

## Cubase SX/SL3.1 問題点と対応方法

このドキュメントでは現在確認されてい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
1	[Mac OS X]バージョン3.0のCubase SX/SLで保存したプロジェクトのファイル情報が“Cubase 2.xx document”と記されます。もちろんこのファイルはバージョン2.xのCubase SX/SLとの互換性はありません。	この問題はコンピュータに以前のバージョンのCubase SXがあると生じます。
2	[Mac OS X] Cubaseとオーディオデバイスのサンプルレートが異なる場合、プレイバックやパフォーマンスに問題が生じます。	オーディオデバイスがワードクロックなどのクロックを外部から受けている状況で、48khzから44.1khzなどにサンプルレートの変更を行うと、Cubaseはサンプルレートの変更を認識しません。そのままにしておくとおオーディオのプレイバックなどに支障を来しますので、“プロジェクトの設定 (Project Setup)”で正しいサンプルレートに設定してください。
3	[Mac OS X] Magnetoを使用する際に、“オーディオバッファサイズ (Audio Buffer Size)”が2048サンプルに設定されていると、予期せずアプリケーションが終了します。	Magnetoを使用する際は、“デバイス設定 (Device Setup)”画面の“VST Audiobay”で、“オーディオバッファサイズ (Audio Buffer Size)”を64~1024サンプルの間に設定してください。
4	[Mac OS X] “VST Dynamics”プラグインを使用しているプロジェクトを閉じると、プログラムがクラッシュします。	代わりに“Dynamics”プラグインを使用してください。
5	[Mac OS X] “テンポブラウザ (Tempo Browser)”で、複数の拍子イベントを一度にコピー&ペーストすることができません。	拍子イベントは個別にコピー&ペーストしてください。
6	[Windows] WaveLabの“Leveler”プラグインを使用するとクラッシュします。	このプラグインを使用しないでください。
7	“マスターASIOドライバ (Master ASIO Driver)”で前回設定したオーディオデバイスがコンピュータに接続されていない場合、Cubaseが起動しません。	Cubaseを起動する前に、前回“マスターASIOドライバ (Master ASIO Driver)”で設定したオーディオデバイスを接続してください。
8	ReWireスレーブのアプリケーションを起動すると、そのアプリケーションのサンプルレートが切り替わります。	これは、CubaseとReWireスレーブアプリケーションのサンプルレート設定を適切に一致させるために、自動的に行われるものです。
9	2つのプロジェクトを読み込み、プロジェクト間を切り替えながらスコアエディタで編集すると、様々な問題を生じます。	スコアエディタで編集を行う場合は、1つのプロジェクトだけを開いて行ってください。
10	あるMIDIトラックをポリフォニーに設定して、スコアエディタ上で拍子を変更するとクラッシュします (これは下側のMIDIトラックで拍子を変更した場合に生じます)。	最初 (最上) のMIDIトラックで、拍子を変更してください。
11	[Mac OS X] MP2ファイルの読み込みで、“自動試聴 (Autoplay)”を行うとアプリケーションがクラッシュします。	ファイルを開く前に、“自動試聴 (Autoplay)”を停止してください。
12	OMFファイルの書き出しで、マルチチャンネルのイベントが含まれていると書き出しを失敗します。ログファイルには“メディアの書き出しを行えない”と表示されます。	OMFはマルチチャンネルファイルの書き出しを行えません。書き出しの際にマルチチャンネルトラックを除外してください。
13	OMFファイルの書き出しを“コピー (Copy)”または“統合 (Consolidate)”をオンにして行った場合、リアルタイム処理を行っているボリュームエンベローブ、ワーブ内容などが書き出されません。	書き出す前にパート/イベントのバウンスを行って、その設定を実データに反映してください。
14	フリーズしたトラックがあるプロジェクトで、テンポチェンジすると、イベント/パートの表示はテンポチェンジされたように見えますが、実際のオーディオにはテンポチェンジが適用されません。	プロジェクト上でフリーズしたトラックを含める場合は、テンポを変更しないでください。
15	[Ctrl]+[A]キーを使用して複数のMIDIパートを選択してからキーエディタで開く際、インプレイス編集モードのトラックは含まれません。	すべてのイベントの選択を解除して、すべてのトラックを選択した後キーエディタを開いてください。
16	“プロジェクトを新規フォルダに保存 (Save project to new folder)”の際に、ファイルの最小化とリアルタイム・タイムストレッチツールを併用した場合コンフリクトを生じます。ストレッチされたオーディオイベントが、新規プロジェクトにおいて異なるデータになってしまいます。	このような場合は、ファイルの最小化を行わないでください。
17	オーディオとMIDIの複数のトラックを一度に追加すると、プログラムが「応答なし」になってしまう場合があります。	トラックの追加は一度に20トラック程度にとどめてください。
18	ネットワークでのオーディオストリーミングのパフォーマンスが、Cubase SX/SL 1.xの時に比べて遅くなります。	トラック数を削減するか、ローカルのディスクを使用してください。
19	出力バスチャンネルのプラグインオートメーションが、リアルタイムで正確にオートメーションデータを読み込まないため、正常に動作しません。	プラグインの読み込みを行う前に、もとの出力バスチャンネルでオートメーション書き込みモードをオンに設定してください。

20	複数のコンピュータでオープンループの VST System Link チェインによる同期を行うと、チェインの「後ろ側」となっている PC で、MIDI の再生が不正確になり、またサイクル再生も行われなくなります。	オープンループの環境では、MTC を使用して同期してください。
21	MIDIトラックを追加すると、ASIO サンプルレートが変更されたり失われたりすることがあります。これは、MIDEX8 などの DirectMusic の MIDI ポートが選択された MIDIトラックを追加した際に、瞬間的にシステム停止を引き起こし Cubase のオーディオエンジンが妨げられてしまうために生じます。	“デバイス設定 (Device Setup)” の “VST Audio Bay” で、“リセット (Reset)” を行ってください。
22	リアルタイムオーディオミックスダウンの際に、外部のコントローラデバイスを操作すると、オーディオの内容が変化してしまいます。	リアルタイムオーディオミックスダウン中は、外部のコントローラデバイスの操作は行わないようにしてください。
23	プログラムを起動して数時間後、オーディオ出力のサウンドが歪みます。	“デバイス設定 (Device Setup)” の “VST Audio Bay” で、“リセット (Reset)” を行ってください。
24	“UAD Fairchild” プラグインのオートメーションを行うと、クラッシュする場合があります。	“UAD Fairchild” プラグインのアップデートを行ってください。
25	オーディオパートエディタの下部レーンでイベントにクロスフェードを行う時、2 つのオーディオイベントの内いずれか一方のみ選択している状態では正常にクロスフェードをすることができません。	クロスフェードを行う場合、2 つ (またはそれ以上) のオーディオイベントを選択してください。
26	“DirectMusic MIDI In” ポートをオフにすると、“DirectMusic MIDI In” ポートが失われます。	“Direct Music In” をオンに設定し直してください。
27	デュアルスクリーンで右側のモニタをプライマリに設定すると、左側のスクリーンでマウスホイールが使用できません。	左側のモニタをプライマリに設定してください。
28	情報ラインでイベントの “ロック (Lock)” を “他 (other)” にすると、トランスポーズなどのグローバルな MIDI 機能を使用した場合に MIDI データが変更されます。	MIDI プロセッシング機能を使用する際は、“他 (other)” に設定した MIDI イベントを選択しないでください。
29	MPEX アルゴリズムを使用してピッチシフトを行うと、イベント位置が数サンプルずれてしまいます。	タイミング精度を維持する場合、他のアルゴリズムを使用してください。
30	オーディオの書き出しの際に、入力される MIDI 信号に VST インストゥルメントが反応する。	オーディオの書き出しを行う際には VST インストゥルメントに対して MIDI を送らない (演奏しない) ようにしてください。
31	タイムストレッチ、トランスポーズなどのリアルタイムプロセッシングを極端な設定にすると CPU にかかなりの負荷を及ぼします。	極端な設定を避けるか、またはリアルタイムプロセッシングをフリーズしてください。
32	プロジェクト上で “ビデオプレーヤー (Video Player)” の再生メソッドを変更すると、ビデオキャッシュファイルの作成が行えません。	ビデオキャッシュファイルを手動で削除し、再度作成してください。
33	ミキサー画面 “常に前面に表示 (Always on top)” に設定すると、イベントのグループ化が行えません。	ミキサー画面の “常に前面に表示 (Always on top)” を設定をオフにしてください。
34	リモートでオフラインプロセスを開いた場合、プレビューが機能しません。	オフラインプロセスを開く場合は、通常のキーコマンドを使用してください。
35	“トリム (Trim)” モードでオートメーションを行うと、最初は正確にプレイバックされません。	トリムしたオートメーションのプレイバックを行う前に、カーソルを一旦停止してください。
36	すでにオーディオの抽出を行ったビデオを再度読み込むと、プールにはすでにオーディオが存在しているため、プロジェクトにはビデオのみ配置されます。	ビデオの再読み込みの際には、プールに存在しているメディアファイルをあらかじめ削除してください。
37	サンプルエディタで “オーディオテンポ定義ツール (Tempo Definition Tool)” を選択してツールバーの “小節 (Bars)” 欄に表示されるオーディオの小節数を確認すると、情報が間違っている場合があります。	正しい値を手入力してください。
38	“インプットトランスフォーマー (Input Transformer)” の “全般 (Global)” で、“アクティブなモジュール (Active Module)” の状態を復帰できません。	プロジェクトを読み込む際に、“アクティブなモジュール (Active Module)” をオンにする必要があります。
39	グループ化されたイベントに対して、“選択 (Select)” の “反転 (Invert)” を実行できません。	グループ化されているイベントは手動で選択してください。
40	VST System Link でジョグ/シャトルを行えません。	関係するすべてのシステムで、各プロジェクトの開始時間を正確に同じ設定にしてください。
41	リストエディタの情報ラインにおいて、ペロシティなどのデータの変更を行う際に、“試聴モード (Acoustic feedback)” が機能しません。	キーエディタを使用してください。
42	接続している MIDI インターフェイスの数が多いと、プロジェクトの読み込みに時間がかかります。	MIDI インターフェイスの数を出来る限り最小限にしてください。
43	AIFF、WAV、Broadcast WAV、SDII の各ファイルフォーマットの許容範囲を超えてレコーディングした場合、レコーディングファイルが破損します。	2GB 以上のレコーディングを行う場合は、“プロジェクト設定 (Project Setup)” で、あらかじめ WAV64 のファイルフォーマットを選択してください。
44	VST インストゥルメントの “A1” を使用する際に、インスペクターで MIDI のパンを左右にふっても “A1” からのサウンドはす	代わりにオーディオミキサーでパンニングを行ってください。

	べてセンターから出力されます。	
45	プレイバックの際に、テンポ同期が可能な MIDI プラグインにテンポ情報が供給されません。	テンポ情報を変更した後に停止モードで MIDI プラグインを使用する場合は、開始-停止を短く行ってください。
46	MPEX でタイムストレッチを行うと、ノーマライズしたサイン波、およびその他の信号でクリッピングが生じます。	ノーマライズした素材に対して MPEX によるストレッチを行う前に、あらかじめゲインを落としてください。
47	GRM Tools のドングルが適切でないと、プラグインを初期化するとブルースクリーンのエラーが表示されます。	GRM Tools のドングルドライバのアップデートを行ってください。
48	“オーディオのプリレコード時間 (秒) (Audio Pre-Record Seconds)” の時間設定がメモリー容量の許容範囲を超えると、アプリケーションがフリーズします。	極端な設定は避け、メモリー容量の許容範囲内で設定してください。
49	プレイバックの際にプラグインのプリセットを切り替えると、ディスプレイの再描画の際に問題を生じます。	停止モードでプリセットを切り替えてください。
50	オーディオのリージョンを選択し、MPEX によるプロセッシングを行うと、短いドロップアウトを生じます。	クリップ/リージョンの開始から終了まで選択するか(無音部分も含める)、リージョンとして必要な範囲よりも多く選択して、プロセッシングを行った後にトリミングを行ってください。
51	VST インストールメントのオートメーションを“タッチフェーダー (touch fader)”モードで編集できません。	いくつかのプラグインは、マウスを放した時に値をフィードバックしますが、フィードバックしないプラグインもあります。後者の場合、“タッチフェーダー (touch fader)”モードは“オートラッチ (autolatch)”のような作用をします。
52	VSL2020 で“低レイテンシー (Lower Latency)”に設定した場合、VST System Link 同期で問題が生じます。	同期で問題が生じる場合、VSL2020 の“低レイテンシー (Lower Latency)”はオフに設定してください。
53	VST System Link のスレーブ PC で MIDI スルーして外部 MIDI 音源へ MIDI ノートを送信するとノートの長さが不正確になります。	外部 MIDI デバイスのコントロールをおこなう場合、VST System Link のマスター PC から直接おこなうようにしてください。
54	非常に短いクリップに対してタイムストレッチツールが機能しません。	タイムストレッチを行う前に、ハウンズして長いクリップにしてください。
55	“オーディオミックスダウンファイルの書き出し (Export Audio Mixdown)”の際に、“モニタリング (Monitor)”ボタンをオンにしているトラックが含まれません。	書き出し時には、“モニタリング (Monitor)”ボタンはオフに設定してください。
56	複数のプロジェクトを切り替えると、ビデオ再生のフルレート (“デバイス設定 (Device Setup)”の“ビデオ再生 Video Player”) がリセットされます。	プロジェクトを切り替えた後、必要なフルレートを手動で設定してください。
57	スクロールの間に、ビデオサムネイルの再描画に多くのパフォーマンスが必要になり、またオーディオのドロップアウトが生じます。	ビデオサムネイルキャッシュを使用してください。
58	VST System Link を使用する時、トランスポートの“Sync”ボタンをオフにすることができません。	“デバイス設定 (Device Setup)” > “Audio Bay” の“System Link”で同期をオフにしてください。
59	VST System Link 同期で、スレーブ PC がマスター PC の“プリロール (Pre-roll)”設定に従いません。	VST System Link を使用する場合、“プリロール (Pre-roll)”は使用しないでください。
60	パートエディタでクリップ範囲を示しながらワーブタブを編集すると、動作が若干鈍くなります。	プールからクリップを開くか、パートエディタをスクロールしてクリップ範囲が示されないようにしてください。
61	オーディオデバイスが外部同期している時に、書き出す WMA ファイルとは異なるサンプルレートでミックスダウンした WMA Pro Audio のサウンドが歪みます。	書き出しを行う前に、オーディオデバイスの同期をマスターに設定してください。
62	Firewire 出力、あるいは Decklink ビデオカードを介して QuickTime の再生を行うと、数フレーム同期がずれずれます。	“デバイス設定 (Device Setup)”の“ビデオプレーヤー (Video Player)”で、ビデオ再生の際のオフセットを再度設定してください。このオフセットは、以前は 7 フレームに設定しましたが、今回からは関係するコンポーネントによるオーディオ/ビデオの同期を保証するため、4 フレームに設定します。Cubase 3.1 をインストールした後、このように QuickTime のビデオオフセットを再設定してください。