

DeckTM

Deck 3.5 追加

Version 3.5



ソフトウェアの著作権および保証について

この法的文書は、エンドユーザー（あなた）と BIAS,Inc. との契約書です。あなたはこれらのディスクのソフトウェアを使用することによってこの契約書の条件に拘束されることとなりますが、この条件にはソフトウェアライセンスおよびソフトウェアに関する責任の放棄（集合的に契約）が含まれます。この契約は、あなたと BIAS,INC. との間の完全な契約に相当します。この契約の条件に同意せず、全額返金を希望される場合は、このパッケージに含まれるディスクのソフトウェアをご使用にならず、パッケージその他の品を未開封の状態でご返品ください。

BIAS ソフトウェアライセンス

1. ライセンスの付与。

ライセンス付与人である BIAS は、本製品に対して支払われた代価の一部であるライセンス料を考慮し、一カ所において1つのコンピュータでこの BIAS ソフトウェアプログラム（以後ソフトウェアと呼ぶ）を使用し、表示する非排他的権利を付与します。このライセンスに対して明確に付与されない権利は BIAS が保有するものとします。

2. ソフトウェアの所有権。

あなたは、ソフトウェアを最初にまたはその後記憶した磁気メディアその他の物理的メディアを所有するものとします。ただし、オリジナルディスクのコピー（または複数のコピー）に記憶されたソフトウェアおよびそれ以降に作成したソフトウェアのコピーの所有権は、オリジナルおよびコピーが記憶されたメディアの形態を問わず BIAS が所有するものとします。このライセンスは、オリジナルのソフトウェア/コピーの販売ではありません。

3. コピーに関する制約。

このソフトウェアおよびそれに付属する印刷物には著作権が設定されています。ソフトウェア（変更、統合、あるいは他のソフトウェアとともに含まれたソフトウェアを含む）や印刷物を無断でコピーすることは禁止されています。あなたは、ライセンス違反を原因または誘因として発生した著作権の侵害に対して法的責任を負わされる場合があります。この制約に基づき、ソフトウェアのコピープロテクトがかかっていない場合は、バックアップを目的としてソフトウェアのコピーを1つ作成することができます。バックアップコピーには、著作権に関する情報を含める必要があります。

4. 使用に関する制約。

ソフトウェアを一度に一つのコンピュータで使用する限りにおいては、ライセンスの被付与人としてソフトウェアを一つのコンピュータから別のコンピュータに転送することができます。ソフトウェアをネットワークを通じて電子的手段で一つのコンピュータから別のコンピュータに転送することはできません。ソフトウェアおよびその関連印刷物のコピーを他人に配布することはできません。ソフトウェアをもとにした派生物を変更、改作、翻訳、リバースエンジニアリング、逆コンパイル、分解、作成することはできません。BIAS が事前に書面で許可した場合を除いては、印刷物を変更、改作、翻訳、作成することはできません。

5. 譲渡に関する制約。

このソフトウェアは、ライセンスの被付与人であるあなたに対してのみライセンスが付与され、BIAS の書面による事前の許可なく他人にソフトウェアを譲渡することはできません。ソフトウェアの正当な被譲渡人にはこの契約書の条項が適用されます。ここに定める場合を除いては、いかなる場合もソフトウェアを一時的であれ永久的であれ譲渡、貸与、販売、処分することはできません。

6. ライセンスの終了。

このライセンスは、終了時まで有効とします。このライセンスの条項に違反した場合は、ライセンスは BIAS による事前の通告なしに自動的に終了します。ライセンスが終了した場合は、印刷物およびソフトウェアのすべてのコピー（修正したコピーがある場合はそれも含め）を破棄されるべきものとします。

7. 更新方法。

BIAS は、随時ソフトウェアの新バージョンを作成できるものとします。BIAS は、更新料を支払い、登録カードを返送したライセンスの被付与人および被譲渡人に対し、BIAS の判断に基づいて新バージョンの使用を認めるものとします。

8. その他。

この契約はカリフォルニア州の法律が適用されます。

保証の放棄および保証の制限

ソフトウェアおよび関連印刷物（使用説明書を含む）は、一切の保証を付けずに提供されます。また、BIAS はソフトウェアおよび関連印刷物の使用、使用の結果に対し、妥当性、正確さ、信頼性、時宜性、その他の見地からのいかなる保証も主張もするものではありません。

ソフトウェアの使用結果および性能に関する一切の危険は、BIAS やその代理店、販売店、従業員ではなくユーザーが引き受けるものとし、また、ユーザーは必要なあらゆるサービス、修理、訂正の費用を負担することに同意するものとします。BIAS はライセンスの最初の被付与人に対し、ソフトウェアが記憶されているディスクを正しく使用した場合にはその材質および製造に欠陥がなく、領収証の示す販売の日付から 90 日間は正しく使用できることを保証します。BIAS は、ディスクに対する保証の期間を上で示した期間に限るものとします。ディスクに対する BIAS の全責任およびユーザーに対する対応策は、(a) 購入代金の返還、または、(b)BIAS の限定保証の条件を満たさないディスクの交換、のいずれかを BIAS が選択するものとし、(b) の場合は領収証の写しとともにディスクを BIAS に返送すべきものとします。ディスクの欠陥が事故、誤用、不適正な用途への使用によるものであるときは、BIAS はディスクを交換または購入代金を返還する義務を負わないものとします。交換したディスクの保証期間は、もとのディスクの保証期間の残り期間または 30 日間のうちいずれか長いほうとします。上記は、明確に示されたあるいは暗黙のあらゆる保証とし、BIAS が BIAS 製品に対して提供する製造および特定の用途への適合性に関する暗黙の保証を含むものとし、ただしそれに限られないものとします。

BIAS、その代理店、販売店、従業員による口頭または書面での情報提供や助言は、保証を生むものでもこの保証の範囲を拡大させるものではなく、ユーザーはこのような情報や助言に依存することはできません。この保証は、ユーザーに特定の法的権利を付与します。ユーザーはその他の権利を有する場合がありますが、その権利の内容は州によって異なります。

BIAS、および本製品の作成、製造、配布に関与したいかなる者もこのような損害を生じさせた直接的、間接的、必然的、偶発的損害（事業収益の損失、事業の中断、事業上の情報の損失、その他）に対する責任は負いません。

一部の州では必然的あるいは偶発的損害に対する責任の免除あるいは制限を認めていないため、上記の制約は適用されません。この保証の放棄および保証の制限にはカリフォルニア州の法律が適用されます。

アメリカ政府の権利の制限

ソフトウェアおよび印刷物には「権利の制限」条項が適用されます。政府による使用、複製、公開は、252.227-7013 の「技術データおよびコンピュータソフトウェアにおける権利」の (b)(3)(ii) で定める制約が適用されます。請負人／製造者 ("Contractor/manufacturer") は BIAS (Berkley Integrated Audio Software),Inc.,1370 Industrial Avenue, Suite A, Petaluma, CA 94952 です。

この契約に関するお問い合わせ先、および BIAS へのご連絡先は下記の通りです。BIAS,Inc.,1370 Industrial Avenue, Suite A, Petaluma, CA 94952

BIAS Customer Sales and Service
1370 Industrial Ave., Suite A
Petaluma, CA 94952

クレジット :

Deck ソフトウェア : Josh Rosen, Mats Myrberg, John Dalton,
Jeff Moore, Steve Berkley, Walter Horat, and Andrew Kimpton.

ASIO and VST are trademarks of Steinberg Media Technologies
AG.

スペシャルサンクス :

Thomas DiMuzio and Hank Hansen

BIAS テクニカルサポート :

セルフヘルプオプション

BIAS 製品のインストール/使用方法に関して疑問がある場合には、最初にユーザーズガイドをチェックして下さい。大部分の疑問点は、ユーザーズガイドを参照することで解決されます。ユーザーズガイドを参照しても解決されない問題に直面した場合には、<http://www.bias-inc.com/support.html> へアクセスし、データベースをチェックして下さい。

技術的なサポート

サポート対象は、以下の3つのTYPEに分かれています。
TYPE 1: BIAS 製品 (Peak・Peak TDM・Deck) を初めて購入し、ご購入後 90 日 (最高) 以内の方が利用できます。
TYPE 2: BIAS 製品 (Peak DV・Peak LE・Deck LE・vbox・Super Freq) を初めて購入し、ご購入後 90 日 (最高) 以内の方が利用できます。
TYPE 3: BIAS 製品 (Peak・Peak TDM・Peak DV・Peak LE・Deck・Deck LE・vbox・Super Freq) のアップグレードパッケージを購入し、ご購入後 30 日 (最高) 以内の方が利用できます。OEM バージョンはサポートサービスを受けられません。

プロダクトオーソライゼーションコード (PAC) が発行された時点で、サポート期間は開始します。電子メールでお問い合わせ頂くか、電話にてサポートセンターへお問い合わせ下さい。お問い合わせ頂く場合には、有効なシリアル番号を必要とし、ユーザー登録が完了してなければなりません。シリアル番号と PAC は、安全な場所に保管して下さい。

電子メールにてサポートを受けるには、BIAS のウェブサイトへアクセスして下さい：
<http://www.bias-inc.com/support.html>
support@bias-inc.com

電話にてサポートを受けるには、コンピュータを起動した状態でお問い合わせ下さい：
+1-707-782-1865
9:00 ~ 17:00 までの月曜日～金曜日 (BIAS の休みを除く)

Fee-based テクニカルサポートのオプション

サポート期間が切れた場合や、OEM 版のために利用できません。

電話にてサポートを受けるには、コンピュータを起動した状態でお問い合わせ下さい：

+1-707-782-1865

9:00 ~ 17:00 までの月曜日～金曜日 (BIAS の休みを除く)

北アメリカ以外にお住まいの方は、あなたの地方のディストリビューターを探すために BIAS のウェブサイトをチェックして下さい：

<http://www.bias-inc.com/distributors.html>

サポート方針と時間

サポート方針と時間は、予告なしに変更されることがあります。

販売とカスタマー (非技術的) サービス

製品情報、販売店等に関するお問い合わせは、電子メールまたはお電話にてお問い合わせ下さい：

sales@bias-inc.com

US: 1-800-775-BIAS (2427)

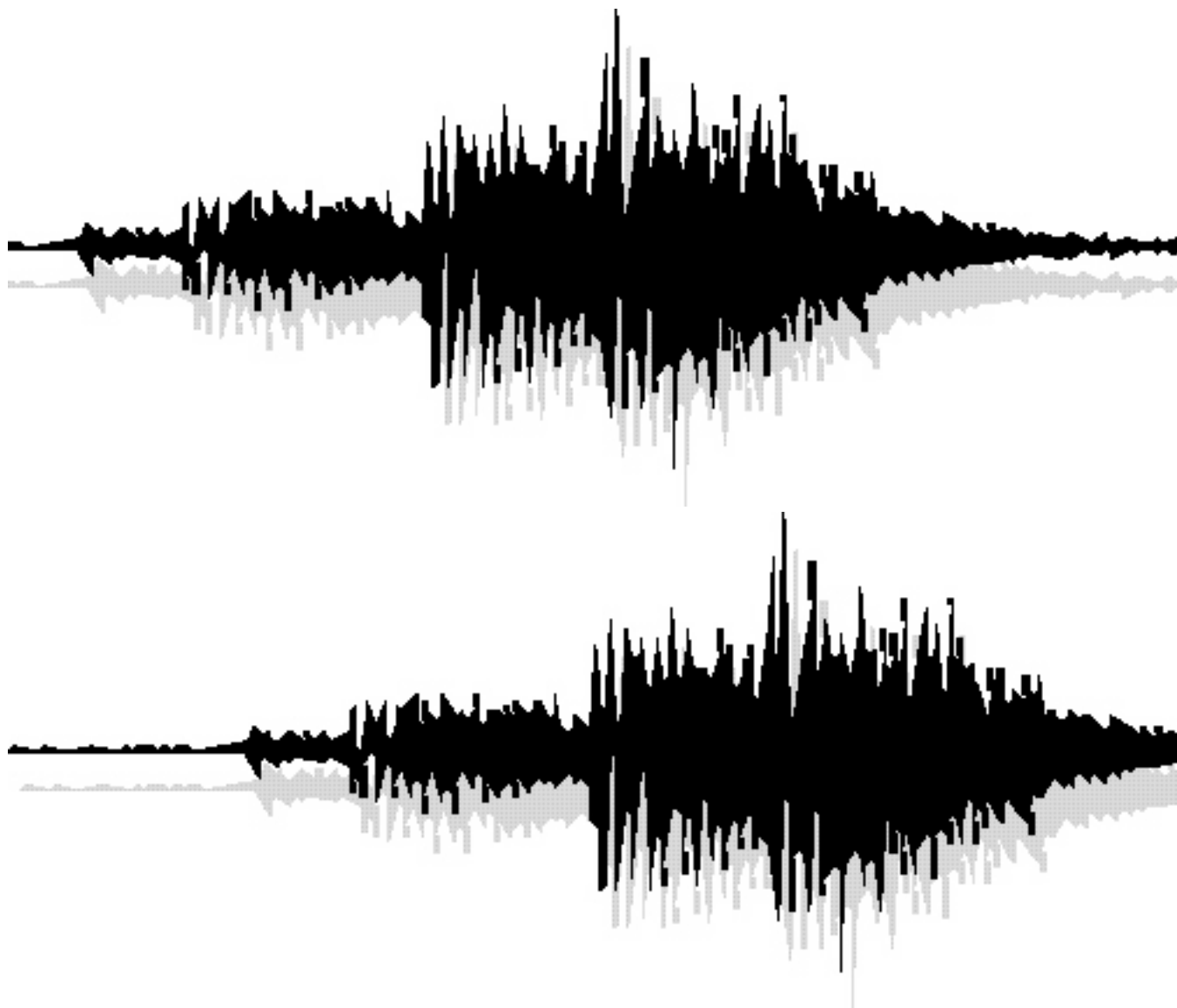
9:00 ~ 17:00 までの月曜日～金曜日 (BIAS の休みを除く)

目次

| | |
|--|----|
| Chapter 1 : Deck について | 3 |
| Deck 3.5 の新機能 | 3 |
| Mac OS 8.6 ~ 9.2 で必要な環境 | 3 |
| Mac OS X で必要な環境 | 3 |
| 最高のパフォーマンスを得るために | 4 |
| OS の違い (Mac OS 8.6 ~ 9.2 と Mac OS X) による Deck 3.5 の相違点 | 4 |
| Premiere Plug-Ins | 4 |
| VST Plug-Ins | 4 |
| ASIO | 5 |
| CoreAudio | 5 |
| Graphical User Interface | 5 |
| ユーザーズガイドについて | 5 |
| Deck LE 3.5 について | 5 |
| Chapter 2 : Deck のインストールと設定 | 9 |
| Deck のインストール | 9 |
| オーソライズ | 9 |
| オーディオ接続 | 10 |
| PCI・PCMCIA・USB・FireWire のオーディオインターフェース | 11 |
| Apple Sound Manager | 11 |
| Apple Sound Manager 使用時の設定方法 | 11 |
| ASIO | 12 |
| ASIO 使用時の設定方法 | 12 |
| ASIO ドライバのインストール方法 | 12 |
| CoreAudio | 12 |
| CoreAudio 使用時の設定方法 | 12 |
| ハードウェアの設定 | 13 |
| オーディオカード | 13 |
| クロックソース | 13 |
| Play audio while in background | 14 |
| Recording monitoring | 14 |
| ハードウェアのオプション | 14 |
| Deck での最大トラック数設定 | 15 |
| オーディオ専用のドライブを使う | 15 |
| Chapter 3 : Deck 3.5 の新機能 | 19 |
| 5.1 サラウンドミキシング | 19 |
| 5.1ch サラウンドセッションの作成 | 19 |
| 5.1ch サラウンドのモニタリング | 19 |
| サラウンドパンニング | 20 |
| 各トラックの Surrund Panner の設定 | 21 |
| 5.1ch サラウンドのミックス | 22 |
| OMF ファイルのインポート | 22 |
| Deck での作業の一例 | 22 |
| フェーダーのリンク | 23 |
| CoreMIDI | 23 |

Chapter 1

Deck について



Chapter 1: Deck について

Deck 3.5 の新機能

Deck 3.5 では、以下の機能をはじめとする新機能や強化機能が追加されています。

- Mac OS X のサポート
- Mac OS X での CoreAudio Framework のサポート
- Mac OS X での CoreMIDI Framework のサポート
- 美しい“Aqua”ユーザーインターフェース (GUI) のサポート
- 5.1ch サラウンドミキシング
- OMF ファイルのインポート
- フェーダーのリンク
- BIAS Freq™ VST Plug-In (カーボナイズ) をバンドル (Mac OS 8.6 ~ 9.2 • Mac OS X サポート)

Mac OS 8.6 ~ 9.2 で必要な環境

- G3 もしくは G4 プロセッサを搭載した PowerBook を含む Macintosh (266MHz 以上の処理速度を持つプロセッサを推奨)
- 64MB の搭載メモリ
- SoundManager 3.4 以降のバージョン
- Mac OS 8.6 以降のバージョン
- CarbonLib 1.4 以降のバージョン
- QuickTime 4 以降のバージョン

- QuickTime PowerPlug がインストールされている機能拡張フォルダ
- 16bit の Macintosh 内蔵オーディオ入出力または SoundManager に対応したオーディオハードウェアもしくは ASIO に対応したオーディオハードウェア
- SMPTE/EBU タイムコードを使用し、外部との精密なフレームシンクを行うためには、OMS に対応したハードウェアを必要とします。
- Deck と OMS 対応の MIDI シーケンサーや MIDIトラックとのシンクロナイズを行うには OMS 2.3.8 以降のバージョンが必要になります。
- 7200 回転以上の高速なハードディスクドライブ
- 13 インチ以上のモニタ (カラーディスプレイ推奨)
- Deck と OMS 対応の MIDI シーケンサーや MIDIトラックとのシンクロナイズを行うには OMS 2.3.8 以降のバージョンが必要になります。



Deck 3.5 は、Nubus を使用する Power PC 機では動作しません。

Mac OS X で必要な環境

- G3 もしくは G4 プロセッサを搭載した PowerBook を含む Macintosh (266MHz 以上の処理速度を持つプロセッサを推奨)
- Mac OS X 10.1.5 以降
- 128MB の搭載メモリ
- 7200 回転以上の高速なハードディスクドライブ
- カラーディスプレイ (640 x 480 以上推奨)
- CoreAudio に対応したオーディオハードウェア
- SMPTE/EBU タイムコードを使用し、外部との精密なフレームシンクを行うためには、CoreMIDI に対応したハードウェアを必要とします。

録音と再生

Deck をご利用頂くには、PowerPC、G3 又は G4 を搭載した Macintosh をご利用頂く必要がございます。Mac OS X の場合、Deck は CoreAudio に対応したサウンドカードの使用をサポートしています。Mac OS 8.6 ～ 9.2 の場合、Deck は ASIO 1.0 に対応したサウンドカードをサポートしています。

トラックの録音と再生には、更に以下の条件が必要となります。

- ラインレベルのソース（ミキサー・シンセサイザー等の電子楽器・CD プレイヤー・ターンテーブル・カセットプレイヤー・DAT・マイクロフォン等）
- プレイバックを行うため、Mac 内蔵のスピーカー・ヘッドフォン・ステレオ対応のアンプとスピーカー又はパワードスピーカー
- ミキサーか、ASIO 対応ハードウェアに付属したオンボードミキサー（Tascam US-428 等）の使用を強くお勧めします。

最高のパフォーマンスを得るために

Macintosh で Deck のパフォーマンスを最大限に引き出すためには、以下の作業を行って下さい。

Mac OS 8.6 ～ 9.x で Deck のパフォーマンスを最大限に引き出す：

- システムで使用する拡張機能の数を最小限に抑えます。拡張機能は、貴重なプロセッササイクルを使用するため、Macintosh のスピードを低下させる恐れがあります。特に常時作動しているメニューバークロックやスクリーンセーバーは無効にして下さい。機能拡張マネージャーを使用して、Mac OS 基本セットをコピーして「Deck セット」などの名称を付けて下さい。このセットで再起動し、Deck をインストールします。Deck に必要な機能拡張ファイルが追加されますので、再度更新されたセットで再起動して下さい。

- ファイル共有を無効にします。
- Macintosh から一切のネットワークへの接続を切断し、AppleTalk を無効にします。
- 可能な場合は、Finde の“情報を見る”コマンドを利用して Deck に割り当てるメモリの容量を増やします。（Finder で Deck を選択し、Finder の“ファイル”メニューで“情報を見る”を選択し、“使用サイズ”フィールドに値を入力します。必ず“最小サイズ”フィールドが示す容量よりも大きな容量を割り当てます）
- ハードディスクドライブを最適化します。

OS の違い（Mac OS 8.6 ～ 9.2 と Mac OS X）による Deck 3.5 の相違点

カーボナイズされた（Mac OS X 対応の）Deck 3.5 は、Mac OS X と Mac OS 8.6 ～ 9.2 のいずれでも動作しますが、OS の持つ能力の違いにより、その機能にも相違点があります。以下はその相違点についての説明です。

Premiere プラグイン

Deck 3.5 では、Mac OS 8.6 ～ 9.2 での動作において Premiere フォーマットのプラグインの使用をサポートしています。（Premiere プラグインは、Mac OS X ではサポートされていません）

VST プラグイン

Mac OS 8.6 ～ 9.2 で使用する場合は、カーボナイズされているか否かに関わらず、VST プラグインを使用する事ができます。また、Deck 3.5 を Mac OS X 上で使用する場合は、VST プラグインもカーボナイズされたものが必要になります。ご使用の VST プラグインがカーボナイズされているかに関しては、プラグインのメーカーまでお問い合わせ下さい。

ASIO

Deck 3.5 を Mac OS 8.6 ～ 9.2 で動作させる場合、ASIO 1.0 ドライバを使用して録音 / 再生をすることができます。ASIO 1.0 のテクノロジーは、Mac OS X から採用された“CoreAudio”システムとの互換性はありません。

CoreAudio

Deck 3.5 を Mac OS X で動作させる場合、CoreAudio を使用して録音 / 再生をする事ができます。

Deck は CoreAudio ダイアログで選択したデバイスを使用して音声の再生 / 録音を行います。CoreAudio には数々の高度な機能があり、複数のアプリケーションでのドライバの共有、高いビット解像度 / サンプリング周波数のサポート等を低レイテンシーで実現します。

Graphical User Interface

Deck の GUI (グラフィカルユーザーインターフェース) は、MacOS 8.6 ~ 9.2 でも Mac OS X でもほとんど違いはありません。Mac OS X では、OS X で採用された大きなアプリケーションアイコンや “aqua” スタイルの表示方法が、GUI 全体にわたって実現されています。

ユーザーズガイドについて

本ユーザーズガイドは、Deck 3.5 の新機能・システム必要条件・設定方法・オーソライゼーションの方法に関して記述されています。Deck の基本的な操作方法等は、Deck 3.0 ユーザーズガイドを参照して下さい。

Deck は、単純かつ直感的に理解できるように設計されています。ユーザーズガイドは、デジタル録音 / 編集に備えて Deck をできる限り迅速かつ容易にセットアップし、使用できるようにするための手引きとして書かれています。

ユーザーズガイドは、読者が下記を含む Macintosh の基本的な操作方法を身に付けている事を前提として書かれています。

- Macintosh のセットアップ、起動、及び使用
- メニューからコマンドを選択
- マウスを利用した W クリック、選択、シフトの切り替え、ドラッグ
- ファイルの呼び出し、コピー、保存、削除

- Macintosh ウィンドウの呼び出し、終了、スクロール、移動、拡大 / 縮小、選択

Deck を容易に使いこなせるように、これらの操作方法が分からない場合には Macintosh のユーザーズガイドをお読みになり、操作方法を理解した上で先にお進み下さい。



このマークのある箇所には重要なヒントや注意が記載されています。

協定

Deck ユーザーズガイドは、メニューの選択およびキーコマンドを示す場合に、次の協定を使用します：

| <u>協定</u> | <u>アクション</u> |
|--------------|----------------------------|
| File > Save | File メニューから Save コマンドを選択する |
| ⌘-S | ⌘キーと S キーを押す |
| Option- クリック | Option キーを押しながらマウスをクリックする |

Deck LE 3.5 について

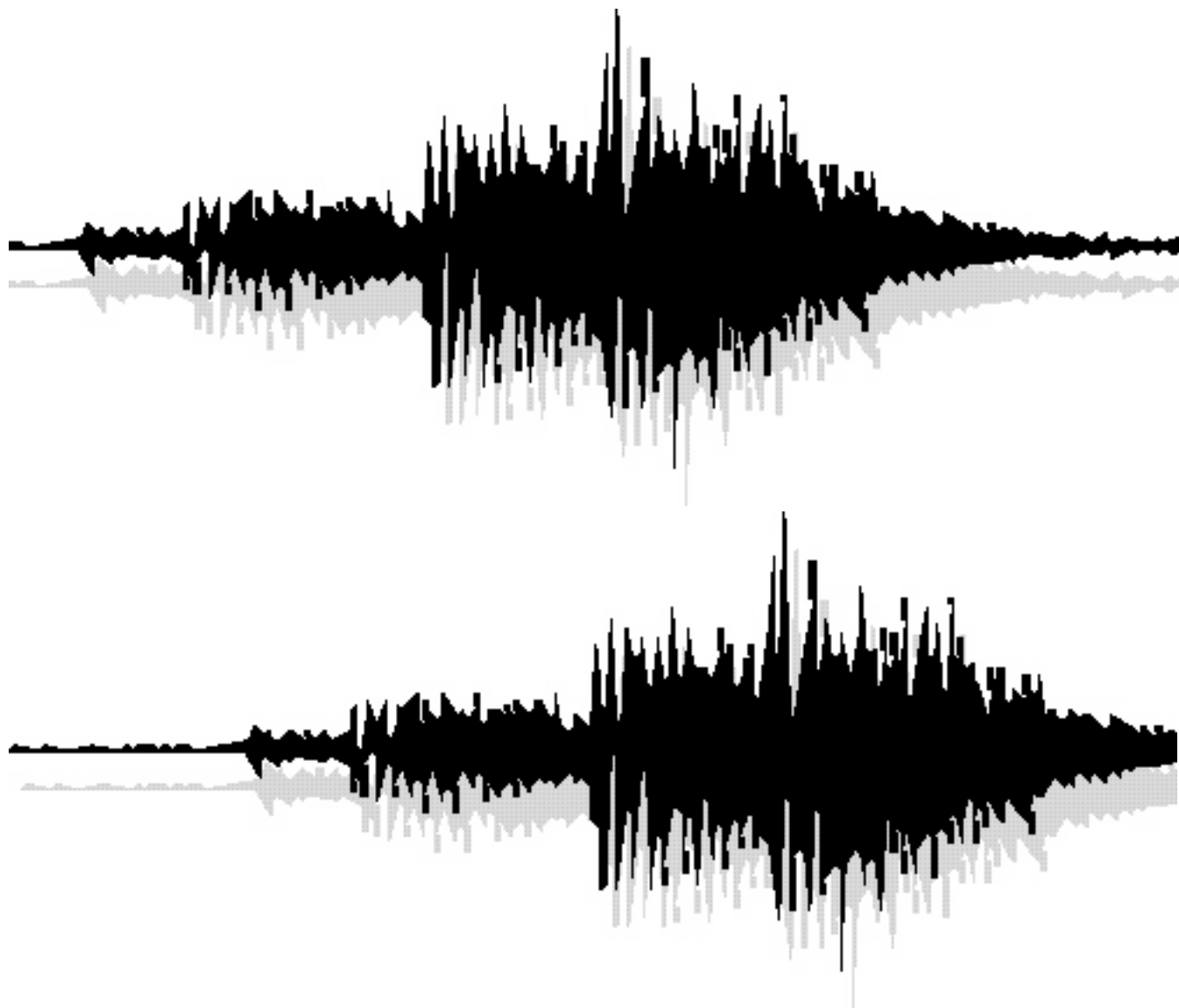
Deck の限定版 (“LE” = limited edition) では、使用できない機能もあります。特に、下に示す機能は Deck LE では使用できません。

- 12トラックまでの録音 / 再生
- バーチャル (仮想) トラック
- サラウンドバンニング
- OMF ファイルのインポート
- Level と Pan のフェーダー情報の記録
- エンベロープのオートメーション
- リアルタイム DSP エフェクト
- Adobe Premiere Plug-In のサポート

- VST Plug-In のサポート
- QuickTime ムービーのサポート
- MIDI タイムコードの同期と SMPTE/EBU のサポート

Chapter 2

Deck のインストールと設定



Chapter 2: Deck のインストールと 設定

Deck は、パワフルでハイエンドなエディティング・ミキシング・オーディオプロセッシング・シンクロナイゼーションを提供します。Deck を使用するには、Deck をインストールし、オーディオハードウェアの設定を行う必要があります。オーディオハードウェアは、Macintosh 内蔵 16Bit システム、または PCI・PCMCIA・USB・Firewire のオーディオハードウェアを使用することができ、ミキサー・アンプ・スピーカーとのコンビネーションで使用することもできます。

Deck のインストール

Deck ソフトウェアには、インストールを容易にする自動インストール機能 (“auto-installer”) が用意されています。

Deck システムは、下記で構成されています。

- CD-ROM インストーラー
- Deck シリアルナンバーとオーソライゼーションコード (PAC)



Deck をインストールする前に、P.3 に記載されている動作環境を満たしているか確認して下さい。

Deck をインストールする：

1. ウイルス撃退ソフトウェアを使用している場合には、そのプログラムをオフにするか、または一時的に削除したのち Macintosh を再起動します。
2. CD-ROM ドライブに Deck の CD-ROM をセットして “Product Installers” フォルダを開き、“Install Deck” アイコンを W クリックして下さい。

3. “Installer” のダイアログボックスが表示されたら、“Read Me” でインストールに関する情報を確認したのち、“Continue” をクリックして先へ進みます。
4. “Switch Disk” ポップアップメニューで、Deck をインストールするハードディスクを選択します。
5. ダイアログ右下の “Install” をクリックします。
6. “Install” をクリックした後は、画面に表示される指示に従って下さい。Deck は、選択したハードディスクへ “Deck 3.5” フォルダを作成しインストールします。
7. インストールの完了時に、オンラインによる Deck の登録を促すダイアログボックスが表示されます。日本語で登録を行う場合には、“I’ve already registered” をクリックします。英語でのオンライン登録を希望する場合には、“Register” をクリックして登録を行います。詳しくは、別紙インストールガイドを参照して下さい。
8. インストールが完了すると、インストールが適切に終了したことを表すメッセージが表示されます。インストールを終了する場合には “Quit” をクリックします。続けて別のハードディスクへインストールする場合には、“Continue” をクリックします。(次回 Macintosh を再起動する際にウイルス撃退ソフトウェアをオンに戻すことを忘れないように注意して下さい。)



Deck のインストール後は、オーソライゼーションコード (PAC) の取得や、テクニカルサポート/バージョンアップサービスを受けるためにユーザー登録を行って下さい。ユーザー登録方法は、別紙インストールガイドを参照して下さい。

オーソライズ

Deck は、使用する前にオーソライズする必要があります。オーソライズ時には、Deck の “Owner’s Certificate” に表示されたシリアルナンバーの他に、PAC (プロダクトオーソライゼーションコード) が必要になります。BIAS では、ユーザー登録の確認後に PAC をお送りしています。



お早めにユーザー登録を済ませて PAC を受け取って下さい。氏名・組織(会社)名・シリアルナンバー・

PAC を登録しないままですと、使用開始から 14 日が過ぎると Deck は起動しなくなります。

Deck を初めて起動する際に、氏名・組織（会社）名・シリアルナンバー・オーソライゼーション（PAC）の入力を促すダイアログボックスが表示されます。

もし PAC をお持ちでない場合、Deck のレジストレーションモードで 14 日間だけ全ての機能をご利用頂けます。この間に Bias または輸入代理店からオーソライゼーションコード (PAC) を取得して下さい。レジストレーションモードで Deck を起動する場合は起動時に表示されるダイアログボックスより “Still waiting for Product Authorization Code” ボタン押して下さい。また、プロダクトオーソライゼーションコード (PAC) が発行され次第、起動時に表示されるダイアログボックスに氏名・組織（会社）名・シリアルナンバー・プロダクトオーソライゼーションコード (PAC) の入力を行い “Authorize” をクリックする事によりオーソライズは完了します。

オーディオ接続

Deck は、Macintosh 内蔵のサウンドシステムと同様に CoreAudio (Mac OS X) または Apple SoundManager・ASIO (Mac OS 8.6 ~ 9.2) 互換のオーディオ・ハードウェアをサポートしています。また Deck では、ダイレクトに Tascam 428 USB オーディオ・インターフェース (ASIO) をサポートします。

インストール方法の詳細は、使用しているオーディオ・カード / インターフェースの資料を参照して下さい。

Macintosh とミキサーやスピーカーシステムとのオーディオ接続は、簡単にセットアップできます。実際のセットアップは、Macintosh に内蔵された入出力コネクタを使用する場合と、サードパーティのオーディオ録音 / 再生システムを使用する場合とでは若干異なります。以下で、それぞれの場合について説明します。

Macintosh 内蔵のサウンド入出力を使用する

Macintosh 内蔵の音声入力 / 出力端子を使用して録音や再生を行う場合は、次の設定を行って下さい。

1. 再生システムのボリュームを下げます。Deck では、下記をはじめとする様々な再生システムが使用できます。

- ヘッドフォン
- ステレオレシーバー、またはアンプ + スピーカー
- ミキサー + アンプ + スピーカー 1 組
- ミキサー + アンプ内蔵スピーカー
- または、単純に 1 組のアンプ内蔵スピーカー（小型なものは、一般的にマルチメディアスピーカーと呼ばれます。）

2. オーディオソース (音源) の出力を、Macintosh のオーディオ入力コネクタへ接続します。オーディオのソース (音源) には、下記のいずれかを使用できます。

- カセット、または DAT の出力
- ミキサーの出力
- ステレオレシーバーのライン出力（テープデッキ録音出力等）
- 楽器のライン出力（シンセサイザーの出力やギターのプリアンプ出力等）

Macintosh のオーディオ入出力端子は、標準的なステレオのミニプラグ (1/8 インチ) コネクタです。一方、ミキサーやレシーバー、アクティブスピーカーの入力は、多くの場合 XLR か 1/4 インチジャック、RCA、またはミニプラグを使用しています。これらの機器と正しく接続するには、それぞれに対応するアダプタを使用して下さい。



サードパーティのオーディオインターフェースを使用する場合には、Macintosh 内蔵の音声入力は使用できなくなります。

上級ユーザーへのご注意：プロフェッショナル用のミキシングコンソールや DAT デッキなどの中には、公称出力レベルが “+4dBu” の製品がありますが、Macintosh では公称 “-10dBV” を想定しています。従って、Macintosh の入力回路への過負荷を

避けるため必要に応じてミキサー等の出力レベルを調整するか、または“+4対-10”のトランスを使用して下さい。

- Macintosh のオーディオ出力を、再生システムの入力へ接続します。Macintosh のオーディオ出力端子は、標準的なステレオのミニプラグ (1/8 インチ) コネクタです。一方、ミキサーやレシーバ、アクティブスピーカーの入力は、多くの場合 XLR か 1/4 インチジャック、RCA、またはミニプラグを使用しています。これらの機器と正しく接続するには、それぞれに対応するアダプタを使用して下さい。
- ミキサー、または再生システムのボリュームを上げます。この時、システムは適切に設定され、録音/再生可能な状態になっていなければなりません。

PCI・PCMCIA・USB・FireWire のオーディオインターフェース

CoreAudio (Mac OS X) や Sound Manager・ASIO (Mac OS 8.6 ~ 9.2) と互換性のあるオーディオインターフェース (PCI・PCMCIA (カードバス)・USB・FireWire 等) が実装されており、これらの入出力端子を使用して録音や再生を行う場合は、次の設定を行って下さい。

- ミキサー、または再生装置のボリュームを小さくして下さい。
- PCI タイプのオーディオインターフェースの場合には、Macintosh の PCI 拡張スロットへインストールします。PCMCIA タイプのオーディオインターフェースの場合には、PowerBook の PCMCIA スロットへインストールします。USB または FireWire タイプのオーディオインターフェースの場合には、Macintosh の USB または FireWire ポートへ接続します。サードパーティのオーディオインターフェースが手順通りに取り付けられているかどうか確認して下さい。設置方法がよく分からない場合には、オーディオインターフェースのマニュアルに従って下さい。
- 各オーディオインターフェースの CoreAudio (Mac OS X) や Sound Manager・ASIO (Mac OS 8.6 ~ 9.2) のドライバをインストールします。インストールの際は、各メーカーのマニュアルに従って下さい。

ASIO 互換のオーディオインターフェースを使用するには、Deck の “ASIO Drivers” フォルダへ ASIO ドライバをインストールして下さい。

- 音源の出力とオーディオインターフェースの入力を接続します。
- オーディオインターフェースの出力とミキサー (または再生装置) の入力を接続します。
- ミキサー等の再生装置のボリュームを上げて下さい。以上で録再生のためのシステムが構築されました。



一般的なミキサーとコンピューターとの接続方法は、コンピューターの出力からミキサーのチャンネル入力に、ミキサーの AUX や BUS からコンピューターの入力へ接続します。録音したい楽器はミキサーの他のチャンネル入力へ接続し、その音をミキサーの AUX や BUS のセンドへ送りコンピューターで録音します。ミキサーのメイン出力はアンプ/スピーカーへ接続します。

Apple Sound Manager

Deck 3.5 は、Mac OS 8.6 ~ 9.2 での録音再生において Apple Sound Manager のオーディオドライバでの動作をサポートしたオーディオインターフェースの使用を行う事ができます。Apple Sound Manager はアップルコンピュータにより開発されたサウンドカードとソフトウェア間のルーティングを行う基礎テクノロジーです。

Apple Sound Manager 使用時の設定方法

Apple Sound Manager とオーディオインターフェースで Deck を使用するには、Apple Sound Manager 対応のオーディオインターフェースドライバがインストールされている必要がございます。ほとんどのサードパーティー製のオーディオインターフェースは固有のコントロールパネル及び Apple Sound Manager 設定用ユーティリティ等のソフトウェアを装備しています。各設定の詳細は、製造元から提供されるマニュアルをご参照下さい。

Apple Sound Manager とオーディオインターフェースで Deck を使用するには：

1. ご利用のオーディオインターフェースの Apple SoundManager 用ドライバを製造元から提供されたマニュアルに従ってインストールします。
2. コントロールパネルのサウンドで “出力” タブを選択します。
3. サウンドを出力するオーディオインターフェースを選択します。(例では Digigram VX Pocket が表示されています)



サウンド・コントロールパネル

4. コントロールパネルのサウンドで “入力” タブを選択します。
5. サウンドを出力するオーディオインターフェースを選択します。
6. サウンド・コントロールパネルを閉じます。

ASIO

Deck 3.5 は、Mac OS 8.6～9.2 での録音再生において ASIO のオーディオドライバでの動作をサポートしたオーディオインターフェースを使用する事ができます。ASIO は Steinberg Media Technologies AG. によって開発された、サウンドカードとソフトウェア間のルーティングを行うコアテクノロジーです。ASIO は AppleSoundManager と異なりマルチチャンネルの使用が可能となります。

ASIO 使用時の設定方法

ASIO 互換のオーディオインターフェースで Deck を使用するには、ASIO 対応のオーディオインターフェースドライバが Deck フォルダ内の Plug-in フォルダに ASIO Plug-In がインストールされている必要がございます。

ASIO ドライバのインストール方法

ASIO ドライバのインストールを行い Deck を使用する場合、ASIO での動作をサポートしたオーディオインターフェースの ASIO ドライバを Deck フォルダ内の “ASIO Drivers” フォルダへドラッグ&ドロップします。

Deck に正しく ASIO ドライバの認識を行わせるために、Deck の起動用アイコンが “ASIO Drivers” フォルダと同じ階層 (Deck フォルダの中) に存在する様にして下さい。

Deck の “ASIO Drivers” フォルダ内には使用する ASIO ドライバ一つのみインストールされた状態にして下さい。使用しない他の ASIO ドライバは “ASIO Drivers (Unused)” フォルダに保管し、必要に応じて “ASIO Drivers” フォルダ内にインストールするドライバを入れ替えてご利用下さい。

ASIO ドライバのインストールを終え Deck を起動すると、“ASIO Drivers” フォルダにインストールした ASIO ドライバをロードして起動します。

CoreAudio

Deck 3.5 は、Mac OS X での録音再生において CoreAudio ドライバでの動作をサポートしたオーディオインターフェースを使用する事ができます。CoreAudio は Apple 社によって開発された、サウンドカードとソフトウェア間のルーティングを行うコアテクノロジーです。CoreAudio は Apple SoundManager と異なりマルチチャンネルの使用が可能となります。

CoreAudio 使用時の設定方法

CoreAudio とオーディオインターフェースで Deck を使用するには、フォルダ内の Plug-in フォルダに CoreAudio Plug-In がインストールされている必要がございます。

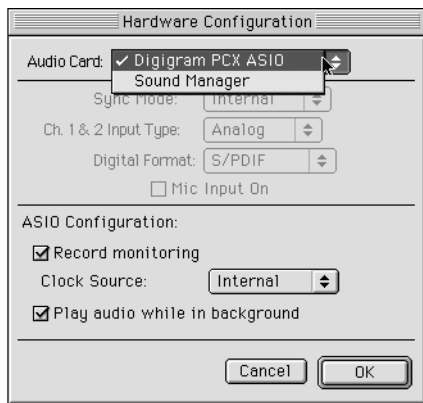
ハードウェアの設定

Deck を開いてからまずオーディオインターフェースの設定を行います。AppleSoundManager・ASIO 又は CoreAudio のうち、どのハードウェアを使用するかを“HardwareConfiguration”ダイアログで設定します。

Options メニューから“HardwareConfiguration...”をクリックし、“HardwareConfiguration...”ダイアログを表示させて下さい。

オーディオカード

AudioCard ポップアップメニューから使用するオーディオカードを選択して下さい。

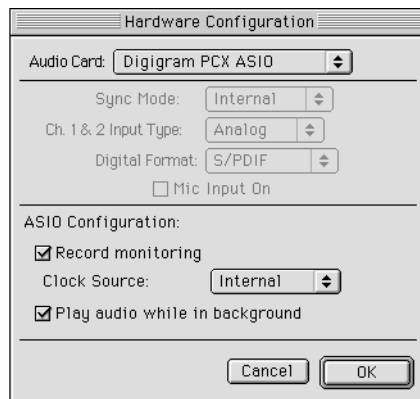


AppleSoundManager

AudioCard ポップアップメニューから、SoundManager (Mac OS 8.6～9.2のみ) の選択を行うと Apple コントロールパネルの入力及び出力で設定したポートから Deck の入出力を行う事ができます。

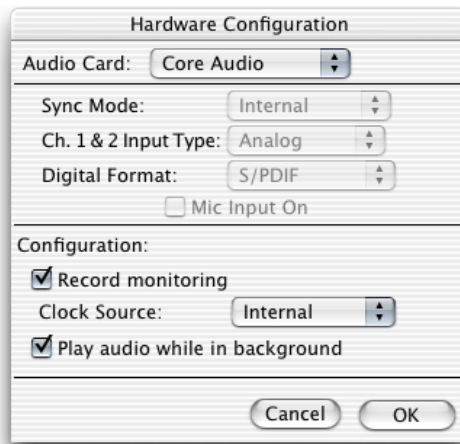
ASIO

AudioCard ポップアップメニューから、マルチチャンネル入出力をサポートしたオーディオハードウェア用 ASIO ドライバ (Mac OS 8.6～9.2のみ) の選択を行うと、ASIO ドライバ対応のオーディオインターフェースで利用できる入力及び出力ポートの全てを利用して Deck の入出力を行う事ができます。



CoreAudio

AudioCard ポップアップメニューから、マルチチャンネル入出力をサポートしたオーディオハードウェア用 CoreAudio ドライバ (OS Xのみ) の選択を行うと、CoreAudio ドライバ対応のオーディオインターフェースで利用できる入力及び出力ポートの全てを利用して Deck の入出力を行う事ができます。



クロックソース

デジタルオーディオ信号 (SPDIF、ADAT 等) を録音する場合には、クロックソースが適切なデジタルに設定されることが重要です。不正確なクロックソースでデジタル信号を録音すると「ジッター」エラーが発生します。また、録音されたオーディオシグナルは、クリックとポップスノイズが含まれてしまいます。

Play audio while in background

Play audio while in background のチェックボックスにチェックを入れると、Deck がバックグラウンドで起動している場合でもオーディオの再生が可能となります。例えば他のオーディオアプリケーション（Bias Peak 等）で同じ ASIO ドライバを使用して編集を行う際、バックグラウンドで Deck のオーディオを参照する事ができます。

Record monitoring

録音している間、デジタルドメインでオーディオ入力をモニターしたい場合には、“Hardware Configuration” ダイアログで設定を行って下さい。

デジタルドメインで録音をモニターするには：

1. Hardware Configuration ダイアログで “Record monitoring” にチェックを入れます。
2. レコーディングするトラックの “Channel Input” を選んで下さい。
3. トラックの録音を有効にします。
4. 録音を開始します。

ライブレコーディングまたはオーバーダビングを行うときは、アナログドメインで録音をモニターすることを強く推奨します。Deck でレコーディングする間、アナログオーディオ信号をモニターするためにアナログミキサーを使用して下さい。Deck でレコーディングをモニターする場合、ASIO バッファ (2,048 バイトのバッファサイズの場合、44,100 で 93ms の遅れが生じます) に依存します。アナログドメインでレコーディングをモニターすればこの問題を回避できます。

アナログドメインで録音をモニターするには：

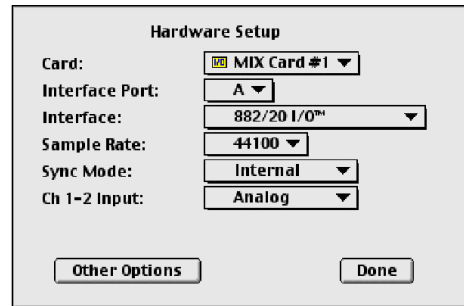
1. Hardware Configuration ダイアログで “Record monitoring” のチェックを外します。
2. 録音するアナログ信号がオーディオインタフェースの入りに接続され、モニターするスピーカーへもルートされているか確認して下さい。
3. レコーディングするトラックの “Channel Input” を選んで下さい。

4. トラックの録音を有効にします。

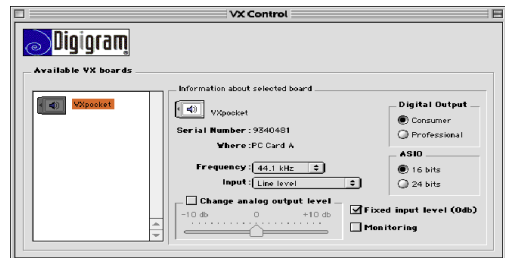
5. 録音を開始します。

ハードウェアオプション

Deck の Option メニューから Hardware Option オプションを選択すると、ASIO 互換のサウンドカードの ASIO ドライバユーティリティまたは CoreAudio 互換のサウンドカードの CoreAudio ドライバユーティリティを起動することができます。



Digidesign ハードウェアセットアップダイアログ



Digigram VX Pocket コントロールパネル



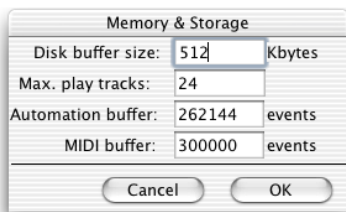
一部のサウンドカードでは、ドライバユーティリティを備えていない場合があります。また、Deck から直接アクセスできないドライバユーティリティ (MOTU PCI-324・M-Audio DELTA シリーズ等) の場合には、Deck を起動する前に初設定を行う必要があります。

Deck での最大トラック数設定

Deck が適切なハードウェアにセットされていることを確認して下さい。通常、最適な設定を自動的に行います。Deck の以前のバージョンからアップグレードしている場合や、コンピュータを買替えた場合には、再生トラック数を設定する必要があります。

最大トラック数を設定するには：

- Options メニュー> “Hardware Configuration” を選択します。
- Audio Card ポップアップメニューから、使用しているオーディオハードウェアを選択し、“OK” をクリックします。
- File メニュー> Preferences > “Memory & Storage” を選択します。
- “Max. play Tracks” に希望する再生トラック数を入力します。(ほとんどの場合、最適な値がデフォルトで設定されています) 使用できる最大の再生トラック数は、オペレーティングシステムとハードウェアの性能に依存します。



Memory & Storage preferences ダイアログ



常に利用できる最大の再生トラック数をセットすることができますが、“Disk is too slow” メッセージが表示される場合や、インターフェースの反応が悪い場合には、この設定を確認して下さい。

最適なトラックカウントは、多くの要因（例えばハードディスクドライブの速度や CPU の速度）に依存します。

オーディオ専用のドライブを使う

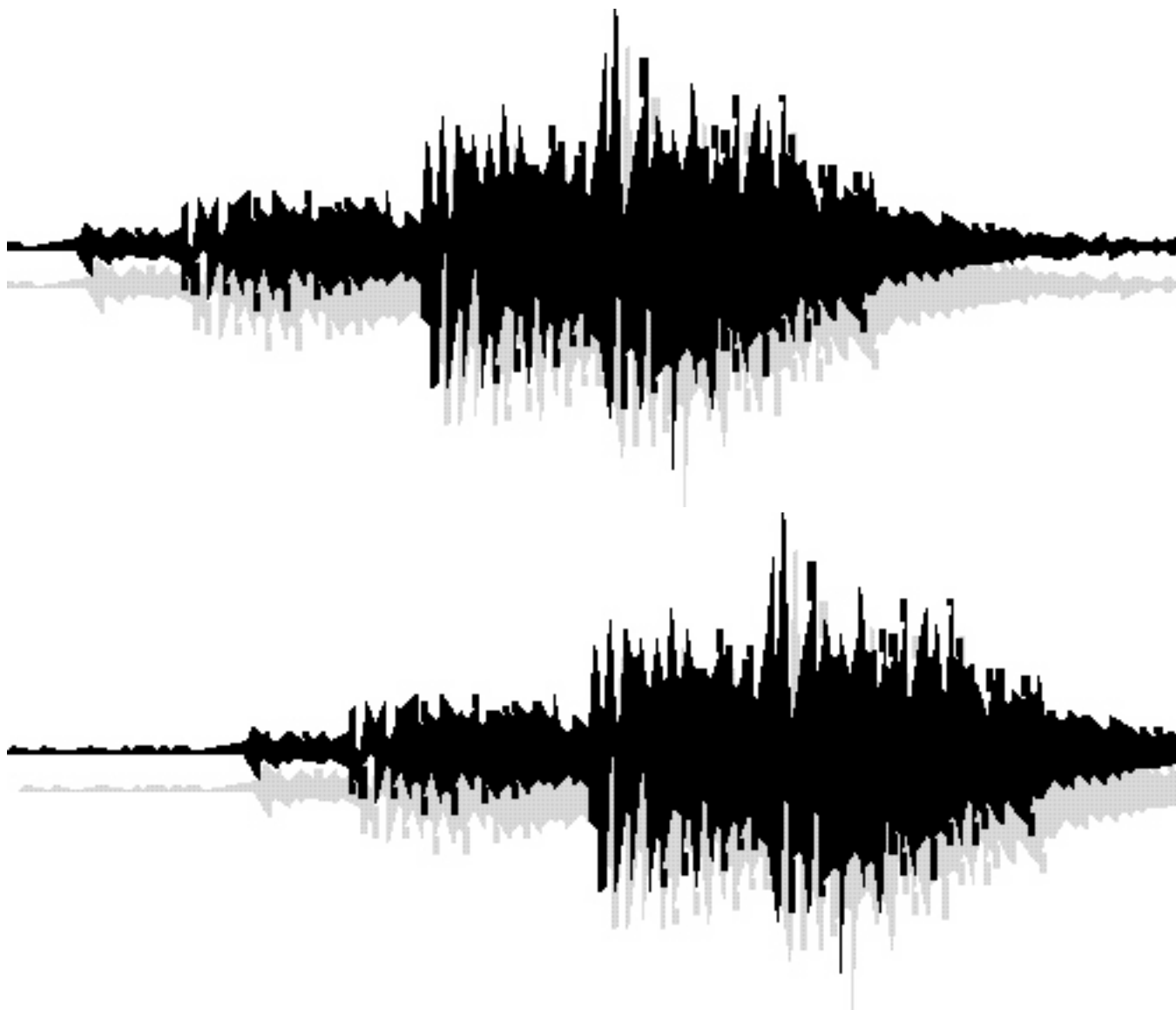
システムがインストールされたドライブで録音や再生を行うと、システムのパフォーマンスが低下します。

最適のパフォーマンスを得るためには、システムがインストールされていない SCSI ドライブに録音や再生を行って下さい。7,200rpm または、より高速なオーディオ専用のドライブを使うと、Deck のトラック数とパフォーマンスを向上させることができます。

UW-SCSI は高性能ドライブの基準ですが、UDMA-66 ドライブでもほとんど同じパフォーマンスを得ることができます。また、Firewire ドライブは、データ転送最高 30gb/秒を提供しています。(16 ビットの 44,100Hz のオーディオ 1 トラック = 88kb/秒)

Chapter 3

Deck 3.5 の新機能



Chapter 3: Deck 3.5 の新機能

5.1 サラウンドミキシング

Deck 3.5 では、ステレオ 2ch ミキシングに加え 5.1ch サラウンドミキシングのサポートをしています。Deck でサラウンドの編集及びミキシングを行うには以下の条件が必要となります。

- 6ch 以上の出力ポートを持つオーディオインターフェース（製造元から提供されるマニュアルに従い、マルチチャンネル出力を行えるようオーディオインターフェースが設置されているかをご確認ください）
- 5つの同じスピーカーとサブウーファーを一般的な 5.1ch サラウンドで用いられる配置にする。

Center

Left

Right

“sweet spot”

Surround Left

Surround Right

“Left/Right スピーカー” は通常のステレオ 2ch と同じ場所に配置します。“Center スピーカー” は前方中央に配置します。“Surround Left/Right スピーカー” は“Left/Right スピーカー” と対に向かい合うよう後方に配置します。また、サブウーファーは指向性を持たないため、設置する場所は特に指定はございません。（一般的には、前方又は左右前方に置きます）各スピーカーを設置する際には、製造元より提供されるマニュアルに従い設置を行って下さい。

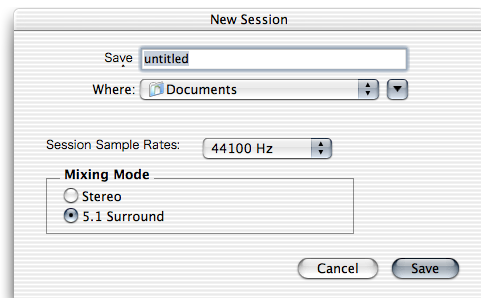


正確にレベルバランスがとれた状態で再生を行うために、スピーカーの口径を把握して下さい。これは、スピーカーを配置するポジションやパフォーマンスのバランスを考慮する上で役に立ちます。

5.1ch サラウンドセッションの作成

新たに 5.1ch サラウンドセッションを作成するには：

1. “File” > “NewSession” を選択します。
2. “NewSession” ダイアログ内で “Save” を行う際、使用するセッションの名前を入力します。



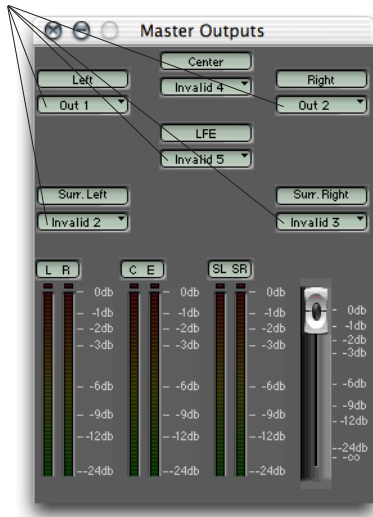
3. “SessionSampleRate” ポップアップメニューから使用するサンプリングレートを設定します。
4. “Mixing Mode” から 5.1Surround を選択します。
5. “Save” をクリックしてセッションを作成します。

5.1ch サラウンドのモニタリング

新たに 5.1ch サラウンドセッションを作成するには：

1. “Window” > “MasterOutputs” をクリックして “MasterOutputs” ウィンドウを展開します。ウィンドウの上半分に表示される 6ch アウトプットセレクタの各ポップアップメニューをクリックします。
2. 展開したチャンネルアウトプットセレクタのポップアップメニューより、それぞれのスピーカーの接続に一致する様、各出力ポートを選択します。

Channel/O
ポップアップメニュー



MasterOutputsWindow

“MasterOutputs” ウィンドウの下半分で表示されている6本のメーターは、6chそれぞれの出力レベルを表します。このメーターでそのチャンネル出力がオーディオインターフェースに正しくルートされているかどうかの確認が行えます。さらにウィンドウ内の“Master Gain”では、マスター出力のボリューム調整を行う事ができます。

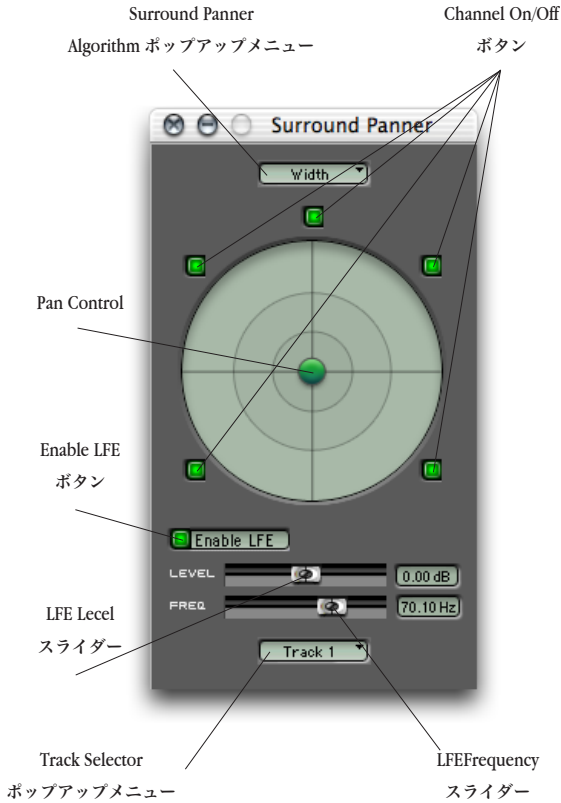
サラウンドパンニング

5.1ch サラウンドのセッションで“Mixer”ウィンドウを展開させた場合、ステレオセッションで表示されたパンニングスライダーが、表示される代わりに、サラウンドエリアを表現する“Surround Panner”が表示されます。



5.1ch サラウンドセッションの場合表示される“Mixer”ウィンドウ

“Surround Panner”の円形部分は5つのスピーカーに囲まれているサラウンドエリアの二次元空間を表します。(Left, Center, Right, SurroundLeft, SurroundRight)



サラウンドパンナーウィンドウ

セッション再生時に“Surround Panner”ウィンドウの中にある“Pan Control”をクリック&ドラッグ（中心にあるボール）する事により、サラウンドエリア内のパンニングを行う事ができます。さらに、ステレオセッションと同様に、サラウンドパンニングの動きの記録、またはブレイクポイントの編集によりサラウンドパンニング情報のオートメーションを組む事も可能です。サラウンドセッションではL/Rのコントロールに加え前後のパンコントロールを各トラックで行う事ができます。

各トラックの Surround Panner の設定

Mixer ウィンドウを開き、各トラック上の小さな“Surround Panner”をクリックする事により“Surround Panner”ウィンドウが展開されます。“Surround Panner”は、様々なカスタマイズを行う事が可能です。

第一にパンニングの信号を伝えるかどうかの指定を個々のスピーカー出力のON/OFFをおこないます。スピーカーのON/OFFを行うにはLeft、Center、Right、LeftSurround、

RightSurroundの各スピーカーを表す緑色のボタンをクリックします。デフォルトの状態では、全てのスピーカーの出力がONになっています。例えば4chのパンニングを行う場合には、センタースピーカーの出力をOFFにします。ステレオのパンニングのみ行う場合には、それに加えてサラウンドスピーカーの出力をOFFにします。以上のように、各スピーカーのON/OFFを行い対象となるトラックをどのスピーカーでパンニングを行うかを設定します。但し、このセッティングのオートメーションを組む事はできません。

“Surround Panner”ウィンドウの下部にあるEnable LFE (LowFrequency Effects) ボタンではサブウーファーチャンネル出力のON/OFFを切り替えます。“Surround Panner”のEnableLFE ボタンをONにした場合、サブウーファーへ低音域の信号が送られます。この場合、他の5つのチャンネルの低音域信号が取り除かれる事はありません。この結果、対象となるトラックからの低音域をサブウーファーからモニタリングする事ができます。また、“LFE Level”スライダーでは音圧のレベル調整を行う事ができます。さらに“LFE Frequency”ではサブウーファーから出力する周波数を調整する事もできます。



民生用のサラウンドデコーダーは、各サテライトスピーカーからの低音を削除してサブウーファーへその信号を送る仕様になっているため、LFEをメインチャンネルの低音除去に使用しないで下さい。

Surround Panner ウィンドウの上部にあるポップアップメニューを使用する事でサラウンドパンニング“Algorithm”を切り替える事ができます。Deckでは“Width”“Angle”“Ambient”の3タイプのサラウンドパンニングアルゴリズムを搭載しています。トラックでどのような種類の信号を扱うかをサラウンドパンニングアルゴリズムで定義します。

Width—デフォルトの状態である“Width”は一般的なセッティングです。“Pan Control”をサラウンドサークルの端に近付ける事で、再生される音がボールの位置に従いフォーカスされます。また、サークルの中心にボールを移動させると全チャンネルの出力が同じになり再生される音に広がりを与える事ができます。このアルゴリズムは、頭上を飛び去る飛行機のようなサラウンドエリアの中間を移動する音の表現に役立ちます。

Angle—“Angle”は可変するイメージを持たない点で“Width”と異ったアルゴリズムを持ちます。“Angle”は特定の角度から音を出力する時に役立つアルゴリズムです。このアルゴリズムを選択すると、“Pan Control”のボールはサークルの端のみ移動するようになります。“Angle”はスイートスポットを中心に円を描く様に移動する音の表現に役立ちます。

Ambient—“Ambient”は、主体となる音の周りがある、室内の静的環境音を表現する場合に大変適しています。サラウンドボールを中心から端に移動するにつれて部屋の環境音のボリュームが上がり、距離感のある表現のミックスを可能とします。このアルゴリズムではサラウンドエリア内の中心を移動する音に対しても有効ですが、動的ではない室内の音（環境音機械の音や窓から入る車の音等）の表現に最も適しています。

5.1chセッションのミックス

5.1chセッションをディスクに書き出す場合、“Process”>“MixToDisk”をクリックします。サラウンドモードではモノラル16-bitAIFFファイルのみのサポートとなるため、展開されたダイアログはファイルタイプを変更するためのポップアップメニューはグレイアウトします。“Save”をクリックした後、DeckはL、R、C、LS、RSの計6つのモノラルAIFFファイルを作成します。ドルビーデジタルへのエンコードは通常このタイプのフォーマットパッケージをサポートしています。

OMFファイルのインポート

Deck 3.5は他のアプリケーションからOMFファイル(Final Cut Pro・Pro Tools・Avid・Digital Performer・Nuendo等)をインポートすることができます。OMFファイルは、編集を行ったセッションとタイムロケーションを含んだフォーマットです。

DeckにOMFファイルをインポートするには：

- 1.File>“ImportOMF”を選択します。
2. 展開されたダイアログからインポートするOMFファイル(ファイル名の後ろに“.omf”拡張子がついているファイル)を選択します。

3. “NewSession”ダイアログでセッションの名前、サンプリングレート及びステレオか5.1chサラウンドを選択します。もし読み込んだOMFファイルのサンプリングレートが選択したセッションのサンプリングレートと異なる場合、自動的にセッション作成時に選択したサンプリングレートにコンバートされます。
4. 各設定を行った後に“OK”をクリックする事で、OMFファイルはDeckのセッションファイルとしてインポートされます。

以上の方法でOMFファイルのインポートを行い、最終的なミックスの作業を行う事ができます。

Deckでの作業の一例

- 1.Final Cut Proのプロジェクトに含まれた編集ポイントと一致したオーディオトラックの編集が必要な場合は、FinalCutProからオーディオエディタ(BIAS Peak等)を起動して行う事ができます。
2. Final Cut Proから、File>Export Audio to OMFを選択し、エクスポートを行うオーディオの名前及び場所を指定します。更に“handle length.”を選択する事で、サンプリングレートを調節する事ができます。(“handle length.”は、タイムライン上の様々なオーディオクリップをまとめてエクスポートします。エクスポートされたファイルはタイムラインでの始点、終点の情報を持ちます。)さらに視覚的な参照をDeckで行う為に、QuickTimeムービーとしてFinal Cut ProのシーケンスをDeckへエクスポートする事も可能です。

- 3.Deckを起動して“File”>“ConbertOMF”をファイルメニューから展開し、ステップ2で作成したOMFファイルを選択します。一致するサンプリングレートとステレオか5.1chサラウンドのセッションかを指定し新しいDeckのセッションを作成します。

4. 以上の方法で、OMFファイルは新しいセッションとしてDeckにインポートされ、“Mixer”および“トランスポート”ウィンドウが展開されます。(セッションのインポートが完了次第)

Deckの新しいセッションはFinal Cut Proのシーケンスと同じレイアウト、同じトラック数および同じSMPTEタイムとフレームレートになっているはずですが、Final Cut Proはゲインエンベロープをエクスポートできないため、

(Deck ではゲインエンベロープをインポートする事ができません) ゲインエンベロープの設定は、Deck 上で行う事になります。

さらに、視覚的な参照を行いミキシング作業をするために、QuickTime ムービーを QuickTime メニューよりインポートする事が可能です。また QuickTime ムービーのパフォーマンスは、システムや最大トラック使用数及び使用するエフェクトに依存するため、ムービーの表示を 1/2 又は 1/4 のサイズに縮小してシステムへの負荷を下げる必要がある場合もあります。

フェーダーのリンク

Deck 3.5 では複数のフェーダーの動きをリンクさせる事ができます。(リンクさせたフェーダーのうち1つを動かすと、リンクさせた他のフェーダーもそれに合わせて動きます。) この機能は、一組のステレオトラックのフェーダーを同時にコントロールしたい場合等に役立ちます。

フェーダーのリンクを行うには：

1. ミキサーウィンドウ内のボリュームフェーダーをシフトキーを押しながらクリックしフェーダーを青色に点灯させます。
2. シフトキーを押しながら、リンクしたいフェーダーを追加して行きます。
3. リンクさせたフェーダーの内一つのフェーダーを動かす事で、他の青く点灯したフェーダーをまとめて動かす事ができます。また、リンクしたフェーダーの動きのオートメーションを組む事も可能です。
4. フェーダーのリンクを行わないようにするには、リンクさせないフェーダー上で再びシフトキーを押しながらクリックする事で、通常の色に戻り単独でコントロールする事が可能になります。

CoreMIDI

Deck 3.5 を Mac OS X で使用する場合、CoreMIDI を使用して外部の MIDI 機器を使用する事ができます。外部の MIDI 機器を使用する場合サードパーティー製のドライバがインストールされている必要があります。ドライバのインストール方法及び設定方法は製造元から提供されるマニュアルに従って行って下さい。
