

USER MANUAL

CINE CUBE 1.0 Introduction

CINE CUBE U s e r M a n u a l

V1.0

MERGING TECHNOLOGIES

CONTENT

INTRODUCTION

CINE CUBE は様々なフォーマットのビデオファイル (R3D, TIFF, DPX, Targa, QuickTime, etc) の再生を行うためのプロフェッショナル用ソフトウェアです

GETTING STARTED

System Management

System Installation

システムのインストールと設置は以下のマニュアルに従って行ってください。

system_installation_and_connectivity.pdf

Quick Start Guide.pdf

Starting Up CINE CUBE

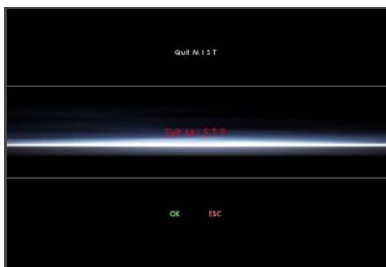
CINE CUBEの起動。



1. 管理者としてログインしてください。
2. WindowsのデスクトップでCINE CUBEのアイコンをダブルクリックします。

Exiting CINE CUBE

CINE CUBEを終了させるには、以下の要領で行います。



CTRLキーを押しながらマウスを右クリックし、Exitを選択します。

OKで終了します。ESCキーでキャンセルできます。

Project Management

About Project Management

CINE CUBEはプロジェクト管理を行います。プロジェクトで使用する全ての素材は、プロジェクトに関係します。

各プロジェクトは、それぞれライブラリーを持っています。ライブラリーはファイルを保存しますが、ファイルの参照を行います。

プロジェクトを開くとき、プロジェクト マネジメント メニューをコールします。

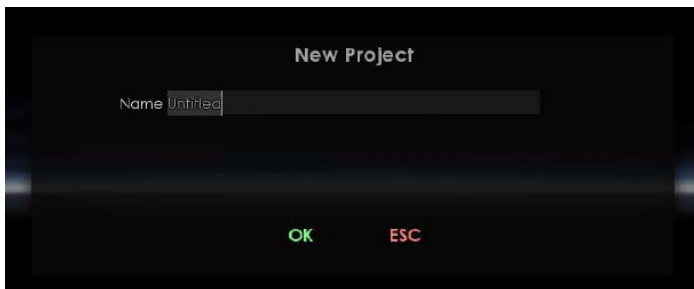


Creating a New Project

Action MenuでNew Projectを選択します。

テキスト・ボックスをクリックし、プロジェクトの名前を入力します。

OKをクリックするかESCでキャンセルします。



プロジェクトが作成されるとCINE CUBEはそのプロジェクトのLIBRARYを開きます。これで素材のインポート作業を開始できます。

→ Library – Import clips in the Libraryをご覧ください。

Opening and Closing Projects

CINE CUBE開始時に:

Action Menuで**Open Project**を選択します。



プロジェクトを選択しダブルクリックするかOKをクリックします。

プロジェクトが選択されるとそのプロジェクトのLIBRARYが開きます。

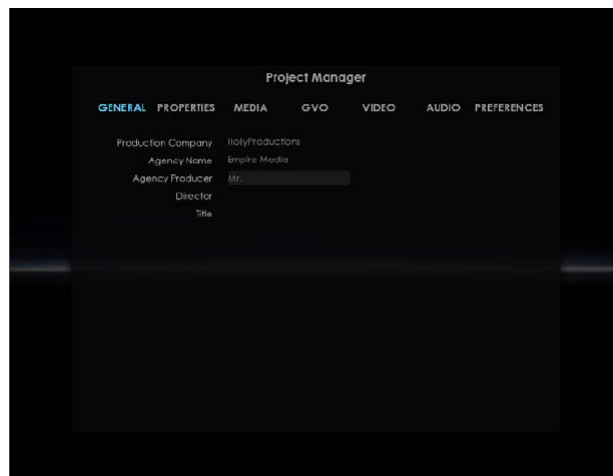
Deleting Projects

To be added

Setting Project Preferences

CINE CUBEはプロジェクト毎に設定を変更できます。デフォルトでは全てのクリップは再生の設定となります。各クリップは、それぞれ独立した異なる再生フォーマットであっても構いません。

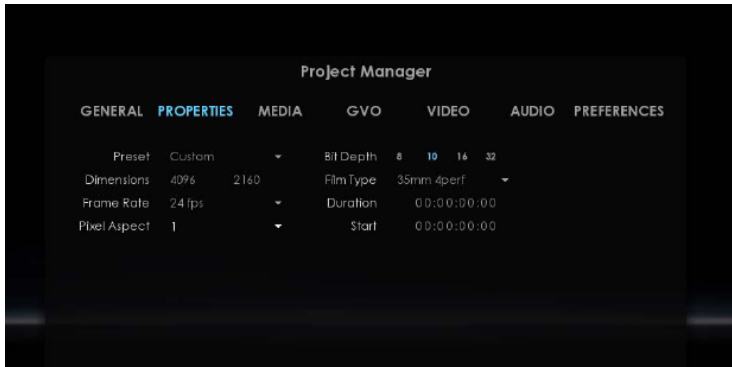
ModuleMenuをCTRL+右クリックでコールし、**Project**をクリックしてください。



General

Production Company, Director's nameなどの情報を入力してください。

Properties



全体的なクリップの詳細を選択してください。

Preset Output format

CINE CUBEはプリセットに様々なフォーマットを持っています。

適当なプリセットを選択してください。CINE CUBEは自動的にフレームサイズやフレームレート、ピクセル・アスペクトを設定します。



Custom Output format

カスタム・フォーマットを設定します。Presetのドロップダウン・メニューでCustomを選択し、希望のフォーマットを入力してください。

Dimensions



widthの数字をクリックし、希望する値を入力してください。

heightの数字をクリックし、希望する値を入力してください。

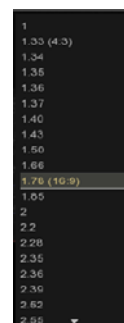
enterで新しいディメンジョンを保存します。

Frame rate

14 から 72 frames per second に設定してください。

Pixel Aspect

希望するアスペクト比を選択してください。



Bit Depth

8から32 bit間で選択してください。

Film Type

希望するフィルムタイプ出力を選択してください。

Media



RedCam Media Management

Decode Resolution

REDファイルのデコードをプロジェクトの解像度がFull (4K)に設定してください

Dynamic Resolution

ダイナミック・レゾリューション再生させたいProxyのレシオを選択します。

注意：

Proxyの比は選択した解像度（ProjectかFull 4K）により決まります。

通常の再生ではOFFにしてください。

注意：

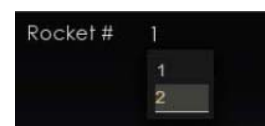
ダイナミック・レゾリューション以外でファイルを再生するにはハードウェアが最適化されていなければなりません。

Use Rocket

RedRocketを使ってREDファイルをデコードしたい場合にチェックします。このオプションはCINE CUBEがRedRocketを検知した場合にのみ表示されます。

Rocket

複数のRedRocketがインストールされている場合、どのRedRocketを使用するかを選択します。現在CineCubeは、1枚のみのRedRocketの使用をサポートしています。



GVO

SDI Output

チェックしている場合、GPUの出力からイメージを出力します。従ってグラフィックカードに接続された周辺機器に出力されます。

Signal

グラフィックボードで使用できる全てのフォーマットとビデオ・スタンダードがリストになっています。このリストはGPUドライバーから直接エクスポートされたものです。

Format

YcbCRかRGBフォーマットを選択します。

Scaling

CGRかSMPTEかの選択です。

グラフィックボードにSDI出力が装備されていない場合、CINE CUBEはエラーメッセージを表示します。

No SDI output detected! Check your graphics driver settings.

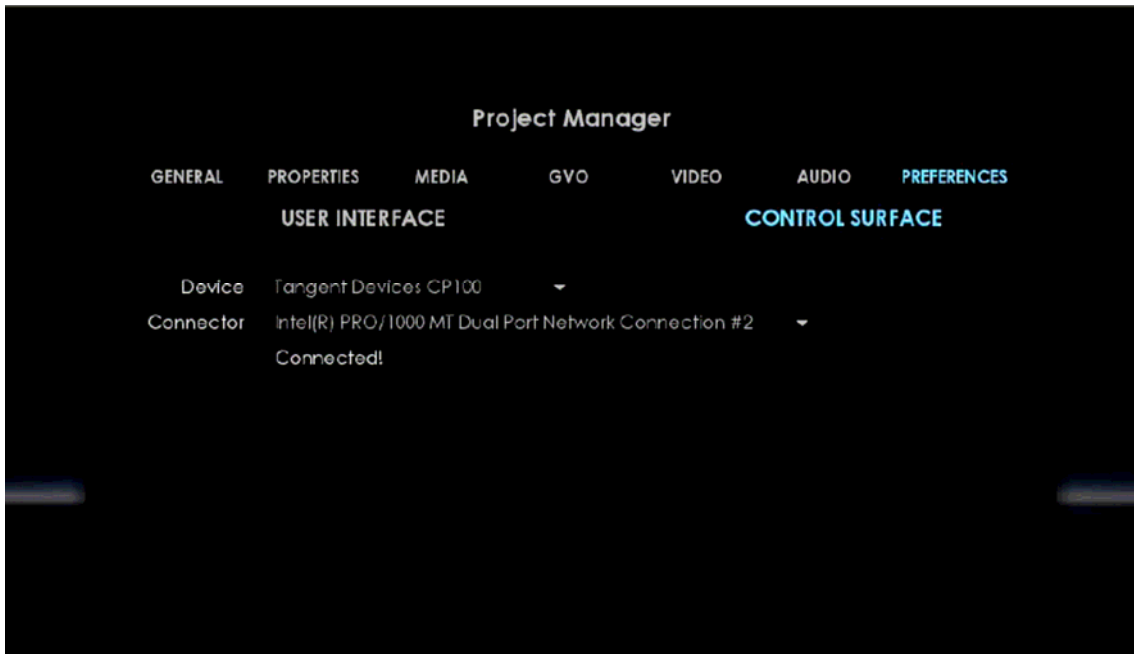
Video

To be added

Audio

To be added

Preferences



Control Surface

Device

プロジェクトに使用するコントロール・パネルを選択します。

Connector

使用するイーサネット・アダプターを選択します。

USER INTERFACE

Interface Basics

Mouse Cursors

CINE CUBEのマウスカーソルは、マウスのアクションにより変化します。：



ノーマル・モード



インターフェースのエレメントが水平方向に動かせる場合



インターフェースのエレメントが垂直方向に動かせる場合



INポイントをタイムラインに設定できる場合



OUTポイントをタイムラインに設定できる場合

Keyboard Shortcuts

CINE CUBEでは以下のキーボード・ショートカットが使用できます。

PROJECT MANAGER モジュール	ショートカットキー
LIBRARYに行く	F2
PLAYERに行く	F3
About	F12
CINE CUBEの終了	Ctrl+Q

LIBRARYモジュール	ショートカットキー
PROJECTに行く	F1
PLAYERに行く	F3
About	F12
現在の操作を中止	Esc
全て選択	Ctrl+A
選択解除	Ctrl+D
消去	Delete
メディア・ビューをトグル	T
シーケンス/フラット・ビューをトグル	S
クリップの詳細を表示	P

System/Libraryビューをトグル	\$
親ディレクトリーに行く	Back Space <--
Help	H
CINE CUBEの終了	Ctrl+Q

PLAYER / EDIT モジュール	ショートカットキー
PROJECTに行く	F1
LIBRARYに行く	F2
Grade Libraryに行く	F8
Gradeに行く	F9
TimeLineに行く	F10
Calibrate / Timelineを切り替え	F11
About	F12
現在の操作を中止	Esc
Histogramを表示	Shift+H
Vectorscopeを表示	Shift+V
Waveformを表示	Shift+W
タイム表示を変更	Alt+T
Viewportをフィット	F
viewportを中央に	C
タイムラインをフィット	Shift+F
長さをフィット	Alt+F
タイムラインを中央に	Shift+C
タイムラインのズームイン	Ctrl++
タイムラインのズームアウト	Ctrl+-
カメラ・ビューをトグル	Alt+C
セーフエリアをトグル	Alt+F
axis viewをトグル	Alt+A
タイム表示を表示/非表示	Ctrl+Alt+O
カラー・ピッカー情報の表示/非表示	Alt+K
カラー・ピッカー表示モードのトグル	Alt+Shift+K
インフォメーションの表示/非表示	Alt+J
CINE CUBEの終了	Ctrl+Q

PLAYER /EDITモジュール	ショートカット
Undo	Ctrl+Z
Redo	Ctrl+Y
全て選択	Ctrl+A
選択解除	Ctrl+D
消去	Delete
Play	Space bar
逆方向にPlay	Ctrl+Space bar
逆方向にマーク内をPlay	Alt+Ctrl+Space bar
Mark In	I
Mark Out	O
Mark Inを消去	Alt+I
Mark Outを消去	Alt+O
In pointへ行く	Shift+Ctrl+I
Out pointへ行く	Shift+Ctrl+O
Mark Pointsをクリア	Alt+M
Insert / Replaceモードをトグル	Insert
1フレーム後退	Left
1フレーム前進	Right
10フレーム後退	Shift+Left
10フレーム前進	Shift+Right
100フレーム後退	Ctrl+Left
100フレーム前進	Ctrl+Right
一つ手前の編集点へ	Ctrl+Shift+Left
一つ先の編集点へ	Ctrl+Shift+Right
コンポジションの先頭へ	Home
コンポジションの最後へ	End
プレイバックモードをトグル	Ctrl+P
クリップの詳細を表示	Ctrl+Shift+P

PLAYER /EDITモジュール	ショートカットキー
赤チャンネルをトグル	Alt+1
緑チャンネルをトグル	Alt+2
ブルーチャンネルをトグル	Alt+3

アルファチャンネルをトグル	Alt+4
新規コンポジション	Ctrl+N
Open / Loadコンポジション	Ctrl+O
コンポジションの保存	Ctrl+S
Help	H
タイムラインを表示	Page Up
タイムラインを非表示	Page Down
Toggle LUT Display	9
Toggle LUT GVO	0
Store Grade	M

EDITモジュール	ショートカットキー
タイムマーカーでスプリット	Ctrl+K
マークした範囲をLift	Ctrl+L
マークした範囲をExtract	Ctrl+E
ジョイン	Ctrl+J
クリップのハンドルをトグル	Alt+H

全てのモジュールで使用できるショートカットは、**H**を押すと表示されます。

ESCでモジュールに戻ります。

Application Structure

Modules

CINE CUBEは、全てのツールが異なるモジュールに分かれて装備されています (Library, Player, Project Management, etc.)...。これらはコンテキストual・メニューからダイレクトにアクセスできます。

Contextual Menus

コンテキストual・メニューは、マウス右クリックなどのユーザーの操作により表示されるGUIです。これらのメニューは現在の状態から選択できるチョイスを表示します。

CINE CUBEは2つのコンテキストual・メニューを持っています：

Modules Menu



LibraryやPlayerなど、異なるモジュールへナビゲーションするメニューです。

・ Modules MenuはCTRLを押しながらマウス右クリックで表示されます。

Action Menu



Save, Conform, Renderなどへのアクセスが行えます。

マウス右の右クリックで表示されます。

Screen Layout

The Workspace

CINE CUBEのインターフェース・レイアウトは、ユーザーが取り組んでいるイメージにフォーカスしており、全体にワークスペースが表示されています。

The Command Panel

モジュールにより、必要なときのみコマンドパネルが表示されます。

マウス右クリックで設定の変更やオプションの変更ができるコマンドパネルが表示されます。

コマンドパネルのサイズを変更するには、マウスのカーソルをパネルの最上部にもっていき、クリック&ドラッグしてください。

パネルの透過度を変更するには、**opacity**スクロールバーを使用してください。

The Settings Windows

CTRL+マウス右クリックでAction Menuをコールします。**Settings**を選択すると、アプリケーションで使用できる設定がスクリーン中央にポップアップします。ウインドウの表示を変更するには**opacity**スクロールバーを使用してください。

ウインドウを閉じるには、**X**をクリックしてください。

The Tool & Options Panels

アプリケーションでは、異なるツールとオプションが用意されています。これらはキーボード・ショートカットやGUIからアクセスできます。**Options**と**Settings**のセクションはOKで選択決定されESCでキャンセルされます。

パネルの表示を変更するには、**opacity**スクロールバーを使用します。

キャンセルするには、**reset**をクリックします。

panelの表示を取りやめるには、**close**をクリックします。

Error Message

エラーメッセージはワークスペースの中央に赤で表示されます。

これらはユーザーに注意を促したり (“Directory is empty (ディレクトリーが空です) ”など)、ユーザーからのアクションを要求します (“Exit CINE CUBE (CINE CUBEを終了しますか)?”な

ど)。



THE LIBRARY

The Library Module

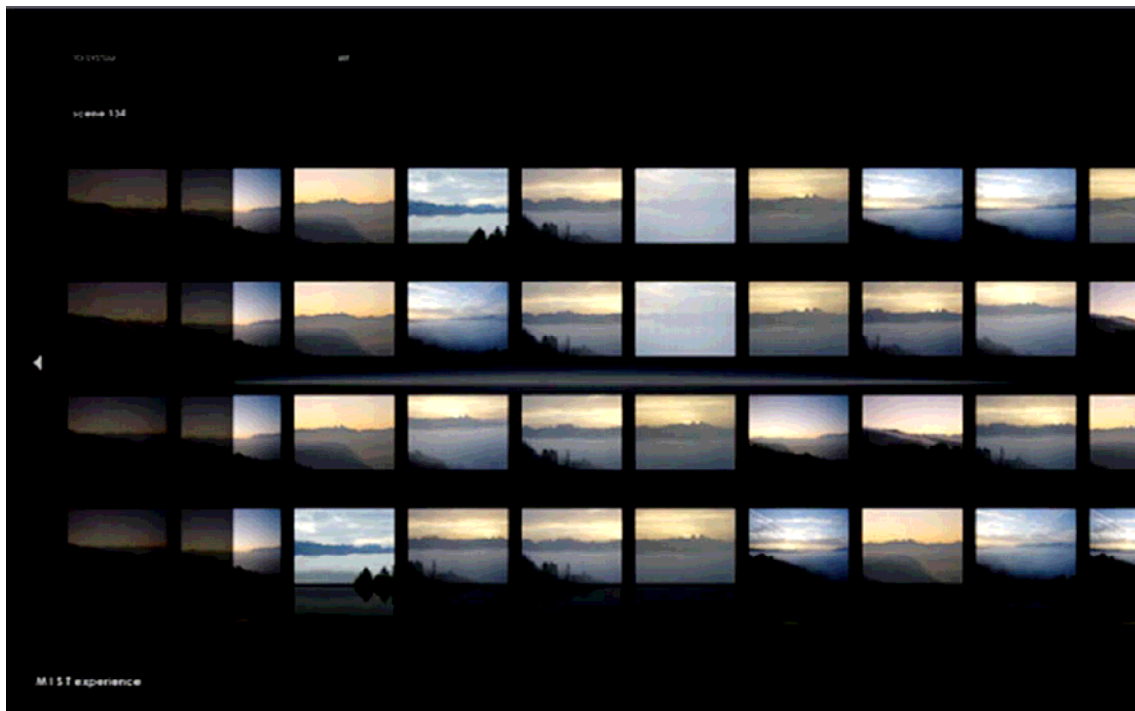
Libraryモジュールは全てのメディアの入出力、管理を行います。

Libraryモジュールにアクセスするためには：

マウス右クリックで**Modules Menu**をコール

キーボード・ショートカットで**F2**を押す

ことでアクセスできます。



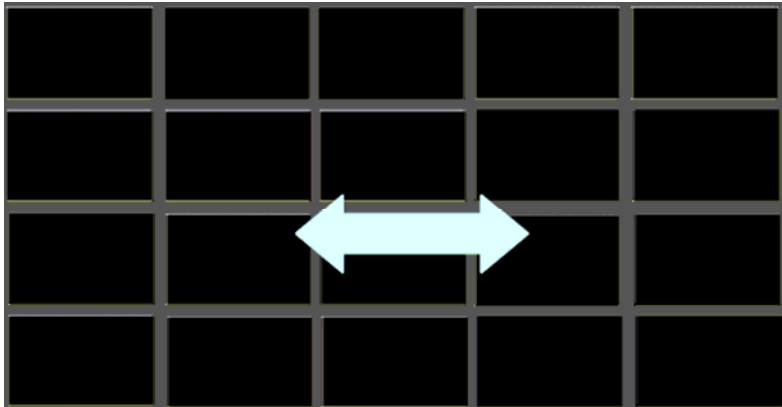
Libraryのワークスペースは2つのパートに分けられており、左側にはデフォルト・モードで管理している素材が含まれているフォルダーのブラウザ（**Project**または**System**）が表示されています。CINE CUBEの**PROJECT Library**も展開されています。

右側にはフォルダーに入っているものが**THUMBNAIL mode**もしくは**LIST mode**で表示されます。デフォルトではサムネイルとなっています。モードを切り替えるには**LIST**ボタンをクリックします。

Working With Clips in Thumbnail Mode

サムネイルはインタラクティブ・ウォールに貼られており、ズームやパンがウォール内で行えます。

Navigate / Pan



ウォール・パン・ナビゲーションによりウォールのどのエリアでも簡単にナビゲートすることができます。

ALTを押しながらマウスの左クリック&ドラッグでウォールをナビゲートできます。

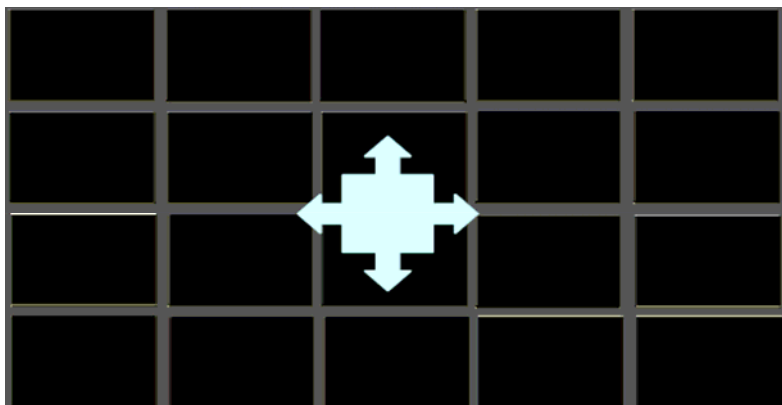
Zoom

ウォールの一部をズームするには：

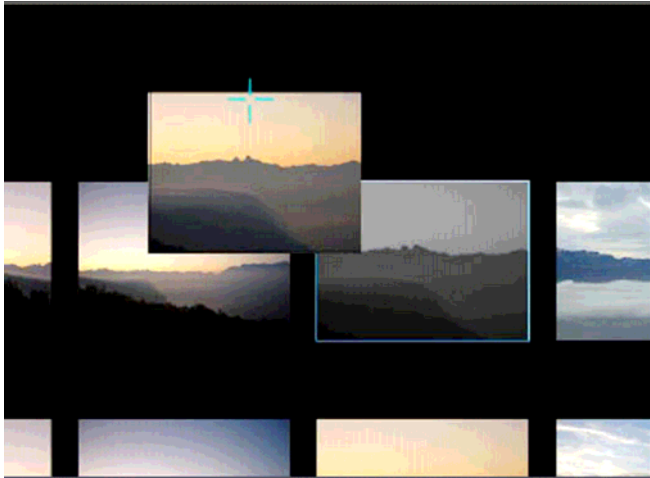
マウスのミドル・ホイールを下方方向にスクロールするとズームイン、上方方向にスクロールするとズームアウトします。

または、CTRL + ALTを押しながらマウスを下方方向に動かすとズームイン、上方方向に動かすとズームアウトします。

ズームモードの時、ウォールでクリップをクリックしていろいろな方向に押すことも可能です。



Moving clips



CINE CUBEでのクリップの移動はLift, Carry, Dropと呼ばれるプロセスで行えます。もしくはLCDでLiftし, Carry, Dropでも行えます:

1. マウスをLiftしたいクリップの上に置き (1つ以上のクリップを選択したい場合は、選択しクリップのどれかにマウスカーソルを合わせる)
2. マウスの左ボタンを押し、クリップをSwipeします。複数のクリップ

を選択したい場合は、先にCTRLキーを押しながらSwipeします。

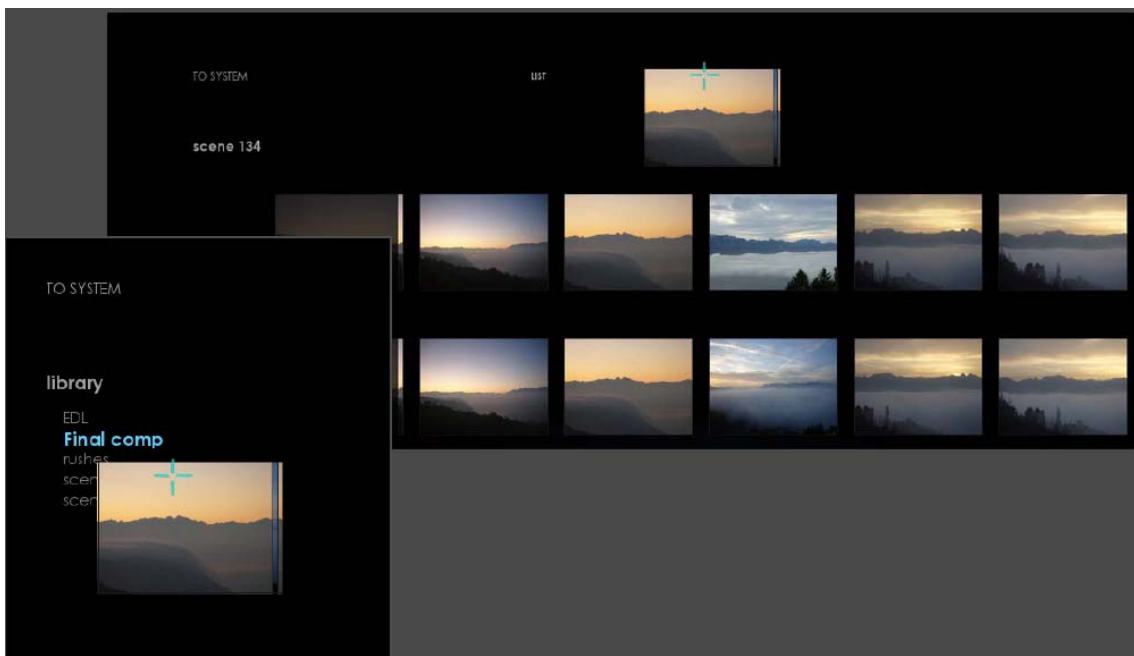
3. これでクリップはカーソルに従います。これをCarryと呼びます。

Carry中、CINE CUBEのどの場所でもナビゲートすることができます。

フォルダー間を移動させたい場合、LCD clipsしてフォルダーをブラウズし移動させたいディレクトリーを開きます。

CTRLキーを押しながら右クリックするとModules Menuが表示されるので、EditかPlayerを選択します。

クリップをLiftしているとき、ESCキーで元の位置にDropすることができます。



Working With Clips in List Mode

LibraryをList Modeで表示させるには、スクリーン一番上のLISTボタンをクリックします。

SYSTEM	THUMBNAI						
	NAME	CREATED	MODIFIED	RESOLUTION	FRAMECOUNT	FPS	COI BITDEPTH
rshes	PARFUM_####	0.0.0	0.0.0	720 x 404	106		RGB 10 BIT
	PARIS_####	0.0.0	0.0.0	720 x 405	266		RGB 10 BIT
	FRONTVIEW_####	0.0.0	0.0.0	720 x 443	116		RGB 10 BIT
	APPROACHING_#	0.0.0	0.0.0	720 x 443	207		RGB 10 BIT
	FOLLOWING_#1	0.0.0	0.0.0	720 x 443	165		RGB 10 BIT
	#####	0.0.0	0.0.0	1920 x 1080	24		RGB 10 BIT

コラムのサイズを調整するにはコラムの端にマウスを合せ、カーソルがmoveモードになるのを待ってサイズを調整します。

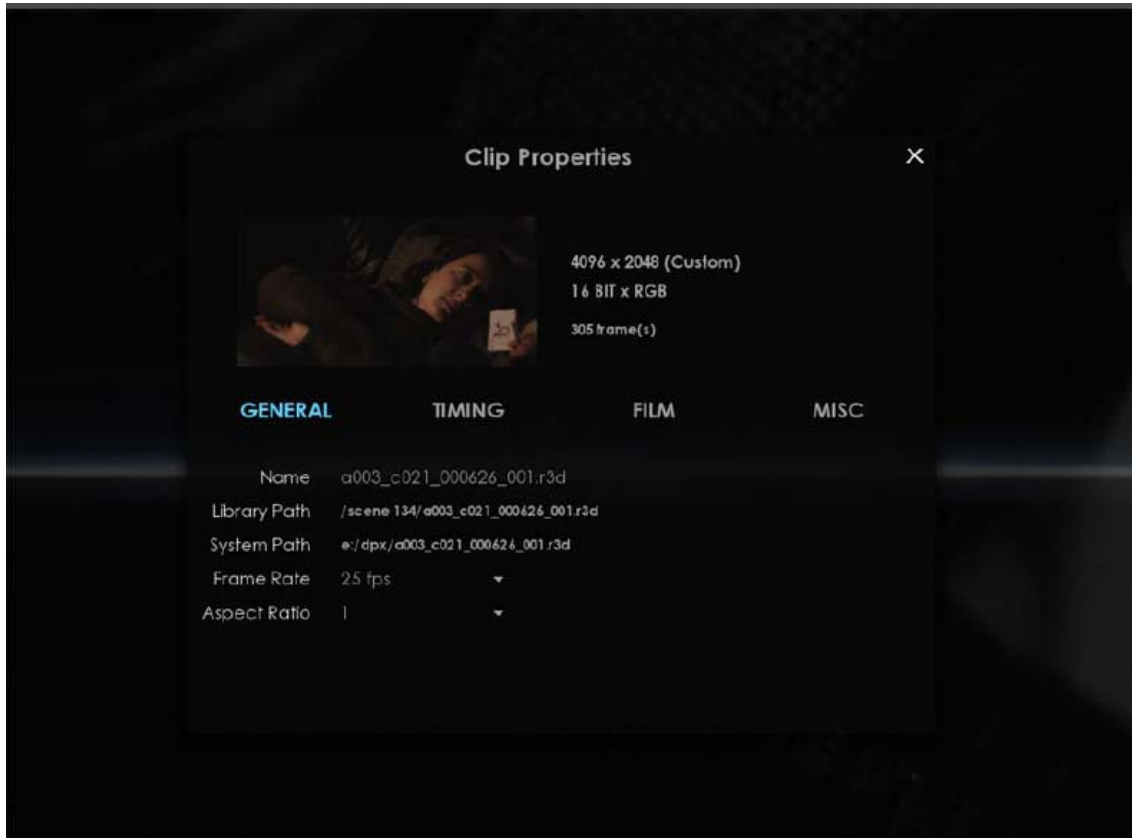
>NAME	◀▶	CREATED	MODIFIED	RESOLUTION	FRAME COUNT	FPS
PARFUM_####		0.0.0	0.0.0	720 x 404	106	
PARIS_####		0.0.0	0.0.0	720 x 405	266	

Clip Information and Metadata

クリップ情報はLibraryモードからでも、Player/Editモードからでもアクセスできます。

Libraryではマウス右クリックでClip Propertiesを選択するか、CTRLキーを押しながらSHIFT+Pを押します。

Player, Editモードでは、クリップを選択してCTRL+SHIFT+Pを押します。



General

Name	クリップのオリジナルの名前
Library path	Project Libraryでのクリップのロケーション
System path	System / Networkでのクリップのロケーション
Frame rate	クリップのフレームレート
Aspect ratio	クリップのアスペクト比

Timing



Source TC オリジナル・タイムコード

Aux TC カスタム・タイムコード

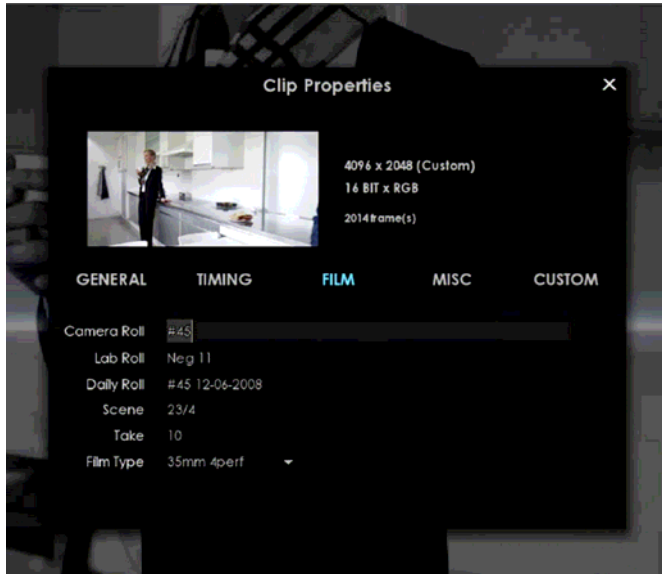
TimeCodeフィールドをクリックするとAuxiliary TCの変更ができます。

以下はREDファイルのみ表示されます：

Absolute TC 撮影された日時

Edge TC ロール毎のユニーク・タイムコード

Film

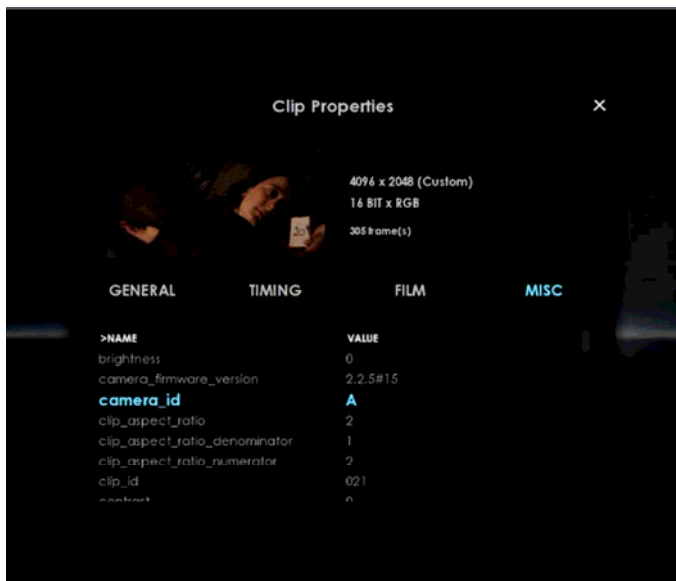


DI metadataを簡単にファイルに追加
 できます:

Camera roll, Lab roll, Scene, take,
 Film type, etc

Misc

(for RED files only)



REDファイルの完全なメタデータ情
 報を表示できます。

IO File Formats

CINE CUBE は様々な異なるイメージやビデオファイル・フォーマットのインポートやエクスポートが可能です。以下はCINE CUBEで入出力がサポートされているフォーマットです。

Format	Layers		Alpha		Audio		Bit Depth	
	import	export	import	export	import	export	import	export
ARRIRAW	n/a	n/a	No	No	No	No	12/16	-
CIN	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	8/10	8/10
DPX	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	8/10	8/10
JPG	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	8	8
PSD	flat	No	YES	YES	n/a	n/a	8	8
Quicktime	n/a	n/a	n/a	n/a	YES	?	8	8
TGA	n/a	n/a	YES	YES	n/a	n/a	8	8
TIFF	flat	No	YES	No	n/a	n/a	8	8
R3D	n/a	n/a	No	No	YES	YES	10/16	-

Importing Clips

Browsing For Clips to Import

CINE CUBEはコンピューター・システムをブラウズし、ダイレクトにそして簡単に素材にアクセスできます。

In Thumbnail mode

“My Computer” のフォルダーにアクセスするには**To SYSTEM**ボタンをクリックします。

CINE CUBE のProject Libraryに戻るには、**LIBRARY** をクリックします。



Home ショートカットは、コンピューター・システムのホーム（コンピューターのユーザー・ディレクトリー）に戻ります。

Desktop ショートカットは、コンピューターのデスクトップに行きます。

Disks ドロップダウン・メニューです。ブラウズするディスクを選択します。

C: Cドライブのブラウズ

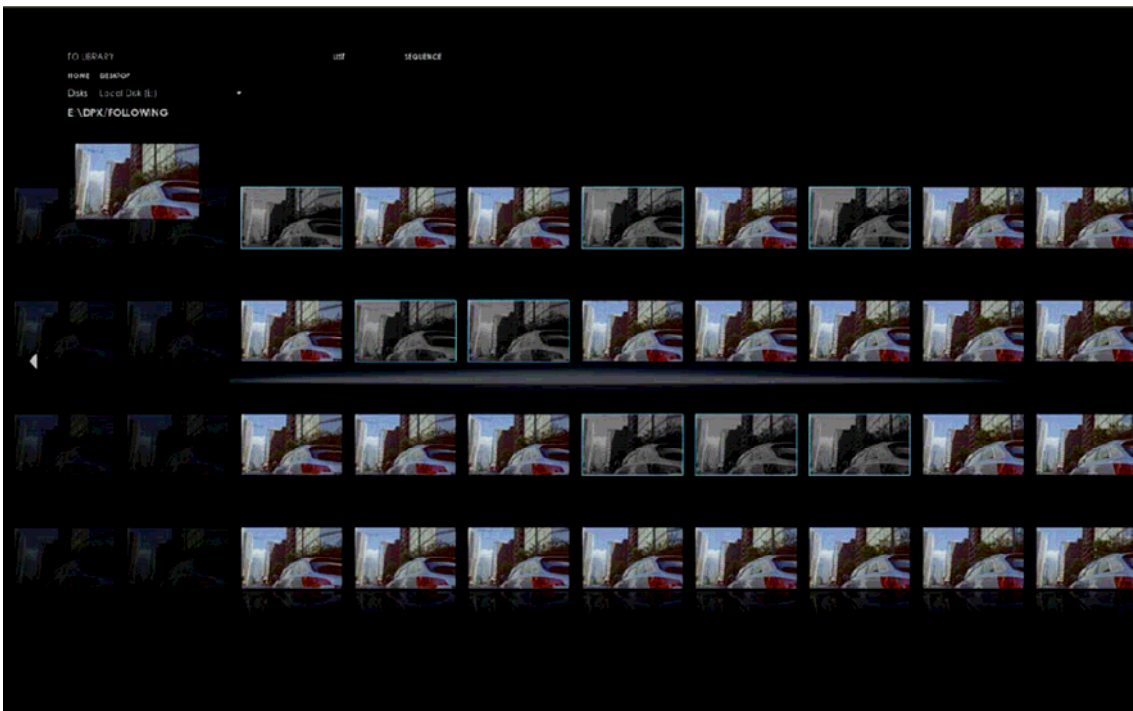
List List modeでファイルを表示

Sequence フレームの代わりにシーケンスでメディアを表示

クリップをインポートするには:

1. ドロップダウン・メニューでディスクを選択
2. ディレクトリーをブラウズ
3. シーケンスを選択するかフラットイメージを選択
4. クリップをSwipeしてLift, Carry
5. Libraryをクリックしproject **Library**を表示
6. Libraryの空きスペース上でクリックし、クリップをdropする。

複数のクリップをインポートするにはCTRLキーを使い各クリップをLCDにSwipeします。異なるディレクトリーやディスクでもナビゲートできます。



タイムラインに直接クリップをインポートすることも可能です。Modules MenuでPLAYERを選択し、

'S' ('1' の隣のキー)でもsystemとLibraryを切り替えられます

'S' でシーケンスとフラットモードを切り替えられます。

'T'でサムネイルとリストモードを切り替えられます。

Save Clips

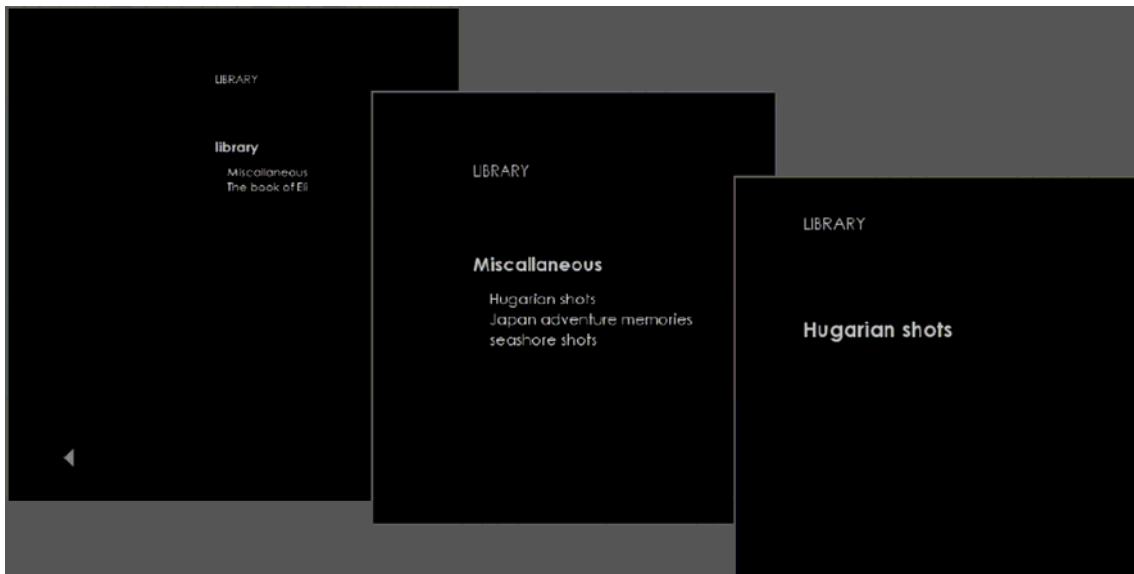
Save Clips

To be documented

Organizing the Library

Navigating Across Folders

Libraryのフォルダーのツリーをナビゲーションするのは選択したディレクトリーだけを表示させることで簡素化しています。



フォルダー・ツリーを逆に辿るには、ディレクトリーの左をクリックする（マウスを正しく合せると[戻る]の矢印が現われます）

BACKSPACEキーでも親ディレクトリーに戻れます。

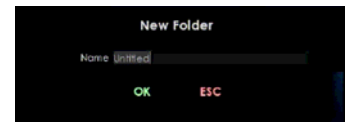
どこをナビゲートしているかを簡単に見つけられるように、完全なパスとプロジェクト名がフォルダー・ツリーの一番上と下に表示されています。

Creating New Folders

CINE CUBE Libraryは新しいフォルダーを作成することができます。

新しいフォルダーを作成するには:

1. フォルダー・ツリー上で新しいフォルダーを作成したい場所をクリック
2. マウス右クリックで**Action Menu**をコール
3. **New Folder**を選択
4. テキスト・フィールドに新しいフォルダーの名前を入力
5. **OK**をクリックする
6. **ESC**で取り止めになります。



Deleting Folders

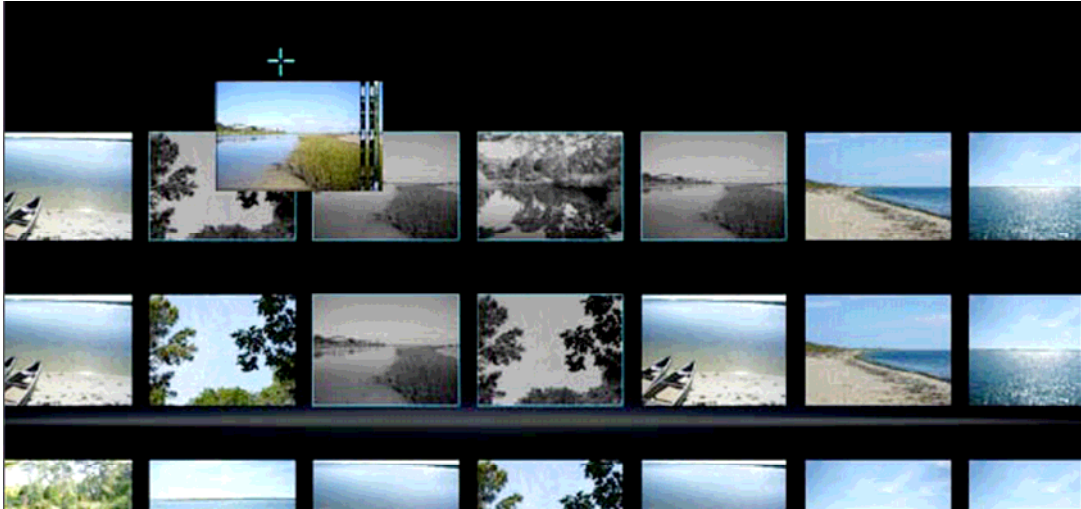
To be added

Renaming Folders

To be added

Selecting Clips

クリップを選択するにはクリップ上でクリックします。選択されたクリップはフェードします。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選択します。



Playing Back Clips From the Library

□ 次のセクションをご覧ください “The Player”, “Opening a clip”

Copying Clips

To be documented

Deleting Clips

クリップをProject Libraryから消去するには、クリップをマウスでクリックし、キーボードのDELETEキーを押します。

Searching for Clips

To be documented

Search Criteria

To be documented

Naming Clips

To be documented

Library Settings

To be documented

Library Help

HELPメニューを表示させるには、**H**キーを押します。

HELPメニューを消すには**ESC**キーを押すか、**X** ボタンをクリックします。



THE PLAYER

Player Layout

Player Module インターフェースは2つのエリアがあります:

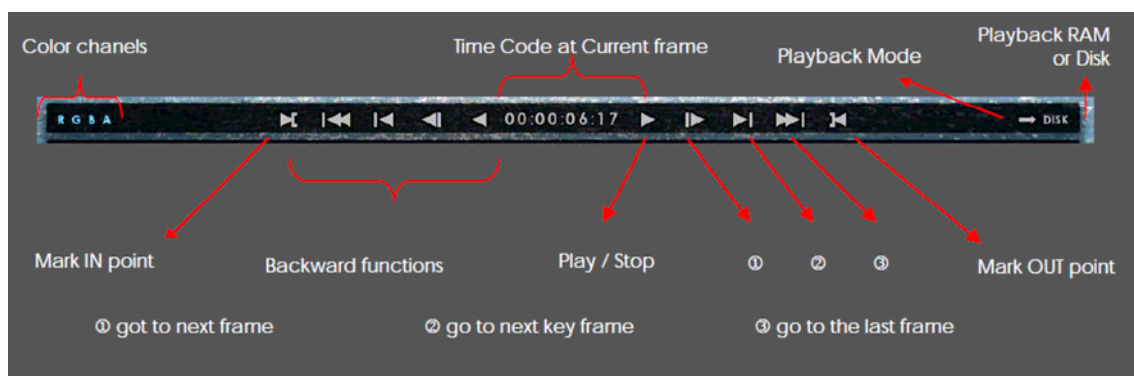
ワークスペースは全画面を占めています。

コマンドパネルは画面下側に浮かんでいます。

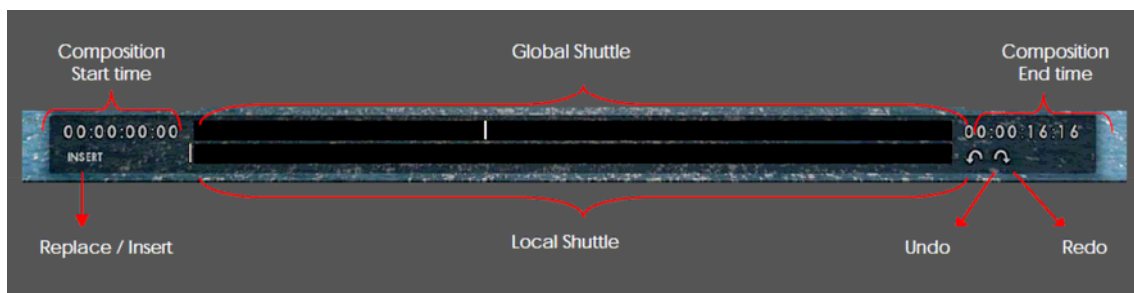
Command Panel

The Transport bar

全てのトランスポート・アクションがあります:



The Shuttles bar



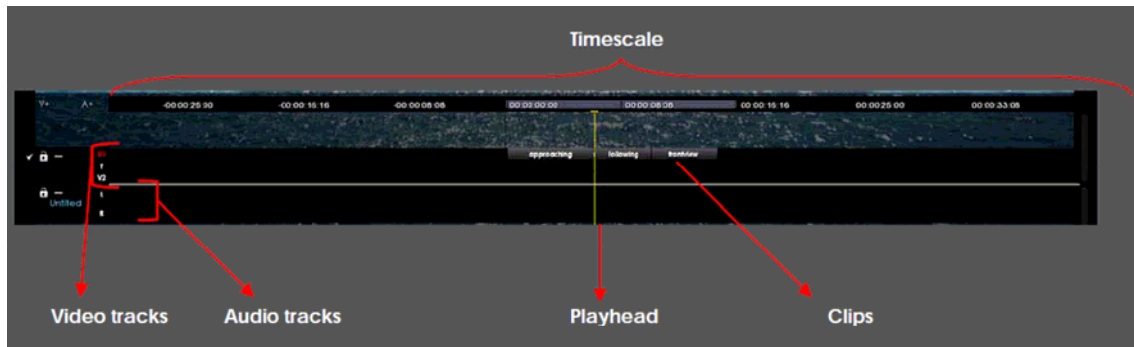
Global Shuttle:

カーソルはコンポジションの内側でナビゲートします。

Local Shuttle:

カーソルは現在のクリップ内でナビゲートします。

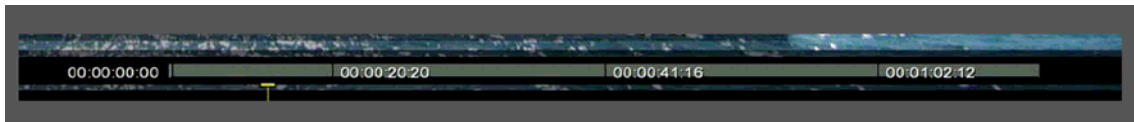
The Player Timeline



Command Panel Configurations

Composition

コンポジションの長さはタイムスケール上にライトグレイで表示されます。



コンポジションの長さはラインの両端になる小さなハンドルを動かす(マウスを左クリックしてドラッグ) ことで変更できます。

自動的にタイムライン上のクリップにコンポジションを合わせるには**ALT + CTRL + F**を押します。

The Timeline

タイムラインをパンするには、**ALT**キーを押しながら下の部分を左右にドラッグします。

ズームイン/アウトするには**CTRL**と**ALT**キーを押しながら下の部分を上下にドラッグするか、**CTRL++**と**CTRL+-**のホットキーを使用します。

再生ヘッドを中央に置くには、ホットキー**CTRL+SHIFT+C**を押します。

コンポジションをタイムラインに合わせるには**CTRL+SHIFT+F**を押します。

Player Basics

Opening a Clip in the Player

CINE CUBEにはいくつかのクリップの再生方法があります:

Insert Clip in the player from the Library

Libraryモジュールでプロジェクト・ディレクトリーをブラウズし、メディアを探します。

CTRLを押しながらサムネイルをクリックしLift, Carryする

CTRLを押しながら右クリックしModules MenuをコールしPLAYERを選択する

タイムラインにクリップをDropする

◎ クリップはLibraryで掴んだ順にプレーヤーのタイムラインにDropされます。

Quick Play a clip from the thumbnails of the Library

To be documented

Navigate / Pan in the Image

イメージの中身を簡単にナビゲートするにはPanナビゲーションを使います:

ALTキーを押しながらマウスの左クリックしてイメージの中でドラッグする

Zooming the Media

イメージをズームインするには:

マウスのミドルボタンを下方方向にスクロールさせズームイン, 上方方向にスクロールさせズームアウトが行えます。

Changing the Playback Mode

CINE CUBEには異なる再生モードがあります。



PLAY ONCE

現在のコンポジションを1度再生します。



PLAY PING PONG

コンポジションをエンドレスで逆再生し順再生します。



PLAY LOOP

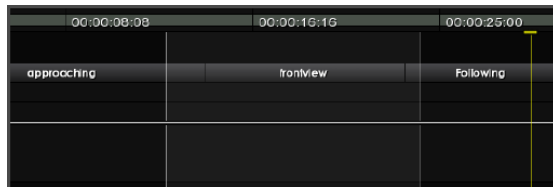
現在のコンポジションをエンドレスで一方向に再生します。

デフォルトでは”Play once”モードになっています。

他のモードに切り替えるには、望むモードになるまでアイコンをクリックします。

Setting IN and OUT points

CINE CUBEにはINとOUTのマーキング・ポイントがあり2つの縦白線で表示されています。これらの範囲はフェードしています。:



INポイントを設定するには、設定したい場所にロケートシトランスポート・バーのアイコンをクリックするか、キーボード・ショートカットの**I**を押します。

INポイントをクリアするには、**ALT+I**を押します。

OUTポイントを設定するには、設定したい場所にロケートシトランスポート・バーのアイコンをクリックするか、キーボード・ショートカットの**O**を押します。

OUTポイントをクリアするには、**ALT+O**を押します。

両方のポイントをクリアするには、**ALT+M**を押します。

◎ 現在のフレームがINとOUT範囲に含まれます。

Marking and Playing Back a Marked Region

コンポジションの特定の範囲を再生させたい場合、その範囲をINとOUTで囲みます:

INポイント OUTポイントに関するショートカット Description Shortkey

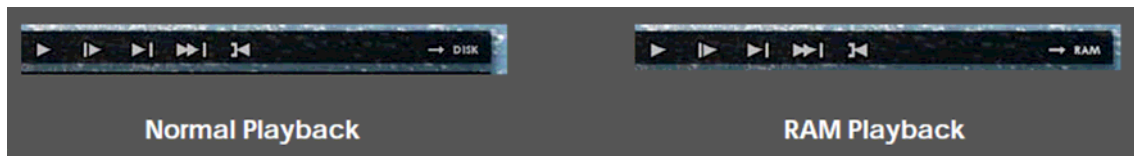
IN point	OUT point	Description	Shortkey
SET	SET	マーク間を再生	Alt+Space
SET	SET	マーク間を逆再生	Alt+Ctrl+Space
SET	none	IN ポイントからコンポジションの最後まで再生	Alt+Space
SET	none	コンポジションの最後から IN ポイントまで逆再生	Alt+Ctrl+Space
none	SET	コンポジションの最初から OUT ポイントまで再生	Alt+Space
none	SET	OUT ポイントからコンポジションの最初まで逆再生	Alt+Ctrl+Space

プレイヘッドがマークした範囲内にあった場合、再生はプレイヘッドから始まります。

Play back in RAM mode

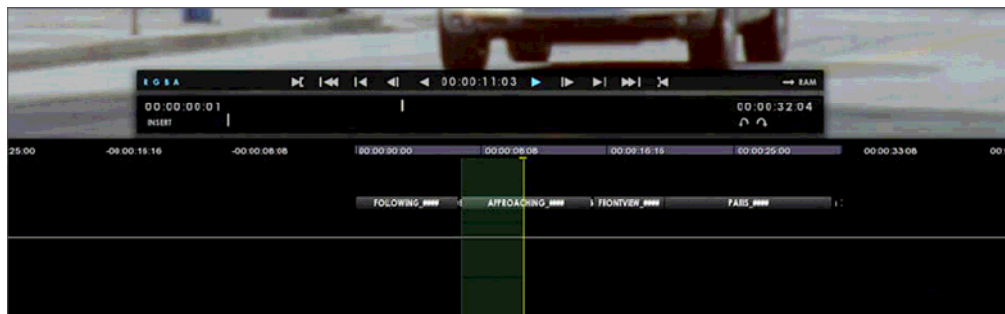
デフォルトではCINE CUBEはdiskからの再生に設定されています。

再生シーケンスの一部をコンピューターのRAMから行いたい場合、トランスポート・バーをクリックしRAMプレイバック・モードに切り替えてください。



RAMプレイバック・モードではプレイヘッド位置から再生を開始し、読み込みデータがRAMの最大容量になると自動的にループを開始します。

RAMプレイバック・モードではコンポジションの一部にアンダーラインが表示されます。



RAMプレイバック・モードでは、Play LoopとPlay Ping Pongモードのみが動作します。

Viewer Manipulation and Options

Panning and Zooming Viewers

Navigate / Pan

イメージのどのエリアでも簡単にナビゲートするにはPanナビゲーションを使用します:

ALTキーを押しながらマウスの左クリックを押し続けるとイメージ内を移動できます。

Cを押すとビューワーの中央にイメージを表示します。

Zoom

特定の部分のイメージをズームインするには:

マウスのミドルボタンを下方方向にスクロールするとズームイン, 上方方向にスクロールするとズームアウトします。

Using Viewer Proxies

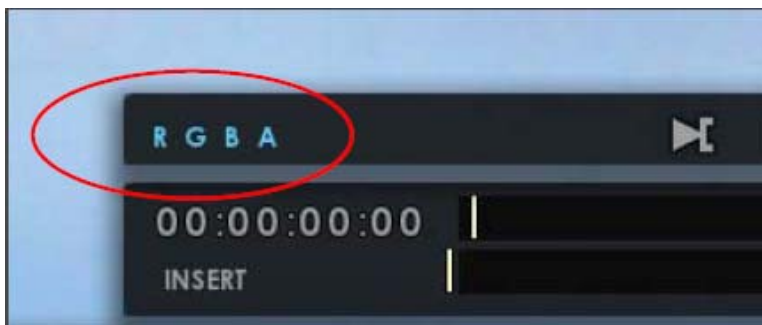
To be documented

Previewing Pixel Aspect Ratio

To be documented

Displaying Image Channels

各イメージチャンネル(Red, Green, BlueおよびAlpha)を表示させるには、トランスポート・バーの左側にあるRGBAボタンを押します。対応するチャンネルがオン/オフします。



Changing the Display Timebase

タイムスケール(もしくはタイムベース)がタイムコード・モードではデフォルトとなっています。これは別のタイム、フレーム情報に変更して表示させることができます。

表示をEDGE CODE, FRAME NUMBER, TIME CODEに切り替えるにはALT+Tを押します。

Working Fullscreen

タイムラインを隠したり表示させるにはPAGE DOWNキーとPAGE UPキーを使用します。



Composition Management

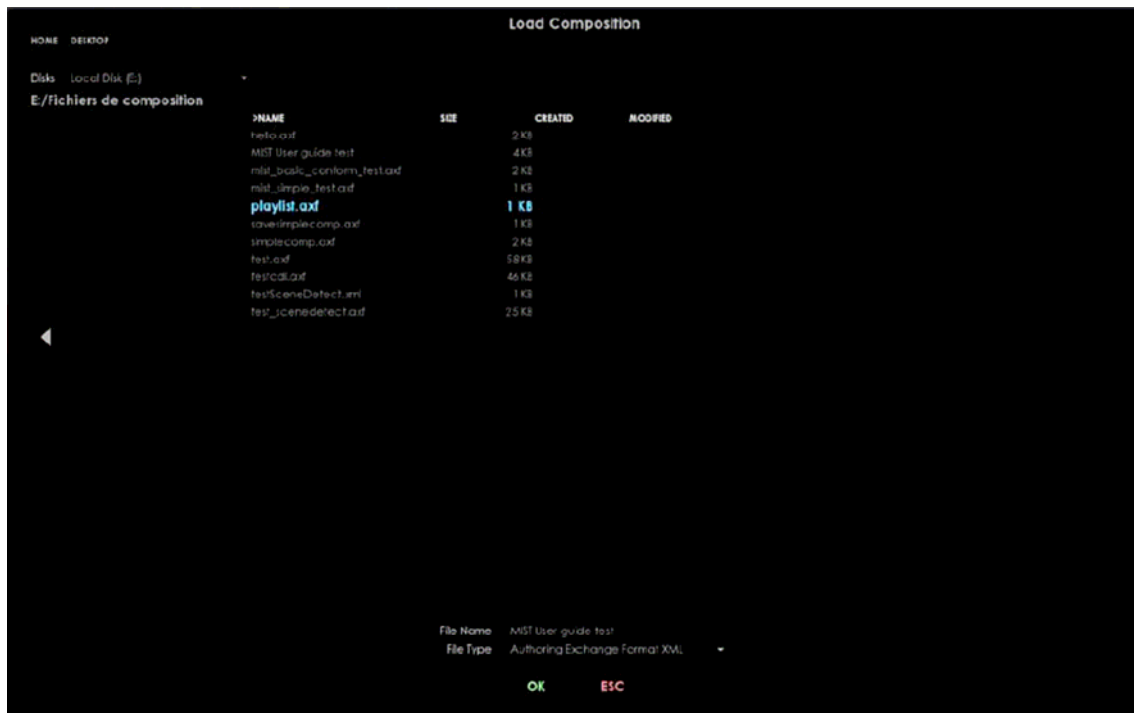
CINE CUBEはコンポジションをいくつかのフォーマットでタイムラインに表示させることができます。

Load a Composition

コンポジションをロードするには、Action MenuをコールしLOADを選択します。

もしくは、タイムラインの左下にあるLOADボタンをクリックします。

もしくはCTRL+Oを押します。



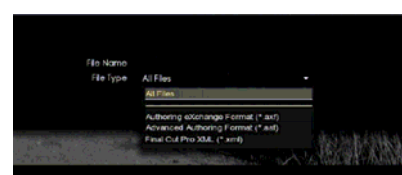
Load Compositionパネルが開くとブラウザが現在のワーキング・ディスクを表示します。

ブラウザをナビゲートするには、マウスのスクロールボタンを使用するか画面右のスクロールバーを使用してください。



別のディスクをブラウズするには、ドロップダウン・メニューを開き、行きたい場所を探してください。

File Typeを利用すると、特定のフォーマットのみを表示させることができます。



Save a Composition

コンポジションを保存するには、Action Menuをコールし、SAVEを選択します。

もしくは、タイムラインの左下にあるSAVEボタンをクリックします。

もしくは、CTRL+Sを押します。

保存先を設定し、ファイルフォーマットを選択します。

サポートされているフォーマットはaxf / aaf / xmlです。

Start a New Composition

タイムラインの左下にあるNEWボタンをクリックします。

もしくは、CTRL+Nを押します。

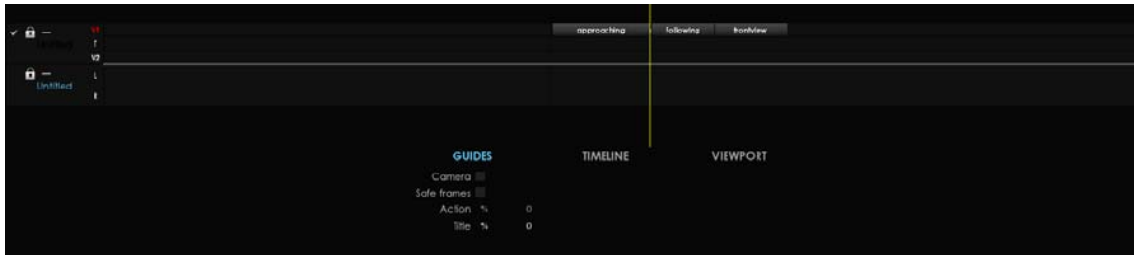


警告：この操作は現在開いているコンポジションを全て消去します。

Player Options & Preferences

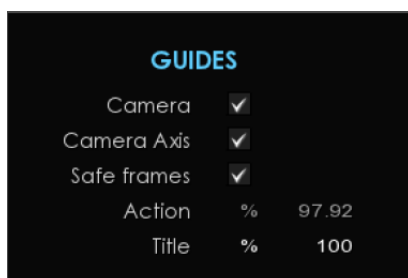
Player Options

パネルを表示させるには、タイムラインの右下にある**OPTIONS**ボタンをクリックします。



Guides

ワークスペースにガイドラインを表示します。



Camera カメラの境界線を表示します(project format)。

Camera Axis ビューワーの軸を表示します。

Safe Frames アクションとタイトルのセーフエリアを表示します。

Action / Title :

値を変更するにはマウス左ボタンをクリックし左から右をドラッグするか、%の位置へマウスを移動し、ホイールで上下スクロールさせます。

Hotkeys:

ALT C でカメラ・ボーダーを表示

ALT F でセーフエリアを表示

ALT A でビューワーアクシスを表示(*to be added*)

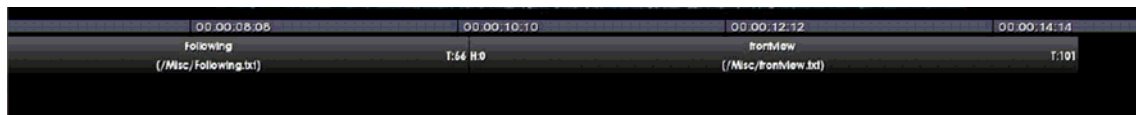
Timeline

Layer size レイヤー・サイズの高さを小から大へ調整

Preview クリップの最初のフレーム (HEAD) もしくは最初と最後のフレーム (HEAD & TAIL) のプレビューを加える。

Clip Names クリップの名前をコンテナに表示

Clip Source クリップのパスをコンテナに表示



Handles クリップの先頭 (H) と最後 (T) についている見えないフレーム数を表示。

Waveforms オーディオ・トラックの波形を表示する(*to be implemented*)。

Viewport

CINE CUBEには、normalとbestの2つのビュー・モードがあり、bestモードではピクセルがぼんやりしたソフトな見た目となります。

Player Settings



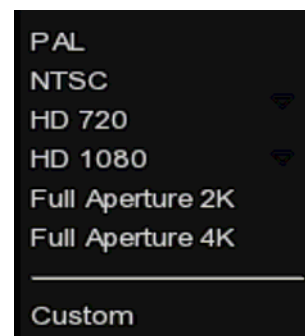
Defining an Output Format

PLAYERやEDITモジュールで、出力フォーマットをデフォルトから変更するには、Action MenuをコールしSETTINGSを選択します。

Preset Output format

CINE CUBEはプリセットに異なるフォーマットを持っています。

希望のプリセットを選択するとCINE CUBEは自動的にディメンジョン,フレームレート,ピクセル・アスペクトを選択します。



Custom Output format

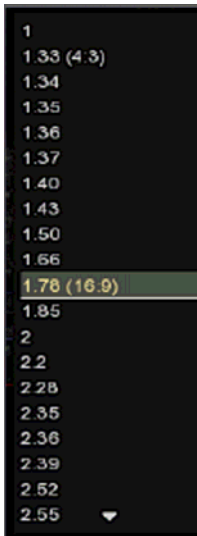
カスタム・フォーマットを設定したい場合は、Customをプリセットのドロップダウン・メニューで選択し、希望するフォーマットを入力します。

Dimensions



widthの数字をクリックし希望する値に変更します。
 heightの数字を変更し希望する値に変更します。
 enterで新しいディメンジョンを保存し終了します。

Frame rate 14から72 frames per secondの範囲で決定します。



Pixel Aspect 希望のアスペクト・レシオを選択します。

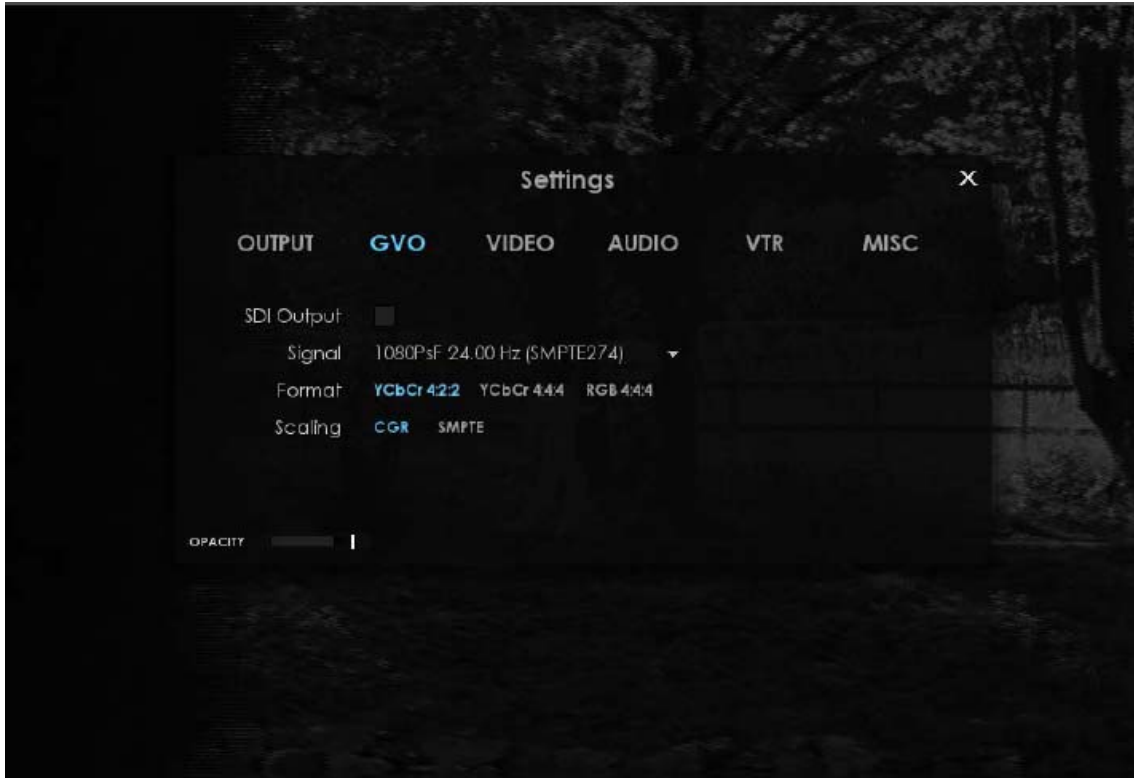
Bit Depth 8 to 32 bitの間に設定します。

Film Type 希望するフィルムタイプを選択します。



GVO Settings

グラフィック・ボードからビデオ出力させるオプションです。Settingsのパネルで**GVO**を開きます。



SDI Output チェックするとGPUの出力からイメージを出力させ、グラフィック・ボードに接続した全ての周辺機器にイメージを送ります。

Signal グラフィック・ボードがサポートし、使用できるフォーマットのリストです。リストはGPUドライバーから直接エクスポートされます。

Format YcbCrかRGBのフォーマット選択です。

Scaling CGRかSMPTEのレンジ選択です。

CINE CUBEはグラフィック・ボードにSDI出力を装備していませんので、このページにはエラーメッセージが表示されます。

No SDI output detected! Check your graphics driver settings.

Video Settings

Note: このタグはCINE CUBEがXENAボードを検知した場合に表示されます。

Enabling Video Output

To be added

Setting the Video Out Format

To be added

Video Out SDI Settings

To be added

Audio Settings

- Only available for CINE CUBE prime and CINE CUBE i/o

Note: このタグはCINE CUBEがXENAボードを検知した場合に表示されます。

To be added

VTR Settings

VTR Master mode

To be added

VTR Slave mode

SLAVEに設定すると、CINE CUBEをRS422のVTR Device (Slave) に設定します。



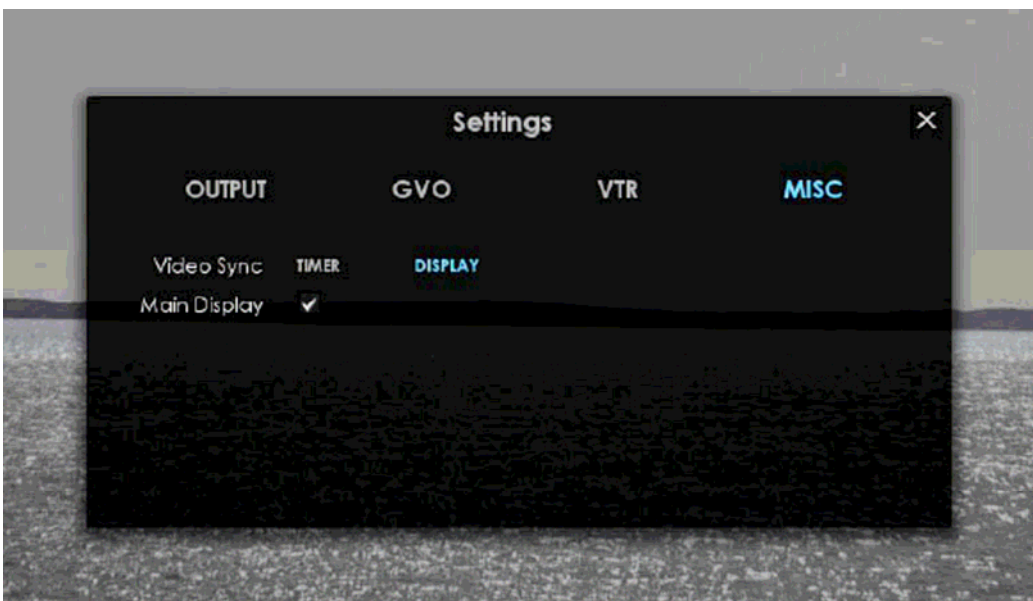
正しくCOMポートを設定する必要があります。

Device Typeメニューで、どのマシンがCINE CUBEをコントロールするかを設定します。



詳細は別紙“VTR implementation for CINE CUBE”をご覧ください。

Miscellaneous Settings



Video Sync 同期方法を設定します。**TIMER** (computer system timer)=インターナル、**DISPLAY** (monitor, projector, etc...)=外部機器

Main Display 設定していないとSDI出力のみにイメージが出力されますが、グラフィック・ボードの出力には表示されません。

Player Help

Hキーを押すと、LibraryのHELPメニューをコールします。

HELPメニューから抜けるにはESCキーを押すかXボタンをクリックします。



EDIT

Definitions

CINE CUBE Edit モジュールはマルチ・コンポジションに対応しています。コンポジション毎にマルチ・レイヤーのオーディオとビデオを編集することができます。

以下はCINE CUBEが編集で使用するコマンドです。

Project

Projectは複数のコンポジションにより作られるものです。

Composition

コンポジションはビデオとオーディオの2つのメディアにより構成されています。またフォーマット(width, height, bitdepth, frame rate, sample rate, etc)により定義され、長さを持ちます。マーキング・ゾーン、マーカー、プレイヘッドなどのコンポジション・プロパティが編集のために用意されています。

それぞれのメディアはレイヤーに入られます：ビデオ・レイヤー（ビデオ・レイヤー・スタックにあります）とオーディオ・レイヤー（オーディオ・レイヤー・スタックにあります）があります。

ビデオ・レイヤーとオーディオ・レイヤーは、同時にも別々にも編集ができます。

レイヤーはカテゴリーに分けられ一緒に並べられます（video layers together, audio layers together）。その結果、コンポジションはビデオ・ストリームと一つ以上のオーディオ・ストリームとなります。コンポジションをレンダリングすると新たなクリップが生成されます。

Layer

ビデオ・レイヤーはトラックの置き場所です。

トラック数はオーディオかビデオか、レイヤーのカテゴリーにより決まります。

Video Layer

ビデオ・レイヤーはV1, T, V2の3つのトラックから構成されます。

V1 (A-Rollとも呼ばれます)は、レイヤーのメインのビデオ・トラックです。

V2 (B-Rollとも呼ばれます)は、レイヤーの2番目のビデオト・ラックで、トランジションが起こる場合に使用されます。

T はトランジション・トラックで、V1とV2の間にあります。V1からV2（あるいは逆）にスイッ

チする時間を決定します。

Audio Layer

オーディオ・レイヤーは1つ以上のトラックで構成されます。

CINE CUBEには下記のトラック構成をサポートしています。

Mono 1トラック one track

Stereo 2トラック

5.1 5 + 1 トラック

6.1 6 + 1 トラック

7.1 7 + 1 トラック

Track

トラックはセグメントと置き場です。セグメントはトラック内でmove, Trim, Slid, Slipなどを行うことができます。

Segment

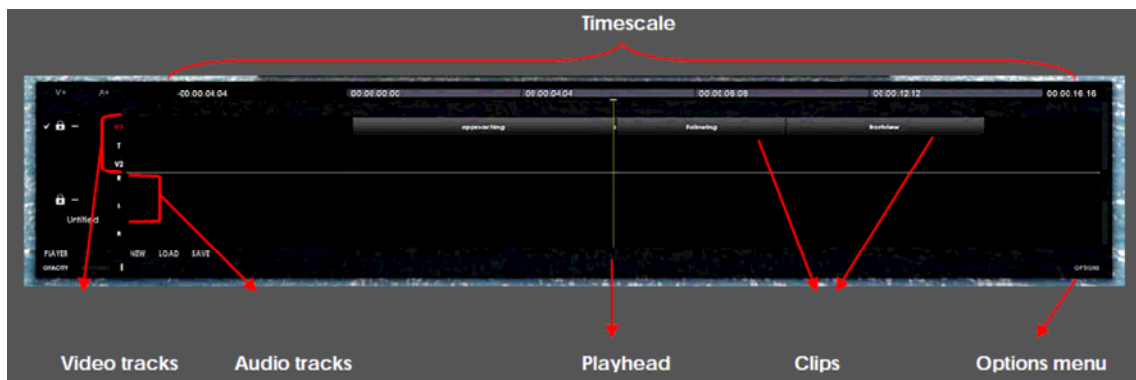
セグメントは編集の基本のユニットです。メディア・ソース（オーディオ、ビデオ、コンポジション）の開始点と終了点を決めています。

Transition（ビデオまたはオーディオ）はメディア・ソースを持たないセグメントで、2つの異なるセグメントを混ぜる役目をします。

Edit Layout



The Timeline



Command Panel Configurations

Composition

コンポジションのデュレーション (長さ) はタイムスケール上にライト・グレイで表示されています。



コンポジションデュレーションは、両端にあるハンドルをマウス左クリックしてドラッグすると変更できます。

コンポジションの長さをクリップに自動的に合せたい場合はALT+CTRL+Fを押します。

The Timeline

タイムラインをパンするには、ALTキーを押しながらマウスでクリックしたままタイムラインを左右にドラッグします。

タイムラインをズームIN/OUTするには、CTRL+ALTを押しながらマウスをクリックしたまま上下にドラッグします。または、CTRL++とCTRL+-がホットキーとして割り当てられています。

プレイヘッドをセンターに合わせるには、CTRL+shift+Cを押します。

コンポジションをタイムラインに合わせるにはCTRL+shift+Fを押します。

タイムスケールはデフォルトではタイムコード・モードとなっています。

別のタイマーを表示させたり、フレーム情報を表示させることも可能です。

ALT+Tでタイム表示をEDGE CODE, FRAME NUMBER, TIME CODEに変更できます。

Layers

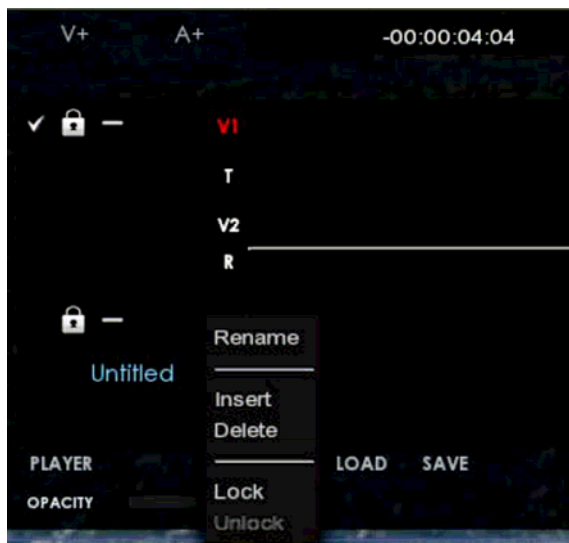
レイヤーを拡大、縮小するには、タイムラインの上をクリックし、上下に持ち上げます。

別のレイヤーをナビゲートするには、タイムライン右のスクロールバーを使用します。

ユーザーインターフェースで、"split"によりビデオとオーディオは別々のスタックにできます。

移動させるには、マウス左クリックしたまま、上下に動かします。

レイヤーのドロップダウン・メニューを表示させるにはマウスをレイヤーに乗せ、右クリックします。



Rename レイヤーの名前を変えます。

Insert 上にあるレイヤーをインサートします。

Delete レイヤーを消去します。

Lock レイヤーをロックします。

Unlock ロックされたレイヤーのロック解除を行います。

V+ ビデオ・レイヤーを追加します。

A+ オーディオ・レイヤーを追加します。



は、レイヤーがイネーブルであることを表します。ディセブルにするには をクリックします。



は、レイヤーがディセブルであることを表します。イネーブルにするには をクリックします。



レイヤーを広げるには - をクリックします。



レイヤーを見えなくするには + をクリックします。

タイムライン上に複数のレイヤーがある場合、アクティブになっているレイヤーの名前がブルーにハイライトされます。

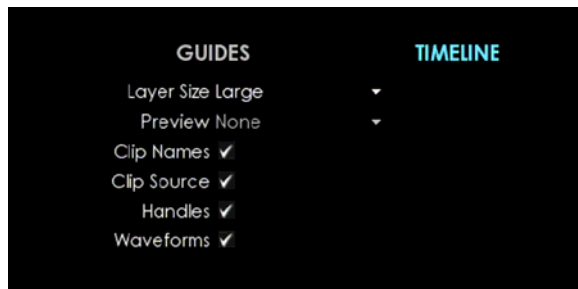
Timeline Options

EDITでのオプションはPLAYERと同様です。

オプション・パネルを表示させるには、タイムラインの右下にあるoptionsボタンをクリックします。

Timeline

タイムラインのレイアウトを変更します。



Layer size ドロップダウン・リストを表示します。

Large, Medium, Smallに変更できます。デフォルトではSmallになっています。

Preview クリップのプレビューを変更するドロップダウン・リストを表示します。

Head クリップの先頭のフレームを表示します。

Head & Tail クリップの先頭と最後のフレームを表示します。

Clip Names クリップの名前を表示します。

Clip Sources Libraryでのパスを表示します。

Handles クリップのスタート前にあるフレーム数と終了後のフレーム数を表示します(HはHead、TはTailを示します)

Waveforms オーディオトラックの波形を表示します。

Editing configurations

Source & Record configuration

To be implemented

Source & Record configurationは2つのビューポートにより構成されています。左側はソース・クリップを表示し、右側は録画されたタイムラインを表示しています。

ソースをアクティベートするには:

- ソース側のビューポートをクリックします。
- または、キーボードのHomeキーを押します。

レコードをアクティベートするには:

- record側のビューポートをクリックします。
- または、キーボードのHomeを押します。

Composition Management

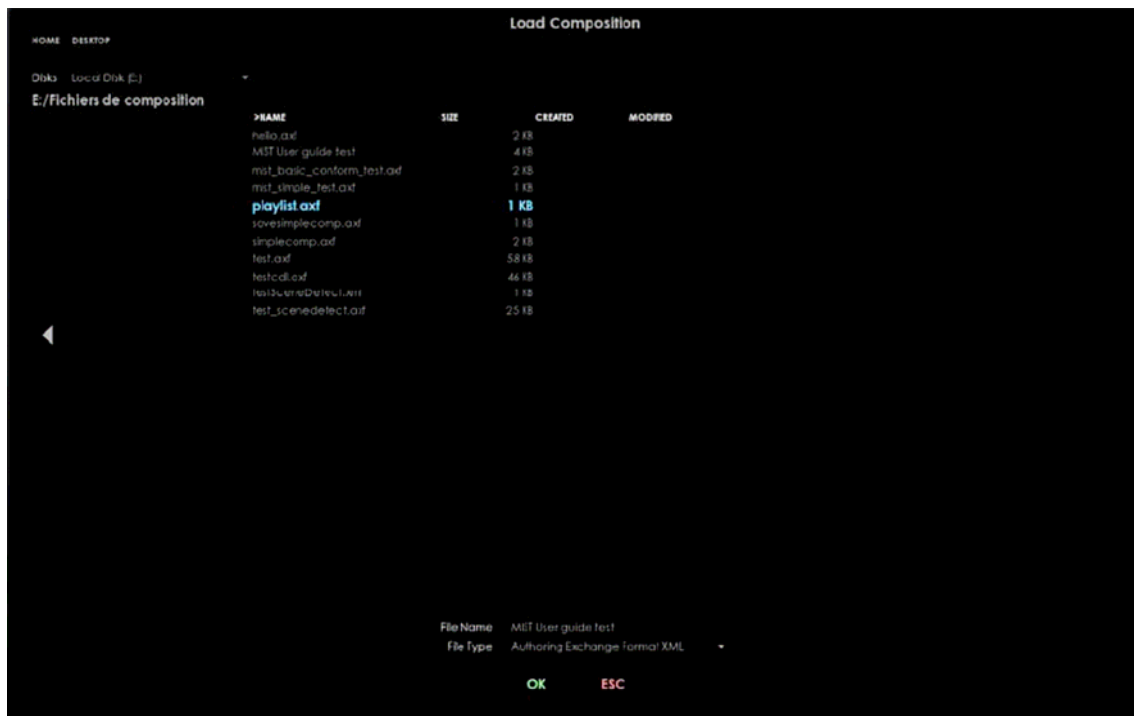
コンポジションを様々なフォーマットのタイムラインにロードすることができます。

Load a composition

コンポジションをロードするには、ActionメニューをコールしてLOADを選択します。

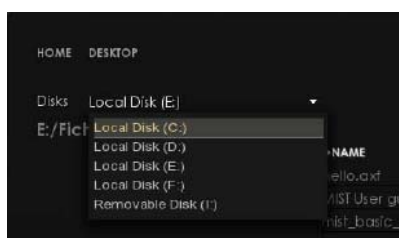
または、タイムラインの左下にあるLOADボタンをクリックします。

または、CTRL+Oを押します。



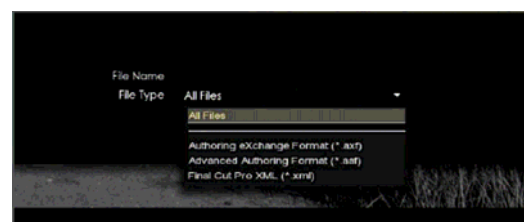
コンポジション・パネルでロードするとき、ブラウザはデフォルトで現在のワーキング・ディスクを表示します。

ブラウザでナビゲートするにはマウスのボタンで行うか右側にあるスクロールバーを使用します。



別のディスクを指定するには、ドロップダウン・メニューを使って望みのディスクを指定します。

File Type で、特定のフォーマットのものだけを表示させることができます。



Save a composition

コンポジションを保存するには、**Action**メニューをコールし**SAVE**を選択します。

または、タイムラインの左下にある**SAVE**ボタンを押します。

または、**CTRL+S**を押します。

保存させたいディスクとディレクトリーを選択してください。

コンポジションのファイルタイプを選択してください。

サポートしているフォーマットは、**axf / aaf / xml**です。

Start a new composition

タイムラインの左下にある**NEW**ボタンを押します。

または、**CTRL+N**を押します。

警告: この操作は現在開いているコンポジションを全て消します。



Editing Operations

Clip Insertion

CINE CUBEはタイムラインにクリップをインサートするのにいくつかの方法があります。

Insert clip from the Library

Libraryモジュールで、インサートしたいメディアをブラウザで探します。

CTRLを押しながらサムネイルをクリックし持ち上げます。

CTRLを押しながらマウス右クリックでModuleメニューをコールしEditを選びます。

タイムラインのインサートしたい場所にドロップします。

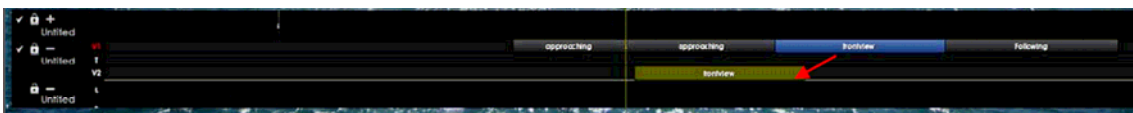
Clip manipulations

レイヤーの中のクリップは前後に動かすことができます。また、別のレイヤーやトラックに入れることもできます。

Moving clips in the Timeline

クリップは別々にまたは一緒にタイムラインの中を移動できます。

1. マウスのボタンでクリップを選びます。クリップの色はグレイからブルーに変わります。
2. マウスのボタンを押したまま新しい場所にドラッグします。動かしたクリップがブラウンになるまで、オリジナルの位置はブルーのままです。
3. クリップがドロップされると、クリップの色はグレイに戻ります。



Clips selection options

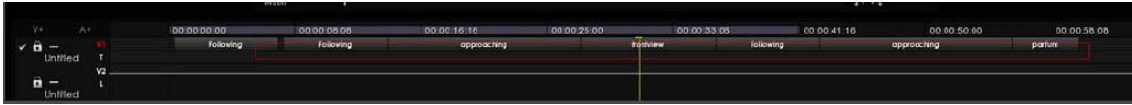
複数のクリップを選択するにはCTRLを押しながらマウス左ボタンで選択します。

全てのクリップを選択するにはCTRL+Aを押します。

全てのクリップの選択を解除するにはCTRL+Dを押します。

◎CTRL+Aを押すとレイヤーに関わらず全てのクリップが選択されます。

範囲指定してクリップを選択したい場合、選択に含めたいクリップのそばにマウスカーソルを置き、SHIFTキーを押しながらマウス左ボタンでドラッグして選択したいクリップを囲みます。選択した範囲は赤のボーダーで表示されます。



Deleting clips

クリップは簡単に消去することができます。

マウス左クリック（またはCTRL+左クリック）でクリップを選択し、Deleteキーを押します。

The Playhead

タイムスケールの中にある縦の黄色ラインはプレイヘッドで、“タイムマーカー”としても機能します。

プレイヘッドを動かすにはマウス左クリックで左右に動かします。

タイムラインをナビゲートするには以下のショートカットがあります。

次の編集点に行く： Ctrl+Shift+Right

前の編集点に行く： Ctrl+Shift+Left

Play stop/start： Space

1フレーム左へ： Left

1フレーム右へ： Right

10フレーム左へ： Shift+Left

10フレーム右へ： Shift+Right

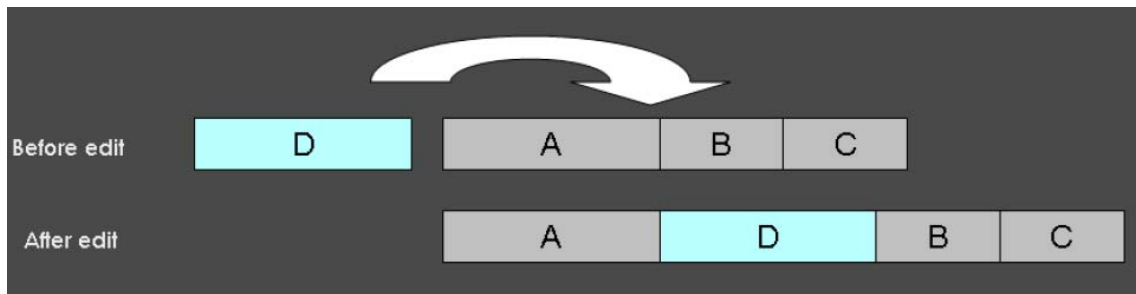
100フレーム左へ： Ctrl+ Left

100フレーム右へ： Ctrl+Right

Insert Editing Mode

INSERTエディティング・モード (Film編集モード) ではタイムラインにクリップをドロップすると、そこにあったクリップはドロップされたクリップの後に移動します。その他のクリップはリップルします。

◎ デフォルトではInsertモードになっています。

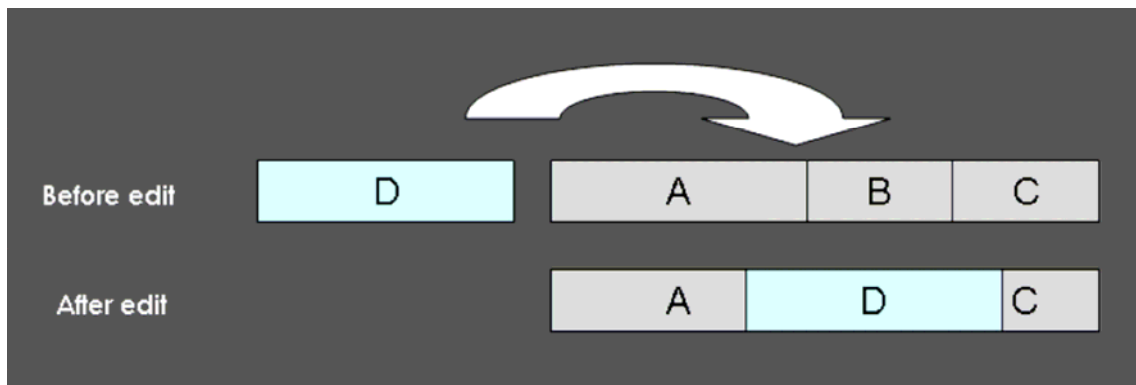


新しいクリップをインサートするには

Libraryやデスクトップからクリップを選び、置きたいレイヤーにドロップします。

Replace Editing Mode

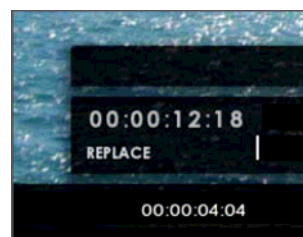
REPLACEエディティング・モード(ビデオ編集モード)ではタイムラインにクリップをドロップするとそこにあったクリップを上書きします。その他のクリップはリップルしません。つまりコンポジションの長さは同じです。



REPLACEエディットを行うには

INSERTボタンをクリックするかInsertキーでREPLACEモードにします。

Libraryやデスクトップからクリップを選び、置きたいレイヤーにドロップします。




Razor at time marker

タイムマーカーのRazor機能を使うとクリップを2つのクリップに分けることができます。

マーカーをスプリットしたい位置に動かし、CTRL+Kで切ります。


この動作はマーカーの位置で全てのレイヤー、トラック上のクリップをスプリットします。オペ

レーションが行われるとカットが行われた位置に赤いマーク  が表示されます。

◎ カットされる位置は、マーカーのフレームの先頭になります。

Join Clips

CINE CUBEでは、フレームが連続した同一シーケンスの2つのクリップをつなぐことができます。

Joinできるクリップはコンテナに赤いマーク  が表示されています。

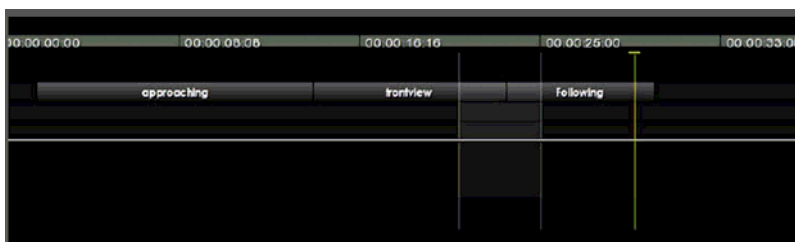
タイムマーカーを赤いマークの間に置き、CTRL+Jを押します。

Extract function

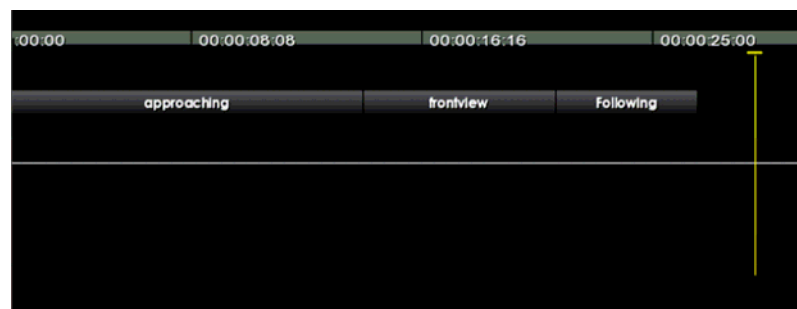
クリップまたはコンポジションの一部を展開します。

1. IN,OUTマーカーで範囲を指定します。
2. CTRL+Eを押します。

Extractionが行われると他のコンポジションは後ろにずれます。



Extract前



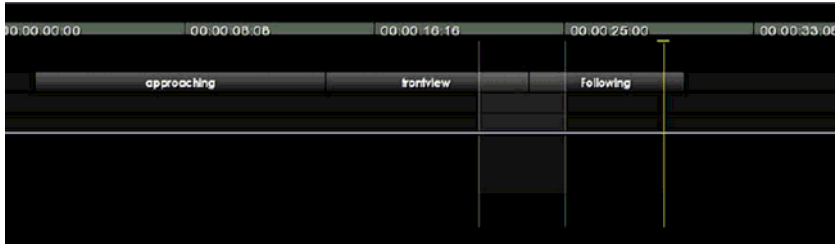
Extract後

Lift function

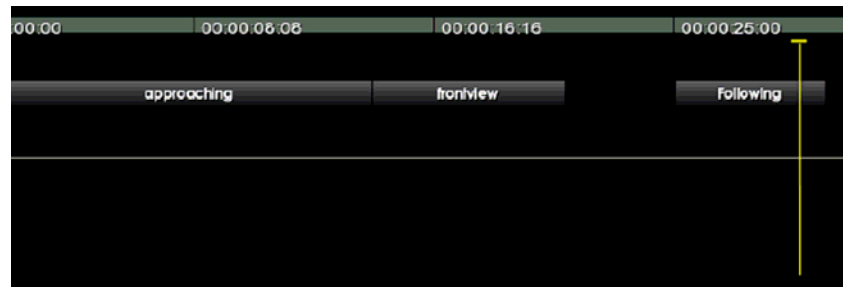
クリップやコンポジションの一部をLiftします。

1. IN,OUTマーカで範囲を指定します。
2. CTRL+Lを押します。

Lift しても他のコンポジションは同じ位置に留まります。



Lift 前



Lift 後