

VCube 操作マニュアル

Lesson 1 for version 4 users

この文章情報は、初めて VCube を操作する方を対象に書かれています。

文中のコマンドや設定箇所など、階層メニューの説明には階層の表現方法として[メニュー（コマンド）名]と「→」を使用して説明しています（例：Project メニューの下にある Save コマンドは、[Project]→[Save]と表現しています）。

Windows の操作に関する知識が必要となる部分がありますが、Windows の操作の詳細については別途 Windows のガイドブックをご覧ください。

目次

1. VCUBE の起動.....	6
1.2 VCube アプリケーションの起動.....	7
1.3 画面の呼称.....	7
1.3 VCube の画面モード.....	8
2. VCUBE の設定.....	9
2.1 メニュー・システムとタブ.....	9
2.2 プリセットの作成.....	10
2.2.1. 「設定」メニューから、「クイック SD 設定」か「クイック HD 設定」を呼び出します。	10
2.2.2. タイムコード タイプとマシンコントロールの設定.....	11
2.2.3. ビデオプラグインを設定.....	12
2.2.4. オーバーレイの設定.....	13
2.2.5. 録画/録音するファイルの保存場所とそれぞれのフォーマットを設定します。.....	13
2.2.6. プリセットの保存.....	14
2.3. USB シンクボードの設定.....	15
3. 録画.....	16
3.1 ピラミックスと同時にビデオを録画する。.....	16
3.1.1 Virtual Transport の起動.....	16
3.1.2 Net を開く.....	16
3.1.3 クラスタリング.....	16
3.1.4 ピラミックスからの操作.....	17
3.2 9ピン・デバイスとなって、外部コントローラからリモートをかける。.....	17
3.3 外部9ピン・デバイスをリモートして、外部デバイスのTCにチェイスする。.....	17
3.3.1 トランスポートパネルの表示.....	17
3.3.2 チェイスボタンをクリック.....	17

3.4. これから録画するファイルのディレクトリーと名前を設定します。	18
3.5 VCube を録画モードにする。	18
3.6. VTR を再生させます。	18
3.7 PLAY キーまたは Stop キーを押し、録画(録音)状態から抜けます。	18
3.8 VTR をストップします。	18
3.9 「レコード」の中の「イネーブルキャプチャー」をクリックし、再生状態に入ります。	18
3.10 「ファイル」の「コンポジションパス」をセーブしたいディレクトリーに設定し、「保存」をクリックします。	19
4. カーソルの取り扱いとロケート	20
ナッジ	20
ロケーター	20
タイムコードでロケートする場合	20
5. クリップの編集	21
6. レイヤー,トラックの増設	22
7. メディアのインポート	23
8. レンダー	25
9. トラブルシューティング	27
エラー	27
VCube のリセット	27

0. はじめに

VCube を導入頂き、誠に有難うございます。

VCube は様々なビデオ・フォーマットに対応した、新しい世代のビデオ・モジュールです。

コンポジットや SDI など伝送される様々なビデオ信号をデジタル化し、ファイル化することができます。

ファイル化されたメディアは、コンポジション上に並べられ、外部機器からのリモートにより正確に再生を行うことができます。

VCube では、ビデオやオーディオのファイルを**メディア・ファイル**と呼びます。そのメディア・ファイルがどのように配置されているかを保存しているファイルを**プロジェクト・ファイル**と呼びます。

メディア・ファイル(.CUBE, .mov など)には多くの種類が存在しますが、VCube では Windows で見ることのできるファイルを基本的にサポートしています。またオプションにより、DVCpro や MPEG, DNxHD などのコーデックをサポートしています。さらに、レンダ機能によりビデオ・ファイルの変換も行うことができます。

プロジェクト・ファイル(.VCUBE)には、再生画面のサイズやフレームレート、シンクロナイズなどの情報も含まれます。またオプションにより、互換プロジェクト・ファイルである AAF, iXML のファイルを読み込むことができます。

VCube は基本ソフトウェアに Microsoft 社 Windows を使用しています。そのため、このマニュアルをより深くご理解いただくために Windows の基礎知識が必要です。

このマニュアルでは、メニューやフォルダーの階層などを「/」で表しています。従って「プロジェクト」メニューの下にある「保存」は、「プロジェクト/保存」と表記しています。

また、タブとページの階層は、「|」で表しています。従って「設定」タブにある「フォーマット&シンク」ページは、「設定 | フォーマット&シンク」と表記しています。

1. VCube の起動

1.1 PC の起動と HDD の構成

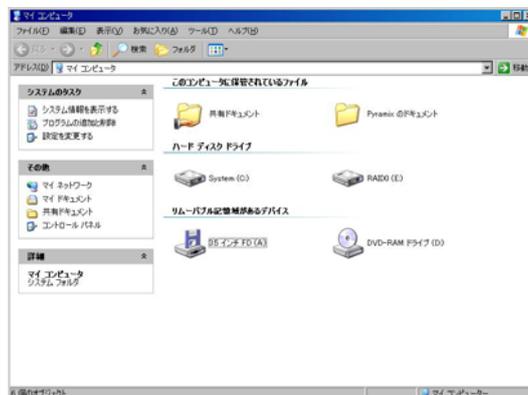


VCube PC の電源を入れます。

しばらくすると Windows が起動します。



完全に Windows が起動したら、スタートメニューからマイコンピュータを開け、内部のハードディスクを確認してください。最低でも[System]と[RAID]という名前の HDD が表示されるはずです。



[System]と名前のついたドライブは Windows がインストールされている HDD です。OS を保護し、快適で安全な操

作環境を保つために、この HDD にはデータを格納しないでください。

[RAID]と名前のついたドライブはデータ専用の HDD です。すべてのデータはこのドライブに保存してください。

1.2 VCube アプリケーションの起動

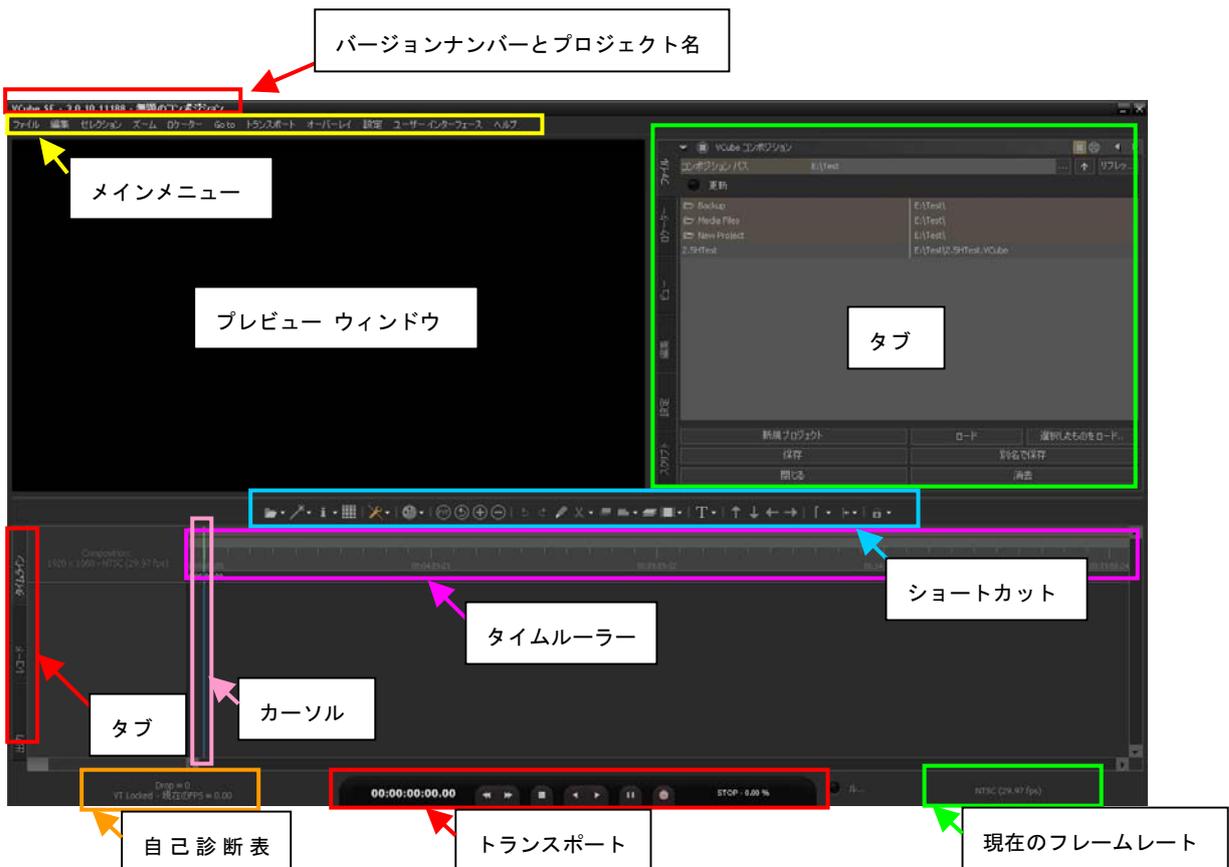


デスクトップ上の VCube アイコンをダブルクリックするか、スタートメニューの中から VCube アイコンをクリックし、起動させてください。

1.3 画面の呼称

VCube が起動すると画面全体にアプリケーションが広がります。VCube は通常の Windows アプリケーションと異なり、画面の一部に操作画面を表示させることはできません。

VCube の操作画面はプレビュー・ウィンドウと各種タブにより構成されています。各部分の呼称は次の図のようになっています。

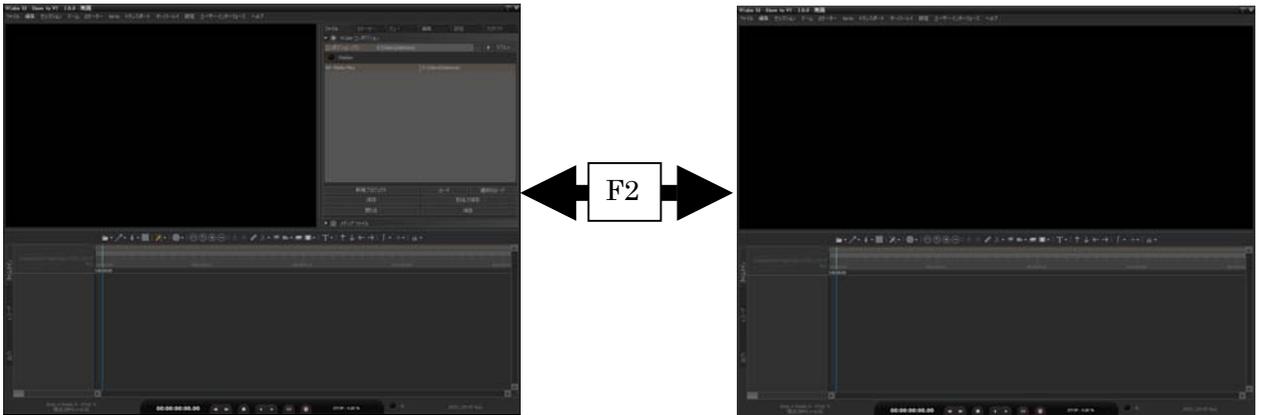


1.3 VCube の画面モード

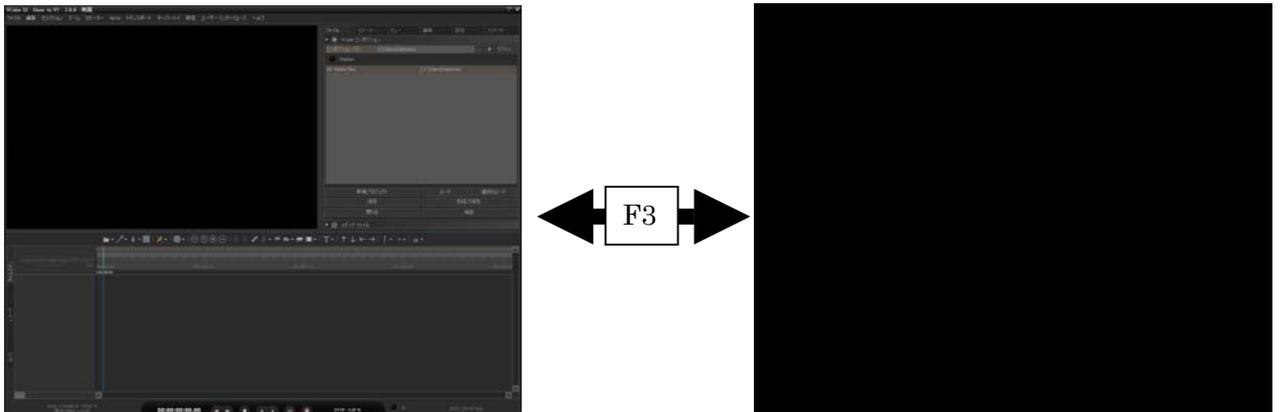
VCube には 3 つの画面モードがあります。

画面モードを切り替えるには、ショートカットが便利です。

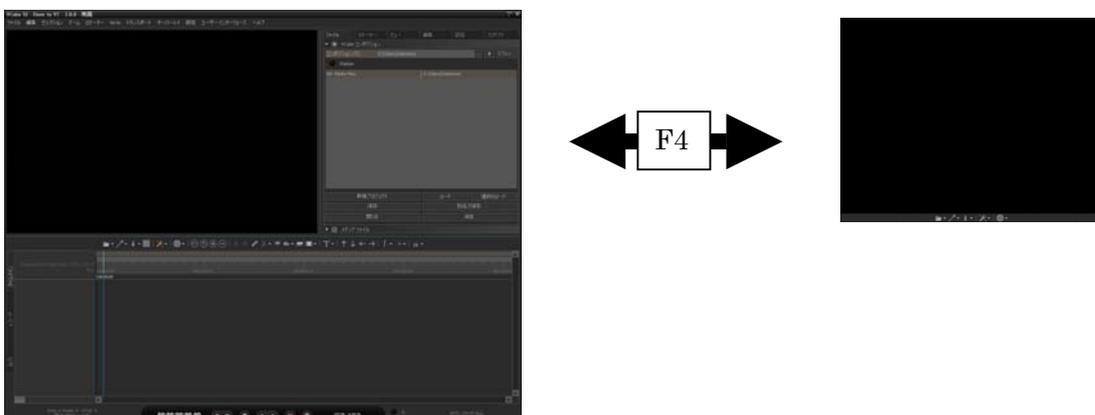
F2: アドバンスモード画面とタブを消した画面



F3: アドバンスモード画面と全画面プレビュー



F4: アドバンスモード画面とイージーモード画面(フローティング・ウィンドウ)



2. VCube の設定

2.1 メニュー・システムとタブ

VCube にはメインメニューとそのサブメニュー以外に、サブメニューで開くページと同様のページがタブの中にあります。VCube は様々なビデオ信号とビデオ・フォーマットに対応するため、数多くの設定が存在します。これらはすべてタブで行います。タブは複数のページにより構成されており、様々な細かな設定が行えるようになっています。

- タブは名前の部分をダブルクリックすると、フローティング・ウィンドウとなります。
- フローティング・ウィンドウになった場合、右上のx印をクリックすると、元あった位置に戻ります。

タブ	ページ	詳細
ファイル	VCube コンポジション	タイムライン上のメディアの配置やシンク情報を記録します
	メディアファイル ブラウザ	メディアファイルをタイムラインに配置する場合に使用します
ロケーター		画面のサムネイルでVCubeをロケートする場合に使用します
ビュー	クリップ情報	クリップに関する情報を表示します
	ショートカット	VCube操作のキーボード・ショートカットの編集を行います
	ワークスペース	操作画面の保存を行います
編集	メイン	基本的な編集コマンドがあります
	クリップ	基本的な編集コマンドがあります
	レイヤー	レイヤーの作成や削除を行います
	トラック	トラックの作成や削除を行います
設定	プリセット	プリセットの作成や保存、呼び出し、削除を行います
	フォーマット&シンク	タイムラインの設定を行います また外部機器との接続設定も行います
	ビデオ I/O	ビデオ信号入出力を行うキャプチャーボードの設定を行います
	オーバーレイ	プレビュー画面へのタムコード表示を設定します
	プレビュー	プレビュー画面の設定を行います
	コンポジション	コンポジションの設定を行います
	バッファとキャッシュ	データ記録や読み出しのためのバッファを設定します
	ユーザーインターフェース	インターフェースに関する設定を行います
	暗号化	プロジェクトの暗号化を行います
	メディアの設定	メディアの記録、再生に関する特殊な設定を行います
	タイムライン	タイムラインの設定を行います
	ビデオ エンジン	ビデオ・エンジンの設定を行います
	オーディオ エンジン	オーディオ・エンジンの設定を行います
	Isisコントローラー	Isisコントローラーの設定を行います
タイムライン		メディアが並ぶ時間軸を表示します
レコード	レコード設定	メディアを記録するときの様々な設定を行います
	レコード ログ	メディアを記録するときのエラーを監視します
出力	システム	システム全体の動作状況を表示します
	バッファ	バッファの使用状況を表示します
	プレイバック情報	再生状況に関する情報を表示します
	シンク ステータス	シンクに関する設定と情報を表示します
	オーディオ メーター	オーディオ用のレベルメーターです

タブとタブ内のページ

これらの設定は毎回間違いなく設定することが面倒で難しいため、プリセットを作り、保存と呼び出しにより素早く簡単に正しい動作環境に対応させることができます。

全ての設定は「設定 | プリセット」により保存と再現が可能です。また「設定 | プリセット」にはフィルターがかけられます。フィルターではプリセットを呼び出しても設定の再現を反映させたくないページを指定します。

つまり、プリセットの作成はVCube を操作する上で、最も重要なポイントと言えます。

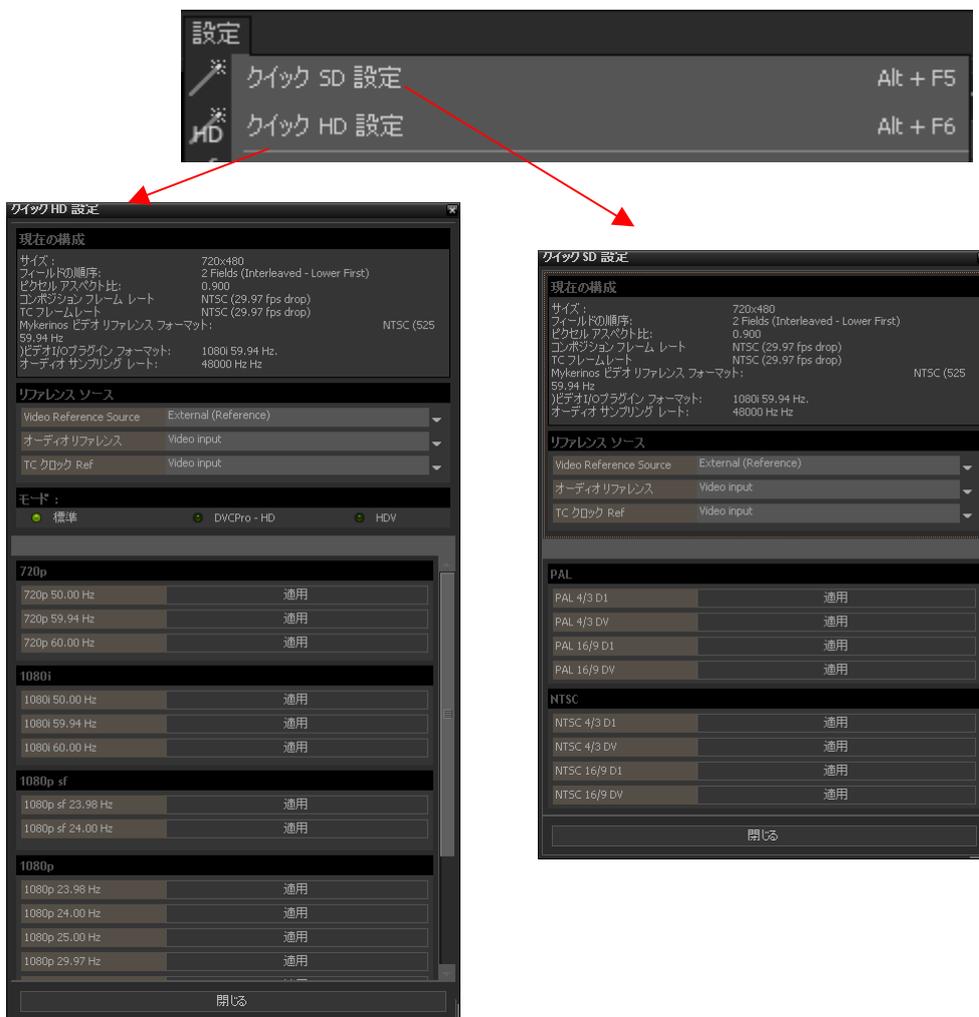
2.2 プリセットの作成

現在のビデオ・フォーマットは、入力や出力の仕様を含め、数多くのフォーマットが存在します。

使用する全てのフォーマット別にプリセットを作成しておくことで、素早くフォーマットに対応させることができます。

以下でVCube の作業環境を決定するプリセットの作り方の手順について解説していきます。

2.2.1. 「設定」メニューから、「クイック SD 設定」か「クイック HD 設定」を呼び出します。



これから作業を行う映像のフォーマットが HD か SD かにより、どちらのクイック設定を開くかを決定してください。

また、表示されたフォーマットの中から、正しいフォーマットをマウスのクリックにより選択します。

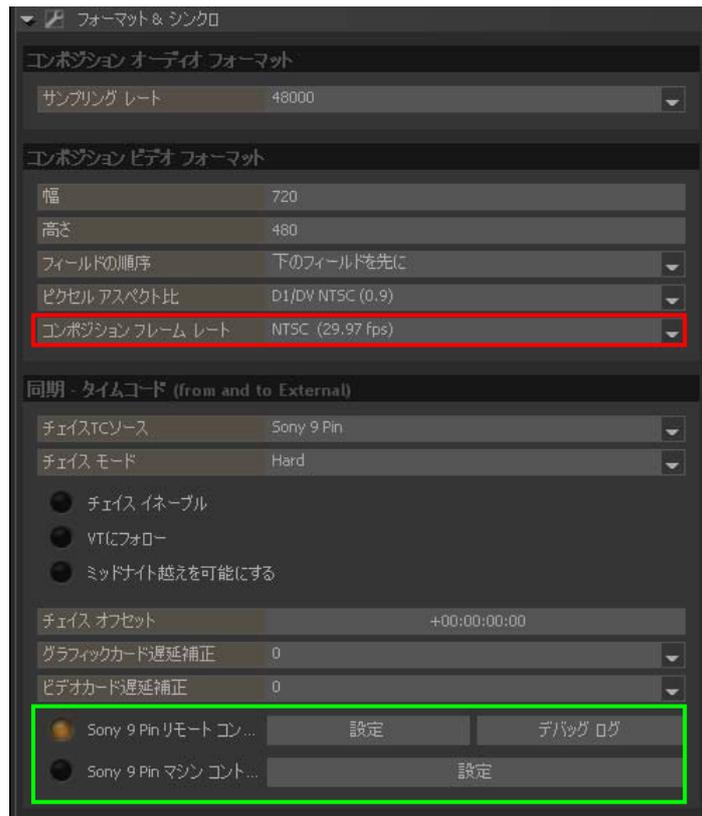
選択が有効になると、「現在の構成」の枠部分がグリーンに点滅します。

次に、ウィンドウ上部にある「リファレンスソース」も「External」など、適当なパラメーターに選択します。

2.2.2. タイムコード タイプとマシンコントロールの設定

次にタイムコードのタイプとマシンコントロール/リモートコントロールの設定を行います。

設定タブの「フォーマット&シンクロ」の中を設定します。



フレームレートの設定

- 「コンポジション フレームレート」をクリックし、ドロップ/ノンドロップを選択します。

Sony P2 を使用する場合、下記のどちらかにチェックを入れ、「設定」の中で正しい COM ポートを設定してください。

- 「Sony 9Pin リモートコントロール」にチェックを入れると、VCube はスレーブ(デバイス)となります。外部機器からコントロールされる状態となります。
- 「Sony 9Pin マシンコントロール」にチェックを入れると、VCube はマスター(コントローラ)となります。外部機器をコントロールできる状態となります。

その他の項目

- 「コンポジションビデオフォーマット」内の項目は、既に「クイック HD/SD 設定」で決定されています

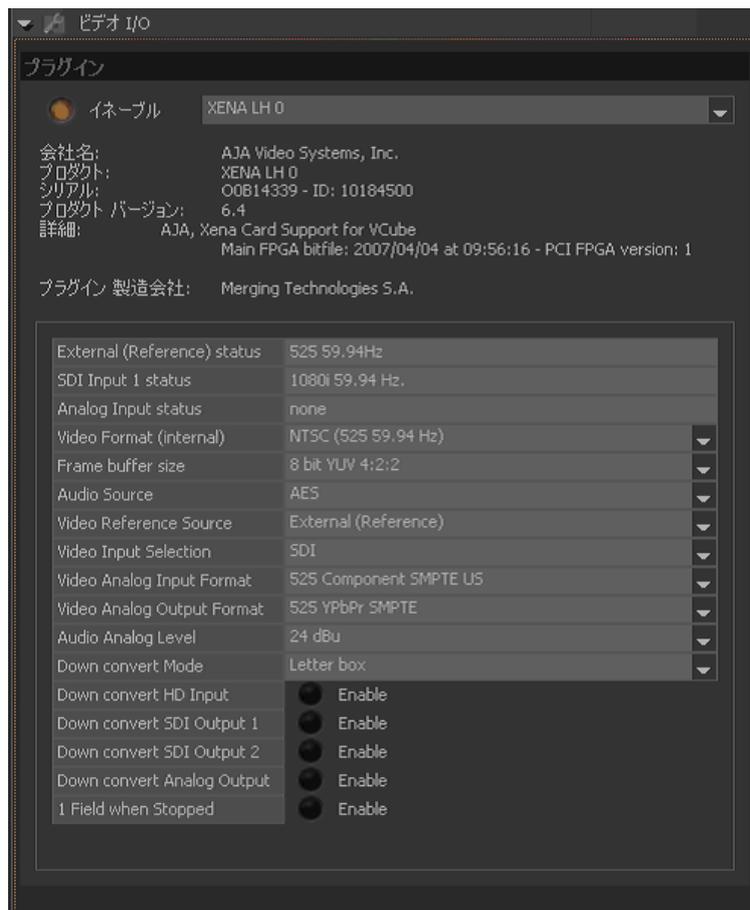
ので、再設定の必要はありません。

- 「グラフィックカード/ビデオカード遅延補正」は、必要あれば設定してください。

2.2.3. ビデオプラグインを設定

VCube はモデルの仕様により数種のキャプチャーボードをサポートしていますが、これらはアプリケーション上でハードウェアプラグインとして扱われます。

クイック設定の後に、このキャプチャーボードの入出力の設定を「設定タブ | ビデオ I/O」で正しく行う必要があります。



設定する項目は、以下となります。

- Video Format 録画するビデオ入力のフォーマット
- Audio Source (必要なら)オーディオの取り口
- Video Reference Source ビデオ・リファレンスソースの取り口
- Video Input Selection ビデオ入力のコネクタ
- Video Input Format 入力するビデオ信号の形式
- Video Output Format 出力するビデオ信号の形式
- ダウンコンバートが必要な場合は、ダウンコンバート出力の Enable をクリックしてください。

2.2.4. オーバーレイの設定

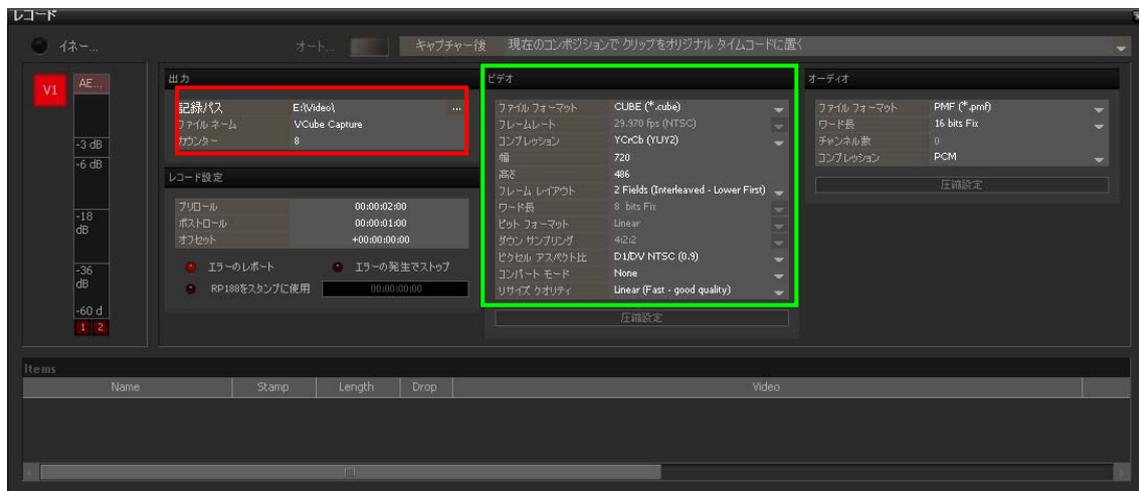
オーバーレイのタブでは、TC 表示やウォーターマークの表示形式や On/Off を設定します。

これらをプリセットに入りたい場合は、設定タブの「オーバーレイ」と「コンポジション」で適当に設定してください。



2.2.5. 録画/録音するファイルの保存場所とそれぞれのフォーマットを設定します。

これらは、画面下のレコードタブで設定を行います。



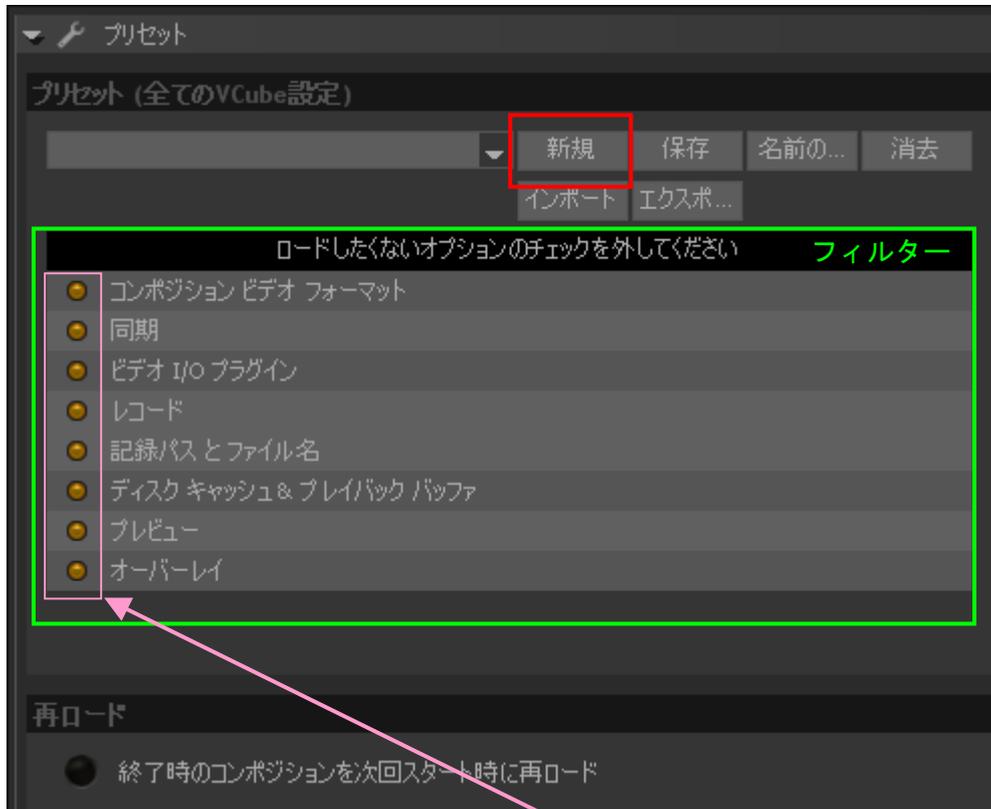
- 「記録パス」でファイルの保存先のディレクトリーを設定します(格納場所は、必ず RAID ドライブ (E) 上に設定してください)。
- 「ファイルネーム」と「カウンター」は、保存するファイルの名前を決定します。
- 「ビデオ」セクションの「コンプレッション」は、圧縮形式を決定します。通常のMA作業であれば、[MJPEG]をお勧めします。

以上で作業環境に必要な情報の設定が完了しました。

2.2.6. プリセットの保存

以上の項目を設定したら、「設定タブ | プリセット」に戻り、「新規」をクリックします。

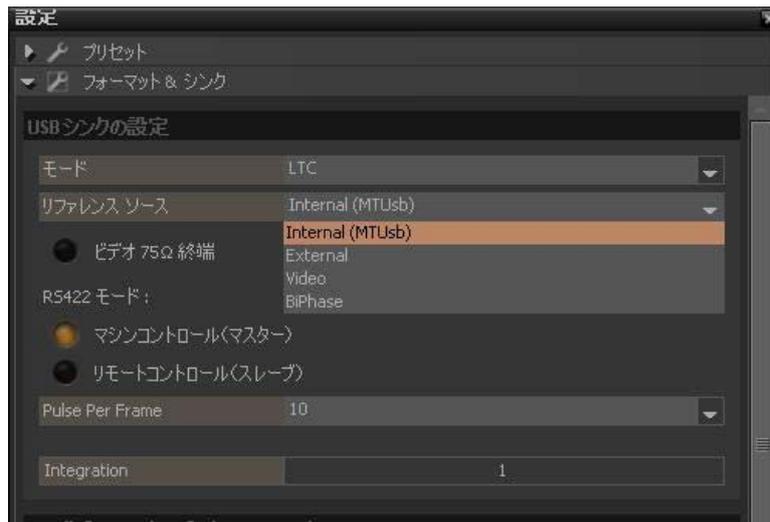
左上の欄が、白色に反転しますので、適当な名前を入れ、「保存」をクリックします。



次回プリセットを呼び出す時に、呼び出したいくないセクションがあれば、この中のチェックを外します。

2.3. USB シンクボードの設定

VCube-SE スタンドアロン・シリーズでは、システム内に「USB シンクボード」が内蔵されています。そのため VCube-SE スタンドアロン・シリーズでは、[フォーマット&シンク]タブの最上部に「USB シンクボード」の設定が追加されています。このボードの設定はプリセットに記録/再現されることはありませんが、一度設定してしまえば設定が残りますので、基本的に設定を繰り返すことはありません。以下を参考にして、適切に設定を行ってください。



- モードは「LTC」に設定してください。
- リファレンスソースは、「Video」に設定してください。
- ビデオ終端は、オンにしてください。
- RS422 モードは、使用環境に合わせて変更してください。この設定は接続されたケーブルがストレートかリバースかによって設定をしてください。接続ケーブルがストレートでマシンコントロールを行うか、クロスでリモートコントロールを行う場合は「マシンコントロール(マスター)」を、それ以外の場合は「リモートコントロール(スレーブ)」を選択してください。

3. 録画

この章では VCube に録画を行う手順について解説しています。

録画機能は、VCube Full シリーズ、VCube-SE シリーズのみで行えます。VCube-XE,LE,Essential には録画機能はありません。

ビデオのキャプチャーには、大別すると 3 通りの方法があります。

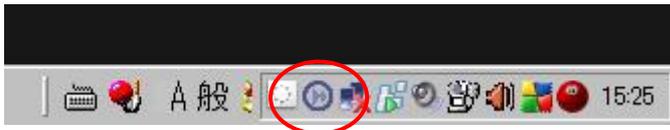
- 1 ピラミックスと同時にビデオを録画する。
- 2 9ピン・デバイスとなって、外部コントローラからリモートをかけビデオを録画する。
- 3 外部 9ピン・デバイスをリモートし、その TC にチェイスしてビデオを録画する。

いずれの場合も、前項で設定したプリセットを呼び出した後、操作を行ってください。

3.1 ピラミックスと同時にビデオを録画する。

3.1.1 Virtual Transport の起動

VCube が起動している場合、Windows のタスクバー部分(画面右下)に下図の赤で囲んだのマークがあります。これは「Virtual Transport(バーチャルトランスポート)」と呼ばれる小さなソフトウェアが起動している事を意味します。このアイコンをクリックします。クリックすると、リモートコントロール用のパネルが現れます。

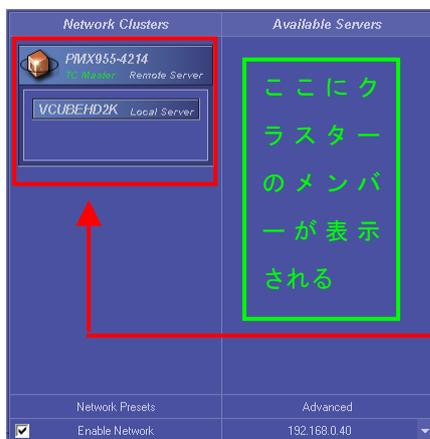


3.1.2 Net を開く

右の Net と書かれた赤いボタンをクリックします。



3.1.3 クラスタリング



左下「Enable Network」にチェックが入っていて、ピラミックスが同じネットワーク上で起動していると、右コラム「Available Servers」に現れます。ローカルのマシンは紫色のアイコン、ネットワーク上のマシンは黄色のアイコンとなっています。現れたピラミックス(黄色のアイコン)を左側のコラム「Network Clusters」にドラッグし、その中に VCube(紫色のアイコン)をドラッグして入れます。

コントロールする親となる Pyramix のアイコン内部に VCube をドラッグして入れる。

3.1.4 ピラミックスからの操作

以上でチェイス準備は完了です。3.4に進んでください。

3.2 9ピン・デバイスとなって、外部コントローラからリモートをかける。

「2.2.2.タイムコード タイプとマシンコントロールの設定」で説明したように、「Sony 9Pin リモートコントロール」にチェックを入れて「デバイス」に設定してください。

キーボードの「T」キーを押すと下図のようなトランスポートパネルが表示されます。パネルの中に「Remote On」と表示されていたら、外部 9 ピン・リモートコントローラからのコマンドにより、リモートがかけられます。3.4に進んでください。



3.3 外部 9 ピン・デバイスをリモートして、外部デバイスの TC にチェイスする。

「2.2.2.タイムコード タイプとマシンコントロールの設定」で説明したように、「Sony 9Pin マシンコントロール」にチェックを入れてください。



をに入れてください。

3.3.1 トランスポートパネルの表示

キーボードで「T」を押します。すると下図のようなトランスポートが表示されます。

上側がVCubeのトランスポート、下側が外部機器のリモートパネルです。

3.3.2 チェイスボタンをクリック

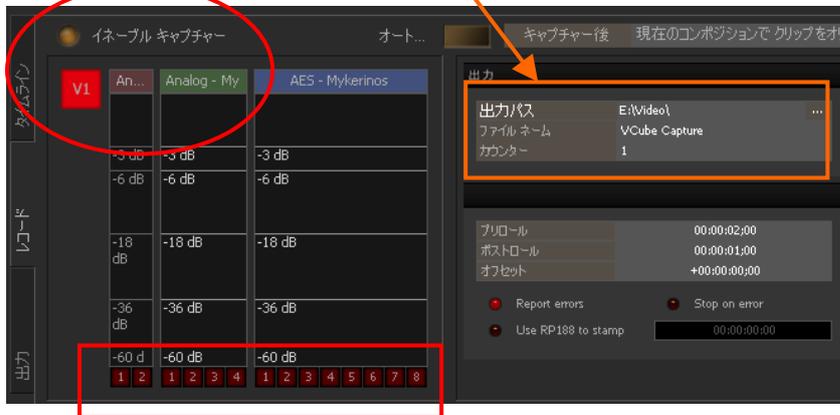
赤枠で囲んだチェイスボタンを押すと、下の緑枠で選択したタイムコードのソースを選択することができます(「EXT」は 9 ピンのタイムコードを意味します)。

3.4に進んでください。

3.4. これから録画するファイルのディレクトリーと名前を設定します。

この設定はプリセットの呼び出しにより設定されますが、毎回設定を変更したいであろう部分です。

「レコード」タブを開け、下図のオレンジ色の項目を直接キーボードとマウスを使って入力します。



3.5 VCube を録画モードにする。

「レコード」タブの中の「V1」をクリックし、次に「イネーブルキャプチャー」をクリックするとVCube が EE となり、PC モニター上で VTR の映像を確認することができます。オーディオも録音するのであれば、オーディオトラックも Rec Ready にして最後に「イネーブルキャプチャー」をクリックします(上図赤枠部分)。

3.6. VTR を再生させます。

録画したい位置に VTR をロケートさせ、REC キーを押し、録画状態に入ります。

- VTR が正常に再生をしていること(シンクにロックしていること)
 - VCube がタイムコードにロックしていること(VCube のトランスポート操作パネルに表示されます)
- を確かめてください。

3.7 PLAY キーまたは Stop キーを押し、録画(録音)状態から抜けます。

続けて録画するのであれば、イネーブルキャプチャーを解除しないで 3.6, 3.7 の作業を引き続き行ってください。

3.8 VTR をストップします。

VTR が停止すると VCube も停止しますので、録画も同時に停止します。

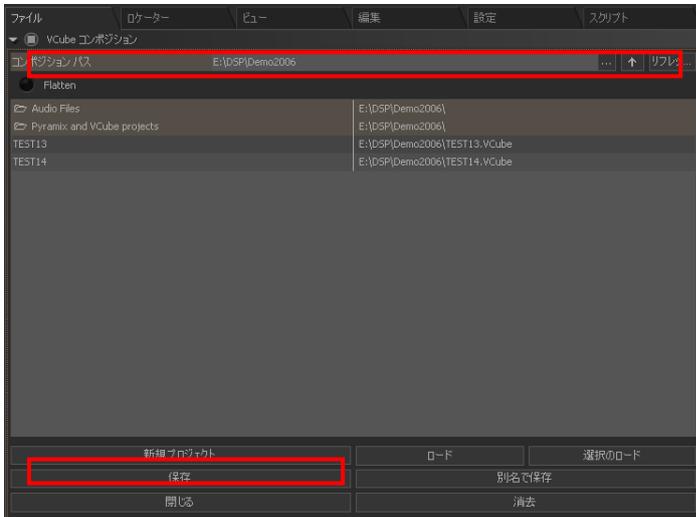
VCube がチェイスモードに入っている場合は、VCube の Chase ボタンも解除してください。

3.9 「レコード」の中の「イネーブルキャプチャー」をクリックし、再生状態に入ります。

イネーブルキャプチャーが入ったままだと、タイムラインには何も表示されません。

続けて録画するのであれば、イネーブルキャプチャーを解除しないで 3.6, 3.7 の作業を引き続き行ってください。

3.10 「ファイル」の「コンポジションパス」をセーブしたいディレクトリーに設定し、「保存」をクリックします。



初回の「保存」では、VCube はファイル名を聞いてきますので、適当な名前を入力します。

OK をクリックするとこのコンポジションは、現在見えているディレクトリーに保存されます。

4. カーソルの取り扱いとロケート

ナッジ

タイムラインはプレビュー画面下に配置されています。縦線は現在位置を表示するカーソルです。



- タイムラインの上のスケール(目盛り)部分をクリックすると、その位置にカーソルがジャンプします。
- タイムラインの上のスケール(目盛り)部分をドラッグすると、プレビューに映像を表示させながらカーソルが同時に動きます。
- クリップが配置されている場合、Tab キーで右のクリップへ、Shift+Tab キーで左のクリップへ、順々にジャンプします。
- 1 フレーム前後したい場合は、キーボードの左右矢印キーを押します。
- 1 秒前後したい場合は、キーボードの Alt キーを押しながら左右矢印キーを押します。
- 10 秒前後したい場合は、キーボードの Ctrl+Alt キーを押しながら左右矢印キーを押します。

ロケータ

- VCube を再生しながら、キーボードのテンキーの「9」キーを押すと、その位置にロケートポイントが作られます。
- 作ったロケートポイントにロケートするには、VCube が停止している時に、ロケートポイントをダブルクリックします。
- またはテンキーの「6」キーを押すと、ロケートポイントがサブ画面に表示されます。上下矢印キーでポイントを選択し、エンターキーを押すか、ロケートポイントをマウスでダブルクリックすると、そのロケートポイントにロケートします。



タイムコードでロケートする場合

- タイムコードでロケートしたい場合は、「Ctrl+Num6」を押します。サブ画面に TC 入力画面が表示されますので、数字を入力し、エンターキーを押すと、そのタイムコードにロケートできます。

5. クリップの編集

- クリップには、前と後ろに3つずつハンドルが存在します。
このハンドルをドラッグすることでクリップを変形させることができます。
変形したクリップは、その情報通りにメディア・ファイルを読み出します。



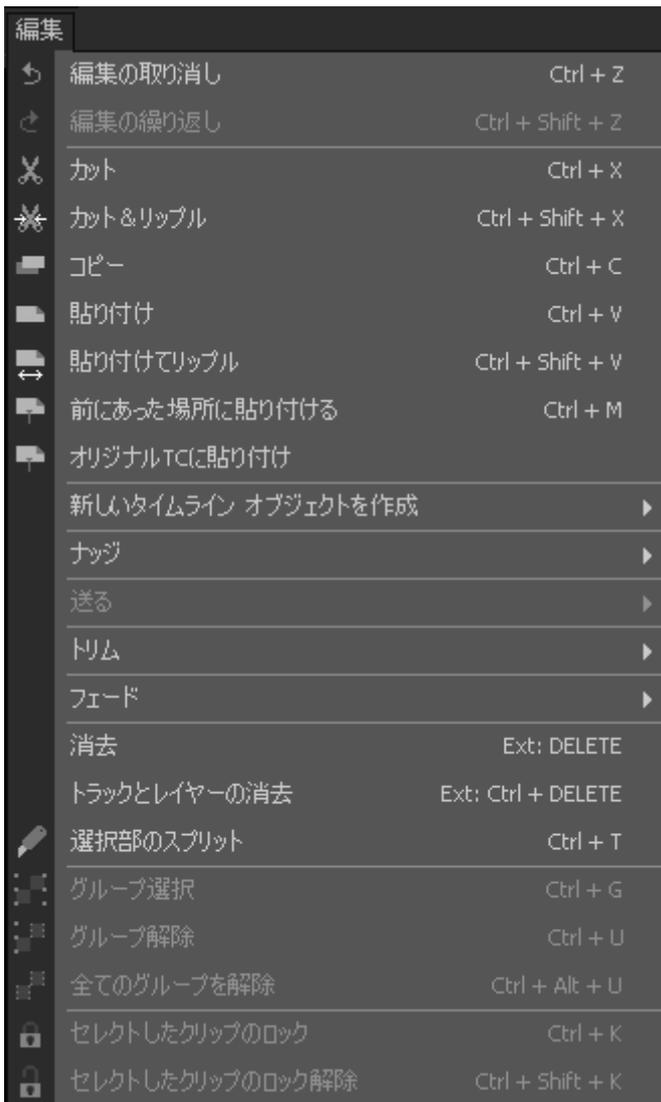
- クリップをマウスでクリックすると、クリップ全体が選択され、編集対象となります。
複数のクリップを選択するには、Ctrl キーを押しながらクリップをマウスでクリックしていきます。



- クリップをマウスでドラッグすることにより、クリップの一部を選択し、編集対象とすることができます。



- Shift キーを押しながらマウスをドラッグすると、ドラッグした範囲に含まれるクリップのみが選択でき、編集対象となります。
編集コマンドには、コピー、カット、デリート(消去)、ペーストなどがあります。
クリップをクリックで選択しスプリットを押すと、カーソルの位置でクリップが2つに分けられます。

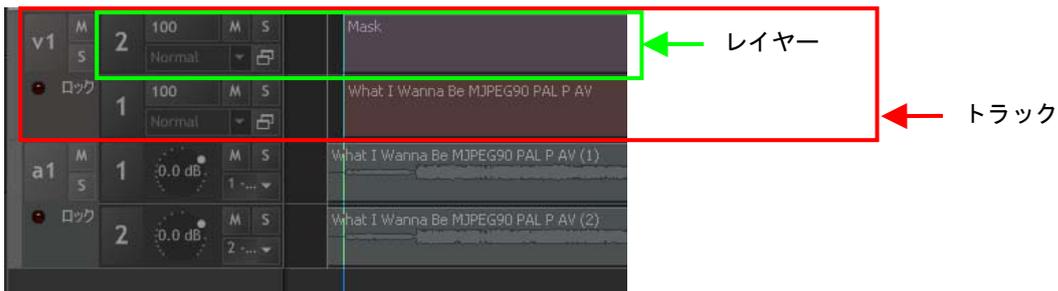


6. レイヤー, トラックの増設

- レイヤーとトラックは編集タブのレイヤーとトラックのページで自由に増やすことができます。



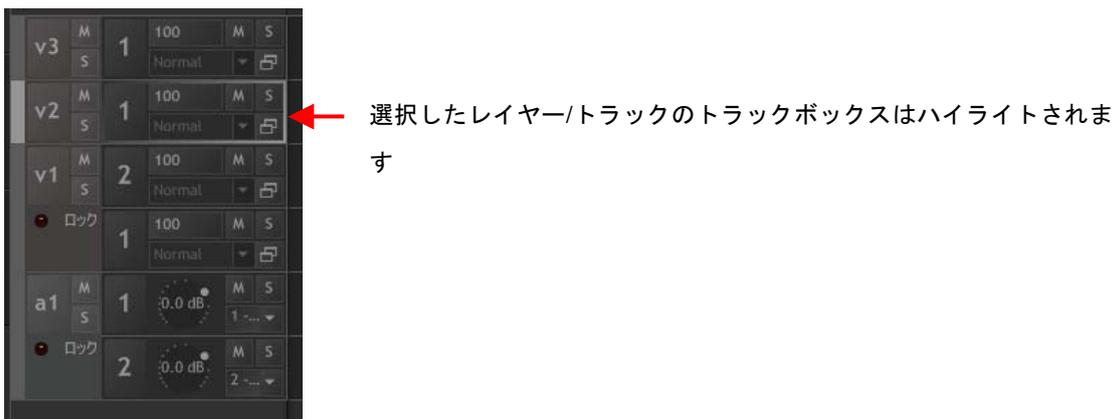
- レイヤーはトラックの中に作られ、トラックのミュートやソロによりトラックと同時に動作します。
- 常に上側(タイムルーターに近い側)のレイヤーまたはトラックがプレビューに表示されます。
- 新たに録画したクリップは、必ずトラック1のレイヤー1に置かれます。
- レイアウト・ボックスの境目部分をドラッグすると、トラック/レイヤーのサイズが自由に変えられます。
- レイアウト・ボックスにある透過値により、透過の割合が変更できます。



7. メディアのインポート

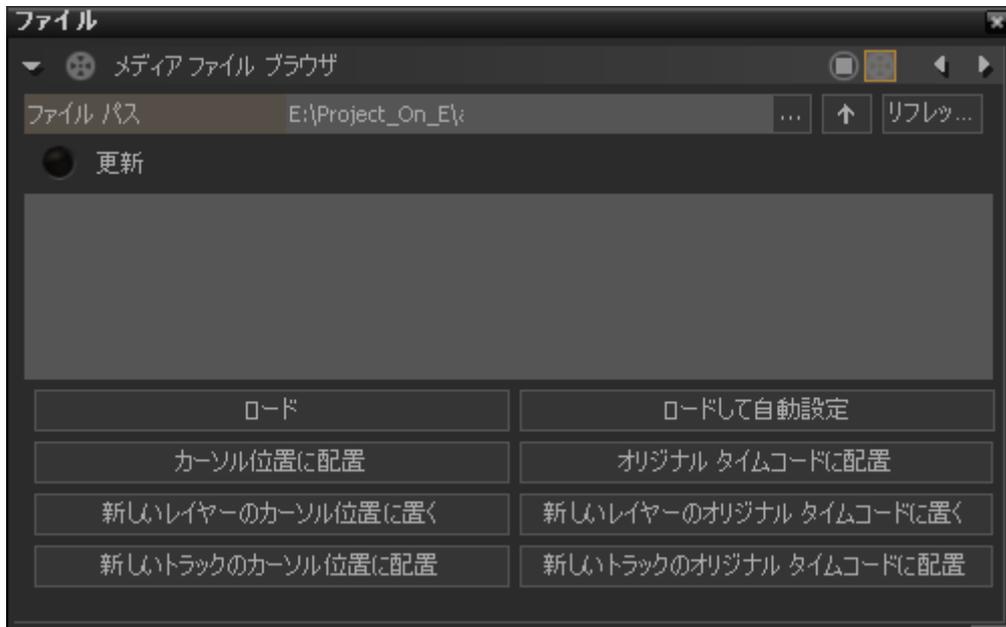
既にファイルとなって HDD に格納されているメディアは、以下の手順で自由にタイムライン上(レイヤーやトラック)に貼り、再生することができます。ただし、これらはプロジェクトと同じフレームレートである必要があります。

1. メディアを貼りたい位置にカーソルを進めます。
2. 貼りたいレイヤーまたはトラックをクリックで選択します。



3. 次にメディアブラウザでインポートしたいメディアをメディアブラウザで探します。

4. メディア ファイルが見つかったら、ダブルクリックでカーソル位置に貼り付けるか、その他のオプションボタンをクリックしてタイムライン上に貼り付けます。



※ 貼り付けたものはメディア ファイルですので、何も編集が行われていません。編集を行ったものを貼り付けるには、編集した後のクリップをコピーして貼り付けてください。

※ カーソル位置には、他にもテキストクリップ、カウントダウンクリップ、ワイプクリップを貼り付けることができます。

8. レンダー

VCube には、他種類のメディア ファイルに変換するレンダー機能が備わっています。

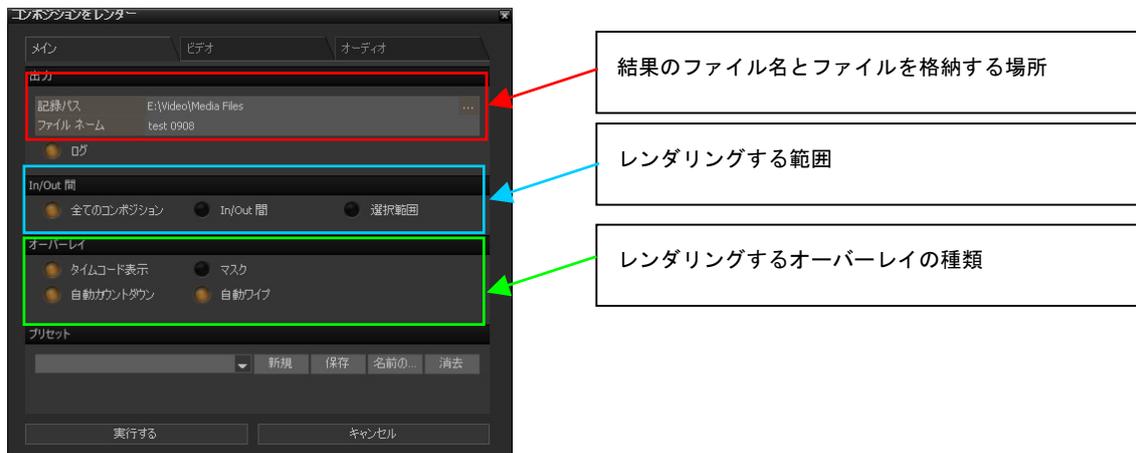
ここでは例として HD ファイルから DV コーデックを使用した QT ファイルに変換する例を解説します。

【条件】

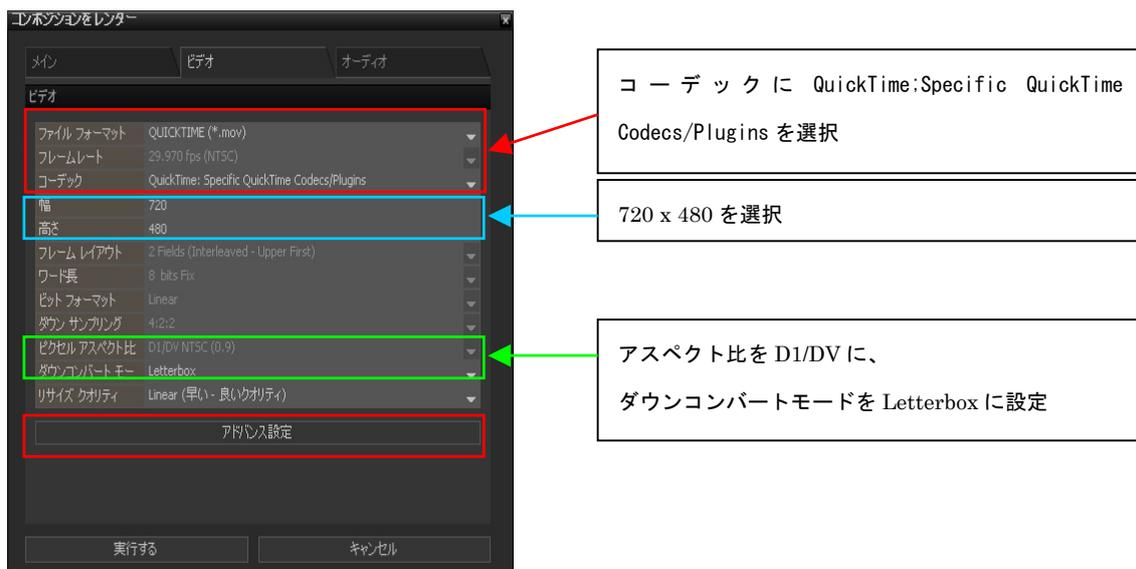
- VCube のプロジェクトが完成しているとします(Wipe や CountdownClip も配置済み)。
- 素材は HD(1920x1080 @29.97fps)であるとします。
- オーディオは QT に入れないこととします。

【手順】

1. [ファイル→エクスポート→コンポジションをレンダー]を選びます。
2. メイン・タブに必要な情報を入れます。



3. ビデオ・タブを次のように設定します。

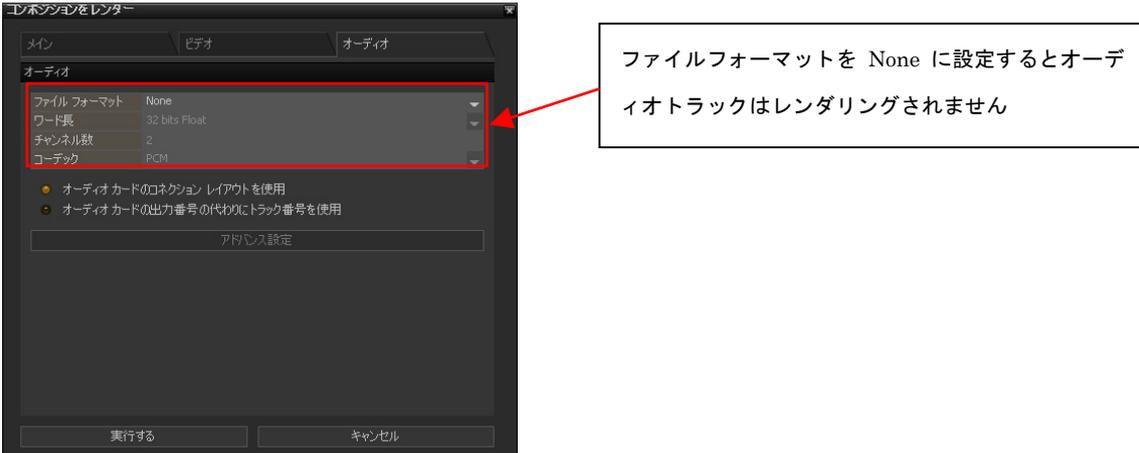


4. [アドバンス設定]をクリックし、以下の様に設定します。



DV/DVCPRO-NTSC を選択し、フレーム/秒を元ファイルに合わせて選択

5. オーディオ・タブを次のように設定します。



ファイルフォーマットを None に設定するとオーディオトラックはレンダリングされません

6. [実行する]をクリックします。

注意: このとき以下の「反応なし」のダイアログが出て、そのまま実行させてください。



VCube アプリケーションはレンダリングを続けており、レンダリング終了後、通常の画面に戻ります。

以上で完成です。

9. トラブルシューティング

エラー

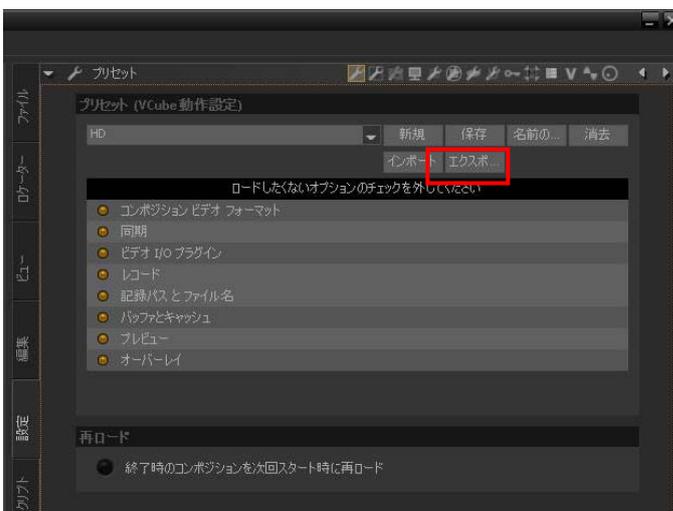
ビデオには様々なフォーマットがあります。VCube にはそれら全てに適合できるよう、様々な設定を作ることができます。しかし、組み合わせを間違えると VCube はエラーを報告します。下図は、プロジェクトのフォーマットと与えている SYNC 信号が異なる場合のエラーです。これらのエラーが報告された場合、設定、或いは与えるべきシンク信号が間違っている場合があります。もう一度システムをチェックし、エラー表示が出されないようにしてください。



VCube のリセット

何らかの理由により VCube が快適に動作しなくなった場合、アプリケーションの設定をリセットすることで回復する場合があります。リセットには VCubeReset.exe というアプリケーションにより行います。このアプリケーションは、C:\¥Install¥Utilities に含まれています。もし消去してしまった場合やお持ちでない場合は DSP ジャパンにご連絡ください。

1. プリセットのエクスポートによる保護



リセット後にすべての設定を元通りに戻すため、プリセット毎にエクスポートしてアーカイブしておきます。

まずプリセットを呼び出し、エクスポートをクリックして、適当な場所に保存しておきます。

2. VCube を終了させる

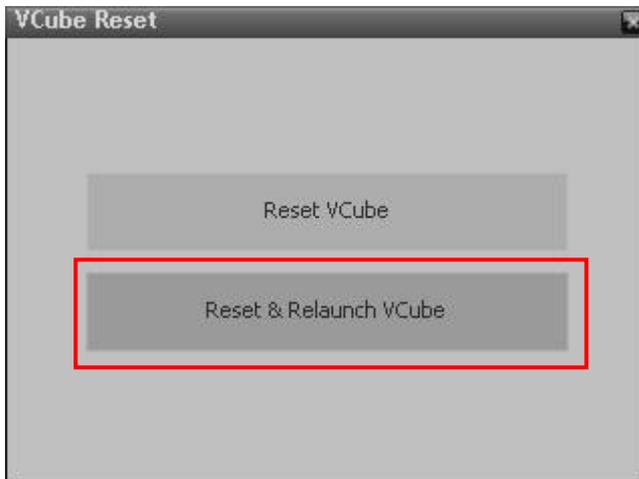
VCube を終了させます。

3. VCubeReset.exe を起動



このアプリケーションは、通常 [C:\%Install%\Utilities] に格納されています。

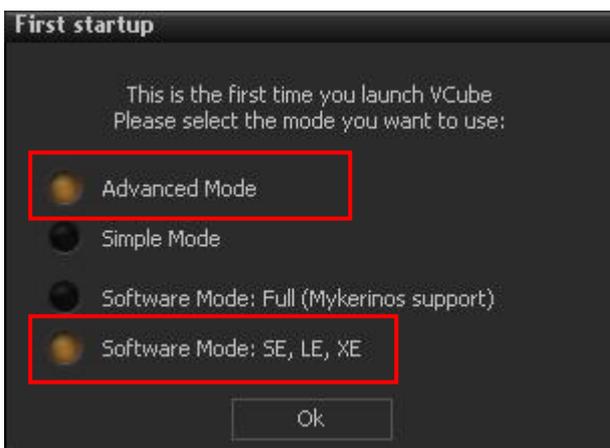
4. リセットして VCube を起動



ここでは、リセット後 VCube を起動して設定を行いますので、下側をクリックします。

VCube は自動的に起動モードに入ります。

5. 最初の設定



最初の起動では、VCube は左図のような初期設定ダイアログを表示します。

[Advanced Mode]と[Software Mode: SE,LE,XE]を選択して OK をクリックしてください。

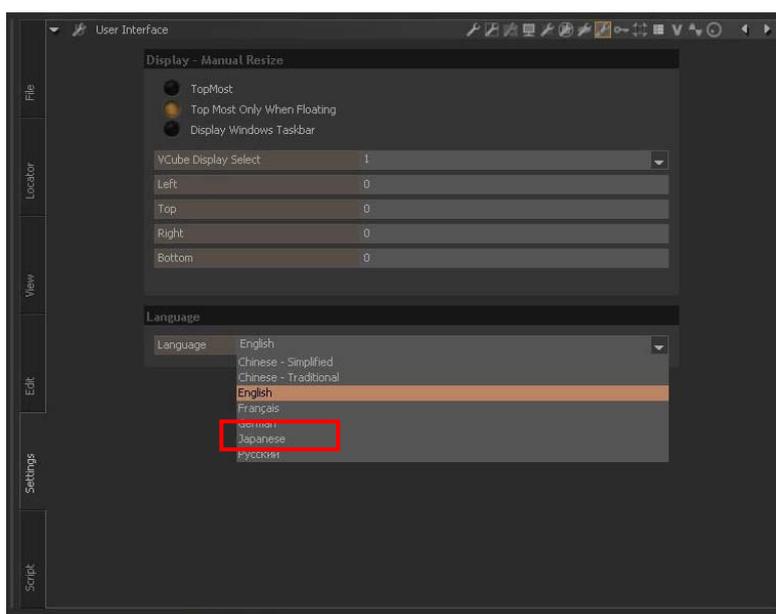
日本マーケットでは、ご使用の VCube は通常 SE です。

詳しくは DSP ジャパンにお問い合わせください。

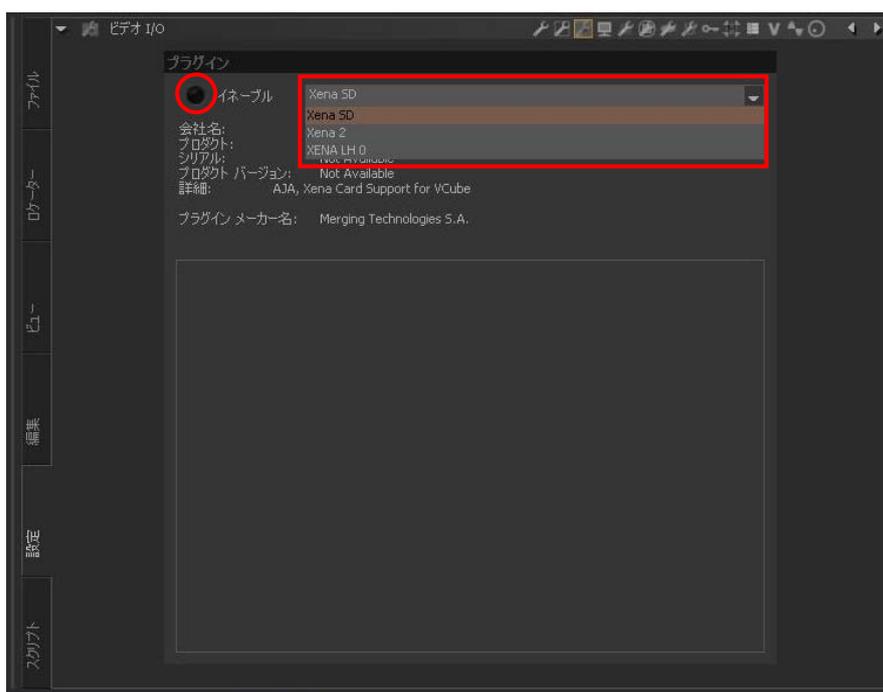
6. 英語メニューを日本語へ変更

初回の起動では、VCube は英語メニューで起動します。

これを日本語に変更するには、[Settings|User Interface]で Language のコラムを[Japanese]に変更します。切り替えると VCube は自動的に終了し、日本語で起動します。



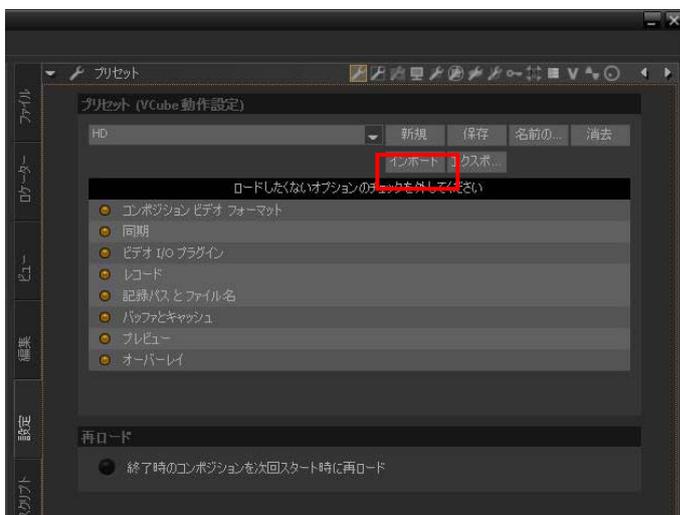
7. ビデオ I/O を設定



ビデオ I/O を適当なプラグインに設定し、イネーブル・ボタンをクリックします。

VCube が SD モデルの場合 Xena SD を、HD モデルの場合 Xena LH 0 を、2K モデルの場合 Xena 2 を選択し、イネーブル・ボタンをクリックしてください。

8. プリセットをインポート



最後に、1 でエクスポートしたプリセットをインポートします。

以上でリセットは完了です。