

XCAPTURE-1 USB3.0 HDキャプチャー・ユニット

取扱説明書 (ハードウェア編)

2013.05.10

この度は XCAPTURE-1 をお買い上げいただき誠に有難うございます。

XCAPTURE-1 とは

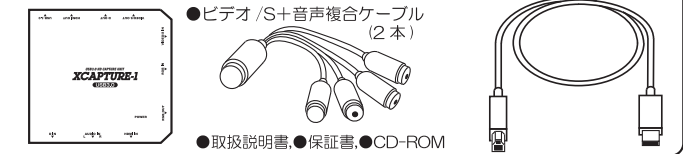
XCAPTURE-1 は、ビデオ信号 (コンポジット・ビデオ)、S ビデオ信号、コンポーネント・ビデオ信号、HDMI 信号、アナログ RGB 信号、及び音声信号をパソコンに取り込むためのキャプチャー・ユニットです。

同梱品一覧

製品は万全を期しておりますが、欠品などございましたら、ご使用前に弊社へご連絡ください。

XCAPTURE-1 (本体)

USB ケーブル (USB3.0)



接続する前に USB3.0 のホストコントローラーをご確認ください

本機は、パソコンの USB3.0 端子に接続して使用できますが、対応可能な USB3.0 ホストコントローラーは、Intel 社、または Renesas 社 (ルネサス) です。そのほかのメーカーのホストコントローラーでの完全な動作は保証いたしません。USB3.0 のホストコントローラーの種類は Windows のデバイスマネージャーで確認可能です。

他の機器を USB3.0 端子に接続していると転送速度が低下し安定してキャプチャーできない

USB3.0 の最大転送速度は 5Gbps ですが、パソコンに複数の USB3.0 端子が付いているときは、それらの端子で帯域を共有しています。このため複数の USB3.0 端子に機器を接続すると、5Gbps の転送速度を得られない場合があります。

接続する USB 端子を間違えないでください。USB2.0 以前の規格の端子には接続しないで!

本機を USB2.0 や USB1.1 などの USB 端子に接続しないでください。旧 USB 規格の電源は「5V, 500mA」ですが、本機は USB3.0 のバスパワー電源「5V, 900mA」で動作することを前提に設計されております。

ご注意

- パソコンや機器との相性による不具合は動作保証をいたしません。
●本製品の取り付けや取り外し、及びケーブルの挿入時は、パソコンの電源が「切 (オフ)」の状態で行ってください。

入力可能な RGB 信号に関して

- 本機に入力可能な RGB 信号は、「アナログ RGB」です。「D-Sub デジタル RGB」の信号には対応していません。

業務用ゲーム機器 (アーケード・ゲーム) を接続されるお客様へ

- 業務用ゲーム機器を接続される場合は十分な知識を持って、自己責任にて接続してください。

旧型のゲーム機との接続に関して

旧型のゲーム機は映像出力部の電子部品 (解像度アンテナ) の劣化や調子の悪化、ケーブルが劣化している事があり、「画面が表示されない」、「画面が点滅する」などの症状が発生するなどの症状が発生することがあります。

分配器、切換器、延長器の活用に関して

- HDMI や DVI の分配器や切換器 (セレクター)、長いケーブルなどを使用するとデジタル信号が劣化することがあり、信号が抜れたり、録画が中断される原因となる場合があります。

本機でキャプチャー、スルー出力できない映像

- PlayStation 3、DVD、Phone プレイズや Blu-ray、地デジ放送の映像など、著作権保護された HDMI 信号。
●Xbox360 の DVD 再生映像などで著作権保護がオンになっている HD 映像。

製品のサポートに関して

- 保証期間内の故障の対応
●保証期間内 (ご購入日から 1 年以内) の故障、または不良の場合は製品交換にて対応いたします。

企画・開発

- 製品内容・修理に関するお問い合わせ先
マイソフト株式会社
〒541-0041 大阪市中央区北浜 3 丁目 2 番 25 号

接続可能なパソコンの仕様

- 必須環境
CPU: intel 社第 2 世代 Core i シリズ以降の機種で、標準クロック 2GHz 以上の処理能力を持つ機種
チップセット: intel 社純正チップセット

推奨環境

- intel 社第 3 世代 Core i シリズ の Core i5/i7
intel Quick Sync Video 無しの場合: 標準クロック 3.3GHz 以上で動作する機種

仕様表: 電源: USB3.0 端子より給電 (5V, 900mA)
対応機種: 対応パソコン: USB3.0 端子を持つ PC/AT 互換機 (Core i シリズ CPU 搭載機種)
接続: USB3.0 Standard-B (5Gbps)
インターフェース: YUY2
圧縮方式: ソフトウェアによる圧縮: H.264 形式 (音声は AAC)
静止画: BMP/JPEG
音声入力: アナログ: ステレオ 2ch RCAL/R (二系統) ※一系統はビデオ / S 専用。

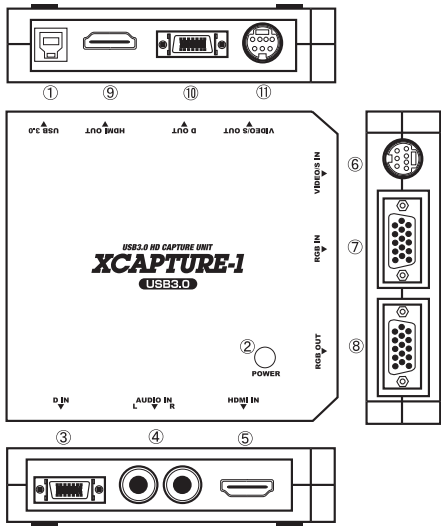
キャプチャー可能な映像の入力対応解像度 (弊社アプリケーション使用時) XCAPTURE-1 には下記の信号を入力してキャプチャーすることができます。

Table with columns: NTSC/PAL, ビデオ, S ビデオ, コンポジットビデオ, HDMI (セパレート同期), アナログ RGB. Lists supported resolutions like NTSC 240p, PAL 288p, 480p, etc.

※1: 1080p(24p) 映像は他社 DirectShow 対応アプリケーション (アマレコ TV を含む) ではなく弊社 DirectShow 対応アプリケーションのみ対応可能です。
※2: NEC 社 PC-9801UM/VJM 以降の機種で、水平同期周波数 24kHz のアナログ RGB 信号 ID-Sub 15ピ (15ピ) に対応いたします。

※7: 240p は 480i と認識されるため、最大 30fps でキャプチャーされます。288p は 576i と認識されるため、最大 25fps でキャプチャーされます。
※8: この解像度は本機の EDID に解像度情報が無いため、パソコンでは使用できません。弊社指定する機器の映像のみキャプチャー可能です。

## ■各部名称

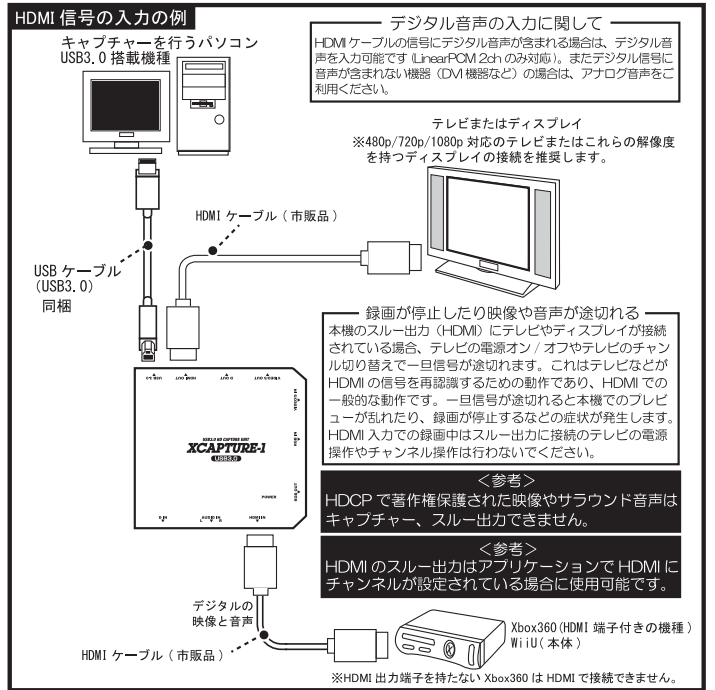


- ① USB3.0 端子  
映像機器やゲーム機から入力されるD端子（コンポーネント・ビデオ）映像を入力する端子です。D5(1080p)までの映像を入力可能です。（④の音声入力端子と同時に利用します。）
- ②電源ランプ (POWER)  
電源ランプです。本機の電源が「オン（入）」の時に点灯します。本機に電源スイッチはありません。本機をパソコンに接続すると電源が「青」が点灯し、録画中は「赤」で点灯します。
- ③D入力端子 (D IN)  
映像機器やゲーム機から入力されるD端子（コンポーネント・ビデオ）映像を入力する端子です。D5(1080p)までの映像を入力可能です。（④の音声入力端子と同時に利用します。）
- ④音声入力端子 (AUDIO IN)  
アナログ音声（ステレオL/R）を入力する端子です。③のD端子や、⑦のアナログRGBを使用するときにアナログ音声を入力する端子です。⑤のHDMI端子使用時にもアナログ音声を入力可能です。
- ⑤HDMI入力端子 (HDMI IN)  
HDMI信号を入力する端子です。デジタルの映像と音声（LinearPCM 2ch）を入力できます。なお、信号にサラウンド音声が含まれていたり著作権保護 HDCPが含まれる場合はキャプチャーできません。
- ⑥ビデオ/S入力端子 (VIDEO/S IN)  
ビデオ信号（コンポジット・ビデオ）、Sビデオ映像、アナログ音声信号を入力する複合端子です。本製品に同梱の「ビデオ/S+音声複合ケーブル」を使用して接続します。
- ⑦アナログRGB入力 (RGB IN)  
ゲーム機やパソコンから入力されるアナログRGB信号を入力する端子です。
- ⑧アナログRGBスルー出力 (RGB OUT)  
⑦のアナログRGB入力から入力した映像をスルー出力する端子です。この端子にテレビやディスプレイを接続することで、キャプチャーを行いながら、元映像を確認することができます。

## ■各部名称

- ⑨HDMIスルー出力端子 (HDMI OUT)  
⑤のHDMI入力端子から入力したHDMI信号をスルー出力する端子です。なお、元の信号にサラウンド音声が含まれていたり著作権保護 HDCPが含まれる場合はスルー出力できません。
- ⑩Dスルー出力端子 (D OUT)  
③のD入力端子から入力したコンポーネント・ビデオ信号をスルー出力する端子です。なお、元の信号に著作権保護が含まれる場合はスルー出力できません。
- ⑪ビデオ/Sスルー出力端子 (VIDEO/S OUT)  
⑥のビデオ/S入力端子から入力したコンポジット・ビデオ信号、Sビデオ信号、音声信号をスルー出力する端子です。なお、元の信号に著作権保護が含まれる場合はスルー出力できません。

## ■各機器の接続例



## ■各機器の接続例

