

# **Rocket Network Internet Recording Studios Users Manual Version 2.0**



**For Cubase VST with RocketPower™**

**インターネットスタジオ**

## 法的事項

### RocketControl™ ライセンス契約

**重要：**Rocket Networkのクライアントソフトウェア（本ソフトウェア）のいかなる使用も、本ライセンス契約（本契約）に従うものとし、本ソフトウェアの使用により、ユーザーは本契約のすべての内容に同意するものとし、本契約の当事者となります。本契約のすべての内容に同意しない場合は、“Cancel” ボタンをクリックすることにより、本ソフトウェアのいかなるライセンスも持たないものとし、Rocket Networkの認可は、本契約のすべての内容に対するユーザーの同意により、他のすべての制約を除外するよう明確に示されるものとし、これらの制約がRocket Networkによるものとみなされる場合、認可はこれらの制約に対して明確に制限されるものとし、

**1. ライセンス認可および制限** 本契約の記載事項に従い、Rocket Network, Inc., (Rocket Network) は、ここに、永続的、非排他的、譲渡不可能かつ使用料の発生しない、本ソフトウェアのコンピュータ実行可能オブジェクトコード形式のみで、かつ該当エンドユーザーおよびRocket Network提供のテクニカルドキュメンテーション（ドキュメンテーション）に準拠した使用のためのライセンス（本ライセンス）を認可するものとし、ここに明確に認可されていないすべての権限は、保持されるものとします。以下の行為は認可されていません。(i) 第三者に本ソフトウェアの使用を許可すること。(ii) そのような制約を具体的に禁止する法令の及ぶ場合を除き、本ソフトウェアに基づいた派生的な作業を修正、翻訳、技術者の転換、デモンパイル、ディサセンブルあるいは作成すること。(iii) バックアップあるいはアーカイブ目的に必要な場合、かつ各コピーが合理的な手段として本契約の事項に従った目的のみに使用され、Rocket Networkおよびその被契約者の著作権および他の所有権がすべてのコピーに適用される場合を除く、本ソフトウェアまたはドキュメンテーションの一部または全部をコピーすること。(iv) 本ソフトウェアを貸与すること。(v) 本ソフトウェア、ドキュメンテーションまたはそのコピーよりいかなる所有表示あるいはラベルを取り除くこと。本ソフトウェアに関連するソースコードあるいは設計文書の取得、使用あるいは審査の権限は認可しないものとし、本ライセンスは、ユーザーにRocket Networkが随時リリースする本ソフトウェアへの更新、拡張、改良の権限を認可するものではありません。

**2. 権利** 当事者間において、Rocket Networkおよび/またはその被契約者は、本ソフトウェア、ドキュメンテーションおよびそれらのすべてのコピーの全権限を保持するものとし、本ソフトウェアを通じて接近する内容における/対する権利、所有権および知的所有権は、該当する内容の所有者の所有物であり、該当する著作権または他の法律によって保護されるものとし、本ライセンスは、そのような内容に対する権限を与えないものとします。

**3. 保証の放棄** Rocket Networkおよび被契約者は、本ソフトウェアに対しいかなる保証も提供しておらず、市場性および法規遵守、特定の目的への対応性の保証を含め、すべての保証を否認するものとし、いくつかの州では、暗黙の保証の除外を認可しておらず、この放棄がユーザーに適用されません。

**4. 責任の制限** Rocket Networkおよびその被契約者は、どのような場合も本契約に従ういかなる事項に対する責任を負わないものとし、これは、不法行為、契約、厳密な責任あるいは(I) 営業権、データあるいは利益の損失、営業停止あるいはコンピュータの誤動作などの損害を制限なく含む、間接的、特殊、偶発的あるいは必然的な損害 (II) Rocket Networkおよびその被契約者がそのような損害の可能性を知らされていない場合であっても、本ソフトウェアのライセンスに対するRocket Networkの提示価格を超過したいかなる損害に対する他のいかなる法的理論下においても適用されます。いくつかの州では、偶発的あるいは必然的な損害の除外あるいは制限を認可していないため、この制限および除外はユーザーに適用されません。

**5. 終結** 第1項にて認可したライセンスは、本契約の内容の侵害に対する対策を怠った場合、書面での通告から30日以内に（あるいは第1項の侵害の場合直ちに）自動的に終了します。契約の終結に際し、本ソフトウェアおよびドキュメントの使用を直ちに中止し、本ソフトウェアおよびドキュメンテーションの全コピーを返却あるいは破棄することとします。第1項で認可されたライセンスおよびここに明確に提示されているその他の権限を除き、本契約の事項は契約の終結後も有効であるものとし、終結は、排他的な解決策ではなく、他のすべての本契約ライセンスの終結に関わらず有効であるものとし、

**6. 米国政府関連事項** 本ソフトウェアおよびドキュメンテーション、またはいかなる関連製品も、合衆国における生産物およびテクニカルデータの輸出を規制する法律に違反してアメリカ合衆国から排除、輸出、あるいは輸出/再輸出許可を行うことを禁止します。

**7. その他** 本契約は、法律による規定の競合に関わらず、カリフォルニア州法により統治されるものとし、当事者は、本契約に関連する事柄の当事者への司法権をカリフォルニア裁判所が有することに同意するものとし、本契約のいずれかの規定が不法あるいは施行不可能となった場合、その既定は、本契約が完全な支配力および有効性を持ち、施行可能である状態を保つために、必要最小限の範囲で制限または無効化されるものとし、この記載に従って要求または認可される通告、報告、許可または同意は、書面ですすものとします。いかなる棄権または修正も、書面で示された場合のみ有効となります。Rocket Networkによる事前の書面での認可がない限り、本契約を第三者に譲渡することはできません。本契約は、当事者による相互理解の完全かつ排他的な記述であり、本契約の内容に関連する、過去のすべての書面および口頭での契約・通信に取って代わるものとし、Rocket Networkが本契約の規定の施行を怠った場合、これは既定の放棄とはみなされません。本契約に既定された権限の施行行為において、権限を持つ当事者は、コストおよび弁護士費用を取り戻す権限を有します。

## はじめにお読みください

このページの記載事項は、Rocket Networkをはじめて使用するユーザーにとって非常に重要なものです。必ずお読みください。

### はじめに

ここでの説明は、アプリケーション別のセクションに分れています。

Cubase VST with RocketPower™

RocketControl™

Rocket Network Web Interface

各セクションでは、仮想スタジオでのコラボレーションを成功させるために重要となる操作や機能について説明しています。また、Rocket Networkを使用するために必要なすべてのアプリケーションのインストールについて説明するセクションが最初にあります。

### 必要なもの

仮想スタジオでのコラボレーションには、以下が必要となります。

Cubase VST 5.0 (Windows版)、4.0 (Macintosh版) 以降

Cubase VST RocketPower™ アップデート

RocketControl™ 2.0

Webブラウザ (IE 4.5、Netscape 4.5以降)

登録済みユーザー名

### 取得方法

ユーザー名の登録 : <http://www.cubase.net/studios.html>

アプリケーション :

Cubase VST RocketPower™ アップデート <http://www.cubase.net/studios.html>

RocketControl™ <http://www.cubase.net/studios.html>

Microsoft Internet Explorer <http://www.microsoft.com>

Netscape Navigator <http://www.netscape.com>

### サポート

Read this Manual <http://www.cubase.net/studiosupport.html>

クイックスタートガイド <http://www.cubase.net/studiosupport.html>

Rocket Networkサポートエリア <http://www.rocketnetwork.com/support/>

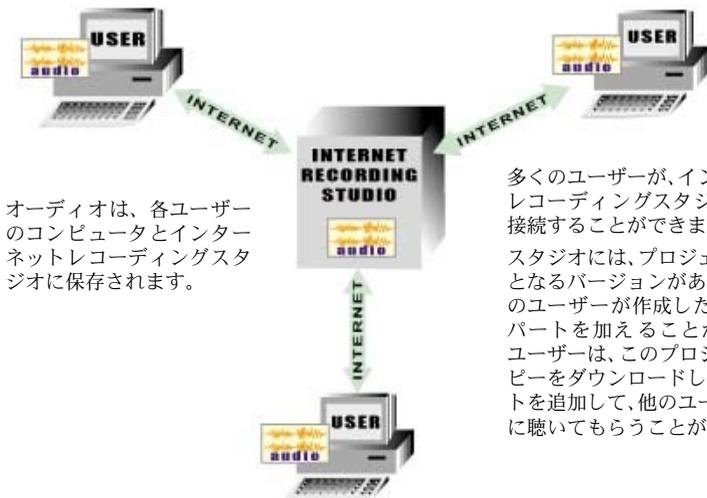
Cubase.net <http://www.cubase.net/studios.html>



## 概要

Rocket Networkは、ユーザーがオンラインで出会い、コラボレートし、オリジナルのオーディオ作品をプロデュースすることのできる、世界初そして唯一のインターネットレコーディングスタジオです。

### The Internet Recording Studio



オーディオは、各ユーザーのコンピュータとインターネットレコーディングスタジオに保存されます。

多くのユーザーが、インターネットレコーディングスタジオに同時に接続することができます。

スタジオには、プロジェクトの中心となるバージョンがあり、これに別のユーザーが作成したオーディオパートを加えることができます。ユーザーは、このプロジェクトのコピーをダウンロードし、それにパートを追加して、他のユーザーにすぐに聴いてもらうことができます。

### Your Computer

インターネットレコーディングスタジオに接続できるのは、RocketPower™を持ったCubase VSTのようなオーディオソフトウェアのみです。インターネットレコーディングスタジオを使用するためには、以下が必要となります。

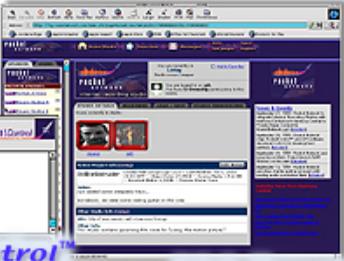
- RocketPower™ オーディオソフトウェア (Cubase VST with RocketPower™)
- RocketControl™
- Web ブラウザ



# Software

RocketControl™ は、フローティングチャットウィンドウとナビゲーションツールとして機能する、ダウンロード可能なクライアントソフトウェアです。Webブラウザと併用することで、インターネットレコーディングスタジオを探して参加することができます。

Cubase VST with RocketPower™を使用することにより、オーディオ/MIDIトラックをレコーディングして作成し、インターネットレコーディングスタジオに参加しているすべてのユーザーに「配信」することができます。



**RocketPower™ Audio Software**

- ▶ Create and record new audio tracks
- ▶ Post and receive tracks to Internet Studio

**RocketControl™**

- ▶ CHAT with others
- ▶ Track status of data transfer

**Web Browser**

- ▶ Navigate between studios
- ▶ Configure Studios and profiles

# 目次

i	法的事項	2
ii	はじめにお読みください	3
iii	概要	4
iv	動作環境	8

## I. インストール

1.1	Web ブラウザのバージョンの確認	9
1.2	アカウントの作成	9
1.3	Cubase VST with RocketPower™ と RocketControl™ のインストール	9

## II. Cubase VST with RocketPower™

2.1	Rocket Network メニューの項目	10
2.2	Rocket Preferences の設定	11
2.3	RocketPower™ オーディオプールの機能	12
2.4	Cubase VST での RocketPower™ Preferences の設定	13
2.4.1	ファイル圧縮の設定	13
2.5	RocketPower™ の作動	13
2.6	オンラインプロジェクトの開始	14
2.6.1	空のオンラインプロジェクトの作成	14
2.6.2	既存の Cubase VST ソングの送信によるオンラインプロジェクトの作成	14
2.6.3	サーバーからのセッションの受信によるオンラインプロジェクトの作成	15
2.7	セッションへのアップデートの送信	15
2.8	Cubase VST でのインターネットレコーディングスタジオからのプロジェクトの消去	15
2.9	ミックスダウンの書き出し	15
2.10	ファイナルミックスの作成準備	16
2.11	Import / Export Audio Setup 機能	17

## III. RocketControl™

3.1	RocketControl™ の起動	18
3.2	新しいユーザー名の登録とプロフェッショナル登録	18
3.2.1	ユーザー名の登録	19
3.2.2	プロフェッショナル登録へのアップグレード	19
3.3	接続	19
3.4	RocketControl™ の使用	20
3.4.1	RocketControl™ での移動	20
3.4.2	RocketControl™ メニューの項目	20
3.4.3	チャット	21
3.5	初期設定	22
3.5.1	Compression Preferences の設定	22
3.5.2	Network Preferences の設定	22
3.6	ステータスインジケーター	23

## IV. Web Interface

4.1	メインナビゲーションバー	25
4.2	スタジオリスト/ユーザーリスト	25
4.3	スタジオ情報	25
4.3.1	ホームスタジオページ/現在のスタジオページ	25
4.3.2	Favorites	27
4.3.3	メッセージ	28
4.4	追加情報	29
4.4.1	スタジオセンター	29
4.4.2	.rcn ファイルの許可	29
4.4.3	他のユーザーの検索	29

## V. 用語集

## 動作環境

以下に示す動作環境は、RocketControlがオンラインセッションを正しく実行するために必要なすべてのソフトウェアコンポーネントを含みます。

### 動作環境：Windows版

- CPU：Pentium 200MHz以上
- メモリ： 128MB以上（DAW、RocketControl、Webブラウザの動作に使用）
- 192MB以上推奨
- システム：Windows 98 / NT
- ハードディスク容量：RocketControl用10MB以上
- 画面解像度：800×600以上、1024×768以上推奨
- Webブラウザ：Microsoft Internet Explorer 4.5 または Netscape Communicator 4.5以降
- 使用コンピュータでのインターネットアクセス
- Cubase VST

### 動作環境：Macintosh版

- CPU：PowerPC 604e 200MHz以上
- メモリ： 128MB以上（DAW、RocketControl、Webブラウザの動作に使用）
- 192MB以上推奨
- システム：Mac OS 8.5.1以降
- ハードディスク容量：RocketControl用10MB以上
- 画面解像度：832×624以上、1024×768以上推奨
- Webブラウザ：Microsoft Internet Explorer 4.5 または Netscape Communicator 4.5以降
- 使用コンピュータでのインターネットアクセス
- Cubase VST

# I. インストール

## 1.1 Webブラウザのバージョンの確認

使用する Web ブラウザのバージョンを確認してください。動作環境の指定より古いバージョンの場合は、アップデートバージョンのインストールが必要です。

Web ブラウザの新しいバージョンが必要な場合は、<http://www.netscape.com> または <http://www.microsoft.com> にアクセスしてください。

## 1.2 アカウントの作成

1. <http://www.cubase.net/studio.html> にアクセスします。
2. "register your cubase.net username" リンクをクリックします。
3. "Rocket Network Global Registration Form" のすべての項目を入力します。
4. "Submit" をクリックします。
5. 登録が完了します。

## 1.3 Cubase VST with RocketPower™ と RocketControl™ のインストール

Cubase VST with RocketPower と RocketControl を、<http://www.cubase.net/studios.html> からダウンロードします。

ユーザー名の登録手順の一部として、またはダウンロードリンクをクリックして既存のユーザー名とパスワードを入力することによって、ダウンロードすることが可能です。

オンラインでのコラボレーションを実現させるためには、Cubase VST とともに RocketPower と RocketControl の両方が必要です。

ソフトウェアのダウンロード後

1. Cubase VST with RocketPower のインストーラーを起動します。
2. Cubase VST with RocketPower のインストール手順に従います。
3. Cubase VST with RocketPower のインストーラーが、RocketControl のインストーラーを起動します。
4. RocketControl のインストール手順に従います。
5. コンピュータを再起動し、ソフトウェアの使用を開始します。

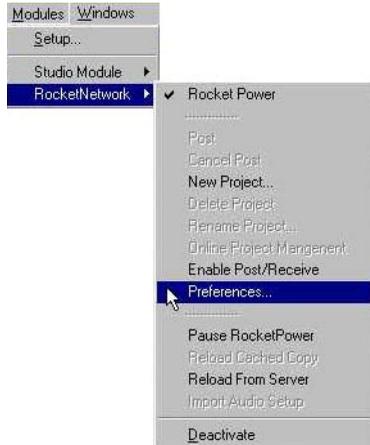
## II. Cubase VST with RocketPower™

Cubase VST with RocketPowerは、オンラインコラボレーションのための機能を追加したCubase VSTのバージョンアップ版です。このセクションでは、Cubase VST with RocketPower のセットアップ、RocketPower の起動、RocketPower の機能の使用について説明します。まず、Cubase VST with RocketPowerを起動しましょう。

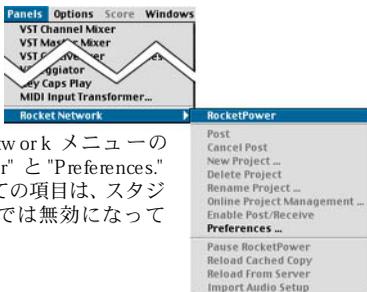
### 2.1 Rocket Networkメニューの項目

Rocket Networkメニューの項目は、Macintosh版の場合、"パネル (Panels)" メニューの "Rocket Network" に、Windows版の場合、"モジュール (Module)" メニューの "Rocket Network"にあります。

Windows版の場合、RocketNetworkメニューの項目は、アレンジウィンドウで "rocketPower" ボタンをクリックしてログインするまでは、"モジュール (Module)" メニューに表示されません。



Windows版のRocket Networkメニュー



Macintosh版のRocket Networkメニュー

Rocket Networkメニューの "RocketPower" と "Preferences." 以外のすべての項目は、スタジオに入るまでは無効になっています。

<b>RocketPower</b>	Cubase VSTでRocketPowerを起動させ、RocketControlを起動します。
---	
<b>Post</b>	新しいデータを使用しているコンピュータからサーバーに送信します。
<b>Cancel Post</b>	送信をキャンセルします。
<b>New Project...</b>	現在のスタジオに新規プロジェクトを作成します。
<b>Rename Project.</b>	現在のプロジェクトの名称を変更します。
<b>Delete Project</b>	現在のスタジオのプロジェクトを削除します。
<b>Online Project Management</b>	スタジオページをWebブラウザにロードします。
<b>Enable Post/Receive</b>	Cubase VSTで送信/受信を作動させます。
<b>Preferences</b>	Cubase VSTでRocketPowerの初期設定を開きます。
---	
<b>Pause RocketPower</b>	送信/受信を一時停止させます。
<b>Reload Cached Copy</b>	ローカルフォルダからプロジェクトを再ロードします。
<b>Reload from server</b>	サーバー上のデータからプロジェクトを再ロードします。
<b>Import Audio Setup</b>	プロジェクトオーナーに適合するように自分のプラグイン構成を変更します。

"Rocket Preferences"とオーディオプールは、使用しているメディアと、送信/受信する圧縮レベルを管理するために使用します。"Rocket Preferences"では、初期設定のクオリティを設定します。オーディオプールでは、初期設定のクオリティを書き換えたり、ダウンロードの圧縮クオリティを追加することができます。圧縮クオリティは、バンド幅やプロデュースしているプロジェクトのレベルに関わる

重要な考慮事項です。モデムのダイヤルアップの場合、プレビューレベルでの作業がよいでしょう。また、高速接続環境の場合であれば、最初からより高いクオリティでの作業を望まれるでしょう。高速接続でのソースのアップロードでは、"Low"をチェックして、低速接続ユーザーが圧縮ファイルをダウンロードできるようにした方がよいでしょう。最終的なプロジェクトにおいては、すべてのユーザーがソースファイルを実際にアップロードしなくてはなりません。

## 2.2 Rocket Preferencesの設定

Cubase VSTのRocket Networkメニューの"Preferences..."を選択して、"Rocket Preferences"を開きます。このダイアログには、アップロードとダウンロードのレンダリングのクオリティ、トラックの情報、自動送信/受信のオプションがあります。

**注意：**レンダリングとは、ソースメディアから作成された圧縮ファイルです。これらのレンダリングをソースメディアの代わりに送信することにより、アップロードとダウンロードの時間を節約することができます。ソースメディアも、レンダリングとしてみなされます。

- **Download Quality** - 受信するファイルのクオリティを選択します。
- **Upload Quality** - 送信の際にコンピュータから送信されるレンダリングを選択します (各レンダリングクオリティの圧縮比に関する詳細については、『3.5.1 Compression Preferencesの設定』をご参照ください)。
- **Default Midi Devices** - 初期設定のGM (General MIDI) 音源を設定します。
- **Auto Allocate MIDI channel** - 送信側のチャンネル設定を保持せず、MIDIチャンネルを自動的に設定する場合は、これをチェックします。これは、ローカルのセットアップにおいてトラックの競合を防ぐのに有効ですが、コラボレーションをしている他のメンバーとのトラックのコーディネートは保持するのは困難です。
- **Auto Allocate Audio channel** - オーディオチャンネルを自動的に受信するオーディオトラックに設定する場合は、これをチェックします。これは、ローカルのセットアップにおいてトラックの競合を防ぐのに有効ですが、コラボレーションをしている他のメンバーとのトラックのコーディネートは保持するのは困難です。
- **Erase unused before Posting** - 送信の際にアレンジメントに含まれていなかったすべてのオーディオデータを消去する場合は、これをチェックします。

**注意：**この設定は、未使用のオーディオデータを削除したい場合にオンにしてください。

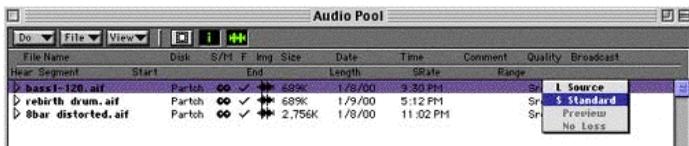
- **Use Coloring and Sort by Owner** - 受信するトラックをオーナーが構成や表示色を設定する場合は、これをチェックします。
- **Automatically Enable Post/Receive when entering a Studio**

**No** - アレンジウィンドウで"Receive"ボタンをクリックしてスタジオにエントリーする際、送信/受信を手動で有効にします。

**Yes** - 自動的に受信を有効にします。

**Ask** - スタジオにエントリーする際、プロジェクトを受信するかどうかを尋ねるダイアログを表示します。

**Don't Ask** - スタジオエントリーの際、プロジェクトを自動的に受信します。



## 2.3 RocketPower™ オーディオプールの機能

Cubase VSTのオーディオプールにより、サーバーに対して送信/受信するレンダリングを個別にまたは集合として管理することができます。初期設定の送信/受信のレンダリングクオリティは、"Rocket Preferences"で設定します。しかしながら、"Standard"や"Preview"レンダリングでプロジェクト作業をした後、"Source"レンダリングをアップロードやダウンロードしてプロジェクトを完成させたいはずです。以下に、この作業を行うためのオーディオプールの機能について説明します。

### Macintosh版

- Quality - 使用可能なレンダリングを示すポップアップメニューです。アレンジウィンドウに挿入するレンダリングを選択します。使用不可能なレンダリングは、グレースアウト表示されます。ローカルで使用不可能なレンダリングを選択すると、サーバーからダウンロードされません。
- Broadcast - ポップアップメニューのチェックされた項目が現在送信されているものです。チェックされていない項目を選択して、それらのレンダリングをサーバーに送信します。

### "File"ポップアップメニュー項目

- Convert SDII to AIFF - オーディオプールのSDIIファイルをAIFFファイルに変換します。
- Delete Low Quality Renderings - クオリティの低いレンダリングをローカルから削除します。これらのレンダリングは、オーディオプールの"Quality"ポップアップメニューから選択することで再び受信することができます。
- Get Best Quality - オーディオプールのすべてのファイルのサーバーから受信可能な最高クオリティのレンダリングを受信します。
- Post Best Quality - オーディオプールのすべての所有ファイルの"Source"レンダリングを送信します。

### Windows版

- ファイル音質 - (Quality) 使用可能なレンダリングを示すポップアップメニューです。アレンジウィンドウに挿入するレンダリングを選択します。使用不可能なレンダリングは、グレースアウト表示されます。ローカルで使用不可能なレンダリングを選択すると、サーバーからダウンロードされません。
- 送信音質 - (Post as) ポップアップメニューのチェックされた項目が現在送信されているものです。チェックされていない項目を選択して、それらのレンダリングをサーバーに送信します。

### "ファイル (File)"ポップアップメニュー項目

- 音質の悪いレンダリングファイルを削除 - (Delete Low Quality Renderings) クオリティの低いレンダリングをローカルから削除します。これらのレンダリングは、オーディオプールの"ファイル音質 (Quality)"ポップアップメニューから選択することで再び受信することができます。
- 最良音質のファイルを取得する - (Get Best Quality) オーディオプールのすべてのファイルのサーバーから受信可能な最高クオリティのレンダリングを受信します。
- 最良音質のファイルを送信 - (Post Best Quality) オーディオプールのすべての所有ファイルの"Source"レンダリングを送信します。

## 2.4 Cubase VSTでのRocketPower™ Preferencesの設定

### 2.4.1 ファイル圧縮の設定

Rocket Networkでは、ファイルの送信/受信の際の圧縮に3つの選択肢があります。通常、3つすべてのレンダリングを送信します。低速接続ユーザーは"Preview"バージョンを受信することができますが、高速接続ユーザーは"Standard"や"Source"バージョンを受信することができます。自分の接続速度に応じて、1〜3つの異なるレンダリングの送信を選択することもできます。

送信/受信の際の圧縮の初期設定は、次の手順で設定します。

#### Macintosh 版

1. "Panels"メニューの"Rocket Network"から"Preferences..."を選択します。
2. "Upload Quality"で、サーバーに送信するレンダリングクオリティをチェックします。
3. "Download Quality"で、サーバーから受信するクオリティをチェックします。
4. "Download Quality"の"If Unavailable take"で、受信したいレンダリングがない場合の選択をチェックします。
5. "OK"をクリックします。

#### Windows 版

1. "モジュール (Modules) "メニューの"Rocket Network"から"Preferences..."を選択します。
2. "Upload Quality"で、サーバーに送信するレンダリングクオリティをチェックします。
3. "Download Quality"で、サーバーから受信するクオリティをチェックします。
4. "Download Quality"の"If Unavailable take"で、受信したいレンダリングがない場合の選択をチェックします。
5. "Close"をクリックします。

**Windows版ユーザーへの注意:** Rocket Networkモジュールが"モジュール (Modules) "メニューにない場合は、次の設定を行ってください。"モジュール (Modules) "メニューの"設定 (Setup...)"を選択します。Rocket Networkモジュールの"アクティブ (Active) "ステータスをクリックして、"はい (Yes) "にします。RocketControlログイン画面が起動します。ログイン画面をしばらくそのままにしておくと、Cubase VSTの表示に戻ります。これで、"モジュール (Modules) "メニューに"Rocket Network"があるはずです。



## 2.5 RocketPower™の作動

Cubase VSTでのセットアップと設定が終わると、RocketPowerを作動させてオンラインにする準備が完了したことになります。

1. 通常通り、インターネット接続を行います。
2. アレンジウィンドウ右上にある"rocketPower" ボタンをクリックします。アレンジウィンドウに"rocketPower"ボタンがない場合、ボタンが表示されるまでウィンドウを右に拡げます。
3. RocketControlが起動し、ログイン画面が表示されます。
4. ユーザー名とパスワードを入力して、"Connect..."をクリックします。
5. Webブラウザが起動し、ホームスタジオページが表示されます。

これで、Rocket Networkに接続されました。オンラインレコーディングの進行についての詳細は、『IV. Web Interface』をご参照ください。

**注意:** ユーザー名とパスワードを持っていない場合は、『3.2 新しいユーザー名の登録とプロフェッショナル登録』をご参照ください。

## 2.6 オンラインプロジェクトの開始

オンラインプロジェクトとは、Cubase VSTのアレンジウィンドウに表示されている、現在のインターネットレコーディングスタジオのコンテンツのことを指します。

新しいオンラインプロジェクトは、プロジェクトを最初に送信/受信したときに開始します。

### オンラインプロジェクトを開始する3通りの方法

#### 2.6.1 空のオンラインプロジェクトの作成

何もないインターネットレコーディングスタジオで、新しいオンラインプロジェクトを作成します。

##### Macintosh版

1. "Panels"メニューの"Rocket Network"から"New Project..."を選択します。
2. プロジェクトの名称を設定します。
3. "Audio Files"フォルダを選択して"Choose"をクリックします。
4. "Make sure to save this song under a new name" というメッセージが表示されたダイアログで"OK"をクリックします。
5. "save this song as"ダイアログで、"Audio Files"フォルダを指定して曲の名称を設定します。
6. "Save"をクリックします。
7. これで、空のオンラインプロジェクトが作成されます。

##### Windows版

1. "モジュール (Modules)"メニューの"Rocket Network"から"New Project..."を選択します。
2. プロジェクトの名称を設定します。
3. "Audio Files"フォルダを選択して"Choose"をクリックします。
4. "Make sure to save this song under a new name" というメッセージが表示されたダイアログで"OK"をクリックします。
5. "save this song as"ダイアログで、"Audio Files"フォルダを指定して曲の名称を設定します。
6. "Save"をクリックします。
7. これで、空のオンラインプロジェクトが作成されます。

#### 2.6.2 既存のCubase VSTソングの送信によるオンラインプロジェクトの作成

何もないインターネットレコーディングスタジオで、新しいオンラインプロジェクトを作成します。

1. 既存のCubase VSTのソングファイルを開きます。
2. アレンジウィンドウ右上にある"rocketPower"ボタンの右の"Upload"ボタンをクリックします。
3. プロジェクトの名称を設定して"OK"をクリックします。
4. "Audio Files"フォルダを選択して"Choose"をクリックします。
5. "Make sure to save this song under a new name" というメッセージが表示されたダイアログで"OK"をクリックします。
6. 使用しているオーディオ、MIDI、アレンジメントがスタジオに送信されます。
7. これで、既存のCubase VSTソングがオンラインプロジェクトとなります。



## 2.6.3 サーバーからのセッションの受信によるオンラインプロジェクトの作成

進行中のセッションを結合します。

1. インターネットレコーディングスタジオに移動します (『IV. Web Interface』参照)。
2. 使用可能なセッションを受信します (『2.2 Rocket Preferences の設定』参照)。
3. "Audio Files" フォルダを選択して "Choose" をクリックします。
4. "Make sure to save this song under a new name" というメッセージが表示されたダイアログで "OK" をクリックします。
5. "save this song as" ダイアログで、"Audio Files" フォルダを指定して曲の名称を設定します。
6. "Save" をクリックします。
7. エントリーしたスタジオのコンテンツが、オンラインプロジェクトとなります。

## 2.7 セッションへのアップデートの送信

送信とは、ローカルのコンピュータからサーバーに送られたすべての変更のことを指します。ローカルで加えた変更や追加は、それらを送信するまでサーバーには送られません。アップデートを送信するには、アレンジウィンドウの "rocketPower" ボタンの右の "Post" ボタンをクリックします。

## 2.8 Cubase VSTでのインターネットレコーディングスタジオからのプロジェクトの消去

インターネットレコーディングスタジオに対する Owner、Co-Owner、Project Management の権限を持っている場合、プロジェクトを消去することができます。スタジオ権限とスタジオ管理に関する詳細については、『4.3 スタジオ情報』をご参照ください。

### Cubase VSTでプロジェクトを消去する場合

Macintosh版 - "Panels" メニューの "Rocket Network" から "Delete Project" を選択してプロジェクトを消去します。

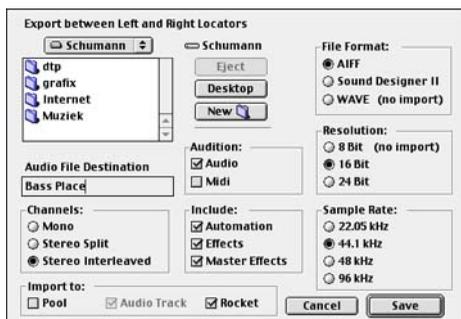
Windows版 - "モジュール (Modules)" メニューの "Rocket Network" から "Delete Project" を選択してプロジェクトを消去します。

## 2.9 ミックスダウンの書き出し

次の手順に従って、オーディオのミックスダウンを自分のスタジオ Mixdowns ページに書き出します。スタジオ Mixdowns ページにミックスダウンを追加するためには、Rocket Network に接続している必要があります。

### Macintosh版

1. アレンジウィンドウで不要なトラックをミュートし、左/右キーを使用してミックスダウンする区間を指定します。
2. "File" メニューの "Export" から "Audio Track..." を選択します。
3. 表示されるダイアログの "Rocket" チェックボックスとその他の必要な設定をチェックします。
4. "Audio File Destination" 欄でミックスダウンの名称を設定し、オーディオファイルの保存場所を指定します。
5. "Save" をクリックします。
6. ミックスダウンされたオーディオファイルは指定した保存場所に保存され、ミックスダウンがスタジオ Mixdowns ページに自動的に追加されます。



## Windows版

1. アレンジウィンドウで不要なトラックをミュートし、左/右ロケーターを使用してミックスダウンする区間を指定します。
2. "ファイル (File) "メニューの"書き出し (Export) "から"オーディオトラック (Audio Track...) "を選択します。
3. 表示されるダイアログの"Rocket"チェックボックスとその他の必要な設定をチェックします。
4. "ファイル名 (Filename) " 欄でミックスダウンの名称を設定し、オーディオファイルの保存場所を指定します。
5. "ファイル作成 (Creat File) " をクリックします。
6. ミックスダウンされたオーディオファイルは指定した保存場所に保存され、ミックスダウンがスタジオMixdownsページに自動的に追加されます。

ミックスダウンの詳細については、『4.3.1 ホームスタジオページ/現在のスタジオページ : [Studio Details](#)』をご参照ください。

## 2.10 ファイナルミックスの作成準備

プロジェクトの作成にファイルの圧縮バージョンを使用する場合、ファイナルミックスのためにソースファイルに変更する必要があります。以下にソースファイルの送信/受信について説明します。

### ソースファイルのアップロード

#### Macintosh版

オーディオプールで選択したすべてのファイルのソースレンダリングを送信する場合

1. "Panels" メニューでオーディオプールを開きます。
2. "File"ポップアップメニューの"Post Best Quality" を選択します。

個別のソースレンダリングを送信する場合

1. "Panels" メニューでオーディオプールを開きます。
2. 送信したいファイルを選択します。
3. 選択したファイルの "Broadcast" の場所をクリックし、マウスボタンを押したままにします。
4. すでに送信されているレンダリングにチェックの印があります。



Macintosh版のオーディオプールの  
"File"ポップアップメニュー

5. 送信したいレンダリングを選択します。



Windows版のオーディオプールの  
"ファイル (File)" ポップアップメニュー

## Windows版

オーディオプールで選択したすべてのファイルのソースレンダリングを送信する場合

1. "パネル (Panels)" メニューでオーディオプールを開きます。
2. "ファイル (File)" ポップアップメニューの "最良音質のファイルを送信 (Post Best Quality)" を選択します。

個別のソースレンダリングを送信する場合

1. "パネル (Panels)" メニューでオーディオプールを開きます。
2. 送信したいファイルを選択します。
3. 選択したファイルの "送信音質 (Post as)" の場所をクリックし、マウスボタンを押したままにします。
4. すでに送信されているレンダリングにチェックの印があります。
5. 送信したいレンダリングを選択します。

## ソースファイルのダウンロード

ソースファイルをダウンロードするには、オーディオプールの "ファイル (File)" ポップアップメニューの "最良音質のファイルを取得 (Get Best Quality)" を選択します。

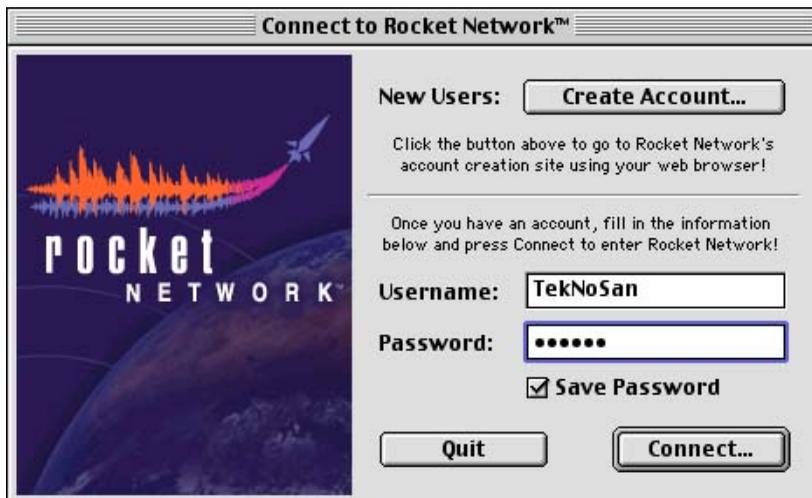
## 2.11 Import / Export Audio Setup機能

Import / Export Audio Setup 機能は、プロジェクトのオーナーである場合、アレンジメントとしてアップロードできる設定のスナップショット機能です。他のすべてのユーザーがこれを読むことができます。これには、バス設定、VSTプラグイン設定、トラック数、エフェクト設定など、すべての設定が含まれます。

### III. RocketControl™

RocketControlとそのWeb Interfaceは、インターネットレコーディングスタジオ、ファイルの圧縮、他のユーザーとの通信のすべての要素を管理します。

このセクションでは、RocketControlの使用について説明します。



#### 3.1 RocketControl™の起動

RocketControlを起動する方法は2通りあります。先に説明したようにCubase VST with RocketPowerの"rocketPower" ボタンをクリックする、または RocketControl のアプリケーションアイコンをダブルクリックします。アプリケーションアイコンをダブルクリックした場合、個別にCubase VST with RocketPowerを起動する必要があります。

ユーザー名とパスワードの欄があるログイン画面が表示されます。"Connect..."、"Quit"、"Create Account..."ボタンもあります。また、Windows版の場合、"Advanced..."ボタンもあります。

ログインするには、ユーザー名を登録する必要があります。すでにユーザー名とパスワードを持っていて、プロフェッショナル登録にアップグレードしている場合は、『3.3 接続』にお進みください。

#### 3.2 新しいユーザー名の登録とプロフェッショナル登録

ログインして仮想スタジオを使用するためには、登録されたユーザー名が必要となります。ベーシック登録によって、パブリックスタジオへのアクセス、他のオンラインユーザーとのチャット、メッセージの送信/受信が可能になります。

プロフェッショナル登録にアップグレードすることにより、以下も可能になります。

- プライベートスタジオへのエントリー
  - スタジオに素早くアクセスするためのスタジオ Favorites リストの作成
  - コラボレーションの他のメンバーを追跡するためのユーザー Favorites リストの作成
  - 画像や自分のスキルや能力に関する追加情報によるユーザープロフィールのカスタマイズ
- Rocket Network の検索エンジンは、このプロフィール情報を元にして、他のプロフェッショナルユーザーが必要な人材を探し当てることができるようになっています。

**注意：**ここで登録したユーザー名は、他のユーザーに対して公開されます。他のユーザーに認識してほしいユーザー名を設定してください。次ページの方法で、ユーザー名の登録、プロフェッショナル登録へのアップグレードを行います。

### 3.2.1 ユーザー名の登録

ソフトウェアをダウンロードするためには、ユーザー名を登録する必要があります。次の手順に従ってユーザー名を登録します。

1. <http://www.cubase.net/studios.html>にアクセスします。
2. "register your cubase.net username" リンクをクリックします。
3. "Rocket Network Global Registration Form"のすべての項目を入力します。
4. "Submit"をクリックします。
5. 登録が完了します。

次の手順に従って、プロフェッショナル登録を行うことができます。"Rocket Network Global Registration Form" の入力後であれば、"Pro Registration" リンクをクリックして直接手順3に進むことができます。

### 3.2.2 プロフェッショナル登録へのアップグレード

1. すでにユーザー名を登録済みで、プロフェッショナル登録にアップグレードしたい場合、RocketControlを起動させてRocket Networkにログインします。
2. ホームスタジオページから、ユーザー名の横の"Upgrade to Pro"リンクをクリックします。
3. "Pro Register"リンクをクリックします。
4. "Rocket Network Pro Registration Form"のすべての項目を入力して、"Submit Information"をクリックします。
5. 指示に従って、表示情報を入力します。ここが、手続きをキャンセルまたは修正できる最後の機会となります。
6. プロフェッショナル登録が完了します。

また、プライベートスタジオを購入すると、プロフェッショナル登録が付属しています。cubase.netスタジオセンターのリンクに従って、プライベートスタジオを購入することができます。

### 3.3 接続

RocketControlを起動すると、接続画面が表示されます。ユーザー名とパスワードを入力して、"Connect" ボタンをクリックします。Web ブラウザが起動し、ホームスタジオページが表示されます。ここから、次のセクション『RocketControlの使用』で説明する様々な機能を実行することができます。

注意：接続がうまくいかない場合は、『3.5.2 Network Preferencesの設定』をご参照ください。



## 3.4 RocketControl™の使用

### 3.4.1 RocketControlでの移動

RocketControl では、基本的な移動操作がインターフェースに組み込まれています。メニューバーの下のボタンをクリックすると、Web ブラウザを起動して対応するWeb ページを表示します。

- Home Studio (家のボタン) ホームスタジオページ を表示します。
- Favorites (星のボタン) Favoritesページを表示します。
- Messages (封筒のボタン) Messages ページを表示します。
- Studio Details 現在のスタジオページとその使用者を表示します。
- Rocketのアイコン <http://www.rocketnetwork.com> を表示します。

仮想スタジオへの移動に関する詳細については、『IV. Web Interface』をご参照ください。

### 3.4.2 RocketControlメニューの項目

RocketControl のメニュー項目が表示されていることを確認してください。"

#### "File"メニュー

- |            |                              |
|------------|------------------------------|
| Disconnect | 仮想スタジオとの接続を切断して、ログイン画面に戻します。 |
| Quit       | RocketControlを終了します。         |

----

#### "Edit"メニュー

- |                         |                           |
|-------------------------|---------------------------|
| Undo                    | 最後の操作を元に戻します。             |
| Cut                     | 選択した部分をカットしてクリップボードに置きます。 |
| Copy                    | 選択した部分をコピーしてクリップボードに置きます。 |
| Paste                   | クリップボードの内容を指定した位置に貼り付けます。 |
| Compression Preferences | 送信/受信クォリティの初期設定を設定します。    |
| Network Preference      | httpトンネリングを設定します。         |

----

#### (Windows版のみ)

#### "View"メニュー

- |               |  |
|---------------|--|
| Toolbar       | チェックすることによって、ボタンを表示します。                                    |
| Status Bar    | チェックすることによって、ステータスバーを表示します。                                |
| Always on Top | チェックすることによって、RocketControlをデスクトップの他のアプリケーションよりも常に手前に表示します。 |

----

#### "Chat"メニュー

- |          |   |
|----------|---|
| Say      | スタジオの他のユーザーに話しかけます。                     |
| Action   | チャットウィンドウで実行する操作を伝えます。                  |
| Set Font | RocketControl の様々なフォント設定を示したダイアログを開きます。 |

----

(Macintosh版)

"Help"メニュー

Rocket Network Help Site Rocket Network のサポートページを Web ブラウザに表示します。

Version RocketControl のバージョン情報を表示します。

(Windows版)

"Help"メニュー

Rocket Network Help Site Rocket Network のサポートページを Web ブラウザに表示します。

About Rocket Control RocketControl の開発とサポートクレジットを表示します。

Version RocketControl のバージョン情報を表示します。

### 3.4.3 チャット

チャットは、RocketControl パネルの主要となる対話機能です。チャットには、(パブリック)チャットとプライベートチャットの2種類があります。チャットウィンドウでは、現在のスタジオの他のユーザーと会話したり、実行する操作を試したりすることができます。

スタジオの現在のすべての使用者が、メインチャットウィンドウを共有します。メインチャットウィンドウに入力された内容は、現在のすべての使用者が見ることができます。

チャットするには、ウィンドウの下の部分をクリックしてポインタを出し、内容を入力して、"Send" をクリックします。

例：(以下の例でのユーザー名はJillです)

入力：Hi Everyone! How's it going?

結果：

このテキストの自分に対する表示 : You say, "Hi Everyone! How's it going?"

他のすべてのユーザーに対する表示 : Jill says, "Hi Everyone! How's it going?"

Wave ファイルを置くなどの操作を試したい場合は、コロン (:) と実行したい操作を入力します。

例：

入力：:waves

結果：

このテキストの自分に対する表示 : Jill waves

他のすべてのユーザーに対する表示 : Jill waves

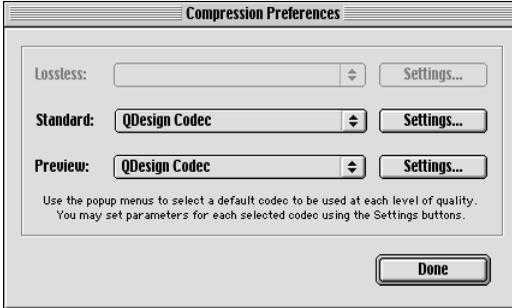
プライベートチャット機能を使用すると、スタジオ内の2人のユーザーがプライベートに対話することができます。プライベートチャットセッションを開始するには、RocketControl の右下の角にあるボタンをクリックし、ポップアップメニューからユーザー名を選択します。新たに "Private Chat" ウィンドウが表示されます。入力すると、選択したユーザーの "Talk To:" ボタンが点滅して、プライベートチャットを知らせます。プライベートチャットセッションを開始すると、"Talk To:" ボタンは、"Private Chat" ウィンドウの表示/非表示の切替ボタンとして機能します。

## 3.5 初期設定

RocketConctol には、2種類の初期設定があります。"Compression Preferences"は、Cubase VSTで設定するアップロードクオリティに対する圧縮比と設定を決定するものです。"Advanced Preferences"は、必要なポートが開かれない、ファイアウォールの後のユーザーを援助するためにデザインされたネットワークオプションです。これらの初期設定を開くには、"Edit"メニューから選択します。Macintosh版ユーザーは、RocketControlが前面にあることを確認してください。



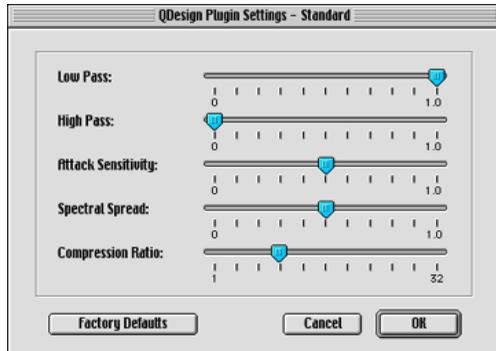
### 3.5.1 Compression Preferencesの設定



"Compression Preferences" ダイアログには、"Lossless"、"Standard"、"Preview"の3つの圧縮を選択するためのボタンがあります。"Lossless"圧縮は、将来のリリースで予定されています。"Standard"または"Preview"の"Settings..."ボタンをクリックすると、さらに5つの調整可能なパラメーターを持つダイアログが表示されます。これらのパラメーターにより、Cubase VST with RocketPowerのアップロードクオリティに対する圧縮の設定を決定することができます。最終的には、いくつかの圧縮の設定の選択肢ができることとなります。

5つのパラメーターは、以下の通りです。

- **Low Pass** : エンコードに使用されるバンド幅の上の範囲です。値が高いほど、低バンド周波数に対する感度が上がります。
- **High Pass** : エンコードに使用されるバンド幅の下の範囲です。値が高いほど、高バンド周波数に対する感度が上がります。
- **Attack Sensitivity** : アタックに対するレスポンスを調整します。値が高いほど、アタックに対してより迅速にレスポンスします。
- **Spectral Spread** : 音質対ノイズを調整します。値が高いほど、複雑でパーカッシブな信号に使用されます。
- **Compression Ratio** : 圧縮比を1:1から32:1の間で調整します。



"Factory Defaults" ボタンは、これら5つのパラメータを元の設定にリセットするためのボタンです。

### 3.5.2 Network Preferencesの設定

"Network Preferences"ダイアログは、HTTPトンネリングを可能にします。ファイアウォールを通じた接続がうまくいかない場合は、"Use HTTP Tunneling"をチェックして再接続します。この初期設定への変更は、次のログインから反映されます。HTTPトンネリングを使用すると、パフォーマンスが大幅に低下するので注意してください。

正しいポートを開くためには、システム管理者に問い合わせてください。

ポートは、コンピュータをサーバーに接続する、インターネットプロトコルを使用した論理的な接続場所です。ファイアウォールで開く必要のあるポートは、以下の通りです。

- HTTPトンネリングがオフの場合 : 1101, 1102, 1103, 1104, 1105, 2468, 5555
- HTTPトンネリングがオンの場合 : 80

### 3.6 ステータスインジケーター

ボタンの下のテキストは、RocketControlの現在の状態を示します。RocketControlの右上の角のRocketのアイコンも、データの送信/受信の際に動いて状態を示します。ステータスインジケーターに表示される状態は、以下の通りです。

- Posting or Receiving Project プロジェクトデータのアップロードとダウンロードを示します。
- Compressing or Decompressing media ソースメディアの圧縮と解凍を示します。
- Posting or Receiving Media メディアのアップロードとダウンロードを示します。
- Communicating with Server サーバーとの全般的な通信を示します。
- Disconnected 現在システムと接続されていないことを示します。
- Post/Receive Paused サーバーに対する送信/受信が一時停止されていることを示します。
- Studio Center: Studio 現在エントリーしているスタジオセンターとスタジオの名称を示します。

アップロード、ダウンロード、圧縮、解凍の場合、完了までのパーセンテージが表示されます。それ以外の場合、現在の状態のみが表示されます。

## IV. Web Interface

Web Interfaceは、移動と管理を行います。これには、スタジオとスタジオセンター、ユーザー、音楽業界ニュース、サポートに関する情報が含まれます。また、Rocket Control と Cubase VST with RocketPowerと直接的に統合されています。Web Interfaceを使用してスタジオに移動した場合、Rocket Controlのチャットウィンドウにそのスタジオが表示され、Cubase VST with RocketPowerがそのスタジオのコンテンツをダウンロードできます。



現在のスタジオセンターのロゴは、常に左上の角にあります。

ページの一番上には、"Home Studio"、"Favorites"、"Messages" ボタンを持つバーがあります。右上には、"news"、"find people"、"logout"、"support" ボタンがあります。

左側の欄には、現在有効なスタジオとユーザーの概要が表示されます。"Studios" タブをクリックして、アクセス可能なパブリックスタジオとプライベートスタジオのリストを表示させます。"Users" タブをクリックして、現在オンラインでスタジオにエントリーしている、アクセス可能なユーザーのリストを表示させます。

中央部には、常に現在のスタジオが表示されます。これが、現在エントリーしているスタジオとなります。現在のスタジオ情報の下には、"Studio Details"、"Mixdowns"、"Load/Save"、"Studio Permissions" タブがあります。

右側の欄には、音楽業界やスタジオセンターに関するニュースや情報が含まれます。



## 4.1 メインナビゲーションバー

メインナビゲーションバーは、常に Web Interface の一番上にあります。RocketControl の3つのメインボタンも、ここに 있습니다。ニュース、人材検索、ログアウト、テクニカルサポート用のボタンもあります。

## 4.2 スタジオリスト/ユーザーリスト

"Studios" には、現在のスタジオセンターにおける、エントリーする権限を持つすべてのスタジオが表示されます。"Info..." ボタンをクリックすると、スタジオのステータスに関する情報を見ることができます。ライブユーザー、プロジェクト名、最終更新日、投稿者、使用可能メディア、権限レベルが表示されます。"Users" には、現在オンラインで、エントリーする権限を持つスタジオにエントリーしているすべてのユーザーが表示されます。スタジオ権限に関する詳細については、『4.3.1 ホームスタジオページ/現在のスタジオページ』をご参照ください。

"Studios" のスタジオリストと "Users" のユーザーリストは、常に Web Interface の左側に表示されます。目的のタブをクリックして2つのリストを切り替えることができます。

STUDIOS	USERS
<b>PRIVATE STUDIOS:</b>	
▶ cubase.network live! (0)	GO
▶ David's Studio (0)	GO
▶ Event 3 (0)	GO
▶ Lunatec Studios (0)	GO
▶ Stever Beaver Studios (0)	GO
▶ studio.bowensanders (0)	GO
▶ The Overnight Maze (0)	GO
▶ Werner's Studio (0)	GO
▶ Wilks Pad (0)	GO
<b>PUBLIC STUDIOS:</b>	
▶ Support (0)	GO
▶ Test Zone (0)	GO
▶ Test Zone 2 (0)	GO

## 4.3 スタジオ情報

### 4.3.1 ホームスタジオページ/現在のスタジオページ

プライベートスタジオを購入した場合、プライベートスタジオがホームスタジオになります。ログインするたびにホームスタジオにエントリーし、ホームスタジオページが表示されます。プライベートスタジオを持たないユーザーは、スタジオセンターの初期設定のホームスタジオに移動します。

現在のスタジオページには、現在エントリーしているスタジオの詳細が表示されます。

このセクションの情報のほとんどは、ホームスタジオページと現在のスタジオページの両方に適用されます。ここからは、違いが生じない限り、現在のスタジオページで説明します。



### Studio Details

RocketControl の "Studio Details" ボタンをクリックすると、全般的なスタジオ情報が Web Interface に表示されます。また、Web Interface の現在のスタジオページの "Studio Details" タブをクリックしても同じ情報を得ることができます。ホームスタジオにいる場合は、RocketControl と Web Interface のどちらかで「家のボタン」をクリックすると、同じ情報を得ることができます。

### Studio Detailsの項目

#### Studio Name

現在のスタジオまたはホームスタジオの名称は、現在のスタジオページまたはホームスタジオページが一番上に常に表示されます。

また、スタジオのオーナーは、スタジオ名のすぐ下に表示されます。

## Your Permission Level

スタジオにおける権限レベルは、そのスタジオで何を行うことができるかを示します。

- **Owner** スタジオのオーナーは、スタジオを購入したユーザーを指します。オーナーは、所有するスタジオのすべてのユーザーの権限を追加、削除、修正することができます。スタジオからすべてのユーザーをロックアウトすることもできます。また、オーナーは、プロジェクトの保存、削除、ロード、作成、投稿を行うことができます。
- **Co-owner** スタジオの共同オーナーは、プロジェクトマネージャー権限以下のユーザーの権限を追加、削除、修正することができます。スタジオからすべてのユーザーをロックアウトすることもできます。また、共同オーナーは、プロジェクトの保存、削除、ロード、作成、投稿を行うことができます。
- **Project Manager** プロジェクトマネージャーは、プロジェクトの保存、削除、ロード、作成、投稿を行うことができます。
- **Can Contribute** 投稿者は、プロジェクトを受信し、プロジェクトに対する自分のトラックの追加と削除を行うことができます。
- **Enter** エントリー権限を持つユーザーは、スタジオにエントリーし、他のユーザーとチャットすることができます。エントリー権限を持つユーザーは、現在のプロジェクトの受信や送信を行うことはできません。

権限レベルは、スタジオ名の下に表示されます。スタジオ権限の設定に関する詳細については、この後の『[Studio Permissions](#)』をご参照ください。

**Current Occupants** - 現在のスタジオ使用者は、現在のスタジオの "Studio Details" タブの一番上に表示されます。また、スタジオリストで現在の使用者を探すこともできます。目的のスタジオ名をクリックすると、現在の使用者が "Live Users" として表示されます。

**Active Project Info** - "Active Project Info" ボックスには、現在スタジオにロードされているプロジェクトに関する情報が表示されます。この情報には、プロジェクトを作成したアプリケーション、作成日時、プロジェクトサイズ、プロジェクトノートが含まれます。"Active Project Info" を編集するには、"Active Project Info" タイトルバーの "Edit Notes" ボタンをクリックします。

**Other Studio Info** - "Other Studio Info" ボックスには、カスタム URL リンクのためのスペースとスタジオノートのための追加欄があります。このボックスは、ロードされたプロジェクトには必ず表示されます。このボックスを編集するには、"Other Project Info" タイトルバーの "Edit" ボタンをクリックします。

## Mixdowns

ミックダウンは、Rocket Networkに送信し、誰からもアクセスできる、現在のプロジェクトのフルオーディオミックダウンです。ミックダウンは、現在のスタジオページの "Mixdowns" タブからプレイバックする、またはファイルへのリンクを持つユーザーに電子メールで送ることができます。"Mixdowns" タブには、ミックダウンをプレイバック、削除、電子メール送信するためのリンクがあります。

ミックダウンの作成と送信に関する詳細については、『[2.9 ミックダウンの書き出し](#)』をご参照ください。

## Load/Save

現在のスタジオページの"Load/Save"タブは、プロジェクトを管理するためのエリアです。ここから、プロジェクトの保存、削除、ロードを行うことができます。

プロジェクトを保存する場合

1. 名称欄にプロジェクトの名称を入力します。
2. ノート欄に、付随するノートを入力します（任意）。
3. "Save"をクリックします。

プロジェクトをロードまたは削除する場合は、プロジェクト名の右の適切なボタンをクリックします。

## Studio Permissions

"Studio Permissions"タブは、プライベートスタジオのユーザーに与えられたアクセス権限のレベルを示します。スタジオのオーナーと共同オーナーのみが、スタジオ権限を設定することができます。すべてのユーザーは、パブリックスタジオにおいて投稿者の権限を持ちます。

プライベートスタジオのユーザーに対する権限を設定する場合

1. 現在のスタジオページの"Studio Permissions"タブをクリックします。
2. "Add User"をクリックします。
3. ユーザーの名称を入力します。
4. 与えたい権限レベルを選択します。
5. "Submit"をクリックします。

各権限レベルの定義に関する詳細については、「[Your Permission Level](#)」をご参照ください。

### 4.3.2 Favorites

Favorites リストは、Webブラウザのブックマークと似たような働きをします。Favoritesに追加すると、クリックするだけで飛ぶことができます。自分のFavoritesにアクセスするには、メインナビゲーションバーの"Favorites"ボタンをクリックします。また、RocketControlの「星のボタン」をクリックすることで Favorites を呼び出すこともできます。エンタリーする権限を持つスタジオやユーザーを Favorites に追加することもできます。

#### Favoritesの追加

スタジオをFavoritesリストに追加するには、そのスタジオに移動し、"Add to Favorites"ボタンをクリックします。

ユーザーをFavoritesリストに追加する場合

1. 左側の欄の"Users"タブをクリックし、ユーザーリストを表示させます。
2. 追加するユーザー名の隣の矢印をクリックします。
3. "See Profile"リンクをクリックします。
4. "Add to Favorites" ボタンをクリックします。

#### Favoritesの使用

Favorites には、選択したスタジオやユーザーへのリンクが登録されています。Favoritesを使用してスタジオに素早くアクセスし、一緒に作業をしているユーザーに加わることができます。

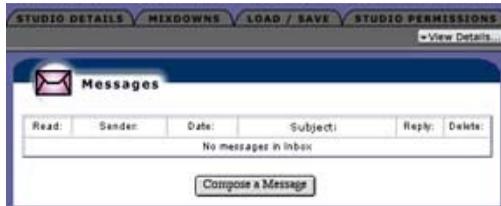
#### Favoritesの削除

Favoritesを削除/管理する場合

1. メインナビゲーションバーの"Favorites"ボタンをクリックして、Favoritesを表示させます。
2. "Edit"ボタンをクリックします。
3. 不要なFavoritesの隣の"Delete"ボタンをクリックして削除します。

### 4.3.3 メッセージ

メッセージ機能により、他の Rocket Network ユーザーとメッセージを交換することができます。自分のメッセージにアクセスするには、メインナビゲーションバーの "Messages" ボタンをクリックします。



#### メッセージの作成

メッセージを作成するには、Messagesページの "Compose a Message" ボタンをクリックします。適切な欄に入力し、"Send" をクリックします。"To:" 欄には、受取人の電子メールアドレスではなく、Rocket Network ユーザー名を入力してください。

#### メッセージの返信

送られてきたメッセージに返信するには、メッセージの横の "Reply" ボタンをクリックします。適切な欄に入力し、"Send" をクリックします。

#### メッセージの削除

メッセージを削除するには、メッセージの横の "Delete" ボタンをクリックします。

## 4.4 追加情報

### 4.4.1 スタジオセンター

スタジオセンターは、Rocket Network スタジオをサードパーティーリセラーです。各スタジオセンターは、個別の機能やプロモーションを持つ、Rocket Network ユーザーのコミュニティです。Rocket Network は、現在、個別のプライベートインターネットレコーディングスタジオの販売は行っていません。現在の Rocket Network スタジオセンターは、以下の通りです。Cubase.net と HarmonyCentral.com

#### スタジオセンターの登録

自分のユーザー名を作成した際に、Cubase.net スタジオセンターに登録されています。

#### プライベートスタジオの購入

スタジオセンターでプライベートスタジオを購入することができます。Steinberg のスタジオセンターでプライベートスタジオを購入するには、<http://www.cubase.net> にアクセスしてください。

#### スタジオセンターの購入

スタジオセンターの購入に関する情報については、<http://www.rocketnetwork.com/solutions/index.html> にアクセスしてください。

### 4.4.2 .rcn ファイルの許可

.rcn ファイルには、RocketControl が読み取るナビゲーション情報が含まれています。Netscape を使用する Windows 版ユーザーは、Netscape Navigator では .rcn ファイルを自動的に認識するように設定されていないので注意してください。

従って、.rcn 形式のファイルを開いたり保存したりするためには、「開く (Open) 」を選択する必要があります。これで、Rocket Network でスタジオに移動することができます。

### 4.4.3 他のユーザーの検索

Rocket Network には、様々な条件による検索が可能な、現在のユーザーのデータベースがあります。特定のユーザーまたは特定のタイプのユーザーを探すには、メインナビゲーションバーの "find people" ボタンをクリックします。メイン検索ページから、ユーザー名、名前、姓で検索することができます。より詳細な検索を行いたい場合、「Search」ボタンの下の "Other Searches" リンクのどれかをクリックします。

## V. 用語集

DAW	デジタルオーディオワークステーション (Digital Audio Workstation) の略称。
Favorites	特定のユーザーやインターネットレコーディングスタジオへのカスタムリンク。
HTTPトンネリング	RocketControl のトラフィックを、ファイアウォールのポート 80 を通したものにします。HTTP プロトコルにより、RocketControl のトラフィックを WWW サーバーから接続。この方法は、ファイアウォールで正しいポートを開くほど強力で能率のよいものではないが、コンテンツのデリバリーには適している。
.rcnファイル	Rocket Controlナビゲーションファイル。Rocket Controlがスタジオナビゲーションのために読み込む。
Rocket Network	Webブラウザ、RocketControl、オーディオシーケンサーとともに機能し、インターネット上でのオーディオ/MIDIコラボレーションを実現させるデータサーバーのネットワーク。
RocketControl	Web ブラウザとオーディオシーケンサーとともに機能し、Rocket Networkに対してオーディオ/MIDIを送信/受信するソフトウェアアプリケーション。
RocketControlステータスインジケータ	<b>RocketControlステータスバー</b> 参照。
RocketControlステータスバー	Rocket Network に対するデータのアップロード/ダウンロードの現在の状態を示すテキスト情報。
RocketPower	Rocket Network でのコラボレートを実現するための、DAW アプリケーションに組み込まれた機能。
Say	会話用のチャットコマンド機能。
Studio Details	インターネットレコーディングスタジオのステータスに関する全般情報。
Studio Permissions	<b>権限</b> 参照。
Web Interface	Rocket Network での移動を可能にし、ユーザーに情報を提供する Web ベースのインターフェース。
アップロードクオリティ	送信されるレンダリングの初期設定のクオリティ。
インターネットレコーディングスタジオ	現在のオンラインプロジェクトを含むサーバーのロケーション。
オンラインプロジェクト	スタジオとオーディオシーケンサーにおけるその表示コンテンツ。
権限	与えられたスタジオにおけるコントロールレベル。
現在のスタジオ	現在エントリーしているインターネットレコーディングスタジオ。
現在のスタジオページ	現在のスタジオの Web 表示。
受信	他のユーザーがオンラインプロジェクトに加えた変更をダウンロードすること。
スタジオ	<b>インターネットレコーディングスタジオ</b> 参照。
スタジオ Mixdowns ページ	<b>ミックスダウン</b> 参照。
スタジオ情報	インターネットレコーディングスタジオに関する情報を含む Web ページのメインボディ。
スタジオセンター	サードパーティリセラーによるインターネットレコーディングスタジオのコミュニティー。
スタジオリスト	アクセス可能なパブリックスタジオとプライベートスタジオのリスト。

送信	オーディオシーケンサーからオンラインプロジェクトに加えた変更をアップロードすること。
ソースファイル	オーディオシーケンサーでレコーディングされた、または読み込まれたオリジナルのオーディオファイル。
ダウンロードクオリティ	受信するオーディオのクオリティ。このパラメーターは、Cubase VSTの"Rocket Network Preferences"で設定。『 <a href="#">2.4.1 ファイル圧縮の設定</a> 』参照。
チャット	RocketControlのチャットウィンドウに入力/表示された会話を表すテキスト。
ナビゲーション	Web Interfaceを介してスタジオからスタジオへ移動すること。
パブリックスタジオ	すべてのRocketユーザーがエントリー/投稿できるスタジオ。
ファイル圧縮	エンコードアルゴリズムによってファイルのサイズを小さくすること。ファイル圧縮により、アップロード/ダウンロード速度を大幅に上げることができるが、オーディオのクオリティは低下する。
プライベートスタジオ	個人またはプライベートグループによって所有/コントロールされるスタジオ。
プライベートチャット	スタジオ内の1人のユーザーとの1対1のチャット。
プロジェクト管理	プライベートスタジオでのプロジェクトの保存、削除、ロードを行う機能。
プロフェッショナル登録	Rocket Networkにおけるすべての機能の登録。『 <a href="#">3.2 新しいユーザー名の登録とプロフェッショナル登録</a> 』参照。
ホームスタジオ	RocketPowerを起動させた際に最初にエントリーするスタジオ。
ホームスタジオページ	ホームスタジオのWeb表示。
ミックスダウン	プロジェクトから書き出し、Web InterfaceのMixdownsエリアに送信されたオーディオのミックスダウン。
メインナビゲーションバー	Web Interfaceの一番上の部分。ナビゲーションリンクを持つ。
ユーザープロフィール	システム上の編集可能なユーザ情報。
ユーザー名	ユーザーのログイン名。
ユーザーリスト	スタジオリストのスタジオにエントリーしているユーザーのリスト。
レンダリング	ソースメディアの異なる圧縮/非圧縮バージョン。

