

Digital Performer 9.1 お読みください

Digital Performer 9.1をご使用いただきありがとうございます。

完全版DP9説明書

DP9インストーラーディスクには、全てのDP9説明書（PDFファイル）が含まれています。これらのファイルは、Digital Performerアプリケーションのヘルプメニューからも直接アクセスすることができます。

変更と新機能

DP9の新機能については、Digital Performerヘルプメニュー>Digital Performer 9の新機能をご覧ください。

バージョン9.12の改良点

- バウンス時にアクティブではないVSTがクラッシュを引き起こす場合があった問題を解決。
- ポストフェーダーエフェクトをインサートするとオーディオのサウンドが途切れる場合があった問題を解決。
- クリッピングウインドウが閉じている場合、クリッピングの再生を行うとクラッシュする可能性があった問題を解決。
- Melodyneより生じていたクラッシュ問題を解決。
- MIDIメトロノーム選択時にバーチャルインストルメントが正しく機能しない恐れがあった問題を解決。
- より多くのトラックを含んだプロジェクトを想定してプログラムコードを最適化。
- プリジェンモード時に起こり得たIvory VI (Synthogy)の再生時グリッチ問題を解決。
- サスティンコンティニューアスコントロールデータを含んだMIDIデータ録音時にサスティンペダルの現状を消してしまっていた問題を解決。
- MIDIトラックのオーバーダブ時に既存のノートが鳴りっぱなしになる場合があった問題を解決。
- トラック内のシステムエクスクルーシブデータが再生時にクラッシュを引き起こす場合があった問題を解決。

バージョン9.1の新機能

バージョン9.1の新機能：

OS X環境下のオーディオI/OとVIのレイテンシー改善 — OS X環境下のホストバッファレイテンシーが従来の半分になりました。例えばバッファの設定を128に設定した場合、インプットシグナルに128サンプル、アウトプットシグナルに128サンプルの合計256サンプルのホストレイテンシーとなります。(I/Oレイテンシーは除く) この改善により、I/Oレイテンシー、及びバーチャルインストルメントのパフォーマンスも向上します。

WASAPIドライバの向上 — WASAPI (Windowsオーディオ) ドライバのI/Oレイテンシーを大幅に縮小しました。また、WindowsオーディオドライバのサンプルレートコンバージョンによるCPU消費も改善しました。

小さなバッファ値対応の改善 — DPのMOTUオーディオシステム (MAS) エンジンを小さなバッファ値でもより柔軟に対応できるように再調整しました。

Next-gen Pre-gen™ — (DPのNext-generation Pre-genエンジンは、バーチャルインストルメントやプラグインからのアウトプットシグナルをプリレンダーすることにより、CPUの消費を大幅に抑えます。バージョン9.1では、この機能を大幅に調整しCPUパフォーマンスを大きく改善しました。その上、MIDIグラフィックエディターでのエディティングやVIのオンスクリーンキーボード等のバーチャルインストルメントのプレビュー機能を常に使用可能にします。DPでは、プリジェネレートされたオーディオとライブオーディオの境目を無くし、同等に取り扱うことができます。プラグインやバーチャルインストルメントの反応を調整するには、セットアップメニュー>オーディオシステムの設定>スタジオ設定のプライムミリセカンド値を調整します。

MOTUでは、サードパーティ社製のバーチャルインストルメントやエフェクトへのハイレベルな対応を常に心がけております。サードパーティ社製プラグインでプリ-ジェネレーションが正しく機能しない場合には、プラグイン/インストルメントをリアルタイムで使用し、MOTU、及びプラグインの制作元へ状況をお知らせください。

既にかいたバーチャルインストルメントトラックを暫定的にリアルタイムモードにするには、ミニメニューより”このプラグインをリアルタイムで開く”を選択します。Pre-genモードに戻るには、ウインドウを閉じる、またはミニメニューの選択を解除しま

す。この設定は、DP内で使用している同種のプラグイン全てへグローバルに適用/保存されます。

バーチャルインストルメントを恒常的にリアルタイムモードにするには、インストルメントをターゲットにしたMIDIトラックを録音選択します。オーディオトラックのエフェクトを恒常的にリアルタイムモードにするには、トラックを録音選択、またはモニター選択します。また、チャック、またはv-rackでエフェクトをauxトラックに配置することにより、エフェクトをリアルタイムモードに切り替えます。

SMPTE-Zプラグイン — SMPTE-Zプラグインは、DPのタイムライン、またはフリーホイールモードで起動時にLongitudinal Time Code (LTC) を出力します。スティルフレームオプションでは、DPのトランスポートが停止した場合でもタイムコードの出力を継続します。タイムコードは、オーディオトラックのアウトプット設定経由でどこにでもルーティングすることができるため、様々な状況にも柔軟に対応することができます。

Hardware Insertプラグイン — Hardware Insertプラグインは、DPのその他のエフェクトプラグインと同様に機能します。このプラグインでは、外部機器でチャンネルのオーディオシグナルをプロセッシングするために、外部機器間とのループを作成します。この機能をその他のソフトウェアプラグインとの接続に使用することもできるだけでなく、エフェクトチェーンのクリッピングの一部として保存することも可能です。プラグインのボタンで外部機器へピン（ピング）を打ちレイテンシーを計り、レイテンシーの補正を自動的に実行します。Hardware Insertプラグインを使用することにより、様々な外部機器をDPのエフェクトチェーンの一部にすることが可能です。

バージョン9.1の改良点

- トラックのレベルポストフェーダーとプリ-パンにトラックレベルメーターを表示。
- 内蔵オーディオにヘッドフォンを抜き差しした際のMAS停止とハードウェア変更表示の問題を解決。
- プリジェンモードで起動したVIのサイドチェーンアウトプットのレイテンシー補正問題を解決。
- ボイストラックを録音可能なauxトラックとして使用した際、ソース素材が正しく配列されなかったレイテンシーの補正問題を解決。
- トラック設定ダイアログボックスのMIDIインプットの設定問題を解決。
- 多くのトラックを含んだチャックの切り替え時のウエイトタイムを短縮。

- センド数を減らす際のクラッシュ問題を解決。
- エフェクトウインドウリサイズ時の背面ウインドウがメインウインドウに一致しなかった問題を解決。
- オートメーションレーンの最大値を選択可能に変更。
- 閉じたフォルダから開いたフォルダへトラックを移動した際にトラックが直ぐに表示されなかった問題を解決。
- スタジオセットアップダイアログボックスを簡素化。
- MASをオフにした後にVST、またはAUラッパーの認証作業を実行し、MASを再度オン戻した際に起こり得たクラッシュの問題を解決。
- ウェーブテーブルエディターでデリートキーを使用した際に表示されるエラーメッセージの問題を解決。
- いくつかのVSTが認証中にハングアップする問題を解決。
- DPからAudioDeskファイル保存時の問題を解決。
- DP 9.xファイルとDP 8のI/O互換問題を解決。
- コンソールでラベルの複製時に起こり得たクラッシュ問題を解決。
- MIDI学習ボタンをダブルクリックした際に起こり得たクラッシュ問題を解決。
- モノトウステレオエフェクトを削除すると、トラックが左チャンネルのみの再生になる問題を解決。
- SEミニメニューでチャックを切り替える際に起こり得たクラッシュ問題を解決。
- オーディオトラックが無いムービーを含んだプロジェクトファイルを開く際に表示されたエラーを解決。
- OSベースのダイアログボックス（例：別名で保存ウインドウ等）内のカット、コピー、ペーストコマンドの問題を解決。
- ページ設定で設定された表示スケールが印刷時に正しく反映されない問題を解決。
- ヘルプメニューのPDFマニュアルを更新。（英語/日本語）
- Avid Artist Mix / EuConサーフェイスにトラック名が正しく表示されない問題、または多くのトラックを含んだシーケンスで作業する際に接続が切れる問題を解決。
- シーケンスの複製時にトラックレイアウトが正しく反映されない問題を解決。

バージョン9.0.2の新機能

バージョン9.0.2の新機能：

サードパーティビデオ機器対応 — (Macのみ) OS X 10.7以降の環境では、Blackmagic Design社、及びAJA Video Systems社の機器へDigital Performerのビデオアウトプットをストリームすることができます。

Softube Console 1対応 — ハードウェア/ソフトウェア環境にSoftube Console 1を統合しました。Console 1に含まれるSSL SL 4000 Eは、4バンドEQ、コンプレッション、アナログコンソールサチュレーション、ユニークなダイナミックシェーパーを装備します。詳しい説明は、<http://www.softube.com/console1.php>を参照ください。

トラックオーバービューの縦方向ズームの拡大 — トラックオーバービューの縦方向ズームをより拡大しました。

表示メニュー — 表示メニューには、表示関連のコマンドを表示します。「表示フィルター」コマンドは、セットアップコマンドから表示メニューへ移動しました。トラック表示関連のコマンドを新たに追加しました。これらのコマンドは、トラックセレクトタのミニメニューにも表示されます。

トラックセレクトタの改良 — トラックオーバービューに、その他のウィンドウと同様にトラックセレクトタを追加しました。トラックセレクトタは、コンソリデイトウィンドウから切り離して独立したウィンドウとすることができ、グローバルなトラックセレクトタとして全てのウィンドウの表示をコントロールします。トラックセレクトタでは、録音選択されたトラックをボールド表示、無効なトラックを斜文字表示で見ることができます。表示メニューの新しいコマンドでは、トラックセレクトタの状態をトラックレイアウト（スナップショット）として保存し、いつでもその設定を呼び出すことができます。トラックレイアウトの設定はシーケンスのチャンクに属し、プロジェクトと共に保存されます。

「全てを選択」コマンド — 「全てを選択」コマンドを選択すると、シーケンス内の全てのトラックではなく、表示されている全てのトラック（閉じたフォルダ内にあるトラックも含む）をコマンドの対象とします。

「選択域をミュート」コマンド — 「選択域をミュート」コマンドの対象となる選択域の最後にサウンドバイトの一部が含まれている場合、サウンドバイトの選択域だけをミュートします。

「グリッド」サブコマンド — 「グリッド」サブコマンドでは、エディットグリッドラインの表示/非表示を設定します。エディット時にだけエディットグリッドラインを表示するには、表示メニュー>グリッド>「エディットライン」の選択を解除し、「スナッ

プ時のエディットライン」が選択されていることを確認します。

外部機器に同期時のカウントオフ機能 — カウントオフ機能が、外部機器への同期時でも使用できるようになりました。外部機器への同期時には、パンチイン位置に向かってカウントオフを実行します。

センドノブ値のエディットと表示 — センドノブ上へマウスを移動すると、センドノブ値を表示します。ボックスには、値を入力することもできます。センドノブをオプション-クリックすると、直接センドノブ値のエディットモードへ切り替わります。

新しいコマンド — その他にもいくつかの新しいコマンドを追加しました。

バージョン9.0.2の改良点

- (Mac) ある種のサードパーティ社のプラグインによりようこそウィンドウがトリガーされた際に起こり得たクラッシュ問題を解決。
- (Mac) スポットライトヘルプメニューを修復。(日本語)
- サンプルレートが一致しない複数のサウンドファイル読み込み時のクラッシュ問題を解決。
- MEからクリッピングへパッチチェンジをドラッグした際に起こり得たフリーズ問題を解決。
- コンテキストメニュー経由でサラウンドパナーを有効にした際のクラッシュ問題を解決。
- トラックオーバービューウィンドウのコンダクタートラックに表示された最後のテンポイベントのグラフが正しく表示されない場合がある問題を解決。
- ポップエディットしたサウンドバイトのマージ時のクラッシュ問題を解決。
- トラックオーバービューに表示されたトラックの表示順で次の/前のトラックを録音選択コマンドを実行。
- トラックオーバービューでもトラックセレクトを表示/隠すコマンドが使用可能になりました。
- コンソールアイテム削除時のクラッシュ問題を解決。
- シーケンスエディターのトラックセレクトにあるスクロールバー表示問題を解決。
- サラウンドセンドパナーで送信先変更時のクラッシュ問題を解決。
- Kontakt 5.5.1 VSTプラグイン検査時の問題を解決。
- WAVEファイルへの出力時に非常に大きなタイムスタンプが正しく出力されない問題を解決。
- ムービーウィンドウのパフォーマンスを改良。

- 多くのオーディオ録音時の画面表示のパフォーマンスを改良。
- トラックオーバービューにトラックセレクトを装備。
- カスタムカテゴリからエフェクトの削除時の問題を解決。
- シーケンスエディターのコンダクタートラックでズーム時の問題を解決。
- ミュートツールの取り消しコマンドの問題を解決。
- 44.1kHz以外のサンプルレート時のクリック再生問題を解決。
- エフェクトウインドウの表示サイズ変更時の問題を解決。
- (Win) L.A.M.E exportプラグインの日本語問題を解決。
- (Mac) 10.10+環境のメニュー表示で使用するシステムフォント問題を解決。
- 他のアプリケーションに切り替えた際、フローティングウインドウ（ツールバーを除く）が隠れる問題を解決。
- 初期設定で「エッジエディットコピー」機能を有効に変更。
- 新規サウンドバイト作成時の名称を”bite.4”から”bite#.4”へ変更。
- 多くのトラックを含んだ大きなテンプレートのプロジェクトサイズ、及び読み込み/保存時にかかる時間を改良。
- (Win) Windows 10環境のようこそウインドウ問題を解決。
- プラグインUIやコンソリデイトウインドウのセル表示がウインドウドラッグ時に崩れる問題を解決。
- クイックスクライブウインドウを含んだウインドウセットのリストア時のクラッシュ問題解決。
- エフェクトセレクトのカテゴリへ複数のアイテムをドラッグした場合の問題を解決。
- コンソールアイテムコピー時のクラッシュ問題を解決。
- MIDI学習モード時のミキシングボードにアイテムを追加した際のクラッシュ問題を解決。
- アナリシス中に取り消しコマンド実行した際のクラッシュ問題を解決。
- (Win) MP3出力時にファイルの拡張子が付かなかった問題を解決。
- シフト-Fキーで空のプラグインウインドウを開いた場合、フローティングウインドウにならなかった問題を解決。
- (Win) インターナショナルキーボード対応問題を解決。
- 現在のテンポより早いタップテンポが正しく機能しなかった問題を解決。
- ナッジ機能をミリセカンドで実行した際の問題を解決。
- ムービーのオーディオ読み込み時に、タイムスタンプが正しく読み込まれなかった問題を解決。
- ピッチバイパスボタンの問題を解決。
- 多くのトラックを対象にしたコマンドのパフォーマンスを改良。

- MAS終了時に起こり得たクラッシュ問題を解決。
- MIDIエディターへCC挿入時のクラッシュ問題を解決。
- ウェーブフォームの再描写時に正しく描写されなかったバグを解決。
- ミュートされたサウンドバイト、及びMIDIノートの表示を改良。
- イベントのコンテキストメニューに「開くウインドウを選択」コマンドを追加。
- 初期設定の選択色をシステムの選択色からテーマの選択色へ変更。
- 「イレース」コマンドとデリートキーの関係を修復。
- 暗い背景のテーマでインサクションポイントを見やすく改良。
- 32ビット環境でVSTやCarbonベースのAUが正しく表示されなかった問題を解決。
- レーンの表示/表示解除時のクラッシュ問題を解決。
- 多くのトラックを対象とした「取り消し」コマンド機能のパフォーマンスを改良。
- (Win) シーケンスエディターでペンシルツールを使用したコンティニューアスデータ挿入時の問題を解決。
- (Win) シーケンスエディターのムービートラックリサイズ時のフリーズ問題を解決。
- 多くのトラックを含んだプロジェクトでEuConコントロールサーフェイスドライバのパフォーマンスを改良。

バージョン9.0.1の改良点

バージョン9.0.1には、多くの改良点を含みます。以下はその一例です。：

- シーケンスエディターでコンティニューアスデータ挿入時のクラッシュ問題を解決。
- シーケンスエディターのレーンで選択時の問題を解決。
- (Mac) コンソリデイトウインドウセルの後ろに隠れる場合があったプラグインウインドウの表示問題を解決。
- MIDI学習機能のターゲットにミキシングボードのコントロールを追加。
- MIDIエディターでペンシルツールを使用した場合のメニュー表示の不一致問題を解決。
- シーケンスエディターを開く際のパフォーマンスを向上。
- トラック設定コマンド適用後のMIDIアウトプットメニュー無効化問題を解決。
- YSTプリセット保存時の問題を解決。
- MX 4 のパッチチェンジ問題を解決。
- 取り消し/やり直しコマンド適用時のコンプテイクセグメントの表示問題を解決。
- 最初のデバイスグループのみ設定可能だった問題を解決。
- ドラムエディターのクラッシュ問題を解決。

- Nineテーマのベロシティを変更ウインドウの表示問題を解決。
- auxトラックがノート、またはピッチエディットレイヤーとして表示される場合があった問題を解決。
- iZotope OzoneやUVI Relayer、またはその他と一緒にバウンスを行った場合、プラグインのテールがカットされる場合があった問題を解決。
- 非再生時にiZotope Ozone 6がバイパス表示になっていた問題を解決。
- (Mac) IACバス経由のMMCを認可。
- トラックセレクトとミキシングボードがシンクしない問題を解決。
- ムービーフロートの切り替え時のクラッシュ問題を解決。
- シーケンスエディターのウェブフォームでサウンドバイトの選択域をハイライト表示。
- ウェブフォームエディターで「スニップ」コマンド適用時のクラッシュ問題を解決。
- 初期設定の「パーシャルメジャーを自動削除」機能をオンに変更。
- パーシャルメジャーを含んだプロジェクトを開いた場合、パーシャルメジャーの取り扱いを尋ねるダイアログボックスを表示。(初期設定の「パーシャルメジャーを自動削除」機能がオンの場合)
- 「ペーストリピート」コマンドの問題を解決。
- (Win) Alt Grキー (German言語) 関連のインターナショナルテキスト入力問題を解決。
- トラックオーバービューウインドウのマーカーグリッドライン表示をその他のエディターと統一。
- ミキシングボードとチャンネルストリップのコントロール問題を解決。
- VSTのアイドルレートを引き上げ。(Serum等のプラグインのリドロースピードを向上)
- VSTバージョンBFD3で起こり得たクラッシュ問題を解決。
- ミキシングボードのトラックセレクトで複数のV-Rackトラックを選択した場合のクラッシュ問題を解決。
- トラックオーバービュー等のリスト表示でアイテムをクリックした際にアイテムが移動してしまう場合があった問題を解決。
- (Mac) クイックスクライブのパート印刷時の問題を解決。
- 独立したマーカーウインドウで検索フィールドが表示されない問題を解決。
- コンソールアイテムのコンテキストメニューを復活。
- 歌詞を含んだクイックスクライブのクラッシュ問題を解決。
- 日本語版ユーザーガイドを追加。
- (Win) MASプラグインの右クリック問題を解決。

- ミキシングボードのミュート、またはソロボタンのMIDI学習機能問題を解決。
- トラック情報や歌詞ウインドウのテキストスクロール問題を解決。
- コンソリデイトウインドウからムービーウインドウを独立させる際の表示位置問題を解決。
- より多くのトラックを含むシーケンスエディターのパフォーマンスを向上。
- EuCon 3 SDKにアップデート。
- オフライン時の認証ウインドウに表示されていた間違っただボタン表示を修復。
- フリーズ時に正しく更新されないセンド問題を解決。
- エフェクトセレクトアのプラグイン名コラム幅を拡大。
- (Mac) 正しいDP9ドキュメントアイコンをインストール。
- トラックオーバービューウインドウのディバイダ幅をコンソリデイトウインドウのディバイダと統一。
- VSTインストルメントの読み込み時の問題を解決。
- レーンのズーム表示問題を解決。
- ウインドウの開閉に関するコマンドの問題を解決。
- MX4の値変更にスクロール機能を追加。
- プロジェクトノートウインドウのスクロール機能問題を解決。
- シーケンスエディターのピッチレーンでピアノロールの選択問題を解決。
- Nine (テーマ) のコントラストとカラーを調整。
- Savannah、及びAlloy (テーマ) のボタン表示問題を解決。
- 再生時のバッファーサイズメニュー表示を無効化。
- 日本語版プラグインガイドを追加。
- 日本語版MX4を追加。

Mac版BPM、Ethno、Electric Keysユーザー

BPM、Ethno、Electric KeysをDigital Performerで使用してながら64ビットモードを活用するには、AU、またはVSTバージョンのプラグインをご使用ください。(MASバージョンは64ビットに対応していません。) DP9プロジェクトをMac-Windows間でトランスファーするには、VSTバージョンのプラグインをしようします。従来バージョンのDPプロジェクトをDP9へ移行するには、以下の方法で従来のMASバージョンの設定をAU、またはVSTバージョンへトランスファーします。：

1. 従来バージョンのDPでプロジェクトを開く
2. インストルメントプラグイン設定をプラグイン内で保存する (BPM : Performance、Ethno : Multi、Electric Keys : Combi)

3. DP9でプロジェクトを開く

4. AUバージョンのBPM、Ethno、Electric Keys で先に作成した設定（BPM : Performance、Ethno : Multi、Electric Keys : Combi）を読み込む

ノート：MachFive 3では、上記の手順を実行する必要はありません。設定事項は、そのままDP9へ持ち越します。

Digital Performer 9をお楽しみください！

Sincerely,

The Digital Performer Development Team

www.motu.com/techsupport

www.motu.com/suggestions

©2016 MOTU, Inc.