


# Pro Tools HD 8.0 on Mac for Pro Tools|HD Systems on Mac OS X 10.5.5 “Leopard” Only

このドキュメントには、Pro Tools HD 8.0 (Mac OS X 10.5.5 が起動する Digidesign の動作確認済みコンピューター使用時) に関する、重要な互換性情報と既知の問題点、エラー・コード及びユーザー・ガイドの訂正事項等が記載されています。

## 互換性

Digidesign は、Digidesign が動作確認を行ったハードウェア及びソフトウェア環境のみを互換 / 対応情報として提供しています。

 動作確認済みのコンピューター、オペレーティング・システム、及びサードパーティ製品等に関する最新情報は、Digidesign の Web サイト ([www.digidesign.com/compatibility](http://www.digidesign.com/compatibility)) でご確認ください。

**Mac OS 拡張 (大文字 / 小文字を区別、ジャーナリング) でフォーマットされたドライブへはレコーディングできません (Item #66749)**

Pro Tools は、Mac OS 拡張 (大文字 / 小文字を区別) でフォーマットされたドライブへレコーディングできません。正しくレコーディングできるよう、Mac OS X の録音ボリュームを「Mac OS 拡張 (ジャーナリング)」にフォーマットしてください。

**PPC ベース Mac とドライブの互換性 (Item #108071)**

PPC ベースの Mac の場合、Pro Tools は GUID パーティション・マッピング方式でパーティションされたドライブへ録音することができません。これを実行しようとする、-9131 エラーが発生します。デフォルトの GUID の代わりに、Disk Utility の Apple Partition Map を使用して、全てのオーディオ・ドライブをパーティションすることを推奨します。

**Parallels インストール時に、C|24 と Pro Tools がコミュニケーションしない場合があります。(Item #101232)**

Pro Tools とともに C|24 を使用する場合は、Mac 上に Parallels をインストールしないようご注意ください。Parallels がご使用のコンピューターにインストールされている場合、Parallels をアンインストールしてください。これはサポートされていないコンフィギュレーションです。

**自動アップデートに関する注意点 (Item #108837)**

オーセンティケーションを必要とするプロキシサーバー介している、ソフトウェア・アップデートが有効なインターネット接続を見つけれません。この問題を回避するには、ソフトウェア・アップデートの存在するマシンをプロキシを介さない状態にするか、プロキシ自体をオーセンティケーションを必要としない形でポート 80 経由での HTTP アクセスを可能とする必要があります。


**BlackMagic Design DeckLink Extreme II PCIe カードと Pro Tools|HD PCIe カードのスロット順序 (Item #106661)**

BlackMagic Design は、DeckLink Extreme II ビデオ・プレイバック・カードを PCIe Mac のスロット 3 に配置することを推奨しています。Pro Tools HD カードのサイズの問題により、Power Mac コンピューターのスロット 0 及びスロット 1 の間にある、未使用スロットへ HDMI ドーター・カードを配置するのが困難な場合があります。また、Digidesign Test Engineering は、追加の Pro Tools|HD Accel カードを適用するために DeckLink Extreme II を PCIe スロット 1 へ配置するテストも行いましたが、パフォーマンスの低下は起こりませんでした。

---

## 確認されている問題

ここでは、Mac OS X 10.5.5 用 Pro Tools 8.0 の使用時に生じる可能性のある問題点と、その回避方法について記載しています。

 *Pro Tools HD* のソフトウェア・オプションに関連する問題点については、必要に応じて *DigiTranslator* リードミー、*Satellite Link* リードミー、*Video Satellite* リードミー、または *Video Satellite LE* リードミーの何れかを参照してください。

### ProTools

#### 起動後に Pro Tools のメニューとインターフェースがグレースアウトする (Item #101891)

起動時に Pro Tools のメニューがグレースアウトして、ブラウザが操作不能となり、応答不能状態に見える場合があります。この現象は、Spaces が原因で発生するものです。Pro Tools が最初の Space 以外で起動された場合は、セッションのクイック・スタート・ダイアログが、最初の Space に開かれた状態になっています。Pro Tools の起動後に、[環境設定]内のセッション・クイック・スタート・ダイアログを無効に設定することで、一時的に Space を無効にすることができます。

#### Pro Tools を起動すると “Digidesign ハードウェアは別のアプリケーションに使用されています” という内容のエラー・メッセージが表示される (Item #99576)

Mac OS X 10.5.5 及び CoreAudio には、既知の問題点が存在します。Mac OS の [システム環境設定]においてコンピュータのオーディオ入力を Digi HW に設定すると、Mac OS X のサウンド環境設定を開くたびに、Digidesign CoreAudio Manager が起動します。この場合、Pro Tools を起動する前に、CoreAudio Manager を終了する必要があります。この問題は回避するために、Mac OS X [システム環境設定]のオーディオ入力を Digi HW に設定しないようご注意ください。

#### セッション・テンプレートに I/O 設定、幾つかの初期設定項目、表示設定、ウィンドウ構成が保持される (Item #111605)

Pro Tools のセッション・テンプレートは、そのテンプレートが作成されたシステムに於いて I/O 設定、幾つかの初期設定項目、表示設定、ウィンドウ構成を保持します。この為、テンプレートを基盤とした新規セッションを作成すると、オリジナル・システムの複数のセッション設定値を復元します。これらの設定値は、任意に変更するか、或いは全く異なるセッションやテンプレートが開かれるまで Pro Tools により保持されます。また、これによりテンプレートを使用した後に新規セッションを作成した際にも、テンプレートの設定値が新規セッションに反映されます。

テンプレート作成により保持される設定値は、デフォルトのトラックの高さ、表示設定、ウィンドウのサイズと位置、及び I/O 設定です。特定のテンプレートに対して設定値の変更を行うには、ファイル>テンプレートとして保存 (必ず “システムにテンプレートをインストール” オプションが選択されている事を確認してください) より、変更を施したいテンプレートを選択する必要があります。

#### Pro Tools 7.4 以下で作成され、有効な DSP が使い果たされた状態のセッションを Pro Tools 8.0 では開く事ができない問題 (Item #111490)

Pro Tools 8.0 では、デフォルトで surround mixer プラグインがインストールされる為、ステレオのセッションでは Pro Tools 7.4 以下で作成された物と比較すると DSP の割り当てられ方が異なる場合があります。従って、DSP を使い切った旧バージョンのセッションを Pro Tools 8.0 では開けない事があります。この問題を回避するには、“Plug-Ins” フォルダに存在する surround mixer プラグインを “Plug-ins (Unused)” フォルダへ移動させ、Pro Tools がミキサーを構築する際に surround mixer を使用させないようにする必要があります。これにより、DSP 割り当てに余裕が生じ、セッションを開く事が可能となります。

#### Pro Tools 7.4 以下のシステムで作成されたセッションを開く際の注意点 (Item # 106746)

Pro Tools 7.4 以下のシステムで作成されたセッションを Pro Tools 8.0 で開くと、全ての波形のオーバービューが再計算されます。これは Pro Tools の波形オーバービューが 16 ビットへと移行し、古い 8 ビットのオーバービューを再計算する必要があることに起因します。再計算は初回のみ必要となります。

#### 新しくなった波形のオーバービューに関連して発生し得るパフォーマンスの問題 (Item #110041、106801 及び 106577)

Pro Tools 8.0 で波形のオーバービューを再計算するにあたり、幾つかの作業を実行する際に一回限りの問題が発生する可能性があります。再計算が完了するとシステムのパフォーマンスは正常化します。この問題の影響を受ける作業エリア：

**過去のセッション (Item #110041)** 著しく古いバージョンの Pro Tools で作成されたセッションを開き、いきなりセッションを再生するとエラーが発生し、H/W バッファ。サイズを増加するよう求められたり、トラックの削除或いは RTAS プラグインの削除を促される事があります。多くの場合、これは Pro Tools が背後でセッションに存在する波形のオーバービューを再計算している為に発生します。タスクマネージャにてタスクを一時停止するか、もしくはタスクが完了するのを待つ事によりこの問題を回避する事ができます。波形の再計算が完了すると、この問題は発生しなくなります。

**新規作成されたリージョンの再生 (Item #106801 及び 106577)** 録音後、または作成するかインポートするかで新規のリージョンを作成した直後に再生を行うと、再生中にドロップが発生する事があります。これは Pro Tools が背後でセッションに存在する波形のオーバービューを再計算している為に発生し、多くの場合は多数の長いリージョンを作成または録音した際にのみ発生します。タスクマネージャにてタスクを一時停止するか、もしくはタスクが完了するのを待つ事によりこの問題を回避する事ができます。波形の再計算が完了すると、再生に対するパフォーマンスは正常に戻ります。

#### **ReWire 経由で Reason を使用するセッションは Pro Tools 8.0 では開けない事があります (Item #111757)**

Reason ReWire を含むセッションを開くと次の Reason エラーが発生する場合があります：“Engine not responding. Please check your ReWire host.” この問題を回避するには、まず Pro Tools を起動し、セッションを新規作成します。その上で、適当なトラックに Reason ReWire をインサートします。Reason を開いたままセッションを閉じます。そして問題となった Reason の使用されたセッションを開きます。

#### **Spotlight の索引作業によって、長時間レコーディングが阻害される (Item #97151)**

オーディオ・レコーディング中の Spotlight 索引作業には、既知の問題点が確認されています。数多くのトラックを 1 時間以上レコーディングする場合、パフォーマンスを最大化するために、Mac OS X [システム環境設定] において全てのドライブをプライベートに設定します。これを怠ると、Spotlight の索引作業が開始された際に Pro Tools がエラーを起し、レコーディングが終了する可能性があります。

#### **トラック出力アサインの変更に長時間を要する場合がある (Item #102062)**

Pro Tools システムに Mojo 及び Magma PE6R4 拡張シャーシを使用している場合、トラックの出力アサイン変更に 4 - 8 秒を要することがあります (適正サイズの 24-bit/96 kHz セッション時)。この症状は、Mojo 及び上記以外の拡張シャーシを使用した Pro Tools システムにおいても発生する場合があります。トラックの有効 / 無効及びトラック入力アサインに関しては、即座に実行可能です。

#### **メモリーロケーションのコメント欄の文字数増加 (Item # 83593)**

Pro Tools 7.3 以降では、メモリーロケーションのコメント欄で許容される文字数が増加しました。以前のバージョンの Pro Tools で Pro Tools 7.3 以降のセッションを開くと、258 文字を超えたテキストは、メモリーロケーションのコメント欄に表示されません。

#### **遅延補正に関する修正 (Item# 97571)**

以前のバージョンの Pro Tools では、“常時補正”モードを使用時に誤ったディレイを適用していることがありました。この問題は修正されました。“常時補正”モードとは、通常で遅延補正が“0”に設定されているトラック (オーディオ・トラック入力など) に遅延補正を適用する機能です。遅延補正機能を使ってオーディオ・トラック上の正確なモニタリング・レイテンシを維持するためには、インターナル・ソースから Pro Tools へレコーディングする際に“常時補正”モードをオンに設定する必要があります。遅延補正に関しては、これにより、ディスク・トラックを Aux 入力トラックのようにさせます。“常時補正”モードをオンにするには、遅延補正表示がオンになった状態でミックス・ウィンドウに表示される [トラック補正インジケータ] を Start-Control-click (Windows) または Command-Control-click (Mac) します。

#### **[RTAS Error Suppression (RTAS エラー抑制)] 有効時は、CPU 使用限度に達する可能性がある (Item #83343)**

CPU 使用限度を 85% 以上で [RTAS Error Suppression (RTAS エラー抑制)] を有効にした場合、コンピュータがオーバーロードしてレコーディングができなくなる場合があります。[RTAS Error Suppression (RTAS エラー抑制)] を有効に設定しているときは、CPU 使用限度を 80% 以下に設定してください。

[RTAS Error Suppression (RTAS エラー抑制)] を有効にして、CPU 使用限度を高く設定していると、画面のリドローがスローダウンする (Item #82915)

[RTAS Error Suppression (RTAS エラー抑制)] を有効にして、CPU 使用限度を 85% 以上に設定すると、画面のリドローやバックグラウンド CPU タスクがスローになる可能性があります。RTAS Error Suppression を使用中にこれが起きた場合、プレイバックエンジン・ダイアログを開いて、CPU 使用限度を 5 ~ 10% 低くしてください。

インストゥルメント・トラックや Aux 入力に、ソフトウェア・インストゥルメントをインサートしても音が出ない (Item #65797)

ソフトウェア・インストゥルメントの中には、適切なハードウェア・インプットまたは MIDI アウトプットをアサインしないと音も出ず、再生もしないものがあります。これが起こった場合は、ハードウェア・インプットをインストゥルメント・トラックまたは Aux インプットに、MIDI アウトプットをインストゥルメント・トラックへ手動でアサインします。

レガシー・ペリフェラルの使用 (Item # 68381)

幾つかの I/O コンフィギュレーションでは、Hardware Setup 設定画面にてレガシー・ペリフェラルを使用すると設定した後も、I/O 設定画面にそのレガシー・ペリフェラルが表示されない場合があります。これらは一度 Pro Tools を終了し、Pro Tools を再起動した後に表示されます。

レガシー・ペリフェラルの設定変更 (Item #69070)

ハードウェア・コンフィギュレーションの中には、本来使用が可能であるにも関わらず、Pro Tools を 48 kHz のサンプルレートで使用するとレガシー・ペリフェラルが認識されず、ペリフェラル設定が Hardware Setup 画面で実行できない場合があります。この問題が発生した場合は、いったん Hardware Setup 画面でレガシー・ペリフェラルの使用を取り消し、再度レガシー・ペリフェラルを使用するよう設定してください。

Pro Tools 5.1 ~ 6.9 フォーマットでセッションを保存した際にリージョン・ループが欠落する (Items #90102, 90079)

5.1 ~ 6.9 でセッションを保存すると、「リージョン・ループが失われます」という旨のダイアログが表示されます。これを回避するためには、全てのオーディオ・ファイルをハイライト表示して、[リージョン]>[ループ解除]>[フラットに]を実行した後で、セッションを Pro Tools の下位バージョンで保存します。

異なるテンポの Reason ソングを開いた後、ティックベース・トラック上のオーディオ・リージョンが、正しいテンポで再生されない (Item #96710)

セッションと異なるテンポの Reason ソングを開くと、ティックベースのトラック上にあるオーディオ・トラックが正しいテンポで再生されないことがあります。コンダクターまたはマニュアル・テンポ入力経由でテンポ変更を施すと、リージョンが正しく再生されます。

オーディオをインポートすると、IXML メタデータを持ったステレオ・インターリーブ WAV ファイルが 2 つの個別のモノ・トラックに分割される (Item #98841)

オーディオをインポートすると、IXML メタデータを持ったステレオ・インターリーブ WAV ファイルが 2 つの個別のモノ・トラックに分割される場合があります。ワークスペースを使用して、ファイルを編集ウィンドウまたはステレオ・トラック上に直接ドラッグしてください。

アドミン権限の無いユーザーが、QuickTime ムービーを含むセッションを開いた時に、そのセッションを再生できない問題 (Item #47053)

もしアドミン権限がなく、Quick Time への承認が無いユーザーが、QuickTime ムービー付きのセッションを開いた場合は、「Quick Time ムービー・ファイルが無く再リンクしますか」というダイアログが表示されます。再リンクウィンドウでは、そのムービー・ファイルを見つけ再リンクしたかのように見えますが、依然再生することはできません。再生できるようにするには、Quick Time ファイルへの承認をすることになります。

MP3 Codec は著作権保護されたファイルをエクスポートしない (Item #68985)

Pro Tools 7.3 以降における新しい MP3 Codec は、著作権保護されたファイル属性をエンコードする機能はありません。これはフ라운ホーファーの Codec 制限によります。

Pro Tools 7.x で 48kHz セッションを MP3 へバウンスすると、44.1 kHz の MP3 ファイルが生成される (Item #72617)

320kbps 以外のビット・レートで、変換クオリティを [ 最良 (最も長時間の処理) ] と設定して MP3 へバウンスすると、44.1 kHz のファイルが生成されます。これはエンコーダの既知の制限です。

QuickTime オーディオ・フォーマットの中にはインポートできますものがある (Items #58792, 73064)

Apple Lossless または AMR オーディオで圧縮された QuickTime ムービーのオーディオは、Pro Tools へインポートできません。QuickTime Pro またはその他のアプリケーションを使用して、インポートする前に、オーディオを別のオーディオ・フォーマットへ変換してください。

Apple Lossless Codec は QuickTime ムービーへのバウンスをサポートしていません (Item #75224)

Pro Tools 7.3 以降は Apple Lossless オーディオ・コーデックをサポートしていません。[QuickTime ムービーへバウンス] のオーディオ圧縮ダイアログからこれを選択すると、使用可能なオーディオを含まないムービーが生成されます。

オートメーション書き込み中のオートメーション画面のアップデート (Item #111105)

ボリュームやパンなどに対するオートメーションを書き込む際に、その書き込み中のオートメーションに合致するオートメーション画面のボタンがオートメーションの書き込み中である表示をしない問題が発生します。この為、ミックスまたは編集画面にて実際にオートメーションの書き込みが実行されている事を確認する必要があります。

## ファイルとディスク・マネージメント

フォルダ階層を保持して [ セッションのコピーを保存 ] されたセッションを開くと、ファイルが見つからなくなる (Item #74454)

フォルダ階層を保持する機能は、複数ボリュームに分割されたメディアを含むセッションが、フォルダ階層を保持しながら、システム間を簡単に移動できるようデザインされています。メディア・ファイルを自動的に発見するためには、各ボリュームの第一階層に、Audio Files または Video Files を含むセッション名のフォルダを、手動でコピーまたは作成してください。あるいは、現在のロケーションで見つからないファイルを手動で再リンクします。

同じファイル名が複数存在するフォルダの階層を保持しながら、セッションのコピーを保存すると、正確に再リンクしない (Item #79868)

フォルダ階層を保持にチェックを入れてセッションのコピーを保存すると、手動再リンク時に、同名のファイルが正確に再リンクしない可能性があります。セッションのコピーを開くときは、正しいファイルをロケートするために、自動で再リンクを使用してください。[手動で再リンク] を使用してセッションを開き、それでもオフラインのファイルがある場合は、プロジェクト・ブラウザから [オフラインで再リンク] を選択して、残りのファイルを手動で再リンクします。

## MIDI

MIDI レコーディング中に、[ ノート待ち ] 機能が ReWire からの MIDI 入力に反応しない (Items #90724, #97444)

MIDI レコーディングを演奏する際、[ ノート待ち ] 機能が ReWire から受ける MIDI に反応しないことがあります。ReWire アプリケーションから生成される MIDI をレコーディングする場合、手動でトランスポートをスタート、または [ ノート待ち ] の代わりに [ カウントオフ ] を使用する必要があります。

リアルタイム MIDI プロパティが有効に設定されていて、さらにダイアトニック・トランスポーズを使用するよう設定された MIDIトラックにセッション・データをインポートした場合、トランスポーズはセッション内の最初のキーを元に行われます (Item #81666)

複数のキー (調) と、リアルタイム・プロパティのキー・トランスポーズが有効に設定された MIDI またはインストゥルメント・トラックを含むセッションから、セッション・データをインポートすると、トランスポーズはセッション内の最初のキーをベースに行われます。これは、ダイアトニック・トランスポーズが各キーに対して正しくなる場所で、リアルタイム・プロパティをオン/オフ切り替えると補正できます。

## MIDI 及びインストゥルメント・トラックに利用できない MIDI 入力パスが、誤って表示される (Item #111221)

該当するデバイスやパスが実際にはシステム上に存在しないにも関わらず、セッションを開いた際に、MIDI 及びインストゥルメント・トラックの MIDI 入力に表示されるデバイス名またはパス名が、イタリック及びグレーアウト表示されない場合があります。

## エラスティック・オーディオ

### Pro Tools 8.0 でエラスティック・オーディオのアルゴリズムを変更する際の問題 (Item #109141)

Pro Tools 8.0 では、エラスティック・オーディオの信号処理に幾つかの変更点があります。この効用として、Polyphonic アルゴリズムでオーディオのタイム・ワープを実行する際のイベントの時間的正確性の向上を感知することができます。また、Rhythmic アルゴリズム下でタイム・ストレッチを実行した際の低周波数帯域のサステインの滑らかさを実感することもできます。X-Form アルゴリズムに対するアップグレードも施されており、polyphonic のオーディオ・ソースに対しより高いレベルでのピッチの一貫性を提供します。これらの変更は音響的向上を目的としていますが、エラスティック・オーディオのプロセスを含むセッションは、Pro Tools 8.0 での再生音と Pro Tools 7.4 での再生音の間には実質的な差異が存在する事を留意する必要があります。Pro Tools 7.4 でのエラスティック・オーディオと同質の音声を再現するには、Elastic Audio バージョン 8.0 とバージョン 7.4 とを入れ替える必要があります。その場合、バージョン 7.4 ではエラスティック・ピッチがサポートされないことにご注意ください。

### Pro Tools 7.4 と 8.0 とで異なるトランジェントとワープのマーカーが音質に及ぼす影響 (Item #105159)

エラスティック・オーディオのアルゴリズムである Polyphonic と Rhythmic は両方共に、最高のフィデリティーとタイミングの正確性の実現の為、トランジェントの解析を肝とします。イベント感度を低く設定したり、解析やワープのマーカーを削減するとエラスティック・リージョンの音質やタイミングに影響を及ぼす可能性があります。また、解析やワープのマーカーが極度に多いと、同様に音質へ影響を及ぼす恐れがあります。最良の音質獲得には、オーディオリージョン内の音楽的なイベントに対し、合理的な形で解析マーカーが用いられている事が重要です。また、Pro Tools 8.0 は Pro Tools 7.4 と比較すると、最良の音質実現に向け、より Polyphonic アルゴリズムに頼っていると言えます。

### Polyphonic エラスティック・オーディオを用いると音が震えて聞こえる現象 (Item #103038 and #108845)

状況によっては、Polyphonic エラスティック・オーディオで処理された音が不必要に震えて聴こえる事があります。もしこのような問題が発生した場合は、Polyphonic エラスティック・オーディオのプラグイン画面にある Window 調節ノブを使用し、音の振るえがなくなるように調節してください。セッションの Window 値が Pro Tools 7.4.x のデフォルト値である 30 ms である場合は、40 ms に設定し直すことをお勧めします。因みに、Pro Tools 8.0 でのデフォルト値は 40 ms となっております。

### リアルタイム・エラスティック・オーディオ・トラックの波形表示 (Item #98343)

エラスティック・オーディオのリアルタイム・プロセッシングを使用している場合、使用しているアルゴリズムに関わらず、Pro Tools にはヴァリスピードの波形が表示されます。これは、全てのエラスティック・オーディオ・プロセッシングがリアルタイムに処理され、波形自体はどのようにサウンドするかの予測であることに起因します。レンダー・モードへ切り替えることで、使用しているアルゴリズムによってレンダーされた場合の実際のオーディオの様相を視認できます。

### ワークスペース・ブラウザ内で、特定ファイルのエラスティック分析計算 / クリアができない (Item #89026)

エラスティック・オーディオによりサポートされるファイル・フォーマットの拡張子が付いているにもかかわらず (.WAV または .AIF)、Pro Tools のワークスペース・ブラウザがエラスティック分析の計算またはクリアを実行できない場合がごく稀にあります。ブラウザ・メニューの [エラスティック分析を計算] 及び [エラスティック分析をクリア] がグレーアウトします。このような場合、ファイルが実際に非サポートのフォーマットである可能性があります。ファイル・フォーマットを確認するために、ワークスペース・ブラウザのフォーマット欄をご覧ください。QuickTime などの WAV または AIFF 以外のファイル・フォーマットが示されている場合は、エラスティック分析の計算またはクリアを実行することはできません。とはいえ、これらの非サポート・ファイルはテンポに合わせて視聴することも、セッションへインポートすればエラスティック化することもできます。

### Beat Detective の [小節 | 拍マーカーを生成] でテンポマップを作成すると、レンダー・モード内のリージョン・グループがオフラインになる (Item #97993)

Beat Detective の [小節 | 拍マーカーを生成] でテンポ・マップを作成すると、レンダー・モードのリージョン・グループがオフラインになることがあります。オフラインになったリージョンに編集を加え、エラスティック・オーディオをレンダーからリアルタイムに変更し、再度レンダー・モードへ戻すことでオンラインになります。

## エラスティック・オーディオのピッチ処理を行う際の位相の一貫性の保持 (Item #106002)

トラックに於いてエラスティック・オーディオのピッチ処理が有効になっている状況下で、Polyphonic、Rhythmic もしくは X-Form から Monophonic または Varispeed へ変更すると位相の一貫性に支障をきたす事があります。位相に一貫性を持たせるには、一度トラックに設定されたエラスティック・オーディオのピッチ処理をクリアし、その上で Monophonic または Varispeed アルゴリズムを選択する必要があります。

## エラスティック・オーディオをモノフォニックまたは X-Form アルゴリズムで使用した際、オーディオ・ファイル内にドリフトが発生する (Item #96151)

エラスティック・オーディオを使用する際にオーディオ・リージョン内にドリフトが発生することがありますが、これはリージョンがモノフォニックまたは X-Form アルゴリズムを使用してどの程度伸縮されるかに依存します。トランジェント情報を持つ素材にエラスティック・オーディオを使用し、かつドリフトを回避したい場合は、ポリフォニックまたはリズムック・アルゴリズムをご使用ください。

## セッションのテンポでインポートされたエラスティック・オーディオ用「デフォルト・インプット・ゲイン」(Item #96725)

[初期設定]内の[プロセッシング]ページにある[エラスティック・オーディオ]>[デフォルトインプットゲイン]は、セッション・テンポでインポートされたエラスティック・オーディオ用の設定です。ワークスペース内の[コンテキスト視聴]がオン、またはプロセッシング初期設定ページ内の[デスクトップからのドラッグ&ドロップはセッション・テンポに合わせる]がオンに設定されていない限り、この初期設定オプションは機能しません。

## エラスティック・オーディオのトラックをインポートすると、タイムベースが誤って表示される問題 (Item #111299)

既存のトラックに対しエラスティック・オーディオのトラックをインポートすると、実際とは逆のタイムベースがそのトラックに表示されます。この問題が発生した場合は、該当するトラックのタイムベースを手動で変更する必要があります。

Area: Track comping

## プレイリスト上にあるエラスティック・オーディオのリージョンがレンダラーされない問題 (Item #111882)

プレイリスト表示では、オーディオ処理をリアルタイムからレンダラーへ変更してもプレイリスト上にあるエラスティック・オーディオのリージョンがレンダラー（波形がオフライン表示）されません。

## エラスティック・オーディオを含んだリージョン・グループは、そのリージョン・グループ自体にエラスティック機能が適用されていない場合、エラスティックとして認識されない (Item #92770, #97107)

リージョン・グループ内にエラスティック・オーディオが含まれているが、リージョン・グループ自体の最外層においてエラスティック・オーディオ操作がなされていない場合は、そのリージョン・グループはエラスティック・オーディオとして認識されません。新規トラック作成に用いられる場合、トラックは自動的に[エラスティック・オーディオ 有効]には設定されず、リージョン・グループ内のエラスティック・オーディオは、そのセッション用のデフォルト・エラスティック・オーディオ・プラグインを使用してレンダラーされます。これは、リージョン・グループにワープ・マーカーを追加して、強制的にエラスティック・リージョンと認識させることで回避できます。または、[エラスティック・オーディオ 有効]に設定したトラックを最初に作成した後に、リージョン・グループを追加します。


## [ソース・メディアから統合]オプションを使用してエラスティック・オーディオをインポートできない (Item #96404)

[ソース・メディアからコピー]を使用して、エラスティック・オーディオ・トラックへインポートしてください。

## コンテキストでプレビューが有効な状態で CAF もしくは MP3 から変換されたオーディオファイルのタイミングが正確でない問題 (Item: 111064)

コンテキストでプレビューが有効な状態で CAF もしくは MP3 から変換されたオーディオファイルはタイミングの不正確性（オーディオ内の隙間とリージョン内のトランジェントの非同期）の原因となる事があります。尚、これは圧縮ファイル形式に特有の問題です。

## プラグイン

 各プラグイン固有の問題については *Digidesign Plug-ins* リードミーをお読みください。

## AudioSuite とリージョン・グループ (Item #64410)

リージョン・リスト内のとリージョン・グループに対しては、AudioSuite プラグインの処理がわずかに異なります。オーディオに関しては、“リージョンリスト参照”を選択して、“プレイリストに使用”を選択すると、AudioSuite プロセスがセッション内に現れるオーディオ・ファイルの全コピーへ適用されます。しかし、リージョン・グループを選択中に、ターゲットが AudioSuite プラグイン・ウィンドウ内の“リージョンリスト参照”にセットされていると、Pro Tools はリージョン・グループをプロセス可能なオーディオと認識せず、“オーディオが選択されていません”というエラーが現れます。これは、実際にトラックの中で使用されるまで、リージョン・グループが“オーディオ”ユニットとして認識されないために生じます。

セッション内にあるすべてのリージョン・グループのコピーに、瞬時に AudioSuite を適用するには、下記の通りにします。

- 1 プロセスするリージョン・グループを選択します。
- 2 リージョン・リスト・メニューから [すべてのグループ解除] を選択します。グループ内の全要素が選択されたままの状態になります。
- 3 AudioSuite プロセスを実行します。
- 4 リージョン・リスト・メニューから [再グループ] を選択します。

プロンプトが表示されたら、セッション内のリージョン・グループの全コピーへ AudioSuite を適用する場合は [修正] を選択し、選択されたリージョン・グループのみに適用する場合は [コピー] を選択します。

## Pro Tools でサポートされないファイル・タイプに対するプラグイン検索と再リンク (Item #111704)

プラグインが Pro Tools では元来サポートされないファイル形式 (例えば REX ファイル) に対してリンクを失う為、検索と再リンクとトリガーされない問題が発生しております。プラグインの検索と再リンク機能を保つには、Pro Tools でサポートされるファイル形式がプラグインに対して使用される必要があります。

## コントロール・サーフィス

### フェードの存在するリージョンに対してトリム・スクラブとトリム・シャトルが機能しない問題 (Item #111316)

フェードの存在するリージョンに対してコントロール・サーフィスからトリム・スクラブとトリム・シャトルを行う事ができません。この問題を回避するには、一度リージョンからフェードを削除し、トリム・スクラブもしくはトリム・シャトルを実行した上で再度フェードを書き込む必要があります。

### ICON ソフトキーでスコア・エディターを開く際の注意点 (Item #110784)

ICON ソフトキーの Score Editor スイッチを押してもスコア・エディターを開く事ができません。Pro Tools の画面からスコア・エディターをマウスで選択するか、クォーティー配列のキーボードにて Option+Control+= を押し、スコア・エディター画面を開く必要があります。一度スコア・エディター画面を開くと、ICON ソフトキーでスコア・エディター画面とその他の画面をスイッチする事が可能となります。

### 使用済みハードウェア出力に対する警告灯 (Item #101095)

アサインのマトリックスでは、インサート・モードで同一トラックの別のインサートへ変更した際に使用されているハードウェア出力バスが使用中を表す琥珀色で表示されません。

### ラーン・モード下でのプラグイン・コントロールの色表示 (Item #102710)

メインの ICON ユニットに該当するプラグインがフォーカスされていない状態でそのプラグインがラーン・モードになっており、トラックが auto write に設定されているとプラグイン画面内のオートメーション LED が全て赤く表示されます。これにより、プラグイン・コントロールのマッピング用に割り当てられた赤色とコンフリクトします。この問題を回避するに当たり、該当するプラグインがインサートされたトラックのオートメーション・モードを Read に設定する必要があります。

### D-Control 及び D-Command のファームウェアをダウンロードする (Item #46015, 46990 and #58102)

D-Control または D-Command のファームウェア・アップデートをダウンロードしている際に、メインユニットのモニターセクションのノブは触らないでください。または、ファイルをコンピューターへ移動しないでください。ファームウェアのダウンロードに失敗する可能性があります。

## D-Control または D-Command からプラグイン・パラメータをリセットする (Item #62263)

標準の Pro Tools ショートカット・キーを使ったり、パラメータにマップされているエンコーダを触ると、D-Control や D-Command のプラグイン・パラメータをリセットできます。Option キーを押しながら、リセットしたいパラメータ用のエンコーダを触ります。

## D-Control 及び D-Command でのズーム用ショートカット

現在、D-Control と D-Command は下記をサポートしています：

### 選択範囲をズーム・イン/アウトするには：

- ・ Alt(Windows) または Option(Macintosh) - [Zoom] スイッチを押します。

### ズーム・アウトしてセッション全体を表示するには：

- ・ ズーム・スイッチを 2 回押します。

## コントロール・サーフィス上での SignalTools メーター (Item #74340)

SignalTools RMS, VU, BBC, Nordic 及び DIN メーターは、コントロール・サーフィス上で見ると、不適格なディケイ・タイムを表示します。コントロール・サーフィスへ Peak メーターを報告するだけの Peak, VENUE 及び Peak + RMS の場合は影響しません。影響を受けるのはディケイ・タイムのみで、アタック・タイムには影響しません。プラグイン・ウィンドウでは、全てのメーター・タイプが正確に表示されます。

## ICON フェーダーの再キャリブレート時は、Pro Tools のトランスポートを止める必要があります (Item #78074)

D-Command 及び D-Control のフェーダーを再キャリブレートする場合、Pro Tools のトランスポートは停止する必要があります。1 つまたはそれ以上のフェーダーにキャリブレーションが必要な場合は、以下のようにしてください：プレイバックをストップし、Utility モードへ入り、TEST、FADER、RECAL を順番に押します。フェーダーを再キャリブレートしたら、Utility モードを終了します。

## ビデオ

### QuickTime ビデオと一緒にプレイバック・スタート・タイムが遅延する (Item #100550)

Pro Tools セッションが QuickTime ビデオを含んでいる場合、プレイバックが開始されるまでに著しく時間がかかることがあります。これは OS X 10.5.5 における QuickTime の問題です。この問題を回避するには、Pro Tools を起動する前に以下を実行します：

- 1 Mac の [環境設定] を開きます。
- 2 [サウンド] をクリックします。
- 3 [出力] をクリックします。
- 4 Digidesign HW 以外の入力デバイスを選択します。

### サポートされない QuickTime ビデオ・フォーマット (Items #72933, 72956, 72958, 72961)

QuickTime でサポートされるビデオ・フォーマットの中には、Pro Tools ではサポートされないものがあります。これらには .DivX, .flc, .m4v 及び .3gp フォーマットが含まれています。これらのフォーマットをインポートしようとする、エラーの発生やインポートの失敗を引き起こします。

### 4:3 に設定された Pro Tools でスタンダード・デフィニッションの QuickTime ムービーが 16:9 Anamorphic Play Back としてレンダーされる問題 (Item #109076)

Pro Tools が 4:3 もしくは 720x486 の解像度に設定されていると、スタンダード・デフィニッションの QuickTime ムービーがスケールサイズ 853x480 の 16:9 Anamorphic でレンダーされてしまいます。この問題は、QuickTime ムービーのスケールサイズ特性が Pro Tools に無視される事に起因します。720x486 ピクセルの範囲内でムービーをレンダーする事によりこの問題を回避する事が可能です。

**シャッフル・モードで、Macintosh Finder からのビデオ・ドラッグは正確に機能しません (Item #78451)**

シャッフル・モードのときにデスクトップから編集ウィンドウへビデオ・ファイルをドラッグすると、必ずセッション・スタートにそのビデオは配置され、既存のビデオ・リージョンを上書きします。

**QuickTime ムービー・トラックの編集密度が高くなると、Pro Tools の UI 速度が落ちる可能性があります (Item #77720)**

1 つまたはそれ以上の QuickTime ビデオ・トラックの編集が複雑になるにつれ、Pro Tools のレスポンスが遅くなる場合があります。複雑に編集された QuickTime クリップとともに作業している場合は、Pro Tools のレスポンスは低減します。この場合は、一度 QuickTime ムービーへバウンスしてから、そのバウンス・ファイルをインポートしてください。

**MPEG-1 及び MPEG-2 が編集点でフリーズする (Item #79182)**

MPEG-1 及び MPEG-2 ビデオのエディットは、公式にはサポートされていません。この問題が起こった場合は、プレイバックをビデオ・ウィンドウへ切り替える、またはサードパーティ製アプリケーションを使用して、ムービーをサポートされるフォーマットへ変換してください。サードパーティ・アプリケーションによって MPEG-1 または MPEG-2 からオーディオを除去することで、この問題が解決する場合もあります。

**多重化された MPEG-1 及び MPEG-2 ムービーのオーディオがインポートされず、バウンスされたムービー内で聴こえない (Item #76063)**

他の QuickTime フォーマットと違い、MPEG-1 や MPEG-2 ムービーは、オーディオとビデオを単一の多重化トラックへ記憶しません。Pro Tools は、これらのタイプのムービーのビデオからオーディオを分離させることはできません。結果として、MPEG-1 または MPEG-2 ムービーかたオーディオをインポートすることはできません。また、ソース・ムービーとして MPEG-1 や MPEG-2 ムービーを使用して [QuickTime へバウンス] する場合は、そのムービーからのオリジナル・オーディオはバウンスされたムービーの中に現れます。(Pro Tools での作業中に聴こえていないとしても) MPEG-1 または MPEG-2 ファイルからオーディオをインポートするためには、サードパーティ製アプリケーションを使用して MPEG ストリームを“分離”してください。

**QuickTime へバウンスする際は、既存のムービー名でバウンスしない (Item #76768)**

[QuickTime へバウンス] コマンドを使用する場合は、既存のムービーと同じ名称を使用するとバウンスに失敗します。各バウンスにはユニークな名称を使用する、または同名でバウンスする前に (既存ファイルと置き換えるのではなく) ドライブから以前のムービーを削除するのが最善です。

**QuickTime ビデオ出力に Black Magic Design のハードウェアを使用する場合、複数のアプリケーションを起動するとシステムが不安定になる可能性があります (Item #104497)**

Blackmagic DeckLink II Extreme または他のビデオ・キャプチャー / プレイバック PCIe カードがインストールされたシステムで Pro Tools を起動した際に、Blackmagic Design の Deck Capture ユーティリティや Final Cut Studio、または他の Black Magic 製ビデオ出力用ハードウェア対応のアプリケーションを起動すると、結果としてシステムが不安定になる可能性があります。この不安定性を回避するために、Blackmagic DeckLink 対応アプリケーションは、同時に複数のアプリケーションをご使用にならないようご注意ください (一度にひとつのみ)。

## Avid との相互運用性 / DigiTranslator

**サンプルレート変換を使用して、Pro Tools から 59.94 ドロップフレーム AAF をインポートすると、Avid Media Composer 上でメディアがオフライン表示される (Item #81960)**

Pro Tools から、サンプルレート変換とともに 59.94 ドロップ・フレームで AAF をエクスポートし、Avid MediaFiles フォルダ (Avid MediaFiles/MXF/1) に直接 MXF メディアを書き出すと、メディアは共有ストレージ環境内でオフラインになる可能性があります。メディアをオンラインにするには、Avid システム上で、メディア・ディレクトリをマニュアルでリフレッシュします。

**MXF メディアを含む 59.94 ノンドロップ・フレーム AAF をインポートしたときに、Avid 内でメディアがオフラインになる (Item #81961)**

Pro Tools から 59.94 ノンドロップ・フレームで AAF をエクスポートし、Avid MediaFiles フォルダ (Avid MediaFiles/MXF/1) に直接 MXF メディアを書き出すと、メディアは共有ストレージ環境内でオフラインになる可能性があります。メディアをオンラインにするには、Avid システム上で、メディア・ディレクトリをマニュアルでリフレッシュします。

## CoreAudio

CoreAudio が原因で、QuickTime や Safari のサウンドが Digidesign ハードウェアから再生されない (Item #100022 and 104124)

Digi CoreAudio Manager が問題で、QuickTime や Safari のオーディオが Digidesign ハードウェアからプレイバックされない場合は、以下のいずれかをお試しください：

- Mac [システム環境設定] を開き、[サウンド] をクリックします。QuickTime またが Safari のオーディオをプレイバック中に、出力を Digidesign HW からインターナル (内部) に変更し、再度 Digidesign HW へ戻します。

または

- QuickTime や Safari を起動する前に iTunes を起動します。

## ローカライゼーション一般

日本語で保存されたセッション・ノートまたはセッション情報のテキスト・ファイルは、TextEdit で開けません (Item #111038)

セッション・ノート (セッションを開いた際に発見できないプラグインや何らかの問題がある場合に、これらを生成できます) またはセッション情報 ([ファイル] > [エクスポート] > [セッション情報をテキストで]) テキスト・ファイルは、TextEdit の環境設定により開けない場合があります。この現象は、ファイルが異なるテキスト・エンコードを使用していることが原因です。この問題を回避するには、Console アプリケーションを使用するか、TextEdit 内の [開く] メニューから以下の正しいエンコーディングを選択します：

- セッション・ノート -UTF-8
- セッション情報 - Japanese (MacOS)

英語以外の文字を持つ AAF/OMF シーケンスをインポートすると、文字化けや再リンク不能を引き起こす (Items #95851, #95857, #96279)

Mac ベースの Pro Tools 7.3.1 システム (またはそれ以前) から、英語以外の文字を持つファイルまたはリージョンを含んだ AAF/OMF シーケンスをエクスポートすると、Avid Media Composer、XP ベースの Pro Tools システムまたは Pro Tools 7.4 システム (Windows または Mac) へ正しくインポートできない場合があります。逆に、全ての Pro Tools 7.4 (またはそれ以降) システムからエクスポートされた、英語以外の文字を持つ AAF/OMF シーケンスは、Mac ベースの Pro Tools 7.3.1 (またはそれ以前) システムへ、正しくインポートできない可能性があります。ファイルをリンクするためには、[手動で検索、再リンク] を選択して、[ファイル ID で見つける] 以外のオプションを全て外します。ここで表示されるリージョン名は文字化けしている可能性があります。

---

## エラー・メッセージ

### -6042 エラー

-6042 エラーが頻繁に発生する場合はシステム使用状況の PCI 使用状況を確認して下さい。このゲージがピークに達している場合は、PCI バスをリセットして下さい。PCI バスをリセットするには、全てのトラックを非アクティブにし、再生します。この状態でも、-6042 エラーが発生し続ける場合は、Pro Tools を再起動し、プレイバックエンジン・ダイアログ開き、DSP チップ毎にかかっているボイス数処理を、この設定上から減らして下さい。

### 2 GB のファイル制限到達時以外の DAE Error -9073

-9073 エラーが起こり、かつ 2 GB のファイル・サイズ制限にも到達していない場合、考えられる原因及び解決方法に関してはアンサーベースをご覧ください (<http://answerbase.digidesign.com>)。

### DAE Error -9128

サンプルレートが高く (96 kHz 以上)、また複雑なオートメーションを伴う、もしくは多数の RTAS プラグインが使用されているセッションを再生中に、この -9128 エラーが生じる場合は、ハードウェア・バッファ・サイズを 512 以上に設定すると回避できる場合があります。

#### DAE Error -9131 (Item #92747, #20843)

GUID でパーティションされたドライブでは、OS X での起動時にサード・パーティション以上へレコーディングできません。GUID の代わりに Apple Partition Map を使用して、オーディオ・ドライブをパーティションしてください。

または

Pro Tools では、UNIX File System (UFS) フォーマット・ドライブへの録音／再生はできません。

#### DAE Error -9132 (Item #32397)

ハードウェア・バッファ・サイズ設定を最高値に設定しているにもかかわらず、[ディスクへバウンス] 中に -9132 エラーが生じたら、セッション上に録音用のトラックを作成し、目的のトラックから内部バスを適切にアサインして、ディスクに録音してください。結果的にバウンスしたものと同一オーディオ・ファイルを使うことができます。

#### DAE Error -9155

ハイ・サンプルレート (96 kHz 以上) の複雑なオートメーションを伴ったセッションを再生中に、この -9155 エラーが生じる場合は、ハードウェア・バッファ・サイズを 512 以上に設定すると回避できる場合があります。

#### DAE Error -9735

Pro Tools がタイムラインの終点に到達した際、またはその論理的限界に達した場合、Pro Tools を最大タイム・リミットより長く継続して再生していると、このエラーが生じます。Pro Tools の最大タイムリミットは、セッションのサンプルレートに依存します。詳しくは、「*Pro Tools* リファレンスガイド」をお読みください。

---

## Pro Tools ガイドの修正

### 新機能ガイド

Part Number 9327-59101-00 REV A 11/08

下記は *Pro Tools HD 8.0* 新機能ガイドに対する修正と補完です。

#### リージョンを時間ロックする

*Pro Tools HD 8.0* 新機能ガイドの 41 ページにはリージョンを時間ロックする為のキーボード・ショートカットとして、誤って「Shift+T を押すと、選択したリージョンを 時間ロックまたはロック解除できます」と記載されております。

#### 訂正:

実際のショートカットは、「Alt+Start+L (Windows) もしくは Option+Control+L (Mac) を押すと、選択したリージョンを 時間ロックまたはロック解除できます」となります。