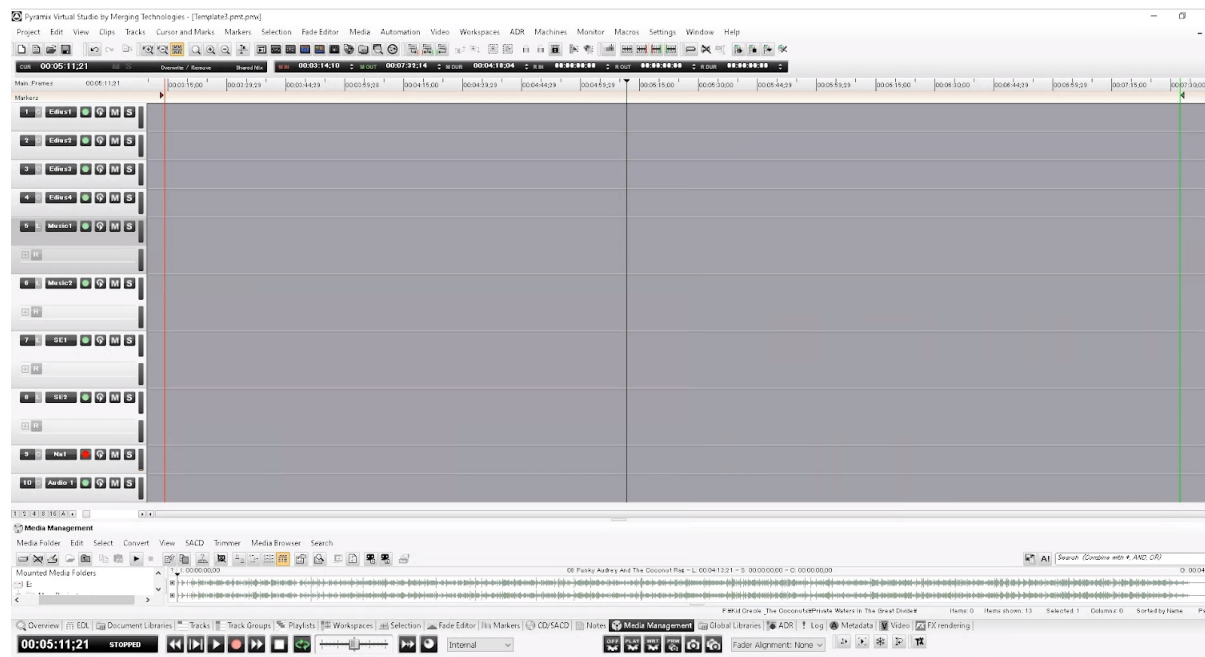
- メモリの消費やオーディオ パフォーマンスへの影響を避けるために、可能な限りイントラ フレーム ファイルを使用してください (DNxHD、ProRes、DV) 。
- H264およびMPEG2コーデックは推奨しません (イントラ フレームではないため) 。
- MPEG2SD / IMXとMPEG2HD / XDCAM HDはPyramixによって.movまたは.mxfファイルフォーマットでサポートされていますが、.mpegではサポートされていません。
- AVIおよびMPEG (またはmpg) コンテナはサポートされていません。
- 10bit DNxHDはサポートされていません (パフォーマンスの問題)
- DNxHD 75-120は現在サポートされていません



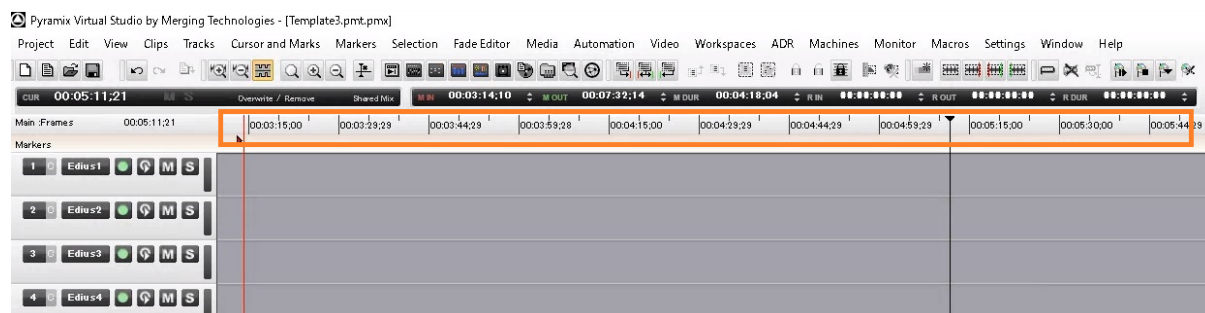
4. 画面の説明とコントロール

4.1 カーソルの移動

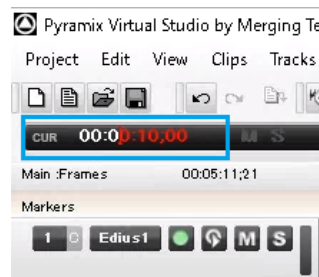
- 空のプロジェクトを開くと、下図の様に表示されます。



- オレンジで囲まれたエリア（時間のスケールが表示されている部分）をマウスでクリックすると、カーソルが追従して動きます。

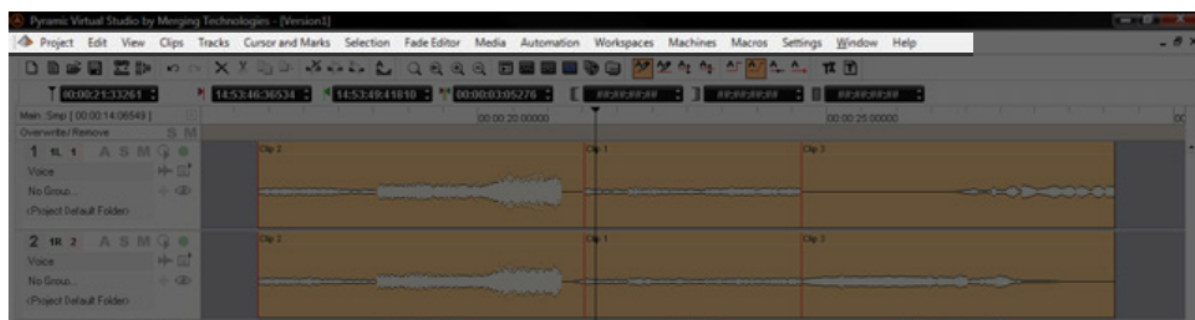


- 時間を決めてロケートさせたい場合は、下図の青枠部分をクリックし、タイムをテンキーで入力してEnterすると、その位置にカーソルが移動します。





4.2 画面の解説



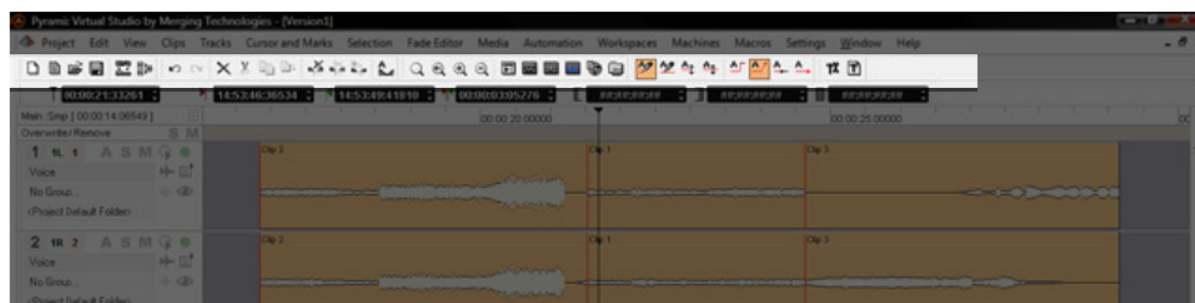
メニュー

画面の最上には、メニューがあり、メニューの中にはサブメニューやコマンドが含まれています。

- Project : プロジェクトに関するコマンド
- Edit : 編集コマンド
- View : 画面表示に関するコマンド
- Clips : クリップに対するコマンド
- Tracks : トラックに対するコマンド
- Cursor and Marks : カーソルとマークに対するコマンド
- Makers : マーカーに関するコマンド
- Selection : 選択したものに対するコマンド
- Fade Editor : フェードを編集する特別なウインドウ
- Media : 録音した音に対するコマンド
- Automation : オートメーションに関するコマンド
- Video : ビデオトラックに対するコマンド
- Workspace : ワークスペースの保存と再現
- ADR : アフレコ専用のワークフロー
- Machines : トランスポートに関するコマンド
- Monitor : モニターパネルに関するコマンド
- Macros : 複数のコマンドを1つの命令にまとめるマクロの作成
- Settings : Pyramixの操作環境の設定
- Window : 作業ウインドウの表示
- Help : マニュアルやバージョンの確認

ツールボックス

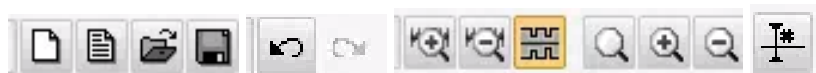
メニューの下にはツールボックスがあり、ショートカットを使用しなくても、これらをマウスでクリックすることで、ある程度の操作が行えます。





ツールボックスには全てのコマンドを表示できます。よく使用するコマンドは、**Settings > All Settings > Application > Desktop Layout** で、Toolbar Status の欄をクリックして**"Present"**に設定することで表示させることができます。

以下に、よく使用するツールボックスを解説します。



アイコン	機能
	Project > New スクラッチからプロジェクトを作成する
	Project > New from Template テンプレートからプロジェクトを作成する
	Project > Open 既存のプロジェクトを開く
	Project > Save 現在のプロジェクトを保存する
	Edit > Undo, Redo 編集の取り消し, やり直し
	View > Waveform display > Larger / Smaller 波形表示を縦方向に拡大/縮小
	View > Waveform display > Show Dynamic Waveform 波形表示のエッジを濃く表示
	View > Zoom > Fit in window 選択したものがあれば、それを画面全体に表示、なければプロジェクト全体を表示
	View > Zoom > Zoom In / Out ズーム イン/アウト
	View > Fixed Cursor while playing 再生中、カーソルを固定（波形を動かす） ※このモードではグラフィックリソースを多く使用しますので、お勧めできません。



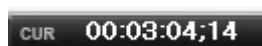
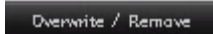
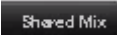
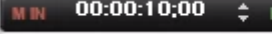
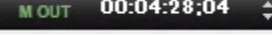
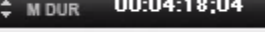
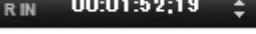
アイコン	機能
	View > Windows / Tools > Transport トランスポート パネルを表示



	View > Windows / Tools > Mixer ミキサーを表示
	View > Windows / Tools > Monitor Monitorパネルを表示
	View > Windows / Tools > Meter Bridge メーターブリッジを表示
	View > Windows / Tools > FinalCheck Metering ファイナルチェックメーターを表示
	View > Windows / Tools > Surround Panner サラウンドパンナーを表示
	Clip > Lock / Unlock 選択したクリップの編集を禁止/禁止解除
	Clip > Lock Horizontal Drag プロジェクト全体に渡り、クリップの横移動禁止

時間表示エリア

次のエリアは、時間に関する情報と編集モードなどが一覧表示されています。

エリア	表示内容
	カーソルの現在位置 クリックすると数字を入れられ、その場所にロケートできます
	トラックのMuteとSoloのマスター クリア
	現在の編集モード 変更したい場合はクリックするとプルダウンメニューで変更可能
	複数のプロジェクトを現在のMixerで再生する場合に使用
	Mark In の位置
	Mark Outの位置
	Mark In から Mark Out までの長さ
	選択範囲の開始位置



	選択範囲の終了位置
	選択範囲の長さ

トラックボックスの解説

さらに下にはトラックが並んでいます。

これらは作業途中に増やしたり減らしたりすることができますが、Pyramixではできるだけ作り直さなくて良いようにテンプレートの作成時点で考慮しておいてください。



トラックをクリックすると、トラックボックスの色がハイライト（色が濃くなる）されます。

左の図では、トラック1が選択されています。

この選択は、複数のクリップをCopyしてPasteする時に、一番上のクリップが置かれるトラックとなります。

Pasteされる横の位置はカーソルで決めます。

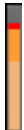
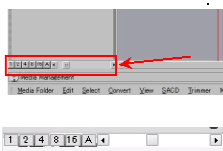
トラックの最も左側には、それぞれのトラックにコマンドを出すボタンが並んでいます。このエリアを[トラックボックス](#)と呼びます。

以下に各ボタンの意味を解説します。

アイコン	意味
	トラック出力がつながっているMixerのStrip番号とStripモードおよびStrip名
	トラック出力がつながっているMixerのStripに割り当てられている入力
	そのトラックが属しているTrack Group
	トラックのRec Ready Safe Rec Ready AutoPunch Ready - Rec In でオートパチイン, Rec Out でオートパンチアウト
	トラックのモニターモード Auto Repro Input
	トラックのMute



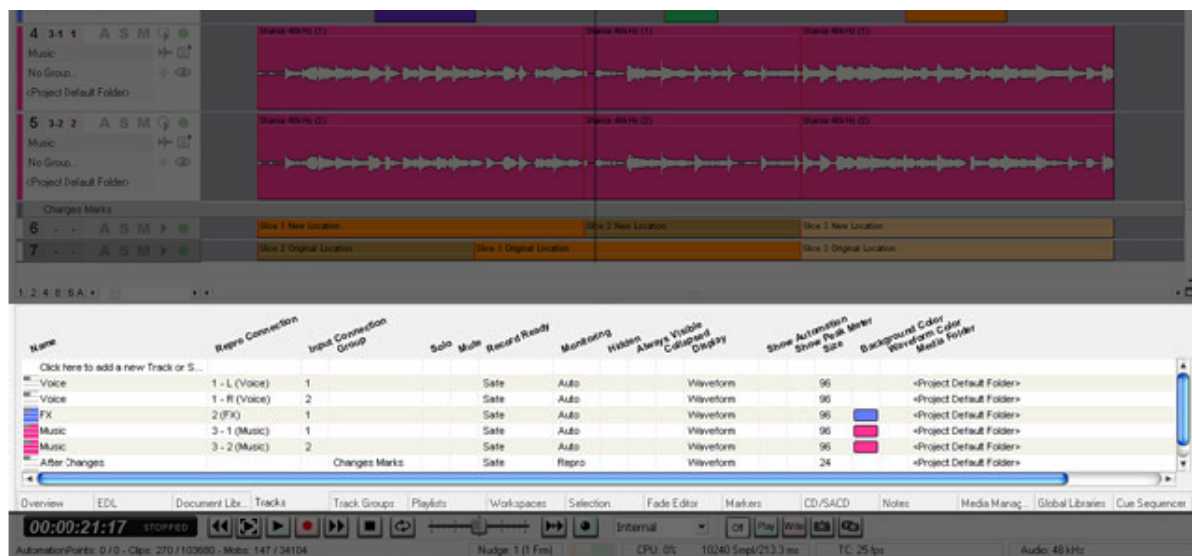


	トラックのSolo
	Play List に関するコマンド ※詳細は「 Playlistの操作方法 」を参照
	対応するStripに入れられたPlug-Insの表示
	トラックを隠す  Always Visible - 常にトラックを表示する
	クリップのエンベロープの表示またはクリップの表示方法の変更  Waveform 表示  Text 表示  Envelope 表示
	Mixerのオートメーションの表示  オートメーション表示ON
	オートメーション表示の調整
	ピークメーター トラックのレベルをリアルタイムで表示します。
	表示トラック数の設定 および高さの調整





Editor Tab



トラックの下にあるEditor Tabには下記の種類のタブがあります。これらは **View > Editor Tabs** で表示/非表示させることができます。

Tab名	内容
Overview	プロジェクトの全体図
EDL	プロジェクト内の全てのクリップの位置情報
Document Libraries	このプロジェクトが持っているライブラリ
Tracks	トラックの管理
Track Group Playlists	トラックグループの管理
Workspaces	ワークスペースの管理
Selection	選択したクリップのプロパティ
Fade Editor	フェード編集のための特別なウィンドウ
Markers	マーカーの管理
CD/SACD	CD/SACDを作成するための情報管理
Notes	プロジェクトに添付するメモ
Media Management	音やビデオのファイルの管理
Global Libraries	プロジェクト間でアクセスできるライブラリの管理
ADR	アフレコ専用のワークフローの管理
Log	アプリケーションの動作のログ（メンテナンス用）
Metadata	音のファイルに入れるメタデータの管理





Video	ビデオの再生画面
FX rendering	クリップベースのエフェクト処理を行うタブ

簡易トランスポート コントロール

画面の下の部分には、簡易のトランスポート コントロールがあります。



ツールボックスのトランスポート パネルをクリックすると、下図のトランスポート パネルが表示されます。

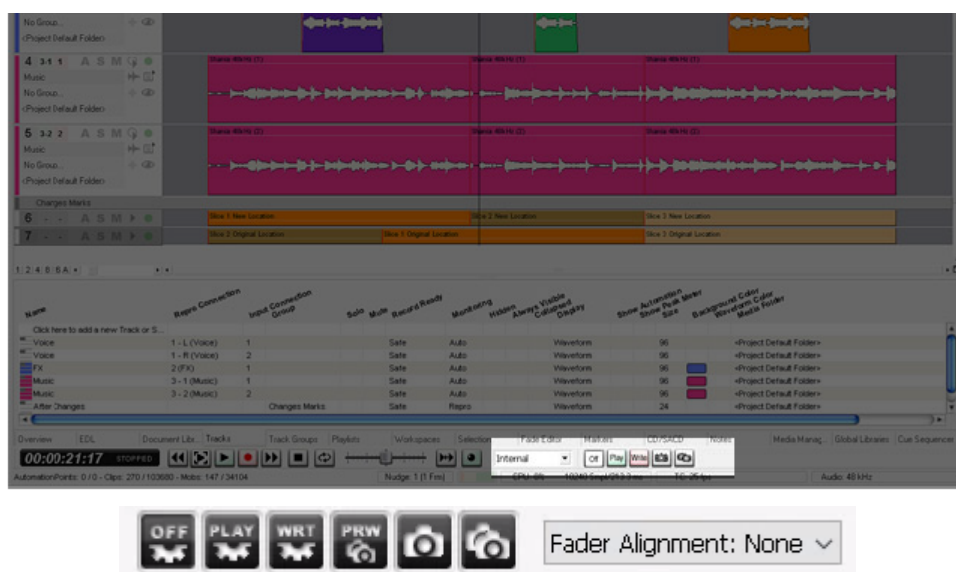


トランスポートにはデフォルトでショートカットが割り振られています。これらはキーボードの10キー部分に振られています。



Num Lock ショートカットはNumLk状態のときのみ使用できます	Pre Roll オーディション	Pre/Post Roll オーディション	Post Roll オーディション
カーソル位置にINポイントを設定	カーソル位置にOUTポイントを設定	カーソル位置にMarkを設定	マシンセレクト
INポイントへロケート	OUTポイントへロケート	TCを入力してロケート	
REW	FF	Play Selection 選択した部分をソロで再生	Play / Pause
Stop		REC	

オートメーション

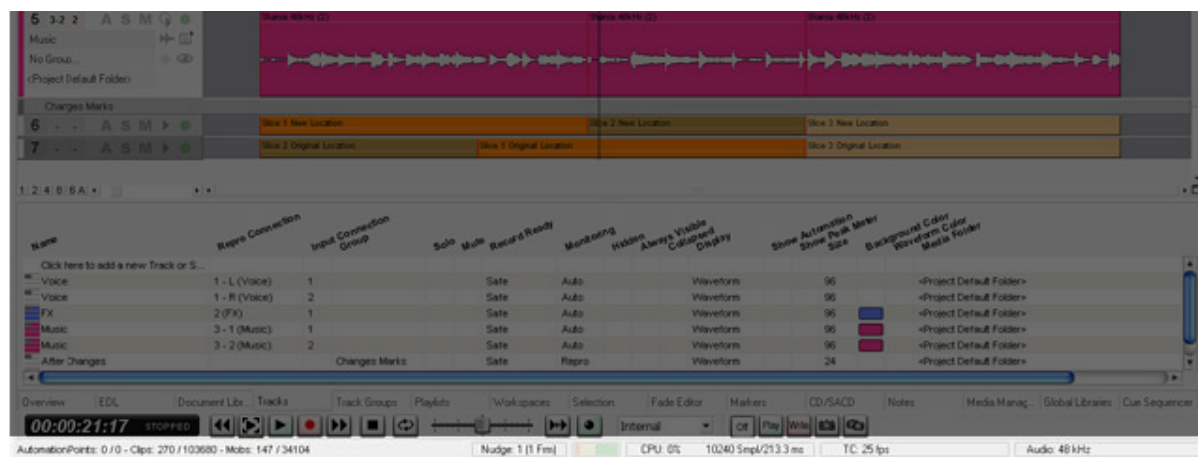


Mixerオートメーションのモードを設定します。オートメーションに関しては後のセクションを御覧ください。





最も下のエリア



ここにも様々な情報が表示されています。

表示アイコン	内容
	Pyramixがオートセーブを完了した旨のメッセージを表示します
	現在のディスクの残量表示です
	ナッジの量です。変更させるにはマウスでクリックするとドロップダウンで選択ができます。
	ハードディスクのアクセス状況を表示します
	CPUの負荷量を表示します
	ミキサーの遅延を表示します
	プロジェクトのフレームレート表示です
	プロジェクトのサンプルレート表示です





5. オーディオ ファイルのインポート

CDなどのオーディオをあらかじめファイル化してライブラリにしておくと、簡単にタイムライン上に乗せることができます。

Media Managent (メディア マネージメント)

Media Management タブは、タイムライン上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)とアクセスが可能なメディア・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。

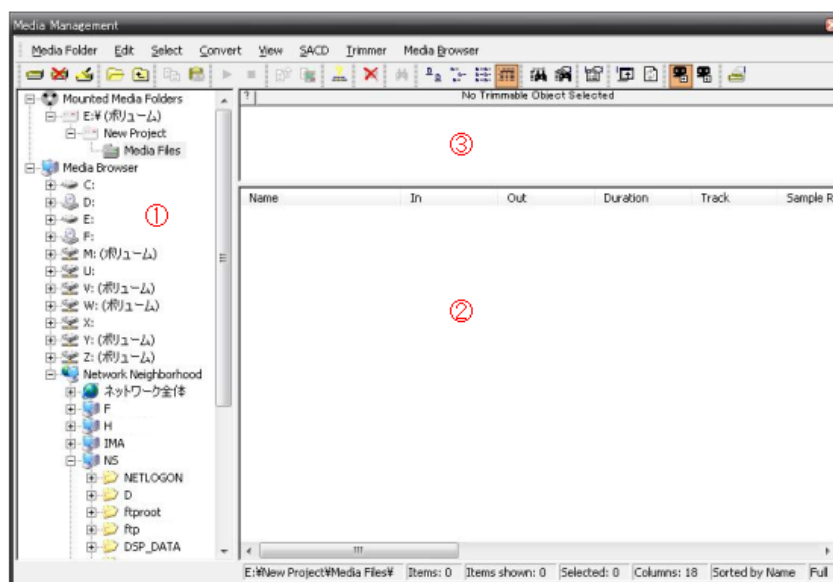
マウントされたフォルダ-に内包されたメディアであれば、メディア ファイルをそのままピラミックスのタイムライン上にドラッグ&ドロップするとクリップとして貼り付けられます。

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、以下の1つを行ってください。

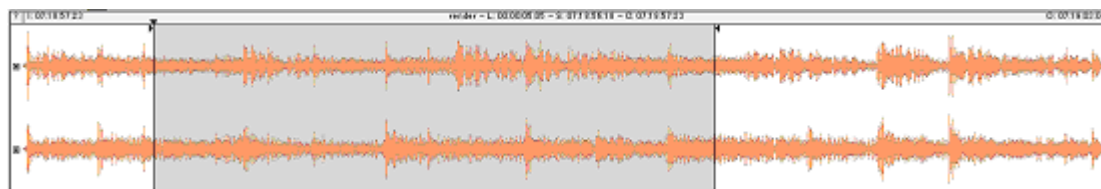
- A. オリジナルのメディアが入っているフォルダを**Mount**する
- B. メディアを**Copy**し、マウントされたフォルダに**Paste with Media**でファイルをコピーする
- C. **Project > Render**でマウントされたフォルダにファイル作成する

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。



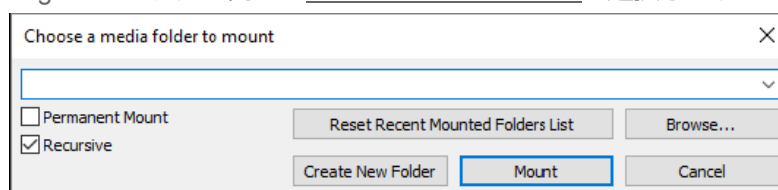


波形表示部分③ではメディア・ファイルのどこからどこまでをオーディションするかとクリップとしてペーストするかを決められる機能があります。マウスでドラッグし、選択範囲を決めます。決められた範囲は、Edit(もしくはファイルを右クリック) > Placeでペーストすることができます。マウスでのドラッグ&ドロップでは、常にメディア全体がペーストされます。

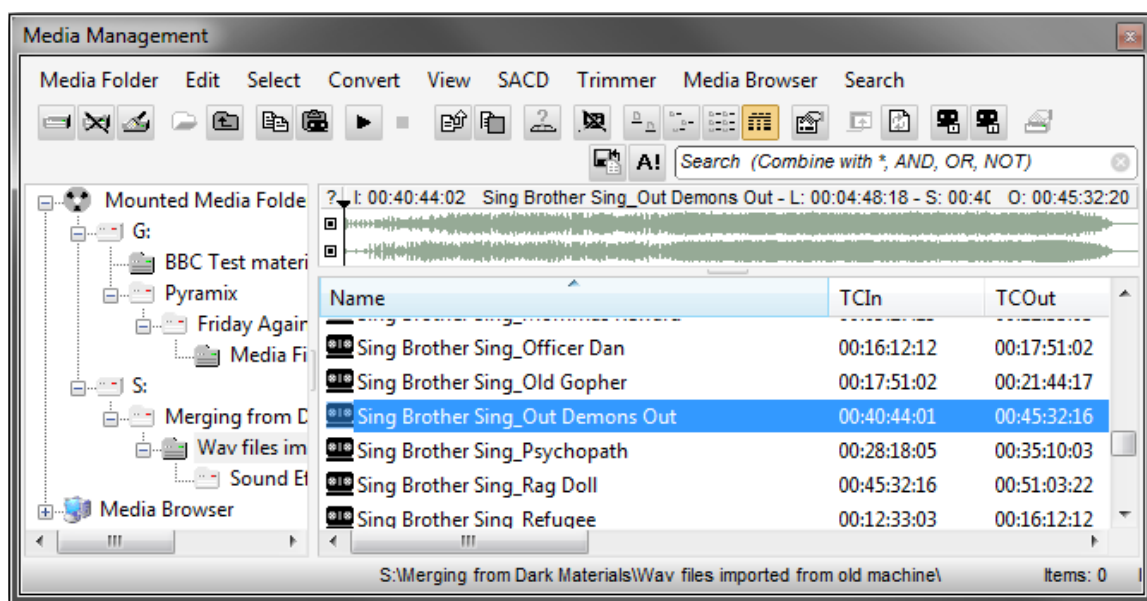


実際の操作手順は以下となります。

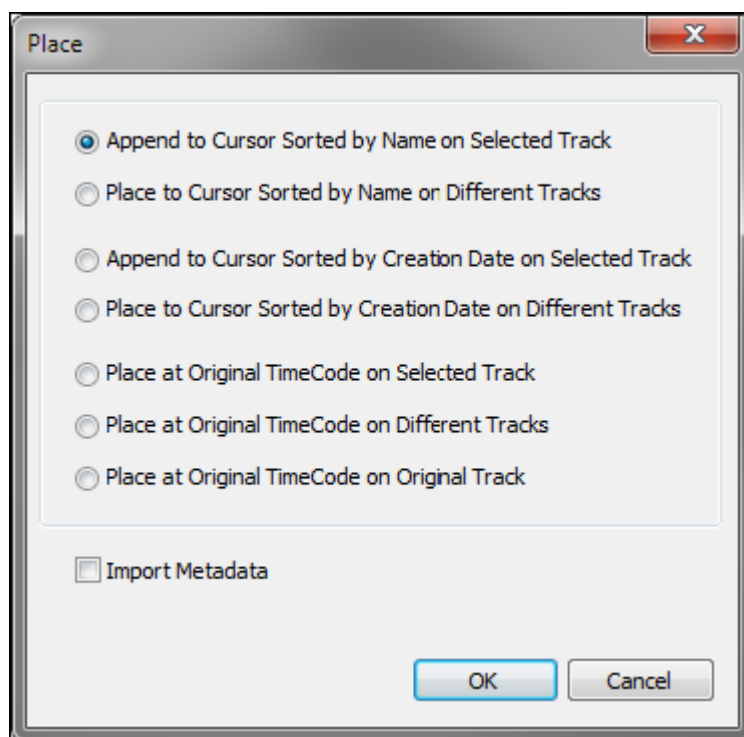
1. インポートしたいオーディオ ファイルが入っているフォルダをMedia ManagementタブでMountします。
2. Media Managementのタブを開き、**MediaFolder > Mount**を選択します。



3. **Browse...** をクリックしてエクスプローラを使い、マウントしたいフォルダを選択して **Mount** をクリックします。
4. Media Managementの右側に、そのフォルダに入っているオーディオ ファイルが表示されます。



5. 貼りたいファイルをマウスでタイムライン上にドラッグするか、**Edit > Place** を選択します。
6. **Edit > Place** を使用した場合、次のダイアログが表示されます。複数のオーディオ ファイルを一度にタイムライン上に乗せたい場合に便利です。



- ***Append to Cursor Sorted by Name on Selected Track***
選択しているトラックのカーソル位置に名前順に置く
- ***Place to Cursor sorted by Name or Different Tracks***
異なる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***
選択しているトラックのカーソル位置に作成日順に並べる
- ***Place to Cursor Sorted by Creation Date on Different Tracks***
異なるトラックのカーソル位置に作成日順に置く
- ***Place at Original TimeCode on Selected Track***
選択しているトラックのオリジナルTCに置く
- ***Place at Original TimeCode on Different Track***
異なるトラックのオリジナルTCに置く
- ***Place at Original TimeCode on Original Track***
オリジナルトラックのオリジナルTCに置く

のいずれかにチェックを入れて、**OK**をクリックしてください。



6. クリップの編集

クリップの選択

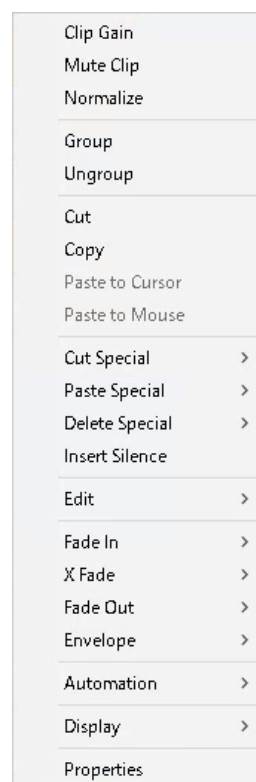
タイムライン上に乗せたクリップをクリックすると選択されます。

選択されたクリップ（或いは範囲）は、ハイライトされます。

Edit で行うコマンドは、選択されたクリップに適用されます。



クリップに行えるコマンドは、選択したクリップを右クリックするとコンテキストメニューが表示され、その中からコマンドを選択することができます。



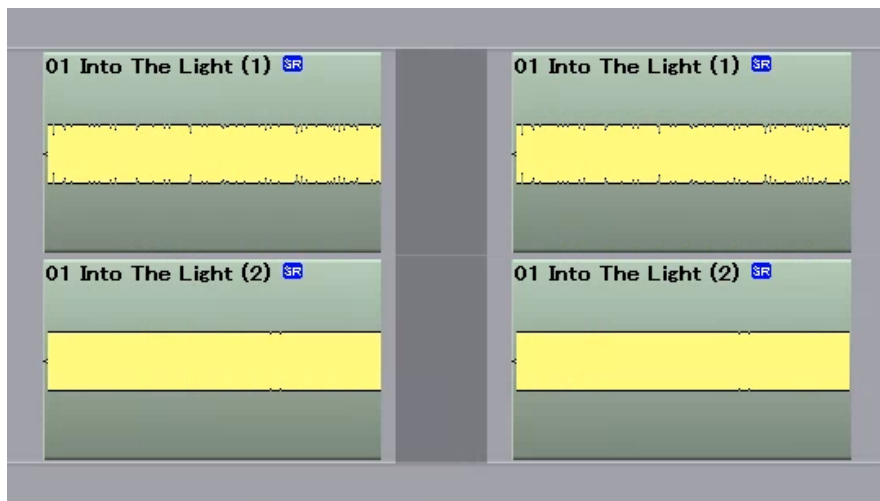
これらのコマンドそれぞれに関しては、別途「[Editコマンド](#)」を参照してください。





範囲の選択

Pyramixは、タイムラインのクリップのない部分も選択することができます。
この選択範囲に対しても、COPYやDELETEなどのコマンドを行うことができます。

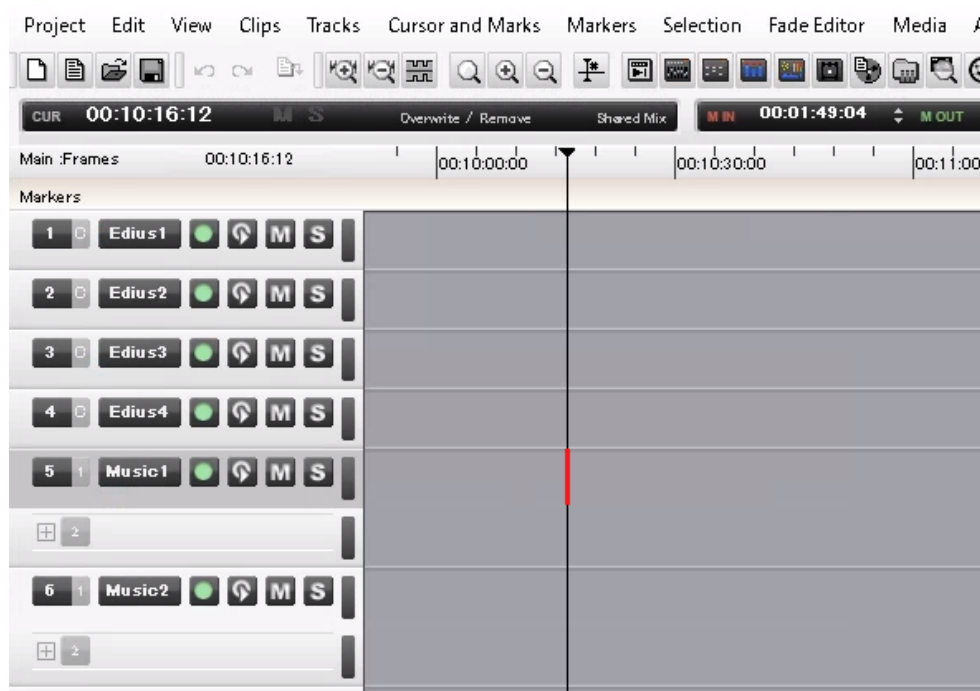


Paste位置

クリップをCopyやCutをした場合や、Media Managementでオーディオ ファイルをCopyし、タイムライン上に置く場合の位置について解説します。

Windowsの通常のデフォルトの Paste (Ctrl+v) で貼り付けを行うと、 選択されておるトラックとカーソルのいるタイムの交点に最初のクリップのトラックが置かれます。

下図の例では、トラック5のLチャンネルが選択されていて、カーソルが00:10:16:12にいたので、赤く線が引かれた部分にクリップの最初のトラックの先頭が置かれます。これはPyramixのEditコマンドではEdit > Paste > Paste to Cursor に相当します。

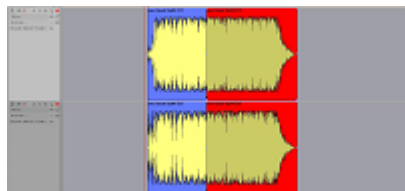


その他にも色々なPaste方法がありますが、詳細は「[Editコマンド](#)」を参照してください。



クリップを重ねた場合

選択したクリップは、マウスのドラッグでどこにでも移動できます。



ドラッグで移動中のクリップが他のクリップに1サンプルでも重なると、クリップが赤く表示され、そのクリップが別のクリップと重なっていることを警告します。

左の図は、右側のクリップ(B)をドラッグしている途中に左側のクリップ(A)に重なった状況です。

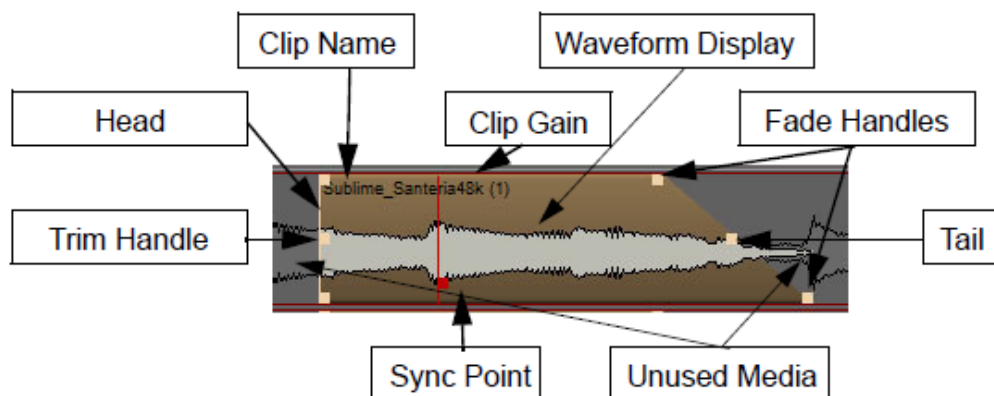
クリップAとBが重なったままドラッグを止めるとBはその位置に置かれますが、再度Bを別の位置に移動させてAとBを離すと、Aの重なっていた部分はそのままの「消された」状態となります（もちろん非破壊編集ですので元に戻すことは可能ですが、重ねる前に作ったフェードなどは消されます）。

Pyramixの編集にはレイヤーの概念はありません。

クリップを変形させて行うFade In / Fade Out

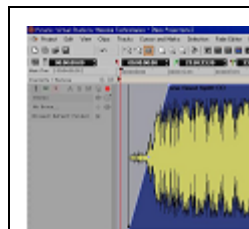
選択したクリップには、クリップの開始点と終了点に合計6個のハンドルが表示されます。

これらをマウスでドラッグすると、トリムやフェードなどの編集を行うことができます。



これらのポイントの近くにマウスのカーソルを持っていくと、カーソルが自動的に変わります。

ここでポイントをクリックしたままドラッグすると、クリップを変形させることができます。



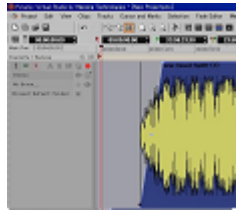
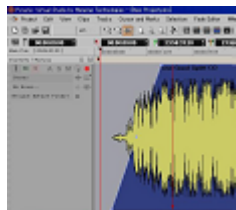
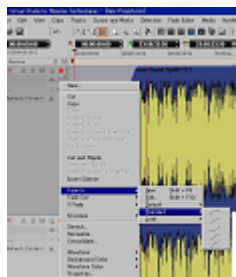
クリップ先頭の上側にあるポイントを掴み、右方向にドラッグすると、フェードインの終点を決めることができます。



クリップ先頭の中心にあるポイントを掴み、右方向にドラッグすると、カットインの位置を決めることができます。



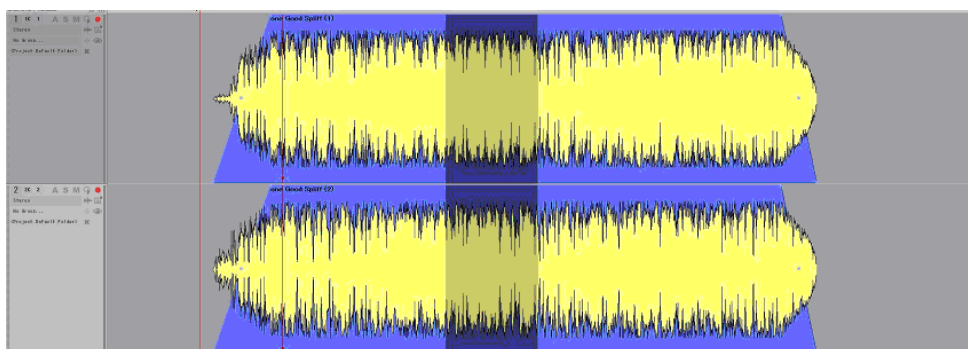


	そのままの状態から、クリップ先頭の下側にあるポイントを掴み、左方向にドラッグすると、フェードインの開始点を定めることができます。 クリップ後尾の3つのポイントも、これらと同様に動作します。
	クリップ先頭の下側にはもう一つのポイントがありますが、これはシンクポイント(Sync Point)と呼ばれ、クリップの任意の場所をあるタイミングに合せる場合に使用します。 ● Sync Pointは移動させると赤表示となります。 ● Sync Pointは、必ずクリップに1つ存在します。 ● Sync Pointはクリップの変形には関係ありません。
	フェードインのカーブを変更したい場合は、クリップの上で右クリックし、Fade In > Standard > カーブを選択 により行えます（フェードアウトの場合も同様に Fade Out > Standard > カーブ選択 で行えます）。
	もっと細かな設定を行いたい場合は、フェード部分をダブルクリックしてフェードエディター（Fade Editor）を開き行います。 Fade Editorでは、さらに細かな設定をプレビューしながら行うことができます。 操作はツールバーのクリックやフェーダーをドラッグして行います。

カットとクロスフェード

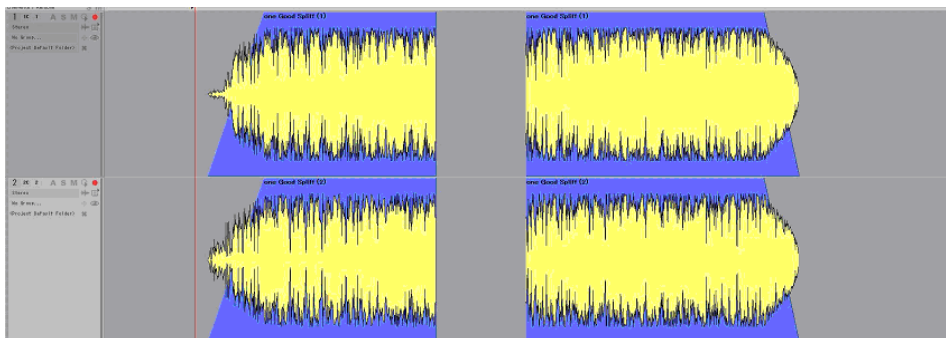
音楽の編集などでクリップの中間を消去し、2つになったクリップをクロスフェードさせて連続して再生したい場合の簡単な方法を解説します。

1. まず、クリップの適当な部分をマウスのドラッグで選択します。

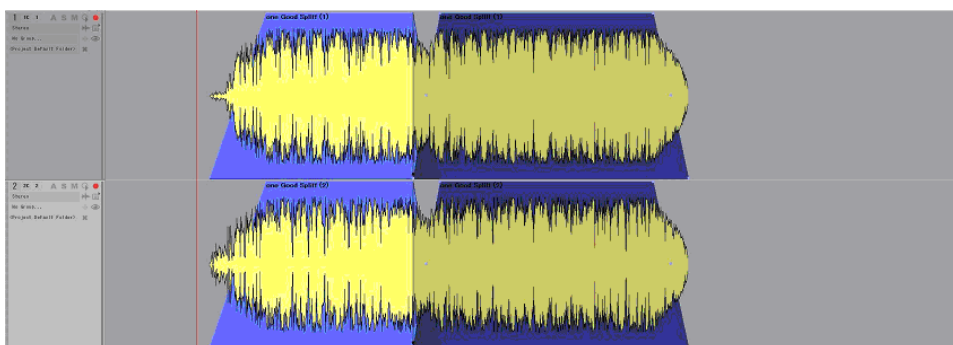


2. キーボードの[Delete]を押し、消去します。

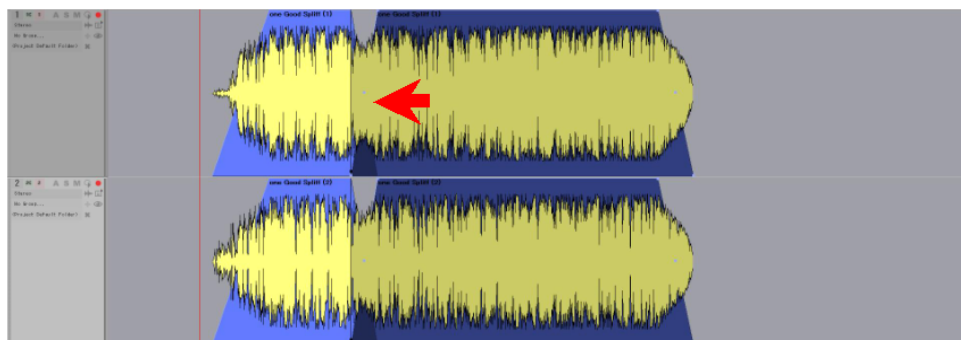




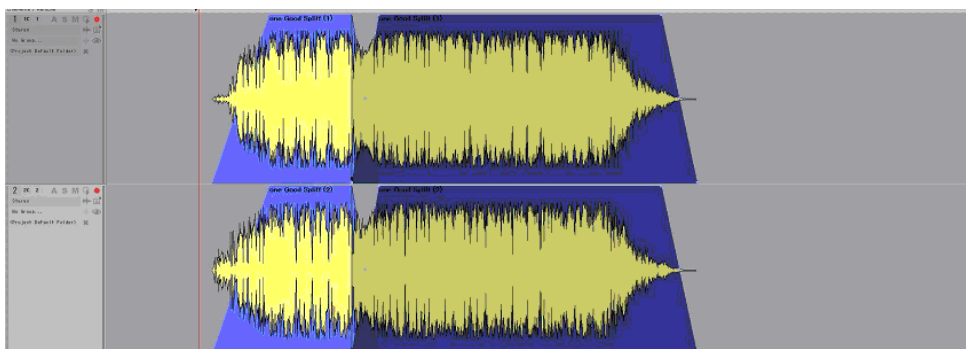
3. 後ろのクリップをクリックで選択した後、[Ctrl]キーを押しながら（マウスのカーソルにX印が付きます）ドラッグして前のクリップに重ねます。すると2つのクリップは自動的にクロスフェードされていきます。



4. フェード部分の中心のポインタをドラッグし、クロスフェードをかけ始めたい位置までドラッグします。



5. クロスフェード部分を聴きながら[Ctrl]+[Shift]キーを押しながら後ろのクリップを動かすと、後ろのクリップの中が動きますので、タイミングをあわせます。





7. オーディオの流れとMic/Line Preの調整

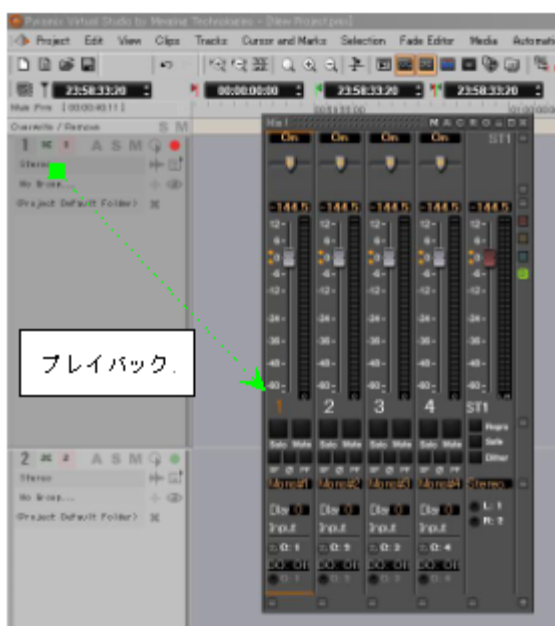
7.1 オーディオの流れ

オーディオはミキサー下の数字に対応した物理オーディオ入力よりトラックへ直接入ります。アナログ入力の場合は、マイク/ライン アンプのトリムでゲインを調整された後にトラックに入ります。



この2つの数字(=物理入力ポート)は同じものを指しています。従ってどちらかを変更するともう片方も自動的に変更されます。..

トラックから出力されたオーディオは、ミキサーのフェーダー (Strip) に送られます。プラグインやAUXバスへの送りはフェーダーの前/後に配置できますので、ここではプラグインやAUXを装備させていないとして説明しています。

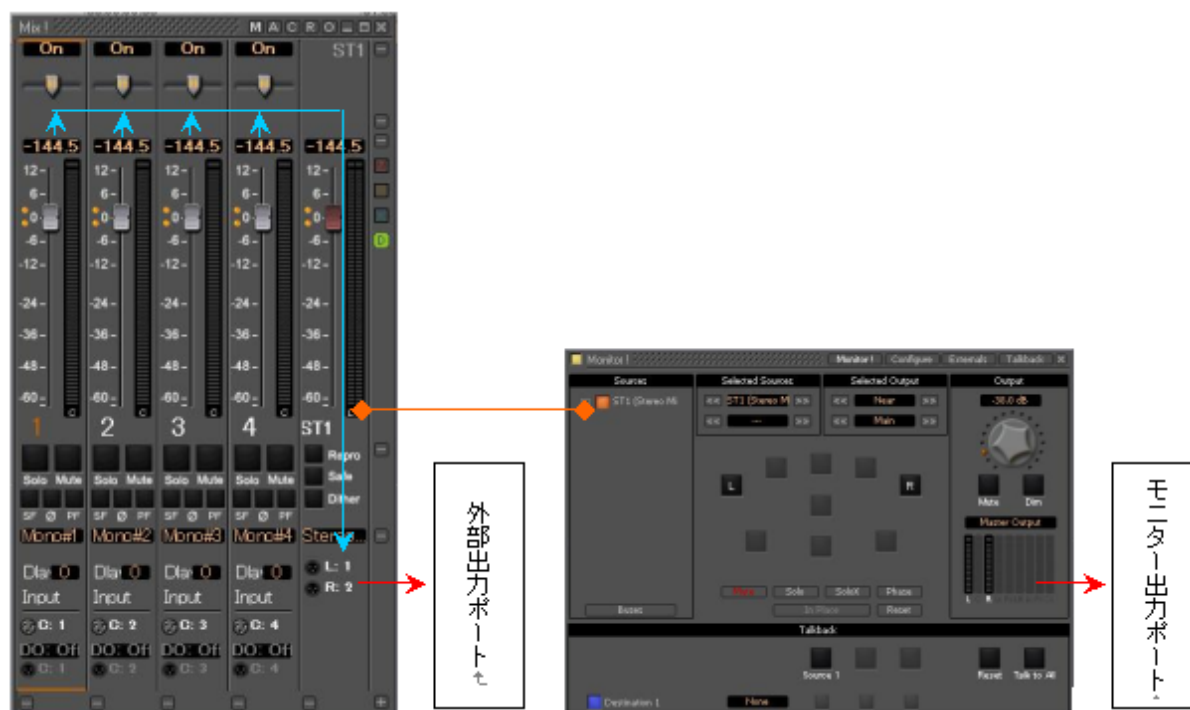


ミキサー フェーダー (Strip) に入ったオーディオは、ミックス バスでミックスされ、バスマスターフェーダーの下にXLRに示された物理出力から出力されます。同時にこれらはモニター パネルと呼ばれるセクションに送られます。





モニター パネルでは、これを**Source**として受け取り、モニター ポットで音量を調整したものが、指定した **Monitor** 出力に送られます。



なお、入力から出力までのプロセッシングに要する時間（遅延：レイテンシー）は、プロジェクトの右側最下部に、プロジェクトのフレーム レートやサンプリング レートなどの情報とともに常に表示されています。





7.2 マイクゲインの調整

7.2.1 PyramixのMixerを使用する

マイクプリアンプの割り当てられているPyramixのStripには、Mic/Lineのゲイントリムが表示されます。

このセクション最下部の[Mic]部分をマウスでクリックすると、Mic/Lineのゲイン（及びインピーダンス）の切り替えができます。

ゲインのツマミをクリックして、マウスを右にドラッグするとゲインが上がります。

同じく、左にドラッグするとゲインが下がります。



ファンタム電源（48v）は、一度クリックし、ON/OFFをさらにマウスで選択することで、ON/OFFができます。

以下のコントロールは、マウスのクリックでON/OFFできます。



ローカット フィルター



位相反転



パッド

赤枠部分をクリックすると、対応するトラックがRec Readyになります。

トラックをRec Readyにして、PyramixのRecキーを押すと、録音が始まります。





7.2.2 Artist Mixを使う



本体左側の緑枠のスイッチを同時に押すと、ロータリ ノブでマイクゲインをコントロールできます。

それ以外のコントロール（ファンタムやPadのOn/Offなど）は、残念ながらPyramix Mixer上のGUIで行う必要があります。

フェーダー左隣の上部スイッチ（赤枠）で、そのStripに対応するトラックがRec Readyとなります。

スイッチは赤く点灯します。

もう一度クリックするとRec Ready は解除されます。

Artist Mixはトランスポートも一部コントロールすることができます。

Shiftキー（下図緑枠）を押しながら/またはラッチさせた状態で、

#7のON（下図オレンジ枠） STOP

#8のSOLO（下図緑枠） PLAY

#8のON（下図赤枠） REC

が割り当てられています。



Avid Artist Mixの使用方法については、「[Avid Artist Mixのインストールと簡単な使い方](#)」を御覧ください。

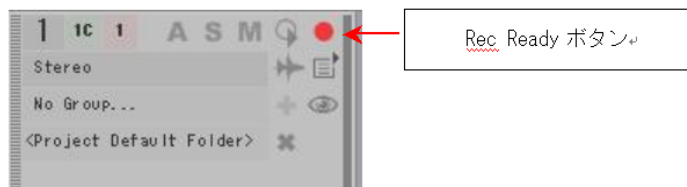




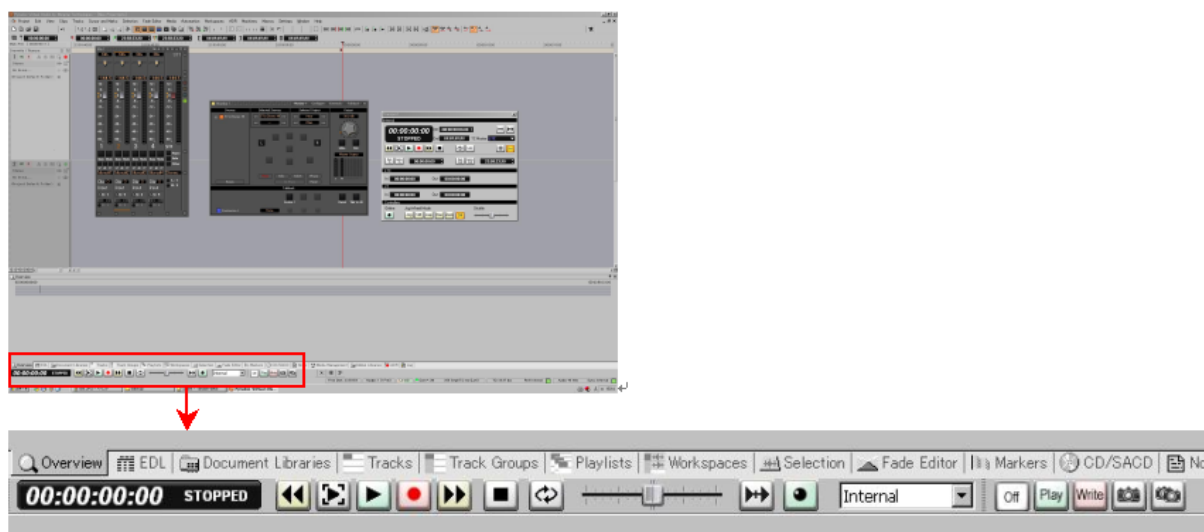
7.2.3 Pyramixのトラックから

PyramixのトラックGUIからは、マイク/ライン アンプのコントロールを行うことはできません。トラックボックス内にRec Readyボタンがあり、マウスでクリックしてそのトラックをRec Readyにすることができます。

続いてトランスポートのRecボタンをクリックすると録音が始まります。



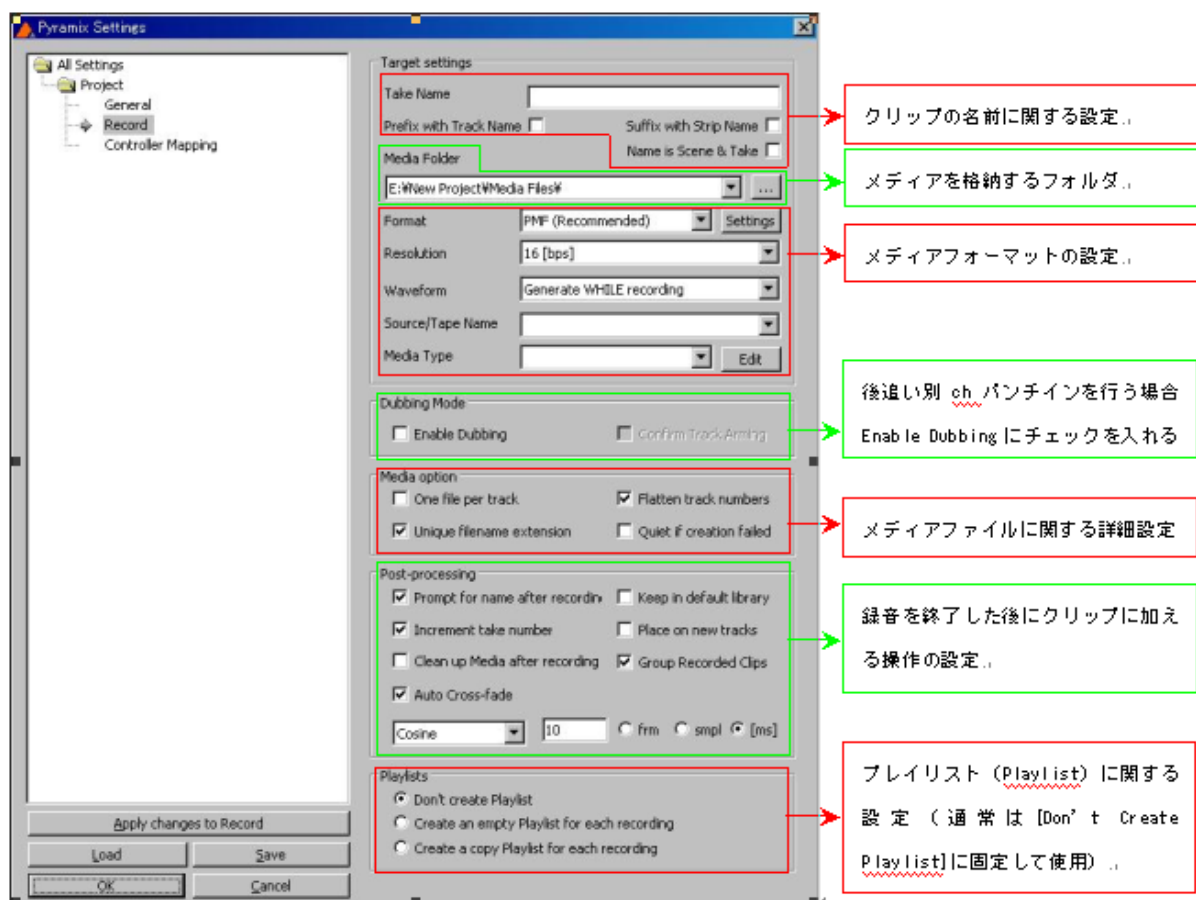
トランスポートは、常に画面左下に表示されています。



録音を終了するには、Stopボタン  をクリックします。

Tips

- 録音したメディアファイルが格納される場所を素早く確認するには、Rec Readyボタンを右クリックします。この操作により、Settings > All Settings > Project > Record のページが開きます。
- これから録音するメディアファイルを別のフォルダ（仮に「フォルダB」とします）に格納したい場合、まずそのフォルダをマウント（Mount）しなければなりません。「フォルダB」をマウントするには、Media Folder欄の右隣にあるブラウズボタンをクリックし、「フォルダB」をエクスプローラで指定し、Mount する必要があります。
- Pyramix v11以降では、デフォルトのFormatがBWF となっています（それ以前はPMFでした）。pmfはPyramix Media Format（拡張子は.pmf）、BWFはBroadcast WAV Format（拡張子は.wav）です。これらのファイルフォーマットには、録音が始まったタイムラインの時間が記録されます（タイムスタンプと呼びます）。そのため、タイムライン上で操作を誤ってクリップを移動させてしまった後にも、もともと録音が行われた位置に戻すことができます。これら2つのフォーマットの最大の違いは、汎用ファイル（BWF）かそうでないファイル（pmf）です。セキュリティを上げるためにはpmfを、汎用性を上げるにはBWFを使用してください。また、汎用ファイルにはメディアの波形に関する情報がファイル内に含まれていないため、Pyramixではこれら汎用ファイルの入っている同じフォルダ内に波形ファイル（.pk2ファイル）を自動的に生成します。
- 同時に録音が始まったクリップは、それが複数トラックであっても自動的にグループ化されます（“Post-Processing”で [Group Recorded Clips] にチェックが入っている場合）。



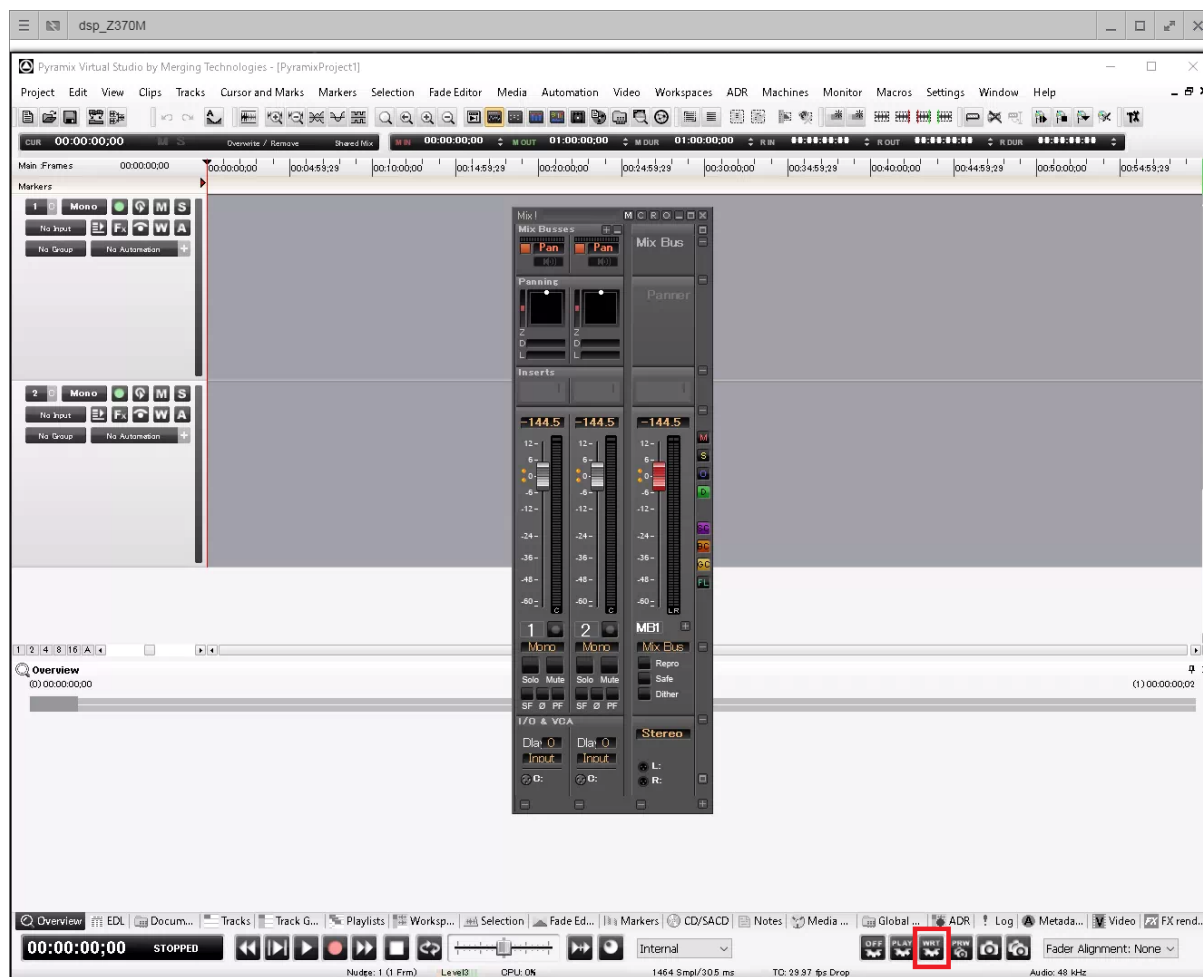


8. オートメーション

Pyramixのオートメーションは、非常にシンプルですが強力です。

基本的なオートメーション（Touch/Releaseの場合）

1. まず最初に、大体の基本となるフェーダー バランスを作ってください。パンニングやEQ, AUXの送りレベルなどもセットしておいてください。
2. 次にPyramixの設定を行います。マスターAutomationセクションの**Write**をクリックしてください。



3. 画面（トラック上）にオートメーションの軌跡を表示させるため、**トラックボックスのA**をクリックして**オン**にします。全てのトラックのオートメーションを表示させたい場合は、キーボードの**シフトキー**を押しながら**A**をクリックします。





4. Pyramixを再生状態にします。
5. フェーダーなど何かのパラメーターに触るとミキサーのそのパラメーター部分が赤くなり、トラック上に動き（増減）が表示されます。
6. 再生を止めるかパラメーターから手を離すと、元の値まである時間（**Settings > All Settings > Application > Automation > Auto Release Options > Release Time (ms)**で設定）をかけて戻ります。
7. オートメーションは **Undo/Redo** ができます。

以上がミキサーがデフォルトの**Auto Write / Touch / Release**モードになっている場合のオートメーションの書き方です。ミキサーがどのモードになっているかは、ミキサーのストリップの最下部に表示されています。



※ Automationのより詳しい説明は、[「PyramixのAutomation」](#)をお読みください。



9. ミックス ダウン

1. オーディオ ファイルをタイムラインに貼り、
2. クリップの編集を行い、
3. オートメーションが完成したら、

Project > Mixdown を行い、このプロジェクトから完パケとなるオーディオ ファイルを作成してNLE に送り返してMA作業は終了です。

Project > Mixdownは、ミックス バス出力のファイルを作成するコマンドです。ファイルはトラックを長手方向にミックスしていったものが作成されますので、クリップに行ったGain変更やMute, X-Fadeなどの編集が反映されます。また、AutomationをREADにしておけばAutomationの結果が反映されます。

Project > Mixdownを選択すると、下図のダイアログが開きます。

Bus Name	Channel Mapping	Destination Track
☐ AB01 (Aux Bus)	L - R	None
☐ MG01 (Mix Group)	1 - 2	None
☐ MB01 (Mix Bus)	L - C - R - Ls - Rs - LFE - Lc - Rc - Cs...	None
☐ MB02 (Mix Bus)	1 - 2	None
☐ MB03 (Mono)	mono	None
☐ MB04 (Stereo)	L - R	None
☒ MB05 (Surround)	L - C - R - Ls - Rs - LFE	None

Mix Down Name	これから作成するファイルの名前を決めます。
Suffix with Bus Name	バスの名前をファイル名のサフィックスに追加します。



Unique filename extension	ファイル名の後に続く、ファイル特有の追加文字をつけるかつけないかを決定します。
- One File per Bus/Stem - Single Media - One File per Track	- バス毎にファイルを作成します。 - 全てを一つのファイルにまとめます。 - トラックごとにファイルを作成します。
Media Folder	結果を書き出す場所を選択します。
Media Format	書き出すファイルフォーマットを決めます。
Media Wordlength	ファイルのビット長を決めます。
Waveform	書き出した後に波形ファイルを作成するかどうかを決定します。
Record	Mixdownする範囲を決めます。
Processing	- Real Time チェックを入れると、聞きながらMixdownができます。 - SRC and Redithiring SRCが必要な場合、ディザリングを設定することができます。 - Loudness and True peak limiting 結果のファイルのレベルを設定したラウドネス内に入れます。
Mix Source	チェックを入れたバスの出力をファイル化します。
Post Processing	Mixdownした結果のファイルをどうするかを選択で決めます。
Controllers	Mixdown中にリモートコントローラを触っても、Mixdownに影響が出ないようにします。
Archiving Metadata	ADM関係のメタデータをファイル内にXMLとしてターゲット ファイルに書き込みます。

Mixdownは、通常のスピードよりも速くファイルを作成することができますが、外部機器をMixerの External Insertで入れている場合は、**"Real Time"** にチェックを入れ、リアルタイムで行う必要があります。

作成する「完パケ」ファイルの形式は、**BWF**に設定してください。WAVではタイムスタンプ（開始時間のタグ）をファイルに埋め込むことができません。これらのファイルは同じ拡張子である**.wav**となりますが、必ず**BWF**を作成してください（WAVファイルでは、開始時間が **00:00:00;00** となります）。



10. Tips

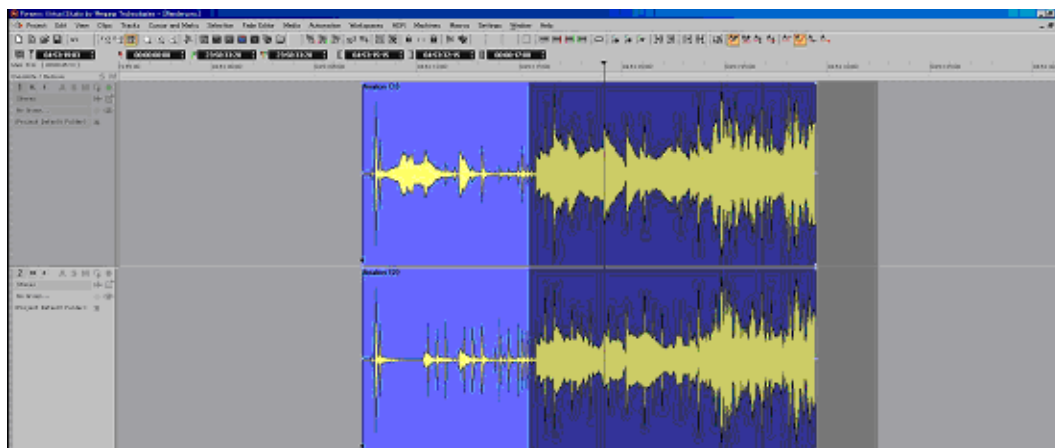
このセクションでは **Project > Render** の機能を使用したTipsを紹介します。

10.1 音の最後をカットアウトしてリバーブで音を残す

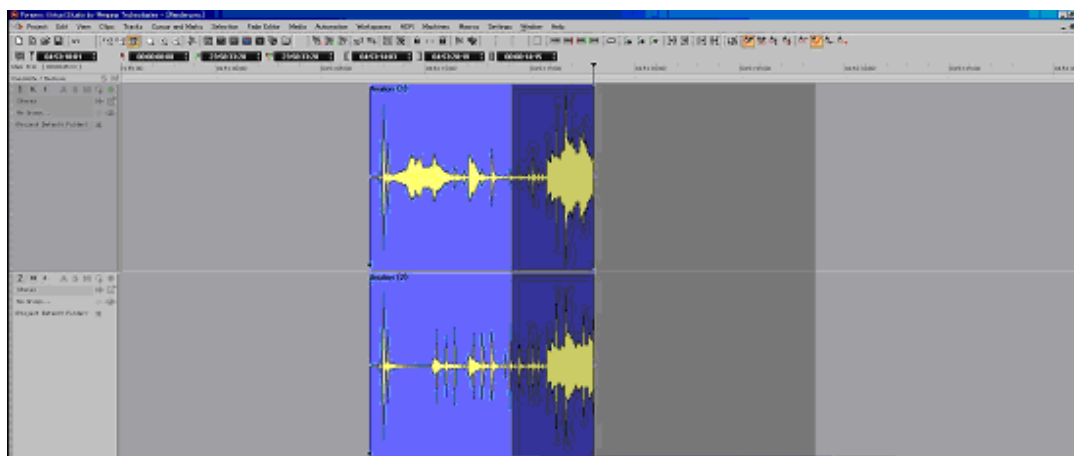
演出上よく用いられる手法で、通常リバーブとフェーダーのカットアウトでつくりますが、フェーダーのカットアウトのタイミングが難しく、再現するのに手間がかかります。

Pyramixでは **Project > Render** を使用し、音を加工して作ってしまふことができます。
なおこの方法には、リバーブのプラグインが必要です。

1. まず、音のカットアウトしたいタイミングを決め、**Edit > Trim Out** で音を終わらせませす。

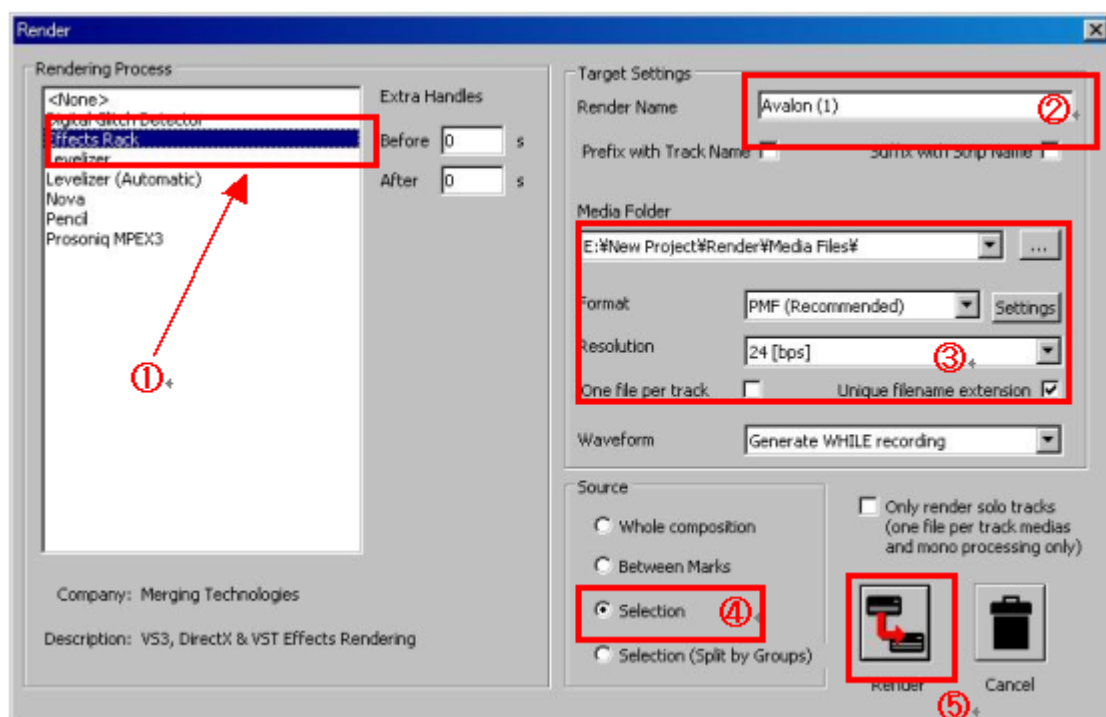


2. 次に、リバーブをかけたい部分の前後を多少多めにマウスをドラッグして選択します。選択範囲は「多め」に選択するのがコツです。



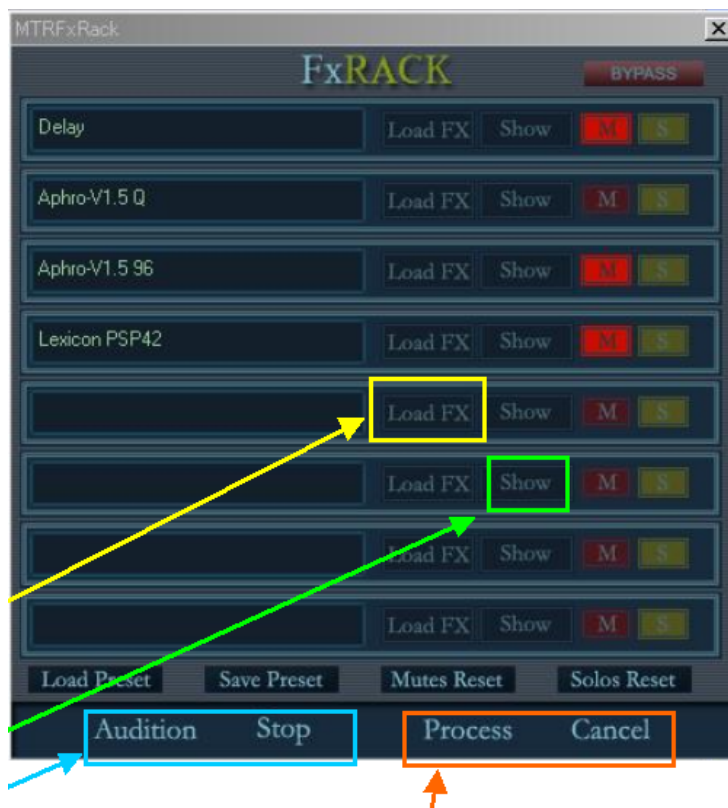
3. 選択できたら **Project > Render** を開きます。
このページで設定する部分は、





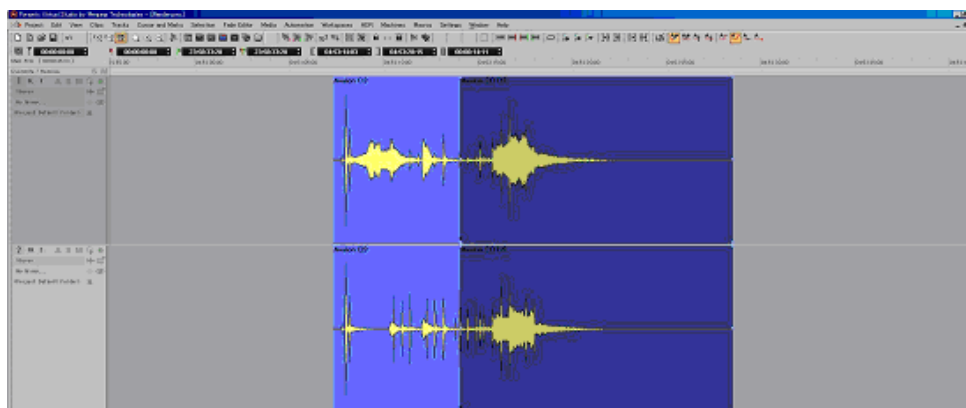
- ① 左側の [Rendering Process] で [Effector Rack]を選択し、
- ② これからつくるリバーブ部分の音に名前をつけ、
- ③ そのファイルをどの形式でどのディレクトリーにいれるかを決め、
- ④ [Selection]を選び
- ⑤ [Render]をクリックします。

4. Effects Rackが起動します。

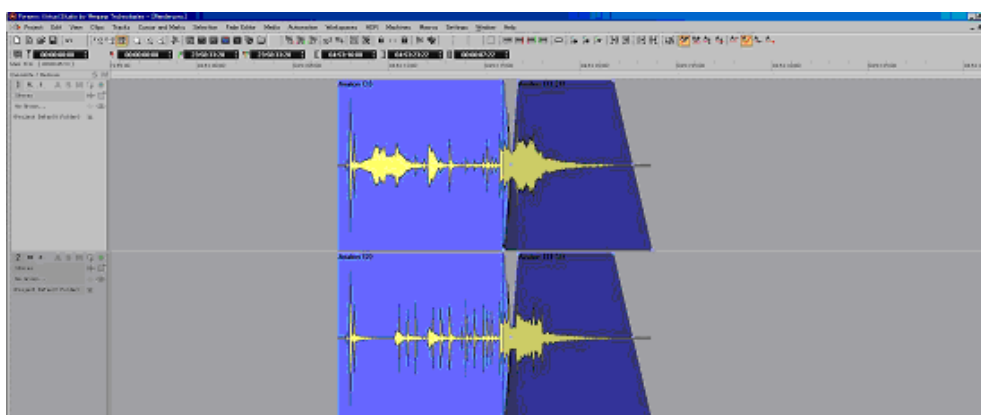




- かけたいエフェクターがラックにない場合は、[Load FX]ボタンをクリックし、**Add VS3/VST**で追加/削除します(黄枠部)。
 - エフェクターのパラメーターを変更したい場合は、[Show]ボタンをクリックするとコントロールパネルが表示されます(緑枠部)。
 - [Audition]をクリックすると、エフェクト後の音が確認でき、[Stop]でオーディションが止まります(青枠部)。
 - 右端の[Mute]と[Solo]で、そのエフェクトの音を検聴できます。
 - 希望通りのエフェクトが決まったら、[Process]をクリックします。レンダリングが開始され、終了するとエディター画面に戻ります(橙枠部)。
 - [Cancel]は、レンダー画面から何もせずにエディター画面に戻ります(橙枠部)。
5. [Process]をクリックしてレンダリングが終了すると、エディター画面に戻ります。レンダリングされたクリップが選択部分に替わって配置されています。これでドライのクリップの後に、リバーブがついたクリップができていきます。



6. 前項2で選択部分を「多少多めに選択」していますので、ここからトリムやクロスフェードで編集します。前に置かれたクリップとのつながりや、リバーブの長さなどを決定したら完成です。

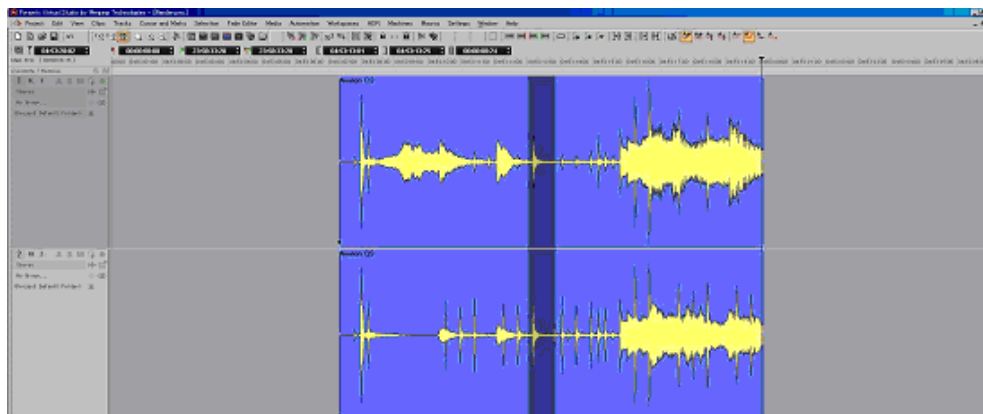




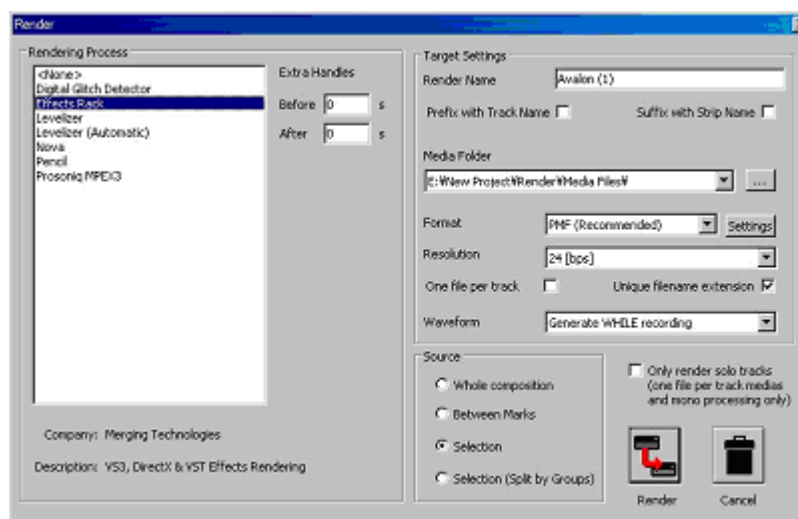
音の一部にイコライザーをかける

これも演出上よくあるケースで、セリフの一部に電話フィルターなどをかけるなどの作業で使います。

1. 同様にEQをかけたい部分を多少多めに選択します。



2. 選択できたら **Project > Render** を開きます。
設定は前項の3と同じ要領で行います。



3. Effects Rackに希望するエフェクターが入っていない場合は、[Load FX]をクリックして希望するエフェクターをラックに入れます。既存のエフェクターと置き換えることも可能です。

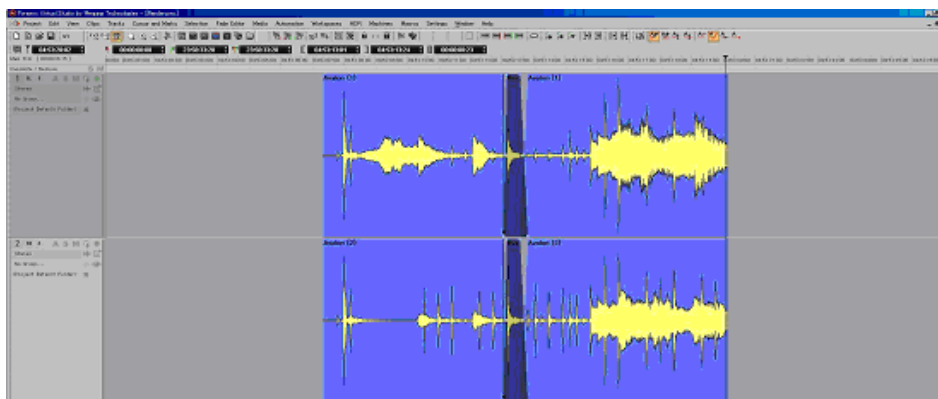




4. [Show]ボタンをクリックしてエフェクターを表示させ、[Audition]ボタンで検聴しながら希望の効果が得られるまでエフェクターのパラメーターを調整します。



5. 希望のエフェクトが得られたら[Process]ボタンをクリックします。
6. 後は前項と同様にエフェクトがかかった部分を前後のクリップとクロスフェードなどで編集して完成です。

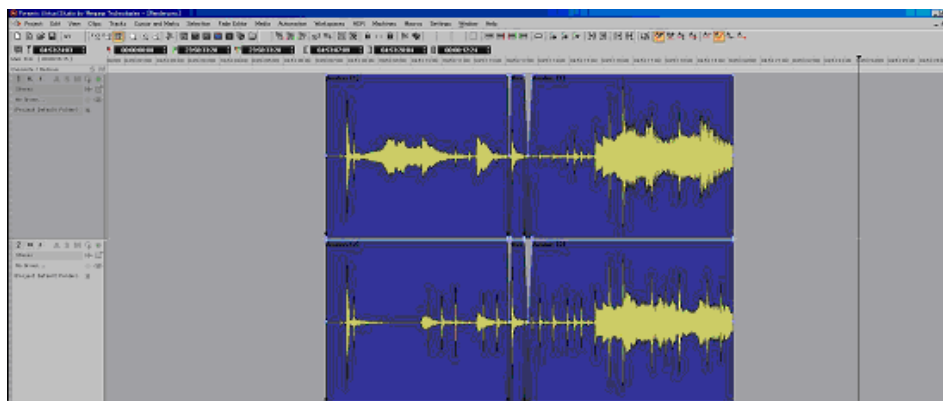




複数のクリップを一つのクリップにする

前項でつくった複数のクリップを一つのクリップに書き直すこともできます。一つのクリップにすることでCUTやCOPYを簡単に行なえます。

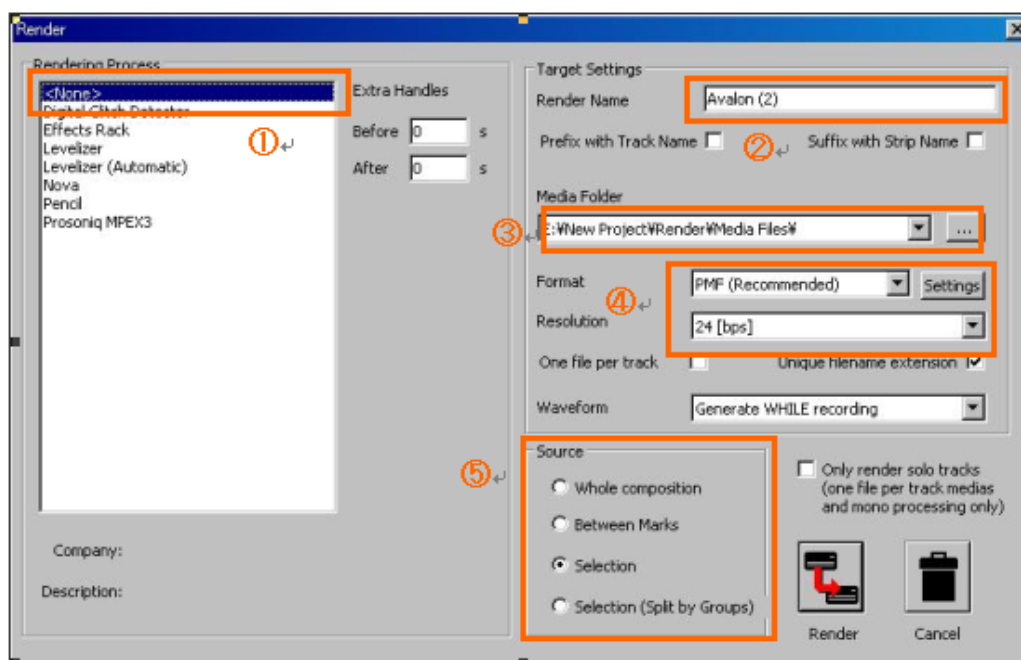
1. 一つにまとめたいクリップを選択します。



2. **Project > Render** を開きます。

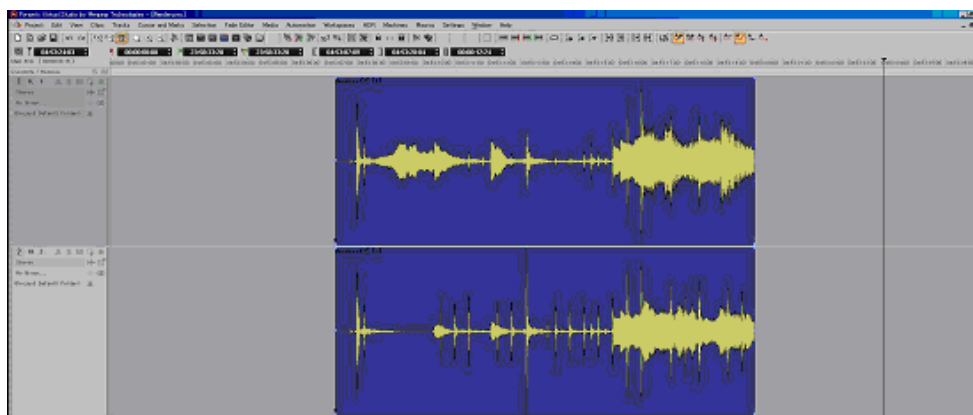
今回の設定は [Rendering Process] の方法がこれまでと異なりますが、後は同様です。

- ① [Rendering Process] で [<None>]を選択します。<None>はレンダリングでエフェクトなどの変化を加えないことを意味します。
- ② でレンダリング後に生成されるクリップの名前を決めます。
- ③ でレンダリング後に生成されるファイルのディレクトリーを決めます。
- ④ でそのファイルのフォーマットを決定します。
- ⑤ でレンダリングする範囲を決定します。





3. 以上の事柄を設定後に **[Render]** ボタンをクリックするとレンダリングが開始されます。レンダリング後にクリップが一つのクリップとしてタイムライン上に置かれます。





11. Anubisコントロール

AnubisはAoIPに対応したオーディオインターフェースで、モニターのコントロールに優れた機能を備えています。設定方法や各機能の詳細については、[Anubisユーザーマニュアル](#)を御覧ください。

Anubisの操作面



1. **TFT LCD** : 高解像度の静電容量マルチタッチ ディスプレイ。
2. **ホームボタン** : Anubisのディスプレイの表示切り替えに使用します。短く押すとホームページの切り替えが行われ、長押しで設定画面に切り替わります。
3. **内蔵トークバックマイク** : モノラルの無指向性マイクが穴の部分に装備されています。



警告 : 内蔵マイクに触れたり、押さえつけたりしないでください。
マイクに損傷を与える可能性があるため、穴に物を入れないでください。

4. **Speaker set A セレクター** : Speaker “A” に設定したモニターを選択します。ボタンが点灯すると選択された状態となります。モニターセットは、Anubisの Settings> Monitors で設定することができ、選択したAnubisのローカル出力または外部インターフェース（RAVENNA / AES67準拠）の出力を制御することができます。
5. **Speaker set B セレクター** : Speaker “B” に設定したモニターを選択します。ボタンが点灯すると選択された状態となります。モニターセットは、Anubisの Settings> Monitors で設定することができ、選択したAnubisのローカル出力または外部インターフェース（RAVENNA / AES67準拠）の出力を制御することができます。

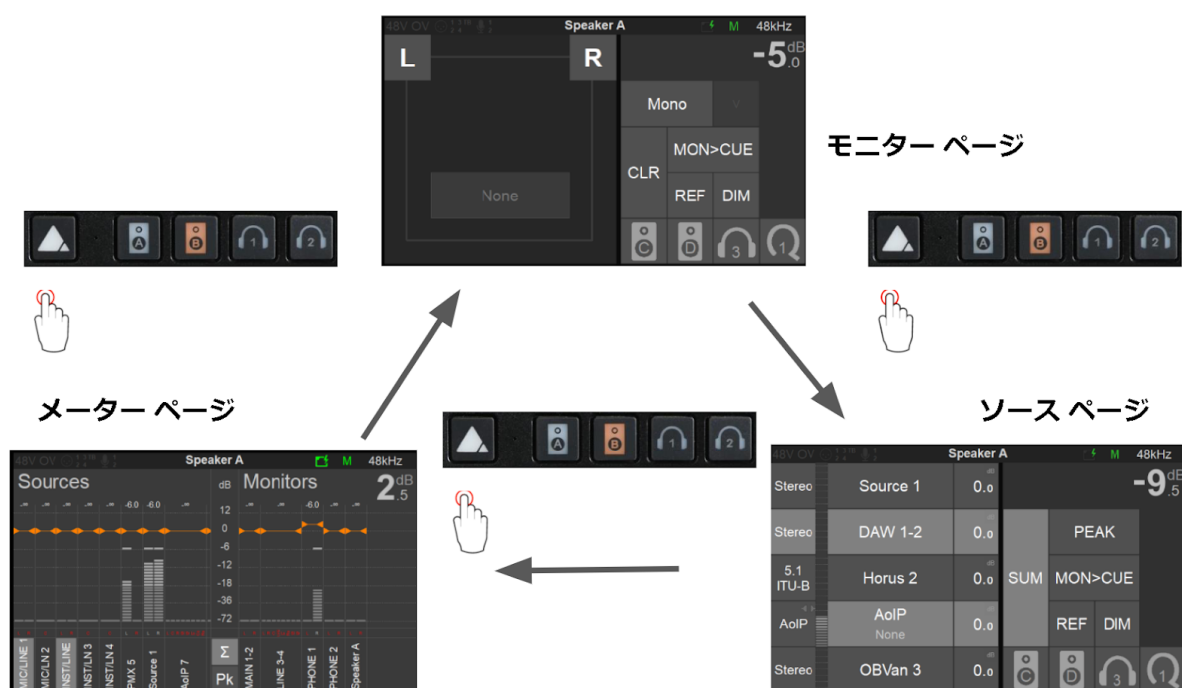




6. **Headphones #1 セレクター** : Headphone 1の音量をコントロールします。点灯させてから、メインのロータリーを使って本体のHeadphone 1の音量調節を行います。音量調節はリモートで（Webアクセスから）調整することも可能です。セレクターボタンは、Anubisの Settings の設定により、別のモニターセットのコントロールにすることもできます。
7. **Headphone #2 セレクター** : Headphone 2のコントロールを行います。Headphone #1と同様です。
8. **Talkback Control** : Talkbackボタンを押すと、トークバックマイクが有効になります。マイクの信号はローカルか外部かに関わらず、選択したモニターセット（RAVENNA / AES67準拠）に分配することができます。
分配するかしないかの選択は、Anubisの Monitors Settingsで設定を行うことができます。
Note : Anubis Talkback は内蔵マイクに限定されず、他のマイク（Phantomパワーコンデンサーマイクを含む）も使用できます。ソフトウェアで2つのTalkbackマイクを異なるCueまたはモニターに送信するように設定することも可能です。
9. **ロータリー コントロール** : 選択したモニターセットの音量調整や入力、出力のゲイン/トリム調整に使用できる多機能エンコーダです。また、Anubisの様々な設定項目（ソフトウェア）の選択や制御にも使用します。
10. **Muteコントロール** : Muteはどのモニターセットにも適用できます。外部モニタリングセット（RAVENNA / AES67準拠）にも適用でき、出カストリームをミュートします。
11. **Anubis シャシー** : アノダイズド アルミニウム製です。

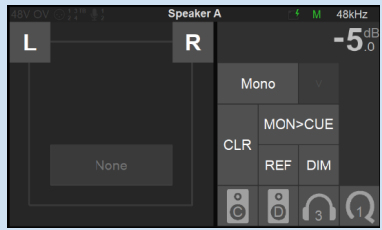
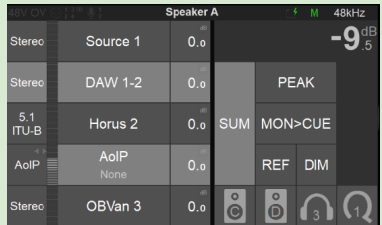
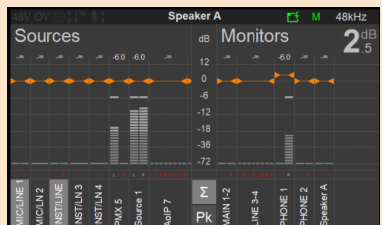
基本的な使い方

Anubisのホームボタンを押すと、LCD画面が3種類に切り替わります。





それぞれのページでは、次の操作が行えます。

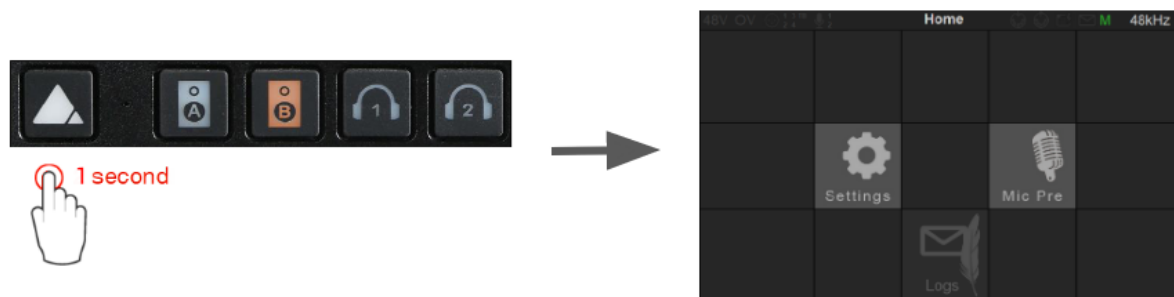
ページ名	GUI	役目
モニター ページ		モニタースピーカーのコントロール（Cut, Solo, Dim, Ref など）を行います。
ソース ページ		モニターするソースを選びます。 ソースは切り替えるだけでなく、“SUM”ボタンを押すと複数のソースを足して聴くことができます。
メーター ページ		Source と Monitor のレベル監視ができます。 また、それらの個々のレベル調整が行えます。

- 4と5の **Speaker set A/B セレクター**で、モニターするスピーカーを選択できます。ロータリーコントロールでスピーカーの音量を変えられます。
- 6と7の **Headphones #1/2 セレクター** を押すか、押している間、ロータリーコントロールでヘッドフォンの音量を変えられます。
- スピーカーとヘッドフォンは、いつも同じソースが聴こえます。
- タッチLCDの中にもボタンを作成し、スピーカーやヘッドフォンを割り当てることができます。



設定

どのページからでも、ホームボタンを1秒以上長く押すと、LCDスクリーンの表示が上記の3つの表示モード以外のページが表示されます。



- Settings ページ では、各種の詳細な設定を行います。
- Mic Pre ページ では、マイク / ライン アンプの設定が行なえます。
- Logs ページ では、Anubisが報告するエラーログを確認できます。

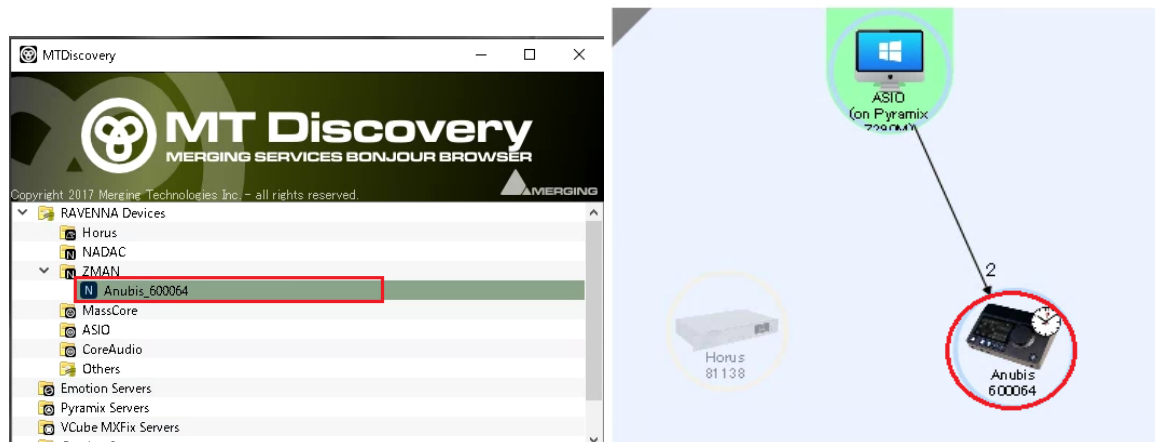
スクリーンをタッチすると、その中のメニューに入ることができます。詳しくは[Anubis ユーザーマニュアル](#)を御覧ください。

* このページから離れるには、ホームボタンを再度短く押してください。

Web GUIの使い方

コントロールは、Anubis本体のボタン、タッチスクリーン、ロータリー コントローラーで行いますが、Webブラウザ（Google Chrome）からリモートで行うことも可能です。

Webコントローラを開くには、MT Discovery の Anubis のエントリーをダブルクリックするか、ANEMANの World View にある Anubis のアイコンをダブルクリックしてください。



これらのどちらかをダブルクリックすると、Google Chrome が起動し、AnubisのGUIが常時されます。

① クリックするとメニューが開きます。Presetの保存/リストアなどができます。

② モニターしたいSourceを選択します。

例：通常の作業は "Pyramix" を聴きながら行い、PlaybackではVTRのリターン（VTR 1/2, 3/4, 5/6, 7/8）を聴く





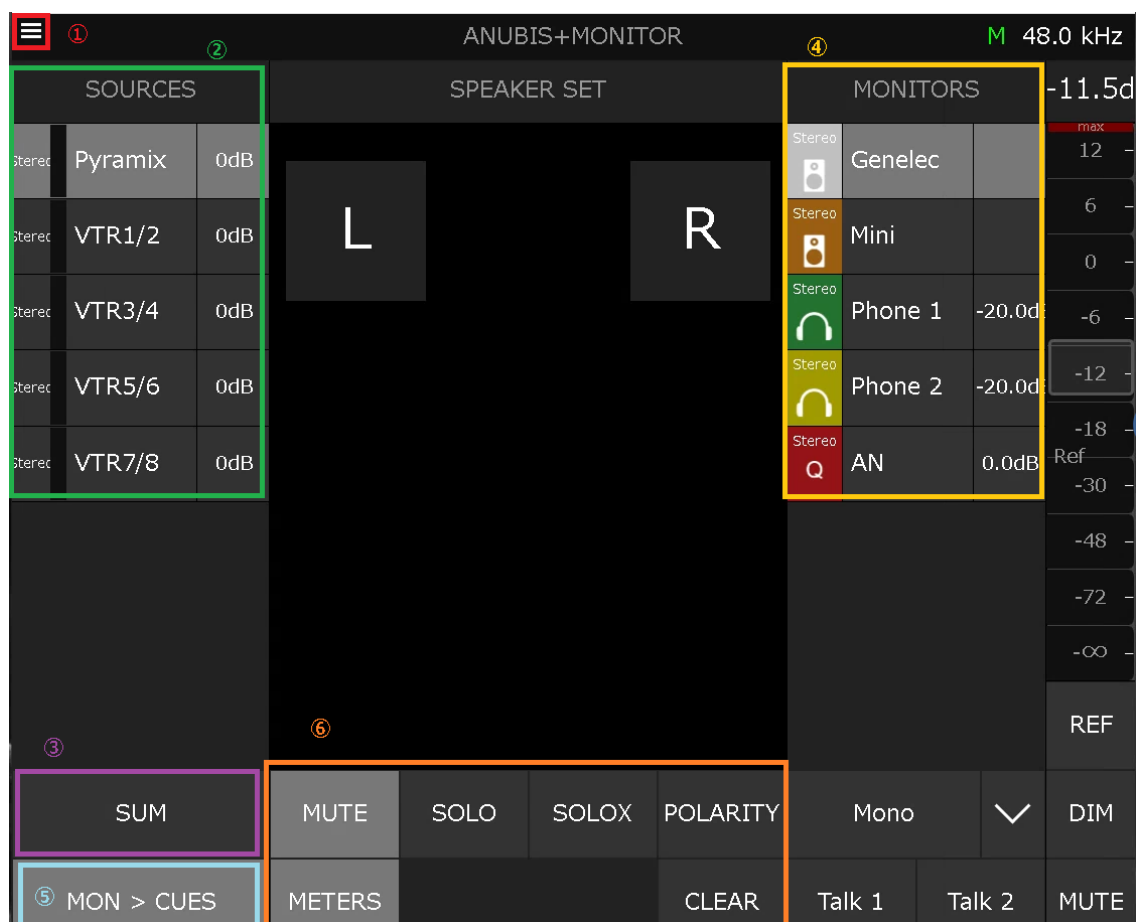
- ③ 複数のSourceをまとめて聴きたい場合にSUMを選択します。
例：VTRの 1/2 と 3/4 を同時にモニターしたい場合など
- ④ 聴きたいスピーカー（セット）をクリックで選択して、スピーカーの切り替えに使用します。
ボリュームはロータリー コントローラーを回して設定します。

Phone 1と2は、常にスピーカーと同じSourceが選択されます。ボタンを押してからロータリー コントローラーでそれぞれの音量を決めてください。Phone 1と2は、Anubis全面にあるヘッドフォン ジャックです。

最も下にある **"Q AN"** は、アナブースへの送り返しです。通常は⑤の **"MON > CUES"** を押しおくと、スピーカーで聴いているものがアナブースへ送られます。このスイッチをOFFにすると、**"Q ANA"** を押して、②の **"SOURCE"** で選択した信号 が送られます。その時に何も選択しなければ、無音となります。

- ⑤ 上記説明を御覧ください。
- ⑥ 上の欄にあるスピーカーボタン（L, R）のコントロール モードです。
例：**"MUTE"** を選んで、上欄のスピーカーボタンを押すと、押された方のスピーカーがMUTEします。

"METERS" を選んでおくと、音が出ている時にスピーカーボタンの周りが光り、信号が出ていることを表示します。





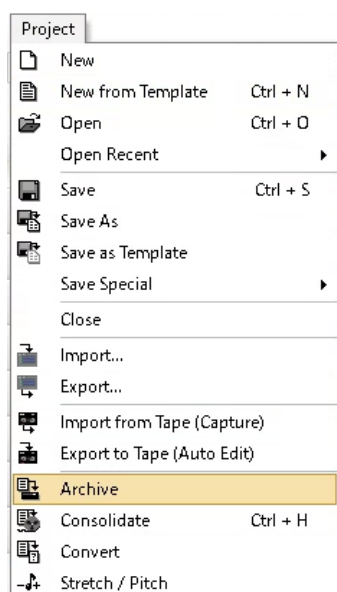
12. Archive と HDDの管理

Mixdownして目的のファイルを作成した後、HDD内を整理するためにProjectの管理を行ってください。

警告：ドライブは（HDD、SSDにかかわらず）常に容量の約50%以下の使用量を保ってください。

常にシステム内の記録媒体の容量を最小に保つことで、データの紛失やその他の事故から守ってください。

Project > Archive



Projectメニューに **Archive** コマンドがあります。このコマンドは現在開いているProjectに入っている音やライブラリーを整理して別のフォルダにまとめてくれる便利なコマンドです。

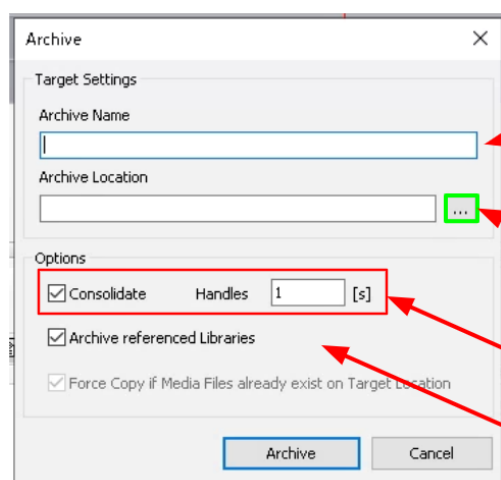
- Archiveを行うことで、次回Projectを開いた時に音が無くなっていくなどの事故を防ぐことができます。

- 音の一部分しか使用していない場合、音のファイル全てを残すか、一部の前後の指定秒数のみを残すかも設定できます。例えば、4時間録音した元の音で、3分だけ使用した場合、指定秒数を残してそれ以外の部分をArchive先にコピーしません。そのため、Projectを再度開くのに、常に必要最小限の容量で保存させることができます。

- 保存先を別のHDDやネットワーク上のディスクに指定することができます。

このマニュアルでは、MassCore PCを使用している場合の運用方法についてご説明します。

Archive の GUI



Archiveの名前を決めます。通常はProject名に日付などを付加してください。
この名前がArchive先のフォルダ名となります。重複しないよう気をつけてください。

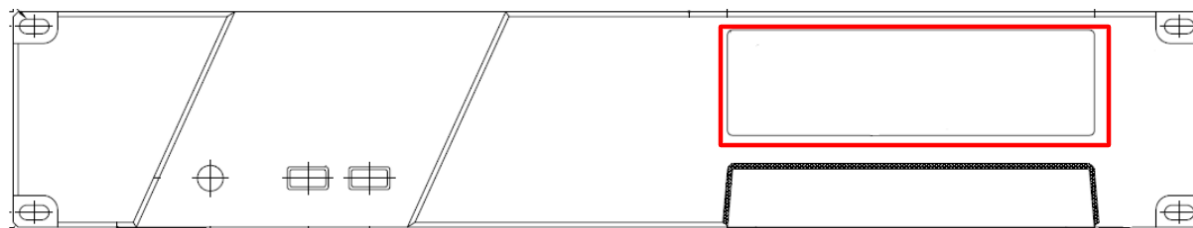
Archiveフォルダを作成する先を指定します。PCから見える領域全てが指定できます。
MassCorePCでは"F"ドライブがリムーバブルHDDとなっていますので、緑枠ボックスをクリックし、Fドライブを指定してください。

"Consolidate" にチェックを入れると、"Handles" で指定した秒数の"糊代"を残して、他の部分は消されます。

Librariesを残します。通常はチェックを入れてください。



リムーバブルHDDについて



MassCorePCには、ホットスワップ可能なリムーバブルHDDが装備されています（上図赤枠部分）。

ここには、Ratoc システム社のリムーバブルHDDケース “[SA3-TR1-BK/LG](#)” が使用されており、ケース横のキーを開ける/閉めることで簡単に交換することができます。

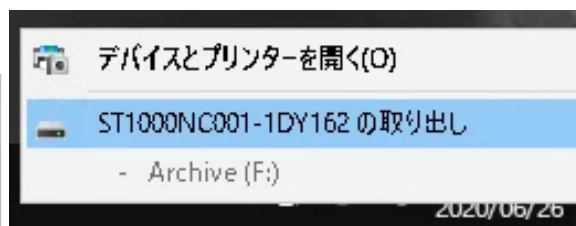
必要に応じてHDDを交換してください。

トレイは繰り返し抜き差しすることが想定されており、挿抜可能回数500回以上の耐久性を持っています。

リムーバブルHDDを外す

PCの電源が入っている状態でリムーバブルHDDを外すには

1. Windows画面右下の**通知エリア**にある  のアイコンを右クリックし、メニューから「**HDDの取り出し**」を選択してください。



2. アクセスランプ（赤LED）の点滅が終わったら、鍵を反時計方向に45°回し、ハンドルを持って引き出してください。

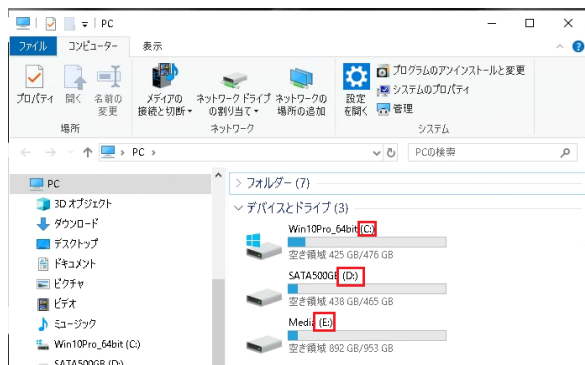




別のHDDをシステムに加える

別のHDDをシステムに加える場合は、HDDケースを入れて鍵を時計方向に45°回してください。

- 使用歴のあるHDDを入れた場合は、PCは数秒で認識してWindowsにマウントされます。



注意：エクスプローラーを開き、ドライブ レターを確認してください。希望しないドライブ レターとなっている場合は、[ドライブ レターを変更](#)してください。

- 使用歴のないHDD（新品のHDD）は、[次の方法で](#)Windowsに認識させ、ドライブ レターをふってください。

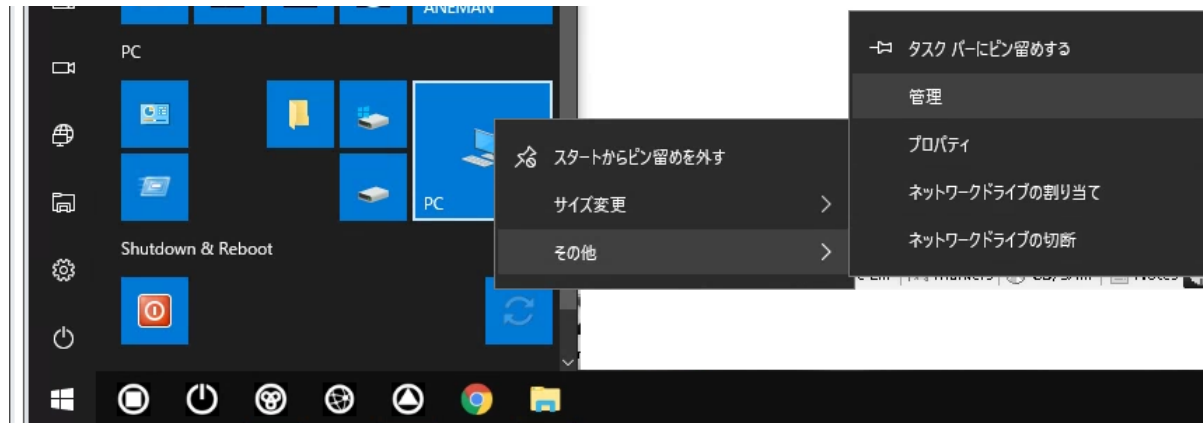




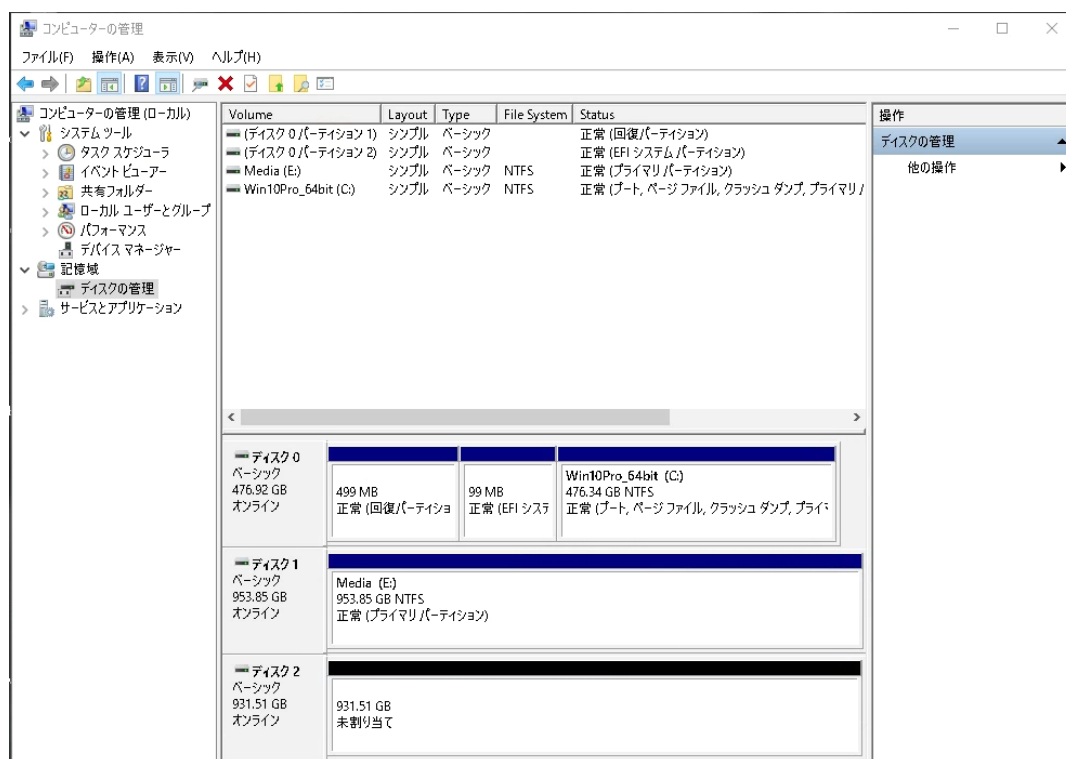
新品のHDDをシステムに加える

購入したばかりのHDDは、パーティションを切ってフォーマットを行なわないとWindowsに認識されず使用できません。以下の通りに作業を行い、Windowsに認識させてください。

1. スタートメニューの“PC”を**右クリック** > **その他** > **管理** を開きます。

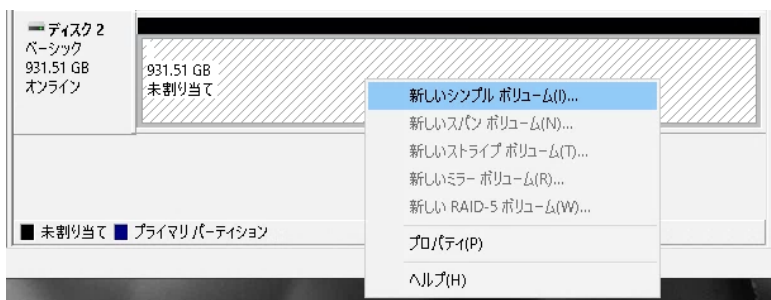


2. 左欄で「**ディスクの管理**」をクリックします。
HDDが正常であれば、下図の「ディスク2」が新しく加えられたHDDとして認識されているのが分かります。

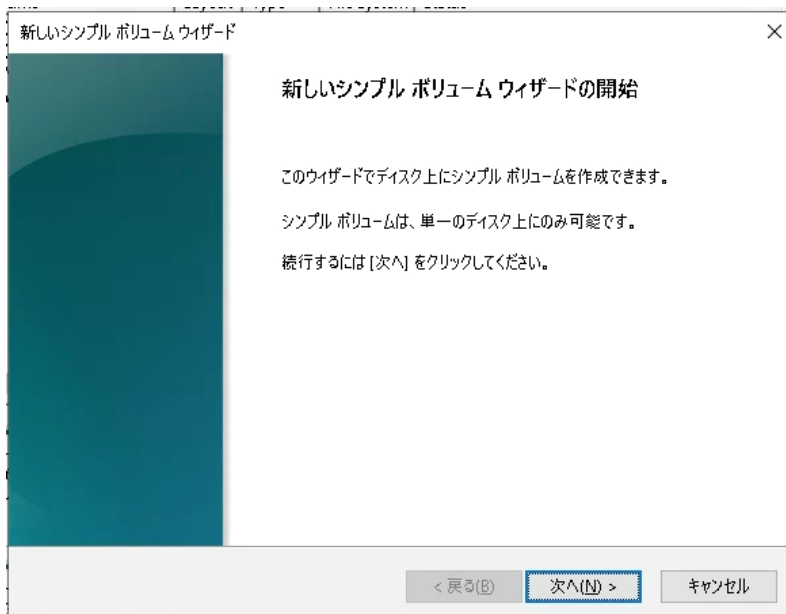


3. 右欄の「ディスク2」の「**未割り当て**」となっている部分を**右クリック**して、ドロップダウンメニューにある「**新しいシンプル ボリューム**」を選択します。

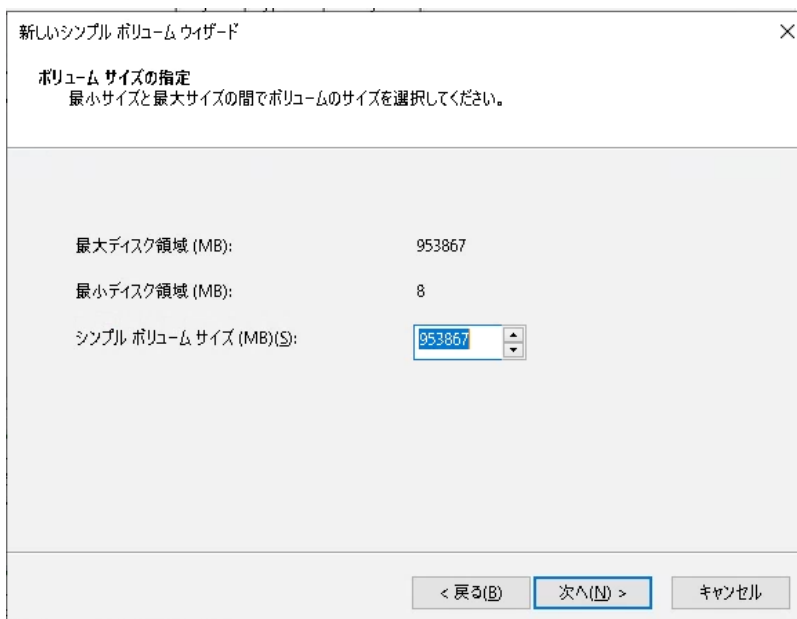




4. ウィザードが始まります。「次へ」をクリックしてください。



5. ボリュームサイズは、そのまま（最大）にして「次へ」をクリックしてください。



6. ドライブレターは“F”に設定してください。「次へ」をクリックしてください。



新しいシンプル ボリューム ウィザード

ドライブ文字またはパスの割り当て
アクセスを簡単にするために、ドライブ文字またはドライブ パスをパーティションに割り当てることができます。

☒ 次のドライブ文字を割り当てる(A): F

☐ 次の空の NTFS フォルダーにマウントする(M): 参照(R)...

☐ ドライブ文字またはドライブ パスを割り当てない(D)

< 戻る(B) 次へ(N) > キャンセル

7. ボリュームの「ファイル システム」を **"NTFS"** に設定し、「アロケーション ユニット サイズ」は、
- ビデオファイルも格納するのであれば、**128K**
 - オーディオのみ格納するのであれば、**64K**
- に設定してください。

新しいシンプル ボリューム ウィザード

パーティションのフォーマット
このパーティションにデータを格納するには、最初にパーティションをフォーマットする必要があります。

このボリュームをフォーマットするかどうかを選択してください。フォーマットする場合は、使用する設定を選択してください。

☐ このボリュームをフォーマットしない(D)

☒ このボリュームを次の設定でフォーマットする(Q):

ファイル システム(E): NTFS

アロケーション ユニット サイズ(A): 128K

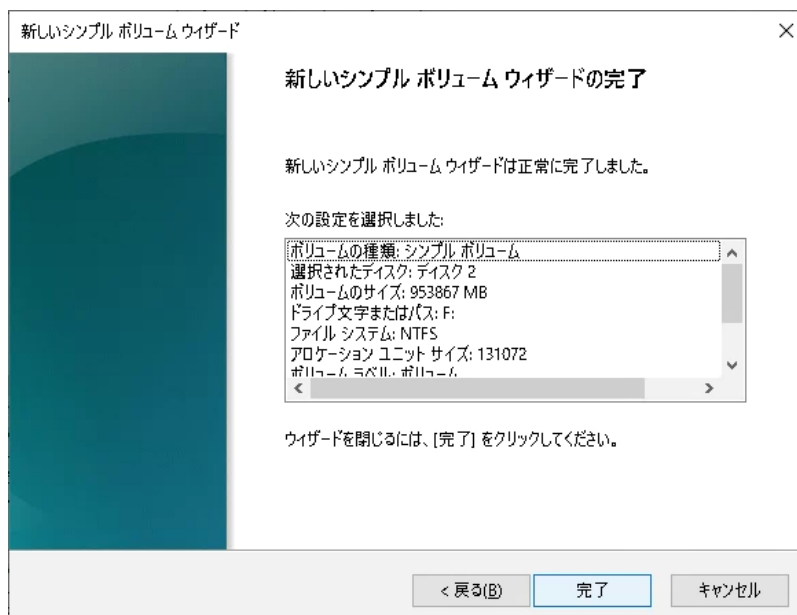
ボリューム ラベル(L): ボリューム

☒ クイック フォーマットする(P)

☐ ファイルとフォルダーの圧縮を有効にする(E)

< 戻る(B) 次へ(N) > キャンセル

8. 最後に「完了」をクリックしてください。
数秒後ボリュームは Windows に認識されます。



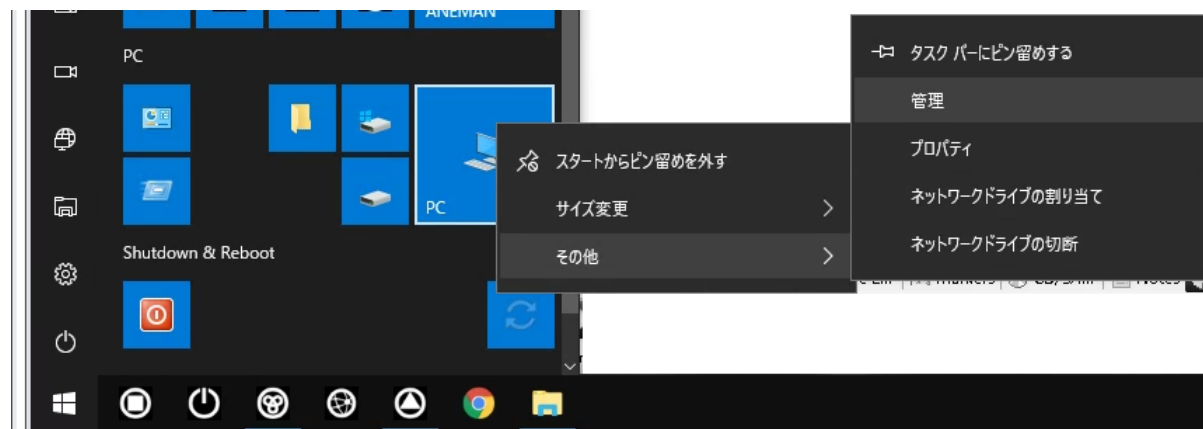


ドライブ レターの変更

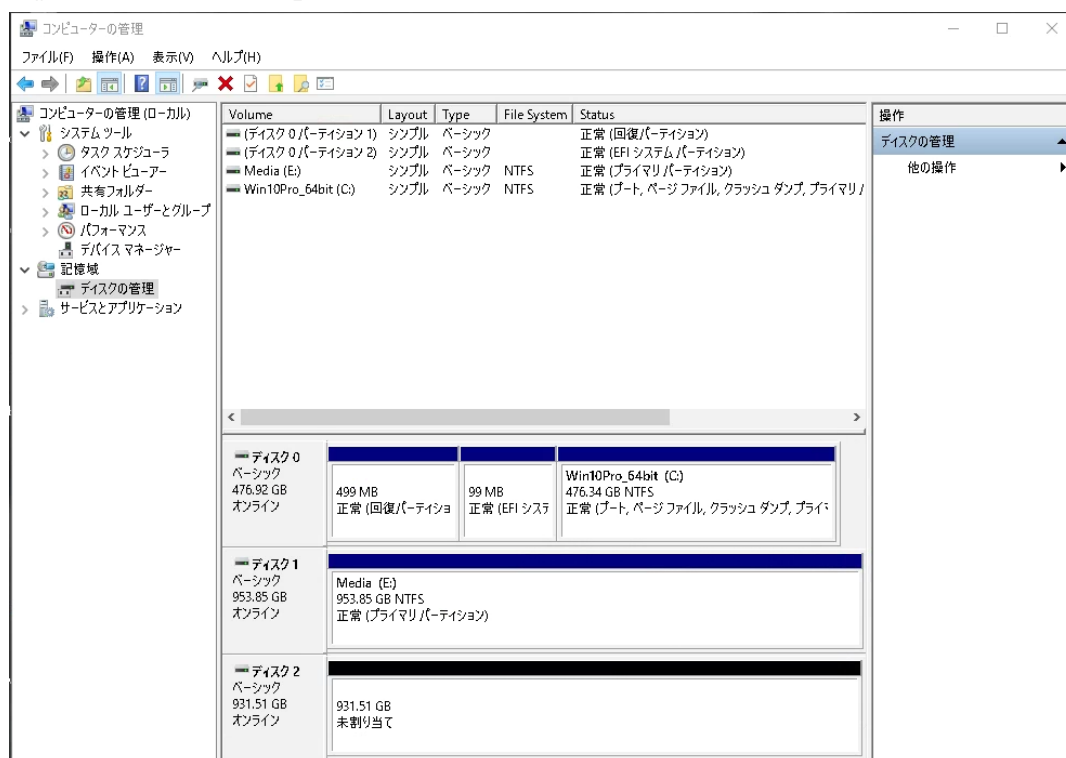
新しく入れたHDDのレターが、PCに "D" などとして認識された場合、ドライブ レターを変更して "F" に設定しなおすと、運用するのに便利です。

この章ではドライブ レターの変更方法を解説します。

1. スタートメニューの "PC" を **右クリック** > **その他** > **管理** を開きます。

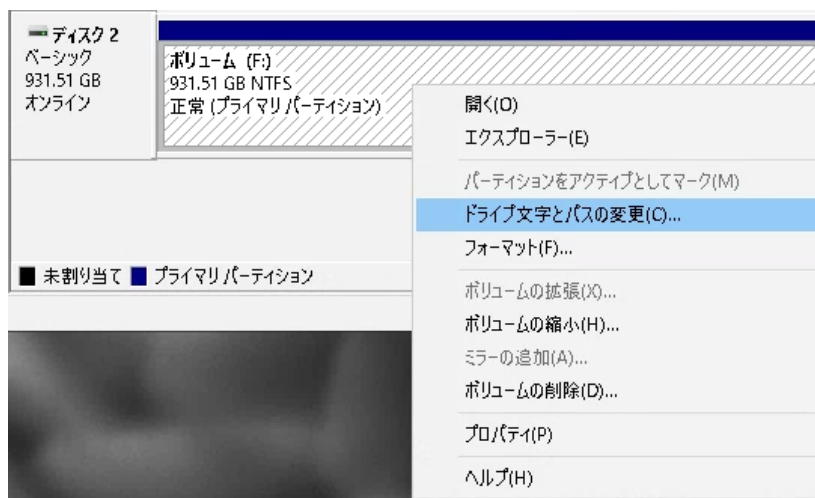


2. 左欄で「ディスクの管理」をクリックします。

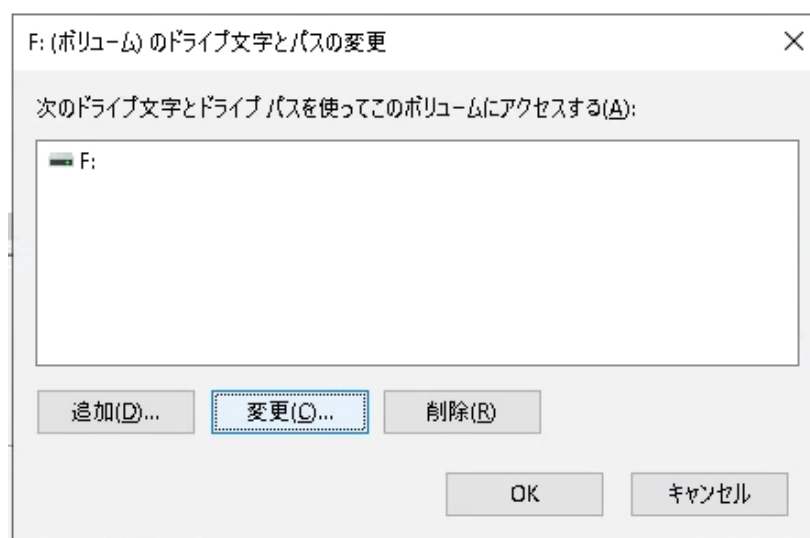


3. ドライブレターを変更したいディスクのボリューム (右側) を右クリックし、「**ドライブ文字とパスの変更**」を選びます。

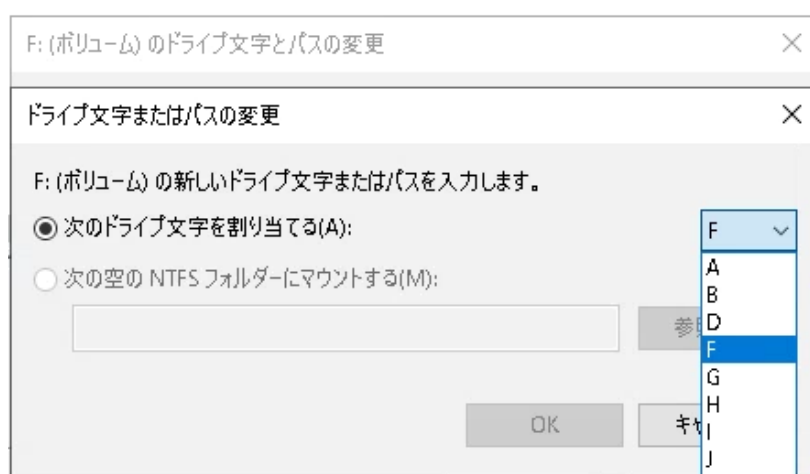




4. 「変更」をクリックします。



5. ドロップダウン メニュー で“F”を選択して、OKをクリックします。



以上でドライブレターは変更されます。