



Pro Tools[®] | Software および Pro Tools | HD Software の新機能

バージョン12.5 および 12.5.1

ご利用にあたって

© 2016 Avid Technology, Inc., ("Avid"), all rights reserved.
Avidの書面による許可なく、本書の一部または全てを複製することは著作権法により禁じられています。

003, 192 Digital I/O, 192 I/O, 96 I/O, 96i I/O, Adrenaline, AirSpeed, ALEX, Alienbrain, AME, AniMatte, Archive, Archive II, Assistant Station, AudioPages, AudioStation, AutoLoop, AutoSync, Avid, Avid Active, Avid Advanced Response, Avid DNA, Avid DNxcel, Avid DNxHD, Avid DS Assist Station, Avid Ignite, Avid Liquid, Avid Media Engine, Avid Media Processor, Avid MEDIArray, Avid Mojo, Avid Remote Response, Avid Unity, Avid Unity ISIS, Avid VideoRAID, AvidRAID, AvidShare, AVIDstripe, AVX, Beat Detective, Beauty Without The Bandwidth, Beyond Reality, BF Essentials, Bomb Factory, Bruno, C|24, CaptureManager, ChromaCurve, ChromaWheel, Cineractive Engine, Cineractive Player, Cineractive Viewer, Color Conductor, Command|8, Control|24, Cosmonaut Voice, Countdown, d2, d3, DAE, D-Command, D-Control, Deko, DekoCast, D-Fi, D-fx, Digi 002, Digi 003, DigiBase, Digidesign, Digidesign Audio Engine, Digidesign Development Partners, Digidesign Intelligent Noise Reduction, Digidesign TDM Bus, DigiLink, DigiMeter, DigiPanner, DigiProNet, DigiRack, DigiSerial, DigiSnake, DigiSystem, Digital Choreography, Digital Nonlinear Accelerator, DigiTest, DigiTranslator, DigiWear, DINR, DNxchange, Do More, DPP-1, D-Show, DSP Manager, DS-StorageCalc, DV Toolkit, DVD Complete, D-Verb, Eleven, EM, Euphonix, EUCON, EveryPhase, Expander, ExpertRender, Fairchild, FastBreak, Fast Track, Film Cutter, FilmScribe, Flexevent, FluidMotion, Frame Chase, FXDeko, HD Core, HD Process, HDpack, Home-to-Hollywood, HyperSPACE, HyperSPACE HDCAM, iKnowledge, Impact, Improv, iNEWS, iNEWS Assign, iNEWS ControlAir, InGame, Instantwrite, Instinct, Intelligent Content Management, Intelligent Digital Actor Technology, IntelliRender, Intelli-Sat, Intelli-Sat Broadcasting Recording Manager, InterFX, Interplay, inTONE, Intraframe, iS Expander, iS9, iS18, iS23, iS36, ISIS, IsoSync, LaunchPad, LeaderPlus, LFX, Lightning, Link & Sync, ListSync, LKT-200, Lo-Fi, MachineControl, Magic Mask, Make Anything Hollywood, make manage move|media, Marquee, MassivePack, MassivePack Pro, Maxim, Mbox, Media Composer, MediaFlow, MediaLog, MediaMix, Media Reader, Media Recorder, MEDIArray, MediaServer, MediaShare, MetaFuze, MetaSync, MIDI I/O, Mix Rack, Moviestar, MultiShell, NaturalMatch, NewsCutter, NewsView, NewsVision, Nitris, NL3D, NLP, NSDOS, NSWIN, OMF, OMF Interchange, OMM, OnDVD, Open Media Framework, Open Media Management, Painterly Effects, Palladium, Personal Q, PET, Podcast Factory, PowerSwap, PRE, ProControl, ProEncode, Profiler, Pro Tools, Pro Tools|HD, Pro Tools LE, Pro Tools M-Powered, Pro Transfer, QuickPunch, QuietDrive, Realtime Motion Synthesis, Recti-Fi, Reel Tape Delay, Reel Tape Flanger, Reel Tape Saturation, Reprise, Res Rocket Surfer, Reso, RetroLoop, Reverb One, ReVibe, Revolution, rS9, rS18, RTAS, Salesview, Sci-Fi, Scorch, ScriptSync, SecureProductionEnvironment, Shape-to-Shape, ShuttleCase, Sibelius, SimulPlay, SimulRecord, Slightly Rude Compressor, Smack!, Soft SampleCell, Soft-Clip Limiter, SoundReplacer, SPACE, SPACEShift, SpectraGraph, SpectraMatte, SteadyGlide, Streamfactory, Streamgenie, StreamRAID, SubCap, Sundance, Sundance Digital, SurroundScope, Symphony, SYNC HD, SYNC I/O, Synchronic, SynchroScope, Syntax, TDM FlexCable, TechFlix, Tel-Ray,

Thunder, TimeLiner, Titansync, Titan, TL Aggro, TL AutoPan, TL Drum Rehab, TL Everyphase, TL Fauxlдер, TL In Tune, TL MasterMeter, TL Metro, TL Space, TL Utilities, tools for storytellers, Transit, TransJammer, Trillium Lane Labs, TruTouch, UnityRAID, Vari-Fi, Video the Web Way, VideoRAID, VideoSPACE, VTEM, Work-N-Play, Xdeco, X-Form, and XMON are either registered trademarks or trademarks of Avid Technology, Inc. in the United States and/or other countries.

Bonjour. Bonjour ロゴ, Bonjour シンボルは Apple Computer, Inc. の商標です。

Thunderbolt および Thunderbolt ロゴは、米国およびその他の国における Intel Corporation の商標です。

この製品は、米国またはその他の国の1つまたは複数の特許によって保護されている場合があります。詳細については、www.avid.com/patents でご確認ください。

製品の機能、仕様、システム要件、および販売・在庫は、予告なく変更されることがあります。

Guide Part Number 9329-65731-01 REV A 5/16

目次

第1章	バージョン12.5および12.5.1のPro Tools SoftwareとPro Tools HD Softwareの新機能	1
	Pro Tools 12.5の新機能と改善点	1
	Pro Tools 12.5.1の新機能と改善点	2
	システムの必要条件と互換性情報	2
	Pro Toolsのマニュアルで使用される表記法	2
第2章	Pro Tools Cloud	3
	クラウドでのコラボレーション	3
	Avidマスター・アカウント	3
第3章	Pro Toolsのプロジェクト	5
	Pro Toolsのプロジェクト	5
	Avidマスター・アカウントのサインインとサインアウト	6
	ダッシュボード・ウィンドウ	6
	テンプレートを使用して新しいセッションを作成する	9
	新しい空のプロジェクトを作成する	10
	最近使用したプロジェクトを開く	11
	プラグインを非アクティブにしてプロジェクトを開く	11
	セッション・データのインポート	12
	プロジェクトの保存	13
	セッションをプロジェクトとして保存する	13
	プロジェクトをセッションとして保存する	14
	プロジェクトのメタデータ	15
	プロジェクトを閉じる	16
	プロジェクト名の変更	16
	ローカル・キャッシュの削除	16
	プロジェクトの削除	17
	クラウドからプロジェクトを復元する	17
	最新の自動バックアップを開く	18

第4章	アーティスト・チャット・ウィンドウ	19
	プロフィールの設定	20
	連絡先	21
	通知	22
	プロジェクト	23
	チャット	26
	チャット・メッセージまたはプロジェクト・メッセージの編集	30
	チャット・メッセージとプロジェクト・メッセージのフィルタリング	30
	絵文字と記譜のパネル	30
	プロジェクト・リストまたはチャット・リストでアイテムのピン留めやピンの解除を行う	31
	アーティスト・チャットのオフラインとオンラインを切り替える	32
第5章	トラックのコラボレーション	33
	プロジェクトの共有とコラボレーション	33
	共有される項目	33
	共有されない項目	35
	プロジェクトの所有権	35
	トラックの所有権とトラック・データの競合	35
	編集ウィンドウのトラック・コラボレーション・ツール	35
	トランスポート・ウィンドウのトラック・コラボレーション・ツール	36
	グローバル・トラック・コラボレーション・ツール	36
	編集ウィンドウとミックス・ウィンドウのトラック・コラボレーション・コントロール	40
	トラック・コラボレーションの各種コントロール	41
	ルーラー・コラボレーションの各種コントロール	45
	コラボレーションの初期設定	48
第6章	その他の機能拡張	49
	QuickTime へのバウンス時にタイムコード・トラックを置き換える	49
	Avid Interplay が搭載された Pro Tools での XDCAM AirSpeed ワークフローのサポート	50
第7章	Pro Tools 12.5.1 の新機能	51
	ダッシュボードを使用したプロジェクト・コラボレーションの招待機能	51
	アーティスト・チャット・ウィンドウでプロジェクトを開く機能	51

第1章：バージョン12.5および12.5.1のPro Tools | SoftwareとPro Tools | HD Softwareの新機能

バージョン12.5および12.5.1のPro Tools® SoftwareとPro Tools | HD Softwareでは、Mac OS XとWindowsの対応バージョン向け新機能が追加され、一部の機能が改善されています。

Pro Tools 12.5の新機能と改善点

Pro Tools Cloud

Pro Toolsには、Avidマスター・アカウントに関連付けられている一定量のクラウド・ストレージが付属しています。

Pro Toolsプロジェクト

Pro Tools 12.5には、Pro Toolsのプロジェクトを使用するクラウド・コラボレーション機能が導入されています。「プロジェクト」と呼ばれる新しいセッション・タイプを作成できるようになりました。プロジェクトは、クラウドに対応したセッションです。プロジェクトは、Avidマスター・アカウントに関連付けられたAvidクラウド・アカウントに保存されます。プロジェクトを使用すると、他のPro Toolsユーザーをプロジェクトに招待し、トラックごとにコラボレーションを行うことができます。同様に、他のPro Toolsユーザーからプロジェクトへの招待を受けて、コラボレーションを行うこともできます。

アーティスト・チャット

アーティスト・チャット機能を使用すると、他のPro Toolsユーザーを検索してプロジェクトに招待し、コラボレーションを行うことができます（他のユーザーからプロジェクトへの招待を受けることもできます）。コラボレーション・プロセスの実行中は、テキスト・チャット機能を使用して他のユーザーとコミュニケーションをとることができます。

トラックベースのコラボレーション

Pro Toolsでは、プロジェクトをクラウドにアップロードし、同じプロジェクト上で他のユーザーとトラックごとにコラボレーションを行うことができます。

その他

Pro Tools 12.5には、以下に示す機能と改善点も導入されています。

- QuickTime Bounce を使用したタイムコードのエクスポート機能
- [再生サーバーに送信] (Send to Playback) オプションでXDCAM MXFメディアを使用するためのPro Tools Avid Interplayの拡張
- Pro Tools 12.5には、更新されたAVE (Avid Video Engine) も付属しています。AVEは、一般的なコードベースの更新機能です。そのため、このバージョンのAVEに新機能が導入されているわけではありませんが、全体的な安定性が向上しています。

Pro Tools 12.5.1の新機能と改善点

- ダッシュボードを使用したプロジェクト・コラボレーションの招待機能
- チャット・ウィンドウでプロジェクトを開く機能

システムの必要条件と互換性情報

Avidは、動作確認が行われたハードウェアとソフトウェアに対してのみ互換性を保証し、サポートを提供します。

システムの完全な必要条件と推奨コンピュータ、オペレーティング・システム、ハード・ドライブ、サードパーティ機器については以下をご覧ください。

www.avid.com/compatibility

Pro Toolsのマニュアルで使用される表記法

Pro Toolsのマニュアルでは、メニューの選択、キーボード・コマンド、マウス・コマンドを以下の表記法に従って示します。

表記法	アクション
[ファイル] (File) > [保存] (Save)	[ファイル] (File) メニューから [保存] (Save) を選択します。
Control+N	Controlキーを押したまま、Nキーを押します。
Control-クリック	Controlキーを押したまま、マウスボタンをクリックします。
右クリック	右側のマウスボタンをクリックします。

画面に表示される [コマンド] (Commands)、[オプション] (Options)、[設定] (Settings) の名前はそれぞれフォントが異なります。

重要な情報については、以下の記号が使用されています。



システムを最大限に活用する上で役立つヒントです。



データやシステムのパフォーマンスに影響する重要な注意を記載しています。



コンピューターのキーボードやマウスで使用できる便利なショートカットを紹介しています。



このマニュアルとその他のAvidマニュアルのセクションの関連セクションを示すクロスリファレンスです。

第2章：Pro Tools Cloud

Pro Toolsを契約すると、標準サポートを受けることができるだけでなく、Avidマスター・アカウントに付属する一定量のクラウド・ストレージも使用することができます。

Pro Tools 12.5の永続ライセンスを購入すると（または、Pro Tools 12.5の永続ライセンスにアップグレードすると）、バージョン12.5のソフトウェアを無期限で使用することができますが、標準サポート契約とクラウド・ストレージについては有効期限が設定されています。

製品を契約した場合も永続ライセンスを購入した場合も、追加のストレージやサポート契約オプションをいつでも購入することができます。

詳細については、以下のサイトを参照してください。

<http://www.avid.com/pro-tools>

クラウドでのコラボレーション

Pro Toolsでは、セッションだけでなくプロジェクトも作成することができます。プロジェクトはセッションと似ていますが、ローカルのコンピュータで使用するのではなく、Avidクラウド・アカウントで使用する点が異なります。Avidマスター・アカウントを使用すると、バージョン12.5以降の認証済みPro Toolsがインストールされているオンライン状態のすべてのコンピュータから、プロジェクトとそれに関連するメディアにアクセスすることができます。また、バージョン12.5以降のPro Toolsを使用している世界中のAvid Artist Communityのユーザーと、個別のトラック単位でコラボレーションを行うことができます（クラウドにアクセスできる環境が必要です）。

プロジェクトを使用すると、以下のことが可能になります：

- 自分専用のストレージ・スペースにセッションをポストする
- オンラインとオフラインを切り替えて作業を行う（ただし、初めてプロジェクトを作成する場合は、オンライン状態でサインインする必要があります）
- 他のユーザーをプロジェクトに招待してコラボレーションを行う
- Pro Toolsで直接テキスト・チャットを使用して他の参加者とコミュニケーションをとる
- Avidマーケットプレイスでつながりを広げる

Avid マスター・アカウント

Avidマスター・アカウントを使用すると、すべてのユーザー・アカウントと認証情報に簡単にアクセスすることができます。Avidマスター・アカウントに登録するには、Avid.comにアクセスして [サインイン] (Sign In) をクリックします。

[Avidマスター・アカウントを作成する] (Create Avid Master Account) の下で、必須フィールドに情報を入力します。

マスター・アカウントは、複数のセクションに分かれています。Avidサポート・センター、ダウンロード・センター、Avidコミュニティは、それぞれリンクされている必要があります。すでにアカウントを持っている場合は、[このアカウントをリンク] (Link this account) を選択します。[アカウントの作成] (Create Account) を選択した場合は、必須フィールドに情報を入力して [送信] (Submit) をクリックします。

ポータル・アカウントがすでに作成されていて、マスター・アカウントを作成したときと同じEメール・アドレスを使用している場合は、ポータル・アカウントとケース履歴がすでにリンクされているため、[マイ・アカウントにアクセス] (Access my account) ボタンが画面に表示されます。

Avid マスター・アカウントに各種アカウントをリンクする

以下のアカウントをマスター・アカウントにリンクすることができます。

- account.avid.com (「MyDigi」アカウントを持っている場合は、このアカウントがすでに登録されています)
- Avid Store (shop.avid.com)
- ダウンロード・センター (esd.avid.com)
- Avid ビデオ・コミュニティ (community.avid.com)
- サービスおよびカスタマー・サポート・ポータル (<http://www.avid.com/learn-and-support/contact-support>)

これらのアカウントをマスター・アカウントにリンクすると、アカウントのログイン情報を一度入力するだけで、すべてのアカウントにアクセスできるようになります。

ユーザー名とパスワードの変更

Avid マスター・アカウントにログインしてページ右上の [マイ・アカウント] (My Account) を選択すると、ログインの認証情報を変更することができます。必要な情報を入力したら、現在のユーザー名またはパスワードの横にある [変更] (change) リンクをクリックして、認証情報を変更します。

Eメール・アドレスの変更

Avid マスター・アカウントにリンクされている E メール・アドレスを変更するには、以下のサイトにあるフォームに必要な情報を入力して、変更要求を送信してください。

avid.force.com/Support/RegistrationCaseCreation

第3章：Pro Toolsのプロジェクト

Pro Toolsのプロジェクト

Pro Toolsのプロジェクトは、オンライン・セッションに似ています。プロジェクトを使用すると、オンライン状態の任意のシステムからセッションにアクセスすることができます。また、プロジェクトを使用して、他のユーザーとリモートでコラボレーションを行うこともできます。Pro Toolsは、ローカルのプロジェクトとそれに関連するメディアを、オンライン・アカウントに自動的に同期します。

初めてプロジェクトを作成する場合はオンライン状態になっている必要がありますが、その後は、サインインしたままオフライン状態で作業を行うことができます。オフライン状態からオンライン状態に戻ると、Pro ToolsとAvidアプリケーション・マネージャーにより、ローカル・プロジェクトとオンライン・アカウントが同期されます。この同期プロセスはバックグラウンドで実行され、Pro Toolsのタスク・マネージャー（[ウィンドウ] (Window) > [タスクマネージャ] (Task Manager) を選択）でモニターすることができます。

プロジェクトのデータとメディアはバンドルされてローカルのストレージにキャッシュされますが、ファイル・システム内を移動してプロジェクトを開くことはできません。プロジェクトにアクセスするには、Pro Toolsのダッシュボードを使用する必要があります。ダッシュボード上では、プロジェクトとセッションはプロジェクト・アイコンで区別されます。



プロジェクト・アイコン

[コピーを保存] (Save Copy In) コマンドを使用すると、セッションをプロジェクトとして保存することができます。この操作により、既存のセッションがクラウド・コラボレーション用のプロジェクトとして保存されます。同様に、プロジェクトをセッションとして保存することもできます。完了したプロジェクトをアーカイブする際に、プロジェクトをセッションとして保存することをお勧めします。こうすることにより、Avidクラウド・アカウントのストレージ領域を解放することができます。

共有プロジェクトと所有権

プロジェクトを作成したユーザーが、そのプロジェクトの所有者になります。プロジェクトにポストされたメディアは、そのメディアをポストしたのがプロジェクトの所有者であるか参加者であるかにかかわらず、すべてプロジェクト所有者のストレージ割り当て量としてカウントされます。ポストされたメディアが参加者のストレージ割り当て量としてカウントされることはありません。

ダッシュボード上のプロジェクト・アイコンにカーソルを置くと、そのプロジェクトの名前と所有者を示すツールチップが表示されます。



プロジェクトの名前と所有者を示すツールチップ

メタデータ・インスペクター（[ウィンドウ] (Window) > [メタデータインスペクター] (Metadata Inspector) を選択）で、プロジェクトの所有者を確認することもできます。

ローカル・キャッシュの場所の設定

プロジェクトのすべてのデータとメディアは、Avidクラウド・アカウントとローカル・キャッシュの両方に保存されます。ローカルのプロジェクト・キャッシュは、デフォルトでシステム・ドライブに保存されます。ただし、Pro Toolsのパフォーマンスを最適化するには、オーディオの録音でシステム・ドライブを使用するのではなく、可能であればローカル・プロジェクト・キャッシュを外部ドライブに設定することをお勧めします。プロジェクト・キャッシュの保存場所は、Pro Toolsの操作初期設定で変更することができます。

ローカルのプロジェクト・キャッシュの保存場所を設定するには：

- 1 [設定] (Setup) > [初期設定] (Preferences) を選択します。
- 2 [操作] (Operation) タブをクリックします。
- 3 [プロジェクト・メディア・キャッシュ] (Project Media Cache) の [変更] (Change) ボタンをクリックします。
- 4 [開く] (Open) ダイアログで、プロジェクト・メディア・キャッシュを保存する場所に移動して [開く] (Open) をクリックします。

Avid マスター・アカウントのサインインとサインアウト

プロジェクトの作成や起動を行うには、最初に Avid マスター・アカウントにサインインする必要があります。Avid マスター・アカウントは、Pro Toolsに登録するときに作成します。アカウントにサインインしてプロジェクトの作成や起動を行うと、オンラインとオンラインのどちらで作業を行うかを選択することができます。

Avid マスター・アカウントにサインインするには：

- 1 以下のいずれかを行います。
 - ダッシュボード・ウィンドウで、[サインイン] (Sign In) をクリックします。
 - ダッシュボード・ウィンドウで、Command+S キー (Mac の場合) または Control+S キー (Windows の場合) を押します。
 - Pro Tools で、[ファイル] (File) > [サインイン] (Sign In) を選択します。

- 2 Avid マスター・アカウントの E メール・アドレスとパスワードの入力画面が表示されます。



Avid マスター・アカウントへのサインイン

- 3 [サインイン] (Sign In) をクリックします。

Avid マスター・アカウントからサインアウトするには、以下のいずれかを行います：

- ダッシュボード・ウィンドウで、[サインアウト] (Sign Out) をクリックします。
- ダッシュボード・ウィンドウで、Command+S キー (Mac の場合) または Control+S キー (Windows の場合) を押します。
- Pro Tools で、[ファイル] (File) > [サインアウト] (Sign Out) (<ユーザー名>) を選択します。

ダッシュボード・ウィンドウ

Pro Tools を初めて起動すると、ダッシュボード・ウィンドウが表示されます。ダッシュボードを使用すると、新しいプロジェクトの作成や既存のプロジェクトの起動をすばやく簡単に行うことができます。起動時にダッシュボードを表示するかどうかは、Pro Tools の表示初期設定 ([設定] (Settings) > [初期設定] (Preferences) > [表示] (Display) を選択) で指定することができます。



ダッシュボード・ウィンドウ

Pro Toolsを初めて起動すると、ダッシュボード・ウィンドウが表示されます。このダッシュボードで、以下のいずれかの操作を行います。

- テンプレートを使用して新しいプロジェクトを作成する。
- 新しい空のプロジェクトを作成する。
- 最後に使用した 10 件のセッションまたはプロジェクトを開く。
- システム内の他のセッションを開く。
- 自分が作成したプロジェクト、または現在コラボレーションを行っているプロジェクトを開く。

ダッシュボード・ウィンドウを起動または終了するには、以下のいずれかを行います：

- [ファイル] (File) > [新規] (New) を選択するか、Command+N キー (Mac の場合) または Control+N キー (Windows の場合) を押します。
- [ファイル] (File) > [プロジェクトを開く] (Open Project) を選択するか、Command+Option+N キー (Mac の場合) または Control+Alt+N キー (Windows の場合) を押します。

ダッシュボードのコマンド、オプション、設定

ダッシュボードには、セッションとプロジェクトの作成や起動を行うためのオプションが用意されています。

ダッシュボードのグローバルなコマンドと設定

サインイン/サインアウト (Sign In/Out) [サインイン/サインアウト] (Sign In/Out) リンクは、すべてのタブで表示されます。Avid マスター・アカウントにサインインするには、[サインイン] (Sign In) をクリックします。アカウントにサインインすると、自分が所有するすべてのプロジェクトでの Avid クラウド・ストレージの使用量がパーセンテージで表示されます。他のユーザーが所有している共有プロジェクトにメディアをポストすると、そのメディアの使用量は、そのプロジェクトの所有者のクラウド・ストレージ割り当て量に対してカウントされます。アカウントからサインアウトするには、[サインアウト] (Sign Out) をクリックします。

ディスクから開く (Open from Disk) (セッション専用オプション) ローカル・システムに保存されているセッションに移動してそのセッションを開くには、このオプションをクリックします。Command+O キー (Mac の場合) または Control+O キー (Windows の場合) を押しても、同じ操作が実行されます。

キャンセル (Cancel) プロジェクトの作成や起動を行うことなくダッシュボード・ウィンドウを終了するには、このオプションをクリックします。

作成 (Create) /開く (Open) [作成] (Create) をクリックするとダッシュボードが終了し、入力したプロジェクト設定を使用して新しいプロジェクトが作成されます ([作成] (Create) タブのみ)。[開く] (Open) をクリックすると、選択したプロジェクトが開きます ([最近] (Recent) タブと [プロジェクト] (Project) タブのみ)。Return キー (Mac の場合) または Exit キー (Windows の場合) を押しても、プロジェクトの作成や起動を行うことができます。

起動時に表示 (Show on Startup) このオプションを無効にすると、Pro Tools の起動時にダッシュボードが表示されなくなります。Pro Tools の起動時にもう一度ダッシュボードを表示させるには、[設定] (Settings) > [初期設定] (Preferences) > [表示] (Display) を選択して [Pro Tools の起動時にダッシュボードウィンドウを表示] (Show Dashboard window when Pro Tools starts) オプションを有効にします。

【作成】 タブの設定

【作成】 (Create) タブが表示されない場合は、以下のいずれかを行います。

- ダッシュボードで【作成】 (Create) タブをクリックします。
- ダッシュボードで、Command+I キー (Mac の場合) または Control+I キー (Windows の場合) を押します。
- ダッシュボードで、Command キーを押しながら上下の矢印キーを押してタブを切り替えます。
- Pro Tools で、[ファイル] (File) > [新規作成] (Create New) を選択するか、Command+N キー (Mac の場合) または Control+N キー (Windows の場合) を押します。
- Pro Tools で、[ファイル] (File) > [新規作成] (Create New) を選択するか、Command+N キー (Mac の場合) または Control+N キー (Windows の場合) を押します。

タイプ (Type) このオプションを使用して、プロジェクト (クラウド) とセッション (ローカル) のどちらのタイプを作成するのかを指定します。Command キーを押しながら左右の矢印キーを押すか (Mac の場合)、Control キーを押しながら左右の矢印キーを押すと (Windows の場合)、タイプを切り替えることができます。

名前 (Name) プロジェクトの名前を入力します。

テンプレートから作成 (Create from Template) テンプレートを使用してプロジェクトを作成する場合は、このオプションを有効にします。

テンプレートグループ (Template Group) 確認したいテンプレート・グループを選択します。Option キーを押しながら上下の矢印キーを押すか (Mac の場合)、Alt キーを押しながら上下の矢印キーを押すと (Windows の場合)、使用可能なテンプレート・グループをスクロールすることができます。

ファイル・タイプ (File Type) プロジェクトのファイル・タイプ (WAV または AIFF) を設定します。Command+F キー (Mac の場合) または Control+F キー (Windows の場合) を押すと、2つのファイル・タイプを切り替えることができます。

サンプル・レート (Sample Rate) プロジェクトのサンプル・レートを設定します。Command+R キー (Mac の場合) または Control+R キー (Windows の場合) を押すと、画面をスクロールすることができます。

ビット・デプス (Bit Depth) プロジェクトのビット・デプス (16ビット、24ビット p、または 32ビットの浮動小数点) を設定します。Command+B キー (Mac の場合) または Control+B キー (Windows の場合) を押すと、使用可能なオプションを切り替えることができます。

I/O 設定 (I/O Settings) プロジェクトで使用する I/O 設定を指定します。Command+I キー (Mac の場合) または Control+I キー (Windows の場合) を押すと、使用可能な I/O 設定のオプションを切り替えることができます。

インターリーブ (Interleaved) このオプションを有効にすると、インターリーブ・ステレオのオーディオ・ファイルがプロジェクト内に作成されます。Command+G キー (Mac の場合) または Control+G キー (Windows の場合) を押すと、[インターリーブ] (Interleaved) オプションの有効と無効を切り替えることができます。

保存場所を選択 (Prompt for Location) (セッション専用オプション) このオプションを有効にすると、セッションの保存場所を指定するためのプロンプトが表示されます。[保存場所を選択] (Prompt for Location) オプションを有効にすると、[場所] (Location) オプションが自動的に無効になります。

場所 (Location) (セッション専用オプション) セッションのデフォルトの保存場所を指定するには、[場所] (Location) ボタンをクリックします。[場所] (Location) オプションを有効にすると、[保存場所を選択] (Prompt for Location) オプションが自動的に無効になります。

【最近】 タブ

【最近】 (Recent) タブを表示するには、ダッシュボードで【最近】 (Recent) タブをクリックするか、Command+2 キー (Mac の場合) または Control+2 キー (Windows の場合) を押します。【最近】 (Recent) タブには、最後に使用したセッションとプロジェクトが 10 件表示されますが、それ以外には、このタブ固有のコマンド、オプション、設定は表示されません。リスト内のプロジェクトをダブルクリックすると、そのプロジェクトが開きます。ログインしていない場合、最近使用したプロジェクトは表示されません。

【プロジェクト】 タブ

【プロジェクト】 (Project) タブを表示するには、ダッシュボードで【プロジェクト】 (Project) タブをクリックするか、Command+3キー (Macの場合) またはControl+3キー (Windowsの場合) を押します。【プロジェクト】 (Projects) タブには、自分が作成してクラウドに保存したプロジェクト、または現在コラボレーションを行っているプロジェクトがすべて表示されます。リスト内のプロジェクトをダブルクリックすると、そのプロジェクトが開きます。ログインしていない場合、プロジェクトは表示されません。

ダッシュボードのその他のキーボード・ショートカット

フォーカスされているテンプレート・リスト、セッション・リスト、プロジェクト・リスト内を移動するには、上下の矢印キーを押すか (Macの場合)、Altキーを押しながら上下の矢印キーを押します (Windowsの場合)。

表示されているリストの先頭の項目を選択するにはHomeキーを押し、最後の項目を選択するにはEndキーを押します。この操作は、MacとWindowsで共通です。

フォーカスされているテンプレート・リスト、セッション・リスト、プロジェクト・リストを上方向にスクロールするにはPage Upキーを押し、下方向にスクロールするにはPage Downキーを押します。この操作は、MacとWindowsで共通です。

起動時のダッシュボードの表示と非表示を切り替える

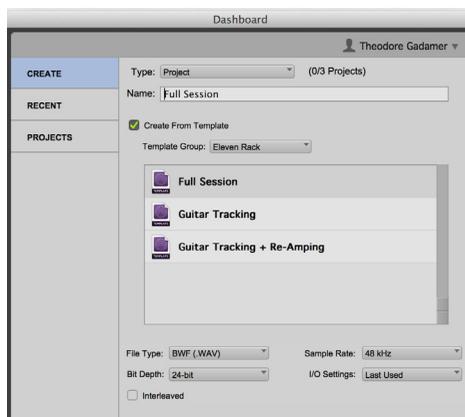
起動時にダッシュボードを表示または非表示にするには、次のいずれかを行います。

- ダッシュボードで、**【起動時に表示】 (Show on startup)** オプションを有効 (または無効) にします。
- **【設定】 (Setup) > 【初期設定】 (Preferences)** と移動して、「初期設定を表示」ページの警告とダイアログ・セクションで、**【Pro Tools 起動時にダッシュボードウィンドウを表示】 (Show Dashboard window when Pro Tools starts)** オプションを選択または選択解除します。選択すると表示され、選択を解除すると非表示になります。**【OK】** をクリックします。

テンプレートを使用して新しいセッションを作成する

テンプレートを使用して新しいプロジェクトを作成するには：

- 1 ダッシュボードで **【作成】 (Create)** タブをクリックするか (表示されていない場合)、Command+1キー (Macの場合) またはControl+1キー (Windowsの場合) を押します。
- 2 **【タイプ】 (Type)** オプションで、**【プロジェクト (クラウド)】 (Project (cloud))** または **【セッション (ローカル)】 (Session (local))** を選択します。
- 3 **【名前】 (Name)** フィールドで、プロジェクト名を入力します。
- 4 **【テンプレートから作成】 (Create From Template)** オプションを有効にします。
- 5 **【テンプレートグループ】 (Template Group)** ポップアップ・メニューで、使用するテンプレートのカテゴリを選択します (**【ギター】 (Guitar)** や **【ソングライター】 (Songwriter)** など)。
- 6 右側のリストで、使用するテンプレートを選択します。



【テンプレートから作成】 (Create From Template) オプションが有効になっている状態のダッシュボード

7 いずれかのプロジェクト・パラメーターを変更する場合は、以下のいずれかを行います。

- [オーディオファイルタイプ] (Audio File Type) (WAV または AIF) を選択します。
- [ビットデプス] (Bit Depth) (16 ビット、24 ビット、または 32 ビットの浮動小数点数) を選択します。
- [サンプルレート] (Sample Rate) を選択します。
- インターリーブ・マルチチャンネル・オーディオ・ファイルを作成するには、[インターリーブ] (Interleaved) を有効にします。
- セッションの場合のみ: [保存場所を選択] (Prompt for location) オプションまたは [場所] (Location) オプションを選択します。[場所] (Location) オプションを選択すると、[場所] (Location) ボタンをクリックして、セッションを保存するデフォルトの場所を指定できます。

8 [作成] (Create) をクリックします。

9 セッションの場合のみ: 保存ダイアログで、セッションを保存する場所を選択して [保存] (Save) をクリックします。



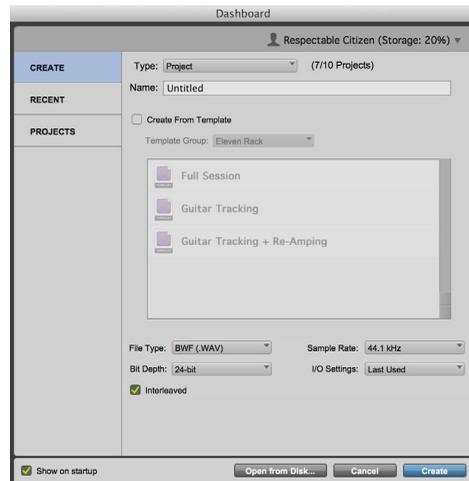
Mac と Windows との互換性を保つために、ファイル・タイプを BWF (.WAV) に設定してください。

新しい空のプロジェクトを作成する

新しい空のプロジェクトを作成するには：

- 1 ダッシュボードで [作成] (Create) タブをクリックするか (表示されていない場合)、Command+1 キー (Mac の場合) または Control+1 キー (Windows の場合) を押します。
- 2 [タイプ] (Type) オプションで、[プロジェクト (クラウド)] (Project (cloud)) または [セッション (ローカル)] (Session (local)) を選択します。
- 3 [名前] (Name) フィールドで、プロジェクト名を入力します。

4 [テンプレートから作成] (Create From Template) オプションが選択解除されていることを確認します。



ダッシュボードで新しいセッションを作成

5 いずれかのプロジェクト・パラメーターを変更する場合は、以下のいずれかを行います。

- [オーディオファイルタイプ] (Audio File Type) (WAV または AIF) を選択します。
- [ビットデプス] (Bit Depth) (16 ビット、24 ビット、または 32 ビット浮動小数点数) を選択します。
- [サンプルレート] (Sample Rate) を選択します。
- プロジェクトで使用する [I/O 設定] (I/O Settings) を選択します。既存の I/O 設定の中から選択するか、新たに作成した [I/O 設定] (I/O Settings) を選択します。
- インターリーブ・マルチチャンネル・オーディオ・ファイルを作成するには、[インターリーブ] (Interleaved) を有効にします。
- セッションの場合のみ: [保存場所を選択] (Prompt for location) オプションまたは [場所] (Location) オプションを選択します。[場所] (Location) オプションを選択すると、[場所] (Location) ボタンをクリックして、セッションを保存するデフォルトの場所を指定できます。

6 [作成] (Create) をクリックします。

7 セッションの場合のみ: 保存ダイアログで、セッションを保存する場所を選択して [保存] (Save) をクリックします。

最近使用したプロジェクトを開く

 Pro Tools を初めて起動した場合（または、[ファイル] (File) > [最近のセッションを開く] (Open Recent) > [クリア] (Clear) を選択して [最近のセッション] (Recent Sessions) リストをクリアした場合）、[最近のセッションを開く] (Open Recent) オプションは選択できません。

最近使用したプロジェクトを開くには：

- 1 ダッシュボードで [最近] (Recent) を選択するか、Command+2 キー (Mac の場合) または Control+2 キー (Windows の場合) を押します。



最近使用したセッション/プロジェクトのリストが表示されたダッシュボード

- 2 右側のリストで、最近使用した 10 件のセッションまたはプロジェクトのいずれかを選択します。サインインしていないと、リストにプロジェクトは表示されないことに注意してください。
- 3 [開く] (Open) をクリックします。

プラグインを非アクティブにしてプロジェクトを開く

Pro Tools では、すべてのプラグインを非アクティブな状態にしてプロジェクトを開くことができます。多数のプラグインを使用するプロジェクトを開く場合は時間がかかることがあります。プラグインを非アクティブにすることにより、プロジェクトをすばやく開いて内容を確認し、プラグインを使用しないオーディオの再生をすばやく行うことができます。プラグインをアクティブな状態にしてプロジェクトを開き直す場合も、簡単に実行することができます。

すべてのプラグインを非アクティブにして Pro Tools のプロジェクトを開くには：

- 1 Pro Tools で、[ファイル] (File) > [プロジェクトを開く] (Open Project) を選択します。
- 2 ダッシュボードのプロジェクト・リストで、目的のプロジェクトを選択します。
- 3 Shift キーを押しながら [開く] (Open) をクリックします。

すべてのプラグインをアクティブにしてプロジェクトを開き直すには、以下のいずれかを行います：

- [ファイル] (File) > [前回保存した状態に戻す] (Revert To Saved) を選択します (セッションの場合のみ)。
- [ファイル] (File) > [最近のセッションを開く] (Open Recent) を選択し、サブメニューで一番新しいプロジェクトを選択します。



Command+Shift+O キー (Mac の場合) または Control+Shift+O キー (Windows の場合) を押すと、一番新しいプロジェクトが開きます。



すべてのプラグインをアクティブにしてセッションを開く代わりに、Command+Control キーを押しながらプラグインをクリックするか (Mac の場合)、Control+Start キーを押しながらプラグインをクリックして (Windows の場合)、プラグインを個別にアクティブにすることもできます。行全体のプラグインをアクティブにするには、その行のいずれかのプラグインを Command+Option+Control キーを押しながらクリックするか (Mac の場合)、Control+Alt+Start キーを押しながらクリックします (Windows の場合)。

セッション・データのインポート

[セッションデータをインポート] (Import Session Data) コマンドまたはドラッグ&ドロップ操作を使用して、別の Pro Tools セッションから現在の Pro Tools プロジェクトにデータをインポートしてメディアをコピーすることができます。トラックをインポートしたり、インポートするセッション・データ (オートメーションやルーティングなど) を選択することもできます。また、メイン・プレイリストのオプションをインポートして、既存のオプションを置き換えたり、既存のトラックに要素を重ねることもできます。

トラックやトラックの属性をプロジェクトにインポートするには：

- 1 新しいプロジェクトを作成して開くか、既存のプロジェクトを開きます。
- 2 以下のいずれかを行います。
 - [ファイル] (File) > [インポート] (Import) > [セッションデータ] (Session Data) を選択し、データをインポートするセッションを選択して [開く] (Open) をクリックします。
 - ワークスペース・ブラウザ、Windows Explorer、または Mac Finder から、編集ウィンドウの空いている場所かトラック・リストに、インポートするトラックや属性のあるセッション・ファイルをドラッグします。
- 3 セッションの [フェーダーゲイン] (Fader Gain) 設定がプロジェクトの設定と異なる場合は、[セッションデータをインポート] (Import Session Data) ダイアログが表示される前に、フェーダー・ゲインを変更するかどうかを確認するプロンプトが表示されます。
- 4 [ソース] (Source) セクションで、各トラック名の右にあるポップアップメニューをクリックすることによってインポートするトラックを選択し、[新規トラック] (New Track) を選択します。



複数のトラックを選択するには、いずれかのトラックのポップアップメニューを Option-クリック (Mac) または Alt-クリック (Windows) し、[新規トラックとしてインポート] を選択します。



サラウンド・ミキシングに対応していない Pro Tools システムの場合は、ソーストラック・リストにサラウンド・トラックは表示されません。

- 5 選択したトラックごとに、新規のトラックとしてインポートするか、または既存のトラックへインポートするかをポップアップメニューで選択できます。[トラックを一致] (Match Tracks) をクリックすると、同じ名前のインポート元トラックとインポート先トラックを自動的に一致させます。
- 6 [インポートするトラックデータ] ポップアップメニューからインポートするトラックのデータを選択します。
- 7 [メインプレイリストオプション] (Main Playlist Options) から、ソース・トラックのインポート方法を選択します。
- 8 場合によっては、[オーディオメディアオプション] と [ビデオメディアオプション] のポップアップメニューから、メディア・ファイルのインポート方法を選択します。



プロジェクト・バンドル以外の場所に保存されている、ローカル・システム上のメディア・ファイルに、プロジェクトをリンクすることができます。その場合、リンクされたメディアはクラウドに同期されたままになりますが、ローカルのプロジェクト・メディア・キャッシュにはコピーされません。

- 9 インポートしたデータの [タイムコードマッピング] (Time Code Mapping) オプションを選択します。
- 10 プロジェクトのサンプル・レートが異なる場合は、[ソースのサンプルレート] (Source Sample Rate) ポップアップ・メニューでソース・セッションのサンプル・レートを選択します。
- 11 ソース・セッションから拍子とテンポのマップをインポートするには、[テンポ / 拍子マップ] (Import Tempo/Meter Map) オプションを選択します。
- 12 ソース・セッションから調号をインポートするときは、[調号マップ] (Import Key Signature Map) オプションを選択します。
- 13 ソース・セッションからマーカーとメモリーロケーションをインポートするには、[マーカー / メモリーロケーション] (Import Marker/Memory Locations) オプションを選択します。
- 14 ウィンドウ構成をインポートするには、[ウィンドウ構成] (Import Window Configurations) オプションを選択します。
- 15 Pro Tools HD でソース・セッションからマイクプリ設定をインポートするときは、[マイクプリ設定] (Import Mic Pre Settings) を選択します。

16 完了したら [OK] をクリックします。

17 メディアをコピーまたはコンソリデートするときは、メディア・ファイルを保存する場所を選択します。

A インポートしたトラックのソース・メディアが使用できない場合や、対応するアウトプット・パスが現在のプロジェクトに含まれていない場合、インポートしたトラックは非アクティブな状態になります。

ドラッグ&ドロップ操作によるセッションのインポート

セッション・ファイルを現在のプロジェクトにドラッグして、オーディオ・ファイル、ビデオ・ファイル、MIDIファイル、クリップ・グループ・ファイル、REXファイル、ACIDファイル、トラック、セッション・データのインポートとスポットを行うことができます。

- セッションをクリップ・リストにドラッグすると、そのセッションのすべてのクリップがインポートされます（トラックはインポートされません）。
- Pro Toolsのトラックにセッション・ファイルをドラッグして、トラックをインポートすることができます。
- Pro Toolsのトラック・プレイリストにセッションをドラッグすると [セッションデータをインポート] (Import Session Data) ダイアログが開き、インポートするトラックと属性を選択できます。インポートしたセッション・データは、プロジェクトのタイムラインにセッションをドロップした位置から適用されます。

トラックとその他のセッション・データをドラッグ&ドロップしてインポートするには：

- 1 ワークスペース・ブラウザを開きます。
 - 2 以下のように、Pro Toolsのセッション・ファイル、AAFシークエンス、またはOMFシークエンスを現在のプロジェクトにドラッグします。
- 既存のトラックにドラッグし、そのトラックのデータを上書きします。Shiftキーを押しながらドラッグすると、現在のトラック・プレイリストがインポートされたトラック・プレイリストに置き換わります（Shiftキーによって [セッションデータをインポート] ダイアログの設定が事前に決まります）。
 - 編集ウィンドウの空いている場所にドラッグして、インポートするセッション・データ用の新規トラックを作成します。
 - [セッションデータをインポート] (Import Session Data) オプションを設定します。

プロジェクトの保存

プロジェクトに参加しているいずれかのユーザーが変更内容をアップロードすると、そのプロジェクトが保存されます。すべての変更内容のアップロードとダウンロードが実行されるまで、ローカル・キャッシュには、ローカルの作業用コピーとクラウド・バージョンが個別に保存されます（他のユーザーが編集したバージョンも個別に保存されます）。

セッションをプロジェクトとして保存する

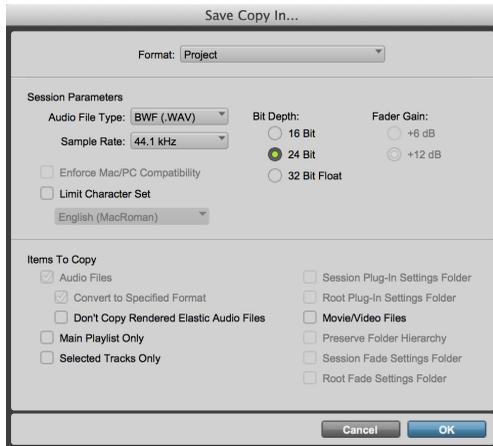
Pro Toolsでは、セッションのコピーをプロジェクトとして保存することができます。セッションをプロジェクトとして保存することにより、既存のセッションをプロジェクトに変換して、オンラインでコラボレーションを行うことができます（元のセッションは、参照用として使用できます）。

セッションのコピーをプロジェクトとして保存する前に、割り当てられているオンライン・ストレージの容量と使用可能な帯域幅を確認する必要があります。たとえば、サイズの大きなファイル内のごく一部のオーディオだけを参照するクリップで作業を行う場合は、それらのクリップを統合することをお勧めします。ご使用のインターネット接続の速度が非常に速いものでない限りは、サイズの大きな参照ファイルのアップロードに時間がかかる場合があります。サイズの小さなファイル・クリップのアップロードとダウンロードは、比較的短時間で完了します。通常は、すべての代替プレイリストを共有する必要はなく、トラックのメイン・プレイリストを共有するだけで十分です。可能な限り余分なものを省いてから、セッションをプロジェクトとして保存することをお勧めします。こうすることにより、プロジェクトに参加しているすべてのユーザーの作業時間とオンライン・ストレージ領域の節約につながります。

セッションのコピーをプロジェクトとして保存するには：

- 1 対象のセッションをプロジェクトとして保存するための準備を行います（たとえば、余分なファイルをセッションから削除する、サイズの大きなファイルの一部だけを参照するクリップを統合する、などの作業を行います）。
- 2 プロジェクト内で必要になるトラックだけを選択します（任意）。

- 3 Pro Tools で [ファイル] (File) > [サインイン] (Sign In) を選択して、Avid マスター・アカウントにログインします。
- 4 [ファイル] (File) > [コピーを保存] (Save Copy In) を選択します。
- 5 [コピーを保存] (Save Copy In) ダイアログで、[フォーマット] (Format) を [プロジェクト] (Project) に設定します。



セッションのコピーをプロジェクトとして保存

- 6 セッション・パラメータに必要な値を指定します。帯域幅とストレージ領域を節約するため、セッションをプロジェクトとして保存する際に、サンプル・レートとビット・デプスに低い値を指定することをお勧めします。
- 7 コピーする項目を選択します。セッションをプロジェクトとして保存するたびに、すべてのオーディオ・ファイルが保存されますが、トラックについてはメイン・プレイリストだけが保存されます。レンダリングされたエラスティック・オーディオ・ファイルについては、コピーしないことをお勧めします。
- 8 [選択したトラックのみ] (Selected Tracks Only) オプションを有効にします (任意)。
- 9 [OK] をクリックします。

プロジェクトをセッションとして保存する

Pro Tools では、プロジェクトのコピーをセッションとして保存することができます。オンライン・プロジェクトでの作業が完了したら、そのプロジェクトをセッションとしてローカルにアーカイブし、元のプロジェクトを削除します。こうすることにより、Avid クラウド・アカウントのクラウド・ストレージ領域を解放することができます。

プロジェクトのコピーをセッションとして保存するには：

- 1 共有トラックに対するすべての変更を承認または却下します。
- 2 [ファイル] (File) > [コピーを保存] (Save Copy In) を選択し、[コピーを保存] (Save Copy In) ダイアログで [フォーマット] (Format) を [セッション (最新)] (Session (Latest)) に設定します。



プロジェクトのコピーをセッションとして保存

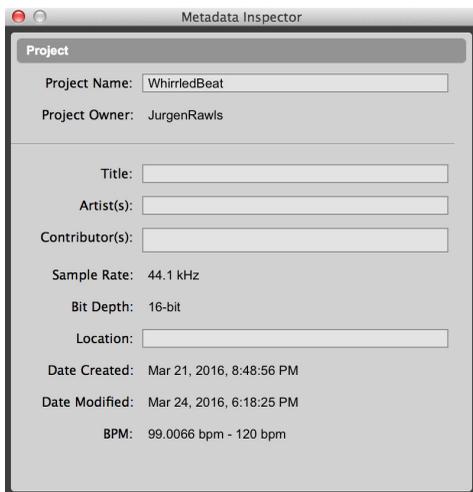
- 3 セッション・パラメータに必要な値を指定します。
- 4 コピーする項目を選択します。オーディオ・ファイルとムービー・ファイル/ビデオ・ファイルは必ずコピーされることに注意してください。
- 5 [OK] をクリックします。

プロジェクトのメタデータ

Pro Toolsには、プロジェクト用のメタデータ・インスペクター・ウィンドウが用意されています。このウィンドウを使用すると、セッションのメタデータ（アーティスト、コントリビューター、サンプル・レート、ビット・デプス、場所など）の表示や編集を行うことができます。一部のプロジェクト・メタデータは表示専用で、編集することはできません。たとえば、メタデータ・インスペクターに表示されるプロジェクト所有者の情報は、表示専用データです。メタデータは、プロジェクトとともに保存されます。プロジェクトのメタデータは、Pro Toolsのブラウザ・ウィンドウにも表示されます。

メタデータ・インスペクターを開くには：

- [ウィンドウ] (Window) > [メタデータインスペクター] (Metadata Inspector) の順に選択します。



プロジェクト情報が表示されたメタデータ・インスペクター・ウィンドウ

メタデータ・インスペクター・ウィンドウ

メタデータ・インスペクター・ウィンドウには、プロジェクトに関する以下の情報が表示されます。編集可能なメタデータもあれば、表示専用のメタデータもあります。

プロジェクト名 (Project Name) プロジェクトの名前が表示されます。

プロジェクト所有者 (Project Owner) プロジェクト所有者の名前が表示されます。

タイトル (Title) セッションやプロジェクトとは別の名前をタイトルとして入力します。

アーティスト (Artist(s)) セッションまたはプロジェクトのアーティストの名前を入力します。複数の名前を入力することができます。

コントリビューター (Contributor(s)) セッションまたはプロジェクトのコントリビューターの名前を入力します。複数の名前を入力することができます。

サンプルレート (Sample Rate) セッションまたはプロジェクトのサンプル・レートが表示されます。サンプル・レートは、ワークスペースでも表示することができます。

ビットデプス (Bit Depth) セッションまたはプロジェクトのビット・デプスが表示されます。ビット・デプスは、ワークスペースでも表示することができます。

場所 (Location) セッションまたはプロジェクトがレコーディングされた場所を入力します。

作成日 (Date Created) セッションまたはプロジェクトの作成日時が表示されます。作成日は、ワークスペースでも表示することができます。

修正日 (Date Modified) セッションまたはプロジェクトの最終変更日時が表示されます。修正日は、ワークスペースでも表示することができます。

BPM セッションまたはプロジェクトのテンポまたはテンポの範囲が1分間あたりの拍数で表示されます。BPMは、ワークスペースでテンポとして表示することもできます。

プロジェクトを閉じる

Pro Tools では、一度に作業できるプロジェクトは1つだけです。[プロジェクトを閉じる] (Close Project) コマンドを実行すると、作業中の Pro Tools プロジェクトは終了しますが、Pro Tools アプリケーションは稼働したままになります。プロジェクトを閉じようとすると、そのプロジェクトを保存するためのプロンプトが表示されますが、プロジェクトを閉じる前に、[保存] (Save) コマンドまたは [名前を付けて保存] (Save As) コマンドを使用して作業内容を保存することをお勧めします。

プロジェクトを閉じるには：

- [ファイル] (File) > [プロジェクトを閉じる] (Close Project) を選択します。

プロジェクト名の変更

自分が所有しているプロジェクトの名前を変更することができます。ただし、ダッシュボードの [プロジェクト] (Projects) タブで開いているプロジェクトの名前を変更することはできません。

プロジェクト名を変更するには：

- 1 ダッシュボード・ウィンドウで [プロジェクト] (Projects) タブを選択して、作業中のプロジェクトを表示します。Pro Tools がすでに稼働している場合は、[ファイル] (File) > [プロジェクトを開く] (Open Project) を選択して、ダッシュボード・ウィンドウの [プロジェクト] (Projects) タブにアクセスします。Command+Option+O キー (Mac の場合) または Control+Alt+O キー (Windows の場合) を押しても、同じ操作を実行することができます。
- 2 プロジェクト・リストの右側で、名前を変更したいプロジェクトのポップアップ・メニューをクリックします。



ダッシュボードでプロジェクト名を変更

- 3 [名前変更] (Rename) を選択します。
- 4 ダイアログが表示されたら、新しいプロジェクト名を入力します。
- 5 [OK] をクリックします。

ローカル・キャッシュの削除

現在開いていない任意のプロジェクトの [ローカルキャッシュをクリア] (Remove Local Cache) コマンドを使用すると、ローカル・システムのストレージ領域を解放することができます。ローカル・キャッシュを削除しても、クラウドのプロジェクトに影響はありません。引き続き、クラウドからプロジェクトを取得することができます。オンラインの MyAvid アカウントのクラウド・ストレージから、いつでもプロジェクトを復元することができます。

プロジェクトのローカル・キャッシュを削除するには：

- 1 ダッシュボード・ウィンドウで [プロジェクト] (Projects) タブを選択して、作業中のプロジェクトを表示します。Pro Tools がすでに稼働している場合は、[ファイル] (File) > [プロジェクトを開く] (Open Project) を選択して、ダッシュボード・ウィンドウの [プロジェクト] (Projects) タブにアクセスします。Command+Option+O キー (Mac の場合) または Control+Alt+O キー (Windows の場合) を押しても、同じ操作を実行することができます。
- 2 プロジェクト・リストの右側で、ローカル・キャッシュを消去したいプロジェクトのポップアップ・メニューをクリックします。



ダッシュボードでローカル・キャッシュを削除

- 3 [ローカルキャッシュをクリア] (Remove Local Cache) を選択します。
- 4 プロンプトが表示されたら [削除] (Delete) をクリックします。

プロジェクトの右側にクラウド・アイコンが表示されることに注意してください。Pro Tools により、プロジェクトのローカル・キャッシュが削除されますが、クラウド上のプロジェクトに影響はありません。クラウド・アイコンをクリックすると、プロジェクトのメディアがダウンロードされ、プロジェクトのローカル・バージョンとオンライン・バージョンが同期されます。

プロジェクトの削除

プロジェクトでの作業が完了して最終的なミックスをエクスポートしたら（または、[コピーを保存] (Save Copy In) コマンドを使用してプロジェクトをセッションとしてアーカイブしたら）、そのプロジェクトを削除してかまいません。プロジェクトを削除することにより、他のユーザーが使用するオンライン・ストレージ領域を解放することができます。必要ないプロジェクトを削除するには、ダッシュボード・ウィンドウを使用します。

[プロジェクトを消去] (Delete Project) コマンドを使用して削除したプロジェクトを元に戻すことはできません。他のユーザーが所有しているプロジェクト（自分は参加者としてコラボレーションを行っているプロジェクト）を削除した場合、そのプロジェクトから自分自身が削除されるだけで、プロジェクトが削除されるわけではありません。プロジェクトの所有者と他の参加者は、引き続きそのプロジェクトで作業を行うことができます。ただし、自分が所有しているプロジェクトを削除した場合は、完全に削除されて復元できなくなります。

プロジェクトを削除するには：

- 1 ダッシュボード・ウィンドウで [プロジェクト] (Projects) タブを選択して、作業中のプロジェクトを表示します。Pro Tools がすでに稼働している場合は、[ファイル] (File) > [プロジェクトを開く] (Open Project) を選択して、ダッシュボード・ウィンドウの [プロジェクト] (Projects) タブにアクセスします。Command+Option+O キー (Mac の場合) または Control+Alt+O キー (Windows の場合) を押しても、同じ操作を実行することができます。
- 2 プロジェクト・リストの右側で、削除したいプロジェクトのポップアップ・メニューをクリックします。



ダッシュボードでプロジェクトを削除

- 3 [削除] (Delete) を選択します。

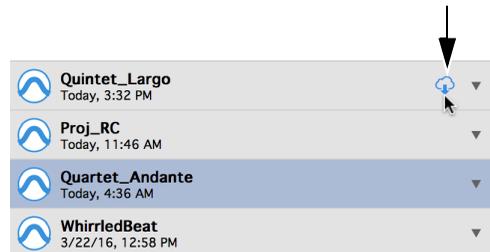
Pro Tools によってプロジェクトが削除され、使用しているストレージの空き容量を示すパーセンテージが更新されます。

クラウドからプロジェクトを復元する

プロジェクトのローカル・キャッシュを削除しても、クラウドからそのプロジェクトを復元することができます。

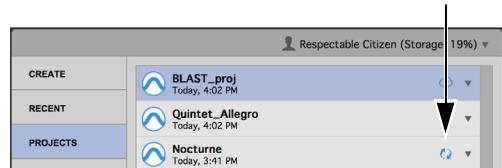
クラウドからプロジェクトを復元するには：

- 1 ダッシュボード・ウィンドウで [プロジェクト] (Projects) タブを選択して、作業中のプロジェクトを表示します。Pro Tools がすでに稼働している場合は、[ファイル] (File) > [プロジェクトを開く] (Open Project) を選択して、ダッシュボード・ウィンドウの [プロジェクト] (Projects) タブにアクセスします。Command+Option+O キー (Mac の場合) または Control+Alt+O キー (Windows の場合) を押しても、同じ操作を実行することができます。
- 2 プロジェクト・リストの右側で、復元したいプロジェクトのクラウド・アイコンをクリックします。



ダッシュボードのクラウド・アイコン

Pro Tools により、選択したプロジェクトのすべてのデータが、クラウドからシステム上のローカル・キャッシュにダウンロードされます。ダウンロードの進行状況は、プロジェクト名の右側に表示されます。



ダッシュボードのダウンロード進行状況インジケータ

最新の自動バックアップを開く

最新の自動バックアップからプロジェクトを復元するには、[最新の自動バックアップを開く] (Open Latest Auto-Backup) コマンドを使用します。

プロジェクトの最新の自動バックアップを開くには：

- 1 ダッシュボード・ウィンドウで [プロジェクト] (Projects) タブを選択して、作業中のプロジェクトを表示します。Pro Tools がすでに稼働している場合は、[ファイル] (File) > [プロジェクトを開く] (Open Project) を選択して、ダッシュボード・ウィンドウの [プロジェクト] (Projects) タブにアクセスします。Command+Option+O キー (Mac の場合) または Control+Alt+O キー (Windows の場合) を押しても、同じ操作を実行することができます。
- 2 プロジェクト・リストの右側で、最新の自動バックアップを開くプロジェクトのポップアップ・メニューをクリックします。



ダッシュボードで最新の自動バックアップを開く

- 3 [最新の自動バックアップを開く] (Open Latest Auto-Backup) を選択します。

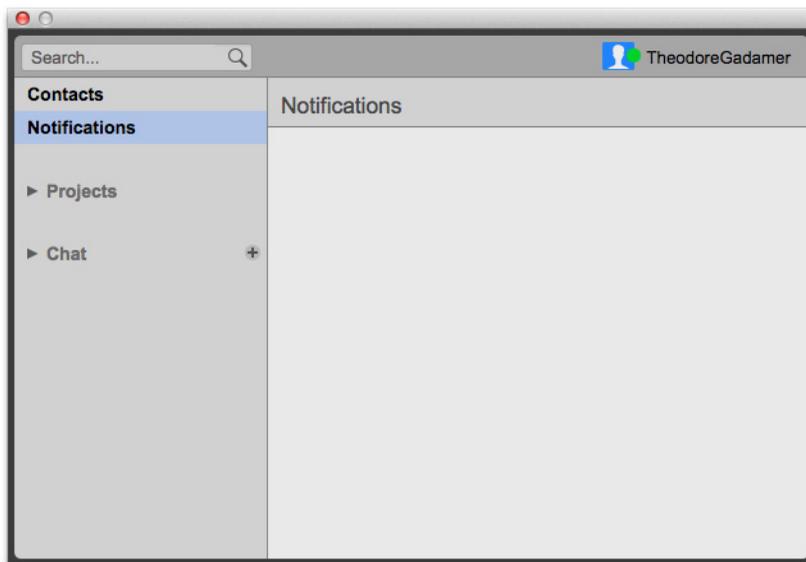
Pro Tools により、プロジェクトの最新のバックアップが開きます。

第4章：アーティスト・チャット・ウィンドウ

アーティスト・チャット・ウィンドウを使用して他の Pro Tools ユーザーを検索し、プロジェクトに招待してコラボレーションを行うことができます。コラボレーション・プロセスの実行中は、テキスト・チャット機能を使用して他のユーザーとコミュニケーションをとります。アーティスト・チャット・ウィンドウはフローティング・ウィンドウです。

アーティスト・チャット・ウィンドウを開く（または閉じる）には：

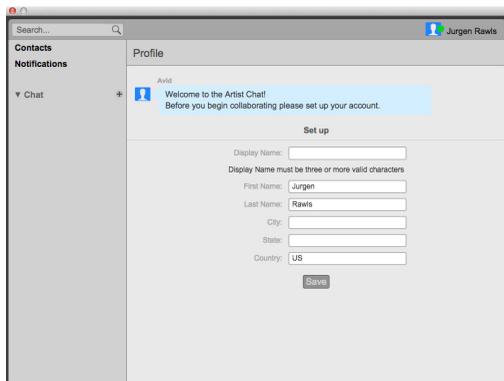
- 1 Pro Tools を起動します。
- 2 ダッシュボード・ウィンドウを使用するか、[ファイル] (File) > [サインイン] (Sign In) を選択して、Avid マスター・アカウントにログインします。アーティスト・チャット・ウィンドウにアクセスするには、マスター・アカウントにサインインする必要があります。
- 3 以下のいずれかを行います。
 - [ウィンドウ] (Window) > [アーティスト・チャット] (Artist Chat) を選択します。
 - Mac の場合は Command+Shift+= (等号) キーを押し、Windows の場合は Control+Shift+= (等号) キーを押しします。



アーティスト・チャット・ウィンドウ

プロフィールの設定

初めてアーティスト・チャット・ウィンドウを開くと、プロフィールの設定画面が表示されます。自分のプロフィール情報を登録しておくことで、他の Pro Tools ユーザーが Avid ディレクトリであなたの情報を検索できるようになります。



アーティスト・プロフィールの設定画面

【表示名】(Display Name) フィールドは入力必須です(この名前が他のユーザーに表示されます)。他のフィールドはすべてオプションですが、入力しておくことで、他のユーザーが Avid ディレクトリであなたの情報を簡単に検索できるようになります。プロフィールは、いつでも編集することができます。

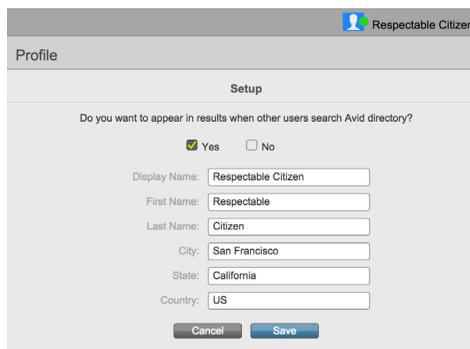
アーティスト・プロフィールを編集するには：

- 1 アーティスト・チャット・ウィンドウの右上隅にあるアバター・アイコンをクリックして [プロフィール] (Profile) を選択します。



アバター・メニューでプロフィールを選択

- 2 プロフィールの設定画面で、アーティスト・プロフィールの情報を更新します。



アーティスト・プロフィールの設定画面

- 3 【保存】(Save) をクリックします。

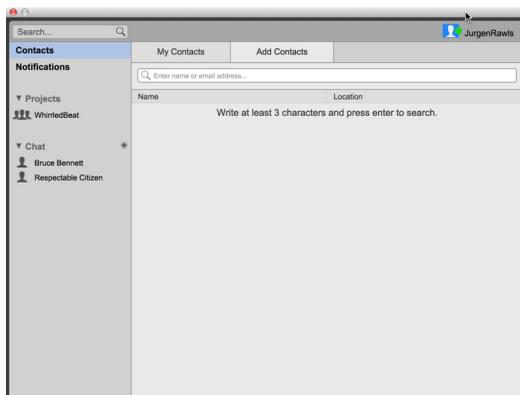
連絡先

アーティスト・チャット・ウィンドウの [連絡先] (Contacts) タブでは、連絡先の追加や削除だけでなく、任意の連絡先とテキスト・チャットを行うこともできます。Avid ディレクトリで新しい連絡先を検索することも、コミュニケーションをとりたいユーザーに直接メールを送信することもできます。

連絡先の追加

連絡先を追加するには：

- 1 アーティスト・チャット・ウィンドウの左側の [連絡先] (Contacts) をクリックします。



連絡先の追加

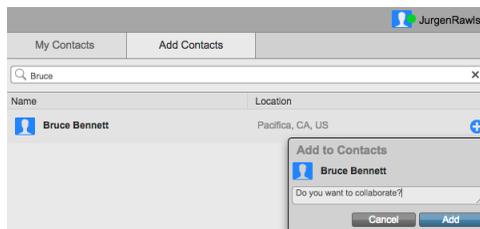
- 2 [連絡先を追加] (Add Contacts) タブをクリックします。
- 3 検索フィールドで、ユーザーの表示名の最初の3文字以上を入力するか、完全なEメール・アドレスを入力して、Return キー (Mac の場合) または Enter キー (Windows の場合) を押します。
- 4 検索するユーザーのアーティスト・プロフィールが設定されていれば、Avid ディレクトリでそのユーザーが見つかります。



表示名で連絡先を追加

- 5 ユーザーの表示名の右側にあるプラス (+) ボタンをクリックします。

- 6 連絡先として追加するユーザーに対するメッセージを入力して [送信] (Send) をクリックします。

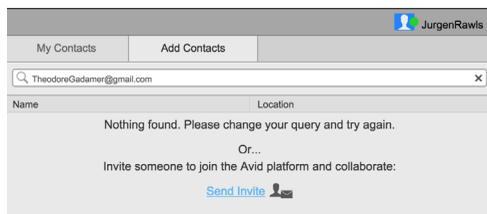


連絡先にメッセージを送信

- 7 メッセージを受信した連絡先ユーザーは、連絡先として追加されることを承認または拒否することになります。

Avid ディレクトリに登録されていない連絡先を追加するには：

- 1 アーティスト・チャット・ウィンドウの左側の [連絡先] (Contacts) をクリックします。
- 2 [連絡先を追加] (Add Contacts) タブをクリックします。
- 3 連絡先として追加したいユーザーが Avid ディレクトリ内に見つからない場合は、そのユーザーの Avid マスター・アカウントの完全なEメール・アドレスを入力します。



Eメール・アドレスで連絡先を追加

- 4 [招待を送信] (Send Invite) リンクをクリックします。

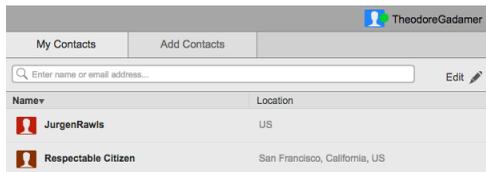
連絡先ユーザーに、連絡先として登録するための招待Eメールが送信されます。

マイ連絡先

他のユーザーを自分の連絡先として登録すると、そのユーザーとチャットをしたり、プロジェクトに招待してコラボレーションを行うことができます。また、他のユーザーからプロジェクトへの招待を受けてコラボレーションを行うこともできます。連絡先を削除することもできます。

連絡先を表示するには：

- 1 アーティスト・チャット・ウィンドウの左側の [連絡先] (Contacts) をクリックします。
- 2 [マイ連絡先] (My Contacts) タブが表示されます (表示されない場合は、タブをクリックしてください)。

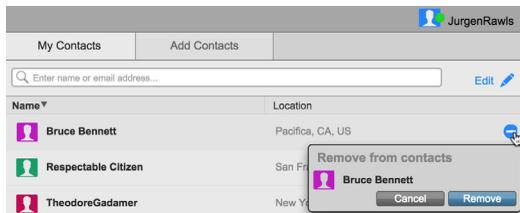


[マイ連絡先] (My Contacts) タブ

- 3 いずれかの連絡先をダブルクリックすると、その連絡先とテキスト・チャットを行うことができます。

連絡先を削除するには：

- 1 アーティスト・チャット・ウィンドウの左側の [連絡先] (Contacts) をクリックします。
- 2 [マイ連絡先] (My Contacts) タブが表示されます (表示されない場合は、タブをクリックしてください)。
- 3 [マイ連絡先] (My Contacts) ペインの右上隅の [編集] (Edit) をクリックします。[編集] (Edit) とアイコンの色が青に変わります。
- 4 削除したい連絡先の右端にマウス・カーソルを移動します。マイナス記号 (-) が表示されます。
- 5 マイナス記号 (-) をクリックします。



マイ連絡先の編集

- 6 [削除] (Remove) をクリックして、連絡先を削除します。削除しない場合は、[キャンセル] (Cancel) をクリックします。

通知

プロジェクトでのコラボレーションの招待メールを受信すると、[通知] (Notifications) タブにその通知が表示されます。コラボレーションの招待は、承認することも拒否することもできます。

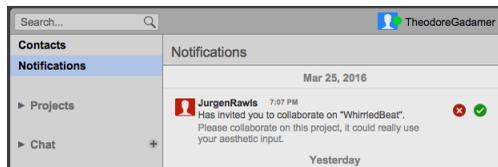
プロジェクトでのコラボレーションの招待を承認または拒否するには：

- 1 通知を受信すると、アーティスト・チャット・ウィンドウの [通知] (Notifications) タブの右側に数字が表示されます。



1件の通知

- 2 アーティスト・チャット・ウィンドウの左側の [通知] (Notifications) タブをクリックして、通知の内容を表示します。
- 3 通知の内容を確認し、招待を受けるか拒否するかを判断します。



プロジェクトでのコラボレーションの招待通知

- 4 招待を受ける場合は緑色のチェックマーク・ボタンをクリックし、招待を拒否する場合は赤の [x] ボタンをクリックします。
- 5 招待を承認すると、そのプロジェクトがダッシュボード上の [プロジェクト] (Projects) リストで使用可能になります。

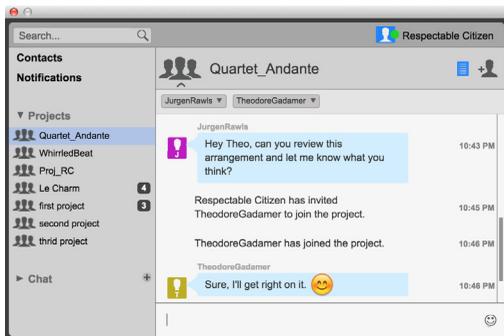
プロジェクト

[プロジェクト] (Projects) タブには、現在所有しているプロジェクトとコラボレーションを行っているプロジェクトがすべて表示されます。[プロジェクト] (Projects) ペインでは、コラボレーション・トランザクション・ログの表示と非表示を切り替えたり、選択したプロジェクトのコラボレーション・トランザクション・ログを確認したり、他の連絡先ユーザーをプロジェクトに招待してコラボレーションを行ったり、プロジェクトでコラボレーションを行っているユーザーとチャットしたりすることができます。リストの先頭にプロジェクトをピン留めしたり、プロジェクトから退出したりすることもできます。

プロジェクトに他のユーザーを招待したり、コラボレーションを行っているユーザーを削除したりできるのは、そのプロジェクトの所有者だけです。個別のメッセージのやり取りや、グループ単位でのメッセージのやり取りは、すべてのコラボレーション・ユーザーが行うことができます。

アーティスト・チャット・ウィンドウでプロジェクトを表示するには：

- 1 アーティスト・チャット・ウィンドウの左側の [プロジェクト] (Projects) タブをクリックします。プロジェクト・リストが折りたたまれている場合は、リストを展開すると、自分が所有しているプロジェクトとコラボレーションを行っているプロジェクトがすべて表示されます。プロジェクト・リストの折りたたみ表示と展開表示を切り替えるには、[プロジェクト] (Projects) の左側に表示されている三角形のボタンをクリックします。
- 2 目的のプロジェクトを選択します。



[Quartet_Andante] プロジェクトが選択されたプロジェクト・ビュー

- 3 選択したプロジェクトのチャットが表示され、そのプロジェクトに参加しているユーザーとコラボレーション・トランザクション・ログが表示されます。このチャットで、連絡先ユーザーをプロジェクトに招待することができます。

プロジェクト・チャットの各種コントロール

プロジェクトのチャットには、プロジェクトに参加できるユーザーの管理を行うためのコントロールと、プロジェクトのコラボレーション・トランザクション・ログの表示と非表示を切り替えるためのコントロールが用意されています。



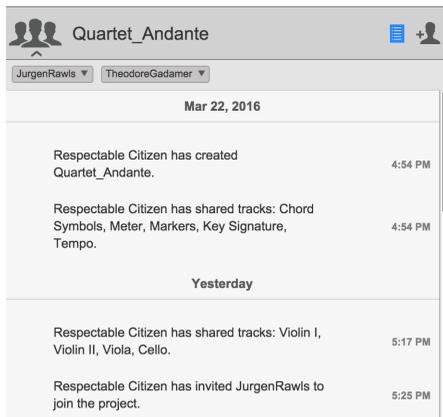
[Quartet_Andante] プロジェクトが選択されたプロジェクト・リスト

コラボレーション・トランザクション・ログ

コラボレーション・トランザクション・ログには、プロジェクトの所有者とすべての参加者が行った操作がすべて表示されます。このログは、プロジェクトに対するすべての変更内容をトラッキングする場合に便利です。ただし、ログが原因でプロジェクトのチャットが見にくくなる場合は、ログを非表示にしてください。

プロジェクトのコラボレーション・トランザクション・ログの表示と非表示を切り替えるには：

- 1 プロジェクトのコラボレーション・トランザクション・ログを表示するには、コラボレーション・トランザクション・ログの表示と非表示を切り替えるためのアイコンをクリックします。このアイコンが青で表示されている場合は、ログが表示されます。



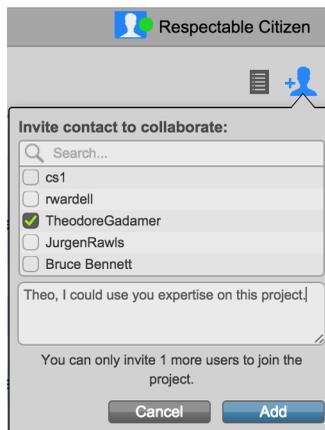
[Quartet_Andante] プロジェクトが選択され、コラボレーション・トランザクション・ログが表示されているプロジェクト・リスト

- 2 プロジェクトのコラボレーション・トランザクション・ログを非表示にするには、コラボレーション・トランザクション・ログの表示と非表示を切り替えるためのアイコンをクリックします。このアイコンがグレーで表示されている場合は、ログが非表示になります。

連絡先ユーザーをコラボレーションに招待する (プロジェクトの所有者のみ)

選択したプロジェクトでのコラボレーションに連絡先ユーザーを招待するには：

- 1 [連絡先をコラボレーションに招待] (Invite Contacts to Collaborate) アイコンをクリックします。



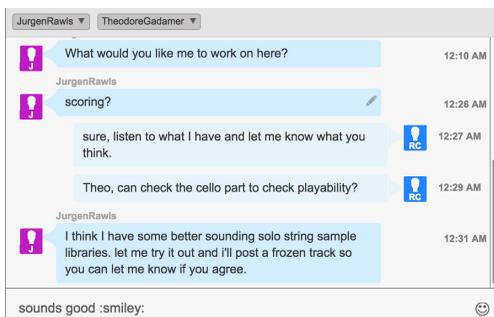
プロジェクトでのコラボレーションに連絡先ユーザーを招待

- 2 連絡先ユーザーを検索するか、リストで1人以上の連絡先ユーザーを選択します。
- 3 [追加] (Add) をクリックします。

選択した連絡先ユーザーに、プロジェクトでのコラボレーションに招待されたことが通知されます。通知を受けた連絡先ユーザーは、招待を受けることも拒否することもできます。

プロジェクトの参加者とチャットを行う

[チャット] (Chat) フィールドを使用してチャットのテキストを入力すると、プロジェクトに参加しているすべてのユーザーとコミュニケーションをとることができます。チャットの詳細については、26ページの「チャット」を参照してください。絵文字や楽譜の記号をチャットで使用することもできます (詳しくは、30ページの「絵文字と記譜のパネル」を参照してください)。



プロジェクト・チャット

プロジェクト参加者の表示と非表示の切り替え

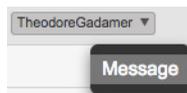
[共有プロジェクト] (Shared Project) アイコンの下に、参加者の表示と非表示を切り替えるためのアイコンがあります。プロジェクトの参加者リスト (コラボレーションを行うユーザーとプロジェクト所有者のリスト) を非表示にすると、プロジェクト・チャットのスペースが広がって見やすくなります。すべての参加者が、メッセージをやり取りする相手を表示することができます。ただし、参加者を削除できるのは、プロジェクトの所有者だけです。



プロジェクト・チャットで参加者リストを非表示にする

プロジェクトの参加者にメッセージを送信する

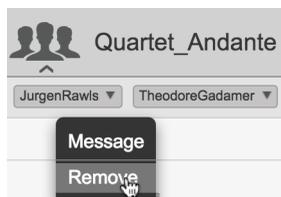
参加者用のメニューを使用すると、すべての参加者にメッセージを送信することなく、特定のユーザーに対してのみメッセージを送信することができます。



特定のプロジェクト参加者にメッセージを送信

プロジェクトから参加者を削除する (プロジェクトの所有者のみ)

参加者のメニューを使用して、特定の参加者をプロジェクトから削除することができます。ただし、参加者を削除できるのはプロジェクトの所有者だけです。



特定のプロジェクト参加者を削除

プロジェクトの通知

プロジェクトに参加しているいずれかのユーザーがそのプロジェクトを変更すると、プロジェクト・リスト内の対象プロジェクトの右側に、変更の件数が表示されます。変更内容を確認するには、そのプロジェクトのコラボレーション・トランザクション・ログを表示します。



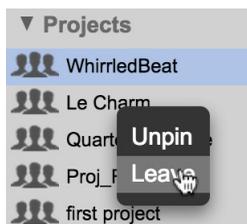
プロジェクトの変更通知

プロジェクトからの退出

プロジェクトの所有者ではなく参加者である場合、いつでもプロジェクトから退出することができます。たとえば、プロジェクトでの担当作業が終了して他の作業を行う場合などです。

プロジェクトから退出するには：

- 1 プロジェクト・リストで、退出したいプロジェクトを右クリックします。
- 2 右クリック・メニューで [抜ける] (Leave) を選択します。



プロジェクトから退出

プロジェクトから退出すると、アーティスト・チャット・ウィンドウとダッシュボードのプロジェクト・リストからそのプロジェクトが削除されます。

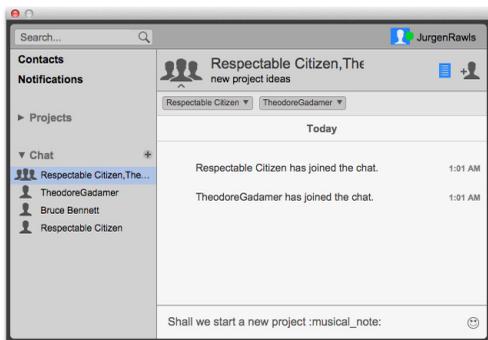
チャット

アーティスト・チャット・ウィンドウの [チャット] (Chat) セクションには、プロジェクト・チャットとは異なる個別のチャットとグループ・チャットの履歴がすべて表示されます。プロジェクト・リストの場合と同様に、アーティスト・チャット・ウィンドウ左側のチャット・リストの折りたたみ表示と展開表示を切り替えることができます。特定のチャット・スレッドを折りたたむと、そのチャット・スレッドで受信したメッセージがある場合や、そのチャット・スレッドで実行された操作がある場合に、そのチャット・スレッド名の右側に数字が表示されます。リスト内でそのチャット・スレッドを選択すると、すべてのメッセージと操作がチャット・セクションに表示され、スレッドの右側の数字が消えます。



アーティスト・チャット・ウィンドウでチャット・リストを表示するには：

- 1 アーティスト・チャット・ウィンドウの左側の [チャット] (Chat) タブをクリックします。チャット・リストが折りたたまれている場合は、リストを展開すると、自分が所有しているプロジェクトとコラボレーションを行っているプロジェクトがすべて表示されます。チャット・リストの折りたたみ表示と展開表示を切り替えるには、[チャット] (Chat) の左側に表示されている三角形のボタンをクリックします。
- 2 目的のチャット・スレッドを選択します。



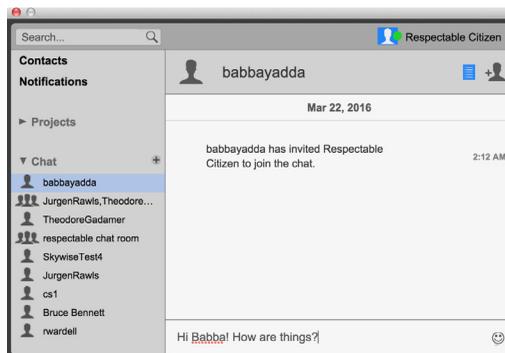
グループ・チャットが表示されたチャット・ビュー

- 3 選択したチャット・スレッドが表示され、チャットに参加しているユーザーとコラボレーション・トランザクション・ログが表示されます。このチャット・スレッドで、連絡先ユーザーをチャットに追加したりチャットから削除することができます。

プロジェクト・チャットの場合と同様に、コラボレーション・トランザクション・ログの表示と非表示を切り替えることができます。また、プロジェクト・チャットの場合と同様に、連絡先ユーザーをチャットに招待することもできます。詳しくは、23 ページの「プロジェクト・チャットの各種コントロール」を参照してください。

新しいチャットの開始

新しいチャット・スレッドを開始するには、チャット・リストの右側にあるプラス (+) ボタンをクリックするか、[マイ連絡先] (My Contacts) リストでいずれかの連絡先をダブルクリックします。

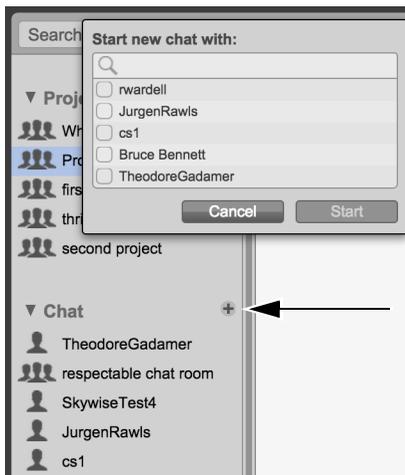


個別チャットが表示されたチャット・ビュー

個別チャット

個別の連絡先ユーザーとチャットを行うには：

- 1 以下のいずれかを行います。
 - [マイ連絡先] (My Contacts) リストで、チャットしたい連絡先ユーザーをダブルクリックします。その連絡先ユーザーがすでにチャット中の場合は、そのチャット・スレッドが表示されます。
 - プラス (+) ボタンをクリックして新しいチャットを開始し、チャット相手となる連絡先ユーザーを選択します。すでにチャットが開始されている連絡先ユーザーの場合、[新しいチャット] (New Chat) リストでその連絡先ユーザーを選択することはできません。



グループ・チャットが表示されたチャット・ビュー

- 2 [開始] (Start) をクリックして、選択した連絡先ユーザーとの新しいチャットを開始します。



新しい個別チャット

- 3 テキスト・チャット・フィールドにメッセージを入力し、Return キー (Mac の場合) または Enter キー (Windows の場合) を押します。
- 4 絵文字や楽譜の記号をメッセージに挿入することもできます (詳しくは、30 ページの「絵文字と記譜のパネル」を参照してください)。

グループ・チャット

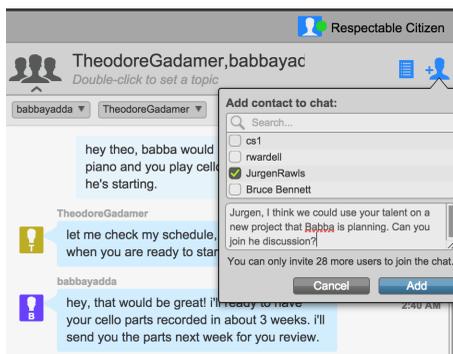
複数の連絡先ユーザーを追加して、グループ・チャットを作成することができます。グループ・チャット・ルームにトピックを追加して、そのチャットの要点を明確にすることもできます。

グループ・チャットには、以下に示すように、個別チャットにはない追加のオプションが用意されています。

- グループ・チャット名を変更するためのオプション
- グループ・チャットのトピックを設定するためのオプション
- グループ・チャットで特定のユーザーと個別にメッセージをやり取りするためのオプション
- 連絡先として登録されていないユーザーを登録するためのオプション

グループ・チャットを開始するには：

- 1 既存のチャット・スレッドに連絡先ユーザーを追加するか、新しいチャット・スレッドを開始します。グループ・チャット・スレッドに参加しているすべてのユーザーが、グループ・チャットに連絡先ユーザーを追加することができます。
- 2 チャット画面の右上隅に表示されている「連絡先をチャットに招待」(Invite Contacts to Chat) アイコンをクリックします。



連絡先ユーザーをグループ・チャットに招待

- 3 追加する連絡先ユーザーへのメッセージを入力して [追加] (Add) ボタンをクリックします。

連絡先ユーザーに通知が送信され、グループ・チャットにその連絡先ユーザーが追加されます。

グループ・チャット・スレッド名の変更

グループ・チャットを開始すると、チャットに参加しているユーザーの名前がそのグループ・チャットの名前として使用されます。特定の名前をグループ・チャットに付けると、チャット・リスト内で他のグループ・チャットと区別することができます。チャット名を変更できるのは、グループ・チャットの場合だけです。

グループ・チャット名を変更するには：

- 1 チャット・ペイン上部のグループ・チャットのタイトルをダブルクリックします。



グループ・チャット名の変更

- 2 グループ・チャットの名前を入力して、Return キー（Macの場合）またはEnterキー（Windowsの場合）を押します。

グループ・チャットのトピックの設定

グループ・チャットに参加しているすべてのユーザーが、チャット・スレッドのトピックを設定することができます。トピックを設定することにより、グループ内での議論の概要を示す事ができます。トピックを設定できるのは、グループ・チャットの場合だけです。

グループ・チャットのトピックを設定するには：

- 1 グループ・チャット・タイトルの下にあるトピック・フィールドをダブルクリックします。



グループ・チャットのトピックの設定

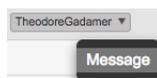
- 2 グループ・チャットのトピックを入力して、Return キー（Macの場合）またはEnterキー（Windowsの場合）を押します。

参加者用メニュー

参加者用メニューを使用して、グループ・チャット内の特定のユーザーに対して個別にメッセージを送信することができます。また、連絡先として登録されていないユーザーを登録することもできます。

グループ内の特定のユーザーに対して個別にメッセージを送信するには：

- 1 個別にメッセージを送信したいユーザーの参加者用メニューをクリックします。
- 2 [メッセージ] (Message) を選択します。



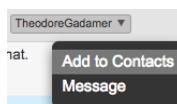
グループ・チャット内の特定のユーザーに対して個別にメッセージを送信

- 3 対象のユーザーに対して個別にメッセージを送信します。

個別にメッセージを送信したいユーザーがオンライン状態になっていない場合、そのユーザーにメッセージを送信することはできません。

グループの参加者を連絡先として追加するには：

- 1 連絡先として追加したいユーザーの参加者用メニューをクリックします。
- 2 [連絡先に追加] (Add to Contacts) を選択します。



グループ・チャットの参加者を連絡先として追加

選択したユーザーが連絡先ユーザーとして追加されます。

チャット・メッセージまたはプロジェクト・メッセージの編集

自分が作成したチャット・メッセージやプロジェクト・メッセージに戻って編集することができます。

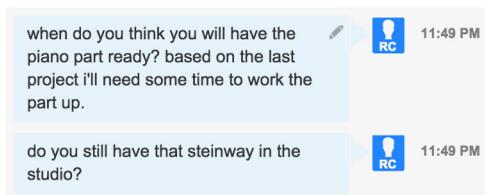
チャット・メッセージまたはプロジェクト・メッセージを編集するには：

- 1 編集したいメッセージを探します。
- 2 対象のメッセージを右クリックし、ポップアップ・メニューで [メッセージを編集] (Edit Message) を選択します。



編集するメッセージを右クリック

- 3 ウィンドウ下部のテキスト・チャット・フィールド内の入力済みメッセージを編集します。
- 4 編集が完了したら、Return キー (Mac の場合) または Enter キー (Windows の場合) を押してメッセージを送信します。



鉛筆アイコンが表示された編集済みメッセージ

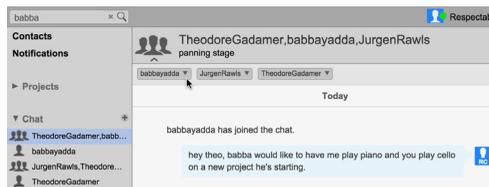
チャットに参加しているすべてのユーザーに対して、編集済みメッセージの右側に鉛筆アイコンが表示されるため、編集済みメッセージを簡単に特定することができます。

チャット・メッセージとプロジェクト・メッセージのフィルタリング

特定のキー・ワードを使用してチャット・メッセージやプロジェクト・メッセージをフィルタリングすることにより、現在のチャットや過去のチャットで行った会話の内容をすばやく検索することができます。

チャット・メッセージやプロジェクト・メッセージをフィルタリングするには：

- 1 アーティスト・チャット・ウィンドウの左上隅にある検索フィールドに、メッセージをフィルタリングするためのキー・ワードを入力します。「ピアノ」や「telfunken u-47」などをキー・ワードとして入力することも、他の参加者の名前をキー・ワードとして入力することもできます。
- 2 Return キー (Mac の場合) または Enter キー (Windows の場合) を押して、フィルタリングの結果を表示します。



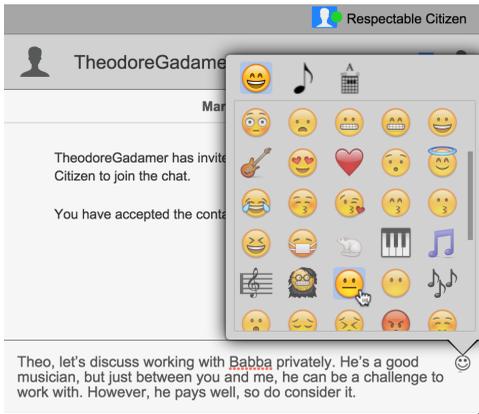
メッセージをフィルタリングするためのキー・ワードを入力

絵文字と記譜のパネル

テキスト・チャット・フィールドの右端には絵文字アイコンがあります。このアイコンをクリックすると、絵文字と記譜のペインが表示されます。このペインで、チャットに追加する絵文字や記譜を選択することができます。

絵文字や記譜をチャットに追加するには：

- 1 テキスト・チャット・フィールドの右端にある絵文字アイコンをクリックします。
- 2 絵文字と記譜のペインの上部にある絵文字アイコンをクリックすると、使用可能なすべての絵文字が表示されます。同様に、8分音符アイコンをクリックすると、使用可能なすべての記譜が表示され、コード・アイコンをクリックすると、使用可能なすべてのコード記号が表示されます。



絵文字ペイン

- 3 チャットに追加したい絵文字、記譜、またはコード記号を選択します。



記譜ペイン



コード記号ペイン

プロジェクト・リストまたはチャット・リストでアイテムのピン留めやピンの解除を行う

連絡先ユーザーの登録や他のユーザーとのコラボレーションなど、プロジェクトでさまざまな作業を行うと、プロジェクト・リストとチャット・リストが長くなる場合があります。Pro Toolsでは、これらのリストの先頭にアイテムをピン留めすることができます。ピン留めする必要がなくなったら、ピン留めを解除することもできます。

プロジェクトまたはチャット・スレッドをピン留めするには：

- 1 リストの先頭にピン留めしたいプロジェクトまたはチャットを右クリックします。
- 2 [ピン] (Pin) を選択します。



チャット・スレッドをピン留め

- 3 選択したプロジェクトまたはチャットがリストの先頭に移動します。

プロジェクトまたはチャット・スレッドのピン留めを解除するには：

- 1 ピン留めを解除したいプロジェクトまたはチャットを右クリックします。
- 2 [ピンを解除] (Unpin) を選択します。



チャット・スレッドのピン留めを解除

- 3 選択したプロジェクトまたはチャットがリスト内の元の位置に移動します。

アーティスト・チャットのオフラインとオンラインを切り替える

アーティスト・チャットをオフラインにすると、チャット中に通知やメッセージを受信しなくなります。アーティスト・チャットがオフラインになっている場合は、インターネットに接続していても接続していなくてもかまいません。アーティスト・チャットがオフラインになっている間は、自分宛てのチャット・メッセージを受信することはできますが、アーティスト・チャットをオンラインに戻すまで、それらのメッセージはクラウド上のキューに保存されたままになります。アーティスト・チャットをオンラインに戻すと、オフライン中に受信した通知やチャット・メッセージを表示し、通知やチャット・メッセージを送信できるようになります。

アーティスト・チャットをオフラインにするには：

- 1 Pro Tools を起動し、Avid マスター・アカウントの資格情報を使用してサインインします。
- 2 [ウィンドウ] (Window) > [アーティスト・チャット] (Artist Chat) を選択してアーティスト・チャット・ウィンドウを開きます。
- 3 アーティスト・チャット・ウィンドウの右上隅にあるアバター・アイコンをクリックし、メニューで [オフライン] (Offline) を選択します。



[オフライン] (Offline) を選択

アーティスト・チャットがオフラインになると、アバター・アイコンに白い点が表示されます。オフライン中もアカウントにサインインしたままになりますが、通知やチャット・メッセージを受信することなく、プロジェクトで作業を行うことができます。

- 4 アーティスト・チャットをオンラインに戻す場合は、アバター・アイコンをクリックし、メニューで [オンライン] (Online) を選択します。



[オンライン] (Online) を選択

アーティスト・チャットがオンラインになると、アバター・アイコンに緑色の点が表示され、通知の送受信や、他の参加者とのチャットを行うことができるようになります。

第5章：トラックのコラボレーション

プロジェクトの共有とコラボレーション

Pro Tools では、プロジェクトをクラウドにアップロードし、同じプロジェクト上で他のユーザーとトラック単位でコラボレーションを行うことができます。その際、手動でプロジェクトを共有する必要はなく、クラウド・ストレージを使用するだけで、プロジェクトとそれに関連するすべてのメディアをオンラインでバックアップすることができます。オンライン・プロジェクトで作業を行う場合に最も利便な点は、他のユーザーとコラボレーションを行うことができるという点です。ダッシュボードを使用してプロジェクトを作成し、アーティスト・チャットの設定でアーティスト・プロファイルを作成すると、他の Pro Tools ユーザーを検索し、プロジェクトに招待してコラボレーションを行うことができます。同様に、他のユーザーが作成したプロジェクトを共有してコラボレーションを行うこともできます。

初めてプロジェクトを共有してコラボレーションを行う場合は、新しいプロジェクトを最初から作成するよりも、既存のセッションを使用することをお勧めします。その場合、作業を行う既存のセッションを開き、**[コピーを保存] (Save Copy In)** コマンドを使用して、そのセッションとそれに関連するメディアを保存します（詳しくは、13ページの「セッションをプロジェクトとして保存する」を参照してください）。

 プロジェクトの作成方法、開始方法、保存方法などについては、第3章「Pro Tools のプロジェクト」を参照してください。アーティスト・チャット・ウィンドウを使用して他のユーザーをプロジェクトに招待してコラボレーションを行う方法については、第4章「アーティスト・チャット・ウィンドウ」を参照してください。

共有される項目

プロジェクトを共有すると、多くのプロジェクト・データ、メディア、トラック・データ、コンダクター・ルーラーが共有されます。一部の項目については、継続的に共有されます。それらの項目は、いつでも編集、ポスト、ダウンロードを行うことができます。サンプル・レート、ビット・デプス、オーディオ・ファイルの形式など、プロジェクトの各種要素は、そのプロジェクトを初めてアップロードまたはダウンロードしたときに共有されます。その他のプロジェクト・データは共有されません。

継続的に共有される項目

以下に示す項目は、プロジェクトに参加しているすべてのユーザー間で継続的に共有されます。

トラックとルーラー

トラック

- オーディオ・トラック、MIDI トラック、インストゥルメント・トラック、マスターフェーダートラック
- メイン・プレイリスト
- 代替プレイリスト
- プレイリストに関連付けられたクリップ
- クリップ・ゲイン
- クリップの色
- クリップのエラスティック・オーディオ・プロパティ
- クリップに関連付けられているメディア
- トラックの色
- ボリューム・オートメーション設定
- パン・オートメーション設定
- ミュート・オートメーション設定
- プラグイン・アサイン

- プラグイン設定とオートメーション
- サイドチェーン・アサイン
- HW インサート・アサイン
- トラックのメタデータ
- トラックのI/Oアサイン

ルーラー

- マーカー（特定のマーカー）
- テンポ・ルーラー
- メーター
- キー
- コード

オートメーション・モード・セクター

トラックのオートメーション・モード・セクターは継続的に共有されますが、変更するたびに更新用のプロンプトが表示されるわけではありません。

[読み込み] (Read) モードと [無し] (None) モードは継続的に共有されますが、[書き込み] (Write) モードは継続的に共有されることはありません（これが原因で、プロジェクトに参加している他のユーザーで問題が発生することがあります）。

I/O 設定

新しいプロジェクトは、そのプロジェクトの所有者からバス設定とともに受信します。新しいプロジェクトに対して、コラボレーション・ユーザーのシステム上に存在するすべてのバスが消去されます。

受信したバスは、標準のI/O設定マッピング・ロジックに従って動作します。マップされた出力バスは、「ID + 割り当てられたモニター・バス（存在する場合）+ トラックの名前とチャンネル・フォーマット」という形式の固有のIDを検索します。固有のIDが見つからない場合、バスはコラボレーション・ユーザーのシステムにはマップされず、ユーザーがプロジェクトを受信して初めて開いたときに、プロジェクト・ノートを使用してバスが通知されます。その場合、これらのバスを手動で再マップしなければならないことがあります。

プロジェクトを初めてダウンロードしたとき にのみ共有される項目

プロジェクト・レベル

- サンプル・レート
- ビット・デプス
- ファイル・フォーマット
- インターリーブ・オーディオ・ファイル・オプション（有効または無効）
- プロジェクト開始時刻
- プロジェクトの長さ
- タイムコード・レート
- フィート+フレーム・レート
- タイムコード2レート
- テンポ・トラックの状態（テンポ・トラックに従うかどうか）
- パン・デプス
- トラック・レベル
- トラックの入出力のアサイン
- トラック・ボイスのアサイン

トラックと更新の送受信

プロジェクトの他の参加者に対して更新の送受信を行うには、トラックを共有する必要があります。共有されていないトラックは、ローカル・システム上でのみ使用することができます。プロジェクトの他の参加者によるトラックの変更を禁止したい場合や、ミックス全体ではなくフル・ミックスのミックスダウンだけを共有したい場合は、トラックを共有しない方が便利なことがあります（作業時間とストレージ・スペースの節約にもなります）。

1人以上のユーザーとトラックを共有すると、トラック・リスト内でそのトラックが [ダウンロード可能] (available for download) として表示されます。

共有されない項目

以下に示す項目は、プロジェクト内では共有されません。

- ミックス・グループと編集グループ
- クリップ・グループ
- VCAトラック
- HEAT設定
- ビデオ

プロジェクトの所有権

プロジェクトを作成し、他のユーザーをそのプロジェクトに招待したユーザーが、そのプロジェクトの所有者になります。共有プロジェクトにポストされたすべてのメディアは、そのプロジェクトの所有者に割り当てられたストレージに対してのみカウントされます。そのため、プロジェクト所有者のストレージに負荷がかからないように、すべての参加者がアーティスト・チャット・ウィンドウを使用してコミュニケーションをとり、プロジェクトにポストするメディアの量を管理する必要があります。プロジェクトでのコラボレーションにユーザーを招待したり、プロジェクトからユーザーを削除したりできるのは、そのプロジェクトの所有者だけです。プロジェクト所有者がプロジェクトを削除すると、すべての参加者についてそのプロジェクトが削除されます。プロジェクトの所有者ではないユーザーがプロジェクトを削除しても、そのユーザーがプロジェクトから退出するだけで、他の参加者は引き続きそのプロジェクト上でコラボレーションを行うことができます。

トラックの所有権とトラック・データの競合

プロジェクトに参加しているすべてのユーザーが、トラックを所有することができます。たとえば、別のユーザーが所有しているトラックの所有権をリクエストできるだけでなく、そのトラックの所有権を引き継ぐこともできます。その際、トラックの所有者からあらかじめ所有権を付与してもらう必要はありません。

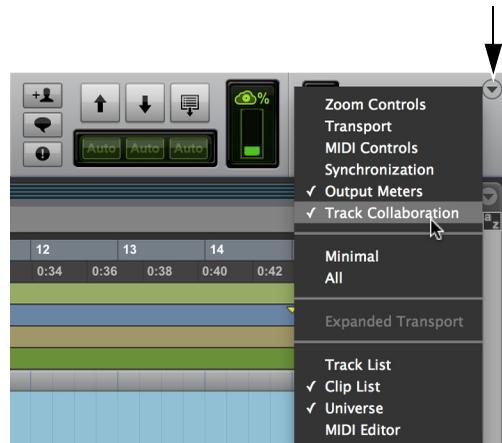
共有トラックを所有しているユーザーがない場合、そのトラック上で複数のユーザーが作業を行うことができます。その場合、トラック・データで競合が発生する可能性があります。そのため、プロジェクトに参加しているすべてのユーザー間で緊密にコミュニケーションをとることが重要になります。詳しくは、43ページの「トラックの所有権」を参照してください。

編集ウィンドウのトラック・コラボレーション・ツール

編集ウィンドウのツールバーには、グローバル・トラック・コラボレーション・ツールが用意されています。

編集ウィンドウのツールバーでトラック・コラボレーション・ツールの表示と非表示を切り替えるには、以下のいずれかを行います：

- [ビュー] (View) > [トラック・コラボレーション] (Track Collaboration) を選択（または選択解除）します。
- 編集ウィンドウのメニューで [トラック・コラボレーション] (Track Collaboration) を選択（または選択解除）します。



編集ウィンドウのビュー・セレクターでトラック・コラボレーション・ビューを選択

トランスポート・ウィンドウのトラック・コラボレーション・ツール

編集ウィンドウと同様に、トランスポート・ウィンドウにも、グローバル・トラック・コラボレーション・ツールが用意されています。これらのツールとその設定は、編集ウィンドウのツールバーとトランスポート・ウィンドウの両方でそれぞれ同じです。

トランスポート・ウィンドウでトラック・コラボレーション・ツールの表示と非表示を切り替えるには：

- 以下のいずれかを行います。
- [ビュー] (View) > [トラック・コラボレーション] (Track Collaboration) を選択 (または選択解除) します。
- トランスポート・ウィンドウのメニューで [トラック・コラボレーション] (Track Collaboration) を選択 (または選択解除) します。



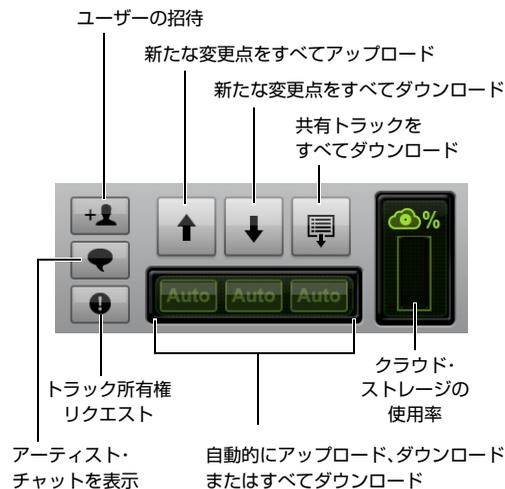
トランスポート・ウィンドウのメニューでトラック・コラボレーション・ビューを選択



トランスポート・ウィンドウのトラック・コラボレーション・ビュー (上はビューを展開した状態、下はビューを折りたたんだ状態)

グローバル・トラック・コラボレーション・ツール

グローバル・トラック・コラボレーション・ツールでは、すべての共有トラック・データについて、基本的なポスト操作と受信操作を行うことができます。トラック単位でコラボレーションを行うためのツールについては、41ページの「トラック・コラボレーションの各種コントロール」を参照してください。



編集ウィンドウのツールバーのトラック・コラボレーション・ツール

ユーザーの招待

[ユーザーの招待] (Invite User) ボタンをクリックしてアーティスト・チャット・ウィンドウを開き、1人以上の連絡先ユーザーをプロジェクトに招待します (24ページの「連絡先ユーザーをコラボレーションに招待する」を参照)。

アーティスト・チャットの表示

[アーティストチャットを表示] (Show Artist Chat) ボタンをクリックしてアーティスト・チャット・ウィンドウを開きます (第4章「アーティスト・チャット・ウィンドウ」を参照)。プロジェクト・チャットに参加している他のユーザーからメッセージを受信すると、[アーティストチャットを表示] (Show Artist Chat) ボタンが緑色になります。

トラック所有権のリクエスト

自分が所有しているトラックの所有権を他のユーザーがリクエストした場合、[トラック所有権リクエスト] (Ownership Request) インジケータがオレンジ色になります。



トラック所有権のリクエスト

該当するトラックの [トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールもハイライト表示され、[リクエスト済みの所有権] (Ownership Requested) というテキストが表示されます。



トラック所有権のリクエスト

プロジェクトで多数のトラックを使用している場合、どのトラックについて所有権がリクエストされているのかすぐにはわからないことがあります。その場合は、[トラック所有権リクエスト] (Track Ownership Request) インジケータをクリックすると、リクエストされたトラック

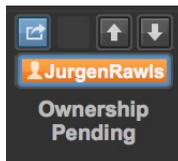
だけが編集ウィンドウに表示されます。[トラック所有権リクエスト] (Track Ownership Request) インジケータが青で表示され、リクエストされたトラックを除くすべてのトラックが非表示になります。



リクエストされたトラックだけを表示

[トラック所有権リクエスト] (Track Ownership Request) インジケータをもう一度クリックすると、プロジェクト内のすべてのトラックが表示されます。

トラックの所有権をリクエストしているユーザーの場合、[トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールもハイライト表示され、[保留中の所有権] (Ownership Pending) というテキストが表示されます。トラックの所有権をリクエストしているユーザーの名前は、[トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールに表示されます。



リクエストしたトラックの所有権が保留中になっている状態

トラックの所有権をリクエストしたユーザーは、強制的に所有権を自分に移行することができますが、所有権の移行が拒否されることもあります。リクエストされたトラックを所有しているユーザーは、リクエストに応じて所有権を他のユーザーに移行することも、リクエストを拒否することもできます。詳しくは、43ページの「トラックの所有権」を参照してください。

新しい変更内容をすべてアップロード

いずれかの共有トラックを変更すると同時に、[トラックの変更をアップロード] (Upload Track Changes) コントロールと [新たな変更点をすべてアップロード] (Upload All New Changes) ボタンが緑色になります。緑色で表示されている [新たな変更点をすべてアップロード] (Upload All New Changes) ボタンをクリックすると、最後にすべての変更内容をアップロードした後でプロジェクト内の共有トラックに対して行った新しい変更内容がすべてアップロードされます。プロジェクトでの作業が忙しいために変更内容を個別にアップロードするのが面倒な場合は、この機能を使用してすべての変更内容をまとめてアップロードすると便利です。

共有トラックに対して行った変更内容を他のユーザーと共有したくない場合は、[新たな変更点をすべてアップロード] (Upload All New Changes) ボタンを右クリックして [変更を破棄] (Abandon Changes) を選択します。[新たな変更点をすべてアップロード] (Upload All New Changes) ボタンのハイライト表示が解除され、変更を行う直前のプロジェクトの状態に戻ります。



自動アップロードが有効になっている状態

新しい変更内容をすべてダウンロード

いずれかのユーザーが共有トラックを変更すると同時に、そのユーザーの [トラックの変更をアップロード] (Upload Track Changes) コントロールが緑色になります。このユーザーが変更内容をアップロードすると、そのトラックを共有しているすべてのユーザーの [新たな変更点をすべてダウンロード] (Download All New Changes) ボタンが緑色になります。緑色で表示されている [新たな変更点をすべてダウンロード] (Download All New Changes) ボタンをクリックすると、最後にすべての変更内容をダウンロードした後でプロジェクト内の共有トラックに対して他のユーザーが行った新しい変更内容がすべてダウンロードされます。変更内容を個別にダウンロードするのが面倒な場合は、この機能を使用してすべての変更内容をまとめてクラウドからダウンロードすると便利です。

他のユーザーが行った共有トラックに対する変更内容を共有したくない場合は、[新たな変更点をすべてダウンロード] (Download All New Changes) ボタンを右クリックして [変更点を無視] (Ignore Changes) を選択します。[新たな変更点をすべてダウンロード] (Download All New Changes) ボタンのハイライト表示が解除され、変更内容はダウンロードされません。



自動アップロードが有効になっている状態

共有トラックをすべてダウンロード

通常は、共有トラックが使用されているプロジェクトに初めて参加すると、[共有トラックをすべてダウンロード] (Download All Shared Tracks) ボタンが緑色で表示されます。その場合は、プロジェクトでの作業を開始する前に、[共有トラックをすべてダウンロード] (Download All Shared Tracks) ボタンをクリックして、プロジェクト内の共有トラックをすべてダウンロードしてください。すべてのコラボレーション・トランザクション・アクティビティと同様に、タスク・マネージャ・ウィンドウ ([ウィンドウ] (Window) > [タスクマネージャ] (Task Manager) を選択) でダウンロードの進行状況を確認することができます。いずれかのユーザーが新しいトラックを作成して共有すると、[共有トラックをすべてダウンロード] (Download All Shared Tracks) ボタンがまた緑色になります。共有を解除したトラックをもう一度共有した場合、[共有トラックをすべてダウンロード] (Download All Shared Tracks) ボタンは緑色にはなりません。

すべての新しい変更内容のアップロード、すべての変更内容のダウンロード、すべての共有トラックのダウンロードを自動的に実行

[新たな変更点をすべてアップロード] (Upload All New Changes) ボタン、[新たな変更点をすべてダウンロード] (Download All New Changes) ボタン、[共有トラックをすべてダウンロード] (Download All Shared Tracks) ボタンの真下にある [オート] (Auto) ボタンを有効にすると、対応する変更が発生した場合に、該当の処理が自動的に実行されます。たとえば、自分で行った変更はその都度自動的にアップロードし、他のユーザーが行った変更は自動的にダウンロードしたくないという場合は、[新たな変更点をすべてアップロード] (Upload All New Changes) の [オート] (Auto) ボタンを有効にし、[新たな変更点をすべてダウンロード] (Download All New Changes) と [共有トラックをすべてダウンロード] (Download All Shared Tracks) の [オート] (Auto) ボタンを無効にします。1つ以上の共有トラックが変更されるたびに、対応するボタンが点滅して自動的に有効になります。



[新たな変更点をすべてアップロード] (Upload All New Changes) の [オート] (Auto) ボタンを有効にした状態

クラウド・ストレージの使用量メーター

クラウド・ストレージの使用量メーターには、プロジェクト所有者のアカウントで使用されているクラウド・ストレージの使用量が表示されます。このメーターにマウス・カーソルを置くと、プロジェクト所有者のストレージ領域がプロジェクトでどれくらい使用されているかを示すツールチップが表示されます。このツールチップを表示するには、Pro Toolsの表示初期設定で [詳細ツールチップ] (Details Tool Tip) オプションを有効にする必要があります。

プロジェクト所有者の表示画面

プロジェクト所有者は、メーターのレベルが上下する状態を確認することができます。クラウド・アカウントに追加のメディアがポストされるとメーターのレベルが上がり、削除されるとメーターのレベルが下がります。ツールチップには、クラウド・アカウントで現在使用されているストレージの量 (パーセンテージと、実際の使用量の両方) と、アカウントに割り当てられている合計のストレージ量が表示されます。



プロジェクト所有者に対して表示されるクラウド・ストレージ・メーターとツールチップ

プロジェクト参加者の表示画面

プロジェクトの参加者の場合、メーター・レベルは表示されず、プロジェクト所有者のクラウド・ストレージの使用量だけが表示されます。



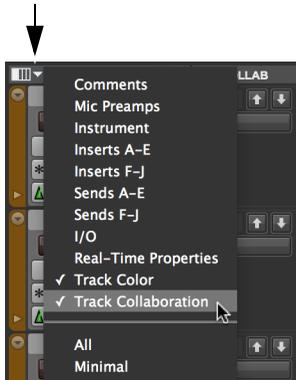
プロジェクト参加者に対して表示されるクラウド・ストレージ・メーターとツールチップ

編集ウィンドウとミックス・ウィンドウのトラック・コラボレーション・コントロール

トラック・コラボレーションの各種コントロールは、編集ウィンドウとミックス・ウィンドウの両方で、表示と非表示を個別に切り替えることができます。編集ウィンドウでは、すべてのトラック・ビューとルーラー・ビューの左端の列にこれらのコントロールが表示されます。ミックス・ウィンドウでは、[SEND] (Sends) セレクターとI/Oセレクターの間にこれらのコントロールが表示されます。特定のトラックについてこれらのコントロールを変更した場合、編集ウィンドウとミックス・ウィンドウのどちらで変更したかにかかわらず、同じ変更内容が両方のウィンドウに反映されます。

編集ウィンドウでトラック・コラボレーション・コントロールの表示と非表示を切り替えるには、以下のいずれかを行います：

- [ビュー] (View) > [編集ウィンドウビュー] (Edit Window Views) > [トラックコラボレーション] (Track Collaboration) を選択 (または選択解除) します。
- 編集ウィンドウ・ビュー・セレクターで、[トラックコラボレーション] (Track Collaboration) を有効 (または無効) にします。



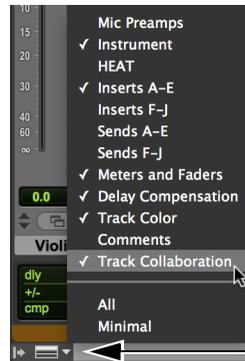
編集ウィンドウでトラック・コラボレーション・ビューを選択



編集ウィンドウのトラック・コラボレーション・ビュー

ミックス・ウィンドウでトラック・コラボレーション・コントロールの表示と非表示を切り替えるには、以下のいずれかを行います：

- [ビュー] (View) > [ミックスウィンドウビュー] (Mix Window Views) > [トラックコラボレーション] (Track Collaboration) を選択 (または選択解除) します。
- ミックス・ウィンドウ・ビュー・セレクターで、[トラックコラボレーション] (Track Collaboration) を有効 (または無効) にします。



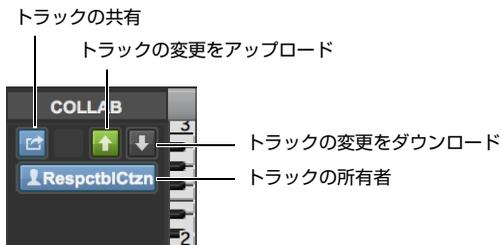
ミックス・ビューでトラック・コラボレーション・ビューを選択



ミックス・ビューでトラック・コラボレーション・ビューを選択

トラック・コラボレーションの各種コントロール

編集ウィンドウとミックス・ウィンドウのトラック・コラボレーション・コントロールは、トラック単位でどちらも同じ内容になります。これらのコントロールを使用すると、トラックの共有、トラックの所有権の取得と放棄、トラックに対する変更のアップロードとダウンロードを行うことができます。



編集ビューのトラック・コラボレーション・ビュー

トラックの共有

プロジェクト内の他のユーザーとトラックを共有するには、トラック共有コントロールを有効にします。トラックを共有すると、トラック共有アイコンが青で表示されます。トラックが共有されていない場合は、このアイコンがグレーで表示されます。トラックをクラウドにアップロードし、プロジェクトのクラウド・コピーからそのトラックをダウンロードした場合、プロジェクトに参加しているすべてのユーザーが、そのトラックの共有や共有の解除を行うことができます。プロジェクトに参加しているすべてのユーザーが、新しいトラックを作成し、自分専用のプロジェクトのローカル・コピーにそのトラックを保存することができます。こうして保存したトラックは、他のユーザーと共有されることはありません。

トラック共有インジケータ

トラックの共有には、3つの状態が存在します。最もわかりやすいのは、そのトラックが共有されているかどうかを示すインジケータです。プロジェクトのローカル・コピーにトラックが保存されている場合、任意のトラック共有コントロールをクリックして、そのトラックの共有と共有解除を行うことができます。



トラックの共有状態を示すインジケータ

トラックが共有されていない場合は、トラック共有インジケータがグレーで表示されます。トラックが共有されていない場合、トラック・コラボレーションの他のコントロールは使用できません。プロジェクト内で共有されていないトラックは、自分専用のトラックとして保存することができます。多くの場合、プロジェクト内のすべてのプロジェクトを共有する必要はありません。他のユーザーがトラックを変更する場合に備えて、トラックを参照用として複製することをお勧めします。または、ミックス全体を共有するのではなく、ミックスダウンしたトラックだけを他のユーザーの参照用として共有することもできます。

トラックを共有すると、トラック共有アイコンが青で表示されます。共有されているトラックは、すべてのユーザーが所有権を取得したり変更したりすることができます。

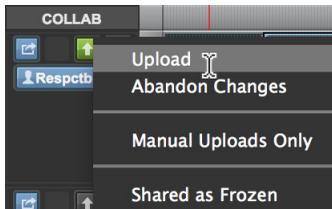
ただし、別のユーザーが共有トラックを削除すると、トラック共有コントロールが赤で表示されます。その場合、そのトラックの共有を解除してプロジェクトのローカル・コピーに保存することも、そのまま削除することもできます。

トラックの変更をアップロード

いずれかのユーザーが共有トラックに対して「共有可能な」変更を行うと、そのユーザーがそのトラックの所有権を一時的に取得し、そのトラックの[トラックの変更をアップロード] (Upload Track Changes) コントロールが緑色で表示されます。そのユーザーが[トラックの変更をアップロード] (Upload Track Changes) コントロールをクリックすると、トラックの変更内容がプロジェクトのクラウド・コピーにアップロードされます。他のユーザーのプロジェクトのローカル・コピーで、そのトラックの[トラックの変更をダウンロード] (Download Track Changes) コントロールが緑色で表示され、変更をダウンロードするかどうかを選択することができます。

 強制的にトラックをアップロードするには、Commandキー (Macの場合) または Controlキー (Windowsの場合) を押しながら [トラックの変更をダウンロード] (Upload Track Changes) コントロールをクリックします。

【トラックの変更をアップロード】コントロールの右クリック・メニュー



[トラックの変更をアップロード] (Upload Track Changes) コントロールの右クリック・メニュー

[トラックの変更をアップロード] (Upload Track Changes) コントロールの右クリック・メニューには、以下に示す追加のオプションが用意されています。

アップロード

[アップロード] (Upload) コマンドを実行すると、緑色の [トラックの変更をアップロード] (Upload Track Changes) コントロールをクリックした場合と同様に、トラックに対するすべての変更内容がプロジェクトのクラウド・コピーにアップロードされます。

変更を破棄

[変更を破棄] (Abandon Changes) コマンドを実行すると、アップロードされた変更が消去され、変更を行う前の状態にトラックがリセットされます。

手動アップロードのみ

[手動アップロードのみ] (Manual Uploads Only) オプションを有効にすると、トラックに対するすべての変更内容を自動的にアップロードするための [新たな変更点をすべてアップロード] (Upload All New Changes) ボタンが無効になります。対象となるトラックの [トラックの変更をアップロード] (Upload Track Changes) をクリックした場合のみ、変更内容がアップロードされます。このオプションを無効にすると、[新たな変更点をすべてアップロード] (Upload All New Changes) ボタンを使用して、トラックに対する変更内容を自動的にアップロードできるようになります。

フリーズ状態で共有

[フリーズ状態で共有] (Share as Frozen) オプションは、自分が使用しているプラグインを他のユーザーが持っていない場合に選択すると、特に便利です。このオプションにより、自分が使用しているプラグインを他のユーザーが持っていない場合でも、自分が編集したトラックを他のユーザーが聞くことができます。トラックがフリーズ状態で共有されている場合は、[トラックの変更をアップロード] (Upload Track Changes) コントロール・アイコンが、通常とは少し異なるグラフィックで表示されます。



フリーズ状態で
トラック
をアップロード



フリーズ状態で
トラック
をアップロード



フリーズ状態で
トラック
を共有

フリーズされたトラックの操作を示すインジケータ

フリーズされた共有トラックは、ダウンロード先のすべてのシステムでフリーズされます。[フリーズ状態で共有] (Shared as Frozen) オプションを使用してフリーズされたトラックは、[オート] (Auto) モードから除外されることに注意してください。

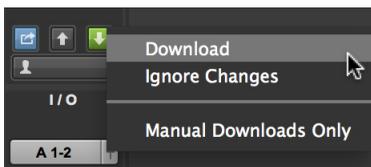
トラックの変更をダウンロード

自分が所有していない共有トラックに対して、プロジェクトに参加しているいずれかのユーザーが「共有可能な」変更を行ってプロジェクトのクラウド・コピーにアップロードすると、[トラックの変更をダウンロード] (Download Track Changes) コントロールが緑色になります。この[トラックの変更をダウンロード] (Download Track Changes) コントロールをクリックすると、トラックに対する変更内容がプロジェクトのローカル・コピーにダウンロードされます。



トラックに対する変更内容をダウンロードする前に、そのトラックの複製を作成し、自分専用のトラックとして保存することをお勧めします。こうすることにより、いつでも元のトラックを参照することができます。

[トラックの変更をダウンロード] コントロールの右クリック・メニュー



[トラックの変更をダウンロード] (Download Track Changes) コントロールの右クリック・メニュー

[トラックの変更をダウンロード] (Download Track Changes) コントロールの右クリック・メニューには、以下に示す追加のオプションが用意されています。

ダウンロード

[ダウンロード] (Download) コマンドを実行すると、緑色の [トラックの変更をダウンロード] (Download Track Changes) コントロールをクリックした場合と同様に、トラックに対するすべての変更内容がプロジェクトのクラウド・コピーからダウンロードされます。

変更点を無視

[変更点を無視] (Ignore Changes) コマンドを選択すると、プロジェクトのクラウド・コピー内の対象トラックに対するすべての変更が破棄され、現行バージョンのトラックがそのまま使用されます。

手動ダウンロードのみ

[手動アップロードのみ] (Manual Uploads Only) オプションを有効にすると、対象トラックのクラウド・コピーからすべての変更内容を自動的にダウンロードするための [新たな変更点をすべてダウンロード] (Download All New Changes) ボタンが無効になります。このオプションが有効になっている状態でプロジェクトのクラウド・コピーからトラックの変更内容をダウンロードするには、緑色の [トラックの変更をダウンロード] (Download Track Changes) コントロールをクリックする必要があります。このオプションを無効にすると、[新たな変更点をすべてダウンロード] (Download All New Changes) ボタンを使用して、トラックに対する変更内容を自動的にダウンロードできるようになります。

トラックの所有権

[トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールを使用すると、共有トラックの所有権の取得、放棄、リクエストを行うことができます。また、トラックを現在所有しているユーザーを確認することもできます。共有トラックの所有権には制限がないことに注意する必要があります。所有者がいないトラックは、複数のユーザーが同時に編集できるため、プロジェクトのクラウド・コピーと各ユーザーのローカル・コピーとの間で編集内容の競合が発生する可能性があります。

[トラックの変更をアップロード] (Upload Track Changes) コントロールまたは [トラックの変更をダウンロード] (Download Track Changes) コントロールが黄色で表示されている場合は、プロジェクトのクラウド・コピーと各ユーザーのローカル・コピーとの間で編集内容の競合が発生しています。[トラックの変更をアップロード] (Upload Track Changes) コントロールが黄色で表示されている場合でも、このコントロールをクリックすると、変更内容をアップロードしてトラックのクラウド・コピーを上書きすることができます。[トラックの変更をダウンロード] (Download Track Changes) コントロールが黄色で表示されている場合でも、このコントロールをクリックすると、クラウドから変更内容をダウンロードしてトラックのローカル・コピーを上書きすることができます。

所有者がいない共有トラック

共有トラックを所有しているユーザーがいない場合、[トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールがグレーで表示されます。所有者がいない共有トラックでは、すべてのユーザーが自由に作業を行うことができます。



所有者がいない共有トラック

トラックの所有権を取得するには、そのトラックを変更するか（トラックを変更すると、そのトラックの一時的な所有権を自動的に取得することになります）、[トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールをクリックしてトラックの所有権を手動で取得します。トラックの所有権を取得したユーザーの名前が、[トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールに表示されます。この名前は、プロジェクトに参加しているすべてのユーザーに対して表示されます。自分がトラックを所有している場合は [トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールが緑色で表示され、別のユーザーが所有している場合はオレンジ色で表示されます。

所有権を自動的に取得

所有者のいないトラックに対して「共有可能な」変更を行ってそのトラックの所有権を自動的に取得すると、[トラックの変更をアップロード] (Upload Track Changes) コントロールが薄い緑色で表示され、[トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールに自分のユーザー名が表示されます。他のすべてのユーザーについては、[トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールがオレンジ色で表示されます。



トラックの所有権を自動的に取得

所有権を手動で取得

[トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールをクリックしてトラックの所有権を手動で取得すると、[トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールが緑色で表示され、自分のユーザー名が表示されます。この場合、別のユーザーがトラックのローカル・コピーを変更しても、トラックの所有権を取得することはできません。



トラックの所有権を手動で取得

所有権のリクエスト

別のユーザーが所有しているトラックの所有権を取得するには、そのトラックに対して「共有可能な」変更を行うか、プロジェクトのローカル・コピーでそのトラックの [トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールをクリックして所有権の移行をリクエストする必要があります。



トラックの所有権のリクエスト

自分が所有しているトラックの所有権を別のユーザーがリクエストした場合は、そのトラックの [トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールをクリックすると、トラックの所有権がそのユーザーに移行されます。

別のユーザーが所有しているトラック

別のユーザーが所有しているトラックの場合、そのユーザーの名前がオレンジ色の [トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールに表示されます。



別のユーザーが所有しているトラック

保留中の所有権

別のユーザーが所有しているトラックの所有権を取得するには、そのトラックに対して「共有可能な」変更を行うか、[トラックの所有権] (Track Ownership) コントロールをクリックします。そのトラックの所有者に対して、所有権移行のリクエストが発行されたことが通知され、リクエストが保留状態になります。トラックの所有者が所有権を放棄すると、自分がそのトラックを所有することになります。



保留状態の所有権のリクエスト

共有トラックに対する変更の競合

所有者のいない共有トラックの場合、複数のユーザーが変更を行うことができます。その場合、自分が行った変更内容をアップロードするまで、他のユーザーはそのトラックが変更されているということに気が付きません。また、他のユーザーもそのトラックを変更している可能性があります。自分が行った変更内容をプロジェクトのクラウド・コピーにアップロードすると、他のユーザーの [トラックの変更をアップロード] (Upload Track Changes) コントロールが赤で表示されます。これは、トラックの変更内容で競合が発生していることを示しています。



ローカルのトラックに対する変更とクラウドのトラックに対する変更で競合が発生

同様に、別のユーザーがトラックの変更内容をクラウド・コピーにアップロードしているときにそのトラックを変更すると、ダウンロード可能な変更内容があることが通知され、[トラックの変更をダウンロード] (Download Track Changes) コントロールが赤で表示されます。この場合、自分が行った変更内容がクラウドにアップロードされた変更内容で上書きされることを示しています。



クラウドのトラックに対する変更とローカルのトラックに対する変更で競合が発生

ルーラー・コラボレーションの各種コントロール

コンダクター・ルーラーには、トラック・コラボレーション・コントロールと同様の機能を持つルーラー・コラボレーション・コントロールが用意されています。各コンダクター・ルーラーには、専用のルーラー・コラボレーション・コントロール (テンポ、拍子、調、コード、マーカー) が用意されています。これらのコントロールは、編集ウィンドウ・ビューで [トラック・コラボレーション] (Track Collaboration) を選択すると表示されます。

共有プロジェクト内のトラックは共有してもしなくてもかまいませんが、共有プロジェクト内のコンダクター・ルーラーは、すべて必ず共有されることに注意してください。



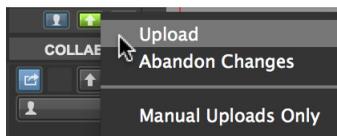
ルーラー・コラボレーションの各種コントロール

ルーラーの変更をアップロード

プロジェクトに参加しているいずれかのユーザーがコンダクター・ルーラーに対して「共有可能な」変更を行うと、[ルーラーの変更をアップロード] (Upload Ruler Changes) コントロールが緑色で表示されます。このコントロールをクリックすると、ルーラーに対する変更がプロジェクトのクラウド・コピーにアップロードされます。

【ルーラーの変更をアップロード】コントロールの右クリック・メニュー

[ルーラーの変更をアップロード] (Upload Ruler Changes) コントロールの右クリック・メニューには、[トラックの変更をアップロード] (Upload Track Changes) コントロールの右クリック・メニューと同様のオプションが用意されています。



[ルーラーの変更をアップロード] (Upload Ruler Changes) コントロールの右クリック・メニュー

アップロード

[アップロード] (Upload) コマンドを実行すると、緑色の [ルーラーの変更をアップロード] (Upload Ruler Changes) コントロールをクリックした場合と同様に、ルーラーに対するすべての変更内容がプロジェクトのクラウド・コピーにアップロードされます。

変更を破棄

[変更を破棄] (Abandon Changes) コマンドを実行すると、アップロードされた変更が消去され、変更を行う前の状態にコンダクター・ルーラーがリセットされます。

手動アップロードのみ

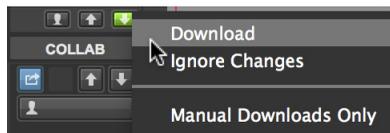
[手動アップロードのみ] (Manual Uploads Only) オプションを有効にすると、コンダクター・ルーラーに対するすべての変更内容を自動的にアップロードするための [新たな変更点をすべてアップロード] (Upload All New Changes) ボタンが無効になります。[ルーラーの変更をアップロード] (Upload Ruler Changes) をクリックした場合のみ、変更内容がアップロードされます。このオプションを無効にすると、[新たな変更点をすべてアップロード] (Upload All New Changes) ボタンを使用して、コンダクター・ルーラーに対するすべての変更内容を自動的にアップロードできるようになります。

ルーラーの変更をダウンロード

プロジェクトに参加しているいずれかのユーザーがコンダクター・ルーラーに対して「共有可能な」変更を行い、その変更をプロジェクトのクラウド・コピーにアップロードすると、他のすべてのユーザーについて、対応する [ルーラーの変更をダウンロード] (Download Ruler Changes) コントロールが緑色で表示されます。[ルーラーの変更をダウンロード] (Download Ruler Changes) コントロールをクリックすると、コンダクター・ルーラーの変更内容が、プロジェクトのクラウド・コピーからユーザーのローカル・コピーにダウンロードされます。

【ルーラーの変更をダウンロード】コントロールの右クリック・メニュー

[ルーラーの変更をダウンロード] (Download Ruler Changes) コントロールの右クリック・メニューには、[トラックの変更をダウンロード] (Download Track Changes) コントロールの右クリック・メニューと同様のオプションが用意されています。



[ルーラーの変更をダウンロード] (Download Ruler Changes) コントロールの右クリック・メニュー

ダウンロード

[ダウンロード] (Download) コマンドを実行すると、緑色の [ルーラーの変更をダウンロード] (Download Ruler Changes) コントロールをクリックした場合と同様に、ルーラーに対するすべての変更内容がプロジェクトのクラウド・コピーからダウンロードされます。

変更点を無視

[変更点を無視] (Ignore Changes) コマンドを選択した場合、プロジェクトのクラウド・コピーが変更されているかどうかにかかわらず、現在のコンダクター・ルーラーがそのまま使用されます。変更内容がダウンロードされることはありません。

手動ダウンロードのみ

[手動ダウンロードのみ] (Manual Downloads Only) オプションを有効にすると、対象のコンダクター・ルーラーのクラウド・コピーからすべての変更内容を自動的にダウンロードするための [新たな変更点をすべてダウンロード] (Download All New Changes) ボタンが無効になります。対象ルーラーの [ルーラーの変更をダウンロード] (Download Ruler Changes) コントロールをクリックした場合のみ、ルーラーの変更内容がクラウドからダウンロードされます。このオプションを無効にすると、[新たな変更点をすべてダウンロード] (Download All New Changes) ボタンを使用して、コンダクター・ルーラーに対するすべての変更内容を自動的にダウンロードできるようになります。

コンダクター・ルーラーの所有権

[コンダクター・ルーラーの所有権] (Conductor Ruler Ownership) コントロールを使用すると、コンダクター・ルーラーの所有権の取得、放棄、リクエストを行うことができます。また、コンダクター・ルーラーを現在所有しているユーザーを確認することもできます。

所有者がいないコンダクター・ルーラー

所有者がいないコンダクター・ルーラーは、[コンダクター・ルーラーの所有権] (Conductor Ruler Ownership) コントロールがグレーで表示され、すべてのユーザーが自由に作業を行うことができます。



所有者がいないコンダクター・ルーラー

コンダクター・ルーラーの所有権を取得するには、そのルーラーを変更するか (ルーラーを変更すると、そのルーラーの一時的な所有権を自動的に取得することになります)、[コンダクター・ルーラーの所有権] (Conductor Ruler Ownership) コントロールをクリックしてルーラーの所有権を手動で取得します。ルーラーを所有しているユーザーの [コンダクター・ルーラーの所有権] (Conductor Ruler Ownership) コントロールは、薄い緑色または緑色で表示されます。他のすべてのユーザーについては、プロジェクトのローカル・コピーで [コンダクター・ルーラーの所有権] (Conductor Ruler Ownership) コントロールが緑色で表示されます。

所有権を自動的に取得

所有者がいないコンダクター・ルーラーに対して「共有可能な」変更を行ってそのルーラーの所有権を自動的に取得すると、[ルーラーの変更をアップロード] (Upload Ruler Changes) コントロールが薄い緑色で表示されます。



コンダクター・ルーラーの所有権を自動的に取得

所有権を手動で取得

[コンダクター・ルーラーの所有権] (Conductor Ruler Ownership) コントロールをクリックしてルーラーの所有権を手動で取得すると、[コンダクター・ルーラーの所有権] (Conductor Ruler Ownership) コントロールが緑色で表示されます。この場合、別のユーザーがルーラーのローカル・コピーに対して「共有可能な」変更を行っても、ルーラーの所有権を取得することはできません。



コンダクター・ルーラーの所有権を手動で取得

所有権のリクエスト

別のユーザーが所有しているコンダクター・ルーラーの所有権を取得するには、そのルーラーに対して「共有可能な」変更を行うか、プロジェクトのローカル・コピーでそのルーラーの [コンダクター・ルーラーの所有権] (Conductor Ruler Ownership) コントロールをクリックして所有権の移行をリクエストする必要があります。



コンダクター・ルーラーの所有権のリクエスト

自分が所有しているコンダクター・ルーラーの所有権を別のユーザーがリクエストした場合は、そのルーラーの [コンダクター・ルーラーの所有権] (Conductor Ruler) コントロールをクリックすると、ルーラーの所有権がそのユーザーに移行されます。

別のユーザーが所有しているコンダクター・ルーラー

別のユーザーがコンダクター・ルーラーを所有している場合、他のすべてのユーザーについては、[コンダクター・ルーラーの所有権] (Conductor Ruler Ownership) コントロールがオレンジ色で表示されます。



別のユーザーが所有しているコンダクター・ルーラー

保留中の所有権

別のユーザーが所有しているコンダクター・ルーラーの所有権を取得するには、そのルーラーに対して「共有可能な」変更を行うか、[コンダクター・ルーラーの所有権] (Conductor Ruler Ownership) コントロールをクリックします。そのルーラーの所有者に対して、所有権移行のリクエストが発行されたことが通知され、リクエストが保留状態になります。コンダクター・ルーラーの所有者が所有権を放棄すると、自分がそのルーラーを所有することになります。



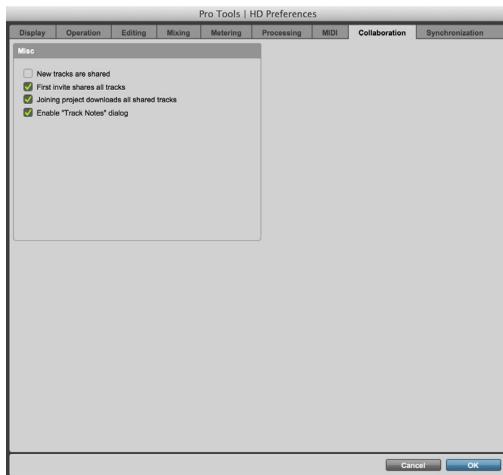
保留状態の所有権のリクエスト

コラボレーションの初期設定

Pro Toolsには、プロジェクトでコラボレーションを行うための一連の初期設定が用意されています。

コラボレーションの初期設定にアクセスするには：

- 1 [設定] (Setup) > [初期設定] (Preferences) を選択します。
- 2 [コラボレーション] (Collaboration) タブをクリックします。
- 3 必要な情報をコラボレーションの初期設定に入力して [OK] をクリックします。



新規トラックを共有 (New Tracks Are Shared) このオプションを有効にすると、新しく作成したトラックが自動的に共有されます。

最初の招待で全トラックを共有 (First Invite Shares All Tracks) このオプションを有効にすると、他のユーザーを自分のプロジェクトに招待したときに、すべてのトラックが自動的に共有されます。

プロジェクト参加時にすべての共有トラックをダウンロード (Joining Project Downloads All Shared) このオプションを有効にすると、自分がプロジェクトに参加したときに、プロジェクト内のすべての共有トラックが自動的にダウンロードされます。

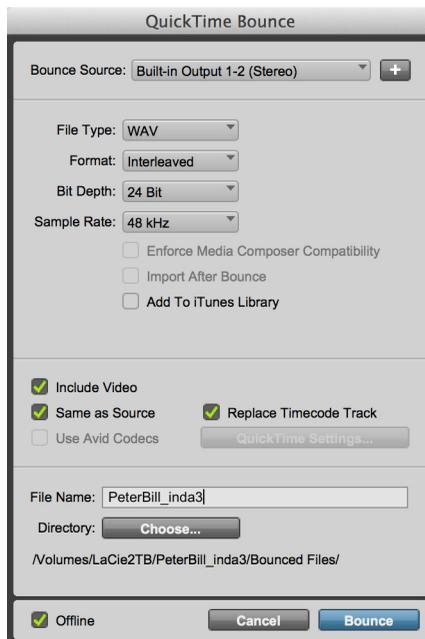
トラックノートダイアログを有効にする (Enable "Track Notes" Dialog) このオプションを有効にすると、プロジェクトを開くたびに、一致しないI/O設定や存在しないプラグインなどの情報をレポートするトラック・ノート・ダイアログが表示されます。このオプションを無効にすると、レポートする必要がある問題が存在する場合であっても、トラック・ノート・ダイアログは表示されません。

第6章：その他の機能拡張

QuickTime へのバウンス時にタイムコード・トラックを置き換える

[ソースと同じ] オプションを選択して [タイムコードトラックを置き換える] (Replace Timecode Track) オプションを有効にすると、セッション内で選択したタイムコード範囲により、バウンスされた QuickTime ファイル内のタイムコード・トラックが置き換えられます。ソース・ビデオ・ファイル内にタイムコード・トラックが含まれていない場合、バウンスされた QuickTime ファイルにセッション内のタイムコード範囲が追加されます。

[ソースと同じ] (Same as Source) オプションを無効にすると、[タイムコードトラックを置き換える] (Replace Timecode Track) オプションが選択されているかどうかにかかわらず、まったく新しいファイルが生成され、セッション内で選択したタイムコード範囲が使用されません。



[タイムコードトラックを置き換える] (Replace Timecode Track) オプションが有効になっている [QuickTime にバウンス] (Bounce to QuickTime) ダイアログ

Avid Interplay が搭載された Pro ToolsでのXDCAM AirSpeedワークフローのサポート

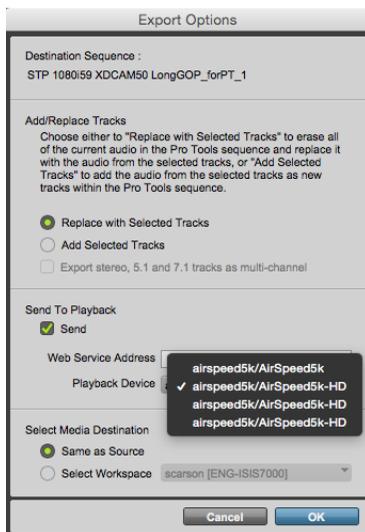
XDCAM AirSpeedのワークフローをサポートするため、Transfer Engineの設定が「再生サーバーに送信」(Send To Playback) オプションに追加されました。Transfer Engineにより、送信されたシーケンスの転送先を選択することができます。プロファイル用の適切な再生デバイスを選択します。このリストには、Interplay Transfer Engine、および個別に名付けられたAirSpeedとAirSpeed Multi Streamサーバーで作成されたデバイスのプロファイルが含まれます。Interplay AdministratorのInterplay Transfer設定ビューで「再生サーバーに送信機能使用時に個別のスタジオホストを表示する」(Show individual studio hosts in Send to Playback choices)オプションを選択した場合、このリストにはAirSpeed Studioの個別のデバイスも含まれることがあります。

AirSpeed Multi Streamサーバーを選択した場合、サーバー名の付いた再生デバイスと、末尾に「-HD」を含むサーバー名の付いた再生デバイスから選択できます。HDデバイスはXDCAM-HD Long GOPメディアのみに使用できます。

XDCAM AirSpeedのワークフローを使用する場合に必要なソフトウェア

XDCAMのワークフローで「再生サーバーに送信」(Send to Playback)機能を使用するには、以下のソフトウェアが必要になります。

- Interplay Transfer
- Interplay Web Services
- Avid Production Services Engine(XDCAMワークフローを使用する場合のみ)
- Avid STP Encode (XDCAMワークフローを使用する場合のみ)

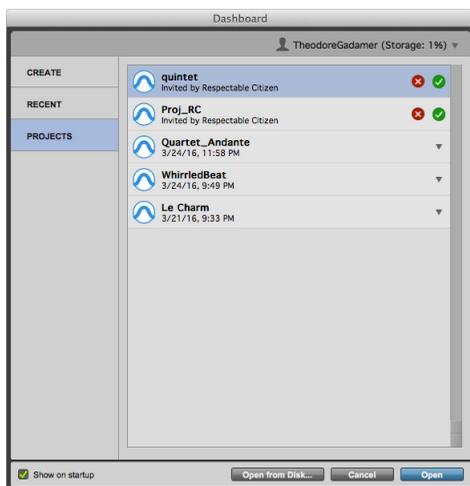


[エクスポートオプション] ダイアログで、XDCAM-HD Long GOPメディア用のHDデバイスを選択

第7章 : Pro Tools 12.5.1 の新機能

ダッシュボードを使用したプロジェクト・コラボレーションの招待機能

ダッシュボードを使用して、プロジェクトへの招待を承認したり拒否したりできるようになりました。別のユーザーからプロジェクトに招待されると、拒否アイコンと承認アイコンとともに、そのプロジェクトがダッシュボードのプロジェクト・リストに表示されます。



プロジェクトへの参加要求が表示されたダッシュボード

ダッシュボードでプロジェクトへの参加要求の拒否や承認を行うには :

- 1 ダッシュボードで [プロジェクト] (Projects) タブを選択します。招待されたプロジェクト名の右側に、承認用のアイコンと拒否用のアイコンが表示されます。
- 2 以下のいずれかを行います。
 - 承認アイコンをクリックしてプロジェクトに参加する。
 - 拒否アイコンをクリックしてコラボレーションの招待を拒否し、招待されたプロジェクトをプロジェクト・リストから削除する。

アーティスト・チャット・ウィンドウでプロジェクトを開く機能

アーティスト・チャット・ウィンドウのプロジェクト・リストで、任意のプロジェクトを開くことができます。

アーティスト・チャット・ウィンドウでプロジェクトを開くには :

- プロジェクト・リストでプロジェクト・アイコンをダブルクリックします。



Avid
280 N Bernardo Avenue
Mountain View, CA 94043 USA

テクニカル・サポート
オンライン・サポート・センター
(www.avid.com/jp/support)
にアクセスしてください。

製品情報
会社と製品の情報については
以下のサイトを参照してください
www.avid.com