

Create.Control は、Mac および PC 向けのフリーソフトウェアです。Soundscapeミキシングのクリエイティブな側面にフォーカスし、ミックスエンジニア向けに設計された使いやすく、視覚的にも魅力的なインターフェースを備えています。

これにより、現場に入る前に抽象的なプログラミングが可能となり、あらゆる Soundscapeシステム内で、オブジェクトの位置を直感的かつ柔軟に、リアルタイムでスケーリングすることができます。しかも、これらすべて ArrayCalc や R1 との連携なしに実現できます。

システム要件

PC:

Intel / AMD (Intel i5 / 第3世代以降を推奨)
Win10 (64bit) 以降

Mac (Intel) :

Intel (i5/i7 第3世代以降)
macOS 12以降

Mac (Apple Silicon) :

macOS 12 以降

Ethernet 接続 :

1 Gbit 以上の有線 Ethernet 接続。WiFi でも利用できますが、推奨しません。

RAM :

8 GB (16 GB 推奨)

グラフィックス :

(以下のいずれかのドライバー機能を満たす必要があります)

- **OpenGL** : バージョン 3.0 以上 ; バージョン 3.3 以上を強く推奨します。
- **OpenGL ES** : バージョン 2.0 以上 ; バージョン 3.0 以上を強く推奨します。
- **Direct D** : バージョン 11.1 または 12。
- **Vulkan** : バージョン 1.0 以上。
- **Metal** : バージョン 1.2 以上 (macOS のみ対応) 。

空きディスク容量 :

1 GB

画面解像度 :

1280 x 800 以上

プロジェクトファイルの互換性

Create.Control v1.2 または v1.4 で作成、または開いて保存したプロジェクトは、以前にリリースされたバージョンでは開けなくなります。

インストール時の注意

ファイアウォールアプリケーションが "mDNSResponder.exe" をブロックする場合は、OCA (AES70) を使用して d&b デバイスに接続できるよう、アクセスを許可してください。

注意：

DS100/DS100M のファームウェアは、最新の v3.02.01 以降へ更新してください。

V1.4.52

拡張機能：

- 複数の Soundscape プロセッシングエンジンに対応しました。
— 4 スロットで最大8 台のデバイスをサポート
- 4 つすべてのプロセッサースロットに渡るEn-Space コントロールの連動機能が追加されました。
- サウンドオブジェクト 256 個に対応（従来の 128 から増加）しました。
- vCore に対応しました。
- DS110 に対応しました。
- サウンドオブジェクトの自動マルチカラー割り当てを追加しました。
— 任意設定で、オブジェクトごとに異なる色の自動割り当てが可能
- Object Stack Hierarchy — 表示と選択のスタック動作を整理し、より使いやすく改善しました。
- Snapshots に MIDI マッピング表示を追加しました。 — スナップショットが MIDI トリガーに割り当て済みかを表示
- アイドル状態時のサウンドスケープのシーンレンダリングにかかる演算負荷が軽減され、システム全体のパフォーマンスが向上しました。

バグ修正：

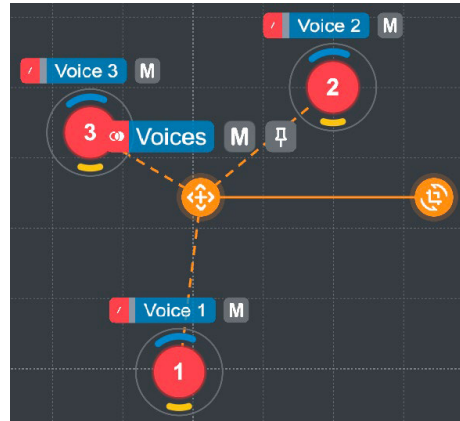
- 特定の OS/GPU 構成におけるアプリケーションの安定性を改善しました。一部のユーザー環境では、特定の OS とグラフィックカードの組み合わせでクラッシュが発生していました。これらの問題を解消するため、グラフィックエンジンを大幅に改良しました。
- オンライン時にも関わらず誤って "Offline" と表示される不具合を修正しました。Soundscape プロセッシングエンジンがオンライン時に、誤ってOffline"と表示されることはなくなりました。
- オフライン時にも関わらず誤って "Online" と表示される不具合を修正しました。Soundscape プロセッシングエンジンがオフライン時に、誤って "Online" と表示されることはなくなりました。

既知の問題 / 注意：

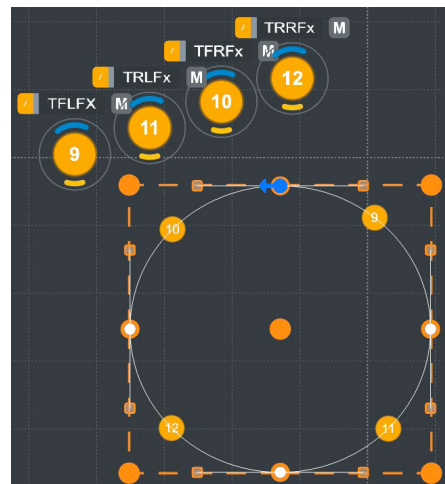
- 使用中のスロットでデバイスタイプを変更する場合：
最初に DSxxx デバイスがスロットに割り当てられた後、デバイスタイプを変更するには、新しいデバイスがネットワーク上に表示された後に、"Available Devices" から手動でドラッグして割り当てる必要があります。自動的に割り当てられることはありません。
回避策：新しいデバイスが表示されたら "Available Devices" リストから手動でドラッグして入れ替えてください。
- 1つのネットワークに複数のインターフェースを接続する場合：
複数のインターフェースを使用して、同じネットワークへ同時に接続することは推奨されません。Create.Control をデバイスに接続しているインターフェースが利用できなくなった場合、接続は第2のインターフェースへ切り替わらず完全に切断されてしまいます。
回避策：可能な限り、ネットワーク接続ごとに1つのネットワークインターフェースを使用してください。

機能拡張:

- アプリ内、ヘルプ機能を追加しました。
- Soundscapeタブに、サウンドオブジェクト専用のグループ修飾子を追加しました。



- ハイライト対象の透明度を調整できるビューポート設定オプションを追加しました。
- アニメーションビューを以下の内容で更新しました:
 - Soundscapeで設定された軌道上を移動するアニメーションに紐付けられたサウンドオブジェクトのオフセット表示を追加しました。



- サウンドオブジェクトのツールバーボタン "Solo-In-Place"、"Highlight"、"Zoom and Center" を追加しました。
- 軌道のリピートルール: "Preserve Offset" と "Stop at end"。

Repeat rule

Preserve Offset

- スナップショットビューを更新し、UI の強化に加えてコンテンツの行が強化されたほか、UX の編集性を向上させるための列選択オプションも追加されました。
- プロジェクトスケーリングのページで、プロジェクトを回転させることができるようになりました。
- デバイス検出と接続の安定性を改善しました。
- Soundscape の 2D シーン表示を改善しました。

バグ修正:

- 実行中のスナップショットのクロスフェードとアクティブなアニメーション間で発生していた同時実行に関する問題を解消しました。

既知の問題 / 注意：

- Windows では、v1.2.x にアップデート後、MTC のソースデバイスをタイムコードページで再選択する必要がある場合があります。
- 複数のインターフェースを同時に使って 1 つのネットワークへ接続することは推奨されません。Create.Control がデバイスへ接続するために自動選択されたインターフェースが失われた場合、接続は 2 つ目のインターフェースへ引き継がれず、完全に切断されます。

12/2025

V1.0.28

機能：

- アプリケーションが新しいバージョンの公開を通知します。

バグ修正：

- デバイスパスに非ラテン文字が含まれる環境でも、アプリケーションが起動するようになりました。
- アニメーションの再生時間を 0 に設定した際に発生していたクラッシュを修正しました。
- macOS 14 で MIDI デバイスをスキャンする際に発生していたクラッシュを修正しました。

09/2025

V1.0.25

初回の一般公開リリース

既知の問題：

- 複数のインターフェース（例：Wi-Fi + Ethernet）で同じ LAN に接続している場合、検出されたデバイス間の競合解消がまれに失敗することがあります。この問題を避けるには、インターフェースを 1 つだけ使用してください。

07/2025