

問題点と対応方法

Cubase SL 2.2

このドキュメントではCubase SL 2.2を使用中に遭遇しうる問題点とその対処方法について記載します。

問題点	対処方法
MIDIトラックを追加することにより、Direct Music MIDIポート（例：MIDEX 8）がアクティブになりますが、その際、システムが一時的に停止してしまいます。その場合、サンプルレートの設定が変更されてしまったり、ロックしなくなることがあります。	Device Setup/VST Multitrackにてリセットをおこなってください。
MIDIトラックがオーディオトラックの上にある場合、オーディオのクオンタイズが正常に機能しない場合があります。	オーディオトラックがMIDIトラックの上にくるように配置し直してください。
VSTiのオンスクリーンキーボード、またはパッドからMIDIレコーディングをおこなう際、信号がループしてしまうことがあります。	Cycle ModeをOFFにしてください。
MPEG 1ビデオファイルのインポートができない場合があります。（Mac版のみ）	読み込みをおこなう前にビデオファイルをQuicktimeフォーマットに変換してください。
プロジェクトウィンドウ上でタイムストレッチツールを使用した場合、不正確な結果が生じることがあります。	どのアルゴリズムを選択されているかにもよりますが、タイムストレッチツールを使用した場合、イベント長が異なってしまうことがあります。この場合、オフラインのタイムストレッチをご使用ください。
（ビデオトラックにビデオファイルが存在する場合）ビデオファイルに対してプールのPrepare Archive機能が正常に動作しません。	手でビデオファイルをプロジェクトフォルダにコピーしてください。または、ビデオトラックにビデオファイルが存在しない状態でPrepare Archiveをおこなってください。
ビデオウィンドウ(Direct Show Player)を開いた場合、またはビデオファイルをインポートした場合、ASIOサウンドカードのサンプルレートが変更されてしまうことがあります。	ASIOサウンドカード以外のサウンドカード（オンボードでも構いません）をWindowsサウンドの優先するデバイスとして設定してください。
プレビュー中にPitch-Shift-Envelopeの設定を変更するとクラッシュすることがあります。	設定の変更後にプレビューをおこなってください。
Firewire出力でビデオファイルのプレイバックをおこなうと音とびが生じることがあります。（Mac版のみ）	パフォーマンスの問題です。より圧縮率の少ないビデオコーデック（例：DVフォーマット）をご使用ください。
マーカートラックでPaste Time が機能しません。	代わりにInsert Silence機能をご使用ください。

Step Designer MIDI pluginのpattern changeオートメーションが録音されません。	Pattern changes機能を使用してMIDIノートとしての録音をおこなってください。
Cubaseとオーディオカードのサンプルレートが異なっている場合、プレイバック/パフォーマンスに問題が生じることがあります。(Mac版のみ)	外部機器をクロックマスターに設定されている場合(例:ワードクロックなど) Cubase側ではサンプルレートの変更(例: 48 khz から44,1 khzに変更した場合など)に関する通知を表示しません。この場合、プレイバックなどに影響を及ぼしますので、Project Setupウィンドウで適切なサンプルレートに設定されているかご確認ください。
外部機器からクロックを受けている状態で、CubaseのProject Setupウィンドウでサンプルレートを変更すると、MOTU PCI 324インターフェイスドライバーがクラッシュしてしまうことがあります。	こちらは互換性の問題となります。MOTU社のドライバアップデートにて改善予定です。
MidexシリーズのMIDIインターフェイスをご使用の場合、ミックスダウンしたオーディオデータの長さが不正確になることがあります。OSのDirect Musicコンポーネントがオーディオエンジンに影響を与えてしまうことがあるからです。	こちらの問題が生じる場合は、DirectMusicポートの代わりにWindowsMIDIポートをご使用ください。詳細はFAQの「MIDIインターフェイスについての重要なお知らせ」をお読みください。
起動時に接続されたオーディオインターフェイス(例: MOTU 2408)の電源が入っていない場合、クラッシュすることがあります。(Mac版のみ)	起動前にオーディオインターフェイスの電源が入っていることをご確認ください。
オートメーションが不正確に反映される場合があります。	ASIOバッファサイズが大きく設定されている場合、オートメーションが不正確になる場合があります。バッファサイズを下げてレイテンシーを短くしてください。
HALion 2.xがインストールされていると、HALion 1.x が含まれるCubase SL 1.xのプロジェクトをインポートした場合、pending connectionsになってしまうことがあります。	MIDIコネクションを手動で再設定後、プロジェクトを保存し直してください。
いくつかのプラグインで数値入力後、[ENTER]キーで決定すると、クラッシュすることがあります。(Mac版のみ)	[ENTER]キーの代わりに[RETURN]キーを使用するようにしてください。
間違ったGeneric Remoteのプリセットがプロジェクトに保存されることがあります。	プロジェクトを開き、正しいプリセットに設定し直してください。
「隠す」設定をしたはずのミキサーチャンネルが表示されることがあります。	ミキサーウィンドウを閉じた状態でプロジェクトを保存し直してください。
付属のサラウンドのテンプレートファイルからプロジェクトを作成した場合、VST Connectionの設定を変更するとクラッシュする場合があります。	その場合、テンプレートを選択する前にあらかじめVST Connectionの設定をおこなっておいてください。

MIDIミキサーでMIDIチャンネルのフェーダーをリンクさせた場合、正常にリンクしない場合があります。	フェーダー位置が“0（最下段）”のチャンネルとはリンクを行わないでください。どうしてもリンクを行う必要がある場合はフェーダー位置を“0（最下段）”よりも高い位置に合わせてください。
古いMagnetOプラグインを使用するとクラッシュすることがあります。	標準搭載のMagnetOプラグインをご使用ください。
デュアルモニター環境で作業後、保存したプロジェクトファイルをシングルモニター環境で開くと、いくつかのウィンドウが表示されなくなることがあります。	保存時にウィンドウが“Always on Top”の状態ではないことをご確認ください。
編集対象にロックされたトラックが含まれる場合、いくつかの編集機能（例：Split at Cursor、Split Loop）が機能しません。	トラックのロックを外すか、ロックされたトラックを編集対象より下の位置に移動させてください。または、はさみツールをご使用ください。
VSTiのフリーズ後に“Disk Full”メッセージが表示された場合、プレイバックがおこなえない場合があります。	プロジェクトの保存をおこない、閉じた後、再度開いてください。
HDDに余裕があるのに、VSTiのフリーズ時に“Not Enough Disk Space”と表示される場合があります。	プロジェクトの長さを短くしてください。
VST System Link時にスレーブシステム以外ではナッジのアップ・ダウン([CTRL]+[NUM+], [CTRL]+[NUM-])を受け付けません。	ナッジはスレーブシステムでおこなってください。
Cubase 5.xソングをインポートした際にクラッシュする場合があります。	Cubase 5.xソングをインポートする前にCubase 5.xで“Audio Mix”トラックを削除してください。多くの場合、これで解決できます。
WMVビデオファイルを読み込むとオーディオ部分が抽出できない場合があります。	読み込みをおこなう前に他のソフトなどでオーディオトラックを分離させてください。
VST System Linkで“Activate Asio Port for Data only”が有効になっている場合、フリーズすることがあります。	もしこのような問題が生じる場合、このオプションを無効化してください。
WindowsからMacへプロジェクトを移行した場合、VSTiが再生されない場合があります。（その場合MIDIトラックは“Pending Connections”になります。）	VSTiのMIDIコネクションの再設定をおこなってください。
同一のポートをオーディオとVST System Linkの両方に使用している場合、同期の問題が生じることがあります。	その場合VST System Link用にポートを割り当ててください。
VST System Linkで同期時にスレーブシステムがマスターシステムの“Preroll”に追従しません。	VST System Linkで同期時は“Preroll”を使用しないでください。

オーディオのパートやイベントがレイヤー化されている場合、プロジェクトウィンドウ上で表示されている波形とは異なった信号が再生されてしまうことがあります。	オーディオのパートやイベントをレイヤー化することは避けてください。
複数のプロジェクトを切り替えながら使用した場合、Mackie Controlがレスポンスしなくなることがあります。	Mackie Controlの " Motors " ボタンを押してください。
マーカーウィンドウが前面に表示されている場合、UNDOができなくなることがあります。	UNDOをおこなう前にマーカーウィンドウを閉じてください。
3連符のクオンタイズを有効としている場合、ステップ入力が正常に機能しない場合があります。	残念ながら現在明確な対処方法はございません。
フォルダトラック内のサブトラックを使用していない場合、Duplicate (複製) 機能が正常に機能しない場合があります。	残念ながら現在明確な対処方法はございません。
フォルダトラックを縮小した場合、フォルダトラックが消えてしまうことがあります。	フォルダトラックは縮小しないでください。万が一、このような症状になった場合は、UNDO機能で復活させることも可能です。
" zoom to event " のキーコマンドが逆に機能します。	残念ながら現在明確な対処方法はございません。
" Video for Windows " のプレイバック方式ではMPEG1ビデオファイルが正常に再生できません。	他のプレイバック方式を使用してください。
MIDIトラックのディレイ値を1000 ms以上にした場合、MIDIタイミングが正常に保たれなくなります。	可能であれば、MIDIトラックのディレイ値は1000 ms以下に設定してください。
UADプラグインを使用している状態で、プロジェクトウィンドウを閉じずにCubaseを終了するとクラッシュする場合があります。(Mac版のみ)	Cubaseを終了する前にプロジェクトウィンドウを閉じてください。
Edit/Range/Insert Silence機能は適用後すぐにプレイバックに反映されないことがあります。	Insert Silenceはオーディオイベントを少しずらし、元に戻すと適用されます。
サンプルエディタで十分に拡大できていない場合、ヒットポイントが編集できない場合があります。	ヒットポイントが編集可能な状態になるまで拡大をおこなってください。
Multiprocessingを有効している場合、Rewireチャンネルにクラックンノイズが混入することがあります。(Mac版のみ)	Rewireチャンネル使用時はMultiprocessingを無効化してください。
キーコマンド " input location " でマイナスの小節をロケートした場合、クラッシュする場合があります。	キーコマンド " input location " を使って0:1:1:0以前の <small>小節</small> にロケートしないでください。