



grass valley  
A BELDEN BRAND

# **T2 Elite 3/Pro 3/Express 3**

# **T2 Elite 2/Pro 2/Express 2**

# **T2 Elite/Pro/Express**

## **INTELLIGENT DIGITAL DISK RECORDER**



ユーザーマニュアル  
Version 2.4.0

## ご注意

- (1) 本製品の一部または全部を無断で複製することを禁止します。
- (2) 本製品の内容や仕様は将来予告無しに変更することがあります。
- (3) 本製品は内容について万全を期して作成いたしましたが、万一ご不審な点や誤り、記載漏れなどお気付きの点がございましたら、当社までご連絡ください。
- (4) 運用した結果については、(3)項にかかわらず責任を負いかねますので、ご了承ください。
- (5) ご使用上の過失の有無を問わず、本製品の運用において発生した逸失利益を含む特別、付隨的、または派生的損害に対するいかなる請求があったとしても、当社はその責任を負わないものとします。
- (6) 本製品付属のソフトウェア、ハードウェア、マニュアル、その他添付物を含めたすべての関連製品に関して、解析、リバースエンジニアリング、デコンパイル、ディスアッセンブリを禁じます。
- (7) 付属の電源ケーブルおよびその他ケーブル類は本製品専用です。接続には必ず付属ケーブルを使用してください。
- (8) Grass Valley、グラスバレー、GV STRATUS、K2、Aurora、Summit、Infinity、Grass Valley HQ、Grass Valley HQX、EDIUS、エディウスおよびそのロゴは、グラスバレー株式会社の登録商標です
- (9) QuickTime および QuickTime ロゴは、ライセンスに基づいて使用される商標です。QuickTime は、米国およびその他の国々で登録された商標です。



- (10) Microsoft、Windows、Windows Media、Internet Explorer および SQL Server は米国マイクロソフト・コーポレーションの登録商標です。
- (11) Avid、Avid DNXHD、Pro Tools は、アメリカ合衆国あるいはその他の国における Avid Technology, Inc. およびその子会社の登録商標または商標です。
- (12) Intel、Core i7 は、米国およびその他の国におけるインテル コーポレーションまたはその子会社の商標または登録商標です。
- (13) HDV はソニー株式会社と株式会社 JVC ケンウッドの商標です。
- (14) XDCAM、XDCAM EX、MPEG HD422、SxS、XAVC、XAVC S およびそのロゴはソニー株式会社の商標です。
- (15) GF、GFPAK は、株式会社 東芝の商標です。
- (16) HDMI、HDMI ロゴ、および High-Definition Multimedia Interface は、HDMI Licensing, LLC の商標または登録商標です。
- (17) Adobe、Adobe Premiere は Adobe Systems Incorporated (アドビシステムズ社) の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。
- (18) P2、AVCCAM、AVC-Intra、AVC-Ultra は、パナソニック株式会社の商標です。
- (19) Final Cut Pro、ProRes は、米国および他の国々で登録された Apple Inc. の商標です。
- (20) ドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。Dolby, ドルビー及びダブル D 記号はドルビーラボラトリーズ の商標です。非公開機密著作物。著作権 1993-2005 年 ドルビーラボラトリーズ。不許複製。The Dolby Digital Plus logo features the 'Dolby' name in a bold, italicized font next to a stylized 'D' logo, with 'DIGITAL PLUS.' written below it.
- (21) AVCHD はパナソニック株式会社とソニー株式会社の商標です。
- (22) 記載の社名および商品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。
- (23) 本製品のディスプレイには、画素欠け（黒点）や常時点灯する点（輝点）が存在することがあります。液晶ディスプレイの仕様上発生する現象であり、製品の欠陥や故障ではありません。また、外部ディスプレイを接続してご使用の場合は、外部ディスプレイの仕様に依存します。

## 表記について

- 本書に記載されていない情報が記載される場合がありますので、添付のテキストファイルやリリースノートなども必ずお読みください。
- 本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。
- 本書は T2 Elite 3、Pro 3、Express 3、T2 Elite 2、T2 Pro 2、T2 Express 2、T2 Elite、T2 Pro、T2 Express の共通マニュアルです。本文中の画像やイラストは、T2 Elite 3 を基に説明しています。
- 本書で使用している画像は開発中のものであり、実際の製品とは異なる場合があります。
- 本書はパソコンの基本的な操作を行うことができる方を対象に書かれています。特に記載の無い操作については、一般的なパソコンの操作と同様に行ってください。
- 本製品の内容は、仕様変更などにより予告なく変更することがあります。

## Web について

弊社 Web サイトでは最新のマニュアルやドキュメント、サポート情報などを公開しています。

<http://www.grassvalley.jp>

T2 Elite 3/Pro 3/Express 3/Elite 2/Pro 2/Express 2/Elite/Pro/Express  
ユーザーマニュアル

Version 2.4.0

Copyright © 2012 - 2017 Grass Valley. All rights reserved.

# 目次

<b>1 注意事項</b>	
マイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項 WINDOWS EMBEDDED STANDARD 7	9
<b>2 概要</b>	
概要	26
本書の見かた	27
<b>3 各部の名称と機能</b>	
フロントパネル	28
フロントパネル (T2 Elite 3/Pro 3/Express 3)	28
フロントパネル (T2 Elite 2/Pro 2/Express 2)	29
メディアカードリーダー (T2 Elite 3/Elite 2 のみ)	30
フロントパネル (T2 Elite/Pro/Express)	31
操作ボタン部	31
リアパネル	33
リアパネル (T2 Elite 3/Pro 3/Express 3)	33
リアパネル (T2 Elite 2/Pro 2/Express 2)	34
リアパネル (T2 Elite/Pro/Express)	35
アナログオーディオ入出力部	36
R1 入力部	36
P1/P2 出力部	37
<b>4 接続 / 起動 / 終了</b>	
周辺機器を接続する	38
T2 を起動・終了する	39
T2 を起動する	39
フロントパネルモードで T2 を終了する	40
ワークステーションモードで T2 を終了する	40
フロントパネルモード / ワークステーションモードを切り替える	41
フロントパネルモードからワークステーションモードに切り替える	41
ワークステーションモードからフロントパネルモードに切り替える	41
フロントパネルをロックする	41
ソフトウェアのバージョンを確認する	42
<b>5 収録</b>	
1 ch 表示で R1 チャンネルを表示する	43
3 ch 表示で R1 チャンネルを選択する	46
VTR を制御して収録する (R1-VTR モード)	47
ライブ映像を収録する (R1- ライブモード)	48
<b>6 インポート / エクスポート</b>	
メディアファイルをインポートする	50
【プラウズ】タブを表示する	50

リムーバブルメディア内のメディアファイルを表示する .....	51
リムーバブルメディア内のメディアファイルを再生する .....	52
メディアファイルのプロパティを確認する .....	53
メディアファイルリストの表示を変更する .....	54
メディアファイルをインポートする .....	54
連番静止画をシーケンスクリップとしてインポートする .....	56
転送状況を確認する .....	57
リムーバブルメディア内のメディアを取り外す .....	58
リムーバブルメディアを取り外す .....	59
ウォッちフォルダーでメディアファイルをインポートする .....	59
ファイルをエクスポートする .....	60
コンテンツをファイル出力する .....	60
コンテンツを T2 フォーマットでエクスポートする .....	63
他の T2 へファイルを転送する .....	64
T2 から T2 へのファイル転送機能の概要 .....	64
FTP サーバー接続設定の登録 .....	64
他の T2 へファイルをエクスポート .....	64
ファイルを T2 にアップロードする / T2 からダウンロードする .....	65
編集ソフトウェアに T2 内のクリップを読み込み、編集する .....	67
収録済みのクリップをダウンロードして読み込む .....	67
収録中のクリップをダウンロードして読み込む（時差編集） .....	68
収録中または収録済みのクリップを直接読み込む（時差編集）（T2 Elite 3/Elite 2/Elite のみ） .....	69
<b>7 コンテンツの管理</b>	
コンテンツを BIN で管理する .....	70
[BIN] タブを表示する .....	70
BIN の名前を変更する .....	71
BIN を削除する .....	71
コンテンツの種類とアイコンについて .....	72
コンテンツを別の BIN に移動する .....	73
コンテンツリストの表示を変更する .....	73
コンテンツのプロパティを確認する .....	73
コンテンツのペアリングを解除する .....	75
コンテンツを別のフォーマットに変換する .....	75
ごみ箱の内容を確認する .....	76
[ごみ箱] タブを表示する .....	76
他の T2 へ全データをバックアップ（フルバックアップ同期） .....	78
T2 フルバックアップ同期機能の概要 .....	78
ステップ 1 同期先の T2 をスレーブモードに設定する .....	78
ステップ 2 同期元の T2 をマスター mode に設定し、データを同期する .....	78
<b>8 再生 / 編集</b>	
1 ch 表示で P1/P2 チャンネルを表示する .....	80
3 ch 表示で P1/P2 チャンネルを選択する .....	84
コンテンツを P1/P2 チャンネルにマウントする .....	87
映像を再生する .....	87
操作ボタンで再生する .....	87
可変速モードで再生する（パリアブル再生） .....	88

ジョグ / シャトルモードで再生する .....	88
収録中の映像をマウントして再生する（追っかけ再生） .....	89
再生モードを切り替える .....	89
収録中の映像をアクティブルーで出力する（E to E モード） .....	89
コンテンツをループ再生する（Loop モード） .....	90
コンテンツを同期再生する（同期モード） .....	90
アルファチャンネル付きコンテンツの再生について（Fill/Key 信号出力モード） .....	92
クリップを編集する .....	93
クリップに In 点、Out 点を設定する .....	93
In-Out 点間でクリップをトリムする .....	93
In-Out 点間でサブクリップ（ハイライト）を作成する .....	94
静止画クリップを切り出す .....	94
クリップのプロパティを確認する .....	94
クリップの名前を変更する .....	95
クリップのサムネイルを更新する .....	95
プレイリストを編集する .....	95
プレイリストを作成する .....	95
プレイリストからイベントを削除する .....	96
プレイリストを再生する .....	96
イベントのアイコンについて .....	97
イベントをトリムする .....	97
イベントにエフェクトを設定する .....	98
プレイリストのエフェクト設定を更新する .....	100
プレイリストにプレースホルダーを追加する .....	101
プレイリストのプレースホルダーを置き換える .....	103
プレイリストの名前を変更する .....	103
プレイリストのプロパティを確認する .....	104
イベントのプロパティを確認する .....	104
プレイリストの種類を変更する .....	105
マーカーを設定する .....	105
マーカーリストを表示する .....	106
収録中のクリップのマーカーリストを表示する .....	107
マーカーを追加する .....	107
マーカーのコメントやタイムコードを編集する .....	108
マーカーコメントを設定する .....	109
マーカーを削除する .....	111
マーカー位置へ移動する .....	111
文字や数字を入力する .....	112
文字を入力する .....	112
タイムコードを入力する .....	113
数値を入力する .....	114
<b>9 ワークステーションモードでの操作</b>	
<b>画面構成 .....</b>	<b>115</b>
<b>ワークステーションモードでのキーボード・マウス操作について .....</b>	<b>145</b>
<b>コンテンツの複数選択について .....</b>	<b>145</b>
<b>ドラッグ &amp; ドロップでコンテンツを P1/P2 チャンネルにマウントする .....</b>	<b>145</b>
<b>ドラッグ &amp; ドロップでプレイリストにイベントを追加する .....</b>	<b>146</b>

ドラッグ & ドロップでプレイリスト内のイベントを並べ替える .....	146
ドラッグ & ドロップでプレースホルダーを置き換える.....	147
主要なキーボードショートカットキーについて.....	147
キーボードショートカットの割り当てを変更する.....	147
マウス操作にコマンドを割り当てる.....	149
素材をまとめて収録する (バッチキャプチャ).....	150
ネットワークドライブ内のメディアファイルを表示する .....	152
コンテンツを検索する .....	153
プレイリストの種類を変更する .....	154
タイムライン形式のプレイリストを編集する .....	155
タイムライン形式のプレイリストを作成する.....	156
タイムライン形式のプレイリストにイベントを追加する .....	156
イベントの開始タイムコードを変更する .....	157
タイムライン形式のプレイリストからイベントを削除する .....	157
プレイリストビューの表示を変更する .....	157
イベントリストの表示を変更する .....	157
イベントの表示や背景色を変更する .....	158
操作やプロセスのログを確認する .....	158
ログを表示する .....	158
ログレベルの設定を変更する .....	159

## 10 設定

設定画面を表示する .....	161
一般設定.....	162
一般 - ハードウェア設定 .....	162
一般 - ネットワーク 1 / ネットワーク 2 設定 .....	163
一般 - ネットワーク 3 設定 .....	163
一般 - FTP 設定 .....	164
一般 - 共有フォルダー設定 .....	166
一般 - その他設定 .....	169
R1 設定 .....	173
R1- 収録フォーマット設定 .....	173
R1- タイムコード / リモート設定 .....	175
R1- 収録オプション設定 .....	176
P1/P2 設定 .....	178
P1/P2- 出力フォーマット / オプション設定 .....	178
P1/P2- モニター / リモート設定 .....	180
P1/P2- 画質調整設定 .....	183
転送設定 .....	185
転送 - 共通設定 .....	185
転送 - AVCHD 設定 .....	187
転送 - AVI 設定 .....	188
転送 - MXF 設定 .....	190
転送 - XDCAM 設定 .....	190
転送 - P2 設定 .....	191
転送 - GF 設定 .....	192
転送 - QT 設定 .....	192

転送 - プレイリスト設定 .....	193
<b>GPI 設定 .....</b>	<b>194</b>
GPI- 入力設定 .....	194
GPI- 出力設定 .....	196
<b>その他設定 .....</b>	<b>197</b>
その他 - ジョグ / シャトル設定 .....	197
その他 -AMP 設定 .....	197
その他 - リモート設定 .....	198

## 11 リモートコントロール

<b>AMP/BVW/TC Chase でリモートコントロールする .....</b>	<b>199</b>
AMP コントロールの概要 .....	199
BVW コントロールの概要 .....	199
TC Chase コントロールの概要 .....	200
T2 から AMP/BVW で外部機器を制御する (R1-VTR モード) .....	200
外部コントローラーから AMP/BVW で T2 を制御する (R1- リモートモード) .....	201
外部コントローラーから AMP/BVW で T2 を制御する (P1/P2- リモートモード) .....	201
TC Chase で T2 を制御する (P1/P2- リモートモード) .....	202
<b>GPI でリモートコントロールする .....</b>	<b>203</b>
GPI コントロールの概要 .....	203
T2 から GPI 出力で外部機器を制御する .....	203

## 12 付録

<b>ワークステーションモードのキーボードショートカット一覧 .....</b>	<b>205</b>
<b>各デバイスの動作確認済みドライバーについて .....</b>	<b>209</b>
XDCAM/XDCAM EX/XAVC/XAVC S の動作確認済みドライバーのバージョン .....	209
P2 の動作確認済みドライバーのバージョン .....	209
<b>入出力フォーマット一覧 .....</b>	<b>210</b>
入力フォーマット .....	210
入力フォーマット (T2 Elite 3/Pro 3/Express 3/Elite 2/Pro 2/Express 2 のみ) .....	212
出力フォーマット .....	212
出力フォーマット (T2 Elite 3/Pro 3/Express 3/Elite 2/Pro 2/Express 2 のみ) .....	213
出力対応ビデオフォーマットと出力端子 .....	214
エクスポートと時差編集に関する注意事項 .....	214
外部ストレージでの収録素材と時差編集に関する注意事項 .....	215
FTP ダウンロードと時差編集に関する注意事項 .....	215
ダイレクトアクセスフォルダーと時差編集に関する注意事項 (T2 Elite 3/Elite 2/Elite のみ) .....	215
<b>AMP 対応コマンド一覧 .....</b>	<b>216</b>
Device management .....	216
Transport controls .....	217
Managing clips on the timeline .....	219
Managing stored clips .....	220
Clip data information .....	223
Flags .....	224
<b>BVW 対応コマンド一覧 .....</b>	<b>225</b>
<b>BVW リモートモード対応一覧 .....</b>	<b>226</b>
<b>RS422 入出力ピン .....</b>	<b>227</b>
<b>GPI 入出力ピン .....</b>	<b>227</b>

Section 1

# 注意事項

## マイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項 WINDOWS EMBEDDED STANDARD 7

本マイクロソフト ソフトウェア ライセンス条項（以下「本ライセンス条項」といいます）は、お客様とグラスバレー株式会社との契約を構成します。以下のライセンス条項をお読みください。本ライセンス条項は、本デバイスに含まれる本ソフトウェアに適用されます。本ソフトウェアには、お客様が本ソフトウェアを受け取った別個のメディアも含まれます。

本デバイス上の本ソフトウェアには、Microsoft Corporation またはその関連会社からライセンスされているソフトウェアが含まれます。

また、本ライセンス条項は本ソフトウェアに関連する下記マイクロソフト製品にも適用されるものとします。

- 更新プログラム
- 追加ソフトウェア
- インターネットベースのサービス
- サポート サービス

なお、これらの製品に別途ライセンス条項が付属している場合には、当該ライセンス条項が適用されるものとします。

お客様が更新プログラムまたは追加ソフトウェアをマイクロソフトから直接入手された場合は、グラスバレー株式会社ではなく、マイクロソフトが当該更新プログラムまたは追加ソフトウェアのライセンスを付与します。

以下に説明するように、本ソフトウェアを使用することにより、インターネットベースのサービスのために特定のコンピューター情報を送信することにお客様が同意されたものとします。

本ソフトウェアを使用することにより、お客様は本ライセンス条項に同意されたものとします。本ライセンス条項に同意されない場合、本ソフトウェアを使用することはできません。この場合、グラスバレー株式会社に問い合わせて、お支払いいただいた金額の払い戻しに関する方針を確認してください。

---

お客様がこれらのライセンス条項を遵守することを条件として、お客様には以下が許諾されます。

### 1. 使用権

**使用。**本ソフトウェア ライセンスは、お客様が本ソフトウェアと共に取得されたデバイスに永続的に割り当てられます。お客様は、本ソフトウェアを本デバイスで使用することができます。

## 2. 追加のライセンス条件および追加の使用権

a. **特定用途。** グラスバレー株式会社は、本デバイスを特定用途向けに設計しました。お客様は、当該用途に限り本ソフトウェアを使用することができます。

b. **その他のソフトウェア。** お客様は、その他のプログラムが以下の条件を満たす場合に限り、本ソフトウェアと共にその他のプログラムを使用することができます。

- 本デバイスに関する製造業者の特定用途を直接サポートしている。または

- システム ユーティリティ、リソース管理、あるいはウイルス対策または同様の保護を提供している。

- コンシューマー タスクまたはプロセスや、ビジネス タスクまたはプロセスを提供するソフトウェアを、本デバイス上で実行することはできません。これには、電子メール、ワード プロセッシング、表計算、データベース、スケジュール作成、家計簿ソフトウェアが含まれます。本デバイスは、ターミナル サービス プロトコルを使用して、サーバー上で実行されているかかるソフトウェアにアクセスすることができます。

c. **デバイスの接続。** お客様は、本ソフトウェアをサーバー ソフトウェアとして使用することはできません。つまり、複数のデバイスから同時に、本ソフトウェアにアクセスしたり、本ソフトウェアを表示、実行、共有、または使用したりすることはできません。

お客様は、ターミナル サービス プロトコルを使用して、デバイスを、電子メール、ワード プロセッシング、スケジュール作成、または表計算などのビジネス タスクまたはプロセス ソフトウェアを実行しているサーバーに接続することができます。

お客様は、最大 10 台の他のデバイスから本ソフトウェアにアクセスして、以下のサービスを使用することを許可できます。

- ファイル サービス

- プリント サービス

- インターネット インフォメーション サービス、および

- インターネット接続の共有およびテレフォニー サービス

上記の 10 台という接続数制限は、「マルチプレキシング」または接続数をプールする他のソフトウェアもしくはハードウェアを介して本ソフトウェアに間接的にアクセスするデバイスにも適用されます。お客様は、TCP/IP を介して無制限の受信接続を隨時使用することができます。

d. **リモート アクセス テクノロジ。** お客様は、以下の条件に従う場合に限り、リモート アクセス テクノロジを使用して他のデバイスから本ソフトウェアにリモート アクセスして使用することができます。

リモート デスクトップ。 本デバイスの特定の 1 名の主要ユーザーは、リモート デスクトップ機能またはこれに類似するテクノロジを使用して、他のデバイスからセッションにアクセスすることができます。「セッション」とは、入力、出力、および表示用の周辺機器を利用して直接または間接に本ソフトウェアを双方向で使用できる状態を意味します。リモート デバイス用の本ソフトウェアを実行するためのライセンスが別途取得されている場合、その他のユーザーもこれらのテクノロジを使用して、任意の数のデバイスからセッションにアクセスすることができます。

その他のアクセス テクノロジ。 お客様は、リモート アシスタンスまたはこれに類似するテクノロジを使用してセッションを共有することができます。

その他のリモート使用。 お客様は、任意の数のデバイスに、デバイス間でのデータの同期など上記の「デバイスによる接続」および「リモート アクセス テクノロジ」の項に記載されている以外の目的で、本ソフトウェアにアクセスすることを許可することができます。

**e. フォント コンポーネント。**本ソフトウェアの実行中、お客様は本ソフトウェアに付属のフォントを使用してコンテンツを表示および印刷することができます。以下の操作のみが許可されます。

- フォントの埋め込みに関する制限の下で許容される範囲でコンテンツにフォントを埋め込む。
- コンテンツを印刷するために、フォントをプリンターまたはその他の出力デバイスに一時的にダウンロードする。

**f. アイコン、画像、および音声。**本ソフトウェア作動中、本ソフトウェアのアイコン、イメージ、サウンド、およびメディアを使用することはできますが、これらを共有することはできません。

**3. VHD ブート。**本ソフトウェアの仮想ハードディスク機能を使用して作成された本ソフトウェアの追加の複製(以下「VHD イメージ」といいます)が、本デバイスの物理ハードディスクにブレインストールされていることがあります。これらの VHD イメージは、物理ハードディスクまたは物理ハードドライブにインストールされている本ソフトウェアを保守または更新するためにのみ使用することができます。VHD イメージがお客様のデバイス上の唯一のソフトウェアである場合、プライマリのオペレーティング システムとして使用することができますが、VHD イメージの他のすべての複製は保守および更新以外を目的として使用することはできません。

**4. 問題を起こす可能性のある危険なソフトウェア。**本ソフトウェアには、Windows Defender が含まれている場合があります。Windows Defender を有効にした場合、「スパイウェア」や「アドウェア」など、問題を起こす可能性のある危険なソフトウェアが本デバイスに存在しないかが Windows Defender によって検索されます。問題を起こす可能性のあるソフトウェアが見つかった場合、そのソフトウェアを無視するか、無効にするか(隔離)、または削除するかを確認するメッセージが表示されます。既定の設定を変更していない限り、問題を起こす可能性のある危険なソフトウェアのうち「高」または「重大」と評価されるものは、スキャン後に自動的に削除されます。問題を起こす可能性のあるソフトウェアを削除するか、無効にする場合、次の点に注意する必要があります。

- デバイスにある他のソフトウェアが動作しなくなる場合がある。
- 本デバイス上の他のソフトウェアを使用するためのライセンスに抵触する場合がある。

本ソフトウェアを使用することで、問題を起こす可能性のあるソフトウェアではないソフトウェアも削除されたり、無効化されたりする可能性があります。

**5. ライセンスの適用範囲。**本ソフトウェアは使用許諾されるものであり、販売されるものではありません。本ライセンス条項は、お客様に本ソフトウェアを使用する限定的な権利を付与します。グラスバレー株式会社およびマイクロソフトはその他の権利をすべて留保します。適用される法令により上記の制限を超える権利が与えられる場合を除き、お客様は本ライセンス条項で明示的に許可された方法でのみ本ソフトウェアを使用することができます。この場合、お客様は、使用方法を制限するために本ソフトウェアに組み込まれている技術的制限に従わなければなりません。詳細については、本ソフトウェア付属の文書を参照するか、グラスバレー株式会社にお問い合わせください。お客様は、以下を行うことはできません。

- 本ソフトウェアの技術的な制限を回避して使用すること。
- 本ソフトウェアをリバース エンジニアリング、逆コンパイル、または逆アセンブルすること。
- 本ライセンス条項で規定されている数以上の本ソフトウェアの複製を作成すること。
- 第三者が複製できるように本ソフトウェアを公開すること。
- 本ソフトウェアをレンタル、リース、または貸与すること。
- 本ソフトウェアを商用ソフトウェア ホスティング サービスで使用すること。

本ライセンス条項に明示的に規定されている場合を除き、本デバイス上の本ソフトウェアにアクセスする権利は、本デバイスにアクセスするソフトウェアまたはデバイスにおいてマイクロソフトの特許またはその他の知的財産権を行使する権利を、お客様に付与するものではありません。

**6. インターネットベースのサービス。**マイクロソフトは、本ソフトウェアについてインターネットベースのサービスを提供します。マイクロソフトは、いつでもこのサービスを変更または中止できるものとします。

**a. インターネットベースのサービスに関する同意。**本デバイスには、以下に記載されている 1 つ以上のソフトウェア機能が含まれている場合があります。これらの機能は、インターネットを経由してマイクロソフトまたはサービス プロバイダーのコンピューター システムに接続します。接続が行われた際、通知が行われない場合があります。これらの機能の詳細については、[go.microsoft.com/fwlink/?linkid=104604](http://go.microsoft.com/fwlink/?linkid=104604) をご参照ください。

**これらの機能を使用することで、お客様は、この情報の送信に同意されたものとします。**マイクロソフトは、これらの情報を利用してお客様の特定またはお客様への連絡を行うことはありません。

**コンピューター情報。**以下の機能はインターネット プロトコルを使用しており、お客様の IP アドレス、オペレーティング システムの種類、ブラウザーの種類、使用している本ソフトウェアの名称およびバージョン、ならびに本ソフトウェアをインストールしたデバイスの言語コードなどのコンピューター情報を適切なシステムに送信します。マイクロソフトは、お客様にインターネットベースのサービスを提供するためにこの情報を使用します。グラスバレー株式会社は、本デバイスで以下の機能を有効にすることを選択しています。

- **プラグ アンド プレイおよびプラグ アンド プレイの拡張。**お客様は、お客様のデバイスに新しいハードウェアを接続することができます。デバイスには、かかるハードウェアと通信するために必要なドライバーがインストールされていない場合があります。この場合、本ソフトウェアの更新機能により、マイクロソフトから適切なドライバーを取得し、お客様のデバイスにインストールすることができます。
- **Web コンテンツ機能。**本ソフトウェアには、関連するコンテンツをマイクロソフトから取得し、お客様に提供する機能が含まれます。これらの機能の例としては、クリップ アート、テンプレート、オンライントレーニング、オンライン アシスタンス、および Appshelp が挙げられます。お客様は、これらの機能を解除するか、または使用しないことを選択することができます。
- **デジタル証明書。**本ソフトウェアは x.509 バージョン 3 デジタル証明書を使用します。これらのデジタル証明書によってお互いに情報を送信してユーザーの身元を特定したり、お客様はかかるデジタル証明書を使用して情報を暗号化したりすることができます。本ソフトウェアは、インターネットを経由して証明書を取得し、証明書失効リストを更新します。
- **Auto Root 更新。**Auto Root 更新機能は、信頼できる証明機関のリストを更新するものです。この機能は無効にすることができます。
- **Windows Media デジタル著作権管理。**コンテンツ権利者は、著作権を含む知的財産を保護する目的で、Windows Media デジタル著作権管理技術 (WMDRM) を使用しています。本ソフトウェアおよび第三者のソフトウェアは、WMDRM が保護するコンテンツを再生、複製する際に WMDRM を使用します。本ソフトウェアがコンテンツを保護できない場合、コンテンツ権利者がマイクロソフトに対して、保護されたコンテンツを WMDRM で再生または複製する本ソフトウェアの機能を無効にするよう要求することができます。無効にされた場合も、他のコンテンツは影響を受けません。お客様は、保護されたコンテンツのライセンスをダウンロードすることでマイクロソフトがライセンスに失効リストを含めることに同意したものとし

ます。コンテンツ権利者は、お客様がコンテンツ権利者のコンテンツにアクセスする前に、WMDRM のアップグレードを要請することがあります。WMDRM を含むマイクロソフト ソフトウェアでは、アップグレードに先立ってお客様の同意が求められます。アップグレードを行わない場合、お客様はアップグレードが必要なコンテンツにアクセスできません。お客様は、インターネットに接続する WMDRM 機能を解除することができます。この機能が解除されている場合でも、正規のライセンスを取得しているコンテンツを再生することは可能です。

- Windows Media Player。お客様が Windows Media Player を使用すると、マイクロソフトに対して以下が確認されます。

- お客様の地域において利用可能なオンライン音楽サービス
- Windows Media Player の最新バージョン
- コーデック (コンテンツの再生に必要なコーデックがデバイスがない場合)

この機能は無効にすることができます。詳細については、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=51331](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=51331) をご参照ください。

- アップグレード時における悪質なソフトウェアの削除 / 除去。本ソフトウェアのインストール前に、[www.support.microsoft.com/kb/890830](http://www.support.microsoft.com/kb/890830) に掲載されている特定の悪質なソフトウェア (「マルウェア」といいます) がお客様のデバイスにインストールされていないかが自動的に確認され、お客様のデバイスから削除されます。お客様のデバイスでのマルウェアの確認時に、検出されたすべてのマルウェアまたはマルウェア確認中に発生したエラーに関する報告がマイクロソフトに送信されます。この報告には、お客様を識別するための情報は一切含まれません。お客様は、本ソフトウェアのマルウェア報告機能を [www.support.microsoft.com/kb/890830](http://www.support.microsoft.com/kb/890830) に掲載されている手順に従って無効にすることができます。

- ネットワーク認識。ネットワーク トラフィックのパッシブ モニタリングまたはアクティブ DNS (または HTTP) クエリにより、システムがネットワークに接続されているかどうかが判別されます。このクエリでは、ルーティングのための標準的な TCP/IP 情報または DNS 情報の送信のみを行います。お客様は、レジストリ設定により、このアクティブ クエリ機能を解除することができます。

- Windows タイム サービス。このサービスは、[www.time.windows.com](http://www.time.windows.com) と週に 1 回同期することで、お客様のデバイスの時刻を正確に設定するものです。接続には標準の NTP プロトコルを使用します。

- 検索候補サービス。Internet Explorer でクイック検索ボックスを使用するか、またはアドレス バーで検索用語の前に疑問符 (?) を入力して検索クエリを入力すると、入力に応じた検索候補が表示されます (ご使用の検索プロバイダーでサポートされている場合)。クイック検索ボックスに入力したすべての語、またはアドレス バーに入力した疑問符 (?) より後ろにあるすべての語は、入力と同時に検索プロバイダーに送信されます。また、Enter キーを押すか、または「検索」ボタンをクリックすると、クイック検索ボックスまたはアドレス バーにあるすべてのテキストが検索プロバイダーに送信されます。お客様がマイクロソフトの検索プロバイダーを使用する場合、送信される情報の使用は「マイクロソフト オンライン プライバシーに関する声明」に準拠するものとします。この声明は、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=31493](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=31493) に掲載されています。お客様が第三者の検索プロバイダーを使用する場合、送信される情報の使用は第三者のプライバシー ポリシーに準拠するものとします。お客様はいつでも検索候補の表示をオフにすることができます。これを行うには、Internet Explorer の「ツール」メニューにある「アドオンの管理」を使用します。検索候補サービスの詳細については、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=128106](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=128106) をご参照ください。

- 赤外線送信 / 受信機のアップデートの了承。本ソフトウェアには、一部の Media Center ベースの製品と共に出荷される赤外線送信 / 受信機の正常動作を保証するためのテクノロジが含まれている場合があります。お客様は、本ソフトウェアがこの

デバイスのファームウェアをアップデートすることに同意されたものとします。

- Media Center オンライン プロモーション。お客様が本ソフトウェアの Media Center 機能を使用してインターネットベースのコンテンツまたはその他のインターネットベースのサービスにアクセスした場合、かかるサービスは本ソフトウェアから以下の情報を取得し、お客様が特定の宣伝サービスを受け取り、受け入れ、および使用できるようにします。
  - お客様のインターネット プロトコル アドレス、使用しているオペレーティング システムおよびブラウザーの種類、ならびに使用している本ソフトウェアの名称 およびバージョンなどの特定のデバイス情報
  - 要求したコンテンツ
  - 本ソフトウェアをインストールしたデバイスの言語コード
  - お客様は、Media Center 機能を使用してかかるサービスに接続することにより、これらの情報の収集および使用に同意されたものとします。
- メディア再生機能の更新。本デバイス上の本ソフトウェアには、MSCORP Media Playback Update サーバーから更新プログラムを直接受け取るメディア再生機能が含まれている場合があります。お客様の製造業者がアクティベーションを実行している場合、これらの更新プログラムはお客様に通知することなくダウンロードおよびインストールが行われます。製造業者は、これらの更新プログラムがお客様のデバイス上で確実に動作するようにする責任を負います。
- Windows Update Agent。本デバイス上の本ソフトウェアには、Windows Update Agent (以下「WUA」といいます) が含まれています。この機能を使用すると、お客様のデバイスで MSCORP Windows Update サーバーから直接、または必要なサーバー コンポーネントがインストールされているサーバーおよび Microsoft Windows Update サーバーから Windows 更新プログラムにアクセスできます。本ソフトウェアの Windows Update サービス (使用している場合) を適切に機能させるために、Windows Update サービスの更新またはダウンロードが適宜必要になり、お客様に通知することなくダウンロードとインストールが行われます。本ライセンス条項または Windows 更新プログラムに付属するライセンス条項の他の免責条項を制限することなく、お客様は、お客様のデバイスにインストールするかまたはインストールしようとする任意の Windows 更新プログラムに関して、Microsoft Corporation またはその関連会社からいかなる保証も提供されないことを認め、同意するものとします。

- b. **情報の使用。**マイクロソフトでは、ソフトウェアの改善およびサービスの向上を目的として、デバイスの情報、エラー報告、およびマルウェア報告を使用することがあります。また、ハードウェア ベンダー やソフトウェア ベンダーなど、他の企業と情報を共有する場合があります。これらの第三者は、マイクロソフト製ソフトウェアと連携して動作する自社製品の改良のため、この情報を使用することができます。

- c. **インターネットベースのサービスの不正使用。**お客様は、これらのサービスに損害を及ぼす可能性のある方法、または第三者によるこれらのサービスの使用を妨げる可能性のある方法で、これらのサービスを使用することはできません。また、サービス、データ、アカウント、またはネットワークへの不正アクセスを試みるためにこれらのサービスを使用することは一切禁じられています。

7. **製品サポート。**サポート オプションについては、グラスバレー株式会社にお問い合わせください。その際、デバイスと共に提供されるサポート番号をお知らせください。

8. **MICROSOFT .NET のベンチマーク テスト。**本ソフトウェアは、.NET Framework のコンポーネント (以下「.NET コンポーネント」といいます) を 1 つ以上含んでいます。お客様は、これらのコンポーネントの内部ベンチマーク テストを実施することができます。お客様は、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=66406](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=66406) に掲載されている条件に従うことを条件に、これらのコンポーネントのベンチマーク テストの結果を開示できます。

マイクロソフトと別途の合意がある場合でも、お客様が当該ベンチマーク テストの結果を開示した場合、マイクロソフトは、[go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=66406](http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=66406) に掲載されている条件と同じ条件に従うことを条件に、該当する .NET コンポーネントと競合するお客様の製品についてマイクロソフトが実施したベンチマーク テストの結果を開示する権利を有します。

**9. バックアップ用の複製。**お客様は、本ソフトウェアのバックアップ用の複製を 1 部作成することができます。バックアップ用の複製は、お客様が本ソフトウェアを、デバイスに再インストールする場合に限り使用することができます。

**10. ドキュメント。**お客様のデバイスまたは内部ネットワークに有効なアクセス権を有する者は、お客様の内部使用目的に限り、ドキュメントを複製して使用することができます。

**11. ライセンス証明書 (「PROOF OF LICENSE」または「POL」)。**お客様が本ソフトウェアをデバイスにインストールされた状態、または CD-ROM またはその他のメディアで入手された場合、本ソフトウェアのライセンスが正当に取得されたものであることは、正規の Certificate of Authenticity ラベルが正規の本ソフトウェアの複製に付属していることにより識別することができます。ラベルが有効であるためには、このラベルがデバイスに貼付、あるいはグラスバレー株式会社の本ソフトウェア梱包に貼付または含まれていなければなりません。ラベルが本ソフトウェアの梱包とは別に提供されたものである場合、そのラベルは無効です。お客様が本ソフトウェアのライセンスを取得していることを証明するため、ラベルが貼付されたデバイスもしくは梱包材を保管してください。正規のマイクロソフト ソフトウェアを識別する方法については、[www.microsoft.com/resources/howtotell/ja/default.mspx](http://www.microsoft.com/resources/howtotell/ja/default.mspx) をご参照ください。

**12. 第三者への譲渡。**本ソフトウェアは、デバイス、Certificate of Authenticity ラベル、および本ライセンス条項が付属している場合にのみ直接第三者に譲渡することができます。譲渡の前に、本ソフトウェアの譲受者は本ライセンス条項が本ソフトウェアの譲渡および使用に適用されることに同意しなければなりません。お客様は、バックアップ用の複製を含む本ソフトウェアの複製を保持することはできません。

**13. H.264/AVC 規格、VC-1 規格、MPEG-4 規格、および MPEG-2 規格に関する注意。**本ソフトウェアには、H.264/AVC、VC-1、MPEG-4 Part 2、および MPEG-2 画像圧縮テクノロジが含まれていることがあります。本ソフトウェアにこれらの画像圧縮テクノロジが含まれている場合、MPEG LA, L.L.C. により以下の注意書きを表示することが義務付けられています。

本製品は、消費者による個人使用および非商業的使用を前提とし、「AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE」、「VC-1 PATENT PORTFOLIO LICENSE」、「MPEG-4 PART 2 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE」、「MPEG-2 VIDEO PATENT PORTFOLIO LICENSE」のいずれか 1 つ以上に基づいて次の用途に限ってライセンスされています。(i) 上記の規格に従ってビデオをエンコードすること（以下「ビデオ規格」といいます）、または (ii) 個人使用および非商業的活動に従事する消費者がエンコードしたビデオをデコードする、もしくは、かかる特許ポートフォリオ ライセンスに基づいてビデオを提供するライセンスを有するビデオ プロバイダーから取得したビデオをデコードすること。本ライセンスは、本製品と共に単一の製品に含まれているかどうかにかかわらず、他の製品に適用されることはありません。その他の用途については、明示か黙示かを問わず、いかなるライセンスも許諾されません。詳細情報については、MPEG LA, L.L.C. から入手できます。WWW.MPEGLA.COM をご参照ください。

**14. MP3 オーディオ規格に関する注意。**本ソフトウェアには、ISO/IEC 11172-3 および ISO/IEC 13818-3 に規定されている MP3 オーディオ エンコーディングおよびデコーディングテクノロジが含まれています。本ソフトウェアは、商業的製品またはサービスにおいて実装または頒布するためにライセンスされるものではありません。

**15. 非フォールト トレラント。** 本ソフトウェアは、フォールト トレラントではありません。グラスバレー株式会社は、本ソフトウェアをデバイスにインストールしており、本ソフトウェアのデバイス上での動作に責任を負うものとします。

**16. 使用制限。** マイクロソフト ソフトウェアは、フェール セーフ性能が不要なシステム用に設計されました。お客様は、本ソフトウェアの誤動作があった場合に人身傷害または死亡の予測できるリスクをもたらすデバイスまたはシステムで、マイクロソフト ソフトウェアを使用することはできません。これには、核施設、航空機のナビゲーションまたは通信システム、航空交通管制の操作が含まれます。

**17. 本ソフトウェアの無保証。** 本ソフトウェアは、現状有姿のまま瑕疵を問わない条件で提供されます。本ソフトウェアの使用に伴うあらゆる危険は、お客様の負担とします。マイクロソフトは、明示的な瑕疵担保責任または保証責任を一切負いません。デバイスまたは本ソフトウェアに関してお客様が受けている保証は、マイクロソフトまたはその関連会社から与えられるものではなく、マイクロソフトまたはその関連会社がその保証による拘束を受けることはありません。法律上許容される最大限において、商品性、特定目的に対する適合性、侵害の不存在に関する默示の保証について、グラスバレー株式会社およびマイクロソフトは一切責任を負いません。

**18. 責任の制限。** マイクロソフトおよびその関連会社の責任は、250 米ドル (U.S. \$250.00) を上限とする直接損害に限定されます。その他の損害（派生的損害、逸失利益、特別損害、間接損害、および付隨的損害を含みますがこれらに限定されません）に関しては、一切責任を負いません。

この制限は、以下に適用されるものとします。

- 本ソフトウェア、サービス、第三者のインターネットのサイト上のコンテンツ（コードを含みます）、または第三者のプログラムに関連した事項
- 契約違反、保証違反、厳格責任、過失、または不法行為等の請求（適用される法令により認められている範囲において）

この制限は、マイクロソフトが損害の可能性を認識し得た場合にも適用されます。また、一部の国では付隨的損害および派生的損害の免責、または責任の制限が認められないため、上記の制限事項が適用されない場合があります。

**19. 輸出規制。** 本ソフトウェアは米国および日本国への輸出に関する規制の対象となります。お客様は、本ソフトウェアに適用されるすべての国内法および国際法（輸出対象国、エンドユーザーおよびエンド ユーザーによる使用に関する制限を含みます）を遵守しなければなりません。詳細については [www.microsoft.com/japan/exporting](http://www.microsoft.com/japan/exporting) をご参照ください。

**20. 完全合意。** 本ライセンス条項、追加条項（本ソフトウェアに付属し、当該条項の一部または全部を置換または変更する印刷されたライセンス条項を含む）、ならびに追加ソフトウェア、更新プログラム、インターネットベースのサービス、およびサポート サービスに関する使用条件は、本ソフトウェアおよびサポート サービスについてのお客様とマイクロソフトとの間の完全なる合意です。

## 21. 準拠法

- 日本。** お客様が本ソフトウェアを日本国内で入手された場合、本ライセンス条項は日本法に準拠するものとします。
- 米国。** お客様が本ソフトウェアを米国内で入手された場合、抵触法にかかわらず、本ライセンス条項の解釈および契約違反への主張は、米国ワシントン州法に準拠するものとします。消費者保護法、公正取引法、および違法行為を含みますがこれに限定されない他の主張については、お客様が所在する地域の法律に準拠します。
- 日本および米国以外。** お客様が本ソフトウェアを日本国および米国以外の国で入手さ

れた場合、本ライセンス条項は適用される地域法に準拠するものとします。

**22. 第三者のプログラム。**マイクロソフトは、本ソフトウェアに含まれる第三者的ソフトウェアの著作権表示を以下に示します。これらの表示は、それぞれの著作権保有者によって義務付けられており、本ソフトウェアを使用するためのお客様のライセンスを変更するものではありません。

本ソフトウェアの特定の部分は、Spider Systems ® Limited の著作物に一部基づいています。マイクロソフトは、本製品に Spider Systems Limited のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

Copyright 1987 Spider Systems Limited  
Copyright 1988 Spider Systems Limited  
Copyright 1990 Spider Systems Limited

本ソフトウェアの特定の部分は、Seagate Software の著作物に一部基づいています。

本ソフトウェアの特定の部分は、ACE\*COMM Corp. の著作物に一部基づいています。マイクロソフトは、本製品に ACE\*COMM Corp. のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

Copyright 1995-1997 ACE\*COMM Corp

本ソフトウェアの特定の部分は、Sam Leffler 氏および Silicon Graphics, Inc. の著作物に一部基づいています。マイクロソフトは、本製品に Sam Leffler 氏および Silicon Graphics のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

Copyright © 1988-1997 Sam Leffler  
Copyright © 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

本ソフトウェアおよびそのドキュメントを、その目的を問わず、  
使用、改変、頒布、および販売することを無償で許可するものとします。  
ただし、(i) 本ソフトウェアおよび関連ドキュメントのあらゆる複製に  
上記の著作権表示とこの許可表示を記載すること、  
および (ii) Sam Leffler および Silicon Graphics の書面による個別かつ事前の許可なく、  
Sam Leffler および Silicon Graphics の名称を本ソフトウェアに関連する  
任意の広告または宣伝で使用できないこと、を条件とします。

本ソフトウェアは、現状有姿のまま、明示、黙示を問わず、  
商品性または特定目的に対する適合性の保証を含みますがこれに限定されない、  
何らの保証もない条件で提供されます。

SAM LEFFLER または SILICON GRAPHICS は、本ソフトウェアの使用または性能に起因または関連する、あらゆる特別損害、付随的損害、または派生的損害、もしくは使用不能、データの損失または利益の逸失から生じる一切の損害に関し、損害の可能性について知らされていたかどうかにかかわらず、いかなる責任の法理においても、一切責任を負いません。

Portions Copyright © 1998 PictureTel Corporation

本ソフトウェアの特定の部分は、Highground Systems の著作物に一部基づいています。マイクロソフトは、本製品に Highground Systems のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

Copyright © 1996-1999 Highground Systems

Windows 7 には、Info-ZIP グループの圧縮コードが組み込まれています。このコードの使用によって追加の料金または費用がかかることはなく、元の圧縮ソース コードは、インターネットで [www.info-zip.org/](http://www.info-zip.org/) または [ftp://ftp.info-zip.org/pub/infozip/src/](http://ftp.info-zip.org/pub/infozip/src/) から無償で入手できます。

Portions Copyright © 2000 SRS Labs, Inc

## Section 1 — 注意事項

本製品には、'zlib' 汎用圧縮ライブラリのソフトウェアが含まれています。

本ソフトウェアの特定の部分は、ScanSoft, Inc. の著作物に一部基づいています。マイクロソフトは、本製品に ScanSoft, Inc. のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

TextBridge® OCR © by ScanSoft, Inc.

本ソフトウェアの特定の部分は、南カリフォルニア大学の著作物に一部基づいています。マイクロソフトは、本製品に南カリフォルニア大学のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

Copyright © 1996 by the University of Southern California  
All rights reserved.

本ソフトウェアおよびそのドキュメントを、その目的を問わず、ソースおよびバイナリ形式で使用、複製、改変、および頒布することを無償で許可するものとします。ただし、あらゆる複製に上記の著作権表示とこの許可表示の両方を記載すること、およびかかる頒布と使用に関連する任意のドキュメント、広告物、その他の資料において、本ソフトウェアが南カリフォルニア大学情報科学研究所によって一部開発されたことに同意すること、を条件とします。南カリフォルニア大学の名称は、書面による個別かつ事前の許可なく、本ソフトウェアから派生する製品の推奨または販売促進を行うために使用することはできません。

南カリフォルニア大学は、本ソフトウェアの適合性について、その目的を問わず、何らの表明を行うものではありません。本ソフトウェアは、現状有姿のまま、明示、黙示を問わず、商品性および特定目的に対する適合性の默示の保証を含みますがこれに限定されない、何らの保証もない条件で提供されます。

その他の著作権が本ソフトウェアの一部に適用されることがあり、該当する場合はそのように記載されます。

本ソフトウェアの特定の部分は、James Kanze 氏の著作物に一部基づいています。マイクロソフトは、本製品に James Kanze 氏のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

著作権および許可に関する表示

All rights reserved.

本ソフトウェアおよび関連ドキュメント ファイル (以下「本ソフトウェア」といいます) の複製を取得する者に対し、制限を負うことなく、本ソフトウェアを使用、複製、公開、頒布、および本ソフトウェアの複製を販売する権利、ならびに本ソフトウェアの提供を受ける者に同様の取り扱いを許可する権利を含みますがこれらに限定されない本ソフトウェアの取り扱いを無償で許可するものとします。ただし、上記の著作権表示およびこの許可表示の両方を付属ドキュメントに記載することを条件とします。また、改変したソフトウェアでは、接頭辞「GB\_」を他の接頭辞に変更し、インクルード ファイルのディレクトリ名 (この頒布では「gb」) も変更するという条件の下で、本ソフトウェアのいかなる改変も行うことを許可するものとします。

本ソフトウェアは、現状有姿のまま、明示、黙示を問わず、商品性、特定目的に対する適合性、および第三者の権利侵害の不存在の保証を含みますがこれに限定されない、何らの保証もない条件で提供されます。この表示に記載されている著作権保有者は、本ソフトウェアの使用または性能に起因または関連する、賠償請求、あらゆる特別損害、間接損害、または派生的損害、もしくは使用不能、データの損失または利益の逸失から生じる一切の損害に関し、契約行為、過失、またはその他の不法行為の有無にかかわらず、一切責任を負いません。

この表示に記載されている場合を除き、著作権保有者の書面による事前の承認なく、著作権保有者の名称を、本ソフトウェアの広告、もしくは販売、使用、またはその他

の取り扱いの促進に使用することはできないものとします。

本製品には、Cisco ISAKMP Services のソフトウェアが含まれています。

本ソフトウェアの特定の部分は、RSA Data Security, Inc. の著作物に一部基づいています。マイクロソフトは、本製品に RSA Data Security, Inc. のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

Copyright © 1990, RSA Data Security, Inc. All rights reserved.

本ソフトウェアまたはこの機能を記載または参照するすべての資料に、当該ソフトウェアまたは機能が「RSA Data Security, Inc. による MD5 メッセージ ダイジェスト アルゴリズム」であると明記することを条件に、本ソフトウェアを複製および使用するライセンスを付与するものとします。派生品についても、当該派生品を記載または参照するすべての資料に、当該派生品が「RSA Data Security, Inc. による MD5 メッセージ ダイジェスト アルゴリズムから派生した」ことを明記することを条件に、作成および使用するライセンスを付与するものとします。

RSA Data Security, Inc. は、本ソフトウェアの商品性または本ソフトウェアの適合性について、その目的を問わず、何らの表明を行うものではありません。本ソフトウェアは、現状有姿のまま、明示、默示を問わず何らの保証もない条件で提供されます。

これらの表示は、このドキュメントおよび本ソフトウェアのいかなる部分の複製においても保持されなくてはなりません。

本ソフトウェアの特定の部分は、OpenVision Technologies, Inc. の著作物に一部基づいています。マイクロソフトは、本製品に OpenVision Technologies, Inc. のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

Copyright 1993 by OpenVision Technologies, Inc.

本ソフトウェアおよびそのドキュメントを、その目的を問わず、使用、複製、改変、頒布、および販売することを無償で許可するものとします。ただし、あらゆる複製に上記の著作権表示を記載すること、かかる著作権表示とこの許可表示の両方を付属ドキュメントに記載すること、および書面による個別かつ事前の許可なく、本ソフトウェアの頒布に関する広告または宣伝において OpenVision の名称を使用しないこと、を条件とします。OpenVision は、本ソフトウェアの適合性について、その目的を問わず、何らの表明を行うものではありません。本ソフトウェアは、現状有姿のまま、明示、默示を問わず何らの保証もない条件で提供されます。

OPENVISION は、商品性および適合性についてのあらゆる默示の保証を含め、本ソフトウェアに関する保証を一切行いません。また、OPENVISION は、本ソフトウェアの使用または性能に起因または関連する、あらゆる特別損害、間接損害、または派生的損害、もしくは使用不能、データの損失または利益の逸失から生じる一切の損害に関し、契約行為、過失、またはその他の不法行為の有無にかかわらず、一切責任を負いません。

本ソフトウェアの特定の部分は、Regents of The University of Michigan の著作物に一部基づいています。マイクロソフトは、本製品に Regents of The University of Michigan のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

Copyright © 1995, 1996 Regents of The University of Michigan.  
All Rights Reserved.

本ソフトウェアおよびそのドキュメントを、その目的を問わず、使用、複製、改変、および頒布することを無償で許可するものとします。ただし、あらゆる複製に上記の著作権表示を記載すること、かかる著作権表示とこの許可表示の両方を付属ドキュメントに記載すること、および書面による個別かつ事前の許可なく、本ソフトウェアの

## Section 1 — 注意事項

頒布に関する広告または宣伝においてミシガン大学の名称を使用しないこと、を条件とします。本ソフトウェアは、現状有姿のまま、明示、默示を問わず何らの保証もない条件で提供されます。

Copyright © 1993, 1994 Regents of the University of Michigan.  
All rights reserved.

ソースおよびバイナリ形式での再頒布および使用は、この表示を保持すること、およびミシガン大学アナーバー校に対してしかるべき功績を認めることを条件に許可されます。ミシガン大学アナーバー校の名称は、書面による個別かつ事前の許可なく、本ソフトウェアから派生する製品の推奨または販売促進を行うために使用することはできません。本ソフトウェアは、現状有姿のまま、明示、默示を問わず何らの保証もない条件で提供されます。

本ソフトウェアの特定の部分は、マサチューセッツ工科大学の著作物に一部に基づいています。マイクロソフトは、本製品にマサチューセッツ工科大学のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

Copyright 1989, 1990 by the Massachusetts Institute of Technology. All Rights Reserved.

本ソフトウェアをアメリカ合衆国から輸出するには、米国政府からの特定のライセンスが必要な場合があります。かかるライセンスは、輸出を検討している個人または組織の責任において、輸出前に取得してください。

この制約の範囲内で、本ソフトウェアおよびそのドキュメントを、その目的を問わず、使用、複製、改変、および頒布することを無償で許可するものとします。ただし、あらゆる複製に上記の著作権表示を記載すること、かかる著作権表示とこの許可表示の両方を付属ドキュメントに記載すること、および書面による個別かつ事前の許可なく、本ソフトウェアの頒布に関する広告または宣伝において M.I.T. の名称を使用しないこと、を条件とします。M.I.T. は、本ソフトウェアの適合性について、その目的を問わず、何らの表明を行うものではありません。本ソフトウェアは、現状有姿のまま、明示、默示を問わず何らの保証もない条件で提供されます。

本ソフトウェアは、米国法に基づいて、米国商務省からのライセンスなく、米国外に輸出することはできません。

Copyright 1994 by the Massachusetts Institute of Technology. All Rights Reserved.

本ソフトウェアをアメリカ合衆国から輸出するには、米国政府からの特定のライセンスが必要な場合があります。かかるライセンスは、輸出を検討している個人または組織の責任において、輸出前に取得してください。

この制約の範囲内で、本ソフトウェアおよびそのドキュメントを、その目的を問わず、使用、複製、改変、および頒布することを無償で許可するものとします。ただし、あらゆる複製に上記の著作権表示を記載すること、かかる著作権表示とこの許可表示の両方を付属ドキュメントに記載すること、および書面による個別かつ事前の許可なく、本ソフトウェアの頒布に関する広告または宣伝において M.I.T. の名称を使用しないこと、を条件とします。M.I.T. は、本ソフトウェアの適合性について、その目的を問わず、何らの表明を行うものではありません。本ソフトウェアは、現状有姿のまま、明示、默示を問わず何らの保証もない条件で提供されます。

本製品には、カリフォルニア大学バークレー校および同校の協力者によって開発されたソフトウェアが含まれています。

本ソフトウェアの特定の部分は、Northern Telecom からライセンスを取得した「Entrust」のセキュリティ テクノロジによる著作物に一部に基づいています。

本ソフトウェアの特定の部分は、Hewlett-Packard Company の著作物に一部に基づいています。マイクロソフトは、本製品に Hewlett-Packard Company のソフトウェアを含めていたため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

Copyright © 1994 Hewlett-Packard Company

本ソフトウェアおよびそのドキュメントを、その目的を問わず、使用、複製、改変、頒布、および販売することを無償で許可するものとします。ただし、あらゆる複製に上記の著作権表示を記載すること、およびかかる著作権表示とこの許可表示の両方を付属ドキュメントに記載すること、を条件とします。Hewlett-Packard Company および Microsoft Corporation は、本ソフトウェアの適合性について、その目的を問わず、何らの表明を行うものではありません。本ソフトウェアは、現状有姿のまま、明示、黙示を問わず何らの保証もない条件で提供されます。

本製品には、'libpng' PNG リファレンス ライブラリのソフトウェアが含まれています。

本ソフトウェアの特定の部分は、Autodesk, Inc. の著作物に一部に基づいています。マイクロソフトは、本製品に Autodesk, Inc. のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

© Copyright 1995 by Autodesk, Inc.

本ソフトウェアには、画像フィルター ソフトウェアが含まれています。本ソフトウェアは、Independent JPEG Group の著作物に一部に基づいています。

本製品には、KS Waves Ltd. の「True Verb」テクノロジが含まれています。

本ソフトウェアの特定の部分は、SGS-Thomson Microelectronics, Inc. の著作物に一部に基づいています。マイクロソフトは、本製品に SGS-Thomson Microelectronics, Inc. のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

Copyright 1996 SGS-Thomson Microelectronics, Inc. All Rights Reserved

本ソフトウェアの特定の部分は、Unicode, Inc. の著作物に一部に基づいています。マイクロソフトは、本製品に Unicode, Inc. のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

#### 著作権および許可に関する表示

Copyright © 1991-2005 Unicode, Inc. All rights reserved. [www.unicode.org/copyright.html](http://www.unicode.org/copyright.html) に掲載されている使用条件に基づいて頒布されます。

Unicode データ ファイルおよび任意の関連ドキュメント（以下「データ ファイル」といいます）または Unicode ソフトウェアおよび任意の関連ドキュメント（以下「本ソフトウェア」といいます）の複製を取得する者に対し、制限を負うことなく、データ ファイルまたは本ソフトウェアを使用、複製、改変、結合、公開、頒布、およびデータ ファイルまたは本ソフトウェアの複製を販売する権利、ならびにデータ ファイルまたは本ソフトウェアの提供を受ける者に同様の取り扱いを許可する権利を含みますがこれらに限定されないデータ ファイルまたは本ソフトウェアの取り扱いを無償で許可するものとします。ただし、(a) 上記の著作権表示およびこの許可表示の両方をデータ ファイルまたは本ソフトウェアのすべての複製に記載すること、(b) 上記の著作権表示およびこの許可表示の両方を関連ドキュメントに記載すること、(c) 改変された各データ ファイルまたはソフトウェア、およびデータまたはソフトウェアが改変されたデータ ファイルまたは本ソフトウェアに関連するドキュメントにその旨の表示を明記すること、を条件とします。

データ ファイルおよび本ソフトウェアは、現状有姿のまま、明示、黙示を問わず、商品性、特定目的に対する適合性、および第三者の権利侵害の不存在の保証を含みます

## Section 1 — 注意事項

がこれに限定されない、何らの保証もない条件で提供されます。この表示に記載されている著作権保有者は、データ ファイルまたは本ソフトウェアの使用または性能に起因または関連する、賠償請求、あらゆる特別損害、間接損害、または派生的損害、もしくは使用不能、データの損失または利益の逸失から生じる一切の損害に関し、契約行為、過失、またはその他の不法行為の有無にかかわらず、一切責任を負いません。

この表示に記載されている場合を除き、著作権保有者の書面による事前の承認なく、著作権保有者の名称を、データ ファイルまたは本ソフトウェアの広告、もしくは販売、使用、またはその他の取り扱いの促進に使用することはできないものとします。

Combined PostScript Driver は、Adobe Systems Incorporated および Microsoft Corporation の共同開発プロセスの成果です。

本ソフトウェアの特定の部分は、Media Cybernetics の著作物に一部基づいています。マイクロソフトは、本製品に Media Cybernetics のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

HALO Image File Format Library © 1991-1992 Media Cybernetics, Inc.

本ソフトウェアの特定の部分は、Luigi Rizzo 氏の著作物に一部基づいています。マイクロソフトは、本製品に Luigi Rizzo 氏のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

© 1997-98 Luigi Rizzo (luigi@iet.unipi.it)

特定の部分は、Phil Karn 氏 (karn@ka9q.ampm.org)、Robert Morelos-Zaragoza 氏 (robert@spectra.eng.hawaii.edu)、および Hari Thirumoorthy 氏 (harit@spectra.eng.hawaii.edu) によって 1995 年 8 月に作成されたコードから派生したものです。

ソースおよびバイナリ形式で再頒布および使用することは、改変の有無にかかわらず、以下の条件を満たしている場合に許可されるものとします。

1. ソース コードを再頒布する場合は、上記の著作権表示、この条件の一覧、および以下の免責事項を保持しなければなりません。
2. バイナリ形式で再頒布する場合は、上記の著作権表示、この条件の一覧、および以下の免責事項を、頒布と共に提供されるドキュメントおよびその他の資料において複製しなければなりません。

本ソフトウェアは、著作者によって現状有姿のまま提供され、明示、黙示を問わず、商品性および特定目的に対する適合性の默示の保証を含みますがこれに限定されない保証については一切拒否されます。著作者は、あらゆる直接損害、間接損害、付随的損害、特別損害、懲罰的損害、または派生的損害（代替物またはサービスの調達、使用不能、データの損失または利益の逸失、もしくは事業の中止を含みますがこれらに限定されません）に関しては、原因および責任の法理にかかわらず、本ソフトウェアの使用に何らかの形で起因する契約、厳格責任、または不法行為（過失その他を含みます）の有無を問わず、かかる損害の可能性について知らされていた場合であっても、一切責任を負わないものとします。

本ソフトウェアの特定の部分は、W3C の著作物に一部基づいています。マイクロソフトは、本製品に W3C のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

W3C ® ソフトウェアに関する表示およびライセンス  
[www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231](http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231)

この著作物（含まれているソフトウェア、README などのドキュメント、またはその他の関連物）は、以下のライセンスに基づいて、著作権保有者によって提供されています。お客様（ライセンサー）は、この著作物を取得、使用、および複製することにより、以下の条件を読んで理解しており、当該条項を遵守することに同意されるも

のとします。

本ソフトウェアおよびそのドキュメントを、改変の有無にかかわらず、その目的を問わず、複製、改変、および頒布することを無償で許可するものとします。ただし、改変物を含む、本ソフトウェアおよびドキュメント、またはその部分のあらゆる複製に以下の条項を記載することを条件とします。

1. 再頒布物または派生品のユーザーから見える場所に、この表示の全文を記載するものとします。
2. 知的財産権に関する既存の免責事項、表示、または条件がある場合はそれを記載するものとします。存在しない場合は、再頒布コードまたは派生コードの本文内に、W3C ソフトウェアに関する概略表示を記載しなければなりません（ハイパーテキスト形式が推奨されますが、テキスト形式も許容されます）。
3. 日付の変更を含む、ファイルの変更または改変に関する表示を記載するものとします（派生元のコードの場所を示す URL を提示することを推奨します）。

本ソフトウェアおよびドキュメントは現状有姿のまま提供されるものであり、著作権保有者は、明示、黙示を問わず、商品性または特定目的に対する適合性についての保証、あるいは本ソフトウェアまたはドキュメントの使用により第三者の特許、著作権、商標、またはその他の権利を侵害しないことを含みますがこれらに限定されない一切の表明または保証を行いません。

著作権保有者は、本ソフトウェアまたはドキュメントの使用に起因する、あらゆる直接損害、間接損害、特別損害、または派生的損害について、一切責任を負わないものとします。

書面による個別かつ事前の許可なく、本ソフトウェアに関する広告または宣伝において著作権保有者の名称および商標を使用することはできません。本ソフトウェアおよび任意の関連ドキュメントにおける著作権に対する権原は、常に著作権保有者に留まります。

本ソフトウェアの特定の部分は、Sun Microsystems, Inc. の著作物に一部に基づいています。マイクロソフトは、本製品に Sun Microsystems, Inc. のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

Sun RPC は、Sun Microsystems, Inc. の製品であり、この文言がすべてのテープ メディア、およびソフトウェア プログラムの全体または部分の一部として記載されることを条件に、使用に関する制限なく提供されます。ユーザーは、無償で Sun RPC を複製または改変することができますが、ユーザーが開発した製品またはプログラムの一部とする場合を除いて、他者に使用許諾または頒布する権限を有しません。

SUN RPC は、現状有姿のまま、設計、商品性、および特定目的に対する適合性の保証、あるいは取引の過程、使用、または商慣行に起因する保証を含む、何らの保証もない条件で提供されます。

Sun RPC は、Sun Microsystems, Inc. によるサポート、および使用、修正、改変、または機能強化に関する支援の義務がない条件で提供されます。

SUN MICROSYSTEMS, INC. は、SUN RPC またはその一部による、著作権、企業秘密、または特許の侵害に関する一切責任を負わないものとします。

Sun Microsystems, Inc. は、Sun がかかる損害の可能性について知らされていた場合であっても、逸失収益または逸失利益、あるいはその他の特別損害、間接損害、および派生的損害について一切責任を負いません。

Sun Microsystems, Inc.  
2550 Garcia Avenue  
Mountain View, California 94043

## Section 1 — 注意事項

Dolby Laboratories のライセンスに基づいて製造されています。「Dolby」およびダブル D 記号は Dolby Laboratories の商標です。Confidential unpublished works. Copyright 1992-1997 Dolby Laboratories. All rights reserved.

本ソフトウェアの特定の部分は、Andrei Alexandrescu 氏の著作物に一部に基づいています。マイクロソフトは、本製品に Andrei Alexandrescu 氏のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

The Loki Library

Copyright © 2001 by Andrei Alexandrescu

このコードは以下の書籍に付属しています。

Alexandrescu, Andrei 著 『Modern C++ Design: Generic Programming and Design Patterns Applied』 Copyright © 2001. Addison-Wesley.

本ソフトウェアを、その目的を問わず、使用、複製、改変、頒布、および販売することを無償で許可するものとします。ただし、あらゆる複製に上記の著作権表示を記載すること、およびかかる著作権表示とこの許可表示の両方を付属ドキュメントに記載すること、を条件とします。

著作者および Addison-Wesley Longman は、本ソフトウェアの適合性について、その目的を問わず、何らの表明を行うものではありません。本ソフトウェアは、現状有姿のまま、明示、黙示を問わず何らの保証もない条件で提供されます。

Portions Copyright © 1995 by Jeffrey Richter

本ソフトウェアの特定の部分は、Distributed Management Task Force, Inc. (DMTF) の著作物に一部に基づいています。マイクロソフトは、本製品に DMTF 仕様に基づくソフトウェアを含めているため、以下のテキストを記載することを義務付けられています。

Copyright © 2007 Distributed Management Task Force, Inc. (DMTF). All rights reserved.

本著作物の特定の部分は、Prentice-Hall から出版されている 『The Draft Standard C++ Library』(Copyright © 1995 by P.J. Plauger) から派生しており、許可を得て使用しています。

本ソフトウェアの特定の部分は、Hewlett-Packard Company の著作物に一部に基づいています。マイクロソフトは、本製品に Hewlett-Packard Company のソフトウェアを含めているため、かかるソフトウェアに付随した以下のテキストを記載することを義務付けられています。

Copyright © 2002, 2003 Hewlett-Packard Company.

本ソフトウェアに関する表示：

本ソフトウェアは、mpvtools.sourceforge.net から入手可能なソフトウェアに基づいています。

本ソフトウェアは、MPV と呼ばれる形式を処理します。MPV は、写真、ビデオ、および音楽コンテンツの収集およびマルチメディア プレイリスト、ならびに関連するメタデータを管理するためのオープン仕様であり、Optical Storage Technology Association から無償で入手できます。MPV 仕様の詳細については、www.osta.org/mpv をご参照ください。

許可表示：

本ソフトウェアおよび関連ドキュメント ファイル（以下「本ソフトウェア」といいます）の複製を取得する者に対し、制限を負うことなく、本ソフトウェアを使用、複製、改変、結合、公開、頒布、再許諾、および本ソフトウェアの複製を販売する権利、ならびに本ソフトウェアの提供を受ける者に同様の取り扱いを許可する権利を含みますがこれらに限定されない本ソフトウェアの取り扱いを無償で許可するものとします。ただし、以下の条件を前提とします。

上記の著作権表示、この許可表示、および上記の本ソフトウェアに関する表示を、本ソフトウェアのあらゆる複製または相当部分に記載するものとします。

本ソフトウェアは、現状有姿のまま、明示、黙示を問わず、商品性、特定目的に対する適合性、および権利侵害の不存在の保証を含みますがこれに限定されない、何らの保証もない条件で提供されます。著作者または著作権保有者は、本ソフトウェア、あるいは本ソフトウェアの使用またはその他の取り扱いに起因または関連する、あらゆる賠償請求、損害、またはその他の責任に關し、契約行為またはその他の不法行為の有無にかかわらず、一切責任を負いません。

この表示に記載されている場合を除き、著作権保有者の書面による事前の承認なく、著作権保有者の名称を、本ソフトウェアの広告、もしくは販売、使用、またはその他の取り扱いの促進に使用することはできないものとします。

その他すべての商標は、各所有者の所有物です。

Section 2

# 概要

## 概要

T2 は、映像の収録・再生を同時に行うことができる、1 入力 /2 出力チャンネルを備えた多チャンネルビデオディスクレコーダーです。映像・音声データは内蔵のデータドライブに保存されます。

T2 には、映像の収録／編集／再生、プレイリストの作成や再生などを操作するためのソフトウェアがインストールされています。ご使用時の環境によって、次の 2 つの操作モードで操作できます。

### ■ フロントパネルモード

T2 のフロントパネルにあるタッチスクリーン LCD に表示される画面をタップして操作するモードです。必要最小限の接続環境下で T2 を操作できます。

基本的な操作は、フロントパネルモードのみで操作できます。

### ■ ワークステーションモード

PC モニターやマウス、キーボードを T2 に接続して操作するモードです。  
すべての機能が使用できます。

ワークステーションモードでの操作▶ P115

本書では、フロントパネルモードでの操作をメインに記載しています。

# 本書の見かた

本書での表記と意味は次のとおりです。

**周辺機器を接続する**

入出力に使用する外部機器などの周辺機器を T2 に接続する手順について説明します。

**1 R1 チャンネルへの入力に使用する機器を T2 に接続する**

T2 リアパネルのアナログオーディオ入出力部や R1 入力部に機器を接続します。  
アナログオーディオ入出力部（全モデル共通）▶ P34  
R1 入力部（全モデル共通）▶ P34

**POINT** • YPhPr 信号は DVI 端子のアナログ RGB ビンから入力します。YPhPr 信号を出力する場合は、アナログ RGB 信号用の変換コネクタケーブルをご用意ください。

**2 P1/P2 チャンネルの出力に使用する機器を T2 に接続する**

T2 リアパネルのアナログオーディオ入出力部や P1/P2 出力部に機器を接続します。  
アナログオーディオ入出力部（全モデル共通）▶ P34  
P1/P2 出力部（全モデル共通）▶ P35  
出力対応ビデオフォーマットと出力端子▶ P211

**POINT** • YPhPr 信号は DVI 端子のアナログ RGB ビンから出力します。YPhPr 信号を出力する場合は、アナログ RGB 信号用の変換コネクタケーブルをご用意ください。

**3 ワークステーションモードで T2 を操作する場合は、マウス、キーボード、PC モニターを T2 に接続する**

マウスとキーボードは USB 2.0 端子に、PC モニターはモニター端子に接続します。  
リアパネル▶ P32  
フロントパネルモードで T2 を操作する場合は、マウス、キーボード、PC モニターの接続は不要です。

**ご注意** • マウス、キーボード、PC モニタは同梱物に含まれません。

**4 T2 に電源ケーブルを差し込む**

**5 必要に応じて、電源ケーブル抜け止め金具を、付属のネジを使用して取り付ける**

(3) 

**ご注意** • 電源コード抜け止め金具を取り付ける際、誤って電源ユニットのファンを固定しているネジをゆるめないでください。

**6 電源ケーブルを AC 電源に接続する**

August 31, 2017 T2 ユーザーマニュアル 37

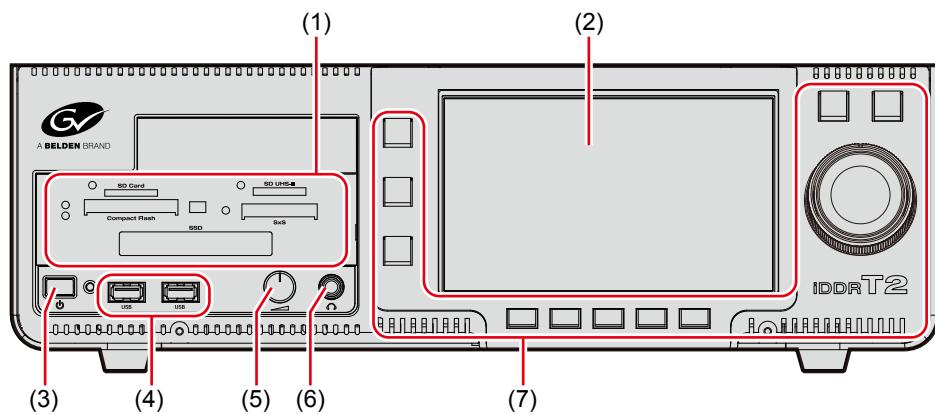
※イラストはイメージです。本文中のページとは異なります。

(1)	<b>POINT</b>	操作を行ううえでポイントとなることについて説明しています。
(2)	<b>参照ページ</b>	関連ページを示しています。
(3)	<b>ご注意</b>	操作を行ううえで注意しなければならないことや、制限されることなどを説明しています。

# 各部の名称と機能

## フロントパネル

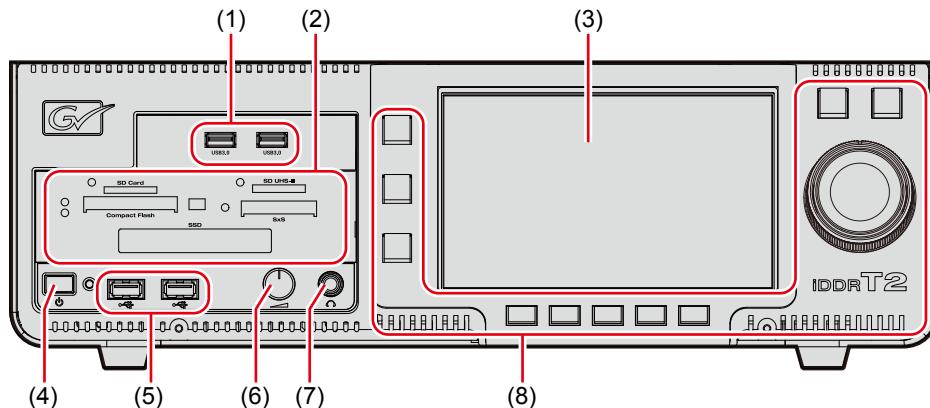
### フロントパネル (T2 Elite 3/Pro 3/Express 3)



※上のイラストは、T2 Elite 3 を例にしています。

(1)	メディアカードリーダー (T2 Elite 3 のみ)	各種メディアカードを挿入できます。 メディアカードリーダー (T2 Elite 3/Elite 2 のみ) ▶ P30
(2)	タッチスクリーンLCD	画面上の表示内容をタップすることで、T2 を操作できます。
(3)	電源スイッチ	T2 を起動します。
(4)	USB 3.0 端子	USB 3.0 対応リムーバブル機器を接続します。 BIOS や T2 リカバリーユーティリティからは認識されません。キーボードやマウスはリアパネルの USB 2.0 端子に接続してください。
(5)	ボリューム調整つまみ	ヘッドフォンのボリュームを調整します。
(6)	ヘッドフォン端子	ヘッドフォンを接続することができます。 オーディオレベル詳細表示 (R1 チャンネル) ▶ P127 オーディオレベル詳細表示 (P1/P2 チャンネル) ▶ P136
(7)	操作ボタン部	チャンネル選択や再生、収録の操作ができます。 操作ボタン部 ▶ P31

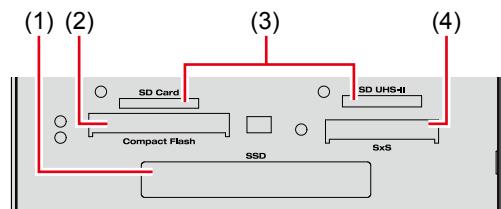
## フロントパネル (T2 Elite 2/Pro 2/Express 2)



※上のイラストは、T2 Elite 2 を例にしています。

(1)	USB 3.0 端子	USB 3.0 対応リムーバブル機器を接続します。 BIOS や T2 リカバリーユーティリティーからは認識されません。キーボードやマウスは USB 2.0 端子に接続してください。
(2)	メディアカードリーダー (T2 Elite 2 のみ)	各種メディアカードを挿入できます。 メディアカードリーダー (T2 Elite 3/Elite 2 のみ) ▶ P30
(3)	タッチスクリーンLCD	画面上の表示内容をタップすることで、T2 を操作できます。
(4)	電源スイッチ	T2 を起動します。
(5)	USB 2.0 端子	USB 対応リムーバブル機器を接続します。
(6)	ボリューム調整つまみ	ヘッドフォンのボリュームを調整します。
(7)	ヘッドフォン端子	ヘッドフォンを接続することができます。 オーディオレベル詳細表示 (R1 チャンネル) ▶ P127 オーディオレベル詳細表示 (P1/P2 チャンネル) ▶ P136
(8)	操作ボタン部	チャンネル選択や再生、収録の操作ができます。 操作ボタン部 ▶ P31

### メディアカードリーダー (T2 Elite 3/Elite 2 のみ)

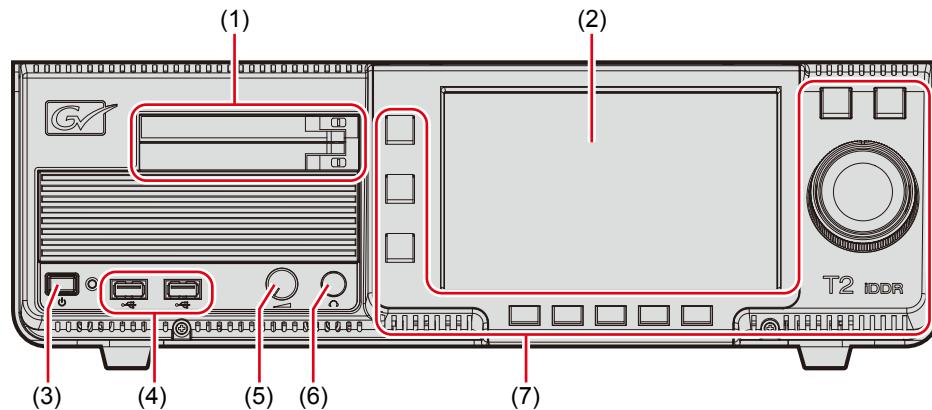


(1)	SSD専用ドライブスロット	SSD を挿入し、データの読み込みや書き込みを行います。
(2)	Compact Flash カードスロット	Compact Flash カードを挿入し、データの読み込みや書き込みを行います。
(3)	SD カードスロット	SD カードを挿入し、データの読み込みや書き込みを行います。 右側の SD カードスロットのみ、UHS - II /microP2 に対応します。
(4)	SxS メモリーカードスロット	SxS メモリーカードを挿入し、データの読み込みや書き込みを行います。 ※ SxS メモリーカード以外の ExpressCard 等は動作しません。

#### ご注意

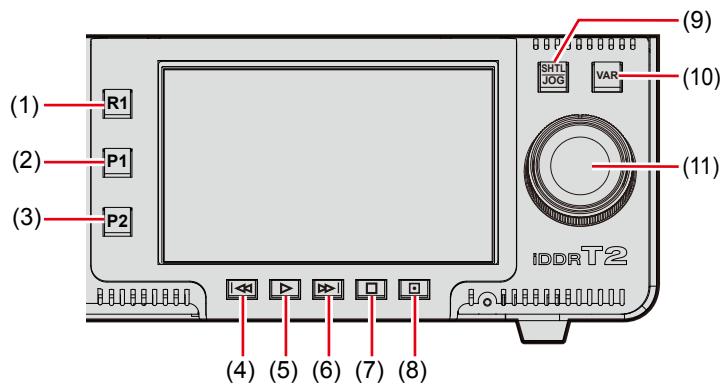
- 各メディアカードのインジケーターが緑色に点滅している間は、データの読み書きが行われているので、メディアを抜き差ししないでください。

## フロントパネル (T2 Elite/Pro/Express)



(1)	SSD ドライブベイ	SSD ドライブベイです。
(2)	タッチスクリーンLCD	画面上の表示内容をタップすることで、T2 を操作できます。
(3)	電源スイッチ	T2 を起動します。
(4)	USB 2.0 端子	USB 対応リムーバブル機器を接続します。
(5)	ボリューム調整つまみ	ヘッドフォンのボリュームを調整します。
(6)	ヘッドフォン端子	ヘッドフォンを接続することができます。 オーディオレベル詳細表示 (R1 チャンネル) ▶ P127 オーディオレベル詳細表示 (P1/P2 チャンネル) ▶ P136
(7)	操作ボタン部	チャンネル選択や再生、収録の操作ができます。 操作ボタン部 ▶ P31

## 操作ボタン部

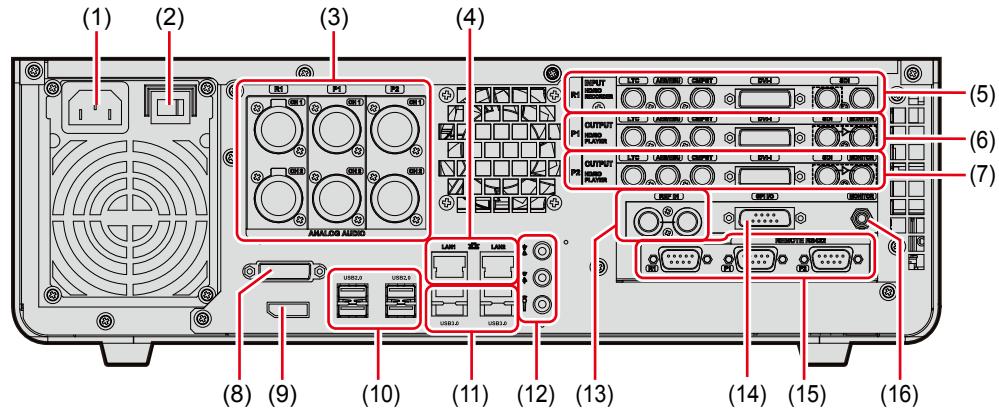


(1)	[R1] ボタン	R1 チャンネルの 1 ch 表示に切り替えます。R1 チャンネルを操作対象にします。
(2)	[P1] ボタン	P1 チャンネルの 1 ch 表示に切り替えます。P1 チャンネルを操作対象にします。

(3)	[P2] ボタン	P2 チャンネルの 1 ch 表示に切り替えます。P2 チャンネルを操作対象にします。
(4)	[Rew] ボタン	押すたびに逆方向に 1 フレームずつ戻します。押したままの状態を維持すると、32 倍速で巻き戻しします。
(5)	[Play] ボタン	再生を開始します。
(6)	[FF] ボタン	押すたびに正方向に 1 フレームずつ進めます。押したままの状態を維持すると、32 倍速で早送りします。
(7)	[Stop] ボタン	再生を停止、または収録を停止します。
(8)	[Rec] ボタン	収録を開始します。
(9)	[SHTL/JOG] ボタン	ジョグ / シャトルモードに切り替えます。 ジョグ / シャトルモードで再生する ▶ P88
(10)	[VAR] ボタン	可变速モードに切り替えます。 VAR スピードコントロールが表示され、再生速度を変更できます。 可变速モードで再生する (バリアブル再生) ▶ P88
(11)	ジョグ / シャトル	[SHTL/JOG] ボタンが点灯中は、ジョグ / シャトル再生の操作ができます。 [VAR] ボタンが点灯中は、可变速再生の操作ができます。
<b>[Rew] ボタン + [Stop] ボタンを同時に押す</b>		クリップ再生時は、直前の In/Out 点またはクリップの先頭に移動します。 プレイリスト再生時は、前のイベントへ移動します。 前のマーカー位置への移動を移動対象に含めることができます。[マーカーの設定] ダイアログで [スクラップバー上にマーカーアイコンを表示する] にチェックを入れ、[編集点への移動:] のリストをクリックして [マーカーを含める] を選びます。 [マーカーの設定] ダイアログ ▶ P106
<b>[FF] ボタン + [Stop] ボタンを同時に押す</b>		クリップ再生時は、次の In/Out 点またはクリップの末尾に移動します。 プレイリスト再生時は、次のイベントへ移動します。 次のマーカー位置への移動を移動対象に含めることができます。[マーカーの設定] ダイアログで [スクラップバー上にマーカーアイコンを表示する] にチェックを入れ、[編集点への移動:] のリストをクリックして [マーカーを含める] を選びます。 [マーカーの設定] ダイアログ ▶ P106

## リアパネル

### リアパネル (T2 Elite 3/Pro 3/Express 3)

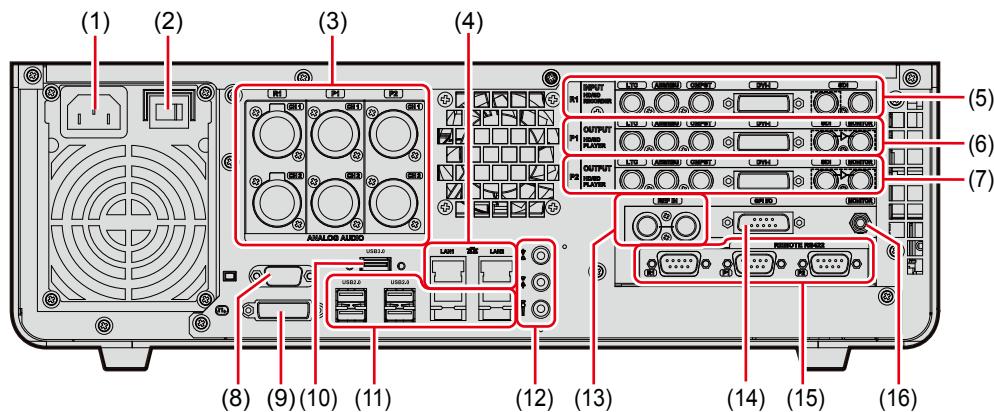


(1)	電源入力端子 (3 ピン)	電源ケーブルを使用して AC 電源に接続します。
(2)	主電源スイッチ	主電源の入 / 切を切り替えます。
(3)	アナログオーディオ入出力部	アナログオーディオの入出力に使用します。 アナログオーディオ入出力部▶ P36
(4)	LAN 端子	LAN ケーブルを接続します。
(5)	R1 入力部	R1 チャンネルへの入力に使用します。 R1 入力部▶ P36
(6)	P1 出力部	P1 チャンネルからの出力に使用します。 P1/P2 出力部▶ P37
(7)	P2 出力部	P2 チャンネルからの出力に使用します。 P1/P2 出力部▶ P37
(8)	モニター (DVI-D) 端子	PC モニターを接続する場合に使用します。 アナログモニターは使用できません。
(9)	モニター (DisplayPort) 端子	PC モニターを接続する場合に使用します。
(10)	USB 2.0 端子	キーボード、マウスなどを接続する場合に使用します。
(11)	USB 3.0 端子	USB 3.0 対応リムーバブル機器を接続します。
(12)	サウンド	使用しません。
(13)	REF IN	REF 信号の入力に使用します。
(14)	GPI I/O	GPI の入出力に使用します。
(15)	REMOTE RS422 端子	R1/P1/P2 チャンネルのリモート制御に使用します。
(16)	MONITOR	オーディオモニターに使用します。

#### ご注意

- ワークステーションモード時、モニター (DVI-D) 端子とモニター (DisplayPort) 端子の同時接続での使用はできません。(排他使用となります。)
- モニター端子のケーブルの抜き差しは、必ず T2 の電源がオフの状態で行ってください。

### リアパネル (T2 Elite 2/Pro 2/Express 2)

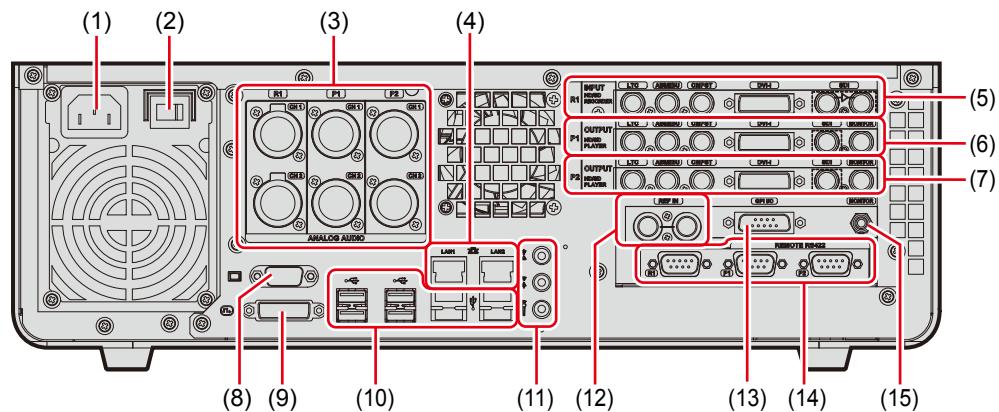


(1)	電源入力端子 (3 ピン)	電源ケーブルを使用して AC 電源に接続します。
(2)	主電源スイッチ	主電源の入 / 切を切り替えます。
(3)	アナログオーディオ入出力部	アナログオーディオの入出力に使用します。 アナログオーディオ入出力部▶ P36
(4)	LAN 端子	LAN ケーブルを接続します。
(5)	R1 入力部	R1 チャンネルへの入力に使用します。 R1 入力部▶ P36
(6)	P1 出力部	P1 チャンネルからの出力に使用します。 P1/P2 出力部▶ P37
(7)	P2 出力部	P2 チャンネルからの出力に使用します。 P1/P2 出力部▶ P37
(8)	モニター (VGA) 端子	PC モニターを接続する場合に使用します。
(9)	モニター (DVI-I) 端子	PC モニターを接続する場合に使用します。
(10)	USB 3.0 端子	USB 3.0 対応リムーバブル機器を接続します。 BIOS や T2 リカバリーユーティリティからは認識されません。
(11)	USB 2.0 端子	キーボード、マウスなどを接続する場合に使用します。
(12)	サウンド	使用しません。
(13)	REF IN	REF 信号の入力に使用します。
(14)	GPI I/O	GPI の入出力に使用します。
(15)	REMOTE RS422 端子	R1/P1/P2 チャンネルのリモート制御に使用します。
(16)	MONITOR	オーディオモニターに使用します。

#### ご注意

- ワークステーションモード時、モニター (VGA) 端子とモニター (DVI-I) 端子の同時接続での使用はできません。(排他使用となります。)
- モニター端子のケーブルの抜き差しは、必ず T2 の電源がオフの状態で行ってください。

## リアパネル (T2 Elite/Pro/Express)

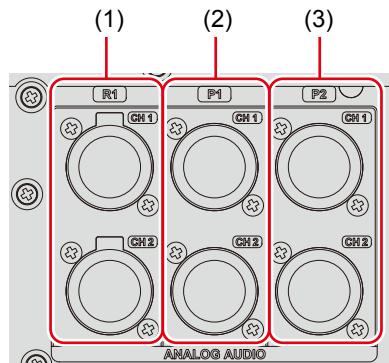


(1)	電源入力端子 (3 ピン)	電源ケーブルを使用して AC 電源に接続します。
(2)	主電源スイッチ	主電源の入 / 切を切り替えます。
(3)	アナログオーディオ入出力部	アナログオーディオの入出力に使用します。 アナログオーディオ入出力部▶ P36
(4)	LAN 端子	LAN ケーブルを接続します。
(5)	R1 入力部	R1 チャンネルへの入力に使用します。 R1 入力部▶ P36
(6)	P1 出力部	P1 チャンネルからの出力に使用します。 P1/P2 出力部▶ P37
(7)	P2 出力部	P2 チャンネルからの出力に使用します。 P1/P2 出力部▶ P37
(8)	モニター (VGA) 端子	PC モニターを接続する場合に使用します。
(9)	モニター (DVI-I) 端子	PC モニターを接続する場合に使用します。
(10)	USB 2.0 端子	キーボード、マウスなどを接続する場合に使用します。
(11)	サウンド	使用しません。
(12)	REF IN	REF 信号の入力に使用します。
(13)	GPI I/O	GPI の入出力に使用します。
(14)	REMOTE RS422 端子	R1/P1/P2 チャンネルのリモート制御に使用します。
(15)	MONITOR	オーディオモニターに使用します。

## ご注意

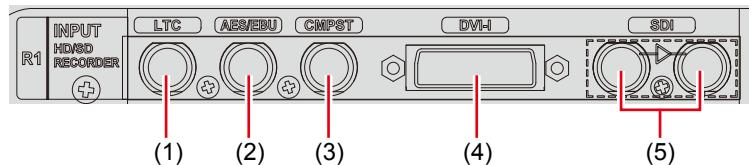
- ワークステーションモード時、モニター (VGA) 端子とモニター (DVI-I) 端子の同時接続での使用はできません。(排他使用となります。)
- モニター端子のケーブルの抜き差しは、必ず T2 の電源がオフの状態で行ってください。

## アナログオーディオ入出力部



(1)	R1 - CH1 R1 - CH2	R1 チャンネルへのオーディオ入力に使用します。(バランス入力) XLR-3-31 × 2 (CH1 ~ 2)
(2)	P1 - CH1 P1 - CH2	P1 チャンネルのオーディオ出力に使用します。(バランス出力) XLR-3-32 × 2 (CH1 ~ 2) オーディオレベル詳細表示(P1/P2 チャンネル) ▶ P136
(3)	P2 - CH1 P2 - CH2	P2 チャンネルのオーディオ出力に使用します。(バランス出力) XLR-3-32 × 2 (CH1 ~ 2) オーディオレベル詳細表示(P1/P2 チャンネル) ▶ P136

## R1 入力部

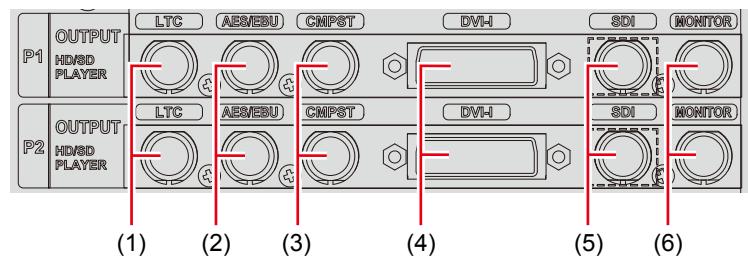


(1)	LTC	LTC (タイムコード) の入力に使用します。
(2)	AES/EBU	デジタルオーディオ (AES/EBU) の入力に使用します。
(3)	CMPST	コンポジットの入力に使用します。
(4)	DVI-I	DVI-I の入力に使用します。(DVI、YPbPr 兼用)
(5)	SDI	SDI 入力 (左側)、アクティブスルー (右側) に使用します。

### POINT

- YPbPr 信号は DVI-I 端子のアナログ RGB ピンから入力します。YPbPr 信号を入力する場合は、アナログ RGB 信号用の変換コネクタケーブルをご用意ください。

## P1/P2 出力部



(1)	LTC	LTC (タイムコード) の出力に使用します。
(2)	AES/EBU	デジタルオーディオ (AES/EBU) の出力に使用します。 オーディオレベル詳細表示 (P1/P2 チャンネル) ▶ P136
(3)	CMPST	コンポジットの出力に使用します。
(4)	DVI-I	DVI-I の出力に使用します。 (DVI、RGB、YPbPr 兼用)
(5)	SDI	SDI の出力に使用します。
(6)	MONITOR	モニターの出力 (コンポジット) に使用します。

**POINT**

- YPbPr 信号は DVI-I 端子のアナログ RGB ピンから出力します。YPbPr 信号を出力する場合は、アナログ RGB 信号用の変換コネクタケーブルをご用意ください。

# 4

Section

## 接続 / 起動 / 終了

このセクションでは、T2 に周辺機器を接続する方法、T2 の起動・終了の手順、フロントパネルモード / ワークステーションモードを切り替える手順について説明します。

### 周辺機器を接続する

入出力に使用する外部機器などの周辺機器を T2 に接続する手順について説明します。

#### 1 R1 チャンネルへの入力に使用する機器を T2 に接続する

T2 リアパネルのアナログオーディオ入出力部や R1 入力部に機器を接続します。

アナログオーディオ入出力部▶ P36

R1 入力部▶ P36

**POINT**

- YPbPr 信号は DVI-I 端子のアナログ RGB ピンから入力します。YPbPr 信号を入力する場合は、アナログ RGB 信号用の変換コネクタケーブルをご用意ください。

#### 2 P1/P2 チャンネルの出力に使用する機器を T2 に接続する

T2 リアパネルのアナログオーディオ入出力部や P1/P2 出力部に機器を接続します。

アナログオーディオ入出力部▶ P36

P1/P2 出力部▶ P37

出力対応ビデオフォーマットと出力端子▶ P214

**POINT**

- YPbPr 信号は DVI-I 端子のアナログ RGB ピンから出力します。YPbPr 信号を出力する場合は、アナログ RGB 信号用の変換コネクタケーブルをご用意ください。

#### 3 ワークステーションモードで T2 を操作する場合は、マウス、キーボード、PC モニターを T2 に接続する

マウスとキーボードは USB 2.0 端子に、PC モニターはモニター端子に接続します。

リアパネル▶ P33

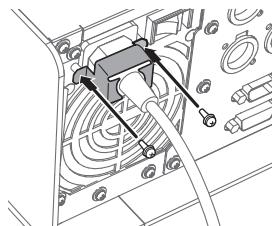
フロントパネルモードで T2 を操作する場合は、マウス、キーボード、PC モニターの接続は不要です。

**ご注意**

- マウス、キーボード、PC モニタは同梱物に含まれません。

#### 4 T2 に電源ケーブルを差し込む

## 5 必要に応じて、電源ケーブル抜け止め金具を、付属のネジを使用して取り付ける



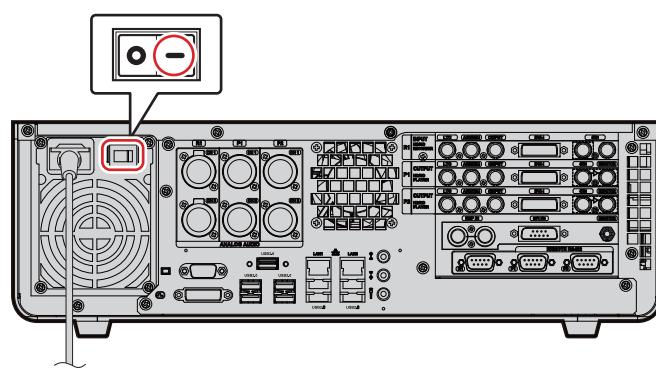
**ご注意** • 電源コード抜け止め金具を取り付ける際、誤って電源ユニットのファンを固定しているネジをゆるめないでください。

## 6 電源ケーブルを AC 電源に接続する

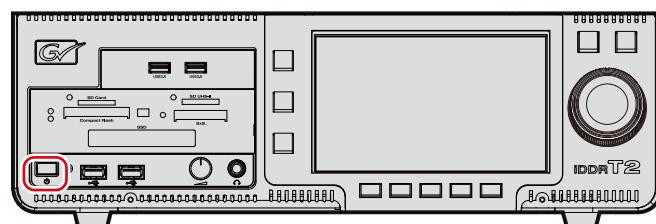
# T2 を起動・終了する

## T2 を起動する

### 1 T2 リアパネルの主電源スイッチをオンにする



### 2 T2 フロントパネルの電源スイッチをオンにする



初回起動時は、フロントパネルモードで T2 が起動します。タッチスクリーン LCD に 3 ch 表示で画面が表示されます。

次回起動時以降は、前回起動した操作モード（フロントパネルモードまたはワークステーションモード）で起動します。

**POINT** • ワークステーションモードで T2 を起動するには、フロントパネルモードで起動してから、ワークステーションモードに切り替えます。  
フロントパネルモードからワークステーションモードに切り替える▶ P41

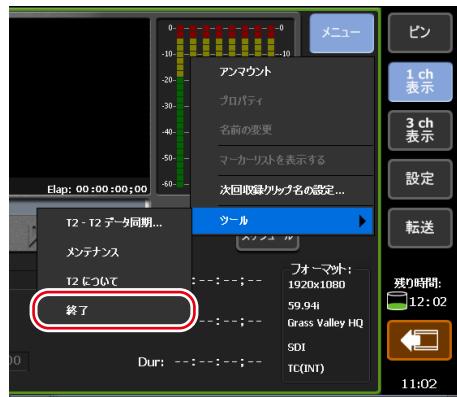
## フロントパネルモードで T2 を終了する

**ご注意** • 電源スイッチを長押ししたり、リアパネルの主電源スイッチを直接オフにしたりなどして強制終了しないでください。本体が故障するおそれがあります。

### 1 [R1] ボタン、[P1] ボタン、[P2] ボタンのいずれかを押す

タッチスクリーン LCD の [1 ch 表示] または [ビン] をタップしても操作できます。

### 2 [メニュー] をタップし、[ツール] → [終了] をタップする



### 3 リストから [シャットダウン] を選び、[OK] をタップする

T2 を再起動する場合は、[再起動] を選びます。

長期間使用しない場合は、T2 リアパネルの主電源スイッチをオフにして、電源ケーブルを抜いてください。

## ワークステーションモードで T2 を終了する

**ご注意** • 電源スイッチを長押ししたり、リアパネルの主電源スイッチを直接オフにしたりなどして、強制終了しないでください。本体が故障するおそれがあります。

### 1 メニューバーの [システム] をクリックし、[終了] をクリックする



### 2 リストから [シャットダウン] を選び、[OK] をクリックする

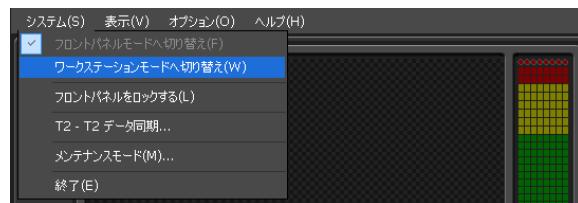
T2 を再起動する場合は、[再起動] を選びます。

長期間使用しない場合は、T2 リアパネルの主電源スイッチをオフにして、電源ケーブルを抜いてください。

## フロントパネルモード / ワークステーションモードを切り替える

### フロントパネルモードからワークステーションモードに切り替える

- 1 PC モニターで、メニューバーの [システム] をクリックし、[ワークステーションモードへ切り替え] をクリックする



### ワークステーションモードからフロントパネルモードに切り替える

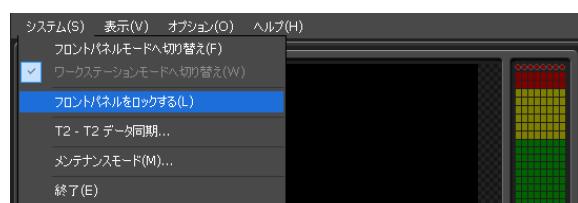
- 1 タッチスクリーン LCD をタップする

PC モニターで、メニューバーの [システム] をクリックし、[フロントパネルモードに切替] をクリックしても切り替えができます。

### フロントパネルをロックする

フロントパネルを操作できないようにロックできます。

- 1 PC モニターで、メニューバーの [システム] をクリックし、[フロントパネルをロックする] をクリックする



ロック中は、[フロントパネルをロックする] にチェックが入ります。

ロックを解除するには、T2 の [R1] ボタン、[P1] ボタン、[P2] ボタン、[SHTL/JOG] ボタンを同時に押してください。

## ソフトウェアのバージョンを確認する

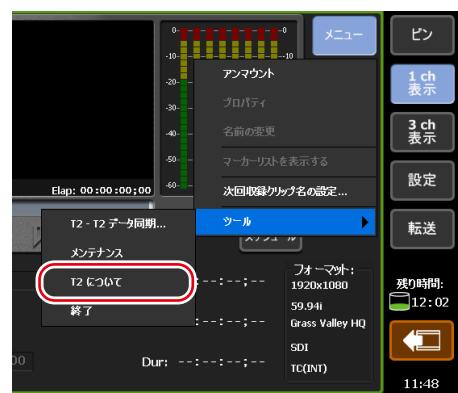
T2 のソフトウェアのバージョン情報を確認できます。

### 1 [R1] ボタン、[P1] ボタン、[P2] ボタンのいずれかを押す

タッチスクリーン LCD の [1 ch 表示] または [ビン] をタップしても操作できます。

### 2 タッチスクリーン LCD の [メニュー] をタップし、[ツール] → [T2 について] をタップする

T2 のバージョン情報が表示されます。



# 5

Section

## 収録

このセクションでは、R1 チャンネルでの収録の手順について説明します。

### 1 ch 表示で R1 チャンネルを表示する

R1 チャンネルの 1 ch 表示では、収録に関する各種操作ができます。

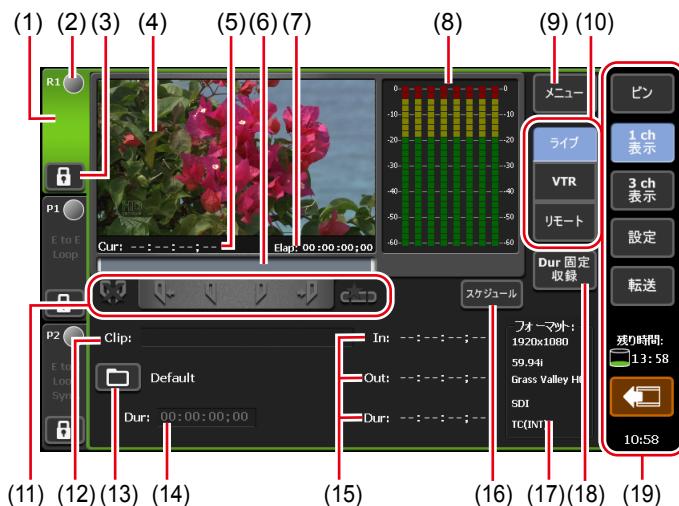
#### 1 [R1] ボタンを押す

R1 チャンネルの 1 ch 表示に切り替わり、[R1] ボタンが緑色に点灯します。

[1 ch 表示] をタップして、R1 チャンネルタブをタップしても切り替えられます。

タッチスクリーン LCD 下部の操作ボタンを使用して、収録の開始と停止の操作ができます。

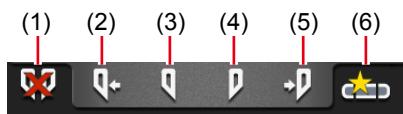
#### ◆R1 チャンネル-1 ch 表示



(1)	R1 チャンネルタブ	タップすると、R1 チャンネルが選択され、ハイライト表示されます。
(2)	ステータス	収録の進行状況が表示されます。
(3)	[ロック]	R1 チャンネルを操作できないようにロックできます。 ロック中は、[ロック] と [R1] ボタンが赤色に点灯します。 再度タップすると、ロックを解除できます。
(4)	プレビュー	入力されている映像が表示されます。 プレビューをタップすると、全画面で表示されます。
(5)	[Cur : ]	入力されているカレントタイムコードが表示されます。

(6)	スクラブバー	収録の進行状況が表示されます。
(7)	[Elap:]	収録の経過時間がタイムコードで表示されます。
(8)	オーディオレベル表示	オーディオ再生レベルが表示されます。
(9)	[メニュー]	収録中クリップのプロパティや名前の変更、アンマウント、次回収録クリップ名の設定などの関連メニューを表示します。
(10)	収録モード	収録モード (R1- ライブモード /R1-VTR モード /R1- リモートモード) を切り替えます。
(11)	操作ボタン	R1 チャンネルの操作ボタン▶ P44
(12)	[Clip:]	収録中のクリップ名が表示されます。
(13)	[保存先]	収録するクリップの保存先を設定できます。 右横に保存先のピン名が表示されます。保存先が外部ストレージの場合、緑色に変化します。
(14)	[Dur:]	[Dur 固定収録] がオンの場合、タイムコードをタップして、収録開始時点から終了時点までの時間の長さ (デュレーション) を設定できます。
(15)	[In:]/[Out:]/[Dur:]	In 点、Out 点、デュレーションのタイムコードが表示されます。 固定長収録モードがオフの場合、[In:] または [Out:] のタイムコードをタップして、In 点または Out 点を設定できます。
(16)	[スケジュール]	R1- ライブモードで、指定した時刻に自動で収録を開始し、指定した時刻に収録を終了します。フロントパネルモードでは、スケジュールの On/Off およびスケジュールリストの表示が可能です。スケジュールの追加、編集、削除は、ワークステーションモードで行ってください。 R1- ライブモード / スケジュールモード▶ P119
(17)	[フォーマット:]	ビデオサイズ、フレームレート、収録フォーマット、入力に使用する端子、ソース TC (TC (LTC) /SDI (VITC) /TC (INT)) などが表示されます。
(18)	[Dur 固定収録]	タップしてオンにすると、収録開始時点から [Dur:] で指定したデュレーションで収録を自動的に終了できます。
(19)	1 ch 表示 /3 ch 表示 / ピン / 転送画面共通部	1 ch 表示 /3 ch 表示 / ピン / 転送画面共通部▶ P45

## ◆R1 チャンネルの操作ボタン



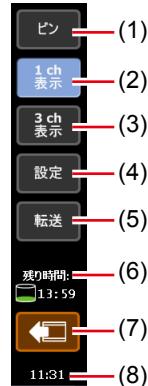
(1)	[In/Out 点のクリア]	設定されている In/Out 点をクリアします。
(2)	[Cue (In)] * <sup>1</sup>	In 点に VTR を移動します。
(3)	[Mark (In)]	現在位置を In 点に設定します。

(4)	[Mark (Out)]	現在位置を Out 点に設定します。
(5)	[Cue (Out)] <sup>*1</sup>	Out 点に VTR を移動します。
(6)	[サブクリップ作成] <sup>*2</sup>	収録中に設定した In-Out 点間でサブクリップを作成し、ハイライトとして保存できます。

\*1 1 R1-VTR モード時のみ使用できます。

\*2 R1- ライブモード時のみ使用できます。ただし、外部メディア / ストレージへ保存しながら収録する場合、サブクリップの作成はできません。

#### ◆ 1 ch 表示 / 3 ch 表示 / ビン / 転送画面共通部



(1)	[ビン]	ビン画面を表示します。 コンテンツをビンで管理する▶ P70
(2)	[1 ch 表示]	選択中のチャンネルを 1 ch 表示に切り替えます。
(3)	[3 ch 表示]	3 ch 表示に切り替えます。
(4)	[設定]	設定画面を表示します。 設定画面を表示する▶ P161
(5)	[転送]	転送画面を表示します。 転送状況を確認する▶ P57
(6)	HDD 残量 (残り時間)	HDD の収録可能時間の目安が表示されます。 空き容量が少なくなると、アイコンが赤色で表示されます。
(7)	[デバイスの取り外し]	USB 対応リムーバブル機器や XDCAM、P2、GF などのリムーバブルメディアを接続している場合に表示されます。 タップすると、リムーバブルメディアの接続を切断します。
(8)	時刻	現在の時刻が表示されます。 日付と時刻の設定ダイアログ▶ P172

#### ご注意

- 1 ch 表示 / 3 ch 表示 / ビン / 転送画面共通部に  のアイコンが表示された場合、データドライブに問題があります。お買い上げいただいた販売店にお問い合わせください。

## 3 ch 表示で R1 チャンネルを選択する

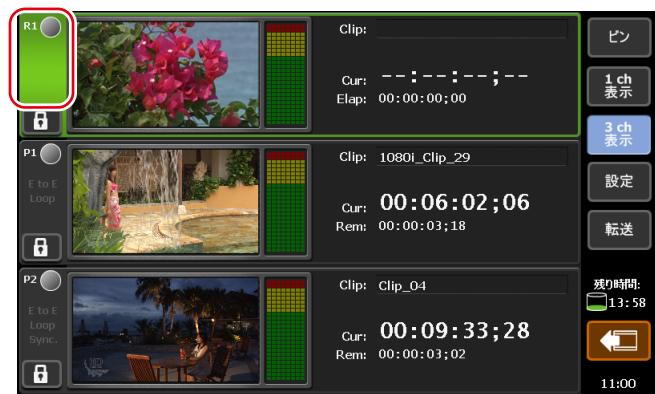
3 ch 表示では、R1 チャンネル、P1 チャンネル、P2 チャンネルを同時に確認できます。

3 ch 表示で R1 チャンネルを選択している場合、タッチスクリーン LCD 下部の操作ボタンを使用して、収録の開始と停止の操作ができます。

### 1 [3 ch 表示] をタップする

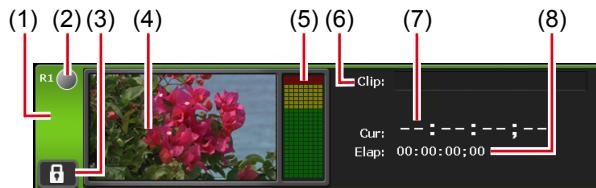
3 ch 表示に切り替わります。

### 2 R1 チャンネルタブをタップする



R1 チャンネルが選択され、ハイライト表示されます。

#### ◆R1 チャンネル -3 ch 表示



(1)	R1 チャンネルタブ	タップすると、R1 チャンネルが選択され、ハイライト表示されます。
(2)	ステータス	収録の進行状況が表示されます。
(3)	[ロック]	R1 チャンネルを操作できないようにロックできます。ロック中は、[ロック] と [R1] ボタンが赤色に点灯します。再度タップすると、ロックを解除できます。
(4)	プレビュー	入力されている映像が表示されます。
(5)	オーディオレベル表示	オーディオ再生レベルが表示されます。
(6)	[Clip : ]	クリップ名が表示されます。
(7)	[Cur : ]	入力されているカレントタイムコードが表示されます。
(8)	[Elap : ]	収録の経過時間がタイムコードで表示されます。

## VTR を制御して収録する (R1-VTR モード)

T2 から VTR を制御して収録する手順について説明します。

あらかじめ、収録に使用する VTR の接続情報や取り込む際のビデオフォーマットなどを設定しておいてください。

一般 - ハードウェア設定▶ P162

R1 設定▶ P173

転送 - 共通設定▶ P185

必要に応じて、ご使用の環境に合わせて設定画面で各種設定をしておいてください。

設定▶ P161

- POINT**
- ワークステーションモードでは、バッチキャプチャリストを T2 に読み込み、素材をまとめて収録できます。
  - 素材をまとめて収録する (バッチキャプチャ) ▶ P150
  - T2 をコントローラー (マスター) として、AMP コマンドや BVW コマンドで VTR を制御できます。
  - T2 から AMP/BVW で外部機器を制御する (R1-VTR モード) ▶ P200
  - AMP 対応コマンド一覧▶ P216
  - BVW 対応コマンド一覧▶ P225

### 1 [R1] ボタンを押す

R1 チャンネルが 1 ch 表示で表示されます。外部入力機器の映像がプレビューに表示されます。

R1 チャンネル -1 ch 表示▶ P43

### 2 [VTR] をタップする

R1-VTR モードに切り替わります。

### 3 [保存先] をタップし、収録するクリップの保存先を選び、[OK] をタップする

保存先ダイアログ▶ P177

### 4 収録する映像を再生し、[Mark (In)] と [Mark (Out)] をタップして収録する範囲 (In/Out 点) を指定する

映像を再生する▶ P87

- POINT**
- [In :]、[Out :] の入力エリアをタップして、タイムコードを指定することもできます。
  - 収録開始時点からの時間 (デュレーション) を指定して、収録を自動的に終了することもできます。[Dur 固定収録] をタップし、[Dur :] の入力エリアをタップしてタイムコードを入力します。

R1 チャンネル -1 ch 表示▶ P43

### 5 [Rec] ボタンを押す

指定した In 点で収録が開始されます。指定した Out 点で自動的に収録が終了します。

収録中に、[Clip :] の入力エリアをタップしてクリップ名を設定できます。

途中で収録を終了する場合は、[Stop] ボタンを押します。

収録が終了すると、収録したクリップが手順 3 で選んだビンに保存されます。

**POINT**

- R1 チャンネルで収録中の映像を、P1/P2 チャンネルにマウントして再生できます。  
収録中の映像をマウントして再生する（追っかけ再生）▶ P89
- R1 チャンネルで収録中の映像を、アクティブスルーで P1/P2 チャンネルから出力できます。  
収録中の映像をアクティブスルーで出力する（E to E モード）▶ P89
- 収録中のクリップのプロパティを確認するには、R1 チャンネルの 1 ch 表示で [メニュー] をタップし、[プロパティ] をタップします。
- 収録中のクリップ名を変更するには、R1 チャンネルの 1 ch 表示で [メニュー] をタップし、[名前の変更] をタップします。
- 収録中のクリップにマーカーを追加できます。  
マーカーを追加する▶ P107
- 収録が終了した後、映像のマウントを中止するには、R1 チャンネルの 1 ch 表示で [メニュー] をタップし、[アンマウント] をタップします。
- 次回収録するクリップの名前を設定するには、R1 チャンネルの 1 ch 表示で [メニュー] → [次回収録クリップ名の設定...] をタップし、名前を設定します。ここで設定されたクリップ名は、収録オプションダイアログで設定する [クリップの命名規則] よりも優先されます。  
収録オプションダイアログ▶ P125

## ライブ映像を収録する (R1- ライブモード)

外部機器からライブ映像を収録する手順について説明します。

あらかじめ、収録に使用する外部機器の接続情報や取り込む際のビデオフォーマットなどを設定しておいてください。

一般 - ハードウェア設定▶ P162

R1 設定▶ P173

転送 - 共通設定▶ P185

必要に応じて、ご使用の環境に合わせて設定画面で各種設定をしておいてください。

設定▶ P161

指定の時刻になると、自動で収録を開始し、指定の時刻で収録を終了することもできます。（この設定はワークステーションモードのみ有効です。）

R1- ライブモード / スケジュールモード▶ P119

**POINT**

- 収録するクリップのクリップ名を指定することができます。命名規則の設定や次回収録クリップ名の指定が可能です。  
1 ch 表示で R1 チャンネルを表示する▶ P43  
収録オプションダイアログ▶ P125
- デッキ制御できない機器から収録する場合も同様の手順で収録できます。あらかじめ、収録する部分を頭出しておいてください。

### 1 [R1] ボタンを押す

R1 チャンネルが 1 ch 表示で表示されます。外部入力機器の映像がプレビューに表示されます。  
R1 チャンネル - 1 ch 表示▶ P43

### 2 [ライブ] をタップする

R1- ライブモードに切り替わります。

### 3 [保存先] をタップし、収録するクリップの保存先を選び、[OK] をタップする

保存先ダイアログ▶ P177

### 4 必要に応じて外部入力機器を再生し、T2 の [Rec] ボタンを押す

収録が開始されます。

収録中に、[Clip:] の入力エリアをタップしてクリップ名を設定できます。

**POINT**

- 収録中、重要なシーンがあった場合、ハイライトとして別のクリップに保存できます。[Mark (In)] と [Mark (Out)] をタップした後、[サブクリップ作成] をタップします。ただし、外部のストレージに保存しながら収録する場合、サブクリップの作成はできません。
- 収録開始時点からの時間 (デュレーション) を指定して、収録を自動的に終了することもできます。[Dur 固定収録] をタップし、[Dur:] の入力エリアをタップしてタイムコードを入力します。
- R1 チャンネルで収録中の映像を、P1/P2 チャンネルにマウントして再生できます。  
収録中の映像をマウントして再生する (追っかけ再生) ▶ P89
- R1 チャンネルで収録中の映像を、アクティブスルーで P1/P2 チャンネルから出力できます。  
収録中の映像をアクティブスルーで出力する (E to E モード) ▶ P89
- 収録中のクリップのプロパティを確認するには、R1 チャンネルの 1 ch 表示で [メニュー] をタップし、[プロパティ] をタップします。
- 収録中のクリップ名を変更するには、R1 チャンネルの 1 ch 表示で [メニュー] をタップし、[名前の変更] をタップします。
- 収録中のクリップにマーカーを追加できます。  
マーカーを追加する ▶ P107

## 5 必要な部分を収録し終わったら、T2 の [停止] ボタンを押す

収録を停止すると、収録したクリップが手順 3 で選んだ保存先に保存されます。

**POINT**

- 収録が終了した後、映像のマウントを中止するには、R1 チャンネルの 1 ch 表示で [メニュー] をタップし、[アンマウント] をタップします。
- 次回収録するクリップの名前を設定するには、R1 チャンネルの 1 ch 表示で [メニュー] → [次回収録クリップ名の設定 ...] をタップし、名前を設定します。ここで設定されたクリップ名は、収録オプションダイアログで設定する [クリップの命名規則] よりも優先されます。  
収録オプションダイアログ ▶ P125

# 6

Section

## インポート / エクスポート

このセクションでは、メディアファイルをリムーバブルメディアやネットワークドライブからインポートしたり、T2で編集したコンテンツをエクスポートしたりする手順について説明します。

### メディアファイルをインポートする

#### 【ブラウズ】タブを表示する

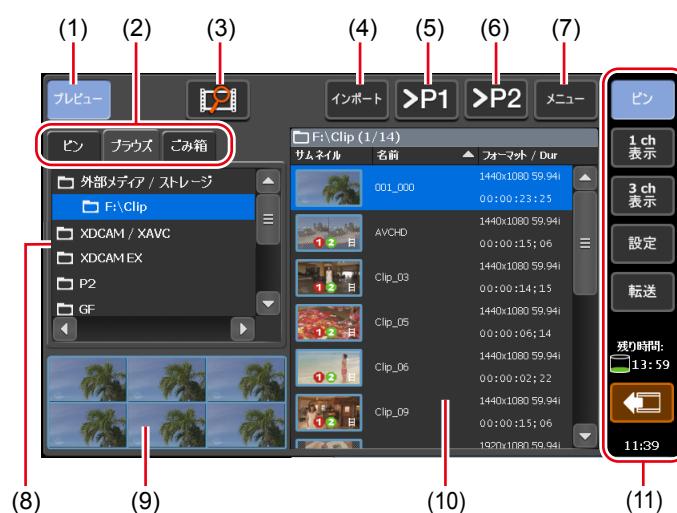
USB 対応リムーバブル機器や XDCAM、P2、GF などのリムーバブルメディア、ネットワークドライブから T2 へのメディアファイルのインポートは、【ブラウズ】タブで行います。

##### 1 [ピン] をタップする

ピン画面が表示されます。

##### 2 【ブラウズ】タブをタップする

#### ◆ 【ブラウズ】タブ



(1)	【プレビュー】	プレビュー (フィルムストリップ) 表示のオン / オフを切り替えます。
(2)	表示切替タブ	【ピン】タブ / 【ブラウズ】タブ / 【ごみ箱】タブに切り替えます。
(3)	【新しい接続】	リムーバブルメディアを T2 に接続している場合、【ブラウズ】タブで表示するフォルダーを選べます。

(4)	[インポート]	選んだメディアファイルをクリップとしてT2にインポートします。
(5)	[> P1]	選んだメディアファイルをP1チャンネルにマウントします。クリップとしてT2にインポートすることなく、再生して確認できます。ただし、再生速度は接続されているリムーバブルメディアの性能に依存します。
(6)	[> P2]	選んだメディアファイルをP2チャンネルにマウントします。クリップとしてT2にインポートすることなく、再生して確認できます。ただし、再生速度は接続されているリムーバブルメディアの性能に依存します。
(7)	[メニュー]	関連メニューを表示します。
(8)	リムーバブルメディア一覧	T2に接続されているリムーバブルメディアのメディアやドライブ内のフォルダーが表示されます。選んだフォルダーは、青色でハイライト表示されます。
(9)	フィルムストリップ表示	[プレビュー]をタップしてオンにしている場合、メディアファイルの内容が6分割のフィルムストリップ形式で表示されます。
(10)	メディアファイルリスト	リムーバブルメディア一覧で選んだドライブ内のメディアファイルが一覧で表示されます。選んだメディアファイルは、青色でハイライト表示されます。
(11)	1 ch表示 / 3 ch表示 / ビン / 転送画面共通部	1 ch表示 / 3 ch表示 / ビン / 転送画面共通部▶ P45

## リムーバブルメディア内のメディアファイルを表示する

USB対応リムーバブル機器やXDCAM、P2、GFなどのリムーバブルメディア内のメディアファイルを、T2にインポートすることなく表示できます。

**ご注意** • XDCAM、XDCAM EX、XAVC、XAVC S、またはP2のデバイスをご使用の場合、デバイスをT2に接続する前に、メンテナンスマードで各種ドライバーをインストールしておいてください。メンテナンスマードについて詳しくは、T2メンテナンスマニュアルを参照してください。  
*XDCAM/XDCAM EX/XAVC/XAVC Sの動作確認済みドライバーのバージョン▶ P209*  
*P2の動作確認済みドライバーのバージョン▶ P209*

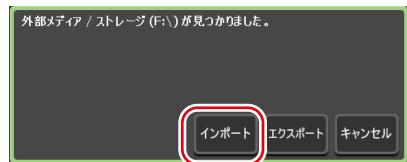
**POINT** • 対応フォーマットについては、「付録」を参照してください。  
*入力フォーマット▶ P210*  
*入力フォーマット (T2 Elite 3/Pro 3/Express 3/Elite 2/Pro 2/Express 2のみ)▶ P212*  
• ワークステーションモードでネットワークドライブについて設定しておくと、[プラウズ]タブでネットワークドライブ内のメディアファイルを表示できます。  
*ネットワークドライブ内のメディアファイルを表示する▶ P152*

### 1 リムーバブルメディアをT2に接続し、メディアを挿入する

T2 Elite 3/Elite 2の場合、メディアカードリーダーのスロットに直接カードを挿入できます。T2がメディアを認識すると、カード左横のインジケーターが緑色に点灯します。

メディアカードリーダー (T2 Elite 3/Elite 2のみ) ▶ P30

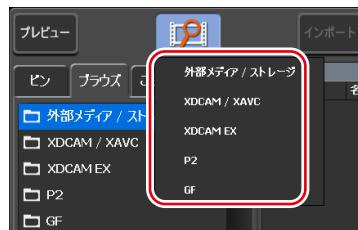
## 2 [インポート] をタップする



ビン画面の「ブラウズ」タブに切り替わります。

**ご注意** • 「ブラウズ」タブに切り替わらない場合は、手動で切り替えてください。

## 3 [新しい接続] をタップし、メディアの種類を選ぶ



## 4 ドライブを選び、[OK] をタップする

メディアファイルリストに、メディアファイルが一覧で表示されます。

**POINT** • リムーバブルメディア内の情報を更新する場合は、[メニュー] をタップし、[最新の情報に更新] をタップします。

## リムーバブルメディア内のメディアファイルを再生する

リムーバブルメディア内のメディアファイルを T2 にマウントし、再生できます。

**ご注意** • リムーバブルメディア内のクリップの再生は、非常に負荷がかかります。T2 にクリップをインポートしてから再生することを推奨します。

### 1 [ブラウズ] タブでドライブを選び、メディアファイルを表示する

リムーバブルメディア内のメディアファイルを表示する▶ P51

### 2 メディアファイルを選び、[> P1] または [> P2] をタップする

他のクリップがマウントされている場合は、確認メッセージが表示されます。[はい] をタップすると、そのクリップのマウントが中止されます。

P1 チャンネルまたは P2 チャンネルにメディアファイルがマウントされます。

**POINT** • メディアファイルを 2 回タップして、選択中のチャンネルにマウントすることもできます。

### 3 [Play] ボタンを押す

映像を再生する▶ P87

**POINT**

- P1/P2 チャンネルにマウントしたメディアファイルに対して、下記の操作ができます。
  - 操作ボタンを使用した再生操作
  - In 点、Out 点の設定、In 点、Out 点への移動
  - マーカーの設定、マーカーへの移動

**ご注意**

- 接続しているリムーバブルメディアの性能によっては、再生が間に合わない場合があります。
  - P1/P2 チャンネルにマウントしたメディアファイルに対して、下記の操作はできません。
    - 設定した In-Out 点間のインポート
    - 追加したマーカーのインポート
    - オーディオレベルのゲイン調整
    - タグの編集（ワークステーションモードのみ）
    - 同期再生（ペアリング）
    - プレイリストへの追加
    - サブクリップの作成
- プレイリストへの追加やサブクリップの作成、静止画クリップの切り出しへは、あらかじめインポートしておいたメディアファイルに対して操作してください。

## メディアファイルのプロパティを確認する

メディアファイルのプロパティを確認する手順を説明します。

### 1 [ブラウズ] タブでドライブを選び、メディアファイルを表示する

リムーバブルメディア内のメディアファイルを表示する▶ P51

### 2 メディアファイルを選び、[メニュー] をタップし、[プロパティ] をタップする

メディアファイルのプロパティが表示されます。

#### ◆メディアファイルのプロパティ



#### [クリップ情報] タブ

クリップの情報が表示されます。  
 クリップ名やフォーマット、In/Out 点タイムコード、長さ、アルファチャンネルの有無、作成日時などを確認できます。  
 クリップ名は、入力エリアをタップして内容を変更できます。  
 [ロック] にチェックを入れると、クリップを編集できないようにロックできます。

[メディア情報] タブ	<p>メディアファイルの情報が表示されます。ファイルパス、メディアファイルを参照しているクリップ・プレイリストの数、サイズ、In/Out 点タイムコードなどを確認できます。[詳細...] をタップすると、メディアファイルを参照しているクリップの詳細を確認できます。</p>
[タイムコード] タブ	<p>開始タイムコードを指定できます。メディアファイルの開始タイムコードを使用する場合は、[ソースタイムコードを使用する] を選びます。任意の開始タイムコードにする場合は、[開始タイムコードを指定する] を選び、入力エリアをタップしてタイムコードを入力します。</p>

### 3 [OK] をタップする

## メディアファイルリストの表示を変更する

メディアファイルリストを、アイコン表示またはテキスト表示に切り替えることができます。

### 1 [メニュー] をタップし、[表示] をタップする

### 2 [アイコン表示] または [テキスト表示] をタップする

## メディアファイルをインポートする

メディアファイルを T2 にインポートする手順を説明します。

インポート時に、ネイティブフォーマットのままインポートするか、Grass Valley HQ AVI などにファイル変換してインポートするかを設定できます。あらかじめ、インポートするファイルのフォーマットなどを設定しておくと、インポートの操作がスムーズにできます。

### 転送設定▶ P185

必要に応じて、ご使用の環境に合わせて設定画面で各種設定をしておいてください。

### 設定▶ P161

#### POINT

- インポート可能なフォーマットについては、「付録」を参照してください。  
入力フォーマット▶ P210  
入力フォーマット (T2 Elite 3/Pro 3/Express 3/Elite 2/Pro 2/Express 2 のみ)  
▶ P212
  - ネイティブフォーマットのままインポートする場合、XDCAM、XDCAM EX、XAVC、XAVC S、P2、GF 素材は、T2 でネイティブ再生に必要なフォルダーおよびファイルがコピーされます。
  - ネイティブフォーマットのままインポートした後、Grass Valley HQ AVI に変換することもできます。  
コンテンツを別のフォーマットに変換する▶ P75
  - 静止画ファイルは、Grass Valley HQ AVI に変換してインポートされます。
  - インポート可能な静止画の最大サイズは、4,096 x 2,304 ピクセル (4K) です。
  - 透明度情報を持つファイルは、Grass Valley HQ AVI に変換してインポートされます。このとき、ビットレートは低くなるように (Q 値=12) 変換されます。
  - XDCAM、P2 素材のメタデータに下記内容が設定されているファイルをインポートした場合、T2 のマーカーとしてインポートされます。
    - XAVC、XAVC S のメタデータ内のエッセンスマーカ (T2 Elite 3/Pro 3/Express 3/Elite 2/Pro 2/Express 2 のみ)
    - XDCAM、XDCAM EX のメタデータ内のエッセンスマーカ
    - P2 のメタデータ内のメモリスト
- なお、T2 上で設定したマーカーを元のメディアファイルに反映することはできません。

## 1 [ブラウズ] タブでドライブを選び、メディアファイルを表示する

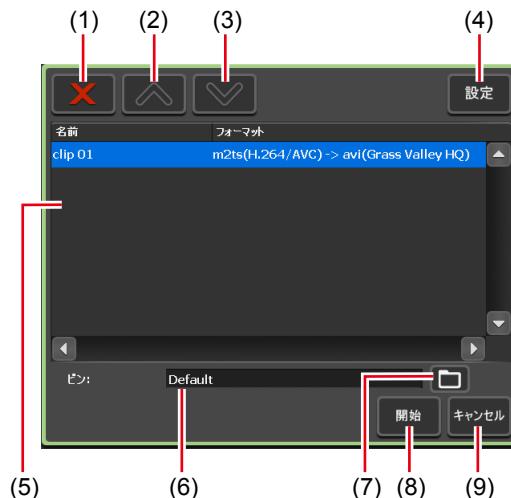
リムーバブルメディア内のメディアファイルを表示する▶ P51

## 2 メディアファイルを選び、[インポート] をタップし、[インポート...] をタップする

インポートダイアログが表示されます。

**POINT** • メディアファイル上でドラッグすると、複数のメディアファイルを選ぶことができます。

### ◆インポートダイアログ

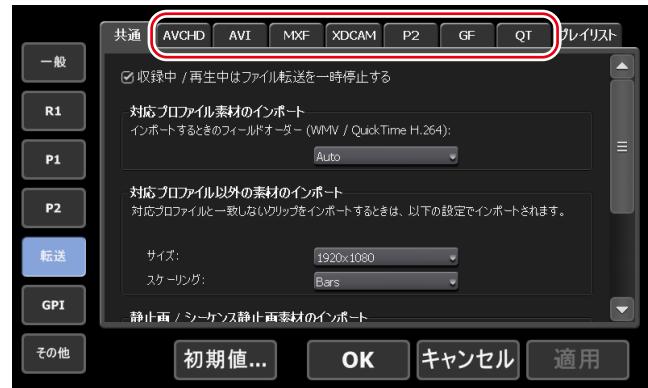


(1)	[削除]	選んだファイルをインポート対象リストから削除します。
(2)	[UP]	選んだファイルを1つ上へ移動します。
(3)	[DOWN]	選んだファイルを1つ下へ移動します。
(4)	[設定]	設定画面を表示します。インポート後のファイルフォーマットなどを設定できます。
(5)	インポート対象リスト	インポートするファイルが一覧で表示されます。 [フォーマット]にインポートするファイルのフォーマットが表示されます。
(6)	[ピン:]	インポートするメディアファイルの保存先のピンが表示されます。
(7)	[インポート先ピン選択]	インポートするメディアファイルの保存先のピンを選びます。
(8)	[開始]	インポートを開始します。
(9)	[キャンセル]	インポートダイアログを閉じます。

## 3 [設定] をタップする

インポートするファイルのフォーマットを変更する必要がない場合は、設定画面で設定を変更する必要はありません。手順6に進んでください。

## 4 メディアファイルのフォーマットのタブをタップする



例えば、インポートするメディアファイルが XDCAM フォーマットなら [XDCAM] タブ、MXF 単体ファイルなら [MXF] タブをタップします。

5 [インポート後のファイル形式:] のリストから、インポート後のフォーマットを選び、[OK] をタップする

6 インポートダイアログで [インポート先ビン選択] をタップし、ビンを選び、[OK] をタップする

7 [開始] をタップする

インポートが開始されます。転送画面で進行状況を確認できます。  
転送状況を確認する▶ P57

**ご注意** • 初期設定では、収録中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。収録中 / 再生中も転送と変換を行うには、設定画面の「転送」→「共通」で設定を変更します。[収録中 / 再生中は、ファイルの転送を一時停止する] のチェックを外すと、収録中 / 再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと収録 / 再生の動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。  
転送 - 共通設定▶ P185

## 連番静止画をシーケンスクリップとしてインポートする

連番の静止画ファイルを 1 つのシーケンスクリップ (Grass Valley HQ AVI) としてインポートできます。

必要に応じて、ご使用の環境に合わせて設定画面で各種設定をしておいてください。  
設定▶ P161

**ご注意** • ファイル名が例えば、Clip1234.jpg のように拡張子の前に、文字と数字の順序で並ぶ場合に、連番の静止画ファイルとして認識されます。  
• 連番の静止画ファイルのうち、拡張子が異なるファイルがある場合や、アルファチャンネルが付加されたファイルと付加されていないファイルが混在している場合は、インポートが中止されます。

**POINT** • インポート可能な静止画の最大サイズは、4,096 x 2,304 ピクセル (4K) です。

**1** [ブラウズ] タブでドライブを選び、メディアファイルを表示する

リムーバブルメディア内のメディアファイルを表示する▶ P51

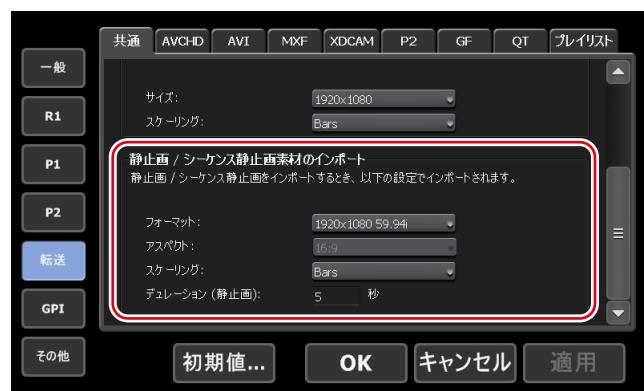
**2** 連番先頭のファイルを 1 つ選び、[インポート] をタップし、[インポート (シーケンス) ...] をタップする

インポートダイアログが表示されます。

インポートダイアログ▶ P55

**3** [設定] をタップする

**4** [静止画 / シーケンス静止画素材のインポート] でインポート後のフォーマットを確認し、[OK] をタップする



**5** インポートダイアログで [インポート先ビン選択] をタップし、ビンを選び、[OK] をタップする

**6** [開始] をタップする

インポートが開始されます。転送画面で進行状況を確認できます。

転送状況を確認する▶ P57

**ご注意** • 初期設定では、収録中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。収録中 / 再生中も転送と変換を行うには、設定画面の [転送] → [共通] で設定を変更します。[収録中 / 再生中は、ファイルの転送を一時停止する] のチェックを外すと、収録中 / 再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと収録 / 再生の動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

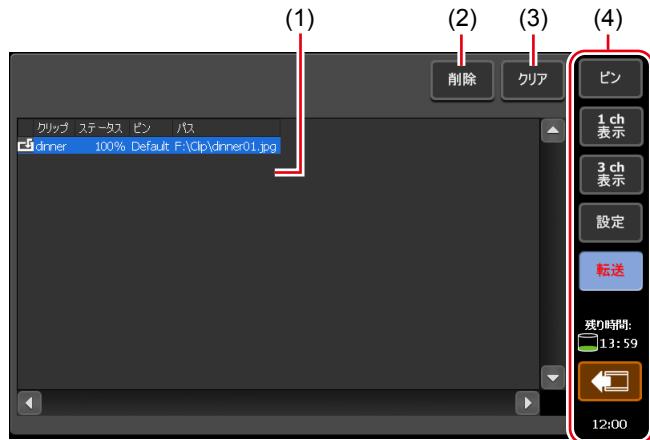
転送 - 共通設定▶ P185

## 転送状況を確認する

転送画面でファイルの転送や変換（ジョブ）の進行状況を確認できます。

**1** [転送] をタップする

## ◆転送画面



(1)	ジョブリスト	ジョブの一覧が表示されます。 [クリップ] クリップ名が表示されます。 [ステータス] ジョブの進行状況が表示されます。 [ピン] ピン名が表示されます。 [パス] メディアファイルのパスとファイル名が表示されます。
(2)	[削除]	選んだジョブを削除します。ジョブの実行中に[削除]をタップした場合は、ジョブを中止します。
(3)	[クリア]	ジョブリストからすべてのジョブを削除します。
(4)	1 ch 表示 / 3 ch 表示 / ピン / 転送画面共通部	1 ch 表示 / 3 ch 表示 / ピン / 転送画面共通部▶ P45

## リムーバブルメディア内のメディアを取り外す

T2 と接続しているリムーバブルメディア内のメディア (XDCAM プロフェッショナルディスクや SxS メモリーカード、P2 カード) を取り外す手順、USB 対応リムーバブル機器内や GFAK 内のフォルダーの接続を切断する手順について説明します。

- 1 [ブラウズ] タブでドライブを選ぶ
- 2 [メニュー] をタップし、[登録解除] をタップする
- 3 確認メッセージが表示されるので、[はい] をタップする
- 4 リムーバブルメディアからメディア (XDCAM プロフェッショナルディスク、SxS メモリーカード、または P2 カード) を取り外す

T2 とリムーバブルメディアとの接続を切断する場合は、この後、リムーバブルメディアを取り外してください。

リムーバブルメディアを取り外す▶ P59

## リムーバブルメディアを取り外す

USB 対応リムーバブル機器や XDCAM、XDCAM EX、XAVC、XAVC S、P2、GF などのリムーバブルメディアを T2 から取り外す手順について説明します。

リムーバブルメディアを取り外す前に、リムーバブルメディア内のメディアまたはファイルの接続を切断する操作を行う必要があります。

リムーバブルメディア内のメディアを取り外す▶ P58

### 1 [デバイスの取り外し] をタップする

ピン画面、1 ch 表示、3 ch 表示、転送画面から操作できます。



### 2 リムーバブルメディアを選び、[取り外し] をタップする

### 3 確認メッセージが表示されるので、[はい] をタップする

### 4 リムーバブルメディアを T2 から取り外す

T2 Elite 3/Elite 2 で、メディアカードリーダーのスロットからメディアカードを取り外す場合は、カード左横のインジケーターが消灯したことを確認してから取り外してください。

**POINT** • [取り外し] をタップしても使用中と表示されて取り外せない場合は、一度 T2 の電源をオフにしてからリムーバブルメディアを取り外してください。

## ウォッチフォルダーでメディアファイルをインポートする

特定のフォルダーをウォッチフォルダー（共有フォルダー）として監視し、ウォッチフォルダーにメディアファイルが置かれると自動的にインポートを開始します。ウォッチフォルダーは内蔵のストレージ内だけでなく、外部メディア / ストレージ上のフォルダーも監視することができます。

インポートするファイルのフォーマットなどはあらかじめ設定しておいてください。

転送設定▶ P185

必要に応じて、ご使用の環境に合わせて設定画面で各種設定をしておいてください。

設定▶ P161

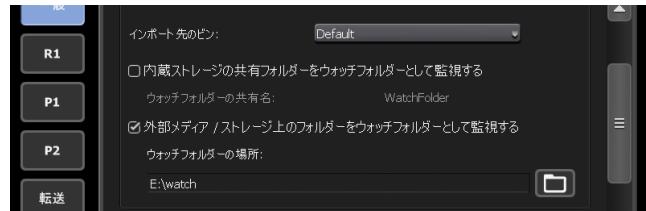
### 1 設定画面で [一般] をタップし、[共有フォルダー] タブをタップする

一般 - 共有フォルダー設定▶ P166

### 2 [インポート先のピン:] をリストから選択する

### 3 ウォッチフォルダーとして監視するフォルダーを指定する

内蔵ストレージにあるフォルダーをウォッチフォルダーに設定する場合は、[内蔵ストレージの共有フォルダーをウォッチフォルダーとして監視する]にチェックを入れます。「WatchFolder」という名前のフォルダーがウォッチフォルダーとして共有フォルダーに設定されます。外部メディアまたは外部ストレージにあるフォルダーをウォッチフォルダーとして設定する場合は、[外部メディア / ストレージ上のフォルダーをウォッチフォルダーとして監視する]にチェックを入れ、フォルダーを指定します。



### 4 [OK] をタップする

ウォッチフォルダーが有効になります。

### 5 別のPCからウォッチフォルダーにアクセスする

内蔵ストレージのウォッチフォルダーにアクセスするには、IPアドレスの設定やユーザー カウントが必要になります。IPアドレスの設定は、「ファイルをT2にアップロードする / T2からダウンロードする」の手順1~8を行ってください。

ファイルをT2にアップロードする / T2からダウンロードする▶ P65

一般 - 共有フォルダー設定▶ P166

### 6 ウォッチフォルダーにインポートしたいメディアファイルをコピーする

メディアファイルのコピー完了後、インポートが開始されます。

インポートされたメディアファイルは、インポート後削除されます。

#### ご注意

- 内蔵ストレージ上のウォッチフォルダーにインポートできないファイルをコピーした場合、インポートできないファイルも削除されます。
- 外部ストレージ上のウォッチフォルダーにインポートできないファイルをコピーした場合、インポートできないファイルは削除されません。
- 内蔵ストレージ上のウォッチフォルダーへメディアファイルをコピーした場合、収録または再生に影響を与える可能性があります。
- 書き込みが間に合わない場合、収録は停止します。

## ファイルをエクスポートする

### コンテンツをファイル出力する

T2のBINに登録されているクリップやプレイリストをファイル出力する手順を説明します。エクスポート時に、ネイティブフォーマットでエクスポートするか、ファイルを変換してエクスポートするかを設定できます。

あらかじめ、エクスポート後のファイルのフォーマットなどを設定しておくと、エクスポートの操作がスムーズにできます。

転送設定▶ P185

必要に応じて、ご使用の環境に合わせて設定画面で各種設定をしておいてください。

設定▶ P161

**ご注意**

- XDCAM、XDCAM EX、XAVC、XAVC S、P2、GF 素材の場合、各フォルダー内のファイルについては、インポート時に選んだファイルに関連するもののみがコピーされます。ネイティブインポートされたファイルを変換せずそのまま出力した場合、機器によっては出力したファイルを正しく扱えない場合があります。

**POINT**

- エクスポート可能なフォーマットについては、「付録」を参照してください。  
**出力フォーマット▶ P212**  
**出力フォーマット (T2 Elite 3/Pro 3/Express 3/Elite 2/Pro 2/Express 2のみ)**  
▶ P213
- エクスポート時の注意事項については、「付録」を参照してください。  
**エクスポートと時差編集に関する注意事項▶ P214**
- Grass Valley HQ AVI を出力する場合、設定されている In-Out 間にトリムされた状態で出力されます。その他のフォーマットの場合は、ファイル全体が出力されます。
- Grass Valley HQ AVI を次のフォーマットに変換してエクスポートできます。
  - MXF 形式 (XDCAM HD422) (1920 x 1080 59.94i/50i/29.97p/25p 50 Mbps)
  - MXF 形式 (XDCAM HD) (1440 x 1080 59.94i/50i/29.97p/25p/23.98p 25 Mbps)
  - MXF 形式 (XDCAM IMX) (720 x 486 59.94i, 720 x 576 50i)
  - MXF 形式 (XDCAM DV) (720 x 486 59.94i, 720 x 576 50i)
- プレイリストをファイル出力する場合、次のようにファイル変換されます。
  - フォーマットが混在している場合でも、1つのファイルに変換されます。
  - プレイリストやイベントのプロパティで設定したタイムコードは、変換後のファイルの各フレームに保持されます。
  - Grass Valley HQ AVI でファイル出力する場合、変換後のファイルのプロファイル (サイズとフレームレート) は、プレイリストのプロファイルと同じです。
  - XDCAM でファイル出力する場合、設定画面の「転送」→「AVI」の「AVI トランスクード形式」で設定した内容にしたがってファイル変換されます。
  - 変換時、プレイリスト内のイベントに設定したオーディオゲインが反映されます。
  - オーディオは PCM 48kHz 24bit 8ch に変換されます。
- プレスホールダーアイベントを含むプレイリストをエクスポートすることはできません。
- Grass Valley HQ AVI または MXF (XDCAM 形式) でエクスポート (または変換) すると、T2 で設定したマーカー情報が書き込まれます。

**1 [BIN] タブでコンテンツを表示する**

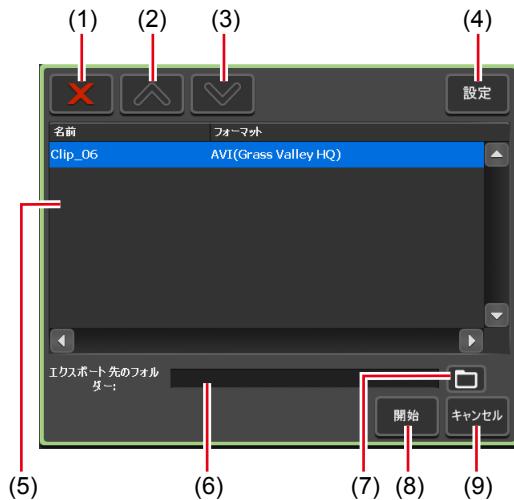
[BIN] タブを表示する▶ P70

**2 コンテンツを選んで [エクスポート] をタップし、[メディアファイルをエクスポート ...] をタップする**

エクスポートの補足事項についてのメッセージが表示されます。内容を確認し、[OK] をタップします。

エクスポートダイアログが表示されます。

## ◆エクスポートダイアログ



(1)	[削除]	選んだファイルをエクスポート対象リストから削除します。
(2)	[UP]	選んだファイルを 1 つ上へ移動します。
(3)	[DOWN]	選んだファイルを 1 つ下へ移動します。
(4)	[設定]	設定画面を表示します。エクスポート後のファイルフォーマットなどを設定できます。
(5)	エクスポート対象リスト	エクスポートするファイルが一覧で表示されます。 [フォーマット] にエクスポートするファイルのフォーマットが表示されます。
(6)	[エクスポート先のフォルダー:]	エクスポートするファイルの保存先が表示されます。
(7)	[エクスポート先フォルダー選択]	エクスポートするファイルの保存先を選びます。
(8)	[開始]	エクスポートを開始します。
(9)	[キャンセル]	エクスポートダイアログを閉じます。

## POINT

- XDCAM ドライブ (SONY PDW-U1、PDW-U2) へエクスポートする場合は、[エクスポート] をタップした後、[メディアファイルを XDCAM ドライブへエクスポート ...] をタップしてください。

## 3 必要に応じて、[設定] をタップして、変換後のファイルフォーマットを設定する

- フォーマットを変換する必要がない場合は、設定画面で設定を変更する必要はありません。手順 4 に進んでください。
- Grass Valley HQ AVI を XDCAM 形式に変換してエクスポートする場合は、[AVI] タブをタップし、[AVI ファイルをエクスポートするとき、トランスクードを実行する] にチェックを入れます。[AVI トランスクード形式] で設定を行い、[OK] をタップします。  
転送 -AVI 設定▶ P188
- プレイリストを出力する場合は、[プレイリスト] タブをタップします。[エクスポート後のファイル形式:] のリストから変換後のフォーマットを選び、[OK] をタップします。  
転送 - プレイリスト設定▶ P193

**4** エクスポートダイアログで【エクスポート先フォルダー選択】をタップし、フォルダーを選び、【OK】をタップする

**5** 【開始】をタップする

エクスポートが開始されます。転送画面で進行状況を確認できます。

転送状況を確認する▶ P57

**ご注意**

- 初期設定では、収録中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。収録中／再生中も転送と変換を行うには、設定画面の【転送】→【共通】で設定を変更します。【収録中／再生中は、ファイルの転送を一時停止する】のチェックを外すと、収録中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと収録／再生の動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

転送 - 共通設定▶ P185

## コンテンツを T2 フォーマットでエクスポートする

プレイリストやクリップを T2 フォーマット (TWF ファイル) でエクスポートすると、プレイリストやクリップの情報 (In/Out 点の情報、マーカーの情報、エフェクトの情報、イベントリスト、アンシラリーなど) を保持したまま、他の T2 にインポートできます。

**POINT**

- エクスポート時の注意事項については、「付録」を参照してください。  
エクスポートと時差編集に関する注意事項▶ P214
- TWF ファイルは、ZIP 形式のファイルです。TWF ファイルの拡張子を「\*.zip」に変更して、ZIP 解凍用ソフトウェアで解凍すると、メディアファイルとして取り出すことができます。
- FTP 経由で T2 から他の T2 へ、直接プレイリスト・クリップを送受信することもできます。  
他の T2 へファイルを転送する▶ P64

**1** 【BIN】タブでコンテンツを表示する

【BIN】タブを表示する▶ P70

**2** コンテンツを選んで【エクスポート】をタップし、【T2 形式 (TWF ファイル) でエクスポート...】をタップする

他の T2 へのエクスポートについてのメッセージが表示されます。内容を確認し、【OK】をタップします。

エクスポートダイアログが表示されます。

エクスポートダイアログ▶ P62

**3** エクスポートダイアログで【エクスポート先フォルダー選択】をタップし、フォルダーを選び、【OK】をタップする

**4** 【開始】をタップする

エクスポートが開始されます。転送画面で進行状況を確認できます。

転送状況を確認する▶ P57

## 他の T2 へファイルを転送する

### T2 から T2 へのファイル転送機能の概要

FTP 経由で T2 から他の T2 へメディアファイルを転送できます。転送先の T2 へメディアファイルをエクスポートすると、転送先の T2 では、インポートの操作をすることなく、[ビン] タブからそのファイルを使用できます。

### FTP サーバー接続設定の登録

転送元となる T2 で、転送先となる T2 の FTP サーバー接続設定を登録します。

#### POINT

- 転送先となる T2 では、あらかじめ FTP サーバーとして使用できるように設定しておく必要があります。転送先となる T2 で「ファイルを T2 にアップロードする / T2 からダウンロードする」の手順 1 ~ 8 を操作してください。

ファイルを T2 にアップロードする / T2 からダウンロードする ▶ P65

#### 1 [設定] をタップする

ビン画面、1 ch 表示、3 ch 表示、転送画面から操作できます。

#### 2 [一般] をタップし、[FTP] タブをタップする

#### 3 [追加 ...] をタップする

FTP 接続先設定ダイアログが表示されます。

FTP 接続先設定ダイアログ ▶ P166

#### 4 転送先となる T2 の FTP サーバーの設定を行い、[OK] をタップする

以降、エクスポートダイアログの「エクスポート先フォルダー選択」で、T2 (転送先) の FTP サーバーを選択できます。

## 他の T2 へファイルをエクスポート

エクスポートの前に、FTP サーバー接続設定を登録しておいてください。

FTP サーバー接続設定の登録 ▶ P64

あらかじめ、エクスポート後のファイルのフォーマットなどを設定しておくと、エクスポートの操作がスムーズにできます。

転送設定 ▶ P185

ご使用の環境に合わせて設定画面で各種設定をしておいてください。

設定 ▶ P161

#### POINT

- エクスポート可能なフォーマットについては、「付録」を参照してください。  
出力フォーマット ▶ P212  
出力フォーマット (T2 Elite 3/Pro 3/Express 3/Elite 2/Pro 2/Express 2 のみ)  
▶ P213
- エクスポート時の注意事項については、「付録」を参照してください。  
エクスポートと時差編集に関する注意事項 ▶ P214

#### 1 [ビン] タブでコンテンツを表示する

[ビン] タブを表示する ▶ P70

#### 2 コンテンツを選んで [エクスポート] をタップし、[メディアファイルをエクスポート ...]

または [T2 形式 (TWF ファイル) でエクスポート ...] をタップする

**ご注意** • P2 クリップなど、複数ファイルで構成されるプレイリストやクリップは、そのままのフォーマットでエクスポートできません。T2 フォーマットでエクスポートしてください。

エクスポートの補足事項に関するメッセージ、または他の T2 へのエクスポートについてのメッセージが表示されます。内容を確認し、[OK] をタップします。

エクスポートダイアログが表示されます。

エクスポートダイアログ▶ P62

### 3 必要に応じて、[設定] をタップして、変換後のファイルフォーマットを設定する

- フォーマットを変換する必要がない場合は、設定画面で設定を変更する必要はありません。手順 4 に進んでください。
- Grass Valley HQ AVI を MXF (XDCAM 形式) に変換してエクスポートする場合は、[AVI] タブをタップし、[AVI ファイルをエクスポートするとき、トランスクードを実行する] にチェックを入れます。[AVI トランスクード形式] で設定を行い、[OK] をタップします。  
転送 -AVI 設定▶ P188
- プレイリストを出力する場合は、[プレイリスト] タブをタップします。[エクスポート後のファイル形式:] のリストから変換後のフォーマットを選び、[OK] をタップします。  
転送 - プレイリスト設定▶ P193

### 4 エクスポートダイアログで [エクスポート先フォルダー選択] をタップする

### 5 [FTP Server] をタップし、T2 (転送先) の FTP サーバーを選び、[OK] をタップする

### 6 [開始] をタップする

エクスポートが開始されます。転送画面で進行状況を確認できます。

転送状況を確認する▶ P57

## ファイルを T2 にアップロードする / T2 からダウンロードする

FTP を利用して、他のデバイスや編集端末などから T2 に接続し、ファイルのアップロード / ダウンロードができます。

**ご注意** • 下記フォーマットのファイルは、単体ファイルのみアップロード / ダウンロードできます。

- XDCAM : MXF ファイル
- XDCAM EX : \*.mp4 ファイル、\*.avi ファイル
- XAVC : MXF ファイル
- XAVC S : MP4 ファイル
- P2 AVC-ULTRA : MXF (OP-1a) ファイル
- GF : MXF ファイル

• FTP で T2 にファイルをアップロードする際、各フォーマットの転送設定で [インポート後のファイル形式:] が [AVI (HQ)] に設定されていると、アップロード後、Grass Valley HQ AVI に変換されます。  
転送設定▶ P185

- ファイル名に日本語を使用する場合は、あらかじめ FTP クライアント側でファイル名の文字セットを UTF-8 に設定してください。文字セットが異なると、正しいファイル名を表示できません。設定方法はお使いのソフトウェアによって異なりますので、ヘルプなどを参照してください。

### 1 [設定] をタップする

ビン画面、1 ch 表示、3 ch 表示、転送画面から操作できます。

### 2 [一般] をタップし、[ネットワーク 1] または [ネットワーク 2] タブをタップする

**3** IP アドレス、DNS サーバーのアドレスを設定する

一般 - ネットワーク 1 / ネットワーク 2 設定▶ P163

**4** [FTP] タブをタップする

**5** [設定 ...] をタップする



T2 の FTP 設定ダイアログが表示されます。

T2 の FTP 設定ダイアログ▶ P166

**6** T2 の FTP サーバーの設定を行い、[OK] をタップする

**7** [開始] をタップする



**8** [OK] をタップする

**9** クライアントから T2 にアクセスする

アドレスは [ネットワーク 1] または [ネットワーク 2] で設定した IP アドレス、ユーザー名とパスワードは T2 の FTP 設定ダイアログで設定したユーザー名とパスワードを入力して T2 に FTP 接続します。

**10** ファイルのアップロード、ダウンロードを行う

**ご注意**

- Windows のエクスプローラのように明示的に接続を切ることができない FTP クライアントを使用した場合、同時クライアント接続数の制限により接続できなくなる場合があります。このような場合は、設定画面の [一般] → [FTP] タブで [停止] をタップした後、再度 [開始] をタップしてください。  
[FTP] タブ▶ P165
- FTP クライアントによっては同時に複数の接続を行って転送する場合があります。このような FTP クライアントを使用する場合は、クライアントの同時接続数が、T2 の FTP 設定ダイアログで設定した [同時クライアント接続数:] の数値を超えない範囲で使用してください。  
T2 の FTP 設定ダイアログ▶ P166
- 初期設定では、収録中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。収録中 / 再生中も転送と変換を行うには、設定画面の [転送] → [共通] で設定を変更します。[収録中 / 再生中は、ファイルの転送を一時停止する] のチェックを外すと、収録中 / 再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと収録 / 再生の動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。  
転送 - 共通設定▶ P185

## 編集ソフトウェアに T2 内のクリップを読み込み、編集する

Grass Valley EDIUS、Adobe Systems Premiere Pro、Apple Final Cut Pro、Avid Technology Media Composer などの編集ソフトウェアに T2 のコンテンツを読み込み、編集できます。

**ご注意**

- ファイル名に日本語を使用する場合は、あらかじめ FTP クライアント側でファイル名の文字セットを UTF-8 に設定してください。文字セットが異なると、正しいファイル名を表示できません。設定方法はお使いのソフトウェアによって異なりますので、ヘルプなどを参照してください。
- 編集ソフトウェアは Grass Valley EDIUS を推奨しています。

**POINT**

- T2 のクリップにマーカーを設定しておくと、そのマーカーを EDIUS で利用できます。  
マーカーを設定する▶ P105

## 収録済みのクリップをダウンロードして読み込む

ビン内のクリップを XDCAM フォーマットに変換し、変換したクリップをクライアントから FTP でダウンロードします。

FTP ダウンロードと時差編集に関する注意事項▶ P215

**1 「ファイルを T2 にアップロードする / T2 からダウンロードする」の手順 1 ~ 8 を行う**

ファイルを T2 にアップロードする / T2 からダウンロードする▶ P65

**2 [ビン] タブでコンテンツを表示する**

[ビン] タブを表示する▶ P70

**3 コンテンツを選んで [メニュー] をタップし、[変換] → [MXF (XDCAM) ヘコンバート] をタップする**

**4 [はい] をタップする**

変換が開始されます。変換されたクリップは、元のクリップと同じビンへ新たに保存されます。転送画面で進行状況を確認できます。

転送状況を確認する▶ P57

**5 変換したクリップをクライアント PC から FTP でダウンロードする**

**6 クライアント PC の編集ソフトウェアで、ダウンロードしたクリップを読み込む**

### 収録中のクリップをダウンロードして読み込む（時差編集）

クリップを XDCAM フォーマットで収録し、収録中のクリップをクライアントから FTP でダウンロードします。

エクスポートと時差編集に関する注意事項▶ P214

外部ストレージでの収録素材と時差編集に関する注意事項▶ P215

FTP ダウンロードと時差編集に関する注意事項▶ P215

**ご注意** • 編集ソフトウェアは Grass Valley EDIUS を推奨しています。

**1 「ファイルを T2 にアップロードする / T2 からダウンロードする」の手順 1 ~ 8 を行う**

ファイルを T2 にアップロードする / T2 からダウンロードする▶ P65

**2 [設定] をタップする**

**3 [R1] をタップし、圧縮コーデックを [XDCAM HD422 (MXF)] に設定する**



**4 [OK] をタップする**

**5 メッセージが表示されるので [はい] をタップする**

収録中のクリップを FTP 上でダウンロードすることができるようになります。

**6 収録を開始する**

**7 収録中のクリップをクライアント PC から FTP でダウンロードする**

**8 クライアント PC の編集ソフトウェアで、ダウンロードしたクリップを読み込む**

EDIUS のソースブラウザ内にある K2 (FTP) 上で、収録中のクリップを表示することができます。ソースブラウザの設定方法は EDIUS のマニュアルを参照してください。

## 収録中または収録済みのクリップを直接読み込む（時差編集） (T2 Elite 3/Elite 2/Elite のみ)

T2 Elite 3/Elite 2/Elite では、クライアントからダイレクトアクセスフォルダー（T2 Elite 3/Elite 2/Elite 内のメディアフォルダー）にアクセスし、収録中のクリップ、または収録済みのクリップを読み込むことができます。

### ご注意

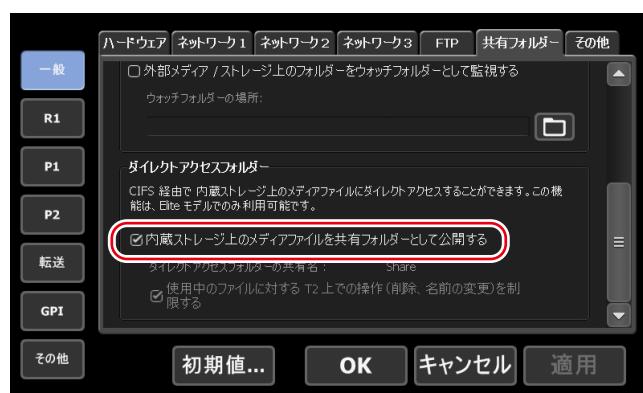
- T2 Elite 3/Elite 2/Elite のみで使用できます。
- 編集ソフトウェアは Grass Valley EDIUS を推奨しています。
- Grass Valley HQ AVI、XDCAM 形式のメディアファイルのみアクセスできます。
- ダイレクトアクセスフォルダーは読み取り専用です。クライアントからダイレクトアクセスフォルダー上にあるメディアファイルの移動や削除は行えません。クライアントからメディアファイルをインポートする場合は、ウォッчフォルダーや FTP などを利用してください。
- ウォッчフォルダーでメディアファイルをインポートする▶ P59
- ファイルを T2 にアップロードする / T2 からダウンロードする▶ P65
- 一般 - 共有フォルダー設定▶ P166

### 1 「ファイルを T2 にアップロードする / T2 からダウンロードする」の手順 1 ~ 3 を行う

ファイルを T2 にアップロードする / T2 からダウンロードする▶ P65

### 2 [一般] をタップし、[共有フォルダー] タブをタップする

### 3 ダイレクトアクセスフォルダーの [内蔵ストレージ上のメディアファイルを共有フォルダーとして公開する] をタップしてチェックを入れる



### 4 [OK] をタップする

ダイレクトアクセスフォルダーの設定を有効にするには T2 の再起動が必要です。

### 5 クライアント PC から T2 にアクセスし、クリップを読み込む

クライアントから [ネットワーク 1] または [ネットワーク 2] に設定したアドレスにアクセスします。T2 のメディアフォルダーは、Share フォルダー以下に、Default フォルダーと作成したビンと同じ名前のフォルダーに分けられています。

### ご注意

- In-Out 点間でサブクリップを作成しているクリップは、In-Out 点のないものとクリップとして読み込みます。
- In-Out 点間でサブクリップ（ハイライト）を作成する▶ P94
- ダイレクトアクセスフォルダーにアクセスするためのユーザー アカウントは、設定画面の [一般] → [共有フォルダー] から設定できます。
- 一般 - 共有フォルダー設定▶ P166

# コンテンツの管理

このセクションでは、コンテンツを bin で管理する操作について説明します。

## コンテンツを bin で管理する

### [bin] タブを表示する

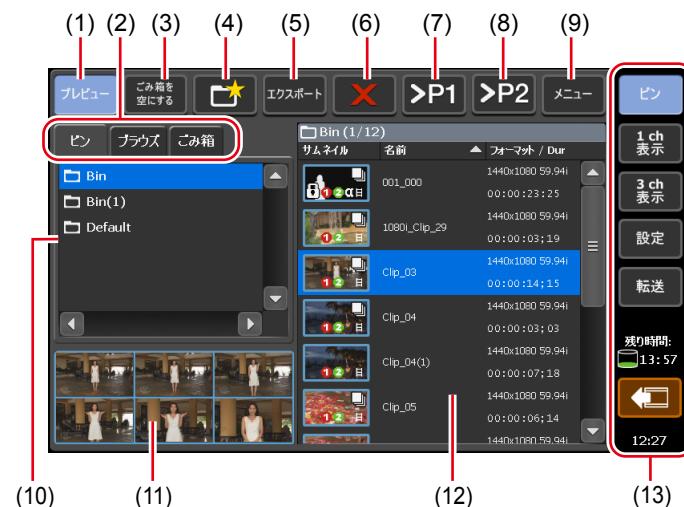
[bin] タブでは、T2 に読み込んだコンテンツの管理や、T2 で編集したコンテンツをエクスポートする操作ができます。

#### 1 [bin] をタップする

bin 画面が表示されます。

#### 2 [bin] タブをタップする

#### ◆ [bin] タブ



(1)	[Preview]	Preview (Filmstrip) display on/off switching.
(2)	表示切替タブ	[bin] タブ / [ブラウズ] タブ / [ごみ箱] タブ switching.
(3)	[ごみ箱を空にする]	Deletes all contents in the bin. Deleting contents from the list is not possible.

(4)	[BINの新規作成]	BINを新規作成します。
(5)	[エクスポート]	選んだコンテンツをエクスポートします。
(6)	[削除]	選んだコンテンツを削除します。
(7)	[> P1]	選択したコンテンツをP1チャンネルにマウントします。
(8)	[> P2]	選択したコンテンツをP2チャンネルにマウントします。
(9)	[メニュー]	関連メニューを表示します。
(10)	BIN一覧	BINの一覧が表示されます。 選んだBINは、青色でハイライト表示されます。
(11)	フィルムストリップ表示	[プレビュー]をタップしてONにしている場合、コンテンツの内容が6分割のフィルムストリップ形式で表示されます。
(12)	コンテンツリスト	BIN一覧で選んだBIN内のコンテンツが一覧で表示されます。 選んだコンテンツは、青色でハイライト表示されます。
(13)	1 ch表示/3 ch表示/ BIN/転送画面共通部	1 ch表示/3 ch表示/BIN/転送画面共通部▶ P45

## BINの名前を変更する

BINの名前を変更します。

### 1 [BIN] タブでBINを選ぶ

[BIN] タブを表示する▶ P70

### 2 [メニュー] をタップし、[フォルダーネームを変更する] をタップする

### 3 BINの名前を入力し、[OK] をタップする

ソフトウェアキーボード▶ P112

## BINを削除する

BINとBIN内のコンテンツを削除します。削除されたBINはごみ箱に移動します。

### 1 [BIN] タブでBINを選ぶ

[BIN] タブを表示する▶ P70

### 2 [メニュー] をタップし、[フォルダーネームを削除する] をタップする

確認メッセージが表示され、BIN内のコンテンツが一覧で表示されます。

### 3 [はい] をタップする

## コンテンツの種類とアイコンについて

コンテンツの種類別に表示されるアイコンと、コンテンツの種類に関わらず、共通で表示されるアイコンの意味について説明します。

### ◆ビデオクリップ



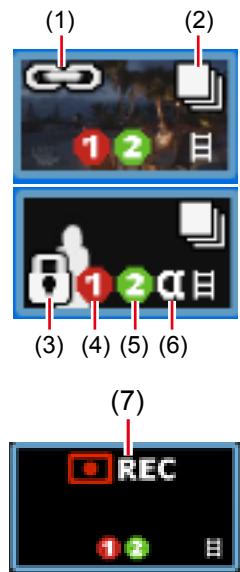
### ◆静止画クリップ



### ◆プレイリスト



### ◆コンテンツ共通のアイコン



(1)	ペアリング	ペアリングが設定されていることを示しています。
(2)	プレイリストで使用中	コンテンツがプレイリストで使用されていることを示しています。
(3)	ロック	コンテンツがロックされていることを示しています。

(4)	再生中に収録可能な数	「1」は、そのコンテンツを再生中に、R1チャンネルで別の素材を収録できることを示しています。 「0」は、そのコンテンツを再生中は、R1チャンネルで別の素材を収録できないことを示しています。
(5)	同時再生可能な数	「2」は、そのコンテンツを再生中に、P1/P2チャンネルで別のコンテンツを同時に再生できることを示しています。 「1」は、そのコンテンツを再生中は、P1/P2チャンネルで別のコンテンツを同時に再生できないことを示しています。
(6)	アルファチャンネルを含む	透明度情報を持つコンテンツであることを示しています。
(7)	収録中	収録中のコンテンツであることを示しています。収録中のコンテンツから作成したサブクリップには表示されません。

## コンテンツを別のBINに移動する

BIN内のコンテンツを別のBINに移動します。

1 [BIN] タブでBINを選び、コンテンツを表示する

[BIN] タブを表示する▶ P70

2 コンテンツを選び、[メニュー] をタップし、[移動する] をタップする

3 移動先のBINを選び、[OK] をタップする

## コンテンツリストの表示を変更する

コンテンツリストを、アイコン表示またはテキスト表示に切り替えることができます。

1 [メニュー] をタップし、[表示] をタップする

2 [アイコン表示] または [テキスト表示] をタップする

## コンテンツのプロパティを確認する

BIN内のクリップやプレイリストのプロパティを確認する手順を説明します。

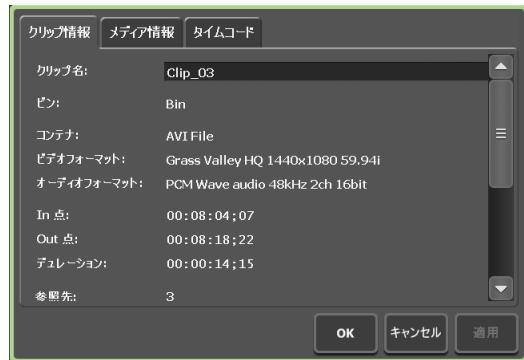
1 [BIN] タブでBINを選び、コンテンツを表示する

[BIN] タブを表示する▶ P70

2 コンテンツを選び、[メニュー] をタップし、[プロパティ] をタップする

コンテンツのプロパティが表示されます。

## ◆クリップのプロパティ



[クリップ情報] タブ	<p>クリップの情報が表示されます。</p> <p>クリップ名やフォーマット、In/Out 点タイムコード、長さ、アルファチャンネルの有無、作成日時などを確認できます。</p> <p>クリップ名とオーディオゲインは、入力エリアをタップして内容を変更できます。(静止画の場合は、長さを変更できます。)</p> <p>【ロック】にチェックを入れると、クリップを編集できないようにロックできます。</p>
[メディア情報] タブ	<p>メディアファイルの情報が表示されます。</p> <p>ファイルパス、メディアファイルを参照しているクリップ、クリップ参照数、サイズ、In/Out 点タイムコードなどを確認できます。</p> <p>【詳細...】をタップすると、メディアファイルを参照しているクリップ、クリップ参照数の一覧が表示されます。</p>
[タイムコード] タブ	<p>開始タイムコードを指定できます。</p> <p>メディアファイルの開始タイムコードを使用する場合は、【ソースタイムコードを使用する】を選びます。</p> <p>任意の開始タイムコードにする場合は、【開始タイムコードを指定する】を選び、入力エリアをタップしてタイムコードを入力します。</p>

## ◆プレイリストのプロパティ



<p><b>[プレイリスト情報] タブ</b></p>	<p>プレイリストの情報が表示されます。 プレイリスト名、プレイリストが登録されているBIN名、フォーマット、長さ、アルファチャンネルの有無、作成日時などを確認できます。 プレイリスト名とオーディオゲインは、入力エリアをタップして内容を変更できます。 [ロック] にチェックを入れると、プレイリストを編集できないようにロックできます。 プレイリストの種類を変更する場合は、ワークステーションモードに切り替えて変更してください。 プレイリストの種類を変更する▶ P154</p>
<p><b>[タイムコード] タブ</b></p>	<p>開始タイムコードを指定できます。 <b>[ソースに従う]</b> メディアファイルの開始タイムコードを使用します。 <b>[開始時間を指定する]</b> 任意の開始タイムコードを使用します。入力エリアをタップして、任意の開始タイムコードを入力します。 <b>[イベントのタイムコード設定を使用する]</b> プレイリスト内の各イベントに設定されているタイムコードを使用します。</p>
<p><b>[すべてのイベント] タブ</b></p>	<p>プレイリスト内のすべてのイベントに対して、イベント開始時のエフェクト（スタートエフェクト）とイベント終了時の動作やエフェクト（エンドエフェクト）の設定を更新できます。 プレイリストのエフェクト設定を更新する▶ P100</p>

### 3 [OK] をタップする

## コンテンツのペアリングを解除する

コンテンツのペアリングを解除します。

コンテンツのペアリングについては、「コンテンツを同期再生する（同期モード）」を参照してください。

コンテンツを同期再生する（同期モード）▶ P90

### 1 [BIN] タブでBINを選び、コンテンツを表示する

[BIN] タブを表示する▶ P70

### 2 コンテンツを選び、[メニュー] をタップし、[ペアリング解除] をタップする

## コンテンツを別のフォーマットに変換する

コンテンツを別のフォーマットに変換します。

プレイリストを単一のクリップ（メディアファイル）に変換することもできます。

**ご注意** • プレイリストを単一のクリップに変換した場合、プレイリストに設定されたエフェクトは無効となります。

**POINT**

- Grass Valley HQ AVI を MXF (XDCAM 形式) に変換する場合は、設定画面でフォーマットの詳細を設定しておいてください。  
**転送 -AVI 設定▶ P188**
- プレイリストの場合、次のようにファイル変換されます。
  - フォーマットが混在している場合でも、1つのファイルに変換されます。
  - プレイリストやイベントのプロパティで設定したタイムコードは、変換後のファイルの各フレームに保持されます。
  - Grass Valley HQ AVI でファイル出力する場合、変換後のファイルのプロファイル (サイズとフレームレート) は、プレイリストのプロファイルと同じです。
  - XDCAM でファイル出力する場合、設定画面の [転送] → [AVI] の [AVI トランスコード形式] で設定した内容にしたがってファイル変換されます。
  - 変換時、プレイリスト内のイベントに設定したオーディオゲインが反映されます。
  - オーディオは PCM 48kHz 24bit 8ch に変換されます。
- プレースホルダーアイベントを含むプレイリストを変換することはできません。

**1 [BIN] タブでBINを選び、コンテンツを表示する**

[BIN] タブを表示する▶ P70

**2 コンテンツを選び、[メニュー] をタップし、[変換] → [(変換後のフォーマット) ヘコンバート] をタップする**

**3 [はい] をタップする**

変換が開始されます。変換されたクリップは、元のクリップと同じBINへ新たに保存されます。転送画面で進行を確認できます。

転送状況を確認する▶ P57

**ご注意**

- 初期設定では、収録中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。収録中 / 再生中も転送と変換を行うには、設定画面の [転送] → [共通] で設定を変更します。[収録中 / 再生中は、ファイルの転送を一時停止する] のチェックを外すと、収録中 / 再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと収録 / 再生の動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

転送 - 共通設定▶ P185

## ごみ箱の内容を確認する

**[ごみ箱] タブを表示する**

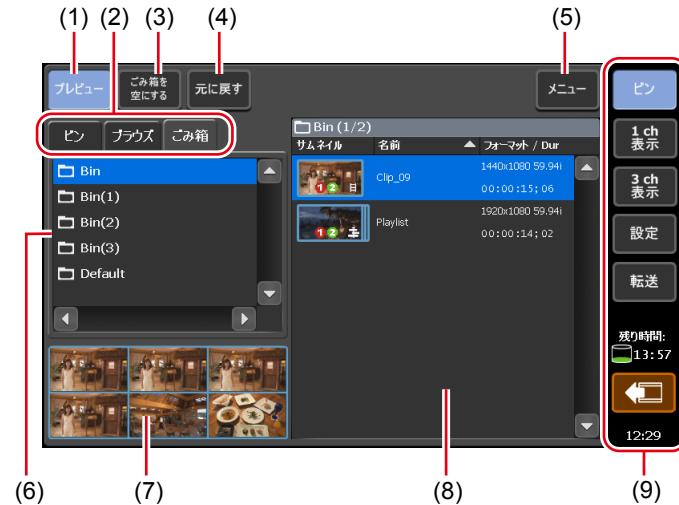
[ごみ箱] タブでは、削除したコンテンツを元に戻したり、ごみ箱の内容を完全に削除したりする操作ができます。

**1 [BIN] をタップする**

BIN画面が表示されます。

**2 [ごみ箱] タブをタップする**

## ◆ [ごみ箱] タブ



(1)	[プレビュー]	プレビュー（フィルムストリップ）表示のオン／オフを切り替えます。
(2)	表示切替タブ	[ピン] タブ / [ブラウズ] タブ / [ごみ箱] タブに切り替えます。
(3)	[ごみ箱を空にする]	ごみ箱の中身をすべて削除します。 削除したコンテンツをリストアすることはできませんのでご注意ください。
(4)	[元に戻す]	元の bin にリストアします。 プレイリストを元に戻す場合、そのプレイリストが使用しているクリップがごみ箱にあれば、同時にリストアされます。
(5)	[メニュー]	関連メニューを表示します。
(6)	ごみ箱フォルダーライ	ごみ箱フォルダーライの一覧が表示されます。
(7)	フィルムストリップ表示	[プレビュー] をタップしてオンにしている場合、コンテンツの内容が 6 分割のフィルムストリップ形式で表示されます。
(8)	コンテンツリスト	ごみ箱フォルダーライで選んだフォルダー内のコンテンツが一覧で表示されます。
(9)	1 ch 表示 / 3 ch 表示 / ピン / 転送画面共通部	1 ch 表示 / 3 ch 表示 / ピン / 転送画面共通部▶ P45

## 他の T2 へ全データをバックアップ（フルバックアップ同期）

### T2 フルバックアップ同期機能の概要

T2 のデータ（メディアファイルとデータベース）を、ネットワーク上の他の T2（複数可）へ同期できます。同期先の T2（スレーブ側）のデータは初期化され、T2（マスター側）のデータに完全に同期します。

まず、同期先の T2（スレーブ側）をスレーブモードに設定した後（ステップ 1）、次に、同期元の T2（マスター側）をマスターモードに設定し、データを同期します。（ステップ 2）

### ステップ 1 同期先の T2 をスレーブモードに設定する

#### ご注意

- あらかじめ、マスター側とスレーブ側両方の T2 で、リモートモード（R1- リモートモード /P1- リモートモード /P2- リモートモード）をオフにしておく必要があります。（ファイルの転送中はリモートモードのオン / オフを切り替えることはできません。）
- データベースのバージョンが異なる T2 間での同期はできません。データベースのバージョンは、ソフトウェアアップデートなどにより変更されます。

1 同期先の T2 で [ビン] または [1 ch 表示] をタップする

2 [メニュー] をタップし、[ツール] → [T2-T2 データ同期 ...] をタップする

R1/P1/P2 チャンネルで収録中またはコンテンツをマウント中の場合は、マウントを中止するかどうかを確認するメッセージが表示されます。[OK] をタップすると、コンテンツのマウントを中止します。

3 [T2-T2 データ同期] ダイアログの [動作モード] で [スレーブモード] を選ぶ

[T2-T2 データ同期] ダイアログは、バックアップが完了するまで、閉じないでください。  
同期先の T2（スレーブ側）がスレーブモードに設定されます。

複数の T2（スレーブ側）へ同期する場合は、すべての T2（スレーブ側）で手順 1～3 を繰り返してください。

### ステップ 2 同期元の T2 をマスターモードに設定し、データを同期する

1 同期元の T2 で [ビン] または [1 ch 表示] をタップする

2 [メニュー] をタップし、[ツール] → [T2-T2 データ同期 ...] をタップする

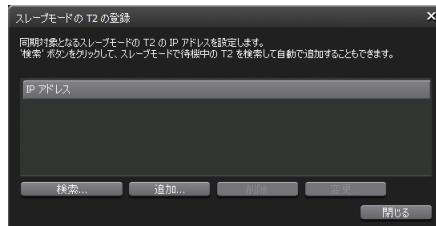
R1/P1/P2 チャンネルで収録中またはコンテンツをマウント中の場合は、マウントを中止するかどうかを確認するメッセージが表示されます。[OK] をタップすると、コンテンツのマウントを中止します。

3 [T2-T2 データ同期] ダイアログの [動作モード] で [マスターモード] を選び、[スレーブモードの T2 の登録] をタップする

同期元の T2（マスター側）がマスターモードに設定されます。

[スレーブ数] にスレーブモードに設定された T2 の台数が表示されます。

#### 4 [スレーブモードの T2 の登録] ダイアログで、スレーブモードに設定した T2 の IP アドレスを設定する



- ・[検索...] をタップすると、ネットワーク上でスレーブモードに設定された T2 を検索できます。[検索の結果] ダイアログで IP アドレスを選択し、[すべて追加] をタップします。
- ・手動で設定する場合は、[追加...] をタップして IP アドレスを入力します。

#### 5 [閉じる] をタップする

#### 6 [T2-T2 データ同期] ダイアログで [同期の開始] をタップする

#### 7 確認メッセージが表示されるので、[OK] をタップする

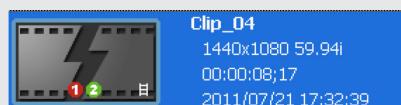
同期が開始されます。上側のプログレスバーでファイルの転送状況、下側のプログレスバーで全体の進行状況を確認できます。

途中で同期を中止する場合は、[停止] をタップします。スレーブモードに設定された T2 からでも停止できます。

#### 8 同期が完了したら、同期先の T2 の [T2-T2 データ同期] ダイアログで [閉じる] をクリックする

##### POINT

- ・T2 の電源が切れてしまった場合など、データの同期が強制的に停止された場合は、コンテンツが次のようなサムネイルで表示される場合があります。このようなコンテンツは使用できません。



- ・途中で同期を中止し、再度同期を開始した場合は、すでに転送済みのファイルはスキップされます。

# 8

Section

## 再生 / 編集

このセクションでは、P1/P2 チャンネルでコンテンツを再生したり、プレイリストを編集したりする操作について説明します。

### 1 ch 表示で P1/P2 チャンネルを表示する

P1 チャンネル / P2 チャンネルの 1 ch 表示では、コンテンツの編集に関する各種操作ができます。

#### 1 [P1] ボタン (または [P2] ボタン) を押す

P1 チャンネル (または P2 チャンネル) の 1 ch 表示に切り替わり、[P1] ボタン (または [P2] ボタン) が緑色に点灯します。

[1 ch 表示] をタップして、P1 チャンネルタブ (または P2 チャンネルタブ) をタップしても切り替えられます。

P1 チャンネル (または P2 チャンネル) にマウントしているコンテンツがクリップの場合はクリップビュー、プレイリストの場合はプレイリストビューが表示されます。

タッチスクリーン LCD 下部の操作ボタンやジョグ / シャトルを使用して再生操作や再生モードの切り替えができます。

#### ◆P1/P2 チャンネル (クリップビュー) -1 ch 表示

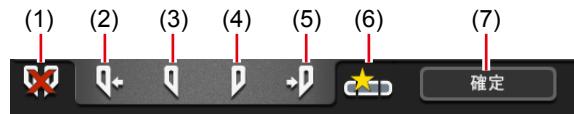


※ (2) ~ (18) は、P2 チャンネルでも同じです。

(1)	P1 チャンネルタブ / P2 チャンネルタブ	タップすると、P1 チャンネル (または P2 チャンネル) が選択され、ハイライト表示されます。
-----	-------------------------	---

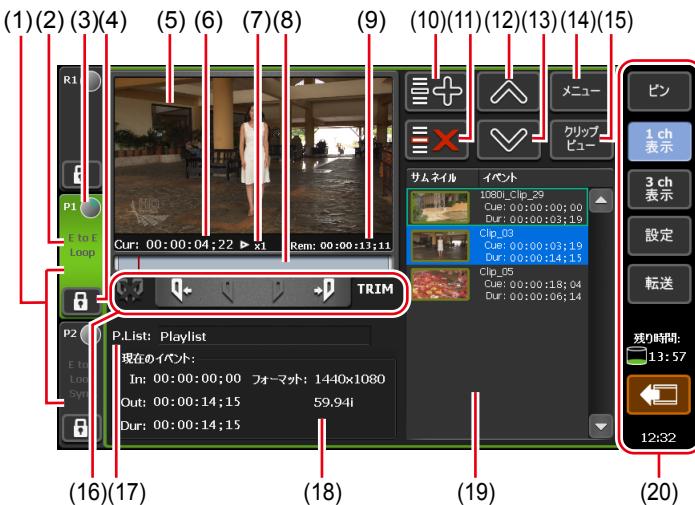
(2)	再生モード	P1 チャンネル（または P2 チャンネル）の現在の再生モード（同期モード、E to E モード、ループ再生モード）が白色の文字で表示されます。 タップして再生モードを切り替えることもできます。 再生モードを切り替える▶ P89
(3)	ステータス	再生の進行状況が表示されます。
(4)	【ロック】	P1 チャンネル（または P2 チャンネル）を操作できないようにロックできます。 ロック中は、【ロック】と [P1] ボタン（または [P2] ボタン）が赤色に点灯します。 再度タップすると、ロックを解除できます。
(5)	プレビュー	再生中の映像が表示されます。 プレビューをタップすると、全画面で表示されます。 クリップがマウントされていない場合は、左上にチャンネルの出力プロファイルが表示されます。
(6)	[Cur:]	カレントタイムコードが表示されます。
(7)	再生速度	現在の再生速度（倍率）が表示されます。
(8)	スクラップバー	再生の進行状況や、設定した In/Out 点のアイコン、マークバーが表示されます。
(9)	[Rem:]	残り時間のタイムコードが表示されます。
(10)	【Zoom】	スクラップバーの表示スケールを切り替えます。 タップすると、【Zoom】が赤色で表示され、クリップの In-Out 点が全体スケールとして表示されます。 再度タップすると、通常の表示スケールに戻り、クリップ全体が表示されます。
(11)	オーディオレベル表示	オーディオ再生レベルが表示されます。
(12)	【メニュー】	関連メニューを表示します。
(13)	【プレイリストビュー】	プレイリストビューに切り替えます。
(14)	操作ボタン	P1/P2 チャンネル（クリップビュー）の操作ボタン▶ P82
(15)	【Clip:]	マウントしているクリップの名前が表示されます。 入力エリアをタップしてクリップ名を変更できます。 ソフトウェアキーボード▶ P112
(16)	【In:】/【Out:】/【Dur:】	In 点、Out 点、デュレーションのタイムコードが表示されます。 入力エリアをタップして、In 点、Out 点またはデュレーションを設定できます。 ソフトウェアキーパッド - タイムコード▶ P113
(17)	【フォーマット:】	クリップのビデオサイズ、フレームレートが表示されます。
(18)	1 ch 表示 / 3 ch 表示 / ビン / 転送画面共通部	1 ch 表示 / 3 ch 表示 / ビン / 転送画面共通部▶ P45

◆P1/P2 チャンネル (クリップビュー) の操作ボタン



(1)	[In/Out 点のクリア]	クリップに設定されている In/Out 点をクリアします。
(2)	[Cue (In)]	クリップの In 点に移動します。
(3)	[Mark (In)]	現在位置を In 点に設定します。In 点を設定すると、スクラブバーに In 点のアイコンが表示されます。
(4)	[Mark (Out)]	現在位置を Out 点に設定します。Out 点を設定すると、スクラブバーに Out 点のアイコンが表示されます。
(5)	[Cue (Out)]	クリップの Out 点に移動します。
(6)	[サブクリップ作成]	設定した In-Out 点間でサブクリップを作成します。 In-Out 点間でサブクリップ (ハイライト) を作成する ▶ P94
(7)	[確定]	設定した In-Out 点間でクリップをトリムします。 In-Out 点間でクリップをトリムする▶ P93

◆P1/P2 チャンネル (プレイリストビュー) - 1 ch 表示



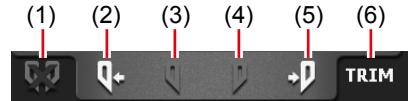
※ (2) ～ (20) は、P2 チャンネルでも同じです。

(1)	P1 チャンネルタブ / P2 チャンネルタブ	タップすると、P1 チャンネル (または P2 チャンネル) が選択され、ハイライト表示されます。
(2)	再生モード	現在の再生モード (同期モード、E to E モード、ループ再生モード) が白色の文字で表示されます。 タップして再生モードを切り替えることもできます。 再生モードを切り替える▶ P89
(3)	ステータス	再生の進行状況が表示されます。

(4)	[ロック]	操作できないようにロックできます。 ロック中は、[ロック] と [P1] ボタン（または [P2] ボタン）が赤色に点灯します。 再度タップすると、ロックを解除できます。
(5)	プレビュー	マウントされている映像が表示されます。 プレビューをタップすると、全画面で表示されます。 プレイリストがマウントされていない場合は、左上にチャンネルの出力プロファイルが表示されます。
(6)	[Cur:]	プレイリストのカレントタイムコードが表示されます。
(7)	再生速度	現在の再生速度（倍率）が表示されます。
(8)	スクラブバー	再生の進行状況や、設定した In/Out 点のアイコン、マークバーが表示されます。
(9)	[Rem:]	イベントの残り時間またはプレイリスト全体の残り時間のタイムコードが表示されます。 設定画面の [P1]（または [P2]）→ [モニター / リモート] タブの [プレイリストの残り時間表示] で表示するタイムコードを変更できます。 [モニター / リモート] タブ▶ P180
(10)	[イベントの追加]	プレイリストにイベントを追加します。 プレイリストを作成する▶ P95
(11)	[イベントの削除]	イベントリストで選んだイベントをプレイリストから削除します。
(12)	[上へ移動]	イベントリストで選んだイベントを 1 つ上へ移動します。
(13)	[下へ移動]	イベントリストで選んだイベントを 1 つ下へ移動します。
(14)	[メニュー]	関連メニューを表示します。
(15)	[クリップビュー]	クリップビューに切り替えます。
(16)	操作ボタン	P1/P2 チャンネル（プレイリストビュー）の操作ボタン▶ P84
(17)	[P.List] / [T.Line]	プレイリストの種類とマウントしているプレイリストの名前が表示されます。入力エリアをタップしてプレイリスト名を変更できます。 ソフトウェアキーボード▶ P112 [P.List] 通常形式のプレイリストです。 [T.Line] タイムライン形式のプレイリストです。 プレイリストの種類を変更する▶ P154
(18)	[現在のイベント:]	再生中のイベントの情報が表示されます。 [In:] / [Out:] / [Dur:] In 点、Out 点、イベントの長さ（デュレーション）のタイムコードが表示されます。 [フォーマット:] ビデオサイズ、フレームレートが表示されます。

(19)	イベントリスト	プレイリスト内のイベントが一覧で表示されます。選択しているイベントは青色の枠線が表示されます。再生中のイベントは青色でハイライト表示されます。
(20)	1 ch 表示 / 3 ch 表示 / ビン / 転送画面共通部	1 ch 表示 / 3 ch 表示 / ビン / 転送画面共通部▶ P45

## ◆P1/P2 チャンネル（プレイリストビュー）の操作ボタン



(1)	[In/Out 点のクリア]	TRIM モードで、イベントに設定されている In/Out 点をクリアし、TRIM モードを解除します。
(2)	[Cue (In)]	イベントの In 点に移動します。
(3)	[Mark (In)]	TRIM モードで、現在位置を In 点に設定します。In 点を設定すると、スクラップバーに In 点のアイコンが表示されます。
(4)	[Mark (Out)]	TRIM モードで、現在位置を Out 点に設定します。Out 点を設定すると、スクラップバーに Out 点のアイコンが表示されます。
(5)	[Cue (Out)]	イベントの Out 点に移動します。
(6)	[TRIM]	TRIM モードに切り替えます。イベントリストで選んだイベントの In/Out 点を編集できます。 イベントをトリムする▶ P97

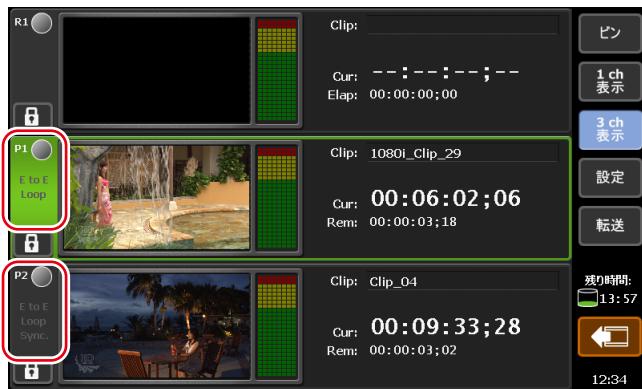
## 3 ch 表示で P1/P2 チャンネルを選択する

3 ch 表示では、R1 チャンネル、P1 チャンネル、P2 チャンネルを同時に確認できます。  
3 ch 表示で P1/P2 チャンネルを選択している場合、タッチスクリーン LCD 下部の操作ボタンやジョグ / シャトルを使用して再生操作や再生モードの切り替えができます。

## 1 [3 ch 表示] をタップする

3 ch 表示に切り替わります。

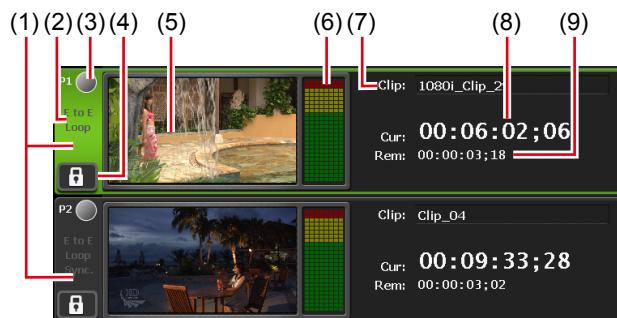
## 2 P1 チャンネルタブ (または P2 チャンネルタブ) をタップする



P1 チャンネル (または P2 チャンネル) が選択され、ハイライト表示されます。選択したチャンネルに対して、再生操作が有効になります。

P1 チャンネル (または P2 チャンネル) にマウントしているコンテンツがクリップの場合はクリップビュー、プレイリストの場合はプレイリストビューが表示されます。

### ◆P1/P2 チャンネル (クリップビュー) -3 ch 表示



※ (2) ~ (9) は、P2 チャンネルでも同じです。

(1)	P1 チャンネルタブ /P2 チャンネルタブ	タップすると、P1 チャンネル (または P2 チャンネル) が選択され、ハイライト表示されます。
(2)	再生モード	現在の再生モード (同期モード、E to E モード、ループ再生モード) が白色の文字で表示されます。 タップして再生モードを切り替えることもできます。 再生モードを切り替える▶ P89
(3)	ステータス	再生の進行状況が表示されます。
(4)	【ロック】	操作できないようにロックできます。 ロック中は、[ロック] と [P1] ボタン (または [P2] ボタン) が赤色で点灯します。 再度タップすると、ロックを解除できます。
(5)	プレビュー	マウントされている映像が表示されます。 クリップがマウントされていない場合は、左上に、チャンネルの出力プロファイルが表示されます。
(6)	オーディオレベル表示	オーディオ再生レベルが表示されます。

(7)	[Clip : ]	マウントしているクリップの名前が表示されます。 入力エリアをタップしてクリップ名を変更できます。 ソフトウェアキーボード▶ P112
(8)	[Cur : ]	カレントタイムコードが表示されます。
(9)	[Rem : ]	残り時間のタイムコードが表示されます。

## ◆P1/P2 チャンネル (プレイリストビュー) -3 ch 表示



※ (2) ~ (11) は、P2 チャンネルでも同じです。

(1)	P1 チャンネルタブ / P2 チャンネルタブ	タップすると、P1 チャンネル (または P2 チャンネル) が選択され、ハイライト表示されます。
(2)	再生モード	P1 チャンネル (または P2 チャンネル) の現在の再生モード (同期モード、E to E モード、ループ再生モード) が白色の文字で表示されます。 タップして再生モードを切り替えることもできます。 再生モードを切り替える▶ P89
(3)	ステータス	再生の進行状況が表示されます。
(4)	【ロック】	P1 チャンネル (または P2 チャンネル) を操作できないようにロックできます。 ロック中は、【ロック】と [P1] ボタン (または [P2] ボタン) が赤色に点灯します。 再度タップすると、ロックを解除できます。
(5)	プレビュー	再生中の映像が表示されます。 プレイリストがマウントされていない場合は、左上に、チャンネルの出力プロファイルが表示されます。
(6)	オーディオレベル表示	オーディオ再生レベルが表示されます。
(7)	[P.List] / [T.Line]	プレイリストの種類とマウントしているプレイリストの名前が表示されます。入力エリアをタップしてプレイリスト名を変更できます。 ソフトウェアキーボード▶ P112 [P.List] 通常形式のプレイリストです。 [T.Line] タイムライン形式のプレイリストです。 プレイリストの種類を変更する▶ P154

(8)	[Now : ]	現在のイベント名が表示されます。
(9)	[Next : ]	次のイベント名が表示されます。
(10)	[Cur : ]	プレイリストのカレントタイムコードが表示されます。
(11)	[Rem : ]	イベントの残り時間またはプレイリスト全体の残り時間のタイムコードが表示されます。 設定画面の [P1] (または [P2]) → [モニター / リモート] タブの [残り時間表示:] で表示するタイムコードを変更できます。 [モニター / リモート] タブ▶ P180

## コンテンツを P1/P2 チャンネルにマウントする

ビン内のコンテンツを P1 チャンネルまたは P2 チャンネルにマウントする手順について説明します。

P1/P2 チャンネルにコンテンツをマウントすると、再生や In/Out 点の編集などの操作ができます。

### 1 [ビン] タブでビンを選び、コンテンツを表示する

[ビン] タブを表示する▶ P70

### 2 コンテンツを選び、[> P1] または [> P2] をタップする

コンテンツが P1 チャンネルまたは P2 チャンネルにマウントされます。

P1 チャンネル (または P2 チャンネル) にマウントしたコンテンツがクリップの場合はクリップビュー、プレイリストの場合はプレイリストビューが表示されます。

P1/P2 チャンネル (クリップビュー) -1 ch 表示▶ P80

P1/P2 チャンネル (プレイリストビュー) -1 ch 表示▶ P82

#### POINT

- コンテンツのマウントを中止する場合は、1 ch 表示で P1 チャンネル (または P2 チャンネル) を表示し、[メニュー] をタップし、[アンマウント] をタップします。

## 映像を再生する

### 操作ボタンで再生する

選択しているチャンネルの映像を、操作ボタンを使用して再生します。

#### 1 [Play] ボタンを押す

操作ボタン部▶ P31

再生中は、[Play] ボタンが点灯します。

## 可変速モードで再生する（バリアル再生）

選択しているチャンネルの映像を可変速再生します。

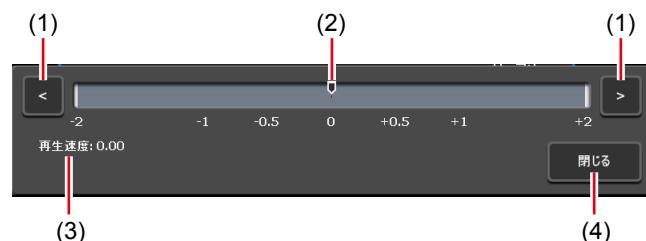
### 1 [VAR] ボタンを押す

操作ボタン部▶ P31

可変速モードに切り替わり、VAR スピードコントロールが表示されます。

可変速モード中は [VAR] ボタンが点灯します。

#### ◆ VAR スピードコントロール



(1)	[<] / [>]	タップするたびに、再生速度を 0.1 倍ごと増減します。
(2)	速度指定バー	速度指定バー上をタップすると、再生速度を - 2 ~ 2 倍の範囲で指定できます。
(3)	[再生速度 : ]	現在の再生速度が表示されます。
(4)	[閉じる]	VAR スピードコントロールを閉じます。 VAR スピードコントロールを閉じた後でも、ジョグ / シャトルを回して可変速再生できます。

### 2 [Play] ボタンを押す

### 3 速度指定バーをタップして動かす

手順 2 と 3 をジョグ / シャトルで操作することもできます。

## ジョグ / シャトルモードで再生する

選択しているチャンネルの映像を、ジョグ / シャトル操作で早送り、巻き戻しします。  
回す角度によって、再生する倍率が変わります。

### 1 [SHTL/JOG] ボタンを押す

操作ボタン部▶ P31

ジョグ / シャトルモードに切り替わり、[SHTL/JOG] ボタンが点灯します。

### 2 ジョグ / シャトルを回す

右に回すと早送り、左に回すと巻き戻しになります。

回す角度によって、右側では 0.13 ~ 32 倍速 (7 段階)、左側では - 0.13 ~ - 32 倍速 (7 段階) に切り替わります。

#### POINT

- シャトルの最高速度 (16 倍 / 32 倍) を変更できます。
- その他 - ジョグ / シャトル設定▶ P197

## 収録中の映像をマウントして再生する（追っかけ再生）

R1 チャンネルで収録中の映像を、P1 チャンネル（または P2 チャンネル）にマウントして再生できます。

収録中の映像をマウントするのみで再生しない場合は、手順 1～4 の操作は不要です。

- ご注意**
- T2 Elite 3/Pro 3/Express 3 の場合、収録中の映像の追っかけ再生は、収録フォーマットが Grass Valley HQ AVI または XDCAM の時に有効です。
  - T2 Elite 2/Pro 2/Express 2/Elite/Pro/Express の場合、収録中の映像の追っかけ再生は、収録フォーマットが Grass Valley HQ AVI の時のみ有効です。

**1** [設定] をタップする

**2** [P1]（または [P2]）をタップし、[出力フォーマット / オプション] をタップする

*P1/P2- 出力フォーマット / オプション設定▶ P178*

**3** [自動再生モード:] で [自動再生を行う] をタップしてチェックを入れる

**4** [OK] をタップする

**5** [P1] ボタン（または [P2] ボタン）を押す

**6** クリップビューに切り替える

プレイリストビューが表示されている場合は、[クリップビュー] をタップして切り替えます。

**7** [メニュー] をタップし、[収録中の素材をマウントする] をタップする

R1 チャンネルで収録中の映像が P1/P2 チャンネルにマウントされ、自動的に再生されます。

- POINT**
- ワークステーションモードで、追っかけ再生中に [次の編集点へ移動] ボタンをクリックすると、最新の収録点へ移動します。

*P1/P2 チャンネルの操作ボタン▶ P133*

## 再生モードを切り替える

### 収録中の映像をアクティブスルーで出力する（E to E モード）

P1 チャンネル（または P2 チャンネル）で E to E モードをオンにすると、R1 チャンネルで収録中の映像を、P1 チャンネル（または P2 チャンネル）からアクティブスルーで出力できます。

- ご注意**
- E to E モードに設定したチャンネルと R1 チャンネルのビデオフォーマットは、同一である必要があります。

*R1- 収録フォーマット設定▶ P173*

*P1/P2- 出力フォーマット / オプション設定▶ P178*

**1** P1 チャンネルタブ（または P2 チャンネルタブ）をタップする

## 2 再生モードをタップし、メニューから [E to E] をタップする



メニューの [E to E] にチェックが入り、P1 チャンネルタブ（または P2 チャンネルタブ）の [E to E] が白い文字で表示されます。

## 3 手順 1 で選んだチャンネルで、コンテンツの再生を停止するか、コンテンツのマウントを中止する

コンテンツの再生が停止している場合、またはコンテンツがマウントされていない場合に、収録中の映像が出力されます。

**POINT** • P1 チャンネル（または P2 チャンネル）の 1 ch 表示で、[メニュー] をタップし、[再生モード] → [E to E] をタップしても同様の操作ができます。

## コンテンツをループ再生する (Loop モード)

P1 チャンネル（または P2 チャンネル）で Loop モードをオンにすると、P1 チャンネル（または P2 チャンネル）で再生したコンテンツがループ再生されます。

## 1 P1 チャンネルタブ（または P2 チャンネルタブ）をタップする

## 2 再生モードをタップし、メニューから [ループ] をタップする



メニューの [ループ] にチェックが入り、P1 チャンネルタブ（または P2 チャンネルタブ）の [Loop] が白い文字で表示されます。

**POINT** • P1 チャンネル（または P2 チャンネル）の 1 ch 表示で、[メニュー] をタップし、[再生モード] → [ループ] をタップしても同様の操作ができます。

## 3 手順 1 で選んだチャンネルでコンテンツを再生する

## コンテンツを同期再生する (同期モード)

2 つのコンテンツをペアリングして、同期モードをオンにすると、2 つのコンテンツの再生状態を同期させることができます。

3D 映像の L 側と R 側の映像を同期して再生する場合などにこの機能を利用できます。

**ご注意**

- リムーバブルメディア内のメディアファイルはペアリングできません。
- プレイリストとクリップの組み合わせでペアリングすることはできません。
- E to E モードと同期モードを同時にオンにすることはできません。
- 同期モードでは、次の操作のみ有効です。
  - 等倍または可变速での再生
  - 再生の停止
  - フレーム送り / フレーム戻し
  - In/Out 点に移動
  - マーカーの設定、マーカーへの移動

**1 P1 チャンネルにコンテンツをマウントする**

コンテンツを P1/P2 チャンネルにマウントする▶ P87

**2 手順 1 でマウントしたコンテンツと同期させるコンテンツを P2 チャンネルにマウントする****3 P2 チャンネルタブをタップする****4 再生モードをタップし、メニューから [同期] をタップする**

メニューの [同期] にチェックが入り、P2 チャンネルタブの [Sync.] が白い文字で表示されます。

**POINT**

- P2 チャンネルの 1 ch 表示で、[メニュー] をタップし、[再生モード] → [同期] をタップしても同様の操作ができます。
- P1 チャンネルと P2 チャンネルの出力設定が異なる場合、P2 チャンネルが P1 チャンネルと同じ出力設定になるように、自動的に設定が変更されます。

**5 確認メッセージが表示されるので、[はい] をタップする**

P1 チャンネルにマウントしたコンテンツと P2 チャンネルにマウントしたコンテンツがペアリングされます。

**6 P1 チャンネルを選択し、[Play] ボタンを押す**

P2 チャンネルにマウントしたコンテンツが、P1 チャンネルにマウントしたコンテンツに同期して再生されます。

**POINT**

- コンテンツのペアリングを解除するには、[ピン] タブで操作します。

コンテンツのペアリングを解除する▶ P75

## アルファチャンネル付きコンテンツの再生について (Fill/Key 信号出力モード)

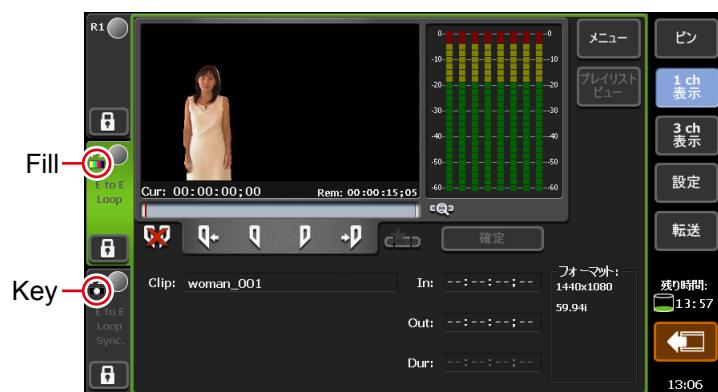
透明度情報（アルファチャンネル）を持つコンテンツを再生できます。

### 1 アルファチャンネル付きコンテンツを、P1 チャンネル（または P2 チャンネル）にマウントする

コンテンツを P1/P2 チャンネルにマウントする▶ P87

Fill/Key 信号出力モードに切り替わります。マウントした方のチャンネルに Fill が、もう一方のチャンネルに Key が出力されます。

このとき、P1 チャンネルタブと P2 チャンネルタブに、Fill/Key にそれぞれ対応したアイコンが表示されます。



### 2 Fill 側のチャンネルでコンテンツを再生する

アルファチャンネル付きクリップの再生操作は、Fill 側のチャンネルでのみ可能です。

アルファチャンネル付きクリップを含むプレイリストを再生すると、Fill/Key 信号出力モードになります。通常クリップの再生中は、Key 側は白画面が出力されます。

#### POINT

- 通常モードのプレイリストにアルファ付きクリップを追加すると、アンマウントした後、Fill/Key 出力モードに切り替わります。切り替わると、出力信号が途切れるため映像が乱れることがあります、故障ではありません。
- アルファチャンネル付きクリップをマウント中にできる操作は次のとおりです。
  - In/Out 点へ移動
  - In/Out 点の設定
  - サブクリップの作成（アルファチャンネル付き静止画クリップのサブクリップ作成は不可）
  - 最初のフレームに移動、フレーム戻し、停止、再生、フレーム送り、最後のフレームに移動、早送り、巻き戻し、可変速再生
  - スクラップバー操作（ワークステーションモードのみ）
  - プレイリストのイベントに、フェードイン（Key 側に適用）／フェードアウト（Key 側に適用）／アクション（一時停止、ループ）を設定
  - マーカーの設定、マーカーへの移動
- アルファチャンネル付きクリップをマウント中にできない操作は次のとおりです。
  - プレイリストビューで TRIM モードへの切り替え
- AMP コマンドでリモートコントロールでも、同様にアルファチャンネル付きクリップを再生できます。

## クリップを編集する

### クリップに In 点、Out 点を設定する

クリップに In 点、Out 点を設定します。クリップに In 点、Out 点を設定すると、設定した In 点、Out 点に移動したり、In-Out 点間をトリムしたり、サブクリップとして保存したりできます。

#### 1 クリップを P1 チャンネル（または P2 チャンネル）にマウントする

コンテンツを P1/P2 チャンネルにマウントする▶ P87

#### 2 クリップを再生し、In 点にする時点で [Mark (In)] をタップする

P1/P2 チャンネル（クリップビュー）の操作ボタン▶ P82

現在位置が In 点に設定されます。スクラップバーの In 点位置にアイコンが表示されます。



#### 3 クリップを再生し、Out 点にする時点で [Mark (Out)] をタップする

現在位置が Out 点に設定されます。スクラップバーの Out 点位置にアイコンが表示されます。



#### POINT

- In 点、Out 点をタイムコードで指定することもできます。[In:]、[Out:] の入力エリアをタップし、タイムコードを入力します。

P1/P2 チャンネル（クリップビュー）-1 ch 表示▶ P80

### In-Out 点間でクリップをトリムする

設定した In 点、Out 点を確定することで、In-Out 点間でクリップをトリムできます。

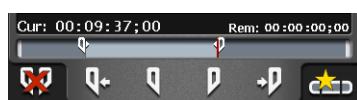
#### 1 クリップに In 点、Out 点を設定する

クリップに In 点、Out 点を設定する▶ P93

#### 2 [確定] をタップする

P1/P2 チャンネル（クリップビュー）の操作ボタン▶ P82

設定した In 点、Out 点で、クリップの In-Out 点間の情報が更新されます。In-Out 点間は、薄い白色のバーで表示されます。



#### POINT

- トリムした In-Out 点間を変更する場合は、再度、クリップに In 点、Out 点を設定し、[確定] をタップします。

## In-Out 点間でサブクリップ (ハイライト) を作成する

設定した In-Out 点間でサブクリップを作成し、別のクリップとして保存できます。

### 1 クリップに In 点、Out 点を設定する

クリップに In 点、Out 点を設定する▶ P93

### 2 [サブクリップ作成] をタップする

P1/P2 チャンネル (クリップビュー) の操作ボタン▶ P82

設定した In 点、Out 点の範囲でサブクリップが作成され、元のクリップと同じビンに保存されます。

## 静止画クリップを切り出す

P1 チャンネル (または P2 チャンネル) にマウントしているクリップの現在位置を静止画クリップとして切り出します。

### 1 静止画クリップとして切り出したい位置に移動する

### 2 クリップビューで [メニュー] をタップし、[静止画クリップを切り出す] をタップする

### 3 マウントしているクリップと同じビンに静止画クリップが保存されます

静止画クリップのデュレーションは、設定画面の [転送] の [共通] タブにある [デュレーション (静止画)] に設定している秒数が適用されます。

転送 - 共通設定▶ P185



**ご注意** • 外部ストレージなどから直接マウントしているクリップは、静止画クリップを切り出すことはできません。

### POINT

- ワークステーションモードでは、プレビュー上で右クリックし、[静止画クリップを切り出す] をクリックしてください。
- ワークステーションモードでは、静止画クリップは選択しているビンに保存されます。

## クリップのプロパティを確認する

P1/P2 チャンネルにマウントしているクリップのプロパティを確認します。

### 1 クリップビューで [メニュー] をタップし、[プロパティ] をタップする

クリップのプロパティが表示されます。

クリップのプロパティ▶ P74

## クリップの名前を変更する

P1/P2 チャンネルにマウントしているクリップの名前を変更します。

1 クリップビューで [メニュー] をタップし、[名前の変更] をタップする

2 名前を入力し、[OK] をタップする

ソフトウェアキーボード▶ P112

## クリップのサムネイルを更新する

ビン画面のコンテンツリストに表示されるクリップのサムネイル画像を、現在位置の映像に更新します。

1 クリップビューで [メニュー] をタップし、[サムネイルを更新する] をタップする

# プレイリストを編集する

## プレイリストを作成する

複数のコンテンツを並べてプレイリストを作成できます。

プレイリストを作成するには、P1/P2 チャンネルのプレイリストビューにコンテンツを追加します。プレイリストに追加されたコンテンツは、イベントと呼びます。

ここでは、プレイリストを新規作成する手順について説明します。

### POINT

- プレイリストを別のプレイリストに1つのイベントとして追加することもできます。追加したプレイリストをプレイリストイベントと呼びます。プレイリストイベントを含むプレイリストを、別のプレイリストに追加した場合はメッセージが表示されます。プレイリストイベントの展開方法を選びます。
  - プレイリストには、通常形式のプレイリストとタイムライン形式のプレイリストがあります。通常形式のプレイリストでは、各イベントが間をあけることなく追加されます。タイムライン形式のプレイリストでは、タイムライン上の任意の位置にタイムコードを指定してイベントを追加することができます。
  - タイムライン形式プレイリストの作成や編集は、ワークステーションモードでのみ可能です。
- プレイリストの種類を変更する▶ P154  
タイムライン形式のプレイリストを編集する▶ P155

1 [P1] ボタン（または [P2] ボタン）を押す

2 プレイリストビューに切り替える

クリップビューが表示されている場合は、[プレイリストビュー] をタップして切り替えます。

3 [イベントの追加] をタップする

P1/P2 チャンネル（プレイリストビュー）-1 ch 表示▶ P82  
イベントの追加ダイアログが表示されます。

### POINT

- 既存のプレイリストにコンテンツを追加する場合は、追加する位置の直前のイベントを選び、[イベントの追加] をタップします。

#### 4 [ピン選択] をタップする



5 プレイリストに追加するコンテンツが含まれるピンを選び、[OK] をタップする

6 イベントの追加ダイアログでコンテンツを選び、[追加] をタップする

7 手順 4～6 を繰り返す

8 [閉じる] をタップする

コンテンツを追加した順に、イベントとしてプレイリストに登録されます。  
プレイリストは、手順 5 で最初に選んだピンに、「Playlist (連番)」の名前で保存されます。

### プレイリストからイベントを削除する

プレイリストからイベントを削除します。

プレイリストからイベントを削除しても、元のコンテンツは削除されません。

1 プレイリストビューで、削除するイベントをタップして選ぶ

選択しているイベントは青色の枠線が表示されます。

2 [イベントの削除] をタップする

P1/P2 チャンネル (プレイリストビュー) -1 ch 表示▶ P82

### プレイリストを再生する

プレイリストを P1/P2 チャンネルにマウントして再生します。

1 プレイリストを P1 チャンネル (または P2 チャンネル) にマウントする

コンテンツを P1/P2 チャンネルにマウントする▶ P87

プレイリストを P1/P2 チャンネルにマウントすると、最初のイベントの In 点に自動的に移動されます。

任意のイベントをダブルタップして、そのイベントの In 点に移動することもできます。

2 [Play] ボタンを押す

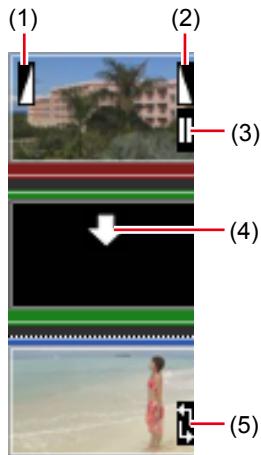
映像を再生する▶ P87

再生中のイベントは青色でハイライト表示されます。

## イベントのアイコンについて

イベントのサムネイルに表示されるアイコンの意味について説明します。

### ◆イベントのアイコン



(1)	フェードイン	フェードインが設定されていることを示しています。
(2)	フェードアウト	フェードアウトが設定されていることを示しています。
(3)	一時停止	再生終了時の動作が一時停止に設定されていることを示しています。
(4)	プレースホルダー	プレースホルダーが設定されていることを示しています。 プレイリストにプレースホルダーを追加する▶ P101
(5)	ループ再生	ループ再生が設定されていることを示しています。

## イベントをトリムする

TRIM モードでは、イベントに In 点、Out 点を設定してイベントをトリムできます。

1 プレイリストビューで、トリムするイベントをダブルタップして選ぶ

2 [TRIM] をタップする

TRIM モードに切り替わります。

3 イベントを再生し、In 点にする時点で [Mark (In)] をタップする

P1/P2 チャンネル（プレイリストビュー）の操作ボタン▶ P84

現在位置が In 点に設定されます。スクラップバーの In 点位置にアイコンが表示されます。



**4 イベントを再生し、Out 点にする時点で [Mark (Out)] をタップする**

現在位置が Out 点に設定されます。ステータスバーの Out 点位置にアイコンが表示されます。

**5 [TRIM] をタップする**

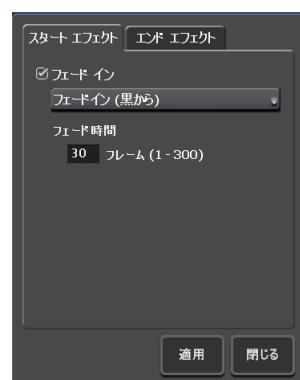
TRIM モードが終了し、設定した In-Out 点間でイベントがトリムされます。

**イベントにエフェクトを設定する**

イベント開始時のエフェクト（スタートエフェクト）やイベント終了時の動作やエフェクト（エンドエフェクト）を設定できます。

**1 プレイリストビューで、イベントをタップして選ぶ**

選択しているイベントは青色の枠線が表示されます。

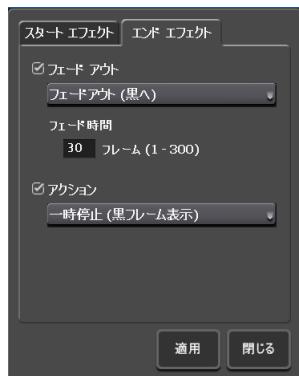
**2 [メニュー] をタップし、[イベントエフェクト] をタップする****3 スタートエフェクトを設定する場合は、[スタートエフェクト] タブをタップして各項目を設定する****◆イベント - [スタートエフェクト] タブ**

フェードインを設定する場合は、[フェードイン] にチェックを入れ、リストから動作を選びます。

- [フェードイン (黒から)]  
黒画面からのフェードインを設定します。
  - [フェードイン (白から)]  
白画面からのフェードインを設定します。
- [フェード時間] の入力エリアをタップして開始から終了までのフレーム数を入力します。

**[フェードイン]****4 エンドエフェクトを設定する場合は、[エンドエフェクト] タブをタップして各項目を設定する**

## ◆イベント - [エンドエフェクト] タブ



<b>[フェードアウト]</b>	<p>フェードアウトを設定する場合は、[フェードアウト] にチェックを入れ、リストから動作を選びます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [フェードアウト (黒へ)] 黒画面へのフェードアウトを設定します。</li> <li>• [フェードアウト (白へ)] 白画面へのフェードアウトを設定します。</li> </ul> <p>[フェード時間] の入力エリアをタップして開始から終了までのフレーム数を入力します。</p>
<b>[アクション]</b>	<p>再生終了時の動作を設定する場合は、[アクション] にチェックを入れ、リストから動作を選びます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [一時停止 (黒フレーム表示)] 黒画面を表示した状態で一時停止します。</li> <li>• [一時停止 (白フレーム表示)] 白画面を表示した状態で一時停止します。</li> <li>• [一時停止 (最終フレーム表示)] 最後のフレームを表示した状態で一時停止します。</li> <li>• [一時停止 (次のイベントのフレーム表示)] 次のイベントの先頭フレームを表示した状態で一時停止します。</li> <li>• [一時停止 (E to E 表示)] R1 チャンネルに入力されている映像をアクティブスルーで表示します。</li> <li>• [ループ] イベントをループ再生します。</li> </ul>

## 5 [適用] をタップする

**POINT**

- エフェクトをプレイリストのイベントテンプレートとして設定しておくと、プレイリストに新たにイベントを追加するたびに、そのテンプレートの設定が適用されます。

一般 - その他設定▶ P169

## プレイリストのエフェクト設定を更新する

プレイリスト内のすべてのイベントに対して、イベント開始時のエフェクト（スタートエフェクト）とイベント終了時の動作やエフェクト（エンドエフェクト）をまとめて設定できます。また、各イベントに設定されているエフェクトをまとめて削除することもできます。

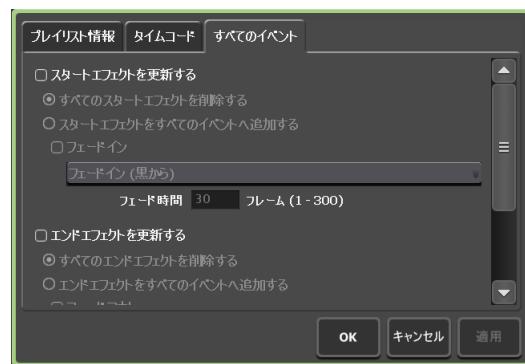
### 1 プレイリストのプロパティを表示する

プレイリストのプロパティを確認する▶ P104

コンテンツのプロパティを確認する▶ P73

### 2 【すべてのイベント】タブをタップする

#### ◆プレイリスト - 【すべてのイベント】タブ



#### [スタートエフェクト を更新する]

スタートエフェクトの設定を更新する場合に、チェックを入れると設定が更新されます。

##### 【すべてのスタートエフェクトを削除する】

イベントに設定されているスタートエフェクトを削除します。

##### 【スタートエフェクトをすべてのイベントへ追加する】

イベントに設定されているスタートエフェクト（フェードイン）を更新します。

フェードインを設定する場合は、[フェードイン] にチェックを入れ、リストから動作を選びます。

- [フェードイン (黒から)]

黒画面からのフェードインを設定します。

- [フェードイン (白から)]

白画面からのフェードインを設定します。

[フェード時間] の入力エリアをタップして開始から終了までのフレーム数を入力します。

<p><b>[エンドエフェクトを更新する]</b></p>	<p>エンドエフェクトの設定を更新する場合に、チェックを入れると設定が更新されます。</p> <p><b>[すべてのエンドエフェクトを削除する]</b></p> <p>イベントに設定されているエンドエフェクトを削除します。</p> <p><b>[エンドエフェクトをすべてのイベントへ追加する]</b></p> <p>イベントに設定されているエンドエフェクト（フェードアウトまたは再生終了時の動作）を更新します。</p> <p>フェードアウトを設定する場合は、[フェードアウト] にチェックを入れ、リストから動作を選びます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [フェードアウト（黒へ）] 黒場面へのフェードアウトを設定します。</li> <li>• [フェードアウト（白へ）] 白場面へのフェードアウトを設定します。</li> </ul> <p>[フェード時間] の入力エリアをタップして開始から終了までのフレーム数を入力します。</p> <p>再生終了時の動作を設定する場合は、[アクション] にチェックを入れ、リストから動作を選択します</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [一時停止（黒フレーム表示）] 黒場面を表示した状態で一時停止します。</li> <li>• [一時停止（白フレーム表示）] 白場面を表示した状態で一時停止します。</li> <li>• [一時停止（最終フレーム表示）] 最後のフレームを表示した状態で一時停止します。</li> <li>• [一時停止（次のイベントのフレーム表示）] 次のイベントの先頭フレームを表示した状態で一時停止します。</li> <li>• [一時停止（E to E 表示）] R1 チャンネルに入力されている映像をアクティブスルーデ表示します。</li> <li>• [ループ] イベントをループ再生します。</li> </ul>
-------------------------------	---

### 3 各項目を設定し、[OK] をタップする

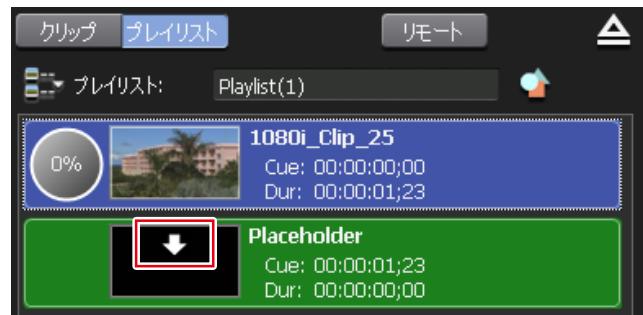
## プレイリストにプレースホルダーを追加する

プレースホルダーとは、後でクリップイベントに置き換えることができる一時的なイベントです。プレースホルダーイベントの長さは、イベントのプロパティで任意に設定することができます。

**POINT** • プレイリストにプレースホルダーを追加するには、ワークステーションモードでのみ可能です。

### 1 任意のイベントで右クリックし、[プレースホルダー] → [挿入] → [前へ] または [後ろへ] をクリックする

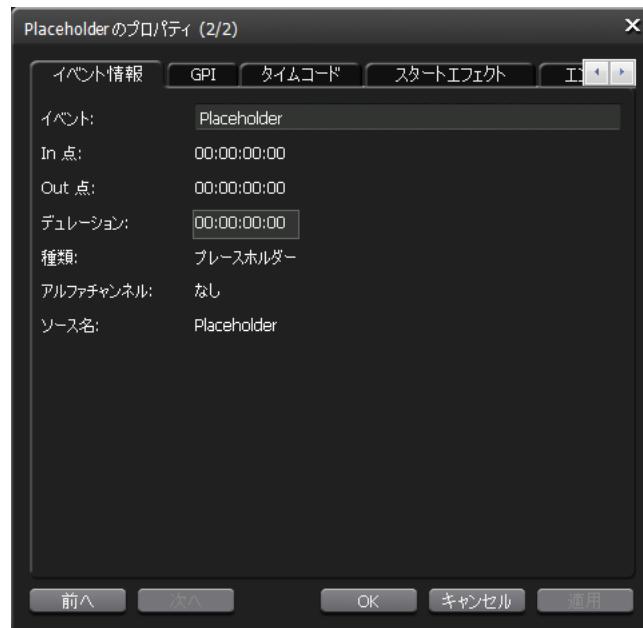
イベントの前または後ろにプレースホルダーが追加され、プレースホルダーに下向きの矢印のアイコンが表示されます。



- POINT**
- イベントを選択しない状態で右クリックし、[プレースホルダー] → [最後尾へ挿入]をクリックしてもプレースホルダーを追加できます。
  - プレースホルダーアイベントを含むプレイリストを新規に作成するには、[プレイリストメニュー]から、[プレースホルダー] → [最後尾へ挿入]を選択します。  
P1/P2 チャンネル (プレイリストビュー) -2 ch/3 ch 表示▶ P132
  - プレースホルダーアイベント追加時の各種設定を行うことができます。  
[プレイリスト内のプレースホルダー] ダイアログ (ワークステーションモードのみ)▶ P171

プレースホルダーのプロパティが表示されます。

#### ◆ プレースホルダーのプロパティ



<b>[イベント情報] タブ</b>	<p>プレースホルダーの情報が表示されます。 イベント名やイベントの種類、In 点/Out 点、デュレーション、アルファチャンネルの有無、参照先のコンテンツ名などを確認できます。 イベント名とデュレーションは、内容を変更できます。</p>
<b>[GPI] タブ</b>	<p>GPI 出力で外部機器を制御する場合、トリガーにするイベントの動作を確認・設定できます。(P1 チャンネルのみ有効です。) T2 から GPI 出力で外部機器を制御する▶ P203</p>

[タイムコード] タブ	<p>イベントの開始タイムコードを指定できます。(プレイリストのプロパティの「[タイムコード]」タブで、[イベントのタイムコード設定を使用する]を選んでいる場合に、設定が有効になります。)</p> <p>メディアファイルの開始タイムコードを使用する場合は、[ソースタイムコードを使用する]を選びます。</p> <p>任意の開始タイムコードにする場合は、[開始タイムコードを指定する]を選び、入力エリアをタップしてタイムコードを入力します。</p>
[スタートエフェクト] タブ	<p>イベント開始時のエフェクト(スタートエフェクト)を確認・設定できます。</p> <p>イベントにエフェクトを設定する▶ P98</p>
[エンドエフェクト] タブ	<p>イベント終了時のエフェクト(エンドエフェクト)を確認・設定できます。</p> <p>イベントにエフェクトを設定する▶ P98</p>

## 2 各項目を設定し、[OK] をクリックする

### プレイリストのプレースホルダーを置き換える

設定したプレースホルダーを、実際のクリップに置き換えることができます。

#### 1 [BIN] タブのBIN一覧から置き換えるクリップを含むBINをクリックし、コンテンツリストから置き換えるクリップをクリックする

[BIN] タブ▶ P140

#### 2 プレースホルダーで右クリックし、[プレースホルダー] → [置き換え] で置き換えるクリップをクリックする

プレースホルダーに代わり、クリップが置き換わります。

#### POINT

- BIN一覧のコンテンツリストから選んだクリップを、プレースホルダーのにドラッグ & ドロップしても置き換えることができます。
- ドラッグ & ドロップでプレースホルダーを置き換える▶ P147
- プレースホルダーイベントの置き換え時の各種設定を行うことができます。
- [プレイリスト内のプレースホルダー] ダイアログ(ワークステーションモードのみ)▶ P171

### プレイリストの名前を変更する

P1/P2 チャンネルにマウントしているプレイリストの名前を変更します。

#### 1 プレイリストビューで [メニュー] をタップし、[名前の変更] をタップする

#### 2 名前を入力し、[OK] をタップする

ソフトウェアキーボード▶ P112

## プレイリストのプロパティを確認する

P1/P2 チャンネルにマウントしているプレイリストのプロパティを確認します。

### 1 プレイリストビューで [メニュー] をタップし、[プロパティ] をタップする

プレイリストのプロパティが表示されます。

プレイリストのプロパティ ▶ P74

## イベントのプロパティを確認する

P1/P2 チャンネルにマウントしているプレイリスト内のイベントのプロパティを確認します。

### 1 プレイリストビューで、イベントをタップして選ぶ

選択しているイベントは青色の枠線が表示されます。

### 2 [メニュー] をタップし、[イベントプロパティ] をタップする

イベントのプロパティが表示されます。

#### ◆イベントのプロパティ



<b>[イベント情報] タブ</b>	イベントの情報が表示されます。 イベント名やイベントの種類（クリップ / プレイリスト）、In/Out 点タイムコード、デュレーション、アルファチャンネルの有無、参照先のコンテンツ名などを確認できます。 イベント名とオーディオゲインは、入力エリアをタップして内容を変更できます。（静止画の場合は、長さを変更できます。）
<b>[GPI] タブ</b>	GPI 出力で外部機器を制御する場合、トリガーにするイベントの動作を確認・設定できます。（P1 チャンネルのみ有効です。） <b>T2 から GPI 出力で外部機器を制御する ▶ P203</b>
<b>[タイムコード] タブ</b>	イベントの開始タイムコードを指定できます。（プレイリストのプロパティの [タイムコード] タブで、[イベントのタイムコード設定を使用する] を選んでいる場合に、設定が有効になります。） メディアファイルの開始タイムコードを使用する場合は、[ソースタイムコードを使用する] を選びます。 任意の開始タイムコードにする場合は、[開始タイムコードを指定する] を選び、入力エリアをタップしてタイムコードを入力します。

[スタートエフェクト] タブ	イベント開始時のエフェクト（スタートエフェクト）を確認・設定できます。 イベントにエフェクトを設定する▶ P98
[エンドエフェクト] タブ	イベント終了時のエフェクト（エンドエフェクト）を確認・設定できます。 イベントにエフェクトを設定する▶ P98

### 3 [OK] をタップする

## プレイリストの種類を変更する

プレイリストの種類（通常形式またはタイムライン形式）を選択することができます。プレイリストの種類はワークステーションモードでのみ変更できます。  
プレイリストの種類を変更する▶ P154

## マーカーを設定する

再生中のコンテンツや収録中のクリップに、コメント付きのマーカーを設定できます。マーカーを設定すると、任意のタイムコード位置にすばやく頭出しができます。

### ご注意

- T2 で収録停止後に追加したマーカー情報をファイル内に書き込むには、次のいずれかの操作を行う必要があります。
  - Grass Valley HQ AVI に変換またはエクスポートする
  - MXF (XDCAM 形式) 形式に変換する
- XDCAM ドライブ (SONY PDW-U1、PDW-U2) に対して、マーカー付きの MXF (XDCAM 形式) ファイルをエクスポートした場合、マーカー情報はメタデータに書き込まれません。

### POINT

- 次の場合、ファイル内に T2 のマーカー情報が書き込まれます。そのマーカー情報を EDIUS で利用できます。
  - T2 で収録中のクリップに対してマーカーを追加した場合（外部フォルダーへの収録、ダイレクトアクセスフォルダーを利用した EDIUS による時差編集時を含む）
  - マーカー付きクリップを Grass Valley HQ AVI に変換またはエクスポートした場合
  - マーカー付きクリップを MXF (XDCAM 形式) に変換した場合
  - マーカー付きのクリップイベントを含むプレイリストを Grass Valley HQ AVI または MXF (XDCAM 形式) に変換した場合
- XDCAM、P2 素材のメタデータに下記内容が設定されているファイルをインポートした場合、T2 のマーカーとしてインポートされます。
  - XAVC、XAVC S のメタデータ内のエッセンスマーカー (T2 Elite 3/Pro 3/Express 3/Elite 2/Pro 2/Express 2 のみ)
  - XDCAM、XDCAM EX のメタデータ内のエッセンスマーカー
  - P2 のメタデータ内のメモリスト
 なお、T2 上で設定したマーカーを元のメディアファイルに反映することはできません。
- ワークステーションモードでは、マーカー関連の操作に対して、キーボードショートカットを割り当てたり、マウス操作にコマンドを割り当てたりできます。  
キーボードショートカットの割り当てを変更する▶ P147  
マウス操作にコマンドを割り当てる▶ P149

## マーカーリストを表示する

P1 チャンネル（または P2 チャンネル）にマウントしたコンテンツのマーカーリストを表示します。

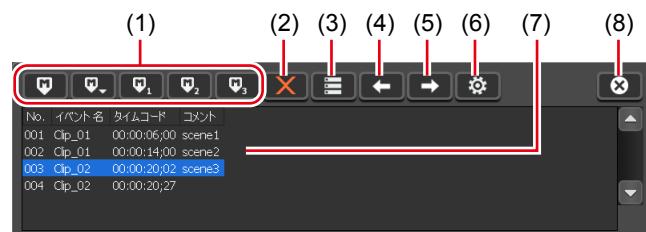
### 1 コンテンツを P1 チャンネル（または P2 チャンネル）にマウントする

コンテンツを P1/P2 チャンネルにマウントする▶ P87

### 2 [メニュー] をタップし、[ツール] → [マーカーリストを表示する] をタップする

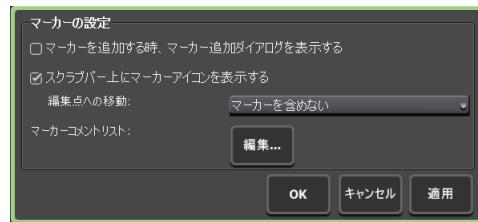
マーカーリストが表示されます。

#### ◆マーカーリスト



(1)	マーカー追加ボタン	現在位置にマーカーを追加します。 マーカーを追加すると、スクラップバーに三角形のマーカーアイコンが表示されます。 マーカー追加ボタン▶ P108
(2)	[マーカーを削除]	マーカーリストで選んだマーカーを削除します。
(3)	[マーカーを編集]	マーカー編集ダイアログを表示します。 マーカーのタイムコードとコメントを編集できます。 マーカー編集（追加）ダイアログ▶ P109
(4)	[前のマーカーへ移動]	マーカーリストで選択されているマーカーの直前のマーカー位置へ移動します。
(5)	[次のマーカーへ移動]	マーカーリストで選択されているマーカーの次のマーカー位置へ移動します。
(6)	[設定]	[マーカーの設定] ダイアログを表示します。 [マーカーの設定] ダイアログ▶ P106
(7)	マーカーリスト	マーカーの No.、タイムコード、コメントが表示されます。 プレイリストに設定されているマーカーの場合、イベント名が表示されます。
(8)	[閉じる]	マーカーリストを閉じます。

#### ◆ [マーカーの設定] ダイアログ



[マーカーを追加する時、マーカー追加ダイアログを表示する]	チェックを入れると、マーカーを追加した時点で、マーカー追加ダイアログが表示されます。 マーカー編集（追加）ダイアログ▶ P109
[スクラブバー上にマーカーアイコンを表示する]	チェックを外すと、スクラブバーに表示される三角形のマーカーアイコンを非表示にします。 [編集点への移動：] ワークステーションモードで、P1/P2 チャンネルの操作ボタンの「前の編集点へ移動」または「次の編集点へ移動」をクリックしたときの編集点に、マーカーを含めるかどうかを選びます。
[マーカーコメントリスト：]	[編集...] をタップすると、マーカーコメントリスト編集ダイアログが表示され、マーカーコメントを設定できます。 マーカーコメントリスト編集ダイアログ▶ P110

## 収録中のクリップのマーカーリストを表示する

収録中のクリップのマーカーリストを表示します。

### 1 R1-VTR モードまたは R1- ライブモードで収録を開始する

VTR を制御して収録する (R1-VTR モード) ▶ P47

ライブ映像を収録する (R1- ライブモード) ▶ P48

### 2 [メニュー] をタップし、[ツール] → [マーカーリストを表示する] をタップする

マーカーリストが表示されます。

マーカーリスト▶ P106

## マーカーを追加する

マーカーを追加する手順を説明します。

あらかじめ、マーカーコメントを設定しておくと、収録中または再生中に、コメント付きマーカーをすばやく追加できます。

マーカーコメントを設定する▶ P109

- POINT** • マーカーは、次のファイルに対して設定できます。
- T2 で収録中のクリップ
  - T2 内のクリップ
  - T2 内のプレイリストのクリップイベント（プレイリストイベントには設定できません）
  - リムーバブルメディア内のメディアファイル（ただし、T2 にマーカー情報はインポートされません）

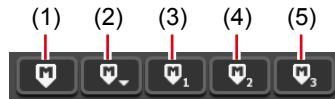
### 1 マーカーリストを表示する

マーカーリストを表示する▶ P106

収録中のクリップのマーカーリストを表示する▶ P107

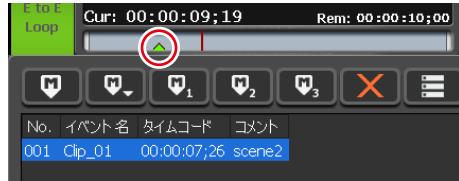
### 2 コンテンツの再生中（またはクリップの収録中）、マーカーを追加する時点で、マーカー追加ボタンをタップする

## ◆マーカー追加ボタン



(1)	[マーカーの追加]	マーカー（コメントなし）を追加します。 マーカーを追加すると同時にコメントを付加する場合は、[マーカーの設定] ダイアログの [マーカーを追加する時、マーカー追加ダイアログを表示する] にチェックを入れてください。 [マーカーの設定] ダイアログ▶ P106
(2)	[コメント付きマーカー（0～9）の追加]	タップして [1] ~ [9] を選ぶと、あらかじめ設定しておいたマーカーコメント（1～9）を付加したマーカーを追加します。（[0] を選んだ場合は、コメントなしマーカーが追加されます。）
(3)	[コメント付きマーカー1の追加]	あらかじめ設定しておいたマーカーコメント 1 を付加したマーカーを追加します。
(4)	[コメント付きマーカー2の追加]	あらかじめ設定しておいたマーカーコメント 2 を付加したマーカーを追加します。
(5)	[コメント付きマーカー3の追加]	あらかじめ設定しておいたマーカーコメント 3 を付加したマーカーを追加します。

スクラップバーに三角形のマーカーアイコンが表示されます。



マーカーリストに追加したマーカー（No.、タイムコード、コメント）が表示されます。プレイリスト内のクリップイベントに設定されているマーカーの場合、イベント名が表示されます。

## マーカーのコメントやタイムコードを編集する

### 1 マーカーリストを表示する

マーカーリストを表示する▶ P106

収録中のクリップのマーカーリストを表示する▶ P107

### 2 マーカーリストから編集したいマーカーをタップして選ぶ

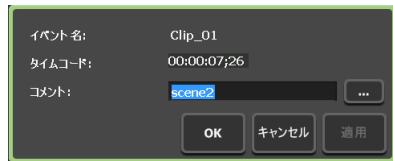
スクラップバー上の黄緑色のマーカーアイコンは、選択中のマーカーであることを示しています。

### 3 [マーカーを編集] をタップする

マーカーリスト▶ P106

マーカー編集（追加）ダイアログが表示されます。

## ◆マーカー編集（追加）ダイアログ



[イベント名:]	プレイリストに設定されているマーカーの場合、イベント名が表示されます。
[タイムコード:]	P1 チャンネル（または P2 チャンネル）にマウントしたコンテンツに設定されているマーカーの場合、入力エリアをタップして、タイムコードを変更できます。
[コメント:]	設定されているマーカーコメントが表示されます。 入力エリアをタップしてコメント内容を変更できます。 [...] をタップして、あらかじめ設定しておいたマーカーコメント（1～9）を選ぶこともできます。 マーカーコメントを設定する▶ P109
[OK]	現在の設定内容を保存して、設定画面を閉じます。
[キャンセル]	現在の設定内容を保存せずに、設定画面を閉じます。
[適用]	現在の設定内容を保存します。続けて、他の項目を設定することができます。

## 4 各項目を設定し、[OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## マーカーコメントを設定する

あらかじめ、マーカーコメントを設定しておくと、収録中または再生中に、コメント付きマーカーをすばやく追加できます。

マーカーコメントは、9つ設定できます。

## 1 マーカーリストを表示する

マーカーリストを表示する▶ P106

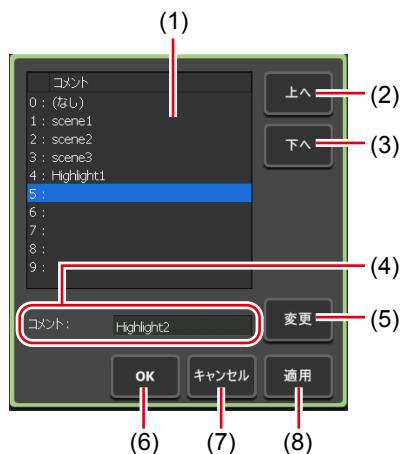
収録中のクリップのマーカーリストを表示する▶ P107

## 2 マーカーリストで [設定] をタップする

## 3 [マーカーの設定] ダイアログで [編集...] をタップする

マーカーコメントリスト編集ダイアログが表示されます。

## ◆マーカーコメントリスト編集ダイアログ



(1)	マーカーコメントリスト	マーカーコメント (1 ~ 9) を一覧が表示されます。 ([0:] はコメントを設定できません。)
(2)	[上へ]	選んだマーカーコメントを 1 つ上へ移動します。
(3)	[下へ]	選んだマーカーコメントを 1 つ下へ移動します。
(4)	[コメント:]	マーカーコメントリストで選んだコメントが表示されます。 入力エリアをタップしてコメントを入力します。
(5)	[変更]	[コメント:] の入力エリアで入力したコメント内容に 変更します。
(6)	[OK]	現在の設定内容を保存して、設定画面を閉じます。
(7)	[キャンセル]	現在の設定内容を保存せずに、設定画面を閉じます。
(8)	[適用]	現在の設定内容を保存します。続けて、他のマーカーコメントを設定することができます。

**4** マーカーコメントリストから [1:] ~ [9:] のいずれかをタップし、[コメント:] の入力エリアをタップする

**5** マーカーコメントを入力し、[OK] をタップする

ソフトウェアキーボード▶ P112

**6** [変更] をタップする

入力したコメントがマーカーコメントリストに反映されます。

**7** [OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他のマーカーコメントを設定できます。

## マーカーを削除する

### 1 マーカーリストを表示する

マーカーリストを表示する▶ P106

収録中のクリップのマーカーリストを表示する▶ P107

### 2 マーカーリストから削除したいマーカーをタップして選ぶ

スクラップバー上の黄緑色のマーカーアイコンは、選択中のマーカーであることを示しています。

### 3 [マーカーを削除] をタップする

マーカーリスト▶ P106

### 4 確認メッセージが表示されるので、[はい] をタップする

## マーカー位置へ移動する

P1 チャンネル（または P2 チャンネル）にマウントしたコンテンツに設定されているマーカーの場合、現在の再生位置をマーカー位置へ移動できます。

### 1 マーカーリストを表示する

マーカーリストを表示する▶ P106

### 2 マーカーリストで任意のマーカーをタップして選び、[前のマーカーへ移動] または [次のマーカーへ移動] をタップする

マーカーリスト▶ P106

現在の再生位置が、前または次のマーカー位置に移動します。

スクラップバー上の黄緑色のマーカーアイコンは、選択中のマーカーであることを示しています。

### POINT

- [マーカーの設定] ダイアログで [スクラップバー上にマーカーアイコンを表示する] にチェックを入れ、[編集点への移動:] のリストをクリックして [マーカーを含める] を選ぶと、次の操作をしたとき、マーカー位置を移動対象に含めることができます。
  - [マーカーの設定] ダイアログ▶ P106
    - ワークステーションモードで、P1/P2 チャンネルの操作ボタンの [前の編集点へ移動] または [次の編集点へ移動] をクリックしたとき
    - フロントパネルモードで、操作ボタンの [Rew] ボタン + [Stop] ボタンを同時に押したとき、または、[FF] ボタン + [Stop] ボタンを同時に押したとき
  - ワークステーションモードでは、マーカーリストでマーカーをダブルクリックして、移動することもできます。

## 文字や数字を入力する

### 文字を入力する

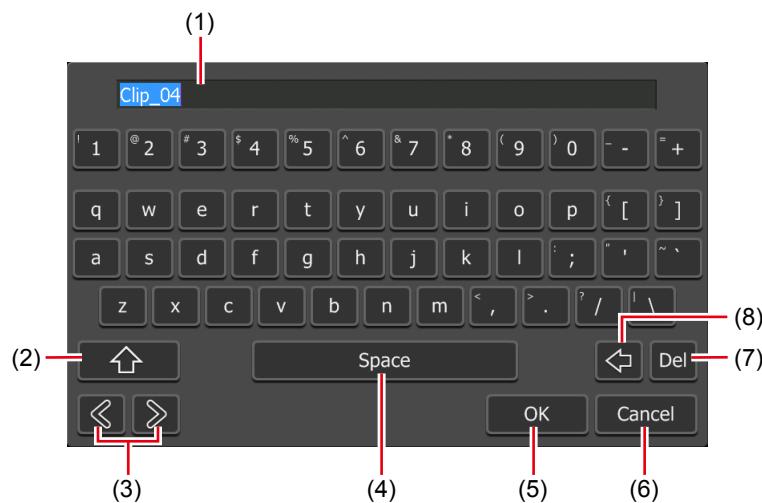
各画面で文字を入力する操作について説明します。

**ご注意** • 日本語を入力することはできません。

**1** 各画面の入力エリアをタップする

**2** ソフトウェアキーボードで文字を入力する

#### ◆ ソフトウェアキーボード



(1)	入力エリア	ソフトウェアキーボードで入力した文字が表示されます。
(2)	[Shift]	英字の大文字 / 小文字を切り替えます。
(3)	カーソル (左右)	入力エリアでカーソルを移動します。
(4)	[Space]	スペースキーとして使用します。
(5)	[OK]	入力した内容を確定し、ソフトウェアキーボードを閉じます。
(6)	[Cancel]	入力をキャンセルし、ソフトウェアキーボードを閉じます。
(7)	[Del]	選択中の入力内容を削除、またはカーソルの直後を削除します。
(8)	[BackSpace]	カーソルの直前を削除します。

**3** [OK] をタップする

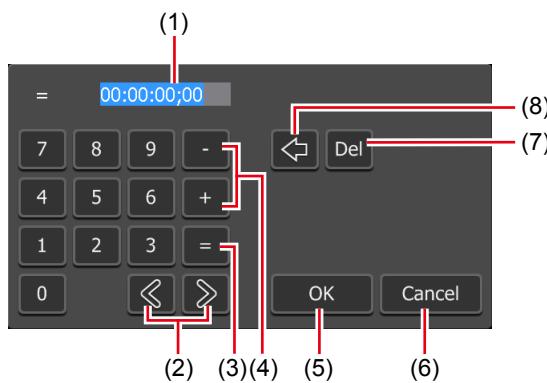
## タイムコードを入力する

各画面でタイムコードを入力する操作について説明します。

### 1 各画面のタイムコード入力エリアをタップする

### 2 ソフトウェアキーパッドでタイムコードを入力する

#### ◆ソフトウェアキーパッド - タイムコード



(1)	入力エリア	ソフトウェアキーパッドで入力したタイムコードが表示されます。 入力した桁数にしたがって、「時、分、秒、フレーム」に自動的に変換されます。例えば、「43秒 21 フレーム」の場合、「4321」と入力します。
(2)	カーソル (左右)	入力エリアでカーソルを移動します。
(3)	[=]	入力した値がそのままタイムコードの設定値になります。
(4)	[-] / [+]	現在の設定値からの増減値（相対値）を入力できます。 [-] をタップしてから入力した場合は、設定値が減少します。 [+] をタップしてから入力した場合は、設定値が増加します。
(5)	[OK]	入力した内容を確定し、ソフトウェアキーパッドを閉じます。
(6)	[Cancel]	入力をキャンセルし、ソフトウェアキーパッドを閉じます。
(7)	[Del]	選択中の入力内容を削除、またはカーソルの直後を削除します。
(8)	[BackSpace]	カーソルの直前を削除します。

### 3 [OK] をタップする

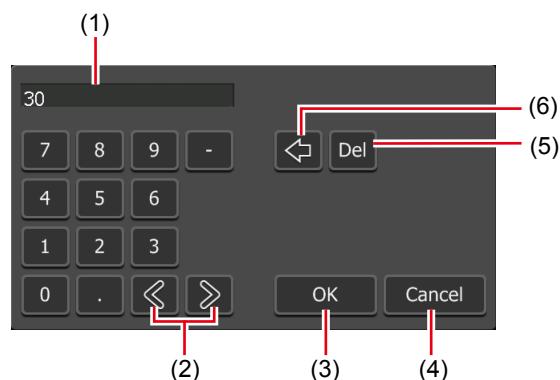
## 数値を入力する

各画面で数値を入力する操作について説明します。

1 各画面の数値入力エリアをタップする

2 ソフトウェアキーパッドで数値を入力する

### ◆ ソフトウェアキーパッド - 数値



(1)	入力エリア	ソフトウェアキーパッドで入力した数値が表示されます。
(2)	カーソル (左右)	入力エリアでカーソルを移動します。
(3)	[OK]	入力した内容を確定し、ソフトウェアキーパッドを閉じます。
(4)	[Cancel]	入力をキャンセルし、ソフトウェアキーパッドを閉じます。
(5)	[Del]	選択中の入力内容を削除、またはカーソルの直後を削除します。
(6)	[BackSpace]	カーソルの直前を削除します。

3 [OK] をタップする

# 9

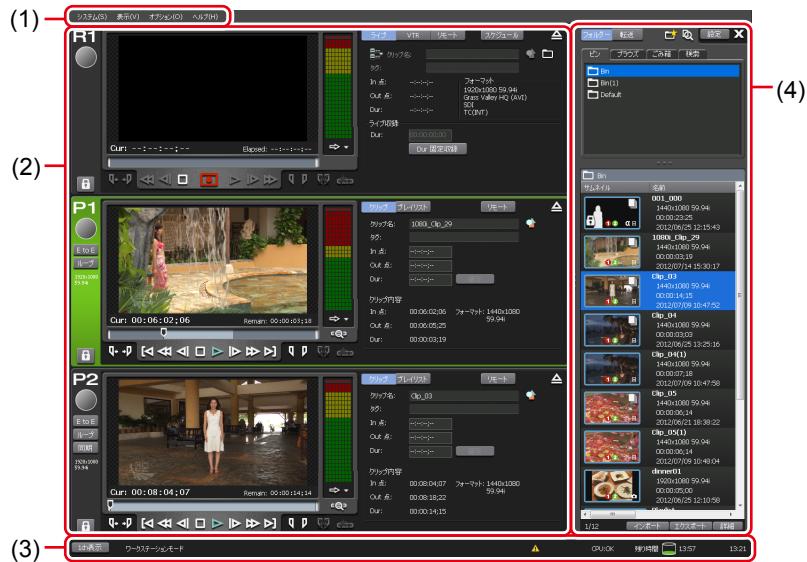
Section

## ワークステーションモードでの操作

このセクションでは、ワークステーションモードの画面構成や、ワークステーションモードでのみ使用できる機能について説明します。

### 画面構成

#### ◆画面全体 -3 ch 表示

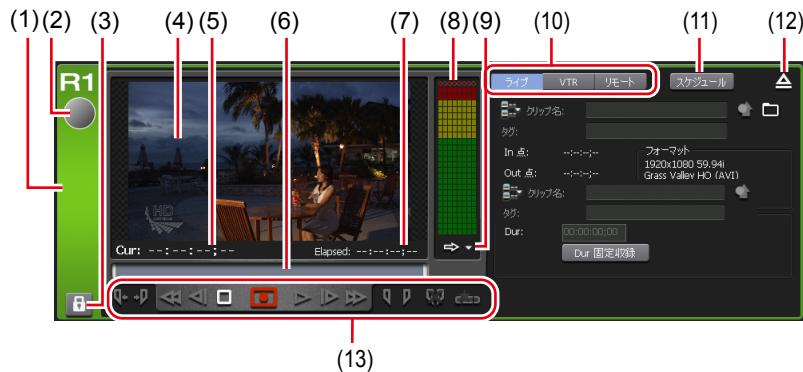


(1)	メニューバー	クリックすると、関連メニューが表示されます。 メニューバー▶ P116
(2)	チャンネル表示部	R1 チャンネル、P1 チャンネル、P2 チャンネルが表示されます。 R1 チャンネル -2 ch/3 ch 表示▶ P117 P1/P2 チャンネル -2 ch/3 ch 表示▶ P130
(3)	ステータスバー	ステータスバー▶ P138
(4)	Bin / 転送画面表示部	コンテンツの管理やメディアファイルのインポート / エクスポート、設定画面の表示などを行います。 Bin / 転送画面表示部▶ P139

## ◆メニューバー

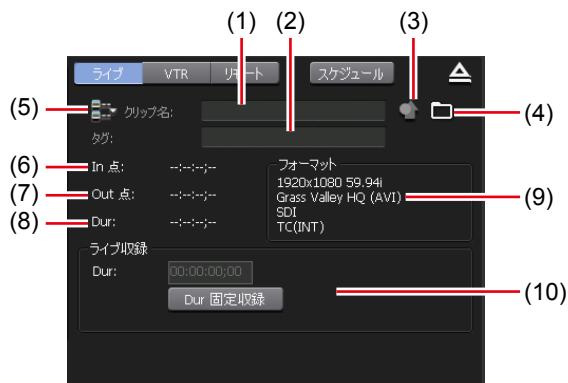
<p><b>[システム]</b></p>	<p>クリックすると、次のメニューが表示されます。</p> <p><b>[フロントパネルモードへ切り替え]</b> ワークステーションモードからフロントパネルモードに切り替えます。</p> <p><b>[ワークステーションモードへ切り替え]</b> フロントパネルモードからワークステーションモードに切り替えます。</p> <p><b>[フロントパネルモードからワークステーションモードへ切り替える]</b> フロントパネルモードからワークステーションモードに切り替える ▶ P41</p> <p><b>[フロントパネルをロックする]</b> フロントパネルの操作のロック および ロックの解除を行うことができます。ロック中は、フロントパネルモードでの操作を行うことができません。ロックの解除は、フロントパネルの[R1]ボタン+[P1]ボタン + [P2] ボタン + [SHTL/JOG] ボタンを同時に押すことも行うことができます。</p> <p><b>[T2-T2 データ同期 ...]</b> 他の T2 へ全データをバックアップします。</p> <p><b>[メンテナンスマード ...]</b> メンテナンスマードに切り替えます。</p> <p><b>[終了]</b> T2 を終了します。</p> <p>ワークステーションモードで T2 を終了する▶ P40</p>
<p><b>[表示]</b></p>	<p>クリックすると、次のメニューが表示されます。</p> <p><b>[2ch (R1+P1)]</b> チャンネル表示部に R1 チャンネルと P1 チャンネルを表示します。</p> <p><b>[2ch (R1+P2)]</b> チャンネル表示部に R1 チャンネルと P2 チャンネルを表示します。</p> <p><b>[2ch (P1+P2)]</b> チャンネル表示部に P1 チャンネルと P2 チャンネルを表示します。</p> <p><b>[3ch]</b> チャンネル表示部に R1 チャンネル、P1 チャンネル、P2 チャンネルを表示します。</p>
<p><b>[オプション]</b></p>	<p>クリックすると、次のメニューが表示されます。</p> <p><b>[ログ]</b> ログレベルの設定やログの表示を行います。</p> <p>操作やプロセスのログを確認する▶ P158</p> <p><b>[メディアの取り外し ...]</b> USB 対応リムーバブル機器や XDCAM、P2、GF などのリムーバブルメディアの接続を切断します。</p> <p><b>[カスタマイズ]</b> キーボードショートカットの割り当てや、マウスの操作を設定できます。</p> <p>キーボードショートカットの割り当てを変更する▶ P147</p> <p>マウス操作にコマンドを割り当てる▶ P149</p>
<p><b>[ヘルプ]</b></p>	<p>クリックすると、次のメニューが表示されます。</p> <p><b>[T2 について]</b> T2 のバージョンを表示します。</p>

## ◆R1 チャンネル -2 ch/3 ch 表示



(1)	R1 チャンネルタブ	クリックすると、R1 チャンネルが選択され、ハイライト表示されます。
(2)	ステータス	収録の進行状況が表示されます。
(3)	[ロック]	R1 チャンネルを操作できないようにロックできます。ロック中は、[ロック] と [R1] ボタンが赤色に点灯します。再度クリックすると、ロックを解除できます。
(4)	プレビュー	再生中の映像が表示されます。右クリックのメニューを選択、もしくはダブルクリックで、フルスクリーン表示にすることができます。
(5)	[Cur : ]	カレントタイムコードが表示されます。
(6)	スクラブバー	収録の進行状況が表示されます。
(7)	[Elapsed : ]	収録の経過時間がタイムコードで表示されます。
(8)	オーディオレベル表示	オーディオ再生レベルが表示されます。
(9)	[詳細表示の切り替え]	詳細表示に切り替えます。 オーディオオーバーレイ詳細表示 (R1 チャンネル) ▶ P127 タイムコードステータス表示 (R1/P1/P2 チャンネル) ▶ P127 マーカーリスト表示 (R1/P1/P2 チャンネル) ▶ P129
(10)	収録モード	収録モード (R1- ライブモード / R1-VTR モード / R1- リモートモード) を切り替えます。 R1- ライブモード ▶ P118 R1-VTR モード ▶ P123 R1- リモートモード ▶ P124
(11)	[スケジュール]	R1- ライブモードで、指定した時刻に自動で収録を開始し、指定した時刻に収録を終了します。 R1- ライブモード / スケジュールモード ▶ P119
(12)	[アンマウント]	R1 チャンネルへの映像のマウントを中止します。
(13)	操作ボタン	R1 チャンネルの操作ボタン ▶ P125

## ◆R-1 ライブモード



(1)	[クリップ名:]	収録中のクリップの名前を入力します。
(2)	[タグ:]	収録中のクリップに、検索用のタグを入力します。
(3)	[プロパティ]	収録中のクリップのプロパティを表示します。
(4)	[収録オプション]	収録中のクリップの保存先や命名規則を設定します。 収録オプションダイアログ▶ P125
(5)	[次回収録クリップ名の設定 ...]	次回収録クリップの名前を設定するダイアログを表示します。設定したクリップ名は、[クリップ名:] に表示されます。
(6)	[In 点:]	収録中のクリップの In 点タイムコードが表示されます。
(7)	[Out 点:]	収録中のクリップの Out 点タイムコードが表示されます。
(8)	[Dur:]	収録中のクリップの長さ（デュレーション）が表示されます。
(9)	[フォーマット]	ビデオサイズ、フレームレート、収録フォーマット、入力に使用する端子、ソース TC (TC (LTC) /SDI (VITC) /TC (INT)) などが表示されます。
(10)	[ライブ収録]	[Dur 固定収録] クリックしてオンにすると、収録開始時点から、[Dur:] で指定した時間の長さ（デュレーション）で収録を自動的に終了できます。

## POINT

- 外部機器への収録時は、[収録オプション] が緑色になり、外部機器に収録していることを判別することができます。

## ◆R1- ライブモード / スケジュールモード

ステータス	名称	開始日付	開始時刻	終了時刻
完了(正常)	schedule01	6/5/2013	13:53:00	13:53:00
完了(正常)	schedule02	6/5/2013	13:54:30	13:54:30
完了(正常)	schedule03	6/5/2013	13:56:00	13:56:00
収録中...	schedule05	6/5/2013	13:58:00	13:58:00
待機	schedule07	6/5/2013	14:00:00	14:00:00
無効	schedule06	6/6/2013	13:58:00	13:58:00

(1)	[追加]	スケジュールを新規作成します。 スケジュール収録ダイアログ▶ P120
(2)	[削除]	スケジュールリストで選んだスケジュールを削除します。
(3)	[プロパティ]	スケジュールリストで選んだスケジュールの日時などを変更できます。 スケジュール収録ダイアログが表示されます。 スケジュール収録ダイアログ▶ P120
(4)	スケジュールリスト	新規スケジュール、収録済のスケジュールの情報が表示されます。スケジュールのステータス、名称、開始日時、開始時刻、終了時刻、タイプなどを確認できます。 スケジュールのステータスの内容▶ P119

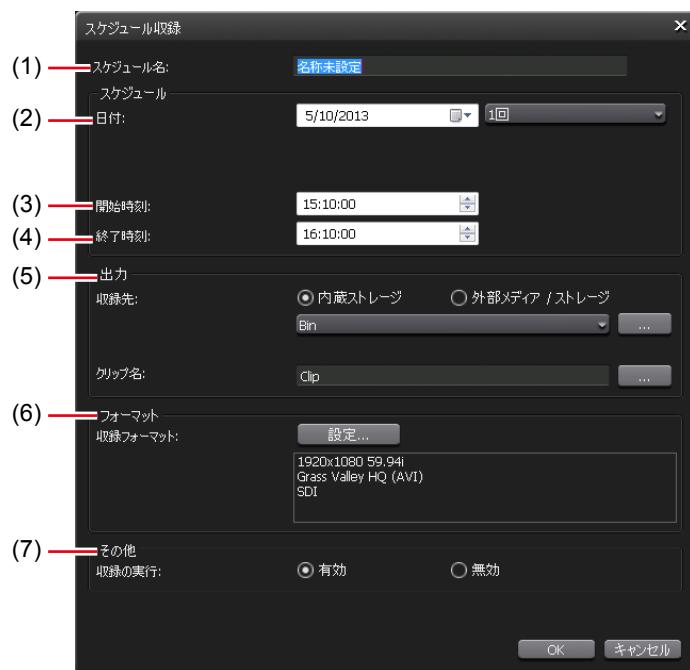
**POINT** • スケジュールリストでスケジュールを選んで右クリックし、[すべて選択] をクリックすると、すべてのスケジュールを選択できます。

## ◆スケジュールのステータスの内容

状況ステータス	内容
[待機]	次の収録の開始時刻になるまで待機している状態です。
[再試行]	収録を再試行している状態です。
[収録中]	収録中の状態です。
[完了]	収録が完了した状態です。
[無効]	スケジュールが無効な状態です。収録は実行されません。

結果ステータス	内容
[正常]	収録が正常に完了した状態です。
[エラー]	収録中にエラーが発生した状態です。
[中断]	収録が途中で中断した状態です

## ◆スケジュール収録ダイアログ



(1)	[スケジュール名:]	スケジュールの名前を入力します。
(2)	[日付:] ([開始日付:]、[終了日付:]、[曜日:])	<p>リストから [1回]、[毎日]、[毎週] を選びます。 [毎日] と [毎週] を選ぶと、一定の期間繰り返し収録します。</p> <p><b>[1回]</b> カレンダーのアイコンをクリックして、自動で収録を開始したい日付を設定します。</p> <p><b>[毎日]</b> [日付:] が [開始日付:] に変更されます。 [終了日付を設定する] にチェックを入れると、[終了日付:] が表示されます。 [開始日付:] と [終了日付:] は、カレンダーのアイコンをクリックして、設定します。</p> <p><b>[毎週]</b> [日付:] が [開始日付:] に変更され、[曜日] が表示されます。 [終了日付を設定する] にチェックを入れると、[終了日付:] と [曜日:] が表示されます。 [開始日付:] と [終了日付:] は、カレンダーのアイコンをクリックして、設定します。[曜日:] は、収録したい曜日を設定します。</p>
(3)	[開始時刻:]	自動で収録を開始したい時刻を設定します。
(4)	[終了時刻:]	自動で収録を終了したい時刻を設定します。

(5)	[出力]	<p>収録するクリップの収録先を選びます。</p> <p><b>[収録先:]</b> T2に収録する場合は、[内蔵ストレージ]を選びます。リストからT2に登録されているビンが表示されます。 [...]をクリックすると、新規ビンを収録先に設定することもできます。</p> <p>T2以外に収録する場合は、[外部メディア / ストレージ]を選びます。</p> <p>&lt;登録されていません&gt;と表示されている場合は、 [...]をクリックして、収録先を設定します。</p> <p><b>[クリップ名:]</b> 収録されるクリップの命名規則を設定します。</p> <p>クリップの名前を入力します。</p> <p>[...]をクリックすると、クリップ名の後に[日付]、[時間]および／または[スケジュール時刻]が自動で入力されます。</p>
(6)	[フォーマット]	<p><b>[収録フォーマット:]</b> 収録するクリップのフォーマットを設定します。</p> <p>[設定...]をクリックすると、収録フォーマットダイアログが表示されます。</p> <p><b>収録フォーマットダイアログ▶ P122</b></p>
(7)	[その他]	<p><b>[収録の実行:]</b> スケジュールを実行するかどうかを[有効]、[無効]から選びます。</p>

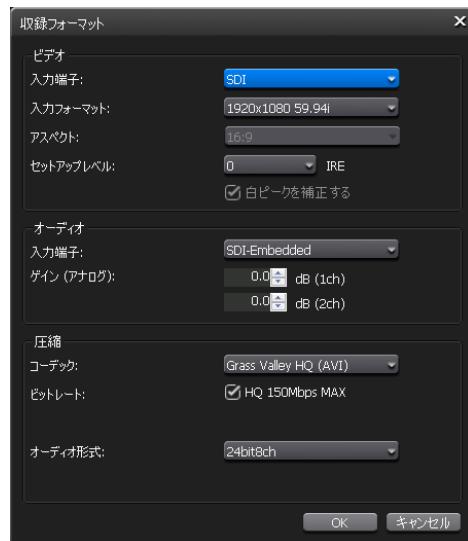
**ご注意**

- 以下の場合、スケジュールの追加・変更はできません。
    - 登録済のスケジュールと重複する場合
    - 収録開始時刻が1分を切っている場合
    - すでに収録が終了している場合
  - 長時間の収録や外部ストレージに収録した場合など、収録完了処理の時間が1分以上かかる場合があります。
- その場合、次回スケジュール収録は、直前の収録が完了された後に開始されます。

**POINT**

- [日付:] ([開始日付:]、[終了日付:])、[開始時刻:]、[終了時刻:]は、マウスホイールを動かして設定することもできます。

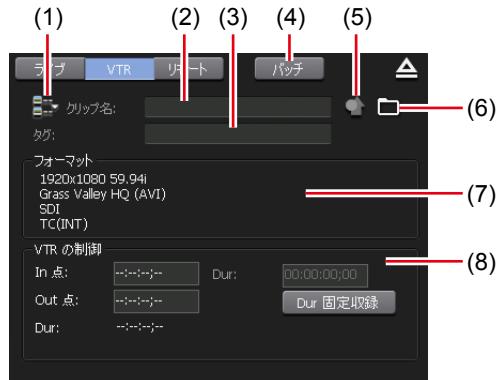
## ◆収録フォーマットダイアログ



[ビデオ]	<p><b>[入力端子:]</b> ビデオ入力に使用する端子を選びます。</p> <p><b>[入力フォーマット:]</b> ビデオ入力フォーマットを選びます。</p> <p><b>[アスペクト:]</b> SD 入力の場合、アスペクト比を選びます。</p> <p><b>[セットアップレベル:]</b> NTSC 時のセットアップレベル（黒レベル）を 0IRE、7.5IRE から選びます。日本では 0IRE、北米では 7.5IRE が使用されます。 [白ピークを補正する] にチェックを入れると、白ピーク補正を行います。</p>
[オーディオ]	<p><b>[入力端子:]</b> オーディオ入力に使用する端子を、[Analog]、[Digital]、[SDI-Embedded] から選びます。</p> <p><b>[ゲイン (アナログ):]</b> 適正な入力レベルになるよう、ゲイン値を調整できます。</p>
[圧縮]	<p><b>[コーデック:]</b> 圧縮形式を [Grass Valley HQ (AVI)]、[XDCAM HD422 (MXF)]、[XDCAM HD (MXF)]、[XDCAM IMX (MXF)]、[XDCAM DV (MXF)] から選びます。</p> <p><b>[ビットレート:]</b> 圧縮形式に対応したビットレートを選びます。</p> <p><b>[HQ 150Mbps MAX]</b> チェックを入れると、Grass Valley HQ Codec の圧縮率が 150 Mbps に制限されます。</p> <p><b>[オーディオ形式:]</b> 圧縮形式に対応したオーディオ形式を選びます。</p> <p><b>[Closed GOP]</b> MXF 形式の場合にチェックを入れると、GOP 内で情報が完結します。データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックを外してください。</p>

**POINT** • SDI で収録している場合は、16bit 2ch / 24bit 8ch を選択することができます。  
[収録フォーマット] タブ▶ P173

### ◆R1-VTR モード



(1)	[次回収録クリップ名の設定 ...]	次回収録クリップの名前を設定するダイアログを表示します。設定したクリップ名は、[クリップ名:] に表示されます。
(2)	[クリップ名:]	収録中のクリップの名前を入力します。
(3)	[タグ:]	収録中のクリップに、検索用のタグを入力します。
(4)	[バッチ]	R1-VTR バッチモードに切り替えます。 素材をまとめて収録する (バッチキャプチャ) ▶ P150
(5)	[プロパティ]	収録中のクリップのプロパティを表示します。
(6)	[収録オプション]	収録中のクリップの保存先や命名規則を設定します。 収録オプションダイアログ▶ P125
(7)	[フォーマット]	ビデオサイズ、フレームレート、収録フォーマット、入力に使用する端子、ソース TC (TC (LTC) /SDI (VITC) /TC (INT)) などが表示されます。
(8)	[VTR の制御]	<p><b>[In 点:]</b> 収録中のクリップの In 点タイムコードを入力します。</p> <p><b>[Out 点:]</b> 収録中のクリップの Out 点タイムコードを入力します。</p> <p><b>[Dur:]</b> 収録中のクリップの長さ (デュレーション) が表示されます。</p> <p><b>[Dur 固定収録]</b> クリックしてオンにすると、収録開始時点から、[Dur:] で指定した時間の長さ (デュレーション) で収録を自動的に終了できます。</p>

**POINT** • 外部機器への収録時は、[収録オプション] が緑色になり、外部機器に収録していることを判別することができます。

## ◆R1- リモートモード

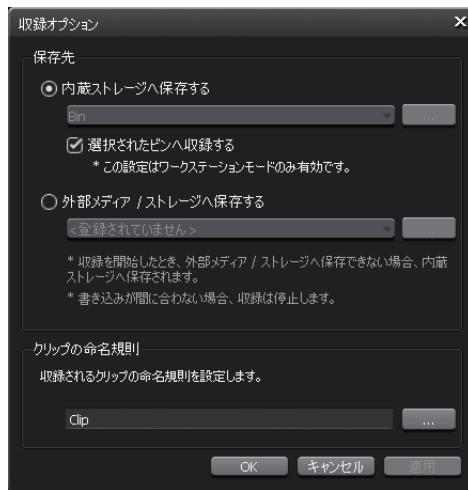


(1)	[次回収録クリップ名の設定 ...]	次回収録クリップの名前を設定するダイアログを表示します。設定したクリップ名は、[クリップ名:]に表示されます。
(2)	[クリップ名:]	収録中のクリップの名前を入力します。
(3)	[タグ:]	収録中のクリップに、検索用のタグを入力します。
(4)	[プロパティ]	収録中のクリップのプロパティを表示します。
(5)	[収録オプション]	収録中のクリップの保存先や命名規則を設定します。 収録オプションダイアログ▶ P125
(6)	[フォーマット]	ビデオサイズ、フレームレート、収録フォーマット、入力に使用する端子、ソース TC (TC (LTC) /SDI (VITC) /TC (INT)) などが表示されます。

## POINT

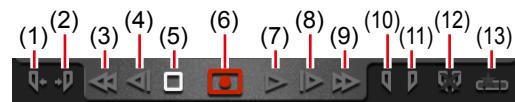
- 外部機器への収録時は、[収録オプション] が緑色になり、外部機器に収録していることを判別することができます。

## ◆収録オプションダイアログ



【保存先】	<p>収録するクリップの収録先を選びます。</p> <p>T2に収録する場合は、「内蔵ストレージへ保存する」を選びます。</p> <p>リストからT2に登録されているビンを選びます。</p> <p> [...] をクリックすると、新規ビンを収録先に設定することもできます。</p> <p>「選択されたビンへ収録する」にチェックを入れると、ビン表示部で選んだビンに収録されます。</p> <p>T2以外に収録する場合は、「外部メディア / ストレージへ保存する」を選び、登録済みの外部メディア / ストレージをリストから選びます。</p> <p>&lt;登録されていません&gt;と表示されている場合は、 [...] をクリックして、収録先を設定します。</p>
【クリップの命名規則】	<p>収録されるクリップの名前を入力して、命名規則を設定します。</p> <p>【日付】および【時間】で選択した項目に応じて、収録日時に対応したクリップ名で収録されます。</p> <p>R1チャンネルで次回収録クリップ名を設定している場合は、次回収録クリップ名の設定が優先されます。</p>

## ◆R1 チャンネルの操作ボタン



(1)	[Cue (In)] * <sup>1</sup>	In点にVTRを移動します。
(2)	[Cue (Out)] * <sup>1</sup>	Out点にVTRを移動します。
(3)	[巻き戻し] * <sup>1</sup>	VTRを巻き戻します。
(4)	[フレーム戻し] * <sup>1</sup>	クリックするたびにVTRを逆方向に1フレームずつ戻します。
(5)	[停止]	再生を停止、または収録を停止します。

(6)	[収録]	収録を開始します。 収録モードによって、アイコンの表示が変わります。 [ ] : 収録の終了操作が必要なことを示しています。 [ ] : Dur 固定収録であることを示しています。 [ ] : In/Out 点が設定されていることを示しています。
(7)	[再生] *1	VTR を再生します。
(8)	[フレーム送り] *1	クリックするたびに VTR を順方向に 1 フレームずつ送ります。
(9)	[早送り] *1	VTR を早送りします。
(10)	[Mark (In)]	現在位置を In 点に設定します。
(11)	[Mark (Out)]	現在位置を Out 点に設定します。
(12)	[In/Out 点のクリア]	設定されている In/Out 点をクリアします。
(13)	[サブクリップ作成] *2	収録中に設定した In-Out 点間でサブクリップを作成し、ハイライトとして保存できます。

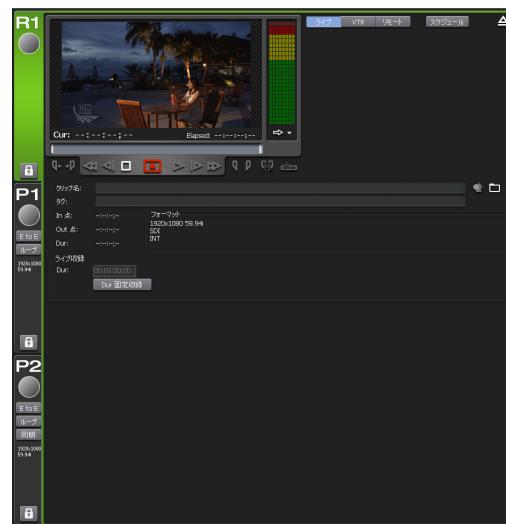
\*1 R1-VTR モード時のみ使用できます。

\*2 R1- ライブモード時のみ使用できます。ただし、外部メディア / ストレージへ保存しながら収録する場合、サブクリップの作成はできません。

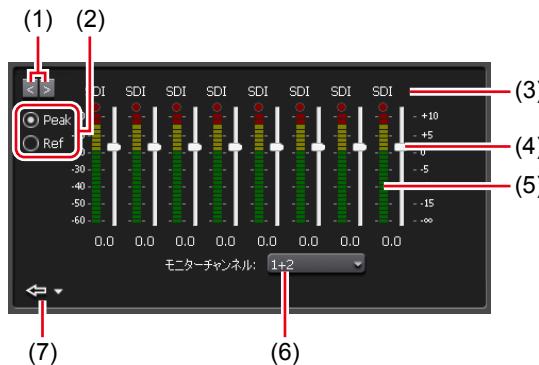
#### ◆R1 チャンネル -1 ch 表示

表示される内容は、R1 チャンネル -3 ch 表示と同じです。

R1 チャンネル -2 ch/3 ch 表示▶ P117

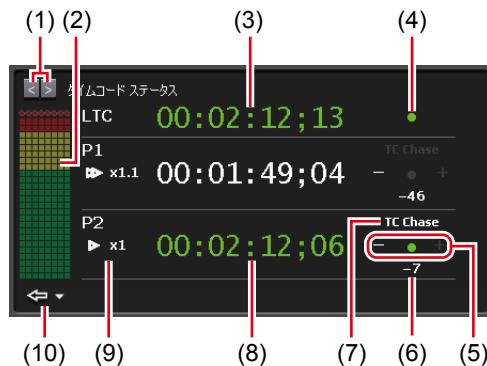


## ◆オーディオレベル詳細表示 (R1 チャンネル)



(1)	[<] / [>]	詳細表示を切り替えます。
(2)	表示スケール切り替え	[Peak] を選ぶと、最大レベルを 0 dB として表示します。[Ref] を選ぶと、設定したオーディオリファレンスレベルを基準レベルとして表示します。オーディオリファレンスレベルは、設定画面の [一般] → [ハードウェア設定] タブの [オーディオ基準レベル:] で設定します。 一般 - ハードウェア設定▶ P162
(3)	入力端子	入力に使用している端子が表示されます。
(4)	ゲインスライダー	スライダーを動かして、各チャンネルのゲインを調整します。ANA のみ使用可能です。
(5)	レベルメーター	トラックごとのオーディオ再生レベルが表示されます。
(6)	モニターチャンネル	オーディオレベルをモニターしているチャンネルが表示されます。ヘッドホンでモニターするチャンネルを選べます。
(7)	[閉じる]	クリックすると、オーディオレベル詳細表示を閉じます。右横の三角のリストボタンをクリックして、他の詳細表示に切り替えることもできます。

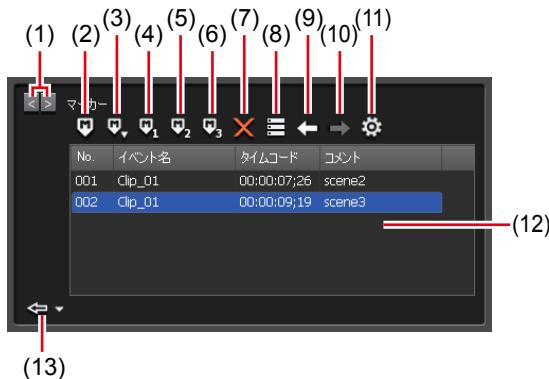
## ◆タイムコードステータス表示 (R1/P1/P2 チャンネル)



(1)	[<] / [>]	詳細表示を切り替えます。
-----	-----------	--------------

(2)	オーディオレベルメーター	タイムコードを表示しているチャンネルのオーディオレベルメーターが表示されます。
(3)	LTC タイムコード	R1 チャンネルの LTC に入力されているタイムコードが表示されます。タイムコードがロック状態になると緑色で表示されます。
(4)	LTC ロックステータス	R1 チャンネルの LTC に入力されているタイムコードが 1 フレームずつ正確に進んでいることを確認できると、緑色に点灯します（ロック状態）。タイムコードが停止している場合や、1 フレームずつ進んでいない場合はロック状態になります。
(5)	TC ロックステータス	P1 チャンネル（または P2 チャンネル）のタイムコードが、R1 チャンネルの LTC タイムコードとフレーム精度で同期すると、緑色に点灯します（ロック状態）。R1 チャンネルの LTC タイムコードに対して、進んでいる場合はプラスが、遅れている場合はマイナスが表示されます。
(6)	偏差フレーム数	R1 チャンネルの LTC タイムコードに対するフレーム差を表示します。進んでいる場合はプラスで、遅れている場合はマイナスで表示します。同じタイムコードで同期している場合や停止している場合は表示されません。-120 ~ +120 まで表示できます。
(7)	リモートステータス	P1 チャンネル（または P2 チャンネル）で設定されているリモートモードが表示されます。リモート制御をオンにすると白色で点灯します。 リモートコントロール▶ P199
(8)	カレントタイムコード	P1 チャンネル（または P2 チャンネル）のカレントタイムコードを表示します。タイムコードがロックされている場合は緑色で表示されます。 一般 - ハードウェア設定▶ P162
(9)	再生速度	P1 チャンネル（または P2 チャンネル）の再生速度（倍率）が表示されます。
(10)	【閉じる】	クリックすると、タイムコードステータス表示を閉じます。 右横の三角のリストボタンをクリックして、他の詳細表示に切り替えることもできます。

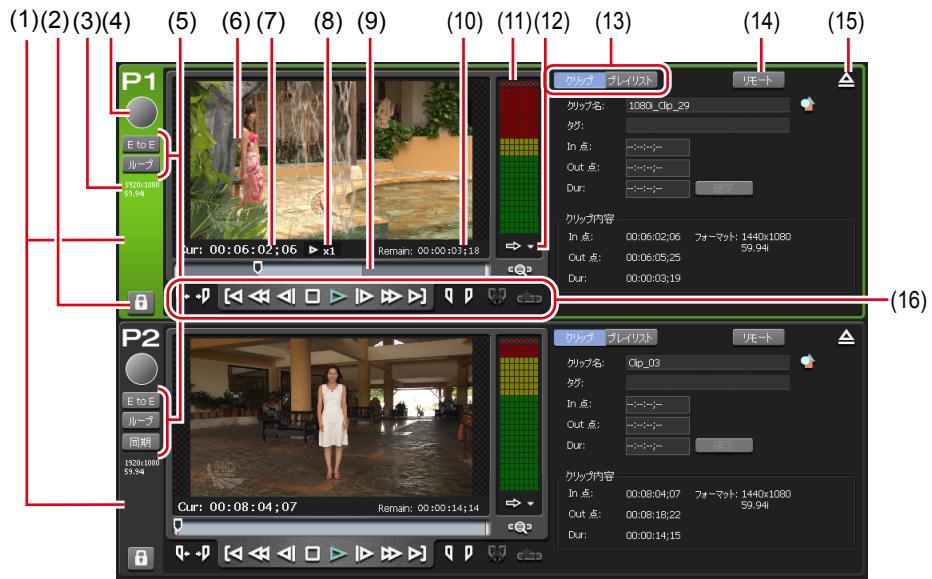
## ◆マーカーリスト表示 (R1/P1/P2 チャンネル)



(1)	[<] / [>]	詳細表示を切り替えます。
(2)	[マーカーの追加]	マーカー（コメントなし）を追加します。 マーカーを追加すると同時にコメントを付加する場合は、[マーカーの設定] ダイアログの [マーカーを追加する時、マーカー追加ダイアログを表示する] にチェックを入れてください。
(3)	[コメント付きマーカー (0~9) の追加]	クリックして [1] ~ [9] を選ぶと、あらかじめ設定しておいたマーカーコメント (1~9) を付加したマーカーを追加します。([0] を選んだ場合は、コメントなしマーカーが追加されます。)
(4)	[コメント付きマーカー 1 の追加]	あらかじめ設定しておいたマーカーコメント 1 を付加したマーカーを追加します。
(5)	[コメント付きマーカー 2 の追加]	あらかじめ設定しておいたマーカーコメント 2 を付加したマーカーを追加します。
(6)	[コメント付きマーカー 3 の追加]	あらかじめ設定しておいたマーカーコメント 3 を付加したマーカーを追加します。
(7)	[マーカーを削除]	マーカーリストで選んだマーカーを削除します。
(8)	[マーカーを編集]	[マーカー編集] ダイアログを表示します。 マーカーのタイムコードとコメントを編集できます。
(9)	[前のマーカーへ移動] <sup>*1</sup>	マーカーリストで選択されているマーカーの直前のマーカー位置へ移動します。
(10)	[次のマーカーへ移動] <sup>*1</sup>	マーカーリストで選択されているマーカーの次のマーカー位置へ移動します。
(11)	[設定]	[マーカーの設定] ダイアログを表示します。
(12)	マーカーリスト	マーカーの No.、タイムコード、コメントが表示されます。 プレイリストに設定されているマーカーの場合、イベント名が表示されます。
(13)	[閉じる]	クリックすると、マーカーリスト表示を閉じます。 右横の三角のリストボタンをクリックして、他の詳細表示に切り替えることもできます。

\*1 R1 チャンネルにはありません。

## ◆P1/P2 チャンネル -2 ch/3 ch 表示

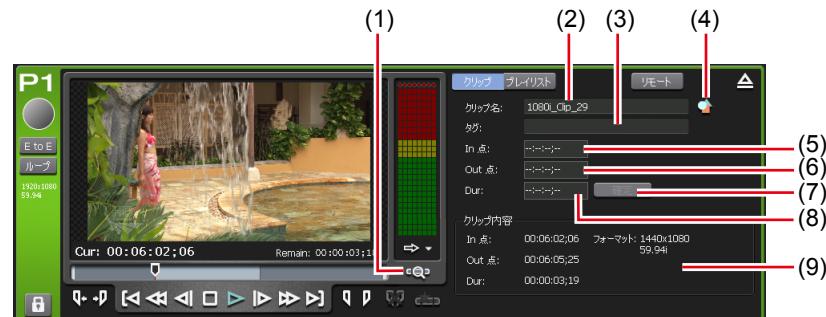


※ (2) ~ (16) は、P2 チャンネルでも同じです。

(1)	P1 チャンネルタブ / P2 チャンネルタブ	クリックすると、P1 チャンネル（または P2 チャンネル）が選択され、ハイライト表示されます。
(2)	【ロック】	操作できないようにロックできます。 ロック中は、[ロック] と [P1] ボタン（または [P2] ボタン）が赤色に点灯します。 再度タップすると、ロックを解除できます。
(3)	出力プロファイル	チャンネルの出力プロファイルが表示されます。
(4)	ステータス	再生の進行状況が表示されます。
(5)	再生モード	現在の再生モード（同期モード、E to E モード、ループ再生モード）のオン / オフを切り替えます。 E to E モードで R1 チャンネルを再生している場合は、EtoE インジケーターの文字が青色で表示され、P1 および P2 を再生している場合は、白色の文字で表示されます。
(6)	プレビュー	マウントされている映像が表示されます。 コンテンツのサムネイルを現在位置の映像に更新するには、プレビューを右クリックして「サムネイルを更新する」をクリックします。 右クリックのメニューを選択、もしくはダブルクリックで、フルスクリーン表示にすることができます。
(7)	【Cur :】	カレントタイムコードが表示されます。
(8)	再生速度	現在の再生速度（倍率）が表示されます。
(9)	スクラブバー	再生の進行状況や、設定した In/Out 点のアイコンが表示されます。
(10)	【Remain :】	残り時間のタイムコードが表示されます。

(11)	オーディオレベル表示	オーディオ再生レベルが表示されます。
(12)	【詳細表示の切り替え】	詳細表示に切り替えます。 オーディオレベル詳細表示 (P1/P2 チャンネル) ▶ P136 VAR スピードコントロール (P1/P2 チャンネル) ▶ P137 タイムコードステータス表示 (R1/P1/P2 チャンネル) ▶ P127 マーカリスト表示 (R1/P1/P2 チャンネル) ▶ P129
(13)	【クリップ】 / 【プレイリスト】	クリップビューまたはプレイリストビューに切り替えます。 P1/P2 チャンネル (クリップビュー) -2 ch/3 ch 表示 ▶ P131 P1/P2 チャンネル (プレイリストビュー) -2 ch/3 ch 表示 ▶ P132
(14)	【リモート】	P1- リモートモード (または P2- リモートモード) に切り替えます。
(15)	【アンマウント】	P1 チャンネル (または P2 チャンネル) へのコンテンツのマウントを中止します。
(16)	【操作ボタン】	P1/P2 チャンネルの操作ボタン ▶ P133

#### ◆P1/P2 チャンネル (クリップビュー) -2 ch/3 ch 表示

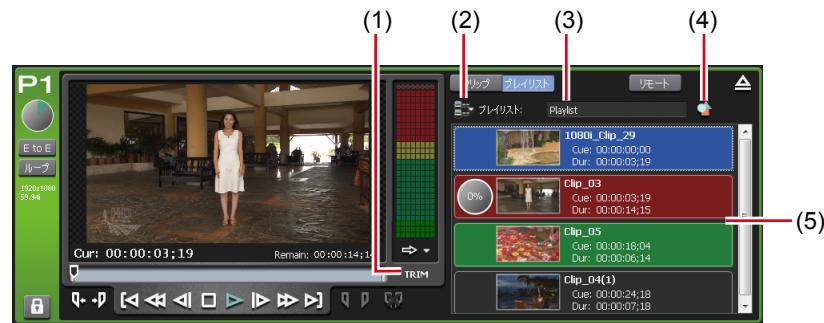


※ (1) ~ (9) は、P2 チャンネルでも同じです。

(1)	[Zoom]	スクラップバーの表示スケールを切り替えます。 クリックすると、[Zoom] が赤色で表示され、クリップの In-Out 点が全体スケールとして表示されます。 再度タップすると、通常の表示スケールに戻り、クリップ全体が表示されます。
(2)	[クリップ名:]	マウントしているクリップの名前が表示されます。 クリップ名を編集することもできます。
(3)	[タグ:]	マウントしているクリップの検索用のタグが表示されます。 タグを編集することもできます。
(4)	[プロパティ]	マウントしているクリップのプロパティを表示します。
(5)	[In 点:]	クリップの In 点タイムコードが表示されます。 In 点のタイムコードを入力して編集することもできます。

(6)	[Out 点:]	クリップの Out 点タイムコードが表示されます。 Out 点のタイムコードを入力して編集することもできます。
(7)	[確定]	設定した In-Out 点間でクリップをトリムします。
(8)	[Dur:]	クリップの長さ (デュレーション) が表示されます。 長さのタイムコードを入力して編集することもできます。
(9)	[クリップ情報]	クリップの In 点、Out 点、クリップの長さ、クリップのビデオサイズ、フレームレートが表示されます。

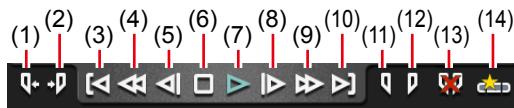
◆P1/P2 チャンネル (プレイリストビュー) -2 ch/3 ch 表示



※ (1) ~ (5) は、P2 チャンネルでも同じです。

(1)	[TRIM]	TRIM モードに切り替えます。イベントリストで選んだイベントの In/Out 点を編集できます。 P1/P2 チャンネル (プレイリストビュー) -1 ch 表示 /TRIM モード▶ P135
(2)	[プレイリストメニュー]	関連するメニューが表示されます。
(3)	[プレイリスト:] / [タイムライン:]	プレイリストの種類とマウントしているプレイリストの名前が表示されます。 プレイリスト名を編集することもできます。 <b>[プレイリスト:]</b> 通常形式のプレイリストです。 <b>[タイムライン:]</b> タイムライン形式のプレイリストです。 プレイリストの種類を変更する▶ P154
(4)	[プロパティ]	マウントしているプレイリストのプロパティを表示します。
(5)	イベントリスト	プレイリスト内のイベントが一覧で表示されます。 イベントを右クリックすると、関連するメニューが表示されます。 イベントの背景色でイベントの現在の状態を表示します。 <ul style="list-style-type: none"><li>赤色は、そのイベントにスクラップバーの再生位置があることを示しています。</li><li>緑色は、スクラップバーの再生位置があるイベントの次のイベントであることを示しています。</li><li>青色は、そのイベントが選択されていることを示しています。 イベントの背景色は、好みの色に変更できます。</li></ul> [プレイリストビューのスタイルの設定] ダイアログ (ワークステーションモードのみ) ▶ P171

## ◆P1/P2 チャンネルの操作ボタン



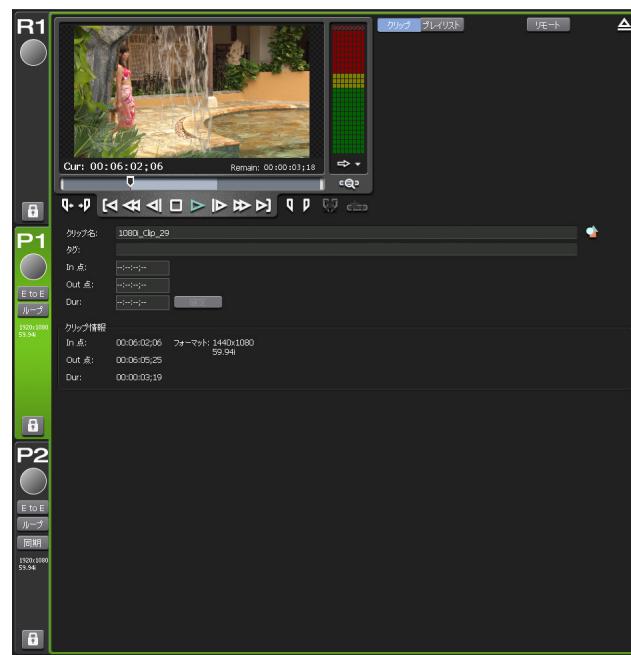
(1)	[Cue (In)]	コンテンツの In 点に移動します。
(2)	[Cue (Out)]	コンテンツの Out 点に移動します。
(3)	[前の編集点へ移動]	クリップビューまたはプレイリストビューの TRIM モードでは、クリックするたびに、前の編集点（クリップの先頭、トリム後の In/Out 点）に移動します。 プレイリストビューでは、前のイベントの In 点に移動します。 マーカーを編集点に含めることもできます。 [マーカーの設定] ダイアログ▶ P106
(4)	[巻き戻し]	コンテンツを巻き戻しします。
(5)	[フレーム戻し]	クリックするたびにコンテンツを逆方向に 1 フレームずつ戻します。
(6)	[停止]	再生を停止します。
(7)	[再生]	コンテンツを再生します。
(8)	[フレーム送り]	クリックするたびにコンテンツを順方向に 1 フレームずつ送ります。
(9)	[早送り]	コンテンツを早送りします。クリックするたびに、順方向に 2 ~ 32 倍速（5 段階）に切り替えて再生します。
(10)	[次の編集点へ移動]	クリップビューまたはプレイリストビューの TRIM モードでは、クリックするたびに、次の編集点（トリム後の In/Out 点、クリップの末尾）に移動します。 プレイリストビューでは、次のイベントの In 点に移動します。収録中の映像を再生（追っかけ再生）している場合は、最新の収録点に移動します。 マーカーを編集点に含めることもできます。 [マーカーの設定] ダイアログ▶ P106
(11)	[Mark (In)]	現在位置を In 点に設定します。In 点を設定すると、スクラブバーに In 点のアイコンが表示されます。
(12)	[Mark (Out)]	現在位置を Out 点に設定します。Out 点を設定すると、スクラブバーに Out 点のアイコンが表示されます。
(13)	[In/Out 点のクリア]	設定されている In/Out 点をクリアします。
(14)	[サブクリップ作成]	設定した In-Out 点間でサブクリップを作成し、ハイライトとして保存できます。

◆P1/P2 チャンネル（クリップビュー）-1 ch 表示

表示される内容は、P1/P2 チャンネル（クリップビュー）-3 ch 表示と同じです。

P1/P2 チャンネル -2 ch/3 ch 表示▶ P130

P1/P2 チャンネル（クリップビュー）-2 ch/3 ch 表示▶ P131



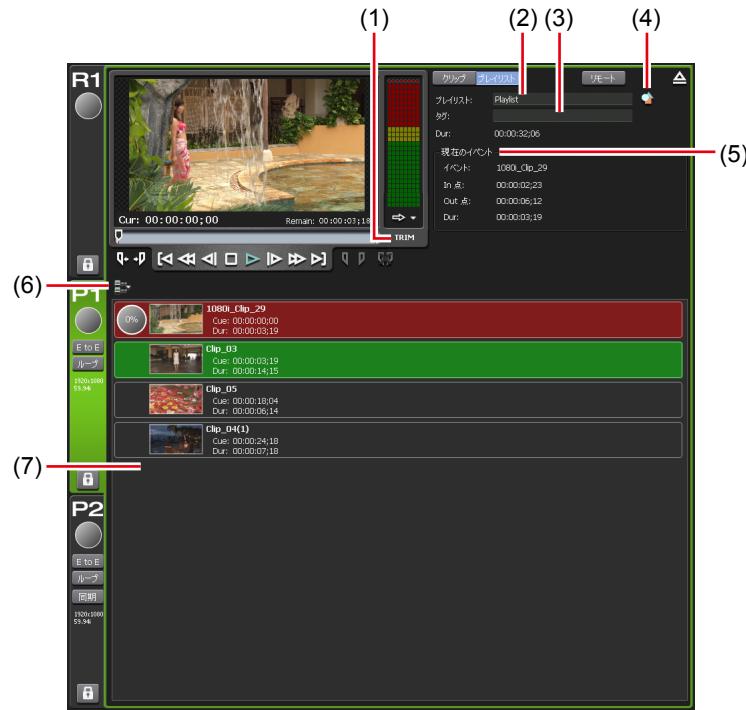
### ◆P1/P2 チャンネル (プレイリストビュー) -1 ch 表示 /TRIM モード

プレビューや操作ボタンなどの部分は、P1/P2 チャンネル (プレイリストビュー) -3 ch 表示と同じです。

P1/P2 チャンネル -2 ch/3 ch 表示▶ P130

P1/P2 チャンネル (プレイリストビュー) -2 ch/3 ch 表示▶ P132

ここでは、P1/P2 チャンネル (プレイリストビュー) -3 ch 表示と異なる部分のみ説明します。

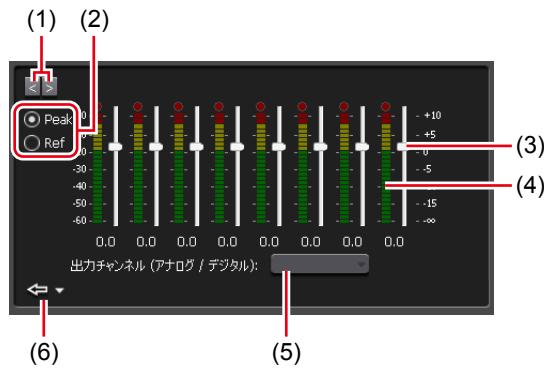


※ (1) ~ (7) は、P2 チャンネルでも同じです。

(1)	[TRIM]	TRIM モードのオン / オフを切り替えます。 TRIM モード中は、赤色で表示されます。 TRIM モード中にクリックすると、TRIM モードを終了します。
(2)	[プレイリスト:] / [タイムライン:]	プレイリストの種類とマウントしているプレイリストの名前が表示されます。 プレイリスト名を編集することもできます。 [プレイリスト:] 通常形式のプレイリストです。 [タイムライン:] タイムライン形式のプレイリストです。 プレイリストの種類を変更する▶ P154
(3)	[タグ:]	マウントしているプレイリストの検索用のタグが表示されます。 タグを編集することもできます。
(4)	[プロパティ]	マウントしているプレイリストのプロパティを表示します。

		再生中のイベントの情報が表示されます。 <b>[イベント:]</b> イベントの名前が表示されます。 TRIM モードでは、イベント名を編集することもできます。 <b>[In 点:]</b> In 点のタイムコードが表示されます。 TRIM モードでは、In 点タイムコードを編集できます。 <b>[Out 点:]</b> Out 点のタイムコードが表示されます。 TRIM モードでは、Out 点タイムコードを編集できます。 <b>[Dur:]</b> イベントの長さ（デュレーション）のタイムコードが表示されます。 TRIM モードでは、デュレーションのタイムコードを編集できます。 <b>[確定]</b> TRIM モード時のみ表示されます。 設定した In-Out 点間でイベントをトリムします。
(5)	<b>[現在のイベント]</b>	
(6)	<b>[プレイリストメニュー]</b>	関連するメニューが表示されます。
(7)	<b>イベントリスト</b>	プレイリスト内のイベントが一覧で表示されます。 イベントを右クリックすると、関連するメニューが表示されます。 イベントの背景色でイベントの現在の状態を表示します。 <ul style="list-style-type: none"><li>赤色は、そのイベントにスクラップバーの再生位置があることを示しています。</li><li>緑色は、スクラップバーの再生位置があるイベントの次のイベントであることを示しています。</li><li>青色は、そのイベントが選択されていることを示しています。</li></ul> イベントの背景色は、好みの色に変更できます。 [プレイリストビューのスタイルの設定] ダイアログ（ワークステーションモードのみ）▶ P171

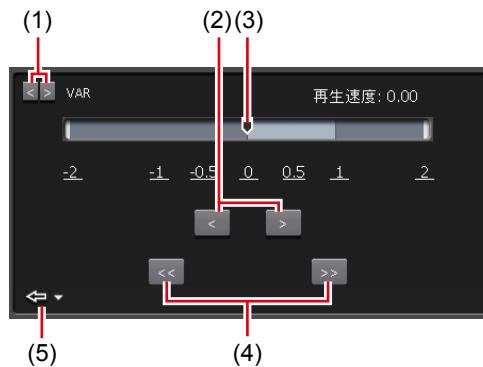
◆ オーディオレベル詳細表示 (P1/P2 チャンネル)



(1)	[<] / [>]	詳細表示を切り替えます。
-----	-----------	--------------

(2)	表示スケール切り替え	[Peak] を選ぶと、最大レベルを 0 dB として表示します。[Ref] を選ぶと、設定したオーディオリファレンスレベルを基準レベルとして表示します。オーディオリファレンスレベルは、設定画面の [一般] → [ハードウェア設定] タブの [オーディオ基準レベル:] で設定します。 一般 - ハードウェア設定 ▶ P162
(3)	ゲインスライダー	スライダーを動かして、各チャンネルのゲインを調整します。
(4)	レベルメーター	トラックごとのオーディオ再生レベルが表示されます。
(5)	出力チャンネル	ヘッドホン、アナログ、デジタル出力するチャンネルを選択することができます。アナログ、デジタル出力はチャンネル非選択状態でも、設定が有効になります。
(6)	[閉じる]	クリックすると、オーディオレベル詳細表示を閉じます。右横の三角のリストボタンをクリックして、他の詳細表示に切り替えることもできます。

#### ◆VAR スピードコントロール (P1/P2 チャンネル)



(1)	[<] / [>]	詳細表示を切り替えます。
(2)	[<] / [>]	クリックするたびに、再生速度を 0.01 倍ごと増減します。
(3)	速度指定バー	速度指定バー上をクリックするか、速度を示す数値の上をクリックすると、再生速度を -2 ~ 2 倍の範囲で指定できます。
(4)	[<<] / [>>]	クリックするたびに、再生速度を 0.1 倍ごと増減します。
(5)	[閉じる]	クリックすると、VAR スピードコントロールを閉じます。右横の三角のリストボタンをクリックして、他の詳細表示に切り替えることもできます。

#### POINT

- タイムコードステータス表示は R1 チャンネルのタイムコードステータス表示と同じです。

タイムコードステータス表示 (R1/P1/P2 チャンネル) ▶ P127

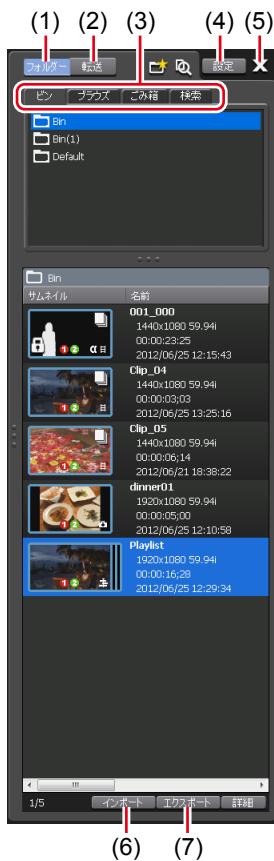
◆ステータスバー



(1)	[3 ch(2 ch) 表示] / [1 ch 表示] 切り替え	3 ch 表示(または 2 ch 表示)と 1 ch 表示を切り替えます。
(2)	操作モード	現在の操作モード(ワークステーションモード/フロントパネルモード)が表示されます。
(3)	ログ通知アイコン	警告ログもしくはエラーログ発生時にアイコンで通知します。アイコンをクリックすると「ログ」ダイアログが表示され、内容を確認できます。
(4)	[FTP]	T2 の FTP サーバーが使用中であることを示しています。
(5)	転送中アイコン	インポート中、エクスポート中、ファイル変換中を示すアイコンが表示されます。
(6)	[CPU]	T2 の CPU 負荷状況が表示されます。
(7)	HDD 残量(残り時間)	HDD の収録可能時間の目安が表示されます。空き容量が少なくなると、アイコンが赤色で表示されます。
(8)	時刻	現在の時刻が表示されます。 日付と時刻の設定ダイアログ▶ P172

**ご注意** • ステータスバーに  のアイコンが表示された場合、データドライブに問題があります。お買い上げいただいた販売店にお問い合わせください。

## ◆ ピン / 転送画面表示部



(1)	[フォルダー]	ピン画面 ([ピン] タブ、[ブラウズ] タブ、[ごみ箱] タブ、[検索] タブ) を表示します。
(2)	[転送]	転送画面を表示します。 転送画面▶ P144
(3)	表示切替タブ	[ピン] タブ / [ブラウズ] タブ / [ごみ箱] タブ / [検索] タブに切り替えます。 [ピン] タブ▶ P140 [ブラウズ] タブ▶ P141 [ごみ箱] タブ▶ P142 [検索] タブ▶ P143
(4)	[設定]	設定画面を表示します。
(5)	[×	T2 を終了または再起動します。
(6)	[インポート]	インポートに関するメニューを表示します。 [ブラウズ] タブに切り替わります。 インポートメニュー▶ P144
(7)	[エクスポート]	エクスポートに関するメニューを表示します。 [ピン] タブに切り替わります。 エクスポートメニュー▶ P145

◆ [Bin] タブ



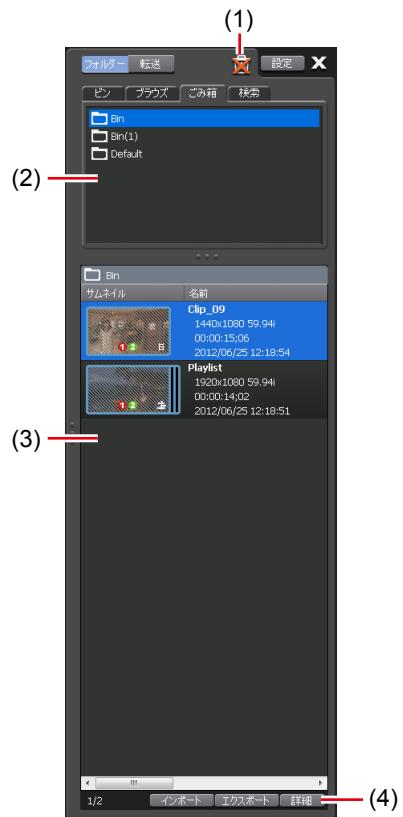
(1)	[Binの新規作成]	Binを新規作成します。
(2)	[コンテンツの検索]	Bin内のコンテンツを検索します。 コンテンツを検索する▶ P153
(3)	Bin一覧	Binの一覧が表示されます。 選んだBinは、青色でハイライト表示されます。 選んだBinを右クリックすると、関連メニューが表示されます。
(4)	コンテンツリスト	Bin一覧で選んだBin内のコンテンツが一覧で表示されます。 選んだコンテンツは、青色でハイライト表示されます。 選んだコンテンツを右クリックすると、関連メニューが表示されます。
(5)	[詳細]	コンテンツリストで選んだコンテンツの詳細を表示します。

## ◆ [ブラウズ] タブ



(1)	[...]	リムーバブルメディアを T2 に接続している場合、[ブラウズ] タブで表示するフォルダーを選べます。
(2)	リムーバブルメディア一覧	T2 に接続されているリムーバブルメディアのメディアやドライブ内のフォルダーが表示されます。 選んだフォルダーは、青色でハイライト表示されます。 選んだフォルダーを右クリックすると、関連メニューが表示されます。
(3)	メディアファイルリスト	リムーバブルメディア一覧で選んだドライブ内のメディアファイルが一覧で表示されます。 選んだメディアファイルは、青色でハイライト表示されます。 選んだメディアファイルを右クリックすると、関連メニューが表示されます。
(4)	[詳細]	メディアファイルリストで選んだメディアファイルの詳細を表示します。

◆ [ごみ箱] タブ



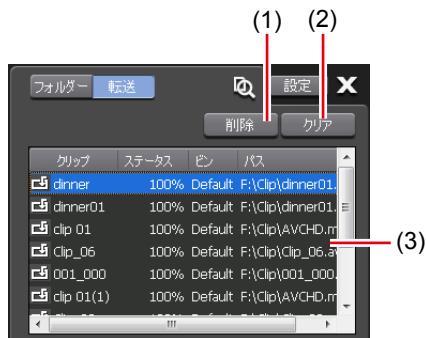
(1)	[ごみ箱を空にする]	ごみ箱の中身をすべて削除します。 削除したコンテンツをリストアすることはできませんのでご注意ください。
(2)	ごみ箱フォルダ一覧	ごみ箱フォルダの一覧が表示されます。 選んだフォルダは、青色でハイライト表示されます。 選んだフォルダを右クリックすると、関連メニューが表示されます。
(3)	コンテンツリスト	ごみ箱フォルダ一覧で選んだフォルダ内のコンテンツが一覧で表示されます。 選んだコンテンツは、青色でハイライト表示されます。 選んだコンテンツを右クリックすると、関連メニューが表示されます。
(4)	[詳細]	コンテンツリストで選んだコンテンツの詳細を表示します。

## ◆【検索】タブ



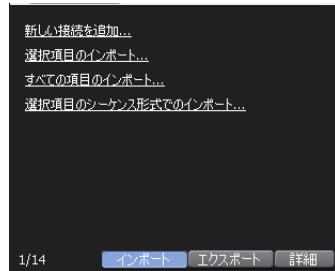
<b>(1)</b>	<b>[コンテンツの検索]</b>	ピン内のコンテンツを検索します。 コンテンツを検索する▶ P153
<b>(2)</b>	<b>検索結果フォルダーリスト</b>	検索結果フォルダの一覧が表示されます。 選んだフォルダーは、青色でハイライト表示されます。 選んだフォルダーを右クリックすると、関連メニューが表示されます。
<b>(3)</b>	<b>コンテンツリスト</b>	検索結果フォルダーリストで選んだフォルダー内のコンテンツが一覧で表示されます。 選んだコンテンツは、青色でハイライト表示されます。 選んだコンテンツを右クリックすると、関連メニューが表示されます。
<b>(4)</b>	<b>[詳細]</b>	コンテンツリストで選んだコンテンツの詳細を表示します。

## ◆ 転送画面



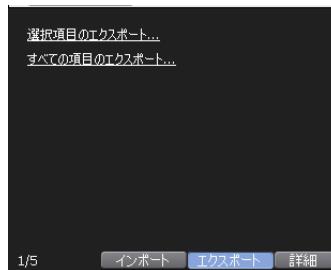
(1)	<b>[削除]</b>	選んだジョブを削除します。ジョブの実行中に [削除] をクリックした場合は、ジョブを中止します。
(2)	<b>[クリア]</b>	ジョブリストからすべてのジョブを削除します。
(3)	<b>ジョブリスト</b>	<p>ジョブの一覧が表示されます。</p> <p><b>[クリップ]</b> クリップ名が表示されます。</p> <p><b>[ステータス]</b> ジョブの進行状況が表示されます。</p> <p><b>[ピン]</b> ピン名が表示されます。</p> <p><b>[パス]</b> メディアファイルのパスとファイル名が表示されます。</p>

## ◆ インポートメニュー



<b>[新しい接続を追加 ...]</b>	リムーバブルメディアを T2 に接続している場合、クリックして、[ブラウズ] タブに表示するフォルダーを選びます。
<b>[選択項目のインポート ...]</b>	メディアファイルリストで選んだメディアファイルを、クリックして T2 にインポートします。
<b>[すべての項目のインポート ...]</b>	リムーバブルメディア一覧で選んだフォルダー内のメディアファイルをすべてインポートします。
<b>[選択項目のシーケンス形式でのインポート ...]</b>	選択した静止画ファイルに続く連番の静止画ファイルを 1 つのシーケンスクリップ (Grass Valley HQ AVI) としてインポートします。

### ◆エクスポートメニュー



[選択項目のエクスポート...]	選択したコンテンツをメディアファイルまたはT2形式 (TWFファイル) でエクスポートします。
[すべての項目のエクスポート...]	フォルダー内のアイテムをすべて、メディアファイルまたはT2形式 (TWFファイル) でエクスポートします。

## ワークステーションモードでのキーボード・マウス操作について

### コンテンツの複数選択について

メディアファイルリスト、コンテンツリスト、イベントリスト、マーカーリストでは、通常のPCの操作と同様に複数のコンテンツを選択することができます。

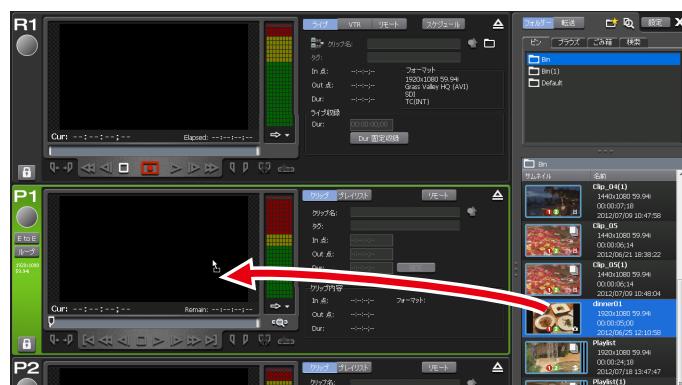
キーボードの [Ctrl] キーや [Shift] キーを使用するか、マウスをドラッグしてコンテンツを複数選択し、右クリックのメニューから各種操作を行います。

また、イベントリストでは、マウスのドラッグ & ドロップ操作で、イベントを並べ替えることができます。複数選択したイベントを並べ替えることもできます。

### ドラッグ & ドロップでコンテンツを P1/P2 チャンネルにマウントする

マウスのドラッグ & ドロップ操作で、メディアファイルリスト、コンテンツリストのコンテンツをすばやく P1/P2 チャンネルにマウントできます。

**1** コンテンツを選び、P1 チャンネル（または P2 チャンネル）の表示部へドラッグ & ドロップする



## ドラッグ & ドロップでプレイリストにイベントを追加する

マウスのドラッグ & ドロップ操作で、すばやくプレイリストにイベントを追加できます。プレイリストを展開することなく1つのイベントとして、別のプレイリストに追加することもできます。

### 1 コンテンツを選び、イベントリストにドラッグ & ドロップする

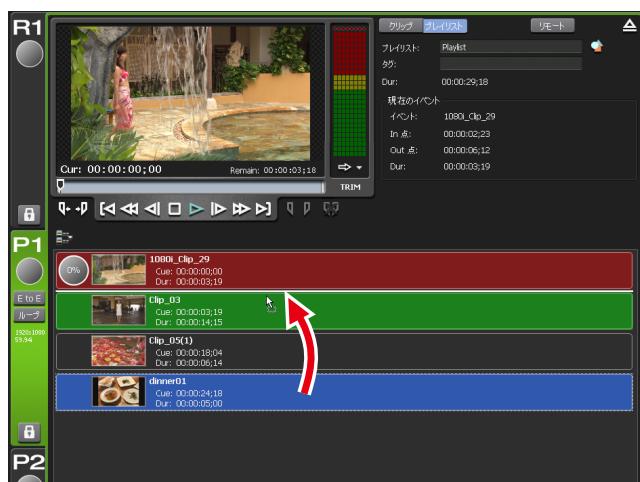


ドロップした位置にコンテンツがイベントとして追加されます。

## ドラッグ & ドロップでプレイリスト内のイベントを並べ替える

マウスのドラッグ & ドロップ操作で、すばやくプレイリスト内のイベントの順番を並べ替えることができます。

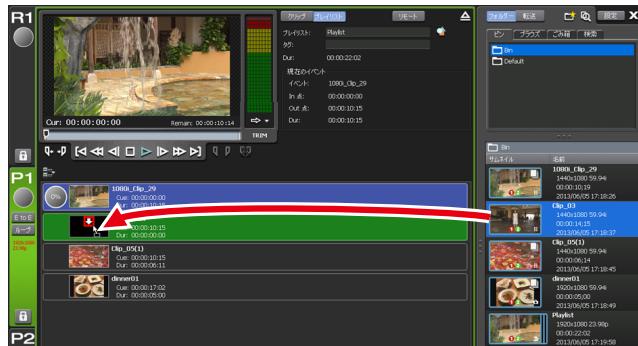
### 1 イベントリストでイベントを選び、移動先にドラッグ & ドロップする



## ドラッグ & ドロップでプレースホルダーを置き換える

マウスのドラッグ & ドロップ操作で、すばやくプレースホルダーの置き換えができます。が赤くハイライトされると、プレースホルダーをクリップイベントに置き換えることができます。

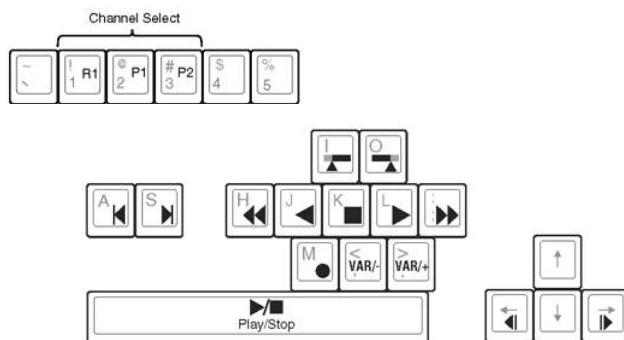
### 1 イベントリストでイベントを選び、プレースホルダーにドラッグ & ドロップする



**POINT** • プレイリストビューが詳細表示の場合は、ドラッグ & ドロップによる置き換えはできません。

## 主要なキーボードショートカットキーについて

次のイラストは、よく使うキーボードショートカットキーの配置（初期設定）を示しています。



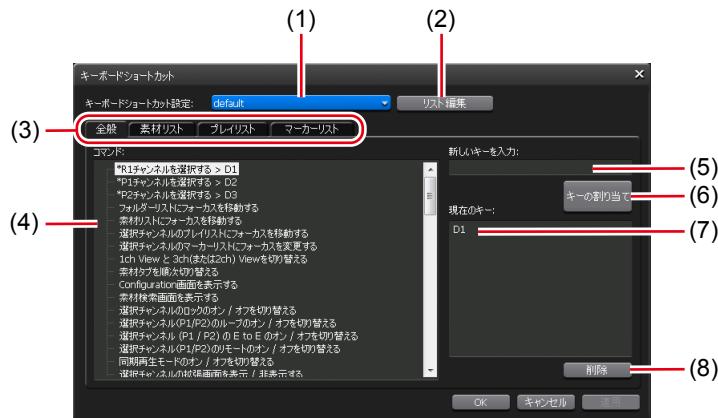
## キーボードショートカットの割り当てを変更する

キーボードに割り当てられているショートカットをカスタマイズできます。

ここでは、初期設定のキーボードショートカット設定を元に、新たにキーボードショートカット設定を作成し、ショートカットキーの割り当てを変更する手順について説明します。

### 1 メニューバーの [オプション] をクリックし、[カスタマイズ] → [キーボードショートカット...] をクリックする

## ◆ [キーボードショートカット] ダイアログ



(1)	[キーボードショートカット設定 : ]	使用するキーボードショートカット設定を選びます。 初期設定の設定名は、「default」です。
(2)	[リスト編集]	[リスト編集] ダイアログが表示され、キーボードショートカット設定の新規追加/コピー/削除/名前の変更ができます。
(3)	動作のカテゴリー 切り替えタブ	動作のカテゴリー ([全般] タブ / [素材リスト] タブ / [プレイリスト] タブ / [マーカーリスト] タブ) を切り替えます。
(4)	[コマンド : ]	選んだカテゴリーの動作一覧が表示されます。
(5)	[新しいキーを入力 : ]	選択中のコマンドに割り当てる新しいショートカットキーを入力します。
(6)	[キーの割り当て]	[新しいキーを入力 : ] で入力したショートカットキーを割り当てます。
(7)	[現在のキー : ]	選択中のコマンドに割り当てられているショートカットキーが表示されます。
(8)	[削除 : ]	[現在のキー] で選択中のショートカットキーを削除します。

2 [リスト編集] をクリックする

3 [リスト編集] ダイアログで [新規追加 ...] をクリックする

4 キーボードショートカット設定の名前を入力し、[OK] をクリックする

5 [リスト編集] ダイアログで [閉じる] をクリックする

6 [キーボードショートカット] ダイアログの [キーボードショートカット設定 : ] のリストから、追加したキーボードショートカット設定を選ぶ

7 動作のカテゴリー切り替えタブでカテゴリーを選ぶ

8 [コマンド : ] で動作を選ぶ

**9** [新しいキーを入力:] の入力エリアに、割り当てるショートカットキーを入力し、[キーの割り当て] をクリックする

[現在のキー:] に入力したショートカットキーが表示されます。

**10** [OK] をクリックする

[適用] をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

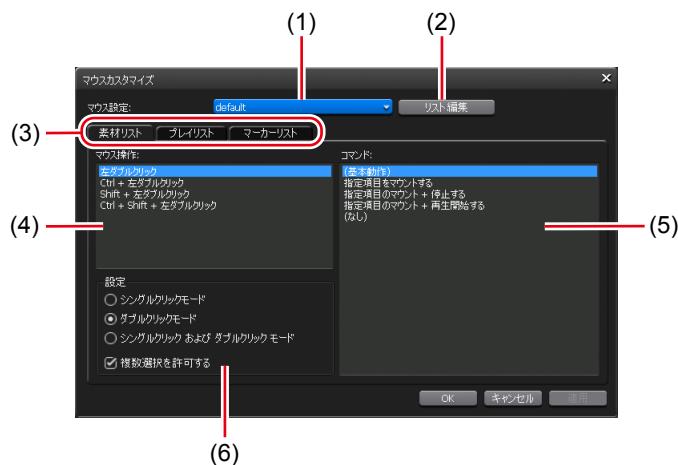
## マウス操作にコマンドを割り当てる

特定のマウス操作をしたときに、P1/P2 チャンネルにクリップをマウントして再生するなどの特定の動作が実行されるように、コマンドを割り当てることができます。

ここでは、新たにマウス設定を作成し、マウス操作にコマンドを割り当てる手順について説明します。

**1** メニューバーの [オプション] をクリックし、[カスタマイズ] → [マウス...] をクリックする

### ◆ [マウスカスタマイズ] ダイアログ



(1)	[マウス設定:]	使用するマウス設定を選びます。
(2)	[リスト編集]	[リスト編集] ダイアログが表示され、マウス設定の新規追加 / コピー / 削除 / 名前の変更ができます。
(3)	動作のカテゴリー切り替えタブ	動作のカテゴリー ([素材リスト] タブ / [プレイリスト] タブ / [マーカーリスト] タブ) を切り替えます。
(4)	[マウス操作:]	[設定] で選んだ操作モードでのマウス操作が一覧で表示されます。 コマンドを割り当てるマウスの操作を選びます。
(5)	[コマンド:]	選んだカテゴリーの動作一覧が表示されます。 [マウス操作:] で選んだマウスの操作に割り当てるコマンドを選びます。

(6)	[設定]	マウスの操作モードを「シングルクリックモード」、「ダブルクリックモード」、「シングルクリックモードおよびダブルクリックモード」の中から選びます。 [複数選択を許可する] にチェックを入れると、マウス操作でのコンテンツの複数選択を許可します。
-----	------	---

- 2 [リスト編集] をクリックする
- 3 [リスト編集] ダイアログで [新規追加...] をクリックする
- 4 マウス設定の名前を入力し、[OK] をクリックする
- 5 [リスト編集] ダイアログで [閉じる] をクリックする
- 6 [マウスカスタマイズ] ダイアログの [マウス設定:] のリストから、追加したマウス設定を選ぶ
- 7 [設定] でマウスの操作モードを選ぶ
- 8 [マウス操作:] でコマンドを割り当てるマウス操作を選ぶ
- 9 [コマンド:] で動作を選ぶ
- 10 [OK] をクリックする

[適用] をクリックすると、続けて他の項目を設定することができます。

## 素材をまとめて収録する (バッチキャプチャ)

バッチキャプチャリストをT2に読み込み、VTRから素材をまとめて収録できます。

読み込み可能なバッチキャプチャリストのファイル形式は次のとおりです。

- CSV ファイル (Mode1/Mode2) (\*.csv) : EDIUS で作成したバッチキャプチャリスト
- ALE ファイル (\*.ale) : Avid Log Exchange のバッチキャプチャリストに相当するファイル
- FCL ファイル (\*.fcl) : Apple Final Cut Pro のバッチキャプチャリストに相当するファイル

**ご注意** • バッチキャプチャリストをT2に読み込んだ後、In点/Out点/デュレーションやリールネームの変更、バッチキャプチャ項目の追加はできません。

あらかじめ、バッチキャプチャの動作設定、収録に使用するVTRの接続情報や取り込む際のビデオフォーマットなどを設定しておいてください。

一般・ハードウェア設定▶ P162

R1 設定▶ P173

転送・共通設定▶ P185

ご使用の環境に合わせて設定画面で各種設定をしておいてください。

設定▶ P161

ここでは、バッチキャプチャリストを読み込んで、収録を開始する手順を説明します。

- 1 R1 チャンネルタブをクリックする

R1 チャンネルが選択されます。

R1 チャンネル -2 ch/3 ch 表示▶ P117

## 2 [VTR] をクリックする

R1-VTR モードに切り替わります。

## 3 [バッチ] をクリックする

R1-VTR バッチモードに切り替わります。

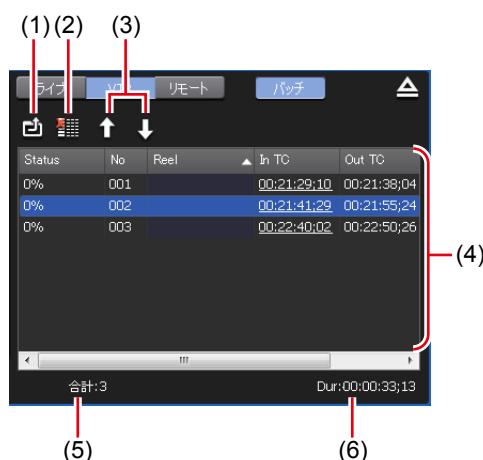
## 4 [バッチキャプチャリストの読み込み] をクリックする



## 5 バッチキャプチャリストを選び、[OK] をクリックする

バッチキャプチャリストが表示されます。

### ◆ R1-VTR バッチモード



(1)	[バッチキャプチャリストの読み込み]	バッチキャプチャリスト (CSV、ALE、FCL ファイル) を読み込みます。
(2)	[バッチキャプチャ項目の削除]	バッチキャプチャ項目を削除できます。 項目を選択して右クリックし、[削除] をクリックしても同様の操作ができます。
(3)	[上に移動] / [下に移動]	バッチキャプチャ項目の並べ替えができます。 項目を選択し、[上に移動] または [下に移動] をクリックすると、1つ上または1つ下へ移動します。 項目を選択して右クリックし、[上に移動] または [下に移動] をクリックしても同様の操作ができます。

(4)	バッチキャプチャリスト	<p><b>[Status]</b> 収録の進行状況を表示します。エラーが発生した場合は、エラー内容を表示します。</p> <p><b>[No]</b> バッチキャプチャ後に生成されるクリップ名の末尾に相当する連番を表示します。</p> <p><b>[Reel]</b> リールネームを表示します。</p> <p><b>[In TC] / [Out TC] / [Dur TC]</b> In 点 /Out 点 / デュレーションのタイムコードを表示します。収録時に優先するタイムコードに下線が付きます。優先するタイムコードを変更する場合は、項目を選択して右クリックし、[In/Out キャプチャに変更] または [In/Dur キャプチャに変更] をクリックします。</p>
(5)	[合計:]	バッチキャプチャ項目の総数を表示します。
(6)	[Dur:]	バッチキャプチャリスト内のデュレーションの合計を表示します。

**POINT** • バッチキャプチャ項目を選んで右クリックし、[すべて選択] をクリックすると、すべての項目を選択できます。

## 6 [Rec] ボタンを押す

バッチキャプチャリスト内に、異なるリールネームが設定されたバッチキャプチャ項目がある場合は、メッセージが表示されます。リールネームに相当するテープをVTR機器に挿入し、[OK] をクリックしてください。(すべてのバッチキャプチャ項目に同じリールネームが設定されている場合、またはリールネームが設定されていない場合は、メッセージは表示されずに収録が開始されます。)

収録が開始され、[Status] に進行状況が表示されます。

バッチキャプチャを途中で停止する場合は、[Stop] ボタンを押します。

収録が完了したクリップは、指定したビンに保存されます。

## ネットワークドライブ内のメディアファイルを表示する

ワークステーションモードで、T2に接続しているネットワークドライブについて設定しておくと、[ブラウズ] タブでネットワークドライブ内のメディアファイルを表示できます。

### 1 [設定] をクリックし、[一般] → [ネットワーク 3] タブをクリックする

一般 - ネットワーク 3 設定▶ P163

### 2 [追加...] をクリックする

[ネットワークドライブの割り当て] ダイアログが表示されます。

### 3 [ドライブ:] にドライブレターを割り当てる

### 4 [フォルダー:] の入力エリアに「サーバー名と共有フォルダー」または「IP アドレスと共有フォルダー」を入力し、[OK] をクリックする

[参照...] をクリックして、ネットワークドライブのパスを指定することもできます。

### 5 [OK] をクリックする

## 6 [ブラウズ] タブを表示する

[ブラウズ] タブ▶ P141

リムーバブルメディア一覧に手順3で割り当てたドライブが表示されます。

## 7 ドライブの右横の [...] をクリックし、ネットワークドライブ内のフォルダーを選んで [OK] をクリックする

メディアファイルリストにネットワークドライブ内のコンテンツが表示されます。

### POINT

- 外部メディア /ストレージで指定した収録先を、T2の再起動後も保持するには、[設定] をクリックし、[一般] → [その他] タブをクリックし、[ブラウズタブの状態を保持する] にチェックを入れてください。

## コンテンツを検索する

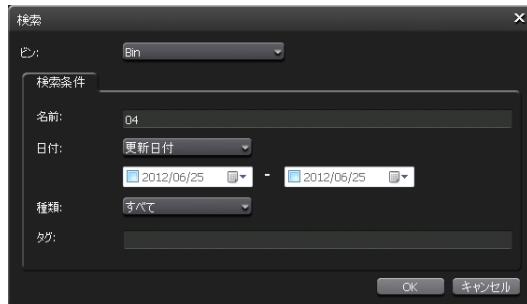
検索条件を設定し、ビン内のコンテンツを検索できます。

### 1 [コンテンツの検索] をクリックする

[ビン] タブまたは [検索] タブで操作できます。



### ◆ [検索] ダイアログ



<b>[ビン]</b> <b>[検索条件]</b>	<p>リストから検索対象のビンを選びます。</p> <p>検索条件を設定します。検索条件を複数設定した場合は、「and」検索になります。</p> <p><b>[名前:]</b> 検索対象のコンテンツの名前を入力します。</p> <p><b>[日付:]</b> [更新日時] または [作成日時] を選び、カレンダーのアイコンをクリックして、日付を設定します。</p> <p><b>[種類:]</b> リストから [すべて]、[SD] または [HD] を選びます。</p> <p><b>[タグ:]</b> コンテンツに付加されたタグを入力します。</p>
------------------------------	---

**2 [BIN:] のリストから検索対象のBINを選ぶ**

**3 検索条件を設定し、[OK] をクリックする**

検索が開始されます。

検索条件に合致したコンテンツが、[検索] タブの検索結果フォルダーのコンテンツリストに表示されます。

[検索] タブ▶ P143

**POINT**

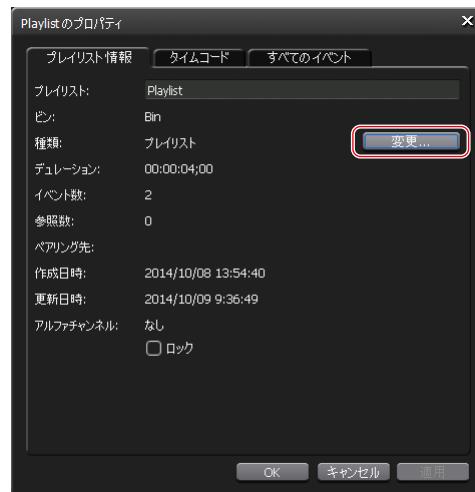
- 検索条件を変更するには、検索結果フォルダーを右クリックし、[検索条件の変更...] をクリックします。
- 検索結果フォルダーを削除するには、検索結果フォルダーを右クリックし、[クリア] をクリックします。
- 検索結果フォルダーの名前を変更するには、検索結果フォルダーを右クリックし、[名前の変更] をクリックします。

## プレイリストの種類を変更する

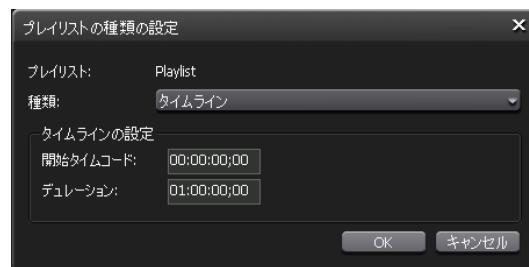
プレイリストの種類を変更することができます。通常形式のプレイリストは、各イベントが間をあけることなく追加されます。タイムライン形式のプレイリストは、タイムライン上の任意の位置に、タイムコードを指定してイベントを追加することができます。

**1 BINのプレイリスト上で右クリックし、[プロパティ] をクリックする**

**2 [変更] をクリックする**



◆ [プレイリストの種類の設定] ダイアログ



[プレイリスト:]	プレイリスト名が表示されます。
[種類:]	<p>リストからプレイリストの種類を選びます。</p> <p><b>[プレイリスト]</b> 通常形式のプレイリストです。クリップ、プレイリスト、プレースホルダーを追加することができ、追加されたイベントは間をあけることなく並べられます。</p> <p><b>プレイリストを編集する▶ P95</b></p>
[タイムラインの設定]	<p>タイムライン形式のプレイリストです。プレイリストの開始タイムコードやデュレーションの設定、任意の位置へタイムコードを指定したクリップの配置が可能です。追加できるイベントはクリップのみです。イベント間はギャップイベントとして登録され、ギャップイベントの再生中は黒画面が出力されます。</p>
	<p>タイムラインを設定します。</p> <p><b>[開始タイムコード]</b> プレイリストの開始タイムコードを入力します。</p> <p><b>[デュレーション]</b> プレイリストのデュレーションを入力します。プレイリストに追加しているイベント全体の長さよりも短くすることはできません。</p>

### 3 [種類:] のリストからプレイリストの種類を選ぶ

#### ご注意

- プレースホルダーやプレイリストを追加しているプレイリストはタイムラインに変更できません。
- タイムラインのデュレーションは、プレイリストに含まれているイベント全体の長さよりも短くすることはできません。
- タイムライン形式から通常形式に変更した場合、ギャップイベントはプレースホルダーに入れ替わります。

### 4 [OK] をクリックする

プレイリストの種類は、プレイリストビューおよびプロパティから確認できます。  
P1/P2 チャンネル（プレイリストビュー）-2 ch/3 ch 表示▶ P132

## タイムライン形式のプレイリストを編集する

タイムライン形式プレイリストへのイベントの追加、削除、移動は、ワークステーションモードでのみ可能です。再生やエフェクトの適用などは、フロントパネルでも操作できます。

**プレイリストを編集する▶ P95**

ドラッグ & ドロップでプレイリストにイベントを追加する▶ P146

ドラッグ & ドロップでプレイリスト内のイベントを並べ替える▶ P146

## タイムライン形式のプレイリストを作成する

通常のプレイリストを作成した後、プレイリストの種類をタイムラインに変更します。

プレイリストの種類を変更する▶ P154

変更前に追加しているクリップイベントとギャップイベントが含まれたプレイリストが作成されます。ギャップイベントのデュレーションは、プレイリストのデュレーションとクリップイベントのデュレーションの差で、自動的に設定されます。



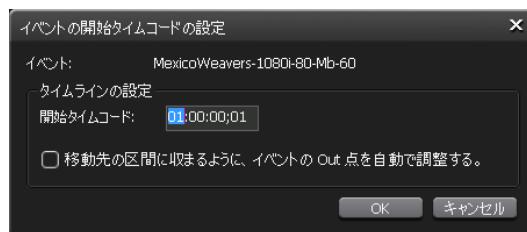
## タイムライン形式のプレイリストにイベントを追加する

1 タイムライン形式プレイリストのプレイリストビューを表示する

2 追加したいイベントをビンで選択し、ドラッグ＆ドロップでプレイリストに追加する

ドラッグ＆ドロップでプレイリストにイベントを追加する▶ P146

### ◆ [イベントの開始タイムコード設定] ダイアログ



<b>[イベント:]</b>	イベント名が表示されます。
<b>[タイムラインの設定]</b>	<p>追加するイベントの位置や長さを設定します。</p> <p><b>[開始タイムコード:]</b> イベントを追加する開始タイムコードを入力します。赤色で表示されている場合は追加できません。</p> <p><b>[移動先の区間に収まるように、イベントの Out 点を自動で調整する]</b> チェックを入れると、追加するクリップの Out 点がプレイリストのデュレーションよりも長い場合に、Out 点を自動的にトリムして追加します。</p>

- POINT**
- イベントが配置されていないタイムコード上には、ギャップイベントが自動的に追加されます。
  - 追加するイベントの In 点および Out 点がプレイリストのタイムライン上に收まらない場合は、イベントを追加できません。
  - 追加するイベントがすでに追加されているギャップイベント以外のイベントと重なる場合は追加できません。

### 3 イベントの開始タイムコードを指定し、[OK] をクリックする

イベントが追加され、イベントが配置されていないタイムコード上にはギャップイベントが自動的に追加されます。



## イベントの開始タイムコードを変更する

タイムライン形式のプレイリストに追加されているイベントの開始タイムコードを変更します。

- 1 プレイリストビューで、開始タイムコードを変更したいイベント上で右クリックし、[開始タイムコード指定...] をクリックする

### 2 [イベントの開始タイムコード] ダイアログで開始タイムコードを指定する

[イベントの開始タイムコード設定] ダイアログ▶ P156

- POINT**
- タイムコードがギャップイベント以外のイベントと重なる場合は変更できません。

### 3 [OK] をクリックする

## タイムライン形式のプレイリストからイベントを削除する

タイムライン形式のプレイリストからイベントを削除します。

ギャップイベントは削除できません。

- 1 プレイリストビューで、削除するイベントを右クリックし、[削除] をクリックする

### 2 [はい] をクリックする

## プレイリストビューの表示を変更する

### イベントリストの表示を変更する

イベントリストの表示をアイコン表示にしたり、サムネイルなしの一覧表示にしたりなどして切り替えることができます。

**1 イベントリストで右クリックし、[表示] → 表示方法（[アイコン] / [並べて表示] / [一覧] / [詳細]）をクリックする**

**POINT**

- イベントにキーボードショートカットを割り当てている場合、表示方法を「[アイコン] / [並べて表示] / [一覧]」のいずれかにしているとき、サムネイルにアイコンが表示されます。
  - 赤色のアイコンは、選択中のチャンネルのイベントに対して割り当てられたショートカットであることを示しています。
  - 黒色のアイコンは、指定したチャンネルのイベントに対して割り当てられたショートカットであることを示しています。
- 表示方法を「[アイコン] / [並べて表示] / [一覧]」のいずれかにしている場合、サムネイルの表示サイズを変更できます。イベントリストで右クリックし、「[表示] → [サムネイル サイズ]」→ 表示サイズ（[大] / [中] / [小]）をクリックします。

## イベントの表示や背景色を変更する

イベントの表示やイベントの背景色について設定を変更できます。

**1 イベントリストで右クリックし、[表示] → [ユーザー設定] をクリックする**

[プレイリストビューのスタイルの設定] ダイアログが表示されます。

[プレイリストビューのスタイルの設定] ダイアログ（ワークステーションモードのみ）▶ P171

**2 設定を行い、[OK] をクリックする**

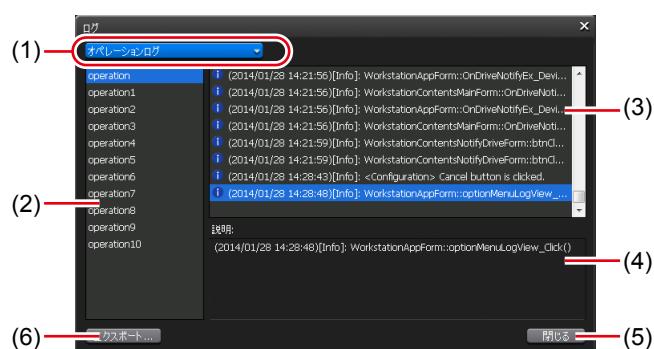
## 操作やプロセスのログを確認する

### ログを表示する

操作やプロセスのログを出力できます。トラブルの原因解明などにご利用ください。

**1 メニューバーの [オプション] をクリックし、[ログ] → [ログを表示 ...] をクリックする**

◆ [ログ] ダイアログ



(1)	出力ログの切り替え	操作のログを表示する場合は「[オペレーションログ]」、プロセスログを表示する場合は「[プロセスログ]」を選びます。
(2)	グループ一覧	オペレーションまたはプロセスのグループ一覧が表示されます。グループは、1日ごと（またはログデータが 10 MB を超えた場合）に作成されます。

(3)	ログ一覧	グループ一覧で選んだグループのログの一覧が表示されます。
(4)	【説明：】	ログ一覧で選んだログについての説明が表示されます。
(5)	【閉じる】	ダイアログを閉じます。
(6)	【エクスポート】	外部フォルダを指定して、ログを出力することができます。

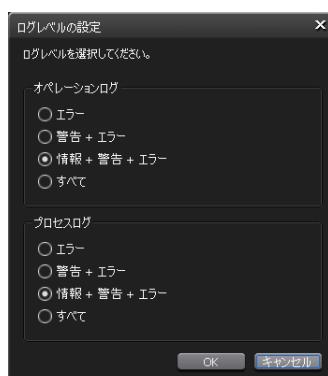
**POINT** • エラーが発生した場合、ステータスバーのログ通知アイコンをクリックしても、  
[ログ] ダイアログを表示できます。

## ログレベルの設定を変更する

操作やプロセスのログの出力レベルを変更できます。  
初期設定では、情報、警告、エラーを出力します。

- 1 メニューバーの【オプション】をクリックし、【ログ】→【ログレベルの設定...】をクリックする

### ◆【ログレベルの設定】ダイアログ



[オペレーションログ]	出力するオペレーションログの種類を選びます。
	<b>[エラー]</b> エラーのみを出力します。
	<b>[警告+エラー]</b> 警告およびエラーを出力します。
	<b>[情報+警告+エラー]</b> 情報、警告、エラーを出力します。
	<b>[すべて]</b> デバッグ情報を含むすべてのログを出力します。

<b>[プロセスログ]</b>	出力するプロセスログの種類を選びます。
	<b>[エラー]</b> エラーのみを出力します。
	<b>[警告+エラー]</b> 警告およびエラーを出力します。
	<b>[情報+警告+エラー]</b> 情報、警告、エラーを出力します。
	<b>[すべて]</b> デバッグ情報を含むすべてのログを出力します。

**2** 設定を行い、[OK] をクリックする

# Section 10

## 設定

このセクションでは、設定画面で設定できる項目について説明します。

### 設定画面を表示する

各種設定は設定画面で行います。

#### 1 【設定】をタップする

設定画面が表示されます。

#### ◆設定



(1)	メインカテゴリー	各種設定のメインカテゴリーを切り替えます。タップすると、メインカテゴリーに含まれるサブカテゴリーのタブが表示されます。
(2)	サブカテゴリーのタブ	タップすると、サブカテゴリー内の詳細設定が表示されます。
(3)	【初期値...】	設定画面で設定された内容を、すべて初期設定の状態に戻します。 設定を有効にするには、T2を再起動する必要があります。
(4)	【OK】	現在の設定内容を保存して、設定画面を閉じます。
(5)	【キャンセル】	現在の設定内容を保存せずに、設定画面を閉じます。
(6)	【適用】	現在の設定内容を保存します。続けて、他の項目を設定することができます。

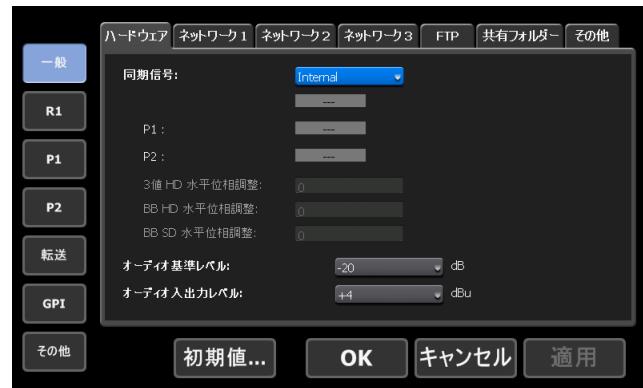
## 一般設定

### 一般 - ハードウェア設定

T2 と接続している外部機器との同期やオーディオレベルについて設定します。

#### 1 設定画面で [一般] をタップし、[ハードウェア] タブをタップする

##### ◆ [ハードウェア] タブ



[External]、[Input]、[Internal] の中から、同期信号を選びます。

下段には、信号の入力状況 (NO SIGNAL/SYNC OK) が表示されます。

#### [P1:]

同期信号が、P1 チャンネルと同期が取れている場合は、[SYNC OK] が表示されます。

#### [P2:]

同期信号が、P2 チャンネルと同期が取れている場合は、[SYNC OK] が表示されます。

#### [同期信号:]

#### [3 値 HD 水平位相調整:]

HD3 値 REF を使用する場合に、数値を入力して REF 位相を調整します。 - 2200 ~ 2200 で設定します。 ([External] 選択時のみ)

#### [BB HD 水平位相調整:]

HD REF として SD Black Burst REF を使用する場合に、数値を入力して REF 位相を調整します。 - 1700 ~ 1700 で設定します。 ([External] 選択時のみ)

#### [BB SD 水平位相調整:]

SD REF として SD Black Burst REF を使用する場合に、数値を入力して REF 位相を調整します。 - 1700 ~ 1700 で設定します。 ([External] 選択時のみ)

#### [オーディオ基準レベル:]

オーディオリファレンスレベル (Headroom) をリストから選びます。

#### [オーディオ入出力レベル:]

オーディオ入出力レベルをリストから選びます。

#### 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

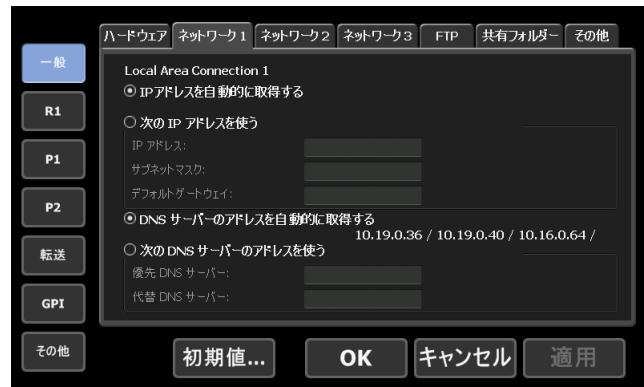
[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## 一般 - ネットワーク 1 / ネットワーク 2 設定

T2 のネットワーク接続について設定します。

- 1 設定画面で【一般】をタップし、【ネットワーク 1】タブまたは【ネットワーク 2】タブをタップする

### ◆【ネットワーク 1】 / 【ネットワーク 2】タブ



【IP アドレスを自動的に取得する】	DHCP を使用して、IP アドレスを自動設定します。
【次の IP アドレスを使う】	IP アドレス、サブネットマスク、デフォルトゲートウェイを指定してローカルエリア接続を行います。 <b>【IP アドレス】</b> IP アドレスを指定します。 <b>【サブネットマスク】</b> サブネットマスクを指定します。 <b>【デフォルトゲートウェイ】</b> デフォルトゲートウェイを指定します。
【DNS サーバーのアドレスを自動的に取得する】	DHCP を使用して、DNS サーバー アドレスを自動設定します。
【次の DNS サーバーのアドレスを使う】	優先 DNS サーバー、代替 DNS サーバーのアドレスを指定してローカルエリア接続を行います。 <b>【優先 DNS サーバー】</b> 優先 DNS サーバーのアドレスを指定します。 <b>【代替 DNS サーバー】</b> 代替 DNS サーバーのアドレスを指定します。

- 2 各項目を設定し、【OK】をタップする

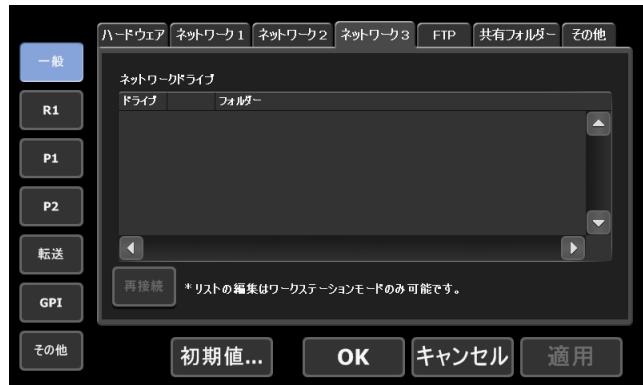
【適用】をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## 一般 - ネットワーク 3 設定

T2 と接続するネットワークドライブについて設定します。

- 1 設定画面で【一般】をタップし、【ネットワーク 3】タブをタップする

## ◆ [ネットワーク 3] タブ



ネットワークドライブ一覧	現在設定されているネットワークドライブの一覧が表示されます。
[追加 ...] *	クリックすると、[ネットワークドライブの割り当て] ダイアログが表示され、ネットワークドライブを追加できます。[ネットワークドライブの割り当て] ダイアログ (ワークステーションモードのみ) ▶ P164
[切断] *	ネットワークドライブへの接続を切断します。
[再接続]	切断状態のネットワークドライブの再接続を行います。

\* ワークステーションモードでのみ設定できます。

## ◆ [ネットワークドライブの割り当て] ダイアログ (ワークステーションモードのみ)



[ドライブ:]	ネットワークドライブにドライブレターを割り当てます。
[フォルダー:]	入力エリアに「サーバー名と共有フォルダーネーム」または「IPアドレスと共有フォルダーネーム」を入力します。 [参照...] をクリックして、ネットワークドライブのパスを指定することもできます。
[自動的に再接続する]	チェックを入れると、T2を次回起動時に、ネットワークドライブの割り当て状態を保持します。

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## 一般 -FTP 設定

T2をFTPサーバーとして使用する際のFTP設定や、ファイル転送先として外部のFTPサーバーを使用する際の接続先についての設定を行います。

## 1 設定画面で [一般] をタップし、[FTP] タブをタップする

## ◆ [FTP] タブ



T2 を FTP サーバーとして使用する際の FTP 設定が表示されます。

## [設定 ...]

タップして T2 の FTP 設定を行います。

タップすると、T2 の FTP 設定ダイアログが表示され、FTP 設定ができます。

*T2 の FTP 設定ダイアログ▶ P166*

## [開始]

T2 の FTP サーバーとしての使用を開始します。

## [停止]

T2 の FTP サーバーとしての使用を停止します。

## [収録中 / 再生中は、FTP の転送レートを制限する]

チェックを入れると、収録中または再生中は、自動的に FTP の転送レートを制限します。入力エリアをタップして転送レート制限値を変更できます。制限値はアップロードおよびダウンロードそれぞれの値となり、アップロードとダウンロードを同時に利用した場合は設定した値の 2 倍の転送レートになります。

チェックを外すと、収録 / 再生の動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

## [FTP サーバー]

## [FTP エクスポート]

ファイル転送先として設定した FTP サーバーが一覧で表示されます。

## [追加 ...]

タップすると、FTP 接続先設定ダイアログが表示され、接続先のサーバーを追加できます。

*FTP 接続先設定ダイアログ▶ P166*

## [削除]

[FTP エクスポートリスト] からサーバーを削除します。

## [変更 ...]

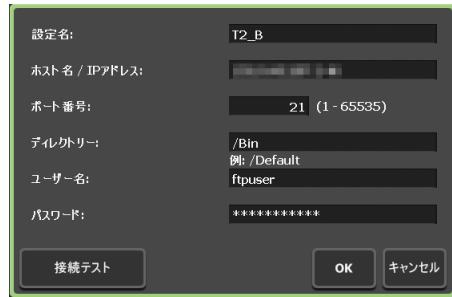
サーバーの設定を変更できます。

## ◆T2 の FTP 設定ダイアログ



[ユーザー名:] / [パスワード:]	ユーザー名とパスワードを入力します。
[同時クライアント接続数:]	T2 の FTP サーバーに同時に接続できる最大ユーザー数を指定します。
[ルートディレクトリー:]	ルートディレクトリーにアップロードされたメディアファイルを格納する bin を指定します。

## ◆FTP 接続先設定ダイアログ



[設定名:]	サーバーの設定名を入力します。
[ホスト名 / IP アドレス:]	FTP サーバーの IP アドレスまたはホスト名を入力します。
[ポート番号:]	ポート番号 (1 ~ 65535) を入力します。
[ディレクトリー:]	ファイル転送先のフォルダー (bin) のアドレスを入力します。
[ユーザー名:] / [パスワード:]	ユーザー名とパスワードを入力します。
[接続テスト]	タップすると、入力されているユーザー名・パスワードで FTP への接続をテストします。

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## 一般 - 共有フォルダー設定

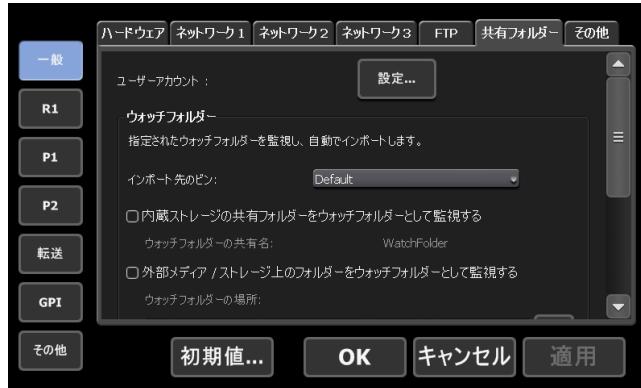
T2 のユーザー カウントや、ウォッちフォルダー、ダイレクト アクセス フォルダーなどの共有 フォルダーについて設定します。

## POINT

- 内蔵ストレージ上のウォッちフォルダーへメディアファイルをコピーした場合、収録または再生に影響を与える可能性があります。
- ダイレクト アクセス フォルダーは読み取り専用です。

## 1 設定画面で【一般】をタップし、【共有フォルダー】タブをタップする

### ◆【共有フォルダー】タブ



<p><b>[ユーザー アカウント : ]</b></p>	<p>T2 のユーザー アカウントを設定できます。ユーザー アカウントは、内蔵ストレージのウォッチフォルダーやダイレクトアクセスフォルダーへアクセスする場合に必要になります。</p> <p><b>【設定 ...】</b></p> <p>タップすると、T2 のユーザー アカウント設定ダイアログが表示され、ユーザー アカウント設定が可能です。設定を有効にするには T2 の再起動が必要です。</p> <p><b>ユーザー アカウント設定ダイアログ▶ P168</b></p>
<p><b>[ウォッチフォルダー]</b></p>	<p>指定されたウォッチフォルダーを監視して、自動でインポートします。設定を有効にするには T2 の再起動が必要です。</p> <p><b>ウォッチフォルダーでメディアファイルをインポートする▶ P59</b></p> <p><b>【インポート先のビン : ]</b></p> <p>インポートするメディアファイルの保存先のビンを選びます。</p> <p><b>【内蔵ストレージの共有フォルダーをウォッチフォルダーとして監視する】</b></p> <p>チェックを入れると、内蔵ストレージの共有フォルダーをウォッチフォルダーとして監視します。</p> <p>ウォッチフォルダーネームが表示されます。設定を有効にするには、T2 を再起動する必要があります。</p> <p><b>【外部メディア / ストレージ上のフォルダーをウォッチフォルダーとして監視する】</b></p> <p>チェックを入れると、外部メディアまたはストレージ上のフォルダーをウォッチフォルダーとして設定できます。設定を有効にするには、T2 を再起動する必要があります。</p> <p><b>【ウォッチフォルダーの場所】</b></p> <p>ウォッチフォルダーとして監視するフォルダーを指定します。</p>

<p><b>[ダイレクトアクセスフォルダー]</b> (T2 Elite 3/Elite 2/ Elite のみ)</p>	<p>Windows ネットワークファイル共有 (CIFS) を経由して内蔵ストレージ上のメディアファイルにダイレクトアクセスすることができます。設定を有効にするには T2 の再起動が必要です。 収録中または収録済みのクリップを直接読み込む (時差編集) (T2 Elite 3/Elite 2/Elite のみ) ▶ P69</p> <p><b>[内蔵ストレージ上のメディアファイルを共有フォルダーとして公開する]</b></p> <p>チェックを入れると、内蔵ストレージが共有フォルダーとなり、保存されているメディアファイルが公開され、クライアントからアクセスできるようになります。アクセスできるメディアファイルは、Grass Valley HQ AVI と XDCAM のみです。</p> <p><b>[使用中のファイルに対する T2 上での操作 (削除、名前の変更) を制限する]</b></p> <p>チェックを外すと、クライアントからアクセスしているメディアファイルを、T2 上から削除または名前を変更できるようになります。</p>
---	--

### ◆ユーザー アカウント設定ダイアログ



<p><b>[ユーザー名:] /</b> <b>[パスワード:]</b></p>	<p>ユーザー アカウントを設定できます。ユーザー アカウントは、クライアントが T2 内蔵ストレージ上のウォッチフォルダーやダイレクトアクセスフォルダーにアクセスする際、必要になります。どのアカウントでも内蔵ストレージ上のフォルダー全てにアクセスできます。</p>
<p><b>[追加 ...]</b></p>	<p>ユーザー アカウントを追加できます。</p>
<p><b>[削除]</b></p>	<p>選択中のユーザー アカウントを削除します。</p>
<p><b>[変更 ...]</b></p>	<p>選択中のユーザー アカウントを変更します。</p>

**POINT** • ユーザー アカウントの設定は、再起動後に反映されます。

### 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

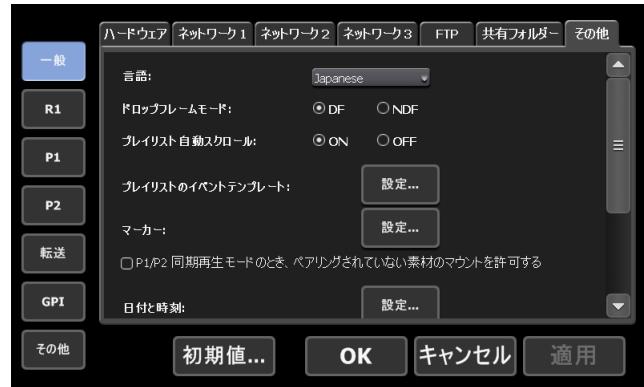
[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## 一般 - その他設定

T2 のソフトウェアの表示言語や、再起動時の状態などについて設定します。

### 1 設定画面で【一般】をタップし、【その他】タブをタップする

#### ◆【その他】タブ

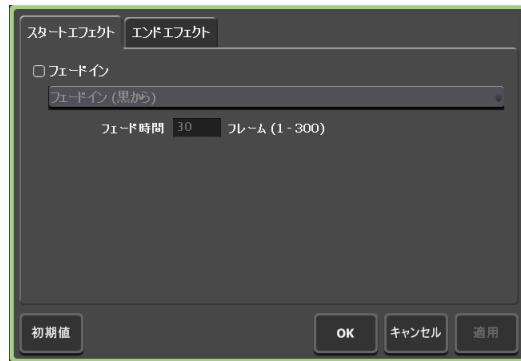


【言語】	T2 のソフトウェアの表示言語をリストから選びます。 設定を有効にするには、T2 を再起動する必要があります。
【ドロップフレームモード】	タイムコードをドロップフレーム表示にする場合は [DF]、ノンドロップフレーム表示にする場合は [NDF] を選びます。
【プレイリスト自動スクロール】	プレイリストを再生する際、イベントリストを自動的にスクロールさせるかを設定します。
【プレイリストのイベントテンプレート】	【設定...】をタップして、エフェクトをプレイリストのイベントテンプレートとして設定します。プレイリストに新たにイベントを追加するたびに、そのテンプレートの設定が適用されます。 イベントテンプレートの設定ダイアログ▶ P170
【プレイリストビューのスタイル】 <sup>※1</sup>	【設定...】をクリックして、ワークステーションモードでのイベントの表示やイベントの背景色について設定を変更します。 【プレイリストビューのスタイルの設定】ダイアログ (ワークステーションモードのみ) ▶ P171
【プレイリスト内のプレースホルダー】 <sup>※1</sup>	【設定...】をクリックして、プレイリストに実際にイベントを追加する前に、プレイリストにイベントを入れる場所を確保するためのプレースホルダーの各種設定ができます。 【プレイリスト内のプレースホルダー】ダイアログ (ワークステーションモードのみ) ▶ P171
【マーカー】	【設定...】をクリックして、マーカーについて設定を変更します。 【マーカーの設定】ダイアログ▶ P106
【P1/P2 同期再生モードのとき、ペアリングされていない素材のマウントを許可する】	チェックを入れると、同期モード中にペアリングされていないコンテンツをマウントすることができるようになります。ペアリングされていないコンテンツを同期モード中にマウントすると、マウントしていないチャンネルでは黒画面が出力されます。 コンテンツを同期再生する (同期モード) ▶ P90

[プレビュー更新間隔] <sup>※1</sup>	<p>「設定...」をクリックして、R1/P1/P2 チャンネルのプレビュー更新間隔を設定します。</p> <p>【プレビュー更新間隔の設定】ダイアログ（ワークステーションモードのみ）▶ P172</p>
[日付と時刻:]	<p>「設定...」をタップして、日付と時刻を設定します。</p> <p>日付と時刻の設定ダイアログ▶ P172</p>
[再起動後の状態維持]	<p>T2 を終了する時点での状態を次回起動時も保持するかどうかを設定します。</p> <p><b>【ブラウズタブの状態を保持する】</b> チェックを入れると、[ブラウズ] タブに表示されたリムーバブルメディアの接続状態を保持します。次回起動時、[ブラウズ] タブに表示されるリムーバブルメディアの内容が最新の状態に更新されます。</p> <p><b>【P1/P2 上の素材のマウント状態を保持する】</b> チェックを入れると、P1/P2 チャンネルにマウントされているコンテンツの状態を保持します。</p> <p>【P1/P2 上の素材の再生フレーム位置を保持する】にチェックを入れると、スクラップバーの再生位置を保持します。</p> <p>【P1/P2 にマウントされている素材を自動で再生を開始する】にチェックを入れると、次回起動時に、P1/P2 チャンネルにマウントされたコンテンツを自動的に再生します。</p> <p>※[ブラウズ] タブから直接マウントしたメディアファイルの名前や In/Out 点などの変更は保持されません。</p>

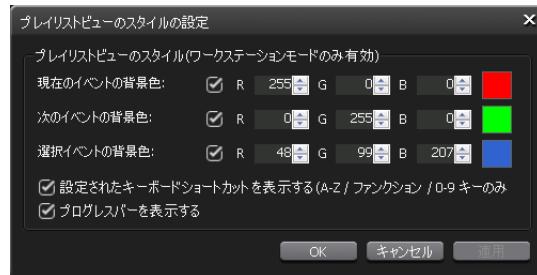
※ 1 ワークステーションモードでのみ設定できます。

#### ◆イベントテンプレートの設定ダイアログ



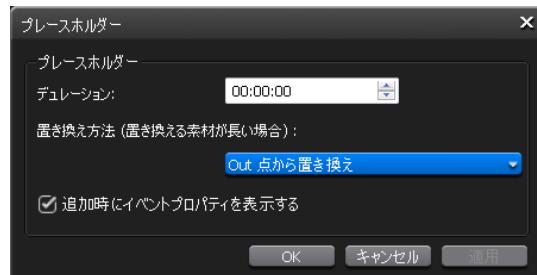
[スタートエフェクト] タブ	<p>イベント開始時のエフェクト（スタートエフェクト）を設定します。</p> <p>イベント - [スタートエフェクト] タブ▶ P98</p>
[エンドエフェクト] タブ	<p>イベント終了時の動作やエフェクト（エンドエフェクト）を設定します。</p> <p>イベント - [エンドエフェクト] タブ▶ P99</p>
[初期値]	<p>イベントテンプレートの設定を削除します。</p>

◆ [プレイリストビューのスタイルの設定] ダイアログ (ワークステーションモードのみ)



[現在のイベント背景色:]	スクラブバーの再生位置があるイベントであることを示す背景色を表示するかどうかを切り替えます。 背景色を変更する場合は、チェックを入れた状態で R・G・B の数値を指定します。指定した色が右側に表示されます。
[次のイベント背景色:]	スクラブバーの再生位置があるイベントの次のイベントであることを示す背景色を表示するかどうかを切り替えます。 背景色を変更する場合は、チェックを入れた状態で R・G・B の数値を指定します。指定した色が右側に表示されます。
[選択イベント背景色:]	選択されているイベントであることを示す背景色を表示するかどうかを切り替えます。 背景色を変更する場合は、チェックを入れた状態で R・G・B の数値を指定します。指定した色が右側に表示されます。
[設定されたキーボードショートカットを表示する (A-Z / ファンクション / 0-9 キーのみ)]	イベントに割り当てられたキーボードショートカットのアイコンの表示 / 非表示を切り替えます。 ※キーボードの [A] ~ [Z] キー、ファンクションキー、[0] ~ [9] キーを割り当てる場合のみ、アイコン表示は有効です。
[プログレスバーを表示する]	再生の進行状況を示すプログレスバーの表示 / 非表示を切り替えます。

◆ [プレイリスト内のプレースホルダー] ダイアログ (ワークステーションモードのみ)



[デュレーション:]	プレースホルダー (時／分／秒) の長さを設定します。
------------	-----------------------------

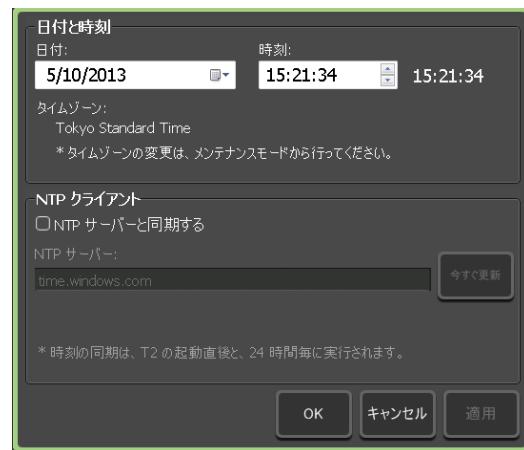
<p><b>[置き換え方法 (置き換える素材が長い場合) : ]</b></p>	<p>設定したプレースホルダーの長さより素材が長い場合、置き換え方法をリストから選べます。</p> <p><b>[置き換え]</b> 素材の長さのまま、プレースホルダーと置き換えます。</p> <p><b>[In 点から置き換え]</b> In 点からプレースホルダーの長さの分だけ置き換えます。</p> <p><b>[Out 点から置き換え]</b> Out 点からプレースホルダーの長さの分だけ置き換えます。</p>
<p><b>[追加時にイベントプロパティを表示する]</b></p>	<p>チェックを入れると、プレースホルダーのプロパティ画面が表示されます。</p>

#### ◆ [プレビュー更新間隔の設定] ダイアログ (ワークステーションモードのみ)



<p><b>[更新モード : ]</b></p>	<p>プレビュー更新間隔を自動で設定する場合は [Auto]、手動で設定する場合は [Manual] を選びます。</p>
<p><b>[R1 の更新間隔] / [P1 / P2 の更新間隔]</b></p>	<p>[更新モード] で [Manual] を選んだ場合に設定できます。 [R1 の更新間隔] または [P1 / P2 の更新間隔] の [フレーム] にフレーム数を入力します。フレーム数が大きくなるほど、プレビュー更新間隔が長くなります。(初期設定では、2 フレームごとにプレビューが更新されます) プレビューの更新を行わない場合は、[プレビューの更新を行う] のチェックを外します。</p>

#### ◆ 日付と時刻の設定ダイアログ



<p><b>[日付 : ]</b></p>	<p>カレンダーのアイコンをクリックして、日付を設定します。</p>
-----------------------	------------------------------------

[時刻:]	時刻を設定します。
[タイムゾーン:]	現在のタイムゾーンの設定が表示されます。変更はメンテナンスマードから行ってください。メンテナンスマードについて詳しくは、T2 メンテナスマニュアルを参照してください。
[NTP クライアント]	[NTP サーバーと同期する] にチェックを入れて再起動後、または [今すぐ更新] をクリックすると NTP サーバーと同期します。 時刻の同期は、1 ~ 24 時間の間で設定できます。(ワークステーションモードのみ)

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

# R1 設定

## R1- 収録フォーマット設定

R1 チャンネルで収録する際の収録フォーマットについて設定します。

### 1 設定画面で [R1] をタップし、[収録フォーマット] タブをタップする

#### ◆ [収録フォーマット] タブ



#### [ビデオ]

[入力端子:]  
ビデオ入力に使用する端子を選びます。

[入力フォーマット:]  
ビデオ入力フォーマットを選びます。

[アスペクト:]

SD 入力の場合、アスペクト比を選びます。

[セットアップレベル:]

NTSC 時のセットアップレベル (黒レベル) を 0IRE、7.5IRE から選びます。日本では 0IRE、北米では 7.5IRE が使用されます。

[白ピーク補正] にチェックを入れると、白ピーク補正を行います。

<b>[オーディオ]</b>	<p><b>[入力端子 : ]</b> オーディオ入力に使用する端子を、[Analog]、[Digital]、[SDI-Embedded] から選びます。</p>
<b>[圧縮]</b>	<p><b>[コーデック : ]</b> 圧縮形式を [Grass Valley HQ (AVI)]、[XDCAM HD422 (MXF)]、[XDCAM HD (MXF)]、[XDCAM IMX (MXF)]、[XDCAM DV (MXF)] から選びます。</p> <p><b>[ビットレート : ]</b> 圧縮形式に対応したビットレートを選びます。</p> <p><b>[HQ 150Mbps MAX]</b> チェックを入れると、Grass Valley HQ Codec の圧縮率が 150 Mbps に制限されます。</p> <p><b>[オーディオ形式 : ]</b> 圧縮形式に対応したオーディオ形式を選びます。</p> <p><b>[Closed GOP]</b> MXF 形式の場合にチェックを入れると、GOP 内で情報が完結します。データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックを外してください。</p>

**POINT**

- 収録中のファイルを編集ソフトウェアで読み込み、時差編集が可能です。  
編集ソフトウェアに T2 内のクリップを読み込み、編集する▶ P67
- 収録中の素材の追っかけ再生が可能です。  
収録中の映像をマウントして再生する (追っかけ再生) ▶ P89
- SDI で収録している場合は、16bit 2ch / 24bit 8ch を選択することができます。

**ご注意**

- T2 Elite 3/Pro 3/Express 3 の場合、MXF (XDCAM HD422/HD/IMX/DV) 形式での収録時、一部の素材 (再生数が制限されているクリップなど) の再生を行うことはできません。その場合、再生は停止されます。また MXF (XDCAM HD422/HD/IMX/DV) 形式での収録中の追っかけエクスポート、フォーマット変換には対応していません。
- T2 Elite 2/Pro 2/Express 2/Elite/Pro/Express の場合、MXF (XDCAM HD422/HD/IMX/DV) 形式での収録時、全ての素材で再生を行うことはできません。その場合、全ての再生は停止されます。また、MXF (XDCAM HD422/HD/IMX/DV) 形式での収録中の素材の追っかけ再生、追っかけエクスポート、フォーマット変換には対応していません。

**2 各項目を設定し、[OK] をタップする**

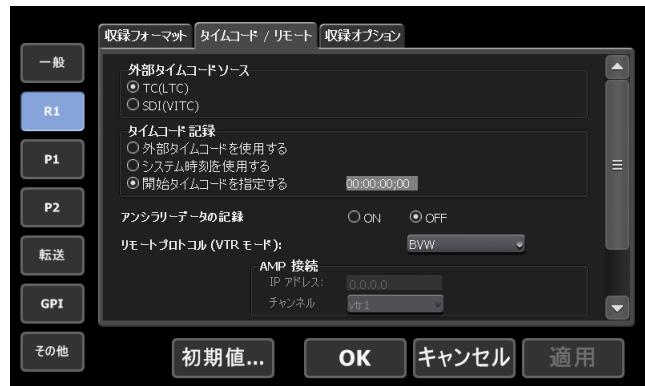
[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## R1- タイムコード / リモート設定

R1 チャンネルで収録する際のタイムコード設定や R1 チャンネルのリモートコントロールについて設定します。

### 1 設定画面で [R1] をタップし、[タイムコード / リモート] タブをタップする

#### ◆ [タイムコード / リモート] タブ



<p><b>[外部タイムコードソース]</b></p> <p><b>[タイムコード記録]</b></p> <p><b>[アンシラリーデータの記録]</b></p> <p><b>[リモートプロトコル (VTR モード) :]</b></p>	<p>タイムコードの形式を [TC (LTC)]、[SDI (VITC)] から選びます。</p> <p>収録時に使用するタイムコードを選びます。 外部機器のタイムコードを使用する場合は [外部タイムコードを使用する] を選びます。 T2 の時刻を使用する場合は [システム時刻を使用する] を選びます。 [開始タイムコードを指定する] を選んだ場合は、入力エリアをタップしてタイムコードを指定します。</p> <p>収録時に VANC データを記録するかどうかを設定します。 「ON」を選択してアンシラリーデータが付加されている映像を収録した場合、T2 でアンシラリーデータを付加した映像を再生することができます。 XDCAM HD または HD422 フォーマットの MXF 形式で収録する場合は、SMPTE 436M に従って、アンシラリーデータを格納します。この場合は、SMPTE 436M に対応した機器でアンシラリーデータを出力することができます。 アンシラリーデータが付加されている映像の追っかけ再生も可能です。追っかけ再生中に使用できる再生チャンネルは 1 チャンネルのみとなります。 収録中の映像をマウントして再生する (追っかけ再生) ▶ P89</p> <p>R1-VTR モードで T2 から VTR を制御する場合に、リモートプロトコル (AMP/BVW) を選びます。 [AMP] を選んだ場合、[AMP 接続] で VTR の IP アドレスとチャンネルを設定します。</p>
---	---

<p><b>[リモートプロトコル (リモートモード) : ]</b></p>	<p>R1- リモートモードで外部コントローラーから T2 を制御する場合に、リモートプロトコル (AMP/BVW) を選びます。[リモート制御がオンのとき、ローカル操作を許可する] にチェックを入れると、リモートモード中でも T2 をローカルで操作できます。</p>
<p><b>POINT</b> • [リモート制御がオンのとき、ローカル操作を許可する] にチェックを入れた場合、R1- リモートモード中にできる操作は次のとおりです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 収録、停止</li> <li>- クリップ名の入力</li> <li>- タグの編集 (ワークステーションモードのみ)</li> <li>- プロパティの表示</li> <li>- クリップのマウントを中止</li> <li>- マーカーの設定、マーカーへの移動</li> </ul>	

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

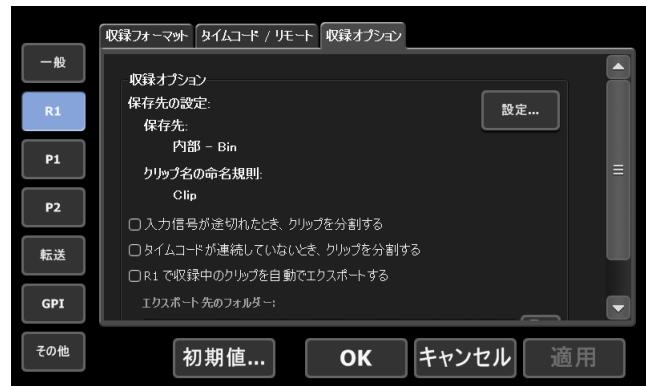
[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

### R1- 収録オプション設定

R1 チャンネルで収録中のファイルを自動的にエクスポートするかを設定します。

#### 1 設定画面で [R1] をタップし、[収録オプション] タブをタップする

#### ◆ [収録オプション] タブ

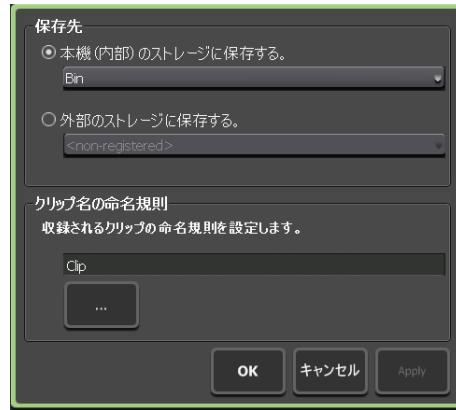


<p><b>[保存先の設定 : ]</b></p>	<p>収録するクリップの保存先などが表示されます。 [設定 ...] をタップすると、保存先を設定できます。 <a href="#">保存先ダイアログ▶ P177</a></p>
<p><b>[入力信号が途切れたとき、クリップを分割する]</b></p>	<p>チェックを入れると、収録中に入力信号が途切れた場合、クリップが分割されて保存されます。</p>
<p><b>[タイムコードが連続していないとき、クリップを分割する]</b></p>	<p>チェックを入れると、収録中にタイムコードが連続していない場合、クリップが分割されて保存されます。</p>
<p><b>[R1 で収録中のクリップを自動でエクスポートする]</b></p>	<p>チェックを入れると、R1 チャンネルで収録中のファイルを指定した場所へ自動的にエクスポートします。</p>

<b>[エクスポート先のフォルダー:]</b>	タップしてエクスポート先を指定します。
<b>[VTR 収録] <sup>※1</sup></b>	<p>R1-VTR モード時の動作について設定します。</p> <p><b>[プリロール:]</b> 収録を開始するときの予備動作時間（プリロール）を設定します。</p> <p><b>[マージン:]</b> 収録時に In 点、Out 点にマージン（のりしろ）を持たせる場合、その長さを設定します。</p>
<b>[VTR バッチ収録] <sup>※1</sup></b>	<p>バッチキャプチャ時の動作について設定します。</p> <p><b>[クリップ名:]</b> バッチキャプチャ後に生成されるクリップ名を変更できます。</p> <p><b>[エラーが発生したとき、次の項目の収録を継続する]</b> チェックを外すと、エラーが発生したときに次のバッチキャプチャ項目の収録を停止します。</p> <p><b>[100% 完了した項目は次回の収録対象へ含めない]</b> チェックを外すと、100%収録が完了したバッチキャプチャ項目も次回の収録の対象に含めます。</p>

※1 ワークステーションモードでのみ設定できます。

### ◆保存先ダイアログ



#### [保存先]

収録するクリップの収録先を選びます。  
T2 に収録する場合は、[本機 (内部) のストレージに保存する] を選び、T2 に登録されている bin をリストから選びます。ワークステーションモードでは、選択されている bin に保存することも可能です。

T2 以外に収録する場合は、[外部のストレージに保存する] を選び、登録済みの外部メディア / ストレージをリストから選びます。

<登録されていません> と表示されている場合は、あらかじめ設定する必要があります。

リムーバブルメディア内のメディアファイルを表示する▶ P51

<p><b>[クリップの命名規則]</b></p>	<p>収録されるクリップの命名規則を設定します。 入力エリアをタップしてクリップの名前を入力します。  [...] をクリックすると、クリップ名の後に [日付] および／または [時間] が自動で入力されます。 R1 チャンネルで次回収録クリップ名を設定している場合は、次回収録クリップ名の設定が優先されます。 1 ch 表示で R1 チャンネルを表示する▶ P43</p>
---------------------------	---

<p><b>POINT</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・収録開始時に外部メディア / ストレージに保存できない場合は内蔵ストレージに保存されます。</li> <li>・書き込みが間に合わない場合、収録は停止します。</li> <li>・検証済外部メディア / ストレージは弊社ウェブサイトでご確認ください。</li> </ul>
---------------------	--

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

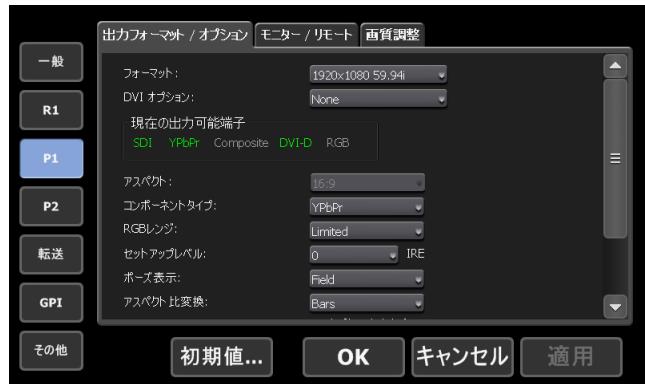
# P1/P2 設定

## P1/P2- 出力フォーマット / オプション設定

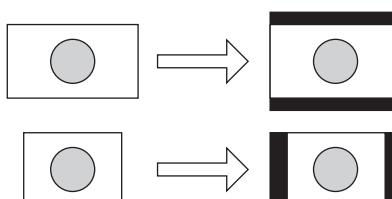
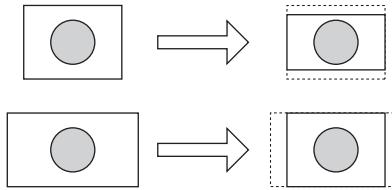
P1/P2 チャンネルにマウントして再生する際の出力フォーマットについて設定します。

### 1 設定画面で [P1] (または [P2]) をタップし、[出力フォーマット / オプション] タブをタップする

#### ◆ [出力フォーマット / オプション] タブ



<p><b>[フォーマット:]</b></p>	<p>ビデオ出力フォーマットを選びます。</p>
<p><b>[DVI オプション:]</b></p>	<p>DVI/RGB 出力フォーマットを使用する場合、使用する解像度を選びます。</p>
<p><b>[現在の出力可能端子]</b></p>	<p>[フォーマット:] と [DVI オプション:] で選んだ項目にしたがって、出力に使用できる端子が緑色の文字でハイライト表示されます。</p>
<p><b>[アスペクト:]</b></p>	<p>SD の場合、画面アスペクト比を [4:3]、[16:9] の中から選びます。</p>
<p><b>[コンポーネントタイプ:]</b></p>	<p>DVI-I 端子から出力されるアナログ信号のタイプを選びます。</p>

<p><b>[RGB レンジ:]</b></p>	<p>DVI-I 端子から出力される RGB の出力タイプを選びます。        [Limited] を選ぶと、RGB の出力信号を 16 ~ 235 の範囲で出力します。        [Full] を選ぶと、RGB の出力信号を 0 ~ 235 の範囲で出力します。</p>
<p><b>[セットアップレベル:]</b></p>	<p>NTSC 時のセットアップレベル（黒レベル）を 0IRE、7.5IRE から選びます。日本では 0IRE、北米では 7.5IRE が使用されます。</p>
<p><b>[ポーズ表示:]</b></p>	<p>再生を停止したときの表示モードを選びます。        [Field] を選ぶと、静止画をフィールド補間して表示します。映像は静止した状態でなめらかに表示されます。        [Frame] を選ぶと、トップフィールド、ボトムフィールドを交互に表示します。映像がゆれて表示されます。</p>
<p><b>[アスペクト比変換:]</b></p>	<p>P1 チャンネル（または P2 チャンネル）にマウントした素材のアスペクト比が、チャンネルの設定と異なる場合にどのように変換を行うかを選びます。        [Bars] を選ぶと、画面の上下または左右に黒いバーが表示されます。</p>
 <p>[Crop] を選ぶと、画面の上下または左右がカットされます。</p> 	
<p><b>[自動再生モード:]</b></p>	<p>[自動再生を行う] にチェックを入れると、P1 チャンネル（または P2 チャンネル）に素材をマウントした際に自動的に再生されます。</p>
<p><b>[R1 で収録中のクリップが時差送出できる状態になったとき、自動でマウントする]</b></p>	<p>チェックを入れると、R1 チャンネルで収録中の素材が時差送出可能になった時点で、P1 チャンネル（または P2 チャンネル）に自動的にマウントされます。</p>

<p><b>[R1 でサブクリップを作成したとき、マウントされたプレイリストへサブクリップを追加する]</b></p>	<p>チェックを入れると、R1 チャンネルで作成したサブクリップが、P1 チャンネル（または P2 チャンネル）にマウントされたプレイリストに自動的に追加されます。</p>
<p><b>ご注意</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [R1 で収録中のクリップが時差送出できる状態になったとき、自動でマウントする] または [R1 でサブクリップを作成したとき、マウントされたプレイリストへサブクリップを追加する] にチェックを入れていても、次のような場合は機能しません。           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 指定したチャンネルがロックされているとき、または同期モードのとき</li> <li>- 指定したチャンネルが Fill/Key 信号出力モードのとき</li> <li>- 指定したチャンネルがリモートモードのとき（リモートモード中のローカル操作を有効に設定している場合を除く）</li> <li>- MXF 形式での収録を行っているとき（T2 Elite 2/Pro 2/Express 2/Elite/Pro/Express の場合）</li> </ul> </li> </ul>	

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## P1/P2- モニター / リモート設定

P1/P2 出力部からのモニター出力や、P1/P2 チャンネルのリモートコントロールについて設定します。

### 1 設定画面で [P1]（または [P2]）をタップし、[モニター / リモート] タブをタップする

#### ◆ [モニター / リモート] タブ

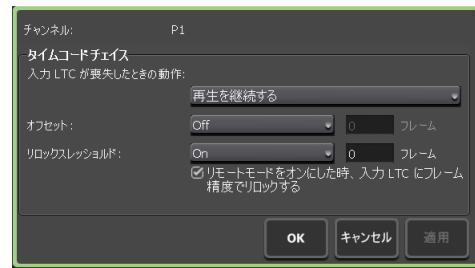


<p><b>[モニター出力]</b></p>	<p>モニター出力について設定します。</p> <p><b>[チャンネル :]</b> モニター出力に使用するチャンネルを選びます。 P1 出力部の端子から出力できるチャンネルは [P1] で固定となります。 P2 出力部の端子から出力できるチャンネルは、[R1]、[P1]、[P2] の中から選べます。</p> <p><b>[OSD 表示 :]</b> オンスクリーンディスプレイをモニターに表示するかどうかを選びます。 [カレントタイムコードを表示する] にチェックを入れると、 オンスクリーンディスプレイでカレントタイムコードを表示します。 [残り時間を表示する] にチェックを入れると、 オンスクリーンディスプレイで残り時間を表示します。</p>
<p><b>[モニター出力]</b></p>	<p><b>[プレイリストの残り時間表示 :]</b> オンスクリーンディスプレイでのプレイリストの残り時間の表示形式を選びます。 [Event] を選ぶと、イベントの残り時間を表示します。 [Total] を選ぶと、プレイリスト全体に対する残り時間を表示します。</p>
<p><b>[リモートプロトコル :]</b></p>	<p>P1- リモートモード（または P2 リモートモード）で、外部コントローラーから T2 を制御する場合に、リモートプロトコル（AMP/BVW/TC Chase）を選びます。 <b>AMP コントロールの概要▶ P199</b> <b>BVW コントロールの概要▶ P199</b> <b>TC Chase コントロールの概要▶ P200</b></p> <p><b>[設定 ...]</b> リモートプロトコルで TC Chase 選択時に選択できます。 タイムコードチェイス設定ダイアログ▶ <b>P182</b></p>
<p><b>[リモート制御がオンのとき、ローカル操作を許可する]</b></p>	<p>チェックを入れると、リモートモード中でも T2 をローカルで操作できます。</p>
<p><b>[プリロール :]</b></p>	<p>In 点より少し前へ巻き戻して、そこから再生できます。</p>
<p><b>[ポストロール :]</b></p>	<p>Out 点より後を再生できるよう、再生時間を秒単位で設定できます。</p>

**ご注意** • [モニター出力] の [チャンネル:] で、[R1] を選択した場合、  
オンスクリーンディスプレイはモニターに表示されません。

- POINT** • [リモート制御がオンのとき、ローカル操作を許可する] にチェックを入れた場合、P1- リモートモード(またはP2 リモートモード)中にできる操作は次のとおりです。
- スクラップバー操作 (ワークステーションモードのみ)
  - 再生コントロール操作 (最初のフレームに移動、巻き戻し、フレーム戻し、停止、再生、フレーム送り、早送り、最後のフレームに移動)
  - In/Out 点へ移動、In/Out 点の設定、In/Out 点の削除、サブクリップの作成
  - スクラップバーの表示スケールの切り替え
  - オーディオレベル表示の切り替え
  - サムネイルの作成
  - クリップ / プレイリスト名の入力
  - タグの編集 (ワークステーションモードのみ)
  - In 点 / Out 点 / デュレーションの数値入力、In 点 / Out 点 / デュレーションの確定
  - プレイリストのイベントリストの編集 (追加、削除、並べ替え、コピー、ペースト、名前の変更)
  - プロパティの表示
  - クリップ / プレイリストのマウント、マウントの中止
  - 同期モード、E to E モード、Loop モードのオン / オフ切り替え
  - タッチスクリーン LCD 下部のボタンでの操作
  - マーカーの設定、マーカーへの移動

#### ◆タイムコードチェイス設定ダイアログ



<p><b>[タイムコードチェイス]</b></p>	<p>TC Chase コントロールについて設定します。</p> <p><b>[入力 LTC が喪失したときの動作:]</b> 入力 LTC が喪失した場合の動作を設定します。 [再生を継続する] を選ぶと、入力されていたタイムコードに沿って再生を継続します。 [再生を停止する] を選ぶと、再生を停止します。</p> <p><b>[オフセット:]</b> 入力 LTC に対するオフセットを設定します。 [Off] を選ぶと、オフセットは設定されず、入力 LTC と同じタイムコードで再生します。 [On] を選ぶと、任意のフレーム数 (-15 ~ +15 フレーム) でオフセットを設定できます。入力 LTC に対して設定したオフセットの値でロックします。</p> <p><b>[リロックスレッシュルド:]</b> 入力 LTC と P1/P2 チャンネルのタイムコードがどれだけずれた場合に、リロック機能が動作して、チェイスを行うかを設定します。 [Off] を選ぶと、リロック機能は動作しません。 [On] を選ぶと、任意のフレーム数 (-15 ~ +15 フレーム) 分ずれたときに、リロック機能が動作するように設定できます。 [リモードモードをオンにした時、入力 LTC にフレーム精度でリロックする] のチェックを入れると、リモートモードをオフからオンにしたとき、リロックスレッシュルドの設定値に関わらず、入力 LTC と P1/P2 チャンネルのタイムコードがフレーム精度でリロックされます。</p>
----------------------------	--

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

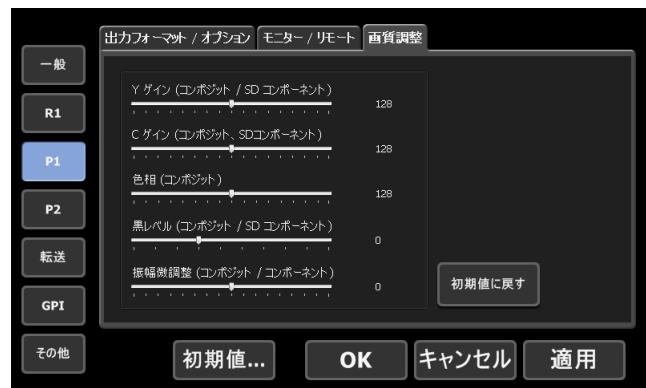
[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## P1/P2- 画質調整設定

P1/P2 チャンネルからコンポジット出力または SD コンポーネント出力する場合の画質調整についての設定です。

### 1 設定画面で [P1] (または [P2]) をタップし、[画質調整] タブをタップする

#### ◆ [画質調整] タブ



[Y ゲイン (コンポジット / SD コンポーネント)]	Y ゲインを調整します。
[C ゲイン (コンポジット / SD コンポーネント)]	C ゲインを調整します。
[色相 (コンポジット)]	映像の色合いを調整します。
[黒レベル (コンポジット / SD コンポーネント)]	黒レベルを調整します。
[振幅微調整 (コンポジット / SD コンポーネント)]	振幅微調整を調整します。
[初期値に戻す]	[画質調整] タブで設定した内容を初期設定に戻します。

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

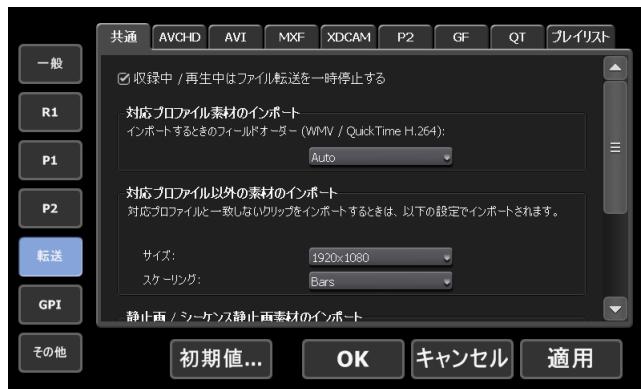
# 転送設定

## 転送 - 共通設定

ファイル転送時の設定を行います。

### 1 設定画面で【転送】をタップし、【共通】タブをタップする

#### ◆ [共通] タブ



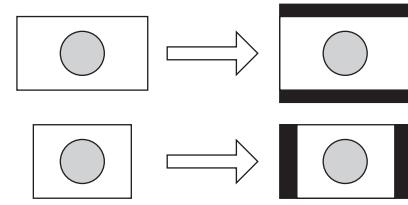
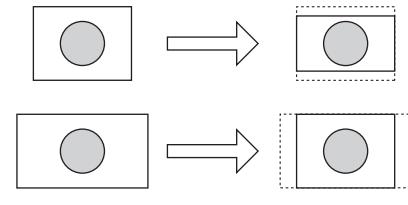
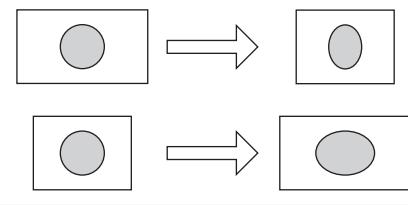
#### [収録中 または 再生中は ファイルの転送を一時停止する]

チェックを外すと、収録中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと収録／再生の動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

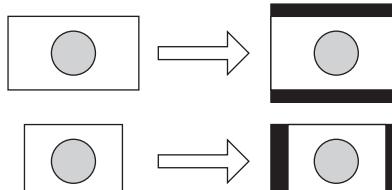
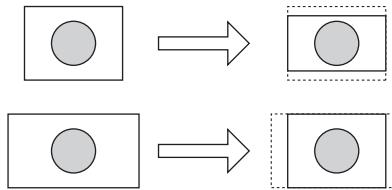
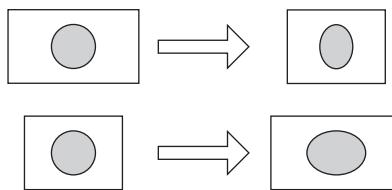
#### [対応プロファイル素材の インポート]

Windows Media Video、H.264 (QuickTime Video (avc1)) をインポート時のフィールドオーダーを選びます。[Auto] を選ぶと、最適と思われるフィールドオーダーを自動的に選んで設定します。

---

<p><b>[対応プロファイル以外の素材のインポート]</b></p>	<p>T2 で対応するプロファイルと一致しないメディアファイルをインポートする場合の、フレームサイズとスケーリング方法を設定します。</p> <p><b>[サイズ:]</b> インポート時のフレームサイズを選びます。</p> <p><b>[スケーリング:]</b> [サイズ:] で設定したフレームサイズと、インポートする素材のフレームサイズが異なる場合にどのようにスケーリングするかを選びます。</p> <p>[Bars] を選ぶと、素材のフレームサイズの長辺を [サイズ:] で設定したフレームサイズに合わせて、上下または左右に黒いバーを付加します。</p>  <p>[Crop] を選ぶと、素材のフレームサイズの短辺を [サイズ:] で設定したフレームサイズに合わせて、上下または左右をカットします。</p>  <p>[Stretch] を選ぶと、素材のフレームサイズを [サイズ:] で設定したフレームサイズに合わせて、画面全体に引き伸ばす、または圧縮します。</p> 
-------------------------------------	--

---

<p><b>[静止画 / シーケンス静止画素材のインポート]</b></p>	<p>静止画またはシーケンス静止画をインポートする場合の各種設定を行います。</p> <p><b>[フォーマット:]</b> インポート時のフォーマットを選びます。</p> <p><b>[アスペクト:]</b> SDの場合、画面アスペクト比を [4:3]、[16:9] の中から選びます。</p> <p><b>[スケーリング:]</b> [フォーマット:] で設定したフォーマットのフレームサイズと、インポートする素材のフレームサイズが異なる場合にどのようにスケーリングするかを選びます。</p> <p>[Bars] を選ぶと、素材のフレームサイズの長辺を [フォーマット:] のフレームサイズに合わせて、上下または左右に黒いバーを付加します。</p>  <p>[Crop] を選ぶと、素材のフレームサイズの短辺を [フォーマット:] のフレームサイズに合わせて、上下または左右をカットします。</p>  <p>[Stretch] を選ぶと、素材のフレームサイズを [フォーマット:] のフレームサイズに合わせて、画面全体に引き伸ばす、または圧縮します。</p>  <p><b>[デュレーション (静止画):]</b> インポートした静止画クリップの再生時間を秒単位で設定します。</p>
--	--

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## 転送 -AVCHD 設定

AVCHD 素材をインポートする際のフォーマットについて設定します。

## 1 設定画面で [転送] をタップし、[AVCHD] タブをタップする

## ◆ [AVCHD] タブ



## [AVCHD 素材のインポート]

## [インポート後のファイル形式:]

インポート時に、ネイティブフォーマットのままインポートするか、ファイル変換してインポートするかを選びます。[HQ] を選ぶと、Grass Valley HQ AVI に変換されます。

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

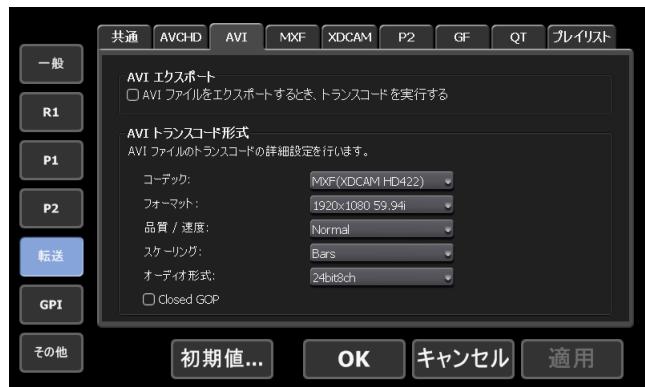
[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## 転送 -AVI 設定

Grass Valley HQ AVI 形式のコンテンツを MXF (XDCAM 形式) に変換してエクスポートする際のフォーマットについて設定します。

## 1 設定画面で [転送] をタップし、[AVI] タブをタップする

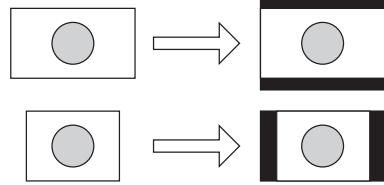
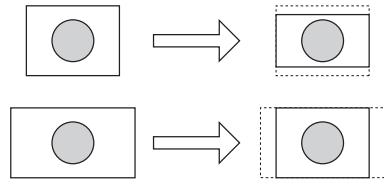
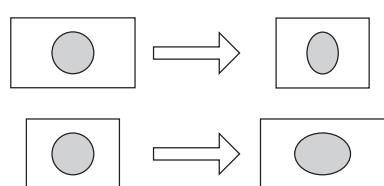
## ◆ [AVI] タブ



## [AVI エクスポート]

## [AVI ファイルをエクスポートするとき、トランスコードを実行する]

チェックを入れると、[AVI トランスコード形式] で設定したフォーマットに変換してエクスポートされます。

<p><b>[AVI トランスコード形式]</b></p>	<p><b>[コーデック :]</b> コーデックを選びます。</p> <p><b>[フォーマット :]</b> フォーマットを選びます。</p> <p><b>[品質 / 速度 :]</b> 品質を選びます。</p> <p><b>[スケーリング :]</b> [フォーマット :] で設定したフォーマットのフレームサイズと、出力するコンテンツのフレームサイズが異なる場合にどのようにスケーリングするかを選びます。</p> <p>[Bars] を選ぶと、コンテンツのフレームサイズの長辺を [フォーマット :] のフレームサイズに合わせて、上下または左右に黒いバーを付加します。</p>  <p>[Crop] を選ぶと、コンテンツのフレームサイズの短辺を [フォーマット :] のフレームサイズに合わせて、上下または左右をカットします。</p>  <p>[Stretch] を選ぶと、コンテンツのフレームサイズを [フォーマット :] のフレームサイズに合わせて、画面全体に引き伸ばす、または圧縮します。</p>  <p><b>[オーディオ形式 :]</b> オーディオ形式を選びます。</p> <p><b>[Closed GOP]</b> チェックを入れると、GOP 内で情報が完結します。データ量は増えますが GOP 単位で編集可能なソフトウェアなどで再編集することができます。通常はチェックを外してください。</p>
-------------------------------	---

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## 転送 -MXF 設定

MXF 素材をインポートする際のフォーマットについて設定します。

### 1 設定画面で【転送】をタップし、【MXF】タブをタップする

#### ◆ [MXF] タブ



#### [MXF 素材のインポート]

##### [インポート後のファイル形式:]

インポート時に、ネイティブフォーマットのままインポートするか、ファイル変換してインポートするかを選びます。  
[AVI(HQ)] を選ぶと、Grass Valley HQ AVI に変換されます。

### 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

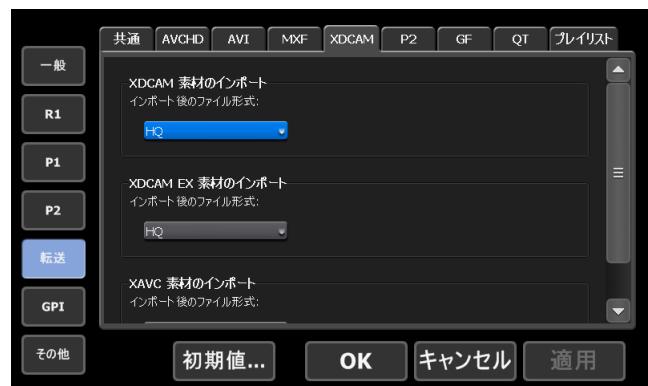
[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## 転送 -XDCAM 設定

XAVC 素材 (T2 Elite 3/Pro 3/Express 3/Elite 2/Pro 2/Express 2 のみ)、XDCAM 素材や XDCAM EX 素材をインポートする際のフォーマットについて設定します。

### 1 設定画面で【転送】をタップし、【XDCAM】タブをタップする

#### ◆ [XDCAM] タブ



[XDCAM 素材のインポート]	[インポート後のファイル形式:] インポート時に、ネイティブフォーマットのままインポートするか、ファイル変換してインポートするかを選びます。 [HQ] を選ぶと、Grass Valley HQ AVI に変換されます。
[XDCAM EX 素材のインポート]	[インポート後のファイル形式:] インポート時に、ネイティブフォーマットのままインポートするか、ファイル変換してインポートするかを選びます。 [HQ] を選ぶと、Grass Valley HQ AVI に変換されます。
[XAVC 素材のインポート] (T2 Elite 3/Pro 3/ Express 3/Elite 2/Pro 2/Express 2 のみ)	[インポート後のファイル形式:] インポート時に、ネイティブフォーマットのままインポートするか、ファイル変換してインポートするかを選びます。 [XAVC] を選ぶと、ネイティブフォーマットのままインポートされます。ネイティブインポートに対応していないフォーマットは、自動的に Grass Valley HQ AVI に変換されます。 [HQ] を選ぶと、Grass Valley HQ AVI に変換されます。

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## 転送 -P2 設定

P2 素材をインポートする際のフォーマットについて設定します。

### 1 設定画面で [転送] をタップし、[P2] タブをタップする

#### ◆ [P2] タブ



#### [P2 素材のインポート]

[インポート後のファイル形式:] インポート時に、ネイティブフォーマットのままインポートするか、ファイル変換してインポートするかを選びます。 [P2] を選ぶと、ネイティブフォーマットのままインポートされます。ネイティブインポートに対応していないフォーマットは、自動的に Grass Valley HQ AVI に変換されます。 [MXF (OP-1a)] を選ぶと、MXF (OP-1a) に変換されます。 [HQ] を選ぶと、Grass Valley HQ AVI に変換されます。
---

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

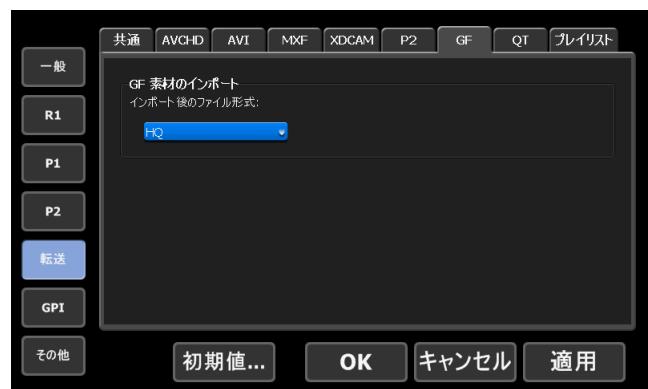
[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## 転送 -GF 設定

GF 素材をインポートする際のフォーマットについて設定します。

### 1 設定画面で【転送】をタップし、【GF】タブをタップする

#### ◆ [GF] タブ



#### [GF 素材のインポート]

##### [インポート後のファイル形式:]

インポート時に、ネイティブフォーマットのままインポートするか、ファイル変換してインポートするかを選びます。

[GF MXF (OP-Atom)] を選ぶと、ネイティブフォーマットのままインポートされます。

[HQ] を選ぶと、Grass Valley HQ AVI に変換されます。

### 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

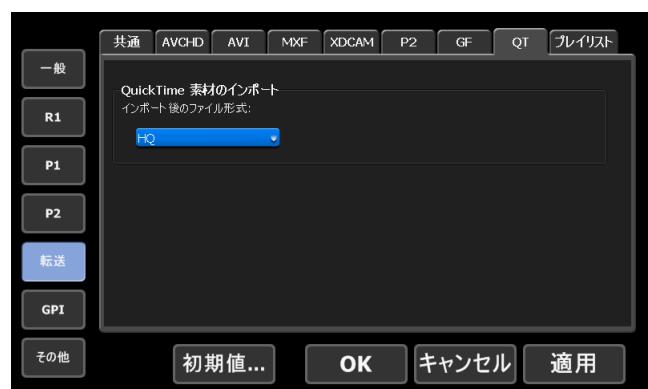
[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## 転送 -QT 設定

QuickTime 素材をインポートする際のフォーマットについて設定します。

### 1 設定画面で【転送】をタップし、【QT】タブをタップする

#### ◆ [QT] タブ



<p><b>[Quick Time 素材のインポート]</b></p>	<p><b>[インポート後のファイル形式:]</b> インポート時に、ネイティブフォーマットのままインポートするか、ファイル変換してインポートするかを選びます。 [QuickTime] を選ぶと、ネイティブフォーマットのままインポートされます。ネイティブインポートに対応していないフォーマットは、自動的に Grass Valley HQ AVI に変換されます。 [HQ] を選ぶと、Grass Valley HQ AVI に変換されます。</p>
-------------------------------------	--

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

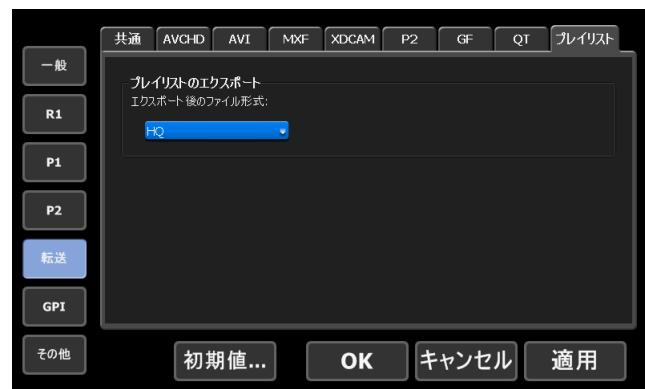
[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

### 転送 - プレイリスト設定

プレイリストをエクスポートする際のフォーマットについて設定します。

#### 1 設定画面で [転送] をタップし、[プレイリスト] タブをタップする

##### ◆ [プレイリスト] タブ



<p><b>[プレイリストのエクスポート]</b></p>	<p><b>[エクスポート後のファイル形式:]</b> エクスポート時のフォーマットを選びます。 [MXF (XDCAM)] を選ぶと、MXF (XDCAM 形式) に変換してエクスポートされます。 [HQ] を選ぶと、Grass Valley HQ AVI に変換してエクスポートされます。</p>
-------------------------------	--

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## GPI 設定

### GPI- 入力設定

GPI 入力で T2 を制御する際の設定を行います。

1 設定画面で [GPI] をタップし、[入力] タブをタップする

#### ◆ [入力] タブ



<b>[GPI 入力]</b>	選択中の GPI 入力ピンのピン番号が表示されます。 [前へ] または [次へ] をタップして、設定する GPI 入力ピンを選びます。
<b>[設定]</b>	GPI 入力トリガーの設定を行います。 <b>[チャンネル : ]</b> GPI 入力でコントロールするチャンネルを選びます。 <b>[動作 : ]</b> [GPI 入力] で選んだ GPI 入力ピンが入力されたときに、実行される動作を選びます。 <b>設定の動作一覧 ▶ P194</b> <b>[アクティブ : ]</b> アクティブにする GPI 信号を、[High]、[Low] の中から選びます。

#### ◆ 設定の動作一覧

<b>[Stop]</b>	再生、収録を停止します。
<b>[Play]</b>	チャンネルにマウントしたコンテンツを再生します。
<b>[Record]</b>	収録を開始します。
<b>[Rewind]</b>	巻き戻しします。マウントしたコンテンツの先頭に達した場合、または他の処理を行った場合に、巻き戻しは停止します。
<b>[FastFwd]</b>	早送りします。マウントしたコンテンツの末尾に達した場合、または他の処理を行った場合に、早送りは停止します。
<b>[CueStart]</b>	マウントしたコンテンツの In 点に移動します。

[CueEnd]	マウントしたコンテンツの Out 点に移動します。
[Eject]	コンテンツのマウントを中止します。
[Preview]	R1 チャンネルにマウントされているクリップを P1 チャンネルにマウントします。
[CueNextEvent]	プレイリストをマウントしている場合、選択しているイベントの次のイベントに移動します。 次のマーカー位置への移動を移動対象に含めることができます。[マーカーの設定] ダイアログで [スクラブバー上にマーカーアイコンを表示する] にチェックを入れ、[編集点への移動:] のリストをクリックして [マーカーを含める] を選びます。 [マーカーの設定] ダイアログ▶ P106
[CuePrevEvent]	プレイリストをマウントしている場合、選択しているイベントの直前のイベントに移動します。 前のマーカー位置への移動を移動対象に含めることができます。[マーカーの設定] ダイアログで [スクラブバー上にマーカーアイコンを表示する] にチェックを入れ、[編集点への移動:] のリストをクリックして [マーカーを含める] を選びます。 [マーカーの設定] ダイアログ▶ P106
[VARPlayback]	[VAR 再生設定:] で指定した速度で、マウントしたコンテンツを可変速再生します。 その他 - ジョグ / シャトル設定▶ P197
[VARPlay+0.1]	現在の再生速度を 0.1 上げます。
[VARPlay-0.1]	現在の再生速度を 0.1 下げます。
[VARPlay+0.01]	現在の再生速度を 0.01 上げます。
[VARPlay-0.01]	現在の再生速度を 0.01 下げます。
[Keyboard Shortcut]	GPI の Input 1 ~ 6 に対して、任意のキーボードのキーを割り当てます。設定した Input がアクティブになると、割り当てたキーボードショートカットを呼び出します。 主要なキーボードショートカットキーについて▶ P147

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## GPI- 出力設定

GPI 出力で T2 から外部機器を制御する際の設定を行います。

### 1 設定画面で [GPI] をタップし、[出力] タブをタップする

#### ◆ [出力] タブ



<b>[GPI 出力]</b>	選択中の GPI 出力ピンのピン番号が表示されます。 [前へ] または [次へ] をタップして、設定する GPI 出力ピンを選びます。
<b>[設定]</b>	GPI 出力トリガーの設定を行います。 <b>[名称:]</b> GPI 出力トリガーの名称を設定します。 <b>[アクティブ:]</b> アクティブにする GPI 信号を、[High]、[Low] の中から選びます。 <b>[モード:]</b> GPI 出力トリガーのモードを選びます。 [Trigger] を選ぶと、T2 の P1 チャンネルにマウントされているプレイリストの任意のイベントにトリガーを指定することにより、GPI 出力で外部機器を制御します。 [Tally-R1] を選ぶと、R1 チャンネルで収録中に、GPI からタリー信号を出力して、外部モニターのタリーランプを常時点灯させます。 [Tally-P1] (または [Tally-P2]) を選ぶと、P1 チャンネル (または P2 チャンネル) で再生中に、GPI からタリー信号を出力して、外部モニターのタリーランプを常時点灯させます。

### 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

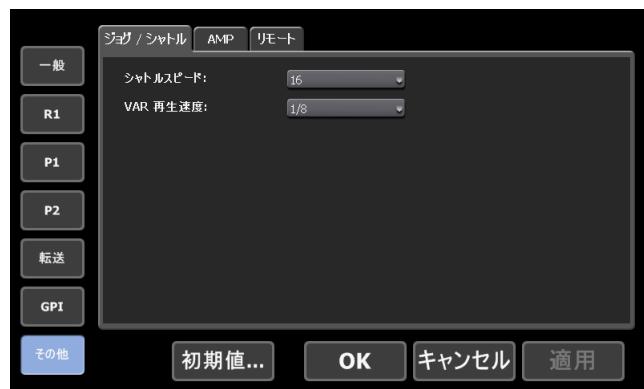
## その他設定

### その他 - ジョグ / シャトル設定

ジョグ / シャトルの動作について設定します。

1 設定画面で [その他] をタップし、[ジョグ / シャトル] タブをタップする

#### ◆ [ジョグ / シャトル] タブ



[シャトルスピード:]	ジョグ / シャトルモードで再生する際の最高速度を選びます。
[VAR 再生設定:]	設定画面の [GPI] → [入力] タブの「設定」で [VARPlayback] を選んでいる場合の再生速度を選びます。

2 各項目を設定し、[OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

### その他 -AMP 設定

AMP コマンドで外部機器から T2 を制御する際の AMP コマンドの動作について設定します。

1 設定画面で [その他] をタップし、[AMP] タブをタップする

#### ◆ [AMP] タブ



<p><b>[コマンドの動作モード:]</b></p>	<p><b>[Erase ID:]</b> AMP の Erase ID のコマンドについて、動作を設定します。 [Recycle] を選んだ場合は、コンテンツをごみ箱に移動します。 [Delete] を選んだ場合は、コンテンツを完全に削除します。</p>
-----------------------------	--

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

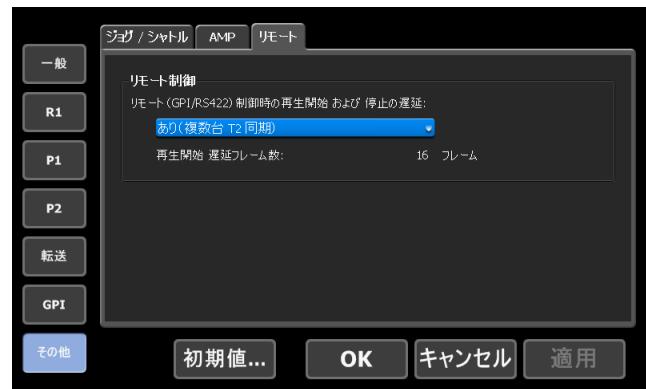
[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

## その他 - リモート設定

リモート (GPI/RS422) で外部機器から T2 を制御する際の動作について設定します。

### 1 設定画面で [その他] をタップし、[リモート] タブをタップする

#### ◆ [リモート] タブ



<p><b>[リモート (GPI/RS422) 制御時の再生開始および停止の遅延:]</b></p>	<p>GPI 制御時の再生および停止コマンド実行時の遅延を設定します。 [なし (最小)] を選んだ場合は、遅延を設定しません。複数台の T2 を同期させる必要が無い場合に使用します。 [あり (複数台 T2 同期)] を選んだ場合は、遅延を発生させます。複数台の T2 を同期させる場合に使用します。 [カスタム] を選んだ場合は、遅延フレーム数を設定することができます。</p>
--	---

## 2 各項目を設定し、[OK] をタップする

[適用] をタップすると、続けて他の項目を設定することができます。

# 11

Section

## リモートコントロール

このセクションでは、AMP コマンド、BVW コマンド、TC Chase、GPI 入出力でのリモートコントロールについて説明します。

### AMP/BVW/TC Chase でリモートコントロールする

#### AMP コントロールの概要

T2 では、Ethernet 経由で下記の AMP 制御が可能です。

- T2 から AMP で外部機器を制御する (R1-VTR モード)
- 外部コントローラーから AMP で T2 を制御する (R1- リモートモード)
- 外部コントローラーから AMP で T2 を制御する (P1/P2- リモートモード)

#### POINT

- AMP の仕様や設定については、弊社 Web または下記 URL にある Grass Valley AMP プロトコルのドキュメントを参照ください。(英文)  
[http://www.gvgdevelopers.com/concrete/apis/amp\\_protocol/documentation/](http://www.gvgdevelopers.com/concrete/apis/amp_protocol/documentation/)
- AMP プロトコルのサンプルソースコードについては、弊社 Web または下記 URL を参照ください。(英文)  
[http://www.gvgdevelopers.com/concrete/apis/amp\\_protocol/amp-socket-connection-example/](http://www.gvgdevelopers.com/concrete/apis/amp_protocol/amp-socket-connection-example/)
- AMP コマンドの一覧は、「付録」を参照してください。  
**AMP 対応コマンド一覧▶ P216**
- T2 の AMP 接続時のポート番号は 3811 です。
- AMP 制御サンプルプログラムについては、弊社 Web (日本) または下記 URL からダウンロードいただけます。  
<http://pro.grassvalley.jp/download/t2n.htm>

#### ご注意

- T2 の AMP 制御では、RS-422 経由での制御には対応していません。
- AMP 制御サンプルプログラムはサポート対象外ソフトウェアです。

#### BVW コントロールの概要

T2 では、RS422 経由で下記の BVW 制御が可能です。

- T2 から BVW で外部機器を制御する (R1-VTR モード)
- 外部コントローラーから BVW で T2 を制御する (R1- リモートモード)
- 外部コントローラーから BVW で T2 を制御する (P1/P2- リモートモード)

- POINT**
- R1-VTR モードで使用する BVW コマンドの一覧は、「付録」を参照してください。  
*BVW 対応コマンド一覧▶ P225*
  - リモートモードで使用する BVW コマンドの対応可否については、「付録」を参照してください。  
*BVW リモートモード対応一覧▶ P226*
  - RS422 入出力ピンについては、「付録」を参照してください。  
*RS422 入出力ピン▶ P227*
  - 同期モードまたは Fill/Key 信号出力モードの場合、BVW コマンドは P1 チャンネルのみコントロール可能です。  
*コンテンツを同期再生する (同期モード) ▶ P90*  
*アルファチャンネル付きコンテンツの再生について (Fill/Key 信号出力モード) ▶ P92*

## TC Chase コントロールの概要

T2 では、SMPTE に準拠した LTC にフレーム精度で同期した P1 チャンネル（または P2 チャンネル）の再生が可能です。

- POINT**
- TC Chase の詳しい方法については、弊社 Web 上で公開している別途資料を参照してください。
  - 同期モードまたは Fill/Key 信号出力モードの場合、TC Chase コマンドは P1 チャンネルのみコントロール可能です。  
*コンテンツを同期再生する (同期モード) ▶ P90*  
*アルファチャンネル付きコンテンツの再生について (Fill/Key 信号出力モード) ▶ P92*

## T2 から AMP/BVW で外部機器を制御する(R1-VTR モード)

T2 をコントローラー（マスター）として、AMP コマンド（Ethernet 経由）または BVW コマンド（RS422 経由）で外部機器（VTR）を制御する際の T2 側の操作について説明します。  
BVW コマンドを使用する場合、手順 1～3 は不要です。

- 1 T2 のタッチスクリーン LCD で [設定] をタップする
- 2 [一般] をタップし、[ネットワーク -1] タブまたは [ネットワーク -2] タブをタップする
- 3 T2 の IP アドレスを設定する  
*一般 - ネットワーク 1 / ネットワーク 2 設定▶ P163*
- 4 [R1] をタップし、[タイムコード / リモート] をタップする
- 5 [リモートプロトコル (VTR モード) :] のリストからリモートプロトコルを選択  
[BVW] を選んだ場合は、手順 7 に進んでください。
- 6 手順 5 で [AMP] を選んだ場合は、VTR の IP アドレスとチャンネルを設定する
- 7 [OK] をタップする
- 8 [R1] ボタンを押し、[VTR] をタップする

T2 から AMP コマンドまたは BVW コマンドで外部機器を制御できるようになります。

## 外部コントローラーから AMP/BVW で T2 を制御する (R1-リモートモード)

外部コントローラーから、AMP コマンド (Ethernet 経由) または BVW コマンド (RS422 経由) で T2 の R1 チャンネルを制御する際の T2 側の設定について説明します。

T2 は、デバイス (スレーブ) として外部コントローラーからのコマンドを受け付けます。

1 T2 のタッチスクリーン LCD で [設定] をタップする

2 [R1] をタップし、[タイムコード / リモート] タブをタップする

3 [リモートプロトコル (リモートモード) :] のリストからリモートプロトコルを選ぶ

**POINT** • [リモート制御がオンのとき、ローカル操作を許可する] にチェックを入れると、リモートモード中でも、T2 をローカルで操作できます。  
R1- タイムコード / リモート設定▶ P175

4 [OK] をタップする

5 [R1] ボタンを押し、[リモート] をタップする

外部コントローラーから AMP コマンドまたは BVW コマンドで R1 チャンネルを制御できるようになります。

## 外部コントローラーから AMP/BVW で T2 を制御する (P1/P2-リモートモード)

AMP コマンド (Ethernet 経由) や BVW コマンド (RS422 経由) で、外部コントローラーから T2 の P1/P2 チャンネルを制御する際の T2 側の設定について説明します。

T2 は、デバイス (スレーブ) として外部コントローラーからのコマンドを受け付けます。

1 T2 のタッチスクリーン LCD で [設定] をタップする

2 [P1] または [P2] をタップし、[モニター / リモート] タブをタップする  
P1/P2- モニター / リモート設定▶ P180

3 [リモートプロトコル:] のリストからリモートプロトコルを選ぶ

**POINT** • [リモート制御がオンのとき、ローカル操作を許可する] にチェックを入れると、リモートモード中でも、T2 をローカルで操作できます。  
P1/P2- モニター / リモート設定▶ P180

4 [OK] をタップする

5 [P1] ボタンを押す

6 [メニュー] をタップし、[リモート] をタップする

[リモート] にチェックが入ります。

外部コントローラーから AMP コマンドまたは BVW コマンドで P1/P2 チャンネルを制御できるようになります。

**POINT** • AMP の EraseID のコマンドについて、クリップを完全に削除するかどうかを設定できます。  
その他 -AMP 設定▶ P197

## TC Chase で T2 を制御する (P1/P2- リモートモード)

R1 チャンネルに入力した LTC と、P1/P2 チャンネルのタイムコードを同期させて再生する TC Chase 制御時の設定について説明します。

TC Chase 制御には、R1 チャンネルに入力する LTC の他に、リファレンス信号、入力する LTC と同期しているビデオ信号の入力が必要です。

**POINT** • TC Chase の詳しい方法については、弊社 Web 上で公開している別途資料を参照してください。

**1** T2 のタッチスクリーン LCD で [設定] をタップする

**2** [一般] をタップし、[ハードウェア] タブをタップする

一般 - ハードウェア設定 ▶ P162

**3** 同期信号で [External] を選ぶ

入力しているリファレンス信号と正しく同期できていることを確認します。

**4** [R1] をタップし、[収録フォーマット] タブをタップする

R1- 収録フォーマット設定 ▶ P173

**5** 入力しているビデオ信号に使用している [入力端子] と [入力フォーマット] を選ぶ

**6** [P1] または [P2] をタップし、[出力フォーマット / オプション] タブをタップする

P1/P2- 出力フォーマット / オプション設定 ▶ P178

**7** 再生するフォーマットを選択する

**8** [P1] または [P2] の [モニター / リモート] タブをタップする

P1/P2- モニター / リモート設定 ▶ P180

**9** [リモートプロトコル:] のリストから [TC Chase] を選ぶ

**POINT** • [リモート制御がオンのとき、ローカル操作を許可する] にチェックを入れると、リモートモード中でも、T2 をローカルで操作できます。

P1/P2- モニター / リモート設定 ▶ P180

**10** [OK] をタップする

**11** [P1] または [P2] ボタンを押す

**12** [メニュー] をタップし、[リモート] をタップする

[リモート] にチェックが入ります。

R1 チャンネルに入力している LTC と同期して P1/P2 チャンネルが再生されるようになります。

**POINT** • ワークステーションモードでは、R1、P1、P2 のタイムコードおよび タイムコードチェイスのステータスを確認できます。

タイムコードステータス表示 (R1/P1/P2 チャンネル) ▶ P127

## GPI でリモートコントロールする

### GPI コントロールの概要

T2 では、下記の GPI 制御が可能です。

#### ◆ GPI 入力で T2 を制御

GPI 入力端子（6 ピン）に各種動作を割り当てて、T2 を制御できます。

T2 がリモートモードかどうか、チャンネルがロックされているかどうかに関わらず、GPI 入力は受け付けられます。

T2 側では、設定画面の [GPI] → [入力] タブで設定しておきます。

GPI- 入力設定▶ P194

**ご注意** • GPI 入力で T2 を制御する場合、RS422 と併用しないでください。RSS422 による制御が無効になる場合があります。

#### ◆ GPI 出力で T2 から外部機器を制御

T2 から GPI 出力で外部機器を制御する▶ P203

#### ◆ GPI からのタリー出力

T2 で再生中または収録中に、GPI からタリー信号を出力して、外部モニターのタリーランプを常時点灯させることができます。

T2 側では、設定画面の [GPI] → [出力] タブで設定します。

GPI- 出力設定▶ P196

**POINT** • GPI 入出力ピンについては、「付録」を参照してください。  
GPI 設定▶ P194

## T2 から GPI 出力で外部機器を制御する

T2 の P1 チャンネルにマウントされているプレイリストの任意のイベントにトリガーを指定することにより、GPI 出力で外部機器を制御できます。

**1** T2 のタッチスクリーン LCD で [設定] をタップする

**2** [GPI] をタップし、[出力] をタップする

GPI- 出力設定▶ P196

**3** [前へ] または [次へ] をタップし、GPI 出力ピンを選ぶ

[GPI 出力] の右隣に選択中のピン番号が表示されます。

**4** 設定の [名前:]、[アクティブ:] を設定し、[モード:] のリストから [Trigger] を選ぶ

**5** [OK] をタップする

**6** トリガーを指定するイベントを含むプレイリストを P1 チャンネルにマウントする

**7** [P1] ボタンを押す

**8** イベントリストからトリガーに設定するイベントをタップして選ぶ

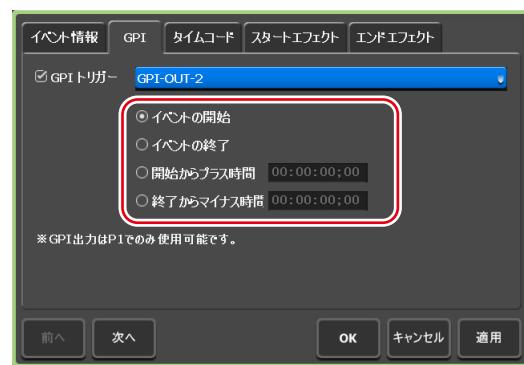
選択中のイベントには、青色の枠線が表示されます。

9 [メニュー] をタップし、[イベントプロパティ] をタップする

10 [GPI] タブをタップする

11 [GPI トリガー] にチェックを入れ、手順 4 で設定したトリガー設定の名称をリストから選ぶ

12 トリガーにするイベントの動作を選ぶ



- [イベントの開始] を選ぶと、イベントの再生開始がトリガーになります。
- [イベントの終了] を選ぶと、イベントの再生終了がトリガーになります。
- [開始からプラス時間] を選ぶと、イベントの再生開始から指定した時間分プラスした時点がトリガーになります。タイムコードをタップして、プラスする時間を入力します。
- [終了からマイナス時間] を選ぶと、イベントの再生終了から指定した時間分マイナスした時点がトリガーになります。タイムコードをタップして、マイナスする時間を入力します。

13 [OK] をタップする

# 12

Section

## 付録

このセクションでは、ワークステーションモードのキーボードショートカットや入出力フォーマット、デバイス別の動作確認済みドライバー、AMP コマンド、BVW コマンドの一覧を掲載しています。

### ワークステーションモードのキーボードショートカット一覧

キーボードショートカット一覧です。

**POINT** • ワークステーションモードで、キーボードショートカットの割り当てを変更できます。  
キーボードショートカットの割り当てを変更する▶ P147

カテゴリー	動作	ショートカット
	[R1 チャンネルを選択する]	[1]
	[P1 チャンネルを選択する]	[2]
	[P2 チャンネルを選択する]	[3]
	[フォルダーリストにフォーカスを移動する]	
	[素材リストにフォーカスを移動する]	
	[選択チャンネルのプレイリストにフォーカスを移動する]	
	[選択チャンネルのマーカーリストにフォーカスを変更する]	
	[1 ch View と 3 ch (または 2 ch) View を切り替える]	
	[素材タブを順次切り替える]	
	[Configuration 画面を表示する]	
	[素材検索画面を表示する]	
[全般]	[選択チャンネルのロックのオン / オフを切り替える]	
	[選択チャンネル (P1/P2) のループのオン / オフを切り替える]	
	[選択チャンネル (P1/P2) の E to E のオン / オフを切り替える]	
	[選択チャンネル (P1/P2) のリモートのオン / オフを切り替える]	
	[同期再生モードのオン / オフを切り替える]	
	[選択チャンネルの拡張画面を表示 / 非表示する]	
	[選択チャンネルの拡張画面 (オーディオ) を表示する]	
	[選択チャンネルの拡張画面 (VAR) を表示する]	
	[選択チャンネルの拡張画面 (タイムコードステータス) を表示する]	
	[選択チャンネルの拡張画面 (マーカーリスト) を表示する]	
	[選択チャンネルをイジェクトする]	

カテゴリー	動作	ショートカット
	〔選択チャンネル (R1) の収録を開始する〕	〔M〕
	〔選択チャンネルで再生を開始する〕	〔L〕
	〔選択チャンネルで逆再生を開始する〕	〔J〕
	〔選択チャンネルで再生を開始または停止する〕	〔Space〕
	〔選択チャンネルで再生または収録を停止する〕	〔K〕
	〔選択チャンネルで早送りする (1段階進める)〕	〔.〕
	〔選択チャンネルで巻き戻しする (1段階戻す)〕	〔H〕
	〔選択チャンネルで VAR スピードを増加させる (1段階進める)〕	〔.〕
	〔選択チャンネルで VAR スピードを減少させる (1段階戻す)〕	〔.〕
	〔選択チャンネルで VAR スピードを増加させる (0.1 進める)〕	
	〔選択チャンネルで VAR スピードを減少させる (0.1 戻す)〕	
	〔選択チャンネルで VAR スピードを増加させる (0.01 進める)〕	
	〔選択チャンネルで VAR スピードを減少させる (0.01 戻す)〕	
	〔選択チャンネルで先頭フレーム (前のイベント) へ移動する〕	〔A〕
	〔選択チャンネルで最終フレーム (次のイベント) へ移動する〕	〔S〕
	〔選択チャンネルで In 点へ移動する〕	〔Shift+I〕
	〔選択チャンネルで Out 点へ移動する〕	〔Shift+O〕
	〔選択チャンネルで前のフレームに移動する〕	〔←〕
	〔選択チャンネルで次のフレームに移動する〕	〔→〕
〔全般〕	〔選択チャンネルで前のフレームに移動する (JOG モード)〕 <sup>*1</sup>	
	〔選択チャンネルで次のフレームに移動する (JOG モード)〕 <sup>*1</sup>	
	〔選択チャンネルで In 点を設定する〕	〔I〕
	〔選択チャンネルで Out 点を設定する〕	〔O〕
	〔選択チャンネルで In/Out 点をクリアする〕	〔Ctrl〕 + 〔I〕 〔Ctrl〕 + 〔O〕
	〔選択チャンネルで現在の再生スピードを増加させる (0.01 進める)〕	
	〔選択チャンネルで現在の再生スピードを増加させる (0.1 進める)〕	
	〔選択チャンネルで現在の再生スピードを減少させる (0.01 戻す)〕	
	〔選択チャンネルで現在の再生スピードを減少させる (0.1 戻す)〕	
	〔選択チャンネルでマーカーを追加〕 <sup>*2</sup>	〔V〕 <sup>*3</sup>
	〔R1 でマーカーを追加〕 <sup>*2</sup>	
	〔P1 でマーカーを追加〕 <sup>*2</sup>	
	〔P2 でマーカーを追加〕 <sup>*2</sup>	
	〔選択チャンネルへの指定のコンテンツのマウント〕 <sup>*4</sup>	
	〔P1 への指定のコンテンツのマウント〕 <sup>*4</sup>	
	〔P2 への指定のコンテンツのマウント〕 <sup>*4</sup>	
	〔選択チャンネルのプレイリスト内の指定のイベントに Cue up〕 <sup>*5</sup>	

カテゴリ	動作	ショートカット
	[選択チャンネルのプレイリスト内の指定のイベントに Cue up + 停止] <sup>*5</sup>	
	[選択チャンネルのプレイリスト内の指定のイベントに Cue up + 再生開始] <sup>*5</sup>	
	[P1 のプレイリスト内の指定のイベントに Cue up] <sup>*5</sup>	
	[P1 のプレイリスト内の指定のイベントに Cue up + 停止] <sup>*5</sup>	
	[P1 のプレイリスト内の指定のイベントに Cue up + 再生開始] <sup>*5</sup>	
	[P2 のプレイリスト内の指定のイベントに Cue up] <sup>*5</sup>	
	[P2 のプレイリスト内の指定のイベントに Cue up + 停止] <sup>*5</sup>	
	[P2 のプレイリスト内の指定のイベントに Cue up + 再生開始] <sup>*5</sup>	
[全般]	[選択チャンネルの指定のマーカーに Cue up] <sup>*6</sup>	
	[選択チャンネルの指定のマーカーに Cue up + 停止] <sup>*6</sup>	
	[選択チャンネルの指定のマーカーに Cue up + 再生開始] <sup>*6</sup>	
	[P1 の指定のマーカーに Cue up] <sup>*6</sup>	
	[P1 の指定のマーカーに Cue up + 停止] <sup>*6</sup>	
	[P1 の指定のマーカーに Cue up + 再生開始] <sup>*6</sup>	
	[P2 の指定のマーカーに Cue up] <sup>*6</sup>	
	[P2 の指定のマーカーに Cue up + 停止] <sup>*6</sup>	
	[P2 の指定のマーカーに Cue up + 再生開始] <sup>*6</sup>	
	[選択チャンネルへ選択アイテムをマウントする]	[Return]
	[選択チャンネルへ選択アイテムをマウントする (フォーカスを移動)]	
	[選択チャンネルへ選択アイテムをマウント + 停止する]	
	[選択チャンネルへ選択アイテムをマウント + 停止する (フォーカスを移動)]	
	[選択チャンネルへ選択アイテムをマウント + 再生開始する]	
	[選択チャンネルへ選択アイテムをマウント + 再生開始する (フォーカスを移動)]	
	[P1 へ選択アイテムをマウントする]	
	[P1 へ選択アイテムをマウントする (フォーカスを移動)]	
	[P1 へ選択アイテムをマウント + 停止する]	
	[P1 へ選択アイテムをマウント + 停止する (フォーカスを移動)]	
	[P1 へ選択アイテムをマウント + 再生開始する]	
	[P1 へ選択アイテムをマウント + 再生開始する (フォーカスを移動)]	
[素材リスト]	[P2 へ選択アイテムをマウントする]	
	[P2 へ選択アイテムをマウントする (フォーカスを移動)]	
	[P2 へ選択アイテムをマウント + 停止する]	
	[P2 へ選択アイテムをマウント + 停止する (フォーカスを移動)]	
	[P2 へ選択アイテムをマウント + 再生開始する]	
	[P2 へ選択アイテムをマウント + 再生開始する (フォーカスを移動)]	
	[先頭のアイテムにスクロールする]	[Home]
	[最後尾のアイテムにスクロールする]	[End]

カテゴリー	動作	ショートカット
	〔選択アイテムを削除する〕	〔Delete〕
	〔選択アイテムをコピーする〕	〔Ctrl〕 + 〔C〕
	〔選択アイテムを切り取る〕	〔Ctrl〕 + 〔X〕
	〔クリップボードのアイテムを貼り付ける〕	〔Ctrl〕 + 〔V〕
	〔選択アイテムの名前の変更ダイアログを表示する〕	
	〔選択アイテムのサムネイルフレームカラーをデフォルトに切り替える〕	
〔素材リスト〕	〔選択アイテムのサムネイルフレームカラーをカラー1に切り替える〕	
	〔選択アイテムのサムネイルフレームカラーをカラー2に切り替える〕	
	〔選択アイテムのサムネイルフレームカラーをカラー3に切り替える〕	
	〔選択アイテムのサムネイルフレームカラーをカラー4に切り替える〕	
	〔選択アイテムのサムネイルフレームカラーをカラー5に切り替える〕	
	〔選択アイテムのフィルムストリップ表示を行う〕	
	〔選択アイテムのプロパティ表示を行う〕	
	〔選択イベントに Cue up する〕	〔Return〕
	〔選択イベントに Cue up + 停止する〕	
	〔選択イベントに Cue up + 再生開始する〕	
	〔選択イベントを削除する〕	〔Delete〕
	〔選択イベントをコピーする〕	〔Ctrl〕 + 〔C〕
	〔選択イベントを貼り付ける〕	〔Ctrl〕 + 〔V〕
	〔選択イベントの名前の変更ダイアログを表示する〕	
	〔選択イベントのフェードインを「なし」にする〕	
	〔選択イベントのフェードインを「黒から」にする〕	
	〔選択イベントのフェードインを「白から」にする〕	
	〔選択イベントのフェードアウトを「なし」にする〕	
	〔選択イベントのフェードアウトを「黒へ」にする〕	
〔プレイリスト〕	〔選択イベントのフェードアウトを「白へ」にする〕	
	〔選択イベントのエンドエフェクトのアクションを「なし」にする〕	
	〔選択イベントのエンドエフェクトのアクションを「一時停止（黒フレーム表示）」にする〕	
	〔選択イベントのエンドエフェクトのアクションを「一時停止（白フレーム表示）」にする〕	
	〔選択イベントのエンドエフェクトのアクションを「一時停止（最終フレーム表示）」にする〕	
	〔選択イベントのエンドエフェクトのアクションを「一時停止（次のイベントのフレーム表示）」にする〕	
	〔選択イベントのエンドエフェクトのアクションを「一時停止（E to E表示）」にする〕	
	〔選択イベントのエンドエフェクトのアクションを「ループ」にする〕	
	〔選択イベントのプロパティを表示する〕	

カテゴリー	動作	ショートカット
[マーカーリスト]	[選択されているマーカーの位置に Cue up する]	[Return]
	[選択されているマーカーの位置に Cue up + 停止する]	
	[選択されているマーカーの位置に Cue up + 再生開始する]	
	[選択されているマーカーを削除する]	[Delete]
	[選択されているマーカーの編集ダイアログを表示する]	
	[選択されているマーカーにコメントを設定] <sup>*2</sup>	

※1 外部コントローラーの JOG からのコントロールを想定したショートカットで、連続したコマンドが送信されてきた際もスムーズにフレームを移動できます。Shuttle Pro の JOG などに割り当てる最適です。

※2 マーカーコメント (1 ~ 9) に対して割り当てることができます。

※3 コメントなしのマーカーが追加されます。

※4 00\_ ~ 99\_ で始まるクリップ、プレイリストをマウントすることができます。

※5 最大 100 個までのイベントに対して設定が可能です。

※6 最大 100 個までのマーカーに対して設定が可能です。

## 各デバイスの動作確認済みドライバーについて

### XDCAM/XDCAM EX/XAVC/XAVC S の動作確認済みドライバーのバージョン

本製品は下記バージョン製品のドライバーを対象に動作確認を行っています。

品名	バージョン
XDCAM Drive Software	Ver. 5.0.6

### P2 の動作確認済みドライバーのバージョン

本製品は下記バージョン製品のドライバーを対象に動作確認を行っています。

品名	バージョン
メモリーカード・ドライブ “P2 drive” AJ-PCD20	P2 Driver Ver. 2.27 64bit 版

## 入出力フォーマット一覧

### 入力フォーマット

○：対応、△：未対応あり、×：非対応

コンテナ	ビデオ	オーディオ	インポート後のフォーマット			
	フォーマット	フォーマット	ネイティブ	AVI (HQ) に変換	Rewrap MXF (OP-1a)	Unpack
AVI	Grass Valley HQ	Linear PCM	○	—	—	—
	Grass Valley HQ + Alpha		✗ <sup>*1</sup>	○		
	Grass Valley HQX		—	—		
	Grass Valley HQX + Alpha		—	—		
	DV		—	—		
	DVCPRO		○	✗	—	—
	DVCPRO 50		—	—		
	DVCPRO HD		—	—		
	Uncompress YUV		—	—		
	Uncompress RGB		✗	○		
MXF	Grass Valley Lossless		—	—	—	—
	Grass Valley HQ	Linear PCM	○	○	—	—
	Grass Valley HQ + Alpha		✗ <sup>*1</sup>			
	Grass Valley HQX		—			
	Grass Valley HQX + Alpha		—	—		
	AVC-Intra 50	Linear PCM/A-law	—	—	—	—
	AVC-Intra 100		—			
	D10		—			
	DV		—			
	DVCPRO		—			
	DVCPRO 50		—			
	DVCPRO HD		—			
AVCHD	JPEG 2000	Dolby Digital (AC-3) / Linear PCM	✗	—	—	—
	MPEG-2		○			
P2	H.264/AVC	Linear PCM (48kHz, 16bit/24bit)	○	○	—	—
	DV		—	○	○	—
	DVCPRO		—			
	DVCPRO 50		—			
	DVCPRO HD		—			
	AVC-Intra 50		—	—	—	—
XDCAM (VFAM/FAM)	AVC-Intra 100	8 channels AES3/Linear PCM/A-law	—	—	—	—
	HD422 (50Mbps)		—			
	HD (35Mbps)		—			
	HD (25Mbps)		—			
	HD (18Mbps)		—			
	DV		—	—	—	—
XDCAM EX	IMX	Linear PCM (48kHz, 16bit)	—	—	—	—
	HD (35Mbps)		—			
GF	HD (25Mbps)	Linear PCM (48kHz, 16bit/24bit)	—	—	×	—
	DV		—			
	DVCPRO		—			
	DVCPRO 50		—	—	—	—
Windows Media	MPEG-2	Windows Media Audio	—	—	—	—
	Windows Media Video		—			

コンテナ	ビデオ	オーディオ	インポート後のフォーマット						
	フォーマット	フォーマット	ネイティブ	AVI (HQ) に変換	Rewrap MXF (OP-1a)	Unpack			
QuickTime	DV	AAC/ Apple Lossless/MP3/ ADPCM/A-law/U-law/ Linear PCM	×	○	—	—			
	DVCPRO								
	DVCPRO 50								
	DVCPRO HD								
	H.264 (QuickTime Video (avc1))								
	ProRes 422		○ <sup>*3</sup>						
	ProRes 422 HQ								
	ProRes 422 LT		○ <sup>*2</sup>						
	ProRes 422 Proxy								
	ProRes 4444		○ <sup>*2</sup>						
	JPEG 2000								
	Animation		○ <sup>*2</sup>						
	MPEG-4								
	Photo JPEG		○ <sup>*2</sup>						
	PNG								
	Uncompressed YUV		○ <sup>*3</sup>						
	QuickTime Video (mp4v)								
	Uncompress 10bit		○ <sup>*2</sup>						
	Uncompress 10bit YUV								
	QuickTime Video (rpza)		○ <sup>*2</sup>						
	QuickTime Video (cvid)								
	Motion JPEG A		○ <sup>*3</sup>						
	Motion JPEG B								
	Sorenson Video 3		○ <sup>*2</sup>						
	Uncompressed RGB								
	Grass Valley HQ		○ <sup>*1</sup>						
	Grass Valley HQ + Alpha								
	Grass Valley HQX		○ <sup>*3</sup>						
	Grass Valley HQX + Alpha								
	XDCAM HD422								
	XDCAM HD								
	XDCAM EX								
MPEG-2	MPEG-2	MPEG-1 Audio Layer-2/ Dolby Digital (AC-3) / Linear PCM	×	○	—	—			
GXF	MPEG-2	Linear PCM/A-law	×	—	○	—			
	D10								
	DV								
	DVCPRO								
	DVCPRO 50								
	DVCPRO HD								
	AVC-Intra 50								
	AVC-Intra 100								
静止画	—	—	△	○	—	—			
TWF	—	—	×	×	—	○			

※ 1 インポート時に Grass Valley HQ AVI に自動的に変換されます。

※ 2 T2 Elite 3/Elite 2/Elite のみネイティブインポートが可能です。T2 Pro 3/Express 3/Pro 2/Express 2/Pro/Express では、Grass Valley HQ AVI に変換してインポートします。

※ 3 インポート後、P1 か P2 のどちらか 1 チャンネルからの再生のみ可能です。

## 入力フォーマット (T2 Elite 3/Pro 3/Express 3/Elite 2/Pro 2/Express 2のみ)

○：対応、×：非対応

コンテナ	ビデオ	オーディオ	インポート後のフォーマット			
	フォーマット	フォーマット	ネイティブ	AVI (HQ) に変換	Rewrap MXF (OP-1a)	再生数制限
P2	AVC-Intra 200	Linear PCM	○	○	○	lout <sup>*3</sup>
	AVC-Intra 2K 422		×	○ <sup>*2</sup>	×	—
	AVC-Intra 4K LT		×	○ <sup>*2</sup>	×	—
	AVC-Intra 4K 422		×	○ <sup>*2</sup>	×	—
	AVC-LongG 50		○ <sup>*1</sup>	○	○	lout <sup>*3</sup>
	AVC-LongG 25		○ <sup>*1</sup>	○	○	lout <sup>*3</sup>
XAVC	XAVC HD Intra Class 100/50	Linear PCM	○ <sup>*1</sup>	○	—	lout <sup>*3</sup>
	XAVC HD Long422 50/35/25		○ <sup>*1</sup>	○		lout <sup>*3</sup>
	XAVC 2K Intra		×	○ <sup>*2</sup>		—
	XAVC QFHD Intra Class480/300		×	○ <sup>*2</sup>		—
	XAVC QFHD Long 150/100/60		×	○ <sup>*2</sup>		—
	XAVC 4K Intra Class480/300		×	○ <sup>*2</sup>		—
	H.264/AVC	Linear PCM/ MPEG-2 AAC	○ <sup>*1</sup>	○		lout <sup>*3</sup>
MXF	AVC-Intra 200	Linear PCM	○	○	—	lout
	H.264/AVC	Linear PCM	○ <sup>*1</sup>	○	—	lout
MP4	H.264/AVC	Linear PCM/ MPEG-2 AAC	○ <sup>*1</sup>	○	—	lout

※ 1 1920 x 1080 59.94p または 1920 x 1080 50p の場合、インポート時に Grass Valley HQ AVI に強制的に変換されます。

※ 2 1920 x 1080 を超えるサイズの場合、HD または SD サイズにスケーリングしてインポートされます。

※ 3 再生しながら Grass Valley HQ AVI 形式で収録できます。

## 出力フォーマット

T2 にインポート済みの各素材を表内の「エクスポート後のフォーマット」で出力できます。

○：対応、×：非対応

コンテナ	ビデオ	オーディオ	エクスポート後のフォーマット		
	フォーマット	フォーマット	ネイティブ	変換してエクスポート	TWF
AVI	Grass Valley HQ	Linear PCM	○ <sup>*2,3</sup>	○ <sup>*1, 2, 3, 4</sup>	○ <sup>*2</sup>
	Grass Valley HQ	Linear PCM	○ <sup>*5</sup>	×	○ <sup>*6</sup>
	AVC-Intra 50				
	AVC-Intra 100				
	D10				
	DV				
	DVCPRO				
	DVCPRO 50				
MXF	DVCPRO HD				
	MPEG-2				
AVCHD	H.264/AVC	Dolby Digital (AC-3) / Linear PCM	○ <sup>*5</sup>	×	○ <sup>*6</sup>
P2	DV	Linear PCM (48kHz, 16bit/24bit)	○ <sup>*5, 7</sup>	×	○ <sup>*6</sup>
	DVCPRO				
	DVCPRO 50				
	DVCPRO HD				
	AVC-Intra 50				
	AVC-Intra 100				
XDCAM	HD422 (50Mbps)	8 channels AES3/ Linear PCM/A-law	○ <sup>*5, 7</sup>	×	○ <sup>*6</sup>
	HD (35Mbps)				
	HD (25Mbps)				
	HD (18Mbps)				
	DV				
	IMX				

コンテナ	ビデオ	オーディオ	エクスポート後のフォーマット		
	フォーマット	フォーマット	ネイティブ	変換してエクスポート	TWF
XDCAM EX	HD (35Mbps)	Linear PCM (48kHz, 16bit)	○ <sup>*5,7</sup>	×	○ <sup>*6</sup>
	HD (25Mbps)				
GF	DV	Linear PCM (48kHz, 16bit/24bit)	○ <sup>*5,7</sup>	×	○ <sup>*6</sup>
	DVCPRO				
	DVCPRO 50				
	MPEG-2				
QuickTime	ProRes 422	AAC/Apple Lossless/MP3/ADPCM/A-law/U-law/Linear PCM	○ <sup>*5</sup>	×	○ <sup>*6</sup>
	ProRes 422 HQ				
	ProRes 422 LT				
	ProRes 422 Proxy				
	ProRes 4444				
	Grass Valley HQ				
	XDCAM HD				
	XDCAM HD422				
	XDCAM EX				
静止画	—		○ <sup>*5</sup>	—	○ <sup>*5</sup>
プレイリスト	—		—	○ <sup>*8,9</sup>	○ <sup>*6</sup>

※1 次のフォーマットに変換してエクスポートできます。

- XDCAM HD422 (1920 x 1080 59.94i/50i/29.97p/25p 50Mbps)
- XDCAM HD (1440 x 1080 59.94i/50i/29.97p/25p/23.98p 25Mbps)
- XDCAM IMX (720 x 486 59.94i, 720 x 576 50i)
- XDCAM DV (720 x 486 59.94i, 720 x 576 50i)

※2 In点Out点およびサブクリップでの出力が可能です。

※3 時差エクスポートに対応しています。

※4 アルファ付きのメディアはエクスポート時にアルファなしに変換されます。

※5 In点Out点の出力には対応していません。

※6 T2インポート時にIn点Out点が復元されます。

※7 FTPエクスポートには対応していません。

※8 Grass Valley HQ AVIに変換してエクスポートできます。

※9 In点Out点の出力が可能です。サブクリップには対応していません。

## 出力フォーマット (T2 Elite 3/Pro 3/Express 3/Elite 2/Pro 2/Express 2のみ)

T2にインポート済みの各素材を表内の「エクスポート後のフォーマット」で出力できます。

○：対応、×：非対応

コンテナ	ビデオ	オーディオ	エクスポート後のフォーマット		
	フォーマット	フォーマット	ネイティブ	変換してエクスポート	TWF
P2	AVC-Intra 200	Linear PCM	○ <sup>*1,3</sup>	×	○ <sup>*2</sup>
	AVC-LongG 50				
	AVC-LongG 25				
XAVC	XAVC HD Intra Class 100/50	Linear PCM	○ <sup>*1</sup>	×	○ <sup>*2</sup>
	XAVC HD Long422 50/35/25				
XAVC S	H.264/AVC	Linear PCM/ MPEG-2 AAC			
MXF	AVC-Intra 200	Linear PCM			
	H.264/AVC	Linear PCM			
MP4	H.264/AVC	Linear PCM/ MPEG-2 AAC			

※1 In点Out点の出力には対応していません。

※2 T2インポート時にIn点Out点が復元されます。

※3 FTPエクスポートには対応していません。

## 出力対応ビデオフォーマットと出力端子

ビデオフォーマット	コンポジット	SDI	DVI-I	DVI-I (YPbPr)	RGB
1920 x 1080 50/59.94p			CEA861D		
1920 x 1080 50/59.94i		292M	CEA861D	274M	
1920 x 1080 24p (PsF)		292M	CEA861D	274M	
1280 x 720 50/59.94p		292M	CEA861D	296M	
1280 x 720 24p		292M			
720 x 480 59.94i	170M	259M		EBU N10	
720 x 576 50i	BT.470	259M		EBU N10	
1280 x 1024 60p			DVI 1.0		DMT
1024 x 768 60p			DVI 1.0		DMT
800 x 600 60p			DVI 1.0		DMT
640 x 480 59.94p			DVI 1.0		DMT

## エクスポートと時差編集に関する注意事項

○：対応、×：非対応

メディアファイル	収録状態	エクスポート		FTP エクスポート	
		転送	EDIUS による 時差編集	FTP 転送	EDIUS による 時差編集
Grass Valley HQ AVI	収録中	○	○ <sup>*3</sup>	× <sup>*2</sup>	—
	収録済み	○	○ <sup>*3</sup>	○	×
Grass Valley HQ AVI → XDCAM <sup>*1</sup>	収録中	○	○ <sup>*3</sup>	○	×
	収録済み	○	○ <sup>*3</sup>	○	○ <sup>*4,5</sup>
XDCAM	収録中	× <sup>*2</sup>	—	○	○ <sup>*4,5</sup>
	収録済み	○	×	○	○ <sup>*4,5</sup>

\*1 エクスポート時に XDCAM への変換を設定した場合。

\*2 収録停止後、エクスポート開始。

\*3 EDIUS のビンにクリップを登録することにより編集可能。

\*4 K2 FTP Server 上のクリップ以外は、時差編集できません。

\*5 EDIUS のソースブラウザ内にある K2 (FTP) を使用して編集可能。

## 外部ストレージでの収録素材と時差編集に関する注意事項

○：対応

メディアファイル	収録状態	外部ストレージでの収録	
		収録	EDIUS による時差編集
Grass Valley HQ AVI	収録中	○	○ <sup>※1</sup>
XDCAM	収録中	○	○ <sup>※1</sup>

※ 1 EDIUS のビンにクリップを登録することにより編集可能。

## FTP ダウンロードと時差編集に関する注意事項

○：対応、×：非対応

メディアファイル	収録状態	FTP ダウンロード	
		転送	EDIUS による時差編集
Grass Valley HQ AVI	収録中	× <sup>※1</sup>	—
	収録済み	○	×
XDCAM	収録中	○	○ <sup>※2</sup>
	収録済み	○	○ <sup>※2</sup>

※ 1 収録中は FTP クライアントのリストに表示されない。

※ 2 EDIUS のソースブラウザ内にある K2 (FTP) を使用して編集可能。

## ダイレクトアクセスフォルダーと時差編集に関する注意事項 (T2 Elite 3/Elite 2/Elite のみ)

○：対応

メディアファイル	収録状態	EDIUS による時差編集
Grass Valley HQ AVI	収録中	○ <sup>※2</sup>
	収録済み	○ <sup>※2</sup>
XDCAM	収録中	○ <sup>※1, 2</sup>
	収録済み	○ <sup>※2</sup>

※ 1 収録中の素材を転送する場合は、FTP ダウンロードを使用してください。

※ 2 EDIUS のビンにクリップを登録することにより編集可能。

**ご注意** • 時差編集は、EDIUS Elite、EDIUS Elite 7、EDIUS Workgroup 8 で対応しています。EDIUS Pro/Neo シリーズ、EDIUS Express では使用できません。

## AMP 対応コマンド一覧

T2におけるAMPコマンドの対応可否は、次の表のとおりです。表中でセルの色がグレーになっているコマンドは、T2では未対応です。

### ご注意

- Play、Stopなどのコマンド送信から実行までの遅延は一定フレームになりません。また、AMPコマンドで、複数のT2にマウントしている映像をフレーム精度で同期再生することはできません。
- AMPの仕様や設定については、弊社Webまたは下記URLにあるGrass Valley AMPプロトコルのドキュメントを参照ください。(英文)  
[http://www.gvgdevelopers.com/concrete/apis/amp\\_protocol/documentation/](http://www.gvgdevelopers.com/concrete/apis/amp_protocol/documentation/)
- AMPプロトコルのサンプルソースコードについては、弊社Webまたは下記URLを参照ください。(英文)  
[http://www.gvgdevelopers.com/concrete/apis/amp\\_protocol/amp-socket-connection-example/](http://www.gvgdevelopers.com/concrete/apis/amp_protocol/amp-socket-connection-example/)
- T2のAMP接続時のポート番号は3811です。
- AMP制御サンプルプログラムについては、弊社Web(日本)または下記URLからダウンロードいただけます。  
<http://pro.grassvalley.jp/download/t2n.htm>

## Device management

コマンド		チャンネル レスモード	R1	P1/ P2	同期 モード	Fill/Key 信号出力 モード	T2の動作に関する補足事項
01.06	Set Drop Frame Mode	○	○	○	○	○	設定画面の[一般]→[その他]で[ドロップフレームモード:]の設定を変更します。 [ドロップフレームモード:]は、R1/P1/P2で共通の設定となるため、設定を変更すると他のチャンネルにも影響します。
00.0C	Local Disable	不可	○	○	○	○	ローカル制御、リモート制御の可否は、チャンネルごとの設定になります。
0X.1D	Local Enable	不可	○	○	○	○	ローカル制御、リモート制御の可否は、チャンネルごとの設定になります。
00.11	Device Type Request	○	○	○	○	○	デバイスカテゴリ、モデルナンバーに、それぞれ0x20、0x50を返します。
20.04	Standby Off	不可	不可	不可	不可	不可	
20.05	Standby On	不可	不可	不可	不可	不可	
20.60	EE Off	不可	不可	○	不可	不可	
20.61	EE On	不可	不可	○	不可	不可	
21.62	Set Mute Mode	不可	不可	○	○	○	コマンドを送信後、設定が反映されるまでに数秒かかります。
A8.20	Set Device ID	○	○	○	○	○	
A0.21	Device ID Request	○	○	○	○	○	
A0.2C	Device Name Request	○	○	○	○	○	

## Transport controls

コマンド		チャンネル レスモード	R1	P1/ P2	同期 モード	Fill/Key 信号出力 モード	T2 の動作に関する補足事項
2X.00	Stop	不可	○	○	○	○	コマンド実行時のタイムコード指定 (イベントスケジュール) は未対応です。
2X.01	Play	不可	不可	○	○	○	コマンド実行時のタイムコード指定 (イベントスケジュール) は未対応です。
2X.02	Record	不可	○	不可	不可	不可	LTC 入力または VITC (SDI) 入力の場合のみ、コマンド実行時のタイムコード指定 (イベントスケジュール) に対応しています。
20.0F	Eject	不可	○	○	○	○	
20.10	Fast Forward	不可	不可	○	不可	不可	32 倍速で再生します。
2X.11	Jog Forward	不可	不可	○	不可	不可 <sup>*1</sup>	
2X.12	Variable Forward	不可	不可	○	不可	不可 <sup>*1</sup>	
2X.13	Shuttle Forward	不可	不可	○	不可	不可 <sup>*1</sup>	
20.20	Rewind	不可	不可	○	不可	不可	32 倍速で逆再生します。
2X.21	Jog Reverse	不可	不可	○	不可	不可 <sup>*1</sup>	
2X.22	Variable Reverse	不可	不可	○	不可	不可 <sup>*1</sup>	
2X.23	Shuttle Reverse	不可	不可	○	不可	不可 <sup>*1</sup>	
2X.31	Cue Up With Data	不可	不可	○	○	○	疑似クリップ "<BLACK>" には未対応です。
20.52	Tension Release	不可	不可	不可	不可	不可	
44.05	User Bits Preset	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
40.20	In Reset	不可	不可	○	○	○	
41.36	Timecode Mode Preset	不可	○	不可	不可	不可	R1 では収録時に記録されるタイムコードに反映します。 LTC のときは TC 入力、VITC のときは SDI 入力のタイムコードが記録されます。
40.40	Auto Mode Off	不可	不可	○	○	○	
40.41	Auto Mode On	不可	不可	○	○	○	
41.42	Set Loop Playback Mode	不可	不可	○	○	○	再生中に設定を変更する場合は、ループ位置に到達する約 4 秒以上前にコマンドを送信する必要があります。

## Section 12 — 付録

コマンド		チャンネル レスモード	R1	P1/ P2	同期 モード	Fill/Key 信号出力 モード	T2 の動作に関する補足事項
41.43	Set Widescreen Mode	不可	○	不可	不可	不可	
41.44	Set Stop Mode	不可	不可	○	○	○	再生中に設定を変更する場合は、停止位置に到達する約 4 秒以上前にコマンドを送信する必要があります。
40.45	Get Stop Mode	不可	不可	○	○	○	
60.0B	State Change Latency Request	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
61.0C	Current Time Sense	○	○	○	○	○	User Bits の取得は未対応で、常に 00000000 が返ります。 LTC、VITC の区別はなく同じ値が返ります。 LTC source、VITC source が指定された場合、R1 入力タイムコードが返ります。 1:LTC, 4:Timer, 8:WindowsTime, 40:LTC (Src) (R1 の LTC 入力) のみ対応しています。
61.20	Status Sense <sup>*2</sup>	○	○	○	○	○	
AX.02	Record Cue Up With Data	不可	○	不可	不可	不可	クリップ名の指定のみ有効です。

※ 1 速度指定が 0 (停止) の場合のみ動作します。

※ 2 対応ステータスフラグ

Data0	Busy, Remote+Local, Local
Data1	Play, Record, FFW, REW, Stop
Data2	Still, TapeDirection, Var, Shuttle
Data3	InPreset, OutPreset, AutoMode, FolderalreadyExist, InvalidFolderName, FolderDeletionFail, SourceMissing
Data4	EEOn, LoopPlayBack
Data9	FolderNotFound, OutPresetFail, PreviewInPreset, PreviewOutPreset
DataA	IDNotFound, MovieDeleteComplete, MovieDeleteFail
DataD	TapeTop, TapeEnd, LTC, Timer, VITC, TimeOfDay, DropFrame

## Managing clips on the timeline

コマンド		チャンネル レスモード	R1	P1/ P2	同期 モード	Fill/Key 信号出力 モード	T2 の動作に関する補足事項
4X.14	In Preset	不可	不可	○	○	○	疑似クリップ "<BLACK>" には未対応です。
4X.15	Out Preset	不可	不可	○	○	○	再生中に Out 点を設定する場合は、Out 点位置に到達する約 4 秒以上前にコマンドを送信する必要があります。
4F.16	Append Preset	不可	不可	○	○	○	再生中に実行する場合は、Preset Timeline の終点に到達する約 4 秒以上前にコマンドを送信する必要があります。
4X.21	Out Reset	不可	不可	○	○	○	再生中に Out 点を設定する場合は、Out 点位置に到達する約 4 秒以上前にコマンドを送信する必要があります。
A0.06	Preview In Reset	不可	不可	○	○	○	
AX.07	Preview Out Reset	不可	不可	○	○	○	再生中に Out 点を設定する場合は、Out 点位置に到達する約 4 秒以上前にコマンドを送信する必要があります。
44.31	Pre-roll	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
AX.04	Preview In Preset	不可	不可	○	○	○	再生中に実行する場合は、Preset Timeline の終点に到達する約 4 秒以上前にコマンドを送信する必要があります。 疑似クリップ "<BLACK>" には未対応です。
AX.05	Preview Out Preset	不可	不可	○	○	○	再生中に Out 点を設定する場合は、Out 点位置に到達する約 4 秒以上前にコマンドを送信する必要があります。
AF.0A	Append Preview Preset	不可	不可	○	○	○	再生中に実行する場合は、Preset Timeline の終点に到達する約 4 秒以上前にコマンドを送信する必要があります。
A1.32	Set Ganging	不可	不可	○	○	不可	T2 では Instant Ganging による同期モードの ON/OFF の切り替えのみ可能です。(P1 でのみ有効) 送信データ 1: 0 3D Sync Off 6 3D Sync On (Channel 2 (bit 1) and Channel 3 (bit 2) ganged)
A0.33	Get Ganging	不可	不可	○	○	不可	
AX.34	Set Ganging Information	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。

コマンド		チャンネル レスモード	R1	P1/ P2	同期 モード	Fill/Key 信号出力 モード	T2 の動作に関する補足事項
A0.35	Get Ganging Information	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
AX.11	Erase Segment	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
A0.16	ID Loaded Request	不可	○	○	○	○	
AX.01	Auto Skip	不可	不可	○	○	○	

## Managing stored clips

コマンド		チャンネル レスモード	R1	P1/ P2	同期 モード	Fill/Key 信号出力 モード	T2 の動作に関する補足事項
A0.26	ID Count Request	○	○	○	○	○	
AX.14	List First ID	○	○	○	○	○	
AX.15	List Next ID	○	○	○	○	○	
AX.18	ID Status Request	○	○	○	○	○	
A2.0E	Set Working Folder Request	○	○	○	○	○	
A0.0F	Get Working Folder Request	○	○	○	○	○	
A0.12	IDs Changed List Request	○	○	○	○	○	In 点と Out 点は同時に変更され、どちらが変更されたかは区別できません。
AX.10	Erase ID	○	○	○	○	○	
A0.2A	List First Folder	○	○	○	○	○	
A0.2B	List Next Folder	○	○	○	○	○	
AX.1C	Total/Available Storage Request	○	○	○	○	○	
A4.1D	Set Record Duration	不可	○	不可	不可	不可	収録中に収録時間を変更することはできません。
A2.31	Create Folder	○	○	○	○	○	
A2.28	Rename Folder	○	○	○	○	○	
A2.29	Delete Folder	○	○	○	○	○	

コマンド		チャンネル レスモード	R1	P1/ P2	同期 モード	Fill/Key 信号出力 モード	T2 の動作に関する補足事項
A2.25	ID Start Time Request	○	○	○	○	○	
A2.17	ID Duration Request	○	○	○	○	○	
AE.30	Replace Edit	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
AX.2D	Stripe Timecode	○	○	○	○	○	クリップとプレイリストのプロパティで、[タイムコードの置き換え:] の設定が [開始時間を指定する] になります。
AX.2E	Set Mark In	○	○	○	○	○	プレイリストに対しては設定できません。
AX.2F	Set Mark Out	○	○	○	○	○	再生中に Out 点を設定する場合は、Out 点位置に到達する約 4 秒以上前にコマンドを送信する必要があります。プレイリストに対しては設定できません。
AX.1A	Get Aspect Ratio Conversion Override	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
A2.1B	Set Aspect Ratio Conversion Override	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
AE.1E	Set Audio Gain	○	○	○	○	○	マウントされているクリップに対する変更は、コマンドを送信後、設定が反映されるまでに数秒かかります。
AA.1F	Get Audio Gain	○	○	○	○	○	
C0.28	Abort Transfer ID	○	○	○	○	○	
CX.27	Transfer ID Status Request	○	○	○	○	○	Extended Transfer ID コマンドにより開始された転送にのみ対応しています。(T2 のフロントパネルモード／ワークステーションモードから開始された転送には対応していません。) type 2 (転送バイト数)、3 (転送フィールド数) は未対応です。
C2.26	Transfer ID	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。

コマンド		チャンネル レスモード	R1	P1/ P2	同期 モード	Fill/Key 信号出力 モード	T2 の動作に関する補足事項
C2.25	Extended Transfer ID	○	○	○	○	○	<p>In/Out 点の設定は FFFFFFFF のみ有効です。(転送する範囲の設定はできません。)</p> <p>転送形式の設定は無効です。設定画面の [転送] → [AVI] または [プレイリスト] の設定にしたがいます。</p> <p>転送形式は、「K2_Protocol_developers_Guide」の Grass Valley サーバー間転送例にしたがって、0x03 (Profile) を推奨します。</p> <p>エクスポート時の転送元にはクリップ／プレイリスト名を設定します。</p> <p>転送先は次のように設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Network Drive:localhost/[n]:/[dir] / [file name] n には、設定画面の [一般] → [ネットワーク 3] で割り当てたネットワークドライブ、または USB で接続したドライブを指定します。 例) localhost/z:/Export/Clip1</li> <li>• FTP server : [address] /v:/ [bin name] address には、設定画面の [一般] → [FTP] の [FTP エクスポート] で [ホスト名/IP アドレス] に登録したものを指定します。 例) 169.254.138.3/v:/Default/Clip1</li> </ul> <p>インポート時の転送元は次のように設定します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [n] :/[dir] / [file name] n には、設定画面の [一般] → [ネットワーク 3] で割り当てたネットワークドライブ、または USB で接続したドライブを指定します。</li> </ul> <p>転送先は次のように設定します。</p> <p>V:/ [bin name] / [clip name]</p>
C2.29	Network Delete	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
AX.19	New Copy	○	○	○	○	○	<p>Deep コピーは未対応です。</p> <p>プレイリストに対して、In/Out 点の設定はできません。</p> <p>Shallow、Move のみ対応しています。</p>
AX.22	Get Audio Track Labels	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。

コマンド		チャンネル レスモード	R1	P1/ P2	同期 モード	Fill/Key 信号出力 モード	T2 の動作に関する補足事項
AX.23	Set Audio Track Labels	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
A0.36	Get Audio Input Tags	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
AA.37	Set Audio Input Tags	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
A0.38	Get Audio Output Tags	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
AA.39	Set Audio Output Tags	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
A2.3A	Get AFD Setting	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
A2.3B	Set AFD Setting	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。

## Clip data information

コマンド		チャンネル レスモード	R1	P1/ P2	同期 モード	Fill/Key 信号出力 モード	T2 の動作に関する補足事項
AA.08	Set Clip Data	不可	不可	不可	不可	不可	T2 では未対応です。
AA.13	Clip Data Request	○	○	○	○	○	送信データ 1 が 'C' の場合、 Compression Type と Video Format には未対応です。 送信データ 1 が 'E' の場合は未対応です。
A2.09	Get Thumbnail	○	○	○	○	○	縦横のサイズが 160 x 90 の JPEG データを返します。

## Flags

Flags	コマンド	対応可否	備考
<b>Status byte 0</b>			
bit0:	Local	○	
bit1:	Remote+Local	○	
bit2:	Hard Error	○	
bit3:	General Error	○	
bit4:		—	
bit5:	Cassette Out	○	常に 0
bit6:		—	
bit7:	Busy	○	
<b>Status byte 1</b>			
bit0:	Play	○	
bit1:	Record	○	
bit2:	Fast Forward	○	
bit3:	Rewind	○	
bit4:	Eject	○	常に 0
bit5:	Stop	○	
bit6:	Tension Release	○	常に 0
bit7:	Standby On	○	常に 1
<b>Status byte 2</b>			
bit0:	Cue Complete	○	
bit1:	Still	○	
bit2:	Direction	○	
bit3:	Variable Play	○	
bit4:	Jog	○	
bit5:	Shuttle	○	
bit6:		—	
bit7:	Servo Lock	○	
<b>Status byte 3</b>			
bit0:	In Preset	○	
bit1:	Out Preset	○	
bit2:	Specified Folder Exist	○	
bit3:	Invalid Folder Name	○	
bit4:	Folder Deletion Failed	○	
bit5:	Jog Reject	○	
bit6:	Source Missing	○	
bit7:	Auto Mode	○	
<b>Status byte 4</b>			
bit0:	Preroll	○	
bit1:	Event Schedule Failed	○	
bit2:		—	
bit3:		—	

Flags	コマンド	対応可否	備考
bit4:	Mute	○	
bit5:	Loop Playback Mode	○	
bit6:	EE On	○	
bit7:		—	
<b>Status byte 9</b>			
bit0:	Preview In Preset	○	
bit1:	Preview Out Preset	○	
bit2:	Folder Not Found	○	
bit3:	Disk Overflow	○	
bit4:	Metadata Not Found	不可	
bit5:	Clips Dropped	○	
bit6:	Out Preset Failed	○	
bit7:	Overwrite Clip Name	○	
<b>Status byte A</b>			
bit0:	ID Not Found	○	
bit1:	Timecode Not Found	○	
bit2:	Transfer ID Complete	○	
bit3:	Transfer ID Abort Complete	○	
bit4:	Movie Delete Complete	○	
bit5:	Transfer ID Failed	○	
bit6:	Transfer ID Abort Failed	○	
bit7:	movie Delete Failed	○	
<b>Status byte D</b>			
bit0:	Time Of Day	○	
bit1:	Widescreen Mode	○	
bit2:	Drop Frame	○	
bit3:	VITC	○	
bit4:	Timer	○	
bit5:	LTC	○	
bit6:	Tape End	○	
bit7:	Tape Top	○	

## BVW 対応コマンド一覧

R1-VTR モードで、T2 から BVW コマンドで外部コントローラーを制御する際の対応可否は次の表のとおりです。

表中の○のコマンドは、該当オプション動作時に DEVICE として対応可能であり、RETURN の欄に記載があればその RETURN + DATA を、また記載がなければ 10 01 ACK を返します。

表中の△のコマンドは、ACK または STATUS を RETURN として返しますが、実際の動作は行われません。

コマンド			RETURN			
00	11	DEVICE TYPE REQUEST	12	11	DEVICE TYPE RETURN	○
20	00	STOP				○
20	01	PLAY				○
20	02	RECORD				○
20	04	STANDBY OFF				○
20	05	STANDBY ON				○
20	10	FAST FWD				○
2X	11	JOG FWD				○
2X	12	VAR FWD				○
2X	13	SHUTTLE FWD				○
2X	20	REWIND				○
2X	21	JOG REV				○
2X	22	VAR REV				○
2X	23	SHUTTLE REV				○
24	31	CUE UP WITH DATA				○
20	54	ANTI-CLOG TIMER DISABLE				△
20	55	ANTI-CLOG TIMER ENABLE				△
44	00	TIMER-1 PRESET				○
40	08	TIMER-1 RESET				○
41	36	TIMER MODE SELECT				○
61	0C	CURRENT TIME SENSE	74	00	TIMER-1 DATA	○
			74	04	LTC TIME DATA	○
			78	04	LTC TIME & UB DATA	○
			74	05	LTC UB DATA	○
			74	06	VITC TIME DATA	○
			78	06	VITC TIME & UB DATA	○
			74	07	VITC UB DATA	○
			70	0D	REQUEST TIME MISSING	○
61	20	STATUS SENSE	7X	20	STATUS DATA	○
60	2E	COMMAND SPEED SENSE	71	2E	COMMAND SPEED DATA	○
60	36	TIMER MODE SENSE	71	36	TIMER MODE DATA	○

※Start Delay 値 = 10 (\*16 進)

## BVW リモートモード対応一覧

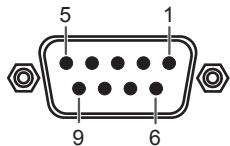
R1- リモートモード、P1/P2- リモートモードで、外部コントローラーから BVW コマンドで T2 を制御する際の対応可否は次の表のとおりです。

コマンド	R1	P1/P2
DEVICE TYPE REQUEST	○	○
STOP	○	○
PLAY, SYNC PLAY	×	○
RECORD	○	○
STANDBY OFF	○	○
STANDBY ON	×	○
FAST FWD	×	○
JOG FWD	×	○
VAR FWD	×	○
SHUTTLE FWD	×	○
REWIND	×	○
JOG REV	×	○
VAR REV	×	○
SHUTTLE REV	×	○
CUE UP WITH DATA	×	○
ANTI-CLOG TIMER DISABLE	△	△
ANTI-CLOG TIMER ENABLE	△	△
TIMER-1 PRESET	○	○
TIMER-1 RESET	○	○
TIMER MODE SELECT	○	○
CURRENT TIME SENSE	○ <sup>*1</sup>	○
TIMER-1 DATA	○	○
LTC TIME DATA	○	○
LTC TIME & UB DATA	○	○
LTC UB DATA	○	○
VITC TIME DATA	○	○
VITC TIME & UB DATA	○	○
VITC UB DATA	○	○
REQUEST TIME MISSING	○	○
STATUS SENSE	○	○
COMMAND SPEED SENSE	○	○
TIMER MODE SENSE	○	○
REC	○	×

\*1 R1 に対してタイムコードを問い合わせると、R1 は入力中のタイムコードを返します。CURRENT TIME SENSE は問い合わせるタイムコードの種類 (LTC/VITC) を指定できますが、どちらを指定しても、T2 で設定したタイムコード形式 (設定画面の [R1] → [タイムコード / リモート設定] の [外部タイムコードソース] で選んだタイムコード形式) を返します。

## RS422 入出力ピン

RS422 入出力ピンは次のとおりです。



**R1 (R1-VTR モード)  
D-Sub 9pin**

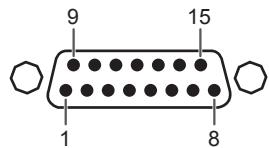
Pin	Signal
1	GND
2	RECEIVE -
3	TRANSMIT +
4	GND
5	NC
6	GND
7	RECEIVE +
8	TRANSMIT -
9	GND

**R1/P1/P2 (リモートモード)  
D-Sub 9pin**

Pin	Signal
1	GND
2	TRANSMIT -
3	RECEIVE +
4	GND
5	NC
6	GND
7	TRANSMIT +
8	RECEIVE -
9	GND

## GPI 入出力ピン

GPI 入出力ピンは次のとおりです。



Pin	Signal
1	Output 1
2	Output 2
3	Output 3
4	Output 4
5	Output 5
6	Output 6
7	NC
8	共通 Ground

Pin	Signal
9	Input 1
10	Input 2
11	Input 3
12	Input 4
13	Input 5
14	Input 6
15	NC
フレーム	共通 Ground

**ご注意** • T2 では、GPI の Output 1 ~ 6、Input 1 ~ 6 のみに対応しています。Pin 7 と Pin 15 は使用しません。