



What's New in Pro Tools and Pro Tools | Ultimate 日本語ガイド

version 2021.3

Legal Notices

© 2021 Avid Technology, Inc., ("Avid"), all rights reserved. This guide may not be duplicated in whole or in part without the written consent of Avid.

For a current and complete list of Avid trademarks visit: www.avid.com/legal/trademarks-and-other-notices

This product may be protected by one or more U.S. and non-U.S. patents. Details are available at www.avid.com/patents.

Product features, specifications, system requirements, and availability are subject to change without notice.

Bonjour, the Bonjour logo, and the Bonjour symbol are trademarks of Apple Computer, Inc.

Thunderbolt and the Thunderbolt logo are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.



Confidential unpublished works. Copyright 2020 Dolby Laboratories. All rights reserved.

Dolby, Dolby Atmos, and the double-D symbol are registered trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation.

Guide Part Number 9329-66247-00 REV A 3/21

Contents

What's New in Pro Tools 2021.3	1
新機能と機能拡張.....	1
システム要件と互換性に関する情報.....	2
このガイドで使用されている用語の説明.....	2
リソース.....	3
Pro Tools 2021.3の新機能と改良点	4
HD ドライバーアップデート.....	4
Apple Lossless ALACメディアを含むステレオm4aファイルのインポート.....	4
MIDI キーボード ウィンドウ.....	4
ダイナミック トランスポートの改善.....	5
初期設定ファイルを読み込み中に波形を低解像度で表示する.....	6
バウンスの改善.....	6
インストゥルメント/MIDI アウトプット オプションの搭載.....	7
Dolby Atmos の改善.....	9
Pro Tools SYNC X.....	10

What's New in Pro Tools 2021.3

新機能と機能拡張

Pro Tools® および Pro Tools | Ultimate™ソフトウェア・バージョン 2021.3 では、以下の新機能および機能拡張が行われています。

HD ドライバー アップデート

(Pro Tools | Ultimate with HDX または HD Native のみ)

- ・ Pro Tools | Ultimate 2021.3 では、Pro Tools | HDX™および HD Native システムの HD ドライバーおよびファームウェアのアップデートが必要です。

Apple Lossless ALAC メディアを含むステレオ m4a ファイルのインポート

- ・ Pro Tools では、Apple Lossless ALAC メディアを含むステレオ .m4a ファイルを読み込むことができます。

MIDI キーボード ウィンドウ

- ・ MIDI キーボード ウィンドウでは、コンピュータのキーボードから MIDI ノートを演奏することができます。

ダイナミックトランスポートの改善

- ・ 初期設定の [再生中にはダイナミックトランスポートはタイムライン選択範囲に従う] により、[ダイナミックトランスポート] モードでの再生中にタイムライン選択を変更する際に、プレイヘッドを動かすかどうかを選択できます。

初期設定ファイルを読み込み中に波形を低解像度で表示する

- ・ [波形の読み込み中は低解像度で表示] 設定を有効にすると、大きなセッションを開いて作業する際の速度とパフォーマンスが向上します。

ミックスバウンスの改善

- ・ 初期設定の [ネットワーク ボリュームへのバウンス時にローカルキャッシュを使う] により、ADM BWF または複数システムの WAV BWF ファイルをネットワークボリュームにバウンスする際の速度が大幅に向上します。
- ・ [MOV にミックスバウンス] では、より多くのオーディオチャンネル形式を提供します。

インストゥルメント /MIDI 出力の割り当てを含める

- ・トラックプリセットでは、インストゥルメントや MIDIトラックのインストゥルメント / MIDI 出力の割り当てを含めることができます。また、[セッションデータのインポート] を使って、インストゥルメントや MIDIトラックからインストゥルメント / MIDI 出力の割り当てをインポートすることもできます。

Dolby Atmos の改善

(Pro Tools | Ultimate のみ)

- ・ Dolby Atmos® Renderer Stereo オプションが使用できます。
- ・ ベッド / オブジェクト フォールドダウン パスの改善。

Pro Tools | SYNC X

(Pro Tools | Ultimate with HDX または HD Native のみ)

- ・ Pro Tools | Sync X は、HDX および HD Native システム上の Pro Tools | Ultimate ソフトウェアで使用する、汎用性の高いマスター・シンクロナイゼーションおよびクロック・ペリフェラルです。

システム要件と互換性に関する情報

Avid が互換性を保証し、サポートを提供できるのは、Avid がテストして承認したハードウェアおよびソフトウェアのみです。

完全なシステム要件、および適合するコンピューター、オペレーティング・システム、ハードドライブ、サードパーティ製デバイスのリストについては、以下をご覧ください。:

www.avid.com/compatibility

このガイドで使用されている用語の説明

Pro Tools のドキュメントでは、メニューの選択肢、キーボード・コマンド、マウス・コマンドを以下の規則で示しています。

:

操作用例	操作内容
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
Control+N	Control キーを押しながら N キーを押す
Control-クリック	Control キーを押しながらマウス・ボタンをクリック
右クリック	マウスの右ボタンを (または右側) をクリック

画面上に表示されるコマンド、オプション、設定の名称が異なるフォントで表示されます。

重要な情報を示すために、以下の記号を使用しています。:



User Tips は、Pro Tools システムを最大限に活用するための有用なヒントです。



重要なお知らせには、Pro Tools のセッションデータや Pro Tools システムのパフォーマンスに影響を与える可能性のある情報が含まれています。



ショートカットは、キーボードやマウスの便利なショートカットを表示します。



Cross References point to related sections in this guide and other Avid documentation.

この PDF ガイドの使い方

この PDF には、以下のような便利な機能が含まれます。:

- ・ 左側のブックマークは、連続して表示される目次のようなものです。各項目の見出しをクリックすると、そのページにジャンプします。
- ・ 記号をクリックすると、その見出しを展開して小見出しを表示します。記号をクリックすると、その見出しを折りたたむことができます。
- ・ 目次には、それぞれのページへのアクティブなリンクがあります。ハンドカーソルを選択し、指の形になるまで見出しの上に置いてください。その後、クリックすると、その主題とページに移動します。
- ・ 青色で表示されているクロスリファレンスはすべてアクティブリンクです。クリックして参照してください。
- ・ 編集メニューの「検索」を選択すると、対象を検索することができます。
- ・ この PDF を iPad でご覧になる場合は、文書内のアクティブリンクを利用するために、iBooks でファイルを開くことをお勧めします。Safari でご覧になる場合は、画面をタッチし、「iBooks で開く」をタッチしてください。

リソース

Avid ウェブサイト (www.avid.com) Avid システムを最大限に活用するための情報を提供する最良のオンライン・ソースです。

アカウントの有効化と製品の登録

Avid アカウントでダウンロードにアクセスするには、製品をアクティベートします (アカウントをお持ちでない場合はすぐに作成します)。購入した製品をオンラインで登録し、ソフトウェア、アップデート、ドキュメント、その他のリソースをダウンロードします。

www.avid.com/account

サポートとダウンロード

Avid カスタマー・サクセス（テクニカル・サポート）への問い合わせ、ソフトウェア・アップデートや最新のオンライン・マニュアルのダウンロード、システム要件についての互換性ドキュメントの閲覧、オンライン・ナレッジ・ベースの検索、ユーザー・カンファレンスでの世界中の Avid ユーザー・コミュニティへの参加。

www.avid.com/support

トレーニングと教育

オンライン・コースを利用した自習、Avid 認定トレーニング・センターでの教室での学習方法の確認、ビデオ・チュートリアルやウェビナーの視聴などができます。

www.avid.com/education

ビデオ・チュートリアル

オンライン・ビデオ「Get Started Fast with Pro Tools」シリーズでは、Pro Tools を初めてお使いになる方に役立つチュートリアルを提供しています。また、経験豊富なユーザー向けに、Pro Tools の最新バージョンに搭載された新機能を紹介するビデオもあります。

www.avidblogs.com/get-started-fast-with-pro-tools/

製品と開発者

Avid 製品についての情報、デモ・ソフトウェアのダウンロード、開発パートナーとそのプラグイン、アプリケーション、ハードウェアについての情報をご覧ください。

www.avid.com/products

Pro Tools 2021.3 の新機能と改良点

HD ドライバー アップデート

(Pro Tools | Ultimate with HDX または HD Native のみ)

Pro Tools | Ultimate 2021.3 は、新しい HD ドライバーを提供し、HDX および HD Native システムにはファームウェアのアップデートが必要です。これらのアップデートにより、macOS 11.x “Big Sur” をサポートし、サポートされているすべての OS 上の Pro Tools | HDX および HD Native システムのパフォーマンスが向上します。

Pro Tools 2021.3 をインストールします。Mac の場合は、Avid HD Driver Installer (Pro Tools 2021.3 のインストーラー・ディスク・イメージの Driver Installers フォルダに含まれています) を使用して、HD ドライバーを別途インストールする必要があります。Windows の場合、HD ドライバーは Pro Tools と共に自動的にインストールされます。Pro Tools を起動すると、システム内の HDX または HD Native ハードウェアのファームウェアをアップデートするよう促されます。

Apple Lossless ALAC メディアを含むステレオ m4a ファイルのインポート

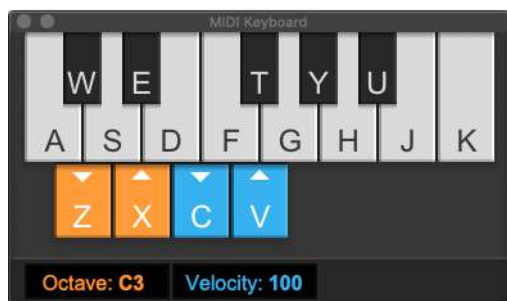
Pro Tools では、Apple Lossless ALAC メディアを含むステレオ .m4a ファイルを、[オーディオをインポート] ファイル (File) > インポート (Import) > オーディオ (Audio)、またはデスクトップやワークスペース ブラウザからのドラッグ アンド ドロップでインポートすることができます。メディアはインポート時にセッション オーディオ ファイル フォーマットに変換されます。

MIDI キーボード ウィンドウ

Pro Tools MIDI キーボードウィンドウでは、コンピュータのキーボードから MIDI ノートを演奏することができます。例えば、コンピュータのキーボードで A を押すと C が、キーボードで T を押すと F#/Gb が再生されます。また、MIDI キーボードウィンドウ内をクリックして音符を演奏することもできます。鍵盤と音符のマッピングは、鍵盤自体に表示されます。コンピュータのキーボードで演奏するため、音域は 1 オクターブに制限されていますが、Z キーと X キーを使って、そのオクターブの音域を -C2 から C8 まで下げたり上げたりすることができます。MIDI ノートのベロシティは、C キーと V キーで 1 ~ 127 まで変更できます。

MIDI キーボード ウィンドウを開く (または閉じる) には、以下のいずれかの操作を行います。:

- ウィンドウ (Window) > MIDI キーボード (MIDI Keyboard) を選択または選択解除します。
- Shift+K を押します。



MIDI キーボード ウィンドウ

MIDI キーボード ウィンドウを使って、MIDI スルーの再生、MIDI の録音、MIDIトラックやインストゥルメントトラックのステップ入力を使った MIDI の入力を行うことができます。

MIDI キーボード ウィンドウを使って、インストゥルメントや MIDIトラックで MIDI スルーの再生や MIDI の録音を行うためには

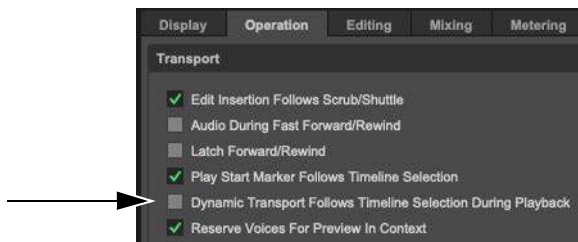
- 1 ウィンドウ (Window) > MIDI キーボード (MIDI Keyboard) または Shift+K を押し MIDI キーボードウィンドウを開きます。
- 2 オプション (Options) > MIDI スルー (MIDI Thru) で MIDI スルーが有効になっていることを確認します。
- 3 再生したい MIDI またはインストゥルメントトラックの MIDI 入力として [All] が選択されていることを確認します。
- 4 トラックの MIDI 出力が、演奏したい MIDI インストゥルメント (インストゥルメント プラグインまたは外部 MIDI 機器) に割り当てられていることを確認します。
- 5 録音したいトラックをトラックレコードオンにします。
- 6 コンピュータのキーボードで、目的の音に対応するキーを押す (または、MIDI キーボード ウィンドウでキーをクリックする)。
- 7 録音するには、トランスポートの録音オンボタンを押し、再生ボタンを押します。

ダイナミック トランスポートの改善

[再生中にはダイナミック トランスポートはタイムライン選択範囲に従う] オプション (設定 (Setup) > 初期設定 (Preferences) > 操作 (Operation)) では、ダイナミック トランスポートモードでの再生中にタイムラインの選択を変更する際に、プレイヘッドを動かすかどうかを切り替えることができます。

このオプションを有効にすると、ダイナミック トランスポートモードのループ再生でタイムラインの選択を変更する際に、プレイヘッドが以下のように動作します。:

- ・再生中に新たなタイムラインを選択すると、プレイヘッドは現在のループの再生完了を待たずに瞬時に新しいタイムラインの選択範囲にジャンプし、新しい選択範囲の境界内でループを開始します。



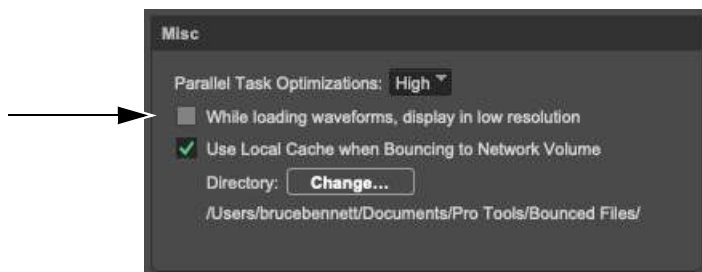
[再生中にはダイナミック トランスポートはタイムライン選択範囲に従うオプション] が無効

このオプションを無効にすると、ダイナミック トランスポートモードの [ループ再生] でタイムラインの選択を変更したとき、プレイヘッドは以下のように動作します。:

- ・再生中に、プレイヘッドの現在位置よりも後のタイムラインを新たに選択した場合、プレイヘッドは新たな選択位置にジャンプすることなく、途切れることなく続きます。
- ・プレイヘッドが新しい選択範囲に入ると、選択範囲のループポイントの間でループ再生を再開します。
- ・再生中にプレイヘッドの位置より前に新しいタイムラインが選択された場合、プレイヘッドは新しい選択範囲の開始点にジャンプすることなく、途切れることなく再生を続けます。選択範囲内で再生をループさせるには、プレイヘッドを新しいタイムラインの選択範囲に手動で移動させる必要があります
- ・再生中にプレイヘッドを含まないタイムラインが新たに選択された場合、トランスポートを停止して再スタートすると、プレイヘッドが選択範囲の先頭に移動し、選択範囲の境界内でループします。

初期設定ファイルを読み込み中に波形を低解像度で表示する

初期設定の [波形の読み込み中は低解像度で表示] オプションを有効にすると、大きなセッションを開くときや、極端なズームレベルでの連続スクロールなどのアクションを実行するときの速度とパフォーマンスが向上します。これは、ネットワークストレージを使用している場合や、古い非 SSD を使用している場合に特に有効です。Pro Tools がキャッシュからファイルの読み込みを完了するまで、波形は低解像度で表示され、その後はフル解像度で表示されます。



[波形の読み込み中は低解像度で表示] オプションを無効

波形の読み込み中は低解像度で表示オプションを有効にするには：

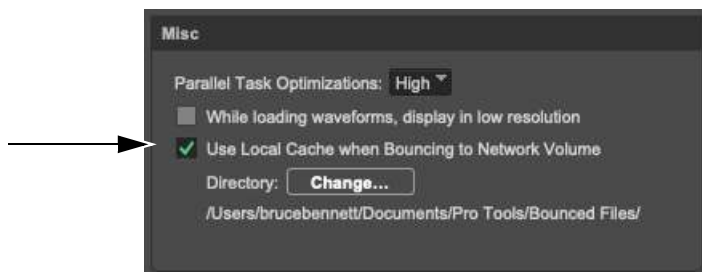
- 1 設定 (Setup) > 初期設定 (Preferences) > プロセッシング (Processing) を選択します。
- 2 [その他] 項目内 [波形の読み込み中は低解像度で表示] にチェック入れ選択します。
- 3 [OK] をクリックすると変更内容が保存され、[初期設定] ダイアログが閉じます。

バウンスの改善

ネットワーク ボリュームへのバウンス時にローカルキャッシュを使う

ADM BWF またはマルチシステム WAV BWF を単一のファイル配信形式オプションを有効にしてネットワーク ボリュームにバウンスする場合は、[初期設定] の [プロセッシング] 設定で [ネットワーク ボリュームへのバウンス時にローカルキャッシュを使う] オプションを有効にすることを検討してください (このオプションは既定で有効になっています)。これにより、ネットワークボリュームへのバウンス速度が大幅に向上します。

[ネットワーク ボリュームへのバウンス時にローカルキャッシュを使う] オプションを有効にすると、バウンスをローカルにキャッシュしてからネットワーク上の場所にコピーします (その後、ローカルキャッシュを削除します)。



初期設定>プロセッシング>その他 [ネットワーク ボリュームへのバウンス時にローカルキャッシュを使う] オプションを有効

ネットワークボリュームへのバウンス時にローカルキャッシュを使うオプションを有効にして、バウンスキャッシュのローカルディレクトリを指定するには：

- 1 設定 (Setup) > 初期設定 (Preferences) > プロセッシング (Processing) を選択します。
- 2 [その他] 項目内 [波形の読み込み中は低解像度で表示] にチェック入れ選択します。
- 3 ローカルバウンスキャッシュのディレクトリを指定するには、[変更] ボタンをクリックし、十分なストレージを持つローカルボリューム上のディレクトリに移動して選択し、[OK] をクリックします。
- 4 [OK] をクリックすると変更内容が保存され、[初期設定] ダイアログが閉じます。

MOV へのバウンスに対応したオーディオ チャンネル フォーマットの追加

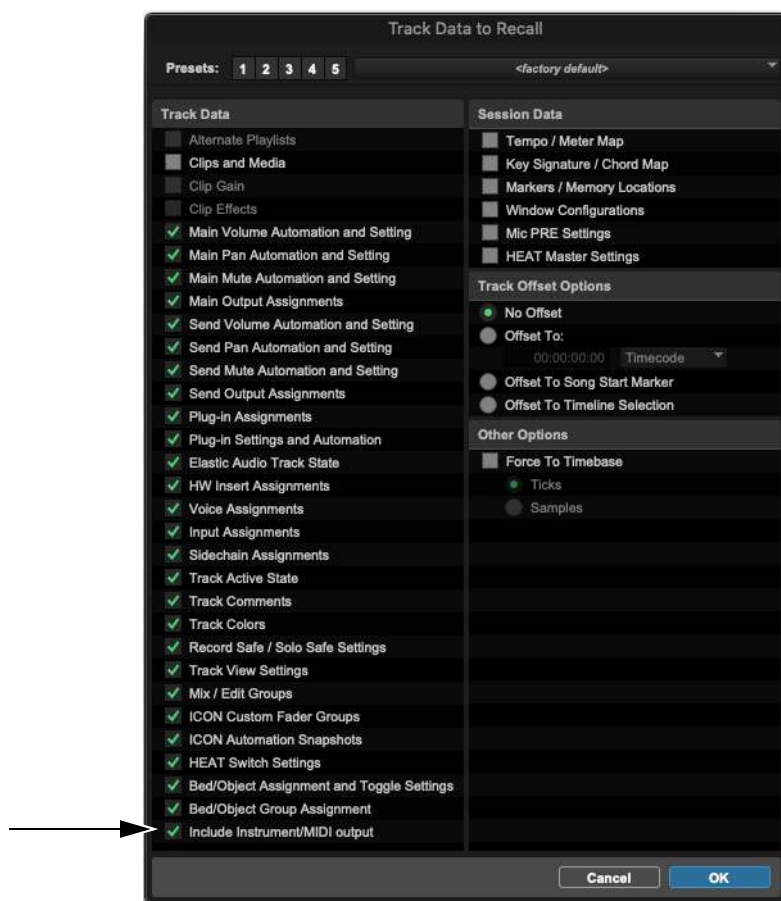
[MOV にミックス バウンス] では、対応する音声チャンネル形式が増えました。モノラル、ステレオ、5.1、7.1 に加えて、以下の形式も利用できるようになりました：

- ・ 5.0
- ・ 6.0
- ・ 6.1
- ・ 7.0
- ・ 7.1
- ・ 7.1 SDDS

インストゥルメント /MIDI アウトプット オプションの搭載

トラックプリセットでの MIDI 出力の割り当ての保存と呼び出し

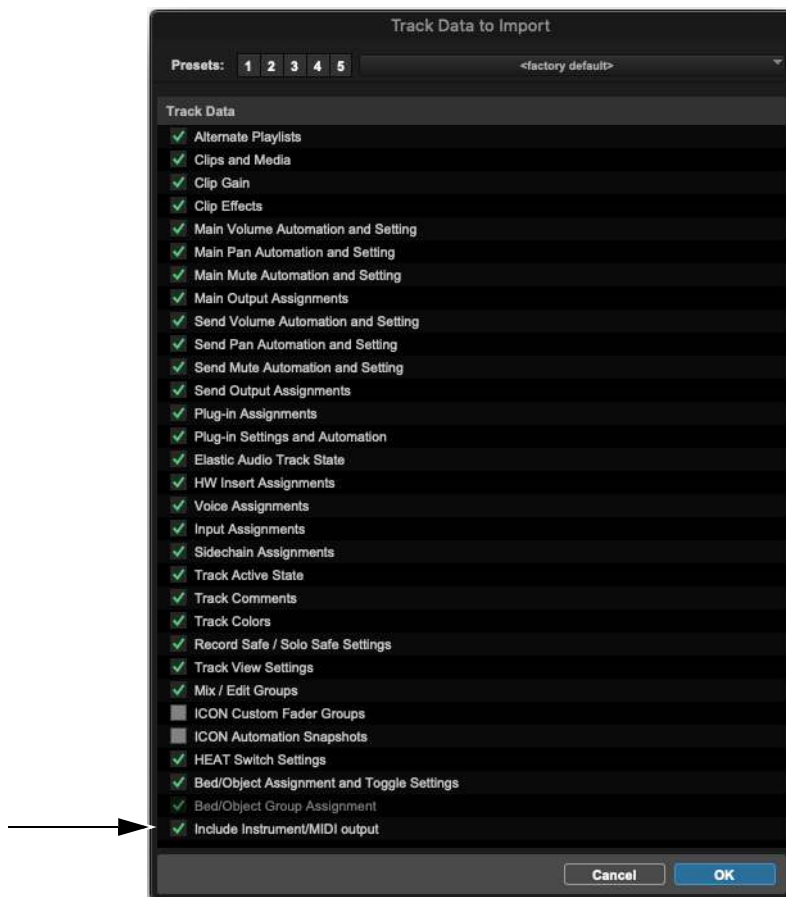
トラックプリセットでは、インストゥルメントや MIDI トラックの MIDI 出力の割り当てを含めることができます。トラックプリセットを作成するときは、[リコールするトラック データ] ダイアログの [インストゥルメント / MIDI アウトプットを含む] オプションを有効にします。トラックプリセットを既存のトラックにリコールする際にこのオプションが有効になっていると、宛先トラックの MIDI 出力割り当てがプリセットに含まれている割り当てに置き換えられます。トラックプリセットから作成された新しいトラックは、保存された MIDI 出力割り当てを呼び出します。



リコールするトラックデータ ダイアログ [インストゥルメント /MIDI アウトプットを含む] オプションを有効

セッションデータのインポートでトラックの MIDI 出力アサインを読み込む

[セッションデータをインポート] を使って MIDI やインストゥルメントトラックをインポートするとき、[インポートするトラックデータ] ダイアログの [インストゥルメント /MIDI アウトプットを含む] オプションを有効にすると、インストゥルメントや MIDI トラックに対するソーストラックの MIDI 出力の割り当てを呼び出すことができます。既存のトラックにインポートする場合は、インポート先のトラックの MIDI 出力の割り当てが置き換えられます



[インポートするトラックデータ] ダイアログ [インストゥルメント /MIDI アウトプットを含む] オプションを有効

Dolby Atmos の改善

(Pro Tools | Ultimate のみ)

Dolby Atmos Renderer からデフォルトのステレオ オブジェクト バスを作成する

Pro Tools では、Dolby Atmos Renderer 設定を使って、Renderer の設定に合わせてセッションや I/O を設定することができます。これにはモノ・オブジェクトだけでなく、ステレオ・オブジェクトも含まれます。

Use Dolby Atmos Renderer (Stereo) オプションは、接続されているレンダラーの入力設定を読み込んで、ステレオオブジェクトにマッピングされたバスを作成し、連続するオブジェクトから出力します。オブジェクトの数が奇数であったり、2つのオブジェクト間でベッド名やオブジェクトグループ名が異なる場合、それらのオブジェクトはモノラルのままとなり

Dolby Atmos Renderer の設定に合わせて Pro Tools で出力やバスを自動的に作成するには：

- 1 Dolby Atmos Renderer の設定を行います。
- 2 Pro Tools の設定 (Setup) > ペリフェラル (Peripherals) > (Dolby Atmos) で、Dolby Atmos が有効になっていることを確認します。
- 3 I/O 設定 (設定 (Setup) > I/O 設定 (I/O)) を開き、[バス] のタブをクリックします。
- 4 既存のバスを削除します。
- 5 デフォルトバスのセレクトから、以下のいずれかを有効にします。：
 - Dolby Atmos Renderer (モノ) を使用
 - Dolby Atmos Renderer (ステレオ) を使用



[I/O 設定] の [バス] で [Dolby Atmos Renderer (ステレオ) を使用] を選択

- 6 デフォルト ボタンをクリックします。
- 7 OK をクリックします。

これで、セッション内のすべてのアウトプットとバスが Renderer の設定と一致するようになりました。

ベッド / オブジェクト フォールドダウン バス

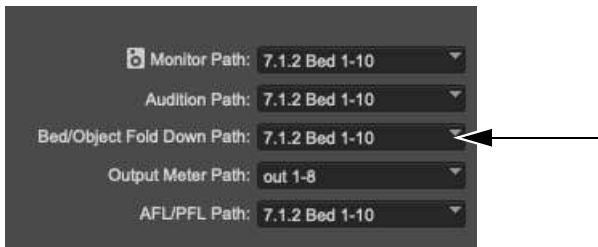
Dolby Atmos のフルミックスは Renderer からモニターします。Pro Tools では、ベッドとパンされたオブジェクトのラフチャンネルベースのミックスを、割り当てられたベッド / オブジェクト フォールドダウン バスを使って個別にモニターすることができます。Pro Tools の旧バージョンでは、オブジェクト フォールドダウン バスを使ってモニターできるのはオブジェクトアウトプットバスのみでした。また、以前のバージョンでは、Renderer への接続が失われた場合にのみオブジェクト フォールドダウン バスを使用することができましたが、Pro Tools では、Pro Tools が Renderer に接続されているかどうかに関わらず、ベッド / オブジェクト フォールドダウン バスをモニターすることができます。

Dolby Atmos ミックスは、ダウンミックス用の内蔵係数を使って、割り当てられたベッド / オブジェクト フォールドダウン バスアウトプットのチャンネルフォーマットに折り畳まれます。Dolby Atmos ミックスの真のレンダリングではないため、ベッド / オブジェクト フォールドダウン バスを Dolby Atmos のミキシングには絶対に使用しないでください。

ベッド / オブジェクト フォールドダウンバスに利用可能なアウトプットバスを割り当てるには：

- 1 設定 (Setup) > I/O 設定 (I/O) を開き、[アウトプット] タブをクリックします。
- 2 [アウトプット] ページで、希望するチャンネルフォーマットの利用可能な出力バスがあることを確認します。ない場合は、作成してください。
- 3 ベッド / オブジェクト フォールドダウン バスのダウンミックスされたベッドとパンニングされたオブジェクトのオーディオをモニターするために使用する適切なチャンネルフォーマットの出力バスを選択します。

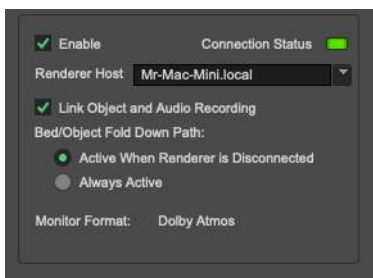
まだ、ベッドやオブジェクトにマッピングされていない出力のみが利用可能です。割り当てられた フォールドダウン出力が、その後ベッドやオブジェクトにマップされた場合、その出力は自動的にベッド / オブジェクトのフォールドダウンパス から割り当てられなくなり、利用できなくなります。



[I/O 設定] の [アウトプット] ページ、ベッド / オブジェクト フォールドダウンパスセレクター

4 [OK] をクリックすると、変更内容が保存され、[I/O 設定] が終了します。

ペリフェラルの新たな Dolby Atmos オプション



[ペリフェラル] Dolby Atmos ページ、ベッド / オブジェクト フォールドダウン パス オプション

ベッド / オブジェクト フォールドダウン パス

割り当てられたベッド / オブジェクト フォールドダウン パス (I/O 設定のアウトプットページで設定) を使って、Dolby Atmos ミックスを Pro Tools でモニターすることができます

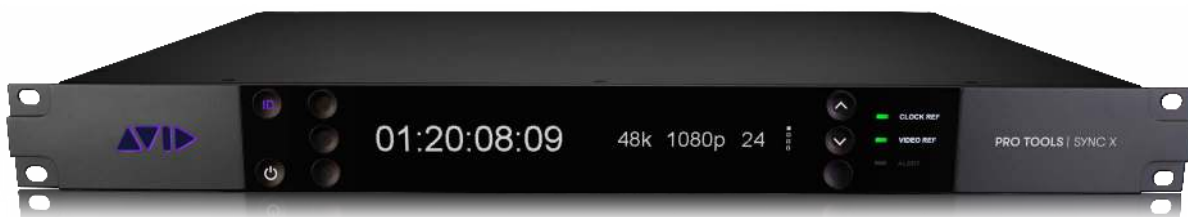
Renderer 未接続時に有効 選択すると、Renderer が切断された時に、Pro Tools はベッド / オブジェクト フォールドダウン パスのみを使用します。

常に有効 選択すると、Pro Tools は Renderer が接続されているかどうかに関わらず、ベッド / オブジェクト フォールドダウン パスを使用することができます。Renderer が接続されている場合、Dolby Atmos のフルミックスのモニタリングに Renderer を使用し、ミックス以外の作業 (編集など) で折り畳まれたミックスを個別にモニタリングするためにベッド / オブジェクト フォールドダウン パスを使用することができます。


Pro Tools | SYNC X

(Pro Tools | Ultimate with HDX または HD Native のみ)

Pro Tools | Sync X は、Pro Tools | HD Native および Pro Tools | HDX システムで Pro Tools | Ultimate ソフトウェアを使用するための、汎用性の高いマスター シンクロナイゼーションおよびクロック ペリフェラルです。



Pro Tools | Sync X

 Pro Tools | Sync X の詳細については、「Pro Tools | Sync X ガイド」を参照ください。



Technical Support (USA)
Visit the Online Support Center
at www.avid.com/support

Product Information
For company and product information,
visit us on the web at www.avid.com